

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7208520号
(P7208520)

(45)発行日 令和5年1月19日(2023.1.19)

(24)登録日 令和5年1月11日(2023.1.11)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 1 (全670頁)

(21)出願番号	特願2019-93440(P2019-93440)	(73)特許権者	390031783
(22)出願日	令和1年5月17日(2019.5.17)		サミー株式会社
(65)公開番号	特開2020-185307(P2020-185307 A)		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー
(43)公開日	令和2年11月19日(2020.11.19)	(74)代理人	100105315
審査請求日	令和4年3月17日(2022.3.17)		弁理士 伊藤 温
早期審査対象出願		(74)復代理人	100206678
			弁理士 谷口 誠
		(72)発明者	石川 倫尚
			東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
		(72)発明者	加藤 高大
			東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と
を備え、
情報が記憶されている複数のデータテーブルを有しており、
所定のデータテーブルは、少なくとも、複数の記憶領域を有しており、
前記所定のデータテーブルは、遊技に使用されるデータが記憶されている記憶領域と、
遊技に使用されないデータが記憶されている記憶領域とを有しており、
前記所定のデータテーブルの記憶領域のうち、遊技に使用されるデータが記憶されている記憶領域には対応するデータが記憶され、前記所定のデータテーブルの記憶領域のうち、
遊技に使用されないデータが記憶されている記憶領域には0が記憶されており、

前記所定のデータテーブルの記憶領域には、遊技に使用されるデータよりも遊技に使用されないデータの方が多く記憶されており、

前記所定のデータテーブルの記憶領域のうち、最初のアドレスに対応する記憶領域には他の製品タイトルで使用されるデータと同じ値のデータが記憶される

ことを特徴とするぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

近年のぱちんこ遊技機としては、遊技盤面（遊技領域）上の始動口に遊技球が入球したことを契機として所定確率の大当り抽選がなされ、当該大当り抽選に当選した場合には大当り（特別遊技）状態へと移行し、遊技盤面に備えられた大入賞口が開放して大量の賞球を獲得できるぱちんこ遊技機が主流である。このように構成されたぱちんこ遊技機の内には、当該大当り抽選における当選確率を上昇させる確率変動遊技状態や当該大当り抽選における抽選結果を報知するための図柄変動の効率を上昇させる時間短縮遊技状態等を備え、これら遊技状態によって遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すことで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。また、遊技盤面の構成を工夫したり、演出内容を工夫することで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開平7-68028

特開平10-85399

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

興趣性の高いぱちんこ遊技機の提供が望まれている。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と
を備え、

情報が記憶されている複数のデータテーブルを有しており、
所定のデータテーブルは、少なくとも、複数の記憶領域を有しており、
前記所定のデータテーブルは、遊技に使用されるデータが記憶されている記憶領域と、
遊技に使用されないデータが記憶されている記憶領域とを有しており、
前記所定のデータテーブルの記憶領域のうち、遊技に使用されるデータが記憶されている記憶領域には対応するデータが記憶され、前記所定のデータテーブルの記憶領域のうち、
遊技に使用されないデータが記憶されている記憶領域には0が記憶されており、

10

20

30

40

50

前記所定のデータテーブルの記憶領域には、遊技に使用されるデータよりも遊技に使用されないデータの方が多く記憶されており、

前記所定のデータテーブルの記憶領域のうち、最初のアドレスに対応する記憶領域には他の製品タイトルで使用されるデータと同じ値のデータが記憶される

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

<付記>

尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。

本別態様に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部とを備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段とを有し、

識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして第一変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動パターンテーブルと、を少なくとも有し、第一変動パターンテーブルを参照する第一変動状態と、第二変動パターンテーブルを参照する第二変動状態と、を少なくとも有しており、

第一変動パターンテーブルを参照して決定された識別情報の変動表示時間の平均値よりも、第二変動パターンテーブルを参照して決定された識別情報の変動表示時間の平均値の方が長時間となるよう構成されており、

或る特別遊技の実行開始から所定条件を満たすまでの特定期間において、

前記特定期間での所定の特別遊技の実行回数がN（但し、Nは1以上の整数）回目となった場合には、当該N回目の特別遊技の終了後には第一変動状態となる一方、前記特定期間での所定の特別遊技の実行回数がM（但し、Mは1以上の整数であり、 $M > N$ ）回目となった場合には、当該M回目の特別遊技の終了後には第二変動状態となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【発明の効果】

【0006】

本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、興趣性の高い遊技機を提供することができる、という効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】図1は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図3】図3は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニット斜視図である。

【図4】図4は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニットに係る作用図である。

【図5】図5は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

【図6】図6は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処

10

20

30

40

50

理のフローチャートである。

【図 7】図 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図 8】図 8 は、本実施形態に係るぱちんこ機における、主制御基板側での N M I 割り込み時処理（電断時）のフローチャートである。

【図 9】図 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球払出コマンド送信制御処理のフローチャートである。

【図 10】図 10 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での対払出制御基板送信制御処理のフローチャートである。

【図 11】図 11 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球払出コマンド及び払出関連情報に係るイメージ図である。

10

【図 12】図 12 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での対払出制御基板受信制御処理のフローチャートである。

【図 13】図 13 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図 14】図 14 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での入球検出処理のフローチャートである。

【図 15】図 15 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。

【図 16】図 16 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。

20

【図 17】図 17 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）大入賞口入球検出処理のフローチャートである。

【図 18】図 18 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での一般入賞口入球検出処理のフローチャートである。

【図 19】図 19 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での排出球検出処理のフローチャートである。

【図 20】図 20 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのアウト口入球検出処理のフローチャートである。

【図 21】図 21 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球数決定処理のフローチャートである。

30

【図 22】図 22 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図 23】図 23 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図 24】図 24 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 25】図 25 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 26】図 26 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

40

【図 27】図 27 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図 28】図 28 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 29】図 29 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 30】図 30 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図 31】図 31 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での不正

50

検知情報管理処理のフローチャートである。

【図 3 2】図 3 2 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのエラー管理処理のフローチャートである。

【図 3 3】図 3 3 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での発射制御信号出力処理のフローチャートである。

【図 3 4】図 3 4 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部信号出力処理のフローチャートである。

【図 3 5】図 3 5 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、外部端子送信内容決定テーブルの一例である。

【図 3 6】図 3 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出制御基板側メイン処理のフローチャートである。

10

【図 3 7】図 3 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

【図 3 8】図 3 8 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出モータ動作異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

【図 3 9】図 3 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

【図 4 0】図 4 0 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での球経路異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

【図 4 1】図 4 1 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出モータ異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

20

【図 4 2】図 4 2 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での要払出停止異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

【図 4 3】図 4 3 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出関連情報送受信処理（対主制御基板）のフローチャートである。

【図 4 4】図 4 4 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）のフローチャートである。

【図 4 5】図 4 5 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）のフローチャートである。

【図 4 6】図 4 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）のフローチャートである。

30

【図 4 7】図 4 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側でのモータエラー時処理のフローチャートである。

【図 4 8】図 4 8 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 4 9】図 4 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での指示画像表示制御処理のフローチャートである。

【図 5 0】図 5 0 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 5 1】図 5 1 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

40

【図 5 2】図 5 2 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 5 3】図 5 3 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 5 4】図 5 4 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技中演出表示制御処理のフローチャートである。

【図 5 5】図 5 5 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルの一例である。

【図 5 6】図 5 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第 1（第 2）大入賞口

50

及び右一般入賞口に係る作用図である。

【図 5 7】図 5 7 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図 5 8】図 5 8 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、第 1 (第 2) 大入賞口及び右一般入賞口に係る作用図である。

【図 5 9】図 5 9 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図 6 0】図 6 0 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 6 1】図 6 1 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。

10

【図 6 2】図 6 2 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられる限定頻度テーブル構成図である。

【図 6 3】図 6 3 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図 6 4】図 6 4 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図 6 5】図 6 5 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 6 6】図 6 6 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

20

【図 6 7】図 6 7 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での滞在ステージ決定処理のフローチャートである。

【図 6 8】図 6 8 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 6 9】図 6 9 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み演出実行判定処理のフローチャートである。

【図 7 0】図 7 0 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 7 1】図 7 1 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定処理のフローチャートである。

30

【図 7 2】図 7 2 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定テーブル構成図である。

【図 7 3】図 7 3 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 7 4】図 7 4 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。

【図 7 5】図 7 5 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。

【図 7 6】図 7 6 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。

【図 7 7】図 7 7 は、第 2 実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 7 8】図 7 8 は、第 2 実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での終了デモ時間制御処理のフローチャートである。

40

【図 7 9】図 7 9 は、第 2 実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 8 0】図 8 0 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 8 1】図 8 1 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図 8 2】図 8 2 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 8 3】図 8 3 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振

50

分遊技実行処理のフローチャートである。

【図 8 4】図 8 4 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 8 5】図 8 5 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定テーブルである。

【図 8 6】図 8 6 は、第 3 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図 8 7】図 8 7 は、第 3 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 8 8】図 8 8 は、第 3 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。

【図 8 9】図 8 9 は、第 3 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図 9 0】図 9 0 は、第 3 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 9 1】図 9 1 は、第 3 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での終了デモ時間制御処理のフローチャートである。

【図 9 2】図 9 2 は、第 3 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 9 3】図 9 3 は、第 3 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 9 4】図 9 4 は、第 3 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。

【図 9 5】図 9 5 は、第 3 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での大入賞口の開放パターンを例示する図である。

【図 9 6】図 9 6 は、第 3 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での開始デモ時間制御処理のフローチャートである。

【図 9 7】図 9 7 は、第 3 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 9 8】図 9 8 は、第 3 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での開始デモ演出実行処理のフローチャートである。

【図 9 9】図 9 9 は、第 4 実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図 1 0 0】図 1 0 0 は、第 4 実施形態に係る第 2 大入賞口 C 2 0 に係る作用図である。

【図 1 0 1】図 1 0 1 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図 1 0 2】図 1 0 2 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 1 0 3】図 1 0 3 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図 1 0 4】図 1 0 4 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 1 0 5】図 1 0 5 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での小当り遊技制御処理のフローチャートである。

【図 1 0 6】図 1 0 6 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での上遮蔽部材駆動制御処理のフローチャートである。

【図 1 0 7】図 1 0 7 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での下遮蔽部材駆動制御処理のフローチャートである。

【図 1 0 8】図 1 0 8 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での V 入賞口入球判定処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図109】図109は、第4実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図110】図110は、第4実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのV入賞検出演出表示制御処理のフローチャートである。

【図111】図111は、第4実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での小当り遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図112】図112は、第4実施形態に係るぱちんこ遊技機における、V入賞口への入賞に係る作用図である。

【図113】図113は、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図114】図114は、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

【図115】図115は、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機のECOユニット及び賞球払出制御基板間の処理イメージ図1である。

【図116】図116は、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機のぱちんこ遊技機のECOユニット及び賞球払出制御基板間の処理イメージ図2である。

【図117】図117は、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機の遊技球循環イメージ図である。

【図118】図118は、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側でのメインフローチャートである。

【図119】図119は、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側での電断復帰時初期処理のフローチャートである。

【図120】図120は、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側での遊技球数管理処理のフローチャートである。

【図121】図121は、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側での持ち球数管理処理のフローチャートである。

【図122】図122は、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側での遊技球発射制御処理のフローチャートである。

【図123】図123は、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側での電断時処理のフローチャートである。

【図124a】図124aは、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。

【図124b】図124bは、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板がケースに収容された状態及び設定操作部周辺の断面を示す図である。

【図125】図125は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での設定変更処理のフローチャートである。

【図126】図126は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図127】図127は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図128】図128は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での入球状態表示装置演算処理のフローチャートである。

【図129】図129は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第2RAM領域クリアチェック処理のフローチャートである。

【図130】図130は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での区間判定のフローチャートである。

【図131】図131は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での区間A時判定のフローチャートである。

【図132】図132は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での区間B以降時判定のフローチャートである。

【図133】図133は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのSW集計処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図134】図134は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのカウンタ加算処理のフローチャートである。

【図135】図135は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での演算処理のフローチャートである。

【図136】図136は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での入球状態表示装置表示制御処理のフローチャートである。

【図137】図137は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での表示内容更新処理のフローチャートである。

【図138】図138は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、スタックエリア切り替えのイメージ図である。

【図139】図139は、第7実施形態の変形例1に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

【図140】図140は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定変更中、及び設定確認中における、演出表示装置での表示態様の例を示した図である。

【図141】図141は、第8実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定値に応じて主遊技図柄の当選確率を変更する場合の第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）の構成図である。

【図142】図142は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図143】図143は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での先読み用判定処理のフローチャートである。

【図144】図144は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み演出実行判定処理のフローチャートである。

【図145】図145は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板が有する第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）である。

【図146】図146は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板が設定値を把握せずに設定値毎の当否抽選テーブルを得るための構成の例を示した図である。

【図147】図147は、第10実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。

【図148】図148は、第10実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での初期設定処理のフローチャートである。

【図149】図149は、第10実施形態に係るぱちんこ遊技機における、初期設定処理で設定される当選抽選乱数の乱数上限値を示すテーブルである。

【図150】図150は、第11実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図151】図151は、第11実施形態からの変形例に係るぱちんこ遊技機における、設定値用のパラメータの例を示した図である。

【図152】図152は、第12実施形態における、第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。

【図153】図153は、第13実施形態における、機能構成図の一例である。

【図154】図154は、第14実施形態における、メモリマップの一例である。

【図155】図155は、第15実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図156】図156は、第15実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図157】図157は、第15実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、テーブル構成図である。

【図158】図158は、第15実施形態からの変更例2に係るぱちんこ遊技機における、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図159】図159は、第15実施形態からの変更例3に係るぱちんこ遊技機における

10

20

30

40

50

、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図160】図160は、第15実施形態からの変更例4に係るぱちんこ遊技機における、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図161】図161は、第16実施形態に係るぱちんこ遊技機における、テーブル構成図である。

【図162】図162は、第16実施形態に係るぱちんこ遊技機における、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図163】図163は、第17実施形態に係るぱちんこ遊技機における、正面図である。

【図164】図164は、第17実施形態に係るぱちんこ遊技機における、振分部材ユニットの作用図である。

【図165】図165は、第17実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図166】図166は、第17実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図167】図167は、第17実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図168】図168は、第17実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図169】図169は、第17実施形態に係るぱちんこ遊技機における、小当りによる変動態様決定用抽選テーブルの遷移図である。

【図170】図170は、第17実施形態の変更例に係るぱちんこ遊技機における、正面図である。

【図171】図171は、第18実施形態に係るぱちんこ遊技機における、正面図である。

【図172】図172は、第18実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図173】図173は、第18実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技フロー図である。

【図174】図174は、第19実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図175】図175は、第19実施形態の変更例に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図176】図176は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定変更方法に係るイメージ図である。

【図177】図177は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定変更方法に係るイメージ図である。

【図178】図178は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定確認方法に係るイメージ図である。

【図179】図179は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。

【図180】図180は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、電源投入時のサブ側へのコマンドに係る図表である。

【図181】図181は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での設定変更処理のフローチャートである。

【図182】図182は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での設定確認処理のフローチャートである。

【図183】図183は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図184】図184は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図185】図185は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技開始時制御処理のフローチャートである。

【図186】図186は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、大入賞口の開放態様に係る図表である。

【図187】図187は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図188】図188は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ラウンド表示灯テーブルに係る図表である。

【図189】図189は、第22実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

10

【図190】図190は、第22実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読みコマンドに係る図表である。

【図191】図191は、第23実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。

【図192】図192は、第23実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図193】図193は、第23実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での設定制御処理のフローチャートである。

【図194】図194は、本実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。

【図195】図195は、本実施形態に係る回胴式遊技機の扉を開いた状態の斜視図である。

20

【図196】図196は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル投入口内部の斜視図である。

【図197】図197は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル払出装置の正面図及び上面図である。

【図198】図198は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。

【図199】図199は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、リール配列一覧である。

【図200】図200は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧1である。

30

【図201】図201は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧2である。

【図202】図202は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧3である。

【図203】図203は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。

【図204】図204は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。

【図205】図205は、本実施形態に係る回胴式遊技機の電氣的全体構成図である。

【図206】図206は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

40

【図207】図207は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。

【図208】図208は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。

【図209】図209は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（1枚目）のフローチャートである。

【図210】図210は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（2枚目）のフローチャートである。

【図211】図211は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。

50

【図 2 1 2】図 2 1 2 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選実行処理のフローチャートである。

【図 2 1 3】図 2 1 3 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乘せ実行処理のフローチャートである。

【図 2 1 4】図 2 1 4 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理（1 枚目）のフローチャートである。

【図 2 1 5】図 2 1 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理（2 枚目）のフローチャートである。

【図 2 1 6】図 2 1 6 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。

10

【図 2 1 7】図 2 1 7 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。

【図 2 1 8】図 2 1 8 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

【図 2 1 9】図 2 1 9 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。

【図 2 2 0】図 2 2 0 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での R T 状態移行制御処理のフローチャートである。

【図 2 2 1】図 2 2 1 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、R T 状態遷移図である。

20

【図 2 2 2】図 2 2 2 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態開始制御処理のフローチャートである。

【図 2 2 3】図 2 2 3 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 状態遷移図である。

【図 2 2 4】図 2 2 4 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。

【図 2 2 5】図 2 2 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図 2 2 6】図 2 2 6 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。

30

【図 2 2 7】図 2 2 7 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。

【図 2 2 8】図 2 2 8 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、リールの回転動作に関するイメージ図である。

【図 2 2 9】図 2 2 9 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。

【図 2 3 0】図 2 3 0 は、本例に係る回胴式遊技機における、押し順表示イメージ図である。

【図 2 3 1】図 2 3 1 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側プログラム開始処理のフローチャートである。

40

【図 2 3 2】図 2 3 2 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。

【図 2 3 3】図 2 3 3 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側電源断時処理のフローチャートである。

【図 2 3 4】図 2 3 4 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での 1 コマンド処理のフローチャートである。

【図 2 3 5】図 2 3 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時演出関連決定処理のフローチャートである。

【図 2 3 6】図 2 3 6 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのバトル演出実行可否決定処理のフローチャートである。

50

【図 2 3 7】図 2 3 7 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での滞在ステージ決定テーブルの一例である。

【図 2 3 8】図 2 3 8 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での A T 中演出決定処理のフローチャートである。

【図 2 3 9】図 2 3 9 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での復活可否演出決定処理のフローチャートである。

【図 2 4 0】図 2 4 0 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時処理のフローチャートである。

【図 2 4 1】図 2 4 1 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時 A T 中処理のフローチャートである。

10

【図 2 4 2】図 2 4 2 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時特化前兆処理のフローチャートである。

【図 2 4 3】図 2 4 3 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時上乗せ特化処理のフローチャートである。

【図 2 4 4】図 2 4 4 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時有利 B B 内部中処理のフローチャートである。

【図 2 4 5】図 2 4 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 1 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 2 4 6】図 2 4 6 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 2 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

20

【図 2 4 7】図 2 4 7 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 3 回胴停止時演出関連決定処理のフローチャートである。

【図 2 4 8】図 2 4 8 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 3 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 2 4 9】図 2 4 9 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのメニュー画面表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 5 0】図 2 5 0 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での待機画面表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 5 1】図 2 5 1 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、待機画面移行イメージ図である。

30

【図 2 5 2】図 2 5 2 は、本例に係る遊技機に適用可能なメモリマップ構成図である。

【図 2 5 3】図 2 5 3 は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。

【図 2 5 4】図 2 5 4 は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。

【図 2 5 5】図 2 5 5 は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。

【図 2 5 6】図 2 5 6 は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。

【図 2 5 7】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す正面図である。

40

【図 2 5 8】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す側断面図である

【図 2 5 9】ホッパの内部の構造を示す斜視図である。

【図 2 6 0】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す正面図である。

【図 2 6 1】メダル補助タンク H S と満杯検知電極 D E との配置を示す斜視図である。

【図 2 6 2】満杯検知電極とビス B S の大きさ及び位置を示す概略図である。

【図 2 6 3】リール帯の構成を示す図である。

【図 2 6 4】リール帯の構成を示す図である。

【図 2 6 5】図 2 6 5 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。

【図 2 6 6】図 2 6 6 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での

50

回転開始時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。

【図 2 6 7】図 2 6 7 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

【図 2 6 8】図 2 6 8 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での停止時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。

【図 2 6 9】図 2 6 9 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 開始演出実行イメージ図である。

【図 2 7 0】図 2 7 0 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ランプユニット点灯構成イメージである。

【図 2 7 1】図 2 7 1 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、状況別報知態様の一例である。

10

【図 2 7 2】図 2 7 2 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、払出に関する構成の一例である。

【図 2 7 3】図 2 7 3 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例 1 である。

【図 2 7 4】図 2 7 4 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例 2 である。

【図 2 7 5】図 2 7 5 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例 3 である。

【図 2 7 6】図 2 7 6 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例 4 である。

20

【図 2 7 7】図 2 7 7 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例 1 である。

【図 2 7 8】図 2 7 8 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例 2 である。

【図 2 7 9】図 2 7 9 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例 3 である。

【図 2 8 0】図 2 8 0 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例 4 である。

【図 2 8 1】図 2 8 1 (a) は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第 1 の態様を示すタイミングチャートであり、図 2 8 1 (b) は、遊技機の給電と電源断とのタイミングの第 2 の態様を示すタイミングチャートである。

30

【図 2 8 2】図 2 8 2 (a) は、第 1 の態様での設定キースwitchの状態と給電状態と状況との関係を示す表であり、図 2 8 2 (b) は、第 2 の態様での設定キースwitchの状態と給電状態と状況との関係を示す表である。

【図 2 8 3】図 2 8 3 は、クレジット数が加算される処理と、遊技メダルが払い出される処理と、遊技媒体付与音が出力される処理を示すタイミングチャートである。

【図 2 8 4】図 2 8 4 は、主制御基板 M に実装されている電子部品の配置を示す正面図である。

【図 2 8 5】図 2 8 5 は、主制御基板 M に実装されている電子部品の配置を示す側面図である。

40

【図 2 8 6】図 2 8 6 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側での A T 状態移行制御処理のフローチャートである。

【図 2 8 7】図 2 8 7 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのウエイトが無い場合における 1 つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図 2 8 8】図 2 8 8 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのウエイトが無い場合における 2 つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図 2 8 9】図 2 8 9 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのウエイトがある場合における 1 つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図 2 9 0】図 2 9 0 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのウエイト

50

トがある場合における２つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図２９１】図２９１は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトがある場合における３つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図２９２】図２９２は、本例に係る回胴式遊技機の斜視図である。

【図２９３】図２９３は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトが無い場合におけるリール窓枠ランプを含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図２９４】図２９４は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトがある場合におけるリール窓枠ランプを含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

10

【図２９５】図２９５は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトが無い場合における音声を含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図２９６】図２９６は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのウエイトがある場合における音声を含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図２９７】図２９７は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態での押し順ベル役当選時における１つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。

【図２９８】図２９８は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態での押し順ベル役当選時における２つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。

【図２９９】図２９９は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態での押し順ベル役当選時における３つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。

20

【図３００】図３００は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態での押し順再遊技役当選時における１つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。

【図３０１】図３０１は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態での押し順再遊技役当選時における２つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。

【図３０２】図３０２は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ＡＴ中状態でのリール停止制御と押し順ナビの表示態様の変化のイメージ図である。

【図３０３】図３０３は、第３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、第１投入センサと第２投入センサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャートである。

【図３０４】図３０４は、第３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側での遊技進行制御処理のフローチャートである。

30

【図３０５】図３０５は、第３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側でのメダル投入エラー処理のフローチャートである。

【図３０６】図３０６は、第３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側での第１投入センサ及び第２投入センサの遊技メダルの検知とクレジット加算処理の関係を示す図である。

【図３０７】図３０７は、第３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側でのシュートセンサによるエラー検出のイメージ図である。

【図３０８】図３０８は、第３実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、第１投入センサ及び第２投入センサとシュートセンサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャートである。

40

【図３０９】図３０９は、第４実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル返却部材の正面図である。

【図３１０】図３１０は、第４実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル返却部材の側面図である。

【図３１１】図３１１は、第４実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル返却部材を流下する遊技メダルの軌跡図である。

【図３１２】図３１２は、第４実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル受入口へ払い出される遊技メダルの軌跡図である。

【図３１３】図３１３は、第５実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホップモータ駆動時における第１払出センサと第２払出センサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミ

50

ングチャートである。

【図 3 1 4】図 3 1 4 は、第 5 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホップモータ駆動開始からホップモータ駆動停止までのディスクの回転態様のイメージ図である。

【図 3 1 5】図 3 1 5 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算処理中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した 1 つ目のパターン図である。

【図 3 1 6】図 3 1 6 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算処理中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した 2 つ目のパターン図である。

10

【図 3 1 7】図 3 1 7 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ウェイト期間中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示したパターン図である。

【図 3 1 8】図 3 1 8 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホップからのメダル払出処理中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した 1 つ目のパターン図である。

【図 3 1 9】図 3 1 9 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホップからのメダル払出処理中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した 2 つ目のパターン図である。

20

【図 3 2 0】図 3 2 0 は、本例に適用可能な置数に関する表である。

【図 3 2 1】図 3 2 1 は、本例に適用可能な有利アイコン表示イメージ図 1 である。

【図 3 2 2】図 3 2 2 は、本例に適用可能な有利アイコン表示イメージ図 2 である。

【図 3 2 3】図 3 2 3 は、本例に適用可能な有利アイコン表示イメージ図 3 である。

【図 3 2 4】図 3 2 4 は、本例に適用可能な有利アイコン表示イメージ図 4 である。

【図 3 2 5】図 3 2 5 は、本例に適用可能な有利アイコン表示イメージ図 5 である。

【図 3 2 6】図 3 2 6 は、本例に適用可能な変動時間決定用テーブルイメージ図である。

30

【図 3 2 7】図 3 2 7 は、本例に適用可能な参照テーブル決定イメージ図である。

【図 3 2 8】図 3 2 8 は、本例に適用可能な特別遊技実行イメージ図である。

【図 3 2 9】図 3 2 9 は、本例に適用可能な大入賞口開放態様イメージ図である。

【図 3 3 0】図 3 3 0 は、本例に適用可能な大当たり図柄停止イメージ図である。

【実施するための形態】

【0 0 0 8】

<<<ぱちんこ遊技機に関する実施形態>>>

はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」への通過も含む。

「識別情報」とは、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを挙げることができる。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄・特別図柄（特図）や装飾図柄（装図）と呼ぶことがあるが、「特別図柄（特図）」は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄（装図）」は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段（例えば液晶、LED、7セグ）の発光（発光の有無だけでなく、色の違いも含む）、物理的な表示（例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する）等、を挙げることができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げるこ

40

50

ができる。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ベロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、ぱちんこ遊技機の場合、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合には、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。「遊技領域」とは、遊技球が転動可能な領域であり、遊技盤D35の手前（遊技者から見て）のみに限られず、例えば、遊技盤D35の奥側（遊技者から見て）と遊技盤D35の手前側（遊技者から見て）との双方を含む遊技球が転動可能な領域であってもよい。「左打ち」とは、後述する、遊技領域D30の左側（左打ちルートML10）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すことである。「右打ち」とは、後述する、遊技領域D30の右側（右打ちルートMR10）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すことである。また、「左打ち領域」とは、遊技領域中央を基準とした場合に遊技領域D30の左側の領域のことである。「右打ち領域」とは、遊技領域中央を基準とした場合に遊技領域D30の右側の領域のことである。「単位時間あたりにおける易入球遊技の期待平均実行時間」とは、補助遊技図柄の図柄変動が絶え間なく行われる状況（例えば、補助遊技図柄に係る保留が常に存在している状況）を仮定した場合において、始動口に取り付けられた可変部材の単位時間（例えば、5分間）あたりにおける開放期間が占める割合を意味しているが、内部処理的には、前述した遊技状態に基づき換言すると、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合には、可変部材の開放期間の長短（いわゆる開放延長機能作動状態・非作動状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の当選確率の高低（いわゆる普図高確率抽選状態・低確率抽選状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の変動時間の長短（いわゆる普図変動短縮機能非作動状態・作動状態）、等の任意の一又は複数の組合せによって実現されるものである。「識別情報の変動表示期間の平均値」とは、識別情報の変動表示毎に変動表示期間を実測し、当該実測値に基づく平均値を採るという意味に限定されるものではない。より具体的には、識別情報の変動表示毎に、その変動表示期間を決定するよう構成されている場合であって、決定（選択）されるべき変動表示期間の候補が複数種類ある場合には、当該複数種類の変動表示期間に基づく期待値（「選択確率×変動表示期間」の総和）となるが、当該選択されるべき変動表示期間の候補が

10

20

30

40

50

一種類である場合には、その一種類の変動表示期間そのものとなる（即ち、双方の概念を含むものである）。更には、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値のみに限定した概念又は当たり時における識別情報の変動表示期間の平均値のみに限定した概念、或いは、最も選択確率の高い変動表示期間のみに限定した概念としてもよく、即ち、この文言の趣旨は、遊技者が体感できる遊技の進行スピードを指し示す指標として用いることにあることを補足しておく（よって、「識別情報の変動表示期間の平均値」を異ならせる実現方法としては、変動表示期間の候補及び／又は選択確率を異ならせる、或いは、変動表示期間の候補及び／又は選択確率が同一であっても更なる変動表示期間を付加する際の期間値を異ならせる、等の様々な手法はあるが、いずれかの手法に限定されるものではない）。「識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、」とは、当該二つの状態のみならず、三つ以上の状態を有していてもよい（或いは、三つ以上の状態を有する場合におけるいずれか二つの状態を対象とする）という意味であり、例えば、識別情報の変動表示回数に応じて、「第一変動期間状態」→「第二変動期間状態」→「第三変動期間状態」との状態遷移を採り得るものも含む。この場合においては、夫々の状態における識別情報の変動表示期間の平均値が、「第一変動期間状態」＜「第二変動期間状態」＜「第三変動期間状態」となるよう構成した場合、高速な遊技進行状態→中速な遊技進行状態→低速な遊技進行状態、との状態遷移を構築することができる（勿論、この逆となる状態遷移（遊技進行状態）を構築してもよく、その場合、次回の大当たりまで継続する確率変動遊技状態＋電チュー特定遊技状態と併用する際において好適となる（次回の大当たり発生が確定的である状況にも拘わらず、次回の大当たりが得られない状況が続くほど、遊技の進行スピードが向上するため、いわゆるハマリ時における倦怠感を払拭できる）場合がある）。更には、各状態の特徴として、「第一変動期間状態」においては、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値と当たり時における識別情報の変動表示期間の平均値との差が、「第二変動期間状態」におけるその差よりも小さい、「第三変動期間状態」においては、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値と当たり時における識別情報の変動表示期間の平均値との差が、「第二変動期間状態」におけるその差よりも小さいことに加え、「第一変動期間状態」と比べて、特にハズレ時における識別情報の変動表示期間が相対的に長時間となり易い（即ち、当たりやリーチを示唆する変動又はリーチ変動となり易い）、「第二変動期間状態」においては、他の状態と比べて、特に当たり時における識別情報の変動表示期間が相対的に長時間となり易い（即ち、ハズレが確定的となる短変動ハズレの変動表示期間や当たりを示唆する中変動ハズレの変動表示期間が選択されない（又は選択され難い）が、リーチ変動（長変動当たり）の変動表示期間のみ選択される（又は選択され易い））、といった特徴を有することを例示することができる。「特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間」とは、当該特別遊技の実行終了直後から所定回数分の図柄変動がなされるまでの期間であってもよいし、当該特別遊技の実行終了後における一又は複数回の図柄変動がなされた後から所定回数分の図柄変動がなされるまでの期間であってもよい（即ち、特別遊技の実行終了後にて高確率抽選状態が維持されている範囲内であれば、その範囲内における任意の期間であることを意味するが故、前述の「第一変動期間状態」→「第二変動期間状態」→「第三変動期間状態」との状態遷移を採り得る場合には、当該特定期間が「第一変動期間状態」及び／又は「第二変動期間状態」の滞在期間を意味するものとなり得る）。「保留に関する情報において所定条件を充足した際」とは、例えば、その保留消化時において特別遊技（いわゆる大当たり遊技）が生起する可能性が高いことを意味するが、特別遊技が生起する可能性の判断基準には特に限定されない。より具体的には、「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等の乱数値を判断基準としてもよいし、これら乱数値から導き出される事象内容（当否判定結果、変動時間の長さ、停止図柄の種類、特定遊技への移行可否等）を判断基準としてもよい。「保留の存在を示唆又は報知する

10

20

30

40

50

」とは、示唆する場合には、例えば、当該保留に到るまでの保留消化時における演出（装飾図柄の図柄変動態様や、それと連動して行われている背景演出等）の実行態様を変化させる、等を挙げることができ、報知する場合には、例えば、当該保留生起時において保留表示灯（液晶表示装置上の画像であってもよい）の表示態様を変化させる（その場合には、表示色を変化させる、表示形状を変化させる、等）、当該保留生起時において保留発生音やBGM等の音響を変化させる、当該保留生起時において演出用のランプ（枠ランプ等）の点灯態様を変化させる、或いは、当該保留生起時において実行されている他の演出（装飾図柄の図柄変動態様や、それと連動して行われている背景演出等）の実行態様を変化させる、等を挙げることができる。

【0009】

尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

【0010】

以下の実施形態は、従来の第1種ぱちんこ遊技機を二つ混在させたような機種（第1種第1種複合機）である。但し、これには何ら限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第1種、第2種、第3種、一般電役等のぱちんこ遊技機）に応用された場合も範囲内である。尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。また、本例において「テーブル」という場合には、その形式に限定されるものではなく、一又は複数の情報に基づき、複数の選択候補の中から一又は複数の選択候補が選択されるように対応付けられている態様であると理解すべきである。更に、以下の実施形態や変更例において示す具体的一例としての数値（例えば、抽選実行時における当選確率、特別遊技時における最大ラウンド数、図柄変動時間、各遊技状態における継続回数、等）は、あくまで一例であり、特に、異なる条件下（例えば、第1主遊技側と第2主遊技側との条件別、確率変動遊技時と非確率変動遊技時との条件別、時間短縮遊技時と非時間短縮遊技時との条件別、等）において示した数値の大小関係や組み合わせは、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。例えば、第1主遊技側と第2主遊技側とで、抽選実行時における当選確率や特別遊技時における最大ラウンド数の期待値における大小関係が、第1主遊技側＝第2主遊技側となるよう例示されていたとしても、当該大小関係を第1主遊技側<第2主遊技側とする、或いは、第1主遊技側>第2主遊技側とするといったように適宜変更してもよい（その他の数値、条件下についても同様）。また、例えば、確率変動遊技状態の継続回数として、次回大当たりが発生するまで継続するとの趣旨に基づき構成するに際し、継続回数として「65535」をセットするのか（実質的に継続するよう構成する）、或いは、継続回数をセットせずに次回大当たりが発生するまで確率変動遊技状態を維持する、といった同一趣旨に基づく実現方法の選択肢においても、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべき

10

20

30

40

50

である。

【0011】

(本実施形態)

ここで、各構成要素について説明する前に、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の特徴(概略)を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【0012】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している(例えば、本実施形態におけるステップ2102と第2実施形態におけるステップ2102は、別の実施形態におけるステップ2102であるため、それぞれ単独で機能する処理である)。

【0013】

まず、図1を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、主に遊技機枠と遊技盤D35で構成される。以下、これらを順に説明する。

【0014】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠D12、前枠D14、透明板D16、扉D18、上球皿D20、下球皿D22及び発射ハンドルD44を含む。まず、外枠D12は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠D14は、外枠D12の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠D12に開閉可能に取り付けられる。前枠D14は、遊技球を発射する機構、遊技盤D35を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板D16は、ガラス等により形成され、扉D18により支持される。扉D18は、図示しないヒンジ機構を介して前枠D14に開閉可能に取り付けられる。上球皿D20は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿D22への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿D22は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、遊技盤D35の右上方と左上方とはスピーカD24が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

【0015】

遊技盤D35と遊技機の前面の透明板D16(例えば、ガラス板)とは、13mmを超え25mmを超えない距離(本例では、19mm)の距離を保ち並行になるように遊技機枠に取り付けられている。ここで、遊技盤D35は、容易に動揺しないように固定機構によってしっかりと固定されている。

【0016】

また、透明板D16(例えば、ガラス板)は、遊技盤の全体の構造の見通しを妨げず、遊技盤上の遊技球の位置を確認できるように遊技領域全体が無色透明で凹凸がないように形成されている。

【0017】

球皿(例えば、上球皿D20、下球皿D22)は、球皿上の遊技球が遊技者にとって可視的(遊技球の数を概ね確認可能)であり、遊技者が受け皿に受けた遊技球の取り出しを阻害しないような形状(遊技球を自由に取り出せるような形状)になっている。

【0018】

次に、遊技盤D35は、外レールD32と内レールD34とにより区画された遊技領域D30が形成されており、透明板D16を介して遊技盤D35上(遊技領域D30上)を流下する遊技球の位置を確認できるようになっている。遊技領域D30は、左打ち領域DL10と右打ち領域DR10とに大別される。そして、当該遊技領域D30には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口その他、左打ちルートML10、右打ちルートMR10、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、補助遊技始動口H10、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20、演出表示装置SG、補助遊技図柄表示装置H20、センタ

一飾りD38、可動体役物YK、右一般入賞口用ランプLP10、左一般入賞口P10、右一般入賞口P20、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2及びアウト口D36が設置されている。尚、本実施形態においては、左打ちルートML10を第1流下ルートと称することがあり、右打ちルートMR10を第2流下ルートと称することがある。以下、各要素を順番に詳述する。

【0019】

次に、第1主遊技始動口A10は、第1主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第1主遊技始動口A10は、第1主遊技始動口入球検出装置A11sを備える。ここで、第1主遊技始動口入球検出装置A11sは、第1主遊技始動口A10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1主遊技始動口入球情報を生成する。

10

【0020】

次に、第2主遊技始動口B10は、第2主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第2主遊技始動口B10は、第2主遊技始動口入球検出装置B11sと、第2主遊技始動口電動役物B11dと、を備える。ここで、第2主遊技始動口入球検出装置B11sは、第2主遊技始動口B10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第2主遊技始動口電動役物B11dは、第2主遊技始動口B10に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該閉鎖状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に変化する。

【0021】

20

ここで、本実施形態においては、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とが設けられており、遊技領域D30の左側（左打ち領域DL10）を流下する遊技球とが第1主遊技始動口A10に誘導され易い一方、遊技領域D30の右側（右打ち領域DR10）を流下する遊技球は第1主遊技始動口A10に誘導され難いよう構成されている。また、遊技領域D30の左側を流下する遊技球と遊技領域D30の右側を流下する遊技球とのいずれも第2主遊技始動口B10に誘導され得るよう構成されている。

【0022】

尚、本実施形態では、第2主遊技始動口B10側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第1主遊技始動口A10側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本実施形態では、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とが重ねるように配置されているが、これにも限定されず、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とを離隔して配置してもよい。

30

【0023】

次に、補助遊技始動口H10は、補助遊技始動口入球検出装置H11sを備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置H11sは、補助遊技始動口H10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口H10への遊技球の入球は、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11dを拡開させるための抽選の契機となる。

【0024】

ここで、本実施形態においては、遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が補助遊技始動口H10に誘導され易く、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が補助遊技始動口H10に誘導され難くなるよう構成されている。但し、これには限定されず、遊技領域D30の右側及び左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、補助遊技始動口H10に誘導され得るよう構成されていてもよい。

40

【0025】

次に、左一般入賞口P10は、左一般入賞口入球検出装置P11sを備える。左一般入賞口入球検出装置P11sは、左一般入賞口P10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す左一般入賞口入球情報を生成する。尚、左一般入賞口P10への遊技球の入球によって、所定数（例えば、3球）の遊技球が賞球として払い出されることとなる。尚、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は左

50

一般入賞口 P 1 0 に入球し易く、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は左一般入賞口 P 1 0 に入球し難いよう構成されている。即ち、左打ち（遊技領域 D 3 0 の左側である左打ち領域 D L 1 0（左打ちルート M L 1 0）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）を実行した際に左一般入賞口 P 1 0 に入球し易いよう構成されている。

【 0 0 2 6 】

次に、右一般入賞口 P 2 0 は、右一般入賞口入球検出装置 P 2 1 s を備える。右一般入賞口入球検出装置 P 2 1 s は、右一般入賞口 P 2 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す右一般入賞口入球情報を生成する。ここで、右一般入賞口 P 2 0 は、右打ち領域 D R 1 0 に配置され、補助遊技乱数を取得するという補助遊技始動口の役割と、賞球が払い出されるという一般入賞口の役割との双方を兼ね備えている。つまり、右一般入賞口 P 2 0 への遊技球の入球は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に取り付けられた第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d を拡開させるための抽選の契機となる。また、右一般入賞口 P 2 0 への遊技球の入球によって、所定数（例えば、2 球）の遊技球が賞球として払い出されることとなる。尚、右一般入賞口 P 2 0 への遊技球の入球によって、右一般入賞口 P 2 0 から賞球として払い出される遊技球（例えば、2 球）は、左一般入賞口 P 1 0 への遊技球の入球によって、左一般入賞口 P 1 0 から賞球として払い出される遊技球（例えば、3 球）よりも少なくなるよう構成されている。尚、本実施形態においては、右打ちを実行した遊技球が右一般入賞口 P 2 0 に入球し得るよう構成されている。即ち、右打ち（遊技領域 D 3 0 の右側である右打ち領域 D R 1 0（右打ちルート M R 1 0）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）を実行した際に右一般入賞口 P 2 0 に入球し易いよう構成されている。

【 0 0 2 7 】

ここで、本実施形態においては、右打ちを実行した際に入球し得る入球口としては、上流から順に、「補助遊技始動口 H 1 0 → 右一般入賞口 P 2 0 → 第 2 大入賞口 C 2 0 → 第 1 大入賞口 C 1 0 → 第 2 主遊技始動口 B 1 0 → アウト口 D 3 6」の順となっている。また、補助遊技始動口 H 1 0 はゲートの形状をしているため、補助遊技始動口 H 1 0 を通過した遊技球は遊技領域上を更に流下していくこととなり、下流にある入球口（上述した右一般入賞口 P 2 0 等）に入球し得ることとなる。一方、右一般入賞口 P 2 0 に入球した遊技球は遊技盤面奥側に流入することとなり、その後第 1 大入賞口 C 1 0 や第 2 大入賞口 C 2 0 に入球することはない（右打ちを実行して右一般入賞口 P 2 0 に入球しなかった遊技球が第 1 大入賞口 C 1 0 又は第 2 大入賞口 C 2 0 に入球し得ることとなる）。

【 0 0 2 8 】

尚、非時間短縮遊技状態における左打ちの実行時には（非時間短縮遊技状態においては左打ちにて遊技を進行する）、補助遊技始動口 H 1 0（及び右一般入賞口 P 2 0）に遊技球が入球し難いため第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が開放し難く、主遊技側の始動口として主に第 1 主遊技始動口 A 1 0 への入球によって遊技を進行していくこととなり、一方、時間短縮遊技状態における右打ちの実行時には（時間短縮遊技状態においては右打ちにて遊技を進行する）、補助遊技始動口 H 1 0（及び右一般入賞口 P 2 0）に遊技球が入球し易いため第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が開放し易く、主遊技側の始動口として主に第 2 主遊技始動口 B 1 0 への入球によって遊技を進行していくこととなる。また、非時間短縮遊技状態において左打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第 1 主遊技始動口 A 1 0 への入球容易性よりも、時間短縮遊技状態において右打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第 2 主遊技始動口 B 1 0 への入球容易性の方が高い、換言すると、非時間短縮遊技状態において左打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第 1 主遊技始動口 A 1 0 又は第 2 主遊技始動口 B 1 0 への入球容易性よりも、時間短縮遊技状態において右打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第 1 主遊技始動口 A 1 0 又は第 2 主遊技始動口 B 1 0 への入球容易性の方が高くなる。そこで、本例においては、左打ち実行時の方が右打ち実行時よりも入球し易い左一般入賞口 P 1 0 に入球した際の賞球数（本例では、3 球）を、右打ち実行時の方が左打ち実行時よりも入球し易い右一般入賞口 P 2 0 に入球した際の賞球数（本例では、

2球)よりも多く設計することにより、非時間短縮遊技状態にて左打ちで遊技を進行した場合と、時間短縮遊技状態にて右打ちで遊技を進行した場合との、入賞口へ入球することにより払い出される平均の賞球数の差分、即ち、ベース値(特別遊技に当選していない状況において、発射した遊技球100球に対する、払い出される賞球払出数の期待値)の差分が大きくなりすぎることを防止することができる。

【0029】

また、右一般入賞口用ランプLP10は、例えば、液晶、LED等で構成されており、特別遊技の実行中に右一般入賞口に遊技球が入球することにより点灯し得るよう構成されている。また、詳細は後述することとなるが、右一般入賞口用ランプLP10の点灯色の違いにより特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するか非確率変動遊技状態に移行するかを示唆し得るよう構成されている。尚、右一般入賞口用ランプLP10は、遊技領域D30上の、左打ち領域DL10に設けても良いし右打ち領域DR10に設けても良い。また、遊技領域D30以外の領域に設けてもよい。尚、本例においては、非確率変動遊技状態を、通常状態、通常遊技状態、通常時、低確率、低確率状態、低確率遊技状態、低確率時、非確変、低確率抽選状態等と称することがある。また、確率変動遊技状態を、高確率、高確率状態、高確率遊技状態、高確率時、確変、高確率抽選状態等と称することがある。また、時間短縮遊技状態を、時短状態、時短中、時短、等と称することがある。また、非時間短縮遊技状態を、非時短状態、非時短中、非時短等と称することがある。また、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態を、通常状態、通常遊技状態、通常時、等と称することがある。

【0030】

また、右打ちルートMR10を流下した遊技球は、右打ちルート流出口D50を通過して右一般入賞口P20、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20等の近傍に流下していくこととなる。

【0031】

次に、アウト口D36の右上方には、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20とが設けられており、遊技領域D30の右側(遊技領域中央を基準)を流下する遊技球は、アウト口D36に到達する前に、第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20が配置されている領域を通過し易いよう構成されている。

【0032】

次に、第1大入賞口C10は、第1主遊技図柄(特別図柄)又は第2主遊技図柄(特別図柄)が大当たり図柄停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第1大入賞口C10は、遊技球の入球を検出するための第1大入賞口入賞検出装置C11sと、第1大入賞口電動役物C11d{及び第1大入賞口電動役物ソレノイドC13}と、を備える。ここで、第1大入賞口入賞検出装置C11sは、第1大入賞口C10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入球情報を生成する。第1大入賞口電動役物C11dは、第1大入賞口C10に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第1大入賞口C10を可変させる(第1大入賞口電動役物ソレノイドC13を励磁して可変させる)。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様(いわゆる、ベロ型アタッカー)や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様(いわゆる、スライド式アタッカー)としてもよく、大入賞口への入球数を所定数(例えば、10個)とすることを担保したい場合において好適である。

【0033】

次に、第2大入賞口C20は、第1主遊技図柄(特別図柄)又は第2主遊技図柄(特別

図柄)が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口C20は、遊技球の入球を検出するための第2大入賞口入賞検出装置C21sと、第2大入賞口電動役物C21d{及び第2大入賞口電動役物ソレノイドC23}と、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置C21sは、第2大入賞口C20への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。そして、第2大入賞口C20内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C21sによって検出されるよう構成されている。次に、第2大入賞口電動役物C21dは、第2大入賞口C20に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口C20を可変させる。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様(いわゆる、ペロ型アタッカー)や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様(いわゆる、スライド式アタッカー)としてもよく、大入賞口への入球数を所定数(例えば、10個)とすることを担保したい場合において好適である。

【0034】

次に、第1主遊技図柄表示装置A20(第2主遊技図柄表示装置B20)は、第1主遊技(第2主遊技)に対応する第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第1主遊技図柄表示装置A20(第2主遊技図柄表示装置B20)は、第1主遊技図柄表示部A21g(第2主遊技図柄表示部B21g)と、第1主遊技図柄保留表示部A21h(第2主遊技図柄保留表示部B21h)とを備える。ここで、第1主遊技図柄保留表示部A21h(第2主遊技図柄保留表示部B21h)は、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第1主遊技(第2主遊技)に係る乱数の保留数(実行されていない主遊技図柄の変動数)に相当する。尚、第1主遊技図柄表示部A21g(第2主遊技図柄表示部B21g)は、例えば7セグメントLEDで構成され、第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)は、「0」~「9」の10種類の数字及びハズレの「-」で表示される{但し、これには限定されず、いずれの主遊技図柄が表示されたのかを遊技者が認識困難となるよう、7セグメントLEDを用いて記号等によって表示することが好適である。また、保留数表示においても、4個のランプから構成されていることには限定されず、最大4個分の保留数を表示可能に構成(例えば、1個のランプから構成されており、保留数1:点灯、保留数2:低速点滅、保留数3:中速点滅、保留数4:高速点滅、するよう構成)されていればよい}。

【0035】

尚、主遊技図柄は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本実施形態では、第1主遊技図柄表示装置A20の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、主遊技図柄自体に演出的な役割を持たせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置SGのような液晶ディスプレイに、主遊技図柄を表示させるように構成してもよい。

【0036】

次に、演出表示装置SGは、主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。ここで、具体的構成としては、演出表示装置SGは、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される表示領域SG10を備える。ここで、表示領域SG10は、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域SG11と、主遊技保留情報を表示する第1保留表示部SG12及び第2保留表示部SG13と、を有している。尚、演出表示装置SGは、本実施形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムやLED等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、第1保留表示部SG12及び第2保留表示部SG13は夫々4個のランプから構成され、当該ランプは、主遊技図柄の保留ランプと連動し

ている。

【0037】

次に、補助遊技図柄表示装置H20は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置H20は、補助遊技図柄表示部H21gと、補助遊技図柄保留表示部H21hとを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部H21hは、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数（実行されていない補助遊技図柄変動の数）に相当する。本実施形態においては、補助遊技乱数を取得し得る入球口として、補助遊技始動口H10と右一般入賞口P20との2つの入球口を有しており、当該2つの入球口のいずれに入球した場合にも、取得した補助遊技乱数に関する表示は補助遊技図柄表示装置H20に表示されることとなる。

10

【0038】

次に、センター飾りD38は、演出表示装置SGの周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置SGの保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプD26は、遊技領域D30及び／又は遊技領域D30以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【0039】

次に、可動体役物YKは、演出表示装置SGの近傍に設置され、図柄変動に伴う演出実行の際に駆動して遊技を盛り上げる役割を担っている。上下方向に移動したり、回転駆動したり、点灯したりして、駆動したことが目立つよう構成し、且つ、大当たり期待度の高い図柄変動にて駆動し易い構成することが好適である。

20

【0040】

次に、サブ入力ボタンSBは、副制御基板Sと電氣的に接続された、操作（押下）することによって当該操作に基づく演出が実行されることとなる操作部材である。尚、サブ入力ボタンSBの操作態様として、単発押し（短時間の1回のみサブ入力ボタンSBを押下する操作態様）と、連打（複数回サブ入力ボタンSBを押下する操作態様）と、長押し（所定期間サブ入力ボタンSBを押し続ける操作態様）と、を有するよう構成してもよい。また、副制御基板Sと電氣的に接続された、操作（押下）することによって当該操作に基づく演出が実行されることとなる操作部材はサブ入力ボタンSBのみには限定されず、上、下、左、右の4つの操作部を有しており、当該操作部を操作することにより、実行する演出（予告演出等）を選択可能に構成される十字キー、手前に引くことにより演出（可動体役物が作動する、等）が実行されるレバー、等を有するよう構成してもよい。

30

【0041】

次に、アウト口D36は、遊技領域D30の下方に設けられた入球口であり、遊技領域D30に設けられたいずれの入賞口にも入球せずに流下した遊技球が入球する入球口であり、アウト口D36に遊技球が入球した場合には、乱数に基づく各種抽選や入球に基づく賞球等は実行されず、当該遊技球は遊技機外に排出されることとなる。なお、本実施例では、が遊技盤上の最下部にのみ、入賞口に入賞しなかった遊技球が入るアウト口D36が設けられているが、遊技盤の上部の所定箇所にアウト口を設けることも可能である。その場合には、当該入口が入賞口でないことを明らかにするため、シールを用いて、「OUT」を表示する等、入賞口と混同しないようにすることが望ましい。

40

【0042】

尚、不図示であるが、遊技盤D35（遊技領域D30）の大きさは、一辺が500mmである正方形の枠を超えず、かつ、直径が300mmである円を含む範囲が設定されている。

【0043】

また、本実施形態においては、役物が作動しない場合（大入賞口C10等の可変入賞口が閉鎖状態となっている場合）における入賞口（遊技球を入賞させることが可能なもの、換言すると発射された遊技球について物理的に可能な軌跡をもってしても入賞が不可能でないものであり、例えば、第1主遊技始動口A10）の数（入賞口の入口の数）は、5個（第1主遊技始動口A10が1個、左一般入賞口P10が3個、右一般入賞口P20が1

50

個)となっている。尚、入賞口の数に適宜設定可能であるが、入賞割合と遊技の複雑化抑止の観点から5個～15個の範囲が望ましい。ここで、入賞口の入口とは、入賞口及び当該入賞口に連なる遊技釘等(その間を遊技球が通過できない形で連続配置されている遊技釘等)で構成される遊技球の通過面のうち、入賞口から最も離れた位置にある部分を指す。尚、役物が作動しない場合における入賞口の入口の大きさ(入賞口の入口のうち、遊技盤D35と平行な距離の最大値であり、遊技釘により設定されている場合には釘と釘の内法)は、13mmを超えないように構成することが望ましく、大入賞口以外の可変入賞装置(電動役物や非電動役物)の入賞口の入口の大きさ(前述の通り)は、55mmを超えないことが望ましい。また、大入賞口の入口の大きさ(遊技盤と平行な距離の最大値)は、他の役物と区別するために、55mmを超え、135mmを超えないようにすることが望ましい。

10

【0044】

更に、普通図柄表示装置が作動する契機となっているゲート(例えば、補助遊技始動口H10)の大きさ(ゲート及び当該ゲートに連なる遊技釘等(その間を遊技球が通過できない形で連続配置されている遊技釘等)で構成される遊技球の通過面のうち、ゲートから最も離れた位置で遊技盤D35と平行な距離の最大値、即ち実質的なゲートの入口)は、13mmを超えないようにすることが望ましい。

【0045】

尚、本実施形態においては、大入賞口を2つ(第1大入賞口C10と第2大入賞口C20との2つ)設けているが、射幸性の観点から2個を超えないように構成することが望ましい。また、本実施形態のように、2個の大入賞口が開放等している否かにかかわらず物理的に明確に分離されていることが明らかな構造が望ましい。更に、本実施形態のように、2個の大入賞口が水平方向に隣接することなく、2つの大入賞口の間に遊技球が通過可能となっていることが望ましい。また、本実施形態では始動口として、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B20との2つが設けているが、一般入賞口の数(本実施形態においては一般入賞口が4個設けられている)とのバランスを考慮し、3個を超えないように構成することが望ましい。

20

【0046】

なお、始動口内に可動物を設け、既に始動口に入賞した遊技球の動きを当該可動物で変化させてもよい。この場合には、可動物は、常時一定の動作を継続(一連の動作を繰り返すものを含む。)させ、動作の調整が不可能な構成とすることが望ましい。

30

【0047】

更に、前述の通り、遊技領域D30には、多数の遊技釘等が配置されているが、この配置は、遊技球の落下を一定の範囲で不規則にさせるものの、極端に不規則にしないことが望ましい。具体的には、電氣的又はその他の動力(風車、その他の遊技球の落下の方向に変化を与えるための装置に遊技球が衝突したことにより、遊技球が落下の方向とは異なった方向に変化することを除く。)により遊技球を上昇させる装置(上昇させる程度がわずかであって、遊技球の落下の方向を著しく不規則にしないことが明らかなものを除く。)等は、発射した遊技球の順序と入賞口又はアウト口に入球する順序とが大きく相違する可能性があるため、このような装置は設けないことが望ましい。なお、遊技釘及び風車は、遊技板におおむね垂直(±5度程度)に打ち込まれている。また、いうまでもないが、遊技釘等その他遊技盤上に設ける構造物は遊技球の衝突により形状等が変化しない程度の耐久性(例えば、本例の遊技釘では、ビッカース硬度が150HV～230HVの真鍮製を用いている。)が確保されている。

40

【0048】

次に、図2を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第1主遊技始動口A10(第2主遊技始動口B10)へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御(即ち、遊技者の利益と直接関係する制御)を行う主制御基板Mと、遊技内容に興味性を付与する演出表示装置SG上での各種演出に係る表示制御等を行うサブメイン制御部SMと、主に演出表示

50

を実行するサブサブ制御部SSと、所定のエラー発生時に点灯してエラー発生を報知するエラーランプSS3と、賞球タンクKT、賞球ルールKR及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンクKTから供給される遊技球を上球皿D20へ払い出す払出ユニットKE10等を備える賞球払出装置（セット基盤）KEと、所定のエラーを解除するためのエラー解除スイッチKH3aと、賞球払出ユニットKE10による払出動作を制御する賞球払出制御基板KHと、払出に係るエラーの発生状況を表示（例えば、7セグ表示）するエラー表示器KH3と、払出ユニットKE10による払出動作を制御する賞球払出制御基板KHと、上球皿D20の遊技球（貯留球）を遊技領域D30へ1球ずつ発射する発射装置D42と、発射装置D42の発射動作を制御する発射制御基板D40と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源供給ユニットEと、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチEa等が、前枠D14裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

10

【0049】

また、主制御基板M上には、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、左一般入賞口P10、右一般入賞口P20、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20、等の入賞口への遊技球の入球状況を表示し得る入球状態表示装置J10が設けられており、4桁の8セグメント表示器が横一列に整列されて取り付けられている。尚、同図における入球状態表示装置J10は、主制御基板Mの遊技機の裏側方向の面に設けられており、遊技場側が所持している鍵で扉ユニットD18を解錠して扉ユニットD18を開放し、扉ユニットD18（遊技盤）の裏面に取り付けられた基板類を確認する必要があるため、遊技者は確認することができないよう構成されている。尚、入球状態表示装置J10に表示する前記入球状況の一例としては、総アウト個数による区間情報やベース比率（『（低確払出個数÷低確アウト個数）×100』で算出される値）等が挙げられる。尚、ステップ1550-10の処理を実行するROM・RAM領域と、ステップ1000-1～ステップ3500の処理を実行するROM・RAM領域とを異なる（互いにアドレスが重複していない）領域となるよう構成してもよい。

20

【0050】

次に、図3及び図4を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニットKE10の構造と遊技球の払出を行う動作原理を説明することとする。まず、図3上段に示されるように、賞球払出ユニットKE10は、払出の際に駆動される払出モータ（ステッピングモータと称することがある）KE10mを有している。そして、図3下段に示されるように、賞球払出ユニットKE10は、ステッピングモータKE10mと連結したスプロケットKE10pを有している。このような構造の賞球払出ユニットKE10は、下記の原理に従い動作する。まず、遊技領域内の入賞口に遊技球が入球すると、入賞信号が主制御基板Mに送られ主制御基板Mは払出個数を決定し、賞球払出制御基板KHへ賞球の信号を送信する。或いは、カードユニットR等の遊技球貸出装置から賞球払出制御基板KHへ球貸しの要求がなされる。これを受けて賞球払出制御基板KHは賞球払出ユニットKE10を作動させ、賞球払出ユニットKE10内のステッピングモータKE10mが遊技球の払出を実行する。図4に示されるように、ステッピングモータKE10mが回転することにより、スプロケットKE10p（第1スプロケットKE10p1、第2スプロケットKE10p2及び回転確認用部材KE10p3が一体となっている部材）が回転し、遊技球が1球ずつ払い出される。また、払い出された遊技球は、賞球払出ユニットKE10の下流に連続して設けられた払出カウントセンサKE10sにより検知される。尚、断面C-Cについては、図示されるように、遊技球の流路に沿った（流路が見えやすい）断面を図示していることを補足しておく。

30

40

【0051】

また、図3下段は、ロータ位置確認センサ（払出モータ位置センサ）KE10msと回転体（スプロケット）KE10pとを模式的に示した図である（一例）。ロータ位置確認センサKE10msは、一対の測定部を有しており、測定部間の物体を光の投受光により検出するフォトセンサである。ここで、一対の測定部は、光を投光する投光部と、投光部からの光を受光する受光部であり、回転確認用部材KE10p3を挟んで配置されている

50

。ここで、回転確認用部材 K E 1 0 p 3 は、円周に沿って 6 個の凹部が形成されており、回転確認用部材 K E 1 0 p 3 がこれら投光部と受光部との間に介在しているときにはオフとなり、回転確認用部材 K E 1 0 p 3 がこれら投光部と受光部との間に介在していないときにはオン（図 3 下段の状態）となる。

【 0 0 5 2 】

次に、図 5 のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板 M と、主制御基板 M からの情報（信号、コマンド等）に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板 K H と、主制御基板 M からの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置 S G 上での各種演出、スピーカ D 2 4 からの音響、遊技効果ランプ D 2 6 の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板 S（本例では、サブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とが一つの基板上に配置されている）と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニット E と、を主体として構成されている。ここで、副制御基板 S は、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置 S G 上での各種演出、スピーカ D 2 4 からの音響、遊技効果ランプ D 2 6 の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部 S M と、演出表示装置 S G 上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部 S S の 2 つの制御部とを備えている。尚、主制御基板 M、賞球払出制御基板 K H、サブメイン制御部 S M 及びサブサブ制御部 S S には、様々な演算処理を行う C P U、C P U の演算処理を規定したプログラムを予め記憶する R O M、C P U が取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データや R O M から読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶する R A M、電断時に情報を保持するためのバックアップ領域（及びバックアップ用電源）が搭載されている。

【 0 0 5 3 】

以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電氣的な接続態様について概説する。まず、主制御基板 M は、入賞口センサ N s { 前述した第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s、第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s、第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s、一般入賞口入球検出装置 P 1 1 s }、図示略する駆動ソレノイド（前述した、第 1 大入賞口ソレノイド C 1 3、第 2 大入賞口ソレノイド C 2 3 等）、情報表示 L E D（不図示）等、遊技の進行に必須となる入出力装置である遊技周辺機器（図中の、第 1 主遊技周辺機器 A、第 2 主遊技周辺機器 B、第 1・第 2 主遊技共用周辺機器 C、補助遊技周辺機器 H）と電氣的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板 M は、賞球払出制御基板 K H と、副制御基板 S（サブメイン制御部 S M・サブサブ制御部 S S）とも電氣的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報（コマンド）を賞球払出制御基板 K H に、演出・遊技の進行状態等に関する情報（コマンド）を副制御基板 S にそれぞれ送信可能に構成されている。

【 0 0 5 4 】

また、本実施形態では、図 5 の矢印表記の通り、主制御基板 M と賞球払出制御基板 K H とは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、主制御基板 M とサブメイン制御部 S M とは、主制御基板 M からサブメイン制御部 S M への一方向通信が可能となるよう構成されている（通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用いてもよい）。尚、制御基板間（制御装置間）の通信については一方向通信でも双方向通信でもよい。また、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H は、外部中継端子板 G を介して、遊技関連情報や払出関連情報を、外部出力情報としてホールコンピュータ H C に出力（ホールコンピュータ H C 側に出力する一方向通信）可能に構成されている。

【 0 0 5 5 】

次に、賞球払出制御基板 K H は、遊技球の払出を実行する賞球払出装置 K E と、遊技者によって操作可能な装置であって遊技球の貸出要求を受付けて賞球払出制御基板 K H に伝達する遊技球貸出装置 R（カードユニット R と称することがある）とに接続されている。

また、図示略するが、本実施形態では、賞球払出制御基板KH内に、発射装置の制御回路部（発射制御基板D40）が併設されており、賞球払出制御基板KHと発射装置D42（発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等）とも接続されている。尚、本実施形態では、遊技球貸出装置Rを別体として遊技機に隣接する形態を採用しているが、遊技機と一体としてもよく、その場合には、賞球払出制御基板KHにより貸出制御及び電子マネー等貸出用の記録媒体の管理制御等を統括して行ってもよい。

【0056】

ここで、発射装置D42は、遊技者が発射ハンドルD44を直接操作したことが検出（タッチ検出）された場合に発射ハンドルの操作量に基づいて発射強度（発射位置）を決定し、遊技領域D30の任意の位置に向けて遊技球を1球ずつ発射できるように構成されており、連続して遊技球を発射する場合でも遊技球が1分間に100個を超えて発射できないようにカウンタやタイマ等により一定間隔（例えば599.9ms/1個）で遊技球が発射されるように構成されている。換言すると、確率変動遊技状態等の遊技状態や特別遊技の実行有無等の遊技の状態に関係することなく、常時一定間隔で遊技球の発射が行われる（発射速度が相違しない）ように構成されており、これにより、遊技の状態にかかわらず遊技者の発射技量が適切に反映されるようになっている。詳述すると、遊技者が右打ちを所望する場合には、右打ちを実行可能な発射強度に対応する位置に発射ハンドルD44を操作することにより右打ちを実行可能であり、遊技者が左打ちを所望する場合には、左打ちを実行可能な発射強度に対応する位置に発射ハンドルD44を操作することにより左打ちを実行可能となっており、特別遊技の実行中であるか否かなど遊技の状態に拘わらず、常時発射ハンドルD44の操作に基づく発射強度にて遊技球を発射可能に構成されているのである。

【0057】

なお、発射ハンドルD44には、発射停止スイッチ（不図示）が設けられており、遊技者が任意のタイミングで遊技球の発射を停止することができる（1球単位で発射できる）ように構成されている。具体的には、遊技者が発射ハンドルD44を操作している（発射ハンドルD44を直接操作したことが検出（タッチ検出）されている）場合においても、発射停止スイッチを操作することにより遊技球の発射を停止することが可能となっている。ここで、「直接操作」とは、遊技者の身体の一部を使用し、遊技機に接触して遊技を行うことを意味する。また、本例においては射幸性の観点から、発射装置D42の性能が所定期間に亘って、或いは外来ノイズ等で変化しないよう、また耐久性が担保されるように発射モータ、発射ハンドル（強度調整機能）、発射装置の制御回路が夫々設計されている。また、発射ハンドルD44には、遊技者による発射位置の調整を阻害することがないように、発射ハンドルD44が振動する機能等を搭載しないことが望ましい。

【0058】

また、遊技球の発射に係る装置総体である発射装置D42における遊技球に運動エネルギーを与える部分は、1の発射モータにより構成されている。また、発射ハンドルD44は、遊技者が直接操作していないときにその発射強度が0に戻るよう（ばね等により基準位置方向に付勢され発射ハンドルD44から手を離すと基準位置に戻るよう）になっており、遊技者の強度調整技能が遊技結果に反映可能となっている。

【0059】

尚、本例において、使用する遊技球は、直径11mm、質量が5.4g以上5.7g以下の玉が用いられる。

【0060】

次に、副制御基板Sは、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置SGと、スピーカD24と、遊技効果ランプD26と、その他演出用の駆動装置（不図示であるが、いわゆる演出用の可動体役物のモータ・ソレノイド等）と接続されている。また、所定の操作（長押しや押下）を実行することにより、ベース値の計測の開始又は終了、所定の演出の実行、又は、メンテナンスモードの表示開始、等が実行可能となるサブ入力ボタンSBも副制御基板Sを接続されている。また、サブ入力ボタン検出装置SBsが検出するこ

とにより、サブ入力ボタン S B が操作されたと判定し得る。本実施形態では、前述の通り、副制御基板 S 内にサブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とを有しており、サブメイン制御部 S M によりスピーカ D 2 4 から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプ D 2 6 の点灯制御並びに、演出表示装置 S G 上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部 S S により、演出表示装置 S G 上の表示制御（実体的な表示制御）が行われるように構成されている。尚、本実施形態では、サブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とを、副制御基板 S にて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない（別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる）。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部 S S により音声制御

10

【0061】

次に、同図下段の、遊技球の流路イメージ図を参照し、遊技に供される遊技球の流路について説明する。本実施形態における遊技機においては、遊技領域 D 3 0 内に発射された遊技球は、各入球口 {第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0、一般入賞口 P 1 0、アウト口 C 8 0} のいずれかに入球し、各入球口に対応する入球センサを通過して遊技機内（遊技機枠 D 内）に誘導される。ここで、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に入球した遊技球については、不正検出の為に設けられた第 1 主遊技始動口確認センサ A 1 1 s 2 を通過する。その後、遊技機内に誘導されたすべての遊技球は、総排出確認センサ C 9 0 s を通過して遊技機外に排出されることとなるのである。尚、本例では特に図示していないが、入球確認用のスイッチ {各入球口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0、一般入賞口）に入球した遊技球が通過するスイッチであって、各入球口への入球を検出するためのスイッチとは異なる一又は複数のスイッチ} を有しているものとする。

20

【0062】

次に、図 6 は、主制御基板 M が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図（a）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ 1002 で、主制御基板 M は、RAM クリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニット E のリセットボタン（RAM クリアボタン）が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的に RAM の内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ 1002 で Yes の場合、ステップ 1004 で、主制御基板 M の CPU MC は、主制御基板 M 側の RAM 内容を全てクリアする。次に、ステップ 1006 で、主制御基板 M の CPU MC は、主制御基板 M の RAM をクリアしたことを示す RAM クリア情報（コマンド）をサブメイン制御部 S M 側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ 1015 の処理に移行する。他方、ステップ 1002 で No の場合は、ステップ 1007 で、主制御基板 M の CPU MC は、正常に電源断が行われたことを示す情報が RAM に保存されていないか否かを判定する。ステップ 1007 で Yes の場合、ステップ 1008 で、主制御基板 M の CPU MC は、主制御基板 M における RAM 領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムと RAM 領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ 1010 で、主制御基板 M の CPU MC は、当該チェック結果に基づき RAM の内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報が RAM にバックアップされていないか否か）を判定する。ステップ 1010 で Yes、即ち RAM にバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ 1004 の処理（前述した RAM クリア処理）に移行する。他方、ステップ 1007 で No、即ち RAM に正常に電源断したことを示す情報が保存されていた場合、又は、ステップ 1010 で No、即ち RAM にバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ 1012 で、主制御基板 M の CPU MC は、

30

40

50

主制御基板MにおけるRAM内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ1014で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部SM側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ1014-1で、主制御基板MのCPUMCは、ソレノイドの復帰設定（第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11d、大入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）及び後述する可動片（例えば、図100の上遮蔽部材C24、下遮蔽部材C25等）の開放又は閉鎖状態を電源断前の状態に復帰させるため、第2主遊技始動口電動役物B11d、大入賞口、可動片の順に、ソレノイド作動ビットがオンか否かを判断し、オンの場合には、（電源断前に第2主遊技始動口／大入賞口／可動片が開放中と判断して、改めて開放させるために）ソレノイド作動フラグを対応するアドレスに格納する）を行い、ステップ1015の処理に移行する。ステップ1015で、主制御基板MのCPUMCは、正常に電源が投入されたことを示す情報をRAMに保存し、ステップ1016の処理に移行する。次に、ステップ1016で、主制御基板MのCPUMCは、同図（b）によって示される主制御基板M側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする）を許可し（その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図（b）が実行されることとなる）、ステップ1018の処理に移行する。尚、ステップ1018後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板MのCPUMCは、各種乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのインクリメント処理）を繰り返し実行することとなる。

【0063】

次に、図7は、主制御基板Mが行うタイマ割り込み処理の流れを示したフローチャートである。主制御基板MのCPUMCは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（b）の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Tの到達時（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込み）を契機として、ステップ1000-1で、主制御基板MのCPUMCは、後述の入力処理を実行する。次に、ステップ1000-2で、主制御基板MのCPUMCは、後述の各種乱数更新処理を実行する。次に、ステップ1000-3で、主制御基板MのCPUMCは、後述の初期値更新型乱数更新処理を実行する。次に、ステップ1000-4で、主制御基板MのCPUMCは、後述の初期値乱数更新処理を実行する。次に、ステップ1000-5で、主制御基板MのCPUMCは、後述のタイマ減算処理を実行する。次に、ステップ1000-6で、主制御基板MのCPUMCは、後述の始動口2有効期間設定処理（第2主遊技始動口B10の有効期間を設定する処理）を実行する。次に、ステップ1000-7で、主制御基板MのCPUMCは、後述の入賞監視処理を実行する。次に、ステップ3000で、主制御基板MのCPUMCは、後述の賞球払出コマンド送信制御処理を実行する。尚、各入賞口に遊技球が入賞した場合の賞球払出数は、第1主遊技始動口A10が4球、第2主遊技始動口B10が1球、第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20が13球、左一般入賞口（一般入賞口とも称することがある）P10が3球、右一般入賞口P20が2球となっている。尚、これらの賞球払出数は一例であり、第1主遊技始動口A10に入球した場合と、第2主遊技始動口B10に入球した場合との賞球払出数が異なるように構成してもよいし、第1大入賞口C10に入球した場合と、第2大入賞口C20に入球した場合との賞球払出数を異なるようにしてもよい。尚、左一般入賞口P10に遊技球が入球した場合には、当否抽選等の抽選は実行されず、所定の賞球払出数（本例では、3球）が遊技者に付与されるよう構成されている。また、右一般入賞口P20に遊技球が入球した場合には、補助遊技側の乱数を取得すると共に、所定の賞球払出数（本例では、2球）が遊技者に付与されるよう構成されている。但し、本例に係るぱちんこ遊技機に設けられている全ての入賞口の賞球個数は、1の入賞（入球）に対して15個を超えず、且つ、遊技状態に関わらず一定（異常状況下やエラー発生中により無効化されている場合を除く）となるように構成され、また、入賞以外で賞球払出が行われないように構成されており、様々な遊技状態を実現

しつつ、直接的な遊技の結果が「発射した遊技球が所定の入賞口に入賞するか否か」に集約されるようになっている。

【0064】

なお、本例では、具体的な賞球払出制御処理が主制御基板Mではなく賞球払出制御基板KHで行われるため、主制御基板Mでは、その払出制御の途中経過をリアルタイムで管理することが難しく、1個の遊技球の入賞に対する払出中に停電等の突発事項により障害があったときには、正確な個数の賞球が行えない場合がある。このため、本例では、改めて当該入賞に対する遊技球の払出しを行う異常時リトライ機能（例えば、第1主遊技始動口A10に遊技球が入賞して、1球の遊技球が払い出された時点で電源断が発生し、その後、電源復帰後に残りの3球の遊技球の払出を実行する機能）を有している。無論、賞球払出制御基板KHにバックアップ機能を付与することでこのような異常が発生した場合にも正確な個数の賞球払出を実現することも可能であり、この場合には、異常時リトライ機能を設けなくてもよい。

【0065】

次に、ステップ2000で、主制御基板MのCPUMCは、後述の入球検出処理を実行する。次に、ステップ1100で、主制御基板MのCPUMCは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御基板MのCPUMCは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUMCは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御基板MのCPUMCは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御基板MのCPUMCは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1601で、主制御基板MのCPUMCは、大入賞口有効期間設定処理を実行する。次に、ステップ1550で、主制御基板MのCPUMCは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1550-1で、主制御基板MのCPUMCは、異常検知処理を実行する。次に、ステップ1550-2で、主制御基板MのCPUMCは、入球通過時間異常検出処理を実行する。次に、ステップ1550-3で、主制御基板MのCPUMCは、遊技状態表示処理を実行する。次に、ステップ1550-4で、主制御基板MのCPUMCは、ハンドル状態信号検査処理を実行する。次に、ステップ1550-5で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口監視処理を実行する。次に、ステップ1550-6で、主制御基板MのCPUMCは、LED出力処理を実行する。次に、ステップ1900で、主制御基板MのCPUMCは、後述の不正検知情報管理処理を実行する。次に、ステップ1950で、主制御基板MのCPUMCは、後述のエラー管理処理を実行する。次に、ステップ1550-7で、主制御基板MのCPUMCは、後述の発射制御信号出力処理を実行する。次に、ステップ1550-8で、主制御基板MのCPUMCは、試験信号出力処理を実行する。次に、ステップ1550-9で、主制御基板MのCPUMCは、ソレノイド出力処理を実行する。次に、ステップ1999で、主制御基板MのCPUMCは、制御コマンド送信処理（前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する）を実行する。次に、ステップ3500で、主制御基板MのCPUMCは、後述の外部信号出力処理を実行する。次に、ステップ1550-10で、主制御基板MのCPUMCは、入球状態制御処理を実行する。次に、ステップ1550-11で、主制御基板MのCPUMCは、タイマ割り込みの発生を許可するよう設定し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。

【0066】

尚、入力処理とは、センサ等の入力装置から主制御基板Mに入力される信号を判定し、当該信号に対応するフラグ等を設定する処理であり、本例においては、遊技盤面に取り付けられているスイッチ（例えば、第1主遊技始動口入球検出装置A11s、第2主遊技始動口入球検出装置B11s、補助遊技始動口入球検出装置H11s、第1大入賞口入賞検出装置C11s、第2大入賞口入賞検出装置C21s、一般入賞検出装置等）、アウト口D36への入球を検出するアウト球カウントスイッチ、断線短絡電源異常検知信号、開放信号（例えば、前枠D14、扉D18等）、磁気検知信号1（磁気検出センサ1による検

10

20

30

40

50

出信号)、電波検知信号、衝撃検知信号、タッチ状態信号及び磁気検知信号2(磁気検出センサ2による検出信号)の入力を監視する処理である。尚、本例においては、RAMクリアスイッチ等の特殊な入力については、当該入力処理とは別の処理により入力判定等が行われている。

【0067】

尚、各種乱数更新処理とは、出玉への影響が極めて低い抽選に用いられる乱数を比較的単純に更新(例えば、定数を加算)する処理であり、本例においては、普通図柄変動パターン乱数(例えば、補助遊技図柄変動態様乱数)及び変動パターン乱数(例えば、変動態様抽選乱数)を更新する処理である。

【0068】

尚、初期値更新型乱数更新処理とは、出玉への影響が一定程度生じる抽選に用いられる乱数を更新する処理(前述した、各種乱数更新処理とは異なる処理)であり、本例においては、普通図柄当り乱数(例えば、補助遊技図柄当選乱数)、普通図柄図柄乱数(例えば、補助遊技図柄停止図柄乱数)、特別図柄図柄乱数(例えば、図柄抽選乱数)、後述の特別図柄当りソフト乱数等を更新するための処理である。

【0069】

尚、初期値乱数更新処理とは、前述した出玉への影響が一定程度生じる抽選に用いられる初期値更新型乱数更新処理で更新される乱数の初期値決定用の乱数を更新する処理であり、本例における、更新する乱数の一例としては、普通図柄当り初期値乱数、普通図柄図柄初期値乱数、特別図柄図柄初期値乱数及び特別図柄当りソフト初期値乱数等が例示できる。尚、普通図柄当り初期値乱数及び普通図柄図柄初期値乱数は、補助遊技内容決定乱数を複数有するよう構成した場合に初期値乱数更新処理にて更新される乱数となっている。

【0070】

また、タイマ減算処理とは、2バイトタイマ(例えば、第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t-C、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-B、特別遊技用タイマMP34t、開放時間タイマ等)の更新を行う処理である。

【0071】

また、始動口2有効期間設定処理とは、普通電動役物(例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d)の作動状態により、普通電動役物が作動することにより入賞容易となる入賞口(例えば、第2主遊技始動口B10)の有効期間を設定する処理である。

【0072】

また、入賞監視処理とは、スイッチの通過カウンタの更新、外部端子板へ出力するセキュリティの出力要求の作成及び演出制御基板に送信するコマンドの送信要求を行う処理である。

【0073】

また、大入賞口有効期間設定処理とは、大入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)の有効期間判定の結果を保存する処理である。尚、後述する第3実施形態のように、大入賞口内に特定領域C22を有するよう構成した場合には、大入賞口有効期間設定処理によって特定領域C22の有効期間判定の結果を保存するよう構成してもよい。

【0074】

また、異常検知処理とは、磁気 of 監視、断線・短絡の監視・電源の監視、電波の監視、ガラス枠セット・遊技盤D35の枠の開閉状態の監視及び衝撃の監視等を行う処理である。

【0075】

また、入球通過時間異常検出処理とは、各種入球口(例えば、第1主遊技始動口A10)に遊技球が入球する際の入球通過時間異常の検出を行うため、各スイッチレベルの連続オン時間(入球センサの連続オン時間)の監視を行う処理である。

【0076】

また、遊技状態表示処理とは、特別電動役物が連続して作動する回数(大当りにおける実行ラウンド数)、エラー状態、普通図柄表示装置の作動保留球数(補助遊技図柄表示装

10

20

30

40

50

置 H 2 0 に表示される現在の補助遊技保留球数) 及び特別図柄表示装置の作動保留球数 (第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 又は第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 に表示される現在の主遊技保留球数) の表示要求を行う処理である。

【 0 0 7 7 】

また、ハンドル状態信号検査処理とは、発射ハンドル (例えば、発射ハンドル D 4 4) のタッチ状態の監視を行う処理である。

【 0 0 7 8 】

また、アウト口監視処理とは、セキュリティの出力要求の作成を行うため、アウト口 (例えば、アウト口 D 3 6) の監視を行う処理である。

【 0 0 7 9 】

また、LED 出力処理とは、特別図柄表示装置における表示 (例えば、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 における第 1 主遊技図柄の表示、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 における第 2 主遊技図柄の表示、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 における第 1 主遊技側の作動保留球数の表示、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 における第 2 主遊技側の作動保留球数の表示)、普通図柄表示装置における表示 (補助遊技図柄表示装置 H 2 0 における補助図柄の表示、補助遊技図柄表示装置 H 2 0 における補助遊技側の作動保留球数の表示)、エラー状態の表示、遊技状態の表示、打ち分けの表示 (例えば、右打ちするべき状況、左打ちをするべき状況である旨を表示する) 及び特別電動役物が連続して作動する回数の表示 (大当りにおけるラウンド数の表示) を行うため、表示の初期化、表示データの出力等の主制御基板 M 側にて制御する LED 出力の制御を順次行う処理である。

【 0 0 8 0 】

また、発射制御信号出力処理とは、遊技球の発射の禁止又は許可の信号を出力する処理であり、詳細については後述する。

【 0 0 8 1 】

また、試験信号出力処理とは、遊技機外部の試験装置に出力する信号を作成し、対応した出力ポートに出力する処理である。

【 0 0 8 2 】

また、ソレノイド出力処理とは、普通電動役物 (例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d) ソレノイド及び大入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) ソレノイドの出力データの出力を行う処理である。尚、後述する第 4 実施形態のように大入賞口内に遮蔽部材 (上遮蔽部材 C 2 4、下遮蔽部材 C 2 5) を有するよう構成した場合には、ソレノイド出力処理にて可動片ソレノイドの出力データの出力を実行する。

【 0 0 8 3 】

また、入球状態制御処理では、入球状態表示装置 J 1 0 に表示するためのベース値の演算、当該演算結果の記憶、演算結果の表示制御等を実行する。このとき、後述する設定変更手段を設けた場合においては、設定値ごとに通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値、直前区間の最終ベース値等を記憶し、入球状態表示装置にて表示するよう構成することも可能である。より具体的には、電源投入時に、現在の設定に対応する遊技機の性能 (例えば、大当り当選確率や各入賞口の賞球数) を読み出し、さらに、現在の設定に対応する記憶領域 (例えば、通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値、直前区間の最終ベース値等を記憶する記憶領域) をセットする。そして、それぞれの記憶領域に記憶された値をもとに入球状態情報の生成及び表示を行う。このように構成することで、設定毎の入球状態情報 (例えば、ベース値) を適切に生成及び表示することが可能となる。また、入球状態表示装置に表示する入球状態情報について、専用の入球状態表示切替ボタンを操作することにより、又は、設定変更ボタンを操作することにより表示内容が切り替わるよう構成する (例えば、現在の設定が 1 の場合、入球状態表示切替ボタンが 1 回操作されると、設定 2 の入球状態情報が表示され、さらにもう 1 回操作されると、設定 3 の入球状態情報が表示される) ことで、設定毎の最新情報を確認可能としてもよい。ここで、設定変更ボタンを用いる場合、設定変更ボタンを操作することで設定が変更されてしまうことがないように、上述

10

20

30

40

50

した設定キーを用いる構成（例えば、電源オン且つ設定キースイッチを左に回している状態で、設定変更ボタンを操作することで、表示内容が切り替わる構成）が好ましい。尚、入球状態表示切替ボタンや設定変更ボタンにより、入球状態情報の表示を切り替えた場合、所定時間経過すると現在の設定の表示に戻すよう構成してもよい。

【0084】

次に、図8は、主制御基板Mが行うNMI割り込み処理（電断時）の流れを示したメインフローチャートである。まず、NMI割り込み処理について説明する。前述の通り、主制御基板MのCPUMCは、リセットICからの電断信号がCPUのNMI端子に入力されるように構成されており、遊技機における電源断時において、同図（c）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時（本例では、NMI割り込み時）において、ステップ1019-1で、主制御基板MのCPUMCは、タイマ割り込み中ではないか否かを判定する。ステップ1019-1でYesの場合、ステップ1019-2で、主制御基板MのCPUMCは、正常に電源投入されたことを示す情報がRAMに保存されていないか否かを判定する。他方、ステップ1019-1でNoの場合、再度ステップ1019-1の処理を行う。ステップ1019-2でYesの場合、ステップ1019-3で、主制御基板MのCPUMCは、異常な電源断であることを示す情報をRAMに保存し、次のステップ1022に移行する。他方、ステップ1019-2でNoの場合、ステップ1019-4で、主制御基板MのCPUMCは、正常な電源断であることを示す情報をRAMに保存し、ステップ1020で、主制御基板MのCPUMCは、RAM領域の情報に基づき電断時情報（例えば、チェックサム）をセットする。次に、ステップ1022で、主制御基板MのCPUMCは、RAM領域への書き込みを禁止すると共に、タイマ割り込み処理を禁止し、電源断待ちループ処理に移行する。尚、電断信号がCPUのNMI端子に入力されることで電断処理（図8）を実行する例を説明したが、これに限らず、電断信号を特定の入力ポートに入力するように設定し、主制御基板側メイン処理（図6）やタイマ割り込み時処理（図7）にて特定の入力ポートを監視することで電断を判断して電断処理を行うようにしてもよい。

【0085】

次に、図9は、図7におけるステップ3000のサブルーチンに係る、賞球払出コマンド送信制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3100で、主制御基板Mは、後述する対払出制御基板送信制御処理を実行する。次に、ステップ3200で、主制御基板Mは、後述する対払出制御基板受信制御処理を実行し、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。

【0086】

次に、図10は、図7のステップ3100のサブルーチンに係る、対払出制御基板送信制御処理のフローチャートを示したものである。まず、ステップ3105で、主制御基板MのCPUMCは、し、払出信号がOFFであるか否か、即ち、現在払出が実行されていないか否かを判定する。ステップ3105でYesの場合、ステップ3110で、主制御基板MのCPUMCは、未払出賞球（まだ賞球払出コマンドを賞球払出制御基板KH側に送信していない賞球）が存在するか否かを判定する。ステップ3110でYesの場合、ステップ3115で、主制御基板MのCPUMCは、賞球払出を行うことが不適なエラーである賞球払出関連エラー（例えば、払出モータの故障に関するエラー、上皿満タン、球切れエラー等）が発生していないか否かを判定する。ステップ3115でYesの場合、ステップ3120で、主制御基板MのCPUMCは、今回払出処理が実行される順番の未払出賞球情報に対応した賞球払出数分の賞球払出コマンド（図12参照）をセットする。そして、ステップ3125で、主制御基板MのCPUMCは、今回セットした賞球払出コマンドに対応する未払出賞球情報を消去し、以後の情報をシフトさせる処理を実行する。次に、ステップ3130で、主制御基板MのCPUMCは、セットした賞球払出コマンドを賞球払出制御基板KH側に送信し、次の処理（ステップ3200の対払出制御基板受信制御処理）に移行する。尚、ステップ3105、ステップ3110及びステップ3115でNoの場合にも、次の処理（ステップ3200の処理）に移行する。

【0087】

《主制御基板／払出制御基板間で送受信されるコマンド・情報の内容》

ここで、図11を参照しながら、主制御基板M及び賞球払出制御基板KH間で送受信されるコマンド及び情報の内容を説明する。ここで、本実施形態に係る主制御基板Mから賞球払出制御基板KHへのコマンドは、賞球払出コマンドであることの特定期間及び賞球個数の情報からなる。具体的には、ビット7～4は、1001固定である（当該コマンドが賞球払出コマンドであることの識別情報）。次に、ビット3～0は、賞球個数に関するものであり、例えば、0（0000B）は賞球0個であることを意味し、15（1111A）は賞球15個であることを意味する。

【0088】

次に、賞球払出制御基板KHから主制御基板M側に送信される払出関連情報を説明することとする。ここで、一例として、払出関連情報（賞球払出関連情報又は払出異常関連情報）は、固定値（スタートビット）、払出モータ動作エラー情報、過剰払出エラー情報、球経路エラー情報、払出モータエラー情報、賞球装置エラー情報、受け皿満タンエラー及び賞球払出完了情報からなる。ここで、夫々のエラー内容の詳細については後述するが、夫々のエラーに対応したビットは、「0」であれば当該エラーが発生していないことを意味し、「1」であれば当該エラーが発生していることを意味する。尚、ビット0は、賞球払出完了に関するものであり、「0」は賞球払出完了であることを意味し、「1」は賞球払出未完了であることを意味する。

【0089】

次に、図12は、図7のステップ3200のサブルーチンに係る、対払出制御基板受信制御処理のフローチャートを示したものである。まず、ステップ3205で、主制御基板MのCPUMCは、払出関連情報を受信したか否かを判定する。ここで、ステップ3205でYesの場合、ステップ3210で、主制御基板MのCPUMCは、受信した払出関連情報中にエラー情報（球切れエラー、上皿満タンエラー、他の払出関連エラー）が存在するか否かを判定する。ステップ3210でYesの場合、ステップ3215で、主制御基板MのCPUMCは、該当するエラーに係るエラーフラグをオンにすることで、賞球払出制御基板KH側でのエラー情報を主制御基板M側でも管理（一元管理）する。他方、ステップ3210でNoの場合、ステップ3220で、主制御基板MのCPUMCは、賞球払出制御基板KH側でのエラーに係るエラーフラグをオフにする。そして、ステップ3225で、主制御基板MのCPUMCは、受信した払出関連情報中に賞球払出完了情報が存在するか否かを判定する。ステップ3225でYesの場合、ステップ3230で、主制御基板MのCPUMCは、セットされている賞球払出コマンド（今回の払出完了に係る賞球払出コマンド）をクリアし、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。尚、ステップ3205及びステップ3225でNoの場合にも、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。

【0090】

次に、図13は、図7におけるステップ1100のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口H10に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1103で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口H10に入球した旨に関するコマンドである補助遊技始動口入球コマンドをサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1110の処理に移行する。他方、ステップ1102でNoの場合、ステップ1104で、主制御基板MのCPUMCは、右一般入賞口P20に入球したか否かを判定する。ステップ1104でYesの場合、ステップ1106で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1106でYesの場合、ステップ1108で、主制御基板MのCPUMCは、右一般入賞口P20に入球した旨に関するコマンドである右一般入賞口入球コマンドをサブメイ

10

20

30

40

50

ン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1110の処理に移行する。尚、ステップ1106でNoの場合にも、ステップ1110の処理に移行する。次に、ステップ1110で、主制御基板MのCPUMCは、保留球が上限（例えば、4個）でないか否かを判定する。ステップ1110でYesの場合、ステップ1112で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得する。次に、ステップ1114で、主制御基板MのCPUMCは、何個目の保留であるかという情報と共に、主制御基板MのRAM領域にセットする形で保留球を1加算し、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。尚、ステップ1104及びステップ1110でNoの場合も、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。ここで、本実施形態においては、補助遊技始動口H10又は右一般入賞口P20に入球した場合に補助遊技側の乱数を取得し得るよう構成されている。また、補助遊技始動口H10はゲートの形状をしているため、補助遊技始動口H10に入球（補助遊技始動口H10を通過）した遊技球は、遊技盤面を引き続き流下することとなり補助遊技始動口H10よりも下流の入球口（右一般入賞口P20等）に入球し得る一方、右一般入賞口P20に入球した遊技球は、遊技盤面の奥に流下していき、以降他の入球口には入球しないよう構成されている。尚、詳細は後述することとなるが、補助遊技始動口H10に遊技球が入球（補助遊技始動口H10を遊技球が通過）しても賞球の払出はないが、右一般入賞口P20に遊技球が入球した場合には賞球の払出が発生するよう構成されている。

【0091】

次に、図14は、図7におけるステップ2000のサブルーチンに係る、入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2150で、主制御基板MのCPUMCは、後述する補助遊技始動口入球検出処理を実行する。次に、ステップ2200で、主制御基板MのCPUMCは、後述する主遊技始動口入球検出処理を実行する。次に、ステップ2350で、入球判定手段は、後述する第1（第2）大入賞口入球検出処理を実行する。次に、ステップ2400で、主制御基板MのCPUMCは、後述する一般入賞口入球検出処理を実行する。次に、ステップ2500で、主制御基板MのCPUMCは、後述する排出球検出処理を実行する。次に、ステップ2600で、主制御基板MのCPUMCは、後述するアウト口入球検出処理を実行する。次に、ステップ2700で、主制御基板MのCPUMCは、後述する賞球決定処理を実行し、次の処理（ステップ1100の処理）に移行する。

【0092】

次に、図15は、図14におけるステップ2100のサブルーチンに係る、補助遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、ステップ2104で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口入球検出装置H11sからの入力が入球検出時間（当該時間以上、補助遊技始動口入球検出装置H11sが入力を検知すると補助遊技始動口H10に入球があったとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2104でYesの場合、ステップ2106で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ2108で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口検出継続フラグをオンにし、次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。

【0093】

他方、ステップ2102でNoの場合、ステップ2110で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口入球検出装置H11sからの入力が入球検出終了時間（当該時間以上、補助遊技始動口入球検出装置H11sが入力を検知していない場合、遊技球が補助遊技始動口入球検出装置H11sを通過完了したとみなす時間）以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2110でYesの場合、ステップ2112で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口検出継続フラグをオフにし、次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。尚、ステップ2104又はステップ2110でNoの場合にも、次の処理（

ステップ 2200 の処理) に移行する。

【0094】

次に、図 16 は、図 14 におけるステップ 2200 のサブルーチンに係る、主遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ 2202 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2202 で Y e s の場合、ステップ 2204 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 11 s からの入力は入球検出時間（当該時間以上、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 11 s が入力を検知すると第 1 主遊技始動口 A 10 に入球があったとみなす時間）以上 O N であるか否かを判定する。ステップ 2204 で Y e s の場合、ステップ 2206 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ 2208 で、主制御基板 M の C P U M C は、入球数カウンタ値に 1 を加算（インクリメント）する。次に、ステップ 2210 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ 2211 で、主制御基板 M の C P U M C は、始動口入球数カウンタのカウンタ値に 1 を加算（インクリメント）し、ステップ 2216 に移行する。

10

【0095】

他方、ステップ 2202 で N o の場合、ステップ 2212 で、主制御基板 M の C P U M C は、入球数カウンタからの入力が検出時間（当該時間以上、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 11 s が入力を検知していない場合、遊技球が第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 11 s を通過完了したとみなす時間）以上 O F F であるか否かを判定する。ステップ 2212 で Y e s の場合、ステップ 2214 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ 2215 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口長時間検出フラグをオフにし、ステップ 2216 に移行する。尚、ステップ 2204、ステップ 2212 で N o の場合にも、ステップ 2216 に移行する。

20

【0096】

次に、ステップ 2216 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口確認センサが遊技球を検出したか否かを判定する。ステップ 2216 で Y e s の場合、ステップ 2218 で主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口確認カウンタ値に 1 を加算（インクリメント）し、ステップ 2222 に移行する。尚、ステップ 2216 で N o の場合にも、ステップ 2222 に移行する。

30

【0097】

次に、ステップ 2222 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2222 で Y e s の場合、ステップ 2224 で、第 2 主遊技始動口入球判定手段は、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 11 s からの入力は入球検出時間（当該時間以上、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 11 s が入力を検知すると第 2 主遊技始動口 B 10 に入球があったとみなす時間）以上 O N であるか否かを判定する。ステップ 2224 で Y e s の場合、ステップ 2225 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口有効期間中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2225 で Y e s の場合、ステップ 2226 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ 2228 で、主制御基板 M の C P U M C は、入球数カウンタ値に 1 を加算（インクリメント）する。次に、ステップ 2230 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口検出継続フラグをオンにし、ステップ 2240 に移行する。

40

【0098】

他方、ステップ 2225 で N o の場合（第 2 主遊技始動口 B 10 への入球が有効でない期間中に遊技球の入球を検出した場合）、ステップ 2231 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口 B 10 に不正な入球があったと判定し、第 2 主遊技始動口不正入球コマンド（副制御基板 S 側へのコマンド）をセットし、ステップ 2240 に移行する。尚、ステップ 2224 で N o の場合にも、ステップ 2240 に移行する。

【0099】

50

他方、ステップ2222でNoの場合、ステップ2232で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口入球検出装置B11sからの入力検出時間（当該時間以上、第2主遊技始動口入球検出装置B11sが入力を検知していない場合、遊技球が第2主遊技始動口入球検出装置B11sを通過完了したとみなす時間）以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2232でYesの場合、ステップ2234で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2238で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2240に移行する。尚、ステップ2232でNoの場合にも、ステップ2240に移行する。

【0100】

次に、ステップ2240で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口入球検出装置A11s（第2主遊技始動口入球検出装置B11s）が不正検出時間（通常の入球として検出される時間を超えた時間であり、不正が行われていると判定する時間）以上ONとなっているか否かを判定する。ステップ2240でYesの場合、ステップ2242で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）主遊技始動口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ2240でNoの場合にも、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

【0101】

次に、図17は、図14におけるステップ2300のサブルーチンに係る、第1（第2）大入賞口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2302で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）大入賞口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2302でYesの場合、ステップ2304で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口入賞検出装置C11s（第2大入賞口入賞検出装置C21s）からの入力が入球検出時間（当該時間以上、入球検出装置が入力を検知すると、当該入球口に入球があったとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2304でYesの場合、ステップ2305で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）大入賞口有効期間中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2305でYesの場合、ステップ2306で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）大入賞口入球フラグをオンにする。次に、ステップ2308で、主制御基板MのCPUMCは、入球数カウンタ値に1を加算（インクリメント）する。次に、ステップ2310で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）大入賞口検出継続フラグをオンにし、ステップ2320に移行する。

【0102】

他方、ステップ2305でNoの場合（大入賞口への入球が有効でない期間中に遊技球の入球を検出した場合）、ステップ2311で、主制御基板MのCPUMCは、大入賞口に不正な入球があったと判定し、第1（第2）大入賞口不正入球コマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットし、ステップ2320に移行する。尚、ステップ2304でNoの場合にも、ステップ2320に移行する。

【0103】

他方、ステップ2302でNoの場合、ステップ2312で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口入賞検出装置C11s（第2大入賞口入賞検出装置C21s）からの入力検出時間（当該時間以上、第1大入賞口入賞検出装置C11s（第2大入賞口入賞検出装置C21s）が入力を検知していない場合、遊技球が第1大入賞口入賞検出装置C11s（第2大入賞口入賞検出装置C21s）を通過完了したとみなす時間）以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2312でYesの場合、ステップ2314で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）大入賞口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2318で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）大入賞口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2320に移行する。

【0104】

次に、ステップ2320で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口入賞検出装置C11s（第2大入賞口入賞検出装置C21s）からの入力検出時間（当該時間以

10

20

30

40

50

上、第1大入賞口入賞検出装置C11s（第2大入賞口入賞検出装置C21s）が入力を検知した場合、第1大入賞口C10（第2大入賞口C20）への不正な入球が検知されたとみなす時間}以上ONであるか否かを判定する。ステップ2320でYesの場合、ステップ2322で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）大入賞口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。他方、ステップ2320でNoの場合にも、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。

【0105】

次に、図18は、図14におけるステップ2400のサブルーチンに係る、一般入賞口入球検出処理のフローチャートである。尚、一般入賞口（左一般入賞口P10と右一般入賞口P20とを総称して一般入賞口と称することがある）は、遊技球が入球することで、賞球を払い出すが、遊技の進行には影響しない（遊技の進行に影響する抽選を実行しない）入球口であり、遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置P11s（本実施形態においては、左一般入賞口P10への遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置P11sと右一般入賞口P20への遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置P11sとの2つの一般入賞口入球検出装置P11sを有している）を備えている。

【0106】

まず、ステップ2402で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2402でYesの場合、ステップ2404で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球検出時間（当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知すると一般入賞口に入球があったとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2404でYesの場合、ステップ2406で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口入球フラグをオンにする。次に、ステップ2408で、主制御基板MのCPUMCは、入球数カウンタ値に1を加算（インクリメント）する。次に、ステップ2410で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口検出継続フラグをオンにし、ステップ2420に移行する。他方、ステップ2402でNoの場合、ステップ2412で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球検出時間（当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知しなかった場合、遊技球が一般入賞口入球検出装置を通過完了したとみなす時間）以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2412でYesの場合、ステップ2414で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2418で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2420に移行する。尚、ステップ2404、ステップ2412でNoの場合にも、ステップ2420に移行する。

【0107】

次に、ステップ2420で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球不正検出時間{当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知した場合、一般入賞口への不正な入球が検知されたとみなす時間}以上ONであるか否かを判定する。ステップ2420でYesの場合、ステップ2422で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。尚、ステップ2420でNoの場合にも、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。

【0108】

次に、図19は、図14におけるステップ2500のサブルーチンに係る、排出球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2502で、主制御基板MのCPUMCは、排出確認検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2502でYesの場合、ステップ2504で、主制御基板MのCPUMCは、総排出確認センサC90sからの入力が入球検出時間（当該時間以上、総排出確認センサC90sが入力を検知すると総排出確認センサC90sに入球があったとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2504でYesの場合、ステップ2506で、主制御基板MのCPUMC

は、排出確認検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ2508で、主制御基板MのCPUMCは、総排出確認数カウンタに1を加算（インクリメント）し、次の処理（ステップ2520の処理）に移行する。

【0109】

他方、ステップ2502でNoの場合、ステップ2510で、主制御基板MのCPUMCは、総排出確認センサC90sからの入力検出終了時間（当該時間以上、総排出確認センサC90sが入力を検知しなかった場合、遊技球が総排出確認センサC90sを通過完了したとみなす時間）以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2510でYesの場合、ステップ2512で、主制御基板MのCPUMCは、排出確認検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2514で、主制御基板MのCPUMCは、排出確認長時間検出フラグをオフにし、次の処理（ステップ2520の処理）に移行する。尚、ステップ2504又はステップ2510でNoの場合にも、次の処理（ステップ2520の処理）に移行する。

10

【0110】

次に、ステップ2520で、主制御基板MのCPUMCは、総排出確認センサC90sからの入力不正検出時間以上ONであるか否かを判定する。ステップ2520でYesの場合、ステップ2522で、主制御基板MのCPUMCは、排出確認長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ2600の処理）に移行する。他方、ステップ2520でNoの場合にも次の処理（ステップ2600の処理）に移行する。

【0111】

20

次に、図20は、図14におけるステップ2600のサブルーチンに係る、アウト口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2602で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2602でYesの場合、ステップ2604で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口入球検出装置C80sからの入力が入球検出時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置C80sが入力を検知するとアウト口C80に入球があったとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2604でYesの場合、ステップ2606で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口検出継続フラグをオンにし、ステップ2620の処理に移行する。

【0112】

他方、ステップ2602でNoの場合、ステップ2610で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口入球検出装置C80sからの入力検出終了時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置C80sが入力を検知していない場合、遊技球がアウト口入球検出装置C80sを通過完了したとみなす時間）以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2610でYesの場合、ステップ2612で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2615で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2620に移行する。他方、ステップ2604又はステップ2610でNoの場合にも、ステップ2620に移行する。

30

【0113】

次に、ステップ2620で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口入球検出装置C80sからの入力不正検出時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置C80sが入力を検知している場合に、アウト口C80への不正な入球が行われているとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2620でYesの場合、ステップ2622で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。他方、ステップ2620でNoの場合にも、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。

40

【0114】

次に、図21は、図14におけるステップ2700のサブルーチンに係る、賞球数決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2702で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2702でYesの場合、ステップ2704で、主制御基板MのCPUMCは、賞球数カウンタMHcのカウン

50

タ値に、第1主遊技始動口A10に係る賞球払出数（本例では、3）を加算する。次に、ステップ2708で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A10に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ2712に移行する。他方、ステップ2702でNoの場合もステップ2712に移行する。

【0115】

次に、ステップ2712で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2712でYesの場合、ステップ2714で、主制御基板MのCPUMCは、賞球数カウンタMHcのカウンタ値に、第2主遊技始動口B10に係る賞球払出数（本例では、3）を加算する。次に、ステップ2718で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ2722に移行する。他方、ステップ2712でNoの場合もステップ2722に移行する。

10

【0116】

次に、ステップ2722で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）大入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2722でYesの場合、ステップ2723で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）大入賞口入球フラグをオフにする。次に、ステップ2724で、主制御基板MのCPUMCは、賞球数カウンタMHcのカウンタ値に第1大入賞口C10（第2大入賞口C20）に係る賞球払出数（本例では、13）を加算する。次に、ステップ2728で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10（第2大入賞口C20）に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ2732に移行する。他方、ステップ2722でNoの場合もステップ2732に移行する。

20

【0117】

次に、ステップ2732で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2732でYesの場合、ステップ2733で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口入球フラグをオフにする。次に、ステップ2734で、主制御基板MのCPUMCは、賞球数カウンタMHcのカウンタ値に、一般入賞口に係る賞球払出数（本例では、10）を加算する。次に、ステップ2738で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、次の処理（ステップ1100の処理）に移行する。他方、ステップ2732でNoの場合にも、次の処理（ステップ1100の処理）に移行する。

30

【0118】

次に、図22は、図7におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1216で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41t a - Hを参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄当選乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して主制御基板MのCPUMCのRAM領域に一時記憶する。

40

【0119】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「D0、D1、D2」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「D1、D2」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D1」である場合、開放態様は（0.2秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「D2」である場

50

合、開放態様は（０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→２．０秒間開放、閉鎖）である（最長開放）。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「Ｄ１」である場合、開放態様は（１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「Ｄ２」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→４．０秒間開放→閉鎖）であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「Ｄ０」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「Ｄ１」となり易いよう構成されている。

【０１２０】

次に、ステップ１２１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には１秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には１０秒）をセットする。そして、ステップ１２２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ１２２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄に関する当該保留球を１減算した上で主制御基板ＭのＣＰＵＭＣのＲＡＭ領域に記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈをスタートした後、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

【０１２１】

次に、ステップ１２２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１２２４でＹｅｓの場合、ステップ１２２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で確定表示する。そして、ステップ１２２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ１２３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、Ｄ１・Ｄ２）であるか否かを判定する。ステップ１２３０でＹｅｓの場合、ステップ１２３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技側の当り図柄に基づき、開放態様（例えば、当り図柄「Ｄ１」の場合には、１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→閉鎖となる開放態様、当り図柄「Ｄ２」の場合には、０．２秒間開放、０．８秒間閉鎖、５秒間開放となる開放態様、）を決定し、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂに電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ１２３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ１２３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放し、ステップ１２４２に移行する。尚、ステップ１２０２でＮｏの場合にも、ステップ１２４２に移行する。尚、本実施形態においては、主遊技時短フラグオフ且つ補助遊技停止図柄が所定の当り図柄（Ｄ２）である場合に第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放し続ける時間が最長となるよう構成されている。

【０１２２】

次に、ステップ１２４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂを参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１２４２でＹｅｓの場合、ステップ１２４４及びステップ１２４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを閉鎖すると共に、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【０１２３】

尚、ステップ１２０４でＮｏの場合にはステップ１２２４に移行し、ステップ１２０６、ステップ１２２４、ステップ１２３０及びステップ１２４２でＮｏの場合には次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【０１２４】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ1226での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、500ms程度の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい（例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能である）。また、補助遊技内容決定乱数は複数あってもよく、補助遊技の当否を決定するための補助遊技図柄当選乱数、補助遊技図柄の停止図柄を決定するための補助遊技図柄停止図柄乱数、補助遊技図柄の変動時間を決定するための補助遊技図柄変動態様乱数等を備えていてもよい。

【0125】

尚、不図示であるが、第2主遊技始動口電動役物B11dの1回の開放動作（1回の補助遊技当り図柄の停止に基づく開放動作）において、第2主遊技始動口B10に遊技球が所定数（例えば、10球）入球した場合にも、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放動作を終了するよう構成されている、即ち、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）の場合に補助遊技停止図柄「D2」に基づく第2主遊技始動口電動役物B11dの開放（最長開放）が実行された場合には、「0.2秒間開放→0.8秒間閉鎖→4秒間開放→閉鎖」の開放時間が終了する、或いは当該第2主遊技始動口電動役物B11dの開放期間中に前記所定数（例えば、10球）の遊技球が第2主遊技始動口B10に入球した場合のいずれか早い方の達成により、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放（開放期間）が終了するよう構成されている。また、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）の場合に補助遊技停止図柄「D2」に基づく第2主遊技始動口電動役物B11dの開放（最長開放）が実行された場合には、「0.2秒間開放→0.8秒間閉鎖→2.0秒間開放→閉鎖」の開放時間が終了する、或いは当該第2主遊技始動口電動役物B11dの開放期間中に前記所定数（例えば、10球）の遊技球が第2主遊技始動口B10に入球した場合のいずれか早い方の達成により、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放（開放期間）が終了するよう構成されている。また、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）における最長開放時（補助遊技停止図柄が「D2」の場合）の普通電動役物が開放している時間の合計は4.2秒であり、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）における最長開放時（補助遊技停止図柄が「D2」の場合）の普通電動役物が開放している時間の合計は2.2秒であり、いずれの遊技状態においても、一回の最大開放時間が通じて6秒を超えないよう構成されていると共に、作動中の最大入賞数が概ね10個を超えないように遊技状態毎（時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるか）に予め定められている。

【0126】

また、本例では、普通電動役物（第2主遊技始動口電動役物B11d）の作動契機となっている普通図柄（補助遊技図柄）が当り態様で確定表示されると、ただちに（例えば、遊技機における最短の図柄変動時間より短い500ms以内）作動するように構成されており、普通電動役物がどの契機に基づいて作動しているのかが明確に対応づけられるようになっている。尚、普通電動役物（第2主遊技始動口電動役物B11d）の閉鎖動作中（開放→閉鎖となる動作の途中）に多数の遊技球が入賞することを抑止するために、普通電動役物（第2主遊技始動口電動役物B11d）が短時間で未作動中の状態に戻るよう駆動源（ソレノイド）が選定されており、必要以上に遊技球が入賞してしまつて出玉設計と大きく異なることがないようにしている。

【0127】

次に、図23は、図7におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A10の第1主遊技始動口入球検出装置A11sから第1主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1303で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A10に入球した旨に関するコマンドである第1主遊技始動口入球コマンドをサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド

送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)し、ステップ1304の処理に移行する。次に、ステップ1304で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技(特に第1主遊技側)に関する保留球が上限(例えば4個)内であるか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン(変動時間)を決定するための変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、これら3つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ1308で、主制御基板MのCPUMCは、当該取得した乱数を主制御基板MのRAM領域に一時記憶(保留)する。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技乱数が取得された旨の情報(保留発生コマンド)を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。

【0128】

尚、当否抽選乱数は、1つの乱数により構成されるものでもよいし、2つ以上の乱数により生成される乱数でもよい。2つ以上の乱数により生成される乱数として、CPUのクロックや外部クロックに基づいて更新されるCPU内蔵乱数とタイマ割り込み処理により更新される特別図柄(主遊技図柄)当りソフト乱数とを備え、双方を演算(例えば加算)した結果を用いる等していてもよい。

【0129】

次に、ステップ1312で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口入球検出装置B11sから第2主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1312でYesの場合、ステップ1314で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技(特に第2主遊技側)に関する保留球が上限(例えば4個)内であるか否かを判定する。ステップ1314でYesの場合、ステップ1316で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施形態では、第2主遊技内容決定乱数として、第1主遊技側と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、第1主遊技側の各乱数の取得範囲と第2主遊技側の各乱数の取得範囲(例えば第1主遊技用の当否抽選乱数と第2主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲)を同じに設定している。次に、ステップ1318で、主制御基板MのCPUMCは、当該取得した乱数をRAM領域に一時記憶(保留)する。次に、ステップ1320で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技乱数が取得された旨の情報(保留発生コマンド)を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)し、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。尚、ステップ1302及びステップ1304でNoの場合にはステップ1312に移行し、ステップ1312及びステップ1314でNoの場合には次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。

【0130】

次に、図24は、図7におけるステップ1400のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1401で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域を参照し、第2主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ1401でYesの場合、ステップ1400(1)で、主制御基板MのCPUMCは、後述の第1主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理{ステップ1400(1)、(2)の処理}に移行する。他方、ステップ1401でNoの場合、ステップ1400(2)で、主制御基板MのCPUMCは、後述の第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理{ステップ1400(1)、(2)の処理}に移行する。

【0131】

このように、本実施形態においては、第2主遊技図柄の保留球が存在する場合には、第

1主遊技図柄の保留球の存在に係らず（たとえ入賞順序が第1主遊技図柄の保留の方が先でも）、第2主遊技図柄の保留消化を優先して実行するよう構成されているが、これには限定されない（入賞順序に基づく保留消化や、双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選する並列抽選を実行するよう構成してもよい）。

【0132】

次に、図25は、図24におけるステップ1400（1）{ステップ1400（2）}のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理（第2主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄側とで略同一の処理となるため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1403で、主制御基板MのCPUMCは、変動開始条件が充足しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間（主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間）を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【0133】

ステップ1403でYesの場合、ステップ1405及びステップ1406で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）を読み出すと共に、主制御基板MのRAM領域から削除し、当該一時記憶されている残りの保留情報をシフトする（保留消化処理）。次に、ステップ1410-1で、主制御基板MのCPUMCは、各遊技状態に対応する主遊技テーブル1を参照し、第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）（特に、当選抽選乱数）に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

【0134】

ここで、図26（主遊技テーブル1）は、第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当り当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当り当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。

【0135】

次に、ステップ1410-2で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄決定用抽選テーブル（第2主遊技図柄決定用抽選テーブル）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）（特に、図柄抽選乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらをRAM領域に一時記憶する。

【0136】

ここで、図26（主遊技テーブル2）は、第1主遊技図柄決定用抽選テーブル（第2主遊技図柄決定用抽選テーブル）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、大当りに当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「4A・5A・7A」及び「4B・5B・7B」）の内から一つの主遊技図柄が大当り図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数は、4A、4B、5A、5Bが8R、7A、7Bが10Rとなっている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまでも一例であり、これには限定されない{例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよい}。

【0137】

次に、ステップ1412で、主制御基板MのCPUMCは、各遊技状態に対応する第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを主制御基板MのRAM領域に一時記憶して、ステップ1414に移行する。

【0138】

ここで、図26に示す主遊技テーブル3は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）の一例である。本図に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果、主遊技時短フラグ状態に基づき、ある乱数値に対する主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定され得よう構成されている。例えば、ある乱数値に関して、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には、相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合（時間短縮遊技状態である場合）には、相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、変動態様（変動時間）の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第1主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい{第2主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第1主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第2主遊技側の保留が生じし易い（遊技者にとって有利となる）状況を構築することを趣旨とするため、第1主遊技側の始動口と第2主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する}。

10

【0139】

次に、ステップ1414で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域に一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態に係るコマンド（図柄変動表示開始指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1415で、主制御基板MのCPUMCが、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11にセットする。次に、ステップ1416で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上で、主制御基板MのRAM領域に記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1417で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグをオンにし、ステップ1420に移行する。

20

【0140】

他方、ステップ1403でNoの場合、ステップ1419で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1419でYesの場合にはステップ1420に移行し、ステップ1419でNoの場合には次の処理（ステップ1601の処理）に移行する。

30

【0141】

次に、ステップ1420で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、主制御基板MのCPUMCは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1423で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、主制御基板MのRAM領域に記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1424で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグをオフにする。

40

【0142】

次に、ステップ1430で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域を参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1440で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ1500に移行する。他方、ステップ1430でNoの場合には、ステップ1500に移行する。

50

【0143】

次に、ステップ1500で、主制御基板MのCPUMCは、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1601の処理）に移行する。尚、ステップ1420でNoの場合にも、次の処理（ステップ1601の処理）に移行する。

【0144】

次に、図27は、図25におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1506で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグがオフであるか判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1510で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cを参照し、当該カウンタ値が0より大きいかなかを判定する。ステップ1510でYesの場合、ステップ1512で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1514で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cを参照し、当該カウンタ値が0であるかなかを判定する。ステップ1514でYesの場合、ステップ1516で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ1518で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ1601の処理）に移行する。尚、ステップ1506、ステップ1510又はステップ1514でNoの場合にも次の処理（ステップ1601の処理）に移行する。このように、本例においては、残り時短回数（特別遊技終了後からの図柄変動終了回数によって時間短縮遊技状態が終了することとなる残りの図柄変動回数）を副制御基板Sに送信するよう構成されている。

【0145】

次に、図28は、図7におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグがオンであるかなかを判定する。ステップ1602でYesの場合、ステップ1604及びステップ1606で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ1607で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、1）をセットする。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1612に移行する。

【0146】

他方、ステップ1602でNoの場合、ステップ1610で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグがオンであるかなかを判定する。そして、ステップ1610でYesの場合には、ステップ1612に移行する。尚、ステップ1610でNoの場合には、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ1601の処理）に移行する。

【0147】

次に、ステップ1612で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグがオフであるかなかを、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるかなかを判定する。ステップ1612でYesの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ1614で、セットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開放と閉鎖を複数回行うパターン）をセットする。次に、ステップ1616で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ1618で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ1620で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11d（又は第2大入賞口電動役物C21d）を駆動して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を開放し、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）に所定時間（例えば30秒）をセットしてスタートし、ステップ1622に移行する。他方、ス

テップ1612でNoの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ1614～1620の処理を行うことなく、ステップ1622に移行する。

【0148】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPUMCは、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウント値を参照し、当該ラウンドで第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）に所定個数（例えば、10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1624でYesの場合には、ステップ1628に移行する。他方、ステップ1624でNoの場合、ステップ1626で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口の開放に係る所定時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合にも、ステップ1628に移行する。尚、ステップ1626でNoの場合には、次の処理（ステップ1601の処理）に移行する。

【0149】

次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11d（又は第2大入賞口C20の第2大入賞口電動役物C21d）の駆動を停止して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を閉鎖する。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1633で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウント値に1を加算する。次に、ステップ1634で、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウント値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1638で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。そして、ステップ1650で、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。尚、ステップ1634でNoの場合にも、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

【0150】

尚、本例では、1の単位遊技（1回のラウンドの実行）においてプログラム上として設定された遊技球の最大入賞数は、10個として設定されており、当該最大入賞数に達した場合には、大入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を直ちに閉鎖するように制御し、最大入賞数を超える遊技球の入賞を阻止する一方、球がみ（大入賞口の閉鎖動作中に遊技球が扉と遊技盤との間で一時的に停留する）等の不測の事態によって最大入賞数を超えた場合でも、所定条件下（閉鎖後の所定期間内）に限り、当該最大入賞数を超えた入賞を有効な入賞として処理するようになっている。

【0151】

より具体的には、大当りにおける第1ラウンドで第1大入賞口C10が開放する場合、第1ラウンドにおいて第1大入賞口C10に所定個数（例えば、10球）の入賞があった場合に第1ラウンドが終了することとなるが、第1ラウンドにおいて第1大入賞口C10に9球の遊技球が入球した状況にて、第1大入賞口C10への10球目の入球と11球目の入球とが略同時に発生することによって、第1ラウンドが終了することとなる所定個数（例えば、10球）を超過した遊技球が第1大入賞口C10に入球した場合でも、入賞を有効として賞球払出を行うように構成されている。一方、大入賞口の駆動機構（ソレノイドや駆動伝達機構）や開閉部（扉等）は、過剰入賞（最大入賞数を超える入賞）を抑止す

るように、閉鎖処理の実行とリアルタイムに大入賞口が閉鎖し、閉鎖動作直前に複数の遊技球が開閉部材やその近傍に滞留しないよう構造設計、電気設計がなされている。これにより、出玉設計値と乖離した遊技性能となることを抑止しつつ、遊技者に不利となるようなことがないように構成されている。

【0152】

また、1の単位遊技（1回のラウンドの実行）においてプログラム上として設定された最大開放時間は、1の単位遊技を通じて30秒以下となるように設定されており、最大開放時間経過前に大入賞口への遊技球の入賞数が最大入賞数に達した場合には、大入賞口を直ちに閉鎖するように制御し、最大開放時間経過後には、遊技球の入賞を阻止する一方、球がみ（大入賞口の閉鎖動作中に遊技球が扉と遊技盤との間で一時的に停留する）等の不測の事態によって最大開放時間経過後に入賞した場合でも、所定条件下（閉鎖後の所定期間内）に限り、当該入賞を有効な入賞として処理するようになっている。

【0153】

より具体的には、大当りにおける1回のラウンドを実行する際の大入賞口の開放態様として、大当りの種類や単位遊技の回数（実行ラウンド数）に応じて「15秒開放→2秒閉鎖→14.5秒開放→閉鎖」、「29.5秒開放→閉鎖」等、複数の作動パターンのいずれかが設定されるようになっているが、いずれの作動パターンであっても大入賞口が開放している時間の合計が30秒以下となるよう構成され、1回のラウンドにおいて大入賞口の最大開放時間（29.5秒）が経過して、大入賞口の閉鎖処理中に遊技球が入球した場合であっても、有効期間（大入賞口の閉鎖処理終了後から1000ms程度）内であれば入賞を有効として賞球払出を行うように構成されている。一方、大入賞口の駆動機構（ソレノイドや駆動伝達機構）や開閉部（扉等）は、最大開放時間の経過後の入賞を抑止するように、閉鎖処理の実行とリアルタイムに大入賞口が閉鎖し、閉鎖動作直前に複数の遊技球が開閉部材やその近傍に滞留しないよう構造設計、電気設計がなされている。これにより、出玉設計値と乖離した遊技性能となることを抑止しつつ、遊技者に不利となるようなことがないように構成されている。

【0154】

次に、図29は、図28におけるステップ1650のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の停止図柄は、確変大当り図柄（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄であり、本例では、「5A・7A・5B・7B」）であるか否かを判定する。ステップ1652でYesの場合、ステップ1654で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ1656に移行する。他方、ステップ1652でNoの場合（本例では、特別遊技終了後に非確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄である非確変大当り図柄が停止図柄の場合であり、本例では、「4A・4B」の場合）にも、ステップ1656に移行する。次に、ステップ1656で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定回数（本例では、100）をセットする。次に、ステップ1658で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ1660で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ1601の処理）に移行する。

【0155】

また、本例においては、大当りの終了に基づいてのみ電サポ遊技状態（普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間、開放等の回数及び普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を入賞が容易となるように変動させる状態であり、時間短縮遊技状態、補助遊技時間短縮遊技状態とも称することがある）に新たに移行し、当該状態は、特別図柄の確率変動中（確率変動遊技状態である場合）を除き、予め定められた所定回（例えば、100回）の主遊技図柄の変動が行われるまで（所定回目の主遊技図柄の変動が終了するまで）の間に限られている。更に、他の入賞口への入賞と合わせて獲得される遊技球数が、発射された遊技球数と略同じ（出玉率が1を超えない）か

、それ以下となるように電サポ遊技状態中の出玉設計（各入賞口の配置や普通電動役物の作動内容、補助遊技図柄の当り確率等が設計）されており、電サポ遊技状態の出玉性能が、大当り遊技の出玉性能よりも高くないようになっている。このように構成することで、主遊技図柄に関する遊技と補助遊技図柄に関する遊技とが遊技上の主従関係となり、遊技が必要以上に複雑化しない。

【0156】

次に、図30は、図7におけるステップ1550のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1552で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPUMCは、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cの値をクリアする。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ1562で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ1550-1の処理）に移行する。尚、ステップ1552でNoの場合も、次の処理（ステップ1550-1の処理）に移行する。

【0157】

次に、図31は、図7におけるステップ1900のサブルーチンに係る、不正検知情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、主制御基板MのCPUMCは、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が入所定回数連続でONであるか否かを判定する（例えば、当該処理はタイマ割り込み処理にて実行される処理であり、所定回数の割り込みにおいて連続でONとなっているか否かを判定することで、ノイズの影響を除去する趣旨である、尚、以下、同図における処理にて「所定回数連続で」という場合には、同様の趣旨である）。ステップ1902でYesの場合、ステップ1904で、主制御基板MのCPUMCは、不正電波が検出されたと判定し、不正電波検出フラグをオンにし、ステップ1912に移行する。他方、ステップ1902でNoの場合、ステップ1906で、主制御基板MのCPUMCは、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が入所定回数連続でOFFであるか否かを判定する。ステップ1906でYesの場合、ステップ1908で、主制御基板MのCPUMCは、不正電波の検出が終了したと判定し、不正電波検出フラグをオフにし、ステップ1912に移行する。尚、ステップ1906でNoの場合にも、ステップ1912に移行する。

【0158】

次に、ステップ1912で、主制御基板MのCPUMCは、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が入所定回数連続でONであるか否かを判定する。ステップ1912でYesの場合、ステップ1914で、主制御基板MのCPUMCは、不正磁気検出されたと判定し、不正磁気検出フラグをオンにし、ステップ1922に移行する。他方、ステップ1912でNoの場合、ステップ1916で、主制御基板MのCPUMCは、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が入所定回数連続でOFFであるか否かを判定する。ステップ1916でYesの場合、ステップ1918で、主制御基板MのCPUMCは、不正磁気検出が終了したと判定し、不正磁気検出フラグをオフにし、ステップ1922に移行する。尚、ステップ1916でNoの場合にも、ステップ1922に移行する。

【0159】

次に、ステップ1922で、主制御基板MのCPUMCは、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が入所定回数連続でONであるか否かを判定する。ステップ1922でYesの場合、ステップ1924で、主制御基板MのCPUMCは、扉ユニットD18が開放されたと判定し、扉開放中フラグをオンにし、ステップ1932に移行する。他方、ステップ1922でNoの場合、ステップ1926で、主制御基板MのCPUMCは、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が入所定回数連続でOFFであるか否かを判定する。ステップ1926でYesの場合、ステップ1928で、主制御基板MのCP

UMCは、扉ユニットD18が開放されたと判定し、扉開放中フラグをオフにし、ステップ1932に移行する。尚、ステップ1926でNoの場合にも、ステップ1932に移行する。

【0160】

次に、ステップ1932で、主制御基板MのCPUMCは、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が入力回数連続でONであるか否かを判定する。ステップ1932でYesの場合、ステップ1934で、主制御基板MのCPUMCは、遊技機枠Dが開放されたと判定し、枠開放中フラグをオンにし、ステップ1934に移行する。他方、ステップ1932でNoの場合、ステップ1936で、主制御基板MのCPUMCは、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が入力回数連続でOFFであるか否かを判定する。ステップ1936でYesの場合、ステップ1938で、主制御基板MのCPUMCは、遊技機枠Dが開放されたと判定し、枠開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ1950の処理）に移行する。尚、ステップ1936でNoの場合にも、次の処理（ステップ1950の処理）に移行する。

【0161】

次に、図32は、図7におけるステップ1950のサブルーチンに係る、エラー管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1952で、主制御基板MのCPUMCは、エラー発生条件が充足されたか否かを判定する。ステップ1952でYesの場合、ステップ1954で、主制御基板MのCPUMCは、エラーが発生した旨及びエラー種別情報に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンド）を送信する（ステップ1990の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）。次に、ステップ1956で、主制御基板MのCPUMCは、エラー解除条件が充足されたか否かを判定する。ステップ1956でYesの場合、ステップ1958で、主制御基板MのCPUMCは、エラーが解除された旨の情報に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンド）を送信（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、次の処理（ステップ1550-7の処理）に移行する。尚、ステップ1952又はステップ1956でNoの場合にも次の処理（ステップ1550-7の処理）に移行する。

【0162】

次に、図33は、図7におけるステップ1550-7のサブルーチンに係る、発射制御信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ1550-7-1で、主制御基板MのCPUMCは、払出制御基板（賞球払出制御基板KHと称することがある）と通信状態（BIT0）及び断線短絡電源異常（BIT1）を示すエラーフラグを取得する。通信状態を示すBIT0は、「00000000B」であれば正常を示し、「00000001B」であれば異常を示す。断線短絡電源異常を示すBIT1では、「00000000B」であれば正常を示し、「00000010B」であれば異常を示す。次に、ステップ1550-7-2で、主制御基板MのCPUMCは、ステップ1550-7-1で取得したエラーフラグと、判定データ（「00000011B」）の論理積を算出する。次に、ステップ1550-7-3で、主制御基板MのCPUMCは、発射許可信号ビットデータをセットする。例えば、出力ポートのBIT5が発射許可信号を示しており、「00000000B」であればエラー（異常）を示し、「00100000B」であれば正常を示す。次に、ステップ1550-7-4で、主制御基板MのCPUMCは、出力ポートへ出力し、次の処理（ステップ1550-8の処理）に移行する。ここで出力ポートは、例えば、BIT0がデジット1ビットデータ、BIT1がデジット2ビットデータ、BIT2がデジット3ビットデータ、BIT3がデジット4ビットデータ、BIT4がデジット5ビットデータ、BIT5が発射許可信号ビットデータ、BIT6が演出ストロブビットデータ、BIT7がセキュリティビットのように構成されている。

【0163】

次に、図34は、図7におけるステップ3500のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ3502で、主制御基板MのCPUMCは、遊技状態一時記憶手段MBを参照し、遊技機の状態を確認する。次に、ステップ350

4で、主制御基板MのCPUMCは、外部端子送信内容決定テーブル1を参照して、当該確認した遊技機の状態に基づき、外部中継端子板Gを介して、ホールコンピュータHCに遊技機の状態を示す信号を出力し、次の処理（ステップ1550-10の処理）に移行する。

【0164】

（外部中継端子板）

ここで、同図下段（信号出力のイメージ図）を参照しながら、本実施形態に係る外部中継端子板Gを介しての信号出力について説明する。外部中継端子板Gには、各種ケーブルコネクタが接続される出力端子部としての複数の外部接続端子（例えば、賞球払出に関する情報、入賞や図柄停止に関する情報、現在の遊技状態（通常遊技状態、特定遊技状態、特別遊技状態等）に関する情報を出力するための遊技状態情報出力用の端子、扉が開放している際に開放検知センサ等によって検出される各種エラー情報を出力するためのエラー情報出力用の端子等）が設けられている。そして、後述するように、当該複数の出力端子は、ケーブルハーネスによってホールコンピュータHCと結線されることで、当該複数の出力端子からホールコンピュータHCへ情報出力可能に構成されている。ここで、本実施形態においては、賞球払出制御基板KHから出力される情報であって複数種類の情報である払出関連情報の出力用端子として、一の出力端子が割り当てられている。尚、当該一の出力端子以外の出力端子は主制御基板Mから出力される信号の出力用端子であり、例えば、大当たり時に大当たりの間信号を出力する大当たり出力用端子（大当たりの種類によって複数あり）、ガラス扉D18が開放している間信号を出力する扉開放出力用端子、始動口に入賞した際に信号を出力する始動口入賞時出力用端子、賞球タンクKTに球が不足している間信号を出力する球切れ時出力用端子、特別図柄確定停止時に信号を出力する特別図柄確定回数用出力用端子等のように、遊技場運営者側にとって重要な情報である遊技関連情報の出力用端子である。即ち、当該払出関連情報の出力用端子を一の出力端子とすることで、これら重要な遊技関連情報の出力用端子が枯渇してしまうことを回避できるよう構成されているのである。

【0165】

また、本実施形態においては、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHは、外部中継端子板Gに対して遊技関連情報及び払出関連情報を一方向シリアル送信の形で送信するように構成されている。即ち、外部中継端子板Gから主制御基板M及び賞球払出制御基板KHへは送信線が設けられていないのである（外部中継端子板GからホールコンピュータHCへの情報送信も同様）。

【0166】

ここで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の情報伝達方式についての概略を説明すると、まず、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHと外部中継端子板Gとの間、並びに外部中継端子板GとホールコンピュータHCとの間はケーブルハーネスによって結線されている。他方、本例に示すように、外部中継端子板Gは通信用継電器（所謂、リレー）によって構成されているため、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHとホールコンピュータHCとは常時導通している訳ではない。即ち、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHから外部中継端子板Gの入力端子に入力された電氣的な信号（電圧がHiレベル/Lowレベルである2値論理の信号）が、当該リレー部によって一旦物理的な信号（スイッチ状態がオン/オフである2値論理の信号）に置き換えられた上で、外部中継端子板Gの出力端子からホールコンピュータHCへと出力されるのである。より具体的には、外部中継端子板Gは、夫々の入出力端子と対応した複数のリレーコイルG1及び接点部G2を有している。そして、入力端子に入力されたパルス信号に基づきリレーコイルG1を励磁すると磁力が発生し、当該発生した磁力によって接点部G2が閉状態となることで、出力端子とホールコンピュータHCが導通する。また、リレーコイルG1を消磁した場合には、接点部G2が開状態に復帰することで、出力端子とホールコンピュータHCが導通しなくなる。よって、ホールコンピュータHC側では、当該導通した期間を検出することで、外部中継端子板Gの入力端子に入力されたパルス信号と略同一のパルス信号を得ることができるので

ある。このような構成となっているため、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHからホールコンピュータHCへの一方向通信を物理的に担保することができ、ホールコンピュータHC側から主制御基板M及び賞球払出制御基板KHを不正に操作するゴト行為（所謂、遠隔操作ゴト）を防止しているのである。尚、本例では、リレーコイルを用いた機構によって、ゴト行為を防止しつつ、ホールコンピュータHCへの一方向通信を可能に構成したが、これには限定されず、例えば、一对の発光部と受光部を持つフォトセンサによっても、一方向通信を可能に構成する（例えば、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHに接続された発光部からの光を、ホールコンピュータHCに接続された受光部で読み取ることで、信号を受信する）ことができることを補足しておく。

【0167】

しかしながら、一旦物理的な信号（スイッチ状態がオン／オフ）に置き換えられる構成となるため、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHからホールコンピュータHCに対して、外部中継端子板Gにおける一の入出力端子を用いて複雑な情報を送信することは困難であり、当該一の入出力端子を用いて一の種類の情報を送信する（例えば、特別図柄確定回数用出力用端子であれば、「特別図柄の1変動が終了」した旨の情報のみを送信可能とする）よう構成することが通例となっている。

【0168】

次に、図35を参照しながら、本実施形態における外部中継端子板への送信信号について説明する。尚、本例にて示す信号の具体的な内容（数値、報知態様、重複時の処置等）はあくまで一例であり、本例の概念を大きく逸脱しない限りは、変更可能であることを補足しておく。

【0169】

まず、その他の信号である；常にオフであることを出力する予備的な信号は；電源投入〔例えば、図6の（a）主制御基板側メイン処理の実行開始〕後の任意のタイミングから；常時、オフ信号を出力する信号である。尚、当該信号は、開発機種（遊技性の複雑さ）毎に応じて使用有無が異なる信号である。

【0170】

次に、IN／OUT系の信号である；遊技領域D30上に配置された全ての入球口（アウト口を含む）へ入球した遊技球個数（遊技領域D30に打ち込まれた遊技球個数）を出力する信号は；総排出確認センサC90sにて検出された遊技球数（例えば、総排出確認数カウンタMJ11c-C90の値であるが、入球数カウンタMJ10cの値であってもよい）が所定数（10）の倍数に達する毎に；0.2秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.2秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。

【0171】

次に、IN／OUT系の信号である；遊技機が払い出した遊技球個数を出力する信号は；払出カウントセンサKE10sにて検出された遊技球数が所定数（10）の倍数に達する毎に；0.2秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.2秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。また、前記出力タイミングを初めて満たす場合には、所定期間の経過後（1割り込み分＝0.004秒）から出力開始するよう構成してもよく、且つ、次の出力を待機している場合には、今回の出力期間が満了した直後に（前記した所定期間が経過せずとも）出力開始するよう構成してもよい。

【0172】

次に、ユニット監視系の信号である；遊技機のガラス扉（透明板が装着された枠体であり、例えば、ガラス扉D18）が開放中であることを出力する信号は；扉ユニット開放検知センサD18sが、オフ→オンに変化した場合（例えば、ステップ1924で、扉開放中フラグをオンとした場合）〔※但し、オフ→オンに変化した後、所定期間（0.1秒間）オンが連続したことを出力タイミングとしてもよい〕；当該検知センサがオンである期

10

20

30

40

50

間中（例えば、扉開放中フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である {※但し、オン→オフに変化した後、所定期間（0.1秒間）が経過するまではオン信号を出力し続けてもよい}。

【0173】

次に、ユニット監視系の信号である；遊技機の前枠（遊技盤が装着された枠体であり、例えば、前枠ユニットD14）が開放中であることを出力する信号は；前枠ユニット開放検知センサD14sが、オフ→オンに変化した場合（例えば、ステップ1934で枠開放中フラグをオンとした場合） {※但し、オフ→オンに変化した後、所定期間（0.1秒間）オンが連続したことを出力タイミングとしてもよい}；当該検知センサがオンである期間中（例えば、枠開放中フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である {※但し、オン→オフに変化した後、所定期間（0.1秒間）が経過するまではオン信号を出力し続けてもよい}。

10

【0174】

次に、ユニット監視系の信号である；遊技機の受け皿枠（球受け皿が装着された枠体であり球皿ユニットD17）が開放中であることを出力する信号は；球皿ユニット開放検知センサD20sが、オフ→オンに変化した場合 {※但し、オフ→オンに変化した後、所定期間（0.1秒間）オンが連続したことを出力タイミングとしてもよい}；当該検知センサがオンである期間中は、常時オン信号を出力する信号である {※但し、オン→オフに変化した後、所定期間（0.1秒間）が経過するまではオン信号を出力し続けてもよい}。

20

【0175】

ここで、上記3種類のユニット監視系の信号は、各ユニット間の構成に応じて、同一の出力信号としてもよい。その場合には、いずれかの開放検知センサがオンである期間中は、オン信号を出力し続けられればよい。また、各ユニットの開放検知センサは、主制御基板Mに接続していてもよいし、賞球払出制御基板KH側に接続されていてもよい（主制御基板Mと賞球払出制御基板KHとは、双方向通信可能であるため）。

【0176】

次に、図柄変動系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動の全てを対象とし、その図柄変動回数を出力する信号は；第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄の変動表示が終了した場合（例えば、ステップ1424で変動中フラグをオン→オフとした場合） {※尚、変動表示が終了した後、図柄を固定表示している期間が終了した場合（又は開始した場合、期間中である場合）を出力タイミングとしてもよい}；0.5秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間は、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動表示期間が採り得る最短期間よりも短くなるよう構成しておくことが好適となる。また、主遊技図柄の変動固定時間中である期間、当該信号を出力するよう構成してもよい。

30

【0177】

次に、図柄変動系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動の一部（例えば、第2主遊技側の図柄変動）を対象とし、その図柄変動回数を出力する信号は；第2主遊技図柄の変動表示が終了した場合（例えば、第2主遊技図柄表示処理における、ステップ1424にて、変動中フラグをオン→オフとした場合） {※尚、変動表示が終了した後、図柄を固定表示している期間が終了した場合（又は開始した場合、期間中である場合）を出力タイミングとしてもよい}；0.5秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間は、第2主遊技図柄の変動表示期間が採り得る最短期間よりも短くなるよう構成しておくことが好適となる。

40

【0178】

次に、大当たり系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（役物連続作動装置作動中）であることを出力する信号は；特別遊技が開始された場合（例えば、ステップ1606で、役物連続作動装置作動フラグをオフ→オンとした場合であるが、ステップ1432で条件装置作動フラグをオフ→オンとした場合でもよい） {※尚、開始デモ期間の開始前、期間中、終了後を出力タイミングとしてもよい}；特別遊技が実行中で

50

ある期間中（例えば、役物連続作動装置作動フラグ又は条件装置作動フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である。

【0179】

次に、大当り系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（役物連続作動装置作動中）である、及び、大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動の時間短縮遊技中（変動時間短縮機能作動中）であることを出力する信号は；特別遊技が開始された場合（例えば、ステップ1606で、役物連続作動装置作動フラグをオフ→オンとした場合、又はステップ1432で条件装置作動フラグをオフ→オンとした場合）、及び、時間短縮遊技が開始された場合（例えば、ステップ1708で主遊技時短フラグをオフ→オンとした場合、及び／又は、ステップ1710で、補助遊技時短フラグをオフ→オンとした場合）；特別遊技が実行中である期間中（例えば、役物連続作動装置作動フラグ及び／又は条件装置作動フラグがオンである期間中）、及び、時間短縮遊技が実行されている期間中（例えば、主遊技時短フラグ及び／又は補助遊技時短フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である。

10

【0180】

次に、その他の信号である；遊技機を一意に識別するための情報を出力する{※遊技機製造業者の識別コード（2バイト）、遊技機型式名識別コード（64バイト）、メイン基板CPUの固有情報（チップコードレジスタ値＝4バイト）を順に出力する}信号は；電源投入{例えば、図6の（a）主制御基板側メイン処理の実行開始}後の任意のタイミング（例えば、電源投入後から約10秒後）；当該固有情報を1フレーム（スタートビット1ビット+データビット8ビット+パリティビット1ビット+ストップビット1ビット）毎に分割したものを、シリアル伝送方式（調歩同期、200bps）にてすべて出力するまでの期間、出力する信号である。尚、他の信号種別とは、信号形式（定格電圧、定格電流）を異ならせておくことが好適である。

20

【0181】

次に、IN/OUT系の信号である；遊技機からの払い出し予定である遊技球個数を出力する信号は；賞球払出し対象となる各入賞口の入球センサにて遊技球の入球を検出した際に、払出すべき賞球数を合計し、当該合計した賞球数（例えば、賞球数カウンタMHcの値）が所定数（10）の倍数に達する毎に；0.1秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.1秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。また、前記出力タイミングを初めて満たす場合には、所定期間の経過後（1割り込み分＝0.004秒）から出力開始するよう構成してもよく、且つ、次の出力を待機している場合には、今回の出力期間が満了した直後に（前記した所定期間が経過せずとも）出力開始するよう構成してもよい。

30

【0182】

次に、セキュリティ系の信号である；遊技機にてRAM初期化操作が行われたことを出力する信号は；RAM初期化操作を伴う、電源投入（例えば、ステップ1002でYesと判定した場合）後の任意のタイミング{電源投入後から所定期間（1割り込み分＝0.004秒）の経過後}から；0.2秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、IN/OUT系や入賞検知系における出力期間と同一の出力期間となるよう構成してもよい。

40

【0183】

次に、セキュリティ系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（特別電動役物の作動から作動終了後における所定期間経過まで）以外の期間{例えば、第1（第2）大入賞口有効期間中フラグがオフである期間}において、大入賞口（アタッカーであり、例えば、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20）への入球を検出したことを出力する信号は；特別遊技中における各ラウンドの実行期間（排出待ち期間やラウンド間期間を含む）以外{例えば、第1（第2）大入賞口有効期間中フラグがオフである期間}において、大入賞口の入球センサにて遊技球の入球を検出した場合（例えば、ステップ2305でNoと判定した場合）；0.2秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.2

50

秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。

【0184】

次に、セキュリティ系の信号である；磁石センサエラー（磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出）があったことを出力する信号は；磁石センサからの信号がオンとなった場合（例えば、ステップ1914で不正磁気検出中フラグをオフ→オンとした場合）

{※但し、当該オンとなった後から所定期間（1秒）以内に、再度オンとなった場合には出力タイミングを満たさない}；0.2秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力タイミングと、出力期間との関係性から、出力期間は重複し得ないよう構成されている。

10

【0185】

次に、セキュリティ系の信号である；電波センサエラー（電波を感受するセンサが異常な電波を検出）があったことを出力する信号は；電波センサからの信号がオンとなった場合（例えば、ステップ1904で不正電波検出中フラグをオフ→オンとした場合）{※但し、当該オンとなった後から所定期間（1秒）以内に、再度オンとなった場合には出力タイミングを満たさない}；0.2秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力タイミングと、出力期間との関係性から、出力期間は重複し得ないよう構成されている。

【0186】

次に、セキュリティ系の信号である；払出制御基板側（例えば、賞球払出制御基板KH）にて電波センサエラー（電波を感受するセンサが異常な電波を検出）があったことを出力する信号は；払出制御基板側に入力される電波センサからの信号がオンとなった場合（例えば、ステップ3215で、賞球払出制御基板KHからの電波検知エラーに係る情報を確認した場合）{※但し、当該オンとなった後から所定期間（1秒）以内に、再度オンとなった場合には出力タイミングを満たさない}；0.2秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力タイミングと、出力期間との関係性から、出力期間は重複し得ない。また、払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板KH）側から主制御基板（例えば、主制御基板M）側に対して、電波センサからの信号がオンとなった旨のコマンドを送信し、当該コマンドを受信した主制御基板が信号を出力するよう構成してもよい。

20

【0187】

次に、セキュリティ系の信号である；賞球払い出しの対象となる各入賞口への不正な入球（例えば、所定時間内における所定回数以上の入球、入球検出センサが所定時間以上ON継続、特別遊技中における大入賞口への入球数が、特別遊技の実行態様毎に定められた所定個数以上、ある入球有効期間中における設計値を超える数の入球、等）があったことを出力する信号は；1.各入賞口への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した後、各入賞口毎に定められた期間内に再度、一の入球を検出した事象が、合計して所定回数以上発生した場合、及び2.各入賞口への入球を検出するためのスイッチで、所定期間に亘って入球を検出し続けた場合、及び3.ある特別遊技（例えば、10ラウンド大当り）の実行中において、大入賞口への入球センサにて検出された入球数が、当該期間中を通して規定数（例えば、160）を超えた場合、の1～3のいずれかを満たした場合；0.2秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.2秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。また、前記3の場合には、特別遊技の実行内容に応じて、規定数を異ならせておくことが好適である（例1：最大ラウンド数が10ラウンドの場合には、規定数＝100。例2：大入賞口が短開放のみを行う場合には、前記3を適用しない）。

30

40

【0188】

次に、セキュリティ系の信号である；遊技機にてRAM初期化操作が行われたこと、及び、遊技機にて検出可能な不正行為{例えば、不正入賞・・・大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（特別電動役物の作動時）以外の期間において、大入賞口（アタッカー）への入球を所定個数（5個）以上検出した、又は普通電動役物が開放し得ない期間中

50

において、普通電動役物への入球を所定個数（５個）以上検出した。電波センサエラー・
・電波を感受するセンサが異常な電波を検出、又は、当該センサが未接続。盤面スイッチエラー・
・遊技盤面に設けられた、近接センサによって物体の接近を検出。磁石センサエラー・
・磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出、又は、当該センサが未接続、等}が行われていることを出力する信号は；１．ＲＡＭ初期化操作が行われた（例えば、ステップ１００２でＹｅｓと判定した場合）後の任意のタイミング、及び２．前記不正行為（不正入賞１、電波センサエラー）の検出時、及び３．前記不正行為（盤面スイッチエラー、磁石センサエラー）の検出時、の１～３のいずれかを満たした場合；前記１の場合には、第一期間（３０秒間）に亘ってオン信号を出力し、前記２の場合には、第二期間（３０秒間）に亘ってオン信号を出力し、前記３の場合には、第三期間（各不正行為の検出中）に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、すべての出力期間を重複させ、すべての出力期間が満了するまで、オン信号の出力を維持するよう構成されている。また、前記１の場合と、前記２の場合とでは、出力期間を異ならせておいてもよい

【０１８９】

次に、セキュリティ系の信号である；遊技機にてＲＡＭ初期化操作が行われたこと、及び、遊技機にて検出可能な不正行為{例えば、異常入賞エラー・
・大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（特別電動役物の作動時）以外の期間において、大入賞口（アタッカー）への入球を検出した、普通電動役物が開放し得ない期間中（閉鎖直後の所定期間を除く）において、普通電動役物への入球を検出した、等。磁石センサエラー・
・磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出、等。排出エラー・
・賞球払い出し対象となる各入球口への入球を検出するためのスイッチで検出された入球数と、当該スイッチよりも下流にある入球確認用のスイッチ（特に図示していないが、各入球口に入球した遊技球が通過するスイッチであって、各入球口への入球を検出するためのスイッチとは異なる一又は複数のスイッチ）にて検出された入球数との差が所定数（１００）を超えた、等}が行われていることを出力する信号は；１．ＲＡＭ初期化操作が行われた（例えば、ステップ１００２でＹｅｓと判定した場合）後の任意のタイミング、及び２．前記不正行為（異常入賞エラー、磁石センサエラー）の検出時、及び３．前記不正行為（排出エラー）の検出時；前記１、２の場合には、０．２秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．２秒間に亘ってオフ信号を出力し、前記３の場合には、次の前記１を満たすまでオン信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複（前記３以外）した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。また、前記１、２に係る出力期間であっても、前記３に係る出力タイミングとなった時点でオン信号の出力を維持し、前記３に係る出力期間中において、前記１、２に係る出力タイミングとなった場合であっても、オン信号の出力を維持するよう構成されている。

【０１９０】

次に、入賞検知系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動に係る始動口の全てを対象とし、各始動口への入球回数を出力する信号は；第１主遊技始動口への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した場合、及び、第２主遊技始動口（電動役物が搭載されているものが１つ、電動役物が搭載されていないものが一つ）への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した場合（例えば、ステップ２２０６で、第１主遊技始動フラグをオフ→オンとした場合、又はステップ２２２６で、第２主遊技始動フラグをオフ→オンとした場合）；０．１秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．１秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。また、第２主遊技始動口（電動役物が搭載されているもの）への不正な入球を検出した場合には、当該入球を契機として出力タイミングを満たさないよう構成してもよい。

【０１９１】

次に、図３６～図４７のフローチャートを参照しながら、賞球払出制御基板ＫＨ側での

処理を詳述することとする。

【0192】

まず、図36は、賞球払出制御基板KH側で実行されるメインルーチン4000のフローチャートである。はじめに、ステップ4100で、払出制御基板（払出制御手段）KHは、後述する異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ4200で、払出制御基板（払出制御手段）KHは、主制御基板Mとの間での、後述する賞球払出関連情報送受信処理を実行する。次に、ステップ4300で、払出制御基板（払出制御手段）KHは、後述する賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）を実行する。次に、ステップ4400で、払出制御基板（払出制御手段）KHは、後述する賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）を実行する。次に、ステップ4500で、払出制御基板（払出制御手段）KHは、後述する賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）を実行する。そして、ステップ4600で、払出制御基板（払出制御手段）KHは、後述するモータエラー時処理を実行し、ステップ4100に移行する。

10

【0193】

ここで、同図右のブロック図を参照しながら、本実施形態における遊技機の、賞球払出制御基板KHは、主制御基板M側やカードユニットR側等とのコマンド・情報の送受信の制御を司る送受信制御手段3100と、賞球払出制御基板KH側での払出等に関連したエラーの制御を実行するエラー制御手段3200と、賞球払出コマンドや貸球コマンドを受けて所定数の遊技球の払出処理を実行する払出制御手段3300と、を有している。以下、各手段について詳述する。

20

【0194】

まず、送受信制御手段3100は、主制御基板MやカードユニットRからの情報（例えば、コマンドや信号）の受信制御を司る受信制御手段3110と、主制御基板MやカードユニットRへの情報の送信制御を司る送信制御手段3120と、を有している。

【0195】

ここで、受信制御手段3110は、主制御基板Mからの情報（例えば、コマンド）の受信制御を司るメイン側受信制御手段3111を更に有している。そして、メイン側受信制御手段3111は、主制御基板M側から送信されてきた情報が一時記憶されるメイン側受信情報一時記憶手段3111aを更に有している。また、送信制御手段3120は、主制御基板M側に送信するための払出動作に係るエラー情報が一時記憶される払出関連エラー情報一時記憶手段3121を更に有している。

30

【0196】

次に、エラー制御手段3200は、賞球払出制御基板KH側での払出等のエラーフラグのオン・オフ状態を一時記憶するためのエラーフラグ一時記憶手段3221と、払出モータ動作異常が検出された際のエラー制御を司る払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230と、払出異常が検出された際のエラー制御を司る払出異常検出時エラー制御手段3240と、球経路異常が検出された際のエラー制御を司る球経路異常検出時エラー制御手段3250と、払出モータ異常が検出された際のエラー制御を司る払出モータ異常検出時エラー制御手段3260と、賞球払出動作に係る致命的な異常が検出された際のエラー制御を司る要払出停止異常検出時エラー制御手段3270と、賞球払出ユニットKE10の玉噛みエラーが発生した場合に当該エラー報知の期間を管理する玉噛みエラー発生タイマ3200tと、払出カウンタセンサKE10sの未通過エラーが発生した場合に当該エラー報知の期間を管理する未通過エラー発生タイマ3200t2と、を更に有している。ここで、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、払出モータ動作異常が検出された回数を累積してカウントするための不正払出累積カウンタ3231を更に有している。また、払出異常検出時エラー制御手段3240は、過剰な賞球の払出個数を累積してカウントするための過剰払出累積カウンタ3241を更に有している。また、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、賞球払出に係る払出間隔の時間延長処理を実行する払出間隔延長制御手段3251を更に有している。また、払出モータ異常検出時エラー制御手段3260は、払出モータKE10mの異常動作解消を図るための再試行動作（リト

40

50

ライ動作)を実行するリトライ動作制御手段3261を更に有している。

【0197】

次に、払出制御手段3300は、払出処理の際に必要な情報を一時記憶するための払出処理関連情報一時記憶手段3310を有している。ここで、払出処理関連情報一時記憶手段3310は、払出に関連した状態(例えば、払出中か否か・払出異常が発生しているか否か)を一時記憶するための払出状態フラグー時記憶手段3311と、払出処理時に、払い出されるべき遊技球数がセットされる払出カウンタ3312と、払出モータKE10mの駆動されるべきステップ数を一時記憶するためのステップカウンタ一時記憶手段3313と、払出モータKE10mが駆動されている際、励磁されているステータの位置情報を一時記憶するための励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段3314と、1回の連続払出動作(単位払出動作)後における所定時間(球通過待ち時間・モータ休止時間)を計時するための球通過待ちタイマ3315と、単位払出動作によって払出されるべき遊技球数がセットされる単位払出カウンタ3317と、を更に有している。ここで、本実施形態においては、球通過待ちタイマ3315はデクリメント方式のタイマであり、タイマ値が0となった時点で停止するよう構成されているが、これには限定されず、インクリメント方式のタイマを用いて構成することも可能である。以下、各サブルーチンを詳述することとする。

【0198】

次に、図37は、図36のステップ4100のサブルーチンに係る、異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、ステップ4110で、エラー制御手段3200は、後述する払出モータ動作異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ4120で、エラー制御手段3200は、後述する払出異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ4140で、エラー制御手段3200は、後述する球経路異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ4170で、エラー制御手段3200は、後述する払出モータ異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ4190で、エラー制御手段3200は、後述する要払出停止異常検出時エラー制御処理を実行し、次の処理(ステップ4200の賞球払出関連情報送受信処理)へ移行する。

【0199】

次に、図38は、図37のステップ4110のサブルーチンに係る、払出モータ動作異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出モータ動作異常を検出した場合には、当該異常発生回数をカウントすることと、当該異常発生回数が閾値以上となった場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。まず、ステップ4111で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、払出モータ動作異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出モータ動作異常検出フラグは、賞球払出制御基板KH側での賞球払出処理を実行していない状況下で、払出カウントセンサKE10sにて遊技球の通過を検出した場合(払出モータ動作異常)にオンとなるフラグである。ステップ4111でYesの場合、ステップ4112で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、払出モータ動作異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ4113で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、不正払出累積カウンタ3231のカウント値を1加算(インクリメント)する。次に、ステップ4114で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、不正払出累積カウンタ3231のカウント値を参照し、当該カウント値が所定数(例えば、25)以上であるか否かを判定する。ステップ4114でYesの場合、ステップ4115で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、エラーフラグー時記憶手段3221内の払出モータ動作エラーフラグをオンにし、ステップ4116へ移行する。尚、ステップ4111又はステップ4114でNoの場合にも、ステップ4116へ移行する。

【0200】

次に、ステップ4116で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、エ

10

20

30

40

50

ラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 を参照し、払出モータ動作エラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 4 1 1 6 で Yes の場合、ステップ 4 1 1 9 で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段 3 2 3 0 は、払出関連エラー情報として払出モータ動作エラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段 3 1 2 1 にセットし、次の処理（ステップ 4 1 2 0 の払出異常検出時エラー制御処理）へ移行する。尚、ステップ 4 1 1 6 で No の場合にも、次の処理（ステップ 4 1 2 0 の払出異常検出時エラー制御処理）へ移行する。

【0 2 0 1】

次に、図 3 9 は、図 3 7 のステップ 4 1 2 0 のサブルーチンに係る、払出異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出異常を検出した場合には、当該異常に起因した過剰な遊技球の払出数をカウントすることと、当該カウント数が閾値以上となった場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。まず、ステップ 4 1 2 1 で、払出異常検出時エラー制御手段 3 2 4 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 を参照し、払出異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出異常検出フラグは、主制御基板 M 側から送信されたコマンドに基づく所定の賞球払出数を超過して、過剰な遊技球の払出が検出された場合（払出異常）にオンとなるフラグである。ステップ 4 1 2 1 で Yes の場合、ステップ 4 1 2 2 で、払出異常検出時エラー制御手段 3 2 4 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、払出異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ 4 1 2 3 で、払出異常検出時エラー制御手段 3 2 4 0 は、払出処理関連情報一時記憶手段 3 3 1 0 に一時記憶されている過剰払出数を取得すると共に、当該過剰払出数を過剰払出累積カウンタ 3 2 4 1 に加算する。次に、ステップ 4 1 2 4 で、払出異常検出時エラー制御手段 3 2 4 0 は、過剰払出累積カウンタ 3 2 4 1 のカウンタ値を参照し、当該カウント値が所定数（例えば、25）以上であるか否かを判定する。ステップ 4 1 2 4 で Yes の場合、ステップ 4 1 2 5 で、払出異常検出時エラー制御手段 3 2 4 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 内の過剰払出エラーフラグをオンにし、ステップ 4 1 2 6 へ移行する。尚、ステップ 4 1 2 1 又はステップ 4 1 2 4 で No の場合にも、ステップ 4 1 2 6 へ移行する。尚、当該過剰払出エラー（過剰払出エラーフラグがオンである状態）は、電源の再投入によってのみ、解消されるよう構成されているが、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、エラー解除スイッチの押下や、所定時間経過、等によって当該エラーが解消されるよう構成してもよい。

【0 2 0 2】

次に、ステップ 4 1 2 6 で、払出異常検出時エラー制御手段 3 2 4 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 を参照し、過剰払出エラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 4 1 2 6 で Yes の場合、ステップ 4 1 2 9 で、払出異常検出時エラー制御手段 3 2 4 0 は、払出関連エラー情報として過剰払出エラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段 3 1 2 1 にセットし、次の処理（ステップ 4 1 4 0 の球経路異常検出時エラー制御処理）へ移行する。尚、ステップ 4 1 2 6 で No の場合にも、次の処理（ステップ 4 1 4 0 の球経路異常検出時エラー制御処理）へ移行する。

【0 2 0 3】

次に、図 4 0 は、図 3 7 のステップ 4 1 4 0 のサブルーチンに係る、球経路異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する球経路異常を検出した場合には、（1）賞球タンク K T 又は賞球払出ユニット K E 1 0 内に遊技球が存在していない（球切れ）異常が発生したか、又は賞球払出ユニット K E 1 0 内に存在する遊技球が少量である（球不足）異常が発生したかを調査すると共に、当該球切れ異常又は球不足異常に相当する異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。また、（2）球切れ異常又は球不足異常に相当する異常を検出した場合には、賞球払出の払出間隔を延長することで、球切れ異常又は球不足異常が解消されるまでの待ち時間を作り出すことである。まず、ステップ 4 1 4 1 で、球経路異常検出時エラー制御手段 3 2 5 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 を参照し、球経路異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、球経路異常検出フラグは

、賞球払出制御基板KH側で予定されている所定個数の払出動作（単位払出動作）実行終了時であって、モータ駆動が正常に動作していると判断されている状況下において、当該払出が予定されている所定個数に満たない状況が検出された場合にオンとなるフラグである。ステップ4141でYesの場合、ステップ4142で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、球経路異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ4143で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、球切れ異常又は球不足異常の発生条件を充足しているか否かを判定する。ここで、球切れ異常又は球不足異常の発生条件には特に限定されないが、例えば、賞球タンクKT又は賞球払出ユニットKE10内の所定の位置に遊技球の検出センサを設け、当該検出センサで遊技球の存在を検出できない場合に球切れ異常が発生している条件とする例や、賞球払出ユニットKE10内のスプロケットKE10pの直上における球流路（本例では、2条の球流路が存在）の夫々に遊技球の検出センサを設け、当該検出センサの何れかで遊技球の存在を検出できない場合に球不足異常が発生している条件とする例を挙げることができる。ステップ4143でYesの場合、ステップ4144で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、エラーフラグー時記憶手段3221内の球経路エラーフラグをオンにする。そして、ステップ4146で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、払出関連エラー情報として球経路エラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段3121にセットし、ステップ4151へ移行する。尚、ステップ4141又はステップ4143でNoの場合にも、ステップ4151へ移行する。

【0204】

次に、ステップ4151で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、球経路エラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4151でYesの場合、ステップ4152で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、球切れ異常又は球不足異常の解消条件を充足しているか否かを判定する。ここで、球切れ異常又は球不足異常の解消条件には特に限定されず、前述の球切れ異常又は球不足異常の発生条件が未充足となった場合に当該異常が解消された条件とする例を挙げることができる。ステップ4152でYesの場合、ステップ4153で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、エラーフラグー時記憶手段3221内の球経路エラーフラグをオフにする。そして、ステップ4155で、払出間隔延長制御手段3251は、通常動作時における励磁タイミング（例えば、 $3\text{ms} \times 8\text{ステップ} = 24\text{ms}$ に1個の速度で所定個数の払出動作を行うよう連続して励磁）や球通過待ち時間（例えば、 500ms ）を設定し、次の処理（ステップ4170の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。他方、ステップ4152でNoの場合、ステップ4156で、払出間隔延長制御手段3251は、通常動作時と比較して相対的に球1個の払出速度が低速となるよう励磁タイミングや球通過待ち時間を変更し、次の処理（ステップ4170の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。尚、ステップ4151でNoの場合にも、次の処理（ステップ4170の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。ここで、当該変更する励磁タイミングには特に限定されないが、例えば、 $3\text{ms} \times 8\text{ステップ} = 24\text{ms}$ に1個の速度で球1個分の払出動作を実行した後、所定時間（例えば5秒）の待ち時間を設け、当該待ち時間経過後に、再度 $3\text{ms} \times 8\text{ステップ} = 24\text{ms}$ に1個の速度で払出動作を実行するよう励磁タイミングを変更する例を挙げることができる。また、当該変更する球通過待ち時間にも特に限定されない（例えば、 500ms から30秒へ変更）。

【0205】

次に、図41は、図37のステップ4170のサブルーチンに係る、払出モータ異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出モータ異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすると共に、払出モータ（賞球払出ユニットKE10内のステッピングモータKE10m）のリトライ動作への切替制御処理を実行することである。まず、ステップ4171で、払出モータ異常検出時エラー制御手段3260は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、払出モータ異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出モータ異

10

20

30

40

50

常検出フラグは、球がみ等の外的要因により、モータ駆動が正常に動作していないと判断された場合にオンとなるフラグである。ステップ4171でYesの場合、ステップ4172で、払出モータ異常検出時エラー制御手段3260は、払出状態フラグー時記憶手段3311内の払出モータ異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ4173で、払出モータ異常検出時エラー制御手段3260は、エラーフラグー時記憶手段3221内の払出モータエラーフラグをオンにする。次に、ステップ4175で、払出モータ異常検出時エラー制御手段3260は、払出関連エラー情報として払出モータエラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段3121にセットする。そして、ステップ4176で、払出モータ異常検出時エラー制御手段3260は、払出状態フラグー時記憶手段3311内のリトライ動作実行待機フラグをオンにして、ステップ4177へ移行する。尚、ステップ4171でNoの場合にも、ステップ4177へ移行する。ここで、リトライ動作実行待機フラグとは、後述するモータエラーが発生した後の所定時間はリトライ動作を待機状態とし、当該所定時間内でのモータエラーの解消待ち時間を設けるためのフラグである。

【0206】

次に、ステップ4177で、払出モータ異常検出時エラー制御手段3260は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、払出モータエラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4177でYesの場合、ステップ4178で、リトライ動作制御手段3261は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、リトライ動作実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4178でYesの場合、ステップ4179で、リトライ動作制御手段3261は、払出状態フラグー時記憶手段3311内のリトライ動作実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ4180で、リトライ動作制御手段3261は、リトライ動作時における所定のステップ数を、ステップカウンタ一時記憶手段3313内のステップカウンタ値(n)としてセットする。ここで、リトライ動作時における所定のステップ数には特に限定されないが、後述するリトライ動作時におけるロータ位置確認センサKE10msの確認タイミングと同数としておく例を挙げることができる。次に、ステップ4181で、リトライ動作制御手段3261は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段3314内の励磁ステータ位置特定カウンタ値(j)として0をセットする。次に、ステップ4182で、リトライ動作制御手段3261は、ステッピングモータ動作に係るリトライ動作の励磁方式(例えば、周知の1-2相励磁方式)とリトライ動作の1ステップの切替速度(例えば、6ms)を設定する。次に、ステップ4183で、リトライ動作制御手段3261は、ステッピングモータ動作に係る球通過待ち時間・モータ休止時間として所定値(例えば、500ms)を、球通過待ちタイマ3315にセットする。次に、ステップ4184で、リトライ動作制御手段3261は、払出状態フラグー時記憶手段3311内のリトライ動作実行中フラグをオンにする。そして、ステップ4185で、リトライ動作制御手段3261は、払出状態フラグー時記憶手段3311内のモータ駆動中フラグをオンにして、次の処理(ステップ4190の要払出停止異常検出時エラー制御処理)に移行する。尚、ステップ4177又はステップ4178でNoの場合にも、次の処理(ステップ4190の要払出停止異常検出時エラー制御処理)に移行する。

【0207】

次に、図42は、図37のステップ4190のサブルーチンに係る、要払出停止異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、賞球払出処理の続行に係る致命的な異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすると共に、当該賞球払出処理の続行に係る致命的な異常が解消されるまで賞球払出処理の続行を不能とすることである。ここで、賞球払出処理の続行に係る致命的な異常とは、主制御基板Mと賞球払出制御基板KH間の通信異常、カードユニットRと賞球払出制御基板KH間の通信異常、払出カウントセンサKE10sのセンサ異常、受け皿(上皿)満タン異常等が挙げられる。まず、ステップ4191-1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、払出モータエラーフラグがオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ4191-1でYesの場合、ス

10

20

30

40

50

テップ4191-2で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、玉噛みエラー発生タイマ3200tにエラー継続時間（例えば、120秒）をセットしてスタートさせ、ステップ4192-1に移行する。他方、ステップ4191-1でNoの場合、ステップ4191-3で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、玉噛みエラー発生タイマ3200tを参照し、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ4191-3でYesの場合、ステップ4191-4で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内にある、払出モータエラーフラグをオフにし、ステップ4192-1に移行する。他方、ステップ4191-3でNoの場合にも、ステップ4192-1に移行する。

【0208】

次に、ステップ4192-1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、スイッチ未通過エラー検出フラグがオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ4192-1でYesの場合、ステップ4192-2で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、未通過エラー発生タイマ3200t2にエラー継続時間（例えば、120秒）をセットしてスタートさせ、ステップ4193-1に移行する。他方、ステップ4192-1でNoの場合、ステップ4192-3で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、未通過エラー発生タイマ3200t2を参照し、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ4192-3でYesの場合、ステップ4192-4で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内にある、スイッチ未通過エラーフラグをオフにし、ステップ4193-1に移行する。他方、ステップ4192-3でNoの場合にも、ステップ4193-1に移行する。

【0209】

次に、ステップ4193-1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラー解除スイッチKH3aが押下されたか否かを判定する。ステップ4193-1でYesの場合、ステップ4193-2～ステップ4193-5で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、当該エラー解除スイッチKH3aの押下をエラー解除条件に含むエラーに係るフラグ（例えば、払出モータ動作エラーフラグ、払出動作未完了時遊技球検出フラグ、払出モータエラーフラグ、スイッチ未通過エラー検出フラグ）をオフにし、ステップ4194-1に移行する。他方、ステップ4193-1でNoの場合にも、ステップ4194-1に移行する。

【0210】

次に、ステップ4194-1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、主制御基板Mと賞球払出制御基板KH間の通信異常が検出されたか否かを判定する。ステップ4194-1でYesの場合、ステップ4194-2で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内の通信エラーフラグをオンにして、ステップ4195-1へ移行する。他方、ステップ4194-1でNoの場合、ステップ4194-3で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内の通信エラーフラグをオフにして、ステップ4195-1へ移行する。

【0211】

次に、ステップ4195-1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、払出カウントセンサKE10sのセンサ異常（例えば、カウントセンサからの入力がない、又は、所定時間以上、入力値が一定である、等）が検出されたか否かを判定する。ステップ4195-1でYesの場合、ステップ4195-2で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内の賞球装置エラーフラグをオンにして、ステップ4196-1へ移行する。他方、ステップ4195-1でNoの場合、ステップ4195-3で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内の賞球装置エラーフラグをオフにして、ステップ4196-1へ移行する。

10

20

30

40

50

【0212】

次に、ステップ4196-1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、受け皿（上皿）満タン異常が検出されたか否かを判定する。ステップ4196-1でYesの場合、ステップ4196-2で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内の受け皿満タンエラーフラグをオンにする。次に、ステップ4196-3で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、副制御基板S側への、受け皿満タンコマンドを送信して、ステップ4197-1へ移行する。他方、ステップ4196-1でNoの場合、ステップ4196-4で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内の受け皿満タンエラーフラグをオフにする。次に、ステップ4196-5で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、副制御基板S側への、受け皿満タン解除コマンドを送信して、ステップ4197-1へ移行する。

10

【0213】

次に、ステップ4197-1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、カードユニットRの接続異常が検出されたか否かを判定する。ステップ4197-1でYesの場合、ステップ4197-2で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内のCRユニット未接続エラーフラグをオンにして、ステップ4198-1へ移行する。他方、ステップ4197-1でNoの場合、ステップ4197-3で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内のCRユニット未接続エラーフラグをオフにして、ステップ4198-1へ移行する。

20

【0214】

次に、ステップ4198-1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、払出動作停止に係るエラーの一部（例えば、過剰払出エラー、賞球装置エラー、払出モータ動作エラー、払出動作未完了時遊技球検出、払出モータエラー、スイッチ未通過エラー）に関するすべてのフラグがオフであるか否かを判定する。

【0215】

ステップ4198-1でYesの場合、ステップ4198-2で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、通信エラーフラグ、賞球装置エラーフラグ、受け皿満タンエラーフラグ、CRユニット未接続エラーフラグの全てのエラーフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ4198-2でYesの場合、ステップ4198-3で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、払出制御手段3300における通常の払出動作を実行（即ち、後述するステップ4198-4で払出動作を一時停止している場合において、当該払出動作を再開）し、次の処理（ステップ4200の処理）に移行する。他方、ステップ4198-1又はステップ4198-2でNoの場合、ステップ4198-4で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、払出制御手段3300における払出動作を強制的に一時停止し、次の処理（ステップ4200の処理）に移行する。

30

【0216】

次に、図43は、図36のステップ4200のサブルーチンに係る、賞球払出関連情報受信処理（対主制御基板）のフローチャートである。ここで、当該フローの前半が主制御基板Mからの情報受信処理（及びこれに伴う賞球払出数のセット処理）であり、当該フローの後半が主制御基板Mへの情報送信処理である。そこで、前半の主制御基板Mからの情報受信処理（及びこれに伴う賞球払出数のセット処理）から説明すると、まず、ステップ4205で、メイン側受信制御手段3111は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、賞球払出中フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、「賞球払出中フラグ」とは、払出制御側での賞球払出処理が実行中の場合（払出装置の払出モータが駆動動作中である場合や、球通過待ち時間・モータ休止時間中である場合）にオンになるフラグである。ステップ4205でYesの場合、ステップ4210で、メイン側受信制御手段3

40

50

1 1 1 は、メイン側受信情報一時記憶手段 3 1 1 1 a を参照し、賞球払出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 4 2 1 0 で Y e s の場合、ステップ 4 2 1 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 のフラグ領域にアクセスし、賞球払出開始許可フラグをオンにする。次に、ステップ 4 2 2 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、メイン側受信情報一時記憶手段 3 1 1 1 a に一時記憶されている賞球払出コマンド情報に基づき、今回払い出されるべき賞球払出数を導き、当該賞球払出数情報を払出カウンタ 3 3 1 2 にセットし、次の処理（ステップ 4 2 2 5）に移行する。以上で、通常の賞球払出処理が実行される際の、賞球払出数のセット処理を終了する。尚、ステップ 4 2 0 5 及びステップ 4 2 1 0 で N o の場合にも次の処理（ステップ 4 2 2 5）に移行する。

【0 2 1 7】

次に、主制御基板 M への情報送信処理を説明すると、まず、ステップ 4 2 2 5 で、送信制御手段 3 1 2 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 を参照し、払出関連エラー送信フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、「払出関連エラー送信フラグ」とは、前述のような払出関連エラー {払出モータ動作エラー、過剰払出エラー、球切れエラー、球不足エラー、払出モータエラー、払出停止エラー} が発生した際にオンとなり、当該エラー報知が主制御基板 M 側になされた後にオフとなるフラグである。ステップ 4 2 2 5 で Y e s の場合、ステップ 4 2 3 0 で、エラー制御手段 3 2 0 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 内の払出関連エラー送信フラグをオフにする。そして、ステップ 4 2 3 5 で、送信制御手段 3 1 2 0 は、払出関連エラー情報一時記憶手段 3 1 2 1 にセットされた払出関連エラー情報を主制御基板 M 側に送信し、次の処理（ステップ 4 2 4 0）に移行する。尚、ステップ 4 2 2 5 で N o の場合にも次の処理（ステップ 4 2 4 0）に移行する。

【0 2 1 8】

次に、ステップ 4 2 4 0 で、送信制御手段 3 1 2 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 を参照し、賞球払出完了フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、「賞球払出完了フラグ」とは、払出制御手段 3 3 0 0 により賞球払出が完了したと判定された場合にオンとなるフラグである。ステップ 4 2 4 0 で Y e s の場合、ステップ 4 2 4 5 で、送信制御手段 3 1 2 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 のフラグ領域にアクセスし、賞球払出完了フラグをオフにする。そして、ステップ 4 2 5 0 で、送信制御手段 3 1 2 0 は、主制御基板 M 側に対して賞球払出が完了した旨の情報を送信し、次の処理 {ステップ 4 3 0 0 の賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）} に移行する。尚、ステップ 4 2 4 0 で N o の場合にも、次の処理 {ステップ 4 3 0 0 の賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）} に移行する。以上で、賞球払出完了情報送信処理を終了する。

【0 2 1 9】

次に、図 4 4 は、図 3 6 のステップ 4 3 0 0 のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）のフローチャートである。ここで、当該処理は、次のステップ 4 4 0 0 のモータ駆動処理を実行する前段階の処理であり、主制御基板 M 側からの賞球払出コマンドを受信したことを受けてモータ駆動のステップ数等をセットする処理である。まず、ステップ 4 3 0 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 を参照し、賞球払出開始許可フラグ（図 4 3 のステップ 4 2 1 5 参照）がオンであるか否かを判定する。ステップ 4 3 0 5 で Y e s の場合、ステップ 4 3 1 0 及びステップ 4 3 1 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、賞球払出中フラグをオンにすると共に賞球払出開始許可フラグをオフにする。

【0 2 2 0】

次に、ステップ 4 3 2 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出カウンタ 3 3 1 2 にセットされている賞球払出個数が所定個数（例えば 3 個）以上であるか否かを判定する。ステップ 4 3 2 0 で Y e s の場合、ステップ 4 3 2 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、所定個数分払い出されるよう、ステップカウンタ一時記憶手段 3 3 1 3 にカウンタ値（n）を一時記憶し、ステップ 4 3 3 2 に移行する。ここで一時記憶されるカウンタ値（n）は、ステップモータのステップ数である。他方、ステップ 4 3 2 0 で N o の場合、払出制御手段

3300は、払出カウンタ3312にセットされている賞球払出個数が払い出されるよう、ステップカウンタ時記憶手段3313にカウンタ値(n)を一時記憶し、ステップ4332に移行する。

【0221】

次に、ステップ4332で、払出制御手段3300は、今回の単位払出動作における払出予定個数(即ち、ステップ4325又はステップ4330で予定している払出個数)を、単位払出カウンタ3317にセットする。次に、ステップ4335で、払出制御手段3300は、励磁ステータ位置特定カウンタ値(j)として0をセットする。ここで、励磁ステータ位置特定カウンタは、ステータに対するロータの相対位置を示したものであり、「0」が払出待機(停止)時におけるデフォルト位置に相当する。次に、ステップ4337で、払出制御手段3300は、ステッピングモータ動作に係る通常動作用の励磁方式(例えば、周知の2-2相励磁方式)と通常動作用の1ステップの切替速度(例えば、3ms)を設定する。次に、ステップ4338で、払出制御手段3300は、ステッピングモータ動作に係る球通過待ち時間・モータ休止時間として所定値(例えば、500ms)を、球通過待ちタイマ3315にセットする。次に、ステップ4339で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、リトライ動作実行中フラグをオフにする。ここで、リトライ動作実行中フラグとは、前述のようにステッピングモータ動作に係るリトライ動作を実行中においてオンとなるフラグである。そして、ステップ4340で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、モータ駆動中フラグをオンにし、次の処理{ステップ4400の賞球払出制御処理(モータ駆動終了時・賞球払出終了時)}に移行する。

【0222】

他方、ステップ4305でNoの場合、ステップ4345で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4345でYesの場合には、既にモータが駆動されているので、次の処理{ステップ4400の賞球払出制御処理(モータ駆動終了時・賞球払出終了時)}に移行する。

【0223】

他方、ステップ4345でNoの場合には、ステップ4350で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、賞球払出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、賞球払出継続フラグとは、単位払出動作における所定ステップ数分のステッピングモータ動作後であって、球通過待ち時間・モータ休止時間経過時において、賞球払出動作を継続すべき場合(詳細な条件については後述する)にオンとなるフラグである。ステップ4350でYesの場合には、次の処理{ステップ4400の賞球払出制御処理(モータ駆動終了時・賞球払出終了時)}に移行する。

【0224】

他方、ステップ4350でNoの場合には、ステップ4352で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、賞球払出継続フラグをオフにする。そして、ステップ4354で、払出制御手段3300は、単位払出カウンタ3317を参照し、当該カウンタ値が0超過であるか否か(即ち、今回の単位払出動作による払出予定個数分が全て払出されなかったか否か)を判定する。ステップ4354でYesの場合、ステップ4356で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、球経路異常検出フラグをオンにして、ステップ4320へ移行する。他方、ステップ4354でNoの場合には、ステップ4356を実行することなくステップ4320へ移行する。即ち、賞球払出継続フラグがオンである場合には、主制御基板M側からの賞球払出コマンドの受信を契機とすることなく、再度モータ駆動のステップ数等をセットする処理を実行すると共に、今回の単位払出動作による払出予定個数分が全て払出されなかったと判定された場合には、球切れエラー又は球不足エラーの要因となる異常発生が検出されることとなる。

【0225】

次に、図45は、図36のステップ4400のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）のフローチャートである。ここで、当該処理は、前の処理（ステップ4300）で予定されているすべてのモータの駆動終了を実行し、或いは、予定されているすべての賞球払出が実行された際の終了処理である。ここで、ステップ4402～ステップ4419にかけてモータ駆動終了処理を実行し、ステップ4420～ステップ4425にかけて遊技球検知処理を実行し、ステップ4430～ステップ4462にかけて賞球払出終了処理を実行する。

【0226】

はじめに、モータ駆動終了処理から説明すると、まず、ステップ4402で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域を参照し、賞球払出中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4402でYesの場合、ステップ4405で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4405でYesの場合、ステップ4410で、払出制御手段3300は、ステップカウンター時記憶手段3313内のカウンタ値（n）を参照し、カウンタ値が0であるか否か、即ち、図44のステップ4325又はステップ4330でセットした今回の単位払出動作におけるステップ数がすべて実行されたか否かを判定する。ステップ4410でYesの場合、ステップ4415で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域にアクセスし、モータ駆動中フラグをオフにする。次に、ステップ4416で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域を参照し、リトライ動作実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4416でYesの場合、ステップ4417で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域にアクセスし、リトライ動作実行中フラグをオフにして、ステップ4418へ移行する。他方、ステップ4416でNoの場合には、ステップ4418へ移行する。次に、ステップ4418で、払出制御手段3300は、ステッピングモータの休止状態を維持（本例では、励磁出力を下げた上で、現在の励磁ステータ位置特定カウンタ値（j）に継続励磁）する。次に、ステップ4419で、払出制御手段3300は、球通過待ちタイマ3315をスタートさせ、ステップ4420に移行する。尚、ステップ4405又はステップ4410でNoの場合にもステップ4420に移行する。以上で、モータ駆動終了処理を終了する。

【0227】

次に、遊技球検出処理を説明すると、まず、ステップ4420で、払出制御手段3300は、払出カウンタセンサKE10sから遊技球検出信号を受信したか否かを判定する。ステップ4420でYesの場合、ステップ4422で、払出制御手段3300は、単位払出カウンタ3317に一時記憶されているカウンタ値を1減算する。次に、ステップ4425で、払出制御手段3300は、払出カウンタ3312に一時記憶されているカウンタ値を1減算し、ステップ4430に移行する。尚、ステップ4420でNoの場合にもステップ4430に移行する。ここで、本例では、払出カウンタ3312の値を、入球を検知する毎に1減算（デクリメント）するよう構成しているが、これには限定されず、複数の遊技球の入球を検出している場合には、当該入球数分の値を減算し得るよう構成してもよい。以上で、遊技球検出時処理を終了する。

【0228】

次に、賞球払出終了処理を説明すると、まず、ステップ4430で、払出制御手段3300は、払出カウンタ3312を参照し、カウンタ値が0以下であるか否かを判定する。ステップ4430でYesの場合、ステップ4431で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグエリアを参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4431でYesの場合（即ち、当該払出に係るモータの駆動が終了していないにも拘わらず、当該払出に係る遊技球数分の遊技球がセンサに検知された場合）、ステップ4432で、払出制御手段3300は、エラーフラグー時記憶手段3221内にある、払出未完了時遊技球検出フラグをオンにし、ステップ4435に

移行する。他方、ステップ 4 4 3 1 で N o の場合にも、ステップ 4 4 3 5 に移行する。

【 0 2 2 9 】

次に、ステップ 4 4 3 5 及びステップ 4 4 4 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、賞球払出中フラグをオフにすると共に賞球払出完了フラグをオンにする。次に、ステップ 4 4 4 1 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出カウンタ 3 3 1 2 を参照し、カウント値が 0 未満であるか否かを判定する。ステップ 4 4 4 1 で Y e s の場合、ステップ 4 4 4 2 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 内の払出異常検出フラグをオンにする。次に、ステップ 4 4 4 3 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出カウンタ 3 3 1 2 を参照し、当該カウント値に基づき過剰払出数（例えば、カウンタ値が「-3」であれば、過剰払出数は「3」）を払出処理関連情報一時記憶手段 3 3 1 0 に一時記憶し、次の処理 {ステップ 4 5 0 0 の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）} に移行する。尚、ステップ 4 4 4 1 で N o の場合（即ち、払出カウンタ 3 3 1 2 のカウント値が 0 であり、所定の払出個数分が正常に払出された場合）にも、次の処理 {ステップ 4 5 0 0 の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）} に移行する。尚、本例では、払出カウンタ 3 3 1 2 の値が 0 以下となった時点で、過剰払出の検出を行っているが、これには限定されず、例えば、払出に係るモータの駆動が終了してから所定時間（例えば、当該駆動によって払い出された遊技球が払出カウントセンサ K E 1 0 s によって検出されるまでに十分な検出待機時間）が経過した時点で、過剰払出の検出（払出カウンタ 3 3 1 2 の値が 0 未満であるか否かの判定）を実行し得るよう構成してもよい（即ち、過剰払出とは、払出予定である遊技球数を超過した個数分の遊技球が払出されたという不測の事態が発生したことを意味し、設計上は極めて発生し難いこの不測の事態が発生したということは、払出機構のいずれかにて不具合が生じているか、払出動作を行っている最中に不正行為が行われた可能性が高いことを意味している）。

【 0 2 3 0 】

他方、ステップ 4 4 3 0 で N o の場合、ステップ 4 4 4 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、球通過待ちタイマ 3 3 1 5 のタイマ値を参照し、当該タイマ値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 4 4 4 5 で Y e s の場合、ステップ 4 4 4 6 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 内にある、スイッチ未通過エラー検出フラグをオンにする（尚、本例では、払出動作終了後、所定時間の球通過待ち時間を経過しても、当該払出動作に係る遊技球数分の遊技球が検出されなかった場合、即座にスイッチ未通過エラーが発生したと判定しているが、これには限定されず、当該事象が複数回発生した場合に、スイッチ未通過エラーが発生したと判定するよう構成してもよい）。

【 0 2 3 1 】

次に、ステップ 4 4 4 7 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、リトライ動作実行待機フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、リトライ動作実行待機フラグとは、前述のようにモータ駆動中においてモータエラーが発生した場合にオンとなるフラグである。ステップ 4 4 4 7 で Y e s の場合、ステップ 4 4 5 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、賞球払出継続フラグをオンにし、次の処理 {ステップ 4 5 0 0 の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）} へ移行する。他方、ステップ 4 4 4 7 で N o の場合、ステップ 4 4 6 0 及びステップ 4 4 6 2 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、リトライ動作実行待機フラグをオフにすると共に、リトライ動作実行許可フラグをオンにし、次の処理 {ステップ 4 5 0 0 の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）} へ移行する。尚、ステップ 4 4 4 5 で N o の場合にも、次の処理 {ステップ 2 4 0 0 の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）} へ移行する。

【 0 2 3 2 】

ここで、ステップ 4 4 0 2 で N o の場合（即ち、賞球払出処理が実行中でない場合）には、ステップ 4 4 7 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出カウントセンサ K E 1 0 s から遊技球検出信号を受信したか否かを判定する。ステップ 4 4 7 0 で Y e s の場合、ステップ 4 4 7 2 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 内の払出

モータ動作異常検出フラグをオンにして、次の処理 {ステップ4500の賞球払出制御処理 (モータ駆動実行時)} へ移行する。尚、ステップ4470でNoの場合にも、次の処理 {ステップ4500の賞球払出制御処理 (モータ駆動実行時)} へ移行する。

【0233】

次に、図46は、図36のステップ4500のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理 (モータ駆動実行時) のフローチャートである。ここで、当該処理は、前の処理 (ステップ4400) でセットされたステップ数に基づき、実際にモータ駆動を実行する処理である。まず、ステップ4505で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。尚、モータ駆動中フラグは、ステップカウンタ時記憶手段3313に所定のステップカウンタ数がセットされた際にオンとなるフラグであり (図44のステップ4340参照)、当該所定のステップカウンタ数と対応した励磁がすべて実行された際にオフとなるフラグである。ここで、ステップ4505でYesの場合、ステップ4510で、払出制御手段3300は、ステップカウンタ時記憶手段3313のステップカウンタ値 (n) を1減算する。次に、ステップ4520で、払出制御手段3300は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段3314における励磁ステータ位置特定カウンタ値 (j) を更新 (1インクリメント) する。次に、ステップ4525で、払出制御手段3300は、所定の励磁方式と切替速度に基づき、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段3314における励磁ステータ位置特定カウンタ値 (j) に対応したステータを励磁する。

【0234】

次に、ステップ4530で、払出制御手段3300は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段3314内のカウンタ値 (j) が、ロータ位置確認センサKE10msの確認タイミングであるか否かを判定する。ここで、ロータ位置確認センサKE10msの確認とは、モータ動作に係る異常動作 (球がみ等による脱調現象) が発生しているか否かを確認する目的で行われるものである。ステップ4530でYesの場合、ステップ4550で、払出制御手段3300は、ロータ位置確認センサKE10msからの検知信号の有無を参照する。そして、ステップ4555で、エラー制御手段3200は、ステップ4550での検知信号の有無に基づき、ロータが正しく回転していないか否か、即ち、モータエラーが発生しているか否かを判定する。ステップ4555でYesの場合、ステップ4560で、エラー制御手段3200は、払出状態フラグー時記憶手段3311におけるモータ位置異常フラグをオンにし、次の処理 (ステップ4600のモータエラー時処理) へ移行する。尚、ステップ4530でNoの場合にも、次の処理 (ステップ4600のモータエラー時処理) へ移行し、ステップ4555でNoの場合には、ステップ4565で、エラー制御手段3200は、エラーフラグー時記憶手段3221におけるモータエラーフラグをオフにし、次の処理 (ステップ4600のモータエラー時処理) へ移行する。

【0235】

次に、図47は、図36のステップ4600のサブルーチンに係る、モータエラー時処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、モータエラーを検出した際には、モータ駆動を休止状態へと強制的に移行することである。まず、ステップ4605で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、モータ位置異常フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、図46のステップ4560に示すように、所定の検知タイミングにてモータが所定の回転位置に存在するか否かを検知した上、当該所定の回転位置に存在しない場合には脱調等をしたと判定し、このモータ位置異常フラグはオンとなる。ステップ4605でYesの場合、ステップ4610で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、モータ位置異常フラグをオフにする。次に、ステップ4615で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311を内の払出モータ異常検出フラグをオンにする。そして、ステップ4620で、エラー制御手段3200は、ステップカウンタ時記憶手段3313におけるステップカウンタ値 (n) をクリアして、次の処理 (ステップ4100の異常検出時エラー制御処理) へ移行する。これは、モータエラー発生により、今回セットしたステップ

数を実行しなくなったためであり、当該カウント値のクリア実行後は、モータ駆動が休止状態へと移行することとなる（図45のステップ4410及びステップ4415参照）。尚、ステップ4605でN oの場合にも、次の処理（ステップ4100の異常検出時エラー制御処理）に移行する。

【0236】

次に、図48～図54を参照して、サブメイン制御部SM側で実行される制御処理を説明する。まず、図48は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。ここで、同図（d）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部SM側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ2002で、サブメイン制御部SMのCPUSCは、メイン側（主制御基板M側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、RAMクリア情報を受信した場合→副制御基板S側のRAMを初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報を副制御基板S側のRAMに再セット）。その後、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである（f）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（f）が実行された場合、同図（f）の処理に示されるように、まず、ステップ2100で、副制御基板SのCPUSCは、後述する指示画像表示制御処理を実行する。次に、ステップ2400で、副制御基板SのCPUSCは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ2700で、副制御基板SのCPUSCは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ2800で、副制御基板SのCPUSCは、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ2900で、副制御基板SのCPUSCは、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ2999で、副制御基板SのCPUSCは、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部SS側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【0237】

以上のように、サブメイン制御部SMのCPUSCは、リセット後、サブメイン側ルーチン（S2100～S2999）をループ処理する形態を採用している。また、同図（e）の処理は、サブメイン制御部SMの割り込み時の処理であり、前述した主制御基板MにおけるSTB信号線からの信号がサブメイン制御部SMのCPUの一端子（本例では、NMI端子）に接続されていた場合における処理フロー（e）である。即ち、サブメイン制御部SMにおいてNMI割り込みが発生した場合（STB信号線がオンとなった場合）、ステップ2004で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ2006で、副制御基板SのCPUSCは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部SM側のRAM領域に、主制御基板M側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【0238】

次に、図49は、図48におけるステップ2100のサブルーチンに係る、指示画像表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技の実行中ではないかを判定する。ステップ2102でY e sの場合、ステップ2104で、副制御基板SのCPUSCは、現在の遊技状態が非時間短縮遊技状態であるかを判定する。ステップ2104でY e sの場合、ステップ2108の処理に移行する。他方、ステップ2102又はステップ2104でN oの場合、ステップ2106で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち指示カウンタHSc（右打ちを実行した場合に入球し易い入球口への入球を計測するカウンタであり、カウンタ値が所定値に到達することにより、左打ちにて遊技を進行すべき状況にて左打ちが実行されていないと判定し、左打ち指示画像を表示することとなる）のカウンタ値をゼロクリアし、ステップ2116の処理に移行する。

【0239】

次に、ステップ2108で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から補助遊

技始動口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2108でYesの場合、ステップ2110で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち指示カウンタHScのカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ2112で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち指示カウンタ値は所定値（本例では、3）に到達したか否かを判定する。ステップ2112でYesの場合、ステップ2114で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち指示画像を所定時間（例えば、5秒）表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2115で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち指示カウンタHScのカウンタ値をゼロクリアし、ステップ2116の処理に移行する。他方、ステップ2108又はステップ2112でNoの場合にもステップ2116の処理に移行する。ここで、同図右下は指示画像の表示イメージ図であり、最上段は、左打ち指示画像のイメージ図である。左打ち指示画像は演出表示装置SGにて表示される左打ちの実行を遊技者に促す画像であり、左打ちを実行すべき遊技の状況である、特別遊技が実行されていない且つ非時間短縮遊技状態にて、右打ちを実行していると判定した場合（補助遊技始動口H10に3球入球した場合）に所定時間（5秒）左打ち指示画像を表示するよう構成されている。尚、補助遊技始動口H10に入球した場合には左打ち指示カウンタHScのカウンタ値に1加算するが、右一般入賞口P20に入球した場合には左打ち指示カウンタHScのカウンタ値は増減しないよう構成されている。

【0240】

次に、ステップ2116で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技の実行中であるか否かを判定する。ステップ2116でYesの場合、ステップ2122の処理に移行する。他方、ステップ2116でNoの場合、ステップ2118で、副制御基板SのCPUSCは、現在の遊技状態は非時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2118でYesの場合、ステップ2120で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち指示カウンタMSc（左打ちを実行した場合に入球し易い入球口への入球を計測するカウンタであり、カウンタ値が所定値に到達することにより、右打ちにて遊技を進行すべき状況にて右打ちが実行されていないと判定し、右打ち指示画像を表示することとなる）のカウンタ値をゼロクリアにし、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。他方、ステップ2118でNoの場合、ステップ2122の処理に移行する。

【0241】

次に、ステップ2122で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から第1主遊技始動口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2122でYesの場合、ステップ2124で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち指示カウンタMScのカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ2126で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち指示カウンタ値は所定値（本例では、3）に到達したか否かを判定する。ステップ2126でYesの場合、ステップ2128で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち指示画像を所定時間（例えば、5秒）表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2129で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち指示カウンタMScのカウンタ値をゼロクリアし、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。尚、ステップ2122及びステップ2126でNoの場合にも、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。ここで、同図右下は指示画像の表示イメージ図であり、2段目は、右打ち指示画像のイメージ図である。右打ち指示画像は演出表示装置SGにて表示される右打ちの実行を遊技者に促す画像であり、右打ちを実行すべき遊技の状況である、特別遊技の実行中又は時間短縮遊技状態にて、左打ちを実行していると判定した場合（第1主遊技始動口A10に3球入球した場合）に所定時間（5秒）右打ち指示画像を表示するよう構成されている。尚、最下段は、時短中右打ち画像のイメージ図であり、時間短縮遊技状態においては右打ちにて遊技を進行するため、時間短縮遊技状態においては時短中右打ち画像が表示され続けることとなる（特別遊技の実行中も表示され続ける）。尚、時短中右打ち画像と右打ち指示画像との演出表示装置SG上の表示領域は、重複しないよう構成されており、表示領域の大きさは、時短中右打ち画像よりも右打ち指示画像の方が大きくなっている（左打ち指示や右打ち指示画像は、警告を目的としているため、相対的に大きい表示領域にて表示している

10

20

30

40

50

）。

【0242】

このように、本実施形態においては、例えば、特別遊技の実行中でない且つ非時間短縮遊技状態に右打ちをしている場合、遊技球が補助遊技始動口H10を通過すると、副制御基板SのCPUSCは、通過回数をカウントすると共に、通過回数が所定値（本例では、3球）に到達すると、左打ち指示画像（例えば、「左打ち」と表示）を表示するように構成されている。また、例えば、特別遊技の実行中でない且つ非時間短縮遊技状態に右打ちをしている場合、遊技球が右一般入賞口P20を通過すると、副制御基板SのCPUSCは、通過回数をカウントせず、右打ち指示画像（例えば、「右打ち」という画像）を表示しないように構成されている。また、例えば、特別遊技中又は時間短縮遊技状態に左打ちをしている場合、遊技球が第1主遊技始動口A10に入球すると、副制御基板SのCPUSCは、入球回数をカウントし、入球回数が所定値（本例では、3球）に到達すると、右打ち指示画像（例えば、「右打ち」という画像）を表示するように構成されている。尚、本実施形態においては、左打ち指示画像（例えば、「左打ち」という画像）又は右打ち指示画像（例えば、「右打ち」という画像）を、発射指示演出と称することがある。このように構成することにより、左打ちを実行すべき遊技の状況（特別遊技の実行中でない且つ非時間短縮遊技状態）において、遊技者が誤って右打ちを実行してしまった場合に、補助遊技始動口H10を通過した遊技球が右一般入賞口P20に入球することにより、遊技球1球の発射によって右打ち指示カウンタMScのカウンタ値が2増加してしまい、故意でない右打ちにも拘らず、左打ち指示画像が頻繁に表示されてしまうような本来意図していない頻度での注意喚起に関する表示を実行することを防止することができることとなる。尚、本例においては、左打ちカウンタ値が所定値（本例では、3）の倍数に到達する毎に左打ち指示画像を表示し得る{右打ちカウンタ値が所定値（本例では、3）の倍数に到達する毎に右打ち指示画像を表示し得る}よう構成したが、これには限定されず、左打ちカウンタ値が所定値（本例では、3）に到達した際に左打ち指示画像を表示し{右打ちカウンタ値が所定値（本例では、3）に到達した際に右打ち指示画像を表示し}、所定値（本例では、3）の2倍や3倍のカウンタ値となった場合には新たに左打ち指示画像（右打ち指示画像）を表示しないよう構成してもよい。また、左打ち指示画像（右打ち指示画像）は表示開始から所定時間（本例では、5秒）で消去するよう構成したが、これには限定されず、左打ち指示画像（右打ち指示画像）が表示された後、左打ち（右打ち）を実行したと判定した場合（例えば、左打ちを実行したと判定する場合は、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合、等であり、右打ちを実行したと判定する場合は、補助遊技始動口H10に遊技球が入球した場合、等である）又は遊技状態が移行した場合に、左打ち指示画像（右打ち指示画像）を消去するよう構成してもよい。

【0243】

ここで、「左打ち指示画像」を表示すべき状況においては、右側領域と左側領域の双方に打球が分散発射され、偶発的に遊技球が補助遊技始動口H10を通過している場合も考えられる。このため、所定期間内に遊技領域左側に配設された第1主遊技始動口A10や左一般入賞口P10に入賞した場合、換言すると、所定期間内に左打ちにて遊技を実行していると判定可能な場合には、前記所定値を変化させ（減算し）、或いは初期化して、左打ち指示画像を報知するまでの期間を延長させたり、報知方法（報知態様）を変化させる（例えば、音声報知は行わない、小さい表示による警告に変更する）等の処理を実行してもよい。尚、「右打ち指示画像」を表示する際についても同様の処理を実行してもよいが、「右打ち指示画像」を表示し得る遊技状態では、左打ちを行うことが著しく遊技者に不利益を与える仕様の場合もあり、このような仕様の場合には、「右打ち指示画像」を表示する場合には報知するまでの期間を延長させたり、報知方法（報知態様）を変化させる処理を行わないことが望ましい。

【0244】

次に、図50は、図48におけるステップ2400のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ2402で、副制御基板SのCPUSC

10

20

30

40

50

は、主制御基板M側から新たな保留発生に係るコマンド（第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ2402でYesの場合、ステップ2404で、副制御基板SのCPUSCは、装図保留カウンタ値（本例では、第1主遊技用が最大4個、第2主遊技用が最大4個）に「1」を加算する。次に、ステップ2406で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から送信された保留情報（乱数値等）を、副制御基板SのRAM領域に一時記憶し、ステップ2418に移行する。

【0245】

他方、ステップ2402でNoの場合、ステップ2410で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2410でYesの場合、ステップ2412で、副制御基板SのCPUSCは、装図保留カウンタ値から「1」を減算する。次に、ステップ2414で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動に関わる保留情報（乱数値等）を、副制御基板SのRAM領域から削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ2416で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ2418に移行する。尚、ステップ2410でNoの場合にもステップ2418に移行する。

【0246】

次に、ステップ2418で、主制御基板MのCPUMCは、演出表示装置SG上にて、装図保留カウンタ値と同数の保留表示画像を点灯表示し、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。

【0247】

次に、図51は、図48におけるステップ2700のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2702で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2702でYesの場合、ステップ2704で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2706で、副制御基板SのCPUSCは、一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルとを参照して、装飾図柄の停止図柄（例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、「7・7・7」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「1・3・5」等のバラケ目）及び変動態様を決定し副制御基板SのRAM領域に一時記憶する。

【0248】

次に、ステップ2712で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ2800の処理）に移行する。尚、ステップ2702でNoの場合にも、次の処理（ステップ2800の処理）に移行する。

【0249】

次に、図52は、図48におけるステップ2800のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2802で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2802でYesの場合、ステップ2804で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ2806で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ2809で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tをスタートし、ステップ2810に移行する。尚、ステップ2802でNoの場合にも、ステップ2810に移行する。

【0250】

次に、ステップ2810で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2810でYesの場合、ステップ2811で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tのタイマ値を確認する。次に、ステップ2812で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tと副制御基板SのRAM領域に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2812でYesの場合、ステップ2814で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SG上にて装飾図柄の変動を表

示するコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２８３２に移行する。

【０２５１】

他方、ステップ２８１２でＮｏの場合、ステップ２８１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ２８１６でＹｅｓの場合、ステップ２８１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧ上にて装飾図柄の停止表示（仮停止表示）を表示するコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２８３２に移行する。

10

【０２５２】

他方、ステップ２８１６でＮｏの場合、ステップ２８２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２８２４でＹｅｓの場合、ステップ２８２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示を演出表示装置ＳＧに表示するコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２８３２に移行する。尚、ステップ２８２４でＮｏの場合にも、ステップ２８３２に移行する。

【０２５３】

次に、ステップ２８３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、主制御基板Ｍ側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ２８３２でＹｅｓの場合、ステップ２８３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧにて装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する。次に、ステップ２８３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔを停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ２８３８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。尚、ステップ２８１０又はステップ２８３２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。

20

30

【０２５４】

次に、図５３は、図４８におけるステップ２９００のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２９０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２９０２でＹｅｓの場合、ステップ２９０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２９０４でＹｅｓの場合、ステップ２９１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技中フラグをオンにする。次に、ステップ２９１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧ上で大当たり開始表示を行い（大当たりの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ２９２０に移行する。尚、ステップ２９０２でＮｏの場合にも、ステップ２９２０に移行する。

40

【０２５５】

次に、ステップ２９２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置ＳＧ上にてラウンド数と入賞個数と賞球数を逐次表示する（遊技性や大当たりの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）コマンドをセットする。次に、ステップ３０５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する特別遊技中演出表示制御処理を実行する。次に、ステップ２９２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２９２６でＹｅｓの場合、ステップ２９２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧ上で、大当たり終了表示をするコマンドをセットする（大当たりの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ２９２９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳ

50

Cは、入球数カウンタNKc（特別遊技中における右一般入賞口P20への入球数を計測するカウンタ）をゼロクリアする。次に、ステップ2930で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。尚、ステップ2904又はステップ2926でNoの場合にも、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。

【0256】

次に、図54は、図53におけるステップ3050のサブルーチンに係る、特別遊技中演出表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3052で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から右一般入賞口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ3052でYesの場合、ステップ3054で、副制御基板SのCPUSCは、右一般入賞口入球演出（特別遊技の実行中に右一般入賞口P20に遊技球が入球した際に演出表示装置SGにて表示される演出であり、例えば、「+2GET!」と表示）を表示し、且つ、賞球数に所定数（本例では、2球）を加算して表示するコマンドをセットする。ここで、本実施形態においては、右一般入賞口P20は第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20よりも上流に配置されているため、特別遊技の実行中に第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20に向けて発射した遊技球（右打ちにて発射した遊技球）は第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20に入球する前に右一般入賞口P20に入球し得ることとなる。このように構成することにより、特別遊技の実行中に第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20に入球することにより獲得できる賞球数に加えて右一般入賞口P20に入球することにより更に遊技球を獲得することができ、特別遊技の実行にて獲得可能な遊技球数を増加させることができる。

【0257】

次に、ステップ3056で、副制御基板SのCPUSCは、入球数カウンタNKcのカウント値に1を加算し、ステップ3058の処理に移行する。尚、ステップ3052でNoの場合にも、ステップ3058の処理に移行する。次に、ステップ3058で、副制御基板SのCPUSCは、入球数カウンタNKcのカウント値は所定値（本例では、5球）に到達したか否かを判定する。ステップ3058でYesの場合、ステップ3060で、副制御基板SのCPUSCは、右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブル（図55参照）を参照し、停止中の大当たり図柄に基づいて点灯態様を決定し、決定した点灯態様にて右一般入賞口用ランプLP10を点灯し、次の処理（ステップ2926の処理）に移行する。尚、ステップ3058でNoの場合にも、次の処理（ステップ2926の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、特別遊技中に、遊技球が右一般入賞口P20に入球した場合に、右一般入賞口入球演出を演出表示装置SG上に表示（例えば、「+2GET!」）し得るよう構成されており、遊技球が右一般入賞口P20に所定値（本例では、5球）入球すると、停止中の大当たり図柄に基づいた点灯態様で右一般入賞口用ランプLP10を点灯させるように構成されている。尚、遊技球が右一般入賞口P20に入球した場合に実行する右一般入賞口入球演出は、演出表示装置SG上に表示するだけでなく、スピーカD24からの音声によって、「GET!」と出力するように構成してもよいし、画面上に「+2GET!」と表示すると同時に音声でも「GET!」と出力するように構成してもよい。また、スピーカD24からの音声の音量を複数段階設けて、音量の大きさにより特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度を示唆し得るよう構成してもよい（音量が大の場合には音量が小の場合よりも確率変動遊技状態への移行期待度が高い、或いは本来出力されるべき音声である「GET!」が出力されない（出力自体を行わない／無音で出力する）と確率変動遊技状態への移行期待度が相対的に高い等）。

【0258】

次に、図55は、右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルの一例である。同図においては、停止中の大当たり図柄が確率変動遊技状態に移行することとなる確変大当たり図柄（本例では、5A、7A、5B、7B）である場合に参照される確変大当たり図柄停止時テーブルと、停止中の大当たり図柄が非確率変動遊技状態に移行することとなる非確変大当たり図柄（本例では、4A、4B）である場合に参照される非確変大当たり図柄停止時テーブルと

から構成される。右一般入賞口用ランプLP10の点灯態様としては、「白色」、「青色」、「緑色」、「赤色」、「虹色」の5種類の表示態様を有しており、大当り終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから順に「白色→青色→緑色→赤色→虹色」となっている。尚、「虹色」は大当り終了後に非確率変動遊技状態に移行する場合には点灯態様として選択されないため、右一般入賞口用ランプLP10が虹色にて点灯した場合には、大当り終了後には確率変動遊技状態に移行することが略確定的となる。尚、右一般入賞口用ランプLP10の点灯態様はあくまで一例であり種類数を増やしたり、置数の振分を変更しても問題ない。また、大当り中に所定数以上の遊技球が右一般入賞口P20に入球した場合に、大当りの終了タイミングにて右一般入賞口用ランプLP10が点灯するよう構成してもよいし、1回の大当り中に複数回右一般入賞口用ランプLP10が点灯し得るよう構成してもよい。更には、同じ点灯態様でも点灯態様の移行タイミングによって確率変動遊技状態への移行期待度を異ならせる、具体的には、同じ「赤」の態様でも後のタイミングで「赤」の態様に変化したほうが先のタイミングで「赤」の態様で変化している場合より確率変動遊技状態への移行期待度が高くなるよう設定（例えば、置数の振分をそのように設定）してもよく、このように構成することで、最初に態様に変化せず「白」のままだったとしても後から「赤」に変化すれば最初の変化態様が「赤」であった場合より期待度が高くなるため、継続して期待感を付与することができる。無論、逆に、早いタイミングで変化したほうが、信頼度が高いように設定することもでき、この場合には、早いタイミングでの変化をより大きく期待させることも可能である。

【0259】

次に、図56は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第1（第2）大入賞口及び右一般入賞口に係る作用図である。

【0260】

同図に示すように、本実施形態においては、右一般入賞口P20は、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）よりも上流側に設置されている。ここで、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）が開放している場合においては、右打ちルート流出口D50から流出された遊技球は、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）に入球する場合の方が右一般入賞口P20に入球する場合よりも相対的に多くなるよう構成されている。

【0261】

まず、同図左に示すように、特別遊技の実行中に右打ちを実行し、右打ちルート流出口D50から流出された遊技球が、遊技盤D35上に備えられた遊技釘の間を流下し、開放状態である第1大入賞口C10へ入球する。尚、第1大入賞口C10へ入球すると、賞球数（本例では、13球）が払出される。

【0262】

また、同図右に示すように、例えば、特別遊技の実行中に、右打ちルート流出口D50から流出された遊技球が、遊技盤D35上に備えられた遊技釘にぶつかり、方向を変えて転動することによって右一般入賞口P20へ入球する。尚、右一般入賞口P20へ入球すると、賞球数（本例では、2球）が払出される。このように、右一般入賞口P20を第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20よりも上流に配置することにより、特別遊技の実行中に第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20への入球を狙って右打ちにて遊技を進行した場合に、当該右打ちにて発射した遊技球が右一般入賞口P20に入球し得ることによって特別遊技にて獲得可能な遊技球数を増加させることができることとなる。尚、右一般入賞口P20の近傍に備えられた遊技釘の代りに（樹脂などで成型された）成形物を設けることにより、右一般入賞口P20への入球容易性を調整するよう構成してもよい。

【0263】

以上のように構成することにより、本実施形態に係るぱちんこ遊技機においては、特別遊技の実行中に、右打ちにて発射した遊技球が、右打ちルート流出口D50から流出される際、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）への入球容易性を担保しつつ、遊技球の転動方向によっては、遊技球が右一般入賞口P20にも入球される。即ち、遊技球

10

20

30

40

50

が第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）へ入球する前に、右一般入賞口P20にも入球し得る構成としている。このため、特別遊技の実行期間における遊技者の獲得遊技球数が増加することとなる。よって、遊技者は、右一般入賞口P20への入球への関心が増すこととなり、結果、特別遊技の興趣性が高まることになる。更に、特別遊技中に右一般入賞口P20に所定数（本例では、5球）入球することにより、右一般入賞口用ランプLP10が点灯し、右一般入賞口用ランプLP10の点灯態様によって、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度を示唆し得るよう構成した。このように構成することによって、例えば、特別遊技の実行中に右一般入賞口P20に複数球遊技球が入球し、その後右一般入賞口用ランプLP10が「虹色」にて点灯した場合には、遊技者は特別遊技によって獲得した遊技球が多くなったことと、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することとの2つの高利益となる事象に歓喜することとなり、興趣性の高い遊技機を提供することができることとなる。

10

【0264】

尚、本実施形態においては、補助遊技始動口H10と右一般入賞口P20との配置関係を、図1に例示するように、右一般入賞口P20を補助遊技始動口H10の下流側に配置する構成とした。これにより、遊技球1球で、2つの補助遊技乱数を取得するように構成することが可能となる。尚、右一般入賞口P20を補助遊技始動口H10の上流側に配置する構成としてもよい。そのように構成することにより、遊技球1球で1つの補助遊技乱数を取得するように構成することが可能となる。

【0265】

20

また、本実施形態においては、右一般入賞口用ランプLP10は、右一般入賞口P20に遊技球が入球した場合、右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルを参照し、停止中の大当り図柄に基づいて点灯態様を決定するように構成したが、液晶やLED等の色の違いだけでなく、停止中の大当り図柄が確変大当り図柄であるか非確変大当り図柄であるかに基づいて演出表示装置SGに表示する表示態様を決定するように構成してもよい。例えば、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから順に「チャンス→アツイ！→ゲキアツ！！」のように文字の種類によって期待度を示唆してもよいし、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから順に「チャンス（小）→アツイ！（中）→ゲキアツ！！（大）」のように、文字の種類と文字の大きさ（表示領域の大きさ）によって期待度を示唆してもよい。また、停止中の大当り図柄が確変大当り図柄であるか非確変大当り図柄であるかに基づいてスピーカD24から出力する音声等の効果音を決定するように構成してもよい。例えば、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから「チャンス→アツイ！→ゲキアツ！！」のように音声の種類によって期待度を示唆してもよいし、音声の出力に加えて、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから音量を「チャンス（小さい音量）→アツイ！（中位の音量）→ゲキアツ！！（大音量）」のように音声の種類と音量とによって期待度を示唆してもよい。更に、上述した点灯、表示、表示の大きさ、音声、音量を組み合わせてもよい。例えば、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから点滅速度を「遅く→少し速く→速く」とすると同時に、音声と音量についても期待度の低いものから「チャンス（小さい音量）→アツイ！（中位の音量）→ゲキアツ！！（大音量）」と出力するようにしてもよい。これにより、遊技者は、右一般入賞口P20への入球への関心が増すこととなり、結果、特別遊技の興趣性が更に高まることになる。尚、右一般入賞口用ランプLP10の点灯態様の項目で説明したように、最終態様が同じであっても変化タイミングによって期待度を異ならせることも可能である。

30

40

【0266】

また、本実施形態においては、左一般入賞口P10に遊技球が入賞した場合の賞球払出数を3球とし、右一般入賞口P20に遊技球が入賞した場合の賞球払出数を2球としているが、左一般入賞口P10に遊技球が入賞した場合の賞球払出数を3球以上（ここで、左一般入賞口P10の最低賞球払出数である3球を、「基準賞球払出数」と称する）とし、右一般入賞口P20に遊技球が入賞した場合の賞球払出数を、基準賞球払出数より少なく

50

とも1球以上少なくするように構成してもよい。例えば、左一般入賞口P10の賞球払出数（基準賞球払出数）が3球であれば、右一般入賞口P20の賞球払出数は2球或いは1球であればよい。また、左一般入賞口P10の賞球払出数が5球であれば、右一般入賞口P20の賞球払出数は2球或いは1球であればよい。このように、左一般入賞口P10の賞球払出数に比して右一般入賞口P20の賞球払出数を減らすことが可能となる。このように、左一般入賞口P10と右一般入賞口P20との賞球払出数を変更可能にすることで、特別遊技中の賞球払出数を調整し易くなる。また、右一般入賞口P20のような賞球数が相対的に少ない入賞口を有するよう構成することにより、遊技機の出玉率を微調整することが容易となり、右一般入賞口P20の位置等を調整することにより遊技機を最適な出玉率に設計し易くなる。

10

【0267】

（本実施形態からの変更例1）

ここで、本実施形態においては、右一般入賞口P20が、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）より上流側に設置した構成とし、特別遊技中に右打ちした場合、遊技球が右打ちルートMR10を通過し右打ちルート流出口D50から流出すると、遊技球が第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）近傍に到達する前に、右一般入賞口P20近傍に到達する構成としたが、右一般入賞口P20が、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）との配置関係についてはこれに限定されない。そこで、そのような別の態様について、本実施形態からの変更例1として以下、本実施形態からの変更点について主に説明する。

20

【0268】

はじめに、図57は、本実施形態からの変更例1におけるばちんこ遊技機の正面図である。本実施形態との相違点についてのみ詳述することとする。まず、本実施形態からの変更例1における右一般入賞口P20は、本実施形態とは異なり、右一般入賞口P20が、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）より下流側に設置された構成である。ここで、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）が開放している場合においては、右打ちルート流出口D50から流出された遊技球は、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）に入球する場合の方が右一般入賞口P20に入球する場合よりも相対的に多くなるよう構成されている。

【0269】

次に、図58は、本実施形態からの変更例1における、第1（第2）大入賞口及び右一般入賞口に係る作用図である。

30

【0270】

同図に示すように、本実施形態においては、右一般入賞口P20は、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）よりも下流側に設置されている。

【0271】

まず、同図左に示すように、例えば、特別遊技の実行中に、右打ちルート流出口D50から流出された遊技球が、遊技盤D35上に備えられた遊技釘の間を流下し、開放状態である第1大入賞口C10へ入球する。尚、第1大入賞口C10へ入球すると、賞球数（本例では、13球）が払出される。

40

【0272】

次に、同図右に示すように、例えば、特別遊技の実行中に、右打ちルート流出口D50から流出された遊技球が、閉鎖状態である第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を通過することによって下流に流下し、右一般入賞口P20へ入球する場合がある。尚、右一般入賞口P20へ入球すると、賞球数（本例では、2球）が払出される。また、遊技盤D35上に備えられた遊技釘の代りに成形物を設けることにより、右一般入賞口P20への入球容易性を調整することが可能となる。このように、右一般入賞口P20を第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20よりも下流側に設けることにより、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20が閉鎖状態である場合等において第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20に遊技球が入球しなかった場合にも、その後右一般入賞口P20に入

50

球し得るよう構成されている。

【0273】

以上のように構成することにより、本実施形態に係るぱちんこ遊技機においては、特別遊技の実行中に、右打ちにて発射した遊技球が、右打ちルート流出口D50から流出される際、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）が開放状態である場合には、遊技球が第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）に入球し、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）が閉鎖状態である場合には、遊技球がそのまま通過して右一般入賞口P20にも入球し得ることとなる。このため、右一般入賞口P20が、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）より上流側に設置された場合に比して右一般入賞口P20に入球し難くなる〔右一般入賞口P20が第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）より上流側に設置されていた場合には、右打ちルート流出口D50から流出されたすべての遊技球が右一般入賞口P20の近傍を流下する一方、右一般入賞口P20が第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）より下流側に設置されていた場合には、右打ちルート流出口D50から流出された遊技球のうち第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）に入球しなかった遊技球のみが右一般入賞口P20の近傍を流下するため〕。よって、遊技者にとっては、右一般入賞口P20への入球への関心を増しつつ（不利益を与えることなく）も、遊技としては第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）が開放状態であり、右一般入賞口P20が第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）より上流側に設置されている場合よりも特別遊技実行中において右一般入賞口P20に入球し難くなるため、特別遊技が実行された場合に獲得可能な賞球数に影響を与えることを抑えることができる。

【0274】

尚、本例における遊技機のように、右打ちを実行した場合に入球し得る補助遊技側の乱数を取得可能な入球口として、補助遊技始動口H10と右一般入賞口P20とを設けた場合には、補助遊技始動口H10と右一般入賞口P20との設置する位置や入球容易性（例えば、成型物によって調整する）を調整することによって適切な遊技機に設計することができる。一例としては、補助遊技始動口H10への入球比率を相対的に高くすることにより、時間短縮遊技状態におけるベース（大当たりが実行されていない状況における、発射した総遊技球数に対する賞球数の割合）を高くすることができる。また、右一般入賞口P20への入球比率を相対的に高くすることにより、時間短縮遊技状態に滞在している期間を長期間に設計することが容易となる。

【0275】

尚、本例では、大入賞口を2つ備える構成を例示したが、これに限定されることはなく大入賞口が1つの遊技機にも上述した構成を適用可能である。また、本例に係る遊技機に適用可能な構成として、大入賞口（2つ有する大入賞口のうちの1つの大入賞口でもよいし、大入賞口を1つのみ有していてもよい）内に遊技球が通過し得る特定領域を備え、特定領域を通過することにより、大当たりの実行（小当たり実行中に特定領域に入球することにより、小当たり終了後に大当たりが実行される）、大当たり（又は小当たり）終了後の確率変動遊技状態への移行有無、又は、大当たり（又は小当たり）終了後の時間短縮遊技状態への移行有無、等が決定されるように構成してもよい。

【0276】

<<本実施形態の出玉設計条件について>>

以上、本実施形態並びに、これらの変更例を記載したが、上述した実施形態に係るぱちんこ遊技機は過剰な出玉性能とならないように各種設計がなされており、以下ではこの点について補足的に説明する。尚、以下の構成が適用できるのは上述した実施形態のみに限定されず、後述するすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【0277】

<短時間の出玉性能>

遊技球の発射を最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により1時間継続して遊技球の発射を行った場合に獲得する遊技球の総数が、発射した遊技球の総数

10

20

30

40

50

3分の1（約33%）を超え、2.2倍（220%）に満たないように出玉設計がなされている。本例においては、1分間に遊技球を100球発射可能（1時間で6000球の遊技球を発射可能）であるため、設計上、1時間で獲得する遊技球の総数が $6000 \times 1 / 3 = 2000$ 球を超え、 $6000 \times 2.2 = 13200$ 球に満たないように出玉設計がなされている。具体的には、時間当たりの主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入賞個数、主遊技図柄表示装置（例えば、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20）の作動回数（主遊技図柄の変動回数）、主遊技図柄の当り確率（大当り確率）、特別遊技（大当り遊技、大当りとも称することがある）の内容、確率変動遊技状態や電サポ遊技状態（普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間、開放等の回数及び普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を入賞が容易となるように変動させる状態）への移行確率と終了条件等が設定されている。

【0278】

より詳細には、通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）において、主遊技始動口への入賞率が1分間に5.8個、主遊技図柄の変動回数が1分間に5.7回、大当り確率が $1 / 319$ 、特別遊技（大当り遊技）の平均獲得遊技数が1500個、確率変動割合が60%（例えば、特別遊技の6割で特別遊技の終了後に確率変動遊技に移行する）、電サポ遊技は確率変動遊技状態中と、特別遊技終了後の遊技状態が非確率変動遊技状態の場合であって、100回の主遊技図柄の変動が行われるまでに設定され、確率変動遊技状態（電サポ遊技と同時に実行される）において、主遊技始動口への入賞率が1分間に40個（賞球は1個）、主遊技図柄の変動回数が1分間に40.0回、大当り確率が $1 / 159.8$ に設定され、電サポ遊技（非確率変動遊技状態の場合）において、主遊技始動口への入賞率が1分間に40個、主遊技図柄の変動回数が1分間に40回に設定されている。なお、本例では、特別遊技（大当り遊技）の平均獲得遊技球数と確率変動割合は遊技状態にかかわらず一定に設定されている。

【0279】

また、本例に係るぱちんこ遊技機においては、1回の大当りにて実行され得る最大のラウンド数は10ラウンドとなっており、このように構成することにより、短時間の出玉性能が高くなりすぎることを抑制することができることとなる。尚、詳細は後述することとなるが、1回の大当りにて11ラウンド以上のラウンドを実行し得るよう構成してもよく、そのように構成する場合には、1回のラウンド又は1回の大当りにて獲得（払出）可能な遊技球数を調整することにより、短時間の出玉性能が高くなりすぎることを抑制することが好適である。また、1時間で獲得する遊技球の総数が $6000 \times 1 / 3 = 2000$ 球を超える遊技機の構成の一例としては、

一般入賞口に遊技球が1球入球することにより払い出される遊技球数を設計上最大となる15球とし、1時間遊技球を発射し続けても1回も大当り及び小当りに当選しなかった場合においても、1時間で獲得する遊技球の総数が2000球を超えることが望ましく、そのような場合においては、

1時間遊技球を発射し続けた場合に、一般入賞口に少なくとも134球以上入球するような遊技盤面の構成とすることが好適である（遊技釘の配置や一般入賞口の設置位置を適宜調整することによって1時間あたりに少なくとも134球以上遊技球が入球するよう構成している）。そのように構成することによって、

$$15 \text{ 球} \times 134 = 2010 > 2000$$

となり、1時間で獲得する遊技球の総数が2000球を超える遊技機を設計することができる。

【0280】

<1時間で獲得する遊技球の総数が12000球に満たない遊技機の構成>

遊技球の発射を最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により1時間継続して遊技球の発射を行った場合に、大当りに1回も当選しなくとも、獲得する遊技球の総数が発射する遊技球の総数の3分の1（約33%）を超えるよう設計し、且つ、遊

10

20

30

40

50

技球の発射を最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により1時間継続して遊技球の発射を行った場合に、獲得する遊技球の総数が発射する遊技球の総数の200%に満たないよう設計する場合の一例を以下に詳述する。

【0281】

(1) まず、1時間の間大当りに1回も当選しなかった場合にも、発射する遊技球の総数の3分の1 $=6000 \times (1/3) = 2000$ 球が獲得できるよう設計されている。

(2) また、1時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数は $6000 \times 2 (200\%) = 12000$ 球未満にしなければならない。

(3) 上記(1)及び(2)から、1時間の期間にて、大当りによって獲得可能な最大の遊技球数は $12000 - 2000 = 10000$ 球未満でなければならない。

(4) 1回の大当りで払出可能な最大の遊技球数を1500球とした場合(1500球払出可能な大当りを最大払出大当りと称することがある)、 $10000 \div 1500 = 6$ 余り1000であるので、1時間で最大払出大当りを6回実行できることとなるが、大当りによる払出以外で前記余りである1000球以上の払出が生じることで、1時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数が12000球以上となってしまう。時間短縮遊技状態である場合に第2主遊技始動口電動役物B11dが頻繁に開放することで第2主遊技始動口B10に遊技球が大量に入球すると、1時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数が12000球以上となってしまう恐れがある。

(5) 上記(4)の理由から、最大払出大当り1回分の払い出される遊技球数を担保し、1時間で最大払出大当りを $6 - 1 = 5$ 回実行され得よう遊技機を設計することで、1時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数が12000球以上となってしまうことがない遊技機を設計することができる。

(6) 上記(5)のように設計する場合、1時間(60分)で5回の大当りが実行される場合において、ある大当りの実行終了後から次回の大当りの実行終了後までの平均の時間は、 $60 \text{分} \div 5 \text{回} = 12 \text{分}$ となり、大当りの実行時間が3分であった場合、前記ある大当りの実行終了後から次回の大当りの実行開始までの時間は $12 \text{分} - 3 \text{分} = 9 \text{分}$ となる。

(7) 確率変動遊技状態における大当り当選確率が $1/40$ である場合において、前記ある大当りの実行終了後から次回の大当りの実行開始までの図柄変動が確率変動遊技状態における図柄変動であった場合の、大当りとなるまでに実行される平均の変動回数は40回であり、40回の図柄変動を実行して大当りとなる場合の図柄変動1回あたりの平均変動時間は、 $540 \text{秒} (9 \text{分}) \div 40 = 12.5 \text{秒}$ となる。

【0282】

上記のように、1時間で獲得する遊技球の総数が12000球に満たないよう設計した遊技機においては、大当り(最大払出大当り)の実行時間が3分であることに対して、大当りに当選するまでの平均時間が9分であり、大当りに当選していない時間が遊技の3/4を占めてしまい、遊技者の遊技意欲が削がれ易くなってしまう。

【0283】

<1時間で獲得する遊技球の総数が13200球に満たない遊技機の構成>

遊技球の発射を最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により1時間継続して遊技球の発射を行った場合に、大当りに1回も当選しなくとも、獲得する遊技球の総数が発射する遊技球の総数の3分の1(約33%)を超えるよう設計し、且つ、遊技球の発射を最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により1時間継続して遊技球の発射を行った場合に、獲得する遊技球の総数が発射する遊技球の総数の220%に満たないよう設計する場合の一例を以下に詳述する。

【0284】

(1) まず、1時間の間大当りに1回も当選しなかった場合にも、発射する遊技球の総数の3分の1 $=6000 \times (1/3) = 2000$ 球が獲得できるよう設計されている。

(2) また、1時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数は $6000 \times 2.2 (220\%) = 13200$ 球未満にしなければならない。

(3) 上記(1)及び(2)から、1時間の期間にて、大当りによって獲得可能な最大の

遊技球数は $13200 - 2000 = 11200$ 球未満でなければならない。

(4) 1 回の当たりで払出可能な最大の遊技球数を 1500 球とした場合 (1500 球払出可能な当たりを最大払出当たりと称することがある)、 $11200 \div 1500 = 7$ 余り 700 であるので、1 時間で最大払出当たりを 7 回実行できることとなるが、当たりによる払出以外で前記余りである 700 球以上の払出が生じることで、1 時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数が 13200 球以上となってしまう。時間短縮遊技状態である場合に第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が頻繁に開放することで第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球が大量に入球すると、1 時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数が 13200 球以上となってしまう恐れがある。

(5) 上記 (4) の理由から、最大払出当たり 1 回分の払い出される遊技球数を担保し、1 時間で最大払出当たりを $7 - 1 = 6$ 回実行され得よう遊技機を設計することで、1 時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数が 13200 球以上となってしまうことがない遊技機を設計することができる。

(6) 上記 (5) のように設計する場合、1 時間 (60 分) で 6 回の当たりが実行される場合において、ある当たりの実行終了後から次回の大当たりの実行終了後までの平均の時間は、 $60 \text{ 分} \div 6 \text{ 回} = 10 \text{ 分}$ となり、当たりの実行時間が 3 分であった場合、前記ある当たりの実行終了後から次回の大当たりの実行開始までの時間は $10 \text{ 分} - 3 \text{ 分} = 7 \text{ 分}$ となる。

(7) 確率変動遊技状態における当たり当選確率が $1 / 40$ である場合において、前記ある当たりの実行終了後から次回の大当たりの実行開始までの図柄変動が確率変動遊技状態における図柄変動であった場合の、当たりとなるまでに実行される平均の変動回数は 40 回であり、40 回の図柄変動を実行して当たりとなる場合の図柄変動 1 回あたりの平均変動時間は、 $420 \text{ 秒} (7 \text{ 分}) \div 40 = 10.5 \text{ 秒}$ となる。

【0285】

上記のように、1 時間で獲得する遊技球の総数が 13200 球に満たないよう設計した遊技機においては、当たり (最大払出当たり) の実行時間が 3 分であることに対して、当たりに当選するまでの平均時間が 7 分であり、前述した 1 時間で獲得する遊技球の総数が 12000 球に満たない遊技機の構成と比較して、当たりに当選するまでの平均時間と当たりの実行時間とのバランスを改善することができ、遊技者の遊技意欲を高める興趣性の高い遊技機とすることができる。また、図柄変動 1 回あたりの平均変動時間についても、前述した 1 時間で獲得する遊技球の総数が 12000 球に満たない遊技機の構成と比較して、短時間にすることができ、テンポのよい遊技進行を実現可能な遊技機を創出することができることとなる。

【0286】

< 中時間の出玉性能 1 >

遊技球の発射を 4 時間継続して、最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により行った場合に獲得する遊技球の総数が発射させた遊技球の総数の 5 分の 2 (40%) を超え、かつ、2 分の 3 (150%) に満たないように出玉設計がなされている。本例においては、1 分間に遊技球を 100 球発射可能 (4 時間で 24000 球の遊技球を発射可能) であるため、設計上、4 時間で獲得する遊技球の総数が $24000 \times 0.4 = 9600$ 球を超え、かつ、 $24000 \times 1.5 = 36000$ 球に満たないように出玉設計がなされている。具体的には、時間当たりの主遊技始動口 (第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0) への入賞個数、主遊技図柄表示装置 (第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0) の作動回数 (主遊技図柄の変動回数)、主遊技図柄の当り確率 (当たり確率)、特別遊技 (当たり遊技) の内容、確率変動遊技状態や電サポ遊技状態 (普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間、開放等の回数及び普通電動役物 (例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d) が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を入賞が容易となるように変動させる状態) への移行確率と終了条件等が設定されている。

【0287】

< 中時間の出玉性能 2 >

遊技球の発射を10時間継続して、最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により行った場合に獲得する遊技球の総数が発射させた遊技球の総数の2分の1を超え、かつ、3分の4（約133%）に満たないように出玉設計がなされている。本例においては、1分間に遊技球を100球発射可能（10時間で60000球の遊技球を発射可能）であるため、設計上、10時間で獲得する遊技球の総数が $60000 \div 2 = 30000$ 球を超え、かつ、 $60000 \times 1.34 = 80400$ 球に満たないように出玉設計がなされている。具体的には、時間当たりの主遊技始動口（第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入賞個数、主遊技図柄表示装置（第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20）の作動回数（主遊技図柄の変動回数）、主遊技図柄の当り確率（大当り確率）、特別遊技（大当り遊技）の内容、確率変動遊技状態や電サポ遊技状態（普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間、開放等の回数及び普通電動役物（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を入賞が容易となるように変動させる状態）への移行確率と終了条件等が設定されている。

【0288】

主遊技始動口への入賞率、主遊技図柄の変動回数、大当り確率、特別遊技（大当り遊技）の平均獲得遊技球数、確率変動割合や電サポ遊技の移行・終了割合は前述の通りであり、獲得する遊技球の総数が発射させた遊技球の総数の2分の1以下とならないように、遊技機の主遊技始動口や一般入賞口の賞球数は夫々2個、3個に設定されている。ここで、出玉性能の中核をなす特別遊技への移行可否を決定する際には、電子的な抽選を実行しているため、特定の10時間においては設計値よりも特別遊技に移行する頻度が低い場合も想定される。そこで、このような場合でも一定の賞球数が得られる（例えば、10時間あたり18000個）ように一般入賞口の賞球数や入賞割合が設計されており、一日当りの消費遊技球数を一定の範囲に収めていることが可能となり、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【0289】

<役物に係る出玉性能>

尚、本例においては、特別電動役物として機能する大入賞口（第1大入賞口C10、第2大入賞口C20など）開放時における大入賞口への入賞と、普通電動役物（本例では、第2主遊技始動口電動役物B11d）として機能し、普通電動役物開放時における普通電動役物が取り付けられた入賞口（本例では、第2主遊技始動口B10）への入賞とが、役物の作動によって入賞が容易になった入賞口への入賞に該当する。遊技機の射幸性を一定程度に収めるため、本例では、これらの役物により獲得できる遊技球数が獲得できるすべての遊技球数の7割となるように、また、大当りにより獲得できる遊技球数が獲得できるすべての遊技球数の6割となるように、出玉設計がなされている。

【0290】

尚、獲得する遊技球の数のうち役物の作動によるものの割合とは、役物比率と称することがあり、役物比率とは、すべての賞球払出数に対する大入賞口による賞球払出数及び普通電動役物が設けられている入賞口（本例では、第2主遊技始動口B10）による賞球払出数が占める割合であり、本例においては、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10と第1大入賞口C10（第2大入賞口C20）と一般入賞口との合計の賞球払出数に対する、第2主遊技始動口B10と第1大入賞口C10（第2大入賞口C20）との合計の賞球払出数が占める割合となっている。

【0291】

また、役物が連続して作動する場合における当該役物の作動によるものの割合とは、連続役物比率と称することがあり、連続役物比率とは、すべての賞球払出数に対する大入賞口による賞球払出数が占める割合であり、本例においては、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10と第1大入賞口C10（第2大入賞口C20）と一般入賞口との合計の賞球払出数に対する、第1大入賞口C10（第2大入賞口C20）の賞球払出数が占める割合となっている。また、より厳密には、連続役物比率とは、すべての賞球払出数に

対する、条件装置作動フラグがオンとなっている場合の大入賞口による賞球払出数が占める割合であるため、そのように連続役物比率を算出する場合には、大入賞口の賞球払出数を記憶するためのリングバッファを2つ設けて、一方のリングバッファには、条件装置作動フラグがオンである場合の大入賞口による賞球払出数（大当りによる賞球払出数）を記憶し、他方のリングバッファには、条件装置作動フラグがオフである場合の大入賞口による賞球払出数（小当りによる賞球払出数）を記憶することによって連続役物比率を算出（記憶）するよう構成してもよい。

【0292】

なお、上述のとおり、獲得する遊技球の数のうち役物の作動によるものの割合を抑止するため、特別電動役物が搭載されている本例においては、普通電動役物は1つのみの搭載に留めている。ちなみに、本例では、普通電動役物（本例では、第2主遊技始動口電動役物B11d）の作動契機をゲートの形状をしている補助遊技始動口H10への入球としているが、メカ式チューリップのような他の役物（大入賞口以外）の入賞により作動するように構成することもできる。なお、いうまでもないが、当該普通電動役物の作動により開放等する入賞口との関係は遊技状態によって変化することなく、一対一となるように設定されている。

【0293】

（第2実施形態）

次に、各構成要素について説明する前に、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機の特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【0294】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ2102と第2実施形態におけるステップ2102は、別の実施形態におけるステップ2102であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【0295】

尚、限定頻度とは、特定の図柄が停止表示された後の主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率が、当該特定の図柄が停止表示される前の主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率とは異なる状態（限定頻度状態）のことである。

【0296】

ここで、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機は、ゼロクリア可能な第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t-C（デクリメントカウンタ）を有している。更に、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機は、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hを更に備えている。また、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機は、第2主遊技始動口B10の電動役物B11dの駆動（開放）時間を計測する第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bとを有している。また、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機は、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20への入賞球を計測する入賞球カウンタMP33cを有している。特別遊技時間管理手段MP34は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマMP34tを更に有している。

【0297】

ここで、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機は、確変回数をカウント可能な確変回数カウンタMP51c、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタMP52c、を有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技や、主遊技図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技を指す。

【0298】

ここで、第2実施形態においては、時間短縮遊技中には、非時間短縮遊技中と比較して、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第2主遊技始動口B10

の電動役物 B 1 1 d の開放延長時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。また、第 2 実施形態における時間短縮遊技は、第 1 主遊技図柄の変動回数と第 2 主遊技図柄の変動回数の合計値が所定回数を超えた場合に終了する。即ち、時短回数は、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の変動（停止）毎に減算されるよう構成されている。尚、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい（いわゆる、転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合）。

【0299】

次に、遊技周辺機器について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳細構成を述べたので、残る構成について簡潔に説明する。まず、遊技周辺機器は、第 1 主遊技側の周辺機器である第 1 主遊技周辺機器 A と、第 2 主遊技側の周辺機器である第 2 主遊技周辺機器 B と、第 1 主遊技側と第 2 主遊技側の共用周辺機器である第 1・第 2 主遊技共用周辺機器 C と、補助遊技に関する補助遊技周辺機器 H と、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M、サブサブ制御部 S S（及び演出表示装置 S G）等、を有している。ここで、サブメイン制御部 S M により制御される演出は、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の変動と時間的に同期の取れた形での装飾図柄の変動を含め、遊技の結果に影響を与えない情報のみの表示に係るものである。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

【0300】

まず、第 1 主遊技周辺機器 A は、特別遊技移行の契機となる第 1 主遊技始動口 A 1 0 と、第 1 主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 と、を有している。

【0301】

次に、第 2 主遊技周辺機器 B は、特別遊技移行の契機となる第 2 主遊技始動口 B 1 0 と、第 2 主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 と、を有している。

【0302】

次に、第 1・第 2 主遊技共用周辺機器 C は、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技（大当り）の際には所定条件下で開状態となる第 1 大入賞口 C 1 0 及び第 2 大入賞口 C 2 0 を有している。

【0303】

次に、補助遊技周辺機器 H は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放の契機となる補助遊技始動口 H 1 0 と、補助遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な補助遊技図柄表示装置 H 2 0 とを有している。

【0304】

ここで、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t は、装飾図柄の変動時間を計時するよう構成されている。

【0305】

次に、滞在ステージ管理カウンタ S M 2 3 c は、演出ステージを切り替えるために特別遊技の終了から特定遊技状態において主遊技図柄が何回変動したかをカウントするよう構成されている。また、連荘回数カウンタ S M 2 3 c 2 は、継続している特定遊技中に連続して大当りに当選した回数をカウントするよう構成されている。

【0306】

次に、先読み演出実行カウンタ S M 2 6 c は、保留先読み演出を主遊技図柄の複数変動に亘って実行する場合における当該保留先読み演出の進行状況を管理するよう構成されている。

【0307】

また、演出表示手段（サブサブ制御部）S S は、演出表示手段（サブサブ制御部）S S からの情報に基づいて演出に係る画像を表示する演出表示装置 S G と電氣的に接続されている。ここで、演出表示装置 S G は、画像を表示する表示領域 S G 1 0 を有している。

【0308】

10

20

30

40

50

ここで、表示領域 S G 1 0 は、装飾図柄を変動表示するための装飾図柄表示領域 S G 1 1 と、主遊技保留情報を表示する第 1 保留表示部 S G 1 2（及び第 2 保留表示部 S G 1 3）と、を有している。

【0309】

尚、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 及び補助遊技図柄表示装置 H 2 0 が、主制御基板 M と情報伝達可能に接続されており、残る演出表示手段（サブサブ制御部）S S が、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M と情報伝達可能に接続されている。即ち、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 及び補助遊技図柄表示装置 H 2 0 は、主制御基板 M により制御され、演出表示手段（サブサブ制御部）S S は、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M により制御されることを意味する。尚、主制御基板 M と片方向通信（一方向通信）により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

【0310】

次に、図 5 9 は、図 7 におけるステップ 1 2 0 0 のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 2 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 2 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 2 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 6 で Y e s の場合、ステップ 1 2 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当該図柄を選択）して主制御基板 M の R A M 領域に一時記憶する。

【0311】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「D 0、D 1、D 2」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「D 1、D 2」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D 1」である場合、開放態様は（0.2 秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「D 2」である場合、開放態様は（0.2 秒間開放→0.8 秒間閉鎖→5.0 秒間開放、閉鎖）である（最長開放）。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D 1」である場合、開放態様は（1 秒間開放→1 秒間閉鎖→1 秒間開放→1 秒間閉鎖→1 秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「D 2」である場合、開放態様は（0.2 秒間開放→0.8 秒間閉鎖→4.0 秒間開放→閉鎖）であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「D 0」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「D 1」となり易いよう構成されている。

【0312】

次に、ステップ 1 2 1 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t - C に補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には 1 秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には 1 0 秒）をセットする。そして、ステップ 1 2 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 - H のフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ 1 2 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M の R A M 領域に一時記憶されている保留情報を更新すると共に、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t - H をスタートした後、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g 上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

【0313】

次に、ステップ 1 2 2 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技図柄の変動時間に

係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1224でYesの場合、ステップ1226で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部H21g上で確定表示する。そして、ステップ1228で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1230で、主制御基板MのCPUMCは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、D1・D2）であるか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技側の当り図柄に基づき、開放態様（例えば、当り図柄「D1」の場合には、1秒間開放→1秒間閉鎖→1秒間開放→1秒間閉鎖→1秒間開放→閉鎖となる開放態様、当り図柄「D2」の場合には、0.2秒開放、0.8秒閉鎖、5秒開放となる開放態様）を決定し、電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ1234で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1236で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技電動役物B11dを開放する。次に、ステップ1238で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1238でYesの場合、ステップ1239で、主制御基板MのCPUMCは、当該停止図柄が所定の当り図柄（本例では、D2）であるか否かを判定する。ステップ1239でYesの場合、ステップ1240で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口電動役物B11dの最長開放が開始される旨の情報である、サブ側への電動役物最長開放開始コマンドをセットし、ステップ1242に移行する。尚、第2実施形態においては、主遊技時短フラグオフ且つ補助遊技停止図柄が所定の当り図柄（D2）である場合に第2主遊技始動口電動役物B11dを開放し続ける時間が最長となるよう構成されている。

【0314】

次に、ステップ1242で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1242でYesの場合、ステップ1244及びステップ1246で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技電動役物B11dを閉鎖すると共に、電動役物開放中フラグをオフにする。次に、ステップ1248で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口電動役物B11dの最長開放が終了した旨の情報である、サブ側への電動役物最長開放終了コマンドをセットし、次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

【0315】

尚、ステップ1202でNoの場合にはステップ1242に移行し、ステップ1204でNoの場合にはステップ1224に移行し、ステップ1206、ステップ1224、ステップ1230、ステップ1238、ステップ1239及びステップ1242でNoの場合には次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

【0316】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ1226での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、500ms程度の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい（例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能である）。

【0317】

次に、図60は、図24におけるステップ1400（1）{ステップ1400（2）}のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理（第2主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄側とで略同一の処理となるため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1403で、主制御基板MのCPUMCは、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在す

ることが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間（主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間）を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【0318】

ステップ1403でYesの場合、ステップ1405及びステップ1406で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）を読み出すと共に、当該第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）を削除し、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている残りの情報をシフトする（保留消化処理）。次に、ステップ1410-1で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）（特に、当選抽選乱数）に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

10

【0319】

次に、ステップ1410-2で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）（特に、図柄抽選乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらをRAM領域に一時記憶する。

【0320】

次に、ステップ1411で、主制御基板MのCPUMCは、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1411でYesの場合、換言すれば、通常遊技状態（非確率変動・非時間短縮遊技状態）である場合、ステップ1412で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを主制御基板MのRAM領域に一時記憶して、ステップ1414に移行する。

20

【0321】

他方、ステップ1411でNoの場合、換言すると、確率変動遊技状態である場合、ステップ1450で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、限定頻度変動態様決定処理を実行する。次に、ステップ1413で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタMN52cのカウンタ値を1減算（デクリメント）し、ステップ1414に移行する。また、ステップ1413の処理は、ステップ1420でYesとなった直後（変動時間が終了したタイミング）にて実行するよう構成してもよい。

【0322】

次に、ステップ1414で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域に一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態に係るコマンド（図柄変動表示開始指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1415で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Cにセットする。次に、ステップ1416で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上で、主制御基板MのRAM領域に一時記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1417で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグをオンにし、ステップ1420に移行する。

40

【0323】

他方、ステップ1403でNoの場合、ステップ1419で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1419でYesの場合にはステップ1420に移行し、ステップ1419でNoの場合には次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。

【0324】

次に、ステップ1420で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1

50

4 2 2で、主制御基板MのCPUMCは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1423で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1424で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグをオフにする。

【0325】

次に、ステップ1430で、主制御基板MのCPUMCは、当該主遊技図柄の停止図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1431で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタに所定回数（本例では、80回）をセットする。尚、本例においては、全ての大当たり図柄に係る特別遊技終了後に特定遊技状態（回数制限付き確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の処理）に移行するよう構成されている。次に、ステップ1440で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ1500に移行する。他方、ステップ1430でNoの場合には、ステップ1500に移行する。

【0326】

次に、ステップ1500で、主制御基板MのCPUMCは、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ1420でNoの場合にも、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。

【0327】

次に、図61は、図60におけるステップ1450のサブルーチンに係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1452で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタMN52cを参照し、当該カウンタ値Gが第1段階範囲内の値（ $80 \geq G > 50$ ）であるか否かを判定する。ステップ1452でYesの場合、ステップ1454で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ1413の処理）に移行する。

【0328】

ここで、図62（限定頻度テーブル1）は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52taの一例である。本例に示されるように、第2実施形態においては、限定頻度カウンタ値Gが所定の範囲内の値（ $80 \geq G > 50$ ）である場合に限定頻度テーブル1が参照される。尚、第1主遊技側と第2主遊技側とで参照するテーブルは同一の内容である。また、当り時の変動時間はハズレ時の変動時間と比較して相対的に長くなっている。尚、限定頻度テーブル2及び限定頻度テーブル3と比較すると、限定頻度テーブル1が最も平均の変動時間が短くなるよう構成されている。また、限定頻度テーブル1においては保留球数に拘らず同様のテーブルを参照するよう構成されている。

【0329】

他方、ステップ1452でNoの場合、ステップ1456で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタMN52cを参照し、当該カウンタ値Gが第2段階範囲内（ $50 \geq G > 10$ ）の値であるか否かを判定する。ステップ1456でYesの場合、ステップ1458で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側乱数、当否抽選結果、第2主遊技側の保留球数に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ1413の処理）に移行する。

【0330】

ここで、図62（限定頻度テーブル2）は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52taの一例である。本例に示されるように、第2実施形態においては、限定頻度カウンタ値Gが所定の範囲内（ $50 \geq G > 10$ ）の値である場合に限定頻度テーブル2が参照される。尚、第1主遊技側と第2主遊技側とで参照するテーブルは同一の内容となってい

10

20

30

40

50

る。また、当り時の変動時間はハズレ時の変動時間と比較して相対的に長くなっている。尚、限定頻度テーブル2及び限定頻度テーブル3と比較すると、限定頻度テーブル2が最も平均の変動時間が長くなるよう構成されている。また、限定頻度テーブル2においては保留球が0個または1個存在する場合に比べて2個又は3個存在する場合の方が平均の変動時間が短くなるよう構成されている。

【0331】

他方、ステップ1456でNoの場合、換言すると、限定頻度カウンタ値Gが第3段階範囲内 ($10 \geq G$) の値である場合、ステップ1460で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ1413の処理）に移行する。

10

【0332】

ここで、図62（限定頻度テーブル3）は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52taの一例である。本例に示されるように、第2実施形態においては、限定頻度カウンタ値Gが所定の範囲 ($10 \geq G$) である場合に限定頻度テーブル3が参照される。尚、第1主遊技側と第2主遊技側とで参照するテーブルは同一の内容となっている。また、限定頻度テーブル3にて選択され得る変動時間は1種類のみとなっており、当否抽選結果、保留球数に拘らず一定となっている。

【0333】

尚、限定頻度テーブルの内容はこれには限定されず、所定の段階（例えば、第1段階）においてのみ、第1主遊技側と第2主遊技側とで、参照する限定頻度テーブルの内容が同一となるよう構成してもよい。また、所定の段階（例えば、第3段階）においては、（第1主遊技側、第2主遊技側の双方において）保留数に拘らず変動態様が決定されるように構成してもよい。そのように構成しない場合には、第1主遊技側では保留数に拘らず同一のテーブルから変動態様を選択し、第2主遊技側では、保留数が所定個数以上の場合には、保留数が所定個数以下の場合より相対的に短い変動時間となるよう構成することが望ましい。

20

【0334】

尚、第2実施形態においては、限定頻度テーブルは3種類とし、限定頻度テーブル1→限定頻度テーブル2→限定頻度テーブル3の順に3段階に切り替えるよう構成（いわゆる3段階ST）したがこれには限定されず、限定頻度テーブルの種類を何種類としても、参照するテーブルの順序を変更しても何ら問題ない。更には、限定頻度テーブル1と限定頻度テーブル2との2つのテーブルを有し、参照するテーブルを、限定頻度テーブル1→限定頻度テーブル2→限定頻度テーブル1の順に切り替えて3段階STの態様としてもよい。

30

【0335】

次に、図63は、図60におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cのカウンタ値が0より大きいかな否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cのカウンタ値を1減算（デクリメント）する。ステップ1504でYesの場合、ステップ1506で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cを参照し、当該カウンタ値が0であるかな否かを判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1508で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグをオフにし、ステップ1510に移行する。尚、ステップ1502又はステップ1506でNoの場合にも、ステップ1510に移行する。

40

【0336】

次に、ステップ1510で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値が0より大きいかな否かを判定する。ステップ1510でYesの場合、ステップ1512で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1514で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cを参照し、当該カウンタ値が0であるかな否かを判定

50

する。ステップ1514でYesの場合、ステップ1516で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ1518で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ1510又はステップ1514でNoの場合にも次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。

【0337】

次に、図64は、図7におけるステップ1550のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1552で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPUMCは、特定遊技フラグ（主遊技
10 確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ1556で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cの値をクリアする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cの値をクリアする。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ1562で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。尚、ステップ1552でNoの場合も、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

【0338】

このように、役物連続作動装置（特別遊技移行許可フラグ、大当たりフラグとも称することがある）は、1つのみとなるように構成されており、ノイズ等の不測の事態が生じたとしても、特別遊技移行許可フラグが増加して、重複した役物連続作動装置の作動（大当たり）が発生しないように構成されている。また、当該フラグは、大当たり処理（大入賞口の作動条件）の作動条件となっているものの、大入賞口以外の可変入賞装置の作動を容易にする条件としては用いられていない。また、役物連続作動装置の作動契機が発生した場合（例えば、条件装置作動フラグがオンとなった場合）には、当該役物連続作動装置を直ちに作動させる（特別遊技移行許可フラグを直ちにオンにする）ように構成されている。尚、役物連続作動装置の作動とは、役物連続作動装置の作動契機が発生した時から（例えば、大当たりが開始した時から、大当たり図柄が停止した時から）、当該役物連続作動装置に係る特別電動役物に係る大入賞口が連続して開放等をしている状態を経て（例えば、大当たりの
20 実行中を経て）、当該状態が終了する時まで（例えば、大当たりが終了する時まで）をいう。

【0339】

更に、前述したとおり、本例では、条件装置作動フラグがオンとなった場合（例えば、本実施形態における図30のステップ1550の処理を実行した場合）に限り役物連続作動装置が作動（特別遊技移行許可フラグをオンと）するようになっているが、遊技球が大入賞口以外の特定の入賞口に入賞し、又は特定のゲート（大入賞口内に設けられているゲートを除く。）若しくは大入賞口以外の特定の入賞口内の特定の領域を通過したときにフラグをセット（特別遊技移行許可フラグをオンに）するように構成することも可能である（例えば、補助遊技始動口H10と兼用となる「特定のゲート」（役物連続作動ゲートとも称する）を有しており、大当たり図柄が停止したことにより、役物連続作動ゲートへの遊技球の入球が有効となり、その後役物連続作動ゲートに遊技球を入球させることにより、
40 大当たりが開始する）。ちなみに、上記の条件として記載された「特定」とは、一の遊技機
の特性として決定されているものであり、遊技の都度により変動しないように設定し、予め定められていることが望ましい。また、特定の領域を複数、予め定めておくことも可能である。

【0340】

次に、図65は、図7におけるステップ1650のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cに所定回数（本例では、80回）をセットする。次に、ステップ1654で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1656で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウン
50

タ M P 5 2 c に所定回数（本例では、80回）をセットする。次に、ステップ 1 6 5 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ 1 6 5 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ 1 9 9 7 の処理）に移行する。

【0341】

次に、図 6 6 ～図 7 3 を参照して、サブメイン制御部 S M 側で実行される制御処理を説明する。まず、図 6 6 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板 S 側（特に、サブメイン制御部 S M 側）のメインフローチャートである。ここで、同図（d）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部 S M 側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ 2 0 0 2 で、サブメイン制御部 S M の C P U S C は、メイン側（主制御基板 M 側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、R A M クリア情報を受信した場合→サブ側の R A M を初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報をサブ側の R A M に再セット）。その後、サブメイン制御部 S M の繰り返し処理ルーチンである（f）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（f）が実行された場合、同図（f）の処理に示されるように、まず、ステップ 2 0 5 0 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M の C P U S C は、後述する滞在ステージ決定処理を実行する。次に、ステップ 2 1 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ 2 2 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ 2 3 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2 4 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2 9 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部 S S 側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【0342】

以上のように、サブメイン制御部 S M は、リセット後、サブメイン側ルーチン（S 2 0 5 0 ～S 2 9 0 0）をループ処理する形態を採用している。また、同図（e）の処理は、サブメイン制御部 S M の割り込み処理であり、前述した主制御基板 M における S T B 信号線からの信号がサブメイン制御部 S M の C P U の一端子（本例では、N M I 端子）に接続されていた場合における処理フロー（e）である。即ち、サブメイン制御部 S M において N M I 割り込みが発生した場合（S T B 信号線がオンとなった場合）、ステップ 2 0 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ 2 0 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部 S M 側の R A M 領域に、主制御基板 M 側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【0343】

次に、図 6 7 は、図 6 6 におけるステップ 2 0 5 0 のサブルーチンに係る、滞在ステージ決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 0 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側で特定遊技が開始（本例では、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行）したか否かを判定する。ステップ 2 0 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 0 5 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、滞在ステージ管理カウンタ S M 2 3 c の値に初期値（例えば、1）をセットする。次に、ステップ 2 0 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、特定遊技実行中フラグをオンにし、ステップ 2 0 6 6 に移行する。

【0344】

ここで、特定遊技実行中フラグとは、特定遊技（例えば、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であり、いわゆる S T）状態であることを示すフラグであり、特定遊技の開始を契機としてオンとなり、大当たり又は滞在ステージ管理カウンタ S M 2 3 c の値が上限値（例えば、S T の上限回数である 8 0）を超えたことを契機としてオフとなるよう構成されている。

10

20

30

40

50

【0345】

他方、ステップ2052でNoの場合、ステップ2058で、副制御基板SのCPUSCは、特定遊技が終了したか否かを判定する{例えば、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照して判定、又は滞在ステージ管理カウンタSM23cの値が上限値(例えば、STの上限回数である80)を超えたかを判定}。ステップ2058でYesの場合、ステップ2060で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージ管理カウンタSM23cの値をリセット(ゼロクリア)する。次に、ステップ2062で、副制御基板SのCPUSCは、特定遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ2064で、副制御基板SのCPUSCは、連荘回数カウンタSM23c2(特定遊技中の大当たりが連続した回数を計数するカウンタであり、後述のステップ2410の処理にて値が加算される)の値をリセット(ゼロクリア)し、ステップ2066に移行する。尚、ステップ2058でNoの場合にも、ステップ2066に移行する。

10

【0346】

次に、ステップ2066で、副制御基板SのCPUSCは、特定遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2066でYesの場合、ステップ2068で、副制御基板SのCPUSCは、新たに主遊技図柄が停止したか否かを判定する。ステップ2068でYesの場合、ステップ2070で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージ管理カウンタSM23cの値に1加算(インクリメント)し、ステップ2072に移行する。他方、ステップ2068でNoの場合、ステップ2070の処理を実行せずに、ステップ2072に移行する。

20

【0347】

次に、ステップ2072で、副制御基板SのCPUSCは、当該カウンタ値が第1の範囲内の値(1~30)であるか否かを判定する。ステップ2072でYesの場合、ステップ2074で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「短演出ステージ」をセット(副制御基板SのRAM領域に一時記憶)し、次の処理(ステップ2100の処理)に移行する。

【0348】

他方、ステップ2072でNoの場合、ステップ2076で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージ管理カウンタSM23cを参照し、当該カウンタ値が第2の範囲内の値(31~70)であるか否かを判定する。ステップ2076でYesの場合、ステップ2078で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「長演出ステージ」をセット(RAM領域に一時記憶)し、次の処理(ステップ2100の処理)に移行する。

30

【0349】

他方、ステップ2076でNoの場合、ステップ2080で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージ管理カウンタSM23cを参照し、当該カウンタ値が第3の範囲内の値(71~80)であるか否かを判定する。ステップ2080でYesの場合、ステップ2082で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「固定演出ステージ」をセット(RAM領域に一時記憶)し、次の処理(ステップ2100の処理)に移行する。尚、ステップ2066、ステップ2080でNoの場合(例えば、特定遊技中でない場合)にも、次の処理(ステップ2100の処理)に移行する。

40

【0350】

尚、第2実施形態では、3段階目(固定演出ステージ)は当否抽選結果に係わらず、態様が1種類(本例では、5秒)のみ、演出内容も1種類(本例では、先読み時と非先読み時で表示内容が異なるが、系統としては固定時間演出のみ)であるが、複数の変動態様、演出内容を設けてもよい。そのように構成した場合、3段階目の演出内容の種類は2段階目(長演出ステージ)と比べて少ないことが望ましい。傾向としては、変動パターン・演出内容共に、その種類数が「第2段階>第1段階>第3段階」であることが望ましい。

【0351】

このように構成することで、特定遊技中の図柄変動回数を計数する滞在ステージ管理カウンタSM23cの値に基づき、演出内容を決定するための滞在ステージを切り替えるこ

50

とが可能となる。

【0352】

次に、図68は、図66におけるステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から新たな電動役物最長開放開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、換言すれば、第2主遊技始動口電動役物B11dの最長開放が開始された場合、ステップ2104で、副制御基板SのCPUSCは、電動役物最長開放中フラグをオンにし、ステップ2110に移行する。他方、ステップ2102でNoの場合、ステップ2106で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から新たな電動役物最長開放終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2106でYesの場合、換言すれば、第2主遊技始動口電動役物B11dの最長開放が終了した場合、ステップ2108で、副制御基板SのCPUSCは、電動役物最長開放中フラグをオフにし、ステップ2110に移行する。他方、ステップ2106でNoの場合にも、ステップ2110に移行する。

10

【0353】

ここで、電動役物最長開放中フラグとは、第2主遊技始動口電動役物B11dが、1度に開放し続ける時間が最長となる開放態様にて開放（最長開放）されている期間中にオンとなるフラグであり、当該電動役物最長開放中フラグがオンである際に発生した保留は、当該最長開放中の遊技球の入球に基づく保留であると判断するために使用しているフラグである。尚、第2実施形態においては、当該電動役物最長開放中フラグがオンとなるのは非時間短縮遊技時のみである。

20

【0354】

次に、ステップ2110で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から新たな保留発生コマンド（第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ2110でYesの場合、ステップ2112で、副制御基板SのCPUSCは、装図保留カウンタ（本例では、第1主遊技用が最大4個、第2主遊技用が最大4個）に「1」を加算（インクリメント）する。次に、ステップ2114で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値であり、例えば、当否抽選乱数・図柄抽選乱数・変動態様抽選乱数）を、副制御基板SのRAM領域に一時記憶する。

30

【0355】

次に、ステップ2116で、副制御基板SのCPUSCは、電動役物最長開放中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2116でYesの場合、ステップ2118で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たに副制御基板SのRAM領域に一時記憶した保留が第2主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ2118でYesの場合、ステップ2120で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たに副制御基板SのRAM領域に一時記憶した保留情報に、電動役物最長開放時に発生した保留である旨の情報を付加し、ステップ2122に移行する。他方、ステップ2116又はステップ2118でNoの場合、ステップ2120の処理を実行せずにステップ2122に移行する。

【0356】

40

次に、ステップ2122で、副制御基板SのCPUSCは、副制御基板SのRAM領域に一時記憶された保留情報（特に、当否抽選乱数）に基づき、各保留の当否結果を事前判定する。次に、ステップ2124で、副制御基板SのCPUSCは、前記事前判定結果に基づき、当該新たな保留以前に消化される保留の内、当選（大当り）となる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ2124でYesの場合、ステップ2150で、副制御基板SのCPUSCは、後述する先読み演出実行判定処理を実行し、ステップ2142に移行する。他方、ステップ2124でNoの場合、ステップ2150の処理を実行せずに、ステップ2142に移行する。次に、ステップ2142で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示手段SSを駆使して演出表示装置SG上（特に、第1保留表示部SG12、第2保留表示部SG13）に、装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを点灯表示し

50

、次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。

【0357】

他方、ステップ2110でNoの場合、ステップ2130で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2130でYesの場合、ステップ2132で、副制御基板SのCPUSCは、装図保留カウンタから「1」を減算（デクリメント）する。次に、ステップ2134で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動に係る保留情報を、残りの保留情報をシフトする。

【0358】

次に、ステップ2136で、副制御基板SのCPUSCは、当該消化した保留が、電動役物最長開放時に発生した保留であるか否かを判定する。ステップ2136でYesの場合、ステップ2138で、副制御基板SのCPUSCは、最長開放時保留用演出許可フラグをオンにし、ステップ2140に移行する。他方、ステップ2136でNoの場合、ステップ2138の処理を実行せずに、ステップ2140に移行する。尚、最長開放時保留用演出とは、電動役物最長開放時において第2主遊技始動口電動役物B11dへ入球した場合の、当該入球に係る図柄変動時においてのみ発生する（又は発生し易い）演出であり、例えば、保留表示態様の変化、選択される演出内容の変化（背景や予告内容の変化）が挙げられる。

【0359】

次に、ステップ2140で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ2142に移行する。尚、ステップ2130でNoの場合には、ステップ2132～ステップ2140の処理を実行せずに、ステップ2142に移行し、保留表示処理を実行してから、次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。

【0360】

次に、図69は、図68におけるステップ2150のサブルーチンに係る、先読み演出実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ2152で、副制御基板SのCPUSCは、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ2152でYesの場合、ステップ2154で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たに発生した保留が第2主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ2154でYesの場合、ステップ2156で、副制御基板SのCPUSCは、現在セット（一時記憶）されている滞在ステージが「長演出ステージ」であるか否かを判定する。

【0361】

ステップ2156でYesの場合、ステップ2158で、副制御基板SのCPUSCは、副制御基板SのRAM領域に一時記憶されている保留情報（特に、変動態様決定乱数等）に基づき、当該新たな保留の変動時間を事前判定する。次に、ステップ2160で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな保留の変動時間が所定時間（例えば、10秒）以上となることが確定しているか否かを判定する。ここで、変動時間を事前判定するに際して、例えば、当該新たな保留の変動態様乱数値が900～1023である場合、当該新たな保留消化時の保留数に関係なく、変動時間は10秒以上となることが判定できる（図26参照）。

【0362】

ステップ2160でYesの場合、ステップ2162で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな保留が大当たりとなる保留であるか否かを判定する（例えば、当否抽選乱数に基づいて判定する）。ステップ2162でYesの場合、ステップ2164で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率（例えば、1/3）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ2176に移行する。他方、ステップ2162でNoの場合、ステップ2166で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率（例えば、1/5であるが、ステップ2164での当選確率より低確率であればよい）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ2176に移行する。

【0363】

他方、ステップ2156でNoの場合、ステップ2168で、副制御基板SのCPUSCは、現在セット(RAM領域に一時記憶)されている滞在ステージが「固定演出ステージ」であるか否かを判定する。ステップ2168でYesの場合、ステップ2170で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな保留が大当たりとなる保留であるか否かを判定する(例えば、当否抽選乱数に基づいて判定する)。ステップ2170でYesの場合、ステップ2172で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率(例えば、 $1/4$)で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ2176に移行する。他方、ステップ2170でNoの場合、ステップ2174で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率(例えば、 $1/6$ であるが、ステップ2172での当選確率より低確率であればよい)で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ2176に移行する。

10

【0364】

次に、ステップ2176で、副制御基板SのCPUSCは、先読み演出抽選(ステップ2164、ステップ2166、ステップ2172、ステップ2174いずれかの抽選)に当選したか否かを判定する。ステップ2176でYesの場合、ステップ2178で、副制御基板SのCPUSCは、副制御基板SのRAM領域に一時記憶された保留数を参照し、前記抽選に当選した保留(トリガ保留)が消化されるまでの主遊技図柄の変動停止回数Ha(0~4回)を導出する。次に、ステップ2180で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージ管理カウンタSM23cを参照し、当該カウンタ値に基づき、現在の滞在ステージが終了するまでの主遊技図柄の変動停止回数Hbを導出する。

20

【0365】

ここで、変動停止回数Hbは、現時点で変動表示中の図柄の変動停止回数をも含む。また、先読み演出の実行可否は、後述するように、変動開始時に決定するため、図柄変動中である場合には、当該変動中の図柄が停止した次の変動から、先読み演出が実行され得るのである。

【0366】

次に、ステップ2182で、副制御基板SのCPUSCは、先読み演出を実行する回数(本例では、Ha)が、最低先読み演出回数(有効な先読み演出を実行するための最低回数であり、例えば、2回)以上であるか否かを判定する。ステップ2182でYesの場合、ステップ2184で、副制御基板SのCPUSCは、当該導出したHa及びHbが、 $Ha \leq Hb$ の関係を充足している(先読み演出が現在の滞在ステージ中に終了する)か否かを判定する。ステップ2184でYesの場合、ステップ2186で、副制御基板SのCPUSCは、先読み演出実行カウンタSM26cにHaをセットし、次の処理(ステップ2142の処理)に移行する。尚、ステップ2152、ステップ2154、ステップ2160、ステップ2168、ステップ2176、ステップ2182、ステップ2184のいずれかでNoの場合にも、次の処理(ステップ2142の処理)に移行する。

30

【0367】

このように、複数変動に亘る先読み演出が、現在の滞在ステージ中に終了しない場合には先読み演出を実行しないよう構成することで(特に、ステップ2184)、テーブルの切り替わりと先読み演出とが同時に実行されないこととなり、遊技者を混乱させてしまう事態を回避することが可能となるのである。尚、第2実施形態においては、先読み演出抽選を実行した後、滞在ステージを跨ぐかの判断に応じて先読み演出の実行可否判断を行っているが、これには限定されず、先読み演出に係る処理の順序は適宜変更してもよく、例えば滞在ステージを跨ぐことが判定された後に先読み演出抽選を実行するよう構成してもよい(即ち、滞在ステージを跨ぐことが予定されている場合には、そもそも先読み演出抽選自体を実行しない構成をも含むとの意)。

40

【0368】

尚、本例における先読み演出はトリガ保留に係る変動でも発生する演出、つまり、複数変動に亘る先読み演出における当該複数変動には当該トリガ保留に係る変動を含んでもよい。例えば、同一の態様の演出もしくは同系統の演出が、トリガ保留に係る変動より以前の変動から当該トリガ保留に係る変動まで発生する演出でもよい。

50

【0369】

尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、複数変動に亘る先読み演出の終了が現在の滞在ステージ終了（又は切り替わり）後となる場合にも先読み演出を実行可能とし、複数変動に亘る先読み演出が滞在ステージ終了（又は切り替わり）を跨いだ場合には、当該先読み演出に係るいずれかの変動において大当たりとなる期待度が、滞在ステージ終了（又は切り替わり）を跨がない先読み演出を実行している場合よりも相対的に高いよう構成してもよい。そのように構成した場合には、滞在ステージ（及び演出）の終了（又は切り替わり）を跨いで先読み演出が発生するか否か、という点に遊技者の注目を集めることが可能となり、遊技の興趣性を高めることができることとなる。

【0370】

また、複数変動に亘る先読み演出が、現在の滞在ステージの終了（又は切り替わり）後となる場合にも先読み演出を実行可能とした場合、当該先読み演出は、現在の滞在ステージが終了する最終変動までで終了（中断）するよう構成してもよい。また、先読み演出を中断した場合、当該中断した先読み演出とは異なる先読み演出（例えば、切り替わった後の滞在ステージでの演出に即した先読み演出又はその他の演出）を代わりに実行し得るよう構成してもよい。更には、複数変動に亘る先読み演出が終了するまで、現在の滞在ステージを少なくとも見た目上、終了（又は切り替わり）させないように構成することも可能である。

【0371】

また、或る滞在ステージにおいて、以後の変動において高期待度演出もしくは変動時間が長い変動態様が選択される旨を報知する先読み演出が発生し、且つ当該或る滞在ステージで当該高期待度演出もしくは変動時間が長い変動態様が選択されなかった場合には、次の滞在ステージにて当該高期待度演出もしくは変動時間が長い変動態様が選択されるよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、次の滞在ステージにおける先読み演出は当該次の滞在ステージに即した演出にすることが望ましい。

【0372】

次に、図70は、図66におけるステップ2200のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2202で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2202でYesの場合、ステップ2204で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2206で、副制御基板SのCPUSCは、装飾図柄の停止図柄（例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当たり図柄である場合には、「7・7・7」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「1・3・5」等のバラケ目）及び変動態様を決定し副制御基板SのRAM領域に一時記憶する。

【0373】

次に、ステップ2250で、副制御基板SのCPUSCは、後述する演出内容決定処理を実行する。次に、ステップ2208で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、ステップ2202でNoの場合にも、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

【0374】

次に、図71は、図70におけるステップ2250のサブルーチンに係る、演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2252で、副制御基板SのCPUSCは、特定遊技実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2252でYesの場合、ステップ2254で、副制御基板SのCPUSCは、最長開放時保留用演出許可フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2254でYesの場合、ステップ2256で、副制御基板SのCPUSCは、主遊技図柄の変動態様に基づき、演出内容決定テーブルSM25ta（特に、通常時テーブル（最長開放時保留用演出許可フラグオフ））を参照して演出内容を決定し、次の処理（ステップ2208の処理）に移行する。

【0375】

他方、ステップ2254でNoの場合、ステップ2258で、副制御基板SのCPUS

10

20

30

40

50

Cは、最長開放時保留用演出許可フラグをオフにする。次に、ステップ2260で、副制御基板SのCPUSCは、最長開放時保留用演出実行フラグをオンにする。次に、ステップ2262で、副制御基板SのCPUSCは、主遊技図柄の変動態様に基づき、演出内容決定テーブルSM25ta {特に、通常時テーブル（最長開放時保留用演出許可フラグオン）}を参照して演出内容を決定し、次の処理（ステップ2208の処理）に移行する。
【0376】

ここで、図72は、演出内容決定テーブルSM25taの一例である。特に、通常時演出内容決定テーブルは、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態時において演出を決定する際に参照されるテーブルであり、図示されるように、主遊技図柄の変動態様に基づき、複数の演出内容候補の中から一の演出内容が決定されるよう構成されている。また、最長開放時保留用演出許可フラグがオンである場合には、「長演出ステージ」滞在中における演出と同様の演出が決定されるよう構成されている（最長開放時保留用演出許可フラグが「オフ」である場合は、「長演出ステージ」滞在中における演出が非時間短縮遊技中に発生することはないため、最長開放時に発生した保留に係る変動である旨を遊技者が容易に認識できる）。尚、本例はあくまで一例であり、演出内容、変動態様、テーブルの構成等、これには限定されず、例えば、主遊技図柄の変動態様（及び当否抽選結果）と乱数とを参照して演出内容を決定するよう構成してもよい（主遊技側の変動態様が同一である場合に、異なる演出を実行し得るよう構成してもよい）。

【0377】

フローチャートの説明に戻ると、他方、ステップ2252でNoの場合、即ち、現在の遊技状態が確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合、ステップ2264で、副制御基板SのCPUSCは、当該カウンタ値が0より大きい（先読み演出を実行する状況）か否かを判定する。ステップ2264でYesの場合、ステップ2266で、副制御基板SのCPUSCは、先読み演出実行カウンタSM26cの値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ2268で、副制御基板SのCPUSCは、現在セットされている滞在ステージが「長演出ステージ」であるか否かを判定する。ステップ2268でYesの場合、ステップ2270で、副制御基板SのCPUSCは、「長演出ステージ」専用の先読み演出（例えば、変動開始時に「あと〇〇回で…！」と先読み演出実行カウンタSM26cの値をカウントダウンする演出）を表示するコマンドをセットし、ステップ2274に移行する。

【0378】

他方、ステップ2268でNoの場合、換言すれば、「固定演出ステージ」で先読み演出を実行する場合、ステップ2272で、副制御基板SのCPUSCは、「固定演出ステージ」の変動時における当否煽り段階での演出内容を、当該ステージ専用の先読み演出（例えば、大当り期待度に基づき、背景表示色が変化する演出、等）に決定し、ステップ2274に移行する。尚、ステップ2264でNoの場合にも、ステップ2274に移行する。

【0379】

次に、ステップ2274で、副制御基板SのCPUSCは、主遊技図柄の変動態様及び現在セットされている滞在ステージに基づき、演出内容決定テーブルSM25ta（特に、特定遊技時用のテーブル）を参照して演出内容を決定し、次の処理（ステップ2208の処理）に移行する。

【0380】

ここで、図72の特定遊技時演出内容決定テーブルは、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態（本例では、80回のST）時において演出を決定する際に参照されるテーブルであり、図示されるように、セットされている滞在ステージ（ST中の変動回数）によって演出内容が切り替わるよう構成されている（主遊技図柄の変動態様・変動時間が切り替わることに伴って、演出内容も切り替わるよう構成されている）。演出内容の一例を挙げて説明すると、「固定演出ステージ」に選択される演出である固定時間演出は、同図下段のイメージ図に図示されるように、まず、装飾図柄の変動が開始し、図柄変動に係る画

10

20

30

40

50

像が1秒間表示された時点で、当否煽り段階における演出を1秒間表示する。ここで、当否煽り段階における演出は、先読み演出非実行時であれば、サブ入力ボタンS Bの操作を促す画像であり、当該演出表示後、サブ入力ボタンS Bの操作があるか、又は更に1秒が経過することによって、当否報知段階の演出表示に移行する。他方、先読み演出実行時であれば、当否煽り段階における演出は、ステップ2 2 6 8の処理にて決定した、背景画像の表示色が変化する演出（即ち、サブ入力ボタンS Bの操作を促す演出は発生しない）であり、当該演出表示後、更に1秒が経過することによって、当否報知段階の演出表示に移行する。次に、当否報知段階では、遊技者に対して、当該変動が当りであるか、ハズレであるかを報知する演出を実行する。尚、先読み演出が継続する場合には、先読み演出の実行状態（本例では、背景画像の表示色）を先読み演出の終了まで引き継ぐよう構成してもよい。例えば、所定時間が経過したことを契機として、当該変動の当否結果を報知する画像を表示する。尚、本例はあくまで一例であり、演出内容、変動態様、テーブルの構成等、これには限定されず、例えば、主遊技図柄の変動態様（及び当否抽選結果）と乱数とを参照して演出内容を決定するよう構成してもよい（主遊技側の変動態様が同一である場合に、異なる演出を実行し得るよう構成してもよい）。また、本例では特に図示していないが、第1主遊技側の保留消化時にも、特定遊技中のいずれかの滞在ステージにおける専用演出（例えば、スーパーバトルリーチ・スペシャルバトルリーチ等）が実行され得るよう構成してもよい。また、サブ入力ボタンS Bの操作を促す演出は、その演出実行尺が担保困難となる状況下（例えば、本例における「短演出ステージ」滞在時）においては、実行しないよう構成しておくことが好適である。

【0381】

次に、図73は、図66におけるステップ2400のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2402で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2402でYesの場合、ステップ2404で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2404でYesの場合、ステップ2406で、副制御基板SのCPUSCは、当該大当たりが初当たり（非確率変動・非時間短縮遊技状態中における大当たり）でないか否かを判定する。ステップ2406でYesの場合、ステップ2410に移行する。他方、ステップ2406でNoの場合（初当たりである場合）、ステップ2408で、副制御基板SのCPUSCは、最長開放時保留用演出実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2408でYesの場合、換言すれば、N＝初当たりとした場合、ステップ2409で、副制御基板SのCPUSCは、最長開放時保留用演出実行フラグをオフにし、ステップ2410に移行する。

【0382】

次に、ステップ2410で、副制御基板SのCPUSCは、連荘回数カウンタSM23c2の値に1加算（インクリメント）し、ステップ2412に移行する。尚、ステップ2408でNoの場合にも、ステップ2412に移行する。

【0383】

次に、ステップ2412及びステップ2414で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置SG上で大当たり開始表示を行い（大当たりの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ2416に移行する。尚、ステップ2402でNoの場合にも、ステップ2416に移行する。

【0384】

次に、ステップ2416で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置SG上でラウンド数と入賞個数を逐次表示する（遊技性や大当たりの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）。次に、ステップ2418で、副制御基板SのCPUSCは、当該カウンタ値が所定値（例えば、10）以上であるか否かを判定する。ステップ2418でYesの場合、ステップ2420で、副制御基板SのCPUSCは、当該実行中の大当たりが最大ラウンド大当たり（例えば、10R大当たりであり、7A・7B図柄に係る大当たり）であるか否かを判定する。ステップ24

20でYesの場合、ステップ2422で、副制御基板SのCPUSCは、エンディング演出{所定条件(例えば、特定遊技中における、連荘回数、連荘時における総獲得出玉数、複数種類の特定演出がすべて発生、等の一又は複数の組み合わせとなる条件)を満たした場合にのみ表示される特別遊技中又は特定遊技中の演出}の表示に係るコマンドをセットし、ステップ2426に移行する。他方、ステップ2418、ステップ2420のいずれかでNoの場合、ステップ2424で、副制御基板SのCPUSCは、大当り進行中表示に係るコマンドをセットし、ステップ2426に移行する。

【0385】

このように構成することで、大当りの連荘回数(初当りはカウントしない)に基づいて、大当り実行中表示する演出を特殊な演出にすることが可能であると共に、第2主遊技始動口電動役物B11dの最長開放中における入球によって発生した保留で大当りとなった場合には、当該大当りが初当りであっても、連荘回数としてカウントするため、第2主遊技始動口電動役物B11dの最長開放中に発生した保留に係る変動時に、遊技者の興味を惹きつけることができるのである。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、エンディング演出の発生条件として複数の条件が存在する場合、当該複数の条件の内少なくとも一の条件(例えば、特定演出で大当り、等)を満たしたものとみなすよう構成してもよい。

【0386】

次に、ステップ2426で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2426でYesの場合、ステップ2428で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SG上で、大当り終了表示を行う(大当りの種類に基づき適宜表示を行う)。次に、ステップ2430で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理(ステップ2900の処理)に移行する。尚、ステップ2404又はステップ2426でNoの場合にも、次の処理(ステップ2900の処理)に移行する。

【0387】

(作用)

次に、図74を参照しながら、第2実施形態における作用について説明する。はじめに、同図は、特別遊技の終了後から、特定遊技中の先読み演出について示した作用図である。尚、本例においては、大当りに当選せずに特定遊技が終了した場合を例示している。

【0388】

まず、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である状況下、第1主遊技側の保留球が消化され、第2主遊技側の保留球が4個になった後、図中1のタイミングにおいて、第2主遊技図柄の変動が開始することとなる。次に、図中2のタイミングにおいて、特別遊技後に主遊技図柄が30回変動したことを契機として、短演出ステージが終了し、長演出ステージに移行することとなる。

【0389】

次に、図中3のタイミングにおいて、先読み演出の実行契機となり得るトリガ保留が発生したことにより先読み演出実行可否の判断が行われる。本タイミングにおいては、トリガ保留消化までの変動停止回数Haが3回であり、長演出ステージが終了するまでの変動停止回数Hbが40回であり($H_a \leq H_b$)であるため、先読み演出が実行されることとなる。次に、図中4のタイミングにおいて、先読み演出の実行が決定してから最初の第2主遊技図柄の変動が開始したため、当該変動から先読み演出が実行される。

【0390】

次に、図中5のタイミングにおいて、トリガ保留の消化に係る第2主遊技図柄の変動が開始される。当該トリガ保留に係る変動はハズレであり、また、長演出ステージにおけるトリガ保留に係る変動は10秒以上の変動時間であるため、60秒の変動時間となっている。次に、図中6のタイミングにおいて、トリガ保留に係る主遊技図柄の変動が終了したことを契機として、先読み演出が終了することとなる。

【0391】

10

20

30

40

50

次に、図中 7 のタイミングにおいて、先読み演出の実行契機となり得るトリガ保留が発生したことにより先読み演出実行可否の判断が行われる。本タイミングにおいては、トリガ保留消化までの変動停止回数 H_a が 3 回であり、長演出ステージが終了するまでの変動停止回数 H_b が 1 回であり ($H_a > H_b$) であるため、先読み演出が実行されないこととなる。次に、図中 8 のタイミングにおいて、特別遊技後に主遊技図柄が 70 回変動したことを契機として、長演出ステージが終了し、固定演出ステージに移行することとなる。

【0392】

次に、図中 9 のタイミングにおいて、先読み演出の実行契機となり得るトリガ保留が発生したことにより先読み演出実行可否の判断が行われる。本タイミングにおいては、トリガ保留消化までの変動停止回数 H_a が 2 回であり、固定演出ステージが終了するまでの変動停止回数 H_b が 10 回であり ($H_a \leq H_b$) であるため、先読み演出が実行されることとなる。次に、図中 10 のタイミングにおいて、先読み演出の実行が決定してから最初の第 2 主遊技図柄の変動が開始したため、当該変動から先読み演出が実行される。次に、図中 11 のタイミングにおいて、トリガ保留に係る主遊技図柄の変動が終了したことに契機として、先読み演出が終了することとなる。尚、当該先読み演出は固定演出ステージにおける先読み演出であるため、トリガ保留に係る変動時間も 5 秒となっている。次に、図中 12 のタイミングにおいて、特別遊技後に主遊技図柄が 80 回変動したことを契機として、固定演出ステージが終了し、特定遊技も終了することとなる。

【0393】

次に、図 75 を参照しながら、第 2 実施形態における作用について説明する。はじめに、同図は、特別遊技の終了後から、特定遊技中の主遊技図柄の変動態様について示した作用図である。尚、本例においては大きりに当選せずに長演出ステージが終了した場合を例示している。

【0394】

まず、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である状況下、図中 1 のタイミングにおいて、特定遊技における 1 変動目となる第 1 主遊技図柄の変動が開始される。同図下段に示されるようにハズレ時においては第 1 主遊技側の限定頻度テーブル 1 と第 2 主遊技側の限定頻度テーブル 1 とは同一のテーブル内容となっており、保留数にも依存しない。この場合（限定頻度テーブル 1 において点線で囲まれたテーブル内容）を X とする。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容は X である。また、当該変動によって第 1 主遊技側の保留球は 2 個から 1 個になる。

【0395】

次に、図中 2 のタイミングにおいて、特定遊技における 2 変動目となる第 1 主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容は X である。また、当該変動によって第 1 主遊技側の保留球は 1 個から 0 個になる。本タイミングに係る第 1 主遊技図柄の変動開始時には第 1 主遊技側の保留は 1 個であり、図中 1 のタイミングに係る第 1 主遊技図柄の変動開始時には第 1 主遊技側の保留は 1 個であるが、保留数に拘らず参照するテーブル内容は X となっている。

【0396】

次に、図中 3 のタイミングにおいて、特定遊技における 3 変動目となる第 2 主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容は X である。また、当該変動によって第 2 主遊技側の保留球は 1 個から 0 個になる。次に、図中 4 のタイミングにおいて、特定遊技における 5 変動目となる第 2 主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容は X である。また、当該変動によって第 2 主遊技側の保留球は 3 個から 2 個になる。本タイミングに係る第 2 主遊技図柄の変動開始時には第 2 主遊技側の保留は 3 個であり、図中 3 のタイミングに係る第 2 主遊技図柄の変動開始時には第 2 主遊技側の保留は 1 個であるが、保留数に拘らず参照するテーブル内容は X となっている。

【0397】

このように、本例においては、短演出ステージ時には第 1 主遊技側の変動であるか第 2

10

20

30

40

50

主遊技側の変動であるかに拘らず、また、保留数にも拘らず、変動態様決定時に参照するテーブルの内容は同一となっている。

【0398】

次に、図中5のタイミングにおいて、特定遊技における30変動目となる主遊技図柄の変動が終了したため短演出ステージが終了し、長演出ステージに切り替わることとなる。次に、図中6のタイミングにおいて、特定遊技における31変動目となる第2主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はZである。また、当該変動によって第2主遊技側の保留球は2個から1個になる。次に、図中7のタイミングにおいて、特定遊技における32変動目となる第2主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はYである。また、当該変動によって第2主遊技側の保留球は1個から0個になる。本タイミングに係る第2主遊技図柄の変動開始時には第2主遊技側の保留は1個であり、図中6のタイミングに係る第2主遊技図柄の変動開始時には第2主遊技側の保留は2個であるため、保留数の相違によって参照するテーブル内容が異なっている（YとZ）。

10

【0399】

次に、図中8のタイミングにおいて、特定遊技における33変動目となる第1主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はZである。また、当該変動によって第2主遊技側の保留球は2個から1個になる。次に、図中9のタイミングにおいて、特定遊技における34変動目となる第1主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はYである。また、当該変動によって第1主遊技側の保留球は1個から0個になる。本タイミングに係る第1主遊技図柄の変動開始時には第1主遊技側の保留は1個であり、図中8のタイミングに係る第1主遊技図柄の変動開始時には第1主遊技側の保留は2個であるため、保留数の相違によって参照するテーブル内容が異なっている（YとZ）。

20

【0400】

このように、本例においては、長演出ステージ時には第1主遊技側の変動であるか第2主遊技側の変動であるかに拘らず、変動態様決定時に参照するテーブルの内容は同一となっているが、保留数が相違する場合には変動態様決定時に参照するテーブルの内容が異なり得るよう構成されている。

【0401】

尚、特定遊技中の主遊技図柄の変動態様決定の際のテーブル内容はこれには限定されない、図76を参照しながらその一例の作用を示す。はじめに、同図は、特別遊技の終了後から、特定遊技中の主遊技図柄の変動態様について示した作用図である。尚、本例においては、大当りに当選せずに長演出ステージが終了した場合を例示している。

30

【0402】

はじめに、図中1のタイミングにおいて、特定遊技における2変動目となる第2主遊技図柄の変動が開始される。また、同図下段に示されるように、第2主遊技図柄の変動態様はハズレ時においては第1主遊技側の保留の有無によって異なるテーブル内容となっている。第1主遊技側の保留が存在する場合をX'とする。第1主遊技側の保留が存在しない場合をY'とする。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容は第1主遊技側の保留が存在するためX'である。また、当該変動によって第2主遊技側の保留球は2個から1個になる。次に、図中2のタイミングにおいて、特定遊技における4変動目となる第1主遊技図柄の変動が開始される。当該変動によって第1主遊技側の保留球は1個から0個になる。次に、図中3のタイミングにおいて、特定遊技における5変動目となる第2主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容は第1主遊技側の保留が存在しないためY'である。また、当該変動によって第2主遊技側の保留球は2個から1個になる。

40

【0403】

このように、本例においては、短演出ステージ時には第2主遊技側の変動態様決定時に参照するテーブルの内容は第1主遊技側の保留の有無によって異なるよう構成されている。

50

【0404】

次に、図中4のタイミングにおいて、特定遊技における30変動目となる主遊技図柄の変動が終了したため短演出ステージが終了し、長演出ステージに切り替わることとなる。次に、図中5のタイミングにおいて、特定遊技における32変動目となる第2主遊技図柄の変動が開始され、また、図中6のタイミングにおいて、特定遊技における35変動目となる第2主遊技図柄の変動が開始される。図中5のタイミングでの第2主遊技図柄の変動開始時においては、第1主遊技側の保留が1個であるのに対し、図中6のタイミングでの第2主遊技図柄の変動開始時においては、第1主遊技側の保留が0個であるが、第2主遊技図柄の変動態様の決定の際に参照するテーブル内容は同一となっており、変動時間は共に10秒となっている。

10

【0405】

以上のように構成することで、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、回数制限付きの確率変動遊技状態（且つ、時間短縮遊技状態）中の遊技において、主遊技図柄の変動回数が所定回数となったことを契機として、選択される変動態様（変動時間）の候補が相違することとなる（切り替わる）よう構成されている。また、変動態様の切り替わりに応じて、演出内容も切り替えることにより、特定遊技 {回数制限付きの確率変動遊技状態（且つ、時間短縮遊技状態）} 中の遊技の進行に合わせて演出の態様を異ならせることができ、遊技の興趣性を向上させることが可能となるのである。

【0406】

（第2実施形態からの変更例1）

また、本例では特に図示していないが、特別遊技の終了時に、大当たりとなる保留（特に、第2主遊技側の保留）が存在する場合、特殊な演出を実行することによって、当該大当たりを、斬新な方法で演出することが可能である。そこで、そのような構成を第2実施形態からの変更例1とし、以下、第2実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

20

【0407】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ2102と第2実施形態におけるステップ2102は、別の実施形態におけるステップ2102であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

30

【0408】

はじめに、図77は、第2実施形態からの変更例1における、図7のステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更点は、ステップ1636（変1）～ステップ1800（変1）であり、その目的は、終了デモを実行することである。即ち、特別遊技の最終ラウンドが終了した場合、ステップ1636（変1）で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ実行許可フラグをオンにし、ステップ1638（変1）に移行する。次に、ステップ1638（変1）で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1638（変1）でYesの場合、ステップ1800（変1）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する終了デモ時間制御処理を実行し、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。尚、ステップ1638（変1）でNoの場合にも次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

40

【0409】

次に、図78は、第2実施形態からの変更例1における、図77のステップ1800（変1）のサブルーチンに係る、終了デモ時間制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1802で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1802でYesの場合、ステップ1804で、主制御基板MのCPUMCは、停止図柄は長デモ時間大当たり図柄（本例では、7A・7B）であるか否かを判定する。ステップ1804でYesの場合、ステップ1806で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ時間タイマ（特別遊技の終了デモ時間を計測するためのメイン側

50

のタイマ)に長時間(例えば、10秒)をセットしてスタートし、ステップ1810に移行する。他方、ステップ1804でNoの場合、換言すると、停止図柄が短デモ時間大当り図柄(3A・3B・5A・5B)である場合、ステップ1808で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ時間タイマに短時間(例えば、3秒)をセットしてスタートし、ステップ1810に移行する。次に、ステップ1810で、主制御基板MのCPUMCは、サブ側への特別遊技終了表示指示コマンド及び決定した終了デモ時間情報に係るコマンドをセット(ステップ1999制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1812で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ実行中フラグをオンにし、ステップ1814に移行する。尚、ステップ1802でNoの場合にも、ステップ1814に移行する。

10

【0410】

次に、ステップ1814で、主制御基板MのCPUMCは、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1814でYesの場合、ステップ1816で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ実行中フラグをオフにする。次に、ステップ1818で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ1820で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1650で、主制御基板MのCPUMCは、前述した特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理(ステップ1997の処理)に移行する。尚、ステップ1814でNoの場合にも、次の処理(ステップ1997の処理)に移行する。

【0411】

20

次に、図79は、第2実施形態からの変更例1における、図66のステップ2400のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更点は、ステップ2480(変1)～ステップ2600(変1)であり、その目的は、終了デモ演出及び終了デモ延長演出を実行することである。即ち、特別遊技中をオフにした後、ステップ2480(変1)で、副制御基板SのCPUSCは、終了デモ時間が長時間(10秒)であるか否かを判定する。ステップ2480(変1)でYesの場合、ステップ2482(変1)で、副制御基板SのCPUSCは、デモ時間表示タイマに長時間(例えば、10秒)をセットしてスタートし、ステップ2486(変1)に移行する。他方、ステップ2480(変1)でNoの場合、ステップ2484(変1)で、副制御基板SのCPUSCは、デモ時間表示タイマに短時間(例えば、3秒)をセットしてスタートし、ステップ2486(変1)に移行する。

30

【0412】

次に、ステップ2486(変1)で、副制御基板SのCPUSCは、終了デモ画像(例えば、遊技球の獲得数、連荘回数等を報知する画像)を表示するコマンドをセット(ステップ2900の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される)する。次に、ステップ2488(変1)で、副制御基板SのCPUSCは、終了デモ表示中フラグをオンにし、ステップ2490(変1)に移行する。尚、ステップ2404又はステップ2426でNoの場合にも、ステップ2490(変1)に移行する。

【0413】

次に、ステップ2490(変1)で、副制御基板SのCPUSCは、終了デモ表示中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2490(変1)でYesの場合、ステップ2492(変1)で、副制御基板SのCPUSCは、デモ時間表示タイマ(特別遊技の終了デモ時間を計測するためのサブ側のタイマ)値が0であるか否かを判定する。ステップ2492(変1)でYesの場合、ステップ2600(変1)で、副制御基板SのCPUSCは、後述する終了デモ延長演出実行処理を実行し、次の処理(ステップ2900の処理)に移行する。尚、ステップ2490(変1)又はステップ2492(変1)でNoの場合にも次の処理(ステップ2900の処理)に移行する。

40

【0414】

以上のように変更することにより、第2実施形態からの変更例1においては、特別遊技終了時に、特別遊技の結果等を報知する終了デモ演出を実行可能に構成すると共に、当該

50

デモ演出の終了後（特別遊技終了後）、主遊技図柄の変動（特定遊技）開始後の所定期間（大当たり保留が存在する場合、当該大当たり変動終了直前まで、大当たり保留が存在しない場合、現時点で存在する保留に係る変動終了まで）、当該デモ演出と略同一の演出を表示（例えば、主遊技図柄変動中にも、特別遊技の結果などを報知する画像を継続して表示）することで、特別遊技終了時の保留内に大当たりとなる保留が存在する場合には、当該大当たり保留に係る図柄停止（＝大当たり）直前まで当該デモ演出と略同一の画像が表示されるよう構成されているため、遊技者にとっては、特別遊技の終了後、特定遊技中の変動を経ずに突然、次の大当たりとなり、特別遊技が再度開始されたように認識するといった、斬新な演出となり、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。また、大当たりに当選した主遊技図柄によって終了デモ演出の実行時間を相違させることにより、遊技者には終了デモ演出と当該終了デモ演出と同様の演出を実行する主遊技図柄の変動中の演出とで区別がつかず、遊技の興趣性が高まることとなる。

【0415】

＜のめり込み＞

尚、本例に係る遊技機においては、終了デモ演出として、遊技に対するのめり込みの防止を促すための注意喚起画像（例えば、演出表示装置に「ぱちんこは適度に楽しむ遊びです」と表示）を表示し得るよう構成してもよい。尚、注意喚起画像の表示タイミング（表示する期間）としては、特別遊技終了デモ時間中には限定されず、遊技に対するのめり込みの防止を促すための注意喚起画像を表示可能なタイミングとして、大当たりが終了した後や、大当たり終了デモだけでなく、遊技時間が所定の時間経過する毎や、払い出した遊技球数（付与した遊技価値）が所定球数（所定の遊技価値付与数）を超える毎、発射した遊技球数が所定球数（所定の賭け遊技価値数）を超える毎などに、注意喚起画像を表示することができる。遊技者にメッセージを頻繁に視認させることで、のめり込みを的確に防止することができる。

【0416】

注意喚起画像は、所定時間経過したことを契機に消去するようにしても、遊技者が注意喚起画像を消去するための操作をすることで消去するようにしてもよい。遊技者に操作させることによって、のめり込みを認識させることができる。

【0417】

（第3実施形態）

尚、第2実施形態においては、特別遊技終了後には必ず回数制限付きの確率変動遊技状態に移行すると共に、当該確率変動遊技状態である期間の演出を段階的に切り替えることによって、遊技の興趣性を向上するよう構成した。しかし、第2実施形態の構成では、大当たり図柄によって確率変動遊技状態に移行するか否か、という点では遊技者の期待感を煽ることができない。そこで、そのような課題を解決するための構成を、第3実施形態とし、以下、第2実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【0418】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ2102と第2実施形態におけるステップ2102は、別の実施形態におけるステップ2102であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【0419】

はじめに、第3実施形態に係る遊技機は、第2大入賞口C20の内部に、遊技球が入球可能な特定領域C22を有している。また、第3実施形態に係る遊技機は特別遊技実行中に特定領域C22に遊技球が入球することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技所状態に移行するような構成（いわゆる、玉確機）となっている。

【0420】

まず、図80は、第3実施形態における、図7のステップ1400（1）{ステップ1400（2）}のサブルーチンに係る、第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャー

10

20

30

40

50

トである。はじめに、第2実施形態との相違点は、ステップ1408（第2）、ステップ1412-1（第2）及びステップ1412-2（第2）であり、その目的は、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合の変動態様を第2実施形態にて示したものと異ならせることである。即ち、ステップ1410-2で主遊技図柄の停止図柄を決定した後、ステップ1408（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1408（第2）でYesの場合、ステップ1412-1（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側乱数・当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様を決定する。他方、ステップ1408（第2）でNoの場合、ステップ1411に移行し、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1411でYesの場合、即ち、限定頻度カウンタ値が0である場合、ステップ1412-2（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側乱数・当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様を決定する。他方、ステップ1411でNoの場合、ステップ1450及び1413の処理にて、第2実施形態と同様の処理を実行する。

【0421】

ここで、図81は、第3実施形態における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。第2実施形態との相違点は、大当たりとなる主遊技図柄の組み合わせが異なる点と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態時に参照するテーブルを設けた点である。尚、大当たりとなる主遊技図柄のうち、特定領域に遊技球が入球容易となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「5A・7A・3B・5B・7B」であり、特定領域に遊技球が入球困難となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「2A」となっている。

【0422】

次に、図82は、第3実施形態における、図77のステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、第2実施形態との相違点は、ステップ1611（第2）及びステップ1850（第2）であり、その目的は、振分遊技（特定領域を有する第2大入賞口C20を開放する単位遊技）を実行し得るよう構成することである。即ち、ステップ1608でサブ側への特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、又は、特別遊技実行フラグがオンであった場合、ステップ1611（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、現在実行するラウンドが振分遊技実行ラウンド（本例では第2R、4R）であるか否かを判定する。ステップ1611（第2）でYesの場合、ステップ1850（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する振分遊技実行処理を実行し、ステップ1634に移行する。他方、ステップ1611（第2）でNoの場合には、ステップ1612に移行し、第2実施形態と同様の処理を実行する。

【0423】

次に、図83は、第3実施形態における、図82のステップ1850（第2）のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1852で、主制御基板MのCPUMCは、振分遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1852でYesの場合、ステップ1866に移行する。他方、ステップ1852でNoの場合、ステップ1854で、主制御基板MのCPUMCは、停止している主遊技図柄は長開放図柄（振分遊技実行ラウンドにおいて第2大入賞口C20が相対的に長時間開放する大当たり図柄であり、本例では、3B・5A・5B・7A・7B）であるか否かを判定する。ステップ1854でYesの場合、ステップ1856で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の開放パターンとして、長開放パターン（例えば、15秒間の開放であって、特定領域C22への入球が確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ1860に移行する。ステップ1854でNoの場合、換言すると、停止図柄が2Aの場合、ステップ1858で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の開放パターンとして、短開放パターン（例えば、0.1秒間の開放であって、特定領域C22への非入球が確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ1860に移行する。尚、第

3実施形態においては、第1主遊技側の長開放図柄は「5A・7A」となっており、大当たり時に選択される割合は「524／1024」となっており、第2主遊技側の長開放図柄は「3B・5B・7B」となっており、大当たり時に選択される割合は「1024／1024」となっているため、第1主遊技側の大当たりよりも第2主遊技側の大当たりの方が振分遊技実行ラウンドにおいて第2大入賞口C20が長開放となる割合が高い、即ち、大当たり時に特定領域C22に遊技球が入球し易いよう構成されている。

【0424】

次に、ステップ1860で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値をクリアする。次に、ステップ1862で、主制御基板MのCPUMCは、振分遊技継続フラグをオンにする。次に、ステップ1864で、主制御基板MのCPUMCは、セットされた開放パターンにて第2大入賞口C20を開放し、ステップ1866に移行する。

【0425】

次に、ステップ1866で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値を確認し、第2大入賞口C20に遊技球が所定個数（10個）入賞したか否かを判定する。ステップ1866でYesの場合、ステップ1870に移行する。他方、ステップ1866でNoの場合には、ステップ1868で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20の開放期間（セットされた開放パターン）が終了したか否かを判定する。ステップ1868でYesの場合、ステップ1870に移行する。次に、ステップ1870で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20を閉鎖する。次に、ステップ1872で、主制御基板MのCPUMCは、振分遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ1874で、主制御基板MのCPUMCは、当該振分遊技の実行ラウンドにおいて特定領域C22への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ1874でYesの場合、ステップ1876で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ1878に移行する。尚、ステップ1874でNoの場合も、ステップ1878に移行する。次に、ステップ1878で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタに1を加算し（振分遊技の実行ラウンドを終了し）、次の処理（ステップ1634の処理）に移行する。尚、ステップ1868でNoの場合にも、次の処理（ステップ1634の処理）に移行する。

【0426】

次に、図84は、第3実施形態における、図82のステップ1650のサブルーチンに係る特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。はじめに、第2実施形態との相違点は、ステップ1680（第2）、ステップ1682（第2）、ステップ1684（第2）及びステップ1686（第2）についてであり、その目的は、第3実施形態にて実行する振分遊技において、特定領域C22への入球があったか否かによって、確率変動遊技状態への移行可否及び時間短縮遊技状態における変動回数の上限値を異ならせることである。即ち、本サブルーチンの実行時、ステップ1680（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1680（第2）でYesの場合、ステップ1682（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ1652及びステップ1654で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cに所定回数（本例では、80回）をセットすると共に、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1684（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタMN52cに所定回数（本例では、80回）をセットする。次に、ステップ1656で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定回数A（本例では、80回）をセットしてステップ1658に移行し、以降、ステップ1658及びステップ1660にて、第2実施形態と同様の処理を実行する。

【0427】

他方、ステップ1680（第2）でNoの場合、ステップ1686（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定回数B（本例では、50回で

10

20

30

40

50

あるが、これには限定されない。尚、所定回数 A 以下の値が好適である。) をセットし、ステップ 1658 に移行する。

【0428】

ここで、第3実施形態においては、特別遊技中における特定領域 C22 への入球有無に拘らず、特別遊技終了後には時間短縮遊技状態に移行するよう構成されている。また、特別遊技中に特定領域 C22 への遊技球の入球があった場合には当該特別遊技後にて時間短縮遊技状態となる変動回数が、確率変動遊技状態となる変動回数と同じ所定回数 A (本例では 80 回) となり、特別遊技中に特定領域への遊技球の入球がなかった場合には当該特別遊技後にて時間短縮遊技状態となる変動回数が所定回数 A とは異なる (少ない) 回数である所定回数 B (本例では 50 回) となるように構成されている。これにより、万一、特定領域 C22 への入球が容易となる特別遊技中に特定領域 C22 を通過しなかった場合でも、一定程度の有利期間を提供でき、特定領域 C22 を通過しなかった場合の興趣低下の抑止が期待できる。また、時間短縮遊技状態時の主遊技図柄の変動態様は、所定回数 A の時間短縮遊技状態時においては 3 段階の限定頻度テーブル (限定頻度テーブル 1、限定頻度テーブル 2 及び限定頻度テーブル 3) が参照され、所定回数 B の時間短縮遊技状態時においては主遊技テーブル 3 - 2 が参照され、また、演出内容も異なるテーブルを参照するよう構成されている。尚、当該構成は特別遊技の実行契機となった大当たり図柄が同一の場合にも相違する場合にも適用される (例えば、同一の大当たり図柄を契機とした特別遊技であっても、特別遊技実行中に特定領域 C22 に入球するか否かによって時短回数が相違する、等)。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、時間短縮遊技の変動上限回数が、大当たり時の図柄に基づいて決定されるよう構成してもよい (例えば、特別遊技中に特定領域 C22 への入球がなされなかった場合、大当たり図柄によって時間短縮遊技の変動上限回数が決定される、等)。

【0429】

次に、図 85 は、第3実施形態における、演出内容決定テーブルの一例である。第2実施形態との相違点は、同図右側下段に図示する、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態時に参照される演出内容決定テーブルを有している点である。第3実施形態では、特別遊技中に特定領域 C22 に遊技球が入球しなかった場合、特別遊技後の遊技状態は確率変動遊技状態とならず、非確率変動・時間短縮遊技状態 (50 変動) となる。そうなった場合、当該テーブルを参照し、演出内容を決定することとなる。尚、本例はあくまで一例であり、変動回数、演出内容、変動態様、テーブルの構成等、これには限定されない。

【0430】

以上のように、第3実施形態に係る、特別遊技中の特定領域への遊技球の入球有無によって、当該特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行するか否かを決定する (特定領域に入球ありで確率変動遊技状態に移行し、入球なしで確率変動遊技状態に移行しない) 遊技機 (いわゆる、玉確タイプの遊技機) において、確率変動遊技状態とならなかった場合の非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中の変動態様 (及び演出) を確率変動遊技状態中の変動態様 (及び演出) と異ならせることで、遊技者の利益態様に応じた、適切な演出を実行することができるのである。尚、本例では特に図示していないが、振分遊技を実行する際には、専用の演出 (第2大入賞口 C20 が長開放となるか否かを煽る演出、特定領域 C22 への入球がなされるか否かを煽る演出、特定領域 C22 への入球がなされた旨を報知する演出、等) が実行されるよう構成してもよい {実行態様には特に限定されないが、例えば、特定領域 C22 への入球がなされた旨を報知する演出である場合には、当該入球がなされたタイミング (直後であることが望ましい) にて、演出表示装置 SG や演出表示装置 SG の前面に設けられた演出装置 (例えば、いわゆる演出用の可動体役物や導光板等) にて、当該報知を実行するよう構成することを例示することができる (例えば、演出表示装置 SG 上に「V」と描かれた画像を表示する、或いは、演出用の可動体役物を初期位置から演出可能な位置へ変位させる、或いは、導光板に光を照射することで導光板上に像を浮かび上がらせる、等) }。尚、特定領域 C22 への入球がなされた旨を報知する演出を実行するに際しては、特定の遊技状態 (例えば、確率変動遊技状態) で特別遊技に

当選したときや特定の特別図柄（大当り図柄）が当選したとき等の、特定領域 C 2 2 への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行される特別遊技においては、「V」と描かれた画像を控えめに表示（例えば、小さく表示）するなど、特定領域 C 2 2 への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行されない特別遊技が行われる可能性がある状況において（特別遊技における特定領域 C 2 2 への入球容易性が不明である状況において）、その後、特定領域 C 2 2 への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行された場合には、特定領域 C 2 2 への入球がなされた旨を報知する演出と異なる演出を実行することも好適であり、これにより、必要に応じた優先度で演出を実行することができる。

【0431】

また、第3実施形態においては、第2大入賞口 C 2 0 が開状態となる単位遊技（ラウンド）における開放態様が、複数存在する（例えば、2種類）。具体的には、特に図示していないが、第一の時間（好適には、遊技球の1発射間隔未満又は以下）開放し得る第一単位遊技と、前記第一の時間開放した後、所定時間の閉鎖を経て、前記第一の時間よりも長い第二の時間再び開放（又は開閉）し得る第二単位遊技と、を有する。このように、第一の単位遊技及び第二の単位遊技を実行可能と構成することにより、確率変動移行への期待度が低い第一の時間の開放動作が終了した後であっても、確率変動移行への期待度が高い第二の時間の開放動作が実行される可能性を持たせることができる。その結果、特別遊技中における遊技の興趣性を高めることが可能となる。尚、前記第二の時間は、特定領域への入球を担保すべく、遊技球の1発射間隔以上又は超であることが好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数の半分）×（遊技球の1発射間隔）以上又は超であることがより好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数）×（遊技球の1発射間隔）以上又は超であることが特に好適である。

【0432】

以上のように、第3実施形態に係る、特別遊技中の特定領域への遊技球の入球有無によって、当該特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行するか否かを決定する（特定領域に入球ありで確率変動遊技状態に移行し、入球なしで確率変動遊技状態に移行しない）遊技機（いわゆる、玉確タイプの遊技機）において、確率変動遊技状態とならなかった場合の非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中の変動態様（及び演出）を確率変動遊技状態中の変動態様（及び演出）と異ならせることで、遊技者の利益態様に応じた、適切な演出を実行することができるのである。尚、本例では特に図示していないが、振分遊技を実行する際には、専用の演出（第2大入賞口 C 2 0 が長開放となるか否かを煽る演出、特定領域 C 2 2 への入球がなされるか否かを煽る演出、特定領域 C 2 2 への入球がなされた旨を報知する演出、等）が実行されるよう構成してもよい（実行態様には特に限定されないが、例えば、特定領域 C 2 2 への入球がなされた旨を報知する演出である場合には、当該入球がなされたタイミング（直後であることが望ましい）にて、演出表示装置 S G や演出表示装置 S G の前面に設けられた演出装置（例えば、いわゆる演出用の可動体役物や導光板等）にて、当該報知を実行するよう構成することを例示することができる（例えば、演出表示装置 S G 上に「V」と描かれた画像を表示する、或いは、演出用の可動体役物を初期位置から演出可能な位置へ変位させる、或いは、導光板に光を照射することで導光板上に像を浮かび上がらせる、等）}。

【0433】

また、第3実施形態においては、第2大入賞口 C 2 0 が開状態となる単位遊技（ラウンド）における開放態様が、複数存在する（例えば、2種類）。具体的には、特に図示していないが、第一の時間（好適には、遊技球が1球以上は入球可能であるが相対的に短時間となる開放時間）開放し得る第一単位遊技と、前記第一の時間開放した後、所定時間の閉鎖を経て、前記第一の時間よりも長い第二の時間再び開放（又は開閉）し得る第二単位遊技と、を有する。このように、第一の単位遊技及び第二の単位遊技を実行可能と構成することにより、確率変動遊技状態への移行期待度が低い第一の時間の開放動作が終了した後であっても、確率変動遊技状態への移行期待度が高い第二の時間の開放動作が実行される

10

20

30

40

50

可能性を持たせることができる。その結果、特別遊技中における遊技の興趣性を高めることが可能となる。尚、前記第二の時間は、特定領域C22への入球を担保すべく、複数球の遊技球が第2大入賞口C20に入球容易となるよう構成することが好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数の半分）×（遊技球の1発射間隔）以上又は超であることがより好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数）×（遊技球の1発射間隔）以上又は超であることが特に好適である。

【0434】

尚、第3実施形態のような特別遊技の実行中に特定領域C22に入球することにより、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行し得る遊技機（いわゆる、玉確機）においては、（1）大入賞口を1つのみ設けて、当該1つの大入賞口にて通常ラウンド（特定領域C22への入球が無効となるラウンド）と振分遊技実行ラウンド（特定領域C22への入球が有効となるラウンド）とを実行する、（2）大入賞口Aと、特定領域C22を有する大入賞口Bとを設けて、大入賞口Aにて通常ラウンドを実行し、大入賞口Bにて振分遊技実行ラウンドを実行する、（3）大入賞口Aと、特定領域C22を有する大入賞口Bと上下に重なるような配置（大入賞口Bが上となっている）にて設け、大入賞口Aにて通常ラウンドを実行し、大入賞口Bにて振分遊技実行ラウンドを実行し、振分遊技実行ラウンドの実行中のみ特定領域C22への入球が有効となり得る、（4）大入賞口Aと、特定領域C22を有する大入賞口Bと上下に重なるような配置（大入賞口Bが上となっている）にて設け、大入賞口Aにて通常ラウンドを実行し、大入賞口Bにて振分遊技実行ラウンドを実行し、振分遊技実行ラウンドの実行中のみ特定領域C22に遊技球が入球し得る（遮蔽部材が設けられており、当該遮蔽部材が開放状態であると特定領域C22への入球が容易となり、当該遮蔽部材が閉鎖状態であると特定領域C22への入球が困難となる）、のように構成してもよい。

【0435】

（第3実施形態からの変更例1）

尚、第3実施形態においては、特別遊技実行中に特定領域C22に入球することによって当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する遊技機の構成を例示したが、このような構成は第3実施形態に構成には限定されない。そこで、第3実施形態とは異なる特定領域C22を有する構成を第3実施形態からの変更例1とし、以下、第3実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0436】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ2102と第2実施形態におけるステップ2102は、別の実施形態におけるステップ2102であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【0437】

はじめに、図86は、第3実施形態からの変更例1における、主制御基板MのCPUMCが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。第2実施形態との相違点は、入賞口に対応する賞球数を図示したことであり、即ち、第1主遊技始動口A10の賞球数は3球であり、第2主遊技始動口B10の賞球数は1球であり、第1大入賞口C10の賞球数は15球であり、第2大入賞口C20の賞球数は13球であり、一般入賞口の賞球数は10球である。このように、第3実施形態からの変更例1においては、第1大入賞口C10の賞球数よりも、第2大入賞口C20の賞球数の方が少なくなっている。

【0438】

次に、図87は、第3実施形態からの変更例1における、図24のステップ1400（1）{ステップ1400（2）}のサブルーチンに係る、第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。はじめに、第3実施形態からの変更点は、ステップ1450（第2変1）、ステップ1431-1（第2変1）及びステップ1431-2（第2変1）であり、即ち、ステップ1411で限定頻度カウンタ値が0ではない場合、ステップ1

450（第2変1）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する限定頻度変動態様決定処理を実行し、ステップ1413に移行する。

【0439】

また、ステップ1440で、条件装置作動フラグをオンにした後、ステップ1431-1（第2変1）で、主制御基板MのCPUMCは、停止図柄が限度頻度大当り図柄（大当り終了後の時間短縮遊技状態が終了した後に限定頻度状態となる大当り図柄であり、本例では、7B）であるか否かを判定する。ステップ1431-1（第2変1）でYesの場合、ステップ1431-2（第2変1）で、主制御基板MのCPUMCは、限度頻度カウンタに所定回数（本例では、100回）をセットし、ステップ1500に移行する。

【0440】

次に、図88は、第3実施形態からの変更例1における、図87のステップ1450（第2変1）のサブルーチンに係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1451-1で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタ値Gが第1段階範囲内の値（ $100 \geq G > 21$ ）であるか否かを判定する。ステップ1451-1でYesの場合、ステップ1451-2で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技テーブル3を参照して主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ1413の処理）に移行する。他方、ステップ1451-1でNoの場合、ステップ1451-3で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタ値Gが第2段階範囲内の値（ $G = 21$ ）であるか否かを判定する。尚、限定頻度カウンタ値が21の場合には、時間短縮遊技状態における最終変動となっている。ステップ1451-3でYesの場合、ステップ1451-4で、主制御基板MのCPUMCは、現在の遊技状態が確率変動遊技状態であるか否かを判定する。ステップ1451-4でYesの場合、ステップ1451-5で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度テーブル1を参照して、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ1413の処理）に移行する。尚、ステップ1451-4でNoの場合にはステップ1451-2に移行し、主遊技テーブル3を参照して主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定する。このように、第3実施形態からの変更例1においては、時間短縮遊技状態の最終変動において、確率変動遊技状態である場合と非確率変動遊技状態である場合とで、変動態様を決定する際に参照するテーブルが相違する。換言すると、限度頻度大当り図柄である「7B」に係る大当りの実行中に特定領域C22に遊技球した場合と入球しなかった場合とで、当該大当り終了後の時間短縮遊技状態の最終図柄変動にて変動態様を決定する際に参照するテーブルが相違するよう構成されている。尚、ステップ1451-3でNoの場合、ステップ1451-6で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度テーブル2を参照して、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ1413の処理）に移行する。また、第3実施形態からの変更例1においては、前述した、限度頻度大当り図柄である「7B」に係る大当りが終了した場合には、限定頻度カウンタに100回がセットされ、時短回数カウンタMP52cに80回がセットされる。このように構成しているため、限定頻度カウンタ値が第1段階範囲内でない、即ち、限定頻度カウンタ値が20以下の値である場合には、非時間短縮遊技状態且つ限定頻度カウンタ値が0より大きい状況となる。このような状態の場合に限定頻度テーブルを参照して主遊技図柄の変動態様を決定するよう構成することにより、限度頻度大当り図柄である「7B」に係る大当りが終了した場合には、「図柄変動80回分の時間短縮遊技状態→図柄変動20回分の限定頻度状態（非時間短縮遊技状態）」のように遷移していくこととなる。尚、このような構成には限定されず、時間短縮遊技状態においては80回の図柄変動の期間にて限定頻度状態A（参照する限定頻度テーブルが「限定頻度テーブルA1→限定頻度テーブルA2→限定頻度テーブルA3」と遷移する）となり、時間短縮遊技状態が終了し非時間短縮遊技状態に移行してから20回の図柄変動の期間にて限定頻度状態B（参照する限定頻度テーブルは「限定頻度テーブルB1」のみとなる）となる、即ち、限定頻度状態は、異なる遊技状態を跨がないよう構成してもよい。尚、限度頻度大当り図柄である「7B」が当選

10

20

30

40

50

した場合には当該「7 B」に係る特別遊技実行中に特定領域 C 2 2 に入球するか否かに拘らず時短回数カウンタ M P 5 2 c に 8 0 回がセットされ、限定頻度カウンタに 1 0 0 回がセットされる、即ち、時間短縮遊技状態の終了後に限定頻度状態に移行するよう構成されている。尚、限定頻度カウンタ値が 0 ではない状態にて大当たりした場合には連荘中の大当たりと見做し、前述した連荘回数カウンタ値を加算するよう構成してもよい（時間短縮遊技状態が終了していても、限定頻度状態にて大当たりに当選したならば連荘の大当たりと見做してよい）。尚、これには限定されず、限度頻度大当たり図柄である「7 B」が当選した場合において、当該「7 B」に係る特別遊技実行中に特定領域 C 2 2 に入球した場合には時短回数カウンタ M P 5 2 c に 8 0 回がセットされ、限定頻度カウンタに 1 0 0 回がセットされる一方、特定領域 C 2 2 に入球しなかった場合には時短回数カウンタ M P 5 2 c に 5 0 回がセットされ、限定頻度カウンタに 7 0 回がセットされるように構成してもよい。また、限度頻度大当たり図柄である「7 B」が当選した場合において、当該「7 B」に係る特別遊技実行中に特定領域 C 2 2 に入球しなかった場合の、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における最終変動においては、当該最終変動のみにて参照される限定頻度テーブル（例えば、限定頻度テーブル 3）を参照して主遊技図柄の変動態様を決定するよう構成してもよい。尚、限定頻度テーブル 3 の内容は、保留数に依存せず、当りの場合もハズレの場合も 7 秒の均一の変動時間が決定されるよう構成してもよい。また、限度頻度大当たり図柄である「7 B」が当選した場合において、当該「7 B」に係る特別遊技実行中に特定領域 C 2 2 に入球しなかった場合の、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における最終変動にて参照する限定頻度テーブルを、当該「7 B」に係る特別遊技実行中に特定領域 C 2 2 に入球した場合の、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における最終変動にて参照する限定頻度テーブルを同一とするよう構成してもよく、そのように構成した場合には、時間短縮遊技状態における最終変動における演出内容及び演出傾向を同一としてもよい。

【0 4 4 1】

ここで、図 8 9 は、第 3 実施形態からの変更例 1 における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。第 3 実施形態からの変更点は、大当たりとなる主遊技図柄の組み合わせが異なる点と、限定頻度テーブルを設けた点である。尚、大当たりとなる主遊技図柄のうち、特定領域に遊技球が入球容易となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「5 A・7 A・3 B・5 B・7 B」であり、特定領域に遊技球が入球困難となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「4 A」となっている。また、前述した、限度頻度大当たり図柄である「7 B」に係る大当たりが終了した場合には、8 0 回の図柄変動の時間短縮遊技状態に移行し（主遊技テーブル 3 を参照して変動時間が決定される）、当該 8 0 回の図柄変動が終了すると、その後 2 0 回の図柄変動の限定頻度状態に移行する（限定頻度テーブル 2 を参照して変動時間が決定される）よう構成されている。尚、限定頻度テーブル 2 を参照する限定頻度状態の場合には、主遊技図柄の変動時間は、当否抽選結果に拘らず 1 0 秒を超過するような長時間が選択されないよう構成されている。また、限度頻度大当たり図柄である「7 B」に係る大当たりが終了した場合に移行する時間短縮遊技状態の最終変動（大当たり終了後から 8 0 変動目）においては、当該「7 B」の実行中にて特定領域 C 2 2 への入球があった場合には限定頻度テーブル 1 を参照して変動態様を決定する一方、当該「7 B」の実行中にて特定領域 C 2 2 への入球がなかった場合には主遊技テーブル 3 を参照して変動態様を決定するよう構成されている（主遊技テーブル 3 のハズレにおける最短変動時間よりも限定頻度テーブル 1 のハズレにおける最短変動時間の方が長時間となっている）。尚、時間短縮遊技状態における最終変動では限定頻度テーブル 1 又は主遊技テーブル 3 が参照され得るよう構成されているが、時間短縮遊技状態における最終変動が確率変動遊技状態である場合と非確率変動遊技状態である場合とで当該最終変動における演出内容を相違させる、即ち、特別遊技中に特定領域 C 2 2 に遊技球が入球するか否かで当該最終変動における演出内容を相違させるよう構成してもよい。例えば、相対的に長時間の図柄変動となる限定頻度テーブル 1 を参照した場合には、当該図柄変動にて確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態が終了するかもしれないか大当たりとなるかを煽るような演出を実行してもよい。

【0442】

次に、図90は、第3実施形態からの変更例1における、図7のステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、第3実施形態からの変更点は、ステップ1611（第2変1）、ステップ1635-1（第2変1）及び1635-2（第2変1）であり、即ち、ステップ1608でサブ側への特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、又は、ステップ1610で特別遊技実行フラグがオンであった場合、ステップ1611（第2変1）で、主制御基板MのCPUMCは、現在実行するラウンドが振分遊技実行ラウンド（特定領域C22を有する第2大入賞口C20が開放することとなるラウンドであり、本例では、第2R及び第4R）であるか否かを判定する。ステップ1611（第2変1）でYesの場合、ステップ1850（第2）に移行し、Noの場合にはステップ1612に移行する。

10

【0443】

また、ステップ1634で特別遊技における最終ラウンドであった場合、ステップ1635-1（第2変1）で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ実行許可フラグ（オンとなることにより特別遊技終了デモ時間が開始されることとなるフラグ）をオンにし、ステップ1635-2（第2変1）に移行する。尚、ステップ1634でNoの場合にもステップ1635-2（第2変1）に移行する。次に、ステップ1635-2（第2変1）で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1635-2（第2変1）でYesの場合、ステップ1800（変1）に移行し、Noの場合には次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

20

【0444】

次に、図91は、第3実施形態からの変更例1における、図90のステップ1800（変1）のサブルーチンに係る、終了デモ時間制御処理のフローチャートである。はじめに、第3実施形態からの変更点は、ステップ1803（第2変1）であり、即ち、ステップ1802で終了デモ実行中フラグがオフであった場合、ステップ1803（第2変1）で、主制御基板MのCPUMCは、当該特別遊技にて特定領域C22への入球があったか否かを判定する。ステップ1803（第2変1）でYesの場合にはステップ1806に移行し、Noの場合にはステップ1808に移行する。このように、第3実施形態からの変更例1においては、特別遊技の最終ラウンド終了後の期間である特別遊技終了デモ時間は、当該特別遊技の実行中に特定領域C22への遊技球の入球があったか否かによって時間値が相違するよう構成されている。尚、特別遊技終了デモ時間が相違する条件はこれには限定されず、例えば、大当たりとなった時点での遊技状態によって相違させてもよい。具体的には、（1）確率変動遊技状態であるか非確率変動遊技状態であるかによって相違する、（2）時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかによって相違する、（3）確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、の夫々が相違する、（4）確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、の一部の組み合わせで相違する、よう構成してもよい。

30

【0445】

また、本例においては、或る大当たり図柄に係る特別遊技について、（1）非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域C22への入球があった場合の特別遊技終了デモ時間は第一期間（10秒）、（2）非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域C22への入球がなかった場合の特別遊技終了デモ時間は第二期間（3秒）、（3）時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域C22への入球があった場合の特別遊技終了デモ時間は第二期間（1秒）、（4）時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域C22への入球がなかった場合の特別遊技終了デモ時間は第三期間（3秒）、のように、「第二期間<第三期間<第一期間」となるよう構成してもよい。尚、このような構成は、非確率変動遊技状態且つ非時間短

40

50

縮遊技状態又は確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて当選した特別遊技に適用することが好適である。尚、特別遊技終了デモ時間にて実行される演出の具体例としては、第一期間においては、確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出、遊技球の貸出に使用するＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出、のめりこみ防止を図る標語の表示演出、遊技機メーカーのロゴを表示する演出を実行し、第三期間においては、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する旨を報知する演出、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出を実行し、第二期間においては、確率変動遊技状態（連荘状態）が継続する旨を報知する演出を実行する。このように、特別遊技終了デモ時間の長さによって実行される演出が相違するよう構成してもよい。また、状況別の特別遊技終了デモ時間の長短を比較すると、特別遊技開始前が非確率変動遊技状態であり特別遊技終了後が確率変動遊技状態となる場合（初当たり）の特別遊技終了デモ時間が１０秒、特別遊技終了後が非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となる場合の特別遊技終了デモ時間が３秒、特別遊技開始前が確率変動遊技状態であり特別遊技終了後が確率変動遊技状態となる場合（連荘継続）の特別遊技終了デモ時間が１秒、といった時間値の関係となるよう構成してもよい。

【０４４６】

次に、図９２は、第３実施形態からの変更例１における、図６６のステップ２４００のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。第２実施形態との相違点は、ステップ２４８０（第２変１）～ステップ２４８４（第２変１）である。即ち、ステップ２４３０で特別遊技中をオフにした後、ステップ２４８０（第２変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技終了コマンドは長開放コマンド（ステップ１８１０にてセットされる終了デモ時間情報に係るコマンドであり、終了デモ時間が長時間である１０秒である旨に係るコマンド）であるか否かを判定する。ステップ２４８０（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ２４８２（第２変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、連荘継続画像（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出であり、例えば、「おめでとう！まだまだ継続！」と表示する）を長時間（本例では、１０秒）表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。他方、ステップ２４８０（第２変１）でＮｏの場合、即ち、特別遊技終了コマンドが短開放コマンドであった場合、ステップ２４８４（第２変１）で、連荘終了画像（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行しない旨を報知する演出であり、例えば、「またね！」と表示する）を短時間（本例では、３秒）表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。尚、特別遊技終了デモ時間が長時間（１０秒）である場合と短時間（３秒）である場合とで、特別遊技終了デモ時間にて実行する演出態様が相違するよう構成したが、特別遊技終了デモ時間が長時間（１０秒）である場合の特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における演出態様（演出傾向）と、特別遊技終了デモ時間が短時間（３秒）である場合の特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における演出態様（演出傾向）とは同一となるよう構成されている。

【０４４７】

以上のように構成することにより、第３実施形態からの変更例１に係る遊技機においては、特別遊技における最終ラウンドが終了した後に特別遊技終了デモ時間を設け、実行中の特別遊技にて特定領域Ｃ２２へ遊技球が入球したか否かによって、特別遊技終了デモ時間の期間が相違するよう構成することにより、特定領域Ｃ２２に入球した場合には遊技者にとって高利益であることから長時間の遊技者を祝福するような演出を実行する一方、特定領域Ｃ２２に入球しなかった場合には遊技者にとって高利益でないことから短時間の演出を実行した後通常遊技に戻るような、より抑揚のある遊技機とすることができる。

【０４４８】

尚、第３実施形態からの変更例１においては、特別遊技開始デモ時間を設けてもよい。尚、特別遊技開始デモ時間においては、当該特別遊技にて特定領域Ｃ２２に遊技球が入球するか否かが決定していないため、特定領域Ｃ２２への入球有無によっては特別遊技開始デモ時間の期間は相違しないこととなる。但し、特別遊技に当選した際の遊技状態に応じて特別遊技開始デモ時間を相違させてもよく、例えば、非時間短縮遊技状態にて特別遊技

に当選した場合には10秒（遊技者に右打ちの実行を促す演出を実行するため相対的に長時間）、非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選した場合には3秒（遊技者に右打ちの実行を促す演出を実行しないため相対的に短時間）となるよう構成してもよい。また、特定領域C22への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行される特別遊技が行われる際には、特別遊技開始デモ時間において「SUPERラッキー！」のように、実質的に特別遊技終了後に確率変動遊技状態となることを示唆するような演出を実行して抑揚を高めてもよい。

【0449】

（第3実施形態からの変更例2）

尚、第3実施形態及び第3実施形態からの変更例1においては、特別遊技実行中に特定領域C22に入球することによって当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する遊技機の構成を例示したが、このような構成としては第3実施形態及び第3実施形態からの変更例1の構成のみには限定されない。そこで、第3実施形態及び第3実施形態からの変更例1とは異なる特定領域C22を有する構成を第3実施形態からの変更例2とし、以下、第3実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0450】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ2102と第2実施形態におけるステップ2102は、別の実施形態におけるステップ2102であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【0451】

はじめに、図93は、第3実施形態からの変更例2における、図7のステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、第3実施形態との相違点は、ステップ1609-1（第2変2）及びステップ3100（第2変2）であり、即ち、ステップ1608でサブ側への特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、ステップ1609-1（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、開始デモ実行許可フラグをオンにし、ステップ3100（第2変2）に移行する。他方、ステップ1610でYesの場合にも、ステップ3100（第2変2）に移行する。次に、ステップ3100（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する開始デモ時間制御処理を実行し、ステップ1610に移行する。

【0452】

次に、図94は、第3実施形態からの変更例2における、図93のステップ1850（第2）のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。はじめに、第3実施形態との相違点は、ステップ1851-1（第2変2）、ステップ1899-1（第2変2）～ステップ1899-7（第2変2）であり、即ち、ステップ1851-1（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、振分デモ時間中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1851-1（第2変2）でYesの場合、ステップ1852に移行し、Noの場合にはステップ1854に移行する。また、ステップ1856で長開放パターンをセットした後、又は、ステップ1858で、短開放パターンをセットした後、ステップ1899-1（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、停止図柄は第1主遊技図柄（第1主遊技大当り図柄）であるか否かを判定する。ステップ1899-1（第2変2）でYesの場合、ステップ1899-2（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、振分開始デモタイマに長時間{ステップ1899-3（第2変2）でセットする時間値よりも長時間となる時間値であり、本例では、10秒}をセットしてスタートし、ステップ1899-4（第2変2）に移行する。他方、ステップ1899-1（第2変2）でNoの場合、換言すると、停止図柄が第2主遊技図柄（第2主遊技大当り図柄）であった場合、ステップ1899-3（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、振分開始デモタイマに短時間{ステップ1899-2（第2変2）でセットする時間値よりも短時間となる時間値であり、本例では、3秒}をセットしてスタートし、ステップ1899-

4（第2変2）に移行する。次に、ステップ1899-4（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、決定した振分開始デモ時間情報に係るコマンド（サブ側へのコマンドであり、実行中の特別遊技の振分デモ時間の時間値に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ1899-5（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、振分デモ時間中フラグ（オンとなることにより振分デモ時間が開始されるフラグ）をオンにし、ステップ1899-6（第2変2）に移行する。尚、ステップ1851-1（第2変2）でNoの場合にも、ステップ1899-6（第2変2）に移行する。次に、ステップ1899-6（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、振分開始デモタイマの値が0であるか否かを判定する。ステップ1899-6（第2変2）でYesの場合、ステップ1899-7（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、振分デモ時間中フラグをオフにし、ステップ1860に移行する。尚、ステップ1899-6（第2変2）でNoの場合には、次の処理（ステップ1634の処理）に移行する。このように、第3実施形態からの変更例2においては、振分遊技実行ラウンドの開始デモ時間である、振分開始デモ時間は、第1主遊技側の大当たりである場合の方が第2主遊技側の大当たりである場合よりも長時間となっている。

【0453】

次に、図95は、大入賞口の開放パターンの一例の構成図である。第3実施形態における大当たり図柄は、第1主遊技大当たり図柄が「4A・5A・7A」の3種類、第2主遊技大当たり図柄が「4B・5B・7B」の3種類の合計6種類の大当たり図柄を有しており、1回のラウンドにおける開放パターンは、「短開放＝500ms開放→閉鎖」、「長開放＝3000ms開放→閉鎖」の2種類のみとなっている。尚、大入賞口（第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20）の開放パターンはこれには限定されず、種類を増やしてもよいし、1回のラウンドにおいて複数回開放するような開放パターン（例えば、「1000ms開放→1000ms閉鎖→1000ms開放→閉鎖」）としてもよい。ここで、第3実施形態からの変更例2においては、第2主遊技長開放大当たりである「5B・7B」のみすべてのラウンド（10R）において大入賞口の開放パターンが長開放となっている。また、第2大入賞口C20が開放することとなる振分遊技実行ラウンドは第4ラウンドとなっており、その他のラウンドは第1大入賞口が開放することとなる。また、すべての大当たりにおいて、実行されるラウンド数は4ラウンド以上となっており、振分遊技実行ラウンドが必ず実行されるよう構成されている。このように、第1主遊技長開放大当たりである「5A・7A」には短開放となるラウンドが存在する（第2R）一方、第2主遊技長開放大当たりである「5B・7B」には短開放となるラウンドが存在しない、即ち、短開放となるラウンド数は、第2主遊技長開放大当たりよりも第1主遊技長開放大当たりの方が多く構成されている。

【0454】

次に、図96は、第3実施形態からの変更例2における、図93のステップ3100（第2変2）のサブルーチンに係る開始デモ時間制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3102で、主制御基板MのCPUMCは、開始デモ実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ3102でYesの場合、ステップ3104で、主制御基板MのCPUMCは、開始デモ時間タイマに開始デモ時間（本例では、3秒）をセットしてスタートする。次に、ステップ3016で、主制御基板MのCPUMCは、停止中の大当たり図柄が第2主遊技大当たり図柄（本例では、3B・5B及び7B）か否かを判定する。ステップ3106でYesの場合、ステップ3108で、主制御基板MのCPUMCは、サブ側への特別遊技開始表示指示コマンドとして、第2長開放コマンド（第2主遊技大当たり図柄に係る特別遊技が開始された旨に係るコマンド）をセットし、ステップ3116に移行する。他方、ステップ3106でNoの場合、ステップ3110で、主制御基板MのCPUMCは、停止中の大当たり図柄が第1主遊技長開放大当たり図柄（本例では、5A及び7A）である否かを判定する。ステップ3110でYesの場合、ステップ3112で、主制御基板MのCPUMCは、サブ側への特別遊技開始表示指示コマンドとして、第1長開放コマンド（第1主遊技大当たり図柄のうち第2大入賞口C20が長開放となる特別遊技が

10

20

30

40

50

開始された旨に係るコマンド) をセットし、ステップ 3 1 1 6 に移行する。他方、ステップ 3 1 1 0 で No の場合、換言すると、停止中の大当り図柄が第 1 主遊技長開放大当り図柄ではないの場合、即ち、第 1 主遊技短開放図柄 (本例では、2 A) である場合、ステップ 3 1 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、サブ側への特別遊技開始表示指示コマンドとして、第 1 短開放コマンド (第 1 主遊技大当り図柄のうち第 2 大入賞口 C 2 0 が短開放となる特別遊技が開始された旨に係るコマンド) をセットし、ステップ 3 1 1 6 に移行する。

【0 4 5 5】

次に、ステップ 3 1 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、サブ側への決定した開始デモ時間情報に係るコマンドをセットする。次に、ステップ 3 1 1 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、開始デモ実行中フラグをオンにし、ステップ 3 1 2 0 に移行する。尚、ステップ 3 1 0 2 で No の場合にも、ステップ 3 1 2 0 に移行する。次に、ステップ 3 1 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、開始デモ時間タイマのタイマ値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 3 1 2 0 で Yes の場合、ステップ 3 1 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、開始デモ実行中フラグをオフにする。次に、ステップ 3 1 2 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、開始デモ実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ 3 1 2 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、特別遊技実行フラグをオンにし、次の処理 (ステップ 1 6 1 0 の処理) に移行する。他方、ステップ 3 1 2 0 で No の場合にも、次の処理 (ステップ 1 6 1 0 の処理) に移行する。

【0 4 5 6】

次に、図 9 7 は、第 3 実施形態からの変更例 2 における、図 6 6 のステップ 2 4 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。第 3 実施形態からの変更点は、ステップ 2 4 0 3 - 1 (第 2 変 2) ~ ステップ 2 4 0 3 - 1 1 (第 2 変 2) 及びステップ 2 3 5 0 (第 2 変 2) であり、即ち、ステップ 2 4 0 2 で特別遊技中フラグをオフにした後、ステップ 2 4 0 3 - 1 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、開始デモ中フラグ (オンとなることにより特別遊技開始デモ時間が開始されることとなるフラグ) がオフである否かを判定する。ステップ 2 4 0 3 - 1 (第 2 変 2) で Yes の場合、ステップ 2 4 0 4 に移行する。次に、ステップ 2 4 0 4 で Yes の場合、ステップ 2 4 0 3 - 2 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、開始デモ表示タイマに所定時間 (例えば、3 秒) をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ 2 4 0 3 - 3 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、開始デモ中フラグをオンにする。次に、ステップ 2 3 5 0 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する開始デモ演出実行処理を実行し、ステップ 2 4 0 3 - 4 (第 2 変 2) に移行する。尚、ステップ 2 4 0 3 - 1 (第 2 変 2) で No の場合にもステップ 2 4 0 3 - 4 (第 2 変 2) に移行する。

【0 4 5 7】

次に、ステップ 2 4 0 3 - 4 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、開始デモ時間タイマのタイマ値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 2 4 0 3 - 4 (第 2 変 2) で Yes の場合、ステップ 2 4 0 3 - 5 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、開始デモ中フラグをオフにし、ステップ 2 4 1 2 に移行する。他方、ステップ 2 4 0 3 - 4 (第 2 変 2) で No の場合、次の処理 (ステップ 2 9 0 0 の処理) に移行する。

【0 4 5 8】

また、ステップ 2 4 1 4 で大当り開始表示に係るコマンドをセットした後、ステップ 2 4 0 3 - 6 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から振分開始デモ時間情報に係るコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 4 0 3 - 6 (第 2 変 2) で Yes の場合、ステップ 2 4 0 3 - 7 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、振分開始デモ時間は長時間 (本例では、1 0 秒) であるかを判定する。尚、第 3 実施形態からの変更例 2 においては、振分開始デモ時間、即ち、振分遊技実行ラウンドの開始デモ時間の時間値は、長時間と短時間の 2 種類存在している。ステップ 2 4 0 3 - 7 (第 2 変 2) で Yes の場合、ステップ 2 4 0 3 - 8 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C

は、長時間となる振分開始デモ時間にて入球容易未報知演出（振分遊技実行ラウンドにて第2大入賞口C20が長開放となるか否かを遊技者に確定的に報知しない演出）を実行し、ステップ2403-10（第2変2）に移行する。他方、ステップ2403-7（第2変2）でNoの場合、ステップ2403-9（第2変2）で、副制御基板SのCPUSCは、短時間となる振分開始デモ時間にて入球容易報知演出（振分遊技実行ラウンドにて第2大入賞口C20が長開放となることを遊技者に確定的に報知する演出）を実行し、ステップ2403-10（第2変2）に移行する。尚、ステップ2403-6（第2変2）でNoの場合にも、ステップ2403-10（第2変2）に移行する。このように、第3実施形態からの変更例2においては、第1主遊技図柄に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易未報知演出を実行し、第2主遊技図柄に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易報知演出を実行するよう構成されている。尚、これには限定されず、遊技状態によっても入球容易未報知演出と入球容易報知演出とのいずれの演出を実行するかを相違させてもよい。例えば、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態にて当選した第1主遊技側の長開放大当り（5A・7A）に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易未報知演出を実行し、時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態にて当選した第2主遊技側の長開放大当り（3B・5B・7B）に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易報知演出を実行するよう構成してもよい。また、第2実施形態にて前述したようなエンディング演出を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、エンディング演出を実行する特別遊技実行中においては、入球容易未報知演出及び入球容易報知演出は遊技者にとって目立たないよう表示するよう構成することが好適である。そのように構成することによって、達成難易度が高いエンディング演出に対してより注目させることができることとなる。同様に、特別遊技に実行中において存在する保留の中に大当たりとなる保留が存在している旨を遊技者に報知する保留内連荘演出を実行可能に構成し、当該保留内連荘演出が実行された場合においても入球容易未報知演出及び入球容易報知演出を遊技者にとって目立たないよう表示するよう構成してもよい。

【0459】

次に、ステップ2403-10（第2変2）で、副制御基板SのCPUSCは、実行中の特別遊技は第2主遊技長開放大当り図柄に係る特別遊技であるか否かを判定する（第2主遊技長開放大当り図柄は、3B、5B及び7Bとなっている）。ステップ2403-10（第2変2）でYesの場合にはステップ2416に移行する。他方、ステップ2403-10（第2変2）でNoの場合、ステップ2403-11（第2変2）で、副制御基板SのCPUSCは、入賞個数を逐次表示するコマンドをセット（短開放となるラウンドが存在する大当りでは、ラウンド数を報知しない）し、ステップ2426に移行する。このように、第3実施形態からの変更例2においては、すべてのラウンドにおいて第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20が長開放となる大当り図柄である第2主遊技長開放大当り図柄に係る大当りにおいては、各ラウンドの実行時に実行中のラウンドを報知する（現在第何ラウンドを実行しているかを報知する）一方、いずれかのラウンドにおいて第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20が短開放となる大当りにおいては（もしくは、第1大入賞口C10が短開放となるラウンドを有する大当りにおいては）、各ラウンドの実行時に実行中のラウンドを報知しないよう構成されている。また、実行中のラウンドを報知しない場合には、ラウンドを報知する表示の代わりにラウンド数（実質ラウンド数）に対応するオブジェクト画像（例えば、宝箱、等）を第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20が長開放となるラウンドが実行される毎に追加して表示していくよう構成してもよい。また、特別遊技開始時（又は、特別遊技開始直後）にてオブジェクト画像を複数個表示しておき、当該オブジェクト画像の個数分のラウンド数が長開放となることを保障する演出を実行するよう構成してもよい。尚、すべてのラウンドが長開放となる特別遊技実行時には当該演出を実行しなくてもよいし、実行してもよいが、実行しない場合には現在実行しているラウンド数を表示するよう構成することが望ましい。尚、いずれかのラウンドにおいて第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20が短開放となる大当りにおいては（もしくは、第1大入賞口C10が短開放となるラウンドを有する大当りにおいては）、第

10

20

30

40

50

1 大入賞口 C 1 0 又は第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放となるラウンド数のみを報知するよう構成してもよい（例えば、「第 1 R = 長開放、第 2 R = 短開放、第 3 R = 長開放」となる場合には、第 3 R にて 2 ラウンド目であることを報知する、等）。尚、特別遊技の実行中に実行する演出はこれには限定されず、例えば、特別遊技実行中の振分遊技実行ラウンド以降の所定のラウンド（もしくは振分遊技実行ラウンド）にて保留内に大当たりとなる保留が存在する場合には、大当たりとなることが確定的である旨を報知する保留内連荘演出を実行し得るよう構成してもよい。尚、このように構成した場合には、振分遊技実行ラウンド以前のラウンドにて保留内連荘演出を実行した場合には、特別遊技終了後の遊技状態が決定していない（特定領域 C 2 2 への入球有無が決定していない）ため、大当たりとなることを報知したにも拘らず、当該報知対象となった保留に係る図柄変動がハズレとなってしま

10

【 0 4 6 0 】

次に、図 9 8 は、第 3 実施形態からの変更例 2 における、図 9 7 のステップ 2 3 5 0 （第 2 変 2）のサブルーチンに係る、開始デモ演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 3 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から第 2 長開放コマンドを受信するか否かを判定する。ステップ 2 3 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 3 6 0 に移行する。他方、ステップ 2 3 5 2 で N o の場合、ステップ 2 3 5 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から第 1 長開放コマンドを受信するか否かを判定する。ステップ 2 3 5 4 で Y e s の場合、ステップ 2 3 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、1 / 5 で当選する確定演出実行抽選（実行中の特別遊技において第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する旨を報知するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ 2 3 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該確定演出実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 2 3 5 8 で Y e s の場合、ステップ 2 3 6 0 に移行する。次に、ステップ 2 3 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、開始デモ演出として、長開放確定報知演出（実行中の特別遊技において第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する旨を報知する演出）を実行し、次の処理 {ステップ 2 4 0 3 - 4（第 2 変 2）の処理} に移行する。尚、ステップ 2 3 5 4 で N o の場合（メイン側から第 1 短開放コマンドを受信した場合）又はステップ 2 3 5 8 で N o の場合、ステップ 2 3 6 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、開始デモ演出として長開放有無非報知演出（実行中の特別遊技において第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放するのか短開放するのかを報知しない演出）を実行し、次の処理 {ステップ 2 4 0 3 - 4（第 2 変 2）の処理} に移行する。尚、開始デモ演出が実行されることとなる特別遊技開始デモ時間においても、振分開始デモ時間と同様に、第 1 主遊技側の大当たり（のうち高い割合）では 1 0 秒、第 2 主遊技側の大当たり（のうち高い割合）では 3 秒となるように構成してもよい。

20

30

【 0 4 6 1 】

以上のように構成することにより、第 3 実施形態からの変更例 2 においては、第 2 主遊技側に係る特別遊技においては、すべての特別遊技で振分遊技実行ラウンドにて第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放し、第 1 主遊技側に係る特別遊技においては、振分遊技実行ラウンドにて第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する特別遊技と短開放する特別遊技とを設けるよう構成し、第 2 主遊技側の特別遊技においては、特別遊技の開始デモ時間にて第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する旨を報知する一方、第 1 主遊技側の特別遊技においては、第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する特別遊技であっても特別遊技の開始デモ時間にて第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する旨を報知する場合と報知しない場合とを有するよう構成し、特別遊技中に特定領域 C 2 2 に入球することが確定的な第 2 主遊技側の特別遊技では遊技者に第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する旨を報知する一方、特別遊技中に特定領域 C 2 2 に入球することが確

40

50

定的ではない第1主遊技側の特別遊技では遊技者に第2大入賞口C20が長開放するか否かを煽る演出を基本的には実行するが確定的に報知する場合もあるよう構成することにより、特定領域C22への入球容易性に対応した演出を実行可能な興趣性の高い遊技機とすることができる。

【0462】

尚、第3実施形態からの変更例2においては、入球容易報知演出及び入球容易未報知演出を振分開始デモ時間にて実行するよう構成したが、振分遊技実行ラウンドよりも前に実行されるラウンドの実行中（複数ラウンドに亘って実行してもよい）にて実行してもよいし、振分遊技実行ラウンドの実行中にて実行してもよい。

【0463】

（第4実施形態）

尚、第3実施形態においては、特別遊技中に特定領域C22に遊技球が入球することによって、当該特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するよう構成したが、大入賞口内部の領域に入球することによって遊技者にとって高利益となる遊技性はこれには限定されない。そこでそのような遊技性となる構成を第4実施形態とし、以下、第2実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【0464】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ2102と第2実施形態におけるステップ2102は、別の実施形態におけるステップ2102であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【0465】

はじめに、図99は、第4実施形態における、遊技機の前面側の基本構造を示す図面である。以下、第2実施形態からの相違点についてのみ詳述する。

【0466】

まず、第4実施形態においては、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とが重ねるように配置されており、且つ、第1主遊技始動口A10の存在により、第2主遊技始動口B10の上部が塞がれている。また、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球と、遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球のどちらもが、第2主遊技始動口B10に誘導され、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が第1主遊技始動口A10に誘導され易く、遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が第1主遊技始動口A10に誘導され難いよう構成されている。尚、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球と、遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球のどちらもが、第1主遊技始動口A10に誘導されるよう構成してもよい。

【0467】

また、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第1主遊技始動口A10に誘導され易い一方、第2主遊技始動口B10に誘導され難く、遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第1主遊技始動口A10に誘導され難い一方、第2主遊技始動口B10に誘導され易いように夫々の始動口を配置してもよい。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ10000球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。

【0468】

ここで、第4実施形態においては、補助遊技始動口H10は、遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、誘導され易く、遊技領域D30の左側を流下する遊技球が誘導され難いよう構成されている（但し、これには限定されず、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、補助遊技始動口H10に誘導され易いよう構成してもよい（例えば、遊技領域D30左側と右側に夫々、補助遊技始動口H10を設けてもよい））。

10

20

30

40

50

【0469】

次に、アウト口D36の右上方には、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20とが配置されており、遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、アウト口D36に到達する前に、第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20が配置されている領域を通過し易いよう構成されている。

【0470】

次に、第2大入賞口C20は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の右上方、且つ、第1大入賞口C10の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口C20は、遊技球の入球を検出するための第2大入賞口入賞検出装置C21sと、第2大入賞口電動役物C21d（及び第2大入賞口ソレノイドC26）と、小当り遊技開始時に駆動を開始し、遊技球の下遮蔽部材C25への流下を阻害し得る上遮蔽部材C24と、遊技機の電源投入時に駆動を開始し、遊技球のV入賞口C22への流下を阻害し得る下遮蔽部材C25と、小当り遊技時に入球することにより特別遊技に移行する契機となる入賞口であるV入賞口C22と、V入賞口C22への遊技球の入球を検出するためのV入賞口入球検出装置C27sと、第2大入賞口C20に入球した遊技球を排出するための第2大入賞口排出口C23と、第2大入賞口排出口C23への遊技球の入球を検出するための第2大入賞口排出検出装置C23sと、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置C21sは、第2大入賞口C20への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。そして、第2大入賞口C20内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C21sによって検出されるよう構成されている。次に、第2大入賞口電動役物C21dは、第2大入賞口C20に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口C20を可変させる。尚、第2実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ペロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。尚、第2大入賞口C20の内部の構造については、後述することとする。

【0471】

次に、図100は、第4実施形態における、第2大入賞口C20に係る作用図であり、より具体的には、第2大入賞口内C20内に設けられた上遮蔽部材C24及び下遮蔽部材C25の開放態様及び閉鎖態様に基づくV入賞口C22への遊技球の入球可否に係る作用図である。尚、第4実施形態においては、小当り遊技実行中に遊技球を第2大入賞口C20に向けて発射し続けていれば（右打ちし続けていれば）、第2大入賞口C20に遊技球が複数球入球するよう構成されている（例えば、第2大入賞口C20（第2大入賞口電動役物C21d）の開放態様は「0.2秒開放→0.8秒閉鎖→1秒開放→1秒閉鎖→1秒開放→閉鎖」である）ため、V入賞口C22への遊技球の入球可否は、第2大入賞口C20内の遊技球が、上遮蔽部材C24と下遮蔽部材C25との開放タイミングとうまく合致するか否かによって決定される。以下、小当り遊技中にて、第2大入賞口C20に入球した遊技球の作用について詳述する。

【0472】

まず、図100（a）に示されるように、第2大入賞口C20は、その内部に（第2大入賞口C20内部における遊技球の流路として）、第2大入賞口C20への入球を検出する第2大入賞口入賞検出装置C21sと、V入賞口C22と、V入賞口C22への入球を検出するV入賞口入賞検出装置C22sと、V入賞口C22へ入球されなかった遊技球の排出流路である第2大入賞口排出口C23と、第2大入賞口排出口C23への入球を検出する第2大入賞口排出検出装置C23sと、を備え、更に、V入賞口C22の上方に設けられた下遮蔽部材C25と、下遮蔽部材C25の上方に設けられた上遮蔽部材C24と、

を備え、上遮蔽部材 C 2 4 及び下遮蔽部材 C 2 5 は、遊技盤から（遊技者から見て手前側に）突き出した状態（進出状態）となることで遊技球の落下を阻害可能又は阻害容易となる閉鎖状態と、遊技盤内（遊技者から見て奥側）に引っ込んだ状態（退避状態）となることで遊技球の落下を阻害不可能又は阻害困難（遊技球が落下可能）となる開放状態と、を採り得るよう構成されている（いわゆる、ベロ型アタッカーのような構成である）。より詳細には、第 2 実施形態においては、上遮蔽部材 C 2 4 が閉鎖状態の場合には、遊技球は下遮蔽部材 C 2 5 まで到達不可能又は到達困難であり、上遮蔽部材 C 2 4 が開放状態の場合には、遊技球は下遮蔽部材 C 2 5 まで到達可能又は到達容易であり、下遮蔽部材 C 2 5 が閉鎖状態の場合には、遊技球は V 入賞口 C 2 2 まで到達不可能又は到達困難であり、下遮蔽部材 C 2 5 が開放状態の場合には、遊技球は V 入賞口 C 2 2 まで到達可能又は到達容易となるように構成されている。次に、小当り遊技実行中に第 2 大入賞口 C 2 0 に入球した遊技球の具体的な流路に関して説明する。

【 0 4 7 3 】

図 1 0 0 (a) に示すように、小当り遊技実行中に第 2 大入賞口 C 2 0 に入球した遊技球は、第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s を通過した後、閉鎖状態である上遮蔽部材 C 2 4 まで誘導され、上遮蔽部材 C 2 4 及び第 2 大入賞口 C 2 0 の内壁面等で形成される領域（停留領域とする。）にて停留する（上遮蔽部材 C 2 4 上に載置される）。第 2 実施形態では、当該停留領域は遊技球が一つのみ載置可能のように構成されているため、図 1 0 0 (a) に示されるように、或る遊技球が当該停留領域に載置されている場合には、当該或る遊技球の載置タイミング以降に第 2 大入賞口 C 2 0 内部に誘導された遊技球は、上遮蔽部材 C 2 4 上に載置された当該或る遊技球と衝突して、上遮蔽部材 C 2 4 を通過せずに第 2 大入賞口排出検出装置 C 2 3 s 及び第 2 大入賞口排出口 C 2 3 へ到達する流路（V 入賞口 C 2 2 への入球が不可能又は困難となる流路）へと誘導されるよう構成されている（尚、当該停留領域は、当該別の遊技球が衝突した際の衝撃によっては、当該或る遊技球が当該停留領域から拔出されないよう構成されている）。ここで、図 1 0 0 (a) 右部は、図 1 0 0 (a) における X - X 断面を模式的に示した断面図である。当該断面図に示されるように、図 1 0 0 (a) では、上遮蔽部材 C 2 4 及び下遮蔽部材 C 2 5 が共に閉鎖状態 { 遊技盤から（遊技者から見て手前側に）突き出した状態（当該断面図において左側に突出している状態） } となっており、この場合、上遮蔽部材 C 2 4 上に遊技球が載置可能となっていることが理解される。

【 0 4 7 4 】

尚、第 4 実施形態においては、上遮蔽部材 C 2 4 は小当り遊技開始から一定時間後（本例では、小当り遊技開始から 5 秒後）に開放されるように設定されており、下遮蔽部材 C 2 5 は電源投入時から一定周期（本例では、4 秒周期）で閉鎖状態と開放状態との遷移を繰り返すよう構成されている（下遮蔽部材 C 2 5 の開放タイミングは周期的なものとなる）状況下、V 入賞口 C 2 2 への入球の可否は、上遮蔽部材 C 2 4 が開放状態となるタイミング（換言すれば、小当り遊技開始のタイミング）によって主に決定されるのである（下遮蔽部材 C 2 5 が開放状態となるタイミングと上遮蔽部材 C 2 4 が開放状態となるタイミングとが略一致する予定である小当り遊技が開始される場合に、V 入賞口 C 2 2 へ遊技球が入球し得る）。

【 0 4 7 5 】

尚、第 4 実施形態はあくまで一例であり、上遮蔽部材 C 2 4 及び下遮蔽部材 C 2 5 は、遊技球の落下を阻害不能又は阻害困難な状態と、遊技球の落下を阻害可能又は阻害容易な状態と、を遷移可能であればどのような構造であってもよいし、その他の構成に関しても何ら限定されるものではない。

【 0 4 7 6 】

また、第 4 実施形態においては、V 入賞口 C 2 2 への遊技球の入球を阻害する遮蔽部材を上遮蔽部材 C 2 4 と下遮蔽部材 C 2 5 の 2 つ設けたがこれには限定されず、1 つの遮蔽部材にて V 入賞口 C 2 2 への遊技球の入球を阻害するよう構成してもよい。更に、第 3 実施形態に示した、特別遊技中にて特定領域 C 2 2 に遊技球が入球することにより、当該特

別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる遊技機においても、特定領域C22への遊技球の入球を阻害する遮蔽部材を設けるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、遮蔽部材の開放態様は大当りの契機となった大当り図柄によって相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合、(1) 振分遊技実行ラウンドにおける遮蔽部材の開放態様として、大当り図柄に拘らず振分遊技実行ラウンド開始タイミングから50ms後又は振分遊技実行ラウンド開始タイミングにて遮蔽部材が開状態から閉状態となる、(2) 振分遊技実行ラウンドの終了タイミングから200ms後のタイミングで遮蔽部材が開状態から閉状態となる(大当り図柄によって、200ms後の場合や3000ms後の場合がある)、よう構成してもよく、そのように構成することにより、大当り図柄に拘らず遮蔽部材が開放するタイミングが存在する、振分遊技実行ラウンドが開始されてから遮蔽部材が最初に開放を開始するまでの期間よりも、振分遊技実行ラウンドが終了してから遮蔽部材が最後に閉鎖するまでの期間の方が長時間となるよう構成することができる。

10

【0477】

次に、図101は、第4実施形態における、主制御基板MのCPUMCが行うタイマ割り込み時処理である。第2実施形態との相違点は、ステップ1700(第3)、ステップ1750(第3)、ステップ3450(第3)及びステップ1950(第3)である。即ち、ステップ1600で、特別遊技制御処理を実行した後ステップ1700(第3)で、主制御基板MのCPUMCは、後述の小当り遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1750(第3)で、主制御基板MのCPUMCは、後述の上遮蔽部材駆動制御処理を実行する。次に、ステップ3450(第3)で、主制御基板MのCPUMCは、後述の下遮蔽部材駆動制御処理を実行する。次に、ステップ1950(第3)で、主制御基板MのCPUMCは、後述のV入賞口入球判定処理を実行し、ステップ1601に移行する。

20

【0478】

次に、図102は、第4実施形態における、図101におけるステップ1400(1){ステップ1400(2)}のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理(第2主遊技図柄表示処理)のフローチャートである。第2実施形態との相違点は、ステップ1403(第3)、1410-3(第3)、ステップ1434(第3)及びステップ1436(第3)であり、即ち、ステップ1403(第3)で、主制御基板MのCPUMCは、変動開始条件が充足したか否かを判定する(第4実施形態においては、小当り遊技実行中でないことが変動開始条件として追加されている)。ステップ1403(第3)でYesの場合にはステップ1405に移行し、Noの場合にはステップ1419に移行する。また、ステップ1410-2で主遊技図柄に関する停止図柄を決定した後、ステップ1410-3(第3)で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側乱数、当否抽選結果、遊技状態に基づき、主遊技図柄に関する変動態様(又は変動時間)を決定し、ステップ1414に移行する。

30

【0479】

また、ステップ1430で停止図柄が大当り図柄でなかった場合、ステップ1434(第3)で、主制御基板MのCPUMCは、停止図柄が小当り図柄であるか否かを判定する。ステップ1434(第3)でYesの場合、ステップ1436(第3)で、主制御基板MのCPUMCは、小当りフラグをオンにし、ステップ1500に移行する。他方、ステップ1434(第3)でNoの場合にも、ステップ1500に移行する。

40

【0480】

次に、図103(主遊技テーブル1及び主遊技テーブル2)は、第4実施形態における、第1主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-A(第2主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-B)の一例である。第4実施形態においては、遊技状態に拘らず、第1主遊技側に係る図柄変動であるか第2主遊技側に係る図柄変動であるかによってのみ参照するテーブル内容が相違するよう構成されている。また、第1主遊技側と第2主遊技側と共に小当りに当選し得るよう構成されており、第2主遊技側における当否抽選結果はほぼ(1020/1024の確率で)小当りとなる。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これに

50

は何ら限定されない。また、小当りに当選した場合、第1主遊技側は1種類、第2主遊技側は2種類の主遊技図柄候補のうちから一つの主遊技図柄が小当り図柄として決定されるよう構成されている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまで一例であり、これには限定されない {例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよく、特定の図柄が停止表示された場合には当該特定の図柄が停止表示される前とは、主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率が異なる状態（限定頻度状態）へ移行するよう構成してもよい}。

【0481】

次に、図104は、第4実施形態における、図28におけるステップ1650のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1681-1で、主制御基板MのCPUMCは、V入賞口C22への入球を契機とした特別遊技終了後ではないか否かを判定する（第4実施形態においては、小当り遊技中にV入賞口C22へ遊技球が入球することを契機として、特別遊技が実行されるよう構成されている）。ステップ1681-1でYesの場合、ステップ1681-2で、主制御基板MのCPUMCは、停止図柄が時短大当り図柄（特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行する大当り図柄であり、本例では、4B・5A・5B・7A・7B）であるか否かを判定する。ステップ1681-2でYesの場合、ステップ1681-5に移行する。他方、ステップ1681-1でNoの場合、ステップ1681-4で、主制御基板MのCPUMCは、時短小当り図柄（特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行することとなる、当該特別遊技への移行契機となる小当り図柄であり、本例では、7AK・7BK）を契機とした特別遊技終了後であるか否かを判定する。ステップ1681-4でYesの場合にはステップ1681-5に移行する。

【0482】

次に、ステップ1681-5で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値に所定回数（本例では、100回）をセットする。次に、ステップ1681-6及びステップ1681-7で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理 {ステップ1700（第3）の処理} に移行する。尚、ステップ1681-2でNoの場合、換言すると、停止図柄が時短大当り図柄である4Aの場合、又は、ステップ1681-4でNoの場合、換言すると、時短小当り図柄である2BKを契機とした特別遊技終了後である場合にも、にも次の処理 {ステップ1700（第3）の処理} に移行する。尚、限定頻度に係る処理（ステップ1411、ステップ1450のサブルーチン、ステップ1413、ステップ1431）は削除されている。

【0483】

次に、図105は、第4実施形態における、図101におけるステップ1700（第3）のサブルーチンに係る、小当り遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1701で、主制御基板MのCPUMCは、排出待機中フラグ {後述するステップ1722でオンとなるフラグであり、即ち、予定されていた小当り遊技（特に、予定されていた第2大入賞口C20の開放パターン）の実行終了後において、第2大入賞口C20内に残存している遊技球の排出待ち期間（排出待機時間）中においてオンとなるフラグ} がオフであるか否かを判定する。ステップ1701でYesの場合、ステップ1702で、主制御基板MのCPUMCは、小当りフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1702でYesの場合、ステップ1704で、主制御基板MのCPUMCは、小当りフラグをオフにする。次に、ステップ1705で、主制御基板MのCPUMCは、当該ラウンドの第2大入賞口C20の開放パターン（本例では、例えば、すべての小当り図柄において、「0.2秒開放→0.8秒閉鎖→1秒開放→1秒閉鎖→1秒開放→閉鎖」であり、遊技球を第2大入賞口C20に向けて発射し続けていれば、第2大入賞口C20に遊技球が複数球入球するよう構成されている）をセットする。尚、小当り実行時における大入賞口（第2大入賞口C20）の開放態様は任意に設定可能であり、例えば、小当り1回の実行時における第2大入賞口C20の合計の開放時間を所定時間以下（例えば、1.8秒以下）と

10

20

30

40

50

なるよう構成してもよい（例えば、「0.2秒開放→0.8秒閉鎖→1秒開放→閉鎖」（合計の開放時間＝1.2秒））。次に、ステップ1706で、主制御基板MのCPUMCは、小当り実行フラグをオンにする。次に、ステップ1707で、主制御基板MのCPUMCは、小当り実行開始コマンド（小当り遊技が開始された旨のコマンドであり、遊技者に第2大入賞口C20へ向けた遊技球の発射を促すためのコマンドである）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1708で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20を開放すると共に、小当り遊技用タイマMP41tをスタートする（タイマ値がカウントダウンされる）。次に、ステップ1709で、主制御基板MのCPUMCは、排出待機タイマMP41t - 2（インクリメントタイマ）をスタートし、ステップ1712に移行する。尚、第4実施形態においては、当該排出待機タイマMP41t - 2が小当り遊技開始時からの経過時間を計測することにより、当該小当り開始から所定時間（本例では、10秒）経過後に排出待機時間が終了するよう構成されている（勿論、排出待機時間の計測方法はこれには限定されず、例えば、予定されていた小当り遊技（特に、予定されていた第2大入賞口C20の開放パターン）の実行終了後から計測開始してもよい）。

【0484】

他方、ステップ1702でNoの場合、ステップ1710で、主制御基板MのCPUMCは、小当り実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1710でYesの場合、ステップ1712に移行する。

【0485】

次に、ステップ1712で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20に遊技球の入賞（入球）があったか否かを判定する。ステップ1712でYesの場合、ステップ1714で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20に所定個数（例えば、10個）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1714でYesの場合には、ステップ1718に移行する。他方、ステップ1712又はステップ1714でNoの場合、ステップ1716で、主制御基板MのCPUMCは、小当り遊技用タイマMP41tを参照して大入賞口開放に係る所定時間（例えば、4秒）が経過したか否かを判定する。ステップ1716でYesの場合、ステップ1718に移行する。

【0486】

次に、ステップ1718で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口電動役物C21dの駆動を停止して第2大入賞口C20を閉鎖する。次に、ステップ1722で、主制御基板MのCPUMCは、排出待機中フラグをオンにし（本処理実行タイミングから排出待機時間が開始されることとなる）、ステップ1724に移行する。尚、ステップ1701でNoの場合にも、ステップ1724に移行する。

【0487】

次に、ステップ1724で、主制御基板MのCPUMCは、当該タイマ値が排出待機時間終了値（本例では、10秒）となったか否かを判定する。ステップ1724でYesの場合、ステップ1725で、主制御基板MのCPUMCは、排出待機タイマMP41t - 2をゼロクリアする。次に、ステップ1726で、主制御基板MのCPUMCは、排出待機中フラグをオフにする。次に、ステップ1728で、主制御基板MのCPUMCは、小当り遊技用タイマMP41tを停止してリセットする。次に、ステップ1730で、主制御基板MのCPUMCは、小当り実行フラグをオフにし、次の処理（ステップ1750（第3）の処理）に移行する。尚、ステップ1710、ステップ1716又はステップ1724でNoの場合にも次の処理（ステップ1750（第3）の処理）に移行する。

【0488】

ここで、本例においては、1の小当りにおいてプログラム上として設定された最大入賞数は10個、1回の小当りにおける大入賞口の最大開放時間は通じて1.8秒以下である1.2秒（より具体的には、小当りを1回実行する際の大入賞口の開放態様として、「0.2秒開放→0.8秒閉鎖→1秒開放→閉鎖」する一連の開閉動作）に設定されており、

10

20

30

40

50

いずれかの閉鎖条件が達成した場合に大入賞口を閉鎖するように制御される。ここで、過剰入賞を抑止して出玉設計値との乖離を最小化するために、閉鎖条件の達成後は直ちに閉鎖するように制御することが望ましい。一方、そのように処理した場合でも閉鎖条件達成直後に大入賞口に入球したり、カウントセンサの手前に入賞済み球が滞留している（閉鎖条件の達成後に入賞済み球をカウントセンサが検出する）ことも考えられる。そこで、最大開放時間の経過後、最大入賞数を超えた後のいずれの場合であっても、所定条件下（閉鎖後の所定期間内）に限り、当該入賞を有効な入賞として処理するよう構成することが望ましい。

【0489】

次に、図106は、第4実施形態における、図101におけるステップ1750（第3）のサブルーチンに係る、上遮蔽部材駆動制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1752で、主制御基板MのCPUMCは、小当り実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1752でYesの場合、ステップ1754で、主制御基板MのCPUMCは、所定の駆動パターン（本例では、「5秒閉鎖→1秒開放→24秒閉鎖」を繰り返すパターン）にて上遮蔽部材C24の駆動を開始し、次の処理（ステップの1800の処理）に移行する。尚、上遮蔽部材C24の駆動パターンは変更しても問題ないが、本例では、上遮蔽部材C24の開放タイミングと下遮蔽部材C25の開放タイミングとが一致した場合にのみ、遊技球がV入賞口C22に入球可能となるよう構成されているため、開放時間を3秒等の長時間としたり、駆動開始から10秒以上開放しなかったりとして、V入賞口C22に入球不可能には構成しないことが望ましい。他方、ステップ1752でNoの場合、ステップ1756で、主制御基板MのCPUMCは、上遮蔽部材C24を閉鎖状態（初期位置）にして駆動を終了し、次の処理（ステップの3450（第3）の処理）に移行する。このように、第2実施形態においては、上遮蔽部材C24は小当り遊技の開始（小当りに係る第2大入賞口C20の開放開始）を契機として駆動を開始し、小当り遊技の終了を契機として駆動を終了するよう構成されており、前記上遮蔽部材C24の開放パターンにて1回駆動するよりも前に小当り遊技が終了し、上遮蔽部材C24の駆動は終了するよう構成されている。尚、小当り遊技には排出待機時間が設けられているため、小当り遊技に係る第2大入賞口C20の開放が終了した以降も、当該排出待機時間が終了するまで小当り遊技は終了しないこととなる。

【0490】

次に、図107は、第4実施形態における、図101におけるステップ3450（第3）のサブルーチンに係る、下遮蔽部材駆動制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3452で、主制御基板MのCPUMCは、電源投入後から常時一定の駆動パターン（本例では、「3秒閉鎖→1秒開放」を繰り返すパターン）にて下遮蔽部材C25を駆動し、次の処理（ステップ1950（第3）の処理）に移行する。このように、上遮蔽部材C24が小当り遊技の開始を契機として駆動を開始することに対して、下遮蔽部材C25は遊技機の電源投入を契機として駆動を開始するよう構成されている。

【0491】

次に、図108は、第4実施形態における、図101におけるステップ1950（第3）のサブルーチンに係る、V入賞口入球判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1952で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動予約フラグ（後述するステップ1960でオンとなるフラグであり、即ち、排出待機時間中においてV入賞口C22に遊技球が入球した場合にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ1952でYesの場合、ステップ1954で、主制御基板MのCPUMCは、V入賞口C22への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ1954でYesの場合、ステップ1956で、主制御基板MのCPUMCは、V入賞口有効期間（小当り遊技の開始タイミングから、当該小当り遊技に係る排出待機時間終了タイミングまでの期間）内であるか否かを判定する。ステップ1956でYesの場合、ステップ1958で、主制御基板MのCPUMCは、V入賞検出コマンド（後述する、V入賞検出演出を実行するためのコマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT1

0にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1960で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動予約フラグをオンにし、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

【0492】

他方、ステップ1952でNoの場合、ステップ1962で、主制御基板MのCPUMCは、V入賞口有効期間（小当り遊技の開始タイミングから、当該小当り遊技に係る排出待機時間終了タイミングまでの期間）が終了したか否かを判定する。ステップ1962でYesの場合、ステップ1964で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオンにし、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。尚、ステップ1954、ステップ1956又はステップ1962でNoの場合にも、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。また、ステップ1956でNoの場合、換言すれば、小当り遊技が実行されていないにも拘わらずV入賞口C22に遊技球が入球する等の不正入球の危険性が高まる場合においては、適宜エラー処理を実行するよう構成しておくことが好適である。尚、V入賞口C22への入球に係る特別遊技のラウンド数は「9R」となっており、「小当り遊技→V入賞口C22への入球に係る特別遊技」の一連の流れを合計すると、小当り遊技に係るラウンド数の「1R」と特別遊技に係るラウンド数の「9R」とで、「10R」となっている。なお、本例では、V入賞口C22（特定領域）へ入球させるラウンドを1Rとして設定していた（つまり、出玉が獲得できるラウンドは、2～10ラウンドの9ラウンド分である）が、V入賞口C22へ入球した後から1Rとして設計してもよい（つまり、1～10ラウンドの10ラウンド分の出玉が獲得できる）。

【0493】

次に、図109～図111を参照して、第4実施形態に係るサブメイン制御部SM側で実行される制御処理を説明する。まず、図109は、第4実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。ここで、同図（a）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部SM側での処理である。第2実施形態からの変更点は、ステップ2001（第3）及びステップ2003（第3）である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ2001（第3）で、副制御基板SのCPUSCは、電源投入タイマSM24tをリセットしてスタートする。尚、電源投入タイマSM24tは、下遮蔽部材C25の開放タイミングを把握するために設けられている。次に、ステップ2002で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側（主制御基板M側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、RAMクリア情報を受信した場合→サブ側のRAMを初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報をサブ側のRAMに再セット）。次に、ステップ2003（第3）で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側（主制御基板M側）から受信した情報に基づき、保留数（例えば、装図保留カウンタ値）を復元する。尚、実行中の演出、特殊図柄に係る情報等は復元されず、次変動の開始時までには「準備中」画面を表示する。その後、副制御基板SのCPUSCの繰り返し処理ルーチンである（b）を繰り返し実行するループ処理に移行する。第2実施形態からの変更点は、ステップ2500（第3）及びステップ2550（第3）である。即ち、ステップ2300で、副制御基板SのCPUSCは、前述した装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ2500（第3）で、副制御基板SのCPUSCは、後述するV入賞検出演出表示制御処理を実行し、ステップ2400に移行する。また、ステップ2400で特別遊技関連表示制御処理を実行した後、ステップ2550（第3）で、副制御基板SのCPUSCは、後述する小当り遊技関連表示制御処理を実行し、ステップ2900に移行する。尚、ステップ2050の滞在ステージ決定処理は削除されている。

【0494】

次に、図110は、第4実施形態における、図109におけるステップ2500（第3）のサブルーチンに係る、V入賞検出演出表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2502で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側から小当り実行開始コマンド（小当り遊技が開始された旨に係るコマンド）を受信したか否かを判定する。ステップ

2502でYesの場合、ステップ2504で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち指示演出{小当り遊技中に第2大入賞口C20に向けた遊技球の発射(右打ちの実行)を促す演出}に係るコマンドをセット(ステップ2900の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される)し、ステップ2506に移行する。他方、ステップ2502でNoの場合にも、ステップ2506に移行する。次に、ステップ2506で、副制御基板SのCPUSCは、副制御基板SのCPUSCは、メイン側からV入賞検出コマンド(V入賞口C22に遊技球が入球した旨を遊技者に報知するための演出である、V入賞検出演出を実行するためのコマンド)を受信したか否かを判定する。ステップ2506でYesの場合、ステップ2508で、副制御基板SのCPUSCは、V入賞検出演出に係るコマンドをセット(ステップ2900の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される)し、次の処理(ステップ2400の処理)に移行する。他方、ステップ2506でNoの場合にも、次の処理(ステップ2400の処理)に移行する。尚、V入賞検出演出は、V入賞口C22に遊技球が入球し、その後特別遊技が実行されることを遊技者に報知する演出であるため、演出内容としては、遊技者を祝福する演出内容や遊技者にとって高利益である旨を報知する演出内容等が望ましく、例えば、演出表示装置SG上に「V」を表示領域SG10一杯に表示する演出となる。

【0495】

次に、図111は、第4実施形態における、図109におけるステップ2550(第3)のサブルーチンに係る、小当り遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2552で、副制御基板SのCPUSCは、小当り中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2552でYesの場合、ステップ2554で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側から小当り開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2554でYesの場合、ステップ2558で、副制御基板SのCPUSCは、小当り開始表示に係るコマンドをセット(ステップ2900の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される)する。

【0496】

次に、ステップ2562で、副制御基板SのCPUSCは、小当り中フラグをオンにし、ステップ2564に移行する。尚、ステップ2552でNoの場合にも、ステップ2564に移行する。次に、ステップ2564で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側から小当り終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2564でYesの場合、ステップ2566で、副制御基板SのCPUSCは、小当り終了表示に係るコマンドをセット(ステップ2900の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される)する。次に、ステップ2568で、副制御基板SのCPUSCは、小当り中フラグをオフにし、次の処理(ステップ2900の処理)に移行する。尚、ステップ2554又はステップ2564でNoの場合にも、次の処理(ステップ2900の処理)に移行する。

【0497】

(作用)

次に、図112を参照しながら、第4実施形態における、V入賞口C22への入賞に係る作用について説明する。はじめに、同図は、小当りに係る保留が生起した場合に、変動時間決定時の保留数に基づき算出されることとなる、小当りに係る保留が生起してから上遮蔽部材C24の開放が開始されるまでの時間(以降、単に「上遮蔽部材開放到達時間」と表記する場合がある。)と、V入賞口C22への入球容易性と、の関係性を例示した作用図である。尚、本例においては、ハズレに係る保留が2個存在している或る図柄変動中に小当りに係る保留が生起した場合を例示している。尚、本例においては、保留の消化順は、「第1保留→第2保留→第3保留」の順とする(第3保留が小当りに係る保留である)。尚、以下においては、第3保留(=小当りに係る保留)が生起してから変動中の図柄変動が終了するまでの時間は同一(2秒)であり、第1保留の図柄変動開始のタイミング及び第1保留～第3保留の変動態様決定乱数の乱数値が同一(例えば、第1保留及び第2保留の変動態様決定乱数の乱数値が799であり、第3保留の変動態様決定乱数の乱数値が1023)であるとする。

【0498】

まず、ハズレに係る保留が2個存在している図柄変動中に小当りに係る保留が生起した場合、上遮蔽部材開放到達時間は、第3保留（＝小当りに係る保留）が生起してから変動中の図柄変動が終了するまでの時間と；第1保留の変動時間と；第2保留の変動時間と；第3保留（＝小当りに係る保留）の変動時間と；小当り遊技開始から上遮蔽部材C24の開放が開始されるまでの時間と；の合計の時間として算出される。

【0499】

次に、同図上部の表を参照しながら、ハズレに係る保留が2個存在（第1保留及び第2保留）している図柄変動中に、第3保留（＝小当りに係る保留）が生起した状況下、パターンAとして、第3保留（＝小当りに係る保留）生起以降に遊技球の発射を停止した場合 {特に、第3保留（＝小当りに係る保留）が生起した以降は新たな保留が生起しない場合} の上遮蔽部材開放到達時間と、パターンBとして、第3保留（＝小当りに係る保留）生起以降に遊技球の発射を継続した場合 {特に、第3保留（＝小当りに係る保留）が生起した以降に新たな保留が生起する場合} の上遮蔽部材開放到達時間と、を例示する。

【0500】

パターンAにおいては、第3保留（＝小当りに係る保留）が生起した以降は新たな保留が生起せず、第1保留に係る変動時間決定時には、保留数が2個 {第2保留及び第3保留（＝小当りに係る保留）} であり、第2保留に係る変動時間決定時には、保留数が1個 {第3保留（＝小当りに係る保留）} であり、第3保留（＝小当りに係る保留）に係る変動時間決定時には、保留数が0個となる。この場合、図26の第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルを参照し、第3保留（＝小当りに係る保留）が生起してから変動中の図柄変動が終了するまでの時間が2秒であり；第1保留の変動時間が5秒であり；第2保留の変動時間が10秒であり；第3保留（＝小当りに係る保留）の変動時間が60秒であり；小当り遊技開始から上遮蔽部材C24の開放が開始されるまでの時間が5秒である；ことから、上遮蔽部材開放到達時間は82秒となる。

【0501】

次に、パターンBは、第3保留（＝小当りに係る保留）が生起した以降、第1保留の図柄変動開始後から第2保留の図柄変動開始前に新たに2個の保留が生起する場合であり、第1保留に係る変動時間決定時には、保留数が2個 {第2保留及び第3保留（＝小当りに係る保留）} であり、第2保留に係る変動時間決定時には保留数が3個 {第3保留（＝小当りに係る保留）及び新たに生起した2個の保留} であり、第3保留（＝小当りに係る保留）に係る変動時間決定時には、保留数が2個（前記新たに生起した保留2個）となる。この場合、図26の第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルを参照し、パターンBにおいては、第3保留（＝小当りに係る保留）が生起してから変動中の図柄変動が終了するまでの時間が2秒であり；第1保留の変動時間が5秒であり；第2保留の変動時間が5秒であり；第3保留（＝小当りに係る保留）の変動時間が60秒であり；小当り遊技開始から上遮蔽部材C24の開放が開始されるまでの時間が5秒である；ことから、上遮蔽部材開放到達時間は77秒となる。

【0502】

ここで、前述のように、V入賞口C22への入球容易性（V入賞口C22への遊技球の入球可否）は、上遮蔽部材C24の開放タイミングと下遮蔽部材C25の開放タイミングとがうまく合致するか否かによって決定される。即ち、上遮蔽部材開放到達時間と下遮蔽部材C25の開放タイミングを参照することにより、上記パターンA及びパターンBに係る小当り遊技時において、V入賞口C22への入球が容易であるか否かを事前に判定することが可能となる。

【0503】

次に、同図下部は、上記パターンA及び上記パターンBの各々における上遮蔽部材C24の開放態様（閉鎖態様）と、下遮蔽部材C25の開放態様（閉鎖態様）（下遮蔽部材C25は、電源投入時から周期的に開放と閉鎖とを繰り返している。）と、を示すタイミングチャートである。本タイミングチャートにおいては、第3保留（＝小当りに係る保留）

10

20

30

40

50

生起タイミングを基準として、第3保留（＝小当りに係る保留）生起タイミングからの経過時間を図示している。また、下遮蔽部材C25の開放態様（閉鎖態様）としては、第3保留（＝小当りに係る保留）生起タイミングからの経過時間が、「 $4n+1$ （秒）」～「 $4n+2$ （秒）」（ n は整数）となる期間において開放状態となるものとしている。

【0504】

本タイミングチャートに示されるように、パターンAにおいては、上遮蔽部材C24の開放が開始されるタイミングが、第3保留（＝小当りに係る保留）生起タイミングから82秒が経過したタイミングであり、遊技球が上遮蔽部材C24の位置から下遮蔽部材C25に到達するまでの時間（本例では0.2秒）を加味すると82.2秒となり、当該82.2秒は、「 $4n+1$ （秒）」～「 $4n+2$ （秒）」（ n は整数）の範囲外である。従って、上遮蔽部材C24の開放タイミングと、下遮蔽部材C25の開放タイミングとが合致せず、上遮蔽部材C24が開放されることで上遮蔽部材C24上に載置されていた遊技球が落下し、下遮蔽部材C25まで到達した時点において、下遮蔽部材C25が開放されていないため、下遮蔽部材C25の下流に位置するV入賞口C22への入球が困難となる（下遮蔽部材C25によってV入賞口C22への入球が阻害され易い）。他方、パターンBにおいては、上遮蔽部材C24の開放が開始されるタイミングが、第3保留（＝小当りに係る保留）生起タイミングから77秒が経過したタイミングであり、遊技球が上遮蔽部材C24の位置から下遮蔽部材C25に到達するまでの時間（本例では0.2秒）を加味すると77.2秒となり、当該77.2秒は、「 $4n+1$ （秒）」～「 $4n+2$ （秒）」（ n は整数）の範囲内である（ $n=19$ ）。従って、上遮蔽部材C24の開放タイミングと、下遮蔽部材C25の開放タイミングとが合致し、上遮蔽部材C24が開放されることで上遮蔽部材C24上に載置されていた遊技球が落下し下遮蔽部材C25まで到達した時点で、下遮蔽部材C25が開放されているため、下遮蔽部材C25の下流に位置するV入賞口C22への入球が容易となる（下遮蔽部材C25によっては遊技球のV入賞口C22への入球が阻害され難い）。尚、当該パターンA及び当該パターンBの場合には、前述した、発射継続指示演出が実行されることとなる。

【0505】

以上のように、第4実施形態においては、パターンAとして、小当りに係る保留が生起してから小当りに係る図柄変動が開始されるまでに新たな保留が生起しない（保留数が2個以上である状態にて図柄変動が開始され難い＝小当りに係る保留が生起してから上遮蔽部材C24の開放が開始されるまでの時間が長くなり易い）場合と、パターンBとして、小当りに係る保留が生起してから小当りに係る図柄変動が開始されるまでに新たな保留が生起する（保留数が2個以上である状態が常に維持されたまま図柄変動が開始され易い＝小当りに係る保留が生起してから上遮蔽部材C24の開放が開始されるまでの時間が短くなり易い）場合と、において、上遮蔽部材C24の開放タイミングが変化し得る。更には、このような上遮蔽部材C24の開放タイミングの変化により、上遮蔽部材C24の開放タイミングと下遮蔽部材C25の開放タイミングとがうまく合致するか否かが変化し得る構成となっているため、小当りに当選した場合に、V入賞口C22に入球するか否かに注目するような興趣性の高い遊技機とすることができる。

【0506】

尚、第4実施形態においては、小当りに係る保留が生起した時点で存在している保留の変動態様決定乱数に基づいて、保留消化時の保留数に対応した実行され得る変動時間をすべて確認し、その結果に基づいて予め小当りに係る保留が生起してから上遮蔽部材C24の開放が開始されるまでの時間を算出し、当該算出された結果と、下遮蔽部材C25の開放タイミングと、を参照する（更には、遊技球が上遮蔽部材C24の位置から下遮蔽部材C25に到達するまでの時間を加味する）ことにより、小当り遊技において、V入賞口C22への入球を容易とする（上遮蔽部材C24の開放タイミングと下遮蔽部材C25の開放タイミングとを合致させる）ための望ましい保留数の変化（どのタイミングでどの程度の保留が存在することが望ましいか）を予想することが可能となる。このように構成し、且つ、小当りとなる保留の生起時に当該保留に係る小当り遊技実行中におけるV入賞口C

10

20

30

40

50

22への入球が可能である場合、当該入球可能となる変動時間の組み合わせとなり易い遊技球の発射態様（又は、望ましい保留数の変化）を演出として遊技者に報知し得るよう構成してもよく、そのように構成することにより、小当り遊技においてV入賞口C22へ遊技球が入球するかが遊技者の技術介入により決定し得るという斬新な遊技性を創出することができることとなる。

【0507】

尚、第4実施形態においては、主遊技図柄の変動時間を決定する際の保留数によって、当該決定される変動時間が相違し得るよう構成することによって、小当りとなる保留が生起してから下遮蔽部材C25が開放するまでの時間を変化し得るよう構成し、遊技者の技術介入を可能としたが、小当りとなる保留が生起してから下遮蔽部材C25が開放するまでの時間を、遊技者の技術介入によって相違し得るようにする構成はこれには限定されず、例えば、（1）遊技者が押下することにより主遊技図柄の変動が強制停止して、停止図柄が表示されることとなる変動短縮ボタンを設けて、当該ボタンを押下するタイミングにより、前記時間を相違させる、（2）第1主遊技図柄と第2主遊技図柄との双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選可能（及び変動可能）である並列抽選を実行し得るよう構成し、且つ、第2主遊技図柄に係る停止図柄が小当り図柄となった場合には、当該小当り図柄に係る小当り遊技実行中の期間は第1主遊技図柄の変動時間（変動時間の経過）を一時停止するよう構成して、前記時間を相違させる、よう構成してもよい。

10

【0508】

尚、第4実施形態においては、所定の条件（例えば、特定の小当り図柄が停止中、等）を充足した場合に、当該小当り遊技実行中にV入賞口C22に遊技球が入球し得るような遊技球の発射タイミングを遊技者に報知する演出（例えば、演出表示装置SG上にて、「今特定入球口に入球すればV入賞口に入球する大チャンス！！」等と表示する）を実行し得るよう構成してもよい。

20

【0509】

また、第4実施形態において、特定遊技状態として、非確率変動遊技状態と比較して当否抽選結果が遊技者にとって有利となる確率変動遊技状態を有し、且つ、特別遊技中における第2大入賞口C20が開放するラウンドである振分遊技実行ラウンドを有するよう構成し、当該振分遊技実行ラウンド中にV入賞口C22に入球することによって、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するよう構成してもよい（第3実施形態にて例示したような、いわゆる玉確遊技）。また、そのように構成した場合には、振分遊技実行ラウンド以前のラウンドにて、振分遊技実行ラウンドにてV入賞口C22に遊技球が入球し得るような遊技球の発射タイミングを遊技者に報知する演出（例えば、演出表示装置SG上にて、「今第2大入賞口に入球すれば確変の大チャンス！！」等と表示する）を実行し得るよう構成することが望ましい。

30

【0510】

<大入賞口の構造>

尚、第4実施形態では、条件装置の作動に係る大入賞口内の特定の領域（例えば、第2大入賞口C20内に設けられたV入賞口C22）を通過する遊技球の数が、当該大入賞口に入賞する遊技球の数のおおむね10分の1を超えないように構成されている。なお、第4実施形態では、1の特定の領域（例えば、V入賞口C22）を設け、この上方に特定の領域を通過する容易度を変化させる可動物（例えば、下遮蔽部材C25）を搭載しているものの、特定の領域自体は、遊技の都度により変動させることなく、事前に定められているが、特定の領域を複数設けてもよい。また、可動物は、役物連続作動装置の未作動時における特別電動役物が作動を開始した時から、大入賞口に入賞した遊技球が遊技の結果に影響を及ぼすか否かが確定するときまでの間、常時一定の動作を継続（一連の動作を繰り返す）ように構成されており、特定の領域を通過する遊技球の数の割合が設計値に合致するように構成されている。

40

【0511】

より具体的には、第4実施形態の構成として、第2大入賞口C20内に可動物として、

50

上遮蔽部材 C 2 4 と下遮蔽部材 C 2 5 との 2 つの可動物が設けられており、上遮蔽部材 C 2 4 は小当り遊技の開始を契機として駆動を開始し、小当り遊技の終了を契機として駆動を終了するよう構成されており、下遮蔽部材 C 2 5 は電源投入後から常時一定の駆動パターンにて駆動するよう構成されている。また、不図示であるが、小当りの実行中に第 2 大入賞口 C 2 0 に向けて遊技球を発射し続けた場合において、第 2 大入賞口 C 2 0 に入球した遊技球は上遮蔽部材 C 2 4 と下遮蔽部材 C 2 5 との 2 つの可動物によって V 入賞口 C 2 2 に入球し難く第 2 大入賞口排出口 C 2 3 に入球し易くなっており、第 2 大入賞口 C 2 0 に入球した遊技球の 10 分の 1 以下の遊技球が V 入賞口 C 2 2 に入球し、その他の第 2 大入賞口 C 2 0 に入球した遊技球は第 2 大入賞口排出口 C 2 3 に入球するよう構成されている。

10

【0512】

ここで、常時一定の動作とは、可動物が電源投入後に動作し続けること場合を含み、可動物を一定の周期で停止させたり、役物連続作動装置の作動中（特別電動役物の作動中）に入賞した遊技球の数のうち、一の数を契機として、可動物が一定の動作を行うように構成する場合も含む。

【0513】

更に、第 4 実施形態では、特定の領域を持つ大入賞口が、役物連続作動装置未作動時における一の契機で入賞した遊技球が他の契機で入賞した遊技球の落下の方向に何らかの変化を与えることがないように大入賞口内における遊技球の滞留時間を短くすべく、遊技球の転動面が形成されている（センター飾りのステージにおける前後方向の傾斜より急傾斜となるように排出口に向けて傾いている）。また、役物連続作動装置未作動時における一の契機で大入賞口に入賞した遊技球が特定の領域を通過するか否かが決定される前に、別の遊技球の始動口への入賞により再び開放等しないように、排出球検出センサを設け、この排出球検出センサの検出又は、閉鎖後の所定時間の経過を契機に図柄の変動開始条件を満足するように構成されている。

20

【0514】

<<<本例に係る遊技機の構成>>>

ここで、本例に係る遊技機の構成又は本例に係る遊技機に適用可能な構成について以下に詳述する。

<<普通電動役物の性能>>

30

以下、本例における普通電動役物（本例では、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）の性能について詳述する。

【0515】

<基本性能>

本例では、補助遊技始動口 H 1 0 の通過を契機として普通図柄（補助遊技図柄）を変動させ、普通図柄（補助遊技図柄）の停止態様により、可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）を開放させる普通電動役物を 1 のみ備えている。このように、本例においては、大入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）への入賞を契機としては、普通電動役物（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）が開放しないよう構成され、また、普通図柄表示装置（例えば、補助遊技図柄表示装置 H 2 0）と当該普通図柄表示装置の作動により作動する普通電動役物との関係が予め定められ、遊技状態等（確率変動遊技状態であるか否か、時間短縮遊技状態であるか否か、特別遊技の実行中であるか否か、等）で変化しないように構成されており、遊技状態により普通電動役物の作動割合等を変化させつつ、遊技の複雑化を一定の範囲内に収まるようになっている。なお、いうまでもないが、普通図柄表示装置（補助遊技図柄表示装置 H 2 0）は、特定のゲート（例えば、補助遊技始動口 H 1 0）を通過した場合にのみ作動するよう構成されており、他の条件により普通図柄表示装置が作動することはない。

40

【0516】

また、本例では、普通図柄表示装置（例えば、補助遊技図柄表示装置 H 2 0）は、普通電動役物（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）が作動している間に作動しない

50

ように構成されている。ここで、「普通電動役物が作動している間」とは、遊技球が、補助遊技始動口H10を通過して、普通図柄（補助遊技図柄）が変動表示され、その後、普通図柄表示装置上に当該普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示された後（表示された時は含まない）、当該普通電動役物に係る入賞口が開放等を開始した時から、当該普通電動役物に係る入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了する時までをいう。また、普通電動役物の1の作動を明瞭に把握できるように、普通電動役物が作動している間の後に当該作動が終了したことを確認できるように、当該作動の終了後、次の普通図柄の変動開始までに所定のブランクタイムを設けたり、電飾装置（例えば、遊技効果ランプD26）やスピーカ（例えば、スピーカD24）等の出力により、当該作動が終了したことを報知することが望ましい。

10

【0517】

<保留記憶性能>

本例では、遊技球が補助遊技始動口H10を通過した時（普通図柄表示装置が作動することとなる場合）から当該普通図柄表示装置（例えば、補助遊技図柄表示装置H20）の作動が終了する時までの間又は普通図柄表示装置において普通電動役物（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が作動することとなる図柄の組合せが表示された時から当該普通電動役物の作動が終了するまでの間に、4個を超える数の遊技球が補助遊技始動口H10を通過した場合、当該普通図柄表示装置又は普通電動役物の作動が終了した後、最初の4個の遊技球以外のゲートの通過により引き続き当該普通図柄表示装置を作動させることができないように、当該4個を超える分の通過情報を記憶しないように構成されている（補助遊技保留球の上限数が4個に構成されている）。ここで、「普通図柄表示装置の作動が終了する時」とは、普通図柄表示装置上の図柄の組合せの変動が継続している状態を経て、当該変動が終了する時のことをいい、「普通電動役物の作動が終了した後」とは、普通電動役物に係る入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了する時の後のことをいう。また、「普通図柄表示装置の作動」とは、遊技球が、普通図柄表示装置が作動することとなるゲートを通過し、最初の四つの遊技球の効果による当該普通図柄表示装置への作用の後、当該普通図柄表示装置上の図柄の組合せが変動を開始した時から、当該変動が継続している状態を経て、当該変動が終了する時までをいう。

20

【0518】

具体的には、本例においては、図7のステップ1110にて例示されるように、すべての実施形態において補助遊技保留上限数は4個となっており、補助遊技保留球が上限数である状況にて補助遊技始動口H10を遊技球が通過しても、当該通過に基づく新たな補助遊技保留球は生起しないよう構成されている。尚、補助遊技保留上限数は4個のみには限定されず、変更しても問題ない。

30

【0519】

<普通図柄の性能>

本例では、遊技球がゲート（例えば、補助遊技始動口H10であり、入賞口であってもよい）を通過した時（普通図柄表示装置が作動することとなる場合に限る）から当該普通図柄表示装置（例えば、補助遊技図柄表示装置H20）に図柄の組合せが表示される時までの時間は、あらかじめ定められている。ここで、「普通図柄表示装置に図柄の組合せが表示される時」は、「普通図柄表示装置の作動が終了する時」であり、「あらかじめ定められ」とは、一の遊技機の特性として決定されていることを意味する。具体的には、当該遊技球によって普通図柄表示装置が作動を開始した時から作動を終了する時までの時間が予め定められるように構成されている。

40

【0520】

詳述すると、遊技球が補助遊技に対応する入賞口に入賞し、又はゲート（例えば、補助遊技始動口H10）を通過した時から当該普通図柄表示装置（例えば、補助遊技図柄表示装置H20）に図柄の組合せが表示される時までの時間（補助遊技図柄の変動時間）は、本実施形態の場合を例示すると、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）の場合には1秒、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）の場合には10秒となっており

50

、あらかじめ定められた時間値となっている。なお、短縮ボタン（不図示であるが、操作することにより、主遊技図柄の変動時間を短縮する、又は補助遊技図柄の変動時間を短縮することが可能となる主制御基板M側に接続されるボタン）の操作に基づく変動短縮機能等、普通図柄表示装置が作動した後に当該作動における図柄の組合せが表示されるまでの時間を変動させる機能は搭載しないことが望ましく、これにより出玉性能の設計が容易になることが期待できる。

【0521】

<確率変動機能>

本例では、普通電動役物（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率の値として、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態、補助遊技時短フラグオフの状態等と称することがある）の確率と、電サポ遊技状態（時間短縮遊技状態、補助遊技時短フラグオンの状態等と称することがある）の確率の2つが定められており、電サポ遊技状態への移行は、役物連続作動装置の作動が終了したとき（大当が終了したとき）にのみなされるように設定されている。具体的には、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）における、普通電動役物（第2主遊技始動口電動役物B11d）が作動することとなる図柄の組み合わせが表示される確率である「14/1024」と、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）における、普通電動役物（第2主遊技始動口電動役物B11d）が作動することとなる図柄の組み合わせが表示される確率である「1023/1024」との2種類を有している。なお、一方の確率を「0/n」、または「1/1」となるよう（必ずはずれとなる／必ず当りとなるよう）に構成してもよい。

【0522】

<普通電動役物を複数設けた変更例>

本例では、特別電動役物を搭載している関係から、普通電動役物を1のみ搭載した（第2主遊技始動口電動役物B11dの1つのみ搭載した）ものを例示したが、特別電動役物を搭載する代わりに、複数の普通電動役物を搭載することも可能である。この場合には、複数の普通電動役物の作動により同時に可変入賞装置が開放することがないように構成することが望ましい。具体的には、一の普通図柄表示装置に一の普通電動役物を作動させることとなる図柄の組合せが表示された時から当該普通電動役物の作動が終了する時までの間、別の普通図柄表示装置に対して、普通電動役物を作動させることとならない図柄で停止し、かつ、そのままの状態を表示を継続するような制御処理を行ったり、あらかじめ定められた変動時間（補助遊技図柄に係る変動時間）の計測を中断した上で、図柄を停止させないような制御処理を行うことで、同時に可変入賞装置が開放することがないように制御することが可能となる。なお、設定値を設けた場合には、普通電動役物の作動確率（普通図柄の当り確率）を設定値毎に設けることも可能である。また、複数の普通電動役物を設けた場合においては、全ての作動確率について設定値毎に変化させてもよいし、一部のみの作動確率（例えば、複数の普通電動役物が連続的に作動するように形成された所謂一般電役機（必要があれば、特許第5213219号を参照）の場合には、起点となる普通電動役物の作動確率）を変化させてもよい。

【0523】

<<特別電動役物の性能>>

以下、本例における特別電動役物（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）の性能について詳述する。

【0524】

<<特別電動役物の性能>>

<特別電動役物・条件装置の数>

本例における特別電動役物（大入賞口）の数の一例として、本実施形態では、特別電動役物（大入賞口）の数は、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20との2つであり、特別図柄表示装置（主遊技図柄表示装置）の数は、第1主遊技図柄表示装置A20と第2主遊技図柄表示装置B20との2つであり、条件装置の数は、条件装置フラグが1つのみ設

けられており、大当りは条件装置フラグがオンとなった場合にのみ開始するよう構成されている。

【0525】

＜特別電動役物の作動性能＞

本例（例えば、第4実施形態）では、2の特別電動役物が搭載されている（大入賞口が2つ設けられている）が、いずれの特別電動役物においても、役物連続作動装置が作動していない場合には、あらかじめ定められた小当り図柄の組合せ（条件装置の作動に係るものを除く）が表示された場合にのみ作動するように構成されている。ここで、役物連続作動装置が作動している場合とは、作動契機が発生した後（発生した時は含まない）、当該役物連続作動装置に係る特別電動役物に係る大入賞口が開放等を開始した時から（大当りが開始した時から）、当該役物連続作動装置に係る特別電動役物に係る大入賞口が連続して開放等している状態（大当りの実行中）を経て、当該状態が終了する（大当りが終了する）時までをいう。また、「条件装置の作動」とは、特別図柄表示装置上に当該条件装置が作動することとなる図柄の組合せが表示され（例えば、図25のステップ1423の処理の実行時に大当り図柄が停止表示され）、又は遊技球が、役物連続作動装置が作動していないときに開放等する大入賞口内の特定の領域を通過した時（例えば、図108のステップ1956でYesと判定されたとき）から、当該役物連続作動装置に係る特別電動役物に係る大入賞口が連続して開放等している状態（例えば、大当りの実行中）を経て、当該状態が終了する（例えば、大当りが終了する）時までをいう。

【0526】

また、特別電動役物の作動とは、役物連続作動装置が作動している場合にあっては、役物連続作動装置による作動契機が発生した後、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等を開始した（例えば、大当りが開始した）時から、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等している状態（例えば、大当りの実行中）を経て、当該状態が終了する（例えば、大当りが終了する）時までをいい、役物連続作動装置が作動している場合以外にあっては、特別電動役物の作動契機が発生した後、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等を開始した（例えば、小当りが開始した）時から、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等している状態（例えば、小当りの実行中）を経て、当該状態が終了する（例えば、小当りが終了する）時までをいう。尚、本実施例のうち第4実施形態では、小当り図柄の停止表示を契機として、小当りが開始し、当該小当りに基づいて第2大入賞口C20（特別電動役物）が開放するように構成されている。

【0527】

また、本例では、特別電動役物が、その作動契機が発生した時にその作動と作動契機との関係が把握できるように作動させており、また、役物連続作動装置による作動契機が発生した時に当該契機による特別電動役物の2回目以降の作動について連続しているものと認識できる程度に間断なく作動するようにラウンド間のブランク時間（ラウンド間時間とも称することがある）が設定されている。具体的には、大当りの実行中においては、ラウンド間時間（あるラウンドの終了からあるラウンドの次のラウンドの開始までの時間）の時間値を大当りにおける複数のラウンドが連続していることを認識できる程度の時間値に設計することが好適であり（ラウンド間時間を長時間としすぎると、複数のラウンドが連続していることを認識し難くなる）、本例では、出玉性能（役物比率等）を考慮しつつラウンド間時間を60ms～3000ms程度の間で適宜設定されている。

【0528】

更に、本例では、特別電動役物を1回のみ作動させる図柄（例えば、小当り図柄）と条件装置を作動させる図柄（例えば、大当り図柄）とを明確に区別し、これらを同時に作動させる（図柄が表示されたときに小当りと大当りとが同時に発生するような）特定の図柄の組合せを設けていない。一方、役物連続作動装置がその作動時に2個の特別電動役物を合計10回を超えない範囲で任意に作動させている。具体的には、大入賞口として第1大入賞口C10と第2大入賞口C20との2つを有するよう構成した場合において、10ラウンドの大当りを実行する場合、「1ラウンド～5ラウンド：第1大入賞口C10が開放

、6 ラウンド～10 ラウンド：第2大入賞口C10が開放」のように、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20とが同時に作動しないよう構成し、且つ、2個の特別電動役物の作動回数を合計10回を超えない範囲で設定している。また、役物連続作動装置（大当り）の1回の作動に対しては必ず2回以上の特別電動役物の作動が伴うように設定されており、小当り遊技と大当り遊技とを明確に差別化している（小当り遊技においては、特別電動役物が1回のみ作動する）。

【0529】

尚、本例においては、大入賞口への入球を契機として主遊技図柄が変動しないよう構成し、また、1の特別電動役物の作動により、あらかじめ定められた1の大入賞口以外の入賞口について開放等が生じないように構成されている。これにより、特別遊技がループ的に発生すること及び、1の特別遊技の遊技形態の複雑化を抑止することができる。

また、特別電動役物の作動により開放する大入賞口は、遊技の都度により変動することがないようにあらかじめ定められており、また、特別電動役物と当該特別電動役物の作動により開放等する大入賞口との関係が一对一となるように設定されている。

【0530】

＜特別電動役物（大当り）の出玉性能／作動確率等＞

本例では、射幸性を一定範囲内で収めるため、大当りの出玉性能及び、作動確率（大当り確率）について、物連続作動装置（大当り）の1回の作動により特別電動役物が連続して作動する回数の合計（例えば、大当りにおける実行ラウンド数の期待値）をN回、特別電動役物に係る最大入賞数の最大値（例えば、大当りにおける1回のラウンドが終了することとなる大入賞口への入球数）がR、1個の遊技球が大入賞口に入賞した場合に獲得する遊技球の数の最大値（例えば、大入賞口に1球入球した際の賞球払出数）がSとしたときに、作動確率M（例えば、大当り当選確率の期待値）が「 $M \times N \times R \times S \leq 7.5$ 」を超えないように設定されている。なお、遊技球が始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）へ入賞するまでの過程に遊技性を持たせる場合等においては、作動確率Mを高く設定することも好適となるため、「 $M \times N \times R \times S \leq 12$ 」程度を超えないように構成してもよい。

【0531】

また、遊技機を設計する際に「 $M \times N \times R \times S \leq 7.5$ 」とは異なる条件を充足するよう設計してもよく、以下のように構成してもよい。

「 $N \times R \times S \leq 1500$ 」を充足する、換言すると、Mを考慮せずに設計する。尚、「 $N \times R \times S$ 」は適宜定めた所定数以下となるよう構成することが好適であり、所定数は1500には限定されない。また、1回の大当りにて払い出す遊技球数が1500球以下となるよう設計していれば、大当りにて実行され得る最大のラウンド数が10回を超過する回数（例えば、16回）となるよう構成してもよい。

【0532】

本実施形態を用いてより具体的に例示すると、高い方の大当り確率（確率変動遊技状態における大当り確率）をMH、低い方の大当り確率（非確率変動遊技状態における大当り確率）をML、大当り確率が高い方（確率変動遊技状態）である場合における大当りの開始が連続して生じる回数の期待値をPとした場合、

$MH = 410 / 65536 \quad 0.0063$ 、 $ML = 205 / 65536 \quad 0.003$ 、

$P = 1.357$ 、

$S = 15$ 、 $R = 10$ 、 $N = 10$

$M = (P + 1) \div \{ (P \div MH) + (1 \div ML) \} = 0.0044 \quad (1 / 227.663)$
よって、

$M \times N \times R \times S = 0.0044 \times 10 \times 10 \times 15 \quad 6.5886 \leq 7.5$

となっており、「 $M \times N \times R \times S \leq 7.5$ 」を充足している。

なお、詳細の計算は省略するが、他の実施形態においても「 $M \times N \times R \times S \leq 7.5$ 」を充足するように各値が設定されている。

【0533】

本例では、本実施形態にて例示されるように役物連続作動装置の作動の終了時（大当りの終了時）ごとに作動確率Mの値を低い値から高い値へ変動させたり（非確率変動遊技状態にて大当りに当選し、当該大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する場合当該抽選に当選したこととする）、或いは高い値のまま変動させない抽選（高確率変動抽選と称することがある）を行っている（確率変動遊技状態にて大当りに当選し、当該大当り終了後に再度確率変動遊技状態に移行する場合当該抽選に当選したこととする）が、いずれの場合も、その当選確率は、あらかじめ定められた一の値（以下この項で α （ $0 < \alpha \leq 1$ ）とする。）となっている。

また、本実施形態では採用していないが、作動確率Mの値が高い値のとき、1回の条件装置の作動に係る抽選ごとに作動確率Mの値を高い値から低い値へ変動させる抽選（転落抽選と称することがある）を行う場合は、その当選確率は、あらかじめ定められた一の値（以下この項で β （ $0 \leq \beta < 1$ ）とする。）とすることが望ましい。

なお、確率を変動させる場合の $P \cdot \alpha \cdot \beta$ の値の関係は、

$$(\alpha \times (1 - (1 - MH)^{-\log_{(1-\beta)} 2}))^P = \frac{1}{2} \quad (0 < \alpha \leq 1, 0 < \beta < 1)$$

$$\alpha^P = \frac{1}{2} \quad (0 < \alpha < 1, \beta = 0)$$

$$P = \infty \quad (\alpha = 1, \beta = 0)$$

となることが望ましい。また、本実施形態のように、高い値のまま一定回数抽せんを行う場合は、その一定回数は、あらかじめ定められた一の値（以下この項で γ とする。）となることが望ましい。なお、このときの $P \cdot \alpha \cdot \gamma$ の関係は、

$$(\alpha \times (1 - (1 - MH)^{-\gamma}))^P = \frac{1}{2} \quad (0 < \alpha \leq 1)$$

となることが望ましい。

【0534】

尚、上記の α 、 β 及び γ を2以上持つことも可能ではあるが、遊技機の確率設定を考慮し、本例では、 α 、 β 及び γ は夫々1種類以下となるように構成されている。また、本実施形態のように高確率変動抽選を構造物により行う場合の α は、物理的に可能である最大値「1」として上記の関係を満足することが望ましい。更に、転落抽選を構造物により行う場合の β は、物理的に可能である最小値である「0」として上記の関係を満足することが望ましい。なお、高確率時の条件装置の作動回数に制限を設けている場合のPは、当該制限値と上記の計算値の小さい方として上記の関係を満足させることが望ましい。

【0535】

より具体的には、本例においては、大当り確率を2種類有しており、一例として、本実施形態においては、作動確率の値のうち低いものに該当する非確率変動遊技状態における大当り確率は「205/65536」であり、作動確率の値のうち高いものに該当する確率変動遊技状態における大当り確率は「410/65536」となっている。このように、作動確率の高いものが低いものの10倍を超えない（例えば、2倍）ように設定することが望ましく、これにより、短時間の出玉率が著しく高くなることを抑止している。

【0536】

ここで、例えば、単位遊技中（大当りにおけるラウンド実行中）において大入賞口内の継続領域を遊技球が通過したことを条件とするなど、プログラム上の数値等が存在しない場合、上述したNは、継続する可能性のある最大値（例えば、最大ラウンド数である16）として設定することが望ましい。

【0537】

また、役物連続作動装置が作動している場合（大当たり中である場合）において、大入賞口の1回の開放等の時間が1.8秒未満となる単位遊技を設けることは、「大当たり」としての機能上の観点から望ましくはないが、遊技興趣を高めるために採用する場合には、当該大当たりに関するパラメータ（大当たり確率、ラウンド数等）を含まずに作動確率を設定することが望ましい。尚、複数の特別図柄表示装置（例えば、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20）を有する遊技機におけるNは、最大値となる方の特別図柄表示装置の値とすることが望ましく、値が複数存在する場合のN、R、Sは、それぞれの最大値を設定することが望ましい。

【0538】

更に、本例では、役物連続作動装置の1回の作動により特別電動役物が連続して作動する回数の合計（大当たりの実行ラウンド数）は、すべての大当たり（役物連続作動装置の作動）で10回を超えないように設定され、1回の大当たり（役物連続作動装置の作動）において、単位遊技毎に2つの大入賞口の一方のみが開放するように構成されている（各単位遊技でいずれの大入賞口が開放するかは大当たり毎に予め定められている）。ここで、「作動する回数の合計」とは、各々の特別電動役物が作動する回数の合計をいい、役物連続作動装置が作動していないとき（例えば、小当たりの実行中）、特定の領域（例えば、V入賞口C22）を大入賞口内に持つ大入賞口に係る特別電動役物が作動し、大入賞口内の特定の領域を通過することで条件装置が作動し、当該装置に係る役物連続作動装置が作動する場合（例えば、第4実施形態の構成が該当しており、このような構成を小当たりVと称することがある）には、当該特別電動役物の作動も作動回数に含めて設定されている。

【0539】

尚、役物連続作動装置に係る一の特別電動役物が作動している状況にて、所定の始動口への入賞等により別の特別電動役物が作動したり当該別の特別電動役物に係る大入賞口が開放等する時に作動したりすることがないように、役物連続作動装置が作動した場合には、他の特別電動役物に係る機能が作動しないように、作動条件が定められている。

【0540】

また、本例では、大当たりの発生契機となった図柄（大当たり図柄）の種類により特別電動役物の連続作動回数（実行ラウンド数）を決定しているが、他の抽選装置を設けることもできる。その際は、抽選確率として、あらかじめ定められた一の確率を設け、遊技の都度に確率変動しないように構成することが望ましい。なお、特別電動役物の連続作動回数を決定する場合には、役物連続作動装置の作動時に直ちに行われ、当該決定の結果を明示し、結果を明示した後は、明示された回数を表す情報を変動させないようにすることが望ましい。

【0541】

更に、本例とは異なり、例えば大入賞口内の特定の領域への通過を継続条件（大当たりの継続条件、次のラウンドの実行条件）としている場合等、単位遊技の継続条件を設定している場合には、特別電動役物が継続して作動することが物理的に可能である最大の回数を表示する（例えば、最大の回数のラウンドを実行する前に継続条件を充足せずに4回の単位遊技の実行にて大当たりが終了する場合にも、当該大当たりの開始時には最大の単位遊技の回数である10回に係る表示を表示する）ことが望ましい。

【0542】

尚、当該通過領域は、遊技の状態によって変動したり、無効又は有効（大入賞口内への入賞自体が有効な期間に限る）とならないように設定されることが望ましく、通過領域への通過率を変化させるために構造物を設ける場合には、役物連続作動装置の作動中において、常時一定の動作を継続させ、外部から調整できないように構成することが望ましい。ちなみに、上述した「 $M \times N \times R \times S \leq 7.5$ 」のNは、特別電動役物が継続して作動することが物理的に可能である最大の回数として算出すればよい。ここで、常時一定の動作とは、可動物が電源投入後に動作し続ける場合や、可動物が一定の周期で停まること、役物連続作動装置の作動中（特別電動役物の作動中）に入賞した遊技球の数のうち、一の数を契機として、可動物が一定の動作を行うことを含む。

【0543】

遊技機が、特定の領域を複数設け、当該領域ごとの特別電動役物の連続作動回数を決定する構造を持つことは、差し支えない。また、この場合のNは、特別電動役物が継続して作動することが物理的に可能である最大の回数である。

【0544】

＜特別電動役物（大当り）の終了処理等＞

本例においては、役物連続作動装置（大当り）の作動終了処理として、役物連続作動装置（大当り）の作動が終了したときに、特別電動役物及び条件装置の作動を終了させるようになっており、特別電動役物及び条件装置が、役物連続作動装置の作動終了後に当該役物連続作動装置の作動によって生じたあらゆる動作を原因として、再び作動しないような処理が設けられている。一例としては、役物連続作動装置の作動（大当り開始時、大当り実行中等）によってオンとなったすべてのフラグのクリア処理（すべてのフラグをオフにする）を実行する、役物連続作動装置の作動（大当り開始時、大当り実行中等）にて使用したRAM領域のクリア処理を実行することが好適である。

【0545】

＜特別図柄表示装置の作動処理等＞

本例では、遊技球が始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）に入賞した場合にのみ特別図柄表示装置（例えば、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20）の図柄が変動するように構成されており、他の条件を契機に図柄の変動が行われないように構成されている。また、特別図柄表示装置は、特別電動役物が作動している間に作動しないよう、図柄の変動を禁止（特別電動役物の非作動を変動開始条件として設定）している。ここで、「特別電動役物が作動している間」とは、役物連続作動装置の作動時及び未作動時における作動契機が発生した後、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等を開始した時から（開放等した時は含まない。）、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了する時までをいい、本例における大当りに当選し、大当りに係る大入賞口の開放が開始してから大当りが終了するまで、又は、小当りに当選し、小当りに係る大入賞口の開放が開始してから小当りが終了するまで、となっている。

【0546】

また、本例においては、「特別電動役物の作動が終了したこと」が明確になるように、その作動の終了を示唆する演出表示を実行するようになっている。具体的には、特別電動役物が作動終了したことを示すコマンドを副制御基板S側に送信し、当該コマンドに基づいて終了演出（例えば、特別遊技終了デモ時間演出）を所定時間（例えば、1s～10s程度）実行するように構成されている。

【0547】

本例では、特別図柄表示装置を2個設け（第1主遊技図柄表示装置A20と第2主遊技図柄表示装置B20との2個）、かつ、一の特別図柄表示装置に一の条件装置又は特別電動役物を作動させることとなる図柄の組合せが表示された時から当該条件装置又は特別電動役物の作動が終了する時までの間、別の特別図柄表示装置に対しては、その変動を実行しないように構成されているが、一の特別図柄表示装置と別の特別図柄表示装置とを並行して表示（例えば、第1主遊技図柄と第2主遊技図柄とが同時に変動表示可能な構成であり、1種+1種並列タイプと称することがある）を採用した場合には、重複した際に複雑化する大当り等の処理を行わないようにするため、或いは、必要以上に大当りの性能を高めることがないように、一の図柄が条件装置及び特別電動役物を作動させることとなる図柄で停止した場合には、別の図柄を条件装置及び特別電動役物を作動させることとならない図柄で強制停止させ、そのままの状態を表示を継続するように構成したり、あらかじめ定められた変動時間の計測を中断した上で、図柄を停止させないような制御を行う。即ち、第1主遊技図柄と第2主遊技図柄とが同時に変動表示可能となる並列抽選を実行可能に構成した場合において、一方の図柄が変動表示中に他方の図柄（別の図柄）が大当り図柄又は小当り図柄にて停止表示した場合には、一方の図柄をハズレ図柄にて強制停止させる制

御や、一方の図柄の変動を一時停止させる制御を行うこと、が好適である。

【0548】

＜特別図柄表示装置の保留数＞

本例では、遊技球が始動口に入賞した時から当該特別図柄表示装置の作動が終了する時までの間、特別図柄表示装置において特別電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示された時から当該特別電動役物の作動が終了する時までの間又は条件装置が作動することとなる図柄の組合せが表示された時から当該条件装置の作動により作動した役物連続作動装置の作動が終了する時までの間に、4個を超える数の遊技球が始動口に入賞した場合において、当該特別図柄表示装置、特別電動役物又は役物連続作動装置の作動が終了した後、当該4個を超える数の遊技球のうち最初の4個の遊技球以外の遊技球の入賞により引き続き当該特別図柄表示装置を作動させることができないようになっている。

10

【0549】

具体的には、第1主遊技側の保留上限数が4個、第2主遊技側の保留上限数が4個となっており、第1主遊技側の保留数が上限数である4個である状況にて第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合には、第1主遊技側の保留球は新たに生起しないよう構成（例えば、図23のステップ1304の処理でNと判定する場合）されており、第2主遊技側の保留数が上限数である4個である状況にて第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合には、第2主遊技側の保留球は新たに生起しないよう構成（例えば、図23のステップ1314の処理でNと判定する場合）されている。

【0550】

＜特別図柄の変動時間設定処理等＞

本例では、遊技球が始動口に入賞した時から特別図柄表示装置に図柄の組合せが表示される時までの時間をあらかじめ定められたものにするため、遊技球の始動口への入球によって特別図柄表示装置が作動を開始した時から終了する時までの時間を設定している。ここで、特別図柄表示装置に図柄の組合せが表示される時とは特別図柄表示装置の作動が終了する時をいい、あらかじめ定められとは、一の遊技機の特性として決定されているものをいう。具体的には、第1主遊技図柄と第2主遊技図柄の変動開始前に、遊技状態・保留個数に応じて予め定められた変動時間決定テーブルを用いて変動時間を決定し、変動時間を決定した後は、当該決定した変動時間を変化させないように構成されている。尚、本例では、遊技者が、図柄の組合せが表示されていることを明確に確認できるように、図柄停止時において、可動役物や他の表示画像（例えば、演出表示装置SGに表示された画像）により図柄の視認を妨げないように制御される。また、出玉設計上の観点から、変動時間短縮ボタンの操作等により、特別図柄表示装置が作動した後に当該作動における図柄の組合せが表示されるまでの時間を変動させる機能は搭載していないが、変動時間を変化させる機能を搭載してもよく、その場合には、出玉設計上の影響が少なくなるよう、一定の範囲で短縮機能を制限する（時間の範囲を定める、操作可能な遊技状態を定める（例えば電サポ中等、元々の変動時間が短く設定された遊技期間に限って有効とする）ことが望ましい。

20

30

【0551】

＜遊技機の材質＞

以下、本例の遊技機に適用可能な、遊技機の構成に係る材質を例示することとする。

【0552】

本例における遊技機に使用可能な遊技球の材質は、鋼製であり、且つ均一の材質となっている。

40

【0553】

また、本例においては、入賞口の材質は、硬質プラスチックその他の材料となっており、遊技球の落下その他の衝撃により破損し、又はその形状が変形し難いように構成されている。

【0554】

また、本例においては、遊技くぎ及び風車の軸の材質は、ビッカース硬度が150HV

50

以上230Hv以下である硬度を有する真ちゅう又はこれと同等の硬度を有する金属で容易にさびず、かつ、折れない性質となっている。また、遊技釘等（遊技くぎ及び風車の軸を除く）の材質は、硬質プラスチックその他の材料で遊技球の落下その他の衝撃により破損し、又はその形状が変形し難いように構成されている。

【0555】

また、本例においては、遊技盤の材質は、合板材その他の材料で入賞口及び遊技釘等を固定することができ、かつ、容易に曲がらない程度の硬度と強度を有するものであり、遊技盤の表面は、滑らかで、均一の材質のものとなっている。尚、遊技盤の枠の材質は、遊技盤と同等以上の硬度と強度を有するよう構成されている。

【0556】

また、本例においては、ガラス板等（例えば、透明板D16）の材質は、ガラスその他の材料で透明（無色透明であることを透明と称している）であり、かつ、遊技球の落下その他の衝撃により破損し、又はその形状が変形するものでないよう構成されている。

【0557】

また、遊技機のすべての部品の材質は、温度又は湿度の通常の変化により変質しない、又はその形状が変形しないよう構成することが好適である。

【0558】

<その他の補足事項>

本例に係る遊技機では、既説した遊技機の機能の変化条件以外で遊技機の性能を変動させることがないように設計されている。具体的には、時刻若しくは電源投入又は特別図柄表示装置（例えば、主遊技図柄表示装置）上の図柄の表示回数（例えば、主遊技図柄の変動回数）等の遊技の結果を契機として普通電動役物（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の作動確率又は大入賞口内の内部構造等、遊技の状態を変動させる機能や、遊技の結果に影響を与えることとなる遊技機の性能を調整又は変動することを可能とする機能等は搭載していない。無論、これらを搭載することも可能ではあるが、出玉設計が複雑となり、必要以上に射幸性を高める可能性も考慮して搭載することが望ましい。

【0559】

また、普通電動役物（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）は、開放等が生じた場合でも、発射した遊技球のうち、一定程度は当該入賞口（例えば、第2主遊技始動口B10）に入賞しないように構成されていることが望ましく、任意の発射速度及び発射強度で発射された遊技球が遊技釘等に触れることなく、開放等している入賞口に入賞することができないように、遊技部品が配置されていることが望ましい。

【0560】

更にまた、役物（特別電動役物、普通電動役物、等）が作動した場合に当該役物の作動により開放等が生じた入賞口以外の入賞口への遊技球の入賞が容易にならないように構成されることが望ましく、開放等が生じた入賞口が開放等が生じていない場合と異なった遊技球の落下の流れを形成し、この結果、任意の入賞口への入賞が容易にならないように、他の入賞口や電チュー（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の開閉装置の構造が設計されていることが望ましい。更に、本例のように、特別電動役物の作動によらずに大入賞口の入口の開放等が行われる機能や、役物の作動を容易にするための特別の装置（役物又は役物連続作動装置であるものを除く）を搭載しないことが望ましい。

【0561】

その他、入賞口及びゲートが、遊技の状態によって無効又は有効となったり、調整することを可能となるような性能、役物に係る入賞口の動作が遊技の状態によって変動したり調整することを可能となるような性能等は搭載しないことが望ましい。

【0562】

また、本例においては、始動口への遊技球の入賞が特別電動役物以外の役物の作動契機となり得るよう構成されていない（例えば、第1主遊技始動口A10への入賞によって大当たりや小当たりが実行され得るが、第2主遊技始動口電動役物B11dが開放されることはない）が、他の役物の作動契機とすることも可能である。この場合には、射幸性や役物に

10

20

30

40

50

係る出玉率の割合等を十分考慮した設計を要する。

【0563】

本例では、1回の主遊技側の当否抽選によって大当りに複数回当選することがないように構成されており、公平な抽選が提供されるようになっている。また、作動確率及び普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を変動させるための装置を除き、役物の作動に係る図柄の組合せを表示する確率（例えば、大当り確率、小当り確率、補助遊技当選確率（第2主遊技始動口電動役物B11dが開放することとなる補助遊技図柄が停止表示される確率）等）を変動させることがないように構成されている。

【0564】

＜その他の構成＞

本例に係る遊技機には以下の構成を適用しても問題ない。なお、以下の構成は上述したすべての実施形態に適用可能である。また、以下の構成を1つのみ適用してもよいし、複数の構成を組み合わせて適用してもよい。

【0565】

＜メカ式チューリップの搭載＞

本例においては、所定の入賞口に入賞した場合に、自身の入賞口の入口を拡大させるメカ式チューリップ（非電動役物ともいう）を設けていなかったが、遊技領域の適宜位置にメカ式チューリップを1又は2個程度搭載してもよい。この場合、メカ式チューリップは、入賞口の入口を拡大させた後、当該入賞口へのあらかじめ定められた1又は2個の入賞により閉鎖するように構成することが望ましい。また、当該メカ式チューリップの閉鎖時（閉鎖直前）に遊技球が入賞して拡大させる条件を達成した際には直ちに入口が拡大し、あらかじめ定められた数の遊技球が入賞して閉鎖させる条件を達成した際には直ちに閉鎖するように、開閉機構がメカ式チューリップと一体に設けられていることが望ましい。

【0566】

なお、重複入賞したときの処理等の負担が大きくなることから、開閉機構の一部にソレノイド等の電氣的動力を使用せず、機械的な開閉機構のみで構成されることが望ましい。また、最大入賞数目の遊技球と当該遊技球とは別の遊技球が略同時に入賞した時に、当該役物が1回作動を終了し、再び作動するように構成されていてもよく、このように構成すれば、稀なケースではあるが、連続して入賞させたことによる遊技者の利益を確保することができる。ちなみに、本例においては、電動役物として主遊技始動口電動役物（第2主遊技始動口電動役物B11d）が設けられているため、役物全体の出玉量を抑止する観点から、遊技盤D35に設けられたメカ（第1種非電動役物）に係る最大入賞数の合計を4個以下（1回開きのメカ式チューリップであれば4個、2回開きのメカ式チューリップであれば2個）とすることが望ましい。また、所定の入賞口に入賞した場合に、当該所定の入賞口とは異なる入賞口の入口を拡大させるメカ式チューリップ（非電動役物ともいう）を設けてもよい。また、そのような場合にも、上述したような、所定の入賞口に入賞した場合に、自身の入賞口の入口を拡大させるメカ式チューリップと同様に構成してもよい。

【0567】

本例では、搭載していないが、遊技領域D30に遊技球を停留する（遊技球を停止させた後、遊技球を入賞口に向けて落下させる）保留装置を2個程度設けてもよい。ここで、「入賞口に向けて落下させる」とは、当該装置が遊技球を入賞口に入賞する可能性があるように落下させることをいう。また、保留装置を設ける際には、当該装置から落下した遊技球が大入賞口に入賞する可能性がない位置に配置することが望ましい。なお、磁石等で遊技球を吸着し、遊技球を入賞口に向けて落下させるような構造の保留装置を採用することもできる。この場合、磁石等の数を2個程度にすることが望ましい。

【0568】

尚、保留装置から遊技球が落下する契機の調整を遊技者が行うようにすることが可能であり、例えば保留解除操作部を設けることも可能である。また、保留記憶装置の数との関係から、保留装置には、5個を超える遊技球を保留することができないようにすることが望ましい。なお、遊技の公平性等の観点から、保留装置の保留を容易にする装置は搭載し

10

20

30

40

50

ないことが望ましい。

【0569】

尚、遊技球が入賞口に入賞し、若しくはゲートを通過し、又は図柄の組合せが表示された時（役物が作動することとなる場合に限る）から当該役物の作動が終了する時までの間に遊技球が入賞口に入賞し、若しくはゲートを通過し、又は図柄の組合せが表示されたこと（当該役物が作動することとなる場合に限る）を記憶する装置を設けることも可能であるが、保留装置、保留記憶装置との関係から、複雑化を抑止するためにこれらは搭載しないよう構成してもよい。

【0570】

ここで、役物の作動が終了するときとは、役物に係る入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了するときをいう。尚、本例では、役物の作動契機が発生した時には直ちに作動するように構成されている。また、役物あるいは役物連続作動装置の作動契機を電磁的記録等により貯留し、任意の契機で当該貯留情報等により役物あるいは役物連続作動装置を連続して作動させることを可能とする構造の搭載も可能ではあるが、遊技の公正の担保の観点から望ましくない。具体的には、大当り図柄が停止表示した（大当りに当選した）にも拘わらず大当りを実行せずに、その後、主遊技図柄の変動が所定回数実行された場合などの所定の条件を充足した場合に、当該大当り図柄に係る大当りを実行するように構成しないことが好適である。

【0571】

（第5実施形態）

まず、図113を参照しながら、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。第5実施形態においては、ECOぱちんこ遊技機の実現に際し、ぱちんこ遊技機とぱちんこ遊技機の外部に設置されたECOユニットEUとに大別され（遊技場設備に対して、夫々を別体として着脱可能に構成され）、ぱちんこ遊技機においては遊技盤側と遊技枠側とに大別される（遊技枠側は遊技場設備に対して着脱可能に構成され、遊技盤側は遊技枠側に対して着脱可能に構成されている）。以下、まず主にぱちんこ遊技機に係る構成について順に説明する。

【0572】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技枠は、外枠12、前枠14、透明板16、扉18、操作部装置50、入賞情報表示装置60及び発射ハンドル44を含む。まず、外枠12は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠14は、外枠12の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠12に開閉可能に取り付けられる。前枠14は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板16は、ガラス等により形成され、扉18により支持される。扉18は、図示しないヒンジ機構を介して前枠14に開閉可能に取り付けられる。また、遊技枠の前面にはスピーカ24が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

【0573】

ここで、操作部装置50は、タッチパネル式インターフェース52、持ち球数表示部54、サブ入力ボタンSB、等から構成されており、タッチパネル式インターフェース52は、遊技者のタッチ操作（接触型・非接触型のいずれかのタッチ操作）によって、遊技機の遊技状態情報や後述するECOユニットEUに挿入されたICカード（遊技媒体記録メディア）に記録された遊技媒体情報を表示及び利用することができるよう構成されている。また、タッチパネル式インターフェース52は、演出表示機能も備えており、サブメイン制御部2000からのコマンドによって、遊技に係る演出を実行し得るよう構成されている。また、持ち球数表示部54は、持ち球数（遊技に使用（遊技領域30内に発射）することのできる遊技球数）を表示する。また、サブ入力ボタンSBは、遊技者の操作によってサブメイン制御基板2000側による演出を操作するための装置である。

【0574】

次に、入賞情報表示装置60（賞球数表示部60a及び入賞口種別ランプ60b）は、

10

20

30

40

50

遊技盤面上に設けられた入賞口（又は始動口等）に遊技球が入球した際に、当該遊技球が入球した入賞口（又は始動口）の位置や、遊技者に付与される賞球数を表示するための装置である。また、遊技盤前面には、遊技者に付与された賞球数を表示するための賞球数表示部 28 が設けられている。尚、入賞情報表示装置 60 や賞球数表示部 28 への情報出力を行う制御態様の詳細については後述する。

【0575】

次に、遊技盤は、外レール 32 と内レール 34 とにより区画された遊技領域 30 が形成されている。そして、当該遊技領域 30 には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口の他、第 1 主遊技始動口 110、第 2 主遊技始動口 210、補助遊技始動口 410、第 1 大入賞口 310、第 2 大入賞口 320、第 1 主遊技図柄表示装置 120、第 2 主遊技図柄表示装置 220、演出表示装置 2550、補助遊技図柄表示装置 420、センター飾り 38 及びアウト口 36 が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

10

【0576】

次に、第 1 主遊技始動口 110 は、第 1 主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第 1 主遊技始動口 110 は、第 1 主遊技始動口入球検出装置 111 を備える。ここで、第 1 主遊技始動口入球検出装置 111 は、第 1 主遊技始動口 110 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 1 主遊技始動口入球情報を生成する。

【0577】

次に、第 2 主遊技始動口 210 は、第 2 主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第 2 主遊技始動口 210 は、第 2 主遊技始動口入球検出装置 211 と、第 2 主遊技始動口電動役物 212 と、を備える。ここで、第 2 主遊技始動口入球検出装置 211 は、第 2 主遊技始動口 210 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 2 主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第 2 主遊技始動口電動役物 212 は、第 2 主遊技始動口 210 に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。尚、第 5 実施形態では、第 2 主遊技始動口 210 側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第 1 主遊技始動口 110 側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、第 5 実施形態では、第 1 主遊技始動口 110 と第 2 主遊技始動口 210 とが上下に隣接して配置されているが、これにも限定されず、第 1 主遊技始動口 110 と第 2 主遊技始動口 210 とを離隔して設けても良い。

20

30

【0578】

次に、補助遊技始動口 410 は、補助遊技始動口入球検出装置 411 を備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置 411 は、補助遊技始動口 410 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口 410 への遊技球の入球は、第 2 主遊技始動口 210 の第 2 主遊技始動口電動役物 212 を拡開させるための抽選の契機となる。尚、補助遊技始動口 410 の位置はあくまで一例である。

【0579】

次に、アウト口 36 の上方には、第 1 大入賞口 310 と第 2 大入賞口 320 とが設けられており、遊技領域 30 の右側又は左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、アウト口 36 に到達する前に、第 1 大入賞口 310 及び第 2 大入賞口 320 が配置されている領域を通過し易いよう構成されている。

40

【0580】

次に、第 1 大入賞口 310 は、第 1 主遊技図柄（特別図柄）又は第 2 主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口 36 の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第 1 大入賞口 310 は、遊技球の入球を検出するための第 1 大入賞口入賞検出装置 311 と、第 1 大入賞口電動役物 312（及び第 1 大入賞口ソレノイド 312a）と、を備える。ここで、第 1 大入賞口入賞検出装置 311 は、第 1 大入賞口 310 への遊技球の入球を検出するセンサであ

50

り、入球時にその入球を示す第1大入賞口入球情報を生成する。第1大入賞口電動役物312は、第1大入賞口310に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第1大入賞口310を可変させる（第1大入賞口ソレノイド312aを励磁して可変させる）。尚、第5実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（所謂、ペロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

【0581】

10

次に、第2大入賞口320は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口36の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口320は、遊技球の入球を検出するための第2大入賞口入賞検出装置321と、第2大入賞口電動役物322（及び第2大入賞口ソレノイド322a）と、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置322は、第2大入賞口320への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。そして、第2大入賞口320内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置321によって検出されるよう構成されている。次に、第2大入賞口電動役物322は、第2大入賞口320に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口320を可変させる（振分入賞口ソレノイド322aを励磁して可変させる）。尚、第5実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（所謂、ペロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

20

【0582】

次に、第1主遊技図柄表示装置120（第2主遊技図柄表示装置220）は、第1主遊技（第2主遊技）に対応する第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第1主遊技図柄表示装置120（第2主遊技図柄表示装置220）は、第1主遊技図柄表示部121（第2主遊技図柄表示部221）と、第1主遊技図柄保留表示部122（第2主遊技図柄保留表示部222）とを備える。ここで、第1主遊技図柄保留表示部122（第2主遊技図柄保留表示部222）は、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第1主遊技（第2主遊技）に係る乱数の保留数（実行されていない主遊技図柄の変動数）に相当する。尚、第1主遊技図柄表示部121（第2主遊技図柄表示部221）は、例えば7セグメントLEDで構成され、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）は、「0」～「9」の10種類の数字及びハズレの「-」で表示される（但し、これには限定されず、いずれの主遊技図柄が表示されたのかを遊技者が認識困難となるよう、7セグメントLEDを用いて記号等によって表示することが好適である。また、保留数表示においても、4個のランプから構成されていることには限定されず、最大4個分の保留数を表示可能に構成（例えば、1個のランプから構成されており、保留数1：点灯、保留数2：低速点滅、保留数3：中速点滅、保留数4：高速点滅、するよう構成）されていればよい）。

30

40

【0583】

尚、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、第5実施形態では、第1主遊技図柄表示装置120（第2主遊技図柄表示装置220）の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）自体に演出的な役割を持たせて第1主遊技側の装飾図柄及び／又は第2主遊技側の装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、演出表示装置2550のよ

50

うな液晶ディスプレイに、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）を表示させるように構成してもよい。

【0584】

次に、演出表示装置2550は、第1主遊技図柄・第2主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。尚、演出表示装置2550は、第5実施形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムやLED等の他の表示手段で構成されていてもよい。

【0585】

次に、補助遊技図柄表示装置420は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置420は、補助遊技図柄表示部421と、補助遊技図柄保留表示部422とを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部422は、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数（実行されていない補助遊技図柄変動の数）に相当する。

【0586】

次に、センター飾り38は、演出表示装置2550の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置2550の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ26は、遊技領域30又は遊技領域30以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【0587】

次に、図114のブロック図を参照しながら、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。はじめに、第5実施形態は、前述したように、ぱちんこ遊技機とぱちんこ遊技機の外部に設置されたECOユニットEUとに大別され（遊技場設備に対して、夫々を別体として着脱可能に構成され）、ぱちんこ遊技機においては遊技盤側と遊技枠側とに大別される（遊技枠側は遊技場設備に対して着脱可能に構成され、遊技盤側は遊技枠側に対して着脱可能に構成されている）。以下、大別された夫々の概略構成及び各基板・装置間の電氣的な接続態様について概説する。

【0588】

<ぱちんこ遊技機／遊技盤側>

第5実施形態に係るぱちんこ遊技機（遊技盤側）は、遊技の進行を制御する主制御基板Aと、主制御基板Aからの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置2550上での各種演出、スピーカ24からの音響、遊技効果ランプ26の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板B（本例では、サブメイン制御部2000とサブサブ制御部2500とが一つの基板上に配置されている）と、遊技周辺機器（第1主遊技周辺機器100、第2主遊技周辺機器200、第1・第2主遊技共用周辺機器300、補助遊技周辺機器400）と、賞球数表示装置28、等を主体として構成されている。尚、スピーカ24や遊技効果ランプ26については、ぱちんこ遊技機（遊技機枠側）にて設けるよう構成してもよい。ここで、副制御基板Bは、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置2550上での各種演出、スピーカ24からの音響、遊技効果ランプ26の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部2000と、演出表示装置2550上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部2500の2つの制御部とを備えている。尚、主制御基板A、サブメイン制御部2000及びサブサブ制御部2500には、様々な演算処理を行うCPU、CPUの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するROM、CPUが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやROMから読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶するRAMが搭載されている。

【0589】

まず、主制御基板Aは、遊技周辺機器（第1主遊技周辺機器100、第2主遊技周辺機器200、第1・第2主遊技共用周辺機器300、補助遊技周辺機器400）、賞球数表示装置28、情報表示LED（不図示）等、遊技の進行に必須となる入出力装置と電氣的に接続され、各入出力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御すると共に、当該

10

20

30

40

50

遊技の進行に係る情報を必要に応じて各入出力装置へ出力するよう構成されている。更に、主制御基板 A は、賞球払出制御基板 3000 と、副制御基板 B（サブメイン制御部 2000・サブサブ制御部 2500）とも電氣的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報（コマンド）を賞球払出制御基板 3000 に、演出・遊技の進行状態等に関する情報（コマンド）を副制御基板 B にそれぞれ送信可能に構成されている。

【0590】

次に、副制御基板 B は、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置 2550 と、スピーカ 24 と、遊技効果ランプ 26 と、その他演出用の駆動装置（不図示）と接続されている。第 5 実施形態では、副制御基板 B 内にサブメイン制御部 2000 とサブサブ制御部 2500 とを有しており、サブメイン制御部 2000 によりスピーカ 24 から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプ 26 の点灯制御並びに、演出表示装置 2550 上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部 2500 により、演出表示装置上の表示制御（実体的な表示制御）が行われるように構成されている。また、タッチパネル式インターフェース 52 とも接続した場合には、当該タッチパネル式インターフェース 52 上にて、副制御基板 B によって制御される各種演出の表示が可能となる。尚、第 5 実施形態では、サブメイン制御部 2000 とサブサブ制御部 2500 とを、副制御基板 B にて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない（別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる）。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部 2500 により音声制御を実行させる（VDP に音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適）等、適宜変更できる。

【0591】

<ぱちんこ遊技機／遊技枠側>

第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機（遊技枠側）は、遊技球の発射制御や遊技者に対する賞球付与（第 5 実施形態においては、持ち球データの加減算）制御を司る払出制御基板 3000 と、遊技機全体に電源を供給することとなる電源供給ユニット E と、前述した操作部装置 50 と、遊技球の発射機構である発射制御基板 40（及び発射装置 42 や発射検出センサ 43）と、賞球許可センサ類 KS（詳細については後述するが、賞球払出しの対象となる入球口への入球を検出可能となるセンサ）と、前述した入賞情報表示装置 60、等を主体として構成されている。尚、払出制御基板 3000 や操作部装置 50 には、様々な演算処理を行う CPU、CPU の演算処理を規定したプログラムを予め記憶する ROM、CPU が取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データや ROM から読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶する RAM が搭載されている。尚、本例では、電源供給ユニット E から払出制御基板 3000 及び副制御基板 B に対して電力供給がなされると共に、払出制御基板 3000 を介して主制御基板 A にも電力供給がなされるよう構成されている。

【0592】

ここで、賞球払出制御基板 3000 は、発射装置 42 の制御回路である発射制御基板 40 と、賞球許可センサ類 KS（詳細については後述するが、賞球払出しの対象となる入球口への入球を検出可能となるセンサ）と、入賞情報表示装置 60 と、操作部装置 50 とに接続されており、加えて、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機（遊技盤側）における主制御基板 A 及び後述する ECO ユニット EU とも接続されている。そして、後述するように、主制御基板 A 及び ECO ユニット EU からの情報（主に遊技者の持ち球の加算対象となる情報）、発射検出センサ 43（主に遊技者の持ち球の減算対象となる情報）等に基づいて遊技に係る持ち球の操作（加算・減算等）を制御すると共に、当該持ち球情報の表示や、発射制御基板 40 を介して発射装置 42（発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等）の動作を制御し得るよう構成されている。

【0593】

ここで、本例においては、サブメイン制御部 2000（副遊技制御手段 2000）は、画像演出を実行するサブサブ制御部 2500（演出表示手段 2500）、操作部装置 50

10

20

30

40

50

、各種遊技効果ランプ 26（例えばサイドランプ）やスピーカ 24 等とも電氣的に接続されている。更に、賞球払出制御基板 3000 は、遊技球の発射を司る発射制御基板 40（及び遊技球を発射する発射装置 42）、賞球を許可する賞球許可センサ類 KS、遊技球の貸出要求等を受け付けて賞球払出制御基板 3000 に伝達する ECO ユニット EU、持ち球数の表示や IC カード情報の操作等を実行する操作部装置 50 と電氣的に接続されている。

【0594】

また、賞球払出制御基板 3000 は、賞球に係る情報を送受信するための送受信制御手段 3100 と、賞球払出しに係る処理を司る払出制御手段 3300 と、遊技球の発射に係る処理を司る発射制御手段 3400 と、賞球払出制御基板 3000 側での電断時の処理を司る電断時・電断復帰時初期処理制御手段 3500 と、を有している。

10

【0595】

ここで、送受信制御手段 3100 は、情報の受信を制御する受信制御手段 3110 と、情報の送信を制御する送信制御手段 3120 と、を有している。また、受信制御手段 3110 は、主制御基板 A から受信した情報を一時記憶するためのメイン側受信情報一時記憶手段 3111 と、ECO ユニット EU から受信した情報を一時記憶するための ECO ユニット側受信情報一時記憶手段 3112 と、を更に有している。

【0596】

次に、払出制御手段 3300 は、賞球に係る情報を一時記憶するための払出処理関連情報一時記憶手段 3310 を有しており、当該払出処理関連情報一時記憶手段 3310 は、主制御基板 A から受信した各入賞口への入賞数を計数するための各入賞カウンタ（第 1 主遊技始動口入賞カウンタ 3311a、第 2 主遊技始動口入賞カウンタ 3311b、第 1 大入賞口入賞カウンタ 3311c、第 2 大入賞口入賞カウンタ 3311d、一般入賞口入賞カウンタ 3311e）と、遊技者の現在の持ち球数（遊技に供することのできる遊技媒体数）を計数するための持ち球数カウンタ 3312 と、現時点で遊技枠内に存在している遊技球（封入遊技球）数を計数するための封入遊技球数カウンタ 3313 と、を更に有している。

20

【0597】

次に、発射制御手段 3400 は、遊技球の発射制御に係る情報を一時記憶するための発射制御関連情報一時記憶手段 3410 を有している。

【0598】

次に、電断時・電断復帰時初期処理制御手段 3500 は、電断時の情報を一時記憶（バックアップ）するための電断時情報一時記憶手段 3510 を有している。

30

【0599】

<ECO ユニット>

次に、ECO ユニット EU は、賞球払出制御基板 3000 や操作部装置 50 と接続され、遊技者の個人遊技状態情報（特に、所持している遊技媒体数情報）が記録された IC カード（会員カード、一般カード）を挿入することで、当該 IC カードに記録された遊技状態情報を操作部装置 50 上にて表示可能であると共に、操作部装置 50 上での操作によって当該遊技状態情報を利用したり、貸出制御及び電子マネー等貸出用の管理制御等を行うことができるよう構成されている。また、ECO ユニット EU は、ネットワークを介してホールコンピュータ H と接続されており、遊技関連情報を出力できるよう構成され、遊技枠及び遊技盤の認証処理も、当該 ECO ユニット EU を介して行われる。尚、ECO ユニット EU は、遊技機とは異なる電源（電源装置 E2）から電力を供給されていると共に、操作部装置 50 ととも接続されており、操作部装置 50 に対しては、ECO ユニット EU から電力が供給されるよう構成されている。

40

【0600】

尚、第 5 実施形態では、図 115 の矢印表記の通り、主制御基板 A と賞球払出制御基板 3000 とは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、主制御基板 A とサブメイン制御部 2000 とは、主制御基板 A からサブメイン制御部 2000 への一方向通信が可能となるよう構成されている（通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用

50

いてもよい)。また、賞球払出制御基板3000及び操作部装置50とECOユニットEUとは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、賞球払出制御基板3000から操作部装置50への一方向通信が可能となるよう構成されている{あくまでも、制御基板間(制御装置間)の通信方法については一例である}。

【0601】

次に、図115を参照しながら、第5実施形態に係る遊技機における、ECOユニットー賞球払出制御基板間の処理イメージ(特に、持ち球数の加算・減算・移送処理について)を説明する。尚、同図においては常に、賞球払出制御基板3000は、持ち球数情報{遊技に使用(遊技領域30内に発射)することのできる遊技球数に係る情報}を持ち球数表示部54に対して送信し、持ち球数表示部54は、持ち球数表示の更新を繰り返しているものとする。また、各処理において、エラー等は発生しない場合について例示している。

10

【0602】

<持ち球数加算処理>

はじめに、持ち球数加算処理の一例として、同図上段の、球貸処理について説明する。まず、(1)で、タッチパネル式インターフェース52上での球貸操作が行われた場合、タッチパネル式インターフェース52から、(2)の「球貸操作情報」が、ECOユニットEUに対して送信される。次に、当該「球貸操作情報」を受信したECOユニットEUは、(3)の球貸制御処理にて、ICカードの残高消費を実行し、(4)の「持ち球数加算要求」を賞球払出制御基板3000に送信する。次に、当該「持ち球数加算要求」を受信した賞球払出制御基板3000は、(5)の持ち球数加算処理にて、現在の持ち球数に、消費した残高分の遊技媒体数を加算する。(5)の処理が終了すると、賞球払出制御基板3000は、(6)の「加算完了情報」を、ECOユニットEUに対して送信する。次に、当該「加算完了情報」を受信したECOユニットEUは、(7)の「球貸完了表示指示」をタッチパネル式インターフェース52に対して送信する。次に、当該「球貸完了表示指示」を受信したタッチパネル式インターフェース52は、(8)の球貸完了表示を実行し、球貸処理が終了する。

20

【0603】

<持ち球数減算処理>

次に、持ち球数減算処理の一例として、同図中段の、球消費処理(特に、ワゴンサービスに係る処理)について説明する。まず、(1)で、タッチパネル式インターフェース52上でのワゴンサービス利用操作が行われた場合、タッチパネル式インターフェース52から、(2)の「球消費操作情報」が、ECOユニットEUに対して送信される。次に、当該「球消費操作情報」を受信したECOユニットEUは、(3)の「持ち球数減算要求」を賞球払出制御基板3000に送信する。次に、当該「持ち球数減算要求」を受信した賞球払出制御基板3000は、(4)の持ち球数減算処理にて、現在の持ち球数から、ワゴンサービスにて消費する分の遊技媒体数を減算する。(4)の処理が終了すると、賞球払出制御基板3000は、(5)の「減算完了情報」を、ECOユニットEUに対して送信する。次に、当該「減算完了情報」を受信したECOユニットEUは、(6)の「球消費完了表示指示」をタッチパネル式インターフェース52に対して送信する。次に、当該「球消費完了表示指示」を受信したタッチパネル式インターフェース52は、(7)のワゴンサービス利用完了表示を実行し、球消費処理が終了する。

30

40

【0604】

<持ち球数移送処理>

次に、持ち球数移送処理の一例として、同図下段の、ICカード返却処理について説明する。まず、(1)で、タッチパネル式インターフェース52上での返却操作(ICカード返却操作)が行われた場合、タッチパネル式インターフェース52から、(2)の「返却操作情報」が、ECOユニットEUに対して送信される。次に、当該「返却操作情報」を受信したECOユニットEUは、(3)の「持ち球数返却要求」を賞球払出制御基板3000に送信する。次に、当該「持ち球数返却要求」を受信した賞球払出制御基板3000は、(4)の持ち球移送処理にて、遊技を停止(例えば、遊技球の発射を停止)すると

50

共に、（５）の持ち球数移送処理にて、遊技盤面上を流下している遊技球（浮遊球）が存在しないことを確認し（例えば、封入遊技球数カウンタ３３１３のカウンタ値が初期値となるまで待機する）、（６）の「持ち球数情報」を、ＥＣＯユニットＥＵに対して送信する。次に、当該「持ち球数情報」を受信したＥＣＯユニットＥＵは、（７）の返却制御処理にて、当該受信した情報に基づき、持ち球数を一時記憶し、（８）の「持ち球数クリア要求」を賞球払出制御基板３０００に送信する。次に、当該「持ち球数クリア要求」を受信した賞球払出制御基板３０００は、（９）の持ち球数移送処理にて、現在の持ち球数をクリア（ゼロクリア）し、（１０）の「持ち球数クリア完了情報」をＥＣＯユニットＥＵに対して送信する。次に、当該「持ち球数クリア完了情報」を受信したＥＣＯユニットＥＵは、（１１）の返却制御処理にて、前述の（７）の処理にて一時記憶した持ち球数を、当該ＥＣＯユニットに挿入されているＩＣカードに記憶されている貯玉数に加算する。次に、（１２）の返却制御処理にて、ＥＣＯユニットＥＵは、当該ＩＣカードをＩＣカード返却口より排出（返却）し、（１３）の「返却完了表示指示」をタッチパネル式インターフェース５２に対して送信する。次に、次に、当該「返却完了表示指示」を受信したタッチパネル式インターフェース５２は、（１４）の返却完了表示を実行し、タッチパネル式インターフェース５２－ＥＣＯユニットＥＵ間のＩＣカード返却処理が終了する。また、（１２）の処理の完了時、ＥＣＯユニットＥＵは、（１５）の「返却完了情報」を、賞球払出制御基板３０００に対して送信する。次に、当該「返却完了情報」を受信した賞球払出制御基板３０００は、（４）の処理にて実行した遊技停止を解除して（１６）の遊技可能な状態へと復帰し、ＥＣＯユニットＥＵ－賞球払出制御基板３０００間のＩＣカード返却処理が終了する。

10

20

【０６０５】

<認証処理>

次に、図１１６を参照しながら、第５実施形態に係る遊技機における、遊技機の認証処理について説明する。ここで、遊技機の認証処理とは、遊技機の電源投入時に、当該遊技機が正規な遊技機であるか否かを判定する処理である。尚、同図では、正規な遊技機であると認証された場合について例示している。

【０６０６】

まず、遊技機の電源投入時、主制御基板Ａは、（１）の認証制御処理にて、主制御基板ＡのＣＰＵに記憶された固有の主制御基板ＩＤを暗号化し、（２）の「主制御基板ＩＤ」として、賞球払出制御基板３０００に対して送信する。また、電源投入時、賞球払出制御基板３０００は、（３）の認証制御処理にて、賞球払出制御基板３０００のＣＰＵに記憶された固有の払出制御基板ＩＤを暗号化し、受信した（２）の「主制御基板ＩＤ」と共に（４）の「主制御基板ＩＤ・払出制御基板ＩＤ」としてＥＣＯユニットＥＵに対して送信する。次に、当該「主制御基板ＩＤ・払出制御基板ＩＤ」を受信したＥＣＯユニットＥＵは、当該受信した情報に基づき、（５）の「主制御基板ＩＤ・払出制御基板ＩＤ」を、下記管理センターに対して送信する。次に、鍵管理センターは、（６）の処理にて、当該受信した、暗号化されたＩＤ（主制御基板ＩＤ・払出制御基板ＩＤ）を復号化すると共に、（７）の「納品情報要求」を、遊技機管理センターに対して送信する。次に、当該「納品情報要求」を受信した遊技機管理センターは、（８）の処理にて、当該遊技機管理センターに登録されている、正規な主制御基板及び払出制御基板の納品情報を確認し、暗号化して（９）の「納品情報」として、鍵管理センターに対して送信する。次に、当該「納品情報」を受信した鍵管理センターは、（１０）の処理にて、当該受信した納品情報を復号化する。次に、鍵管理センターは、（１１）の処理にて、遊技機から受信した主制御基板ＩＤ及び払出制御基板ＩＤと、遊技機管理センターから受信した納品情報と、を照合（認証）する。次に、鍵管理センターは、（１２）の処理にて、当該認証結果を暗号化し、（１３）の「認証結果」としてＥＣＯユニットＥＵに対して送信する。次に、当該「認証結果」を受信したＥＣＯユニットＥＵは、（１４）の処理にて、当該受信した、暗号化された認証結果を復号化する。次に、当該復号化した認証結果が認証成功である場合、ＥＣＯユニットＥＵは、（１５）の「遊技開始許可」を、賞球払出制御基板３０００に対して送信

30

40

50

する。次に、当該「遊技開始許可」を受信した賞球払出制御基板 3000 は、(16)の「遊技開始許可」を、主制御基板 A に対して送信する。ここで、「遊技開始許可」を受信した主制御基板 A 及び賞球払出制御基板 3000 は、正規な遊技機であると認証され、遊技開始可能となる。また、認証結果が認証失敗である場合には、ECO ユニット EU から「遊技開始許可」が送信されず、主制御基板 A 及び賞球払出制御基板 3000 は、遊技開始可能とならないこととなる。尚、本例あくまで一例であり、これには限定されず、例えば、(4)や(5)の主制御基板 ID・払出制御基板 ID は、別々に送信してもよいし、鍵管理センターと遊技機管理センターとは、常に納品情報の送受信を行っていてもよい。また、遊技機に設定値を設ける場合(詳細は第6実施形態を参照)には、(4)の「主制御基板 ID・払出制御基板 ID」の送信に合わせて当該設定値情報を送信するようにしてもよい。なお、設定値は、主制御基板からの情報に基づいて認識してもよいし、設定値を設定する機能を有する装置の情報に基づいて賞球払出制御基板 3000 が認識して送信してもよい。

【0607】

＜遊技球の循環機構について＞

次に、図117を参照しながら、遊技球の循環について説明する。第5実施形態に係るぱちんこ遊技機においては、ぱちんこ遊技機内で一定数(例えば、100球)の遊技球を循環させることで遊技が可能となっており(以下、循環させる遊技球を封入遊技球と呼ぶことがある)、遊技機外からの遊技球の供給及び遊技機外への遊技球の排出(払出し)を行うことなく遊技進行が可能に構成されている。

【0608】

まず、封入遊技球数管理手段内の、封入遊技球タンクには、封入遊技球が貯留されており、封入遊技球タンク内の封入遊技球は、球送りソレノイド機構によって発射装置42へと送り出され、発射制御装置42によって、遊技球が遊技盤側の遊技領域30に向けて発射される。次に、遊技領域30に発射された遊技球は、遊技周辺機器であるいずれかの入球口(例えば、第1主遊技始動口110、第2主遊技始動口210、第1大入賞口310、第2大入賞口320、一般入賞口、アウト口36、等)に入球し(第1主遊技始動口入球検出装置111、第2主遊技始動口入球検出装置211、第1大入賞口入賞検出装置311、第2大入賞口入賞検出装置321、一般入賞口検出装置にて入球検出され)、遊技盤側から遊技枠側に流入する。当該流入した封入遊技球は、遊技領域30に設けられた入球口に対応した賞球許可センサ類KS(例えば、第1主遊技始動口賞球許可センサ110KS、第2主遊技始動口賞球許可センサ210KS、第1大入賞口賞球許可センサ310KS、第2大入賞口賞球許可センサ320KS、一般入賞口賞球許可センサ、等)及びアウト球検出センサによって検出され、封入遊技球タンクに再び貯留される。そして、このように封入遊技球がぱちんこ遊技機内を循環している状況下、遊技球が遊技盤側の遊技領域30に向けて発射される、或いは、賞球払出しの対象となる入球口(例えば、第1主遊技始動口110、第2主遊技始動口210、第1大入賞口310、第2大入賞口320、一般入賞口、等)に入球した場合には、賞球払出制御基板3000によって、遊技者に対しての賞球付与(第5実施形態においては、持ち球データの加減算)が行われることとなる。

【0609】

次に、図118～図123を参照して、賞球払出制御基板3000側で実行される制御処理を説明する。まず、図118は、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御基板3000のメインフローチャートである。ここで、同図(g)の賞球払出制御基板側メイン処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行される賞球払出制御基板3000での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ3100で、賞球払出制御基板3000は、後述する電断復帰時初期処理を実行する。その後、賞球払出制御基板3000の繰り返し処理ルーチンである(h)を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、(h)が実行された場合、同図(h)の処理に示されるように、まず、ステップ3200で、賞球払出制御基板3000は、後述する封入遊技球数管理

10

20

30

40

50

処理を実行する。次に、ステップ3300で、賞球払出制御基板3000は、後述する持ち球数管理処理を実行する。次に、ステップ3400で、賞球払出制御基板3000は、後述する遊技球発射制御処理を実行する。次に、ステップ3500で、賞球払出制御基板3000は、賞球関連情報送受信制御処理（主制御基板A、発射制御基板40、ECOユニットEU、等との間で、賞球に係る情報を送受信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【0610】

以上のように、賞球払出制御基板3000は、リセット後、賞球払出制御基板側ルーチン（S3200～S3500）をループ処理する形態を採用している。また、同図（i）の処理は、賞球払出制御基板3000のNMI割り込み処理であり、電源供給ユニットE

10

【0611】

次に、図119は、図118におけるステップ3100のサブルーチンに係る、電断復帰時初期処理のフローチャートである。まず、ステップ3102で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段3500は、電断時情報一時記憶手段3510のフラグエリアを参照し、払出制御側電断フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ3102でYesの場合、ステップ3104で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段3500は、電断時情報一時記憶手段3510のフラグエリア内にある、払出制御側電断フラグをオフにする。次に、ステップ3106で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段3500は、電断時にバックアップした情報に基づき、各入賞カウンタ（例えば、第1主遊技始動口入賞カウンタ3311a、第2主遊技始動口入賞カウンタ3311b、第1大入賞口入賞カウンタ3311c、第2大入賞口入賞カウンタ3311d、一般入賞口入賞カウンタ3311e）のカウンタ値を復元する。次に、ステップ3108で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段3500は、電断時にバックアップした情報に基づき、持ち球数カウンタ3312のカウンタ値を復元する。次に、ステップ3110で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段3500は、封入遊技球数カウンタ3313に初期値（例えば、100であるが、封入遊技球タンク内の遊技球数を計数可能に構成されている場合には、当該計数結果を初期値としてもよい）を再セットする。次に、ステップ3112で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段3500は、電断時にバックアップした情報に基づき、その他の遊技に必要な情報（例えば、各種フラグ情報、受信コマンド、未送信コマンド、等）を復元する。次に、ステップ3114で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段3500は、発射制御関連情報一時記憶手段3410のフラグエリア内にある、遊技停止フラグ（封入遊技球数異常フラグ・不正賞球情報フラグ）をオフにし、ステップ3116に移行する。他方、ステップ3102でNoの場合、ステップ3104～ステップ3114の処理を実行せずに、ステップ3116に移行する。尚、本例では図示していないが、封入遊技球数カウンタ3313に初期値を再セットする際に、浮遊球（遊技領域30に存在する遊技球）が遊技枠側に戻るまでの待機時間を設けてもよい。

20

30

40

【0612】

次に、ステップ3116で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段3500は、メイン側受信情報一時記憶手段3111を参照し、主制御基板A側から基本賞球数情報コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ3116でYesの場合、ステップ3118で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段3500は、当該受信した基本賞球数情報コマンドに基づき、各入賞口の基本賞球数情報を払出処理関連情報一時記憶手段3310に一時記憶し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。他方、ステップ3116でNoの場合、換言すれば、基本賞球数情報コマンドの受信に失敗した場合、ステップ3120で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段3500は、主制御基板Aに対して、設定コマンドの送信を要求（当該設定コマンド送信要求によって、主制御基板Aから基本賞球数情報コマン

50

ドの送信があった場合は、ステップ3500の賞球関連情報送受信制御処理によって受信及び記憶を行う)し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰すると共に、(h)の賞球払出制御基板側ルーチンに移行する。

【0613】

次に、図120は、図118におけるステップ3200のサブルーチンに係る、封入遊技球数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ3202で、払出制御手段3300は、発射制御関連情報一時記憶手段3400を参照し(或いは、発射検出センサ43からの発射信号に基づき)、遊技球の発射が行われたか否かを判定する。ステップ3202でYesの場合、ステップ3204で、払出制御手段3300は、封入遊技球数カウンタ3313のカウンタ値から1減算(デクリメント)し、ステップ3206に移行する。他方、ステップ3202でNoの場合、ステップ3204の処理を実行せずに、ステップ3206に移行する。

10

【0614】

次に、ステップ3206で、払出制御手段3300は、賞球許可センサ類KS及びアウト球検出センサからの情報を参照し、排出球が検出されたか否かを判定する。ステップ3206でYesの場合、ステップ3208で、払出制御手段3300は、封入遊技球数カウンタ3313のカウンタ値に1加算(インクリメント)し、ステップ3210に移行する。他方、ステップ3206でNoの場合、ステップ3208の処理を実行せずに、ステップ3210に移行する。

【0615】

20

次に、ステップ3210で、払出制御手段3300は、封入遊技球数カウンタ3313のカウンタ値が適正範囲内の値(例えば、51~100)であるか否かを判定する。ここで、封入遊技球数カウンタ3313とは、遊技機枠側に存在している封入遊技球数を計数するカウンタであり、初期値として100(本遊技機に封入されている遊技球数)がセットされている。本遊技機においては、遊技機外からの遊技球の供給、遊技機外への遊技球の排出がなされないため、遊技機内に存在する遊技球数を計数することで、不正や球詰まり等のエラーを検出することができるのである。

【0616】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ3210でYesの場合、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。他方、ステップ3210でNoの場合、ステップ3212及びステップ3214で、払出制御手段3300は、遊技機内の遊技球数が異常であると判断し、発射制御関連情報一時記憶手段3410のフラグエリア内にある、封入遊技球数異常フラグをオンにする(遊技が停止することとなる)と共に、エラー報知を実行し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

30

【0617】

次に、図121は、図118におけるステップ3300のサブルーチンに係る、持ち球数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ3302で、払出制御手段3300は、ECOユニット側受信情報一時記憶手段3112を参照し、ECOユニットEUからの持ち球操作情報(タッチパネル式インターフェース52上での球貸操作、貯玉再プレイ操作、球共有操作、ワゴンサービス利用操作、ICカード返却操作、等によって送信される持ち球加算・減算・クリア等の要求情報)を受信したか否かを判定する。ステップ3302でYesの場合、ステップ3304で、払出制御手段3300は、当該受信した持ち球操作情報に基づき、持ち球数カウンタ3312のカウンタ値を加算(又は減算、クリア)し、ステップ3306に移行する。他方、ステップ3302でNoの場合、ステップ3304の処理を実行せずに、ステップ3306に移行する。

40

【0618】

次に、ステップ3306で、払出制御手段3300は、発射制御関連情報一時記憶手段3400を参照し(或いは、発射検出センサ43からの発射信号に基づき)、遊技球の発射が行われたか否かを判定する。ステップ3306でYesの場合、ステップ3308で、払出制御手段3300は、持ち球数カウンタ3312のカウンタ値から1減算(デクリ

50

メント)し、ステップ3310に移行する。他方、ステップ3306でNoの場合、ステップ3308の処理を実行せずに、ステップ3310に移行する。

【0619】

次に、ステップ3310で、払出制御手段3300は、メイン側受信情報一時記憶手段3111を参照し、主制御基板A側から入賞情報コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ3310でYesの場合、ステップ3312で、払出制御手段3300は、当該受信した入賞情報コマンドに基づき、入賞口種別及び賞球数に係る情報を取得する。次に、ステップ3314で、払出制御手段3300は、当該取得した入賞口種別及び賞球数が、払出処理関連情報一時記憶手段3310に一時記憶された基本賞球数情報と一致するか否かを判定する。ステップ3314でYesの場合、ステップ3316で、払出制御手段3300は、当該判定結果が一致した入賞口の入賞カウンタのカウンタ値に1加算（インクリメント）し、ステップ3330に移行する。他方、ステップ3314でNoの場合、ステップ3318及びステップ3320で、払出制御手段3300は、当該入賞情報コマンドが不正なものであると判断し、発射制御関連情報一時記憶手段3410のフラグエリア内にある、不正入賞情報フラグをオンにする（遊技が停止することとなる）と共に、エラー報知を実行し、ステップ3330に移行する。尚、ステップ3310でNoの場合、ステップ3312～3320の処理を実行せずに、ステップ3330に移行する。

10

【0620】

次に、ステップ3330で、払出制御手段3300は、賞球許可センサ類KSからの情報を確認し、いずれかの賞球許可センサにて入球を検出したか否かを判定する。ステップ3330でYesの場合、ステップ3332で、払出制御手段3300は、払出処理関連情報一時記憶手段3310を参照し、当該入球を検出した賞球許可センサに対応した入賞カウンタ値が1以上であるか否かを判定する。ステップ3332でYesの場合、ステップ3334で、払出制御手段3300は、当該対応する入賞カウンタのカウンタ値から1減算（デクリメント）する。次に、ステップ3336で、払出制御手段3300は、払出処理関連情報一時記憶手段3310に一時記憶された基本賞球数情報に基づき、当該入球を検出したセンサに対応する賞球数を、持ち球数カウンタ3312のカウンタ値に加算する。次に、ステップ3338で、払出制御手段3300は、主制御基板A側への賞球払出完了コマンドをセット（ステップ3500の賞球関連情報送受信制御処理によって、主制御基板A側に送信される）する。次に、ステップ3340で、払出制御手段3300は、入賞情報表示装置60上にて、当該賞球に係る入賞口種別及び賞球数を表示し、ステップ3342に移行する。尚、ステップ3330又はステップ3332でNoの場合にも、ステップ3342に移行する。

20

30

【0621】

次に、ステップ3342で、払出制御手段3300は、持ち球数カウンタ3312のカウンタ値を参照し、持ち球数表示部54上にて、現在の持ち球数を表示し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

【0622】

ここで、同図（入賞カウンタのイメージ図）は、主制御基板A側から入賞情報コマンドを受信してから賞球が付与されるまでの処理イメージを示した図である（特に、第1主遊技始動口110への入球があった場合について例示している）。まず、主制御基板A側から、第1主遊技始動口110への入球に係る入賞情報コマンドを受信すると、第1主遊技始動口入賞カウンタ3311aのカウンタ値に1が加算されるが、この段階では、賞球払出し（加算処理）は発生しない。次に、賞球払出制御基板3000側の第1主遊技始動口賞球許可センサ110KSにて入球を検出することで、第1主遊技始動口入賞カウンタ3311aのカウンタ値から1減算し、第1主遊技始動口110の賞球数である「3」が、賞球として持ち球数カウンタ3312のカウンタ値に加算されることとなる。

40

【0623】

また、同図（入賞情報表示例）は、第5実施形態に係る遊技機における、入賞情報表示装置60での表示態様の一例を示した図である。初期状態（入賞が検出されていない状態

50

）においては、賞球数表示部 6 0 a 及び入賞口種別ランプ 6 0 b での表示は行われず、賞球の付与が完了すると、入賞情報に応じて、賞球数及び入賞口種別が表示されることとなる。例えば、第 1 主遊技始動口 1 1 0 への入球に係る賞球が付与されると、第 1 主遊技始動口 1 1 0 への入賞に対応した入賞口種別ランプ 6 0 b（本例では、一番左に位置するランプ）が点灯し、賞球数表示部 6 0 a では、賞球数表示として「+ 3」との表示がなされることとなる。尚、短い時間内に複数の入賞が検出された場合には、入賞を検出した順に、入賞口種別及び賞球数を、遊技者が表示内容を確認可能な時間（例えば、0.5 秒間）表示し続けることが望ましい。また、本例はあくまで一例であり、表示手段・表示方法や賞球数など、これには限定されず、例えば、ランプの点灯態様の組合せや、サウンドによって入賞口種別や賞球数を遊技者に対して報知し得るよう構成してもよい。また、同時に複数の入賞情報を表示可能に構成することで、短い時間内に複数の入賞があった場合にも、より正確な表示をすることが可能となる。

【0624】

次に、図 1 2 2 は、図 1 1 8 におけるステップ 3 5 0 0 のサブルーチンに係る、遊技球発射制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 5 0 2 で、発射制御手段 3 4 0 0 は、発射制御関連情報一時記憶手段 3 4 1 0 のフラグエリアを参照し、遊技停止フラグ {封入遊技球数異常フラグ（遊技機内の遊技球数が多い又は少ないと判定した場合にオンとなるフラグ）・不正賞球情報フラグ（異常な賞球が発生したと判定した場合にオンとなるフラグ）} がオフであるか否かを判定する。ステップ 3 5 0 2 で Yes の場合、ステップ 3 5 0 4 で、発射制御手段 3 4 0 0 は、持ち球数カウンタ 3 3 1 2 を参照し、当該カウンタ値が 0 より大きいと判定する。ステップ 3 5 0 4 で Yes の場合、ステップ 3 5 0 6 で、発射制御手段 3 4 0 0 は、発射制御基板 4 0 からの情報を参照し、ハンドル 4 4 の入力（遊技者による回転操作）があるか否かを判定する。ステップ 3 5 0 6 で Yes の場合、ステップ 3 5 0 8 で、発射制御手段 3 4 0 0 は、当該ハンドル入力に基づき、遊技球の発射強度を決定する（例えば、遊技者の操作によるハンドル 4 4 の変位が大きいほど、強い発射強度とする）。次に、ステップ 3 5 1 0 で、発射制御手段 3 4 0 0 は、遊技球発射ソレノイドを駆動し、遊技球を遊技領域 3 0 に発射し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。尚、ステップ 3 5 0 2 ～ステップ 3 5 0 6 で No の場合にも、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

【0625】

次に、図 1 2 3 は、図 1 1 8 におけるステップ 3 6 0 0 のサブルーチンに係る、電断時処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 6 0 2 で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段 3 5 0 0 は、各入賞カウンタ（例えば、第 1 主遊技始動口入賞カウンタ 3 3 1 1 a、第 2 主遊技始動口入賞カウンタ 3 3 1 1 b、第 1 大入賞口入賞カウンタ 3 3 1 1 c、第 2 大入賞口入賞カウンタ 3 3 1 1 d、一般入賞口入賞カウンタ 3 3 1 1 e）のカウンタ値を、電断時情報一時記憶手段 3 5 1 0 に一時記憶（バックアップ）する。次に、ステップ 3 6 0 4 で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段 3 5 0 0 は、持ち球数カウンタ 3 3 1 2 のカウンタ値を、電断時情報一時記憶手段 3 5 1 0 に一時記憶（バックアップ）する。次に、ステップ 3 6 0 6 で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段 3 5 0 0 は、電断時情報一時記憶手段 3 5 1 0 のフラグエリア内にある、払出制御側電断フラグをオンにする。次に、ステップ 3 6 0 8 で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段 3 5 0 0 は、その他の遊技に必要な情報（例えば、各種フラグ情報、受信コマンド、未送信コマンド、等）を電断時情報一時記憶手段 3 5 1 0 に一時記憶（バックアップ）する。次に、ステップ 3 6 1 0 で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段 3 5 0 0 は、バックアップ領域に電源を供給し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰して電断待ちループに移行する。

【0626】

以上のように構成することで、第 5 実施形態に係る遊技機によれば、遊技盤側に設けられた入球検出装置（例えば、第 1 入球検出装置 1 1 1、第 2 入球検出装置 2 1 1、第 1 入賞検出装置 3 1 1、第 2 入賞検出装置 3 2 1、等）と、遊技枠側に設けられた賞球許可センサ類 K S（例えば、第 1 主遊技始動口賞球許可センサ 1 1 0 K S、第 2 主遊技始動口賞

10

20

30

40

50

球許可センサ210KS、第1大入賞口賞球許可センサ310KS、第2大入賞口賞球許可センサ320KS、一般入賞口賞球許可センサ、等)と、の双方で入球が検出され、且つ、主制御基板A側から送信された入賞情報(例えば、入賞口種別・賞球数に係る情報)が、賞球払出制御基板3000側に記憶された基本賞球数情報と一致した場合にのみ、遊技者に対して賞球が付与されるよう構成されているため、不正行為による賞球の獲得を防止することができる。また、遊技枠側に賞球許可センサ類KSを設けることで、遊技盤のコストを削減できることとなる(ぱちんこ遊技機の機種入れ換えは、主に遊技盤のみの入れ替えにて行われ、遊技枠は繰り返し使用されることが多いため)。また、遊技者に対して賞球を付与した入賞については、所定の表示部(例えば、入賞情報表示装置60)にて、入賞口種別及び賞球数を表示し得るよう構成されているため、遊技者にとって、いずれの入賞口に入賞し、何球の賞球が得られたか、という情報が分かり易い、ユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができることとなる。

【0627】

尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されない。例えば、第5実施形態における入賞情報表示装置60は、遊技枠に設けたが、これには限定されず、第1主遊技図柄表示装置120(又は第2主遊技図柄表示装置)等の他の表示装置と同一基板上に設けてもよい(そのように構成した場合、コスト削減・視認性向上等の効果がある)。また、第5実施形態においては、主制御装置Aから賞球払出制御基板3000に対して入賞情報(及び基本賞球数情報)を送信し、入賞情報が正常であるか否かを、賞球払出制御基板3000側で判定するよう構成したが、これには限定されず、例えば、第5実施形態とは逆の構成にて入賞情報の異常を判定するよう構成してもよい{賞球払出制御基板3000から主制御装置Aに対して入賞情報(及び基本賞球数情報)を送信し、入賞情報が正常であるか否かを、主制御基板A側で判定するよう構成してもよい}。また、例えば、賞球数の表示をフルカラー7セグで行い、賞球数を表示した色によって、入賞口種別や入賞口の位置を報知し得るよう構成してもよい。また、入賞口の入球容易性に応じて、入賞情報の表示を異ならせる(例えば、入球が容易な入賞口への入賞の場合には白色での表示、入球が困難な一般入賞口への入賞の場合には、効果音と共に赤色での表示を行う)よう構成してもよい。そのように構成した場合、通常とは異なる表示の頻度によって、遊技機の、遊技者に対する利益の期待度を推測することが可能となる。

【0628】

<<第5実施形態に適用可能なその他の構成>>

ここで、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能なその他の構成を以下に詳述する。尚、以下の構成は第5実施形態のみには限定されず、本例に係るすべての実施形態の構成にて適用可能となっている。

【0629】

<総得点表示装置D190>

本例に係る遊技機では、貸出された遊技球や、所定の入賞口への入球によって得られた遊技球を、演算処理可能な擬似的な遊技媒体とし、発射する遊技球は、実体的な遊技球としてもよい。そのように構成した場合、発射可能な遊技球の総数等を表示可能な総得点表示装置D190を設けてもよい。総得点表示装置D190は、7セグメントLEDで形成された9個の表示部を有しており、遊技者から視認容易な位置(例えば、図1におけるサブ入力ボタンSBの近傍)に設けられている。また、9個(9桁)の表示部は、総得点情報を表示するための5個(5桁)の表示部と、獲得得点情報を表示するための2個(2桁)の表示部と、エラー情報を表示するための2個(2桁)の表示部と、から構成されている。尚、総得点表示装置D190に表示される発射可能な遊技球の総数は、遊技球が貸出された場合や、所定の入賞口への入球によって賞球が得られた場合に増加し得るよう構成されている。また、総得点表示装置D190に表示される発射可能な遊技球の総数は、RAMなどの記憶装置に記憶されている。記憶装置は、例えば、主制御基板MのCPUに内蔵されているRAMなどにすることができる。なお、これに加え、総得点表示装置D190にも、別途RAMなどの記憶装置を有するよう構成し、主制御基板Mと総得点表示装置

D 1 9 0との双方で発射可能な遊技球の総数に係る情報を記憶できるよう構成してもよい。また、このようにすることで、本例に係る遊技機の総得点表示装置 D 1 9 0は、遊技球の総数を表示するだけでなく記憶することもできる。

【0630】

また、総得点表示装置 D 1 9 0には、以下の情報を表示可能とすることができる。

(1) 総得点情報

総得点情報とは、発射することが可能な得点の総数を示す情報である。尚、発射可能な遊技球を得点と称することがあり（1球＝1点）、発射可能な遊技球数の合計を総得点と称することがある。

(2) 獲得得点情報

獲得得点情報とは、所定の入賞口への1回の遊技球の入球によって得られた得点（他の実施形態では賞球と称することがある）を示す情報である。

(3) エラー情報

主制御基板及び／又は払出制御基板に異常が発生したことを示す情報である。ここで、前述したように、総得点表示装置 D 1 9 0には、総得点情報を表示するために5つ（5桁）の表示部を有し、獲得得点情報を表示するために2つ（2桁）の表示部を有し、エラー情報を表示するために2つ（2桁）の表示部を有し、合計で9個の表示部を有している。尚、獲得得点情報を表示するための表示部とエラー情報を表示するための表示部は兼用しても良い。このとき、獲得得点情報を表示している場合にエラーが発生した場合には、表示している獲得得点情報からエラー情報に切り替える。一例として、エラー発生時にはエラーの種別毎に「E 1」、「E 2」、「E 3」・・・のようにエラーの種別によって異なる表示態様にて表示し、電源断復帰が正常に実行できない場合のエラーとして「E 1」を表示するよう構成した場合において、例えば、8球の払い出しが行われる際に「* 8」を表示（「*」は消灯を示す）しているときに電源断が起こり、電源断復帰が正常に実行できない場合のエラーは、「E 1」表示、電源断復帰が正常に実行できた場合には、「* 8」表示のよう構成してもよい。尚、表示部の数は適宜変更可能であり、例えば、総得点情報を表示するための表示部を4つにし、4桁までの情報を表示可能としたり、総得点情報を表示するための表示部を6つにし、6桁までの情報を表示可能としても良い。

【0631】

尚、1分間に100球の遊技球を発射可能な遊技機において、1時間遊技球を発射し続けたときに出玉率が2であった場合には、「イン：100×60＝6000、アウト：12000」となる。遊技場の営業時間が14時間だった場合には、「イン：84000、アウト：168000」となり、このような場合において、遊技場の営業終了時の総得点表示装置 D 1 9 0に表示される総得点は、おおよそ「168000－84000＝84000」となるため、このように構成した場合には、総得点表示装置 D 1 9 0における総得点情報を表示するための表示部は5つとし、5桁までの情報を表示可能とすることが好適である。

【0632】

複数種類存在するエラーのうち、設定変更時のRAMクリア処理を実行しないと復帰できない復帰不可能エラー（当該エラーが発生する直前の状況には復帰不可能なエラー）が発生した場合、復帰する際には、主制御基板及び／又は払出制御基板のRAMをクリアするが、上述したように総得点に関する情報はクリアしないようにすることによって、遊技者に不利益を与えないようにすることができる（例えば、総得点として「2000」得点有しているときに復帰不可能エラーが発生し、復帰不可能エラーから復帰した際に「0」となることを防止することができる）。また、総得点に関する情報を含むRAMの領域（アドレス）もクリア対象とした場合であっても、総得点に関する情報をCRユニットにも記憶しておき、復帰不可能エラーから復帰した場合には、接続端子板から総得点に関する情報を主制御基板及び／又は払出制御基板に送信するように構成することによって、遊技者に不利益を与えないようにすることが可能である。また、総得点表示装置 D 1 9 0にRAMを備えている場合には、当該RAMに総得点に関する情報を記憶することによって復

10

20

30

40

50

帰不可能エラーが発生し、復帰不可能エラーから復帰した場合であっても、遊技者に不利益を与えないようにすることが可能である。換言すると、電源断が発生した場合や主制御基板及び／又は払出制御基板のRAMをクリアした場合にも総得点情報をバックアップするための手段（総得点情報をバックアップするための記憶領域）を有していれば、復帰不可能エラーが発生した場合であっても、遊技者に不利益を与えないようにすることが可能である（総得点情報を主制御基板及び／又は払出制御基板のRAM内の記憶領域とバックアップするための記憶領域とに記憶するよう構成してもよいし、主制御基板及び／又は払出制御基板のRAMをクリアしても消去されない記憶領域（バックアップするための記憶領域）のみに記憶するよう構成してもよい。

【0633】

<差玉数に関する情報>

本例に係る遊技機においては、所定の期間（例えば、遊技者が遊技を開始してからの所定の期間）における遊技球数（得点）の差玉数{払い出されたすべての遊技球数から発射したすべての遊技球数を減算した球数}を確認可能に構成してもよい。例えば、遊技者から常時確認（視認）可能な位置に差玉数を表示する表示部を設けてもよいし、演出表示装置に表示し得るよう構成してもよい。尚、演出表示装置に差玉数に関する表示を表示し得るよう構成した場合には、演出表示装置の一部の表示領域に差玉数に関する表示を常時表示するよう構成してもよいし、ボタン有効期間にてサブ入力ボタンSBを操作することにより表示されるメニュー画面にて（又は、メニュー画面にて再度サブ入力ボタンSBを操作することによって）、演出表示装置に差玉数に関する表示を表示するよう構成してもよい（遊技者が差玉数の確認を所望した場合にはサブ入力ボタンSBを操作することによっていつでも差玉数を確認可能に構成してもよい）。尚、遊技を開始した時点等の所定のタイミングからの総得点の増減値を差玉数としてもよく、例えば、遊技開始時の総得点が2000点（球）であり、現在の総得点が2500点（球）である場合には、差玉数は+500点（球）となり、遊技開始時の総得点が2000点（球）であり、現在の総得点が1500点（球）である場合には、差玉数は-500点（球）となるよう構成してもよい。また、差玉数を所定の表示部（例えば、演出表示装置）に表示する場合、差玉数が正の値及び0の場合には黒色にて表示し、差玉数が負の値である場合には赤色にて表示する等、差玉数の値によって表示色（表示態様）を異ならせてもよい。

【0634】

尚、前記差玉数に関する情報として、現在の差玉数の情報や、所定数から現在の差玉数を減算した遊技球数に関する情報を、主制御基板Mが計測及び演算し、主制御基板M側にて記憶し得るよう構成してもよい。また、前記差玉数に関する情報として、現在の差玉数の情報や、所定数から現在の差玉数を減算した遊技球数に関する情報を、主制御基板M以外の基板（例えば、賞球払出制御基板KH）が計測及び演算し、主制御基板M側にて記憶し得るよう構成してもよい。また、当該主制御基板Mが記憶した情報を副制御基板S側に送信し得るよう構成してもよい。また、他の装置から差玉数に関する情報を受信し、主制御基板M側が把握できるようにしても良い。

【0635】

また、差玉数に関する構成として、以下のように構成してもよい。

（1）差玉数が所定数に到達した場合に、遊技の進行を停止する。一例としては、遊技者が発射ハンドルD44を操作しても遊技球が発射されない（発射装置D42の制御が実行されない）、入賞口への入球が無効になる（例えば、第1主遊技始動口入球検出装置A11s等の入賞口への遊技球を検出するためのセンサが遊技球を検出しない、図14にて例示した入球検出処理を実行しない）、主制御基板M側の各種抽選を実行しない（例えば、図25で詳述した当否抽選、図柄決定抽選、変動態様決定抽選、等を実行しない）、ように構成してもよい。

（2）差玉数に関する情報を所定の記録媒体に電磁的に記録可能に構成してもよく、さらに、遊技者が遊技を開始する際に当該記録媒体に記憶している情報を読み込んで、差玉数に関する情報を引き継いで遊技を進行可能に構成してもよい。そのように構成した場合に

10

20

30

40

50

は、遊技者が1日に複数台の遊技機にて遊技を実行した場合にも、差玉数を引き継いで計測することができ、当該遊技者の1日における差玉数を把握することができる。また、遊技者の1日における差玉数が所定数に到達した際には、前述したように遊技を停止すると共に、前記記録媒体に遊技を停止する所定数に差玉数が到達した旨の情報を記録し、所定期間（例えば、次の営業日になるまで）遊技ができない（遊技球の貸し出しができない）よう構成してもよい。尚、遊技者が1日に複数台の遊技機にて遊技を実行した場合においては、いずれの遊技者が遊技を実行したのかを把握可能に構成することが好適であり、例えば、前記記録媒体にどの遊技者が遊技を実行しているか識別可能な識別情報を記録しておき、遊技を開始する際に当該識別情報を参照して、前記1日における差玉数の情報を読み出し可能に構成することが好適である。

10

【0636】

また、遊技の進行を停止した際には、遊技の進行を停止した旨の情報を副制御基板S等、他の制御基板に送信し得るよう構成してもよく、例えば副制御基板Sに情報を送信する場合には、送信された情報に基づいて、以下のように、所定の表示を行う制御や、実行中の演出等の表示の表示態様を変化させる制御を行うことが可能となる。

（1）遊技の進行を停止した際には、演出表示装置にて、遊技の進行を停止した旨の表示として、（1-1）現在表示中の演出よりも前面のレイヤーに遊技を停止した旨の表示を演出表示装置の表示領域の半分以上の面積を要して表示する、（1-2）現在表示中の演出よりも前面のレイヤーに前述した注意喚起画像（例えば、「ぱちんこは適度に楽しむ遊びです」との表示）を表示する、（1-3）現在表示中の演出の表示を消去して演出表示装置の表示領域全体に遊技の進行を停止した旨の表示を表示する、よう構成してもよい。また、遊技の進行を停止した旨の表示を表示する際には、当該表示専用の音声を出力（例えば、「遊技を終了します。のめりこみに注意してください」）してもよいし、当該表示専用の点灯態様にて遊技効果ランプを点灯させてもよい。

20

（2）差玉数が前記所定数に到達した際に大当たり中、特別遊技開始デモ時間、又は大当たり図柄に係る図柄変動中であつた場合には、（2-1）遊技の進行を停止する処理を実行せず、その後大当たりにて増加した遊技球数以上差玉数が減少した際に遊技の進行を停止する、（2-2）遊技の進行を停止し、且つ、その後遊技者では不可能な操作（例えば、遊技場管理者のみが実行可能な操作）によってのみ遊技の進行を再開可能、又は、設定変更時のRAMクリアを実行しない限り遊技を再開不可能（後述する第6実施形態の構成に適用した場合）、のように構成してもよい。

30

【0637】

また、遊技の進行が停止することとなる所定数に到達していない場合に、主制御基板M側から副制御基板S側に差玉数に関する情報を送信し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、副制御基板S側にて実行する表示として、遊技の進行が停止することとなる差玉数である所定数まで、あと一定数差玉数が減少すると到達する状況となった場合（例えば、あと100球の発射によって所定数に到達する場合）には、遊技の進行の停止が迫っている旨を演出表示装置にて表示または音声にて出力するよう構成してもよい。また、例えば、前記所定数が-2500点（球）である場合において、差玉数が前記所定数に対して相対的に近い値である場合（例えば、-2000球）よりも、差玉数が前記所定数に対して相対的に遠い値である場合（例えば、+1000球）の方が、副制御基板S側にて実行する演出として、図柄変動中に予告演出（例えば、会話演出等）を実行する頻度が高くなるよう構成してもよい。

40

【0638】

<総得点が上限値となった場合の作用>

また、遊技球の払出が発生した場合に総得点が増加し得ることとなるが、総得点に上限値を設けて、総得点が当該所定値に到達した場合には、総得点が増加しないよう構成してもよい。一例としては、総得点に関する記憶領域の大きさを2バイトとした場合、記憶可能な総得点は0~65535までとなり、総得点の上限値は65535となる。そのように構成した場合、総得点が65510である状況下、大入賞口（例えば、第1大入賞口C

50

10) に遊技球が入球し、15球の払出が発生した場合には、15点(球)の得点が総得点に加算され、総得点は65525となる。一方、総得点が65530である状況下、大入賞口(例えば、第1大入賞口C10)に遊技球が入球し、15球の払出が発生した場合には、15点(球)の得点が総得点に加算されると総得点の上限値である65535を超過してしまうため、5点(球)の得点が総得点に加算され、総得点は上限値である65535となる。尚、総得点が上限値である場合に、CRユニットCRU(ECOユニットと称することがある)から総得点を増加する旨の情報を受信した場合にも、総得点が増加しないよう構成してもよい(例えば、CRユニットCRUへの紙幣の投入が無効になる、CRユニットCRUに設けられた得点を貸し出すためのボタンの操作が無効になる)。尚、入賞により総得点が上限値に到達する(超過する)状況となった場合には、エラーが発生して遊技の進行が停止するよう構成してもよい。また、入賞により総得点が上限値に到達する(超過する)状況となった場合に、上位桁を16進表示にする、スクロール表示・切替表示させる等、表示形態を変えることにより全体の得点を表示してもよい。

【0639】

<遊技価値情報に関する構成>

1球の遊技球又は1点の得点の価値が第1の価値(例えば、4円)である旨の情報と、1球の遊技球又は1点の得点の価値が前記第1の価値よりも低い第2の価値(例えば、1円)である旨の情報を、遊技機内に設けられた端子板である接続端子板から主制御基板M(以降の主制御基板Mを払出制御基板Hとしてもよい)に送信可能に構成してもよい。尚、第1の価値である情報と第2の価値である情報とを遊技価値情報と称することがある。また、そのように構成した場合に、第1の価値である情報と第2の価値である情報とのいずれの情報を受信したのかを主制御基板Mが記憶可能に構成してもよい。また、主制御基板Mが記憶している遊技価値情報と、接続端子板から受信した遊技価値情報とが一致しているかを確認可能に構成してもよく、当該確認の実行タイミングとしては、(1)常時一致しているかを確認する、(2)所定の遊技球数を発射する毎(例えば、排出球を計測することによって発射球数を計測する)、(3)所定の期間毎(例えば、1時間)、(4)電源断が発生した後の電源復帰後、(5)設定変更に関するRAMクリア処理の実行後、のようにしてもよい。また、主制御基板Mが記憶している遊技価値情報と、接続端子板から受信した遊技価値情報とが一致しているかを確認した結果、一致していないと判定した場合、例えば、主制御基板Mにて記憶している遊技価値情報が第1の価値であり、接続端子板から受信した遊技価値情報が第2の価値である場合には、遊技価値情報が一致するまで遊技の進行を停止し、遊技球の発射を不可能にしたり、入賞口への入球を無効にしたり、得点(総得点)の精算処理を実行不可能とするよう構成してもよい。

【0640】

また、前述したように、遊技の進行を停止した際に、主制御基板M側から副制御基板S側に遊技の進行を停止した旨の情報を送信し得るよう構成した場合において、(1)主制御基板Mが第1の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差玉数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行する一方、主制御基板Mが第2の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差玉数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止しない且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行しない(2)主制御基板Mが第1の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差玉数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行する一方、主制御基板Mが第2の価値である遊技価値情報を記憶している場合には差玉数に拘わらず遊技の進行を停止しない且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行しない、(3)主制御基板Mが第1の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差玉数が所定値(例えば、-2500球)に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行し、主制御基板Mが第2の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差玉数が前記所定値よりも少ない値である特定値(例えば、-10000球)に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行する、よう構成してもよい。尚、差玉数に基づいて遊技の進行を停止する旨の演出を実行し得るよう構成した

が、これには限定されず、差玉数と遊技価値情報とに基づいて算出可能である得点（遊技価値、遊技球、持ち点）の貸出金額に関する情報に基づいて、遊技の進行の停止に関する演出を実行するよう構成してもよい。また、主制御基板Mが第1の価値である遊技価値情報を記憶している状況にて差玉数に関する演出を実行する場合の演出態様と、主制御基板Mが第2の価値である遊技価値情報を記憶している状況にて差玉数に関する演出を実行する場合の演出態様とを相違させてもよい。このように構成することによって、遊技者の使用している金額に基づいた演出の実行態様とすることができ、適切に遊技に対するのめりこみを防止することができる。

【0641】

<遊技の終了操作の構成>

また、第5実施形態に関する遊技機においては、精算ボタンD60を有するよう構成し、遊技者が精算ボタンD60を操作することによって、主制御基板Mから接続端子板に得点に関する情報を送信し得るよう構成してもよい（当該操作によって遊技を終了することができる）。尚、当該得点に関する情報を送信している途中にて電源断が発生した場合においては、電源断復帰後に、（1）主制御基板Mから接続端子板へ再度得点に関する情報を送信する（2）接続端子板から主制御基板Mへ再度超過した分の得点に関する情報を送信することを要求する要求信号を送信し、その後、主制御基板Mから接続端子板に再度得点に関する情報を送信する、よう構成してもよい。

【0642】

また、扉ユニット開放中に精算ボタンD60を操作した場合には、（1）得点の精算に関する処理を実行する、（2）得点の精算に関する処理を実行しないよう構成してもよい。また、精算ボタンD60を操作した直後に扉ユニットが開放した場合には、得点の精算に関する処理を中断せずに継続して実行可能に構成してもよい。

【0643】

設定確認状態にて精算ボタンD60を操作した場合において、（1）設定値が確認可能な状況にて得点の精算に関する処理を実行する、（2）設定値が確認できなくなり、得点の精算に関する処理を実行する、（3）設定値が確認可能な状況にて得点の精算に関する処理を実行しない、（4）設定値が確認できなくなり、得点の精算に関する処理を実行しないよう構成してもよい。

【0644】

設定変更モードにて精算ボタンD60を操作した場合において、（1）設定変更モードのまま得点の精算に関する処理を実行する、（2）設定変更モードが終了し、得点の精算に関する処理を実行する、（3）設定変更モードのまま得点の精算に関する処理を実行しない、（4）設定変更モードが終了し、得点の精算に関する処理を実行しないよう構成してもよい。

【0645】

主遊技図柄の変動中にて精算ボタンD60を操作した場合において、（1）主遊技図柄が変動したまま得点の精算に関する処理を実行する、（2）主遊技図柄が変動したまま得点の精算に関する処理を実行しないように構成してもよい。

【0646】

大当りの実行中（又は小当りの実行中）にて精算ボタンD60を操作した場合において、（1）大当り（又は小当り）が実行されたまま得点の精算に関する処理を実行する、（2）大当り（又は小当り）が実行されたまま得点の精算に関する処理を実行しないよう構成してもよい。

【0647】

以上の通り、主制御基板Mと接続端子板との間で得点に関する情報を送信又は受信している最中に、意図していない事象（電源断、エラー）が発生した場合であっても、正確に得点に関する情報を送信又は受信が可能となる。なお、上述の構成に際し、又は上述の構成に加え、送信側は、（1）得点に関する情報の中に、送信が終了したことを示すデータを含める（例えば、シリアル通信の場合に終了ビット情報を有する）、（2）得点に関す

10

20

30

40

50

る情報を送信した後に、終了を示す情報を送信する、ように構成されていても良い。また、受信側は、送信された得点に関する情報を受信した後に、送信側に対して情報を受信したことを示す受信完了情報を送信するように構成されていても良い。

【0648】

(第6実施形態)

尚、本実施形態においては、遊技機の主遊技図柄の当否当選確率等に対応する設定値を1種類のみ設ける構成としているが、このような設定値を複数設ける構成としてもよい。そこでこのような設定を複数設ける構成を第6実施形態とし、以下、本実施形態との相違点について詳述する。

【0649】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ2102と第2実施形態におけるステップ2102は、別の実施形態におけるステップ2102であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【0650】

はじめに、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機は、主遊技図柄の当否当選確率等を異ならせるための設定値を複数備えるために、設定変更手段として、設定変更用のキースイッチ及び設定変更ボタンを設けている。以下、本例における設定変更用の装置として、設定変更用のキースイッチと設定変更ボタンを用いて説明するが、これに限らず、ディップスイッチ等の一般的な入力装置を採用してもよい。また、特定の管理者のみが設定変更を行うことを可能にする観点より、設定変更用のキーを用いるのが好適だが、その他にも、パスワードの入力、生体認証、等のセキュリティ性能の高い認証システムを利用して設定変更を可能とするように構成してもよい。

【0651】

ここで、本例においては、設定変更用のキースイッチは、設定キー差込口に設定キーを挿入し、所定の方向に回動させることにより、ON状態と、OFF状態とに変移可能となっている。尚、本例においては、電源投入時に（所定条件のもと）、設定変更用のキースイッチがON状態である場合には、設定変更モードとなり、設定変更ボタンによる操作（例えば、押下）が有効となり得る一方、設定変更用のキースイッチがOFF状態である場合には、設定変更モードにはならず、設定変更ボタンによる操作（例えば、押下）が無効となる。また、設定変更ボタンを有効とするための所定条件として、主制御基板Mに入力される扉D18の開放信号を挙げることができる。このように構成することで、設定変更が実行可能な状況として、「設定変更用のキースイッチがON状態であること」に加え、「扉D18が開放状態になっていること」の2つが必要条件になるため、扉D18が閉塞された状態で設定変更用のキースイッチがONになるという通常では考えられない状態（すなわち、不正な設定変更）を抑制することができる。

【0652】

以下では、電源投入時における、設定変更に係る処理について、図124aを用いて説明する。

【0653】

まず、図124aは、第6実施形態に係る、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、ステップ1001（第6）で、主制御基板Mは、設定キースイッチがオフであるか否かを判定する。ステップ1001（第6）でYESの場合、ステップ1002の処理に移行する。ステップ1001（第6）でNOの場合（設定キースイッチの操作が有った場合）、主制御基板Mは、ステップ1003（第6）の処理（後述する、設定変更処理）を実行し、ステップ1004の処理に移行する。

【0654】

尚、本例においては、遊技機は複数の設定値を備えるが、設定変更ボタンの操作態様と

10

20

30

40

50

、遊技機の設定値の変移との対応は、適宜自由に設計可能である。例えば、本例における設定値の数が6（設定値が「1」～「6」のいずれかとなる）であり、且つ、電源投入時の設定値が「6」の場合、設定変更ボタンを1回操作すると、設定値が「5」となり、設定変更ボタンを3回操作すると、設定値が「3」となる、といったように、設定変更ボタンの操作回数に応じて、設定値を「6」→「1」に繰り下げていく構成であってもよい（同様に、設定変更ボタンの操作回数に応じて、設定値を「1」→「6」に順次繰り上げていく構成であってもよい）。また、この場合、設定値が「1」の状態、設定変更ボタンを1回操作すると、設定値が「6」となる、といったように、設定値が下限値である状態にて、設定変更ボタンが操作された場合には、設定値が上限値に変移するように構成してもよい。同様に、設定変更ボタンの操作回数に応じて、設定値を繰り上げていく構成とし、設定値が上限値（本例では、「6」）の状態にて設定変更ボタンが操作された場合には、設定値が下限値（本例では、「1」）に変移するように構成してもよい。また、操作ボタンを長押しすることで、設定値が順次変更されるように構成してもよい。

【0655】

なお、設定値の数は、例えば、2、3、4、5、6等、適宜自由に設計可能である。設定値の数が少ないほど（例えば、設定値の数が2や3の場合）、複数の設定値を有することに基づく遊技の興趣性を向上させつつも遊技機の構成を簡易なものとするのが可能となり、設定値の数が多くなるほど（例えば、設定値の数が5や6の場合）、より遊技の興趣性を高めることが可能となる。

【0656】

ここで、図124bは主制御基板Mがケースに収容された状態及び、設定操作部周辺の断面を示したものである。図124bに示すように主制御基板Mには、CPUが主制御基板Mの右上に設けられ、中央上部には出玉試験等を実施する際にのみ取り付けられる試験端子TSの搭載領域が形成され、主制御基板Mの右下部には既述した入球状態表示装置J10が設けられている。また、主制御基板Mの左上部には設定変更用の操作部並びに設定値表示装置が設けられている。本実施例においては上述のようにCPU、試験端子、入球状態表示装置J10、設定変更用の操作部並びに設定値表示装置が平面視（遊技機の背面視）においてラップしないよう（重ならないよう）に配置され、また、入球状態表示装置J10と設定値表示装置との誤認を抑止できるように所定以上（例えば30mm以上）の間隔が設けられている。なお、本実施例においては図124bにおける左側が遊技機枠を開放する際の自由端となっており、設定変更用の操作部並びに設定値表示装置を自由端側近傍に配置することにより、設定値の変更作業等を容易にできるように配慮する一方で、入球状態表示装置J10については遊技機枠を開放する際の回転軸側に配置することで遊技機枠を開放した際に、表示情報を意図せず遊技者に視認されることを抑止するように配慮している。尚、設定値の変更等に際して不正防止を優先する場合には、設定変更用の操作部並びに設定値表示装置を主制御基板の正面視右側（遊技枠の回転軸側）に形成してもよい。ここで、本実施例においては、上述した点を考慮し、安易に設定変更用の操作部にアクセスできないように設定変更用の操作部に対応する部分に開閉蓋SKCを設け、設定値の変更作業や設定情報の確認作業等の場合を除き、設定変更用の操作部が露出しないように構成されている。以下では、設定変更用の操作部並びに設定値表示装置に関して図124bの下図（関連部分の部分断面図）も参照しつつ説明する。

【0657】

まず、設定変更用の操作部に対応する基板ケースの上面は設定キースイッチSK1の設定キー差込口に設定キー（鍵）が挿入可能となるように、また、設定変更ボタンSK2の操作が可能となるように所定の大きさの開口が形成されている。但し、当該開口から基板の上面に向かって側壁等の区画壁が形成されることにより、開口を介して主制御基板Mの他の電子部品（例えばCPU）にアクセスできないようになっている。また、この開口に対応して設定キー差込口が形成された設定キーSK1と、プッシュ式の設定変更ボタンSK2とが上下に配設され、更に、開口部の大きさに対応した開閉蓋SKCが開口を常に閉鎖する方向に付勢された状態で開閉可能に基板ケースに取り付けられている。

【0658】

次に、設定変更等の操作方法と設定変更・設定表示の作用の概要について簡単に説明する。設定値の確認を行う際には、まず、開閉蓋SKCを付勢力に抗して所定角度開放し、設定キースイッチSK1の設定キー差込口に設定キー（鍵）を挿入してキーを右方向に回転させる。この操作により、7セグメントLEDで形成された設定値表示装置に、現在の設定値（例えば設定値の範囲が1～6であれば該当する数値）が表示され、設定表示モードであることを示すためにセグメントDP（ドット）が表示される。なお、本実施例においては、遊技機が起動している（電源がオンになっている）状況では、設定値の表示（設定確認状態への移行）は可能であるものの、設定値の変更処理はできない（新たに設定変更モードには移行できない）ように構成されている。なお設定表示モードを設定確認モードと称することがある。

10

【0659】

一方、設定値の変更を行う際には、まず、電源スイッチEa（図2参照）を操作して電源をオフにし、その後、開閉蓋SKCを付勢力に抗して所定角度開放し、設定キースイッチSK1の設定キー差込口に設定キー（鍵）を挿入してキーを右方向に回転させる。そして、再度電源スイッチEa（図2参照）を操作して電源をオンにする。この操作により、7セグメントLEDで形成された設定値表示装置に、現在の設定値（例えば設定値の範囲が1～6であれば該当する数値）が点滅表示され、設定変更モードであることを示すためにセグメントDP（ドット）が消灯する。この状態で、設定変更ボタンSK2を押圧操作すると、現在の設定値に+1ずつされた新たな設定値が一時記憶され、記憶された設定値が設定値表示装置に表示される。管理者は、任意の設定値となるように設定変更ボタンSK2を操作する。なお、本実施例では、電源投入時の設定値が「1」であれば、設定変更ボタンSK2を1回押圧操作する毎に「1」「2」・・・「5」「6」「1」のように設定変更後の設定値の候補が変更される。そして、設定変更ボタンの操作により、任意の設定値に変更（設定値表示装置に任意の設定値を表示）した状態で設定キースイッチSK1に挿入されているキーを左方向に回転させると、設定変更処理が完了し、所定時間（例えば1000ms）設定値表示装置に、現在の設定値が点灯表示されるとともにセグメントDP（ドット）が点灯表示された後、双方の表示が消灯する。尚、本例においては、設定変更後の設定値の候補を選択した後、設定キースイッチSK1に挿入されているキーを左方向に回転させることで設定変更処理が完了（設定値が確定）するよう構成したが、これには限定されず、（1）所定の入球口に遊技球が入球したことを検出、（2）設定確定用のスイッチを新たに設け、当該スイッチを操作する、（3）設定変更ボタンを長押し（1秒以上オンを維持）する、等で設定変更処理が完了（設定値が確定）するよう構成してもよい。

20

30

【0660】

また、設定値を変更する際に、遊技機前面側に設定値を表示させるよう構成すると設定変更（設定値の変更）をスムーズに行うことができるが、遊技場の営業時間中（遊技者の遊技中）に設定変更を行った場合には、設定値が確認できてしまい、遊技の公平性が阻害されてしまう。しかしながら、本例の遊技機においては、設定値を変更する際に設定キーを利用するため、設定値を変更できるのは設定キーを保持する特定の管理者のみとなっており、遊技場の営業時間中（遊技者の遊技中）に設定変更が行われることがないよう構成されている。この場合、遊技機に設けられている既存の発光手段（例えば、図1の特別図柄表示装置（第1主遊技図柄表示装置A20や第2主遊技図柄表示装置B20））を兼用し、設定変更中、または、設定確認中のみ設定値を表示させるようにすることで、設定値の確認を容易にすることができる。

40

【0661】

図125は、第6実施形態に係る、設定変更処理の流れを示したフローチャートである。設定変更処理が開始されると、ステップ1003-1で、設定変更処理が開始したことを示すコマンドをセットし、副制御基板Sに対して送信する。これにより、副制御基板Sは、演出表示装置において「設定変更モード中」等の表示を行うことができる（図140

50

）。また、同時に、外端信号（セキュリティ信号）として外部端子板への出力を行う。ステップ1003-2で、設定値（設定値データ）が正常な範囲（「1」～「6」）にあるか否かを確認し、YESの場合、ステップ1003-4の処理に移行する。ステップ1003-2でNOの場合、すなわち、設定値（設定値データ）が「1」～「6」以外の異常な値と判断された場合には、ステップ1003-3で最低出玉率の設定値（設定値データ）である「1」をセットし、ステップ1003-4の処理に移行する。ステップ1003-4では、設定変更中であることを示す表示態様（例えば、全点灯）で特別図柄表示装置（第1主遊技図柄表示装置A20又は第2主遊技図柄表示装置B20と称することがある）のLEDを点灯させ、同時に、設定表示装置に現在の設定値を表示する。次に、ステップ1003-5で、設定変更ボタンの入力があるか否かを確認し、NOの場合、ステップ1003-11の処理に移行する。ステップ1003-5でYESの場合、ステップ1003-6で設定変更ボタンによって切り替えられた設定値データを取得し、ステップ1003-7の処理に移行する。ステップ1003-7では、現在の設定値（設定値データ）が最大値でないか否かを確認し、YESの場合、ステップ1003-9の処理に移行し、設定値（設定値データ）に1を加算する。ステップ1003-7でNOの場合、すなわち、設定値（設定値データ）が最大の「6」であると判断された場合には、ステップ1003-8で最低出玉率である「1」をセットするとともに、ステップ1003-9の処理に移行し、設定値（設定値データ）に1を加算する。続いて、ステップ1003-10で設定値データの更新を行い、ステップ1003-11で設定キー信号の立下りがあるかどうかを確認する。ステップ1003-11では、設定キー信号の立下りがない場合、ステップ1003-5の処理に移行し、設定キー信号の立下りが確認されるまでステップ1003-5の処理からステップ1003-11の処理を繰り返す。ステップ1003-11でYESの場合、すなわち設定キースイッチが設定変更を行う前の状態に戻ったと判断された場合、ステップ1003-12で特別図柄表示装置のLEDを全消灯することで、設定変更中であることを示す表示態様をクリアした後、ステップ1003-13で、設定変更処理が終了したことを示すコマンドをセットし、副制御基板Sに対して送信する。これにより、副制御基板Sは、演出表示装置において表示中の「設定変更モード中」を非表示にするとともに、外部端子板への出力を停止する。ステップ1003-13の処理が終了した後は、本処理のステップ1004の処理に移行し、RAMクリアを実行する。また、第6実施形態の処理フローにおいては、設定変更ボタンによって切り替えられた設定値が設定キー信号の立下りによって確定される処理となっているが（ステップ1003-11）、これに限らず、いずれかのメイン操作（図示しない、玉貸しボタンや、ハンドルのセンサ、等）を行うことで設定値を確定させるようにしてもよい。さらにいうと、遊技盤面に設けられた各種スイッチの入力情報（各種ゲート、始動口、アタッカー、等）によって設定値を確定させるようにしてもよく、この場合には、遊技者が各種スイッチに触れることができないことにより、不正な設定変更を防止することができるとともに、このように設定変更において複雑な手順を採用することで、不正な設定変更を予防する役目もある。また、全体の処理を通して、RAMで管理する設定値データとして「1」～「6」を用いて説明したが、それぞれ、設定値データ「0」～「5」に置き換えて処理を行ってもよい。このようにすることで、RAM異常によりRAMクリアが発生した際、設定値データを管理するRAMの値に「0」がセットされることによる異常判定（ステップ1003-2でNO）を回避することができる。設定値データを「0」～「5」で管理すると、「0」は設定値データとして扱われているため、異常と判断されることがない。さらに、設定値データを利用して何らかの抽選を行う場合（例えば、先読みテーブル等において設定値毎に異なるデータを選択する場合）、テーブル選択におけるオフセット処理が行いやすい利点もある。具体的に、設定値データを「1」～「6」で管理する場合、テーブル選択のオフセットデータとしてそのまま使用する際には、開始アドレスを-1する等の処理を行う必要があるが、設定値データを「0」～「5」で管理する場合、そのままの値をオフセットデータとして使用することができる。実際に、設定値データを設定表示装置に表示する際には、設定値データに1加算することで「1」～「6」として表示する。

10

20

30

40

50

【0662】

本例においては、ステップ1003-2にて設定値（設定値データ）が正常な範囲にあるか否かを判定する、換言すると、設定値（設定値データ）の確認処理を実行するよう構成したが、当該確認処理の実行タイミングとしては、

- (1) 電源投入直後のタイミング
- (2) 所定の入球口への入球タイミング
- (3) 主遊技始動口への入球タイミング
- (4) 補助遊技始動口への入球タイミング
- (5) 大入賞口への入球タイミング
- (6) 主遊技図柄変動開始タイミング
- (7) 遊技状態が切り替わった直後のタイミング
- (8) 大当たり開始直後のタイミング
- (9) 大当たり終了直後のタイミング

上記のタイミングにて実行してもよい。尚、上記9つのタイミングのいずれか1つのタイミングのみで設定値（設定値データ）の確認処理を実行してもよいし、上記9つのタイミングの複数のタイミングにて設定値（設定値データ）の確認処理を実行してもよい。例えば、電源投入時にはチェックサム処理を実行するよう構成されているため、わざわざ設定値（設定値データ）のみを確認する処理を設ける必要がないという観点から、電源投入直後のタイミングにて設定値（設定値データ）の確認処理を実行しないよう構成してもよい。

【0663】

次に、電源投入時（所定条件）以外の状況で設定変更用のキースイッチ（設定キースイッチと称することがある）がON状態になった場合における処理について説明する。

【0664】

図126は、第6実施形態に係る、主制御基板Mが行うタイマ割り込み時処理の流れを示したフローチャートである。主制御基板MのCPUMCは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図(b)の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Tの到達時（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込み）を契機として、ステップ1000-S（第6）で、主制御基板MのCPUMCは、後述の設定キー操作判定処理を実行し、ステップ1000-1の処理に移行する。

【0665】

尚、設定キー操作判定処理とは、設定キースイッチの操作の有無を判定する（設定キーが設定キー差込口に入力されているか否か、及び、設定変更用のキースイッチがON状態となっているか否か、等を判定する）処理である。タイマ割り込み時処理における設定キー操作判定処理において、設定キースイッチの操作が有りと判定された場合（即ち、設定キー差込口に設定キーが挿入され、設定キーが所定の方向に回動されることで設定変更用のキースイッチがON状態となっている場合）、所定の表示装置（本例では、設定値表示装置）に、現在の遊技機の設定値を表示する。

【0666】

ここで、前述のように、電源投入時に（所定条件のもとで）行われる設定変更処理においては、設定キースイッチの操作が有った場合、設定キースイッチの操作が終了するまでは次の処理に移行しない一方、設定キー操作判定処理においては、設定キースイッチの操作が有った場合でも、設定キースイッチの操作の終了を待たずに次の処理に移行可能なように構成されている。従って、設定変更処理が実行されている状況（具体的には、設定変更中）と、設定キー操作判定処理において設定キースイッチの操作が有りと判定されている状況（具体的には、設定値表示中）とで実行可能な処理が相違する構成を採り得る。ここで、設定変更中の場合と、設定値表示中の場合とにおいて、各々実行可能な処理の一例を以下の表に示す。尚、表中において、「○」は該当する処理を実行可能であることを示し、「×」は該当する処理を実行不可能であることを示し、「△」は該当する処理が一時停止されることを示す。尚、表中において、「遊技関連入力」とは、例えば、入賞口からのセンサ入力である。また、「異常報知A」とは、例えば、ガラス枠セット・遊技盤D3

10

20

30

40

50

5の枠の開放エラー、衝撃によるエラー等の異常報知である。また、「異常報知B」とは、例えば、磁気・断線・短絡・電源、電波に係る異常報知である。また、「演出制御コマンド」とは、例えば、副制御基板S側へのコマンド送信である。また、「払出制御コマンド」とは、例えば、賞球払出制御基板KHへのコマンド送信である。また、「乱数更新」とは、例えば、普通図柄当り乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）、普通図柄図柄乱数（例えば、補助遊技図柄停止図柄乱数）、特別図柄図柄乱数（例えば、図柄抽選乱数）、及び特別図柄当りソフト乱数等を更新する処理である。また、「外部出力」とは、例えば、外部端子板へ出力するセキュリティ信号（設定変更中又は設定値表示中である旨の信号）の出力である。また、「メンテナンスモード」とは、副制御基板S側での情報出力に関する各種設定モードである。また、「報知」とは、副制御基板S側での設定変更中又は設定値表示中である旨の報知である。また、「払出」とは、賞球払出制御基板KH側での遊技機の払出し処理である。また、「発射」とは、発射制御基板D40側での遊技球の発射可能又は不可能を意味する。

10

処理概要	主制御							サブ制御		払出制御	
	遊技関連入力	異常報知A	異常報知B	演出制御コマンド	払出制御コマンド	乱数更新	外部出力	メンテナンスモード	報知	払出	発射
設定変更中	×	×	○	○	○	×	○	○	○	×	×
設定値表示中	○	○	○	○	○	○	○	×	○	△	○

【0667】

次に、各装置の配置について説明する。

20

【0668】

＜設定変更手段の配置＞

まず、設定キー差込口の配置について説明する。設定キー差込口は、主制御基板Mに搭載されており、入球状態表示装置J10、RAMクリアボタン等とは別個に備えられている。

【0669】

＜設定値表示装置＞

次に、設定値表示装置について説明する。本例に係る遊技機は設定変更する際に、設定しようとする設定値を表示するための設定値表示装置を主制御基板Mに備えている。設定値表示装置は、7セグメント表示器であり、「1」～「6」の表示により、設定1～6の6段階を判別可能となっている。尚、第6実施形態では、設定値表示装置を、入球状態表示装置J10、RAMクリアボタン等とは別個に備える例を説明したが、これに限らず、入球状態表示装置J10を利用して設定値の表示を行うようにしてもよい。この場合、入球状態表示装置J10には、設定値とベース値との両方が表示されることになるが、設定変更モードや設定確認状態では設定値を表示するようにし、それ以外の場合には、ベース値を表示するよう構成してもよい。また、設定変更モードの間もベース値を表示し続けるようにすることも可能であり、その際は、設定値とベース値の表示を、時間、または、いずれかの入力装置の操作によって切り替えることが考えられる。さらに、入球状態表示装置J10の表示態様を変更することで、4桁の7セグにて、設定値とベース値の両方を同時に表示してもよい。例えば、4桁の7セグのうち、最上位桁に現在の設定値を表示し、残りの3桁にベース値を表示するよう構成してもよい。

30

【0670】

＜変更対象＞

第6実施形態においては、1の遊技状態における主遊技図柄の当否抽選の当選確率を変更可能に構成されている。例えば、設定1～6の6段階が設けられており、設定1から設定6の順で確率変動遊技状態及び非確率変動遊技状態夫々の大当りの当選確率が徐々に高くなるように（遊技者に有利となるように）構成されており、また、設定毎の確率変動遊技状態の当選確率は非確率変動遊技状態の当選確率の2倍となっている。具体的には、非確率変動遊技状態の当選確率は、設定1：1/320（205/65536）、設定2：1/318（206/65536）、設定3：1/317（207/65536）、設定4

40

50

：1／315（208／65536）、設定5：1／314（209／65536）、設定6：1／312（210／65536）のように設けられ、確率変動遊技状態の当選確率は、設定1：1／160（410／65536）、設定2：1／159（412／65536）、設定3：1／158（414／65536）、設定4：1／58（416／65536）、設定5：1／157（418／65536）、設定6：1／156（420／65536）となるように設けられている。尚、主遊技図柄の当否抽選の当選確率には、小当りの当選確率も含まれ、小当りの当選確率は、設定値及び遊技状態（確率変動遊技状態、非確率変動遊技状態）に関わらず一定（例えば、1／99）に設定されている。なお、確率変動遊技状態の当選確率は、非確率変動遊技状態の10倍以内になるように、即ち、設定1：1／30.7、設定2：1／30.3、設定3：1／29.9、設定4：1／29.5、設定5：1／28.0、設定6：1／27.0となるように設けていてもよい。

10

【0671】

次に、設定値の記憶領域について説明する。

＜設定値の記憶領域＞

第6実施形態におけるRAM領域は、設定値の記憶領域（特定の領域）とその他の遊技データ記憶領域（例えば、主遊技側乱数、ラウンド数等）とを有しており、設定値の記憶領域は、RAM領域の上位アドレスに記憶するよう構成されている。尚、設定キースイッチによる設定変更を実行し、且つRAM領域に異常があった場合には、設定値の記憶領域を含め、全てのRAM領域がクリア（初期化）されるが、RAMクリアボタンの操作によるRAMクリアでは、設定値の記憶領域はクリアされず、その他の遊技データ記憶領域のデータのみがクリア（初期化）される。また、RAMクリア時のクリア範囲を指定し易くすることを目的として設定値をRAM領域の先頭アドレスに記憶する例を説明したが、RAM領域のいずれのアドレスに記憶しても問題ない。また、設定変更を実行し、且つRAM領域に異常があった場合にも、クリアされない記憶領域を設けてもよく、例えば、設定変更を実行し、且つRAM領域に異常があった場合にも、入球状態表示装置J10への表示に関する情報はクリアしないよう構成してもよい。

20

【0672】

＜設定値データの確認タイミング＞

次に、当否抽選時における設定値の確認処理について説明する。当否抽選時における設定値の確認処理は、タイマ割り込み時処理におけるステップ1400の主遊技図柄表示処理中のステップ1410-1の前に行われ、現在設定されている設定値を確認し、設定されている設定値に対応する主遊技テーブル1（つまり、上述した設定に対応する大当りの当選確率）を設定する処理である。当否抽選時において設定値の確認処理を行った後、ステップ1410-1で、主制御基板MのCPUMCは、各遊技状態に対応する主遊技テーブル1を参照し、第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）（特に、当選抽選乱数）に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。尚、現在設定されている設定値を確認したときに、設定値が範囲外（例えば、設定1～設定6の6段階設定を使用する場合には、設定値が0以下の場合と7以上の場合に範囲外となる）であると判定した場合には、（1）設定変更時のRAMクリア処理を実行しないと復帰できない復帰不可能エラー（当該エラーが発生する直前の状況には復帰不可能なエラー）として遊技の進行を停止する、（2）設定値を最も遊技者にとって不利な設定1として判定する、のように構成してもよい。

30

40

【0673】

＜設定変更中の処理＞

次に、設定変更中の処理について説明する。

【0674】

＜主制御側の処理＞

まず、主制御基板MのCPUMCは、設定変更中であることを特別図柄表示装置（第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20）にて表示可能に構成されている。具体的には、設定変更中は、特別図柄表示装置のLEDが全点灯するよう構成されている。なお、特別図柄表示装置のLEDの全点灯は、遊技者の遊技中に表示されること

50

がない態様であることが望ましい。また、設定変更中であることを示すことが可能であれば、必ずしも、特別図柄表示装置を使用する必要はなく、例えば、遊技盤面に設けられた各種LEDを利用してよい。ただし、この際、通常の電断復帰時に行われる各種機能に関する報知（電断復帰報知やRAMクリア報知、等）と同一の点灯パターンで報知を行ってしまうと、報知態様が混同して設定変更中であることを明確に判断できない懸念が生じるため、設定変更中でのみ実行される点灯パターンにて報知を行うのが望ましい。この場合、設定変更が終了した後に各種機能に関する報知に切り替えて報知することで、設定変更中から通常の電断復帰状態に移行したことを視覚的に分かりやすくすることができる。また、専用のLEDを設け、設定変更中にのみ表示するように処理することで、その他の遊技情報を表示する各種LED（特別図柄表示装置や普通図柄表示装置（補助遊技図柄表示装置H20））を兼用するよりも、処理負担を軽くすることができる。

10

【0675】

<副制御側の処理>

次に、副制御基板SのCPUSCは、設定変更中であることを演出表示装置SG、スピーカD24等にて示唆可能に構成されている。具体的には、演出表示装置SGにて、「設定変更中」の画像を表示するよう構成され、スピーカD24にて「設定変更中です」の音声を出力するよう構成されている。また、設定変更中には、主遊技に関係しない（主制御基板MのCPUMCにて制御されない）遊技データを変更可能に構成されている。例えば、音量変更の設定（可能又は不可能）、RTC（リアルタイムクロック）の設定、省エネモードの設定（遊技待機中（所定期間遊技が実行されていないと判定した場合に遊技待機中となり、例えば、発射ハンドルが5分間操作されていない場合に遊技待機中になるよう構成されており、遊技待機中においては、演出表示装置にて待機デモ画面が表示される）には通常遊技中と比べて光量が低くなる）等の変更が可能となっており、サブ入力ボタンSBや十字キーを操作することでこれらの変更が可能に構成されている。また、これに限らず、タッチパネル等の入力装置を代用してもよい。この場合、演出表示装置としてメインの遊技に使用する液晶ディスプレイの他に、サブ入力のみを行う別の液晶ディスプレイを設け、タッチパネルとして利用するのが望ましい。尚、RTC（リアルタイムクロック）とは、サブメイン制御部の基板上に設けられた、計時を行う機構である。RTC（リアルタイムクロック）は、基板から独立した内蔵電源（バッテリー）を有しており、遊技機に対する電力の供給が行われていない間も計時を継続するため、工場出荷時等に設定された日付・時刻に基づき、現在の日付・時刻を供給することが可能である。

20

30

【0676】

<入力制限>

次に、設定変更中の入力制限について説明する。具体的には、ステップ1003（第6）の処理（後述する、設定変更処理）では、始動口（第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球を検出しないよう構成されている。例えば、第1主遊技始動口入球検出装置（A11s）又は第2主遊技始動口入球検出装置（B11s）が入力を検出したことにより、入力信号が入力ポートに入力されていたとしても、主制御基板MのCPUMCは、タイマ割り込み時処理を許可していないため、入力ポートを確認することがない。しかし、扉開放検出や磁石検出等のエラー検出を可能に構成されている。本実施形態では、これらの異常検出をタイマ割り込み時処理においてのみ検出する構成としたが、第6実施形態においては、主制御基板側メイン処理（設定変更処理）にて扉開放検出や磁石検出等のエラー検出を可能とすることで、設定変更中状態にてゴト行為が行われることを防止することが可能である。

40

【0677】

<外部出力>

次に、主制御基板MのCPUMCが外部へ出力する情報について説明する。主制御基板MのCPUMCが外部へ出力する情報として、1．設定値、2．設定変更中を示す信号、を出力することが可能である。本実施例においては、1．設定値の外部出力、2．設定変更中を示す情報、の双方とも主制御基板Mからホールコンピュータに出力するよう構成し

50

ている。なお、設定変更中を示す信号は、設定変更中は継続して出力されており、設定変更終了時から所定時間（例えば、1000ms）が経過するまで継続して出力されるよう構成されている。さらに、主制御基板MのCPUMCは、副制御基板SのCPUSC及び賞球払出制御基板のCPUに、設定値コマンド、設定変更開始コマンド、設定変更終了コマンドを送信するよう構成されている。

【0678】

＜払出処理＞

次に、払出処理中に電源断が発生し、その後、設定変更となった際の処理について説明する。具体的には、賞球払出ユニットKE10にて賞球の払い出しが行われている状況において電源断が発生した場合には、残賞球数がRAM領域にバックアップされた状態で電源がオフになる。そして、電源復帰時に、通常の電源復帰（つまり、RAMクリアではない）では、残賞球数が記憶されたままであるため、電源復帰後に残賞球数が払い出されるが、設定キースイッチが操作されている（オンとなっている）状況にて電源復帰した場合には、設定値の記憶領域を含む全てのRAM領域がクリアされるため、バックアップされていた残賞球数もクリアされ、賞球払い出し中に電源断となったとしても電源復帰時に残賞球数が払い出されることがないように構成されている。なお、不図示であるが、設定変更モードに移行した際には、主遊技基板MのCPUMCは、賞球払出制御基板KH（賞球払出制御基板のCPU）に設定変更モードに移行した旨のコマンド（設定変更開始コマンドと称することがある）を送信し、設定変更モード終了時には、設定変更モードが終了した旨のコマンド（設定変更終了コマンドと称することがある）を送信するよう構成されている。なお、設定変更が有効に行われた後に、残賞球数をクリアするように構成してもよい。

【0679】

＜乱数更新処理＞

第6実施形態において、設定変更中に乱数更新処理が行われないう構成されている。つまり、乱数の更新は、主制御基板側メイン処理のステップ1018の乱数更新又はタイマ割り込み時処理のステップ1000-2（各種乱数更新処理）、ステップ1000-3（初期値更新型乱数更新処理）、ステップ1000-4（初期値乱数更新処理）において行われるのみであり、設定変更処理内では、乱数の更新を行う処理が設けられていない。

【0680】

＜設定確認中の表示＞

次に、設定確認中（設定確認状態、設定表示中と称することがある）の表示について説明する。

【0681】

＜主制御側の表示＞

まず、主制御側では、上述した通り、特別図柄表示装置（第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20）のLEDにて設定変更中であることを表示可能に構成されているが、設定確認中においても特別図柄表示装置（第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20）のLEDにて設定確認中であることを表示可能に構成されており、設定確認中には特別図柄表示装置の全てのLEDが点滅表示するよう構成されている。尚、特別図柄表示装置の全てのLEDが点滅表示する態様は、遊技者の遊技中に表示されることがない態様であることが望ましい（遊技者の遊技中に表示される態様は、例えば、あるLEDと別のLEDとが交互に点滅表示される態様である）。また、特別図柄の変動中に設定確認中となった際には、特別図柄表示装置（第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20）における主遊技図柄の変動表示は、設定値の表示より優先して表示されるよう構成されている。

【0682】

＜副制御側の表示＞

次に、設定確認中において、副制御基板S側では、演出表示装置SGにて「設定確認中」の画像表示、スピーカD24にて「設定確認中です」の音声出力が行われる。なお、設定変更中（設定変更モード、設定変更モード中と称することがある）には、主遊技に関係

10

20

30

40

50

しない（主制御基板MのCPUMCにて制御されない、遊技の結果に影響しない）遊技データを変更可能に構成されている（メンテナンスモード）が、設定確認中には、主遊技に関係しない（主制御基板MのCPUMCにて制御されない、遊技の結果に影響しない）遊技データであっても変更不可能なように構成されており、設定可能な状態とならないよう構成されている。なお、出力時間を延長する他のエラーとの重要度に合わせて出力時間を設定することが望ましい（例えば、設定変更の報知の重要度が初期化時の報知より重要度が高く、初期化時の出力延長時間が5000msであれば、設定変更時にはそれより長い6000msにする等が挙げられる）。

【0683】

<入力情報の制限>

次に、入力情報の制限について説明する。設定変更中には、上述のように、入力情報の制限が設けられていたが、設定確認中には、入力情報の制限が設けられていないよう構成されている。具体的には、設定変更中には入力が制限されていた始動口（第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球検出が行われる等、主制御側（主制御基板MのCPUMCによる制御）、副制御側（副制御基板SのCPUSCによる制御）に関わらず、遊技に関する全ての情報を検出し、処理するように構成されている。

【0684】

<外部出力>

次に、設定確認中の外部出力について説明する。まず、設定変更中に外部出力を行う設定値について、設定確認中では、外部出力を行わないよう構成されている。次に、設定確認中は、設定確認中であることを示す信号を継続して出力するよう構成されている。また、設定確認終了後、特定時間（例えば、500ms）まで継続して出力するよう構成されており、設定変更中の所定時間（例えば、1000ms）よりも短い時間出力されるよう構成されている。

【0685】

<払出処理>

次に、設定確認中の賞球払出制御について説明する。まず、賞球払出装置KEにて賞球の払い出しが行われている際に、設定確認中となった場合には、賞球の払い出し制御を一旦中断するよう構成されている。設定の確認は、遊技店員等が遊技機枠を開放し、遊技機背面側から設定キースイッチにより確認可能となる。つまり、遊技機枠を開放することにより、店側の球供給装置から遊技機への球供給が正常に行われなくなる可能性がある。したがって、賞球の払い出しを一旦中断する構成が好ましい。なお、不図示であるが、賞球の払い出しを一旦中断する際には、主遊技基板MのCPUMCは、賞球払出制御基板KH（賞球払出制御基板のCPU）に設定確認状態に移行した旨のコマンド（設定確認開始コマンドと称することがある）を送信し、設定確認状態の終了時には、設定確認状態が終了した旨のコマンド（設定確認終了コマンドと称することがある）を送信するよう構成されている。

【0686】

<乱数更新処理等の内部処理>

次に、設定確認中の乱数更新処理等の内部処理について説明する。設定変更中には、乱数の更新処理が行われえないよう構成されているが、設定確認中では、遊技中と同様に乱数更新処理等が行われるよう構成されている。

【0687】

<<電源復帰時における処理>>

次に、電源断復帰時の処理について説明する。

【0688】

<通常電源断復帰>

まず、電源復帰時に設定変更及びRAMクリアが行われなかった場合には、設定値を含め、電源断前の遊技状態に復帰させ、遊技が開始されるよう構成されている。

【0689】

10

20

30

40

50

＜設定変更時の処理＞

次に、設定変更時の処理について説明する。設定変更時は、設定値を含め全てのRAM領域のデータがクリアされ、その後、設定された設定値が記憶される。なお、設定値以外のRAM領域のデータのクリアを行う際に、例えば主遊技図柄又は補助遊技図柄の状態等、電断時の遊技状態に応じてRAMクリアを行う範囲を異ならせるように構成することも可能である。具体的には、主遊技図柄が確率変動状態でRAMクリアを行う場合、設定値データと主遊技図柄の状態データ（確率変動、非確率変動等）の双方がクリアされ、主遊技図柄が非確率変動状態でRAMクリアを行う場合、設定値データがクリアされ、主遊技図柄の状態データはクリアされないようにすることが挙げられる。また、補助遊技図柄についても主遊技図柄と同様に構成してもよく、さらに、主遊技図柄の状態と補助遊技図柄の状態との組み合わせにより、RAMクリアを行う範囲を異ならせるよう構成してもよい。このように構成することにより、RAMクリア時の処理負担を軽減させることが可能である。

10

【0690】

＜RAMクリア時の処理＞

次に、RAMクリア時の処理について説明する。RAMクリアボタン操作時のRAMクリアでは、設定値を除き、その他の遊技データがクリアされる。また、RAM領域内に異常があった場合のRAMクリアでは、設定値を含め、全てのRAM領域のデータがクリアされるよう構成されている。

【0691】

20

＜コマンド送信タイミング＞

次に、本実施形態では、タイマ割り込み時処理におけるステップ1999における制御コマンド送信処理においてコマンドが送信されるよう構成されているが、第6実施形態における設定変更モードが開始された際又は設定変更モードが終了した際には、主遊技基板MのCPUMCは、賞球払出制御基板KH（賞球払出制御基板のCPU）に、設定変更モードの開始後、即座に、設定変更モード開始に係るコマンド（設定変更開始コマンド）を送信し、設定変更の終了後、即座に、設定変更終了に係るコマンド（設定変更終了コマンド）を送信するよう構成するのが好適である。また、遊技の開始時（例えば、変動開始コマンドの送信タイミング）、遊技の終了時（例えば、変動停止コマンドの停止タイミング）、保留生起時（例えば、後述する、先読み用当否コマンドや先読み用変動態様コマンドの停止タイミング）等のタイミングにて、主制御基板Mから副制御基板Sに対して設定値に関するコマンドを送信するようにしてもよい。このとき、副制御基板Sは、受信した設定値を記憶するとともに、次遊技で受信した設定値との比較を行い、相違する場合には報知を行うようにすることで、遊技途中における不正な設定変更の発見を助長することもできる。

30

【0692】

＜第6実施形態のまとめ＞

以上のように、設定変更に係る処理を説明したが、概要をまとめると以下の通りとなる。まず、設定変更中の状況にあっては、主制御手段（例えば、主制御基板MのCPUMC）は、演出制御手段（例えば、副制御基板SのCPUSC）と払出制御手段（例えば、賞球払出制御基板KHのCPU）に対して主制御手段において設定変更中の処理が実行される旨を示すコマンド（設定変更開始コマンド）を送信するとともに、当否に関連する乱数の更新処理、始動口センサ等の遊技関連入力、例えば球皿満タン（上球皿D20に過剰に遊技球が貯留されることにより、満タンを検知するセンサが遊技球を検知するエラー）等の優先度の低い異常報知が行われないようにする。また、主制御手段は、外部端子から設定変更中である旨の信号を出力する。なお、優先度の高い異常報知（例えば、不正に直結する異常（磁気検知、電波検知等））については設定変更中においても報知が行われる。一方、演出制御手段においては、設定変更中である旨の報知を行うとともに、メンテナンスモードに移行し、演出制御手段におけるテスト出力や、各種の演出設定、遊技者操作の有効範囲の設定等が実行できるように構成される。また、払出制御手段にあっては、払出

40

50

処理及び発射処理のいずれも禁止されるように構成される。

【0693】

尚、上記優先度の低いエラーまたは優先度の高いエラーの発生中（検出中）に電源をオフにし、電源がオフの状況にて設定キースイッチをオンにして電源を投入した場合には、設定変更モードになり、当該設定変更モードにて設定値を変更した場合（設定値を確定した場合）、発生していた優先度の低いエラーまたは優先度の高いエラーの検出及びエラー報知を終了するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合にも、設定値の変更後に再度異常を検出した場合には、エラーの検出及びエラー報知を実行するよう構成してもよい。また、設定変更モード中に優先度の低い異常を検出した場合には、エラーであると判定せずにエラー報知を実行しないよう構成してもよいし、設定確認状態中に優先度の低い異常を検出した場合には、エラーであると判定せずにエラー報知を実行しないよう構成してもよい。

10

【0694】

設定値表示装置にて設定値を表示中の状況にあつては、主制御手段は、演出制御手段と払出制御手段に対して主制御手段において設定値表示中の処理が実行される旨を示すコマンド（設定表示中コマンド）を送信する一方で、当否に関連する乱数の更新処理、始動口センサ等の遊技関連入力、異常報知等、通常と同様の処理が行われるようになっている。但し、外部端子からは設定値表示中である旨の信号を出力する。同様に、演出制御手段においても、設定値を表示中である旨の報知を行うものの、メンテナンスモードに移行することはない。そして、払出制御手段にあつては、払出処理を一旦中断するものの、発射処理の動作は禁止しないように構成される。

20

【0695】

以上の通り構成されているため、第6実施形態においては、設定変更という管理者のみが行う操作に基づく点を考慮して、演出制御手段（例えば、副制御基板SのCPUSC）においても管理者が行う操作モードに移行させ、また、主制御手段（例えば、主制御基板MのCPUMC）や払出制御手段（例えば、賞球払出制御基板KHのCPU）においては、遊技機能を停止する。すなわち、他の制御手段においても設定変更の処理に合わせて管理者のみが実行可能な操作が実行された場合専用の処理が実行され、通常の遊技進行にて実行する処理が実行されない。このため、設定変更という1の操作を起点として、複数の制御手段が夫々に対応した管理処理を実行することができる。一方、設定表示という確認作業の際（設定確認状態）においては、通常の遊技処理を極力維持するように構成することで、必要以上に制御の制約を与えることがなく、適正な処理を実現することができる。

30

【0696】

＜＜第6実施形態の変形例＞＞

なお、第6実施形態（設定変更）に関する変形例について以下に列挙する。

＜＜変更対象＞＞

第6実施形態においては、主遊技図柄の当否確率について設定値毎に異ならせるようになっているが、出玉率に影響を与える他のパラメータについても変更することが可能である。具体的には、出玉率に影響がある、大当たり終了後の確率変動遊技状態への移行割合や大当たり種別の選択割合（当り時の図柄選択割合）、補助遊技図柄の当否確率や電サポ移行割合、特別図柄、補助遊技図柄の変動時間（時間当たりの相対的な変動回数の差異）、入賞率に影響がある可動物の動作速度等のパラメータの1又は複数を複合させることが可能である。また、設定値毎の部分的なパラメータが相違するものの、同一の出玉率となるように構成することも可能である。無論、出玉率の向上に応じて各パラメータを向上させるようにすることも可能である。また、例えば特別図柄の当否確率と補助遊技図柄の当否確率等、複数のパラメータを個別に設定できるようにしてもよく、この場合には2段階以上に可変できるような設定キースイッチを用い、設定キースイッチの位置に対応したパラメータの変更モードに移行させるように構成すればよい。なお、出玉率に影響を与えるパラメータに加え、影響を与えない演出頻度等も変更できるように構成してもよい。

40

＜＜設定値データの確認タイミング＞＞

50

第6実施形態においては、特別図柄の抽選処理毎で設定値を確認する処理を行っていたが、所定のタイミングでのみ実行することも可能である。具体的には、設定変更時及び電源投入時に情報を一度だけ確認してもよいし、大当たり等の遊技状態の変更タイミング毎に確認してもよい。また、入球状態表示装置J10を搭載した遊技機の場合には、その表示タイミングや演算タイミングに合わせて確認してもよい。これにより、設定値を確認するタイミングを少なくでき、他の処理への負担を低減することができる。

《設定キースイッチ等の配置》

第6実施形態においては、主制御基板に設定キースイッチ及び設定変更ボタン、設定値表示装置を搭載したが、払出制御装置（例えば、賞球払出制御基板KH等）や電源ユニット（例えば、電源供給ユニットE）に設けたり、独立した1の装置として構成することもできる。また、例えば設定キースイッチを主制御基板に設け、設定変更ボタンを払出制御基板に設けるなど、各種ボタンや表示器を複数の装置に分散して設けることも可能である。なお、設定値の変更は、不正操作の対象となる恐れがあるため、入力機能（設定キースイッチ及び設定変更ボタン）は、主制御基板や払出制御基板等、封止構造を有する制御装置内に設けることが望ましい。また、第6実施形態では、設定キースイッチと設定変更ボタンを使用して設定変更を行う例を説明したが、ディップスイッチ等の一般的な入力装置を利用することで、適宜、設計変更することができる。

【0697】

次に、図140は、設定変更中、及び設定確認中における、演出表示装置SGでの表示態様の例を示した図である。

【0698】

次に、同図上段は、図124aの設定変更処理において、副制御基板Sで実行されるメンテナンスモード中に設定可能な項目の一覧を示すイメージ図である。本例においては、主制御基板M側から設定変更モードに移行したことを示すコマンドを送信することにより、主制御基板M側で設定変更中において、その旨を示すとともに、副制御基板S側でメンテナンスモード（店舗での設定や製造確認用のモード）を実行可能なように構成されている。また、本例においては、メンテナンスモード中、演出表示装置SGに、現在の設定値を案内する設定表示画像SGSHG（本例においては、現在の設定値である「4」を示す画像）の表示を行うよう構成されている。また、同図に示されるように、設定変更モードである場合には、演出表示装置SGにて、設定変更モード情報表示画像SGHMH（現在設定変更中である旨の報知を行う画像であり、本例においては、「設定変更モード中」との表示を行う画像）を表示可能なように構成されている。

【0699】

尚、同図に示されるように、本例においては、メンテナンスモード中、情報出力に関する各種設定として、複数の項目を選択可能に構成されている。より具体的には、本例においては、メンテナンスモード中、出荷時テストモード（例えば、ランプ・音声・液晶表示装置・入力確認等のテストを実行するモード）の実行（尚、出荷時テストモードは、一連の動作が終了する、又は、例えばサブ入力ボタンを長押しすることにより本画面に戻る、等としてもよい）、広告内容の設定（即ち、デモ画面を始めとした特定のタイミングにて広告を表示するか否かの設定であり、また広告を表示する場合の具体的な広告内容（例えば、店名等）の設定である）、節電モードの有効又は無効（即ち、遊技待機中等に、省エネモードに自動で移行するか否かの設定である）、RTC演出（所定の時刻に到達すると実行される演出）の有効又は無効の選択（RTC演出を行うか否かの設定であり、全てのRTC演出を一律に設定可能としてもよいし、複数のRTC演出を個別に設定可能としてもよい）、設定確認状態において設定値表示を行うか否かの選択（即ち、遊技機の現在の設定値を演出表示装置SGに表示可能とするモードである設定表示モード（表示設定）と、遊技機の現在の設定値を演出表示装置SGには表示しないモードである設定表示モード（非表示設定）とのいずれを選択するかの設定である）、遊技者音量設定の有効又は無効の選択及び遊技者光量設定の有効又は無効の選択（メンテナンスモード以外での通常状態において、遊技者がサブ入力ボタンや十字キー等を用いて音量設定や光量設定を行うこと

10

20

30

40

50

を可能とするか否かの設定である）、を行うことが可能な構成としている。また、メンテナンスモードの終了が選択された場合、または、設定変更終了時に（例えば、主制御基板 M 側から設定変更モードからの復帰（設定変更モードの終了）を示すコマンドを受信したことに基づいて）メンテナンスモードを終了し、デモ画面、通常画面、専用画面等の所定の画面が表示される。

【0700】

本例においては、十字キーの操作によって項目を選択し、サブ入力ボタンを押下することで変更内容を決定するよう構成されている。また、演出表示装置 S G にて、ボタン操作情報画像 S G H M B（メンテナンスモードにおけるボタン操作の説明を行う画像）を表示可能なように構成されている。また、設定変更表示領域（例えば、演出表示装置 S G）の下部には、メンテナンスモードの終了条件を示唆・案内する字幕 S G H M J（本例では、「メンテナンスモードは設定変更終了時に強制終了します。…」という字幕）がスクロール表示される。尚、字幕 S G H M J は、十字キーで「メンテナンスモードの終了」を選択した場合に表示されてもよいし、メンテナンスモード中において常に表示されてもよい。また、このような字幕 S G H M J に限らず、所定の文字情報や音声情報等によりメンテナンスモードの終了条件等を示唆・案内してもよいし、このような案内・示唆を行わなくともよい。また、サブ入力ボタン又は十字キーが所定時間操作されていないことに基づいて自動でメンテナンスモードを終了するよう構成してもよく、この場合、字幕 S G H M J として、サブ入力ボタン又は十字キーの操作が特定時間（所定時間未満の時間）されていない旨と共に、自動でメンテナンスモードを終了するまでの残り時間等を告知するよう構成してもよい。

【0701】

次に、設定確認中の表示画面例について説明する。同図中段は、副制御基板 S 側が遊技待機状態（図柄変動が実行されておらず、また、保留も存在しない状態）であり、前述したメンテナンスモードにおいて設定表示モードが、設定表示モード（表示設定）となっており、且つ、主制御基板 M 側が設定確認中において表示されるイメージ図である。本例においては、主制御基板 M 側から設定確認中モード（設定確認モードと称することがあり、副制御基板 S 側と主制御基板 M 側とを総称して設定表示モードと称することがある）に移行したことを示すコマンドを送信することにより、主制御基板 M 側が設定確認中の状態において、副制御基板 S 側でその旨を示す表示を実行可能なように構成されている。

【0702】

また、本例では、設定表示画像 S G S H G は、遊技待機状態に表示されるデモ画面に係る画像の手前に存在する（即ち、設定表示画像 S G S H G の方が、デモ画面に係る画像よりも表示の優先度が高く、デモ画面の画像によっては、設定表示画像 S G S H G の表示の視認性が妨げられない）よう構成されている。また、本例においては、デモ画面表示領域（例えば、演出表示装置 S G）の下部には、設定表示モード（表示設定）の終了条件を示唆・案内する字幕 S G S M J（本例では、「設定表示モード（表示設定）中です。設定キーを抜くと通常モードに戻ります」という字幕）がスクロール表示される。

【0703】

次に、同図下段は、副制御基板 S 側が図柄変動状態（図柄変動が実行されている状態）であり、且つ、主制御基板 M 側が設定確認中において表示されるイメージ図である。尚、同図においては、装飾図柄として第 1 装飾図柄（演出表示装置 S G の中央部に主に表示される装飾図柄であり、第 2 装飾図柄よりも表示領域が相対的に大きい）と第 2 装飾図柄（演出表示装置 S G の右下部に主に表示される装飾図柄であり、第 1 装飾図柄よりも表示領域が相対的に小さい）との 2 つの装飾図柄が演出表示装置 S G に表示されているが、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とのいずれも同一の主遊技図柄の図柄変動に対応した装飾図柄（例えば、第 1 主遊技図柄の変動中であれば、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とのいずれもが当該第 1 主遊技図柄に対応している）となっており、スーパーリーチ演出等の実行中に第 1 装飾図柄が非表示となった場合等にも、遊技者が第 2 装飾図柄を視認することで装飾図柄を確認できるように構成されている。また、本例では、前述したメンテナンスモードに

において設定表示モードが非表示設定となっている。より具体的には、左右図柄に「7」が仮停止してリーチ状態を構成し、第1保留表示部SG12において2つの保留が表示され且つ、2つ目の保留について先読み演出として「赤色」が表示され、第2保留表示部SG13においては保留が表示されておらず、当該変動に対応する信頼度示唆予告として擬似的な保留表示の表示態様が「緑色」となっている状況で主制御基板M側が設定確認中に移行した場合の表示例である。

【0704】

本例では、前述したとおり、設定表示モードが非表示設定となっているため、設定表示画像にて「☆」が示されており、設定表示画像SGSHGからは具体的な設定値が判別不可能又は困難となっている。なお、設定表示モードが非表示設定となっている場合には、設定表示に関する画像（例えば、設定表示画像SGSHG）を表示させなくてもよい。また、本例においては、第1装飾図柄よりも手前に設定表示画像SGSHGが表示されている（設定表示画像SGSHGにより、画面中央に存在する第1装飾図柄が隠れている）一方で、第2装飾図柄（画面右下に配された、装飾図柄）により、装飾図柄の視認性が担保されている。また、本例においては、演出表示装置SGの上部には、設定表示モード（非表示設定）の終了条件を示唆・案内する字幕SGSMJ（本例では、「設定表示モード（非表示設定）中です。設定キーを抜くと通常モードに戻ります」という字幕）が表示される。尚、主遊技図柄変動中においては、字幕SGSMJが、主遊技図柄や保留表示等と重複しないよう構成され、保留先読み演出や、当該図柄変動に係る保留情報の視認性を妨げないようにしている。

【0705】

なお、第6実施形態（設定変更）に関する第2変形例について以下に列挙する。

＜設定変更を必要としない遊技機＞

第6実施形態では、特別図柄の当否確率について設定値毎に異ならせる例を説明したが、普通機など、電氣的に出玉率の設定を行いにくい遊技機においては、実質的に設定変更を行う機能（設定変更手段）を設けることにあまり意味をなさない場合がある。しかし、遊技機開発を行ううえで、設定変更手段を設けた遊技機と設定変更手段を設けない遊技機とを別々に設計するのは、ハード的・ソフト的な観点からも好ましいものではなく、可能な限り、同じソフト構成・ハード構成を利用して多種多様なスペックの遊技機を開発することが、開発コストを抑制するためにも必要である。そこで、以下は、設定変更を必要としない遊技機における、設定変更手段の取り扱いについての一例を列挙する。このように構成することで、設定変更手段を必要としない遊技機においても、設定変更手段を行う遊技機と同様のソフト構成・ハード構成で遊技機開発を行うことが可能となる。また、設定変更手段を必要としない遊技機と、設定変更手段を行う遊技機とで、必ずしもハード構成・ソフト構成が同一である必要はなく、同様の効果を発揮するものであれば、多少の設計変更があっても問題ない。

＜1段階設定＞

設定変更手段によって変更し得る設定値を1種類に設定する。これにより、設定値を切り替える処理は同じまま（例えば、設定変更モードには移行するが、設定変更スイッチを操作しても設定値は「1」から変更されないように処理を行うことで）、従来と同様に、設定変更を必要としない遊技機と同様の仕様を実現することができる。この場合、設定値として採り得る数値は1種類のため、設定値データとしての「1」を設定値表示装置に表示することで、設定を表示する処理が行われていることを認識させるようにしてもよいし、表示しなくても、どちらでもよい。また、副制御基板に設定値に関する情報を表示する処理が搭載されている場合には、デフォルトの値（例えば「設定1」）を送信するようにしてもよいし、事実上の設定値が存在しない旨のコマンドを送信してもよい。なお、設定値が存在しない旨のコマンドを送信する場合、副制御基板には、当該コマンドの受信により設定値が存在しないことを表示する処理が行われるようにしておくことが望ましい。

＜共通設定値＞

設定変更手段によって変更し得る設定値を全て同一の設定値として設定する。具体的に

、6段階設定（設定1～設定6）を使用する場合、例えば、全ての設定値を「1」として取り扱うことで、いずれの設定値を選択した場合でも同じ設定値として機能させることができる。これにより、設定値を切り替える処理は変更することなく、1段階設定と同様の仕様を実現可能にする。また、設定値データの読み出しに際しては、設定1～設定6のそれぞれに対応するROMのアドレスに設定値「1」のデータを記憶し、選択された設定値に応じたアドレスから設定値「1」のデータを読み出してもよいし、設定1～設定6に共通するアドレスに設定値「1」のデータを記憶するようにしてもよい。このとき、設定値表示装置には、設定変更ボタンを操作に応じて、設定値「1」～「6」を表示することも考えられるが、いずれの操作が行われた場合でも設定値「1」を表示するのが設定変更を必要としない機械においては好適であり、これにより、設定値を確認する際の誤認を避けることができる。

10

<設定値を参照しないソフト処理>

RAMに保存した設定値（設定変更手段によって選択された設定値）を处理的に参照しないようにする。具体的には、設定値を採用する遊技機の場合、特別図柄の当否を抽選する際、当否確率テーブルを参照するにあたっては、選択された設定値としてRAMに保存された設定値を参照して設定値に対応する当否確率テーブルを選択する（後述の第8実施形態に記載）。このとき、設定値をRAMから参照する処理を省略し、予め定めた1つの当否確率テーブルを決定することで、設定変更を必要としない遊技機と同様の仕様を実現することができる。

<設定値を参照するソフト処理>

20

設定変更を必要としない遊技機として、上記にて設定値を参照しないソフト処理について説明したが、選択可能な設定値の数に係わらず遊技状態に応じて1つの当否確率テーブルのみを備える場合、この限りでない。選択された設定値がいずれの設定値データであったとしても、同一の当否確率テーブルを決定することになるため、結果として、設定値による設定差が生じることがなくなる。

<識別フラグ>

設定変更を行う遊技機と、設定変更を必要としない遊技機とを識別するフラグを設け、遊技開始タイミング等の所定契機にてフラグを判断することで、設定変更を行う遊技機における処理と、設定変更を必要としない遊技機における処理とを変更する。具体的には、図124aの電源投入時の処理において、S1001の処理を行う前に主制御基板MのROMに格納されたフラグ参照し、設定変更を必要としない遊技機であることを示す値のときは、S1001の処理を行わずにS1002の処理に移行することが考えられる。この場合、ソフト的な変更は生じ得るが、少なくとも、ハード的な変更は生じ得ない。

30

<設定数の設定>

設定変更に使用する設定数を選択する。例えば、1段階設定、3段階設定、6段階設定の3種類を、遊技スペックに応じて適宜選択可能に設計する。具体的には、設定変更を行う際に使用する設定キースイッチの回動位置に応じて設定する方法や、ディップスイッチ等の入力スイッチを使用して選択する方法が考えられる。また、別の手段として、上記の識別フラグを利用した例と同様に、主制御基板MのROMに格納された選択可能な設定数（1段階設定、3段階設定、6段階設定）を示すフラグを、図124aのステップ1001（第6）の処理の前や、図125のステップ1003-1の処理の前に参照することで設定数を選択可能にしてもよい。このような方法を用いることにより、現在の遊技機の仕様として、1段階設定に対応する遊技機、3段階設定に対応する遊技機、6段階設定に対応する遊技機、の3種類に区分けすることが可能となるため、設定数に応じた処理を容易に選択することができる。また、これにより、1段階設定を選択使用する場合には設定変更を必要としない遊技機として機能させることができるとともに、3段階設定、6段階設定を選択使用する場合には選択した設定段階による設定変更が可能な遊技機として機能させることができる。また、上記の1段階設定を利用した例と同様に、副制御基板に設定情報を表示する処理が搭載されている場合には、選択された設定数を示す値（例えば「3段階設定」）を送信するようにしてもよい。これにより、副制御基板Sは、主制御基板Mか

40

50

ら受信した値に応じて、「現在、選択されている設定は、３段階設定です」等の報知を、演出表示装置ＳＧやスピーカＤ２４にて行うことができる。

＜その他＞

設定変更に関する機能（設定変更ボタン、等）を、主制御基板ではなく、副基板（電源基板、等）に設け、設定変更を必要としない遊技機の場合には、主制御基板への信号入力を行わないようにしてもよい。具体的には、設定変更に関する機能を設けた副基板と、主制御基板との間のハーネス接続を行わない方法や、副基板から主制御基板に対して設定変更に係るコマンドを送信しないようにする方法、等が考えられる。

【０７０６】

＜＜設定確認中の構成＞＞

本例に係る遊技機に適用可能な設定確認中の構成について以下に列挙する。尚、以下に列挙する構成については、上述したすべての実施形態に適用可能であり、１又は複数を適宜組み合わせて問題ないことを補足しておく（設定値を複数設けた場合に限る）。

【０７０７】

＜設定確認中の作用＞

設定確認中（設定確認状態）においては、以下のように構成してもよい。

（１）第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、補助遊技始動口Ｈ１０、一般入賞口Ｐ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、への入球が無効となる（一部の入球口のみ入球が無効となり、その他の入球口への入球は有効としてもよい

（２）第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、補助遊技始動口Ｈ１０、一般入賞口Ｐ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、への入球が有効のままとなる

（３）発射ハンドルＤ４４の操作が無効となる（遊技球が発射不能となる）

（４）発射ハンドルＤ４４の操作が有効のままとなる（遊技球が発射不能とならない）

（５）エラーの検出は実行可能であるがエラー報知を演出表示装置ＳＧにて表示しない

（６）エラーの検出は実行可能であり、演出表示装置ＳＧにおける設定確認中に係る表示よりも前面レイヤーにてエラー報知を表示する

（７）デモ画面を表示しない（遊技待機状態に移行しない）

（８）主遊技図柄（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）が変動開始しない

（９）補助遊技図柄が変動開始しない

【０７０８】

＜設定確認不可能な期間＞

本例においては、遊技機の起動中に設定キースイッチをオンにすることで設定確認状態に移行し得るよう構成したが、以下の期間においては設定キースイッチをオンにしても設定確認できない（設定確認状態に移行しない）よう構成してもよい。

（１）特別遊技開始デモ時間

（２）特別遊技終了デモ時間

（３）特別遊技実行中

（４）主遊技図柄（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）の変動中

（５）補助遊技図柄の変動中

（６）普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物）の作動中

（７）特定演出中（ＲＴＣに係る演出の実行中等）

（８）時間短縮遊技状態中

（９）確率変動遊技状態中

（１０）特定のエラー（扉開放検出や磁石検出等）発生中

【０７０９】

＜設定確認中から復帰した場合＞

本例においては、設定確認状態にて設定キースイッチをオンからオフにすることで設定確認状態から復帰し得るよう構成したが、設定確認中（設定確認状態）から復帰した場合（設定キーをオフにした場合）の作用について以下のように構成してもよい。

（１）音量設定が初期設定に設定される

- (2) 光量設定が初期設定に設定される
- (3) デモ画面が表示される（遊技待機状態に移行する）

【0710】

<<設定変更モードの構成>>

本例に係る遊技機に適用可能な設定変更モードの構成について以下に列挙する。尚、以下に列挙する構成については、上述したすべての実施形態に適用可能であり、1又は複数を適宜組み合わせて問題ないことを補足しておく（設定値を複数設けた場合に限る）。

【0711】

<設定変更モード中に電源断が発生した場合>

設定変更モード中に電源断が発生し、その後電源断から復帰した場合（設定キースイッチはオンのままである場合）、

- (1) 設定変更モードが再開される
- (2) 設定変更モードが終了する（その後設定キースイッチをオフ→オンとした場合には設定確認中となる）
- (3) 設定確認中に移行する

尚、上記（1）のように構成することにより、電源復帰時に設定キースイッチのオン・オフ状況を確認することで、設定変更モードに移行するか否かを判断することができ、簡便な処理にて設定変更モードへの移行有無を判定することができる。

【0712】

<設定変更モード中の作用>

- (1) 第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、補助遊技始動口H10、一般入賞口P10、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20、への入球が無効となる（一部の入球口のみ入球が無効となり、その他の入球口への入球は有効としてもよい）
- (2) 第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、補助遊技始動口H10、一般入賞口P10、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20、への入球が有効のままとなる
- (3) 発射ハンドルD44の操作が無効となる（遊技球が発射不能となる）
- (4) 発射ハンドルD44の操作が有効のままとなる（遊技球が発射不能とならない）
- (5) エラーの検出は実行可能であるがエラー報知を演出表示装置SGにて表示しない
- (6) エラーの検出は実行可能であり、演出表示装置SGにおける設定確認中に係る表示よりも前面レイヤーにてエラー報知を表示する
- (7) デモ画面を表示しない（遊技待機状態に移行しない）
- (8) 主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が変動開始しない
- (9) 補助遊技図柄が変動開始しない

【0713】

<設定変更モード中から復帰した場合>

設定変更モード中から復帰した場合の作用について以下のように構成してもよい。

- (1) 音量設定が初期設定に設定される
- (2) 光量設定が初期設定に設定される
- (3) デモ画面が表示される（遊技待機状態に移行する）

【0714】

<設定確認状態に関する作用1>

「保留が0個の状況にて遊技球を発射した→遊技領域を遊技球が流下している状況にて扉ユニットD18を開放→設定キースイッチを操作して設定確認状態にする→遊技球が第1主遊技始動口A10に入球→第1主遊技図柄が変動開始→第1主遊技図柄が大当たり図柄にて停止表示」となった場合において、

- (1) 設定値が表示されたまま大当たりが開始される
- (2) 設定値が表示されたままであり、大当たりが開始しない。その後、設定キースイッチを操作して設定確認状態が終了すると、設定値の表示が非表示になると共に大当たりが開始される
- (3) エラーとなり遊技の進行が停止される

10

20

30

40

50

のように構成してもよいし、設定確認状態にて遊技球が第1主遊技始動口A10（または、第2主遊技始動口B10）に入球しても、当該入球は無効となるよう構成してもよいし、当該入球に基づく保留が生起するが、設定確認状態が終了するまで保留が消化されず、図柄変動が開始されないように構成してもよい。尚、設定確認状態に移行しても、遊技の結果には影響がないため、上記（1）のように構成することにより、スムーズに遊技進行が行えることとなる。

【0715】

＜設定確認状態に関する作用2＞

「保留が0個の状況にて遊技球を発射した→遊技領域を遊技球が流下している状況にて扉ユニットD18を開放→設定キースwitchを操作して設定確認状態にする→遊技球が第1主遊技始動口A10に入球→第1主遊技図柄が変動開始→第1主遊技図柄が小当り図柄にて停止表示」となった場合において、

（1）設定値が表示されたまま小当りが開始される

（2）設定値が表示されたままであり、小当りが開始しない。その後、設定キースwitchを操作して設定確認状態が終了すると、設定値の表示が非表示になると共に小当りが開始される

（3）エラーとなり遊技の進行が停止される

のように構成してもよい。尚、設定確認状態に移行しても、遊技の結果には影響がないため、上記（1）のように構成することにより、スムーズに遊技進行が行えることとなる。

【0716】

＜設定確認状態に関する作用3＞

「遊技球を発射した→遊技領域を遊技球が流下している状況にて扉ユニットD18を開放→設定キースwitchを操作して設定確認状態にする→遊技球が補助遊技始動口H10に入球→補助遊技図柄が変動開始→補助遊技図柄が当り図柄にて停止表示」となった場合において、

（1）設定値が表示されたまま第2主遊技始動口電動役物B11d（普通電動役物）が開放開始する

（2）設定値が表示されたままであり、第2主遊技始動口電動役物B11d（普通電動役物）が開放開始しない。その後、設定キースwitchを操作して設定確認状態が終了すると、設定値の表示が非表示になると共に第2主遊技始動口電動役物B11d（普通電動役物）の開放が開始される

尚、設定確認状態に移行しても、遊技の結果には影響がないため、上記（1）のように構成することにより、スムーズに遊技進行が行えることとなる。

【0717】

＜設定確認状態に関する作用4＞

「設定キースwitchを操作して設定確認状態にする→電源断が発生する→設定キースwitchがオンである状況を維持したまま電源復帰する」となった場合において、

（1）電源断時のバックアップ情報に基づき設定確認状態に復帰する

（2）設定変更モードに移行する

（3）設定確認状態にも設定変更モードにも移行しない（その後設定キースwitchをオフ→オンとした場合には設定確認中となる）

尚、電源復帰時に設定値キースwitchがオンであるかを判定し、オンであった場合には設定変更モードに移行するよう構成することで、簡便な処理にて設定変更モードへの移行有無を判定することができるため、上記（2）の構成が最も好適である。

【0718】

＜設定確認状態に関する作用5＞

「設定キースwitchを操作して設定確認状態にする→電源断が発生する→設定キースwitchをオフにする→設定キースwitchを再度オンにした状況にて電源復帰する」となった場合において、

（1）電源断時のバックアップ情報に基づき設定確認状態に復帰する

(2) 設定変更モードに移行する

(3) 設定確認状態にも設定変更モードにも移行しない(その後設定キースイッチをオフ→オンとした場合には設定確認中となる)

尚、電源復帰時に設定値キースイッチがオンであるかを判定し、オンであった場合には設定変更モードに移行するよう構成することで、簡便な処理にて設定変更モードへの移行有無を判定することができるため、上記(2)の構成が最も好適である。

【0719】

＜設定確認状態に関する作用6＞

「設定キースイッチを操作して設定確認状態にする→電源断が発生する→設定キースイッチをオフにする→設定キースイッチがオフである状況を維持したまま電源復帰する」となった場合において、

(1) 設定確認状態にも設定変更モードにも移行しない

【0720】

(第7実施形態)

本実施形態において、入球に係る情報を入球状態表示装置に表示し得るよう構成されている。入球に係る情報の生成・表示等の処理を主制御基板(主制御基板MのCPUMC)にて実行するよう構成した実施形態を第7実施形態として詳述する。

【0721】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

まず、図127は、第7実施形態における、主制御基板M側のメインフローチャートである。図127における特徴的な処理は、ステップ1001(第7)、ステップ1003(第7)、ステップ1000(第7)、ステップ1005(第7)、ステップ1001-1(第7)、ステップ1001-2(第7)、ステップ1018-1(第7)、ステップ1018-2(第7)、ステップ1019(第7)、ステップ1992(第7)、ステップ7000(第7)である。はじめに、電源が投入された後、ステップ1001(第7)で、主制御基板MのCPUMCは、設定キースイッチがオフであるか否かを判定する。ステップ1001(第7)でYesの場合、ステップ1000(第7)の処理に移行する。なお、ステップ1001(第7)でYesの場合には、電断時に第1RAM領域にバックアップされている設定値が復元される。他方、ステップ1001(第7)でNoの場合、ステップ1003(第7)で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更処理を実行し、ステップ1004の処理に移行する。次に、ステップ1000(第7)で、主制御基板MのCPUMCは、第1ROM・RAM領域における処理として、第2ROM・RAM領域の電源投入時の第2RAM領域確認処理を呼び出す。次に、ステップ1005(第7)で、主制御基板MのCPUMCは、第2ROMのプログラムにより、第1RAM領域に記憶されている設定値を参照し、設定値に対応する第2RAM領域をセットする。したがって、以降の処理は、設定値に対応する第2RAM領域を用いて行われることとなる(例えば、設定値として「1」が設定されている場合、第2RAM領域の設定「1」に対応する記憶領域を用いる)。次に、ステップ1001-1(第7)で、主制御基板MのCPUMCは、第2ROM・RAM領域における処理として、第2RAM領域に異常があるか否かを判定する(例えば、設定値として「1」が設定されている場合、第2RAM領域の設定「1」に対応する記憶領域に異常があるか否かを判定する)。ステップ1001-1(第7)でYesの場合、ステップ1001-2(第7)で、主制御基板MのCPUMCは、第1RAM領域及び第2RAM領域のデータを全てクリアする(例えば、第1RAM領域のデータと、設定値として「1」が設定されている場合、第2RAM領域の設定「1」に対応する記憶領域のデータをクリアする)。尚、第1RAM領域の更新は第1ROM・RAM制御によってのみに行われ、第2RAM領域の更新は第2ROM・RAM制御によってのみに行われるよう構成されているため、第1RAM領域のクリアは、第1ROM・RAM制御における処理で行われ、第2RAM領域のクリアは、第2ROM・RAM制御における処理で行われる。ここで、第2RAM領域についてイメージ図を用いて説明する。第2RAM領域は、設定値に対応するように設けられており、設定1に対応する第2RAM領

10

20

30

40

50

域、設定2に対応する第2RAM領域、設定3に対応する第2RAM領域、等が設けられている。つまり、設定1に対応する第2RAM領域には、初期フラグ、表示データ切替フラグ1、表示データ切替フラグ2、通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値等が記憶され、設定2、設定3に対応する第2領域にも同様に、初期フラグ、表示データ切替フラグ1、表示データ切替フラグ2、通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値等が記憶されるよう構成されている。第1ROM・RAM領域における処理として、ステップ1018の処理を実行した後、ステップ1018-1（第7）で、主制御基板MのCPUMCは、電源断信号の入力ポートの値をロードする。次に、ステップ1018-2（第7）で、主制御基板MのCPUMCは、入力ポートの値が電源断の発生を示す値ではないか否かを判定する。例えば、入力ポートの値が0であれば、電源断が発生していないことを示し、入力ポートの値が1であれば、電源断が発生していることを示すよう構成されている。ステップ1018-2（第7）でYesの場合、ステップ1019（第7）で、主制御基板MのCPUMCは、第2ROM・RAM領域の入球状態表示装置演算処理を呼び出す（つまり、第1ROM・RAM領域におけるメインループ処理（ステップ1018～ステップ1019の処理を繰り返し行う）で入球状態表示装置演算処理を呼び出して（例えば、call命令）、第2ROM・RAM領域で入球状態表示装置演算処理を実行する）。他方、ステップ1018-2（第7）でNoの場合、主制御基板MのCPUMCは、ステップ1020、ステップ1022の処理を行い、電源が落ちるまで待機する。タイマ割り込み時処理では、ステップ2000～ステップ1990の処理を実行した後、ステップ1992（第7）で、主制御基板MのCPUMCは、第2ROM・RAM領域の入球状態表示装置表示制御処理を呼び出す。尚、ステップ1008のRAMチェック（例えば、電断時に記録されたチェックサムとRAM領域に保存されている情報量との比較を行う）は、第1RAM領域のチェックを行う処理であり、第2RAM領域のチェックを行う処理（詳細は後述するが、第2RAM領域内の特定のデータに異常があるか否かを判定する処理（即ち、ステップ1008における第1RAM領域のチェックとはチェック処理が異なる））ではない。また、第1ROM・RAM制御における処理である主制御基板側メイン処理及びタイマ割り込み処理において第2ROM・RAM制御における処理が呼び出された後は、第1ROM・RAM領域ではなく、第2ROM・RAM領域を使用して処理が実行される。尚、主制御基板M側の処理に使用するカウンタ類や制御用データ（レジスタの値等）はバックアップされる構成のため、第1RAM領域に記憶されているデータと同様に、当該実施形態における第2RAM領域に記憶されている全データもバックアップされるように構成されている。また、当該第7実施形態において「クリア」との用語は、ゼロクリアするだけに限られず、初期化することを含む（つまり、遊技開始状態である初期状態に戻すことについて「クリア」の用語を使用する）。

【0722】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、図128は、第7実施形態における、図127のステップ1019において呼び出される第2ROM・RAM領域による制御である入球状態表示装置演算処理に係るフローチャートである。まず、ステップ8100で、主制御基板MのCPUMCは、スタックポインタ（アドレスをAとする）を第2RAM領域に退避する。次に、ステップ8200で、主制御基板MのCPUMCは、第2スタックエリアにスタックポインタ（アドレスをBとする）を設定する。尚、スタックエリアの切り替えについては、図138（第7）にて詳述するが、これらの処理により、入球状態表示装置演算処理で使用するスタックエリアが第1スタックエリアから第2スタックエリアに変更されることとなる。次に、ステップ8300で、主制御基板MのCPUMCは、全レジスタのデータを第2スタックエリアに退避させる。次に、ステップ8400で、主制御基板MのCPUMCは、後述する第2RAM領域クリアチェック処理を実行する。次に、ステップ8500で、主制御基板MのCPUMCは、後述する区間判定を実行する。次に、ステップ8800で、主制御基板MのCPUMCは、後述する演算処理を実行する。次に、ステップ8900で、主制御基板

10

20

30

40

50

MのCPUMCは、第2スタックエリアに退避した全レジスタのデータを復帰させる。次に、ステップ8950で、主制御基板MのCPUMCは、スタックポインタ(A)を第2RAM領域から復帰させる。

【0723】

次に、図129は、第7実施形態における、図128のステップ8400のサブルーチンに係る、第2ROM・RAM領域による制御である第2RAM領域クリアチェック処理のフローチャートである。例えば、設定値として「1」が設定されている場合、第2RAM領域の設定「1」に対応する記憶領域のクリアチェック処理を行うよう構成されている。まず、ステップ8401で、主制御基板MのCPUMCは、第2RAM領域に記憶されている初期フラグがAA55Hではないか否かを判定する。初期フラグとは、第2RAM領域をクリアするか否かを示すデータであり、0000Hであれば第2RAM領域をクリアすることを示し、AA55Hであれば第2RAM領域をクリアしないことを示す。尚、第2RAM領域をクリアすることを示す0000Hは、別の処理で記憶されるよう構成されており、例えば、通常時アウト個数カウンタ値と総アウト個数カウンタ値とを比較して、通常時アウト個数カウンタ値の方が大きい場合に記憶されるよう構成されている。また、当該判定(ステップ8401の処理)では、AA55Hではないか否かを判定しているため、0000H以外であってもAA55Hでなければ「AA55Hではない」との判定条件に該当する。ステップ8401でYesの場合、ステップ8404で、主制御基板MのCPUMCは、第2RAM領域をクリアし、ステップ8402に移行する。尚、ステップ8404でクリアするデータは、スタックエリア以外の第2RAM領域のデータであり、当該処理により、1. 後述する区間は、現在区間B以降に滞在中でも区間Aに戻る、2. カウンタ類がすべて初期化される、3. ステップ8402以降の処理が続行される、よう構成されている。他方、ステップ8401でNoの場合、ステップ8404をスキップし、ステップ8402の処理に移行する。次に、ステップ8402で、主制御基板MのCPUMCは、第2RAM領域に異常があるか否かを判定する。例えば、後述する表示データ切替フラグ1、表示データ切替フラグ2の値が範囲外(0、1、2以外)の場合には異常ありと判定することが挙げられる。ステップ8402でYesの場合、ステップ8405で、主制御基板MのCPUMCは、第2RAM領域をクリアし、次の処理(ステップ8500の処理)に移行する。他方、ステップ8402でNoの場合、ステップ8405をスキップし、次の処理(ステップ8500の処理)に移行する。尚、ステップ8405でクリアするデータは、スタックエリア以外の第2RAM領域のデータであり、当該処理により、1. 後述する区間は、現在区間B以降に滞在中でも区間Aに戻る、2. カウンタ類がすべて初期化される、3. ステップ8500以降の処理が続行される、よう構成されている。

【0724】

次に、図130は、第7実施形態における、図128のステップ8500のサブルーチンに係る、第2ROM・RAM領域による制御である区間判定のフローチャートである。まず、ステップ8502で、主制御基板MのCPUMCは、表示データ切替フラグ1が0であるか否かを判定する。尚、表示データ切替フラグ1とは、入球状態表示装置演算処理における区間を示すフラグであり、表示データ切替フラグ1が0であれば区間A {例えば、初回の電源投入から総アウト個数が所定個数(例えば、300個)未満}であり、表示データ切替フラグ1が1であれば区間B {例えば、初回の電源投入からの総アウト個数が所定個数(例えば、300個)以上かつ特定個数(例えば、60000個)未満}であり、表示データ切替フラグ1が2であれば区間N {例えば、区間B以降に総アウト個数カウンタの値が特定個数(例えば、60000個)に達する毎に切り替えられる区間}であることを示すフラグである。また、表示データ切替フラグ1は、電源断が発生してもクリアされないようにバックアップされる構成となっている。次に、ステップ8502でYesの場合、ステップ8600で、主制御基板MのCPUMCは、後述する区間A時判定を実行し、次の処理(ステップ8800の処理)に移行する。他方、ステップ8502でNoの場合、ステップ8700で、主制御基板MのCPUMCは、後述する区間B以降時判定

10

20

30

40

50

を実行し、次の処理（ステップ 8800 の処理）に移行する。

【0725】

次に、図 131 は、第 7 実施形態における、図 130 のステップ 8600 のサブルーチンに係る、第 2 ROM・RAM 領域による制御である区間 A 時判定のフローチャートである。まず、ステップ 8602 で、主制御基板 M の CPU MC は、総アウト個数カウンタ値が 300 以上であるか否かを判定する（ここで使用した「300」の数値は例示であり、遊技機の製造時における検査工程にてカウントされる想定値よりも大きな値であればよい）。次に、ステップ 8602 で Yes の場合、ステップ 8608 で、主制御基板 M の CPU MC は、表示データ切替フラグ 1 に 1 を設定する（0 から 1 に変更する）。次に、ステップ 8610 で、主制御基板 M の CPU MC は、カウンタクリアを実行し、次の処理（ステップ 8800 の処理）に移行する。ここでクリアされるカウンタは、通常時賞球数カウンタ、通常時アウト個数カウンタ、総アウト個数カウンタである。他方、ステップ 8602 で No の場合、ステップ 8650（第 7）で、主制御基板 M の CPU MC は、後述する SW 集計処理（スイッチ集計処理）を実行し、次の処理（ステップ 8800 の処理）に移行する。補足として SW 集計処理について簡易的に説明すると、後述するステップ 7500 の処理にて読み出した各入賞口の検出情報に基づき、通常時賞球数カウンタ、通常時アウト個数カウンタ、総アウト個数カウンタの更新を行う処理である。

10

【0726】

次に、図 132 は、第 7 実施形態における、図 130 のステップ 8700 のサブルーチンに係る、第 2 ROM・RAM 領域による制御である区間 B 以降時判定のフローチャートである。まず、ステップ 8702 で、主制御基板 M の CPU MC は、総アウト個数カウンタ値が 60000 以上であるか否かを判定する（ここで使用した 60000 の数値は例示であり、遊技球の発射間隔を 100 個／分とした場合において、遊技球の発射時間が 10 時間に到達したことの想定値である）。次に、ステップ 8702 で Yes の場合、ステップ 8706 で、主制御基板 M の CPU MC は、表示データ切替フラグ 1 に 2 を設定する（表示データ切替フラグ 1 に 2 を再設定することを含む）。次に、ステップ 8707 で、主制御基板 M の CPU MC は、当該区間の最終ベース値を記憶する。次に、ステップ 8708 で、主制御基板 M の CPU MC は、カウンタクリアを実行し、次の処理（ステップ 8800 の処理）に移行する。ここでクリアされるカウンタは、通常時賞球数カウンタ、通常時アウト個数カウンタ、総アウト個数カウンタである。他方、ステップ 8702 で No の場合、ステップ 8650（第 7）で、主制御基板 M の CPU MC は、後述する SW 集計処理を実行し、次の処理（ステップ 8800 の処理）に移行する。

20

30

【0727】

次に、図 133 は、第 7 実施形態における、図 131 及び図 132 のステップ 8650 のサブルーチンに係る、第 2 ROM・RAM 領域による制御である SW 集計処理のフローチャートである。まず、ステップ 8651 で、主制御基板 M の CPU MC は、いずれかの入球センサの入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 8651 で Yes の場合、ステップ 8651 - 1 で、主制御基板 M の CPU MC は、いずれの入球センサの入球フラグを確認するかを判定する（いずれの入球センサの入球フラグを確認するかを α の値に基づいて決定する）。他方、ステップ 8651 で No の場合、次の処理（ステップ 8800 の処理）に移行する。まず、 $\alpha = 0$ のとき、ステップ 8652 で、主制御基板 M の CPU MC は、第 2 大入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 8652 で Yes の場合、ステップ 8653 で、主制御基板 M の CPU MC は、第 2 大入賞口入球フラグをオフにし、ステップ 8654 で、主制御基板 M の CPU MC は、第 2 大入賞口賞球フラグをオンにし、ステップ 8679 で α に 1 を加算し、次の処理（ステップ 8680 の処理）に移行する。他方、ステップ 8652 で No の場合、ステップ 8679 で α に 1 を加算し、次の処理（ステップ 8680 の処理）に移行する。次に、 $\alpha = 1$ のとき、ステップ 8655 で、主制御基板 M の CPU MC は、第 1 大入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 8655 で Yes の場合、ステップ 8656 で、主制御基板 M の CPU MC は、第 1 大入賞口入球フラグをオフにし、ステップ 8657 で、主制御基板

40

50

MのCPUMCは、第1大入賞口賞球フラグをオンにし、ステップ8679で α に1を加算し、次の処理（ステップ8680の処理）に移行する。他方、ステップ8655でNoの場合、ステップ8679で α に1を加算し、次の処理（ステップ8680の処理）に移行する。次に、 $\alpha = 2$ のとき、ステップ8658で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ8658でYesの場合、ステップ8659で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口入球フラグをオフにし、ステップ8660で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口賞球フラグをオンにし、ステップ8679で α に1を加算し、次の処理（ステップ8680の処理）に移行する。他方、ステップ8658でNoの場合、ステップ8679で α に1を加算し、次の処理（ステップ8680の処理）に移行する。次に、 $\alpha = 3$ のとき、ステップ8661で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ8661でYesの場合、ステップ8662で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口入球フラグをオフにし、ステップ8663で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口賞球フラグをオンにし、ステップ8679で α に1を加算し、次の処理（ステップ8680の処理）に移行する。他方、ステップ8661でNoの場合、ステップ8679で α に1を加算し、次の処理（ステップ8680の処理）に移行する。次に、 $\alpha = 4$ のとき、ステップ8664で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口1入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ8664でYesの場合、ステップ8665で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口1入球フラグをオフにし、ステップ8666で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口1賞球フラグをオンにし、ステップ8679で α に1を加算し、次の処理（ステップ8680の処理）に移行する。他方、ステップ8664でNoの場合、ステップ8679で α に1を加算し、次の処理（ステップ8680の処理）に移行する。次に、 $\alpha = 5$ のとき、ステップ8667で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口2入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ8667でYesの場合、ステップ8668で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口2入球フラグをオフにし、ステップ8669で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口2賞球フラグをオンにし、ステップ8679で α に1を加算し、次の処理（ステップ8680の処理）に移行する。他方、ステップ8667でNoの場合、ステップ8679で α に1を加算し、次の処理（ステップ8680の処理）に移行する。次に、 $\alpha = 6$ のとき、ステップ8670で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口3入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ8670でYesの場合、ステップ8671で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口3入球フラグをオフにし、ステップ8672で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口3賞球フラグをオンにし、ステップ8679で α に1を加算し、次の処理（ステップ8680の処理）に移行する。他方、ステップ8670でNoの場合、ステップ8679で α に1を加算し、次の処理（ステップ8680の処理）に移行する。次に、 $\alpha = 7$ のとき、ステップ8673で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口4入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ8673でYesの場合、ステップ8674で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口4入球フラグをオフにし、ステップ8675で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口4賞球フラグをオンにし、ステップ8679で α に1を加算し、次の処理（ステップ8680の処理）に移行する。他方、ステップ8673でNoの場合、ステップ8679で α に1を加算し、次の処理（ステップ8680の処理）に移行する。次に、 $\alpha = 8$ のとき、ステップ8676で、主制御基板MのCPUMCは、総排出確認センサフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ8676でYesの場合、ステップ8677で、主制御基板MのCPUMCは、総排出確認センサフラグをオフにし、ステップ8678で、主制御基板MのCPUMCは、アウト個数カウンタ加算フラグをオンにし、ステップ8679-1で α をクリアし、次の処理（ステップ8680の処理）に移行する。他方、ステップ8676でNoの場合、ステップ8679-1で α をクリアし、次の処理（ステップ8680の処理）に移行する。次に、ステップ8680（第7）で、主制御基板MのCPUMCは、カウンタ加算処理を実行し、次の処理（ステップ8800の処理）に移行する。

10

20

30

40

50

尚、複数の一般入賞口の入球センサを1つにまとめてもよく、例えば、補助遊技状態（低ベース状態）中に右打ちを行う構成の場合、左打ちの際に入球可能な一般入賞口1～3への入球を検出する第1一般入賞口入球センサを備え、右打ちの際に入球可能な一般入賞口4への入球を検出する第2一般入賞口入球センサを備える構成としてもよい。

【0728】

次に、図134は、第7実施形態における、図133のステップ8680のサブルーチンに係る、第2ROM・RAM領域による制御であるカウンタ加算処理のフローチャートである。まず、ステップ8682で、主制御基板MのCPUMCは、通常時賞球数カウンタの加算を実行する。尚、通常時賞球数カウンタの加算を実行する条件が設けられており、遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、且つ、大当たりではないときに、賞球フラグ（第2大入賞口賞球フラグ、第1大入賞口賞球フラグ、第2主遊技始動口賞球フラグ、第1主遊技始動口賞球フラグ、一般入賞口1賞球フラグ、一般入賞口2賞球フラグ、一般入賞口3賞球フラグ、一般入賞口4賞球フラグ）がオンである場合に通常時賞球数カウンタの加算が実行されるように構成されている。また、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において通常時賞球数カウンタの加算を実行するように構成しても良いが、1. 非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化しない（例えば、左打ちのまま）場合は、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において通常時賞球数カウンタの加算を実行するように構成しても良い、2. 非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化する（例えば、左打ちから右打ちに変わる）場合は、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において通常時賞球数カウンタの加算を実行しない、ように構成するのが好ましい。「1. 非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化しない」ように構成した場合には、大当たり中以外の非補助遊技状態（低ベース状態）における賞球数をカウントすることになる。尚、通常時賞球数カウンタの加算が終了すると、賞球フラグをオフにする。補足であるが、通常時賞球数カウンタは2バイトで構成されており、賞球数を加算した値が上限値を超えているか否か（キャリーフラグが発生しているか否か）を確認し、超えている場合には加算しない（2バイトの上限値で維持する）よう構成されている。次に、ステップ8684で、主制御基板MのCPUMCは、通常時アウト個数カウンタの加算を実行する。尚、通常時アウト個数カウンタの加算にも実行する条件が設けられており、遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、且つ、大当たり中ではないときに、アウト個数カウンタ加算フラグがオンである場合に通常時アウト個数カウンタの加算が実行されるように構成されている。また、通常時アウト個数カウンタも通常時賞球数カウンタと同様に、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において加算を実行するように構成してもよく、1. 非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化しない（例えば、左打ちのまま）場合は、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において通常時アウト個数カウンタの加算を実行するように構成しても良い、2. 非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化する（例えば、左打ちから右打ちに変わる）場合は、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において通常時アウト個数カウンタの加算を実行しない、ように構成するのが好ましい。「1. 非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化しない」ように構成した場合には、大当たり中以外の非補助遊技状態（低ベース状態）におけるアウト個数をカウントすることになる。補足であるが、通常時アウト個数カウンタは2バイトで構成されており、加算した値が上限値を超えているか否か（キャリーフラグが発生しているか否か）を確認し、超えている場合には加算しない（2バイトの上限値で維持する）よう構成されている。尚、アウト個数カウンタ加算フラグは次のステップ8686の総アウト個数カウンタの加算でも使用するため、通常時アウト個数カウンタの加算が終了してもオフにせず、オンのまま維持する。次に、ステップ8686で、主制御基板MのCPUMCは、総アウト個数カウンタの加算を実行する。アウト個数カウンタ加算フラグがオンであれば通常時賞球数カウンタを加算するよう構成されており、加算が終了すると、アウト個数カウンタ加算フラグをオフにし、次の処理（ステップ8800の処理）に移行する。補足であるが、総アウト個数カウンタは2バイ

10

20

30

40

50

トで構成されており、加算した値が上限値を超えているか否か（キャリーフラグが発生しているか否か）を確認し、超えている場合には加算しない（2バイトの上限値で維持する）よう構成されている。

【0729】

次に、図135は、第7実施形態における、図128のステップ8800のサブルーチンに係る、第2ROM・RAM領域による制御である演算処理のフローチャートである。まず、ステップ8802で、主制御基板MのCPUMCは、区間変更がないか否かを判定する。ステップ8802でYesの場合、ステップ8804で、主制御基板MのCPUMCは、ベース計算を実行する。ここで、ベース値は、 $\{(\text{通常時賞球数カウンタ値} \div \text{通常時アウト個数カウンタ値}) \times 100\}$ の式で算出される。次に、ステップ8806で、主制御基板MのCPUMCは、ステップ8804で算出したベース値（入球状態情報）を、現在のベース値（入球状態情報）として入球状態表示装置J10に表示するための表示用に記憶し、次の処理（ステップ8900の処理）に移行する。ここで記憶するベース値（入球状態情報）は、小数点第一位を四捨五入された値を記憶する。他方、ステップ8802でNoの場合も次の処理（ステップ8900の処理）に移行する。

【0730】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、図136は、第7実施形態における、図127のステップ1992において呼び出される第2ROM・RAM領域による制御である入球状態表示装置表示制御処理に係るフローチャートである。まず、ステップ7100で、主制御基板MのCPUMCは、スタックポインタ（アドレスをAとする）を第2RAM領域に退避する。次に、ステップ7200で、主制御基板MのCPUMCは、第2スタックエリアにスタックポインタ（アドレスをBとする）を設定する。尚、スタックエリアの切り替えについては、図138（第7）にて詳述するが、これらの処理により、入球状態表示装置表示制御処理で使用するスタックエリアが第1スタックエリアから第2スタックエリアに変更されることとなる。次に、ステップ7300で、主制御基板MのCPUMCは、全レジスタのデータを第2スタックエリアに退避させる。次に、ステップ8400で、主制御基板MのCPUMCは、第2RAM領域クリアチェック処理を実行する。尚、入球状態表示装置制御で実行する第2RAM領域クリアチェック処理と入球状態表示装置演算処理で実行する第2RAM領域クリアチェック処理とは同一の処理である。次に、ステップ7500で、主制御基板MのCPUMCは、第1RAMの各入賞口の検出情報を読み出す。具体的には、第2ROMのプログラムでは、第1RAMの検出情報がオンであることを、1回のエッジ検出（オフ→オン）で入球ありと判定し、入球ありと判定した場合、第2RAM領域内の入球情報の記憶領域（2バイト）のうち、対応する入賞口の記憶領域のフラグをオン（1を設定する）にする。例えば、第1RAM領域の第2主遊技始動口の検出情報がオンであった場合、第2ROMのプログラムで第1RAM領域の第2主遊技始動口の検出情報がオンであることを判定した際に、オンであることを1回判定すると、第2RAM領域内の入球情報の記憶領域であるD1に1を設定する。そして、ここで設定した入球情報に基づいてステップ8650のSW集計処理が実行される。なお、第2RAM領域内の入球情報の記憶領域は2バイトに限定されず、入球センサの数に応じて1バイト等に変更され得る。次に、ステップ7600（第7）で、主制御基板MのCPUMCは、表示内容更新処理を実行する。次に、ステップ7700で、主制御基板MのCPUMCは、第2スタックエリアに退避した全レジスタのデータを復帰させる。次に、ステップ7800で、主制御基板MのCPUMCは、スタックポインタ（A）を第2RAM領域から復帰させる。

【0731】

次に、図137は、第7実施形態における、図136のステップ7600のサブルーチンに係る、第2ROM・RAM領域による制御である表示内容更新処理のフローチャートである。はじめに、第1セグ情報及び第2セグ情報の機能について説明する。まず、第1セグ情報とは、現在の区間においてリアルタイムに更新されるベース値に関する情報であり、第2セグ情報とは、現在の区間の直前の区間における最終値（最終ベース値）に関す

10

20

30

40

50

る情報である。

【0732】

次に、表示内容更新処理のフローチャートについて説明する。まず、ステップ7610で、主制御基板MのCPUMCは、点滅状態の更新を実行する。ここでは、後述するステップ7630にて、第1セグ情報が「点滅」に設定されている場合、第1セグ情報にかかる表示中に点灯と消灯を0.3秒毎に切り替える点滅表示の制御を実行し、後述するステップ7640にて、第2セグ情報が「点滅」に設定されている場合、第2セグ情報にかかる表示中に点灯と消灯を0.3秒毎に切り替える点滅表示の制御を実行する。次に、ステップ7620で、主制御基板MのCPUMCは、第1セグ情報と第2セグ情報の表示切替処理を実行する。例えば、第1セグ情報と第2セグ情報とを5秒毎に切り替える。尚、第1セグ情報及び第2セグ情報は、識別セグと比率セグで構成されており、入球状態表示装置J10の左2つの8セグメント表示器が識別セグ（現在の区間のベース値を表示していることを示す「bL.」又は直前の区間の最終ベース値を表示していることを示す「b6.」が表示される）であり、右2つの8セグメント表示器が比率セグ（「ー」又はベース値が表示される）である。

【0733】

次に、ステップ7630で、主制御基板MのCPUMCは、第1セグ情報の設定（更新）を実行する。第1セグ情報の表示内容は、区間A（後述する表示データ切替フラグ2が0の場合）では、識別セグに「bL.」を点滅表示、比率セグに「ー」を表示するよう設定される。区間B（表示データ切替フラグ2が1の場合）では、識別セグに、通常時アウト個数カウンタ値が0～5999のときには「bL.」を点滅表示、通常時アウト個数カウンタ値が6000以上のときには「bL.」を点灯表示、比率セグにステップ8806で記憶したベース値を表示するよう設定される。区間C（表示データ切替フラグ2が2の場合）では、識別セグに、通常時アウト個数カウンタ値が0～5999のときには「bL.」を点滅表示、通常時アウト個数カウンタ値が6000以上のときには「bL.」を点灯表示、比率セグにステップ8806で記憶したベース値を表示するよう設定される。区間N（表示データ切替フラグ2が2の場合）では、識別セグに、通常時アウト個数カウンタ値が0～5999のときには「bL.」を点滅表示、通常時アウト個数カウンタ値が6000以上のときには「bL.」を点灯表示、比率セグにステップ8806で記憶したベース値を表示するよう設定される。尚、すでに前述した通り、区間C及び区間Nは、区間B以降に総アウト個数カウンタの値が60000個に達する毎に切り替えられる区間である。

【0734】

次に、ステップ7640で、主制御基板MのCPUMCは、第2セグ情報の設定（更新）を実行する。第2セグ情報の表示内容は、区間A（表示データ切替フラグ2が0の場合）では、識別セグに「b6.」を点滅表示、比率セグに「ー」を表示するよう設定される。区間B（表示データ切替フラグ2が1の場合）では、識別セグに「b6.」を点滅表示、比率セグに「ー」を表示するよう設定される。区間C（表示データ切替フラグ2が2の場合）では、識別セグに「b6.」を点灯表示、比率セグにステップ8707で記憶した区間Bの最終値（最終ベース値）を表示するよう設定される。区間N（表示データ切替フラグ2が1の場合）では、識別セグに「b6.」を点灯表示、比率セグに区間N-1における最終値（最終ベース値）を表示するよう設定される。

【0735】

次に、ステップ7650で、主制御基板MのCPUMCは、表示データ切替フラグ2の更新を実行する。表示データ切替フラグ2は、表示データ切替フラグ1に合わせて更新されるフラグであり、入球状態表示装置J10にベース値を表示するための表示用のフラグである。

【0736】

次に、図138は、第7実施形態における、スタックエリア切り替えのイメージ図である。本図では、スタックエリアにデータが積まれる様子、及び、第1スタックエリアと第

10

20

30

40

50

２スタックエリアが切り替えられる様子を示しており、丸で囲まれたアドレスはセットされているスタックポインタを示している。まず、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて処理を実行しており、第１スタックエリアを使用するためのスタックポインタＡ（アドレスはＡ）がセットされている。次に、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて処理を実行し、その後第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す。次に、第２ＲＯＭ領域の処理において、スタックポインタＡを第２ＲＡＭ領域に退避させ、第２スタックエリアを使用するためのスタックポインタＢ（アドレスはＢ）を設定する。次に、全レジスタを第２スタックエリアに退避した後、スタックポインタＢのアドレスを変更する。次に、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による処理を実行し、全レジスタを復帰させる。次に、第１スタックエリアのスタックポインタＡを復帰させ、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、その後は第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行する。

10

【０７３７】

次に、図１３９は、第７実施形態の変形例１における、電氣的全体構成図である。第７実施形態の変形例１における特徴は、遊技球の流路イメージ図である。第７実施形態の変形例１では、遊技球のアウト個数を検出するためのセンサが、総排出確認センサＣ９０ｓの１つだけではなく、第１排出確認センサと第２排出確認センサの２つとなっている。第１排出確認センサは主に、左打ち時に入球する入賞口（第１主遊技始動口Ａ１０、一般入賞口）及びアウト口に入球した遊技球を検出するように構成されており、第２排出確認センサは主に、右打ち時に入球する入賞口（第２主遊技始動口Ｂ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）に入球した遊技球を検出するように構成されている。このように構成された上で、さらに、ステップ８６５０のＳＷ集計処理において各入賞口を直列で検出するよう構成した場合（つまり、第２大入賞口→第１大入賞口→第２主遊技始動口→第１主遊技始動口→一般入賞口１～４→排出確認センサの順に毎回確認する）、１回のカウンタ加算処理により２球分の加算を行うケースが発生し得る。このときに、区間が変更されることとなる総アウト個数カウンタの値が６０００個を超えることがあり得る。この場合、２球分の加算を行った結果を当該区間の最終ベース値として記憶するように構成してもよい。このように、同時に発生した入球及び賞球を同じ区間内のベース値として算出するために、通常時賞球数カウンタ、通常アウト個数カウンタの値を２球分加算することで、当該区間における正確なベース値を算出することが可能となる。

20

【０７３８】

第７実施形態及び第７実施形態の変形例１では、メインループ処理内で入球状態表示装置演算処理を呼び出して実行し、タイマ割り込み処理内で入球状態表示装置表示制御処理を呼び出して実行するよう構成することにより、処理を分散させることで効率良く処理できるようにしたが、この構成に限られず、例えば、タイマ割り込み処理内で、入球状態表示装置演算処理と入球状態表示装置表示制御処理を呼び出して実行するよう構成することも可能である。このように構成することで、処理の簡素化及び容量削減を図ることが可能である。例えば、表示データ切替フラグを１つのみ備える構成とすることができ、入球状態表示装置演算処理で更新された表示データ切替フラグ入球状態表示装置表示制御処理において参照するよう構成することが挙げられる。

30

【０７３９】

また、第７実施形態において、入球状態表示装置演算処理及び入球状態表示装置表示制御処理が実行される度に、第２ＲＡＭ領域クリアチェック処理を実行することで、ノイズ等による突発的な異常が発生した場合に早急に対応可能なよう構成した実施形態を説明したが、これに限られず、第２ＲＡＭ領域のチェックを、所定条件を充足した場合（例えば、カウンタ加算処理において通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値が所定個数に到達したことなど）を契機として実行するよう構成することも可能である。このように構成することによっても、第２ＲＡＭ領域のチェックを過度に実行することなく、処理の効率化を図ることが可能である。

40

【０７４０】

また、上記の遊技機において、賞球払出動作中にＲＡＭクリア処理（第１ＲＡＭ領域の

50

クリア処理)が発生する場合(例えば、電源断時にRAMクリアボタンが操作される、ノイズや瞬電による異常な電源断の発生後に電断復帰する)が想定される。例えば、特定数(例えば10個)の賞球払出動作中に、所定数(例えば6個)の払出完了時にRAMクリア処理が発生した場合、残りの賞球数(例えば4個)の記憶情報はクリアされ、残りの賞球数に対する払出が実行されず払出動作が終了することとなるが、入球状態表示装置J10では、特定数分の賞球が加算された値で算出されたベース値が表示される。このように構成することで、ベース値等の入球情報を意図的に調整できないよう構成することができ、入賞口への入球数に基づいて構成な入球情報を生成可能である。

【0741】

なお、設定値毎の入球状態情報を入球状態表示装置J10にて表示するよう構成してもよく、例えば、第7実施形態において入球状態表示装置J10にて「bL.」「b6.」と表示するよう構成したが、「b」の表示を「設定値」に変更することで、設定毎の入球状態情報(ベース値)を確認できるよう構成してもよい。具体的には、設定1であれば、入球状態表示装置J10の左2つの7セグメント表示器に「1L.」「16.」と表示され、設定2であれば、入球状態表示装置J10の左2つの7セグメント表示器に「2L.」「26.」と表示される。また、設定変更ボタンを操作すると、設定値における入球状態情報が切り替えられることで設定毎の入球状態情報を確認できるよう構成することも可能であり、さらに、所定時間毎(例えば、2秒毎)に設定毎の入球状態情報を確認できるよう構成することも可能である。特に、設定値を変更することで相違し得る対象が主遊技図柄に係る当否抽選の当選確率のみである場合、設定値毎のベース値に差が生じないため、いずれの設定値においても常に同一のベース値になるが、設定変更の対象が、補助遊技図柄の当否確率や小当りの当選確率、等に及ぶ場合(一例を後述する)、設定値毎のベース値に差が生じるため、設定値毎の入球状態情報を個別に管理・表示することで、設定値に応じたベース値を確認することが可能となる。

【0742】

《入球状態表示装置に関する変更例》

次に、本例に係る遊技機に適用可能な入球状態表示装置J10の構成の変更例を例示する。

【0743】

ここで、設定毎にベース値を算出する場合には、設定毎の遊技球の総発射球数＝総排出球数を計測する必要があるが、当該総排出球数の計測結果を記憶するRAM領域を3バイトとした場合、3バイトの記憶領域にて記憶可能な最大の総排出球数は、「 $256^3 - 1 = 16777215$ 球」となっており、設定毎の総排出球数が16777215球となり、当該設定毎の総排出球数がRAM領域に記憶された場合(3バイトにて記憶可能な上限に達した場合)には、設定毎の総排出球数が上限に達した旨の情報をRAM内の所定の領域に記憶し、当該所定の領域に設定毎の総排出球数が上限に達した旨の情報が記憶されている場合には、入球状態表示装置J10に表示するための計測(ベース値を算出するために必要な計測)を実行しないように構成してもよい。

【0744】

また、RAM内の或る1バイトに前記総排出球数が上限に達した旨の情報を記憶し得るよう構成し、そのような1バイトの記憶領域を設定毎に有するよう構成してもよい。即ち、設定値として設定1～設定6までの6種類の設定値を有する場合には、前記設定毎の総排出球数が上限に達した旨の情報が記憶されている記憶領域(1バイトの記憶領域)を6種類有するよう構成してもよい。

【0745】

尚、入球状態表示装置J10における表示態様として、設定1～設定6におけるベース値を5秒毎に切り替えて繰り返し表示するよう構成してもよく(設定6におけるベース値を5秒表示した後は再度設定1におけるベース値を表示する)、そのように構成した場合に、設定変更ボタンを操作すると、設定値の識別表示を所定時間(例えば、2秒)表示した後、当該設定値におけるベース値を表示するよう構成してもよい。そのように構成した

場合、前記所定時間の経過前に再度設定変更ボタンを操作することにより、次の設定値の識別表示が表示されるよう構成してもよい。具体的には、

(1) 設定変更ボタンを操作→設定1の識別表示が2秒間表示される→設定1におけるベース値が5秒間表示される→設定2におけるベース値が5秒間表示される

(2) 設定変更ボタンを操作→設定1の識別表示が表示される→1秒後に設定変更ボタンを再度操作→設定2の識別表示が2秒間表示される→設定2におけるベース値が5秒間表示される→設定3におけるベース値が5秒間表示される

のように構成してもよい。

【0746】

尚、入球状態表示装置J10の表示態様（表示を切り替える時間値や表示する項目の順序等）は適宜変更しても問題ないが、所定のエラー発生時等、エラー解除のために扉ユニットを開放する必要が生じる場合には、扉ユニットを開放していても遊技者からは設定値が確認できないよう構成することが好適である。即ち、設定値に係る識別表示（例えば、設定1に係る識別表示）を入球状態表示装置J10に表示する際には、扉ユニットを開放していても視認し難い位置に入球状態表示装置J10を設置したり、管理者による所定の操作（所定の操作は遊技者には実行不可能）を実行しない限り設定値に係る識別表示が入球状態表示装置J10に表示されないよう構成することが好適である。

【0747】

（第8実施形態）

次に、図141は、第8実施形態における、設定値に応じて主遊技図柄の当選確率を変更する場合の第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。本例では、設定1、設定2、設定3の順に遊技者に付与される利益率が高くなるよう構成されている。より具体的には、非確率変動遊技時の設定1の当り（大当り）当選確率が、約 $1/320$ に設定されており、非確率変動遊技時の設定2の当り（大当り）当選確率が、約 $1/318$ に設定されており、非確率変動遊技時の設定3の当り（大当り）当選確率が、約 $1/317$ に設定されている。また、確率変動遊技時の設定1の当り（大当り）当選確率が、約 $1/160$ に設定されており、確率変動遊技時の設定2の当り（大当り）当選確率が、約 $1/159$ に設定されており、確率変動遊技時の設定3の当り（大当り）当選確率が、約 $1/158$ に設定されている。よって、確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率が、非確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率の約2倍になっており、その比率が全設定で共通になるよう構成されている。この点は、第1主遊技側、第2主遊技側も同様となっている。

【0748】

また、同図に示されるように、非確率変動遊技時の設定1において当り（大当り）と判定される乱数値範囲にも、非確率変動遊技時の設定2において当り（大当り）と判定される乱数値範囲にも、非確率変動遊技時の設定3において当り（大当り）と判定される乱数値範囲にも、「0～204」が共通の範囲として含まれている。よって、例えば、「0～204」のいずれかを乱数値とする保留が非確率変動遊技時において生起した場合において、当該保留が消化され当否抽選が行われるよりも前に、当該保留が当り（大当り）となる予定である旨を事前報知した場合（且つ、「0～204」の範囲外となる当り（大当り）と判定される乱数値の場合には、事前報知しないこととすると）、その事前報知（先読み演出）が実行されることなく当該保留が消化され当否抽選が行われる（結果、大当りが発生する）ことの頻度が高まるほど、設定3である可能性が高くなる（設定値の示唆が可能となる）よう構成することもできる（設定1、設定2、設定3の順で、「0～204」の範囲外となる当り（大当り）と判定される乱数値が多くなるためである）。尚、この点については、確率変動遊技時にも同様に適用可能であり、第1主遊技側でも第2主遊技側でも同様に適用可能である。また、ある設定値において当り（小当り）と判定される乱数値範囲は、他の設定値において当り（大当り）と判定される乱数値範囲と重複していないため、設定値がいずれであるかに拘わらず、当り（小当り）と判定される乱数値範囲に属する乱数値とする保留が生起した場合において、当該保留が消化され当否抽選が行われる

10

20

30

40

50

よりも前に、当該保留が当たり（小当たり）となる予定である旨を事前報知すると、設定値がいずれであっても当たり（小当たり）の事前報知とできる（先読み演出に係る事前判定処理を共通化できる）。

【0749】

他方、先読み演出によって設定値の示唆が行われないよう構成することも可能であり、以下、その一例を示す。下表の先読み判定テーブルは、主制御基板Mが有している事前判定用のテーブルである。主制御基板Mは、保留が生起すると当該保留に係る乱数値に基づき先読み判定テーブルを参照して先読みコードを導出し、副制御基板Sへ送信する。副制御基板Sは、予め主制御基板Mから送信された設定値に係る情報に基づき、例えば、主制御基板M側が設定3であれば、先読みコードA、B、Cのいずれかの場合に当たり（大当たり）である旨の事前報知を行い、主制御基板M側が設定2であれば、先読みコードA、Bのいずれかの場合にみに当たり（大当たり）である旨の事前報知を行い、主制御基板M側が設定1であれば、先読みコードAの場合のみに当たり（大当たり）である旨の事前報知を行う。このように構成することで、先読み演出の実行傾向からは主制御基板M側の設定を推測することが困難となるのである。

■先読み判定テーブル

先読みコード	A	B	C	D	E
乱数範囲	0～204	205	206	64874～65534	207～64873・65535

■コード対応表

A	通常時当たり
B	設定2以上当たり
C	設定3当たり
D	小当たり
E	はずれ

【0750】

（第9実施形態）

上述したように、先読み演出を行うためには、遊技状態（例えば、非確率変動遊技時）と設定値（例えば、設定1）とを踏まえて、保留として保持されている乱数値が、当たり（大当たり）と判定される乱数値範囲（例えば、「0～204」）に属するか否かを事前判定しなければ不正確なものとなり得る。その際、第2実施形態において例示したように、先読み演出の実行可否を副制御基板S側で決定するよう構成する場合、例えば、図69のステップ2162で示されるように、保留として保持されている乱数値が、当たり（大当たり）と判定される乱数値範囲に属するか否かを副制御基板S側で事前判定の必要性があり、その際には副制御基板S側にて設定値に関する情報が必要となる。ところが、主制御基板Mが保持している設定値に関する情報を副制御基板Sへ送信してしまうことはセキュリティ上或いは遊技の公正性を担保する上では好ましくない（副制御基板S側へ送信する際に設定値に関する情報が傍受され悪用される恐れもあるし、副制御基板S側にて設定値に関する情報を外部へ明確に報知した（例えば、遊技場運営者がメンテナンスの用途で表示した）ものが遊技行為者に盗み見られる恐れもある）。そこで、主制御基板Mが保持している設定値に関する情報を副制御基板Sへ送信せずとも先読み演出を正確に行うための手法を、以下、第9実施形態として詳述する。

【0751】

まず、第9実施形態においては、新たな保留が生起した際に、当該新たな保留が大当たりとなる保留であるか否かによって、先読み演出抽選の実行又は非実行となる確率が相違するように（即ち、先読み演出抽選の際には、当該新たな保留に係る「当否抽選乱数」に関する情報を参照するように）構成されている。

【0752】

この場合、新たな保留に係る当否抽選乱数が同じであっても、設定毎にその当否抽選結

果（大当りであるか否か）が異なり得る、という状況が生じ、更には、当否抽選結果が相違する結果、同じ変動態様抽選乱数が取得されたとしても、選択される変動態様（例えば、変動時間）が異なる、という状況が生じ得る。一例として、『「当否抽選乱数」が「206」であり、変動態様抽選乱数が「900」』という保留が生起した場合に、設定値3においては「大当り」となり且つ「変動時間が60秒」であることが決定され、設定値1においては「ハズレ」となり且つ「変動時間が30秒」であることが決定される、といった状況が生じ得る。この場合、設定3においては、（当該新たな保留に係る大当り期待度が高いことを報知するために）先読み演出抽選が実行され易いように（先読み演出抽選確率が高くなるように）構成することが望ましい一方で、設定1においては、先読み演出抽選が実行され難いように（先読み演出抽選確率が低くなるように）構成することが望ましい、といった場合がある。しかしながら、副制御基板S側が現在の設定値に係る情報を有していない（副制御基板S側が現在の設定値を保持していない）場合、副制御基板Sは、当否抽選乱数「206」が、「大当り」と判定されるのか「ハズレ」と判定されるのかが判断できない結果、正確な先読み演出が実行困難となる事態が想定される。

10

【0753】

そこで、設定値を有する第6実施形態のような遊技機においては、先読み演出抽選の実行又は非実行を決定する（抽選する）際に、「当否抽選乱数」に関する情報を参照することなく、「変動態様抽選乱数」及び／又は「図柄抽選乱数」に関する情報のみを参照する構成としてもよい。一例として、新たに生起した保留に係る変動時間が長時間（例えば、60秒）であることが確定している（そのような乱数値範囲に属する「変動態様抽選乱数」であった場合であり、例えば、図26の主遊技テーブル3においては、「1000～1023」の何れかであった場合には、大当りであるか否かに拘わらず長時間（例えば、60秒）の変動態様が選択される）場合には、特定確率（例えば、1／3）で当選となる先読み演出抽選を実行する一方で、変動時間が短時間（例えば、10秒）であることが確定している（そのような乱数値範囲に属する「変動態様抽選乱数」であった場合であり、例えば、図26の主遊技テーブル3においては、「0～2」の何れかであった場合には、大当りであるか否かに拘わらず短時間（例えば、10秒）の変動態様が選択される）場合には、上記特定確率よりも低い確率である所定確率（例えば、1／50）で当選となる先読み演出抽選を実行する、等である。このように構成することで、先読み演出として「新たに生起した保留に係る変動時間が長時間となる予定であることを示唆する」ことに関して、先読み演出を正確に行うことは可能となる。

20

30

【0754】

同様に、「図柄抽選乱数」のみを参照して先読み演出抽選を実行する場合、「新たな保留が生起した際に、図柄抽選乱数のみに基づき先読み演出抽選を行い、当該新たに生起した保留に係る停止図柄がいずれであることを示唆する演出」（当該新たな保留が仮に大当りであった場合の図柄種別（確率変動大当り図柄であるか否か）を示唆する演出）、と読み替えることもできる。

【0755】

次に、主制御基板Mが保持している設定値に関する情報を副制御基板Sへ送信せずとも先読み演出を正確に行うための別の手法（主制御側で設定値に応じて当否判定を行う手法）について詳述する。

40

【0756】

次に、図142は、第9実施形態における、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。本実施形態である図23との相違点は、ステップ1316-1（第9）にて、主制御基板MのCPUMCは、先読み用判定処理を行うことである。

【0757】

次に、図143は、第9実施形態における、先読み用判定処理のサブルーチンに係るフローチャートである。まず、ステップ1316-1-2で、主制御基板MのCPUMCは、現在の設定値が3（＝設定3）であるか否かを判定する。ステップ1316-1-2でYesの場合、ステップ1316-1-3で、主制御基板MのCPUMCは、設定3にお

50

ける当否判定テーブル（当該当否判定テーブルは、当否抽選テーブルと同様の内容であるが、参照タイミングが異なるため、別のテーブルとして備えられている）を参照し、取得した第2主遊技内容決定乱数が当り（大当り）であるか否かを判定する。ステップ1316-1-3でYesの場合、ステップ1316-1-4で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタ値、保留情報（当該取得した乱数値を含める保留数、変動態様乱数）に基づき、対応する当り時の判定用限定頻度テーブル（当該判定用限定テーブルは、限定頻度テーブルと同様の内容であるが、参照タイミングが異なるため、別のテーブルとして備えられている）を参照して、変動態様を判定する。他方、ステップ1316-1-3でNoの場合、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタ値、保留情報（当該取得した乱数値を含める保留数、変動態様乱数）に基づき、対応するはずれ時の限定頻度テーブルを参照して、変動態様を判定する。次に、ステップ1316-1-2でNoの場合、ステップ1316-1-6で、主制御基板MのCPUMCは、現在の設定値が2（＝設定2）であるか否かを判定する。ステップ1316-1-6でYesの場合、ステップ1316-1-7で、主制御基板MのCPUMCは、設定2における当否判定テーブル（当該判定テーブルは、当否抽選テーブルと同様の内容であるが、参照タイミングが異なるため、別のテーブルとして備えられている）を参照し、取得した第2主遊技内容決定乱数が当り（大当り）であるか否かを判定する。ステップ1316-1-7でYesの場合、ステップ1316-1-8で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタ値、保留情報（当該取得した乱数値を含める保留数、変動態様乱数）に基づき、対応する当り時の判定用限定頻度テーブル（当該判定用限定テーブルは、限定頻度テーブルと同様の内容であるが、参照タイミングが異なるため、別のテーブルとして備えられている）を参照して、変動態様を判定する。他方、ステップ1316-1-7でNoの場合、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタ値、保留情報（当該取得した乱数値を含める保留数、変動態様乱数）に基づき、対応するはずれ時の限定頻度テーブルを参照して、変動態様を判定する。次に、ステップ1316-1-6でNoの場合、ステップ1316-1-10で、主制御基板MのCPUMCは、現在の設定値が1（＝設定1）であるか否かを判定する。ステップ1316-1-10でYesの場合、ステップ1316-1-11で、主制御基板MのCPUMCは、設定1における当否判定テーブル（当該判定テーブルは、当否抽選テーブルと同様の内容であるが、参照タイミングが異なるため、別のテーブルとして備えられている）を参照し、取得した第2主遊技内容決定乱数が当り（大当り）であるか否かを判定する。ステップ1316-1-11でYesの場合、ステップ1316-1-12で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタ値、保留情報（当該取得した乱数値を含める保留数、変動態様乱数）に基づき、対応する当り時の判定用限定頻度テーブル（当該判定用限定テーブルは、限定頻度テーブルと同様の内容であるが、参照タイミングが異なるため、別のテーブルとして備えられている）を参照して、変動態様を判定する。他方、ステップ1316-1-11でNoの場合、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタ値、保留情報（当該取得した乱数値を含める保留数、変動態様乱数）に基づき、対応するはずれ時の限定頻度テーブルを参照して、変動態様を判定する。ステップ1316-1-4、ステップ1316-1-5、ステップ1316-1-8、ステップ1316-1-9、ステップ1316-1-12、ステップ1316-1-13の処理が終了すると、ステップ1316-1-14で、主制御基板MのCPUMCは、当否判定結果及び変動態様の判定結果に基づいて、先読み用当否コマンド及び先読み用変動態様コマンドをセットし、次の処理（ステップ1318）の処理に移行する。なお、ステップ1316-1-10でNoの場合も次の処理（ステップ1318）の処理に移行する。

【0758】

このように、主制御基板MのCPUMCは、乱数値（例えば、主遊技用乱数値、変動態様乱数値）を取得した際に、設定値に応じた当否判定を行ったうえで、変動態様判定を行い、当否判定結果（先読み用当否コマンド）及び変動態様結果（先読み用変動態様コマンド）を副制御基板SのCPUSCに送信することで、副制御基板SのCPUSCは、主制御側の設定値による影響を受けることなく、当否結果と変動態様に応じた先読み演出の実

10

20

30

40

50

行判定を行うことが可能となる。

【0759】

なお、本例では、取得した乱数値を保留する前に先読み用判定処理を行う（つまり、取得したレジスタにおいて取得している乱数値を直接判定する）よう構成したが、これに限られず、取得した乱数値をRAMに一度記憶した後、記憶した乱数値を読み出して先読み判定処理を行うよう構成することも可能である。

【0760】

次に、図144は、第9実施形態における、先読み演出実行判定処理のフローチャートである。図69（第2）との相違点は、ステップ2155（第9）、ステップ2158（第9）である。ステップ2154でYesの場合、ステップ2155で、副制御基板SのCPUSCが、保留内に当り保留がないか否か判定しYesの場合、ステップ2156の処理に移行する。他方、ステップ2155でNoの場合、次の処理（ステップ2142の処理）に移行する。ステップ2158（第9）では、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板MのCPUMCから送信された先読み用変動態様コマンドに基づいて、変動時間を事前判定する。なお、ステップ2162では、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板MのCPUMCから送信された先読み用当否コマンドに基づいて、当該新たな保留は大当りとなる保留であるか否かを判定する。

【0761】

また、主制御基板Mにて保留として保持されている乱数値に関する情報は、副制御基板Sへ送信可能であり（例えば、図23のステップ1310のタイミングで、前述した第1主遊技内容決定乱数（当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターンを決定するための変動態様抽選乱数の3つの乱数）を送信可能であり）、当該保留の消化時において当り（大当り）と判定されたか否かは、主制御基板Mから特別遊技の発生有無に関する情報を副制御基板Sへ送信する（例えば、図25のステップ1414にて、主遊技図柄に関する当否抽選結果を送信する、或いは、大当りであった場合には図28のステップ1608で特別遊技開始表示指示コマンドが送信される）ことで副制御基板S側にて把握可能である。このような前提構成に着目すると、副制御基板S側にて設定値に関する情報を保持せずとも先読み演出を正確に行うための別の手法を挙げることができる。

【0762】

より具体的には、非確率変動遊技状態である状況下、主制御基板Mにて或る保留として保持されている乱数値に関する情報が「204」として副制御基板Sへ送信され、当該或る保留の消化時において主制御基板Mから特別遊技発生有りの旨の情報が副制御基板Sへ送信された場合、その特別遊技の実行後であって非確率変動遊技状態である状況下、主制御基板Mにて別の保留として保持されている乱数値に関する情報が「204」として副制御基板Sへ送信された際には、副制御基板S側は、当該別の保留が消化されるよりも前に、特別遊技が発生予定であることを推測できるため、この推測に基づき副制御基板Sは、当該別の保留が消化されるよりも前に当り（大当り）に関する先読み演出（事前報知）が実行可能となる。

【0763】

即ち、副制御基板S側において、保留として保持されている乱数値に関する情報と、その保留が消化された際に発生した事象とを遊技履歴として蓄積していく（副制御基板S側が学習していく）ことで、当該遊技履歴に基づく先読み演出は、当り（大当り）に関する事前報知として正確なものとなり得る。

【0764】

但し、このように、保留として保持されている乱数値に関する情報と、その保留が消化された際に発生した事象とを遊技履歴として蓄積していく（副制御基板S側が学習していく）ことで、当該遊技履歴に基づく先読み演出の精度を向上させる手法は、主制御基板M側の設定が或る設定値にて維持（固定）されていることが前提条件として必要であるため、主制御基板M側の設定値が変更されたことが副制御基板S側で推測・把握された場合（

10

20

30

40

50

例えば、電源断があった場合、主制御基板M側から設定値が変更された旨のコマンドが送信された場合)には、それまでに蓄積された情報はクリアして再蓄積していくことが望ましい。

【0765】

加えて、主制御基板Mが有する第1主遊技用当否抽選テーブル(第2主遊技用当否抽選テーブル)が図141に示されるような乱数値範囲で設定されていた場合、非確率変動遊技状態である状況下、主制御基板Mにて或る保留として保持されている乱数値に関する情報が「206」として副制御基板Sへ送信され、当該或る保留の消化時において主制御基板Mから特別遊技発生有りの旨の情報が副制御基板Sへ送信された場合、{乱数値「206」が当たり(大当たり)と判定されるのは設定3のみであるが故}、主制御基板Mが保持している設定値に関する情報を副制御基板Sへ送信せずとも(換言すれば、副制御基板S側にて設定値に関する情報を保持せずとも)、副制御基板S側は主制御基板M側が設定3であることを把握可能となる(その場合、副制御基板S側は、乱数値「206」が当たり(大当たり)と判定されること=設定3であることの対応関係は予め保持しておく必要性がある)。

【0766】

更には、主制御基板Mが有する第1主遊技用当否抽選テーブル(第2主遊技用当否抽選テーブル)が図145に示されるような乱数値範囲で設定されており、副制御基板S側でも同様のテーブルを有していた場合、即ち、ある設定値において当たり(大当たり)と判定される乱数値範囲が、他の設定値において当たり(大当たり)と判定される乱数値範囲と重複しない場合(本例では、非確率変動遊技状態且つ設定1:0~204、非確率変動遊技状態且つ設定2:205~410、非確率変動遊技状態且つ設定3:411~617)、非確率変動遊技状態である状況下、主制御基板Mにて或る保留として保持されている乱数値に関する情報が「411~617」の何れかとして副制御基板Sへ送信され、当該或る保留の消化時において主制御基板Mから特別遊技発生有りの旨の情報が副制御基板Sへ送信された場合、主制御基板Mが保持している設定値に関する情報を副制御基板Sへ送信せずとも(換言すれば、副制御基板S側にて設定値に関する情報を保持せずとも)、副制御基板S側は主制御基板M側が設定3であることを把握可能となる。よって、このように構成した場合には、副制御基板S側は主制御基板M側の設定値が何れであることを迅速に把握可能となる。

【0767】

尚、同様に、非確率変動遊技状態である状況下、主制御基板Mにて或る保留として保持されている乱数値に関する情報が「0~204」の何れかとして副制御基板Sへ送信され、当該或る保留の消化時において主制御基板Mから特別遊技発生有りの旨の情報が副制御基板Sへ送信されなかった場合(「ハズレ」であった場合)、副制御基板S側は主制御基板M側が設定2又は3であることを把握可能となるので、このような観点からも副制御基板S側は主制御基板M側の設定値が何れであるか(何れである可能性があるか)を迅速に把握可能となるといえる。

【0768】

以上、説明した各実施例(特に、設定値を複数有する実施形態)においては、主制御基板Mが設定値情報を把握し、把握された設定値情報に基づいて主遊技図柄の当否抽選テーブルを選択する等の処理をおこなっていたが、副制御基板Sのみならず、主制御基板Mの制御プログラムにおいても設定情報を把握できないように構成することで、不正等に対する強化を図ることが期待できる。そこで、変更例として、主制御基板M(CPU)の制御プログラムと独立して設定に応じた当選値等のパラメータを設定可能な形態を例示する。

【0769】

具体的には、本変更例においては、設定値(本変更例においては設定1~3の3段階)に応じた当選確率テーブルを通常の記憶領域と別の領域である当選値データ記憶装置Q20に設け、当選値データ記憶装置Q20に記憶された当選値等のデータのうち、設定変更手段Q10により設定された設定値に応じた当選値等のデータを主制御基板MのCPUM

10

20

30

40

50

Cが読み出すことができるように構成されている。図146の本変更例におけるハードウェアの概略ブロック図を用いて詳述すると、主制御基板MのCPUMCと当選値データ記憶装置Q20との間が8ビットのデータバスで接続されるとともに、当選値データ記憶装置(ROM)Q20の下位アドレス(例えば、下位2ビットである「A0・A1」アドレス信号線)及び読取要求信号(例えばリード信号)を送信可能に電氣的に接続されている。また、当選値データ記憶装置(ROM)Q20の上位アドレス(例えば「A14・A15」のアドレス)に対応した端子が設定変更手段Q10と接続されており、設定変更手段Q10から出力される設定値に対応した信号が当選値データ記憶装置Q20の上位アドレス(例えば「A14・A15」のアドレス)の指定データとなるようになっている。

【0770】

次に、当該概略ブロック図における設定変更手段Q10の構成について詳述する。本変更例における設定変更手段Q10は、ロータリースイッチに近似した設定キースイッチと、設定キースイッチにより操作した1～3の設定値を報知する3つの設定値表示LEDとを備えている。本変更例における設定キースイッチは、設定キーを挿入してから右方向に2段階回転するように構成され、且つ、1段階目～2段階目の間は1段階目の位置に付勢されている。このような設定キースイッチに、設定キーを挿入し、右方向に1段階回転させると現在選択されている設定値に対応した設定値表示LEDが点灯するように構成され、この状態から2段階目の回転可能な位置まで右方向に回転させると1回毎に設定値が1ずつインクリメントするように構成されている。なお、設定値の最大値である3が設定されている状態で更に1回、回転させると設定値が最小値である1に戻るようになっている。そして、設定キースイッチにより設定された設定値は設定変更手段Q10により保持され、2ビットの信号(設定1であれば「01」、設定2であれば「10」、設定3であれば「11」)として出力され、出力されたデータは、前述の通り当選値データ記憶装置(ROM)Q20の上位ビット端子に入力されるように電氣的に接続されている。

【0771】

次に、当該概略ブロック図における当選値データ記憶装置(ROM)Q20の構成について詳述する。本変更例における当選値データ記憶装置(ROM)Q20は、0000h～FFFFhまでの16ビットのアドレスに対応した8ビットのデータ格納領域を備えた記憶装置を例示しており、図146のテーブルに示すように上位アドレス「01」「10」「11」(即ち、「40h」「80h」「C0h」)に対応させて設定値毎の当り値が非確率変動遊技状態(低確率)・確率変動遊技状態(高確率)毎に記憶されている。また、当選値データ記憶装置(ROM)Q20のリード端子(読出を要求する端子)及び、下位2ビットのアドレス並びに、データバスは主制御基板MのCPUMCと接続されている。なお、概要ブロック図では図示を省略しているが、「A3」～「A13」までのアドレスバスについてはGNDと接続されており、図146のテーブルに示すアドレスに対応した記憶領域以外へのアクセスが不可能となっている。

【0772】

(作用)

次に、本変更例においての各設定値に対応する当選値の読み込みの流れについて、設定変更手段Q10により設定値「1」が設定され、遊技状態が通常遊技状態(非確率変動遊技状態)である場合を例示して説明する。主制御基板MのCPUMCは、当選値を参照すべき所定の処理を実行する際(例えば、当否抽選を行う際)に、通常遊技状態(非確率変動遊技状態)に対応したアドレスのうち、当選値の下位の値に該当するデータアドレス(00h)を指定して当該指定アドレスのデータをリードする。すると、当選値データ記憶装置(ROM)Q20の上位アドレスは、設定変更手段Q10からの出力データにより設定値「1」に対応した「4000h」に固定されているため、「4000h」のデータである「11001100」がデータバスから出力される。そして、主制御基板MのCPUMCは、データバスに出力された「11001100」の値を一旦レジスタ等に取り込み、続けて、通常遊技状態(非確率変動遊技状態)に対応したアドレスのうち、当選値の上位の値に該当するデータ(01h)を指定して当該指定アドレスのデータをリードする。

すると、当選値データ記憶装置（ROM）Q20の上位アドレスは設定変更手段Q10からの出力データにより設定値「1」に対応した「4000h」に固定されているため、「4001h」のデータである「00000000」がデータバスから出力される。そして、主制御基板MのCPUMCは、データバスに出力された「00000000」の値を一旦レジスタ等に取り込み、先に取り込んだ下位アドレスのデータ「11001100」と合わせて16ビットの値である「0000000011001100（10進数で205）」を得る。そして、主制御基板MのCPUMCは、当否判定用の乱数値「N」と、前述のように取得した当選値とを比較し、乱数値が「N」が当選値以下（ $N \leq \text{当選値}$ ）かを判定し、当選値以下であれば当りと判定する。

【0773】

以上のように構成することにより、主制御基板MのCPUMCは、そもそも設定値が何れであるかを把握していないものの、設定値に応じた抽選を実現することができ、不正対策に適した遊技機を提供することができる。

【0774】

なお、本変更例においては、通常のプログラムを記憶した記憶装置（ROM）と別の記憶装置（ROM）を用いたが、共通の記憶装置（ROM）を用いて一部のエリアを当選値データ記憶領域に割当て、該当する領域について、上述のように読み込み対象のアドレスを外部から操作するように構成することも可能である。また、本変更例ではハードウェアにより設定値に対応した記憶領域をリードするように構成したが、ソフトウェアにより一定の制限を行って不正防止を担保することも可能である。

【0775】

具体的には、各実施例における主制御基板Mにおけるメインルーチンに移行する前の処理（電源投入後の初期化处理）において、設定変更手段Q10からの出力情報（設定値）を読み取り、読み取った出力情報に応じた当選値の格納領域を特定させる（当否抽選時にリードすべき記憶領域を特定させる）。そして、初期化处理以外、即ち、初期化处理完了後に移行するメインルーチン処理や割り込み処理においては、設定変更手段Q10からの出力情報（設定値）を読み込む処理を設けることなく、特定された格納領域の当選値を使用するように構成する。このように構成することにより、電源投入後等の特定の時期以外（初期化处理以外）においては設定値情報を読み取ることができないプログラムを構成することができ、不正防止に寄与することが期待できる。

【0776】

以上のように、各実施形態においては、ハードウェア及びソフトウェアにより所定条件下（所定の制限のもと）で設定値に応じた当選値テーブルの格納エリアを指定することにより、設定値に応じた確率で抽選等を行いつつ、主制御基板Mでの通常の処理ルーチンにおいて設定値情報を確認できないように構成されているため、主制御基板Mのみならず副制御基板Sにおいても設定値情報を認識することができず、設定値情報を盗み取るような不正を効果的に抑止することが期待できる。

【0777】

前述した先読み用判定処理において、設定されている設定値を参照して先読み演出の実行有無を判定し得るよう構成したが、これには限定されず、設定値を参照せずに先読み演出を実行するよう構成してもよい。具体的には、前述した先読み判定テーブルにおける先読みコードA（設定値に関わらず大当たりとなる乱数範囲）と先読みコードD（設定値に関わらず小当たりとなる乱数範囲）、先読みコードE（設定値に関わらずはずれとなる乱数範囲）に決定された場合には、先読み抽選を実行し得る一方、先読みコードB及びC（設定値によって大当たりとなる場合とははずれとなる場合がある乱数）に決定された場合には、先読み抽選を実行しないよう構成してもよい。

【0778】

以上のように構成することで、設定値に関わらず共通の処理を用いて副制御基板が先読み演出を実行可能に構成することができる。

【0779】

10

20

30

40

50

尚、主制御基板M側から副制御基板S側に設定値に関する情報を送信し得るよう構成することによって、副制御基板S側が現在設定されている設定値を把握可能に構成してもよく、そのように構成した場合には、特定の予告演出を実行可能に構成し、設定値によって当該特定の予告演出の発生確率が相違するよう構成してもよいし、特定の設定値（例えば、設定6）の場合にのみ特定の予告演出が実行され得るよう構成してもよい。また、設定値毎に所定の演出に対する選択上限回数（例えば、RAMクリアによって選択上限回数はリセットされる）を設けて、設定1～設定5では選択上限回数が特定回数未満となっており、設定6では選択上限回数が特定回数以上となるよう構成することで、所定の演出が特定回数以上実行された場合に設定値が設定6であることを遊技者が認識できるよう構成してもよい。そのように構成することによって、遊技者は前記特定の演出の実行有無又は実行頻度に注目することによって、現在設定されている設定値を推測しながら遊技を実行していくことができ、興趣性の高い遊技機を提供することができる。

10

【0780】

(第10実施形態)

はじめに、図147は、第10実施形態における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。本実施形態である図6との相違点は、図147では、遊技機の電源投入後に行われるステップ999（第10）の初期設定処理を図示した点である。尚、第10実施形態においては、設定値を複数有しており、設定値が相違することにより、当否抽選に用いる乱数値の分母が相違し得るよう構成している（詳細は後述する）。

【0781】

20

次に、図148は、第10実施形態における、主制御基板側での初期設定処理のフローチャートである。まず、ステップ999-1で、主制御基板Mは、各ポート・レジスタ設定処理を実行する。次に、ステップ999-2で、主制御基板Mは、設定キー（設定キースイッチ）の操作がなかったか否かを判定する。ステップ999-2でYesの場合、ステップ999-4の処理に移行する。他方、ステップ999-2でNoの場合、ステップ999-3で主制御基板Mは、設定変更処理（設定変更処理は、図125の通りである）を実行し、ステップ999-3-1で、主制御基板Mは、RAMクリアを実行した後、ステップ999-4の処理に移行する。次に、ステップ999-4で、主制御基板Mは、設定値情報をリードする。次に、ステップ999-5で、主制御基板Mは、設定値が1であるか否かを判定する。ステップ999-5でYesの場合、ステップ999-6で、主制御基板Mは、設定1に対応したデータアドレスをリードし、ステップ999-7で、主制御基板Mは、リードしたデータ値（65535）を乱数上限値（当選抽選乱数の上限値）にセットし、次の処理（ステップ1002の処理）に移行する。他方、ステップ999-5でNoの場合、ステップ999-8で、主制御基板Mは、設定値が2であるか否かを判定する。ステップ999-8でYesの場合、ステップ999-9で、主制御基板Mは、設定2に対応したデータアドレスをリードし、ステップ999-10で、主制御基板Mは、リードしたデータ値（65501）を乱数上限値（当選抽選乱数の上限値）にセットし、次の処理（ステップ1002の処理）に移行する。ステップ999-8でNoの場合、ステップ999-11で、主制御基板Mは、設定3に対応したデータアドレスをリードし、ステップ999-12で、主制御基板Mは、リードしたデータ値（65301）を乱数上限値（当選抽選乱数の上限値）にセットし、次の処理（ステップ1002の処理）に移行する。

30

40

【0782】

次に、図149は、初期設定処理で設定される当選抽選乱数の乱数上限値を示すテーブルである。まず、非確率変動遊技時について説明する。設定1では、非確率変動遊技時において、当選抽選乱数の乱数上限値が65535となっている。乱数値は、乱数値0～204（置数205）が大当たり、乱数値205～65535がハズレに設定されている。次に、設定2では、非確率変動遊技時において、当選抽選乱数の乱数上限値が65501となっている。乱数値は、乱数値0～204（置数205）が大当たり、乱数値205～65501がハズレに設定されている。次に、設定3では、非確率変動遊技時において、当選

50

抽選乱数の乱数上限値が65301となっている。乱数値は、乱数値0～204（置数205）が大当たり、乱数値205～65301がハズレに設定されている。

【0783】

次に、確率変動遊技状態時について説明する。設定1では、確率変動遊技時において、当選抽選乱数の乱数上限値は、非確率変動遊技時の設定1と同様に65535となっている。乱数値は、乱数値0～409（置数410）が大当たり、乱数値410～65535がハズレに設定されている。次に、設定2では、確率変動遊技時において、当選抽選乱数の乱数上限値は、非確率変動遊技時の設定2と同様に65501となっている。乱数値は、乱数値0～409（置数410）が大当たり、乱数値410～65501がハズレに設定されている。次に設定3では、確率変動遊技時において、当選抽選乱数の乱数上限値は、非確率変動遊技状態時の設定3と同様に65301となっている。乱数値は、乱数値0～409（置数410）が大当たり、乱数値410～65301がハズレに設定されている。

【0784】

このように構成することにより、設定値を変更することによる当選確率の違いは、同一遊技状態下（例えば、非確率変動遊技時、確率変動時）においては、乱数上限値の違いにより生じることとなる。このため、当選確率を設定毎に変更しつつ、当否抽選用の判定テーブルを共通にすることができ、先読み処理や当否抽選において設定値毎に個別の処理を実行する必要を低減することができる。

【0785】

なお、本実施例においては、初期設定処理（ステップ999）において、設定スイッチの操作状況判断後にRAMの情報を確認する処理（ステップ1007）、必要に応じてRAMクリア（初期化）する処理（ステップ1004）を行っているが、各ポート・レジスタ設定処理（ステップ999-1）において、RAMチェック処理（ステップ1008）を行ってもよい。この場合、例えばRAMチェック処理（ステップ1008）において、RAMのチェックサムデータを用いてRAMに電断時のデータが正常に記憶されていないと判断された場合には、設定値の記憶情報が正常か否か（6段階設定であれば、1～6であるか否か）に関わらず（判断することなく）、必要な記憶領域をクリアした後に、デフォルトの設定値（例えば設定1）を設定し、その後に、各ポートの設定処理等を行うこととなる。なお、プログラム処理の開始に先立って実行すべきCPUの内蔵レジスタの設定処理については、RAMチェック処理の前に行われる。また、その後のRAMクリアボタンの操作状況判定（ステップ1002）において、未操作と判断された後のRAMの情報を確認処理（ステップ1007）、並びに、必要に応じたRAMクリア（初期化）処理（ステップ1004）については重複した処理になるため、省略される。

【0786】

以上のように、設定値の変更前にRAMチェックを行うことにより、RAMのデータが異常であるにもかかわらず、設定値データ自体が正常であった場合であっても、異常であると判断してデフォルトの設定値をセットすることができ、想定外の設定に基づく遊技機の動作を制限することができる。なお、デフォルトの設定値が設定されたことを示唆できるように、電源立ち上げ時に、通常と異なる電源立ち上げの報知（例えば、枠ランプの点灯パターンを変化させたり、報知時間を異ならせる等）を実行することも好適である。

【0787】

また、上記設定値の記憶情報が正常か否かの判定は、以下のタイミングで実行してもよい。また、以下の複数のタイミングで実行してもよいし、1つのタイミングのみで実行してもよく、即ち、設定値の記憶情報が正常か否かの判定の実行タイミングをどのように組み合わせてもよい。

- (1) 電源投入直後
- (2) 主遊技図柄の変動開始前
- (3) 主遊技図柄の変動終了後
- (4) 大当たり図柄の停止時から大当たりが開始するまでの期間
- (5) 大当たりの終了後

- (6) 当否抽選の実行直前
- (7) 小当り図柄の停止時から小当りが開始するまでの期間
- (8) 小当りの終了後
- (9) 遊技状態が移行した直後
- (10) 保留が生じた直後

尚、上記(1)のタイミングで設定値の記憶情報が正常か否かの判定を実行しないように構成した場合にも、前述したRAMチェック処理を実行しているため設定値の記憶情報のみを確認しなくともよく、使用する容量を削減できることとなる。

【0788】

(第11実施形態)

次に、第8実施形態における、設定値に応じて主遊技図柄の当選確率を変更する場合の変更例を説明する。本変更例においては、高確率状態(確率変動遊技状態)における当選確率をベースとして2段階抽選を実施する点で第8実施形態と大きく異なる。以下では、図面を参照しつつ、本変更例について説明する。

【0789】

図150は、本変更例に係る乱数取得処理のフローチャート、図150(a)は、本抽選処理における第1抽選処理用に設けられた判定テーブル、図150(b)は、本抽選処理における第2抽選処理用に設けられた判定テーブルである。なお、図150(a)においては設定値毎に抽選用の判定値が設定されているが、図150(b)においては全設定値共通の抽選用の判定値を設けている点に特徴がある。

【0790】

まず、図150を用いて、本変更例に係る乱数取得処理のフローチャートを説明する。本変形例においても本実施形態の図7におけるフローチャートと同様の流れで処理が進むため、主要な相違点である、本実施形態の図7におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のうち、第1主遊技始動口に関するフローチャート部分を説明する。

【0791】

本変形例においては、ステップ1302で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A10の第1主遊技始動口入球検出装置A11sから第1主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1303で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A10に入球した旨に関するコマンドである第1主遊技始動口入球コマンドをサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)し、ステップ1304の処理に移行する。次に、ステップ1304で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技(特に第1主遊技側)に関する保留球が上限(例えば4個)内であるか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技内容決定乱数として、第1当否抽選乱数、第2当否抽選乱数、図柄抽選乱数、及び変動態様抽選を取得する。すなわち、本変形例においては、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数は、第1当否抽選乱数及び第2当否抽選乱数の2つの乱数を取得する。なお、本実施形態と同様にこれら4つの乱数(特に第1当否決定乱数及び第2当否決定乱数)は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に順次取得するようになっている。

【0792】

次に、ステップ1307で、主制御基板MのCPUMCは、当該取得した乱数に基づいて先読み演出を実行するために取得した各乱数に応じた先読み処理を行う。具体的には、取得した第1当否抽選乱数、第2当否抽選乱数の夫々を別個の比較手段により比較することで、夫々の当否抽選乱数が当たりとなり得る値であるかを判定し、その結果に基づく情報を後述するステップ1310でコマンドとしてセット可能なように、また、図柄抽選乱数、及び変動態様抽選について、どのような図柄が選択されるか、或いはどのような変動

10

20

30

40

50

態様が選択されるかを判定し、予測できる情報をステップ1310でコマンドとしてセット可能なように夫々処理している。

【0793】

次に、ステップ1308で、主制御基板MのCPUMCは、当該取得した乱数を主制御基板MのRAM領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。なお、図150においては、第1主遊技始動口に関する処理ルーチンと同様であるため、第2主遊技始動口に関する処理ルーチンの説明を省略している点を付言しておく。

10

【0794】

次に、変動開始条件が成立した際の処理について、図150のテーブルを参照しつつ説明する。ここで、全体の処理の流れについてはステップ1410-1に関する点を除き、本実施形態（図25参照）におけるステップ1403～ステップ1500と同様であるため説明を省略する。

【0795】

本変更例においても、本実施形態と同様にステップ1403で、変動開始条件が充足すると、ステップ1405及びステップ1406で、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数を読み出すと共に、当該RAM領域から削除し、当該一時記憶されている残りの保留情報をシフトする（保留消化処理）。

20

【0796】

その後、ステップ1410-1で、主制御基板MのCPUMCは、まず、図150に示す第1当否抽選乱数判定テーブルを参照して、第1当否抽選乱数が当たりとなるか否かを判定する。次に、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率状態）か、高確率遊技状態かを確認し、高確率状態である場合には、第2当否抽選乱数を判定することなく当たりであると判定する。一方、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率状態）である場合で、且つ、第1当否抽選乱数が当たりとなっている場合には、更に、図150に示す第2当否抽選乱数判定テーブルを参照して、第2当否抽選乱数が当たりとなっているか否かを判定する。

【0797】

ここで、本変更例においては、第1当否抽選乱数のテーブルは、設定1では2050/65536（1/31.969）、設定2では2100/65536（1/31.208）、設定3では2150/65536（1/30.482）となっており、第1当否抽選乱数のテーブルは、全設定共通で1/2.5となっている。つまり、本変形例において、通常遊技状態（非確率変動遊技状態）における当たり（大当たり）確率は、設定1で1/79.92、設定2で1/78.02、設定3で1/76.20となり、高確率遊技状態（確率変動遊技状態）における当たり（大当たり）確率は、設定1で1/31.969、設定2で1/31.208、設定3で1/30.482となる。したがって、本変形例においては、通常遊技状態と高確率遊技状態との確率変更比率は、全設定値において、共通の2.5倍となる。尚、同一の設定値における、非確率変動遊技状態における大当たり確率と確率変動遊技状態における大当たり確率との大当たり確率の倍率を設定変更比率と称している。

30

40

【0798】

以上のように、本変更例のように2つの当否抽選乱数を採用することにより、所定範囲の乱数値を用いて当否の決定を行う前提で通常時（非確率変動遊技状態時）の当たり確率を細かく設定した場合であっても、高確率時（確率変動遊技状態時）との当選比率を各設定で完全に同一とすることができるという効果を得ることができる。

【0799】

なお、本変更例においては、現在の遊技状態が高確率遊技状態である場合には、第2当否抽選乱数を判定することなく第1主遊技で「当たり」となる旨の決定を行っているが、高確率遊技状態であっても第2当否抽選乱数を1/1とし、第2当否抽選が必ず「当たり」と

50

なるように設定した上で、第2当否抽選を実行することも可能である。このように構成することで、遊技状態によって置数が異なる条件のもとで双方の抽選処理を共通して実行することになるため、遊技状態に関わらず、処理速度の均一化を図ることができる。

【0800】

(第11実施形態からの変形例)

また、第11実施形態においては、高確率状態(確率変動遊技状態)における当選確率をベースとして2段階抽選を実施していたが、2段階目の抽選(第2当否抽選乱数の判定処理)については、本実施形態のように遊技状態毎に1つずつの判定テーブル(1の低確率用の当否抽選テーブルと1の高確率用の当否抽選テーブル)を備えておき、1段階目の抽選(第1当否抽選乱数の判定処理)について、設定値毎に異なる判定テーブルを用いて抽選を行うことも可能である。

10

【0801】

具体的には、第11実施形態における、主遊技内容決定乱数の取得処理にて、当否を決定するための当否抽選乱数のうち第1当否抽選乱数を図151のように設定値毎に異なる抽選確率テーブルとの比較用の乱数とし、第2当否抽選乱数は図151のように遊技状態別に設けられ、各設定値共通の抽選確率テーブル(非確率変動遊技状態用と確率変動遊技状態用の1つずつ)との比較用の乱数としてそれぞれ取得する。なお、取得した乱数に関する先読み判定等については、第11実施形態と同様である。

【0802】

次に、変動開始条件が成立した際の処理{第11実施形態(必要であれば本実施形態も参照)におけるステップ1403で、変動開始条件が充足した後の処理}について説明する。ステップ1405及びステップ1406で、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数を読み出すと共に、当該RAM領域から削除し、当該一時記憶されている残りの保留情報をシフトする(保留消化処理)。

20

【0803】

その後、ステップ1410-1で、主制御基板MのCPUCは、まず、図151に示す設定値に応じた第1当否抽選乱数判定テーブルを参照して、第1当否抽選乱数が当りであるか否かを判定する。次に、現在の遊技状態が通常遊技状態(非確率変動遊技状態)か、高確率遊技状態かを確認し、高確率状態である場合には、高確率状態用の第2当否抽選乱数判定テーブルを用いて第2当否抽選乱数を判定し、通常遊技状態(低確率状態)である場合には低確率状態用の第2当否抽選乱数判定テーブルを参照して、第2当否抽選乱数が当りとなっているか否かを判定する。そしていずれの乱数も当りである場合に、今回の図柄変動で大当たりが発生するようにフラグ等の設定を行う。なお、一方の当否抽選で外れとなった場合には第11実施例と同様に、他方の処理を省略することも可能である。

30

【0804】

ここで、本変形例においては、第1当否抽選乱数のテーブルは、設定1では98/100、設定2では99/100、設定3では100/100となっており、第2当否抽選乱数の当否抽選乱数判定テーブルのうち、低確率状態用のテーブルは全設定共通で210/65536(1/318.4)、高確率状態用のテーブルは全設定共通で1001/65536(1/65.5)、となっている。つまり、本変形例において、通常遊技状態(非確率変動遊技状態)における当り(大当り)確率は、設定1では1/318.4、設定2で1/315.2、設定3で1/312.0となり、高確率遊技状態における当り(大当り)確率は、設定1で1/66.8、設定2で1/66.1、設定3で1/65.5となる。したがって、本変形例においては、通常遊技状態(低確率状態)と高確率遊技状態との確率変更比率は、全設定値において、共通の1001/210倍(4.766...倍)となる。すなわち、本実施例においては、通常遊技状態(低確率状態)と高確率状態との当選確率の比率は低確率用の第2当否抽選乱数判定テーブルと高確率用の第2当否抽選乱数判定テーブルの比となる。このため、その比率を一様に設定することが極めて容易であり、特に本実施例のように、高確率時の当否抽選テーブルの当り乱数の個数を素(本実施例においては、1001個)とした場合でも、設定毎の確率比率を同一とすることがで

40

50

きる。（この点は、第11実施形態と同様である）。

【0805】

なお、本変更例においては、最終的に大当たりとなるか否かは第2当否抽選乱数のパラメータに大きく依存するため、本パラメータに関する情報のみに基づいて先読み演出の実行を判定することも好適である。詳述すると、本実施例における実当選確率（最終的に大当たりとなる確率）は、第1当否抽選乱数の当選確率と、第2当否抽選乱数の当選確率との合算により算出されるものの、第1当否抽選乱数の当選確率が非常に高く（設定1でも98/100）設定されているため、第2当否抽選乱数の当否結果に大きく依存することになる。したがって、大当たりの期待度を示すための情報を生成する先読み判定処理においては、第2当否抽選乱数のパラメータが重要となる。

10

【0806】

このようなことから、実際の先読み演出の実行判定（例えば本実施形態における副制御基板の先読み処理等）では、その演出の実行可否や内容決定のプロセスにおいて、第2当否抽選乱数の当否結果に基づいて生成される情報の依存度を高く設定することが好ましい。（無論、本変更例のように第1当否抽選乱数の当選確率が極めて高い場合には、第2当否抽選乱数の当否結果に基づく情報のみに基づいて先読み判定時の当否予測を行ってもよい。）

【0807】

具体的には、本変更例並びに第11実施形態のように複数の乱数を用いて段階的に当否判定を行う場合には、先読み演出の決定（先読み演出の実行可否や先読み判定処理等を含む）に際して当選確率の低い方（第11実施形態であれば第1当否抽選乱数の判定結果、本変更例であれば第2当否抽選乱数の判定結果）の情報の依存度を高くすることが好ましく、これにより適切に先読演出による当り示唆の機能を果たせることとなる。

20

【0808】

<第12実施形態>

前述した第2実施形態においては、特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行した場合に主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了する（ST機とも称することがある）よう構成した。ここで、第2実施形態のように確率変動遊技状態が主遊技図柄の変動回数によって終了し得る構成に、第8実施形態にて詳述したような設定値を複数有する構成を適用した場合、確率変動遊技状態が終了するまでに大当たりに当選する確率（連荘する確率とも称することがある）が設定値によって相違してしまい、遊技者にとって有利な状態が遊技機毎に平等ではなくなってしまうおそれが生じる。ここで、そのような問題を解決可能な構成を第12実施形態として、以下第2実施形態との相違点についてのみ詳述する。

30

【0809】

はじめに、図152は、第12実施形態における、第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。尚、第1主遊技用図柄決定用抽選テーブル（第2主遊技用図柄決定用抽選テーブル）、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）については、図141と同様となっているため説明は割愛する。

40

【0810】

第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）における非確率変動遊技状態にて参照するテーブルでは、遊技者に付与される利益率が低いものから順に、設定1、設定2、設定3の順番となっている。より具体的には、非確率変動遊技状態での設定1の当り（大当たり）当選確率が、約1/320に設定されており、非確率変動遊技状態での設定2の当り（大当たり）当選確率が、約1/318に設定されており、非確率変動遊技状態での設定3の当り（大当たり）当選確率が、約1/317に設定されている。一方、第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）における非確率変動遊技状態にて参照するテーブルでは、いずれの設定値においても当り（大当たり）当選確率が同一となるよう構成されている。より具体的には、設定1、設定2及び設定3のすべての

50

設定値において、当り（大当り）当選確率が、約 $1/159$ に設定されている。

【0811】

尚、図65にて示すように、第12実施形態形態においては、大当り終了後には、当該大当りに係る大当り図柄に拘わらず確率変動遊技状態に移行するよう構成されており、確変回数カウンタMP51cに80回がセットされる、換言すると、確変回数は80回となっている。また、確率変動遊技状態における大当り確率は $412/65536$ であるため、確変回数である80回の主遊技図柄の変動のいずれかで大当りに当選できる確率（連荘確率とも称することがある）は、

$$\{1 - (1 - 412/65536)^{80}\} \times 100 = 39.62 (\%)$$

であり、設定値が相違しても同一の連荘確率となっている。

【0812】

また、非確率変動遊技状態における大当り確率と確率変動遊技状態における大当り確率との大当り確率の倍率は、

<設定1>

$$(412/65536) \div (205/65536) = 2.01$$

<設定2>

$$(412/65536) \div (206/65536) = 2.00$$

<設定3>

$$(412/65536) \div (2077/65536) = 1.99$$

となっており、

倍率が最も大きい設定値である設定1と倍率が最も小さい設定値である設定3とを比較した場合、

$2.01 \div 1.99 \times 100 = 101 (\%)$ となっている（当該101%の値を大当り比率の設定差と称することがある）。

尚、大当り比率の設定差を変更してもよく、還元すると、非確率変動遊技状態における大当り確率を設定値毎に変更してもよく、そのような場合には、著しい射幸性を有する遊技機としないために前記大当り比率の設定差が110（%）以内となるよう構成することが好適である。

【0813】

以上のように構成することにより、第12実施形態形態のばちんこ遊技機においては、設定値として設定1、設定2、設定3の3つの設定値を有しており、非確率変動遊技状態においては、設定値が相違することにより大当り確率が相違し得るよう構成することにより、遊技者に現在の設定値はどの程度有利な設定値であるかを推測しながら遊技を進行するという斬新な興趣性を教授できると共に、確率変動遊技状態における大当り確率を設定値が相違しても同一の大当り確率となるよう設定することにより、特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行した場合に主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了する（ST機とも称することがある）よう構成された遊技機において、確率変動遊技状態における連荘確率が設定値によって相違してしまう事態を防止することができ、遊技者にとって有利な状態である確率変動遊技状態にて提供する利益率が遊技する遊技機によって相違することがない、ユーザーフレンドリーな遊技機を創出することができる。

【0814】

尚、第12実施形態形態においては、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値によって相違しないよう構成したが、これには限定されず、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値によって相違し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合には、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の利益率を設定値によって乖離させすぎないように（確率変動遊技状態＝有利な状態であると遊技者が認識できるように）に、確率変動遊技状態の大当り確率が最も高くなる設定値における大当り確率（例えば、設定3） $\div$ 確率変動遊技状態の大当り確率が最も低くなる設定値における大当り確率（例えば、設定1） $\times 100 \leq 105 (\%)$ となるよう構成することが好適である。

【0815】

(第12実施形態の変更例)

尚、第12実施形態と同様に、確率変動遊技状態における大当たり当選確率が設定値毎に相違しないような構成を、以下の構成に適用してもよい。

(1) 第2主遊技側に小当たりを有している

(2) 第2主遊技側の変動時間の平均値は、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合には相対的に短時間(例えば、1秒)となり、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態以外である場合には相対的に長時間(例えば、300秒)となる

(3) 第2主遊技側の小当たり当選確率はほぼ1/1

(4) 確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて大当たり当選すると、大当たり終了後に確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態以外の遊技状態に移行し得る

(5) 確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態が遊技者にとって最も有利な遊技状態である

上記のように構成した場合に、設定値が高い程(例えば、設定1よりも設定3の方が)確率変動遊技状態における大当たり確率が高くなるよう構成した場合には、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態が終了するのが早い(終了するまでに実行できる図柄変動回数の平均値が少ない)ようになってしまう。このような理由から、上記のような構成とした場合に、確率変動遊技状態における大当たり当選確率が設定値毎に相違しないよう構成することで、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

【0816】

(第13実施形態)

<試験端子の概要>

ここで、本実施例に係る試験端子および、試験端子から出力する情報について、補足的に説明する。本実施例においては、市場(遊技店)に供給する遊技機には搭載しないものの、様々な出玉試験等を容易に行うために、試験時に限り、コネクタ及び、試験端子の出力専用のバッファICやラッチIC等を搭載する(専用ICがない場合には、コネクタのみを搭載する)ことで、遊技機の各種情報を出力可能に構成されている。具体的には、図124(b)に示したように主制御基板の中央上部に試験端子TSの搭載領域が形成され、試験時に、当該領域の対応したランド(制御回路と電気的に接続されている回路パターン)に対応するように、1又は複数のバッファICやラッチIC(例えば74HC244や74HC541)及び接続コネクタを搭載(半田付)することにより、試験端子TSから所定の遊技情報が出力可能となる。

【0817】

<試験端子出力情報>

次に、上述した試験端子から出力される情報について簡単に説明する。前述したとおり試験端子は出玉試験等を容易に行うことを目的としているため、出玉の獲得状況や遊技の進行状況を把握するための情報をなるべくリアルタイムに出力できるように構成されている。本実施例においては、遊技に関して主制御基板Mに入力される信号である「アウト球カウント」「タッチ状態」「普通図柄作動ゲート」「第1主遊技始動口」「第2主遊技始動口」「普通入賞口」「第1大入賞口入賞」「第2大入賞口入賞」が出力され、異常に関する信号として「断線短絡電源異常検知信号」「扉開放信号」「磁気検知信号」「電波検知信号」「衝撃検知信号」が出力され、また、遊技機の状態に関する信号として「条件装置作動中」「役物連続作動装置作動中」「第1主遊技図柄当り」「第1主遊技図柄変動中」「第2主遊技図柄当り」「第2主遊技図柄変動中」「第1主遊技高確率状態」「第1主遊技変動時間短縮状態」「第2主遊技高確率状態」「第2主遊技変動時間短縮状態」「補助遊技図柄高確率状態」「補助遊技図柄変動時間短縮状態」「補助遊技開放延長状態」「特別電動役物作動中」「第1大入賞口ソレノイド駆動中」「第2大入賞口ソレノイド駆動中」「補助遊技図柄当り」「補助遊技図柄変動中」「普通電動役物作動中」「遊技機エラー状態」が出力され、その他図柄に関する情報として「主遊技図柄の図柄データ」「補助遊技図柄の図柄データ」が出力される。また、設定装置(設定変更ボタン、設定キースイッ

10

20

30

40

50

チ等が設けられた設定値の表示及び設定変更に関する装置)を搭載している場合には、設定装置の作動状態(例えば、設定変更モード中であるか、設定表示モード中であるか)及び、設定値の情報も出力され、入球状態表示装置J10を搭載している場合には、当該表示装置に表示される情報についても出力されている。

【0818】

<試験端子出力情報の出力処理>

本実施例においては、試験用の情報という観点から、多岐に亘る情報を出力しているのであるが、以下ではこれらの情報の出力タイミングについて、図153を用いて簡単に説明する。なお、図153は説明を簡素化するために部分的な入出力についてのみ記載している。

【0819】

<遊技に関して主制御基板Mに入力される信号及び異常に関する信号>

これらの入力信号については、CPUMCの処理と別に主制御基板Mに入力される信号を直接分配して試験端子用のバッファICを介して出力している。第1主遊技始動口のセンサ入力を例示すると、図153に示すように、主制御基板Mに入力された始動口センサの信号は、入力回路によりロジック回路のレベルの信号に変換され、入力バッファに入力される。CPUMCにおける入力のタイミング(割り込み処理における入賞判定処理)となるとCPUMCは、該当する入力ポートを指定することにより入力バッファを開放して、入力回路とデータバスとが接続されることで信号レベルを所定の記憶領域に記憶する。ここで、入力回路と入力バッファとを接続する信号線は、試験端子用バッファを介して試験端子TSにも接続されている。これにより、遊技に関して主制御基板Mに入力される信号は、CPUMCの処理状況に関わらず、リアルタイムに試験端子TSから出力されることになる。換言すると、例えば、主制御基板MのCPUMCが設定変更処理や入球状態表示装置に係る処理を行っているか否かに関わらず、遊技に関して主制御基板Mに入力される信号は試験端子TSから出力されるようになっている。

【0820】

<遊技機の状態に関する信号1>

CPUMCの処理により、遊技機の各種出力装置に対して出力する信号として出力IC(一般的にはラッチIC)を介して出力ドライバに出力している遊技機の状態に関する信号(便宜上遊技機の状態に関する信号1と称する。)に対応する試験端子用の信号は、出力ICと出力ドライバとを接続する信号線から分配して試験端子用のバッファICを介して出力するようになっている。第1大入賞口ソレノイドを例示すると、図153に示すように、主制御基板Mから出力される第1大入賞口ソレノイドの駆動信号は、CPUMCにおける出力のタイミング(割り込み処理におけるソレノイド出力処理)となるとCPUMCは、該当する出力ポート(図153では第1出力IC)に対応するアドレスを指定することにより駆動用のデータとして出力されているデータバス信号を出力ICにラッチさせ、出力ICから信号を出力ドライバに向けて出力させることにより、第1大入賞口ソレノイドに駆動信号を供給する。ここで、出力ICと出力ドライバとを接続する信号線は、試験端子用バッファを介して試験端子TSにも接続されている。これにより、遊技に関して主制御基板Mから出力される信号は、CPUMCの出力処理に応じて、リアルタイムに試験端子TSから出力されることになる。換言すると、例えば、主制御基板MのCPUMCが設定変更処理を行っている場合には、大当り等の処理が実行されることがないため、遊技関連の出力(第1大入賞口ソレノイド)は駆動を示す信号が出力されることがない。一方、入球状態表示装置に係る処理を行っている場合であっても、遊技機の作動は継続しているため、遊技機の状態に応じてこれらの信号が出力されることになる。

【0821】

<遊技機の状態に関する信号2及びその他図柄に関する情報>

また、遊技機の状態に関する信号のうち、「第1主遊技図柄当り」「第1主遊技図柄変動中」等、出力装置を直接作動させるものと異なる信号(便宜上、遊技機の状態に関する信号2と称する。)及び、その他図柄に関する情報については、CPUMCが試験端子に

10

20

30

40

50

出力するための専用プログラムを用い、専用の出力ＩＣ及び試験端子用バッファを介して試験端子に出力するように構成されている。第１主遊技図柄変動中の信号を例示すると、第１主遊技図柄の変動中である場合には、ＣＰＵＭＣは、所定の試験信号出力処理において、図１５３に示す第２出力ＩＣに対応するアドレスを指定することにより試験信号用のデータとして出力されているデータバス信号を第２出力ＩＣにラッチさせ、第２出力ＩＣから信号を試験端子用バッファに向けて出力させることにより、試験端子ＴＳから第１主遊技図柄変動中を示す信号が出力されることになる。換言すると、例えば、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが設定変更処理を行っている場合に、所定の試験信号出力処理が行われない仕様であれば、第１主遊技図柄変動中を示す信号が出力されることがない。（そもそも、本実施例においては設定変更中に第１主遊技図柄変動中となることがないため、当該処理を実行するか否かで影響はない）、一方、入球状態表示装置に係る処理を行っている場合であっても、遊技機の作動は継続しているため、遊技機の状態に応じてこれらの信号が出力されることになる。

【０８２２】

<設定装置の作動状態を示す情報>

設定装置の作動状態のうち、設定変更モード中であるか、設定表示モード中であるかについては、ＣＰＵＭＣが試験端子に出力するための専用プログラムを用い、専用の出力ＩＣ及び試験端子用バッファを介して試験端子に出力するように構成されている。設定変更モード中の信号を例示すると、設定変更モード中である場合には、ＣＰＵＭＣは、設定変更モード中の出力処理又は、所定の試験信号出力処理において、図１５３に示す第２出力ＩＣに対応するアドレスを指定することにより試験信号用のデータとして出力されているデータバス信号を第２出力ＩＣにラッチさせ、第２出力ＩＣから信号を試験端子用バッファに向けて出力させることにより、試験端子ＴＳから設定変更モード中を示す信号が出力されることになる。なお、本実施例のうち、ＬＥＤで設定値情報表示装置を構成している場合には、定値がどの値かを明示するために端子数を増加させる等の処理を試験端子の入力先で行うことで「遊技機の状態に関する信号１」と同様に、当該情報を出力している信号をそのまま試験端子ＴＳに分割供給することも可能である。

【０８２３】

<入球状態表示装置の表示内容を示す情報>

入球状態表示装置の表示内容を示す情報については、設定装置の作動状態を示す情報と同様にＣＰＵＭＣが試験端子に出力するための専用プログラムを用い、専用の出力ＩＣ及び試験端子用バッファを介して試験端子に出力するように構成されている。ＣＰＵＭＣは、所定の試験信号出力処理において、図１５３に示す第２出力ＩＣに対応するアドレスを指定することにより試験信号用のデータとして出力されているデータバス信号を第２出力ＩＣにラッチさせ、第２出力ＩＣから信号を試験端子用バッファに向けて出力させることにより、試験端子ＴＳから入球状態表示装置の表示内容を示す信号が出力されることになる。したがって、例えば、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが設定変更処理を行っている場合に、所定の試験信号出力処理が行われない仕様であれば入球状態表示装置の表示内容を示す信号が出力されることがない。（そもそも、本実施例においては設定変更中に入球状態表示装置の表示を行うことがないため、当該処理を実行するか否かで影響はない）。

【０８２４】

(第１４実施形態)

<<メモリマップの構成>>

次に、図１５４を参照して、本例に係るぱちんこ遊技機（特に第５実施形態）に適用可能な主制御基板ＭのＲＡＭにおけるメモリマップの一部の構成について、第１４実施形態として詳述する。同図に示す領域には、上位アドレスから、（１）「設定値データ」：設定値に関する情報（設定値を管理するための番号のデータ等）を格納するための領域、（２）「外部信号系データ」：外部信号出力に関係する情報を格納するための領域、（３）「ＲＡＭチェックサムデータ」：電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて使用するデータであって、電源断時にＲＡＭに記憶されているデータから算出されたデータを記

10

20

30

40

50

憶し、電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて特定の値（例えば「0」）を算出させる為の情報を格納するための領域、（４）「制御コマンドバッファ」：副制御基板側に送信するためのコマンド情報を格納するための領域、（５）「スタックポインター時保存バッファ」：電源断復帰時に使用する情報であって、電源断時に現在のスタックポインタに記憶されているデータを記憶し、電源断復帰時にスタックポインタに記憶する情報を格納するための領域、（６）「未使用領域」：遊技に使用されない領域を格納するための領域、（７）「退避データ１～退避データ８」：CALL命令、PUSH命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるRAM、の順に領域が使用されている。このように構成した場合において、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「7FF8H」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合には、「7FF8H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性がある。その場合、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ１～退避データ８」の領域を超えて、退避データが記憶されてしまう可能性がある。そのような事態を考慮して、前記想定しない不具合が発生した場合にスタックポインタが示してしまう恐れのあるアドレス（「7FF8H」に近いアドレス）には遊技の進行に影響がないデータ（影響が少ないデータ）を格納するよう構成することが好適である。具体的には、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ１～退避データ８」から少なくとも１アドレス空けたアドレスに、「設定値データ」を記憶するアドレスを設けることにより、遊技者だけでなく遊技場に対しても不利益を与えない遊技機を提供することができる。尚、同図においては、（５）「スタックポインター時保存バッファ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、（４）「制御コマンドバッファ」においては、副制御基板S側にコマンドを送信できなくなっても遊技の進行には影響が生じにくく、（３）「RAMチェックサムデータ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、（２）「外部信号系データ」は、ホールコンピュータに送信するためのデータであるため、遊技の進行には影響の少ないデータである。一方、（１）「設定値データ」は遊技の結果に影響のある設定値に関する情報であり、例えば、ゼロクリアされてしまった場合には当否抽選が正常に実行されない等の遊技者に著しい不利益が生じてしまう。以上の通り、（１）「設定値データ」は、遊技の正常な進行にとって重要なデータとなっている。このような理由から、同図における（１）～（７）では、（１）「設定値データ」が最も上位のデータ（上位アドレスに記憶されるデータ）となっている。換言すると、（１）「設定値データ」と（７）「退避データ１～退避データ８」との間のアドレスには、（２）「外部信号系データ」、（３）「RAMチェックサムデータ」、（４）「制御コマンドバッファ」、（５）「スタックポインター時保存バッファ」、（６）「未使用領域」、が格納されている。尚、（２）「外部信号系データ」、（３）「RAMチェックサムデータ」、（４）「制御コマンドバッファ」、（５）「スタックポインター時保存バッファ」、（６）「未使用領域」の５つのデータを格納するアドレスの順序は変更しても問題なく、例えば、上位アドレスから「（３）→（２）→（４）→（５）→（６）」の順に格納してもよいし、上位アドレスから「（６）→（５）→（３）→（２）→（４）」の順に格納してもよい。また、（６）「未使用領域」を設けないよう構成してもよい。

【0825】

尚、図154に示す「設定値データ」を格納するための領域、換言すると、図154における（１）の領域には、以下のデータを格納し得るよう構成してもよい。

（Ａ）総得点データ：総得点を示すデータ

（Ｂ）ラウンド実行中における大入賞口への入球数カウンタ：ラウンドが終了することとなる条件（入球数）を充足したか否かを判定するためのカウンタ

（Ｃ）遊技状態に関するデータ：現在の遊技状態を示すデータ

尚、上記（Ａ）～（Ｃ）と「設定値データ」とを複数格納し得る（異なるアドレスに格納する）よう構成してもよいし、いずれか１つのみ格納し得るよう構成してもよい。また、複数格納し得るよう構成する場合には、当該複数のデータのいずれもが、図154におけ

る（２）～（７）の領域よりも上位のアドレスに格納（格納するための領域を設ける）するよう構成することが好適である。そのように構成することにより、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。さらにまた、少なくとも（６）の領域よりも上位のアドレスであれば、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「７ＦＦ８Ｈ」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合に「７ＦＦ８Ｈ」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性があるが、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。

【０８２６】

（第１５実施形態）

尚、上述した実施形態においては、確率変動遊技状態の終了条件として、大当りの当選によって終了する場合と、大当り終了後の主遊技図柄の変動回数によって終了する場合とを例示したが、本例に係る遊技機に適用可能な確率変動遊技状態の終了条件は、上述した構成には限定されない。そこで、上述した構成とは異なる確率変動遊技状態の終了条件を有する構成を、第１５実施形態として、以下、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【０８２７】

はじめに、図１５５は、第１５実施形態における、図２４のステップ１４００（１）、（２）のサブルーチンに係る、第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ１４４８－１（第１５）～ステップ１４４８－４（第１５）であり、即ち、ステップ１４０６で保留消化を実行した後、ステップ１４４８－１（第１５）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１４４８－１（第１５）でＹｅｓの場合、ステップ１４４８－２（第１５）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、所定確率（例えば、１／５０）で当選する確変転落抽選（確率変動遊技状態が終了するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ１４４８－３（第１５）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、確変転落抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４４８－３（第１５）でＹｅｓの場合、ステップ１４４８－４（第１５）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変フラグをオフにし、ステップ１４１０－１に移行する。尚、ステップ１４４８－１（第１５）又はステップ１４４８－３（第１５）でＮｏの場合にも、ステップ１４１０－１に移行する。

【０８２８】

以上のように構成することにより、第１５実施形態に係る遊技機においては、本実施形態と同様に大当り終了後に確率変動遊技状態に移行した場合には、主遊技図柄の変動回数によって当該確率変動遊技状態が終了しないよう構成されている状況下、確率変動遊技状態にて実行される主遊技図柄の変動毎（当否抽選実行直前のタイミング）に確変転落抽選を実行し、当該確変転落抽選に当選した場合には、確率変動遊技状態が終了する（確率変動遊技状態から非確率変動遊技状態に移行する）よう構成することによって、遊技者はいつ確率変動遊技状態が終了するのかに注目し、確率変動遊技状態における主遊技図柄の図柄変動の興趣性を向上させることができる。

【０８２９】

（第１５実施形態からの変更例１）

尚、第１５実施形態においては、確率変動遊技状態の終了条件として、確変転落抽選を実行可能に構成した遊技機を例示したが、確変転落抽選の態様は第１５実施形態のものには限定されない。そこで、第１５実施形態とは異なる確変転落抽選を実行可能な遊技機の構成を、第１５実施形態からの変更例１として、以下、第１５実施形態との変更点についてのみ詳述する。

【０８３０】

はじめに、図１５６は、第１５実施形態からの変更例１における、図２４のステップ１４００（１）、（２）のサブルーチンに係る、第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。第１５実施形態との変更点は、ステップ１４４８－５（第１５変１）及

10

20

30

40

50

びステップ1448-6（第15変1）であり、即ち、ステップ1448-1（第15）で主遊技確変フラグがオンであると判定した場合、ステップ1448-5（第15変1）で、主制御基板MのCPUMCは、現在の設定値を確認する（第15実施形態においては、第6実施形態等で前述した設定値を有しており、設定1～設定3の3種類の設定値のいずれかが設定されている）。次に、ステップ1448-6（第15変1）で、主制御基板MのCPUMCは、設定値に基づいた確率にて確変転落抽選を実行し、ステップ1448-3（第15）に移行する。尚、第15実施形態からの変更例1においては、確変転落抽選の当選確率が設定値によって相違するよう構成されており、確変転落抽選の当選確率は、設定1：1／109、設定2：1／104、設定3：1／99となっている。

【0831】

次に、図157は、主遊技側のテーブル構成図（主遊技テーブル1～主遊技テーブル3）である。第15実施形態からの変更点は、主遊技テーブル1である当否抽選用テーブルであり、第1主遊技側と第2主遊技側とのいずれにおいても、設定されている設定値によって大当り当選確率が相違し得るよう構成されている。具体的には、非確率変動遊技状態の当選確率は、設定1：200／65536、設定2：210／65536、設定3：220／65536のように設けられ、確率変動遊技状態の当選確率は、設定1：600／65536、設定2：630／65536、設定3：660／65536となるように設けられている。

【0832】

以上のように構成することにより、第15実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機においては、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程（例えば、設定1よりも設定3の方が）確率変動遊技状態における大当り確率が高くなるよう構成されている。一方、確変転落抽選の当選率は設定値が高い程（例えば、設定1よりも設定3の方が）高くなっており、確変転落抽選の当選率が高い方が確率変動遊技状態が早く終了し易いため、設定値が高い程、確率変動遊技状態が早く終了し易く構成されている。このように構成することにより、設定3等の相対的に高い設定値に設定された遊技機において、確率変動遊技状態にて大当りに当選し易い分、確率変動遊技状態が早く終了し易くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

【0833】

尚、確率変動遊技状態において大当りに当選できる期待値、換言すると、確率変動遊技状態が終了するまでに大当りに当選できる確率をすべての設定値で同一に構成してもよく、そのように構成する場合には、

設定1の確率変動遊技状態における大当り確率：1／A

設定2の確率変動遊技状態における大当り確率：1／B

設定3の確率変動遊技状態における大当り確率：1／C

設定1の確変転落抽選の当選確率：1／X

設定2の確変転落抽選の当選確率：1／Y

設定3の確変転落抽選の当選確率：1／Z

とした場合、

$$1 - \{1 - (1/X - 1)\}^A = 1 - \{1 - (1/Y - 1)\}^B = 1 - \{1 - (1/Z - 1)\}^C$$

上記のように構成することにより、確率変動遊技状態が終了するまでに大当りに当選できる確率がすべての設定値で同一となる。

【0834】

（第15実施形態からの変更例2）

尚、第15実施形態からの変更例1においては、確変転落抽選の当選確率を設定値毎に相違し得るよう構成することにより、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機を構成したが、確変転落抽選を有していない遊技機においてもこのような構成を適用可能である。そこで、そのような構成を、第15実施形態からの変

10

20

30

40

50

更例 2 として、以下、第 15 実施形態からの変更例 1 との変更点についてのみ詳述する。

【0835】

はじめに、図 158 は、第 15 実施形態からの変更例 2 における、図 28 のステップ 1650 のサブルーチンに係る特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1698-1 (第 15 変 2) で、主制御基板 M の CPU MC は、現在の設定値を確認する。次に、ステップ 1698-2 (第 15 変 2) で、主制御基板 M の CPU MC は、現在の設定値が設定 1 であるか否かを判定する。ステップ 1698-2 (第 15 変 2) で Yes の場合、ステップ 1698-3 (第 15 変 2) で、主制御基板 M の CPU MC は、確変回数カウンタ MP51c に所定回数として 109 回をセットする。次に、ステップ 1698-4 (第 15 変 2) で、主制御基板 M の CPU MC は、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ 1698-5 (第 15 変 2) で、主制御基板 M の CPU MC は、時短回数カウンタ MP52c に所定回数として確変回数カウンタ MP51c にセットした回数と同一の 109 回をセットし、ステップ 1698-13 (第 15 変 2) に移行する。

10

【0836】

また、ステップ 1698-2 (第 15 変 2) で No の場合、ステップ 1698-6 (第 15 変 2) で、主制御基板 M の CPU MC は、現在の設定値が設定 2 であるか否かを判定する。ステップ 1698-6 (第 15 変 2) で Yes の場合、ステップ 1698-7 (第 15 変 2) で、主制御基板 M の CPU MC は、確変回数カウンタ MP51c に所定回数として 104 回をセットする。次に、ステップ 1698-8 (第 15 変 2) で、主制御基板 M の CPU MC は、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ 1698-9 (第 15 変 2) で、主制御基板 M の CPU MC は、時短回数カウンタ MP52c に所定回数として確変回数カウンタ MP51c にセットした回数と同一の 104 回をセットし、ステップ 1698-13 (第 15 変 2) に移行する。

20

【0837】

また、ステップ 1698-6 (第 15 変 2) で No の場合、換言すると、現在の設定値が設定 3 である場合、ステップ 1698-10 (第 15 変 2) で、主制御基板 M の CPU MC は、確変回数カウンタ MP51c に所定回数として 99 回をセットする。次に、ステップ 1698-11 (第 15 変 2) で、主制御基板 M の CPU MC は、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ 1698-12 (第 15 変 2) で、主制御基板 M の CPU MC は、時短回数カウンタ MP52c に所定回数として確変回数カウンタ MP51c にセットした回数と同一の 99 回をセットし、ステップ 1698-13 (第 15 変 2) に移行する。

30

【0838】

次に、ステップ 1698-13 (第 15 変 2) で、主制御基板 M の CPU MC は、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ 1698-14 (第 15 変 2) で、主制御基板 M の CPU MC は、補助遊技時短フラグをオンにして次の処理 (ステップ 1601 の処理) に移行する。このように、第 15 実施形態からの変更例 2 においては、確変回数及び時短回数が設定値毎に相違するよう構成されており、設定 3 が最も少ない回数であり設定 1 が最も多い回数となっている。即ち、設定値が高くなる程確変回数及び時短回数が少なくなるよう構成されている。

40

【0839】

以上のように構成することにより、第 15 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機においては、確率変動遊技状態における大当たり確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程 (例えば、設定 1 よりも設定 3 の方が) 確率変動遊技状態における大当たり確率が高くなるよう構成されている。一方、大当たり終了後に付与される確変回数は設定値が高い程 (例えば、設定 1 よりも設定 3 の方が) 少なくなっており、設定値が高い程、確率変動遊技状態が早く終了し易く構成されている。このように構成することにより、設定 3 等の相対的に高い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当たりに当選し易く確変回数が少なくなる一方、設定 1 等の相対的に低い設定値に設定された場合に

50

は、確率変動遊技状態にて大当りに当選し難く確変回数が多くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

【0840】

尚、確率変動遊技状態において大当りに当選できる期待値、換言すると、確率変動遊技状態が終了するまでに大当りに当選できる確率をすべての設定値で同一に構成してもよく、そのように構成する場合には、

設定1の確率変動遊技状態における大当り確率： $1/A$

設定2の確率変動遊技状態における大当り確率： $1/B$

設定3の確率変動遊技状態における大当り確率： $1/C$

設定1の確変回数： X

設定2の確変回数： Y

設定3の確変回数： Z

とした場合、

$1 - \{1 - (1/X)\}^A = 1 - \{1 - (1/Y)\}^B = 1 - \{1 - (1/Z)\}^C$

上記のように構成することにより、確率変動遊技状態が終了するまでに大当りに当選できる確率がすべての設定値で同一となる。

【0841】

(第15実施形態からの変更例3)

尚、第15実施形態からの変更例2においては、大当り終了後に付与される確変回数が設定値毎に相違し得るよう構成することにより、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機を構成したが、このような構成は第15実施形態からの変更例2の構成のみには限定されない。そこで、そのような構成を、第15実施形態からの変更例3として、以下、第15実施形態からの変更例2との変更点についてのみ詳述する。

【0842】

はじめに、図159は、第15実施形態からの変更例3における、図28のステップ1650のサブルーチンに係る特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。第15実施形態からの変更例2からの変更点は、ステップ1699-1(第15変3)、ステップ1699-2(第15変3)及びステップ1699-3(第15)であり、即ち、ステップ1698-1(第15変2)で現在の設定値を確認した後、ステップ1699-1(第15変3)で、主制御基板MのCPUMCは、確変時短回数決定テーブル(設定値に基づいて大当り終了後に付与する確変回数及び時短回数を決定するためのテーブル)を参照し、現在の設定値に基づいて確変回数及び時短回数を決定する。次に、ステップ1699-2(第15変3)で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cに決定した確変回数をセットして、ステップ1698-4(第15変2)に移行する。次に、ステップ1698-4(第15変2)で主遊技確変フラグをオンにした後、ステップ1699-3(第15変3)で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに決定した時短回数をセットして、ステップ1698-13(第15変2)に移行する。

【0843】

ここで、同図右上段は確変時短回数決定テーブルである。本テーブルに示すように、第15実施形態からの変更例3においては、大当り終了後に付与される確変回数及び時短回数を設定値に基づいて決定するよう構成されており、確変回数及び時短回数は、100回、80回、60回の3種類の回数から抽選によって決定されるよう構成されている。また、設定値が高い程(例えば、設定1よりも設定3の方が設定値が高い)確変回数及び時短回数として少ない回数が決定され易いよう構成されている(例えば、設定1は確変回数及び時短回数として100回が400/1000で決定されることに対して、設定3は確変回数及び時短回数として100回が300/1000で決定される)。即ち、設定値が高い程、平均の確変回数及び平均の時短回数が少なくなるよう構成されている。尚、確変回数及び時短回数の選択候補の数や回数は変更しても問題ない。

【0844】

以上のように構成することにより、第15実施形態からの変更例3に係るぱちんこ遊技機においては、確率変動遊技状態における大当たり確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、大当たり終了後に付与される確変回数及び時短回数を複数種類の選択候補から決定するよう構成した。更に、設定値が高い程、大当たり終了後に付与される確変回数及び時短回数として相対的に少ない回数となる選択候補が選択（決定）され易いよう構成することにより、設定3等の相対的に高い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当りに当選し易く確変回数が少なくなる一方、設定1等の相対的に低い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当りに当選し難く確変回数が多くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

10

【0845】

(第15実施形態からの変更例4)

尚、第15実施形態からの変更例2及び第15実施形態からの変更例3においては、大当たり終了後に付与される確変回数が設定値毎に相違し得るよう構成することにより、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機を構成したが、このような構成は第15実施形態からの変更例2及び第15実施形態からの変更例3の構成のみには限定されない。そこで、そのような構成を、第15実施形態からの変更例4として、以下、第15実施形態からの変更例3との変更点についてのみ詳述する。

【0846】

はじめに、図160は、第15実施形態からの変更例4における、図28のステップ1650のサブルーチンに係る特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。第15実施形態からの変更例3からの変更点は、ステップ1699-4（第15変4）であり、即ち、ステップ1698-4（第15変2）で主遊技確変フラグをオンにした後、ステップ1699-4（第15変4）で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定回数（本例では、100回）をセットし、ステップ1698-13（第15変2）に移行する。また、第15実施形態では、確変時短回数決定テーブルを参照して、大当たり終了後に付与される確変回数と時短回数とを決定するよう構成していたが、第15実施形態からの変更例4においては、確変回数決定テーブルを参照して、大当たり終了後に付与される確変回数のみを決定するよう構成している。尚、確変回数決定テーブルの内容は、前述した確変時短回数決定テーブルにおける確変回数に対応した内容と同一であるため説明は割愛する。

20

30

【0847】

以上のように構成することにより、第15実施形態からの変更例4に係るぱちんこ遊技機においては、確率変動遊技状態における大当たり確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、大当たり終了後に付与される時短回数を所定回数（100回）に固定し、大当たり終了後に付与される確変回数を複数種類の選択候補から決定するよう構成した。また、大当たり終了後に付与される時短回数である所定回数（100回）は決定され得る確変回数の最大値以上となる、換言すると、確率変動遊技状態の終了後においても時間短縮遊技状態が継続し得るよう構成した。このように構成することにより、設定3等の相対的に高い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当りに当選し易く確変回数が少なくなる一方、設定1等の相対的に低い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当りに当選し難く確変回数が多くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

40

【0848】

尚、第15実施形態からの変更例4においては、大当たり終了後に移行することとなる確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確変回数分の図柄変動が終了した後に移行し得る非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態とで、背景演出等の演出態様が同様となるよう構成し、遊技者から見て、現在の遊技状態が確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であるか非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であるかが判別し難くなるよう構成して

50

もよい。そのように構成することにより、大当たり終了後に付与された確変回数が遊技者には認識し難いため、現在の設定値がいずれであるかが判別困難となり、遊技者にとって低利益な設定値に設定されていることを認識されて遊技を終了してしまう事態を防止することができる。また、時間短縮遊技状態が終了するまで（本例においては大当たり終了後100回の図柄変動終了まで）、確率変動遊技状態がいつまで継続しているかに期待感を抱きながら遊技を進行することができ、より興趣性の高い遊技機を提供することができる。

【0849】

尚、第15実施形態からの変更例4においては、非確率変動遊技状態での大当たり確率と確率変動遊技状態での大当たり確率とを設定値が相違した場合にも同一となるよう構成してもよく、そのように構成した場合に、設定値が高い程、確変回数が相対的に多い選択候補が決定され易い、換言すると、設定値が高い程、大当たり終了後に付与される確変回数の平均値が多くなるよう構成することによって、高い設定値程遊技者にとって有利な遊技機を設計してもよい。

【0850】

また、第15実施形態からの変更例3や第15実施形態からの変更例4にて詳述した、確変回数や時短回数を複数の選択候補から設定値に基づいて決定するよう構成された遊技機において、特定の設定値（例えば、設定3）に設定されている場合にのみ選択され得る確変回数又は時短回数を設けてもよい。一例としては、第15実施形態からの変更例4において、設定1及び設定2である場合には、大当たり終了後に付与される時短回数は100回のみとなる一方、設定値3である場合には、大当たり終了後に付与される時短回数として、100回と99回の2種類から選択される（例えば、「100回：99回＝99：1」で選択される）よう構成してもよい。このように構成することで、大当たり終了後99回の図柄変動実行後に時間短縮遊技状態が終了した場合に、遊技者は現在の設定値が相対的に高い設定値である設定3であることを認識することができ、遊技意欲を向上させることができる。

【0851】

また、確変転落抽選の当選確率、確変回数、等を設定値毎に調整することによって、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機の構成を例示したが、上述した要素を組み合わせる調整することによって、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機を構成してもよい。具体的には、確率変動遊技状態における大当たり当選確率と確変転落抽選の当選確率と大当たり終了後に付与される確変回数とを適宜調整することによって、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機を構成してもよい。

【0852】

（第16実施形態）

尚、第4実施形態においては、小当たり実行中に大入賞口内の特定の領域（V入賞口）に遊技球が入球することによって、小当たり終了後に大当たりが実行される構成を例示したが、このような構成は第4実施形態のみには限定されない。そこで、第4実施形態とは異なる小当たり実行中に大入賞口内の特定の領域（V入賞口）に遊技球が入球することによって、小当たり終了後に大当たりが実行される構成を、第16実施形態として、以下、第4実施形態から相違点についてのみ詳述する。

【0853】

はじめに、図161は、第16実施形態における当否抽選用決定テーブル（主遊技テーブル1）及び図柄抽選用決定テーブル（主遊技テーブル2）である。第4実施形態との相違点は、主遊技テーブル1においては、第1主遊技側に小当たりを設けていない点と、第2主遊技側の当否抽選を実行する際に設定値を参照することである。また、主遊技テーブル2における相違点は、第2主遊技側の小当たり図柄が「7BK」のみとなった点である。同図に示すように、小当たり当選確率は、設定1が「8200／65536」で最も低くなっており、設定3が「9200／65536」で最も高くなっている。

【0854】

次に、図162は、第16実施形態における、図28におけるステップ1650（第16）のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1682-1で、主制御基板MのCPUMCは、V入賞口C22への入球を契機とした特別遊技終了後ではないか否かを判定する（第16実施形態においては、小当り遊技中にV入賞口C22へ遊技球が入球することを契機として、特別遊技が実行されるよう構成されている）。ステップ1682-1でYesの場合、ステップ1682-2で、主制御基板MのCPUMCは、停止図柄が時短大当り図柄（特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行する大当り図柄であり、本例では、4B・5A・5B・7A・7B）であるか否かを判定する。ステップ1682-2でYesの場合、ステップ1682-5に移行する。尚、ステップ1682-1でNoの場合にも、ステップ1682-5

10

【0855】

次に、ステップ1682-5で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値に所定回数（本例では、2回）をセットする。次に、ステップ1682-6及びステップ1682-7で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理〔ステップ1700（第3）の処理〕に移行する。尚、ステップ1682-2でNoの場合、換言すると、停止図柄が時短大当り図柄である4Aの場合にも、次の処理〔ステップ1700（第3）の処理〕に移行する。尚、第16実施形態においては、第2主遊技側の保留上限数は4個となっており、大当り終了後に時間短縮遊技状態にて第2主遊技図柄の変動を実行できる回数は、時短回数である2回+第2主遊技側の保留上限数である4回=6回となっている。また、第2主遊技側の小当り当選確率は、 $8200/65536$ （設定1）～ $9200/65536$ （設定3）となっており、6回の図柄変動にて小当りに当選できるか否かという遊技性となっている。尚、第2主遊技側の小当り図柄は「7BK」のみとなっており、「7BK」に係る小当りは小当り実行中に第2大入賞口C20に遊技球を発射し続けることにより、V入賞口C22への入球が略確定的となり、且つ、「7BK」を契機とした大当り終了後には時間短縮遊技状態に移行するため、「大当り終了後の時間短縮遊技状態にて第2主遊技側の小当りに当選 連荘」となるよう構成されている。

20

【0856】

以上のように構成することにより、第16実施形態に係る遊技機においては、大当り終了後の時間短縮遊技状態にて第2主遊技側の小当りに当選することで連荘が継続する遊技機に構成し、設定値が高い程、第2主遊技側の小当りの当選率が高くなるよう構成することにより、設定値が高い程、遊技者に有利となる遊技機を設計することができる。

30

【0857】

<<設定値によって相違させることができる要素>>

第16実施形態においては、設定値によって小当り当選確率が相違し得るよう構成したが、本例に係る遊技機は、以下の要素が設定値によって相違し得るよう構成してもよい。尚、以下に挙げる要素を1つのみ適用してもよいし、複数の要素を組み合わせ適用してもよい。

- (1) 大当り確率（大当り当選確率）
- (2) 小当り確率（小当り当選確率）
- (3) 補助遊技図柄の当選確率（普通電動役物が作動することとなる補助遊技停止図柄の選択確率）
- (4) 普通電動役物（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の開放時間（1回の開放→閉鎖までの時間でもよいし、普通電動役物が作動することとなる補助遊技図柄が1回した場合の普通電動役物の開放時間の合計でもよい）
- (5) 大当り図柄の選択態様（大当り図柄を決定するテーブルの内容、乱数振分）
- (6) 小当り図柄の選択態様（小当り図柄を決定するテーブルの内容、乱数振分）
- (7) 大当り実行時のラウンド数（1の大当りにおけるラウンド数でもよいし、すべての大当りに対するラウンド数の平均値でもよい）

40

50

- (8) 所定の入賞口の賞球数
 - (9) 確変回数
 - (1 0) 時短回数
 - (1 1) 確変転落抽選の当選確率
- 【 0 8 5 8 】

また、前述したように、設定値を複数有する遊技機として構成した場合においては、遊技機前面に設定値表示装置を設ける、主制御基板 M にて制御する表示装置に設定値を表示可能に構成する等として、現在の設定値を遊技者が確認できるよう構成してもよい。そのように構成し、遊技場の管理者が設定値を告知することにより、遊技場毎に異なるスペックを遊技者が選択して遊技することができると共に、遊技場の運営に幅を持たせることができる。尚、遊技者が設定値を確認できる構成として、副制御基板 S にて制御する表示装置（例えば、演出表示装置 S G）にて設定値を表示可能に構成してもよい。

【 0 8 5 9 】

尚、本例に係る遊技機に設定値によって相違し得る要素を設けた場合において、例えば、設定値として設定 1、設定 2、設定 3 の 3 つの設定値を有しており、設定値によって大当たり確率が相違し得るよう構成した場合において、設定値によって相違しない要素においても、設定値毎に夫々同一の内容となるテーブルを有するよう構成してもよい。具体例としては、

(1) 大当たり図柄の抽選テーブル（例えば、主遊技テーブル 2 における大当たり時に参照するテーブル）として同一の内容の設定 1 用のテーブルと設定 2 用のテーブルと設定 3 用の

テーブルとの 3 つを有するよう構成する。

(2) 小当たり図柄の抽選テーブル（例えば、主遊技テーブル 2 における小当たり時に参照するテーブル）として同一の内容の設定 1 用のテーブルと設定 2 用のテーブルと設定 3 用の

テーブルとの 3 つを有するよう構成する。

(3) 同一の遊技状態且つ同一の当否抽選結果である変動時間決定用の抽選テーブル（例えば、時間短縮遊技状態且つ大当たり時に参照する変動態様決定用抽選テーブル）として同一の内容の設定 1 用のテーブルと設定 2 用のテーブルと設定 3 用のテーブルとの 3 つを有するよう構成する。

上記のように構成してもよい。また、遊技機におけるいずれかの要素が設定値によって相違し得る構成として、一部の設定値同士では同一であり他の一部の設定値同士では相違するように構成した場合にも、すべての設定値にて夫々テーブルを有するよう構成してもよい。一例としては、非確率変動遊技状態における大当たり確率が、「設定 1 : 1 / 3 0 0、設定 2 : 1 / 3 0 0、設定 3 : 1 / 2 9 0」であるよう設計した遊技機においても、設定 1 用の非確率変動遊技状態における当否抽選テーブルと、設定 2 用の非確率変動遊技状態における当否抽選テーブルと、設定 3 用の非確率変動遊技状態における当否抽選テーブルと、の 3 つのテーブルを有するよう構成してもよい。そのように構成することにより、遊技機の設計値を調整する際等において、設定値が相違してもテーブルの内容が同一である設計から、設定値が相違するとテーブルの内容が相違し得る設計に変更する際にも、複雑な処理を構成し直す必要がなく簡便に設計することができることとなる。

【 0 8 6 0 】

(第 1 7 実施形態)

第 8 実施形態に記載した設定を備える構成を変更して、以下の遊技性を有する遊技機を提供することができる。

【 0 8 6 1 】

はじめに、図 1 6 3 は、第 1 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。本図では、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 3 0 とを備えた振分始動口ユニット C 5 0 が設けられている。振分始動口ユニット C 5 0 の詳細については後述するが、図示するように、振分始動口ユニット C 5 0 には、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 3 0 とが配設されており、流下する遊技球が、第 1 主遊技始動口 A 1 0 及び第 2 主遊技始動口 B 3 0 のいずれか一方に誘導され易いよう構成されている（詳細については図 1 6

4にて後述する)。また、遊技領域の右側を流下する遊技球は、右第2主遊技始動口B10、大入賞口C10に入球し易いように構成されている。具体的な構成としては、右第2主遊技始動口B10は、右第2主遊技始動口入球検出装置B11sと、右第2主遊技始動口電動役物B11dと、を備える。右第2主遊技始動口入球検出装置B11sは、右第2主遊技始動口B10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2主遊技始動口入球情報を生成する。尚、右第2主遊技始動口B10が、左右に羽根を備える電動式チューリップ(所謂電チュー)と称する入球装置となっている構成を例示したが、これに限られず、ベロ型電チュー(所謂ベロ電)と称する遊技球を入球させるための板が前後に可変するタイプ、片羽根のみが備えられているタイプ、などの電チューを採用しても良い。

10

【0862】

次に、図164は、第17実施形態に係る振分始動口ユニットC50の全体図及び作用図である。まず、振分始動口ユニットC50は、遊技領域D30を流下する遊技球が入球可能な共通入球口C51と、共通入球口C51よりも下方に設けられ共通入球口C51から流下した遊技球を左右方向へ規則的に振り分ける始動口振分部材C50y(本例では、支軸を中心に左右方向へ傾倒する三本足の部材)と、始動口振分部材C50yよりも下方に設けられた第1主遊技始動口A10と、始動口振分部材C50yよりも下方に設けられた第2主遊技始動口B30と、を備える。このように構成された振分始動口ユニットC50は、同図点線囲みにて示されるように、共通入球口C51へ流入した遊技球を、始動口振分部材C50yの左右方向への傾倒動作によって、第1主遊技始動口A10及び第2主遊技始動口B30のいずれか一方に誘導するよう構成されている。例えば、始動口振分部材C50yが左方向への傾倒動作を行っている場合を「第1位置」とし、始動口振分部材C50yが右方向への傾倒動作を行っている場合を「第2位置」とした場合、始動口振分部材C50yが「第2位置」である状況下、共通入球口C51へ流入した遊技球は、第1主遊技始動口A10側へと誘導されると共に、始動口振分部材C50yが「第1位置」へと変位する一方、始動口振分部材C50yが「第1位置」である状況下、共通入球口C51へ流入した遊技球は、第2主遊技始動口B30側へと誘導されると共に、始動口振分部材C50yが「第2位置」へと変位することとなる。そして、本例では、始動口振分部材C50yの左右方向への傾倒動作は、遊技球の自重によって行われるよう構成されている結果、機構上は、共通入球口C51へ流入した遊技球が、第1主遊技始動口A10及び第2主遊技始動口B30のいずれか一方に遊技球が交互に振り分けられる(いずれか一方へ向けて1個の遊技球を振り分けた後に、他方へ向けて1個の遊技球を振り分ける動作を繰り返す)ことを意図して設計されているのである。

20

30

【0863】

次に、図165は、第17実施形態における、図7のステップ1400のサブルーチンに係る主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1400(1)(第17)で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、第1主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1400(2)(第17)で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理(ステップ1500の処理)に移行する。このように構成することによって、第1主遊技側の変動時にも第2主遊技側の変動が開始し得ることになり、また、第2主遊技側の変動時にも第1主遊技側の変動が開始し得ることとなる(いわゆる、並列抽選)。

40

【0864】

次に、図166は、第17実施形態における、図165のステップ1400(1){ステップ1400(2)}のサブルーチンに係る、第1(第2)主遊技図柄表示処理のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄側とで略同一の処理となるため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1407-1で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)変動開始条件が充足したか否かを判定する。当該変動開始条件は、特別遊技中(又は条件装置作動中)でない、且つ、第1主遊技図柄変動中でない(第2主遊技図柄側の

50

処理の場合には、第2主遊技図柄変動中でない）、且つ、主遊技図柄の保留が存在する、且つ、小当り遊技中でないことが条件となる。即ち、並列抽選を実行可能であるため、第1主遊技図柄に係る処理を実行する場合には、第2主遊技図柄は変動していても問題ないが、第1主遊技図柄が変動中であった場合には、第1主遊技側に係る変動開始条件は充足しない。

【0865】

次に、ステップ1407-2で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側乱数を読み出す。次に、ステップ1407-3で、主制御基板MのCPUMCは、当該読み出した主遊技側乱数を保留情報から削除して残りの保留情報をシフト（保留消化）する。次に、ステップ1407-4で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側乱数及び遊技状態に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。次に、ステップ1407-5で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらをRAM領域に一時記憶する。次に、ステップ1407-6で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらRAM領域に一時記憶する。次に、ステップ1407-7で、主制御基板MのCPUMCは、決定した主遊技図柄に関する情報及び遊技状態情報に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、図柄変動表示開始指示コマンド等）をセットする。次に、ステップ1407-8で、主制御基板MのCPUMCは、当該変動態様に基づき、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第1主遊技図柄変動管理用タイマ（第2主遊技図柄変動管理用タイマ）にセットし、当該タイマをスタートさせる。次に、ステップ1407-9で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上で、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）の変動表示を開始する。次に、ステップ1407-10で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）変動中フラグをオンにし、ステップ1407-12に移行する。他方、ステップ1407-1でNoの場合、ステップ1407-11で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）変動中フラグがオンになっているか否かを判定する。ステップ1407-11でYesの場合には、ステップ1407-12に移行する。

【0866】

次に、ステップ1407-12で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1407-12でYesの場合、ステップ1407-13で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、確定停止図柄として表示制御し、ステップ1407-17に移行する。他方、ステップ1407-12でNoの場合、ステップ1407-14で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグがオンであるか否か又は小当り実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1407-14でYesの場合、ステップ1407-15で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）強制停止実行コマンド（サブ側へのコマンドであり、第1主遊技側が大当り又は小当りとなった場合には第2主遊技図柄がハズレで強制停止する情報を送信し、第2主遊技側が大当り又は小当りとなった場合には第1主遊技図柄がハズレで強制停止する情報を送信するコマンド）をセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1407-16で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上での主遊技図柄の変動表示を、停止図柄をハズレ図柄にして停止し、当該ハズレ図柄を確定停止図柄として表示制御し、ステップ1407-17に移行する。このように、第17実施形態においては、第1主遊技図柄が大当り図柄又は小当りにて停止した場合には、変動中の第2主遊技図柄はハズレにて強制停止し、第2主遊技図柄が大当り図柄又は小当りに

10

20

30

40

50

て停止した場合には、変動中の第1主遊技図柄はハズレにて強制停止するよう構成されている。また、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄がハズレにて強制停止する際には、強制停止する直前に、副制御基板S側への強制停止する旨のコマンドがセットされるよう構成されている。尚、第1主遊技図柄が大当り図柄又は小当りにて停止した場合には、変動中の第2主遊技図柄を一時停止させ、特別遊技又は小当り遊技の終了後に第2主遊技図柄の変動を再開させ、第2主遊技図柄が大当り図柄又は小当りにて停止した場合には、変動中の第1主遊技図柄を一時停止させ、特別遊技又は小当り遊技の終了後に第1主遊技図柄の変動を再開させるよう構成することも可能である。

【0867】

次に、ステップ1407-17で、主制御基板MのCPUMCは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1407-18で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）変動中フラグをオフし、ステップ1407-19に移行する。次に、ステップ1407-19で、主制御基板MのCPUMCは、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ1407-19でYesの場合、ステップ1407-20で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ1450に移行する。他方、ステップ1407-19でNoの場合には、ステップ1407-21で、主制御基板MのCPUMCは、停止図柄が小当り図柄であるか否かを判定する。次に、ステップ1407-21でYesの場合、ステップ1407-22で、主制御基板MのCPUMCは、小当りフラグをオンにする。

【0868】

次に、ステップ1450で、主制御基板MのCPUMCは、前述した特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。尚、ステップ1407-22の処理の終了後、ステップ1407-11、ステップ1407-14、ステップ1407-21でNoの場合にも、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

【0869】

次に、図167は、第17実施形態における第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル（第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル）、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）の一例である。本例では、第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）は、設定1、設定2、設定3の順に遊技者に付与される利益率（大当り当選確率）が高くなるよう構成されている。より具体的には、非確率変動遊技時（非確率変動遊技状態とも称する）の設定1の当り（大当り）当選確率が、約 $1/319$ に設定されており、非確率変動遊技時の設定2の当り（大当り）当選確率が、約 $1/303$ に設定されており、非確率変動遊技時の設定3の当り（大当り）当選確率が、約 $1/285$ に設定されている。また、確率変動遊技時（確率変動遊技状態とも称する）の設定1の当り（大当り）当選確率が、約 $1/31.9$ に設定されており、確率変動遊技時の設定2の当り（大当り）当選確率が、約 $1/30.3$ に設定されており、確率変動遊技時の設定3の当り（大当り）当選確率が、約 $1/28.5$ に設定されている。このように、確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率が、非確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率の約10倍（10倍以下）になっており、その比率が全設定で共通となるよう構成されている。この点は、第1主遊技側及び第2主遊技側とのいずれにおいても同様となっている。小当りの当選確率は、第1主遊技側の方が第2主遊技側より当選し易くなっており、第1主遊技側では約 $1/99$ に設定されており、第2主遊技側では約 $1/65536$ に設定されているが、第2主遊技側で小当りに当選しないよう設定してもよい。尚、小当りの当選確率は、確率変動の有無（確率変動遊技状態であるか非確率変動遊技状態であるか）によって変化しない。

【0870】

次に、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル（第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブ

ル)について説明する。ハズレ時については、本実施形態と同様であるため、説明を省略する。本実施形態との相違点は、大当たり時の停止図柄及び乱数範囲が異なる点、大当たりラウンド数(1回の大当たりにおいて実行されるラウンド数)が異なる点、小当たり図柄を備えている点である。第17実施形態では、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブルにおいて大当たり時の図柄抽選乱数が、「0~349」の場合には停止図柄として「4A」が選択され、「350~949」の場合には停止図柄として「5A」が選択され、「950~1023」の場合には停止図柄として「7A」が選択される。第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブルにおいて大当たり時の図柄抽選乱数が、「0~349」の場合には停止図柄として「4B」が選択され、「350~1023」の場合には停止図柄として「7B」が選択される。尚、「4A」に係る大当たりは4R非確変大当たり(大当たりラウンド数が4Rであり、大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行する大当たり)、「5A」に係る大当たりは4R確変大当たり(大当たりラウンド数が4Rであり、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する大当たり)、「7A」に係る大当たりは10R確変大当たり(大当たりラウンド数が10Rであり、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する大当たり)、「4B」に係る大当たりは4R非確変大当たり(大当たりラウンド数が4Rであり、大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行する大当たり)、「7B」に係る大当たりは10R確変大当たり(大当たりラウンド数が10Rであり、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する大当たり)となっている。小当たり時の第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブルでは、図柄抽選乱数が「0~599」であった場合には停止図柄として「1AK」が選択され、図柄抽選乱数が「600~899」であった場合には停止図柄として「2AK」が選択され、図柄抽選乱数が「900~1023」であった場合には停止図柄として「3AK」が選択される。小当たり時の第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブルでは、「0~1023」であった場合には停止図柄として「BK」が選択される。

【0871】

次に、図168を用いて、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル)について説明する。尚、図165の当り時(且つ、非時間短縮遊技時/時間短縮遊技時)については、本実施形態と同様であるため、説明を省略する。まず、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA)について説明する。第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルAと第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルAの特徴として、非時間短縮遊技時且つハズレ時において、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルAは、相対的に変動時間が短い変動態様(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルAよりも変動時間が短い変動態様)が選択されるよう構成されており、第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルAは、相対的に変動時間が長い変動態様(第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルAよりも変動時間が長い変動態様)が選択されるよう構成されている。つまり、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA)が選択されている場合は、第1主遊技側のハズレ変動の変動時間が短く、第2主遊技側のハズレ変動の変動時間が長くなっている。第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA(ハズレ時、非時間短縮遊技時)では、変動態様抽選乱数が「0~1023」であった場合には、変動時間が14秒の変動態様a1が選択される。第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA(ハズレ時、非時間短縮遊技時)では、変動態様抽選乱数が「0~1023」であった場合には、変動時間が60秒の変動態様b1が選択される。第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA(ハズレ時、時間短縮遊技時)では、変動態様抽選乱数が「0~1023」であった場合には、変動時間が3秒の変動態様a0が選択される。第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA(ハズレ時、時間短縮遊技時)では、変動態様抽選乱数が「0~1023」であった場合には、変動時間が3秒の変動態様b0が選択される。

【0872】

次に、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB)について説明する。第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルBと第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルBの特徴として、非時間短縮遊技時且つハズレ時において、第1

主遊技変動態様決定用抽選テーブルBは、相対的に変動時間が長い変動態様（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルBよりも変動時間が長い変動態様）が選択されるよう構成されており、第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルBは、相対的に変動時間が短い変動態様（第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルBよりも変動時間が長い変動態様）が選択されるよう構成されている。つまり、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）が選択されている場合は、第1主遊技側のハズレ変動の変動時間が長く、第2主遊技側のハズレ変動の変動時間が短くなっており、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA）が選択されている場合と第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）が選択されている場合とでは、第1主遊技側と第2主遊技側のハズレ変動の変動時間の長短が逆転している。第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（ハズレ時、非時間短縮遊技時）では、変動態様抽選乱数が「0～1023」であった場合には、変動時間が60秒の変動態様a2が選択される。第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（ハズレ時、非時間短縮遊技時）では、変動態様抽選乱数が「0～1023」であった場合には、変動時間が14秒の変動態様b2が選択される。第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（ハズレ時、時間短縮遊技時）では、変動態様抽選乱数が「0～1023」であった場合には、変動時間が3秒の変動態様a0が選択される。第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（ハズレ時、時間短縮遊技時）では、変動態様抽選乱数が「0～1023」であった場合には、変動時間が3秒の変動態様b0が選択される。

【0873】

次に、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC）について説明する。第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルCと第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルCの特徴として、非時間短縮遊技時且つハズレ時において、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルCと第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルCとで、同一の変動時間の変動態様が選択されるよう構成されており、相対的に短い変動時間の変動態様が選択されるよう構成されている。つまり、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC）が選択されている場合は、第1主遊技側と第2主遊技側のいずれの変動においても、ハズレ変動の変動時間が短くなっている。第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC（ハズレ時、非時間短縮遊技時）では、変動態様抽選乱数が「0～1023」であった場合には、変動時間が14秒の変動態様a1が選択される。第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC（ハズレ時、非時間短縮遊技時）では、変動態様抽選乱数が「0～1023」であった場合には、変動時間が14秒の変動態様b2が選択される。第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC（ハズレ時、時間短縮遊技時）では、変動態様抽選乱数が「0～1023」であった場合には、変動時間が3秒の変動態様a0が選択される。第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC（ハズレ時、時間短縮遊技時）では、変動態様抽選乱数が「0～1023」であった場合には、変動時間が3秒の変動態様b0が選択される。

【0874】

次に、図169を用いて、小当りによる変動態様決定用抽選テーブルの遷移について説明する。尚、ここでは、ハズレ時且つ非時間短縮遊技時に参照する第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA）、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC）の遷移を説明するが、当り時には当り時用の第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（当り時用の第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）を参照することを補足しておく。図169が示す通り、第1主遊技側において小当りに当選した場合、停止した小当り図柄に応じて変動態様決定用抽選テーブルが選択されるよう構成されている。具体的には、小当り図柄が1AKであった場合、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA）が選択され、小当り図柄が2AKであった場合、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）が選択され、小当り図柄が3

A Kであった場合、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC）が選択されるよう構成されている。

【0875】

このように、第17実施形態では、小当り図柄に応じて第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）が移行するよう構成されている。この構成を用いることで、次のゲーム性を実現することが可能となる。

【0876】

まず、第17実施形態における前提の構成を説明する。

（1）並列抽せん（第1主遊技図柄と第2主遊技図柄が同時に変動可能）である

（2）第1主遊技側に小当りを備える

（3）小当りによって第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル及び第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルが変更され得る

【0877】

次に、具体的な遊技の流れを、第17実施形態の特徴点を含め説明する。まず、電源投入後（RAMクリア後）には、非時間短縮遊技状態であり、且つ、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA）が選択される状態となっている。電源投入後（RAMクリア後）は、非時間短縮遊技状態であるため、左打ちを行い、振分始動口ユニットC50へ遊技球が入球し、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B30とへ遊技球が交互に入球する。また、第17実施形態では、第1主遊技図柄と第2主遊技図柄とが並列して変動可能であり、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルAにおいては、ハズレ時の変動時間が14秒であり、第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルAにおいては、ハズレ時の変動時間が60秒であるため（第1主遊技図柄の変動時間の方が第2主遊技図柄の変動時間よりも相対的に短時間であるため）、第1主遊技側の図柄変動の方が比較的多く行われる。第1主遊技始動口A10に入球し、小当りに当選すると、小当り図柄の種類に応じて次の遊技以降の変動態様決定用抽選テーブルが選択される。例えば、第1主遊技側にて小当り図柄2AKが停止したとすると、2AKに係る小当りが実行され、次の遊技以降は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）が選択される。

【0878】

第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルBでは、ハズレ時の変動時間が60秒であり、第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルBでは、ハズレ時の変動時間が14秒であり、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA及び第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルAとはハズレ時の変動時間の長さが逆転しているため、第2主遊技側の図柄変動の方が比較的多く行われるようになる。第1主遊技側では、10R確変大当りが約5%で選択され、第2主遊技側では、10R確変大当りが約65%で選択されるため、第1主遊技側よりも第2主遊技側の図柄変動の方が遊技者にとって有利になっており、前述したように第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）が選択されている場合には第2主遊技側の抽選回数（変動回数）が多くなるため、第1主遊技側で抽選（及び変動）を行う回数が多い第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA）が選択されている場合よりも第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）が選択されている場合の方が有利な状態であると言える。また、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）が選択されている場合には、演出表示装置SGでは、特殊モード（例えば、夜背景画面）に突入させ、10R確変大当り{約1500発（賞球15個×10カウント×10ラウンド）}を獲得し易いモードであることを示唆し、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA）が選択されている場合には、演出表示装置SGでは、通常モード（例えば、昼背景画面）に突入させることで、遊技者に有利な状態であることを視覚的に認識させることができるよう構成されている。

【0879】

さらに第1主遊技側で小当りに当選し、小当り図柄3AKが停止したとすると、次の遊技以降は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC）が選択される。第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC）では、第1主遊技側、第2主遊技側ともにハズレ時に1.4秒の変動時間が選択されるため、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA）、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）よりも、大当りまでに要する時間が短くなる（大当り確率は変わらないため、平均の変動時間が短時間であるほど大当りまでに要する時間が短くなる）。ここで、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC）が選択されている場合には、演出表示装置SGでは、特殊モード（例えば、夕方背景画面）に突入させ、短い変動時間となっていて大当りまでに要する時間が短いモードであることを示唆する。また、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC）選択時の特殊モードの背景は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）選択時の特殊モードの背景とは異なっているため、遊技者はどのモードに滞在しているか（どのテーブルが選択されているか）を認識可能に構成されている。なお、背景に関する構成は本例の構成には限定されず、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）選択時においても、昼背景画面や夕方背景画面が選択されることがあり、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC）選択時においても、昼背景画面や夕方背景画面が選択されることがあるよう構成してもよく、そのように構成することで、遊技者はどのテーブルが選択されているかに注目しながら遊技を進行することができる。また、各テーブル選択時の変動時間の選択傾向についても、変動時間の種類を増加させてもよいし、変動時間の選択率を変更してもよく、例えば、選択され得る変動時間の種類をすべてのテーブルで同一とし、選択確率を異ならせることで、現在どのテーブルが選択されているかを遊技者に判別され難くすることができる。

【0880】

尚、演出表示装置SGでは、第1主遊技側の変動と第2主遊技側の変動の双方を表示するように構成しても良く、例えば、第1主遊技側の変動と第2主遊技側の変動をそれぞれ演出表示装置SGの表示領域の半分を使用して表示（例えば、左右に表示、上下に表示）したり、変動時間が短い変動態様決定用抽選テーブルが選択されている主遊技側（第1主遊技側と第2主遊技側とで、現在選択されているテーブルにおける変動時間の平均値が短時間である方）の表示領域を大きく表示する等とすることができる。また、変動時間が短い変動態様決定用抽選テーブルが選択されている主遊技側の表示領域のみを表示しておき、変動時間が長い変動態様決定用抽選テーブルが選択されている主遊技側にて大当り期待度が高い変動となった場合や大当りとなる変動となった場合には、大当り期待度の高い変動や大当りとなる変動の表示に切り替える（表示領域を切り替える）構成等とすることもできる。

【0881】

このように、小当りにより第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）を変更することで第1主遊技側と第2主遊技側との変動時間の傾向が相違することと、第1主遊技側と第2主遊技側とで大当りラウンド数の選択割合が異なることにより、多様な遊技性を提供することが可能であるが、第17実施形態ではさらに「設定」が設けられており、設定による大当り確率の違いも大きくゲーム性に影響する。具体的には、設定1の場合、約1/320で大当りとなり、設定3の場合、約1/285で大当りになるため、設定3である場合に第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）が選択されていると、第2主遊技側での抽選（及び変動）回数が多くなり、10R確変大当りを獲得し易い状態となっている。

【0882】

尚、設定と第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）とにより、移行する演出モードの選択割合を予め定めていても良く、例えば、設

定1且つ第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA）では、通常背景（昼背景画面）になり易く、特殊モード（夕方背景画面、夜背景画面）になり難く、設定3且つ第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）や設定3且つ第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC）では、特殊モードになり易く、通常背景になり難いよう構成しても良い。さらに、設定3且つ第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）の場合は、極稀に他の状態（設定3且つ第1主遊技（第2主遊技）変動態様決定用抽選テーブルB以外）では出現しない宇宙背景画面になり、設定3（高設定）であることを示唆するよう構成してもよい。そのように構成することにより、遊技者は設定を推測しながら遊技を進行することができる。

10

【0883】

第17実施形態では、小当り図柄によって第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）を変更するよう構成したが、小当り図柄によって第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）の遷移パターンを予め定めることも可能である。具体的には、小当り図柄1AKの場合、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）を10回→第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC）を10回、小当り図柄2AKの場合、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）を20回→第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC）を10回、小当り図柄3AKの場合、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）を30回→第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC）を20回、のように、選択された第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）が予め定められた変動回数分だけ選択されるように構成することができる。また、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA）を経由せずに第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）の選択が開始されるよう構成したり、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA）→第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC）→第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）、等のように、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）が2回以上変更される構成としたり、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）→第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA）→第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）、のように、一度有利な状態が終了したとみせかけて、再度有利な状態とするように変更すること等も可能である。

20

30

【0884】

上述した通り、一方の主遊技側で小当り図柄が停止した場合、他方の主遊技側の変動を強制的にハズレで終了させるよう構成することができ（大当り図柄が停止した場合も同様に構成してもよい）、このように構成することで、変動時間が長い変動態様決定用抽選テーブルから変動時間が短い変動態様決定用抽選テーブルに変更された場合でも、即座に変動時間が短い変動態様決定用抽選テーブルによる変動を開始することが可能となる。

40

【0885】

尚、第17実施形態の遊技機において、時間短縮遊技状態の終了条件、確率変動遊技状態（STの場合）の終了条件、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA）の終了条件、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）の終了条件、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC）の終了条件は、第1主遊技図柄の変動が所定回数に達した場合、第2主遊技図柄の変動が所定回数に達した場合、第1主遊技図柄の変動及び第2主遊技図柄の変動の合計変動回数が所定回数に達した場合、であ

50

ってよい。また、時間短縮遊技状態の終了条件、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA）の終了条件、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB）の終了条件、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC）の終了条件は、第1主遊技図柄の変動が規定回数に達した場合、第2主遊技図柄の変動回数が特定の回数に達した場合、第1主遊技図柄の変動及び第2主遊技図柄の変動の合計変動回数が所定回数に達した場合、のうち一又は複数の条件を備えていてもよい。

【0886】

（第17実施形態の変更例）

図170は、第17実施形態の変更例におけるぱちんこ遊技機の正面図である。本図では、左打ち時には、第1主遊技始動口A10に入球し易いように構成されており、右打ち時には、第2主遊技始動口B10、上第2主遊技始動口B30、大入賞口C10、に入球し易いように構成されている。上第2主遊技始動口B30は、第2主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的な構成としては、上第2主遊技始動口B30は、上第2主遊技始動口入球検出装置B31sと、上第2主遊技始動口電動役物B31dと、を備える。上第2主遊技始動口入球検出装置B31sは、上第2主遊技始動口B30への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2主遊技始動口入球情報を生成する。次に、上第2主遊技始動口電動役物B31dは、上第2主遊技始動口B30に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に変化する。このように、第17実施形態の変更例においては、第2主遊技側に対応する始動口として、第2主遊技始動口B10と上第2主遊技始動口B30との2つの始動口を有している。尚、上第2主遊技始動口B30が、左右に羽根を備える電動式チューリップ（所謂電チュー）と称する入球装置となっている構成を例示したが、これに限られず、ペロ型電チュー（所謂ペロ電）と称する遊技球を入球させるための板が前後に変化するタイプ、片羽根のみが備えられているタイプ、などの電チューを採用しても良い。

【0887】

この構成では、主に第1主遊技側（第1主遊技始動口A10）で遊技を行い、第1主遊技側で小当りに当選すると、第2主遊技側の変動時間が短くなるため、右打ちして、第2主遊技側（第2主遊技始動口B10）で遊技を行うことが可能となる。第17実施形態で説明したように、このときには、特殊モード（例えば、夕方背景画面、夜背景画面）へ移行させて10R確定大当り（約1500発）を獲得し易いモードであることを示唆する。さらにこのときは、遊技者が発射すべき位置を認識し易くするために、演出表示装置SGにて「→→右打ち→→」の文字等を表示したり、「右打ちして下さい」等の音声による報知をするのが好ましい。

【0888】

第17実施形態の変更例においても、第17実施形態に記載した一部の構成を適用可能であることは言うまでもなく、例えば、小当り図柄によって第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）の遷移パターンを予め定める構成等を適用可能である。

【0889】

また、別の変更例として、確率変動遊技状態への突入率及び確率変動遊技状態の継続率を、第1主遊技側と第2主遊技側とで異ならせる構成（所謂VST機）としてもよい。この構成（VST機）について補足すると、大入賞口内に設けられた特定領域（V領域）を遊技球が通過することで大当り終了後に確率変動遊技状態を付与する構成であり、大当りとなった停止図柄によって、遊技球が特定領域を通過可能となるか否かが予め定められている。具体的には、例えば、第1主遊技側では50%で特定領域を通過可能（確率変動遊技状態が付与される）とし（第1主遊技側の大当りの50%で、特定領域に入球容易となる大当り図柄が決定されるようにする）、第2主遊技側では約100%で特定領域を通過可能（確率変動遊技状態が付与される）とする（第2主遊技側の大当りの100%で、特定領域に入球容易となる大当り図柄が決定されるようにする）よう構成される。尚、確率

変動遊技状態はSTと呼ばれる、確率変動機能が所定の変動回数に到達すると終了する構成となっている。

【0890】

(第18実施形態)

第12実施形態の変更例をさらに変更して、以下の遊技性を有する遊技機を提供することができる。

【0891】

はじめに、図171は、第18実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。本図では、遊技領域の左側を流下する遊技球は、第1主遊技始動口A10に入球可能に構成されており、遊技領域の右側を流下する遊技球は、右第1主遊技始動口A30、第2主遊技始動口B10、大入賞口C10に入球可能に構成されている。具体的な構成としては、右第1主遊技始動口A30は、右第1主遊技始動口入球検出装置A31sと、右第1主遊技始動口電動役物A31dと、を備える。右第1主遊技始動口入球検出装置A31sは、右第1主遊技始動口A30への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1主遊技始動口入球情報を生成する。次に、右第1主遊技始動口電動役物A31dは、右第1主遊技始動口A30に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に変化する。尚、右第1主遊技始動口A30が、左右に羽根を備える電動式チューリップ（所謂電チュー）と称する入球装置となっている構成を例示したが、これに限られず、ペロ型電チュー（所謂ペロ電）と称する遊技球を入球させるための板が前後に変化するタイプ、片羽根のみが備えられているタイプ、などの電チューを採用しても良い。

【0892】

次に、図172は、第18実施形態における第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル（第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル）、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）の一例である。本例では、第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）は、設定1、設定2、設定3の順に遊技者に付与される利益率（大当たり当選確率）が高くなるよう構成されている。より具体的には、非確率変動遊技時の設定1の当り（大当たり）当選確率が、約 $1/319$ に設定されており、非確率変動遊技時の設定2の当り（大当たり）当選確率が、約 $1/303$ に設定されており、非確率変動遊技時の設定3の当り（大当たり）当選確率が、約 $1/285$ に設定されている。また、確率変動遊技時の設定1の当り（大当たり）当選確率が、約 $1/31.9$ に設定されており、確率変動遊技時の設定2の当り（大当たり）当選確率が、約 $1/30.3$ に設定されており、確率変動遊技時の設定3の当り（大当たり）当選確率が、約 $1/28.5$ に設定されている。このように、確率変動遊技時の当り（大当たり）当選確率が、非確率変動遊技時の当り（大当たり）当選確率の約10倍（10倍以下）になっており、その比率が全設定で共通になるよう構成されている。この点は、第1主遊技側、第2主遊技側も同様となっている。第2主遊技側では、小当たりの当選確率が当否抽選の約99%（約 $1/1.03$ ）に設定されている。

【0893】

次に、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル（第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル）について説明する。第18実施形態では、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブルにおいて大当たり時の図柄抽選乱数が、「0～349」の場合には停止図柄として「4A」が選択され、「350～949」の場合には停止図柄として「5A」が選択され、「950～1023」の場合には停止図柄として「7A」が選択される。第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブルにおいて大当たり時の図柄抽選乱数が、「0～349」の場合には停止図柄として「4B」が選択され、「350～1023」の場合には停止図柄として「7B」が選択される。尚、「4A」に係る大当たりは4R非確変大当たり（大当たりラウンド数が4Rであり、大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行する大当たり）、「5A」に係る大当たりは4R確変大当たり（大当たりラウンド数が4Rであり、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移

行する大当り)、「7 A」に係る大当りは10 R確変大当り(大当りラウンド数が10 Rであり、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する大当り)、「4 B」に係る大当りは4 R非確変大当り(大当りラウンド数が4 Rであり、大当り終了後に非確率変動遊技状態に移行する大当り)、「7 B」に係る大当りは10 R確変大当り(大当りラウンド数が10 Rであり、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する大当り)となっており、「4 A」、「4 B」は大当り終了後に時間短縮遊技状態が30回(主遊技図柄が30回変動するまで)、「5 A」は大当り終了後に時間短縮遊技状態が100回(主遊技図柄が100回変動するまで)、「7 A」、「7 B」は大当り終了後に時間短縮遊技状態が0回付与される(言い換えると、時間短縮遊技状態が付与されず非時間短縮遊技状態となる)大当り図柄である。小当り時の第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブルでは、図柄抽選乱数が「0

10

【0894】

次に、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル)について、第12実施形態からの変更点を説明する。当り時(且つ、非時間短縮遊技時/時間短縮遊技時)については、本実施形態及び第12実施形態と同様であるため、説明を省略し、ハズレ時の第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル)、小当り時の第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルについて説明する。まず、ハズレ時且つ時間短縮遊技時における第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルでは、変動態様抽選乱数が「0~899」であった場合には、変動時間が3秒の変動態様a0が選択され、変動態様抽選乱数が「900~999」であった場合には、変動時間が10秒の変動態様a1が選択され、変動態様抽選乱数が「1000~1023」であった場合には、変動時間が60秒の変動態様a3が選択される。次に、ハズレ時且つ非確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時における第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルでは、変動態様抽選乱数が「0~1023」であった場合には、変動時間が300秒の変動態様b10が選択される。次に、ハズレ時且つ確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時における第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルでは、変動態様抽選乱数が「0~1023」であった場合には、変動時間が10秒の変動態様b11が選択される。次に、小当り時且つ非確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時における第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルでは、変動態様抽選乱数が「0~1023」であった場合には、変動時間が300秒の変動態様BK0が選択される。次に、小当り時且つ確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時における第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルでは、変動態様抽選乱数が「0~1023」であった場合には、変動時間が2秒の変動態様BK1が選択される。このように、非確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時には、第2主遊技始動口B10に入球させても変動時間が長いため、効率良く遊技することができないように構成されている(遊技者は非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態では第2主遊技始動口B10に向けて遊技球を発射しない遊技性となっている)。

20

30

【0895】

このように、第18実施形態では、第2主遊技側では高確率で小当りに当選するよう構成されている。この構成を用いることで、次のゲーム性を実現することが可能となる。

【0896】

40

まず、第18実施形態における前提の構成を説明する。

(1) 並列抽せん

(2) 確率変動遊技状態は、次回大当りまで継続する

(3) 大当り図柄に応じて時間短縮遊技状態(時短)回数が異なる

(4) 第2主遊技側では、高確率で小当りに当選する

(5) 非確率変動遊技状態で第2主遊技始動口に入球した場合の変動時間は相対的に長く(例えば、ハズレや小当りで300秒、350秒等)、確率変動遊技状態で第2主遊技始動口に入球した場合の変動時間は相対的に短い(例えば、2秒、3秒が選択され易い等)

(6) 第1主遊技始動口(後述する右第1主遊技始動口A30)に電チューが備えられている

50

【0897】

次に、図173を用いて、具体的な遊技の流れを、第18実施形態の特徴点を含め説明する。まず、電源投入後（RAMクリア後）には、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となっており、前述した通り、第2主遊技側のハズレ時や小当り時の変動時間は常に長くなる（例えば、300秒）よう構成されているため、主に第1主遊技始動口A10に遊技球を入球させて遊技を行う。次に、第1主遊技側にて大当りに当選した場合、大当り遊技を行う。次に、第1主遊技側にて大当りとなった停止図柄が、大当り終了後に非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となる図柄であった場合には、大当り遊技終了後に非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態へ移行し、主に右第1主遊技始動口A30に遊技球を入球させて遊技を行う。非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて、主遊技図柄の変動回数が、大当りとなった停止図柄に応じて付与された時間短縮遊技状態の回数（例えば、30回、100回等）に達すると、時間短縮遊技状態が終了し、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態へと移行する。

10

【0898】

他方、第1主遊技側にて大当りとなった停止図柄が、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となる図柄であった場合には、大当り遊技終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態へ移行し、主に右第1主遊技始動口A30に遊技球を入球させて遊技を行う。確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて、主遊技図柄の変動回数が、大当りとなった停止図柄に応じて付与された時間短縮遊技状態の回数（例えば、30回、100回等）に達すると、時間短縮遊技状態が終了し、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態へと移行する。確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態では、主に第2主遊技始動口B10に遊技球を入球させて遊技を行う。第2主遊技始動口への入球によって高確率で小当りに当選するため、小当りによって大入賞口が開放し、大入賞口に遊技球が入球することで、出玉を獲得可能である。確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて第2主遊技側で大当りに当選した場合、第1主遊技側にて大当りに当選した場合と同様に、第2主遊技側にて大当りとなった停止図柄に応じて移行する遊技状態が定められている。尚、第2主遊技側の大当りでは、第1主遊技側の大当りとは異なる割合で遊技状態が移行する、第1主遊技側の大当りとは時間短縮遊技状態の回数が異なる、等のように構成しても良く、本例では、第2主遊技側の大当りでは、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態へ移行しないよう構成されている。

20

30

【0899】

他方、第1主遊技側にて大当りとなった停止図柄が、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となる図柄であった場合には、大当り遊技終了後に（確率変動遊技状態且つ）時間短縮遊技状態を経由せず、直接、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態へ移行し、主に第2主遊技始動口B10に遊技球を入球させて遊技を行う。

【0900】

ここで、設定を備えることによる各遊技状態の特徴を説明する。

（1）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態

非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態では、第1主遊技始動口A10へ遊技球を入球させて大当りを目指す遊技性であり、設定による大当り確率（本例では、設定1：約 $1/319$ 、設定2：約 $1/303$ 、設定3：約 $1/285$ ）の差が当該遊技状態における設定を備えることによる特徴である。

40

（2）非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態

非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態では、右第1主遊技始動口A30へ遊技球を入球させて大当りを目指す遊技性であり、設定による大当り確率の差により、当該遊技状態を抜ける（時間短縮遊技状態が終了する）割合が異なることが特徴である。高設定（本例では、設定3：約 $1/285$ ）の方が低設定（本例では、設定1：約 $1/319$ ）である場合よりも、当該遊技状態を抜ける割合が低く、持ち球を減らすことなく連荘させることが可能である。

（3）確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態

50

確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態では、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と同様に、右第1主遊技始動口A30へ遊技球を入球させて大当りを目指す遊技性であり、設定による大当り確率の差により、当該遊技状態を抜ける（時間短縮遊技状態が終了する）割合が異なることが特徴である（時間短縮遊技状態が終了するまでに大当りに当選できる確率が設定によって異なるため）。高設定（本例では、設定3：約1／28.5）である場合の方が低設定（本例では、設定1：約1／31.9）である場合よりも、当該遊技状態を抜ける割合が低く、持ち球を減らすことなく連荘させることが可能である。一方、当該遊技状態を抜ける（時間短縮遊技状態が終了する）と、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となり、第2主遊技始動口B10へ遊技球を入球させて大当りを目指す遊技性となる。第2主遊技始動口B10では、小当りが高確率で発生するため、出玉を増やしながらか遊技することができ、さらに、停止し得る大当りの停止図柄が高ラウンド大当り（実行されるラウンド数が相対的に多い大当り）等である場合が多く、本例では、10R大当りが発生し易くなっている。従って、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態では、低設定である場合の方が高設定である場合よりも、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態を抜けて確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態へ移行する可能性が高いため、有利であるとも言える。

10

（4）確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態

確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態では、第2主遊技始動口B10で大当りを狙う遊技であり、設定による大当り確率の差により、当該遊技状態を抜ける（確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態が終了する）割合が異なること、小当りにより出玉を獲得可能であること、が特徴である。高設定（本例では、設定3：約1／28.5）である場合の方が低設定（本例では、設定1：約1／31.9）である場合よりも、大当りによる出玉を獲得し易いが、大当りにより、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態へ移行する可能性が高くなってしまふ。反対に、低設定である場合の方が高設定である場合よりも、大当りに当選して非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態へ移行する可能性が低く、小当りによって出玉を増加させやすいが、大当りに当選し難いため短時間で出玉を増加させ難くなっている。

20

【0901】

尚、電チューが備えられた右第1主遊技始動口A30に入球し易いよう、右第1主遊技始動口A30の直上において、遊技球の落下速度が低速になるよう構成しても良く、例えば、釘等により遊技球が左右に移動するように落下させることで落下速度を低速にすることができる。

30

【0902】

次に、演出表示装置SGにおける演出について説明する。（非確率変動遊技状態／確率変動遊技状態且つ）時間短縮遊技状態では、時間短縮遊技状態が終了することにより、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行して連荘状態（遊技者にとって有利な遊技状態）が終了する又は確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行して連荘状態が継続するため、どちらに移行する可能性が高いのかを煽る演出を行う。例えば、味方キャラが敵キャラを攻撃して倒すと確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することを報知し、倒せなければ非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することを報知する。このとき、時間短縮遊技状態中は、敵キャラへ与えたダメージを累積してインジケータで表示し、インジケータが増加してMAXになると敵キャラを倒す、反対に、インジケータが減少して残りゲージがなしになると敵キャラを倒す、という構成としても良い。尚、敵キャラへ与えるダメージを副制御基板Sでの抽選により決定するが、現在の遊技状態が確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であれば大ダメージが選択され易く、現在の遊技状態が非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であれば小ダメージが選択され易く構成するのが好適である。また、演出方法は、これに限定されず、例えば、味方キャラが、敵が制圧している拠点や関門を突破し、突破した段階により移行する遊技状態を示唆又は報知するよう構成しても良い。また、時間短縮遊技状態を抜ける可能性を示唆する（言い換えると、設定を示唆する又は設定による大当り確率を示唆する）ように、時間短縮

40

50

遊技状態を抜ける可能性が低いことを示すインジケータ又は時間短縮遊技状態を抜ける可能性が高いことを示すインジケータを増加させる、増減させる、等の構成としても良い。なお、当該演出の実行期間としては、時間短縮遊技状態における最終変動にて実行するよう構成してもよいし、時間短縮遊技状態が終了直前の5回の図柄変動に亘って実行するよう構成してもよい。

【0903】

次に、変更例として、第1主遊技側と第2主遊技側が備える大当たり時に付与する時間短縮遊技状態の回数の一例を説明する。第1主遊技側では、時間短縮遊技状態を50回又は100回のうちいずれかを付与可能であり、第2主遊技側では、時間短縮遊技状態が付与されないように構成することにより、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行しづらいたが、一度移行すると抜けづらく、小当たりと大当たりにより短時間で多くの出玉を獲得させることが可能な遊技性を提供することができる。

【0904】

また、別の変更例として、確率変動遊技状態への突入率及び継続率を第1主遊技側と第2主遊技側とで異ならせる構成（所謂VST機）としてもよい。具体的には、第1主遊技側では50%で特定領域を通過可能（確率変動遊技状態が付与される）とし、第2主遊技側では100%で特定領域を通過可能（確率変動遊技状態が付与される）とするよう構成される。尚、確率変動遊技状態はSTと呼ばれる、確率変動機能が所定の変動回数に到達すると終了する構成となっている。この構成とした場合には、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となった場合であっても、確率変動機能が所定の変動回数に到達すると終了する可能性がある遊技性となる。

【0905】

（第19実施形態）

次に、図174は、第19実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル（第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル）、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）の一例である。主に確率変動遊技状態において設定を推測可能な第2主遊技用当否抽選テーブルとなっている。第2主遊技用当否抽選テーブルでは、非確率変動遊技時において、設定1は、第2当否抽選乱数が「0～204」の場合に当たり（大当たり）となり、第2当否抽選乱数が「205～2299」の場合にハズレとなり、第2当否抽選乱数が「2300～65535」の場合に当たり（小当たり）となる。設定2は、第2当否抽選乱数が「0～215」の場合に当たり（大当たり）となり、第2当否抽選乱数が「216～2299」の場合にハズレとなり、第2当否抽選乱数が「2300～65535」の場合に当たり（小当たり）となる。設定3は、第2当否抽選乱数が「0～229」の場合に当たり（大当たり）となり、第2当否抽選乱数が「230～2299」の場合にハズレとなり、第2当否抽選乱数が「2300～65535」の場合に当たり（小当たり）となる。次に、第2主遊技用当否抽選テーブルでは、確率変動遊技時において、設定1は、第2当否抽選乱数が「0～2049」の場合に当たり（大当たり）となり、第2当否抽選乱数が「2050～2299」の場合にハズレとなり、第2当否抽選乱数が「2300～65535」の場合に当たり（小当たり）となる。設定2は、第2当否抽選乱数が「0～2159」の場合に当たり（大当たり）となり、第2当否抽選乱数が「2160～2299」の場合にハズレとなり、第2当否抽選乱数が「2300～65535」の場合に当たり（小当たり）となる。設定3は、第2当否抽選乱数が「0～2299」の場合に当たり（大当たり）となり、第2当否抽選乱数が「2300～65535」の場合に当たり（小当たり）となる。

【0906】

このように、確率変動遊技時に第2主遊技側でハズレが発生しなければ設定3であることが確定し、設定1と設定2は、ハズレの発生頻度からどちらの設定であるかを推測することが可能となっており、遊技者に確率変動遊技時に移行させて設定を推測したいと思わせることができ、非確率変動遊技時における稼働を促進させることができる。

【0907】

次に、変更例として、図175を用いて、第2主遊技側にハズレ時の停止図柄を複数備え、設定によりハズレ時の停止図柄の選択割合が異なるよう構成した一例を説明する。ハズレ時の第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブルでは、設定1は、図柄抽選乱数が「0～799」の場合に停止図柄として「1F」が選択され、図柄抽選乱数が「800～1023」の場合に停止図柄として「2F」が選択される。設定2は、図柄抽選乱数が「0～699」の場合に停止図柄として「1F」が選択され、図柄抽選乱数が「700～1023」の場合に停止図柄として「2F」が選択される。設定3は、図柄抽選乱数が「0～599」の場合に停止図柄として「1F」が選択され、図柄抽選乱数が「600～1023」の場合に停止図柄として「2F」が選択される。

【0908】

非確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時におけるハズレ時には、停止図柄が「1F」と「2F」のいずれであっても、第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルにおいて、変動態様抽選乱数が「0～1023」であった場合に、変動時間が300秒の変動態様b10が選択されるよう構成されており、また、（非確率変動遊技時／確率変動遊技時且つ）時間短縮遊技時におけるハズレ時には、停止図柄が「1F」と「2F」のいずれであっても、第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルにおいて、変動態様抽選乱数が「0～899」であった場合に、変動時間が3秒の変動態様b0が選択され、変動態様抽選乱数が「900～923」であった場合に、変動時間が10秒の変動態様b1が選択され、変動態様抽選乱数が「924～1023」であった場合に、変動時間が60秒の変動態様b3が選択されるよう構成されている。

【0909】

確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時におけるハズレ時には、停止図柄が「1F」であるか「2F」であるかに応じて、第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルが異なっており、停止図柄が「1F」の場合には非リーチとなる変動態様b20、b21、b22のいずれかが選択され、停止図柄が「2F」の場合には、リーチとなる変動態様b30、b31のいずれかが選択されるよう構成されている。

【0910】

このように、非確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時、又は、（非確率変動遊技時／確率変動遊技時且つ）時間短縮遊技時には、ハズレ時の第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルが、選択された停止図柄によって異なることなく同一であるため、遊技者は変動態様から設定を推測することができず、停止図柄が表示された際に停止図柄を確認し、自らカウントすることで設定を推測することができる。尚、非確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時は第2主遊技側の変動時間として、ハズレ時又は小当り時は、300秒の長変動が選択されるよう構成されており、さらに、ほぼ小当りとなるため、設定を推測することは極めて困難であり、（非確率変動遊技時／確率変動遊技時且つ）時間短縮遊技時は、右第1主遊技始動口A30に遊技球が入球する頻度が高いため、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球する頻度が低くなっているため、設定を推測することが困難である。

【0911】

このように構成することにより、確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時におけるハズレ時に、リーチとなった変動態様の発生回数をカウントすること（＝リーチの発生頻度）により、設定を推測することが可能な遊技機となっており、遊技状態が確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時のときにのみリーチの発生回数をカウントして設定を推測することが可能な構成とすることで、遊技者に確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時に移行させて設定を推測したいと思わせることができ、非確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時における稼働を促進させることができる。尚、リーチとなった変動態様の発生回数をカウント可能な構成でなくともよく、例えば、特定の予告や演出が発生する変動態様であったり、特定の変動時間の変動態様であってもよく、また、確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時で設定を推測することが可能な構成としたが、他の遊技状態において設定を推測することが可能な構成としてもよい。

【0912】

尚、第1主遊技用当否テーブル及び第2主遊技用当否テーブルに当り（大当り）がなく、ほぼ当り（小当り）となる遊技性の場合には、設定により小当り確率が異なることはなく、小当り遊技中に特定領域（V領域）を通過することで大当りとなり、小当り図柄に基づいて付与される時間短縮遊技状態の回数が決定される。設定により小当り図柄の選択割合が異なるよう構成することで、設定により連荘し易さが異なる遊技性を提供することができる。さらに、上述した、ハズレ図柄を複数備え、設定によりハズレ図柄の選択割合が異なる構成を採用することで、設定を推測可能とすることもできる。尚、設定により小当り確率が異なる構成としても良い。

【0913】

（第20実施形態）

第20実施形態では、設定を備えた遊技機における副制御基板Sにより設定を示唆するタイミング（条件）及び演出の一例を示す。

【0914】

（1）設定を示唆するタイミング

設定を示唆するタイミングの一例として、保留数が所定数となった場合が挙げられる。例えば、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において主に第1主遊技始動口のみで遊技が行われる機種である場合には、保留数が最大数である4個になった場合、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口と第2主遊技始動口とで交互に遊技が行われる機種である場合（例えば、第17実施形態）には、保留数が最大数である8個になった場合である。尚、保留数が所定数となった場合に必ず設定を示唆する演出（設定示唆演出）を実行する構成でなくとも良く、保留数が所定数となった場合に設定示唆演出を実行するか否かを抽選（実行可否抽選）により決定する構成、第1主遊技始動口への入球数により設定示唆演出を実行可能（設定示唆演出を実行する又実行可否抽選を実行する）とする構成、第2主遊技始動口への入球数により設定示唆演出を実行可能とする構成、第1主遊技始動口と第2主遊技始動口への合計入球数により設定示唆演出を実行可能とする構成、保留ありの状態（＝保留が途切れない状態）で始動口へ入球した場合にカウントアップするカウンタのカウント値が一定値（例えば、10）になると設定示唆演出を実行可能（一定値に達すると設定示唆演出を実行する又実行可否抽選を実行する）とする構成、保留数が最大数の状態でさらに所定数（例えば、2個）の入球があった場合に設定示唆演出を実行可能とする構成、等であっても良い。入球数によって設定示唆演出を実行可能とする構成又は保留数が最大数の状態でさらに所定数（例えば、2個）の入球があった場合に設定示唆演出を実行可能とする構成の場合には、保留数が最大数になった場合に発射を停止させる、所謂止め打ちを防止することができる。具体的には、遊技者にとっては、保留数が最大数になったとしてもさらに入球させることで設定示唆の恩恵を得ることができ、遊技場の営業者（管理者）にとっては、遊技者が、保留数が最大数の状態でさらに遊技球を発射すると、遊技球が始動口へ入球したとしても当否抽選の対象とならないため、全ての入球が当否抽選の対象となる場合よりも大当りとなる可能性を下げることができ、また、発射した遊技球の全てが始動口等の入賞口へ入球することはなく、賞球を伴わない無駄玉が増えるため、売り上げを増加させることができる。つまり、遊技者と遊技場の営業者（管理者）の双方にメリットをもたらすことができる。また、設定を示唆するタイミングは、保留数が所定数になった場合に限られず、所定の予告（例えば、会話予告）時、装飾図柄が複数回変動しているように見せる擬似連時、先読み演出時、大当り時、大当り開始デモ時、大当り終了デモ時、小当り時、小当り開始デモ時、小当り終了デモ時、所定のモード時、確率変動遊技状態時、確率変動遊技状態（ST）の最終変動、時間短縮遊技状態時、時間短縮遊技状態（時短）の最終変動、後述する特殊図柄が停止した際、のように様々なタイミングであっても良い。

【0915】

（2）設定を示唆する演出（設定示唆演出）

（2-1）演出による示唆

設定を示唆する演出（設定示唆演出）の一例として、ルーレット演出が挙げられる。具

10

20

30

40

50

体的には、設定を示唆するタイミング（例えば、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において主に第1主遊技始動口のみで遊技が行われる機種である場合には、保留数が最大数である4個になった場合）になると、変動中の演出とは異なる演出であるルーレット演出を表示させる。ルーレット演出は、設定に基づいてルーレットに、「設定1：0%」、「設定1：10%」、「設定1：20%」、「設定1：30%」、「設定1：40%」、「設定1：50%」、「設定1：60%」、「設定1：70%」、「設定1：80%」、「設定1：90%」、「設定1：100%」、「設定2：0%」、「設定2：10%」、「設定2：20%」、「設定2：30%」、「設定2：40%」、「設定2：50%」、「設定2：60%」、「設定2：70%」、「設定2：80%」、「設定2：90%」、「設定2：100%」、「設定3：0%」、「設定3：10%」、「設定3：20%」、「設定3：30%」、「設定3：40%」、「設定3：50%」、「設定3：60%」、「設定3：70%」、「設定3：80%」、「設定3：90%」、「設定3：100%」の中から決定された所定数（例えば、1～6個）分が表示され、いずれかの表示内容にて停止するよう構成されており、設定3である場合には、設定3である可能性を示す表示内容にて停止し易く、設定1である場合には、設定1である可能性を示唆する表示内容にて停止し易く構成されている。尚、ルーレットの回転が開始され、所定時間（例えば、5秒）以内にサブ入力ボタンSBが操作された場合にルーレットを停止表示する（サブ入力ボタンSBが操作されなかった場合にはルーレットが停止表示されない）構成としても良く、このように構成することにより、サブ入力ボタンSBの操作を積極的に促すことが可能となる。また、設定示唆演出はルーレット演出に限られず、例えば、3枚のカードが裏返し（設定示唆内容が見えない状態）で表示され、いずれかのカードを遊技者が選択するなどの構成としても良いし、サブ入力ボタンSBの操作回数により、設定を示唆する表示内容が変更されるよう構成してもよい。また、設定2又は設定3が確定する高設定確定表示等を備える構成としてもよい。また、設定示唆演出は、予告時の表示態様等であってもよく、例えば、サブ入力ボタンSBが押下されるとキャラクタのセリフが表示される会話予告において、金色文字や金色枠が表示されると高設定であることを示唆するよう構成しても良い（金色文字や金色枠は、大当たり期待度を示唆する表示態様として表示され得る表示態様であっても、大当たり期待度を示唆する表示態様としては表示され得ない表示態様であってもよい）。

【0916】

このように、設定示唆演出を変動中に実行可能とすることで、設定又は設定示唆演出を備えていない場合よりも、設定示唆演出の時間を確保するために、遊技時間を長くすることができる。つまり、規定の時間内で出玉が多くなり過ぎる（出率が高すぎる）ことは適正な遊技機ではないとする遊技機試験がある中、1変動の変動時間を長くすることで規定の時間内における出率を下げることは、開発者が適正な出玉を設計する際に極めて効果的な手法である。また、1変動の変動時間が長くなることは、遊技者からすると煩わしいことであるが、設定示唆という付加価値を設けることで遊技者にとってのデメリットを軽減することが可能となっている。

【0917】

（2-2）装飾図柄による示唆

設定を示唆する一例として、装飾図柄による示唆が挙げられる。具体的には、ハズレ（例えば、リーチなしハズレ）のときに設定を示唆するための特殊図柄（例えば、通常の装飾図柄列にはない図柄、7図柄等）を停止可能に構成し、例えば、ハズレのときに、設定1では1/200、設定2では1/150、設定3では1/100、で抽選を行い、当選した場合には特殊図柄が停止するよう構成する。このように構成することで、特殊図柄が停止した回数を遊技者自らカウントすることや特殊図柄の停止位置（特殊図柄の停止位置も抽選する場合）により、設定を推測することが可能である。尚、特殊図柄が停止した回数を副制御基板S側でカウントしておき、携帯端末等によって特殊図柄が停止した回数を確認可能としても良い。具体的には、変動が停止しているときにサブ入力ボタンSBが押下されると、副制御基板Sは、カウントしていた特殊図柄の停止回数等の情報を含む二次

元コードを生成して演出表示装置SGに表示する。遊技者は二次元コードを携帯端末等で読み取るにより、遊技機側でカウントされた特殊図柄の停止回数等の情報を得ることができる。また、特殊図柄が停止可能な構成ではなく、装飾図柄の停止形状（例えば、通常は、横一直線上に装飾図柄が停止するが、ハズレのときに、設定1では1/200、設定2では1/150、設定3では1/100、で抽選を行い、当選した場合には山型、逆山型等の通常とは異なる停止形状となる）、装飾図柄の変動開始順序（例えば、通常は、左中右の順に変動が開始するが、ハズレのときに、設定1では1/200、設定2では1/150、設定3では1/100、で抽選を行い、当選した場合には、左右中や中右左等の順に変動を開始させる）、装飾図柄の停止順序又は仮停止順序（通常は、左右中の順に変動が停止又は仮停止するが、ハズレのときに、設定1では1/200、設定2では1/150、設定3では1/100、で抽選を行い、当選した場合には、左中右や中右左の順に停止又は仮停止させる）、奇数図柄揃い（ハズレのときに、設定1では1/200、設定2では1/150、設定3では1/100、で抽選を行い、当選した場合には奇数図柄揃いで停止する）の回数、偶数図柄揃い（ハズレのときに、設定1では1/200、設定2では1/150、設定3では1/100、で抽選を行い、当選した場合には偶数図柄揃いで停止する）の回数、ハズレ停止時に表示される色（例えば、赤色の発生回数が多いほど高設定の可能性が高く、青色の発生回数が多い又は色が表示されないほど低設定である可能性が高い等）、リーチ図柄（例えば、高設定ほど7リーチになり易い等）、一部又は全ての装飾図柄が遅れて変動開始する（例えば、通常は、主遊技図柄の変動が開始すると略同時に装飾図柄の変動も開始するが、高設定ほど、主遊技図柄の変動が開始してから所定時間（例えば、3秒）経過後に装飾図柄の変動を開始する割合が高くなり易い）、等によって設定を示唆する構成とすることも可能である。

【0918】

（第21実施形態）

第15実施形態などで前述したような、複数の設定値を有している遊技機に適応可能な構成を第21実施形態として以下に詳述する。

【0919】

（設定変更方法）

次に、図176及び図177は、設定キースイッチ及びRAMクリアボタンを用いた設定変更方法を示す遷移図である。当該設定変更方法は以下の手順により行われる。

（1）遊技店員等が前枠D14を外枠D12から開放する。

（2）遊技店員等が前枠D14を開放した際、遊技機の電源スイッチEaがオフ且つ設定キースイッチがオフ且つRAMクリアボタンがオフであれば、次の手順に進む。尚、遊技機の電源スイッチEaがオン又は設定キースイッチがオンであれば、オフにして次の手順に進む。

（3）遊技店員等が設定キースイッチを右方向に回転させてオンにする、RAMクリアボタンをオンにする。

（4）遊技店員等が電源スイッチEaをオンにすると、遊技機は設定変更モードに移行し、設定値表示装置に設定値が表示される。このとき、設定値表示装置にはデフォルト設定値（例えば、大当たり確率が最も低い設定1）が表示されるよう構成してもよいし、現在設定されている設定値が表示されるよう構成してもよい。また、設定変更モードであることを把握可能にするため、「設定変更中です」の音声が出力されるよう構成してもよい。なお、設定値表示装置は主制御基板Mにて制御される。

（5）RAMクリアボタンを一旦オフにする

（6）遊技店員等がRAMクリアボタンを押下する毎（オフからオンになる毎）に、設定値（設定値データ、設定値候補と称することがある）が次の設定値（設定値データ）に変更されると共に、設定値表示装置に設定値（設定値データ）が表示される。同図においては、設定値1に+1され、設定値2に変更されているが、設定が飛び番（例えば、設定1→設定3→設定5、設定2→設定4→設定6、等）で構成されている場合であっても、次の設定値（例えば、設定値1から設定値3に変更される）となるよう構成することが好適

10

20

30

40

50

である。また、遊技店員等が設定変更ボタンを1回押下すると、設定が-1される構成であってもよい。この場合、設定6は大当たり確率が最も低い設定であることが望ましく、デフォルト設定値を6としておくことが望ましい。さらに、設定として、7セグメント表示機の設定値表示装置で表示可能である文字や記号が用いられてもよく、例えば、L（LOW）やH（HIGH）とすることも可能である。尚、ここでは設定値の表示や設定値の選択候補が変更可能であって、設定が確定するのは確定条件を満たした際となるよう構成されている。即ち、設定値表示装置の表示は、設定変更モードに移行した時点で「1」が表示され、設定変更ボタンを操作する毎に、「1→2→3→1→2」と表示が切り替わっていき、設定値表示装置の表示が「2」であるときに確定条件を満たすと、設定値が2に設定（確定）されるよう構成されている。

10

（7）遊技店員等が設定キースイッチを左方向に回転させてオフにすることで設定が確定され（確定条件を満たして設定変更モード終了）、遊技機の設定値表示装置に表示されていた設定値の表示が消去される。尚、設定確定後、所定時間（例えば、5秒）が経過するまでは設定値が表示されるよう構成してもよい。

（8）前枠D14を閉鎖する。尚、設定が確定されたことにより、遊技が実行可能となるよう構成してもよいし、前枠D14が閉鎖されたことにより、遊技が実行可能となるよう構成してもよい。なお、本例に係る遊技機は、前枠D14が閉鎖しているか開放しているかを検出可能なセンサを有している。

【0920】

（設定確認方法）

20

次に、図178は、設定キースイッチ及びRAMクリアボタンを用いた設定確認方法を示す遷移図である。当該設定確認方法は以下の手順により行われる。

（1）遊技店員等が前枠D14を外枠D12から開放する。

（2）遊技機の電源スイッチEaがオフ且つ設定キースイッチがオフ且つRAMクリアボタンがオフとなっている。

（3）（4）遊技店員等が設定キースイッチを右方向に回転させてオンにし、電源スイッチEaをオンにすると、遊技機は設定確認モード（設定表示モードと称することもある）へ移行し、設定値表示装置に現在の設定値が表示される。このとき、設定確認モードであることを把握可能にするため、「設定確認中です」の音声出力されるよう構成してもよく、遊技進行中であるが、遊技音（BGM、SE等）は出力されず（遊技音の出力が停止して）、「設定確認中です」の音声のみが出力されるよう構成してもよく、また、遊技音と「設定確認中です」が同時に出力される構成としてもよい。

30

（5）遊技店員等が設定キースイッチをオフにすると、遊技機は設定確認モードを終了し、設定値表示装置に表示されていた設定値の表示が消去される。この際、「設定確認を終了します」の音声出力されるよう構成してもよい。

（6）遊技店員等が前枠D14を閉鎖する。設定確認モードでは、遊技の進行（特別図柄の変動等）が一時停止することなく継続されているため、特別図柄の変動中に前枠が閉鎖された場合であっても、演出表示装置SGでは装飾図柄の変動や演出表示が継続されたままである。尚、設定確認モードにおいて、遊技の進行を一時停止する構成としてもよく、この場合には、設定キースイッチがオンになると設定確認モードに移行して遊技の進行が一時停止され、設定キースイッチがオフになると設定確認モードが終了して一時停止が解除され、引き続き遊技が進行することとなる。ここで、設定確認モードに移行した場合には、設定変更モードに移行した場合とは異なり、確率状態は設定確認モードに移行する直前の状態に維持されている。

40

【0921】

次に、図179は、第21実施形態における、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図（a）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ1010-1で、主制御基板MのCPUMCは、設定キースイッチがオンであるか否かを判定する。ステップ1010-1でYesの場合、ステップ1010-2で、主制御基板MのCPU

50

MCは、前枠D14が開放しているか否かを判定する（前述したように、前枠D14が閉鎖しているか開放しているかはセンサのオン・オフで判定している）。

【0922】

ステップ1010-2でYesの場合、ステップ1010-3で、主制御基板MのCPUMCは、RAMクリアボタンがオンであるか否かを判定する。ステップ1010-3でYesの場合、ステップ1010-4で、主制御基板MのCPUMCは、RAMクリアを実行する。次に、ステップ1010-5で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更処理の実行に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1010-6で、主制御基板MのCPUMCは、遊技の進行を停止する。次に、ステップ1003（第21）で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更処理を実行し、ステップ1010-23に移行する。なお、遊技の進行が停止すると、各種入賞口へ遊技球が入球しても賞球が払い出されない、各種入球口（始動口）へ遊技球が入球しても乱数を取得しない、主遊技図柄が新たに変動表示を開始しない、大当たり及び小当たりが新たに開始しない、などのように作用することとなる。

【0923】

他方、ステップ1010-1でNoの場合、又は、ステップ1010-3でNoの場合には、ステップ1010-8に移行する。また、ステップ1010-2でNoの場合には、ステップ1010-7で、主制御基板MのCPUMCは、設定キースwitchのオン情報をクリアし、ステップ1010-8に移行する。なお、ステップ1010-7の処理を実行して設定キースwitchのオン情報がクリアされた場合に、その後再度設定キースwitchがオンであると判定する構成として、（1）設定キースwitchのオフ→オン（立ち上がり）を検出した場合にオンであると判定する、（2）電源をオフにし、その後電源を再投入した場合に設定キースwitchがオンであった場合に判定する、のように構成してもよい。

【0924】

このように、本例においては、電源を投入した際に、設定キースwitchがオン、且つ、前枠D14が開放、且つ、RAMクリアボタンがオンであった場合に、設定変更処理を実行（設定変更モードに移行）するよう構成されている。また、前枠D14の開放を検出していない（前枠D14の閉鎖を検出している）場合には、設定キースwitchがオン、且つ、RAMクリアボタンがオンであっても、設定キースwitchのオン情報がクリアされ、設定変更モードには移行しないよう構成されている。なお、これには限定されず、前枠D14の開放を検出していない（前枠D14の閉鎖を検出している）場合においても、設定キースwitchのオン情報をクリアしない、即ち、前枠D14の開放を検出している場合と同様の処理を実行するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、以下のように作用することとなる。

<作用1>

前枠D14が開放している状態にて、設定キースwitchがオン、且つ、RAMクリアボタンがオンで電源を投入→設定変更モードに移行する

前枠D14が閉鎖している状態にて、設定キースwitchがオン、且つ、RAMクリアボタンがオンで電源を投入→設定変更モードに移行する

<作用2>

前枠D14が開放している状態にて、設定キースwitchがオン、且つ、RAMクリアボタンがオフで電源を投入→設定確認モードに移行する

前枠D14が閉鎖している状態にて、設定キースwitchがオン、且つ、RAMクリアボタンがオフで電源を投入→設定確認モードに移行する

【0925】

次に、ステップ1010-8で、主制御基板MのCPUMCは、正常に電源断が行われたことを示す情報がRAMに保存されているか否かを判定する。ステップ1010-8でYesの場合、ステップ1010-9で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MにおけるRAM領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムとR

ＡＭ領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ１０１０－１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該チェック結果に基づきＲＡＭの内容が正常であるか否か（正確に電断時の情報がＲＡＭにバックアップされているか否か）を判定する。ステップ１０１０－１０でＹｅｓの場合、即ちＲＡＭにバックアップされていたデータが正常な場合には、ステップ１０１０－１０－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電源断前の異常が継続している状況ではないか否か（遊技を停止する異常が発生している状況で電源断となった後電源復帰していないか否か）を判定する。ステップ１０１０－１０－１でＹｅｓの場合、ステップ１０１０－１１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該電源投入の前においては設定変更処理中（設定変更モード中）に電源断しているか否かを判定する。ステップ１０１０－１１でＹｅｓの場合には、ステップ１０１０－１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定変更異常に係る情報をサブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１０１０－１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定変更異常を報知（例えば、主制御基板Ｍにて制御される所定の表示装置にて報知）して遊技の進行を停止する。このように、第２１実施形態においては、設定変更モード中に電源断となった場合には、その後の電源投入後に設定変更異常となる場合があるよう構成されている。また、ステップ１０１０－１１でＮｏの場合、ステップ１０１０－１１－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭクリアボタンがオフであるか否かを判定する。ステップ１０１０－１１－１でＹｅｓの場合、ステップ１０１０－１９に移行し、ステップ１０１０－１１－１でＮｏの場合、換言すると、ＲＡＭクリアボタンオン且つ設定キースイッチオフで電源投入した場合、ステップ１０１０－１６に移行し、ＲＡＭクリアを実行する。

【０９２６】

また、ステップ１０１０－１０－１でＮｏの場合、ステップ１０１０－１０－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、継続している異常（電源断前に検出していた異常）に係る情報をサブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１０１０－１０－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、継続している異常を報知（例えば、主制御基板Ｍにて制御される所定の表示装置にて報知）して遊技の進行を停止する。

【０９２７】

ステップ１０１０－８又はステップ１０１０－１０でＮｏの場合、ステップ１０１０－１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定値データが正常な範囲内（本例では、「１」～「３」）であるか否かを判定する。ステップ１０１０－１４でＹｅｓの場合、ステップ１０１０－１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭ検査フラグの内容が正常であるか否かを判定する。なお、本例では、所定のＲＡＭ領域に記憶されるＲＡＭ検査フラグの内容が「ＡＡ５５Ｈ」である場合に正常であると判定する。なお、ステップ１０１０－１５で正常であると判定するＲＡＭ検査フラグの内容は、「ＡＡ５５Ｈ」には限定されず、任意の内容を設定してもよく、通常遊技で使用される値でもよいし、０でもよい。また、ＲＡＭ検査フラグの内容を通常遊技で使用されない値とする場合には、どのような値を用いてもよい（すべての値を使用可能である）。ステップ１０１０－１５でＹｅｓの場合、ステップ１０１０－１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭクリアを実行し、ステップ１０１０－２３に移行する。他方、ステップ１０１０－１４又はステップ１０１０－１５でＮｏの場合、ステップ１０１０－１７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭ異常に係る情報をサブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１０１０－１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭ異常を報知（例えば、主制御基板Ｍにて制御される所定の表示装置にて報知）して遊技の進行を停止する。なお、前述した所定のＲＡＭ領域は、ＲＡＭ検査フラグが記憶されているＲＡＭ領域のみとしてもよいし、ＲＡＭ検査フラグが記憶されているＲＡＭ領域と

10

20

30

40

50

設定値データが記憶されているRAM領域とを合わせて所定のRAM領域としてもよく、そのように構成した場合には、設定値データが正常であり且つRAM検査フラグの内容が正常であることを「所定のRAM領域の値が特定条件を満たしている」と称することがある。

【0928】

このように、第21実施形態においては、RAM内の電源断復帰データが正常ではないと判定された場合にも、直ちにRAM異常であると判定しないよう構成されている。より具体的には、RAM内の電源断復帰データが正常ではないと判定された場合、(1)設定値データが正常な範囲内であり、且つ、RAM検査フラグの内容が正常であると判定した場合にはRAM異常ではないと判定し、(2)設定値データが正常な範囲内でない、又は、RAM検査フラグの内容が正常でない、のいずれかであると判定した場合にはRAM異常であると判定して遊技を停止するよう構成されている。

10

【0929】

このように構成することにより、コネクタの接触不良などのハードに関する要因によって瞬断（ごく短い時間で「電源オン→電源オフ→電源オン」を検出する）が発生した場合においても、バックアップがとれないことによるRAM異常が発生し難くすることができ、遊技機を適切に稼働させることができる。

【0930】

なお、RAM検査フラグが記憶される前記所定のRAM領域の容量は、ステップ1010-9に係る前記チェックサムを記憶するRAM領域の容量よりも小さくなっている。

20

【0931】

また、RAM検査フラグが記憶される前記所定のRAM領域の容量を1バイトで構成した場合には、使用できる情報の種類が256種類（0～255のいずれか）となってしまう、RAM異常が発生した際には、現実的に起こり得る確率（例えば、256種類の値からランダムに決定される場合には、 $1/256$ ）でRAM検査フラグと同等の値が入ってしまうため、そのような場合には、RAM異常が発生しているにも拘わらず、RAM検査フラグが正常と判断され、且つ、設定値データも正常の範囲であると判断された結果、RAM異常ではないと判断されてしまう可能性がある。そこで、RAM検査フラグが記憶される前記所定のRAM領域の容量を2バイト以上にすることによって、使用できる情報の種類が65536種類以上とすることができ、RAM異常が発生したと誤って判断してしまう事態が生じ難くすることができるため、RAM検査フラグが記憶される前記所定のRAM領域の容量は2バイト以上とすることが好適である。

30

【0932】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ1010-19で、主制御基板MのCPUMCは、設定値データは正常な範囲内であるか否かを判定する。ステップ1010-19でYesの場合、ステップ1010-20で、主制御基板MのCPUMCは、設定キースイッチのオン情報があるか否かを判定する。なお、ステップ1010-7の処理で設定キースイッチのオン情報がクリアされていた場合には、ステップ1010-20ではNoと判定される。例えば、前枠D14が閉鎖している状況にて設定キースイッチをオンにする操作を実行し、電源投入した場合において、設定キースイッチをオンにする操作を実行したまま新たに操作しなかった場合にも（見た目上設定キースイッチがオンになっていても）、設定キースイッチのオン情報がクリアされていることとなる。ステップ1010-19でNoの場合、ステップ1010-24で、主制御基板MのCPUMCは、設定値異常に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1010-25で、主制御基板MのCPUMCは、設定値異常を報知（例えば、主制御基板Mにて制御される所定の表示装置にて報知）して遊技の進行を停止する。

40

【0933】

また、ステップ1010-20でYesの場合、ステップ1010-21で、主制御基

50

板MのCPUMCは、設定確認処理の実行に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1010-22で、主制御基板MのCPUMCは、遊技の進行を停止する。次に、ステップ3850で、主制御基板MのCPUMCは、設定確認処理を実行し、ステップ1012に移行する。なお、ステップ1010-20でNoの場合にも、ステップ1012に移行する。

【0934】

次に、ステップ1012で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MにおけるRAM内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ1014で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部SM側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ1014-1で、主制御基板MのCPUMCは、ソレノイドの復帰設定（第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11d、大入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）及び可動片（例えば、図100の上遮蔽部材C24、下遮蔽部材C25等）の開放又は閉鎖状態を電源断前の状態に復帰させるため、第2主遊技始動口電動役物B11d、大入賞口、可動片の順に、ソレノイド作動ビットがオンか否かを判断し、オンの場合には、（電源断前に第2主遊技始動口／大入賞口／可動片が開放中と判断して、改めて開放させるために）ソレノイド作動フラグを対応するアドレスに格納する）を行い、ステップ1010-23の処理に移行する。

【0935】

次に、ステップ1010-23で、主制御基板MのCPUMCは、電源復帰に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1016で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板M側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする）を許可し、ステップ1018の処理に移行する。尚、ステップ1018後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板MのCPUMCは、各種乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのインクリメント処理）を繰り返し実行することとなる。

【0936】

ここで、図179にて遊技機の電源投入時に副制御基板S側に送信する遊技停止に関するコマンドについて詳述したが、第21実施形態においては、これら電源投入時の遊技停止に関するコマンドは、電源を投入した際にいずれか1つを副制御基板S側に（必ず）送信するよう構成されている。また、これら遊技停止に関するコマンドには優先度が設定されており、複数のコマンドが出力条件を満たしている場合には、そのうちの最も優先度が高いコマンドのみを副制御基板S側に送信するよう構成されている。

【0937】

具体的には、図180に示すように、電源投入時に主制御基板M側から副制御基板S側に送信することとなる遊技停止に係るコマンド（遊技状態に関するコマンド、状態情報などと称することがある）として、（1）設定変更処理の実行に係る情報、（2）RAM異常に係る情報、（3）継続している異常に係る情報、（4）設定変更異常に係る情報、（5）設定値異常に係る情報、（6）設定確認処理の実行に係る情報、（7）電源復帰に係る情報の7つを有している。なお、「（7）電源復帰に係る情報」については、遊技停止とならず電源復帰して遊技可能な状態となる旨のコマンドとなっている（他のコマンドは遊技停止となる場合に出力条件を満たすため、当該コマンドと同時に出力条件を満たすことがない）。

【0938】

また、電源投入時に副制御基板S側に送信される遊技停止に関するコマンドの送信タイミング（出力条件）としては、

(1) 設定変更処理の実行に係る情報：設定変更操作（前枠 D 1 4 開放、且つ、設定キースイッチオン、且つ、RAM クリアボタンオン）での電源投入時

(2) RAM 異常に係る情報：RAM のバックアップが正常でない状態での電源投入時

(3) 継続している異常に係る情報：電源断前に検出したエラーが電源復帰後にも継続している

(4) 設定変更異常に係る情報：設定変更処理中に電源オフ→設定変更操作以外での電源投入時

(5) 設定値異常に係る情報：設定値が範囲外での電源投入時、又は設定値が範囲外での主遊技図柄変動開始時

(6) 設定確認処理の実行に係る情報：設定確認操作（前枠 D 1 4 開放、且つ、設定キースイッチオン、且つ、RAM クリアボタンオフ）での電源投入時

(7) 電源復帰に係る情報：電源断復帰での（通常の）電源投入時、RAM クリア操作での電源投入時、設定変更処理または設定確認処理が終了したとき

となっており、上記 (1) ~ (6) の優先度は、高いものから「(1) → (2) → (3) → (4) → (5) → (6)」となっている。

【0939】

また、前述したように、上記 (1) ~ (6) の複数のコマンドの出力条件を満たした場合には、優先度が最も高い 1 つのコマンドのみが電源投入時に副制御基板 S 側に送信されるよう構成されている。また、そのような場合には、副制御基板 S 側で受信する遊技停止に関するコマンドは 1 種類のみであるため、当該受信した最も優先度の高いコマンドに関する報知を副制御基板 S 側（例えば、演出表示装置 SG）で行うこととなるが、主制御基板 M 側における異常の報知（エラー報知）については、最も優先度の高い異常のみを所定の表示装置にて報知してもよいし、所定の表示装置にて所定時間毎（例えば、2 秒毎）に切り替えて複数の異常を報知するよう構成してもよい。

【0940】

また、第 21 実施形態においては、設定変更モードへの移行条件と設定確認モードへの移行条件とに、前枠 D 1 4 の開放が含まれているが、扉 D 1 8 の開放を条件に変更してもよい。

【0941】

図 179 及び図 180 にて詳述した電源投入時のコマンドの構成を有しているため、第 21 実施形態に係る遊技機は以下のような作用を有することとなる。

【0942】

<作用 1-1>

遊技を停止することとなる所定のエラーを検出している状況にて電源断が発生し、その後、設定変更モードに移行させるための操作（設定キースイッチオン、且つ前枠 D 1 4 開放、且つ RAM クリアボタンオン）を行い電源投入した場合には、設定変更モードに移行し、電源投入時に副制御基板 S 側に送信される遊技停止に関するコマンドとして、設定変更処理の実行に係る情報が送信される。

【0943】

<作用 1-2>

遊技を停止することとなる所定のエラーを検出している状況にて電源断が発生し、その後、設定確認モードに移行させるための操作（設定キースイッチオン、且つ前枠 D 1 4 開放、且つ RAM クリアボタンオフ）を行い電源投入した場合には、継続している異常を報知して遊技を停止し、電源投入時に副制御基板 S 側に送信される遊技停止に関するコマンドとして、継続している異常に係る情報が送信される。

【0944】

このように構成することによって、電源投入時において、設定変更モードに移行することにより、電源断前に検出していた異常が解消したにも拘らず、異常が継続していると管理者が認識してしまうことや、電源投入時において、電源断前に検出していた異常が解消していないにも拘らず、設定確認モードであると管理者が認識してしまうことを防止する

10

20

30

40

50

ことができる。

【0945】

<作用2-1>

設定変更モード中にて（設定値が確定する前に）電源断が発生し、その後、通常電源復帰した（設定変更モードに移行させるための操作を行わずに電源復帰した）場合、設定変更異常を報知して遊技を停止し、電源投入時に副制御基板S側に送信される遊技停止に関するコマンドとして、設定変更異常に係る情報が送信される。

【0946】

<作用2-2>

設定変更モード中にて（設定値が確定する前に）電源断が発生し、その後、設定変更モードに移行させるための操作（設定キースイッチオン、且つ前枠D14開放、且つRAMクリアボタンオン）を行い電源投入した場合には、設定変更モードに移行し、電源投入時に副制御基板S側に送信される遊技停止に関するコマンドとして、設定変更処理の実行に係る情報が送信される。

10

【0947】

<作用2-3>

設定変更モード中にて（設定値が確定する前に）電源断が発生し、その後、前枠D14が閉鎖している状況にて、設定キースイッチオン、且つRAMクリアボタンオンを行い電源投入した場合には、設定変更異常を報知して遊技を停止し、電源投入時に副制御基板S側に送信される遊技停止に関するコマンドとして、設定変更異常に係る情報が送信される。より具体的には、前枠D14が閉鎖している状況では、設定キースイッチがオンであっても、図179のステップ1010-7の処理によって設定キースイッチの入力情報はクリアされる（または、設定キースイッチの入力情報を検出しないよう構成してもよい）ため、設定キースイッチオフ且つRAMクリアボタンオンで電源投入した、換言すると、通常のRAMクリア操作にて電源投入された場合と同様の作用となるため、上記<作用2-1>と同様に設定変更異常に係る情報が送信されることとなる。

20

【0948】

このように構成することによって、例えば、遊技場で設定変更を実行する際、管理者が設定変更モード中に設定値を確定しないまま（設定キースイッチをオフにする前に）電源をオフにし、設定変更が終わったと勘違いしたまま再度電源投入した場合においても（設定キースイッチがオンのまま電源投入した場合と、設定キースイッチをオフにした後電源投入した場合とのいずれにおいても）、設定変更異常を報知することによって、設定変更が正常に終了していないことを報知することができる。

30

【0949】

<作用2-4>

設定変更モード中にて（設定値が確定する前に）電源断が発生し、その後、設定確認モードに移行させるための操作（設定キースイッチオン、且つ前枠D14開放、且つRAMクリアボタンオフ）を行い電源投入した場合には、設定変更異常を報知して遊技を停止し、電源投入時に副制御基板S側に送信される遊技停止に関するコマンドとして、設定変更異常に係る情報が送信される。

40

【0950】

このように構成することによって、例えば、遊技場で設定変更を実行する際、管理者が設定変更モード中に設定値を確定しないまま（設定キースイッチをオフにする前に）電源をオフにし、設定変更モードに移行させようとしたものの、RAMクリアボタンを押したまま電源投入した場合（前枠D14開放、且つ設定キースイッチオン、且つRAMクリアボタンオフで電源投入した場合）においても、設定変更異常を報知することによって、設定変更が正常に終了していないことを報知することができ、設定確認モードに移行してしまっても設定値が確定したと誤認する事態を防止することができる。

【0951】

また、第21実施形態においては、以下の作用となるよう構成してもよい。

50

【0952】

<作用3>

設定変更モード中に電源断が発生し、その後、前枠D14が開放しており、且つ所定の状態（例えば、設定キースイッチオン且つRAMクリアボタンオン以外の状態）で電源を投入すると、設定変更異常を検出する（設定変更異常を報知する）

設定変更異常を検出している状況で電源断が発生し、その後、前枠D14が開放しており、且つ設定キースイッチオン且つRAMクリアボタンオンの状態で電源を投入すると、設定変更異常が解消し、設定変更モードに移行する

設定変更異常を検出している状況で電源断が発生し、その後、前枠D14が閉鎖しており、且つ設定キースイッチオン且つRAMクリアボタンオンの状態で電源を投入すると、設定変更異常が解消し、設定変更モードに移行する

10

【0953】

第21実施形態においても、前述した入球状態表示装置J10を有するよう構成してもよく、そのように構成した場合には以下の作用となるよう構成してもよい。

<作用4-1>

所定の状態にて、設定キースイッチオン且つRAMクリアボタンオンの状態で電源を投入すると、設定変更モードに移行し、入球状態表示装置J10には設定値（設定可能な設定値のいずれかであり、例えば、初期値として1）を表示する

所定の状態にて、設定キースイッチオン且つRAMクリアボタンオフの状態で電源を投入すると、設定確認モードに移行し、入球状態表示装置J10には設定値（現在設定されている設定値であり、例えば、1）+「.」（ドットポイント）を表示する（ドットポイントを特定情報と称することがある）

20

所定の状態にて、設定キースイッチオフ且つRAMクリアボタンオフの状態で電源を投入すると、入球状態表示装置J10にはベース値を表示する

所定のエラーが発生している（所定のエラーを検出している）状態にて、設定キースイッチオン且つRAMクリアボタンオンの状態で電源を投入すると、入球状態表示装置J10にはエラーコードを表示する

<作用4-2>

所定の状態にて、設定キースイッチオン且つRAMクリアボタンオンの状態で電源を投入すると、設定変更モードに移行し、入球状態表示装置J10には設定値としてあらかじめ定められた所定値（本例では、1）を表示する

30

所定の状態にて、設定キースイッチオン且つRAMクリアボタンオフの状態で電源を投入すると、設定確認モードに移行し、入球状態表示装置J10には現在設定されている設定値を表示する

設定変更モード中に電源断が発生し、その後、設定キースイッチオン且つRAMクリアボタンオンの状態で電源を投入すると、設定変更モードに移行し、入球状態表示装置J10には設定値としてあらかじめ定められた所定値（本例では、1）を表示する

設定変更モード中に電源断が発生し、その後、設定キースイッチオン且つRAMクリアボタンオフの状態で電源を投入すると、設定変更異常を検出し、入球状態表示装置J10にはエラーコードを表示する

40

【0954】

<作用5>

前枠D14が開放している状態にて、設定キースイッチがオン、且つ、RAMクリアボタンがオンで電源を投入→設定変更モードに移行する

前枠D14が閉鎖している状態にて、設定キースイッチがオン、且つ、RAMクリアボタンがオンで電源を投入→設定変更モードに移行しない（RAMクリアを実行してもよいし、エラーを検出するよう構成してもよい）

設定変更モード中において、前枠D14が開放している状態にて、設定キースイッチをオンからオフにする→設定値を確定し、設定変更モードを終了する

設定変更モード中において、前枠D14が閉鎖している状態にて、設定キースイッチを

50

オンからオフにする→設定値を確定し、設定変更モードを終了する

【0955】

<作用6>

前枠D14が開放している状態にて、設定キースイッチがオン、且つ、RAMクリアボタンがオフで電源を投入→設定確認モードに移行する

前枠D14が閉鎖している状態にて、設定キースイッチがオン、且つ、RAMクリアボタンがオフで電源を投入→設定確認モードに移行しない（通常の電源復帰としてもよいし、エラーを検出するよう構成してもよい）

設定確認モード中において、前枠D14が開放している状態にて、設定キースイッチをオンからオフにする→設定確認モードを終了する

設定確認モード中において、前枠D14が閉鎖している状態にて、設定キースイッチをオンからオフにする→設定確認モードを終了する

【0956】

<作用7>

主制御基板Mは、RAMクリアボタンのオンオフ情報（第1入力情報と称することがある）と設定キースイッチのオンオフ情報（第2入力情報と称することがある）とを検出可能

電源投入時に前枠D14の開放を検出した場合（前枠D14が開放している場合）においては、第1入力情報に基づいた処理を実行可能であり、第2入力情報に基づいた処理を実行可能である

電源投入時に前枠D14の閉鎖を検出した場合（前枠D14が閉鎖している場合）においては、第1入力情報に基づいた処理を実行可能である一方、第2入力情報に基づいた処理を実行しない（例えば、図179に図示するように、設定キースイッチのオン情報をクリアする、または、設定キースイッチのオン情報を検出しない）

電源が投入されている状態である所定状態（例えば、設定変更モード、設定確認モード）においては、前枠D14の閉鎖を検出している場合（前枠D14が閉鎖している場合）においても、第2入力情報に基づいた処理を実行可能である（例えば、設定変更モードにて設定キースイッチをオンからオフにすると設定変更モードが終了する、設定確認モードにて設定キースイッチをオンからオフにすると設定確認モードが終了する）

【0957】

<作用8>

設定変更モード中に電源断が発生し、その後、設定キースイッチをオンからオフにした後に、新たに電源が投入されると、設定変更異常エラー（所定のエラーと称することがある）を報知し得る。

設定確認モード中に電源断が発生し、その後、設定キースイッチをオンからオフにした後に、新たに電源が投入されると、設定変更異常エラー（所定のエラーと称することがある）を報知しない。

【0958】

なお、上述した作用の複数を組み合わせてもよいし、上述した作用のうちの一部のみを有するよう構成してもよい。

【0959】

図181は、第21実施形態における、図179のステップ1003（第21）のサブルーチンに係る設定変更処理のフローチャートである。設定変更処理が開始されると、ステップ1003-1で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更処理が開始したことを示すコマンドをセットし、副制御基板Sに対して送信する。これにより、副制御基板Sは、演出表示装置SGにおいて「設定変更モード中」等の表示を行うことができる。また、同時に、外端信号（セキュリティ信号）として外部端子板への出力を行う。次に、ステップ1003-2で、主制御基板MのCPUMCは、設定値（設定値データ）が正常な範囲（「1」～「3」）にあるか否かを判定する。ステップ1003-2でYesの場合、ステップ1003-4の処理に移行する。ステップ1003-2でNoの場合、すなわち、設定値（設定値データ）が「1」～「3」以外の異常な値と判断された場合には、ステップ

10

20

30

40

50

1003-3で、主制御基板MのCPUMCは、最低出玉率の設定値（設定値データ）である「1」をセットし、ステップ1003-4の処理に移行する。

【0960】

次に、ステップ1003-4で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更中であることを示す表示態様（例えば、全点灯）で特別図柄表示装置（第1主遊技図柄表示装置A20又は第2主遊技図柄表示装置B20と称することがある）のLEDを点灯させ、同時に、設定表示装置に現在の設定値を表示する。次に、ステップ1003-5で、主制御基板MのCPUMCは、RAMクリアボタンの入力（オフ→オンとなる立ち上がり）があるか否かを判定し、Noの場合、ステップ1003-11の処理に移行する。ステップ1003-5でYesの場合、主制御基板MのCPUMCは、ステップ1003-6でRAMクリアボタンによって切り替えられた設定値データを取得し、ステップ1003-7の処理に移行する。次に、ステップ1003-7で、主制御基板MのCPUMCは、現在の設定値（設定値データ）が最大値（本例では、「3」）でないか否かを確認し、Yesの場合、ステップ1003-9の処理に移行し、設定値（設定値データ）に1を加算する。ステップ1003-7でNoの場合、すなわち、設定値（設定値データ）が最大の「3」であると判断された場合には、ステップ1003-8で、主制御基板MのCPUMCは、最低出玉率となる設定値である「1」をセットするとともに、ステップ1003-9の処理に移行し、設定値（設定値データ）に1を加算する。次に、ステップ1003-10で、主制御基板MのCPUMCは、設定値データの更新を行う。次に、ステップ1003-11で、主制御基板MのCPUMCは、設定キースイッチ信号の立下りがあるか否かを判定する。なお、本例では、ステップ1003-11で、設定キースイッチ信号の立下りがあるか否かを判定しているが、これには限定されず、設定キースイッチがオフであるか否かを判定する（設定キースイッチのレベルを判定する）よう構成してもよい。ステップ1003-11でNoの場合、ステップ1003-5の処理に移行し、設定キースイッチ信号の立下りが確認されるまでステップ1003-5の処理からステップ1003-11の処理を繰り返す。ステップ1003-11でYesの場合、すなわち設定キースイッチが設定変更を行う前の状態に戻ったと判断された場合、ステップ1003-12で、主制御基板MのCPUMCは、特別図柄表示装置のLEDを全消灯することで、設定変更中であることを示す表示態様をクリアする。次に、ステップ1003-13で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更処理が終了したことを示すコマンドをセットし、副制御基板Sに対して送信する。これにより、副制御基板Sは、演出表示装置SGにおいて表示中の「設定変更モード中」を非表示にするとともに、外部端子板への出力を停止することとなる。次に、ステップ1003-14で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更モードの移行に伴う遊技停止を解除し、次の処理（ステップ1010-23の処理）に移行する。

【0961】

なお、設定変更処理の実行タイミングとして、ステップ1016の処理以降に実行されるタイマ割り込み処理にて実行するよう構成してもよい。また、全体の処理を通して、RAMで管理する設定値データとして「1」～「3」を用いて説明したが、それぞれ、設定値データ「0」～「2」に置き換えて（1減算した数値を用いて）処理を行ってもよい。このようにすることで、RAM異常によりRAMクリアが発生した際、設定値データを管理するRAMの値に「0」がセットされることによる異常判定（ステップ1003-2でNo）を回避することができる。設定値データを「0」～「2」で管理すると、「0」は設定値データとして扱われているため、異常と判断されることがない。さらに、設定値データを利用して何らかの抽選を行う場合（例えば、先読みテーブル等において設定値毎に異なるデータを選択する場合）、テーブル選択におけるオフセット処理が行いやすい利点もある。具体的に、設定値データを「1」～「3」で管理する場合、テーブル選択のオフセットデータとしてそのまま使用する際には、開始アドレスを-1する等の処理を行う必要があるが、設定値データを「0」～「2」で管理する場合、そのままの値をオフセットデータとして使用することができる。実際に、設定値データを設定表示装置に表示する際には、設定値データに1加算することで「1」～「3」として表示する。

【0962】

次に、図182は、第21実施形態における、図179のステップ3850（第21）のサブルーチンに係る設定確認処理のフローチャートである。まず、ステップ3852で、主制御基板MのCPUMCは、現在の設定値情報に応じた設定値を設定値表示装置に表示する。次に、ステップ3854で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのCPUMCは、設定確認が完了した（設定キースイッチ信号が立下り）か否かを判定する。なお、本例では、ステップ1003-11で、設定キースイッチ信号の立下りがあるか否かを判定しているが、これには限定されず、設定キースイッチがオフであるか否かを判定する（設定キースイッチのレベルを判定する）よう構成してもよい。ステップ3854でN oの場合には、ステップ3852に移行し、ステップ3852及びステップ3854の処理を繰り返し実行することとなる。他方、ステップ3854でY e sの場合、ステップ3856で、主制御基板MのCPUMCは、設定値表示装置に表示している設定値の表示を消去する。次に、ステップ3856-1で、主制御基板MのCPUMCは、設定確認モードの移行に伴う遊技停止を解除し、次の処理（ステップ1012の処理）に移行する。

10

【0963】

次に、図183は、第21実施形態における、タイマ割り込み処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ1551（第21）であり、即ち、ステップ1550で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技開始時制御処理を実行した後、ステップ1551（第21）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、特別遊技開始時制御処理を実行し、ステップ1550-1に移行する。

20

【0964】

次に、図184は、第21実施形態における、図24のステップ1400（1）、（2）のサブルーチンに係る第1（第2）主遊技図側表示処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ1430（第21）であり、即ち、ステップ1424で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグをオフにした後、ステップ1430（第21）で、主制御基板MのCPUMCは、停止図柄が当り図柄（大当り図柄又は小当り図柄）であるか否かを判定する。ステップ1430（第21）でY e sの場合、ステップ1440で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ1430（第21）でN oの場合には、ステップ1500に移行する。このように、第21実施形態においては、大当り図柄が停止した場合（大当りに当選した場合）と小当り図柄が停止した場合（小当りに当選した場合）とで、同一のフラグである条件装置作動フラグをオンにするよう構成されている。なお、ステップ1403の変動開始条件として、小当り遊技中でないことを追加している。

30

【0965】

次に、図185は、第21実施形態における、図183のステップ1551（第21）のサブルーチンに係る特別遊技開始時制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1551-1で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1551-1でY e sの場合、ステップ1551-2で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグをオフにする。次に、ステップ1551-3で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技開始フラグをオンにする。次に、ステップ1551-4で、主制御基板MのCPUMCは、基底アドレスとして、開放回数テーブルのアドレスをセットする。

40

【0966】

ここで、同図右の表は第21実施形態における開放回数テーブルである。開放回数テーブルとは、大当り実行時又は小当り実行時における、大入賞口の作動パターンと開放回数データとが記憶されているテーブルである。作動パターンとは、大入賞口の開放態様であり、詳細は後述することとなるが、実際に実行するラウンド数よりも多いラウンド数分の開放態様に対応した作動パターンが決定される場合があるよう構成されている。また、開放回数データとは、実際に実行するラウンド数のデータであり、小当りの場合には開放回数データは1Rのデータとなる。また、開放回数テーブルには、大当りに関する情報と小

50

当りに関する情報とが記憶されており、大当り図柄又は小当り図柄の種類によってアドレスが割り当てられている。

【0967】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ1551-5で、主制御基板MのCPUMCは、基底アドレスに図柄番号の値を加算する。ここでの図柄番号とは、同図右の開放回数テーブルにて図示している図柄番号であり、大当り図柄又は小当り図柄に対応する番号となっている。次に、ステップ1551-6で、主制御基板MのCPUMCは、開放回数データとして、基底アドレスの内容の下位4ビットを読み出し、作動パターンデータとして、基底アドレスの内容の上位4ビットを読み出す。次に、ステップ1551-8で、主制御基板MのCPUMCは、RAMアドレスとして、大当り用バッファのアドレスをセットする（小当りを実行する場合にも、本処理で大当り用バッファのアドレスを一旦セットすることとなる）。

10

【0968】

次に、ステップ1551-8で、主制御基板MのCPUMCは、開放回数データが1Rのデータではないか否かを判定する。ステップ1551-8でYesの場合にはステップ1551-10に移行する。他方、ステップ1551-8でNoの場合、換言すると、開放回数データが1Rのデータである場合には、小当りに当選したと判断され、ステップ1551-9で、主制御基板MのCPUMCは、RAMアドレスとして、小当り用バッファのアドレスをセットし、ステップ1551-10に移行する。次に、ステップ1551-10で、主制御基板MのCPUMCは、開放回数データをRAMアドレスに一時記憶し、作動パターンデータをRAMアドレス+1（のアドレス）に一時記憶し、次の処理（ステップ1550-1の処理）に移行する。

20

【0969】

このように、第21実施形態においては、大当りに当選した場合と小当りに当選した場合とのいずれにおいても、同一の処理として、特別遊技開始時制御処理を実行し、更に、同一のテーブルとして開放回数テーブルを参照して、作動パターンと開放回数データを読み出すよう構成されている。なお、後述することとなるが、大当り実行中及び小当り実行中に実行する処理である特別遊技制御処理についても、大当り実行時と小当り実行時のいずれにおいても実行する共通の処理となっている。また、大当りに対応する開放回数データは、2Rデータ、4Rデータ、10Rデータの3種類であり、小当りに対応する開放回数データは、1Rデータの1種類のみとなっている。このように構成されていることにより、開放回数データが1Rデータであるか否かを判定することで、大当りに係る処理の実行中であるのか小当りに係る処理の実行中であるのかを判断することができる。

30

【0970】

なお、第21実施形態においては、大入賞口を1つのみ有する遊技機について詳述したが、これには限定されず、大入賞口を2つ有する遊技機にも上述した構成は適用可能である。より具体的には、大入賞口として第1大入賞口と第2大入賞口との2つを有している場合においては、（1）第1大入賞口用の開放回数テーブル、開放回数データ、作動パターンと、第2大入賞口用の開放回数テーブル、開放回数データ、作動パターンと、を有するよう構成してもよいし、（2）第1大入賞口と第2大入賞口とを合算した1つの開放回数テーブルを有し、図柄番号毎に開放回数データと作動パターンを設定するよう構成してもよい。

40

【0971】

なお、図185に図示するような、大当りと小当りとで同一の処理を実行する構成は様々な構成の遊技機に適用可能であり、例えば、前述する並列抽選を実行可能な遊技機に適用してもよい。

【0972】

次に、図186は、第21実施形態における、大当りと小当りについて詳述した図である。まず、同図上段は、図柄毎の大入賞口の実際の開放態様などについて図示している。大入賞口の開放態様である作動パターンとして、作動パターン1～作動パターン4の4種

50

類を有している。ここで、同図下段に図示するように、作動パターン2は、「28秒開放→閉鎖」で終了するラウンドを10回繰り返す開放態様となっている。なお、同図における大入賞口の開放態様とは、1回のラウンド実行中に所定個数の遊技球が入球することによってラウンドの終了条件を充足せずに、ラウンド実行中に所定時間が経過することによってラウンドの終了条件を充足する場合の開放態様となっている（大入賞口への遊技球の入球状況によっては、図示している開放態様よりも早いタイミングでラウンドが終了し得る）。

【0973】

ここで、作動パターン2がセットされる場合には、10ラウンド分の大入賞口の開放態様がセットされることとなるが、第21実施形態においては、ラウンド実行回数（開放回数データ）が4ラウンドである、図柄番号6番の第2主遊技4R確変有時短有図柄に係る大当りの場合にも、作動パターン2がセットされることとなる。これは、ラウンド実行回数（開放回数データ）が10ラウンドであり、作動パターン2がセットされることとなる、図柄番号3番の第1主遊技10R確変有時短無図柄と図柄番号5番の第2主遊技10R確変有時短無図柄に係る大当り実行時における、第1ラウンド開始から第4ラウンド終了までの大入賞口の開放態様と、図柄番号6番の第2主遊技4R確変有時短有図柄に係る大当り実行時における、第1ラウンド開始から第4ラウンド終了まで（大当りにおけるすべてのラウンド）の大入賞口の開放態様とが同一であるためである。即ち、実際に実行するラウンド実行回数が異なっている場合においても、大当りの途中までの大入賞口の開放態様が同一である場合には、同一の作動パターンをセットするよう構成されている。

【0974】

このように構成することによって、第21実施形態においては、大当り図柄又は小当り図柄の種類数の作動パターンを有する必要がなくなり、使用するデータ容量を削減することができる。

【0975】

なお、本例においては、「28秒開放→閉鎖」×10Rである作動パターン2を、ラウンド実行回数（開放回数データ）が4ラウンドである、図柄番号6番の第2主遊技4R確変有時短有図柄に係る大当りの場合にセットするよう構成したが、このような場合においては、図柄番号6番に係る大当りでは使用されない5R目以降の開放態様については、4ラウンド目までとは異なる開放態様であっても問題ない。具体的には、1ラウンド目から4ラウンド目までの開放態様が、「28秒開放→閉鎖」であり、5ラウンド目から10ラウンド目までの開放態様が、「10秒開放→2秒閉鎖→16秒開放」などであってもよい。

【0976】

図186のような実際に実行するラウンド実行回数が異なる大当りに対して同一の作動パターンがセットされ得る構成を採用する具体例として、以下のように構成してもよい。

（1）第1主遊技側（又は第2主遊技側）の大当りのラウンド実行回数として、2R、4R、6R、8R、10Rを有しており、大当りが終了する可能性のある2R、4R、6R、8Rの実行中には大当りが継続するか否かの継続可否演出を実行可能（例えば、演出表示装置SGにて表示する）に構成する。このように構成した場合には、遊技者は大当りがいつまで継続するかに注目する遊技性となるため、大当り中の大入賞口の開放態様は、ラウンド実行回数が2R、4R、6R、8R、10Rの大当りのすべてにおいて同一であることが好適である（大入賞口の開放態様を視認することでラウンド実行回数を判別されないようにするため）。そこで、ラウンド実行回数が10Rの大当りにてセットされる作動パターンと同一の作動パターンを、ラウンド実行回数が2R、4R、6R、8Rの大当りにおいてもセットするよう構成して、例えば、2Rの大当りの場合には開放回数データが2Rのデータであるため、第2ラウンドが終了することで大当りが終了するよう構成することができ、このように構成することにより、大当りの実行に要するデータ容量を削減することができる（作動パターンの種類を少なくすることができるため）。また、同様の構成で、10Rの大当りのみ大当り終了後には確率変動遊技状態に移行し、2R、4R、6R、8Rの大当りにおける大当り終了後には非確率変動遊技状態に移行するよう構成して

もよい。

【0977】

次に、図187は、第21実施形態における、図183のステップ1600のサブルーチンに係る特別遊技制御処理のフローチャートである。なお、前述したように、第21実施形態においては、本サブルーチンの処理は大当り実行時のみでなく小当り実行時にも実行するよう構成されている。

【0978】

本実施形態との相違点は、ステップ1602（第21）、ステップ1604（第21）であり、即ち、まずステップ1602（第21）で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技開始フラグ（図185のステップ1551-3でオンとなるフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ1602（第21）でYesの場合、ステップ1604（第21）で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技開始フラグをオフにして、ステップ1606に移行する。他方、ステップ1602（第21）でNoの場合には、ステップ1610に移行する。

【0979】

また、第21実施形態においては、ステップ1634の処理を実行する場合には、セットされている開放回数データに基づいて最終ラウンドが終了したか否かを判定するよう構成されており、例えば、前述した図柄番号6番の第2主遊技4R確変有時短有図柄に係る大当りの実行時には、10ラウンドに対応した作動パターン2がセットされ、開放回数データとして4ラウンドのデータがセットされており、ステップ1634の処理にて4ラウンド目が終了したと判定された場合には、セットされた作動パターンに拘らず、大当りの終了に係る処理を実行するよう構成されている。なお、不図示であるが、最終ラウンドが終了したか否かを判断する構成としては、例えば、ラウンド終了時に1加算されるカウンタを有し、当該カウンタ値が開放回数データの値に到達した場合に最終ラウンドが終了したと判定するよう構成してもよい。

【0980】

また、本処理が大当りの実行中に実行された場合には、ステップ1650の処理は、大当り図柄が停止した際の遊技状態や大当り図柄などに基づいて大当り終了後の遊技状態を決定し、本処理が小当りの実行中に実行された場合には、ステップ1650の処理を実行しない（もしくは、実行しても小当り終了時（及び小当り開始前）と小当り終了後の遊技状態を変更しない）よう構成してもよい。

【0981】

次に、図188は、第21実施形態などの本例に係る実施形態に適用可能なラウンド表示灯テーブルの一例である。ラウンド表示灯（単位遊技表示灯と称することがある）とは、図183のステップ1550-6のLED出力処理にて制御される（主制御基板M側の処理によって制御される）表示灯（ランプ）であり、大当り又は小当りにて実行されるラウンド数（特別電動役物が連続して作動する回数）を報知するランプである。ラウンド表示灯にてラウンド数を報知するタイミングは任意であるが、例えば、大当り図柄または小当り図柄が停止した直後や、大当り開始デモ時間又は小当り開始デモ時間にて報知するよう構成してもよい。

【0982】

同図においては、製番A、製番B、製番Cとの、有している大当りの種類や小当りの有無などが異なる製番における、ラウンド表示灯テーブルの一例を図示している。なお、本例における製番とは遊技機の種類を示しており、大当り確率などのスペックが相違する遊技機や、実行される演出の傾向が異なる遊技機（登場キャラクターが異なる、ストーリーが異なる等）は、異なる製番であることとなる。ラウンド表示テーブルとは、ラウンド表示灯を点灯させる際に参照するテーブルであり、ハズレ、小当り、大当りの種類に対応したラウンド表示灯データが記憶されている。なお、ラウンド表示灯テーブル表示灯データテーブルと称することがあり、ラウンド表示灯データを単位遊技表示灯の報知に関する情報と称することがある。

10

20

30

40

50

【0983】

まず、製番Aに係るラウンド表示灯テーブルについて詳述すると、製番Aは大当たりとして、2R大当たり（ラウンド実行回数が2ラウンドの大当たり）、4R大当たり、10R大当たりの3種類のラウンド実行回数的大当たりを有している。また、小当たりを有している。ここで、本例に係るぱちんこ遊技機における設計上の最大ラウンド数（ラウンド実行回数）を10ラウンドとしており、2ラウンド～10ラウンドまでのうち、製番Aでは実行されないラウンド実行回数が存在することとなる。そのような、実行されないラウンド実行回数的大当たり又は小当たりについては、ラウンド表示灯データとして「00H」（0データと称することがある）が規定されるよう構成されている。また、実行され得るラウンド実行回数的大当たり又は実行され得る小当たりについては、ラウンド実行回数に対応したラウンド表示灯データが記憶され、小当たりに対応したラウンド表示灯データが記憶され、ハズレに対応したラウンド表示灯データが記憶されている。

10

【0984】

より具体的には、

ハズレに対応するラウンド表示灯データ：「00000000B」

小当たりに対応するラウンド表示灯データ：「00000000B」

2R大当たりに対応するラウンド表示灯データ：「00000110B」

4R大当たりに対応するラウンド表示灯データ：「00000111B」

10R大当たりに対応するラウンド表示灯データ：「00001111B」

のようにラウンド表示灯データが記憶されている。

20

【0985】

次に、製番Bにおいては、小当たりを有しておらず、大当たりとして10R大当たりのみを有している。よって、製番Bにおけるラウンド表示灯テーブルでは、小当たりと2ラウンド～9ラウンドの大当たりに対応するラウンド表示灯データは「00H」が記憶されている。また、具体的なラウンド表示灯データとしては、

ハズレに対応するラウンド表示灯データ：「00000000B」

10R大当たりに対応するラウンド表示灯データ：「00001111B」

となっており、製番Aと製番Bとで異なる製番であるが、10R大当たりに対応するラウンド表示灯データは「00001111B」といったように、実行され得るラウンド実行回数的大当たりに対応するラウンド表示灯データと、小当たりに対応するラウンド表示灯データと、ハズレに対応するラウンド表示灯データとは、製番がいずれであるかに拘らず予め定められた所定のデータが記憶されるよう構成されている。

30

【0986】

なお、製番Cにおいては、小当たりを有しており、大当たりとして5Rと10Rとの2種類の大当たりを有している。よって、2ラウンド～4ラウンドと、6ラウンド～9ラウンドの大当たりに対応するラウンド表示灯データは「00H」が記憶されている。また、具体的なラウンド表示灯データとしては、

ハズレに対応するラウンド表示灯データ：「00000000B」

小当たりに対応するラウンド表示灯データ：「00000000B」

5R大当たりに対応するラウンド表示灯データ：「00001100B」

10R大当たりに対応するラウンド表示灯データ：「00001111B」

となっており、ハズレ及び10Rに対応するラウンド表示灯データは製番A及び製番Bと同一であり、小当たりに対応するラウンド表示灯データは製番Aと同一となっている。

40

【0987】

このように構成することにより、様々な製番を製造していく場合にも、製番毎にラウンド表示に対する異なるオフセットを作成する必要がなく、汎用性の高い遊技機とすることができる。また、大当たりに対応するラウンド表示灯データと小当たりに対応するラウンド表示灯データとを同じラウンド表示灯テーブルに記憶しており、前述した第21実施形態における、特別遊技開始時制御処理と特別遊技制御処理の構成である、大当たりと小当たりとで同一の制御処理を実行する構成と組み合わせることで、使用データ容量の削減と汎用性の

50

高い処理を実現することができる。

【0988】

なお、本例とは異なり、使用しないラウンド表示灯データとして「00H」を設けない、即ち、有していないラウンド数の大当りや有していない小当りが存在していた場合には、データを詰めてラウンド表示灯テーブルを作成した場合には、使用するデータ容量が少なくなることがメリットであるが、製番毎にオフセットを作成する必要が生じることがデメリットとなる。例えば、同図における<製番A>の場合、大当りのラウンド数とテーブルデータとの対応関係がないため、以下のように構成し、オフセット（オフセットテーブル）を利用して変換する必要がある。

<オフセットテーブル>

ハズレ：1、小当り：2、2R大当り：3、4R大当り：4、10R大当り：5

<ラウンド表示灯テーブル>

- (1) ハズレ：00000000B
- (2) 小当り：00000000B
- (3) 2R大当り：00000110B
- (4) 4R大当り：00000111B
- (5) 10R大当り：00001111B

【0989】

<製番A>にて10R大当りに当選した場合、オフセットテーブルを参照して10R大当りに対応した「5」を読み出す。その後、当該「5」に対応したデータである10R大当り：「00001111B」がラウンド表示灯テーブルから読みだされる。一方、本例においては、<製番A>にて10R大当りに当選した場合、ラウンド数の「10」を用いて、「10」に対応したデータである10R大当り：「00001111B」がラウンド表示灯テーブルから読み出されることとなる。このように、本例に係るラウンド表示テーブルの構成は、テーブルに使用するデータ容量は従来よりも大きくなるが、製番が異なった場合にも汎用性の高い構成とすることができる。

【0990】

なお、同図におけるラウンド表示灯データ「00H」は、遊技機として使用しないデータを示しており、換言すると、出力されることのないデータとなっている。他方、同図におけるラウンド表示灯データ「00000000B」は、使用され得るデータを示しており、より具体的には、ハズレに対応するラウンド表示灯データ「00000000B」は、他の点灯制御の場合と同様に出力ポートに出力される。ただし、0であるクリアデータのため、結果としてラウンド表示灯は点灯しない。なお、ハズレや小当りの場合にもラウンド表示灯をいずれかの態様で点灯させたい場合には、ハズレに対応するラウンド表示灯データ又は小当りに対応するラウンド表示灯データに、点灯データを設定することで、ラウンド表示灯データに関するプログラムを変更せずに構成することができる。

【0991】

なお、同図における製番Aと製番Cとにおいては、
ハズレに対応するラウンド表示灯データ：「00000000B」
小当りに対応するラウンド表示灯データ：「00000000B」

のように、ハズレと小当りとしてラウンド表示灯データが同一となっているが、作動パターンや開放回数データを参照することにより、ハズレの場合にはラウンド表示灯を点灯させずに小当りの場合にはラウンド表示灯を点灯させるよう構成することができる。なお、これには限定されず、ハズレに対応するラウンド表示灯データと小当りに対応するラウンド表示灯データとを異なるデータ（値）にしてもよいし、ハズレに対応するラウンド表示灯データと小当りに対応するラウンド表示灯データとをいずれも0以外のデータとしてもよい。

【0992】

（第22実施形態）

第15実施形態などで前述したような、複数の設定値を有している遊技機に適応可能な

先読みに関する構成を第22実施形態として、第21実施形態との相違点について以下に詳述する。

【0993】

まず、図189は、第22実施形態における、図183のステップ1300のサブルーチンに係る主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。第21実施形態との相違点は、ステップ1309-1（第22）及びステップ1319-1（第22）であり、即ち、ステップ1308で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技内容決定乱数を記憶（保留）した後、ステップ1309-1（第22）で、主制御基板MのCPUMCは、当否抽選乱数に基づき、先読みコマンド（副制御基板S側へのコマンド）を決定してセットし、ステップ1310に移行する。

10

【0994】

また、ステップ1318で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技内容決定乱数を記憶（保留）した後、ステップ1319-1（第22）で、主制御基板MのCPUMCは、当否抽選乱数に基づき、先読みコマンド（副制御基板S側へのコマンド）を決定してセットし、ステップ1320に移行する。

【0995】

なお、第22実施形態は、第9実施形態（特に図145等）にて前述した、主制御基板Mが有する第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）の乱数値範囲を設定することで、主制御基板Mが保持している設定値に関する情報を副制御基板Sへ送信せずとも、副制御基板S側で定められている設定値を把握することができる構成と同様の趣旨となっており、即ち、第9実施形態の構成や効果は第22実施形態にも適用可能であるし、第9実施形態の構成と第22実施形態の構成とを組み合わせることも可能であることを補足しておく。また、第22実施形態の構成は、第9実施形態のみには限定されず、本例のすべての実施形態に適用可能（組み合わせ可能）である。

20

【0996】

次に、図190は、第22実施形態に係る先読みコマンド一覧である。第22実施形態においては、設定値は設定1～設定6までの6段階となっており、非確率変動遊技状態においては、大当たり確率が低いものから「設定1→設定2→設定3→設定4→設定5→設定6」となっており、確率変動遊技状態においても、大当たり確率が低いものから「設定1→設定2→設定3→設定4→設定5→設定6」となっている。また、第1主遊技側と第2主遊技側とに小当たりを有しており、第1主遊技側よりも第2主遊技側の方が小当たり当選確率が高くなっている。

30

【0997】

同図に示すように、当否抽選乱数は、0～65535であり、設定及び遊技状態毎に、ハズレ、大当たり、小当たりとなる乱数範囲が設定されており、乱数範囲の区切り毎に先読みコマンドが設定されている。ここで、先読みコマンド毎に設定された乱数範囲の役割について詳述すると、

先読みコマンド「00H」：ハズレ1

先読みコマンド「01H」：ハズレ2

先読みコマンド「02H」：設定6以上且つ確率変動遊技状態の場合に大当たり

40

先読みコマンド「03H」：設定5以上且つ確率変動遊技状態の場合に大当たり

先読みコマンド「04H」：設定4以上且つ確率変動遊技状態の場合に大当たり

先読みコマンド「05H」：設定3以上且つ確率変動遊技状態の場合に大当たり

先読みコマンド「06H」：設定2以上且つ確率変動遊技状態の場合に大当たり

先読みコマンド「07H」：確率変動遊技状態の場合（設定値に拘らず）に大当たり

先読みコマンド「08H」：設定6以上の場合に大当たり

先読みコマンド「09H」：設定5以上の場合に大当たり

先読みコマンド「0AH」：設定4以上の場合に大当たり

先読みコマンド「0BH」：設定3以上の場合に大当たり

先読みコマンド「0CH」：設定2以上の場合に大当たり

50

先読みコマンド「0DH」：設定1以上の場合（設定値及び遊技状態に拘らず）に大当り
先読みコマンド「0EH」：第1主遊技側であった場合には小当り、第2主遊技側であった場合にはハズレ

先読みコマンド「0FH」：第1主遊技側であった場合にはハズレ、第2主遊技側であった場合には小当り

先読みコマンド「10H」：第1主遊技側であった場合には小当り、第2主遊技側であった場合には小当り

のように先読みコマンドが設定されている。なお、これらの区切りについては、図188にて前述したラウンド表示灯データのように、予めすべての区切りについて先読みコマンドが設定されており、製番によって存在しない先読みコマンドに関しては、乱数範囲を設定しない（0とする）よう構成されている。第22実施形態においては、第1主遊技側よりも第2主遊技側の方が小当り当選確率が高くなっており、第1主遊技側で小当りとなる乱数であり且つ第2主遊技側では小当りとならない乱数範囲が存在していないため、先読みコマンド「0EH」：第1主遊技側であった場合には小当り、第2主遊技側であった場合にはハズレ、については乱数範囲なしとなっている。

【0998】

また、図示するように、乱数値の小さいものから、「ハズレ→確率変動遊技状態における最も大当り確率の高い設定値のみ大当りとなる乱数範囲→・・・→確率変動遊技状態におけるすべての設定値で大当りとなる乱数範囲→非確率変動遊技状態における最も大当り確率の高い設定値のみ大当りとなる乱数範囲→・・・→非確率変動遊技状態におけるすべての設定値で大当りとなる乱数範囲→小当りに関する乱数範囲」の順に先読みコマンドに関する乱数範囲の区切りを設定することによって、先読みコマンドの種類が増えすぎないようにすることができ、使用するデータ容量を削減することができると共に、主制御基板M側から副制御基板S側に先読みコマンドを送信した際に、副制御基板S側で設定値に関する演出（前述した設定示唆演出など）を実行することができる。

【0999】

また、先読みコマンドは、確率変動遊技状態における複数の設定値毎の大当りとなる乱数範囲の差分毎と、非確率変動遊技状態における複数の設定値毎の大当りとなる乱数範囲の差分毎と、に設定されている（差分が判断できるように先読みコマンドが設定されている）。また、同図における先読みコマンドと設定値に関する情報とを任意のタイミングで主制御基板M側から副制御基板S側に送信することにより、設定1ではハズレであるが、設定6では大当りとなる乱数値である保留に対しても、設定6に定められている場合には、大当りとなる保留として先読み演出を実行することができると共に、ハズレとなる保留に対して誤って大当りとなる保留に対する演出を実行してしまうことがないように構成することができる。

【1000】

ハズレに対応する先読みコマンドとして、「00H：ハズレ1」、「01H：ハズレ2」とを有しており、「00H：ハズレ1」については設定値や遊技状態に拘らず同一の乱数範囲となっており、他方、「01H：ハズレ2」については設定値や遊技状態によって相違し得る乱数範囲となっている。なお、同図の構成には限定されず、ハズレに対応する先読みコマンドを1つのみ有するよう構成してもよい。

【1001】

また、小当りに対応する先読みコマンドとして、
先読みコマンド「0EH」：第1主遊技側であった場合には小当り、第2主遊技側であった場合にはハズレ

先読みコマンド「0FH」：第1主遊技側であった場合にはハズレ、第2主遊技側であった場合には小当り

先読みコマンド「10H」：第1主遊技側であった場合には小当り、第2主遊技側であった場合には小当り

の3種類の先読みコマンドを有しており、前述したように、遊技機のスペックで有してい

10

20

30

40

50

ない場合には乱数範囲が設定されないよう構成されている。このように構成することによって、第1主遊技側と第2主遊技側とにおける小当りの有無や小当たり当選確率に拘らず、小当りの当選状況に対応した先読みコマンドを主制御基板M側から副制御基板S側に送信することができ、汎用性の高い先読みコマンドを構築することができる。また、第1主遊技側の小当りの当否に関する情報と第2主遊技側の小当りの当否に関する情報とを1つの先読みコマンドとして主制御基板M側から副制御基板S側へ送信可能に構成することにより、以下の6つの状況に対応した遊技機を創出することができる。

(1) 第1主遊技側のみ小当りを有する遊技機：「0EH→○」、「0FH→×」、「10H→×」

(2) 第1主遊技側のみ小当りを有する遊技機：「0EH→×」、「0FH→○」、「10H→×」

10

(3) 第1主遊技側と第2主遊技側とで小当りを有しており、小当たり当選となる乱数範囲が重なっていない遊技機：「0EH→○」、「0FH→○」、「10H→×」

(4) 第1主遊技側と第2主遊技側とで小当りを有しており、小当たり当選となる乱数範囲が重なっており、第1主遊技側の小当たり当選となる乱数範囲の方が第2主遊技側の小当たり当選となる乱数範囲よりも大きい遊技機：「0EH→○」、「0FH→×」、「10H→○」

(5) 第1主遊技側と第2主遊技側とで小当りを有しており、小当たり当選となる乱数範囲が重なっており、第1主遊技側の小当たり当選となる乱数範囲と第2主遊技側の小当たり当選となる乱数範囲とが同一である遊技機：「0EH→×」、「0FH→×」、「10H→○」

20

(6) 第1主遊技側と第2主遊技側とで小当りを有しており、小当たり当選となる乱数範囲が重なっており、第2主遊技側の小当たり当選となる乱数範囲の方が第1主遊技側の小当たり当選となる乱数範囲よりも大きい遊技機：「0EH→×」、「0FH→○」、「10H→○」

上記の6つの状況に対応した遊技機を3つの先読みコマンドで構成（区別）することができる。なお、上記における「○」は乱数範囲を（1以上）有していることを示しており、上記における「×」は乱数範囲を有していない（0である）ことを示している。

【1002】

また、従来の設計では、製番Aにおいては、第1主遊技側のみ小当たりとなる先読みコマンドを「0EH」に設定し、製番Bにおいては、第2主遊技側のみ小当たりとなる先読みコマンドを「0EH」に設定する等、先読みコマンドとしての「0EH」の役割が製番毎に異なってしまう場合があった。そのため、副制御基板S側の設計として、製番毎に先読みコマンドとしての「0EH」の役割を設定する必要がある、主制御基板M側の構成が決定しないと、先読みコマンドに関する構成を決定することができないという問題点があった。これに対し、第22実施形態における先読みコマンドでは、製番に拘わらず、第1主遊技側のみ小当たりとなる先読みコマンドを「0EH」に設定している、即ち、すべての製番で一義的に先読みコマンドの役割がデータ毎に割り当てられているため、副制御基板S側の設計として、製番毎に先読みコマンドとしての「0EH」の役割を設定する必要がなく、主制御基板M側の構成に影響することなく先読みコマンドに関する構成を決定することができる。

30

40

【1003】

なお、本例に係る遊技機を、主制御基板MのROM領域及びRAM領域を、通常の遊技に使用する第1ROM領域、第1RAM領域と、通常の遊技には使用せずエラーの検出などに使用する第2ROM領域、第2RAM領域と、に分けるよう構成した場合において、設定変更処理や設定確認処理を第2ROM領域及び第2RAM領域を使用して実行するよう構成してもよい。

【1004】

（第23実施形態）

第21実施形態においては、遊技機の電源投入時に副制御基板S側に送信する遊技停止に関するコマンドについて詳述したが、電源投入時の作用や設定変更モード及び設定確認

50

モードにおける処理は、第 2 1 実施形態の構成のみには限定されない。そこで、本例に適用可能な、電源投入時の作用や設定変更モード及び設定確認モードにおける処理の構成を第 2 3 実施形態として以下に詳述する。

【1005】

まず、図 1 9 1 は、第 2 3 実施形態における、主制御基板 M が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図 (a) の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ 1 0 1 0 - 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、設定キースイッチがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 0 1 0 - 1 で Y e s の場合、ステップ 1 0 1 0 - 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、前枠 D 1 4 が開放しているか否かを判定する（前述したように、前枠 D 1 4 が閉鎖しているか開放しているかはセンサのオン・オフで判定している）。 10

【1006】

ステップ 1 0 1 0 - 2 で Y e s の場合、ステップ 1 0 1 0 - 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、R A M クリアボタンがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 0 1 0 - 3 で Y e s の場合、ステップ 1 0 1 0 - 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、R A M クリアを実行する。次に、ステップ 1 0 1 0 - 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、設定変更処理の実行に係る情報をサブメイン制御部 S M へ送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）する。次に、ステップ 1 0 1 0 - 5 - 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、設定変更フラグ（後述する設定制御処理にて用いるフラグ）をオンにし、ステップ 1 0 1 0 - 2 3 に移行する。 20

【1007】

他方、ステップ 1 0 1 0 - 1 で N o の場合、又は、ステップ 1 0 1 0 - 3 で N o の場合には、ステップ 1 0 1 0 - 8 に移行する。また、ステップ 1 0 1 0 - 2 で N o の場合には、ステップ 1 0 1 0 - 7 で、主制御基板 M の C P U M C は、設定キースイッチのオン情報をクリアし、ステップ 1 0 1 0 - 8 に移行する。なお、ステップ 1 0 1 0 - 7 の処理を実行して設定キースイッチのオン情報がクリアされた場合に、その後再度設定キースイッチがオンであると判定する構成として、（1）設定キースイッチのオフ→オン（立ち上がり）を検出した場合にオンであると判定する、（2）電源をオフにし、その後電源を再投入した場合に設定キースイッチがオンであった場合に判定する、のように構成してもよい。 30

【1008】

次に、ステップ 1 0 1 0 - 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、正常に電源断が行われたことを示す情報が R A M に保存されているか否かを判定する。ステップ 1 0 1 0 - 8 で Y e s の場合、ステップ 1 0 1 0 - 9 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M における R A M 領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムと R A M 領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ 1 0 1 0 - 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該チェック結果に基づき R A M の内容が正常であるか否か（正確に電断時の情報が R A M にバックアップされているか否か）を判定する。ステップ 1 0 1 0 - 1 0 で Y e s の場合、即ち R A M にバックアップされていたデータが正常な場合には、ステップ 1 0 1 0 - 1 0 - 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、電源断前の異常が継続している状況ではないか否か（遊技を停止する異常が発生している状況で電源断となった後電源復帰していないか否か）を判定する。ステップ 1 0 1 0 - 1 0 - 1 で Y e s の場合、ステップ 1 0 1 0 - 1 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該電源投入の前においては設定変更処理中（設定変更モード中）に電源断しているか否かを判定する。ステップ 1 0 1 0 - 1 1 で Y e s の場合には、ステップ 1 0 1 0 - 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、設定変更異常に係る情報をサブメイン制御部 S M へ送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）する。次に、ステップ 1 0 1 0 - 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、設定変更異常を報知（例えば、主制御基板 M にて制御される所定の表示装置にて報知）する。次に、ステップ 1 0 1 0 - 1 3 で、主制御基板 M の C P U M 40 50

Cは、設定変更異常フラグ（後述する、ステップ1000-5-1にて用いるフラグ）をオンにし、ステップ1010-23に移行する。このように、第23実施形態においては、設定変更モード中に電源断となった場合には、その後の電源投入後に設定変更異常となる場合があるよう構成されている。また、ステップ1010-11でNoの場合、ステップ1010-11-1で、主制御基板MのCPUMCは、RAMクリアボタンがオフであるか否かを判定する。ステップ1010-11-1でYesの場合、ステップ1010-19に移行し、ステップ1010-11-1でNoの場合、換言すると、RAMクリアボタンオン且つ設定キースイッチオフで電源投入した場合、ステップ1010-16に移行し、RAMクリアを実行する。

【1009】

また、ステップ1010-10-1でNoの場合、ステップ1010-10-2で、主制御基板MのCPUMCは、継続している異常（電源断前に検出していた異常）に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1010-23に移行する。

【1010】

ステップ1010-8又はステップ1010-10でNoの場合、ステップ1010-14で、主制御基板MのCPUMCは、設定値データが正常な範囲内（本例では、「1」～「3」）であるか否かを判定する。ステップ1010-14でYesの場合、ステップ1010-15で、主制御基板MのCPUMCは、RAM検査フラグの内容が正常であるか否かを判定する。なお、本例では、所定のRAM領域に記憶されるRAM検査フラグの内容が「AA55H」である場合に正常であると判定する。なお、ステップ1010-15で正常であると判定するRAM検査フラグの内容は、「AA55H」には限定されず、任意の内容を設定してもよく、通常遊技で使用される値でもよいし、0でもよい。ステップ1010-15でYesの場合、ステップ1010-16で、主制御基板MのCPUMCは、RAMクリアを実行し、ステップ1010-23に移行する。他方、ステップ1010-14又はステップ1010-15でNoの場合、ステップ1010-17で、主制御基板MのCPUMCは、RAM異常に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1010-18で、主制御基板MのCPUMCは、RAM異常フラグ（後述する、ステップ1000-5-1で用いるフラグ）をオンにし、ステップ1010-23に移行する。なお、前述した所定のRAM領域は、RAM検査フラグが記憶されているRAM領域のみとしてもよいし、RAM検査フラグが記憶されているRAM領域と設定値データが記憶されているRAM領域とを合わせて所定のRAM領域としてもよく、そのように構成した場合には、設定値データが正常であり且つRAM検査フラグの内容が正常であることを「所定のRAM領域の値が特定条件を満たしている」と称することがある。

【1011】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ1010-19で、主制御基板MのCPUMCは、設定値データは正常な範囲内であるか否かを判定する。ステップ1010-19でYesの場合、ステップ1010-20で、主制御基板MのCPUMCは、設定キースイッチのオン情報があるか否かを判定する。なお、ステップ1010-7の処理で設定キースイッチのオン情報がクリアされていた場合には、ステップ1010-20ではNoと判定される。例えば、前枠D14が閉鎖している状況にて設定キースイッチをオンにする操作を実行し、電源投入した場合において、設定キースイッチをオンにする操作を実行したまま新たに操作しなかった場合にも（見た目上設定キースイッチがオンになっていても）、設定キースイッチのオン情報がクリアされていることとなる。ステップ1010-19でNoの場合、ステップ1010-24で、主制御基板MのCPUMCは、設定値異常に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信

10

20

30

40

50

される)する。次に、ステップ1010-25で、主制御基板MのCPUMCは、設定値異常フラグ(後述する、ステップ1000-5-1で用いるフラグ)をオンにし、ステップ1010-23に移行する。

【1012】

また、ステップ1010-20でYesの場合、ステップ1010-21で、主制御基板MのCPUMCは、設定確認処理の実行に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1010-22-1で、主制御基板MのCPUMCは、設定確認フラグ(後述する、設定制御処理にて用いるフラグ)をオンにし、ステップ1012に移行する。なお、ステップ1010-20でNoの場合にも、ステップ1012に移行する。

【1013】

次に、ステップ1012で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MにおけるRAM内に記憶(バックアップ)されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ1014で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部SM側に送信し(当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい)、ステップ1014-1で、主制御基板MのCPUMCは、ソレノイドの復帰設定{第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11d、大入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)及び可動片(例えば、図100の上遮蔽部材C24、下遮蔽部材C25等)の開放又は閉鎖状態を電源断前の状態に復帰させるため、第2主遊技始動口電動役物B11d、大入賞口、可動片の順に、ソレノイド作動ビットがオンか否かを判断し、オンの場合には、(電源断前に第2主遊技始動口/大入賞口/可動片が開放中と判断して、改めて開放させるために)ソレノイド作動フラグを対応するアドレスに格納する}を行い、ステップ1010-23の処理に移行する。

【1014】

次に、ステップ1010-23で、主制御基板MのCPUMCは、電源復帰に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1016で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板M側のメイン処理に係る実行定時割り込み(例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする)を許可し、ステップ1018の処理に移行する。尚、ステップ1018後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板MのCPUMCは、各種乱数更新処理(例えば、乱数カウンタのインクリメント処理)を繰り返し実行することとなる。

【1015】

次に、図192は、第23実施形態における、主制御基板Mが行うタイマ割り込み処理の流れを示したフローチャートである。第21実施形態との相違点は、ステップ1009、ステップ1000-5-1の処理である。即ち、ステップ1000-5で、主制御基板MのCPUMCは、タイマ減算処理を実行した後、ステップ1009で、主制御基板MのCPUMCは後述する設定制御処理を実行する。次に、ステップ1000-5-1で、主制御基板MのCPUMCは遊技停止となるフラグがオフであるか否かを判定する。ここで、第23実施形態における遊技停止となるフラグとは、RAM異常フラグ、設定値異常フラグ、設定変更異常フラグ、設定変更フラグ、設定確認フラグとなっており、これら遊技停止となるフラグのいずれかがオンとなっている場合には、ステップ1000-5-1でNoと判定されることとなる。ステップ1000-5-1でYesの場合には、ステップ1000-6に移行し、ステップ1000-5-1でNoの場合には、ステップ1000-6～ステップ1551(第21)の処理を実行せずに、ステップ1550-1に移行する。即ち、遊技停止時には、ステップ1000-6～ステップ1551(第21)の処理を実行しないよう構成されている。なお、第23実施形態においては、設定変更モード中

と設定確認モード中にはステップ1009の設定制御処理を実行するよう構成されており、換言すると、設定変更モード中と設定確認モード中はタイマ割り込み処理を実行可能に構成されている。また、遊技停止中においてもタイマ割り込み処理を実行可能に構成されている。

【1016】

なお、図191にてセットしたサブ側へのコマンド（ステップ1010-5などでセットしたコマンド）は、ステップ1999の制御コマンド送信処理にて送信するよう構成されている。また、RAM異常、設定値異常、設定変更異常に関する報知や、設定変更モード中、設定確認モード中に関する報知は、ステップ1550-6のLED出力処理にて表示制御を実行するよう構成されている。

【1017】

図193は、第23実施形態における、図192のステップ1009のサブルーチンに係る設定制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1009-1で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1009-1でYesの場合、ステップ1009-2で、主制御基板MのCPUMCは、RAMクリアスイッチ（RAMクリアボタンと称することがある）の立ち上がりがあるか否かを判定する。ステップ1009-2でYesの場合、1009-3で、主制御基板MのCPUMCは、設定値番号のアドレスをセットする。次に、ステップ1009-4で、主制御基板MのCPUMCは、設定値番号の内容が「最大設定値（本例では、6）-1」未満の場合には設定値番号の内容を+1し、設定値番号の内容が「最大設定値-1」以上の場合には0を設定値番号とする。なお、第23実施形態においては、設定値は1、2、3、4、5、6の6段階であるが、設定値番号は0、1、2、3、4、5の6段階となっている。即ち、設定値から1を減算した値が設定値番号となっている。また、ステップ1550-6のLED出力処理にて、セットされている設定値番号に対応した設定値を設定値表示装置に表示する。次に、ステップ1009-5で、主制御基板MのCPUMCは、設定値検査処理（設定値番号を確認するための処理）を実行する。次に、ステップ1009-6で、主制御基板MのCPUMCは、設定（設定値番号）は設定できる値であるか否かを判定する。ここで、設定できる値とは、第23実施形態においては、設定値が1、2、3、4、5、6の6段階であるので、当該6つの値に対応した設定値番号である0、1、2、3、4、5のいずれかであるか否かを判定することとなる。なお、設定値が、1、2、5、6の4段階であった場合には、当該4つの値に対応した設定値番号である0、1、4、5のいずれかであるか否かを判定することとなり、設定値番号が2や3である場合には設定できない値であるため、ステップ1009-6でNoと判定されることとなる。

【1018】

ここで、ステップ1009-5の設定値検査処理について詳述すると、設定値検査処理では、遊技機に用いられる設定値が適切な設定値（設定可能な設定値）であるか否かを、設定値検査データと整合することで判断するよう構成されている。より具体的には、

（1）設定可能な設定値が1、2、3、4、5、6の6段階であった場合

設定値検査データ：「00111111B」

（2）設定可能な設定値が1、2、3、4、6の5段階であった場合

設定値検査データ：「00101111B」

（3）設定可能な設定値が1のみの1段階であった場合

設定値検査データ：「00000001B」

（4）設定可能な設定値が6のみの1段階であった場合

設定値検査データ：「00100000B」

のように設定値検査データが設定される。即ち、設定値検査データの最下位ビットが設定1に対応したビットであり、最下位ビットから6ビット分がそれぞれ、設定1、2、3、4、5、6に対応しており、設定可能な設定値に対応したビットには「1」が格納され、設定不可能な設定値に対応したビットには「0」が格納される。設定値検査データを用いた設定値検査処理の実行態様としては、設定値データに1加算した回数（設定値の回数）

をローテート回数として、設定値検査データを右に1ビットローテートし、キャリーフラグが1である場合には設定可能な設定値であると判定し、キャリーフラグが0である場合には設定不可能な設定値であると判定するよう構成されている。なお、設定値が1～6であり設定値データも1～6のように、設定値と設定値データとが同一の値であるよう構成してもよく、そのように構成した場合には、設定値データ（設定値）の回数をローテート回数として設定値検査処理を実行するよう構成してもよい。

【1019】

上記のように設定値検査データを用いることで、設定可能な設定値が1、2、3、4、6の5段階であった場合の設定5などの、間に設定不可能な設定値を有する遊技機においても、設定値（または、設定番号データ）が設定可能な設定値であるか否かを判断することができる。なお、設定可能な設定値が1、2、3、4、6の5段階であった場合、前述したステップ1010-19の処理において、1～6の範囲外である8などが設定値（設定値データが7）であると判断した場合には、設定値異常であると判定され、間に設けられた設定不可能な5が設定値（設定値データが4）であると判断した場合にも、設定値異常であると判定されるよう構成されている。

【1020】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ1009-6でYesの場合には、ステップ1009-9に移行し、ステップ1009-6でNoの場合には、ステップ1009-6でYesと判定されるまで、ステップ1009-3～ステップ1009-6の処理を繰り返し実行する。なお、ステップ1009-2でNoの場合にも、ステップ1009-9に移行する。

【1021】

このように、第23実施形態においては、RAMクリアスイッチ（RAMクリアボタン）を操作する毎に（オフ→オンとなる毎に）、設定値番号が「0→1→2→3→4→5→0→1→・・・」と遷移するよう構成されている。また、同図のように構成することにより、設定値が、1、2、5、6の4段階などの間に設定できない設定値（3、4）が存在するような遊技機においても、同一の処理にて対応することができ、汎用性の高い設定制御処理とすることができる。なお、設定値番号を遷移させるための操作部材RAMクリアスイッチ（RAMクリアボタン）には限定されず、RAMクリアスイッチ（RAMクリアボタン）とは異なる操作部材である、設定値番号を遷移させるための設定変更ボタンを設けてもよい。

【1022】

また、ステップ1009-1でNoの場合、ステップ1009-7で、主制御基板MのCPUMCは、設定確認フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1009-7でYesの場合、ステップ1009-8で、主制御基板MのCPUMCは、設定値番号のアドレスをセットし、ステップ1009-9に移行する。他方、ステップ1009-7でNoの場合には、次の処理（ステップ1000-5-1の処理）に移行する。なお、ステップ1550-6のLED出力処理にて、セットされている設定値番号に対応した設定値を設定値表示装置に表示する。

【1023】

次に、ステップ1009-9で、主制御基板MのCPUMCは、設定キースイッチがオフであるか否かを判定する。ステップ1009-9でYesの場合、ステップ1009-10で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更フラグ及び設定確認フラグをオフにして、次の処理（ステップ1000-5-1の処理）に移行する。なお、ステップ1009-9でNoの場合にも、次の処理（ステップ1000-5-1の処理）に移行する。

【1024】

なお、第23実施形態にて上述した、電源投入時の処理、設定変更モード中の処理、設定確認モード中の処理の1又は複数を、上述したすべての実施形態（特に第21実施形態）に適用してもよいことを補足しておく。具体例としては、第23実施形態の電源投入時の処理、設定変更モード中の処理、設定確認モード中の処理を採用し、且つ、第21実施

10

20

30

40

50

形態における遊技停止に係るコマンドを送信する構成を採用してもよい。

【1025】

＜各実施形態の概要のまとめ＞

ここで、上述した各実施形態の概要を説明する。

【1026】

＜本実施形態＞

本実施形態におけるぱちんこ遊技機では、主制御基板の制御として、電源投入時に実行される一般的な処理である主制御基板メイン処理と、主制御基板側メイン処理で電源投入時の処理を実行した後に処理の発生が許可され、遊技中の処理を行うタイマ割り込み処理を備えている。さらに、遊技性に関する構成として、2つの主遊技図柄を備え（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）、第2主遊技図柄の保留消化を優先して実行し、大当りを消化するための大入賞口を2つ備え（第1大入賞口、第2大入賞口、大当り中には遊技球を遊技盤面右側に発射する右打ちにて消化するようになっており、大当り終了後に約70%（主遊技図柄の停止図柄による）で次回の大当りが発生するまで主遊技図柄（特別図柄）の当否抽選における当選確率が高確率となる確率変動遊技状態が付与され、大当り終了後に100%で100回の高ベース状態（補助遊技時短状態、補助遊技時短フラグオン）が付与されるようになっており、大入賞口の近辺に一般入賞口を備えている。また、大当り中や補助遊技中には、副制御基板側で右打ちを示唆する打ち分け指示を行うようになっている。

【1027】

＜第2実施形態＞

第2実施形態におけるぱちんこ遊技機では、遊技性に関する構成として、大当り終了後に確率変動遊技状態が100%付与され、確率変動状態で80回変動すると確率変動遊技状態が終了する（ST）よう変更されている。また、確率変動遊技状態における変動態様決定用抽選テーブルは、3段階に分かれている。また、低ベース状態（非補助遊技時短状態、補助遊技時短フラグオフ）における補助遊技図柄の当否抽選で当たりとなった場合に普通電動役物の開放時間が最長となる開放態様が備えられている。さらに、保留された乱数値（当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数）に基づいて先読み演出が実行されるよう構成されており、ST中には変動態様決定用抽選テーブルに対応するよう演出ステージが変更されるようになっており、先読み演出は、演出ステージの変更を跨いで実行されないようになっている。さらに、確率変動遊技状態や補助遊技時短状態により大当りが所定回数連続して発生した場合には特別な演出（エンディング演出）を実行するようになっている。また、変形例にて特別遊技終了デモ時間にて終了デモ画像（遊技球の獲得数等）を表示するよう構成されている。

【1028】

＜第3実施形態＞

第3実施形態におけるぱちんこ遊技機では、第2実施形態から確率変動状態の付与条件が変更されており、第2大入賞口の内部に、遊技球が入球可能な特定領域を備え、大当り中に特定領域に遊技球が入球することにより、大当り終了後に確率変動遊技が付与される（玉確機）よう構成されている。

＜第4実施形態＞

第4実施形態におけるぱちんこ遊技機では、主遊技図柄の抽選（当否抽選、図柄抽選）により小当りが発生した場合に、大入賞口内の特定領域を遊技球が通過する（小当りにより大入賞口が1.8秒未満で開放する）と、大当りとなり多くの出玉が獲得できる遊技性となっている。また、主遊技図柄における確率変動を備えておらず、大当り終了後には普通図柄の確率変動による補助遊技状態（時間短縮遊技状態、補助遊技時短フラグオン）となる。なお、普通電動役物（第2主遊技始動口電動役物）が設けられている主遊技始動口（第2主遊技始動口）に対応する第2主遊技図柄における小当り確率（1021/1024）は、第1主遊技図柄における小当り確率（4/1024）よりも高くなっており、第2主遊技図柄では小当りが頻繁に発生するようになっている。また、大入賞口内の特定領

10

20

30

40

50

域の上部に2つの遮蔽部材が設けられており、遊技球の大入賞口への入球タイミングによって特定領域に入球する場合としない場合とが起り得るよう構成されている。

【1029】

<第5実施形態>

第5実施形態におけるぱちんこ遊技機では、遊技球が遊技機内で循環するよう構成されている。また、ぱちんこ遊技機とぱちんこ遊技機の外部に設置されたECOユニットとに大別され（遊技場設備に対して、夫々を別体として着脱可能に構成され）ている。ぱちんこ遊技機においては遊技盤側と遊技枠側とに大別され、遊技枠側に備えられる払出制御基板において、遊技球の発射制御や遊技者に対しての賞球付与（第5実施形態においては、持ち球データの加減算）制御を司るよう構成されている。さらに、操作部装置を備え、タッチパネル式インターフェース、持ち球数表示部、サブ入力ボタン等から構成されており、タッチパネル式インターフェースは、遊技者のタッチ操作（接触型・非接触型のいずれかのタッチ操作）によって、遊技機の遊技状態情報やECOユニットに挿入されたICカード（遊技媒体記録メディア）に記録された遊技媒体情報を表示及び利用することができるよう構成されている。賞球払出制御基板は、持ち球数表示部に持ち球数（遊技に使用（遊技領域内に発射）することのできる遊技球数）を表示するよう制御する。さらに、遊技枠と遊技盤の認証処理（遊技機の電源投入時に、当該遊技機が正規な遊技機であるか否かを判定する処理）が、ECOユニットを介して行われるよう構成されている。

10

【1030】

<第6実施形態>

第6実施形態におけるぱちんこ遊技機では、当否抽選の当選確率等を変更する設定値が設けられている。設定値の変更は、設定キー差込口に設定キーを挿入して操作した後電源を投入することにより可能となる構成となっている。また、電源投入後に設定キー差込口に設定キーを挿入して操作することにより、設定値の確認が可能となっている。なお、設定キー差込口は、主制御基板に設けられている。設定値の変更中（又は確認中）は、設定値が、主制御側では主制御基板に設けられた設定値表示装置にて表示され、副制御側では演出表示装置にて設定変更中（又は確認中）である旨を示す表示がされる。

20

【1031】

<第7実施形態>

第7実施形態におけるぱちんこ遊技機では、低ベース状態（非補助遊技時短状態、補助遊技時短フラグオフ）における入球状態情報（ベース値）を主制御基板に設けられた入球状態表示装置にて表示するよう構成されている。また、主制御基板の制御である主制御基板メイン処理に入球状態表示装置演算処理（ベース値の算出処理）を設け、タイマ割り込み処理に入球状態表示装置表示制御処理（ベース値の表示処理）を設けている。なお、第1ROM・RAM領域における処理として、主制御基板メイン処理及びタイマ割り込み処理が設けられ、第2ROM・RAM領域における処理として、入球状態表示装置演算処理及び入球状態表示装置表示制御処理が設けられており、主制御基板メイン処理において第2ROM・RAM領域における処理である入球状態表示装置演算処理が呼び出され、タイマ割り込み処理において第2ROM・RAM領域における処理である入球状態表示装置表示制御処理が呼び出されるよう構成されている。入球状態情報は、所定期間（例えば、アウト個数が60000個等）毎に記憶されるよう構成されており、入球状態表示装置には、リアルタイムに更新されるベース情報（「bL.」）と直前区間におけるベース情報（「b6.」）を表示可能となっている。

30

40

【1032】

<第8実施形態>

第8実施形態におけるぱちんこ遊技機では、設定値に応じた当否抽選テーブルを備え、先読み演出の実行傾向から設定値を推測することが可能な態様と困難な態様との双方を説明した。当否抽選テーブルは、確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率が、非確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率の約2倍になっており、その比率が全設定で共通になるよう構成されている。先読み演出の実行傾向から設定値を推測することが可能な態様とし

50

て、設定値共通の当り乱数範囲（０～２０４）を設け、高設定ほど共通の乱数範囲外での当り乱数が多く構成され、共通の当り乱数範囲内で当り（大当り）の際に先読み演出が発生可能することで、先読み演出が発生せずに当り（大当り）が多くなるほど高設定である可能性が高いことが予測できる。先読み演出の実行傾向から設定値を推測することが困難な態様として、当り時には必ず先読み演出が実行されるような構成であるとするならば、設定値の違いによって当りとなる演出態様が異なることがないため、設定の判別が不可能となるよう構成されている。

【１０３３】

＜第９実施形態＞

第９実施形態におけるぱちんこ遊技機は、設定値に関する情報を副制御基板へ送信せずとも先読み演出を正確に行うための手法である。まず、第１の手法では、当否抽選乱数に関する情報を参照することなく、変動態様抽選乱数及び／又は図柄抽選乱数に関する情報のみを参照する構成となっている。第２の手法では、主制御基板で設定値に対応する当否判定を行い、判定結果を副制御基板に送信する構成となっている。第３の手法では、副制御基板側において、保留として保持されている乱数値に関する情報と、その保留が消化された際に発生した事象とを遊技履歴として蓄積していく（副制御基板側が学習していく）構成となっている。第４の手法では、主制御基板の制御プログラムにおいて設定情報を把握できないように構成することにより、主制御基板及び副制御基板の双方において設定値を把握できない構成となっている。

【１０３４】

＜第１０実施形態＞

第１０実施形態におけるぱちんこ遊技機では、設定値に応じて、取得し得る当否抽選乱数の範囲が異なるよう構成されている。なお、当り（大当り）となる置数は設定値に関わらず共通であるため、設定値に応じた当否抽選乱数の範囲の違いにより、当否抽選における当選確率が異なる構成となっている。

【１０３５】

＜第１１実施形態＞

第１１実施形態におけるぱちんこ遊技機では、複数の当否抽選判定テーブルを用いて当否抽選を行うよう構成されている。第１当否抽選判定テーブルでは、設定値により当選確率が異なり、第２当否抽選判定テーブルでは、設定値に関わらず当選確率が共通に構成されており、第１当否抽選判定テーブルと第２当否抽選判定テーブルの双方で当選となった場合に、当否抽選に当選することとなる。

【１０３６】

＜第１２実施形態＞

第１２実施形態におけるぱちんこ遊技機では、設定値として設定１、設定２、設定３の３つの設定値を有しており、非確率変動遊技状態においては、設定値が相違することにより大当り確率が相違し得るよう構成し、確率変動遊技状態における大当り確率を設定値が相違しても同一の大当り確率となるよう構成されている。

【１０３７】

＜第１３実施形態＞

第１３実施形態におけるぱちんこ遊技機では、遊技機外に出力する試験端子信号として、設定装置の作動状態（例えば、設定変更モード中であるか、設定表示モード中であるか）及び、設定値の情報が出力されるよう構成されている。

【１０３８】

＜第１４実施形態＞

第１４実施形態におけるぱちんこ遊技機では、主制御基板のＲＡＭ領域に格納する情報として、異常が発生したり消去されてしまった場合に遊技の結果に甚大な被害を及ぼす情報（例えば、設定値データ）を、上位アドレスに格納するよう構成されている。

【１０３９】

＜第１５実施形態＞

第15実施形態におけるぱちんこ遊技機では、確率変動遊技状態において確変転落抽選を実行可能に構成されている。

【1040】

＜第15実施形態からの変更例1＞

第15実施形態からの変更例1におけるぱちんこ遊技機では、確率変動遊技状態における大当たり確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程（例えば、設定1よりも設定3の方が）確率変動遊技状態における大当たり確率が高くなるよう構成され、且つ確変転落抽選を実行可能であり、設定値が高い程確変転落抽選の当選確率が高くなるよう構成されている。

【1041】

＜第15実施形態からの変更例2＞

第15実施形態からの変更例2におけるぱちんこ遊技機では、確率変動遊技状態における大当たり確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程（例えば、設定1よりも設定3の方が）確率変動遊技状態における大当たり確率が高くなるよう構成され、且つ主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了し、当該変動回数（確変回数）及び時短回数は設定値が高い程少なくなるよう構成されている。

【1042】

＜第15実施形態からの変更例3＞

第15実施形態からの変更例3におけるぱちんこ遊技機では、確率変動遊技状態における大当たり確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程（例えば、設定1よりも設定3の方が）確率変動遊技状態における大当たり確率が高くなるよう構成されている。また、主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了し、当該変動回数（確変回数）及び時短回数は複数種類の選択候補から決定し、設定値が高い程、大当たり終了後に付与される確変回数及び時短回数として相対的に少ない回数となる選択候補が選択（決定）され易いよう構成されている。

【1043】

＜第15実施形態からの変更例4＞

第15実施形態からの変更例4におけるぱちんこ遊技機では、第15実施形態からの変更例3におけるぱちんこ遊技機では、確率変動遊技状態における大当たり確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程（例えば、設定1よりも設定3の方が）確率変動遊技状態における大当たり確率が高くなるよう構成されている。また、主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了し、当該変動回数（確変回数）は複数種類の選択候補から決定し、設定値が高い程、大当たり終了後に付与される確変回数として相対的に少ない回数となる選択候補が選択（決定）され易いよう構成し、時短回数は設定値に拘らず同一の回数となるよう構成されている。

【1044】

＜第16実施形態＞

第16実施形態におけるぱちんこ遊技機では、設定値を複数設け、設定値が高い程、第2主遊技側の小当たりの当選率が高くなるよう構成されている。

【1045】

＜第17実施形態＞

第17実施形態におけるぱちんこ遊技機では、設定を備えており、並列抽せん機であり、小当たり図柄に応じて第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）が変更されるよう構成されている。

【1046】

＜第18実施形態＞

第18実施形態におけるぱちんこ遊技機では、設定を複数設けており、第1主遊技始動口で遊技を行う時間短縮遊技状態が、低設定であると終了し易く且つ第2主遊技始動口による遊技へ移行し易くなっており、高設定であると時間短縮遊技状態が終了し難く且つ第2主遊技始動口による遊技へ移行し難く構成されている。

10

20

30

40

50

【1047】

<第19実施形態>

第19実施形態におけるぱちんこ遊技機では、ハズレの出現回数をカウントすることにより設定を推測可能に構成されている。

【1048】

<第20実施形態>

第20実施形態におけるぱちんこ遊技機では、所定のタイミングで設定示唆演出が発生する又は装飾図柄により設定を示唆するよう構成されている。

【1049】

<<本例における課題・効果のまとめ>>

ここで、上述した各実施形態における課題及び効果を以下に詳述する。

【1050】

<本実施形態における課題>

興趣性の高い遊技盤面構成を有する遊技機が求められていた。

【1051】

<本実施形態の効果>

特別遊技の実行中に、右打ちにて発射した遊技球が、右打ちルート流出口D50から流出される際、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）が開放状態である場合には、遊技球が第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）に入球し、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）が閉鎖状態である場合には、遊技球がそのまま通過して右一般入賞口P20にも入球し得ることとなる。このため、右一般入賞口P20が、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）より上流側に設置された場合に比して右一般入賞口P20に入球し難くなる{右一般入賞口P20が第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）より上流側に設置されていた場合には、右打ちルート流出口D50から流出されたすべての遊技球が右一般入賞口P20の近傍を流下する一方、右一般入賞口P20が第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）より下流側に設置されていた場合には、右打ちルート流出口D50から流出された遊技球のうち第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）に入球しなかった遊技球のみが右一般入賞口P20の近傍を流下するため}。よって、遊技者にとっては、右一般入賞口P20への入球への関心を増しつつ（不利益を与えることなく）も、遊技としては第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）が開放状態であり、右一般入賞口P20が第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）より上流側に設置されている場合よりも特別遊技実行中において右一般入賞口P20に入球し難くなるため、特別遊技が実行された場合に獲得可能な賞球数に影響を与えることを抑えることができる。

【1052】

<第2実施形態における課題>

回数制限付きの確率変動遊技状態（且つ、時間短縮遊技状態）中の遊技において、主遊技図柄の変動回数が所定回数となったことを契機として、選択される変動態様（変動時間）の候補が相違することとなる（切り替わる）遊技機において、興趣性の向上が求められていた。

【1053】

<第2実施形態の効果>

回数制限付きの確率変動遊技状態（且つ、時間短縮遊技状態）中の遊技において、主遊技図柄の変動回数が所定回数となったことを契機として、選択される変動態様（変動時間）の候補が相違することとなる（切り替わる）よう構成されている。また、変動態様の切り替わりに応じて、演出内容も切り替えることにより、特定遊技{回数制限付きの確率変動遊技状態（且つ、時間短縮遊技状態）}中の遊技の進行に合わせて演出の態様を異ならせることができ、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【1054】

<第3実施形態における課題>

10

20

30

40

50

大当り図柄によって確率変動遊技状態に移行するか否か、という点で遊技者の期待感を煽ることができる遊技機が求められていた。

【1055】

＜第3実施形態の効果＞

特別遊技中の特定領域への遊技球の入球有無によって、当該特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行するか否かを決定する（特定領域に入球ありで確率変動遊技状態に移行し、入球なしで確率変動遊技状態に移行しない）遊技機（いわゆる、玉確タイプの遊技機）において、確率変動遊技状態とならなかった場合の非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中の変動態様（及び演出）を確率変動遊技状態中の変動態様（及び演出）と異ならせることで、遊技者の利益態様に応じた、適切な演出を実行することができるのである。尚、本例では特に図示していないが、振分遊技を実行する際には、専用の演出（第2大入賞口C20が長開放となるか否かを煽る演出、特定領域C22への入球がなされるか否かを煽る演出、特定領域C22への入球がなされた旨を報知する演出、等）が実行されるよう構成してもよい（実行態様には特に限定されないが、例えば、特定領域C22への入球がなされた旨を報知する演出である場合には、当該入球がなされたタイミング（直後であることが望ましい）にて、演出表示装置SGや演出表示装置SGの前面に設けられた演出装置（例えば、いわゆる演出用の可動体役物や導光板等）にて、当該報知を実行するよう構成することを例示することができる（例えば、演出表示装置SG上に「V」と描かれた画像を表示する、或いは、演出用の可動体役物を初期位置から演出可能な位置へ変位させる、或いは、導光板に光を照射することで導光板上に像を浮かび上がらせる、等））。尚、特定領域C22への入球がなされた旨を報知する演出を実行するに際しては、特定の遊技状態（例えば、確率変動遊技状態）で特別遊技に当選したときや特定の特別図柄（大当り図柄）が当選したとき等の、特定領域C22への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行される特別遊技においては、「V」と描かれた画像を控えめに表示（例えば、小さく表示）するなど、特定領域C22への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行されない特別遊技が行われる可能性がある状況において（特別遊技における特定領域C22への入球容易性が不明である状況において）、その後、特定領域C22への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行された場合には、特定領域C22への入球がなされた旨を報知する演出と異なる演出を実行することも好適であり、これにより、必要に応じた優先度で演出を実行することができる。

【1056】

＜第4実施形態における課題＞

小当りを有する遊技機において、より興趣性の高い遊技性の創出が求められていた。

【1057】

＜第4実施形態の効果＞

パターンAとして、小当りに係る保留が生起してから小当りに係る図柄変動が開始されるまでに新たな保留が生起しない（保留数が2個以上である状態にて図柄変動が開始され難い＝小当りに係る保留が生起してから上遮蔽部材C24の開放が開始されるまでの時間が長くなり易い）場合と、パターンBとして、小当りに係る保留が生起してから小当りに係る図柄変動が開始されるまでに新たな保留が生起する（保留数が2個以上である状態が常に維持されたまま図柄変動が開始され易い＝小当りに係る保留が生起してから上遮蔽部材C24の開放が開始されるまでの時間が短くなり易い）場合と、において、上遮蔽部材C24の開放タイミングが変化し得る。更には、このような上遮蔽部材C24の開放タイミングの変化により、上遮蔽部材C24の開放タイミングと下遮蔽部材C25の開放タイミングとがうまく合致するか否かが変化し得る構成となっているため、小当りに当選した場合に、V入賞口C22に入球するか否かに注目するような興趣性の高い遊技機とすることができる。

【1058】

＜第5実施形態における課題＞

遊技者が遊技球に触れることができるため、遊技球に対する様々な不正が行われてしま

10

20

30

40

50

う恐れが生じてしまうという懸念があった。

【1059】

＜第5実施形態の効果＞

遊技盤側に設けられた入球検出装置（例えば、第1入球検出装置111、第2入球検出装置211、第1入賞検出装置311、第2入賞検出装置321、等）と、遊技枠側に設けられた賞球許可センサ類KS（例えば、第1主遊技始動口賞球許可センサ110KS、第2主遊技始動口賞球許可センサ210KS、第1大入賞口賞球許可センサ310KS、第2大入賞口賞球許可センサ320KS、一般入賞口賞球許可センサ、等）と、の双方で入球が検出され、且つ、主制御基板A側から送信された入賞情報（例えば、入賞口種別・賞球数に係る情報）が、賞球払出制御基板3000側に記憶された基本賞球数情報と一致した場合にのみ、遊技者に対して賞球が付与されるよう構成されているため、不正行為による賞球の獲得を防止することができる。また、遊技枠側に賞球許可センサ類KSを設けることで、遊技盤のコストを削減できることとなる（ぱちんこ遊技機の機種入れ換えは、主に遊技盤のみの入れ替えにて行われ、遊技枠は繰り返し使用されることが多いため）。また、遊技者に対して賞球を付与した入賞については、所定の表示部（例えば、入賞情報表示装置60）にて、入賞口種別及び賞球数を表示し得るよう構成されているため、遊技者にとって、いずれの入賞口に入賞し、何球の賞球が得られたか、という情報が分かり易い、ユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができることとなる。

10

【1060】

＜第6実施形態における課題＞

1つの遊技状態（例えば、非確率変動遊技状態、確率変動遊技状態）に対する大当たり確率が1種類のみとなるよう構成したぱちんこ遊技機がありふれているため、稼働率が向上するような、従来よりも興趣性の高いぱちんこ遊技機が求められていた。また、遊技場の営業者（管理者）の営業自由度を高められるような遊技機を創出することが求められていた。

20

【1061】

＜第6実施形態の効果＞

設定変更という管理者のみが行う操作に基づく点を考慮して、演出制御手段（例えば、副制御基板SのCPUSC）においても管理者が行う操作モードに移行させ、また、主制御手段（例えば、主制御基板MのCPUMC）や払出制御手段（例えば、賞球払出制御基板KHのCPU）においては、遊技機能を停止する。すなわち、他の制御手段においても設定変更の処理に合わせて管理者用の処理が実行され、遊技機能に関する処理が実行されない。このため、設定変更という1の操作を起点として、複数の制御手段が夫々に対応した管理処理を実行することができる。一方、設定表示という確認作業の際においては、通常の遊技処理を極力維持するように構成することで、必要以上に制御の制約を与えることがなく、適正な処理を実現することができる。

30

【1062】

＜第7実施形態及び第7実施形態からの変更例1における課題＞

入球状態表示装置J10に表示する入球に係る情報の生成・表示等の処理を主制御基板Mにて実行する場合、当該生成・表示等の処理を実行するための容量が膨大になってしまう。

40

【1063】

＜第7実施形態及び第7実施形態からの変更例1の効果＞

第7実施形態及び第7実施形態の変形例1では、メインループ処理内で入球状態表示装置演算処理を呼び出して実行し、タイマ割り込み処理内で入球状態表示装置表示制御処理を呼び出して実行するよう構成することにより、処理を分散させることで効率良く処理できるようにしたが、この構成に限られず、例えば、タイマ割り込み処理内で、入球状態表示装置演算処理と入球状態表示装置表示制御処理を呼び出して実行するよう構成することも可能である。このように構成することで、処理の簡素化及び容量削減を図ることが可能である。例えば、表示データ切替フラグを1つのみ備える構成とすることができ、入球状

50

態表示装置演算処理で更新された表示データ切替フラグ入球状態表示装置表示制御処理において参照するよう構成することが挙げられる。

【1064】

また、第7実施形態において、入球状態表示装置演算処理及び入球状態表示装置表示制御処理が実行される度に、第2RAM領域クリアチェック処理を実行することで、ノイズ等による突発的な異常が発生した場合に早急に対応可能なよう構成した実施形態を説明したが、これに限られず、第2RAM領域のチェックを、所定条件を充足した場合（例えば、カウンタ加算処理において通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値が所定個数に到達したことなど）を契機として実行するよう構成することも可能である。このように構成することによっても、第2RAM領域のチェックを過度に実行することなく、処理の効率化を図ることが可能である。

10

【1065】

また、上記の遊技機において、賞球払出動作中にRAMクリア処理（第1RAM領域のクリア処理）が発生する場合（例えば、電源断時にRAMクリアボタンが操作される、ノイズや瞬電による異常な電源断の発生後に電断復帰する）が想定される。例えば、特定数（例えば10個）の賞球払出動作中に、所定数（例えば6個）の払出完了時にRAMクリア処理が発生した場合、残りの賞球数（例えば4個）の記憶情報はクリアされ、残りの賞球数に対する払出が実行されず払出動作が終了することとなるが、入球状態表示装置J10では、特定数分の賞球が加算された値で算出されたベース値が表示される。このように構成することで、ベース値等の入球情報を意図的に調整できないよう構成することができ、入賞口への入球数に基づいて構成な入球情報を生成可能である。

20

【1066】

<第8実施形態における課題>

1つの遊技状態（例えば、非確率変動遊技状態、確率変動遊技状態）に対する大当たり確率が1種類のみとなるよう構成したぱちんこ遊技機がありふれているため、稼働率が向上するような、従来よりも興趣性の高いぱちんこ遊技機が求められていた。また、遊技場の営業者（管理者）の営業自由度を高められるような遊技機を創出することが求められていた。

【1067】

<第8実施形態の効果>

設定値を複数設け、非確率変動遊技状態及び確率変動遊技状態の大当たり確率が設定値によって相違し得るよう構成することにより、遊技者は、遊技している遊技機の設定値が遊技者にとって高利益となる設定値であることに期待感を抱きながら遊技を進行することができるため、大当たりに当選することにより、遊技球を獲得できる喜びと遊技者に有利な設定値に設定されている期待感とを得ることができる。

30

【1068】

<第9実施形態における課題>

先読み演出を行うためには、遊技状態（例えば、非確率変動遊技時）と設定値（例えば、設定1）とを踏まえて、保留として保持されている乱数値が、当り（大当り）と判定される乱数値範囲（例えば、「0～204」）に属するか否かを事前判定しなければ不正確なものとなり得る。その際、第2実施形態において例示したように、先読み演出の実行可否を副制御基板S側で決定するよう構成する場合、例えば、図69のステップ2162で示されるように、保留として保持されている乱数値が、当り（大当り）と判定される乱数値範囲に属するか否かを副制御基板S側で事前判定する必要性があり、その際には副制御基板S側にて設定値に関する情報が必要となる。ところが、主制御基板Mが保持している設定値に関する情報を副制御基板Sへ送信してしまうことはセキュリティ上或いは遊技の公正性を担保する上では好ましくない（副制御基板S側へ送信する際に設定値に関する情報が傍受され悪用される恐れもあるし、副制御基板S側にて設定値に関する情報を外部へ明確に報知した（例えば、遊技場運営者がメンテナンスの用途で表示した）ものが遊技行為者に盗み見られる恐れもある）。

40

50

【1069】

<第9実施形態の効果>

第9実施形態に係る遊技機においては、設定値を変更可能であり、設定値に関する情報を主制御基板M側から副制御基板S側には送信しないよう構成されており、そのように構成した場合においても、齟齬が生じない適切な先読み演出を実行することができる。

【1070】

<第10実施形態における課題>

設定値を複数有する遊技機において、設定した設定値によって大当たりとなる当否抽選の乱数範囲が相違してしまう。

【1071】

<第10実施形態の効果>

当否抽選乱数の合計（大当たりとなる乱数、ハズレとなる乱数、小当たりとなる乱数）を設定値毎に相違させるよう構成することで、設定値によって大当たり確率が相違し得る遊技機においても大当たりとなる乱数範囲をすべての設定値にて同一とすることができる。

【1072】

<第11実施形態における課題>

設定値を複数有する遊技機においては、設定した設定値や遊技状態によって当否抽選テーブルの内容が複雑になってしまい、非確率変動遊技状態における大当たり確率と確率変動遊技状態における大当たり確率との比率をすべての設定値で同一となる遊技機を設計することが困難である。

【1073】

<第11実施形態の効果>

当否抽選用テーブルとして第1当否抽選乱数判定テーブルと第2当否抽選乱数判定テーブルとを有し、第1当否抽選乱数判定テーブルでは、設定している設定値によってテーブルの内容（当たりとなる乱数範囲）が相違するが、遊技状態によってはテーブルの内容（当たりとなる乱数範囲）が相違しないよう構成し、第1当否抽選乱数判定テーブルを参照した当否抽選の結果が当たりとなった場合において、確率変動遊技状態である場合には第2当否抽選乱数判定テーブルを参照せずに大当たりと判定し、非確率変動遊技状態である場合には第2当否抽選乱数判定テーブルを参照して抽選を実行することにより、非確率変動遊技状態における大当たり確率と確率変動遊技状態における大当たり確率との比率をすべての設定値で同一となる遊技機を容易に創出できることとなる。

【1074】

<第12実施形態における課題>

特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行した場合に主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了する（ST機とも称することがある）よう構成した。ここで、第2実施形態のように確率変動遊技状態が主遊技図柄の変動回数によって終了し得る構成に、第8実施形態にて詳述したような設定値を複数有する構成を適用した場合、確率変動遊技状態が終了するまでに大当たり当選する確率（連荘する確率とも称することがある）が設定値によって相違してしまい、遊技者にとって有利な状態が遊技機毎に平等ではなくなってしまうおそれが生じる。

【1075】

<第12実施形態の効果>

設定値として設定1、設定2、設定3の3つの設定値を有しており、非確率変動遊技状態においては、設定値が相違することにより大当たり確率が相違し得るよう構成することにより、遊技者に現在の設定値はどの程度有利な設定値であるかを推測しながら遊技を進行するという斬新な興趣性を教授できると共に、確率変動遊技状態における大当たり確率を設定値が相違しても同一の大当たり確率となるよう設定することにより、特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行した場合に主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了する（ST機とも称することがある）よう構成された遊技機において、確率変動遊技状態における連荘確率が設定値によって相違してしまう事態を防止することができ、遊技者

10

20

30

40

50

にとって有利な状態である確率変動遊技状態にて提供する利益率が遊技する遊技機によって相違することがない、ユーザーフレンドリーな遊技機を創出することができる。

【1076】

＜第13実施形態における課題＞

設定値を複数有する遊技機において、試験信号を適切に出力する必要があった。

【1077】

＜第13実施形態の効果＞

試験端子から試験信号として、設定装置の作動状態（例えば、設定変更モード中であるか、設定表示モード中であるか）及び、設定値の情報が出力されるよう構成することにより、設定値に基づいた適切な情報を遊技機外に出力することができる。

【1078】

＜第14実施形態における課題＞

設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「7FF8H」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合に「7FF8H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性がある。

【1079】

＜第14実施形態の効果＞

設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「7FF8H」となっており、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生し、「7FF8H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じた場合においても、異常が発生したり消去されてしまった場合に遊技の結果に甚大な被害を及ぼす情報（例えば、設定値データ）を、上位アドレスに格納するよう構成することで構成な遊技機を創出することができる。

【1080】

＜第15実施形態における課題＞

より斬新な確率変動遊技状態の終了条件を有する遊技機が求められていた。

【1081】

＜第15実施形態の効果＞

確率変動遊技状態において確変転落抽選を実行可能に構成することにより、斬新な遊技性を創出することができる。

【1082】

＜第15実施形態からの変更例1における課題＞

確変転落抽選を有する遊技機において、より斬新な遊技性が求められていた。

【1083】

＜第15実施形態からの変更例1の効果＞

確率変動遊技状態における大当たり確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程（例えば、設定1よりも設定3の方が）確率変動遊技状態における大当たり確率が高くなるよう構成されている。一方、確変転落抽選の当選率は設定値が高い程（例えば、設定1よりも設定3の方が）高くなっており、確変転落抽選の当選率が高い方が確率変動遊技状態が早く終了し易いため、設定値が高い程、確率変動遊技状態が早く終了し易く構成されている。このように構成することにより、設定3等の相対的に高い設定値に設定された遊技機において、確率変動遊技状態にて大当りに当選し易い分、確率変動遊技状態が早く終了し易くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

【1084】

＜第15実施形態からの変更例2における課題＞

遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難く、且つ確変転落抽選を有していない遊技機が求められていた。

【1085】

＜第15実施形態からの変更例2の効果＞

確率変動遊技状態における大当たり確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が

10

20

30

40

50

高い程（例えば、設定１よりも設定３の方が）確率変動遊技状態における大当たり確率が高くなるよう構成されている。一方、大当たり終了後に付与される確変回数は設定値が高い程（例えば、設定１よりも設定３の方が）少なくなっており、設定値が高い程、確率変動遊技状態が早く終了し易く構成されている。このように構成することにより、設定３等の相対的に高い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当たりに当選し易く確変回数が少なくなる一方、設定１等の相対的に低い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当たりに当選し難く確変回数が多くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

【１０８６】

＜第１５実施形態からの変更例３における課題＞

遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機の構成として新たな構成を有する遊技機が求められていた。

【１０８７】

＜第１５実施形態からの変更例３の効果＞

確率変動遊技状態における大当たり確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、大当たり終了後に付与される確変回数及び時短回数を複数種類の選択候補から決定するよう構成した。更に、設定値が高い程、大当たり終了後に付与される確変回数及び時短回数として相対的に少ない回数となる選択候補が選択（決定）され易いよう構成することにより、設定３等の相対的に高い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当たりに当選し易く確変回数が少なくなる一方、設定１等の相対的に低い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当たりに当選し難く確変回数が多くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

【１０８８】

＜第１５実施形態からの変更例４における課題＞

遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機の構成として新たな構成を有する遊技機が求められていた。

【１０８９】

＜第１５実施形態からの変更例４の効果＞

確率変動遊技状態における大当たり確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、大当たり終了後に付与される時短回数を所定回数（１００回）に固定し、大当たり終了後に付与される確変回数を複数種類の選択候補から決定するよう構成した。また、大当たり終了後に付与される時短回数である所定回数（１００回）は決定され得る確変回数の最大値以上となる、換言すると、確率変動遊技状態の終了後においても時間短縮遊技状態が継続し得るよう構成した。このように構成することにより、設定３等の相対的に高い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当たりに当選し易く確変回数が少なくなる一方、設定１等の相対的に低い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当たりに当選し難く確変回数が多くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

【１０９０】

＜第１６実施形態における課題＞

小当たり実行中に大入賞口内の特定の領域（Ｖ入賞口）に遊技球が入球することによって、小当たり終了後に大当たりが実行される構成として新たな構成を有する遊技機が求められていた。

【１０９１】

＜第１６実施形態の効果＞

大当たり終了後の時間短縮遊技状態にて第２主遊技側の小当たりに当選することで連荘が継続する遊技機に構成し、設定値が高い程、第２主遊技側の小当たりの当選率が高くなるよう構成することにより、設定値が高い程、遊技者に有利となる遊技機を設計することができる。

【１０９２】

10

20

30

40

50

＜第 17 実施形態における課題＞

設定を用いた遊技機の新たなゲーム性が求められていた。

【1093】

＜第 17 実施形態における効果＞

並列抽せん機であり、小当り図柄に応じて有利な第 2 主遊技側の変動態様決定用抽選テーブルに変更することで、変動時間が相対的に短くなり、複数の要素（高設定且つ変動時間が相対的に短い変動態様決定用抽選テーブルが選択された状態）により大当りになり易い状態を備えた遊技機を提供することができる。

＜第 18 実施形態における課題＞

設定を用いた遊技機の新たなゲーム性が求められていた。

10

＜第 18 実施形態における効果＞

第 1 主遊技始動口で遊技を行う時間短縮遊技状態が、低設定であると終了し易く且つ第 2 主遊技始動口による遊技へ移行し易くなっており、高設定であると時間短縮遊技状態が終了し難く且つ第 2 主遊技始動口による遊技へ移行し難い遊技機を提供することができる。

【1094】

＜第 19 実施形態における課題＞

設定を示唆可能な遊技機が求められていた。

【1095】

＜第 19 実施形態における効果＞

ハズレの出現回数をカウントすることにより設定を推測可能な遊技機を提供することができる。

20

【1096】

＜第 20 実施形態における課題＞

設定を示唆可能な遊技機が求められていた。

【1097】

＜第 20 実施形態における効果＞

所定のタイミングで設定示唆演出が発生する又は装飾図柄により設定を示唆することにより設定を推測可能な遊技機を提供することができる。

【1098】

＜第 21 実施形態における課題＞

複数の設定値を有しており大当り又は小当りに関する処理において汎用性の高い遊技機が求められていた。

30

【1099】

＜第 21 実施形態における効果＞

開放回数データが 1 R データであるか否かを判定することにより、大当りに係る処理の実行中であるのか小当りに係る処理の実行中であるのかを判断することができる。

大当り図柄又は小当り図柄の種類数の作動パターンを有する必要がなくなり、使用するデータ容量を削減することができる。

様々な製番を製造していく場合にも、製番毎にラウンド表示に対する異なるオフセットを作成する必要がなく、汎用性の高い遊技機とすることができる。また、大当りに対応するラウンド表示灯データと小当りに対応するラウンド表示灯データとを同じラウンド表示灯テーブルに記憶しており、前述した第 21 実施形態における、特別遊技開始時制御処理と特別遊技制御処理の構成である、大当りと小当りとで同一の制御処理を実行する構成と組み合わせることで、使用データ容量の削減と汎用性の高い処理を実現することができる。

40

【1100】

＜第 22 実施形態における課題＞

複数の設定値を有しており汎用性の高い先読みコマンドを有する遊技機が求められていた。

【1101】

＜第 22 実施形態における効果＞

50

先読みコマンドの種類が増えすぎないようにすることができ、使用するデータ容量を削減することができると共に、主制御基板M側から副制御基板S側に先読みコマンドを送信した際に、副制御基板S側で設定値に関する演出（前述した設定示唆演出など）を実行することができる。

設定1ではハズレであるが、設定6では大当たりとなる乱数値である保留に対しても、設定6に定められている場合には、大当たりとなる保留として先読み演出を実行することができると共に、ハズレとなる保留に対して誤って大当たりとなる保留に対する演出を実行してしまうことがないように構成することができる。

6つの状況に対応した遊技機を3つの先読みコマンドで構成（区別）することができる。

【1102】

＜第23実施形態における課題＞

電源投入時に適切なコマンドをメイン側からサブ側に送信可能な遊技機が求められていた。

【1103】

＜第23実施形態における効果＞

電源投入時にメイン側からサブ側に送信するコマンドに優先度を設けることにより、適切なコマンド送信態様とすることができる。

【1104】

＜実施形態の組み合わせ＞

本明細書において、各実施形態や変形例を適宜組み合わせることが可能であるが、特に優位となる実施形態の組み合わせについて、以下に列挙する。

＜本実施形態＋第6実施形態＞

本実施形態と第6実施形態とを組み合わせることで、主制御基板側の設定値を副制御基板側において示唆可能に構成することができ、例えば、大当たり中に、第1実施形態において設けられた大入賞口の近辺の一般入賞口に遊技機球が入球することで、設定値の示唆演出を行うよう構成することが可能となる。

＜第2実施形態＋第6実施形態＞

第2実施形態と第6実施形態とを組み合わせることで、第2実施形態における副制御基板側の演出内容決定処理においても設定値に応じた演出抽選を行うよう構成することが可能となる。例えば、低確率状態且つ低ベースである通常時において設定値に応じて異なる演出抽選を行ってもよく（先読み演出の当選割合や先読み演出の演出内容を異ならせる等）、また、高確率状態かつ高ベースであるST時において設定値に応じて異なる演出抽選を行ってもよい。ここで、大当たり変動において予告等により大当たりの示唆だけでなく、設定値の示唆も実行するよう構成した場合、低確率状態よりも高確率状態の方が大当たりになり易いため、連荘するほど設定値の示唆演出が多く発生し、設定の把握が容易になる。例えば、先読み演出（画像）に設定を示唆する内容を含めるように構成する、又は、先読み演出の発生頻度により、設定把握が可能に構成してもよい。また、大当たり終了後の限定頻度テーブルにおける変動態様を設定に応じて異ならせるよう構成することも可能であり、あわせて、演出ステージ等を異ならせることも可能となる。

＜第3実施形態（第4実施形態）＋第5実施形態＞

第3実施形態（又は第4実施形態）と第5実施決定とを組み合わせることで、始動口等の入賞口や大入賞口の内部に特定領域（V入賞口）を備えるばちんこ機において、球皿内部の遊技球に触れることができない構成となり、この構成であれば、元々遊技機が保持している遊技球以外のモノ（糸付き球等）を球皿から遊技領域内に発射することが不可能又は困難になるため、入賞口や特定領域に不正に遊技球等を通過させるゴト行為の防止となる。

＜第4実施形態＋第6実施形態＞

第4実施形態と第6実施形態とを組み合わせることで、設定値に応じてV入賞口の遮蔽部材の開放態様を異ならせることや、設定値に応じて当否抽選における当り（大当り）の当選確率のみ変更して当り（小当り）の当選確率は変更しない（設定値に関わらず共通）

10

20

30

40

50

構成や、設定値に応じて当否抽選における当り（小当り）の当選確率のみ変更して当り（大当り）の当選確率は変更しない（設定値に関わらず共通）構成、設定値に応じて当り（大当り）と当り（小当り）の双方の当選確率を変更する構成とすることも可能である。

＜第4実施形態＋第11実施形態＞

第4実施形態と第11実施形態とを組み合わせることで、大当りについては複数の抽選確率テーブル（第11実施形態では2つ）により当否抽選を実行し、小当りについては小当り用の1つの抽選確率テーブルにより当否抽選を行う構成となる。つまり、大当りについては、2段階抽選にて当否を決定し、小当りについては、1段階抽選にて当否を決定する抽選方法となり、合計3回の抽選を行うことで1回の当否抽選に関する処理が完了する。

＜第5実施形態＋第6実施形態＞

第5実施形態と第6実施形態とを組み合わせることで、設定値を操作部装置にて確認するよう構成することが可能である。具体的には、主制御基板から賞球払出制御基板に設定値情報が送信され、賞球払出制御基板は操作部装置のタッチパネル式インターフェースに設定値を表示する制御を行うよう構成することができる。

【1105】

＜＜＜回胴式遊技機に関する実施形態＞＞＞

本例に係る構成は、回胴式遊技機にも適用可能である。そこで、本例に適用可能な回胴式遊技機に関する構成を以下に詳述することとする。なお、ぱちんこ遊技機における実施形態と回胴式遊技機における実施形態とは異なる実施形態であり、例えば、ぱちんこ遊技機における本実施形態と回胴式遊技機における本実施形態とは、異なる実施形態となっていることを補足しておく。また、本例に係るぱちんこ遊技機に適用可能な構成は、いずれも回胴式遊技機に適用しても問題ないことを補足しておく。

【1106】

まず、本明細書に記載された各用語の意義について説明する。「乱数」とは、回胴式遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじであり、抽せんとも称することがある）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、CPUを含む主制御チップによって生成された内蔵乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技に移行するための特別役や入賞役（小役、再遊技役）と関連した「当選乱数」、等を挙げることができる。「CPU」とは、当業界において周知であるものと同義であり、使用されているアーキテクチャ（CISC、RISC、ビット数等）や処理性能等には何ら限定されない。「電断（電源断）」とは、遊技機に設けられた電源スイッチの操作実行有無に係らず、遊技機に供給される電源電圧が一定レベル以下となったことを指し、例えば、電源供給ユニットの破損や停電等による不測の事態による電源供給の遮断をも包含する。「ROM」とは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を物理的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、導通する素子構成であれば「1」、導通しない素子構成であれば「0」となる）。RAMとは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を電氣的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、蓄電されていれば「1」、蓄電されていなければ「0」となる。尚、RAM内で保持されているデータの一部又はすべてに対して、電断時にはバックアップ電源が供給されるよう構成されていることが一般的である）。「遊技状態」とは、例えば、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第1種BB・第2種BB等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（RT状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るAT（アシストタイム）中状態、前記RT状態とAT中状態とが複合したART（アシストリプレイタイム）状態、等が挙げられる。また、通常遊技状態においても、RT状態、AT中状態、ART中状態への移行抽選確率が異なる、高確率通常遊技状態、低確率通常遊技状態、等（本例では、抽選状態と称している）が挙げられる。また、遊技状態は複合しても問題ない（更に、これら

10

20

30

40

50

の遊技状態や機能（例えば、A T 中状態への移行抽選や、リールの停止順に係る報知指示の出力等）は、遊技進行を制御する主制御基板側ですべて実装してしまっても問題ない。また、本例においては、A T に関する状態と R T 状態とを個別に記載し、R T 状態が「R T 1」且つ A T に関する状態が「通常遊技状態」等と称しているが、R T 状態と A T に関する状態とを纏めて A R T に関する状態として A R T に関する状態が「通常遊技状態」等と称してもよい。「当選役」とは、内部抽選（内部注抽せんと称することがある）により当選した条件装置の種類（又は、条件装置番号）である。「報知状態」とは、後述する押し順ナビを実行可能な A T に関する状態であり、リール停止順によって入賞する役が相違しないために押し順ナビが実行されない条件装置が当選したゲームであっても、A T に関する状態が押し順ナビを実行可能な状態であれば「報知状態」とするよう構成している。10
「カウンタ値」とは「報知遊技実行可能数」とも称し、後述する、A T 残りゲーム数もしくは A T カウンタ M 6 0 のカウンタ値である。例えば、「報知遊技実行可能数」が 1 以上（「0」となった当該遊技も含めても良い）である場合には後述する押し順ナビが実行され得る。また、「報知遊技実行可能数」として、小役（主に、押し順ベル役）が当選したことに基づいて得られる遊技媒体の差枚数（払出し枚数から投入枚数を引いた枚数）や、押し順ベル役の当選回数、を採用しても良い。また、「特殊報知状態」とは、A T に関する状態のうち遊技者に最も有利となる状態であり、本例では、「上乘せ特化状態」と称している。また、「特定条件」とは、A T カウンタ値を減算し得る条件であり、例えば、1 ゲームが終了した、所定役（例えば、押し順ベル役）が当選した、等が特定条件となる。20
「第 1 種特別役物」とは、規定数ごとの入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は規定数ごとの入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し 1 2 回を超えない回数の遊技の結果が得られるまで作動を継続することができるものであり、R B（レギュラーボーナス）と称することがある。「第 1 種特別役物連続作動装置」とは、第 1 種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、B B（ビッグボーナス）や第 1 種 B B と称することがある。「第 2 種特別役物」とは、役抽選の結果に拘らず入賞に係る条件装置を作動させることとなる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し 1 回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了するものであり、C B（チャレンジボーナス）と称することがある。「第 2 種特別役物連続作動装置」とは、第 2 種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、M B（ミドルボーナス）や第 2 種 B B と称することがある。「普通役物」とは、規定数毎の入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は、規定数毎の入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動し 1 回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了することとされているものであり、S B（シングルボーナス）と称することがある。「オール J A C I N タイプ」とは、第 1 種 B B 役が入賞した場合に J A C I N したものとみなし、第 1 種 B B の実行中においては常に R B 中とする構成である。また、「J A C I N 抽選タイプ」とは、第 1 種 B B の実行時に非 R B 中と R B 中とを繰り返し実行する構成である。また、「無制御リール」とは、停止操作を行った後に実行され得る引込み制御が実行されない状態のリールであり、停止操作を受け付けたリール位置から停止し得る最も近いリール位置にて停止する状態のリールである。40
「オール C B タイプ」とは、第 2 種 B B の実行時に常に C B 中となる構成である。「C B 移行抽選タイプ」とは、第 2 種 B B の実行時に非 C B 中と C B 中とを繰り返し実行する構成である。

【1107】

尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であ

10

20

30

40

50

ると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

【1108】

(本実施形態)

ここで、各構成要素について説明する前に、本実施形態に係る回胴式遊技機Pの特徴(概略)を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【1109】

まず、図194(一部の構成については図195)を参照しながら、本実施形態に係る回胴式遊技機Pの前面側の基本構造を説明する。回胴式遊技機Pは、主に前扉(フロントドアとも称す)と、裏箱(キャビネット、基体とも称す)と裏箱内に設置されたリールユニット、ホップ装置、電源供給ユニットE、主制御基板M(CPUMCを含む主制御チップCが搭載されている基板)、副制御基板S(CPUSCを含む副制御チップSCが搭載されている基板)で構成される。以下、これらを順に説明する。

【1110】

<前扉DU>

前扉DUは、遊技状態を視認可能にするための機構、遊技媒体の入力を可能にするための機構、リールユニットを操作するための機構、その他の機構等を含む。具体的には、遊技状態を視認可能にするための機構として、リール窓D160、投入数表示灯D210、スタートランプD180、再遊技ランプD290、投入可能ランプD300、特別遊技状態表示装置D250、クレジット数表示装置D200、払出数表示装置(押し順表示装置)D270(押し順表示装置D270と称することもある)、ATカウンタ値表示装置D280、有利区間表示器YH等が取り付けられている。また、遊技媒体の投入や賭け数(ベット数)の入力を可能にするための機構として、メダル投入口D170、ベットボタンD220、投入された遊技媒体の払い出しを可能にするための機構として、精算ボタンD60が取り付けられている。そして、リールを操作するための機構として、スタートレバーD50、停止ボタンD40が取り付けられている。なお、本実施形態における回胴式遊技機は、スタートレバーD50、停止ボタンD40、メダル投入口D170、ベットボタンD220、精算ボタンD60、サブ入力ボタンSB、十字キーSB2等が取り付けられている遊技者側にせり出した形状の操作卓を備えている。以下、各要素について詳述する。

【1111】

<遊技状態を視認可能にするための機構>

次に、遊技状態を視認可能にするための機構の要部について説明する。リール窓D160は、前扉DUの一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓D160を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯D210は、3つのLEDによって構成されており、現在ベット(一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること)されているメダル数と同数のLEDが点灯するよう構成されている。具体的には、投入数表示灯D210は、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213の3つのLED(ランプ)によって構成されており、ベットされている遊技メダルが1枚である場合には1ベットランプD211:点灯、2ベットランプD212:消灯、3ベットランプD213:消灯となり、ベットされている遊技メダルが2枚である場合には1ベットランプD211:点灯、2ベットランプD212:点灯、3ベットランプD213:消灯となり、ベットされている遊技メダルが3枚である場合には1ベットランプD211:点灯、2ベットランプD212:点灯、3ベットランプD213:点灯となる(再遊技が停止表示した次ゲームにおいてはその限りではなく、詳細は後述する)。また、スタートランプD180は、LEDによって構成されており、スタートレバーD50の操作が有効(操作を受け付けている)である場合に点灯し、スタートレバーD50の操作が無効(操作を受け付けていない)である場合に消灯するよう構成されている。また、再遊技ランプD290は、LEDによって構成されており、再遊技が停止表示したことを契機として点灯し、再遊技

が停止表示した次の遊技が終了したことによって消灯するよう構成されている。また、投入可能ランプD300は、メダル投入口D170への遊技メダルの投入が有効である、又は、ベットボタンD220の操作が有効である場合に点灯（点滅としてもよい）し、遊技メダルの投入が無効である、又は、ベットボタンD220の操作が無効である場合に消灯するよう構成されている。また、特別遊技状態表示装置D250は、7セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置D250を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、後述する演出表示装置S40（第二情報表示部とも称することがある）にて当該払出数の総数を表示するよう構成することで遊技者は特別遊技中に払い出された払出数の総数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、クレジット数表示装置D200は、7セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ちメダルとして遊技機内に貯留されているメダル数の総数（クレジット数）が表示されるよう構成されている。また、払出数表示装置（押し順表示装置）D270は、7セグメントディスプレイによって構成されており、現在払出されている遊技メダル数及びリール停止順（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43の停止順）によって入賞する役が相違し得る条件装置（いわゆる押し順役（押し順あり役とも称することがある））であるが、入賞する役や停止表示される図柄組合せが相違した場合には、遊技者に付される利益率（払出枚数、その後のRT状態等）が異なり得るよう構成されているものが一般的である}が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知し得るよう構成されている（当該報知を押し順ナビと称することがある）。このように、払出数表示装置（押し順表示装置）D270は、現在払出されている遊技メダル数と遊技者に最も高利益となるリール停止順との2つの表示を実行し得るよう構成されており、実行されている表示が2つの表示のうちいずれであるかを遊技者が誤認しないような表示態様となっており、当該表示態様の詳細は後述することとする。また、ATカウンタ値表示装置D280は、ATに関する状態（詳細は後述する）のうち、押し順表示装置D270（第一情報表示部とも称することがある）に表示された押し順ナビ表示に従って遊技を進行した場合に保障されることとなる遊技者にとって有利なATに関する状態（本例では、押し順ナビ状態、報知遊技とも称することがあり詳細は後述する）に滞在し得るゲーム数を表示し得るよう構成されている。尚、ATカウンタ値表示装置D280を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、AT中状態に滞在し得るゲーム数を演出表示装置S40にて表示するよう構成することで遊技者は当該有利なATに関する状態が保障されているゲーム数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。尚、払出数表示装置（押し順表示装置）D270は、払出数表示装置と押し順表示装置との2つの装置に分けるよう構成してもよい。

【1112】

また、有利区間表示器YHは、LEDによって構成されており、「有利区間」である場合には点灯し、「有利区間」でない場合には消灯するよう構成されている（点灯及び消灯タイミングについては後述する）。ここで、本例に係る回胴式遊技機においては、従来の回胴式遊技機と同様に、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第1種BB・第2種BB等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（RT状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るAT（アシストタイム）中状態、前記RT状態とAT中状態とが複合したART（アシストリプレイタイム）状態、等を探り得るが、これらの「遊技状態」とは別に、「通常区間」、「待機区間」及び「有利区間」という3つの「遊技区間」のいずれかを設定可能となっている。尚、本例においては「待機区間」は設定しておらず、「通常区間」と「有利区間」とのいずれかの遊技区間を設定している。このうち、「有利区間」が他の「遊技区間」よりも、遊技者にとって相対的に有利となるものとして位置付けられており、例えば、「遊技状態」がAT中状態やART状態であることと「有利区間」とが対応付けされている。即ち、「遊技状

10

20

30

40

50

態」がＡＴ中状態やＡＲＴ状態であると、有利区間表示器ＹＨが点灯するのであるが、後述するように、「遊技区間」の設定制御も「遊技状態」の設定制御と同様に、遊技進行を制御する主制御基板側で行われるため、有利区間表示器ＹＨの点灯／消灯状況によって、遊技進行状況が遊技者にとって相対的に有利なものとなっているか否かが、嘘偽りなく遊技者に対して伝達可能となっている。尚、後述するように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定されるのであるが、その際には、残存するＡＴに関する状態も強制的に終了させられる（ＡＴ中状態を維持するための情報がクリア・初期化される）ため、設定される「遊技区間」の変更が「遊技状態」の移行にも影響を与え得るものとなっており、それにより比較的設計自由度の高いＡＴ中状態やＡＲＴ状態等の「遊技状態」によって、著しく射幸性が高まってしまふことを自動的に抑制できるものとなっているのである。尚、上述したように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定される、即ち、「有利区間」が終了することとなるが、「有利区間」の終了条件はこれには限定されない。本例に係る回胴式遊技機における「有利区間」の終了条件は、「押し順役（押し順あり役）を構成する小役の中で、払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回の実行（例えば、押し順役を構成する小役として、７枚、３枚、１枚の小役がある場合、払出し枚数が最も多い７枚が獲得可能な押し順ナビであって、押し順により７枚、又は１枚が獲得可能な押し順役と、押し順により３枚が獲得可能な押し順役があれば、３枚が獲得可能な押し順ナビは、ここでいう押し順ナビには該当しない）」、又は、「ＢＢ、ＲＢ、ＭＢ、のいずれかに当選」を満たし、且つ、

「任意の終了条件（４０Ｇ１セットのループ抽選に非当選（ＡＴ）、固定３２Ｇ経過（ガセ前兆）等）」、又は、「有利区間１５００Ｇ」を満たすことが終了条件となっている。尚、押し順ベル役が存在しないような仕様（例：ＲＴ状態を移行するためのリプレイの押し順は存在するが、押し順によって払出し枚数が異なる小役が存在しない仕様）の場合には、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回」という有利区間を終了するための条件は除外される。また、本実施形態では、押し順役を構成する小役として１１枚役に対応する小役と１枚役に対応する小役を含む小役により構成されているため、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回の実行」とは、１１枚のメダルが獲得可能（１１枚役が入賞可能）な押し順を報知することを指す。

【１１１３】

<遊技媒体の入力を可能にするための機構>

次に、遊技媒体の入力を可能にするための機構の要部について説明する。メダル投入口Ｄ１７０は、遊技メダルの投入口であり、メダル受付可能状態である状況下において当該投入口に投入された遊技メダルは遊技機内部へと誘導される。また、遊技機内部にはメダルの投入を検出するセンサとして、投入受付センサＤ１０ｓと、第１投入センサＤ２０ｓと、第２投入センサＤ３０ｓと、が設けられており、遊技機内部へと誘導された遊技メダルが正常に投入されたと判断した場合に、投入されたメダルをベットされたメダルとして検出し得るよう構成されている。また、ベットボタンＤ２２０は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）をベットすることができるよう構成されている。また、精算ボタンＤ６０は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）及び／又はベットされているメダルを遊技者に払い戻すことが可能となっている。尚、精算ボタンＤ６０の操作によって払い戻された遊技メダルは、放出口Ｄ２４０に払い出されるよう構成されている。

【１１１４】

<リールユニットを操作するための機構>

次に、スタートレバーＤ５０は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によってリールの動作を開始可能に構成されている。また、停止ボタンＤ４０は、遊技者によって操作可能な左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３を備えており、夫々の停止ボタンを操作することによってリールの動作を順次停止可能に構成され

ている。

【1115】

＜前扉D Uに設けられたその他の機構＞

次に前扉D Uに設けられたその他の機構の要部について図195の前扉D Uを開いて回胴式遊技機Pの内部の構成を示した斜視図も参照しつつ説明する。前扉D Uには、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置S 40、様々な点灯態様にて点灯し得る遊技効果ランプD 26（不図示）、信号中継用の扉基板D、投入されたメダルの検出等を行なうメダルセレクトアD S、サウンドを出力し得るスピーカS 20、合成樹脂等によって形成された部材である、中パネル（中装飾パネル）、上パネルD 130及び下パネルD 140、等が設けられている。演出表示装置S 40は、上パネルに形成された透視領域を介して演出等を表示する表示部が視認可能となるように前扉D Uの裏面側上部に取り付けられている。また、装飾ランプユニットD 150及びLEDランプユニットS 10は、回胴式遊技機Pの遊技の進行に応じて発光する発光源を有しており、下パネルD 140を挟んで右側及び左側の各々に装飾ランプユニットD 150が設けられ、上パネルD 130を挟んで右側及び左側の各々にLEDランプユニットS 10が設けられている（装飾ランプユニットD 150とLEDランプユニットS 10とを総称して、ランプユニットと称することがある）。また、前扉D Uの背面におけるリール窓D 160の下方には、扉基板Dが取り付けられており、この扉基板Dには、前述した停止ボタンD 40や、スタートレバーD 50、精算ボタンD 60等の入力信号が入力され、入力された信号を直接或いは加工して後述する主制御基板Mに出力する中継基板の機能を有している。また、メダル投入口D 170に対応し、前扉D Uの背面における扉基板Dの付近には、詳細後述するメダルセレクトアD Sが設けられており、メダル投入口D 170から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行ない、適正なメダルを後述するホッパH 40に案内し、不適正なメダルを後述するメダル受け皿D 230に返却する機能を有している。更に、扉基板Dの下方の左右にスピーカS 20が夫々1つずつ設けられている。中パネルは、操作卓の上側、上パネルD 130の下側の部分であり、前述したリール窓を含むパネル部分である。また、前述した操作卓D 190に取り付けられているサブ入力ボタンS B及び十字キーS B 2とは、後述するメニュー画面における操作や副制御基板S側でのボタン連打演出（サブ入力ボタンS Bを連打操作することによって、ボーナスに当選しているか否かに関する演出を実行する）やミニゲーム（例えば、「AT中状態」への突入の成否の演出）等の進行等に用いる部材である。なお、回胴式遊技機Pの前扉D Uには、放出口D 240から放出された遊技メダル（或いは単にメダルと呼ぶことがある）を受けるメダル受け皿D 230、前扉D Uの開閉状態を検出可能な扉スイッチD 80が設けられている。また、前扉D Uには鍵穴D 260が設けられており、鍵穴D 260の形状と整合するキー（ドアキー）を鍵穴D 260に差し込む（加えて、所定の方向（例えば、時計回り）に捻る）ことで、前扉D Uを開放し得るよう構成されている。更に、本実施形態においては、ドアキーを鍵穴D 260に差し込む（加えて、所定の方向（例えば、反時計回り）に捻る）ことで、エラー状態（ドア開放エラー等）を解除し得るよう構成されている。また、ベットボタンD 220の内部にはベットボタンランプS 50が設けられており、ベットボタンランプS 50は、副制御基板Sにて制御されるLEDで構成されており、ベットボタンランプS 50が点灯（又は点滅）することにより、ベットボタンD 220の操作が有効であることを遊技者に知覚させることができる。また、停止ボタンD 40の内部には停止ボタンランプS 60が設けられており（左停止ボタンD 41、中停止ボタンD 42、右停止ボタンD 43の3つの停止ボタンに夫々設けられている）、停止ボタンランプS 60は、副制御基板Sにて制御されるLEDで構成されており、停止ボタンランプS 60の点灯（又は点滅）の有無及び／又は点灯色により、停止ボタンD 40の操作が有効であることを遊技者に知覚させることができる。尚、有効である停止ボタンD 40に対応した点灯色にて点灯するのは有効である停止ボタンD 40に対応した停止ボタンランプS 60のみとなるよう構成されているため、例えば、左停止ボタンD 41が無効、中停止ボタンD 42が有効、右停止ボタンD 43が有効である場合には、左停止ボタンD 4

10

20

30

40

50

1に対応した停止ボタンランプS60が消灯、中停止ボタンD42に対応した停止ボタンランプS60が点灯、右停止ボタンD43に対応した停止ボタンランプS60が点灯のように、3つの停止ボタンランプS60の点灯態様が夫々相違し得るよう構成されている。また、停止ボタンランプS60の点灯色や点灯態様を相違させることにより（点灯・点滅のように相違させたり、低速点滅・高速点滅のように相違させてもよい）、押し順ナビが実行されるゲームにて、現在停止操作すべき停止ボタンを遊技者が判別し易くなるよう構成してもよく、例えば、すべてのリールが回転中であり、「左→中→右」の押し順が正解（最大の払出枚数）となる押し順ベルに当選している場合に、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプと右停止ボタンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させ、その後、遊技者が左停止ボタンを操作して左リールを停止させた場合には、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを消灯させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、右停止ボタンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させるよう構成してもよい。

10

【1116】

次に裏箱（キャビネット、基体とも称す）並びに、裏箱内に設置される各装置について説明する。裏箱の略中央には、リール窓D160を介してその一部が視認可能となるようにリールユニットが取付られている。リールユニットは、リールM50とリールM50の駆動源（ステッピングモータ等）とを備えている。また、リールM50は、左リールM51、中リールM52、右リールM53を備えている。ここで、夫々のリール部は合成樹脂等により形成され、リール部の外周上（リール帯MO上）には複数の図柄が描かれている。そして、スタートレバーD50及び停止ボタンD40における各停止ボタンの操作に基づき、夫々のリール部の回転動作及び停止動作を可能とするよう構成されている。また、図示しないが、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の内部にはLED（以下、リールバックライトと呼ぶことがある）が設けられており、LEDが点灯した際にはリール部外周を透過した光によって、リール部外周が点灯したように視認できるよう構成されている。また、リールM50の上方には、各リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）を駆動するための後述する回胴基板Kが格納されている。

20

【1117】

また、リールM50の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板Mが格納され、リールM50の左方には、図194に示した演出表示装置S40、LEDランプユニットS10、スピーカS20等を用いて行われる各種演出の制御を司る後述する副制御基板Sが格納されている。なお、主制御基板Mには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチM20、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンM30が接続されている。図195において、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30については何れも不図示としているが、主制御基板Mの基板上等の適宜位置に設けられていればよい（即ち、前扉DUを開かなければ人為的なアクセスが困難な位置に設けられていればよい）。

30

【1118】

リールM50の下方には、投入された遊技メダルが集められるホッパH40や、遊技メダルを払い出すメダル払出装置Hが設けられており、回胴式遊技機P全体に電源を供給するための電源基板Eが格納されている。メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルは、コインシュータD90を通して、放出口D240から払い出されるようになっている。また、電源基板E（電源供給ユニットEとも称することがある）の前面には、回胴式遊技機Pの電源を投入するための電源スイッチE10も設けられている。なお、メダル払出装置Hの詳細については後述する。

40

【1119】

<メダルセレクトアD S>

次に、メダルセレクトアD Sについて、図196を交えつつ詳細に説明する。図196は、回胴式遊技機P内部における、メダル投入口D170に投入された遊技メダルの経路（セレクトア）を示した斜視図である。メダルセレクトアD Sは、扉基板Dの付近にメダル投入

50

口D170から投入された遊技メダルの通路となる投入受付センサD10sが設けられており、投入受付センサD10sの下方には、遊技メダルを放出口D240に導くためのコインシュータD90などが設けられている。投入受付センサD10sは、メダル投入口D170から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロッカD100により放出口D240に払い戻されるよう構成されている。遊技者がスタートレバーD50を操作する前に（遊技メダルの投入が有効である状態にて）遊技メダルを投入すると、遊技メダルは投入受付センサD10sによって選別され、規格を満足しているものだけがホッパH40内に投入され、規格を満たしていないメダルは、コインシュータD90を通して、放出口D240に返却されるようになっている。これに対して、スタートレバーD50が操作された後に（遊技メダルの投入が有効でない状態にて）遊技メダルが投入された場合は、規格を満たしているか否かに拘らず、投入された遊技メダルはコインシュータD90を通して、放出口D240に返却される。また、投入受付センサD10sの内部（流路の奥）には、詳細後述するメダル投入に係るセンサが設けられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが通過すると、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによって検出されて、その信号が後述する主制御基板Mに供給されるようになっている。

【1120】

次に、メダル投入に係るセンサについて詳述する。メダル投入口D170に投入された遊技メダルは、まず投入受付センサD10sを通過する。投入受付センサD10sは機械式のダブルセンサになっており、遊技メダルが通過することによって、2つの突起した機構が押下されることによりオンとなり遊技メダルが正常に通路を通過することができることとなる。また、このような構成により、遊技メダルではない異物（規格を満足していない異物であり、例えば、遊技メダルよりも径が小さいもの）が投入された場合には、2つの突起した機構が押下されない。このようなメダルは、起立した状態をメダルが維持できないため、通路を通過できず（メダルが倒れこむ）、前述したようにコインシュータD90を通して放出口D240に払い戻されることとなる。そのほかにも、投入受付センサD10sは、オンとなっている時間が所定時間以上連続した場合等にも、エラーであると判定し得る（その結果、ブロッカD100がオフとなり得る）よう構成されている。

【1121】

遊技メダルがブロッカD100を正常に通過した場合に、通過直後に第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過することとなる。この投入センサ（第1投入センサD20s及び第2投入センサD30s）は2つのセンサで構成されており（遊技メダルの規格上の直径よりも小さい間隔で隣接配置されており）、夫々のセンサのオン・オフ状況（第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラーを検出可能に構成されている。

【1122】

<メダル払出装置H>

次に、図197のメダル払出装置Hの正面図及び上面図を用いてメダル払出装置Hを詳細に説明する。メダル払出装置Hは、クレジット（遊技機内部に電子的に貯留されている遊技メダル）又はベットされているメダル（遊技を開始するために投入されたメダル）が存在する状態で、精算ボタンが操作された、又は、入賞により遊技メダルが払い出される場合に作動することとなる。作動する場合には、まず、ホッパモータH80が駆動することにより、ディスク回転軸H50aを中心にディスクH50が回転する。回転によりメダル払出装置H内の遊技メダルは放出付勢手段H70を変位させて遊技メダル出口H60から放出口D240に向かって流下していくこととなる。尚、払出センサ（第1払出センサH10s及び第2払出センサH20s）は2つのセンサで構成されており、夫々のセンサのオン・オフ状況（第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することに

より様々なエラーを検出可能に構成されている。より具体的には、例えば、遊技メダル出口H60を正常に通過する際には、放出付勢手段H70の変位により、第1払出センサH10s＝オフ・第2払出センサH20s＝オフの状態から、第1払出センサH10s＝オフ・第2払出センサH20s＝オフ→第1払出センサH10s＝オン・第2払出センサH20s＝オフ→第1払出センサH10s＝オン・第2払出センサH20s＝オン→第1払出センサH10s＝オフ・第2払出センサH20s＝オン→第1払出センサH10s＝オフ・第2払出センサH20s＝オフ、というセンサ状態遷移となるため、このセンサ状態遷移と反する動きを検出した場合には、エラーとするよう構成することを例示することができる。

【1123】

次に、図198は、本実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。本実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数（1ゲームにてベットできる遊技メダルの最大枚数）が3枚、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ、入賞判定される有効ラインは「左リールM51上段、中リールM52中段、右リールM53下段」の1ラインとなっている。尚、最大払出枚数は11枚、最小払出枚数は1枚（入賞役と払出枚数との対応付けは後述）である。また、優先入賞順（引き込み優先順）は、「再遊技役→小役（ベル、スイカ、等）→ボーナス」となっており、例えば、再遊技役とボーナスが同時に成立している場合には、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し且つボーナスは入賞不能である。また、ベルとスイカが成立している場合には、どちらも引き込める位置（入賞する停止位置まで4コマ以内の位置）で停止ボタンを押した場合には払出枚数が多い小役を優先して引きこむよう構成されている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、各リールのコマ数を変更（例えば、21コマに変更）したり、有効ラインの構成を変更（例えば、横3ライン、斜め2ラインの5ラインに変更、左リールM51下段、中リールM52中段、右リールM53上段の1ラインに変更）しても何ら問題ない。また、特に押し順によって遊技者にとって異なる利益が付与される押し順小役が当選したときの引き込み制御としては、予め定められた正解の押し順で操作された場合には払出し枚数の多い小役を優先して引き込むように制御（枚数優先制御）しており、正解の押し順とは異なる不正解の押し順で操作された場合には停止表示可能な（停止操作から4コマ以内の位置に配置されている）図柄のうち入賞可能性を高める（入賞可能な複数図柄組合せのうち入賞する可能性が最も多くなる）図柄を引き込む制御（個数優先制御）を行っている。

【1124】

次に、図199は、本実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ（0番～19番）であり、図柄は「黒セブン」、「白セブン」、「羊」、「blank」、「ベル」、「リプレイA」、「リプレイB」、「スイカA」、「スイカB」、「チェリー」の10種類となっている。ここで、「blank」は、その他の図柄と同様に当選役を構成する図柄組み合わせに含まれる図柄であり、当選役を構成しない図柄という意味ではなく、「blank」を含む当選役を構成する図柄組み合わせとしては、例えば、「スイカB・リプレイA・blank」で再遊技02となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

【1125】

次に、図200～図202は、本実施形態における図柄組み合わせ一覧1～3である。本実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、いずれか一の図柄組み合わせが有効ライン（前述した1ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が3つ揃うよう構成されている）。また、本実施形態においては、第1種BB

10

20

30

40

50

役（いわゆる第1種特別役物に係る役物連続作動装置であるが、以下、単にBB役と呼ぶことがある）となる図柄組み合わせして、1種BB-A（RB-Aを連続作動させ、264枚を超える払出で終了）となる「羊・羊・羊」と、1種BB-B（RB-Bを連続作動させ、132枚を超える払出で終了）となる「黒セブン・黒セブン・黒セブン」と、1種BB-C（RB-Bを連続作動させ、132枚を超える払出で終了）となる「白セブン・白セブン・白セブン」との3つの図柄組み合わせを有している。尚、本実施形態においては、第1種BB役が入賞し、BBが実行された（役物が作動した）場合には、当該BB実行中においては、BB中のすべてのゲームにおいて、1つの抽選テーブルを参照して、役物以外の当選役（小役、再遊技役）を抽選するよう構成されている（1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールJACINTAIPTYPEと呼ぶことがある）。尚、第1種BB役の形式に関しては、これには限定されず、1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。また、RT状態が「RT1」である場合に14番～16番に対応する再遊技04となる図柄組み合わせが停止表示されると、RT0に移行するよう構成されている（RT状態の詳細については後述する）。尚、「RT1」よりも「RT0」の方が遊技者に不利なRT状態であるため、「RT1」から「RT0」に移行することを転落すると称することがある。また、17番に対応する再遊技05となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の下段に「黒セブン」が停止表示され得ることとなり、18番に対応する再遊技05となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の下段に「白セブン」が停止表示され得ることとなる（詳細は後述することとする）。また、後述する「入賞-A1」～「入賞-A6」の条件装置である押し順ベルが当選した場合には、遊技者にとって最も有利な押し順にてリールを停止させると、21番～27番に対応する「入賞01」～「入賞03」となる図柄組み合わせが停止表示され、11枚の遊技メダルが払い出される一方、遊技者にとって最も有利な押し順とは異なる押し順にてリールを停止させると、39番～56番に対応する「入賞08」～「入賞11」となる図柄組み合わせが停止表示され、1枚の遊技メダルが払い出されることとなる。尚、同図における「-」はいずれの図柄が停止表示されてもよい旨を示しており、例えば、23番に対応する「ベル・-・ベル」は左リールM51及び右リールM53の有効ライン上にベルが停止表示されれば中リールM52の有効ライン上にはどの図柄が停止表示されても11枚の遊技メダルが獲得できる。

【1126】

次に、図203は、本実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。本実施形態においては、再遊技役は再遊技-A～再遊技-D3（当選番号1～6）まで設けられており、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、本実施形態においては、最も右の列である「条件装置」の項目に図示されているように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて複数種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の条件装置のうち同一の当選番号となる条件装置を纏めて、右から3番目の列である「条件装置（名称）」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号1に対応する条件装置である「再遊技-A」においては、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」の3種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されている。尚、「条件装置（名称）」を単に条件装置と称することがある。また、「再遊技01」等の再遊技に関する条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞01」等の入賞することで遊技メダルが払い出される条件装置を小役と称することがあり、「1種BB-A」等の停止表示されることによりBBが開始することとなる条件装置をBB役と称することがある。また、当選番号21～23及び25～27に当選した場合には、BB役と小役とが重複して当選することとなり、そのよ

うな場合には、当選した小役に対応する図柄が停止表示し得る位置にて左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2及び右停止ボタンD 4 3を操作するとBB役に対応する図柄が停止表示せず小役に対応する図柄が停止表示する一方、小役に対応する図柄が停止表示しない（引き込めない）位置にて左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2及び右停止ボタンD 4 3を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せずBB役に対応する図柄が停止表示するよう構成されている。具体的には、例えば、当選番号21の条件装置である「1種BB-B+入賞-C」に当選した場合には、「入賞12」又は「入賞13」であるチェリーと、「1種BB-B」である黒セブンとのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リールM 5 1→中リールM 5 2→右リールM 5 3の順番にリールを停止させる場合において、（1）第1停止にて左リールM 5 1の上段に図柄番号0～4番（図199のリール配列を参照）が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD 4 1を操作した場合には、左リールM 5 1の上段に「入賞12」に対応する図柄番号4番が停止し、中リールM 5 2及び右リールM 5 3の停止位置に拘らず、「入賞12」が停止表示される。（2）第1停止にて左リールM 5 1の上段に図柄番号5～12番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD 4 1を操作した場合には、左リールM 5 1の上段に「入賞13」に対応する図柄番号6番、11番、又は16番が停止し、中リールM 5 2及び右リールM 5 3の停止位置に拘らず、「入賞13」が停止表示される。（3-1）第1停止にて左リールM 5 1の上段に図柄番号13～19番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD 4 1を操作した場合には、左リールM 5 1の上段に「1種BB-B」に対応する図柄番号17番又は19番が停止する。（3-2）第2停止にて中リールM 5 2の中段に図柄番号14～18番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンD 4 2を操作した場合には、中リールM 5 2の中段に「1種BB-B」に対応する図柄番号18番が停止し、その後、第3停止にて右リールM 5 3の下段に図柄番号13～17番が位置している操作タイミングにて右停止ボタンD 4 3を操作した場合には、右リールM 5 3の下段に「1種BB-B」に対応する図柄番号17番が停止し、BB役が停止表示されることとなる。（3-3）第2停止にて中リールM 5 2の中段に図柄番号19～13番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンD 4 2を操作した場合には、中リールM 5 2の中段に「1種BB-B」に対応する図柄番号18番が停止できず、いずれの条件装置も停止表示されないこととなる。

【1127】

次に、「役割」の項目には、「条件装置（名称）」がどのような役割となっているかを図示しており、当選番号1に対応する「通常リプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、RT状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であり、当選番号2に対応する「逆押し白7揃いリプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、RT状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、逆押し（右リールM 5 3→中リールM 5 2→左リールM 5 1の順にリールを停止させること）にて、右リールM 5 3の図柄番号18～2番の範囲、中リールM 5 2の図柄番号9～13番の範囲、左リールM 5 1の図柄番号5～10番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、右リールM 5 3、中リールM 5 2及び左リールM 5 1の下段に「白セブン」が停止表示され、遊技者から見ると白セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技-Bに当選し、AT上乘せ抽選に当選したゲームにおいて、逆押しで「白セブン」を狙うよう指示する演出（詳細は後述する）を実行することにより、AT上乘せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。当選番号3に対応する「順押し黒7揃いリプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、RT状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、順押し（左リールM 5 1→中リールM 5 2→右リールM 5 3の順にリールを停止させること）にて、左リールM 5 1の図柄番号13～19番の範囲、中リールM 5 2の図柄番号14～18番の範囲、右リールM 5 3の図柄番号13～17番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、左リールM 5 1、中リールM 5 2及び右リールM 5 3の下段に「黒セブン」が停止表示され、遊技者から見る

と黒セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技 - C に当選し、A T 上乘せ抽選に当選したゲームにおいて、順押しで「黒セブン」を狙うよう指示する演出（詳細は後述する）を実行することにより、A T 上乘せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。

【1128】

また、当選番号4に対応する「RT維持RP1**（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを左リールM51とした場合には、RT状態が移行しない再遊技01、再遊技02又は再遊技03が停止表示され、第1停止リールを中リールM52又は右リールM53とした場合には、RT状態が「RT1」から「RT0」に移行し得る再遊技04が停止表示される。また、当選番号5に対応する「RT維持RP*1*（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを中リールM52とした場合には、RT状態が移行しない再遊技03が停止表示され、第1停止リールを左リールM51又は右リールM53とした場合には、RT状態が「RT1」から「RT0」に移行し得る再遊技04が停止表示される。また、当選番号6に対応する「RT維持RP**1（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを右リールM53とした場合には、RT状態が移行しない再遊技01又は再遊技03が停止表示され、第1停止リールを左リールM51又は中リールM52とした場合には、RT状態が「RT1」から「RT0」に移行し得る再遊技04が停止表示される。

【1129】

また、当選番号7～12に対応する、「押し順ベル123」～「押し順ベル321」は、リール停止順を6択のいずれとするかによって入賞する小役が相違し得る条件装置であり、例えば、「左リールM51：1、中リールM52：2、右リールM53：3」となっており「123」の場合「左リールM51→中リールM52→右リールM53」の押し順で停止させるという意味であり、例えば、「入賞A-1」（当選番号7）の場合には、「123」＝「左→中→右」の順に停止させる（押し順に正解する）と最大獲得枚数である11枚の遊技メダルが獲得できる「入賞01」となる図柄組み合わせが停止表示することとなる。尚、「押し順ベル123」の「123」等はその当選番号における最大獲得枚数を獲得可能な押し順（リール停止順）を示している。尚、最大獲得枚数を獲得可能な押し順以外の押し順にてリールを停止させた場合には、即ち、押し順に正解できないと1枚の払出となるよう構成されており、このように構成することで、「A T 中状態」等のA T に関する状態にて再遊技役の押し順やベルの押し順をナビ（押し順表示装置D270にて最高利益となる押し順を表示）し、「通常遊技状態」等のA T に関する状態には押し順をナビしないという遊技者の利益率が異なる複数の遊技状態を創出することができる。尚、A T に関する状態については後述する。

【1130】

また、当選番号13に対応する、「共通ベル」は、入賞04～入賞07のいずれが停止しても最大獲得枚数である11枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、押し順に拘らず最大利益が獲得できる条件装置であり、押し順不問ベルと称することがある。また、当選番号15に対応する、「スイカA」は、平行ラインにスイカ（スイカAとスイカBのいずれか）が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図202における60番の入賞14は各リール中段にスイカAが3つ揃いすることとなる。また、当選番号16に対応する、「スイカB」は、斜めラインにスイカ（スイカAとスイカBのいずれか）が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図202における66番の入賞16は左リールM51上段にスイカB、中リールM52中段にスイカB、右リールM53下段にスイカAのように、斜め右下がりにスイカが3つ揃いすることとなる。また、当選番号17に対応する、「B

B中弱レア小役（斜めベル揃い）」は、有効ライン上にベルが3つ揃いし得る条件装置であり、詳細は後述するが、BB中に当選することによってAT上乘せ抽選が実行される条件装置である。また、当選番号18に対応する、「BB中強レア小役（V字ベル揃い）」は、左リールM51上段、中リールM52中段、右リールM53上段にベルが停止表示され得る条件装置であり、詳細は後述するが、BB中に当選することによってAT上乘せ抽選が実行される条件装置である。

【1131】

次に、「ボーナス当選情報」の項目には、0～3までの数値が当選番号毎に振り分けられている。本実施形態においては、ボーナス（BB役）が含まれない当選番号はボーナス当選情報を0とし、ボーナス（BB役）が含まれる当選番号として、1種BB-Aが含まれる当選番号（19）のボーナス当選情報を1、1種BB-Bが含まれる当選番号（20～23）のボーナス当選情報を2、1種BB-Cが含まれる当選番号（24～27）のボーナス当選情報を3としている。ボーナス当選情報を主制御基板Mが記憶することによっていずれのBB成立の有無やいずれのBB役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、ボーナス当選情報の詳細については後述する。

10

【1132】

次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、0～18までの数値が当選番号毎に振り分けられている。本実施形態においては、再遊技役と小役とが含まれない当選番号（ハズレに対応する当選番号0とボーナスに対応する当選番号19・20・24）は入賞・再遊技当選情報を0とし、再遊技役又は小役が含まれる当選番号に対して1～18入賞・再遊技当選情報を条件装置毎に振り分けている。入賞・再遊技当選情報を主制御基板Mが記憶することによっていずれの再遊技役又は小役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、入賞・再遊技当選情報の詳細については後述する。

20

【1133】

次に、「演出グループ番号」の項目には、0～11までの数値が当選番号毎に振り分けられている。演出グループ番号を主制御基板M側から副制御基板S側に送信することによって、副制御基板S側が実行する演出を決定することができるよう構成されている。尚、演出グループ番号の詳細については後述する。

【1134】

次に、「出玉グループ番号」の項目には、0～13までの数値が当選番号毎に振り分けられている。出玉グループ番号を主制御基板Mが記憶し、当該記憶した出玉グループ番号をATに関する抽選（例えば、AT抽選、AT上乘せ抽選）を実行する際に使用することにより、ATに関する抽選処理を実行するためのプログラム、データ容量を削減することができる。尚、出玉グループ番号が0となる条件装置が当選してもAT抽選及びAT上乘せ抽選は実行されない。一方、出玉グループ番号が0でない条件装置が当選した場合には、AT抽選又はAT上乘せ抽選が実行され得ることとなる。尚、出玉グループ番号の詳細については後述する。また、出玉グループ番号が0となる条件装置が当選した場合にも、AT抽選又はAT上乘せ抽選が実行され得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、出玉グループ番号が0となる条件装置が当選してAT抽選又はAT上乘せ抽選が実行された場合には、当該抽選結果がかならずハズレ（非当選）となるよう構成することが好適である。

30

40

【1135】

次に、図204は、本実施形態における小役、再遊技役に関する当選番号（条件装置番号、当選役とも称す）及びボーナス（BB、BB役とも称す）が役抽選手段により決定される抽選確率（当選率とも称する）を示す一覧である。同図においては、当選番号の当選率を図示している。

【1136】

まず、BB未作動時である「RT0」、「RT1」及び「RT2」における抽選確率について詳述する。本実施形態においては、RT状態によって当選役（特に、再遊技役）の出現率（抽選確率）が相違し得るよう構成されており、「再遊技役」（すべての再遊技役

50

を合計した出現率)は「RT1」の場合においてその他のRT状態よりも出現率が高くなっている。また、当選番号4～6にて停止表示し得る「再遊技04」(いわゆる転落再遊技役であり、「RT1」であり且つボーナスが当選していない状況下において当該再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示されると、以降「RT0」に移行することとなる)は「RT1」にて主に当選し、「RT0」においてはほぼ出現しないようになっている。尚、「RT2」においては、当選番号4～6にて停止表示し得る「再遊技04」が出現し得ることとなるが、「再遊技04」が停止表示されてもRT状態は移行しない。尚、「RT1」において「再遊技04」が停止表示された場合には、「RT0」に移行した、即ち、RT状態が転落した旨を報知する演出である転落演出(例えば、演出表示装置S40に「残念」と表示)を実行し、「RT0」において「再遊技04」が停止表示された場合には、転落演出を実行しないよう構成してもよい。そのように構成することにより、「再遊技04」が停止表示されたにも拘らず、転落演出が実行されなかったことにより、BBに当選していることを認識することができ、遊技の興趣性を高めることができる。尚、そのように構成した場合には、「再遊技04」が停止表示されたことにより出力される効果音と「再遊技04」以外の再遊技役(例えば、RT状態が移行しない「再遊技01」)が停止表示されたことにより出力される効果音とが相違するよう構成してもよく、そのように構成することにより、「再遊技04」が停止表示されたことを遊技者が認識し易く構成することができる。また、押し順ナビが発生しないATに関する状態(例えば、「通常遊技状態」であり、非AT遊技状態と称することがある)である場合と押し順ナビが発生し得るATに関する状態(例えば、「AT中状態」であり、AT遊技状態と称することがある)である場合との両方の場合において「RT1」に滞在することがある。このとき、「RT1」から「RT0」へ移行(転落)する可能性がある当選番号が当選したとき、非AT遊技状態のときにはRT状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーD50の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非AT遊技状態においては「RT0」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、遊技状態を移行させることが可能となる。一方、AT遊技状態のときにはRT状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する(且つ、RT状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する)ように構成されていても良い。これにより、RT状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降の停止ボタンD40の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号2又は3にて停止表示し得る「再遊技05」(AT状態にて停止表示された場合にAT上乘せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役)は主に「RT1」で出現し、その他のRT状態ではほぼ出現しないようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うRT状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、本実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、本実施形態においては、ボーナスは小役と重複し得るよう構成されており、スイカA、スイカB、チェリーの一部と重複している。具体的には、当選番号21～23及び当選番号25～27がボーナスと小役とが重複している条件装置となっている。

【1137】

また、「RT2」である状況においては、BBに当選しており、且つ、BBが未作動である状況であるため、当選番号20及び24のBB役(小役とは重複していない単独のBB役であり、単独BB役、単独BBと称することがある)に当選した場合には、BB役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「RT2」であり、且つ、1種BB-Aに当選している(持ち越している)状況下、当選番号24の「1種BB-C」に当選した場合には、当該当選番号24に係る1種BB-Cは無効となる。即ち、当選番号0の「ハズレ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している1種BB-Aは当選している状態が継続される。また、「RT2」である状況においては、BBに当選しており、且つ、BBが未作動である状況であるため、当選番号21

10

20

30

40

50

～23及び当選番号25～27の小役とBB役とが重複している条件装置に当選した場合には、BB役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「RT2」であり、且つ、1種BB-Aに当選している（持ち越している）状況下、当選番号21の「1種BB-B+入賞-C」に当選した場合には、当該当選番号21に係る1種BB-Bは無効となり、入賞-Cのみが有効となる。即ち、当選番号14の「入賞-C」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している1種BB-Aは当選している状態が継続される。尚、ボーナスとの重複は小役に限られるものでなく、再遊技役の一部とで重複していても良い。例えば、当選番号4～6の再遊技役の一部でボーナス役と重複しても良い。このように、ボーナスがRT移行リプレイ（RT状態が移行し得る再遊技役）を含む条件装置とも重複するようにすることで、RT移行リプレイを含む条件装置が当選したときにもボーナスが当選する可能性があり、RT移行リプレイが停止表示されても、ボーナスの否定をしないこととなるため、遊技者に期待を持たせることが可能となる。なお、このように構成した場合には、RT移行リプレイが停止表示されてもRT状態は移行しないように制御する。これにより、遊技者はRT状態が移行（リプレイ確率が相対的に低いRT状態に移行）しているはずであるのにリプレイ確率が低確率になっていない（頻繁にリプレイに当選する）こと等から、ボーナスに当選している可能性が高いかもしれないといった遊技に関する興味を高めることが可能となる。

【1138】

次に、BB作動時である「1種BB-A, B, C」における抽選確率について詳述する。本実施形態においては、BB作動中においては、当選番号13の「共通ベル」と当選番号17の「BB中弱レア小役（斜めベル揃い）」と当選番号18の「BB中強レア小役（V字ベル揃い）」との3つの小役が当選し得るよう構成されており、「AT中状態」にて当選したBBの作動中において「BB中弱レア小役（斜めベル揃い）」又は「BB中強レア小役（V字ベル揃い）」に当選した場合にはAT上乘せ抽選が実行されるよう構成されている（詳細は後述することとする）。

【1139】

また、同図上段においては、設定値が1である場合の小役出現率を例示しており、共通ベル（当選番号13）においては、RT状態に拘らず出現率が一律となっているが、同図下段に示すように、共通ベルの出現率は設定値（本例では、6段階）によって相違するよう構成されている。具体的には、設定1における置数が3204、設定2における置数が3404、設定3における置数が3604、設定4における置数が3904、設定5における置数が4204、設定6における置数が4504、となっており、設定値が高くなる程出現率が高くなるよう構成されている。このように構成することにより、例えば、遊技者が共通ベルの出現回数（当選回数）を計測しながら遊技を進行した場合、共通ベルに頻繁に当選することにより、遊技している遊技機に係る設定値が相対的に高い設定値であることに期待を抱きながら遊技を進行することができる。また、設定値が高くなるほど1遊技当たりにおける期待値が高くなり、設定値が高くなるほど出玉率が高くなるように構成されている。なお、共通ベルの出現率は設定値によって相違するよう構成されているが、当該共通ベルの当選によっては、後述するAT抽選、AT上乘せ抽選、及び、高確率状態移行抽選は実行されないため、ATに関する状態の移行抽選（ATに関する抽選とも称する。）には影響を及ぼさないよう構成されている。

【1140】

また、同図中段は、押し順ナビあり時における期待値一覧である。同図においては、「AT中状態」等の押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて押し順ナビが実行され得る状態において押し順ナビが実行された場合に、当該ナビに従ってリールを停止させた場合の1遊技あたりの平均払出数（入賞した小役によって払い出される平均のメダルの枚数であり、1ゲームで得られる遊技媒体の期待数とも称する）と、1遊技あたりのメダル増減期待値（3枚ベットにて遊技した場合のメダル投入枚数に対するメダル払出枚数の比率であり、1より大きい場合には期待値がプラスとなりメダルが増加していくこととなる一方、1より小さい場合には期待値がマイナスとなりメダルが減少していくこととなる）とを

10

20

30

40

50

図示している。尚、1遊技あたりの平均払出数は、「再遊技役の置数の総和（当選番号1～6についての置数の総和）×再遊技役における払出枚数（3枚）+小役（11枚役）の置数（小役出現率）の総和（当選番号7～16についての置数の総和）×小役（11枚役）における払出枚数（11枚）／すべての置数の総和（65536）」のようにして算出することができる。また、1遊技あたりのメダル増減期待値は、「1遊技あたりの平均払出数／1遊技あたりのメダル投入枚数（3枚）」のようにして算出することができる。尚、1ゲームあたりのメダル投入数（1ゲームを行う際の遊技媒体の投入数）は3枚となっており、1遊技あたりの平均払出数が3より大きい場合に1遊技あたりのメダル増減期待値が1より大きくなるよう構成されている。同図に示されるように、本実施形態においては、「RT1」が1遊技あたりのメダル増減期待値が相対的に最も大きくなっている。尚、同図における数値はボーナスによるメダルの増減は考慮していない。即ち、押し順ナビが発生する状況において遊技を進行した場合（最適操作態様で操作された場合、有利操作態様で操作された場合とも称す）、「RT1」ではメダルが増えていくこととなる。尚、「RT0」及び「RT2」においては、不図示であるが、押し順ナビが発生していない状況下においては、1遊技あたりのメダル増減期待値は1より小さい値となっており、メダルが減少していくこととなる。尚、本実施形態においては、「RT0」又は「RT2」においても押し順ナビあり時においては1遊技あたりのメダル増減期待値が1より大きくなっているが、これには限定されず、「RT0」又は「RT2」における押し順ナビあり時の1遊技あたりのメダル増減期待値が1より小さくなるよう構成してもよい。尚、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示した場合には実際には前回遊技における賭け枚数（3枚）が自動ベットされるが、本実施形態におけるメダル増減期待値を算出するにあたっては、メダル3枚の払出しと仮定して算出している。尚、1遊技を1ゲームと称することができる。

【1141】

また、各RT状態における、1遊技あたりの平均払出数は、RT状態が「RT0」の場合には3.511291504であり、RT状態が「RT1」の場合には4.737915039であり、RT状態が「RT2」の場合には3.67137146となっている。また、各RT状態における、1遊技あたりのメダル増減期待値は、RT状態が「RT0」の場合には1.170430501であり、RT状態が「RT1」の場合には1.579305013でありRT状態が「RT2」の場合には1.223790487となっており、押し順ナビあり時においては、RT状態が「RT1」の場合が遊技者にとって最も有利なRT状態となっている。尚、当該数値は設定1である場合の値となっている。尚、上記小役、再遊技役に関する当選番号及びボーナスの抽選確率はあくまで一例であり、例えば、BBが内部成立中となる「RT2」における1遊技あたりのメダル増減期待値（押し順ナビあり時のメダル増減期待値）が1未満となるよう構成してもよい。そのように構成することにより、押し順ナビが発生する状況且つ「RT2」である場合（BBが内部成立中である場合）に、ボーナスを揃えることができるゲームにてボーナスを揃えなかった場合にも、徐々に持ちメダルが減少していくこととなり、押し順ナビが発生する状況且つ「RT2」である場合（BBが内部成立中である場合）に、ボーナスを揃えることができるゲームにて故意にボーナスを揃えないことにより持ちメダルを増加させていくような攻略を防止することができる。具体的には、「RT2」においてハズレとなる確率を、「RT2」において当選する全ての小役（入賞-A1～入賞-I）の当選確率よりも高くなるように設計することが好ましく、そのように設計されるように再遊技役の当選確率を定めることが好ましい（再遊技役の当選確率を高く設計するとその分ハズレとなる確率が低くなってしまいうため、再遊技役の当選確率が高くなり過ぎないように設計することが好ましい）。尚、本例の「RT2」においては、すべての小役を合算した当選確率は18784／65536であり、すべての再遊技の合算した当選確率は、12501／65536であり、ハズレとなる確率は、34251／65536となっており（図204参照）、ハズレとなる確率の方がすべての小役を合算した当選確率よりも高くなるように設計されている。

【1142】

また、図204に示すように、本実施形態においては、1種BB-Aの出現率は、設定1～設定6の全てについて同一の置数である40が割り当てられている。また、1種BB-Cの出現率は、設定1～設定6の全てについて同一の置数である160が割り当てられている。これに対して、1種BB-Bの出現率は、設定1に対して160が割り当てられ、設定2に対して180が割り当てられ、設定3に対して200が割り当てられ、設定4に対して220が割り当てられ、設定5に対して240が割り当てられ、設定6に対して270が割り当てられている。即ち、1種BB-Bの出現率は、設定値によって割り当てられている置数が異なっている。このように、1種BB-A及び1種BB-Cは、設定差のないBB（1種BB-A、1種BB-Cを設定差なしBB、設定差なしボーナスと称することがある）として機能し、1種BB-Bは、設定差のあるBB（1種BB-Bを設定差ありBB、設定差ありボーナスと称することがある）として機能する。また、1種BB-A、1種BB-Bと1種BB-CのいずれもRT状態に拘らず（「RT0」と「RT1」とで）出現率は一律である。尚、1種BB-A及び1種BB-C（合算）の出現率は設定値に拘らず同一であるが、1種BB-B（合算）の出現率は設定値によって相違する。尚、1種BB-Bの出現率として合算した出現率は設定値が相違しても同一であるが、当選番号毎の出現率が設定値によって相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合にも1種BB-Bを設定差ありBBと称してもよい。

10

【1143】

次に、図205のブロック図を参照しながら、本実施形態に係る回胴式遊技機Pの電気的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係る回胴式遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板Mを中心として、副制御基板S、扉基板D、回胴基板K、電源基板E、中継基板IN、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30等がデータをやり取り可能に接続されて構成されている。尚、図中の実線部がデータのやり取りに関する動きを示したものであり、図中の破線部が電源供給ルートを示したものである。尚、電源供給ルートはこれに限られたものではなく、例えば電源基板Eから主制御基板を介さずに中継基板INや扉基板Dに電源を供給しても良い。

20

【1144】

主制御基板（主制御手段、主基板、メイン制御手段、メイン基板、主遊技部と称することがある）Mは、回胴式遊技機Pで行われる遊技全体の進行を司る基板である。主制御基板Mには、主制御チップCが搭載されており、主制御チップCには、C P U C 1 0 0（C P U M Cとも称することがある）、内蔵R O M C 1 1 0、内蔵R A M C 1 2 0等がバスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて搭載されている。そして、主制御基板Mは、前扉D Uに搭載された扉基板Dから、スタートレバーD50等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板Sや、扉基板D、回胴基板K等に向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している（例えば、副制御基板Sに向かって指示番号（押し順番号、指示情報、操作情報とも称する）を出力することにより、副制御基板Sは演出表示装置S40上で押し順ナビを実行することが可能となっている）。

30

【1145】

また、副制御基板（副制御手段、副基板、サブ制御手段、サブ基板、副遊技部と称することがある）Sにも、前述した主制御基板Mと同様に、副制御チップS Cが搭載されており、副制御チップS Cには、C P U S C 1 0 0や、R O M、R A M等が設けられていて、バスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて構成されている。また、副制御基板Sには、各種L E DランプS10（ベットボタンランプS50や停止ボタンランプS60が含まれている）、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライト（バックランプとも称する）S30等が接続されている。ここで回胴バックライトS30とは、左リールM51、中リールM52、右リールM53夫々の内部に設けられ、リールの表面に描かれた図柄を裏側から照らすライトである。副制御基板Sは、主制御基板Mから受け取った制御コマンドを解析して、各種L E DランプS10、スピーカS20、演出表示装置

40

50

S 4 0、回胴バックライト S 3 0 等にそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。尚、本例に係る回胴式遊技機においては、左リールの上段、中段、下段、中リールの上段、中段、下段、右リールの上段、中段、下段、の 9 個の範囲を遊技者が個別に識別できるよう、回胴バックライト S 3 0 として複数の L E D が設けられている。一例としては、左リールの上段に対応する L E D が点灯し、その他の L E D がすべて消灯することによって、遊技者は左リール上段が点灯していると識別することができる。また、本例に係る回胴式遊技機は、所定の図柄組み合わせが停止表示した際に、回胴バックライト S 3 0 の点灯態様を変化させることによって当該所定の図柄組み合わせが停止表示した旨を遊技者に示唆するバックランプ演出（バックライト演出と称することがある）を実行可能に構成されている。

10

【1146】

扉基板 D には、前述した投入受付センサ D 1 0 s、第 1 投入センサ D 2 0 s、第 2 投入センサ D 3 0 s、回転しているリール M 5 0 を停止するための停止ボタン D 4 0、リール M 5 0 の回転を開始するためのスタートレバー D 5 0、貯留されている遊技メダル（クレジット）や投入された遊技メダルを払い出して遊技を終了するための精算ボタン D 6 0、遊技の状態を表示する各種の表示パネル D 7 0 {不図示であるが、前述した、投入数表示灯 D 2 1 0、スタートランプ D 1 8 0、再遊技ランプ D 2 9 0、投入可能ランプ D 3 0 0、特別遊技状態表示装置 D 2 5 0、払出数表示装置（押し順表示装置）D 2 7 0 は、クレジット数表示装置 D 2 0 0、有利区間表示器 Y H、等の表示装置の集合体}、前扉の開閉判定やエラーの解除や設定値の変更を実行するための扉スイッチ D 8 0、投入された後に適合しないと判断された遊技メダル（又は、その他の異物）を放出口 D 2 4 0 に払い戻すためのブロック D 1 0 0 等が接続されている。また、この扉基板 D は、前述した主制御基板 M とデータをやり取り可能に接続されている。このため、前扉 D U に設けられたスタートレバー D 5 0 や、停止ボタン D 4 0、精算ボタン D 6 0 等を操作すると、扉基板 D を介して、操作に係る信号が主制御基板 M に供給されるようになっていく。また、投入受付センサ D 1 0 s が遊技メダルの通過を検出した信号も、扉基板 D を介して主制御基板 M に供給される。

20

【1147】

また、回胴基板 K には、リール M 5 0 を回転させるための回胴モータ K 1 0 と、リール M 5 0 の回転位置を検出するための回胴センサ K 2 0 等が接続されている。回胴基板 K は、当該回胴センサ K 2 0 によって、リール M 5 0 の回転位置を検出しながら回胴モータ K 1 0 を駆動することにより、リール M 5 0 を、決定された停止位置で停止させることが可能となっている。また、本実施形態の回胴式遊技機においては、回胴モータ K 1 0 には、所謂ステップモータ（ステッピングモータと称することがある）が使用されている。尚、ステップモータは、リール M 5 0 が 1 回転するステップ数として、480 ステップが設定されている。また、各リール（左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）には略均一の大きさで所定数（例えば、20 個）の図柄が設定されており、1 図柄分に相当するステップ数としては、24 ステップ（= 480 / 20）が設定されている。尚、ステップ数、リール 1 周あたりの図柄の数は変更しても何ら問題ない。

30

【1148】

また、メダル払出装置 H は、中継基板 I N を介して、主制御基板 M に接続されており、主制御基板 M からの制御信号に基づいて、所定枚数（例えば、10 枚）の遊技メダルを払い出す動作を行う。尚、メダル払出装置 H にはメダルが正常に払い出されたか否かの判定や払い出された遊技メダルの数の計測を実行する第 1 払出センサ H 1 0 s 及び第 2 払出センサ H 2 0 s と、ディスク H 5 0 を回転させるためのホッパモータ H 8 0 と、が接続されている。

40

【1149】

これら各種制御基板、及び基板で消費される電力は、電源基板 E（電源スイッチ E 1 0 により電源供給の有無を制御する基板）から供給されている。図 205 では、電源基板 E から電力が供給される様子を破線の矢印で表している。図示されているように、主制御基

50

板Mおよび副制御基板Sには、電源基板Eから電力が直接供給されており、各種基板（扉基板D、胴基板K、中継基板IN）には、主制御基板Mを介して電力が供給されている。電源基板Eには所定量（例えば、100V）の交流電圧が供給されており、この電力を規定電圧の直流電圧に変換した後、夫々の制御基板及び基板に供給している。

【1150】

また、主制御基板Mには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチM20、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンM30、が接続されている。また、主制御基板Mは、リールM50（左リールM51、中リールM52、右リールM53）の回転や停止を制御するリール制御手段と、遊技者にとって有利なATに関する状態である「AT中状態」に移行するためのAT移行抽選を実行するAT抽選手段と、「AT中状態」に滞在可能なゲーム数であるAT残りゲーム数（又は、ATカウンタM60のカウンタ値）を増加させるAT上乘せ抽選を実行するAT上乘せ抽選手段と、を有している。

10

【1151】

次に、図206～229は、本実施形態における、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れを示したフローチャートである。

【1152】

尚、フローチャートは主に、処理ステップ（長方形にて図示）、判断（ひし形にて図示）、流れ線（矢印）、開始・終了・復帰等を示す端子（角丸長方形にて図示）によって構成されている。また、処理ステップの内、別のフローチャートにて詳細を図示している場合、当該別のフローチャートを参照するものをサブルーチン（左右の線が二重線である長方形にて図示）として図示している。ここで、遊技機の開発段階においては、スペック違いの遊技機を同時に開発することも行われているが、本例においては、メイン側の処理内に、スペック違いの遊技機で実行するサブルーチン（通常は使用しないサブルーチン）を残さないよう構成しており、ノイズや不正行為によって、通常時には実行されない未使用サブルーチンに係る処理が実行されることを防止している。

20

【1153】

まず、図206は、回胴式遊技機Pの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板MのCPU100にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。まず、ステップ1000で、回胴式遊技機Pの電源を投入した後、ステップ1002で、主制御基板MのCPU100は、タイマ割り込みの初期設定を実行する（ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ1004で、主制御基板MのCPU100は、主制御チップCの機能設定としてシリアル通信の設定（速度、データの長さ、データ送信方法の設定）等を実行する。次に、ステップ1006で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ1008で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域をチェックし（例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵RAMC120に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ1010で、主制御基板MのCPU100は、設定キースイッチM20のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ1014で、主制御基板MのCPU100は、設定キースイッチM20がオフであるか否かを判定する。

30

40

【1154】

ステップ1014でYesの場合、ステップ1016で、主制御基板MのCPU100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）及び全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1016でYesの場合

50

合、ステップ1020で、主制御基板MのCPUC100は、決定された初期化範囲で、RAM領域の初期化を実行する。次に、ステップ1022で、主制御基板MのCPUC100は、電源断時の処理（ステップ1902）にて保存したスタックポインタに係るデータに基づき、スタックポインタを復帰する。次に、ステップ1036で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内を参照し、RAM領域内の設定値に係るデータは正常範囲内（本例では、0～5）であるか否かを判定する。ステップ1036でYesの場合、ステップ1038で、主制御基板MのCPUC100は、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ1040で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1002にてセットしたタイマ割り込みを開始する。次に、ステップ1042で、主制御基板MのCPUC100は、電源断処理済みフラグをオフにし、復帰したスタックポインタに従い電源断時の処理に復帰する。

10

【1155】

また、ステップ1016でNoの場合、ステップ1024で、主制御基板MのCPUC100は、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。

【1156】

また、ステップ1036でNoの場合、ステップ1046で、主制御基板MのCPUC100は、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置D270に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、後述する復帰不可能エラー処理を実行する。

20

【1157】

また、ステップ1014でNoの場合、ステップ1028で、主制御基板MのCPUC100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）及び全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1028でYesの場合、ステップ1030で、主制御基板MのCPUC100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。RAMの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみには限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もRAMの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出及び表示することができることとなる。また、有利区間比率の算出処理は、単位遊技が終了するタイミングで算出するよう構成されている。また、有利区間比率は、遊技機の電源が投入されると表示される（例えば、4桁の7セグメントディスプレイに表示される）。具体的な表示態様としては、「有利区間比率→6000ゲームあたりの連続役物比率→6000ゲームあたりの役物比率→累積の連続役物比率→累積の役物比率」の順に5秒間隔で繰り返し表示される。尚、連続役物比率とは「RBが作動している状態での払出し数／総払出し数」であり、役物比率とは「RB、CB、又はSBが作動している状態での払出し数／総払出し数」である。他方、ステップ1028でNoの場合、ステップ1032で、主制御基板MのCPUC100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。次に、ステップ1034で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1030又はステップ1032にて決定された初期化範囲で、RAM領域の初期化を実行する。次に、ステップ1100で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

30

40

【1158】

尚、不図示ではあるが、主制御基板Mが搭載する一時記憶領域（RAM領域等）の初期値（処理開始時の値）は、特別遊技が実行される値とならないよう構成することが好適で

50

ある（プログラムの処理開始直後に、ノイズや不正行為により、特別遊技の実行判定を行う処理を実行してしまった場合に特別遊技が誤って実行されることを防止するため）。また、不図示ではあるが、主制御基板MのRAM領域内に当選乱数等の乱数を記憶する場合には、専用の記憶領域を確保し、乱数に係る情報を記憶しているバイト内には当該乱数に係る情報のみを記憶する（各種タイマ値等、その他の情報を記憶しない）よう構成することが好適である（同じ1バイト内に記憶した別のデータを操作する際に、ノイズ等によって乱数に係る情報が書き換わってしまうことを防止するため）。

【1159】

次に、図207は、図206におけるステップ1100のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ1102で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1104で、主制御基板MのCPU100は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ1106で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、0～5）ではないか否かを判定する。尚、設定値（設定値データ）を1～6で管理していた場合、RAMの初期化を実行し設定値が「0」となったときに「1」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値（設定値データ）の正常範囲を0～5として管理することにより、RAMの初期化を実行した後の設定値（設定値データ）の補正処理（ステップ1106及びステップ1108の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ1106でYesの場合、ステップ1108で、主制御基板MのCPU100は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば、0＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ1110に移行する。他方、ステップ1106でNoの場合にもステップ1110に移行する。次に、ステップ1110で、主制御基板MのCPU100は、エラー表示LED（例えば、払出数表示装置D270）に設定変更装置作動中である旨（例えば、全セグメントを点灯させる「88」）を表示し、設定表示LED（不図示）に設定値を表示（設定値に係る表示はRAM内で保持している設定値（設定値データ）に1を加算した数値となっている）し、ステップ1112に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置D270は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、7セグLEDの一部に故障が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置D270に7セグメントを全点灯「88」させることにより、7セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値（設定値データ）の表示に係る構成として、設定値を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に1を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のRAMの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示ではあるが、ステップ1110の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【1160】

次に、ステップ1112で、主制御基板MのCPU100は、設定／リセットボタンM30がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1112でYesの場合、ステップ1114で、主制御基板MのCPU100は、現在の設定値（設定値データ）に1を加算し（加算した結果設定値（設定値データ）が5を超過した場合には、設定値（設定値データ）は0となる）、ステップ1116に移行する。尚、ステップ1112でNoの場合にも、ステップ1116に移行する。次に、ステップ1116で、主制御基板MのCPU100は、スタートレバーD50がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1116でNoの場合には、ステップ1112に移行し、ステップ1112～ステップ1116の処理をループする。ステップ1116でYesの場合、ステップ1118で、主制御基板MのCPU100は、設定キースイッチM20がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ1118でNoの場合には、ステップ1

1118の処理をループする。他方、ステップ1118でYesの場合、ステップ1120で、主制御基板MのCPUC100は、エラー表示LED（不図示）に設定変更装置の作動が終了した旨を表示し、設定表示LED（不図示）の設定値（設定値データ）の表示を消去し、ステップ1200の遊技進行制御処理に移行する。尚、不図示であるが、ステップ1120の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【1161】

次に、図208は、図206におけるステップ1300の（及び他のフローチャートにおいて呼び出された）サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、主制御基板MのCPUC100は、割り込みを禁止する（以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない）。次に、ステップ1304で、主制御基板MのCPUC100は、出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次に、ステップ1306で、主制御基板MのCPUC100は、出力ポート（本例では、0～6であり、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力）をオフにする。次に、ステップ1308で、主制御基板MのCPUC100は、次のポート出力アドレスをセットする（この繰り返しにより、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力が順次停止される）。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPUC100は、各出力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ1310でYesの場合には、ステップ1312で、主制御基板MのCPUC100は、セットされているエラー表示を実行し（本処理を実行する際には何らかのエラーが発生している）、当該処理の実行を繰り返し、電源電圧が低下することでリセット信号が入力されて終了する。（即ち、無限ループに突入するので、復帰を促す一切の操作を受け付けない）。尚、ステップ1310でNoの場合には、ステップ1306に移行する。尚、ステップ1306～ステップ1310の処理は、LED・モータへの出力をクリアする処理である（但し、外部出力信号はクリアしないので、エラーに関する情報やエラー発生時における遊技進行状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である）。

【1162】

次に、図209は、図207におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（1枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1202で、主制御基板MのCPUC100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1203で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに必要なRAM領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。尚、ステップ1203は、前回の遊技で使用したデータ（例えば、条件装置番号（当選番号）、演出グループ番号、指示情報）をクリアするためのデータ（RAMのアドレスをクリアするための「0」のデータ）をRAMにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ1204で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームにおけるRT状態（例えば、「RT0」等）をセットする（図220のステップ1704で決定したRT状態をセットする）。次に、ステップ1205で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1204でセットしたRT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。尚、RT状態をセットする処理は、図220のステップ1704にて実行してもよい。また、ステップ1704にてRT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしてもよい。また、RT状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみRT状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1206で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームにおけるATに関する状態（例えば、「AT中状態」等）をセットする（図214のステップ1420、ステップ1429、図215のステップ1435、ステップ1439、ステップ1443、図216のステップ1444-3、ステップ1444-4で決定したATに関する状態をセットする）。次に、ステップ1207で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1206でセット

10

20

30

40

50

したATに関する状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。また、ATに関する状態をセットする処理は、図214のステップ1416、ステップ1428、図215のステップ1438、図216のステップ1444-1にて実行してもよい。また、ATに関する状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみATに関する状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1208で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおける遊技区間（例えば、「有利区間」等）をセットする（図224のステップ3510、ステップ3516、ステップ3520で決定した遊技区間をセットする）。次に、ステップ1208-1で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1208でセットした遊技区間に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ1209で、主制御基板MのCPU100は、メダル払出装置Hが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Hから溢れ出たメダルを格納するメダル補助タンクHS（詳細は後述する）を備え、メダル補助タンクHSの内部に侵入可能な2つの満杯検知電極DE（詳細は後述する）による電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ1209でYesの場合、ステップ1218に移行する。

【1163】

他方、ステップ1209でNoの場合、ステップ1210で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1212で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を7セグLED（例えば、貯留表示LED又は獲得枚数LED）で実行する。次に、ステップ1214で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーが解除されたか否か（例えば、メダル補助タンクHSに設けられた2つの満杯検知電極による電流が非導通、且つ、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1214でYesの場合、ステップ1216で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1218に移行する。他方、ステップ1214でNoの場合には、ステップ1212に移行する。次に、ステップ1218で、主制御基板MのCPU100は、メダル投入受付を許可し（再遊技役の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる）、次の処理（ステップ1220の処理）に移行する。ここで、ステップ1218では、ブロックD100のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、50枚）未満であることを条件として、ブロックD100のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロックD100のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロックD100のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「RT1」等のRT状態よりも再遊技役の当選確率の高いRT状態（例えば、「RT1」）に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にベルーベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。

【1164】

次に、図210は、図209におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（2枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1220で、主制御基板MのCPU100は、遊技メダルがベットされていない、又は貯蓄されていない（クレジットが存在していない）か否かを判定する。ステップ1220でYesの場合、ステップ1221で、主制御基板MのCPU100は、設定値表示条件を充足している（例えば、扉スイッチD80、設定キースイッチM20がすべてオンとなると当該条件を充足す

10

20

30

40

50

る)か否かを判定する。ステップ1221でYesの場合、ステップ1222で、主制御基板MのCPU100は、設定表示LED(不図示だが、払出数表示装置D270、クレジット数表示装置D200、投入数表示灯D210としてもよい)に設定値を表示し(設定確認モードに移行し)、設定キースイッチM20がオフとなったことを条件にステップ1221に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板S側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ1220又はステップ1221でNoの場合、ステップ1224で、主制御基板MのCPU100は、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ1225で、主制御基板MのCPU100は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ1226で、主制御基板MのCPU100は、ブロックD100がオンか否かを判定する。ステップ1226でYesの場合、ステップ1227で、主制御基板MのCPU100は、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンであるか否かを判定する(本実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを2つ有しており、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなると、遊技メダルを1枚受け付けたと判定する)。ステップ1227でYesの場合、ステップ1230で、主制御基板MのCPU100は、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフであるか否かを判定する(第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなった後、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフとなると、受け付けた1枚の遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過したと判定する)。ステップ1230でYesの場合、ステップ1231で、主制御基板MのCPU100は、1枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ1231の後、主制御基板MのCPU100は、クレジットが上限数(本例では、50)、且つ、ベット数が最大数(本例では、3)であるか否かを判定し、Yesと判定した場合にはブロックD100をオフ(メダル流路を形成しない状態)に制御する。尚、ステップ1230でNoの場合には、ステップ1230の処理を繰り返し、ステップ1226またはステップ1227でNoの場合には、ステップ1232に移行する。

【1165】

次に、ステップ1232で、主制御基板MのCPU100は、精算ボタンD60の操作があったか否かを判定する。ステップ1232でYesの場合、ステップ1233で、主制御基板MのCPU100は、クレジットの残り枚数又はベットされている遊技メダルが存在するか否かを判定する。ステップ1233でYesの場合、ステップ1234で、主制御基板MのCPU100は、ホッパ駆動フラグ(RAM領域内のフラグであり、ホッパモータH80を駆動している際にオンとするフラグ)をオンにし、遊技メダル1枚の払出を実行する。次に、ステップ1236で、主制御基板MのCPU100は、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する(本実施形態においてはメダルの払出を検出するための払出センサを2つ有しており、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する)。ステップ1236でYesの場合、ステップ1247に移行する。ここで、フローチャート上には明記してはいないが、前回遊技が再遊技役であった場合にはクレジットの残り枚数のみが精算の対象となる。

【1166】

他方、ステップ1236でNoの場合、ステップ1241で、主制御基板MのCPU100は、ホッパ駆動後(ステップ1234の処理のタイミング後)から所定時間(例えば、5秒)経過したか否かを判定する。具体的には、ホッパ駆動信号をホッパモータH80に送信している(ホッパモータH80が回転している)のにもかかわらず、メダルが払い出されていないと判定している状況が所定時間継続したか否かを判定する。ステップ1241でYesの場合、ステップ1242で、主制御基板MのCPU100は、メダル空エラーフラグをオンにする(例えば、メダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値

で更新する)。次に、ステップ1244で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラー表示を実行する。次に、ステップ1245で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラーが解除されたか否か(例えば、設定/リセットボタンM30が押下されたか否か)を判定する。ステップ1245でYesの場合、ステップ1246で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラーフラグをオフにし(例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し)、ステップ1247に移行する。他方、ステップ1245でNoの場合、ステップ1244に移行する。

【1167】

次に、ステップ1247で、主制御基板MのCPUC100は、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフであるか否かを判定する(第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなった後、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフとなると、払出動作が行われていた1枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する)。ステップ1247でYesの場合、ステップ1248で、主制御基板MのCPUC100は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ1233に移行する。尚、ステップ1241又はステップ1247でNoの場合には、ステップ1236に移行する。

【1168】

他方、ステップ1232又はステップ1233でNoの場合、ステップ1251で、主制御基板MのCPUC100は、スタートレバード50が有効であり(例えば、ゲームを開始するための規定枚数の遊技メダルが投入された等)、且つ、当該スタートレバード50の操作があったか否かを判定する。ステップ1251でYesの場合、ステップ1253で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内の設定値は正常範囲内(本例では、0~5)であるか否かを判定する。ステップ1253でYesの場合、ステップ1254で、主制御基板MのCPUC100は、乱数の取得、ブロックD100をオフにする処理を実行した後に、次の処理(ステップ3600の処理)に移行する。他方、ステップ1253でNoの場合、ステップ1256で、主制御基板MのCPUC100は、設定値エラー表示をセットする(例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする)。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、復帰不可能エラー処理を実行する。尚、ステップ1251でNoの場合には、ステップ1220に移行する。

【1169】

次に、図211は、図209におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理(3枚目)のフローチャートである。まず、ステップ3600で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、内部抽選実行処理を実行する。次に、ステップ1259で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態はAT上乘せ抽選可能な状態であるか否かを判定する。ここで、本例においては、AT上乘せ抽選を実行可能なATに関する状態は、「AT中状態」、「上乘せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利BB状態」となっており、「有利BB内部中遊技」においては、ATカウンタ値が0より大きい状態となり得るがAT上乘せ抽選は実行しないよう構成されている。これは、「有利BB内部中遊技」において、遊技者が敢えてBBの図柄組合せを揃えさせないことの方が、遊技者にとって有利となってしまうことを防止するためである。尚、「有利BB内部中遊技」にてAT上乘せ抽選を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「有利BB内部中遊技」にてAT上乘せ抽選に当選してもすぐには報知せずに、その後BBが終了したタイミングでAT上乘せ抽選に当選した旨、又は、ATゲーム数が上乘せされた後のAT残りゲーム数を報知するよう構成してもよい。

【1170】

ステップ1259でYesの場合、ステップ1500で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、ゲーム数上乘せ実行処理を実行し、ステップ1400に移行する。他方、ステップ1259でNoの場合にもステップ1400に移行する。このゲーム数上乘せ実行処理は、ATに関する状態に応じて異なる抽選テーブルを用いて抽選を実行することも可能であるが、設定値に応じては抽選確率が異なる(同一の抽選テーブルを用いて

10

20

30

40

50

抽選を実行する)ことが好適である。次に、ステップ1400で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、AT状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ1450で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、条件装置番号管理処理を実行する。

【1171】

ここで、本例におけるATに関する状態を列挙し詳述する(図223のAT状態遷移図でも示されている)。(1)「低確率状態」とは、ATに当選していない(「AT中状態」に移行する権利を獲得していない)状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態である。尚、「低確率状態」とは、所謂「通常状態」であるため、「通常状態」と称することもある。(2)「通常BB内部中遊技」とは、「低確率状態」においてBB役に当選した、且つ、BB役が入賞していない、且つ、AT抽選に当選していない状態である。

(3)「通常BB状態」とは、「低確率状態」においてBB役に当選し、且つ、AT抽選に当選していない状況にて、BB役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、

「通常BB内部中遊技」においてBB役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態である。(4)「高確率状態」とは、AT抽選に当選していない(「AT中状態」に移行する権利を獲得していない)状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態であり、前述した「低確率状態」よりもATに当選し易い状態である。尚、後述するように、新たに「高確率状態」に移行した場合には高確保障ゲーム数が経過するまでは「低確率状態」に移行しないよう構成されている(5)「AT中状態」とは、AT(押し順ナビ)を行い、且つ、AT残りゲーム数(ATカウンタ値)の減算を行う状態である。

尚、ATカウンタ値が0となっても、後述する継続抽選に当選した場合には、ATカウンタに所定値がセットされ、「AT中状態」が継続する(6)「特化前兆状態」とは、「AT中状態」よりもATゲーム数が相対的に上乘せされ易い状態である「上乘せ特化状態」に移行する権利を獲得している状態である。(7)「上乘せ特化状態」とは、「AT中状態」よりもATゲーム数が相対的に上乘せされ易い状態である。(8)「有利BB内部中遊技」とは、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」においてBB役に当選し、且つ、BB役が入賞していない状態である。(9)「待機BB内部中遊技」とは、「低確率状態」においてBB役に当選し、且つ、BB役によってAT抽選に当選しており、且つ、BB役が入賞していない状態である。(10)「有利BB状態」とは、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」においてBB役に当選しBB役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「有利BB内部中遊技」においてBB役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態、又は、「低確率状態」においてBB役に当選し、且つ、BB役によってAT抽選に当選しており、且つ、BB役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「待機BB内部中遊技」においてBB役に対応する図柄組み合わせが停止表示された時に実行される状態である。(12)「復活可否演出用状態」とは、ATカウンタ値が0となり、かつ、後述する継続抽選に非当選となった場合に移行するATに関する状態であり。

「復活可否演出用状態」においては、後述する復活抽選が実行され、復活抽選に当選した場合には「AT中状態」に移行(ATカウンタに所定値がセットされる)し、復活抽選に非当選となった場合には「低確率状態」に移行することとなる。

【1172】

次に、ステップ1550で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、全リールの回転を開始し、ステップ1261-1に移行する。次に、ステップ1261-1で、主制御基板MのCPUC100は、引き込みポイント作成要求(回転している左リールM51、中リールM52、右リールM53の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される)があったか否かを判定する。ステップ1261-1でYesの場合、ステップ1262で、主制御基板MのCPUC100は、引き込みポイントを作成し、ステップ1263に移行する。他方、ステップ1261-1でNoの場合にも、ステップ1263に移行する。このように、「BB内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを11枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった(例えば、入賞-A1の場合には停止ボタンを「左→中→右」の

順で停止させなかった) 場合 (不正解の押し順にてリールを停止させた場合) にも、リールの停止制御によって 11 枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ 1263 で、主制御基板 M の CPU C100 は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ 1264 で、主制御基板 M の CPU C100 は、いずれかの停止ボタン (左停止ボタン D41、中停止ボタン D42、右停止ボタン D43) の操作があったか否かを判定する。ステップ 1264 で Yes の場合、ステップ 1265 で、主制御基板 M の CPU C100 は、操作があった停止ボタンに対応したリール (例えば、左停止ボタン D41 には左リール M51 が対応) の停止位置を決定する。他方、ステップ 1264 で No の場合にも、ステップ 1266 に移行する。次に、ステップ 1266 で、主制御基板 M の CPU C100 は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ 1267 で、主制御基板 M の CPU C100 は、すべてのリール (左リール M51、中リール M52、右リール M53) が停止したか否かを判定する。ステップ 1267 で Yes の場合、ステップ 1268 で、主制御基板 M の CPU C100 は、RAM 内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ 1269 で、主制御基板 M の CPU C100 は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する (内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される)。尚、ステップ 1269 における表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かの判定は、停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したか否かを判定しており、入賞役に当選しているゲームにて、当該入賞役が入賞可能な操作状態で停止ボタンの操作が実行された場合において、実際に停止したリール位置が正常でなかった (内部抽選によって決定された入賞可能となる役が遊技者からの見た目上では停止表示なかった) 場合であっても、遊技機内部の処理によってリールの停止制御が正常に実行完了した場合には、当該入賞役の入賞に基づく遊技メダル of の払い出しが実行されるよう構成されている。ステップ 1269 で Yes の場合にはステップ 1274 に移行する。他方、ステップ 1269 で No の場合、ステップ 1270 で、主制御基板 M の CPU C100 は、表示判定エラー表示をセットする (例えば、レジスタ領域内にセットする)。次に、ステップ 1300 で、主制御基板 M の CPU C100 は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ 1267 で No の場合、ステップ 1261 - 1 に移行する。

【1173】

次に、ステップ 1274 で、主制御基板 M の CPU C100 は、入賞による遊技メダルの払出処理を実行する。次に、ステップ 1275 で、主制御基板 M の CPU C100 は、遊技メダルを払い出す入賞があったか否かを判定する {入賞によって獲得した遊技メダルが、クレジットの最大数 (本例では、50) を超過した場合に、遊技メダルの払出が実行される}。ステップ 1275 で Yes の場合、ステップ 1276 で、主制御基板 M の CPU C100 は、ホップ駆動フラグ (ホップモータ H80 を駆動している際にオンとするフラグ) をオンにし、遊技メダル 1 枚の払出を実行する。次に、ステップ 1277 で、主制御基板 M の CPU C100 は、第 1 払出センサ H10s 又は第 2 払出センサ H20s がオンであるか否かを判定する (第 1 払出センサ H10s 又は第 2 払出センサ H20s がオンとなると、遊技メダル 1 枚の払出動作が行われていると判定する)。ステップ 1277 で Yes の場合にはステップ 1286 に移行する。

【1174】

他方、ステップ 1277 で No の場合、ステップ 1279 で、主制御基板 M の CPU C100 は、ホップ駆動後 (ステップ 1276 の処理のタイミング後) から所定時間 (例えば、5 秒) 経過したか否かを判定する。ステップ 1279 で Yes の場合、ステップ 1280 で、主制御基板 M の CPU C100 は、メダル空エラーフラグをオンにする (例えば、RAM 領域 of のメダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する)。次に、ステップ 1281 で、主制御基板 M の CPU C100 は、メダル空エラー表示を 7 セグ L E D で実行する。次に、ステップ 1282 で、主制御基板 M の CPU C100 は、メダル空エラーが解除されたか否か (例えば、設定 / リセットボタン M30 が押下されたか否か) を判定する。ステップ 1282 で Yes の場合、ステップ 1283 で、主制御基板 M の C

PUC100は、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1286に移行する。他方、ステップ1282でNoの場合、ステップ1281に移行する。

【1175】

次に、ステップ1286で、主制御基板MのCPUC100は、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフであるか否かを判定する（第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなった後、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフとなると、払出動作が行われていた1枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ1286でYesの場合、ステップ1288で、主制御基板MのCPUC100は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ1290に移行する。尚、ステップ1279又はステップ1286でNoの場合には、ステップ1277に移行する。次に、ステップ1290で、主制御基板MのCPUC100は、当該入賞（ステップ1275でYesとなった入賞）に対応した払出が完了したか否かを判定する。ステップ1290でYesの場合にはステップ3400に移行する。尚、ステップ1286でNoの場合には、ステップ1277に移行し、ステップ1275でNoの場合には、ステップ3400に移行し、ステップ1290でNoの場合には、ステップ1276に移行する。

【1176】

次に、ステップ3400で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、残りゲーム数管理処理を実行する。次に、ステップ1700で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、RT状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ1750で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、AT状態開始制御処理を実行する。次に、ステップ3500で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、遊技区間移行制御処理を実行する。次に、ステップ1293で、主制御基板MのCPUC100は、遊技終了処理（例えば、ベット数のクリア、遊技状態の移行処理等）を実行し、次の処理（ステップ1202の処理）に移行する。

【1177】

次に、図212は、本実施形態における、図211のステップ3600のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ3602で、主制御基板MのCPUC100は、内部抽選テーブル（当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル）をセットし、ステップ3604に移行する。次に、ステップ3604で、主制御基板MのCPUC100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ3606で、主制御基板MのCPUC100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板MのROMに予め記憶されている。例えば、出玉グループ番号2は、当選番号4～12の9個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号4～6の連続する3個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号7～12の連続する6個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は3となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は6となる。尚、押し順再遊技役である当選番号4～6を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号7～12を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ3608で、主制御基板MのCPUC100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る出玉グループ番号を取得し、ステップ3610に移行する。

【1178】

次に、ステップ3610で、主制御基板MのCPUC100は、設定値データを取得す

る。次に、ステップ3612で、主制御基板MのCPU100は、指定アドレスデータを取得する。次に、ステップ3614で、主制御基板MのCPU100は、内部抽選に当選したか否か（取得した乱数が今回検索した内部抽選テーブル内に存在したか否か）を判定する。ステップ3614でYesの場合には、内部抽選に当選したと判定したため、その後の内部抽選テーブルアドレスに関しては判定（抽選）を実行せずに、次の処理（ステップ1259の処理）に移行する。他方、ステップ3614でNoの場合、ステップ3616で、主制御基板MのCPU100は、繰り返し回数を更新する。次に、ステップ3618で、主制御基板MのCPU100は、残っている繰り返し回数があるか否かを判定する。ステップ3618でYesの場合、ステップ3610に移行し、残っている繰り返し回数がなくなる又は内部抽選に当選するまで、ステップ3610～ステップ3618の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ3618でNoの場合、ステップ3620で、主制御基板MのCPU100は、内部抽選テーブルアドレスを更新（次の出玉グループ番号に係るアドレスに更新）し、ステップ3604に移行してステップ3604以降の処理を実行する。尚、内部抽選の具体的な処理については後述することとなる。

【1179】

次に、図213は、本実施形態における、図211のステップ1500のサブルーチンに係る、ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態は「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る出玉グループ番号はAT中上乗せ役（「AT中状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、再遊技-B、再遊技-C、入賞-Dとなっている）に関する出玉グループ番号（本例では、1、3）であるか否かを判定する。ステップ1504でYesの場合にはステップ1514に移行する。また、ステップ1502でNoの場合、換言すると、ATに関する状態が有利BB状態であった場合、ステップ1512で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号はBB中上乗せ役（「有利BB状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、入賞-H、入賞-I）に関する出玉グループ番号（本例では、5、6）であるか否かを判定する。ステップ1512でYesの場合には、ステップ1514に移行し、ステップ1512でNoの場合には、ステップ1518に移行する。また、ステップ1504でNoの場合、ステップ1506で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1508で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号は特化中上乗せ役（「上乗せ特化状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る且つ「AT中状態」においては残りATゲーム数を上乗せしない当選番号であり、本例では、再遊技-A、再遊技-D1～D3、入賞-A1～A6となっている）に関する出玉グループ番号（本例では、2、13）であるか否かを判定する。ステップ1508でYesの場合、ステップ1514に移行する。尚、ステップ1506又はステップ1508でNoの場合にはステップ1518に移行する。

【1180】

次に、ステップ1514で、主制御基板MのCPU100は、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルを参照し、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいてAT上乗せゲーム数を決定する（例えば、欄外にて示す抽選テーブルにおいて、ラッチした乱数値がいずれの範囲内に収まっているか否かで判定する）。尚、AT上乗せゲーム数を決定することを、AT上乗せ抽選を実行するとも称する。次に、ステップ1516で、主制御基板MのCPU100は、当該決定したAT上乗せゲーム数をATカウンタM60のカウンタ値に加算し、当該加算後のATカウンタ値をATカウンタM60にセットする。次に、ステップ1517で、主制御基板MのCPU100は、当該決定したAT上乗せゲーム数に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、副制御基板Sは当該コマンドを受信することにより、ATゲーム数上乗せが実行されたか否かと上乗せゲーム数が何ゲームであ

るかを認識することができる)をセットし、ステップ1518に移行する。尚、ボーナスが含まれる当選番号(当選番号19～27)に係る出玉グループ番号である、出玉グループ番号7～11の場合にもATに関する抽選(AT抽選、AT上乘せ抽選)が実行され得る。

【1181】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、当選時上乘せゲーム数抽選テーブルの一例であり、本実施形態においては、押し順ナビが実行されるATに関する状態の一部(本例では、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乘せ特化状態」、「有利BB状態」)にて当選時上乘せ役が当選した場合には、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいて、AT上乘せゲーム数は「0」～「300」が抽選によって決定され、当該決定された値がATカウンタM60のカウンタ値に加算されることとなる。尚、「0」が決定された場合にはAT残りゲーム数は増加しないこととなる(「0」が決定された場合には、AT上乘せ抽選に非当選と称することがある)。

10

【1182】

また、当選時上乘せ役に当選した場合のAT上乘せゲーム数の平均値(期待値)は、図示されるような値となっており、具体的な算出方法としては、当選役がスイカAである場合には、 $\{置数(600) \times AT上乘せゲーム数(0) + 置数(100) \times AT上乘せゲーム数(10) + 置数(300) \times AT上乘せゲーム数(30) + 置数(24) \times AT上乘せゲーム数(100)\} / 置数の総数(1024) = 12.1$ (ゲーム)、のようにして算出することができる。

20

【1183】

次に、当選役が再遊技-B又は再遊技-Cである場合には、 $\{置数(500) \times AT上乘せゲーム数(0) + 置数(200) \times AT上乘せゲーム数(50) + 置数(300) \times AT上乘せゲーム数(100) + 置数(24) \times AT上乘せゲーム数(300)\} / 置数の総数(1024) = 46.1$ (ゲーム)、のようにして算出することができる。

【1184】

次に、当選役が再遊技-A又は再遊技-D1～D3、入賞-A1～A6である場合には、 $\{置数(300) \times AT上乘せゲーム数(10) + 置数(600) \times AT上乘せゲーム数(30) + 置数(124) \times AT上乘せゲーム数(50)\} / 置数の総数(1024) = 26.61$ (ゲーム)、のようにして算出することができる。尚、当選役が再遊技-A又は再遊技-D1～D3、入賞-A1～A6である場合にATゲーム数が上乘せされるのはATに関する状態が「上乘せ特化状態」である場合のみとなっている。

30

【1185】

次に、当選役がBB中弱レア役である場合には、 $\{置数(800) \times AT上乘せゲーム数(0) + 置数(100) \times AT上乘せゲーム数(10) + 置数(100) \times AT上乘せゲーム数(30) + 置数(24) \times AT上乘せゲーム数(100)\} / 置数の総数(1024) = 6.3$ (ゲーム)、のようにして算出することができる。

【1186】

次に、当選役がBB中強レア役である場合には、 $\{置数(300) \times AT上乘せゲーム数(0) + 置数(300) \times AT上乘せゲーム数(30) + 置数(400) \times AT上乘せゲーム数(50) + 置数(24) \times AT上乘せゲーム数(300)\} / 置数の総数(1024) = 35.4$ (ゲーム)、のようにして算出することができる。

40

【1187】

尚、本実施形態においては、AT上乘せ抽選を実行した場合には、当選役の種類によってAT上乘せゲーム数の平均値が相違し得るよう構成されているが、設定値によってはAT上乘せゲーム数の平均値は相違しないよう構成されている。ここで、当選番号に基づいてAT上乘せ抽選を実行するよう構成する場合には、例えば、当選番号7と当選番号8とでAT上乘せ抽選として同一の処理を実行する場合、当選番号が7であるか8であるかを判断する処理を実行しなければならないが、本実施形態のように、出玉グループ番号に基づいてAT上乘せ抽選を実行するよう構成することにより、当選番号7と当選番号8とで

50

A T上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合には、出玉グループ番号が2であるかを判断するのみで当選番号7と当選番号8とのいずれのA T上乗せ抽選に関する処理も実行することができることとなる。

【1188】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ1518で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技-B（逆押しで停止させることによって無効ラインに白セブンが一直線になり得る再遊技である逆押し白7リプレイ）に関する当選番号であるか否かを判定する。ステップ1518でYesの場合、ステップ1520で、主制御基板MのCPUC100は、再遊技-BによるA Tゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技-Bに当選したことによるA T上乗せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1520でYesの場合、ステップ1522で、主制御基板MのCPUC100は、逆押し指示コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）にて無効ラインに白セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、ステップ1526に移行する。他方、ステップ1520でNoの場合、ステップ1524で、主制御基板MのCPUC100は、逆押し回避コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）以外の押し順を指示し、無効ラインに白セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、ステップ1526に移行する。尚、ステップ1518でNoの場合にも、ステップ1526に移行する。次に、ステップ1526で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技-C（順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒7リプレイ）であるか否かを判定する。ステップ1526でYesの場合、ステップ1528で、主制御基板MのCPUC100は、再遊技-CによるA Tゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技-Cに当選したことによるA T上乗せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1528でYesの場合、ステップ1530で、主制御基板MのCPUC100は、順押し指示コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。他方、ステップ1528でNoの場合、ステップ1532で、主制御基板MのCPUC100は、順押し回避コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。尚、ステップ1526でNoの場合にも、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sがこれらコマンドを受信することによって、副制御基板S側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、A T上乗せ抽選に当選した場合に、A T上乗せ抽選に当選した旨及びA T上乗せゲーム数に係るコマンド（例えば、ステップ1517の処理に係るA T上乗せゲーム数に係るコマンド）を副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（A Tゲーム数上乗せがあるゲーム）にて逆押しを指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよいし、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲームでは逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、特定の再遊技役（例えば、再遊技-B又はC）に当選した）を充足したゲームにて無効ラインにて7揃いが可能な押し順を指示する演出を実行するよう構成してもよい。又は、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（A Tゲーム数の上乗せがあるゲーム）では、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、所定ゲーム数後（同時に連続演出を実行しても

10

20

30

40

50

良く、その場合には連続演出の最終ゲーム)を充足したゲームにてA Tゲーム数上乗せ演出(演出表示装置S 4 0にて表示されるA T残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「+ 3 0 G」と表示)を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置S 4 0においても、A T残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板側で記憶しているA T残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技 - Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム(A Tゲーム数の上乗せがあるゲーム)で、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてA Tゲーム数上乗せ演出を実行する場合の例としては、副制御基板S側でボーナスの当選を煽る特別な演出(例えば、所定の連続演出)を実行しているとき(ボーナス内部中では再遊技 - Bの当選確率が低い(0 %も含む)ため、7揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう)等、副制御基板S側が特別な演出を実行しているときに挙げられる。尚、主制御基板M側にてA T上乗せ抽選に当選し、A T残りゲーム数の上乗せがあったことを副制御基板S側が判断する情報としては、(1) A T残りゲーム数に関する情報をA T上乗せ抽選後に主制御基板M側から副制御基板S側に送信する。その後、副制御基板S側で、前回送信されたA T残りゲーム数に関する情報と今回送信されたA T残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、A T上乗せ抽選で当選したA T上乗せゲーム数を把握する、(2) 主制御基板M側のA T上乗せ抽選の結果として得られたA T上乗せゲーム数に関するコマンドを副制御基板S側に送信する。また、A T上乗せ抽選に当選しなかった場合には、A T上乗せ抽選に当選しなかった旨に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技 - Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム(A Tゲーム数上乗せがなかったゲーム)にて中押し(第1停止として中停止ボタンを操作することであり、7揃いを回避する押し順)を指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよい。尚、主制御基板M側にてA T上乗せ抽選が実行されたが、A T残りゲーム数の上乗せがなかったことを副制御基板S側が判断する情報としては、(1) A T残りゲーム数に関する情報をA T上乗せ抽選後に主制御基板M側から副制御基板S側に送信する。その後、副制御基板S側で、前回送信されたA T残りゲーム数に関する情報と今回送信されたA T残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、A T上乗せ抽選で当選したA T上乗せゲーム数を把握する(前回送信されたA T残りゲーム数に関する情報から今回送信されたA T残りゲーム数に関する情報を減算した値が1である場合にA T上乗せ抽選に当選しなかったと判断する)、(2) 主制御基板M側のA T上乗せ抽選の結果としてA T上乗せゲーム数が0ゲームである旨に関するコマンドを副制御基板S側に送信する。

【1 1 8 9】

次に、図2 1 4は、本実施形態における、図2 1 1のステップ1 4 0 0のサブルーチンに係る、A T状態移行制御処理のフローチャート(1枚目)である。まず、ステップ1 4 0 2で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、現在のA Tに関する状態は、A T抽選を実行可能なA Tに関する状態であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、A T抽選を実行可能なA Tに関する状態は、「高確率状態」のみとなっており、「高確率状態」にてB Bに当選することにより「有利B B内部中遊技」に移行し、その後B B役が入賞することにより、「有利B B状態」に移行し、実行されたB Bが終了することにより、「A T中状態」に移行すると共に、A TカウンタにA Tゲーム数の初期値である5 0回がセットされることとなる。尚、「低確率状態」にてB Bに当選しても、「通常B B内部中遊技」に移行して、その後「A T中状態」には移行しない。尚、これには限定されず、「通常遊技状態」にてB Bに当選した場合にB B役を契機としてA T抽選に当選し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、「通常遊技状態」にてB Bに当選した場合にB B役を契機としてA T抽選に当選した場合には、「有利B B内部中遊技」に移行し、その後B Bを揃えることで「有利B B状態」に移行することとなる。尚、「通常遊技状態」にてB Bに当選し、且つ、B Bを揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利

10

20

30

40

50

区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ1402でYesの場合、ステップ1404で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置はAT抽選役（本例では、設定差なしBB役である第1種BB-A又は第1種BB-C）であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、設定差なしBB単独の当選番号（当選番号19、24）と設定差なしBBと小役が重複している当選番号（当選番号、25、26、27）とのいずれもがAT抽選役となっている。ステップ1404でYesの場合、ステップ1406で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「有利BB内部中遊技」に決定し、ステップ1410に移行する。また、ステップ1402又はステップ1404でNoの場合にも、ステップ1410に移行する。尚、本実施形態においてはATに関する状態が相違した場合にAT抽選に係るAT当選率（当選し得るか当選しないか）が相違するよう構成されているが、ATに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもAT抽選に係るAT当選率は同一となっている（「高確率状態」にてBBに当選した場合には設定値に拘らず必ずATに当選する＝その後「AT中状態」に移行する）。

【1190】

次に、ステップ1410で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ1410でYesの場合、ステップ1412で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1412でYesの場合、ステップ1414で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（当選することによって「低確率状態」から「高確率状態」に移行し得る小役であり、本例では、チェリー）であるか否かを判定する。ステップ1414でYesの場合、ステップ1416で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率（本例では、 $1/2$ であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1418で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1418でYesの場合、ステップ1420で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「高確率状態」に決定し、ステップ1430に移行する。

【1191】

また、ステップ1412でNoの場合、ステップ1424で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1424でYesの場合、ステップ1426で、主制御基板MのCPUC100は、高確保障カウンタKHcのカウンタ値が1（高確保障最終ゲームであり、「高確率状態」となってから10ゲーム目）であるか否かを判定する。ステップ1426でYesの場合、ステップ1428で、主制御基板MのCPUC100は、低確率移行条件を充足しているか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、ATに関する状態が「高確率状態」である場合には遊技区間が「有利区間」となっており、遊技区間が「有利区間」である場合には、押し順ナビが1回以上実行される、又は、所定ゲーム数（本例では、1500ゲーム）「有利区間」が継続することを充足しなければ「有利区間」が終了しないよう構成されている（即ち、低確率状態移行抽選に当選したとしても、押し順ナビが1回以上実行されていない等により低確率移行条件を充足していない場合には、「高確率状態」が終了しないよう構成されている）。尚、「有利区間」中にBB役が当選し、BBを実行した場合には、「有利区間」にて押し順ナビを1回も実行していなくても「有利区間」を任意のタイミングで終了し得るように構成されていてもよい。ステップ1428でYesの場合、ステップ1429で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ1430に移行する。ここで、低確率移行条件は、押し順ナビが1回実行されたことで充足する。尚、押し順役（リール停止順によって入賞する役が相違し、遊技者の利益率が相違する当選番号）として、最大払出枚数が8枚の役と最大払出枚数が11枚の役とを設けた場合には、最大払出枚数が多い最大払出枚数が11枚の役の押し順ナビが1回実行されたことを低確率移行条件としてもよい。尚、ステ

10

20

30

40

50

ップ1410、ステップ1414、ステップ1418、ステップ1424、ステップ1426又はステップ1428でNoの場合にもステップ1430に移行する。このように、本実施形態においては、新たに「高確率状態」に移行した場合には、高確保障カウンタKHcに高確保障ゲームである10ゲームをセットし、当該カウンタ値が0となるまでは「低確率状態」に移行しないよう構成されている。尚、このような抽選方式はあくまで一例であり、例えば、「高確率状態」に移行してから10ゲーム間は低確率状態移行抽選を実行せず（「高確率状態」の滞在が保障される）、当該10ゲーム経過後から毎ゲームで所定の確率（例えば、 $1/20$ ）で「高確率状態」から「低確率状態」に移行する抽選を実行するよう構成してもよい。尚、AT抽選役（低確AT抽選役、高確AT抽選役）、状態昇格役は、全設定値において同一の当選確率となっている。

10

【1192】

次に、図215は、本実施形態における、図211のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャート（2枚目）である。まず、ステップ1430で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1431で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタM60のカウント値は所定値（本例では、4）以上であるか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が4以上である、換言するとAT残りゲーム数が4ゲーム以上である場合においては、スイカBに当選した際の $1/2$ の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が3以下である、換言するとAT残りゲーム数が3ゲーム以下である場合においては、スイカBに当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行せず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。尚、これには限定されず、ATカウンタ値が3以下である場合であっても、スイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、ATカウンタ値が3以下である状況にてスイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、ATカウンタ値が所定値（例えば、1又は0）となったときに「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、当該抽選に当選した遊技から所定数の遊技の実行後に「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乗せ特化状態」に移行する場合には、必ずしも「特化前兆状態」を経由する必要はなく、例えば、「AT中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ1431でYesの場合、ステップ1432で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカB）であるか否かを判定する。ステップ1432でYesの場合、ステップ1433で、主制御基板MのCPU100は、所定確率（本例では、 $1/2$ ）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1434で、主制御基板MのCPU100は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1434でYesの場合、ステップ1435で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「特化前兆状態」に決定し、ステップ1444-1に移行する。他方、ステップ1431でNoの場合、ステップ1436で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタM60のカウント値が1（ATカウンタ値が1の場合はAT最終ゲームとなる）であるか否かを判定する。ステップ1436でYesの場合、ステップ1437で、主制御基板MのCPU100は、所定確率（本例では、 $2/3$ ）で当選する継続抽選を実行する。次に、ステップ1438で、主制御基板MのCPU100は、当該実行した継続抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1438でYesの場合、ステップ1439で、主制御基板MのC

20

30

40

50

PUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「AT中状態」に決定し、ステップ1444-1に移行する(AT状態移行可能条件を充足するためATカウンタにAT初期ゲーム数(本例では、50)がセットされることになる)。他方、ステップ1438でNoの場合、ステップ1443で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「復活可否演出用状態」に決定し、ステップ1444-1に移行する。尚、ステップ1430、ステップ1432、ステップ1434又はステップ1436でNoの場合にも、ステップ1444-1に移行する。このように、本実施形態においては、AT最終ゲームにて継続抽選を実行し、継続抽選に当選した場合には、再度ATカウンタM60に初期値である50ゲームがセットされる。即ち、ATゲーム数上乗せを考慮しない場合、1セットあたり50ゲームのATが2/3でループし続ける遊技性となっている。尚、継続抽選の実行タイミングはAT最終ゲームには限定されず、例えば、ATの最初のゲーム(新たに「AT中状態」となった最初のゲームやATカウンタM60に初期値がセットされてから最初のゲーム)に継続抽選を実行するよう構成してもよい。そのように構成することにより、「AT中状態」にてすでに次のセット(継続抽選の当選に係るAT)が実行されるか否か(ATが継続するか否か)が決定されているため、継続抽選に当選している場合と継続抽選に当選しなかった場合とでAT中の演出を相違させることができ、例えば、継続抽選に当選している場合には、ATカウンタM60のカウント値が1以上の状況(ATの実行途中)にてBGMを変更(歌が流れる、等)したり、継続抽選に当選していることが確定的となる演出を実行することができる。

【1193】

次に、図216は、本実施形態における、図211のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャート(3枚目)である。まず、ステップ1444-1で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は復活可否演出用状態であるか否かを判定する。ステップ1444-1でYesの場合、ステップ1444-2で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに関する条件装置は復活役(「復活可否演出用状態」にて当選することにより次のゲームにて「AT中状態」に移行可能となる役、換言すると、ATを引き戻せる役)であるか否かを判定する。ここで、本実施形態においては復活役は、スイカA、スイカB、チェリー、ボーナス役(設定差なしBB役のみであり、設定差ありBB役は含まない)のいずれかが含まれている役となっており、当該ゲームに関する条件装置が復活役となった場合を、復活抽選に当選すると称している。ステップ1444-2でYesの場合、ステップ1444-3で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「AT中状態」に決定し、ステップ1445に移行する。ここで、AT状態移行可能条件を充足するためATカウンタにAT初期ゲーム数(本例では、50)がセットされることとなる。他方、ステップ1444-2でNoの場合、ステップ1444-4で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ1445に移行する。尚、ステップ1441-1でNoの場合にも、ステップ1445に移行する。このように、本実施形態においては、AT最終ゲームとなり、かつ、継続抽選に非当選となった場合においても「復活可否演出用状態」に移行し、当該「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選することができれば、次のゲームから「AT中状態」に移行するよう構成されている。尚、「復活可否演出用状態」は「有利区間」となっているが、「AT中状態」におけるATに関する抽選(AT上乗せ抽選、継続抽選、等)は実行されず、復活抽選を実行可能に構成されており、「AT中状態」と「復活可否演出用状態」とではATに関する抽選の実行態様が相違している。

【1194】

次に、ステップ1445で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ1445でYesの場合、ステップ1446で、主制御基板MのCPUC100は、ATに関する状態の移行条件を充足したか否かを判定する(例えば、図223にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数である10ゲームを消化した場合に充足する)。ステップ1446でYes

の場合、ステップ1447で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を決定し、ステップ1448に移行する（例えば、図223にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数を消化した場合には「上乘せ特化状態」に決定）。尚、ステップ1445又はステップ1446でNoの場合にも、ステップ1448に移行する。次に、ステップ1448で、主制御基板MのCPUC100は、高確保障カウンタ値コマンド（本例では、サブ側へのコマンドであり、現在の高確保障カウンタ値、換言すると、高確率状態が保障されている残りのゲーム数に係るコマンド）をセットし、ステップ1449-1に移行する。次に、ステップ1449-1で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態は「有利BB内部中遊技」に決定するか否かを判定する。ステップ1449-1でYesの場合、ステップ1449-2で、主制御基板MのCPUC100は、高確保障カウンタKHcのカウンタ値をゼロクリアし、次の処理(ステップ1450の処理)に移行する。尚、ステップ1499-1でNoの場合にも、次の処理(ステップ1450の処理)に移行する。

【1195】

尚、本実施形態においては、抽選状態によってAT当選率が相違するよう構成されており、「低確率状態」にてBB役（設定差なしBB役）に当選した場合にはAT移行抽選に当選しない（その後「AT中状態」に移行しない）一方、「高確率状態」にてBB役（設定差なしBB役）に当選した場合にはAT移行抽選に当選する（その後「AT中状態」に移行する）よう構成したが、これには限定されず、所定の条件装置である条件装置AをAT抽選役とし、「有利区間」であるATに関する状態として「高確率状態A」と「高確率状態B」とを有するよう構成した場合に、「高確率状態A」にて条件装置Aに当選した場合には1/10でAT移行抽選に当選し、「高確率状態B」にて条件装置Aに当選した場合には1/2でAT移行抽選に当選するよう構成してもよい。尚、AT移行抽選に当選した場合には、ATに関する状態として「AT中状態」へ移行するまでの準備状態である「AT準備状態」に移行し、その後所定の終了条件（例えば、「AT準備状態」に移行してから10ゲーム経過）を充足した場合に「AT中状態」に移行するよう構成してもよい。

【1196】

次に、図217は、本実施形態における、図211のステップ1450のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1451で、主制御基板MのCPUC100は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ1451でYesの場合、ステップ1452で、主制御基板MのCPUC100は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（副制御基板S側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ1454で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役（押し順によって入賞する役が相違する条件装置であり、例えば、入賞-A1等）であるか否かを判定する。ステップ1454でYesの場合、ステップ1458で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号（押し順番号とも称す）を決定し、指示番号を記憶するためのRAMアドレス（押し順ナビを表示するためRAMアドレスとは異なるアドレス）に記憶する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信されることとなる（詳細は後述する）。また、副制御基板Sは当該指示番号を受信することにより演出表示装置S40上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定（不図示であるが指示番号をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる）されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号（例えば、AX）を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ1460で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置D270にて押し順ナビ表示を実行する（主制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図227を参照）。次に、ステップ1466で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1458で決定した指示番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ

10

20

30

40

50

領域内にセット) し、ステップ1472に移行する(副制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図227を参照)。尚、本例では、押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、本実施形態においては指示番号に基づいて押し順ナビを表示しており、例えば、「左→中→右」の押し順は押し順表示装置D270にて「=1」で表示するよう構成されており、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれも「=1」で表示するよう構成している。尚、これには限定されず、押し順ベルに係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合と、押し順再遊技に係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合とで異なる表示態様となるよう構成してもよい。即ち、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの表示態様の種類数は入賞・再遊技当選情報の種類数と同数となるよう構成してもよい。

【1197】

また、ステップ1451又はステップ1454でN0の場合、ステップ1468で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報をRAMの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板S側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順(リール停止順)が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理{入賞・再遊技当選情報(特に押し順に係る情報)を秘密的にする処理}を実行してから副制御基板Sに送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、本実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報(同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によってRT状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報)を1つの演出グループ番号(例えば、入賞・再遊技当選情報4~6を演出グループ4とする等)として、演出グループ番号を副制御基板S側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報(本例では、0~18)の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を1つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい(例えば、入賞・再遊技当選情報4~6を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報19(新たに設けた入賞・再遊技当選情報)とする等)。尚、主制御基板MにおけるATに関する状態等に基づき、操作情報(押し順ナビ)を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板S側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板S側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

【1198】

次に、ステップ1470で、主制御基板MのCPU100は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット(例えば、レジスタ領域内にセット)し、ステップ1472に移行する。次に、ステップ1472で、主制御基板MのCPU100は、ボーナス当選情報(ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる)に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット(例えば、レジスタ領域内にセット)し、次の処理(ステップ1550の処理)に移行する。尚、本実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう構成されているが、当該導出方法については後述することとする。また、同図下段に示すように、押し順ナビの表示例としては、「AT中状態」の場合には、(1)転落再遊技役が含まれる場合→転落再遊技役が停止表示されない押し順をナビ、(2)ベル(1枚役・11枚役)の場合→最も払出枚数が増える押し順をナビ、等のように構成されている。このよう

に、本実施形態においては、遊技区間が「有利区間」である場合には、副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報（当選役の種類と遊技者にとって最も有利な押し順とを特定できる番号）や指示番号（遊技者にとって最も有利な押し順を特定できる番号）を送信し得るよう構成されている一方、遊技区間が「通常区間」である場合には、副制御基板S側に演出グループ番号（当選役の概要のみ特定できる番号）を送信し得るよう構成されている。即ち、「有利区間」においては、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報を含めた、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報をそのまま副制御基板S側に送信し得る一方、「有利区間」でない遊技区間においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報は送信せずに、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報の場合には押し順に係る情報を秘匿した演出グループ番号を副制御基板S側に送信するよう構成されている。

10

【1199】

尚、遊技区間が「有利区間」でない場合等においては、主制御基板Mで決定された入賞・再遊技当選情報を副制御基板Sに送信する際にマスク処理を実行して演出グループ番号を決定し、当該演出グループ番号を副制御基板Sに送信するよう構成している。尚、演出グループ番号とは入賞・再遊技当選情報を、同様の役割となる当選役（例えば、転落再遊技役が含まれる再遊技役、押し順ベル、等）に係る入賞・再遊技当選情報をグループ化して、番号を振り分けたものである。当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理{入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理}を実行してから副制御基板Sに送信するよう構成することにより、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報に係る情報が認識され、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまう事態を防止している。

20

【1200】

次に、図218は、本実施形態における、図211のステップ1550のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ1552で、主制御基板MのCPUC100は、遊技間隔最小時間タイマM70（減算タイマ）のタイマ値が0であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマM70は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、4.1秒）を計測するタイマである。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPUC100は、遊技間隔最小時間タイマM70のタイマ値に新たに最小時間（本例では、4.1秒）をセットしてスタートする。他方、ステップ1552でNoの場合、主制御基板MのCPUC100は、無限ループ処理を実行する。次に、ステップ1556で、主制御基板MのCPUC100は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPUC100は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPUC100は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ1562で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ1564で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットし、次の処理（ステップ1260の処理）に移行する。換言すると、ステップ1562及びステップ1564の処理によって、副制御基板Sにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。

30

40

【1201】

次に、図219は、本実施形態における、図211のステップ3400のサブルーチンに係る、残りゲーム数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ3402で、主制御基板MのCPUC100は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。尚、詳細は後述することとなるが、「有利区間」とは遊技区間のうちの1つであり、ATに関する状態が「AT中状態」である場合などの遊技者にとって有利である遊技の状況にてセットされ易い遊技区間となっている。ステップ3402でYesの場合、ステップ

50

3404で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1（デクリメントカウンタであり、「有利区間」に滞在し得る最大ゲーム数である1500が初期値としてセットされ、「有利区間」である期間にて毎ゲーム減算され得るカウンタ）のカウンタ値を1減算する。

【1202】

次に、ステップ3408で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ3408でYesの場合、ステップ3410で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタ値を1減算する。次に、ステップ3412で、主制御基板MのCPUC100は、ATに関する状態が高確率状態であるか否かを判定する。ステップ3412でYesの場合、ステップ3414で、主制御基板MのCPUC100は、高確保障カウンタKHcのカウンタ値を1減算し、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。尚、ステップ3402、ステップ3408又はステップ3412でNoの場合にも、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、押し順ナビが表示し得るATに関する状態として「AT中状態」である場合には、毎ゲームATカウンタ値が減算されるが、「有利BB状態」、「有利BB内部中遊技」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合には、ゲームが実行されてもATカウンタ値は減算されないよう構成されている。即ち、ATカウンタ値が残存している（1以上残っている）状況にて「AT中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ATカウンタ値を維持したまま、「AT中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、ATに関する状態が「AT中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ATカウンタ値を1減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板MのRAMに記憶されるATカウンタ値は減算しないが、副制御基板Sによって制御される演出表示装置S40に表示される残りATゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ATカウンタ値が「30」で、演出表示装置S40に表示されている残りAT残りゲーム数が「30」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ATカウンタ値は「30」を維持、又は当該遊技に係るAT上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「30+α」を記憶するが、スタートレバード50の操作を契機に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数として「29」、又はAT上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「29+α」を表示しても良い（尚、上乗せ抽選により得られた「α」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、又はボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技）において「α」を報知しても良い）。そして、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数は、「有利BB内部中遊技」においても遊技毎に1ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出（例えば、ボーナス確定画面）を出力するまでAT残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置S40等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置S40に表示されるATの残りゲーム数は「30」又はAT上乗せ抽選の結果上乗せに当選し上乗せした結果を報知する場合は、「30」以上の値を表示するように制御することができる。尚、ATカウンタ値が「1」で、且つ演出表示装置S40に表示されている残りATゲーム数が「1」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数に係る表示は「0」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、ATカウンタ値が「1」で、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が「1」のときに遊技が実行され且つAT上乗せ抽選が実行され得る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号）が当選し、且つ、AT上乗せ抽選に当選

10

20

30

40

50

しなかった場合には、ＡＴゲーム数が「０」となるとともに演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴゲーム数は「０」となる。また、ＡＴ残りゲーム数が少ない場合には、ＡＴ残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（０％も含む）設定するように構成しても良い。

【１２０３】

次に、図２２０は、本実施形態における、図２１１のステップ１７００のサブルーチンに係る、ＲＴ状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵ１００は、当該ゲームにてＲＴ状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、ＲＴ状態移行可能条件は、ＲＡＭクリアの実行（ＲＡＭの初期化）、再遊技の停止表示（本例では、再遊技０４の停止表示）、ＢＢの当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ１７０２でＹｅｓの場合、ステップ１７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵ１００は、当該充足したＲＴ状態移行可能条件に基づきＲＴ状態移行可否及び次ゲーム以降のＲＴ状態を決定し（図２２１のＲＴ状態遷移図を参照）、次の処理（ステップ１７５０の処理）に移行する。尚、ステップ１７０２でＮｏの場合にも次の処理（ステップ１７５０の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、全リールの停止後にＲＴ状態移行制御処理を実行しているが、「ＲＴ１」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。ＲＴ状態を移行する（ＲＴ番号をＲＡＭに記憶する）タイミングは、適宜定めることができる。

【１２０４】

次に、図２２１は、本実施形態における、ＲＴ状態遷移図である。本実施形態においては、「ＲＴ０」～「ＲＴ２」及び「１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃ」の４つのＲＴ状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってＲＴ状態が移行することとなる。ＲＴ状態の具体的な移行例としては、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である場合に、ＲＡＭ初期化が実行される、又は、再遊技０４が停止表示された場合に「ＲＴ０」に移行する。再遊技０４が停止表示とは、具体的には、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である状況にて「再遊技－Ｄ１」に当選した場合に、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技０１～０３が停止表示し、ＲＴ状態として「ＲＴ１」が維持される。一方、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である状況にて「再遊技－Ｄ１」に当選した場合に、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技０４が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行する。

【１２０５】

また、ＲＴ状態が「ＲＴ０」又は「ＲＴ１」の場合に、ＢＢ役に当選し、当該当選したゲームにてＢＢ役を入賞させない（１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃに係る条件装置が作動する）とＲＴ状態が「ＲＴ２」に移行する。また、「ＲＴ２」にてＢＢ役を入賞させる（１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃが作動する）と「１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃ」に移行する。また、「１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃ」にてＢＢが終了（１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃの作動が終了）すると「ＲＴ１」に移行する。尚、ＡＴに関する状態が「低確率状態」である場合にＢＢに当選し、ＢＢが終了した場合には、ＲＴ状態は遊技者にとって高利益な「ＲＴ１」に移行することとなるが、ＡＴに関する状態は押し順ナビが発生しない状態であるため、「再遊技－Ｄ１～Ｄ３」に当選した際に不正解の押し順（第１停止が左ボタン、中ボタン、右ボタンの３択であり、３択のうち１つが正解の押し順であり再遊技０４以外の再遊技が停止表示され、３択のうち２つが不正解の押し順であり再遊技０４が停止表示される）にてリールを停止させることにより再遊技０４が停止表示してしまい、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行することとなる。また、ＡＴに関する状態が「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合にＢＢに当選し、ＢＢが終了した場合には、ＲＴ状態は遊技者にとって高利益な「ＲＴ１」に移行することとなると共に、ＡＴに関する状態は押し順ナビが発生する状態であり、「再遊技－Ｄ１～Ｄ３」に当選した際にも、再遊技０４が停止表示しない正解の押し順をナビしてくれるため、「ＲＴ１」を維持することができることとなる。

【１２０６】

次に、図 2 2 2 は、本実施形態における、図 2 1 1 のステップ 1 7 5 0 のサブルーチンに係る、A T 状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 7 5 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームにて A T 状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。尚、A T 状態移行可能条件とは、例えば、(1)「高確率状態」にて当選した設定差なし B B が終了した場合、(2)継続抽選に当選した場合、(3)復活抽選に当選した場合に充足する。ステップ 1 7 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 7 5 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、新たに「A T 前兆状態」に移行したことを契機として、A T 初期ゲーム数(本例では、5 0 であり、「A T 中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数)を A T カウンタ M 6 0 にセットし、ステップ 1 7 5 6 に移行する。尚、ステップ 1 7 5 2 で N o の場合にも、ステップ 1 7 5 6 に移行する。次にステップ 1 7 5 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在の A T に関する状態は高確率状態ではないか否かを判定する。ステップ 1 7 5 6 で Y e s の場合、ステップ 1 7 5 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次のゲームの A T に関する状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ 1 7 5 8 で Y e s の場合、ステップ 1 7 6 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、高確保障ゲーム数(本例では、1 0)を高確保障カウンタにセットし、次の処理(ステップ 3 5 0 0 の処理)に移行する。尚、ステップ 1 7 5 6 又はステップ 1 7 5 8 で N o の場合にも、次の処理(ステップ 3 5 0 0 の処理)に移行する。尚、「高確率状態」にて B B に当選し「有利 B B 内部中遊技」に移行した後、B B を入賞させることにより「有利 B B 状態」に移行し、当該「有利 B B 状態」にて A T ゲーム数が上乗せされた場合には、B B が終了し「有利 B B 状態」から「A T 中状態」に移行した時点で、A T カウンタにセットされる初期値は 5 0 を超過していることとなる。具体的には、「有利 B B 状態」で A T ゲーム数が 3 0 ゲーム上乗せされた後、「A T 中状態」に移行した場合には、A T カウンタに 8 0 (初期値 5 0 + 上乗せ 3 0) がセットされることになる。このとき、「有利 B B 状態」において 3 0 ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「A T 中状態」の開始時に、A T 初期ゲーム数として 8 0 ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利 B B 状態」において 3 0 ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「A T 中状態」の開始時に初期値である 5 0 ゲームを遊技者に提示した後、A T 中(例えば、「A T 中状態」の開始直後や、演出表示装置 S 4 0 における A T 残りゲーム数が少ない状態)に 3 0 ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利 B B 状態」で A T ゲーム数上乗せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乗せが行われたのか、を明確に把握することができないため、A T 中(押し順ナビが発生し得る状態)にて原因不明で突如発生する上乗せ演出に対する興味を高めることができる。尚、本例においては、ステップ 1 7 5 4 にて A T 初期ゲーム数を A T カウンタ M 6 0 にセットするよう構成しているが、A T 初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ 1 4 0 0 の A T 状態移行制御処理を実行するタイミングに A T 初期ゲーム数を A T カウンタ M 6 0 にセットするよう構成してもよい。また、A T カウンタ M 6 0 にセットされたゲーム数(A T 初期ゲーム数)は、B B が終了した後の遊技(A T に関する状態が「A T 中状態」)になったときから減算されるよう構成されている(B B 中には減算開始しない)。また、A T カウンタ M 6 0 のカウンタ値は主制御基板 M の R A M の記憶領域に記憶されるよう構成されている。

【1 2 0 7】

次に、図 2 2 3 は、本実施形態における、A T 状態遷移図である。本実施形態においては、「低確率状態」、「通常 B B 内部中遊技」、「通常 B B 状態」、「高確率状態」、「A T 中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利 B B 内部中遊技」、「有利 B B 状態」、「復活可否演出用状態」の 1 0 個の A T に関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによって A T に関する状態が移行することとなる。例えば、「A T 中状態」にてスイカ B に当選し、1 / 2 で当選する特化状態移行抽選に当選した場合には「特化前兆状態」に移行する。また、「特化前兆状態」に移行してから 1 0 ゲームが経過(消化)した場合には「上乗せ特化状態」に移行するよう構成されている

10

20

30

40

50

。尚、遊技区間としては、「低確率状態」、「通常BB内部中遊技」、「通常BB状態」の3つのATに関する状態が「通常区間」に設定され、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利BB内部中遊技」、「有利BB状態」、「復活可否演出用状態」の7つのATに関する状態が「有利区間」に設定される。即ち、「有利区間」となる7つのATに関する状態を遷移（移行）していても、「通常区間」に設定せずに1500ゲーム経過した場合には「有利区間」は強制的に終了して「通常区間」に設定される。また、押し順ナビが表示される報知遊技状態である「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合に、再遊技04が停止表示された場合であっても、遊技状態は維持される。

【1208】

尚、前述したように、「AT中状態」である場合に、ATカウンタM60のカウンタ値が0であり且つ継続抽選非当選の場合には、「復活可否演出用状態」となる。「復活可否演出用状態」で復活抽選に当選した場合には、再び「AT中状態」に戻ることができる。一方、「復活可否演出用状態」で復活抽選に当選しなかった場合には、「低確率状態」に移行し、「有利区間」から「通常区間」になる。

【1209】

「高確率状態」にて設定差なしBB（1種BB-A又は1種BB-C）に当選し、設定差なしBBが作動し、「有利BB状態」が終了したときには、「AT中状態」に移行する。また、「AT中状態」に設定差なしBB（1種BB-A又は1種BB-C）に当選し、設定差なしBBが作動し、「有利BB状態」が終了したときにも、「AT中状態」に移行する。尚、「復活可否演出用状態」にて設定差なしBB（1種BB-A又は1種BB-C）に当選し、設定差なしBBが作動し、「有利BB状態」が終了したときにも「AT中状態」に移行する（復活抽選に当選するため）。尚、「復活可否演出用状態」にて設定差ありBB（1種BB-B）に当選し、設定差ありBBが作動し、「有利BB状態」が終了したときには、設定差ありBBが単独のBB役に係る当選番号（当選番号20）であった場合にはBB終了後に「低確率状態」となり（設定差ありBB役を契機として復活抽選に当選しないため）、設定差ありBBがレア役と重複している当選番号（当選番号21～23）であった場合にはBB終了後に「AT中状態」となる（レア役を契機として復活抽選に当選するため）。

【1210】

また、「有利区間」で且つ「高確率状態」である場合に設定差ありBB（1種BB-B）に当選し、設定差ありBBが作動し、「有利BB状態」が終了したときには、「高確率状態」に移行する。

【1211】

また、「有利BB状態」の終了後に移行するATに関する状態は、AT中（「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」）にて当選したBB終了後（設定差ありBBと設定差なしBBとのいずれも）には「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」のうちBB当選時のATに関する状態に移行し、非AT中（「高確率状態」）にて当選した設定差なしBB終了後には、「AT中状態」に移行する。また、非AT中（「高確率状態」）にて当選した設定差ありBB終了後には、「高確率状態」に移行する。

【1212】

尚、ATに関する状態は本実施形態のものには限定されず、例えば、「低確率状態」又は「高確率状態」にて所定の当選番号に当選することによってAT抽選が実行され、当該AT抽選に当選することにより「前兆状態」に移行し、16～32ゲーム経過後に「AT中状態」に移行するよう構成してもよいし、そのように構成した場合には、前記所定の条件装置に当選することによってAT抽選が実行され、当該AT抽選に当選しなかった場合には、「ガセ前兆状態」に移行し、16～32ゲーム経過後に「低確率状態」又は「高確率状態」に移行するよう構成してもよい。また、遊技区間として「有利区間」とも「通常区間」とも異なる「待機区間」を設けてもよく、例えば、「チェリー」に当選することによってAT抽選が実行される遊技性とした場合に、BBとチェリーが重複した「BB+チ

10

20

30

40

50

ェリー」に当選し、ＡＴ抽選に当選した場合には、「ＢＢ＋チェリー」の「ＢＢ」が入賞するまでのＢＢ内部中の状態を「待機区間」とするよう構成してもよい。このように、「待機区間」を設けることにより、「低確率状態」にてＢＢに当選、且つ、ＡＴ抽選に非当選である場合と、「低確率状態」にてＢＢに当選、且つ、ＡＴ抽選に当選している場合とで、ＢＢの図柄組合せが揃うまで（有利区間表示器が点灯するまで）の期間においては、有利区間表示器ＹＨが消灯しているため、ＡＴ抽選に当選しているか否かを遊技者に対して煽ることができる。また、「上乗せ特化状態」においてＢＢが当選した場合には、当該ＢＢ終了後に「上乗せ特化状態」が再開するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該ＢＢ中は「上乗せ特化状態」において当選したＢＢとして「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢとは異なるＡＴ上乗せ抽選を実行する（例えば、「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢよりもＡＴ上乗せ抽選に当選し易い、ＡＴゲーム数上乗せ１回あたりのゲーム数が相対的に多い）よう構成してもよい。また、「特化前兆状態」においてＢＢが当選した場合には、当該ＢＢ終了後に「上乗せ特化状態」に移行するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該ＢＢ中は「上乗せ特化状態」において当選したＢＢと同様にＡＴ上乗せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

【１２１３】

次に、図２２４は、本実施形態における、図２１１のステップ３５００のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の２つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ３５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ３５０８でＹｅｓの場合、ステップ３５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を現在のＡＴに関する状態及び現在の遊技の状況に対応する遊技区間に決定し、ステップ３５２８に移行する。他方、ステップ３５０８でＮｏの場合、換言すると遊技区間が「有利区間」である場合、ステップ３５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウント値が０であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ３５１４でＹｅｓの場合、ステップ３５１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ＡＴカウンタ値が０となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも０となる）。他方、ステップ３５１４でＮｏの場合、ステップ３５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウント値が０となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ＡＴカウンタ値が０となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ３５１８でＮｏの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ３５１５に移行する。このように、本実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」に設定する場合には、ＡＴに関連する情報（ＡＴ継続ゲーム数、ＡＴ残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」において再度「有利区間」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ３５１５の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするＡＴに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウント値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のＲＡＭクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のＲＡＭクリアによつては、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ３５１５の処理（有利区間終了時の処理）によつては、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のＲＡＭクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ３５１５の処理実行時）のクリア範囲は相違している。尚、設定変更時のＲＡＭクリアによつて、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る

10

20

30

40

50

条件装置」や「RT状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Mから副制御基板Sに送信する。但し、副制御基板S側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のRAMクリアを実行した場合には、副制御基板S側における、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

10

【1214】

尚、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0となったために「有利区間」が終了した場合には、(1)現在のATに関する状態が「高確率状態」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「低確率状態」となる、(2)現在のATに関する状態が「有利BB内部中遊技」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「通常BB内部中遊技」となる、(3)現在のATに関する状態が「有利BB状態」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「通常BB状態」となる、(4)現在のATに関する状態が「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乘せ特化状態」又は「復活可否演出用状態」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「低確率状態」となるよう構成されている(ATに関連する情報がクリアされるため)。

20

【1215】

次に、ステップ3516で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に設定する。次に、ステップ3517で、主制御基板MのCPUC100は、「有利区間」が終了したため有利区間表示器YHを消灯し、ステップ3528に移行する。尚、「有利区間」が終了して「通常区間」に設定する際に有利区間表示器YHを消灯するよう構成されているが、詳細な消灯のタイミングは本実施形態のタイミングには限定されず、例えば、「有利区間」が終了して「通常区間」となるゲームに係る遊技メダル投入時に有利区間表示器YHを消灯するよう構成してもよい。換言すると、次遊技が開始可能となるスタートレバーD50が操作される前に有利区間表示器YHを消灯するよう構成していれば良い。他方、ステップ3518でYesの場合、ステップ3520で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3528に移行する。

30

【1216】

次に、ステップ3528で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲームにて新たに「有利区間」に設定することが決定した(「通常区間」から「有利区間」に設定することが決定した)か否かを判定する。ステップ3528でYesの場合、ステップ3530で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1に所定値をセットする。尚、当該有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1にセットする所定値は、すべての設定値において共通する固定の数値(本例では、1500)となっている。次に、ステップ3534で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間表示器YHを点灯し、次の処理(ステップ1293の処理)に移行する。尚、ステップ3528でNoの場合にも、次の処理(ステップ1293の処理)に移行する。尚、本実施形態においては、ステップ3534のタイミングにて有利区間表示器YHの点灯処理を実行したが、有利区間表示器YHの点灯タイミングはこれには限定されず、有利区間表示器YHの点灯タイミングは新たに「有利区間」となる前のゲーム(「通常区間」のゲーム)におけるスタートレバーの操作タイミングから新たに「有利区間」となるゲームにおける遊技メダル投入可能となるタイミングまで(新たに「有利区間」となる前のゲームが再遊技に係るゲームであった場合には、新たに「有利区間」となるゲームにおけるスタートレバーの操作が有効となるタイミングまで)の期間にて適宜設定してもよい。

40

【1217】

50

次に、図 2 2 5 は、本実施形態におけるステップ 1 6 0 0 のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。当該サブルーチンの処理は、ステップ 1 0 4 0 又はステップ 1 1 0 4 の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間（本例では、T としているが、例えば、2 m s 程度の時間が設定される）を周期として定期的に実行されるよう構成されている。

【1 2 1 8】

まず、ステップ 1 6 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、割り込み開始時の処理（例えば、C P U C 1 0 0 内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ 1 6 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ 1 6 0 4 で N o の場合、ステップ 1 9 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ 1 6 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 6 0 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、タイマ計測（ソフトウェアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ 1 6 0 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（R A M 領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタン D 6 0、スタートレバー D 5 0、停止ボタン D 4 0、扉スイッチ D 8 0、設定キースイッチ M 2 0、設定／リセットボタン M 3 0、電源断検知信号、投入受付センサ D 1 0 s、第 1 投入センサ D 2 0 s、第 2 投入センサ D 3 0 s、第 1 払出センサ H 1 0 s、第 2 払出センサ H 2 0 s、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔 T でサンプリングされる）。

【1 2 1 9】

次に、ステップ 1 6 1 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチ D 8 0 のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉 D U が開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ 6 1 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、全リール（左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）の回胴駆動制御処理（リール M 5 0 の駆動の制御に係る処理であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ 1 6 1 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、A T カウンタ M 6 0 を参照し、当該カウンタ値が 0 より大きいかな否かを判定する。ステップ 1 6 1 2 で Y e s の場合、ステップ 1 6 1 3 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、A T カウンタ値表示装置 D 2 8 0 にて A T 残りゲーム数（A T ゲーム数）を表示し、ステップ 1 6 1 4 に移行する。尚、ステップ 1 6 1 2 で N o の場合にもステップ 1 6 1 4 に移行する。尚、主制御基板 M で制御される A T カウンタ値表示装置 D 2 8 0 を備えていない場合には、ステップ 1 6 1 2 及びステップ 1 6 1 3 の処理は不要である。次に、ステップ 1 6 1 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リール M 5 0、ブロック D 1 0 0、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ 1 6 1 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるかな否かを判定する。ステップ 1 6 1 6 で Y e s の場合、ステップ 1 6 1 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ 1 6 2 2 に移行する。他方、ステップ 1 6 1 6 で N o の場合、ステップ 1 6 2 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ 1 6 2 2 に移行する。尚、ステップ 1 6 2 0 においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在

発生しているエラー)に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ(フラグがオフになったと判定された場合にのみ)セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い(ステップ1618が無くて良い)。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第1のエラー(例えば、投入メダル滞留エラー)が発生している状態から第2のエラー(例えば、払出メダル滞留エラー)のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

【1220】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPU100は、制御コマンド(サブ側のコマンド)を送信する(例えば、ステップ1618やステップ1620でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる)。ここで、副制御基板Sに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド(スタートレバー操作直後に送信される)、第1リール停止受付タイミングに係るコマンド(第1停止として停止ボタンを操作した直後に送信される)、第2リール停止受付タイミングに係るコマンド(第2停止として停止ボタンを操作した直後に送信される)、第3リール停止受付タイミングに係るコマンド(第3停止として停止ボタンを操作した直後に送信される)、全リールが停止した直後に送信される)、停止表示図柄の停止タイミングに係るコマンド(表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される)、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド(スタートレバー操作直後に送信される(有利区間中に限る))、ボーナス当選情報に係るコマンド(スタートレバー操作直後に送信される)、RT状態に係るコマンド(全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される)、ATに関する状態に係るコマンド(全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される)、高確保障カウンタ値コマンド(スタートレバー操作直後に送信される)、AT残りゲーム数に係るコマンド(全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される)、遊技区間に関するコマンド(全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される)、等がある。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPU100は、外部端子信号(回胴式遊技機Pから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号)を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉DUが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ1626で、主制御基板MのCPU100は、LED(7セグLEDランプ、等)の出力データ(例えば、複数の7セグLEDユニットのうち、所定の7セグLEDユニットを点灯させ、7セグの所定のセグメントを点灯させる)を出力する(所謂、ダイナミック点灯)。次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPU100は、LEDの点灯態様(例えば、LEDの点灯色を変更)を実行する。尚、ステップ1628は実行されなくてもよい。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPU100は、ソフト乱数管理処理(ソフトウェアで管理する乱数値の更新処理等)を実行する。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPU100は、内部情報レジスタデータを取得する(内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している)。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPU100は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か(当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か)を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常フラグビットが立つ。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPU100は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か(当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か)を判定する。ステップ1636でYesの場合、ステップ1638で、主制御基板MのCPU100は、割り

10

20

30

40

50

込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ1602の処理）に移行する。他方、ステップ1634又はステップ1636でNoの場合には、ステップ1640で、主制御基板MのCPUC100は、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【1221】

次に、図226は、本実施形態における、図225のステップ6100のサブルーチンに係る、回胴駆動制御処理のフローチャートである。尚、本処理においては、1つのリールについての処理を例示しているが、左リールM51、中リールM52、右リールM53のそれぞれに対応する処理を実行することを補足しておく。まず、ステップ6102で、主制御基板MのCPUMCは、リール回転開始待機状態開始タイミング（例えば、図218のステップ1564の処理の実行後のタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ6102でYesの場合、ステップ6104で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール回転開始待機状態に更新し、ステップ6106に移行する。他方、ステップ6102でNoの場合にもステップ6106に移行する。

【1222】

次に、ステップ6106で、主制御基板MのCPUMCは、リール加速状態開始タイミング（リール回転開始待機状態が終了し、リールの加速処理を実行開始するタイミングであり、例えば、図211のステップ1260の処理の実行タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ6106でYesの場合、ステップ6108で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール加速状態に更新する。次に、ステップ6110で、主制御基板MのCPUMCは、リール加速処理を実行し、ステップ6112に移行する。尚、リールが停止している場合には、本処理によってリールの回転が開始することとなる。他方、ステップ6106でNoの場合にも、ステップ6112に移行する。

【1223】

次に、ステップ6112で、主制御基板MのCPUMCは、現在のリール駆動状態はリール加速状態であるか否かを判定する。ステップ6112でYesの場合、ステップ6114で、主制御基板MのCPUMCは、リール加速状態の終了タイミング（例えば、後述する図228におけるリール加速状態における「割り込み実行回数」分の割り込み処理をすべて実行したタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ6114でYesの場合、ステップ6116で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール定速状態に更新する。次に、ステップ6118で、主制御基板MのCPUMCは、リール定速維持処理を実行し、ステップ6120に移行する。尚、ステップ6112又はステップ6114でNoの場合にも、ステップ6120に移行する。

【1224】

次に、ステップ6120で、主制御基板MのCPUMCは、現在のリール駆動状態はリール定速状態であるか否かを判定する。ステップ6120でYesの場合、ステップ6122で、主制御基板MのCPUMCは、リール定速状態となってから（ステップ6116の処理を実行してから）、リールセンサがリール（本サブルーチンの処理に対応するリール）に設けられたインデックスを検出したか否かを判定する。ここで、不図示であるが、各リールには、1個（2個以上であってもよい）のインデックスが設けられている。インデックスは、リールの例えば周側面に凸状に設けられており、リールが所定位置を通過したか否かや、1回転したか否か等を検出するときに用いられる。そして、各インデックスは、リールセンサにより検知される。リールセンサの信号は、主制御基板Mに電氣的に接続されている。そして、リールセンサがインデックスを検出する（切る）と、その入力信号が主制御基板Mに入力され、そのリールが所定位置を通過したことが検知されるよう構成されている。ステップ6122でYesの場合、リールの回転速度が定速になったと判定し、ステップ6130の処理に移行する。他方、ステップ6122でNoの場合、ステップ6124で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態がリール定速状態となってから所定時間（例えば、割り込み処理を400回実行する時間値）が経過したか否かを

10

20

30

40

50

判定する。ステップ6124でNoの場合には、リールの回転速度が定速になったと判定し、ステップ6130の処理に移行する。このように、本例においては、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間以内にリールセンサがインデックスを検出することでリール回転速度が正常に定速になっているかを判定可能に構成されている。尚、前記所定時間は、本例では割り込み処理400回を実行する時間値となっており（割り込み処理400回で400ステップ回転できるよう構成されている）、リール回転速度が定速である場合にリールが1回転（1周）する時間（例えば、リール1回転分は336ステップであり、割り込み処理を336回実行する時間値）よりも長時間となっている。このように構成することにより、リール駆動状態が定速状態となったタイミングにおけるインデックスとリールセンサとの距離（リールが回転してインデックスがリールセンサに検出されるまでの距離）がどれだけ離れていても、リール回転速度が定速であった場合には、リール駆動状態がリール定速状態となってから前記所定時間以内（割り込み処理を400回実行する時間値）にインデックスをリールセンサが検出することができるよう構成されている。

10

【1225】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ6124でYesの場合、ステップ6126で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール加速状態に更新する。次に、ステップ6128で、主制御基板MのCPUMCは、リール再加速処理を実行し、ステップ6130の処理に移行する。このように、本例においては、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間（例えば、割り込み処理を400回実行する時間値）以内にリールセンサがインデックスを検出しなかった場合には、リール駆動状態をリール加速状態に再度更新し、リール再加速処理（ステッピングモータの励磁態様はリール加速処理と同様となっている）を実行するよう構成されている。尚、ステップ6120でNoの場合にも、ステップ6130の処理に移行することとなる。尚、リール再加速処理は前述したリール加速処理と同一の処理としなくともよく、リール再加速処理とリール加速処理とで、ステッピングモータの励磁する相の組み合わせや励磁する相の組み合わせ毎の割り込み処理の実行回数を相違させてもよい。

20

【1226】

次に、図227は、本実施形態における、図225のステップ6200のサブルーチンに係る、リール回転停止処理のフローチャートである。まず、ステップ6106で、主制御基板MのCPUMCは、リール減速待機状態開始タイミング（リール定速状態が終了するタイミングであり、例えば、停止ボタンが操作されることによってリール減速待機状態開始タイミングとなったと判定する）に到達したか否かを判定する。ステップ6130でYesの場合、ステップ6132で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール減速待機状態に更新し、ステップ6134に移行する。他方、ステップ6130でNoの場合にも、ステップ6134に移行する。

30

【1227】

次に、ステップ6134で、主制御基板MのCPUMCは、現在のリール駆動状態は、リール減速待機状態であるか否かを判定する。ステップ6136でYesの場合、主制御基板MのCPUMCは、リール減速待機状態終了タイミング（リール減速処理を実行開始するタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ6136でYesの場合、ステップ6138で、主制御基板MのCPUMCは、リールの減速（リール減速処理）を開始する。次に、ステップ6140で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール減速状態に更新し、ステップ6142の処理に移行する。尚、ステップ6134又はステップ6136でNoの場合にも、ステップ6142の処理に移行する。

40

【1228】

次に、ステップ6142で、主制御基板MのCPUMCは、現在のリール駆動状態はリール減速状態であるか否かを判定する。ステップ6142でYesの場合、ステップ6144で、主制御基板MのCPUMCは、リール減速状態終了タイミング（リール減速処理を実行終了するタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ6144でYesの

50

場合、ステップ 6 1 4 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、リール駆動状態を、リール停止状態に更新し、次の処理（ステップ 1 6 1 2 の処理）に移行する。尚、ステップ 6 1 4 2 又はステップ 6 1 4 4 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1 6 1 2 の処理）に移行する。

【 1 2 2 9 】

次に、図 2 2 8 を用いて、本例に係る回胴式遊技機のリール M 5 0 の回転動作について詳述する。本例に係る回胴式遊技機は、スタートレバー D 5 0 が操作されたことに基づいてステッピングモータの回転を開始し、リールの回転速度が定速に達すると、以下、定速を維持する（リール駆動状態がリール定速状態となるとリール定速維持処理を実行するが、実際に回転速度が定速に達していない場合もある）。そして、いずれかの停止ボタンが操作されると、操作された停止ボタンに対応するリール（ステッピングモータ）について停止制御を行う。ここで、ステッピングモータは、Φ 0，Φ 1，Φ 2，Φ 3 という 4 つの相を有する 4 相ステッピングモータ（4 相ステッピングモータでなくとも問題ない）であり、励磁する相を切り替え、ステッピングモータを 1 - 2 相励磁することで回転制御を行う。すなわち、駆動パルスデータ（励磁する相の組み合わせ）を循環的に変化させていくことで、ステッピングモータを正方向に回転させることができる。同図においては、Φ 0 ~ Φ 3 のうち、どの相を励磁するのかを指定している様を表すものを「励磁する相」の列に示している（詳細は後述する）。

【 1 2 3 0 】

また、同図上段の「リール回転速度イメージ」に示すように、ステッピングモータが回転開始してから停止するまでの駆動状態を 6 つに分け、各駆動状態に応じた駆動パターンに従って、ステッピングモータを駆動制御している。ここで駆動状態には、「リール停止状態」、「リール回転開始待機状態」、「リール加速状態」、「リール定速状態」、「リール減速待機状態」、「リール減速状態」がある。尚、「リール回転速度イメージ」においては、縦軸はリール回転速度であり上方向に速度が速くなってゆき、横軸は時間であり時間が右方向に時間が経過してゆくよう図示している。また、同図に示す一例は、リールの回転不良が発生しなかった場合を例示しており、リールを手で押さえる、脱調が発生する等の要因でリール回転不良が発生した場合はこの限りではない（リール回転不良が発生した場合については後述することとする）。

【 1 2 3 1 】

「リール停止状態」は、リールが停止している状態を示すものであり、「リール停止状態」になっているときは、リールは静止した状態になっており、ステッピングモータの 4 相すべての相が励磁されていない状態になっている。

【 1 2 3 2 】

次に、「リール停止状態」である状況にて、図中（1）のタイミングで、スタートレバー D 5 0 が操作されたことに基づいて、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」に更新される。ここで、「リール回転開始待機状態」は、スタートレバー D 5 0 が操作されてからステッピングモータの加速処理（リール加速処理）を開始するまで待機している状態を示すものである。この待機期間は、リール駆動状態が「リール停止状態」から「リール加速状態」へ移行するまでの期間になっている。例えば、前回の遊技でリールの駆動状態が「リール加速状態」になった時点からの時間を計時し、最小遊技時間（約 4 . 1 秒）経過前に今回の遊技に係るスタートレバー D 5 0 が操作された場合は、「リール回転開始待機状態」となる。

【 1 2 3 3 】

次に、図中（2）のタイミングで、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」から「リール加速状態」に更新される。ここで、「リール加速状態」は、リールが静止している状態から定速に到達するためにリールを加速している状態である。本例では、タイマ割り込み処理を 2 2 0 回（「1 0 0 + 6 0 + 3 0 + 1 5 + 8 + 4 + 2 + 1 = 2 2 0」であり、同図左下段のリール加速状態における割り込み実行回数を参照）実行すると加速状態が終了する（リール駆動状態を「リール定速状態」に更新する）よう構成されている。次に

、図中（３）のタイミング、換言すると、「リール加速状態」があと１回のタイマ割り込み処理の実行により終了するタイミングで、リール回転速度が定速に到達する。尚、本タイミングでは、リール駆動状態は「リール加速状態」のままとなっている。次に、図中（４）のタイミングにて、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」から「リール加速状態」に更新されてから、タイマ割り込み処理が２２０回実行されたことにより、リール駆動状態が「リール定速状態」に更新される。このように、本例においては、リール回転速度が定速に到達した後に、タイマ割り込み処理１回分はリール駆動状態が「リール加速状態」のままになる、換言すると、「リール加速状態」における最終の励磁する相の組み合わせである「 $\phi 3$ 、 $\phi 0$ 」では割り込み処理を１回のみ実行するよう構成されており、励磁する相の組み合わせ毎に割り込み処理を１回実行する「リール定速状態」と同様の励磁状態となっている（リールの回転異常が発生しなかった場合）。このように構成することによって、リール回転速度が定速に到達するまでの加速処理を安定して実行することができる。

【１２３４】

ここで、同図下段は「ステップモータ励磁イメージ」である。同図においては、リール駆動状態が「リール加速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージと、リール駆動状態が「リール定速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージとを例示する。まず、リール駆動状態が「リール加速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージを、同図左下段を参照して詳述する。尚、「励磁する相」は励磁する相の組み合わせであり、「割り込み実行回数」は、その励磁する相の組み合わせで励磁することとなる割り込み処理を実行する回数を示している。本例においては、リール加速処理を実行する際には、ステップモータ（ステッピングモータ）をタイマ割り込み処理２２０回分励磁するよう構成されており、（ＫＡ）「 $\phi 0$ 」にて割り込み処理を１００回→（ＫＢ）「 $\phi 0$ 、 $\phi 1$ 」にて割り込み処理を６０回→（ＫＣ）「 $\phi 1$ 」にて割り込み処理を３０回→（ＫＤ）「 $\phi 1$ 、 $\phi 2$ 」にて割り込み処理を１５回→（ＫＥ）「 $\phi 2$ 」にて割り込み処理を８回→（ＫＦ）「 $\phi 2$ 、 $\phi 3$ 」にて割り込み処理を４回→（ＫＧ）「 $\phi 3$ 」にて割り込み処理を２回→（ＫＨ）「 $\phi 3$ 、 $\phi 0$ 」にて割り込み処理を１回、のように割り込み処理を実行してステップモータ（ステッピングモータ）を励磁するよう構成されている（割り込み処理の実行回数はあくまで一例であり変更しても問題ない）。このように、本例においては、リール加速処理の実行時においては、１の励磁する相の組み合わせにて割り込み処理を実行する回数を徐々に減少させていくよう構成されている。

【１２３５】

次に、リール駆動状態が「リール定速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージを、同図右下段を参照して詳述する。本例においては、リール定速状態である場合（リール定速維持処理を実行する際）には、（ＴＡ）「 $\phi 0$ 」にて割り込み処理を１回→（ＴＢ）「 $\phi 0$ 、 $\phi 1$ 」にて割り込み処理を１回→（ＴＣ）「 $\phi 1$ 」にて割り込み処理を１回→（ＴＤ）「 $\phi 1$ 、 $\phi 2$ 」にて割り込み処理を１回→（ＴＥ）「 $\phi 2$ 」にて割り込み処理を１回→（ＴＦ）「 $\phi 2$ 、 $\phi 3$ 」にて割り込み処理を１回→（ＴＧ）「 $\phi 3$ 」にて割り込み処理を１回→（ＴＨ）「 $\phi 3$ 、 $\phi 0$ 」にて割り込み処理を１回→（ＴＡ）「 $\phi 0$ 」にて割り込み処理を１回→（ＴＢ）「 $\phi 0$ 、 $\phi 1$ 」にて割り込み処理を１回→・・・、のように（ＴＡ）～（ＴＧ）を割り込み処理１回ずつ繰り返して実行してステップモータ（ステッピングモータ）を励磁するよう構成されている。このように、本例においては、リール定速維持処理の実行時においては、１の励磁する相の組み合わせにて割り込み処理を実行する回数がすべて１回となるよう構成されている。

【１２３６】

次に、リール駆動状態が「リール定速状態」である状況にて、図中（５）のタイミングで、いずれかのリールに対応した停止ボタンが操作され、リール駆動状態が「リール減速待機状態」に更新される。ここで、「リール定速状態」は、リールの回転速度が定速になっている状態（励磁する相の組み合わせを１回の割り込み処理毎に切り替えている状態）であり、「リール減速待機状態」は、遊技者によって停止ボタンが操作されてから、停止

10

20

30

40

50

制御を開始するまでの状態（リール減速待機状態においては、すべりコマ数に対応したリールのすべりが発生している）を示すものである。この駆動状態の期間は、停止ボタンの操作タイミングに基づいて定まる。

【1237】

次に、図中（6）のタイミングで、リール駆動状態が「リール減速待機状態」から「リール減速状態」に更新され、リールの減速が開始される。リール駆動状態が「リール減速待機状態」から「リール減速状態」に更新されると、リールの回転を停止すべくステッピングモータの特定の相を所定時間励磁し続けることとなり、一例としては、4相全てを励磁する4相励磁を行う。そして、所定時間励磁を行うと、図中（7）のタイミングにて、リール駆動状態が「リール減速状態」から「リール停止状態」に更新され、リールが停止することとなる。

10

【1238】

上述したように、本例に係る回胴遊技機は、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間（例えば、割り込み処理を400回実行する時間値）以内にリールセンサがインデックスを検出しなかった場合には、リール駆動状態をリール加速状態に再度更新し、リール再加速処理（ステッピングモータの励磁態様はリール加速処理と同様となっている）を実行するよう構成されているため、リール駆動状態がリール加速状態である場合、換言すると、リール加速処理の実行中にはリールの加速が正常に実行されたか否かを判定していない。また、リールの加速が正常に行われたか、換言すると、リールが定速になっているか（リール回転不良が発生していないか）は、ステップ6124の処理（リール駆動状態がリール定速状態に更新されてから所定時間経過後に判定される）で判定することとなるが、ステップ6124の処理で、リールセンサがインデックスを検出しなかったことからリールが定速になっていない（リール回転不良が発生している）と判定した場合には、リール再加速処理を実行する、即ち、再度リール加速処理を初めから実行するよう構成されている。このように、リール加速処理の実行中にはリールの加速が正常に実行されたか否かを判定しないよう構成することにより、リール加速処理の実行中にリール回転不良が発生した場合においても、その後、リール回転不良が解消し、リール加速処理を実行終了するまでの残りのリール加速処理によって、リールの回転速度を定速に到達させることができた場合には、リール駆動状態がリール定速状態に更新されてから所定時間経過するまでにリールセンサがインデックスを検出することにより、再加速処理を実行せずにリール定速維持処理を実行することとなり、リール再加速処理の実行によって、遊技者が遊技を進行できない（停止ボタンを操作できない）事態を発生し難くすることができる。また、リール加速処理の実行中において、リールの加速が正常に実行されたか否かを判定する処理を実行しないよう構成することにより、リールの回転に関する処理に要するデータ量を少なくすることができる。尚、このように構成されていることから、本例に係る回胴式遊技機がリール加速処理を実行している途中にてリール回転不良が発生した場合には、以下のように作用することとなる。

20

30

【1239】

<作用1>

リールの回転が開始→リール駆動状態をリール加速状態に更新→リール加速処理を実行→リール加速処理の実行終了→リール駆動状態をリール定速状態に更新→リール定速維持処理を実行→リール定速維持処理の実行中にリール回転不良が発生→リール回転不良を検知→リール再加速処理を実行

40

上記のように作用し得るよう構成されている。

尚、リール回転不良とは、リール窓D160等のリール近傍に設けられた部材によってリールの回転が阻害される（リール窓D160にリールが擦れる等）、脱調が発生する等によって、リールの加速が正常に実行されなかった場合を称している。このように、リール定速維持処理の実行中にリール回転不良が発生した場合にもリール再加速処理を実行するよう構成することにより、円滑に遊技を進行することができることとなる。

【1240】

50

<作用 2>

リールの回転が開始→リール駆動状態をリール加速状態に更新→リール加速処理を実行→リール加速処理の実行途中にリール回転不良が発生→リール加速処理を継続して実行→リール加速処理の実行終了→リール駆動状態をリール定速状態に更新→リール定速維持処理を実行→リール回転不良を検知→リール再加速処理を実行

上記のように作用し得るよう構成されている。このように、リール加速処理の実行中にリール回転不良が発生した場合にも、その後リール回転不良を検知した場合にリール再加速処理を実行するよう構成することにより、円滑に遊技を進行することができることとなる。また、上記のように、リール加速処理の実行途中にて回胴回転不良が発生した場合にも、リール加速処理を継続して実行し、回胴回転不良が発生していない場合と同様の割り込み回数分リール加速処理を実行した場合にリール加速処理の実行を終了することとなる。このように構成することにより、リール加速処理の実行開始直後にリール回転不良が発生した場合等にリール再加速処理を実行せずにリールの回転速度が定速に到達し易いよう構成することができる。

【1 2 4 1】

<作用 3>

リールの回転が開始→リール駆動状態をリール加速状態に更新→リール加速処理を実行→リール加速処理の実行途中に電源断が発生→電源断から復帰→リール加速処理を継続して実行（未処理のリール加速処理を実行）→リール加速処理の実行途中にリール回転不良が発生→リール加速処理を継続して実行（未処理のリール加速処理を実行）→リール加速処理の実行終了→リール駆動状態をリール定速状態に更新→リール定速維持処理を実行→リール回転不良を検知→リール再加速処理を実行

上記のように作用し得るよう構成されている。このように、リール加速処理の実行中に電源断が発生した場合にも、電源復帰後に継続してリール加速処理を実行し、その後リール駆動状態をリール定速状態に更新した後から所定時間以内にリールセンサがインデックスを検出できなかった場合にリール再加速処理を実行することにより、円滑に遊技を進行することができることとなる。また、リール加速処理の実行中に電源断が発生した場合に、電源復帰後に継続してリール加速処理を実行し、その後リール駆動状態をリール定速状態に更新した後から所定時間以内にリールセンサがインデックスを検出した場合にはリール再加速処理を実行しないよう構成されており、そのように構成することにより、リール再加速処理によって遊技者が遊技を進行できない（停止ボタンを操作できない）事態を発生し難くすることができる。

【1 2 4 2】

<<最終停止ボタン操作後の作用>>

本例に係る回胴式遊技機は、最終停止ボタン（第3停止ボタン）の操作後に最終のリール（最後まで回転しているリールであり、第3リールとも称する）が停止し、入賞役となる図柄組み合わせが停止表示した場合には遊技メダルが払出が実行され得るよう構成されているが、遊技メダルの払出に関する作用として、以下のように構成してもよい。

【1 2 4 3】

<作用 1>

入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断が発生→第3リールが停止表示位置まで移動（回転）→電源断を検出→電源断時処理を実行→電源復帰→リールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示→遊技メダルの払出に関する処理を実行

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、前述した共通ベル等の、当選した場合には停止ボタンの操作タイミングに拘わらず入賞させることができ

10

20

30

40

50

る小役に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に遊技場の停電などにより電源断が発生した場合にも、第3リールの停止予定位置に拘らず（すべりコマ数が最大であった場合にも）、電源断を検出する前に当該停止予定位置までの移動（回転）が完了するよう構成することができる。また、電源復帰後に入賞役を構成する図柄組み合わせ（例えば、共通ベル）が停止表示されている場合には、正常に遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。

【1244】

<作用2>

入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ベル役が当選しているゲームにおいて、遊技者から見てリールに入賞役であるベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってベル役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→遊技メダルの払出に関する処理を実行

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて入賞役に当選し、且つ当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。尚、リール回転不良が発生するタイミングは上記の例には限定されず、第2リールが停止表示してから遊技メダルの払出に関する処理を実行までの期間にリール回転不良が発生し、結果として第3停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合にはすべて適用可能である（以下に例示するリール回転不良に関する作用にも適用可能である）。尚、上記作用2においては、入賞役に当選したゲームにおける作用を例示している。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、同様の作用となるよう構成してもよい）。

入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しており、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→遊技メダルの払出に関する処理を実行

尚、前述又は後述する作用における入賞役としては、当選したゲームにて停止ボタンの操作タイミングに拘わらず入賞可能な入賞役（例えば、共通ベル）としてもよいし、当選したゲームにて停止ボタンの操作タイミングによって入賞する場合と入賞しない場合とがある入賞役（例えば、スイカA、スイカB、チェリー）としてもよい。また、所定の遊技状態にて所定の入賞役に当選したゲームにおいて、リール回転不良や電源断が発生せず、当該所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に、リールバックライト（

10

20

30

40

50

バックランプと称することがある）が点滅する演出（バックランプ演出と称することがある）として当該所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成した場合には、前記所定の遊技状態にて前記所定の入賞役に当選したゲームにて、リール回転不良が発生して、前記所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、前記所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。また、本作用においては、第3停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合について例示したが、これには限定されず、第1停止に対応するリールがリール回転不良によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよいし、第2停止に対応するリールがリール回転不良によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよい（他の作用についても同様に適用可能である）。

10

【1245】

<作用3>

入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ベル役が当選しているゲームにおいて、遊技者から見てリールに入賞役であるベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってベル役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→遊技メダルの払出に関する処理を実行

20

上記のように作用するよう構成してもよい。尚、電源断を検出するタイミング、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミング、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定するタイミング、及び電源復帰するタイミングは、上記のタイミングには限定されず、第2リールが停止表示してから遊技メダルの払出に関する処理を実行までの期間に、電源断を検出するタイミング、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミング、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定するタイミング、及び電源復帰するタイミングが存在していればよく、電源断の発生によって第3停止ボタンに対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合にはすべて適用可能である（以下に例示する電源断を含む作用についても同様である）。このように構成することで、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直前（又は直後）に電源断が発生し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示できなかった場合にも、遊技機の内部処理にて入賞役に当選し、且つ当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、電源復帰後に遊技メダルの払出（遊技メダルの払出には、ホッパの駆動による放出口からの払出のみではなく、クレジット数表示装置の表示（クレジット数）が増加することとも含まれることとする）を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。尚、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミングを電源断が発生するタイミングと称することがある。また、所定の遊技状態にて所定の入賞役に当選したゲームにおいて、リール回転不良や電源断が発生せず、当該所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に、リールバックライト（バックランプと称することがある）が点滅する演出（バックランプ演出と称することがある）として当該所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成した場合には、前記所定の遊技状態にて前記所定の入賞役に当

30

40

50

選したゲームにて、電源断が発生して、前記所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、前記所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。また、本作用においては、第3停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合について例示したが、これには限定されず、第1停止に対応するリールが電源断によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよいし、第2停止に対応するリールが電源断によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよい（他の作用についても同様に適用可能である）。

【1246】

<作用4>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→遊技メダルの払出が実行されない

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても遊技メダルの払出を実行しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができると共に、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用4はハズレのみに限定されず、例えば、ベルに当選していないゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してベルに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。また、このような場合においては、遊技者から見た停止表示されている図柄組み合わせは、回転不良により内部抽選結果と整合性のとれていない図柄組み合わせとなっているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定しているため、表示判定エラー（復帰不可能エラー）は発生しない（表示判定エラーが発生したと判定しない）よう構成されている。

【1247】

<作用5>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正

常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→電源復帰→遊技メダル の払出が実行されない

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果ハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても遊技メダル の払出を実行しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができる。尚、上記作用5はハズレのみには限定されず、例えば、ベルに当選していないゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してベルに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。また、このような場合においては、遊技者から見た停止表示されている図柄組み合わせは、回転不良により内部抽選結果と整合性のとれていない図柄組み合わせとなっているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定しているため、表示判定エラー（復帰不可能エラー）は発生しない（表示判定エラーが発生したと判定しない）よう構成されている。

【1248】

<作用6>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、BB役）に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ボーナス役に当選しておらず、且つ、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→ボーナスが開始せず、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行されない

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていてもボーナスが開始しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができる。尚、上記作用6はハズレのみには限定されず、例えば、ボーナス役に当選しておらず（ボーナス内部中でなく）、且つボーナス役に当選しなかったゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発

生してボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。尚、上記作用 6 においては、ボーナス役に当選しなかったゲームにおける作用を例示している。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作→第 1 リールが停止表示→第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作→第 2 リールが停止表示→第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しておらず、ステップ 1 2 6 9 の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始されない、且つボーナス開始時のフリーズが実行されない

10

のような作用となる。一方、ボーナス役に当選したゲーム又はボーナス内部中にて、リール回転不良が発生していなかった場合としては以下の作用となる。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作→第 1 リールが停止表示→第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作→第 2 リールが停止表示→第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ 1 2 6 9 の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始される、且つボーナス開始時のフリーズが実行される

20

のような作用を例示することができる。尚、上記では、ボーナスの開始時にフリーズを実行する場合を例示したが、ボーナスの種類（ボーナス役の種類）によって、フリーズが実行されるボーナスとフリーズが実行されないボーナスを有していてもよいし、ボーナス役に当選する遊技状態によってもフリーズの実行有無を相違させてもよい。

【 1 2 4 9 】

< 作用 7 >

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作→第 1 リールが停止表示→第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作→第 2 リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、BB 役）に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ボーナス役に当選しておらず、且つ、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→電源復帰→ボーナスが開始せず、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行されない

30

40

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第 3 停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示さ

50

せるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても遊技メダルのボーナスを開始しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができると共に、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用6はハズレのみには限定されず、例えば、ボーナス役に当選しておらず（ボーナス内部中でなく）、且つボーナス役に当選しなかったゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。尚、上記作用6においては、ボーナス役に当選しなかったゲームにおける作用を例示している。即ち、電源断が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。

10

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しておらず、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始されない、且つボーナス開始時のフリーズが実行されない

20

のような作用となる。一方、ボーナス役に当選したゲーム又はボーナス内部中にて、リール電源断が発生していなかった場合としては以下の作用となる。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始される、且つボーナス開始時のフリーズが実行される

30

のような作用を例示することができる。尚、上記では、ボーナスの開始時にフリーズを実行する場合を例示したが、ボーナスの種類（ボーナス役の種類）によって、フリーズが実行されるボーナスとフリーズが実行されないボーナスを有していてもよいし、ボーナス役に当選する遊技状態によってもフリーズの実行有無を相違させてもよい。

【1250】

<作用8>

ボーナス内部中に実行されたゲームとして、又はボーナス役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、BB役）に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが開始し、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行される

40

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ボーナスに当選している状況にて実行されたゲーム、又はボーナス役に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右

50

リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても、ボーナスを開始し且つボーナス開始時に実行されるフリーズを実行するよう構成することができ、ボーナスが開始されるべき状況でリール回転不良によってボーナスが開始されなくなってしまうような遊技者にとっての著しい不利益を生じさせないよう構成することができると共に、リール回転不良が発生しなかった場合と同様に、ボーナス開始時のフリーズを実行することによって、遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【１２５１】

<作用９>

ボーナス内部中に実行されたゲームとして、又はボーナス役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、ＢＢ役）に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→電源復帰→ボーナスが開始し、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行される

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ボーナスに当選している状況にて実行されたゲーム、又はボーナス役に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても、ボーナスを開始し且つボーナス開始時に実行されるフリーズを実行するよう構成することができ、ボーナスが開始されるべき状況で電源断によってボーナスが開始されなくなってしまうような遊技者にとっての著しい不利益を生じさせないよう構成することができると共に、リール回転不良が発生しなかった場合と同様に、ボーナス開始時のフリーズを実行することによって、遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【１２５２】

<作用１０>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しない

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯しないこととなる。また、作用10において、現在のRT状態にて停止表示した場合にRT状態が移行することとなる再遊技役に対応する図柄組み合わせが遊技者から見て停止表示していたとしても、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、RT状態は移行しないこととなる（再遊技役以外のRT状態が移行することとなる役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも同様に適用可能である）。このように構成することにより、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用10はハズレのみには限定されず、例えば、再遊技役に当選していないゲームにおいて、リール回転不良が発生して再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に適用することができることを補足しておく。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。

10

20

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯しない

30

のような作用となる。

尚、自動ベットとは、再遊技役に当選したゲームにてベットしていた規定数（例えば、3枚）の遊技メダルが、再遊技役が停止表示したことにより、ベットボタン（マックスベットボタン）の操作やメダル投入口からの遊技メダルの投入がなくとも自動でベットされることとなっている。

一方、再遊技役に当選したゲームにてリール回転不良が発生しなかった場合としては以下の作用となる。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが実行される、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯する（前回のゲームにて再遊技役に当選していた場合には再遊技ランプD290は点灯を継続する）

40

のような作用を例示することができる。

【1253】

<作用11>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→

50

定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→電源復帰→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯しない

10

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯しないこととなる。また、作用10において、現在のRT状態にて停止表示した場合にRT状態が移行することとなる再遊技役に対応する図柄組み合わせが遊技者から見て停止表示していたとしても、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、RT状態は移行しないこととなる（再遊技役以外のRT状態が移行することとなる役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも同様に適用可能である）。このように構成することにより、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用11はハズレのみには限定されず、例えば、再遊技役に当選していないゲームにおいて、電源断が発生して再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に適用することができることを補足しておく。即ち、電源断が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。

20

30

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯しない

40

のような作用となる。一方、再遊技役に当選したゲームにて電源断が発生しなかった場合としては以下の作用となる。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止

50

表示し、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが実行される、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯する（前回のゲームにて再遊技役に当選していた場合には再遊技ランプD290は点灯を継続する）
のような作用を例示することができる。

【1254】

<作用12>

再遊技に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯する

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果が再遊技となったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて再遊技に当選しており、且つ再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しないことにより、リールを視認しても再遊技役に当選したのか否かが判断できなくても、自動ベットの実行有無や再遊技ランプD290の点灯を視認することにより、遊技の状況を誤認し難くすることができる。また、作用12において、現在のRT状態にて停止表示した場合にRT状態が移行することとなる再遊技役に当選していた場合には、当該再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していなくとも、RT状態は移行することとなる。このように構成することにより、遊技の進行に不具合が生じ難い遊技機とすることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を構成することができる。

【1255】

<作用13>

再遊技に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→電源復帰→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯する

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果が再遊技となったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて再遊技に当選しており、且つ再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、再遊技役に対応する図柄組み合わせ

を停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しないことにより、リールを視認しても再遊技役に当選したのか否かが判断できなくても、自動ベットの実行有無や再遊技ランプD290の点灯を視認することにより、遊技の状況を誤認し難くすることができる。また、作用13において、現在のRT状態にて停止表示した場合にRT状態が移行することとなる再遊技役に当選していた場合には、当該再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していなくとも、RT状態は移行することとなる。このように構成することにより、遊技の進行に不具合が生じ難い遊技機とすることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を構成することができる。

10

【1256】

<作用14>

RT状態が移行する役（RT移行役と称することがある）に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てRT移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→RT状態が移行する

20

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、RT移行役に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにRT移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にてRT移行役に当選しており、且つRT移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、RT移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、RT移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくともRT状態が移行することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。尚、RT移行役とは、所定のRT状態にて図柄組み合わせが停止表示することにより、当該所定のRT状態とは異なるRT状態に移行する役であり、滞在しているRT状態によってRT移行役となるか否かが相違し得ることとなる。即ち、RT状態Aでは所定役AはRT移行役であるが、RT状態Bでは所定役AはRT移行役とならない場合があってもよいし、RT状態Aでは所定役AはRT移行役であるが、RT状態Bでは所定役Aに当選しない場合があってもよい。

30

【1257】

<作用15>

RT状態が移行する役（RT移行役と称することがある）に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てRT移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→RT状態が移行する（電源復帰後にRT状態が移行してもよいし、電源復帰前にRT状

40

50

態が移行してもよい)

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、R T移行役に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにR T移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にてR T移行役に当選しており、且つR T移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、R T移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、R T移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくてもR T状態が移行することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。

10

【1258】

<作用16>

R T状態が移行する役（R T移行役と称することがある）に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予 positioning まで移動（回転）できない→遊技者から見てR T移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→R T状態が移行しない

20

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、R T移行役に当選していないゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにR T移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、R T状態が移行しないこととなる。このように構成することにより、例えば、A T中状態にて遊技者にとって不利なR T状態に移行させないための押し順ナビが実行された場合に、遊技者が押し順ナビに従って停止ボタンを操作下にも拘わらず、リール回転不良によりR T状態が移行してしまう（転落してしまう）図柄組み合わせが見た目上停止表示してしまった場合にも、R T状態が移行しないこととなり、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。

30

【1259】

<作用17>

R T状態が移行する役（R T移行役と称することがある）に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予 positioning まで移動（回転）できない→遊技者から見てR T移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→R T状態が移行しない

40

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、R T移行役に当選していないゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにR T移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、R T状態が移行しないこととなる。このように構成することにより

50

、例えば、A T 中状態にて遊技者にとって不利な R T 状態に移行させないための押し順ナビが実行された場合に、遊技者が押し順ナビに従って停止ボタンを操作下にも拘わらず、リール回転不良により R T 状態が移行してしまう（転落してしまう）図柄組み合わせが見た目上停止表示してしまった場合にも、R T 状態が移行しないこととなり、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。

【1 2 6 0】

<作用 1 8>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作→第 1 リールが停止表示→第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作→リール回転不良が発生→第 2 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第 1 リール及び第 2 リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからテンパイ音出力されない
また、

10

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作→第 1 リールが停止表示→第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作→リール回転不良が発生→第 2 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第 1 リール及び第 2 リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第 2 リールが停止予定位置まで移動した場合には、第 1 リール及び第 2 リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→スピーカからテンパイ音出力される

20

上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作→第 1 リールが停止表示→第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作→第 2 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第 1 リール及び第 2 リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからテンパイ音出力される
また、

30

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作→第 1 リールが停止表示→第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作→第 2 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第 1 リール及び第 2 リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからテンパイ音出力されない

上記のように作用するよう構成してもよい。

40

このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第 2 停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第 1 停止及び第 2 停止に停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音を出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第 2 停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第 1 停止及び第 2 停止に停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合

50

にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。

【1 2 6 1】

<作用19>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→電源復帰→スピーカからテンパイ音が出力されない

10

また、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第2リールが停止予定位置まで移動した場合には、第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→電源復帰→スピーカからテンパイ音が出力される

20

上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからテンパイ音が出力される

30

また、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからテンパイ音が出力されない

上記のように作用するよう構成してもよい。尚、スピーカからテンパイ音を出力するタイミングは、電源断時処理の実行終了前であってもよいし、電源断発生後の電源復帰後としてもよい。

40

このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音を出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1

50

停止及び第2停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第2停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第1停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第1停止操作を実行した直後にリール回転不良が発生した）場合としてもよい。

【1262】

<作用20>

ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→リール回転不良が発生→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されない

また、

ボーナス内部中である、又はボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→リール回転不良が発生→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第2リールが停止予定位置まで移動した場合には、第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力される

上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、

ボーナス内部中である、又はボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力される

また、

ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されない

上記のように作用するよう構成してもよい。尚、ボーナス確定テンパイ音とは、所定のボーナス図柄を構成する図柄が有効ラインに停止表示（テンパイ）し、且つ当該所定のボーナス図柄が停止表示可能な状況である場合にスピーカから出力され得るテンパイ音である。このように構成することで、役抽選の結果がハズレであり、且つボーナス内部中でないゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止した、換言す

10

20

30

40

50

ると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。

また、同様に、役抽選の結果がボーナス役となったゲーム又はボーナス内部中に実行されたゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第2停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第1停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第1停止操作を実行した直後にリール回転不良が発生した）場合としてもよい。

【1263】

<作用21>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→電源復帰→スピーカからテンパイ音が出力されない
また、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第2リールが停止予定位置まで移動した場合には、第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→電源復帰→スピーカからテンパイ音が出力される

上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからテンパイ音が出力される
また、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからテンパイ音が出力されない

上記のように作用するよう構成してもよい。尚、スピーカからテンパイ音を出力するタイミングは、電源断時処理の実行終了前であってもよいし、電源断発生後の電源復帰後としてもよい。

このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音を出力しないこととなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断の発生によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音を出力することとなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断の発生によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第2停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第1停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第1停止操作を実行した直後に電源断時処理を実行した）場合としてもよい。

【1264】

<作用22>

ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されない

また、

ボーナス内部中である、又はボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第2リールが停止予定位置まで移動した場合には、第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力される

上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

ボーナス内部中である、又はボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力される

また、

ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからボーナス確定テンパイ音出力されない

上記のように作用するよう構成してもよい。尚、ボーナス確定テンパイ音とは、所定のボーナス図柄を構成する図柄が有効ラインに停止表示（テンパイ）し、且つ当該所定のボーナス図柄が停止表示可能な状況である場合にスピーカから出力され得るテンパイ音である。このように構成することで、役抽選の結果がハズレであり、且つボーナス内部中でないゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力しないこととなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。

また、同様に、役抽選の結果がボーナス役となったゲーム又はボーナス内部中に実行されたゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力することとなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第2停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第1停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第1停止操作を実行した直後に電源断時処理を実行した）場合としてもよい。

【1265】

<作用23>

クレジット数が1以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯しない

また、

クレジット数が1以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯する

上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合

の作用としては、

クレジット数が1以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯しない

また、

クレジット数が1以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯する

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、再遊技に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、マックスベットランプが点灯しないことにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効でないことをいち早く察知することができる。また、再遊技に当選していないゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合と同様に、マックスベットランプが点灯することにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効であることをいち早く察知することができる。

【1266】

<作用24>

クレジット数が1以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯しない

また、

クレジット数が1以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯する

上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

クレジット数が1以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯しない

10

また、

クレジット数が1以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯する

20

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、再遊技に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、マックスベットランプが点灯しないことにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効でないことをいち早く察知することができる。また、再遊技に当選していないゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合と同様に、マックスベットランプが点灯することにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効であることをいち早く察知することができる。

30

【1267】

<作用25>

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される

40

上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボ

50

タンの操作を受け付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、ボーナス最終ゲームにて入賞役に当選し、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、ボーナスが終了すると共に、ボーナス終了時フリーズが実行されることにより、遊技者はボーナスが正常に終了したことをいち早く察知することができ、遊技の進行に対する違和感を抱かせることのない遊技機を提供することができる。

10

【1268】

<作用26>

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される
上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

20

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される

30

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、ボーナス最終ゲームにて入賞役に当選し、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、ボーナスが終了すると共に、ボーナス終了時フリーズが実行されることにより、遊技者はボーナスが正常に終了したことをいち早く察知することができ、遊技の進行に対する違和感を抱かせることのない遊技機を提供することができる。

40

【1269】

尚、上述した本例に係る回胴式遊技機におけるリール加速処理に関する構成から、リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生しなかった場合のリール加速処理の実行期間=A

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生するまでのリール加速処理の実行期間=B

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生した後のリール加速処理の実行期間=C

とした場合、

$A = B + C$

50

となるよう構成されている。

また、

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生しなかった場合のリール加速処理の割り込み処理実行回数 = D

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生するまでのリール加速処理の割り込み処理実行回数 = E

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生した後のリール加速処理の割り込み処理実行回数 = F

とした場合、

$D = E + F$

となるよう構成されている。

【1270】

次に、図229は、図228におけるステップ1900のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、主制御基板MのCPU C100は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ1904で、主制御基板MのCPU C100は、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、RAM領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1906で、主制御基板MのCPU C100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位1バイト、或いは、その補数となるもの）をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ1912で、主制御基板MのCPU C100は、RAMの書き込みを禁止し、ステップ1914に移行する。次に、ステップ1914で、主制御基板MのCPU C100は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【1271】

次に、図230は、本例に係る回胴式遊技機の押し順表示のイメージ図の一例を示したものである。図上の表は、実行される押し順ナビが示すリール停止順と指示番号（押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信される）との対応を示す表である。例えば、押し順として、「中→右→左」を報知する場合の指示番号は、「A5」であることを示している。次に、図中左側は、押し順が「左→中→右」である場合（対応する指示番号は、「A1」）の押し順表示装置D270、有利区間表示器YH、及び演出表示装置S40に表示されるイメージを図示している。ここで、本例の押し順表示装置D270は、7セグメントの表示方式であり、払出数表示装置を兼ねている。また、メダルの払出が実行された場合に、当該払い出されたメダルの枚数は押し順表示装置D270にて2桁の数字で表示される。ここで、押し順ナビを実行する際にも、押し順表示装置D270の表示を2桁の数値で表示してしまうと、押し順表示装置D270における表示が、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかが判別困難になってしまう。そのため、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかの区別がつくように、押し順表示装置D270には、「=1」のように左側の桁には「=」を表示するよう構成することにより、押し順表示装置D270の表示が2桁の数値であった場合にはメダルの払出枚数の表示であり、押し順表示装置D270の表示として左側が「=」、右側が数字であった場合には押し順ナビの表示であると判別可能に構成し、遊技者の誤認を防ぐことができるように構成している。更に、押し順表示装置D270の右下部に備えられた、有利区間表示器YHにおいて、現在の遊技区間が、「有利区間」であることを示すランプが点灯している。同時に当該「有利区間」（又は、「AT中状態」）の残りゲーム数を示す「残り40ゲーム」の表示が演出表示装置S40上にて表示されている。また、図中右側が、押し順が「中→左→右」である場合（対応する指示番号は「A3」）の押し順表示装置D270及び演出表示装置S40に表示されるイメージを図示している。加えて、現在の遊技区間が「有利区間」であるため、有利区間表示器YHが点灯し、当該「有利区間」の残りゲーム数を示す「残り25ゲーム」の表示が演出表示装置S40上にて表示

10

20

30

40

50

されている。尚、押し順あり役(リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、メダルの払出を伴う条件装置であり、例えば、ベル)と押し順あり再遊技役(リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、再遊技役に係る条件装置)の指示番号のセグメント表示を異なるものとしてもよいし、押し順表示装置D 2 7 0の表示方式は7セグメントに限定されるものではなく、例えば、LED表示器を用いて、指示番号に対応する点灯パターンに従い、複数のLEDを点灯させることで、指示を行うように構成してもよい。尚、クレジット数表示装置D 2 0 0の右下部に、有利区間表示器Y Hを備える構成としてもよい。この場合の有利区間表示器Y Hを点灯させるタイミングは、精算ボタンD 6 0の操作が有効となるまで、であることが好ましい。遊技者が遊技をやめる際は、クレジット数表示装置D 2 0 0を視認してメダルが残っていないかを確認することになる。そして、メダルが残っていれば、精算ボタンD 6 0が操作される。即ち、精算ボタンD 6 0が有効となるまでに点灯させることで、次遊技から「有利区間」であるのに、誤って遊技をやめてしまうことを防止することができる、というユーザフレンドリーな遊技機とすることができる。

【1 2 7 2】

また、有利区間表示器Y Hにおける遊技区間の報知態様は、本例には限定されず、2つの7セグメント両方の右下に有利区間表示器Y Hと同様の区間表示器を備える(区間表示器を2つ備える)構成としてもよく、そのように構成した場合には、左側の区間表示器が点灯した場合には、現在の遊技区間が「通常区間」である旨を報知し、他方、右側の区間表示器が点灯した場合には、現在の遊技区間が「有利区間」である旨を報知するよう構成してもよい。更に、区間表示器の点灯時における色彩や点灯態様によって、「通常区間」と「有利区間」を区別する(例えば、「通常区間」においては「緑」、「有利区間」においては「赤」としたり、「通常区間」においては点灯、「有利区間」においては「点滅」とする)よう構成してもよい。更には、「有利区間」における「A T中B B内部中遊技」、「A T中B B状態」、「A T前兆状態」、「A T中状態」等によって、区間表示器の表示態様を変更するよう構成してもよい。更に、現在の遊技区間が「待機区間」であることを、「通常区間」及び、「有利区間」と区別して認識できるよう構成してもよい。但し、「通常区間」と「有利区間」の区別については使用する区間表示器を異ならせる等、区別し易い態様とし、遊技者が現在の遊技区間が「有利区間」であるか否かを認識し易くすることが好ましい。

【1 2 7 3】

また、「有利区間」の残りゲーム数を示す演出表示装置S 4 0上の表示については、例えば、「A T前兆状態」や「A T準備中」においては、当該「有利区間」の残りゲーム数を表示しない構成(遊技者にとって相対的に低利益な状態において、「有利区間」の残りゲーム数が減算されていくという、遊技者にとっての不利益を報知しない)としてもよい。但し、このように構成した場合であっても、区間表示器は点灯させ、遊技者に「有利区間」中である旨を報知することが好適である。同時に、区間表示器は、主制御基板M側が制御するよう構成すると共に、当該表示が、遊技者にとって視認容易な位置に区間表示器を設置するよう構成することが好ましい。

【1 2 7 4】

次に、図2 3 1～図2 5 0を参照して、副制御基板S側で実行される制御処理を説明する。

【1 2 7 5】

<サブ側プログラム開始処理>

はじめに、図2 3 1は、サブ側プログラム開始処理を示すサブルーチンである。このサブ側プログラム開始処理は、電源が投入されたことにより呼び出されて実行される。

【1 2 7 6】

まず、ステップ2 0 0 2で、副制御基板SのCPU S Cは、割り込みを禁止する。次に、ステップ2 0 0 4で、副制御基板SのCPU S Cは、CPUやRAMの初期化、チェックサムの算出等の各種の初期化処理を実行する。

【1277】

次に、ステップ2008で、副制御基板SのCPUSCは、電源投入時に算出したチェックサム値と、電源断時に算出して記憶しているチェックサム値とが一致するか否かを判断する。ステップ2008でYesの場合、換言すると、ステップ2008の判断処理で、双方のチェックサム値が一致すると判別した場合には、ステップ2010で、副制御基板SのCPUSCは、後述する1コマンド処理の実行中に電源断が発生した状態から復帰した状態であるか否か、すなわち、完全復帰した状態であるか否かを判断する。

【1278】

ステップ2010でYesの場合、換言すると、完全復帰であると判別した場合には、ステップ2012で、副制御基板SのCPUSCは、割り込みを許可し、電源断が発生したときに実行をしていた1コマンド処理に処理を戻す。

10

【1279】

一方、ステップ2008でNoの場合、換言すると、前述したステップ2008の判断処理で、双方のチェックサム値が一致しないと判別した場合には、ステップ2014で、副制御基板SのCPUSCは、RAMクリアを実行する。尚、ステップ2014の処理を実行した後、又は、ステップ2010でNoの場合には、処理をサブメインループ処理に移行させる。

【1280】

<サブメインループ処理>

次に、図232は、サブメインループ処理を示すサブルーチンである。サブメインループ処理は、図231に示すサブ側プログラム開始処理が実行された後に、呼び出されて実行される。

20

【1281】

まず、ステップ2102で、副制御基板SのCPUSCは、ウォッチドッグタイマをクリアする。次に、ステップ2104で、副制御基板SのCPUSCは、ウォッチドッグタイマの作動を開始する。次に、ステップ2106で、副制御基板SのCPUSCは、割り込みを許可する。次に、ステップ2108で、副制御基板SのCPUSCは、コマンド受信処理を実行する。このコマンド受信処理は、主制御基板Mから送信された各種のコマンドを受信する処理である。

【1282】

次に、ステップ2250で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、1コマンド処理を実行する。この1コマンド処理は、主制御手段100からの制御コマンドに基づいて実行される処理である。具体的な処理は後述する。ステップ2110で、副制御基板SのCPUSCは、所定時間、例えば16msが経過したか否かを判断し、経過していないと判別したときには、ステップ2108に処理を戻す。一方、所定時間が経過していると判別したときには、ステップ2102に処理を戻す。なお、所定時間は、16msに限られず、処理に応じて適宜に変更することができる。

30

【1283】

<サブ側電源断処理>

次に、図233は、副制御基板S側で実行されるサブ側電源断処理を示すサブルーチンである。サブ側電源断処理は、副制御基板Sが電源断を検知したことにより開始される処理である。

40

【1284】

まず、ステップ2202で、副制御基板SのCPUSCは、ウォッチドッグタイマを停止する。ステップ2204で、副制御基板SのCPUSCは、サブ側プログラム開始処理の実行中であるか否かを判定する。ステップ2204でYesの場合にはステップ2210に移行する。他方、ステップ2204でNoの場合、ステップ2206で、副制御基板SのCPUSCは、チェックサムを算出する。次に、ステップ2208で、副制御基板SのCPUSCは、各種データ（チェックサムの算出結果や、実行していたプログラムの番地等）を退避させ、ステップ2210に移行する。

50

【1285】

次に、ステップ2210で、副制御基板SのCPUSCは、500msが経過したか否かを判定する。ここで、500msが経過していると判別したときには、電源断処理を終了する。他方、ステップ2210でNoの場合、ステップ2212で、副制御基板SのCPUSCは、電源が復帰したか否かを判定する。ステップ2212でYesの場合、ステップ2214で、副制御基板SのCPUSCは、瞬断発生回数を更新する。次に、ステップ2216で、副制御基板SのCPUSCは、ウォッチドッグタイマの作動を開始し、電源断時に実行していた処理に戻す。尚、ステップ2212の判断処理で、電源が復帰していないと判別した場合には、前述したステップ2210に処理を戻す。

【1286】

<1コマンド処理>

次に、図234は、図232のステップ2250の処理で呼び出されて実行される1コマンド処理を示すサブルーチンである。

【1287】

次に、ステップ2252で、副制御基板SのCPUSCは、スタートレバーの操作タイミングではないか否かを判定する。ステップ2252でNoの場合、換言すると、スタートレバーの操作タイミングであると判別したときには、ステップ3000で、副制御基板SのCPUSCは、後述するスタートレバー操作時演出関連決定処理のサブルーチンを呼び出して実行する。次に、ステップ2300で、副制御基板SのCPUSCは、後述するスタートレバー操作時処理を実行し、ステップ7100に移行する。

【1288】

次に、ステップ2252でYesの場合、換言すると、スタートレバーの操作タイミングでない場合には、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2254で、第1リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ2254でNoの場合、換言すると、第1リール停止受付タイミングである場合には、ステップ2500で、副制御基板SのCPUSCは、後述する第1回胴停止受付時処理のサブルーチンを呼び出して実行し、ステップ7100に移行する。

【1289】

次に、ステップ2254でYesの場合、換言すると、第1リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ2258で、副制御基板SのCPUSCは、第2リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ2258でNoの場合、換言すると、第2リール停止受付タイミングである場合には、ステップ2550で、副制御基板SのCPUSCは、後述する第2回胴停止受付時処理のサブルーチンを呼び出して実行し、ステップ7100に移行する。

【1290】

次に、ステップ2258でYesの場合、換言すると、第2リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ2262で、副制御基板SのCPUSCは、第3リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ2262でNoの場合、換言すると、第3リール停止受付タイミングである場合には、ステップ3200で、副制御基板SのCPUSCは、後述する第3回胴停止時演出関連決定処理のサブルーチンを呼び出して実行する。次に、ステップ2600で、副制御基板SのCPUSCは、後述する第3回胴停止受付時処理を実行し、ステップ7100に移行する。

【1291】

次に、ステップ2262でYesの場合、換言すると、第3リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ2266で、副制御基板SのCPUSCは、停止表示図柄の停止タイミングであるか否かを判定する。ステップ2266でYesの場合、換言すると、停止表示図柄の停止タイミングである場合には、ステップ2268で、副制御基板SのCPUSCは、停止表示図柄時処理（図示せず）を実行し、ステップ7100に移行する。他方、ステップ2266でNoの場合、換言すると、停止表示図柄の停止タイミングでない場合には、副制御基板SのCPUSCは、直ちに、ステップ7100に移行する。

10

20

30

40

50

【1292】

次に、ステップ7100で、副制御基板SのCPUSCは、後述するメニュー画面表示制御処理を実行する。次にステップ7200で、副制御基板SのCPUSCは、後述する待機画面表示制御処理を実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行する。

【1293】

次に、図235は、図234のステップ3000の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3002で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームのATに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ3002でYesの場合、ステップ3004で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から受信した高確保障カウンタ値コマンドに基づき、現時点で残っている高確保障ゲーム数（高確率状態があと何ゲーム保障されているか）を確認する。次に、ステップ3050で、副制御基板SのCPUSCは、後述するバトル演出実行可否決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、ステップ3006に移行する。次に、ステップ3006で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにおいてはバトル演出が実行されることが決定されているか否かを判定する。ステップ3006でYesの場合、ステップ3008で、副制御基板SのCPUSCは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのATに関する状態と、次ゲームのATに関する状態と、現在の高確保障ゲーム数とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図237参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選（滞在ステージを変更するか否かの抽選）を実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、ステップ3006でNoの場合にも、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3002でNoの場合、ステップ3010で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームのATに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ3010でYesの場合、ステップ3012で、副制御基板SのCPUSCは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのATに関する状態と、次ゲームのATに関する状態とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図237参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選を実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3010でNoの場合、ステップ3014で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームのATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ3014でYesの場合、ステップ3100で、副制御基板SのCPUSCは、後述するAT中演出決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3014でNoの場合、ステップ3016で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームのATに関する状態は「復活可否演出用状態」であるか否かを判定する。ステップ3016でYesの場合、ステップ3150で、副制御基板SのCPUSCは、後述する復活可否演出決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3016でNoの場合、ステップ3018で、副制御基板SのCPUSCは、現在の滞在ステージと当該ゲームのATに関する状態と、次ゲームのATに関する状態とに基づき、予告演出及び滞在ステージを決定し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、滞在ステージとは演出表示装置S40にて表示される背景演出を主とした演出のことであり、常にいずれかの滞在ステージが設定されるよう構成されている。尚、滞在ステージが異なると、背景演出、予告演出、等の各種演出の傾向が相違することとなる。

【1294】

次に、図236は、図235のステップ3050の処理で呼び出されて実行されるバトル演出実行可否決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3052で、副制御基板SのCPUSCは、高確保障ゲーム数は4以上であるか否かを判定する。ステップ3052でYesの場合、ステップ3054で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置はBB役であるか否かを判定する。ステップ3054でYesの場合、ステップ3056で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率（本例では、 $1/2$ ）で当選するバトル演出実行可否抽選（バトル演出（勝利）を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ3058で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ3056で実行し

10

20

30

40

50

たバトル演出実行可否抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3058でYesの場合、ステップ3060で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をバトル演出（勝利）に決定し、次の処理（ステップ3006の処理）に移行する。他方、ステップ3058でNoの場合、ステップ3062で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をバトル演出以外の演出に決定し、次の処理（ステップ3006の処理）に移行する。ここで、バトル演出とは、複数ゲームに亘って実行される連続演出であり、バトル演出に勝利する、即ち、バトル演出（勝利）が実行されることにより、BB役に当選した且つAT抽選に当選したことが確定的となるよう構成されている。尚、バトル演出に関する構成はこれには限定されず、AT抽選には当選していなくともBB役に当選している場合（BB終了後には「低確率状態」又は「高確率状態」に移行する）にバトル演出（勝利）を実行し得るよう構成してもよい。

10

【1295】

また、ステップ3054でNoの場合、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置はレア役であるか否かを判定する。ここで、本例においては、レア役は、入賞-C（チェリー）、入賞-D（スイカA）及び入賞-E（スイカB）となっており、BB役と重複して当選し得る役となっている。即ち、遊技者はレア役が停止表示されることにより、BB役と同時当選していることに期待感を抱くこととなるステップ3064でYesの場合、ステップ3066で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率（本例では、 $1/3$ ）であり、ステップ3056における所定確率よりも低い確率となっている）で当選するガセバトル演出実行可否抽選（バトル演出（敗北）を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ3068で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ3066で実行したガセバトル演出実行可否抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3068でYesの場合、ステップ3070で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をバトル演出（敗北）に決定し、次の処理（ステップ3006の処理）に移行する。また、ステップ3052、ステップ3064又はステップ3068でNoの場合、ステップ3072で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をバトル演出以外の演出に決定し、次の処理（ステップ3006の処理）に移行する。ここで、バトル演出（敗北）は「通常区間」であっても実行し得るよう構成してもよい。

20

【1296】

このように、高確保障ゲーム数が所定数以上である場合、例えば4以上である場合に、複数ゲームに亘ってバトル演出のような連続演出を実行し得る一方、高確保障ゲーム数が所定数未満である場合、例えば、4未満である場合に、バトル演出のような連続演出を実行しないよう構成されているため、連続演出の実行途中であるにもかかわらず、「低確率状態」への移行（「通常区間」が設定されること）によって有利区間表示器YHが消灯することを防止でき、バトル演出が終了するまでの有利区間表示器YHの点灯を確保できる場合にのみバトル演出を実行することにより、遊技者のBB当選への期待感を損なうことがなく、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

30

【1297】

また、レア役に当選しているときには、バトル演出（敗北）などの連続演出を実行し得るよう構成されているので、バトル演出の実行頻度を担保でき常に期待感を持って遊技を進行することができる。

40

【1298】

次に、図237は、滞在ステージ決定テーブルの一例である。尚、図237に示す滞在ステージ決定テーブルは、一部のみを抜粋したものである。図237に示す滞在ステージ決定テーブルは、当該ゲームが「低確率状態」であるときに使用するテーブルと、当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が4以上であるときに使用するテーブルと、当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が3以下であるときに使用するテーブルとの3種類からなる。

【1299】

当該ゲームが「低確率状態」であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルでは、現

50

在の滞在ステージと、次ゲームのA Tに関する状態と、当該ゲームの滞在ステージと、対応する置数との関係が規定されている。「低確率状態」である場合には、現在の滞在ステージとして、砂漠ステージと街ステージとの2種類の演出ステージからなり、移行するステージとしては、砂漠ステージと街ステージと会議室ステージと洞窟ステージとの4種類の演出ステージからなる。次ゲームのA Tに関する状態として、「低確率状態」、「通常B B内部中遊技」と、「高確率状態」との3つの状態がある。

【1300】

現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」又は「通常B B内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として0～979が割り当てられている。また、現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」又は「通常B B内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として980～999が割り当てられている。

10

【1301】

さらに、現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「低確率状態」又は「通常B B内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～19が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「低確率状態」又は「通常B B内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として20～999が割り当てられている。

【1302】

また、現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として0～249が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として250～499が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として500～749が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として750～999が割り当てられている。

20

【1303】

現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～249が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として250～499が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として500～749が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として750～999が割り当てられている。

30

【1304】

当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が4以上であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルでは、現在の滞在ステージと、当該ゲームの滞在ステージと、置数との関係が規定されている。現在の滞在ステージ及び移行するステージとして、砂漠ステージと街ステージと会議室ステージと洞窟ステージとの4種類の演出ステージからなる。

40

【1305】

現在の滞在ステージが砂漠ステージであり当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として0～879が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として880～929が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり当該ゲームで砂漠ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として930～959が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり当該ゲームで砂漠ステージから洞窟ステー

50

ジに移行する場合の置数として 9 6 0 ～ 9 9 9 が割り当てられている。

【1 3 0 6】

現在の滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として 0 ～ 8 7 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として 8 8 0 ～ 9 2 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として 9 3 0 ～ 9 5 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として 9 6 0 ～ 9 9 9 が割り当てられている。

【1 3 0 7】

現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として 0 ～ 4 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージから街ステージに移行する場合の置数として 5 0 ～ 9 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージが維持される場合の置数として 1 0 0 ～ 9 4 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として 9 5 0 ～ 9 9 9 が割り当てられている。

【1 3 0 8】

現在の滞在ステージが洞窟ステージであり当該ゲームで洞窟ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として 0 ～ 4 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり当該ゲームで洞窟ステージから街ステージに移行する場合の置数として 5 0 ～ 9 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり当該ゲームで洞窟ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として 1 0 0 ～ 1 9 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり当該ゲームで洞窟ステージが維持される場合の置数として 2 0 0 ～ 9 9 9 が割り当てられている。

【1 3 0 9】

当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が 3 以下であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルでは、現在の滞在ステージと、次ゲームの A T に関する状態と、当該ゲームの滞在ステージと、置数との関係が規定されている。現在の滞在ステージ及び移行するステージとして、砂漠ステージと街ステージと会議室ステージと洞窟ステージとの 4 種類の演出ステージからなる。次ゲームの A T に関する状態として、「高確率状態」、「有利 B B 内部中遊技」と、「低確率状態」との 3 つの状態がある。

【1 3 1 0】

現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利 B B 内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として 0 ～ 9 7 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利 B B 内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として 9 8 0 ～ 9 9 9 が割り当てられている。

【1 3 1 1】

現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利 B B 内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として 0 ～ 1 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利 B B 内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として 2 0 ～ 9 9 9 が割り当てられている。

【1 3 1 2】

現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利 B B 内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として 0 ～ 2 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利 B B 内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから街ステージに移行する場合の置数として 3 0 ～ 5 9 が割り当てら

10

20

30

40

50

れている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利 B B 内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージが維持される場合の置数として 6 0 ～ 9 9 9 が割り当てられている。

【 1 3 1 3 】

現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利 B B 内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として 0 ～ 2 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利 B B 内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから街ステージに移行する場合の置数として 3 0 ～ 5 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利 B B 内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として 6 0 ～ 9 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利 B B 内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージが維持される場合の置数として 1 0 0 ～ 9 9 9 が割り当てられている。

【 1 3 1 4 】

現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として 0 ～ 4 9 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として 5 0 0 ～ 9 9 9 が割り当てられている。

【 1 3 1 5 】

現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として 0 ～ 4 9 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として 5 0 0 ～ 9 9 9 が割り当てられている。

【 1 3 1 6 】

現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として 0 ～ 4 9 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから街ステージに移行する場合の置数として 5 0 0 ～ 9 9 9 が割り当てられている。

【 1 3 1 7 】

現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として 0 ～ 4 9 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで低確率状態に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから街ステージに移行する場合の置数として 5 0 0 ～ 9 9 9 が割り当てられている。

【 1 3 1 8 】

このように、「低確率状態」であるときには、砂漠ステージ又は街ステージの 2 つのステージが選択され得る（図 2 3 5 のステップ 3 0 1 2）。一方、「高確率状態」であるときには、砂漠ステージ、街ステージ、会議室ステージ、洞窟ステージの 4 つのステージが選択され得る（図 2 3 5 のステップ 3 0 0 8）。換言すると、「有利区間」である場合には 4 つの滞在ステージが選択され得る一方、「通常区間」においては 2 つの滞在ステージが選択され得るよう構成されており、「通常区間」において選択され得る 2 の滞在ステージは、「有利区間」においても選択され得る。このように構成することで、A T 抽選の当選に期待が持てない「通常区間」においても、「有利区間」における滞在ステージとなり得る滞在ステージを選択することにより、「通常区間」においても飽きることなく遊技機を進行することができる。また、「高確率状態」から「低確率状態」に移行する場合、即ち、「有利区間」から「通常区間」となる場合に、「有利区間」の段階で、「通常区間」

10

20

30

40

50

で選択される演出ステージを選択しておくことで、「有利区間」から「通常区間」に移行することを遊技者に判別しにくくし、期待感を保って遊技を継続させることができる。

【1319】

尚、「通常区間」で選択される演出ステージの一部が、「有利区間」で選択される演出ステージと重複する（「通常区間」において選択され得るが「有利区間」では選択されない演出ステージを有する）ようにしてもよい。

【1320】

また、高確保障ゲーム数が4以上であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルと、高確保障ゲーム数が3以下であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルとを相違させ、高確保障ゲーム数が少なくなった（3ゲーム以下になった）場合には、現在の滞在ステージよりも「有利区間」である期待度の高い滞在ステージへの移行（例えば、砂漠ステージ→会議室ステージ）をしないよう構成することにより、より期待度の高い滞在ステージに移行したにもかかわらず、少ないゲーム数にて「通常区間」になってしまい遊技者を落胆させることを防止することができる。尚、滞在ステージは「有利区間」である期待度が低い（「有利区間」にて選択され難い）ものから「砂漠ステージ、街ステージ、洞窟ステージ、会議室ステージ」の順になっている。

【1321】

尚、滞在ステージの構成は本例のものには限定されず、滞在ステージによって示唆され得るものを、「有利区間」である期待度とAT抽選に当選している期待度とBBに当選している期待度を示唆し得るよう構成してもよい。一例としては、BB役やレア役に当選したゲームにて滞在ステージが移行し得るよう構成し（BB役によってAT抽選に当選した場合と単独レア役に当選してAT抽選が実行されていない場合とを含む）、移行した滞在ステージによってAT抽選に当選している期待度が相違するよう構成し、期待度が低い順に「砂漠ステージ、街ステージ、洞窟ステージ、会議室ステージ」の順に構成してもよいし、移行した滞在ステージによってBB役に当選している期待度が相違するよう構成し、期待度が低い順に「砂漠ステージ、街ステージ、洞窟ステージ、会議室ステージ」の順に構成してもよい（例えば、会議室ステージに移行した場合には、BB内部当選中又はAT抽選に当選していることが確定的となる、等）。

【1322】

次に、図238は、図235のステップ3100の処理で呼び出されて実行されるAT中演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3102で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数は3ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ3102でYesの場合、ステップ3104で、副制御基板SのCPUSCは、AT最終ゲームであるか否かを判定する。ステップ3104でYesの場合、ステップ3106で、副制御基板SのCPUSCは、継続抽選に当選しているか否かを判定する。ステップ3106でYesの場合、ステップ3108で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をAT継続煽り演出（成功）（ATが継続してATカウンタM60に初期値がセットされる、換言すると、次ゲームのATに関する状態が「AT中状態」となることを報知する演出）又はAT継続煽り演出（失敗）（ATが継続してATカウンタM60に初期値がセットされることが確定的とならず、次ゲームのATに関する状態が「AT中状態」又は「復活可否演出用状態」となることを報知する演出）に決定し、ステップ3126に移行する。ここで、継続抽選に当選している場合には、AT継続煽り演出（成功）対AT継続煽り演出（失敗）は、4対1の割合で決定する。即ち、本実施形態においては、継続抽選に当選している場合においても、AT継続煽り演出（失敗）が実行される場合があり、そのような場合には、次のセットの最初のゲームに該当する次ゲームにおいて、復活演出（成功）が実行されることとなり、遊技者は恰も復活抽選に当選したかのように感じるよう構成されている（実際は継続抽選に当選しており、主制御基板M側の制御としてはAT継続煽り演出（成功）が実行された場合と同様）。このように構成することにより、「復活可否演出用状態」において復活抽選に当選することは稀であるが{1ゲームで2320/65536（設定1の場合）の抽選に当選}、継続演出に当選した場合にも復活演出

10

20

30

40

50

(成功)を実行し得るよう構成することにより、復活演出が実行された場合に復活演出(成功)が実行される割合を高めることができ、遊技者は復活演出に期待感を高めることができる。

【1323】

また、ステップ3106でNoの場合、ステップ3110で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をAT継続煽り演出(失敗)に決定し、ステップ3126に移行する。また、ステップ3104でNoの場合、ステップ3112で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をAT終盤演出に決定し、ステップ3126に移行する。また、ステップ3102でNoの場合、ステップ3114で、副制御基板SのCPUSCは、AT継続煽り演出(失敗)が実行された次ゲームであるか否かを判定する。ステップ3114でYesの場合、ステップ3116で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出を復活演出(成功)、「復活可否演出用状態」にて実行される復活演出(成功)と同様の演出態様であり、本処理では「AT中状態」が継続していた旨に係る演出)に決定し、ステップ3126に移行する。他方、ステップ3114でNoの場合にも、ステップ3126に移行する。

10

【1324】

次に、ステップ3126で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにてATゲーム数上乘せがあったか否かを判定する。ステップ3126でYesの場合、ステップ3028で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出を上乗せ演出(AT残りゲーム数が上乗せされた旨を報知する演出であり、例えば、「+50GET」等)に決定し、次の処理(ステップ2300の処理)に移行する。他方、ステップ3126でNoの場合、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をAT中演出(「AT中状態」等のAT中に実行される演出)に決定し、次の処理(ステップ2300の処理)に移行する。

20

【1325】

次に、図239は、図235のステップ3150の処理で呼び出されて実行される復活可否演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3152で、副制御基板SのCPUSCは、復活抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3152でYesの場合、ステップ3154で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出を復活演出(成功)(前述した、ステップ3116にて実行される演出と同様の演出態様であり、「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選した旨を報知する演出であり、次ゲームにて「AT中状態」に移行し、ATカウンタM60に初期値がセットされることとなる)に決定し、次の処理(ステップ2300の処理)に移行する。他方、ステップ3152でNoの場合、ステップ3156で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出を復活演出(失敗)、「復活可否演出用状態」にて復活抽選に非当選であった旨を報知する演出であり、次ゲームにて「低確率状態」に移行することとなる)に決定し、次の処理(ステップ2300の処理)に移行する。

30

【1326】

尚、前述したように、「復活可否演出用状態」も有利区間となっている、即ち、「有利区間」であるAT最終ゲーム(「AT中状態」の最終ゲーム)にて継続抽選に当選しなかった場合にも、次ゲームである「復活可否演出用状態」においても「有利区間」を延長するよう構成されているため、遊技者は有利区間表示器YHが点灯しているか否かを確認しただけでは、復活演出が成功するか否かを判別することが困難となり、復活演出の結果に注目することとなる。また、前述したように「AT中状態」と「復活可否演出用状態」とではATに関する抽選の実行態様が相違している。即ち、復活演出(成功)が実行される継続抽選に当選した次ゲームと、復活演出(成功)が実行される復活抽選に当選したゲームと、ではATに関する抽選の実行態様が相違することとなる。

40

【1327】

尚、本実施形態においては、AT中状態が終了した次のゲームにて1ゲームの「復活可否演出用状態」に移行し、当該「復活可否演出用状態」にて復活抽選を実行するよう構成することで、復活演出(成功)の実行ゲームと復活演出(失敗)の実行ゲームとのいずれ

50

も「有利区間」とする、即ち、有利区間表示器 YH を点灯するよう構成することで、演出の結果を確認せずとも A T が終了するか否かを判別できてしまうことを防止したが、このような構成としては、以下のように構成してもよい。

(1) 復活抽選を実行する 1 ゲームにおいても A T に関する状態を「A T 中状態」とし、復活抽選を実行する 1 ゲームにおいては復活フラグをオンにし、復活抽選を実行するゲーム以前のゲームにおいては復活フラグをオフにすることにより、A T に関する異なる抽選態様とする。

(2) 復活抽選を実行しないよう構成し、主制御基板 M 側の制御ではあくまで継続抽選に当選するか否かで「A T 中状態」が終了するか否かが決定するよう構成し、かつ、継続抽選の実行タイミングを A T 最終ゲームよりも前のゲーム (A T 最終ゲームの 1 ゲーム前、実行中のセットの最初のゲーム、等) とする。そのように構成し、A T 最終ゲームにて副制御基板 S 側の演出として復活演出 (成功) と復活演出 (失敗) とが実行され得る。演出の一例としては、「A T 最終ゲームの前ゲーム: A T 継続煽り演出 (成功) → A T 最終ゲーム: 次セットの A T が開始される旨の演出」、「A T 最終ゲームの前ゲーム: A T 継続煽り演出 (次ゲームに継続) → A T 最終ゲーム: A T 継続煽り演出 (成功)」、「A T 最終ゲームの前ゲーム: A T 継続煽り演出 (失敗) → A T 最終ゲーム: 復活演出 (成功)」、「A T 最終ゲームの前ゲーム: A T 継続煽り演出 (失敗) → A T 最終ゲーム: 復活演出 (失敗)」、等が実行するよう構成してもよい。即ち、主制御基板 M 側では継続抽選に当選するか否かによって「A T 中状態」が継続する (次セットが実行される) か否かを決定しており、副制御基板 S 側の演出にて A T 継続煽り演出や復活演出を実行するよう構成してもよい。

(3) 復活演出 (成功) が実行されるゲームにて、所定のタイミングまで復活演出 (失敗) と同様の演出態様にて演出を実行し、当該所定のタイミングから復活演出 (成功) である旨を報知する、即ち、当該所定のタイミングにて遊技者に A T が継続する旨を報知するよう構成してもよい。そのように構成した場合における、前記所定のタイミングとしては、(1) 復活演出 (成功) が実行されるゲームに係るベットボタン操作タイミング (遊技メダル投入タイミング) であり、継続抽選に当選している場合に実行可能となる、

(2) 復活演出 (成功) が実行されるゲームに係るスタートレバー操作タイミングであり、スタートレバー操作タイミングとなった場合には復活演出 (敗北) と同様の演出態様となる演出は実行されない、

(3) 復活演出 (成功) が実行されるゲームに係る第 1 停止となる停止ボタンを押下したタイミング (第 1 停止オンとなったタイミング)、

(4) 復活演出 (成功) が実行されるゲームに係る第 1 停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング (第 1 停止オン→オフとなったタイミング)、

(5) 復活演出 (成功) が実行されるゲームに係る第 2 停止となる停止ボタンを押下したタイミング (第 2 停止オンとなったタイミング)、

(6) 復活演出 (成功) が実行されるゲームに係る第 2 停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング (第 2 停止オン→オフとなったタイミング)、

(7) 復活演出 (成功) が実行されるゲームに係る第 3 停止となる停止ボタンを押下したタイミング (第 3 停止オンとなったタイミング)、

(8) 復活演出 (成功) が実行されるゲームに係る第 3 停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング (第 3 停止オン→オフとなったタイミング)、

等としてもよい、

(9) 復活演出 (成功) が実行されるゲームの次ゲームに係るベットボタン操作タイミング (遊技メダル投入タイミング)、

(10) 復活演出 (成功) が実行されるゲームの次ゲームに係るスタートレバー操作タイミング、

等としてもよい。また、上記の (1) ~ (10) のような様々なタイミングのうちいずれのタイミングとするかを抽選によって決定するよう構成した場合には、第 1 停止となる停止ボタンを押下したタイミング以降において、継続抽選と復活抽選とのいずれにも当選し

ていない場合にも有利区間表示器 Y H が継続して点灯しているため、遊技者は、第 3 停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離れたタイミング、又は、復活演出が実行されるゲームの次ゲームに係るスタートレバー操作タイミングまで、A T が継続することに期待感を抱きながら遊技をすることができる。

【1328】

＜スタートレバー操作時処理＞

次に、図 240 は、図 234 のステップ 2300 の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時処理を示すサブルーチンである。

【1329】

次に、ステップ 2302 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態が A T 中状態であるか否かを判定する。ステップ 2302 で Y e s の場合、換言すれば、A T に関する状態が A T 中状態である場合には、ステップ 2350 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述するスタートレバー操作時 A T 中処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ 2110 の処理）に移行させる。

10

【1330】

次に、ステップ 2302 で N o の場合、換言すれば、A T に関する状態が A T 中状態でない場合には、ステップ 2304 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ 2304 で Y e s の場合、換言すれば、A T に関する状態が特化前兆状態である場合には、ステップ 2400 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述するスタートレバー操作時特化前兆処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ 2110 の処理）に移行させる。

20

【1331】

次に、ステップ 2304 で N o の場合、換言すれば、A T に関する状態が「特化前兆状態」でない場合には、ステップ 2306 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態が「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ 2306 で Y e s の場合、換言すれば、A T に関する状態が「上乗せ特化状態」である場合には、ステップ 2450 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述するスタートレバー操作時上乗せ特化処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ 2110 の処理）に移行させる。

【1332】

次に、ステップ 2306 で N o の場合、換言すれば、A T に関する状態が「上乗せ特化状態」でない場合には、ステップ 2307 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態は「有利 B B 内部中遊技」であるか否かを判定する。ステップ 2307 で Y e s の場合、換言すると、A T に関する状態は「有利 B B 内部中遊技」である場合には、ステップ 2700 で、副制御基板 S の C P U S C は、スタートレバー操作時有利 B B 内部中処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ 2110 の処理）に移行させる。

30

【1333】

ステップ 2307 で N o の場合、換言すると、A T に関する状態は「有利 B B 内部中遊技」でない場合には、ステップ 2308 で、副制御基板 S の C P U S C は、R T 状態は、「R T 1」であるか否かを判定する。ステップ 2308 で Y e s の場合、換言すれば、R T 状態は、「R T 1」である場合には、ステップ 2310 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態は、押し順ナビなし（押し順ナビが発生しない A T に関する状態であり、「低確率状態」、「通常 B B 内部中遊技」、「通常 B B 状態」等となっている）であるか否かを判定する。ステップ 2310 で Y e s の場合、換言すれば、A T に関する状態が押し順ナビなしである場合には、ステップ 2312 で、副制御基板 S の C P U S C は、回避コマンドを受信したか否かを判定する。尚、前述したように、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板 S 側が受信したことにより、押し順ナビに関する演出を実行し得る構成ではなく、A T 上乗せ抽選に当選した場合に、主制御基板 M 側が A T 上乗せ抽選に当選した旨及び A T 上乗せゲーム数に係るコマンドを副制御基板 S 側に送信し、副制御基板 S 側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板 S 側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定す

40

50

るよう構成してもよい。

【1334】

ステップ2312でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2314で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。このように、本実施形態においては、「RT1」且つ「AT中状態」である状況からゲーム数が経過してATカウンタ値が0となることにより「RT1」且つ「低確率状態」に移行した場合に（再遊技04が停止表示される前に）、逆押し白7揃いリプレイ又は順押し黒7揃いリプレイに当選した場合には、ATゲーム数上乘せが発生しないため、白セブン又は黒セブンが一直線とならない押し順がナビされるよう構成されている。また、「RT1」且つ「AT中状態」である状況からゲーム数が経過してATカウンタ値が0となることにより「RT1」且つ「低確率状態」に移行した場合には、まだ「有利区間」とし、押し順ベルに当選したゲームにおいては押し順ナビが発生可能であるが、押し順再遊技に当選したゲームにおいては押し順ナビが発生しないよう構成してもよい。

10

【1335】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2308でNoの場合、ステップ2310でNoの場合、ステップ2312でNoの場合には、ステップ2316で、ATに関する状態に基づき演出画像及び背景画像を表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

20

【1336】

<スタートレバー操作時AT中処理>

次に、図241は、図240のステップ2350の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時AT中処理を示すサブルーチンである。

【1337】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2352で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2354で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2356で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっても押し順ナビが実行されないATに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。例えば、押し順ベル実行時の押し順ナビ表示と押し順再遊技の押し順ナビ表示とを同一の表示態様グループ（例えば、数字にて押し順を報知し、且つ、数字に係る表示色が同一）にて表示するように構成した場合に適用することができる。また、そのように構成した場合には、演出表示装置S40にて押し順ナビ実行時に、押し順ナビ表示とは異なる演出用画像（例えば、キャラクタ画像）を表示するよう構成し、押し順ベルに係る押し順ナビ実行時と押し順再遊技に係る押し順ナビ実行時とで異なる演出用画像を表示するよう構成してもよい。

30

40

【1338】

次に、ステップ2358で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞-A1～入賞-A6のいずれかとなっている。

【1339】

ステップ2358でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ2360で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示とし

50

て、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞-A1に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左→中→右」に対応する押し順を示唆する数字を、円で囲った表示態様で表示する。

【1340】

次に、ステップ2358でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでない場合には、ステップ2362で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技-D1～D3のいずれかとなっている。

10

【1341】

ステップ2362でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2364で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42又は右停止ボタンD43のいずれかに対応させる情報である。例えば、第一停止ボタンが左停止ボタンD41である場合には、数字の1のみが、押し順ナビ表示として表示される。

【1342】

20

ステップ2362でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2366で、副制御基板SのCPUSCは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して回避コマンドと称している。ステップ2366でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2368で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。

【1343】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2366でNoの場合、前述したステップ2360、2364又は2368の処理を実行した後、ステップ2370で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示する。

30

【1344】

次に、ステップ2372で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数が3ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ2372でYesの場合、換言すれば、AT残りゲーム数が3ゲーム以下である場合には、ステップ2374で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様B（後述する表示態様Aよりも目立たない表示態様）で演出表示装置S40に表示する。

【1345】

次に、ステップ2376で、副制御基板SのCPUSCは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2376で、Yesの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2378で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。

40

【1346】

ステップ2376で、Noの場合、又はステップ2378の処理を実行した場合には、ステップ2380で、副制御基板SのCPUSCは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2380で、Yesの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2382で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。

50

【1347】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2380で、Noの場合、又はステップ2382の処理実行した場合には、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【1348】

ステップ2372でNoの場合、換言すれば、AT残りゲーム数が4ゲーム以上である場合には、ステップS2384で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様A（前述した表示態様Bよりも目立つ表示態様）で演出表示装置S40に表示する。ここで、4ゲーム以上である場合には、表示態様Aで表示し、3ゲーム以下である場合には、表示態様Bで表示する。

【1349】

次に、ステップ2386で、副制御基板SのCPUSCは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2386で、Yesの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2388で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。

【1350】

ステップ2386で、Noの場合、又はステップ2388の処理実行した場合には、ステップ2390で、副制御基板SのCPUSCは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2390で、Yesの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2392で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。

【1351】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2390で、Noの場合、又はステップ2392の処理実行した場合には、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。このように、AT残りゲーム数が少ない場合、換言するとAT残りゲーム数の表示を表示態様Aよりも目立つ表示態様である表示態様Bにて表示している場合には、順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信しても矢印の画像と共に「7を狙え！」と表示する演出を実行せず、白セブン及び黒セブンが無効ラインに停止表示しない押し順である中リールを第1停止リールとする押し順ナビを実行するよう構成した。このように構成することにより、AT残りゲーム数が少ない状況において、AT残りゲーム数が少ないことを遊技者に対して煽る表示態様である表示態様BにてAT残りゲーム数を表示している場合には、矢印の画像や「7を狙え！」の表示によって当該表示態様BのAT残りゲーム数の表示の視認性を妨げないよう構成することができる。同様に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が少ない状況にて「AT中状態」（押し順ナビが実行され得るATに関する状態）が継続するか否かを煽る連続演出（例えば、バトル演出）を実行するよう構成した場合にも、バトル演出の実行中は矢印の画像や「7を狙え！」が表示されないよう構成することで、バトル演出の視認性を妨げないよう構成することができる。また、このように構成することにより、演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数が0となり且つバトル演出に敗北して「AT中状態」が終了する旨が表示された場合にも、当該バトル演出中に順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信していた場合には、「AT中状態」が終了する旨が表示された以降のベットボタンD220の操作タイミング等にて順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドに基づく（順押し黒7リプレイ又は逆押し白7リプレイの当選に基づく）AT上乘せゲーム数を報知する、即ち、AT上乘せ抽選に当選したゲームではATゲーム数が上乘せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ATゲーム数が上乘せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

【1352】

<スタートレバー操作時特化前兆処理>

次に、図242は、図240のステップ2400の処理で呼び出されて実行されるスタ

10

20

30

40

50

ートレバー操作時特化前兆処理を示すサブルーチンである。

【1353】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2402で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2404で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2406で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっても押し順ナビが実行されないATに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

10

【1354】

次に、ステップ2408で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞 - A1～入賞 - A6のいずれかとなっている。

【1355】

ステップ2408でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ2410で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第2の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 - A2に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左→右→中」に対応する押し順を示唆する数字を星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

20

【1356】

次に、ステップ2408でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでない場合には、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2412で、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技 - D1～D3のいずれかとなっている。

30

【1357】

ステップ2412でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2414で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第2の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42又は右停止ボタンD43のいずれかに対応させる情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンD41である場合には、演出表示装置S40の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンD42である場合には、演出表示装置S40の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンD43である場合には、演出表示装置S40の中央より右下側に数字の「1」が表示され、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、演出表示装置S40における停止すべきリールに対応する停止ボタンD40に近い位置に押し順の情報が表示される。

40

【1358】

次に、ステップ2412でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ2416で、副制御基板SのCPUSCは、順押し指示コ

50

マンドを受信したか否かを判断する。ステップ2416でYesの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2418で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。

【1359】

次に、ステップ2416でNoの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2420で、副制御基板SのCPUSCは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判断する。ステップ2420でYesの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2422で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。

10

【1360】

次に、ステップ2420でNoの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2424で、副制御基板SのCPUSCは、回避コマンドを受信したか否かを判断する。ここで、順押し回避コマンドと、逆押し回避コマンドとを総称して回避コマンドを称している。ステップ2424でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2426で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第2の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。

【1361】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2410、2414、2418、2422、2426の処理を実行した場合、又は、ステップ2424でNoの場合には、ステップ2428で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップS2430で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

20

【1362】

＜スタートレバー操作時上乗せ特化処理＞

次に、図243は、図240のステップ2450の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【1363】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2452で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2454で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2456で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっても押し順ナビが実行されないATに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

30

40

【1364】

次に、ステップ2458で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞-A1～入賞-A6、入賞-Bのいずれかとなっている。

【1365】

ステップ2458でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ2460で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、

50

第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2及び右停止ボタンD 4 3に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 - A 4に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

【1366】

次に、前述したステップ2458でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ2462で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技 - D 1～D 3のいずれかとなっている。

【1367】

ステップ2462でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2464で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2又は右停止ボタンD 4 3のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンD 4 1である場合には、演出表示装置S40の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンD 4 2である場合には、演出表示装置S40の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンD 4 3である場合には、演出表示装置S40の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

【1368】

次に、前述したステップ2462でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ2466で、副制御基板SのCPUSCは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2466でYesの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2468で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。すなわち、押し順は、順押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2及び右停止ボタンD 4 3であり、左から右に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

【1369】

次に、前述したステップ2466でNoの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2470で、副制御基板SのCPUSCは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2470でYesの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2472で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。すなわち、押し順は、逆押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、右停止ボタンD 4 3、中停止ボタンD 4 2及び左停止ボタンD 4 1であり、右から左に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

【1370】

次に、前述したステップ2470でNoの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2474で、副制御基板SのCPUSCは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2474でYesの場合、換言すれば、回避コ

10

20

30

40

50

マンドを受信した場合には、ステップ2476で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。ここで、回避コマンドは、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとの双方のコマンドを総称する。したがって、順押し回避コマンドを受信した場合でも、逆押し回避コマンドを受信した場合でも、ステップ2476の処理が実行される。例えば、順押し回避コマンドを受信した場合には、順押し「左→中→右」を回避するために、演出表示装置S40の中央より右下側に数字の「1」を表示して、第一停止ボタンが右停止ボタンD43であるかのような情報を、押し順ナビ表示として表示する。

【1371】

次に、副制御基板SのCPUSCは、前述したステップ2460、2464、2468、2472、2476の処理を実行した場合、又は2474でNoの場合には、ステップ2480で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップ2482で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【1372】

＜スタートレバー操作時有利BB内部中処理＞

次に、図244は、図240のステップ2700の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時有利BB内部中処理を示すサブルーチンである。

【1373】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2702で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2704で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2706で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっても押し順ナビが実行されないATに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【1374】

次に、ステップ2708で、副制御基板SのCPUSCは、有利BB内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5ゲーム）が経過していないか否かを判定する。ステップ2708でYesの場合、換言すれば、有利BB内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5ゲーム）が経過していない場合には、ステップ2710で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞-A1～入賞-A6、入賞-Bのいずれかとなっている。

【1375】

ステップ2710でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ2712で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞-A4に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

10

20

30

40

50

【1376】

次に、前述したステップ2710でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ2714で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技-D1~D3のいずれかとなっている。

【1377】

ステップ2714でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2716で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42又は右停止ボタンD43のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンD41である場合には、演出表示装置S40の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンD42である場合には、演出表示装置S40の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンD43である場合には、演出表示装置S40の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

【1378】

次に、前述したステップ2714でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ2718で、副制御基板SのCPUSCは、7リプレイに関するコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し指示コマンドと逆押し指示コマンドと順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して7リプレイコマンドと称する。ステップ2718でYesの場合、換言すれば、7リプレイに関するコマンドを受信した場合には、ステップ2720で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。

【1379】

次に、副制御基板SのCPUSCは、前述したステップ2712、2716、2720の処理を実行した場合、又はステップ2718でNoの場合には、ステップ2722で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップS2724で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【1380】

ステップ2708でNoの場合、換言すれば、有利BB内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5ゲーム）が経過した場合には、ステップ2726で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40にて、BBに当選していることを報知し（この処理では、押し順ナビは表示しない）、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【1381】

<第1回胴停止受付時処理>

次に、図245は、図234のステップ2500の処理で呼び出されて実行される第1回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【1382】

次に、ステップ2502で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ2502でYesの場合、換言すれば、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ2504で、副制御基板SのCPUSCは、第1停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。

【1383】

次に、ステップ2504でYesの場合、換言すれば、第1停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ2506で、副制御基板SのCPUS

10

20

30

40

50

Cは、押し順ナビ表示における第1停止に係る表示を消去し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【1384】

次に、ステップ2504でNoの場合、換言すれば、第1停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ2508で、副制御基板SのCPUSCは、順押しナビ又は逆押しナビに係る押し順ナビの表示中であるか否かを判定する。ここで、7リプレイとは、順押し黒7揃いリプレイと逆押し白7揃いリプレイとの総称である。ステップ2508で、Yesの場合には、ステップ2510で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビを暗転表示し（当該ゲーム中では暗転表示され続ける）、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

10

【1385】

ステップ2508でNoの場合、換言すれば、7リプレイに係る押し順ナビの表示中でない場合には、ステップ2512で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示を全て消去し、押し順失敗演出を実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【1386】

＜第2回胴停止受付時処理＞

次に、図246は、図234のステップ2550の処理で呼び出されて実行される第2回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【1387】

次に、ステップ2552で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ2552でYesの場合、換言すると、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ2554で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ステップ2554でYesの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ2556で、副制御基板SのCPUSCは、第2停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。

20

【1388】

次に、ステップ2556でYesの場合、換言すると、第2停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ2558で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示における第2停止に係る表示を消去し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

30

【1389】

次に、ステップ2556でNoの場合、換言すると、第2停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ2560で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示をすべて消去し、押し順失敗演出を実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【1390】

次に、ステップ2552でNoの場合、換言すると、押し順ナビが表示中でない場合、又は、ステップ2554でNoの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルでない場合には、直ちに、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

40

【1391】

＜第3回胴停止時演出関連決定処理＞

次に、図247は、図234のステップ3200の処理で呼び出されて実行される第3回胴停止時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。

【1392】

次に、ステップ3202で、副制御基板SのCPUSCは、BB役が入賞したか否かを判定する。ステップ3202でYesの場合、換言すると、BB役が入賞した場合には、ステップ3204で、副制御基板SのCPUSCは、非AT中（「低確率状態」又は「高確率状態」）に当選したBB役であるか否かを判定する。ステップ3204でYesの場合、換言すると、非AT中に当選したBB役である場合、ステップ3206で、副制御基

50

板SのCPUSCは、非AT中BB開始演出決定テーブルを参照し、当該ゲームのATに関する状態及びBB役に基づき、BB開始演出（BB役を入賞させると実行される演出）を決定して実行し、次の処理（ステップ2600の処理）に移行する。

【1393】

次に、ステップ3204でNoの場合、換言すると、AT中（「AT中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化準備状態」又は「復活可否演出用状態」）に当選したBB役である場合、ステップ3208で、副制御基板SのCPUSCは、AT中BB開始演出決定テーブルを参照し、当該ゲームのATに関する状態及びBB役に基づき、BB開始演出を決定して実行し、次の処理（ステップ2600の処理）に移行させる。

【1394】

次に、ステップ3202でNoの場合、換言すると、BB役が入賞しない場合、ステップ3210で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにて実行された演出に基づき演出を決定して実行し、次の処理（ステップ2600の処理）に移行させる。

【1395】

図247の下左に示す非AT中BB開始演出決定テーブルは、非AT状態におけるBBの開始時点の演出を決定するためのテーブルである。非AT中BB開始演出決定テーブルは、BB役の種類とATに関する状態とBB開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定するためのテーブルである。BB役の種類は、設定差ありBB（1種BB-B）と、設定差なしBB（1種BB-A及び1種BB-C）との2種類である。ATに関する状態は、「通常BB内部中遊技」と、「有利BB内部中遊技」との2種類である。BB開始演出は、通常演出と高期待度演出とプレミア演出との3種類である。尚、非AT中にて当選したBBにおける、BB開始演出の種類によって、BB終了後に「AT中状態」に移行する期待度が相違するよう構成されており、期待度の低いものから「通常演出→高期待度演出→プレミア演出」の順になっている。

【1396】

BB役が設定差ありBB（1種BB-B）であり、当該ゲームのATに関する状態が通常BB内部中遊技である場合に、BB開始演出が通常演出となる確率は、 $179/256$ である。BB役が設定差ありBB（1種BB-B）であり、当該ゲームのATに関する状態が「通常BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が高期待度演出となる確率は、 $77/256$ である。BB役が設定差ありBB（1種BB-B）であり、当該ゲームのATに関する状態が「通常BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出がプレミア演出となる確率は、 $0/256$ である。

【1397】

BB役が設定差ありBB（1種BB-B）であり、当該ゲームのATに関する状態が「有利BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が通常演出となる確率は、 $179/256$ である。BB役が設定差ありBB（1種BB-B）であり、当該ゲームのATに関する状態が「有利BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が高期待度演出となる確率は、 $77/256$ である。BB役が設定差ありBB（1種BB-B）であり、当該ゲームのATに関する状態が「有利BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出がプレミア演出となる確率は、 $0/256$ である。

【1398】

BB役が設定差なしBB（1種BB-A及び1種BB-C）であり、当該ゲームのATに関する状態が「通常BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が通常演出となる確率は、 $179/256$ である。BB役が設定差なしBB（1種BB-A及び1種BB-C）であり、当該ゲームのATに関する状態が「通常BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が高期待度演出となる確率は、 $77/256$ である。BB役が設定差なしBB（1種BB-A及び1種BB-C）であり、当該ゲームのATに関する状態が「通常BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出がプレミア演出となる確率は、 $0/256$ である。

【1399】

BB役が設定差なしBB（1種BB-A及び1種BB-C）であり、当該ゲームのAT

10

20

30

40

50

に関する状態が「有利 B B 内部中遊技」である場合に、B B 開始演出が通常演出となる確率は、 $67/256$ である。B B 役が設定差なし B B（1 種 B B - A 及び 1 種 B B - C）であり、当該ゲームの A T に関する状態が「有利 B B 内部中遊技」である場合に、B B 開始演出が高期待度演出となる確率は、 $157/256$ である。B B 役が設定差なし B B（1 種 B B - A 及び 1 種 B B - C）であり、当該ゲームの A T に関する状態が「有利 B B 内部中遊技」である場合に、B B 開始演出がプレミア演出となる確率は、 $32/256$ である。

【1400】

「通常区間」であるときには、設定差なし B B（1 種 B B - A 及び 1 種 B B - C）に当選した場合でも、設定差あり B B（1 種 B B - B）に当選した場合でも、プレミア演出が選択されることはなく、高期待度演出よりも通常演出が選択される可能性が高くなるように定められている。

【1401】

有利区間であっても、設定差あり B B（1 種 B B - B）に当選した場合には、プレミア演出が選択されることはなく、高期待度演出よりも通常演出が選択される可能性が高くなるように定められている。

【1402】

「有利区間」であり、設定差なし B B（1 種 B B - A 及び 1 種 B B - C）に当選した場合には、プレミア演出が選択される可能性がある。このように構成したことにより、プレミア演出が選択されることで、設定差なし B B に当選したことで、設定差なし B B が終了した後に「A T 中状態」に移行することが確定していることを遊技者に示すことができる。また、「有利区間」であり、設定差なし B B（1 種 B B - A 及び 1 種 B B - C）に当選した場合には、通常演出よりも高期待度演出が選択される可能性が高くなる（通常演出が選択される可能性が低くなる）ように定められている。このようにすることで、遊技者は、B B 開始演出を確認することによって、B B 終了後に A T が開始されるのか否かを推測することができ、A T の当選に期待感を抱くことができる。尚、「通常 B B 内部中遊技」にて入賞した設定差あり B B（1 種 B B - B）に係る B B 開始演出の振分と、「通常 B B 内部中遊技」にて入賞した設定差なし B B（1 種 B B - A 及び 1 種 B B - C）に係る B B 開始演出の振分とは同一の振分となっている。尚、これには限定されず、「通常 B B 内部中遊技」にて入賞した設定差あり B B（1 種 B B - B）に係る B B 開始演出の振分と、「通常 B B 内部中遊技」にて入賞した設定差なし B B（1 種 B B - A 及び 1 種 B B - C）に係る B B 開始演出の振分とを相違させてもよく、そのように構成することにより、設定差あり B B に関する B B 開始演出であるか設定差なし B B に関する B B 開始演出であるかによって振分が相違するよう構成することができる。

【1403】

図 247 の下右に示す A T 中 B B 開始演出決定テーブルは、A T 中における B B の開始時点の演出を決定するためのテーブルである。A T 中 B B 開始演出決定テーブルも、B B 役の種類と A T に関する状態と B B 開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定するためのテーブルである。B B 役の種類は、設定差あり B B（1 種 B B - B）と、設定差なし B B（1 種 B B - A 及び 1 種 B B - C）との 2 種類である。A T に関する状態は、「有利 B B 内部中遊技」との 1 種類である。B B 開始演出は、上乗せ可能演出と上乗せ不可演出との 2 種類である。上乗せ可能演出は B B の実行中に A T 上乗せ抽選が実行され得ることを示唆する演出であり、上乗せ不可演出は B B の実行中に A T 上乗せ抽選が実行されないことを示唆する演出である。A T 中に当選した B B については、A T 抽選に当選するか否かという要素がなく、B B の種類によっては A T 上乗せ抽選が実行されるか否かが相違し得ることとなる。また、A T 中においては、A T 上乗せ抽選が実行されない設定差あり B B においても、遊技メダルが獲得できることと B B 終了後には遊技者に有利な A T 中となることにより、実行される B B が A T 上乗せ抽選が実行されるか否かを明確に報知するよう構成されている。以下、具体例を詳述する。

【1404】

BB役が設定差ありBB（1種BB-B）であり、当該ゲームのATに関する状態が「有利BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が上乗せ可能演出となる確率は、 $0/256$ であり、上乗せ可能演出が実行されることはない。BB役が設定差ありBB（1種BB-B）であり、当該ゲームのATに関する状態が「有利BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が上乗せ不可演出となる確率は、 $256/256$ であり、必ず上乗せ不可演出が実行される。BB役が設定差なしBB（1種BB-A及び1種BB-C）であり、当該ゲームのATに関する状態が「有利BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が上乗せ可能演出となる確率は、 $256/256$ であり、必ず上乗せ可能演出が実行される。BB役が設定差なしBB（1種BB-A及び1種BB-C）であり、当該ゲームのATに関する状態が「有利BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が上乗せ不可演出となる確率は、 $0/256$ であり、上乗せ不可演出が実行されることはない。

10

【1405】

<第3回胴停止受付時処理>

次に、図248は、図234のステップ2600の処理で呼び出されて実行される第3回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【1406】

次に、ステップ2602で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ2602でYesの場合、換言すると、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ2604で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ステップ2604でYesの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ2606で、副制御基板SのCPUSCは、第3停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。

20

【1407】

次に、ステップ2606でYesの場合、換言すると、第3停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ2608で、副制御基板SのCPUSCは、押し順成功演出として演出表示装置S40にて「GET!」を表示する。他方、ステップ2606でNoの場合、換言すると、第3停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ2610で、副制御基板SのCPUSCは、押し順成功演出の「GET!」を表示しない。

30

【1408】

前述したステップ2602でNoの場合、換言すると、押し順ナビが表示中でない場合、ステップ2604でNoの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルでない場合、又は、ステップ2608若しくは2610の処理を実行した場合には、ステップ2612で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側からAT上乗せゲーム数に係るコマンド（ステップ1517にてセットしたコマンド）を受信したか否かを判定する。尚、前述したように、主制御基板MがAT残りゲーム数を示すコマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sは前回受信したAT残りゲーム数を示すコマンドとの差分を算出することによりATゲーム数の上乗せが実行されたか否か及びAT上乗せゲーム数を判断し、AT上乗せゲーム数を表示可能に構成してもよい。

40

【1409】

次に、ステップ2612でYesの場合、換言すると、メイン側からATゲーム数に係るコマンドを受信した場合には、ステップ2614で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40にてAT上乗せゲーム数を表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。他方、ステップ2612でNoの場合、換言すると、メイン側からATゲーム数に係るコマンドを受信していない場合には、ステップ2616で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40にてAT上乗せゲーム数を表示せずに、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。また、AT上乗せゲーム数の報知方法として、（1）上乗せゲーム数の全てを当該遊技で報知する、（2）上乗せゲーム数の一部を当該遊技で報知し、残りの遊技数を当該遊技以降の遊技で報知する、（3）当該遊技では上乗

50

せゲーム数を報知せず、当該遊技以降の遊技（例えば、７リプレイ当選時や、共通ベル当選時（本来上乘せされない役の当選時）や、複数遊技（連続演出）を実行した後や、演出表示装置Ｓ４０の残り遊技数が「０」となった遊技、又は「０」となった遊技の次遊技のベットボタンＤ２２０操作、スタートレバーＤ５０の操作）で報知したりすることができる。

【１４１０】

なお、「上乘せ特化状態」にて共通ベルに当選した場合には、押し順ナビに従って停止させた場合であっても、ＡＴ上乘せゲーム数に関する表示をしない（共通ベルではＡＴ上乘せ抽選をしていない）。

【１４１１】

以上のように構成することにより、本実施形態に係る回胴式遊技機によれば、「有利区間」において有利区間表示器ＹＨが点灯するよう構成した遊技機において、遊技者にとって有利である期間を適切に報知可能に構成することができる。また、「復活可否演出用状態」を設けることにより、継続演出に当選し、その後復活演出（成功）が実行される場合においては、当該復活演出（成功）が実行されるゲームのＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるため有利区間表示器ＹＨが点灯しており、一方、継続演出に非当選となり、その後復活演出（失敗）が実行される場合においても、当該復活演出（失敗）が実行されるゲームのＡＴに関する状態を「復活可否演出用状態」とし、当該ＡＴに関する状態を「有利区間」とすることにより、有利区間表示器ＹＨは点灯することとなる。このように構成することにより、復活演出を実行するゲームにて有利区間表示器ＹＨを視認することにより、復活演出が成功するのか失敗するのかを認識し難いよう構成することができることとなり、遊技者にとって有利である期間を適切に報知可能に構成された遊技機において、興趣性の高い遊技機を担保することができる。

【１４１２】

尚、本例においては「高確率状態」にてＢＢ役に当選した場合にＡＴ抽選に当選し得るよう構成し、当該ＢＢ終了後には「ＡＴ中状態」に移行し得るよう構成したが、ＡＴに関する構成は本例のものには限定されず、例えば、チェリー等のレア役にＡＴ抽選に当選し得る（ＢＢ役でなくとも当選し得る）よう構成し、ＡＴ抽選に当選した場合にはＡＴに関する状態として「ＡＴ前兆状態」に移行し、「ＡＴ前兆状態」にて所定ゲーム数（例えば、１０ゲーム）遊技をすることで「ＡＴ中状態」に移行するよう構成してもよい。

【１４１３】

次に、図２４９は、本実施形態における、図２３４のステップ７１００のサブルーチンに係る、メニュー画面表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ７１０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０上にてメニュー画面が非表示であるか否かを判定する。ここで、メニュー画面とは、サブ入力ボタンＳＢを押下する等して演出表示装置ＳＧに表示され得る画面であり、複数の項目から遊技者が選択して各種設定や遊技機に関する情報を確認することができる画面となっている。尚、項目の選択及び決定方法の一例としては、十字キーＳＢ２（上ボタン、下ボタン、左ボタン、右ボタンの４つのボタンを有している）を操作して所望する項目にカーソルを合わせ、サブ入力ボタンＳＢを操作することにより、現在選択されている（カーソルが当たっている）項目を決定し、当該項目に対応した画面が表示されることとなる。尚、本例では、項目を選択する画面と選択した項目を決定して表示される項目に対応する画面とのいずれもメニュー画面であるとしている。また、メニュー画面の表示態様は複数有していてもよく、例えば、遊技状態によってメニュー画面にて選択できる項目を相違させたり、背景画像のデザインを相違させたりしてもよく、換言すると、それらの相違点があったとしてもすべてメニュー画面と称することとしている。

【１４１４】

<メニュー画面で選択できる項目>

メニュー画面にて選択可能な項目の一例を以下に列挙する。

（１）音量調整：遊技機から出力する音量を遊技者が調整できるように構成してもよく、

10

20

30

40

50

例えば、音量調整に対応する画面を表示させてから、十字キー S B 2 の右ボタンを操作すると出力音量が大きくなり、十字キー S B 2 の左ボタンを操作すると出力音量が小さくなるよう構成してもよい。

(2) 光量調整：LED ランプ S 1 0 (停止ボタンランプ S 6 0、ベットボタンランプ S 5 0) 等の副制御基板 S にて制御する各種ランプの光量(輝度)を遊技者が調整できるように構成してもよく、例えば、光量調整に対応する画面を表示させてから、十字キー S B 2 の上ボタンを操作すると光量(輝度)が強く(明るく)なり、十字キー S B 2 の下ボタンを操作すると光量(輝度)が弱く(暗く)なるよう構成してもよい。

(3) キャラクタカスタマイズ：遊技中に登場するキャラクタ(主人公キャラ、押し順ナビの声、対戦キャラ、演出表示装置 S 4 0 に常時表示される遊技進行をサポートするキャラ、等)を選択・変更できるように構成してもよく、キャラクタカスタマイズに対応する画面を表示させた後、十字キー S B 2 で選択したいキャラクタにカーソルを合わせ、サブ入力ボタン S B を操作することで決定する。

(4) リール配列表：リール配列表に対応する画面にリール配列を表示可能に構成してもよい。

(5) 配当表：配当表に対応する画面に配当表(停止表示することで再遊技や入賞役を構成する図柄組み合わせの一覧表)を表示可能に構成してもよい。尚、配当表を複数画面に分割して表示する場合には、例えば、十字キー S B 2 の左ボタンと右ボタンとで配当表の画面を切り替えられるよう構成してもよい。

【1415】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 7 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 7 1 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、メニュー画面表示可能状態であるか否かを判定する。ここで、メニュー画面表示可能状態とは、サブ入力ボタン S B の操作等、メニュー画面を表示し得る操作(時間経過で表示し得るよう構成してもよい)を実行した場合にメニュー画面が表示される状態であり、具体例としては、以下のように構成してもよい。

(1) 遊技終了タイミング(第3停止ボタンをオン→オフとしたタイミング、表示判定タイミング、入賞に基づく払出完了タイミング、遊技終了処理として副制御基板 S 側に遊技終了に係るコマンドをセット又は送信したタイミング、遊技終了に係るコマンドを副制御基板 S 側が受信したタイミング等)から、遊技を進行しない(新たにベット操作がない、新たに再遊技の停止表示に基づく自動ベット動作がない、新たにスタートレバーの操作がない、新たにリールの回転開始がない、等)まま、所定時間(例えば、5秒)が経過した場合にメニュー画面表示可能状態としてもよい(それまではサブ入力ボタン S B を操作してもメニュー画面が表示されない)。尚、ベット操作とは、ベットボタン D 2 2 0 を操作してベットした場合と、メダル投入口 D 1 7 0 に遊技メダルを投入してベットした場合のいずれをも含んでいる(再遊技の停止表示に基づく自動ベットもベット操作に含めてもよい)。

(2-1) 遊技の実行中(遊技メダルがベットされている、リール回転開始までのウェイト期間中、リール回転中)にメニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。

(2-2) 遊技の実行中(遊技メダルがベットされている等)にメニュー画面表示可能状態とするよう構成してもよい。

(3) 所定の演出実行中(ボーナスに当選しているか否かを報知する演出実行中、複数ゲームに亘って実行する連続演出実行中、A T ゲーム数上乘せ抽選に当選しているかを報知する演出、等)は、メニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。

(4) 再遊技役の停止表示中にてメニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。尚、メニュー画面表示可能状態であることを遊技者に認識し易くするために、メニュー画面表示可能状態である場合には、サブ入力ボタン S B (サブ入力ボタン S B の内部に設けられた L E D) を点滅表示するよう構成してもよい。

【1416】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 7 1 0 4 で Y e s の場合、ステップ 7 1 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ入力ボタン S B の操作があったか否かを判定する

10

20

30

40

50

。尚、本例においてはメニュー画面を表示する操作をサブ入力ボタン S B の操作としているが、メニュー画面を表示する操作を変更しても、メニュー画面を表示する操作を複数有するよう構成してもよい。ステップ 7 1 0 6 で Y e s の場合、ステップ 7 1 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S 4 0 にメニュー画面を表示する。次に、ステップ 7 1 0 9 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機タイマ（遊技終了タイミングから後述する待機画面に移行する時間を計測するためのタイマ）を停止して当該タイマ値をゼロクリアする。次に、ステップ 7 1 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機タイマ計時中フラグ（待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）をオフにする。次に、ステップ 7 1 1 1 で、副制御基板 S の C P U S C は、メニュー待機タイマ（メニュー画面から後述する待機画面に移行する時間を計測するためのタイマであり、メニュー画面が表示開始されたタイミングで初期値がセットされる）に所定時間 B（本例では、3 0 0 秒であり、後述する所定時間 A よりも長時間となっている）をセットして、当該タイマをスタートする。次に、ステップ 7 1 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、メニュー待機タイマ計時中フラグ（メニュー待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）をオンにし、次の処理（ステップ 7 2 0 0 の処理）に移行する。

【1 4 1 7】

また、ステップ 7 1 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、メニュー画面終了条件を充足した否かを判定する。メニュー画面終了条件とは、メニュー画面の表示を終了する、換言すると、演出表示装置 S 4 0 にて表示する画面（画像）をメニュー画面から他の画面（画像）に切り替える条件であり、充足する具体例としては、以下のように構成してもよい。

（１）新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転開始した場合に充足するよう構成してもよい。

（２）メニュー画面が表示され続けている状況下、メニュー画面の表示開始から所定時間（本例では、所定時間 B である 3 0 0 秒）が経過した場合に充足するよう構成してもよい。

（３）メニュー画面の所定の項目を選択及び決定し、当該所定の項目に対応する画面にて所定の操作を実行することで充足するよう構成してもよく、例えば、音量調整の項目にカーソルを合わせ、サブ入力ボタン S B を操作することによって、音量調整に対応した画面が表示され、十字キー S B 2 を操作して所望の音量に調整した後に、再度サブ入力ボタン S B を操作することで、選択中の大きさに音量が設定されると共に、メニュー画面の表示が終了し、メニュー画面が表示される前の画面（通常画面と称することがある）が表示される。

【1 4 1 8】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 7 1 1 4 で Y e s の場合、ステップ 7 1 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S 4 0 にメニュー画面表示前に表示されていた画像を表示する。一例としては、主人公が森を歩いている画面が表示されている状況にて、サブ入力ボタン S B が操作されたことによりメニュー画面が表示された場合には、メニュー画面の表示が終了すると、再度主人公が森を歩いている画面が表示されることとなる。次に、ステップ 7 1 1 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ 7 1 2 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 7 2 0 0 の処理）に移行する。

【1 4 1 9】

また、ステップ 7 1 1 4 で N o の場合、ステップ 7 1 2 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ入力ボタン S B 又は十字キー S B 2 の操作があったか否かを判定する。ステップ 7 1 2 2 で Y e s の場合、ステップ 7 1 2 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、メニュー待機タイマに所定時間 B（本例では、3 0 0 秒）を再セットし、次の処理（ステップ 7 2 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 7 1 0 4、ステップ 7 1 0 6 又はステップ 7 1 2 2 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 7 2 0 0 の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、メニュー画面が表示されている状況にてサブ入力ボタン S B 又は十字キー S B 2 の操作があった場合には、メニュー待機タイマに所定時間 B（本例では、

300秒)を再セットする、換言すると、待機画面が表示されるまでの時間の計測を初めからやり直すよう構成されている。尚、本例では、待機画面の表示に関するタイマとして、待機タイマとメニュー待機タイマとの2つのタイマを使用するよう構成したが、これには限定されず、待機画面の表示に関するタイマを1つのみ使用するよう構成してもよい。具体的には、待機画面の表示に関するタイマとして待機タイマのみを使用し、上述した待機タイマにセットする所定時間A(180秒)とメニュー待機タイマにセットする所定時間B(300秒)とを待機タイマにセットするよう構成してもよい。具体例としては、第3停止ボタンがオン→オフとなって待機タイマに所定時間A(180秒)がセットされ、その後、待機タイマのタイマ値が100秒の状況下、サブ入力ボタンSBが操作されてメニュー画面が表示開始されると、待機タイマに所定時間B(300秒が)セットされるよう構成してもよい。

10

【1420】

次に、図250は、本実施形態における、図234のステップ7200のサブルーチンに係る、待機画面表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ7202で、副制御基板SのCPUSCは、待機画面は非表示であるか否かを判定する。ここで、待機画面とは、所定時間遊技が実行されていない(遊技が進行していない)と判定した場合に演出表示装置SGに表示され得る画面であり、遊技機にて実行される演出のストーリーに関する動画像が繰り返し再生されたり、「節電中」との表示が表示されたり、遊技機製造メーカーに関するロゴマークが表示されたりする。尚、本例においては、前述したメニュー画面を表示させる条件として遊技者による操作を必要としている一方、待機画面を表示させる条件としては遊技者による操作を必要としないよう構成されている。

20

【1421】

ステップ7202でYesの場合、ステップ7204で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマ計時中フラグ(後述する待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ)がオフであるか否かを判定する。ステップ7204でYesの場合、ステップ7206で、副制御基板SのCPUSCは、遊技終了タイミングに到達したか否かを判定する。尚、本処理においては、第3停止ボタンがオン→オフとなったタイミングを遊技終了タイミングとしている。ステップ7206でYesの場合、ステップ7208で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマ(遊技終了時から待機画面に移行する時間を計測するためのタイマであり、遊技終了したタイミングで初期値がセットされる)に所定時間A(本例では、180秒であり、前述した所定時間Bよりも短時間となっている)をセットして、当該タイマをスタートする。次に、ステップ7210で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマ計時中フラグをオンにし、ステップ7212に移行する。尚、本実施形態においては、ステップ7208及びステップ7210の処理を実行する条件として、遊技終了タイミングに到達したことを条件としたが、これに加え、メニュー画面にてサブ入力ボタンSBを操作することにより、メニュー画面の表示前に表示されていた画像を表示した(メニュー画面の表示が終了した)ことを条件としてもよい。

30

【1422】

次に、ステップ7212で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマのタイマ値が0となったか否かを判定する。ステップ7212でYesの場合、ステップ7214で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40に待機画面を表示し、ステップ7216に移行する。次に、ステップ7216で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ7218で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにする。次に、ステップ7220で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ7222で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマ計時中フラグをオフにし、ステップ7224に移行する。尚、ステップ7206でNoの場合にもステップ7224に移行する。

40

【1423】

次に、ステップ7224で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマ計時中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7224でYesの場合、ステップ72

50

26で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマのタイマ値が0となったか否かを判定する。ステップ7226でYesの場合、ステップ7228で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40に待機画面を表示する。次に、ステップ7230で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ7232で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにする。次に、ステップ7234で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ7236で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマ計時中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2110の処理）に移行する。尚、ステップ7224又はステップ7226でNoの場合にも、次の処理（ステップ2110の処理）に移行する。

10

【1424】

また、ステップ7204でNoの場合、換言すると、待機タイマ計時中フラグがオンである場合、ステップ7238で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマ計時終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、待機タイマ計時終了条件とは、待機タイマの計時を終了し、待機タイマのタイマ値をゼロクリアすることとなる条件であり、新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転が開始した、等が待機タイマ計時終了条件となっている。ステップ7238でYesの場合には、ステップ7212に移行し、他方、ステップ7238でNoの場合には、ステップ7216に移行する。

【1425】

20

また、ステップ7202でNoの場合、ステップ7240で、副制御基板SのCPUSCは、待機画面終了条件を充足したか否かを判定する。ここで、待機画面終了条件とは、待機画面の表示を終了する条件であり、本例においては、新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転が開始した、等が待機画面終了条件となっている。尚、待機画面からメニュー画面に移行（メニュー画面を表示）可能に構成してもよく、例えば、待機画面が表示されている状況にてサブ入力ボタンSBを操作することによってメニュー画面が表示され得るよう構成してもよい。次に、ステップ7242で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40に待機画面の表示前に表示されていた画像を表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行する。一例としては、主人公が森を歩いている画面が表示されている状況にて、所定時間A遊技を進行しなかったことにより待機画面が表示された場合に、ベット操作を実行することによって再度主人公が森を歩いている画面が表示されることとなる。

30

【1426】

次に、図251は、本実施形態に係る待機画面移行イメージ図である。まず（a）の場合、メニュー画面表示可能状態にてサブ入力ボタンSBの操作があったことによりメニュー画面が表示される。その後、メニュー画面が表示されている状況下、サブ入力ボタンSBやベットボタンD220の操作がないまま5分（所定時間Bであり300秒）経過し、待機画面が表示される。次に、（b）の場合、ゲームが実行され、遊技者がリールを停止させてゆき、第3停止ボタンの停止操作をすることですべてのリールが停止し、遊技者が第3停止ボタンを離れたタイミングから3分（所定時間Aであり180秒）経過し、その間サブ入力ボタンSBやベットボタンD220の操作がなかったため、待機画面が表示される。このように、本例では、メニュー画面が表示されてから所定時間B経過した場合と、遊技を終了してから（第3停止ボタンがオン→オフとなってから）所定時間A経過した場合とで待機画面を表示し得るよう構成されており、所定時間Aよりも所定時間Bの方が長時間となっている。

40

【1427】

<<本例に適用可能なメニュー画面と待機画面の構成>>

ここで、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なメニュー画面と待機画面に関する構成を、本実施形態の構成も含めて以下に詳述する。尚、以下に列挙する構成については、上述したすべての実施形態に適用可能であり、1又は複数を適宜組み合わせ問題ないことを

50

補足しておく。

【1428】

<待機タイマの計時開始タイミング>

待機画面を表示するまでの時間を計測する待機タイマに初期値をセットして計時を開始するタイミングとして、(1) 最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにしたタイミングから計時を開始する、(2) 表示判定の実行タイミングから計時を開始する、(3) 入賞に基づく払出完了タイミングから計時を開始する、(4) 遊技終了処理として副制御基板S側に遊技終了に係るコマンドをセット又は送信したタイミングから計時を開始する、(5) 遊技終了に係るコマンドを副制御基板S側が受信したタイミングから計時を開始するよう構成してもよい。また、初期値として所定時間A(待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、180秒)をセットしてもよい。

10

【1429】

<メニュー待機タイマの計時開始タイミング>

メニュー画面を表示するまでの時間を計測するメニュー待機タイマに初期値をセットして計時を開始するタイミングとして、サブ入力ボタンSBを操作してメニュー画面を表示させたタイミングから計時を開始するよう構成してもよい。また、初期値として所定時間B(メニュー待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、300秒)をセットしてもよい。尚、メニュー待機タイマにセットする所定時間Bは、前述した待機タイマにセットする所定時間A(待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、180秒)よりも長時間となっている。

20

【1430】

<サブ入力ボタンに関する構成>

メニュー待機タイマが計時している状況にて、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよく、例えば、メニュー画面の表示中にサブ入力ボタンSB又は十字キーSB2を操作することによりメニュー待機タイマに初期値である所定時間B(メニュー待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、300秒)をセットするよう構成してもよい。一例としては、メニュー画面が表示開始されたことにより、メニュー待機タイマに300秒をセットして計時を開始し、100秒後にメニュー待機タイマのタイマ値が200秒である状況下、十字キーSB2を操作したことにより、メニュー待機タイマに300秒が再セットされるよう構成してもよい。また、サブ入力ボタンSBを操作することによりメニュー画面を表示開始し得るよう構成し、メニュー画面の表示中(メニュー画面を表示開始してからサブ入力ボタンSBや十字キーSB2を操作することにより画面が遷移した遷移先の画面もメニュー画面としてもよい)に十字キーSBを操作することにより、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよいし、メニュー画面の表示中(メニュー画面を表示開始してからサブ入力ボタンSBや十字キーSB2を操作することにより画面が遷移した遷移先の画面もメニュー画面としてもよい)にサブ入力ボタンSB又は十字キーSBを操作することにより、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよい。

30

【1431】

<停止ボタンに関する構成>

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行していない状況にて停止ボタン(左停止ボタン、中停止ボタン及び右停止ボタン)を操作しても、待機タイマに初期値を再セットしないよう構成してもよい。一例としては、最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにし、待機タイマに180秒がセットされてタイマの計時を開始し、その後、ベット操作を実行していない、且つ待機タイマのタイマ値が100秒である状況にて、停止ボタンを操作しても待機タイマのタイマ値を新たに再セットせず、タイマ値は100秒のままとなっているよう構成してもよい。

50

【1432】

＜ベット操作に関する構成＞

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行した場合（ベットボタンD220を操作してベットした場合、又はメダル投入口D170に遊技メダルを投入してベットした場合）には、待機タイマの計時を停止し、タイマ値をゼロクリアする。即ち、待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行し、その他の操作を実行しないままであった場合には、時間経過によって待機画面が表示されることがないように構成してもよい。尚、そのように構成した場合に、ベット操作からの時間経過によって待機画面が表示されることはないが、当該ベット操作から特定時間（例えば、100秒）経過した場合に出力中のサウンドの音量を0にする又は小さくするよう構成してもよい。このように構成することにより、残りの遊技メダルが規定数（例えば、3枚）未満となり（例えば、1枚）、残りの1枚の遊技メダルをベット（例えば、ベットボタンを操作）した状態で遊技を終了した場合や、遊技者がクレジットに規定数未満の遊技メダルを残存させて遊技を終了した（ベットはされていない）状態で、遊技場の店員が遊技機を清掃する際にベットボタンを操作してしまいベットされた場合等においても、意図しない音量でサウンドが出力されなくなる。

10

【1433】

＜待機画面の表示条件＞

待機画面の表示に関するデクリメントタイマ（本例では、待機タイマ、メニュー待機タイマ）のタイマ値が「1→0」になったことを条件にして待機画面を表示するよう構成してもよい。このように構成することにより、ベット操作が実行された場合やタイマ計測になんらかの異常が発生した場合に、タイマ値が「20→0」のように「1」を経由しないで「0」に到達した場合（ゼロクリアされた場合）にも、待機画面が表示されることはなく、意図しない待機画面の表示を防止することができる（その後、タイマ値が再セットされ、「1→0」になった場合に待機画面を表示するよう構成してもよい）。待機画面を表示するためのフラグを設けて、当該フラグがオンになった場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

20

【1434】

＜精算ボタンに関する構成＞

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後クレジットが1以上存在している状況にて、精算ボタンを操作してクレジットの精算を実行した場合、当該精算ボタンの操作タイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過後又はクレジットの精算が終了したタイミング（最後の遊技メダルが放出口D240に返却されるタイミング）にて待機画面を表示するよう構成してもよい。

30

【1435】

＜設定キースイッチに関する構成＞

最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて設定キースイッチをオフ→オンとしたタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて、前扉を開放して設定キースイッチをオフ→オンとし、その後前扉を閉鎖したタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

40

【1436】

＜所定のエラー発生時に関する構成＞

最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタ

50

ン)をオンにした後オフにし、その後、主制御基板M側に関する所定のエラー(例えば、遊技メダルがメダルセレクトDS内に滞留した場合に発生するエラー)が発生し、当該所定のエラーを解除したタイミングから所定時間A(例えば、180秒)経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

【1437】

＜前扉に関する構成＞

最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにすることで待機タイマが計時を開始し、その後、前扉を開放し、開放状態を維持している場合にも待機タイマの計時を継続するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにすることで待機タイマが計時を開始し、その後、前扉を開放し、その後、前扉を閉鎖した場合にも待機タイマの計時を継続するよう構成してもよい。

【1438】

＜AT中に関する構成1＞

非AT中(例えば、ATに関する状態が「通常遊技状態」)である状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間A(例えば、180秒)経過した場合には待機画面を表示し得る一方、AT中(例えば、ATに関する状態が「AT中状態」)である状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間A(例えば、180秒)経過した場合には待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、同様に、連続演出の実行中、ボーナスの実行中、ART中においても、最終停止操作の終了後から所定時間A経過しても待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、AT中(例えば、ATに関する状態が「AT中状態」)である状況にて、押し順ナビが実行されたゲームにおける最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間A(例えば、180秒)経過した場合には待機画面を表示しない一方、AT中(例えば、ATに関する状態が「AT中状態」)である状況にて、押し順ナビが実行されなかったゲームにおける最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間A(例えば、180秒)経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成してもよい。

【1439】

＜AT中に関する構成2＞

AT中(例えば、ATに関する状態が「AT中状態」)である状況にて、サブ入力ボタン操作等によりメニュー画面を表示させた場合、(1)所定時間B(例えば、300秒)経過することにより待機画面を表示可能、(2)所定時間B(例えば、300秒)経過することによりAT中の通常画面(メニュー画面の表示前に表示されていた画面)に復帰する、となるよう構成してもよい。

【1440】

＜AT中に関する構成3＞

非AT中(例えば、ATに関する状態が「通常遊技状態」)である状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間A(例えば、60秒)経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成し、非AT中(例えば、ATに関する状態が「通常遊技状態」)である状況にて、メニュー画面が表示され、メニュー画面の表示開始から所定時間B(例えば、60秒)経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成し、AT中(例えば、ATに関する状態が「AT中状態」)である状況にて、メニュー画面が表示され、メニュー画面の表示開始から所定時間C(例えば、180秒)経過した場合にはAT中の通常画面(メニュー画面の表示前に表示されていた画面)に復帰するよう構成してもよい。即ち、時間値を比較した場合、「所定時間A=所定時間B<所定時間C」となるように構成し

10

20

30

40

50

てもよい。尚、所定時間 A と所定時間 B との時間値を同一としなくてもよく、所定時間 C が最も長時間となっていればよい。

【1441】

＜その他の構成1＞

待機画面の表示中にメダル投入口 D170 から遊技メダルを投入することによってメニュー画面を表示し得るよう構成してもよい。尚、待機画面の表示中にメダル投入口 D170 から遊技メダルを投入することによって表示されるメニュー画面は、(1) サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面と同一の画面、(2) サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面から所定の操作を実行する(所定の項目を選択して決定する)ことで表示される画面、(3) サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面と異なる画面、のように構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口 D170 から遊技メダルを投入することによって表示されるメニュー画面の表示中にメダル投入口 D170 から遊技メダルを投入してもメニュー画面が表示され続ける一方、サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面の表示中にメダル投入口 D170 から遊技メダルを投入すると、メニュー画面の表示前に表示されていた画面に復帰するよう構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口 D170 から遊技メダルを投入してベットするとメニュー画面が表示され、待機画面の表示中にベットボタンを操作してベットするとメニュー画面の表示前に表示されていた画面(電源投入直後に待機画面が表示された場合には、遊技中に表示される通常画面)が表示されるよう構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口 D170 から遊技メダルを投入してベットするとメニュー画面が表示され、待機画面の表示中であり、クレジットに貯留されている遊技メダルが規定数である3枚以上の状況にてベットボタン(例えば、1回の操作によって3枚ベット可能なマックスベットボタン)を操作してベットするとメニュー画面の表示前に表示されていた画面(電源投入直後に待機画面が表示された場合には、遊技中に表示される通常画面)が表示され、待機画面の表示中であり、クレジットに貯留されている遊技メダルが規定数である3枚未満である状況にてベットボタン(例えば、1回の操作によって3枚ベット可能なマックスベットボタン)を操作してベットするとメニュー画面が表示されるよう構成してもよい。

【1442】

＜その他の構成2＞

待機画面の表示態様を複数有しており、所定条件(例えば、メニュー画面にてパスワードを入力することにより、前回までの遊技履歴を引き継いで遊技していることを所定条件としてもよい)を充足していない場合にはストーリー紹介を行う動画像が待機画面として表示されるが、所定条件を充足している場合にはキャラクタ紹介を行う動画像が待機画面として表示されるよう構成してもよい。また、前記所定条件を充足していない場合と前記所定条件を充足している場合とのいずれにおいても、ストーリー紹介とキャラクタ紹介とが待機画面として表示され得るが、前記所定条件を充足しているか否かによって、ストーリー紹介とキャラクタ紹介とのいずれを表示するかの頻度が相違するよう構成してもよい。

【1443】

＜その他の変更例＞

尚、本例においては、入賞することによって第1BBが実行される第1BB役と、入賞することによって遊技者にとって第1BBよりも低利益な第2BBが実行される第2BB役と、を有するよう構成してもよく、さらに、第1BB役と第2BB役とが重複当選し得るよう構成してもよい(「第1BB+第2BB」の役を設ける)。そのように構成し、「第1BB+第2BB」に当選した場合、高利益な第1BBの実行に対応する図柄組合せ(第1BB役)を停止表示可能とし、第1BBの実行が終了した後に、第2BBに対応する図柄組合せ(第2BB役)を停止表示可能としてもよい(第1BBの実行中においても第2BBに当選していることを持ち越す)。尚、「第1BB+第2BB」に当選した場合に、高利益な第1BBを先に実行することによって、例えば、遊技場の閉店時間が迫っている状況にて、「第1BB+第2BB」に当選した場合に、低利益な第2BBが先に実行さ

10

20

30

40

50

れ、当該第2BBの実行中に遊技場の閉店時間となってしまう、高利益な第1BBを実行できずに遊技を終了しなければならない事態を防止することができる。

【1444】

第1BBの作動が終了した後は、即時、第2BBの当選を報知してもよいし、潜伏させてから（報知しないまま所定ゲーム経過した後に）報知してもよい、当該潜伏させる構成を採用した場合には、第1BBの作動が終了した後の潜伏期間においては、再遊技の当選確率を高くするよう構成してもよい。また、潜伏させている時は、第2BBの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成してもよい（例えば、演出表示装置S40にて「BB連荘チャンスタイム！！」と表示する）。そのように構成した場合には、第1BBの終了後に第2BBが当選しない場合も設けなければ、演出発生＝第2BBが当選していることが確定的となってしまうため、第1BBのみに当選し、その第1BBの作動が終了した後も、第2BBの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成することが好適である（第1BB終了後の演出態様は、上述したものと同様に、例えば、演出表示装置S40にて「BB連荘チャンスタイム！！」と表示する）。また、第1BBのみに当選し、その第1BBの作動が終了した後に、再度第1BBに当選した時であっても、第2BBの当選可能性を示唆する演出の実行を中止しないように構成してもよい。また、一旦、第2BBの当選をガセ報知した後、第1BBの当選を報知するよう構成してもよい（例えば、「BB連荘チャンスタイム！！」の表示→「残念」の表示→「第1BB当選中！！」等のように表示）。更に、AT中に重複当選し、第1BBの作動が終了した後に、第2BBを潜伏させている時は、演出表示装置S40では、AT準備中等を経てATに復帰させる（復帰後は演出上の残り遊技数の減少等を行う）が、内部的な残り遊技数の減少等は引き続き、中断しておくよう構成してもよい。尚、第1BBと第2BBとが重複当選した場合、第1BBの作動開始から第2BBの作動終了するまでの払出枚数を累計して演出表示装置S40等にて表示するよう構成してもよい。

【1445】

尚、本例においては、

（1）第1BBと小役Aが重複当選した場合には、第1BBを優先して停止制御する。

（2）第1BBと小役Bが重複当選した場合には、小役Bを優先して停止制御する。

即ち、BB役よりも優先して停止制御する小役と、BB役の方が優先して停止制御する小役とを設けてもよい。

（3）第1BBと小役Aが重複当選した場合には、小役Aが入賞したとき、又は、小役Aに対応する図柄組合せのうち一部の図柄（例えば、第1停止時、第2停止時）が停止した場合には小役Aに対応する報知（小役Aが入賞できるような報知）を行う。

即ち、本来であれば小役Aよりも優先して停止制御する第1BB役を報知するものを、第1停止や第2停止の結果（第1停止や第2停止の実行後の停止態様）によって、第3停止をどの位置で停止させるかに拘らず第1BB役が入賞不可能である場合（小役Aは入賞可能である）には、小役Aに対応する報知を行う。また、遊技の結果として小役Aが入賞した場合には小役Aに対応する報知を行う。このように構成することによって、ゲームの途中で変化する様々な遊技の状況に応じて遊技者に最も有利な報知を実行することができると共に、演出表示装置S40等によって報知された内容と実際に入賞する役が矛盾してしまうことを防止することができる。

（4）第1BBと小役Bが重複当選した場合には、全リール回転中に小役Bに対応する報知を行う。

【1446】

また、主制御基板Mにて制御する、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）の番号を表示する表示器（7セグ等）を有するよう構成してもよい。そのように構成した場合に、演出表示装置S40では、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）とは対応していない矛盾演出を行う。例えば、有効ライン上にリプレーリプレーリプレーの図柄組合せが停止しているときに、スイカが当選したときに出力される可能性が高い演出（例えば、ランプを緑色に光らせる）を実行する。

【1447】

尚、本例においては、副制御基板S側から出力が可能な（入力できない）イヤホンジャックを設け、以下のような特徴を有する構成としてもよい。

（1）遊技機のサブ入力ボタンによって、イヤホンジャックから出力される音量を複数段階から選択できる。

（2）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、エラー発生時には、遊技機から予め定めた音量でエラー報知音が出力される（例えば、遊技機に設けたスピーカから出力される）。

（3）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合において、最大音量を選択しているときにおいても、イヤホンジャックから最大音量ではない所定の音量でエラー報知音が出力される。

10

【1448】

また、AT中状態やBB実行中は、イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、遊技機から演出音が出力されるよう構成してもよい。また、イヤホンジャックを使用していない時用の音量と、イヤホンジャックを使用していない時用の音量を個別に記憶しておくよう構成してもよい。イヤホンが抜かれた場合であっても、すぐにはイヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア（初期値に）しない構成としてもよい。例えば、10分間無操作であった時は、いずれの音量もクリア（初期値に）することとしてもよい。但し、イヤホンが挿されたままである時は、イヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア（初期値に）しなくても良い。イヤホンジャックは、遊技の邪魔にならない箇所に設けられることが好ましい（例えば、イヤホンジャックにイヤホンを挿入している場合に、スタートレバーを操作しようとしてイヤホンコードが遊技者の腕に絡まないような箇所）。

20

【1449】

尚、本例においては、

（1）BB実行時において特定の枚数以上の獲得であった場合のBB終了後と、特定の枚数以下の獲得であった場合のBB終了後とで、再遊技役の当選確率の変動できるよう構成してもよい。

（2）再遊技役の当選確率が相対的に高いRT状態（例えば、RT1）が終了した場合に移行するRT状態を複数有していてもよい。例えば、「RT1」終了後に「RT0」に移行するよう構成してもよいし「RT3」（新たに設けたRT状態）に移行するよう構成してもよい。

30

（3）所定の役が入賞した場合にRT状態に移行する。即ちRT状態の移行を入賞との1対1対応とせず、条件装置や入賞に拘らず一定確率で移行する（例えば、毎ゲーム一定確率でRT移行抽選を実行する）。

（4）0枚のRT移行目の搭載、0枚役の重複当選、0枚役の重複入賞を可能にする。即ち、どの押し順にて停止したとしても、どの位置で停止操作をおこなったとしても1枚以上の役が入賞しない役である0枚役を設け、当該0枚役の入賞によりRT状態が移行し得る、0枚役と7枚役との重複当選や0枚役Aと0枚役Bとの重複当選を可能に構成してもよい。尚、0枚役の重複当選時は、押し順により、RT移行する0枚役とRT移行しない0枚役のいずれかを入賞させるように構成してもよい。0枚役とBB役とを重複当選させ、0枚役を優先させて入賞させることも可能である。

40

【1450】

尚、本例のように、押し順ベルの押し順が6択（「左→中→右」、「左→右→中」、「中→左→右」、「中→右→左」、「右→左→中」、「右→中→左」の6択）であり、押し順再遊技の押し順が3択（第1停止が左、中、右の3択）であるよう構成した場合には、押し順表示装置D270における押し順表示として、押し順ベルに係る押し順ナビ表示と押し順再遊技に係る押し順ナビ表示とが相違する、換言すると、6択の押し順ナビ表示と3択の押し順ナビ表示とが相違するよう構成してもよい。一例としては、6択に係る押し順表示として、「左→中→右」の場合には「＝1」、「左→右→中」の場合には「＝2」

50

、「中→左→右」の場合には「＝ 3」、「中→右→左」の場合には「＝ 4」、「右→左→中」の場合には「＝ 5」、「右→中→左」の場合には「＝ 6」のように表示し、3 択に係る押し順表示として、第 1 停止が左の場合には「＝ 7」、第 1 停止が中の場合には「＝ 8」、第 1 停止が右の場合には「＝ 9」、のように表示するよう構成してもよい。

【1 4 5 1】

尚、本例においては以下のように構成してもよい。

(1) 「A T 中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」にて連続して消化したゲーム数である A T 消化ゲーム数を演出表示装置にて表示可能に構成し、A T 残りゲーム数が 0 となったことにより「A T 中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度 A T 抽選に当選し「A T 中状態」に移行した場合には、前回の A T 消化ゲーム数を引き継いで加算していく一方、「有利区間」が所定ゲーム数（例えば、1 5 0 0 ゲーム）連続したことにより「A T 中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度 A T 抽選に当選し「A T 中状態」に移行した場合には、前回の A T 消化ゲーム数を引き継がず、あらたに 0 ゲームから A T 消化ゲーム数をカウントする。

(2) リールが回転を開始してから所定時間（例えば、3 0 秒）停止ボタンを操作しなかった場合には、演出表示装置 S 4 0 にてリールを停止することを促す表示（例えば、「リールを止めてください」と表示）するよう構成し、押し順ナビが発生しているゲームにてリールが回転を開始してから所定時間停止ボタンを操作しなかった場合には、(2 - 1) 演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビ表示とリールを停止することを促す表示との表示領域が重ならない、(2 - 2) リールを停止することを促す表示が表示されない。

(3) 押し順ナビが発生しているゲームにて電源を「オン→オフ→オン」とした場合には、リールの回転速度が定速となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前のタイミングにて押し順ナビ（押し順表示装置 D 2 7 0 における表示及び／又は演出表示装置 S 4 0 における表示）が再表示される。

(4) 或る A T に関する状態と別の A T に関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する、又は、押し順ナビが発生し得る A T に関する状態である或る A T に関する状態と、押し順ナビが発生し得る A T に関する状態である別の A T に関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する。

(5) 最も再遊技の当選確率が高い R T 状態（本例では「R T 1」）である場合には、押し順ナビが発生するゲームの割合の方が押し順ナビが発生しないゲームの割合よりも高い。例えば、ベル役と再遊技役との合算当選率が 1 / 2 以上となっている。このように構成することにより、A T 中に遊技者が飽きることなく遊技を進行することができる。

以上のように構成してもよい。

【1 4 5 2】

ここで、上述した遊技区間についての特徴点を以下に詳述することとする。

【1 4 5 3】

＜＜通常区間＞＞

(1) 押し順ナビが押し順表示装置 D 2 7 0 にて表示されない。

(2) 押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 にて表示されない。

(3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に送信しない。

(4) B B の内部当選中と B B の実行中を除いて「有利区間」への移行抽選を実行可能である。

【1 4 5 4】

＜＜待機区間＞＞

(1) 押し順ナビが押し順表示装置 D 2 7 0 にて表示されない。

(2) 押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 にて表示されない。

(3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に送信しない。

(4) 「有利区間」への移行抽選が実行されない。

(5) 「待機状態」にてBBが入賞した後は、次ゲームから「有利区間」となる。

【1455】

≪有利区間≫

(1) 押し順ナビが押し順表示装置D270にて表示され得る。

(2) 押し順ナビが演出表示装置S40にて表示され得る。

(3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド(信号)を主制御基板M側から副制御基板S側に送信され得る。

(4) 「有利区間」の性能を変更する(例えば、ATに関する状態として「高確率状態」から「AT中状態」に移行する)抽選や、ATゲーム数上乘せ抽選等が実行され得る。

(5) 「有利区間」中においては、有利区間表示器YHが常時点灯している。

(6) 有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0となった場合には、「有利区間」にてBB又は押し順ナビが1回以上実行されないと当該「有利区間」が基本的に終了しないよう構成されているが、例外として、「有利区間」が連続して所定ゲーム数(本例では、1500)継続した場合には「有利区間」にてBB及び押し順ナビが1回も実行されていなくとも当該「有利区間」が終了し得るよう構成されている。

(7) 有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1の計測は「有利区間」におけるすべてのゲームにて実行される(例えば、BB実行中においても毎ゲームカウンタ値が加算されてゆく)。

【1456】

ここで、「有利区間」への設定抽選に係る特徴点を以下に詳述する。

(1) 役抽選の結果に基づいて「有利区間」への設定の有無が決定され、ゲーム数の経過等では「有利区間」への設定の有無は決定されない。

(2) 設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」への設定抽選が実行されない。

(3) ある条件装置が成立して「有利区間」への設定抽選が実行される場合においては、設定値が相違しても当該抽選確率は同一となっている。

(4) 設定値によって「有利区間」の性能が相違しない(例えば、強チェリーが成立した場合において、設定1では「高確率状態」に移行し、設定6では「AT中状態」に移行する、等、設定値によって相違することはない)。

(5) 「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、基本的に次ゲームから「有利区間」となる(「通常区間」にて成立したBB役にて「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、次ゲームでは「待機区間」とすることができる)。

【1457】

ここで、「有利区間」の性能の変更に係る特徴点を以下に詳述する。

(1) 設定値を参照して「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない(全設定値共通の条件として、所定ゲーム数が経過、所定の条件装置が成立、を条件としてもよい)。

(2) 設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ATゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。

(3) BBが内部当選している場合には「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ATゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。

(4) BB実行中において、当該実行されているBBの契機となったBB役の抽選確率が設定値によって相違する場合には、当該BB実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ATゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。

(5) BB実行中において、当該実行されているBBの契機となったBB役の抽選確率が設定値によって相違しない場合には、当該BB実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行され得る。ATゲーム数上乘せ抽選等も実行され得る。

【1458】

また、本例に係る回胴式遊技機は以下の構成を適用してもよい。また、以下の構成を単

独で適用してもよいし、複数の構成を組み合わせてもよい。

【1459】

<<ポイント1>>

(1) 「有利区間」であるが「高確率状態」よりもA T抽選に当選し難いA Tに関する状態として「ガセ高確率状態」を有するよう構成する。

(2) 連続演出は、少なくとも、所定G数以上の連続した遊技回数で構成する。

(3) A T抽選に100%で当選しない通常役とA T抽選に100%で当選する特殊役とを有しており、通常役を契機に連続演出を実行した場合且つA T抽選に当選していない場合に、当該連続演出中に特殊役に当選すると、連続演出途中でであってもA T抽選に当選している旨を報知する演出を実行する(連続演出を差し替える)。

(4) 高確保障ゲーム数の残りゲームが多い程、期待度(ボーナス当選の期待度、A T抽選当選の期待度)が高い連続演出を選択する確率が高く、高確保障ゲーム数の残りゲームが少ない程、期待度が低い連続演出を選択する確率が高い。

(5) 高確保障ゲーム数の残りゲーム数が少ない程期待度(ボーナス当選の期待度、A T抽選当選の期待度)が高い1ゲーム完結の演出を選択する確率が高い。

(6) 高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値(例えば、4ゲーム)以下である場合、ハズレとなる連続演出は実行されないが、当たりとなる連続演出(ボーナス当選、A T抽選当選)は実行され得る。換言すると、高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値(例えば、4ゲーム)以下である場合、1ゲーム完結の演出はハズレの場合も当たりの場合も実行され得るが、連続演出は当たりの場合のみ実行され得る。

(7) 有利区間の天井G数(1500ゲーム)まで所定値(4ゲーム)以下である場合、連続演出は実行されない。

(8) 有利区間の天井G数まで所定値以下である場合と所定値より多い場合とで演出の選択傾向が相違する(連続演出の発生頻度、所定の演出の大当たり期待度等)。

(9) 「通常区間」におけるハズレの連続演出(例えば、敗北する演出)の途中で「有利区間」に新たに移行した場合、

(9-1) 連続演出を書き換える(「有利区間」移行ゲームにてステージチェンジ演出「振り向くとキャラがいてステチェン示唆セリフ」等)。連続演出(敗北)の途中にて演出が書き換えられる割合は、連続演出(勝利)の途中にて演出が書き換えられる割合よりも高い。

(9-2) 連続演出を最後まで実行した後に滞在ステージを変更する。連続演出の実行中に「有利区間」に移行した場合における、当該ゲームにて副制御基板S側で移行した旨を報知する割合と、連続演出を実行していない場合における、当該ゲームにて副制御基板S側で移行した旨を報知する割合とが相違する。

【1460】

<<ポイント2>>

(1) 「通常区間」にて設定され得る滞在ステージ(ステージA群とする)を遊技者が選択可能に構成する。例えば、サブ入力ボタンの操作によって選択可能とする。

(2) 滞在ステージA群の1:「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームでのスタートレバーON時に先告知、

滞在ステージA群の2:「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームの終了時(又は次ゲームベット時(再遊技停止表示時はスタートレバー操作時))に後告知。

(3) 「有利区間」且つ滞在ステージA群以外に滞在ステージである状態から、「通常区間」となった場合には、滞在ステージA群から滞在ステージを選択する。「有利区間」且つ演出A群以外に滞在ステージである状態から、「通常区間」となった場合には、滞在ステージを維持する。

(4) 有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージA群のときのA T期待度と、有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージA群以外のときのA T期待度とが相違する。例えば、A T期待度の低いものから「有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージA群→有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージA群→有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージA群以外」

10

20

30

40

50

(5) 「通常区間」から「有利区間」となったゲームでの演出(1 G 完結の演出と連続演出を含む)を契機として滞在ステージの移行(滞在ステージ A 群→滞在ステージ B 群)が発生する割合と、「有利区間」から「通常区間」となったゲームでの演出を契機として滞在ステージの移行が発生する割合とが相違する。

【1 4 6 1】

<<ポイント 3>>

(1) 「有利区間」の保障ゲーム数(高確保障ゲーム数の残りゲーム数)が多い程、期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)が高い滞在ステージを選択する確率が高く、「有利区間」の保障ゲーム数(高確保障ゲーム数の残りゲーム数)が少ない程、期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)が高い滞在ステージを選択する確率が高い。

10

(2) 「有利区間」の残り保障ゲームが所定値以下(4 ゲーム以下)である場合、残り保障ゲーム数が少ない程、滞在ステージが移行する演出を選択する確率が低い。

(3) 期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)の高い滞在ステージに滞在していない状況で期待度の高い演出が選択された場合は、期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)の高い滞在ステージに滞在している状況で期待度の高い演出が選択された場合よりも期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)が高い。

【1 4 6 2】

<<ポイント 4>>

(1) 「復活可否演出用状態」にて BB に当選した場合には、

(1 - 1) BB 中に AT 上乗せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。

(1 - 2) BB 終了後に「AT 中状態」に移行してもよいし、移行しないようにしてもよい。

(1 - 3) BB 中に AT 上乗せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。

(1 - 4) BB 終了後に「AT 中状態」に移行した場合には、AT 残りゲーム数を「復活可否演出用状態」における 1 ゲーム分減算してもよいし、減算しなくともよい。

(2) 「復活可否演出用状態」にて AT 上乗せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。AT 上乗せ抽選を実行した場合、

(3) 「復活可否演出用状態」にて逆押し白 7 揃いリプレイ又は順押し黒 7 揃いリプレイに当選した場合には回避ナビが発生し、復活演出(成功)を実行した後のタイミングにて上乗せゲーム数を報知する。

30

(4) 「復活可否演出用状態」にて「有利区間」に移行し得る役に当選した場合には、次ゲームの開始タイミングで有利区間表示器が消灯する一方、「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選しなかった場合の次ゲームで「有利区間」に移行し得る役に当選した場合には、次ゲームの開始タイミングで有利区間表示器が点灯し得る。

(5) 「復活可否演出用状態」では有利区間ではあるが AT 上乗せ抽選が行われない仕様の場合、

(5 - 1) 「復活可否演出用状態」にて AT 上乗せ抽選を実行し得る役(例えば、スイカ A)に当選しても AT ゲーム数は上乗せされないが、復活演出(成功)を実行する 1 G (「AT 中状態」)で上乗せし得る役(例えば、スイカ A)に当選した場合 AT ゲーム数は上乗せされ得る。

40

(6) AT 終盤の演出として「バトル演出 3 G + 復活演出(失敗) 1 G」を実行する予定の場合において、復活演出実行ゲームにてボーナスに当選して復活演出(成功)が実行された場合のボーナス中においては AT ゲーム数上乗せが発生しないが、バトル演出実行ゲーム(3 G のいずれか)にてボーナスに当選して復活演出(成功)が実行された場合のボーナス中においては AT ゲーム数上乗せが発生し得る。また、ボーナス中の演出傾向が相違していてもよい。

【1 4 6 3】

<<ポイント 5>>

50

(1) 「有利区間」である A T に関する状態として遊技状態 A と遊技状態 B とを有する場合、

(1 - 1) A T 上乗せ抽選の当選期待度は「遊技状態 A > 有利状態 B」となる(遊技状態 Aの方が遊技状態 Bよりも相対的に A T ゲーム数が上乗せされ易い又は A T 上乗せゲーム数が多い)。

(1 - 2) 遊技状態 A で役 X に当選したときに上乗せ可能な上乗せ数と、遊技状態 A で役 Y に当選したときの上乗せ可能な上乗せ数は異なる。

(1 - 3) 遊技状態 B で役 X に当選したときに上乗せ可能な上乗せ数と、遊技状態 B で役 Y に当選したときに上乗せ可能な上乗せ数は同じ。

【1464】

<<ポイント6>>

(1) 転落回避示唆表示の表示態様を、スタートレバー操作時(A)と、第1停止後～第2停止する前(B)と、第2停止後～第3停止する前(C)とで相違させる。

(1 - 1) 転落回避示唆表示の表示態様は遊技者にとって目立たないものから「A < B < C」の順になっている。

(2) 「A T 中状態」且つ「R T 1」の状態から A T が終了した「低確率状態」且つ「R T 1」となった場合において、押し順役に当選した場合に、押し順表示装置にて押し順ナビを表示するが、演出表示装置においては押し順ナビを表示しない(「???」と表示する)。

(3) 転落回避示唆表示が表示されるゲームにて第3停止にて入賞18(転落役)が入賞した場合には、第2停止後の表示態様と同一の表示態様にて表示を維持する。

(4) 電源断から復帰した場合であり演出表示装置の表示に係る初期処理が完了していない状況にてスタートレバーを操作した場合には、演出表示装置の表示に係る初期処理の完了よりも前のタイミングにてスピーカからの音声(例えば、「左だっ!」)にて押し順ナビを実行する。

(5) 「上乗せ特化状態」等の遊技者にとって高利益な A T に関する状態であっても、転落役に当選した場合には、転落回避示唆演出が優先して表示される。

(6) 「有利区間」にて転落役が入賞しても「有利区間」は維持される。

(7) 転落役が押し順役(押し順によって停止表示するか否かが決定する)であるよう構成した場合において、転落役ではない押し順役(押し順ベル等)に当選し、押し順ナビが実行され、押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示が暗転し得る一方、転落役に当選した場合に押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示は暗転しない(もしくは、転落回避示唆演出の表示には暗転しない)。

【1465】

<<ポイント7>>

(1) 設定差あり B B に係る B B 終了後に「R T 3」且つ「A T 準備状態」に移行するよう構成した場合(本実施形態からの変更例1と同様)。

(1 - 1) 「R T 3」にて高確率で当選する役をに当選することにより A T 上乗せ抽選に当選する(100%当選してもよいし、所定確率で当選してもよい)。

(1 - 2) B B 役の種類によって B B 終了後に移行する R T 状態を相違させ、いずれかの R T 状態にて出現し易い役に応じて A T 上乗せ抽選の実行態様(上乗せ抽選を実行する役、上乗せ抽選当選確率、A T 上乗せゲーム数)を相違させる。

(1 - 3) ボーナス A → R T 1 → 昇格リプレイ A → R T 3 (リプレイ確率高)、ボーナス B → R T 2 → 昇格リプレイ B → R T 3、となるように構成し、昇格リプレイ A と昇格リプレイ B とで上乗せの当選率もしくは平均上乗せゲーム数が相違する。

(1 - 4) ボーナス A → R T 1、ボーナス B → R T 2 とし、且つ、昇格リプレイ A と昇格リプレイ B とを有している場合、R T 1 と R T 2 とで昇格リプレイ A と昇格リプレイ B との当選確率が相違する。

(1 - 5) ボーナス A → R T 1、ボーナス B → R T 2 とし、夫々昇格リプレイと転落リプ

10

20

30

40

50

レイが当選し得るよう構成し、RT1とRT2で昇格リプレイと転落リプレイの当選確率が相違する。

(1-6) 設定差ありBB終了後に専用のRT状態に移行し(「RT3」且つ「AT準備状態」)、その後昇格リプレイを契機として「上乗せ特化状態」に移行する。

【1466】

<<ポイント8>>

(1) 1種BB-B1と1種BB-B2とを有しており、1種BB-B1終了後には「RT3」に移行し、1種BB-B2終了後には「RT4」に移行する場合。

(1-1) 「RT3」と「RT4」とではAT上乗せ抽選の実行態様(上乗せ抽選を実行する役、上乗せ抽選当選確率、AT上乗せゲーム数)が相違する。

(1-2) 1種BB-B1に係るBB開始演出と1種BB-B2に係るBB開始演出とでは、演出傾向が異なる(期待度の高いBB開始演出の選択率が異なる)。

(2) 「AT準備状態」且つ「RT3」にて再遊技06よりも先に再遊技04が停止表示した場合に「RT4」に移行し、宝箱紛失演出を実行しない。「RT4」においては「RT3」に昇格する再遊技役が当選する。また、「RT4」から「RT3」となった場合には、その後再遊技-E1~E3に当選しても宝箱開放上乗せ演出を実行しない。

(3) BB役を複数種類有しており、BB役を入賞させても遊技者からはどのBB役が入賞したかを見た目上判別し難いよう構成し、且つ、BBの種類によってBB終了後のRT状態を相違させ、昇格再遊技役に当選した際のAT上乗せ抽選の実行態様がRT状態によって相違する。そのように構成した場合には、BB中に実行される宝箱獲得演出の選択傾向をBBの種類によって相違させる(金の宝箱を獲得、銀の宝箱を獲得、銅の宝箱を獲得、等の置数振分が相違する)。

【1467】

<<ポイント9>>

(1) AT中に当選した設定差ありBBに係るBB開始演出とAT中に当選した設定差なしBBに係る開始演出で同一の演出態様となる割合と、非AT中に当選した設定差ありBBに係るBB開始演出と非AT中に当選した設定差なしBBに係る開始演出で同一の演出態様となる割合とが相違する。

【1468】

<<ポイント10>>

(1) 「有利区間」で設定差ありBBに当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率よりも、「通常区間」で設定差なしBBに当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率の方が高い。

(2) 非AT中に当選したBBでは、設定差に応じて異なるBB開始演出を選択するが、AT中に当選したBBでは、設定差に拘らず同じBB開始演出を選択する。

(3) AT中に当選した設定差ありBBとAT中に当選した設定差なしBBとでBB開始演出が同一の演出態様となる割合と、非AT中に当選した設定差ありBBと非AT中に当選した設定差なしBBとでBB開始演出が同一の演出態様となる割合が相違する。

【1469】

<<ポイント11>>

(1) 「設定差なし役(設定値によって当選率が相違しない役)+BB」当選時は、「設定差なし役」の当選時に実行可能な、「有利区間表示器点灯+演出B」を選択する確率よりも、「設定差あり役(設定値によって当選率が相違する役)」の当選時に実行可能な、「有利区間表示器消灯+演出A」を選択する確率の方が高い{「レア役+BB時」は、高確率状態への移行を煽る演出(例えば、高確率状態にて滞在し得る滞在ステージに移行する演出)よりも、BBの当選を煽る演出(例えば、バトル演出)の方が実行されやすい}。

(2) 所定役(例えば、チェリー)に当選した場合に100%で高確率状態に移行するよう構成し、高確保障ゲーム数の振分を「50%→3G、40%→20G、10%→50G」のように振り分けて、3Gが選択された場合にはバトル敗北、その他の場合にはバトル勝利とする。また、バトル勝利した相手によって高確ゲーム数の長さ(20ゲームである

10

20

30

40

50

か50ゲームであるか)の期待度が異なる。また、上記の例の場合、高確20G目で継続可否を煽る演出(20ゲームであるか50ゲームであるかを煽る演出であり成功すると50ゲームであることが確定的となる)を実行する。

【1470】

<<ポイント12>>

(1)「通常区間」において実行され得る所定のフリーズ演出を有しており、当該フリーズ演出は設定値によって発生確率が相違する。

(1-1)「有利区間」においては、所定のフリーズ演出が実行されない。

(1-2)「有利区間」よりも「通常区間」の方が所定のフリーズ演出が実行され易い。

(1-3)所定のフリーズ演出は設定差ありBB当選ゲームにて実行され得る。

(1-4)所定のフリーズ演出は設定差ありBB入賞ゲームにて実行され得る。

(1-5)所定のフリーズ演出はハズレ時に実行され得る。

【1471】

<<<本例に適用可能な構成>>>

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。尚、以下に詳述するいずれの構成も、前述したすべての実施形態に適用可能であり、以下に詳述する1の構成を適用してもよいし、以下に詳述する複数の構成を適用してもよいことを補足しておく。

【1472】

<<メモリアップの構成>>

まず、図252を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板MのRAM(第1RAMと称することがある)におけるメモリアップの一部の構成について詳述する。同図に示す領域には、上位アドレスから、(1)「設定値データ」：設定の段階を管理する番号に係るデータのための領域、(2)「外部信号系データ」：外部信号出力に関係する情報を格納するための領域、(3)「RAMチェックサムデータ」：電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて使用するデータであって、電源断時にRAMに記憶されているデータから算出されたデータを記憶し、電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて特定の値(例えば「0」)を算出させる為の情報を格納するための領域、(4)「制御コマンドバッファ」：副制御基板側に送信するためのコマンド情報を格納するための領域、(5)「スタックポインター時保存バッファ」：電源断復帰時に使用する情報であって、電源断時に現在のスタックポインタに記憶されているデータを記憶し、電源断復帰時にスタックポインタに記憶する情報を格納するための領域、(6)「未使用領域」：遊技に使用されない領域を格納するための領域、(7)「退避データ1～退避データ8」：CALL命令、PUSH命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるRAM、の順に領域が使用されている。このように構成した場合において、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「7FF8H」となっているが、想定しない不具合(予期しない電断など)が発生した場合には、「7FF8H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性がある。その場合、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ1～退避データ8」の領域を超えて、退避データが記憶されてしまう可能性がある。そのような事態を考慮して、前記想定しない不具合が発生した場合にスタックポインタが示してしまう恐れのあるアドレス(「7FF8H」に近いアドレス)には遊技の進行に影響がないデータ(影響が少ないデータ)を格納するよう構成することが好適である。具体的には、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ1～退避データ8」から少なくとも1アドレス空けたアドレスに、「設定値データ」を記憶するアドレスを設けることにより、遊技者だけでなく遊技場に対しても不利益を与えない遊技機を提供することができる。尚、同図においては、(5)「スタックポインター時保存バッファ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、(4)「制御コマンドバッファ」においては、副制御基板S側にコマンドを送信できなくなっても遊技の進行には影響が生じにくく、(3)「RAMチェックサムデータ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、(2)「外部信号系データ」は、ホール

10

20

30

40

50

コンピュータに送信するためのデータであるため、遊技の進行には影響の少ないデータである。一方、(1)「設定値データ」は遊技の結果に影響を及ぼす設定値に関するデータであるため、例えば、低い設定値に変更されてしまった場合には遊技者に著しい不利益が生じてしまう可能性がある。さらにまた、例えば、高い設定値に変更されてしまった場合には遊技場に著しい不利益が生じてしまう可能性がある。以上の通り、(1)「設定値データ」は、遊技の正常な進行にとって重要なデータとなっている。このような理由から、同図における(1)～(7)では、(1)「設定値データ」が最も上位のデータ(上位アドレスに記憶されるデータ)となっている。換言すると、(1)「設定値データ」と(7)「退避データ1～退避データ8」との間のアドレスには、(2)「外部信号系データ」、(3)「RAMチェックサムデータ」、(4)「制御コマンドバッファ」、(5)「スタックポインタ一時保存バッファ」、(6)「未使用領域」、が格納されている。このように構成することにより、遊技機に不具合が発生して、スタックポインタからRAMに退避されるデータ数が設計を超えてしまった場合においても、遊技に使用していないRAMを備えていることにより遊技機に異常状態が発生し難いよう構成することができる。尚、(2)「外部信号系データ」、(3)「RAMチェックサムデータ」、(4)「制御コマンドバッファ」、(5)「スタックポインタ一時保存バッファ」、(6)「未使用領域」の5つのデータを格納するアドレスの順序は変更しても問題なく、例えば、上位アドレスから「(3)→(2)→(4)→(5)→(6)」の順に格納してもよいし、上位アドレスから「(6)→(5)→(3)→(2)→(4)」の順に格納してもよい。また、(6)「未使用領域」を設けないよう構成してもよい。尚、上記(2)～(5)のRAM領域に格納されているデータは、RAM領域に格納されているデータが変更されてしまった場合においても、遊技メダルを投入不可能とならない(遊技メダルを投入不可能となるエラーが発生しない)データとなっている。

【1473】

尚、図252に示す「設定値データ」を格納するための領域、換言すると、図252における(1)の領域には、以下のデータを格納し得るよう構成してもよい。

(A) 総得点データ：実態的な遊技メダルを使用しない封入式の回胴式遊技機において投入可能な遊技メダルの総数と同様の役割を担う遊技価値数に関するデータを格納するための領域(総得点データを図252における(1)の領域に記憶する場合には、図252における(1)の領域として2バイトを有するよう構成してもよい)

(B) 最小遊技時間：1回の最小遊技時間をカウントする(割り込み処理ごとにカウンタ値を減算していく)ためのデータ(1回の最小遊技時間は4.1秒)

(C) BB作動時の獲得枚数カウンタ：BBが終了することとなる条件(払出枚数)を充足したか否かを判定するためのカウンタ(遊技者に遊技価値を付与した値に対応してカウンタ値を減算していく)

(D) MB作動時の獲得枚数カウンタ：MBが終了することとなる条件(払出枚数)を充足したか否かを判定するためのカウンタ(遊技者に遊技価値を付与した値に対応してカウンタ値を減算していく)

尚、上記(A)～(D)と「設定値データ」とを複数格納し得る(異なるアドレスに格納する)よう構成してもよいし、いずれか1つのみ格納し得るよう構成してもよい。また、複数格納し得るよう構成する場合には、当該複数のデータのいずれもが、図252における(2)～(7)の領域よりも上位のアドレスに格納(格納するための領域を設ける)するよう構成することが好適である。そのように構成することにより、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。さらにまた、少なくとも(6)の領域よりも上位のアドレスであれば、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「7FF8H」となっているが、想定しない不具合(予期しない電断など)が発生した場合に「7FF8H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性があるが、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。

【1474】

<<再遊技停止表示時に関する作用>>

次に、図253を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用を詳述する。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示している。

【1475】

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンを離し（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD290が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、2ベットランプD212と3ベットランプD213とが略同時に消灯する。その後、図中（5）のタイミングにて、停止表示した再遊技に係る自動ベット動作（再遊技が停止表示すると遊技メダルの投入やベットボタンの操作がなくともベットされる）として、2ベットランプD212が点灯する。その後、図中（6）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、停止表示した再遊技に係る自動ベット動作として、3ベットランプD213が点灯すると共に、3ベットランプD213の点灯タイミングと略同時に、スタートランプD180及び投入可能ランプD300が点灯する（投入可能ランプD300は点滅するよう構成してもよい）。

【1476】

ここで、同図における作用の特徴点について、以下に詳述する。

【1477】

<構成1>

再遊技が停止表示した次ゲームに係るスタートランプD180と3ベットランプD213とは略同時タイミングで点灯するよう構成されている。投入可能ランプD300をスタートランプD180よりも後に点灯させると、遊技者が遊技メダルを投入したい場合において、スタートランプD180が先に点灯したことを視認することで遊技メダルの投入ができないと認識してしまう場合があり、他方、スタートランプD180を投入可能ランプD300よりも後に点灯させると、遊技をスタートできないと認識してしまう場合がある。そこで、上記のように投入可能ランプD300とスタートランプD180とを略同時に点灯させることにより、遊技者の遊技メダル投入やスタートレバーD50の操作に関する判断を円滑にすることができ、誤った遊技メダルの投入やスタートレバーD50の操作を防ぐことができる。

【1478】

<構成2>

再遊技が停止表示するゲームに係るベット操作タイミングから、再遊技が停止表示した次ゲームの遊技終了まで、1ベットランプD211は常に点灯している。このように構成することにより、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【1479】

<構成3>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯は、スタートランプD180の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、その後、スタートランプD180を点灯させて再遊技当選によるスタートレバーD50の操作が可能になったことを遊技者に告知することで、遊技者は遊技状況の把握を円滑にすることができる。

【1480】

<構成4>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯は、投入可能ランプD300の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、その後、投入可能ランプD300を点灯させて遊技メダルの投入が可能であることを告知することで遊技状況の把握を円滑にすることができる。

【1481】

<構成5>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯は、3ベットランプD213の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

10

【1482】

<構成6>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯は、2ベットランプD212の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

20

【1483】

<構成7>

再遊技が停止表示した次ゲームに係る2ベットランプD212と3ベットランプD213の点灯は、2ベットランプD212が点灯した後に3ベットランプD213が点灯する(2ベットランプD212と3ベットランプD213とは略同時に点灯しない)。このように構成することにより、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなり、遊技の進行を円滑にすることができる。

【1484】

<構成8>

再遊技が停止表示した後の2ベットランプD212と3ベットランプD213の消灯タイミングは略同時となっている。複数のランプ(2ベットランプD212と3ベットランプD213)が点灯していると遊技状態の把握が困難になるため、2ベットランプD212と3ベットランプD213を略同時に消灯させることで、遊技者が遊技状態を素早く把握できるようになる。

30

【1485】

<構成9>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯タイミングは、再遊技が停止表示した後の2ベットランプD212の消灯タイミングよりも前になっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

40

【1486】

<構成10>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯タイミングは、再遊技が停止表示した後の3ベットランプD213の消灯タイミングよりも前になっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【1487】

50

<構成 1 1>

再遊技が停止表示した次ゲームに係るスタートランプ D 1 8 0 と 3 ベットランプ D 2 1 3 との点灯タイミングは略同時となっている。このように構成することにより、遊技者にスタートレバー D 5 0 の操作が有効であることをいち早く告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【1 4 8 8】

<<その他の作用 1>>

ここで、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける図 2 5 3 の構成とは異なる作用を、その他の作用 1 として以下に詳述する。

【1 4 8 9】

10

<構成 1 2>

再遊技が停止表示するゲームに係るベット操作タイミングから、再遊技が停止表示した次ゲームの遊技終了まで、2 ベットランプ D 2 1 2 及び 3 ベットランプ D 2 1 3 は常に点灯しているよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者にとって、再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【1 4 9 0】

<構成 1 3>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプ D 2 9 0 の点灯タイミングと、再遊技が停止表示した後の 2 ベットランプ D 2 1 2 の消灯タイミングとを略同時に構成してもよい。遊技者に自動ベット動作が行われていることを報知したいが、ベットランプ（2 ベットランプ D 2 1 2）を点灯し続けていると遊技状態の把握が困難になることから、一旦 2 ベットランプ D 2 1 2 を消灯することで遊技状態の把握を円滑にすることができ、さらに再遊技ランプ D 2 9 0 を再遊技が停止表示した次ゲームに係る 2 ベットランプ D 2 1 2 の点灯タイミング（投入可能ランプ D 3 0 0 の点灯タイミングとしてもよい）よりも先に点灯することで遊技メダルを投入しなくてもよいことを予め告知しておくことができる。

20

【1 4 9 1】

<構成 1 4>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプ D 2 9 0 の点灯タイミングと、再遊技が停止表示した後の 3 ベットランプ D 2 1 3 の消灯タイミングとを略同時に構成してもよい。遊技者に自動ベット動作が行われていることを報知したいが、ベットランプ（3 ベットランプ D 2 1 3）を点灯し続けていると遊技状態の把握が困難になることから、一旦 2 ベットランプ D 2 1 2 を消灯することで遊技状態の把握を円滑にすることができ、さらに再遊技ランプ D 2 9 0 を再遊技が停止表示した次ゲームに係る 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯タイミング（投入可能ランプ D 3 0 0 の点灯タイミングとしてもよい）よりも先に点灯することで遊技メダルを投入しなくてもよいことを予め告知しておくことができる。

30

【1 4 9 2】

<構成 1 5>

あるゲームにて再遊技に当選し、当該あるゲームの次ゲームにおいても再遊技に当選した場合には、当該あるゲームに係る再遊技が停止表示したことに基づいて再遊技ランプ D 2 9 0 が点灯してから、当該あるゲームの次々ゲームの遊技終了まで再遊技ランプ D 2 9 0 が点灯し続けるよう構成してもよい。このように、再遊技ランプ D 2 9 0 を継続して点灯させることで、遊技者にいち早く再遊技の当選を告知でき、遊技の進行を円滑にすることができる。

40

【1 4 9 3】

<構成 1 6>

第 3 停止操作（又は、再遊技図柄停止表示）を契機として、再遊技ランプ D 2 9 0、3 ベットランプ D 2 1 3、2 ベットランプ D 2 1 2、1 ベットランプ D 2 1 1、スタートランプ D 1 8 0、投入可能ランプ D 3 0 0、等の各種ランプの制御を実行してもよい。このように構成することで、遊技の進行タイミングに応じたランプによる告知を実行すること

50

ができ、遊技者が遊技の進行状況を把握することが容易となる。

【1494】

<構成17>

再遊技ランプD290とスタートランプD180と投入可能ランプD300との点灯タイミングが略同時となるよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技の停止表示に基づくランプの点灯であることを明確に報知することができる。

【1495】

<構成18>

再遊技が停止表示したことに基づいて、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211とが略同時に消灯し、その後、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211とが略同時に点灯するよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技に当選した場合の自動ベットされる遊技メダル数が3枚であることを明確に報知できる。

【1496】

<構成19>

再遊技が停止表示したことに基づいて、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211とが略同時に消灯し、その後、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211と再遊技ランプD290とスタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯するよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技に当選した場合の自動ベットされる遊技メダル数が3枚であることを明確に報知できると共に、再遊技の停止表示に基づくランプの点灯であることを明確に報知することができる。

【1497】

<<その他の作用2>>

ここで更に、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける図253の構成とは異なる作用を、図254～図256を用いてその他の作用2として以下に詳述する。

【1498】

<再遊技停止表示時に関する作用図2>

次に、図254を参照して、本例の回胴式遊技機に適用可能な作用を詳述する。

【1499】

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示するのと略同時に、再遊技ランプD290が点灯し、略同時のタイミングにて2ベットランプD212と3ベットランプD213とが消灯する。その後、図中（2）のタイミングにて、2ベットランプD212が点灯する。その後、図中（3）のタイミングにて、3ベットランプD213が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（5）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、スタートランプD180及び投入可能ランプD300が略同時に点灯する。尚、1ベットランプD211は点灯したままとなっている。

【1500】

<再遊技停止表示時に関する作用図3>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停

10

20

30

40

50

止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプ D 2 9 0 が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、スタートレバー D 5 0 の操作が有効になり、スタートランプ D 1 8 0 及び投入可能ランプ D 3 0 0 が略同時に点灯する。尚、１ベットランプ D 2 1 1 と２ベットランプ D 2 1 2 と３ベットランプ D 2 1 3 とは点灯したままとなっている。

【１５０１】

<再遊技停止表示時に関する作用図４>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプ D 2 1 1、２ベットランプ D 2 1 2、３ベットランプ D 2 1 3 が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプ D 2 9 0 が点灯するのと略同時にスタートランプ D 1 8 0 及び投入可能ランプ D 3 0 0 が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、スタートレバー D 5 0 の操作が有効になる。尚、１ベットランプ D 2 1 1 と２ベットランプ D 2 1 2 と３ベットランプ D 2 1 3 とは点灯したままとなっている。

【１５０２】

<再遊技停止表示時に関する作用図５>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプ D 2 1 1、２ベットランプ D 2 1 2、３ベットランプ D 2 1 3 が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、１ベットランプ D 2 1 1 と２ベットランプ D 2 1 2 と３ベットランプ D 2 1 3 とが略同時に消灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、１ベットランプ D 2 1 1 と２ベットランプ D 2 1 2 と再遊技ランプ D 2 9 0 とが略同時に点灯する。その後、図中（５）のタイミングにて、スタートレバー D 5 0 の操作が有効になり、３ベットランプ D 2 1 3 とスタートランプ D 1 8 0 と投入可能ランプ D 3 0 0 とが略同時に点灯する。

【１５０３】

<再遊技停止表示時に関する作用図６>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプ D 2 1 1、２ベットランプ D 2 1 2、３ベットランプ D 2 1 3 が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプ D 2 9 0 が点灯するのと略同時に、２ベットランプ D 2 1 2 と３ベットランプ D 2 1 3 とが消灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、２ベットランプ D 2 1 2 が点灯する。その後、図中（５）のタイミングにて、３ベットランプ D 2 1 3 が点灯する。その後、図中（６）のタイミングにて、スタートレバー D 5 0 の操作が有効になり、スタートランプ D 1 8 0 と投入可能ランプ D 3 0 0 とが略同時に点灯する。尚、１ベットランプ D 2 1 1 は点灯したままとなっている。

【１５０４】

<再遊技停止表示時に関する作用図７>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプ D 2 1 1、２ベットランプ D 2 1 2、３ベットランプ D 2 1 3 が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）の

10

20

30

40

50

タイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、再遊技ランプＤ２９０とスタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。尚、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とは点灯したままとなっている。

【１５０５】

＜再遊技停止表示時に関する作用図８＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが略同時に消灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、再遊技ランプＤ２９０と１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とスタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。

【１５０６】

＜再遊技停止表示時に関する作用図９＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプＤ２９０が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが略同時に消灯する。その後、図中（５）のタイミングにて、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、図中（６）のタイミングにて、３ベットランプＤ２１３が点灯する。その後、図中（７）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、スタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。尚、１ベットランプＤ２１１は点灯したままとなっている。

【１５０７】

＜再遊技停止表示時に関する作用図１０＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプＤ２９０が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、スタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。尚、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とは点灯したままとなっている。

【１５０８】

尚、図２５４～図２５６に例示した構成のうち、上述した構成１～構成１９と同様の構成となっているものに関しては、上述した構成１～構成１９同様の効果を創出することができる。

【１５０９】

尚、上述した、再遊技図柄の停止表示タイミング、停止ボタンの操作タイミング、再遊技ランプＤ２９０の点灯・消灯タイミング、３ベットランプＤ２１３の点灯・消灯タイミ

10

20

30

40

50

ング、2ベットランプD 2 1 2の点灯・消灯タイミング、1ベットランプD 2 1 1の点灯・消灯タイミング、スタートランプD 1 8 0の点灯タイミング、投入可能ランプD 3 0 0の点灯タイミングに関する構成は、いずれの構成（タイミング）を組み合わせても問題ないことを補足しておく。

【1 5 1 0】

尚、上記においては、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示したが、これには限定されず、再遊技の停止表示中においては、遊技メダルを投入不可能に構成してもよい（上述したすべての構成に適用可能である）。そのように構成した場合には、再遊技が停止表示している期間は投入可能ランプD 3 0 0が消灯したままとなる。

【1 5 1 1】

また、上述した略同時とは、遊技者が視認した際に見た目上同時であると認識できればよく、例えば、割り込み処理を10回実行する期間以内に実行される処理（点灯・消灯タイミング）であれば、略同時であるとしても問題ない。

【1 5 1 2】

<<ベットボタンランプに関する構成>>

本例に係る回胴式遊技機におけるベットボタンランプS 5 0に関する構成として、以下のように構成してもよい。

【1 5 1 3】

主制御基板Mの処理によってベットボタンD 2 2 0を無効から有効にする処理が実行され、その後、主制御基板Mは副制御基板S側にベットボタンランプS 5 0を点灯させるためのコマンドを送信し（主制御基板Mは副制御基板S側にベットボタンD 2 2 0が有効になった旨のコマンドを送信するよう構成してもよい）、その後、副制御基板Sは、主制御基板Mから送信したベットボタンランプS 5 0を点灯させるためのコマンドを受信したことにより、ベットボタンランプS 5 0を点灯させるための処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、ベットボタンランプS 5 0は副制御基板S側で点灯・消灯を管理しているが、主制御基板M側の遊技の状況に応じてベットボタンD 2 2 0が有効である状況にて確実にベットボタンランプS 5 0を点灯させることができ、遊技者がベットボタンランプS 5 0の点灯を視認してベット（ベットボタンD 2 2 0）が有効であるかを判断しても、主制御基板M側の遊技の状況との齟齬が生じないよう構成することができる。

【1 5 1 4】

<<停止ボタンランプに関する構成>>

本例に係る回胴式遊技機における停止ボタンランプS 6 0に関する構成として、以下のように構成してもよい。

【1 5 1 5】

主制御基板Mの処理によって停止ボタンD 4 0（左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2、右停止ボタンD 4 3のいずれか）を無効から有効にする処理が実行され、その後、主制御基板Mは副制御基板S側に停止ボタンランプS 6 0（前記有効にする処理が実行された停止ボタンに対応する停止ボタンランプS 6 0）を点灯させるためのコマンドを送信し（主制御基板Mは副制御基板S側に停止ボタンD 4 0（左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2、右停止ボタンD 4 3のいずれか）が有効になった旨のコマンドを送信するよう構成してもよい）、その後、副制御基板Sは、主制御基板Mから送信した停止ボタンランプS 6 0を点灯させるためのコマンドを受信したことにより、停止ボタンランプS 6 0を点灯させるための処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、停止ボタンランプS 6 0は副制御基板S側で点灯・消灯を管理しているが、主制御基板M側の遊技の状況に応じて停止ボタンランプS 6 0が有効である状況にて確実に停止ボタンランプS 6 0を点灯させることができ、遊技者が停止ボタンランプS 6 0の点灯を視認して停止ボタンD 4 0（左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2、右停止ボタンD 4 3のいずれか）が有効であるかを判断しても、主制御基板M側の遊技の状況と齟齬が生じな

10

20

30

40

50

いよう構成することができる。

【1516】

<<本例に適用可能なリールユニットRUに関する構成>>

図257及び図258に示すように、本例に係る回胴式遊技機は、リールM50（M51、M52及びM53）の各々を、リールユニットRUを介して回転可能に備える。尚、図257は、リールユニットRU及びホッパH40の配置を示す正面図である。図258は、リールユニットRU及びホッパH40の配置を示す断面図である。本例に係る回胴式遊技機のリールユニットRUは、3つのリールM51、M52及びM53の全てを回転可能に収納する一体型ユニットとなっている。リールユニットRUは、略半円筒状の形状を有し、開口部RU10が形成されている。3つのリールM51、M52及びM53の図柄が開口部RU10を介して視認できるように、3つのリールM51、M52及びM53は、リールユニットRUに設けられている。尚、詳細は後述することとなるが、3つのリールは夫々、リール枠MWにリール帯MOが取り付けられることにより形成されている。

10

【1517】

図258に示すように、リールユニットRUは、開口部RU10を挟んで天部RU20及び底部RU30を有する。リールユニットRUの底部RU30を、後述する台座部BUの上面に載せることで、リールユニットRUを台座部BUに設けることができる。

【1518】

<貫通孔RU40>

図257及び図258に示すように、リールユニットRUの底部RU30の前側端部には、複数の、例えば、3つの貫通孔RU40が前側端部の長手方向（水平方向）に沿って形成されている。3つの貫通孔RU40は、例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53に対応するように形成されている。

20

【1519】

<<台座部BU>>

台座部BUは、金属板などで構成され、略板状の形状を有する。台座部BUの端部は、裏箱の左側側面、右側側面、背面などにビスなど（図示せず）で取り付けられ、台座部BUは、裏箱に固定されている。台座部BUは、水平方向に延在するように裏箱に取り付けられる。前述したように、台座部BUには、リールユニットRUが載置される。

【1520】

<ネジ穴BU10>

台座部BUの前面端部には、複数の、例えば、3つのネジ穴BU10が前面端部の長手方向（水平方向）に沿って形成されている。前述したリールユニットRUの底部RU30に形成されている複数の貫通孔RU40は、台座部BUの複数のネジ穴BU10の各々に対応するように形成されている。3つのネジ穴BU10は、例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53に対応するように形成されている。

30

【1521】

なお、貫通孔RU40及びネジ穴BU10の数や位置は、互いに対応し水平方向に沿って配置されていればよく、安定してリールユニットRUを台座部BUに載置できればよい。また、台座部BUのネジ穴BU10（及びビスBS）によって、リールユニットRUのみを台座部BUに取り付けるよう構成してもよいし、台座部BUのネジ穴BU10（及びビスBS）によって、リールユニットRUと1つのリール（左リールM51、中リールM52、又は右リールM53）との双方を台座部BUに取り付けるよう構成してもよい。

40

【1522】

<<リールユニットRUの固定方法>>

図257及び図258に示すように、リールユニットRUを台座部BUに載置するとともに、リールユニットRUの貫通孔RU40の各々が、対応する台座部BUのネジ穴BU10と連通するように、リールユニットRUを位置づけ、リールユニットRUの貫通孔RU40を介して、ビスBSをネジ穴BU10に螺合することで、リールユニットRUを台座部BUの一定の位置に取り付けて保持することができる。このようにすることで、リール

50

ルユニット R U を、台座部 B U に着脱可能に取り付けることができる。

【1523】

ビス B S の他にネジやボルトなどの螺合部材によって取り付ける場合のほか、着脱可能なりベット、例えば、プッシュリベットなどの部材を用いてリールユニット R U を着脱可能に取り付けてもよい。係合部材や係止部材などによってリールユニット R U を着脱可能に台座部 B U に取り付けることができればよい。

【1524】

なお、本例においては、リールユニット R U を台座部 B U に載置する構成を例示したが、これには限定されず、リールユニット R U の上部に貫通孔 R U 40 を設けてビス B S によって筐体内部に固定する（ぶらさげるように固定する）よう構成してもよいし、リールユニット R U の両側側面部に貫通孔 R U 40 を設けてビス B S によって筐体内部に固定するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合にも、以下に詳述するビス B S の位置やビス B S の落下位置に関する構成（例えば、前扉 D U が開閉する箇所に最も近い位置に配置されたビス B S に関する構成）を適用可能であることを補足しておく。

【1525】

<<ホッパ H 40 及びメダル補助タンク H S>>

図 259（a）は、ホッパ H 40 の背面右側からの斜視図であり、図 259（b）は、ホッパ H 40 の背面左側からの斜視図である。尚、図 259（a）及び（b）には、後述するビス B S の移動を示す矢印も記載している。このビス B S の移動を示す矢印は、ビス B S とホッパ H 40 の位置（1）及び（2）の双方について、図 259（a）及び（b）に記載している。

【1526】

ホッパ H 40（主タンク部材と称することがある）は、ABS（アクリロニトリルブタジエンスチレン）樹脂などにより成型された漏斗型のタンクである。図 259 に示すように、ホッパ H 40 は、前側側壁 H 42 と、左側側壁 H 44 と、後側側壁 H 46 と、右側側壁 H 48 とを有する。前側側壁 H 42 と左側側壁 H 44 と後側側壁 H 46 と右側側壁 H 48 とは、周回するように配置され、前側側壁 H 42 と左側側壁 H 44 と後側側壁 H 46 と右側側壁 H 48 とによって開口部 H 30 が形成される。開口部 H 30 は、上方に向かって開口するように形成されている。前述したメダル投入口 D 170 から投入されたメダルは、開口部 H 30 を介してホッパ H 40 の内部に導入される。なお、ホッパ H 40 は、複数の部材から構成されていてもよく、当該複数の部材を総称して、ホッパ H 40、主タンク部材、主タンクユニット、等と称してもよい。

【1527】

さらに、ホッパ H 40 は、ホッパ底部 H 52 と右側傾斜部 H 54 及び左側傾斜部 H 56 とを有する。右側傾斜部 H 54 は、ホッパ H 40 の右側に配置され、ホッパ H 40 の右側に導入された遊技メダルは、自重で、後述するホッパ底部 H 52 に向かって案内される。左側傾斜部 H 56 は、ホッパ H 40 の左側に配置され、ホッパ H 40 の左側に導入されたメダルを自重でホッパ底部 H 52 に向かって案内する。さらに、左側傾斜部 H 56 は、被覆部 H 57 を有する。被覆部 H 57 は、左側傾斜部 H 56 から延出し、後述するディスク H 50 の略左半分の上方を覆うように配置される。被覆部 H 57 を設けたことにより、ホッパ底部 H 52 で複数の遊技メダルが連架して落下できない状態となることを防止し、遊技メダルを円滑にホッパ底部 H 52 に向かって案内することができる。

【1528】

右側傾斜部 H 54、左側傾斜部 H 56 及び被覆部 H 57 を設けたことにより、開口部 H 30 を介してホッパ H 40 の内部に導入された遊技メダルはいずれもホッパ底部 H 52 に案内することができる。右側傾斜部 H 54、左側傾斜部 H 56 及び被覆部 H 57 によって案内されたメダルは、ホッパ底部 H 52 に貯留されていく。このように、右側傾斜部 H 54、左側傾斜部 H 56 及び被覆部 H 57 は、遊技メダルをホッパ H 40 の内部に収納する収納用傾斜部として機能する。

【1529】

ホッパ底部 H 5 2 には、回転体としてのディスク H 5 0 が配置されている。ディスク H 5 0 は、前述したホッパモータ H 8 0 によって回転駆動され、ディスク H 5 0 の回転動作により、遊技メダルは、遊技メダル出口 H 6 0 から排出される。このようにして、ホッパ H 4 0 に貯留されているメダルを、1 枚ずつ遊技メダル出口 H 6 0 から排出することができる。

【1 5 3 0】

< 排出案内内部 H 6 2 >

前側側壁 H 4 2 の内側には、前側側壁 H 4 2 に沿って排出案内内部 H 6 2 が形成されている。排出案内内部 H 6 2 は、長尺な形状を有し、かつ、傾斜して形成された傾斜面 H 6 4 を有する。ホッパ H 4 0 が裏箱に配置されたときには、傾斜面 H 6 4 の左側よりも傾斜面 H 6 4 の右側が下方に位置する。傾斜面 H 6 4 の幅は、略一定に形成されているが、下方に向かうに（左側から右側に向かう）従って若干広がるように形成されている。

【1 5 3 1】

排出案内内部 H 6 2 は、遊技メダルがホッパ H 4 0 に貯留されていき、遊技メダルがホッパ H 4 0 から溢れるよりも前に、ホッパ H 4 0 の上部にある遊技メダルをメダル補助タンク H 5 に案内し、ホッパ H 4 0 に貯留されているメダルを減らすための部材である。傾斜面 H 6 4 の右側には、排出口 H 6 6 が形成されており、傾斜面 H 6 4 によって案内された遊技メダルは、排出口 H 6 6 を介して、メダル補助タンク H 5 に排出される。このように、排出案内内部 H 6 2 は、遊技メダルをホッパ H 4 0 の外部に排出する排出用傾斜部として機能する。前述したように、右側傾斜部 H 5 4、左側傾斜部 H 5 6 及び被覆部 H 5 7 は、遊技メダルをホッパ H 4 0 の内部に収納する収納用傾斜部として機能するのに対し、排出案内内部 H 6 2 は、遊技メダルをホッパ H 4 0 の外部に排出する排出用傾斜部として機能し、右側傾斜部 H 5 4 及び左側傾斜部 H 5 6 とは逆の機能を有する。

【1 5 3 2】

また、左側傾斜部 H 5 6 及び被覆部 H 5 7 並びに排出案内内部 H 6 2 は、いずれも左側から右側に向かって遊技メダルを移動させる。すなわち、左側傾斜部 H 5 6 及び被覆部 H 5 7 並びに排出案内内部 H 6 2 は、いずれも右下がりの傾斜を有している。左側傾斜部 H 5 6 及び被覆部 H 5 7 の最終目標は、ホッパ底部 H 5 2 であり、排出案内内部 H 6 2 の最終目標は、メダル補助タンク H 5 であるが、傾きを同じにすることで、ホッパ H 4 0 の全体的な遊技メダルの移動を左側から右側に揃えることができる。

【1 5 3 3】

排出案内内部 H 6 2 の傾斜面 H 6 4 の奥行き側の排出口 H 6 6 の近傍には、傾斜面 H 6 4 の長手方向に沿って、上方向に向かって突出する突出壁 H 5 8 が立設されている。突出壁 H 5 8 によって傾斜面 H 6 4 に載ったメダルがホッパ底部 H 5 2 に落下することを防止することができる。

【1 5 3 4】

< メダル補助タンク H 5 >

メダル補助タンク H 5 は、略四角柱状の形状を有し、底面と 4 つの側面とを有する。メダル補助タンク H 5 は、上部に開口部 H 5 1 0 を有し、ホッパ H 4 0 から排出されたメダルは、開口部 H 5 1 0 を介して導入されメダル補助タンク H 5 の内部に貯留される。なお、メダル補助タンク H 5 の詳細な構造及び機能については、後述する。

【1 5 3 5】

< < リールユニット R U のビス B S の脱落 > >

回胴式遊技機には、前扉 D U が、裏箱に対して開閉可能に取り付けられている（前扉 D U と裏箱とを合わせて筐体と称することがある）。前扉 D U は、前扉 D U の左側（遊技者から見て左側）を回転中心にして裏箱に回転可能に取り付けられている。このため、前扉 D U の右側（遊技者から見て右側）が最も移動距離が大きく、前扉 D U が閉じられるときには、裏箱との接触や衝突による衝撃が発生し裏箱に伝播する。回胴式遊技機の右側で衝撃は発生するために、回胴式遊技機の右側の衝撃が最も大きく、回胴式遊技機の左側では、徐々に衝撃が弱くなりやすい。

【1536】

前述したように、リールユニットRUは、ビスBSによって台座部BUに着脱可能に取り付けられている。ビスBSは、左側、中央、右側の3箇所で台座部BUのネジ穴BU10に螺合されており、右側のネジ穴BU10に螺合されている右側ビスBSは、最も大きい衝撃が加えられる。このため、右側のネジ穴BU10に螺合されている右側ビスBSは衝撃によって最も緩み易く、螺合が解除されたときには、右側ビスBSは脱落して落下することになる。また、中央のネジ穴BU10に螺合されている中央ビスBSも、衝撃が加えられ、衝撃によって緩んで脱落する可能性がある。なお、左側のネジ穴BU10に螺合されている左ビスBSは、ある程度、衝撃が小さくなると想定されるが、衝撃の伝播の程度や使用時間などによって緩んで脱落する可能性は当然にある。

10

【1537】

<<ビスBSとホッパH40の位置(1)>>

図257及び図258に示すように、ホッパH40(メダル払出装置H)及びメダル補助タンクHSは、リールユニットRUの下部に配置されている。図257に示す例では、前述した3つのビスBSのうち、少なくとも右側ビスBSの下方に、ホッパH40の傾斜面H64が位置する。

【1538】

右側ビスBSが衝撃によって脱落した場合には、まず、下方に向かって自由落下する(矢印1A)。落下した右側ビスBSは、傾斜面H64に達し、右側ビスBSの自重によって、傾斜面H64に案内されながら傾斜面H64を転動し傾斜面H64に沿って移動する(矢印1B)。右側ビスBSが、排出口H66に達すると、メダル補助タンクHSに向かって自由落下し(矢印1C)、メダル補助タンクHSに収納される。

20

【1539】

このように、右側ビスBSが衝撃によって脱落した場合であっても、ホッパH40から排出することができ、脱落したビスBSが、ホッパH40に進入することを未然に防止し、脱落したビスBSによってディスクH50の回転動作を妨げたりディスクH50を破損させたりすることを防ぎ、ホッパH40を安定的に動作させることができる。

【1540】

なお、前述した例では、右側ビスBSのみを対象にしたが、3つの左側ビスBS、中央ビスBS、右側ビスBSの全てが、ホッパH40の傾斜面H64の上方に位置するように、ホッパH40及びリールユニットRUを位置づけるようにしてもよい。いずれのビスBSが脱落した場合でも、脱落したビスBSをメダル補助タンクHSに案内することができる。また、本例においては、リールユニットRUを台座部BUに載置するためのビスBSを例示したが、これには限定されず、裏箱との接触や衝突による衝撃が発生し易い前扉DUの右側(遊技者から見て右側)に取り付けられたビスなどの部材に関しても、脱落した際にメダル補助タンクHSに収納されるよう構成してもよい。

30

【1541】

<<ビスBSとホッパH40の位置(2)>>

図260は、リールユニットRU及びホッパH40の配置を示す正面図である。図260に示す例では、前述した3つのビスBSのうち、中央ビスBSの下方に、ホッパH40の傾斜面H64が位置し、右側ビスBSの下方には、メダル補助タンクHSが位置する。なお、図260において、図257と同様の構成については、同一の符号を付して示した。

40

【1542】

右側ビスBSが衝撃によって脱落した場合には、そのまま下方に向かって自由落下し(矢印2A)、そのまま(傾斜面H64に接触せずに)、メダル補助タンクHSに収納される。

【1543】

中央ビスBSが衝撃によって脱落した場合には、まず、下方に向かって自由落下する(矢印3A)。落下した中央ビスBSは、傾斜面H64に達し、中央ビスBSの自重によって、傾斜面H64に案内されながら傾斜面H64を転動し傾斜面H64に沿って移動する

50

(矢印3B)。中央ビスBSが、排出口H66に達すると、メダル補助タンクHSに向かって自由落下し(矢印3C)、メダル補助タンクHSに収納される。

【1544】

脱落した右側ビスBSや中央ビスBSが、ホッパH40に進入することを未然に防止し、脱落したビスBSによってディスクH50の回転動作を妨げたりディスクH50を破損させたりすることを防ぎ、ホッパH40を安定的に動作させることができる。

【1545】

なお、前述した例では、右側ビスBS及び中央ビスBSを対象にしたが、左側ビスBSも、ホッパH40の傾斜面H64の上方に位置するように、ホッパH40及びリールユニットRUを位置づけるようにしてもよい。いずれのビスBSが脱落した場合でも、脱落したビスBSをメダル補助タンクHSに案内することができる。

【1546】

前述したように、排出案内内部H62の傾斜面H64の奥行き側に、傾斜面H64の長手方向に沿って、上方向に向かって突出する突出壁H58を形成するのが好ましい。突出壁H58を設けたことにより、脱落して傾斜面H64に載ったビスBSもホッパ底部H52に落下することを防止することができる。突出壁H58の高さは、ビスBSが傾斜面H64に落下したときに跳ね返る高さ以上である。ビスBSが、ホッパ底部H52に落下しないようにし、ビスBSがディスクH50の動作を妨げたり故障させたりすることを防止することができる。

【1547】

このように、前扉DUの開閉による振動等により、リールユニットRUを取り付けるためのビスBSが脱着してしまった場合にも、当該脱着したビスBSがホッパH40内に侵入せずに、メダル補助タンクHSに落下するよう構成することによって、遊技場の管理者は脱着したビスBSを容易に回収することができる。

【1548】

<<ホッパH400>>

図260に示す例では、右側ビスBSが落下したときには、ホッパH40の外側(遊技者から見て右側側壁H48の右側)を通過して(矢印2A)メダル補助タンクHSに収納される。落下した右側ビスBSを、ホッパH40の内側を通過させずに、メダル補助タンクHSに収納させる構成とすることで、図257に示したホッパH40と共用することができる。

【1549】

一方、図260の破線で示すように、右側側壁H48を右側に延伸させた構造(右側側壁H480)のホッパH400を用いてもよい。ホッパH400には、右側側壁H480の近くの底部に、底部開口H410が形成されており、右側ビスBSが落下したときには、ホッパH400の内部を通過し、さらに底部開口H410を介して、メダル補助タンクHSに収納される。このように、底部開口H410を介することで、落下した右側ビスBSをホッパH40内に侵入させずに、的確にメダル補助タンクHSに案内することができる。

【1550】

<<延出部RU50>>

前述した例では、ビスBSが、脱落した場合には、そのまま下方のメダル補助タンクHSに向かって自由落下するものであった。これに対して、図258の破線で示すように、リールユニットRUや台座部BUの下部に延出部ENを設けてもよい。延出部ENを設けることで、ビスBSが、脱落した場合でも、直ちに落下せず、一旦、延出部ENによって案内した後に、メダル補助タンクHSに落下させることができる。このように、延出部ENによって、ビスBSが取り付けられる位置と、メダル補助タンクHSの位置との整合を図ることができ、メダル補助タンクHSを配置する位置の自由度を高めることができる。

【1551】

<<メダル補助タンクHSの構成>>

10

20

30

40

50

<満杯検知電極用貫通孔HS20>

図261に示すように、メダル補助タンクHSには、奥側の面に少なくとも2つの満杯検知電極用貫通孔HS20が形成されている。また、裏箱の背面の下部には、2本の満杯検知電極DEと、導通検出基板CC（図258参照）とが設けられている。2本の満杯検知電極DEは、長尺な形状を有し、互いに平行にかつ水平に延在し、前方に向かって突出するように配置されている。メダル補助タンクHSの2つの満杯検知電極用貫通孔HS20は、2本の満杯検知電極DEに対応して形成されている。メダル補助タンクHSを裏箱の底部に配置すると、2本の満杯検知電極DBは、対応する満杯検知電極用貫通孔HS20を通過して、メダル補助タンクHSの内側に向かって突出する。

【1552】

メダル補助タンクHSにメダルが貯留されていくに従って、貯留されている遊技メダルの最上部分UL（図262（c）参照）は、徐々に上昇して2本の満杯検知電極DEに近づいていく。なお、図262（c）は、メダル補助タンクHSに遊技メダルが貯留されている状態を示す断面図である。図262（c）に示した最上部分ULの線は、メダル補助タンクHSに貯留された遊技メダルのうち最上部分ULに位置する遊技メダルの輪郭を結んだ線（例えば、包絡線など）である（簡便のため、最上部分ULを滑らかな曲線にて図示している）。メダル補助タンクHSに貯留されている遊技メダルが2本の満杯検知電極DEに接触し、複数のメダルを介して2本の満杯検知電極DEが導通すると、2本の満杯検知電極DEの間に電気回路が形成される。電気回路の形成により、導通検出基板CCは、2本の満杯検知電極DEの間で導通したことを示す信号を出力する。このようにすることで、2本の満杯検知電極DEの位置まで遊技メダルが貯留された場合に、メダル満杯エラーを検出することができるよう構成されている。

【1553】

なお、満杯検知電極DEの数は、2本だけでなく、3本以上設けてもよい。例えば、3本設ける場合には、前述した2本の満杯検知電極に加えて、当該2本の満杯検知電極の下方に1本の満杯検知電極を新たに設け、当該新たに設けた1本の満杯検知電極と、前述した2本の満杯検知電極のいずれか1本とが導通することによりメダル満杯エラーを検出することができるよう構成することができ、そのように構成することにより、メダル補助タンクHSに遊技メダルが均等に貯留されていない場合（例えば、メダル補助タンクHSの右側に偏って遊技メダルが貯留されている場合）においても、メダル満杯エラーを検出することができることとなる。

【1554】

<<ビスBSの素材及びメダルの素材>>

ビスBSの素材は、磁着可能で、かつ、導通可能なものである。例えば、鉄鋼材によって形成されている。また、メダルの素材は、磁着不可で、かつ、導通可能なものである。例えば、真鍮にメッキをしたものや、ステンレスによって形成されている。このように構成することにより、メダル補助タンクHSにビスBSが落下した場合においても、磁石等を用いることにより、簡便にメダル補助タンクHSからビスBSを取り出せることとなる。

【1555】

<<ビスBSの全長BLと2本の満杯検知電極DEの間の距離ELとの関係>>

前述した左側ビスBS、中央ビスBS及び右側ビスBSは、リールユニットRUを台座部BUに取り付けるために用いられる。図262（b）は、ビスBSの全体を示す正面図である。このビスBSは、長手方向の全長BL（図262（b）参照）が、2本の満杯検知電極DEの間の距離EL（図262（a）参照）よりも短いものを用いる（ビスBSの全長BL<2本の満杯検知電極DEの間の距離EL）。このようにすることで、ビスBS（例えば、右側ビスBS）が脱落して、メダル補助タンクHSに入り込んだ場合であっても満杯検知電極DEの間よりも短いため、ビスBS単独で2本の満杯検知電極DEと導通することはない（ビスBSが2本の満杯検知電極DEに引っかかることがない）。なお、ビスBSの全長BLは、頭部の厚み（長さ）と呼び長さとの和である。また、図262（a）は、メダル補助タンクHSの内部に満杯検知電極DEが突出した状態を示すメダル補

10

20

30

40

50

助タンクHSの奥側部分の平面図である。

【1556】

<<ビスBSの座面の長さHRと満杯検知電極DEの直径EDとの関係>>

ビスBSの座面の径方向の長さHR（図262（b）参照）は、満杯検知電極DEの直径ED（図262（a）参照）よりも短い（ビスBSの座面の径方向の長さHR<満杯検知電極DEの直径ED）。このようにすることで、ビスBSが脱落して、メダル補助タンクHSに入り込んだ場合であっても、ビスBSの頭部が、一方の満杯検知電極DEに掛止されることがなく、ビスBSが満杯検知電極DEと接触した場合であっても直ちに離脱することができ、ビスBS単独で偶然に導通することはない。

【1557】

特に、図262（c）に示すように、2本の満杯検知電極DEのうちの一方の満杯検知電極DE（例えば、図262（c）の右側の満杯検知電極DE）が既に貯留されているメダルと接触している状態（最上部分UL）となっているときに、他方の満杯検知電極DE（例えば、図262（c）の左側の満杯検知電極DE）とビスBSが一時的に接触するような場合が生じたとしても、ビスBSが満杯検知電極DEに掛止されることはなく、直ちにビスBSは満杯検知電極DEから離脱することができ（図262（c）の矢印F参照）、ビスBSを介して導通回路が形成されることはなく、メダル補助タンクHSの満杯状態を誤判断されることはない。

【1558】

なお、本例として、リールユニットRUとして、3つのリールの全てを収納する一体型ユニットである場合について説明したが、3つのリールの各々を別個に収納する別体型ユニットである場合でも、ビスBSによって台座部BUに着脱可能に取り付けられ、ビスBSが外れる可能性は同様に生ずる。このため、メダル補助タンクHSやビスBSなどの構成を同様に採用することができる。

【1559】

<<リール帯の構成>>

図263（a）は、リール帯MOの全体を示す正面図である。図263（b）は、リール帯MOを湾曲させた状態を示す斜視図である。図263（c）は、リール帯MOの切れ目M59の近くを拡大して示した拡大正面図である。図263（d）は、「白セブン」図柄の近くを拡大して示した拡大正面図である。なお、「白セブン」図柄はボーナス図柄であり、有効ライン上に「白セブン・白セブン・白セブン」が停止表示することによりBBが開始されることとなる。リール帯MOは、薄い板状の長尺な形状（帯状）を有する。前述したように、リール帯MOには、長手方向に沿って、複数の図柄が描かれている。リール帯MOは、可撓性を有し、湾曲させることができる。また、透光性を有し、回胴バックライトから発せられた光によって背面から図柄を照明することができる。

【1560】

リール帯MOの長手方向において第1の端部M55と第2の端部M57とを有する。第1の端部M55と第2の端部M57とが互いに向かい合うように湾曲させて、リール枠MWに取り付けることで環状（円筒状）のリールM50を形成する。リール枠MWは、主に、2本の同じ大きさの環状のフレームからなり、2本のフレームは、プラスチックなどの樹脂によって形成されて軽量化が図られている。2本のフレームは、互いに平行に、かつ双方の中心が同一の回転軸に位置するように配置されている。また、2本のフレームの間隔は、リール帯MOの幅と略同じになるように配置されている。2本のフレームの外周に沿って、2本のフレームの間にリール帯MOを貼付することで、リールM50を形成することができる。

【1561】

<重畳部分M58及び切れ目M59>

リール帯MOは、リール帯MOの長手方向の長さがリール枠MWの全周の長さよりも若干長く形成されている。このため、リール帯MOをリール枠MWに取り付けたときには、第1の端部M55及び第2の端部M57の近くでリール帯MOの一部が重なる部分（重畳

10

20

30

40

50

部分M58)が生ずる。このようにすることで、周方向(リール帯MOの長手方向)に沿って間隙が生ずることなく、リール枠MWの全周に亘ってリール帯MOを取り付けることができる。また、リール帯MOをリール枠MWに取り付けたときには、リール帯MOの一部が重なり、第1の端部M55によって切れ目M59が形成される。

【1562】

図263(c)に示すように、第2の端部M57の上側にリール帯MOが貼り付けられて、第1の端部M55によって切れ目M59が形成される。尚、このようにリール帯MOをリール枠MWに取り付ける場合には、まず、リール帯MOを貼り始める際に、第2の端部M57からリール枠MWに貼り始め、その後、リール枠MWをリールM50の回転方向と同じ向きに徐々に回転させながら、リール帯MOを第2の端部M57から第1の端部M55に向かってリール枠MWの一周に沿って貼っていき、最後に、第2の端部M57の上側にリール帯MOを貼って、第1の端部M55まで貼り終わる。このような順序でリール帯MOを貼った場合には、第1の端部M55は、リールM50の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わることとなり、リール帯MOの上に第1の端部M55が重なった状態となる。

【1563】

一方、リール帯MOを第1の端部M55からリール枠MWに貼り始め、その後、リール枠MWをリールM50の回転方向と逆向きに徐々に回転させながら、リール帯MOを第1の端部M55から第2の端部M57に向かってリール枠MWの一周に沿って貼っていき、最後に、第1の端部M55の上側にリール帯MOを貼って、第2の端部M57まで貼り終わる。このような順序でリール帯MOを貼った場合には、第2の端部M57は、リールM50の回転方向と同じ向きに向かって貼り終わることとなり、リール帯MOの上に第2の端部M57が重なった状態となる。

【1564】

ここで、リール帯MOを第1の端部M55からリール枠MWに貼り始め、その後第2の端部M57をリールM50の回転方向と同じ向きに向かって貼り終わり、リール帯MOの上に第2の端部M57が重なった状態となった場合においては、遊技を実行してリールM50が回転したときに、第2の端部M57の断面に空気が接触することで(空気抵抗が大きく)、第2の端部M57とその下側のリール帯MOとの間に空気が入り込みやすくなり、第2の端部M57近傍のリール帯MOが徐々に剥がれやすい状態となる。

【1565】

これに対して、リール帯MOを第2の端部M57からリール枠MWに貼り始め、その後第1の端部M55をリールM50の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わり、リール帯MOの上に第1の端部M55が重なった状態となった場合においては、遊技を実行してリールM50が回転したときに、前述したリール帯MOの上に第2の端部M57が重なった状態と比較して、第1の端部M55の断面に空気が接触しにくく(空気抵抗が小さく)、第1の端部M55とその下側のリール帯MOとの間には空気が入り込みにくく、第1の端部M55近傍のリール帯MOが剥がれにくい状態となる。

【1566】

以上から、リール帯MOをリール枠MWに貼る際には、リール帯MOを第2の端部M57からリール枠MWに貼り始め、その後第1の端部M55をリールM50の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わり、リール帯MOの上に第1の端部M55が重なった状態とすることが好適である。

【1567】

<各種の誤差>

このように、リール帯MOをリール枠MWに取り付けたときには、第1の端部M55と第2の端部M57との間に重畳部分M58が形成され、第1の端部M55又は第2の端部M57のいずれかの端部によって切れ目M59が形成される。前述したリール枠MWは、プラスチックなどの樹脂で形成されているため、成形の際に誤差が生ずる場合がある。また、リール枠MWを組み立てる際に変形して誤差が生ずる場合もある。さらに、リール帯

MOは、可撓性を有するため、リール帯MOをリール枠MWに取り付ける際に、リール帯MOに歪みなどが生じたままの状態に取り付けられたり、リール枠MWの大きさ（外周）が設計値とは若干異なる状態に取り付けられる場合もある。重畳部分M58の下側のリール帯MOに大きい図柄（例えば、「白セブン」）が位置するように構成した場合には、これらの各種の誤差のために、リール帯MOの取り付け位置が、所望している位置からずれた場合に、当該大きい図柄に、重畳部分M58の上側のリール帯MOが重なることで、上側のリール帯MOによって、当該大きい図柄が覆われてしまうことも想定される。

【1568】

また、遊技者は、遊技状態に応じて、ボーナス図柄を狙って目押しをすることがあり、ボーナス図柄を切れ目M59の近くに配置した場合には、ボーナス図柄を狙って目押しをするときや、ボーナス図柄を停止させたときなどには、ボーナス図柄を視認する際に切れ目M59も視認させてしまう可能性がある。前述したような各種の誤差が生じていた場合には、図柄だけでなく、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなども遊技者に視認させてしまうことも想定される。ボーナス図柄が図柄組み合わせとして停止表示した場合には、遊技者にとって高利益となる図柄組み合わせであるため、遊技者は喜びと共にボーナス図柄に注目することとなるが、その場合に切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなどを視認してしまうと、ボーナス図柄となる図柄組み合わせが停止表示された喜びが減少してしまう可能性がある。

【1569】

＜ボーナス図柄の場合＞

このようなことを防止するために、切れ目M59に最も近い位置には、ボーナス図柄などの最も大きい図柄よりも小さい図柄が配置される。具体的には、図柄の長手方向（リール帯MOの長手方向）の長さが最も長い図柄（ボーナス図柄など）の長手方向の長さをLLとした場合に、長手方向の長さがLLよりも短い図柄（長手方向の長さSL）を、第1の端部M55と第2の端部M57との双方に最も近い位置に配置する。

【1570】

このように、長手方向の長さが短い図柄を第1の端部M55及び第2の端部M57に最も近い位置に配置することで、各種の誤差が生じた場合であっても、これらの図柄は、重畳部分M58（切れ目M59）から離隔した位置に配置することができ、リール帯MOによって図柄が覆われることを防止することができる。さらに、前述した各種の誤差が生じていた場合であっても、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなどを遊技者に視認させることも防止することができる。尚、同図においては、ベル図柄（ベルに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）の長手方向の長さとして図示しているが、ボーナス図柄（白セブン）の長手方向の長さであるLLよりも短ければ、ベル図柄の長手方向の長さとして図示しても問題ない。また、切れ目M59の近傍に配置する図柄は、ベル図柄とチェリー図柄のみには限定されず、ボーナス図柄でなければよく、例えば、再遊技図柄（再遊技に対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）やスイカ図柄（スイカに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）を切れ目M59の近傍に配置するように構成してもよい。また、本例においては、ボーナス図柄（白セブン）の長手方向の長さと、切れ目M59近傍に位置する図柄（例えば、ベル図柄）の長手方向の長さを比較したが、これには限定されず、ボーナス図柄（白セブン）の短手方向の長さが、切れ目M59近傍に位置する図柄（例えば、ベル図柄）の短手方向の長さよりも長くなるよう構成してもよい。

【1571】

前述した例では、図柄の長手方向の長さが最も長い図柄（ボーナス図柄など）の長手方向の長さをLLと、長手方向の長さがLLよりも短い図柄の長手方向の長さSLとの比較で図柄の配置を決定したが、短手方向（リール帯MOの長手方向に対して垂直な方向）の長さをLTと、短手方向の長さがLTよりも短い図柄の短手方向の長さSTとの比較で図柄の配置を決定してもよい。

【1572】

前述した長手方向の長さLL及びSLは、長手方向に沿って上側に最も突出した図柄の部分と下側に最も突出した図柄の部分との差の長さである。同様に、短手方向の長さLT及びSTは、短手方向に沿って上側に最も突出した図柄の部分と下側に最も突出した図柄の部分との差の長さである。

【1573】

＜小役図柄の場合＞

さらに、ボーナス図柄のほかに、スイカ図柄やチェリー図柄等、当選していても停止ボタンの操作タイミングによっては有効ラインに停止表示しない図柄、換言すると、最大すべりコマ数以上に離れて配置されている箇所が少なくとも1か所以上存在する図柄（レア役に対応する図柄、取りこぼしが発生し得る図柄、等と称することがある）も目押しの対象になる図柄となり、遊技者が視認しようとする図柄である。また、レア役に当選したゲームにて、停止ボタンを操作する前に当該レア役への当選を報知しない場合があり、そのような場合においても遊技者はレア役を入賞させたいため、最もレア役を取得しやすい（最も遊技者にとって高利益となる）停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することが多い。尚、入賞した場合に1枚等少ない払出枚数となる入賞役を多数有している遊技機も存在し、そのような場合には、最も遊技者にとって高利益となる停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することが多い。尚、最も遊技者にとって高利益となる停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することを、最適遊技方法と称することがある。

【1574】

ここで、図264を参照して、最適遊技方法にて遊技を実行する際の切れ目M59との関係の一例を以下に詳述する。尚、図264に例示する遊技機においては、有効ラインは、左リール上段・中リール上段・右リール上段（上段一直線）と、左リール中段・中リール中段・右リール中段（中段一直線）と、左リール下段・中リール下段・右リール下段（下段一直線）と、左リール上段・中リール中段・右リール下段（右下がり一直線）と、左リール下段・中リール中段・右リール上段（右上がり一直線）と、の5ラインであり、規定数を3枚として構成している。また、レア役として、スイカ役とチェリー役とを有しており、スイカ役が入賞する場合には有効ライン上に「スイカ・スイカ・スイカ」が一直線に停止表示し、チェリー役が入賞する場合には有効ライン上に「チェリー・any・any」（anyはいずれの図柄でもよい旨を示している）が一直線に停止表示するよう構成されている。また、スイカ図柄とチェリー図柄とはいずれもレア役であるので、最大すべりコマ数以上に離れて配置されている箇所が少なくとも1か所以上存在する図柄となっている。

【1575】

図264は、リール帯MOの一部を拡大して示した拡大正面図である。尚、同図においては、左リールについてのみ例示している。図264に示す例では、リール帯MOに、スイカ、ベル、リプレイ、BAR、チェリーの順に配置され、かつ、これらの図柄は、第1の端部M55や第2の端部M57から離れた位置に配置されている。遊技者は、レア役が当選した場合に、当該レア役の当選を察知し易く、且つ、当該レア役を入賞させ易いリール上の位置を狙って停止ボタンを操作する場合が多く、レア役であるスイカ役又はチェリー役に当選した場合に、前述した最適遊技方法にて遊技することで当該レア役を入賞させることができることとなる。具体的には、当該レア役を入賞させることができる停止ボタンの操作タイミングとして、チェリー図柄が上段に位置しているタイミングからチェリー図柄が下段に位置しているタイミングまでの3コマの間に停止ボタンを操作することによって、スイカ役とチェリー役のいずれに当選した場合も入賞させることができる。このような操作タイミング（最適遊技方法）で停止ボタンを操作した場合には、チェリー図柄が上段～スイカ図柄が下段までの9コマの範囲が停止表示され得る範囲となっており、同図に示すように、当該9コマのいずれの範囲が停止表示された場合においても（9通りの停止表示態様のいずれとなっても）、第1の端部M55や第2の端部M57から離れた位置

に配置されており（スイカの２コマ上に配置されている図柄の近傍に切れ目M５９はなく、チェリーの２コマ下に配置されている図柄の近傍にも切れ目M５９はない）、切れ目M５９のずれや図柄の位置のずれなどを遊技者に視認させることを防止することができる。

【１５７６】

同図に示すように、前記レア役を入賞させ易いリール上の位置を狙って停止ボタンを操作した場合に停止表示し得る図柄を、第１の端部M５５や第２の端部M５７の近傍に設けないよう構成することにより、リールにおける頻繁に停止表示される位置に第１の端部M５５や第２の端部M５７が位置しないよう構成することができ、切れ目M５９のずれや図柄の位置のずれなどが生じている場合にも、切れ目M５９のずれや図柄の位置のずれが遊技者に視認され難くなるよう構成することができる。

【１５７７】

尚、本例におけるリールの１周分のステップ数は３３６ステップとなっており、１つのリールに配置されている図柄数は２０図柄（２０コマ）となっている。ここで、 $336 \div 20 = 16$ 余り １６となっているため、２０コマ（図柄）の振り分けとして、１７ステップのコマ（図柄）が１６個と１６ステップのコマ（図柄）が４個とで１つのリールは構成されている。また、切れ目M５９はできるだけ遊技者に視認されないよう構成した方が、見栄えが良く好適であるため、切れ目M５９と隣接しているコマ（図柄）は、相対的にステップ数の少ない１６ステップとすることが好適である。

【１５７８】

尚、本例における回胴式遊技機の構成として、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がなく、データ化された擬似的な遊技媒体を用いて遊技進行が可能とするよう構成してもよい。また、そのように構成した場合、実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がない分だけ、回胴式遊技機内部への不正アクセスの防止効果を上げたり（例えば、遊技メダルの投入開口部や払出開口部を有さない、前面扉と裏箱とが一体化されている等により、異物が挿入される間隙を封鎖する）、不正な遊技メダルが使用される危険性を低下させたり、といった不正行為（いわゆるゴト行為）に対するセキュリティ性も向上させるよう構成することができる（封入式の回胴式遊技機と称することがある）。尚、封入式の回胴式遊技機の構成は、前述したいずれの実施形態（又は構成）にも適用可能であることを補足しておく。尚、前記クレジット及びクレジット数表示装置D２００を有していないよう構成してもよく、例えば、前記クレジット及び総得点（合計の得点）を１つの総得点として纏めて、主制御基板M、払出制御基板H（遊技価値制御基板、遊技価値制御手段とも称することがある）、又はその他の基板にて、当該総得点の増減処理や表示処理を実行してもよい。

【１５７９】

また、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルに相当し、封入式の回胴式遊技機で遊技を行うために用いられる擬似的な遊技媒体として「得点」を有するよう構成してもよい。なお、「得点」を「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」と称することもある。物理的に実在する実体的な遊技メダルは、遊技者が直接に手にして取り扱うことができる。これに対して、封入式の回胴式遊技機では、遊技者が実体的な遊技メダルを直接に扱うことなく遊技を進めることができる。得点は、実体的な遊技メダルではなく、主制御基板等のCPUが演算処理できるようにデータ化された擬似的な遊技媒体である。また、「クレジット」とは、得点のうち、ベット可能な状態又は精算可能な状態に一時的に貯留するための得点であり、主に主制御基板Mで管理されるデータである。また、「総得点」とは、封入式の回胴式遊技機に投入し得るすべての得点であり、主制御基板や払出制御基板にて管理されるデータとしてもよい。「総得点」は、実体的な遊技メダルを用いる一般的な回胴式遊技機のメダル受け皿に載せられている遊技メダルの数に相当する。尚、封入式の回胴式遊技機の構成を前述した実施形態に適用する場合には、本明細書内において「遊技メダル」と称しているものを、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」等として扱うことは何等問題なく、適宜、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、

10

20

30

40

50

「遊技価値」、「遊技価値情報」として称することに何ら問題無い。尚、「クレジット」を有していなくてもよい。また、クレジット数表示装置を、総得点表示装置として置き換えることも問題ない。

【1580】

(第2実施形態)

尚、本実施形態においては、遊技者に有利なATに関する状態としてAT中状態等を有するよう構成し、AT中状態（いわゆるAT）では押し順ナビを実行することにより、遊技者に有利な状態を設けると共に、遊技の興趣性を向上したが、ATを実行可能な遊技機の構成としては、本実施形態の構成には限定されない。そこで、本実施形態の構成とは異なるATを実行可能な回胴式遊技機の構成を第2実施形態として、以下、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【1581】

はじめに、図265は、第2実施形態における、図209のステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。同図における本実施形態との相違点は、ステップ4100（第2）及びステップ4200（第2）であり、即ち、ステップ1450で、前述した条件装置番号管理処理を実行した後、ステップ4100（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、回転開始時フリーズ実行判定処理を実行し、ステップ1550に移行する。

【1582】

また、ステップ1750で、前述したAT中状態開始制御処理を実行した後、ステップ4200（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する停止時フリーズ実行判定処理を実行し、ステップ3500に移行する。詳細は後述することとなるが、第2実施形態においては、リールの回転開始時（スタートレバーD50操作時）と、リールの停止時（最終リールの停止時、第3リールの停止時）にフリーズ（所定時間リールが回転開始しない、所定時間次の遊技に係るベット操作が実行できない）が発生し得るよう構成されている。

【1583】

次に、図266は、第2実施形態における、図265のステップ4100（第2）のサブルーチンに係る、回転開始時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ4102で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームからATに関する状態が新たに「AT中状態」となったか否かを判定する。ここで、「新たにAT中状態となった」とは、AT抽選に当選した後、初めてATに関する状態が「AT中状態」となった場合（AT初当たりとも称することがある）であり、一例としては、（1）「高確率状態」にてBBに当選する→「有利BB内部中状態」に移行→BB図柄（ボーナス図柄）が停止表示し、「有利BB状態」に移行→BBが終了し、新たに「AT中状態」に移行、（2）「高確率状態」にてチェリーに当選した場合に1/2でAT抽選に当選する、且つAT抽選に当選した後は前兆状態（AT抽選に当選しているか否かに係る期待感を遊技者に抱かせるためのATに関する状態であり、チェリーの当選に係るAT抽選に当選しなかった場合においても、「前兆状態」と同様の演出態様（背景演出等）である「ガセ前兆状態」を有するよう構成してもよい）に移行するよう構成した場合においては、「高確率状態」にてチェリーに当選し、チェリーの当選に基づくAT抽選に当選したため、「前兆状態」に移行する→「前兆状態」の終了条件となる所定ゲーム数が実行されたため、新たに「AT中状態」に移行する、等の遊技状態遷移が「新たにAT中状態となった」に該当することとなる。一方、「新たにAT中状態となった」に該当しない場合の一例としては、（1）「AT中状態」に滞在している→ATカウンタ値が0となったため「AT継続バトル状態」（「AT中状態」に再度移行する（連荘する）可能性がある状態）に移行する→再度「AT中状態」に移行する、（2）「AT中状態」にてBBに当選する→「有利BB内部中状態」に移行→BB図柄（ボーナス図柄）が停止表示し、「有利BB状態」に移行→BBが終了し、再度「AT中状態」に移行、等の遊技状態遷移は「新たにAT中状態となった」に該当しないこととなる。

10

20

30

40

50

【1584】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ4102でYesの場合、ステップ4104で、主制御基板MのCPUMCは、AT開始フリーズ実行フラグ（オンとなることでリール回転開始時にフリーズが実行されることとなるフラグ）をオンにする。次に、ステップ4106で、主制御基板MのCPUMCは、AT開始フリーズ実行コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、当該コマンドを副制御基板S側が受信することにより、副制御基板S側にて、AT開始演出が実行されることとなる）をセットし、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ4102でNoの場合にも、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、同図にて例示しているフリーズはあくまで一例であり、様々な種類（実行条件や実行時間）のフリーズを有するよう構成しても問題ない。

10

【1585】

次に、図267は、第2実施形態における、図265のステップ1550のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ1568（第2）～ステップ1574（第2）であり、即ち、ステップ1568（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、AT開始フリーズ実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1568（第2）でYesの場合、ステップ1570（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、AT開始フリーズ実行フラグをオフにする。次に、ステップ1572（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行タイマ（デクリメントタイマであり、新たに「AT中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間と「AT中状態」が終了する際に実行されるフリーズの実行時間とを計測するためのタイマ）に、開始時フリーズ実行時間（本例では、5秒であり、新たに「AT中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間）をセットして当該タイマをスタートし、ステップ1574（第2）に移行する。次に、ステップ1574（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行タイマのタイマ値が0となったか否かを判定する。ステップ1574（第2）でYesの場合には、ステップ1552に移行する。他方、ステップ1574（第2）でNoの場合、「AT中状態」開始時のフリーズの実行時間が経過するまで、ステップ1574（第2）の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ1568（第2）でNoの場合にも、ステップ1552に移行する。

20

【1586】

このように、第2実施形態においては、新たに「AT中状態」が開始された場合にフリーズ（AT開始時のフリーズと称することがある）が実行されるよう構成されており、詳細は後述することとなるが、フリーズ実行中においては、副制御基板S側にてAT開始演出が実行されることとなる。本例においては、AT開始時のフリーズの実行時間を5秒としたが、当該実行時間は変更しても問題なく、AT開始演出の実行時間に合わせて設定することが好適である。尚、本例においては、後述するAT終了時のフリーズ実行時間は3秒となっており、AT終了時のフリーズ実行時間よりもAT開始時のフリーズ実行時間の方が長時間となるよう構成されている。このように、今後遊技者に有利な状況となるAT開始時のフリーズ実行時間をAT終了時のフリーズ実行時間よりも相対的に長時間とすることにより、遊技者の遊技意欲を高める興趣性の高い遊技機とすることができる。

30

【1587】

次に、図268は、第2実施形態における、図268のステップ4200（第2）のサブルーチンに係る、停止時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ4202で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームにてATカウンタ値が新たに0となったか否かを判定する。「ATカウンタ値が新たに0となった」とは、「AT中状態」などのATカウンタ値が減算していく状況にて、ATカウンタ値が「1→0」となった場合であり、ATに関する状態が「通常遊技状態」である状況等の、ATカウンタ値が常に0である場合は含んでいない。

40

【1588】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ4202でYesの場合、ステップ4206に移行する。他方、ステップ4202でNoの場合、ステップ4204で、主制御基板M

50

のCPUMCは、当該ゲームにて、有利区間残りゲーム数カウンタ値が新たに0となったか否かを判定する。「有利区間残りゲーム数カウンタ値が新たに0となった」とは、「AT中状態」などの有利区間残りゲーム数カウンタ値が減算していく状況にて、有利区間残りゲーム数カウンタ値が「1→0」となった場合であり、ATに関する状態が「通常遊技状態」である状況等の、有利区間残りゲーム数カウンタ値が常に0である場合は含んでいない。ステップ4204でYesの場合、ステップ4206に移行することとなる。次に、ステップ4206で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行タイマ（デクリメントタイマであり、新たに「AT中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間と「AT中状態」が終了する際に実行されるフリーズの実行時間とを計測するためのタイマ）に、終了時フリーズ実行時間（本例では、3秒であり、「AT中状態」が終了する場合に実行されるフリーズの実行時間）をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ4208で、主制御基板MのCPUMCは、AT終了フリーズ実行コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、当該コマンドを副制御基板S側が受信することにより、副制御基板S側にて、AT終了演出が実行されることとなる）をセットし、ステップ4210に移行する。次に、ステップ4210で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行タイマのタイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ4210でYesの場合には、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。他方、ステップ4210でNoの場合、「AT中状態」終了時のフリーズの実行時間が経過するまで、ステップ4210の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ4204でNoの場合には、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。

【1589】

次に、図269は、第2実施形態における、AT開始演出実行イメージ図である。同図においては、AT開始演出を実行途中で電源断が発生しなかった場合と電源断が発生した場合との一例を詳述することとする。

【1590】

まず、同図における（a）にて、AT開始演出の実行途中で電源断が発生しなかった場合について詳述する。まず、ATに関する状態が新たに「AT中状態」となるゲームに係るスタートレバーD50が操作された（ゲームの開始条件を充足した）ことにより、AT開始演出が実行開始されると共に、フリーズが実行される。また、AT開始演出の演出態様として、演出表示装置S40に「ワープ実行！」と1秒間表示される（AT開始演出の実行中は、常時AT開始演出実行時専用の背景演出が実行される）。尚、本例においては、AT開始演出及びフリーズの実行時間は5秒となっている。その後、フリーズ開始から1秒が経過し、演出表示装置S40にて「ワープ実行！」との表示が消去される。尚、AT開始演出実行時専用の背景演出のみが演出表示装置S40に表示されている状態は3秒間維持することとなる。その後、フリーズの実行開始から4秒経過すると、AT開始演出の演出態様として、演出表示装置S40に「AT50G START!!」と1秒間表示される。その後、フリーズの実行開始から5秒が経過すると、フリーズの実行が終了すると共に、AT開始演出の実行が終了し、リールの回転が開始されることとなる。尚、AT開始演出の実行が終了した場合には、演出表示装置S40の「AT50G START!!」の表示が消去されると共に、AT開始演出実行時専用の背景演出から、AT中状態にて表示可能な背景演出に切り替わることとなる。また、AT中状態の1ゲーム目にて、前述した押し順ナビが実行される場合には、（1）フリーズが実行開始→5秒経過したことによりフリーズが終了→リールが回転開始すると共に演出表示装置S40にて押し順ナビを表示、（2）フリーズが実行開始→5秒経過したことによりフリーズが終了→リールが回転開始→リール駆動状態がリール定速状態になると共に演出表示装置S40にて押し順ナビを表示、のように構成してもよい。このように構成することにより、フリーズの実行によってリールの回転開始タイミングが従来よりも遅いタイミングとなった場合においても、遊技者が誤って正解の押し順と異なる押し順に対応した停止ボタンを操作してしまう事態を防止することができる。

【1591】

次に、同図における（b）にて、A T開始演出の実行途中で電源断が発生した場合について詳述する。まず、A Tに関する状態が新たに「A T中状態」となるゲームに係るスタートレバーD 5 0が操作された（ゲームの開始条件を充足した）ことにより、A T開始演出が実行開始されると共に、フリーズが実行される。また、A T開始演出の演出態様として、演出表示装置S 4 0に「ワープ実行！」と1秒間表示される（A T開始演出の実行中は、常時A T開始演出実行時専用の背景演出が実行される）。尚、本例においては、A T開始演出及びフリーズの実行時間は5秒となっている（電源断中の時間は除く）。その後、フリーズ開始から1秒が経過し、演出表示装置S 4 0にて「ワープ実行！」との表示が消去される。尚、A T開始演出実行時専用の背景演出のみが演出表示装置S 4 0に表示されている状態は3秒間維持することとなる。その後、フリーズの実行開始から2秒経過した時点で、電源断が発生する（例えば、遊技場が停電する）。その後、電源が復帰すると、演出表示装置S 4 0に「A T 5 0 G S T A R T !!」と3秒間表示されると共に、フリーズが実行されたままとなる。その後、電源断中をのぞいたフリーズの実行開始からの合計の時間が5秒となった場合に、フリーズの実行が終了すると共に、A T開始演出の実行が終了し、リールの回転が開始されることとなる。このように、本例においては、フリーズの実行中（A T開始演出の実行中）に電源断が発生し、その後電源断から復帰した場合においては、フリーズの実行時間は電源断発生前の状態から継続して実行することとなる。一例としては、フリーズの実行時間が5秒である場合において、フリーズの実行開始から1秒後に電源断が発生した場合には、電源復帰後から4秒間フリーズが実行されることとなり、フリーズの実行開始から3秒後に電源断が発生した場合には、電源復帰後から2秒間フリーズが実行されることとなる。

【1 5 9 2】

また、A T開始演出の実行時間もフリーズの実行時間と同様に、A T開始演出の実行中に電源断が発生し、その後、電源断から復帰した場合においては、A T開始演出の実行時間は電源断発生前の状態から継続して実行することとなる。一方、A T開始演出の演出態様はA T開始演出の実行中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで相違することとなり、具体的には、A T開始演出の実行中に電源断が発生しなかった場合においては、A T開始演出の実行開始から4秒が経過したタイミングにて、「A T 5 0 G S T A R T !!」と演出表示装置S 4 0に表示される一方、A T開始演出の実行中に電源断が発生した場合においては、電源断の発生タイミングに拘わらず、電源断からの復帰後に、「A T 5 0 G S T A R T !!」と演出表示装置S 4 0に表示されることとなる。尚、「A T 5 0 G S T A R T !!」との表示を、A T開始時ゲーム数表示と称することがある。また、同図においては、A T開始時ゲーム数表示として、A T開始時の（A T中状態開始時の）A T残りゲーム数が50ゲームである旨を報知するよう図示しているが、表示態様はこれには限定されず、例えば、A T中状態に移行する直前に実行された「有利B B状態」にてA Tゲーム数上乘せ抽選を実行可能に構成した場合においては、当該「有利B B状態」におけるA Tゲーム数上乘せ抽選の当選にて獲得したA T残りゲーム数をA T初期ゲーム数である50ゲームに上乘せしたA T残りゲーム数を、A T開始時ゲーム数表示として演出表示装置S 4 0に表示するよう構成してもよい。一例としては、「有利B B状態」におけるA Tゲーム数上乘せ抽選によって30ゲームのA T残りゲーム数を獲得した場合には、A T開始時ゲーム数表示として、「A T 8 0 G S T A R T !!」と表示するよう構成してもよい。尚、同図においては、A T開始演出についてのみ例示したが、A T終了演出についても同様に、A T終了演出の演出態様はA T終了演出の実行中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで相違するよう構成されている（例えば、A T終了演出の実行中に電源断が発生しなかった場合においては、A T終了演出の開始から2秒後に「A T終了 G E T O O」と表示される一方、A T終了演出の実行中に電源断が発生した場合においては、電源断の発生タイミングに拘わらず、電源断からの復帰後に「A T終了 G E T O O」と表示される）。また、A T開始演出又はA T終了演出の実行中に表示される演出であり、且つA T開始演出又はA T終了演出の実行中に電源断が発生した場合に、電源断復帰後には即時表示される演出であれば、A T開始時ゲーム数表示

10

20

30

40

50

には限定されず、遊技者が視認できることで遊技をスムーズに進行できる表示であれば問題ない。

【1593】

以上のように構成することにより、第2実施形態に係る遊技機によれば、新たにAT中状態に移行した場合と、AT中状態が終了する場合とで、フリーズを実行可能に構成すると共に、新たにAT中状態に移行した場合におけるフリーズ実行中にはAT開始演出を実行し、AT中状態が終了する場合におけるフリーズ実行中にはAT終了演出を実行するよう構成した。このように構成した場合において、AT開始演出又はAT終了演出の実行中に電源断が発生した場合、電源断の復帰後には、AT開始演出又はAT終了演出における所定のタイミングから表示される予定の表示を、電源断復帰後に即時に表示するよう構成することによって、フリーズの実行中に意図しない電源断（例えば、遊技場の停電等）が発生した場合においても、AT残りゲーム数等の、遊技者が遊技の状況を把握するために必要な情報を即座に表示するよう構成することにより、遊技者が遊技の状況を把握できなくなる事態を防止することができる。

10

【1594】

尚、第2実施形態においては、新たにAT中状態に移行した場合と、AT中状態が終了する場合とで、フリーズを実行可能に構成したが、フリーズの実行態様はこれには限定されず、BB開始時やBB終了時等に実行し得るよう構成してもよいし、当選した条件装置や滞在している遊技状態に基づいて実行し得るよう構成してもよい。

【1595】

尚、上述した本例に係る回胴式遊技機におけるフリーズに関する構成から、フリーズの実行中に電源断が発生しなかった場合のフリーズの実行期間＝A
フリーズの実行中に電源断が発生した場合の、電源断が発生するまでのフリーズの実行期間＝B
フリーズの実行中に電源断が発生した場合の、電源断が発生した後のフリーズの実行期間＝C
とした場合、
 $A = B + C$
となるよう構成されている。

20

【1596】

尚、AT開始演出に係るフリーズが実行終了すると、前述したリール加速処理が実行されることとなる。

【1597】

<<<<本例に適用可能な構成2>>>>

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。尚、以下に詳述するいずれの構成も、前述したすべての実施形態に適用可能であり、以下に詳述する1の構成を適用してもよいし、以下に詳述する複数の構成を適用してもよいことを補足しておく。

【1598】

<<<ランプユニットの構成>>>

まず、図270及び図271を用いて、本例に係る遊技機に適用可能なランプユニット（装飾ランプユニットD150とLEDランプユニットS10との総称）の点灯に関する構成を詳述する。

30

【1599】

図270は、ランプユニット点灯構成イメージである。同図においては、本例に係る遊技機に適用可能なランプユニットの点灯に関する構成を詳述する。尚、同図に図示する各項目はあくまで一部の抜粋であり、例えば、要素1の欄に図示されている項目は、「赤色」～「色なし」の8個のみには限定されない。まず、図270に示すように、ランプユニットの点灯に関する要素として、要素1～要素6の6種類の要素を有している。

【1600】

<要素1>

40

50

要素1は点灯色となっており、「赤色」、「青色」、「緑色」、「白色」、「赤色+緑色」、「青色+緑色」、「青色+白色」、「色なし」の8種類の点灯色を要素1として有している。尚、本例に係るランプユニットは複数のLEDから構成されており、点灯色が「赤色」の場合は、すべてのLEDが赤色にて点灯することを示しており、点灯色が「赤色+青色」の場合は、合計のLEDの個数であるN個のLEDのうち、M個のLEDが赤色にて点灯し、L個のLEDが青色にて点灯することを示している（ $N=M+L$ ）。尚、赤色にて点灯するLEDと青色にて点灯するLEDの順序の組み合わせは1通りのみであってもよいし、複数通りであってもよい（複数通り設ける場合には、点灯色として、「赤色+青色1」、「赤色+青色2」のように点灯色を複数設けてもよい）。また、「色なし」は消灯（非点灯）を示しており、常時消灯となる場合に選択される点灯色となっている。尚、前述したように、同図における要素1～要素6を構成する項目の数はあくまで一部の抜粋であり、要素1においては、「赤色+青色+緑色」等、3つ以上の色を組み合わせた点灯色を有するよう構成しても問題ない。

10

【1601】

<要素2>

要素2は点灯時間となっており、「0.1秒」、「0.2秒」、「0.3秒」、「1秒」、「3秒」、「常時」、「点灯なし」の7種類の点灯時間を要素2として有している。尚、「常時」は、常時点灯となる場合に選択される点灯時間となっており、「点灯なし」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間となっている。

【1602】

20

<要素3>

要素3は消灯時間となっており、「0.1秒」、「0.2秒」、「0.3秒」、「1秒」、「3秒」、「常時」、「消灯なし」の7種類の消灯時間を要素3として有している。尚、「常時」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間となっており、「消灯なし」は、常時点灯となる場合に選択される消灯時間となっている。

【1603】

<要素4>

要素4は、点灯時間パターンとなっており、点灯時間パターンは、要素2である点灯時間と要素3である消灯時間とを組み合わせ構成されており、「0.1秒点灯→0.1秒消灯」、「0.1秒点灯→0.3秒消灯」、「0.2秒点灯→0.3秒消灯」、「1秒点灯→0.1秒消灯」、「3秒点灯→0.3秒消灯」、「常時点灯」、「常時消灯」の7種類の点灯時間パターンを要素4として有している。点灯時間パターンの一例としては、「0.1秒点灯→0.1秒消灯」の場合、要素2である「0.1秒」の点灯時間と要素3である「0.1秒」の消灯時間とを組み合わせ構成されている。尚、「常時点灯」は、常時点灯となる場合に選択される点灯時間パターンであり、要素2である「常時」の点灯時間と要素3である「消灯なし」の消灯時間とを組み合わせ構成されている。また、「常時消灯」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間パターンであり、要素2である「点灯なし」の点灯時間と要素3である「常時」の消灯時間とを組み合わせ構成されている。

30

【1604】

40

<要素5>

要素5は、点灯要素となっており、点灯要素は、要素1である点灯色と要素4である点灯時間パターンとを組み合わせ構成されている。換言すると、点灯要素は、要素1である点灯色と要素2である点灯時間と要素3である消灯時間とを組み合わせ構成されている。尚、同図においては、説明の都合上、点灯要素の具体的な内容を点灯要素内容とし、点灯要素内容毎に振り分けた識別要素を点灯要素種別として図示している。点灯要素としては、

点灯要素種別a：「0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯」

点灯要素種別b：「0.1秒青色点灯→0.1秒消灯」

点灯要素種別c：「0.1秒赤色点灯→0.3秒消灯」

50

点灯要素種別 d : 「0.1 秒赤色 + 青色点灯 → 0.3 秒消灯」
 点灯要素種別 e : 「0.2 秒赤色 + 青色点灯 → 0.3 秒消灯」
 点灯要素種別 f : 「0.2 秒青色 + 緑色点灯 → 0.3 秒消灯」
 点灯要素種別 g : 「1 秒白色点灯 → 0.1 秒消灯」
 点灯要素種別 h : 「1 秒青色 + 白色点灯 → 0.1 秒消灯」
 点灯要素種別 i : 「3 秒緑色点灯 → 0.3 秒消灯」
 点灯要素種別 j : 「3 秒青色 + 緑色点灯 → 0.3 秒消灯」
 点灯要素種別 k : 「常時赤色点灯」
 点灯要素種別 l : 「常時青色点灯」
 点灯要素種別 m : 「常時緑色点灯」
 点灯要素種別 n : 「常時白色点灯」
 点灯要素種別 o : 「常時赤色 + 緑色点灯」
 点灯要素種別 p : 「常時青色 + 緑色点灯」
 点灯要素種別 q : 「常時青色 + 白色点灯」
 点灯要素種別 r : 「常時消灯 (色なし)」

10

の 18 種類の点灯要素を要素 5 として有している。点灯要素の一例としては、「0.1 秒赤色点灯 → 0.1 秒消灯」の場合、要素 1 である「赤色」と要素 4 である「0.1 秒点灯 → 0.1 秒消灯」の点灯時間パターン (上述したように点灯時間パターンは点灯時間と消灯時間との組み合わせである) とを組み合わせで構成されている。また、「常時赤色 + 緑色点灯」は、要素 1 である「赤色 + 緑色」と要素 4 である「常時点灯」とを組み合わせで構成されている。また、「常時消灯 (色なし)」は、要素 1 である「色なし」と要素 4 である「常時消灯」とを組み合わせで構成されている。

20

【1605】

<要素 6>

要素 6 は、点灯パターンとなっており、要素 5 である点灯要素を 1 又は複数組み合わせで構成されている。尚、同図においては、説明の都合上、点灯パターンの具体的な内容を点灯パターン内容とし、点灯パターン内容毎に振り分けた識別要素を点灯パターン種別として図示している。点灯パターンとしては、

パターン 1 : 「a → a → a → a」
 パターン 2 : 「b → b → b → b」
 パターン 3 : 「a → b → a → b」
 パターン 4 : 「a → a → g → g」
 パターン 5 : 「g → f → j」
 パターン 6 : 「i → h → b」
 パターン 7 : 「g → f → b」
 パターン 8 : 「i → j → g」
 パターン 9 : 「g → g → g」
 パターン 10 : 「k」
 パターン 11 : 「l」
 パターン 12 : 「m」
 パターン 13 : 「n」
 パターン 14 : 「o」
 パターン 15 : 「p」
 パターン 16 : 「q」
 パターン 17 : 「r」

30

40

の 17 種類の点灯パターンを要素 6 として有している。点灯パターンの一例としては、パターン 1 : 「a → a → a → a」の場合、要素 5 である「0.1 秒赤色点灯 → 0.1 秒消灯」を 4 回繰り返すよう構成されている。また、パターン 8 「i → j → g」の場合、点灯要素種別 i : 「3 秒緑色点灯 → 0.3 秒消灯」と実行した後、点灯要素種別 j : 「3 秒青色 + 緑色点灯 → 0.3 秒消灯」を実行し、点灯要素種別 g : 「1 秒白色点灯 → 0.1 秒消灯」

50

」を実行するよう構成されている。尚、点灯パターンをさらに組み合わせて、パターン１→パターン４のようにランプユニットを点灯させてもよいし、パターン１→パターン４→パターン１→パターン４→パターン１→・・・のように、「パターン１→パターン４」を、点灯終了条件を充足するまで繰り返し点灯させてもよい。尚、点灯終了条件は、所定のエラー解除等の遊技の状況が変化した場合に充足するよう構成してもよいし、所定時間が経過した場合に充足するよう構成してもよい。

【１６０６】

上記のように、本例に係る遊技機におけるランプユニットは点灯パターンの組み合わせによって点灯するよう構成されており、要素６の点灯パターンは、要素５の点灯要素の組み合わせによって構成されており、要素５の点灯要素は、要素１の点灯色と要素４の点灯時間パターンとの組み合わせによって構成されており、要素４の点灯時間パターンは、要素２の点灯時間と要素３の消灯時間との組み合わせによって構成されている。

【１６０７】

尚、ランプユニットの点灯に係る構成として、要素１～要素６から構成されているよう詳述したが、これには限定されず、要素の数を増減してもよいし、要素１～要素６の内容を変更してもよい（例えば、要素１を点灯輝度にする等）。

【１６０８】

次に、図２７１は、状況別報知態様の一例である。同図においては、本例に係る遊技機に適用可能な、ランプユニットの点灯パターン（ランプユニット点灯パターンとも称することがある）、回胴バックランプＳ３０の点灯態様（バックランプ点灯態様とも称することがある）、及びスピーカＳ２０から出力されるサウンド（スピーカのサウンドとも称することがある）に関する遊技の状況毎の構成の一例を詳述する。尚、同図に図示する各項目はあくまで一部の抜粋であり、例えば、ＢＢ実行中に実行される点灯パターンはパターン７の１種類のみには限定されず、ＢＢの種類（ＢＢに係る条件装置の種類）やＢＢに当選した遊技状態によって点灯パターンを相違させてもよいし、１回のＢＢにおいて、複数の点灯パターンを組み合わせた点灯態様（点灯の周期）をＢＢが終了するまで繰り返し実行するよう構成してもよいことを補足しておく。また、エラーについても、一例として、メダル空エラーを例示しているが、エラーの種類によってランプユニットの点灯パターンを相違させてもよい。尚、構成１～構成６のすべてにおいて、通常遊技中（エラー発生中でない、且つ、電源投入直後でない、且つ、待機画面の表示中でない、且つ、設定確認モードでない、且つ、設定変更モードでない、且つボーナス実行中でない状況）において選択させ得るランプユニットの点灯パターンは、パターン２、パターン５、パターン６、パターン７、パターン８、パターン９、パターン１１、パターン１５、パターン１６、パターン１７、のいずれか１つ又は複数の組み合わせとなるよう構成されている。尚、通常遊技中として、低確率状態やＡＴ中状態などさまざまな遊技状態を有するよう構成しているため、遊技状態によって選択され得るランプユニットの点灯パターンを相違させてもよい。換言すると、特定の遊技状態では選択されない点灯パターンや特定の遊技状態でのみ選択され得る点灯パターンを有するよう構成してもよい。尚、電源投入時とは、電源投入から所定時間（例えば、１秒）経過まで（電源投入直後）の状況となっている。

【１６０９】

<<構成１>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：相対的に小さい光量（通常的光量よりも小さい光量）で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：電源投入時専用のサウンドを所定時間出力

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン１１（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン１２（常時緑色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン９（「１秒白色点灯→０．１秒消灯」を３回繰り返す）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド

<ＢＢ実行中>

ランプユニット点灯パターン：パターン７（「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「０．２秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。尚、電源投入時に実行される演出は、電源断が発生する前に実行されていた演出や電源断発生前の遊技状態によって相違し得るよう構成してもよい。

【１６１０】

構成１のように、メダル空エラー発生時等のエラー発生中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンのみを選択するよう構成し、且つ、点灯パターンを構成する点灯色として、メダル空エラー発生時には赤色が使用される一方、通常遊技中には赤色が使用されないよう構成する（所定の点灯色がエラー発生時にしか選択されないよう構成する）ことにより、遊技者や管理者が、エラーが発生している場合とエラーが発生していない場合とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、電源投入直後と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、電源投入直後と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、通常遊技中にも拘わらずエラーが発生したと誤認することがなく、遊技者はストレスなく遊技を進行できると共に、管理者はエラーが発生している遊技機を明確に判別することができることとなる。また、待機画面表示中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、待機画面表示中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、待機画面の表示中において、遊技者が遊技を進行していないにも拘わらず、派手な点灯パターンを使用することによる消費電力を抑制することができる。また、設定確認モード中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、設定確認モード中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、管理者が意図しない設定確認モードを即座に判別することができ、意図しない設定確認モードを迅速に判別することができることと共に、設定キースイッチをオフにすることを失念してしまっても察知することができる。また、設定変更モード中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、設定変更モード中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、管理者が意図しない設定変更モードを即座に判別することができ、意図しない設定変更モードを迅速に判別することができる。また、ＢＢ実行中と通常遊技中（ＢＢ実行中でない状態）とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や

10

20

30

40

50

管理者が、ＢＢ実行中と通常遊技中（ＢＢ実行中でない状態）とを容易に判別することができ、遊技者や管理者が遊技の状況を明確に判別することができる。

【１６１１】

尚、上述したような、ランプユニットに係るエラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、ＢＢ実行中と通常遊技中との相違点、としては、通常遊技中において使用されない点灯色（要素１）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯時間（要素２）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない消灯時間（要素３）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯時間パターン（要素４）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯要素（要素５）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯パターン（要素６）を有するよう構成してもよい。

10

【１６１２】

<<構成２>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

20

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン１７（常時消灯（色なし））

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン１１（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：待機画面表示中専用のパターンで点灯（点滅）

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<ＢＢ実行中>

ランプユニット点灯パターン：パターン７（「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「０．２秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

40

上記のように構成されている。

【１６１３】

<<構成３>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン１（「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」を４回繰り返す）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

50

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン13（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン5（「1秒白色点灯→0.1秒消灯」→「0.2秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯」→「3秒緑色点灯→0.3秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<BB実行中>

ランプユニット点灯パターン：パターン6（「3秒緑色点灯→0.3秒消灯」→「1秒青色+白色点灯→0.1秒消灯」→「0.1秒青色点灯→0.1秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：BB実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。

【1614】

<<構成4>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン14（常時赤色+緑色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン13（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン11（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン3（「0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯」→「0.1秒青色点灯→0.1秒消灯」→「0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯」→「0.1秒青色点灯→0.1秒消灯」）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン3（「0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯」→「0.1秒青色点灯→0.1秒消灯」→「0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯」→「0.1秒青色点灯→0.1秒消灯」）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

10

20

30

40

50

< B B 実行中 >

ランプユニット点灯パターン：パターン 6（「3 秒緑色点灯→0. 3 秒消灯」→「1 秒青色+白色点灯→0. 1 秒消灯」→「0. 1 秒青色点灯→0. 1 秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：B B 実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。尚、メダル空エラー発生中にスピーカから出力する警告音と、設定確認モード中及び設定変更モード中にスピーカから出力する警告音とを同一の警告音とし、警告音とは別に、メダル空エラー発生中には「メダル空エラー発生中です」との音声をスピーカから出力し、設定確認モード中には「設定確認モード中です」とスピーカから出力し、設定変更モード中には「設定変更モード中です」とスピーカから出力するよう構成してもよい。尚、メダル空エラーとは異なるエラーに関しても同様に、警告音と「〇〇エラー中です」の音声とをスピーカから出力するよう構成してもよい。

【1 6 1 5】

<< 構成 5 >>

< メダル空エラー発生中 >

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 3（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

< 電源投入時 >

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 7（常時消灯（点灯なし））

バックランプ点灯態様：点灯→消灯（通常遊技中となった場合に点灯）

スピーカのサウンド：出力なし

< 待機画面表示中 >

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 7（常時消灯（点灯なし））

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

< 設定確認モード中 >

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 3（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド

< 設定変更モード中 >

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 3（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド

< B B 実行中 >

ランプユニット点灯パターン：パターン 5（「1 秒白色点灯→0. 1 秒消灯」→「0. 2 秒青色+緑色点灯→0. 3 秒消灯」→「3 秒青色+緑色点灯→0. 3 秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：B B 実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。

【1 6 1 6】

<< 構成 6 >>

< メダル空エラー発生中 >

ランプユニット点灯パターン：パターン 1（「0. 1 秒赤色点灯→0. 1 秒消灯」を 4 回繰り返す）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

< 電源投入時 >

ランプユニット点灯パターン：パターン１７（常時消灯（点灯なし））

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン１１（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン４（「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「１秒白色点灯→

10

０．１秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン４（「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「１秒白色点灯→

０．１秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド

<ＢＢ実行中>

20

ランプユニット点灯パターン：パターン５（「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「０．２

秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」→「３秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。

【１６１７】

尚、同図においては、構成１～構成６の６種類の構成を例示したが、当該構成はあくまで一例であり、遊技の状況毎のランプユニット点灯パターンやバックランプ点灯態様やスピーカから出力するサウンドを各構成から組み合わせてもよいし、どのように変更してもよい。また、ランプユニットの点灯パターンについては、ランプユニットに係る、エラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、ＢＢ実行中と通常遊技中との相違点、として、前述した要素１～要素６（図２７０参照）のいずれかを、通常遊技中には選択されないものが選択されるよう構成することが好適である。

30

【１６１８】

また、同図においては、エラーとしてメダル空エラーのみを例示しているが、これには限定されず、表示判定エラーやドア開放エラーについても、ランプユニットに係る、エラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、ＢＢ実行中と通常遊技中との相違点、として、前述した要素１～要素６（図２７０参照）のいずれかを、通常遊技中には選択されないものが選択されるよう構成してもよいし、メダル空エラーと表示判定エラーとで、ランプユニットに係る前述した要素１～要素６（図２７０参照）のいずれかを相違させる等、発生しているエラーの種類によって、ランプユニットに係る前述した要素１～要素６（図２７０参照）のいずれかを相違させてもよい。

40

【１６１９】

また、再遊技役が停止表示した際には、ランプユニットの点灯態様によって遊技者に再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示したことを報知するよう構成してもよく、具体的には、所定の遊技状態にて実行されたゲームにおいて、再遊技役に当選して再遊技役に係

50

る図柄組み合わせが停止表示した場合にランプユニットが点灯するよう構成し、且つ、要素1～要素6のいずれかを当該ランプユニットの点灯態様には含まれており、再遊技役に当選せずに再遊技役に係る図柄組み合わせとは異なる図柄組み合わせが停止表示した場合におけるランプユニットの点灯態様には含まれないよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者は再遊技役に当選したことを明確に認識することができる。

【1620】

<<<前扉開放と払出に関する構成>>>

次に、図272を用いて、本例に係る遊技機に適用可能な遊技メダル払出に関する構成を詳述する。尚、同図に示す、「通常」とは、例えば、「低確率状態」にて入賞-B（共通ベル）に当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせ（例えば、入賞04）が停止表示して11枚の遊技メダルを払い出すような場合を示している。また、「扉開放前に払出発生」や「扉開放後に払出発生」についても、入賞-B（共通ベル）に当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせ（例えば、入賞04）が停止表示する場合を例示している。尚、同図においては、クレジット（クレジット数表示装置D200に表示されているクレジット数）が上限値（本例では、50）である場合について詳述している。

【1621】

<<構成1>>

<通常の払出の場合>

構成1における通常の払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンが押下され（第3停止ボタンが押下されることを第3停止ボタンがオンになると称することがある）、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンが非押下中となり（遊技者が第3停止ボタンから指を離すこと等によって第3停止ボタンが押下中から非押下中となる。尚、第3停止ボタンが押下中から非押下中となることを、第3停止ボタンがオンからオフとなると称することがある）、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音（同図における音B）が所定時間出力される。

【1622】

<扉開放前に払出が実行される場合>

次に、構成1における扉開放前に払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンからオフとなり、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音出力開始される。その後、遊技メダルの払出に対応した払出音出力されている状況下、前扉DUが開放され、スピーカS20から前扉DUが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音A）が出力される。即ち、払出音と前扉開放報知音とが同時に出力される。その後、払出音の出力開始から所定時間が経過して払出音の出力が終了すると共に、前扉開放報知音の出力が終了する。尚、前扉DUは開放されたままとなっており、即ち、前扉開放報知音は、前扉DUが開放された場合に出力開始され、その後前扉DUが開放されたままであっても出力開始から特定時間経過することによって出力が終了するよう構成されている。このように構成することによって、管理者が設定確認や設定変更を行うために前扉DUを開放した場合等において、設定確認又は設定変更が終了するまで前扉開放報知音が出力され続けることを防止することがなく、ストレスなく設定確認及び設定変更を行うことができることとなる。尚、同図においては、払出音の出力終了と同時に前扉開放音の出力が終了するよう図示しているが、これには限定されず、払出音の出力終了タイミングと前扉開放音の出力終了タイミングとが異なるタイミングとなっても何ら問題ない。

【1623】

<扉開放後に払出が実行される場合>

次に、構成1における扉開放後に払出が実行される場合について詳述する。まず、3つ

10

20

30

40

50

のリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンである状況下、前扉DUが開放され、スピーカS20から前扉DUが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音A）が出力される。即ち、第3停止ボタンのオン・オフに拘らず、前扉DUが開放されることによって前扉開放報知音が出力されるよう構成されている。その後、前扉DUが開放されており、且つ前扉開放報知音が出力されている状況下、第3停止ボタンがオンからオフとなり、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音が出力開始される。即ち、払出音と前扉開放報知音とが同時に出力される。その後、前扉DUの開放から特定時間が経過し、前扉開放報知音の出力が終了する。その後、払出音の出力開始から所定時間が経過して払出音の出力が終了する。

10

【1624】

構成1のように、前扉DUの開放に拘らず遊技メダルの払出を実行可能に構成することにより、遊技場の管理者が遊技機に遊技メダルを補給する場合などに前扉DUを閉め忘れてしまった（しっかりと閉まってしない）場合等においても、遊技メダルを正常に払い出すことができ、遊技者に不利益が生じないよう構成することができる。また、前扉開放報知音と払出音とを同時に出力可能に構成することにより、遊技機の状態がリアルタイムで把握できることとなる。尚、上記構成1のように構成する場合には、前扉開放報知音と払出音とを区別し易いような出力態様（音色、音程、テンポ、等）にすることが好適である。

20

【1625】

<<構成2>>

<通常の払出の場合>

構成2における通常の払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンが押下され（第3停止ボタンが押下されることを第3停止ボタンがオンになると称することがある）、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンが非押下中となり（遊技者が第3停止ボタンから指を離すこと等によって第3停止ボタンが押下中から非押下中となる。尚、第3停止ボタンが押下中から非押下中となることを、第3停止ボタンがオンからオフになると称することがある）、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音（同図における音B）が所定時間出力される。

30

【1626】

<扉開放前に払出が実行される場合>

次に、構成2における扉開放前に払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンからオフとなり、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音が出力開始される。その後、遊技メダルの払出に対応した払出音が出力されている状況下、前扉DUが開放され、スピーカS20から前扉DUが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音A）が出力されると共に、払出音の出力が終了する。その後、前扉DUの開放から特定時間経過し、前扉開放報知音の出力が終了する。尚、払出音の出力期間である所定時間は、前扉開放報知音の出力中に終了することとなる。

40

【1627】

<扉開放後に払出が実行される場合>

次に、構成2における扉開放後に払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンである状況下、前扉DUが開放され、スピーカS20から前扉DUが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音A）が出力される。即ち、第3停止ボタンのオン・オ

50

フに拘らず、前扉ＤＵが開放されることによって前扉開放報知音が出力されるよう構成されている。その後、前扉ＤＵが開放されており、且つ前扉開放報知音が出力されている状況下、第３停止ボタンがオンからオフとなり、入賞０４に対応する遊技メダルが払い出されるが、当該払出に対応した払出音は出力されない。その後、遊技メダルの払出が実行されている状況下、前扉ＤＵの開放から特定時間経過し、前扉開放報知音の出力が終了すると共に、入賞０４に対応する払出音が出力される。その後、入賞０４に対応する遊技メダルの払出開始から所定時間経過し、払出音の出力が終了する。

【１６２８】

構成２のように、前扉ＤＵの開放に拘らず遊技メダルの払出を実行可能に構成することにより、遊技場の管理者が遊技機に遊技メダルを補給する場合などに前扉ＤＵを閉め忘れてしまった（しっかりと閉まってしない）場合等においても、遊技メダルを正常に払い出すことができ、遊技者に不利益が生じないよう構成することができる。また、前扉開放報知音と払出音とを同時に出力しないよう構成することにより、前扉開放報知音と払出音との音色が混在することにより、遊技機の状況が判断し難くなる事態を防止することができる。尚、構成２において、前扉開放報知音の出力中においても、払出音を出力するよう構成し、払出音の音量を前扉開放報知音の音量と比較して相対的に小さく（音量０も含む）するよう構成してもよい。

【１６２９】

<<その他の構成>>

図２７２に例示した構成を適用した場合、前扉ＤＵの開放中においても、遊技メダルの投入、マックスベットボタン（本例では、ベットボタンＤ２２０）の操作、及びベットボタンランプＳ５０（マックスベットランプとも称することがある）や投入可能ランプやベットランプ（１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプ）の点灯が有効となるよう構成してもよい。即ち、前扉ＤＵの開放中に遊技メダルを投入した場合には、遊技メダルの投入を検出可能であり（ブロックがオンであり）、且つ当該投入が有効（クレジットが増加する、又は遊技メダルがベットされる）となるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音（又はメダル投入音）をスピーカＳ２０から出力するよう構成してもよい（前扉ＤＵが開放していない場合においても、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音は出力可能）し、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音を出力しないよう構成してもよい。

【１６３０】

<<<電源断と払出に関する構成>>>

本例に係る遊技機に適用可能な、小役入賞時に第３停止を押下したまま電源断した場合の作用を以下に例示する。尚、以下に例示するいずれの構成も、本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。尚、以下に詳述する構成は、クレジットが上限値（例えば、５０）である場合、換言すると、小役の入賞により遊技メダルがメダル受け皿Ｄ２３０に払い出される場合を例示している。また、回胴バックライトＳ３０の点滅による演出をバックランプ演出と称することがある。

【１６３１】

<構成１>

小役（例えば、入賞０４の共通ベル）に当選したゲームにて、第３停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第３停止ボタンを押下したまま電源断が発生する（遊技場に停電が発生する等）→第３停止ボタンを押下したまま電源復帰する→電源復帰すると共に前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される
上記の作用となるように構成してもよい。

【１６３２】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、

10

20

30

40

50

且つ小役の入賞に基づく払出音が出力可能となる一方、上述した構成1のように、第3停止ボタンを押下したまま電源復帰して、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、電源断復帰後にバックランプ演出と払出音の出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かすことがないよう構成することができる。

【1633】

このように構成することにより、遊技者が第3停止を押下している場合に電源断が発生し、即座に電源復帰した場合等においても、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益を生じないようにすることができる。尚、主制御基板M側が制御する所定の操作部材（例えば、スタートレバー、すべての停止ボタン、ベットボタン（マックスベットボタン）、精算ボタン、等）のいずれかが操作されていても、他の所定の操作部材が操作されていなければ、入賞に基づく遊技メダルの払出を実行可能に構成してもよい。例えば、電源断から復帰する場合に、第3停止ボタンとスタートレバーとの双方が操作されている（オンとなっている）場合には、入賞に基づく遊技メダルの払出を実行しないよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、（1）その後、第3停止ボタンを離すかスタートレバーを離すことによって（主制御基板M側が制御する操作部材のうちオンとなっている操作部材が1つのみとなることによって）、入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよいし、（2）その後、第3停止ボタンとスタートレバーとを離すことによって（主制御基板M側が制御する操作部材がすべてオフとなることによって）、入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよい。

【1634】

尚、上記電源断が発生する状況を例示すると、電源スイッチがオンからオフになる、電源を供給するケーブルが断線する、遊技場に停電が発生する、電源を供給するケーブルが差し込み口から抜ける、等が考えられ、いずれの場合にも、上述した構成に適用可能である。

【1635】

<構成2>

小役（例えば、入賞04の共通ベル）に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第3停止ボタンを押下したまま前扉DUを開放（前扉DUを開放することでドア開放エラーが発生する）し、電源断が発生する（電源スイッチをオフにする等）→第3停止ボタンを押下したまま電源復帰する（電源スイッチをオンにする等）→第3停止ボタンを押下したまま前扉DUを閉鎖してドア開放エラーを解除する（例えば、ドアキーを鍵穴D260に差し込んで所定の方向に捻る）→ドア開放エラーが解除されると共に、前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される
上記の作用となるように構成してもよい。

【1636】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音出力可能となる一方、上述した構成2のように、第3停止ボタンを押下したままドア開放エラーが解除されて、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、ドア開放エラー解除後にバックランプ演出と払出音の出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かすことがないよう構成することができる。

【1637】

<構成3>

小役（例えば、入賞04の共通ベル）に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第3停止ボタンを押下したまま電源断が発生する（

遊技場に停電が発生する等)→第3停止ボタンから指を離す(第3停止ボタンをオンからオフにする)→電源復帰する→電源復帰すると共に前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される

上記のように構成してもよい。

【1638】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音出力が出力可能となる一方、上述した構成3のように、第3停止ボタンを押下したまま電源断が発生して、第3停止ボタンを離した後に電源復帰して、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音出力が出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、電源断復帰後にバックランプ演出と払出音の出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かせてしまうことがないように構成することができる。

10

【1639】

尚、上記構成1、構成2又は構成3のように構成した場合には、電源断復帰後の処理として、第3停止ボタンを押下されているか否か(オンであるか否か)を判定する処理(遊技進行制御処理にて実行される処理)を実行する前に、入賞に基づく遊技メダルの払出処理(遊技進行制御処理にて実行される処理)を実行するよう構成してもよい。また、前述したように、小役が入賞となる図柄組み合わせが停止表示した状況にて第3停止ボタンを押したまま電源断が発生し、その後第3停止ボタンを押下したまま電源断から復帰し、その後第3停止ボタンを離すことにより入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよく、そのように構成した場合においては、当該払出に対応する払出音の出力とバックランプ演出は実行されないよう構成してもよい(電源断を介せずに入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、払出音の出力とバックランプ演出とを実行する)。

20

【1640】

<<<設定確認モードと払出に関する構成>>>

本例に係る遊技機に適用可能な、小役入賞時に第3停止を押下したまま設定キースイッチをオンにした場合の作用を以下に例示する。尚、以下に例示するいずれの構成も、本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。尚、以下に詳述する構成は、クレジットが上限値(例えば、50)である場合、換言すると、小役の入賞により遊技メダルがメダル受け皿D230に払い出される場合を例示している。また、以下に詳述する構成は、リール停止中であり、且つ電源投入されており、且つ、スタートレバー、すべての停止ボタン、ベットボタン(マックスベットボタン)、精算ボタン、等の主制御基板側にて制御される各種操作部材が操作されていない(オンではない)状況にて、前扉DUを開放して設定キースイッチをオフからオンにした場合には、設定確認モードに移行可能に構成されている場合を例示している。尚、設定確認モード中においては、演出表示装置S40にて設定確認モード中であることを報知するよう構成してもよいし、報知しないよう構成してもよい。

30

【1641】

<構成1>

小役(例えば、入賞04の共通ベル)に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して(オンにして)小役を入賞させる→第3停止ボタンを押下したまま前扉DUを開放(前扉DUを開放することでドア開放エラーが発生する)して設定キースイッチをオンにする(設定確認モードには移行しない)→第3停止ボタンを押下したまま前扉DUを閉鎖してドア開放エラーを解除する(例えば、ドアキーを鍵穴D260に差し込んで所定の方向に捻る)→第3停止ボタンを離しても設定確認モードに移行しない

上記のように構成してもよい。

【1642】

また、そのように構成した場合には、その後設定キースイッチがオンのまま、ベットが

40

50

可能であり、ベットされている状況にてスタートレバーを操作することでリールが回転開始可能であり、停止ボタンを操作することによりリールを停止することが可能であるよう（遊技を進行可能に）構成してもよい。また、その後設定キースイッチがオンのままでは、ベットが不可能（遊技メダルの投入も不可能）としてもよいし、ベットは可能であるがスタートレバーを操作してもリールが回転開始しないよう構成してもよい。換言すると、設定キースイッチがオンのままでは、遊技の実行ができないよう構成してもよい。そのように構成した場合には、演出表示装置 S 4 0 には設定確認モード中である旨の表示は表示されないことを補足しておく。また、設定キースイッチがオンのまま（上記構成 1 のような作用となった後）、再遊技図柄が停止表示していない状況にて前扉 D U を開放した場合に、設定確認モードに移行し得るよう構成してもよいし、再遊技図柄が停止表示している状況にて前扉 D U を開放した場合に、設定確認モードに移行しないよう構成してもよい。また、前記前扉 D U を開放して設定確認モードに移行した場合においては、設定確認モードである旨を演出表示装置 S 4 0 にて表示するよう構成してもよい。

【1643】

<<<マックスベットランプの点灯に関する構成>>>

次に、図 273～図 276 を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なマックスベットランプ（ベットボタンランプ S 5 0 とも称することがある）の点灯に関する作用を詳述する。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示している。尚、マックスベットランプとは、マックスベットボタン内部又は近傍に設けられている、マックスベットボタンの操作が有効である旨を報知する、副制御基板 S 側又は主制御基板 M 側にて制御されるランプである。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯（又は点滅）していることを ON、マックスベットランプが消灯していることを OFF、1ベットランプ D 2 1 1 が点灯していることを ON、1ベットランプ D 2 1 1 が消灯していることを OFF、2ベットランプ D 2 1 2 が点灯していることを ON、2ベットランプ D 2 1 2 が消灯していることを OFF、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯していることを ON、3ベットランプ D 2 1 3 が消灯していることを OFF、スタートランプ D 1 8 0 が点灯（又は点滅）していることを ON、スタートランプ D 1 8 0 が消灯していることを OFF、と図示している。また、図中では遊技メダルを 1 枚ずつメダル投入口 D 1 7 0 から投入する場合（投入受付センサ D 1 0 s、第 1 投入センサ D 2 0 s、第 2 投入センサ D 3 0 s 等のメダル投入口 D 1 7 0 に投入された遊技メダルを検出するセンサが遊技メダルを 1 枚ずつ検出する場合）を例示しているが、ベットボタンとして、マックスベットボタンとは異なる、1回の操作（オフ→オン）によって 1 枚の遊技メダルをベット可能な 1ベットボタンや、1回の操作（オフ→オン）によって 2 枚の遊技メダルをベット可能な 2ベットボタンを設けてもよく、そのように構成した場合に、メダル投入口 D 1 7 0 への 1 枚の遊技メダル投入（投入受付センサ D 1 0 s、第 1 投入センサ D 2 0 s、又は第 2 投入センサ D 3 0 s による 1 枚の遊技メダルの検出）と同様の作用を、1ベットボタンの 1 回の押下に適用しても問題ない。

【1644】

<<構成 1>>

まず、図 273 における構成 1 について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプ D 2 1 1 が消灯しており、2ベットランプ D 2 1 2 が消灯しており、3ベットランプ D 2 1 3 が消灯しており、スタートランプ D 1 8 0 が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、1ベットランプ D 2 1 1 が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、2ベットランプ D 2 1 2 が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯すると共に、スタートランプ D 1 8 0 が点灯する。

【1645】

構成１のように、マックスベットランプが遊技メダル１枚投入する毎に「消灯→点灯」するよう構成することにより、遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から遊技機内部に誘導されている期間は、マックスベットボタンの操作が無効となっているため、当該誘導されている期間にてマックスベットランプを消灯させることにより、マックスベットボタンが有効となっている期間を正確に報知することができる。また、マックスベットボタンが有効となっている期間を正確に報知することにより、遊技者は、マックスベットボタンが無効、換言すると、遊技メダルの投入が無効である期間を把握することができるため、当該無効の期間にて遊技メダルを投入してしまい、遊技メダルが正常に投入されない事態を防止することができ、テンポのよい遊技進行が実現可能となる。

【１６４６】

また、構成１のように、３枚目の遊技メダルが投入されて、マックスベットランプが消灯した後に、３ベットランプＤ２１３が点灯するよう構成することにより、３ベットランプＤ２１３が点灯しているときにはマックスベットランプが消灯しているため、遊技者は規定数である３枚の遊技メダルがベットされたことを明確に認識することができる。

【１６４７】

<<構成２>>

次に、図２７３における構成２について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、１ベットランプＤ２１１が消灯しており、２ベットランプＤ２１２が消灯しており、３ベットランプＤ２１３が消灯しており、スタートランプＤ１８０が消灯している。その後、１枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、１ベットランプＤ２１１が点灯する。その後、２枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、３枚目の遊技メダルが投入され、３ベットランプＤ２１３が点灯すると共に、スタートランプＤ１８０が点灯する。その後、マックスベットランプが消灯する。

【１６４８】

構成２のように、３枚目の遊技メダルが投入されて、３ベットランプＤ２１３が点灯した後にマックスベットランプが消灯するよう構成する、換言すると、３ベットランプＤ２１３を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに３ベットランプＤ２１３を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【１６４９】

<<構成３>>

次に、図２７４における構成３について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、１ベットランプＤ２１１が消灯しており、２ベットランプＤ２１２が消灯しており、３ベットランプＤ２１３が消灯しており、スタートランプＤ１８０が消灯している。その後、１枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、１ベットランプＤ２１１が点灯する。その後、２枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、３枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯すると共に、スタートランプＤ１８０が点灯する。その後、３ベットランプＤ２１３が点灯する。

【１６５０】

構成３のように、３枚目の遊技メダルが投入されて、３ベットランプＤ２１３が点灯する前のマックスベットランプが消灯すると略同時にスタートランプＤ１８０が点灯するよう構成することにより、次の遊技が開始可能である旨を遊技者にいち早く報知することができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することが

10

20

30

40

50

できる。

【1651】

<<構成4>>

次に、図274における構成4について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベ
10
ットランプが点灯すると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、3ベットランプD213が点灯すると共に、スタートランプD180が点灯する。

【1652】

<<構成5>>

次に、図275における構成5について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点滅しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、2ベットランプD212及び3ベットランプD
20
213が消灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、3ベットランプD213が点灯すると共に、スタートランプD180が点灯する。その後、マックスベットランプが点滅する際の、点灯→消灯となるタイミングよりも前に（点灯の途中で）、マックスベットランプが消灯する。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯→消灯を繰り返すこととなる点滅における、点灯している状況にて、3枚目の遊技メダルが投入された場合を例示しているため、3枚目の遊技メダルが投入されたタイミングにてマックスベットランプが点灯→消灯となっているが、マックスベットランプの点滅における、消灯している状況にて、3枚目の遊技メダルが投入された場合には、3枚目の遊技メダルが投入されたタイ
30
ミング以降はマックスベットランプが消灯したままとなる。

【1653】

構成5のように、ベットしていない状況にて、1ベットランプD211、2ベットランプD212、及び3ベットランプD213をすべて点灯させるよう構成した場合においても、遊技メダルの投入枚数（1枚目、2枚目、3枚目）によって、スタートランプD180、2ベットランプD212、及び3ベットランプD213の点灯・消灯の組み合わせを相違させることによって、遊技者は現在の遊技の状況（何枚の遊技メダルがベットされているか）を把握できることとなる。

【1654】

<<構成6>>

次に、図275における構成6について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、当該遊技メダルの投入を検知したタイミング（構成2におけるスタートランプD180及び3ベットランプD213の点灯タイミングよりも早いタイミング）でスタートランプD180が点灯すると共に、3ベットランプD2
40
13が点灯する。その後、マックスベットランプが消灯する。

10

20

30

40

50

【1655】

構成6のように、3枚目の遊技メダルが投入されて、3ベットランプD213が点灯した後にマックスベットランプが消灯するよう構成する、換言すると、3ベットランプD213を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに3ベットランプD213を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【1656】

<<構成7>>

次に、図276における構成7について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、スタートランプD180が点灯する（点滅を開始する）。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯すると共に、3ベットランプD213が点灯する。

【1657】

構成6のように、3枚目の遊技メダルを投入した後に、マックスベットランプの消灯と3ベットランプD213の点灯が略同時となるよう構成する、換言すると、3ベットランプD213を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに3ベットランプD213を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【1658】

尚、上述した構成1～構成4、構成6及び構成7において、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点灯としたが、マックスベットボタンが有効であることを遊技者が認識できる点灯態様であればよく、構成5と同様に、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点滅となるよう構成してもよい。また、構成5においても、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点灯となるように構成してもよい。また、同様に、構成1～構成6については、スタートランプD180がオン＝スタートランプD180が点灯としたが、スタートレバーD50の操作が有効であることを遊技者が認識できる点灯態様であればよく、構成7と同様に、スタートランプD180がオン＝スタートランプD180が点滅となるよう構成してもよい。また、構成7においても、スタートランプD180がオン＝スタートランプD180が点灯となるように構成してもよい。また、マックスベットランプは、副制御基板S側で制御するよう構成してもよいし、主制御基板M側で制御するよう構成してもよい。

【1659】

<<<精算ボタン操作時に関する構成>>>

次に、図277～図280を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な精算ボタンD60操作時の作用を詳述する。尚、以下の構成は、遊技機に3枚の遊技メダルがベットされており、クレジット数表示装置D200に表示されているクレジット数が4である場合を例示している。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯（又は点滅）していることをON、マックスベットランプが消灯していることをOFF、精算ボタンの操作を新たに検出したことをON、精算ボタンの操作を検出していない、又は精算ボタンの操作を新たに検出していないことをOFF、1ベットランプD211が点灯していること

10

20

30

40

50

をON、1ベットランプD211が消灯していることをOFF、2ベットランプD212が点灯していることをON、2ベットランプD212が消灯していることをOFF、3ベットランプD213が点灯していることをON、3ベットランプD213が消灯していることをOFF、スタートランプD180が点灯（又は点滅）していることをON、スタートランプD180が消灯していることをOFF、投入可能ランプD300が点灯（又は点滅）していることをON、投入可能ランプD300が消灯していることをOFF、クレジット数表示装置D200が1減算されることを、OFF→ON→OFFで1減算、と図示している。また、図中では遊技メダルを1枚ずつメダル投入口D170から投入する場合を例示しているが、ベットボタンとして、マックスベットボタンとは異なる、1回の操作（オフ→オン）によって1枚の遊技メダルをベット可能な1ベットボタンや、1回の操作（オフ→オン）によって2枚の遊技メダルをベット可能な2ベットボタンを設けてもよく、そのように構成した場合に、メダル投入口D170への1枚の遊技メダル投入と同様の作用を、1ベットボタンの1回の押下に適用しても問題ない。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技機に貯留されている遊技メダルを精算可能に構成してもよいし、再遊技の停止表示中においては遊技機に貯留されている遊技メダルを精算できないように構成してもよい。また、精算ボタンD60を操作して、ベットされている遊技メダルが放出口D40から払い出される条件として（精算ボタンが操作されたと判定する条件として）、精算ボタンが「オン→オフ」となったこととしてもよいし、「オン」となったこととしてもよいし、「0・5秒以上オン」となったこととしてもよい。

【1660】

<<構成1>>

まず、図277における構成1について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が点灯しており、投入可能ランプD300が点灯している。その後、精算ボタンD60が1回操作され（オフ→オンとなり）、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213、スタートランプD180、及び投入可能ランプD300が消灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D40から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置D200に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである4枚の遊技メダルが放出口D40から払い出される。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置D200の表示が1→0となる遊技メダル）が払い出されたタイミングで、投入可能ランプD300が点灯する。

【1661】

構成1のように、ベットされている遊技メダルをクレジットよりも先に精算する（払い出す）よう構成することによって、遊技者が遊技を終了する際に、クレジットが0になったことを確認してすぐに離席したとしても、ベットされている遊技メダルの精算を忘れてしまうことが起こらないようにすることができる。特に、クレジット数が1～2枚等の少量である状況にて遊技を終了する場合は、遊技者が十分な遊技メダルを獲得できずに遊技を終了する可能性が相対的に高いため、遊技者の注意力も散漫になっている可能性がある。そのような場合にも、遊技者に意図しない不利益を生じないようにするために、ベットされている遊技メダルをクレジットよりも先に精算する（払い出す）よう構成しており、そのように構成されていることから、構成1においては、クレジット数表示装置D200に表示されているクレジット数が減算するよりも前に、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213、スタートランプD180、及び投入可能ランプD300が消灯するよう構成されている。

【1662】

<<構成2>>

次に、図277における構成2について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯

10

20

30

40

50

しており、1ベットランプD 2 1 1が点灯しており、2ベットランプD 2 1 2が点灯しており、3ベットランプD 2 1 3が点灯しており、スタートランプD 1 8 0が点灯しており、投入可能ランプD 3 0 0が点灯している。その後、精算ボタンD 6 0が1回操作され（オフ→オンとなり）、マックスベットランプが点灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D 4 0から払い出される（払出が開始される）。その後、スタートランプD 1 8 0が消灯すると共に、投入可能ランプD 3 0 0が消灯する。その後、3ベットランプD 2 1 3が消灯する。その後、2ベットランプD 2 1 2が消灯する。その後、1ベットランプD 2 1 1が消灯すると共に投入可能ランプD 3 0 0が点灯する。尚、構成2においては、精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

10

【1 6 6 3】

構成2のように、精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成し、且つ、精算ボタンD 6 0が操作された場合において、1ベットランプD 2 1 1、2ベットランプD 2 1 2、3ベットランプD 2 1 3、スタートランプD 1 8 0及び投入可能ランプD 3 0 0の消灯よりも前のタイミングでマックスベットランプを点灯するよう構成することにより、遊技者が誤って精算ボタンを操作してしまった場合に、ベットされている遊技メダルのみが払い出されることとなり、遊技者はマックスベットボタンを再度操作してクレジットをベットしたいため、マックスベットボタンが操作可能である旨をいち早く報知するよう構成することにより、遊技の進行をスムーズにすることができる。

20

【1 6 6 4】

<<構成3>>

次に、図2 7 8における構成3について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD 2 1 1が点灯しており、2ベットランプD 2 1 2が点灯しており、3ベットランプD 2 1 3が点灯しており、スタートランプD 1 8 0が点灯しており、投入可能ランプD 3 0 0が点灯している。その後、精算ボタンD 6 0が1回操作され（オフ→オンとなり）、スタートランプD 1 8 0及び投入可能ランプD 3 0 0が消灯する。ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D 4 0から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置D 2 0 0に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである4枚の遊技メダルが放出口D 4 0から払い出されることとなる。また、精算ボタンD 6 0から指を離れたタイミングの後、3ベットランプD 2 1 3→2ベットランプD 2 1 2→1ベットランプD 2 1 1の順に消灯していく。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置D 2 0 0の表示が1→0となる遊技メダル）が払い出されたタイミングで、投入可能ランプD 3 0 0が点灯する。

30

【1 6 6 5】

<<構成4>>

次に、図2 7 8における構成4について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD 2 1 1が点灯しており、2ベットランプD 2 1 2が点灯しており、3ベットランプD 2 1 3が点灯しており、スタートランプD 1 8 0が点灯しており、投入可能ランプD 3 0 0が点灯している。その後、精算ボタンD 6 0が1回操作され（オフ→オンとなり）、スタートランプD 1 8 0及び投入可能ランプD 3 0 0が消灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D 4 0から払い出される（払出が開始される）。その後、3ベットランプD 2 1 3が消灯する。その後、2ベットランプD 2 1 2が消灯する。その後、1ベットランプD 2 1 1が消灯すると共に投入可能ランプD 3 0 0が点灯する。その後、マックスベットランプが点灯する。尚、構成4においては、精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出す

40

50

が、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【1666】

構成4のように、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成し、且つ、投入可能ランプD300の点灯よりも後のタイミングでマックスベットランプを点灯するよう構成することにより、遊技者が3枚ベットした後に1枚ベットへの変更を所望した場合においては、精算ボタンD60を1回操作してベットされている3枚の遊技メダルを精算した後に、遊技メダルを1枚投入する又は1ベットボタンを操作することとなるため、そのような場合において、マックスベットランプよりも投入可能ランプD300を先に点灯させることで、遊技の進行をスムーズにすることができる。

10

【1667】

<<構成5>>

次に、図279における構成5について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が点灯しており、投入可能ランプD300が点灯している。その後、精算ボタンD60が1回操作され（オフ→オンとなり）、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213、スタートランプD180、及び投入可能ランプD300が消灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D40から払い出される（払出が開始される）。その後、投入可能ランプD300が点灯する。その後、マックスベットランプが点灯する。尚、構成5においては、精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

20

【1668】

<<構成6>>

次に、図279における構成6について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が点灯しており、投入可能ランプD300が点灯している。その後、精算ボタンD60が押下されたタイミング（オフ→オンとなったタイミング）で、投入可能ランプD300が消灯する。その後、スタートランプD180が消灯する。ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D40から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置D200に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである4枚の遊技メダルが放出口D40から払い出されることとなる。また、精算ボタンD60が操作されたタイミングの後、3ベットランプD213→2ベットランプD212→1ベットランプD211の順に消灯していく。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置D200の表示が1→0となる遊技メダル）が払い出された後、投入可能ランプD300が点灯する。尚、マックスベットランプは消灯したままとなっている。

30

【1669】

<<構成7>>

次に、図280における構成7について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が点灯しており、投入可能ランプD300が点灯している。その後、精算ボタンD60が押下されたタイミング（オフ→オンとなったタイミング）で、マックスベットランプの点滅が開始し、ス

40

50

タートランプD180が消灯する。その後、投入可能ランプD180が消灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D40から払い出される（払出が開始される）。その後、3ベットランプD213が消灯する。その後、2ベットランプD212が消灯する。その後、1ベットランプD211が消灯する。その後、投入可能ランプD300が点灯する。尚、マックスベットランプは消灯したままとなっている。尚、構成7においては、精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【1670】

<<<<電源断のタイミングによる動作の相違>>>>

図281は、遊技機への給電と電源断とのタイミングによる主制御基板M及び副制御基板Sの動作を説明するタイミングチャートである。図281(a)は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第1の態様を示すタイミングチャートであり、図281(b)は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第2の態様を示すタイミングチャートである。

【1671】

第1の態様は、主制御基板Mのメインプログラムや、副制御基板Sのサブプログラムの実行が開始された後に、電源断が発生する態様である。一方、第2の態様は、主制御基板のメインプログラムや、副制御基板のサブプログラムの実行が開始されるよりも前に、電源断が発生する態様である。

【1672】

本例では、電源断は、遊技機への給電が停止した状態であり、遊技機の電源スイッチがオフになった状態や、電源ケーブルが抜けた状態や、電源ケーブルが断線した状態や、停電でもよい。遊技場において意図せずに給電が停止した場合なども含む。尚、電源断が発生したタイミングとは、遊技機への給電が停止したタイミングであり、遊技機の電源スイッチがオフになったタイミングであり、電源ケーブルが抜けたタイミングであり、電源ケーブルが断線したタイミングであり、停電が発生したタイミングである。

【1673】

図281(a)及び図281(b)において、 $\Delta T1$ は、給電の開始から電源断が発生した後に主制御基板Mへの供給電圧がローレベル（オフレベルと称することがある）に到達するまでの時間であり、 $\Delta T2$ は、給電の開始から主制御基板Mへの供給電圧が供給レベルに達するまでの時間であり、 $\Delta T3$ は、電源断が発生したタイミングから主制御基板Mへの供給電圧がローレベルになるまでの時間であり、 $\Delta T4$ は、主制御基板Mへの供給電圧が供給レベルに達してから副制御基板Sのサブプログラムが起動するまでの時間であり、 $\Delta T5$ は、主制御基板Mへの供給電圧が供給レベルに達してから主制御基板Mのメインプログラムが起動するまでの時間である。ここで、 $\Delta T5 < \Delta T1$ 、 $\Delta T2 < \Delta T3$ 、 $\Delta T5 > \Delta T3$ 、 $\Delta T4 < \Delta T5$ という関係が成立する。

【1674】

<<<第1の態様>>>

<<電源の状態の変化>>

時刻 $t1$ で遊技機の給電が開始され、時刻 $t3$ で電源断が発生し遊技機への給電が停止する。

【1675】

<<主制御基板の動作>>

<電源供給ユニットEから主制御基板に供給される電源電圧>

前述したように、時刻 $t1$ から遊技機への給電が開始される。遊技機への給電により、電源供給ユニットEは、時刻 $t1$ から主制御基板に給電を開始する。電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、オフレベル（時刻 $t1$ ）から供給レベル（時刻 $t2$ ）まで増加し、時刻 $t2$ から供給レベルで一定となる。尚、同図においては、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間が一定である場

10

20

30

40

50

合を例示しているが、これには限定されず、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間にばらつきが生じ得るよう（ランダムとなるよう）構成してもよい。また、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間が一定である場合を例示しているが、これには限定されず、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間にはばらつきが生じるよう（ランダムとなるよう）構成してもよい。尚、そのように構成した場合においても、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間の最小値（最小時間）は、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間の最大値（最大時間）よりも長時間となるよう構成することが好適である。

【1676】

その後、時刻 t_3 で電源断が発生する。この電源断の発生により、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、供給レベル（時刻 t_3 ）から維持レベル（時刻 t_4 ）まで徐々に低下し、時刻 t_4 から維持レベルで略一定となる。電源供給ユニットEには、コンデンサから構成されるバックアップ電源を有し、電源断が生じた場合でも、電源供給ユニットEは、一定の時間（時刻 t_4 ～時刻 t_5 ）に亘って略一定の電源電圧（維持レベル）を出力することができる（維持レベルの電圧が供給されている状況にて電源断時処理が実行されることとなる）。本例では、電源断時処理の実行開始（電源断を検出して）から維持レベルを保つ時間（時刻 t_3 から時刻 t_5 までの時間）は、最低でもタイマ割り込み処理を20回実行できる分の時間（タイマ割り込み時処理（図225）を20回呼び出して実行できる時間）担保できるよう構成されている。

【1677】

その後、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、時刻 t_5 から徐々に低下し、時刻 t_6 でオフレベルとなる。

【1678】

<メインプログラムの起動>

主制御基板で実行されるメインプログラムは、電源電圧が一定になった時刻 t_2 から ΔT_5 まで経過した時刻 t_a から起動する。このメインプログラムの実行により、前述した図206に示した主制御基板START（電源投入）の処理が実行される。

【1679】

前述したように、図206のステップ1014の判断処理で、設定キースイッチがオフである場合には、ステップ1016～1022、1036～1046及び1300の処理が実行され、ステップ1040の処理によって、タイマ割り込みが起動される。

【1680】

また、図206のステップ1014の判断処理で、設定キースイッチがオンである場合には、ステップ1028～1034及び1100の処理が実行される。

【1681】

<タイマ割り込みの起動>

設定キースイッチがオフである場合には、図206のステップ1040の処理によってタイマ割り込みが起動され、設定キースイッチがオンである場合には、図207のステップ1104の処理によってタイマ割り込みが起動される。タイマ割り込みが起動された後には、所定の周期T毎に、図225に示すタイマ割り込み処理が呼び出されて実行される。タイマ割り込みが実行される周期Tは、1.8msecである。

【1682】

<電源断の発生の検知>

電源断の発生が発生した場合には、電源供給ユニットEから電源断検知信号が出力される。主制御基板Mは、電源断検知信号が入力される入力ポートを有する。電源断検知信号は、電源断が発生していない場合には、ハイレベルの信号であり、電源断が発生している場合には、ローレベルの信号である。主制御基板Mは、入力ポートから読み出したデータが、ハイレベルの信号であるか又はローレベルの信号であるかによって、電源断の発生の有無を判断することができる。

【1683】

本例では、主制御基板Mは、図225のステップ1604の判断処理で電源断を検知する。具体的には、主制御基板Mは、連続する2回のタイマ割り込み処理において、2回とも入力ポートから読み出したデータがローレベルの信号である場合に電源断が発生したと判断する。

【1684】

このように、本例では、連続する2回のタイマ割り込み処理によって電源断の発生を検知する。したがって、図206のステップ1040の処理や、図207のステップ1104の処理によってタイマ割り込みが起動された後に電源断の発生が発生した場合には、電源断の発生を検知することができる。一方、タイマ割り込みが起動されるよりも前に電源断が発生した場合には、電源断の発生を検知することはできない。

10

【1685】

このように、メインプログラムの実行が開始された後に電源断が発生し、図206のステップ1040の処理や図207のステップ1104の処理によってタイマ割り込みが起動された後に電源断が発生した場合には、割り込み処理によって電源断が発生したことを検出することができる。電源断が発生したことを検出したときには、図229に示す電源断時処理を実行することができる。

【1686】

<<副制御基板の動作>>

<サブプログラムの起動>

20

副制御基板Sで実行されるサブプログラムは、電源電圧が一定になった時刻 t_2 から ΔT_4 が経過した時刻 t_b から起動する。このサブプログラムの実行により、前述した図231に示したサブ側プログラム開始処理が実行される。なお、 ΔT_4 は、前述した ΔT_5 よりも短く、副制御基板Sを主制御基板Mよりも先に起動させることで、副制御基板Sは、主制御基板Mから送信されるコマンドを取りこぼすことなく受信することができる。尚、同図においては、主制御基板Mに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するタイミングと、副制御基板Sに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するタイミングとを、同一の時刻 t_b として図示しているが、主制御基板Mに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間と副制御基板Sに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間とが相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合にも、主制御基板Mに給電を開始してから主制御基板Mのメインプログラムが起動するまでの時間を、副制御基板Sに給電を開始してから副制御基板Sのサブプログラムが起動するまでの時間よりも長時間に構成することが好適であり、主制御基板M側の電源電圧が供給レベルに到達してから主制御基板Mのメインプログラムが起動するまでの時間を、副制御基板S側の電源電圧が供給レベルに到達してから副制御基板Sのサブプログラムが起動するまでの時間よりも長時間に構成することが好適である。

30

【1687】

<<<第2の態様>>>

図281(b)は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第2の態様を示すタイミングチャートである。第2の態様は、主制御基板Mで実行されるメインプログラムの実行が開始される前に電源断が発生する態様である。すなわち、電源供給ユニットEから副制御基板Sに供給される電源電圧が供給レベルになった時刻 t_2 から ΔT_5 まで経過するよりも前の時点で電源断が発生する態様である。

40

【1688】

このように、第2の態様では、メインプログラムの実行が開始されるよりも前の時点で（タイマ割り込みが起動する前の時点で）電源断が発生するため、メインプログラムによって電源断が発生したことを検出することができず、図229に示す電源断時処理が実行されることなく、電源断により遊技機は停止する（供給電圧がローレベルに到達する）。

【1689】

<<主制御基板の動作>>

50

<電源供給ユニットEから主制御基板に供給される電源電圧>

時刻 t_1 から遊技機への給電が開始される。遊技機への給電により、電源供給ユニットEは、時刻 t_1 から主制御基板Mに給電を開始する。電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、オフレベル（時刻 t_1 ）から供給レベル（時刻 t_2 ）まで増加し、時刻 t_2 から供給レベルで一定となる。

【1690】

その後、時刻 t_{13} で電源断が発生する。この電源断の発生により、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、供給レベル（時刻 t_{13} ）から維持レベル（時刻 t_{14} ）まで徐々に低下し、時刻 t_{14} から維持レベルで略一定となる。その後、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、時刻 t_{15} から徐々に低下し時刻 t_{16} でオフレベルとなる。

【1691】

このように、第2の態様では、電源断が発生した後にメインプログラムの実行が開始されることとなるが、図206のステップ1040の処理や図207のステップ1104の処理によってタイマ割り込みが起動されるよりも前に、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧がオフレベルとなるよう構成されている。

【1692】

尚、同図においては、第1の態様と第2の態様とを例示したが、本例に係る遊技機に適用可能な構成としては、

（1）主制御基板Mに給電を開始した直後（例えば、主制御基板Mに給電を開始してからタイマ割り込み処理を1回実行する時間経過後）に電源断が発生

→メインプログラムの実行が開始される前に電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧がオフレベルとなる（メインプログラムの実行が開始されないこととなる）

（2）主制御基板Mに給電を開始

→電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧が供給レベルに到達した直後（例えば、主制御基板Mに供給される電源電圧が供給レベルに到達してからタイマ割り込み処理を1回実行する時間経過後）に電源断が発生

→メインプログラムの実行が開始される前に電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧がオフレベルとなる（メインプログラムの実行が開始されないこととなる）
上記のように構成してもよい。

【1693】

<<設定キースwitchの状態と給電状態との関係>>

図282（a）は、第1の態様での設定キースwitchの状態と給電状態と状況との関係を示す表であり、図282（b）は、第2の態様での設定キースwitchの状態と給電状態と状況との関係を示す表である。

【1694】

<<第1の態様での設定キースwitchの状態と給電状態との関係>>

<状態1>

まず、図282（a）の状態1では、遊技機は、通常状態、すなわち、遊技が実行されている状態、又は遊技が実行可能な状態になっており、設定キースwitchは「オフ」となっており、「給電状態」は「オン」になっている。

【1695】

<状態2>

状態2では、設定キースwitchが「オフ」となったままで電源断が生じ、「給電状態」は「オフ」となる。このとき、図229の電源断時処理が実行されて、通常状態で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【1696】

<状態3>

状態3では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースwitchが操作されて「オン」に切り替えられる。

【1697】

<状態4>

次に、状態4では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源が供給されることで、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図206の主制御基板START（電源投入）処理が実行される。前述したように、第1の態様では、メインプログラムの実行が開始された後に、電源断が発生する態様であり、電源断が発生する（次の状態5）よりも前に、図206の主制御基板START（電源投入）処理を実行することができる。

【1698】

前述した図206のステップ1014の判断処理では、設定キースイッチは、オンであると判断されて、ステップ1028～1034の処理が実行されて、ステップ1100で設定変更装置制御処理が呼び出されて実行され、通常状態から設定変更モードに移行する。なお、この設定変更装置制御処理で、図207に示すステップ1102の処理によって、記憶領域が初期化される。このように、設定キースイッチが「オン」である状態で、「給電状態」が「オン」となった場合には、設定変更モードに移行することとなり、その後設定変更スイッチやスタートレバーを操作することにより設定値の変更が可能となっている。また、図225のステップ1622の処理によって、設定変更開始コマンドが副制御基板Sに送信されることにより、副制御基板S側にて設定変更モード中である旨の報知が可能となっている。

【1699】

<状態5>

次に、設定変更モードであるときであり、設定変更装置制御処理が実行されている状態で、電源断が生じると、「給電状態」は「オフ」に変化する。電源断が生じたことで、図229の電源断時処理が呼び出され実行され、ステップ1902の処理によって、設定変更装置制御処理（設定変更モード）で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【1700】

<状態6>

状態6では、「給電状態」が「オフ」のままの状態で、設定キースイッチが操作されて、設定キースイッチが「オフ」に切り替えられる。

【1701】

<状態7>

状態7では、設定キースイッチが「オフ」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図206の主制御基板START（電源投入）処理が実行される。図206のステップ1014の判断処理では、設定キースイッチは、「オフ」であると判断されて、ステップ1022の処理が実行される。このステップ1022の処理によって、状態5で記憶領域に保存された戻り番地に復帰し、戻り番地の処理から実行が開始される。前述したように、状態5で記憶領域に保存された戻り番地は、設定変更装置制御処理における次に実行すべき処理の番地であり、復帰することによって、設定変更装置制御処理の処理が直ちに実行される。このように、第1の態様では、通常状態にて電源供給がオフとなり、電源供給がオフである状況にて設定キースイッチをオンにして電源供給をオンにすることで設定変更モードに移行することが設定変更モードに移行する場合の基本的な作用となっているが、設定変更モード中にて電源供給をオフにし、設定キースイッチをオフにしてから電源供給をオンにした場合にも、戻り番地として設定変更モードが記憶されているため設定変更モード中となるよう構成されている。このように構成することにより、設定変更モード中に電源断が発生した（例えば、遊技場が停電になった等）場合にも、電源断発生前の状態に戻ることができる、遊技機の異常な動作を発生し難くすることができる。

【1702】

<<第2の態様での設定キースイッチの状態と給電状態との関係>>

<状態 1>

図 2 8 2 (b) の状態 1 は、第 1 の態様と同様に、遊技機は、通常状態、すなわち、遊技が実行されている状態や、遊技が実行可能な状態であり、設定キースイッチは「オフ」となっており、「給電状態」は「オン」になっている。

【1703】

<状態 2>

状態 2 も、第 1 の態様と同様に、設定キースイッチが「オフ」となったままで電源断が生じ、「給電状態」は「オフ」となる。このとき、図 2 2 9 の電源断時処理が実行されて、通常状態で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【1704】

<状態 3>

状態 3 では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースイッチが操作されて「オン」に切り替えられる。

【1705】

<状態 4>

状態 4 では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。

【1706】

<状態 5>

状態 5 では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源断が発生して、「給電状態」は「オフ」に切り替わる。前述したように、第 2 の態様では、主制御基板 M で実行されるメインプログラムの実行が開始される前に電源断が発生する。したがって、第 2 の態様では、「給電状態」は、一旦、「オン」になるが（状態 4）、状態 4 に係る「給電状態」が「オン」となった直後（例えば、タイマ割り込み処理を 1 回実行する時間の経過後）に「給電状態」は「オフ」に切り替わる。換言すると、図 2 0 6 の主制御基板 S T A R T（電源投入）処理が実行される前（又は、タイマ割り込みを起動する前）に、電源供給ユニット E から主制御基板 M に供給される電源電圧がオフレベルとなる（状態 5）。このため、設定変更装置制御処理が実行されることはなく、記憶領域に記憶されている戻り番地は変更されず、状態 2 で保存された戻り番地がそのまま記憶領域に保存されている。

【1707】

<状態 6>

次に、状態 6 では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースイッチが操作されて、設定キースイッチが「オフ」に切り替えられる。

【1708】

<状態 7>

状態 7 では、設定キースイッチが「オフ」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図 2 0 6 の主制御基板 S T A R T（電源投入）処理が実行される。図 2 0 6 のステップ 1 0 1 4 の判断処理では、設定キースイッチは、オフであると判断されて、ステップ 1 0 2 2 の処理が実行される。このステップ 1 0 2 2 の処理によって、状態 2 で記憶領域に保存された戻り番地に復帰し、戻り番地から実行が開始される。前述したように、状態 2 で記憶領域に保存された戻り番地は、通常状態で次に実行すべき処理の番地であり、通常状態で次に実行すべき処理が実行される。このように、第 2 の態様では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、「給電状態」が「オン」となった場合においても、主制御基板 M のメインプログラムが実行される前に電源供給が「オフ」となった場合には、その後、設定キースイッチが「オフ」となってから電源供給が「オン」となっても、設定変更モードには移行しないよう構成されている。第 2 の態様のよう構成することにより、遊技機の電源投入直後に電源断が発生した場合に、設定変更モードに移行させてしまうと遊技機に意図しない不具合が発生しまう可能性があるため、設定キースイッチがオンであっても設定変更モードに移行しないよう構成することができ、より不具合が生じ難い遊技機を構成することがで

10

20

30

40

50

きる。

【1709】

＜＜メダルの付与の制御及び払出音の出力制御＞＞

前述したように、小役に入賞した場合（小役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合）には、入賞した小役に対応する払出し枚数のメダルが遊技者に付与される。

【1710】

＜＜メダル付与の処理＞＞

メダルを付与する処理には、クレジット数として加算して付与する処理と、実際に遊技メダルを遊技機外に払い出して付与する処理とがある。

【1711】

＜クレジット数の加算処理＞

主制御基板MのCPUC100は、現在のクレジット数が最大貯留数未満（例えば、50未満）であるときには、クレジット数が最大貯留数に達するまで払出し枚数に応じてクレジット数を加算する。このクレジット数の加算処理は、主制御基板MのCPUC100の演算処理により実行される。

【1712】

＜遊技メダルの払い出し処理＞

主制御基板MのCPUC100は、現在のクレジット数が最大貯留数を超えたときには、ホッパH40を駆動してメダル払出装置Hからメダルを払い出すことでメダルを付与する。メダル払出装置Hからの払出し処理は、主制御基板MからホッパH40に駆動信号を出力することで実行される。

【1713】

＜＜メダル付与の態様＞＞

現在のクレジット数と付与するメダルの数とに応じて、クレジット数の加算処理のみの態様と、遊技メダルの払い出し処理のみの態様と、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する（クレジット数の加算処理とメダルの払い出し処理とのいずれも実行する）態様との3種類の態様がある。

【1714】

＜クレジット数の加算処理のみの態様＞

現在のクレジット数が最大貯留数以下である場合には、主制御基板MのCPUC100は、クレジット数が最大貯留数に達するまで払出し枚数に応じてクレジット数を加算する。払出し枚数を加算しても最大貯留数に達しない場合には、クレジット数の加算処理のみで、メダル付与の処理は終了する。

【1715】

＜クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する態様＞

現在のクレジット数が最大貯留数以下である場合に、主制御基板MのCPUC100は、クレジット数が最大貯留数に達するまで払い出し枚数に応じてクレジット数を加算する。主制御基板MのCPUC100は、クレジット数が最大貯留数に達した場合には、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える。主制御基板MのCPUC100は、払い出し枚数からクレジットの加算分を減じた残りの枚数の遊技メダルを、ホッパH40を駆動してメダル払出装置Hから払い出す。クレジットの加算分と、メダル払出装置Hから払い出した遊技メダルの数との総和が、入賞した小役に対応する払出枚数である。

【1716】

このように、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する場合には、主制御基板MのCPUC100は、クレジットの加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える。

【1717】

＜遊技メダルの払い出し処理のみの態様＞

現在のクレジット数が既に最大貯留数となっている場合には、主制御基板MのCPUC

10

20

30

40

50

100は、ホッパH40に駆動信号を出力してメダル払出装置Hから払出枚数分の遊技メダルを払い出す。

【1718】

<<具体例>>

例えば、図283に示すように、現在のクレジット数が47であるときに、払出枚数5枚のメダルを遊技者に付与する場合には、まず、主制御基板MのCPU100は、クレジット数を1つずつ加算する。具体的には、主制御基板MのCPU100は、クレジット数を48、49、50と増やす。図283に示す例では、クレジット表示装置に表示されているクレジット数が、47→48（1枚目（時刻t1））→49（2枚目（時刻t2））→50（3枚目（時刻t3））と変化する。クレジット数が50となることで、最大貯留数（50枚）に達し、これ以上は、クレジットを増やすことができない。

10

【1719】

次に、主制御基板MのCPU100は、クレジットの加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替え、ホッパH40に駆動信号を出力し、払出し枚数5枚から、クレジットの加算分の3枚を減じた残りの2枚をメダル払出装置Hから払い出す。

【1720】

図283に示す例では、主制御基板MのCPU100は、時刻t4でホッパH40に駆動信号を出力して払出処理を開始する。時刻t4～時刻t5で4枚目の遊技メダルが払い出され、時刻t6～時刻t7で5枚目の遊技メダルが払い出される。主制御基板MのCPU100は、メダル払出装置Hから払い出されたメダルの数を計数しており、時刻t7で5枚目の遊技メダルが払い出されたことを検出して払い出し処理を終了する。

20

【1721】

<<各種時間>>

<クレジット数の加算処理の単位処理時間及び遊技メダルの払い出し処理の単位処理時間>

主制御基板MのCPU100によるクレジットの加算処理では、クレジット数mからクレジット数m+1に増やすのに単位処理時間aを要する。例えば、図283に示すように、クレジット数48（1枚目）からクレジット数49（2枚目）に増やすのに、時刻t2－時刻t1=aを要し、クレジット数49（2枚目）からクレジット数50（3枚目）に増やすのに、時刻t3－時刻t2=aを要する。クレジットの加算処理において、単位処理時間aは略一定である。

30

【1722】

また、メダル払出装置Hから遊技メダルを払い出す処理では、n枚目の遊技メダルの払い出しからn+1枚目の遊技メダルの払い出しまでに単位処理時間cを要する。例えば、図283に示すように、4枚目の遊技メダルの払い出しから5枚目の遊技メダルの払い出しまでに、時刻t6－時刻t4=cを要する。遊技メダルの払い出し処理において、単位処理時間cは略一定である。

【1723】

1つの単位処理時間aは、連続する2つの加算処理のタイミングの差で規定できる。例えば、単位処理時間aは、47から48への（1枚目の）加算処理のタイミング（時刻t1）と48から49への（2枚目の）加算処理のタイミング（時刻t2）との差や、48から49への（2枚目の）加算処理のタイミング（時刻t2）と49から50への（3枚目の）加算処理のタイミング（時刻t3）との差である。

40

【1724】

また、1つの単位処理時間cは、連続する2つの払出処理の開始のタイミングの差で規定できる。例えば、単位処理時間cは、5枚目の処理の開始のタイミング（時刻t6）と4枚目の加算処理の開始のタイミング（時刻t4）との差である。このように、単位処理時間a及びcは一定の周期となるように規定すればよい。

【1725】

<クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理への切り替え時間e>

前述したように、クレジット数が最大貯留数に達するまでクレジット数を加算し、払出

50

枚数の全てを付与していない場合には、遊技メダルの払い出し処理に切り替える。主制御基板MのCPUC100が、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替えるのに切り替え時間eを要する。

【1726】

<<時間の比較>>

【1727】

<単位処理時間aと単位処理時間c>

前述した単位処理時間aは、単位処理時間cと相違する。単位処理時間aは、主制御基板MのCPUC100の演算処理によって定まる時間であり、単位処理時間cは、主制御基板MのCPUC100の演算処理に要する時間と、メダル払出装置Hの駆動に要する時間との双方からなる。単位処理時間cを単位処理時間aよりも長くすることができる。このようにすることで、メダル払出装置Hの駆動時間も含めて的確に払出の制御をすることができる。

【1728】

尚、前述したように、メダル払出装置Hの駆動に要する時間を調整することで、単位処理時間cを単位処理時間aと等しくすることもできる。このようにすることで、払出処理を迅速にすることができる。

【1729】

<切り替え時間e>

切り替え時間eは、単位処理時間aと相違する。切り替え時間eを単位処理時間aよりも長くすることができる。切り替え時間eを長くすることで、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に安定して切り替えることができ、主制御基板MのCPUC100の演算処理からホッパH40の駆動に円滑に切り替えることができる。

【1730】

また、切り替え時間eを単位処理時間aよりも短くすることもできる。切り替え時間eを短くすることで、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に迅速に切り替えることができ、遊技メダルの払い出し処理を早めに終了することで、次の遊技を直ちに開始することで、遊技メダルの消費を増し、遊技場の利益を高めることができると共に、遊技機の稼働効率を高めることができる。

【1731】

このように、切り替え時間eを単位処理時間aと相違させることで、遊技メダルの払い出し処理に切り替えるときに、払出しが一定の周期とは異なり、遊技メダルのメダル受け皿への払い出しが始まる高揚感や期待感を遊技に与えることができる。

【1732】

切り替え時間eを単位処理時間aと一致させることもできる。切り替え時間eを単位処理時間aと一致させた場合には、一定の周期でメダルを遊技者に付与することができ、クレジット数の加算処理も遊技メダルの払い出し処理も同等のメダルの付与であることを遊技者に示すことで安心感を与えることができる。

【1733】

<<遊技媒体付与音の出力>>

主制御基板MのCPUC100は、クレジットの加算処理を開始するときに（時刻t1）、払い出し開始コマンドを副制御基板Sに出力する。副制御基板Sは、この払い出し開始コマンドを受信したことを契機にして、スピーカS20からの遊技媒体付与音の出力を開始する。

【1734】

また、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルの払い出しが終了するときに（時刻t7）、払い出し終了コマンドを副制御基板Sに出力する。副制御基板Sは、この払い出し終了コマンドを受信したことを契機にして、スピーカS20からの遊技媒体付与音の出力を終了する。前述したように、主制御基板MのCPUC100は、メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルの数を計数しており、入賞した小役に対応する払い出し枚数

10

20

30

40

50

の遊技メダルの全てを遊技者に付与したか否かを判断する。主制御基板MのCPU C100は、入賞した小役に対応する払い出し枚数の遊技メダルの全てを付与したと判断したときには、払い出し終了コマンドの副制御基板Sへの出力を終了して、スピーカS20からの遊技媒体付与音の出力を終了する。尚、遊技媒体付与音を一定の周期のサウンドを繰り返し再生する（出力する）ような態様とした場合には、払い出し終了コマンドを副制御基板S側が受信したタイミングにて即座に遊技媒体付与音の出力を終了するよう構成してもよいし、払い出し終了コマンドを副制御基板S側が受信したタイミングにて出力している遊技媒体付与音の周期が終了したタイミングにて遊技媒体付与音の出力を終了するよう構成してもよい。

【1735】

遊技媒体付与音は、単位付与音データを少なくとも1回再生することでスピーカS20から出力される音である。単位付与音データは、副制御基板SのRAMに予め記憶されている。図283に示すように、単位付与音データの1回分の再生時間はdであり、副制御基板SのCPU SCは、単位付与音データをRAMから読み出し、払い出し開始コマンドを受信したときから払い出し終了コマンドを受信するまでの間に亘って、単位付与音データを複数回繰り返し再生することで、遊技媒体付与音をスピーカS20から出力する。

【1736】

<第1の態様>

図283に示す遊技媒体付与音の第1の態様は、払い出し開始コマンドを受信したときから単位付与音データを再生時間d毎に繰り返し再生する態様である。このように再生することで、一定の周期で遊技媒体付与音が出力される。前述したように、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える場合であっても、遊技媒体付与音が一定の周期で出力されるため、払出について遊技者に違和感を感じさせず、クレジット数の加算処理も遊技メダルの払い出し処理も同等の価値を付与していることを遊技者に示すことで安心感を与えることができる。

【1737】

<第2の態様>

また、図283に示す遊技媒体付与音の第2の態様は、払い出し開始コマンドを受信したときから単位付与音データを再生時間d毎に再生し、クレジット数の加算処理が終了した後に時間fだけ単位付与音データを再生し、その後、時刻t4で遊技メダルの払い出し処理の開始とともに、改めて単位付与音データの再生を開始する態様である。遊技メダルの払い出し処理に切り替えるときに、遊技媒体付与音が一定の周期とは異なるタイミングで出力されるため、遊技メダルのメダル受け皿への払出しが始まる高揚感や期待感を遊技に与えることができる。

【1738】

なお、メダル払出装装置Hから遊技メダルを払い出している最中に、ホッパH40の遊技メダルがなくなり、ホッパエラーが発生した場合（例えば、ステップ1279の処理にてYesと判定した場合）には、副制御基板Sは、遊技媒体付与音の出力を停止し、ホッパエラーが発生したことを示す音声出力する。ホッパH40に遊技メダルが供給され、払出可能な状態になると、主制御基板Mは、改めて払い出し開始コマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sは、遊技媒体付与音の出力を開始する。尚、これには限定されず、ホッパエラーが発生した場合にも遊技媒体付与音は継続して出力されることとなるが、遊技媒体付与音の音量をホッパエラーが発生したことを示す音声の音量と比較して小さい音量にて出力（音量＝0としてもよい）し、ホッパエラーが解除されることにより、ホッパエラーが発生したことを示す音声の出力を終了すると共に、遊技媒体付与音の音量を元に戻すよう構成してもよい。

【1739】

<<<基板における集積回路の配置>>>

図284は、主制御基板Mに実装されている各種の電子部品の配置を示す正面図である。図285は、主制御基板Mに実装されている電子部品の配置を示す側面図である。

10

20

30

40

50

【1740】

主制御基板Mは、略板状で長方形形状のプリント基板MPを有する。プリント基板MPの表側には、主に、CPUC100、IC、抵抗、コネクタなどが実装され、プリント基板MPの裏側には、主に、導体による回路パターンが形成されている。主制御基板M（プリント基板MP）は、互いに平行で長手方向に沿った2つの長手端部ML1及びML2と、互いに平行で短手方向に沿った2つの短手端部MS1及びMS2とからなる長方形形状を有する。

【1741】

本例では、主制御基板Mは、遊技機の筐体内で立設するように取り付けられる。主制御基板Mが、立設して取り付けられたときには、長手端部ML1及びML2が水平方向に沿って配置され、短手端部MS1及びMS2が鉛直方向に沿って配置される。長手端部ML1は上側に位置し、長手端部ML2は下側に位置する。また、プリント基板MPの表側から見て、短手端部MS1は、短手端部MS2よりも左側に位置し、短手端部MS2は、短手端部MS1よりも右側に位置する。

10

【1742】

以下では、長手端部ML1側を上側と称し、長手端部ML2側を下側と称し、短手端部MS1側を左側と称し、短手端部MS2側を右側と称する。

【1743】

<CPUC100>

CPUC100は、長尺な形状を有し、長手方向の長さはCLLであり、短手方向の長さはCSLである。CPUC100は複数のピンを有し（図示せず）、複数のピンは、本体部から突出して形成されている。CPUC100がプリント基板MPに取り付けられたときには、複数のピンによって電氣的接続が形成され、複数のピンには互いに異なる電気信号が流れる。このため、CPUC100をプリント基板MPに取り付ける作業では、CPUC100に所望の動作をさせるべく、CPUC100を適正な向きに取り付ける必要がある。CPUC100の第1番目のピン（図284に示す1P）をCPUC100を配置するための基準ピンとしている。CPUC100の本体部には、第1番目のピン（1P）を視認するためのマークが形成されたり、CPUC100の向きを視認するための切り欠き（図示せず）が形成されたりしている。

20

【1744】

本例では、CPUC100の長手方向が、主制御基板Mの長手方向と一致するように（平行となるように）、CPUC100はプリント基板MPに取り付けられる。本例では、図284に示すように、CPUC100の第1番目のピンが左下側に位置するようにCPUC100を配置することで、CPUC100を、後述するICの向きと揃えて配置することになり、CPUC100をプリント基板MPに取り付ける作業の際に、CPUC100の向きを間違えて取り付けのミスを低減することができる。

30

【1745】

さらに、一般的に、CPUC100の本体部には、型番やメーカー名などの各種の文字情報（図示せず）が、印字されている。文字情報は、CPUC100の長手方向に沿って第1番目のピン側から離隔するように印字されている。CPUC100がプリント基板MPに取り付けられた状態で、型番やメーカー名などの文字情報を容易に視認できるようにするのが好ましい。上述したように、CPUC100の第1番目のピンが左下側に位置するようにCPUC100を配置することで、印字されている型番やメーカー名などを視認しやすい向きでCPUC100を配置することができる。

40

【1746】

なお、CPUC100がプリント基板MPに取り付けられたときには、CPUC100のピンの番号は、プリント基板MPの表側から見て、第1番目のピン（1P）を始点にして反時計回りに沿って順に大きくなる。

【1747】

<IC>

50

プリント基板MPの表側には、各種のIC（集積回路）も取り付けられている。ICは、長尺な形状を有し、長手方向の長さはILLであり、短手方向の長さはISLである。C P U C 1 0 0と同様に、ICも複数のピンを有し（図示せず）、複数のピンは、本体部から突出して形成されている。ICがプリント基板MPに取り付けられたときには、複数のピンによって電氣的接続が形成され、複数のピンには互いに異なる電気信号が流れる。このため、ICをプリント基板MPに取り付ける作業においても、ICに所望する動作をさせるべく、ICを適正な向きに取り付ける必要がある。このため、ICの第1番目のピン（図284に示す1P）もICを配置するための基準ピンとしている。ICの本体部には、第1番目のピン（1P）を視認するためのマークが形成されたり、ICの向きを視認するための切り欠き（図示せず）が形成されたりしている。

10

【1748】

本例では、ICの長手方向が、C P U C 1 0 0の長手方向や主制御基板Mの長手方向と一致するように（平行となるように）、ICはプリント基板MPに取り付けられる。さらに、ICの第1番目のピンが左下側に位置するようにICをプリント基板MPに配置している。このように、ICの第1番目のピンが、常に左下側に位置するようにICを配置することで、全てのICの向きを揃えて配置することになり、ICをプリント基板MPに取り付ける作業の際に、ICの向きを間違えて取り付けのようなミスを低減することができる。

【1749】

さらに、一般的に、ICの本体部には、型番やメーカ名などの各種の文字情報（図示せず）が、印字されている。文字情報は、第1番目のピン側からICの長手方向に沿って離隔するように印字されている。ICがプリント基板MPに取り付けられている状態で、ICの型番やメーカ名などの文字情報を容易に視認できるようにするのが好ましい。上述したように、ICの第1番目のピンが左下側に位置するようにICを配置することで、印字されている型番やメーカ名などを視認しやすい向きになるようにICを配置することもできる。

20

【1750】

なお、ICがプリント基板MPに取り付けられたときには、ICのピンの番号は、プリント基板MPの表側から見て、第1番目のピン（1P）を始点にして反時計回りに沿って順に大きくなる。

30

【1751】

<抵抗>

プリント基板MPの表側には、各種の抵抗も取り付けられており、他の電子部品と電氣的接続が形成されている。ICは、長尺な形状を有し、長手方向の長さはRLIであり、短手方向の長さはRSLである。

【1752】

<コネクタ>

プリント基板MPの表側には、コネクタも取り付けられており、他の電子部品と電氣的接続が形成されている。主制御基板Mは、コネクタを介して副制御基板Sなどに接続され、各種の信号を送受信することができる。

40

【1753】

<C P U C 1 0 0とICとの間隔>

図284の破線で示すように、C P U C 1 0 0の周囲の所定の範囲CSR1の内側には、抵抗のみが配置され、ICは配置されていない。所定の範囲CSR1は、C P U C 1 0 0の外周CORからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、少なくともC P U C 1 0 0の短手方向の長さCSLにすることができる。ICには、各種の電流（時間的に変化する電流などであり、例えば、高周波信号）が流れ、ICがノイズの発生源となり得るため、C P U C 1 0 0の動作に影響を与える可能性がある。このように、C P U C 1 0 0の周囲の所定の範囲CSR1の内側にICを配置しないことで、ICをC P U C 1 0 0からある程度の距離（例えば、長さCSL）だけ離隔した位置

50

に配置し、ICから発せられるノイズを、CPUC100の動作に影響させないようにできる。

【1754】

また、CPUC100の外周CORからの所定の長さを、少なくとも抵抗の長手方向の長さRLにしてもよい。抵抗には電流が流れるため、抵抗が熱源となり得るため、CPUC100の動作に影響を与える可能性がある。このため、CPUC100の周囲の所定の範囲CSR1の内側に、抵抗を配置しないようにすることで、抵抗をCPUC100からある程度の距離（例えば、長さRL）だけ離隔した位置に配置し、抵抗から発せられる熱を、CPUC100の動作に影響させないようにできる。

【1755】

<CPUC100の高さとICの高さと他の部品の高さとの関係>

図285は、図284に示した各種の電子部品の高さを示す側面図である。この図285に示すように、CPUC100の高さCHTが最も高く、次に、ICの高さIHTが高く、抵抗の高さRHTが最も低い。図284に示すように、CPUC100の周囲の所定の範囲CSR2の内側には、CPUC100の高さCHT未満の部品のみが配置される。所定の範囲CSR2は、CPUC100の外周CORからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、抵抗の長手方向の長さRLにすることができる。

【1756】

CPUC100をプリント基板MPに取り付ける作業では、取り付け用具（図示せず）が用いられる。取り付け用具は、取り付け用具の先端部でCPUC100を挟持してプリント基板MPに近づけて取り付ける用具である。取り付け用具の先端部でCPUC100を挟持する構造であるため、CPUC100が挟持されているときには、CPUC100の周囲に取り付け用具の先端部が配置される。このため、CPUC100を取り付けるときには、取り付け用具の先端部もプリント基板MPに近づけざるを得ず、取り付け用具の先端部が他の電子部品と干渉しないように、取り付け用具の先端部のための空間を確保する必要がある。

【1757】

このため、CPUC100がプリント基板MPに取り付けられる位置の周辺の領域CSR2には、CPUC100の高さCHT未満の部品のみを配置する。このようにすることで、取り付け用具の先端部がプリント基板MPに最も近づいた状態であっても、取り付け用具の先端部が他の部品と干渉することはない。領域CSR2は、CPUC100の外周CORからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、少なくとも抵抗の長手方向の長さRLにすることができる。

【1758】

尚、CPUC100の高さCHT未満の部品のみを配置するのは、CPUC100がプリント基板MPに取り付けられる位置の周辺の領域のみとし、プリント基板MPにおけるCPUC100がプリント基板MPに取り付けられる位置の周辺の領域外には、CPUC100の高さCHT以上の部品が取り付けられるよう構成してもよいし、プリント基板MPに取り付けられるすべての部品がCPUC100の高さCHT未満の部品となるよう構成してもよい。

【1759】

このように、CPUC100の周囲の所定の範囲CSR2の内側には、CPUC100の高さCHTよりも低い電子部品のみを配置することで、取り付け用具の先端部を近づけられる空間を確保することができ、取り付け用具を用いても、他の電子部品に損傷を与えることなく、CPUC100をプリント基板MPに取り付けることができる。

【1760】

なお、前述した例では主制御基板Mを一例として説明したが、副制御基板Sや扉基板Dや回胴基板Kや電源基板Eなど、CPUやICなどの電子部品が搭載される基板の全てに適用することができる。

10

20

30

40

50

【1761】

<<<AT抽選に関する構成>>>

次に、図286を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なAT状態移行制御処理の構成について詳述する。尚、同図に例示する構成は、ATを有するよう構成した場合においては、上述したすべての構成に適用可能であることを補足しておく。

【1762】

はじめに、図286は、本実施形態における、図211のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1401-1で、主制御基板MのCPUMCは、現在のATに関する状態はAT抽選可能な状態であるか否かを判定する。尚、同図においては、低確率状態や高確率状態等のAT抽選に当選する確率の異なる複数の遊技状態は有しておらず、例えば、本実施形態における高確率状態等の1の遊技状態においてのみAT抽選を実行し得るよう構成されている。また、本実施形態との相違点として、BBの当選に基づいてAT抽選は実行しないよう構成されている。

【1763】

ステップ1401-1でYesの場合、ステップ1401-2で、主制御基板MのCPUMCは、AT抽選種別として「2」をセットし、所定のRAM領域に一時記憶する。ここで、AT抽選種別とは、AT抽選を実行するために要するデータ容量を削減するために設けている、AT抽選を実行する際に当選確率を識別するための種別である。次に、ステップ1401-3で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームに係る条件装置は設定差なし（抽選確率に設定差がない条件装置）であるか否かを判定する。同図に示す変更例においては、設定差なしとなる条件装置は、スイカB、チェリー、スイカA、再遊技（すべての再遊技役としてもよいし、一部の再遊技役としてもよい）、押し順ベルとなっており、本処理においては、設定差なしとなる条件装置に当選しているかどうかを判定している。尚、ハズレと共通ベルの抽選確率には設定差が設けられている（設定差ありとなっている）が、本処理においては、ハズレ又は共通ベルに当選したか否かを判定しないよう構成されている。尚、AT抽選種別を記憶する前記所定のRAM領域と、前述した当選番号や演出グループ番号を記憶するRAM領域とは異なる領域とすることが好適である。そのように構成することにより、当選確率に設定差のある条件装置に関する情報と当選確率に設定差のない条件装置に関する情報とが区別して記憶される領域である当選番号を記憶する領域と演出グループ番号を記憶する領域と、当選確率に設定差のある条件装置に関する情報と当選確率に設定差のない条件装置に関する情報とが区別せずに記憶される領域であるAT抽選種別を記憶する領域とを、混同しないよう構成することができる。

【1764】

ステップ1401-3でYesの場合、ステップ1401-4で、主制御基板MのCPUMCは、AT抽選種別テーブルを参照して、AT抽選種別をセットして前記所定のRAM領域（ステップ1401-2に係る所定のRAM領域と同一のRAM領域）に一時記憶し（上書きされることとなる）、ステップ1401-5に移行する。尚、ステップ1401-3でNoの場合にも、ステップ1401-5に移行する。ここで、同図右中段のAT抽選テーブルについて詳述する。本変更例においては、AT抽選を実行可能な状況にて設定差なしとなる条件装置に当選した場合には、スイカBに当選した場合はAT抽選種別として「0」を、チェリーに当選した場合はAT抽選種別として「0」を、スイカAに当選した場合はAT抽選種別として「1」を、再遊技に当選した場合はAT抽選種別として「2」を、押し順ベルに当選した場合はAT抽選種別として「2」を、セットするよう構成されている。

【1765】

次に、ステップ1401-5で、主制御基板MのCPUMCは、セットされているAT抽選種別に基づき、AT抽選を実行する。ここで、同図右下段に示すように、AT抽選に当選する確率は、AT抽選種別が「0」の場合には $56/256$ であり、AT抽選種別が「1」の場合には $18/256$ であり、AT抽選種別が「2」の場合には $1/256$ であ

り、A T抽選に当選し易いものから順に、「0→1→2」となっている。次に、ステップ1401-6で、主制御基板MのCPUMCは、ステップ1401-5で実行したA T抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1401-6でYesの場合、ステップ1401-7で、主制御基板MのCPUMCは、A TカウンタにA T初期ゲーム数として所定値（例えば、50）をセットする。尚、本変更例においては、本実施形態とは異なり、A T状態移行制御処理にてA TカウンタにA T初期ゲーム数をセットするよう構成しており、A T状態開始制御処理ではA T初期ゲーム数はセットしないよう構成されている（A Tゲーム数上乘せに当選した場合には、A Tゲーム数が加算される場合がある）。次に、ステップ1401-8で、主制御基板MのCPUMCは、次ゲーム以降のA Tに関する状態を「A T中状態」に決定し、次の処理（ステップ1430の処理）に移行する。尚、ステップ1401-1又はステップ1401-6でNoの場合にも、次の処理（ステップ1430の処理）に移行する。

10

【1766】

従来の遊技機においては、A T抽選として、当選役を参照しない共通の抽選処理と、設定差なしとなる条件装置に当選した場合に実行される抽選処理（当選役を参照する抽選処理）とを有するよう構成した場合には、A T抽選を少なくとも2回実行する必要があったが、同図のようにA T抽選種別を設けることにより、当選役を参照しない共通の抽選処理（同図においては、ステップ1401-2の処理が対応している）と、設定差なしとなる条件装置に当選した場合に実行される抽選処理（同図においては、ステップ1401-4の処理が対応している）とを1回の抽選処理（同図においては、ステップ1401-6の処理が対応している）にて実行することができることとなる。

20

【1767】

以上、遊技機として、回胴式遊技機の構成を例示したが、上述した構成は、ぱちんこ遊技機やじゃん球遊技機やアレンジボールやゲーム機やカジノマシン等の様々な遊技用の機種に適用できる。

【1768】

尚、上述した構成のうち、設定変更モード、設定確認モード、設定キースイッチ、設定／リセットボタン等の設定に関する構成（例えば、図252に例示した構成）は、設定値を有するぱちんこ遊技機にも適用可能である。

【1769】

<<<本例に係る遊技機に適用可能な押し順ナビに係る構成>>>

30

本例に係る遊技機においては、押し順ナビを実行可能に構成されている。ここで、本例に適用可能な押し順ナビの実行態様を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は、すべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【1770】

また、本例における押し順ナビに関しては、以下の構成を押し順ナビと称している。

（1）主制御基板Mにて制御される押し順表示装置D270に遊技者に有利な停止ボタンの操作態様が表示されることを押し順ナビと称する。具体例としては、「=3」と表示することで、「中→左→右」の押し順を指示可能である。また、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビを指示、指示表示と称することがあり、押し順表示装置D270にて押し順ナビを実行する遊技を指示遊技と称することがある。

40

（2）副制御基板Sにて制御される演出表示装置S40に遊技者に有利な停止ボタンの操作態様（を示唆する画像）が表示されることを押し順ナビと称する。具体例としては、「123」と表示することで、「左→中→右」の押し順を指示（示唆）可能である。

（3）副制御基板Sにて制御されるスピーカS20から遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆する音声を出力することを押し順ナビと称する。具体例としては、スタートレバーを操作した際に「左です」と出力することで、第1停止ボタンとして左停止ボタンを操作すべき旨を指示（示唆）可能である。

（4）副制御基板Sにて制御されるリール窓枠ランプD310が遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆するよう点灯（点滅）することを押し順ナビと称する。具体例として

50

は、スタートレバーを操作した際に左リール及び左停止ボタンに対応したリール窓枠ランプD310が点灯することで、第1停止ボタンとして左停止ボタンを操作すべき旨を指示（示唆）可能である。

（5）主制御基板M、又は副制御基板Sにて制御される停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の内部に設けられた停止ボタンランプS60が遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆するよう点灯（点滅）することを押し順ナビと称する。具体例としては、スタートレバーを操作した際に左リールに対応した左停止ボタンD41が点灯することで、第1停止ボタンとして左停止ボタンを操作すべき旨を指示（示唆）可能である。

【1771】

以下では、押し順役（押し順ベル、押し順再遊技役などの押し順によって払出枚数やRT状態の移行態様が相違し得る役）が当選役として決定された遊技に、押し順ナビの表示が開始されるタイミング、及び押し順ナビが終了するタイミングについて説明する。AT中状態において押し順役が当選役として決定されることで、遊技者に最も有利となる停止ボタンの操作態様（リール停止順や停止ボタンの操作タイミング）を報知する押し順ナビを実行し得るよう構成されている。

【1772】

<<押し順ナビの表示開始に係る構成>>

<ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>

はじめに、ウエイトがない場合、換言すると、最小遊技時間が経過している（遊技間隔最小時間タイマM70のタイマ値が0である）場合にスタートレバーを操作して遊技が実行される場合の押し順ナビの実行態様について以下に説明する。

【1773】

<構成1>

まず、図287の構成について説明する。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する（図211のステップ1260にて実行する）。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞-A3」に当選した場合）について例示している。

【1774】

その後、回胴回転処理を実行した直後に、押し順表示装置D270にて押し順ナビとして「=3」が表示される。ここで、押し順表示装置D270における押し順ナビの一例として、

「=1」：「左→中→右」の押し順を指示

「=2」：「左→右→中」の押し順を指示

「=3」：「中→左→右」の押し順を指示

「=4」：「中→右→左」の押し順を指示

「=5」：「右→左→中」の押し順を指示

「=6」：「右→中→左」の押し順を指示

のように構成されている。

【1775】

なお、押し順表示装置D270にて押し順ナビを実行する場合の表示態様としては、上述した表示態様には限定されず、例えば、「=」を表示せずに、右側の桁（下位桁）のみに数字を表示してもよいし、右側の桁（下位桁）のみに停止ボタン（又はリール）に対応した数字ではない表示態様を表示するよう構成してもよい。また、右側の桁（下位桁）は次回停止操作すべき停止ボタン（又はリール）に対応した表示とし、左側の桁（上位桁）は当該遊技全体の押し順を示す表示とするよう構成してもよい。そのように構成した場合には、右側の桁（下位桁）は停止ボタンの停止操作毎に表示態様が変化し得る一方、左側

10

20

30

40

50

の桁（上位桁）は停止ボタンの停止操作に拘らず同一の表示態様となる。

【1776】

押し順表示装置D270にて押し順ナビとして「=3」が表示された後、演出表示装置S40にて押し順ナビとして「123」が表示されることとなる。ここで、演出表示装置S40における押し順ナビの一例として、

「123」：「左→中→右」の押し順を指示

「132」：「左→右→中」の押し順を指示

「213」：「中→左→右」の押し順を指示

「312」：「中→右→左」の押し順を指示

「231」：「右→左→中」の押し順を指示

「321」：「右→中→左」の押し順を指示

のように構成されている。

【1777】

なお、演出表示装置S40にて押し順ナビを実行する場合の表示態様としては、上述した表示態様には限定されず、算用数字以外の表示態様としてもよく、例えば、漢数字としてもよいし、数字ではないキャラクタの画像やシンボルの画像等としてもよい。また、すべての停止ボタンに対応した表示態様以外にも、例えば、第1停止のみを指示する「1ー」（第1停止として左停止ボタンを操作すべき旨を報知する押し順ナビ）のような押し順ナビを実行してもよい。

【1778】

なお、「表示」とは、表示すべき要素がすべて表示完了することとしてもよいし、表示すべき要素が表示を開始したこととしてもよい。例えば、演出表示装置S40に「123」を表示するとは、演出表示装置S40に「123」がすべて表示完了することとしてもよいし、演出表示装置S40にて「123」の表示が開始された（表示開始時のエフェクトが発生したなど）こととしてもよい。同様に、「表示終了」とは、表示を終了すべき要素がすべて表示されなくなることとしてもよいし、表示を終了すべき要素を表示されなくするための表示遷移を開始したこととしてもよい。例えば、演出表示装置S40にて「123」の表示を終了するとは、演出表示装置S40に「123」がすべて表示されなくなることとしてもよいし、演出表示装置S40にて「123」の表示の一部が消去され始めた（表示終了時のエフェクトが発生したなど）こととしてもよい。同様に、「表示を消去」とは、表示を消去すべき要素がすべて表示されなくなることとしてもよいし、表示を消去すべき要素を表示されなくするための表示遷移を開始したこととしてもよい。例えば、演出表示装置S40にて「123」の表示を消去するとは、演出表示装置S40に「123」がすべて表示されなくなることとしてもよいし、演出表示装置S40にて「123」の表示の一部が消去され始めた（表示消去時のエフェクトが発生したなど）こととしてもよい。また、同様に、演出表示装置S40にて「1」の表示を消去するとは、演出表示装置S40に「123」がすべて表示されている状況にて左停止ボタンが操作された後、演出表示装置S40に「1」が表示されなくなることとしてもよいし、演出表示装置S40にて「1」の表示の一部が消去され始めた（表示消去時のエフェクトが発生したなど）こととしてもよい。

【1779】

演出表示装置S40にて押し順ナビが表示された後、停止ボタンの操作が有効になる。なお、リールの回転が開始した後、リール駆動状態がリール加速状態からリール定速状態となることで、停止ボタンの操作が有効となる。指示遊技においては、遊技者は押し順表示装置D270又は演出表示装置S40に表示される押し順ナビを確認して停止ボタンを操作するため、同図のように、停止ボタンが有効になるよりも前に押し順ナビを表示可能とすることで、遊技者が押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。

【1780】

また、図287においては、押し順表示装置D270における押し順ナビの方が、演出

10

20

30

40

50

表示装置 S 4 0 における押し順ナビよりも先に表示される（表示開始される）こととなる。ここで、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビの表示について説明する。「入賞 - A 3」が当選役として決定された場合に、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、タイマ割り込み時処理として、ステップ 1 6 2 2 にて、制御コマンドとして入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板 S 側へ送信する。副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 より受信した入賞・再遊技当選情報に係るコマンドに基づいて、ステップ 2 2 5 0 のコマンド処理を実行する（コマンド処理としてステップ 2 3 6 0 等の押し順ナビを表示するための押し順ナビ表示処理を実行する）。

【1781】

ここで、副制御基板 S 側で制御する演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示する場合の処理について詳述する。まず、副制御基板 S の C P U S C が主制御基板 M の C P U C 1 0 0 からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信した後、コマンドデータの保存、コマンド解析処理、サブメイン基板（副制御基板 S 内の基板）から演出制御基板（副制御基板 S 内の基板）に押し順ナビの表示態様に係るコマンドを送信する処理を順次行い、入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信から押し順ナビの表示態様に係るコマンドの送信までは約 1 6 m s を要する。また、演出制御基板は押し順ナビの表示態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合には描画処理を実行し、当該描画処理には約 3 2 m s を要する。なお、一例として、主制御基板 M が副制御基板 S 側に送信するコマンドを入賞・再遊技当選情報に係るコマンドとしたが、あくまで一例であり、演出グループ番号に係るコマンドなど他のコマンドとしてもよく、所望する演出の実行タイミングによって適宜設計すればよい。

【1782】

また、主制御基板 M 側で制御する押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビを表示する場合については、押し順表示装置 D 2 7 0 はダイナミック点灯にて点灯するよう構成されているため、タイマ割り込み処理の周期を 2 m s とすると、5 つの 7 セグ L E D ユニットのタイマ割り込み処理毎に順次点灯させるため、点灯が完了するまでは最大で 1 0 m s 程度の時間を要する。このように構成されているため、主制御基板 M 側で制御する押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビを表示する契機（例えば、スタートレバーの操作）が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間よりも、副制御基板 S 側で制御する演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示する契機（例えば、主制御基板 M 側からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信）が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間の方が長時間となるよう構成されている。

【1783】

ここで、本例における押し順ナビの表示を開始可能な期間として、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が実行する処理を用いて詳しく説明することにする。遊技機は、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が周辺機器等の制御を行うことで遊技を進行させていくよう設計されている。尚、本例における主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が実行する処理については、説明を簡素化するために特定のステップに限って説明するが、この限りではないことを補足しておく。例えば、ステップ 1 2 5 1 の判断処理で主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が、スタートレバー D 5 0 の操作が行われたと判定すると、ステップ 1 5 5 0 でリール回転開始準備処理を実行する。そして、ステップ 6 1 0 2 のリール回転開始待機状態開始タイミングに到達したと判定することで、ステップ 6 1 0 6 のリール加速状態開始タイミングに到達しているかを判定する。そして、ステップ 6 1 0 8、およびステップ 6 1 1 0 によりリール駆動状態をリール加速状態に更新し、リールの回転が開始する。ここで、ステップ 6 1 0 2 からステップ 6 1 0 8 までの期間は、リール回転開始までのウェイト期間に相当する期間であり、例えば所定の条件としての遊技間隔最小時間タイマ M 7 0 によるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、4.1 秒）を満たしていないために発生する期間であり、最小遊技時間とも称することがある。次にステップ 6 1 1 4 で主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ステップ 6 1 1 4 のリール加速状態終了タイミングに到

達したかを判定する。そして、主制御基板MのCPUC100は、ステップ6116、およびステップ6118でリール駆動状態をリール定速状態に更新し、リールの定速状態を維持するよう処理を行った後、停止ボタンの操作を有効にする処理が実行される。本例では、主制御基板MのCPUC100が上記の処理を実行する期間内のいずれかのタイミング、換言すると、スタートレバーの操作が実行されたときから停止ボタンの操作が有効になるまでのいずれかのタイミングにて、押し順ナビが表示（表示開始）されるよう構成されていけばよい。

【1784】

このように、スタートレバーD50の操作を行ったタイミングから停止ボタンの操作が有効になるまでの期間を、主制御基板MのCPUC100が実行する処理に従って説明したが、本例では、主制御基板MのCPUC100が実行する処理に従って、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効（リール停止ボタンの操作が有効とも称する）、と期間を分けて規定することにする。例えば、図287では、押し順表示装置D270による押し順ナビは回胴回転開始処理を実行した直後のタイミング、演出表示装置S40による押し順ナビはリール加速状態中に実行される場合を例示している。

【1785】

なお、図287においては、演出表示装置S40による押し順ナビがリール加速状態にて実行される場合を例示したが、主制御基板Mが副制御基板S側にコマンドを送信し、その後副制御基板Sが描画処理を実行して押し順ナビがリール加速状態の期間中に表示されるということであり、副制御基板S側の押し順ナビの表示に関する構成としては、以下のように構成してもよい。

（1）スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→主制御基板Mが回胴回転開始処理を実行してリール回転開始→リール駆動状態を加速状態に更新→主制御基板Mが押し順表示装置D270にて押し順ナビをダイナミック点灯で表示→主制御基板Mが副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信→副制御基板S側が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信→当該コマンドを契機として副制御基板S側が描画処理を実行し演出表示装置S40にて押し順ナビを表示→リール駆動状態を定速状態に更新

（2）スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→主制御基板Mが回胴回転開始処理を実行してリール回転開始→リール駆動状態を加速状態に更新→主制御基板Mが押し順表示装置D270にて押し順ナビをダイナミック点灯で表示→主制御基板Mが副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信→副制御基板S側が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信→主制御基板Mが副制御基板S側に所定のコマンドを送信→副制御基板S側が当該所定のコマンドを受信→当該所定のコマンドを契機として副制御基板S側が描画処理を実行し演出表示装置S40にて押し順ナビを表示→リール駆動状態を定速状態に更新

（3）スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→主制御基板Mが回胴回転開始処理を実行してリール回転開始→リール駆動状態を加速状態に更新→主制御基板Mが押し順表示装置D270にて押し順ナビをダイナミック点灯で表示→主制御基板Mが副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信→副制御基板S側が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信→リール駆動状態を定速状態に更新→当該コマンドを契機として副制御基板S側が描画処理を実行し演出表示装置S40にて押し順ナビを表示

（4）スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→主制御基板Mが回胴回転開始処理を実行してリール回転開始→リール駆動状態を加速状態に更新→主制御基板Mが押し順表示装置D270にて押し順ナビをダイナミック点灯で表示→主制御基板Mが副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信→副制御基板S側が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信→主制御基板Mが副制御基板S側に所定のコマンドを送信→副制御基板S側が当該所定のコマンドを受信→リール駆動状態を定速状態に更新→当該所定のコマンドを契機として副制御基板S側が描画処理を実行し演出表示装置S40にて押し順ナビを表示

10

20

30

40

50

上記のように構成してもよい。即ち、副制御基板 S 側が主制御基板 M 側から所定のコマンドを受信してから描画処理を実行するまでの時間値を設計して副制御基板 S 側の押し順ナビの表示タイミングを決定してもよいし、主制御基板 M 側が副制御基板 S 側に所定のコマンドを送信するタイミングを設計して副制御基板 S 側の押し順ナビの表示タイミングを決定してもよい。

【1786】

<構成2>

次に、図288の構成について説明する。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 - A3」に当選した場合）について例示している。

【1787】

その後、停止ボタンの操作が有効になり、主制御基板 M から副制御基板 S 側にコマンドが送信されて、演出表示装置 S40 にて押し順ナビとして「213」が表示される。演出表示装置 S40 にて押し順ナビとして「213」が表示された後、押し順表示装置 D270 にて押し順ナビとして「=3」がダイナミック点灯にて表示される。図288では、演出表示装置 S40 の押し順ナビの方が、押し順表示装置 D270 の押し順ナビよりも先に表示される。例えば、図288では、演出表示装置 S40 による押し順ナビは回胴回転開始処理を実行した後のタイミング、押し順表示装置 D270 による押し順ナビはリール停止ボタンの操作が有効になる直前のタイミングで実行される。

【1788】

<効果1>

図287又は図288のように構成することにより、押し順表示装置 D270、及び演出表示装置 S40 に表示される押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めることにより、例えば押し順表示装置 D270、及び演出表示装置 S40 の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、遊技者に不利益等を与えることのないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1789】

<効果2>

また、図287又は図288のように構成することにより、押し順表示装置 D270 に表示される押し順ナビの開始タイミングと、演出表示装置 S40 上に表示される押し順ナビの開始タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビを視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1790】

<構成3>

AT中状態において、押し順役（押し順ベル、押し順再遊技役など）が当選役として決定された場合に、押し順を報知する演出手段として、演出表示装置 S40 だけでなく、例えば図290、図291に記載されているように中パネル（中装飾パネル）に備えられたランプ（以下、リール窓枠ランプ D310 と称する）、もしくはスピーカ S20 から出力される音声などによって押し順を報知するような構成も可能である。構成3においては、指示遊技が実行された場合、リール窓枠ランプ D310 にて押し順ナビを実行可能に構成されている。リール窓枠ランプ D310 は、左リール M51、中リール M52、右リール M53 のそれぞれに対応する位置（リール近傍）に備えられており、例えば、スタートラ

10

20

30

40

50

ンプD180と同様にLEDなどによって構成されている。リール窓枠ランプD310の点灯、及びスピーカS20から出力される音声などは、演出表示装置S40と同様に副制御基板Sにて制御管理されているものである。つまり、これらの演出手段によって押し順ナビを実行する場合には、演出表示装置S40の時と同様に、副制御基板SのCPUSCが、主制御基板MのCPUC100より受信したコマンドに基づいて、ステップ2108、ステップ2250によりコマンド処理（ここではリール窓枠ランプ点灯処理、音声出力処理と称する）を実行することで押し順ナビを実行することが可能となる。尚、リール窓枠ランプD310は、遊技者ができるだけ視認しやすい位置に備えられていることが好ましいため、例えばリール窓D160の上側、もしくは下側など（遊技者から見ると、リールが視認できるリール窓D160の上側、もしくは下側のスペース）に各リールに対応させるよう備えておくことが好ましい。

10

【1791】

図290を用いて構成3について説明する。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞-A3」に当選した場合）について例示している。

【1792】

その後、回胴回転開始処理を実行した直後に、押し順表示装置D270にて押し順ナビとして「=3」がダイナミック点灯にて表示（表示開始）される。押し順表示装置D270にて押し順ナビとして「=3」が表示された後、リール窓枠ランプD310による押し順ナビとして、中リール（中停止ボタン）に対応するランプが点灯（点灯開始）する。その後、演出表示装置S40にて押し順ナビとして「213」が表示（表示開始）される。図290では、押し順ナビが表示される順番としては、「押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置」となっており、リール窓枠ランプD310の点灯による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、押し順表示装置D270よりも遅く、演出表示装置S40よりも早いタイミングとなっている。

20

【1793】

ここで、副制御基板S側で制御する演出表示装置S40にて押し順ナビを表示する場合には、副制御基板SのCPUSCが主制御基板MのCPUC100からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信した後、コマンドデータの保存、コマンド解析処理を順次行った後、サブメイン基板（副制御基板S内の基板）から演出制御基板（副制御基板S内の基板）に押し順ナビの表示態様に係るコマンドを送信する処理及びサブメイン基板（副制御基板S内の基板）からランプ制御基板（副制御基板S内の基板）に押し順ナビの点灯態様に係るコマンドを送信する処理を行い、入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信から押し順ナビの表示態様に係るコマンドの送信及び押し順ナビの点灯態様に係るコマンドの送信までは約16msを要する。また、演出制御基板は押し順ナビの表示態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合には描画処理を実行し、当該描画処理には約32msを要する。一方、ランプ制御基板は押し順ナビの点灯態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合にはすぐに点灯処理を実行する（点灯処理は描画処理よりも短時間で実行可能）ため、主制御基板Mから副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信し、副制御基板S側が当該コマンドの受信を契機として、演出表示装置S40とリール窓枠ランプD310とによる押し順ナビを実行する場合には、演出表示装置S40による押し順ナビの表示よりも前にリール窓枠ランプD310による押し順ナビの表示（点灯表示）が実行されるよう構成されている。なお、主制御基板Mから送信されるコマンドは入賞・再遊技当選情報に係るコマンドには限定されず、演出グループ番号に係るコマンドなどとしてもよい。

30

40

【1794】

このように、演出表示装置S40による押し順ナビの表示よりも前にリール窓枠ランプ

50

D 3 1 0 による押し順ナビの表示（点灯表示）が実行されるよう構成することにより、遊技者に簡素な報知をより早く実行することができ、遊技者が押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。

【1795】

なお、押し順ナビが表示される順番としては、「押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ」とするよう構成してもよい。そのように構成する場合には、サブメイン基板が演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後に、サブメイン基板がランプ基板に押し順ナビに係るコマンドを送信するよう構成してもよいし、演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板 M 側からのコマンドとリール窓枠ランプ D 3 1 0 における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板 M 側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。

【1796】

上記のように、押し順ナビが表示（表示開始）される順番として、「押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置」である場合の説明を行ったが、押し順ナビが表示（表示開始）される順番はこの限りではない。例えば押し順ナビが表示（表示開始）される順番の変形例として、「リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置」、「演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ」、「リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置」、「演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置」とするよう構成してもよい。そのように構成する場合には、サブメイン基板がランプ基板、及び演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後、主制御基板 M が、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビをダイナミック点灯にて表示（表示開始）するよう構成してもよいし、演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板 M 側からのコマンドとリール窓枠ランプ D 3 1 0 における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板 M 側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。このようにしてサブメイン基板からコマンドを送るタイミング、主制御基板 M が押し順ナビをダイナミック点灯にて表示（表示開始）するタイミングに応じて、

（1）押し順表示装置 D 2 7 0 でのダイナミック点灯による押し順ナビを最先で実行する

（2）リール窓枠ランプ D 3 1 0 による押し順ナビを最先で実行する

（3）演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビを最先で実行する

など、押し順ナビが表示（表示開始）される順番を変更可能となる。

【1797】

<効果>

このように、最小遊技時間が経過している状況にて、リール窓枠ランプ D 3 1 0 での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置 S 4 0 のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプ D 3 1 0 の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビ（停止ボタンの有利な操作態様）を認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1798】

<構成4>

次に、構成4として、スピーカ S 2 0 から出力される音声による押し順ナビの報知を実行する構成について説明する。構成4は、指示遊技において、音声によって押し順を報知するよう構成されており、例えば、「左です」、「中です」、「右です」などの台詞をスピーカから音声として出力し、当該停止操作を行うべきリール（操作すべき停止ボタン）に対応した押し順ナビを実行する。

【1799】

図291を用いて構成4について説明する。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過している

10

20

30

40

50

状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 - A 3」に当選した場合）について例示している。

【1800】

その後、回胴回転開始処理を実行した直後に、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「= 3」がダイナミック点灯にて表示（表示開始）される。押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「= 3」が表示された後、スピーカ S 2 0 による音声出力する押し順ナビとして、「中です」（第 1 停止操作としては中停止ボタンを操作することを示唆する音声）との音声出力される。その後、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「2 1 3」が表示（表示開始）される。図 2 9 1 では、押し順ナビが表示される順番としては、「押し順表示装置→音声→演出表示装置」となっており、音声出力による押し順ナビの報知が開始されるタイミングは、リール窓枠ランプ D 3 1 0 と同様に、押し順表示装置 D 2 7 0 よりも遅く、演出表示装置 S 4 0 よりも早いタイミングとなっている。

【1801】

ここで、副制御基板 S 側で制御する演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示する場合には、副制御基板 S の C P U S C が主制御基板 M の C P U C 1 0 0 からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信した後、コマンドデータの保存、コマンド解析処理を順次行った後、サブメイン基板（副制御基板 S 内の基板）から演出制御基板（副制御基板 S 内の基板）に押し順ナビの表示態様に係るコマンドを送信する処理及びサブメイン基板（副制御基板 S 内の基板）から音声制御基板（副制御基板 S 内の基板）に押し順ナビの出力態様に係るコマンドを送信する処理を行い、入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信から押し順ナビの表示態様に係るコマンドの送信及び押し順ナビの出力態様に係るコマンドの送信までは約 1 6 m s を要する。また、演出制御基板は押し順ナビの表示態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合には描画処理を実行し、当該描画処理には約 3 2 m s を要する。一方、音声制御基板は押し順ナビの出力態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合にはすぐに音声出力処理を実行する（音声出力処理は描画処理よりも短時間で実行可能）ため、主制御基板 M から副制御基板 S 側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信し、副制御基板 S 側が当該コマンドの受信を契機として、演出表示装置 S 4 0 とスピーカ S 2 0 とによる押し順ナビを実行する場合には、演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビの表示よりも前にスピーカ S 2 0 による押し順ナビの出力（音声出力）が実行されるよう構成されている。なお、主制御基板 M から送信されるコマンドは入賞・再遊技当選情報に係るコマンドには限定されず、演出グループ番号に係るコマンドなどとしてもよい。

【1802】

このように、演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビの表示よりも前にスピーカ S 2 0 による押し順ナビの出力（音声出力）が実行されるよう構成することにより、遊技者に簡素な報知をより早く実行することができると共に、遊技者は演出表示装置 S 4 0 を見ていなくても音声によって押し順を認識することができ、押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。

【1803】

上記のように、押し順ナビが表示（表示開始）される順番として、「押し順表示装置→音声→演出表示装置」である場合の説明を行ったが、押し順ナビが表示（表示開始）される順番はこの限りではない。例えば押し順ナビが表示（表示開始）される順番の変形例として、「押し順表示装置→演出表示装置→音声」とするよう構成してもよい。そのように構成する場合には、サブメイン基板が演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後に、サブメイン基板が音声制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信するよう構成してもよいし、演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板 M 側からのコマンドとスピーカ S 2 0 からの音声における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板 M 側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。

【1804】

更に、押し順ナビが表示（表示開始）される順番として、「音声→押し順表示装置→演出表示装置」、「音声→演出表示装置→押し順表示装置」、「演出表示装置→音声→押し順表示装置」、「演出表示装置→押し順表示装置→音声」などと構成することも可能である。そのように構成する場合には、サブメイン基板が音声制御基板、及び演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後、主制御基板Mが、押し順表示装置D270にて押し順ナビをダイナミック点灯にて表示（表示開始）するよう構成してもよいし、演出表示装置S40における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板M側からのコマンドとスピーカS20からの音声における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板M側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。このようにしてサブメイン基板からコマンドを送るタイミング、主制御基板Mが押し順ナビをダイナミック点灯にて表示（表示開始）するタイミングに応じて、

- (1) 押し順表示装置D270でのダイナミック点灯による押し順ナビを最先で実行する
- (2) スピーカS20からの音声による押し順ナビを最先で実行する
- (3) 演出表示装置S40による押し順ナビを最先で実行する

など、押し順ナビが表示（表示開始）される順番を変更可能となる。

【1805】

<効果>

このように、最小遊技時間が経過している状況にて、音声での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置S40のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビを音声（本例ではスピーカS20から出力される音声）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1806】

<<ウエイトがある場合における押し順ナビの実行態様>>

はじめに、ウエイトがある場合、換言すると、最小遊技時間が経過していない（遊技間隔最小時間タイマM70のタイマ値が0より大きい値である）状況にてスタートレバーを操作し、その後、遊技が実行される場合の押し順ナビの実行態様について以下に説明する。

【1807】

<構成1>

まず、図292の構成1について説明する。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞-A3」に当選した場合）について例示している。

【1808】

まず、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーD50が操作され、主制御基板Mがタイマ割り込み処理にてスタートレバーD50の操作を検知することで、押し順表示装置D270に「=3」の押し順ナビをダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。その後、最小遊技時間が経過する前の期間中にて、演出表示装置S40にて押し順ナビとして「213」が表示（表示開始）される。図292では、押し順表示装置D270の押し順ナビの方が、演出表示装置S40の押し順ナビよりも先に表示される。

【1809】

<構成2>

次に、図293の構成2について説明する。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベ

10

20

30

40

50

ルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 - A 3」に当選した場合）について例示している。

【1810】

スタートレバーD50が操作されることで、主制御基板Mは、タイマ割り込み処理にて副制御基板S側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板Sは、主制御基板Mから演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、演出表示装置S40にて押し順ナビとして「213」を表示（表示開始）する処理を実行する（前述した描画処理を実行する）。その後、最小遊技時間が経過し、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始し、主制御基板Mは、リール駆動状態が定速状態となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前に（停止ボタンの操作が有効となる直前に）押し順表示装置D270にて押し順ナビとして「=3」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図293では、演出表示装置S40の押し順ナビの方が、押し順表示装置D270の押し順ナビよりも先に表示される。尚、ここでは、副制御基板Sは演出グループ番号に係るコマンドを受信したことに基づいて演出表示装置S40にて押し順ナビとして「213」を表示（表示開始）する処理を実行しているが、演出表示装置S40にて押し順ナビを表示（表示開始）する処理を実行する契機となるコマンドはこれに限定されず、演出表示装置S40にて押し順ナビを表示（表示開始）するタイミングに応じて契機となる主制御基板Mから送信されるコマンドを決定すればよい。

【1811】

<構成3>

次に、図294の構成2について説明する。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 - A 3」に当選した場合）について例示している。

【1812】

最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーD50が操作され、主制御基板Mは、タイマ割り込み処理にて副制御基板S側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板Sは、主制御基板Mから演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、演出表示装置S40にて押し順ナビとして「213」を表示（表示開始）する処理を実行する（前述した描画処理を実行する）。その後、主制御基板Mは、最小遊技時間が経過して、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始するタイミングで、押し順表示装置D270にて押し順ナビとして「=3」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図294では、最小遊技時間が経過するまでに所定時間（例えば、タイマ割り込み処理5回分の時間値である10ms）以上の時間を要する状況にてスタートレバーが操作された場合には、演出表示装置S40の押し順ナビの方が、押し順表示装置D270の押し順ナビよりも先に表示される。また、最小遊技時間が経過するまでに所定時間（例えば、タイマ割り込み処理5回分の時間値である10ms）未満の時間しか残っていない状況にてスタートレバーが操作された場合、又は、最小遊技時間が経過している状況にてスタートレバーが操作された場合には、前述したように、主制御基板M側で制御する押し順表示装置D270にて押し順ナビを表示する契機（例えば、スタートレバーの操作）が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間よりも、副制御基板S側で制御する演出表示装置S40にて押し順ナビを表示する契機（例えば、主制御基板M側からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信）が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間の方が長時間となるよう構成されているため、押し順表示装置D270の押し順ナビの方が、演出表示装置S40の押し順ナビよりも先に表示される。

【1813】

上記のように、押し順表示装置D270、及び演出表示装置S40での押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングについての一例の説明を行ったが、押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングはこの限りではない。例えば、図292における押し順ナビ

が表示（表示開始）されるタイミングの変形例として、最小遊技時間が経過する前の期間中にて、押し順表示装置 D 2 7 0 よりも先に演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビが表示（表示開始）される、最小遊技時間が経過する前の期間中にて、押し順表示装置 D 2 7 0 と演出表示装置 S 4 0 とで同時に押し順ナビが表示（表示開始）される、もしくは最小遊技時間が経過する前の期間中に押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビが表示（表示開始）され、最小遊技時間が経過した後に演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビが表示（表示開始）する、更に最小遊技時間が経過する前の期間中に演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビが表示（表示開始）され、最小遊技時間が経過した後に押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビが表示（表示開始）するなど、最小遊技時間の経過前後に跨って押し順ナビの表示（表示開始）タイミングを分けるよう構成してもよい。

10

【1814】

<効果>

このように、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 に表示される押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めている。このように構成することで、押し順ナビを表示（表示開始）するタイミングを、押し順表示装置 D 2 7 0 と演出表示装置 S 4 0 とで異ならせることが可能となる。押し順表示装置 D 2 7 0 と演出表示装置 S 4 0 とで、押し順ナビを表示（表示開始）するタイミングを異ならせる効果として、

（１）押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビの方が演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビよりも先に表示される場合

20

スタートレバーが操作され、主制御基板 M が、当選役（ここでは押し順ベル役とする）の決定に基づいて演出グループ番号を決定した直後のタイマ割り込み処理（例えば、2 m s 程度）により、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビを表示（表示開始）可能に構成できるため、押し順ナビに係る情報を早急に遊技者に報知するユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

（２）演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビの方が押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビよりも先に表示される場合

演出表示装置 S 4 0 のような液晶ユニットを搭載している遊技機の場合、現在の遊技状態、もしくは当選役などに係る情報は、演出表示装置 S 4 0 上にて示唆されるよう構成されていることが多いため、遊技者は演出表示装置 S 4 0 を視認しながら遊技を進行させていくことになる。押し順表示装置 D 2 7 0 に比べてサイズ（表示領域）が大きく、遊技者が視認しやすい演出表示装置 S 4 0 にて早急に押し順ナビに係る情報を遊技者に報知できるよう構成することで、演出表示装置 S 4 0 を視認した状態で押し順ナビが新たに実行された場合にも、演出表示装置 S 4 0 を視認したまま押し順ナビを確認することができるため、押し順ナビが表示される度に他の表示装置に目を向けさせることのない、遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

30

また、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、遊技者に不利益等を与えることのないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

40

【1815】

更に、押し順表示装置 D 2 7 0 に表示される押し順ナビの開始タイミングと、演出表示装置 S 4 0 上に表示される押し順ナビの開始タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビを視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1816】

<構成４>

次に、図 2 9 5 の構成 4 について説明する。なお、構成 4 においては、リール窓枠ラン

50

ブ D 3 1 0 を有している。A T に関する状態が A T 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 - A 3」に当選した場合）について例示している。

【1817】

最小遊技時間が経過していない状況にてスタートレバー D 5 0 が操作され、主制御基板 M は、タイマ割り込み処理にて副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板 S は、主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信した後、リール窓枠ランプ D 3 1 0 による押し順ナビとして、中リール（中停止ボタン）に対応するランプを点灯（点灯開始）する処理を実行する。その後、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「2 1 3」を表示（表示開始）する処理を実行する。リール窓枠ランプ D 3 1 0 の点灯による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、演出表示装置 S 4 0 よりも先のタイミングとなっている。これは、前述したように、副制御基板 S が、主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信した際に、リール窓枠ランプ D 3 1 0 におけるリール窓枠ランプ点灯処理の方が、押し順ナビを演出表示装置 S 4 0 上に描画する処理よりも早く実行することができるからである。その後、最小遊技時間が経過し、胴回転開始処理を実行してリールが回転開始し、その後、停止ボタンの操作が有効となるよりも前に押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「= 3」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図 2 9 5 では、押し順ナビが表示される順番としては、「リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置」となっており、リール窓枠ランプ D 3 1 0 の点灯による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、押し順表示装置 D 2 7 0 よりも先であり、演出表示装置 S 4 0 よりも先のタイミングとなっている。

【1818】

なお、図 2 9 5 に例示するように構成した場合においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り 1 0 m s 程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板 M が副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順ナビが表示される順番が「押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置」又は「リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置」となる場合を有する。ここで、演出表示装置 S 4 0 に押し順ナビを表示する場合においては、前述したように、副制御基板 S が主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信してから、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「2 1 3」を表示（表示開始）するまで（描画処理を実行するまで）の時間として概ね 3 2 m s 程度の時間を要するため、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り 1 0 m s 程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板 M が副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順表示装置 D 2 7 0 やリール窓枠ランプ D 3 1 0 による押し順ナビの表示よりも後に演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビが表示（表示開始）される場合がある。

【1819】

また、リール窓枠ランプ D 3 1 0 においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り 1 0 m s 程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板 M が副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、主制御基板 M 側からの演出グループ番号に係るコマンドを副制御基板 S 側が受信するまでに時間を要することから、押し順表示装置 D 2 7 0 による押し順ナビの表示よりも後にリール窓枠ランプによる押し順ナビが表示（表示開始）される場合がある。

押し順表示装置 D 2 7 0、及びリール窓枠ランプ D 3 1 0 による押し順ナビが開始されるタイミングとしては、前述したとおり、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間であれば、適宜、押し順ナビを表示させるタイミングを定めることができる。

【1820】

<効果>

このように、演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビの表示よりも前にリール窓枠ランプ D 3 1 0 による押し順ナビの表示（点灯表示）が実行されるよう構成することにより、遊技者に簡素な報知をより早く実行することができ、遊技者が押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。

【1821】

また、演出表示装置 S 4 0 のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプ D 3 1 0 の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1822】

<構成5>

次に、図 2 9 6 の構成 5 について説明する。なお、構成 5 においては、指示遊技にてスピーカ S 2 0 から出力される音声で押し順ナビを実行するよう構成されている。A T に関する状態が A T 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 - A 3」に当選した場合）について例示している。

【1823】

スタートレバー D 5 0 が操作されることで、主制御基板 M は、最小遊技時間が経過していない期間中に、タイマ割り込み処理にて副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板 S は、主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、スピーカ S 2 0 による音声を出力する押し順ナビとして、「中です！」（第 1 停止操作としては中停止ボタンを操作することを示唆する音声）との音声を出力する処理を実行する。その後、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「2 1 3」を表示（表示開始）する処理を実行する。スピーカ S 2 0 からの音声による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、演出表示装置 S 4 0 よりも先のタイミングとなっている。これは、副制御基板 S が、主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信した際に、スピーカ S 2 0 からの音声出力処理の方が、押し順ナビを演出表示装置 S 4 0 上に描画する処理よりも早く実行されるためである。その後、最小遊技時間が経過してリールが回転開始し、停止ボタンの操作が有効になり、主制御基板 M は、リールの回転速度が定速となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前に押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「= 3」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図 2 9 6 では、押し順ナビが表示される順番としては、「音声→演出表示装置→押し順表示装置」となっており、音声出力による押し順ナビの報知が開始されるタイミングは、押し順表示装置 D 2 7 0 よりも先であり、演出表示装置 S 4 0 よりも先のタイミングとなっている。

【1824】

なお、図 2 9 6 に例示するように構成した場合においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り 1 0 m s 程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板 M が副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順ナビが表示される順番が「押し順表示装置→音声→演出表示装置」又は「音声→押し順表示装置→演出表示装置」となる場合を有する。ここで、演出表示装置 S 4 0 に押し順ナビを表示する場合においては、前述したように、副制御基板 S が主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信してから、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「2 1 3」を表示（表示開始）するまで（描画処理を実行するまで）の時間として概ね 3 2 m s 程度の時間を要するため、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り 1 0 m s 程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板 M が副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順表示装置 D 2 7 0 による押し順ナビの表示や音声に

10

20

30

40

50

よる押し順ナビの報知よりも後に演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビが表示（表示開始）される場合がある。

【1825】

また、スピーカ S 2 0 においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り 10ms 程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板 M が副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、主制御基板 M 側からの演出グループ番号に係るコマンドを副制御基板 S 側が受信するまでに時間を要することから、押し順表示装置 D 2 7 0 による押し順ナビの表示よりも後にスピーカ S 2 0 からの音声による押し順ナビが報知される場合がある。

【1826】

押し順表示装置 D 2 7 0 に押し順ナビの表示が開始されるタイミングとしては、前述したとおり、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、までの期間であれば、適宜、押し順ナビを表示させるタイミングを定めることができる。

【1827】

<効果>

このように、最小遊技時間が経過していない状況にてスタートレバーを操作した場合における音声での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置 S 4 0 のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビを音声（本例ではスピーカ S 2 0 から出力される音声）という簡素な報知態様にて実行することができ、リール、もしくは停止ボタンに注目して演出表示装置 S 4 0 を見ていない状況にて押し順ナビが実行された場合であっても、リール、もしくは停止ボタンに注目したままで、遊技者は音声によって押し順ナビを認識することができるため、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1828】

押し順表示装置 D 2 7 0 に押し順ナビを表示するタイミングと、演出表示装置 S 4 0 上に押し順ナビを表示するタイミングの一例をウエイトがある場合と、ウエイトが無い場合とでそれぞれ説明を行ったが、各々の表示装置に押し順ナビを表示させるタイミングはこれらに限定されない。前述したスタートレバー D 5 0 の操作開始から、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間であれば、適宜、押し順ナビを表示させるタイミングを定めることができる。また、演出表示装置 S 4 0 上への押し順ナビの表示タイミングに関しては、上述した期間よりも狭くするよう設定することが好ましい。これは、副制御基板 S の CPU SC が主制御基板 M の CPU C 1 0 0 より所定のコマンドを受信してから押し順ナビを演出表示装置 S 4 0 上に表示するまでに所定の時間（例えば 32ms 以上）を要するからである。更に演出表示装置 S 4 0 上に表示される描画のコマ数が多ければそれだけ追加の時間を要することになる。スタートレバー D 5 0 の操作が行われた後に当選役が決定されるが、上記のように当選役が決定されてから演出表示装置 S 4 0 上へ押し順ナビが表示されるまでに要する時間を考慮すると、演出表示装置 S 4 0 上に押し順ナビの表示が開始されるタイミングとしては、一例として、最小遊技時間が経過していない期間（ウエイト有りの場合）→リール回転開始（ウエイト無しの場合）→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間と定めることが好ましい。このように定めることで、押し順表示装置 D 2 7 0 に押し順ナビの表示が開始されるまでの期間と、演出表示装置 S 4 0 上に押し順ナビの表示が開始されるまでの期間とを異ならせることができる。これらの期間の中で適宜、各々の表示装置に押し順ナビの表示を開始するタイミングを定めることが可能となる。

【1829】

例えば、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態

10

20

30

40

50

→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間において、押し順表示装置 D 2 7 0 と演出表示装置 S 4 0、音声、リール窓枠ランプ D 3 1 0 での押し順ナビの報知される順番の一例を記載すると、

- (1) 押し順表示装置→演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ
- (2) 押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声
- (3) 押し順表示装置→音声→演出表示装置→リール窓枠ランプ
- (4) 押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置
- (5) 押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置→音声
- (6) 押し順表示装置→リール窓枠ランプ→音声→演出表示装置
- (7) 演出表示装置→押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ
- (8) 演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ→音声
- (9) 演出表示装置→音声→押し順表示装置→リール窓枠ランプ
- (10) 演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ→押し順表示装置
- (11) 演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置→音声
- (12) 演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声→押し順表示装置
- (13) 音声→押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ
- (14) 音声→押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置
- (15) 音声→演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ
- (16) 音声→演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置
- (17) 音声→リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置
- (18) 音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置
- (19) リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置→音声
- (20) リール窓枠ランプ→押し順表示装置→音声→演出表示装置
- (21) リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置→音声
- (22) リール窓枠ランプ→演出表示装置→音声→押し順表示装置
- (23) リール窓枠ランプ→音声→押し順表示装置→演出表示装置
- (24) リール窓枠ランプ→音声→演出表示装置→押し順表示装置

10

20

のように、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間において、適宜、押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングを定めるよう構成することが可能となる。

30

【1830】

また、副制御基板 S にて制御される演出手段の 1 つとして、停止ボタン D 4 0（左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3）の内部に設けられた副制御基板 S にて制御される停止ボタンランプ S 6 0 により、遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆するよう点灯（点滅）するような押し順ナビを加えて構成することも可能である。スタートレバー D 5 0 が操作されることで、主制御基板 M は、タイマ割り込み処理にて副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板 S は、主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、第 1 停止操作を行うべき第 1 停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプ S 6 0 を点灯（又は、点滅）させる処理を実行する。停止ボタン D 4 0 による押し順ナビを加えた構成の押し順ナビの表示（表示開始）される順番の一例を記載すると、

40

- (25) 押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ→停止ボタンランプ（第 1 停止ボタンのみ点灯（点滅））→演出表示装置
- (26) 押し順表示装置→音声→停止ボタンランプ（第 1 停止ボタンのみ点灯（点滅））→リール窓枠ランプ→演出表示装置
- (27) 押し順表示装置→音声→停止ボタンランプ（第 1 停止ボタンのみ点灯（点滅））及びリール窓枠ランプが略同時→演出表示装置

などのように構成することが可能であるが、ここでの順番は一例であり、この限りではない。例えば、上記（27）では、リール窓枠ランプ D 3 1 0 と停止ボタンランプ S 6 0 の点灯（点滅）のタイミングを同時としているが、更にスピーカ S 2 0 からの音声を同時に

50

出力させるよう構成することも可能である。主制御基板M側（押し順表示装置D270）の押し順ナビの表示（表示開始）に係るタイマ割り込み処理の実行タイミング（押し順表示装置D270）、もしくは副制御基板S（演出表示装置S40、リール窓枠ランプD310、スピーカS20からの音声、停止ボタンD40）の押し順ナビの報知に係るコマンドの送信タイミングによって、押し順ナビを表示（表示開始）する順番はどのように定めてもよい。尚、停止ボタンランプS60による押し順ナビを実行する場合は、全てのリールに対応する停止ボタンランプを点灯（点滅）させるのではなく、当該停止操作を行うべきリールに対応する停止ボタンランプのみを点灯（点滅）させるよう制御することが好ましい。停止ボタンランプS60により、例えば「213」：「中→左→右」の押し順ナビを実行する場合、中停止ボタンD42に対応した停止ボタンランプ（点灯）→中停止ボタンD42を操作→中停止ボタンD42に対応した停止ボタンランプ（消灯）→左停止ボタンD41に対応した停止ボタンランプ（点灯）→左停止ボタンD41を操作→左停止ボタンD41に対応した停止ボタンランプ（消灯）→右停止ボタンD43に対応した停止ボタンランプ（点灯）→右停止ボタンD43を操作→右停止ボタンD43に対応した停止ボタンランプ（消灯）のように遊技の進行に基づいて、リールに対応する停止ボタンランプが点灯（点滅）、消灯するよう構成される。

【1831】

また、停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の内部に設けられた停止ボタンランプS60の制御を、副制御基板Sにて実行する場合を上述したが、停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の内部に設けられた停止ボタンランプS60の制御は、主制御基板Mにて実行するよう構成してもよい。以下、主制御基板Mでの停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の内部に設けられた停止ボタンランプS60の制御による押し順ナビの開始タイミングについて説明する。

【1832】

主制御基板Mにて、停止ボタンランプS60の制御を行う場合、スタートレバーが操作され、当選役（ここでは押し順ベル役とする）の決定に基づいて演出グループ番号を決定した後のタイマ割り込み処理（例えば、演出グループ番号の決定からの最初の周期であれば、停止ボタンランプS60の点灯処理までにかかる時間は2ms程度）により、停止ボタンランプS60を点灯（又は、点滅）させる処理を実行することが可能となる。このように構成することで、停止ボタンランプS60による押し順ナビを加えた構成の押し順ナビの表示（表示開始）される順番の一例を記載すると、

（28）押し順表示装置→停止ボタンランプ（第1停止ボタンのみ点灯（点滅））→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置

（29）停止ボタンランプ（第1停止ボタンのみ点灯（点滅））→押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置

（30）停止ボタンランプ（第1停止ボタンのみ点灯（点滅））及び押し順表示装置が略同時→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置

などのように構成することが可能であるが、ここでの順番は一例であり、この限りではない。例えば、上記（28）～（30）では、主制御基板M側で制御を行う停止ボタンランプS60による押し順ナビは、副制御基板S側で制御を行う演出表示装置S40、スピーカS20からの音声、リール窓枠ランプD310による押し順ナビよりも先に開始されるが、主制御基板M側で、停止ボタンランプS60を点灯（点滅）させるためのタイマ割り込み処理を実行するタイミングを変更して、副制御基板S側（例えば、演出表示装置S40、スピーカからの音声、リール窓枠ランプD310）での押し順ナビを開始した後に停止ボタンランプS60による押し順ナビを開始してもよい。主制御基板M側（押し順表示装置D270、停止ボタンランプS60）の押し順ナビの表示（表示開始）に係るタイマ割り込み処理の実行タイミング、もしくは副制御基板S（演出表示装置S40、リール窓枠ランプD310、スピーカS20からの音声）の押し順ナビの報知に係るコマンドの送信タイミングによって、押し順ナビを表示（表示開始）する順番はどのように定めてもよ

10

20

30

40

50

い。

【1833】

<<押し順ナビの表示終了に係る構成>>

次に、押し順表示装置D270と演出表示装置S40の押し順ナビの終了タイミングについて説明する。押し順ナビが終了するタイミングなどは、押し順ナビが開始するタイミングと同様、遊技者が当該遊技を終了する期間に応じてある程度自由に設計することができる。遊技者が当該遊技を終了する期間の一例としては、遊技者が第3停止ボタンの操作を行ったタイミングである。第3停止ボタンの操作を行い、全てのリールが完全に停止し、入賞となった場合には入賞に基づく遊技メダルの払出が完了することで当該遊技が終了となる。

10

【1834】

押し順ナビの表示を終了する期間としては、第3停止ボタンの操作タイミングを起点として「第3停止ボタン操作（押下）→第3停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了」期間のいずれかのタイミングと規定することが可能となる。尚、本例では、押し順ナビが終了するタイミングとして、押し順役ごと（押し順ベル、押し順再遊技役）に押し順ナビの終了タイミングが異なるよう構成されている。例えば、押し順表示装置D270による押し順ナビの表示を終了するタイミングが、決定された当選役が押し順ベルであるか、もしくは押し順再遊技役であるかによって異なっているということである。

【1835】

なお、以下に説明する構成1～構成5においては、押し順ナビの終了タイミングについて説明するため、第1停止ボタン、および第2停止ボタンが既に押下されている状態であって、且つ演出表示装置S40の第1停止ボタン、および第2停止ボタンに対応する押し順ナビも終了した状態であることを補足しておく。

20

【1836】

<構成1>

まず、図297の構成1について説明する。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第1停止ボタン、および第2停止ボタンが操作されており、第3停止に係る押し順ナビが演出表示装置S40に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置D270に表示されている状況にて、第3停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、押し順表示装置D270における押し順ナビの表示が終了すると共に、演出表示装置S40に右リール（右停止ボタン）に係る押し順ナビ消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞-A3」に当選した場合）について例示している。

30

【1837】

ここで、押し順ナビ消滅エフェクトは、演出表示装置に表示されている押し順ナビの表示が終了する場合に、終了に係るエフェクト表示として所定時間表示される。同図においては、演出表示装置S40に押し順ナビとして「3」が表示されている状況にて、右停止ボタンが操作され、右停止ボタンの操作を検出するセンサがオフからオンとなったことを主制御基板M側の割り込み処理によって検知したことにより、主制御基板M側から副制御基板S側に当該検知に係るコマンドが送信され、副制御基板S側は当該検知に係るコマンドを受信して、「3」の表示を消去する処理を実行することにより、「3」の表示が透過していった後に消去される押し順ナビ消滅エフェクトが表示されることとなる。

40

【1838】

その後、押し順表示装置D270における押し順ナビが終了している状況にて、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置S40における押し順ナビが終了）する。ここで、押し順表示装置D270の押し順ナビと演出表示装置S40の押し順ナビの終了契機としては、共に「第3停止ボタン押下」（第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンとなったことを主制御基板M側の割り込み処理によって検知）であ

50

るが、図297では、押し順表示装置D270の押し順ナビの方が、演出表示装置S40の押し順ナビよりも先に表示の消去が完了する。これは、押し順ナビの開始時と同じであって、押し順ナビの終了タイミングを「第3停止ボタン押下時」としていた場合であっても、副制御基板SのCPUSCが、複数コマの描画を表示させる処理を行う分、演出表示装置S40の押し順ナビの終了が遅いためであるといえる。

【1839】

押し順ナビの終了について詳述すると、押し順表示装置D270においては、押し順表示装置D270が点灯→消灯開始→消灯完了となることで押し順ナビが終了し、演出表示装置S40においては、押し順ナビの表示→押し順ナビ消滅エフェクトの表示開始→押し順ナビ消滅エフェクトの表示終了（消去完了）となることで押し順ナビが終了する。本例では、押し順表示装置D270が消灯開始するタイミングを押し順表示装置消灯、押し順ナビ消滅エフェクトの表示開始を押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）と称している。なお、押し順表示装置消灯を押し順表示装置D270が消灯完了するタイミングに置き換えてもよいし、押し順ナビ消滅エフェクトの表示を押し順ナビ消滅エフェクトの表示終了するタイミングに置き換えてもよい。押し順表示装置消灯と押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）とのタイミングは、押し順表示装置消灯→押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）としてもよいし、押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）→押し順表示装置消灯としてもよく、また、押し順表示装置消灯と押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）とが同時であってもよい。

【1840】

また、第3停止ボタン操作時に、押し順ナビの表示が終了する構成について上述したが、第3停止ボタン操作時とは、第3停止ボタンが押下されたタイミング（第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを主制御基板M側の割り込み処理により検出したタイミングであり、以下では、「第3停止ボタン押下時」とも称することがある）と、第3停止ボタンが押下された後、第3停止ボタンを離れた状態（主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出した後に、オンからオフになったことを検出したタイミングであり、以下では、「第3停止ボタン非押下時」とも称することがある）とを含んでおり、これらの状態ごとに押し順ナビが終了するタイミングを規定するよう構成することも可能である。例えば、押し順表示装置D270、演出表示装置S40において押し順ナビが終了するタイミングの順番においては更に詳細に、

（押し順ナビの終了が同時ではない場合）

（1）主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→押し順表示装置消灯→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）

（2）主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→押し順表示装置消灯→主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）

（3）主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→押し順表示装置消灯→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）

（4）主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）→押し順表示装置消灯

(5) 主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)→主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→押し順表示装置消灯

(6) 主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)→押し順表示装置消灯

10

(押し順ナビの終了が同時の場合)

(7) 主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)と同時に押し順表示装置消灯

(8) 主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)と同時に押し順表示装置消灯

と規定することが可能である。

20

【1841】

また、第3停止ボタン押下時ではなく、例えば、第1停止ボタン押下時、第2停止ボタン押下時における押し順ナビの表示態様についても補足として説明する。まず、押し順表示装置D270においては、点灯が開始されてから主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオン(又はオンからオフ)になったことを検出して消灯するまでは、点灯している状態が継続する。一方、演出表示装置S40においては、例えば、第1停止ボタン押下(主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオン(又はオンからオフ)になったことを検出)主制御基板M側から副制御基板S側に第1停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→第1停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)及び次に停止操作を行うべきリールに対応する押し順ナビ(例えば「2」の表示)の表示態様を変更開始(以下、「第2リール押し順ナビの表示態様の変更開始」とも称する)するよう構成されている。これらが実行される順番としては、

30

(9) 第1停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)→第2リール押し順ナビの表示態様の変更開始

(10) 第2リール押し順ナビの表示態様の変更開始→第1停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)

のどちらのように構成されていてもよい。また、第2停止ボタン操作時においても同様に、

(11) 第2停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクト(表示態様は変更されている)の表示(表示開始)→第3リール押し順ナビの表示態様の変更開始

40

(12) 第3リール押し順ナビの表示態様の変更開始→第2停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクト(表示態様は変更されている)の表示(表示開始)

のように構成することができる。

【1842】

<構成2>

次に、図298の構成2について説明する。ATに関する状態がAT中状態(押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態)にて指示遊技が実行され、第1停止ボタン、および第2停止ボタンが操作されており、第3停止に係る押し順ナビが演出表示装置S40に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置D270に表示

50

されている状況にて、第3停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、演出表示装置S40に右リール（右停止ボタン）に係る押し順ナビ消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞-A3」に当選した場合）について例示している。

【1843】

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置S40における押し順ナビが終了）する。その後、右停止ボタンを離反すると押し順表示装置D270における押し順ナビの表示が終了する。

10

【1844】

<構成3>

次に、図299の構成3について説明する。図299においては、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビを「=3」ではなく「3」としている。即ち、押し順表示装置D270における右側の桁に押し順ナビとして数値を表示し、左側の桁は非表示としている。また、押し順表示装置D270にて、押し順ナビの表示と獲得枚数の表示とを表示可能に構成されている。

【1845】

ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第1停止ボタン、および第2停止ボタンが操作されており、第3停止に係る押し順ナビが演出表示装置S40に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置D270に表示されている状況にて、第3停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→演出表示装置S40に右リール（右停止ボタン）に係る押し順消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞-A3」に当選した場合）について例示している。

20

【1846】

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ベルに係る図柄組み合わせ（11枚の払出となる図柄組み合わせ）が停止表示され、押し順表示装置D270に「0」が表示される。その後、右停止ボタンを離反すると、停止表示している図柄組み合わせに係る払出が開始され、押し順表示装置D270に「1」→「2」→「3」→・・・「10」→「11」のように獲得枚数が表示される。押し順表示装置D270に「11」が表示された後（獲得枚数を表示した後）、押し順表示装置D270の表示を終了する（非表示とする）。このように、押し順表示装置D270にて、押し順ナビと獲得枚数表示との双方を表示可能に構成し、且つ、押し順ナビ表示の表示態様を押し順表示装置D270の下位桁のみに数値を表示する態様とした場合、指示遊技にて遊技メダルが払い出される図柄組み合わせが停止表示した場合に、押し順表示装置D270にて、押し順ナビと獲得枚数表示との双方を表示するため、遊技者が押し順ナビ又は獲得枚数を誤認してしまう恐れがある。そこで、押し順ナビの表示を終了し、獲得枚数の表示を開始する間に「0」を表示するよう構成することによって、停止表示している図柄組み合わせに係る払出枚数に拘らず（例えば、1枚である場合にも11枚である場合にも）、遊技者は獲得枚数の表示が開始されることを認識することができる。なお、上記「0」は数値を変更してもよいし、押し順ナビとして表示され得る表示態様とは異なる表示態様とすることが好適である。

30

40

【1847】

なお、押し順表示装置D270の押し順ナビの表示の終了タイミングを「第3停止ボタン非押下（離反後）」、つまり「3」の表示（押し順表示装置の機能）から「0」の表

50

示（払出数表示装置の機能）に切り替わったときとしているが、例えば押し順表示装置 D 2 7 0 の表示が完全に消える「入賞に基づく払出完了」のタイミングとしてもよい。演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビの終了タイミングを「第 3 停止ボタン押下時」とすることで、演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビの方が、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビよりも先に終了することがわかる。

【1848】

その他の例として、押し順表示装置 D 2 7 0 に表示される押し順ナビを「=3」ではなく「13」、「23」、「33」のように構成する。表示された押し順ナビについて詳細に説明する。左側の桁である「1」、「2」、「3」は、それぞれ左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3 に対応付けられており、当該停止操作を行うべきリールの位置を示すものである（例えば「1」であれば、停止操作を行うべきリールは左リール M 5 1 であり、「2」であれば停止操作を行うべきリールは中リール M 5 2 であることを示す）。右側の桁である「3」は、これまでの構成と同様に、演出表示装置 S 4 0 上にて表示される押し順「中→左→右」（対応する指示番号は「A3」）に対応するものである。このように構成することで、押し順ナビが表示される順番としては、「23」→「13」→「33」のように表示されることになり、押し順に従って停止ボタンの操作を行ったタイミングで、当該停止操作を行ったリールに対応する押し順ナビが消え、次リールの停止操作を行うべきリールに対応する押し順ナビが表示される。そして、最終停止操作が行われた際に、最終停止操作に対応する押し順ナビ（本例では「33」）の表示が消えることで押し順表示装置 D 2 7 0 による押し順ナビが終了する。

【1849】

<効果>

このように、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 に表示される押し順ナビの終了タイミングを所定の期間（第 3 停止ボタン操作（押下）→第 3 停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了までの期間）で定めることにより、例えば押し順表示装置 D 2 7 0 に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置 S 4 0 上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1850】

また、押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビ表示（演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビ表示）の終了契機を、主制御基板 M 側の割り込み処理によって停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフとなること（停止ボタンを離すこと）と規定した場合には、遊技者が遊技の結果に期待感を抱いて最終停止ボタン（第 3 停止ボタン）を押したままにした場合にも、停止ボタンがオンからオフとなるまで押し順ナビが終了しないよう構成することができる。ここで、停止ボタンがオフからオンとなった直後に押し順ナビが消去されてしまうよう構成した場合には、遊技の結果が遊技者にとって有利な結果とならないのではないかと期待感が削がれてしまう事象が発生する可能性があるため、停止ボタンがオンからオフとなるまで押し順ナビが終了しないよう構成することで、遊技の結果が遊技者にとって有利な結果とならないのではないかと期待感を削がれる事象の発生を減少させることができる。

【1851】

<構成 4>

次に、図 300 の構成 4 について説明する。AT に関する状態が AT 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第 1 停止ボタン、および第 2 停止ボタンが操作されており、第 3 停止に係る押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置 D 2 7 0 に表示されている状況にて、第 3 停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの

操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→演出表示装置S40に右リール（右停止ボタン）に係る押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）と共に押し順表示装置D270における押し順ナビが終了する。なお、当該遊技においては、所定の押し順再遊技に当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（再遊技当選確率が高いRT状態を維持可能）場合（例えば、中第1停止が最も高利益となる3択の押し順再遊技である「再遊技-D2」に当選した場合）について例示している。

【1852】

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置S40における押し順ナビが終了）する。その後、右停止ボタンを離反する（主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出する）と再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示しているため、自動ベットが実行され、1ベットランプD211が点灯する（自動ベットが実行される場合には、例えば、1ベットランプD211→2ベットランプD212→3ベットランプD213の順に点灯することとなる）。

【1853】

<構成5>

次に、図301の構成5について説明する。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第1停止ボタン、および第2停止ボタンが操作されており、第3停止に係る押し順ナビが演出表示装置S40に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置D270に表示されている状況にて、第3停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→演出表示装置S40に右リール（右停止ボタン）に係る押し順ナビ消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順再遊技に当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（再遊技当選確率が高いRT状態を維持可能）場合（例えば、中第1停止が最も高利益となる3択の押し順再遊技である「再遊技-D2」に当選した場合）について例示している。

【1854】

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置S40における押し順ナビが終了）する。その後、右停止ボタンを離反する（主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出する）と再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示しているため、自動ベットが実行され、1ベットランプD211が点灯し、1ベットランプD211が点灯した後に、押し順表示装置D270における押し順ナビが終了する。

【1855】

このように、例えば、図297の構成1と、図301の構成5とを有している場合などで、停止表示された図柄の組み合わせにおいて、押し順ベル役、もしくは押し順再遊技役か区別が付かない遊技者であっても、押し順ナビの終了タイミングの違いにより、どちらの小役が入賞したかを判別することが可能となる遊技機を提供することができる。

【1856】

以上のように、押し順役として押し順ベル、もしくは押し順再遊技役の場合による押し順ナビの終了タイミングについて説明した。演出表示装置S40においては、押し順ナビが終了するタイミングとしては、「第3停止ボタン押下時」の場合のみを一例として説明したが、この限りではない。当該遊技が終了する期間として、第3停止ボタン操作（押下）→第3停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了のいずれかであれば押し順ナビを終了するタイミングを任意で定めることが可能である。また、押し順表示装置D2

10

20

30

40

50

70においては、押し順ナビが終了するタイミングとして、当選役が押し順ベルである場合と、押し順再遊技役である場合とで押し順ナビが終了する期間を異ならせている。当選役が押し順再遊技役である場合の一例として、押し順ナビが終了するタイミングを「1ベットランプ点灯時」としており、1ベットランプD211の点灯タイミングを任意で設定することにより押し順表示装置D270の押し順ナビの終了タイミングが大きく変化する。一例として、1ベットランプD211の点灯タイミングが次遊技の開始時であれば、当選役が押し順ベルである場合の押し順ナビの終了期間である「第3停止ボタン操作（押下）→第3停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了」よりも後のタイミングとなり、「第3停止ボタン操作（押下）→第3停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了→1ベットランプ点灯時」となり、また、1ベットランプD211の点灯タイミングが、第3停止ボタン非押下であれば、「第3停止ボタン操作（押下）→第3停止ボタン非押下→1ベットランプ点灯時→入賞判定→入賞に基づく払出完了」となり、当選役が押し順ベルの際の押し順ナビの終了期間内に含まれることになる。

10

【1857】

押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングと同様に、押し順ナビが終了するタイミングの順番についても、第3停止ボタン操作（押下）→第3停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了の期間において、押し順表示装置D270と演出表示装置S40、音声、リール窓枠ランプD310での押し順ナビが終了する順番の一例を記載すると、

- (1) 押し順表示装置→演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ
- (2) 押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声
- (3) 押し順表示装置→音声→演出表示装置→リール窓枠ランプ
- (4) 押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置
- (5) 押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置→音声
- (6) 押し順表示装置→リール窓枠ランプ→音声→演出表示装置
- (7) 演出表示装置→押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ
- (8) 演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ→音声
- (9) 演出表示装置→音声→押し順表示装置→リール窓枠ランプ
- (10) 演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ→押し順表示装置
- (11) 演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置→音声
- (12) 演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声→押し順表示装置
- (13) 音声→押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ
- (14) 音声→押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置
- (15) 音声→演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ
- (16) 音声→演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置
- (17) 音声→リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置
- (18) 音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置
- (19) リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置→音声
- (20) リール窓枠ランプ→押し順表示装置→音声→演出表示装置
- (21) リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置→音声
- (22) リール窓枠ランプ→演出表示装置→音声→押し順表示装置
- (23) リール窓枠ランプ→音声→押し順表示装置→演出表示装置
- (24) リール窓枠ランプ→音声→演出表示装置→押し順表示装置

20

30

このように、第3停止ボタン操作（押下）→第3停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了の期間において、適宜、押し順ナビが終了するタイミングを定めるよう構成することが可能となる。

【1858】

また、副制御基板Sにて制御される演出手段の1つとして、停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の内部に設けられた副制御基板Sにて制御される停止ボタンランプS60による押し順ナビを加えた構成の押し順ナビが終了する順番の一例を記載する。なお、停止ボタンランプS60による押し順ナビの終

40

50

了までの処理としては、主制御基板Mが第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→主制御基板Mがタイマ割り込み処理にて副制御基板S側に当該第3停止ボタンの操作に係るコマンドを送信→副制御基板Sが当該コマンドを受信→第3停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプS60を消灯（消灯開始）する。また、主制御基板Mが第1停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→主制御基板Mがタイマ割り込み処理にて副制御基板S側に当該第1停止ボタンの操作に係るコマンドを送信→副制御基板Sが当該コマンドを受信→第1停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプS60を消灯（消灯開始）すると共に第2停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプS60を点灯（点灯開始）する。

（25）押し順表示装置→演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ→停止ボタン（第3停止ボタンランプが消灯）

（26）押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声→停止ボタン（第3停止ボタンランプが消灯）

などのように構成することが可能となる。停止ボタンD40による押し順ナビの終了のタイミングとしては、ランプの点灯、消灯などで押し順ナビを実行するリール窓枠ランプD310のように、押し順表示装置D270と演出表示装置S40、音声、リール窓枠ランプD310より先でもよいし、後でもよい。また、第3停止ボタン操作時において、第3停止ボタン押下で消灯させてもよいし、第3停止ボタン非押下で消灯させてもよい。

【1859】

以上のように本例では、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞、及び＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に基づいて、1回の遊技が進行することになる。押し順ナビが表示（表示開始）されてから、押し順ナビが終了するまでの1遊技の流れの一例を具体的に記載すると、

1. 押し順ナビの表示（表示開始）

スタートレバー操作→押し順ナビの表示（表示開始）（押し順表示装置D270）→押し順ナビの表示（表示開始）（演出表示装置S40）

2. 第1停止ボタン操作～第2停止ボタン操作まで

2-1. 演出表示装置S40

第1停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）→第1停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示の終了→第2リール押し順ナビの表示態様の変更

→第2停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクト（表示態様は変更されている）の表示（表示開始）→第2停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示の終了→第3リール押し順ナビの表示態様の変更

2-2. 押し順表示装置D270

押し順表示装置D270は点灯した状態である。

3. 第3停止ボタン操作～押し順ナビの表示終了

第3停止ボタン操作→押し順表示装置消灯→第3停止ボタンの操作に対応する押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）→第3停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示の終了

このようにして、1遊技の流れが進行する。尚、上記に記載した例はほんの一例であり、例えば、1. 押し順ナビの表示（表示開始）においては、リール窓枠ランプD310、及びスピーカS20から出力される音声などを含めた構成としてもよく、押し順ナビの表示（表示開始）のタイミング、及び押し順ナビを表示（表示開始）する順番などもこの限りではない。また、2. 第1停止ボタン操作～第2停止ボタン操作においては、演出表示装置S40において、各停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）、次リールに対応する押し順ナビの表示態様の変更する順番などもこの限りではない。また、3. 第3停止ボタン操作～押し順ナビの表示終了においては、押し順表示装置D270と演出表示装置S40の押し順ナビの表示終了の順番はこの限りではなく、押し順ナビが終了するタイミングについて更に細かく規定（第3停止ボタン押下、第3停止ボタン非押

10

20

30

40

50

下などで更に区分けできる)してもよい。

【1860】

本例のように構成することで、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの開始タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの開始タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビを視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、押し順表示装置D270、及び演出表示装置S40に表示される押し順ナビの終了タイミングを所定の期間(第3停止ボタン操作(押下)→第3停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了までの期間)で定めることにより、例えば押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

10

【1861】

<押し順不正解時の表示態様>

ここで、押し順ナビが実行されたゲームにおいて、押し順ナビとは異なる押し順(又は、異なる操作タイミング)にて遊技を実行した場合の、押し順ナビの表示態様の構成についての一例を詳述する。ここでは、押し順ベルに当選しており、正解の押し順が「左→中→右」であるゲームが実行される場合を例示する。

20

【1862】

演出表示装置S40にて押し順ナビとして「123」が表示されており、押し順表示装置D270にて押し順ナビとして「=1」が表示されている状況下、第1停止操作として中停止ボタン(正解の押し順は左停止ボタンに対応)が操作され、主制御基板M側の割り込み処理として第1停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第1停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→副制御基板S側は演出表示装置S40における「123」の表示をすべて消去する処理を実行する。

以上のように構成してもよい。なお、上述したように、押し順ナビが実行されたゲームにて、正解の押し順ではない停止ボタンが操作された場合には、副制御基板S側では、すべてのリール(又は、停止ボタン)に対応した押し順ナビを消去する一方、主制御基板M側では押し順ナビの表示を維持するよう構成されている。なお、主制御基板M側における押し順ナビ(押し順表示装置D270による押し順ナビ)は、第3停止操作時(主制御基板M側の割り込み処理として第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出した時)に消去するよう構成されている。

30

【1863】

<<リール制御と押し順ナビに係る構成>>

次に、リール停止制御と押し順ナビの表示制御(演出表示装置S40)に係る構成について説明する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる(払出枚数が多い)場合(例えば、「入賞-A3」に当選した場合)について例示している。

40

【1864】

<構成1>

まず、図302の左上段図において、AT中状態にて押し順ベルに係る指示遊技が実行され、演出表示装置S40上に押し順ナビとして「213」が表示されている。中停止ボタンを中リールの中段が11番のリプレイ図柄が位置するタイミングにて押下し、中リールの押し順ナビ「1」に対応する表示が押し順ナビ消滅エフェクトに変化する。尚、中リール停止ボタンは押下中のままである。また、中リールは、正解の押し順である中リールの停止操作が行われたことで、最大獲得枚数である11枚の払出となる図柄組み合わせを構成する図柄を停止させるよう制御を行う。尚、本例では、中リールの中段(有効ライン

50

）に15番のベルが停止するよう構成されている。即ち、このタイミングで中停止ボタンの操作が行われた際には、11番のリプレイAから最大コマ数（本例では4コマ）のスベリを発生させて15番のベルを入賞ラインに停止表示させるよう制御が行われる。

【1865】

ここで、停止操作が行われた後にリールが停止するまでのステッピングモータの動作制御を図228に基づいて説明する。例えばリールの停止操作が行われたタイミングで、図228<リール回転速度イメージ>の（4）のリール定速状態から（5）のリール減速待機状態へと遷移する。このリール減速待機状態において、停止操作が行われた位置と、当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄との位置との距離を算出し、所定の期間（例えば190ms以内）で当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄を入賞ラインに停止表示することが可能であると判断することで、当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄を停止表示させるよう回転を継続させる。そして当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄が入賞ラインまで差し掛かったタイミングで（6）のリール減速状態へと遷移し、（7）のリール停止状態へと遷移するよう制御する。

【1866】

その後、図302の右上段に記載されているように演出表示装置S40では、中リールの押し順ナビ消滅エフェクトが消去され（表示終了）、中リールは15番のベルを入賞ラインに停止表示させるためスベリ制御を継続させる。尚、中停止ボタンは押下中である。次に、図302の左下段のように、演出表示装置S40は次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させる。このとき変化する表示態様としては、停止操作すべき停止ボタンを遊技者が認識できるようになっていればどのような態様でもよい（数字を大きく変化させる、数字に動きを付ける、数字を光らせるなど）。一方、中リールは15番のベルを入賞ラインに停止表示させるためスベリ制御を継続する。尚、中リール停止ボタンは押下中である。尚、次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるタイミングとしては、押し順ナビ消滅エフェクトが消去（表示終了）される前でもよいし、押し順ナビ消滅エフェクトが消去（表示終了）された後でもよいし、押し順ナビ消滅エフェクトが消去（表示終了）されるタイミングと同時でもよい。

【1867】

その後、中停止ボタンの押下状態が所定時間継続した後、中リールの15番のベルが入賞ラインに停止表示される。ここでの所定時間とは、中リールの最大スベリ制御が行われる時間（例えば190msの間）である。このように本例では、押し順ナビに従って停止操作を行った場合に、当該停止操作を行ったリールが停止表示される前（次の停止ボタンの操作が有効になる前）に、当該停止操作を行ったリールに対応する押し順ナビを消去し、次に停止すべきリールに対応する押し順ナビの表示態様を変化させることが可能なよう構成されている。

【1868】

ここで、本例で実施可能な一例として最大コマ数のスベリが発生する位置で停止操作を行った場合について説明を行ったが、例えば0コマスベリにて押し順役を構成する図柄を停止可能な位置で停止操作を行った場合については、次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるタイミングは、リールが停止表示された後となる。なお、0コマスベリであった場合においても、次の停止ボタンの操作が有効になるタイミングよりも前に、前記次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるよう構成されている。このように構成することによって、0コマスベリであった場合においても、次に停止操作すべきリールを認識した後に停止ボタンを操作することとなり、遊技者が押し順を誤って停止操作してしまう事態を防止することができる。また、次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるタイミングは早い方がより好適であり、0コマスベリとなる場合においてもできる限り早いタイミングとすることが好適である。

【1869】

また本例では、押し順ベルを一例として説明したが、押し順ベルだけでなく、押し順ナビを発生させる全ての条件装置にて適用可能である。また、押し順を報知する演出手段として、リール窓枠ランプD310による点灯、もしくはスピーカS20から出力される音声を用いてもよい。例えば、リール窓枠ランプD310、もしくはスピーカS20から出力される音声を用いた押し順ナビを含めた場合、演出表示装置S40にて次リールに対応する押し順ナビの表示態様を変化させるよりも先に次リールに対応する押し順ナビを実行する（リール窓枠ランプD310であれば、次リールに対応するランプを点灯させ、音声であれば、次リールに対応する台詞を音声として出力する）よう構成することが可能である。

10

【1870】

また、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成として、押し順ナビを実行する演出手段として演出表示装置S40による押し順ナビを一例として説明を行ったが、例えば、リール窓枠ランプD310、音声、停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の内部に設けられた停止ボタンランプS60による押し順ナビを含めて構成してもよい。リール窓枠ランプD310による押し順ナビは、リール窓枠ランプの点灯（点滅）、消灯により実行され、音声による押し順ナビは、スピーカS20から「左です」、「右です」、「中です」と出力することにより実行され、停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の内部に設けられた停止ボタンランプS60による押し順ナビは、リールに対応した左停止ボタンD41の点灯（点滅）、消灯により実行される。

20

【1871】

例えば、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成に、リール窓枠ランプD310、音声、停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）を含めて構成される場合、

(1) リール窓枠ランプD310

(1-1) 当該停止操作が行われたリールに対応するランプの消灯

(1-2) 次に停止操作が行われるべきリールに対応するランプの点灯

(2) 音声

(2-1) 次に停止操作が行われるべきリールに対応する音声の出力

30

(3) 停止ボタンD40

(3-1) 当該停止操作が行われたリールに対応するランプの消灯

(3-2) 次に停止操作が行われるべきリールに対応するランプの点灯

(4) 演出表示装置S40

(4-1) 当該停止操作が行われたリールに対応する押し順消滅エフェクトを表示（表示終了）

(4-2) 次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化

以上のような、演出手段ごとの押し順ナビに係る構成を規定することができる。これらの構成(1-1)～(4-2)を実行する順番として、どのように定めてもよい。例えば、演出手段ごとに実行する順番を定めてもよいし（一例として、リール窓枠ランプ→音声→停止ボタン→演出表示装置の順番で処理を行う）、リールごとに実行する順番を定めてもよいし（一例として、当該停止操作が行われたリールに係る処理→次に停止操作が行われるべきリールに係る処理の順番で処理を行う）、これらを組み合わせて構成してもよい。

40

【1872】

また、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞として、図302を用いて説明を行い、図302では、第1停止操作を行った場合を一例として説明を行ったが、本例を適用可能な構成としては、第1停止操作時だけに限定されない。例えば、第2停止操作が行われた場合、第3停止操作が行われた場合であっても適用可能である。尚、第3停止操作時においては、次に停止操作が行われるべきリールに対応する処理（例えば

50

、演出表示装置 S 4 0 における「押し順ナビを強調表示する表示態様」への変化、リール窓枠ランプ D 3 1 0 における「次に停止操作が行われるべきリールに対応するランプの点灯」) の処理は実行されない。

【1 8 7 3】

<効果>

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、当該停止ボタンに対応したリールが最大コマ数のすべりを伴う停止制御を実行する場合であっても、演出表示装置 S 4 0 における当該停止ボタンに対応した押し順ナビ表示の終了（消滅エフェクトの表示開始から終了まで）、及び次に停止操作すべき停止ボタンに対応した押し順ナビ表示の表示態様の変化（強調表示の開始）を、次の停止ボタンの操作が有効になる前に実行することができるので、遊技者が次に停止操作すべき停止ボタンを認識する前に誤って停止ボタンを操作してしまうことを防止できる。

【1 8 7 4】

<<<<第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理>>>>

次に、第3実施形態として、メダル投入口 D 1 7 0 に投入された遊技メダルをクレジットとして加算する処理のタイミングについて説明する（図 3 0 6 を参照）。メダル投入口 D 1 7 0 から投入された遊技メダルは、遊技メダルの経路であるメダルセクタ D S 内の投入受付センサ D 1 0 s を通過し、所定の通過条件（通過している遊技メダルが規格を満足している、エラーであると判定されていないなど）を満たしている場合にエラーが発生することなく遊技メダルがメダルセクタ D S 内のメダル流路 D R を通って下方に流下する。そして、投入受付センサ D 1 0 s の更に奥に第1投入センサ D 2 0 s 及び第2投入センサ D 3 0 s が備えられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが第1投入センサ D 2 0 s 及び第2投入センサ D 3 0 s を通過する際、正常に投入されたと判断した場合に、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われ得るよう構成されている。遊技メダルが通過すると、第1投入センサ D 2 0 s 及び第2投入センサ D 3 0 s によって遊技メダルの投入が検出されて、その信号（第1投入センサ D 2 0 s がオンになったタイミングの情報、第1投入センサ D 2 0 s がオンになってからオフになるまでの時間の情報、第2投入センサ D 2 0 s がオンになったタイミングの情報、第2投入センサ D 2 0 s がオンになってからオフになるまでの時間の情報など）が主制御基板 M に供給されるようになっている。ここで、クレジット加算が行われ得るタイミングとしては、第1投入センサ D 2 0 s 及び第2投入センサ D 3 0 s の夫々のセンサのオン・オフの状況によって定めることができる。

【1 8 7 5】

<<<第3実施形態 投入センサによる遊技メダル検知のタイミングチャート>>>

図 3 0 3 は、遊技メダルが第1投入センサ D 2 0 s 及び第2投入センサ D 3 0 s を通過する際にタイミングチャートである。例えば、図中1のタイミングで第1投入センサ D 2 0 s が遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。続いて、図中2のタイミングで第2投入センサ D 3 0 s が遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。これらのタイミングに係る時間の情報等は前述した信号として主制御基板 M に供給されることになる。続いて図中3のタイミングで第1投入センサ D 2 0 s が遊技メダルの検知を終了（オン→オフ）したとする。ここで、第1投入センサ D 2 0 s が遊技メダルを検知してから遊技メダルの検知を終了するまでの時間 A が、主制御基板 M によって算出され、A が所定の範囲内（第3実施形態では、 $4\text{ms} \leq A < 183\text{ms}$ ）であれば正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。また、第2投入センサ D 3 0 s が遊技メダルを検知してから第1投入センサ D 2 0 s が検知を終了するまでの時間 B が、主制御基板 M によって算出され、B が所定の範囲内（ $2\text{ms} \leq B < 115\text{ms}$ ）であれば、正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。その後、図中4のタイミングで第2投入センサ D 3 0 s が遊技メダルの検知を終了（オン→オフ）したとする。第2投入センサ D 3 0 s が遊技メダルを検知してから第2投入センサ D 2 0 s が検知を終了するまでの時間 C が、主制御基板 M によって算出され、C が所定の範囲内（ $4\text{ms} \leq C < 183\text{ms}$ ）であれば、正常に遊技

メダルの通過を検知していると判断する。このようにして、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sのオンもしくはオフとなるタイミングで、正常に遊技メダルがメダルセクタDS内を通過しているかを判定しており、更に第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sのオンもしくはオフとなるいずれかのタイミングで投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われることになる。

【1876】

<<<第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例>>>

<<構成1>>

次に、第3実施形態において、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われるタイミングの一例を詳細に説明する。図304～図305は、ステップ1200のサブルーチンに係る遊技進行制御処理において、第3実施形態におけるクレジット加算タイミングにおける処理を反映したフローチャートである。図306は、投入された遊技メダルに対して正常に投入処理を実行した場合における、クレジット加算が行われるタイミングのイメージ図である。尚、図304のフローチャートにおいて、図210と同内容においては説明を省略する（ステップ1220～ステップ1225まで、及びステップ1232以降）。まず、図304において、ステップ1226-1（第4）で、主制御基板MのCPU100は、ブロックD100がオンか否かを判定する。ステップ1226-1（第4）でYesの場合、ステップ1226-2（第4）で、主制御基板MのCPU100は、第1投入センサD20sオン、且つ第2投入センサD30sがオフであるか否かを判定する（図306の中上段によるイメージ図 遊技メダルが第1投入センサD20sに差し掛かったタイミングで第1投入センサD20sがオフ→オンとなる）。ステップ1226-2（第4）でYesの場合、ステップ1226-3（第4）で、主制御基板MのCPU100は、第1投入センサD20sオン且つ第2投入センサD30sオンであるか否かを判定する（図306の右上段によるイメージ図 遊技メダルが第2投入センサD30sに差し掛かったタイミングで第2投入センサD30sがオフ→オンとなる）。ステップ1226-3（第4）でYesの場合、ステップ1226-6（第4）で、主制御基板MのCPU100は、第1投入センサD20sオフ且つ第2投入センサD30sオンであるか否かを判定する（図306の左下段によるイメージ図 遊技メダルが第1投入センサD20sの検知範囲を超えたタイミングで第1投入センサD20sがオン→オフとなる）。ステップ1226-6（第4）でYesの場合、ステップ1226-8（第4）で、主制御基板MのCPU100は、1枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定し、クレジット加算処理が行われる。また、ステップ1226-9（第4）で、主制御基板MのCPU100は、第1投入センサD20sオフ且つ第2投入センサD30sオフであるか否かを判定する（図306の中下段によるイメージ図 遊技メダルが第2投入センサD30sの検知範囲を超えたタイミングで第2投入センサD30sがオン→オフとなる）。ステップ1226-9（第4）でYesの場合、1枚の正常な遊技メダルの投入が完了したと判定し、例えば、ベット数が規定数を満たしている場合に、スタートレバーD50の操作を有効にする等の処理が実行され、ステップ1232に移行する。

【1877】

<効果1>

第3実施形態では、第1投入センサD20sがオフ、且つ第2投入センサD30sがオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行する一例について説明した。従来では、「第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン→第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオフ」となったタイミングでクレジット加算の処理を実行していたが、第3実施形態のように構成することで、例えば、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPU100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実

行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまうこと（飲み込み）を防止することが可能となる。

【1878】

<効果2>

また、第2投入センサD30sがオフのままであり第1投入センサD20sのみがオンになったタイミングではクレジット加算処理を実行しないので、第2投入センサD30sと比較してメダル投入口170から近い位置に備えられている第1投入センサD20sによるゴト行為（例えば、クレマンゴト）などが行われることも防止でき、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1879】

<<<第3実施形態 投入センサエラーによるサブルーチン>>>

また、ステップ1226-3（第4）、ステップ1226-6（第4）、ステップ1226-9（第4）でNoの場合、ステップ1226-4（第4）、ステップ1226-7（第4）、ステップ1226-10（第4）により、主制御基板MのCPU100は、所定のメダル投入エラーの発生条件を充足しているか否かを判定する。尚、ここでのメダル投入エラーとしては、例えば、投入メダル逆流エラー、投入枚数エラー、投入メダル滞留エラー等があり、第1投入センサ及び第2投入センサなどのセンサのオンオフ状況（時間も含む）に基づき、いずれかのエラーが発生しているか否かを判定する（エラーの種類によって発生条件は異なる）。これらのエラーは、例えば、図303の第1投入センサD20s、及び第2投入センサD30sのオンオフの検知に基づいて検出される。ステップ1226-4（第4）、ステップ1226-7（第4）、ステップ1226-10（第4）のいずれかでYesの場合、ステップ1226-5（第4）で、メダル投入エラー処理が実行される。図305は、メダル投入エラーが発生した際のサブルーチンに係るフローチャートである。まず、ステップ1226-12（第4）で、主制御基板MのCPU100は、いずれのエラーフラグがオンであるかが検出し、ステップ1226-13（第4）で、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1226-14（第4）に移行する。尚、1226-13（第4）においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報が副制御基板側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い。発生したエラーの種類に応じてエラー処理が実行されることになるが、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からいずれかのエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第1のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第2のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。ステップ1226-14（第4）で、主制御基板MのCPU100は、現在発生しているエラーが解除されたか否かを判定する。エラーが解除されたと判定されたらステップ1226-15で現在発生しているエラーフラグをオフにし、サブルーチンは終了となる。以上のように、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによる遊技メダルの検知に基づいたエラーの検出についての一例を説明したが、エラーの検出において、例えばメダルセレクト口D170付近に備えられた投入受付センサD10sの遊技メダルの検知に基づいてエラーの検出を行うことも可能であり、以下、投入受付センサD10sの遊技メダルの検知に基づいたエラー検出の一例の説明を行う。

【1880】

<<<第3実施形態 投入監視カウンタに基づいたエラーの検出>>>

<<構成2>>

メダル投入口D170から投入された遊技メダルが通過する第1のセンサとして、投入受付センサD10sが備えられている。投入受付センサD10sは、メダル投入口D17

10

20

30

40

50

0 から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロック D 1 0 0 により放出口 D 2 4 0 に払い戻されるよう構成されている。このとき、適合した遊技メダルが通過したと判断した際に、投入受付センサ D 1 0 s がオフからオンの状態となり、その信号が主制御基板 M に供給されるようになっている。主制御基板 M は、投入受付センサ D 1 0 s がオンとなった信号を受信した際に、遊技メダルの通過をカウントするカウンタ（以下、投入監視カウンタと称する）にて 0 → 1 と加算処理を行う。そして、主制御基板 M は、遊技メダルがメダルセクタ D S 内の経路を流下し、例えば、第 2 投入センサ D 3 0 s がオンからオフになったタイミング（図 3 0 3 では、4 のタイミングに相当）で投入監視カウンタにて 1 → 0 と減算処理を行う。このとき、例えば、図 3 0 3 のタイミングチャートで 1 ～ 4 までの期間で、遊技メダルの投入に関して何かしらの問題が生じた場合、投入監視カウンタの遊技メダルのカウント処理が正常に行われないこととなる。例えば、第 2 投入センサ D 3 0 s がオンからオフにならず、投入監視カウンタの減算処理が行われず、投入監視カウンタが加算され続けた場合に、投入メダル滞留エラーを検出できる。また、第 2 投入センサ D 3 0 s が、投入受付センサ D 1 0 s よりも先にオンからオフになり、投入監視カウンタの減算処理が先に行われることで投入監視カウンタがマイナスになる状況が発生した場合に、投入メダル逆流エラーを検出できる。

【 1 8 8 1 】

< 効果 >

このように、第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s、更に投入受付センサ D 1 0 s の 3 つのセンサにおける遊技メダルの検知に基づいてエラー判定が行えるよう構成することで、遊技メダルの投入に係る種々のエラーを確実に検出することが可能となり、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 1 8 8 2 】

< < 第 3 実施形態 メダル投入音の出力 > > >

第 3 実施形態において、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出した後に出力されるメダル投入音の出力タイミングについて詳細に説明する。第 3 実施形態において、第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ、且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行する一例について説明したが、第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ、且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオンとなった状態にて、エラーが発生する場合がある（例えば、第 2 投入センサ D 3 0 s がオンの時間が異常に長いことによる投入メダル滞留エラーなど）。第 3 実施形態では、第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ、且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行するため、例えば、クレジット加算処理を実行した後にエラーが生じることも想定される。第 3 実施形態では、特にクレジット加算処理後に出力されるメダル投入音、及び第 2 投入センサ D 3 0 s でのエラー検知によりスピーカ S 2 0 から出力されるエラー音の出力タイミングについて説明する。

【 1 8 8 3 】

< < 構成 3 > >

まず、タイミング A として、メダル投入音を、第 2 投入センサ D 3 0 s でのエラー検知によりスピーカ S 2 0 から出力されるエラー音よりも先に出力するよう構成する。詳細に説明すると、図 3 0 3 のタイミングチャートにより、C の期間の上限値である 1 8 3 m s より B の上限値である 1 1 5 m s を差し引くと 6 8 m s となる。つまり、この期間で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が、「メダル投入受付→メダル投入受付に係るコマンドをセット→副制御基板側へコマンドを送信する→エラー検出コマンドをセット（エラーがある場合）」のように処理を実行することでメダル投入音を第 2 投入センサ D 3 0 s でのエラー検知によりスピーカ S 2 0 から出力されるエラー音よりも先に出力することが可能となる。

【 1 8 8 4 】

<<構成 4>>

タイミング A の変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板 M の CPU C 1 0 0 が、「メダル投入受付に係るコマンドをセット→クレジット加算処理を実行→副制御基板側へコマンドを送信する→エラー検出コマンドをセット（エラーがある場合）」と処理を行ってもよい。

【1885】

<効果>

このように構成することで、「第1投入センサ D 2 0 s がオン且つ第2投入センサ D 3 0 s がオン→第1投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第2投入センサ D 3 0 s がオン」となったタイミングでメダル投入受付に係る処理が実行され、その後のタイマ割り込み処理によって主制御基板 M 側から副制御基板 S 側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板 S 側でメダル投入音が出力されることとなる。一方、上記「第1投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第2投入センサ D 3 0 s がオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、すでにメダル投入音が出力された後で、投入メダル滞留エラーが発生したと判断するため（第1投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第2投入センサ D 3 0 s がオンの状況が所定時間以上継続するため）、遊技者は、投入メダル滞留エラーに係るエラー音の出力前にメダル投入音を確認することができ、投入メダル滞留エラーによって正常に遊技メダルが投入されずに損をしてしまったのではないかと不安になる事態を防止することができる。

【1886】

<<構成 5>>

次に、タイミング B として、メダル投入音を、第2投入センサ D 3 0 s でのエラー検知によりスピーカ S 2 0 から出力されるエラー音よりも後に出力するよう構成する。クレジット加算処理を行ってから、第2投入センサ D 3 0 s でのエラーが検知されるまでに少なくとも 6 7 m s 以上の時間があると判断するわけであるが、この期間では意図的に主制御基板 M の CPU C 1 0 0 が、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信しないよう構成する。その後、第2投入センサ D 3 0 s でのエラー検知によるエラー検出コマンドをセットした後、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信するように構成する。つまり、主制御基板 M の CPU 1 0 0 が、「クレジット加算処理を実行→エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」のように処理を実行するよう構成することでメダル投入音を、第2投入センサ D 3 0 s でのエラー検知によりスピーカ S 2 0 から出力されるエラー音よりも後に出力することが可能となる。このとき、メダル投入受付に係るコマンドをサブ側へ送信するタイミングとして、エラー検出コマンドを送信する際とは異なるタイマ割り込み時処理にて送信するよう構成することが好ましい。

【1887】

<<構成 6>>

タイミング B の変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板 M の CPU C 1 0 0 が、「エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→クレジット加算処理を実行→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」と処理を行ってもよい。

【1888】

<効果>

このように構成することで、「第1投入センサ D 2 0 s がオン且つ第2投入センサ D 3 0 s がオン→第1投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第2投入センサ D 3 0 s がオン」となったタイミングで、まず投入メダル滞留エラーが発生したと判断（第1投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第2投入センサ D 3 0 s がオンの状況が所定時間以上継続するため）し、主制御基板 M 側から副制御基板 S 側にエラー検出コマンドが送信され、投入メダル滞留エラー

に係るエラー音を出力する。その後、メダル投入受付に係る処理が実行された後に、主制御基板M側から副制御基板S側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板S側でメダル投入音が出力されることとなる。「第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、メダル投入音出力される前に、投入メダル滞留エラーが発生したと判断するため（第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオンの状況が所定時間以上継続するため）、遊技者は、メダル投入音の出力前に投入メダル滞留エラーに係るエラー音を確認することができ、遊技者は、正常に遊技メダルが投入されていないことを早急に察知することができる。

【1889】

<<構成7>>

次に、タイミングCとして、メダル投入音を、第2投入センサD30sでのエラー検知によりスピーカS20から出力されるエラー音よりも後に出力し、且つ当該エラーが解除された後に出力するよう構成する。クレジット加算処理を行ってから、第2投入センサD30sでのエラーが検知されるまでに少なくとも67ms以上の時間があると判断するわけであるが、この期間では意図的に主制御基板MのCPU100が、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信しないというのは第2のタイミングと同様であるが、更にステップ1226-15にて主制御基板MのCPU100が投入エラーフラグをオフにしたのちに、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信するよう構成する。つまり、主制御基板MのCPU100が、「クレジット加算処理を実行→エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→・・・（この間でエラー解除処理）・・・→エラー未検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー未検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」のように処理を実行するよう構成することでエラーを解除した後に、メダル投入音を出力することが可能となる。

【1890】

<<構成8>>

タイミングCの変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板MのCPU100が、「エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→・・・（この間でエラー解除処理）・・・→エラー未検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー未検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→クレジット加算処理を実行→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」と処理を行ってもよい。

【1891】

<効果>

このように構成することで、「第1投入センサD20sがオン且つ第2投入センサD30sがオン→第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン」となったタイミングで、まず投入メダル滞留エラーが発生したと判断（第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオンの状況が所定時間以上継続するため）し、主制御基板M側から副制御基板S側にエラー検出コマンドが送信され、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を出力する。エラーが解消された後に、エラー未検出コマンドをサブ側へ送信し、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を終了する。そして、メダル投入受付に係る処理が実行された後に、主制御基板M側から副制御基板S側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板S側でメダル投入音出力されることとなる。「第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、メダル投入音出力される前に、投入メダル滞留エラーが発生したと判断し（第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオンの状況が所定時間以上継続するため）、更にエラーが解消されてエラー音の出力を終了させるため、遊技者は、メダル投入音の出力前に投入メダル滞留エラーに係るエラー音を確認し、尚且つエラーが解消された後にメダル投入音を確認することができるので、遊技者

10

20

30

40

50

は、エラーが解消された後に正常に遊技メダルが投入されていることを認識することができる。

【1892】

<<<第3実施形態 シュートセンサによるメダルエラー検出>>>

次に、第3実施形態として、シュートセンサD40sを用いたエラーの検知について詳細に説明する。図307は、メダルセクタDS内の遊技メダルの経路において、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過した後のメダルの流路部材（第3実施形態ではシュート本体と称する）を示した図である。図307において、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sの下方にシュートセンサD40sが備えられており、シュートセンサD40sは、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sと同様に正常なメダル投入が行われているかを検知するものであるが、特に、第3実施形態では既にクレジット加算処理が実行された後によるエラー（例えば投入メダル滞留エラー、投入メダル逆流エラーなど）を検知できるよう構成されている。

【1893】

シュートセンサD40sによるエラー検知について詳細に説明する。例えば、ホップH40と連通するシュート本体において、シュートセンサD40sの更に下流にて遊技メダルの滞留が発生した場合を考えてみる。シュート本体内の遊技メダルの経路の幅は概ね遊技メダル1枚分の幅であり、1枚の遊技メダルがシュート本体内の遊技メダルの経路で滞留すると、その後に経路を通過する遊技メダルが次々と滞留し、投入メダル滞留エラーの状態となるわけである。第3実施形態では、遊技メダルの滞留が起こった位置から遊技メダル3枚分の位置がシュートセンサD40sにより検知される位置とするが、シュートセンサD40sが備えられる位置としてはこれに限定されない。

【1894】

シュートセンサD40sの遊技メダルの検知は、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによる遊技メダルの検知と同様に、遊技メダルが通過すると、シュートセンサD40sによって検知されて、その信号（シュートセンサD40sがオンになったタイミングの情報、シュートセンサD40sがオンになってからオフになるまでの時間の情報など）が主制御基板Mに供給されるようになっている。主制御基板Mは、シュートセンサD40sによって検知された信号に係る情報、更に第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによって検知された信号に係る情報に基づいて遊技メダルが正常に投入されていると判定する。具体的には、主制御基板Mが、第1投入センサD20sもしくは第2投入センサD30sが遊技メダルの検知を開始したタイミングからシュートセンサD40sが遊技メダルの検知を開始したタイミングまでの期間と、予め定められている期間（シュートセンサD40sが検知するべき時間 以下、理論的な期間とも称する）とを比較する。例えば、図307における4枚目の遊技メダルを検知する場合であれば、4枚目の遊技メダルが第1投入センサD20s、もしくは第2投入センサD30sにより検知されたタイミングから4枚目の遊技メダルがシュートセンサD40sにより検知されるまでの期間と、理論的な期間とを比較し、その期間の差がエラーとして検知されない範囲を超えてしまった場合に、エラー（第3実施形態ではシュートセンサメダル滞留エラー）が検知されることになる。尚、第1投入センサD20sが遊技メダルを検知したタイミング、第2投入センサD30sが遊技メダルの検知を開始したタイミング、もしくは第1投入センサD20sが遊技メダルの検知を終了したタイミング、第2投入センサD30sが遊技メダルの検知を終了したタイミングのいずれかを理論的な期間の開始タイミングとしてもよい。

【1895】

<<第3実施形態 シュートセンサによる遊技メダル検知のタイミングチャート>>

図308は、遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30s、シュートセンサD40sを通過する際のタイミングチャートである。例えば、図中1のタイミングで第1投入センサD20sが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。続いて、図中2のタイミングで第2投入センサD30sが遊技メダルの通過（オフ→オン）

を検知したとする。これらのタイミングに係る時間の情報等は前述した信号として主制御基板Mに供給されることになる。その後、図中3のタイミングでシュートセンサD40sが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。第1投入センサD20sが遊技メダルを検知してからシュートセンサD40sが検知を開始するまでの期間D、第2投入センサD30sが遊技メダルを検知してからシュートセンサD40sが検知を開始するまでの期間Eが主制御基板Mによって算出され、これらの期間を理論的な期間として、シュートセンサD40sの検知に基づいた遊技メダルが正常にシュート本体を通過しているか否かを判断するわけである。また、遊技メダルが第1投入センサD20s、及び第2投入センサD30sを正常に通過したと判断された後に発生し得るエラーも、シュートセンサD40sを備えることで検出することが可能となる。

10

【1896】

<効果>

このように構成することで、例えばシュートセンサD40s付近での遊技メダルの通過に拘わる何かしらのエラー（シュートセンサメダル滞留エラー）を検知し、更にエラーが発生している旨を遊技者に報知することが可能となる。また、シュートセンサD40sによる遊技メダルの正常な通過は、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sの遊技メダルの検知が開始されるタイミングに係る情報に基づいて判断が行われるため、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによって遊技メダルの通過は検知されていないが、シュートセンサD40sによって遊技メダルの通過が検知された場合、つまり、投入メダル逆流に係るエラーなども確実に検知することが可能となり、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

20

【1897】

<<<<第4実施形態 メダル返却部材>>>>

次に、第4実施形態として、遊技メダルのメダル受け皿D230への払い出し、もしくはメダル受け皿D230への返却が行われる際に遊技メダルが通過するメダル返却部材D340の機構の一例について説明することにする。

【1898】

まず、第4実施形態に係るメダル返却部材D340について詳細に説明するための図309～図312について説明する。図309はメダル返却部材D340の正面図である。図310は、メダル返却部材D340を、メダル受入口D341（後ほど説明）が備えられている方向から見た側面図である。図311は、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出され、メダル受入口D341（後ほど説明）を通過し、メダル受け皿D230に向かって流下する遊技メダルの軌跡図である。図312は、図310の側面図の内部においての遊技メダルの軌跡を描いたものである。

30

【1899】

<<<第4実施形態 メダル返却部材の正面図>>>

図309は、第4実施形態におけるメダル返却部材D340の正面図である。メダル返却部材D340の一例として、メダル投入口D170から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行なうメダルセレクトDSによりベット又はクレジットへの加算処理が実行されなかった遊技メダル（ブロックがオフの状態ブロックに到達した遊技メダル）をメダル受け皿D230に返却する際に遊技メダルが所定の流路（以下、第一流路と称する）を通過し、また、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが所定の流路（以下、第二流路と称する）を通過し、最終的に遊技メダルをメダル受け皿D230に払い出すよう構成されている。

40

【1900】

メダル返却部材D340は、メダルセレクトDSにより検出された不適正な遊技メダルをメダル受け皿D230に返却する際に通過する第一流路と、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが通過する第二流路とを少なくとも有して構成されており、2つの流路を通過する遊技メダルは、メダル返却部材D340を通過し、メダル受け皿D230に向かって流下していく際に合流するよう構成されている。

50

【1901】

メダル返却部材D340における第二流路は少なくとも、ホッパH40から払い出された遊技メダルを受け入れるメダル受入口D341と、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが落下するメダル落下面D342を有するよう構成されている。更に、メダル落下面D342と対向して位置するメダル非落下面D343と、メダル受入口が設けられた壁面と、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが落下するメダル落下面D342とで囲まれた空間を有するよう構成されており、この空間内を、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが通過するよう構成されている。

【1902】

メダル受入口D341は、ホッパH40のメダル払出装置Hと連通するよう構成されている。また、メダル受入口D341は開口しているため、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが確実にメダル受入口D341を通過することが可能となっている。また、特に、第4実施形態では、メダル受入口D341の開口部の周囲を縁部と称する（例えば、第4実施形態において、メダル受入口D341の開口部の形状における外周部を縁部と称する）。メダル受入口D341に係る長さ、距離の規定においては、メダル受入口D341の縁部にあたるいずれかの位置を起点とする。

【1903】

また、第4実施形態において、メダル落下面D342の形状は、略四角形状に形成されており、メダル落下面D342と対向して位置するメダル非落下面D343も同様に略四角形状に形成されているが、メダル落下面D342、及びメダル非落下面D343の形状はこれに限定されない。

【1904】

第4実施形態においてメダル受入口D341は右下がり方向の傾斜状に設けられており、図309の正面視方向に備えられている衝突部（図示しておらず）に衝突した遊技メダルが落下するメダル落下面D342と略平行に傾斜するよう構成されている。このように構成することで、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出されてメダル落下面D342に落下した遊技メダルが重力によりメダル落下面D342から滑り落ち、確実にメダル受け皿D230へ遊技メダルを誘導することが可能となる。尚、メダル受入口D341、およびメダル落下面D342が傾斜する方向に関しては、この方向に限定されず、また、メダル受入口D341、およびメダル落下面D342が共に傾斜しないよう構成してもよい。尚、メダルセレクトダSにより検出された不適正なメダルは、メダル受入口D341の上記傾斜方向に対して直行する方向の遊技者から見て上方よりメダル受け皿D230の方向に落下するよう構成されている。

【1905】

<<<第4実施形態 メダル返却部材の側面図 遊技メダル流下の軌跡図（斜視図）>>>

次に、図310、および図311を用いて、第4実施形態のメダル受入部材の構成についての寸法規定について説明する。図310は、メダル返却部材D340を、メダル受入口D341が備えられている方向から見た側面図である。まず、遊技メダルにおいて、厚み、及び直径をそれぞれa、bと規定する（図309参照）。なお、遊技メダルの厚みであるaは、1.5mm～2.0mm程度とすることが好適であり、遊技メダルの直径であるbは、24.5mm～25.5mm程度とすることが好適である。

【1906】

次に、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された後に、遊技メダルが落下するメダル落下面D342から、メダル受入口D341の縁部までの距離をc、メダル非落下面D343に対して垂直方向におけるメダル非落下面D342からメダル受入口の縁部までの最長の距離をd、メダル受入口D341の開口部の縁部において、底辺、もしくは高さ方向の内、少なくとも一方向（例えば、第4実施形態では略長方形の形状であるメダル受入口D341の開口部の高さ方向とする）の長さをe、メダル受入口D341の開口面に対して垂直方向におけるメダル落下面D342の最大の長さをfとしてそれぞれ規定す

る。第4実施形態では、このように規定した寸法において、所定の条件が設けられている。例えば、以下のような条件に基づいてメダル返却部材D340は構成されている、

$$c \geq a \cdots \text{式(1)}$$

$$b > d \cdots \text{式(2)}$$

$$f \geq 2b \cdots \text{式(3)}$$

$$b > e \cdots \text{式(4)}$$

尚、第4実施形態において、遊技メダルは25φサイズ、30φサイズのどちらでも適用が可能である。

【1907】

まず、式(1)及び(3)を満たしていることで、1枚目の遊技メダルと2枚目の遊技メダルが衝突することを防ぐよう構成することが可能である。メダル落下面D342からメダル受入口341の底辺までの距離が遊技メダルの厚みaよりも大きく構成されており、且つ、メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルがメダル受入口D341から衝突部に衝突するまでに十分な距離を有していることから、遊技メダルの重さで自由落下していき、衝突部に衝突した遊技メダルがメダル落下面D342に落下した場合（遊技メダルが寝ている状態）に、次にホッパH40のメダル払出装置Hから払い出される遊技メダルが通過する領域内から外れているため衝突を防ぐことができることとなる。

【1908】

次に、式(4)を満たしていることで、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された1枚目の遊技メダル（遊技メダルは寝ている、立っているに拘わらず）と、その後に払い出される2枚目の遊技メダルとが衝突することがなく、また、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが、メダル受入口D341を塞ぐことがないよう構成することが可能である。

【1909】

次に、式(3)を満たしていることで、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐよう構成することが可能となる

【1910】

式(1)～式(4)のように、メダル返却部材D340の構成において寸法規定を行うことで、スムーズなホッパH40のメダル払出装置Hからの遊技メダルの払い出し、及びスムーズな遊技メダルのメダル受け皿D230への誘導を行うことが可能となる。図311は、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出され、メダル受入口D341を通過し、メダル受け皿D230に向かって流下する遊技メダルの軌跡図である。例えば、式(1)～式(4)の寸法規定を行うことによる効果として、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された1枚目の遊技メダルと、その後に払い出される2枚目の遊技メダルとが衝突することがなく、また、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが、メダル受入口D341を塞ぐことがないよう構成することが可能となる。

【1911】

なお、図310に示すように、本例では、メダル返却部材D340の外部側のメダル受入口D341の外周全体に、突起した縁部を設けるよう構成しているが、メダル返却部材D340の内部側のメダル受入口D341の外周全体に突起した縁部を設けるよう構成してもよい。そのように構成することにより、メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが衝突部に衝突した後、メダル受入口D341に逆流してしまう事態がより発生し難いよう構成することができる。

【1912】

<<<第4実施形態 遊技メダル流下の軌跡図（側面図）>>>

図311において、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出され、メダル受入口D341を通過し、メダル受け皿D230に向かって流下する遊技メダルの軌跡について、更に詳細に図312を用いて説明を行う。図312は、図310の側面図の内部において

10

20

30

40

50

の遊技メダルの軌跡を描いたものである。まず、左上段図のように、1枚目の遊技メダルがメダル受入口D341から放出される。次に、右上段図のように、2枚目の遊技メダルが1枚目の遊技メダルと同様にメダル受入口D341から放出され、1枚目の遊技メダルは、図309の正面視方向に備えられている衝突部（図示しておらず）に衝突する。尚、1枚目の遊技メダルがメダル受入口D341から放出されてから2枚目の遊技メダルが放出されるまでの間隔は、メダル払出装置HのディスクH50の回転速度により定めることができ、その回転速度は任意で定めることが可能であるが、第4実施形態の右上段図のように、1枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出された後に2枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されることとなるが、2枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されるタイミングとしては、（1）1枚目の遊技メダルが衝突部に衝突したタイミングと略同時、（2）1枚目の遊技メダルが衝突部に衝突するよりも前（直前）のタイミング、（3）1枚目の遊技メダルが衝突部に衝突するよりも後のタイミング、としてもよく、2枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されるタイミングに合わせて前記f（図310参照）の距離を調整してもよい。なお、上記（2）については、1枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されてメダル受入口D341を通過してから、遊技メダルの直径（前記b）以上水平方向に進んだ（発射された）後のタイミングとすることが好適である。また、2枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されるタイミングが、1枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されてからの時間が経過しているタイミングである程、1枚目の遊技メダルと2枚目の遊技メダルとが衝突する可能性を低くすることができる。一方、1枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されてからの時間を長時間としすぎると、遊技メダルの払出時間の間隔が長時間になりすぎて、遊技メダルを払い出すテンポが悪くなってしまう。また、遊技機の筐体の内部の大きさ（奥行き）は限られているため、前記f（メダル受入口D341の開口面に対して垂直方向におけるメダル落下面D342の最大の長さ）も所定距離以上は担保することが困難である。以上の理由から、2枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されるタイミングを1枚目の遊技メダルが衝突部に衝突した直後のタイミングとすることが最も好適となっている。このように構成することで、1枚目の遊技メダルが衝突部に衝突した後に、2枚目の遊技メダルと衝突してしまうことを防ぐことができる。なお、3枚目以降に払い出される遊技メダルにおいても遊技メダル同士が衝突しないよう構成することが望ましく、少なくとも、遊技機における設計上最大の払出枚数（例えば、15枚）目までの払い出された遊技メダル同士が衝突しないよう構成することが好適である。また、衝突部においては、メダル返却部材D340の遊技メダルの衝突による耐久性を高めるために、例えば金属などで保護するよう構成してもよい。

【1913】

次に、左下段のように、1枚目の遊技メダルが衝突部に衝突した後、メダル落下面D342に落下する。2枚目の遊技メダルは、1枚目の遊技メダルの上方を通過し、1枚目の遊技メダルと同様に衝突部に向かう。このとき、式（1）のように構成されていることで、1枚目の遊技メダルと2枚目の遊技メダルとが衝突してしまうことを防ぐことができる。次に、右下段のように、メダル落下面D342に落下した1枚目の遊技メダルは、重力によりメダル落下面D342の傾斜方向に傾斜し、メダル落下面D342から落下することでメダル受け皿D230へと誘導される。2枚目の遊技メダルは、衝突部に衝突した後に1枚目の遊技メダルと同様にメダル落下面D342に落下する。このとき、1枚目の遊技メダルが、メダル落下面D342の傾斜方向に重力により傾斜するよう構成されているため、1枚目の遊技メダルと2枚目の遊技メダルとが衝突する、更には衝突部に衝突して跳ね返ったメダルが、メダル受入口D341の開口部に入り込んでしまう逆流を防ぐことができる。

【1914】

<<効果1>>

メダル受入口D341から2枚目の遊技メダルが衝突部に向かって放出され、1枚目の遊技メダルは衝突部に衝突した後にメダル落下面D342に落下する。このとき、式（1

）及び（３）を充足するように構成されている、換言すると、メダル落下面Ｄ３４２からメダル受入口３４１の底辺までの距離が遊技メダルの厚み a よりも大きく構成されており、且つ、メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルがメダル受入口Ｄ３４１から衝突部に衝突するまでに十分な距離を有していることから、遊技メダルの重さで自由落下していき、衝突部に衝突した遊技メダルがメダル落下面Ｄ３４２に落下した場合（遊技メダルが寝ている状態）に、次にホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出される遊技メダルが通過する領域内から外れているため衝突を防ぐことができることとなる。

【１９１５】

<<効果２>>

例えば式（２）、式（４）のように構成されていることで、衝突部に衝突して跳ね返ったメダルが、メダル受入口Ｄ３４１の開口部に入り込んでしまう逆流を防ぐことができる遊技機を提供することができる。

【１９１６】

<<効果３>>

例えば式（３）のように構成されていることで、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【１９１７】

<<効果４>>

メダル落下面Ｄ３４２に落下した１枚目の遊技メダルがメダル落下面Ｄ３４２から落下し、メダル受け皿Ｄ２３０の方向に向かって流下することになり、２枚目の遊技メダルは、図３１２の左下段図のように、１枚目の遊技メダルが落下した位置と略同位置のメダル落下面Ｄ３４２に落下することになる。このように構成することで、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１付近での滞留によるメダル受け皿Ｄ２３０へ遊技メダルが払い出されないという事態を防ぐことができる遊技機を提供することができる。

【１９１８】

<<効果５>>

メダル払出装置Ｈから速度を伴って払い出される遊技メダルが衝突する衝突部に衝撃を和らげる緩衝材を有しているため、メダル返却部材Ｄ３４０の破損や劣化を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【１９１９】

<<効果６>>

ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが一度衝突部に衝突して払い出し当初の運動量を失うことで、遊技メダル同士の衝突（メダルセレクトＤＳから返却される遊技メダルとホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルとの衝突、もしくはホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダル同士の衝突など）が起これ、リズムカルではないメダル受け皿Ｄ２３０への遊技メダルの流下となってしまうことを防ぐことができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【１９２０】

<<<第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御>>>>

<<<第５実施形態　メダル払出装置の駆動制御のタイミングチャート>>>

次に、第５実施形態として、メダル払出装置Ｈの駆動制御について説明する。まず、メダル払出装置Ｈの動作制御について、図３１３を用いて説明する。図３１３は、遊技メダルがメダル払出装置Ｈから払い出される際に駆動するホッパモータＨ８０と、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓの検知に係るタイミングチャートである。まず、ホッパモータＨ８０において、ホッパモータＨ８０が駆動している際のホッパ駆動フラグはオンの状態であるとする。メダル払出装置Ｈにより、遊技メダルが払い出される際には、ホッパモータＨ８０が駆動することにより、ディスク回転軸Ｈ５０ａを中心にディス

10

20

30

40

50

クH50が回転し、メダル払出装置H内の遊技メダルは放出付勢手段H70を変位させて遊技メダル出口H60から放出口D240に向かって流下していくことで遊技メダルが払い出される。第5実施形態において、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sは、例えば放出付勢手段H70の変位に基づいてオン、もしくはオフが検知される。具体的に言えば、図中1のタイミングで、放出付勢手段H70が遊技メダルを払い出す位置まで変位していない状態（第5実施形態では初期位置と称する）において第1払出センサH10sがオンの状態であることを示す信号を主制御基板Mに送信する。そして、放出付勢手段H70が遊技メダルを払い出す位置まで変位が開始し、放出付勢手段H70が初期位置から動き出すことで第1払出センサH10sがオフの状態であることを示す信号を主制御基板Mに送信する。図中2のタイミングで、放出付勢手段H70が遊技メダルを払い出す位置（第5実施形態では払出位置と称する）まで変位することで第2払出センサH10sがオンの状態であることを示す信号を主制御基板Mに送信する。そして図中3のタイミングで、遊技メダルの払い出しが完了し、放出付勢手段H70が再び初期位置へ変位を開始することで第2払出センサH10sがオフの状態であることを示す信号を主制御基板Mに送信する。そして図中4のタイミングで、放出付勢手段H70が再び初期位置へ変位することで第1払出センサH10sがオンの状態であることを示す信号を主制御基板Mに送信する。尚、第5実施形態では、例えば1のタイミングから2のタイミングまでの期間が所定の範囲A（ $A < 26 \text{ ms}$ ）であり、2のタイミングから3のタイミングまでの期間が所定の範囲B（ $9 \text{ ms} \leq B < 60 \text{ ms}$ ）であり、3のタイミングから4のタイミングまでの期間が所定の範囲C（ $9 \text{ ms} \leq C < 60$ ）であることを検知することでメダル払出装置Hが正常に機能しており、正常な遊技メダルの払い出しが行われると判断する。

【1921】

<<<第5実施形態 メダル払出装置のメダル払出～メダル払出装置の停止>>>

<<構成>>

次に、図314を用いて、第5実施形態のメダル払出装置Hによるメダル払出開始～メダル払出装置Hの停止までの一連の流れについて説明する。まず、図314であるが、第5実施形態においては、遊技メダルの払出からメダル払出装置Hの停止までの一連の流れについての説明を簡潔に行うため、第5実施形態の構成に不要なメダル払出装置Hに係る構成はできるだけ排除したものとなっている。図314は、遊技メダルを払い出す際に回転駆動するディスクH50の正面図である。

【1922】

尚、第5実施形態において、メダル払出装置Hから遊技メダルを払い出す枚数を5枚としている。ディスクH50には、遊技メダルよりもサイズが大きい円形型の空洞を複数有し、ディスクH50は遊技メダルに対して覆い重なるよう構成されており、遊技メダルはディスクH50の下をディスクH50の回転によって移動することで、放出口D240から遊技メダルが払い出されるよう構成されている。まず、左上段図においては、ホップモータH80が駆動前であり、第1払出センサH10sがオンの状態である。この状態を、第5実施形態では放出付勢手段H70における初期位置としており、説明の明確化のため、ディスクH50の外周上に、ディスクH50の回転前の初期位置（ディスクH50）を設けることにする。この初期位置（ディスクH50）は、遊技メダルが払い出される度に、ディスクH50の回転方向に変位する。また、第5実施形態においては、ホップモータH80の駆動状態は定速状態であり、更に4枚目の遊技メダルを払い出すタイミングから説明を行うこととする。

【1923】

図314の上段図において、ホップモータH80の駆動が定速回転であり、放出付勢手段H70が初期位置から払出位置まで変位して4枚目の遊技メダルを払い出す。このとき、初期位置（ディスクH50）においては、3枚目の遊技メダルが払い出された位置から角度Aだけ回転していることがわかる。つまり、ホップモータH80の駆動状態が定速状態である場合、放出付勢手段H70が初期位置から払出位置まで変位するまでにディスクH50は角度Aだけ回転する。また、放出付勢手段H70が払出位置から初期位置に変位

するまでに、ディスクH50は回転しない。

【1924】

次に、図314の左下段において、ホップモータH80の駆動が定速回転であり、放出付勢手段H70が初期位置から払出位置まで変位して5枚目の遊技メダルを払い出す。このとき、4枚目の遊技メダルを払い出した後に放出付勢手段H70は、払出位置から初期位置に変位しているが、この間に、ディスクH50は回転していないため、4枚目の遊技メダルを払い出したときと同様に、4枚目の遊技メダルを払い出した位置から角度Aだけ回転していることがわかる。

【1925】

そして、右下段のように、5枚目の遊技メダルの払い出しが行われた後に、ホップモータH80の駆動をオフとして、遊技メダルの払い出しが完了する。ホップモータH80の駆動をオフにした後、ディスクH50の回転が停止するわけであるが、初期位置（ディスクH50）は5枚目の遊技メダルを払い出した位置から角度Bだけ回転方向にズレた位置で停止する。このように構成する理由として、特に、1枚目の遊技メダルを払い出す際に、ホップモータH80は駆動開始からすぐに定速状態になるわけではなく、定速状態になるまでに所定の時間を要する。つまり、1枚目（ホップモータH80は加速状態～定速状態）の遊技メダルを払い出す場合において放出付勢手段H70が初期位置であった場合は、2枚目以降（ホップモータH80は定速状態）の遊技メダルを払い出す場合に比べて、ホップモータH80が加速状態を有している分遅れることになる。

【1926】

ここで、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでについて詳細に説明する。ホップモータH80を駆動すると、ホップモータH80が停止している状態から加速状態を経由して定速状態となる。ここで、定速状態の回転速度をA (m/t) とする。加速状態は、速度0から定速の速度Aまで加速処理を行う状態であり、速度0から定速状態となるまでの期間（加速状態である期間）における平均の回転速度をB (m/t) とすると、 $B < A$ となる。よって、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度C (m/t) は、 $B < C < A$ となる。

【1927】

次に、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでについて詳細に説明する。1枚目の遊技メダルが払い出された時点でホップモータH80は定速状態となっているため、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまで定速状態のままとなる。よって、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度はAとなる。

【1928】

上記のように、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度Cよりも、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度Aの方が速いため、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクH50が回転する距離と、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクH50が回転する距離とを、同一の距離とした場合には、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間は、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間よりも長時間となってしまう。

【1929】

図314に図示するように、本例においては、遊技メダルの払出処理として最後の遊技メダル（同図においては5枚目の遊技メダル）が払い出された後は、ディスクH50を所定の角度（第5実施形態では角度B）だけ回転方向にずれて停止する（回転する距離が長くなる）ようになっている。このように構成することで、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクH50が回転する距離を

10

20

30

40

50

、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクH50が回転する距離(2枚目の遊技メダルが払い出されてから3枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクH50が回転する距離等も同一の距離)よりも短くすることができ、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間を、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間に近づける(近似させる)ことができることとなり、テンポよく遊技メダルを払い出すことで遊技者は違和感なく遊技を進行することができる。

【1930】

尚、ホップモータH80の駆動後にディスクH50が停止する場合の回転方向へのズレの幅(角度B)であるが、これは、ホップモータH80の駆動により加速状態から定速状態になるまでの期間に依存しており、この期間において、ホップモータH80の加速状態で回転する幅とホップモータH80の定速状態で回転する幅の差分を考慮することで、ホップモータH80の駆動後にディスクH50を放出付勢手段H70が初期位置からどの程度回転方向にズラして停止させるかが定められることになる。ホップモータH80の加速状態で回転する幅とホップモータH80の定速状態で回転する幅の差分は、ホップモータH80の放出付勢手段H70の初期位置に対応する位置から放出付勢手段H70の払出位置に対応する位置までの幅よりも十分に小さいため、角度Bは角度Aよりも十分に小さいことが好ましい。尚、角度Bだけ回転方向にずれた場合であっても、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sによる遊技メダルの検知には影響が出ないよう構成されており、図313のタイミングチャートに基づいて、遊技メダルの検知が行われる。

【1931】

<<効果>>

このように構成することで、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで略一定の間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、例えば、第5実施形態に係る構成と第4実施形態に係る構成とを組み合わせることで、(1)遊技メダル同士が衝突しない、(2)遊技メダル同士の衝突によるメダル詰まりが発生しないよう構成することができ、円滑に遊技を進行することができる。

【1932】

また、最後の遊技メダルが払い出された後は、ディスクH50を所定の角度(第5実施形態では角度B)だけ回転方向にずれて停止するよう構成することにより、放出口D240から不正器具を侵入させて遊技メダルを不正に獲得されてしまう事態を防ぐことができる。

【1933】

<<<<第6実施形態 主制御基板と副制御基板の通信不可時の制御>>>>

次に、第6実施形態として、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可となった際の処理について説明する。ここでの主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可になるケースとしては、特に、主制御基板M側から副制御基板S側へセットされる各種コマンドが送信できないことを想定している。主制御基板Mは、例えば、図209の遊技進行制御処理などにおいて、遊技の進行状況などに基づいて、遊技に係る各種コマンドが副制御基板側へ送信し、また、図225のステップ1622のように、サブルーチンに係る処理として、所定の時間(本例では、Tとしているが、例えば、2ms程度の時間が設定される)を周期として定期的に主制御基板側から副制御基板側へ各種コマンドを送信するよう構成されている。副制御基板Sは、主制御基板Mから送信される各種コマンドを受信し、コマンドに基づいた演出を実行するよう構成されている。尚、主制御基板Mと副制御基板Sの通信は主制御基板側からの一方通行であり、副制御基板Sは主制御基板Mからコマンドを受信することは可能であるが、主制御基板側へコマンドを送信することは不可となるよう構成されている。遊技機は、主制御基板Mと副制御基板Sでそれぞれ実行処理に係るプログラム(主制御基板Mが有するプログラムはメイン側プログラム、副制御基板Sが有するプログラムはサブ側プログラムと称する)を有しており、例えば、副制御基板Sは、主制御

基板Mから所定のコマンドを受信することをトリガーとして演出を実行するようサブ側プログラムが構成されている。つまり、主制御基板Mからコマンドが受信できない状況下、副制御基板Sはサブ側プログラムに構成されている処理を実行することが不可能となる。副制御基板Sが主制御基板Mからコマンドが受信できないという状況が発生し得る場合としては、例えば、主制御基板Mと副制御基板Sとを電氣的に接続するハーネスの接触不良などによる部材の不具合等が考えられる。しかし、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可になる場合であったとしても、遊技の進行を司る主制御基板Mのメイン側プログラムを実行することは可能なよう構成されており、メイン側プログラムに係る遊技自体は副制御基板Sとの通信が不可になった場合であっても実行可能とするよう構成されている。また、主制御基板Mと副制御基板Sとで通信が不可となっている状況から、主制御基板Mと副制御基板Sとで通信が復旧した場合には、メイン側のプログラムの進行状況に基づいて、主制御基板側から副制御基板側へ、通信が復旧した後の処理に係るコマンドが送信され、副制御基板Sは主制御基板Mから受信した通信が復旧した後の処理に係るコマンドに基づいて処理を実行する。以下では、図315～図319を用いて主制御基板Mにて種々のコマンドを実行している最中、副制御基板Sとの通信が不可になった場合において、主制御基板M、及び副制御基板Sにて行われる処理についての実施例を第6実施形態として説明することにする。

【1934】

<<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>

図315は、精算に係る処理の実行中に主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可となった場合における処理の一例として、時系列的に処理の流れを示したものである。まず、遊技回数は、所定の遊技回数としてN遊技目を起点とし、N+1遊技目に跨って処理が行われるものであるとする。そして、第6実施形態では、主制御基板Mが行う処理として、特に、副制御基板Sに、遊技の進行に基づくコマンドを送信し、副制御基板Sが行う処理として、主制御基板Mから受信したコマンドに基づいた演出を実行することを1セット（第6実施形態では1つの順序としている）の処理とする。尚、副制御基板Sは、主制御基板Mから受信した全てのコマンドに基づいて演出を実行することではなく、受信したコマンドに基づいて演出を実行する場合もあれば、演出を実行しないこともある。例えば図315～図319では、副制御基板Sは、主制御基板Mが送信する各コマンドに対して演出を実行することを一例としているが、各コマンドの受信に基づいて、演出を実行する場合もあれば、演出を実行しない場合もあることを補足する。クレジットが1以上存在している状況にて、精算ボタンを操作してクレジットの精算を実行した場合、スピーカS20から遊技メダルの精算に対応した精算中の音がスピーカS20から出力されるわけであるが、精算中の音を出力する音声チャンネルは精算中の音のみに対応するチャンネルであるものとする。例えば、副制御基板Sは、主制御基板Mから受信したコマンドに基づいて、演出を実行するわけであるが、特に、スピーカS20から音声を出力する処理を実行する場合、主制御基板Mから受信したコマンドと、スピーカS20の音声チャンネルとの対応付けが行われている。つまり、受信したコマンドに対応する音声チャンネルから音声はスピーカS20から出力されるわけである。尚、コマンドと音声チャンネルとは1対1の関係でなくてもよい。具体的に言えば、1つの音声チャンネルに対して複数のコマンド（例えば、精算に開始に係るコマンドや所定のエラー検出に係る複数のコマンドなど）を対応付けてもよい。このように構成することで、音声の出力に係るコマンドが増えた場合であっても、チャンネル数を増やすことなく音声を出力するよう構成することが可能となる。

【1935】

<<構成1>>

図315について詳細に説明する。まず、処理の順序1として、主制御基板Mが精算の開始に基づくコマンドを副制御基板Sへ送信する。副制御基板Sは受信したコマンドに基づき、スピーカS20から精算中の音を出力する。<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャン

ネルが1対1の場合>>においては、精算中の音を出力する音声チャンネルは、精算の開始に係るコマンドのみが対応しており、その他のコマンドは対応していないものとしている。そして、副制御基板Sが精算中の音を出力している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態になる。このとき、例えば、通信が切断状態になるケースとして、主制御基板Mと副制御基板Sとを電氣的に接続するハーネス等の接続不良等など、主制御基板Mと副制御基板Sとの電氣的な通信が切断されるケースはこれに限定されない。主制御基板Mと副制御基板Sとの電氣的な通信が切断されればどのような場合であってもよい。副制御基板Sが精算中の音の出力を終了する場合、主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断することで、精算の終了に係るコマンドを副制御基板側に送信し、副制御基板Sが、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信することで、精算中の音の出力を終了する処理を実行する。

10

【1936】

順序2として、主制御基板Mは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板Mは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。尚、主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信は切断状態であるが、遊技の進行を司る主制御基板Mが行う処理については進行している。

20

【1937】

主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了した後、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Sは、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Mは、精算に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【1938】

順序3として、N遊技目の遊技が開始され、遊技メダルがメダル投入口D170から投入されたと判断することで、主制御基板Mは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

30

【1939】

順序4として、スタートレバーD50が操作されたと判断することで、主制御基板Mは、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのスタートレバー操作に係るコマンドを受信したことに基づいて、スタートレバー操作に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、スタートレバー操作に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

40

【1940】

順序5として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板Mは、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコ

50

マンドをセットする。

【1941】

順序6として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第1リールの停止操作（第1リールとは、複数のリールのうち、遊技者が最初に停止操作を行うリールである）が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第1リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第1リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第1リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、第1リール停止操作受付に係る処理が終了している

10

【1942】

順序7として、第2リールの停止操作（第2リールとは、複数のリールのうち、遊技者が2番目に停止操作を行うリールである）が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第2リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第2リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第2リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、第2リール停止操作受付に係る処理が終了している

20

【1943】

順序8として、第3リールの停止操作（第3リールとは、複数のリールのうち、遊技者が3番目に停止操作を行うリールである）が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第3リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第3リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第3リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、第3リール停止操作受付に係る処理が終了している

30

【1944】

順序9として、全てのリールの停止操作が行われたと判断することで、主制御基板Mは、停止表示図柄の停止に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは停止表示図柄の停止に係るコマンドを受信したことに基づいて、停止表示図柄の停止に係るコマンドに係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、停止表示図柄の停止に係る処理が終了している

40

【1945】

次に、N+1遊技目として、順序10、順序11に処理が進んでいく。順序10として

50

、N遊技目における順序1と同様に、主制御基板Mが精算の開始に係るコマンドを副制御基板Sへ送信する。副制御基板Sは受信したコマンドに基づき、スピーカS20から精算中の音を出力する。このときスピーカS20から出力される精算中の音は、前述したように、N遊技目において出力した精算中の音と同じチャンネルでスピーカS20から出力されることになる。つまり、主制御基板MからN+1遊技目における精算ボタンの操作の検出に基づくコマンドを副制御基板Sに送信することで、副制御基板Sは、主制御基板Mから受信したN+1遊技目の精算の開始に係るコマンドに基づいて、精算中の音の出力を開始する一方、N遊技目に係る精算中に音の出力は終了する（副制御基板Sの処理として、N遊技目に係る精算中の音の出力→N+1遊技目に係る精算の開始に係るコマンドを受信→N遊技目に係る精算中の音の出力を終了→N+1遊技目に係る精算中の音の出力を開始となる）。

10

【1946】

順序11として、主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルが払出が完了したと判断することで、精算の終了に係るコマンドを副制御基板側に送信する。副制御基板Sは、受信したコマンドに基づき、N+1遊技目に係る精算中の音の出力を終了する処理を実行する。

【1947】

<効果1>

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

20

【1948】

<効果2>

また、エラーとして遊技を停止させるのではなく、主制御基板Mにおける遊技の進行は可能なよう構成しているため、エラー対応などにより遊技機を一時的に電断させたりすることなく、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1949】

<<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1でない場合>>>

30

<<構成2>>

次に、図316について詳細に説明する。まず、処理の順序1として、主制御基板Mが精算の開始に基づくコマンドを副制御基板Sへ送信する。副制御基板Sは受信したコマンドに基づき、スピーカS20から精算中の音を出力する。<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1でない場合>>においては、精算中の音を出力する音声チャンネルは、精算ボタンの操作の検出に基づくコマンドだけでなく、その他のコマンドも対応しているものとしている（ここでは、「ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンド」としている）。そして、副制御基板Sが精算中の音を出力している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態になる。副制御基板Sが精算中の音の出力を終了する場合、主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルが払出が完了したと判断することで、精算の終了に係るコマンドを副制御基板側に送信し、副制御基板Sが、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信することで、精算中の音の出力を終了する処理を実行する。

40

【1950】

順序2として、主制御基板Mは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板Mは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終

50

了せずに精算中の音の出力を続ける。尚、主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信は切断状態であるが、遊技の進行を司る主制御基板Mが行う処理については進行している。

【1951】

主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了した後、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Sは、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Mは、精算に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

10

【1952】

順序3として、N遊技目の遊技が開始され、遊技メダルがメダル投入口D170から投入されたと判断することで、主制御基板Mは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【1953】

順序4として、スタートレバーD50が操作されたと判断することで、主制御基板Mは、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのスタートレバー操作に係るコマンドを受信したことに基づいて、スタートレバー操作に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、スタートレバー操作に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

20

【1954】

順序5として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板Mは、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

30

【1955】

順序6として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第1リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第1リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第1リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第1リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、第1リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

40

【1956】

順序7として、第2リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第2リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第2リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第2リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、第2リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N

50

遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【1957】

順序8として、第3リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第3リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第3リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第3リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、第3リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。このときセットされるコマンドとして、全てのリールの停止操作が行われ、表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される停止表示図柄の停止に係るコマンドを一例にしているが、例えば、主制御基板Mからのコマンドに基づいて副制御基板Sが音声出力するコマンドとして、入賞に係るコマンドなどを送信する（N遊技目の次処理のコマンドとして）ように構成することも可能である。

10

【1958】

順序9として、全てのリールの停止操作が行われたと判断することで、主制御基板Mは、停止表示図柄の停止に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは停止表示図柄の停止に係るコマンドを受信したことに基づいて、停止表示図柄の停止に係るコマンドに係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、停止表示図柄の停止に係る処理が終了していると判断し、N遊技目に係る処理を終了する。N遊技目において、一時的に双方の通信が切断状態となったことで、副制御基板Sが主制御基板Mから受信できない状況が発生している。このとき副制御基板Sから主制御基板Mから受信できていないコマンドは、精算の終了に係るコマンドであり、N遊技目の遊技メダル投入から全てのリールの停止操作が行われるまでの期間において、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続けるよう構成されている。

20

【1959】

次に、N+1遊技目として、順序10に処理が進んでいく。順序10として、所定のエラーが発生したとする。このときのエラーとしては、ドア開放エラーを一例に説明するが、エラーの内容はこれに限定されず、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等のようなエラーであってもよい。主制御基板Mは、特に前扉DUが開放されていることにより、ドア開放エラーが発生していると判断すると、ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sはドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを受信したことに基づいて、ドア開放エラー報知音をスピーカS20より出力するよう処理を行う。尚、ここでは、精算ボタンの検出に基づくコマンドと、ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドがスピーカS20の同チャンネルに対応付けられていることは前述の通りである。つまり、副制御基板Sは、N遊技目より精算中の音の出力が継続されている最中、N+1遊技目においてドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを受信することで、N遊技目における精算中に音の出力を終了し、N+1遊技目におけるドア開放エラー報知音の出力を開始するよう構成されている。

30

40

【1960】

<効果1>

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1961】

<効果2>

また、エラーが発生した場合などにおいて、スピーカS20から出力する音声チャネ

50

ルを、エラー検出に係るコマンド等複数のコマンドと対応付けておくことで、エラー報知音は確実に出力し、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知することができ、且つ双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1962】

<<<第6実施形態 最小遊技時間が経過していない期間中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>

<<構成3>>

次に図317について詳細に説明する。ここでは特に、スタートレバーD50の操作が行われてからリールの回転が開始するまでの最小遊技時間が経過していない期間中において、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可となった場合の処理の流れについて説明する。まず、処理の順序1として、スタートレバーD50が操作されたと判断することで、主制御基板Mは、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのスタートレバー操作に係るコマンドを受信したことに基づいて、スタートレバー操作に係る効果音（ここではウエイト音と称する）をスピーカS20から出力する。<<第6実施形態 最小遊技時間が経過していない期間中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>においては、ウエイト音を出力する音声チャンネルは、スタートレバー操作に係るコマンドのみが対応しており、その他のコマンドは対応していないものとしている。そして、副制御基板Sがウエイト音を出力している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態になる。このとき、例えば、通信が切断状態になるケースとして、主制御基板Mと副制御基板Sとを電氣的に接続するハーネス等の接続不良等など、主制御基板Mと副制御基板Sとの電氣的な通信が切断されるケースはこれに限定されない。主制御基板Mと副制御基板Sとの電氣的な通信が切断されればどのような場合であってもよい。副制御基板Sがウエイト音の出力を終了する場合、主制御基板Mが、スタートレバー操作に基づいてリールの回転を開始する準備が整った状態が開始されている（ここではリール回転開始待機状態開始と称する）と判断することで、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sが、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信することで、ウエイト音の出力を終了する処理を実行するよう構成されている。

【1963】

順序2として、主制御基板Mはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板Mはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板Mからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。尚、主制御基板Mが、スタートレバー操作の検出に基づいてリール回転開始待機状態開始に係る処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信は切断状態であるが、遊技の進行を司る主制御基板Mが行う処理については進行している。

【1964】

主制御基板Mが、スタートレバー操作の検出に基づいてリール回転開始待機状態開始に係る処理を完了した後、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Sは、主制御基板Mからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Mは、リール回転開始待機状態開始に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【1965】

順序3として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板Mは、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を

続ける。主制御基板Mは、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【1966】

順序4として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第1リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第1リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第1リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第1リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Mは、第1リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

10

【1967】

順序5として、第2リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第2リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第2リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第2リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Mは、第2リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【1968】

20

順序6として、第3リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第3リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第3リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第3リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Mは、第3リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。このときセットされるコマンドとして、全てのリールの停止操作が行われ、表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される停止表示図柄の停止に係るコマンドを一例にしているが、例えば、主制御基板Mからのコマンドに基づいて副制御基板Sが音声出力するコマンドとして、入賞に係るコマンドなどを送信する（N遊技目の次処理のコマンドとして）ように構成することも可能である。

30

【1969】

順序7として、全てのリールの停止操作が行われたと判断することで、主制御基板Mは、停止表示図柄の停止に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは停止表示図柄の停止に係るコマンドを受信したことに基づいて、停止表示図柄の停止に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Mは、停止表示図柄の停止に係る処理が終了していると判断し、N遊技目に係る処理を終了する。N遊技目において、一時的に双方の通信が切断状態となったことで、副制御基板Sが主制御基板Mから受信できない状況が発生している。このとき副制御基板Sから主制御基板Mから受信できていないコマンドは、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドであり、N遊技目の遊技メダル投入から全てのリールの停止操作が行われるまでの期間において、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続けるよう構成されている。

40

【1970】

次に、N+1遊技目として、順序8、順序9に処理が進んでいく。順序8として、遊技メダルがメダル投入口D170から投入されたと判断することで、主制御基板Mは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板MからN遊技目のリール回転開始待機状態開始に係

50

るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Mは、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、N+1遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【1971】

順序9として、主制御基板Mはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、ウエイト音を出力する。このときスピーカS20から出力されるウエイト音は、前述したように、N遊技目において出力したウエイト音と同じチャンネルでスピーカS20から出力されることになる。つまり、主制御基板MからN+1遊技目におけるリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信することで、副制御基板Sは、主制御基板Mから受信したN+1遊技目のリール回転開始待機状態開始に係るコマンドに基づいて、ウエイト音の出力を開始する一方、N遊技目に係るウエイト音の出力は終了する（副制御基板Sの処理として、N遊技目に係るウエイト音の出力→N+1遊技目に係るリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信→N遊技目に係るウエイト音の出力を終了→N+1遊技目に係るウエイト音の出力を開始となる）。

【1972】

<効果1>

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1973】

<効果2>

また、エラーとして遊技を停止させるのではなく、主制御基板Mにおける遊技の進行は可能なよう構成しているため、エラー対応などにより遊技機を一時的に電断させたりすることなく、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1974】

<<<第6実施形態 払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1でない場合>>>

<<構成4>>

次に図318について詳細に説明する。ここでは特に、ホッパH40から遊技メダルの払出が行われている状態において、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可となった場合の処理の流れについて説明する。まず、処理の順序1として、N遊技目で遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）が入賞し、遊技メダルがホッパH40から払い出される場合において、主制御基板Mは、ホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板SはホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、遊技メダルの払出に係る効果音（ここではメダル払出音と称する）をスピーカS20から出力する。<<第6実施形態 払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1でない場合>>においては、メダル払出音を出力する音声チャンネルは、ホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドだけでなく、その他のコマンドも対応しているものとしている（ここでは、「スタートレバー操作に係るコマンド」としている）。そして、副制御基板Sがメダル払出音を出力している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態になる。副制御基板Sがメダル払出音の出力を終了する場合、主制御基板Mが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数がホッパH40から払い出されたと判断することで、ホッパH40からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sが、ホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを受信することで、メダル払出音の出力を終了する処理を実行するよう構成されている。

【1975】

順序2として、ホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板MはホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板MからホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。尚、主制御基板Mが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルがホッパH40から払い出される判断が終了している最中、遊技の進行を司る主制御基板Mが行う処理については進行している。

【1976】

主制御基板Mが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数のホッパH40から払い出されたと判断が終了した後、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Sは、主制御基板Mからメダル払出終了に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Mは、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数のホッパH40から払い出されたと判断しているため、N遊技目の処理が完了し、N+1遊技目に係るコマンドをセットする。

【1977】

次に、N+1遊技目として、順序3、順序4に処理が進んでいく。順序3として、遊技メダルがメダル投入口D170から投入されたと判断することで、主制御基板Mは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板MからN遊技目のメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Mは、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、N+1遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【1978】

順序4として、主制御基板Mはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、ウエイト音を出力する。尚、ここでは、ホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドと、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドがスピーカS20の同チャンネルに対応付けられていることは前述の通りである。つまり、副制御基板Sは、N遊技目よりメダル払出音の出力が継続されている最中、N+1遊技目においてリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信することで、N遊技目におけるメダル払出音の出力を終了し、N+1遊技目におけるウエイト音の出力を開始するよう構成されている。

【1979】

<効果1>

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1980】

<効果2>

また、遊技の進行に係るコマンド等複数のコマンドと対応付けておくことで、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1981】

<<<第6実施形態 払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>

<<構成5>>

次に図319について詳細に説明する。ここでは特に、ホッパH40から遊技メダルの

10

20

30

40

50

払出が行われている状態から所定の期間（ここではリールの回転が開始（加速処理が行われる）まで）、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可となった場合の処理の流れについて説明する。まず、処理の順序1として、N遊技目で遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）が入賞し、遊技メダルがホッパH40から払い出される場合において、主制御基板Mは、ホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板SはホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを受信したに基づいて、メダル払出音をスピーカS20から出力する。＜＜第6実施形態 払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合＞＞においては、メダル払出音を出力する音声チャンネルは、メダル払出開始に係るコマンドのみが対応しており、その他のコマンドは対応していないものとしている。そして、副制御基板Sがメダル払出音を出力している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態になる。副制御基板Sがメダル払出音の出力を終了する場合、主制御基板Mが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数がホッパH40から払い出されたと判断することで、ホッパH40からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sが、ホッパH40からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを受信することで、メダル払出音の出力を終了する処理を実行するよう構成されている。

【1982】

順序2として、ホッパH40からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板MはホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板MからホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。尚、主制御基板Mが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルがホッパH40から払い出される判断が終了している最中、遊技の進行を司る主制御基板Mが行う処理については進行している。

【1983】

次に、N+1遊技目として、順序3～順序10に処理が進んでいく。順序3として、遊技メダルがメダル投入口D170から投入されたと判断することで、主制御基板Mは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板Mはメダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板Mからメダル投入受付に係るコマンドを受信できないため、メダル投入に対応するメダル投入音を出力することができない一方、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。つまり、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、副制御基板Sは、ホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンドが受信できない状態であるため、メダル払出音のみを出力する状態が継続する。

【1984】

順序4として、スタートレバーD50が操作されたと判断することで、主制御基板Mは、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板Mはスタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板Mからスタートレバー操作に係るコマンドを受信できないため、スタートレバー操作に係る効果音を出力することができない一方、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。つまり、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、副制御基板Sは、ホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンド、そしてスタートレバー操作に係るコマンドが受信できない状態であるため、メダル払出音のみを出力する状態が継続する。

【1985】

順序5として、主制御基板Mはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基

10

20

30

40

50

板 S に送信するが、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態であるため、主制御基板 M はリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板 S に送信することができない。このとき、副制御基板 S は主制御基板 M からリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音を出力することができない一方、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。つまり、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態であるため、副制御基板 S は、ホッパ H 4 0 からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンド、スタートレバー操作に係るコマンド、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドが受信できない状態であるため、メダル払出音のみを出力する状態が継続する。

【1986】

主制御基板 M が、リール回転開始待機状態開始であると判断した後、主制御基板 M と副制御基板 S との通信を復帰させる。このとき、副制御基板 S は、主制御基板 M からホッパ H 4 0 からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンド、スタートレバー操作に係るコマンド、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板 M は、スタートレバー操作に基づいてリールの回転を開始する準備が整った状態であると判断し、N + 1 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【1987】

順序 6 として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板 M は、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M からホッパ H 4 0 からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板 M は、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、N + 1 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【1988】

順序 7 として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第 1 リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板 M は、第 1 リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 1 リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第 1 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M からホッパ H 4 0 からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 1 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N + 1 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【1989】

順序 8 として、第 2 リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板 M は、第 2 リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 2 リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第 2 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M からホッパ H 4 0 からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 2 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N + 1 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【1990】

順序 9 として、第 3 リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板 M は、第 3 リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 3 リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第 3 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M からホッパ H 4 0 からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 3 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。尚、N + 1 遊

10

20

30

40

50

技目の次処理としては、簡潔に説明を行うため、ホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドにしているが、この間に主制御基板Mが副制御基板Sへ送信するコマンドとして、例えば停止表示図柄の停止に係るコマンド、もしくは入賞に係るコマンドなどを送信するように構成することも可能である。

【1991】

順序10として、N+1遊技目で遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）による入賞が判定され、遊技メダルがホッパH40から払い出される場合において、主制御基板Mは、ホッパH40からの遊技メダルの払出開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板SはホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを受信したに基づいて、メダル払出音をスピーカS20から出力する。このときスピーカS20から出力されるメダル払出音は、前述したように、N遊技目において出力したメダル払出音と同じチャンネルでスピーカS20から出力されることになる。つまり、主制御基板MからN+1遊技目におけるホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信することで、副制御基板Sは、主制御基板Mから受信したN+1遊技目のホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドに基づいて、メダル払出音の出力を開始する一方、N遊技目に係るメダル払出音の出力は終了する（副制御基板Sの処理として、N遊技目に係るメダル払出音の出力→N+1遊技目に係るホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを受信→N遊技目に係るメダル払出音の出力を終了→N+1遊技目に係るメダル払出音の出力を開始となる）。

【1992】

<効果1>

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1993】

<効果2>

また、エラーとして遊技を停止させるのではなく、主制御基板Mにおける遊技の進行は可能なよう構成しているため、エラー対応などにより遊技機を一時的に電断させたりすることなく、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1994】

<<本例に適用可能な置数に係る構成>>

ここで、本例に適用可能な内部抽選の置数に関する構成を以下に詳述する。なお、以下の構成は、本例におけるすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【1995】

まず、図320を用いて、本例に適用可能な置数に関する構成を詳述する。

【1996】

<BB非作動時>

図320に例示する遊技機は、1種BB（BBと称することがある）と2種BB（MBと称することがある）とを有しており、1種BBに関する役（当選した後に1種BBが作動する図柄組み合わせが停止表示可能となる役であり、1種BB役と称することがある）として、「1種BB単独」（1種BB役が単独で当選する条件装置）と「1種BB+チェリー」（1種BB役とチェリーが重複当選することとなる条件装置）とを有している。また、2種BBに関する役（当選した後に2種BBが作動する図柄組み合わせが停止表示可能となる役であり、2種BB役と称することがある）として、「2種BB単独」（2種BB役が単独で当選する条件装置）と「2種BB+チェリー」（2種BB役とチェリーが重複当選することとなる条件装置）とを有している。

【1997】

また、入賞役（停止表示することで遊技メダルが払い出される図柄組み合わせを有する

10

20

30

40

50

役)として、ベルとスイカとシンボルとチェリーとの4種類の役を有しており、最も当選する置数が多いベル(10400/65536で当選)をメイン小役と称することがある。

【1998】

同図最上段に示す「BB非作動時」は、1種BB及び2種BBが作動していない状態(通常遊技状態等と称することがある)における置数に関する表である。「投入数」は、後述する各種期待値を算出するために3枚賭けにてゲームを実行したと仮定した場合の投入枚数となっており、1種BB作動中及び2種BB作動中における規定数は2枚であるが、「投入数」を3としている。また、「払出数」は、「投入数」を3とした場合に払い出される遊技メダル数となっており、例えば、1種BB作動時の遊技においては2枚賭けで15枚の払出となる役のみに当選することとなるが、「投入数」を3と仮定しているため、「払出数」も $15 \times 3 \div 2 = 22.5$ となっている。

10

【1999】

「置数」は、条件装置毎の内部抽選によって決定される置数であり、分母は65536となっている。また、「確率」は、条件装置が内部抽選によって決定される確率である。

【2000】

「ゲーム数」は、後述する各種期待値を算出する場合に要するゲーム数である。「1種BB単独」、「1種BB+チェリー」、「2種BB単独」、「2種BB+チェリー」については、1種BB又は2種BBに当選したゲームにて1種BB又は2種BBに係る図柄組み合わせを停止表示させた場合を例示しているため、「ゲーム数」は1となっている。また、「1種合算」は、「1種BB単独」又は「1種BB+チェリー」に当選した後、1種BBが作動することとなる図柄組み合わせが停止表示した後に1種BBを実行する(消化する)場合を例示しているため、「ゲーム数」は24となっている。また、「2種合算」は、「2種BB単独」又は「2種BB+チェリー」に当選した後、2種BBが作動することとなる図柄組み合わせが停止表示した後に2種BBを実行する(消化する)場合を例示しているため、「ゲーム数」は8となっている。

20

【2001】

「投入数期待値」は、条件装置毎の内部抽選によって決定される確率を考慮した1ゲームあたりの投入枚数の期待値であり、「投入数×確率×ゲーム数」にて算出している。また、「払出数期待値」は、条件装置毎の内部抽選によって決定される確率を考慮した1ゲームあたりの払出枚数の期待値であり、「払出数×確率×ゲーム数」にて算出している。

30

【2002】

なお、同図における構成は、以下のように遊技した場合に適用してもよい。

【2003】

<遊技方法1>

遊技者にとって最も高利益となる遊技方法にてゲームを実行する遊技方法であり、押し順ベルなどの押し順役ではない、ベル、スイカ、シンボル又はチェリーに当選したゲームにおいては、遊技メダルの払出がある図柄組み合わせを停止表示させる(入賞させる)停止操作態様(停止ボタンの操作態様であり、停止ボタンの押し順、停止ボタン操作タイミングなど)にてゲームを実行する。また、押し順ベルなどの押し順役(同図には図示していないが、押し順役を有するよう構成してもよい)に当選したゲームにおいては、最も多い払出枚数となる停止操作態様にてゲームを実行する。

40

【2004】

<遊技方法2>

押し順ベルなどの押し順役ではない、ベル、スイカ、シンボル又はチェリーに当選したゲームにおいては、遊技メダルの払出がある図柄組み合わせを停止表示させる(入賞させる)停止操作態様(停止ボタンの操作態様であり、停止ボタンの押し順、停止ボタン操作タイミングなど)にてゲームを実行する。また、押し順ベルなどの押し順役(同図には図示していないが、押し順役を有するよう構成してもよい)に当選したゲームにおいては、押し順ナビの実行有無に拘らずランダムな停止操作態様(停止ボタンの押し順、停止ボタ

50

ン操作タイミングをランダム)にてゲームを実行する。なお、ランダムとは、例えば、停止ボタンの押し順に関しては、6種類の押し順をすべて均等な割合で選択することであり、停止タイミングに関しては20コマの停止操作タイミングをすべて均等な割合で選択することである。

【2005】

「内部中」は、「1種BB単独」、「1種BB+チェリー」、「2種BB単独」、「2種BB+チェリー」のいずれかに当選した後のゲームであり、且つ、1種BB又は2種BBが作動することとなる図柄組み合わせ及びベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技、に係る図柄組み合わせが停止表示しないゲーム(1種BB又は2種BBの当選を持ち越している状況にて小役又は再遊技に当選しなかったゲーム)となっている。同図においては、290/65536で、1種BB又は2種BBの当選を持ち越している状況にて小役又は再遊技に当選しなかったゲームが実行され、「投入数期待値」は約0.013275146であり、「払出数期待値」は0となっている。

【2006】

<1種BB作動中>

同図上段から2段目に示す「1種BB作動中」は、1種BBが作動している状態における置数に関する表である。1種BB作動中においては、規定数は2枚であり、ハズレには当選せずに、ベル、スイカ、シンボル、チェリーのいずれかに当選するように構成されている。また、ベル、スイカ、シンボル、チェリーのすべてで「払出数」が15となり、ベルに最も当選し易く(決定され易く)になっている。また、スイカ、シンボル及びチェリーに当選することとなる「置数」の1又は複数(すべてでもよい)を、「BB非作動時」と同一となるように構成してもよい。なお、上述したように、1種BB作動中におけるゲームにおいては、すべてのゲームにて2枚賭けで15枚の払出となるため、規定数3枚時の払出数期待値(「BB非作動時」における「1種合算」の「払出数」)は22.5となっている。

【2007】

<2種BB作動中>

同図最下段に示す「2種BB作動中」は、2種BBが作動している状態における置数に関する表である。2種BB作動中においては、規定数は2枚であり、所定の停止操作態様にてゲームを実行した場合(例えば、「左→中→右」の押し順でゲームを実行した場合)には、ベルに係る図柄組み合わせのみが停止表示するように構成されている。また、ベルに係る図柄組み合わせが停止表示した場合の「払出数」は15となっている。なお、上述したように、2種BB作動中におけるゲームにおいては、すべてのゲームにて2枚賭けで15枚の払出となるため、規定数3枚時の払出数期待値(「BB非作動時」における「2種合算」の「払出数」)は22.5となっている。

【2008】

<BB非作動中>

再度、「BB非作動時」について詳述する。「再遊技なし」とは、ベル、スイカ、シンボル、チェリーの4種類の入賞役を示しており、「再遊技込み」とは、ベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技の5種類の役を示している。「再遊技なし」における「入賞OUT」は、ベル、スイカ、シンボル、チェリーの払出数期待値を合算した値であり、約1.237258911となっている。また、「再遊技なし」における「入賞出玉率」は、「払出数期待値を合算した値(入賞OUT)」を「ベル、スイカ、シンボル、チェリーの投入数期待値を合算した値」で除算した値を100で乗算した値であり、即ち、入賞役を合算した出玉率であり、約222.8%となっている。

【2009】

「再遊技込み」における「入賞OUT」は、ベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技の払出数期待値を合算した値であり、約1.649246216となっている。なお、再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示しても遊技メダルが実際に払い出されはしないが、3枚賭けにてゲームを実行し、再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示した場合には、

3枚分の自動ベットが実行されるため、再遊技に係る「払出数」は3となっている。また、「再遊技込み」における「入賞出玉率」は、「払出数期待値を合算した値（入賞OUT）」を「ベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技の投入数期待値を合算した値」で除算した値を100で乗算した値であり、即ち、入賞役と再遊技を合算した出玉率であり、約170.5%となっている。

【2010】

「1種合算出玉率」は、「1種合算」の払出数期待値を投入数期待値で除算した値を100で乗算した値であり、750.0%となっている。また、「2種合算出玉率」は、「2種合算」の払出数期待値を投入数期待値で除算した値を100で乗算した値であり、750.0%となっている。

【2011】

<各種値の比較>

ここで、上述した値を比較した場合、以下のような関係性となっている。

(1) 「2種合算」の「払出数期待値」<「再遊技なし」の合算の「払出数期待値」（入賞OUT）

(2) 「2種合算」の「払出数期待値」<「再遊技込み」の合算の「払出数期待値」（入賞OUT）

(3) 「2種合算」の払出数期待値<メイン小役の「払出数期待値」

(4) 「内部中」の「投入数期待値」<メイン小役の「投入数期待値」

(5) 「内部中」の「投入数期待値」<「再遊技」の「投入数期待値」

【2012】

また、2種BBが作動した場合は、1種BBが作動した場合よりも遊技者が獲得できる遊技メダル数が少なくなっており、当該2種BB作動中には1種BBは当選しないよう構成されているため、遊技者の遊技に対する期待感が薄れてしまうという懸念が生じる。そこで、上記(1)のように、「2種合算」の「払出数期待値」<「再遊技なし」の合算の「払出数期待値」となるよう設計することにより、2種BB作動中よりも小役の「払出数期待値」を高くすることができ、2種BB作動中においても、BBの作動中（ボーナスの作動中）ではなくBBの非作動中（ボーナスの非作動中）であると遊技者が感じやすくなり、遊技者に特別な状態であることを意識させずに遊技を行わせることができる。

【2013】

また、2種BBが作動した場合は、1種BBが作動した場合よりも遊技者が獲得できる遊技メダル数が少なくなっており、当該2種BB作動中には1種BBは当選しないよう構成されているため、遊技者の遊技に対する期待感が薄れてしまうという懸念が生じる。そこで、上記(2)のように、「2種合算」の「払出数期待値」<「再遊技込み」の合算の「払出数期待値」となるよう設計することにより、2種BB作動中よりも小役の「払出数期待値」を高くすることができ、2種BB作動中においても、BBの作動中（ボーナスの作動中）ではなくBBの非作動中（ボーナスの非作動中）であると遊技者が感じやすくなり、遊技者に特別な状態であることを意識させずに遊技を行わせることができる。

【2014】

また、2種BBが作動した場合は、1種BBが作動した場合よりも遊技者が獲得できる遊技メダル数が少なくなっており、当該2種BB作動中には1種BBは当選しないよう構成されているため、遊技者の遊技に対する期待感が薄れてしまうという懸念が生じる。そこで、上記(3)のように、「2種合算」の「払出数期待値」<メイン小役の「払出数期待値」となるよう設計することにより、2種BB作動中よりもメイン小役の「払出数期待値」を高くすることができ、2種BB作動中においても、BBの作動中（ボーナスの作動中）ではなくBBの非作動中（ボーナスの非作動中）であると遊技者が感じやすくなり、遊技者に特別な状態であることを意識させずに遊技を行わせることができる。

【2015】

なお、上記(1)～(3)の1又は複数の構成を有する遊技機として、2種BB作動中において、規定数を2枚、1ゲームあたりの平均の払出枚数を2枚とする等、2種BB作

10

20

30

40

50

動中における出玉率（２種合算出玉率）を低くするよう構成してもよい。そのように構成することにより、上述した（１）～（３）の構成を有する場合の効果がより高まることとなる。

【２０１６】

また、「内部中」において、目押しのできない遊技者など技量の低い遊技者が遊技した場合には、当選している１種ＢＢ又は２種ＢＢに係る図柄組み合わせを停止表示できず、技量の低い遊技者に著しい不利益が生じてしまうという懸念が生じる。そこで、上記（４）のように、「内部中」の「投入数期待値」＜メイン小役の「投入数期待値」となるよう設計することにより、「内部中」においても、メイン小役であるベルが当選するゲームの比率を高めることができ、技量の低い遊技者が遊技した場合にも、不利益が生じ難い遊技機とすることができる。

10

【２０１７】

また、「内部中」において、目押しのできない遊技者など技量の低い遊技者が遊技した場合には、当選している１種ＢＢ又は２種ＢＢに係る図柄組み合わせを停止表示できず、技量の低い遊技者に著しい不利益が生じてしまうという懸念が生じる。そこで、上記（５）のように、「内部中」の「投入数期待値」＜「再遊技」の「投入数期待値」となるよう設計することにより、「内部中」においても、再遊技が当選するゲームの比率を高めることができ、技量の低い遊技者が遊技した場合にも、不利益が生じ難い遊技機とすることができる。

20

【２０１８】

＜本例に係る構成の組み合わせ＞

以上のように、本実施形態に係る構成から第６実施形態に係る構成を有する遊技機について説明した。これら本例から第６実施形態までの構成においては、適宜、組み合わせて構成することが可能であり、以下、本例に係る構成から第６実施形態に係る構成に跨って組み合わせた遊技機の一例を列記する。

【２０１９】

＜組み合わせ構成１＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

30

【２０２０】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックＤ１００をオフにしてブロックＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

40

【２０２１】

＜組み合わせ構成２＞

例えば、本例における＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜第４実施形態 メダル返却部材＞＞＞に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【２０２２】

50

<効果>

このように構成することで、例えば、押し順表示装置D 2 7 0、及び演出表示装置S 4 0の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、メダル落下面D 3 4 2の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D 3 4 1まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【2023】

<組み合わせ構成3>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示開始に係る構成>><ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>の<構成1>に係る構成と、第5実施形態における、<<<第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御>>>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【2024】

<効果>

このように構成することで、例えば、押し順表示装置D 2 7 0、及び演出表示装置S 4 0の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【2025】

<組み合わせ構成4>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示開始に係る構成>><ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>の<構成1>に係る構成と、第6実施形態における、<<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>の<構成1>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【2026】

<効果>

このように構成することで、例えば、押し順表示装置D 2 7 0、及び演出表示装置S 4 0の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【2027】

<組み合わせ構成5>

例えば、第3実施形態における、<<<第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例>>>の<構成1>>に係る構成と、第4実施形態における、<<<<第4実施形態 メダル返却部材>>>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【2028】

<効果>

このように構成することで、例えば、第1投入センサD 2 0 s オフ、且つ第2投入センサD 3 0 s オンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPU C 1 0 0がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカD 1 0 0をオフにしてブロッカD 1 0 0により放出口D 2 4 0に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することを可能とし、メダル落下面D 3 4 2の遊技機内部方向への奥行き

10

20

30

40

50

が遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【 2 0 2 9 】

＜組み合わせ構成 6＞

例えば、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成と、第５実施形態における、＜＜＜第５実施形態 メダル払出装置の駆動制御＞＞＞に係る構成とを組み合わせることで構成された遊技機とする。

【 2 0 3 0 】

< 効果 >

このように構成することで、例えば、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPU C100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することを可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 2 0 3 1 】

＜組み合わせ構成 7＞

例えば、第3実施形態における、＜＜＜第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成と、第6実施形態における、＜＜＜第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【 2 0 3 2 】

< 効果 >

このように構成することで、例えば、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPU C100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することを可能とし、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 2 0 3 3 】

＜組み合わせ構成 8＞

例えば、第4実施形態における、＜＜＜＜第4実施形態 メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成と、第5実施形態における、＜＜＜＜第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせる構成とを構成された遊技機とする。

【 2 0 3 4 】

< 効果 >

このように構成することで、例えば、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし

、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 2 0 3 5 】

＜組み合わせ構成 9＞

例えば、第4実施形態における、＜＜＜＜第4実施形態 メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成と、第6実施形態における、＜＜＜第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成とを組み合わせる構成とを構成された遊技機とする。

【 2 0 3 6 】

< 効果 >

このように構成することで、例えば、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 2 0 3 7 】

＜組み合わせ構成 10＞

例えば、第5実施形態における、＜＜＜＜第5実施形態　メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成と、第6実施形態における、＜＜＜第6実施形態　精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理　コマンドとチャンネルが1対1の場合＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【 2 0 3 8 】

< 効果 >

このように構成することで、例えば、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えず、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 2 0 3 9 】

＜組み合わせ構成 1 1＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態 メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせることで構成された遊技機とする。

【 2 0 4 0 】

< 効果 >

このように構成することで、例えば、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第 1 投入センサ D 2 0 s オフ、且つ第 2 投入センサ D 3 0 s オンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカ D 1 0 0 をオフにしてブロッカ D 1 0 0 により放出口 D 2 4 0 に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り

込んでしまう（飲み込み）を防止し、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【2041】

<組み合わせ構成12>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示開始に係る構成>><ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>の<構成1>に係る構成と、第3実施形態における、<<<第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例>>>の<<構成1>>に係る構成と、第4実施形態における、<<<<第4実施形態 メダル返却部材>>>>に係る構成と、第5実施形態における、<<<<第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御>>>>に係る構成とを組み合わせる構成とを構成された遊技機とする。

【2042】

<効果>

このように構成することで、例えば、押し順表示装置D270、及び演出表示装置S40の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのC P U C 1 0 0がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止し、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【2043】

<組み合わせ構成13>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示開始に係る構成>><ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>の<構成1>に係る構成と、第3実施形態における、<<<第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例>>>の<<構成1>>に係る構成と、第4実施形態における、<<<<第4実施形態 メダル返却部材>>>>に係る構成と、第5実施形態における、<<<<第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御>>>>に係る構成と、第6実施形態における、<<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>の<<構成1>>に係る構成とを組み合わせる構成とを構成された遊技機とする。

【2044】

<効果>

このように構成することで、例えば、押し順表示装置D270、及び演出表示装置S40の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのC P U C 1 0 0がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止し、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行き

10

20

30

40

50

が遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えず、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【2045】

<組み合わせ構成14>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示開始に係る構成>><ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>の<構成3>に係る構成と、第3実施形態における、<<<第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例>>>の<<構成1>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【2046】

<効果>

このように構成することで、リール窓枠ランプD310での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置S40のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプD310の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPUC100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【2047】

<組み合わせ構成15>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示開始に係る構成>><ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>の<構成3>に係る構成と、第4実施形態における、<<<<第4実施形態 メダル返却部材>>>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【2048】

<効果>

このように構成することで、リール窓枠ランプD310での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置S40のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプD310の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【2049】

<組み合わせ構成16>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示開始に係る構成>><ウエイトがない場

10

20

30

40

50

合における押し順ナビの実行態様>の<構成3>に係る構成と、第5実施形態における、<<<第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御>>>に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【2050】

<効果>

このように構成することで、リール窓枠ランプD310での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置S40のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプD310の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

10

【2051】

<組み合わせ構成17>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示開始に係る構成>><ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>の<構成3>に係る構成と、第6実施形態における、<<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>の<<構成1>>に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

20

【2052】

<効果>

このように構成することで、リール窓枠ランプD310での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置S40のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプD310の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

30

【2053】

<組み合わせ構成18>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示終了に係る構成>>に係る構成と、第3実施形態における、<<<第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例>>>の<<構成1>>に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【2054】

<効果>

このように構成することで、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPUC100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット

40

50

加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【2055】

＜組み合わせ構成19＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に係る構成と、第4実施形態における、＜＜＜第4実施形態 メダル返却部材＞＞＞に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【2056】

＜効果＞

このように構成することで、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【2057】

＜組み合わせ構成20＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に係る構成と、第5実施形態における、＜＜＜第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御＞＞＞に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【2058】

＜効果＞

このように構成することで、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【2059】

＜組み合わせ構成21＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に係る構成と、第6実施形態における、＜＜＜第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【2060】

＜効果＞

このように構成することで、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【2061】

10

20

30

40

50

<組み合わせ構成 2 2>

例えば、本例における、<<リール制御と押し順ナビに係る構成>>に係る構成と、第 3 実施形態における、<<<第 3 実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例>>>の<<構成 1>>に係る構成とを組み合わせる構成とを構成された遊技機とする。

【2062】

<効果>

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、第 1 投入センサ D 2 0 s オフ、且つ第 2 投入センサ D 3 0 s オンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板 M の CPU C 1 0 0 がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロック D 1 0 0 をオフにしてブロック D 1 0 0 により放出口 D 2 4 0 に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

10

【2063】

<組み合わせ構成 2 3>

例えば、本例における、<<リール制御と押し順ナビに係る構成>>に係る構成と、第 4 実施形態における、<<<<第 4 実施形態 メダル返却部材>>>>に係る構成とを組み合わせる構成とを構成された遊技機とする。

20

【2064】

<効果>

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、メダル落下面 D 3 4 2 の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した 1 枚目の遊技メダルが、メダル受入口 D 3 4 1 まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

30

【2065】

<組み合わせ構成 2 4>

例えば、本例における、<<リール制御と押し順ナビに係る構成>>に係る構成と、第 5 実施形態における、<<<<第 5 実施形態 メダル払出装置の駆動制御>>>>に係る構成とを組み合わせる構成とを構成された遊技機とする。

【2066】

<効果>

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1 枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

40

【2067】

<組み合わせ構成 2 5>

例えば、本例における、<<リール制御と押し順ナビに係る構成>>に係る構成と、第 6 実施形態における、<<<第 6 実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが 1 対 1 の場合>>>

50

の<<構成1>>に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【2068】

<効果>

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

10

【2069】

以上、本例に係る構成から第6実施形態に係る構成に跨って組み合わせた遊技機の一例について説明したが、これらは一例であり、本例に係る構成から第6実施形態に係る構成は適宜、組み合わせる構成することが可能である。

【2070】

(まとめ)

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出(列記)することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離(上位概念化)は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

20

【2071】

本態様(1)に係る遊技機は、

リール基部(例えば、リール枠MW)の外周に巻き付けられた帯状のリールテープ(例えば、リール帯MO)を有し、

前記リールテープには、前記リールテープの長手方向に沿って複数種類の図柄が配置されており、

前記図柄の種類として、第1図柄(例えば、白セブン図柄)と、第2図柄(例えば、ベル図柄)と、を少なくとも有し、

前記第1図柄の最大横幅値は前記第2図柄の最大横幅値よりも大きく構成されており、

前記リールテープの長手方向における両端部の少なくとも何れか一方には前記第2図柄が配置されており、且つ前記リールテープの長手方向における両端部の各々には前記第1図柄が配置されておらず、

30

前記リールテープの長手方向における長さは、前記リール基部における前記リールテープが巻きつけられる面の外周よりも長い

ことを特徴とする遊技機である。

【2072】

本態様(2)に係る遊技機は、

遊技機本体と、

前記遊技機本体に開閉可能に取り付けられた前扉(例えば、前扉DU)と、

遊技機本体の内部にリールユニット(例えば、リールユニットRU)を備える回胴式遊技機において、

40

前記遊技機本体の内部には、

前記リールユニットが設置される台座部(例えば、台座部BU)と、

前記台座部の下方に設置され、遊技媒体が貯蔵される主タンク部材(例えば、ホッパH40)と、

前記主タンク部材の近傍に設置され、前記主タンク部材に貯蔵された余剰の遊技媒体を退避するための補助タンク部材(例えば、メダル補助タンクHS)とが設けられ、

前記主タンク部材の一部には、前記主タンク部材から前記補助タンク部材へ向かって下るスロープ部(例えば、傾斜面H64)が設けられており、

50

前記リールユニットと前記台座部とは係止部品（例えば、ビスＢＳ）によって着脱可能に保持され、

前記前扉が開閉する側に最も近い位置にある前記係止部品の鉛直下方に前記スロープ部が位置する

ことを特徴とする遊技機である。

【２０７３】

本態様（３）に係る遊技機は、

遊技機本体と、

前記遊技機本体に開閉可能に取り付けられた前扉（例えば、前扉ＤＵ）と、

遊技機本体の内部にリールユニット（例えば、リールユニットＲＵ）を備える回胴式遊技機において、

前記遊技機本体の内部には、

前記リールユニットが設置される台座部（例えば、台座部ＢＵ）と、

前記台座部の下方に設置され、遊技媒体が貯蔵される主タンク部材（例えば、ホッパＨ４０）と、

前記主タンク部材の近傍に設置され、前記主タンク部材に貯蔵された余剰の遊技媒体を退避するための補助タンク部材（例えば、メダル補助タンクＨＳ）と

が設けられ、

前記リールユニットと前記台座部とは係止部品（例えば、ビスＢＳ）によって着脱可能に保持され、

前記前扉が開閉する側に最も近い位置にある前記係止部品の鉛直下方に前記補助タンク部材が位置する

ことを特徴とする遊技機である。

【２０７４】

本態様（４）に係る遊技機は、

複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と、

演出の表示内容を変更可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ、十字キーＳＢ２）と

を備え、

所定の遊技開始条件を満たすことで前記複数のリールを回転させた後、前記ストップスイッチの操作に応じて前記リールの回転を停止させ、前記複数のリールのうち最後に回転を停止させることとなる前記リールに対応する前記ストップスイッチの操作である最終ストップスイッチ操作が行われて前記複数のリールのすべてが停止されることで１遊技を終了可能であり、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま第１所定時間が経過すると、演出表示部にて特定の画像（例えば、待機画面）を表示可能に構成されており、

１遊技を終了した後で所定の操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ）が操作されると、演出表示部にて所定の画像（例えば、メニュー画面）を表示可能であり、

前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま第２所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、

前記第１所定時間よりも前記第２所定時間の方が長くなるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【２０７５】

本態様（５）に係る遊技機は、

複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）と、

10

20

30

40

50

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0）と、
演出の表示内容を変更可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B、十字キー S B 2）と
を備え、

所定の遊技開始条件を満たすことで前記複数のリールを回転させた後、前記ストップスイッチの操作に応じて前記リールの回転を停止させ、前記複数のリールのうち最後に回転を停止させることとなる前記リールに対応する前記ストップスイッチの操作である最終ストップスイッチ操作が行われて前記複数のリールのすべてが停止されることで1遊技を終了可能であり、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま第1所定時間が経過すると、演出表示部にて特定の画像（例えば、待機画面）を表示可能に構成されており、

1遊技を終了した後で所定の操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B）が操作されると、演出表示部にて所定の画像（例えば、メニュー画面）を表示可能であり、

前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま第2所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、

前記第1所定時間よりも前記第2所定時間の方が長くなるよう構成されており、

前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま前記第2所定時間が経過するよりも前に、特定の操作部材（例えば、十字キー S B 2）が操作されると、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま前記第2所定時間が経過しても、演出表示部にて前記特定の画像が表示されない一方で、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま前記第1所定時間が経過するよりも前に、新たに前記ストップスイッチの操作が行われても、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま前記第1所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま前記第1所定時間が経過するよりも前に、ベットが行われると、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングから前記第1所定時間が経過しても、演出表示部にて前記特定の画像が表示されないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2076】

本態様（6）に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

前記主遊技部と電氣的に接続され、遊技者にとっての有利度に係る設定値の変更が可能な設定変更モード（例えば、設定変更モード）に移行させるために操作される設定スイッチ（例えば、設定キースイッチ）と

を備え、

前記主遊技部は、所定時間ごとに実行する処理である割り込み処理を実行可能に構成されており、

前記設定変更モードでない所定の遊技状態で電源断が発生し、遊技機に電力が供給されていない状況下で前記設定スイッチがオンとなり、遊技機に電力が供給開始され、前記設定変更モードに移行した後に電源断が発生し、前記設定スイッチがオフとなってから遊技機に電力が供給開始された場合には、前記設定変更モードに移行するよう構成されており、

前記設定変更モードでない所定の遊技状態で電源断が発生し、遊技機に電力が供給されていない状況下で前記設定スイッチがオンとなり、遊技機に電力が供給開始され、当該電

10

20

30

40

50

力の供給開始から前記所定時間が経過する以前に電源断が発生し、前記設定スイッチがオフとなってから遊技機に電力が供給開始された場合には、前記設定変更モードに移行しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2077】

本態様（7）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

各前記リールに対応して設けられ、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ（例えば、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）と、

10

所定数の範囲内において遊技媒体を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置D200）と、

遊技の進行に関する制御を行う主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカS20）と、

演出の出力に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部は、

役の抽選を実行する役抽選手段と、

前記ストップスイッチが操作されたときに、前記役抽選手段による役抽選結果に対応するように前記リールを停止制御するリール制御手段と

20

を備え、

前記貯留手段に貯留されている遊技媒体数を増加させる貯留数増加処理と、

遊技媒体の払出を実行する払出処理と

を実行可能であり、

リール制御手段により所定の図柄組み合わせが停止表示された場合、遊技者に遊技媒体を付与可能に構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行せず、払出処理を実行するよう構成されており、

30

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行し、払出処理を実行しないよう構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行した後に払出処理を実行するよう構成されており、

主遊技部は、

前記所定の図柄組み合わせが停止表示した後に、遊技媒体付与情報を副遊技部に送信可能に構成されており、

40

副遊技部は、

前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、遊技媒体の付与に関する演出音である遊技媒体付与音をスピーカから出力可能に構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、所定の遊技媒体付与音（例えば、クレジットが1増加する際に出力される遊技媒体付与音、遊技メダルを1枚払い出す際に出力される遊技媒体付与音）を出力可能であり、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付

50

与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、

貯留数増加処理の実行中における、貯留手段に貯留されている遊技媒体数が A (A は自然数) となってから $A + 1$ となるまでの時間値と、 N (N は自然数であり、 $2 \leq N$) 個の遊技媒体を払い出すこととなる払出処理の実行中における、 M (M は自然数であり、 $1 \leq M \leq (N - 1)$) 個目の遊技媒体に関する払出処理の実行開始から $M + 1$ 個目の遊技媒体に関する払出処理の実行開始までの時間値とが相違していることを特徴とする遊技機である。

【2078】

本態様(8)に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板 M) と、

演出を制御する副遊技部(例えば、副制御基板 S) と、

演出の実行時に点灯可能な遊技ランプ(例えば、ランプユニット) と、

設定値を表示可能な設定値表示部(例えば、設定表示 LED) と

を備え、

遊技ランプは、点灯パターン(例えば、図270における要素6)を複数有しており、

前記点灯パターンは、点灯態様(例えば、図270における要素5)を複数組み合わせで構成されており、

前記点灯態様は、点灯色(例えば、図270における要素1)と点灯時間パターン(例えば、図270における要素4)との組み合わせであり、

前記点灯時間パターンは、点灯時間(例えば、図270における要素2)と消灯時間(例えば、図270における要素3)との組み合わせであり、

前記点灯色を複数有しており、点灯時間を複数有しており、消灯時間を複数有しており、

前記点灯パターンとして、所定の異常時に実施し得る第1点灯パターンと、設定値表示部に設定値が表示されている場合に実施し得る第2点灯パターンと、所定の異常時でない且つ設定値表示部に設定値が表示されていない場合に実施し得る第3点灯パターンと、を少なくとも有しており、

前記第1点灯パターンには所定の点灯態様が含まれるよう構成されており、

前記第2点灯パターン及び前記第3点灯パターンには前記所定の点灯態様が含まれないよう構成されており、

前記第2点灯パターンには特定の点灯態様が含まれるよう構成されており、

前記第1点灯パターン及び前記第3点灯パターンには前記特定の点灯態様が含まれないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2079】

本態様(9)に係る遊技機は、

所定数の範囲内において遊技媒体を電氣的に貯留可能な貯留手段(例えば、本例においては、遊技メダルを遊技機内にクレジットとして電氣的に貯留可能となっている)と、

貯留手段に貯留された遊技媒体をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技媒体をベット可能なベットスイッチ(例えば、マックスベットボタン)と、

所定の遊技状態における1遊技あたりの最大のベット数である規定数がベットされたことを報知可能な所定のランプ(例えば、3ベットランプ $D213$) と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ(例えば、マックスベットランプ) と、

当選役を決定可能な役決定手段と

を備え、

役決定手段が決定する当選役として、再遊技役を決定可能に構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ直前に実行されたゲームにて再遊技役が当選しておらず、且つ貯留手段に貯留された遊技媒体とベット数との和が前記規定数以上であり、且つベット数が前記規定数未満である状況では、前記特定のランプが点灯するよう構成されており、

前記特定のランプが点灯している状況において、ベット数が前記規定数となった場合には、前記所定のランプが点灯した後に前記特定のランプが消灯することを特徴とする遊技機である。

【2080】

本態様（10）に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

遊技機に電力が供給開始されてから主遊技部のプログラムが起動するまでの時間は、電源断が発生してから遊技機への電力の供給が終了するまでの時間よりも長時間であるよう構成されており、

遊技機に電力が供給開始されてから主遊技部のプログラムが起動するまでの時間は、遊技機に電力が供給開始されてから副遊技部のプログラムが起動するまでの時間よりも長時間であるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2081】

本態様（A1）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった状況下でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2082】

本態様（A2）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52

10

20

30

40

50

、右リールM53)と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、
遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊
技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所
定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作
として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所
定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

10

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定され
た遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止さ
れており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作され
たにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図
柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対
応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる
特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する
図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミン
グで停止操作され、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定
図柄組合せが表示されてしまった場合でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊
技者に付与しないよう構成されている

20

ことを特徴とする遊技機である。

【2083】

本態様(A3)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52
、右リールM53)と、

内部抽せん手段と、

30

前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、
遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊
技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所
定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作
として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所
定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

40

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定され
た遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止さ
れており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作され
たにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所
定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊
技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定
の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構
成され、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各

50

リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されなかった後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている

【2084】

本態様（A4）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている

【2085】

本態様（A5）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果

10

20

30

40

50

が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2086】

本態様(A6)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

特定の結果が決定されたことに基づいて点灯可能な所定のランプ(例えば、再遊技ランプD290)と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記所定のランプが点灯するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定のランプが点灯するよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2087】

本態様（A7）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

特定の結果が決定されたことに基づいて点灯可能な所定のランプ（例えば、再遊技ランプD290）とを備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記所定のランプが点灯するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定のランプが点灯するよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2088】

10

20

30

40

50

本態様（Ａ８）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられたＮ個（Ｎは３以上の自然数）のリール（例えば、左リール
Ｍ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカＳ２０）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、
遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊
技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所
定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作
として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所
定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定され
た遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止さ
れており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作された
にもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定
図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価
値を遊技者に付与するよう構成されており、

特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のＮ－１番目のリールに対する停
止操作として特定のタイミングで停止操作され、停止された各リールに特定図柄組合せに
対応する図柄がそれぞれ停止された後は、スピーカから所定の演出音（例えば、テンパイ
音）を出力可能に構成されており、

前記特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のＮ－１番目のリールに対す
る停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、Ｎ－１番目の
リールに対する所定の回転不良により、停止された各リールに前記特定図柄組合せに対応
する図柄以外の図柄が停止された後でも、スピーカから所定の演出音を出力可能に構成さ
れている

ことを特徴とする遊技機である。

【２０８９】

本態様（Ａ９）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２
、右リールＭ５３）と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット
数表示装置Ｄ２００）と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の
遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックス
ベットランプ）と、

内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、
遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊
技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所
定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作
として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所
定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されており、

10

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

20

【2090】

本態様(A10)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段(例えば、クレジット数表示装置D200)と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ(例えば、マックスベットボタン)と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ(例えば、マックスベットランプ)と、

30

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

40

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ

50

前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されており、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されている

10

ことを特徴とする遊技機である。

【2091】

本態様(A11)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段(例えば、クレジット数表示装置D200)と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ(例えば、マックスベットボタン)と、

20

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ(例えば、マックスベットランプ)と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

30

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されており

40

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

50

【2092】

本態様（A12）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置D200）と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されており

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2093】

本態様（A13）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を少なくとも有しており、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

10

20

30

40

50

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

10

特別遊技状態の終了条件を充足した場合には、所定のフリーズ（例えば、ボーナス終了時フリーズ）を実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定のフリーズを実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

20

【2094】

本態様（A14）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を少なくとも有しており、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

40

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

50

特別遊技状態の終了条件を充足した場合には、所定のフリーズ（例えば、ボーナス終了時フリーズ）を実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定のフリーズを実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定のフリーズを実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2095】

本態様（A15）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2096】

本態様（A16）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作

10

20

30

40

50

として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2097】

本態様（A17）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果とは異なる所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得ないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2098】

本態様（A18）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2099】

本態様（A19）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技移行可能状態を少なくとも有しており、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定されてから、前記特定図柄組合せが停止するまでは、前記特別遊技移行可能状態となり得るよう構成されており、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特別図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

特別遊技移行可能状態ではなく、且つ、前記役抽選手段による役の抽選結果が前記特定の結果とは異なる所定の結果となった遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定のフリーズを実行しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2100】

本態様（A20）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されなかった後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2101】

本態様（A21）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52

、右リールM53)と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果とは異なる所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後は、前記第2の役抽選状態に移行しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【2102】

本態様(B1)に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ(例えば、特別遊技開始時のフリーズ)を実行可能に構成され

ており、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せが表示されなかった場合でも、電源復帰後に前記所定のフリーズを実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2103】

本態様（B2）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2104】

本態様（B3）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果

10

20

30

40

50

が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2105】

本態様(B4)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられたN個(Nは3以上の自然数)のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

演出音を出力するスピーカ(例えば、スピーカS20)と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対

応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN-1番目のリールに対する停止操作として特定のタイミングで停止操作され、停止された各リールに特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止された後は、スピーカから所定の演出音（例えば、テンパイ音）を出力可能に構成されており、

前記特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN-1番目のリールに対する停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより、停止された各リールに前記特定図柄組合せに対応する図柄以外の図柄が停止された場合でも、電源復帰後にスピーカから前記所定の演出音を出力可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2106】

本態様（B5）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2107】

<<<本例に適用可能なその他の構成>>>

ここで、本例のぱちんこ遊技機や回胴式遊技機に適用可能なその他の構成を以下に詳述することとする。なお、以下に詳述する構成は、本例に係るすべての実施形態に適用可能であるし、ぱちんこ遊技機においても回胴式遊技機においても適用可能であることを補足しておく。

【2108】

<<ぱちんこ遊技機に適用した場合>>

まず、図321は、有利アイコン表示イメージ図1である。同図においては、ぱちんこ遊技機における大当たり中に有利アイコンが表示される一例を記載している。なお、有利アイコンを、履歴画像、有利画像などと称することがある。

【2109】

<パターン1>

まず、同図上段のパターン1について説明する。時間短縮遊技状態であり、演出表示装置には第1装飾図柄と第2装飾図柄の停止図柄として、「444」が停止表示される。「

10

20

30

40

50

４４４」は、大当り図柄に対応する停止表示態様であり、同図においては実行ラウンド数が４Ｒの大当りに係る停止表示態様となっている。また、保留数が２つであり、保留表示が２つ、当該変動示唆画像が１つ表示されている。また、「MAX」と表示された有利アイコンが１つ表示されている。

【２１１０】

ここで、当該変動示唆画像とは、保留が消化されて実行されている図柄変動に対応した画像であり、保留表示に類似した表示態様となっている。一例としては、消化される直前の保留表示が保留変化を伴っており、青色の表示態様であった場合に、その後、保留が消化されたことにより当該保留表示も消去されることとなるが、当該消化された保留に対応する当該変動示唆画像が青色の表示態様にて表示されることにより、実行される図柄変動が青色の表示態様の保留表示に対応する図柄変動であることを遊技者は認識できることとなる。

10

【２１１１】

なお、このような場合において、青色にて表示された当該変動示唆画像に係る図柄変動の実行中において、当該変動示唆画像の表示態様が変化し得る（例えば、青色→赤色）よう構成してもよい。また、保留表示と当該変動示唆画像とを総称して変動権利画像と称することがある。

【２１１２】

パターン１の説明に戻ると、「４４４」の装飾図柄に対応した大当り図柄が停止表示することによって、実行ラウンド数が４Ｒとなる大当りが開始する。当該４Ｒの大当りに対応する有利アイコンとしてハートの表示態様の有利アイコンが、「MAX」と表示された有利アイコンが表示されていた領域に表示され、以前から表示されていた「MAX」と表示された有利アイコンが左にシフト移動する。なお、以前から表示されていた有利アイコンは、遊技者が認識できるようにシフト移動するよう構成してもよいし、大当りが開始された後の所定のタイミング（例えば、大当り開始デモ時間が終了したタイミング）で移動後の領域に表示されているように構成してもよい。

20

【２１１３】

また、大当りの実行中には、第２装飾図柄は非表示となっており、第１装飾図柄の表示は１つの図柄のみ（大当り図柄の停止時に３つ揃いで確定停止表示された第１装飾図柄と同一の図柄）となっている。

30

【２１１４】

<パターン２>

次に、同図中段のパターン２について説明する。時間短縮遊技状態であり、演出表示装置には第１装飾図柄と第２装飾図柄の停止図柄として、「７７７」が停止表示される。「７７７」は、大当り図柄に対応する停止表示態様であり、同図においては実行ラウンド数が１０Ｒの大当りに係る停止表示態様となっている。また、保留数が２つであり、保留表示が２つ、当該変動示唆画像が１つ表示されている。また、有利アイコンとして「MAX」と表示された有利アイコンが１つ表示されている。

【２１１５】

その後、「７７７」の装飾図柄に対応した大当り図柄が停止表示することによって、実行ラウンド数が１０Ｒとなる大当りが開始する。当該１０Ｒの大当りに対応する有利アイコンとして「MAX」と表示された有利アイコンが、「MAX」と表示された有利アイコンが以前から表示されていた領域に表示され、以前から表示されていた「MAX」と表示された有利アイコンが左にシフト移動する。なお、以前から表示されていた有利アイコンは、遊技者が認識できるようにシフト移動する（移動していることが把握できる）よう構成してもよいし、大当りが開始された後の所定のタイミング（例えば、大当り開始デモ時間が終了したタイミング）で移動後の領域に表示されているように構成してもよい。また、同図においては、有利アイコンの表示領域として３つの有利アイコンを表示可能に構成し、１つのみ有利アイコンを表示する場合には最も右の表示領域に有利アイコンを表示するよう構成したが、これには限定されず、１つのみ有利アイコンを表示する場合には最も

40

50

左の表示領域に有利アイコンを表示するよう構成してもよい。

【2116】

このように、同図の構成においては、最大ラウンド数である10Rに対応した有利アイコンである「MAX」と表示された有利アイコンと、最大ラウンド数である10R以外の大当りを含む大当りに対応する有利アイコンであるハートの表示態様の有利アイコンとを少なくとも有している。

【2117】

なお、ハートの表示態様の有利アイコンは、最大ラウンド数となる大当りに対応しては表示されないよう構成してもよい。そのように構成することで、「MAX」と表示された有利アイコンが表示されたときの遊技者の満足感を増加させることができる。また、ハートの表示態様の有利アイコンは、最大ラウンド数となる大当りに対応しても表示され得るよう構成してもよい。そのように構成することで、ハートの表示態様の有利アイコンを、最大ラウンド数となる大当りと最大ラウンド数以外のラウンド数となる大当りとに対応して表示され得るよう構成することができ、例えば、ランクアップボーナス（実行ラウンド数が異なる複数の大当りで同様の演出を実行することで、実行中の大当りがいつまで継続するかを遊技者に煽る演出態様の大当り）の実行中にハートの表示態様の有利アイコンを表示することで、実行中の大当りのラウンド数を遊技者に認識されずに大当りを実行することができる。

【2118】

また、同図下段の「有利アイコンの表示領域」に示すように、有利アイコンの表示領域は有利アイコンを3つ表示可能に構成されており、最も右の表示領域が直近の大当りに対応する表示領域であり、真ん中の表示領域が直近の1回前の大当りに対応する表示領域であり、最も左の表示領域が直近の2回前の大当りに対応する表示領域となっている。このように、3回分の大当りに関する有利アイコンを表示可能に構成されている。

【2119】

また、同図における有利アイコンは、時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態に移行することですべて消去されるよう構成されている。即ち、非時間短縮遊技状態にて大当り（初当り）に当選し、大当りが開始されると最も右の表示領域に当該大当りに係る有利アイコンが表示され、真ん中の表示領域と最も左の表示領域には有利アイコンは表示されていない。その後、時間短縮遊技状態にて再度大当りに当選し、大当りが開始されると最も右の表示領域に当該大当りに係る有利アイコンが表示され、真ん中の表示領域に初当りに関する有利アイコンが表示され、最も左の表示領域には有利アイコンは表示されていないこととなる。

【2120】

なお、同図においては、遊技者にとって有利な特定遊技状態として時間短縮遊技状態を例示したが、これには限定されず、確率変動遊技状態や確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態を特定遊技状態として、同図の構成を適用してもよい。

【2121】

また、4つ目の有利アイコンが最も右の表示領域に表示された場合には、最も左の表示領域に表示されていた有利アイコンは消去されることとなる。即ち、有利アイコンの表示は最大で3つまでであり、その後は最も古い有利アイコンの表示が消去されていくこととなる。なお、同図はあくまで一例であり、有利アイコンが4つ以上表示可能に構成してもよい。有利アイコンを表示可能な上限数については、以下のように構成してもよい。

（1）演出表示装置の幅（横に表示していく場合には横幅、縦に表示していく場合には縦幅）が一杯になる数（幅に収まる上限の数）を上限数とする（演出表示装置の幅に合わせて上限数を設定する）

（2）第2装飾図柄と重複する手前の位置となる数を上限数とする

（3）右打ち指示画像と重複する手前の位置となる数を上限数とする

上記のように構成してもよい。

【2122】

また、有利アイコンが所定の表示物（例えば、実行中のラウンド数の表示、獲得遊技球数の表示）と重複する条件として、平均連荘数分の有利アイコンの表示では、所定の表示物と有利アイコンとの表示領域は重複しないが、平均連荘数を超過した場合の所定の表示物と有利アイコンとの表示領域は重複し得るよう構成してもよい。

【2123】

また、同図においては、有利アイコンが上限数である3つ表示されている状況下、次の有利アイコンの表示条件を充足した場合（大当たりが開始された場合）には、最も古い有利アイコンを消去するよう構成したが、これには限定されず、以下のように構成してもよい。

（1）「×N（Nは自然数であり、例えば10）」と表示された有利アイコンを表示する（10回分の大当たりに対応した1つの有利アイコンを表示する）

（2）すべての有利アイコンの大当たりを小さくする、及び／又はすべての有利アイコンの間隔を小さくする

（3）サブ入力ボタンなどの操作部材の操作で表示領域をスクロール表示可能にする
上記のように構成してもよい。なお、上記（1）のように構成した場合には、大当たり複数回分の有利アイコンの表示態様は、大当たり1回分の所定の有利アイコンに「×N」が表示された表示態様としてもよいし、大当たり1回分の有利アイコンとは異なる表示態様の有利アイコンに「×N」が表示された表示態様としてもよい。

【2124】

また、本例においては、大当たり図柄が停止表示して大当たりが実行される際には、当該実行される大当たりに関する情報を副制御基板の記憶領域に記憶することとなる。当該記憶する情報は、大当たりに関する様々な情報としてよいが、少なくとも大当たりの実行ラウンド数に関する情報を含めるよう構成することが好適である。また、当該記憶領域には、前述した上限数と同一の数の情報を記憶可能に構成されている。また、実行される大当たりに関する情報は、実行された（発生した）大当たりの順番を把握できるように記憶可能に構成されている。記憶領域の具体的な構成については何ら限定されないが、一例としては以下のように構成してもよい。

1回の連荘中の大当たりとして、「10Rの大当たり→4Rの大当たり→8Rの大当たり」の順に当選した場合、

（1）記憶領域A：10Rの大当たりに関する情報、記憶領域B：なし、記憶領域C：なし

（2）記憶領域A：4Rの大当たりに関する情報、記憶領域B：10Rの大当たりに関する情報、記憶領域C：なし

（3）記憶領域A：8Rの大当たりに関する情報、記憶領域B：4Rの大当たりに関する情報、記憶領域C：10Rの大当たりに関する情報

上記の順に各記憶領域に情報が記憶されていくよう構成してもよい。このように構成することで、記憶領域Aには直近の大当たりに関する情報、記憶領域Bには直近の1回前の大当たりに関する情報、記憶領域Cには直近の2回前の大当たりに関する情報を記憶することができる。

また、記憶領域Aの情報を参照して、直近の大当たりに対応する表示領域の有利アイコンを表示し、記憶領域Bの情報を参照して、直近の1回前の大当たりに対応する表示領域の有利アイコンを表示し、記憶領域Cの情報を参照して、直近の2回前の大当たりに対応する表示領域の有利アイコンを表示するよう構成することにより、前記副制御基板の記憶領域に大当たりに関する情報を大当たりの実行順（発生順）に記憶できると共に、有利アイコンの表示についても、大当たりの実行順（発生順）に表示することができることとなる。

【2125】

なお、有利アイコンの表示期間としては、以下のように構成してもよい。

（1）大当たりの開始時に表示開始され、その後特定遊技状態が終了することで表示が消去される

（2）大当たりにおける所定タイミングで表示開始され、その後特定遊技状態が終了することで表示が消去される

(3) 大当りの開始時に表示開始され、大当りの終了時に表示が消去される

(4) 大当りにおける所定タイミングで表示開始され、大当りの終了時に表示が消去される上記のように構成してもよい。

なお、(3)や(4)のように、大当りの終了時に表示が消去されるよう構成した場合においては、次回の大当りが、特定遊技状態が継続している状態で当選した大当り(連荘中の大当り)であった場合には、当該次回の大当りの実行中には、当該次回の大当り以前の大当りに係る有利アイコンを表示可能に構成してもよい。即ち、特定遊技状態(例えば、時間短縮遊技状態)においては、有利アイコンは表示されないが、大当りに関する情報は記憶したままにしておき、次回の大当りにて、当該次回の大当りの実行に基づいて記憶領域を更新して、有利アイコンを表示するよう構成してもよい。

10

【2126】

このように、図321においては、当選した(実行された)大当りの履歴表示として有利アイコンを表示したが、有利アイコンは遊技者にとって有利な事象が発生した履歴に関する情報であれば、大当りの履歴表示には限定されず、例えば、小当りの履歴表示、特定遊技状態(確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、所定の限定頻度状態、小当りラッシュ中、など)の履歴表示、所定ラウンド数以上の大当りの履歴表示、などを有利アイコンとして表示するよう構成してもよい。なお、詳細は後述するが、回胴式遊技機にも有利アイコンを表示する構成は適用可能である。

【2127】

20

ここで、第1装飾図柄と第2装飾図柄との構成としては、以下のように構成してもよい。

(1) 第1装飾図柄は変動中などに表示領域が移動し得る一方、第2装飾図柄は変動中も表示領域が固定されている

(2) 第1装飾図柄は演出モードによって表示態様が相違し得る(例えば、演出モードAでは数字のみ、演出モードBでは数字+キャラクタ)が、第2装飾図柄は演出モードに拘わらず表示態様が同一(例えば、演出モードに拘わらず数字のみ)となっている

(3) 第1装飾図柄は遊技状態によって表示態様が相違し得る(例えば、遊技状態Aでは数字のみ、遊技状態Bでは数字+キャラクタ)が、第2装飾図柄は遊技状態に拘わらず表示態様が同一(例えば、遊技状態に拘わらず数字のみ)となっている

(4) 第1装飾図柄は1回の図柄変動中に再変動(擬似連続変動に伴う仮停止、など)し得る一方、第2装飾図柄は1回の図柄変動中に再変動しない

30

(5) 第1装飾図柄は仮停止図柄として確定停止では停止しない特殊図柄(擬似変動が実行されることを示唆する擬似連図柄、リーチとなることを示唆する発展図柄など)が仮停止し得る一方、第2装飾図柄は特殊図柄が仮停止しない(仮停止図柄として存在しない)上記のように構成してもよい。

【2128】

次に、図322は、有利アイコン表示イメージ図2である。同図においては、ぱちんこ遊技機における大当たり中に有利アイコンが表示される一例を記載している。

【2129】

<パターン1>

40

まず、同図上段のパターン1について説明する。非時間短縮遊技状態であり、演出表示装置には第1装飾図柄と第2装飾図柄の停止図柄として、「444」が停止表示される。

「444」は、大当たり図柄に対応する停止表示態様であり、同図においては実行ラウンド数が4Rの大当りに係る停止表示態様となっている。また、保留数が2つであり、保留表示が2つ、当該変動示唆画像が1つ表示されている。また、有利アイコンは表示されていない。

【2130】

その後、実行ラウンド数が4Rの大当りに係る大当たり開始デモ時間が開始し、当該大当たりに対応する有利アイコンとしてハートの表示態様の有利アイコンが表示され、第1右打ち指示画像が3秒間表示される。

50

【2131】

その後、第1右打ち指示画像の表示が終了し、第2右打ち指示画像の表示が開始される。なお、第1右打ち指示画像と第2右打ち指示画像とは同時に表示されるよう構成してもよい。

【2132】

ここで、第1右打ち指示画像と第2右打ち指示画像とはいずれも、遊技者に対して右打ちを実行すべき旨を報知する画像であり、第1右打ち指示画像は遊技者に対して右打ちをすべき旨を強く報知する場合に表示される画像であり、例えば、大当たり開始デモ時間の開始時、大当たりにおける1ラウンド目の開始時、大当たり中における所定タイミング（特定領域に遊技球が入球し得るラウンドの開始前など）、小当たり開始デモ時間の開始時（小当たりVの遊技機における小当たり開始デモ時間の開始時など）、小当たりにおけるラウンドの開始時、大当たり図柄停止中であり且つ大当たり開始前（前述した「特定のゲート」に遊技球を入球させるタイミング）、大当たりの終了後の最初の図柄変動開始時、右打ちをすべき遊技状態にて左打ちにて入球し得る入球口に遊技球が入球した場合（所定時間内に所定数の入球があった場合なども含む）、などによって表示され、所定時間経過すると表示が終了する。

10

【2133】

また、第2右打ち指示画像は遊技者に対して右打ちをすべき旨を継続的に報知する場合に表示される画像であり、例えば、大当たりの実行中に常時表示される、大当たりの実行中における第1右打ち指示画像が表示されていない期間にて常時表示される、右打ちをすべき遊技状態にて常時表示される、などとなっている。

20

【2134】

また、右打ちをすべき遊技状態（大当たり中も含む）から左打ちをすべき遊技状態に移行したときには、左打ち指示画像（例えば、第1右打ち指示画像のように大きく3秒間表示）として「左打ちに戻してください」と表示するよう構成してもよい。また、左打ち指示画像の表示プライオリティは第1右打ち指示画像と同一としてもよい。

【2135】

また、同図に示すように、第1右打ち指示画像の表示領域と有利アイコンの表示領域とは重複する場合があるよう構成されており、表示領域が重複した場合には、第1右打ち指示画像の方が有利アイコンよりも前面に表示される（表示プライオリティが高い）よう構成されている。このように構成することにより、有利アイコンと第1右打ち指示画像との表示領域が重複した場合にも、第1右打ち指示画像をはっきりと確認することができ、遊技者が右打ちをすべき旨を視認し易いよう構成することができる。なお、前面に表示されることを、表示優先度が高い、表示プライオリティが高いと称することがあり、後面に表示されることを、表示優先度が低い、表示プライオリティが低いと称することがある。

30

【2136】

また、第2右打ち指示画像の表示領域と有利アイコンの表示領域とは重複しないよう構成されている。このように構成することにより、有利アイコンと第2右打ち指示画像とが同時に表示されている場合にも、有利アイコンの表示が第2右打ち指示画像の視認性を阻害せず、遊技者が右打ちをすべき旨を視認し易いと共に、有利アイコンも視認でき、スムーズな遊技進行と興趣性とを同時に担保することができる。

40

【2137】

第2右打ち指示画像を、時短中右打ち画像、第2指示画像、第2報知画像などと称することがあり、第1右打ち指示画像を、右打ち指示画像、第1指示画像、第1報知画像などと称することがある。また、第1右打ち指示画像と第2右打ち指示画像とを、単に、指示画像、報知画像などと称することがある。

【2138】

イメージ図の説明に戻ると、その後、大当たりの実行中に上皿満タンエラーが発生し、エラー表示として演出表示装置に「球を抜いてください」と表示される。なお、上皿満タンエラーは、上皿に賞球された遊技球が貯留過多となっている場合に発生し得るエラーであ

50

り、遊技の進行に影響がない相対的に軽微なエラーとなっている。

【2139】

なお、上皿満タンエラーに関するエラー表示の表示領域と有利アイコンの表示領域とは重複しないよう構成されている。このように構成することにより、有利アイコンと軽微なエラーに関するエラー表示とが同時に表示されている場合にも、有利アイコンの表示がエラー表示の視認性を阻害せず、遊技者はエラーが発生中である旨を視認することでエラーの原因を把握し易いと共に、有利アイコンも視認でき、スムーズな遊技進行と興趣性とを同時に担保することができる。

【2140】

その後、大当たりが終了し、時間短縮遊技状態に移行する。大当たり中に表示されていたハートの表示態様の有利アイコンの表示は継続しており、図柄変動が開始される。ここで、同図に示すように、第1装飾図柄の表示領域と有利アイコンの表示領域とは重複する場合があるよう構成されており、表示領域が重複した場合には、第1装飾図柄の方が有利アイコンよりも前面に表示される（表示プライオリティが高い）よう構成されている。このように構成することにより、有利アイコンと第1装飾図柄との表示領域が重複した場合にも、第1装飾図柄をはっきりと確認することができ、遊技者が遊技の結果を把握し易いよう構成することができる。また、同図においては、第1装飾図柄の変動中に第1装飾図柄の表示領域と有利アイコンの表示領域とが重複する場合を例示したが、第1装飾図柄の停止表示時に第1装飾図柄の表示領域と有利アイコンの表示領域とが重複するよう構成してもよい。

【2141】

なお、有利アイコンと第1装飾図柄との表示領域が重複した場合に、有利アイコンの方が第1装飾図柄よりも前面に表示されるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、第1装飾図柄の停止表示時に第1装飾図柄の表示領域と有利アイコンの表示領域とが重複しないようにしてもよいし、第2装飾図柄の表示領域と有利アイコンの表示領域とが重複しないようにしてもよい。これにより、装飾図柄の停止表示態様が視認できずに遊技者が混乱してしまう事態を防止することができる。

【2142】

また、有利アイコンの上限数を30個などに設計した場合において、連荘が継続して有利アイコンの表示が増加していき、演出表示装置に表示されている有利アイコンが30個になった場合には、変動表示中の第1装飾図柄のみでなく、停止表示中の第1装飾図柄の表示領域と重複する場合があるよう構成してもよい。また、そのように構成した場合においても、30個の有利アイコンが表示されている場合においても、有利アイコンと第2装飾図柄とは表示領域が重複しないように構成してもよい。

【2143】

また、有利アイコンよりも第1装飾図柄の表示優先度を高くするよう構成した場合において、有利アイコンと変動表示中の第1装飾図柄との表示領域が重複した場合には、当該重複している表示領域において有利アイコンが視認可能（変動表示中の第1装飾図柄が半透明で表示されているため）である一方、有利アイコンと停止表示中の第1装飾図柄との表示領域が重複した場合には、当該重複している表示領域において有利アイコンが視認不可能（または視認困難）となるよう構成してもよい。また、変動表示中の第1装飾図柄よりも有利アイコンの表示優先度が高く、停止表示中の第1装飾図柄は有利アイコンよりも表示優先度が高いよう構成してもよい。

【2144】

なお、保留表示の表示領域と有利アイコンの表示領域とは重複しないよう構成されている。また、当該変動示唆画像の表示領域と有利アイコンの表示領域とは重複しないよう構成されている。このように構成することにより、有利アイコンと保留表示（または当該変動示唆画像）とが同時に表示されている場合にも、有利アイコンの表示が保留表示（または当該変動示唆画像）の視認性を阻害しないこととなる。また、有利アイコンが特定遊技状態にて表示されるよう構成した場合には、増減する保留表示の視認性を阻害しないこと

で、遊技者は遊技球を発射すべきか否かの判断に迷うことがなくなり、発射操作をスムーズにすることができる。

【2145】

次に、図323は、有利アイコン表示イメージ図3である。同図においては、ぱちんこ遊技機における時間短縮遊技状態にて有利アイコンが表示される一例を記載している。

【2146】

時間短縮遊技状態であり、演出表示装置には第1装飾図柄と第2装飾図柄の停止図柄として、「438」が停止表示されている。「438」は、ハズレ図柄に対応する停止表示態様である。また、保留数は0であり、保留表示も当該変動示唆画像も非表示となっている。また、有利アイコンとして「MAX」と表示された有利アイコンが1つ表示されている。

【2147】

<パターン1>

まず、同図上段のパターン1について詳述する。パターン1は遊技者が副制御基板にて制御される操作部材（サブ入力ボタン、十字キーなど）などの操作部材（総称してサブ側の操作部材と称することがある）を操作することによって音量光量調整画像が表示された状態を図示している。なお、音量光量調整画像については、以下のように構成してもよい。

- (1) サブ側の操作部材を操作してメニュー画面を表示させ、メニュー画面が表示されている状況にて再度サブ側の操作部材を操作することで音量光量調整画像が表示される
- (2) 音量調整画面と光量調整画面とは別の画面となっており、表示される条件が異なる
- (3) 音量調整画面と光量調整画面とは別の画面となっており、同時に表示されない
- (4) 音量光量調整画像とは別に、遊技を進行していない状況が所定時間継続すると音量光量調整案内画面が表示される（例えば、「サブ入力ボタンの操作で音量または光量調整ができます」と表示）

- (5) 図柄停止中のみ音量光量調整画像が表示可能（音量光量調整が可能）に構成する
- (6) 図柄変動中にも音量光量調整画像が表示可能（音量光量調整が可能）に構成する
- (7) 音量光量調整画像の表示中に発射ハンドルの操作を検知すると、音量光量調整画像の表示が消去される
- (8) 音量光量調整画像の表示中に所定の入球口に遊技球が入球すると、音量光量調整画像の表示が消去される

【2148】

同図のパターン1に示すように、音量光量調整画像と有利アイコンとを同時に表示する場合には、音量光量調整画像の表示領域と有利アイコンの表示領域とが重複する場合があるよう構成されており、表示領域が重複した場合には、音量光量調整画像の方が有利アイコンよりも前面に表示される（表示プライオリティが高い）よう構成されている。音量光量調整画像は遊技者の操作によって表示されるため、音量光量調整画像が表示される場合には遊技者が音量又は光量を調整することを所望している可能性が高い。よって、音量光量調整画像を有利アイコンよりも前面に表示することにより、遊技者の目的に合った画像の視認性を実現することができる。

【2149】

<パターン2>

次に、同図下段のパターン2について詳述する。パターン2は振動エラーが発生し、振動エラーに係るエラー表示として演出表示装置に「振動エラー発生！」と表示された状態を図示している。なお、振動エラーは、遊技機に対して大きな振動が発生した場合に発生し得るエラーであり、遊技の進行に影響し得る相対的に重大なエラーとなっている。前述した上皿満タンエラーのような軽微なエラーとは異なり、振動エラーのような重大なエラーに関するエラー表示と有利アイコンの表示とは重複し得るよう構成されている。具体的には、振動エラーに関するエラー表示と有利アイコンとが同時に表示される場合、振動エラーに関するエラー表示の表示領域と有利アイコンの表示領域とが重複し、振動エラーに関するエラー表示の表示領域が前面に表示される（表示プライオリティが高い）よう構成

されている。このように構成することにより、有利アイコンと振動エラーに関するエラー表示との表示領域が重複した場合にも、振動エラーに関するエラー表示をはっきりと確認することができ、重大なエラーが発生していることをいち早く発見することができるよう構成することができる。

【2150】

図322及び図323で前述したように、本例においては軽微なエラーに係る所定のエラー表示は有利アイコンと重複しない一方、重大なエラーに係る特定のエラー表示は有利アイコンと重複し得るよう構成されている。また、重大なエラーに係る特定のエラー表示と有利アイコンとが重複した場合には、重大なエラー表示の方が有利アイコンよりも表示優先度が高くなるよう構成されている。

10

【2151】

エラー表示と有利アイコンとの表示領域が重複した場合において、エラー表示によって有利アイコンの表示が完全に視認不可能になっていてもよいし、有利アイコンの一部が視認不可能となってもよく、即ち、有利アイコンよりもエラー表示の方が、表示優先度が高くなっていけば問題ない。なお、当該構成は、軽微なエラー表示にも重大なエラー表示にも適用可能である。

【2152】

なお、本例においては、重大なエラーとして振動エラーを例示し、軽微なエラーとして上皿満タンエラーを例示したが、これらは変更しても問題ない。また、重大なエラーと軽微なエラーとを以下のように定義してもよい。

20

(1) あらかじめ定められたエラー優先度に基づいて、所定の閾値を超える優先度のエラーを重大なエラーとし、所定の閾値を超えない優先度のエラーを軽微なエラーとする

(2) 遊技の結果に影響がある(遊技者に不利益となる可能性がある)エラーを重大なエラーとし、遊技の結果に影響がない(又は影響が軽微である)エラーを軽微なエラーとする

(3) 遊技の進行ができない(又は一部の遊技が進行できない)エラーを重大なエラーとし、遊技の進行に影響がないエラーを軽微なエラーとする

(4) エラーの原因を取り除くのみでは解除されないエラーを重大なエラーとし、エラーの原因を取り除くことで解除可能なエラーを軽微なエラーとする

(5) 電源断の発生なしで解除できないエラーを重大なエラーとし、電源断の発生なしで解除可能なエラーを軽微なエラーとする

30

上記のように構成してもよい。なお、上記の構成は、ぱちんこ遊技機のみでなく回胴式遊技機にも適用可能である。

また、重大なエラーと軽微なエラーとの表示プライオリティに関する構成は、すべてのエラーに対して適用する必要はなく、所定の重大なエラーと特定の軽微なエラーとに適用するよう構成してもよい。

【2153】

次に、図324は、有利アイコン表示イメージ図4である。同図においては、ぱちんこ遊技機における大当たり中に有利アイコンが表示される一例を記載している。

【2154】

まず、非時間短縮遊技状態であり、演出表示装置には第1装飾図柄と第2装飾図柄の停止図柄として、「444」が停止表示される。「444」は、大当たり図柄に対応する停止表示態様であり、同図においては実行ラウンド数が4R以上であるが、実際のラウンド数を事前に報知しない大当たりに係る停止表示態様となっている。また、保留数が2つであり、保留表示が2つ、当該変動示唆画像が1つ表示されている。また、有利アイコンは表示されていない。

40

【2155】

次に、大当たりが開始し、大当たり中の演出としてバトル演出が実行開始され(当該大当たりをバトル大当たりと称することがある)、当該大当たりに対応する有利アイコンとしてハートの表示態様の有利アイコンが表示される。

【2156】

50

<パターン１＞

同図上段のパターン１については、バトル演出の結果として「敗北・・」が表示され、実行ラウンド数が４Ｒの大当たりであった旨が報知される。

【２１５７】

<パターン２＞

同図中段のパターン２については、バトル演出の結果として勝利である旨の「１０ＲＧＥＴ！」が表示され、実行ラウンド数が１０Ｒの大当たりであった旨が報知される。その後、第５Ｒが実行されることとなる。

【２１５８】

このように、同図においては、実行ラウンド数が４Ｒの大当たりと１０Ｒの大当たりとで、大当たり中の演出として同様のバトル演出を実行し、バトル演出の結果として、実行ラウンド数を報知可能に構成されている。

【２１５９】

また、同図の構成においては、バトル演出を実行する大当たりに対応する有利アイコンとして、実行ラウンド数が４Ｒの大当たりである場合にも実行ラウンド数が１０Ｒである大当たりの場合にもハートの表示態様の有利アイコンを表示するよう構成されている。このように構成することにより、有利アイコンの表示態様を視認することでバトル演出の結果がわかってしまい興趣性が低下してしまわないように構成することができると共に、「MAX」と表示された有利アイコンではなく、ハートの表示態様の有利アイコンが表示された場合においても、最大ラウンド数である１０Ｒの大当たりであることに期待感を抱きながら遊技を進行することができる。

【２１６０】

パターン１とパターン２のように、同一の有利アイコンを表示する場合においても異なる実行ラウンド数の大当たりである場合があるよう構成されている。このような構成は、実行ラウンド数のみには限定されず、様々な異なる状態に対して同一の有利アイコンを表示可能に構成してもよい。異なる状態の一例としては、以下の構成を適用してもよい。

（１）ぱちんこ遊技機における、大当たり終了後の遊技状態が異なる２つの大当たり

（２）ぱちんこ遊技機における、遊技球の平均獲得数が異なる２つの大当たり

（３）異なる２つの遊技状態

（４）回胴式遊技機における指示の実行可能回数が異なる状態

（５）回胴式遊技機におけるＡＴのゲーム数が異なる状態

（６）回胴式遊技機におけるＡＴ状態と特化状態（有利なＡＴ状態）

（７）回胴式遊技機における異なるＲＴ状態

（８）回胴式遊技機における異なる演出モード

【２１６１】

<パターン３＞

同図下段のパターン３については、非時間短縮遊技状態であり、演出表示装置には第１装飾図柄と第２装飾図柄の停止図柄として、「７７７」が停止表示される。「７７７」は、大当たり図柄に対応する停止表示態様であり、同図においては実行ラウンド数が１０Ｒである大当たりに係る停止表示態様となっている。また、保留数が２つであり、保留表示が２つ、当該変動示唆画像が１つ表示されている。また、有利アイコンは表示されていない。

【２１６２】

その後、１０Ｒの大当たりが開始し、「７７７」に対応する大当たりは実行ラウンド数が１０Ｒの大当たりのみであるため、大当たり中の演出としてバトル演出を実行せず、ライオンが表示されている。また、有利アイコンとして「MAX」と表示された有利アイコンが１つ表示されている。

【２１６３】

このように、同図においては、実行ラウンド数が１０Ｒの大当たりが実行される場合において、ハートの表示態様の有利アイコンを表示する場合と「MAX」と表示された有利アイコンを表示する場合と有している。このように構成することにより、同一の実行ラウン

10

20

30

40

50

ド数である大当りにおいても、事前に報知する場合と報知しない場合とを設けることにより、大当り中においても期待感を持ちながら遊技を実行することができる。

【2164】

パターン2とパターン3のように、同一の実行ラウンド数である大当りにおいても異なる有利アイコンを表示可能に構成されている。このような構成は、実行ラウンド数のみに限定されず、様々な同一の状態に対して異なる有利アイコンを表示可能に構成してもよい。同一の状態の一例としては、以下の構成を適用してもよい。

- (1) ぱちんこ遊技機における、大当り終了後の遊技状態が同一の2つの大当り
- (2) ぱちんこ遊技機における、遊技球の平均獲得数が同一の2つの大当り
- (3) 回胴式遊技機における指示の実行可能回数が同一の状態
- (4) 回胴式遊技機における同一のATに関する状態
- (5) 回胴式遊技機におけるATゲーム数が同一の状態
- (6) 回胴式遊技機におけるAT状態と特化状態（有利なAT状態）など、指示が実行可能な状態であり内部抽選の実行態様は同一の状態
- (7) 回胴式遊技機における同一のRT状態
- (8) 回胴式遊技機における同一の演出モード
- (9) 回胴式遊技機におけるAT状態における指示の回数が同一の状態

【2165】

また、図324のパターン2にて図示したバトル演出のように、大当りの実行中に実行ラウンド数が最大ラウンド数の大当りである旨を報知する演出（昇格演出と称することがある）を実行する場合における、有利アイコンに関する構成としては、以下のように構成してもよい。なお、最大ラウンド数に対応する有利アイコンが「MAX」と表示された有利アイコンであり、最大ラウンド以外にも対応する有利アイコンが「ハート」の表示態様の場合を例示している。また、図324のパターン2にて例示した「10RGET!」と表示され敵キャラに攻撃がヒットしたタイミング、換言すると、遊技者が最大ラウンド数の大当りであることを認識可能なタイミングを昇格タイミングと称することとする。

- (1) 昇格タイミングでは有利アイコンは「ハート」の表示態様のままとされており、大当り終了後の特定遊技状態では「MAX」と表示された有利アイコンを表示する
- (2) 昇格タイミングにて有利アイコンが「MAX」と表示された有利アイコンとなる（例えば、可動体役物が駆動し、可動体役物が駆動終了すると「MAX」の表示に変化している）
- (3) 昇格タイミングで昇格時専用の有利アイコン（例えば、「昇格!」と表示されたアイコン）に変化する

【2166】

また、第1主遊技側の実行ラウンド数が4Rの非確変大当り（終了後に非確率変動遊技状態となる大当り）と、第2主遊技側の実行ラウンド数が6Rの非確変大当りとは、実行ラウンド数が異なるが、非確変大当りに対応した同一の有利アイコンを表示するよう構成してもよい。

【2167】

また、第1主遊技側の実行ラウンド数が3Rの確変大当り（終了後に確率変動遊技状態となる大当り）と、第2主遊技側の実行ラウンド数が10Rの確変大当りとは、実行ラウンド数が異なるが、確変大当りに対応した同一の有利アイコンを表示するよう構成してもよい。

【2168】

また、ぱちんこ遊技機における有利アイコンの種類として、大当り中に生起している保留の消化に係る大当り（保留内連荘とも称することがある）時専用の表示態様や、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて当選した（引き戻した）大当り時専用の表示態様や、バトル演出（大当り中に実行される演出であり大当り終了後の遊技状態が確率変動遊技状態であるか否かを煽る演出であってもよいし、大当り図柄に係る変動表示中に実行される演出であり大当り終了後の遊技状態が確率変動遊技状態であるか否かを煽る演出であ

10

20

30

40

50

ってもよい)にて勝利したキャラクタに関する表示態様や、ミッション演出(ミッションクリアで大当たりとなる変動表示中の演出)で成功したことにに関する表示態様や、時間短縮遊技状態の最終変動で大当たりとなったことにに関する表示態様、ストーリーリーチなどの大当たりとなったリーチ演出に関する表示態様、などを有するよう構成してもよい。

【2169】

また、回胴式遊技機における有利アイコンの種類として、所定のフリーズ演出で当選したボーナスまたはAT状態に関する表示態様や、バトル演出(ボーナス当選またはAT状態当選を煽る演出)にて勝利したキャラクタに関する表示態様や、ミッション演出(ミッションクリアでボーナスまたはAT状態となる演出)で成功したことにに関する表示態様や、AT状態の最終遊技で大当たりとなったことにに関する表示態様、などを有するよう構成してもよい。

10

【2170】

また、有利アイコンが表示されている状況にて遊技機への電源供給が遮断され、その後電源復帰した場合においては、以下のように構成してもよい。

- (1) 電源断前の有利アイコンを再度表示する
- (2) 電源断前の有利アイコンは表示しない
- (3) 大当たり中に電源断した場合には、大当たり終了後までは有利アイコンを非表示とし、大当たり終了後に有利アイコンを表示する
- (4) 主制御基板側からの所定のコマンドを受信したことに基づいて有利アイコンの表示を再開する

20

【2171】

また、大当たり開始時には「ハート」の表示態様の有利アイコンが1つのみ表示されており、大当たりの実行途中に昇格演出が実行されて、「MAX」と表示された有利アイコンに変化した場合において、「MAX」と表示された有利アイコンの表示中に遊技機への電源供給が遮断され、その後電源復帰した場合においては、以下のように構成してもよい。

- (1) 「MAX」と表示された有利アイコンを再度表示する
- (2) 「ハート」の表示態様の有利アイコンを表示する
- (3) 有利アイコンを表示しない
- (4) 大当たり終了後までは有利アイコンを非表示とし、大当たり終了後に「MAX」と表示された有利アイコンを再度表示する
- (5) 主制御基板側からの所定のコマンドを受信したことに基づいて「MAX」と表示された有利アイコンの表示を再開する

30

【2172】

<<回胴式遊技機に適用した場合>>

まず、図325は有利アイコン表示イメージ図5である。同図においては、回胴式遊技機における履歴表示の一例を図示している。

【2173】

<履歴表示イメージ1>

まず、同図上段の履歴表示イメージ1について説明する。同図は、遊技の停止中など所定条件を充足している状況にてサブ側の操作部材を操作することによって表示可能なメニュー画面にて、再度サブ側の操作部材で決定操作することで表示される画面である。より具体的には、リールが停止している状況にて、サブ入力ボタンを操作してメニュー画面を表示させ、その後十字キーでカーソルを履歴表示に合わせた状態でサブ入力ボタンの操作で決定することで表示される画面となっている。なお、履歴表示は演出表示装置に表示される画面である。

40

【2174】

同図においては、「履歴」として、「333」、「777」、「ラッシュA」、「ラッシュB」の4種類の有利アイコンが表示されており、実行された順番に表示されている。なお、同図においては上段が古い履歴であり下段が直近の履歴(新しい履歴)となっている。

50

【2175】

具体的には、191ゲームで「333」が実行され、その後、35ゲームで「333」が実行され、その後120ゲームで「777」が実行され、その後1ゲームで「ラッシュA」が実行され、その後50ゲームで「ラッシュA」が実行され、その後50ゲームで「ラッシュB」が実行され、その後50ゲームで「ラッシュA」が実行された旨が表示されている。

【2176】

なお、同図における実行されたゲーム数の表示は、有利アイコンに付帯された表示であることから、付帯表示と称することがある。その他の適用可能な付帯表示に関する構成は後述することとする。

【2177】

また、同図においては、「333」と「777」はボーナス（第1種特別役物連続作動装置などであり、「333」よりも「777」の方が、遊技者が獲得可能な遊技メダルの期待値が高い）が実行されたことを示しているが、これには限定されず、所定のAT状態であるが、演出上ボーナスが実行されているように見せる状態を示していてもよい。また、「ラッシュA」と「ラッシュB」とはいずれもAT状態であるが、ATゲーム数の上乘せ抽選の実行態様が異なっている。具体的には、「ラッシュA」よりも「ラッシュB」の方が、1ゲームあたりの上乘せ抽選に当選する確率が高く、上乘せ抽選に1回当選した毎の上乘せゲーム数が多くなっている。また、「ラッシュA」と「ラッシュB」とは同一のRT状態であってもよいし、異なるRT状態であってもよい。

【2178】

また、演出表示装置右部には、「333」、「777」、「ラッシュA」、「ラッシュB」が実行された回数が表示されている。なお、このような、履歴表示を表示するために参照される履歴情報は、電源断が発生することで消去されるよう構成してもよいし、設定変更モードに移行することによって消去されるよう構成してもよい。

【2179】

このように、回胴式遊技機においても、上述したぱちんこ遊技機に関する有利アイコンの構成と同様に、複数種類の有利アイコンを表示することができ、ボーナスやAT状態といった、遊技者にとって有利な状態（または事象）に関する情報を実行された順番で記憶し、当該記憶した情報に対応した有利アイコンを実行された順番に表示することが可能となっている（詳細は上述したぱちんこ遊技機と同様）。

【2180】

なお、「ラッシュA」と「ラッシュB」とが同一の遊技状態であり、AT上乘せに関して相違するよう構成した場合、即ち、「ラッシュA」と「ラッシュB」とで、RT状態が同一であり、内部抽選における当選確率も同一であり、AT上乘せに関して相違するよう構成した場合には、同一の遊技状態（「ラッシュA」と「ラッシュB」）にて複数種類の有利アイコンを表示可能に構成することができる。

【2181】

また、獲得遊技メダル数、継続ゲーム数、指示の実行回数、継続セット数などが異なっている場合においても、同一の有利アイコンとして「ラッシュA」や「ラッシュB」を表示し得るよう構成してもよい。

【2182】

<履歴表示イメージ2>

次に、同図下段の履歴表示イメージ2について説明する。同図においては、ATが連荘したセット数を演出表示装置に履歴表示として表示する場合を例示している。同図における履歴表示は、遊技の停止中など所定条件を充足している状況にてサブ側の操作部材を操作することによって表示可能なメニュー画面にて、再度サブ側の操作部材で決定操作することで表示される画面である。より具体的には、リールが停止している状況にて、サブ入力ボタンを操作してメニュー画面を表示させ、その後十字キーでカーソルを履歴表示に合わせた状態でサブ入力ボタンの操作決定することで表示される画面となっている。なお、

10

20

30

40

50

履歴表示は演出表示装置に表示される画面である。また、表示条件はこれには限定されず、ＡＴ状態における遊技中の画面に常時表示されるよう構成したり、ＡＴ状態の各セットの継続時に表示されるように構成してもよい。

【２１８３】

同図左下段に示すように、ＡＴ状態１セット分に対応した有利アイコンが１９つ表示されており、ＡＴ状態が１９セット継続している旨の表示がされている。なお、当該有利アイコンはＡＴ状態のセット開始時に表示するよう構成してもよいし、セット終了時に表示するよう構成してもよい。

【２１８４】

その後、ＡＴ状態が２セット実行され、同図右下段に図示するように、ＡＴ状態２０セット分に対応した有利アイコン１つとＡＴ状態１セット分に対応した有利アイコン１つが表示されている。このように、同図においては、ＡＴ状態が２０セット継続するとＡＴ状態２０セット分に対応した有利アイコン１つを表示するよう構成されている。このように構成することにより、有利アイコンが使用する演出表示装置の表示領域を大きくしすぎないよう構成することができ、他の演出表示（ＡＴ状態における獲得枚数表示など）の視認性を妨げないよう構成することができる。また、ＡＴ状態２０セット分の有利アイコンなど、所定回数分をまとめた有利アイコンを表示可能に構成することにより、遊技者は当該有利アイコンを視認するために遊技意欲が向上することとなる。

【２１８５】

なお、同図の履歴表示イメージ１及び履歴表示イメージ２においては、演出表示装置にて有利アイコンを表示する場合を例示したが、これには限定されず、下パネルＤ１４０に液晶を設けて、当該下パネルＤ１４０の液晶にて有利アイコンを表示するよう構成してもよいし、演出表示装置とは別の装置として第２演出表示装置（サブ液晶と称することがある）を設けて、当該第２演出表示装置にて有利アイコンを表示するよう構成してもよい。

【２１８６】

また、本例に係る回胴式遊技機においては、ＡＴ残りゲーム数（ＡＴ状態に滞在可能なゲームに係る表示）など、遊技者にとって有利なＡＴ状態において演出表示装置に表示する表示を、有利アイコンと同時に表示可能に構成してもよく、そのように構成した場合には、（１）ＡＴ残りゲーム数（ＡＴ状態において演出表示装置に表示する表示）の表示領域と有利アイコンの表示領域とが重複しない、（２）ＡＴ残りゲーム数（ＡＴ状態において演出表示装置に表示する表示）の表示領域と有利アイコンの表示領域とは重複する場合があるが、押し順ナビ表示の方が有利アイコンの表示よりも表示優先度が高い、よう構成してもよい。

【２１８７】

また、本例に係る回胴式遊技機においては、指示が実行される遊技において、演出表示装置にて押し順ナビに関連した表示（押し順ナビ表示、サブ側の押し順ナビなどと称することがある）を表示可能とし、押し順ナビ表示と有利アイコンとを同時に表示可能に構成してもよく、そのように構成した場合には、（１）押し順ナビ表示の表示領域と有利アイコンの表示領域とは重複しない、（２）押し順ナビ表示の表示領域と有利アイコンの表示領域とは重複する場合があるが、押し順ナビ表示の方が有利アイコンの表示よりも表示優先度が高い、よう構成してもよい。

【２１８８】

なお、押し順ナビ表示を、指示画像、報知画像などと称することがある。

【２１８９】

なお、上述した、保留表示、第１右打ち指示画像、第２右打ち指示画像、重大なエラーに関するエラー表示、軽微なエラーに関するエラー表示、第１装飾図柄、第２装飾図柄、音量光量調整画像、などの表示領域と、有利アイコンの表示領域とが重複しない構成については、前述した古い有利アイコンの表示が消去されることにより有利アイコンの表示領域が所定の領域内に規定されている構成にも適用可能であるし、有利アイコンの数が所定数となった場合に当該所定数分の有利アイコンである特定の有利アイコンを表示すること

10

20

30

40

50

により有利アイコンの表示領域が所定の領域内に規定されている（特定の有利アイコンを含めた有利アイコンの数が上限数となった場合には古い有利アイコンが消去されるよう構成してもよい）構成にも適用可能である。

【2190】

なお、回胴式遊技機に係る有利アイコンの表示期間としては、以下のように構成してもよい。

（１）ボーナス又はＡＴ状態の開始時に表示開始され、その後ボーナス及びＡＴ状態の終了時に表示が終了する

（２）ボーナス又はＡＴ状態の開始後の所定タイミングで表示開始され、その後ボーナス及びＡＴ状態の終了時に表示が終了する

（３）ボーナス又はＡＴ状態の開始時に表示開始され、当該ボーナス又はＡＴ状態の終了時に表示が終了する

（４）ボーナス又はＡＴ状態における所定タイミングに表示開始され、当該ボーナス又はＡＴ状態の終了時に表示が終了する

【2191】

<音量光量調整画像>

また、回胴式遊技機においても、ぱちんこ遊技機と同様に音量光量調整画像を表示可能に構成することができる。また、前述したぱちんこ遊技機と同様に、音量光量調整画像と有利アイコンとを同時に表示する場合には、音量光量調整画像の表示領域と有利アイコンの表示領域とが重複する場合があるよう構成されており、表示領域が重複した場合には、音量光量調整画像の方が有利アイコンよりも前面に表示される（表示プライオリティが高い）よう構成してもよい。

【2192】

なお、回胴式遊技機における音量光量調整画像については、以下のように構成してもよい。

（１）サブ側の操作部材を操作してメニュー画面を表示させ、メニュー画面が表示されている状況にて再度サブ側の操作部材を操作することで音量光量調整画像が表示される

（２）音量調整画面と光量調整画面とは別の画面となっており、表示される条件が異なる

（３）音量調整画面と光量調整画面とは別の画面となっており、同時に表示されない

（４）音量光量調整画像とは別に、遊技を進行していない状況が所定時間継続すると音量光量調整案内画面が表示される（例えば、「サブ入力ボタンの操作で音量または光量調整ができます」と表示）

（５）音量光量調整画像の表示中にスタートレバーの操作を受け付けると音量光量調整画像の表示が消去される

（６）音量光量調整画像の表示中にベットを受け付けると音量光量調整画像の表示が消去される

（７）音量光量調整画像の表示中に精算ボタンの操作を受け付けると音量光量調整画像の表示が消去される

上記のように構成してもよい。

【2193】

また、回胴式遊技機における音量光量調整画面の表示について以下のように構成してもよい。

（１）非遊技中（リール停止中且つスタートレバーの操作を受け付けていない）は音量光量調整画面を表示可能

（２）遊技終了後から所定時間経過するまでは音量光量調整画面が表示されない

（３）遊技中（リール回転中又はスタートレバーの操作を受け付けている）も音量光量調整画面を表示可能

（４）遊技メダルの払出中は音量光量調整画面が表示されない

上記のように構成してもよい。

【2194】

同図のパターン１に示すように、音量光量調整画像と有利アイコンとを同時に表示する場合には、音量光量調整画像の表示領域と有利アイコンの表示領域とが重複する場合があるよう構成されており、表示領域が重複した場合には、音量光量調整画像の方が有利アイコンよりも前面に表示される（表示プライオリティが高い）よう構成されている。音量光量調整画像は遊技者の操作によって表示されるため、音量光量調整画像が表示される場合には遊技者が音量又は光量を調整することを所望している可能性が高い。よって、音量光量調整画像を有利アイコンよりも前面に表示することにより、遊技者の目的に合った画像の視認性を実現することができる。

【２１９５】

なお、回胴式遊技機においても、各リールに対応した装飾図柄を演出表示装置に表示可能に構成してもよい。例えば、（１）リール回転開始時（又はスタートレバーの操作受付時）に各リールに対応した装飾図柄が変動開始し、各リールの停止操作時に各リールに対応した装飾図柄が停止表示される、（２）リール回転開始時（又はスタートレバーの操作受付時）に装飾図柄が変動開始し、各リールの停止操作時には、いずれのリールを停止操作したかに拘わらず、第１停止、第２停止、第３停止に対応した装飾図柄列の装飾図柄が停止表示される（例えば、左列→中列→右列の順に停止する）、様に構成してもよい。

10

【２１９６】

<ぱちんこ遊技機における有利アイコンとして表示可能な要素>

また、本例に係るぱちんこ遊技機に適用可能な有利アイコンが示唆する内容としては以下のように構成してもよい。

20

- （１）ぱちんこ遊技機における、大当たり終了後の遊技状態
- （２）ぱちんこ遊技機における、大当たりで当選した図柄変動開始時の遊技状態
- （３）ぱちんこ遊技機における、大当たりのラウンド数
- （４）ぱちんこ遊技機における、大当たりの期待出玉数
- （５）ぱちんこ遊技機における、大当たりであるか小当たりであるか
- （６）ぱちんこ遊技機における、大入賞口の開放時間
- （７）ぱちんこ遊技機における、大当たりで当選した図柄変動開始時の演出モード
- （８）ぱちんこ遊技機における、大当たり中の演出

なお、上記大当たりに係る構成は、小当たり中の特定領域への入球に基づいて実行される大当たりにも適用可能である。

30

【２１９７】

<回胴式遊技機における有利アイコンとして表示可能な要素>

また、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な有利アイコンが示唆する内容としては以下のように構成してもよい。

- （１）回胴式遊技機における、ボーナスの種類（ボーナスの契機となる図柄組合せの種類）
- （２）回胴式遊技機における、ＡＴ状態の種類
- （３）回胴式遊技機における、ＡＴ状態の実行回数
- （４）回胴式遊技機における、ボーナス終了後のＡＴ状態への移行有無
- （５）回胴式遊技機における、ＡＴ状態（有利区間）における獲得枚数
- （６）回胴式遊技機における、ＡＴ状態（有利区間）における指示の実行回数
- （７）回胴式遊技機における、ＡＴ状態（有利区間）のゲーム数
- （８）回胴式遊技機における、ＲＴ状態
- （９）回胴式遊技機における、ボーナスまたはＡＴ状態開始時の演出モード

40

なお、ボーナスについては、ＢＢ、ＲＢ、ＭＢ、ＣＢ、ＳＢのいずれも適用可能である。

【２１９８】

また、有利アイコンを表示する期間としては、（１）大当たりの実行中に表示する、（２）小当たりの実行中に表示する、（３）時間短縮遊技状態にて表示する、（４）右打ちを実行すべき遊技状態では継続して表示する、などのように構成してもよい。

【２１９９】

50

また、演出表示装置を複数有するよう構成してもよく、例えば、ぱちんこ遊技機の場合には、上述した演出表示装置の遊技者から見て横の位置に第2演出表示装置を設けたり、可動体役物に第2演出表示装置を設けてもよい。また、回胴式遊技機の場合には、下パネルD140に液晶を設けて第2演出表示装置としてもよいし、リールの遊技者から見て横の位置に第2演出表示装置を設けてもよい。また、有利アイコンは、(1)演出表示装置に表示する、(2)第2演出表示装置に表示する、(3)演出表示装置と第2演出表示装置との両方に表示する、(4)演出表示装置に表示する場合と第2演出表示装置に表示する場合がある、のように構成してもよい。なお、演出表示装置に有利アイコンを表示する場合においては、例えば、保留表示から離れた位置(例えば、対角の位置)に有利アイコンを表示するよう構成してもよく、そのように構成することにより、連荘することによって有利アイコンが多数表示された場合においても、保留表示の表示領域と重複し難いよう構成することができ、遊技の進行を阻害しない遊技機とすることができる。

10

【2200】

また、図325で前述したゲーム数の表示のように、有利アイコンの表示対応とは別の表示である付帯表示を付加して表示してもよい。付帯表示としては、以下のような構成を採用してもよい。

- (1) 「1回目」、「2回目」など順番を示す情報を付帯表示として表示する
- (2) ボーナスやATなどの実行されたゲーム数
- (3) 有利アイコンの表示数や表示態様に基づく称号(例えば、「王者の誇り」など)
- (4) ボーナスやATなどの実行された回数

20

【2201】

また、本例に係るぱちんこ遊技機は、第2保留表示として、演出表示装置に、例えば数字にて第1主遊技側と第2主遊技側との保留数を表示するよう構成してもよい。例えば、「3 4」と表示した場合、第1主遊技側の保留数が3、第2主遊技側の保留数が4であることを示している。このように構成することにより、保留表示の表示態様の自由度を高くして設計することができる。一例としては、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態においては、第1主遊技側の保留に係る保留表示は非表示とし、第2主遊技側の保留に係る保留表示のみ表示するよう構成してもよい。このように構成することにより、第2主遊技側の保留が第1主遊技側の保留よりも優先して消化されるよう設計された遊技機において、第1主遊技側の保留表示が消化されずに表示されたままの状況にならないよう構成することができ、遊技者の混乱を防止することができる。このような場合においても、第2保留表示においては、第1主遊技側の保留数と第2主遊技側の保留数とを表示することにより、第1主遊技側の保留が存在しているにも拘わらず確認できないという事態を防止することができる。

30

【2202】

また、第2保留表示を表示可能に構成した場合において、第2保留表示を有利アイコンと同時に表示可能に構成してもよく、そのように構成した場合には、(1)第2保留表示の表示領域と有利アイコンの表示領域とが重複しない、(2)第2保留表示の表示領域と有利アイコンの表示領域とは重複する場合があるが、第2保留表示の方が有利アイコンの表示よりも表示優先度が高い、よう構成してもよい。

40

【2203】

また、演出表示装置には遊技機のスペックに関する情報を表示可能に構成してもよく、遊技機のスペックに関する情報と有利アイコンとを同時に表示可能に構成してもよい。そのように構成した場合には、(1)遊技機のスペックに関する情報の表示領域と有利アイコンの表示領域とが重複しない、(2)遊技機のスペックに関する情報の表示領域と有利アイコンの表示領域とは重複する場合があるが、遊技機のスペックに関する情報の方が有利アイコンの表示よりも表示優先度が高い、よう構成してもよい。

【2204】

また、有利アイコンの表示として、回胴式遊技機における所定ゲーム数にて停止表示した当選役(または停止表示した図柄組合せ)を表示可能に構成してもよい。具体例として

50

は、直近5ゲーム間の履歴として、再遊技役や払出が発生し得る役に当選したゲームでは有利アイコンを表示して、その他のゲームでは空白（アイコンを非表示）にする構成が考えられる。このように構成した場合には、例えば、レア役（スイカやチェリーなど当選確率の相対的に低い役であり、払出の発生し得る役としてもよいし、再遊技役としてもよい）に当選した遊技では緑色の玉を表示し、最大ベット数以上の払出となった遊技では黄色の玉を表示し、再遊技役（レア役を除く）に当選した遊技では青色の玉を表示し、ハズレの場合や最大ベット数未満の払出となった遊技では空白にするよう構成してもよい。なお、最大ベット数が3枚であった場合には、3枚の払出となった遊技でも9枚の払出となった遊技でも同一の黄色の玉を表示するよう構成してもよく、そのように構成することで、遊技者が履歴表示（有利アイコン）を複雑に感じないようにすることができる。また、最大ベット数未満の払出があった遊技では遊技者の持ちメダルは減少しているため、過度に煽らないよう空白にて表示している。なお、このような構成においても、前述したように、履歴に関する情報を順番に記憶可能であり、有利アイコンを順番に表示可能である。

10

【2205】

このように本例に係る遊技機においては、遊技者にとって有利な事象を有利アイコンとして表示し、遊技者が有利な履歴を確認することができるよう構成することにより、過去に発生した有利な事象を振り返ることで遊技意欲を高めることができる。

【2206】

なお、上述した有利アイコンの表示領域と重複しない表示物（第2装飾図柄など）は、有利アイコンを表示可能な上限数を3以外の数に設計した場合において、有利アイコンが上限数表示されている状況においても、当該表示物と有利アイコンとの表示領域は重複しないよう構成してもよい。

20

【2207】

なお、上述した有利アイコンに関する構成は、上述したぱちんこ遊技機のいずれの構成にも適用可能であるし、上述した回胴式遊技機のいずれの構成にも適用可能である。

【2208】

（まとめ2）

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

30

【2209】

有利アイコンを表示する期間として、連荘中は継続して表示するよう構成してもよく、そのような構成の一例として以下のように構成してもよい。

【2210】

<構成1>

ぱちんこ遊技機において、大当たり中と時間短縮遊技状態においては継続して表示する。大当たり終了後に非時間短縮遊技状態となった場合や時間短縮遊技状態にて所定回数（時短回数）の図柄変動が実行された場合に、有利アイコンの表示が消去される。

【2211】

<構成2>

ぱちんこ遊技機において、大当たり中と時間短縮遊技状態においては継続して表示する。大当たり終了後に非時間短縮遊技状態となった場合や時間短縮遊技状態にて所定回数（時短回数）の図柄変動が実行された場合に、有利アイコンの表示が消去される。また、有利アイコンが消去された後においても、所定変動回数以内（50変動以内）に再度大当たり当選した場合には、連荘中の大当たりと見做して当該大当たり中には有利アイコンを再度表示する。なお、連荘と見做す条件としては、有利アイコンが消去されてからの変動回数には限定されず、有利アイコンが最初に表示された大当たり（初当たり）からの差玉（遊技球の増減）がプラスである状況にて大当たりとなったか否かや、有利アイコンが消去されてからの時間によって決定するよう構成してもよい。また、有利アイコンが消去された後においても

40

50

、所定変動回数以内（５０変動以内）に再度大当りに当選した場合には、連荘中の大当りと見做して当該大当り中には有利アイコンを再度表示するよう構成した場合における所定変動回数分の期間においては通常の非時間短縮遊技状態と異なる演出モードとすることによって、遊技者に対して連荘が継続する状態であることを明確に示唆するよう構成してもよい。

【２２１２】

<構成３>

回胴式遊技機において、ボーナス中とＡＴ状態（ＡＴ準備状態なども含む）においては継続して表示する（ＡＴ状態のみとしてもよい）。有利区間の終了条件を満たした場合や、ＡＴ状態が終了した場合に有利アイコンの表示が消去される。

【２２１３】

<構成４>

回胴式遊技機において、ボーナス中とＡＴ状態（ＡＴ準備状態なども含む）においては継続して表示する（ＡＴ状態のみとしてもよい）。有利区間の終了条件を満たした場合や、ＡＴ状態が終了した場合に有利アイコンの表示が消去される。また、有利アイコンが消去された後においても、所定遊技回数以内（５０ゲーム以内）に再度ＡＴ状態となった場合には、連荘中が継続しているとは見做して当該ＡＴ状態においては有利アイコンを再度表示する。なお、連荘と見做す条件としては、有利アイコンが消去されてからの遊技回数には限定されず、有利アイコンが最初に表示されたタイミング（ボーナスやＡＴ状態の初当り）からの差玉（遊技メダルの増減）がプラスである状況にて大当りとなったか否かや、有利アイコンが消去されてからの時間によって決定するよう構成してもよい。また、有利アイコンが消去された後においても、所定遊技回数以内（５０ゲーム以内）に再度ＡＴ状態となった場合には、連荘中が継続しているとは見做して当該ＡＴ状態においては有利アイコンを再度表示するよう構成した場合における所定遊技回数分の期間においては通常の非ＡＴ状態と異なる演出モードとすることによって、遊技者に対して連荘が継続する状態であることを明確に示唆するよう構成してもよい。

【２２１４】

また、有利アイコンの表示態様（種類）で設定示唆を実行可能に構成してもよい（ぱちんこ遊技機にも回胴式遊技機にも適用可能である）。一例としては、ぱちんこ遊技機においては、１０Ｒの大当りに係る有利アイコンとして、金色の表示態様と銀色の表示態様のいずれかが表示されるよう構成し、設定１においては、金色の表示態様が１／１０で選択され、銀色の表示態様が９／１０で選択される一方、設定６においては、金色の表示態様が３／１０で選択され、銀色の表示態様が７／１０で選択されるよう構成してもよい。また、設定６では選択され得るが設定１では選択されない有利アイコンの表示態様（例えば、虹色の表示態様）を有していてもよい。なお、異なる表示態様は、色彩が異なるのみではなく、形状が異なる、デザインが異なるなどとしてもよい。

【２２１５】

また、回胴式遊技機においては、ＡＴ状態にて当選したボーナスに係る有利アイコンとして、金色の表示態様と銀色の表示態様のいずれかが表示されるよう構成し、設定１においては、金色の表示態様が１／１０で選択され、銀色の表示態様が９／１０で選択される一方、設定６においては、金色の表示態様が３／１０で選択され、銀色の表示態様が７／１０で選択されるよう構成してもよい。また、設定６では選択され得るが設定１では選択されない有利アイコンの表示態様（例えば、虹色の表示態様）を有していてもよい。なお、異なる表示態様は、色彩が異なるのみではなく、形状が異なる、デザインが異なるなどとしてもよい。

【２２１６】

<<<本例のぱちんこ遊技機に適用可能な出玉率に関する構成>>>

ここで、本例のぱちんこ遊技機に適用可能な出玉率に関する構成を以下に詳述することとする。なお、以下に詳述する構成は、本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

10

20

30

40

50

【2217】

<<<出玉率が高くなりすぎないようにする方法>>>

ぱちんこ遊技機においては、偶発的に発生する連荘によって短時間において想定を超過する払い出しが発生してしまうことがあり、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律に準ずる適切な遊技機を提供するために行われる試験である型式試験（出玉試験と称することがある）においてそのような事態が発生すると不適合となる確率が高くなってしまう。

そこで、出玉率が高くなりすぎないようにする方法として、以下に挙げる「変化させる対象」と「変化の契機」とを組み合わせる方法が、本例の遊技機に適用可能である。なお、以下に挙げる「変化させる対象」と「変化の契機」とはいずれを組み合わせることで適用してもよいことを補足しておく。

10

【2218】

なお、出玉率とは、遊技球を所定の領域に発射し続けた場合における、「単位時間あたりの払い出し球数÷単位時間あたりの発射球数×100%」となっている。

【2219】

<<変化させる対象>>

変化させる対象としては、以下の要素を適用することが可能である。

【2220】

<A：主遊技図柄の変動傾向>

例えば、所定の遊技状態にて参照される通常の変動パターンテーブルと比較して、（1）変動時間の平均値が長い、（2）長時間の変動時間が選択され易い、（3）通常の変動パターンテーブルからは選択されない変動時間を有する、などの構成を有する変動パターンテーブルに参照するテーブルを変更する。

20

【2221】

<B：特別遊技中の時間>

例えば、特別遊技開始デモ時間、ラウンド間時間、特別遊技終了デモ時間、大入賞口開放時間、の1又は複数を変更してもよい。なお、大当たり図柄が停止した後は、「特別遊技開始デモ時間→第1ラウンドの大入賞口開放時間→ラウンド間時間→第2ラウンドの大入賞口開放時間→ラウンド間時間→・・・→ラウンド間時間→最終ラウンドの大入賞口開放時間→特別遊技終了デモ時間」のように特別遊技が進行していく。

30

【2222】

なお、大入賞口開放時間とは、（1）ラウンド中において、ラウンドが終了することとなる所定数の遊技球が大入賞口に入賞することなく、時間経過で当該ラウンドが終了する場合のラウンド中の時間であってもよいし、（2）ラウンド中において、大入賞口に向けて遊技球を発射し続けた場合におけるラウンド中の時間の平均値であってもよい。

【2223】

<C：補助遊技に関する時間>

例えば、所定の遊技状態にて参照される通常の変動時間テーブルと比較して、（1）変動時間の平均値が長い、（2）長時間の変動時間が選択され易い、（3）通常の変動時間テーブルからは選択されない変動時間を有する、などの構成を有する変動時間テーブルに参照するテーブルを変更するよう構成してもよい。

40

【2224】

また、所定の遊技状態にて電チューが開放する場合と比較して、（1）開放時間の合計が長い（例えば、「0.3秒開放→0.2秒閉鎖→0.5秒開放」の場合には0.8秒（0.3秒+0.5秒）が開放時間の合計となる）、（2）最長の開放時間が長い（例えば、「0.3秒開放→0.2秒閉鎖→0.5秒開放」の場合には0.5秒が最長の開放時間となる）、開閉時間の合計が長い、などの構成を有するよう変更してもよい。

【2225】

<D：時短回数>

例えば、大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行した場合の時短回数（時間短縮遊技状

50

態が終了することとなる大当り終了からの図柄変動の実行回数)を、所定の大当り終了後の時短回数と比較して、(同一の大当り図柄に関する大当り終了後であり、遊技状態が同一の場合であっても)少なくなるよう変更してもよい。

【2226】

<E：遮蔽部材の動作態様>

例えば、大当りの実行中に大入賞口内の特定領域に遊技球が入球することで、当該大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する権利を付与可能な遊技機(玉確機)において、特定領域への遊技球の入球容易性に関与する遮蔽部材の動作態様を、所定の大当り中において、遮蔽部材の動作態様が通常よりも特定領域に遊技球が入球困難となるように変更してもよい。

10

【2227】

<F：2つの大入賞口の開放の組合せ>

例えば、大入賞口Aと大入賞口Bとが開放する4ラウンドの所定の大当りが実行される場合に、通常では「大入賞口A→大入賞口B→大入賞口A→大入賞口B」となるのに対し、「大入賞口A→大入賞口A→大入賞口A→大入賞口B」となるように変更してもよい。

【2228】

<G：賞球数>

例えば、大入賞口、始動口、一般入賞口などの1又は複数の入球口に係る賞球数を、通常の賞球数から減少するよう変更してもよい。例えば、賞球数が3球である所定の始動口の賞球数を1球にするよう構成してもよい。

20

【2229】

<H：カウント数>

例えば、1ラウンドが終了することとなる大入賞口への遊技球の入球数(当該入球数をカウント数と称することがある)を、通常よりも減少させるよう変更してもよい。

【2230】

<I：主遊技図柄の優先変動順位>

例えば、第一主遊技側の保留と第二主遊技側の保留とが存在しているときに、通常では第二主遊技側の保留の方が第一主遊技側の保留よりも優先して消化するよう構成されているものを、第一主遊技側の保留の方が第二主遊技側の保留よりも優先して消化するよう変更してもよい。

30

【2231】

<J：遊技球の発射スピード>

例えば、遊技領域に遊技球を発射し続けた場合、通常では1分間に最大100球発射されるよう構成されているものを、1分間に最大50球発射されるよう遊技球の発射間隔を変更してもよい。

【2232】

<<変化の契機>>

変化の契機としては、以下の要素を適用することが可能である。

【2233】

<ア：連荘中の大当り回数と大当り図柄との組み合わせ>

40

例えば、連荘回数が5回未満である状況にて大当り図柄Aが停止した場合には変化しないが、連荘回数が5回以上である状況にて大当り図柄Aが停止した場合には変化する。

【2234】

なお、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて大当り(初当りと称することがある)が開始してから、大当り終了後に非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となる(大当り終了直後に非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となる、又は、大当り終了後であって次回の大当りに当選する前に非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となる)までを連荘中としている。具体例としては、大当り終了後に非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となった時点で連荘終了、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となり、その後100回の図柄変動が実行されて非確率変動遊技状態且

50

つ非時間短縮遊技状態となった時点で連荘終了、大当たり終了後に非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となり、その後100回の図柄変動が実行されて非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となった時点で連荘終了、のように作用する。これら連荘終了の条件を相称して所定条件と称することがある。また、連荘中の期間を特定期間と称することがある。また、連荘回数とは、連荘中における大当たりの実行回数であり、初当りを1回、次回の大当たりを2回、のようにカウントする。

【2235】

なお、連荘中とする条件は上述した構成のみには限定されず、以下の条件を連荘中に含めてもよい。

(1) 確率変動遊技状態（または時間短縮遊技状態）から非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行してから、所定回数（例えば、30回）の図柄変動が実行されるまでに大当たりに当選した場合には、当該大当たりを連荘中の大当たりとしてもよい。

10

(2) 大当たりのみでなく小当たりに当選した場合にも、連荘中の当たりとして連荘回数に含めてもよい。一例としては、小当たりの実行中に大入賞口内の特定領域に遊技球が入球することにより大当たりが実行される（小当たりV）場合の小当たりや、小当たりが高確率で当選することで連続して実行される状態（小当たりラッシュ中）における小当たりを、連荘回数に含めてもよい。

(3) 小当たりの実行中に大入賞口内の特定領域に遊技球が入球することにより大当たりが実行される（小当たりV）場合においては、当該小当たりと大当たりとの一連の当りを1回の当たりとしてカウントしてもよい（連荘回数が1回加算される）。

20

(4) 当選時の遊技状態や当たり図柄の種類等によって、連荘回数として含める大当たり（または小当たり）と連荘回数として含めない大当たり（または小当たり）とを有していてもよい。

【2236】

<イ：連荘中のラウンド実行回数の合計と大当たり図柄との組み合わせ>

例えば、ラウンド実行回数の合計が50R未満である状況にて大当たり図柄Aが停止した場合には変化しないが、ラウンド実行回数の合計が50R以上である状況にて大当たり図柄Aが停止した場合には変化する。

【2237】

<ウ：連荘中の大当たり終了後からの図柄変動回数と大当たり図柄との組み合わせ>

例えば、連荘中における大当たり終了後からの図柄変動回数が50回以上の状況で大当たり図柄Aが停止した場合には変化しないが、連荘中における大当たり終了後からの図柄変動回数が50回未満の状況で大当たり図柄Aが停止した場合には変化する。

30

または、連荘中における大当たり終了後からの図柄変動回数の合計が500回未満の状況で大当たり図柄Aが停止した場合には変化しないが、連荘中における大当たり終了後からの図柄変動回数の合計が500回以上の状況で大当たり図柄Aが停止した場合には変化する。

【2238】

<エ：連荘中の大当たりの実行回数と大当たり図柄との組み合わせ>

例えば、連荘中における大当たりの実行回数が5回未満の状況で大当たり図柄Aが停止した場合には変化しないが、連荘中における大当たりの実行回数が5回以上の状況で大当たり図柄Aが停止した場合には変化する。

40

【2239】

<オ：連荘中の総排出球数と大当たり図柄との組み合わせ>

例えば、連荘中における総排出球数が2000球未満の状況で大当たり図柄Aが停止した場合には変化しないが、連荘中における総排出球数が2000球以上の状況で大当たり図柄Aが停止した場合には変化する。

【2240】

なお、総排出球数とは、アウト口を含むすべての入球口に入球した遊技球数の合計であり、遊技領域に発射された総発射球数と同一の数値である。

【2241】

<カ：連荘中の総払出球数と大当たり図柄との組み合わせ>

50

例えば、連荘中における総払出球数が15000球未満の状況で大当たり図柄Aが停止した場合には変化しないが、連荘中における総払出球数が15000球以上の状況で大当たり図柄Aが停止した場合には変化する。

【2242】

なお、総払出球数とは、大入賞口や始動口を含むすべての入賞口への遊技球の入球によって払い出された遊技球数の合計である。

【2243】

<キ：連荘中の純増球数と大当たり図柄との組み合わせ>

例えば、連荘中における純増球数が10000球未満の状況で大当たり図柄Aが停止した場合には変化しないが、連荘中における純増球数が10000球以上の状況で大当たり図柄Aが停止した場合には変化する。

10

【2244】

なお、純増球数とは、総払出球数から総排出球数を減算した遊技球数である。

【2245】

<ク：連荘中の大当たり変動の変動パターン>

例えば、連荘中における大当たり変動（大当たりに当選した変動）の変動時間が120秒以上であった場合には変化しないが、連荘中における大当たり変動の変動時間が120秒未満であった場合には変化する。

または、連荘中における大当たり変動（大当たりに当選した変動）の変動時間が100秒であった場合には変化しないが、連荘中における大当たり変動の変動時間が100秒以外であった場合には変化する。

20

または、連荘中における大当たり変動の変動パターンを決定する際に参照したテーブルが特定のテーブルでなかった場合には変化しないが、連荘中における大当たり変動の変動パターンを決定する際に参照したテーブルが特定のテーブルであった場合には変化する。

【2246】

<ケ：保留内に大当たりとなる保留が存在している場合>

例えば、保留内に大当たり（または、所定の大当たり）となる保留が存在していない場合には変化しないが、保留内に大当たり（または、所定の大当たり）となる保留が存在している場合には変化する。

【2247】

30

<コ：連荘中の経過時間>

例えば、連荘中の経過時間が1時間未満である場合には変化しないが、連荘中の経過時間が1時間以上である場合には変化する。なお、待機デモ画面の表示中は連荘中の経過時間に含めないよう構成してもよい。

【2248】

<サ：遊技の状態>

例えば、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合には変化しないが、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合には変化する。

または、左打ちをすべき遊技の状態（右打ち指示画像が非表示）である場合には変化しないが、右打ちをすべき遊技の状態（右打ち指示画像が表示されている状態であり、大当たり中を含めてもよい）である場合には変化する。

40

【2249】

<<その他の方法1>>

大当たりの実行後から次回の大当たりの実行開始までの期間において、小当たりによる遊技球の払出の合計（小当たり中に大入賞口に入賞したことによる賞球数の合計）が1500球を超過し得るよう設計し、大当たり中に大当たりに対応した大入賞口に向けて遊技球を発射し続けた場合の遊技球の増加速度よりも、小当たりラッシュ中（小当たりが高確率で当選することで連続して実行される状態）に小当たりに対応した大入賞口に向けて遊技球を発射し続けた場合の遊技球の増加速度の方が遅くなるよう設計することで、短時間で出玉率が高くなりすぎる事態を防止することができる。

50

【2250】

<<その他の方法2>>

大当りに当選しても、すぐには当選結果を表示せずに（大当り図柄が停止表示せずに）、その後所定条件を充足した場合に当選結果を表示して大当りを開始することで、短時間で出玉率が高くなりすぎる事態を防止することができる。

【2251】

<<<出玉率が低くなりすぎないようにする方法>>>

ぱちんこ遊技機においては、偶発的に発生するハマリ（理論値以上の回数の当否抽選を実行しても大当りに当選しない事象）などによって短時間において想定未満の払い出ししか発生しないことがあり、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律に準ずる適切な遊技機を提供するために行われる試験である型式試験（出玉試験と称することがある）においてそのような事態が発生すると不適合となる確率が高くなってしまう。

そこで、出玉率が低くなりすぎないようにする方法として、以下に挙げる「変化させる対象」と「変化の契機」とを組み合わせる方法が、本例の遊技機に適用可能である。なお、以下に挙げる「変化させる対象」と「変化の契機」とはいずれを組み合わせることで適用してもよいことを補足しておく。

【2252】

<<変化させる対象>>

変化させる対象としては、以下の要素を適用することが可能である。

【2253】

<a：時間短縮遊技状態>

例えば、所定の変化の条件を満たしたことで（所定の変化の契機によって）、非時間短縮遊技状態から時間短縮遊技状態に移行するよう構成してもよい。

【2254】

<b：補助遊技に関する時間>

例えば、所定の遊技状態にて参照される通常の補助遊技変動時間テーブルと比較して、（１）変動時間の平均値が短い、（２）長時間の変動時間が選択され難い、（３）通常の変動時間テーブルからは選択されない変動時間を有する、などの構成を有する変動時間テーブルに参照するテーブルを変更するよう構成してもよい。

【2255】

<c：時短回数>

例えば、大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行した場合の時短回数（時間短縮遊技状態が終了することとなる大当り終了からの図柄変動の実行回数）を、所定の大当り終了後の時短回数と比較して、（同一の大当り図柄に関する大当り終了後であり、遊技状態が同一の場合であっても）多くなるよう変更してもよい。

【2256】

<d：賞球数>

例えば、大入賞口、始動口、一般入賞口などの１又は複数の賞球数を、通常の賞球数から増加するよう変更してもよい。また、賞球数が３球である所定の始動口の賞球数を５球にするよう構成してもよい。

【2257】

<e：ベース>

例えば、補助遊技図柄が当選となる確率を高くする、電チュー付きの始動口への入球容易性を高くする、電チューなしの始動口への入球容易性を高くする、一般入賞口への入球容易性を高くする、などによって通常よりもベースが高くなるよう構成してもよい。

【2258】

なお、遊技球を遊技領域の所定の領域に向かって発射し続けた場合において、所定球数発射した場合の主遊技図柄の変動回数の期待値をベースとしている。

【2259】

<<変化の契機>>

10

20

30

40

50

変化の契機としては、以下の要素を適用することが可能である。

【2260】

＜あ：非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態時の図柄変動回数＞

例えば、大当たりが実行されない状況にて非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態における図柄変動回数が500回に到達した場合に変化するように構成してもよい。

【2261】

＜い：非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態時の総排出球数＞

例えば、大当たりが実行されない状況にて非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態における総排出球数が10000球以上に到達した場合に変化するように構成してもよい。

【2262】

＜う：非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態時の総払出球数＞

例えば、大当たりが実行されない状況にて非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態における総払出球数が1000球以上に到達した場合に変化するように構成してもよい。

【2263】

＜え：非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態時の減少球数＞

例えば、大当たりが実行されない状況にて非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態における減少球数が10000球に到達した場合に変化するように構成してもよい。

【2264】

なお、減少球数とは、総払出球数から総排出球数を減算した遊技球数であり、当該演算結果が正の値の場合は純増球数と称し、負の値の場合は減少球数と称している。例えば、総払出球数から総排出球数を減算した遊技球数が-3000の場合は減少球数は3000球となる。なお、純増球数と減少球数とを総称して差玉と称することがある。

【2265】

＜お：大当たり終了後からの経過時間＞

例えば、或る大当たり終了後に非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となった場合において、或る大当たり終了後から、大当たりが実行されない状況にて非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態における経過時間が2時間以上となった場合には変化するように構成してもよい。

【2266】

上記のように、「出玉率が高くなりすぎないようにする方法」と「出玉率が低くなりすぎないようにする方法」とについて詳述したが、上述した方法のみには限定されず、例えば、「出玉率が高くなりすぎないようにする方法」にて詳述した内容を逆にして「出玉率が低くなりすぎないようにする方法」として適用してもよい。一例としては、「A：主遊技図柄の変動傾向」に関して、所定の遊技状態にて参照される通常の変動パターンテーブルと比較して、（1）変動時間の平均値が短い、（2）長時間の変動時間が選択され難い、ようにするなど、変化前の状態と比較して変化後の状態の方が出玉率が高くなるよう構成してもよい。

【2267】

同様に、「出玉率が低くなりすぎないようにする方法」にて詳述した内容を逆にして「出玉率が高くなりすぎないようにする方法」として適用してもよい。一例としては、「c：時短回数」に関して、大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行した場合の時短回数（時間短縮遊技状態が終了することとなる大当たり終了からの図柄変動の実行回数）を、所定の大当たり終了後の時短回数と比較して、（同一の大当たり図柄に関する大当たり終了後であり、遊技状態が同一の場合であっても）少なくなるよう変更してもよい。

【2268】

また、上述した「変化させる対象」と「変化の契機」とのいずれの組み合わせにおいても、設定値によって条件を相違させてもよく、一例としては、以下のように構成してもよい。

【2269】

設定1においては、非確率変動遊技状態の大当たり確率1/299、確率変動遊技状態の

10

20

30

40

50

大当り確率 $1/30$ であり、設定 6 においては、非確率変動遊技状態の大当り確率 $1/249$ 、確率変動遊技状態の大当り確率 $1/25$ であり、確変回数が 50 回（50 回の図柄変動で確率変動遊技状態が終了する）の ST 機においては、確率変動遊技状態の 50 回の図柄変動内に大当りに当選する確率は設定 1 よりも設定 6 の方が高いため、平均の連荘回数も設定 1 よりも設定 6 の方が高くなる。また、連荘の終了後においても、設定 1 よりも設定 6 の方が大当りとなり易い。すなわち、設定 1 よりも設定 6 の方が、短時間あたりの出玉率が高くなる傾向にある。よって、設定 1 よりも設定 6 の方が、短時間あたりの出玉率が高くなりすぎないようにすることが好適である。

【2270】

上記のように構成した場合において、変化の契機として、「ア：連荘中の大当り回数と大当り図柄との組み合わせ」を相違させる構成としては、

（1）設定 1 は連荘回数（連荘中の大当り回数）が 5 回となった大当り終了後から規制あり時テーブルを参照して主遊技図柄の変動態様を決定する一方、設定 6 は連荘回数が 4 回となった大当り終了後から規制あり時テーブルを参照して主遊技図柄の変動態様を決定する、などのように構成してもよく、

変化の契機として、「ウ：連荘中の大当り終了後からの図柄変動回数と大当り図柄との組み合わせ」を相違させる構成としては、

（2）設定 1 は大当り終了後から 30 変動以内に大当りに当選した場合には大当り終了後から規制あり時テーブルを参照して主遊技図柄の変動態様を決定する一方、設定 6 は大当り終了後から 40 変動以内に大当りに当選した場合には大当り終了後から規制あり時テーブルを参照して主遊技図柄の変動態様を決定する、などのように構成してもよい。

【2271】

<<<出玉率が高くなりすぎないようにする方法の具体例>>>

次に、出玉率が高くなりすぎないように方法として、上述した「変化させる対象」と「変化の契機」を組み合わせで適用した具体例を以下に詳述する。

【2272】

<<A：主遊技図柄の変動傾向、ア：連荘中の大当り回数と大当り図柄との組み合わせ>>

「A：主遊技図柄の変動傾向」と、「ア：連荘中の大当り回数と大当り図柄との組み合わせ」とを適用する構成を詳述する。連荘中の遊技状態として、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となり、図 326 に示す「規制なし時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定することとなる。その後、連荘中の大当り回数が所定回数（例えば、5 回）目となる大当りが実行され、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となると、図 326 に示す「規制あり時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定することとなる。このように、連荘中の大当り回数が所定回数となると、同一の遊技状態であっても主遊技図柄の変動時間を決定する際に参照するテーブル（変動時間決定用テーブルと称することがある）が変更されるように構成されている。

【2273】

ここで、規制なし時テーブルを参照した場合のハズレ時の変動時間の平均値は、 $(500 \times 3 + 200 \times 5 + 150 \times 10 + 50 \times 30 + 80 \times 60 + 20 \times 120) \div 1000 = 12.7$ 秒となっており、規制なし時テーブルを参照した場合の当り時の変動時間の平均値は、 $(100 \times 10 + 100 \times 30 + 300 \times 60 + 500 \times 120) \div 1000 = 82$ 秒となっている。

【2274】

また、規制あり時テーブルを参照した場合のハズレ時の変動時間の平均値は、 $(500 \times 5 + 200 \times 10 + 150 \times 30 + 20 \times 60 + 30 \times 120 + 100 \times 240) \div 1000 = 37.8$ 秒となっており、規制なし時テーブルを参照した場合の当り時の変動時間の平均値は、 $(100 \times 60 + 300 \times 120 + 600 \times 240) \div 1000 = 186$ 秒となっている。

【2275】

このように、ハズレ時においても当り時においても、規制なし時テーブルを参照した場

合よりも規制あり時テーブルを参照した場合の方が、変動時間の平均値が長時間となっている。

【2276】

また、規制なし時テーブルを参照した場合のハズレ時の最も選択され易い変動時間は「3秒」であり、規制あり時テーブルを参照した場合のハズレ時の最も選択され易い変動時間は「5秒」であり、最も選択され易い変動時間を比較すると、規制なし時テーブルを参照した場合よりも規制あり時テーブルを参照した場合の方が長時間となっている。

【2277】

また、規制なし時テーブルを参照した場合の当たり時の最も選択され易い変動時間は「120秒」であり、規制あり時テーブルを参照した場合の当たり時の最も選択され易い変動時間は「240秒」であり、最も選択され易い変動時間を比較すると、規制なし時テーブルを参照した場合よりも規制あり時テーブルを参照した場合の方が長時間となっている。

【2278】

また、規制なし時テーブルを参照した場合のハズレ時に選択され得る「3秒」は、規制あり時テーブルを参照した場合のハズレ時には選択されない。また、規制あり時テーブルを参照した場合のハズレ時に選択され得る「240秒」は、規制なし時テーブルを参照した場合のハズレ時には選択されない。

【2279】

また、規制なし時テーブルを参照した場合の当たり時に選択され得る「10秒」は、規制あり時テーブルを参照した場合の当たり時には選択されない。また、規制あり時テーブルを参照した場合の当たり時に選択され得る「240秒」は、規制なし時テーブルを参照した場合の当たり時には選択されない。

【2280】

すなわち、連荘中の主遊技図柄の変動態様を決定する際に参照される規制なし時テーブルから、連荘中の大当たり回数が所定回数に到達した後の主遊技図柄の変動態様を決定する際に参照される規制あり時テーブルに変更された場合には、（１）変動時間の平均値が長時間となる、（２）最も選択され易い変動時間が長時間となる、（３）変更後のテーブルでしか選択されない長時間の変動時間候補が存在する、ように構成することができる。なお、後述する主遊技図柄の変動時間を決定する際に参照するテーブルを変更するその他の構成についても、上記（１）～（３）のいずれの構成を適用してもよい。

【2281】

また、連荘回数が所定回数（例えば、５回）に到達した場合においても、所定条件を満たしている場合には参照するテーブルを変更しない（規制なし時テーブルを参照する）よう構成してもよい。所定条件の一例としては、（１）大当たり終了後から所定回数の図柄変動が実行された場合、（２）前回の当たりが大当たり終了後から所定回数以上の図柄変動が実行された後に当選した当たりであった場合、などとしてもよい。上記（１）を適用した場合は、連荘回数が所定回数となる当たりの終了後に参照するテーブルを変更して規制あり時テーブルを参照することとなるが、その後、５０回の図柄変動が実行された以降は規制なし時テーブルを参照することとなる。また、上記（２）を適用した場合は、連荘回数が所定回数となる当たりの当選タイミングが、前回の当たり終了後から５０回の図柄変動が実行される前であった場合には当該連荘回数が所定回数となる当たりの終了後では規制あり時テーブルを参照し、連荘回数が所定回数となる当たりの当選タイミングが、前回の当たり終了後から５０回の図柄変動が実行された以降であった場合には当該連荘回数が所定回数となる当たりの終了後では規制なし時テーブルが参照されることとなる。

【2282】

このように構成することにより、連荘回数が所定回数に到達した場合においても、大当たりと大当たりとの実行間隔（変動回数）が十分確保されている場合には、通常通りのテーブルである規制なし時テーブルを参照して主遊技図柄の変動時間が決定されるよう構成することにより、遊技者が快適に遊技を進行することができる。

【2283】

<< A：主遊技図柄の変動傾向、ウ：連荘中の大当り終了後からの図柄変動回数と大当り図柄との組み合わせ >>

「A：主遊技図柄の変動傾向」と、「ウ：連荘中の大当り終了後からの図柄変動回数と大当り図柄との組み合わせ」とを適用する構成を詳述する。連荘中の遊技状態として、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となり、図326に示す「規制なし時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定することとなる。その後、大当り終了後に実行された図柄変動の回数が所定回数に到達すると、図326に示す「規制あり時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定することとなる。このように、連荘中において大当り終了後からの図柄変動の回数が所定回数となると、同一の遊技状態であっても主遊技図柄の変動時間を決定する際に参照するテーブル（変動時間決定用テーブルと称することがある）が変更されるように構成されている。また、変更前に参照するテーブルを規制あり時テーブルとし、変更後に参照するテーブルを規制なし時テーブルとするよう構成してもよい。

10

【2284】

また、連荘中の遊技状態として、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となり、図326に示す「規制なし時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定しており、その後、連荘中に実行された図柄変動の回数の合計が所定回数（例えば、500回）に到達すると、図326に示す「規制あり時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定するよう構成してもよい。

【2285】

20

また、連荘中の遊技状態として、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となり、図326に示す「規制なし時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定しており、その後、連荘中に経過した時間の合計が所定時間（例えば、60分）に到達すると、図326に示す「規制あり時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定するよう構成してもよい。

【2286】

また、連荘中の遊技状態として、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となり、図326に示す「規制なし時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定しており、その後、大当り終了後に実行された図柄変動の回数が所定回数（例えば、50回）に到達していない状態で大当りに当選（例えば、35回目の図柄変動で大当りに当選）すると、当該大当り終了後には図326に示す「規制あり時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定することとなり、大当り終了後に実行された図柄変動の回数が所定回数（例えば、50回）に到達している状態で大当りに当選（例えば、85回目の図柄変動で大当りに当選）すると、当該大当り終了後には図326に示す「規制なし時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定するよう構成してもよい。

30

【2287】

<< A：主遊技図柄の変動傾向、オ：連荘中の総排出球数と大当り図柄との組み合わせ >>

「A：主遊技図柄の変動傾向」と、「オ：連荘中の総排出球数と大当り図柄との組み合わせ」とを適用する構成を詳述する。連荘中の遊技状態として、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となり、図326に示す「規制なし時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定することとなる。その後、連荘中の総排出球数（各入球口に入球した遊技球数の合計）が所定数に到達すると、図326に示す「規制あり時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定することとなる。また、連荘中の総排出球数が所定数に到達すると、次回の大当り終了後から「規制あり時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定するよう構成してもよい。

40

【2288】

<< A：主遊技図柄の変動傾向、カ：連荘中の総払出球数と大当り図柄との組み合わせ >>

「A：主遊技図柄の変動傾向」と、「カ：連荘中の総払出球数と大当り図柄との組み合わせ」とを適用する構成を詳述する。連荘中の遊技状態として、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となり、図326に示す「規制なし時テーブル」を参照し

50

て主遊技図柄の変動時間を決定することとなる。その後、連荘中の総払出球数（各入賞口への入球に係る賞球数の合計）が所定数に到達すると、図326に示す「規制あり時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定することとなる。また、連荘中の総払出球数が所定数に到達すると、次回の大当り終了後から「規制あり時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定するよう構成してもよい。

【2289】

<<A：主遊技図柄の変動傾向、キ：連荘中の純増球数と大当り図柄との組み合わせ>>

「A：主遊技図柄の変動傾向」と、「キ：連荘中の純増球数と大当り図柄との組み合わせ」とを適用する構成を詳述する。連荘中の遊技状態として、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となり、図326に示す「規制なし時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定することとなる。その後、連荘中の純増球数（総払出球数から総排出球数を減算した数）が所定数に到達すると、図326に示す「規制あり時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定することとなる。また、連荘中の純増球数が所定数に到達すると、次回の大当り終了後から「規制あり時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定するよう構成してもよい。

【2290】

<<A：主遊技図柄の変動傾向、ク：連荘中の大当り変動の変動パターン>>

「A：主遊技図柄の変動傾向」と、「ク：連荘中の大当り変動の変動パターン」とを適用する構成を詳述する。連荘中の遊技状態として、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となり、図326に示す「規制なし時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定することとなる。その後、大当りに当選し、当該大当りに当選した図柄変動（大当り変動と称することがある）の変動時間が所定時間（例えば、120秒）以上であった場合には、当該大当り終了後は、「規制なし時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定することとなる。また、大当りに当選し、当該大当りに当選した図柄変動（大当り変動と称することがある）の変動時間が所定時間（例えば、120秒）未満であった場合には、当該大当り終了後は、「規制あり時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定するよう構成してもよい。

【2291】

また、連荘中の遊技状態として、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となり、図326に示す「規制なし時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定することとなる。その後、大当りに当選し、当該大当りに当選した図柄変動（大当り変動と称することがある）の変動時間が所定時間（例えば、100秒）以外であった場合には、当該大当り終了後は、「規制なし時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定することとなる。また、大当りに当選し、当該大当りに当選した図柄変動（大当り変動と称することがある）の変動時間が所定時間（例えば、100秒）であった場合には、当該大当り終了後は、「規制あり時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定するよう構成してもよい。すなわち、大当り変動の変動時間が所定時間の変動時間であった場合にのみ大当り終了後に規制あり時テーブルを参照することとなり、このように構成することで、特定のテーブルを参照した場合にのみ選択される変動態様が選択されたか否かによって大当り終了後の参照するテーブルを決定することができる。より具体的には、大当り終了直後から参照される変動時間決定用テーブルをテーブルA、大当り終了時から50変動後から参照される変動態様決定用テーブルをテーブルBとした場合において、テーブルA参照時には100秒の変動時間が決定され得る一方、テーブルB参照時には100秒の変動時間が決定されないよう構成することで、大当り終了後すぐに再度大当りに当選した場合にのみ、大当り終了後に参照するテーブルを「規制あり時テーブル」とすることができる。

【2292】

また、連荘中の遊技状態として、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となり、図326に示す「規制なし時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定することとなる。その後、大当りに当選した際に生起している主遊技保留内に大当りと

10

20

30

40

50

なる保留（最大ラウンド数のラウンドが実行される所定の大当たりとなる保留としてもよい）が存在している場合には、当該当選した大当たりの終了後は、「規制あり時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定するよう構成してもよい。また、大当たり当選した際に生起している主遊技保留内に大当たりとなる保留（最大ラウンド数のラウンドが実行される所定の大当たりとなる保留としてもよい）が存在していない場合には、当該当選した大当たりの終了後は、「規制なし時テーブル」を参照して主遊技図柄の変動時間を決定するよう構成してもよい。

【2293】

なお、そのように構成した場合において、保留内に存在している大当たりとなる保留に係る図柄変動の実行時においては、特定の変動時間が選択され易いまたは必ず選択されるよう構成してもよく、当該大当たり変動中には特別な演出（規制なし時テーブルの参照時には選択され難い演出であり、例えば、プレミア演出など）を実行され易いまたは必ず実行されるよう構成してもよい。また、上述した構成など本例に係るすべての構成に特別な演出に係る構成を適用可能であり、規制なし時テーブルを参照している状態よりも規制あり時テーブルを参照している状態の方が、特別な演出が実行され易いよう構成してもよく、そのように構成することによって、規制あり時テーブルを参照して決定される変動時間が相対的に長時間であっても、遊技者は特別な演出を視認することを所望することにより、遊技意欲が高まることとなる。

【2294】

また、図327に示すように、大当たり変動にて参照したテーブルによって、当該大当たり終了後に参照する変動時間決定用テーブルを相違させてもよい。具体的には、或る大当たりの終了後、50回の図柄変動までは限定頻度テーブルを参照して主遊技図柄の変動時間を決定する。その後、50回の図柄変動までは時短中テーブルを参照して主遊技図柄の変動時間を決定する。同図におけるタイミングAで大当たり当選した、換言すると、限定頻度テーブルを参照して大当たり変動の変動時間を決定した場合には、大当たり終了後には規制あり時テーブルを参照して変動時間を決定する。また、同図におけるタイミングBで大当たり当選した、換言すると、時短中テーブルを参照して大当たり変動の変動時間を決定した場合には、大当たり終了後には規制なし時テーブルを参照して変動時間を決定する。このように、同図においては、大当たり変動の変動時間を決定する際に参照したテーブルによって大当たり終了後に参照するテーブルを相違させることによって、限定頻度テーブル参照時、換言すると、大当たり終了後から短時間で再度大当たり当選した場合には、変動時間の平均値が長時間である規制あり時テーブルを参照するよう構成することができる。

【2295】

<< B：特別遊技中の時間 >>

「B：特別遊技中の時間」を適用する構成を詳述する。連荘中において所定条件を満たしている状況にて所定の大当たり図柄（例えば、7A）が停止した場合には大当たりAが実行され、連荘中において所定条件を満たしていない状況にて所定の大当たり図柄（例えば、7A）が停止した場合には大当たりBが実行される。

【2296】

また、図328に示すように、特別遊技（大当たり）の実行時（実行ラウンド数が10ラウンドの特別遊技を例示している）においては、「特別遊技開始デモ時間→第1ラウンド中→ラウンド間時間→第2ラウンド中→ラウンド間時間→・・・→第9ラウンド→ラウンド間時間→第10ラウンド中→特別遊技終了デモ時間」のように遷移していくこととなる。なお、ラウンド中においては、所定数の遊技球の入球と所定時間の経過とのいずれかを満たすことで終了するよう構成されているため、遊技球の入球状況によってラウンド中の時間は変動し得ることとなる。

【2297】

上述した大当たりAと大当たりBとでは、特別遊技開始デモ時間、特別遊技終了デモ時間、ラウンド間時間の1または複数を相違させてもよい。また、上記所定条件を大当たりが5回以上実行されているなど、連荘中に遊技球を大量に獲得したことに係る条件とした場合

においては、特別遊技開始デモ時間、特別遊技終了デモ時間、ラウンド間時間の1または複数を、大当たりBよりも大当たりAの方が長時間となるよう構成してもよく、特別遊技開始デモ時間や特別遊技終了デモ時間については、実行する演出を相違させてもよい。例えば、大当たりA中の特別遊技開始デモ時間や特別遊技終了デモ時間においては、遊技者を祝福する演出などを実行することで、相対的に長時間となる特別遊技開始デモ時間や特別遊技終了デモ時間であっても倦怠感を抱くことなく遊技を進行することができる。

【2298】

また、大当たりAと大当たりBとで、1または複数のラウンド中の時間（上述した所定時間）を相違させてもよい。そのように構成することで、大入賞口に所定数の遊技球が入球しなかった場合のラウンド中の時間を相違させることができる。

【2299】

<<C：補助遊技に関する時間>>

「C：補助遊技に関する時間」を適用する構成を詳述する。連荘中において所定条件を満たしている状況にて所定の大当たり図柄が停止した場合には、大当たり終了後に補助遊技テーブルAを参照して補助遊技図柄の変動時間を決定し、連荘中において所定条件を満たしていない状況にて所定の大当たり図柄が停止した場合には、大当たり終了後に補助遊技テーブルBを参照して補助遊技図柄の変動時間を決定するよう構成してもよい。補助遊技テーブルAと補助遊技テーブルBとでは、（1）決定される変動時間の平均値が相違する、（2）最も決定され易い変動時間が補助遊技テーブルAの方が長時間である、（3）補助遊技テーブルAでは選択され得るが補助遊技テーブルBでは選択されない変動時間を有している、のように構成してもよい。

【2300】

また、連荘中に所定条件を満たしているか否かによって、参照する補助遊技図柄の変動時間決定用テーブルが相違する構成を詳述したが、補助遊技図柄が当選となる確率が異なる、電チューの開放時間（または開放態様）が異なるよう構成してもよい。

【2301】

また、連荘中に所定条件を満たしているか否かによって、時短回数（補助遊技側の時間短縮遊技状態となる変動回数）を相違させてもよい。

【2302】

なお、所定条件としては、上述した変化の契機のいずれを適用させてもよい。

【2303】

<F：2つの大入賞口の開放の組合せ>

「F：2つの大入賞口の開放の組合せ」を適用する構成を詳述する。連荘中において所定条件を満たしている状況にて所定の大当たり図柄が停止した場合には、大当たりAが実行され、連荘中において所定条件を満たしていない状況にて所定の大当たり図柄が停止した場合には大当たりBが実行される。大当たりAにおいても大当たりBにおいても大入賞口Aと大入賞口Bとが開放することとなるが、図329のように、大当たりA（規制あり時）においては、第5R～第8Rにて大入賞口Aが開放する一方、大入賞口B（規制なし時）においては、第5R～第8Rにて大入賞口Bが開放することとなる。このように、大当たり図柄が同一であっても、所定条件を充足しているか否かによって大当たり中の各ラウンドで開放する大入賞口が相違し得るよう構成されている。なお、大入賞口Aと大入賞口Bとを比較した場合、大入賞口Bの方が大入賞口Aよりも賞球数が多いよう構成されているが、これには限定されず、（1）大入賞口Bの方が大入賞口Aよりも開放している時間が長時間である、（2）大入賞口Bの方が大入賞口Aよりも入球容易性が高い、（3）大入賞口Bの方が大入賞口Aよりもカウント数が多い、のように構成してもよい。なお、大入賞口への遊技球の入球容易性は、大入賞口近傍の遊技くぎの配置などによる遊技球の流路によって相違させることができる。

【2304】

なお、大入賞口Aと大入賞口Bはといずれも右打ち（または左打ち）を実行していれば入球し得るよう構成してもよいし、右打ちを実行している場合には大入賞口Aに入球可能

10

20

30

40

50

であり、左打ちを実行している場合には大入賞口Bに入球可能であるよう構成してもよいし、右打ちを実行している場合には大入賞口Bに入球可能であり、左打ちを実行している場合には大入賞口Aに入球可能であるよう構成してもよい。また、このように構成した場合においては、大入賞口Aと大入賞口Bとの賞球数や開放態様やカウント数は同一にしてもよい。

【2305】

<<本例に適用可能なその他の構成>>

出玉率が高くなりすぎない方法として本例に適用可能な構成を以下に詳述する。

【2306】

図330は、大当たり図柄停止イメージである。

【2307】

<パターンA>

或る大当たりが終了し、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する。なお、同図においては、ST機となっており、大当たりから80回の図柄変動が実行されると、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することとなる。

【2308】

まず、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における30変動目にて大当たりに当選することとなるが、当該図柄変動では大当たり図柄が停止せず、ハズレ図柄が停止する。本タイミングから大当たりに当選した旨の情報を所定の記憶領域に記憶するが、大当たりは開始しない期間である大当たり開始保留期間となる。

【2309】

その後、前記或る大当たりの終了から80変動目の図柄変動にて、所定の記憶領域に記憶されている大当たりに係る大当たり図柄が停止し、その後大当たりが実行開始することとなる。

【2310】

<パターンB>

或る大当たりが終了し、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する。その後、前記或る大当たりの終了から80変動目の図柄変動が終了し、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行する。その後、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態における30変動目にて大当たりに当選し、当該図柄変動では大当たり図柄が停止して、大当たりが開始されることとなる。

【2311】

このように、同図においては、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて大当たりに当選した場合には、大当たりが開始されずに、大当たり開始保留期間として大当たりに関する情報を所定の記憶領域に記憶し（大当たり情報を持ち越して）、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における最終変動にて大当たり図柄を停止させて大当たりを開始するよう構成している。

【2312】

このように、所定の遊技状態においては常に大当たりに当選しても大当たりが開始せずに持ち越すよう構成してもよいし、前述した連荘中の所定の条件（変化の契機）を満たしている所定の遊技状態においては、大当たりに当選しても大当たりが開始しない一方、連荘中の所定の条件を満たしていない所定の遊技状態においては、大当たりに当選すると当該変動終了後に大当たりが開始するよう構成してもよい。なお、大当たり情報を持ち越す条件に関する構成は、以下に詳述するすべての構成に適用可能である。

【2313】

また、同図においては、大当たり情報を持ち越す場合には、大当たりに当選した図柄変動にて大当たり図柄が停止しないよう構成したが、これには限定されず、（1）大当たり図柄は停止するが大当たりが開始しない、（2）大当たり図柄やハズレ図柄としては決定されない特殊図柄が停止する、よう構成してもよい。

【2314】

また、同図のように大当たりの当選を持ち越す（大当たり情報を持ち越す）場合において、

遊技状態が移行する直前に大当りを開始するよう構成したが、これには限定されず、遊技状態が移行しなくともあらかじめ定められた所定のタイミング（例えば、大当り終了後50変動目）で大当りを開始し得るよう構成してもよい。

【2315】

また、同図においては、大当り開始保留期間において大当りが開始しないよう構成したが、大当り開始保留期間においても、大当りに当選している旨を報知可能に構成してもよい。報知態様としては、以下のように構成してもよい。

（1）大当りに当選し、大当りの情報を所定の記憶領域に記憶している状況において、所定確率（例えば、変動毎に抽選）で図柄変動中の演出として大当り報知演出（大当りに当選している旨を報知する演出）を実行し得る。

10

（2）大当りに当選したタイミングで、大当り報知演出の実行タイミングを決定する（例えば、20変動後に決定する）。

なお、大当り当選後から大当り報知演出の実行タイミングまでの期間で、大当りに当選している旨を示唆する前兆演出を実行するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、大当りに当選していない場合にも、所定確率で当選するガセ前兆抽選を実行し、ガセ前兆抽選に当選した場合には、前兆演出と同様の演出態様の演出を実行した後、大当りに当選していない旨を報知するよう構成してもよい。

（3）大当りに当選した時点で、大当り報知演出を実行するよう構成してもよい。

（4）特別遊技開始デモ時間、大当り中の所定のタイミング、または特別遊技終了デモ時間において、上記（1）～（3）などの大当り報知演出の実行態様を遊技者がサブ入力ボタンを操作することによって選択可能とし、選択した大当り報知演出の実行態様（演出モード）にて大当り終了後の確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の遊技が進行するよう構成してもよい。

20

（5）大当りに当選した時点で大当り開始保留期間の残りの変動回数（確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の残りの変動回数）を確認し、残りの変動回数が所定回数以上であった場合には上記（2）の報知態様となり、残りの変動回数が所定回数未満であった場合には上記（3）の報知態様となる。

【2316】

また、同図においては、大当り開始保留期間において大当りが開始しないよう構成したが、大当り開始保留期間においては、大当り報知演出も実行しないよう構成してもよい。また、上述した前兆演出や大当りに当選している旨を示唆する演出なども実行しないよう構成してもよい。そのように構成した場合の演出の実行態様としては、以下のように構成してもよい。

30

（1）大当り開始保留期間の終了タイミング（確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の終了タイミング）から所定回数前の図柄変動から大当り開始保留期間の最終変動までの期間において、大当りに当選しているか否かにかかわらず、大当りに当選しているか否かを煽る演出を実行するよう構成してもよい。一例としては、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の終了タイミングより前の10回の図柄変動にてバトル演出を実行し、バトル演出時の敵キャラの種類やバトル演出中の演出態様を、大当りに当選しているか否かに基づいて決定するよう構成してもよい。

40

（2）大当り開始保留期間においては、最終変動より前には大当り報知演出を実行しないが、大当り開始保留期間において、大当りに当選している場合（大当りの情報を記憶している場合）と大当りに当選していない場合とで演出の傾向（例えば、大当りに当選している可能性を示唆する演出の実行頻度）が相違するよう構成してもよい。

【2317】

また、大当りに当選した後、大当りの当選を持ち越している大当り開始保留期間においては、（1）図柄変動毎の当否抽選を実行しない、（2）当否抽選を実行するが、必ず非当選（ハズレ）となる、（3）当否抽選を実行するが、大当りに当選した場合には抽選結果を無効にする、よう構成してもよい。

【2318】

50

また、所定の状況にて大当りに当選しても大当り開始保留期間となり、大当りが開始しないように構成した場合において、大当り開始保留期間において大当り報知演出を実行可能であり、大当りに当選しており、大当り開始保留期間における最終変動にて大当り報知演出を実行する場合においては、当該変動開始時に生起している保留に、所定の当りとなる予定の保留が存在している場合においては、大当り報知演出として、2回の大当りが実行される旨を報知可能（例えば、「限界突破!」、「GET3000!」などと表示）に構成してもよい。

【2319】

また、所定の状況にて大当りに当選しても大当り開始保留期間となり、大当りが開始しないように構成した場合において、大当り開始保留期間において大当り報知演出を実行可能であり、大当り当選以降の所定のタイミング（大当り開始保留期間）にて大当り報知演出を実行し、その後、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の最終変動（大当り図柄が停止する変動）にて、当該変動開始時に生起している保留に、所定の当りとなる予定の保留が存在している場合においては、保留内に大当りとなる予定の保留が存在している旨を報知する（例えば、「限界突破!」、「GET3000!」などと表示）よう構成してもよい。

【2320】

また、所定の状況にて大当りに当選しても大当り開始保留期間となり、大当りが開始しないように構成した場合において、大当り開始保留期間において大当り報知演出を実行可能であり、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の最終変動にて大当りに当選しておらず、当該変動開始時に生起している保留に、所定の当りとなる予定の保留が存在している場合においては、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の最終変動にて、大当り報知演出として、大当りが実行される予定である旨を報知可能（例えば、「復活!」、「逆転!」などと表示）に構成してもよい。

【2321】

また、所定の状況にて大当りに当選しても大当り開始保留期間となり、大当りが開始しないように構成した場合において、大当り開始保留期間における最終変動よりも前においては、大当り報知演出を実行しないよう構成し、大当りに当選しており、大当り開始保留期間における最終変動にて大当り報知演出を実行する場合においては、当該変動開始時に生起している保留に、所定の当りとなる予定の保留が存在している場合においては、大当り報知演出として、2回の大当りが実行される旨を報知可能（例えば、「限界突破!」、「GET3000!」などと表示）に構成してもよい。

【2322】

また、所定の状況にて大当りに当選しても大当り開始保留期間となり、大当りが開始しないように構成した場合において、大当り開始保留期間においては、大当り報知演出も実行しないよう構成されており、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の最終変動にて大当りに当選しておらず、当該変動開始時に生起している保留に、所定の当りとなる予定の保留が存在している場合においては、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の最終変動にて、大当り報知演出として、大当りが実行される予定である旨を報知可能（例えば、「復活!」、「逆転!」などと表示）に構成してもよい。

【2323】

確率変動遊技状態が次回の大当り当選まで継続する（図柄変動の回数では終了しない）遊技機において、前回の大当りから所定回数の図柄変動が実行されるまでは大当りが開始しないよう構成してもよい。具体例としては、或る大当りの終了後においては前記所定回数として50回が設定されており、前記或る大当りの終了後から30回目の図柄変動にて大当りに当選した場合には、大当りが開始されず大当り開始保留期間となり、前記或る大当りの終了後から50回目の図柄変動にて大当り図柄が停止することとなる。他方、前記或る大当りの終了後から70回目の図柄変動にて大当りに当選した場合には、当該70回目の図柄変動の停止図柄として大当り図柄が停止表示することとなる。

【2324】

また、上記所定回数は複数種類の値から選択され得るよう構成してもよく、例えば、前回の当りの当選タイミングが大当り終了後から10変動目で当選している場合には、所定回数を90回とし、前回の当りの当選タイミングが大当り終了後から50変動目で当選している場合には、所定回数を50回とするよう構成してもよい。

【2325】

(まとめ2)

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出(列記)することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離(上位概念化)は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【2326】

本態様(1)に係る遊技機は、
画像を表示可能な表示手段を備え、
遊技者にとって有利な特別遊技状態を有しており、
特別遊技状態として、第1特別遊技状態と、第1特別遊技状態よりも有利な第2特別遊技状態とを少なくとも有しており、

特別遊技状態が発生したことに係る情報である履歴情報を、特別遊技状態が発生した順に記憶可能であり、

履歴情報は特別遊技状態の種類に関する情報を少なくとも含んでおり、

履歴情報に対応する画像である履歴画像を、表示手段にて特別遊技状態の発生した順に表示可能であり、

履歴画像として、第1特別遊技状態に関する履歴情報に対応する第1履歴画像と、第2特別遊技状態に関する履歴情報に対応する第2履歴画像と、を少なくとも有することを特徴とする遊技機である。

【2327】

本態様(2)に係る遊技機は、
画像を表示可能な表示手段を備え、
遊技者にとって有利な特別遊技状態を有しており、
特別遊技状態として、第1特別遊技状態と、第1特別遊技状態よりも有利な第2特別遊技状態とを少なくとも有しており、

特別遊技状態が発生したことに係る情報である履歴情報を、特別遊技状態が発生した順に記憶可能であり、

履歴情報は特別遊技状態の種類に関する情報を少なくとも含んでおり、

履歴情報に対応する画像である履歴画像を、表示手段にて特別遊技状態の発生した順に表示可能であり、

履歴画像として、第1特別遊技状態に関する履歴情報に対応する第1履歴画像と、第2特別遊技状態に関する履歴情報に対応する第2履歴画像と、を少なくとも有しており、

所定の画像を表示手段にて表示可能であり、

履歴画像と所定の画像とが同時に表示される場合、履歴画像の表示領域と所定の画像の表示領域とは重複しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2328】

本態様(3)に係る遊技機は、
画像を表示可能な表示手段を備え、
遊技者にとって有利な特別遊技状態を有しており、
特別遊技状態として、第1特別遊技状態と、第1特別遊技状態よりも有利な第2特別遊技状態とを少なくとも有しており、

特別遊技状態が発生したことに係る情報である履歴情報を、特別遊技状態が発生した順に記憶可能であり、

履歴情報は特別遊技状態の種類に関する情報を少なくとも含んでおり、

10

20

30

40

50

履歴情報に対応する画像である履歴画像を、表示手段にて特別遊技状態の発生した順に表示可能であり、

履歴画像として、第1特別遊技状態に関する履歴情報に対応する第1履歴画像と、第2特別遊技状態に関する履歴情報に対応する第2履歴画像と、を少なくとも有しており、

遊技の進行に関する指示画像を表示手段にて表示可能であり、

履歴画像と指示画像とが同時に表示される場合、表示手段にて履歴画像が最大まで表示された場合でも、履歴画像の表示領域と指示画像の表示領域とは重複しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2329】

本態様(4)に係る遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

画像を表示可能な表示手段と

を備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と

を備え、

遊技者にとって有利な特別遊技状態を有しており、

特別遊技状態として、第1特別遊技状態と、第1特別遊技状態よりも有利な第2特別遊技状態とを少なくとも有しており、

特別遊技状態が発生したことに係る情報である履歴情報を、特別遊技状態が発生した順に記憶可能であり、

履歴情報は特別遊技状態の種類に関する情報を少なくとも含んでおり、

履歴情報に対応する画像である履歴画像を、表示手段にて特別遊技状態の発生した順に表示可能であり、

履歴画像として、第1特別遊技状態に関する履歴情報に対応する第1履歴画像と、第2特別遊技状態に関する履歴情報に対応する第2履歴画像と、を少なくとも有しており、

装飾図柄の変動表示と簡易図柄の変動表示とを表示手段にて表示可能であり、

履歴画像と簡易図柄の組合せとが同時に表示される場合、表示手段にて履歴画像が最大まで表示された場合でも、履歴画像の表示領域と簡易図柄の表示領域とは重複しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2330】

本態様(5)に係る遊技機は、

画像を表示可能な表示手段を備え、

遊技者にとって有利な特別遊技状態を有しており、

特別遊技状態として、第1特別遊技状態と、第1特別遊技状態よりも有利な第2特別遊技状態とを少なくとも有しており、

特別遊技状態が発生したことに係る情報である履歴情報を、特別遊技状態が発生した順に記憶可能であり、

履歴情報は特別遊技状態の種類に関する情報を少なくとも含んでおり、

履歴情報に対応する画像である履歴画像を、表示手段にて特別遊技状態の発生した順に表示可能であり、

履歴画像として、第1特別遊技状態に関する履歴情報に対応する第1履歴画像と、第2

10

20

30

40

50

特別遊技状態に関する履歴情報に対応する第2履歴画像と、を少なくとも有しており、

遊技の進行に関する指示画像を表示手段にて表示可能であり、

指示画像として、第1指示画像と、第1指示画像よりも表示領域が大きい第2指示画像とを有しており、

履歴画像と第1指示画像とが同時に表示される場合、第1指示画像の表示の方が履歴画像の表示よりも表示優先度が高く、

履歴画像と第2指示画像とが同時に表示される場合、表示手段にて履歴画像が最大まで表示された場合でも、履歴画像の表示領域と第2指示画像の表示領域とは重複しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

10

【2331】

本態様(6)に係る遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

画像を表示可能な表示手段と

を備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と

20

を備え、

遊技者にとって有利な特別遊技状態を有しており、

特別遊技状態として、第1特別遊技状態と、第1特別遊技状態よりも有利な第2特別遊技状態とを少なくとも有しており、

特別遊技状態が発生したことに係る情報である履歴情報を、特別遊技状態が発生した順に記憶可能であり、

履歴情報は特別遊技状態の種類に関する情報を少なくとも含んでおり、

30

履歴情報に対応する画像である履歴画像を、表示手段にて特別遊技状態の発生した順に表示可能であり、

履歴画像として、第1特別遊技状態に関する履歴情報に対応する第1履歴画像と、第2特別遊技状態に関する履歴情報に対応する第2履歴画像と、を少なくとも有しており、

装飾図柄の変動表示と簡易図柄の変動表示とを表示手段にて表示可能であり、

履歴画像と装飾図柄の組合せとが同時に表示される場合、装飾図柄の表示の方が履歴画像の表示よりも表示優先度が高く、

履歴画像と簡易図柄の組合せとが同時に表示される場合、表示手段にて履歴画像が最大まで表示された場合でも、履歴画像の表示領域と簡易図柄の表示領域とは重複しないよう構成されている

40

ことを特徴とする遊技機である。

【2332】

本態様(7)に係る遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

画像を表示可能な表示手段と

を備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段と、

50

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と

を備え、

遊技領域として、第一領域と第二領域とを有しており、

遊技者にとって有利な特別遊技状態を有しており、

特別遊技状態として、第1特別遊技状態と、第1特別遊技状態よりも有利な第2特別遊技状態とを少なくとも有しており、

特別遊技状態が発生したことに係る情報である履歴情報を、特別遊技状態が発生した順に記憶可能であり、

履歴情報は特別遊技状態の種類に関する情報を少なくとも含んでおり、

履歴情報に対応する画像である履歴画像を、表示手段にて特別遊技状態の発生した順に表示可能であり、

履歴画像として、第1特別遊技状態に関する履歴情報に対応する第1履歴画像と、第2特別遊技状態に関する履歴情報に対応する第2履歴画像と、を少なくとも有しており、

新たな保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を表示手段にて表示可能であり、

履歴画像と変動権利画像とが同時に表示される場合、履歴画像の表示領域と変動権利画像の表示領域とは重複しないよう構成されており、

遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である報知画像を表示手段にて表示可能であり、

履歴画像と報知画像とが同時に表示される場合、履歴画像の表示領域と報知画像の表示領域とは重複しないよう構成されており、

装飾図柄の変動表示と簡易図柄の変動表示とを表示手段にて表示可能であり、

履歴画像と簡易図柄の組合せとが同時に表示される場合、表示手段にて履歴画像が最大まで表示された場合でも、履歴画像の表示領域と簡易図柄の表示領域とは重複しないよう構成されており、

所定の遊技者操作に基づき遊技に係る出力状態調整画面を表示して出力状態の調整が可能であり、

履歴画像と出力状態調整画面とが同時に表示される場合、出力状態調整画面の表示の方が履歴画像の表示よりも表示優先度が高い

ことを特徴とする遊技機である。

【2333】

本態様(8)に係る遊技機は、

画像を表示可能な表示手段を備え、

遊技者にとって有利な特別遊技状態を有しており、

特別遊技状態として、第1特別遊技状態と、第1特別遊技状態よりも有利な第2特別遊技状態とを少なくとも有しており、

特別遊技状態が発生したことに係る情報である履歴情報を、特別遊技状態が発生した順に記憶可能であり、

履歴情報は特別遊技状態の種類に関する情報を少なくとも含んでおり、

履歴情報に対応する画像である履歴画像を、表示手段にて特別遊技状態の発生した順に表示可能であり、

履歴画像として、第1特別遊技状態に関する履歴情報に対応する第1履歴画像と、第2特別遊技状態に関する履歴情報に対応する第2履歴画像と、を少なくとも有しており、

所定のエラーが発生したことに係る情報であるエラー画面を表示可能であり、

特定のエラーが発生したことに係る情報であるエラー画面を表示可能で

10

20

30

40

50

あり、

履歴画像と所定のエラー画面とが同時に表示される場合、所定のエラー画面の表示の方が履歴画像の表示よりも表示優先度が高く、

履歴画像と特定のエラー画面とが同時に表示される場合、履歴画像の表示領域と特定のエラー画面の表示領域とは重複しないよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2334】

本態様（9）に係る遊技機は、

画像を表示可能な表示手段を備え、

遊技者にとって有利な特別遊技状態を有しており、

特別遊技状態として、第1特別遊技状態と、第1特別遊技状態よりも有利な第2特別遊技状態とを少なくとも有しており、

特別遊技状態が発生したことに係る情報である履歴情報を、特別遊技状態が発生した順に記憶可能であり、

履歴情報は特別遊技状態の種類に関する情報を少なくとも含んでおり、

履歴情報に対応する画像である履歴画像を、表示手段にて特別遊技状態の発生した順に表示可能であり、

履歴画像として、

第1特別遊技状態に関する履歴情報に対応する第1履歴画像と、

第2特別遊技状態に関する履歴情報に対応する第2履歴画像と第3履歴画像とを少なくとも有しており、

第1特別遊技状態が発生した場合には、当該第1特別遊技状態の発生に基づいて第1履歴画像を表示する一方、第2特別遊技状態が発生した場合には、当該第2特別遊技状態の発生に基づいて第2履歴画像を表示する場合と、当該第2特別遊技状態の発生に基づいて第3履歴画像を表示する場合とを有していることを特徴とする遊技機である。

【2335】

本態様（10）に係る遊技機は、

画像を表示可能な表示手段を備え、

遊技者にとって有利な特別遊技状態を有しており、

特別遊技状態として、第1特別遊技状態と、第2特別遊技状態と、第3特別遊技状態とを少なくとも有しており、

特別遊技状態が発生したことに係る情報である履歴情報を、特別遊技状態が発生した順に記憶可能であり、

履歴情報は特別遊技状態の種類に関する情報を少なくとも含んでおり、

履歴情報に対応する画像である履歴画像を、表示手段にて特別遊技状態の発生した順に表示可能であり、

履歴画像として、第1履歴画像と第2履歴画像とを少なくとも有しており、

第3特別遊技状態が発生した場合には、当該第3特別遊技状態の発生に基づいて第2履歴画像を表示する一方、第1特別遊技状態又は第2特別遊技状態が発生した場合には、当該第1特別遊技状態又は当該第2特別遊技状態の発生に基づいて第1履歴画像を表示する場合がある

ことを特徴とする遊技機である。

【2336】

（まとめ3）

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【2337】

10

20

30

40

50

本態様（A1）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段とを有し、

識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして第一変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動パターンテーブルと、を少なくとも有し、第一変動パターンテーブルを参照する第一変動状態と、第二変動パターンテーブルを参照する第二変動状態と、を少なくとも有しており、

第一変動パターンテーブルを参照して決定された識別情報の変動表示時間の平均値よりも、第二変動パターンテーブルを参照して決定された識別情報の変動表示時間の平均値の方が長時間となるよう構成されており、

或る特別遊技の実行開始から所定条件を満たすまでの特定期間において、

前記特定期間での所定の特別遊技の実行回数がN（但し、Nは1以上の整数）回目となった場合には、当該N回目の特別遊技の終了後には第一変動状態となる一方、前記特定期間での所定の特別遊技の実行回数がM（但し、Mは1以上の整数であり、 $M > N$ ）回目となった場合には、当該M回目の特別遊技の終了後には第二変動状態となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2338】

本態様（A2）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段とを有し、

識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして第一変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動パターンテーブルと、を少なくとも有し、第一変動パターンテーブルを参照する第一変動状態と、第二変動パターンテーブルを参照する第二変動状態と、を少なくとも有しており、

第一変動パターンテーブルを参照して決定された識別情報の変動表示時間の平均値より

10

20

30

40

50

も、第二変動パターンテーブルを参照して決定された識別情報の変動表示時間の平均値の方が長時間となるよう構成されており、

或る特別遊技の実行開始から所定条件を満たすまでの特定期間において、

前記特定期間での所定の特別遊技の実行回数が N （但し、 N は1以上の整数）回目となった場合には、当該 N 回目の特別遊技の終了後には第一変動状態となり、

前記特定期間での所定の特別遊技の実行回数が M （但し、 M は1以上の整数であり、 $M > N$ ）回目となり、且つ特定条件を満たしている場合には、当該 M 回目の特別遊技の終了後には第一変動状態となるよう構成されており、

前記特定期間での所定の特別遊技の実行回数が M 回目となり、且つ前記特定条件を満たしていない場合には、当該 M 回目の特別遊技の終了後には第二変動状態となるよう構成されている

10

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2339】

本態様（A3）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と

を備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

20

ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段とを有し、

識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして第一変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動パターンテーブルと、を少なくとも有し、第一変動パターンテーブルを参照する第一変動状態と、第二変動パターンテーブルを参照する第二変動状態と、を少なくとも有しており、

30

第一変動パターンテーブルを参照して決定された識別情報の変動表示時間の平均値よりも、第二変動パターンテーブルを参照して決定された識別情報の変動表示時間の平均値の方が長時間となるよう構成されており、

或る特別遊技の実行開始から所定条件を満たすまでの特定期間において、

前記特定期間での識別情報の変動表示の実行回数が N （但し、 N は1以上の整数）回目となる識別情報の変動表示時間を決定する際に第一変動パターンテーブルを参照する場合において、前記特定期間での識別情報の変動表示の実行回数が $N + 1$ 回目となる識別情報の変動表示時間を決定する際には第二変動パターンテーブルを参照するよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

40

【2340】

本態様（A4）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と

を備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき

50

当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段とを有し、

識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして第一変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動パターンテーブルと、を少なくとも有し、第一変動パターンテーブルを参照する第一変動状態と、第二変動パターンテーブルを参照する第二変動状態と、を少なくとも有しており、

10

第一変動パターンテーブルを参照して決定された識別情報の変動表示時間の平均値よりも、第二変動パターンテーブルを参照して決定された識別情報の変動表示時間の平均値の方が長時間となるよう構成されており、

或る特別遊技の実行開始から所定条件を満たすまでの特定期間において、

前記特定期間での出玉に関する情報が特定条件を満たしていない場合には第一変動状態となり得る一方、前記特定期間での出玉に関する情報が前記特定条件を満たしている場合には第二変動状態となり得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2341】

20

本態様（A5）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と

を備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

30

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段とを有し、

識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして第一変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動パターンテーブルと、を少なくとも有し、第一変動パターンテーブルを参照する第一変動状態と、第二変動パターンテーブルを参照する第二変動状態と、を少なくとも有しており、

第一変動パターンテーブルを参照して決定された識別情報の変動表示時間の平均値よりも、第二変動パターンテーブルを参照して決定された識別情報の変動表示時間の平均値の方が長時間となるよう構成されており、

40

或る特別遊技の実行開始から所定条件を満たすまでの特定期間において、

前記所定グループに属する停止表示態様となる識別情報の変動表示開始時に特定条件を満たしていない場合には第一変動状態となり得る一方、前記所定グループに属する停止表示態様となる識別情報の変動表示開始時に前記特定条件を満たしている場合には第二変動状態となり得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2342】

本態様（A6）に係るぱちんこ遊技機は、

50

遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、
当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と
を有し、

10

或る特別遊技の実行開始から所定条件を満たすまでの特定期間において、
特定条件を満たしていない状況にて前記所定グループに属する停止表示態様として停止表示態様Aが停止表示すると特別遊技Aが実行され、前記特定条件を満たしている状況にて前記所定グループに属する停止表示態様として停止表示態様Aが停止表示すると特別遊技Bが実行されるよう構成されており、
可変入賞口に遊技球が入球していない状況における特別遊技の開始から終了までの時間は、特別遊技Bの方が特別遊技Aよりも長時間となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

20

【2343】

本態様（A7）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な主遊技用始動口と、
遊技球が入球可能な補助遊技用始動口と、
主遊技用識別情報を表示可能な主遊技用識別情報表示部と、
補助遊技用識別情報を表示可能な補助遊技用識別情報表示部と、
変位可能な可変部材と
を備え、

30

主遊技用始動口への入球に基づき、主遊技用乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により主遊技用乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技用乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る主遊技用乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、
当否判定手段による当否判定の結果に基づき、主遊技用識別情報表示部にて主遊技用識別情報を変動表示した後、主遊技用識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

主遊技用識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と
を有し、

40

補助遊技用始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技用乱数を取得する補助遊技用乱数取得手段と、

補助遊技用乱数取得手段が取得した補助遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、補助遊技用識別情報の停止表示態様を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段と、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、補助遊技用識別情報を補助遊技用識別情報表示部にて変動表示した後、補助遊技用識別情報表示部にて補助遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段と、

補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、補助遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を第二位置から第一位置に変位させた後、前記第二位置に変位させる動作

50

を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段とを有し、

補助遊技用識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして第一変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブルとは補助遊技用識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動パターンテーブルと、を少なくとも有しており、

第一変動パターンテーブルを参照して決定された補助遊技用識別情報の変動表示時間の平均値よりも、第二変動パターンテーブルを参照して決定された補助遊技用識別情報の変動表示時間の平均値の方が長時間となるよう構成されており、

或る特別遊技の実行開始から所定条件を満たすまでの特定期間において、

特定条件を満たしていない状況では補助遊技用識別情報の変動表示時間を決定する際に第一変動パターンテーブルを参照する一方、前記特定条件を満たしている状況では補助遊技用識別情報の変動表示時間を決定する際に第二変動パターンテーブルを参照するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2344】

本態様(A8)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と

を備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

を有し、

可変入賞口として、可変入賞口Aと、可変入賞口Aよりも開放中の遊技球の入球容易性が高い又は賞球数が多い可変入賞口Bとを有しており、

或る特別遊技の実行開始から所定条件を満たすまでの特定期間において、

特定条件を満たしていない状況にて前記所定グループに属する停止表示態様として停止表示態様Aが停止表示して実行される特別遊技では、所定のラウンドにて可変入賞口Aが開放するよう構成されており、

特定条件を満たしている状況にて前記所定グループに属する停止表示態様として停止表示態様Aが停止表示して実行される特別遊技では、前記所定のラウンドにて可変入賞口Bが開放するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2345】

本態様(A9)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と

を備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示

10

20

30

40

50

した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

当否判定手段による当否判定の結果が当選となった場合、識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段とを有し、

第1の条件を満たしている状況にて当否判定手段による当否判定の結果が当選となった場合には、その後、第2の条件を満たすまで、特別遊技の実行を開始しないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2346】

本態様（A10）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
演出を報知可能な演出報知部とを備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

当否判定手段による当否判定の結果が当選となった場合、識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段とを有し、

第1の条件を満たしている状況にて当否判定手段による当否判定の結果が当選となった場合には、その後、第2の条件を満たすまで、特別遊技の実行を開始しないよう構成されており、

第1の条件を満たしている状況にて当否判定手段による当否判定の結果が当選となった以降においては、第2の条件を満たしていなくても演出報知部にて当否判定の結果が当選となったことを示唆又は報知可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2347】

本態様（A11）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
演出を報知可能な演出報知部とを備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

当否判定手段による当否判定の結果が当選となった場合、識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

を有し、

10

20

30

40

50

第1の条件を満たしている状況にて当否判定手段による当否判定の結果が当選となった場合には、その後、第2の条件を満たすまで、特別遊技の実行を開始しないよう構成されており、

第1の条件を満たしている状況にて当否判定手段による当否判定の結果が当選となった以降においては、第2の条件を満たすまでは演出報知部にて当否判定の結果が当選となったことを報知しないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2348】

本態様（A12）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
演出を報知可能な演出報知部と
を備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

当否判定手段による当否判定の結果が当選となった場合、識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と
を有し、

第1の条件を満たしている状況にて当否判定手段による当否判定の結果が当選となった場合には、その後、第2の条件を満たすまで、特別遊技の実行を開始しないよう構成されており、

第1の条件を満たしている状況にて当否判定手段による当否判定の結果が当選となった以降においては、第2の条件を満たすまでは演出報知部にて当否判定の結果が当選となったことを報知しないよう構成されており、

第1の条件を満たしている状況にて当否判定手段による当否判定の結果が当選となった以降と、第1の条件を満たしている状況にて当否判定手段による当否判定の結果が当選となっていない場合とでは、演出報知部における演出傾向が相違するよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2349】

本態様（A13）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

当否判定手段による当否判定の結果が当選となった場合、識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と
を有し、

10

20

30

40

50

第1の条件を満たしている状況にて当否判定手段による当否判定の結果が当選となった場合には、その後、第2の条件を満たすまで、特別遊技の実行を開始しないよう構成されており、

第1の条件を満たしている状況にて当否判定手段による当否判定の結果が当選となった以降においては、第2の条件を満たすまでは当否判定を実行しない又は当否判定手段による当否判定の結果が当選となっても無効とするよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2350】

本態様（A14）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
演出を報知可能な演出報知部と
を備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

当否判定手段による当否判定の結果が当選となった場合、識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と
を有し、

第1の条件を満たしている状況にて当否判定手段による当否判定の結果が当選となった場合には、その後、第2の条件を満たすまで、特別遊技の実行を開始しないよう構成されており、

第1の条件を満たしている状況にて当否判定手段による当否判定の結果が当選となった以降においては、第2の条件を満たしていなくても演出報知部にて当否判定の結果が当選となったことを示唆又は報知可能に構成されており、

第2の条件を満たした状況において、当否判定の結果が当選となる予定の保留が存在している場合には、その後、当否判定の結果が当選となる予定の保留が存在している旨を報知し得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2351】

本態様（A15）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
演出を報知可能な演出報知部と
を備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

当否判定手段による当否判定の結果が当選となった場合、識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

10

20

30

40

50

を有し、

第1の条件を満たしている状況にて当否判定手段による当否判定の結果が当選となった場合には、その後、第2の条件を満たすまで、特別遊技の実行を開始しないよう構成されており、

第1の条件を満たしている状況にて当否判定手段による当否判定の結果が当選となった以降においては、第2の条件を満たすまでは演出報知部にて当否判定の結果が当選となったことを報知しないよう構成されており、

第2の条件を満たした状況において、当否判定の結果が当選となる予定の保留が存在している場合には、その後、当否判定の結果が当選となる予定の保留が存在している旨を報知し得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2352】

本態様(A16)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と

を備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

当否判定手段による当否判定の結果が当選となった場合、識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

を有し、

前回実行された特別遊技からの識別情報の変動表示の回数が所定回数未満であり、当否判定手段による当否判定の結果が当選となった場合には、当該当選となった識別情報の停止表示態様として所定グループに属する停止表示態様が停止表示されず、その後、前回実行された特別遊技からの識別情報の変動表示の回数が前記所定回数目の識別情報の停止表示態様として所定グループに属する停止表示態様が停止表示されるよう構成されており、

前回実行された特別遊技からの識別情報の変動表示の回数が前記所定回数以上であり、当否判定手段による当否判定の結果が当選となった場合には、当該当選となった当否判定に係る識別情報の停止表示態様として所定グループに属する停止表示態様が停止表示されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【符号の説明】

【2353】

M 主制御基板

MN11ta-A 第1主遊技用当否抽選テーブル、MN11ta-B 第2主遊技用当否抽選テーブル

MN11ta-H 補助遊技用当否抽選テーブル、MN41ta-A 第1主遊技図柄決定用抽選テーブル

MN41ta-B 第2主遊技図柄決定用抽選テーブル、MN41ta-H 補助遊技図柄決定用抽選テーブル

MN51ta-A 第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル、MN51ta-B 第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル

MN51ta-H 補助遊技変動態様決定用抽選テーブル、MP11t-C 第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマ

M P 1 1 t - H 補助遊技図柄変動管理用タイマ、M P 2 2 t - B 第2主遊技始動口電動役物開放タイマ
 M P 3 3 c 入賞球カウンタ、M P 3 4 t 特別遊技用タイマ
 M P 5 2 c 時短回数カウンタ、M T 1 0 コマンド送信用バッファ
 A 第1主遊技周辺機器、A 1 0 第1主遊技始動口
 A 1 1 s 第1主遊技始動口入球検出装置、A 2 0 第1主遊技図柄表示装置
 A 2 1 g 第1主遊技図柄表示部、A 2 1 h 第1主遊技図柄保留表示部
 B 第2主遊技周辺機器、B 1 0 第2主遊技始動口
 B 1 1 s 第2主遊技始動口入球検出装置、B 1 1 d 第2主遊技始動口電動役物
 B 2 0 第2主遊技図柄表示装置、B 2 1 g 第2主遊技図柄表示部
 B 2 1 h 第2主遊技図柄保留表示部
 C 第1・第2主遊技共用周辺機器、C 1 0 第1大入賞口
 C 1 1 s 第1大入賞口入賞検出装置、C 1 1 d 第1大入賞口電動役物
 C 2 0 第2大入賞口、C 2 1 s 第2大入賞口入賞検出装置
 C 2 1 d 第2大入賞口電動役物、D 3 0 遊技領域
 D 4 4 発射ハンドル
 D 3 2 外レール、D 3 4 内レール
 H 補助遊技周辺機器、H 1 0 補助遊技始動口
 H 1 1 s 補助遊技始動口入球検出装置、H 2 0 補助遊技図柄表示装置
 H 2 1 g 補助遊技図柄表示部、H 2 1 h 補助遊技図柄保留表示部
 S 副制御基板、S M 演出表示制御手段（サブメイン制御基板）
 S G 演出表示装置
 S G 1 0 表示領域、S G 1 1 装飾図柄表示領域
 S G 1 2 第1保留表示部、S G 1 3 第2保留表示部
 K H 賞球払出制御基板
 K E 賞球払出装置、K E 1 0 払出ユニット
 D 1 6 透明板、K R 賞球レール
 K T 賞球タンク、K H 賞球払出制御基板
 E a 電源スイッチ、D 4 2 発射装置
 E 電源供給ユニット、D 4 0 発射制御基板
 D L 1 0 左打ち領域、D R 1 0 右打ち領域
 M L 1 0 左打ちルート（第1流下ルート）、M R 1 0 右打ちルート（第2流下ルート）
 D 5 0 右打ちルート流出口、N K c 入球数カウンタ
 P 1 0 左一般入賞口、P 2 0 右一般入賞口
 H S c 左打ち指示カウンタ、M S c 右打ち指示カウンタ
 M P 5 1 c 確変回数カウンタ、M N 5 2 c 限定頻度カウンタ
 M P 4 1 t 小当り遊技用タイマ、M P 4 1 t - 2 排出待機タイマ
 C 2 2 特定領域（V入賞口）、C 2 0 - 1 箱状部材
 C 2 3 第2大入賞口排出口、C 2 3 s 第2大入賞口排出検出装置
 C 2 4 上遮蔽部材、C 2 5 下遮蔽部材
 C 2 2 s V入賞口入球検出装置
 S M 2 6 c 先読み演出実行カウンタ、S M 2 4 t 電源投入タイマ
 S M 2 3 c 滞在ステージ管理カウンタ、S M 2 3 c 2 連荘回数カウンタ
 S B サブ入力ボタン、S B s サブ入力ボタン入力検出装置
 K H 賞球払出制御基板、K E 賞球払出装置
 3 1 0 0 送受信制御手段
 3 1 1 0 受信制御手段、3 1 1 1 メイン側受信情報一時記憶手段
 3 1 1 2 E C Oユニット側受信情報一時記憶手段、3 2 1 0 送信制御手段
 3 3 0 0 払出制御手段、3 3 1 0 払出処理関連情報一時記憶手段
 3 3 1 1 a 第1主遊技始動口入賞カウンタ、3 3 1 1 b 第2主遊技始動口入賞カウンタ

10

20

30

40

50

3 3 1 1 c 第 1 大入賞口入賞カウンタ、3 3 1 1 d 第 2 大入賞口入賞カウンタ
 3 3 1 1 e 一般入賞口入賞カウンタ、3 3 1 2 持ち球数カウンタ
 3 3 1 3 封入遊技球数カウンタ、3 4 0 0 発射制御手段
 3 4 1 0 発射制御関連情報一時記憶手段、3 5 0 0 電断時・電断復帰時初期処理制御手段
 3 5 1 0 電断時情報一時記憶手段
 4 0 発射制御装置、4 2 発射装置
 K S 賞球許可センサ類、E U E C O ユニット
 5 0 操作部装置
 P 回胴式遊技機、D U 前扉（ドア）
 D 扉基板、D 1 0 s 投入受付センサ
 D 2 0 s 第 1 投入センサ、D 3 0 s 第 2 投入センサ
 D 4 0 停止ボタン、D 4 1 左停止ボタン
 D 4 2 中停止ボタン、D 4 3 右停止ボタン
 D 5 0 スタートレバー、D 6 0 精算ボタン
 D 7 0 表示パネル、D 8 0 扉スイッチ
 D 9 0 コインシュータ、D 1 0 0 ブロック
 D 1 3 0 上パネル、D 1 4 0 下パネル
 D 1 5 0 装飾ランプユニット、D 1 6 0 リール窓
 D 1 7 0 メダル投入口、D 1 8 0 スタートランプ
 D 2 9 0 再遊技ランプ、D 3 0 0 投入可能ランプ
 D 2 0 0 クレジット数表示装置、D 2 1 0 投入数表示灯
 D 2 2 0 ベットボタン、D 2 3 0 メダル受け皿
 D 2 4 0 放出口、D 2 5 0 特別遊技状態表示装置
 D 2 6 0 鍵穴、D 2 7 0 払出数表示装置（押し順表示装置）
 D 2 8 0 A T カウンタ値表示装置
 D 3 1 0 リール窓枠ランプ
 D 3 4 0 メダル返却部材
 D 3 4 1 メダル受入口
 D 3 4 2 メダル落下面
 D 3 4 3 メダル非落下面
 M 主制御基板
 M 2 0 設定キースイッチ、M 3 0 設定／リセットボタン
 C 主制御チップ、M 5 0 リール
 M 5 1 左リール、M 5 2 中リール
 M 5 3 右リール、M 6 0 A T カウンタ
 M 7 0 遊技間隔最小タイマ
 S 副制御基板、S 1 0 L E D ランプ
 S 2 0 スピーカ、S 3 0 回胴バックライト
 S 4 0 演出表示装置、S C 副制御チップ
 E 電源基板、E 1 0 電源スイッチ
 H メダル払出装置、H 1 0 s 第 1 払出センサ
 H 2 0 s 第 2 払出センサ、H 4 0 ホッパ
 H 5 0 ディスク、H 5 0 a ディスク回転軸
 H 6 0 遊技メダル出口、H 7 0 放出付勢手段
 H 8 0 ホッパモータ
 S 5 0 ベットボタンランプ、S 6 0 停止ボタンランプ
 K 回胴基板、K 1 0 回胴モータ
 K 2 0 回胴センサ
 I N 中継基板、S B サブ入力ボタン
 K H c 高確保障カウンタ、Y K c - 1 有利区間残りゲーム数カウンタ

10

20

30

40

50

F Z t フリーズ実行タイム

R U リールユニット、B U 台座部、H 6 2 排出案内内部、H 6 4 傾斜面

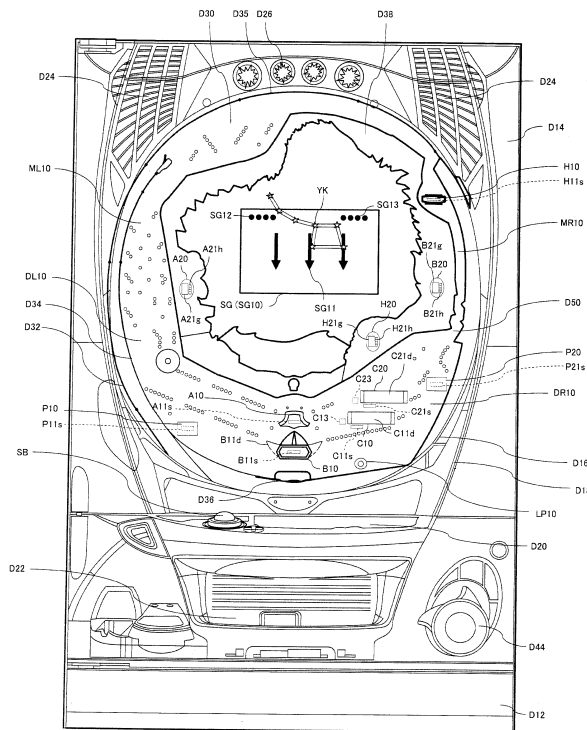
H S メダル補助タンク、B S ビス、D E 満杯検知電極

M 5 5 第1の端部、M 5 7 第2の端部、M 5 8 重畳部分、M 5 9 切れ目

M W リール枠、M O リール帯

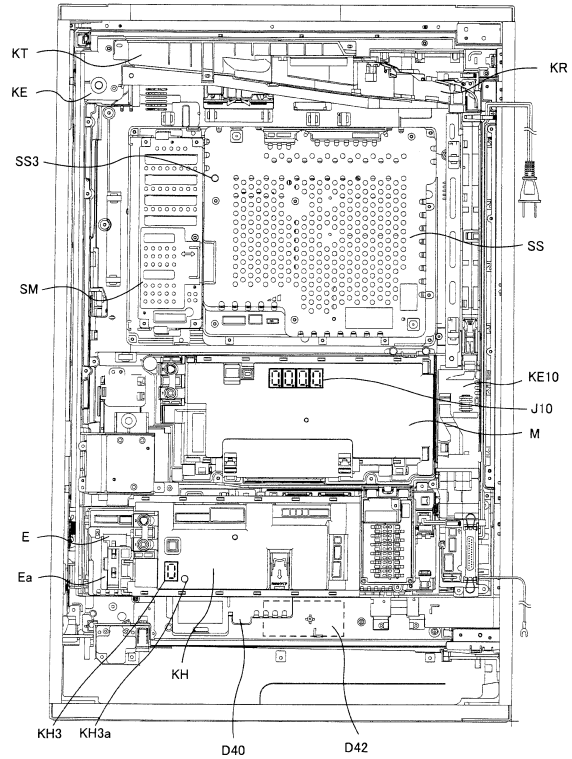
【図面】

【図1】



【図2】

(図2)



10

20

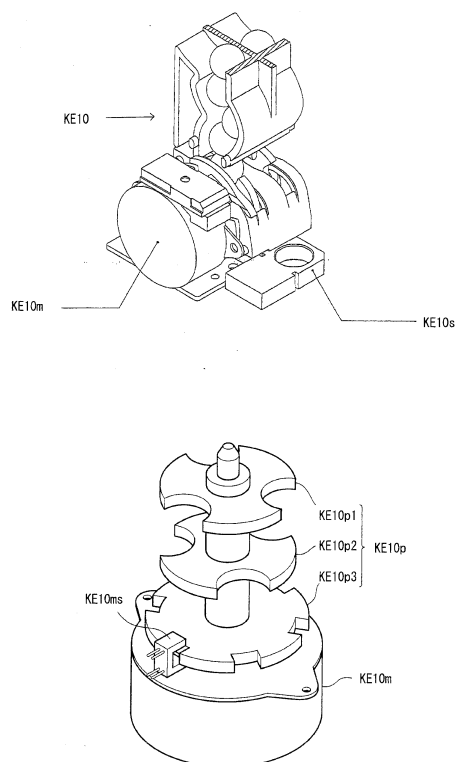
30

40

50

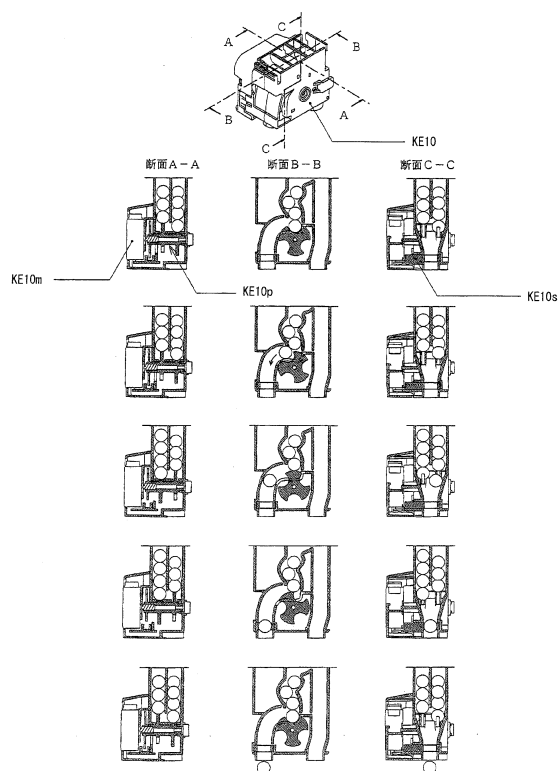
【図 3】

(圖 3)



【図 4】

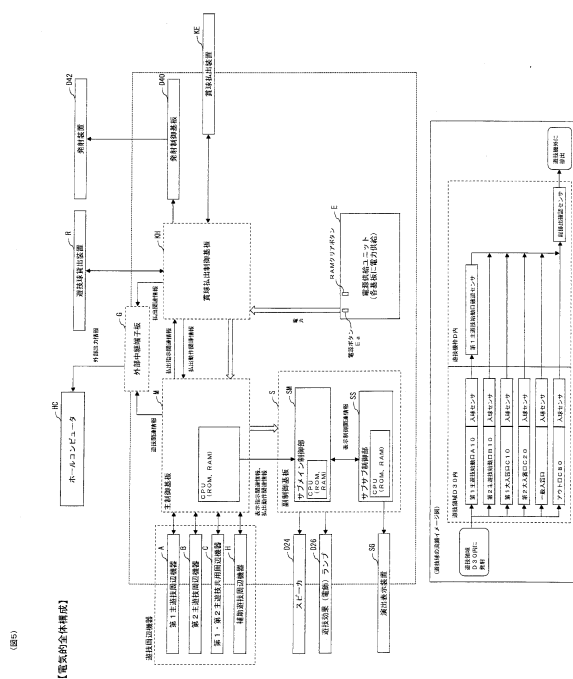
(圖 4)



10

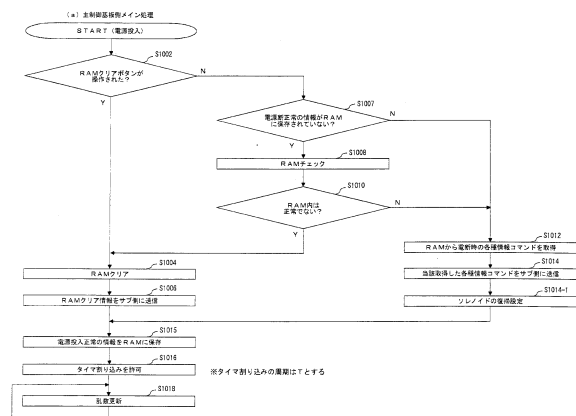
20

【図 5】



【図 6】

(圖6)



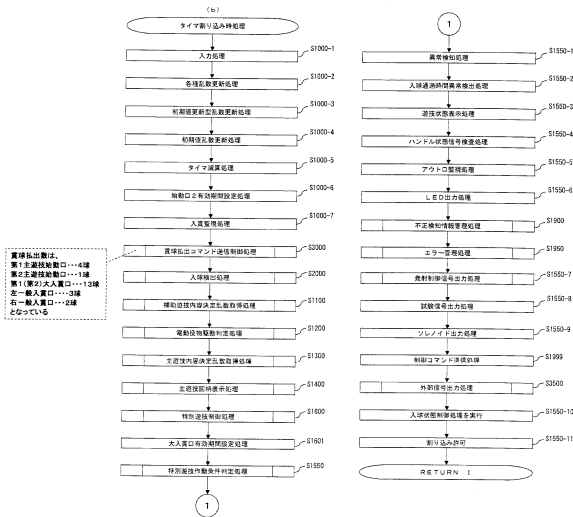
30

40

50

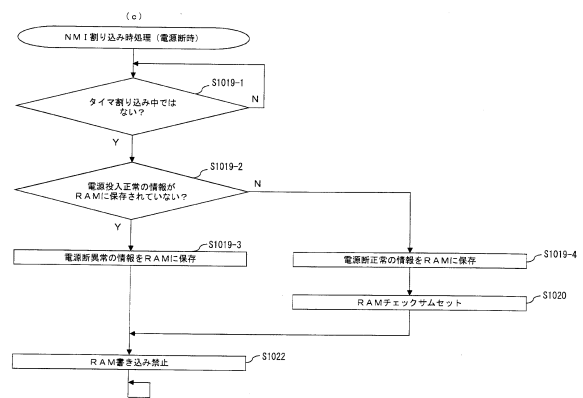
【図 7】

(図7)



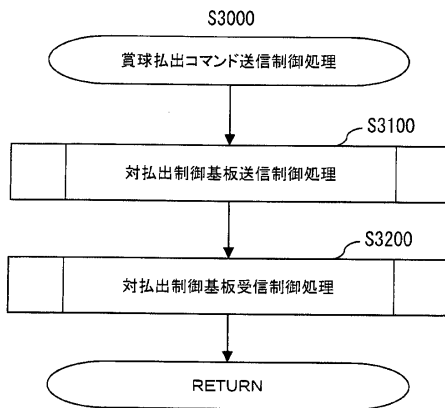
【図 8】

(図8)



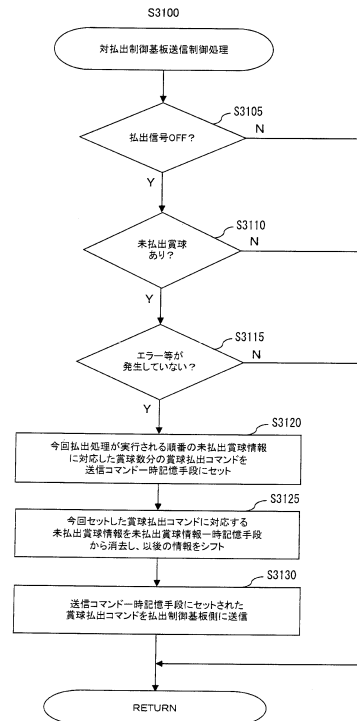
【図 9】

(図9)



【図 10】

(図10)



10

20

30

40

50

【図 11】

(図 11)

賞球払出コマンド

7	6	5	4	3	2	1	0
1	0	0	1				A

払出関連情報

7	6	5	4	3	2	1	0
0	B	C	D	E	F	G	H

A	賞球払出数
0000	0
0001	1
0010	2
0011	3
0100	4
0101	5
0110	6
0111	7
1000	8
1001	9
1010	10
1011	11
1100	12
1101	13
1110	14
1111	15

B	払出モータ動作エラー
0	無
1	有

F	賞球装置エラー
0	無
1	有

C	過剰払出エラー
0	無
1	有

G	受け皿満タンエラー
0	無
1	有

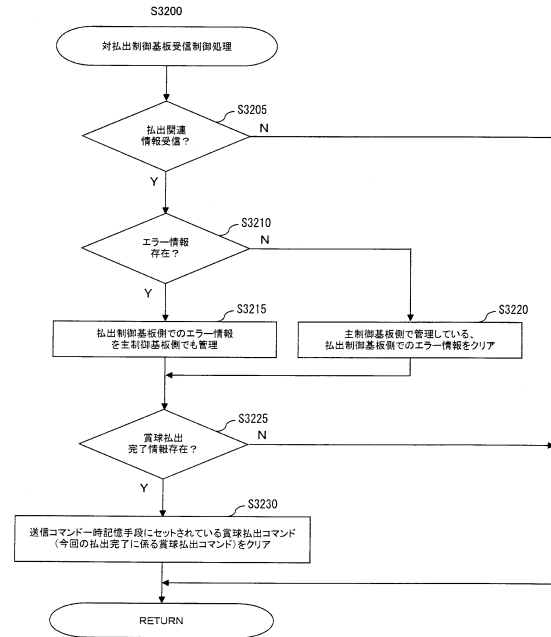
D	球経路エラー
0	無
1	有

H	払出状態
0	払出完了
1	払出未完了

E	払出モータエラー
0	無
1	有

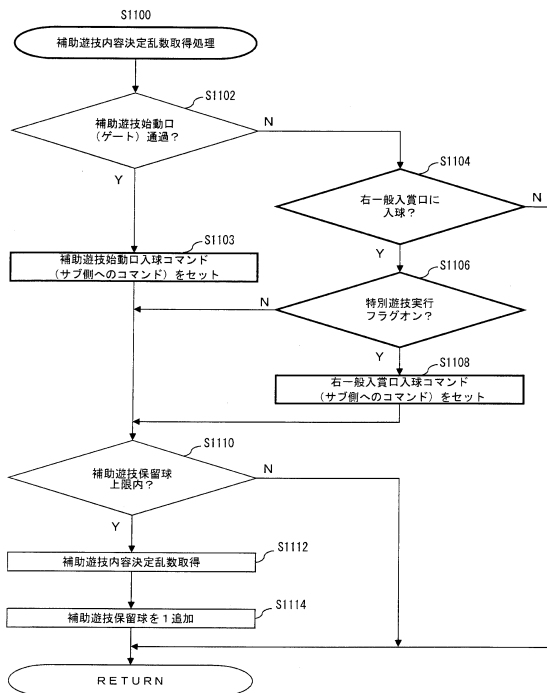
【図 12】

(図 12)



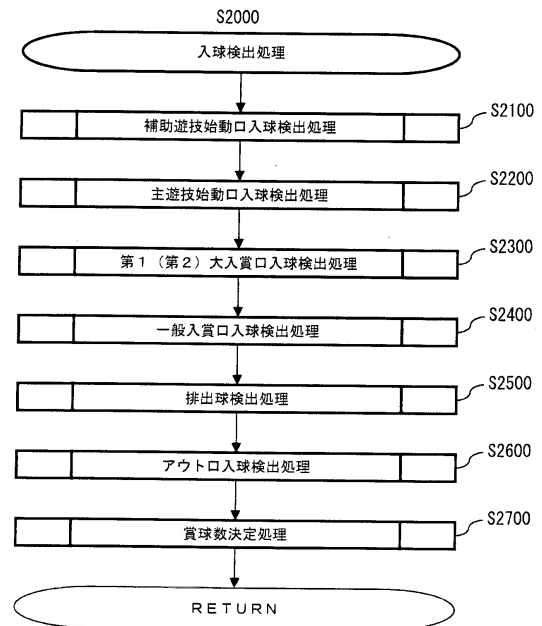
【図 13】

(図 13)



【図 14】

(図 14)



10

20

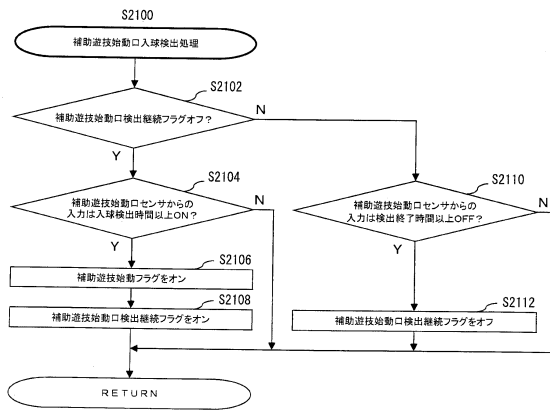
30

40

50

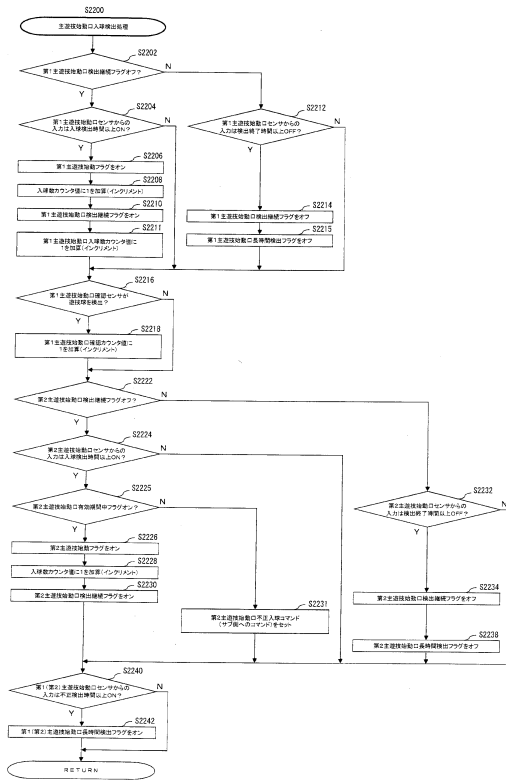
【図 15】

(図15)



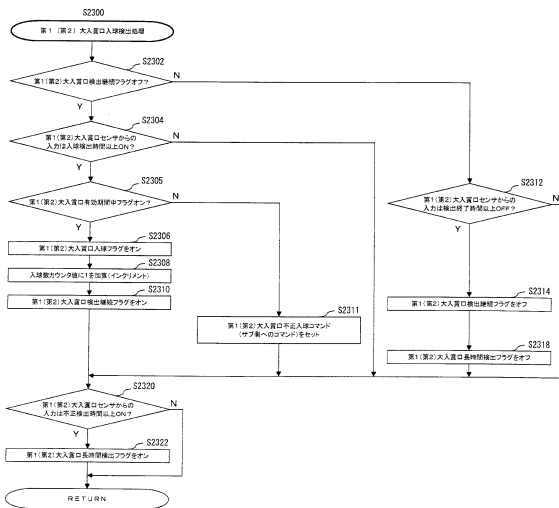
【図 16】

(図16)



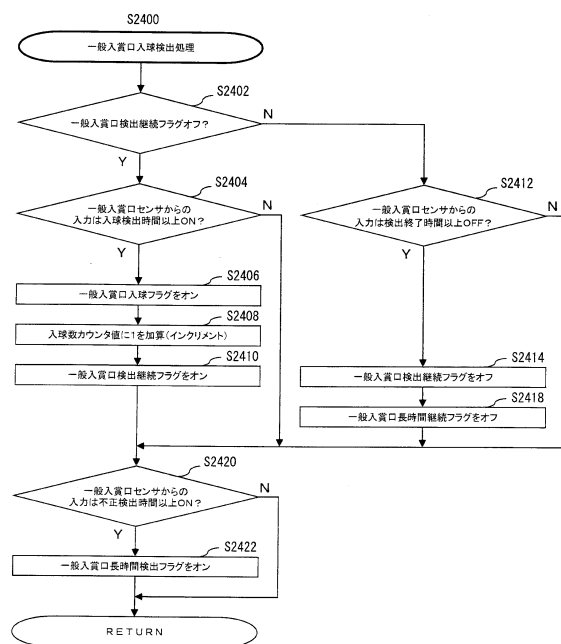
【図 17】

(図17)



【図 18】

(図18)



10

20

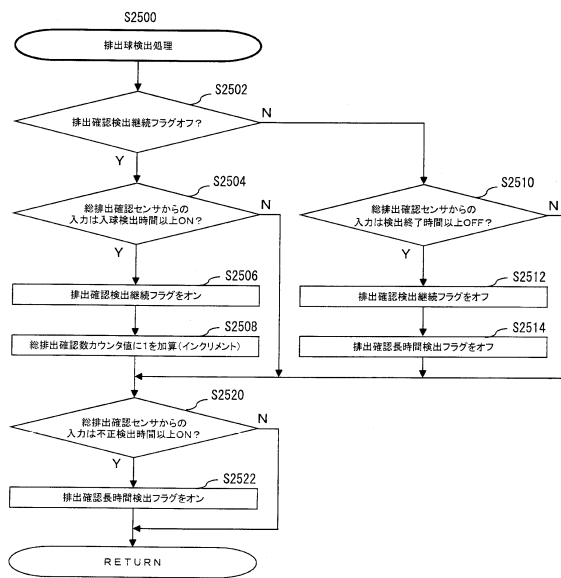
30

40

50

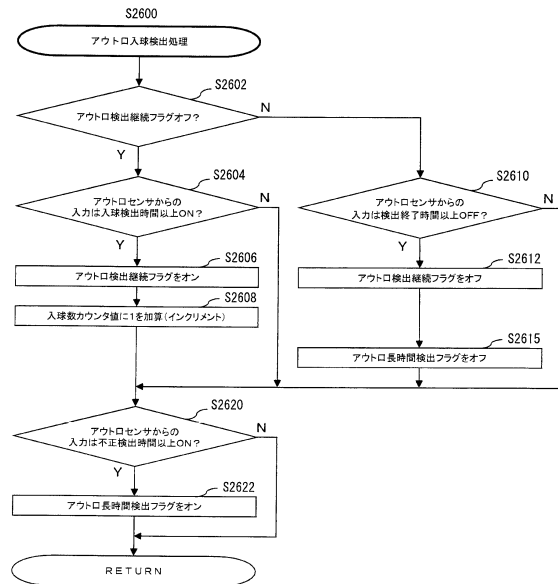
【図 19】

(図19)



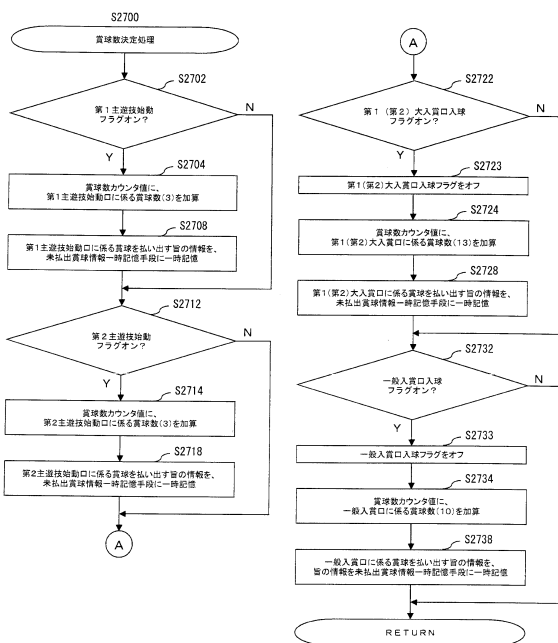
【図 20】

(図20)



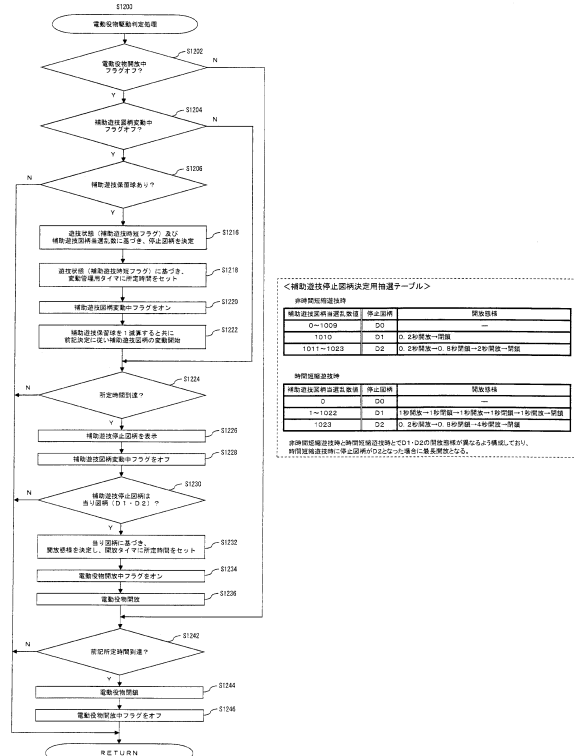
【図 21】

(図21)



【図 22】

(図22)



<補助選球停止判断用処理フロー>

補助選球停止判断用処理	停止条件	処理内容
0 ~ 1009	D0	—
1010 ~ 1019	D1	0: 2秒経過 → 1秒経過 → 1秒経過 → 1秒経過 → 1秒経過
1020 ~ 1029	D2	0: 2秒経過 → 0: 2秒経過 → 0: 2秒経過 → 0: 2秒経過 → 0: 2秒経過

※補助選球停止判断用処理フローはD0・D1・D2の処理内容が異なる場合があります。

10

20

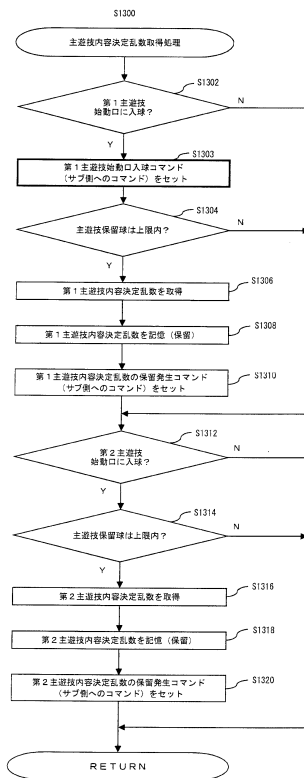
30

40

50

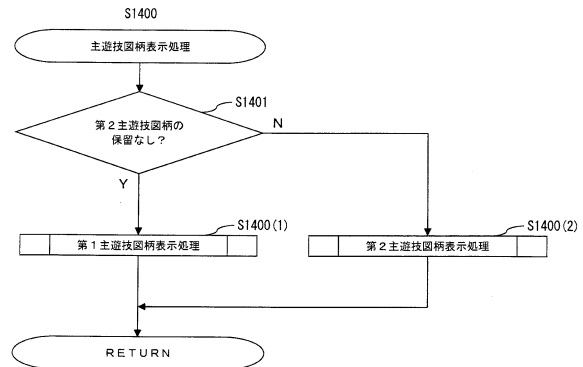
【図 23】

(图23)



【圖 24】

(图24)

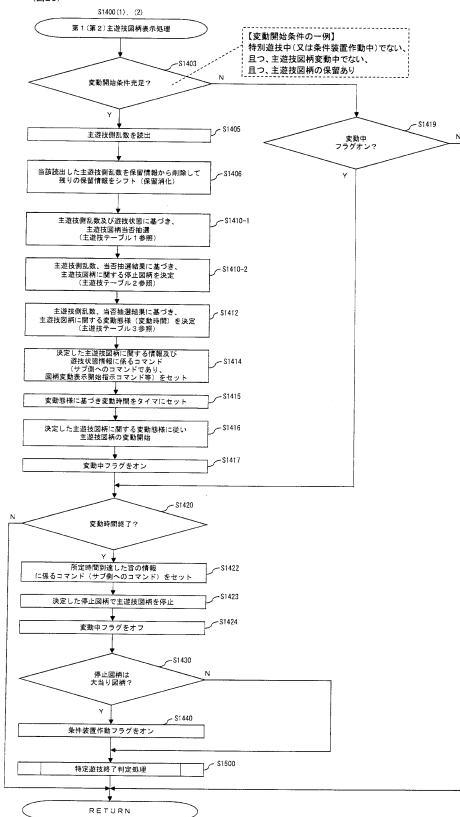


10

20

【図 25】

(圖25)



【圖 26】

(圖26)

[illegible]

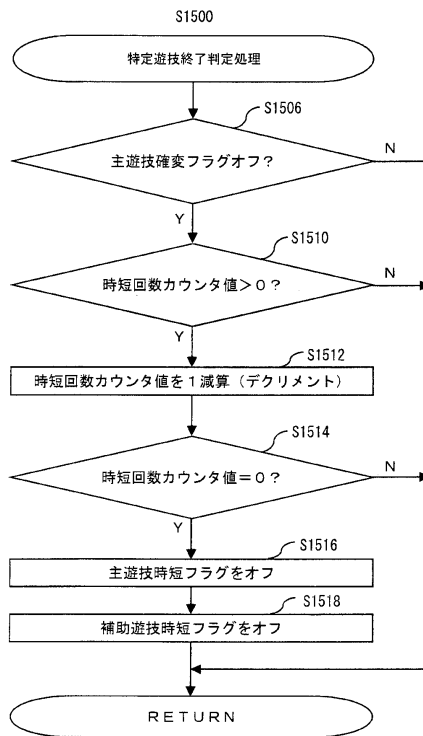
30

40

50

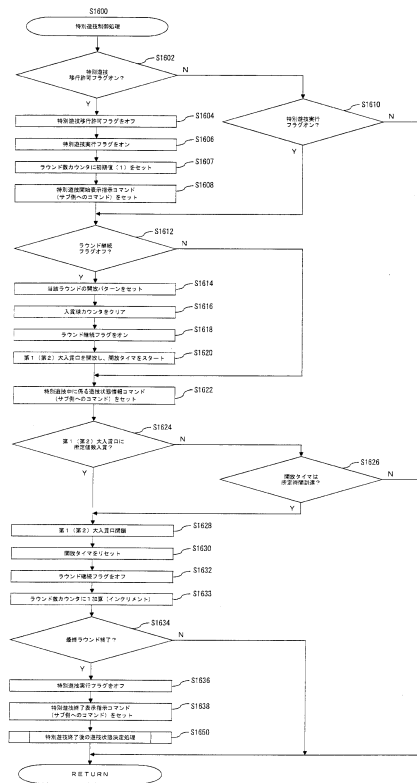
【図 27】

(図27)



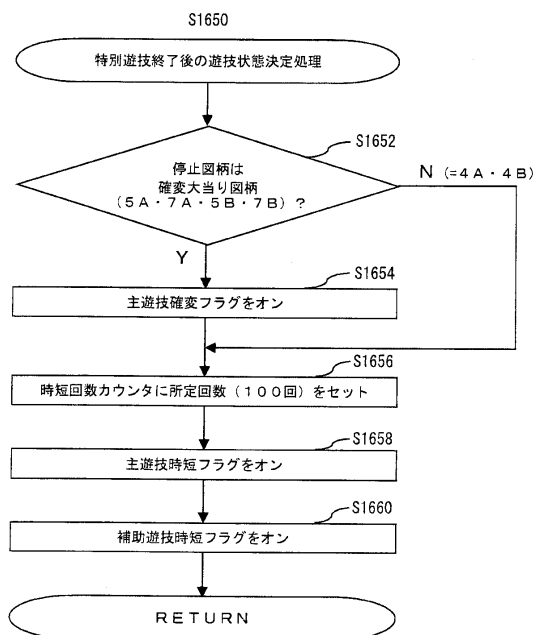
【図 28】

(図28)



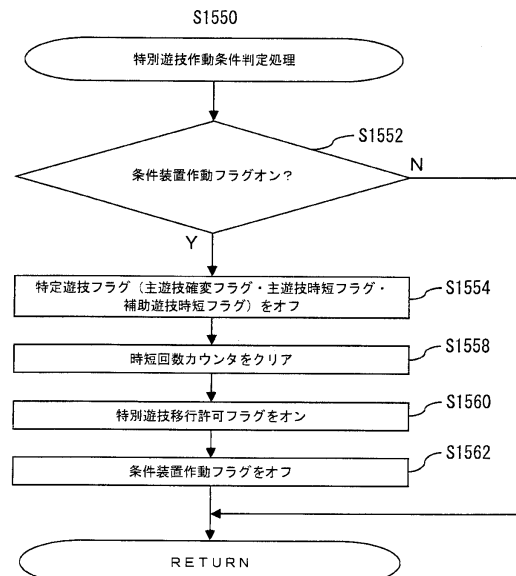
【図 29】

(図29)



【図 30】

(図30)



10

20

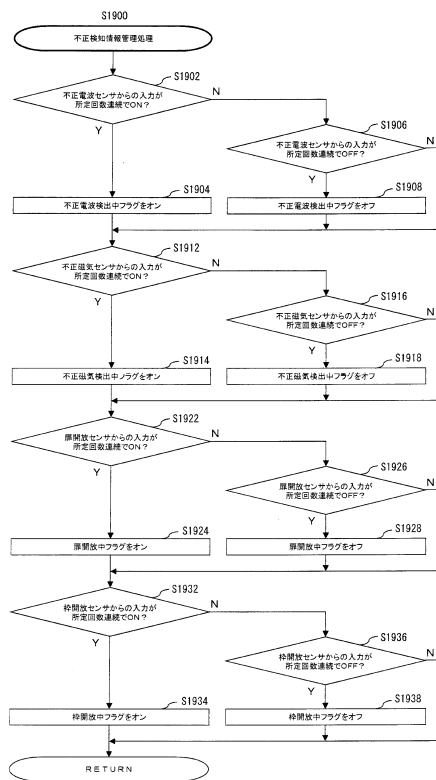
30

40

50

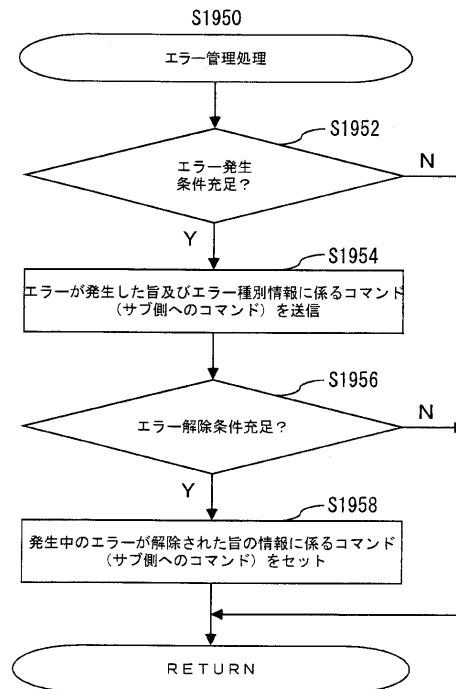
【図 3 1】

(図31)



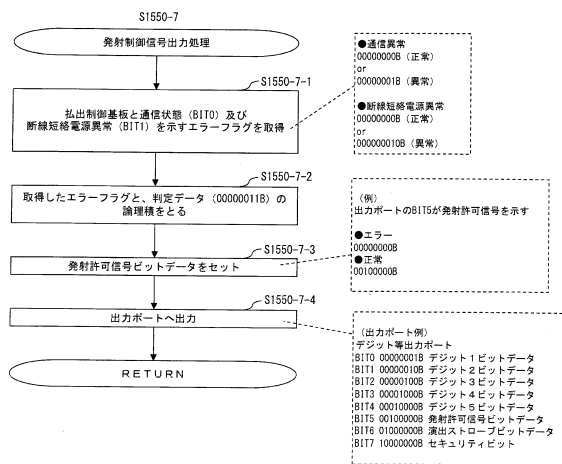
【図 3 2】

(図32)



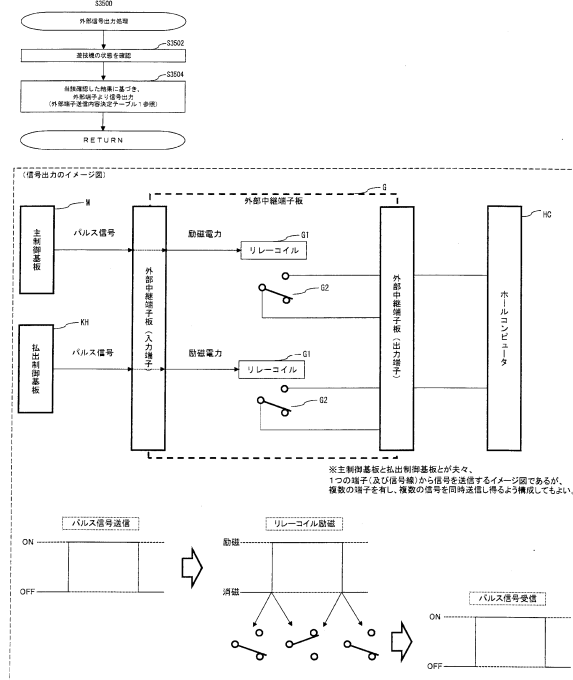
【図 3 3】

(図33)



【図 3 4】

(図34)



10

20

30

40

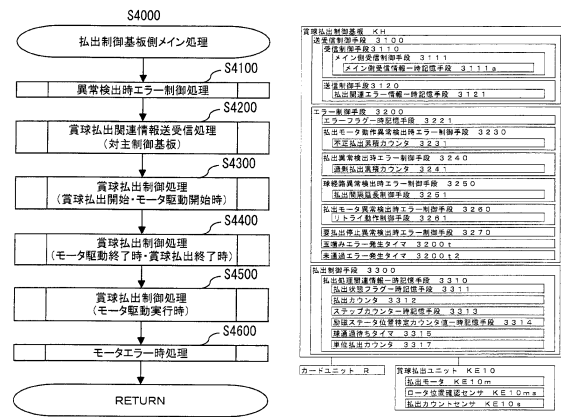
50

【図 3 5】

[illegible]

【圖 3 6】

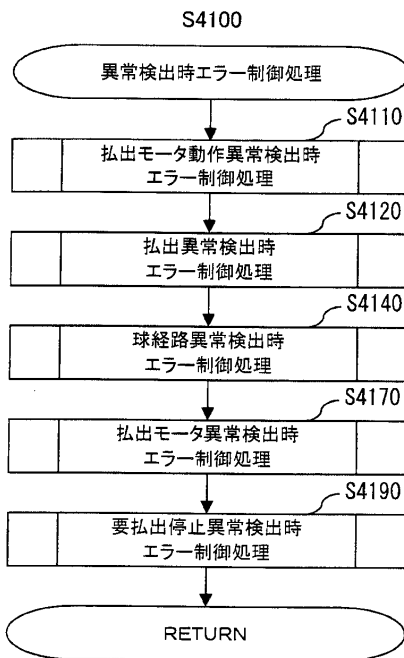
(圖36)



10

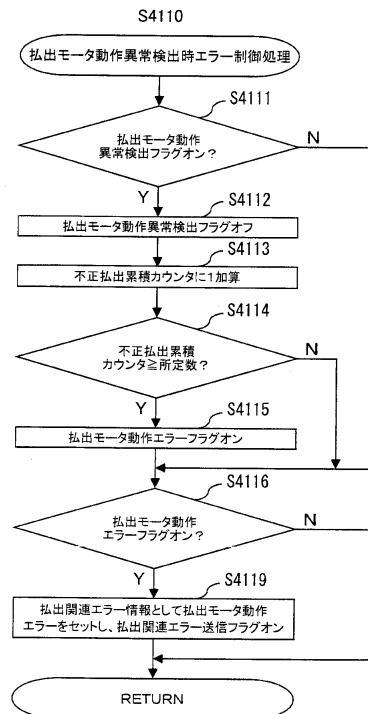
【図 3 7】

(図37)



【圖 38】

(圖38)



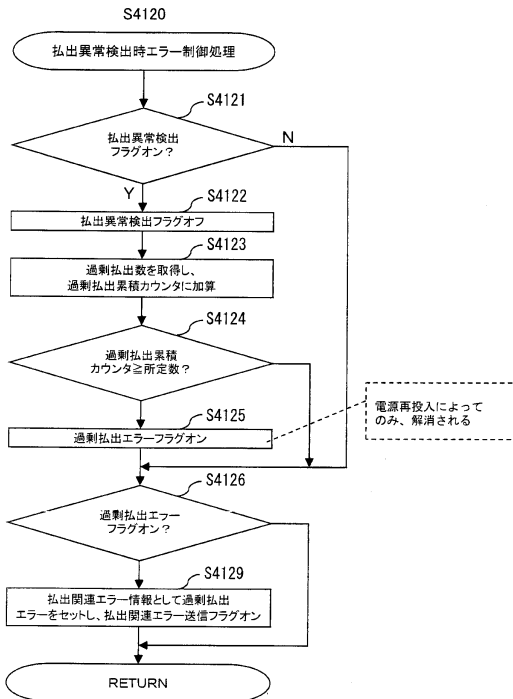
20

30

40

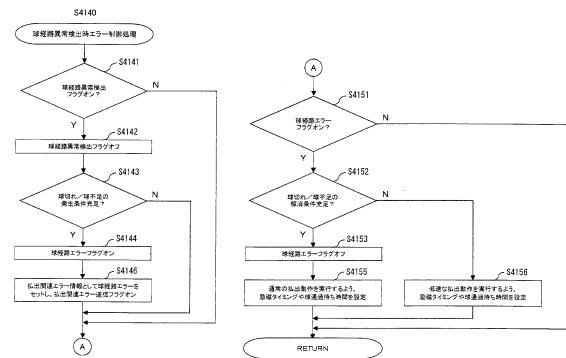
【圖 39】

(図39)



【図 40】

(圖40)

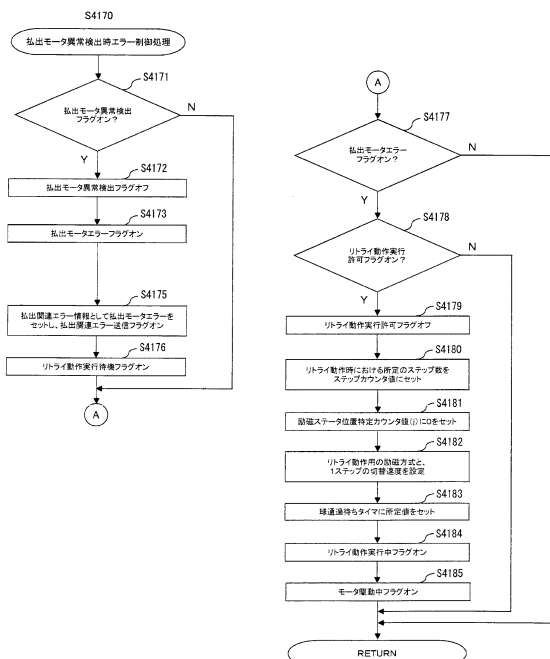


10

20

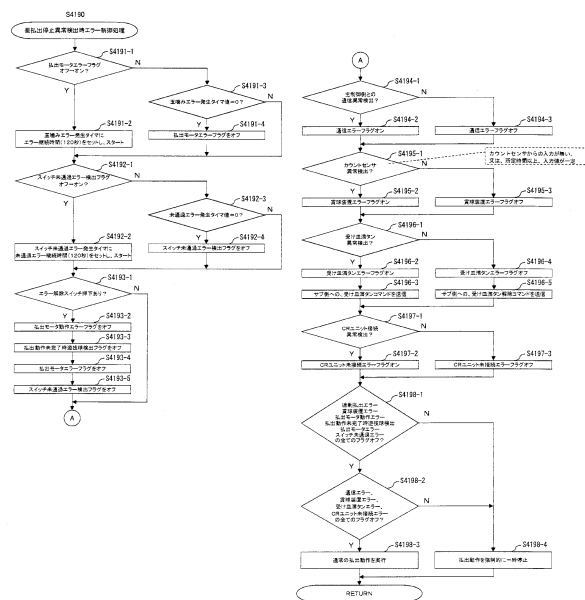
【図 4 1】

(圖41)



【図 4 2】

(圖42)

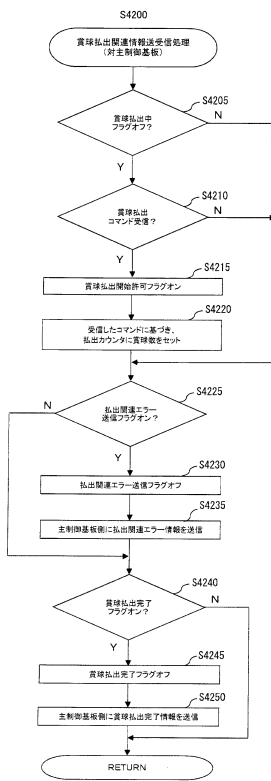


30

40

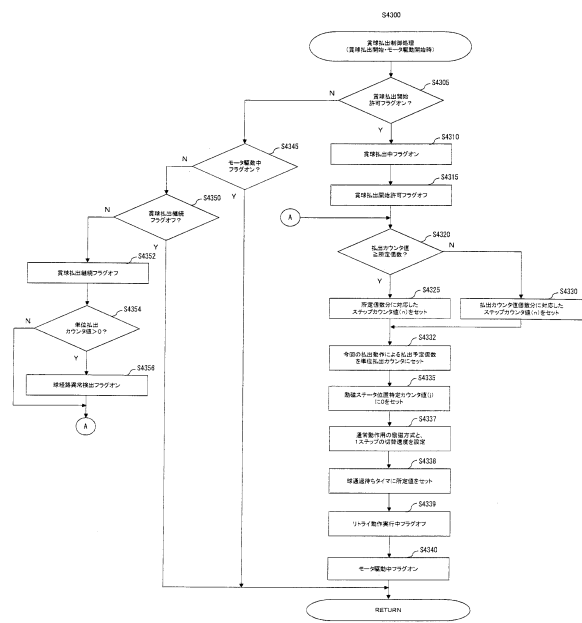
【図 4 3】

(圖43)



【圖 44】

(圖 4-4)

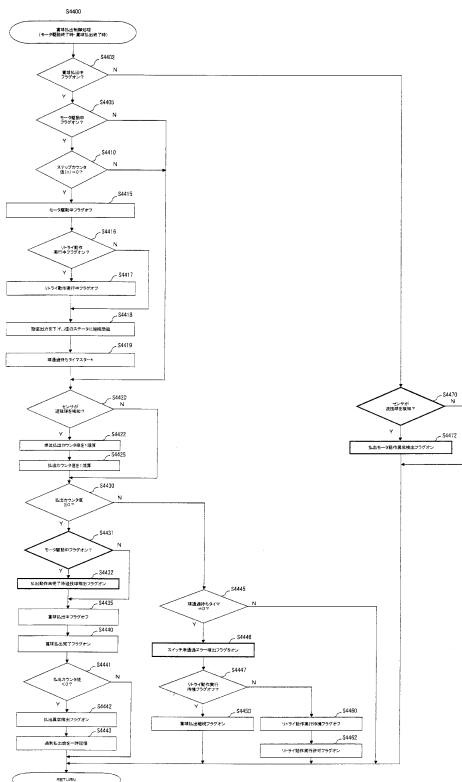


10

20

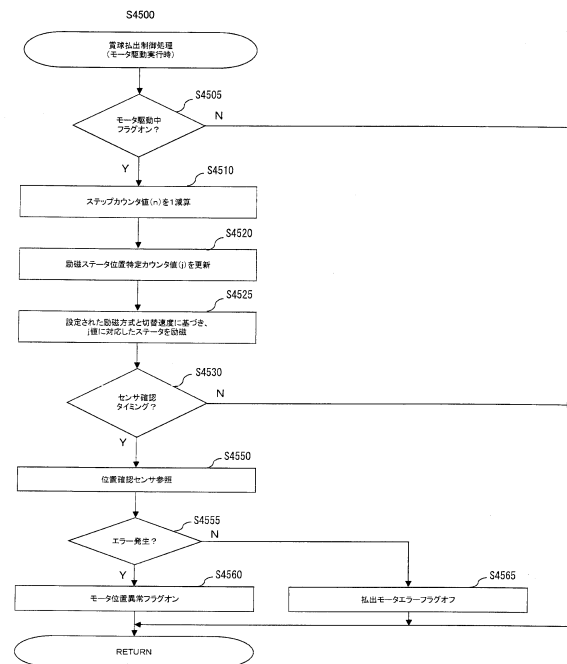
【図 45】

(圖45)



【図 46】

(246)



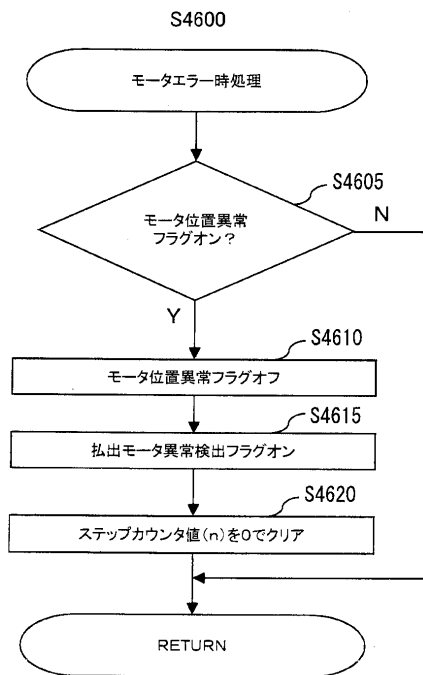
30

40

50

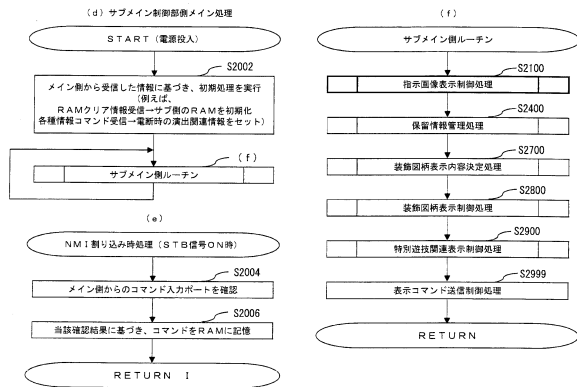
【図 47】

(図47)



【圖 48】

(图48)

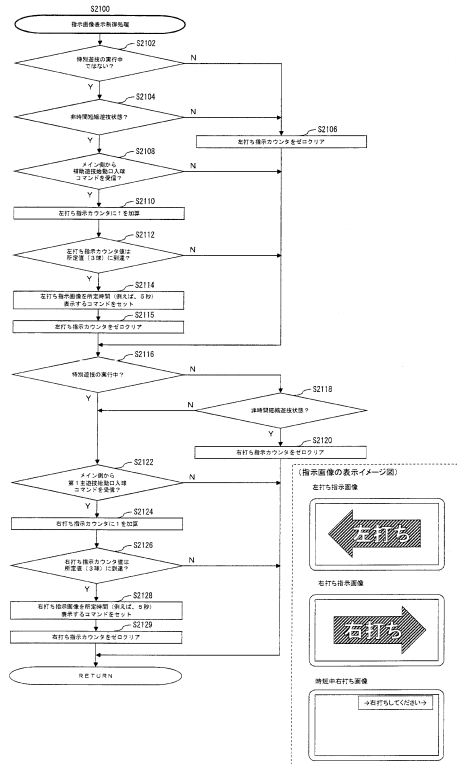


10

20

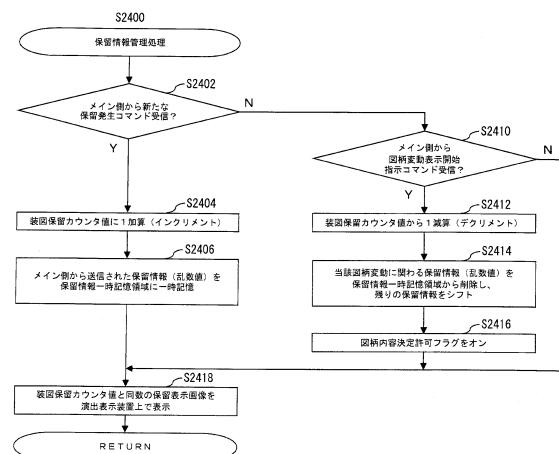
【図 49】

(249)



【図 50】

(圖50)

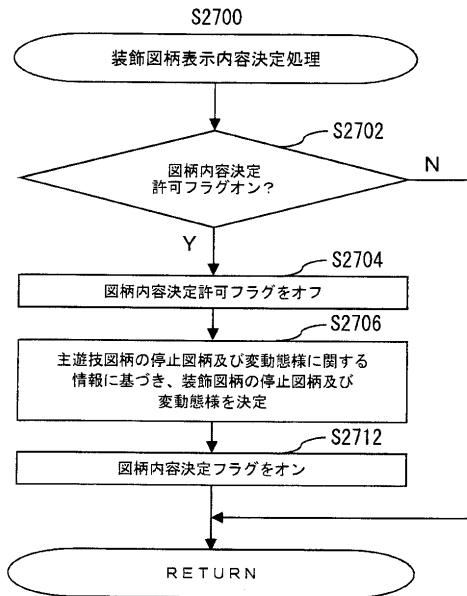


30

40

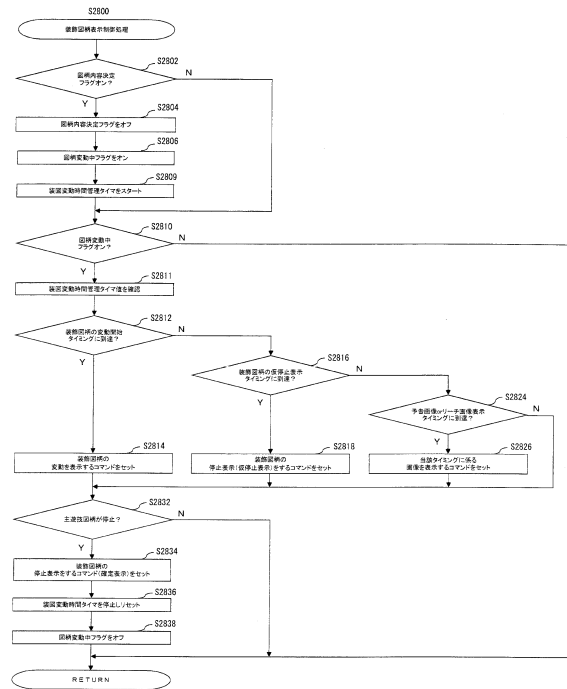
【図 5 1】

(図51)



【圖 5 2】

(圖52)

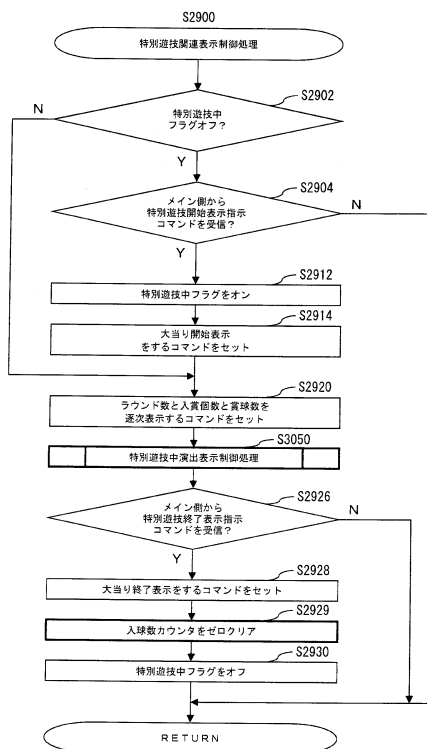


10

20

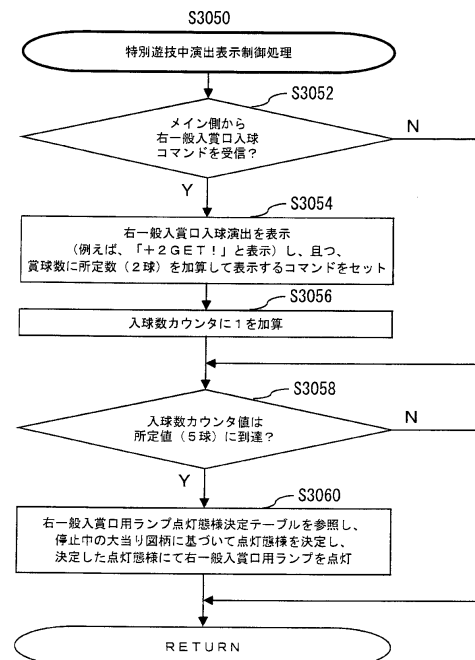
【圖 5 3】

(圖53)



【図 5 4】

(図54)



30

40

【図 5 5】

(図55)

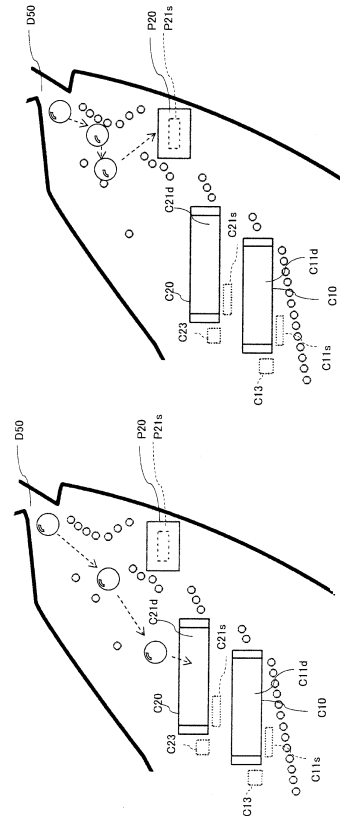
【右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルの一例】

【確変大当り図柄停止時(5A、7A、5B、7B)】【非確変大当り図柄停止時(4A、4B)】

置数	点灯態様
0~29	虹色
30~429	赤色
430~749	緑色
750~949	青色
950~999	白色

置数	点灯態様
—	虹色
0~99	赤色
100~299	緑色
300~649	青色
650~999	白色

【図 5 6】



(X56)

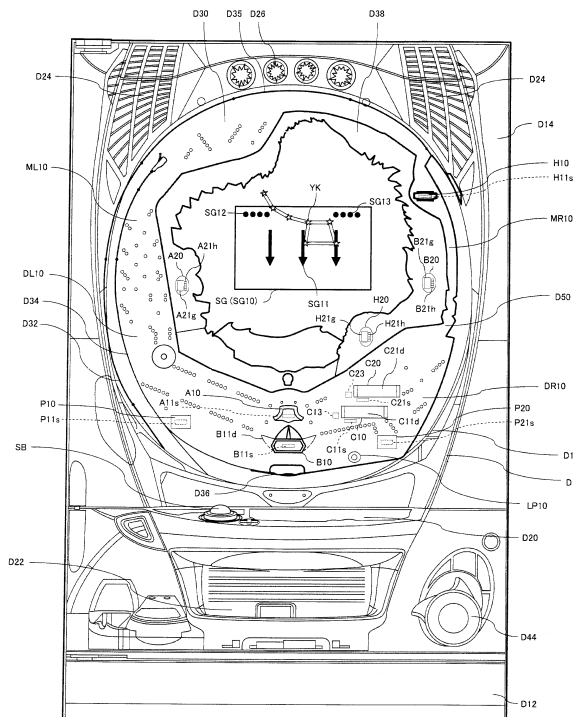
【第1(第2)大入賞口及び右一般入賞口に係る作用図】

右打ちルート流出口D50から流出された遊技球が、遊技釘に当たり、右一般賞口P20に入球することとなる。

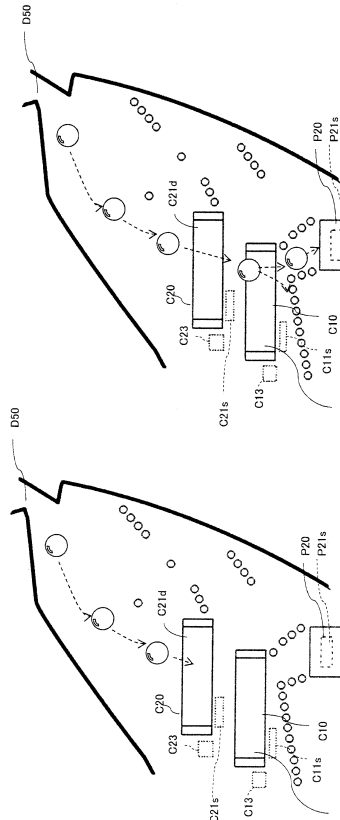
右打ちルート流出口D50から流出された遊技球が、第1大入賞口C10(又は第2大入賞口C20)に入球することとなる。

【図 5 7】

(图57)(变1)



【圖 58】



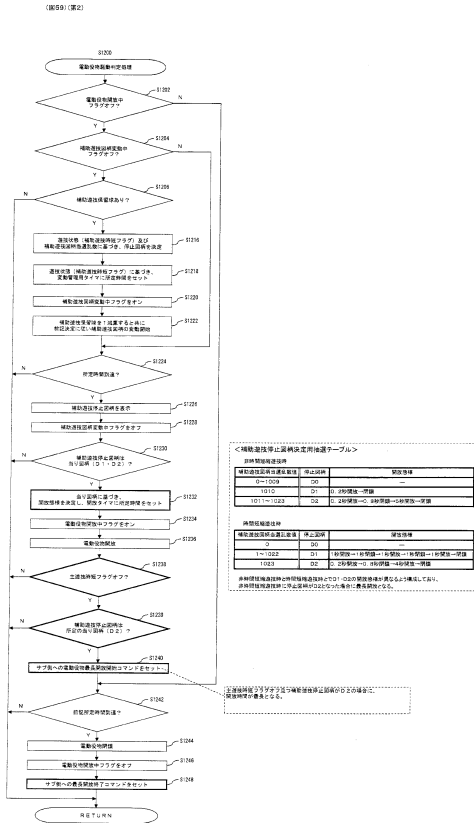
(図58)(変1)

【第1(第2)大入賞口及び右一般入賞口に係る作用図】

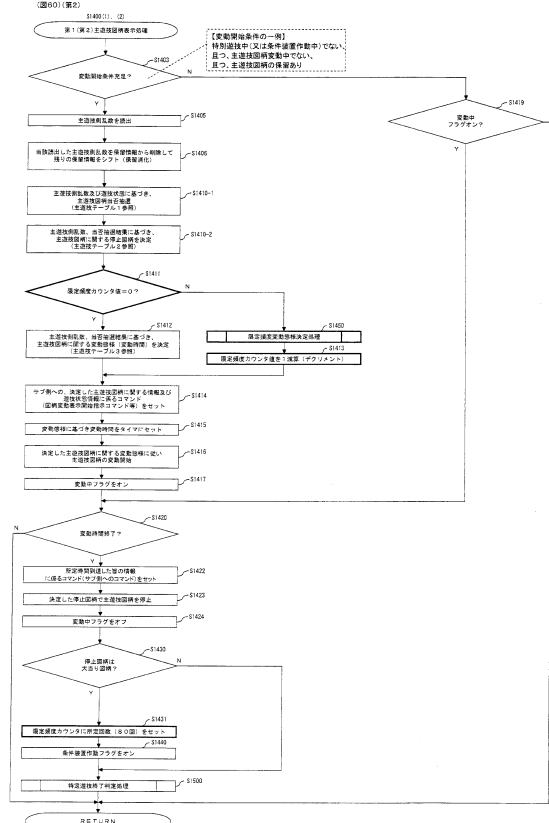
右打ちルート流出口D50から流出された遊技球が、第1大入賞口C10(又は第2大入賞口C20)を通過し、右一般入賞口P20に入球することとなる。

右打ちルート流出口D50から流出された遊技球が、第1大入賞口C10(又は第2大入賞口C20)に入球することとなる。

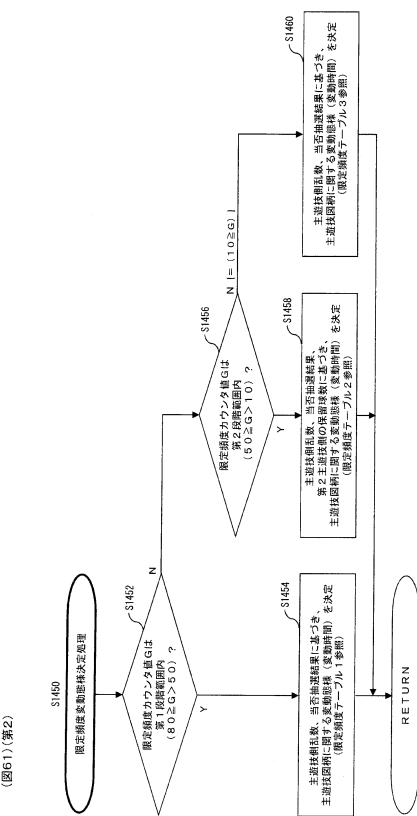
【図 5 9】



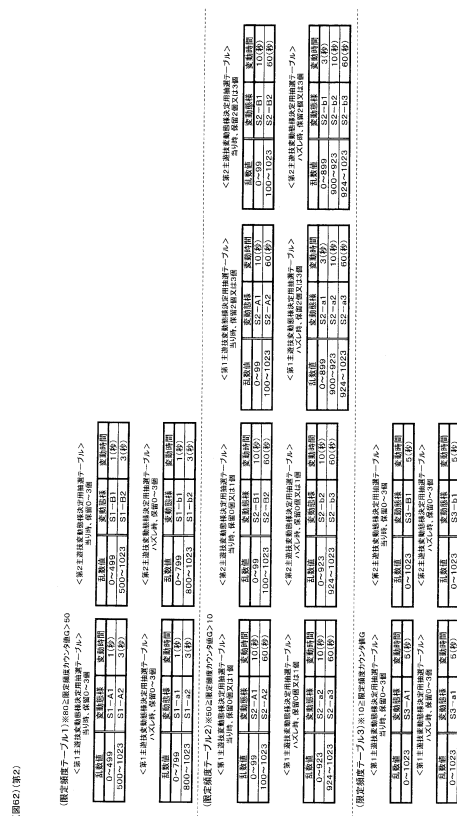
【図 60】



【図 6 1】

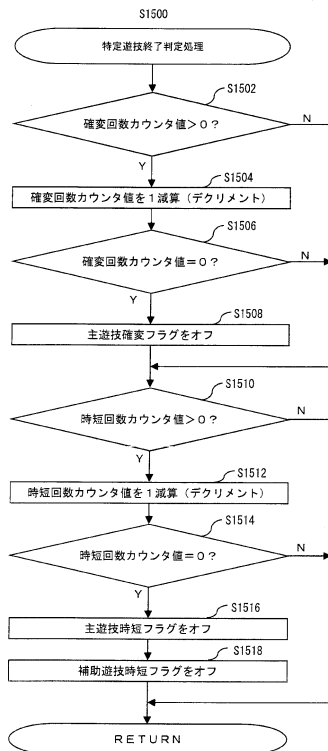


【圖 6 2】



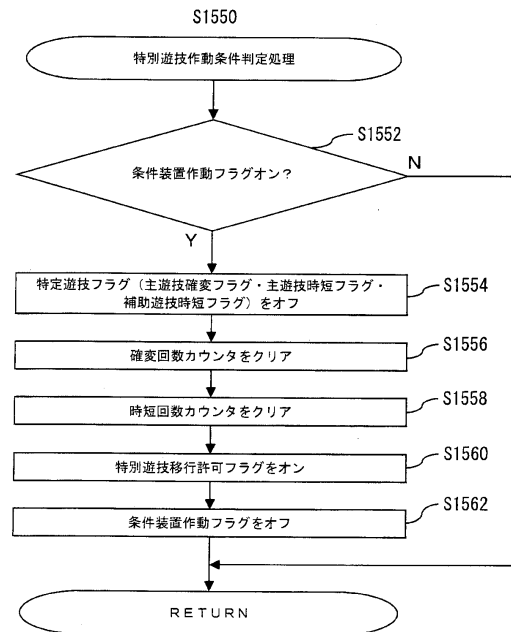
【図 6 3】

(図63)(第2)



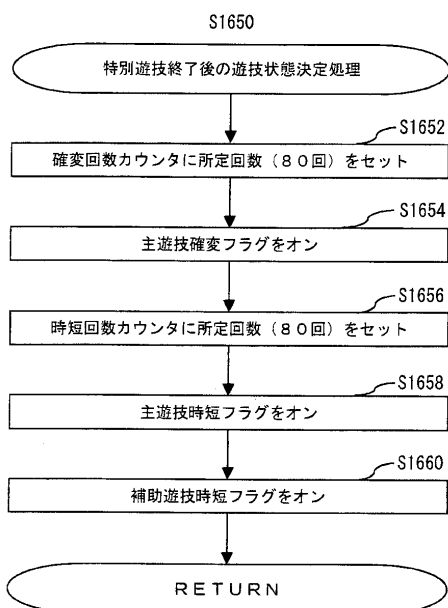
【図 6 4】

(図64)(第2)



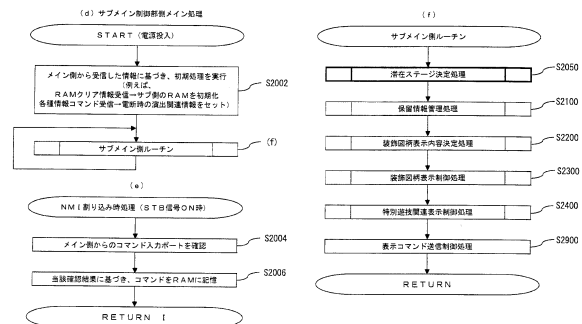
【図 6 5】

(図65)(第2)



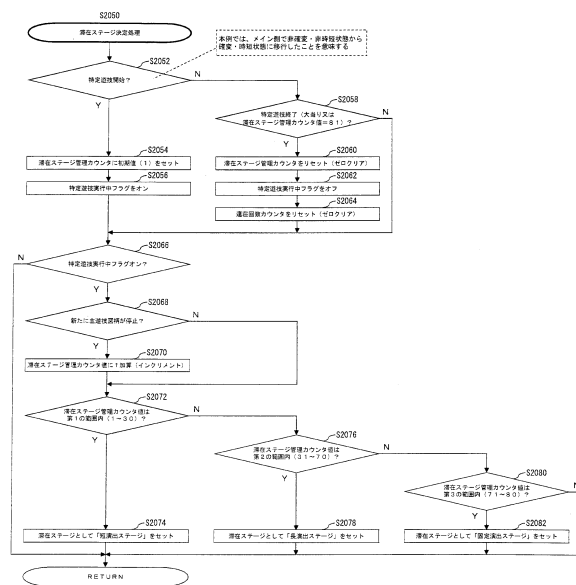
【図 6 6】

(圖66)(第2)



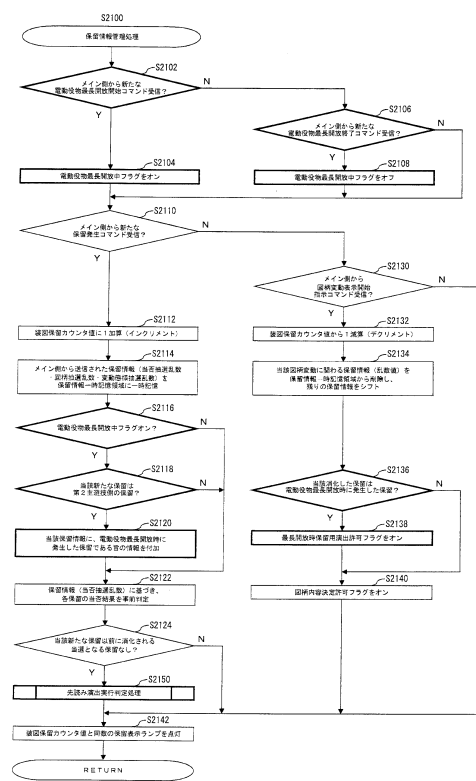
【圖 6 7】

(圖67)〈第2〉



【圖 68】

(圖68)(第2)

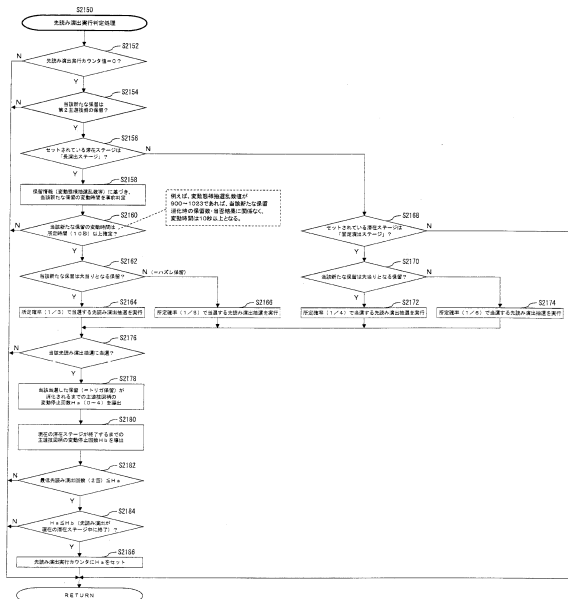


10

20

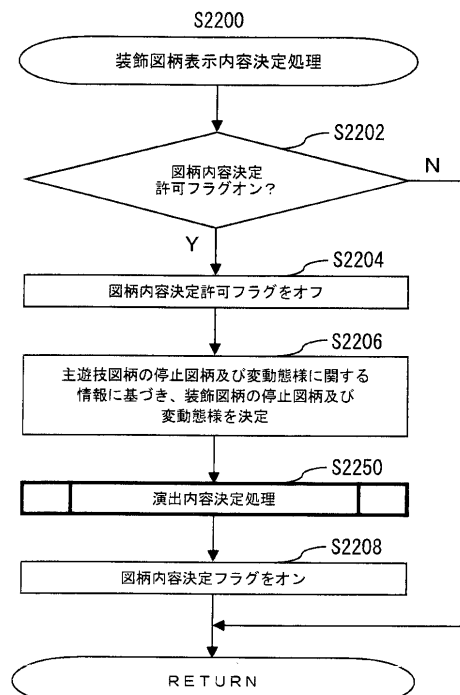
【圖 69】

(圖69)(第2)



【圖 70】

(図70)(第2)

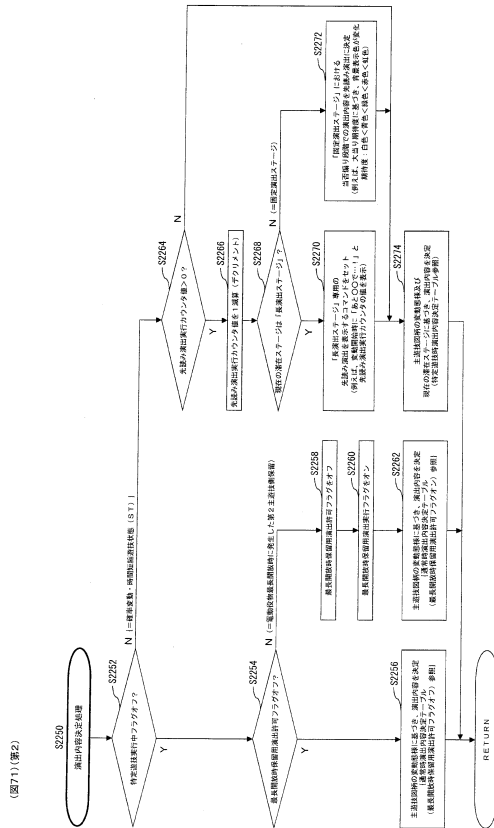


30

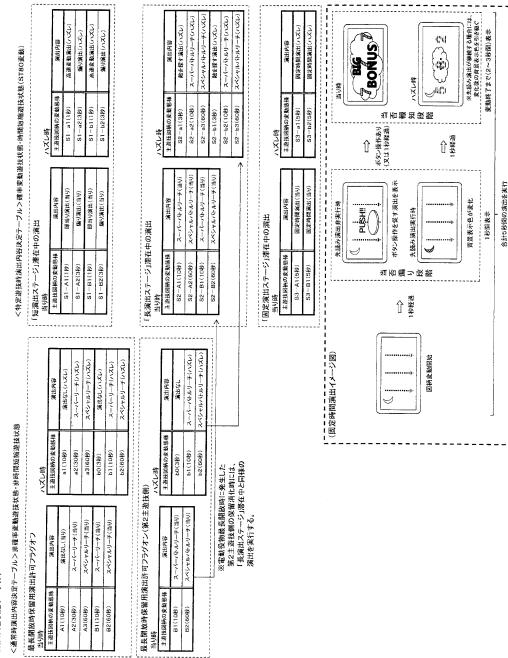
40

50

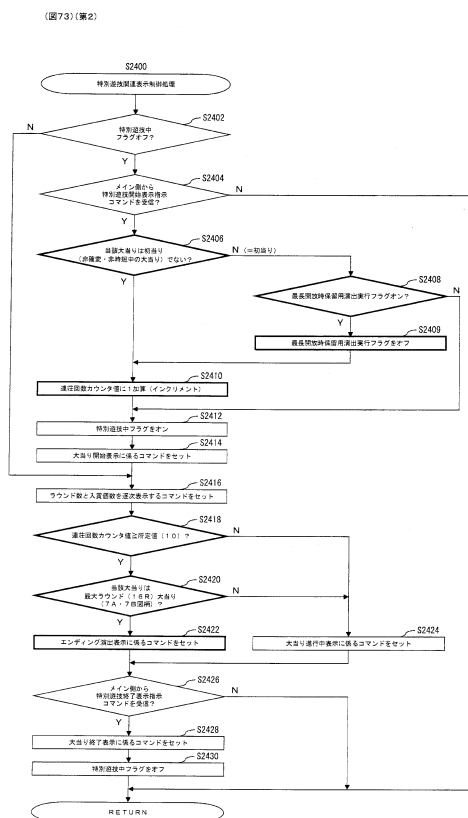
【図 7 1】



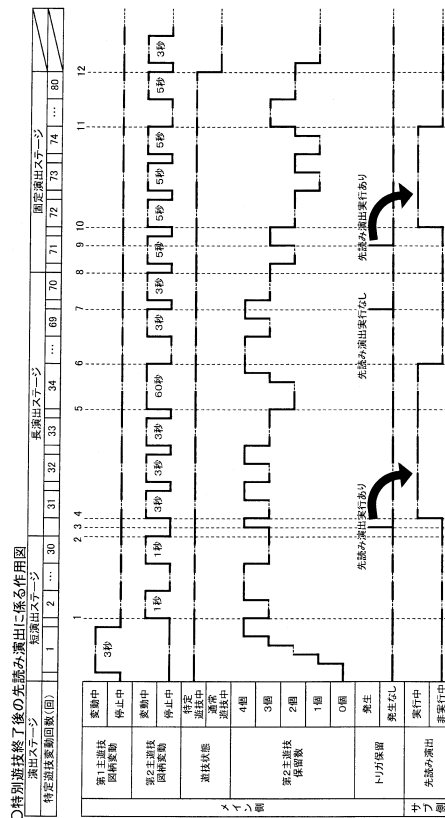
【圖 7 2】



【図 7 3】

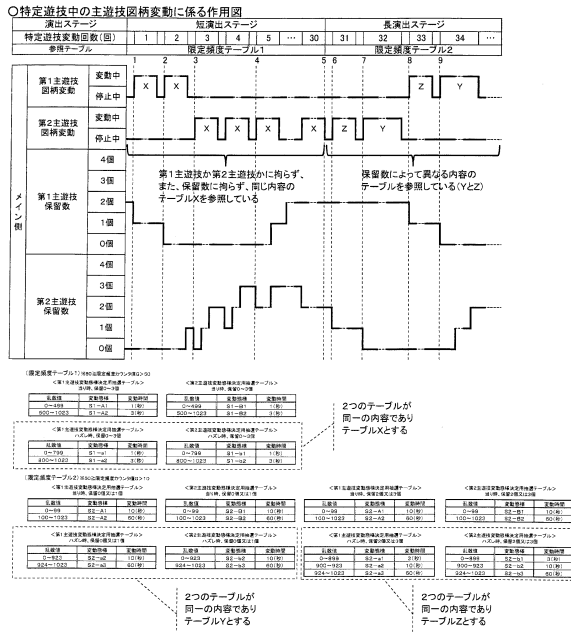


【圖 7 4】



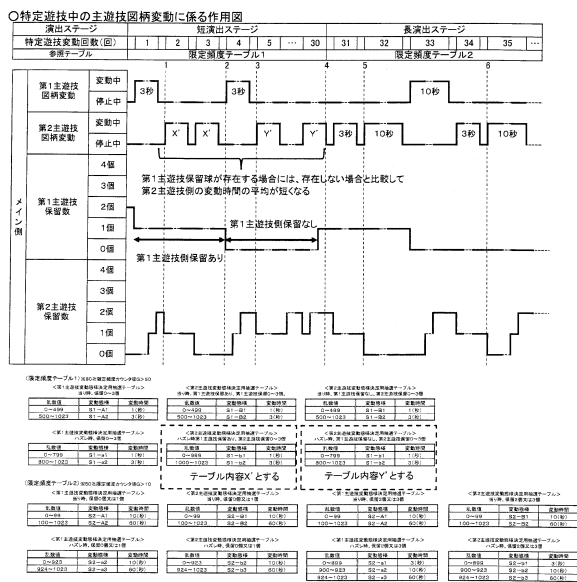
【図 7 5】

(圖75)(第2)



【圖 7 6】

(圖76)(第2)

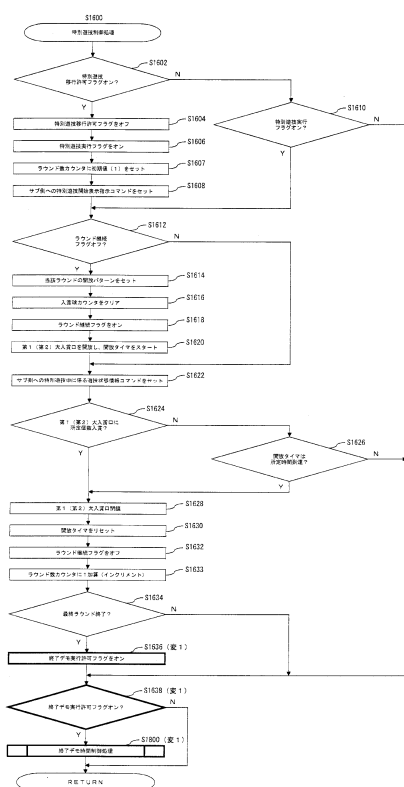


10

20

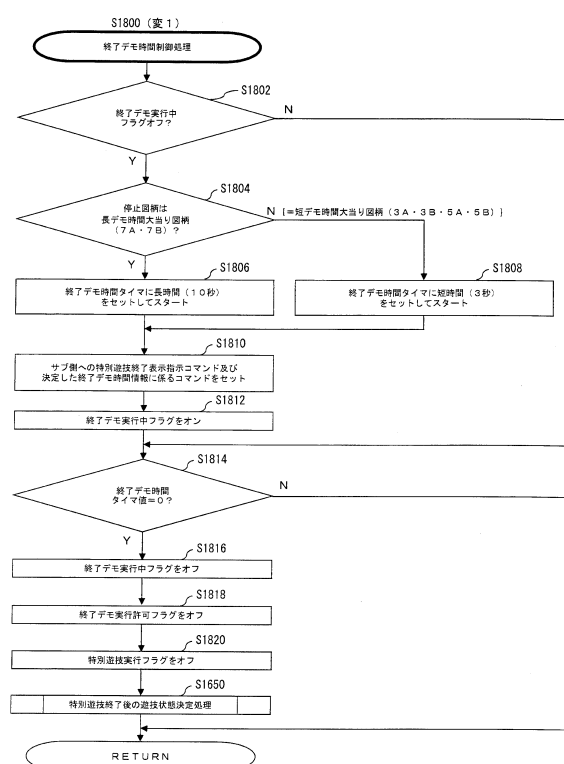
【圖 7 7】

(圖77)(第2度1)



【圖 7 8】

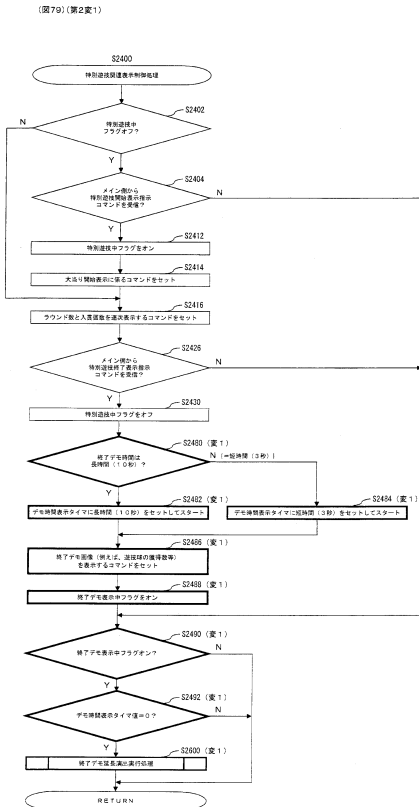
(図78)(第2変1)



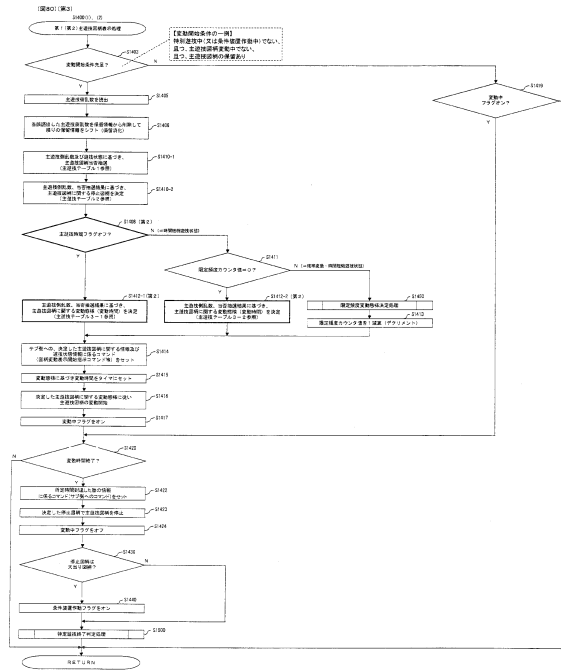
30

40

【図 7 9】



【図 80】



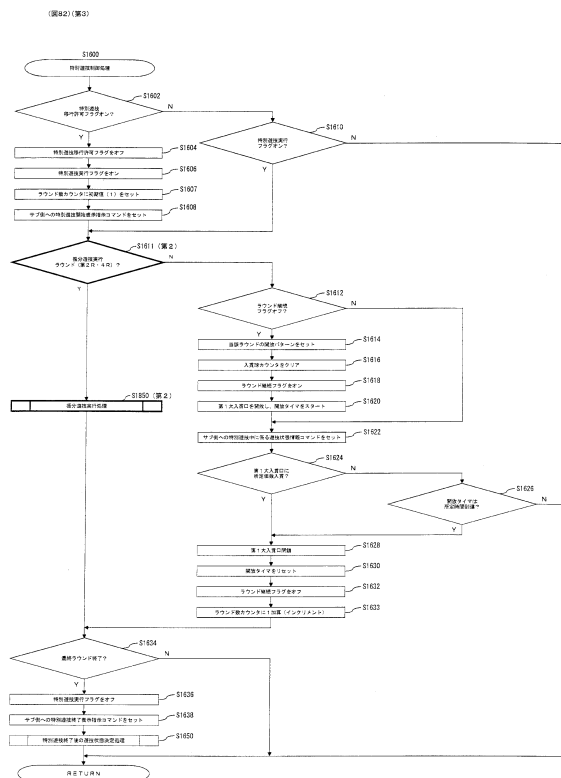
10

20

【図 8 1】

[illegible]

【圖 8 2】



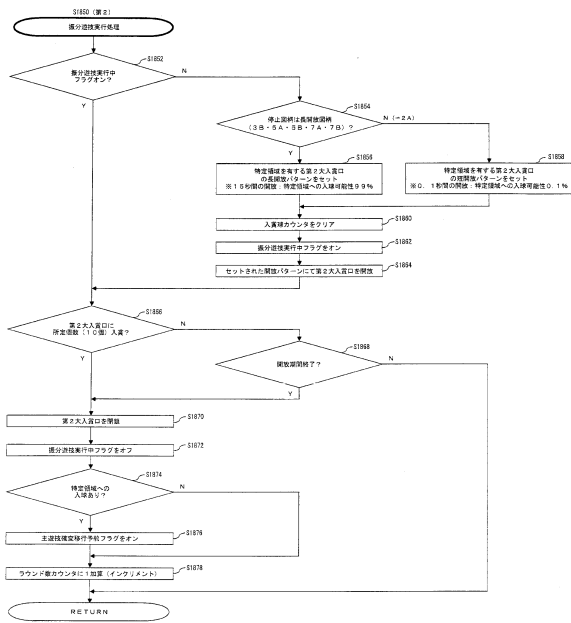
30

40

50

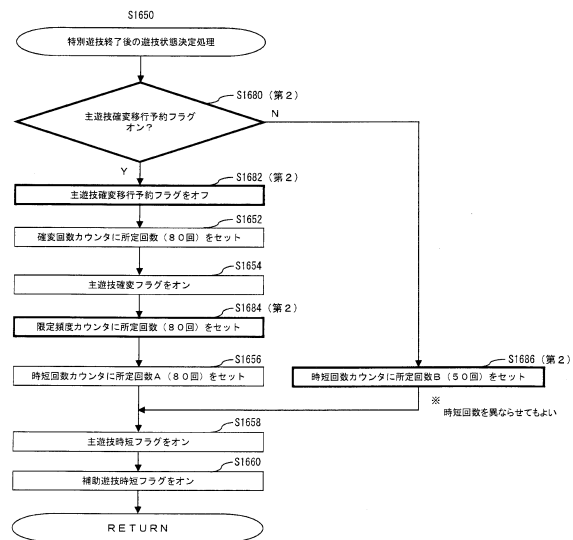
【圖 8 3】

(圖83)(第3)



【図 8 4】

(图84)(第3)



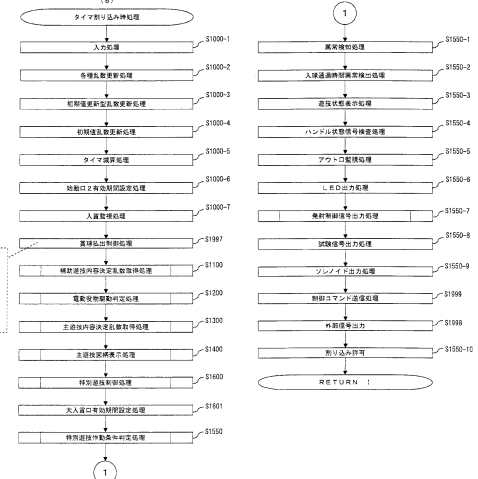
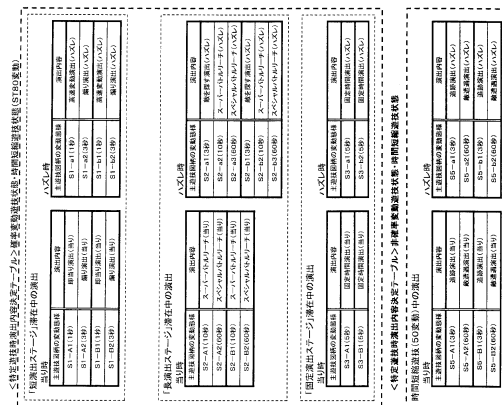
10

20

【図 8 5】

【圖 8 6】

(圖86)(第3度1)



30

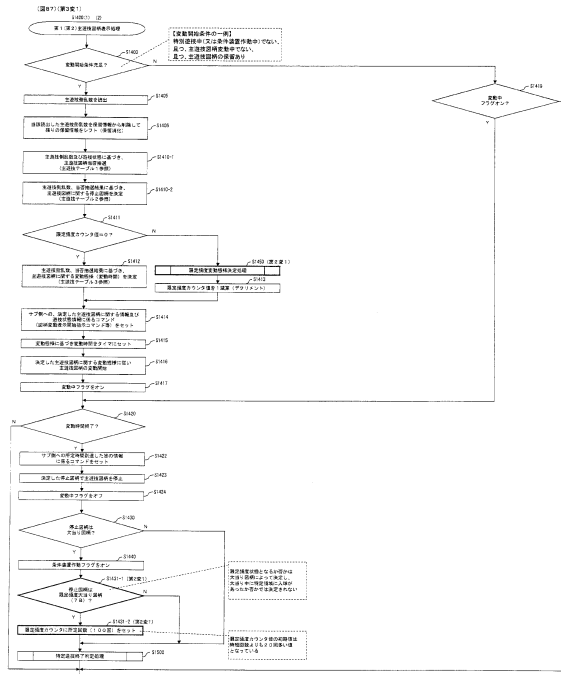
(圖185)(第3)

(演出内容決定テーブル)
 く通常時演出内容決定テーブル[illegible]

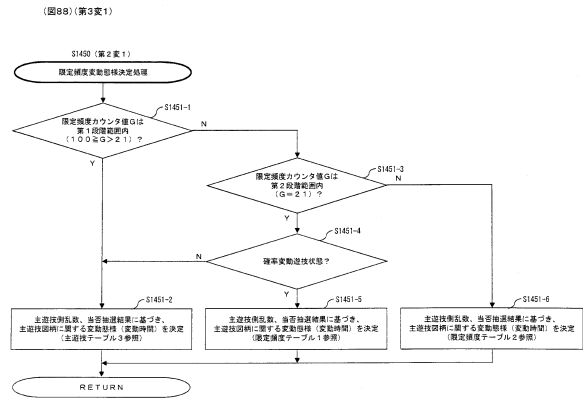
40

50

【図 8 7】



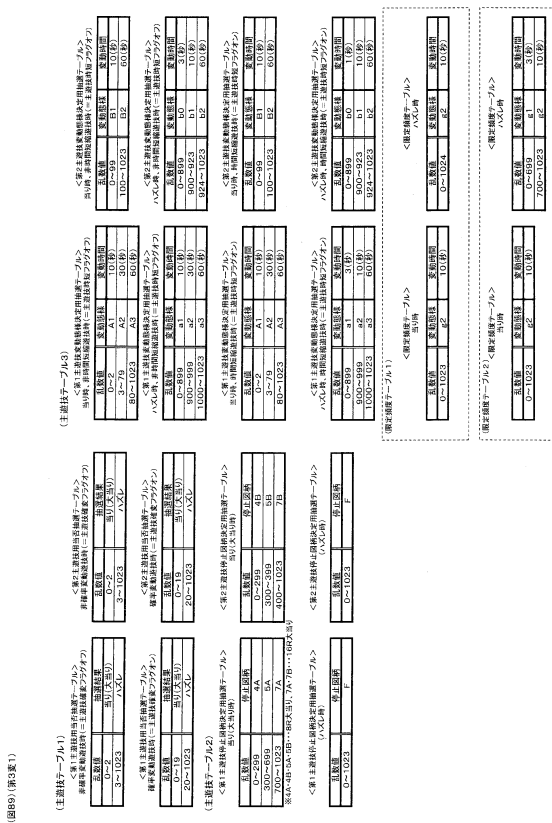
【圖 88】



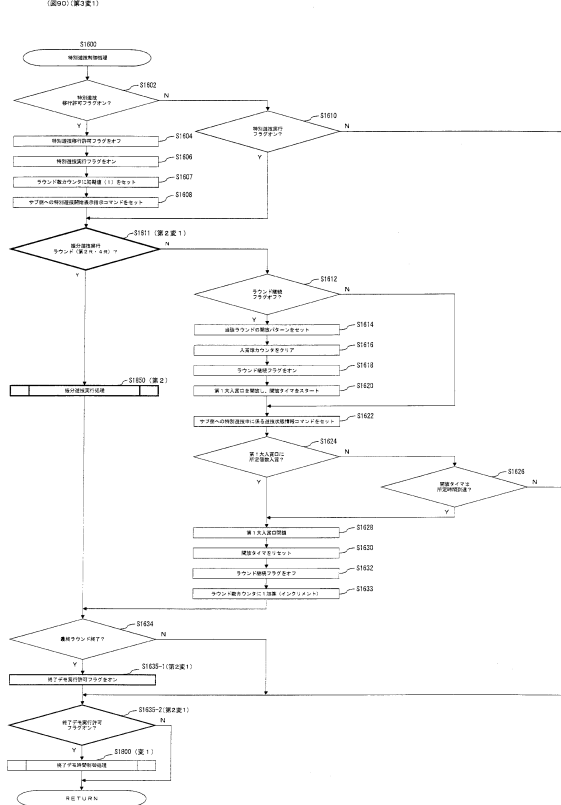
10

20

【図 89】



【図 90】



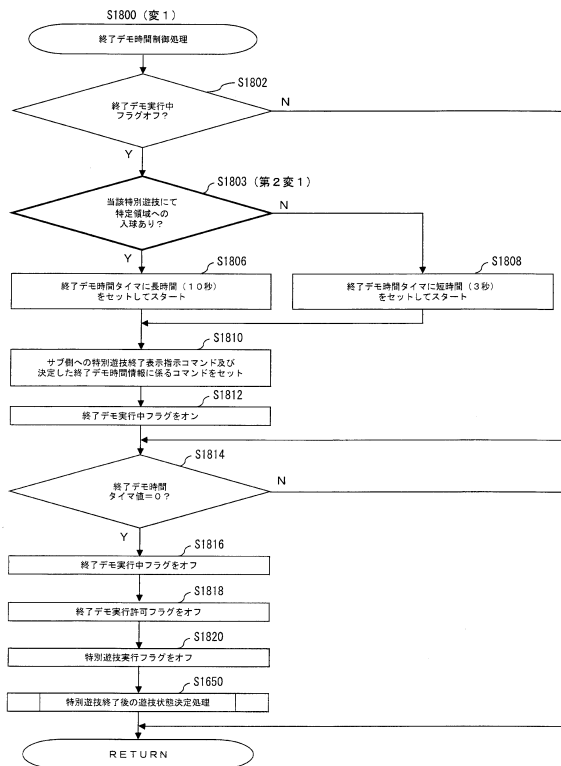
30

40

50

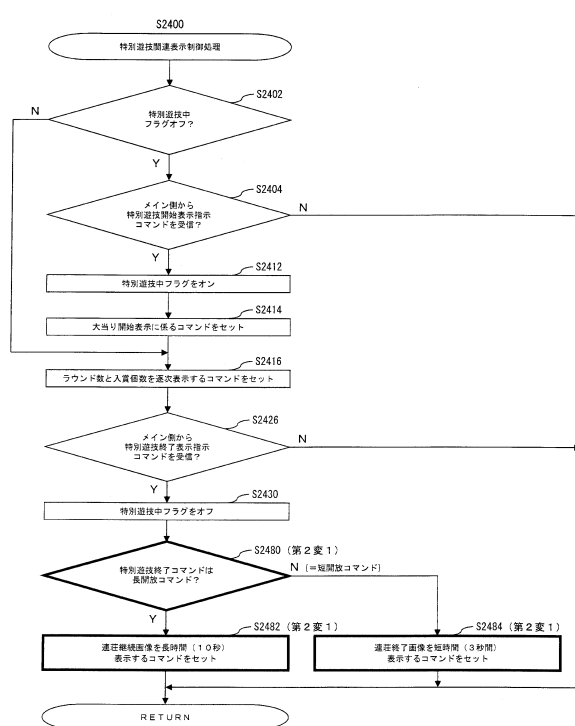
【図 9 1】

(図91) (第3変1)



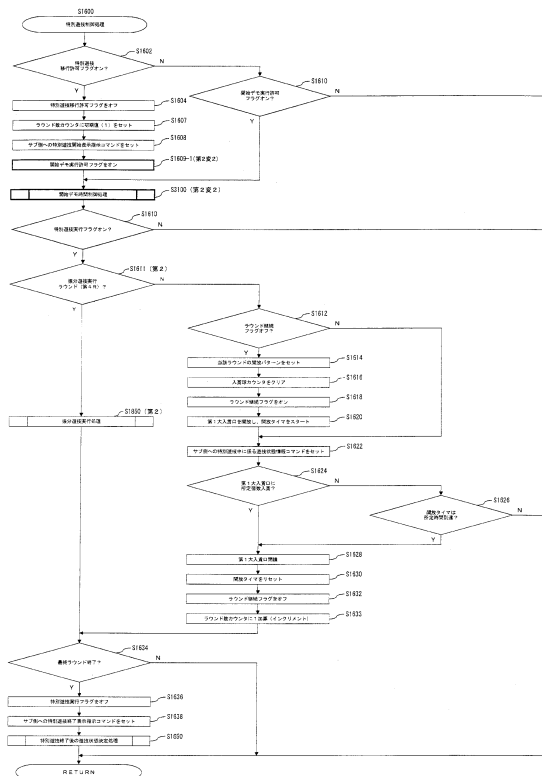
【図 9 2】

(図92) (第3変1)



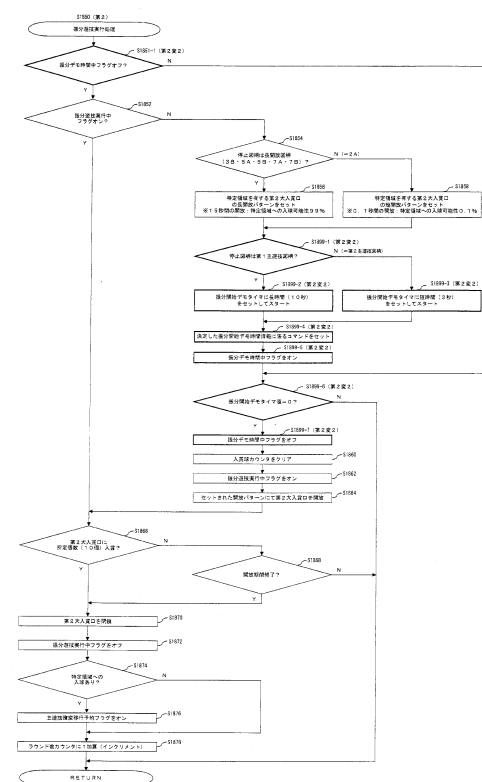
【図 9 3】

(図93) (第3変2)



【図 9 4】

(図94) (第3変2)



10

20

30

40

50

【図 9 5】

[illegible]

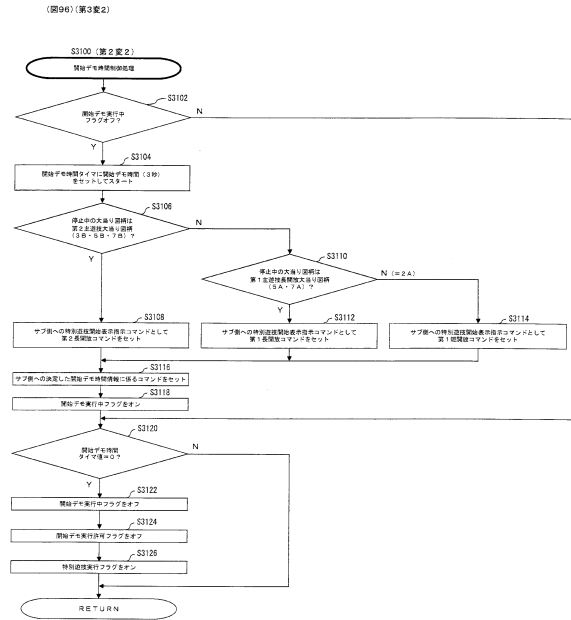
※短開放は500msの開放であり、長開放は30000msの開放となっている。

※第2主遊技長開放大当り(5B・7B)のみ、すべてのラウンドが奉還放となる

※振分選技実行ラウンドは4R目となっており、第2次入

真口が開放する。また、その後のラシントにおいては第1大入賞口が開放する。

【図 9 6】

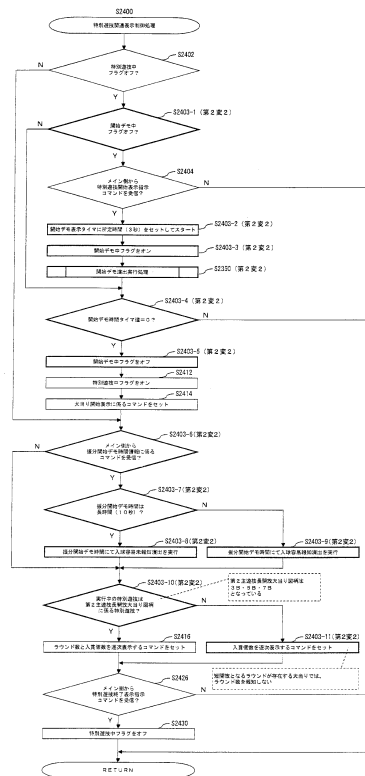


10

20

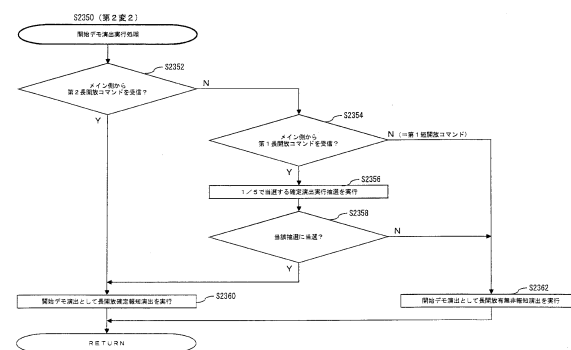
【圖 9 7】

(圖97)(第3度2)



【図 9 8】

(圖98)(第3変2)

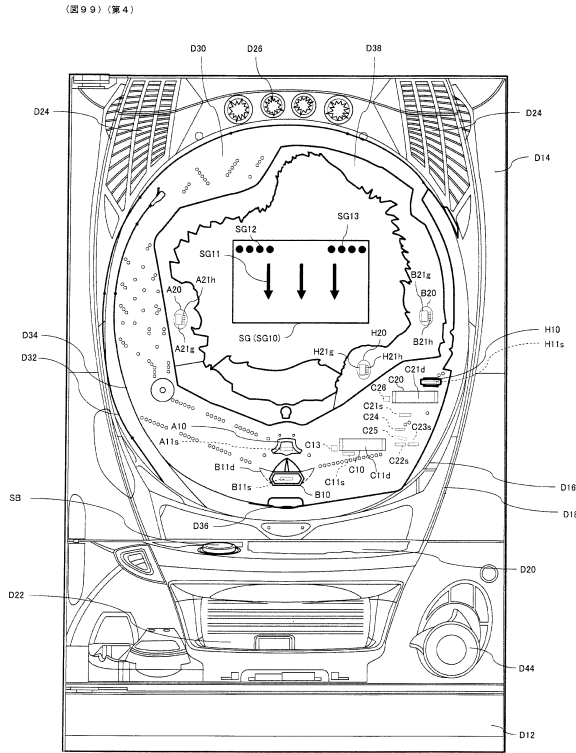


30

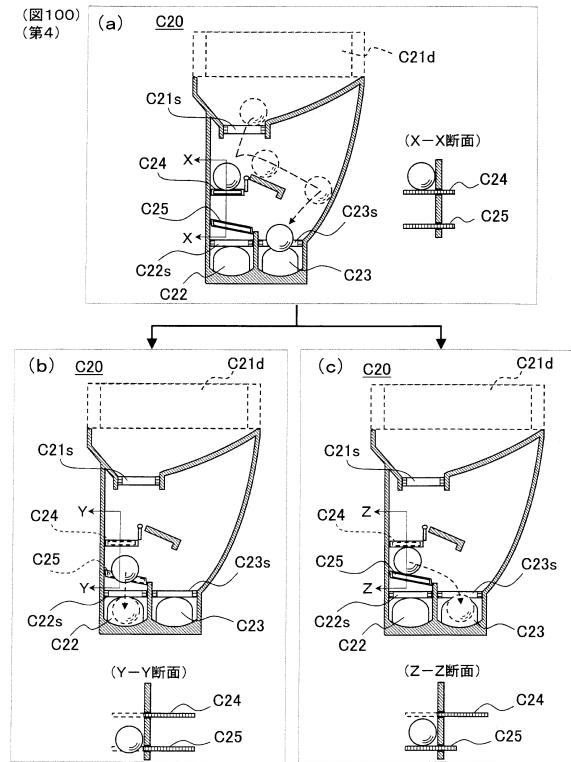
40

50

【図 99】



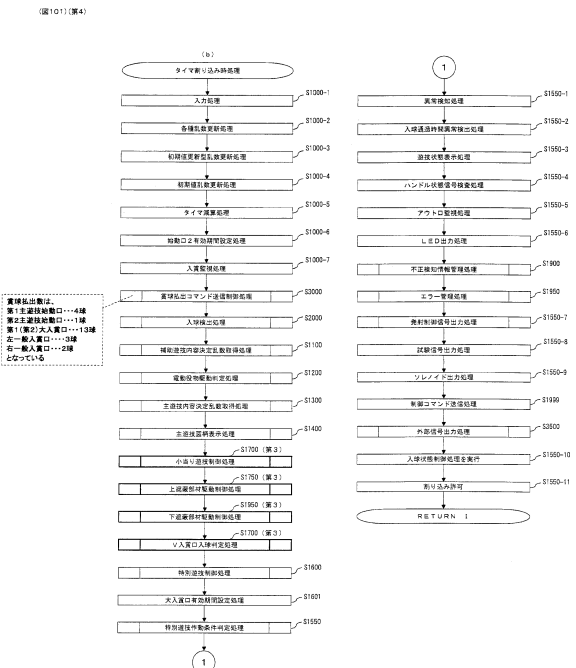
【図 100】



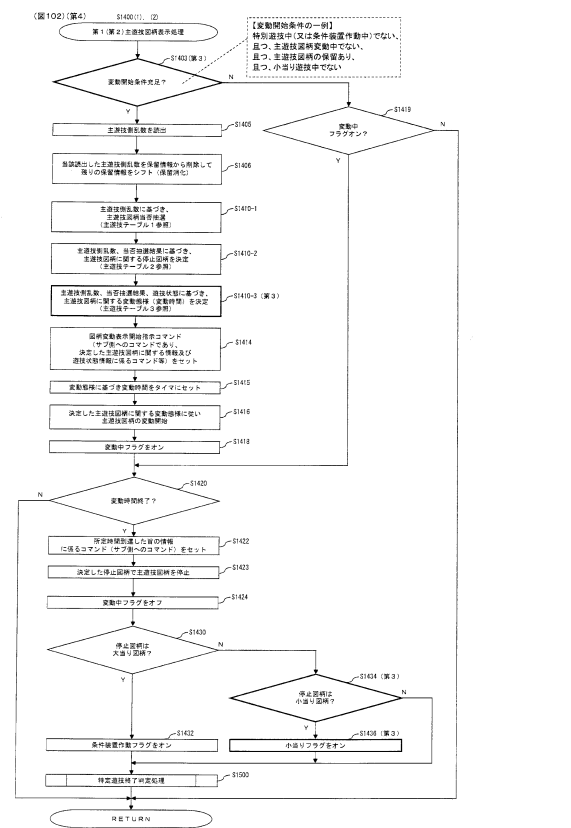
10

20

【図 101】



【図 102】



30

40

50

【図 103】

(図103) (第4)

(主遊技テーブル1)

<第1主遊技用当否抽選テーブル>

乱数値	抽選結果
0~2	当り(大当り)
3~1019	ハズレ
1020~1023	当り(小当り)

<第2主遊技用当否抽選テーブル>

乱数値	抽選結果
0~2	当り(大当り)
3	ハズレ
4~1023	当り(小当り)

(主遊技テーブル2)

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>

乱数値	停止図柄
0~299	4A
300~499	5A
500~1023	7A

※4A・5A・・・4R大当り、4B・5B・・・8R大当り、7A・7B・・・16R大当り

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>

乱数値	停止図柄
0~1023	F

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>

乱数値	停止図柄
0~1023	7AK

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>

乱数値	停止図柄
0~299	4B
300~399	5B
400~1023	7B

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>

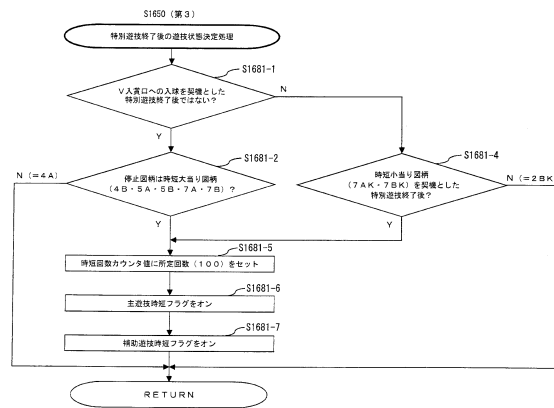
乱数値	停止図柄
0~1023	F

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>

乱数値	停止図柄
0~299	2BK
300~1023	7BK

【図 104】

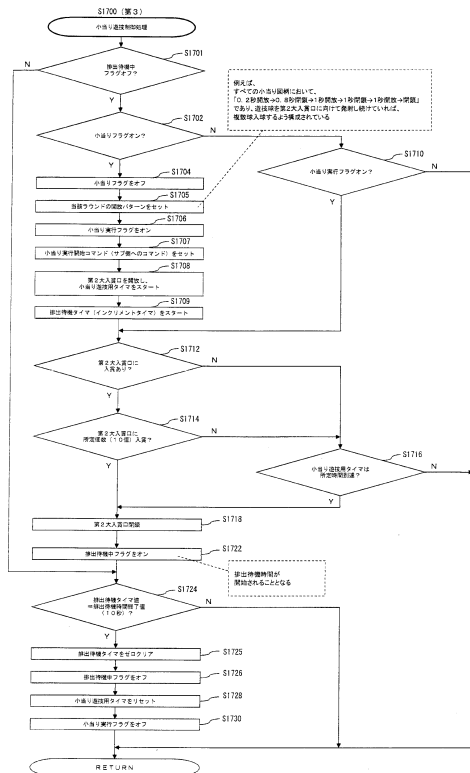
(図104) (第4)



10

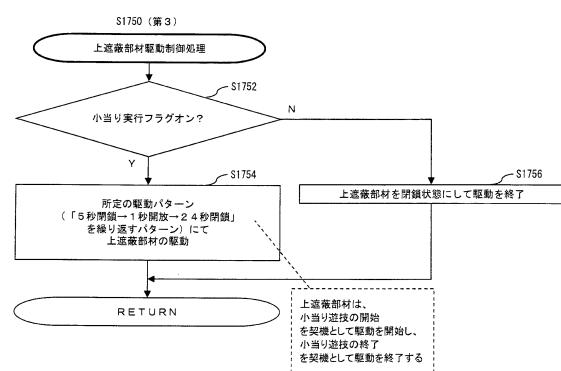
【図 105】

(図105) (第4)



【図 106】

(図106) (第4)



20

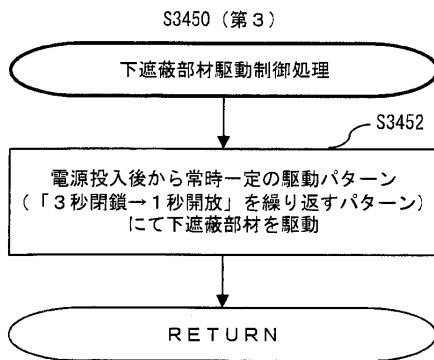
30

40

50

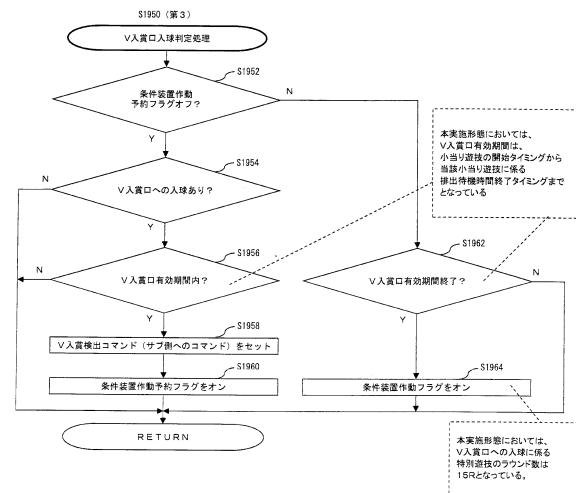
【図107】

(図107)(第4)



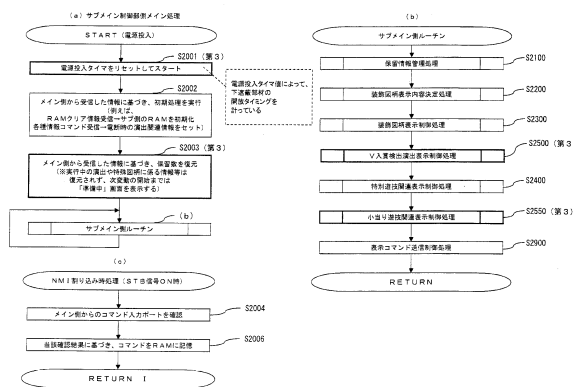
【図108】

(図108)(第4)



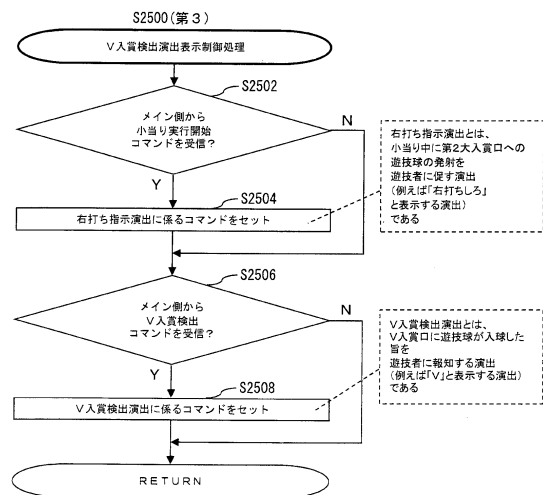
【図109】

(図109)(第4)



【図110】

(図110)(第4)



10

20

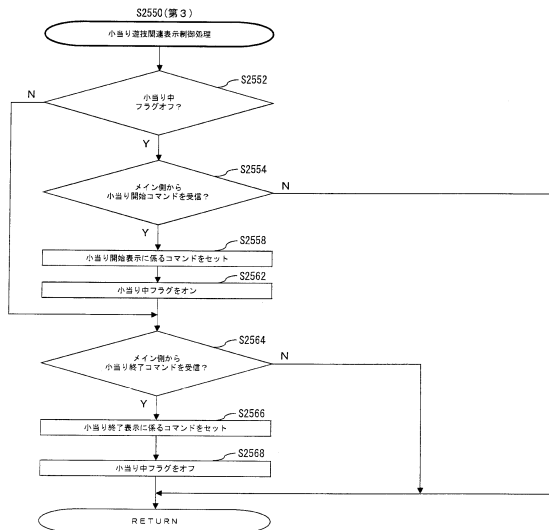
30

40

50

【図 1 1 1】

(図 111) (第 4)



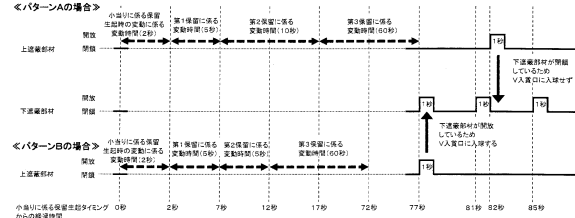
【図 1 1 2】

(図 112) (第 4)

【V入賞口への入賞に係る作用図】※バズに係る保留が2個存在している図柄変動中に小当りに係る保留が発生した場合

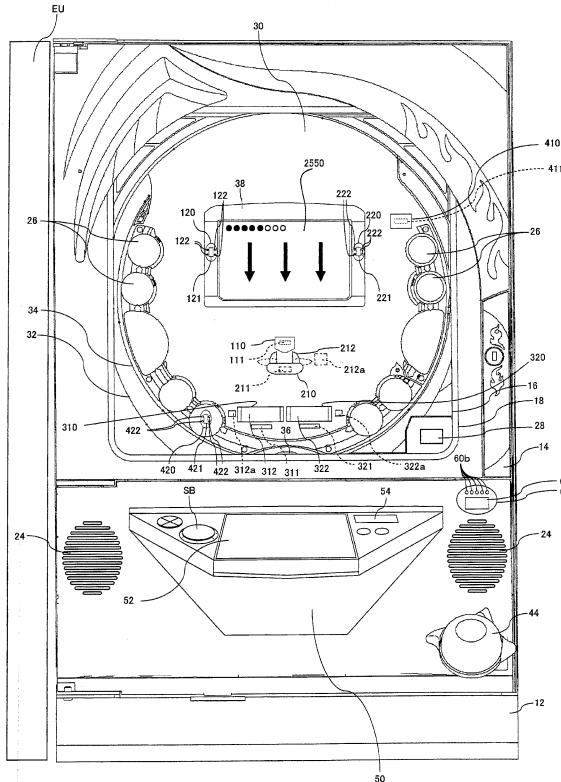
	パターンA	パターンB
小当りに係る保留が発生してから変動中の図柄変動が終了するまでの時間	2秒	2秒
第1保留の変動時間 (変動時間決定時の保留数)	(保留数=2個) 5秒	(保留数=2個) 5秒
第2保留の変動時間 (変動時間決定時の保留数)	(保留数=1個) 10秒	(保留数=3個) 5秒
第3保留 (小当りに係る保留) の変動時間 (変動時間決定時の保留数)	(保留数=0個) 60秒	(保留数=2個) 60秒
小当りに係る保留が発生してから上流遊技部材開放開始までの時間	5秒	5秒
小当りに係る保留が発生してから上流遊技部材開放開始までの時間	52秒	77秒

※保留の消化順は、「第1保留→第2保留→第3保留」となっている

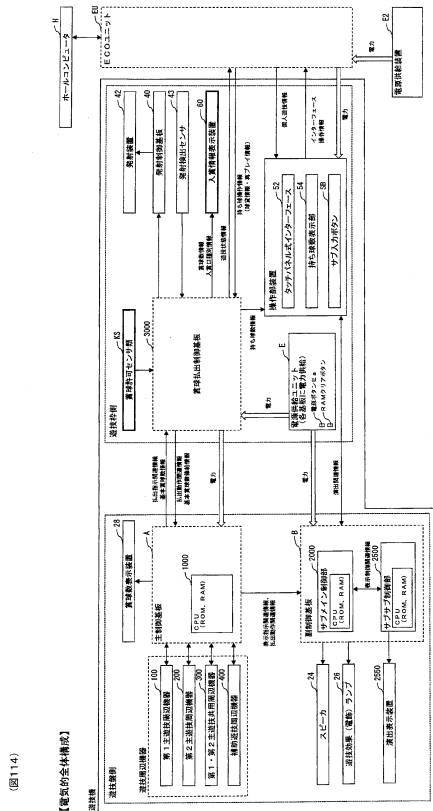


【図 1 1 3】

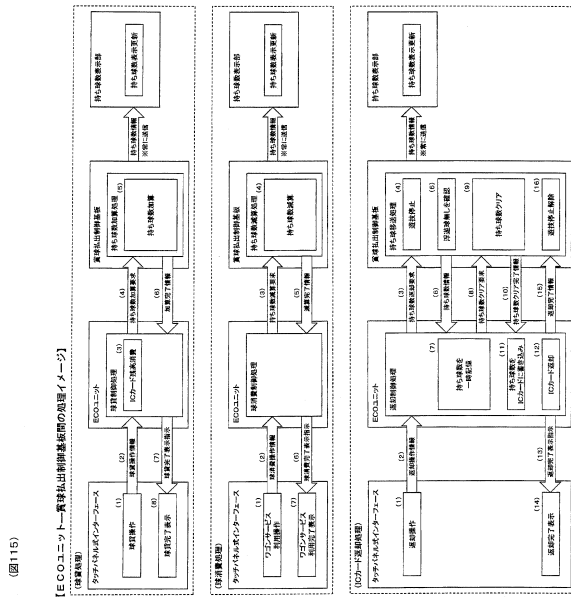
(図 113)



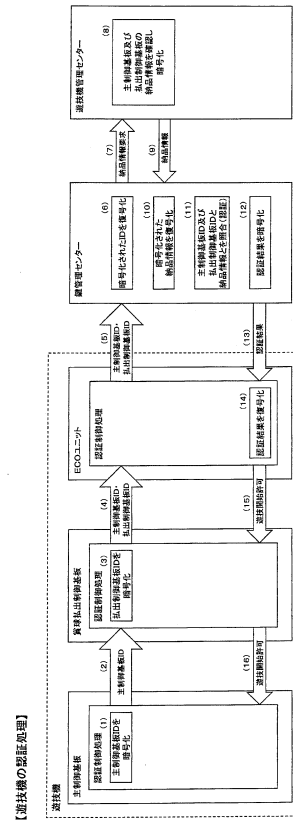
【図 1 1 4】



【図 1 1 5】



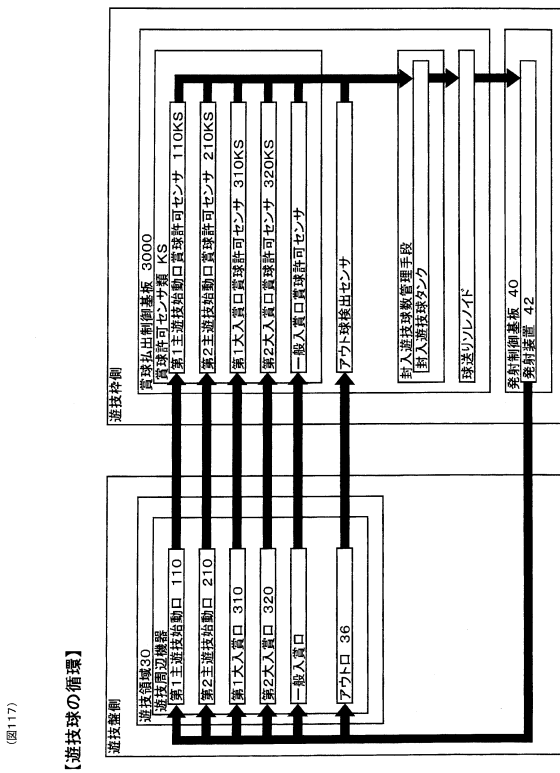
【図 1 1 6】



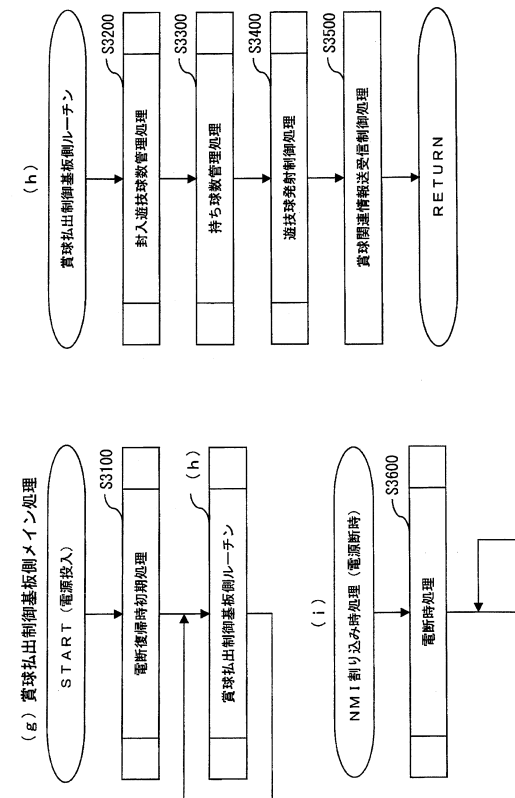
10

20

【図 1 1 7】



【図 1 1 8】



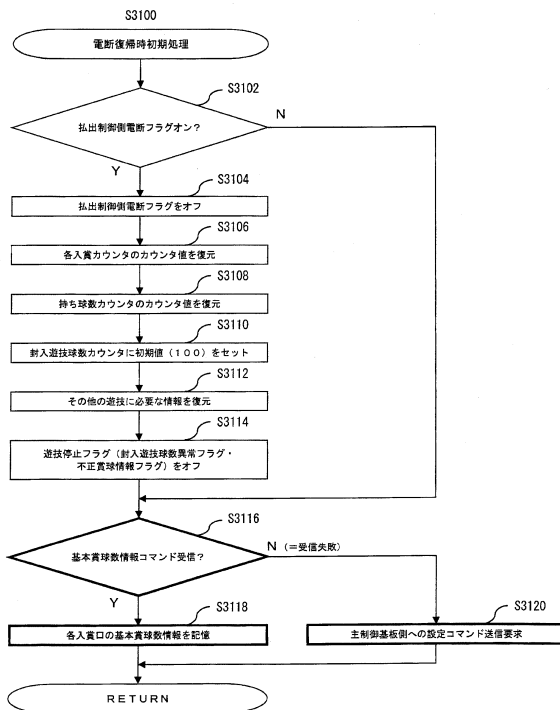
30

40

50

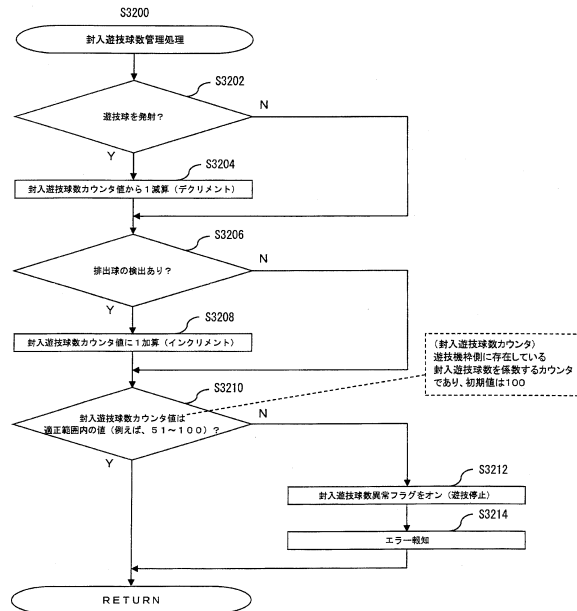
【図 1 1 9】

(图119)



【図 120】

〔圖120〕

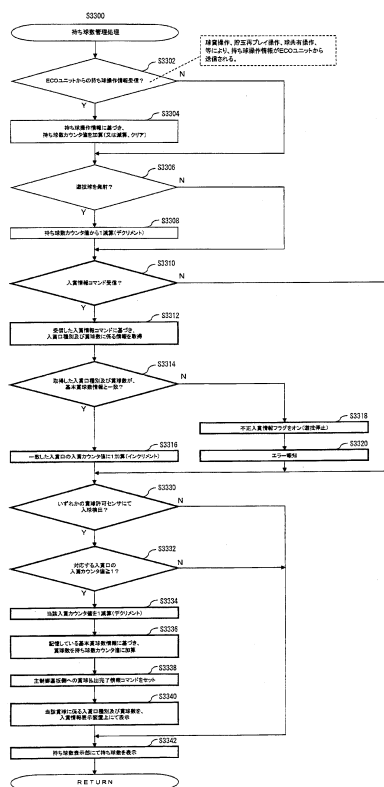


10

20

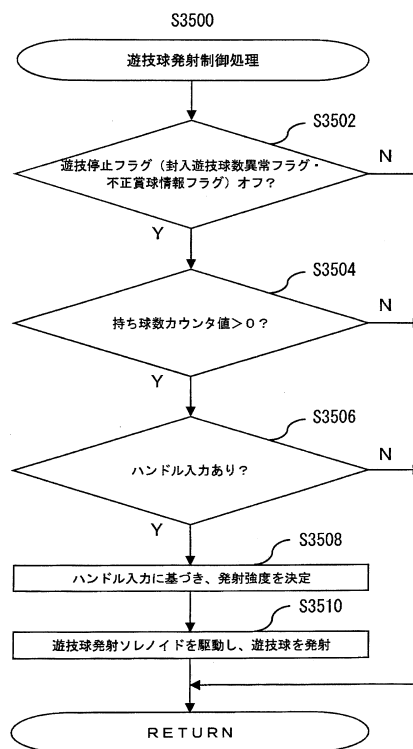
【図 1 2 1】

(圖121)



【図 1 2 2】

(图122)

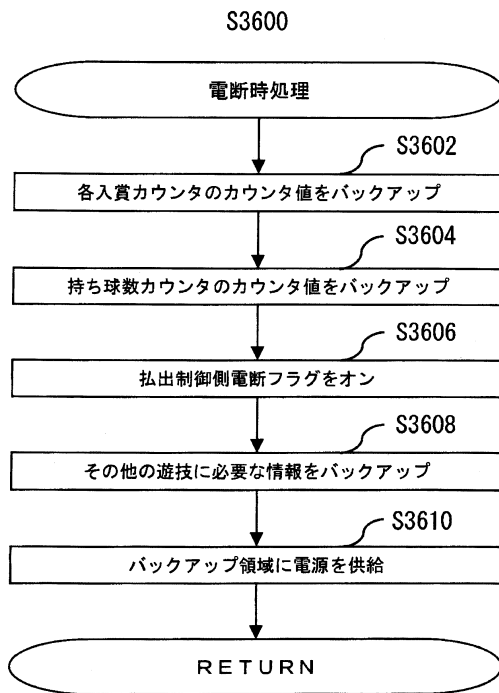


30

40

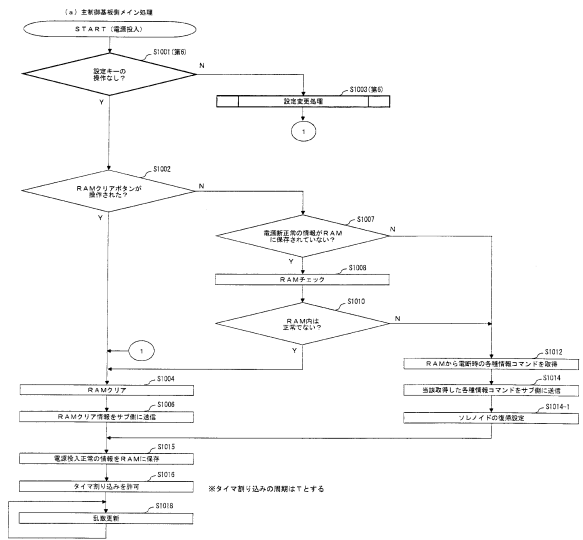
【図 1 2 3】

(図123)



【図 1 2 4 a】

(図 124a)

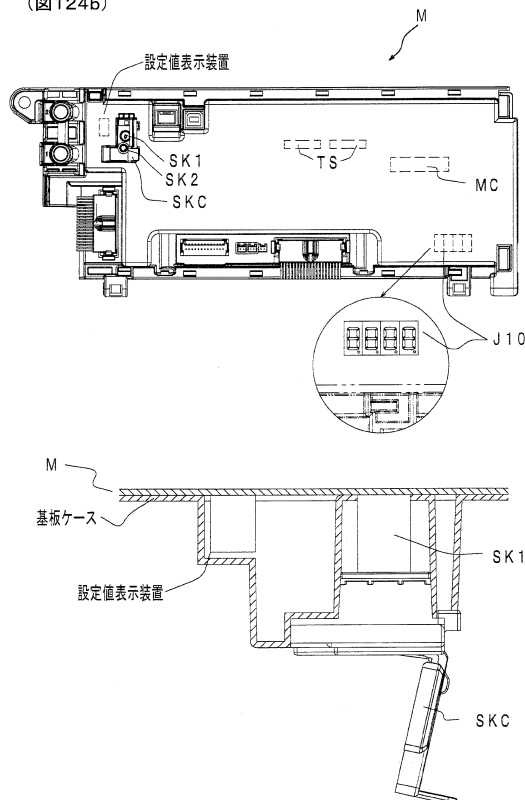


10

20

【図 1 2 4 b】

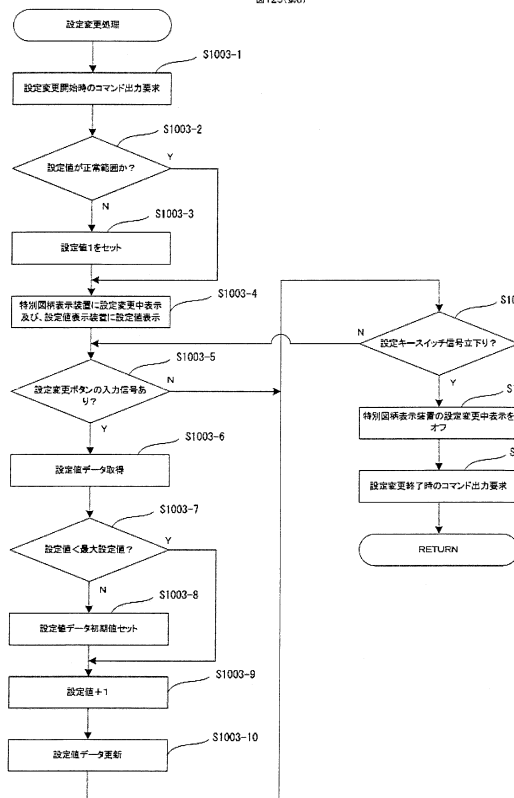
(図124b)



【図 1 2 5】

S1003 (第6)

図125(第6)



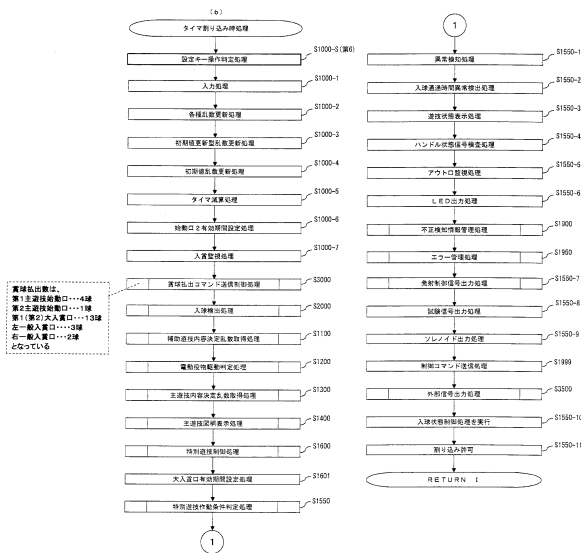
30

40

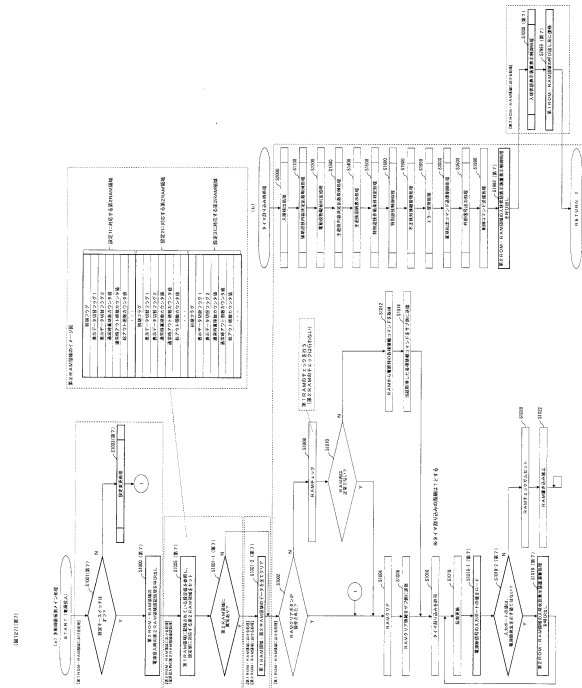
50

【図 1 2 6】

(図 126)

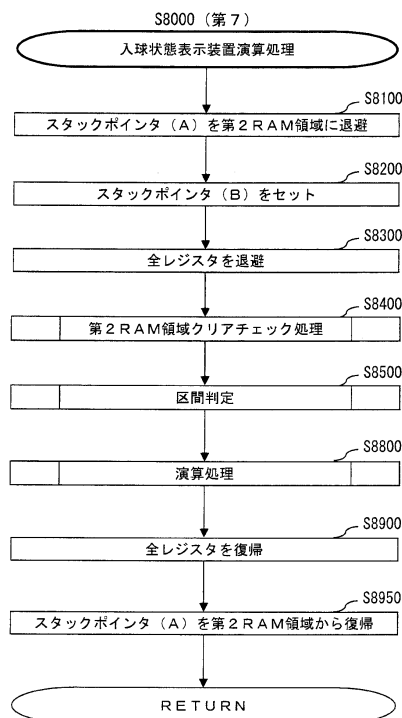


【図 1 2 7】



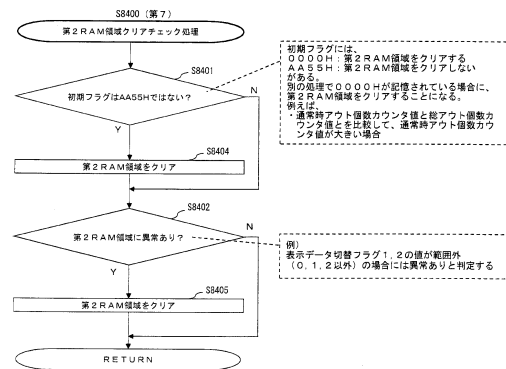
【図 1 2 8】

(図 128) (第 7)



【図 1 2 9】

(図 129) (第 7)



10

20

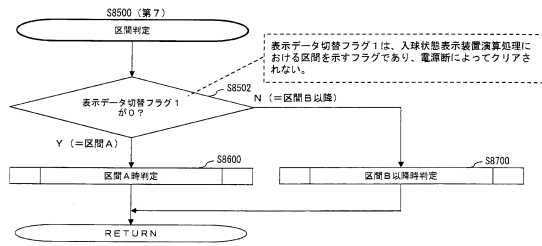
30

40

50

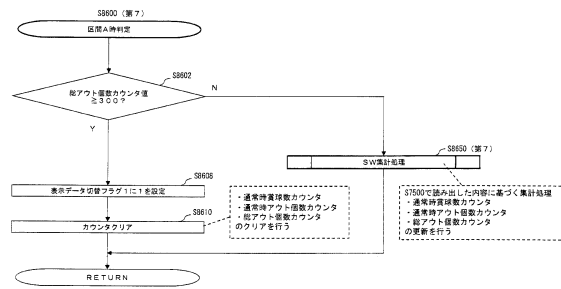
【図 130】

(図130)(第7)



【図 131】

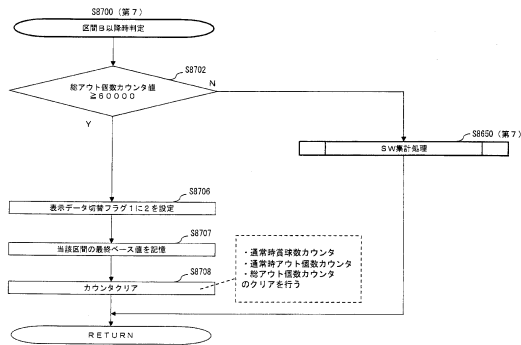
(図131)(第7)



10

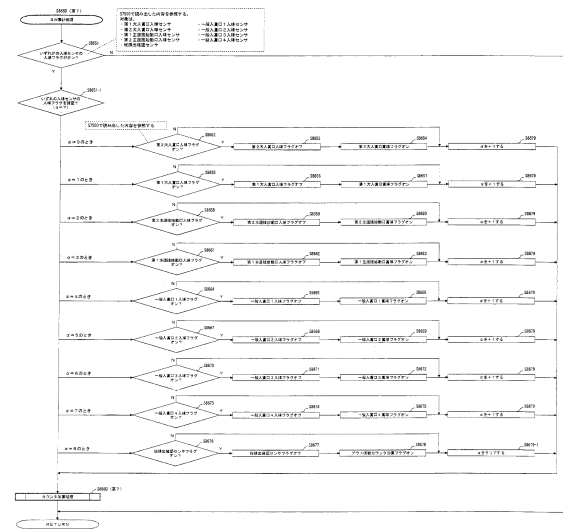
【図 132】

(図132)(第7)



【図 133】

(図133)(第7)



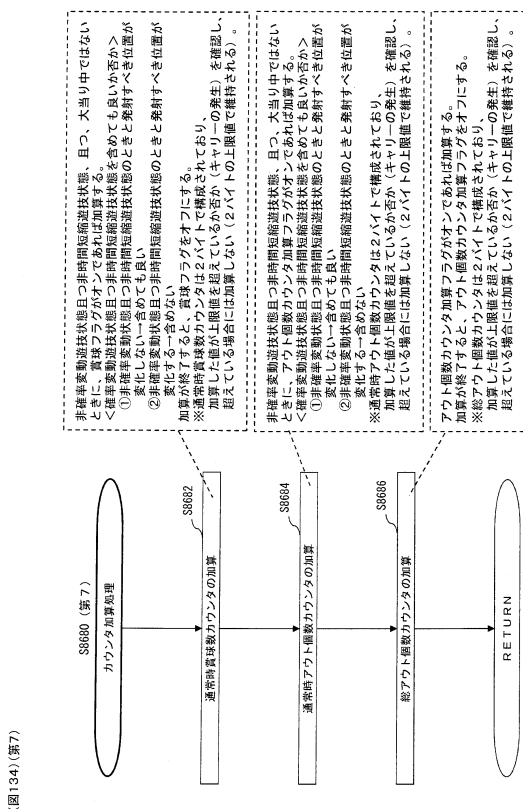
20

30

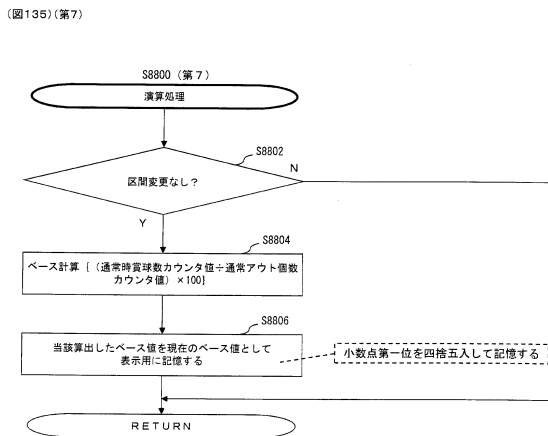
40

50

【図 134】



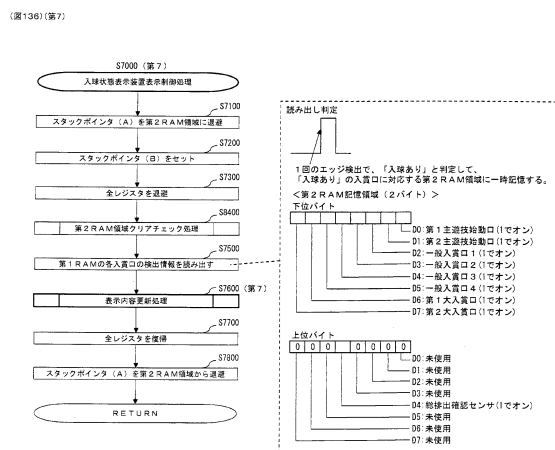
【図 135】



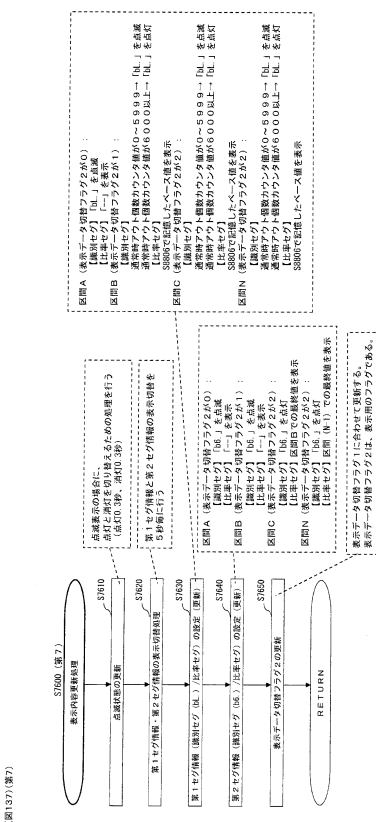
10

20

【図 136】



【図 137】

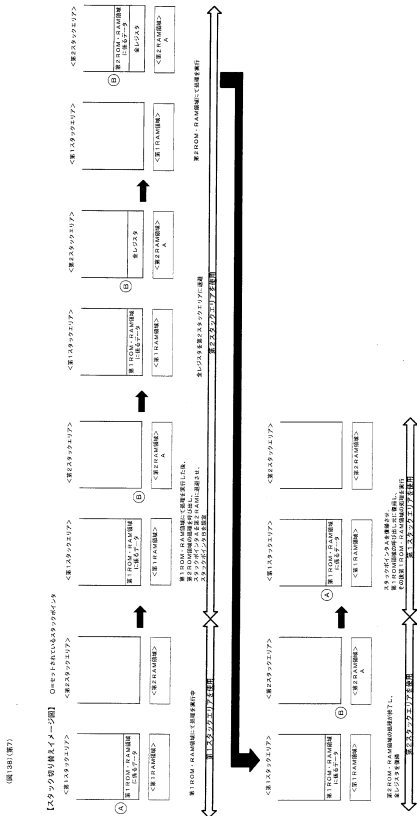


30

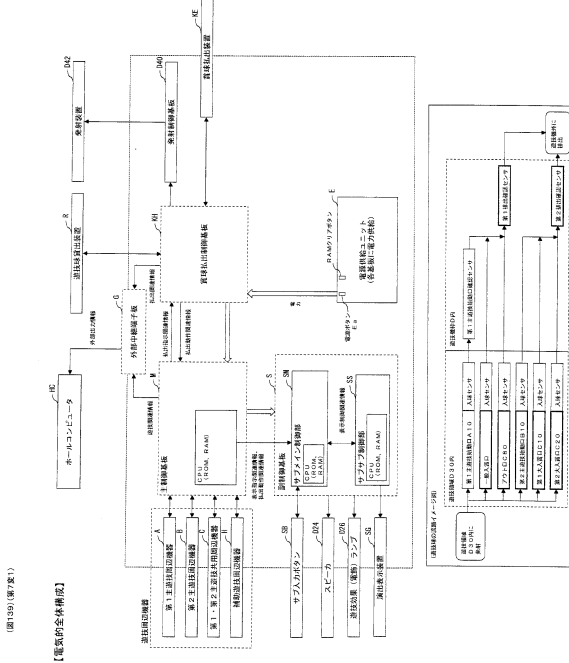
40

50

【圖 138】

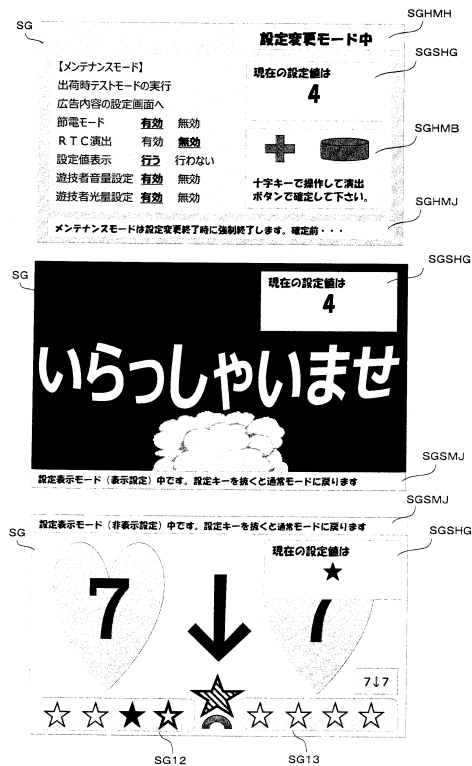


【図 139】



【図 140】

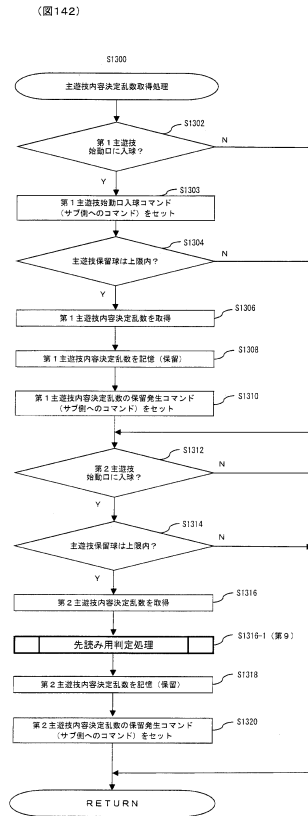
图 140



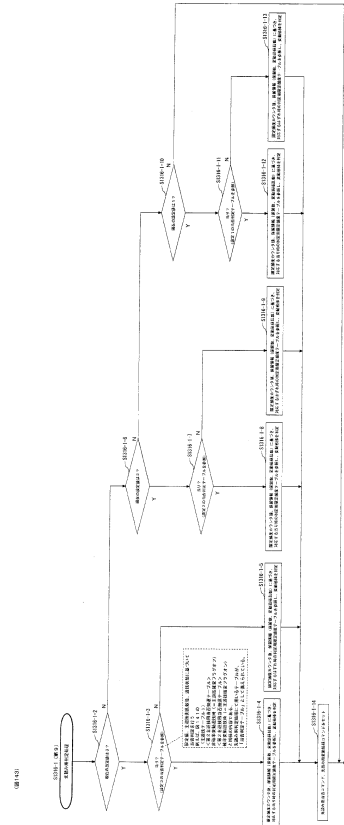
【図 1 4 1】

[illegible]

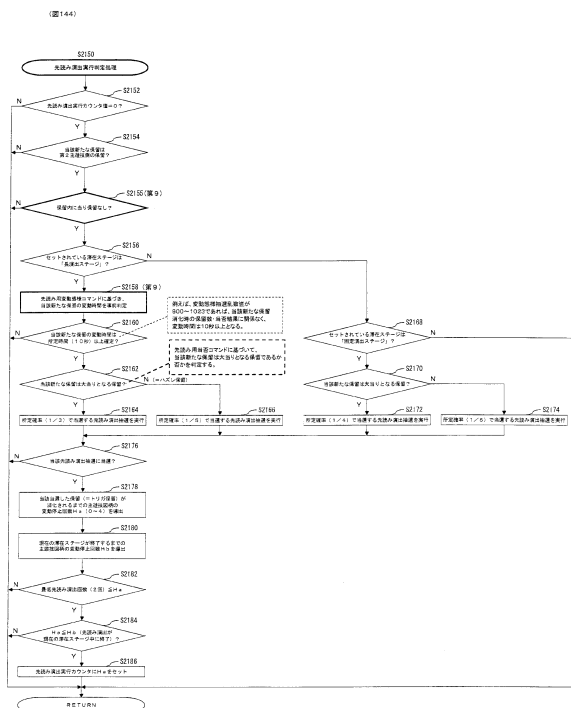
【図 1 4 2】



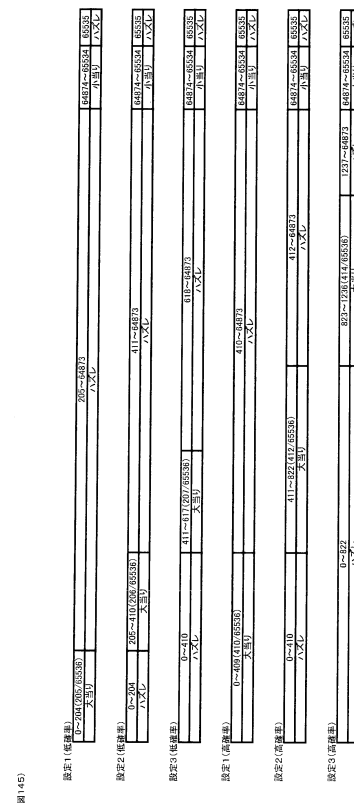
【図 1 4 3】



【図 1 4 4】



【図 1 4 5】



10

20

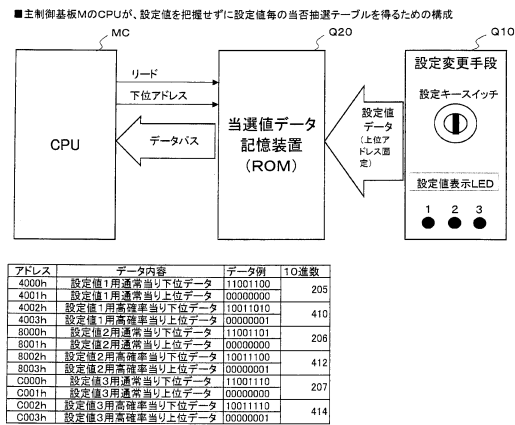
30

40

50

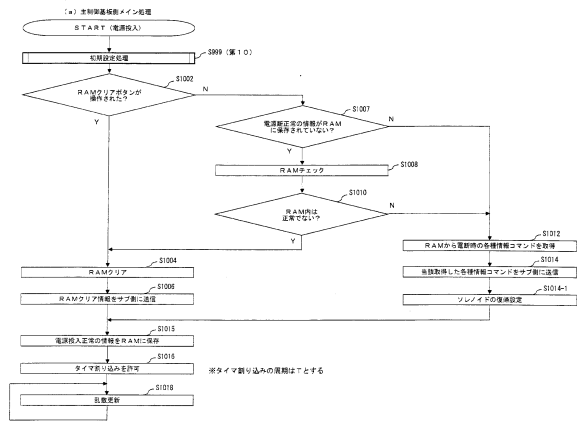
【図 146】

(图146)



【図 147】

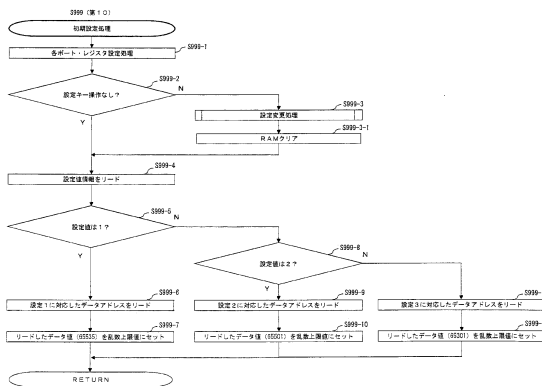
(圖 147)



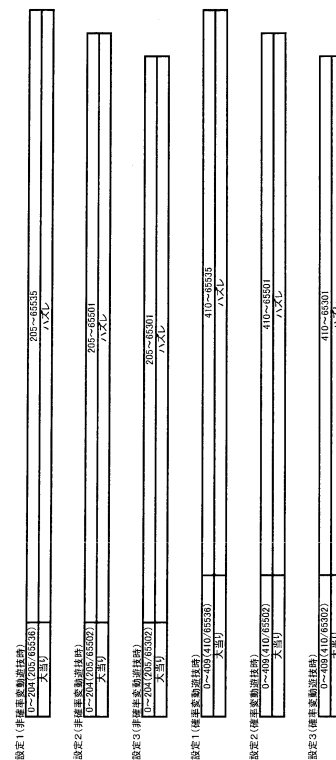
10

【図 148】

(圖 148)



【図 149】



20

30

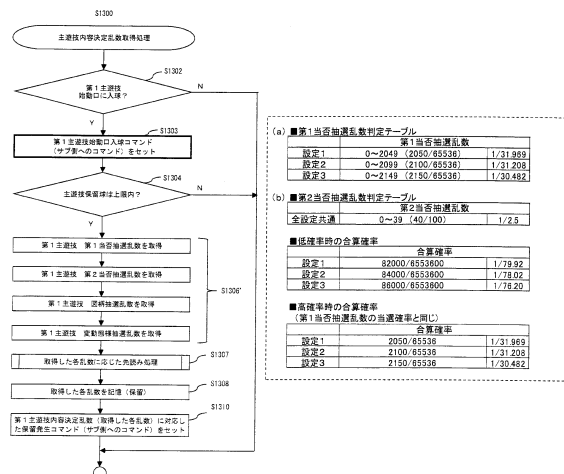
(149)

40

50

【図 150】

(圖150)



【図 15 1】

(図151)

■第1当否抽選乱数判定テーブル

設定	第1当否抽選テーブル当選値
1	0～97(98/100)
2	0～98(99/100)
3	0～99(100/100)

■第2当否抽選乱数判定テーブル

遊技状態	第2当否抽選テーブル当選値
低確率	0~209(210/65536)
高確率	0~1000(1001/65536)

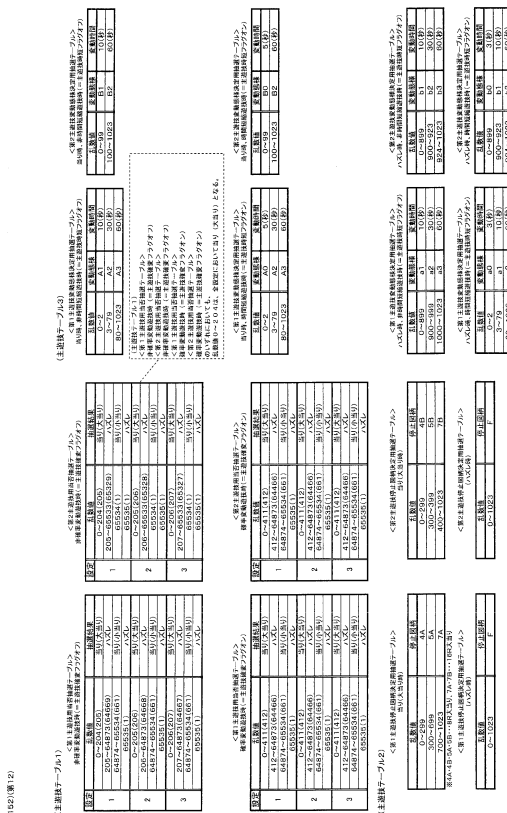
■低確率時の合算確率

設定	合算確率(実当選確率)
1	$98/100 \times 210/65536 = 20580/65536 \div 1/318.4$
2	$99/100 \times 210/65536 = 20790/65536 \div 1/315.2$
3	$100/100 \times 210/65536 = 21000/65536 \div 1/312.0$

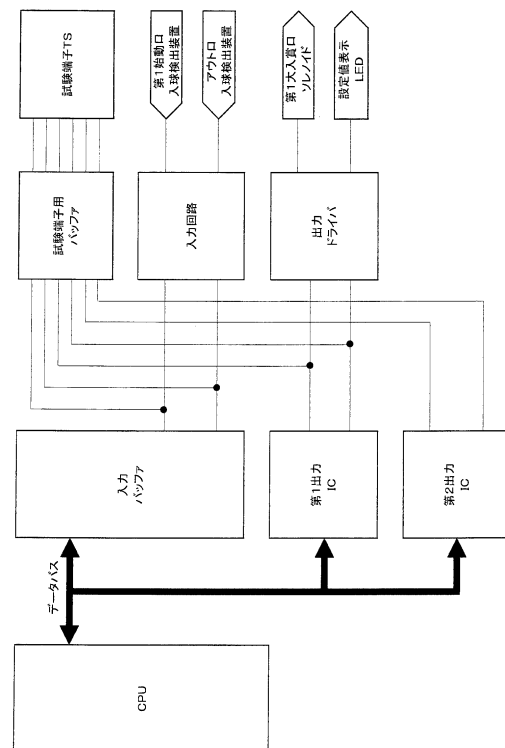
■高確率時の合算確率

設定	合算確率(実当選確率)
1	$98/100 \times 1001/65536 = 98098/6553600 \div 1/66.8$
2	$99/100 \times 1001/65536 = 99099/6553600 \div 1/66.1$
3	$100/100 \times 1001/65536 = 10010/6553600 \div 1/65.5$

【図 152】



【図 153】

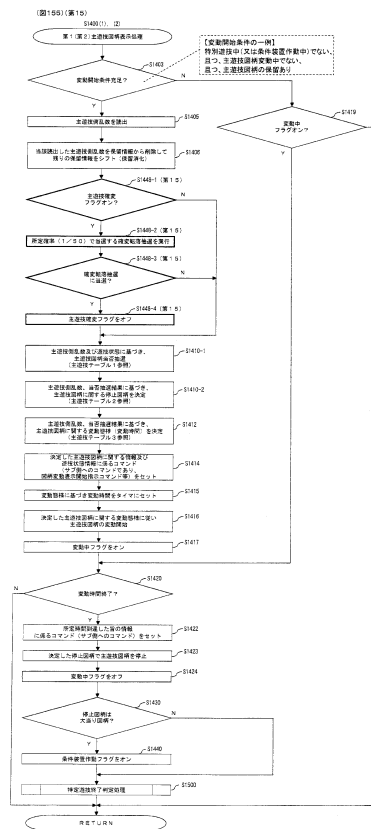


【図 154】

(図 154)

アドレス	RAM名称	RAM内容
7F00H 7F01H 7F02H 7F03H	設定値データ	(1) 設定値に関するデータ
7FC0H	外部信号系データ	(2) 外部信号出力に關係するデータ
7FCEH	RAMチェックサムデータ	(3) 電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて、特定の値を算出させる為のデータ
7FD0H 7FD1H 7FD2H 7FD3H 7FD4H 7FD5H	制御コマンドバッファ	(4) 副制御基板側に送信するためのコマンド情報
7FE0H	スタックポインタ一時保存バッファ	(5) 電源断復帰時に使用するスタックポインタを保存してあるバッファ
7FF7H 7FF8H 7FF9H 7FFAH 7FFBH 7FFCH 7FFDH 7FFEH 7FFFH 8000H	未使用領域 退避データ8 退避データ7 退避データ6 退避データ5 退避データ4 退避データ3 退避データ2 退避データ1 スタックポインタ	(6) 遊技に使用されない領域 (7) CALL命令、PUSH命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるRAM

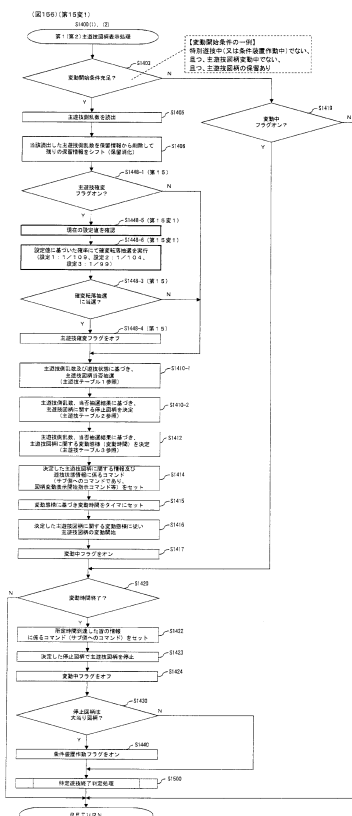
【図 155】



10

20

【図 156】



【図 157】

RAM名称	アドレス	初期値	初期値の取得方法
設定値データ	7F00H~7F03H	00H	外部信号系データ
外部信号系データ	7FC0H	00H	外部信号系データ
RAMチェックサムデータ	7FCEH	00H	外部信号系データ
制御コマンドバッファ	7FD0H~7FD5H	00H	外部信号系データ
スタックポインタ一時保存バッファ	7FE0H	00H	外部信号系データ
未使用領域	7FF7H~7FFFH	00H	外部信号系データ
退避データ8	7FF8H	00H	外部信号系データ
退避データ7	7FF9H	00H	外部信号系データ
退避データ6	7FFAH	00H	外部信号系データ
退避データ5	7FFBH	00H	外部信号系データ
退避データ4	7FFCH	00H	外部信号系データ
退避データ3	7FFDH	00H	外部信号系データ
退避データ2	7FFEH	00H	外部信号系データ
退避データ1	7FFFH	00H	外部信号系データ
スタックポインタ	8000H	00H	外部信号系データ

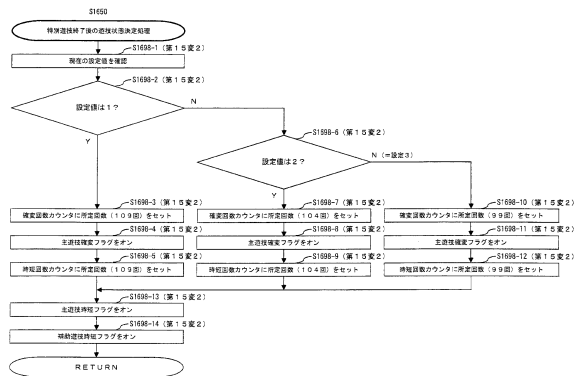
30

40

50

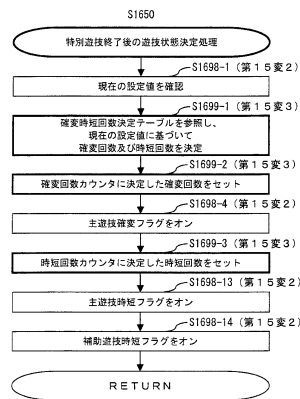
【図 158】

(図158)(第15変2)



【図 159】

(図159)(第15変3)

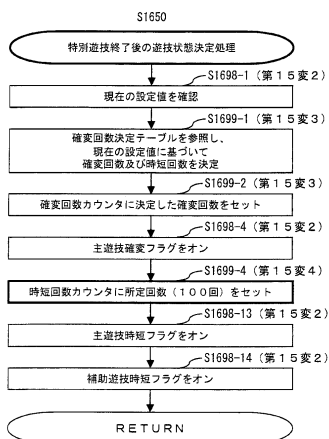


＜確定時短回数決定テーブル＞			
設定値	回数	確定回数	時短回数
3	0～299	100回	100回
	300～599	80回	80回
	600～999	60回	60回
2	0～349	100回	100回
	350～699	80回	80回
	700～999	60回	60回
1	0～399	100回	100回
	400～799	80回	80回
	800～999	60回	60回

10

【図 160】

(図160)(第15変4)



＜確定回数決定テーブル＞		
設定値	回数	確定回数
3	0～299	100回
	300～599	80回
	600～999	60回
2	0～349	100回
	350～699	80回
	700～999	60回
1	0～399	100回
	400～799	80回
	800～999	60回

【図 161】

(図161)(第16)

(主遊技テーブル1)

＜第1主遊技用当否抽選テーブル＞	
乱数値	抽選結果
0～199(200)	当り(大当り)
200～65535(65536)	ハズレ

＜第1主遊技停止回数決定用抽選テーブル＞	
乱数値	停止回数
0～299	4A
300～499	5A
500～1023	7A

※4A・5A・・・4R大当り、4B・5B・・・3R大当り、7A・7B・・・16R大当り

＜第1主遊技停止回数決定用抽選テーブル＞	
乱数値	停止回数
0～1023	7B

(主遊技テーブル2)

＜第2主遊技用当否抽選テーブル＞	
乱数値	抽選結果
0～199(200)	当り(大当り)
200～65535(65536)	ハズレ

＜第2主遊技停止回数決定用抽選テーブル＞	
乱数値	停止回数
0～299	4B
300～499	5B
500～1023	7B

※4A・5A・・・4R大当り、4B・5B・・・3R大当り、7A・7B・・・16R大当り

＜第2主遊技停止回数決定用抽選テーブル＞	
乱数値	停止回数
0～1023	7C

20

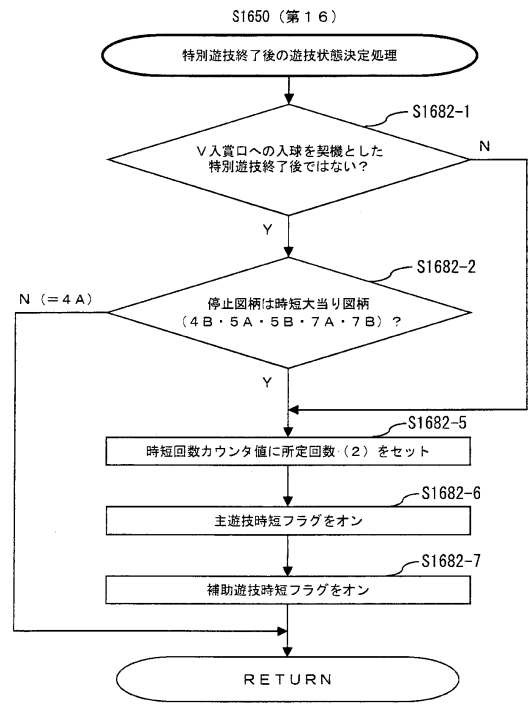
30

40

50

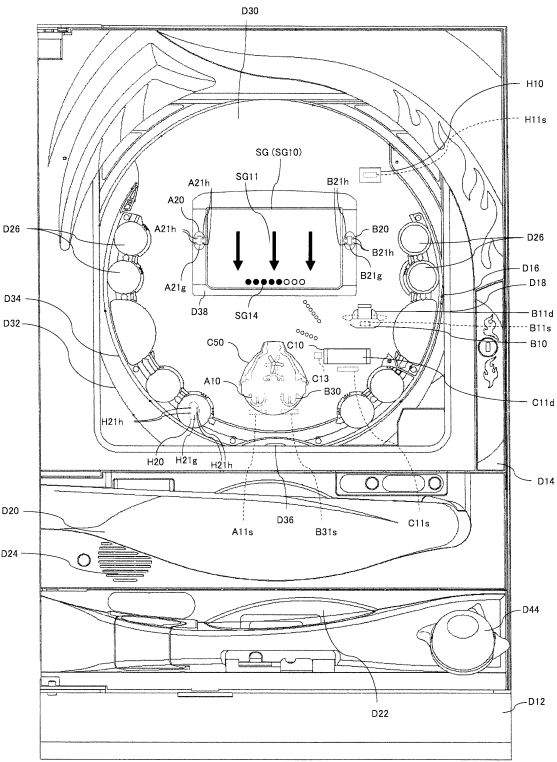
【図 1 6 2】

(図162)(第16)



【図 1 6 3】

(図 1 6 3) (第 1 7)

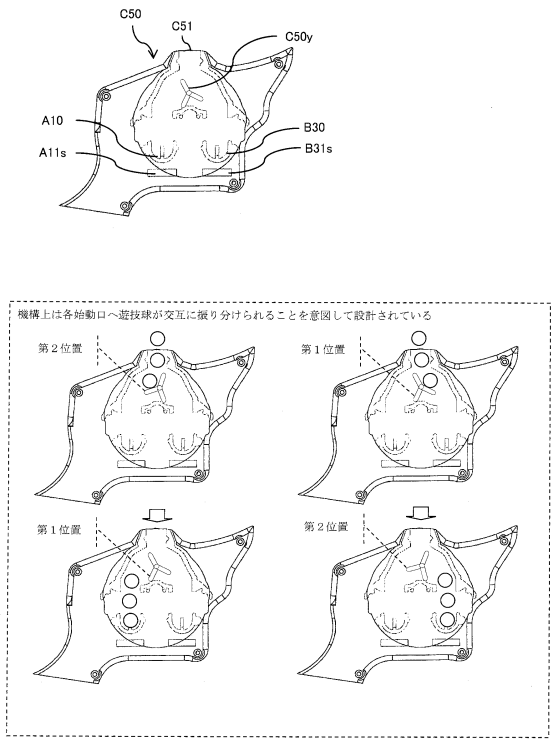


10

20

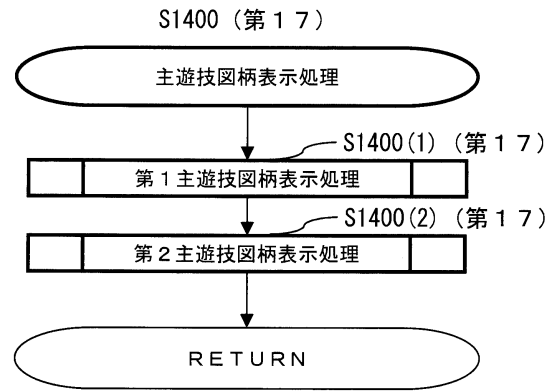
【図 1 6 4】

(図 1 6 4) (第 1 7)



【図 1 6 5】

(図 1 6 5) (第 1 7)

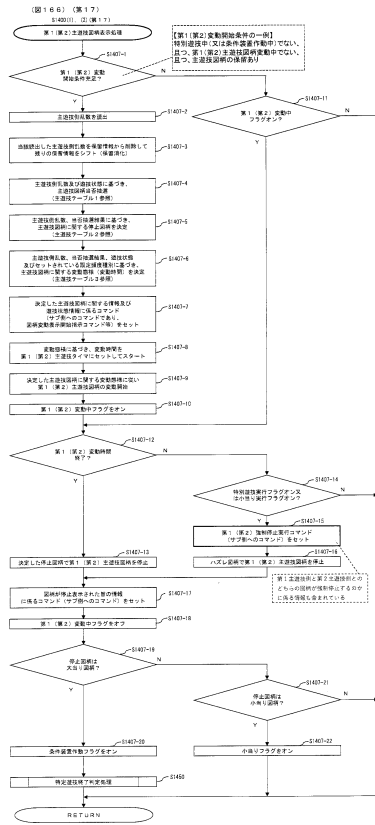


30

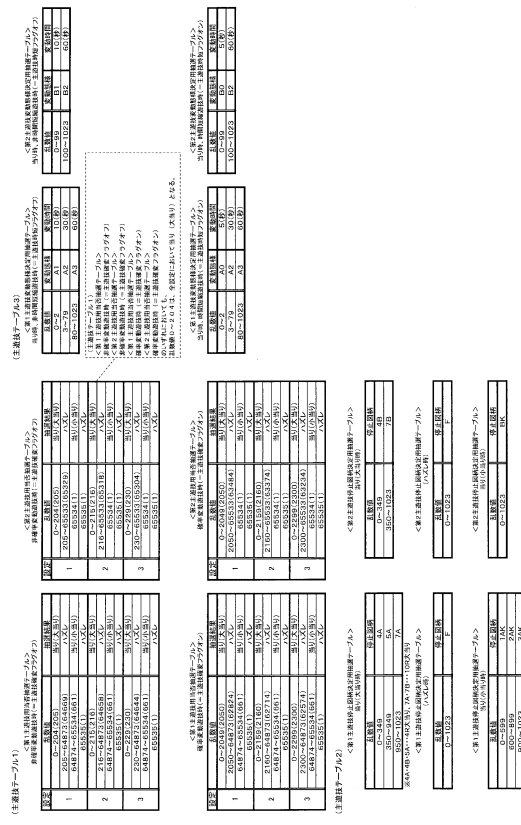
40

50

【図 166】



【図 167】



【図 168】

(圖168)(第17)

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA＞
ハズレ時、非時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオフ）

乱数値	変動態様	変動時間
0～1023	a1	14(秒)

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA＞
ハズレ時、非時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオフ）

乱数値	変動態様	変動時間
0～1023	b1	60(秒)

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA＞
ハズレ時・時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオン）

乱数値	変動態様	変動時間
0～1023	a0	3（秒）

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA＞
ハズレ時、時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオン）

乱数値	変動態様	変動時間
0～1023	b0	3（秒）

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB＞
ハズレ時、非時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオフ）

乱数値	変動態様	変動時間
0～1023	a2	60(秒)

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB＞
ハズレ時、非時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオフ）

乱数値	変動態様	変動時間
0～1023	b2	14(秒)

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB＞
ハズレ時、時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオン）

乱数値	変動態様	変動時間
0～1023	a0	3（秒）

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB＞
ハズレ時、時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオン）

乱数値	変動態様	変動時間
0～1023	b0	3（秒）

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC＞
ハズレ時、非時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオフ）

乱数値	変動態様	変動時間
0～1023	a1	14(秒)

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC＞
ハズレ時、非時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオフ）

乱数値	変動態様	変動時間
0～1023	b2	14(秒)

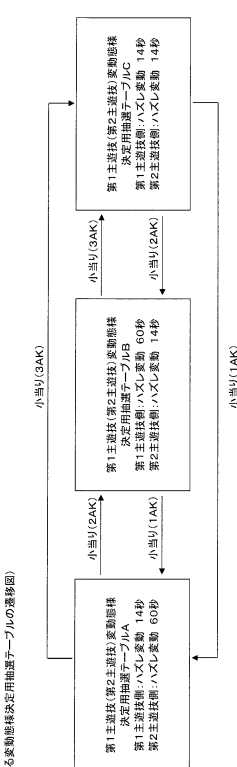
＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC＞
ハズレ時、時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオン）

乱数値	変動態様	変動時間
0～1023	a0	3(秒)

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC＞
ハズレ時、時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオン）

乱数値	変動態様	変動時間
0～1023	b0	3（秒）

【図 169】

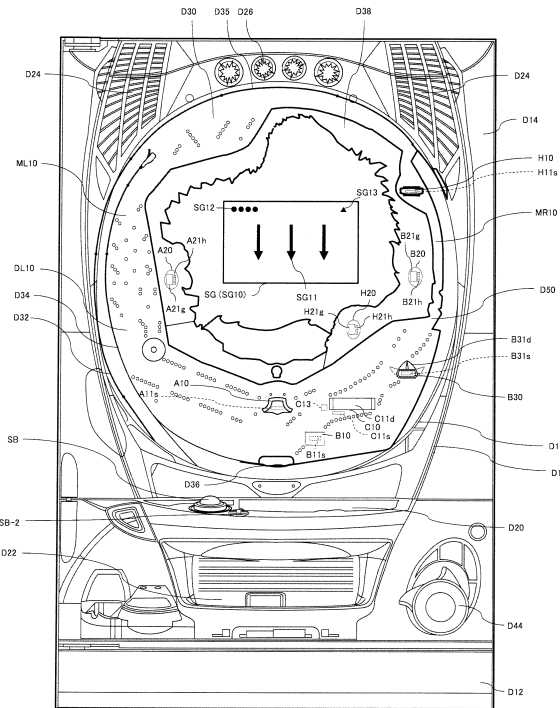


(図169)(第17)

(小当りによる変動態様決定用抽選テーブルの遷移図)

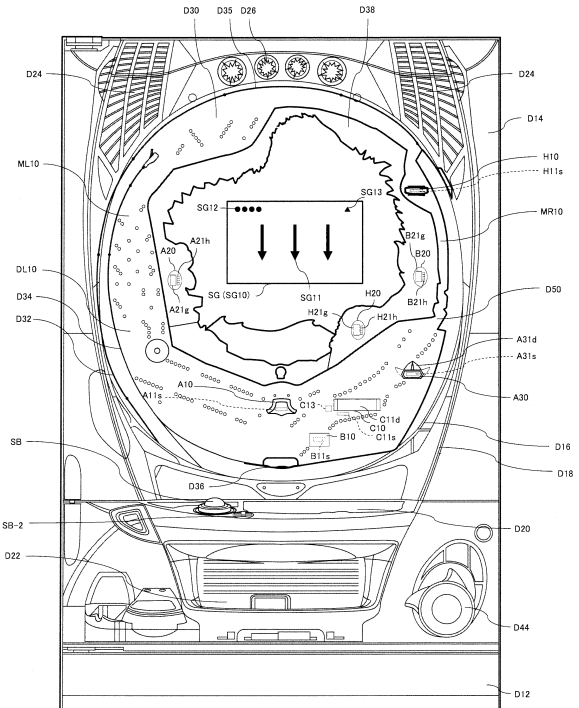
【図 170】

(圖 170) (第 17 變)



【図 171】

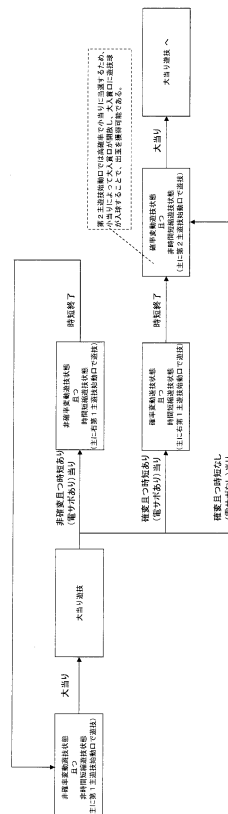
(圖 171) (第 18)



【図 172】

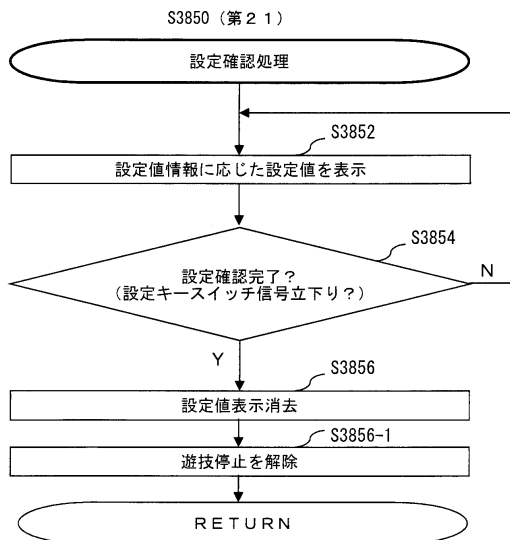
[illegible]

【図 173】



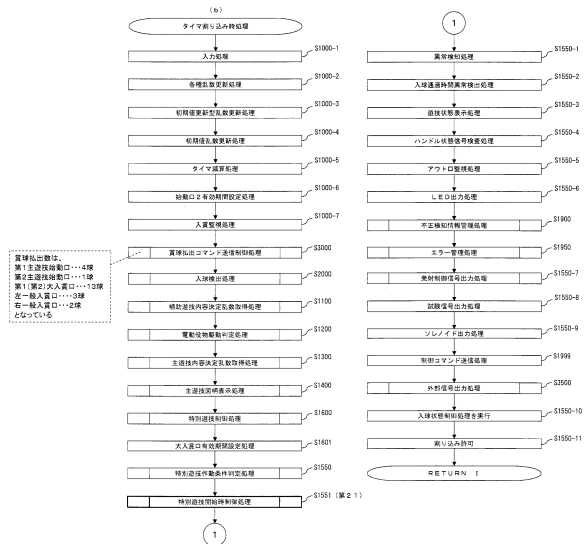
【図 182】

(図182)(第21)



【図 183】

(圖183)(第21)

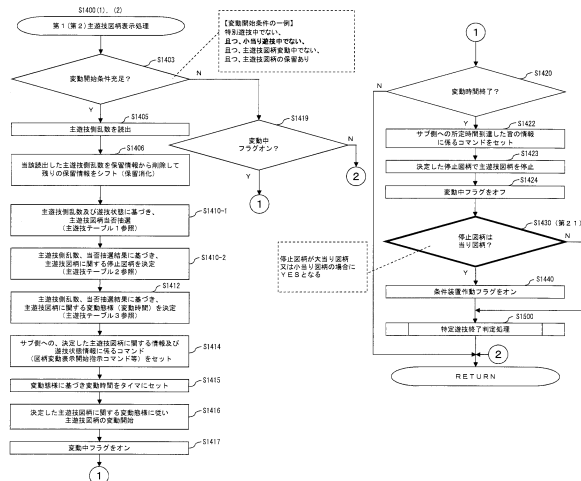


10

20

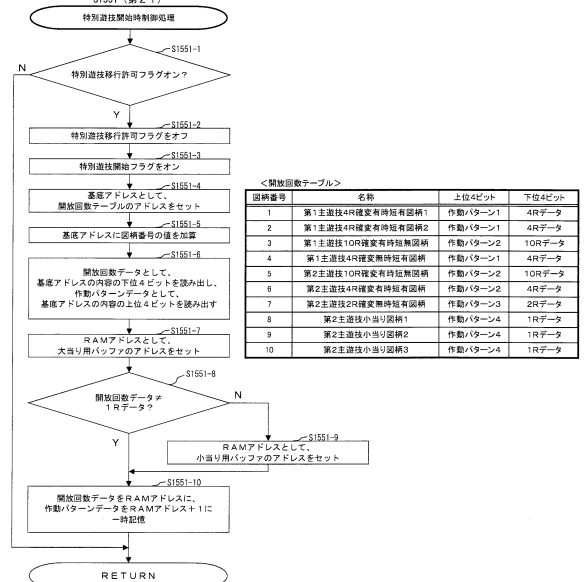
【図 184】

(圖184)(第21)



【図 185】

(圖185)(第21)



30

40

50

【図 186】

(圖186)(第21)

＜図柄毎の大入賞口の実際の開放態様＞

試験番号	名称	作動パターン	ラウンド数	実際の開放仕様
1	第1主遊技4R遊技有時短無図柄	作動パターン1	4R	「5秒開放+閉鎖」×4R
2	第1主遊技4R遊技有時短有図柄2	作動パターン1	4R	「5秒開放+閉鎖」×4R
3	第1主遊技10R遊技有時短無図柄	作動パターン2	10R	「2秒開放+閉鎖」×10R
4	第1主遊技4R遊技有時短有図柄	作動パターン1	4R	「5秒開放+閉鎖」×4R
5	第2主遊技10R遊技有時短無図柄	作動パターン2	10R	「2秒開放+閉鎖」×10R
6	第2主遊技4R遊技有時短有図柄	作動パターン2	4R	「2秒開放+閉鎖」×4R
7	第2主遊技2R遊技有時短有図柄	作動パターン3	2R	「3秒開放+閉鎖」×2R
8	第2主遊技小当り図柄1	作動パターン4	1R	「1秒開放+閉鎖」×1R
9	第2主遊技小当り図柄2	作動パターン4	1R	「1秒開放+閉鎖」×1R
10	第2主遊技小当り図柄3	作動パターン4	1R	「1秒開放+閉鎖」×1R

＜作動パターン毎のセットされる大入賞口の開放態様＞

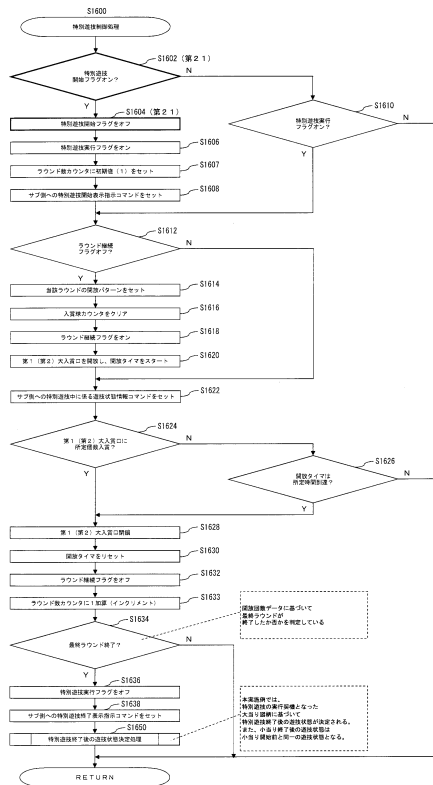
作動パターン	セットされる開放態様
作動パターン1	「5秒開放→閉鎖」×4R
作動パターン2	「28秒開放→閉鎖」×10R
作動パターン3	「3秒開放→閉鎖」×2R
作動パターン4	「1秒開放→閉鎖」×1R

※図柄番号6の第2主遊技4R確定時短有図柄が停止した場合、10Rまでの開放態様を有する作動パターン2がセットされ、作動パターン2の4R目までが実行されると大当たりが終了するため、実際のラウンド数は4Rとなる。

即ち、図柄番号5の第2主遊技10R確定時短無図柄に属する特別遊技の4R目までと、図柄番号6の第2主遊技4R確定時短有図柄に属する特別遊技の6大賞口の開放態様は同一となっている。

【図 187】

(圖187)(第21)



10

20

【図 188】

(圖188)(第21)

<<ラウンド表示灯テーブル>>

＜製番A＞
小当り、2R
10R大当り

種類	ラウンド表示灯データ
ハズレ	00000000B
小当り	00000000B
2R大当り	00000110B
3R大当り	00H
4R大当り	00000111B
5R大当り	00H
6R大当り	00H
7R大当り	00H
8R大当り	00H
9R大当り	00H
10R大当り	00001111B

＜製番B＞

10R大当りを有する

種類	ラウンド表示灯データ
ハズレ	00000000B
小当り	00H
2R大当り	00H
3R大当り	00H
4R大当り	00H
5R大当り	00H
6R大当り	00H
7R大当り	00H
8R大当り	00H
9R大当り	00H
10R大当り	00001111B

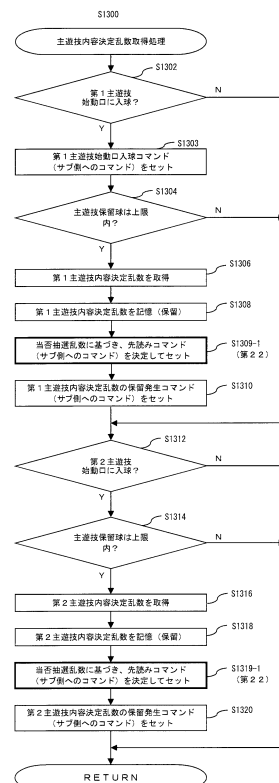
＜製番C＞

小当り、5R大当り、
10R大当りを有する

種類	ラウンド表示灯データ
ハズレ	00000000B
小当り	00000000B
2R大当り	00H
3R大当り	00H
4R大当り	00H
5R大当り	00001100B
6R大当り	00H
7R大当り	00H
8R大当り	00H
9R大当り	00H
10R大当り	00001111B

【図 189】

(图189)(第22)



30

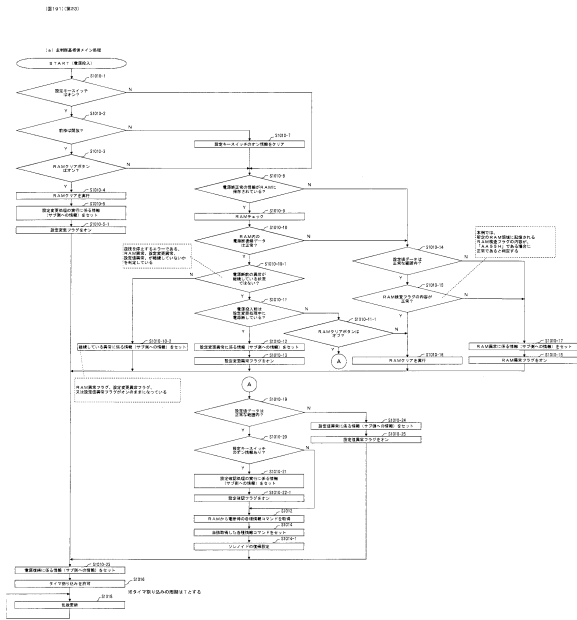
40

50

【図 190】

[illegible]

【図 191】

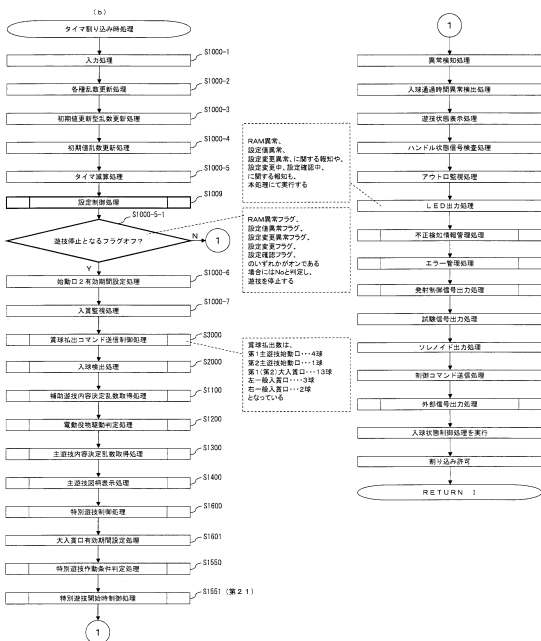


10

20

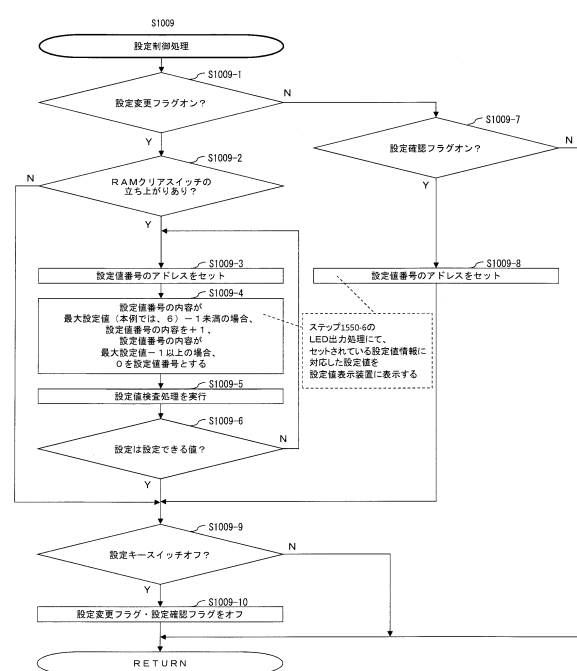
【図 192】

(圖192)(第23)



【図 193】

(圖193)(第23)

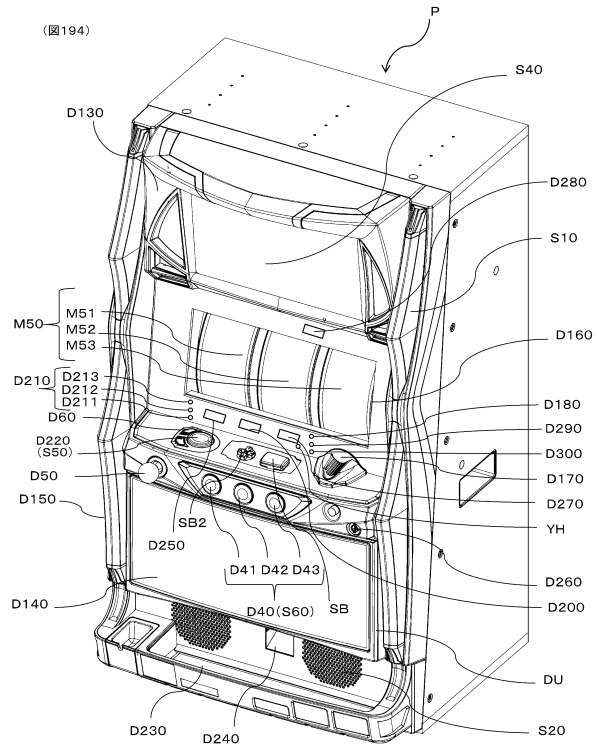


30

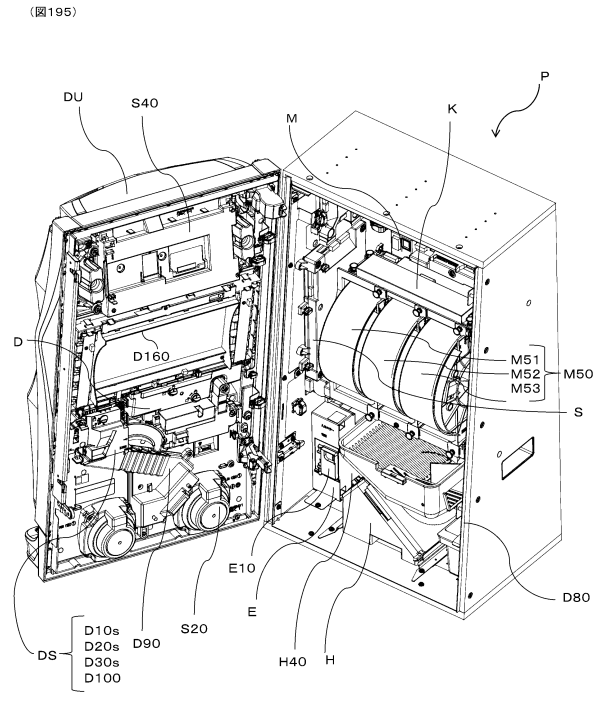
40

50

【図194】



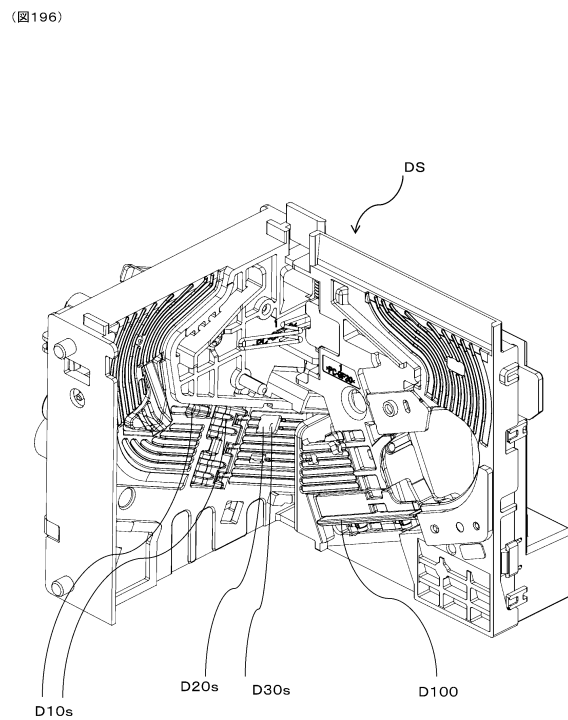
【図195】



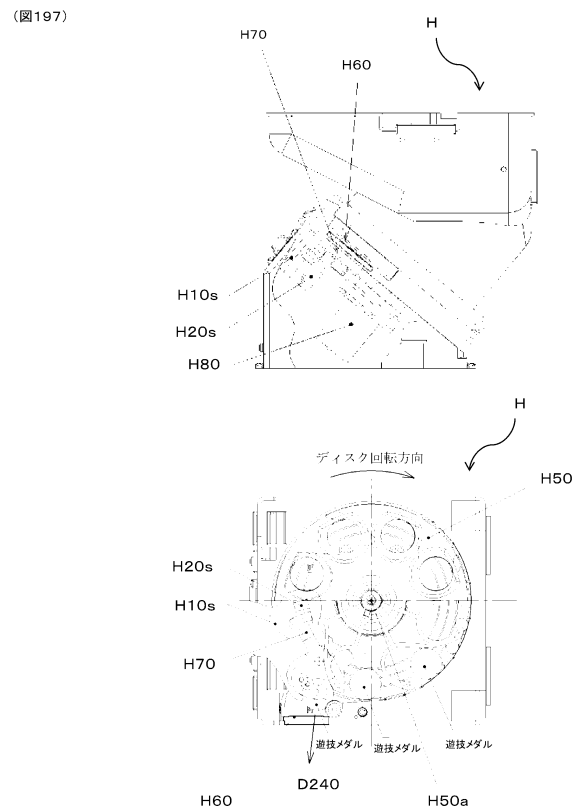
10

20

【図196】



【図197】



30

40

50

【図 198】

(図198)

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	3枚
1種B B-A～C作動時	3枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール20コマで構成

メイン	メイン	メイン
左 リ ー ル	中 リ ー ル	右 リ ー ル

停止ボタン	停止リール
左ボタン	左リール
中ボタン	中リール
右ボタン	右リール

(3) 有効ライン

規定数3枚
有効ライン1

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

【図 199】

(図199)

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

	図柄名称
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

10

20

【図 200】

(図200)

【図柄組み合わせ一覧1】

	左 リール	中 リール	右 リール	条件装置	払い出し 枚数等	役割等
1				1種B B-A	1種B D	R B-Aを連発作動、2枚4枚の払出しで終了
2				1種B B-B	1種B D	R B-Bを連発作動、1枚2枚の払出しで終了
3				1種B B-C	1種B D	R B-Cを連発作動、1枚2枚の払出しで終了
4				両遊技01	両遊技	
5				両遊技01	両遊技	
6				両遊技02	両遊技	
7				両遊技02	両遊技	
8				両遊技02	両遊技	
9				両遊技02	両遊技	
10				両遊技03	両遊技	
11				両遊技03	両遊技	
12				両遊技03	両遊技	
13				両遊技03	両遊技	
14				両遊技04	両遊技	R T Oへ移行（転落）する図柄組合せ
15				両遊技04	両遊技	R T Oへ移行（転落）する図柄組合せ
16				両遊技04	両遊技	R T Oへ移行（転落）する図柄組合せ
17				両遊技05	両遊技	黒セブン下役強い用
18				両遊技05	両遊技	白セブン下役強い用
19				両遊技05	両遊技	
20				両遊技05	両遊技	

【図 201】

(図201)

【図柄組み合わせ一覧2】

	左 リール	中 リール	右 リール	条件装置	払い出し 枚数等	役割等
21				入賞01	11	
22				入賞01	11	
23				入賞02	11	
24				入賞03	11	
25				入賞03	11	
26				入賞03	11	
27				入賞03	11	
28				入賞04	11	
29				入賞04	11	
30				入賞04	11	
31				入賞05	11	
32				入賞06	11	
33				入賞06	11	
34				入賞06	11	
35				入賞06	11	
36				入賞07	11	
37				入賞07	11	
38				入賞07	11	
39				入賞08	1	押し順べろ返し用
40				入賞08	1	押し順べろ返し用

30

40

50

【図 202】

(图202)

【図柄組み合わせ一覧3】

	左 リール	中 リール	右 リール	条件装置	払い出し 枚数等	役別等
41	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 0 8	1	押し順ペール役し目用
42	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 0 8	1	押し順ペール役し目用
43	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 0 9	1	押し順ペール役し目用
44	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 0 9	1	押し順ペール役し目用
45	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 0	1	押し順ペール役し目用
46	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 0	1	押し順ペール役し目用
47	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 0	1	押し順ペール役し目用
48	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 0	1	押し順ペール役し目用
49	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 0	1	押し順ペール役し目用
50	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 0	1	押し順ペール役し目用
51	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 0	1	押し順ペール役し目用
52	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 0	1	押し順ペール役し目用
53	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 1	1	押し順ペール役し目用
54	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 1	1	押し順ペール役し目用
55	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 1	1	押し順ペール役し目用
56	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 1	1	押し順ペール役し目用
57	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 2	11	
58	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 2	11	
59	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 3	11	
60	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 4	11	
61	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 4	11	
62	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 4	11	
63	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 5	11	
64	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 5	11	
65	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 6	11	
66	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 6	11	
67	 7 7 7	 7 7 7	 7 7 7	入賞 1 7	11	

【図 203】

(圖203)

組員数別・年齢別 入会・退会状況別 退出グループ別 退出グループ別				退会者(年齢)	退会	退会者数
0	0	0	0	0	なし	0
1	0	0	0	1	高田英一	高田英一 02.05
2	0	2	2	1	高田英一	高田英一 02.05
3	0	0	0	0	高田英一	高田英一 02.05
4	0	4	4	2	高田英一	高田英一 02.05
5	0	5	5	2	高田英一	高田英一 02.05
6	0	6	6	2	高田英一	高田英一 02.05
7	0	7	7	2	高田英一	高田英一 02.05
8	0	8	8	2	高田英一	高田英一 02.05
9	0	9	9	2	高田英一	高田英一 02.05
10	0	10	10	2	高田英一	高田英一 02.05
11	0	11	11	2	高田英一	高田英一 02.05
12	0	12	12	2	高田英一	高田英一 02.05
13	0	13	13	2	高田英一	高田英一 02.05
14	0	14	14	2	高田英一	高田英一 02.05
15	0	15	15	2	高田英一	高田英一 02.05
16	0	16	16	2	高田英一	高田英一 02.05
17	0	17	17	2	高田英一	高田英一 02.05
18	0	18	18	2	高田英一	高田英一 02.05
19	0	19	19	2	高田英一	高田英一 02.05
20	2	0	0	8	1月退会-B	1月退会-B
21	2	14	7	9	1月退会-B+C+入会-C	1月退会-B+入会12.13
22	13	2	10	7	1月退会-B+C+入会-C	1月退会-B+入会14.15
23	22	16	9	11	1月退会-B+C+入会-C	1月退会-B+入会15.16
24	3	0	4	1	1月退会-C	1月退会-C
25	3	14	7	9	1月退会-C+C+入会-C	1月退会-C+入会12.13
26	3	15	8	10	1月退会-C+C+入会-C	1月退会-C+入会14.15
27	3	14	7	9	1月退会-C+C+入会-C	1月退会-C+入会12.13
28	3	15	8	10	1月退会-C+C+入会-C	1月退会-C+入会14.15

10

【図 204】

〈圖204〉

※ 10月、両選区及びボナス出選区へ新設定款がである場合						
当選番号	乗持候補(名)	役所	RT0	RT1	RT2	1種目以上 入選人数
5	○ハシノ	○ハシノ	27948	11152	34281	
6	○新田一夫	○新田一夫	9300	5000	5000	
7	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
8	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
9	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
10	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
11	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
12	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
13	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
14	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
15	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
16	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
17	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
18	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
19	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
20	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
21	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
22	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
23	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
24	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
25	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
26	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
27	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
28	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
29	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
30	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
31	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
32	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
33	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
34	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
35	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
36	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
37	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
38	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
39	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
40	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
41	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
42	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
43	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
44	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
45	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
46	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
47	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
48	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
49	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
50	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
51	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
52	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
53	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
54	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
55	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
56	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
57	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
58	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
59	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
60	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
61	○新田一夫	○新田一夫	400	400	400	
62	○新田一夫	○新田一夫				

※RT2(BB内部中)において、当選番号21～23及び当選番号25～27のBB役と小役とが重複している乗作装置に当選した場合には、BB役が無効となり小役のみが停止表示し得る。
RT2(BB内部中)において、当選番号19、20又は24のBB役が当選した場合には、BB役は無効となりハズレと同様の停止表示態様となる。

【押し順ナシあり時における期待値一覧】

RT1状態	RT0	RT1	RT2
両道枝	9004	35800	12901
1道枝	1846	1044	1846
分岐	65536	65536	65536
1道枝あたりの 平均抽出数	3.511291504	4.737915039	3.67137146
1道枝あたりの 増減増減期待値	1.170430501	1.579305013	1.223790487

【共通ベル出現率】

共通ベル (RT状態に拘らず出現率は一律)			
設定1	設定2	設定3	
3204	3404	3604	
設定4	設定5	設定6	
3804	4204	4504	

※共通ベルの出現率(抽選確率)は設定値によって相違する。
また、共通ベルに当選しても、AT抽選、AT上乗せ抽選及び高確率状態移行抽選は実行されない。

【1種BB-A出現率】

1種BB-A			
(RT状態に拘らず出現率は一律)			
設定1	設定2	設定3	
40	40	40	40
設定4	設定5	設定6	
40	40	40	40

※1種BB-A及び1種BB-C(合算)の出現率は
設定値に拘らず同一であるが、
1種BB-B(合算)の出現率は
設定値によって相違する

【1種BB-B出現率】

1機B-Bを含む案件装置の台算 (RT状態に拘らず出現率は一律)			
設定1	設定2	設定3	
160	180	200	
設定4	設定5	設定6	
220	240	270	

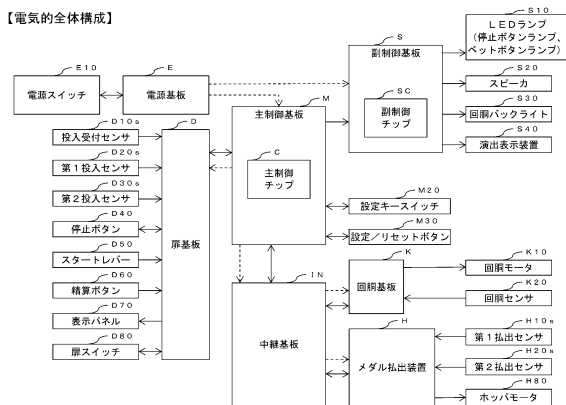
【1種BB-C出現率】

設定1	設定2	設定3
160	160	160
設定4	設定5	設定6
160	160	160

【図 205】

(圖205)

【電気の全体構成】



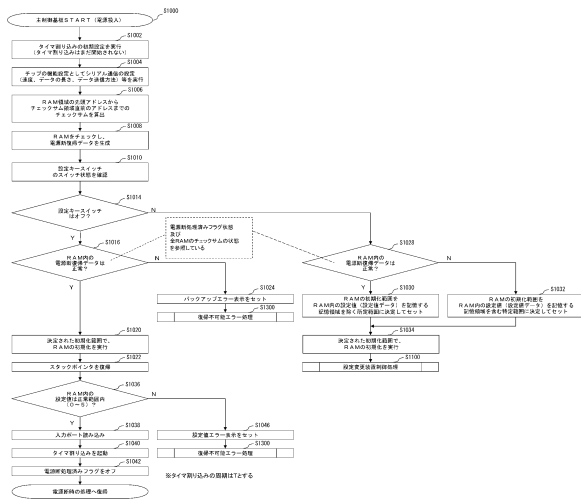
30

40

50

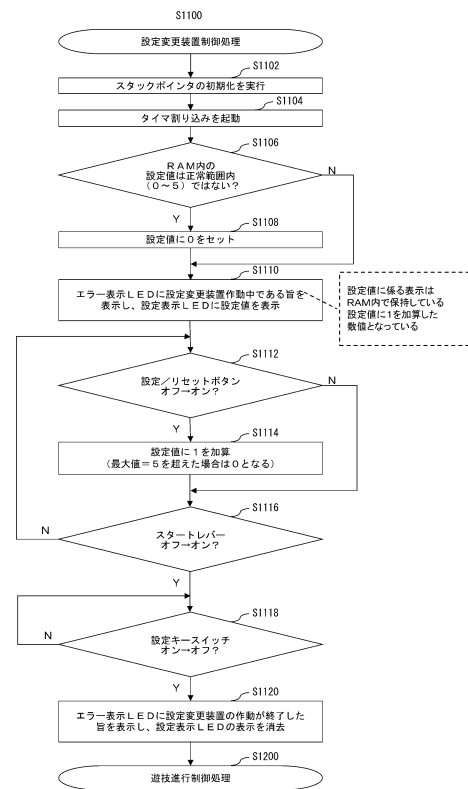
【図 206】

(圖206)



【図 207】

(圖207)

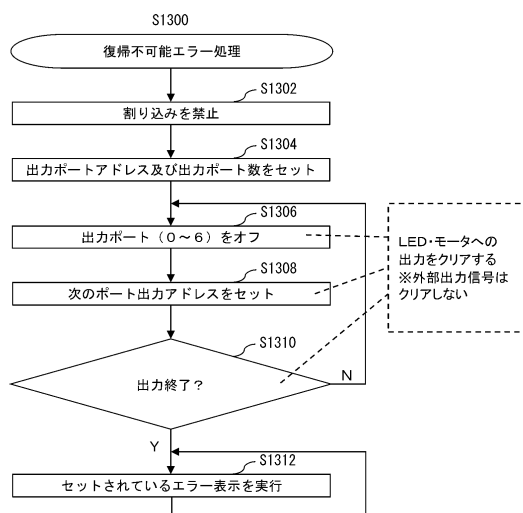


10

20

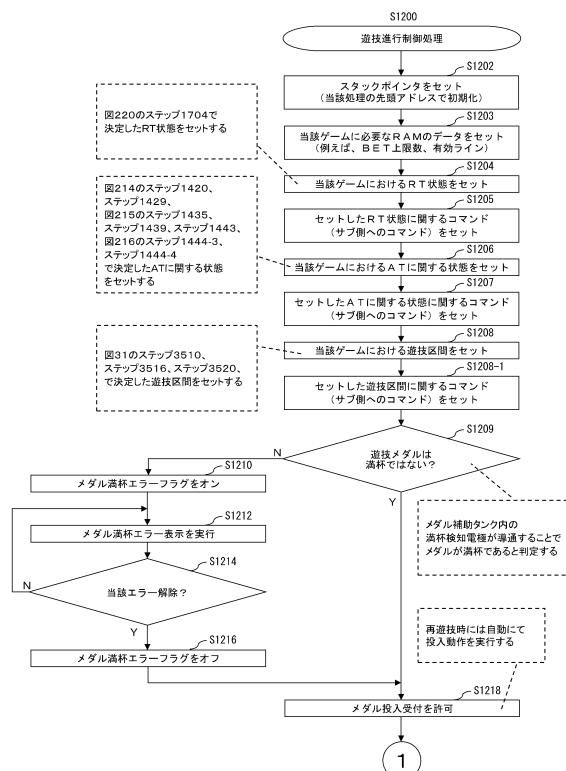
【図 208】

(图208)



【圖 209】

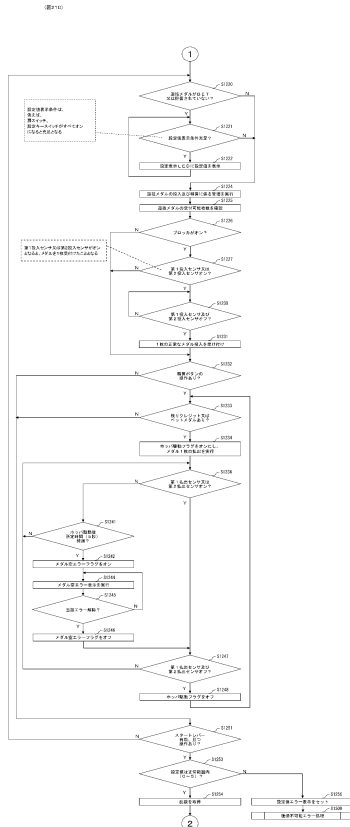
(图209)



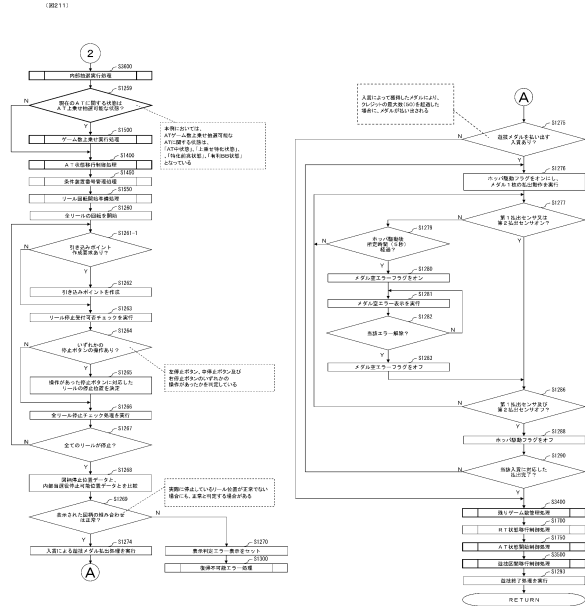
30

40

【図 2 1 0】



【図 2 1 1】

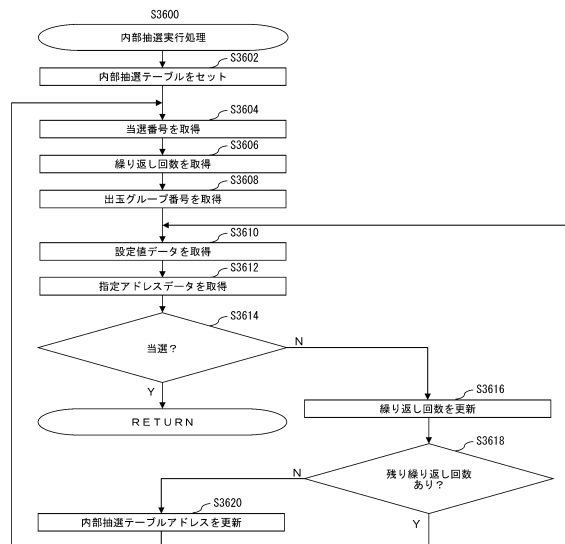


10

20

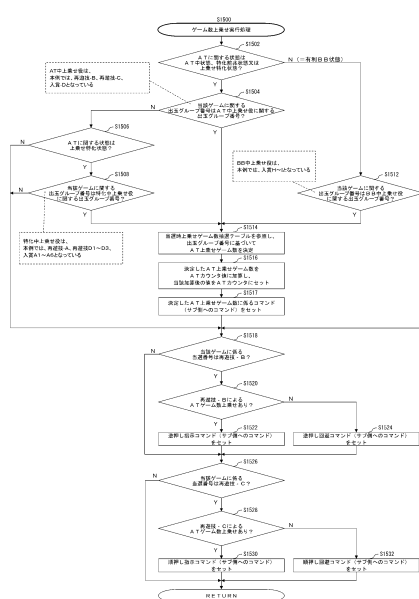
【図 2 1 2】

(图212)



【圖 2 1 3】

(213)

[illegible]

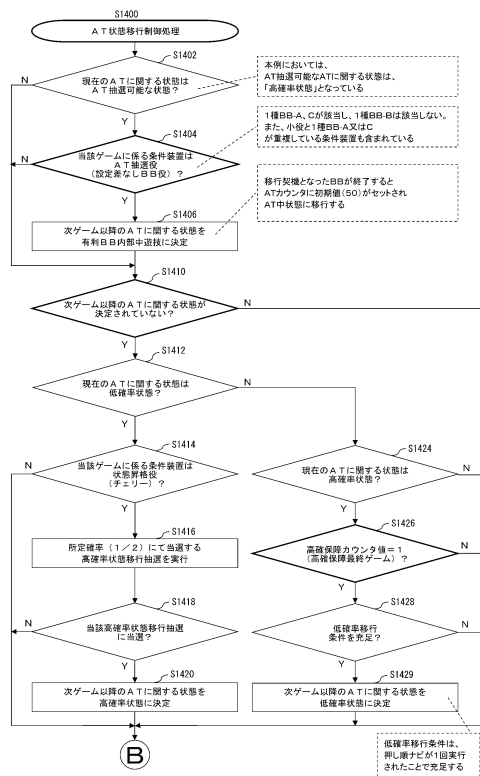
30

40

50

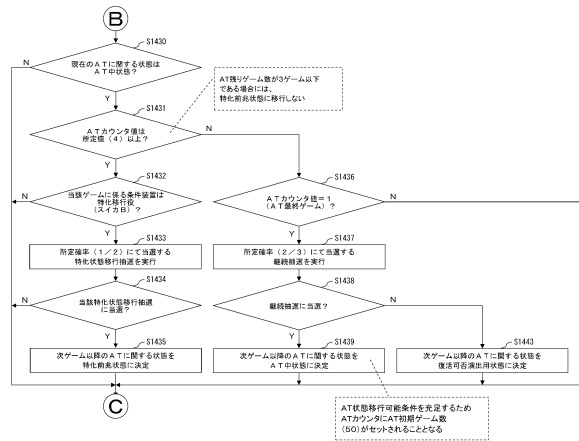
【図 2 1 4】

(図214)



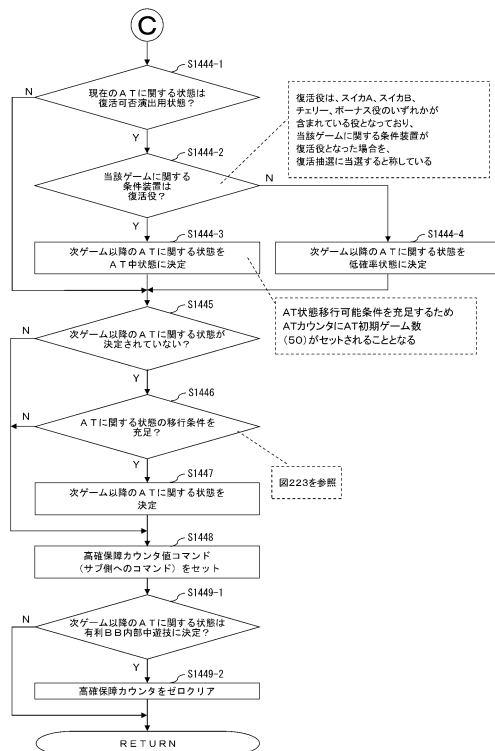
【図 2 1 5】

(図215)



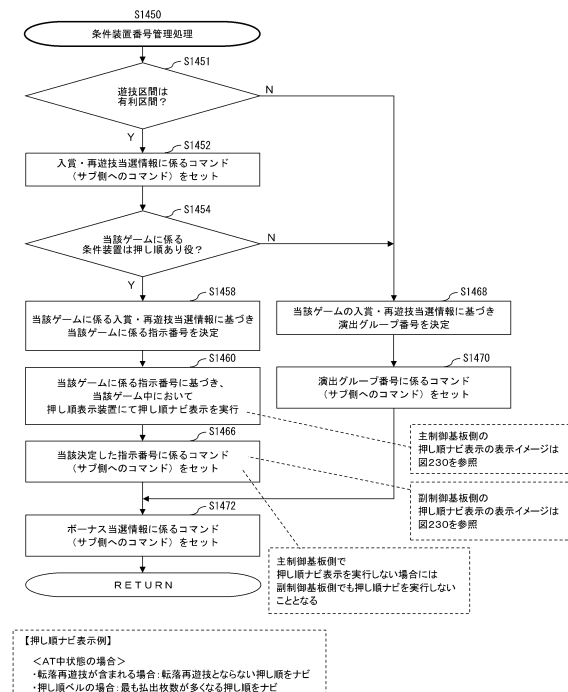
【図 2 1 6】

(図216)



【図 2 1 7】

(図217)



10

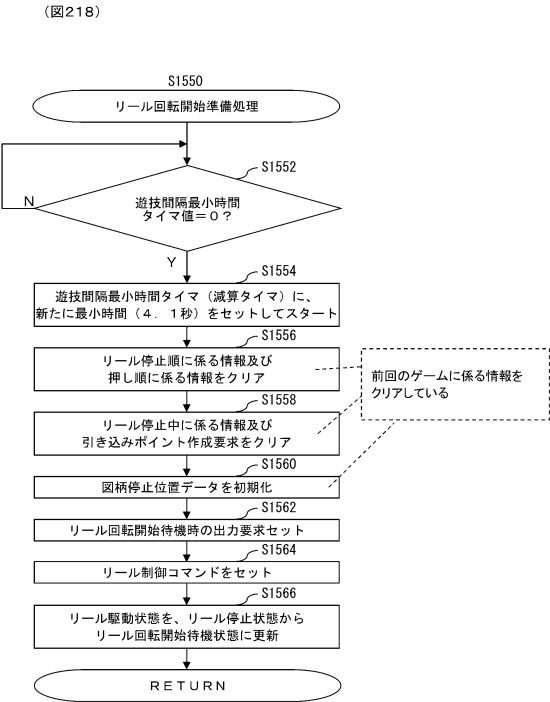
20

30

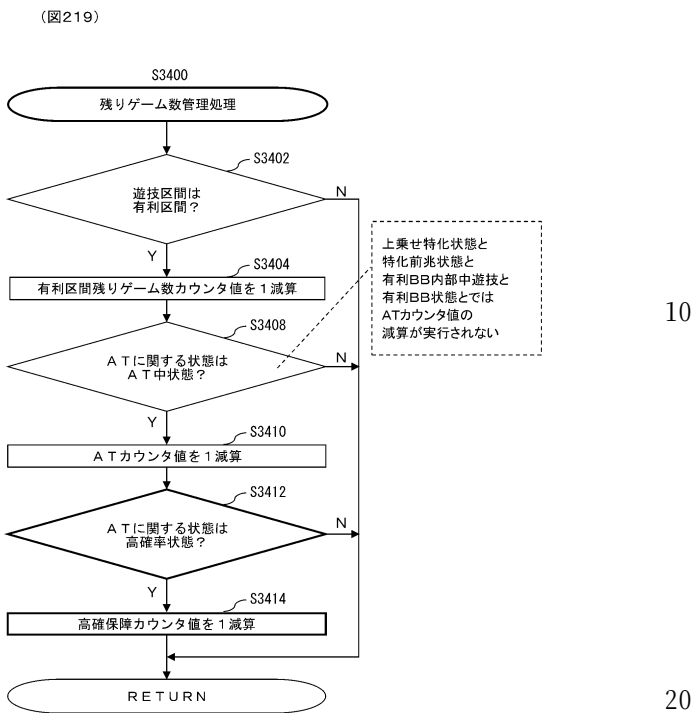
40

50

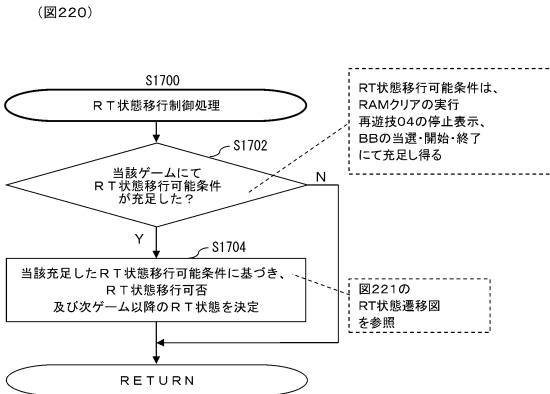
【図 2 1 8】



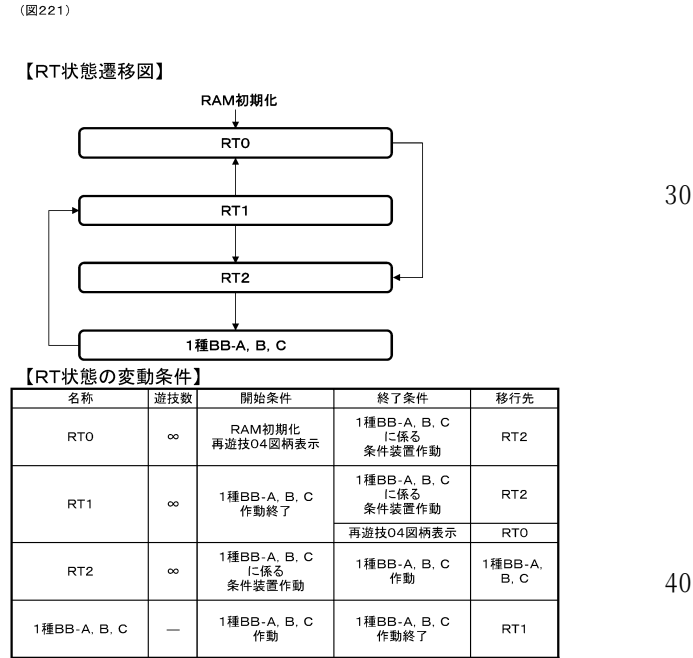
【図 2 1 9】



【図 2 2 0】



【図 2 2 1】



10

20

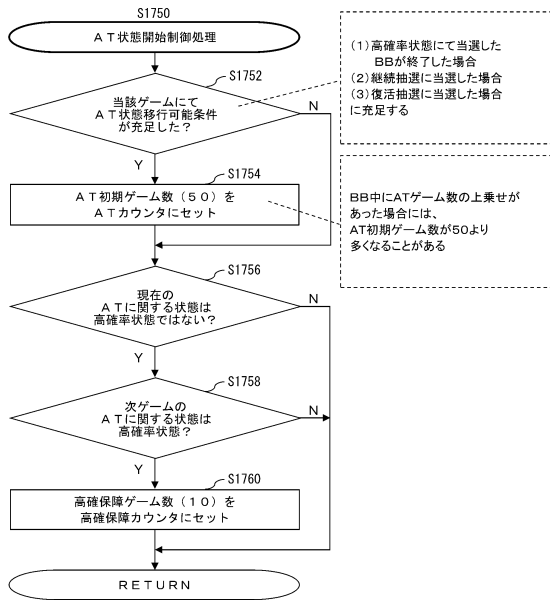
30

40

50

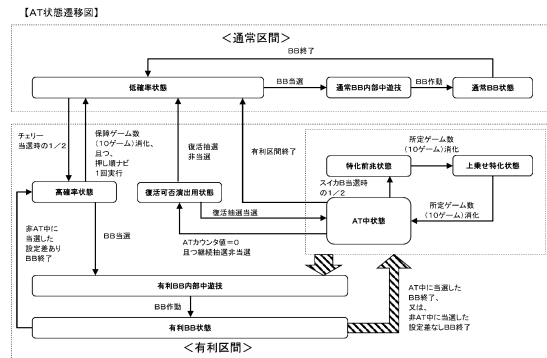
【図 2 2 2】

(图222)



【図 2 2 3】

(822)

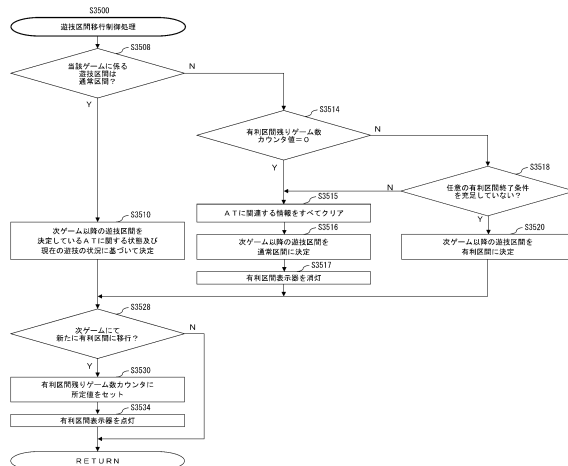


10

20

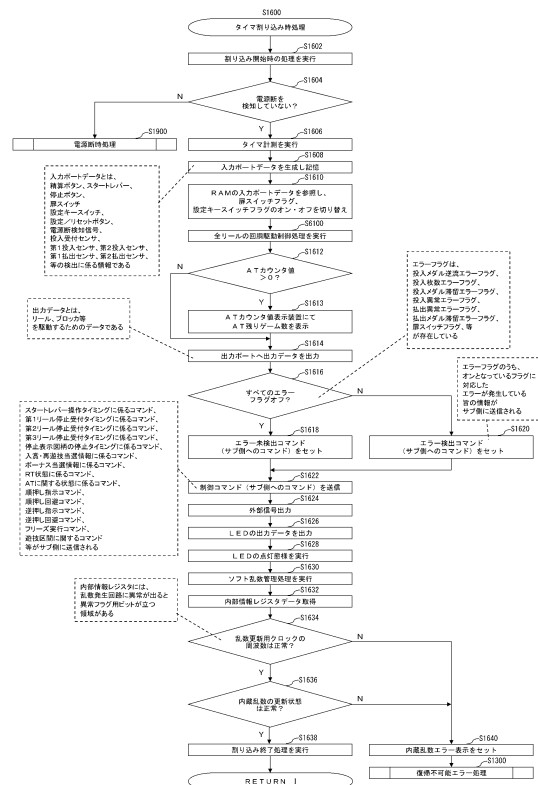
【図 2 2 4】

(圖224)



【図 2 2 5】

(圖225)

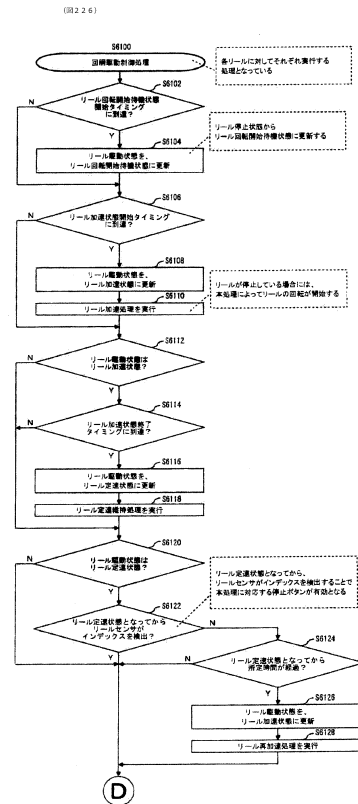


30

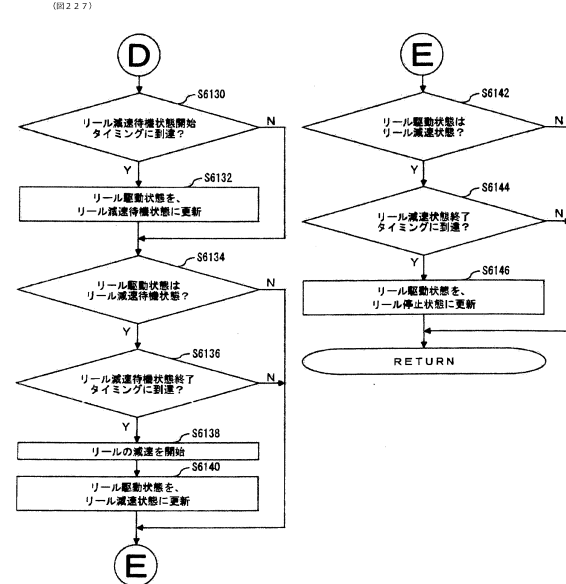
40

50

【図 2 2 6】



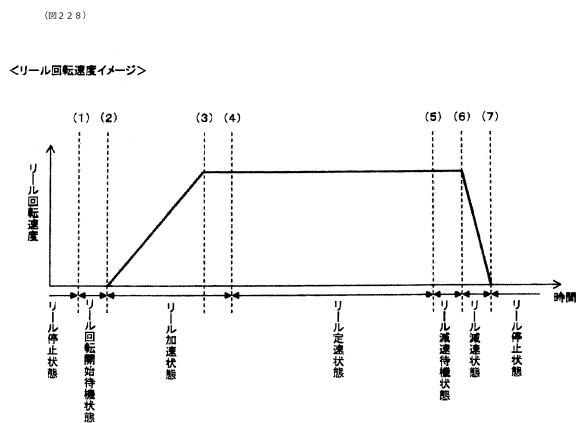
【図 2 2 7】



10

20

【図 2 2 8】

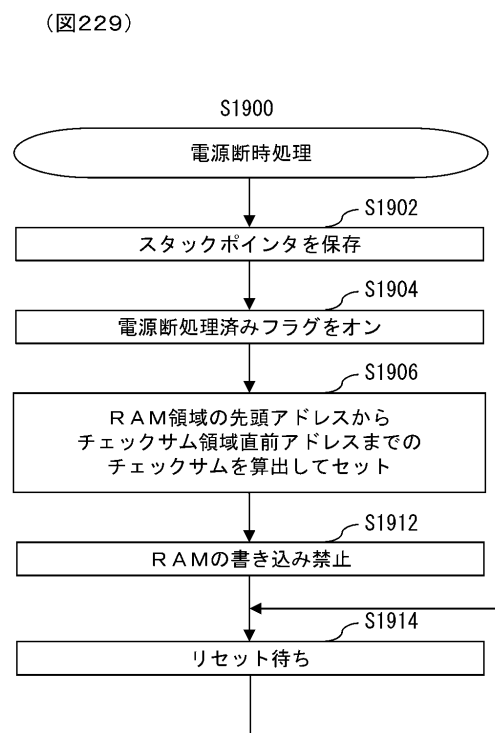


＜ステップモータ励磁イメージ＞

(リール加速状態)		
	割り込み実行回数	励磁する相
KA	100	Φ0
KB	60	Φ0、Φ1
KC	30	Φ1
KD	15	Φ1、Φ2
KE	8	Φ2
KF	4	Φ2、Φ3
KG	2	Φ3
KH	1	Φ3、Φ0

(リール定速状態)		
	割り込み実行回数	励磁する相
TA	1	Φ0
TB	1	Φ0、Φ1
TC	1	Φ1
TD	1	Φ1、Φ2
TE	1	Φ2
TF	1	Φ2、Φ3
TG	1	Φ3
TH	1	Φ3、Φ0

【図 2 2 9】



30

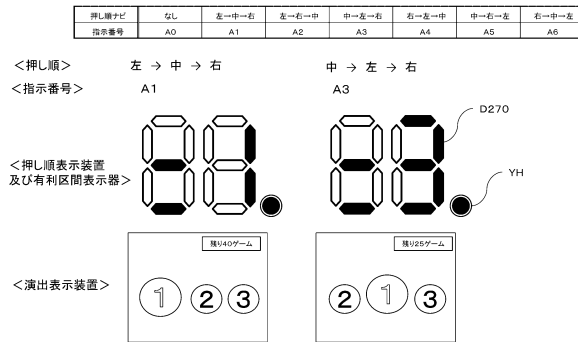
40

50

【図 230】

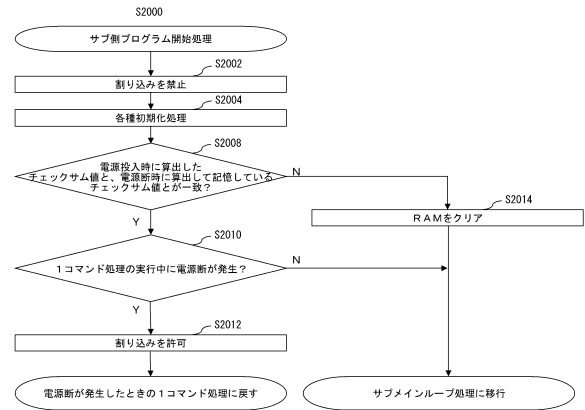
(図230)

【押し順表示イメージ図】



【図 231】

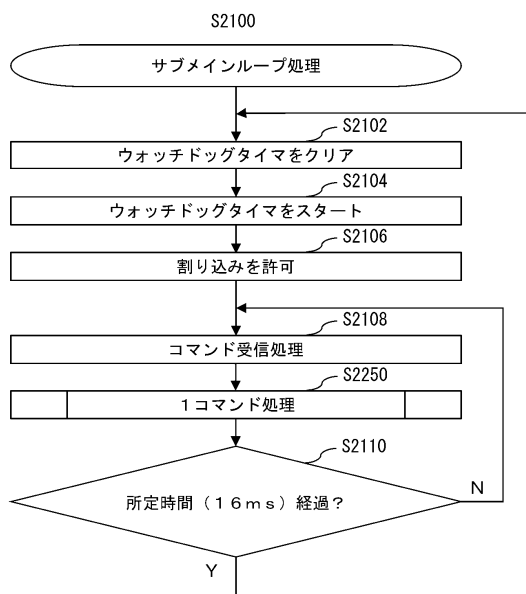
(図231)



10

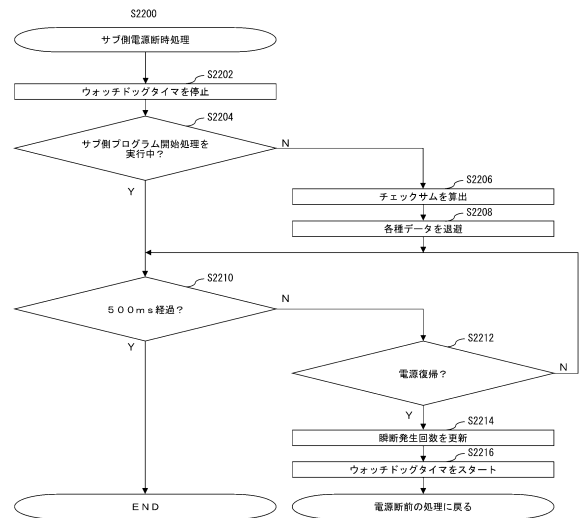
【図 232】

(図232)



【図 233】

(図233)



20

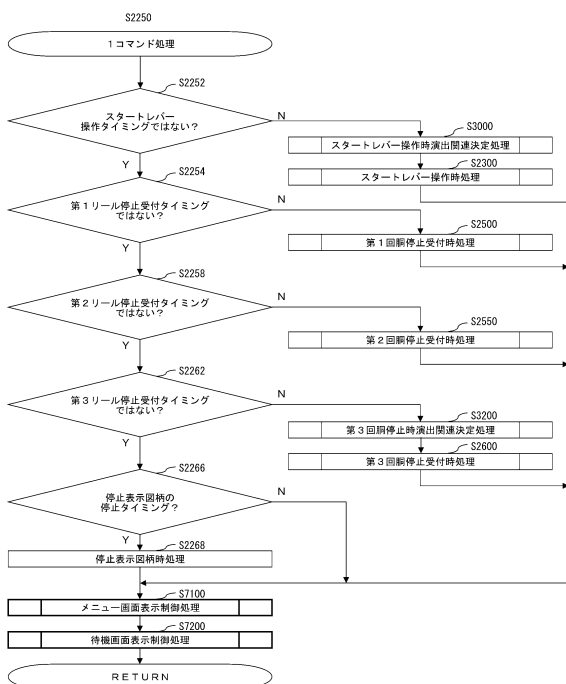
30

40

50

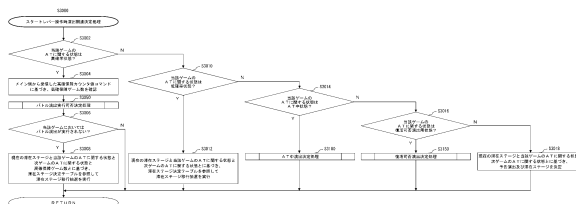
【図 234】

(图234)



【図 2 3 5】

(盧克明)

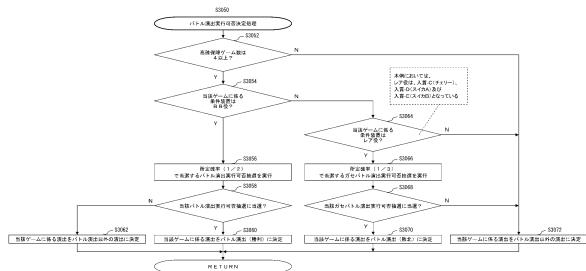


10

20

【図 236】

(00234)



【図 237】

〈圖237〉

【潜在ステージ決定テーブルの一例】(一部抜粋)

＜当該ゲームが低確率状態

[illegible]

＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が4以上＞

現在の 着衣カテゴリー	私服ゲームの着衣カテゴリー	票数
改変カテゴリー	初級カテゴリーの着衣	0-670
	改変カテゴリー-初級カテゴリー	880-920
	改変カテゴリー-全服装カテゴリー	930-950
	改変カテゴリー-高服装カテゴリー	960-990
初級カテゴリー	初級カテゴリー-初級カテゴリー	0-670
	初級カテゴリーの着衣	880-920
	初級カテゴリー-全服装カテゴリー	930-950
	初級カテゴリー-高服装カテゴリー	960-990
全服装カテゴリー	全服装カテゴリー-初級カテゴリー	0-68
	全服装カテゴリーの着衣	50-90
	全服装カテゴリー-高服装カテゴリー	100-140
	全服装カテゴリー-高服装カテゴリー	950-990
高服装カテゴリー	高服装カテゴリー-初級カテゴリー	0-48
	高服装カテゴリー-初級カテゴリー	50-90
	高服装カテゴリー-全服装カテゴリー	100-160
	高服装カテゴリーの着衣	200-990

＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が3以下＞

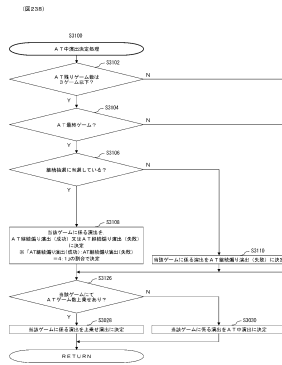
電位の 異なるステージ	ステージの ATCによる状況	階段ゲージの異なるステージ	電位
移動ステージ		移動ステージのみ	0-975
		移動ステージ→軌道ステージ	880-980
軌道ステージ		軌道ステージのみ	980-995
		軌道ステージ→移動ステージ	20-950
会議室ステージ	高層エレベータ 又は 階段利用 内部手動選	移動ステージ→軌道ステージ	0-20
		軌道ステージ→軌道ステージ	30-95
		会議室ステージのみ	600-980
		会議室ステージ→軌道ステージ	30-20
階段ステージ		移動ステージ→軌道ステージ	0-20
		軌道ステージ→移動ステージ	80-95
移動ステージ		移動ステージのみ	100-980
移動ステージ		移動ステージのみ	0-495
移動ステージ		移動ステージ→軌道ステージ	500-980
軌道ステージ		軌道ステージ→移動ステージ	800-980
軌道ステージ	低層エレベータ	軌道ステージのみ	600-980
		軌道ステージ→移動ステージ	0-495
会議室ステージ		移動ステージ→軌道ステージ	800-980
		軌道ステージ→軌道ステージ	800-980
階段ステージ		移動ステージ→軌道ステージ	800-980
		移動ステージのみ	900-980

30

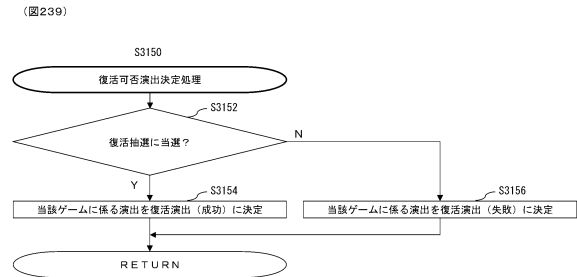
40

50

【図 238】

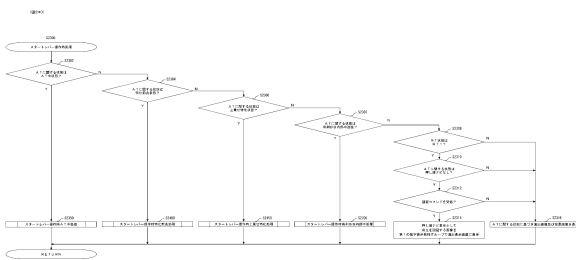


【図 2 3 9】

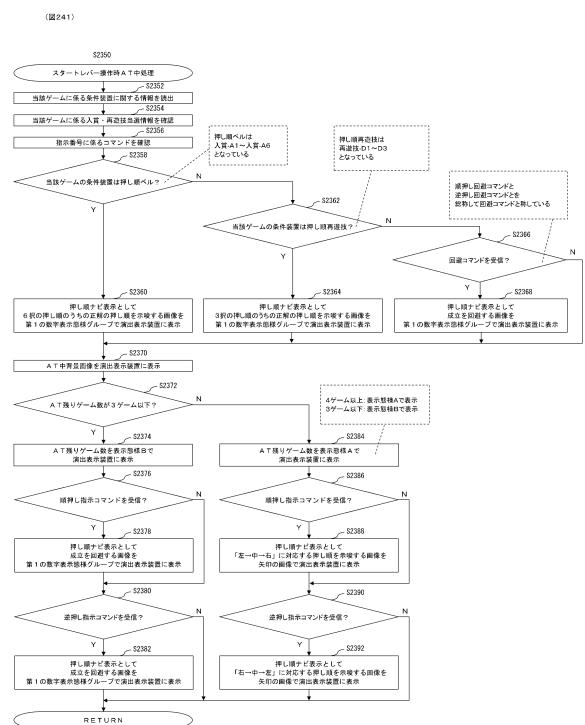


10

【図 240】



【図 2 4 1】



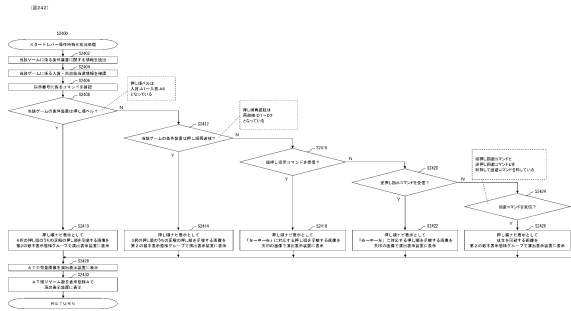
20

30

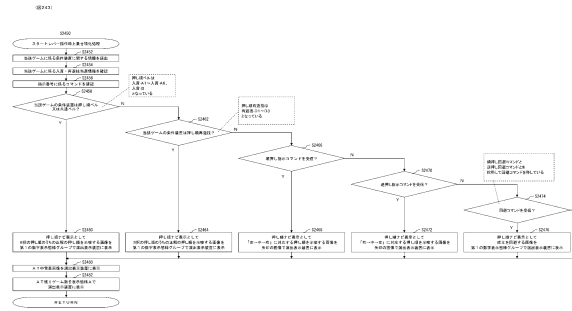
40

50

【図 2 4 2】

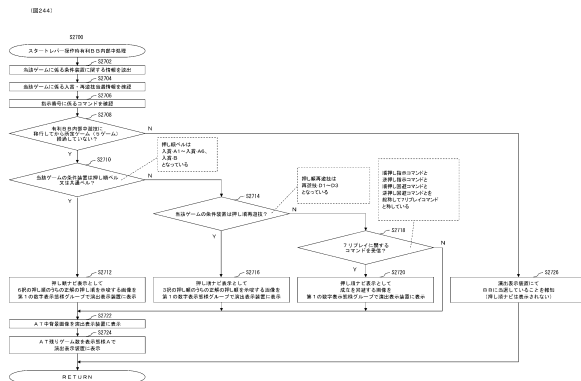


【図 2 4 3】

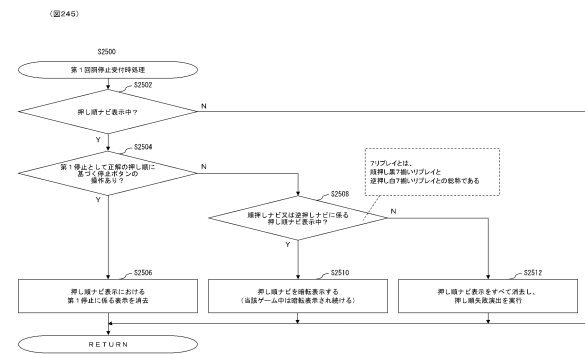


10

【図 244】

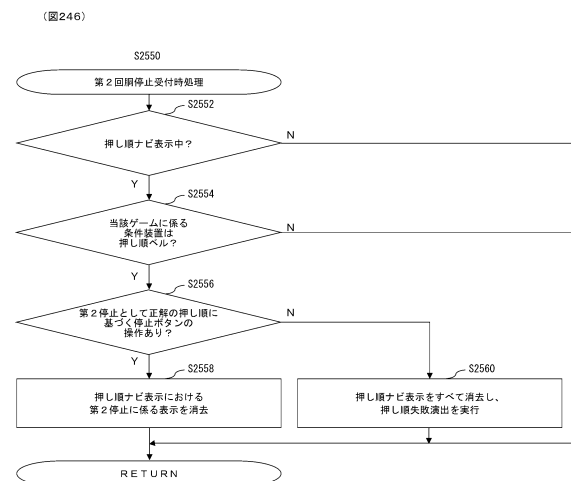


【図 2 4 5】

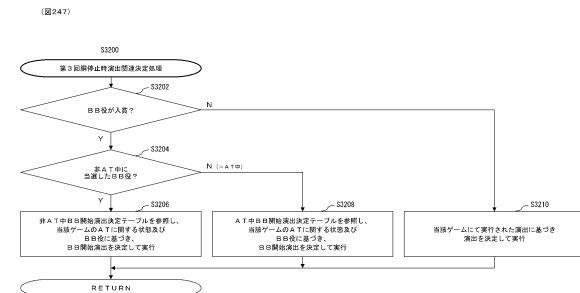


20

【図 2 4 6】



【図 2 4 7】



30

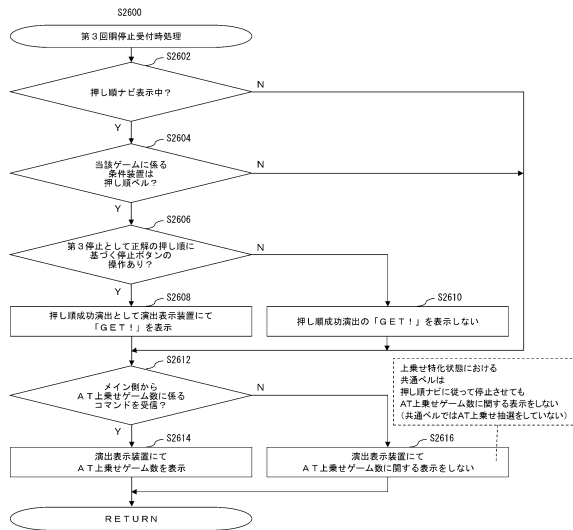
【前A中由自然環境保護出資決定テーブル】				【ATC自然環境保護出資決定テーブル】			
出資先	出資目的・出資の内容・金額	出資形態	額中	出資先	出資目的・出資の内容・金額	出資形態	額中
投資会社10社 (1000000円)	環境保全 関係投資	環境保全事業	178/2500	投資会社10社 (1100000円)	環境保全 関係投資	上場不特定多数	0/2500
		森林管理事業	77/2500			環境保全 関係投資	2500/2500
		プラットフォーム	0/2500			上場不特定多数	2500/2500
	環境保全事業	178/2500	環境保全 関係投資		上場不特定多数	0/2500	
	森林管理事業	77/2500			上場不特定多数	0/2500	
プラットフォーム	0/2500						
投資会社10社 (1000000円)	環境保全 関係投資	環境保全事業	178/2500	投資会社10社 (1100000円)	環境保全 関係投資	上場不特定多数	0/2500
		森林管理事業	77/2500			環境保全 関係投資	2500/2500
		プラットフォーム	0/2500			上場不特定多数	2500/2500
	環境保全事業	178/2500	環境保全 関係投資		上場不特定多数	0/2500	
	森林管理事業	77/2500			上場不特定多数	0/2500	
プラットフォーム	0/2500						

40

50

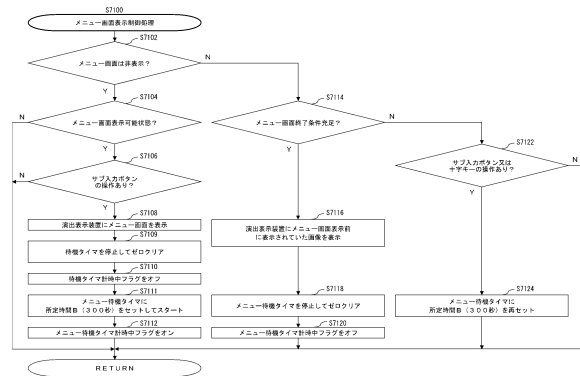
【図 2 4 8】

(図248)



【図 2 4 9】

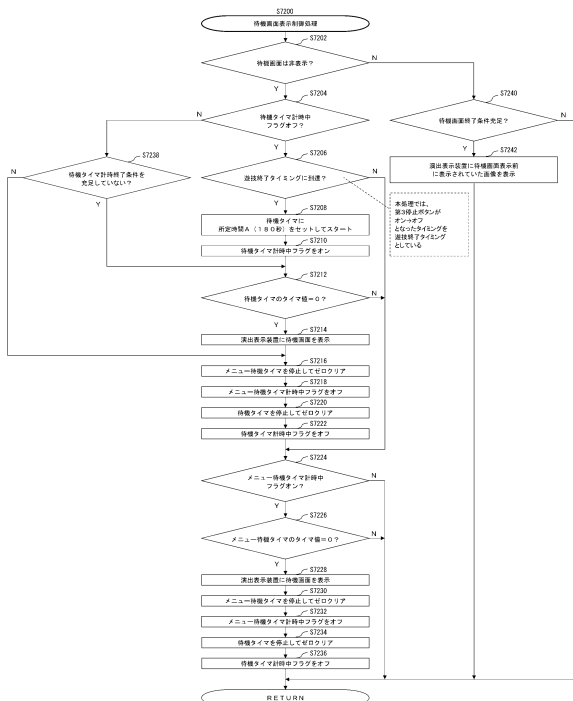
(図249)



10

【図 2 5 0】

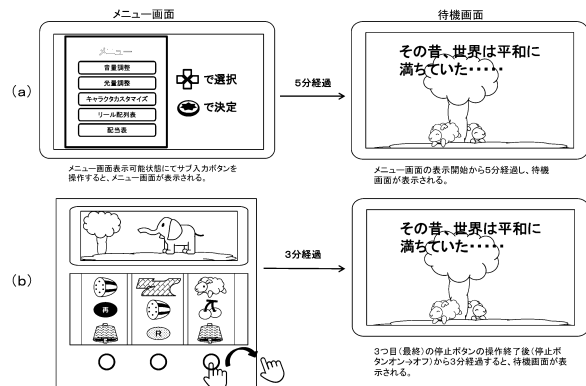
(図250)



【図 2 5 1】

(図251)

【待機画面移行イメージ図】



20

30

40

50

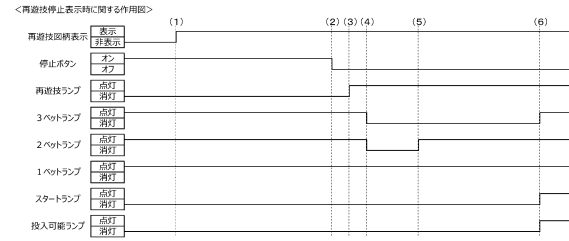
【図 2 5 2】

(図252)

アドレス	RAM名称	RAM内容
7F00H 7F01H 7F02H 7F03H . .	設定値データ	(1) 設定の段階を管理する番号に係るデータ
7FC0H . .	外部信号系データ	(2) 外部信号出力に関係するデータ
7FCEH . .	RAMチェックサムデータ	(3) 電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて、特定の値を算出させる為のデータ
7FD0H 7FD1H 7FD2H 7FD3H 7FD4H 7FD5H . .	制御コマンドバッファ	(4) 副制御基板側に送信するためのコマンド情報
7FE0H . .	スタックポインタ一時保存バッファ	(5) 電源断復帰時に使用するスタックポインタを保存してあるバッファ
7FF7H 7FF8H 7FF9H 7FFAH 7FFBH 7FFCH 7FFDH 7FFEH 7FFFH 8000H	未使用領域 退避データ8 退避データ7 退避データ6 退避データ5 退避データ4 退避データ3 退避データ2 退避データ1 スタックポインタ	(6) 遊技に使用されない領域 (7) CALL命令、PUSH命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるRAM

【図 2 5 3】

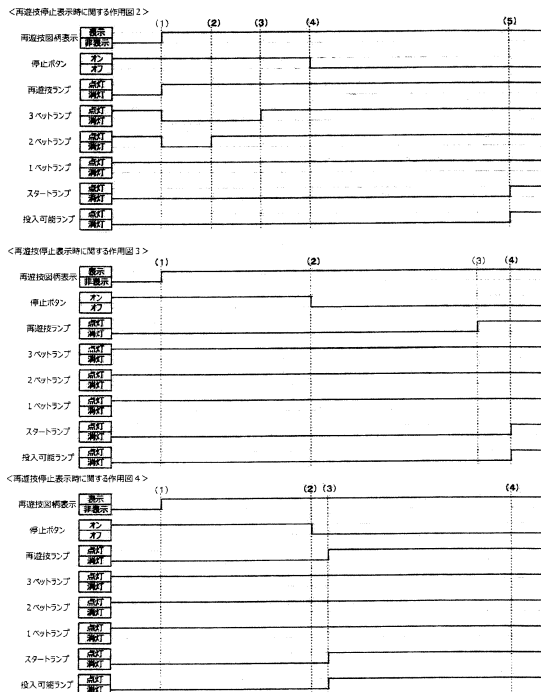
(図253)



10

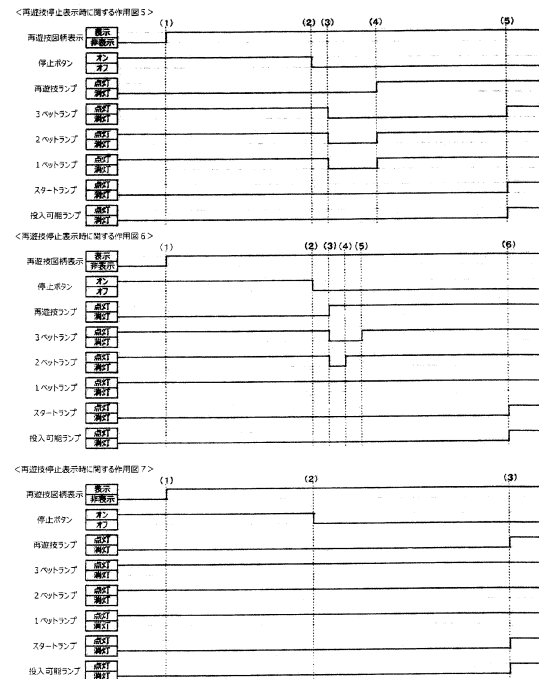
【図 2 5 4】

(図254)



【図 2 5 5】

(図255)



30

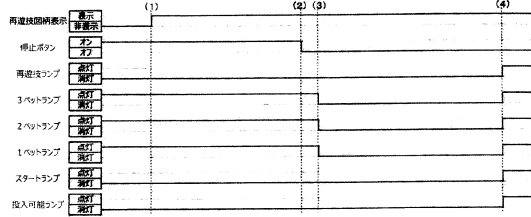
40

50

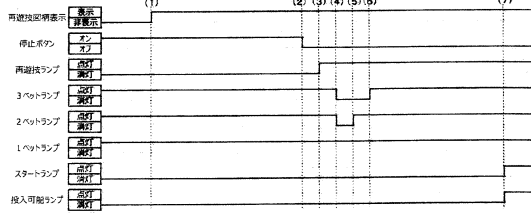
【図 2 5 6】

(図256)

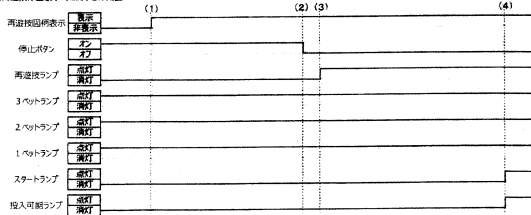
<再遊技停止表示時に発する作用図 8>



<再遊技停止表示時に発する作用図 9>

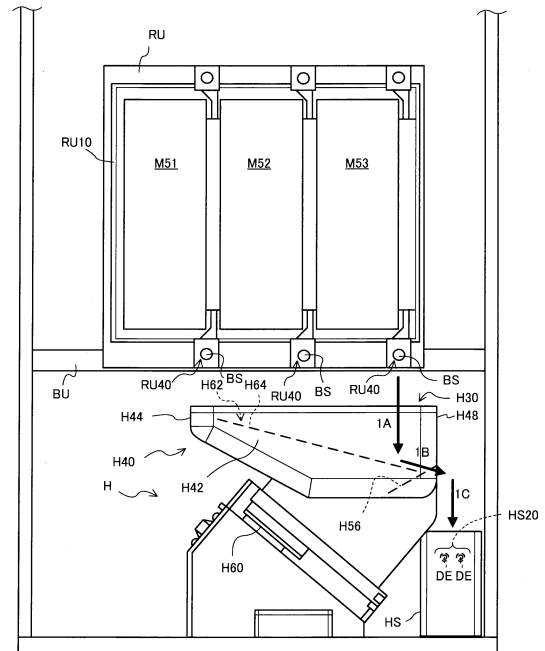


<再遊技停止表示時に発する作用図 10>



【図 2 5 7】

(図257)

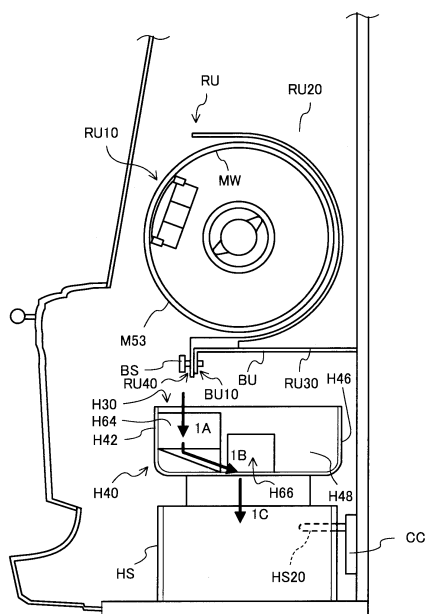


10

20

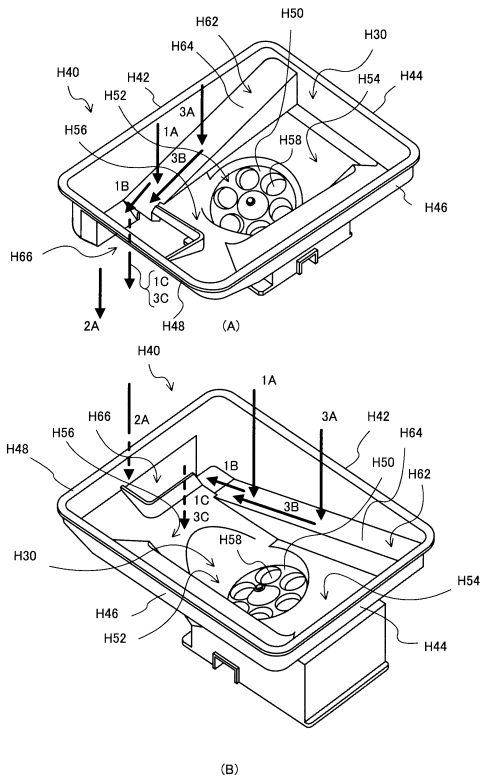
【図 2 5 8】

(図258)



【図 2 5 9】

(図259)



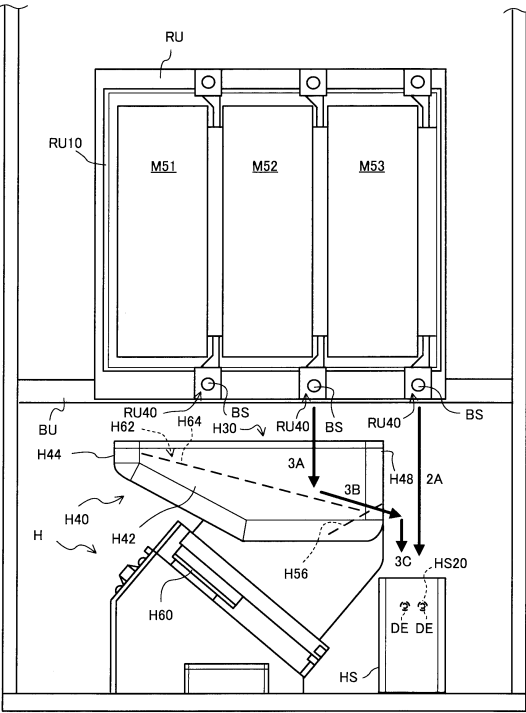
30

40

50

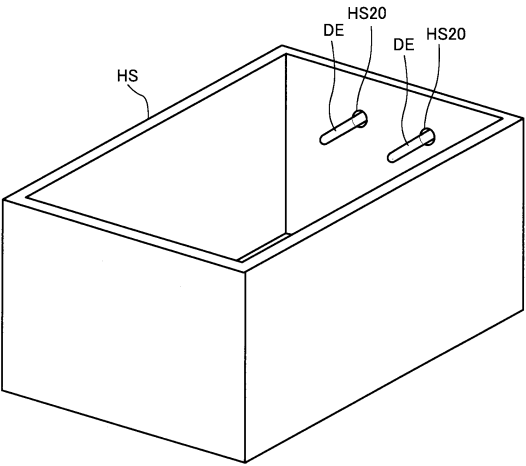
【図 2 6 0】

(図260)



【図 2 6 1】

(図261)

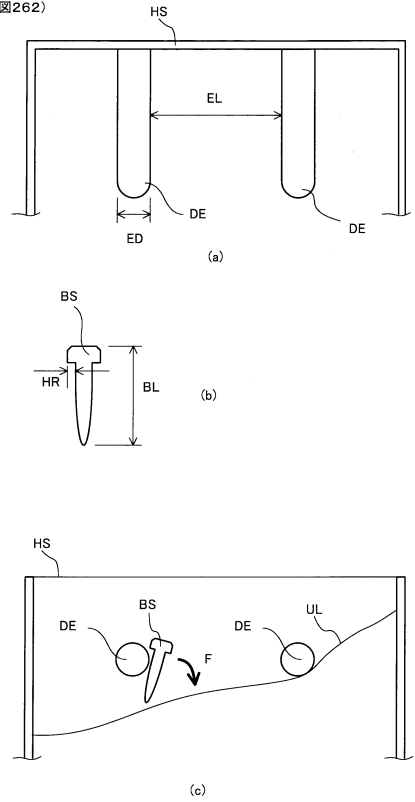


10

20

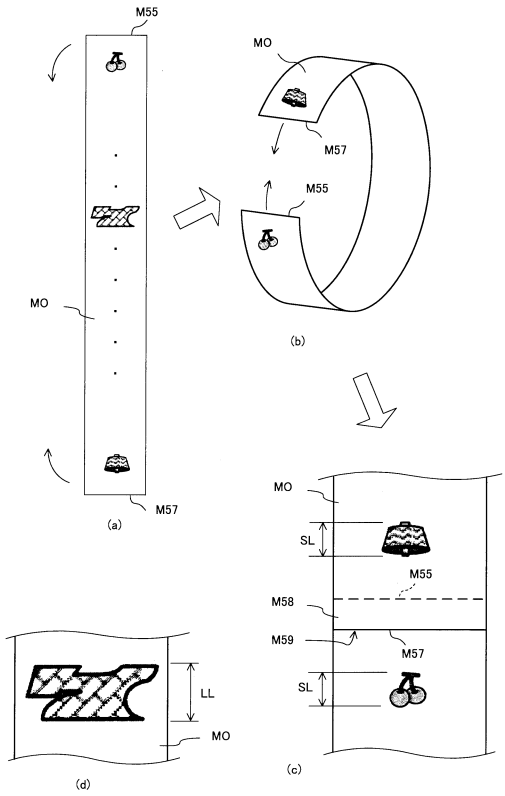
【図 2 6 2】

(図262)



【図 2 6 3】

(図263)



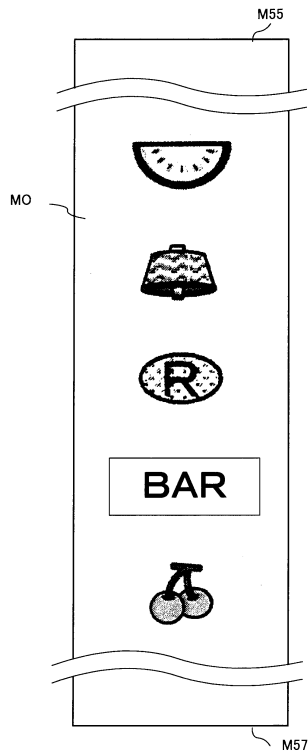
30

40

50

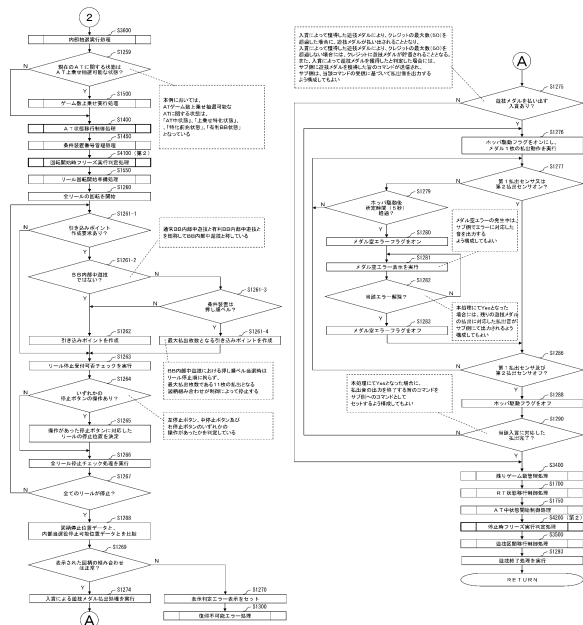
【図 2 6 4】

(图264)



【図 2 6 5】

(11205)

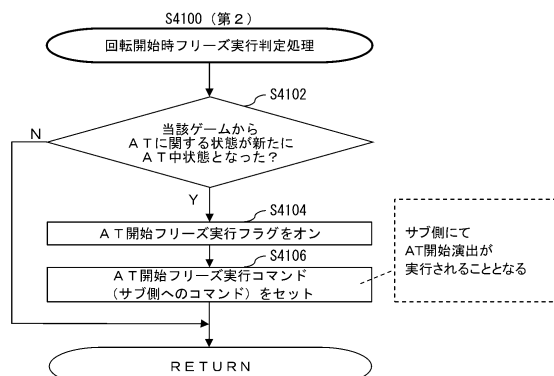


10

20

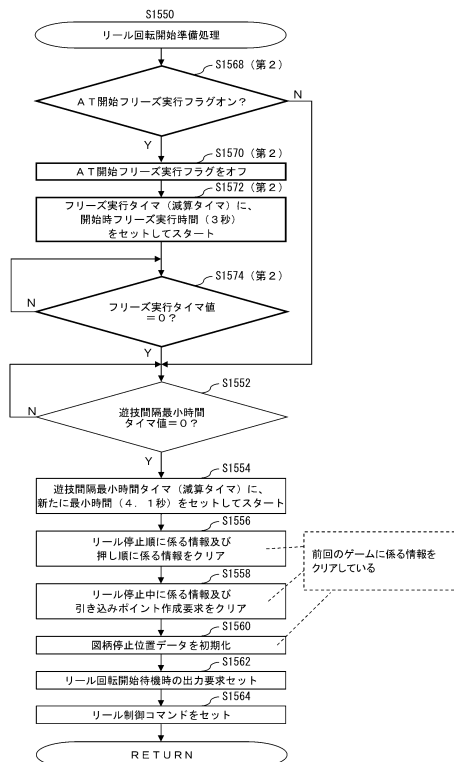
【図 2 6 6】

(图266)



【圖 2 6 7】

(图267)



30

40

50

【図 2 7 2】

(図 2 7 2)

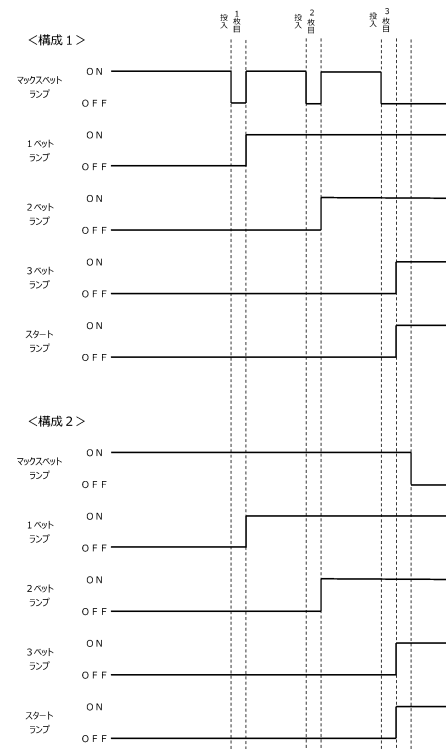
< 払出に関する構成の一例 >



【図 2 7 3】

(図 2 7 3)

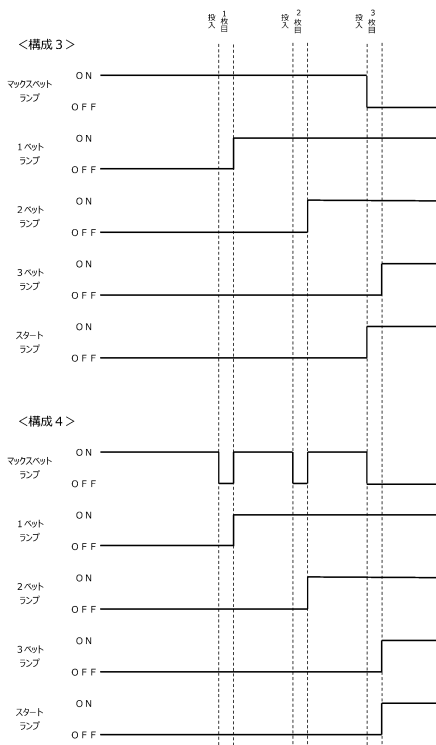
< マックスベットランプの点灯態様の一例 1 >



【図 2 7 4】

(図 2 7 4)

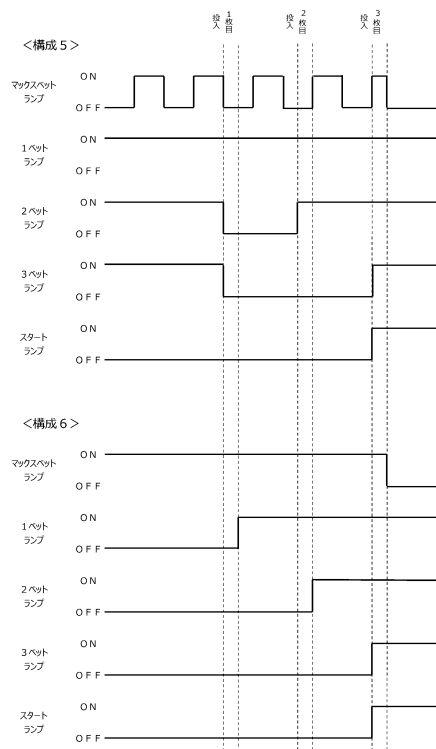
< マックスベットランプの点灯態様の一例 2 >



【図 2 7 5】

(図 2 7 5)

< マックスベットランプの点灯態様の一例 3 >



10

20

30

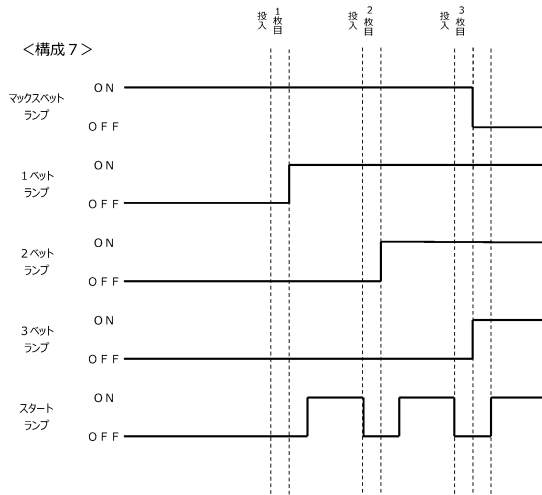
40

50

【図 2 7 6】

(図 2 7 6)

<<マックスベットランプの点灯態様の一例 4>>

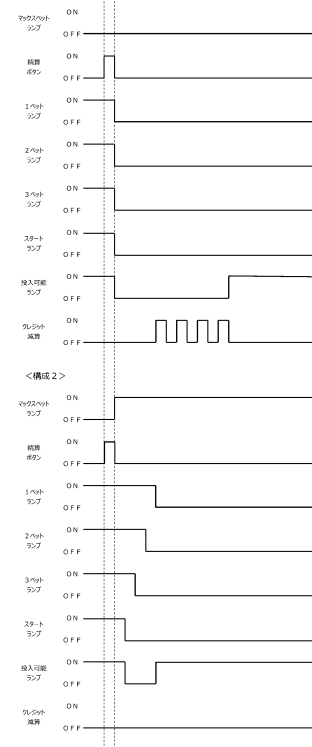


【図 2 7 7】

(図 2 7 7)

<<精算ボタン操作時の作用の一例 1>>

<構成 1>



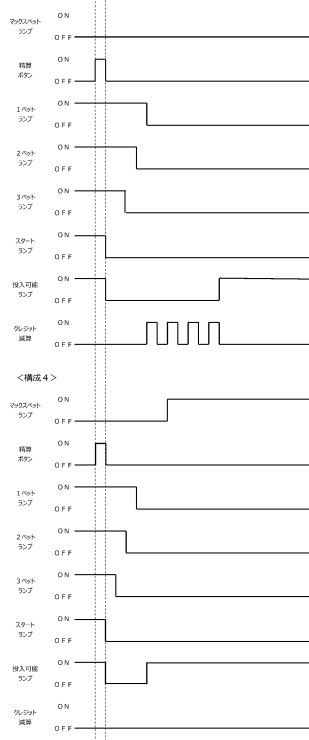
10

【図 2 7 8】

(図 2 7 8)

<<精算ボタン操作時の作用の一例 2>>

<構成 3>

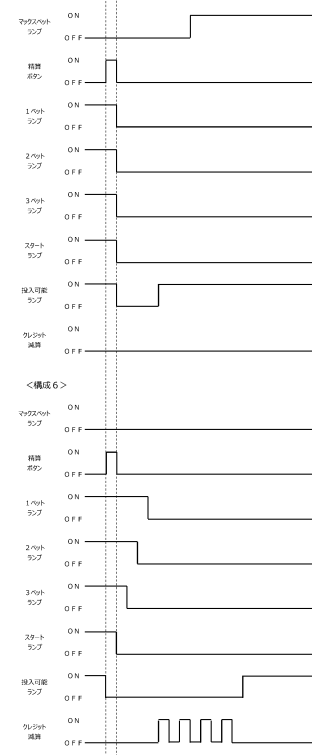


【図 2 7 9】

(図 2 7 9)

<<精算ボタン操作時の作用の一例 3>>

<構成 5>



30

40

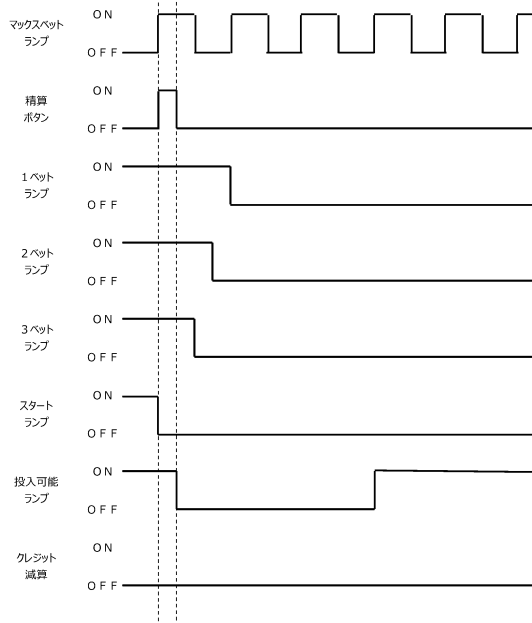
50

【図 280】

(図 280)

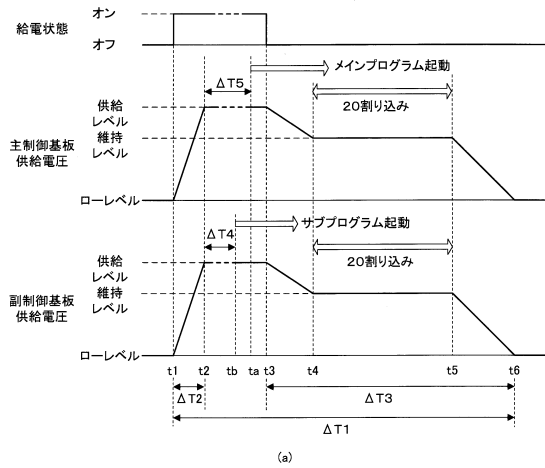
＜＜精算ボタン操作時の作用の一例４＞＞

＜構成 7＞

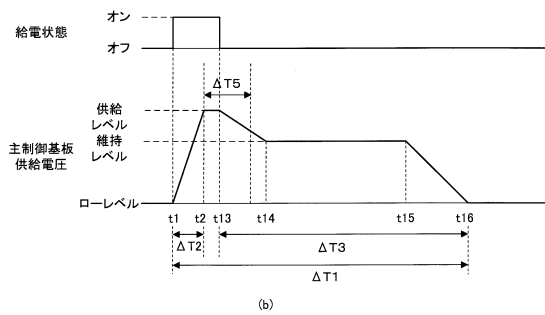


【図 281】

(圖281)



10



20

【図 282】

(図282)

(第1の態様)

状態	設定キースイッチ	給電状態	状況
1	オフ	オン	通常状態
2		オフ	通常状態での戻り番地を記憶領域に保存
3	オン	オフ	
4		オン	記憶領域を初期化
5		オフ	設定変更モードでの戻り番地を記憶領域に保存
6	オフ	オフ	
7		オン	設定変更モードの戻り番地に復帰

(a)

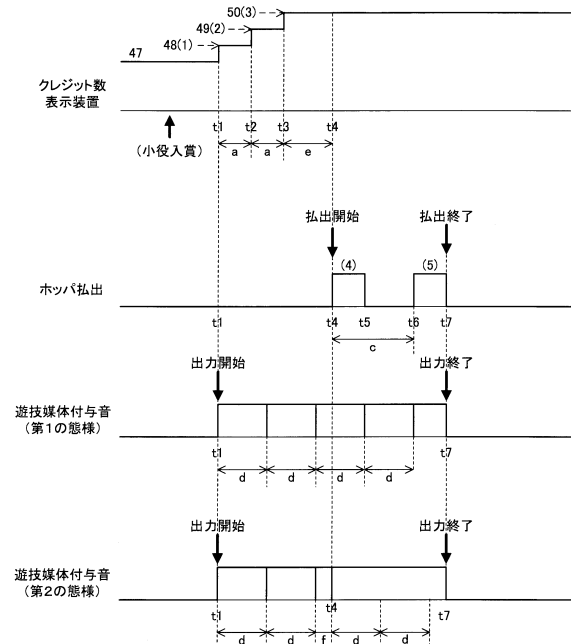
(第2の態様)

状態	設定キースイッチ	給電状態	状況
1	オフ	オン	通常状態
2		オフ	通常状態での戻り番地を記憶領域に保存
3	オン	オフ	
4		オン	
5		オフ	
6	オフ	オフ	
7		オン	通常状態の戻り番地に復帰

(b)

【圖 283】

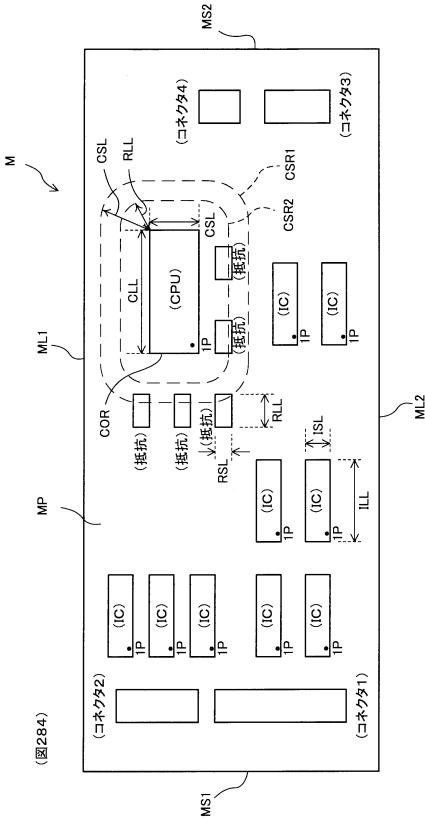
(図283)



30

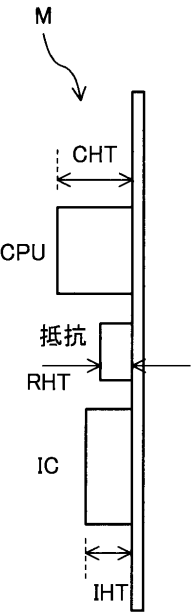
40

【図 2 8 4】



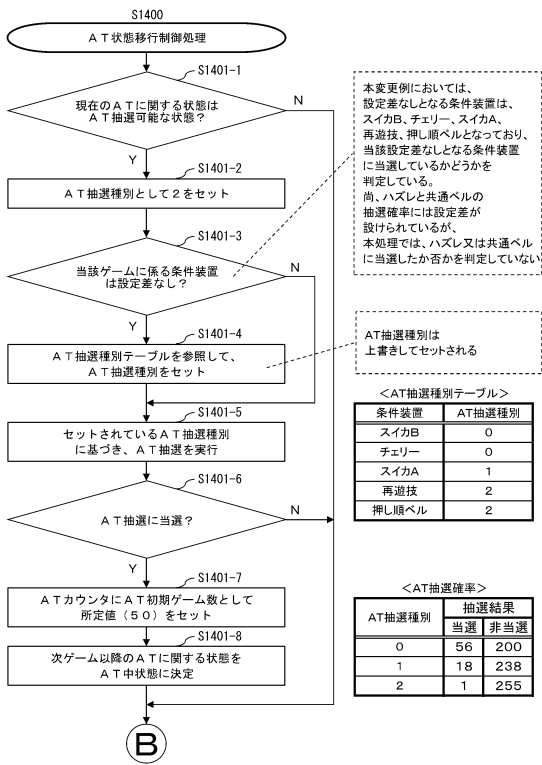
【図 2 8 5】

(図285)



【図 2 8 6】

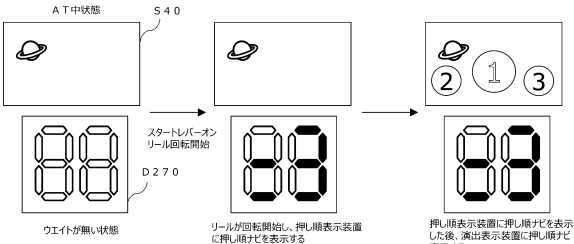
(図286)



【図 2 8 7】

(図 2 8 7) < A T 中状態での押し順ナビの開始タイミング>
(当該遊技はウエイト無し パターン 1)

※ここでの「押し順ナビ」とは、押し順表示装置 D 2 7 0 にて表示される表示態様（例えば「3」）と演出表示装置 S 4 0 にて表示される表示態様（例えば「2 1 3」）のことを意味する



押し順表示装置： リール回転開始時に、押し順「中左右」を示す押し順ナビ「3」が表示される
演出表示装置： リール加速状態に更新後、押し順「2 1 3」を示す押し順ナビが表示される

※押し順表示装置の押し順ナビの方が、演出表示装置の押し順ナビよりも先に表示される

10

20

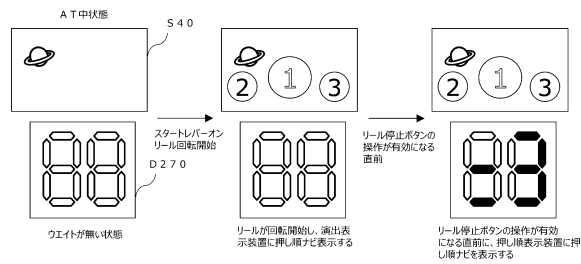
30

40

50

【図 288】

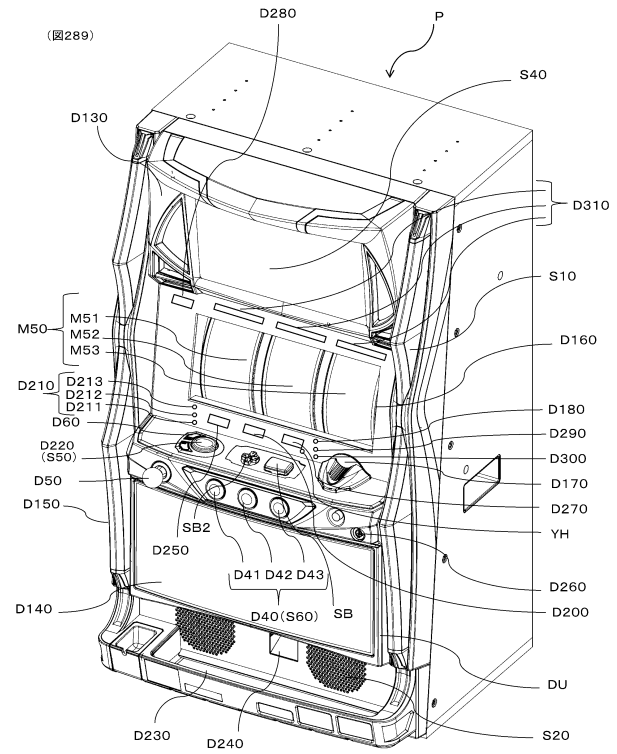
(図 288) < A T 中状態での押し順ナビの開始タイミング >
(当該遊技はウエイト無し パターン 2)



演出表示装置： リール加速状態に更新後、押し順「2 1 3」を示す押し順ナビが表示される
押し順表示装置： リール停止ボタンの操作が有効になる直前に、押し順「中左右」を示す押し順ナビ「=3」が表示される
※演出表示装置の押し順ナビの方が、押し順表示装置の押し順ナビよりも先に表示される

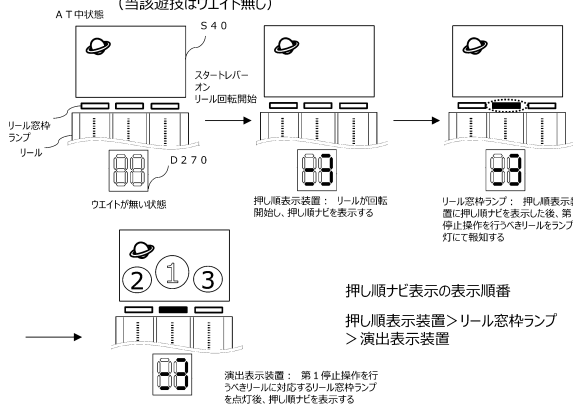
【図 289】

(図 289)



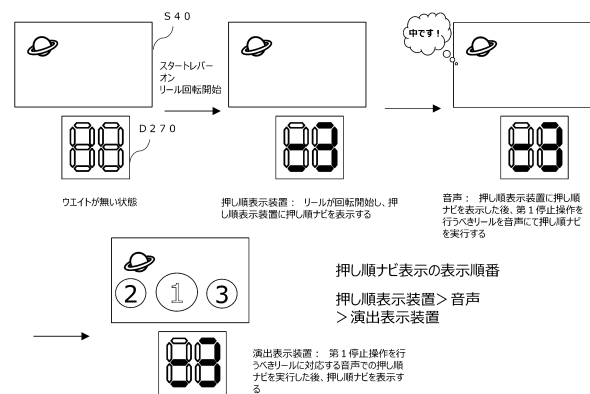
【図 290】

(図 290) < A T 中状態での押し順ナビの開始タイミング リール窓枠ランプあり >
(当該遊技はウエイト無し)



【図 291】

(図 291) < A T 中状態での押し順ナビの開始タイミング 音声あり >
(当該遊技はウエイト無し)



10

20

30

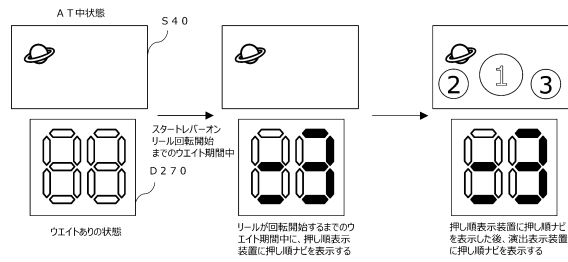
40

50

【図 2 9 2】

(図 2 9 2) < A T 中状態での押し順ナビの開始タイミング>
(当該遊技はウエイトあり パターン 1)

※ここでの「押し順ナビ」とは、押し順表示装置 D 2 7 0 にて表示される表示態様 (例えば「2 1 3」) と
演出表示装置 S 4 0 にて表示される表示態様 (例えば「2 1 3」) のことを意味する

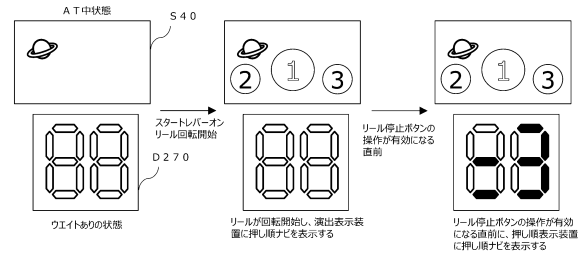


押し順表示装置：スタートレバー目撃リール回転開始までのウエイト期間中に、押し順「2 1 3」を示す押し順ナビが表示される
演出表示装置：押し順表示装置に押し順ナビを表示した後、押し順「2 1 3」を示す押し順ナビが表示される

※押し順表示装置の押し順ナビの方が、演出表示装置の押し順ナビよりも先に表示される

【図 2 9 3】

(図 2 9 3) < A T 中状態での押し順ナビの開始タイミング>
(当該遊技はウエイトあり パターン 2)

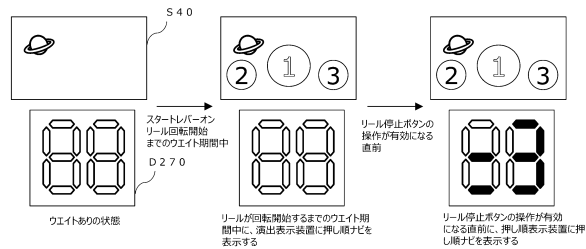


演出表示装置：リール加速状態に更新後、押し順「2 1 3」を示す押し順ナビが表示される
押し順表示装置：リール停止ボタンの操作が有効になる直前に、押し順「中左右」を示す押し順ナビ「3」が表示される

※演出表示装置の押し順ナビの方が、押し順表示装置の押し順ナビよりも先に表示される

【図 2 9 4】

(図 2 9 4) < A T 中状態での押し順ナビの開始タイミング>
(当該遊技はウエイトあり パターン 3)

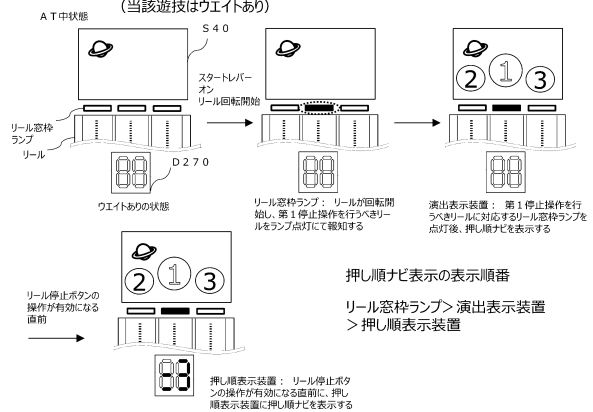


演出表示装置：スタートレバー目撃リール回転開始までのウエイト期間中に、押し順「2 1 3」を示す押し順ナビが表示される
押し順表示装置：リール停止ボタンの操作が有効になる直前に、押し順「中左右」を示す押し順ナビ「3」が表示される

※演出表示装置の押し順ナビの方が、押し順表示装置の押し順ナビよりも先に表示される

【図 2 9 5】

(図 2 9 5) < A T 中状態での押し順ナビの開始タイミング リール窓枠ランプあり>
(当該遊技はウエイトあり)



押し順ナビ表示の表示順番

リール窓枠ランプ> 演出表示装置
> 押し順表示装置

押し順表示装置：リール停止ボタンの操作が有効になる直前に、押し順表示装置に押し順ナビを表示する

10

20

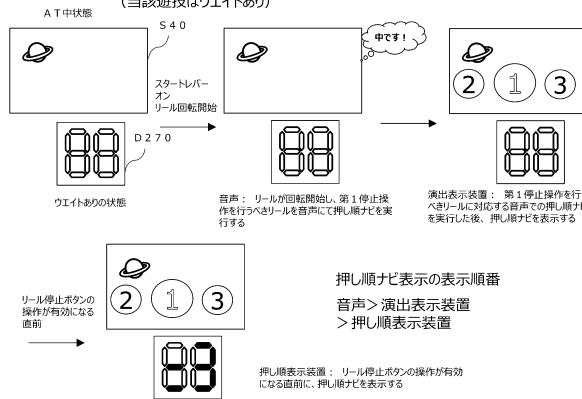
30

40

50

【図 296】

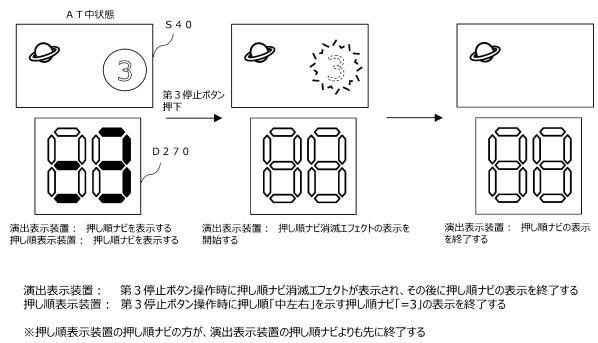
(図 296) < A T 中状態での押し順ナビの開始タイミング 音声あり >
(当該遊技はウエイトあり)



【図 297】

(図 297) < A T 中状態での押し順ナビの終了タイミング >
(当該遊技の当選役は押し順ベル パターン 1)

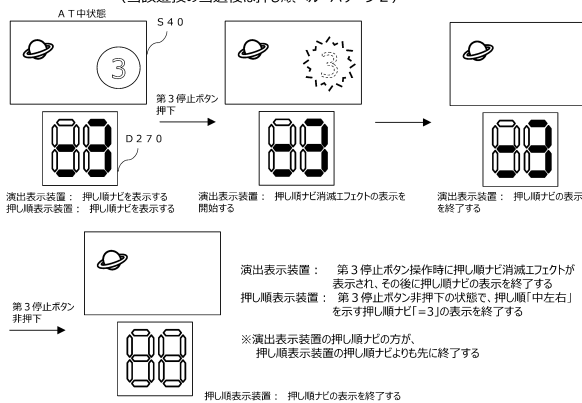
※当該遊技の第 2 停止操作まで完了されており、第 3 停止操作を行うタイミングからの説明



10

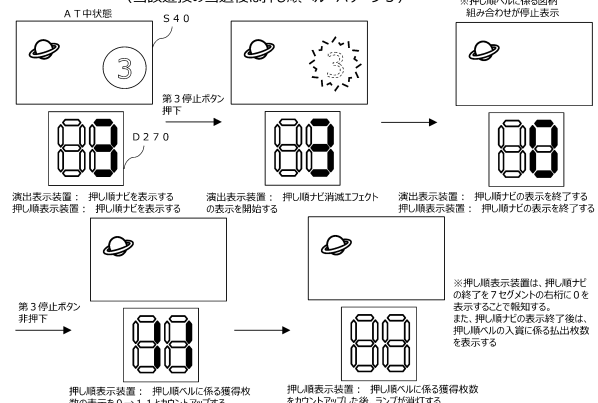
【図 298】

(図 298) < A T 中状態での押し順ナビの終了タイミング >
(当該遊技の当選役は押し順ベル パターン 2)



【図 299】

(図 299) < A T 中状態での押し順ナビの終了タイミング >
(当該遊技の当選役は押し順ベル パターン 3)



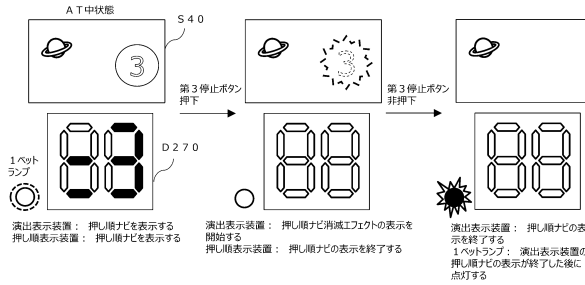
20

30

40

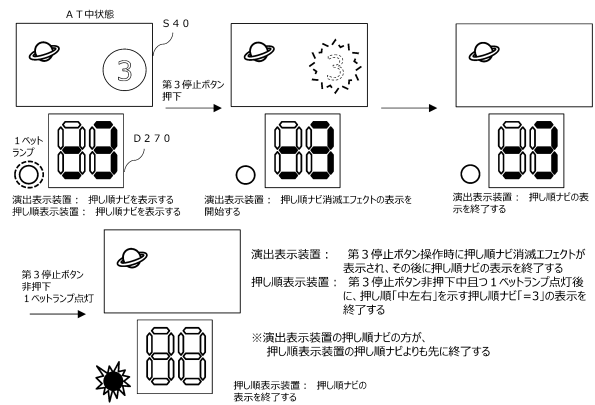
50

【図 3 0 0】

(図 3 0 0) < A T 中状態での押し順ナビの終了タイミング>
(当該遊技の当選役は押し順プレイ パターン 1)※当該遊技の第 2 停止操作まで完了しており、
第 3 停止操作を行うタイミングからの説明演出表示装置：第 3 停止ボタン操作時に押し順ナビ消滅エフェクトが表示され、その後押し順ナビの表示を終了する
押し順表示装置：第 3 停止ボタン操作時に押し順「中左右」を示す押し順ナビ「= 3」の表示を終了する

※押し順表示装置の押し順ナビの方が、演出表示装置の押し順ナビよりも先に終了する

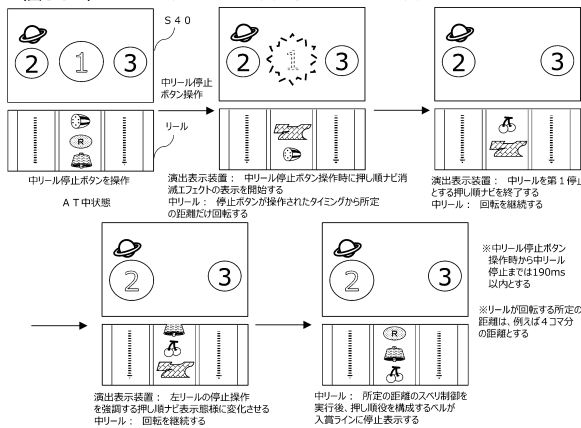
【図 3 0 1】

(図 3 0 1) < A T 中状態での押し順ナビの終了タイミング>
(当該遊技の当選役は押し順プレイ パターン 2)

10

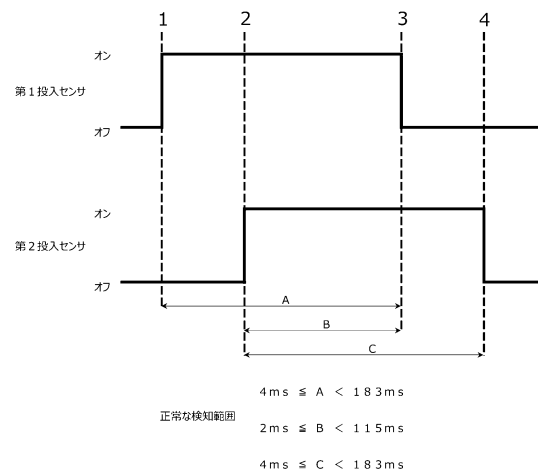
【図 3 0 2】

(図 3 0 2) < A T 中状態でのリール制御と押し順ナビの表示制御>



【図 3 0 3】

(図 3 0 3)



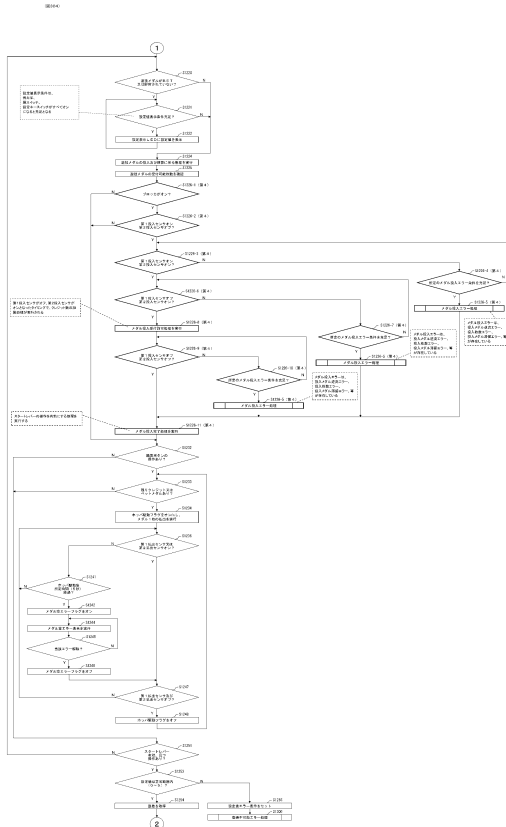
20

30

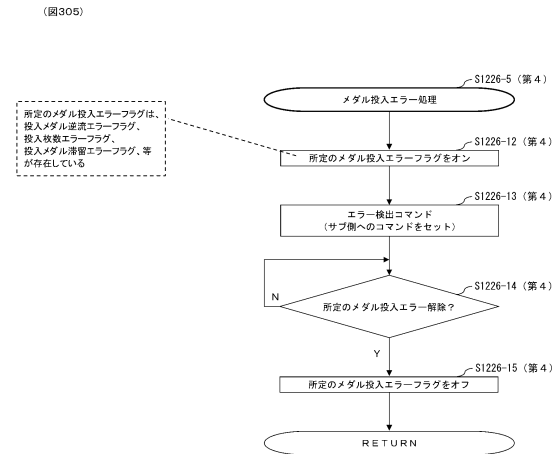
40

50

【図 3 0 4】



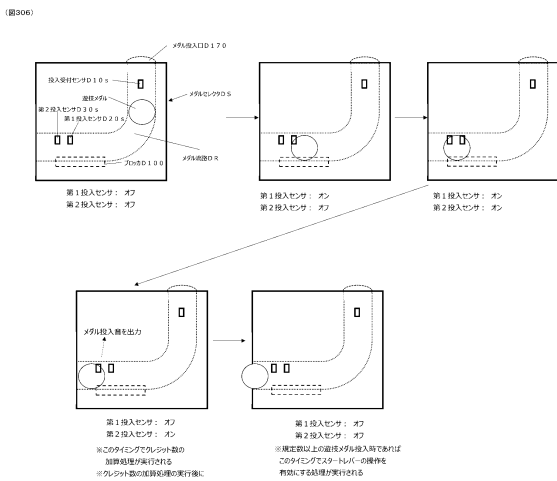
【図 305】



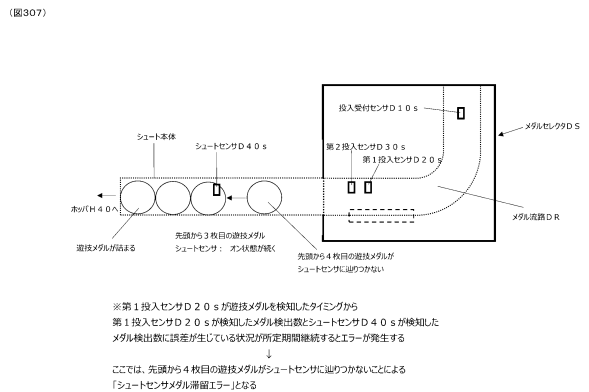
10

20

【図 306】



【図 307】



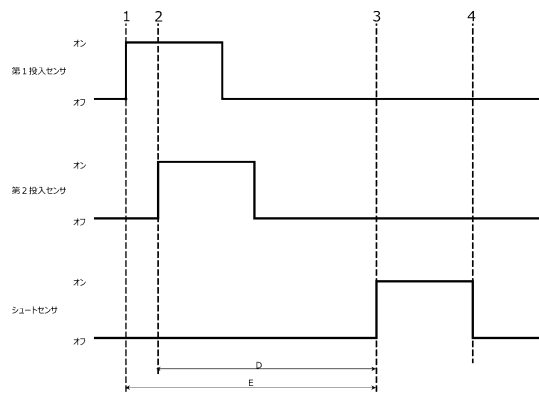
30

40

50

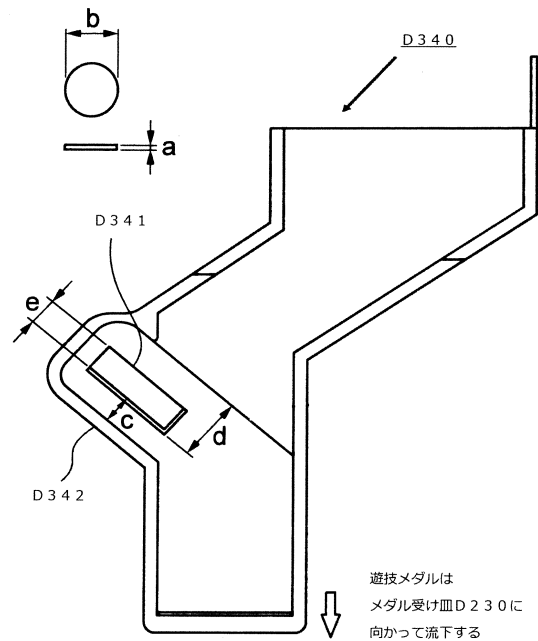
【図 3 0 8】

(図 308)



【図 3 0 9】

(図 309)

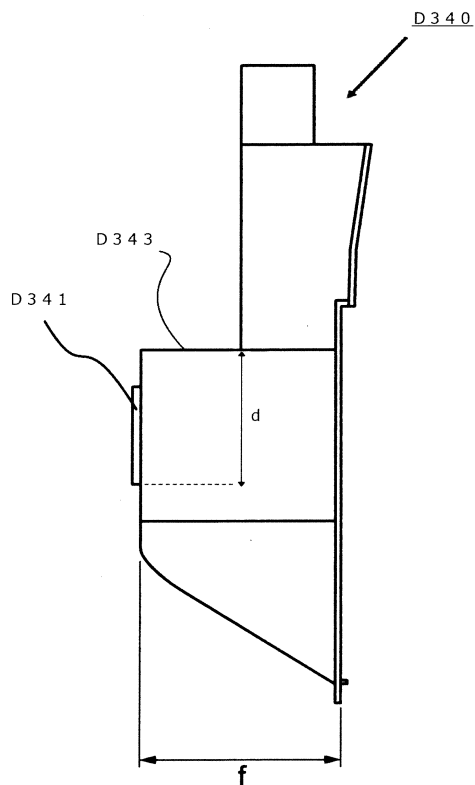


10

20

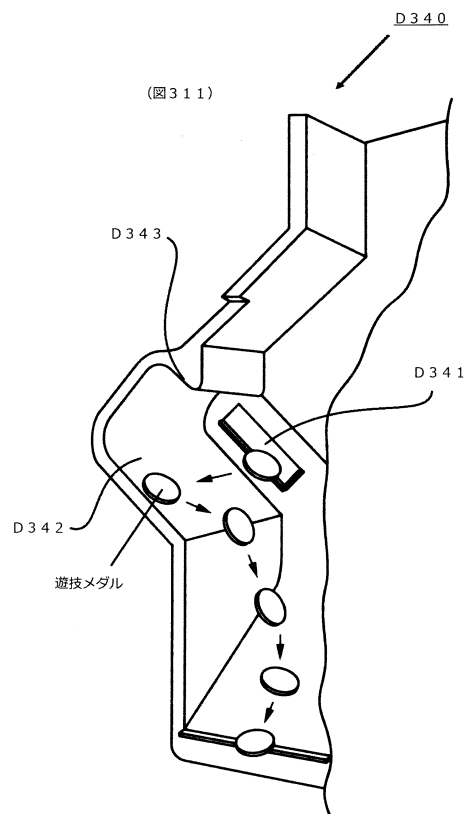
【図 3 1 0】

(図 310)



【図 3 1 1】

(図 311)

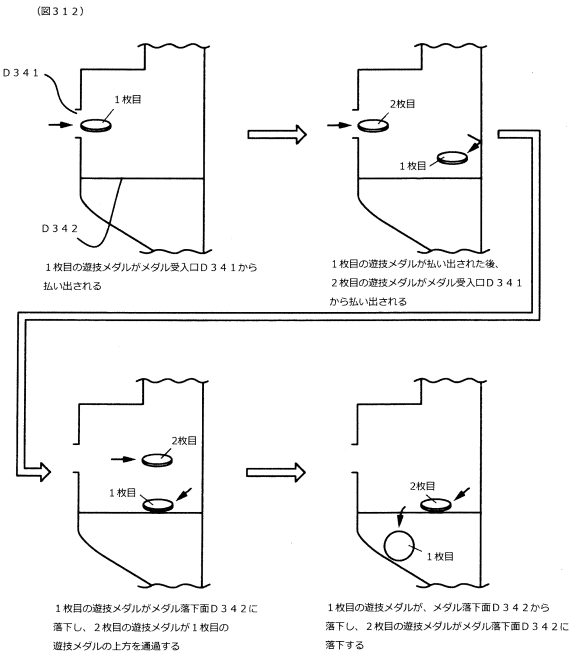


30

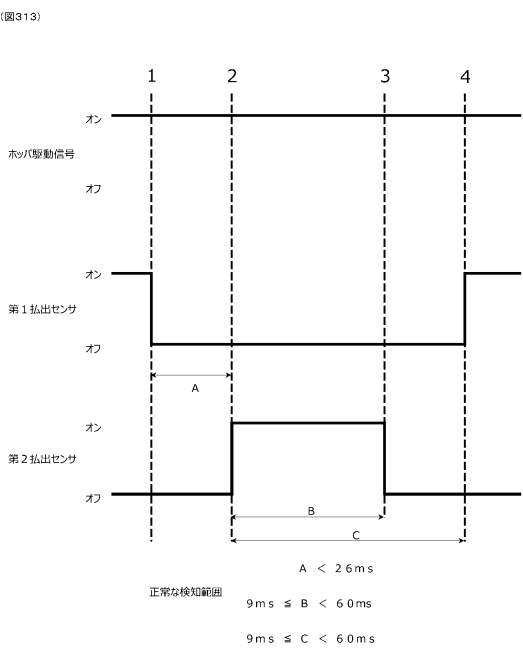
40

50

【図 3 1 2】

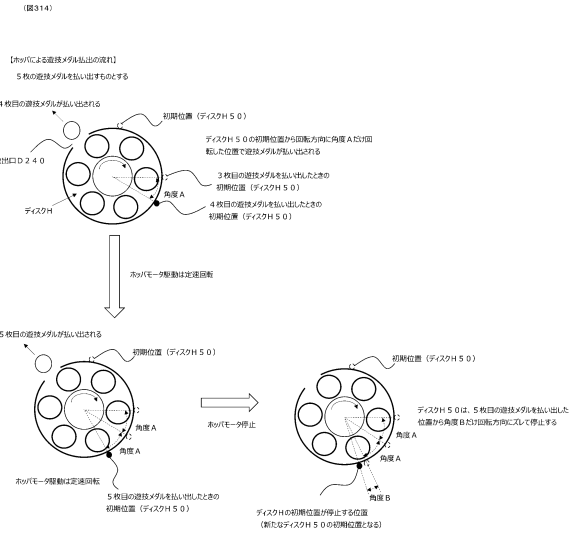


【図 3 1 3】



10

【図 3 1 4】



【図 3 1 5】

(図315)

【精算処理中の主制御基板→副制御基板 通信不可時の処理 パターン1】

N遊技目とN+1遊技目は、同一のチャンネルにて精算に対応する精算中の音を出力する

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
N遊技目	1	精算の開始に係るコマンド	精算に対応する精算中の音を出力する
		副制御基板側の精算に係る払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	精算の終了に係るコマンド	主制御基板側から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算に対応する精算中の音の出力を続ける
		主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル投入に対応するメダル投入音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	4	スタートレバー操作に係るコマンド	スタートレバー操作に係る効果音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	5	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	6	第1リール停止受付に係るコマンド	第1リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	7	第2リール停止受付に係るコマンド	第2リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
8	第3リール停止受付に係るコマンド	第3リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する	
9	停止表示図柄の停止に係るコマンド	停止表示図柄の停止に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する	
N+1遊技目	10	精算の開始に係るコマンド	N遊技目とN+1遊技目とで、精算に対応する精算中の音の間チャンネルにて出力する N遊技目に係る精算に対応する精算中の音の出力を終了し、N+1遊技目に係る精算に対応する精算中の音の出力を開始する
	11	精算の終了に係るコマンド	N+1遊技目に係る精算に対応する精算中の音の出力を終了する

20

30

40

50

【図 3 1 6】

(図316)

【精算処理中の主制御基板⇨副制御基板 通信不可時の処理 パターン2】

精算に対応する払出音を出すチャンネルは、所定のエラー（ドア開放エラー）フラグ検出時に出力されるエラー音と同一チャンネルとしている

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
N 遊技目	1	精算の開始に係るコマンド	副制御基板側から精算の開始に係るコマンドを受信する
		副制御基板側の精算に係る払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	精算の終了に係るコマンド	主制御基板側から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算に対応する精算中の音の出力を続ける
		主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル投入に対応するメダル投入音を出す 精算に対応する精算中の音を出す
	4	スタートレバー操作に係るコマンド	スタートレバー操作に係る効果音を出す 精算に対応する精算中の音を出す
	5	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出す 精算に対応する精算中の音を出す
	6	第1リール停止受付に係るコマンド	第1リール停止受付に係る演出音を出す 精算に対応する精算中の音を出す
	7	第2リール停止受付に係るコマンド	第2リール停止受付に係る演出音を出す 精算に対応する精算中の音を出す
N+1 遊技目	8	第3リール停止受付に係るコマンド	第3リール停止受付に係る演出音を出す 精算に対応する精算中の音を出す
	9	停止表示図柄の停止に係るコマンド	停止表示図柄の停止に係る演出音を出す 精算に対応する精算中の音を出す
	10	ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンド	ドア開放エラー検知音を、精算に対応する精算中の音と同一チャンネルにて出力する N遊技目に係る精算に代わる精算中の音の出力を終了し、N+1遊技目に係るドア開放エラー検知音の出力を開始する

【図 3 1 7】

(図317)

【ウェイト処理中の主制御基板⇨副制御基板 通信不可時の処理】

N遊技目とN+1遊技目は、同一のチャンネルにてスタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）を出力する

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
N 遊技目	1	スタートレバー操作に係るコマンド	スタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）を出力する
		副制御基板側のスタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	主制御基板側からリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、スタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）を出力し続ける
		主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	3	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出す スタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）を出力する
	4	第1リール停止受付に係るコマンド	第1リール停止受付に係る演出音を出す スタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）を出力する
	5	第2リール停止受付に係るコマンド	第2リール停止受付に係る演出音を出す スタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）を出力する
N+1 遊技目	6	第3リール停止受付に係るコマンド	第3リール停止受付に係る演出音を出す スタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）を出力する
	7	停止表示図柄の停止に係るコマンド	停止表示図柄の停止に係る演出音を出す スタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）を出力する
	8	メダル投入受付に係るコマンド	メダル投入に対応するメダル投入音を出す スタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）を出力する
	9	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	N遊技目とN+1遊技目とで、スタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）を同一チャンネルにて出力する N遊技目に係るスタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）の出力を終了し、N+1遊技目に係るスタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）の出力を開始する

10

20

【図 3 1 8】

(図318)

【払出処理中の主制御基板⇨副制御基板 通信不可時の処理 パターン1】

ホッパからのメダル払出音を出すチャンネルは、スタートレバー操作に係る効果音と同一チャンネルとしている

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
N 遊技目	1	ホッパからのメダル払出開始に係るコマンド	メダル払出音を出す
		副制御基板側のメダル払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	ホッパからのメダル払出終了に係るコマンド	主制御基板側からホッパからのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音を出力し続ける
N+1 遊技目		主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル投入に対応するメダル投入音を出す メダル払出音を出す
N+1 遊技目	4	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	スタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）を、メダル払出音と同一チャンネルにて出力する N遊技目に係るメダル払出音の出力を終了し、N+1遊技目に係るスタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）の出力を開始する

【図 3 1 9】

(図319)

【払出処理中の主制御基板⇨副制御基板 通信不可時の処理 パターン2】

N遊技目とN+1遊技目は、同一のチャンネルにてメダル払出音を出す

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
N 遊技目	1	ホッパからのメダル払出開始に係るコマンド	メダル払出音を出す
		副制御基板側のメダル払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
N+1 遊技目	2	ホッパからのメダル払出終了に係るコマンド	主制御基板側からホッパからのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音を出力し続ける
	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル払出音を出す
	4	スタートレバー操作に係るコマンド	メダル払出音を出す
	5	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	メダル払出音を出す
		主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	6	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出す メダル払出音を出す
	7	第1リール停止受付に係るコマンド	第1リール停止受付に係る演出音を出す メダル払出音を出す
	8	第2リール停止受付に係るコマンド	第2リール停止受付に係る演出音を出す メダル払出音を出す
	9	第3リール停止受付に係るコマンド	第3リール停止受付に係る演出音を出す メダル払出音を出す
	10	ホッパからのメダル払出開始に係るコマンド	N遊技目とN+1遊技目とで、精算に対応する精算中の音を同一チャンネルにて出力する N遊技目に係るメダル払出音の出力を終了し、N+1遊技目に係るメダル払出音の出力を開始する

30

40

50

【図 3 2 0】

(図320)

条件範囲	投入数	払出数	票数 (分母65536)	確率	ゲーム数	投入数期待値	払出数期待値
1種目 B 単勝	3	0	200	0.003051758	1	0.009155273	0
1種目 B + チョー	3	0	200	0.003051758	1	0.009155273	0
2種目 B 単勝	3	0	200	0.003051758	1	0.009155273	0
2種目 B + チョー	3	0	200	0.003051758	1	0.009155273	0
両選抜	3	3	9000	0.137329102	1	0.411987305	0.4119873
ハズレ	3	7	10400	0.158691406	1	0.476074219	1.11083984
ズガ	3	15	65	0.000991821	1	0.002975464	0.01487722
シンボル	3	14	65	0.000991821	1	0.002975464	0.01388353
チェリ	3	4	1600	0.024414063	1	0.073242188	0.09765625
ハズレ	3	0	43606	0.665374756	1	1.596124268	0
1種目選	3	22.5	400	0.006103516	24	0.439453125	3.29589844
2種目選	3	22.5	400	0.006103516	8	0.146484375	1.09863281
内振出	3	0	200	0.004425649	1	0.013275144	0
合計					3599212646	6.04377747	
					合計止玉率		167.9%

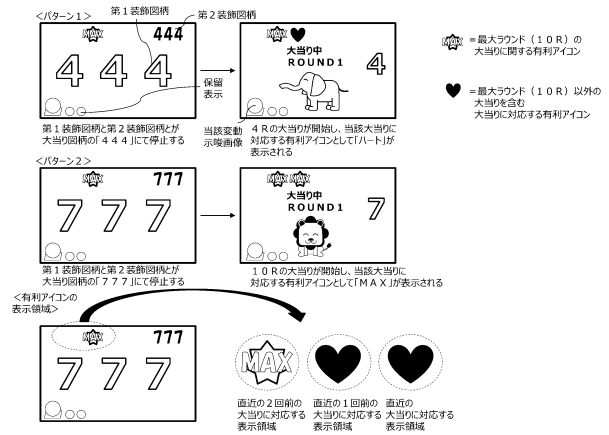
条件範囲	投入数	払出数	票数 (分母65536)	確率	ゲーム数	投入数期待値	払出数期待値
1種目 B 単勝	2	0	0	0	1	0	0
1種目 B + チョー	2	0	0	0	1	0	0
2種目 B 単勝	2	0	0	0	1	0	0
2種目 B + チョー	2	0	0	0	1	0	0
両選抜	2	0	0	0	1	0	0
ハズレ	2	15	63416	0.967651367	1	1.525302734	14.5147705
ズガ	2	15	60	0.000915527	1	0.001831055	0.01373291
シンボル	2	15	60	0.000915527	1	0.001831055	0.01373291
チェリ	2	15	2000	0.030517538	1	0.061035136	0.43776367
ハズレ	2	0	0	0	0	0	0
					2		15
							750%

条件範囲	投入数	使用払出数	票数 (分母65536)	確率	ゲーム数	投入数期待値	払出数期待値
ハズレ	2	15	65536	1	1	2	15
							750%
							規定数 3 夜時 払出数期待値
							22.5%

【図 3 2 1】

(図321)

【有利アイコン表示イメージ図1】

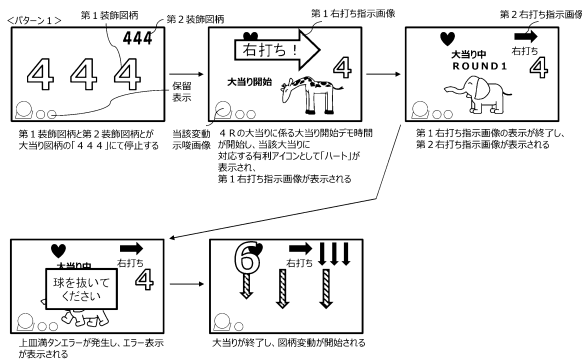


10

【図 3 2 2】

(図322)

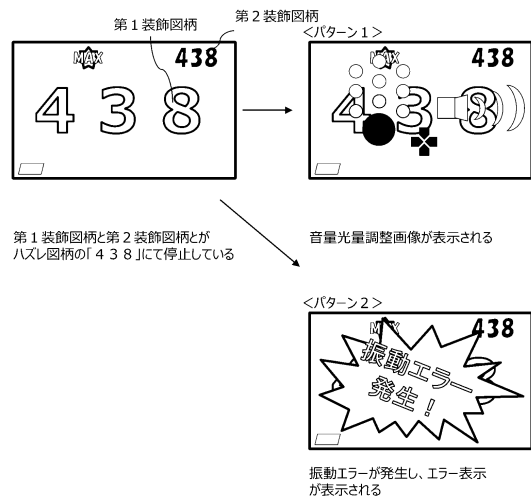
【有利アイコン表示イメージ図2】



【図 3 2 3】

(図323)

【有利アイコン表示イメージ図3】



20

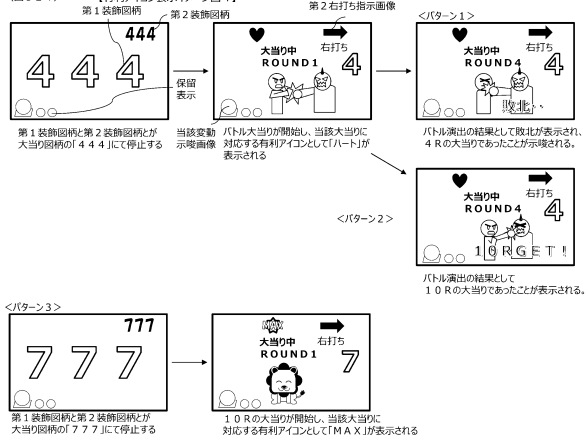
30

40

50

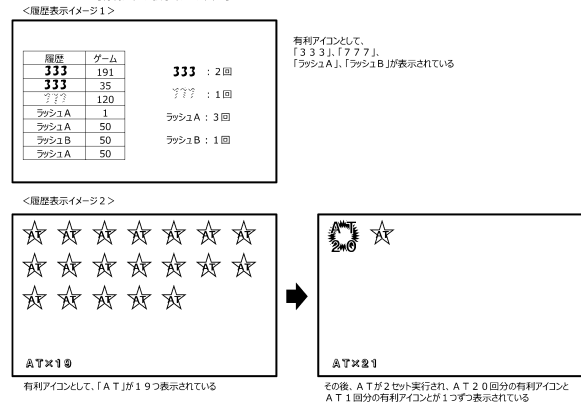
【図 3 2 4】

(図324) 【有利アイコン表示イメージ図4】
等：林修 図解



【図 3 2 5】

(図3.2.5) 【有利アイコン表示イメージ図5】



10

【図 3 2 6】

＜ハズレ時＞

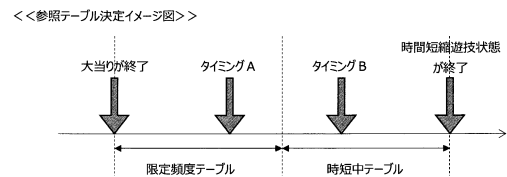
乱数	變動時間 (秒)
0 ~ 4 9 9	5
5 0 0 ~ 6 9 9	10
7 0 0 ~ 8 4 9	30
8 5 0 ~ 8 6 9	60
8 7 0 ~ 8 9 9	120
9 0 0 ~ 9 9 9	240

＜当り時＞

乱数	変動時間 (秒)
0 ~ 9 9	60
1 0 0 ~ 3 9 9	120
4 0 0 ~ 9 9 9	240

【図 3 2 7】

(图 3 2 7)



- タイミング A で大当りに当選した場合には、規制あり時テーブルを参照して変動時間を決定する。
- タイミング B で大当りに当選した場合には、規制なし時テーブルを参照して変動時間を決定する。

20

(图 326)

【変動時間決定用テーブルイメージ図】

＜＜規制なし時テール＞＞
＜ハズレ時＞

乱数	変動時間 (秒)
0~499	3
500~699	5
700~849	10
850~899	30
900~979	60
980~999	120

＜当り時＞

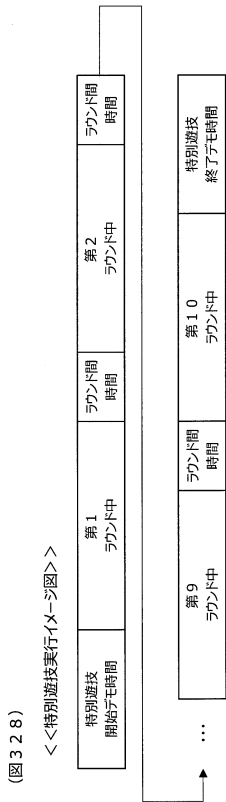
乱数	変動時間 (秒)
0 ~ 99	10
100 ~ 199	30
200 ~ 499	60
500 ~ 999	120

30

40

50

【図 3 2 8】



【図 3 2 9】

(図 3 2 9)

【大入賞口開放態様イメージ図】

<規制なし時>

	第 1 R	第 2 R	第 3 R	第 4 R	第 5 R	第 6 R	第 7 R	第 8 R	第 9 R	第 10 R
大入賞口 A	○	○	○	○						
大入賞口 B					○	○	○	○	○	○

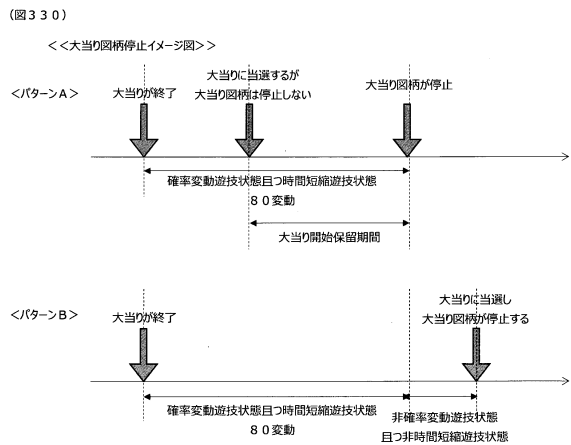
<規制あり時>

	第 1 R	第 2 R	第 3 R	第 4 R	第 5 R	第 6 R	第 7 R	第 8 R	第 9 R	第 10 R
大入賞口 A	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
大入賞口 B										

※「○」が付されている大入賞口が、当該ラウンドで開放する大入賞口

大入賞口 A : 賞球数 8 球
大入賞口 B : 賞球数 1 5 球

【図 3 3 0】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

会社内

審査官 廣瀬 貴理

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