

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7299549号
(P7299549)

(45)発行日 令和5年6月28日(2023.6.28)

(24)登録日 令和5年6月20日(2023.6.20)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 3 1

A 6 3 F 5/04 6 0 1 A

請求項の数 1 (全775頁)

(21)出願番号	特願2022-197633(P2022-197633)	(73)特許権者	390031783
(22)出願日	令和4年12月12日(2022.12.12)		サミー株式会社
(62)分割の表示	特願2020-12053(P2020-12053)の分割		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー
原出願日	令和2年1月28日(2020.1.28)	(72)発明者	伊達 彬雄
(65)公開番号	特開2023-22324(P2023-22324A)		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(43)公開日	令和5年2月14日(2023.2.14)	(72)発明者	石川 倫尚
審査請求日	令和4年12月12日(2022.12.12)		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
早期審査対象出願		審査官	温井 脩市

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 回胴式遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

内部抽選手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知遊技状態と、
前扉と、
前扉の開放を検知するための所定のスイッチと
を備え、
前扉が閉鎖している状態から前扉を開放していき、初めて前扉の開放が所定のスイッチによって検知可能となる前扉の開放位置において、遊技媒体を投入口に投入した場合は、遊技媒体がホッパ内に導入可能であり、
内部抽選手段は、内部抽選の結果として特定結果を決定可能であり、
内部抽選の結果が特定結果となった遊技において、第1操作態様でストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組合せを停止可能であり、
内部抽選の結果が特定結果となった遊技において、第2操作態様でストップスイッチが操作された場合には、第2図柄組合せを停止可能であり、
第1図柄組合せが停止した場合には、所定数の遊技媒体を付与可能であり、
第2図柄組合せが停止した場合には、所定数よりも多い特定数の遊技媒体を付与可能であり、
報知遊技状態でない所定の遊技状態であって内部抽選の結果が特定結果となった所定の遊技において第1操作態様でストップスイッチが操作された場合の方が、当該所定の遊技

において第２操作態様でストップスイッチが操作された場合よりも、当該所定の遊技において所定の特典が付与される割合が高くなるよう構成されており、

特定の設定値（遊技者に最も不利な設定値）において、所定の遊技では第１操作態様でストップスイッチを操作する第１遊技方法で、その他の遊技では第３遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をＡ（Ａは数値）とし、

特定の設定値において、所定の遊技では第２操作態様でストップスイッチを操作する第２遊技方法で、その他の遊技では第３遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をＢ（Ｂは数値）とし、

所定の設定値（遊技者に最も有利な設定値）において、所定の遊技では第１操作態様でストップスイッチを操作する第１遊技方法で、その他の遊技では第３遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をＣ（Ｃは数値）とし、

所定の設定値において、所定の遊技では第２操作態様でストップスイッチを操作する第２遊技方法で、その他の遊技では第３遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をＤ（Ｄは数値）としたとき、

$A > B$ 、且つ、 $C - A > D - B$ となっている

遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

回胴式遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

回胴式遊技機（スロットマシン）は、所定数の遊技メダルを投入後に遊技開始指示装置（スタートレバー）が操作されたことを契機として１ゲームが開始されて、複数の図柄が外周上に配置された複数列の回胴（リール）が回転動作し、当該回転動作を停止させるための回胴停止装置（ストップボタン）を駆使して回胴を停止させた結果、有効ライン上に所定の図柄の組合せ（例えば「７７７」等の入賞役）が並んだ場合には、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時よりも小役等の抽選確率が上昇する遊技状態）に移行するタイプのものが一般的である。ここで、回胴式遊技機においては、遊技の興趣性を高めるための演出用の画像等が、リールの回転動作及び停止動作とシンクロした形で、液晶等のディスプレイ上にて表示される場合があり、回胴停止装置等を操作した際に、回胴上に表示された図柄とディスプレイ上に表示された演出用の画像等とを見比べながら、遊技の結果を予測して楽しむよう構成されているものが多い。また、遊技機に何らかの異常が発生した場合には遊技の進行が停止するエラーとなり得るよう構成されているものも多い。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【文献】特開２０１６－０２９９７８

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

遊技の興趣性の向上を図ることができる遊技機の提供が望まれている。

【課題を解決するための手段】

【０００５】

本態様に係る遊技機は、内部抽選手段と、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知遊技状態と、前扉と、前扉の開放を検知するための所定のスイッチとを備え、前扉が閉鎖している状態から前扉を開放していき、初めて前扉の開放が所定のスイッチによって検知可能となる前扉の開放位置において、遊技媒体を投入口に投入した場合は、遊技媒体がホッパ内に導入可能であり、内部抽選手段は、内部抽選の結果として特定結果を決定可能

10

20

30

40

50

であり、内部抽選の結果が特定結果となった遊技において、第1操作態様でストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組合せを停止可能であり、内部抽選の結果が特定結果となった遊技において、第2操作態様でストップスイッチが操作された場合には、第2図柄組合せを停止可能であり、第1図柄組合せが停止した場合には、所定数の遊技媒体を付与可能であり、第2図柄組合せが停止した場合には、所定数よりも多い特定数の遊技媒体を付与可能であり、報知遊技状態でない所定の遊技状態であって内部抽選の結果が特定結果となった所定の遊技において第1操作態様でストップスイッチが操作された場合の方が、当該所定の遊技において第2操作態様でストップスイッチが操作された場合よりも、当該所定の遊技において所定の特典が付与される割合が高くなるよう構成されており、特定の設定値（遊技者に最も不利な設定値）において、所定の遊技では第1操作態様でストップスイッチを操作する第1遊技方法で、その他の遊技では第3遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をA（Aは数値）とし、特定の設定値において、所定の遊技では第2操作態様でストップスイッチを操作する第2遊技方法で、その他の遊技では第3遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をB（Bは数値）とし、所定の設定値（遊技者に最も有利な設定値）において、所定の遊技では第1操作態様でストップスイッチを操作する第1遊技方法で、その他の遊技では第3遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をC（Cは数値）とし、所定の設定値において、所定の遊技では第2操作態様でストップスイッチを操作する第2遊技方法で、その他の遊技では第3遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をD（Dは数値）としたとき、 $A > B$ 、且つ、 $C - A > D - B$ となっている態様である。

また、本態様に係る遊技機は、複数のリールと、複数のストップスイッチと、スタートスイッチと、演出を表示可能な演出表示部と、を備え、演出表示部には、複数のゲームに亘って実行される演出である連続演出を表示可能であり、連続演出の実行中には、連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する継続画像と連続演出の進行に併せて表示するテロップ表示とを表示可能であり、演出表示部に継続画像とテロップ表示とが同じタイミングで表示される場合において、継続画像が変化するか又は継続画像とあわせて表示されるエフェクトが変化する一方、テロップ表示は変化しないよう構成されていることを特徴とする態様であってもよい。

【発明の効果】

【0006】

本態様に係る遊技機によれば、遊技の興趣性の向上を図ることができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】図1は、本実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。

【図2】図2は、本実施形態に係る回胴式遊技機の扉を開いた状態の斜視図である。

【図3】図3は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル投入口内部の斜視図である。

【図4】図4は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル払出装置の正面図及び上面図である。

【図5】図5は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。

【図6】図6は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、リール配列一覧である。

【図7】図7は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧1である。

【図8】図8は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧2である。

【図9】図9は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧3である。

【図10】図10は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。

【図11】図11は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。

【図12】図12は、本実施形態に係る回胴式遊技機の電氣的全体構成図である。

【図13】図13は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメイン

フローチャートである。

【図 1 4】図 1 4 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。

【図 1 5】図 1 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。

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

【図 1 7】図 1 7 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（2 枚目）のフローチャートである。

【図 1 8】図 1 8 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。

10

【図 1 9】図 1 9 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選実行処理のフローチャートである。

【図 2 0】図 2 0 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乘せ実行処理のフローチャートである。

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

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

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

20

【図 2 4】図 2 4 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。

【図 2 5】図 2 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

【図 2 6】図 2 6 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。

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

【図 2 8】図 2 8 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、R T 状態遷移図である。

30

【図 2 9】図 2 9 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態開始制御処理のフローチャートである。

【図 3 0】図 3 0 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 状態遷移図である。

【図 3 1】図 3 1 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。

【図 3 2】図 3 2 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図 3 3】図 3 3 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。

【図 3 4】図 3 4 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。

40

【図 3 5】図 3 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、リールの回転動作に関するイメージ図である。

【図 3 6】図 3 6 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。

【図 3 7】図 3 7 は、本例に係る回胴式遊技機における、押し順表示イメージ図である。

【図 3 8】図 3 8 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側プログラム開始処理のフローチャートである。

【図 3 9】図 3 9 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。

50

【図 4 0】図 4 0 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側電源断時処理のフローチャートである。

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

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

【図 4 3】図 4 3 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのバトル演出実行可否決定処理のフローチャートである。

【図 4 4】図 4 4 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での滞在ステージ決定テーブルの一例である。

10

【図 4 5】図 4 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での A T 中演出決定処理のフローチャートである。

【図 4 6】図 4 6 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での復活可否演出決定処理のフローチャートである。

【図 4 7】図 4 7 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時処理のフローチャートである。

【図 4 8】図 4 8 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時 A T 中処理のフローチャートである。

【図 4 9】図 4 9 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時特化前兆処理のフローチャートである。

20

【図 5 0】図 5 0 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時上乗せ特化処理のフローチャートである。

【図 5 1】図 5 1 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時有利 B B 内部中処理のフローチャートである。

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

【図 5 3】図 5 3 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 2 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 5 4】図 5 4 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 3 回胴停止時演出関連決定処理のフローチャートである。

30

【図 5 5】図 5 5 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 3 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 5 6】図 5 6 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのメニュー画面表示制御処理のフローチャートである。

【図 5 7】図 5 7 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での待機画面表示制御処理のフローチャートである。

【図 5 8】図 5 8 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、待機画面移行イメージ図である。

【図 5 9】図 5 9 は、本例に係る遊技機に適用可能なメモリマップ構成図である。

【図 6 0】図 6 0 は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。

40

【図 6 1】図 6 1 は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。

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

【図 6 3】図 6 3 は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。

【図 6 4】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す正面図である。

【図 6 5】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す側断面図である。

【図 6 6】ホッパの内部の構造を示す斜視図である。

50

【図 6 7】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す正面図である。

【図 6 8】メダル補助タンク H S と満杯検知電極 D E との配置を示す斜視図である。

【図 6 9】満杯検知電極とビス B S の大きさ及び位置を示す概略図である。

【図 7 0】リール帯の構成を示す図である。

【図 7 1】リール帯の構成を示す図である。

【図 7 2】図 7 2 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。

【図 7 3】図 7 3 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回転開始時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。

【図 7 4】図 7 4 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

10

【図 7 5】図 7 5 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での停止時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。

【図 7 6】図 7 6 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 開始演出実行イメージ図である。

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

【図 7 8】図 7 8 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、状況別報知態様の一例である。

【図 7 9】図 7 9 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、払出に関する構成の一例である。

20

【図 8 0】図 8 0 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例 1 である。

【図 8 1】図 8 1 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例 2 である。

【図 8 2】図 8 2 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例 3 である。

【図 8 3】図 8 3 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例 4 である。

【図 8 4】図 8 4 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例 1 である。

30

【図 8 5】図 8 5 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例 2 である。

【図 8 6】図 8 6 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例 3 である。

【図 8 7】図 8 7 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例 4 である。

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

40

【図 8 9】図 8 9 (a) は、第 1 の態様での設定キースwitchの状態と給電状態と状況との関係を示す表であり、図 8 9 (b) は、第 2 の態様での設定キースwitchの状態と給電状態と状況との関係を示す表である。

【図 9 0】図 9 0 は、クレジット数が加算される処理と、遊技メダルが払い出される処理と、遊技媒体付与音が出力される処理を示すタイミングチャートである。

【図 9 1】図 9 1 は、主制御基板 M に実装されている電子部品の配置を示す正面図である。

【図 9 2】図 9 2 は、主制御基板 M に実装されている電子部品の配置を示す側面図である。

【図 9 3】図 9 3 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側での A T 状態移行制御処理のフローチャートである。

【図 9 4】図 9 4 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのウェイトが

50

無い場合における 1 つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図 9 5】図 9 5 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのウエイトが無い場合における 2 つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図 9 6】図 9 6 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのウエイトがある場合における 1 つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図 9 7】図 9 7 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのウエイトがある場合における 2 つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図 9 8】図 9 8 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのウエイトがある場合における 3 つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図 9 9】図 9 9 は、本例に係る回胴式遊技機の斜視図である。

10

【図 1 0 0】図 1 0 0 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのウエイトが無い場合におけるリール窓枠ランプを含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図 1 0 1】図 1 0 1 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのウエイトがある場合におけるリール窓枠ランプを含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図 1 0 2】図 1 0 2 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのウエイトが無い場合における音声を含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図 1 0 3】図 1 0 3 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのウエイトがある場合における音声を含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

20

【図 1 0 4】図 1 0 4 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態での押し順ベル役当選時における 1 つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。

【図 1 0 5】図 1 0 5 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態での押し順ベル役当選時における 2 つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。

【図 1 0 6】図 1 0 6 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態での押し順ベル役当選時における 3 つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。

【図 1 0 7】図 1 0 7 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態での押し順再遊技役当選時における 1 つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。

【図 1 0 8】図 1 0 8 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態での押し順再遊技役当選時における 2 つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。

30

【図 1 0 9】図 1 0 9 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのリール停止制御と押し順ナビの表示態様の变化のイメージ図である。

【図 1 1 0】図 1 1 0 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、第 1 投入センサと第 2 投入センサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 1】図 1 1 1 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側での遊技進行制御処理のフローチャートである。

【図 1 1 2】図 1 1 2 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側でのメダル投入エラー処理のフローチャートである。

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

40

【図 1 1 4】図 1 1 4 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側でのシュートセンサによるエラー検出のイメージ図である。

【図 1 1 5】図 1 1 5 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、第 1 投入センサ及び第 2 投入センサとシュートセンサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 6】図 1 1 6 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル返却部材の正面図である。

【図 1 1 7】図 1 1 7 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル返却部材の側面図である。

50

【図 1 1 8】図 1 1 8 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル返却部材を流下する遊技メダルの軌跡図である。

【図 1 1 9】図 1 1 9 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル受入口へ払い出される遊技メダルの軌跡図である。

【図 1 2 0】図 1 2 0 は、第 5 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホップモータ駆動時における第 1 払出センサと第 2 払出センサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャートである。

【図 1 2 1】図 1 2 1 は、第 5 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホップモータ駆動開始からホップモータ駆動停止までのディスクの回転態様のイメージ図である。

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

10

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

【図 1 2 4】図 1 2 4 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ウェイト期間中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示したパターン図である。

20

【図 1 2 5】図 1 2 5 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホップからのメダル払出処理中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した 1 つ目のパターン図である。

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

【図 1 2 7】図 1 2 7 は、本例に適用可能な置数に関する表である。

30

【図 1 2 8】図 1 2 8 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主基板ケースの正面図である。

【図 1 2 9】図 1 2 9 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主基板ケースに収容された主制御基板の正面図である。

【図 1 3 0】図 1 3 0 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主基板ケースの斜視図、および側面図である。

【図 1 3 1】図 1 3 1 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主基板ケースが有するゲート部の構造パターン図である。

【図 1 3 2】図 1 3 2 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な遊技メダル投入時におけるメダルセレクト内部のイメージ図である。

40

【図 1 3 3】図 1 3 3 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の関係を示す作用図の一例である。

【図 1 3 4】図 1 3 4 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の関係を示す作用図の一例である。

【図 1 3 5】図 1 3 5 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な遊技メダル投入時におけるシュート本体の内部のイメージ図である。

【図 1 3 6】図 1 3 6 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の関係を示す作用図の一例である。

【図 1 3 7】図 1 3 7 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の関係を示す作用図の一例である。

50

【図 1 3 8】図 1 3 8 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の関係を示す作用図の一例である。

【図 1 3 9】図 1 3 9 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の関係を示す作用図の一例である。

【図 1 4 0】図 1 4 0 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図 1 4 1】図 1 4 1 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図 1 4 2】図 1 4 2 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニット斜視図である。

【図 1 4 3】図 1 4 3 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニットに係る作用図である。

10

【図 1 4 4】図 1 4 4 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

【図 1 4 5】図 1 4 5 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。

【図 1 4 6】図 1 4 6 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図 1 4 7】図 1 4 7 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ機における、主制御基板側での N M I 割り込み時処理（電断時）のフローチャートである。

【図 1 4 8】図 1 4 8 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球払出コマンド送信制御処理のフローチャートである。

【図 1 4 9】図 1 4 9 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での対払出制御基板送信制御処理のフローチャートである。

20

【図 1 5 0】図 1 5 0 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球払出コマンド及び払出関連情報に係るイメージ図である。

【図 1 5 1】図 1 5 1 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での対払出制御基板受信制御処理のフローチャートである。

【図 1 5 2】図 1 5 2 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図 1 5 3】図 1 5 3 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での入球検出処理のフローチャートである。

【図 1 5 4】図 1 5 4 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。

30

【図 1 5 5】図 1 5 5 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。

【図 1 5 6】図 1 5 6 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）大入賞口入球検出処理のフローチャートである。

【図 1 5 7】図 1 5 7 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での一般入賞口入球検出処理のフローチャートである。

【図 1 5 8】図 1 5 8 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での排出球検出処理のフローチャートである。

【図 1 5 9】図 1 5 9 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのアウト口入球検出処理のフローチャートである。

40

【図 1 6 0】図 1 6 0 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球数決定処理のフローチャートである。

【図 1 6 1】図 1 6 1 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図 1 6 2】図 1 6 2 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図 1 6 3】図 1 6 3 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 1 6 4】図 1 6 4 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側で

50

の第1(第2)主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図165】図165は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1(第2)主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図166】図166は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図167】図167は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図168】図168は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図169】図169は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

10

【図170】図170は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での不正検知情報管理処理のフローチャートである。

【図171】図171は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのエラー管理処理のフローチャートである。

【図172】図172は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での発射制御信号出力処理のフローチャートである。

【図173】図173は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部信号出力処理のフローチャートである。

【図174】図174は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、外部端子送信内容決定テーブルの一例である。

20

【図175】図175は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出制御基板側メイン処理のフローチャートである。

【図176】図176は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

【図177】図177は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出モータ動作異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

【図178】図178は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

【図179】図179は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での球経路異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

30

【図180】図180は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出モータ異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

【図181】図181は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での要払出停止異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

【図182】図182は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出関連情報送受信処理(対主制御基板)のフローチャートである。

【図183】図183は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出制御処理(賞球払出開始・モータ駆動開始時)のフローチャートである。

【図184】図184は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出制御処理(モータ駆動終了時・賞球払出終了時)のフローチャートである。

40

【図185】図185は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出制御処理(モータ駆動実行時)のフローチャートである。

【図186】図186は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側でのモータエラー時処理のフローチャートである。

【図187】図187は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図188】図188は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での指示画像表示制御処理のフローチャートである。

【図189】図189は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御

50

部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 190】図 190 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 191】図 191 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 192】図 192 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 193】図 193 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技中演出表示制御処理のフローチャートである。

【図 194】図 194 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルの一例である。

10

【図 195】図 195 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、大入賞口の構造に係る正面図及び斜視図である。

【図 196】図 196 は、第 10 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 197】図 197 は、第 10 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図 198】図 198 は、第 10 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 199】図 199 は、第 10 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。

20

【図 200】図 200 は、第 10 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 201】図 201 は、第 10 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定テーブルである。

【図 202】図 202 は、第 10 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図 203】図 203 は、第 10 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 204】図 204 は、第 10 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。

30

【図 205】図 205 は、第 10 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図 206】図 206 は、第 10 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 207】図 207 は、第 10 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での終了デモ時間制御処理のフローチャートである。

【図 208】図 208 は、第 10 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

40

【図 209】図 209 は、第 10 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 210】図 210 は、第 10 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。

【図 211】図 211 は、第 10 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での大入賞口の開放パターンを例示する図である。

【図 212】図 212 は、第 10 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での開始デモ時間制御処理のフローチャートである。

【図 213】図 213 は、第 10 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

50

【図 2 1 4】図 2 1 4 は、第 1 0 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での開始デモ演出実行処理のフローチャートである。

【図 2 1 5】図 2 1 5 は、第 1 1 実施形態に係るぱちんこ遊技機における電源断時処理と遊技球の総排出確認センサにおける総排出遊技球のカウント処理における作用図である。

【図 2 1 6】図 2 1 6 は、第 1 1 実施形態に係るぱちんこ遊技機における電源断時処理と遊技球の総排出確認センサにおける総排出遊技球のカウント処理における作用図である。

【図 2 1 7】図 2 1 7 は、第 1 2 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な停止ボタンセンサオフの後に 4 相励磁処理が終了する場合の、停止ボタン操作とリール停止制御の関係を示すイメージ図の一例である。

【図 2 1 8】図 2 1 8 は、第 1 2 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な停止ボタンセンサオフの前に 4 相励磁処理が終了する場合の、停止ボタン操作とリール停止制御の関係を示すイメージ図の一例である。

10

【図 2 1 9】図 2 1 9 は、第 1 2 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な停止ボタンセンサオフの前に 4 相励磁処理が終了する場合の、停止ボタン操作とリール停止制御の関係を示すイメージ図の一例である。

【図 2 2 0】図 2 2 0 は、第 1 3 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な性能表示装置の表示例である。

【図 2 2 1】図 2 2 1 は、第 1 3 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能なメモリマップ構成図である。

【図 2 2 2】図 2 2 2 は、第 1 3 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

20

【図 2 2 3】図 2 2 3 は、第 1 3 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な第 2 R O M ・ R A M 領域における比率計算処理のフローチャートである。

【図 2 2 4】図 2 2 4 は、第 1 3 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な第 2 R O M ・ R A M 領域における比率表示処理のフローチャートである。

【図 2 2 5】図 2 2 5 は、第 1 3 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板側での遊技進行制御処理（3 枚目）（変 1）のフローチャートである。

【図 2 2 6】図 2 2 6 は、第 1 3 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板側でのタイマ割り込み時処理（変 2）のフローチャートである。

【図 2 2 7】図 2 2 7 は、第 1 3 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な性能表示装置のテスト表示例である。

30

【図 2 2 8】図 2 2 8 は、第 1 3 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な性能表示装置のテスト表示例である。

【図 2 2 9】図 2 2 9 は、第 1 4 実施形態に係る回胴式遊技機における打ち止め・自動精算に係る構成である。

【図 2 3 0】図 2 3 0 は、第 1 4 実施形態に係る回胴式遊技機における各モード移行イメージ図である。

【図 2 3 1】図 2 3 1 は、第 1 4 実施形態に係る回胴式遊技機におけるモード内項目選択イメージ図である。

【図 2 3 2】図 2 3 2 は、第 1 4 実施形態に係る回胴式遊技機における報知有り時イメージ図である。

40

【図 2 3 3】図 2 3 3 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な停止示唆画像の表示イメージ図である。

【図 2 3 4】図 2 3 4 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な停止示唆画像の表示イメージ図である。

【図 2 3 5】図 2 3 5 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な停止示唆画像の表示イメージ図である。

【図 2 3 6】図 2 3 6 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な停止示唆画像の表示イメージ図である。

【図 2 3 7】図 2 3 7 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な設定 / リセットボタンに

50

関する構成である。

【図 2 3 8】図 2 3 8 は、第 1 5 実施形態に係る回胴式遊技機における施錠装置の斜視図である。

【図 2 3 9】図 2 3 9 は、第 1 5 実施形態に係る回胴式遊技機における施錠装置を前扉の裏面側から見た正面図である。

【図 2 4 0】図 2 4 0 は、第 1 5 実施形態に係る回胴式遊技機における錠部の取り付けを説明するための分解斜視図である。

【図 2 4 1】図 2 4 1 は、第 1 5 実施形態に係る回胴式遊技機における裏箱の背面図である。

【図 2 4 2】図 2 4 2 は、第 1 5 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能における筐体内を背面側から見た場合の施錠装置、補助タンク、メダル払出装置及び電源供給ユニットの配置関係を説明するための背面図である。

10

【図 2 4 3】図 2 4 3 は、第 1 5 実施形態に係る回胴式遊技機に係る裏箱の背面部の第一開口部から施錠装置を操作している状態を説明するための斜視図である。

【図 2 4 4】図 2 4 4 は、第 1 5 実施形態に係る回胴式遊技機に係る筐体内を側面側から見た場合のリールユニット、補助タンク、メダル払出装置及び電源供給ユニットの高さ関係を説明するための側面図である。

【図 2 4 5】図 2 4 5 は、第 1 5 実施形態に係る回胴式遊技機に係る前扉が開放状態の状況下における筐体を模式的に示す斜視図である。

【図 2 4 6】図 2 4 6 は、第 1 5 実施形態に係る回胴式遊技機に係る前扉 D U が閉鎖状態の状況下における前扉 D U と裏箱 U B との関係を説明するための図である。

20

【図 2 4 7】図 2 4 7 は、第 1 5 実施形態に係る回胴式遊技機に係る前扉 D U が微開放状態の状況下における前扉 D U と裏箱 U B との関係を説明するための図である。

【図 2 4 8】図 2 4 8 は、第 1 5 実施形態に係る回胴式遊技機に係る前扉の開閉状態とこれに伴うメダルの流路を説明するために模式的に示した側面図である。

【図 2 4 9】図 2 4 9 は、第 1 5 実施形態に係る回胴式遊技機に係る停止操作が無効化された状態を説明するためのイメージ図である。

【図 2 5 0】図 2 5 0 は、第 1 6 実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板 M によって制御されるメイン遊技状態の一覧を示す図である。

【図 2 5 1】図 2 5 1 は、第 1 6 実施形態に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図である。

30

【図 2 5 2】図 2 5 2 は、第 1 6 実施形態に係る回胴式遊技機のサブ遊技状態における遊技の遷移図である。

【図 2 5 3】図 2 5 3 は、第 1 6 実施形態に係る主制御基板 M が行う処理の流れを示したフローチャートである。

【図 2 5 4】図 2 5 4 は、図 2 5 3 におけるステップ S 5 0 0 6 のサブルーチンに係る、メイン遊技状態別全停止処理のフローチャートである。

【図 2 5 5】図 2 5 5 は、図 2 5 4 におけるステップ S 5 1 0 4 のサブルーチンに係る、有利区間移行全停止処理のフローチャートである。

【図 2 5 6】図 2 5 6 は、図 2 5 5 におけるステップ S 5 2 0 5 のサブルーチンに係る、初期セット処理のフローチャートである。

40

【図 2 5 7】図 2 5 7 は、第 1 6 実施形態に係る引き戻し処理のフローチャートである。

【図 2 5 8】図 2 5 8 は、図 2 5 4 におけるステップ S 5 1 1 3 のサブルーチンに係る、ベースカウンタ更新処理のフローチャートである。

【図 2 5 9】図 2 5 9 は、図 2 5 4 におけるステップ S 5 1 1 3 のサブルーチンに係る、ベースカウンタ更新処理のフローチャートである。

【図 2 6 0】図 2 6 0 は、図 2 5 4 におけるステップ S 5 1 1 3 のサブルーチンに係る、ベースカウンタ更新処理のフローチャートである。

【図 2 6 1】図 2 6 1 は、第 1 6 実施形態に係る出玉状態を説明するための図である。

【図 2 6 2】図 2 6 2 は、第 1 6 実施形態に係る演出表示装置にて行われる演出を説明す

50

るためのイメージ図である。

【図 2 6 3】図 2 6 3 は、第 1 6 実施形態に係る演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。

【図 2 6 4】図 2 6 4 は、第 1 6 実施形態に係る演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。

【図 2 6 5】図 2 6 5 は、第 1 6 実施形態に係る演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。

【図 2 6 6】図 2 6 6 は、第 1 6 実施形態に係るポイント特化 1 状態関連仕様を説明するための図である。

【図 2 6 7】図 2 6 7 は、第 1 6 実施形態に係る演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。

10

【図 2 6 8】図 2 6 8 は、第 1 6 実施形態に係る副制御基板 S によるポイント特化 1 状態準備処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 9】図 2 6 9 は、第 1 6 実施形態に係るポイント特化 1 状態におけるレバー押下時の副制御基板による処理（ポイント特化関連レバー処理）を示すフローチャートである。

【図 2 7 0】図 2 7 0 は、ポイント特化 1 状態における最終停止時の副制御基板による処理（ポイント特化関連全停止時処理）を示すフローチャートである。

【図 2 7 1】図 2 7 1 は、図 2 6 6 は、第 1 6 実施形態に係るサブ通常状態におけるポイントに関する仕様を説明するための図である。

【図 2 7 2】図 2 7 2 は、図 2 6 9 のステップ S 6 1 0 8 のサブルーチンに係るレバー押下時におけるポイント獲得に関する処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 7 3】図 2 7 3 は、図 2 7 0 のステップ S 6 1 3 1 のサブルーチンに係る全停止時におけるポイント獲得に関する処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 4】図 2 7 4 は、第 1 6 実施形態に係るポイント獲得特化仕様を説明するための図である。

【図 2 7 5】図 2 7 5 は、第 1 6 実施形態に係るポイント特化 2 状態関連処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 6】図 2 7 6 は、図 2 7 5 のステップ S 6 3 0 5 のサブルーチンに係るポイント特化 2 状態中処理（レバー時）のフローチャートである。

【図 2 7 7】図 2 7 7 は、図 2 7 5 のステップ S 6 3 0 5 のサブルーチンに係るポイント特化 2 状態中処理（全停止時）のフローチャートである。

30

【図 2 7 8】図 2 7 8 は、第 1 6 実施形態に係るサブ通常状態からポイント特化 2 状態への移行の過程を説明するための図である。

【図 2 7 9】図 2 7 9 は、図 2 7 5 のステップ S 6 3 0 7 のサブルーチンに係る特化前兆セット処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 0】図 2 8 0 は、第 1 6 実施形態に係るアイコンに関する仕様を説明するための図である。

【図 2 8 1】図 2 8 1 は、第 1 6 実施形態に係る副制御基板 S によるアイコン獲得処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 2】図 2 8 2 は、第 1 6 実施形態に係る副制御基板 S による上乗せパラメータセット処理を示すフローチャートである。

40

【図 2 8 3】図 2 8 3 は、図 2 8 2 におけるステップ S 6 7 0 6 のサブルーチンに係る上乗せパラメータ決定処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 4】図 2 8 4 は、第 1 6 実施形態に係る副制御基板 S による上乗せパラメータクリア処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 5】図 2 8 5 は、第 1 6 実施形態に係る副制御基板による獲得したアイコンを遊技者に告知するための上乗せ告知時処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 6】図 2 8 6 は、図 2 8 5 におけるステップ S 6 7 1 3 等のサブルーチンに係るアイコン管理処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 7】図 2 8 7 は、第 1 6 実施形態に係る各種遊技状態を示すタイミングチャート

50

である。

【図 2 8 8】図 2 8 8 は、第 1 6 実施形態に係るポイントの累積状態を説明するためのイメージ図である。

【図 2 8 9】図 2 8 9 は、第 1 6 実施形態に係るサブ遊技状態に対するメイン遊技状態の各種状況を説明するタイミングチャートである。

【図 2 9 0】図 2 9 0 は、第 1 6 実施形態に係るサブ遊技状態に対するメイン遊技状態の各種状況を説明するタイミングチャートである。

【図 2 9 1】図 2 9 1 は、第 1 6 実施形態に係る演出表示装置によって行われる演出を説明するためのイメージ図である。

【図 2 9 2】図 2 9 2 は、第 1 6 実施形態に係る演出表示装置によって行われる演出を説明するためのイメージ図である。

10

【図 2 9 3】図 2 9 3 は、第 1 6 実施形態に係る演出表示装置によって行われる通常画面とデモ画面との相違を説明するためのイメージ図である。

【図 2 9 4】図 2 9 4 は、第 1 6 実施形態に係る演出表示装置によって行われる通常画面とデモ画面との相違を説明するためのイメージ図である。

【図 2 9 5】図 2 9 5 は、第 1 6 実施形態に係る演出表示装置によって行われる通常画面とデモ画面との相違を説明するためのイメージ図である。

【図 2 9 6】図 2 9 6 は、第 1 6 実施形態に係る演出表示装置によって行われる通常画面とデモ画面との相違を説明するためのイメージ図である。

【図 2 9 7】図 2 9 7 は、第 1 6 実施形態の変形例に係る各種ボーナスの各状態と、各種カウンタのカウントの有無を一覧で示した図である。

20

【図 2 9 8】図 2 9 8 は、第 1 6 実施形態に係る出玉状態を説明するための図である。

【図 2 9 9】図 2 9 9 は、第 1 6 実施形態の変形例 1 に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図である。

【図 3 0 0】図 3 0 0 は、第 1 6 実施形態の変形例 1 に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。

【図 3 0 1】図 3 0 1 は、第 1 6 実施形態の変形例 1 に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。

【図 3 0 2】図 3 0 2 は、第 1 7 実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板によって制御されるメイン遊技状態を示す図である。

30

【図 3 0 3】図 3 0 3 は、第 1 7 実施形態に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧である。

【図 3 0 4】図 3 0 4 は、第 1 7 実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置の一部を抜粋して示す図である。

【図 3 0 5】図 3 0 5 は、第 1 7 実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。

【図 3 0 6】図 3 0 6 は、第 1 7 実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。

【図 3 0 7】図 3 0 7 は、第 1 7 実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。

40

【図 3 0 8】図 3 0 8 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧である。

【図 3 0 9】図 3 0 9 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 1 0】図 3 1 0 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 1 1】図 3 1 1 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 1 2】図 3 1 2 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

50

【図 3 1 3】図 3 1 3 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 1 4】図 3 1 4 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧である。

【図 3 1 5】図 3 1 5 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナスの仕様一覧である。

【図 3 1 6】図 3 1 6 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板によって制御されるメイン遊技状態の一覧である。

【図 3 1 7】図 3 1 7 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。

10

【図 3 1 8】図 3 1 8 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。

【図 3 1 9】図 3 1 9 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率一覧である。

【図 3 2 0】図 3 2 0 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率一覧である。

【図 3 2 1】図 3 2 1 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率一覧である。

【図 3 2 2】図 3 2 2 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率一覧である。

【図 3 2 3】図 3 2 3 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率一覧である。

【図 3 2 4】図 3 2 4 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率一覧である。

【図 3 2 5】図 3 2 5 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率の分散を示す図である。

20

【図 3 2 6】図 3 2 6 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率の分散を示す図である。

【図 3 2 7】図 3 2 7 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率の分散を示す図である。

【図 3 2 8】図 3 2 8 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率の分散を示す図である。

【図 3 2 9】図 3 2 9 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧である。

【図 3 3 0】図 3 3 0 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

30

【図 3 3 1】図 3 3 1 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 3 2】図 3 3 2 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 3 3】図 3 3 3 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 3 4】図 3 3 4 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 3 5】図 3 3 5 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

40

【図 3 3 6】図 3 3 6 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 3 7】図 3 3 7 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 3 8】図 3 3 8 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 3 9】図 3 3 9 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 4 0】図 3 4 0 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

50

【図 3 4 1】図 3 4 1 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧である。

【図 3 4 2】図 3 4 2 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧である。

【図 3 4 3】図 3 4 3 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナスの仕様一覧である。

【図 3 4 4】図 3 4 4 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板 M によって制御されるメイン遊技状態の一覧である。

【図 3 4 5】図 3 4 5 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。

10

【図 3 4 6】図 3 4 6 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。

【図 3 4 7】図 3 4 7 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。

【図 3 4 8】図 3 4 8 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における目押しスラッシュ役 1 を説明するための図である。

【図 3 4 9】図 3 4 9 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における押し順表示装置の指示態様を説明するイメージ図である。

【図 3 5 0】図 3 5 0 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置の演出態様を説明するためのイメージ図である。

20

【図 3 5 1】図 3 5 1 は、第 1 9 実施形態の変形例 1 に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧及び目押しスラッシュ役 2 を説明する図である。

【図 3 5 2】図 3 5 2 は、第 1 9 実施形態の変形例 1 に係る回胴式遊技機における演出表示装置 5 4 0 の演出態様を説明するためのイメージ図である。

【図 3 5 3】図 3 5 3 は、第 1 9 実施形態の変形例 2 に係る回胴式遊技機における目押しスラッシュ役 3 を説明するための図である。

【図 3 5 4】図 3 5 4 は、第 1 9 実施形態の変形例 2 に係る回胴式遊技機におけるレア役としての目押しスラッシュ役を説明するための図である。

【図 3 5 5】図 3 5 5 は、第 1 9 実施形態の変形例 3 に係る回胴式遊技機における演出表示装置の演出態様を説明するイメージ図である。

30

【図 3 5 6】図 3 5 6 は、第 1 9 実施形態の変形例 3 に係る回胴式遊技機におけるスラッシュ役の設定値毎の置数を示す図である。

【図 3 5 7】図 3 5 7 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧である。

【図 3 5 8】図 3 5 8 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧であり、

【図 3 5 9】図 3 5 9 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 6 0】図 3 6 0 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

40

【図 3 6 1】図 3 6 1 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 6 2】図 3 6 2 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 6 3】図 3 6 3 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 6 4】図 3 6 4 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 6 5】図 3 6 5 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

50

【図 3 6 6】図 3 6 6 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 6 7】図 3 6 7 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 6 8】図 3 6 8 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 6 9】図 3 6 9 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 7 0】図 3 7 0 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

10

【図 3 7 1】図 3 7 1 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 3 7 2】図 3 7 2 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧である。

【図 3 7 3】図 3 7 3 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧である。

【図 3 7 4】図 3 7 4 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧である。

【図 3 7 5】図 3 7 5 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧である。

20

【図 3 7 6】図 3 7 6 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナスの仕様一覧であり、

【図 3 7 7】図 3 7 7 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板によって制御されるメイン遊技状態の一覧である。

【図 3 7 8】図 3 7 8 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図である。

【図 3 7 9】図 3 7 9 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における押し順表示装置及び演出表示装置のナビ態様を説明する図である。

【図 3 8 0】図 3 8 0 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。

30

【図 3 8 1】図 3 8 1 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。

【図 3 8 2】図 3 8 2 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図である。

【図 3 8 3】図 3 8 3 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における上乗せ時の態様を示すイメージ図である。

【図 3 8 4】図 3 8 4 は、第 2 2 実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。

【図 3 8 5】図 3 8 5 は、第 2 2 実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。

40

【図 3 8 6】図 3 8 6 は、第 2 2 実施形態の変形例 1 に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。

【図 3 8 7】図 3 8 7 は、第 2 2 実施形態の変形例 2 に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。

【図 3 8 8】図 3 8 8 は、第 2 2 実施形態の変形例 3 に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。

【図 3 8 9】図 3 8 9 は、第 2 2 実施形態の変形例 4 に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。

【図 3 9 0】図 3 9 0 は、第 2 2 実施形態の変形例 5 に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。

50

【図 3 9 1】図 3 9 1 は、第 2 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、ボタン画像の発光態様とサブ入力ボタン S B の発光態様を示すイメージ図である。

【図 3 9 2】図 3 9 2 は、第 2 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、ボタン画像の表示態様とサブ入力ボタン S B の発光態様を示すイメージ図である。

【図 3 9 3】図 3 9 3 は、第 2 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、ボタン操作促進演出が行われるときの演出表示装置 S 4 0 に表示される画像の視認性を示すイメージ図である。

【図 3 9 4】図 3 9 4 は、第 2 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、ゲーム進行状況表示が行われるとともにボタン操作促進演出が行われるときの演出表示装置 S 4 0 を示すイメージ図である。

10

【図 3 9 5】図 3 9 5 (A) は、第 2 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、サブ入力ボタン S B が操作された場合の画像の消去時間を示すイメージ図であり、図 3 9 5 (B) は、第 2 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、スタートレバー D 5 0 が操作された場合の画像の消去時間を示すイメージ図であり、図 3 9 5 (C) は、第 2 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、押し順ナビの消去時間を示すイメージ図である。

【図 3 9 6】図 3 9 6 (A) は、第 2 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、1 のゲーム中にサブ入力ボタン S B を操作した場合を示すイメージ図であり、図 3 9 6 (B) は、第 2 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、1 のゲーム中ではない場合にサブ入力ボタン S B を操作した場合を示すイメージ図である。

【図 3 9 7】図 3 9 7 (A) は、第 2 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、1 のゲーム中にベットボタン D 2 2 0 を操作した場合を示すイメージ図であり、図 3 9 6 (B) は、第 2 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、1 のゲーム中ではない場合にベットボタン D 2 2 0 を操作した場合を示すイメージ図である。

20

【図 3 9 8】図 3 9 8 (A) は、第 2 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、1 のゲーム中にサブ入力ボタン S B を操作可能となった場合のサブ入力ボタン S B の L E D の発光態様を示すイメージ図であり、図 3 9 8 (B) は、第 2 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、1 のゲーム中ではない場合にサブ入力ボタン S B を操作可能となった場合のサブ入力ボタン S B の L E D の発光態様を示すイメージ図である。

【図 3 9 9】図 3 9 9 (A) は、第 2 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、1 のゲーム中にサブ入力ボタン S B の操作が可能となる場合を示すイメージ図であり、図 3 9 9 (B) は、第 2 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、1 のゲーム中にサブ入力ボタン S B 3 の操作が可能となる場合を示すイメージ図である。

30

【図 4 0 0】図 4 0 0 (A) は、第 2 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、1 のゲーム中にサブ入力ボタン S B の操作が可能となる場合を示すイメージ図であり、図 4 0 0 (B) は、第 2 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、1 のゲーム中にサブ入力ボタン S B 3 の操作が可能となる場合を示すイメージ図である。

【図 4 0 1】図 4 0 1 は、第 2 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、第 1 連続演出の演出態様及び継続画像の表示態様を示すイメージ図である。

【図 4 0 2】図 4 0 2 は、第 2 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、連続演出 B G M の終了タイミングを示すイメージ図である。

40

【図 4 0 3】図 4 0 3 は、第 2 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、連続演出 B G M の別の終了タイミングを示すイメージ図である。

【図 4 0 4】図 4 0 4 は、第 2 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、第 2 連続演出の演出態様を示すイメージ図である。

【図 4 0 5】図 4 0 5 は、第 2 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、継続画像とゲーム進行状況表示の表示優先度を示すイメージ図である。

【図 4 0 6】図 4 0 6 は、第 2 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、継続画像とゲーム進行状況表示の表示優先度を示すイメージ図である。

【図 4 0 7】図 4 0 7 は、第 2 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、第 3 停止操作後の継続画像の表示態様を示すイメージ図である。

50

【図４０８】図４０８は、第２４実施形態に係る回胴式遊技機における、第３停止操作時に表示されるテロップ表示と継続画像の表示タイミングを示すイメージ図である。

【図４０９】図４０９（Ａ）は、第２４実施形態に係る回胴式遊技機における、移動時画像を表示した後に継続画像が表示される場合のイメージ図であり、図４０９（Ｂ）は、第２４実施形態に係る回胴式遊技機における、変化前画像を表示した後に継続画像が表示される場合のイメージ図であり、図４０９（Ｃ）は、第２４実施形態に係る回胴式遊技機における、押し順ナビの表示領域と変化前画像の表示領域を示すイメージ図である。

【０００８】

はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「乱数」とは、回胴式遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじであり、抽せんとも称することがある）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、ＣＰＵを含む主制御チップによって生成された内蔵乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技に移行するための特別役や入賞役（小役、再遊技役）と関連した「当選乱数」、等を挙げることができる。「ＣＰＵ」とは、当業界において周知であるものと同義であり、使用されているアーキテクチャ（ＣＩＳＣ、ＲＩＳＣ、ビット数等）や処理性能等には何ら限定されない。「電断（電源断）」とは、遊技機に設けられた電源スイッチの操作実行有無に係らず、遊技機に供給される電源電圧が一定レベル以下となったことを指し、例えば、電源供給ユニットの破損や停電等による不測の事態による電源供給の遮断をも包含する。「ＲＯＭ」とは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を物理的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、導通する素子構成であれば「１」、導通しない素子構成であれば「０」となる）。ＲＡＭとは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を電氣的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、蓄電されていれば「１」、蓄電されていなければ「０」となる。尚、ＲＡＭ内で保持されているデータの一部又はすべてに対して、電断時にはバックアップ電源が供給されるよう構成されていることが一般的である）。「遊技状態」とは、例えば、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第１種ＢＢ・第２種ＢＢ等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（ＲＴ状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るＡＴ（アシストタイム）中状態、前記ＲＴ状態とＡＴ中状態とが複合したＡＲＴ（アシストリプレイタイム）状態、等が挙げられる。また、通常遊技状態においても、ＲＴ状態、ＡＴ中状態、ＡＲＴ中状態への移行抽選確率が異なる、高確率通常遊技状態、低確率通常遊技状態、等（本例では、抽選状態と称している）が挙げられる。また、遊技状態は複合しても問題ない（更に、これらの遊技状態や機能（例えば、ＡＴ中状態への移行抽選や、リールの停止順に係る報知指示の出力等）は、遊技進行を制御する主制御基板側ですべて実装してしまっても問題ない）。また、本例においては、ＡＴに関する状態とＲＴ状態とを個別に記載し、ＲＴ状態が「ＲＴ１」且つＡＴに関する状態が「通常遊技状態」等と称しているが、ＲＴ状態とＡＴに関する状態とを纏めてＡＲＴに関する状態としてＡＲＴに関する状態が「通常遊技状態」等と称してもよい。「当選役」とは、内部抽選（内部注抽せんとも称することがある）により当選した条件装置の種類（又は、条件装置番号）である。「報知状態」とは、後述する押し順ナビを実行可能なＡＴに関する状態であり、リール停止順によって入賞する役が相違しないために押し順ナビが実行されない条件装置が当選したゲームであっても、ＡＴに関する状態が押し順ナビを実行可能な状態であれば「報知状態」とするよう構成している。「カウンタ値」とは「報知遊技実行可能数」とも称し、後述する、ＡＴ残りゲーム数もしくはＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値である。例えば、「報知遊技実行可能数」が１以上（「０」となった当該遊技も含めても良い）である場合には後述する押し順ナビが実行され得る。また、「報知遊技実行可能数」として、小役（主に、押し順ベル役）が当選したことに基づいて得られる遊技媒体の差枚数（払出し枚数から投入枚数を引いた枚数）や

10

20

30

40

50

、押し順ベル役の当選回数、を採用しても良い。また、「特殊報知状態」とは、A Tに関する状態のうち遊技者に最も有利となる状態であり、本例では、「上乘せ特化状態」と称している。なお、「所定の遊技状態」とは、本例に記載する遊技状態や報知状態などの全ての状態の1又は複数の組み合わせのいずれとしてもよい。また、「特定条件」とは、A Tカウンタ値を減算し得る条件であり、例えば、1ゲームが終了した、所定役（例えば、押し順ベル役）が当選した、等が特定条件となる。「第1種特別役物」とは、規定数ごとの入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は規定数ごとの入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し12回を超えない回数の遊技の結果が得られるまで作動を継続することができるものであり、R B（レギュラーボーナス）と称することがある。「第1種特別役物連続作動装置」とは、第1種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、B B（ビッグボーナス）や第1種B Bと称することがある。「第2種特別役物」とは、役抽選の結果に拘らず入賞に係る条件装置を作動させることとなる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し1回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了するものであり、C B（チャレンジボーナス）と称することがある。「第2種特別役物連続作動装置」とは、第2種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、M B（ミドルボーナス）や第2種B Bと称することがある。「普通役物」とは、規定数毎の入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は、規定数毎の入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動し1回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了することとされているものであり、S B（シングルボーナス）と称することがある。「オールJ A C I Nタイプ」とは、第1種B B役が入賞した場合にJ A C I Nしたものとみなし、第1種B Bの実行中においては常にR B中とする構成である。また、「J A C I N抽選タイプ」とは、第1種B Bの実行時にて非R B中とR B中とを繰り返し実行する構成である。また、「無制御リール」とは、停止操作を行った後に実行され得る引込み制御が実行されない状態のリールであり、停止操作を受け付けたリール位置から停止し得る最も近いリール位置にて停止する状態のリールである。「オールC Bタイプ」とは、第2種B Bの実行時にて常にC B中となる構成である。「C B移行抽選タイプ」とは、第2種B Bの実行時にて非C B中とC B中とを繰り返し実行する構成である。

【0009】

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

【0010】

（本実施形態）

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

【0011】

まず、図1（一部の構成については図2）を参照しながら、本実施形態に係る回胴式遊技機Pの前面側の基本構造を説明する。回胴式遊技機Pは、主に前扉（フロントドアとも称す）と、裏箱（キャビネット、基体とも称す）と裏箱内に設置されたリールユニット、ホップ装置、電源供給ユニットE、主制御基板M（C P U M Cを含む主制御チップCが搭載されている基板）、副制御基板S（C P U S Cを含む副制御チップS Cが搭載されている基板）で構成される。以下、これらを順に説明する。

【 0 0 1 2 】

< 前扉 D U >

前扉 D U は、遊技状態を視認可能にするための機構、遊技媒体の入力を可能にするための機構、リールユニットを操作するための機構、その他の機構等を含む。具体的には、遊技状態を視認可能にするための機構として、リール窓 D 1 6 0、投入数表示灯 D 2 1 0、スタートランプ D 1 8 0、再遊技ランプ D 2 9 0、投入可能ランプ D 3 0 0、特別遊技状態表示装置 D 2 5 0、クレジット数表示装置 D 2 0 0、払出数表示装置（押し順表示装置） D 2 7 0（押し順表示装置 D 2 7 0 と称することもある）、A T カウンタ値表示装置 D 2 8 0、有利区間表示器 Y H 等が取り付けられている。また、遊技媒体の投入や賭け数（ベット数）の入力を可能にするための機構として、メダル投入口 D 1 7 0、ベットボタン D 2 2 0、投入された遊技媒体の払い出しを可能にするための機構として、精算ボタン D 6 0 が取り付けられている。そして、リールを操作するための機構として、スタートレバー D 5 0、停止ボタン D 4 0 が取り付けられている。なお、本実施形態における回胴式遊技機は、スタートレバー D 5 0、停止ボタン D 4 0、メダル投入口 D 1 7 0、ベットボタン D 2 2 0、精算ボタン D 6 0、サブ入力ボタン S B、十字キー S B 2 等が取り付けられている遊技者側にせり出した形状の操作卓を備えている。以下、各要素について詳述する。

10

【 0 0 1 3 】

< 遊技状態を視認可能にするための機構 >

次に、遊技状態を視認可能にするための機構の要部について説明する。リール窓 D 1 6 0 は、前扉 D U の一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓 D 1 6 0 を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯 D 2 1 0 は、3 つの L E D によって構成されており、現在ベット（一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること）されているメダル数と同数の L E D が点灯するよう構成されている。具体的には、投入数表示灯 D 2 1 0 は、1 ベットランプ D 2 1 1、2 ベットランプ D 2 1 2、3 ベットランプ D 2 1 3 の3 つの L E D（ランプ）によって構成されており、ベットされている遊技メダルが1 枚である場合には1 ベットランプ D 2 1 1：点灯、2 ベットランプ D 2 1 2：消灯、3 ベットランプ D 2 1 3：消灯となり、ベットされている遊技メダルが2 枚である場合には1 ベットランプ D 2 1 1：点灯、2 ベットランプ D 2 1 2：点灯、3 ベットランプ D 2 1 3：消灯となり、ベットされている遊技メダルが3 枚である場合には1 ベットランプ D 2 1 1：点灯、2 ベットランプ D 2 1 2：点灯、3 ベットランプ D 2 1 3：点灯となる（再遊技が停止表示した次ゲームにおいてはその限りではなく、詳細は後述する）。また、スタートランプ D 1 8 0 は、L E D によって構成されており、スタートレバー D 5 0 の操作が有効（操作を受け付けている）である場合に点灯し、スタートレバー D 5 0 の操作が無効（操作を受け付けていない）である場合に消灯するよう構成されている。また、再遊技ランプ D 2 9 0 は、L E D によって構成されており、再遊技が停止表示したことを契機として点灯し、再遊技が停止表示した次の遊技が終了したことによって消灯するよう構成されている。また、投入可能ランプ D 3 0 0 は、メダル投入口 D 1 7 0 への遊技メダルの投入が有効である、又は、ベットボタン D 2 2 0 の操作が有効である場合に点灯（点滅としてもよい）し、遊技メダルの投入が無効である、又は、ベットボタン D 2 2 0 の操作が無効である場合に消灯するよう構成されている。また、特別遊技状態表示装置 D 2 5 0 は、7 セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置 D 2 5 0 を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、後述する演出表示装置 S 4 0（第二情報表示部とも称することがある）にて当該払出数の総数を表示するよう構成することで遊技者は特別遊技中に払い出された払出数の総数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、クレジット数表示装置 D 2 0 0 は、7 セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ちメダルとして遊技機内に貯留されているメダル数の総数（クレジット数）が表示されるよう構成されている。また、払出数表示装置（押し順表示装置） D 2 7 0 は、7 セグメントディスプレイによって構成されており、現在払出されて

20

30

40

50

いる遊技メダル数及びリール停止順（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43の停止順）によって入賞する役が相違し得る条件装置（いわゆる押し順役（押し順あり役とも称することがある））であるが、入賞する役や停止表示される図柄組合せが相違した場合には、遊技者に付される利益率（払出枚数、その後のRT状態等）が異なり得るよう構成されているものが一般的である}が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知し得るよう構成されている（当該報知を押し順ナビと称することがある）。このように、払出数表示装置（押し順表示装置）D270は、現在払出されている遊技メダル数と遊技者に最も高利益となるリール停止順との2つの表示を実行し得るよう構成されており、実行されている表示が2つの表示のうちいずれであるかを遊技者が誤認しないような表示態様となっており、当該表示態様の詳細は後述することとする。また、ATカウンタ値表示装置D280は、ATに関する状態（詳細は後述する）のうち、押し順表示装置D270（第一情報表示部とも称することがある）に表示された押し順ナビ表示に従って遊技を進行した場合に保障されることとなる遊技者にとって有利なATに関する状態（本例では、押し順ナビ状態、報知遊技とも称することがあり詳細は後述する）に滞在し得るゲーム数を表示し得るよう構成されている。尚、ATカウンタ値表示装置D280を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、AT中状態に滞在し得るゲーム数を演出表示装置S40にて表示するよう構成することで遊技者は当該有利なATに関する状態が保障されているゲーム数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。尚、払出数表示装置（押し順表示装置）D270は、払出数表示装置と押し順表示装置との2つの装置に分けるよう構成してもよい。

10

20

【0014】

また、有利区間表示器YHは、LEDによって構成されており、「有利区間」である場合には点灯し、「有利区間」でない場合には消灯するよう構成されている（点灯及び消灯タイミングについては後述する）。ここで、本例に係る回胴式遊技機においては、従来の回胴式遊技機と同様に、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第1種BB・第2種BB等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（RT状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るAT（アシストタイム）中状態、前記RT状態とAT中状態とが複合したART（アシストリプレイタイム）状態、等を探り得るが、これらの「遊技状態」とは別に、「通常区間」、「待機区間」及び「有利区間」という3つの「遊技区間」のいずれかを設定可能となっている。尚、本例においては「待機区間」は設定しておらず、「通常区間」と「有利区間」とのいずれかの遊技区間を設定している。このうち、「有利区間」が他の「遊技区間」よりも、遊技者にとって相対的に有利となるものとして位置付けられており、例えば、「遊技状態」がAT中状態やART状態であることと「有利区間」とが対応付けされている。即ち、「遊技状態」がAT中状態やART状態であると、有利区間表示器YHが点灯するのであるが、後述するように、「遊技区間」の設定制御も「遊技状態」の設定制御と同様に、遊技進行を制御する主制御基板側で行われるため、有利区間表示器YHの点灯／消灯状況によって、遊技進行状況が遊技者にとって相対的に有利なものとなっているか否かが、嘘偽りなく遊技者に対して伝達可能となっている。尚、後述するように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、1500ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定されるのであるが、その際には、残存するATに関する状態も強制的に終了させられる（AT中状態を維持するための情報がクリア・初期化される）ため、設定される「遊技区間」の変更が「遊技状態」の移行にも影響を与え得るものとなっており、それにより比較的設計自由度の高いAT中状態やART状態等の「遊技状態」によって、著しく射幸性が高まってしまふことを自動的に抑制できるものとなっているのである。尚、上述したように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、1500ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定される、即ち、「有利区間」が終了することとなるが、「有利区間」の終了条件はこれには限定されない。本例に係る回胴式遊技機における「有利

30

40

50

区間」の終了条件は、「押し順役（押し順あり役）を構成する小役の中で、払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回の実行（例えば、押し順役を構成する小役として、７枚、３枚、１枚の小役がある場合、払出し枚数が最も多い７枚が獲得可能な押し順ナビであって、押し順により７枚、又は１枚が獲得可能な押し順役と、押し順により３枚が獲得可能な押し順役があれば、３枚が獲得可能な押し順ナビは、ここでいう押し順ナビには該当しない）」、又は、「ＢＢ、ＲＢ、ＭＢ、のいずれかに当選」を満たし、且つ、「任意の終了条件（４０Ｇ１セットのループ抽選に非当選（ＡＴ）、固定３２Ｇ経過（ガセ前兆）等）」、又は、「有利区間１５００Ｇ」を満たすことが終了条件となっている。尚、押し順ベル役が存在しないような仕様（例：ＲＴ状態を移行するためのリプレイの押し順は存在するが、押し順によって払出し枚数が異なる小役が存在しない仕様）の場合には、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回」という有利区間を終了するための条件は除外される。また、本実施形態では、押し順役を構成する小役として１１枚役に対応する小役と１枚役に対応する小役を含む小役により構成されているため、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回の実行」とは、１１枚のメダルが獲得可能（１１枚役が入賞可能）な押し順を報知することを指す。

【００１５】

<遊技媒体の入力を可能にするための機構>

次に、遊技媒体の入力を可能にするための機構の要部について説明する。メダル投入口Ｄ１７０は、遊技メダルの投入口であり、メダル受付可能状態である状況下において当該投入口に投入された遊技メダルは遊技機内部へと誘導される。また、遊技機内部にはメダルの投入を検出するセンサとして、投入受付センサＤ１０ｓと、第１投入センサＤ２０ｓと、第２投入センサＤ３０ｓと、が設けられており、遊技機内部へと誘導された遊技メダルが正常に投入されたと判断した場合に、投入されたメダルをベットされたメダルとして検出し得るよう構成されている。また、ベットボタンＤ２２０は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）をベットすることができるよう構成されている。また、精算ボタンＤ６０は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）及び／又はベットされているメダルを遊技者に払い戻すことが可能となっている。尚、精算ボタンＤ６０の操作によって払い戻された遊技メダルは、放出口Ｄ２４０に払い出されるよう構成されている。

【００１６】

<リールユニットを操作するための機構>

次に、スタートレバーＤ５０は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によってリールの動作を開始可能に構成されている。また、停止ボタンＤ４０は、遊技者によって操作可能な左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３を備えており、夫々の停止ボタンを操作することによってリールの動作を順次停止可能に構成されている。

【００１７】

<前扉ＤＵに設けられたその他の機構>

次に前扉ＤＵに設けられたその他の機構の要部について図２の前扉ＤＵを開いて回胴式遊技機Ｐの内部の構成を示した斜視図も参照しつつ説明する。前扉ＤＵには、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置Ｓ４０、様々な点灯態様にて点灯し得る遊技効果ランプＤ２６（不図示）、信号中継用の扉基板Ｄ、投入されたメダルの検出等を行なうメダルセクタＤＳ、サウンドを出力し得るスピーカＳ２０、合成樹脂等によって形成された部材である、中パネル（中装飾パネル）、上パネルＤ１３０及び下パネルＤ１４０、等が設けられている。演出表示装置Ｓ４０は、上パネルに形成された透視領域を介して演出等を表示する表示部が視認可能となるように前扉ＤＵの裏面側上部に取り付けられている。また、装飾ランプユニットＤ１５０及びＬＥＤランプユニットＳ１０は、回胴式遊技機Ｐの遊技の進行に応じて発光する発光源を有しており、下パネルＤ１４０を挟んで右側及び左側の各々に装飾ランプユニットＤ

10

20

30

40

50

150が設けられ、上パネルD130を挟んで右側及び左側の各々にLEDランプユニットS10が設けられている(装飾ランプユニットD150とLEDランプユニットS10とを総称して、ランプユニットと称することがある)。また、前扉DUの背面におけるリール窓D160の下方には、扉基板Dが取り付けられており、この扉基板Dには、前述した停止ボタンD40や、スタートレバーD50、精算ボタンD60等の入力信号が入力され、入力された信号を直接或いは加工して後述する主制御基板Mに出力する中継基板の機能を有している。また、メダル投入口D170に対応し、前扉DUの背面における扉基板Dの付近には、詳細後述するメダルセレクトDSが設けられており、メダル投入口D170から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行ない、適正なメダルを後述するホッパH40に案内し、不適正なメダルを後述するメダル受け皿D230に返却する機能を有している。更に、扉基板Dの下方の左右にスピーカS20が夫々1つつ設けられている。中パネルは、操作卓の上側、上パネルD130の下側の部分であり、前述したリール窓を含むパネル部分である。また、前述した操作卓D190に取り付けられているサブ入力ボタンSB及び十字キーSB2とは、後述するメニュー画面における操作や副制御基板S側でのボタン連打演出(サブ入力ボタンSBを連打操作することによって、ボーナスに当選しているか否かに関する演出を実行する)やミニゲーム(例えば、「AT中状態」への突入の成否の演出)等の進行等に用いる部材である。なお、回胴式遊技機Pの前扉DUには、放出口D240から放出された遊技メダル(或いは単にメダルと呼ぶことがある)を受けるメダル受け皿D230、前扉DUの開閉状態を検出可能な扉スイッチD80が設けられている。また、前扉DUには鍵穴D260が設けられており、鍵穴D260の形状と整合するキー(ドアキー)を鍵穴D260に差し込む{加えて、所定の方向(例えば、時計回り)に捻る}ことで、前扉DUを開放し得るよう構成されている。更に、本実施形態においては、ドアキーを鍵穴D260に差し込む{加えて、所定の方向(例えば、反時計回り)に捻る}ことで、エラー状態(ドア開放エラー等)を解除し得るよう構成されている。また、ベットボタンD220の内部にはベットボタンランプS50が設けられており、ベットボタンランプS50は、副制御基板Sにて制御されるLEDで構成されており、ベットボタンランプS50が点灯(又は点滅)することにより、ベットボタンD220の操作が有効であることを遊技者に知覚させることができる。また、停止ボタンD40の内部には停止ボタンランプS60が設けられており(左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43の3つの停止ボタンに夫々設けられている)、停止ボタンランプS60は、副制御基板Sにて制御されるLEDで構成されており、停止ボタンランプS60の点灯(又は点滅)の有無及び/又は点灯色により、停止ボタンD40の操作が有効であることを遊技者に知覚させることができる。尚、有効である停止ボタンD40に対応した点灯色にて点灯するのは有効である停止ボタンD40に対応した停止ボタンランプS60のみとなるよう構成されているため、例えば、左停止ボタンD41が無効、中停止ボタンD42が有効、右停止ボタンD43が有効である場合には、左停止ボタンD41に対応した停止ボタンランプS60が消灯、中停止ボタンD42に対応した停止ボタンランプS60が点灯、右停止ボタンD43に対応した停止ボタンランプS60が点灯のように、3つの停止ボタンランプS60の点灯態様が夫々相違し得るよう構成されている。また、停止ボタンランプS60の点灯色や点灯態様を相違させることにより(点灯・点滅のように相違させたり、低速点滅・高速点滅のように相違させてもよい)、押し順ナビが実行されるゲームにて、現在停止操作すべき停止ボタンを遊技者が判別し易くなるよう構成してもよく、例えば、すべてのリールが回転中であり、「左 中 右」の押し順が正解(最大の払出枚数)となる押し順ベルに当選している場合に、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプと右停止ボタンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させ、その後、遊技者が左停止ボタンを操作して左リールを停止させた場合には、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを消灯させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、右停止ボタンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させるよう構成してもよい。

【0018】

10

20

30

40

50

次に裏箱（キャビネット、基体とも称す）並びに、裏箱内に設置される各装置について説明する。裏箱の略中央には、リール窓 D 1 6 0 を介してその一部が視認可能となるようにリールユニットが取付られている。リールユニットは、リール M 5 0 とリール M 5 0 の駆動源（ステッピングモータ等）とを備えている。また、リール M 5 0 は、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3 を備えている。ここで、夫々のリール部は合成樹脂等により形成され、リール部の外周上（リール帯 M O 上）には複数の図柄が描かれている。そして、スタートレバー D 5 0 及び停止ボタン D 4 0 における各停止ボタンの操作に基づき、夫々のリール部の回転動作及び停止動作を可能とするよう構成されている。また、図示しないが、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の内部には L E D（以下、リールバックライトと呼ぶことがある）が設けられており、L E D が点灯した際にはリール部外周を透過した光によって、リール部外周が点灯したように視認できるよう構成されている。また、リール M 5 0 の上方には、各リール（左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）を駆動するための後述する回胴基板 K が格納されている。

10

【 0 0 1 9 】

また、リール M 5 0 の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板 M が格納され、リール M 5 0 の左方には、図 1 に示した演出表示装置 S 4 0、L E D ランプユニット S 1 0、スピーカ S 2 0 等を用いて行われる各種演出の制御を司る後述する副制御基板 S が格納されている。なお、主制御基板 M には、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチ M 2 0、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定 / リセットボタン M 3 0 が接続されている。図 2 において、設定キースイッチ M 2 0、設定 / リセットボタン M 3 0 については何れも不図示としているが、主制御基板 M の基板上等の適宜位置に設けられていればよい（即ち、前扉 D U を開かなければ人為的なアクセスが困難な位置に設けられていればよい）。

20

【 0 0 2 0 】

リール M 5 0 の下方には、投入された遊技メダルが集められるホッパ H 4 0 や、遊技メダルを払い出すメダル払出装置 H が設けられており、回胴式遊技機 P 全体に電源を供給するための電源基板 E が格納されている。メダル払出装置 H から払い出された遊技メダルは、コインシュータ D 9 0 を通って、放出口 D 2 4 0 から払い出されるようになっている。また、電源基板 E（電源供給ユニット E とも称することがある）の前面には、回胴式遊技機 P の電源を投入するための電源スイッチ E 1 0 も設けられている。なお、メダル払出装置 H の詳細については後述する。

30

【 0 0 2 1 】

< メダルセレクタ D S >

次に、メダルセレクタ D S について、図 3 を交えつつ詳細に説明する。図 3 は、回胴式遊技機 P 内部における、メダル投入口 D 1 7 0 に投入された遊技メダルの経路（セレクタ）を示した斜視図である。メダルセレクタ D S は、扉基板 D の付近にメダル投入口 D 1 7 0 から投入された遊技メダルの通路となる投入受付センサ D 1 0 s が設けられており、投入受付センサ D 1 0 s の下方には、遊技メダルを放出口 D 2 4 0 に導くためのコインシュータ D 9 0 などが設けられている。投入受付センサ D 1 0 s は、メダル投入口 D 1 7 0 から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロッカ D 1 0 0 により放出口 D 2 4 0 に払い戻されるよう構成されている。遊技者がスタートレバー D 5 0 を操作する前に（遊技メダルの投入が有効である状態にて）遊技メダルを投入すると、遊技メダルは投入受付センサ D 1 0 s によって選別され、規格を満足しているものだけがホッパ H 4 0 内に投入され、規格を満たしていないメダルは、コインシュータ D 9 0 を通って、放出口 D 2 4 0 に返却されるようになっている。これに対して、スタートレバー D 5 0 が操作された後に（遊技メダルの投入が有効でない状態にて）遊技メダルが投入された場合は、規格を満たしているか否かに拘らず、投入された遊技メダルはコインシュータ D 9 0 を通って、放出口 D 2 4 0 に返却される。また、投入受付センサ D 1 0 s の内部（流路の奥）には、詳細後述するメダル投入に係る

40

50

センサが設けられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが通過すると、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによって検出されて、その信号が後述する主制御基板Mに供給されるようになっている。

【0022】

次に、メダル投入に係るセンサについて詳述する。メダル投入口D170に投入された遊技メダルは、まず投入受付センサD10sを通過する。投入受付センサD10sは機械式のダブルセンサになっており、遊技メダルが通過することによって、2つの突起した機構が押下されることによりオンとなり遊技メダルが正常に通路を通過することができることとなる。また、このような構成により、遊技メダルではない異物（規格を満足していない異物であり、例えば、遊技メダルよりも径が小さいもの）が投入された場合には、2つの突起した機構が押下されない。このようなメダルは、起立した状態をメダルが維持できないため、通路を通過できず（メダルが倒れこむ）、前述したようにコインシュータD90を通して放出口D240に払い戻されることとなる。そのほかにも、投入受付センサD10sは、オンとなっている時間が所定時間以上連続した場合等にも、エラーであると判定し得る（その結果、ブロッカD100がオフとなり得る）よう構成されている。

【0023】

遊技メダルがブロッカD100を正常に通過した場合に、通過直後に第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過することとなる。この投入センサ（第1投入センサD20s及び第2投入センサD30s）は2つのセンサで構成されており（遊技メダルの規格上の直径よりも小さい間隔で隣接配置されており）、夫々のセンサのオン・オフ状況（第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラーを検出可能に構成されている。

【0024】

<メダル払出装置H>

次に、図4のメダル払出装置Hの正面図及び上面図を用いてメダル払出装置Hを詳細に説明する。メダル払出装置Hは、クレジット（遊技機内部に電子的に貯留されている遊技メダル）又はベットされているメダル（遊技を開始するために投入されたメダル）が存在する状態で、精算ボタンが操作された、又は、入賞により遊技メダルが払い出される場合に作動することとなる。作動する場合には、まず、ホッパモータH80が駆動することにより、ディスク回転軸H50aを中心にディスクH50が回転する。回転によりメダル払出装置H内の遊技メダルは放出付勢手段H70を変位させて遊技メダル出口H60から放出口D240に向かって流下していくこととなる。尚、払出センサ（第1払出センサH10s及び第2払出センサH20s）は2つのセンサで構成されており、夫々のセンサのオン・オフ状況（第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラーを検出可能に構成されている。より具体的には、例えば、遊技メダル出口H60を正常に通過する際には、放出付勢手段H70の変位により、第1払出センサH10s = オフ・第2払出センサH20s = オフの状態から、第1払出センサH10s = オフ・第2払出センサH20s = オン 第1払出センサH10s = オン・第2払出センサH20s = オン 第1払出センサH10s = オン・第2払出センサH20s = オフ、というセンサ状態遷移となるため、このセンサ状態遷移と反する動きを検出した場合には、エラーとするよう構成することを例示することができる。

【0025】

次に、図5は、本実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。本実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数（1ゲームにてベットできる遊技メダルの最大枚数）が3枚、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ、入賞判定される有効ラインは「左リールM51上段、中リールM52中段、右リールM5

3 下段」の 1 ラインとなっている。尚、最大払出枚数は 1 1 枚、最小払出枚数は 1 枚（入賞役と払出枚数との対応付けは後述）である。また、優先入賞順（引き込み優先順）は、「再遊技役 小役（ベル、スイカ、等） ボーナス」となっており、例えば、再遊技役とボーナスが同時に成立している場合には、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し且つボーナスは入賞不能である。また、ベルとスイカが成立している場合には、どちらも引き込める位置（入賞する停止位置まで 4 コマ以内の位置）で停止ボタンを押した場合には払出枚数が多い小役を優先して引きこむよう構成されている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、各リールのコマ数を変更（例えば、2 1 コマに変更）したり、有効ラインの構成を変更（例えば、横 3 ライン、斜め 2 ラインの 5 ラインに変更、左リール M 5 1 下段、中リール M 5 2 中段、右リール M 5 3 上段の 1 ラインに変更）しても何ら問題ない。また、特に押し順によって遊技者にとって異なる利益が付与される押し順小役が当選したときの引き込み制御としては、予め定められた正解の押し順で操作された場合には払出し枚数の多い小役を優先して引き込むように制御（枚数優先制御）しており、正解の押し順とは異なる不正解の押し順で操作された場合には停止表示可能なく（停止操作から 4 コマ以内の位置に配置されている）図柄のうち入賞可能性を高める（入賞可能な複数図柄組み合わせのうち入賞する可能性が最も多くなる）図柄を引き込む制御（個数優先制御）を行っている。

【 0 0 2 6 】

次に、図 6 は、本実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 のコマ数はいずれも 2 0 コマ（0 番～1 9 番）であり、図柄は「黒セブン」、「白セブン」、「羊」、「ブランク」、「ベル」、「リプレイ A」、「リプレイ B」、「スイカ A」、「スイカ B」、「チェリー」の 1 0 種類となっている。ここで、「ブランク」は、その他の図柄と同様に当選役を構成する図柄組み合わせに含まれる図柄であり、当選役を構成しない図柄という意味ではなく、「ブランク」を含む当選役を構成する図柄組み合わせとしては、例えば、「スイカ B・リプレイ A・ブランク」で再遊技 0 2 となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

【 0 0 2 7 】

次に、図 7～図 9 は、本実施形態における図柄組み合わせ一覧 1～3 である。本実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止順番や停止位置に応じて、いずれか一の図柄組み合わせが有効ライン（前述した 1 ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が 3 つ揃うよう構成されている）。また、本実施形態においては、第 1 種 B B 役（いわゆる第 1 種特別役物に係る役物連続作動装置であるが、以下、単に B B 役と呼ぶことがある）となる図柄組み合わせして、1 種 B B A（R B - A を連続作動させ、2 6 4 枚を超える払出で終了）となる「羊・羊・羊」と、1 種 B B B（R B - B を連続作動させ、1 3 2 枚を超える払出で終了）となる「黒セブン・黒セブン・黒セブン」と、1 種 B B C（R B - B を連続作動させ、1 3 2 枚を超える払出で終了）となる「白セブン・白セブン・白セブン」との 3 つの図柄組み合わせを有している。尚、本実施形態においては、第 1 種 B B 役が入賞し、B B が実行された（役物が作動した）場合には、当該 B B 実行中においては、B B 中のすべてのゲームにおいて、1 つの抽選テーブルを参照して、役物以外の当選役（小役、再遊技役）を抽選するよう構成されている（1 回の B B の実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オール J A C I N タイプと呼ぶことがある）。尚、第 1 種 B B 役の形式に関しては、これには限定されず、1 回の B B の実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。また、R T 状態が「R T 1」である場合に 1 4 番～1 6 番に対応する再遊技 0 4 となる図柄組み合わせが停止表示されると、R T 0 に移行するよう構成されている（R T 状態

10

20

30

40

50

の詳細については後述する)。尚、「RT1」よりも「RT0」の方が遊技者に不利なRT状態であるため、「RT1」から「RT0」に移行することを転落すると称することがある。また、17番に対応する再遊技05となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の下段に「黒セブン」が停止表示され得ることとなり、18番に対応する再遊技05となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の下段に「白セブン」が停止表示され得ることとなる(詳細は後述することとする)。また、後述する「入賞A1」～「入賞A6」の条件装置である押し順ベルが当選した場合には、遊技者にとって最も有利な押し順にてリールを停止させると、21番～27番に対応する「入賞01」～「入賞03」となる図柄組み合わせが停止表示され、11枚の遊技メダルが払い出される一方、遊技者にとって最も有利な押し順とは異なる押し順にてリールを停止させると、39番～56番に対応する「入賞08」～「入賞11」となる図柄組み合わせが停止表示され、1枚の遊技メダルが払い出されることとなる。尚、同図における「 」はいずれの図柄が停止表示されてもよい旨を示しており、例えば、23番に対応する「ベル・ ・ベル」は左リールM51及び右リールM53の有効ライン上にベルが停止表示されれば中リールM52の有効ライン上にはどの図柄が停止表示されても11枚の遊技メダルが獲得できる。

【0028】

次に、図10は、本実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。本実施形態においては、再遊技役は再遊技A～再遊技D3(当選番号1～6)まで設けられており、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、本実施形態においては、最も右の列である「条件装置」の項目に図示されているように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて複数種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の条件装置のうち同一の当選番号となる条件装置を纏めて、右から3番目の列である「条件装置(名称)」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号1に対応する条件装置である「再遊技A」においては、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」の3種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されている。尚、「条件装置(名称)」を単に条件装置と称することがある。また、「再遊技01」等の再遊技に関する条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞01」等の入賞することで遊技メダルが払い出される条件装置を小役と称することがあり、「1種BB A」等の停止表示されることによりBBが開始することとなる条件装置をBB役と称することがある。また、当選番号21～23及び25～27に当選した場合には、BB役と小役とが重複して当選することとなり、そのような場合には、当選した小役に対応する図柄が停止表示し得る位置にて左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43を操作するとBB役に対応する図柄が停止表示せず小役に対応する図柄が停止表示する一方、小役に対応する図柄が停止表示しない(引き込めない)位置にて左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せずBB役に対応する図柄が停止表示するよう構成されている。具体的には、例えば、当選番号21の条件装置である「1種BB B+入賞C」に当選した場合には、「入賞12」又は「入賞13」であるチェリーと、「1種BB B」である黒セブンとのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リールM51 中リールM52 右リールM53の順番にリールを停止させる場合において、(1)第1停止にて左リールM51の上段に図柄番号0～4番(図6のリール配列を参照)が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD41を操作した場合には、左リールM51の上段に「入賞12」に対応する図柄番号4番が停止し、中リールM52及び右リールM53の停止位置に拘らず、「入賞12」が停止表示される。(2)第1停止にて左リールM51の上段に図柄番号5～12番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD41を操作した場合には、左リールM51の上段に「入賞13」

10

20

30

40

50

に対応する図柄番号 6 番、11 番、又は 16 番が停止し、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止位置に拘らず、「入賞 1 3」が停止表示される。(3 1) 第 1 停止にて左リール M 5 1 の上段に図柄番号 13 ~ 19 番が位置している操作タイミングにて左停止ボタン D 4 1 を操作した場合には、左リール M 5 1 の上段に「1 種 B B B」に対応する図柄番号 17 番又は 19 番が停止する。(3 2) 第 2 停止にて中リール M 5 2 の中段に図柄番号 14 ~ 18 番が位置している操作タイミングにて中停止ボタン D 4 2 を操作した場合には、中リール M 5 2 の中段に「1 種 B B B」に対応する図柄番号 18 番が停止し、その後、第 3 停止にて右リール M 5 3 の下段に図柄番号 13 ~ 17 番が位置している操作タイミングにて右停止ボタン D 4 3 を操作した場合には、右リール M 5 3 の下段に「1 種 B B B」に対応する図柄番号 17 番が停止し、B B 役が停止表示されることとなる。(3 3) 第 2 停止にて中リール M 5 2 の中段に図柄番号 19 ~ 13 番が位置している操作タイミングにて中停止ボタン D 4 2 を操作した場合には、中リール M 5 2 の中段に「1 種 B B B」に対応する図柄番号 18 番が停止できず、いずれの条件装置も停止表示されないこととなる。

10

【0029】

次に、「役割」の項目には、「条件装置(名称)」がどのような役割となっているかを図示しており、当選番号 1 に対応する「通常リプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、R T 状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であり、当選番号 2 に対応する「逆押し白 7 揃いリプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、R T 状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、逆押し(右リール M 5 3 中リール M 5 2 左リール M 5 1 の順にリールを停止させること)にて、右リール M 5 3 の図柄番号 18 ~ 2 番の範囲、中リール M 5 2 の図柄番号 9 ~ 13 番の範囲、左リール M 5 1 の図柄番号 5 ~ 10 番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、右リール M 5 3、中リール M 5 2 及び左リール M 5 1 の下段に「白セブン」が停止表示され、遊技者から見ると白セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技 B に当選し、A T 上乗せ抽選に当選したゲームにおいて、逆押しで「白セブン」を狙うよう指示する演出(詳細は後述する)を実行することにより、A T 上乗せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。当選番号 3 に対応する「順押し黒 7 揃いリプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、R T 状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、順押し(左リール M 5 1 中リール M 5 2 右リール M 5 3 の順にリールを停止させること)にて、左リール M 5 1 の図柄番号 13 ~ 19 番の範囲、中リール M 5 2 の図柄番号 14 ~ 18 番の範囲、右リール M 5 3 の図柄番号 13 ~ 17 番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の下段に「黒セブン」が停止表示され、遊技者から見ると黒セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技 C に当選し、A T 上乗せ抽選に当選したゲームにおいて、順押しで「黒セブン」を狙うよう指示する演出(詳細は後述する)を実行することにより、A T 上乗せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。

20

30

【0030】

また、当選番号 4 に対応する「R T 維持 R P 1 * * (3 択)」は第 1 停止リールを左リール M 5 1 と中リール M 5 2 と右リール M 5 3 とのいずれにするか(いずれの停止ボタンを操作するか)によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第 1 停止リールを左リール M 5 1 とした場合には、R T 状態が移行しない再遊技 0 1、再遊技 0 2 又は再遊技 0 3 が停止表示され、第 1 停止リールを中リール M 5 2 又は右リール M 5 3 とした場合には、R T 状態が「R T 1」から「R T 0」に移行し得る再遊技 0 4 が停止表示される。また、当選番号 5 に対応する「R T 維持 R P * 1 * (3 択)」は第 1 停止リールを左リール M 5 1 と中リール M 5 2 と右リール M 5 3 とのいずれにするか(いずれの停止ボタンを操作するか)によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第 1 停止リールを中リール M 5 2 とした場合には、R T 状態が移行しない再遊技 0 3 が

40

50

停止表示され、第1停止リールを左リールM51又は右リールM53とした場合には、RT状態が「RT1」から「RT0」に移行し得る再遊技04が停止表示される。また、当選番号6に対応する「RT維持RP**1(3択)」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか(いずれの停止ボタンを操作するか)によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを右リールM53とした場合には、RT状態が移行しない再遊技01又は再遊技03が停止表示され、第1停止リールを左リールM51又は中リールM52とした場合には、RT状態が「RT1」から「RT0」に移行し得る再遊技04が停止表示される。

【0031】

また、当選番号7~12に対応する、「押し順ベル123」~「押し順ベル321」は、リール停止順を6択のいずれとするかによって入賞する小役が相違し得る条件装置であり、例えば、「左リールM51:1、中リールM52:2、右リールM53:3」となっており「123」の場合「左リールM51 中リールM52 右リールM53」の押し順で停止させるという意味であり、例えば、「入賞A 1」(当選番号7)の場合には、「123」=「左 中 右」の順に停止させる(押し順に正解する)と最大獲得枚数である11枚の遊技メダルが獲得できる「入賞01」となる図柄組み合わせが停止表示することとなる。尚、「押し順ベル123」の「123」等はその当選番号における最大獲得枚数を獲得可能な押し順(リール停止順)を示している。尚、最大獲得枚数を獲得可能な押し順以外の押し順にてリールを停止させた場合には、即ち、押し順に正解できないと1枚の払出となるよう構成されており、このように構成することで、「AT中状態」等のATに関する状態にて再遊技役の押し順やベルの押し順をナビ(押し順表示装置D270にて最高利益となる押し順を表示)し、「通常遊技状態」等のATに関する状態には押し順をナビしないという遊技者の利益率が異なる複数の遊技状態を創出することができる。尚、ATに関する状態については後述する。

【0032】

また、当選番号13に対応する、「共通ベル」は、入賞04~入賞07のいずれが停止しても最大獲得枚数である11枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、押し順に拘らず最大利益が獲得できる条件装置であり、押し順不問ベルと称することがある。また、当選番号15に対応する、「スイカA」は、平行ラインにスイカ(スイカAとスイカBのいずれか)が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図9における60番の入賞14は各リール中段にスイカAが3つ揃いすることとなる。また、当選番号16に対応する、「スイカB」は、斜めラインにスイカ(スイカAとスイカBのいずれか)が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図9における66番の入賞16は左リールM51上段にスイカB、中リールM52中段にスイカB、右リールM53下段にスイカAのように、斜め右下がりにはスイカが3つ揃いすることとなる。また、当選番号17に対応する、「BB中弱レア小役(斜めベル揃い)」は、有効ライン上にベルが3つ揃いし得る条件装置であり、詳細は後述するが、BB中に当選することによってAT上乘せ抽選が実行される条件装置である。また、当選番号18に対応する、「BB中強レア小役(V字ベル揃い)」は、左リールM51上段、中リールM52中段、右リールM53上段にベルが停止表示され得る条件装置であり、詳細は後述するが、BB中に当選することによってAT上乘せ抽選が実行される条件装置である。

【0033】

次に、「ボーナス当選情報」の項目には、0~3までの数値が当選番号毎に振り分けられている。本実施形態においては、ボーナス(BB役)が含まれない当選番号はボーナス当選情報を0とし、ボーナス(BB役)が含まれる当選番号として、1種BB Aが含まれる当選番号(19)のボーナス当選情報を1、1種BB Bが含まれる当選番号(20~23)のボーナス当選情報を2、1種BB Cが含まれる当選番号(24~27)のボーナス当選情報を3としている。ボーナス当選情報を主制御基板Mが記憶することによっていずれのBB成立の有無やいずれのBB役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、ボーナス当選情報の詳細については後述する。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 4 】

次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、0～18までの数値が当選番号毎に振り分けられている。本実施形態においては、再遊技役と小役とが含まれない当選番号（ハズレに対応する当選番号0とボーナスに対応する当選番号19・20・24）は入賞・再遊技当選情報を0とし、再遊技役又は小役が含まれる当選番号に対して1～18入賞・再遊技当選情報を条件装置毎に振り分けている。入賞・再遊技当選情報を主制御基板Mが記憶することによっていずれの再遊技役又は小役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、入賞・再遊技当選情報の詳細については後述する。

【 0 0 3 5 】

次に、「演出グループ番号」の項目には、0～11までの数値が当選番号毎に振り分けられている。演出グループ番号を主制御基板M側から副制御基板S側に送信することによって、副制御基板S側が実行する演出を決定することができるよう構成されている。尚、演出グループ番号の詳細については後述する。

10

【 0 0 3 6 】

次に、「出玉グループ番号」の項目には、0～13までの数値が当選番号毎に振り分けられている。出玉グループ番号を主制御基板Mが記憶し、当該記憶した出玉グループ番号をATに関する抽選（例えば、AT抽選、AT上乘せ抽選）を実行する際に使用することにより、ATに関する抽選処理を実行するためのプログラム、データ容量を削減することができる。尚、出玉グループ番号が0となる条件装置が当選してもAT抽選及びAT上乘せ抽選は実行されない。一方、出玉グループ番号が0でない条件装置が当選した場合には、AT抽選又はAT上乘せ抽選が実行され得ることとなる。尚、出玉グループ番号の詳細については後述する。また、出玉グループ番号が0となる条件装置が当選した場合にも、AT抽選又はAT上乘せ抽選が実行され得よう構成してもよく、そのように構成した場合には、出玉グループ番号が0となる条件装置が当選してAT抽選又はAT上乘せ抽選が実行された場合には、当該抽選結果がかならずハズレ（非当選）となるよう構成することが好適である。

20

【 0 0 3 7 】

次に、図11は、本実施形態における小役、再遊技役に関する当選番号（条件装置番号、当選役とも称す）及びボーナス（BB、BB役とも称す）が役抽選手段により決定される抽選確率（当選率とも称する）を示す一覧である。同図においては、当選番号の当選率

30

【 0 0 3 8 】

まず、BB未作動時である「RT0」、「RT1」及び「RT2」における抽選確率について詳述する。本実施形態においては、RT状態によって当選役（特に、再遊技役）の出現率（抽選確率）が相違し得よう構成されており、「再遊技役」（すべての再遊技役を合計した出現率）は「RT1」の場合においてその他のRT状態よりも出現率が高くなっている。また、当選番号4～6にて停止表示し得る「再遊技04」（いわゆる転落再遊技役であり、「RT1」であり且つボーナスが当選していない状況下において当該再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示されると、以降「RT0」に移行することとなる）は「RT1」にて主に当選し、「RT0」においてはほぼ出現しないようになっている。尚、「RT2」においては、当選番号4～6にて停止表示し得る「再遊技04」が出現し得ることとなるが、「再遊技04」が停止表示されてもRT状態は移行しない。尚、「RT1」において「再遊技04」が停止表示された場合には、「RT0」に移行した、即ち、RT状態が転落した旨を報知する演出である転落演出（例えば、演出表示装置S40に「残念」と表示）を実行し、「RT0」において「再遊技04」が停止表示された場合には、転落演出を実行しないよう構成してもよい。そのように構成することにより、「再遊技04」が停止表示されたにも拘らず、転落演出が実行されなかったことにより、BBに当選していることを認識することができ、遊技の興趣性を高めることができる。尚、そのように構成した場合には、「再遊技04」が停止表示されたことにより出力される効果音と「再遊技04」以外の再遊技役（例えば、RT状態が移行しない「再遊技01」）が停止

40

50

表示されたことにより出力される効果音とが相違するよう構成してもよく、そのように構成することにより、「再遊技 0 4」が停止表示されたことを遊技者が認識し易く構成することができる。また、押し順ナビが発生しない A T に関する状態（例えば、「通常遊技状態」であり、非 A T 遊技状態と称することがある）である場合と押し順ナビが発生し得る A T に関する状態（例えば、「A T 中状態」であり、A T 遊技状態と称することがある）である場合との両方の場合において「R T 1」に滞在することがある。このとき、「R T 1」から「R T 0」へ移行（転落）する可能性がある当選番号が当選したとき、非 A T 遊技状態のときには R T 状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバー D 5 0 の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非 A T 遊技状態においては「R T 0」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、遊技状態を移行させることが可能となる。一方、A T 遊技状態のときには R T 状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する（且つ、R T 状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する）ように構成されていても良い。これにより、R T 状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降の停止ボタン D 4 0 の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号 2 又は 3 にて停止表示し得る「再遊技 0 5」（A T 状態にて停止表示された場合に A T 上乘せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役）は主に「R T 1」で出現し、その他の R T 状態ではほぼ出現しないようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴う R T 状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、本実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置 D 2 7 0 及び演出表示装置 S 4 0 にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、本実施形態においては、ボーナスは小役と重複し得るよう構成されており、スイカ A、スイカ B、チェリーの一部と重複している。具体的には、当選番号 2 1 ~ 2 3 及び当選番号 2 5 ~ 2 7 がボーナスと小役とが重複している条件装置となっている。

【 0 0 3 9 】

また、「R T 2」である状況においては、B B に当選しており、且つ、B B が未作動である状況であるため、当選番号 2 0 及び 2 4 の B B 役（小役とは重複していない単独の B B 役であり、単独 B B 役、単独 B B と称することがある）に当選した場合には、B B 役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「R T 2」であり、且つ、1 種 B B A に当選している（持ち越している）状況下、当選番号 2 4 の「1 種 B B C」に当選した場合には、当該当選番号 2 4 に係る 1 種 B B C は無効となる。即ち、当選番号 0 の「ハズレ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している 1 種 B B A は当選している状態が継続される。また、「R T 2」である状況においては、B B に当選しており、且つ、B B が未作動である状況であるため、当選番号 2 1 ~ 2 3 及び当選番号 2 5 ~ 2 7 の小役と B B 役とが重複している条件装置に当選した場合には、B B 役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「R T 2」であり、且つ、1 種 B B A に当選している（持ち越している）状況下、当選番号 2 1 の「1 種 B B B + 入賞 C」に当選した場合には、当該当選番号 2 1 に係る 1 種 B B B は無効となり、入賞 C のみが有効となる。即ち、当選番号 1 4 の「入賞 C」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している 1 種 B B A は当選している状態が継続される。尚、ボーナスとの重複は小役に限られるものでなく、再遊技役の一部と重複していても良い。例えば、当選番号 4 ~ 6 の再遊技役の一部でボーナス役と重複しても良い。このように、ボーナスが R T 移行リプレイ（R T 状態が移行し得る再遊技役）を含む条件装置とも重複するようにすることで、R T 移行リプレイを含む条件装置が当選したときにもボーナスが当選する可能性があり、R T 移行リプレイが停止表示されても、ボーナスの否定をしないこととなるため、遊技者に期待を持たせることが可能となる。なお、このように構成した場合には、R T 移行リプレイが停止表示されても R T 状態は移行しないように制御する。これにより、遊技者は R T 状態が移行（リプレイ確率が相対的に低い R T 状態に移行）しているはずであるのにリプレイ確率が低確率になってい

10

20

30

40

50

ない（頻繁にリプレイに当選する）こと等から、ボーナスに当選している可能性が高いかもしれないといった遊技に関する興味を高めることが可能となる。

【 0 0 4 0 】

次に、B B 作動時である「1 種 B B A , B , C」における抽選確率について詳述する。本実施形態においては、B B 作動中においては、当選番号 1 3 の「共通ベル」と当選番号 1 7 の「B B 中弱レア小役（斜めベル揃い）」と当選番号 1 8 の「B B 中強レア小役（V 字ベル揃い）」との 3 つの小役が当選し得るよう構成されており、「A T 中状態」にて当選した B B の作動中において「B B 中弱レア小役（斜めベル揃い）」又は「B B 中強レア小役（V 字ベル揃い）」に当選した場合には A T 上乗せ抽選が実行されるよう構成されている（詳細は後述することとする）。

10

【 0 0 4 1 】

また、同図上段においては、設定値が 1 である場合の小役出現率を例示しており、共通ベル（当選番号 1 3）においては、R T 状態に拘らず出現率が一律となっているが、同図下段に示すように、共通ベルの出現率は設定値（本例では、6 段階）によって相違するよう構成されている。具体的には、設定 1 における置数が 3 2 0 4、設定 2 における置数が 3 4 0 4、設定 3 における置数が 3 6 0 4、設定 4 における置数が 3 9 0 4、設定 5 における置数が 4 2 0 4、設定 6 における置数が 4 5 0 4、となっており、設定値が高くなる程出現率が高くなるよう構成されている。このように構成することにより、例えば、遊技者が共通ベルの出現回数（当選回数）を計測しながら遊技を進行した場合、共通ベルに頻繁に当選することにより、遊技している遊技機に係る設定値が相対的に高い設定値であることに期待を抱きながら遊技を進行することができる。また、設定値が高くなるほど 1 遊技当たりにおける期待値が高くなり、設定値が高くなるほど出玉率が高くなるように構成されている。なお、共通ベルの出現率は設定値によって相違するよう構成されているが、当該共通ベルの当選によっては、後述する A T 抽選、A T 上乗せ抽選、及び、高確率状態移行抽選は実行されないため、A T に関する状態の移行抽選（A T に関する抽選とも称する。）には影響を及ぼさないよう構成されている。

20

【 0 0 4 2 】

また、同図中段は、押し順ナビあり時における期待値一覧である。同図においては、「A T 中状態」等の押し順表示装置 D 2 7 0 及び演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビが実行され得る状態において押し順ナビが実行された場合に、当該ナビに従ってリールを停止させた場合の 1 遊技あたりの平均払出数（入賞した小役によって払い出される平均のメダルの枚数であり、1 ゲームで得られる遊技媒体の期待数とも称する）と、1 遊技あたりのメダル増減期待値（3 枚ベットにて遊技した場合のメダル投入枚数に対するメダル払出枚数の比率であり、1 より大きい場合には期待値がプラスとなりメダルが増加していくこととなる一方、1 より小さい場合には期待値がマイナスとなりメダルが減少していくこととなる）とを図示している。尚、1 遊技あたりの平均払出数は、「再遊技役の置数の総和（当選番号 1 ~ 6 についての置数の総和）×再遊技役における払出枚数（3 枚）+ 小役（1 1 枚役）の置数（小役出現率）の総和（当選番号 7 ~ 1 6 についての置数の総和）×小役（1 1 枚役）における払出枚数（1 1 枚）/ すべての置数の総和（6 5 5 3 6）」のようにして算出することができる。また、1 遊技あたりのメダル増減期待値は、「1 遊技あたりの平均払出数 / 1 遊技あたりのメダル投入枚数（3 枚）」のようにして算出することができる。尚、1 ゲームあたりのメダル投入数（1 ゲームを行う際の遊技媒体の投入数）は 3 枚となっており、1 遊技あたりの平均払出数が 3 より大きい場合に 1 遊技あたりのメダル増減期待値が 1 より大きくなるよう構成されている。同図に示されるように、本実施形態においては、「R T 1」が 1 遊技あたりのメダル増減期待値が相対的に最も大きくなっている。尚、同図における数値はボーナスによるメダルの増減は考慮していない。即ち、押し順ナビが発生する状況において遊技を進行した場合（最適操作態様で操作された場合、有利操作態様で操作された場合とも称す）、「R T 1」ではメダルが増えていくこととなる。尚、「R T 0」及び「R T 2」においては、不図示であるが、押し順ナビが発生していない状況下においては、1 遊技あたりのメダル増減期待値は 1 より小さい値となっており、メダ

30

40

50

ルが減少していくこととなる。尚、本実施形態においては、「RT0」又は「RT2」においても押し順ナビあり時においては1遊技あたりのメダル増減期待値が1より大きくなっているが、これには限定されず、「RT0」又は「RT2」における押し順ナビあり時の1遊技あたりのメダル増減期待値が1より小さくなるよう構成してもよい。尚、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示した場合には実際には前回遊技における賭け枚数(3枚)が自動ベットされるが、本実施形態におけるメダル増減期待値を算出するにあたっては、メダル3枚の払出しと仮定して算出している。尚、1遊技を1ゲームと称することがある。

【0043】

また、各RT状態における、1遊技あたりの平均払出数は、RT状態が「RT0」の場合には3.511291504であり、RT状態が「RT1」の場合には4.737915039であり、RT状態が「RT2」の場合には3.67137146となっている。また、各RT状態における、1遊技あたりのメダル増減期待値は、RT状態が「RT0」の場合には1.170430501であり、RT状態が「RT1」の場合には1.579305013でありRT状態が「RT2」の場合には1.223790487となっており、押し順ナビあり時においては、RT状態が「RT1」の場合が遊技者にとって最も有利なRT状態となっている。尚、当該数値は設定1である場合の値となっている。尚、上記小役、再遊技役に関する当選番号及びボーナスの抽選確率はあくまで一例であり、例えば、BBが内部成立中となる「RT2」における1遊技あたりのメダル増減期待値(押し順ナビあり時のメダル増減期待値)が1未満となるよう構成してもよい。そのように構成することにより、押し順ナビが発生する状況且つ「RT2」である場合(BBが内部成立中である場合)に、ボーナスを揃えることができるゲームにてボーナスを揃えなかった場合にも、徐々に持ちメダルが減少していくこととなり、押し順ナビが発生する状況且つ「RT2」である場合(BBが内部成立中である場合)に、ボーナスを揃えることができるゲームにて故意にボーナスを揃えないことにより持ちメダルを増加させていくような攻略を防止することができる。具体的には、「RT2」においてハズレとなる確率を、「RT2」において当選する全ての小役(入賞-A1~入賞-I)の当選確率よりも高くなるように設計することが好ましく、そのように設計されるように再遊技役の当選確率を定めることが好ましい(再遊技役の当選確率を高く設計するとその分ハズレとなる確率が低くなってしまいうため、再遊技役の当選確率が高くなり過ぎないように設計することが好ましい)。尚、本例の「RT2」においては、すべての小役を合算した当選確率は18784/65536であり、すべての再遊技の合算した当選確率は、12501/65536であり、ハズレとなる確率は、34251/65536となっており(図11参照)、ハズレとなる確率の方がすべての小役を合算した当選確率よりも高くなるように設計されている。

【0044】

また、図11に示すように、本実施形態においては、1種BB Aの出現率は、設定1~設定6の全てについて同一の置数である40が割り当てられている。また、1種BB Cの出現率は、設定1~設定6の全てについて同一の置数である160が割り当てられている。これに対して、1種BB Bの出現率は、設定1に対して160が割り当てられ、設定2に対して180が割り当てられ、設定3に対して200が割り当てられ、設定4に対して220が割り当てられ、設定5に対して240が割り当てられ、設定6に対して270が割り当てられている。即ち、1種BB Bの出現率は、設定値によって割り当てられている置数が異なっている。このように、1種BB A及び1種BB Cは、設定差のないBB(1種BB A、1種BB Cを設定差なしBB、設定差なしボーナスと称することがある)として機能し、1種BB Bは、設定差のあるBB(1種BB Bを設定差ありBB、設定差ありボーナスと称することがある)として機能する。また、1種BB A、1種BB Bと1種BB CのいずれもRT状態に拘らず(「RT0」と「RT1」とで)出現率は一律である。尚、1種BB A及び1種BB C(合算)の出現率は設定値に拘らず同一であるが、1種BB B(合算)の出現率は設定値によって相違する。尚、1種BB Bの出現率として合算した出現率は設定値が相違しても同一であるが、当選

10

20

30

40

50

番号毎の出現率が設定値によって相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合にも１種ＢＢをＢを設定差ありＢＢと称してもよい。

【００４５】

次に、図１２のブロック図を参照しながら、本実施形態に係る回胴式遊技機Ｐの電氣的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係る回胴式遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板Ｍを中心として、副制御基板Ｓ、扉基板Ｄ、回胴基板Ｋ、電源基板Ｅ、中継基板ＩＮ、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０等がデータをやり取り可能に接続されて構成されている。尚、図中の実線部がデータのやり取りに関する動きを示したものであり、図中の破線部が電源供給ルートを示したものである。尚、電源供給ルートはこれに限られたものではなく、例えば電源基板Ｅから主制御基板を介さずに中継基板ＩＮや扉基板Ｄに電源を供給しても良い。

10

【００４６】

主制御基板（主制御手段、主基板、メイン制御手段、メイン基板、主遊技部と称することがある）Ｍは、回胴式遊技機Ｐで行われる遊技全体の進行を司る基板である。主制御基板Ｍには、主制御チップＣが搭載されており、主制御チップＣには、ＣＰＵＣ１００（ＣＰＵＭＣとも称することがある）、内蔵ＲＯＭＣ１１０、内蔵ＲＡＭＣ１２０等がバスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて搭載されている。そして、主制御基板Ｍは、前扉ＤＵに搭載された扉基板Ｄから、スタートレバーＤ５０等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板Ｓや、扉基板Ｄ、回胴基板Ｋ等に向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している（例えば、副制御基板Ｓに向かって指示番号（押し順番号、指示情報、操作情報とも称する）を出力することにより、副制御基板Ｓは演出表示装置Ｓ４０上で押し順ナビを実行することが可能となっている）。

20

【００４７】

また、副制御基板（副制御手段、副基板、サブ制御手段、サブ基板、副遊技部と称することがある）Ｓにも、前述した主制御基板Ｍと同様に、副制御チップＳＣが搭載されており、副制御チップＳＣには、ＣＰＵＳＣ１００や、ＲＯＭ、ＲＡＭ等が設けられていて、バスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて構成されている。また、副制御基板Ｓには、各種ＬＥＤランプＳ１０（ベットボタンランプＳ５０や停止ボタンランプＳ６０が含まれている）、スピーカＳ２０、演出表示装置Ｓ４０、回胴バックライト（バックランプとも称する）Ｓ３０等が接続されている。ここで回胴バックライトＳ３０とは、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３夫々の内部に設けられ、リールの表面に描かれた図柄を裏側から照らすライトである。副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから受け取った制御コマンドを解析して、各種ＬＥＤランプＳ１０、スピーカＳ２０、演出表示装置Ｓ４０、回胴バックライトＳ３０等にそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。尚、本例に係る回胴式遊技機においては、左リールの上段、中段、下段、中リールの上段、中段、下段、右リールの上段、中段、下段、の９個の範囲を遊技者が個別に識別できるよう、回胴バックライトＳ３０として複数のＬＥＤが設けられている。一例としては、左リールの上段に対応するＬＥＤが点灯し、その他のＬＥＤがすべて消灯することによって、遊技者は左リール上段が点灯していると識別することができる。また、本例に係る回胴式遊技機は、所定の図柄組み合わせが停止表示した際に、回胴バックライトＳ３０の点灯態様を変化させることによって当該所定の図柄組み合わせが停止表示した旨を遊技者に示唆するバックランプ演出（バックライト演出と称することがある）を実行可能に構成されている。

30

40

【００４８】

扉基板Ｄには、前述した投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓ、回転しているリールＭ５０を停止するための停止ボタンＤ４０、リールＭ５０の回転を開始するためのスタートレバーＤ５０、貯留されている遊技メダル（クレジット）や投入された遊技メダルを払い出して遊技を終了するための精算ボタンＤ６０、遊技の状態を表示する各種の表示パネルＤ７０（不図示であるが、前述した、投入数表示

50

灯 D 2 1 0、スタートランプ D 1 8 0、再遊技ランプ D 2 9 0、投入可能ランプ D 3 0 0、特別遊技状態表示装置 D 2 5 0、払出数表示装置（押し順表示装置） D 2 7 0 は、クレジット数表示装置 D 2 0 0、有利区間表示器 Y H、等の表示装置の集合体 }、前扉の開閉判定やエラーの解除や設定値の変更を実行するための扉スイッチ D 8 0、投入された後に適合しないと判断された遊技メダル（又は、その他の異物）を放出口 D 2 4 0 に払い戻すためのブロック D 1 0 0 等が接続されている。また、この扉基板 D は、前述した主制御基板 M とデータをやり取り可能に接続されている。このため、前扉 D U に設けられたスタートレバー D 5 0 や、停止ボタン D 4 0、精算ボタン D 6 0 等を操作すると、扉基板 D を介して、操作に係る信号が主制御基板 M に供給されるようになっていく。また、投入受付センサ D 1 0 s が遊技メダルの通過を検出した信号も、扉基板 D を介して主制御基板 M に供給される。

10

【 0 0 4 9 】

また、回胴基板 K には、リール M 5 0 を回転させるための回胴モータ K 1 0 と、リール M 5 0 の回転位置を検出するための回胴センサ K 2 0 等が接続されている。回胴基板 K は、当該回胴センサ K 2 0 によって、リール M 5 0 の回転位置を検出しながら回胴モータ K 1 0 を駆動することにより、リール M 5 0 を、決定された停止位置で停止させることが可能となっている。また、本実施形態の回胴式遊技機においては、回胴モータ K 1 0 には、所謂ステップモータ（ステッピングモータと称することがある）が使用されている。尚、ステップモータは、リール M 5 0 が 1 回転するステップ数として、480 ステップが設定されている。また、各リール（左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）には略均一の大きさで所定数（例えば、20 個）の図柄が設定されており、1 図柄分に相当するステップ数としては、24 ステップ（= 480 / 20）が設定されている。尚、ステップ数、リール 1 周あたりの図柄の数は変更しても何ら問題ない。

20

【 0 0 5 0 】

また、メダル払出装置 H は、中継基板 I N を介して、主制御基板 M に接続されており、主制御基板 M からの制御信号に基づいて、所定枚数（例えば、10 枚）の遊技メダルを払い出す動作を行う。尚、メダル払出装置 H にはメダルが正常に払い出されたか否かの判定や払い出された遊技メダルの数の計測を実行する第 1 払出センサ H 1 0 s 及び第 2 払出センサ H 2 0 s と、ディスク H 5 0 を回転させるためのホッパモータ H 8 0 と、が接続されている。

30

【 0 0 5 1 】

これら各種制御基板、及び基板で消費される電力は、電源基板 E（電源スイッチ E 1 0 により電源供給の有無を制御する基板）から供給されている。図 1 2 では、電源基板 E から電力が供給される様子を破線の矢印で表している。図示されているように、主制御基板 M および副制御基板 S には、電源基板 E から電力が直接供給されており、各種基板（扉基板 D、回胴基板 K、中継基板 I N）には、主制御基板 M を介して電力が供給されている。電源基板 E には所定量（例えば、100 V）の交流電圧が供給されており、この電力を規定電圧の直流電圧に変換した後、夫々の制御基板及び基板に供給している。

【 0 0 5 2 】

また、主制御基板 M には、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチ M 2 0、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定 / リセットボタン M 3 0、が接続されている。また、主制御基板 M は、リール M 5 0（左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）の回転や停止を制御するリール制御手段と、遊技者にとって有利な A T に関する状態である「A T 中状態」に移行するための A T 移行抽選を実行する A T 抽選手段と、「A T 中状態」に滞在可能なゲーム数である A T 残りゲーム数（又は、A T カウンタ M 6 0 のカウンタ値）を増加させる A T 上乗せ抽選を実行する A T 上乗せ抽選手段と、を有している。

40

【 0 0 5 3 】

次に、図 1 3 ~ 3 6 は、本実施形態における、主制御基板 M が行う一般的な処理の流れを示したフローチャートである。

50

【 0 0 5 4 】

尚、フローチャートは主に、処理ステップ（長方形にて図示）、判断（ひし形にて図示）、流れ線（矢印）、開始・終了・復帰等を示す端子（角丸長方形にて図示）によって構成されている。また、処理ステップの内、別のフローチャートにて詳細を図示している場合、当該別のフローチャートを参照するものをサブルーチン（左右の線が二重線である長方形にて図示）として図示している。ここで、遊技機の開発段階においては、スペック違いの遊技機を同時に開発することも行われているが、本例においては、メイン側の処理内に、スペック違いの遊技機で実行するサブルーチン（通常は使用しないサブルーチン）を残さないよう構成しており、ノイズや不正行為によって、通常時には実行されない未使用サブルーチンに係る処理が実行されることを防止している。

10

【 0 0 5 5 】

まず、図 1 3 は、回胴式遊技機 P の電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。まず、ステップ 1 0 0 0 で、回胴式遊技機 P の電源を投入した後、ステップ 1 0 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、タイマ割り込みの初期設定を実行する（ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ 1 0 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、主制御チップ C の機能設定としてシリアル通信の設定（速度、データの長さ、データ送信方法の設定）等を実行する。次に、ステップ 1 0 0 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ 1 0 0 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 領域をチェックし（例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵 R A M C 1 2 0 に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ 1 0 1 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定キースイッチ M 2 0 のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ 1 0 1 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定キースイッチ M 2 0 がオフであるか否かを判定する。

20

【 0 0 5 6 】

ステップ 1 0 1 4 で Y e s の場合、ステップ 1 0 1 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ 1 9 0 4 でオンとなる）及び全 R A M のチェックサム状態（ステップ 1 0 0 6 でのチェック結果）を参照し、R A M 内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ 1 0 1 6 で Y e s の場合、ステップ 1 0 2 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、決定された初期化範囲で、R A M 領域の初期化を実行する。次に、ステップ 1 0 2 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、電源断時の処理（ステップ 1 9 0 2 ）にて保存したスタックポインタに係るデータに基づき、スタックポインタを復帰する。次に、ステップ 1 0 3 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 領域内を参照し、R A M 領域内の設定値に係るデータは正常範囲内（本例では、0 ~ 5 ）であるか否かを判定する。ステップ 1 0 3 6 で Y e s の場合、ステップ 1 0 3 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ 1 0 4 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ステップ 1 0 0 2 にてセットしたタイマ割り込みを開始する。次に、ステップ 1 0 4 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、電源断処理済みフラグをオフにし、復帰したスタックポインタに従い電源断時の処理に復帰する。

30

40

【 0 0 5 7 】

また、ステップ 1 0 1 6 で N o の場合、ステップ 1 0 2 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ 1 3 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。

50

【 0 0 5 8 】

また、ステップ 1 0 3 6 で N o の場合、ステップ 1 0 4 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置 D 2 7 0 に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ 1 3 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する復帰不可能エラー処理を実行する。

【 0 0 5 9 】

また、ステップ 1 0 1 4 で N o の場合、ステップ 1 0 2 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ 1 9 0 4 でオンとなる）及び全 R A M のチェックサム状態（ステップ 1 0 0 6 でのチェック結果）を参照し、R A M 内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ 1 0 2 8 で Y e s の場合、ステップ 1 0 3 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M の初期化範囲を R A M 内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ 1 0 3 4 に移行する。R A M の初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみには限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間 + 通常区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等も R A M の初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出及び表示することができることとなる。また、有利区間比率の算出処理は、単位遊技が終了するタイミングで算出するように構成されている。また、有利区間比率は、遊技機の電源が投入されると表示される（例えば、4 桁の 7 セグメントディスプレイに表示される）。具体的な表示態様としては、「有利区間比率 6 0 0 0 ゲームあたりの連続役物比率 6 0 0 0 ゲームあたりの役物比率 累積の連続役物比率 累積の役物比率」の順に 5 秒間隔で繰り返し表示される。尚、連続役物比率とは「R B が作動している状態での払出し数 / 総払出し数」であり、役物比率とは「R B、C B、又は S B が作動している状態での払出し数 / 総払出し数」である。他方、ステップ 1 0 2 8 で N o の場合、ステップ 1 0 3 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M の初期化範囲を R A M 内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ 1 0 3 4 に移行する。次に、ステップ 1 0 3 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ステップ 1 0 3 0 又はステップ 1 0 3 2 にて決定された初期化範囲で、R A M 領域の初期化を実行する。次に、ステップ 1 1 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

【 0 0 6 0 】

尚、不図示ではあるが、主制御基板 M が搭載する一時記憶領域（R A M 領域等）の初期値（処理開始時の値）は、特別遊技が実行される値とならないよう構成することが好適である（プログラムの処理開始直後に、ノイズや不正行為により、特別遊技の実行判定を行う処理を実行してしまった場合に特別遊技が誤って実行されることを防止するため）。また、不図示ではあるが、主制御基板 M の R A M 領域内に当選乱数等の乱数を記憶する場合には、専用の記憶領域を確保し、乱数に係る情報を記憶しているバイト内には当該乱数に係る情報のみを記憶する（各種タイマ値等、その他の情報を記憶しない）よう構成することが好適である（同じ 1 バイト内に記憶した別のデータを操作する際に、ノイズ等によって乱数に係る情報が書き換わってしまうことを防止するため）。

【 0 0 6 1 】

次に、図 1 4 は、図 1 3 におけるステップ 1 1 0 0 のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ 1 1 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ 1 1 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ 1 1 0 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、0 ~ 5）ではないか否かを判定する。尚、設定値（設定値データ）を 1 ~ 6 で管理していた場合、R A M の初期化を実行し設定値が「0」となったときに「1」に戻す処理が必要となる。そこ

で、本例においては、設定値（設定値データ）の正常範囲を 0 ～ 5 として管理することにより、R A M の初期化を実行した後の設定値（設定値データ）の補正処理（ステップ 1 1 0 6 及びステップ 1 1 0 8 の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ 1 1 0 6 で Y e s の場合、ステップ 1 1 0 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば、0 = 遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ 1 1 1 0 に移行する。他方、ステップ 1 1 0 6 で N o の場合にもステップ 1 1 1 0 に移行する。次に、ステップ 1 1 1 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、エラー表示 L E D（例えば、払出数表示装置 D 2 7 0）に設定変更装置作動中である旨（例えば、全セグメントを点灯させる「8 8」）を表示し、設定表示 L E D（不図示）に設定値を表示（設定値に係る表示は R A M 内で保持している設定値（設定値データ）に 1 を加算した数値となっている）し、ステップ 1 1 1 2 に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置 D 2 7 0 は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、7 セグ L E D の一部に故障が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置 D 2 7 0 に 7 セグメントを全点灯「8 8」させることにより、7 セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値（設定値データ）の表示に係る構成として、設定値を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に 1 を加算したデータを記憶しておく設定値表示用の R A M の記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ 1 1 1 0 の処理を実行した後、副制御基板 S 側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【 0 0 6 2 】

次に、ステップ 1 1 1 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定 / リセットボタン M 3 0 がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ 1 1 1 2 で Y e s の場合、ステップ 1 1 1 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在の設定値（設定値データ）に 1 を加算し（加算した結果設定値（設定値データ）が 5 を超過した場合には、設定値（設定値データ）は 0 となる）、ステップ 1 1 1 6 に移行する。尚、ステップ 1 1 1 2 で N o の場合にも、ステップ 1 1 1 6 に移行する。次に、ステップ 1 1 1 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、スタートレバー D 5 0 がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ 1 1 1 6 で N o の場合には、ステップ 1 1 1 2 に移行し、ステップ 1 1 1 2 ～ステップ 1 1 1 6 の処理をループする。ステップ 1 1 1 6 で Y e s の場合、ステップ 1 1 1 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定キースイッチ M 2 0 がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ 1 1 1 8 で N o の場合には、ステップ 1 1 1 8 の処理をループする。他方、ステップ 1 1 1 8 で Y e s の場合、ステップ 1 1 2 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、エラー表示 L E D（不図示）に設定変更装置の作動が終了した旨を表示し、設定表示 L E D（不図示）の設定値（設定値データ）の表示を消去し、ステップ 1 2 0 0 の遊技進行制御処理に移行する。尚、不図示であるが、ステップ 1 1 2 0 の処理を実行した後、副制御基板 S 側に設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【 0 0 6 3 】

次に、図 1 5 は、図 1 3 におけるステップ 1 3 0 0 の（及び他のフローチャートにおいて呼び出された）サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 3 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、割り込みを禁止する（以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない）。次に、ステップ 1 3 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次に、ステップ 1 3 0 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、出力ポート（本例では、0 ～ 6 であり、各種 L E D への表示出力や各種モータへの駆動出力）をオフにする。次に、ステップ 1 3 0 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次のポート出力アドレスをセットする（この繰り返しにより、各種 L E D への表示出力や各種モータへの駆動出力を逐次設定する）。

タへの駆動出力が順次停止される)。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPU C100は、各出力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ1310でYesの場合には、ステップ1312で、主制御基板MのCPU C100は、セットされているエラー表示を実行し(本処理を実行する際には何らかのエラーが発生している)、当該処理の実行を繰り返し、電源電圧が低下することでリセット信号が入力されて終了する。(即ち、無限ループに突入するので、復帰を促す一切の操作を受け付けない)。尚、ステップ1310でNoの場合には、ステップ1306に移行する。尚、ステップ1306～ステップ1310の処理は、LED・モータへの出力をクリアする処理である(但し、外部出力信号はクリアしないので、エラーに関する情報やエラー発生時における遊技進行状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である)。

10

【0064】

次に、図16は、図14におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理(1枚目)のフローチャートである。まず、ステップ1202で、主制御基板MのCPU C100は、スタックポイントをセットする(当該処理の先頭アドレスで初期化する)。次に、ステップ1203で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームに必要なRAM領域内のデータ(例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等)をセットする。尚、ステップ1203は、前回の遊技で使用したデータ(例えば、条件装置番号(当選番号)、演出グループ番号、指示情報)をクリアするためのデータ(RAMのアドレスをクリアするための「0」のデータ)をRAMにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ1204で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームにおけるRT状態(例えば、「RT0」等)をセットする(図27のステップ1704で決定したRT状態をセットする)。次に、ステップ1205で、主制御基板MのCPU C100は、ステップ1204でセットしたRT状態に関するコマンド(サブ側へのコマンド)をセットする。尚、RT状態をセットする処理は、図27のステップ1704にて実行してもよい。また、ステップ1704にてRT状態に関するコマンド(サブ側へのコマンド)をセットしても良い。また、RT状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみRT状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1206で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームにおけるATに関する状態(例えば、「AT中状態」等)をセットする(図21のステップ1420、ステップ1429、図22のステップ1435、ステップ1439、ステップ1443、図23のステップ1444 3、ステップ1444 4で決定したATに関する状態をセットする)。次に、ステップ1207で、主制御基板MのCPU C100は、ステップ1206でセットしたATに関する状態に関するコマンド(サブ側へのコマンド)をセットする。また、ATに関する状態をセットする処理は、図21のステップ1416、ステップ1428、図22のステップ1438、図23のステップ1444 1にて実行してもよい。また、ATに関する状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみATに関する状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1208で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームにおける遊技区間(例えば、「有利区間」等)をセットする(図31のステップ3510、ステップ3516、ステップ3520で決定した遊技区間をセットする)。次に、ステップ1208 1で、主制御基板MのCPU C100は、ステップ1208でセットした遊技区間に関するコマンド(サブ側へのコマンド)をセットする。次に、ステップ1209で、主制御基板MのCPU C100は、メダル払出装置Hが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Hから溢れ出たメダルを格納するメダル補助タンクHS(詳細は後述する)を備え、メダル補助タンクHSの内部に侵入可能な2つの満杯検知電極DE(詳細は後述する)による電流の導通/非導通にて判定する(メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する)。ステップ1209でYesの場合、ステップ1218に移行する。

20

30

40

【0065】

50

他方、ステップ1209でNoの場合、ステップ1210で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、R A M領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1212で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を7セグLED（例えば、貯留表示LED又は獲得枚数LED）で実行する。次に、ステップ1214で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、メダル満杯エラーが解除されたか否か（例えば、メダル補助タンクHSに設けられた2つの満杯検知電極による電流が非導通、且つ、設定/リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1214でYesの場合、ステップ1216で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、メダル満杯エラーフラグをオフにし（例えば、R A M領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1218に移行する。他方、ステップ1214でNoの場合には、ステップ1212に移行する。次に、ステップ1218で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、メダル投入受付を許可し（再遊技役の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる）、次の処理（ステップ1220の処理）に移行する。ここで、ステップ1218では、ブロックD100のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、50枚）未満であることを条件として、ブロックD100のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロックD100のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロックD100のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「R T 1」等のR T状態よりも再遊技役の当選確率の高いR T状態（例えば、「R T 1」）に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にベル・ベル・ベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。

【0066】

次に、図17は、図16におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（2枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1220で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、遊技メダルがベットされていない、又は貯蓄されていない（クレジットが存在していない）か否かを判定する。ステップ1220でYesの場合、ステップ1221で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、設定値表示条件を充足している（例えば、扉スイッチD80、設定キースイッチM20がすべてオンとなると当該条件を充足する）か否かを判定する。ステップ1221でYesの場合、ステップ1222で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、設定表示LED（不図示だが、払出数表示装置D270、クレジット数表示装置D200、投入数表示灯D210としてもよい）に設定値を表示し（設定確認モードに移行し）、設定キースイッチM20がオフとなったことを条件にステップ1221に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板S側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ1220又はステップ1221でNoの場合、ステップ1224で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ1225で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ1226で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、ブロックD100がオンか否かを判定する。ステップ1226でYesの場合、ステップ1227で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンであるか否かを判定する（本実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを2つ有しており、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなると、遊技メダルを1枚受け付けたと判定する）。ステップ1227でYesの場合、ステップ1230で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、第1投入セ

10

20

30

40

50

ンサD20s及び第2投入センサD30sがオフであるか否かを判定する(第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなった後、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフとなると、受け付けた1枚の遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過したと判定する)。ステップ1230でYesの場合、ステップ1231で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、1枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ1231の後、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、クレジットが上限数(本例では、50)、且つ、ベット数が最大数(本例では、3)であるか否かを判定し、Yesと判定した場合にはブロッカD100をオフ(メダル流路を形成しない状態)に制御する。尚、ステップ1230でNoの場合には、ステップ1230の処理を繰り返し、ステップ1226またはステップ1227でNoの場合には、ステップ1232に移行する。

10

【0067】

次に、ステップ1232で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、精算ボタンD60の操作があったか否かを判定する。ステップ1232でYesの場合、ステップ1233で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、クレジットの残り枚数又はベットされている遊技メダルが存在するか否かを判定する。ステップ1233でYesの場合、ステップ1234で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、ホッパ駆動フラグ(RAM領域内のフラグであり、ホッパモータH80を駆動している際にオンとするフラグ)をオンにし、遊技メダル1枚の払出を実行する。次に、ステップ1236で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する(本実施形態においてはメダルの払出を検出するための払出センサを2つ有しており、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する)。ステップ1236でYesの場合、ステップ1247に移行する。ここで、フローチャート上には明記してはいないが、前回遊技が再遊技役であった場合にはクレジットの残り枚数のみが精算の対象となる。

20

【0068】

他方、ステップ1236でNoの場合、ステップ1241で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、ホッパ駆動後(ステップ1234の処理のタイミング後)から所定時間(例えば、5秒)経過したか否かを判定する。具体的には、ホッパ駆動信号をホッパモータH80に送信している(ホッパモータH80が回転している)のにもかかわらず、メダルが払い出されていないと判定している状況が所定時間継続したか否かを判定する。ステップ1241でYesの場合、ステップ1242で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、メダル空エラーフラグをオンにする(例えば、メダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する)。次に、ステップ1244で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、メダル空エラー表示を実行する。次に、ステップ1245で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、メダル空エラーが解除されたか否か(例えば、設定/リセットボタンM30が押下されたか否か)を判定する。ステップ1245でYesの場合、ステップ1246で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、メダル空エラーフラグをオフにし(例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し)、ステップ1247に移行する。他方、ステップ1245でNoの場合、ステップ1244に移行する。

30

40

【0069】

次に、ステップ1247で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフであるか否かを判定する(第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなった後、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフとなると、払出動作が行われていた1枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する)。ステップ1247でYesの場合、ステップ1248で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ1233に移行する。尚、ステップ1241又はステップ1247でNoの場合には、ステップ1236に移行する。

【0070】

50

他方、ステップ1232又はステップ1233でNoの場合、ステップ1251で、主制御基板MのCPUC100は、スタートレバード50が有効であり（例えば、ゲームを開始するための規定枚数の遊技メダルが投入された等）、且つ、当該スタートレバード50の操作があったか否かを判定する。ステップ1251でYesの場合、ステップ1253で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内の設定値は正常範囲内（本例では、0～5）であるか否かを判定する。ステップ1253でYesの場合、ステップ1254で、主制御基板MのCPUC100は、乱数の取得、ブロックD100をオフにする処理を実行した後に、次の処理（ステップ3600の処理）に移行する。他方、ステップ1253でNoの場合、ステップ1256で、主制御基板MのCPUC100は、設定値エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、復帰不可能エラー処理を実行する。尚、ステップ1251でNoの場合には、ステップ1220に移行する。

【0071】

次に、図18は、図16におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。まず、ステップ3600で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、内部抽選実行処理を実行する。次に、ステップ1259で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態はAT上乗せ抽選可能な状態であるか否かを判定する。ここで、本例においては、AT上乗せ抽選を実行可能なATに関する状態は、「AT中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利BB状態」となっており、「有利BB内部中遊技」においては、ATカウンタ値が0より大きい状態となり得るがAT上乗せ抽選は実行しないよう構成されている。これは、「有利BB内部中遊技」において、遊技者が敢えてBBの図柄組合せを揃えさせないことの方が、遊技者にとって有利となってしまうことを防止するためである。尚、「有利BB内部中遊技」にてAT上乗せ抽選を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「有利BB内部中遊技」にてAT上乗せ抽選に当選してもすぐには報知せずに、その後BBが終了したタイミングでAT上乗せ抽選に当選した旨、又は、ATゲーム数が上乗せされた後のAT残りゲーム数を報知するよう構成してもよい。

【0072】

ステップ1259でYesの場合、ステップ1500で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、ゲーム数上乗せ実行処理を実行し、ステップ1400に移行する。他方、ステップ1259でNoの場合にもステップ1400に移行する。このゲーム数上乗せ実行処理は、ATに関する状態に応じて異なる抽選テーブルを用いて抽選を実行することも可能であるが、設定値に応じては抽選確率が異ならない（同一の抽選テーブルを用いて抽選を実行する）ことが好適である。次に、ステップ1400で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、AT状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ1450で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、条件装置番号管理処理を実行する。

【0073】

ここで、本例におけるATに関する状態を列挙し詳述する（図30のAT状態遷移図でも示されている）。（1）「低確率状態」とは、ATに当選していない（「AT中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態である。尚、「低確率状態」とは、所謂「通常状態」であるため、「通常状態」と称することもある。（2）「通常BB内部中遊技」とは、「低確率状態」においてBB役に当選した、且つ、BB役が入賞していない、且つ、AT抽選に当選していない状態である。（3）「通常BB状態」とは、「低確率状態」においてBB役に当選し、且つ、AT抽選に当選していない状況にて、BB役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「通常BB内部中遊技」においてBB役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態である。（4）「高確率状態」とは、AT抽選に当選していない（「AT中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態であり、前述した「低確率状態」よりもATに当選し易い状態である。尚、後述するように、新たに「高確率状態」に移行した場合には高確保障ゲーム数が経過するまでは「

低確率状態」に移行しないよう構成されている(5)「AT中状態」とは、AT(押し順ナビ)を行い、且つ、AT残りゲーム数(ATカウンタ値)の減算を行う状態である。尚、ATカウンタ値が0となっても、後述する継続抽選に当選した場合には、ATカウンタに所定値がセットされ、「AT中状態」が継続する(6)「特化前兆状態」とは、「AT中状態」よりもATゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である「上乗せ特化状態」に移行する権利を獲得している状態である。(7)「上乗せ特化状態」とは、「AT中状態」よりもATゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である。(8)「有利BB内部中遊技」とは、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」においてBB役に当選し、且つ、BB役が入賞していない状態である。(9)「待機BB内部中遊技」とは、「低確率状態」においてBB役に当選し、且つ、BB役によってAT抽選に当選しており、且つ、BB役が入賞していない状態である。(10)「有利BB状態」とは、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」においてBB役に当選しBB役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「有利BB内部中遊技」においてBB役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態、又は、「低確率状態」においてBB役に当選し、且つ、BB役によってAT抽選に当選しており、且つ、BB役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「待機BB内部中遊技」においてBB役に対応する図柄組み合わせが停止表示された時に実行される状態である。(12)「復活可否演出用状態」とは、ATカウンタ値が0となり、かつ、後述する継続抽選に非当選となった場合に移行するATに関する状態であり。「復活可否演出用状態」においては、後述する復活抽選が実行され、復活抽選に当選した場合には「AT中状態」に移行(ATカウンタに所定値がセットされる)し、復活抽選に非当選となった場合には「低確率状態」に移行することとなる。

10

20

【0074】

次に、ステップ1550で、主制御基板MのCPU100は、後述する、全リールの回転を開始し、ステップ1261に移行する。次に、ステップ1261で、主制御基板MのCPU100は、引き込みポイント作成要求(回転している左リールM51、中リールM52、右リールM53の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される)があったか否かを判定する。ステップ1261でYesの場合、ステップ1262で、主制御基板MのCPU100は、引き込みポイントを作成し、ステップ1263に移行する。他方、ステップ1261でNoの場合にも、ステップ1263に移行する。このように、「BB内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを11枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった(例えば、入賞A1の場合には停止ボタンを「左 中 右」の順で停止させなかった)場合(不正解の押し順にてリールを停止させた場合)にも、リールの停止制御によって11枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ1263で、主制御基板MのCPU100は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ1264で、主制御基板MのCPU100は、いずれかの停止ボタン(左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43)の操作があったか否かを判定する。ステップ1264でYesの場合、ステップ1265で、主制御基板MのCPU100は、操作があった停止ボタンに対応したリール(例えば、左停止ボタンD41には左リールM51が対応)の停止位置を決定する。他方、ステップ1264でNoの場合にも、ステップ1266に移行する。次に、ステップ1266で、主制御基板MのCPU100は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ1267で、主制御基板MのCPU100は、すべてのリール(左リールM51、中リールM52、右リールM53)が停止したか否かを判定する。ステップ1267でYesの場合、ステップ1268で、主制御基板MのCPU100は、RAM内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ1269で、主制御基板MのCPU100は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する(内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される)。尚、ステップ1269における表示された図柄の組み合わせが正常

30

40

50

であるか否かの判定は、停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したか否かを判定しており、入賞役に当選しているゲームにて、当該入賞役が入賞可能な操作態様で停止ボタンの操作が実行された場合において、実際に停止したリール位置が正常でなかった（内部抽選によって決定された入賞可能となる役が遊技者からの見た目上では停止表示なかった）場合であっても、遊技機内部の処理によってリールの停止制御が正常に実行完了した場合には、当該入賞役の入賞に基づく遊技メダルの払い出しが実行されるよう構成されている。ステップ1269でYesの場合にはステップ1274に移行する。他方、ステップ1269でNoの場合、ステップ1270で、主制御基板MのCPU100は、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ1267でNoの場合、ステップ1261 1に移行する。

10

【0075】

次に、ステップ1274で、主制御基板MのCPU100は、入賞による遊技メダルの払出処理を実行する。次に、ステップ1275で、主制御基板MのCPU100は、遊技メダルを払い出す入賞があったか否かを判定する（入賞によって獲得した遊技メダルが、クレジットの最大数（本例では、50）を超過した場合に、遊技メダルの払出が実行される）。ステップ1275でYesの場合、ステップ1276で、主制御基板MのCPU100は、ホッパ駆動フラグ（ホッパモータH80を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル1枚の払出を実行する。次に、ステップ1277で、主制御基板MのCPU100は、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する（第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ1277でYesの場合にはステップ1286に移行する。

20

【0076】

他方、ステップ1277でNoの場合、ステップ1279で、主制御基板MのCPU100は、ホッパ駆動後（ステップ1276の処理のタイミング後）から所定時間（例えば、5秒）経過したか否かを判定する。ステップ1279でYesの場合、ステップ1280で、主制御基板MのCPU100は、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1281で、主制御基板MのCPU100は、メダル空エラー表示を7セグLEDで実行する。次に、ステップ1282で、主制御基板MのCPU100は、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定/リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1282でYesの場合、ステップ1283で、主制御基板MのCPU100は、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1286に移行する。他方、ステップ1282でNoの場合、ステップ1281に移行する。

30

【0077】

次に、ステップ1286で、主制御基板MのCPU100は、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフであるか否かを判定する（第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなった後、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフとなると、払出動作が行われていた1枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ1286でYesの場合、ステップ1288で、主制御基板MのCPU100は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ1290に移行する。尚、ステップ1279又はステップ1286でNoの場合には、ステップ1277に移行する。次に、ステップ1290で、主制御基板MのCPU100は、当該入賞（ステップ1275でYesとなった入賞）に対応した払出が完了したか否かを判定する。ステップ1290でYesの場合にはステップ3400に移行する。尚、ステップ1286でNoの場合には、ステップ1277に移行し、ステップ1275でNoの場合には、ステップ3400に移行し、ステップ1290でNoの場合には、ステップ1276に移行する。

40

【0078】

50

次に、ステップ3400で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、残りゲーム数管理処理を実行する。次に、ステップ1700で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、RT状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ1750で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、AT状態開始制御処理を実行する。次に、ステップ3500で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、遊技区間移行制御処理を実行する。次に、ステップ1293で、主制御基板MのCPUC100は、遊技終了処理（例えば、ベット数のクリア、遊技状態の移行処理等）を実行し、次の処理（ステップ1202の処理）に移行する。

【0079】

次に、図19は、本実施形態における、図18のステップ3600のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ3602で、主制御基板MのCPUC100は、内部抽選テーブル（当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル）をセットし、ステップ3604に移行する。次に、ステップ3604で、主制御基板MのCPUC100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ3606で、主制御基板MのCPUC100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板MのROMに予め記憶されている。例えば、出玉グループ番号2は、当選番号4～12の9個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号4～6の連続する3個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号7～12の連続する6個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は3となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は6となる。尚、押し順再遊技役である当選番号4～6を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号7～12を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ3608で、主制御基板MのCPUC100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る出玉グループ番号を取得し、ステップ3610に移行する。

【0080】

次に、ステップ3610で、主制御基板MのCPUC100は、設定値データを取得する。次に、ステップ3612で、主制御基板MのCPUC100は、指定アドレスデータを取得する。次に、ステップ3614で、主制御基板MのCPUC100は、内部抽選に当選したか否か（取得した乱数が今回検索した内部抽選テーブル内に存在したか否か）を判定する。ステップ3614でYesの場合には、内部抽選に当選したと判定したため、その後の内部抽選テーブルアドレスに関しては判定（抽選）を実行せずに、次の処理（ステップ1259の処理）に移行する。他方、ステップ3614でNoの場合、ステップ3616で、主制御基板MのCPUC100は、繰り返し回数を更新する。次に、ステップ3618で、主制御基板MのCPUC100は、残っている繰り返し回数があるか否かを判定する。ステップ3618でYesの場合、ステップ3610に移行し、残っている繰り返し回数がなくなる又は内部抽選に当選するまで、ステップ3610～ステップ3618の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ3618でNoの場合、ステップ3620で、主制御基板MのCPUC100は、内部抽選テーブルアドレスを更新（次の出玉グループ番号に係るアドレスに更新）し、ステップ3604に移行してステップ3604以降の処理を実行する。尚、内部抽選の具体的な処理については後述することとなる。

【0081】

次に、図20は、本実施形態における、図18のステップ1500のサブルーチンに係る、ゲーム数上乘せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、主制

10

20

30

40

50

御基板MのCPUC100は、ATに関する状態は「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る出玉グループ番号はAT中上乗せ役（「AT中状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、再遊技B、再遊技C、入賞Dとなっている）に関する出玉グループ番号（本例では、1、3）であるか否かを判定する。ステップ1504でYesの場合にはステップ1514に移行する。また、ステップ1502でNoの場合、換言すると、ATに関する状態が有利BB状態であった場合、ステップ1512で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号はBB中上乗せ役（「有利BB状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、入賞H、入賞I）に関する出玉グループ番号（本例では、5、6）であるか否かを判定する。ステップ1512でYesの場合には、ステップ1514に移行し、ステップ1512でNoの場合には、ステップ1518に移行する。また、ステップ1504でNoの場合、ステップ1506で、主制御基板MのCPUC100は、ATに関する状態は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1508で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号は特化中上乗せ役（「上乗せ特化状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る且つ「AT中状態」においては残りATゲーム数を上乗せしない当選番号であり、本例では、再遊技A、再遊技D1～D3、入賞A1～A6となっている）に関する出玉グループ番号（本例では、2、13）であるか否かを判定する。ステップ1508でYesの場合、ステップ1514に移行する。尚、ステップ1506又はステップ1508でNoの場合にはステップ1518に移行する。

【0082】

次に、ステップ1514で、主制御基板MのCPUC100は、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルを参照し、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいてAT上乗せゲーム数を決定する（例えば、欄外にて示す抽選テーブルにおいて、ラッチした乱数値がいずれの範囲内に収まっているか否かで判定する）。尚、AT上乗せゲーム数を決定することを、AT上乗せ抽選を実行するとも称する。次に、ステップ1516で、主制御基板MのCPUC100は、当該決定したAT上乗せゲーム数をATカウンタM60のカウント値に加算し、当該加算後のATカウンタ値をATカウンタM60にセットする。次に、ステップ1517で、主制御基板MのCPUC100は、当該決定したAT上乗せゲーム数に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、副制御基板Sは当該コマンドを受信することにより、ATゲーム数上乗せが実行されたか否かと上乗せゲーム数何ゲームであるかを認識することができる）をセットし、ステップ1518に移行する。尚、ボーナスが含まれる当選番号（当選番号19～27）に係る出玉グループ番号である、出玉グループ番号7～11の場合にもATに関する抽選（AT抽選、AT上乗せ抽選）が実行され得る。

【0083】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルの一例であり、本実施形態においては、押し順ナビが実行されるATに関する状態の一部（本例では、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利BB状態」）にて当選時上乗せ役が当選した場合には、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいて、AT上乗せゲーム数は「0」～「300」が抽選によって決定され、当該決定された値がATカウンタM60のカウント値に加算されることとなる。尚、「0」が決定された場合にはAT残りゲーム数は増加しないこととなる（「0」が決定された場合には、AT上乗せ抽選に非当選と称することがある）。

【0084】

また、当選時上乗せ役に当選した場合のAT上乗せゲーム数の平均値（期待値）は、図示されるような値となっており、具体的な算出方法としては、当選役がスイカAである場合には、 $\{ \text{置数}(600) \times \text{AT上乗せゲーム数}(0) + \text{置数}(100) \times \text{AT上乗せゲ}$

10

20

30

40

50

ーム数(10) + 置数(300) × AT上乗せゲーム数(30) + 置数(24) × AT上乗せゲーム数(100) } / 置数の総数(1024) = 12.1 (ゲーム)、のようにして算出することができる。

【0085】

次に、当選役が再遊技 B 又は再遊技 C である場合には、{ 置数(500) × AT上乗せゲーム数(0) + 置数(200) × AT上乗せゲーム数(50) + 置数(300) × AT上乗せゲーム数(100) + 置数(24) × AT上乗せゲーム数(300) } / 置数の総数(1024) = 46.1 (ゲーム)、のようにして算出することができる。

【0086】

次に、当選役が再遊技 A 又は再遊技 D1 ~ D3、入賞 A1 ~ A6 である場合には、{ 置数(300) × AT上乗せゲーム数(10) + 置数(600) × AT上乗せゲーム数(30) + 置数(124) × AT上乗せゲーム数(50) } / 置数の総数(1024) = 26.61 (ゲーム)、のようにして算出することができる。尚、当選役が再遊技 A 又は再遊技 D1 ~ D3、入賞 A1 ~ A6 である場合に AT ゲーム数が上乗せされるのは AT に関する状態が「上乗せ特化状態」である場合のみとなっている。

【0087】

次に、当選役が BB 中弱レア役である場合には、{ 置数(800) × AT上乗せゲーム数(0) + 置数(100) × AT上乗せゲーム数(10) + 置数(100) × AT上乗せゲーム数(30) + 置数(24) × AT上乗せゲーム数(100) } / 置数の総数(1024) = 6.3 (ゲーム)、のようにして算出することができる。

【0088】

次に、当選役が BB 中強レア役である場合には、{ 置数(300) × AT上乗せゲーム数(0) + 置数(300) × AT上乗せゲーム数(30) + 置数(400) × AT上乗せゲーム数(50) + 置数(24) × AT上乗せゲーム数(300) } / 置数の総数(1024) = 35.4 (ゲーム)、のようにして算出することができる。

【0089】

尚、本実施形態においては、AT上乗せ抽選を実行した場合には、当選役の種類によって AT上乗せゲーム数の平均値が相違し得るよう構成されているが、設定値によっては AT上乗せゲーム数の平均値は相違しないよう構成されている。ここで、当選番号に基づいて AT上乗せ抽選を実行するよう構成する場合には、例えば、当選番号7と当選番号8とで AT上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合、当選番号が7であるか8であるかを判断する処理を実行しなければならないが、本実施形態のように、出玉グループ番号に基づいて AT上乗せ抽選を実行するよう構成することにより、当選番号7と当選番号8とで AT上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合には、出玉グループ番号が2であるかを判断するのみで当選番号7と当選番号8とのいずれの AT上乗せ抽選に関する処理も実行することができることとなる。

【0090】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ1518で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る当選番号(又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい)は再遊技 B (逆押しで停止させることによって無効ラインに白セブンが一直線になり得る再遊技である逆押し白7リプレイ)に関する当選番号であるか否かを判定する。ステップ1518で Yes の場合、ステップ1520で、主制御基板MのCPUC100は、再遊技 B による AT ゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技 B に当選したことによる AT 上乗せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1520で Yes の場合、ステップ1522で、主制御基板MのCPUC100は、逆押し指示コマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し(「右 中 左」)にて無効ラインに白セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる)をセットし、ステップ1526に移行する。他方、ステップ1520で No の場合、ステップ1524で、主制御基板MのCPUC100は、逆押し回避コマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し(「右 中 左」)以外の押し順を指示し、無効ラインに白

10

20

30

40

50

セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる)をセットし、ステップ1526に移行する。尚、ステップ1518でNoの場合にも、ステップ1526に移行する。次に、ステップ1526で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る当選番号(又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい)は再遊技C(順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒7リプレイ)であるか否かを判定する。ステップ1526でYesの場合、ステップ1528で、主制御基板MのCPU100は、再遊技CによるATゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技Cに当選したことによるAT上乗せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1528でYesの場合、ステップ1530で、主制御基板MのCPU100は、順押し指示コマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、順押し(「左 中 右」)にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる)をセットし、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。他方、ステップ1528でNoの場合、ステップ1532で、主制御基板MのCPU100は、順押し回避コマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、順押し(「左 中 右」)以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる)をセットし、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。尚、ステップ1526でNoの場合にも、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。尚、本実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sがこれらコマンドを受信することによって、副制御基板S側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、AT上乗せ抽選に当選した場合に、AT上乗せ抽選に当選した旨及びAT上乗せゲーム数に係るコマンド(例えば、ステップ1517の処理に係るAT上乗せゲーム数に係るコマンド)を副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム(ATゲーム数上乗せがあるゲーム)にて逆押しを指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよいし、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲームでは逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件(例えば、特定の再遊技役(例えば、再遊技B又はC)に当選した)を充足したゲームにて無効ラインにて7揃いが可能な押し順を指示する演出を実行するよう構成してもよい。又は、再遊技Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム(ATゲーム数の上乗せがあるゲーム)では、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件(例えば、所定ゲーム数後(同時に連続演出を実行しても良く、その場合には連続演出の最終ゲーム)を充足したゲームにてATゲーム数上乗せ演出(演出表示装置S40にて表示されるAT残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「+30G」と表示)を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置S40においても、AT残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板M側で記憶しているAT残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム(ATゲーム数の上乗せがあるゲーム)で、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてATゲーム数上乗せ演出を実行する場合の例としては、副制御基板S側でボーナスの当選を煽る特別な演出(例えば、所定の連続演出)を実行しているとき(ボーナス内部中では再遊技Bの当選確率が低い(0%も含む)ため、7揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう)等、副制御基板S側が特別な演出を実行しているときが挙げられる。尚、主制御基板M側にてAT上乗せ抽選に当選し、AT残りゲーム数の上乗せがあったことを副制御基板S側が判断する情報としては、(1)AT残りゲーム数に関する情報をAT上乗せ抽選後に主制御基板M側から副制御基板S側に送信する。その後、副制御基板S側で、前回送信されたAT残りゲーム数に関する情報と今回送信されたAT残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、AT上乗せ抽選で当選したAT上乗せゲーム数を

10

20

30

40

50

把握する、(2)主制御基板M側のAT上乘せ抽選の結果として得られたAT上乘せゲーム数に関するコマンドを副制御基板S側に送信する。また、AT上乘せ抽選に当選しなかった場合には、AT上乘せ抽選に当選しなかった旨に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム(ATゲーム数上乘せがなかったゲーム)にて中押し(第1停止として中停止ボタンを操作することであり、7揃いを回避する押し順)を指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよい。尚、主制御基板M側にてAT上乘せ抽選が実行されたが、AT残りゲーム数の上乘せがなかったことを副制御基板S側が判断する情報としては、(1)AT残りゲーム数に関する情報をAT上乘せ抽選後に主制御基板M側から副制御基板S側に送信する。その後、副制御基板S側で、前回送信されたAT残りゲーム数に関する情報と今回送信されたAT残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、AT上乘せ抽選で当選したAT上乘せゲーム数を把握する(前回送信されたAT残りゲーム数に関する情報から今回送信されたAT残りゲーム数に関する情報を減算した値が1である場合にAT上乘せ抽選に当選しなかったと判断する)、(2)主制御基板M側のAT上乘せ抽選の結果としてAT上乘せゲーム数が0ゲームである旨に関するコマンドを副制御基板S側に送信する。

【0091】

次に、図21は、本実施形態における、図18のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャート(1枚目)である。まず、ステップ1402で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は、AT抽選を実行可能なATに関する状態であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、AT抽選を実行可能なATに関する状態は、「高確率状態」のみとなっており、「高確率状態」にてBBに当選することにより「有利BB内部中遊技」に移行し、その後BB役が入賞することにより、「有利BB状態」に移行し、実行されたBBが終了することにより、「AT中状態」に移行すると共に、ATカウンタにATゲーム数の初期値である50回がセットされることとなる。尚、「低確率状態」にてBBに当選しても、「通常BB内部中遊技」に移行して、その後「AT中状態」には移行しない。尚、これには限定されず、「通常遊技状態」にてBBに当選した場合にBB役を契機としてAT抽選に当選し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、「通常遊技状態」にてBBに当選した場合にBB役を契機としてAT抽選に当選した場合には、「有利BB内部中遊技」に移行し、その後BBを揃えることで「有利BB状態」に移行することとなる。尚、「通常遊技状態」にてBBに当選し、且つ、BBを揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ1402でYesの場合、ステップ1404で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置はAT抽選役(本例では、設定差なしBB役である第1種BB A又は第1種BB C)であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、設定差なしBB単独の当選番号(当選番号19、24)と設定差なしBBと小役が重複している当選番号(当選番号、25、26、27)とのいずれもがAT抽選役となっている。ステップ1404でYesの場合、ステップ1406で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「有利BB内部中遊技」に決定し、ステップ1410に移行する。また、ステップ1402又はステップ1404でNoの場合にも、ステップ1410に移行する。尚、本実施形態においてはATに関する状態が相違した場合にAT抽選に係るAT当選率(当選し得るか当選しないか)が相違するよう構成されているが、ATに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもAT抽選に係るAT当選率は同一となっている(「高確率状態」にてBBに当選した場合には設定値に拘らず必ずATに当選する=その後「AT中状態」に移行する)。

【0092】

次に、ステップ1410で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ1410でYesの場合、ス

10

20

30

40

50

テップ1412で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1412でYesの場合、ステップ1414で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（当選することによって「低確率状態」から「高確率状態」に移行し得る小役であり、本例では、チェリー）であるか否かを判定する。ステップ1414でYesの場合、ステップ1416で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率（本例では、1/2であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1418で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1418でYesの場合、ステップ1420で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「高確率状態」に決定し、ステップ1430に移行する。

10

【0093】

また、ステップ1412でNoの場合、ステップ1424で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1424でYesの場合、ステップ1426で、主制御基板MのCPUC100は、高確保障カウンタKHcのカウント値が1（高確保障最終ゲームであり、「高確率状態」となってから10ゲーム目）であるか否かを判定する。ステップ1426でYesの場合、ステップ1428で、主制御基板MのCPUC100は、低確率移行条件を充足しているか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、ATに関する状態が「高確率状態」である場合には遊技区間が「有利区間」となっており、遊技区間が「有利区間」である場合には、押し順ナビが1回以上実行される、又は、所定ゲーム数（本例では、1500ゲーム）「有利区間」が継続することを充足しなければ「有利区間」が終了しないよう構成されている（即ち、低確率状態移行抽選に当選したとしても、押し順ナビが1回以上実行されていない等により低確率移行条件を充足していない場合には、「高確率状態」が終了しないよう構成されている）。尚、「有利区間」中にBB役が当選し、BBを実行した場合には、「有利区間」にて押し順ナビを1回も実行していなくても「有利区間」を任意のタイミングで終了し得るように構成されていてもよい。ステップ1428でYesの場合、ステップ1429で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ1430に移行する。ここで、低確率移行条件は、押し順ナビが1回実行されたことで充足する。尚、押し順役（リール停止順によって入賞する役が相違し、遊技者の利益率が相違する当選番号）として、最大払出枚数が8枚の役と最大払出枚数が11枚の役とを設けた場合には、最大払出枚数が多い最大払出枚数が11枚の役の押し順ナビが1回実行されたことを低確率移行条件としてもよい。尚、ステップ1410、ステップ1414、ステップ1418、ステップ1424、ステップ1426又はステップ1428でNoの場合にもステップ1430に移行する。このように、本実施形態においては、新たに「高確率状態」に移行した場合には、高確保障カウンタKHcに高確保障ゲームである10ゲームをセットし、当該カウント値が0となるまでは「低確率状態」に移行しないよう構成されている。尚、このような抽選方式はあくまで一例であり、例えば、「高確率状態」に移行してから10ゲーム間は低確率状態移行抽選を実行せず（「高確率状態」の滞在が保障される）、当該10ゲーム経過後から毎ゲームで所定の確率（例えば、1/20）で「高確率状態」から「低確率状態」に移行する抽選を実行するよう構成してもよい。尚、AT抽選役（低確AT抽選役、高確AT抽選役）、状態昇格役は、全設定値において同一の当選確率となっている。

20

30

40

【0094】

次に、図22は、本実施形態における、図18のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャート（2枚目）である。まず、ステップ1430で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1431で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタM60のカウント値は所定値（本例では、4）以上であるか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、ATに関する状態が「AT中状

50

態」である場合において、A Tカウンタ値が4以上である、換言するとA T残りゲーム数が4ゲーム以上である場合においては、スイカBに当選した際の1/2の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、A Tに関する状態が「A T中状態」である場合において、A Tカウンタ値が3以下である、換言するとA T残りゲーム数が3ゲーム以下である場合においては、スイカBに当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行せず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。尚、これには限定されず、A Tカウンタ値が3以下である場合であっても、スイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、A Tカウンタ値が3以下である状況にてスイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、A Tカウンタ値が所定値（例えば、1又は0）となったときに「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、当該抽選に当選した遊技から所定数の遊技の実行後に「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乗せ特化状態」に移行する場合には、必ずしも「特化前兆状態」を経由する必要はなく、例えば、「A T中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ1431でYesの場合、ステップ1432で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカB）であるか否かを判定する。ステップ1432でYesの場合、ステップ1433で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率（本例では、1/2）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1434で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1434でYesの場合、ステップ1435で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を「特化前兆状態」に決定し、ステップ1444 1に移行する。他方、ステップ1431でNoの場合、ステップ1436で、主制御基板MのCPUC100は、A TカウンタM60のカウンタ値が1（A Tカウンタ値が1の場合はA T最終ゲームとなる）であるか否かを判定する。ステップ1436でYesの場合、ステップ1437で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率（本例では、2/3）で当選する継続抽選を実行する。次に、ステップ1438で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した継続抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1438でYesの場合、ステップ1439で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を「A T中状態」に決定し、ステップ1444 1に移行する（A T状態移行可能条件を充足するためA TカウンタにA T初期ゲーム数（本例では、50）がセットされることになる）。他方、ステップ1438でNoの場合、ステップ1443で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を「復活可否演出用状態」に決定し、ステップ1444 1に移行する。尚、ステップ1430、ステップ1432、ステップ1434又はステップ1436でNoの場合にも、ステップ1444 1に移行する。このように、本実施形態においては、A T最終ゲームにて継続抽選を実行し、継続抽選に当選した場合には、再度A TカウンタM60に初期値である50ゲームがセットされる。即ち、A Tゲーム数上乗せを考慮しない場合、1セットあたり50ゲームのA Tが2/3でループし続ける遊技性となっている。尚、継続抽選の実行タイミングはA T最終ゲームには限定されず、例えば、A Tの最初のゲーム（新たに「A T中状態」となった最初のゲームやA TカウンタM60に初期値がセットされてから最初のゲーム）に継続抽選を実行するよう構成してもよい。そのように構成することにより、「A T中状態」にてすでに次のセット（継続抽選の当選に係るA T）が実行されるか否か（A Tが継続するか否か）が決定されているため、継続抽選に当選している場合と継続抽選に当選しなかった場合とでA T中の演出を相違させることができ、例えば、継続抽選に当選している場合には、A TカウンタM60のカウンタ値が1以上の状

10

20

30

40

50

況（ＡＴの実行途中）にてＢＧＭを変更（歌が流れる、等）したり、継続抽選に当選していることが確定的となる演出を実行することができる。

【００９５】

次に、図２３は、本実施形態における、図１８のステップ１４００のサブルーチンに係る、ＡＴ状態移行制御処理のフローチャート（３枚目）である。まず、ステップ１４４４１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は復活可否演出用状態であるか否かを判定する。ステップ１４４４１でＹｅｓの場合、ステップ１４４４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに関する条件装置は復活役（「復活可否演出用状態」にて当選することにより次のゲームにて「ＡＴ中状態」に移行可能となる役、換言すると、ＡＴを引き戻せる役）であるか否かを判定する。ここで、本実施形態においては復活役は、スイカＡ、スイカＢ、チェリー、ボーナス役（設定差なしＢＢ役のみであり、設定差ありＢＢ役は含まない）のいずれかが含まれている役となっており、当該ゲームに関する条件装置が復活役となった場合を、復活抽選に当選すると称している。ステップ１４４４２でＹｅｓの場合、ステップ１４４４３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態」に決定し、ステップ１４４４５に移行する。ここで、ＡＴ状態移行可能条件を充足するためＡＴカウンタにＡＴ初期ゲーム数（本例では、５０）がセットされることとなる。他方、ステップ１４４４２でＮｏの場合、ステップ１４４４４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ１４４５に移行する。尚、ステップ１４４４１でＮｏの場合にも、ステップ１４４５に移行する。このように、本実施形態においては、ＡＴ最終ゲームとなり、かつ、継続抽選に非当選となった場合においても「復活可否演出用状態」に移行し、当該「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選することができれば、次のゲームから「ＡＴ中状態」に移行するよう構成されている。尚、「復活可否演出用状態」は「有利区間」となっているが、「ＡＴ中状態」におけるＡＴに関する抽選（ＡＴ上乗せ抽選、継続抽選、等）は実行されず、復活抽選を実行可能に構成されており、「ＡＴ中状態」と「復活可否演出用状態」とではＡＴに関する抽選の実行態様が相違している。

【００９６】

次に、ステップ１４４５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ１４４５でＹｅｓの場合、ステップ１４４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態の移行条件を充足したか否かを判定する（例えば、図３０にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数である１０ゲームを消化した場合に充足する）。ステップ１４４６でＹｅｓの場合、ステップ１４４７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を決定し、ステップ１４４８に移行する（例えば、図３０にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数を消化した場合には「上乗せ特化状態」に決定）。尚、ステップ１４４５又はステップ１４４６でＮｏの場合にも、ステップ１４４８に移行する。次に、ステップ１４４８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障カウンタ値コマンド（本例では、サブ側へのコマンドであり、現在の高確保障カウンタ値、換言すると、高確率状態が保障されている残りのゲーム数に係るコマンド）をセットし、ステップ１４４９１に移行する。次に、ステップ１４４９１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態は「有利ＢＢ内部中遊技」に決定するか否かを判定する。ステップ１４４９１でＹｅｓの場合、ステップ１４４９２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障カウンタＫＨｃのカウンタ値をゼロクリアし、次の処理(ステップ１４５０の処理)に移行する。尚、ステップ１４４９１でＮｏの場合にも、次の処理(ステップ１４５０の処理)に移行する。

【００９７】

尚、本実施形態においては、抽選状態によってＡＴ当選率が相違するよう構成されており、「低確率状態」にてＢＢ役（設定差なしＢＢ役）に当選した場合にはＡＴ移行抽選に当選しない（その後「ＡＴ中状態」に移行しない）一方、「高確率状態」にてＢＢ役（設

10

20

30

40

50

定差なし B B 役) に当選した場合には A T 移行抽選に当選する(その後「A T 中状態」に移行する)よう構成したが、これには限定されず、所定の条件装置である条件装置 A を A T 抽選役とし、「有利区間」である A T に関する状態として「高確率状態 A」と「高確率状態 B」とを有するよう構成した場合に、「高確率状態 A」にて条件装置 A に当選した場合には 1 / 1 0 で A T 移行抽選に当選し、「高確率状態 B」にて条件装置 A に当選した場合には 1 / 2 で A T 移行抽選に当選するよう構成してもよい。尚、A T 移行抽選に当選した場合には、A T に関する状態として「A T 中状態」へ移行するまでの準備状態である「A T 準備状態」に移行し、その後所定の終了条件(例えば、「A T 準備状態」に移行してから 1 0 ゲーム経過)を充足した場合に「A T 中状態」に移行するよう構成してもよい。

【0098】

次に、図 2 4 は、本実施形態における、図 1 8 のステップ 1 4 5 0 のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 4 5 1 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ 1 4 5 1 で Y e s の場合、ステップ 1 4 5 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド(副制御基板 S 側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド)をセットする。次に、ステップ 1 4 5 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役(押し順によって入賞する役が相違する条件装置であり、例えば、入賞 A 1 等)であるか否かを判定する。ステップ 1 4 5 4 で Y e s の場合、ステップ 1 4 5 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号(押し順番号とも称す)を決定し、指示番号を記憶するための R A M アドレス(押し順ナビを表示するため R A M アドレスとは異なるアドレス)に記憶する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板 M が決定し、副制御基板 S に送信されることとなる(詳細は後述する)。また、副制御基板 S は当該指示番号を受信することにより演出表示装置 S 4 0 上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定(不図示であるが指示番号をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる)されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号(例えば、A X)を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ 1 4 6 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビ表示を実行する(主制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図 3 4 を参照)。次に、ステップ 1 4 6 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ステップ 1 4 5 8 で決定した指示番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット(例えば、レジスタ領域内にセット)し、ステップ 1 4 7 2 に移行する(副制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図 3 4 を参照)。尚、本例では、押し順表示装置 D 2 7 0 及び演出表示装置 S 4 0 にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、本実施形態においては指示番号に基づいて押し順ナビを表示しており、例えば、「左 中 右」の押し順は押し順表示装置 D 2 7 0 にて「= 1」で表示するよう構成されており、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれも「= 1」で表示するよう構成している。尚、これには限定されず、押し順ベルに係るゲームにて「左 中 右」の押し順ナビを押し順表示装置 D 2 7 0 に表示する場合と、押し順再遊技に係るゲームにて「左 中 右」の押し順ナビを押し順表示装置 D 2 7 0 に表示する場合とで異なる表示態様となるよう構成してもよい。即ち、押し順表示装置 D 2 7 0 に表示される押し順ナビの表示態様の種類数は入賞・再遊技当選情報の種類数と同数となるよう構成してもよい。

【0099】

また、ステップ 1 4 5 1 又はステップ 1 4 5 4 で N o の場合、ステップ 1 4 6 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報を R A M の所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板 S 側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞

10

20

30

40

50

・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理（入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理）を実行してから副制御基板 S に送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、本実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報（同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によって R T 状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報）を 1 つの演出グループ番号（例えば、入賞・再遊技当選情報 4 ～ 6 を演出グループ 4 とする等）として、演出グループ番号を副制御基板 S 側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報（本例では、0 ～ 18）の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を 1 つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい（例えば、入賞・再遊技当選情報 4 ～ 6 を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報 19（新たに設けた入賞・再遊技当選情報）とする等）。尚、主制御基板 M における A T に関する状態等に基づき、操作情報（押し順ナビ）を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板 S 側に入賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板 S 側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板 S 側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

【0100】

次に、ステップ 1470 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ 1472 に移行する。次に、ステップ 1472 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、ボーナス当選情報（ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる）に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、次の処理（ステップ 1550 の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう構成されているが、当該導出方法については後述することとする。また、同図下段に示すように、押し順ナビの表示例としては、「A T 中状態」の場合には、(1) 転落再遊技役が含まれる場合 転落再遊技役が停止表示されない押し順をナビ、(2) ベル（1 枚役・11 枚役）の場合 最も払出枚数が多くなる押し順をナビ、等のように構成されている。このように、本実施形態においては、遊技区間が「有利区間」である場合には、副制御基板 S 側に入賞・再遊技当選情報（当選役の種類と遊技者にとって最も有利な押し順とを特定できる番号）や指示番号（遊技者にとって最も有利な押し順を特定できる番号）を送信し得るよう構成されている一方、遊技区間が「通常区間」である場合には、副制御基板 S 側に演出グループ番号（当選役の概要のみ特定できる番号）を送信し得るよう構成されている。即ち、「有利区間」においては、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報を含めた、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報をそのまま副制御基板 S 側に送信し得る一方、「有利区間」でない遊技区間においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報は送信せずに、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報の場合には押し順に係る情報を秘匿した演出グループ番号を副制御基板 S 側に送信するよう構成されている。

【0101】

尚、遊技区間が「有利区間」でない場合等においては、主制御基板 M で決定された入賞・再遊技当選情報を副制御基板 S に送信する際にマスク処理を実行して演出グループ番号を決定し、当該演出グループ番号を副制御基板 S に送信するよう構成している。尚、演出グループ番号とは入賞・再遊技当選情報を、同様の役割となる当選役（例えば、転落再遊技役が含まれる再遊技役、押し順ベル、等）に係る入賞・再遊技当選情報をグループ化し

て、番号を振り分けたものである。当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理〔入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理〕を実行してから副制御基板Sに送信するよう構成することにより、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報に係る情報が認識され、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまう事態を防止している。

【0102】

次に、図25は、本実施形態における、図18のステップ1550のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ1552で、主制御基板MのCPU100は、遊技間隔最小時間タイマM70（減算タイマ）のタイマ値が0であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマM70は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、4.1秒）を計測するタイマである。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPU100は、遊技間隔最小時間タイマM70のタイマ値に新たに最小時間（本例では、4.1秒）をセットしてスタートする。他方、ステップ1552でNoの場合、主制御基板MのCPU100は、無限ループ処理を実行する。次に、ステップ1556で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ1562で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ1564で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットし、次の処理（ステップ1260の処理）に移行する。換言すると、ステップ1562及びステップ1564の処理によって、副制御基板Sにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。

【0103】

次に、図26は、本実施形態における、図18のステップ3400のサブルーチンに係る、残りゲーム数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ3402で、主制御基板MのCPU100は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。尚、詳細は後述することとなるが、「有利区間」とは遊技区間のうちの1つであり、ATに関する状態が「AT中状態」である場合などの遊技者にとって有利である遊技の状況にてセットされ易い遊技区間となっている。ステップ3402でYesの場合、ステップ3404で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc 1（デクリメントカウンタであり、「有利区間」に滞在し得る最大ゲーム数である1500が初期値としてセットされ、「有利区間」である期間にて毎ゲーム減算され得るカウンタ）のカウンタ値を1減算する。

【0104】

次に、ステップ3408で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ3408でYesの場合、ステップ3410で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタ値を1減算する。次に、ステップ3412で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態が高確率状態であるか否かを判定する。ステップ3412でYesの場合、ステップ3414で、主制御基板MのCPU100は、高確保障カウンタKHcのカウンタ値を1減算し、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。尚、ステップ3402、ステップ3408又はステップ3412でNoの場合にも、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、押し順ナビが表示し得るATに関する状態として「AT中状態」である場合には、毎ゲームATカウンタ値が減算されるが、「有利BB状態」、「有利BB内部中遊技」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」である場合には、ゲームが実行されてもATカウンタ値は減算されないよう構成されている。即ち、A

10

20

30

40

50

Ｔカウンタ値が残存している（１以上残っている）状況にて「ＡＴ中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ＡＴカウンタ値を維持したまま、「ＡＴ中状態」「特化前兆状態」「上乗せ特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ＡＴカウンタ値を１減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板ＭのＲＡＭに記憶されるＡＴカウンタ値は減算しないが、副制御基板Ｓによって制御される演出表示装置Ｓ４０に表示される残りＡＴゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ＡＴカウンタ値が「３０」で、演出表示装置Ｓ４０に表示されている残りＡＴ残りゲーム数が「３０」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ＡＴカウンタ値は「３０」を維持、又は当該遊技に係るＡＴ上乗せ抽選により得られた値「 \square 」を加算した値である「 $30 + \square$ 」を記憶するが、スタートレバード５０の操作を契機に、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数として「２９」、又はＡＴ上乗せ抽選により得られた値「 \square 」を加算した値である「 $29 + \square$ 」を表示しても良い（尚、上乗せ抽選により得られた「 \square 」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、又はボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技）において「 \square 」を報知しても良い）。そして、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数は、「有利ＢＢ内部中遊技」においても遊技毎に１ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出（例えば、ボーナス確定画面）を出力するまでＡＴ残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置Ｓ４０等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置Ｓ４０に表示されるＡＴの残りゲーム数は「３０」又はＡＴ上乗せ抽選の結果上乗せに当選し上乗せした結果を報知する場合は、「３０」以上の値を表示するように制御することができる。尚、ＡＴカウンタ値が「１」で、且つ演出表示装置Ｓ４０に表示されている残りＡＴゲーム数が「１」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数に係る表示は「０」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、ＡＴカウンタ値が「１」で、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数が「１」のときに遊技が実行され且つＡＴ上乗せ抽選が実行され得る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号）が当選し、且つ、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴゲーム数が「０」となるとともに演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴゲーム数は「０」となる。また、ＡＴ残りゲーム数が少ない場合には、ＡＴ残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（０％も含む）設定するように構成しても良い。

【０１０５】

次に、図２７は、本実施形態における、図１８のステップ１７００のサブルーチンに係る、ＲＴ状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＲＴ状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、ＲＴ状態移行可能条件は、ＲＡＭクリアの実行（ＲＡＭの初期化）、再遊技の停止表示（本例では、再遊技０４の停止表示）、ＢＢの当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ１７０２でＹｅｓの場合、ステップ１７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該充足したＲＴ状態移行可能条件に基づきＲＴ状態移行可否及び次ゲーム以降のＲＴ状態を決定し（図２８のＲＴ状態遷移図を参照）、次の処理（ステップ１７５０の処理）に移行する。尚、ステップ１７０２でＮｏの場合にも次の処理（ステップ１７５０の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、全リールの停止後にＲＴ状態移行制御処理を実行しているが、「ＲＴ１」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。ＲＴ状態を移行する（

10

20

30

40

50

R T 番号を R A M に記憶する) タイミングは、適宜定めることができる。

【 0 1 0 6 】

次に、図 2 8 は、本実施形態における、R T 状態遷移図である。本実施形態においては、「R T 0」～「R T 2」及び「1 種 B B A, B, C」の 4 つの R T 状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによって R T 状態が移行することとなる。R T 状態の具体的な移行例としては、R T 状態が「R T 1」である場合に、R A M 初期化が実行される、又は、再遊技 0 4 が停止表示された場合に「R T 0」に移行する。再遊技 0 4 が停止表示とは、具体的には、R T 状態が「R T 1」である状況にて「再遊技 D 1」に当選した場合に、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技 0 1 ~ 0 3 が停止表示し、R T 状態として「R T 1」が維持される。一方、R T 状態が「R T 1」である状況にて「再遊技 D 1」に当選した場合に、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技 0 4 が停止表示し、R T 状態は「R T 1」から「R T 0」に移行する。

【 0 1 0 7 】

また、R T 状態が「R T 0」又は「R T 1」の場合に、B B 役に当選し、当該当選したゲームにて B B 役を入賞させない(1 種 B B A, B, C に係る条件装置が作動する)と R T 状態が「R T 2」に移行する。また、「R T 2」にて B B 役を入賞させる(1 種 B B A, B, C が作動する)と「1 種 B B A, B, C」に移行する。また、「1 種 B B A, B, C」にて B B が終了(1 種 B B A, B, C の作動が終了)すると「R T 1」に移行する。尚、A T に関する状態が「低確率状態」である場合に B B に当選し、B B が終了した場合には、R T 状態は遊技者にとって高利益な「R T 1」に移行することとなるが、A T に関する状態は押し順ナビが発生しない状態であるため、「再遊技 D 1 ~ D 3」に当選した際に不正解の押し順(第 1 停止が左ボタン、中ボタン、右ボタンの 3 択であり、3 択のうち 1 つが正解の押し順であり再遊技 0 4 以外の再遊技が停止表示され、3 択のうち 2 つが不正解の押し順であり再遊技 0 4 が停止表示される)にてリールを停止させることにより再遊技 0 4 が停止表示してしまい、「R T 1」から「R T 0」に移行することとなる。また、A T に関する状態が「高確率状態」、「A T 中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合に B B に当選し、B B が終了した場合には、R T 状態は遊技者にとって高利益な「R T 1」に移行することとなると共に、A T に関する状態は押し順ナビが発生する状態であり、「再遊技 D 1 ~ D 3」に当選した際にも、再遊技 0 4 が停止表示しない正解の押し順をナビしてくれるため、「R T 1」を維持することができることとなる。

【 0 1 0 8 】

次に、図 2 9 は、本実施形態における、図 1 8 のステップ 1 7 5 0 のサブルーチンに係る、A T 状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 7 5 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームにて A T 状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。尚、A T 状態移行可能条件とは、例えば、(1) 「高確率状態」にて当選した設定差なし B B が終了した場合、(2) 継続抽選に当選した場合、(3) 復活抽選に当選した場合に充足する。ステップ 1 7 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 7 5 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、新たに「A T 前兆状態」に移行したことを契機として、A T 初期ゲーム数(本例では、5 0 であり、「A T 中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数)を A T カウンタ M 6 0 にセットし、ステップ 1 7 5 6 に移行する。尚、ステップ 1 7 5 2 で N o の場合にも、ステップ 1 7 5 6 に移行する。次にステップ 1 7 5 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在の A T に関する状態は高確率状態ではないか否かを判定する。ステップ 1 7 5 6 で Y e s の場合、ステップ 1 7 5 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次のゲームの A T に関する状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ 1 7 5 8 で Y e s の場合、ステップ 1 7 6 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、高確保障ゲーム数(本例では、1 0)を高確保障カウンタにセットし、次の処理(ステップ 3 5 0 0 の処理)に移行する。尚、ステップ 1 7 5 6 又はステップ 1 7 5 8 で N o の場合にも、次の処理(ステップ 3 5 0 0 の処理)に移行する。尚、「高確率状態」にて B B に当選し

10

20

30

40

50

「有利 B B 内部中遊技」に移行した後、B B を入賞させることにより「有利 B B 状態」に移行し、当該「有利 B B 状態」にて A T ゲーム数が上乗せされた場合には、B B が終了し「有利 B B 状態」から「A T 中状態」に移行した時点で、A T カウンタにセットされる初期値は 50 を超過していることとなる。具体的には、「有利 B B 状態」で A T ゲーム数が 30 ゲーム上乗せされた後、「A T 中状態」に移行した場合には、A T カウンタに 80 (初期値 50 + 上乗せ 30) がセットされることになる。このとき、「有利 B B 状態」において 30 ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「A T 中状態」の開始時に、A T 初期ゲーム数として 80 ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利 B B 状態」において 30 ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「A T 中状態」の開始時に初期値である 50 ゲームを遊技者に提示した後、A T 中 (例えば、「A T 中状態」の開始直後や、演出表示装置 S 40 における A T 残りゲーム数が少ない状態) に 30 ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利 B B 状態」で A T ゲーム数上乗せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乗せが行われたのか、を明確に把握することができないため、A T 中 (押し順ナビが発生し得る状態) にて原因不明で突如発生する上乗せ演出に対する興味を高めることができる。尚、本例においては、ステップ 1754 にて A T 初期ゲーム数を A T カウンタ M 60 にセットするよう構成しているが、A T 初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ 1400 の A T 状態移行制御処理を実行するタイミングに A T 初期ゲーム数を A T カウンタ M 60 にセットするよう構成してもよい。また、A T カウンタ M 60 にセットされたゲーム数 (A T 初期ゲーム数) は、B B が終了した後の遊技 (A T に関する状態が「A T 中状態」) になったときから減算されるよう構成されている (B B 中には減算開始しない)。また、A T カウンタ M 60 のカウンタ値は主制御基板 M の R A M の記憶領域に記憶されるよう構成されている。

【0109】

次に、図 30 は、本実施形態における、A T 状態遷移図である。本実施形態においては、「低確率状態」、「通常 B B 内部中遊技」、「通常 B B 状態」、「高確率状態」、「A T 中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利 B B 内部中遊技」、「有利 B B 状態」、「復活可否演出用状態」の 10 個の A T に関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによって A T に関する状態が移行することとなる。例えば、「A T 中状態」にてスイカ B に当選し、1 / 2 で当選する特化状態移行抽選に当選した場合には「特化前兆状態」に移行する。また、「特化前兆状態」に移行してから 10 ゲームが経過 (消化) した場合には「上乗せ特化状態」に移行するよう構成されている。尚、遊技区間としては、「低確率状態」、「通常 B B 内部中遊技」、「通常 B B 状態」の 3 つの A T に関する状態が「通常区間」に設定され、「高確率状態」、「A T 中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利 B B 内部中遊技」、「有利 B B 状態」、「復活可否演出用状態」の 7 つの A T に関する状態が「有利区間」に設定される。即ち、「有利区間」となる 7 つの A T に関する状態を遷移 (移行) していても、「通常区間」に設定せずに 1500 ゲーム経過した場合には「有利区間」は強制的に終了して「通常区間」に設定される。また、押し順ナビが表示される報知遊技状態である「A T 中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合に、再遊技 04 が停止表示された場合であっても、遊技状態は維持される。

【0110】

尚、前述したように、「A T 中状態」である場合に、A T カウンタ M 60 のカウンタ値が 0 であり且つ継続抽選非当選の場合には、「復活可否演出用状態」となる。「復活可否演出用状態」で復活抽選に当選した場合には、再び「A T 中状態」に戻ることができる。一方、「復活可否演出用状態」で復活抽選に当選しなかった場合には、「低確率状態」に移行し、「有利区間」から「通常区間」になる。

【0111】

「高確率状態」にて設定差なし B B (1 種 B B A 又は 1 種 B B C) に当選し、設定

10

20

30

40

50

差なしＢＢが作動し、「有利ＢＢ状態」が終了したときには、「ＡＴ中状態」に移行する。また、「ＡＴ中状態」に設定差なしＢＢ（１種ＢＢ　Ａ又は１種ＢＢ　Ｃ）に当選し、設定差なしＢＢが作動し、「有利ＢＢ状態」が終了したときにも、「ＡＴ中状態」に移行する。尚、「復活可否演出用状態」にて設定差なしＢＢ（１種ＢＢ　Ａ又は１種ＢＢ　Ｃ）に当選し、設定差なしＢＢが作動し、「有利ＢＢ状態」が終了したときにも「ＡＴ中状態」に移行する（復活抽選に当選するため）。尚、「復活可否演出用状態」にて設定差ありＢＢ（１種ＢＢ　Ｂ）に当選し、設定差ありＢＢが作動し、「有利ＢＢ状態」が終了したときには、設定差ありＢＢが単独のＢＢ役に係る当選番号（当選番号２０）であった場合にはＢＢ終了後に「低確率状態」となり（設定差ありＢＢ役を契機として復活抽選に当選しないため）、設定差ありＢＢがレア役と重複している当選番号（当選番号２１～２３）であった場合にはＢＢ終了後に「ＡＴ中状態」となる（レア役を契機として復活抽選に当選するため）。

10

【０１１２】

また、「有利区間」で且つ「高確率状態」である場合に設定差ありＢＢ（１種ＢＢ　Ｂ）に当選し、設定差ありＢＢが作動し、「有利ＢＢ状態」が終了したときには、「高確率状態」に移行する。

【０１１３】

また、「有利ＢＢ状態」の終了後に移行するＡＴに関する状態は、ＡＴ中（「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乘せ特化状態」）にて当選したＢＢ終了後（設定差ありＢＢと設定差なしＢＢとのいずれも）には「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」のうちＢＢ当選時のＡＴに関する状態に移行し、非ＡＴ中（「高確率状態」）にて当選した設定差なしＢＢ終了後には、「ＡＴ中状態」に移行する。また、非ＡＴ中（「高確率状態」）にて当選した設定差ありＢＢ終了後には、「高確率状態」に移行する。

20

【０１１４】

尚、ＡＴに関する状態は本実施形態のものには限定されず、例えば、「低確率状態」又は「高確率状態」にて所定の当選番号に当選することによってＡＴ抽選が実行され、当該ＡＴ抽選に当選することにより「前兆状態」に移行し、１６～３２ゲーム経過後に「ＡＴ中状態」に移行するよう構成してもよいし、そのように構成した場合には、前記所定の条件装置に当選することによってＡＴ抽選が実行され、当該ＡＴ抽選に当選しなかった場合には、「ガセ前兆状態」に移行し、１６～３２ゲーム経過後に「低確率状態」又は「高確率状態」に移行するよう構成してもよい。また、遊技区間として「有利区間」とも「通常区間」とも異なる「待機区間」を設けてもよく、例えば、「チェリー」に当選することによってＡＴ抽選が実行される遊技性とした場合に、ＢＢとチェリーが重複した「ＢＢ＋チェリー」に当選し、ＡＴ抽選に当選した場合には、「ＢＢ＋チェリー」の「ＢＢ」が入賞するまでのＢＢ内部中の状態を「待機区間」とするよう構成してもよい。このように、「待機区間」を設けることにより、「低確率状態」にてＢＢに当選、且つ、ＡＴ抽選に非当選である場合と、「低確率状態」にてＢＢに当選、且つ、ＡＴ抽選に当選している場合とで、ＢＢの図柄組合せが揃うまで（有利区間表示器が点灯するまで）の期間においては、有利区間表示器ＹＨが消灯しているため、ＡＴ抽選に当選しているか否かを遊技者に対して煽ることができる。また、「上乘せ特化状態」においてＢＢが当選した場合には、当該ＢＢ終了後に「上乘せ特化状態」が再開するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該ＢＢ中は「上乘せ特化状態」において当選したＢＢとして「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢとは異なるＡＴ上乘せ抽選を実行する（例えば、「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢよりもＡＴ上乘せ抽選に当選し易い、ＡＴゲーム数上乘せ１回あたりのゲーム数が相対的に多い）よう構成してもよい。また、「特化前兆状態」においてＢＢが当選した場合には、当該ＢＢ終了後に「上乘せ特化状態」に移行するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該ＢＢ中は「上乘せ特化状態」において当選したＢＢと同様にＡＴ上乘せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

30

40

【０１１５】

次に、図３１は、本実施形態における、図１８のステップ３５００のサブルーチンに係

50

る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の2つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ3508で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ3508でYesの場合、ステップ3510で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を現在のATに関する状態及び現在の遊技の状況に対応する遊技区間に決定し、ステップ3528に移行する。他方、ステップ3508でNoの場合、換言すると遊技区間が「有利区間」である場合、ステップ3514で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc 10
1のカウンタ値が0であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ3514でYesの場合、ステップ3515で、主制御基板MのCPU100は、ATに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ATカウンタ値が0となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも0となる）。他方、ステップ3514でNoの場合、ステップ3518で、主制御基板MのCPU100は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタYKc 1のカウンタ値が0となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ATカウンタ値が0となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ3518でNo
20の場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ3515に移行する。このように、本実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」に設定する場合には、ATに関連する情報（AT継続ゲーム数、AT残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」において再度「有利区間」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ3515の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするATに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタYKc 1のカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のRAMクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のRAMクリアによつては、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ3515の処理（有利区間終了時の処理）によつては、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のRAMクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ3515の処理実行時）のクリア範囲は相違して
30いる。尚、設定変更時のRAMクリアによって、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Mから副制御基板Sに送信する。但し、副制御基板S側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のRAMクリアを実行した場合には、副制御基板S側における、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

【0116】

尚、有利区間残りゲーム数カウンタYKc 1のカウンタ値が0となったために「有利区間」が終了した場合には、（1）現在のATに関する状態が「高確率状態」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「低確率状態」となる、（2）現在のATに関する状態が「有利BB内部中遊技」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「通常BB内部中遊技」となる、（3）現在のATに関する状態が「有利BB状態」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「通常BB状態」となる、（4）現在の

10

20

30

40

50

A Tに関する状態が「A T中状態」、「特化前兆状態」、「上乘せ特化状態」又は「復活可否演出用状態」であった場合には、次ゲームにてA Tに関する状態が「低確率状態」となるよう構成されている（A Tに関連する情報がクリアされるため）。

【0117】

次に、ステップ3516で、主制御基板MのCPU C100は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に設定する。次に、ステップ3517で、主制御基板MのCPU C100は、「有利区間」が終了したため有利区間表示器YHを消灯し、ステップ3528に移行する。尚、「有利区間」が終了して「通常区間」に設定する際に有利区間表示器YHを消灯するよう構成されているが、詳細な消灯のタイミングは本実施形態のタイミングには限定されず、例えば、「有利区間」が終了して「通常区間」となるゲームに係る遊技メダル投入時に有利区間表示器YHを消灯するよう構成してもよい。換言すると、次遊技が開始可能となるスタートレバーD50が操作される前に有利区間表示器YHを消灯するよう構成していれば良い。他方、ステップ3518でYesの場合、ステップ3520で、主制御基板MのCPU C100は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3528に移行する。

10

【0118】

次に、ステップ3528で、主制御基板MのCPU C100は、次ゲームにて新たに「有利区間」に設定することが決定した（「通常区間」から「有利区間」に設定することが決定した）か否かを判定する。ステップ3528でYesの場合、ステップ3530で、主制御基板MのCPU C100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc 1に所定値をセットする。尚、当該有利区間残りゲーム数カウンタYKc 1にセットする所定値は、すべての設定値において共通する固定の数値（本例では、1500）となっている。次に、ステップ3534で、主制御基板MのCPU C100は、有利区間表示器YHを点灯し、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。尚、ステップ3528でNoの場合にも、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、ステップ3534のタイミングにて有利区間表示器YHの点灯処理を実行したが、有利区間表示器YHの点灯タイミングはこれには限定されず、有利区間表示器YHの点灯タイミングは新たに「有利区間」となる前のゲーム（「通常区間」のゲーム）におけるスタートレバーの操作タイミングから新たに「有利区間」となるゲームにおける遊技メダル投入可能となるタイミングまで（新たに「有利区間」となる前のゲームが再遊技に係るゲームであった場合には、新たに「有利区間」となるゲームにおけるスタートレバーの操作が有効となるタイミングまで）の期間にて適宜設定してもよい。

20

30

【0119】

次に、図32は、本実施形態におけるステップ1600のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。当該サブルーチンの処理は、ステップ1040又はステップ1104の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間（本例では、Tとしているが、例えば、2ms程度の時間が設定される）を周期として定期的に行われるよう構成されている。

【0120】

まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPU C100は、割り込み開始時の処理（例えば、CPU C100内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ1604で、主制御基板MのCPU C100は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ1604でNoの場合、ステップ1900で、主制御基板MのCPU C100は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ1604でYesの場合、ステップ1606で、主制御基板MのCPU C100は、タイマ計測（ソフトウェアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPU C100は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（RAM領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンD60、スタートレバーD50、停止ボタンD40、扉スイッチD80、設定キースイ

40

50

ッチ M 2 0、設定 / リセットボタン M 3 0、電源断検知信号、投入受付センサ D 1 0 s、第 1 投入センサ D 2 0 s、第 2 投入センサ D 3 0 s、第 1 払出センサ H 1 0 s、第 2 払出センサ H 2 0 s、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔 T でサンプリングされる）。

【 0 1 2 1 】

次に、ステップ 1 6 1 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチ D 8 0 のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉 D U が開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ 6 1 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、全リール（左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）の回胴駆動制御処理（リール M 5 0 の駆動の制御に係る処理であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ 1 6 1 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、A T カウンタ M 6 0 を参照し、当該カウンタ値が 0 より大きいかな否かを判定する。ステップ 1 6 1 2 で Y e s の場合、ステップ 1 6 1 3 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、A T カウンタ値表示装置 D 2 8 0 にて A T 残りゲーム数（A T ゲーム数）を表示し、ステップ 1 6 1 4 に移行する。尚、ステップ 1 6 1 2 で N o の場合にもステップ 1 6 1 4 に移行する。尚、主制御基板 M で制御される A T カウンタ値表示装置 D 2 8 0 を備えていない場合には、ステップ 1 6 1 2 及びステップ 1 6 1 3 の処理は不要である。次に、ステップ 1 6 1 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リール M 5 0、ブロッカ D 1 0 0、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ 1 6 1 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるかな否かを判定する。ステップ 1 6 1 6 で Y e s の場合、ステップ 1 6 1 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ 1 6 2 2 に移行する。他方、ステップ 1 6 1 6 で N o の場合、ステップ 1 6 2 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ 1 6 2 2 に移行する。尚、ステップ 1 6 2 0 においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ 1 6 1 8 が無くても良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第 1 のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第 2 のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

【 0 1 2 2 】

次に、ステップ 1 6 2 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ 1 6 1 8 やステップ 1 6 2 0 でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板 S に送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第 1 リール停止受付タイミングに係るコマンド（第 1 停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第 2 リール停止受付タイミングに係るコマンド（第 2 停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第 3 リール停止受付タイミングに係るコマンド（第 3 停止として停止ボタンを操作

10

20

30

40

50

した直後に送信される)、全リールが停止した直後に送信される)、停止表示図柄の停止タイミングに係るコマンド(表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される)、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド(スタートレバー操作直後に送信される(有利区間中に限る))、ボーナス当選情報に係るコマンド(スタートレバー操作直後に送信される)、RT状態に係るコマンド(全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される)、ATに関する状態に係るコマンド(全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される)、高確保障カウンタ値コマンド(スタートレバー操作直後に送信される)、AT残りゲーム数に係るコマンド(全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される)、遊技区間に関するコマンド(全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される)、等がある。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPU100は、外部端子信号(回胴式遊技機Pから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号)を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉DUが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ1626で、主制御基板MのCPU100は、LED(7セグLEDランプ、等)の出力データ(例えば、複数の7セグLEDユニットのうち、所定の7セグLEDユニットを点灯させ、7セグの所定のセグメントを点灯させる)を出力する(所謂、ダイナミック点灯)。次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPU100は、LEDの点灯態様(例えば、LEDの点灯色を変更)を実行する。尚、ステップ1628は実行されなくてもよい。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPU100は、ソフト乱数管理処理(ソフトウエアで管理する乱数値の更新処理等)を実行する。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPU100は、内部情報レジスタデータを取得する(内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している)。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPU100は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か(当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か)を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常フラグビットが立つ。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPU100は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か(当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か)を判定する。ステップ1636でYesの場合、ステップ1638で、主制御基板MのCPU100は、割り込み終了処理を実行し、次の処理(ステップ1602の処理)に移行する。他方、ステップ1634又はステップ1636でNoの場合には、ステップ1640で、主制御基板MのCPU100は、内蔵乱数エラー表示をセットする(例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする)。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【0123】

次に、図33は、本実施形態における、図32のステップ6100のサブルーチンに係る、回胴駆動制御処理のフローチャートである。尚、本処理においては、1つのリールについての処理を例示しているが、左リールM51、中リールM52、右リールM53のそれぞれに対応する処理を実行することを補足しておく。まず、ステップ6102で、主制御基板MのCPUMCは、リール回転開始待機状態開始タイミング(例えば、図25のステップ1564の処理の実行後のタイミング)に到達したか否かを判定する。ステップ6102でYesの場合、ステップ6104で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール回転開始待機状態に更新し、ステップ6106に移行する。他方、ステップ6102でNoの場合にもステップ6106に移行する。

【0124】

次に、ステップ6106で、主制御基板MのCPUMCは、リール加速状態開始タイミ

10

20

30

40

50

ング（リール回転開始待機状態が終了し、リールの加速処理を実行開始するタイミングであり、例えば、図 18 のステップ 1260 の処理の実行タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ 6106 で Yes の場合、ステップ 6108 で、主制御基板 M の CPU MC は、リール駆動状態を、リール加速状態に更新する。次に、ステップ 6110 で、主制御基板 M の CPU MC は、リール加速処理を実行し、ステップ 6112 に移行する。尚、リールが停止している場合には、本処理によってリールの回転が開始することとなる。他方、ステップ 6106 で No の場合にも、ステップ 6112 に移行する。

【0125】

次に、ステップ 6112 で、主制御基板 M の CPU MC は、現在のリール駆動状態はリール加速状態であるか否かを判定する。ステップ 6112 で Yes の場合、ステップ 6114 で、主制御基板 M の CPU MC は、リール加速状態の終了タイミング（例えば、後述する図 35 におけるリール加速状態における「割り込み実行回数」分の割り込み処理をすべて実行したタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ 6114 で Yes の場合、ステップ 6116 で、主制御基板 M の CPU MC は、リール駆動状態を、リール定速状態に更新する。次に、ステップ 6118 で、主制御基板 M の CPU MC は、リール定速維持処理を実行し、ステップ 6120 に移行する。尚、ステップ 6112 又はステップ 6114 で No の場合にも、ステップ 6120 に移行する。

【0126】

次に、ステップ 6120 で、主制御基板 M の CPU MC は、現在のリール駆動状態はリール定速状態であるか否かを判定する。ステップ 6120 で Yes の場合、ステップ 6122 で、主制御基板 M の CPU MC は、リール定速状態となってから（ステップ 6116 の処理を実行してから）、リールセンサがリール（本サブルーチンの処理に対応するリール）に設けられたインデックスを検出したか否かを判定する。ここで、不図示であるが、各リールには、1 個（2 個以上であってもよい）のインデックスが設けられている。インデックスは、リールの例えば周側面に凸状に設けられており、リールが所定位置を通過したか否かや、1 回転したか否か等を検出するときに用いられる。そして、各インデックスは、リールセンサにより検知される。リールセンサの信号は、主制御基板 M に電氣的に接続されている。そして、リールセンサがインデックスを検出する（切る）と、その入力信号が主制御基板 M に入力され、そのリールが所定位置を通過したことが検知されるよう構成されている。ステップ 6122 で Yes の場合、リールの回転速度が定速になったと判定し、ステップ 6130 の処理に移行する。他方、ステップ 6122 で No の場合、ステップ 6124 で、主制御基板 M の CPU MC は、リール駆動状態がリール定速状態となってから所定時間（例えば、割り込み処理を 400 回実行する時間値）が経過したか否かを判定する。ステップ 6124 で No の場合には、リールの回転速度が定速になったと判定し、ステップ 6130 の処理に移行する。このように、本例においては、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間以内にリールセンサがインデックスを検出することでリール回転速度が正常に定速になっているかを判定可能に構成されている。尚、前記所定時間は、本例では割り込み処理 400 回を実行する時間値となっており（割り込み処理 400 回で 400 ステップ回転できるよう構成されている）、リール回転速度が定速である場合にリールが 1 回転（1 周）する時間（例えば、リール 1 回転分は 336 ステップであり、割り込み処理を 336 回実行する時間値）よりも長時間となっている。このように構成することにより、リール駆動状態が定速状態となったタイミングにおけるインデックスとリールセンサとの距離（リールが回転してインデックスがリールセンサに検出されるまでの距離）がどれだけ離れていても、リール回転速度が定速であった場合には、リール駆動状態がリール定速状態となってから前記所定時間以内（割り込み処理を 400 回実行する時間値）にインデックスをリールセンサが検出することができるよう構成されている。

【0127】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 6124 で Yes の場合、ステップ 6126 で、主制御基板 M の CPU MC は、リール駆動状態を、リール加速状態に更新する。次に

10

20

30

40

50

、ステップ 6 1 2 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、リール再加速処理を実行し、ステップ 6 1 3 0 の処理に移行する。このように、本例においては、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間（例えば、割り込み処理を 4 0 0 回実行する時間値）以内にリールセンサがインデックスを検出しなかった場合には、リール駆動状態をリール加速状態に再度更新し、リール再加速処理（ステッピングモータの励磁態様はリール加速処理と同様となっている）を実行するよう構成されている。尚、ステップ 6 1 2 0 で N o の場合にも、ステップ 6 1 3 0 の処理に移行することとなる。尚、リール再加速処理は前述したリール加速処理と同一の処理としなくともよく、リール再加速処理とリール加速処理とで、ステッピングモータの励磁する相の組み合わせや励磁する相の組み合わせ毎の割り込み処理の実行回数を相違させてもよい。

10

【 0 1 2 8 】

次に、図 3 4 は、本実施形態における、図 3 2 のステップ 6 2 0 0 のサブルーチンに係る、リール回転停止処理のフローチャートである。まず、ステップ 6 1 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、リール減速待機状態開始タイミング（リール定速状態が終了するタイミングであり、例えば、停止ボタンが操作されることによってリール減速待機状態開始タイミングとなったと判定する）に到達したか否かを判定する。ステップ 6 1 3 0 で Y e s の場合、ステップ 6 1 3 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、リール駆動状態を、リール減速待機状態に更新し、ステップ 6 1 3 4 に移行する。他方、ステップ 6 1 3 0 で N o の場合にも、ステップ 6 1 3 4 に移行する。

【 0 1 2 9 】

20

次に、ステップ 6 1 3 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、現在のリール駆動状態は、リール減速待機状態であるか否かを判定する。ステップ 6 1 3 6 で Y e s の場合、主制御基板 M の C P U M C は、リール減速待機状態終了タイミング（リール減速処理を実行開始するタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ 6 1 3 6 で Y e s の場合、ステップ 6 1 3 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、リールの減速（リール減速処理）を開始する。次に、ステップ 6 1 4 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、リール駆動状態を、リール減速状態に更新し、ステップ 6 1 4 2 の処理に移行する。尚、ステップ 6 1 3 4 又はステップ 6 1 3 6 で N o の場合にも、ステップ 6 1 4 2 の処理に移行する。

【 0 1 3 0 】

次に、ステップ 6 1 4 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、現在のリール駆動状態はリール減速状態であるか否かを判定する。ステップ 6 1 4 2 で Y e s の場合、ステップ 6 1 4 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、リール減速状態終了タイミング（リール減速処理を実行終了するタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ 6 1 4 4 で Y e s の場合、ステップ 6 1 4 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、リール駆動状態を、リール停止状態に更新し、次の処理（ステップ 1 6 1 2 の処理）に移行する。尚、ステップ 6 1 4 2 又はステップ 6 1 4 4 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1 6 1 2 の処理）に移行する。

30

【 0 1 3 1 】

次に、図 3 5 を用いて、本例に係る回胴式遊技機のリール M 5 0 の回転動作について詳述する。本例に係る回胴式遊技機は、スタートレバー D 5 0 が操作されたことに基づいてステッピングモータの回転を開始し、リールの回転速度が定速に達すると、以下、定速を維持する（リール駆動状態がリール定速状態となるとリール定速維持処理を実行するが、実際に回転速度が定速に達していない場合もある）。そして、いずれかの停止ボタンが操作されると、操作された停止ボタンに対応するリール（ステッピングモータ）について停止制御を行う。ここで、ステッピングモータは、 0 , 1 , 2 , 3 という 4 つの相を有する 4 相ステッピングモータ（4 相ステッピングモータでなくとも問題ない）であり、励磁する相を切り替え、ステッピングモータを 1 - 2 相励磁することで回転制御を行う。すなわち、駆動パルスデータ（励磁する相の組み合わせ）を循環的に変化させていくことで、ステッピングモータを正方向に回転させることができる。同図においては、 0 ~ 3 のうち、どの相を励磁するのかを指定している様を表すものを「励磁する相」の列に

40

50

示している（詳細は後述する）。

【 0 1 3 2 】

また、同図上段の「リール回転速度イメージ」に示すように、ステッピングモータが回転開始してから停止するまでの駆動状態を6つに分け、各駆動状態に応じた駆動パターンに従って、ステッピングモータを駆動制御している。ここで駆動状態には、「リール停止状態」、「リール回転開始待機状態」、「リール加速状態」、「リール定速状態」、「リール減速待機状態」、「リール減速状態」がある。尚、「リール回転速度イメージ」においては、縦軸はリール回転速度であり上方向に速度が速くなってゆき、横軸は時間であり時間が右方向に時間が経過してゆくよう図示している。また、同図に示す一例は、リールの回転不良が発生しなかった場合を例示しており、リールを手で押さえる、脱調が発生する等の要因でリール回転不良が発生した場合はこの限りではない（リール回転不良が発生した場合については後述することとする）。

10

【 0 1 3 3 】

「リール停止状態」は、リールが停止している状態を示すものであり、「リール停止状態」になっているときは、リールは静止した状態になっており、ステッピングモータの4相すべての相が励磁されていない状態になっている。

【 0 1 3 4 】

次に、「リール停止状態」である状況にて、図中（1）のタイミングで、スタートレバーD50が操作されたことに基づいて、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」に更新される。ここで、「リール回転開始待機状態」は、スタートレバーD50が操作されてからステッピングモータの加速処理（リール加速処理）を開始するまで待機している状態を示すものである。この待機期間は、リール駆動状態が「リール停止状態」から「リール加速状態」へ移行するまでの期間になっている。例えば、前回の遊技でリールの駆動状態が「リール加速状態」になった時点からの時間を計時し、最小遊技時間（約4.1秒）経過前に今回の遊技に係るスタートレバーD50が操作された場合は、「リール回転開始待機状態」となる。

20

【 0 1 3 5 】

次に、図中（2）のタイミングで、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」から「リール加速状態」に更新される。ここで、「リール加速状態」は、リールが静止している状態から定速に到達するためにリールを加速している状態である。本例では、タイマ割り込み処理を220回（ $100 + 60 + 30 + 15 + 8 + 4 + 2 + 1 = 220$ ）であり、同図左下段のリール加速状態における割り込み実行回数を参照）実行すると加速状態が終了する（リール駆動状態を「リール定速状態」に更新する）よう構成されている。次に、図中（3）のタイミング、換言すると、「リール加速状態」があと1回のタイマ割り込み処理の実行により終了するタイミングで、リール回転速度が定速に到達する。尚、本タイミングでは、リール駆動状態は「リール加速状態」のままとなっている。次に、図中（4）のタイミングにて、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」から「リール加速状態」に更新されてから、タイマ割り込み処理が220回実行されたことにより、リール駆動状態が「リール定速状態」に更新される。このように、本例においては、リール回転速度が定速に到達した後に、タイマ割り込み処理1回分はリール駆動状態が「リール加速状態」のままになる、換言すると、「リール加速状態」における最終の励磁する相の組み合わせである「3、0」では割り込み処理を1回のみ実行するよう構成されており、励磁する相の組み合わせ毎に割り込み処理を1回実行する「リール定速状態」と同様の励磁態様となっている（リールの回転異常が発生しなかった場合）。このように構成することによって、リール回転速度が定速に到達するまでの加速処理を安定して実行することができる。

30

40

【 0 1 3 6 】

ここで、同図下段は「ステップモータ励磁イメージ」である。同図においては、リール駆動状態が「リール加速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージと、リール駆動状態が「リール定速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージとを例

50

示する。まず、リール駆動状態が「リール加速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージを、同図左下段を参照して詳述する。尚、「励磁する相」は励磁する相の組み合わせであり、「割り込み実行回数」は、その励磁する相の組み合わせで励磁することとなる割り込み処理を実行する回数を示している。本例においては、リール加速処理を実行する際には、ステップモータ（ステッピングモータ）をタイマ割り込み処理 220 回分励磁するよう構成されており、（ＫＡ）「 0 」にて割り込み処理を 100 回（ＫＢ）「 0、 1 」にて割り込み処理を 60 回（ＫＣ）「 1 」にて割り込み処理を 30 回（ＫＤ）「 1、 2 」にて割り込み処理を 15 回（ＫＥ）「 2 」にて割り込み処理を 8 回（ＫＦ）「 2、 3 」にて割り込み処理を 4 回（ＫＧ）「 3 」にて割り込み処理を 2 回（ＫＨ）「 3、 0 」にて割り込み処理を 1 回、のように割り込み処理を実行してステップモータ（ステッピングモータ）を励磁するよう構成されている（割り込み処理の実行回数はあくまで一例であり変更しても問題ない）。このように、本例においては、リール加速処理の実行時においては、1 の励磁する相の組み合わせにて割り込み処理を実行する回数を徐々に減少させていくよう構成されている。

【 0 1 3 7 】

次に、リール駆動状態が「リール定速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージを、同図右下段を参照して詳述する。本例においては、リール定速状態である場合（リール定速維持処理を実行する際）には、（ＴＡ）「 0 」にて割り込み処理を 1 回（ＴＢ）「 0、 1 」にて割り込み処理を 1 回（ＴＣ）「 1 」にて割り込み処理を 1 回（ＴＤ）「 1、 2 」にて割り込み処理を 1 回（ＴＥ）「 2 」にて割り込み処理を 1 回（ＴＦ）「 2、 3 」にて割り込み処理を 1 回（ＴＧ）「 3 」にて割り込み処理を 1 回（ＴＨ）「 3、 0 」にて割り込み処理を 1 回（ＴＡ）「 0 」にて割り込み処理を 1 回（ＴＢ）「 0、 1 」にて割り込み処理を 1 回・・・、のように（ＴＡ）～（ＴＧ）を割り込み処理 1 回ずつ繰り返して実行してステップモータ（ステッピングモータ）を励磁するよう構成されている。このように、本例においては、リール定速維持処理の実行時においては、1 の励磁する相の組み合わせにて割り込み処理を実行する回数がすべて 1 回となるよう構成されている。

【 0 1 3 8 】

次に、リール駆動状態が「リール定速状態」である状況にて、図中（５）のタイミングで、いずれかのリールに対応した停止ボタンが操作され、リール駆動状態が「リール減速待機状態」に更新される。ここで、「リール定速状態」は、リールの回転速度が定速になっている状態（励磁する相の組み合わせを 1 回の割り込み処理毎に切り替えている状態）であり、「リール減速待機状態」は、遊技者によって停止ボタンが操作されてから、停止制御を開始するまでの状態（リール減速待機状態においては、すべりコマ数に対応したリールのすべりが発生している）を示すものである。この駆動状態の期間は、停止ボタンの操作タイミングに基づいて定まる。

【 0 1 3 9 】

次に、図中（６）のタイミングで、リール駆動状態が「リール減速待機状態」から「リール減速状態」に更新され、リールの減速が開始される。リール駆動状態が「リール減速待機状態」から「リール減速状態」に更新されると、リールの回転を停止すべくステッピングモータの特定の相を所定時間励磁し続けることとなり、一例としては、4 相全てを励磁する 4 相励磁を行う。そして、所定時間励磁を行うと、図中（７）のタイミングにて、リール駆動状態が「リール減速状態」から「リール停止状態」に更新され、リールが停止することとなる。

【 0 1 4 0 】

上述したように、本例に係る回胴遊技機は、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間（例えば、割り込み処理を 400 回実行する時間値）以内にリールセンサがインデックスを検出しなかった場合には、リール駆動状態をリール加速状態に再度更新し、リール再加速処理（ステッピングモータの励磁態様はリール加速処理と同様となっている）を実行するよう構成されているため、リール駆動状態がリール加速状態である場合、

換言すると、リール加速処理の実行中にはリールの加速が正常に実行されたか否かを判定していない。また、リールの加速が正常に行われたか、換言すると、リールが定速になっているか（リール回転不良が発生していないか）は、ステップ6124の処理（リール駆動状態がリール定速状態に更新されてから所定時間経過後に判定される）で判定することとなるが、ステップ6124の処理で、リールセンサがインデックスを検出しなかったことからリールが定速になっていない（リール回転不良が発生している）と判定した場合には、リール再加速処理を実行する、即ち、再度リール加速処理を初めから実行するよう構成されている。このように、リール加速処理の実行中にはリールの加速が正常に実行されたか否かを判定しないよう構成することにより、リール加速処理の実行中にリール回転不良が発生した場合においても、その後、リール回転不良が解消し、リール加速処理を実行終了するまでの残りのリール加速処理によって、リールの回転速度を定速に到達させることができた場合には、リール駆動状態がリール定速状態に更新されてから所定時間経過するまでにリールセンサがインデックスを検出することにより、再加速処理を実行せずにリール定速維持処理を実行することとなり、リール再加速処理の実行によって、遊技者が遊技を進行できない（停止ボタンを操作できない）事態を発生し難くすることができる。また、リール加速処理の実行中において、リールの加速が正常に実行されたか否かを判定する処理を実行しないよう構成することにより、リールの回転に関する処理に要するデータ量を少なくすることができる。尚、このように構成されていることから、本例に係る回胴式遊技機がリール加速処理を実行している途中にてリール回転不良が発生した場合には、以下のように作用することとなる。

10

20

【0141】

<作用1>

リールの回転が開始 リール駆動状態をリール加速状態に更新 リール加速処理を実行
リール加速処理の実行終了 リール駆動状態をリール定速状態に更新 リール定速維持処理を実行
リール定速維持処理の実行中にリール回転不良が発生 リール回転不良を検知
リール再加速処理を実行 上記のように作用し得るよう構成されている。尚、リール回転不良とは、リール窓D160等のリール近傍に設けられた部材によってリールの回転が阻害される（リール窓D160にリールが擦れる等）、脱調が発生する等によって、リールの加速が正常に実行されなかった場合を称している。このように、リール定速維持処理の実行中にリール回転不良が発生した場合にもリール再加速処理を実行するよう構成することにより、円滑に遊技を進行することができることとなる。

30

【0142】

<作用2>

リールの回転が開始 リール駆動状態をリール加速状態に更新 リール加速処理を実行
リール加速処理の実行途中にリール回転不良が発生 リール加速処理を継続して実行
リール加速処理の実行終了 リール駆動状態をリール定速状態に更新 リール定速維持処理を実行
リール回転不良を検知 リール再加速処理を実行 上記のように作用し得るよう構成されている。このように、リール加速処理の実行中にリール回転不良が発生した場合にも、その後リール回転不良を検知した場合にリール再加速処理を実行するよう構成することにより、円滑に遊技を進行することができることとなる。また、上記のように、リール加速処理の実行途中にて回胴回転不良が発生した場合にも、リール加速処理を継続して実行し、回胴回転不良が発生していない場合と同様の割り込み回数分リール加速処理を実行した場合にリール加速処理の実行を終了することとなる。このように構成することにより、リール加速処理の実行開始直後にリール回転不良が発生した場合等にリール再加速処理を実行せずにリールの回転速度が定速に到達し易いよう構成することができる。

40

【0143】

<作用3>

リールの回転が開始 リール駆動状態をリール加速状態に更新 リール加速処理を実行
リール加速処理の実行途中に電源断処理を実行 電源断から復帰 リール加速処理を継続して実行（未処理のリール加速処理を実行）
リール加速処理の実行途中にリール回転

50

不良が発生 リール加速処理を継続して実行（未処理のリール加速処理を実行） リール加速処理の実行終了 リール駆動状態をリール定速状態に更新 リール定速維持処理を実行 リール回転不良を検知 リール再加速処理を実行上記のように作用し得るよう構成されている。このように、リール加速処理の実行中に電源断処理を実行した場合にも、電源復帰後に継続してリール加速処理を実行し、その後リール駆動状態をリール定速状態に更新した後から所定時間以内にリールセンサがインデックスを検出しなかった場合にリール再加速処理を実行することにより、円滑に遊技を進行することができることとなる。また、リール加速処理の実行中に電源断処理を実行した場合に、電源復帰後に継続してリール加速処理を実行し、その後リール駆動状態をリール定速状態に更新した後から所定時間以内にリールセンサがインデックスを検出した場合にはリール再加速処理を実行しないよう構成されており、そのように構成することにより、リール再加速処理によって遊技者が遊技を進行できない（停止ボタンを操作できない）事態を発生し難くすることができる。なお、電源断処理を電源断時処理と称することがある。

10

【 0 1 4 4 】

< 最終停止ボタン操作後の作用 >

本例に係る回胴式遊技機は、最終停止ボタン（第3停止ボタン）の操作後に最終のリール（最後まで回転しているリールであり、第3リールとも称する）が停止し、入賞役となる図柄組み合わせが停止表示した場合には遊技メダルの払出が実行され得るよう構成されているが、遊技メダルの払出に関する作用として、以下のように構成してもよい。

【 0 1 4 5 】

20

< 作用 1 >

入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが停止表示 第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける） リール駆動状態をリール減速状態に更新 電源断が発生 第3リールが停止表示位置まで移動（回転） 電源断を検出 電源断時処理を実行 電源復帰 リールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示 遊技メダルの払出に関する処理を実行上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、前述した共通ベル等の、当選した場合には停止ボタンの操作タイミングに拘わらず入賞させることができる小役に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に遊技場の停電などにより電源断が発生した場合にも、第3リールの停止予定位置に拘らず（すべりコマ数が最大であった場合にも）、電源断を検出する前に当該停止予定位置までの移動（回転）が完了するよう構成することができる。また、電源復帰後に入賞役を構成する図柄組み合わせ（例えば、共通ベル）が停止表示されている場合には、正常に遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。

30

【 0 1 4 6 】

< 作用 2 >

入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが停止表示 第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける） リール駆動状態をリール減速状態に更新 リール回転不良が発生 第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない 遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ベル役が当選しているゲームにおいて、遊技者から見てリールに入賞役であるベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の

40

50

処理によってベル役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合) 遊技メダルの払出に関する処理を実行上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて入賞役に当選し、且つ当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール(左リール、中リール、右リール)に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。尚、リール回転不良が発生するタイミングは上記の例には限定されず、第2リールが停止表示してから遊技メダルの払出に関する処理を実行までの期間にリール回転不良が発生し、結果として第3停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合にはすべて適用可能である(以下に例示するリール回転不良に関する作用にも適用可能である)。尚、上記作用2においては、入賞役に当選したゲームにおける作用を例示している。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる(他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、同様の作用となるよう構成してもよい)。入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが停止表示 第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する 遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しており、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定 遊技メダルの払出に関する処理を実行尚、前述又は後述する作用における入賞役としては、当選したゲームにて停止ボタンの操作タイミングに拘わらず入賞可能な入賞役(例えば、共通ベル)としてもよいし、当選したゲームにて停止ボタンの操作タイミングによって入賞する場合と入賞しない場合とがある入賞役(例えば、スイカA、スイカB、チェリー)としてもよい。また、所定の遊技状態にて所定の入賞役に当選したゲームにおいて、リール回転不良や電源断が発生せず、当該所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に、リールバックライト(バックランプと称することがある)が点滅する演出(バックランプ演出と称することがある)として当該所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成した場合には、前記所定の遊技状態にて前記所定の入賞役に当選したゲームにて、リール回転不良が発生して、前記所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、前記所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。また、本作用においては、第3停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合について例示したが、これには限定されず、第1停止に対応するリールがリール回転不良によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよいし、第2停止に対応するリールがリール回転不良によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよい(他の作用についても同様に適用可能である)。

【0147】

<作用3>

入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが停止表示 電源断が発生して遊技機への電力の安定供給が停止 第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 電源断を検出 電源断時処理を実行 第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない 遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判

10

20

30

40

50

定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ベル役が当選しているゲームにおいて、遊技者から見てリールに入賞役であるベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってベル役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合） 遊技メダルの払出に関する処理を実行上記のように作用するよう構成してもよい。尚、電源断を検出するタイミング、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミング、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定するタイミング、及び電源復帰するタイミングは、上記のタイミングには限定されず、第２リールが停止表示してから遊技メダルの払出に関する処理を実行までの期間に、電源断を検出するタイミング、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミング、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定するタイミング、及び電源復帰するタイミングが存在していればよく、電源断の発生によって第３停止ボタンに対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合にはすべて適用可能である（以下に例示する電源断を含む作用についても同様である）。このように構成することで、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直前（又は直後）に電源断が発生し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示できなかった場合にも、遊技機の内部処理にて入賞役に当選し、且つ当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、電源復帰後に遊技メダルの払出（遊技メダルの払出には、ホッパの駆動による放出口からの払出のみではなく、クレジット数表示装置の表示（クレジット数）が増加することとも含まれることとする）を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。尚、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミングを電源断が発生するタイミングと称することがある。また、所定の遊技状態にて所定の入賞役に当選したゲームにおいて、リール回転不良や電源断が発生せず、当該所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に、リールバックライト（バックランプと称することがある）が点滅する演出（バックランプ演出と称することがある）として当該所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成した場合には、前記所定の遊技状態にて前記所定の入賞役に当選したゲームにて、電源断が発生して、前記所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、前記所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。また、本作用においては、第３停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合について例示したが、これには限定されず、第１停止に対応するリールが電源断によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよいし、第２停止に対応するリールが電源断によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよい（他の作用についても同様に適用可能である）。なお、本例における、「遊技機への電力の供給が停止」、「遊技機への電力の安定供給が停止」とは、遊技機に供給される電力が０であるということではなく、電源断の発生などにより、遊技機へ供給される電力が、遊技機稼働時に供給される電力未満となった場合、遊技機への電力の供給が遮断された場合などであってもよい。

【０１４８】

<作用４>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作 第１リールが停止表示 第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作 第２リールが停止表示 第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける） リール駆動状態をリール減速状態に更新 リール回転不良が発生 第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない 遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基

10

20

30

40

50

づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合） 遊技メダルの払出が実行されない上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても遊技メダルの払出を実行しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができると共に、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用4はハズレのみには限定されず、例えば、ベルに当選していないゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してベルに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。また、このような場合においては、遊技者から見た停止表示されている図柄組み合わせは、回転不良により内部抽選結果と整合性のとれていない図柄組み合わせとなっているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定しているため、表示判定エラー（復帰不可能エラー）は発生しない（表示判定エラーが発生したと判定しない）よう構成されている。

10

20

【0149】

<作用5>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが停止表示 電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止 第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）

リール駆動状態をリール減速状態に更新 電源断を検出 電源断時処理を実行 第3リールが遊技者から見て停止予定位位置まで移動（回転）できない 遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合） 電源復帰 遊技メダルの払出が実行されない上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果ハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても遊技メダルの払出を実行しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができると共に、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用5はハズレのみには限定されず、例えば、ベルに当選していないゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してベルに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。また、このような場合においては、遊技者から見た停止表示されている図柄組み合わせは、回転不良により内部抽選結果と整合性のと

30

40

50

れていない図柄組み合わせとなっているが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定しているため、表示判定エラー（復帰不可能エラー）は発生しない（表示判定エラーが発生したと判定しない）よう構成されている。

【 0 1 5 0 】

< 作用 6 >

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 第 2 リールが停止表示 第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける） リール駆動状態をリール減速状態に更新 リール回転不良が発生 第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない

10

遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、BB 役）に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ボーナス役に当選しておらず、且つ、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合） ボーナスが開始せず、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行されない上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第 3 停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていてもボーナスが開始しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができる。尚、上記作用 6 はハズレのみには限定されず、例えば、ボーナス役に当選しておらず（ボーナス内部中でなく）、且つボーナス役に当選しなかったゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。尚、上記作用 6 においては、ボーナス役に当選しなかったゲームにおける作用を例示している。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。リールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 第 2 リールが停止表示 第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける） リール駆動状態をリール減速状態に更新 第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する 遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しておらず、ステップ 1 2 6 9 の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定 ボーナスが実行開始されない、且つボーナス開始時のフリーズが実行されないような作用となる。一方、ボーナス役に当選したゲーム又はボーナス内部中にて、リール回転不良が発生していなかった場合としては以下の作用となる。リールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 第 2 リールが停止表示 第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける） リール駆動状態をリール減速状態に更新 第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する 遊技者から見てリールにボーナス役に対応す

20

30

40

50

る図柄組み合わせが停止表示し、ステップ 1 2 6 9 の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定 ボーナスが実行開始される、且つボーナス開始時のフリーズが実行されるような作用を例示することができる。尚、上記では、ボーナスの開始時にフリーズを実行する場合を例示したが、ボーナスの種類（ボーナス役の種類）によって、フリーズが実行されるボーナスとフリーズが実行されないボーナスを有していてもよいし、ボーナス役に当選する遊技状態によってもフリーズの実行有無を相違させてもよい。

【 0 1 5 1 】

< 作用 7 >

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 第 2 リールが停止表示 電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止 第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける）

リール駆動状態をリール減速状態に更新 電源断を検出 電源断時処理を実行 第 3 リールが遊技者から見て停止予 positioning まで移動（回転）できない 遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、BB 役）に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ボーナス役に当選しておらず、且つ、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合） 電源復帰 ボーナスが開始せず、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行されない上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第 3 停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても遊技メダルのボーナスを開始しないよう構成

することができる、公正な遊技機とすることができる。尚、上記作用 6 はハズレのみには限定されず、例えば、ボーナス役に当選しておらず（ボーナス内部中でなく）、且つボーナス役に当選しなかったゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。尚、上記作用 6 においては、ボーナス役に当選しなかったゲームにおける作用を例示している。即ち、電源断が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。リールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 第 2 リールが停止表示 第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける）

リール駆動状態をリール減速状態に更新 第 3 リールが遊技者から見て停止予 positioning まで移動する 遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しておらず、ステップ 1 2 6 9 の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定 ボーナスが実行開始されない、且つボーナス開始時のフリーズが実行されないような作用となる。一方、ボーナス役に当選したゲーム又はボーナス内部中にて、リール電源断が発生していなかった場合としては以下の作用となる。リールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行

停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作

10

20

30

40

50

第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 第 2 リールが停止表示 第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作 (第 3 停止ボタンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する 遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ 1 2 6 9 の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定 ボーナスが実行開始される、且つボーナス開始時のフリーズが実行されるような作用を例示することができる。尚、上記では、ボーナスの開始時にフリーズを実行する場合を例示したが、ボーナスの種類 (ボーナス役の種類) によって、フリーズが実行されるボーナスとフリーズが実行されないボーナスを有していてもよいし、ボーナス役に当選する遊技状態によってもフリーズの実行有無を相違させてもよい。

10

【 0 1 5 2 】

< 作用 8 >

ボーナス内部中に実行されたゲームとして、又はボーナス役に当選したゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 第 2 リールが停止表示 第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作 (第 3 停止ボタンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 リール回転不良が発生 第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動 (回転) できない 遊技者から見てリールにボーナス役 (例えば、BB 役) に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定 ボーナスが開始し、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行される上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ボーナスに当選している状況にて実行されたゲーム、又はボーナス役に当選したゲームにおいて、第 3 停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール (左リール、中リール、右リール) に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても、ボーナスを開始し且つボーナス開始時に実行されるフリーズを実行するよう構成することができ、ボーナスが開始されるべき状況でリール回転不良によってボーナスが開始されなくなってしまうような遊技者にとっての著しい不利益を生じさせないよう構成することができると共に、リール回転不良が発生しなかった場合と同様に、ボーナス開始時のフリーズを実行することによって、遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。

20

30

【 0 1 5 3 】

< 作用 9 >

ボーナス内部中に実行されたゲームとして、又はボーナス役に当選したゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 第 2 リールが停止表示 電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止 第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作 (第 3 停止ボタンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 電源断を検出 電源断時処理を実行 第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動 (回転) できない 遊技者から見てリールにボーナス役 (例えば、BB 役) に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定 電源復帰 ボーナスが開始し、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行される上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ボーナスに当選している状況にて実行されたゲーム、又はボーナス役に当選したゲームにおいて、第 3 停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合に

40

50

も、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても、ボーナスを開始し且つボーナス開始時に実行されるフリーズを実行するよう構成することができ、ボーナスが開始されるべき状況で電源断によってボーナスが開始されなくなってしまうような遊技者にとっての著しい不利益を生じさせないよう構成することができると共に、リール回転不良が発生しなかった場合と同様に、ボーナス開始時のフリーズを実行することによって、遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【 0 1 5 4 】

< 作用 1 0 >

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 第 2 リールが停止表示 第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける） リール駆動状態をリール減速状態に更新 リール回転不良が発生 第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない

遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合） 再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプ D 2 9 0 が新たに点灯しない上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第 3 停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプ D 2 9 0 が新たに点灯しないこととなる。また、作用 1 0 において、現在の R T 状態にて停止表示した場合に R T 状態が移行することとなる再遊技役に対応する図柄組み合わせが遊技者から見て停止表示していたとしても、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、R T 状態は移行しないこととなる（再遊技役以外の R T 状態が移行することとなる役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも同様に適用可能である）。このように構成することにより、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用 1 0 はハズレのみに限定されず、例えば、再遊技役に当選していないゲームにおいて、リール回転不良が発生して再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に適用することができることを補足しておく。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。リールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 第 2 リールが停止表示 第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける） リール駆動状態をリール減速状態に更新 第 3 リールが遊技者から見

10

20

30

40

50

て停止予定位置まで移動する 遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ 1 2 6 9 の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定 自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプ D 2 9 0 が新たに点灯しないような作用となる。尚、自動ベットとは、再遊技役に当選したゲームにてベットしていた規定数（例えば、3 枚）の遊技メダルが、再遊技役が停止表示したことにより、ベットボタン（マックスベットボタン）の操作やメダル投入口からの遊技メダルの投入がなくとも自動でベットされることとなっている。一方、再遊技役に当選したゲームにてリール回転不良が発生しなかった場合としては以下の作用となる。リールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 第 2 リールが停止表示 第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける） リール駆動状態をリール減速状態に更新 第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する 遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ 1 2 6 9 の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定 自動ベットが実行される、且つ再遊技ランプ D 2 9 0 が新たに点灯する（前回のゲームにて再遊技役に当選していた場合には再遊技ランプ D 2 9 0 は点灯を継続する）のような作用を例示することができる。

【 0 1 5 5 】

< 作用 1 1 >

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 第 2 リールが停止表示 電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止 第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける）

リール駆動状態をリール減速状態に更新 電源断を検出 電源断時処理を実行 第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない 遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合） 電源復帰 再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプ D 2 9 0 が新たに点灯しない上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第 3 停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプ D 2 9 0 が新たに点灯しないこととなる。また、作用 1 0 において、現在の R T 状態にて停止表示した場合に R T 状態が移行することとなる再遊技役に対応する図柄組み合わせが遊技者から見て停止表示していたとしても、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、R T 状態は移行しないこととなる（再遊技役以外の R T 状態が移行することとなる役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも同様に適用可能である）。このように構成することにより、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用 1 1 はハズレのみには限定されず、例

10

20

30

40

50

えば、再遊技役に当選していないゲームにおいて、電源断が発生して再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に適用することができることを補足しておく。即ち、電源断が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。リールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる

第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 第 2 リールが停止表示 第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける） リール駆動状態をリール減速状態に更新 第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する 遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ 1 2 6 9 の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定 自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプ D 2 9 0 が新たに点灯しないような作用となる。一方、再遊技役に当選したゲームにて電源断が発生しなかった場合としては以下の作用となる。リールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 第 2 リールが停止表示 第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける） リール駆動状態をリール減速状態に更新 第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する 遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ 1 2 6 9 の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定 自動ベットが実行される、且つ再遊技ランプ D 2 9 0 が新たに点灯する（前回のゲームにて再遊技役に当選していた場合には再遊技ランプ D 2 9 0 は点灯を継続する）のような作用を例示することができる。

【 0 1 5 6 】

< 作用 1 2 >

再遊技に当選したゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 第 2 リールが停止表示 第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける） リール駆動状態をリール減速状態に更新 リール回転不良が発生 第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない 遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定 再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプ D 2 9 0 が新たに点灯する上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果が再遊技となったゲームにおいて、第 3 停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて再遊技に当選しており、且つ再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプ D 2 9 0 が新たに点灯することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しないことにより、リールを視認しても再遊技役に当選したのか否かが判断できなくても、自動ベットの実行有無や再遊技ランプ D 2 9 0 の点灯を視認することにより、遊技の状況を誤認し難くすることができる。また、作用 1 2 において、現在の R T 状態にて停止表示した場合に R T 状態が移行することとなる再遊技役に当選していた場合には、当該再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していなくとも、R T 状態は移行することとなる。このように構成することにより、遊技の進行に不具合が生じ難い遊技機とすることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を構成することができる。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 7 】

< 作用 1 3 >

再遊技に当選したゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 第 2 リールが停止表示 電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止 第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作 (第 3 停止ボタンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 電源断を検出 電源断時処理を実行 第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動 (回転) できない 遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定 電源復帰 再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプ D 2 9 0 が新たに点灯する上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果が再遊技となったゲームにおいて、第 3 停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて再遊技に当選しており、且つ再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール (左リール、中リール、右リール) に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプ D 2 9 0 が新たに点灯することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しないことにより、リールを視認しても再遊技役に当選したのか否かが判断できなくても、自動ベットの実行有無や再遊技ランプ D 2 9 0 の点灯を視認することにより、遊技の状況を誤認し難くすることができる。また、作用 1 3 において、現在の R T 状態にて停止表示した場合に R T 状態が移行することとなる再遊技役に当選していた場合には、当該再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していなくとも、R T 状態は移行することとなる。このように構成することにより、遊技の進行に不具合が生じ難い遊技機とすることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を構成することができる。

【 0 1 5 8 】

< 作用 1 4 >

R T 状態が移行する役 (R T 移行役と称することがある) に当選したゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 第 2 リールが停止表示 第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作 (第 3 停止ボタンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 リール回転不良が発生 第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動 (回転) できない 遊技者から見て R T 移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定 R T 状態が移行する上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、R T 移行役に当選したゲームにおいて、第 3 停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに R T 移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて R T 移行役に当選しており、且つ R T 移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール (左リール、中リール、右リール) に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、R T 移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、R T 移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくとも R T 状態が移行することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働

10

20

30

40

50

させることができる。尚、R T移行役とは、所定のR T状態にて図柄組み合わせが停止表示することにより、当該所定のR T状態とは異なるR T状態に移行する役であり、滞在しているR T状態によってR T移行役となるか否かが相違し得ることとなる。即ち、R T状態Aでは所定役AはR T移行役であるが、R T状態Bでは所定役AはR T移行役とならない場合があってもよいし、R T状態Aでは所定役AはR T移行役であるが、R T状態Bでは所定役Aに当選しない場合があってもよい。

【0159】

<作用15>

R T状態が移行する役(R T移行役と称することがある)に当選したゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが停止表示

10

電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止 第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 電源断を検出 電源断時処理を実行 第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない 遊技者から見てR T移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定

R T状態が移行する(電源復帰後にR T状態が移行してもよいし、電源復帰前にR T状態が移行してもよい)上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、R T移行役に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにR T移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にてR T移行役に当選しており、且つR T移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール(左リール、中リール、右リール)に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、R T移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、R T移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくてもR T状態が移行することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。

20

【0160】

<作用16>

R T状態が移行する役(R T移行役と称することがある)に当選していないゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが停止表示 第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 リール回転不良が発生 第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない 遊技者から見てR T移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定 R T状態が移行しない上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、R T移行役に当選していないゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにR T移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、R T状態が移行しないこととなる。このように構成することにより、例えば、A T中状態にて遊技者にとって不利なR T状態に移行させないための押し順ナビが実行された場合に、遊技者が押し順ナビに従って停止ボタンを操作下にも拘わらず、リール回転不良によりR T状態が移行してしまう(転落してしまう)図柄組み合わせが見た目上停止表示してしまった場合にも、R T状態が移行しないこととなり、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。

30

40

50

【 0 1 6 1 】

< 作用 1 7 >

R T 状態が移行する役 (R T 移行役と称することがある) に当選していないゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 第 2 リールが停止表示 電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止 第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作 (第 3 停止ボタンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 電源断を検出 電源断時処理を実行 第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動 (回転) できない 遊技者から見て R T 移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定 R T 状態が移行しない上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、R T 移行役に当選していないゲームにおいて、第 3 停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに R T 移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、R T 状態が移行しないこととなる。このように構成することにより、例えば、A T 中状態にて遊技者にとって不利な R T 状態に移行させないための押し順ナビが実行された場合に、遊技者が押し順ナビに従って停止ボタンを操作下にも拘わらず、リール回転不良により R T 状態が移行してしまう (転落してしまう) 図柄組み合わせが見た目上停止表示してしまった場合にも、R T 状態が移行しないこととなり、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。

10

20

【 0 1 6 2 】

< 作用 1 8 >

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 リール回転不良が発生 第 2 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動 (回転) できない 遊技者から見て第 1 リール及び第 2 リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示 スピーカからテンパイ音が出力されない また、

30

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 リール回転不良が発生 第 2 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動 (回転) できない 遊技者から見て第 1 リール及び第 2 リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない (第 2 リールが停止予定位置まで移動した場合には、第 1 リール及び第 2 リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する) スピーカからテンパイ音が出力される上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、

40

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作 第 2 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動 (回転) 遊技者から見て第 1 リール及び第 2 リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示 スピーカからテンパイ音が出力されるまた、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作 第 1 リールが停止表示 第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボ

50

タンを操作 第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転) 遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない スピーカからテンパイ音出力されない上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止に停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止に停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。

10

【0163】

<作用19>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 電源断を検出 電源断時処理を実行 第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない 遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示 電源復帰 スピーカからテンパイ音出力されないまた、

20

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 電源断を検出 電源断時処理を実行 第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない 遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない(第2リールが停止予定位置まで移動した場合には、第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する) 電源復帰 スピーカからテンパイ音出力される上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

30

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転) 遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示 スピーカからテンパイ音出力されるまた、

40

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転) 遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない スピーカからテンパイ音出力されない上記のように作用するよう構成してもよい。尚、スピーカからテンパイ音出力するタイミングは、電源断時処理の実行終了前であってもよいし、電源断発生後の電源復帰後としてもよい。このように構成

50

することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音を出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第2停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第1停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第1停止操作を実行した直後にリール回転不良が発生した）場合としてもよい。

【0164】

<作用20>

ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 リール回転不良が発生 第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない 遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示 スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されないまた、

ボーナス内部中である、又はボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 リール回転不良が発生 第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない 遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第2リールが停止予定位置まで移動した場合には、第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する） スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力される上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、

ボーナス内部中である、又はボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転） 遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示 スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されるまた、

ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転） 遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されない上記のように作用するよう構成してもよい。尚、ボーナス確定テンパイ音

10

20

30

40

50

とは、所定のボーナス図柄を構成する図柄が有効ラインに停止表示（テンパイ）し、且つ当該所定のボーナス図柄が停止表示可能な状況である場合にスピーカから出力され得るテンパイ音である。このように構成することで、役抽選の結果がハズレであり、且つボーナス内部中でないゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がボーナス役となったゲーム又はボーナス内部中に実行されたゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第2停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第1停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第1停止操作を実行した直後にリール回転不良が発生した）場合としてもよい。

10

20

【0165】

<作用21>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 電源断を検出 電源断時処理を実行 第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない 遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示 電源復帰 スピーカからテンパイ音が出力されないまた、

30

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 電源断を検出 電源断時処理を実行 第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない 遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第2リールが停止予定位置まで移動した場合には、第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する） 電源復帰 スピーカからテンパイ音が出力される上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

40

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転） 遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示 スピーカからテンパイ音が出力されるまた、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転） 遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせ

50

せが停止表示しない スピーカからテンパイ音出力されない上記のように作用するよう構成してもよい。尚、スピーカからテンパイ音出力するタイミングは、電源断時処理の実行終了前であってもよいし、電源断発生後の電源復帰後としてもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音出力しないこととなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断の発生によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音出力することとなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断の発生によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第2停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第1停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第1停止操作を実行した直後に電源断時処理を実行した）場合としてもよい。

10

20

【0166】

<作用22>

ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転を開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 電源断を検出 電源断時処理を実行 第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない 遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示 スピーカからボーナス確定テンパイ音出力されないまた、

30

ボーナス内部中である、又はボーナスに当選したゲームとしてリールの回転を開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 電源断を検出 電源断時処理を実行 第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない 遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第2リールが停止予定位置まで移動した場合には、第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する） スピーカからボーナス確定テンパイ音出力される上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

40

ボーナス内部中である、又はボーナスに当選したゲームとしてリールの回転を開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転） 遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示 スピーカからボーナス確定テンパイ音出力されるまた、

ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転を開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる

50

第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転) 遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない スピーカからボーナス確定テンパイ音出力されない上記のように作用するよう構成してもよい。尚、ボーナス確定テンパイ音とは、所定のボーナス図柄を構成する図柄が有効ラインに停止表示(テンパイ)し、且つ当該所定のボーナス図柄が停止表示可能な状況である場合にスピーカから出力され得るテンパイ音である。このように構成することで、役抽選の結果がハズレであり、且つボーナス内部中でないゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力しないこととなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がボーナス役となったゲーム又はボーナス内部中に実行されたゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力することとなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第2停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第1停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった(第1停止操作を実行した直後に電源断時処理を実行した)場合としてもよい。

【0167】

<作用23>

クレジット数が1以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが停止表示 第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 リール回転不良が発生 第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない 前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない マックスベットランプが点灯しないまた、

クレジット数が1以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが停止表示 第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 リール回転不良が発生 第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない 前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示 マックスベットランプが点灯する上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、

クレジット数が1以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが停止表示 第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動

10

20

30

40

50

(回転) 前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示 マックスベットランプが点灯しないまた、

クレジット数が1以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示

第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが停止表示 第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転) 前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない マックスベットランプが点灯する上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、マックスベットランプが点灯しないことにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効でないことをいち早く察知することができる。また、再遊技に当選していないゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合と同様に、マックスベットランプが点灯することにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効であることをいち早く察知することができる。

【0168】

<作用24>

クレジット数が1以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示

第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが停止表示 電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止 第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 電源断を検出 電源断時処理を実行 第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない 前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない マックスベットランプが点灯しないまた、

クレジット数が1以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示

第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが停止表示 電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止 第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 電源断を検出 電源断時処理を実行 第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない 前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示 マックスベットランプが点灯する上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

クレジット数が1以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示

第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが停止表示 第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転) 前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示 マックスベットランプが点灯しないまた、

クレジット数が1以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が

10

20

30

40

50

有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示
第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが停止表示 第3リー
ルの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける) リー
ル駆動状態をリール減速状態に更新 第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動
(回転) 前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない マックスベ
ットランプが点灯する上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成するこ
とで、再遊技に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に
電源断時処理を実行し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも
、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、マックスベットランプ
が点灯しないことにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効でないことをいち
早く察知することができる。また、再遊技に当選していないゲームにおいて、第3停止ボ
タンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、再遊技に対応する図柄組み
合わせが停止表示してしまった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示し
ていない場合と同様に、マックスベットランプが点灯することにより、遊技者はマックス
ベットボタンの操作が有効であることをいち早く察知することができる。

10

【0169】

<作用25>

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞
に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することと
なるゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持
処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタ
ンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作
第2リールが停止表示 第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボ
タンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 リール回転不良が
発生 第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない 前記入賞役
に対応する図柄組み合わせが停止表示しない ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリー
ズが実行される上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生
しなかった場合の作用としては、

20

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞
に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することと
なるゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持
処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタ
ンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作
第2リールが停止表示 第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボ
タンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 第3リールが遊技
者から見て停止予定位置まで移動(回転) 前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止
表示 ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される上記のように作用するよ
う構成してもよい。このように構成することで、ボーナス最終ゲームにて入賞役に当選し
、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、入賞役に対応
する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、入賞役に対応する図柄組み合わせが
停止表示した場合と同様に、ボーナスが終了すると共に、ボーナス終了時フリーズが実行
されることにより、遊技者はボーナスが正常に終了したことをいち早く察知することがで
き、遊技の進行に対する違和感を抱かせることのない遊技機を提供することができる。

30

40

【0170】

<作用26>

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞
に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することと
なるゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持
処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタ
ンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作

50

第2リールが停止表示 電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止 第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 電源断を検出 電源断時処理を実行 第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない 前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが停止表示 第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける) リール駆動状態をリール減速状態に更新 第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転) 前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示 ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ボーナス最終ゲームにて入賞役に当選し、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、ボーナスが終了すると共に、ボーナス終了時フリーズが実行されることにより、遊技者はボーナスが正常に終了したことをいち早く察知することができ、遊技の進行に対する違和感を抱かせることのない遊技機を提供することができる。

【0171】

尚、上述した本例に係る回胴式遊技機におけるリール加速処理に関する構成から、リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生しなかった場合のリール加速処理の実行期間 = A リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生するまでのリール加速処理の実行期間 = B リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生した後のリール加速処理の実行期間 = C とした場合、 $A = B + C$ となるよう構成されている。また、リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生しなかった場合のリール加速処理の割り込み処理実行回数 = D リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生するまでのリール加速処理の割り込み処理実行回数 = E リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生した後のリール加速処理の割り込み処理実行回数 = F とした場合、 $D = E + F$ となるよう構成されている。

【0172】

次に、図36は、図35におけるステップ1900のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ1904で、主制御基板MのCPU100は、電源断処理済みフラグをオンにする(例えば、RAM領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する)。次に、ステップ1906で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報(例えば、当該算出したチェックサムにおける下位1バイト、或いは、その補数となるもの)をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ1912で、主制御基板MのCPU100は、RAMの書き込みを禁止し、ステップ1914に移行する。次に、ステップ1914で、主制御基板MのCPU100は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【0173】

次に、図37は、本例に係る回胴式遊技機の押し順表示のイメージ図の一例を示したものである。図上の表は、実行される押し順ナビが示すリール停止順と指示番号(押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信される)

との対応を示す表である。例えば、押し順として、「中 右 左」を報知する場合の指示番号は、「A 5」であることを示している。次に、図中左側は、押し順が「左 中 右」である場合（対応する指示番号は、「A 1」）の押し順表示装置 D 2 7 0、有利区間表示器 Y H、及び演出表示装置 S 4 0 に表示されるイメージを図示している。ここで、本例の押し順表示装置 D 2 7 0 は、7 セグメントの表示方式であり、払出数表示装置を兼ねている。また、メダルの払出が実行された場合に、当該払い出されたメダルの枚数は押し順表示装置 D 2 7 0 にて 2 桁の数字で表示される。ここで、押し順ナビを実行する際にも、押し順表示装置 D 2 7 0 の表示を 2 桁の数値で表示してしまうと、押し順表示装置 D 2 7 0 における表示が、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかが判別困難になってしまう。そのため、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかの区別がつくように、押し順表示装置 D 2 7 0 には、「= 1」のように左側の桁には「=」を表示するように構成することにより、押し順表示装置 D 2 7 0 の表示が 2 桁の数値であった場合にはメダルの払出枚数の表示であり、押し順表示装置 D 2 7 0 の表示として左側が「=」、右側が数字であった場合には押し順ナビの表示であると判別可能に構成し、遊技者の誤認を防ぐことができるように構成している。更に、押し順表示装置 D 2 7 0 の右下部に備えられた、有利区間表示器 Y H において、現在の遊技区間が、「有利区間」であることを示すランプが点灯している。同時に当該「有利区間」（又は、「A T 中状態」）の残りゲーム数を示す「残り 4 0 ゲーム」の表示が演出表示装置 S 4 0 上にて表示されている。また、図中右側が、押し順が「中 左 右」である場合（対応する指示番号は「A 3」）の押し順表示装置 D 2 7 0 及び演出表示装置 S 4 0 に表示されるイメージを図示している。加えて、現在の遊技区間が「有利区間」であるため、有利区間表示器 Y H が点灯し、当該「有利区間」の残りゲーム数を示す「残り 2 5 ゲーム」の表示が演出表示装置 S 4 0 上にて表示されている。尚、押し順あり役（リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、メダルの払出を伴う条件装置であり、例えば、ベル）と押し順あり再遊技役（リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、再遊技役に係る条件装置）の指示番号のセグメント表示を異なるものとしてもよいし、押し順表示装置 D 2 7 0 の表示方式は 7 セグメントに限定されるものではなく、例えば、LED 表示器を用いて、指示番号に対応する点灯パターンに従い、複数の LED を点灯させることで、指示を行うように構成してもよい。尚、クレジット数表示装置 D 2 0 0 の右下部に、有利区間表示器 Y H を備える構成としてもよい。この場合の有利区間表示器 Y H を点灯させるタイミングは、精算ボタン D 6 0 の操作が有効となるまで、であることが好ましい。遊技者が遊技をやめる際は、クレジット数表示装置 D 2 0 0 を視認してメダルが残っていないかを確認することになる。そして、メダルが残っていれば、精算ボタン D 6 0 が操作される。即ち、精算ボタン D 6 0 が有効となるまでに点灯させることで、次遊技から「有利区間」であるのに、誤って遊技をやめてしまうことを防止することができる、というユーザフレンドリーな遊技機とすることができる。

【 0 1 7 4 】

また、有利区間表示器 Y H における遊技区間の報知態様は、本例には限定されず、2 つの 7 セグメント両方の右下に有利区間表示器 Y H と同様の区間表示器を備える（区間表示器を 2 つ備える）構成としてもよく、そのように構成した場合には、左側の区間表示器が点灯した場合には、現在の遊技区間が「通常区間」である旨を報知し、他方、右側の区間表示器が点灯した場合には、現在の遊技区間が「有利区間」である旨を報知するよう構成してもよい。更に、区間表示器の点灯時における色彩や点灯態様によって、「通常区間」と「有利区間」を区別する（例えば、「通常区間」においては「緑」、「有利区間」においては「赤」としたり、「通常区間」においては点灯、「有利区間」においては「点滅」とする）よう構成してもよい。更には、「有利区間」における「A T 中 B B 内部中遊技」、「A T 中 B B 状態」、「A T 前兆状態」、「A T 中状態」等によって、区間表示器の表示態様を変更するよう構成してもよい。更に、現在の遊技区間が「待機区間」であることを、「通常区間」及び、「有利区間」と区別して認識できるよう構成してもよい。但し、「通常区間」と「有利区間」の区別については使用する区間表示器を異ならせる等、区別

し易い態様とし、遊技者が現在の遊技区間が「有利区間」であるか否かを認識し易くすることが好ましい。

【0175】

また、「有利区間」の残りゲーム数を示す演出表示装置540上の表示については、例えば、「AT前兆状態」や「AT準備中」においては、当該「有利区間」の残りゲーム数を表示しない構成（遊技者にとって相対的に低利益な状態において、「有利区間」の残りゲーム数が減算されていくという、遊技者にとっての不利益を報知しない）としてもよい。但し、このように構成した場合であっても、区間表示器は点灯させ、遊技者に「有利区間」中である旨を報知することが好適である。同時に、区間表示器は、主制御基板M側が制御するよう構成すると共に、当該表示が、遊技者にとって視認容易な位置に区間表示器を設置するよう構成することが好ましい。

10

【0176】

次に、図38～図57を参照して、副制御基板S側で実行される制御処理を説明する。

【0177】

<サブ側プログラム開始処理>

はじめに、図38は、サブ側プログラム開始処理を示すサブルーチンである。このサブ側プログラム開始処理は、電源が投入されたことにより呼び出されて実行される。

【0178】

まず、ステップ2002で、副制御基板SのCPUSCは、割り込みを禁止する。次に、ステップ2004で、副制御基板SのCPUSCは、CPUやRAMの初期化、チェックサムの算出等の各種の初期化処理を実行する。

20

【0179】

次に、ステップ2008で、副制御基板SのCPUSCは、電源投入時に算出したチェックサム値と、電源断時に算出して記憶しているチェックサム値とが一致するか否かを判断する。ステップ2008でYesの場合、換言すると、ステップ2008の判断処理で、双方のチェックサム値が一致すると判別した場合には、ステップ2010で、副制御基板SのCPUSCは、後述する1コマンド処理の実行中に電源断が発生した状態から復帰した状態であるか否か、すなわち、完全復帰した状態であるか否かを判断する。

【0180】

ステップ2010でYesの場合、換言すると、完全復帰であると判別した場合には、ステップ2012で、副制御基板SのCPUSCは、割り込みを許可し、電源断が発生したときに実行をしていた1コマンド処理に処理を戻す。

30

【0181】

一方、ステップ2008でNoの場合、換言すると、前述したステップ2008の判断処理で、双方のチェックサム値が一致しないと判別した場合には、ステップ2014で、副制御基板SのCPUSCは、RAMクリアを実行する。尚、ステップ2014の処理を実行した後、又は、ステップ2010でNoの場合には、処理をサブメインループ処理に移行させる。

【0182】

<サブメインループ処理>

40

次に、図39は、サブメインループ処理を示すサブルーチンである。サブメインループ処理は、図38に示すサブ側プログラム開始処理が実行された後に、呼び出されて実行される。

【0183】

まず、ステップ2102で、副制御基板SのCPUSCは、ウォッチドッグタイマをクリアする。次に、ステップ2104で、副制御基板SのCPUSCは、ウォッチドッグタイマの作動を開始する。次に、ステップ2106で、副制御基板SのCPUSCは、割り込みを許可する。次に、ステップ2108で、副制御基板SのCPUSCは、コマンド受信処理を実行する。このコマンド受信処理は、主制御基板Mから送信された各種のコマンドを受信する処理である。

50

【 0 1 8 4 】

次に、ステップ 2 2 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する、1 コマンド処理を実行する。この 1 コマンド処理は、主制御手段 1 0 0 からの制御コマンドに基づいて実行される処理である。具体的な処理は後述する。ステップ 2 1 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、所定時間、例えば 1 6 m s が経過したか否かを判断し、経過していないと判別したときには、ステップ 2 1 0 8 に処理を戻す。一方、所定時間が経過していると判別したときには、ステップ 2 1 0 2 に処理を戻す。なお、所定時間は、1 6 m s に限られず、処理に応じて適宜に変更することができる。

【 0 1 8 5 】

< サブ側電源断処理 >

次に、図 4 0 は、副制御基板 S 側で実行されるサブ側電源断処理を示すサブルーチンである。サブ側電源断処理は、副制御基板 S が電源断を検知したことにより開始される処理である。

【 0 1 8 6 】

まず、ステップ 2 2 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、ウォッチドッグタイマを停止する。ステップ 2 2 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ側プログラム開始処理の実行中であるか否かを判定する。ステップ 2 2 0 4 で Y e s の場合にはステップ 2 2 1 0 に移行する。他方、ステップ 2 2 0 4 で N o の場合、ステップ 2 2 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、チェックサムを算出する。次に、ステップ 2 2 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、各種データ（チェックサムの算出結果や、実行していたプログラムの番地等）を退避させ、ステップ 2 2 1 0 に移行する。

【 0 1 8 7 】

次に、ステップ 2 2 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、5 0 0 m s が経過したか否かを判定する。ここで、5 0 0 m s が経過していると判別したときには、電源断処理を終了する。他方、ステップ 2 2 1 0 で N o の場合、ステップ 2 2 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、電源が復帰したか否かを判定する。ステップ 2 2 1 2 で Y e s の場合、ステップ 2 2 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、瞬断発生回数を更新する。次に、ステップ 2 2 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、ウォッチドッグタイマの作動を開始し、電源断時に実行していた処理に戻す。尚、ステップ 2 2 1 2 の判断処理で、電源が復帰していないと判別した場合には、前述したステップ 2 2 1 0 に処理を戻す。

【 0 1 8 8 】

< 1 コマンド処理 >

次に、図 4 1 は、図 3 9 のステップ 2 2 5 0 の処理で呼び出されて実行される 1 コマンド処理を示すサブルーチンである。

【 0 1 8 9 】

次に、ステップ 2 2 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、スタートレバーの操作タイミングではないか否かを判定する。ステップ 2 2 5 2 で N o の場合、換言すると、スタートレバーの操作タイミングであると判別したときには、ステップ 3 0 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述するスタートレバー操作時演出関連決定処理のサブルーチンを呼び出して実行する。次に、ステップ 2 3 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述するスタートレバー操作時処理を実行し、ステップ 7 1 0 0 に移行する。

【 0 1 9 0 】

次に、ステップ 2 2 5 2 で Y e s の場合、換言すると、スタートレバーの操作タイミングでない場合には、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 2 5 4 で、第 1 リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ 2 2 5 4 で N o の場合、換言すると、第 1 リール停止受付タイミングである場合には、ステップ 2 5 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する第 1 回胴停止受付時処理のサブルーチンを呼び出して実行し、ステップ 7 1 0 0 に移行する。

【 0 1 9 1 】

次に、ステップ 2 2 5 4 で Y e s の場合、換言すると、第 1 リール停止受付タイミング

10

20

30

40

50

でない場合には、ステップ 2 2 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 2 リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ 2 2 5 8 で N o の場合、換言すると、第 2 リール停止受付タイミングである場合には、ステップ 2 5 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する第 2 回胴停止受付時処理のサブルーチン呼び出して実行し、ステップ 7 1 0 0 に移行する。

【 0 1 9 2 】

次に、ステップ 2 2 5 8 で Y e s の場合、換言すると、第 2 リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ 2 2 6 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 3 リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ 2 2 6 2 で N o の場合、換言すると、第 3 リール停止受付タイミングである場合には、ステップ 3 2 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する第 3 回胴停止時演出関連決定処理のサブルーチン呼び出して実行する。次に、ステップ 2 6 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する第 3 回胴停止受付時処理を実行し、ステップ 7 1 0 0 に移行する。

【 0 1 9 3 】

次に、ステップ 2 2 6 2 で Y e s の場合、換言すると、第 3 リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ 2 2 6 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、停止表示図柄の停止タイミングであるか否かを判定する。ステップ 2 2 6 6 で Y e s の場合、換言すると、停止表示図柄の停止タイミングである場合には、ステップ 2 2 6 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、停止表示図柄時処理（図示せず）を実行し、ステップ 7 1 0 0 に移行する。他方、ステップ 2 2 6 6 で N o の場合、換言すると、停止表示図柄の停止タイミングでない場合には、副制御基板 S の C P U S C は、直ちに、ステップ 7 1 0 0 に移行する。

【 0 1 9 4 】

次に、ステップ 7 1 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述するメニュー画面表示制御処理を実行する。次にステップ 7 2 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する待機画面表示制御処理を実行し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行する。

【 0 1 9 5 】

次に、図 4 2 は、図 4 1 のステップ 3 0 0 0 の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ 3 0 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの A T に関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ 3 0 0 2 で Y e s の場合、ステップ 3 0 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から受信した高確保障カウンタ値コマンドに基づき、現時点で残っている高確保障ゲーム数（高確率状態があと何ゲーム保障されているか）を確認する。次に、ステップ 3 0 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述するバトル演出実行可否決定処理のサブルーチン呼び出して実行し、ステップ 3 0 0 6 に移行する。次に、ステップ 3 0 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームにおいてはバトル演出が実行されることが決定されているか否かを判定する。ステップ 3 0 0 6 で Y e s の場合、ステップ 3 0 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在の滞在ステージと、当該ゲームの A T に関する状態と、次ゲームの A T に関する状態と、現在の高確保障ゲーム数とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図 4 4 参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選（滞在ステージを変更するか否かの抽選）を実行し、次の処理（ステップ 2 3 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 3 0 0 6 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 3 0 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 3 0 0 2 で N o の場合、ステップ 3 0 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの A T に関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ 3 0 1 0 で Y e s の場合、ステップ 3 0 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在の滞在ステージと、当該ゲームの A T に関する状態と、次ゲームの A T に関する状態とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図 4 4 参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選を実行し、次の処理（ステップ 2 3 0 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 3 0 1 0 で N o の場合、ステップ 3 0 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの A T に関する状態は「A T 中状態」であるか否かを判定する。ステップ 3 0 1 4 で Y e s の場合、ステップ 3 1 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する A T 中演出決定

10

20

30

40

50

処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ 2300 の処理）に移行する。他方、ステップ 3014 で No の場合、ステップ 3016 で、副制御基板 S の CPU SC は、当該ゲームの AT に関する状態は「復活可否演出用状態」であるか否かを判定する。ステップ 3016 で Yes の場合、ステップ 3150 で、副制御基板 S の CPU SC は、後述する復活可否演出決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ 2300 の処理）に移行する。他方、ステップ 3016 で No の場合、ステップ 3018 で、副制御基板 S の CPU SC は、現在の滞在ステージと当該ゲームの AT に関する状態と、次ゲームの AT に関する状態とに基づき、予告演出及び滞在ステージを決定し、次の処理（ステップ 2300 の処理）に移行する。尚、滞在ステージとは演出表示装置 S40 にて表示される背景演出を主とした演出のことであり、常にいずれかの滞在ステージが設定されるよう構成されている。尚、滞在ステージが異なると、背景演出、予告演出、等の各種演出の傾向が相違することとなる。

10

【0196】

次に、図 43 は、図 42 のステップ 3050 の処理で呼び出されて実行されるバトル演出実行可否決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ 3052 で、副制御基板 S の CPU SC は、高確保障ゲーム数は 4 以上であるか否かを判定する。ステップ 3052 で Yes の場合、ステップ 3054 で、副制御基板 S の CPU SC は、当該ゲームに係る条件装置は BB 役であるか否かを判定する。ステップ 3054 で Yes の場合、ステップ 3056 で、副制御基板 S の CPU SC は、所定確率（本例では、 $1/2$ ）で当選するバトル演出実行可否抽選（バトル演出（勝利）を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ 3058 で、副制御基板 S の CPU SC は、ステップ 3056 で実行したバトル演出実行可否抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 3058 で Yes の場合、ステップ 3060 で、副制御基板 S の CPU SC は、当該ゲームに係る演出をバトル演出（勝利）に決定し、次の処理（ステップ 3006 の処理）に移行する。他方、ステップ 3058 で No の場合、ステップ 3062 で、副制御基板 S の CPU SC は、当該ゲームに係る演出をバトル演出以外の演出に決定し、次の処理（ステップ 3006 の処理）に移行する。ここで、バトル演出とは、複数ゲームに亘って実行される連続演出であり、バトル演出に勝利する、即ち、バトル演出（勝利）が実行されることにより、BB 役に当選した且つ AT 抽選に当選したことが確定的となるよう構成されている。尚、バトル演出に関する構成はこれには限定されず、AT 抽選には当選していなくとも BB 役に当選している場合（BB 終了後には「低確率状態」又は「高確率状態」に移行する）にバトル演出（勝利）を実行し得るよう構成してもよい。

20

30

【0197】

また、ステップ 3054 で No の場合、副制御基板 S の CPU SC は、当該ゲームに係る条件装置はレア役であるか否かを判定する。ここで、本例においては、レア役は、入賞-C（チェリー）、入賞-D（スイカ A）及び入賞-E（スイカ B）となっており、BB 役と重複して当選し得る役となっている。即ち、遊技者はレア役が停止表示されることにより、BB 役と同時当選していることに期待感を抱くこととなるステップ 3064 で Yes の場合、ステップ 3066 で、副制御基板 S の CPU SC は、所定確率（本例では、 $1/3$ ）であり、ステップ 3056 における所定確率よりも低い確率となっている）で当選するガセバトル演出実行可否抽選（バトル演出（敗北）を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ 3068 で、副制御基板 S の CPU SC は、ステップ 3066 で実行したガセバトル演出実行可否抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 3068 で Yes の場合、ステップ 3070 で、副制御基板 S の CPU SC は、当該ゲームに係る演出をバトル演出（敗北）に決定し、次の処理（ステップ 3006 の処理）に移行する。また、ステップ 3052、ステップ 3064 又はステップ 3068 で No の場合、ステップ 3072 で、副制御基板 S の CPU SC は、当該ゲームに係る演出をバトル演出以外の演出に決定し、次の処理（ステップ 3006 の処理）に移行する。ここで、バトル演出（敗北）は「通常区間」であっても実行し得るよう構成してもよい。

40

【0198】

50

このように、高確保障ゲーム数が所定数以上である場合、例えば4以上である場合に、複数ゲームに亘ってバトル演出のような連続演出を実行し得る一方、高確保障ゲーム数が所定数未満である場合、例えば、4未満である場合に、バトル演出のような連続演出を実行しないよう構成されているため、連続演出の実行途中であるにもかかわらず、「低確率状態」への移行（「通常区間」が設定されること）によって有利区間表示器YHが消灯することを防止でき、バトル演出が終了するまでの有利区間表示器YHの点灯を確保できる場合にのみバトル演出を実行することにより、遊技者のBB当選への期待感を損なうことなく、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【0199】

また、レア役に当選しているときには、バトル演出（敗北）などの連続演出を実行し得るよう構成されているので、バトル演出の実行頻度を担保でき常に期待感を持って遊技を進行することができる。

【0200】

次に、図44は、滞在ステージ決定テーブルの一例である。尚、図44に示す滞在ステージ決定テーブルは、一部のみを抜粋したものである。図44に示す滞在ステージ決定テーブルは、当該ゲームが「低確率状態」であるときに使用するテーブルと、当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が4以上であるときに使用するテーブルと、当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が3以下であるときに使用するテーブルとの3種類からなる。

【0201】

当該ゲームが「低確率状態」であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルでは、現在の滞在ステージと、次ゲームのATに関する状態と、当該ゲームの滞在ステージと、対応する置数との関係が規定されている。「低確率状態」である場合には、現在の滞在ステージとして、砂漠ステージと街ステージとの2種類の演出ステージからなり、移行するステージとしては、砂漠ステージと街ステージと会議室ステージと洞窟ステージとの4種類の演出ステージからなる。次ゲームのATに関する状態として、「低確率状態」、「通常BB内部中遊技」と、「高確率状態」との3つの状態がある。

【0202】

現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」又は「通常BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として0～979が割り当てられている。また、現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」又は「通常BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として980～999が割り当てられている。

【0203】

さらに、現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「低確率状態」又は「通常BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～19が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「低確率状態」又は「通常BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として20～999が割り当てられている。

【0204】

また、現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として0～249が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として250～499が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として500～749が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として750～999が割り当てられている。

【0205】

10

20

30

40

50

現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～249が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として250～499が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として500～749が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として750～999が割り当てられている。

【0206】

当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が4以上であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルでは、現在の滞在ステージと、当該ゲームの滞在ステージと、置数との関係が規定されている。現在の滞在ステージ及び移行するステージとして、砂漠ステージと街ステージと会議室ステージと洞窟ステージとの4種類の演出ステージからなる。

【0207】

現在の滞在ステージが砂漠ステージであり当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として0～879が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として880～929が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり当該ゲームで砂漠ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として930～959が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり当該ゲームで砂漠ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として960～999が割り当てられている。

【0208】

現在の滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～879が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として880～929が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として930～959が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として960～999が割り当てられている。

【0209】

現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～49が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージから街ステージに移行する場合の置数として50～99が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージが維持される場合の置数として100～949が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として950～999が割り当てられている。

【0210】

現在の滞在ステージが洞窟ステージであり当該ゲームで洞窟ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～49が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり当該ゲームで洞窟ステージから街ステージに移行する場合の置数として50～99が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり当該ゲームで洞窟ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として100～199が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり当該ゲームで洞窟ステージが維持される場合の置数として200～999が割り当てられている。

【0211】

当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が3以下であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルでは、現在の滞在ステージと、次ゲームのATに関する状態と、当該ゲームの滞在ステージと、置数との関係が規定されている。現在の滞在ステージ及び移

10

20

30

40

50

行するステージとして、砂漠ステージと街ステージと会議室ステージと洞窟ステージとの4種類の演出ステージからなる。次ゲームのATに関する状態として、「高確率状態」、「有利BB内部中遊技」と、「低確率状態」との3つの状態がある。

【0212】

現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として0～979が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として980～999が割り当てられている。

【0213】

現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～19が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として20～999が割り当てられている。

【0214】

現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～29が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから街ステージに移行する場合の置数として30～59が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージが維持される場合の置数として60～999が割り当てられている。

【0215】

現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～29が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから街ステージに移行する場合の置数として30～59が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として60～99が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利BB内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージが維持される場合の置数として100～999が割り当てられている。

【0216】

現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として0～499が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として500～999が割り当てられている。

【0217】

現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～499が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として500～999が割り当てられている。

【0218】

現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～499

10

20

30

40

50

が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから街ステージに移行する場合の置数として500～999が割り当てられている。

【0219】

現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～499が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで低確率状態に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから街ステージに移行する場合の置数として500～999が割り当てられている。

【0220】

このように、「低確率状態」であるときには、砂漠ステージ又は街ステージの2つのステージが選択され得る(図42のステップ3012)。一方、「高確率状態」であるときには、砂漠ステージ、街ステージ、会議室ステージ、洞窟ステージの4つのステージが選択され得る(図42のステップ3008)。換言すると、「有利区間」である場合には4つの滞在ステージが選択され得る一方、「通常区間」においては2つの滞在ステージが選択され得るよう構成されており、「通常区間」において選択され得る2の滞在ステージは、「有利区間」においても選択され得る。このように構成することで、AT抽選の当選に期待が持てない「通常区間」においても、「有利区間」における滞在ステージとなり得る滞在ステージを選択することにより、「通常区間」においても飽きることなく遊技機を進行することができる。また、「高確率状態」から「低確率状態」に移行する場合、即ち、「有利区間」から「通常区間」となる場合に、「有利区間」の段階で、「通常区間」で選択される演出ステージを選択しておくことで、「有利区間」から「通常区間」に移行することを遊技者に判別しにくくし、期待感を保って遊技を継続させることができる。

【0221】

尚、「通常区間」で選択される演出ステージの一部が、「有利区間」で選択される演出ステージと重複する(「通常区間」において選択され得るが「有利区間」では選択されない演出ステージを有する)ようにしてもよい。

【0222】

また、高確保障ゲーム数が4以上であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルと、高確保障ゲーム数が3以下であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルとを相違させ、高確保障ゲーム数が少なくなった(3ゲーム以下になった)場合には、現在の滞在ステージよりも「有利区間」である期待度の高い滞在ステージへの移行(例えば、砂漠ステージ 会議室ステージ)をしないよう構成することにより、より期待度の高い滞在ステージに移行したにもかかわらず、少ないゲーム数にて「通常区間」になってしまい遊技者を落胆させることを防止することができる。尚、滞在ステージは「有利区間」である期待度が低い(「有利区間」にて選択され難い)ものから「砂漠ステージ、街ステージ、洞窟ステージ、会議室ステージ」の順になっている。

【0223】

尚、滞在ステージの構成は本例のものには限定されず、滞在ステージによって示唆されるものを、「有利区間」である期待度とAT抽選に当選している期待度とBBに当選している期待度を示唆し得るよう構成してもよい。一例としては、BB役やレア役に当選したゲームにて滞在ステージが移行し得るよう構成し(BB役によってAT抽選に当選した場合と単独レア役に当選してAT抽選が実行されていない場合とを含む)、移行した滞在ステージによってAT抽選に当選している期待度が相違するよう構成し、期待度が低い順に「砂漠ステージ、街ステージ、洞窟ステージ、会議室ステージ」の順に構成してもよいし、移行した滞在ステージによってBB役に当選している期待度が相違するよう構成し、期待度が低い順に「砂漠ステージ、街ステージ、洞窟ステージ、会議室ステージ」の順に構成してもよい(例えば、会議室ステージに移行した場合には、BB内部当選中又はAT抽選に当選していることが確定的となる、等)。

【0224】

10

20

30

40

50

次に、図45は、図42のステップ3100の処理で呼び出されて実行されるAT中演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3102で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数は3ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ3102でYesの場合、ステップ3104で、副制御基板SのCPUSCは、AT最終ゲームであるか否かを判定する。ステップ3104でYesの場合、ステップ3106で、副制御基板SのCPUSCは、継続抽選に当選しているか否かを判定する。ステップ3106でYesの場合、ステップ3108で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をAT継続煽り演出（成功）（ATが継続してATカウンタM60に初期値がセットされる、換言すると、次ゲームのATに関する状態が「AT中状態」となることを報知する演出）又はAT継続煽り演出（失敗）（ATが継続してATカウンタM60に初期値がセットされることが確定的とならず、次ゲームのATに関する状態が「AT中状態」又は「復活可否演出用状態」となることを報知する演出）に決定し、ステップ3126に移行する。ここで、継続抽選に当選している場合には、AT継続煽り演出（成功）対AT継続煽り演出（失敗）は、4対1の割合で決定する。即ち、本実施形態においては、継続抽選に当選している場合においても、AT継続煽り演出（失敗）が実行される場合があり、そのような場合には、次のセットの最初のゲームに該当する次ゲームにおいて、復活演出（成功）が実行されることとなり、遊技者は恰も復活抽選に当選したかのように感じるよう構成されている（実際は継続抽選に当選しており、主制御基板M側の制御としてはAT継続煽り演出（成功）が実行された場合と同様）。このように構成することにより、「復活可否演出用状態」において復活抽選に当選することは稀であるが{1ゲームで2320/65536（設定1の場合）の抽選に当選}、継続演出に当選した場合にも復活演出（成功）を実行し得るよう構成することにより、復活演出が実行された場合に復活演出（成功）が実行される割合を高めることができ、遊技者は復活演出に期待感を高めることができる。

10

20

【0225】

また、ステップ3106でNoの場合、ステップ3110で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をAT継続煽り演出（失敗）に決定し、ステップ3126に移行する。また、ステップ3104でNoの場合、ステップ3112で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をAT終盤演出に決定し、ステップ3126に移行する。また、ステップ3102でNoの場合、ステップ3114で、副制御基板SのCPUSCは、AT継続煽り演出（失敗）が実行された次ゲームであるか否かを判定する。ステップ3114でYesの場合、ステップ3116で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出を復活演出（成功）（「復活可否演出用状態」にて実行される復活演出（成功）と同様の演出態様であり、本処理では「AT中状態」が継続していた旨に係る演出）に決定し、ステップ3126に移行する。他方、ステップ3114でNoの場合にも、ステップ3126に移行する。

30

【0226】

次に、ステップ3126で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにてATゲーム数上乘せがあったか否かを判定する。ステップ3126でYesの場合、ステップ3028で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出を上乗せ演出（AT残りゲーム数が上乗せされた旨を報知する演出であり、例えば、「+50GET」等）に決定し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3126でNoの場合、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をAT中演出（「AT中状態」等のAT中に実行される演出）に決定し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

40

【0227】

次に、図46は、図42のステップ3150の処理で呼び出されて実行される復活可否演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3152で、副制御基板SのCPUSCは、復活抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3152でYesの場合、ステップ3154で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出を復活演出（成功）（前述した、ステップ3116にて実行される演出と同様の演出態様であり、「復

50

活可否演出用状態」にて復活抽選に当選した旨を報知する演出であり、次ゲームにて「ＡＴ中状態」に移行し、ＡＴカウンタＭ６０に初期値がセットされることとなる）に決定し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３１５２でＮｏの場合、ステップ３１５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出を復活演出（失敗）（「復活可否演出用状態」にて復活抽選に非当選であった旨を報知する演出であり、次ゲームにて「低確率状態」に移行することとなる）に決定し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。

【０２２８】

尚、前述したように、「復活可否演出用状態」も有利区間となっている、即ち、「有利区間」であるＡＴ最終ゲーム（「ＡＴ中状態」の最終ゲーム）にて継続抽選に当選しなかった場合にも、次ゲームである「復活可否演出用状態」においても「有利区間」を延長するよう構成されているため、遊技者は有利区間表示器ＹＨが点灯しているか否かを確認しただけでは、復活演出が成功するか否かを判別することが困難となり、復活演出の結果に注目することとなる。また、前述したように「ＡＴ中状態」と「復活可否演出用状態」とではＡＴに関する抽選の実行態様が相違している。即ち、復活演出（成功）が実行される継続抽選に当選した次ゲームと、復活演出（成功）が実行される復活抽選に当選したゲームと、ではＡＴに関する抽選の実行態様が相違することとなる。

【０２２９】

尚、本実施形態においては、ＡＴ中状態が終了した次のゲームにて１ゲームの「復活可否演出用状態」に移行し、当該「復活可否演出用状態」にて復活抽選を実行するよう構成することで、復活演出（成功）の実行ゲームと復活演出（失敗）の実行ゲームとのいずれも「有利区間」とする、即ち、有利区間表示器ＹＨを点灯するよう構成することで、演出の結果を確認せずともＡＴが終了するか否かを判別できてしまうことを防止したが、このような構成としては、以下のように構成してもよい。（１）復活抽選を実行する１ゲームにおいてもＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態」とし、復活抽選を実行する１ゲームにおいては復活フラグをオンにし、復活抽選を実行するゲーム以前のゲームにおいては復活フラグをオフにすることにより、ＡＴに関する異なる抽選態様とする。（２）復活抽選を実行しないよう構成し、主制御基板Ｍ側の制御ではあくまで継続抽選に当選するか否かで「ＡＴ中状態」が終了するか否かが決定するよう構成し、かつ、継続抽選の実行タイミングをＡＴ最終ゲームよりも前のゲーム（ＡＴ最終ゲームの１ゲーム前、実行中のセットの最初のゲーム、等）とする。そのように構成し、ＡＴ最終ゲームにて副制御基板Ｓ側の演出として復活演出（成功）と復活演出（失敗）とが実行され得る。演出の一例としては、「ＡＴ最終ゲームの前ゲーム：ＡＴ継続煽り演出（成功）　ＡＴ最終ゲーム：次セットのＡＴが開始される旨の演出」、「ＡＴ最終ゲームの前ゲーム：ＡＴ継続煽り演出（次ゲームに継続）　ＡＴ最終ゲーム：ＡＴ継続煽り演出（成功）」、「ＡＴ最終ゲームの前ゲーム：ＡＴ継続煽り演出（失敗）　ＡＴ最終ゲーム：復活演出（成功）」、「ＡＴ最終ゲームの前ゲーム：ＡＴ継続煽り演出（失敗）　ＡＴ最終ゲーム：復活演出（失敗）」、等が実行するよう構成してもよい。即ち、主制御基板Ｍ側では継続抽選に当選するか否かによって「ＡＴ中状態」が継続する（次セットが実行される）か否かを決定しており、副制御基板Ｓ側の演出にてＡＴ継続煽り演出や復活演出を実行するよう構成してもよい。（３）復活演出（成功）が実行されるゲームにて、所定のタイミングまで復活演出（失敗）と同様の演出態様にて演出を実行し、当該所定のタイミングから復活演出（成功）である旨を報知する、即ち、当該所定のタイミングにて遊技者にＡＴが継続する旨を報知するよう構成してもよい。そのように構成した場合における、前記所定のタイミングとしては、（１）復活演出（成功）が実行されるゲームに係るベットボタン操作タイミング（遊技メダル投入タイミング）であり、継続抽選に当選している場合に実行可能となる、（２）復活演出（成功）が実行されるゲームに係るスタートレバー操作タイミングであり、スタートレバー操作タイミングとなった場合には復活演出（敗北）と同様の演出態様となる演出は実行されない、（３）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第１停止となる停止ボタンを押下したタイミング（第１停止オンとなったタイミング）、（４）復活演出（成功）が実

10

20

30

40

50

行されるゲームに係る第 1 停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング（第 1 停止オン オフとなったタイミング）、（ 5 ）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第 2 停止となる停止ボタンを押下したタイミング（第 2 停止オンとなったタイミング）、（ 6 ）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第 2 停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング（第 2 停止オン オフとなったタイミング）、（ 7 ）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第 3 停止となる停止ボタンを押下したタイミング（第 3 停止オンとなったタイミング）、（ 8 ）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第 3 停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング（第 3 停止オン オフとなったタイミング）、等としてもよいし、（ 9 ）復活演出（成功）が実行されるゲームの次ゲームに係るベットボタン操作タイミング（遊技メダル投入タイミング）、（ 10 ）復活演出（成功）が実行されるゲームの次ゲームに係るスタートレバー操作タイミング、等としてもよい。また、上記の（ 1 ）～（ 10 ）のような様々なタイミングのうちいずれのタイミングとするかを抽選によって決定する場合場合には、第 1 停止となる停止ボタンを押下したタイミング以降において、継続抽選と復活抽選とのいずれにも当選していない場合にも有利区間表示器 Y H が継続して点灯しているため、遊技者は、第 3 停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング、又は、復活演出が実行されるゲームの次ゲームに係るスタートレバー操作タイミングまで、A T が継続することに期待感を抱きながら遊技をすることができる。

10

【 0 2 3 0 】

< スタートレバー操作時処理 >

20

次に、図 4 7 は、図 4 1 のステップ 2 3 0 0 の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時処理を示すサブルーチンである。

【 0 2 3 1 】

次に、ステップ 2 3 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態が A T 中状態であるか否かを判定する。ステップ 2 3 0 2 で Y e s の場合、換言すれば、A T に関する状態が A T 中状態である場合には、ステップ 2 3 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述するスタートレバー操作時 A T 中処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 2 3 2 】

次に、ステップ 2 3 0 2 で N o の場合、換言すれば、A T に関する状態が A T 中状態でない場合には、ステップ 2 3 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ 2 3 0 4 で Y e s の場合、換言すれば、A T に関する状態が特化前兆状態である場合には、ステップ 2 4 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述するスタートレバー操作時特化前兆処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

30

【 0 2 3 3 】

次に、ステップ 2 3 0 4 で N o の場合、換言すれば、A T に関する状態が「特化前兆状態」でない場合には、ステップ 2 3 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態が「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ 2 3 0 6 で Y e s の場合、換言すれば、A T に関する状態が「上乗せ特化状態」である場合には、ステップ 2 4 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述するスタートレバー操作時上乗せ特化処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

40

【 0 2 3 4 】

次に、ステップ 2 3 0 6 で N o の場合、換言すれば、A T に関する状態が「上乗せ特化状態」でない場合には、ステップ 2 3 0 7 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態は「有利 B B 内部中遊技」であるか否かを判定する。ステップ 2 3 0 7 で Y e s の場合、換言すると、A T に関する状態は「有利 B B 内部中遊技」である場合には、ステップ 2 7 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、スタートレバー操作時有利 B B 内部中処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 2 3 5 】

50

ステップ2307でNoの場合、換言すると、ATに関する状態は「有利BB内部中遊技」でない場合には、ステップ2308で、副制御基板SのCPUSCは、RT状態は、「RT1」であるか否かを判定する。ステップ2308でYesの場合、換言すれば、RT状態は、「RT1」である場合には、ステップ2310で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態は、押し順ナビなし（押し順ナビが発生しないATに関する状態であり、「低確率状態」、「通常BB内部中遊技」、「通常BB状態」等となっている）であるか否かを判定する。ステップ2310でYesの場合、換言すれば、ATに関する状態が押し順ナビなしである場合には、ステップ2312で、副制御基板SのCPUSCは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。尚、前述したように、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板S側が受信したことにより、押し順ナビに関する演出を実行し得る構成ではなく、AT上乘せ抽選に当選した場合に、主制御基板M側がAT上乘せ抽選に当選した旨及びAT上乘せゲーム数に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。

10

【0236】

ステップ2312でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2314で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。このように、本実施形態においては、「RT1」且つ「AT中状態」である状況からゲーム数が経過してATカウンタ値が0となることにより「RT1」且つ「低確率状態」に移行した場合に（再遊技04が停止表示される前に）、逆押し白7揃いリプレイ又は順押し黒7揃いリプレイに当選した場合には、ATゲーム数上乘せが発生しないため、白セブン又は黒セブンが一直線とならない押し順がナビされるよう構成されている。また、「RT1」且つ「AT中状態」である状況からゲーム数が経過してATカウンタ値が0となることにより「RT1」且つ「低確率状態」に移行した場合には、まだ「有利区間」とし、押し順ベルに当選したゲームにおいては押し順ナビが発生可能であるが、押し順再遊技に当選したゲームにおいては押し順ナビが発生しないよう構成してもよい。

20

【0237】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2308でNoの場合、ステップ2310でNoの場合、ステップ2312でNoの場合には、ステップ2316で、ATに関する状態に基づき演出画像及び背景画像を表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

30

【0238】

<スタートレバー操作時AT中処理>

次に、図48は、図47のステップ2350の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時AT中処理を示すサブルーチンである。

【0239】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2352で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2354で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2356で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっても押し順ナビが実行されないATに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。例

40

50

例えば、押し順ベル実行時の押し順ナビ表示と押し順再遊技の押し順ナビ表示とを同一の表示態様グループ（例えば、数字にて押し順を報知し、且つ、数字に係る表示色が同一）にて表示するように構成した場合に適用することができる。また、そのように構成した場合には、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビ実行時に、押し順ナビ表示とは異なる演出用画像（例えば、キャラクタ画像）を表示するよう構成し、押し順ベルに係る押し順ナビ実行時と押し順再遊技に係る押し順ナビ実行時とで異なる演出用画像を表示するよう構成してもよい。

【 0 2 4 0 】

次に、ステップ 2 3 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞 A 1 ~ 入賞 A 6 のいずれかとなっている。

10

【 0 2 4 1 】

ステップ 2 3 5 8 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ 2 3 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順ベルの 6 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 A 1 に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左 中 右」に対応する押し順を示唆する数字を、円で囲った表示態様で表示する。

20

【 0 2 4 2 】

次に、ステップ 2 3 5 8 で N o の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでない場合には、ステップ 2 3 6 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技 D 1 ~ D 3 のいずれかとなっている。

【 0 2 4 3 】

ステップ 2 3 6 2 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ 2 3 6 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の 3 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置 S 4 0 に表示する。ここで、押し順は、3 択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 又は右停止ボタン D 4 3 のいずれかに対応させる情報である。例えば、第一停止ボタンが左停止ボタン D 4 1 である場合には、数字の 1 のみが、押し順ナビ表示として表示される。

30

【 0 2 4 4 】

ステップ 2 3 6 2 で N o の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ 2 3 6 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して回避コマンドと称している。ステップ 2 3 6 6 で Y e s の場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ 2 3 6 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。

40

【 0 2 4 5 】

次に、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 3 6 6 で N o の場合、前述したステップ 2 3 6 0、2 3 6 4 又は 2 3 6 8 の処理を実行した後、ステップ 2 3 7 0 で、A T 中背景画像を演出表示装置 S 4 0 に表示する。

【 0 2 4 6 】

次に、ステップ 2 3 7 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T 残りゲーム数が 3 ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ 2 3 7 2 で Y e s の場合、換言すれば、A T 残りゲーム数が 3 ゲーム以下である場合には、ステップ S 2 3 7 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T 残りゲーム数を表示態様 B（後述する表示態様 A よりも目立たない表示態

50

様)で演出表示装置S40に表示する。

【0247】

次に、ステップ2376で、副制御基板SのCPUSCは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2376で、Yesの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2378で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。

【0248】

ステップ2376で、Noの場合、又はステップ2378の処理を実行した場合には、ステップ2380で、副制御基板SのCPUSCは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2380で、Yesの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2382で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。

【0249】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2380で、Noの場合、又はステップ2382の処理実行した場合には、次の処理(ステップ2110の処理)に移行させる。

【0250】

ステップ2372でNoの場合、換言すれば、AT残りゲーム数が4ゲーム以上である場合には、ステップS2384で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様A(前述した表示態様Bよりも目立つ表示態様)で演出表示装置S40に表示する。ここで、4ゲーム以上である場合には、表示態様Aで表示し、3ゲーム以下である場合には、表示態様Bで表示する。

【0251】

次に、ステップ2386で、副制御基板SのCPUSCは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2386で、Yesの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2388で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「左 中 右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。

【0252】

ステップ2386で、Noの場合、又はステップ2388の処理実行した場合には、ステップ2390で、副制御基板SのCPUSCは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2390で、Yesの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2392で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「右 中 左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。

【0253】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2390で、Noの場合、又はステップ2392の処理実行した場合には、次の処理(ステップ2110の処理)に移行させる。このように、AT残りゲーム数が少ない場合、換言するとAT残りゲーム数の表示を表示態様Aよりも目立つ表示態様である表示態様Bにて表示している場合には、順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信しても矢印の画像と共に「7を狙え!」と表示する演出を実行せず、白セブン及び黒セブンが無効ラインに停止表示しない押し順である中リールを第1停止リールとする押し順ナビを実行するよう構成した。このように構成することにより、AT残りゲーム数が少ない状況において、AT残りゲーム数が少ないことを遊技者に対して煽る表示態様である表示態様BにてAT残りゲーム数を表示している場合には、矢印の画像や「7を狙え!」の表示によって当該表示態様BのAT残りゲーム数の表示の視認性を妨げないよう構成することができる。同様に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が少ない状況にて「AT中状態」(押し順ナビが実行され得るATに関する状態)が継続するか否かを煽る連続演出(例えば、バトル演出)を実行するよう構

10

20

30

40

50

成した場合にも、バトル演出の実行中は矢印の画像や「7を狙え！」が表示されないよう構成することで、バトル演出の視認性を妨げないよう構成することができる。また、このように構成することにより、演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数が0となり且つバトル演出に敗北して「AT中状態」が終了する旨が表示された場合にも、当該バトル演出中に順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信していた場合には、「AT中状態」が終了する旨が表示された以降のベットボタンD220の操作タイミング等にて順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドに基づく（順押し黒7リプレイ又は逆押し白7リプレイの当選に基づく）AT上乗せゲーム数を報知する、即ち、AT上乗せ抽選に当選したゲームではATゲーム数が上乗せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ATゲーム数が上乗せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

10

【0254】

<スタートレバー操作時特化前兆処理>

次に、図49は、図47のステップ2400の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時特化前兆処理を示すサブルーチンである。

【0255】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2402で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2404で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2406で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっても押し順ナビが実行されないATに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

20

【0256】

次に、ステップ2408で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞A1～入賞A6のいずれかとなっている。

30

【0257】

ステップ2408でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ2410で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第2の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞A2に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左 右 中」に対応する押し順を示唆する数字を星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

40

【0258】

次に、ステップ2408でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでない場合には、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2412で、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技D1～D3のいずれかとなっている。

【0259】

ステップ2412でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技

50

である場合には、ステップ2414で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第2の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42又は右停止ボタンD43のいずれかに対応させる情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンD41である場合には、演出表示装置S40の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンD42である場合には、演出表示装置S40の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンD43である場合には、演出表示装置S40の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、演出表示装置S40における停止すべきリールに対応する停止ボタンD40に近い位置に押し順の情報が表示される。

10

【0260】

次に、ステップ2412でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ2416で、副制御基板SのCPUSCは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判断する。ステップ2416でYesの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2418で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「左 中 右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。

【0261】

次に、ステップ2416でNoの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2420で、副制御基板SのCPUSCは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判断する。ステップ2420でYesの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2422で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「右 中 左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。

20

【0262】

次に、ステップ2420でNoの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2424で、副制御基板SのCPUSCは、回避コマンドを受信したか否かを判断する。ここで、順押し回避コマンドと、逆押し回避コマンドとを総称して回避コマンドを称している。ステップ2424でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2426で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第2の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。

30

【0263】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2410、2414、2418、2422、2426の処理を実行した場合、又は、ステップ2424でNoの場合には、ステップ2428で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップS2430で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0264】

<スタートレバー操作時上乗せ特化処理>

次に、図50は、図47のステップ2450の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

40

【0265】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2452で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2454で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2456で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）に

50

において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板 M は、押し順ナビが実行され得る A T に関する状態であっても押し順ナビが実行されない A T に関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【 0 2 6 6 】

次に、ステップ 2 4 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞 A 1 ~ 入賞 A 6、入賞 B のいずれかとなっている。

【 0 2 6 7 】

ステップ 2 4 5 8 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ 2 4 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順ベルの 6 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 A 4 に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右 左 中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第 1 の数字表示態様グループ及び第 2 の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第 1 の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第 2 の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

【 0 2 6 8 】

次に、前述したステップ 2 4 5 8 で N o の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ 2 4 6 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技 D 1 ~ D 3 のいずれかとなっている。

【 0 2 6 9 】

ステップ 2 4 6 2 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ 2 4 6 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の 3 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。ここで、押し順は、3 択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 又は右停止ボタン D 4 3 のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタン D 4 1 である場合には、演出表示装置 S 4 0 の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタン D 4 2 である場合には、演出表示装置 S 4 0 の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタン D 4 3 である場合には、演出表示装置 S 4 0 の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

【 0 2 7 0 】

次に、前述したステップ 2 4 6 2 で N o の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ 2 4 6 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 4 6 6 で Y e s の場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ 2 4 6 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、「左 中 右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置 S 4 0 に表示する。すなわち、押し順は、順押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 であり、左から右に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

10

20

30

40

50

【 0 2 7 1 】

次に、前述したステップ 2 4 6 6 で N o の場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ 2 4 7 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 4 7 0 で Y e s の場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ 2 4 7 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、「右 中 左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置 S 4 0 に表示する。すなわち、押し順は、逆押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、右停止ボタン D 4 3、中停止ボタン D 4 2 及び左停止ボタン D 4 1 であり、右から左に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

10

【 0 2 7 2 】

次に、前述したステップ 2 4 7 0 で N o の場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ 2 4 7 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 4 7 4 で Y e s の場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ 2 4 7 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。ここで、回避コマンドは、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとの双方のコマンドを総称する。したがって、順押し回避コマンドを受信した場合でも、逆押し回避コマンドを受信した場合でも、ステップ 2 4 7 6 の処理が実行される。例えば、順押し回避コマンドを受信した場合には、順押し「左 中 右」を回避するために、演出表示装置 S 4 0 の中央より右下側に数字の「1」を表示して、第一停止ボタンが右停止ボタン D 4 3 であるかのような情報を、押し順ナビ表示として表示する。

20

【 0 2 7 3 】

次に、副制御基板 S の C P U S C は、前述したステップ 2 4 6 0、2 4 6 4、2 4 6 8、2 4 7 2、2 4 7 6 の処理を実行した場合、又は 2 4 7 4 で N o の場合には、ステップ 2 4 8 0 で、A T 中背景画像を演出表示装置 S 4 0 に表示し、ステップ 2 4 8 2 で、A T 残りゲーム数を表示態様 A で演出表示装置 S 4 0 に表示し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 2 7 4 】

< スタートレバー操作時有利 B B 内部中処理 >

30

次に、図 5 1 は、図 4 7 のステップ 2 7 0 0 の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時有利 B B 内部中処理を示すサブルーチンである。

【 0 2 7 5 】

次に、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 7 0 2 で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ 2 7 0 4 で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ 2 7 0 6 で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「A T 中状態」等の押し順ナビが実行され得る A T に関する状態においては、主制御基板 M が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板 S 側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されない A T に関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板 M は、押し順ナビが実行され得る A T に関する状態であっても押し順ナビが実行されない A T に関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

40

【 0 2 7 6 】

次に、ステップ 2 7 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、有利 B B 内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5 ゲーム）が経過していないか否かを判定する。ステップ 2 7 0 8 で Y e s の場合、換言すれば、有利 B B 内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5 ゲーム）が経過していない場合には、ステップ 2 7 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベ

50

ルは、前述した入賞 A 1 ~ 入賞 A 6、入賞 B のいずれかとなっている。

【 0 2 7 7 】

ステップ 2 7 1 0 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ 2 7 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順ベルの 6 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 A 4 に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右 左 中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第 1 の数字表示態様グループ及び第 2 の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第 1 の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第 2 の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

10

【 0 2 7 8 】

次に、前述したステップ 2 7 1 0 で N o の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ 2 7 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技 D 1 ~ D 3 のいずれかとなっている。

【 0 2 7 9 】

20

ステップ 2 7 1 4 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ 2 7 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の 3 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。ここで、押し順は、3 択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 又は右停止ボタン D 4 3 のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタン D 4 1 である場合には、演出表示装置 S 4 0 の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタン D 4 2 である場合には、演出表示装置 S 4 0 の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタン D 4 3 である場合には、演出表示装置 S 4 0 の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

30

【 0 2 8 0 】

次に、前述したステップ 2 7 1 4 で N o の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ 2 7 1 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、7 リプレイに関するコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し指示コマンドと逆押し指示コマンドと順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して 7 リプレイコマンドと称する。ステップ 2 7 1 8 で Y e s の場合、換言すれば、7 リプレイに関するコマンドを受信した場合には、ステップ 2 7 2 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。

40

【 0 2 8 1 】

次に、副制御基板 S の C P U S C は、前述したステップ 2 7 1 2、2 7 1 6、2 7 2 0 の処理を実行した場合、又はステップ 2 7 1 8 で N o の場合には、ステップ 2 7 2 2 で、A T 中背景画像を演出表示装置 S 4 0 に表示し、ステップ S 2 7 2 4 で、A T 残りゲーム数を表示態様 A で演出表示装置 S 4 0 に表示し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 2 8 2 】

ステップ 2 7 0 8 で N o の場合、換言すれば、有利 B B 内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5 ゲーム）が経過した場合には、ステップ 2 7 2 6 で、副制御基板 S の C P U S

50

Cは、演出表示装置S40にて、BBに当選していることを報知し（この処理では、押し順ナビは表示しない）、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0283】

<第1回胴停止受付時処理>

次に、図52は、図41のステップ2500の処理で呼び出されて実行される第1回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【0284】

次に、ステップ2502で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ2502でYesの場合、換言すれば、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ2504で、副制御基板SのCPUSCは、第1停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。

10

【0285】

次に、ステップ2504でYesの場合、換言すれば、第1停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ2506で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示における第1停止に係る表示を消去し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0286】

次に、ステップ2504でNoの場合、換言すれば、第1停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ2508で、副制御基板SのCPUSCは、順押しナビ又は逆押しナビに係る押し順ナビの表示中であるか否かを判定する。ここで、7リプレイとは、順押し黒7揃いリプレイと逆押し白7揃いリプレイとの総称である。ステップ2508で、Yesの場合には、ステップ2510で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビを暗転表示し（当該ゲーム中では暗転表示され続ける）、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

20

【0287】

ステップ2508でNoの場合、換言すれば、7リプレイに係る押し順ナビの表示中ではない場合には、ステップ2512で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示を全て消去し、押し順失敗演出を実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0288】

<第2回胴停止受付時処理>

次に、図53は、図41のステップ2550の処理で呼び出されて実行される第2回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

30

【0289】

次に、ステップ2552で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ2552でYesの場合、換言すると、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ2554で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ステップ2554でYesの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ2556で、副制御基板SのCPUSCは、第2停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。

40

【0290】

次に、ステップ2556でYesの場合、換言すると、第2停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ2558で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示における第2停止に係る表示を消去し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0291】

次に、ステップ2556でNoの場合、換言すると、第2停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ2560で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示をすべて消去し、押し順失敗演出を実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

50

【 0 2 9 2 】

次に、ステップ 2 5 5 2 で N o の場合、換言すると、押し順ナビが表示中でない場合、又は、ステップ 2 5 5 4 で N o の場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルでない場合には、直ちに、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 2 9 3 】

< 第 3 回胴停止時演出関連決定処理 >

次に、図 5 4 は、図 4 1 のステップ 3 2 0 0 の処理で呼び出されて実行される第 3 回胴停止時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。

【 0 2 9 4 】

次に、ステップ 3 2 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、B B 役が入賞したか否かを判定する。ステップ 3 2 0 2 で Y e s の場合、換言すると、B B 役が入賞した場合には、ステップ 3 2 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、非 A T 中（「低確率状態」又は「高確率状態」）に当選した B B 役であるか否かを判定する。ステップ 3 2 0 4 で Y e s の場合、換言すると、非 A T 中に当選した B B 役である場合、ステップ 3 2 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、非 A T 中 B B 開始演出決定テーブルを参照し、当該ゲームの A T に関する状態及び B B 役に基づき、B B 開始演出（B B 役を入賞させると実行される演出）を決定して実行し、次の処理（ステップ 2 6 0 0 の処理）に移行する。

【 0 2 9 5 】

次に、ステップ 3 2 0 4 で N o の場合、換言すると、A T 中（「A T 中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化準備状態」又は「復活可否演出用状態」）に当選した B B 役である場合、ステップ 3 2 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T 中 B B 開始演出決定テーブルを参照し、当該ゲームの A T に関する状態及び B B 役に基づき、B B 開始演出を決定して実行し、次の処理（ステップ 2 6 0 0 の処理）に移行させる。

【 0 2 9 6 】

次に、ステップ 3 2 0 2 で N o の場合、換言すると、B B 役が入賞しない場合、ステップ 3 2 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームにて実行された演出に基づき演出を決定して実行し、次の処理（ステップ 2 6 0 0 の処理）に移行させる。

【 0 2 9 7 】

図 5 4 の下左に示す非 A T 中 B B 開始演出決定テーブルは、非 A T 状態における B B の開始時点の演出を決定するためのテーブルである。非 A T 中 B B 開始演出決定テーブルは、B B 役の種類と A T に関する状態と B B 開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定するためのテーブルである。B B 役の種類は、設定差あり B B（1 種 B B - B）と、設定差なし B B（1 種 B B - A 及び 1 種 B B - C）との 2 種類である。A T に関する状態は、「通常 B B 内部中遊技」と、「有利 B B 内部中遊技」との 2 種類である。B B 開始演出は、通常演出と高期待度演出とプレミア演出との 3 種類である。尚、非 A T 中にて当選した B B における、B B 開始演出の種類によって、B B 終了後に「A T 中状態」に移行する期待度が相違するよう構成されており、期待度の低いものから「通常演出 高期待度演出 プレミア演出」の順になっている。

【 0 2 9 8 】

B B 役が設定差あり B B（1 種 B B - B）であり、当該ゲームの A T に関する状態が通常 B B 内部中遊技である場合に、B B 開始演出が通常演出となる確率は、 $179 / 256$ である。B B 役が設定差あり B B（1 種 B B - B）であり、当該ゲームの A T に関する状態が「通常 B B 内部中遊技」である場合に、B B 開始演出が高期待度演出となる確率は、 $77 / 256$ である。B B 役が設定差あり B B（1 種 B B - B）であり、当該ゲームの A T に関する状態が「通常 B B 内部中遊技」である場合に、B B 開始演出がプレミア演出となる確率は、 $0 / 256$ である。

【 0 2 9 9 】

B B 役が設定差あり B B（1 種 B B - B）であり、当該ゲームの A T に関する状態が「有利 B B 内部中遊技」である場合に、B B 開始演出が通常演出となる確率は、 $179 / 256$ である。B B 役が設定差あり B B（1 種 B B - B）であり、当該ゲームの A T に関する

10

20

30

40

50

る状態が「有利 B B 内部中遊技」である場合に、B B 開始演出が高期待度演出となる確率は、 $77/256$ である。B B 役が設定差あり B B (1 種 B B B) であり、当該ゲームの A T に関する状態が「有利 B B 内部中遊技」である場合に、B B 開始演出がプレミア演出となる確率は、 $0/256$ である。

【 0 3 0 0 】

B B 役が設定差なし B B (1 種 B B A 及び 1 種 B B C) であり、当該ゲームの A T に関する状態が「通常 B B 内部中遊技」である場合に、B B 開始演出が通常演出となる確率は、 $179/256$ である。B B 役が設定差なし B B (1 種 B B A 及び 1 種 B B C) であり、当該ゲームの A T に関する状態が「通常 B B 内部中遊技」である場合に、B B 開始演出が高期待度演出となる確率は、 $77/256$ である。B B 役が設定差なし B B (1 種 B B A 及び 1 種 B B C) であり、当該ゲームの A T に関する状態が「通常 B B 内部中遊技」である場合に、B B 開始演出がプレミア演出となる確率は、 $0/256$ である。

10

【 0 3 0 1 】

B B 役が設定差なし B B (1 種 B B - A 及び 1 種 B B C) であり、当該ゲームの A T に関する状態が「有利 B B 内部中遊技」である場合に、B B 開始演出が通常演出となる確率は、 $67/256$ である。B B 役が設定差なし B B (1 種 B B A 及び 1 種 B B C) であり、当該ゲームの A T に関する状態が「有利 B B 内部中遊技」である場合に、B B 開始演出が高期待度演出となる確率は、 $157/256$ である。B B 役が設定差なし B B (1 種 B B A 及び 1 種 B B C) であり、当該ゲームの A T に関する状態が「有利 B B 内部中遊技」である場合に、B B 開始演出がプレミア演出となる確率は、 $32/256$ である。

20

【 0 3 0 2 】

「通常区間」であるときには、設定差なし B B (1 種 B B A 及び 1 種 B B C) に当選した場合でも、設定差あり B B (1 種 B B B) に当選した場合でも、プレミア演出が選択されることはなく、高期待度演出よりも通常演出が選択される可能性が高くなるように定められている。

【 0 3 0 3 】

有利区間であっても、設定差あり B B (1 種 B B B) に当選した場合には、プレミア演出が選択されることはなく、高期待度演出よりも通常演出が選択される可能性が高くなるように定められている。

30

【 0 3 0 4 】

「有利区間」であり、設定差なし B B (1 種 B B A 及び 1 種 B B C) に当選した場合には、プレミア演出が選択される可能性がある。このように構成したことにより、プレミア演出が選択されることで、設定差なし B B に当選したことで、設定差なし B B が終了した後に「A T 中状態」に移行することが確定していることを遊技者に示すことができる。また、「有利区間」であり、設定差なし B B (1 種 B B A 及び 1 種 B B C) に当選した場合には、通常演出よりも高期待度演出が選択される可能性が高くなる（通常演出が選択される可能性が低くなる）ように定められている。このようにすることで、遊技者は、B B 開始演出を確認することによって、B B 終了後に A T が開始されるのか否かを推測することができ、A T の当選に期待感を抱くことができる。尚、「通常 B B 内部中遊技」にて入賞した設定差あり B B (1 種 B B B) に係る B B 開始演出の振分と、「通常 B B 内部中遊技」にて入賞した設定差なし B B (1 種 B B A 及び 1 種 B B C) に係る B B 開始演出の振分とは同一の振分となっている。尚、これには限定されず、「通常 B B 内部中遊技」にて入賞した設定差あり B B (1 種 B B B) に係る B B 開始演出の振分と、「通常 B B 内部中遊技」にて入賞した設定差なし B B (1 種 B B A 及び 1 種 B B C) に係る B B 開始演出の振分とを相違させてもよく、そのように構成することにより、設定差あり B B に関する B B 開始演出であるか設定差なし B B に関する B B 開始演出であるかによって振分が相違するよう構成することができる。

40

【 0 3 0 5 】

図 5 4 の下右に示す A T 中 B B 開始演出決定テーブルは、A T 中における B B の開始時

50

点の演出を決定するためのテーブルである。A T 中 B B 開始演出決定テーブルも、B B 役の種類と A T に関する状態と B B 開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定するためのテーブルである。B B 役の種類は、設定差あり B B（1 種 B B B）と、設定差なし B B（1 種 B B A 及び 1 種 B B C）との 2 種類である。A T に関する状態は、「有利 B B 内部中遊技」との 1 種類である。B B 開始演出は、上乗せ可能演出と上乗せ不可演出との 2 種類である。上乗せ可能演出は B B の実行中に A T 上乗せ抽選が実行され得ることを示唆する演出であり、上乗せ不可演出は B B の実行中に A T 上乗せ抽選が実行されないことを示唆する演出である。A T 中に当選した B B については、A T 抽選に当選するか否かという要素がなく、B B の種類によっては A T 上乗せ抽選が実行されるか否かが相違し得ることとなる。また、A T 中においては、A T 上乗せ抽選が実行されない設定差あり B B においても、遊技メダルが獲得できることと B B 終了後には遊技者に有利な A T 中となることにより、実行される B B が A T 上乗せ抽選が実行されるか否かを明確に報知するよう構成されている。以下、具体例を詳述する。

10

【0306】

B B 役が設定差あり B B（1 種 B B B）であり、当該ゲームの A T に関する状態が「有利 B B 内部中遊技」である場合に、B B 開始演出が上乗せ可能演出となる確率は、 $0 / 256$ であり、上乗せ可能演出が実行されることはない。B B 役が設定差あり B B（1 種 B B B）であり、当該ゲームの A T に関する状態が「有利 B B 内部中遊技」である場合に、B B 開始演出が上乗せ不可演出となる確率は、 $256 / 256$ であり、必ず上乗せ不可演出が実行される。B B 役が設定差なし B B（1 種 B B A 及び 1 種 B B C）であり、当該ゲームの A T に関する状態が「有利 B B 内部中遊技」である場合に、B B 開始演出が上乗せ可能演出となる確率は、 $256 / 256$ であり、必ず上乗せ可能演出が実行される。B B 役が設定差なし B B（1 種 B B A 及び 1 種 B B C）であり、当該ゲームの A T に関する状態が「有利 B B 内部中遊技」である場合に、B B 開始演出が上乗せ不可演出となる確率は、 $0 / 256$ であり、上乗せ不可演出が実行されることはない。

20

【0307】

< 第 3 回胴停止受付時処理 >

次に、図 55 は、図 41 のステップ 2600 の処理で呼び出されて実行される第 3 回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【0308】

次に、ステップ 2602 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ 2602 で Y e s の場合、換言すると、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ 2604 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ステップ 2604 で Y e s の場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ 2606 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 3 停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。

30

【0309】

次に、ステップ 2606 で Y e s の場合、換言すると、第 3 停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ 2608 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順成功演出として演出表示装置 S 40 にて「G E T !」を表示する。他方、ステップ 2606 で N o の場合、換言すると、第 3 停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ 2610 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順成功演出の「G E T !」を表示しない。

40

【0310】

前述したステップ 2602 で N o の場合、換言すると、押し順ナビが表示中でない場合、ステップ 2604 で N o の場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルでない場合、又は、ステップ 2608 若しくは 2610 の処理を実行した場合には、ステップ 2612 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から A T 上乗せゲーム数に係るコマンド（ステップ 1517 にてセットしたコマンド）を受信したか否かを判定する。尚

50

、前述したように、主制御基板MがA T残りゲーム数を示すコマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sは前回受信したA T残りゲーム数を示すコマンドとの差分を算出することによりA Tゲーム数の上乘せが実行されたか否か及びA T上乘せゲーム数を判断し、A T上乘せゲーム数を表示可能に構成してもよい。

【0311】

次に、ステップ2612でYesの場合、換言すると、メイン側からA Tゲーム数に係るコマンドを受信した場合には、ステップ2614で、副制御基板SのC P U S Cは、演出表示装置S40にてA T上乘せゲーム数を表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。他方、ステップ2612でNoの場合、換言すると、メイン側からA Tゲーム数に係るコマンドを受信していない場合には、ステップ2616で、副制御基板SのC P U S Cは、演出表示装置S40にてA T上乘せゲーム数を表示せずに、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。また、A T上乘せゲーム数の報知方法として、（1）上乘せゲーム数の全てを当該遊技で報知する、（2）上乘せゲーム数の一部を当該遊技で報知し、残りの遊技数を当該遊技以降の遊技で報知する、（3）当該遊技では上乘せゲーム数を報知せず、当該遊技以降の遊技（例えば、7リプレイ当選時や、共通ベル当選時（本来上乘せされない役の当選時）や、複数遊技（連続演出）を実行した後や、演出表示装置S40の残り遊技数が「0」となった遊技、又は「0」となった遊技の次遊技のベットボタンD220操作、スタートレバーD50の操作）で報知したりすることができる。

【0312】

なお、「上乘せ特化状態」にて共通ベルに当選した場合には、押し順ナビに従って停止させた場合であっても、A T上乘せゲーム数に関する表示をしない（共通ベルではA T上乘せ抽選をしていない）。

【0313】

以上のように構成することにより、本実施形態に係る回胴式遊技機によれば、「有利区間」において有利区間表示器Y Hが点灯するよう構成した遊技機において、遊技者にとって有利である期間を適切に報知可能に構成することができる。また、「復活可否演出用状態」を設けることにより、継続演出に当選し、その後復活演出（成功）が実行される場合においては、当該復活演出（成功）が実行されるゲームのA Tに関する状態は「A T中状態」であるため有利区間表示器Y Hが点灯しており、一方、継続演出に非当選となり、その後復活演出（失敗）が実行される場合においても、当該復活演出（失敗）が実行されるゲームのA Tに関する状態を「復活可否演出用状態」とし、当該A Tに関する状態を「有利区間」とすることにより、有利区間表示器Y Hは点灯することとなる。このように構成することにより、復活演出を実行するゲームにて有利区間表示器Y Hを視認することにより、復活演出が成功するのか失敗するのかを認識し難いよう構成することができることとなり、遊技者にとって有利である期間を適切に報知可能に構成された遊技機において、興趣性の高い遊技機を担保することができる。

【0314】

尚、本例においては「高確率状態」にてB B役に当選した場合にA T抽選に当選し得るよう構成し、当該B B終了後には「A T中状態」に移行し得るよう構成したが、A Tに関する構成は本例のものには限定されず、例えば、チェリー等のレア役にA T抽選に当選し得る（B B役でなくとも当選し得る）よう構成し、A T抽選に当選した場合にはA Tに関する状態として「A T前兆状態」に移行し、「A T前兆状態」にて所定ゲーム数（例えば、10ゲーム）遊技をすることで「A T中状態」に移行するよう構成してもよい。

【0315】

次に、図56は、本実施形態における、図41のステップ7100のサブルーチンに係る、メニュー画面表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ7102で、副制御基板SのC P U S Cは、演出表示装置S40上にてメニュー画面が非表示であるか否かを判定する。ここで、メニュー画面とは、サブ入力ボタンS Bを押下する等して演出表示装置S40に表示され得る画面であり、複数の項目から遊技者が選択して各種設定や遊

技機に関する情報を確認することができる画面となっている。尚、項目の選択及び決定方法の一例としては、十字キー S B 2（上ボタン、下ボタン、左ボタン、右ボタンの４つのボタンを有している）を操作して所望する項目にカーソルを合わせ、サブ入力ボタン S B を操作することにより、現在選択されている（カーソルが当たっている）項目を決定し、当該項目に対応した画面が表示されることとなる。尚、本例では、項目を選択する画面と選択した項目を決定して表示される項目に対応する画面とのいずれもメニュー画面であるとしている。また、メニュー画面の表示態様は複数有していてもよく、例えば、遊技状態によってメニュー画面にて選択できる項目を相違させたり、背景画像のデザインを相違させたりしてもよく、換言すると、それらの相違点があったとしてもすべてメニュー画面と称することとしている。

10

【 0 3 1 6 】

<メニュー画面で選択できる項目>

メニュー画面にて選択可能な項目の一例を以下に列挙する。（１）音量調整：遊技機から出力する音量を遊技者が調整できるように構成してもよく、例えば、音量調整に対応する画面を表示させてから、十字キー S B 2 の右ボタンを操作すると出力音量が大きくなり、十字キー S B 2 の左ボタンを操作すると出力音量が小さくなるよう構成してもよい。（２）光量調整：LED ランプ S 1 0（停止ボタンランプ S 6 0、ベットボタンランプ S 5 0）等の副制御基板 S にて制御する各種ランプの光量（輝度）を遊技者が調整できるように構成してもよく、例えば、光量調整に対応する画面を表示させてから、十字キー S B 2 の上ボタンを操作すると光量（輝度）が強く（明るく）なり、十字キー S B 2 の下ボタンを操作すると光量（輝度）が弱く（暗く）なるよう構成してもよい。（３）キャラクタカスタマイズ：遊技中に登場するキャラクタ（主人公キャラ、押し順ナビの声、対戦キャラ、演出表示装置 S 4 0 に常時表示される遊技進行をサポートするキャラ、等）を選択・変更できるように構成してもよく、キャラクタカスタマイズに対応する画面を表示させた後、十字キー S B 2 で選択したいキャラクタにカーソルを合わせ、サブ入力ボタン S B を操作することで決定する。（４）リール配列表：リール配列表に対応する画面にリール配列を表示可能に構成してもよい。（５）配当表：配当表に対応する画面に配当表（停止表示することで再遊技や入賞役を構成する図柄組み合わせの一覧表）を表示可能に構成してもよい。尚、配当表を複数画面に分割して表示する場合には、例えば、十字キー S B 2 の左ボタンと右ボタンとで配当表の画面を切り替えられるよう構成してもよい。

20

30

【 0 3 1 7 】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 7 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 7 1 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、メニュー画面表示可能状態であるか否かを判定する。ここで、メニュー画面表示可能状態とは、サブ入力ボタン S B の操作等、メニュー画面を表示し得る操作（時間経過で表示し得るよう構成してもよい）を実行した場合にメニュー画面が表示される状態であり、具体例としては、以下のように構成してもよい。（１）遊技終了タイミング（第 3 停止ボタンをオン オフとしたタイミング、表示判定タイミング、入賞に基づく払出完了タイミング、遊技終了処理として副制御基板 S 側に遊技終了に係るコマンドをセット又は送信したタイミング、遊技終了に係るコマンドを副制御基板 S 側が受信したタイミング等）から、遊技を進行しない（新たにベット操作がない、新たに再遊技の停止表示に基づく自動ベット動作がない、新たにスタートレバーの操作がない、新たにリールの回転開始がない、等）まま、所定時間（例えば、５秒）が経過した場合にメニュー画面表示可能状態としてもよい（それまではサブ入力ボタン S B を操作してもメニュー画面が表示されない）。尚、ベット操作とは、ベットボタン D 2 2 0 を操作してベットした場合と、メダル投入口 D 1 7 0 に遊技メダルを投入してベットした場合のいずれをも含んでいる（再遊技の停止表示に基づく自動ベットもベット操作に含めてもよい）。（２ - １）遊技の実行中（遊技メダルがベットされている、リール回転開始までのウエイト期間中、リール回転中）にメニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。（２ - ２）遊技の実行中（遊技メダルがベットされている等）にメニュー画面表示可能状態とするよう構成してもよい。（３）所定の演出実行中（ボーナスに当選しているか否かを報

40

50

知する演出実行中、複数ゲームに亘って実行する連続演出実行中、A Tゲーム数上乘せ抽選に当選しているかを報知する演出、等)は、メニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。(4)再遊技役の停止表示中にてメニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。尚、メニュー画面表示可能状態であることを遊技者に認識し易くするために、メニュー画面表示可能状態である場合には、サブ入力ボタンS B(サブ入力ボタンS Bの内部に設けられたL E D)を点滅表示するよう構成してもよい。

【0318】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ7104でY e sの場合、ステップ7106で、副制御基板SのC P U S Cは、サブ入力ボタンS Bの操作があったか否かを判定する。尚、本例においてはメニュー画面を表示する操作をサブ入力ボタンS Bの操作としているが、メニュー画面を表示する操作を変更しても、メニュー画面を表示する操作を複数有するよう構成してもよい。ステップ7106でY e sの場合、ステップ7108で、副制御基板SのC P U S Cは、演出表示装置S 40にメニュー画面を表示する。次に、ステップ7109で、副制御基板SのC P U S Cは、待機タイマ(遊技終了タイミングから後述する待機画面に移行する時間を計測するためのタイマ)を停止して当該タイマ値をゼロクリアする。次に、ステップ7110で、副制御基板SのC P U S Cは、待機タイマ計時中フラグ(待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ)をオフにする。次に、ステップ7111で、副制御基板SのC P U S Cは、メニュー待機タイマ(メニュー画面から後述する待機画面に移行する時間を計測するためのタイマであり、メニュー画面が表示開始されたタイミングで初期値がセットされる)に所定時間B(本例では、300秒であり、後述する所定時間Aよりも長時間となっている)をセットして、当該タイマをスタートする。次に、ステップ7112で、副制御基板SのC P U S Cは、メニュー待機タイマ計時中フラグ(メニュー待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ)をオンにし、次の処理(ステップ7200の処理)に移行する。

【0319】

また、ステップ7114で、副制御基板SのC P U S Cは、メニュー画面終了条件を充足した否かを判定する。メニュー画面終了条件とは、メニュー画面の表示を終了する、換言すると、演出表示装置S 40にて表示する画面(画像)をメニュー画面から他の画面(画像)に切り替える条件であり、充足する具体例としては、以下のように構成してもよい。(1)新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転開始した場合に充足するよう構成してもよい。(2)メニュー画面が表示され続けている状況下、メニュー画面の表示開始から所定時間(本例では、所定時間Bである300秒)が経過した場合に充足するよう構成してもよい。(3)メニュー画面の所定の項目を選択及び決定し、当該所定の項目に対応する画面にて所定の操作を実行することで充足するよう構成してもよく、例えば、音量調整の項目にカーソルを合わせ、サブ入力ボタンS Bを操作することによって、音量調整に対応した画面が表示され、十字キーS B 2を操作して所望の音量に調整した後に、再度サブ入力ボタンS Bを操作することで、選択中の大きさに音量が設定されると共に、メニュー画面の表示が終了し、メニュー画面が表示される前の画面(通常画面と称することがある)が表示される。

【0320】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ7114でY e sの場合、ステップ7116で、副制御基板SのC P U S Cは、演出表示装置S 40にメニュー画面表示前に表示されていた画像を表示する。一例としては、主人公が森を歩いている画面が表示されている状況にて、サブ入力ボタンS Bが操作されたことによりメニュー画面が表示された場合には、メニュー画面の表示が終了すると、再度主人公が森を歩いている画面が表示されることとなる。次に、ステップ7118で、副制御基板SのC P U S Cは、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ7120で、副制御基板SのC P U S Cは、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにし、次の処理(ステップ7200の処理)に移行する。

【0321】

また、ステップ 7 1 1 4 で N o の場合、ステップ 7 1 2 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ入力ボタン S B 又は十字キー S B 2 の操作があったか否かを判定する。ステップ 7 1 2 2 で Y e s の場合、ステップ 7 1 2 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、メニュー待機タイマに所定時間 B (本例では、3 0 0 秒) を再セットし、次の処理 (ステップ 7 2 0 0 の処理) に移行する。尚、ステップ 7 1 0 4、ステップ 7 1 0 6 又はステップ 7 1 2 2 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 7 2 0 0 の処理) に移行する。このように、本実施形態においては、メニュー画面が表示されている状況にてサブ入力ボタン S B 又は十字キー S B 2 の操作があった場合には、メニュー待機タイマに所定時間 B (本例では、3 0 0 秒) を再セットする、換言すると、待機画面が表示されるまでの時間の計測を初めからやり直すよう構成されている。尚、本例では、待機画面の表示に関するタイマとして、待機タイマとメニュー待機タイマとの 2 つのタイマを使用するよう構成したが、これには限定されず、待機画面の表示に関するタイマを 1 つのみ使用するよう構成してもよい。具体的には、待機画面の表示に関するタイマとして待機タイマのみを使用し、上述した待機タイマにセットする所定時間 A (1 8 0 秒) とメニュー待機タイマにセットする所定時間 B (3 0 0 秒) とを待機タイマにセットするよう構成してもよい。具体例としては、第 3 停止ボタンがオン オフとなって待機タイマに所定時間 A (1 8 0 秒) がセットされ、その後、待機タイマのタイマ値が 1 0 0 秒の状況下、サブ入力ボタン S B が操作されてメニュー画面が表示開始されると、待機タイマに所定時間 B (3 0 0 秒) がセットされるよう構成してもよい。

10

【 0 3 2 2 】

20

次に、図 5 7 は、本実施形態における、図 4 1 のステップ 7 2 0 0 のサブルーチンに係る、待機画面表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 7 2 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機画面は非表示であるか否かを判定する。ここで、待機画面とは、所定時間遊技が実行されていない (遊技が進行していない) と判定した場合に演出表示装置 S 4 0 に表示され得る画面であり、遊技機にて実行される演出のストーリーに関する動画像が繰り返し再生されたり、「節電中」との表示が表示されたり、遊技機製造メーカーに関するロゴマークが表示されたりする。尚、本例においては、前述したメニュー画面を表示させる条件として遊技者による操作を必要としている一方、待機画面を表示させる条件としては遊技者による操作を必要としないよう構成されている。

【 0 3 2 3 】

30

ステップ 7 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 7 2 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機タイマ計時中フラグ (後述する待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ) がオフであるか否かを判定する。ステップ 7 2 0 4 で Y e s の場合、ステップ 7 2 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、遊技終了タイミングに到達したか否かを判定する。尚、本処理においては、第 3 停止ボタンがオン オフとなったタイミングを遊技終了タイミングとしている。ステップ 7 2 0 6 で Y e s の場合、ステップ 7 2 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機タイマ (遊技終了時から待機画面に移行する時間を計測するためのタイマであり、遊技終了したタイミングで初期値がセットされる) に所定時間 A (本例では、1 8 0 秒であり、前述した所定時間 B よりも短時間となっている) をセットして、当該タイマをスタートする。次に、ステップ 7 2 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機タイマ計時中フラグをオンにし、ステップ 7 2 1 2 に移行する。尚、本実施形態においては、ステップ 7 2 0 8 及びステップ 7 2 1 0 の処理を実行する条件として、遊技終了タイミングに到達したことを条件としたが、これに加え、メニュー画面にてサブ入力ボタン S B を操作することにより、メニュー画面の表示前に表示されていた画像を表示した (メニュー画面の表示が終了した) ことを条件としてもよい。

40

【 0 3 2 4 】

次に、ステップ 7 2 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機タイマのタイマ値が 0 となったか否かを判定する。ステップ 7 2 1 2 で Y e s の場合、ステップ 7 2 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S 4 0 に待機画面を表示し、ステップ 7 2 1 6 に移行する。次に、ステップ 7 2 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、メニュー待機タ

50

イマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ7218で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにする。次に、ステップ7220で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ7222で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマ計時中フラグをオフにし、ステップ7224に移行する。尚、ステップ7206でNoの場合にもステップ7224に移行する。

【0325】

次に、ステップ7224で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマ計時中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7224でYesの場合、ステップ7226で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマのタイマ値が0となったか否かを判定する。ステップ7226でYesの場合、ステップ7228で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40に待機画面を表示する。次に、ステップ7230で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ7232で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにする。次に、ステップ7234で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ7236で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマ計時中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2110の処理）に移行する。尚、ステップ7224又はステップ7226でNoの場合にも、次の処理（ステップ2110の処理）に移行する。

【0326】

また、ステップ7204でNoの場合、換言すると、待機タイマ計時中フラグがオンである場合、ステップ7238で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマ計時終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、待機タイマ計時終了条件とは、待機タイマの計時を終了し、待機タイマのタイマ値をゼロクリアすることとなる条件であり、新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転が開始した、等が待機タイマ計時終了条件となっている。ステップ7238でYesの場合には、ステップ7212に移行し、他方、ステップ7238でNoの場合には、ステップ7216に移行する。

【0327】

また、ステップ7202でNoの場合、ステップ7240で、副制御基板SのCPUSCは、待機画面終了条件を充足したか否かを判定する。ここで、待機画面終了条件とは、待機画面の表示を終了する条件であり、本例においては、新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転が開始した、等が待機画面終了条件となっている。尚、待機画面からメニュー画面に移行（メニュー画面を表示）可能に構成してもよく、例えば、待機画面が表示されている状況にてサブ入力ボタンSBを操作することによってメニュー画面が表示され得るよう構成してもよい。次に、ステップ7242で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40に待機画面の表示前に表示されていた画像を表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行する。一例としては、主人公が森を歩いている画面が表示されている状況にて、所定時間A遊技を進行しなかったことにより待機画面が表示された場合に、ベット操作を実行することによって再度主人公が森を歩いている画面が表示されることとなる。

【0328】

次に、図58は、本実施形態に係る待機画面移行イメージ図である。まず（a）の場合、メニュー画面表示可能状態にてサブ入力ボタンSBの操作があったことによりメニュー画面が表示される。その後、メニュー画面が表示されている状況下、サブ入力ボタンSBやベットボタンD220の操作がないまま5分（所定時間Bであり300秒）経過し、待機画面が表示される。次に、（b）の場合、ゲームが実行され、遊技者がリールを停止させてゆき、第3停止ボタンの停止操作をすることですべてのリールが停止し、遊技者が第3停止ボタンを離れたタイミングから3分（所定時間Aであり180秒）経過し、その間サブ入力ボタンSBやベットボタンD220の操作がなかったため、待機画面が表示される。このように、本例では、メニュー画面が表示されてから所定時間B経過した場合と、

10

20

30

40

50

遊技を終了してから（第3停止ボタンがオン オフとなってから）所定時間A経過した場合とで待機画面を表示し得るよう構成されており、所定時間Aよりも所定時間Bの方が長時間となっている。

【0329】

<<本例に適用可能なメニュー画面と待機画面の構成>>

ここで、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なメニュー画面と待機画面に関する構成を、本実施形態の構成も含めて以下に詳述する。尚、以下に列挙する構成については、上述したすべての実施形態に適用可能であり、1又は複数を適宜組み合わせ問題ないことを補足しておく。

【0330】

<待機タイマの計時開始タイミング>

待機画面を表示するまでの時間を計測する待機タイマに初期値をセットして計時を開始するタイミングとして、(1)最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから計時を開始する、(2)表示判定の実行タイミングから計時を開始する、(3)入賞に基づく払出完了タイミングから計時を開始する、(4)遊技終了処理として副制御基板S側に遊技終了に係るコマンドをセット又は送信したタイミングから計時を開始する、(5)遊技終了に係るコマンドを副制御基板S側が受信したタイミングから計時を開始するよう構成してもよい。また、初期値として所定時間A（待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、180秒）をセットしてもよい。

【0331】

<メニュー待機タイマの計時開始タイミング>

メニュー画面を表示するまでの時間を計測するメニュー待機タイマに初期値をセットして計時を開始するタイミングとして、サブ入力ボタンSBを操作してメニュー画面を表示させたタイミングから計時を開始するよう構成してもよい。また、初期値として所定時間B（メニュー待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、300秒）をセットしてもよい。尚、メニュー待機タイマにセットする所定時間Bは、前述した待機タイマにセットする所定時間A（待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、180秒）よりも長時間となっている。

【0332】

<サブ入力ボタンに関する構成>

メニュー待機タイマが計時している状況にて、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよく、例えば、メニュー画面の表示中にサブ入力ボタンSB又は十字キーSB2を操作することによりメニュー待機タイマに初期値である所定時間B（メニュー待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、300秒）をセットするよう構成してもよい。一例としては、メニュー画面が表示開始されたことにより、メニュー待機タイマに300秒をセットして計時を開始し、100秒後にメニュー待機タイマのタイマ値が200秒である状況下、十字キーSB2を操作したことにより、メニュー待機タイマに300秒が再セットされるよう構成してもよい。また、サブ入力ボタンSBを操作することによりメニュー画面を表示開始し得るよう構成し、メニュー画面の表示中（メニュー画面を表示開始してからサブ入力ボタンSBや十字キーSB2を操作することにより画面が遷移した遷移先の画面もメニュー画面としてもよい）に十字キーSB2を操作することにより、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよいし、メニュー画面の表示中（メニュー画面を表示開始してからサブ入力ボタンSBや十字キーSB2を操作することにより画面が遷移した遷移先の画面もメニュー画面としてもよい）にサブ入力ボタンSB又は十字キーSB2を操作することにより、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよい。

【0333】

<停止ボタンに関する構成>

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回

10

20

30

40

50

転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行していない状況にて停止ボタン(左停止ボタン、中停止ボタン及び右停止ボタン)を操作しても、待機タイマに初期値を再セットしないよう構成してもよい。一例としては、最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにし、待機タイマに180秒がセットされてタイマの計時を開始し、その後、ベット操作を実行していない、且つ待機タイマのタイマ値が100秒である状況にて、停止ボタンを操作しても待機タイマのタイマ値を新たに再セットせず、タイマ値は100秒のままとなっているよう構成してもよい。

【0334】

<ベット操作に関する構成>

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行した場合(ベットボタンD220を操作してベットした場合、又はメダル投入口D170に遊技メダルを投入してベットした場合)には、待機タイマの計時を停止し、タイマ値をゼロクリアする。即ち、待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行し、その他の操作を実行しないままであった場合には、時間経過によって待機画面が表示されることがないように構成してもよい。尚、そのように構成した場合に、ベット操作からの時間経過によって待機画面が表示されることはないが、当該ベット操作から特定時間(例えば、100秒)経過した場合に出力中のサウンドの音量を0にする又は小さくするよう構成してもよい。このように構成することにより、残りの遊技メダルが規定数(例えば、3枚)未満となり(例えば、1枚)、残りの1枚の遊技メダルをベット(例えば、ベットボタンを操作)した状態で遊技を終了した場合や、遊技者がクレジットに規定数未満の遊技メダルを残存させて遊技を終了した(ベットはされていない)状態で、遊技場の店員が遊技機を清掃する際にベットボタンを操作してしまいベットされた場合等においても、意図しない音量でサウンドが出力されなくなる。また、最終停止操作として第3停止ボタンをオンにした後オフにし、その後ベット操作が実行されなかった場合にも、当該第3停止ボタンのオフのタイミング(リールが停止したタイミングとしてもよい)から前記特定時間(100秒)や前記所定時間A(180秒)経過した場合に、出力中のサウンドの音量を0にする又は小さくするよう構成してもよい。

【0335】

<待機画面の表示条件>

待機画面の表示に関するデクリメントタイマ(本例では、待機タイマ、メニュー待機タイマ)のタイマ値が「1 0」になったことを条件にして待機画面を表示するよう構成してもよい。このように構成することにより、ベット操作が実行された場合やタイマ計測になんらかの異常が発生した場合に、タイマ値が「2 0 0」のように「1」を経由しないで「0」に到達した場合(ゼロクリアされた場合)にも、待機画面が表示されることはなく、意図しない待機画面の表示を防止することができる(その後、タイマ値が再セットされ、「1 0」になった場合に待機画面を表示するよう構成してもよい)。待機画面を表示するためのフラグを設けて、当該フラグがオンになった場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

【0336】

<精算ボタンに関する構成>

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにし、その後クレジットが1以上存在している状況にて、精算ボタンを操作してクレジットの精算を実行した場合、当該精算ボタンの操作タイミングから所定時間A(例えば、180秒)経過後又はクレジットの精算が終了したタイミング(最後の遊技メダルが放出口D240に返却されるタイミング)にて待機画面を表示するよう構成してもよい。

【0337】

10

20

30

40

50

< 設定キースイッチに関する構成 >

最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて設定キースイッチをオフ オンとしたタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて、前扉を開放して設定キースイッチをオフ オンとし、その後前扉を閉鎖したタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

【0338】

また、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて設定キースイッチをオフ オンとした場合においては、その後、設定キースイッチをオン オフとしたタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて、前扉を開放して設定キースイッチをオフ オンとした場合においては、その後、設定キースイッチをオン オフとした後に前扉を閉鎖したタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。なお、本例における「停止ボタンをオンにする」とは、停止ボタンの操作が有効である状況にて停止ボタンの操作を受け付けることである。

【0339】

< 所定のエラー発生時に関する構成 >

最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、主制御基板M側に関する所定のエラー（例えば、遊技メダルがメダルセレクトDS内に滞留した場合に発生するエラー）が発生し、当該所定のエラーを解除したタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

【0340】

< 前扉に関する構成 >

最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにすることで待機タイマが計時を開始し、その後、前扉を開放し、開放状態を維持している場合にも待機タイマの計時を継続するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにすることで待機タイマが計時を開始し、その後、前扉を開放し、その後、前扉を閉鎖した場合にも待機タイマの計時を継続するよう構成してもよい。

【0341】

< AT中に関する構成1 >

非AT中（例えば、ATに関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合には待機画面を表示し得る一方、AT中（例えば、ATに関する状態が「AT中状態」）である状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合には待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、同様に、連続演出の実行中、ボーナスの実行中、ART中においても、最終停止操作の終了後から所定時間A経過しても待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、AT中（例えば、ATに関する状態が「AT中状態」）である状況にて、押し順ナビが実行されたゲームにおける最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合

10

20

30

40

50

には待機画面を表示しない一方、A T 中（例えば、A T に関する状態が「A T 中状態」）である状況にて、押し順ナビが実行されなかったゲームにおける最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間 A（例えば、180 秒）経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成してもよい。

【0342】

< A T 中に関する構成 2 >

A T 中（例えば、A T に関する状態が「A T 中状態」）である状況にて、サブ入力ボタン操作等によりメニュー画面を表示させた場合、（1）所定時間 B（例えば、300 秒）経過することにより待機画面を表示可能、（2）所定時間 B（例えば、300 秒）経過することにより A T 中の通常画面（メニュー画面の表示前に表示されていた画面）に復帰する、となるよう構成してもよい。

【0343】

< A T 中に関する構成 3 >

非 A T 中（例えば、A T に関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間 A（例えば、60 秒）経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成し、非 A T 中（例えば、A T に関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、メニュー画面が表示され、メニュー画面の表示開始から所定時間 B（例えば、60 秒）経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成し、A T 中（例えば、A T に関する状態が「A T 中状態」）である状況にて、メニュー画面が表示され、メニュー画面の表示開始から所定時間 C（例えば、180 秒）経過した場合には A T 中の通常画面（メニュー画面の表示前に表示されていた画面）に復帰するよう構成してもよい。即ち、時間値を比較した場合、「所定時間 A = 所定時間 B < 所定時間 C」となるように構成してもよい。尚、所定時間 A と所定時間 B との時間値を同一としなくてもよく、所定時間 C が最も長時間となっていればよい。

【0344】

< その他の構成 1 >

待機画面の表示中にメダル投入口 D 170 から遊技メダルを投入することによってメニュー画面を表示し得るよう構成してもよい。尚、待機画面の表示中にメダル投入口 D 170 から遊技メダルを投入することによって表示されるメニュー画面は、（1）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面と同一の画面、（2）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面から所定の操作を実行する（所定の項目を選択して決定する）ことで表示される画面、（3）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面と異なる画面、のように構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口 D 170 から遊技メダルを投入することによって表示されるメニュー画面の表示中にメダル投入口 D 170 から遊技メダルを投入してもメニュー画面が表示され続ける一方、サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面の表示中にメダル投入口 D 170 から遊技メダルを投入すると、メニュー画面の表示前に表示されていた画面に復帰するよう構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口 D 170 から遊技メダルを投入してベットするとメニュー画面が表示され、待機画面の表示中にベットボタンを操作してベットするとメニュー画面の表示前に表示されていた画面（電源投入直後に待機画面が表示された場合には、遊技中に表示される通常画面）が表示されるよう構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口 D 170 から遊技メダルを投入してベットするとメニュー画面が表示され、待機画面の表示中であり、クレジットに貯留されている遊技メダルが規定数である3枚以上の状況にてベットボタン（例えば、1回の操作によって3枚ベット可能なマックスベットボタン）を操作してベットするとメニュー画面の表示前に表示されていた画面（電源投入直後に待機画面が表示された場合には、遊技中に表示される通常画面）が表示され、待機画面の表示中であり、クレジットに貯留されている遊技メダルが規定数である3枚未満である状況にてベットボタン（例

10

20

30

40

50

えば、1回の操作によって3枚ベット可能なマックスベットボタン)を操作してベットするとメニュー画面が表示されるよう構成してもよい。

【0345】

<その他の構成2>

待機画面の表示態様を複数有しており、所定条件(例えば、メニュー画面にてパスワードを入力することにより、前回までの遊技履歴を引き継いで遊技していることを所定条件としてもよい)を充足していない場合にはストーリー紹介を行う動画像が待機画面として表示されるが、所定条件を充足している場合にはキャラクタ紹介を行う動画像が待機画面として表示されるよう構成してもよい。また、前記所定条件を充足していない場合と前記所定条件を充足している場合とのいずれにおいても、ストーリー紹介とキャラクタ紹介とが待機画面として表示され得るが、前記所定条件を充足しているか否かによって、ストーリー紹介とキャラクタ紹介とのいずれを表示するかの頻度が相違するよう構成してもよい。

10

【0346】

<その他の変更例>

尚、本例においては、入賞することによって第1BBが実行される第1BB役と、入賞することによって遊技者にとって第1BBよりも低利益な第2BBが実行される第2BB役と、を有するよう構成してもよく、さらに、第1BB役と第2BB役とが重複当選し得るよう構成してもよい(「第1BB+第2BB」の役を設ける)。そのように構成し、「第1BB+第2BB」に当選した場合、高利益な第1BBの実行に対応する図柄組合せ(第1BB役)を停止表示可能とし、第1BBの実行が終了した後に、第2BBに対応する図柄組合せ(第2BB役)を停止表示可能としてもよい(第1BBの実行中においても第2BBに当選していることを持ち越す)。尚、「第1BB+第2BB」に当選した場合に、高利益な第1BBを先に実行することによって、例えば、遊技場の閉店時間が迫っている状況にて、「第1BB+第2BB」に当選した場合に、低利益な第2BBが先に実行され、当該第2BBの実行中に遊技場の閉店時間となってしまう、高利益な第1BBを実行できずに遊技を終了しなければならない事態を防止することができる。

20

【0347】

第1BBの作動が終了した後は、即時、第2BBの当選を報知してもよいし、潜伏させてから(報知しないまま所定ゲーム経過した後に)報知してもよい、当該潜伏させる構成を採用した場合には、第1BBの作動が終了した後の潜伏期間においては、再遊技の当選確率を高くするよう構成してもよい。また、潜伏させている時は、第2BBの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成してもよい(例えば、演出表示装置S40にて「BB連荘チャンスタイム!!」と表示する)。そのように構成した場合には、第1BBの終了後に第2BBが当選しない場合も設けなければ、演出発生=第2BBが当選していることが確定的となってしまうため、第1BBのみに当選し、その第1BBの作動が終了した後も、第2BBの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成することが好適である(第1BB終了後の演出態様は、上述したものと同様に、例えば、演出表示装置S40にて「BB連荘チャンスタイム!!」と表示する)。また、第1BBのみに当選し、その第1BBの作動が終了した後に、再度第1BBに当選した時であっても、第2BBの当選可能性を示唆する演出の実行を中止しないように構成してもよい。また、一旦、第2BBの当選をガセ報知した後、第1BBの当選を報知するよう構成してもよい(例えば、「BB連荘チャンスタイム!!」の表示「残念」の表示「第1BB当選中!!」等のように表示)。更に、AT中に重複当選し、第1BBの作動が終了した後に、第2BBを潜伏させている時は、演出表示装置S40では、AT準備中等を経てATに復帰させる(復帰後は演出上の残り遊技数の減少等を行う)が、内部的な残り遊技数の減少等は引き続き、中断しておくよう構成してもよい。尚、第1BBと第2BBとが重複当選した場合、第1BBの作動開始から第2BBの作動終了するまでの払出枚数を累計して演出表示装置S40等にて表示するよう構成してもよい。

30

40

【0348】

尚、本例においては、(1)第1BBと小役Aが重複当選した場合には、第1BBを優

50

先して停止制御する。(2)第1BBと小役Bが重複当選した場合には、小役Bを優先して停止制御する。即ち、BB役よりも優先して停止制御する小役と、BB役の方が優先して停止制御する小役とを設けてもよい。(3)第1BBと小役Aが重複当選した場合には、小役Aが入賞したとき、又は、小役Aに対応する図柄組合せのうち一部の図柄(例えば、第1停止時、第2停止時)が停止した場合には小役Aに対応する報知(小役Aが入賞できるような報知)を行う。即ち、本来であれば小役Aよりも優先して停止制御する第1BB役を報知するものを、第1停止や第2停止の結果(第1停止や第2停止の実行後の停止態様)によって、第3停止をどの位置で停止させるかに拘らず第1BB役が入賞不可能である場合(小役Aは入賞可能である)には、小役Aに対応する報知を行う。また、遊技の結果として小役Aが入賞した場合には小役Aに対応する報知を行う。このように構成することによって、ゲームの途中で変化する様々な遊技の状況に応じて遊技者に最も有利な報知を実行することができると共に、演出表示装置S40等によって報知された内容と実際に入賞する役が矛盾してしまうことを防止することができる。(4)第1BBと小役Bが重複当選した場合には、全リール回転中に小役Bに対応する報知を行う。

10

【0349】

また、主制御基板Mにて制御する、停止表示された図柄(又は図柄組合せ)の番号を表示する表示器(7セグ等)を有するよう構成してもよい。そのように構成した場合に、演出表示装置S40では、停止表示された図柄(又は図柄組合せ)とは対応していない矛盾演出を行う。例えば、有効ライン上にリプレイ・リプレイ・リプレイの図柄組合せが停止しているときに、スイカが当選したときに出力される可能性が高い演出(例えば、ランプを緑色に光らせる)を実行する。

20

【0350】

尚、本例においては、副制御基板S側から出力が可能な(入力できない)イヤホンジャックを設け、以下のような特徴を有する構成としてもよい。(1)遊技機のサブ入力ボタンによって、イヤホンジャックから出力される音量を複数段階から選択できる。(2)イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、エラー発生時には、遊技機から予め定めた音量でエラー報知音が出力される(例えば、遊技機に設けたスピーカから出力される)。(3)イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合において、最大音量を選択しているときにおいても、イヤホンジャックから最大音量ではない所定の音量でエラー報知音が出力される。

30

【0351】

また、AT中状態やBB実行中は、イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、遊技機から演出音が出力されるよう構成してもよい。また、イヤホンジャックを使用していない時用の音量と、イヤホンジャックを使用していない時用の音量を個別に記憶しておくよう構成してもよい。イヤホンが抜かれた場合であっても、すぐにはイヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア(初期値に)しない構成としてもよい。例えば、10分間無操作であった時は、いずれの音量もクリア(初期値に)することとしてもよい。但し、イヤホンが挿されたままである時は、イヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア(初期値に)しなくても良い。イヤホンジャックは、遊技の邪魔にならない箇所に設けられることが好ましい(例えば、イヤホンジャックにイヤホンを挿入している場合に、スタートレバーを操作しようとしてイヤホンコードが遊技者の腕に絡まないような箇所)。

40

【0352】

尚、本例においては、(1)BB実行時において特定の枚数以上の獲得であった場合のBB終了後と、特定の枚数以下の獲得であった場合のBB終了後とで、再遊技役の当選確率が変動できるよう構成してもよい。(2)再遊技役の当選確率が相対的に高いRT状態(例えば、RT1)が終了した場合に移行するRT状態を複数有していてもよい。例えば、「RT1」終了後に「RT0」に移行するよう構成してもよいし「RT3」(新たに設けたRT状態)に移行するよう構成してもよい。(3)所定の役が入賞した場合にRT状態を移行する。即ちRT状態の移行を入賞との1対1対応とせず、条件装置や入賞に拘ら

50

ず一定確率で移行する（例えば、毎ゲーム一定確率で R T 移行抽選を実行する）。（４）０枚の R T 移行目の搭載、０枚役の重複当選、０枚役の重複入賞を可能にする。即ち、どの押し順にて停止したとしても、どの位置で停止操作をおこなったとしても１枚以上の役が入賞しない役である０枚役を設け、当該０枚役の入賞により R T 状態が移行し得る、０枚役と７枚役との重複当選や０枚役 A と０枚役 B との重複当選を可能に構成してもよい。尚、０枚役の重複当選時は、押し順により、R T 移行する０枚役と R T 移行しない０枚役のいずれかを入賞させるように構成してもよい。０枚役と B B 役とを重複当選させ、０枚役を優先させて入賞させることも可能である。

【０３５３】

尚、本例のように、押し順ベルの押し順が６択（「左 中 右」、「左 右 中」、「中 左 右」、「中 右 左」、「右 左 中」、「右 中 左」の６択）であり、押し順再遊技の押し順が３択（第１停止が左、中、右の３択）であるよう構成した場合には、押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順表示として、押し順ベルに係る押し順ナビ表示と押し順再遊技に係る押し順ナビ表示とが相違する、換言すると、６択の押し順ナビ表示と３択の押し順ナビ表示とが相違するよう構成してもよい。一例としては、６択に係る押し順表示として、「左 中 右」の場合には「＝１」、「左 右 中」の場合には「＝２」、「中 左 右」の場合には「＝３」、「中 右 左」の場合には「＝４」、「右 左 中」の場合には「＝５」、「右 中 左」の場合には「＝６」のように表示し、３択に係る押し順表示として、第１停止が左の場合には「＝７」、第１停止が中の場合には「＝８」、第１停止が右の場合には「＝９」、のように表示するよう構成してもよい。

【０３５４】

尚、本例においては以下のように構成してもよい。（１）「A T 中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」にて連続して消化したゲーム数である A T 消化ゲーム数を演出表示装置にて表示可能に構成し、A T 残りゲーム数が０となったことにより「A T 中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度 A T 抽選に当選し「A T 中状態」に移行した場合には、前回の A T 消化ゲーム数を引き継いで加算していく一方、「有利区間」が所定ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）連続したことにより「A T 中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度 A T 抽選に当選し「A T 中状態」に移行した場合には、前回の A T 消化ゲーム数を引き継がず、あらたに０ゲームから A T 消化ゲーム数をカウントする。（２）リールが回転を開始してから所定時間（例えば、３０秒）停止ボタンを操作しなかった場合には、演出表示装置 S 4 0 にてリールを停止することを促す表示（例えば、「リールを止めてください」と表示）するよう構成し、押し順ナビが発生しているゲームにてリールが回転を開始してから所定時間停止ボタンを操作しなかった場合には、（２ １）演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビ表示とリールを停止することを促す表示との表示領域が重ならない、（２ ２）リールを停止することを促す表示が表示されない。（３）押し順ナビが発生しているゲームにて電源を「オン オフ オン」とした場合には、リールの回転速度が定速となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前のタイミングにて押し順ナビ（押し順表示装置 D 2 7 0 における表示及び／又は演出表示装置 S 4 0 における表示）が再表示される。（４）或る A T に関する状態と別の A T に関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する、又は、押し順ナビが発生し得る A T に関する状態である或る A T に関する状態と、押し順ナビが発生し得る A T に関する状態である別の A T に関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する。（５）最も再遊技の当選確率が高い R T 状態（本例では「R T １」）である場合には、押し順ナビが発生するゲームの割合の方が押し順ナビが発生しないゲームの割合よりも高い。例えば、ベル役と再遊技役との合算当選率が 1 / 2 以上となっている。このように構成することにより、A T 中に遊技者が飽きることなく遊技を進行することができる。以上のように構成してもよい。

【０３５５】

ここで、上述した遊技区間についての特徴点を以下に詳述することとする。

【 0 3 5 6 】

通常区間 (1) 押し順ナビが押し順表示装置 D 2 7 0 にて表示されない。(2) 押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 にて表示されない。(3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド(信号)を主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に送信しない。(4) B B の内部当選中と B B の実行中を除いて「有利区間」への移行抽選を実行可能である。

【 0 3 5 7 】

待機区間 (1) 押し順ナビが押し順表示装置 D 2 7 0 にて表示されない。(2) 押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 にて表示されない。(3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド(信号)を主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に送信しない。(4) 「有利区間」への移行抽選が実行されない。(5) 「待機状態」にて B B が入賞した後は、次ゲームから「有利区間」となる。

【 0 3 5 8 】

有利区間 (1) 押し順ナビが押し順表示装置 D 2 7 0 にて表示され得る。(2) 押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 にて表示され得る。(3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド(信号)を主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に送信され得る。(4) 「有利区間」の性能を変更する(例えば、A T に関する状態として「高確率状態」から「A T 中状態」に移行する)抽選や、A T ゲーム数上乘せ抽選等が実行され得る。(5) 「有利区間」中においては、有利区間表示器 Y H が常時点灯している。(6) 有利区間残りゲーム数カウンタ Y K c 1 のカウンタ値が 0 となった場合には、「有利区間」にて B B 又は押し順ナビが 1 回以上実行されないと当該「有利区間」が基本的に終了しないよう構成されているが、例外として、「有利区間」が連続して所定ゲーム数(本例では、1 5 0 0)継続した場合には「有利区間」にて B B 及び押し順ナビが 1 回も実行されていなくとも当該「有利区間」が終了し得るよう構成されている。(7) 有利区間残りゲーム数カウンタ Y K c 1 の計測は「有利区間」におけるすべてのゲームにて実行される(例えば、B B 実行中においても毎ゲームカウンタ値が加算されてゆく)。

【 0 3 5 9 】

ここで、「有利区間」への設定抽選に係る特徴点を以下に詳述する。(1) 役抽選の結果に基づいて「有利区間」への設定の有無が決定され、ゲーム数の経過等では「有利区間」への設定の有無は決定されない。(2) 設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」への設定抽選が実行されない。(3) ある条件装置が成立して「有利区間」への設定抽選が実行される場合においては、設定値が相違しても当該抽選確率は同一となっている。(4) 設定値によって「有利区間」の性能が相違しない(例えば、強チェリーが成立した場合において、設定 1 では「高確率状態」に移行し、設定 6 では「A T 中状態」に移行する、等、設定値によって相違することはない)。(5) 「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、基本的に次ゲームから「有利区間」となる(「通常区間」にて成立した B B 役にて「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、次ゲームでは「待機区間」とすることができる)。

【 0 3 6 0 】

ここで、「有利区間」の性能の変更に係る特徴点を以下に詳述する。(1) 設定値を参照して「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない(全設定値共通の条件として、所定ゲーム数が経過、所定の条件装置が成立、を条件としてもよい)。(2) 設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。A T ゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。(3) B B が内部当選している場合には「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。A T ゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。(4) B B 実行中において、当該実行されている B B の契機となった B B 役の抽選確率が設定値によって相違する場合には、当該 B B 実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。A T ゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。(5) B B 実行中において、当該実行されている B B の契機となった B B 役の抽選確率が設定値によって相違しない場合には、当該 B B 実行中におい

10

20

30

40

50

ては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行され得る。A Tゲーム数上乘せ抽選等も実行され得る。

【0361】

また、本例に係る回胴式遊技機は以下の構成を適用してもよい。また、以下の構成を単独で適用してもよいし、複数の構成を組み合わせてもよい。

【0362】

<<ポイント1>>(1)「有利区間」であるが「高確率状態」よりもA T抽選に当選し難いA Tに関する状態として「ガセ高確率状態」を有するよう構成する。(2)連続演出は、少なくとも、所定G数以上の連続した遊技回数で構成する。(3)A T抽選に100%で当選しない通常役とA T抽選に100%で当選する特殊役と

10

を有しており、通常役を契機に連続演出を実行した場合且つA T抽選に当選していない場合に、当該連続演出中に特殊役に当選すると、連続演出途中であってもA T抽選に当選している旨を報知する演出を実行する(連続演出を差し替える)。(4)高確保障ゲーム数の残りゲームが多い程、期待度(ボーナス当選の期待度、A T抽選当選の期待度)が高い連続演出を選択する確率が高く、高確保障ゲーム数の残りゲームが少ない程、期待度が低い連続演出を選択する確率が高い。(5)高確保障ゲーム数の残りゲーム数が少ない程期待度(ボーナス当選の期待度、A T抽選当選の期待度)が高い1ゲーム完結の演出を選択する確率が高い。(6)高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値(例えば、4ゲーム)以下である場合、ハズレとなる連続演出は実行されないが、当りとなる連続演出(ボーナス当選、A T抽選当選)は実行され得る。換言すると、高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値(例えば、4ゲーム)以下である場合、1ゲーム完結の演出はハズレの場合も当りの場合も実行され得るが、連続演出は当りの場合のみ実行され得る。(7)有利区間の天井G数(1500ゲーム)まで所定値(4ゲーム)以下である場合、連続演出は実行されない。(8)有利区間の天井G数まで所定値以下である場合と所定値より多い場合とで演出の選択傾向が相違する(連続演出の発生頻度、所定の演出の大当たり期待度等)。(9)「通常区間」におけるハズレの連続演出(例えば、敗北する演出)の途中で「有利区間」に新たに移行した場合、(9-1)連続演出を書き換える(「有利区間」移行ゲームにてステージチェンジ演出「振り向くとキャラがいてステーション示唆セリフ」等)。連続演出(敗北)の途中にて演出が書き換えられる割合は、連続演出(勝利)の途中にて演出が書き換えられる割合よりも高い。(9-2)連続演出を最後まで実行した後に滞在ステージを変更する。連続演出の実行中に「有利区間」に移行した場合における、当該ゲームにて副制御基板S側で移行した旨を報知する割合と、連続演出を実行していない場合における、当該ゲームにて副制御基板S側で移行した旨を報知する割合とが相違する。

20

30

【0363】

<<ポイント2>>(1)「通常区間」にて設定され得る滞在ステージ(ステージA群とする)を遊技者が選択可能に構成する。例えば、サブ入力ボタンの操作によって選択可能とする。(2)滞在ステージA群の1:「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームでのスタートレバーON時に先告知、滞在ステージA群の2:「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームの終了時(又は次ゲームベット時(再遊技停止表示時はスタートレバー操作時))に後告知。(3)「有利区間」且つ滞在ステージA群以外に滞在ステージである状態から、「通常区間」となった場合には、滞在ステージA群から滞在ステージを選択する。「有利区間」且つ演出A群以外に滞在ステージである状態から、「通常区間」となった場合には、滞在ステージを維持する。(4)有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージA群のときのA T期待度と、有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージA群以外のときのA T期待度とが相違する。例えば、A T期待度の低いものから「有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージA群 有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージA群 有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージA群以外」(5)「通常区間」から「有利区間」となったゲームでの演出(1G完結の演出と連続演出とを含む)を契機として滞在ステージの移行(滞在ステージA群 滞在ステージB群)が発生する割合と、「有利区間」から「通常区間」となったゲームでの演出を契機として滞在ステージの移行が発生する割合とが相違す

40

50

る。

【 0 3 6 4 】

<<ポイント3>>(1)「有利区間」の保障ゲーム数(高確保障ゲーム数の残りゲーム数)が多い程、期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)が高い滞在ステージを選択する確率が高く、「有利区間」の保障ゲーム数(高確保障ゲーム数の残りゲーム数)が少ない程、期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)が高い滞在ステージを選択する確率が高い。(2)「有利区間」の残り保障ゲームが所定値以下(4ゲーム以下)である場合、残り保障ゲーム数が少ない程、滞在ステージが移行する演出を選択する確率が低い。(3)期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)の高い滞在ステージに滞在していない状況で期待度の高い演出が選択された場合は、期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)の高い滞在ステージに滞在している状況で期待度の高い演出が選択された場合よりも期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)が高い。

10

【 0 3 6 5 】

<<ポイント4>>(1)「復活可否演出用状態」にてBBに当選した場合には、(11)BB中にAT上乗せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。(12)BB終了後に「AT中状態」に移行してもよいし、移行しないようにしてもよい。(13)BB中にAT上乗せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。(14)BB終了後に「AT中状態」に移行した場合には、AT残りゲーム数を「復活可否演出用状態」における1ゲーム分減算してもよいし、減算しなくともよい。(2)「復活可否演出用状態」にてAT上乗せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。AT上乗せ抽選を実行した場合、(3)「復活可否演出用状態」にて逆押し白7揃いリプレイ又は順押し黒7揃いリプレイに当選した場合には回避ナビが発生し、復活演出(成功)を実行した後のタイミングにて上乗せゲーム数を報知する。(4)「復活可否演出用状態」にて「有利区間」に移行し得る役に当選した場合には、次ゲームの開始タイミングで有利区間表示器が消灯する一方、「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選しなかった場合の次ゲームで「有利区間」に移行し得る役に当選した場合には、次ゲームの開始タイミングで有利区間表示器が点灯し得る。(5)「復活可否演出用状態」では有利区間ではあるがAT上乗せ抽選が行われない仕様の場合、(51)「復活可否演出用状態」にてAT上乗せ抽選を実行し得る役(例えば、スイカA)に当選してもATゲーム数は上乗せされないが、復活演出(成功)を実行する1G(「AT中状態」)で上乗せし得る役(例えば、スイカA)に当選した場合ATゲーム数は上乗せされ得る。(6)AT終盤の演出として「バトル演出3G+復活演出(失敗)1G」を実行する予定の場合において、復活演出実行ゲームにてボーナスに当選して復活演出(成功)が実行された場合のボーナス中においてはATゲーム数上乗せが発生しないが、バトル演出実行ゲーム(3Gのいずれか)にてボーナスに当選して復活演出(成功)が実行された場合のボーナス中においてはATゲーム数上乗せが発生し得る。また、ボーナス中の演出傾向が相違していてもよい。

20

30

【 0 3 6 6 】

<<ポイント5>>(1)「有利区間」であるATに関する状態として遊技状態Aと遊技状態Bとを有する場合、(11)AT上乗せ抽選の当選期待度は「遊技状態A>有利状態B」となる(遊技状態Aの方が遊技状態Bよりも相対的にATゲーム数が上乗せされ易い又はAT上乗せゲーム数が多い)。(12)遊技状態Aで役Xに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数と、遊技状態Aで役Yに当選したときの上乗せ可能な上乗せ数は異なる。(13)遊技状態Bで役Xに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数と、遊技状態Bで役Yに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数は同じ。

40

【 0 3 6 7 】

<<ポイント6>>(1)転落回避示唆表示の表示態様を、スタートレバー操作時(A)と、第1停止後~第2停止する前(B)と、第2停止後~第3停止する前(C)とで相違させる。(11)転落回避示唆表示の表示態様は遊技者にとって目立たないものから「

50

A < B < C」の順になっている。(2)「AT中状態」且つ「RT1」の状態からATが終了した「低確率状態」且つ「RT1」となった場合において、押し順役に当選した場合に、押し順表示装置にて押し順ナビを表示するが、演出表示装置においては押し順ナビを表示しない(「???」と表示する)。(3)転落回避示唆表示が表示されるゲームにて第3停止にて入賞18(転落役)が入賞した場合には、第2停止後の表示態様と同一の表示態様にて表示を維持する。(4)電源断から復帰した場合であり演出表示装置の表示に係る初期処理が完了していない状況にてスタートレバーを操作した場合には、演出表示装置の表示に係る初期処理の完了よりも前のタイミングにてスピーカからの音声(例えば、「左だっ!」)にて押し順ナビを実行する。(5)「上乗せ特化状態」等の遊技者にとって高利益なATに関する状態であっても、転落役に当選した場合には、転落回避示唆演出が優先して表示される。(6)「有利区間」にて転落役が入賞しても「有利区間」は維持される。(7)転落役が押し順役(押し順によって停止表示するか否かが決定する)であるよう構成した場合において、転落役ではない押し順役(押し順ベル等)に当選し、押し順ナビが実行され、押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示が暗転し得る一方、転落役に当選した場合に押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示は暗転しない(もしくは、転落回避示唆演出の表示には暗転しない)。

【0368】

<<ポイント7>>(1)設定差ありBBに係るBB終了後に「RT3」且つ「AT準備状態」に移行するよう構成した場合(本実施形態からの変更例1と同様)。(1 1)「RT3」にて高確率で当選する役に当選することによりAT上乗せ抽選に当選する(100%当選してもよいし、所定確率で当選してもよい)。(1 2)BB役の種類によってBB終了後に移行するRT状態を相違させ、いずれかのRT状態にて出現し易い役に応じてAT上乗せ抽選の実行態様(上乗せ抽選を実行する役、上乗せ抽選当選確率、AT上乗せゲーム数)を相違させる。(1 3)ボーナスA RT1 昇格リプレイA RT3(リプレイ確率高)、ボーナスB RT2 昇格リプレイB RT3、となるように構成し、昇格リプレイAと昇格リプレイBとで上乗せの当選率もしくは平均上乗せゲーム数が相違する。(1 4)ボーナスA RT1、ボーナスB RT2とし、且つ、昇格リプレイAと昇格リプレイBとを有している場合、RT1とRT2とで昇格リプレイAと昇格リプレイBとの当選確率が相違する。(1 5)ボーナスA RT1、ボーナスB RT2とし、夫々昇格リプレイと転落リプレイが当選し得るよう構成し、RT1とRT2で昇格リプレイと転落リプレイの当選確率が相違する。(1 6)設定差ありBB終了後に専用のRT状態に移行し(「RT3」且つ「AT準備状態」)、その後昇格リプレイを契機として「上乗せ特化状態」に移行する。

【0369】

<<ポイント8>>(1)1種BB B1と1種BB B2とを有しており、1種BB B1終了後には「RT3」に移行し、1種BB B2終了後には「RT4」に移行するよう構成した場合。(1 1)「RT3」と「RT4」とではAT上乗せ抽選の実行態様(上乗せ抽選を実行する役、上乗せ抽選当選確率、AT上乗せゲーム数)が相違する。(1 2)1種BB B1に係るBB開始演出と1種BB B2に係るBB開始演出とでは、演出傾向が異なる(期待度の高いBB開始演出の選択率が異なる)。(2)「AT準備状態」且つ「RT3」にて再遊技06よりも先に再遊技04が停止表示した場合に「RT4」に移行し、宝箱紛失演出を実行しない。「RT4」においては「RT3」に昇格する再遊技役が当選する。また、「RT4」から「RT3」となった場合には、その後再遊技E1~E3に当選しても宝箱開放上乗せ演出を実行しない。(3)BB役を複数種類有しており、BB役を入賞させても遊技者からはどのBB役が入賞したかを見ただ目上判別し難いよう構成し、且つ、BBの種類によってBB終了後のRT状態を相違させ、昇格再遊技役に当選した際のAT上乗せ抽選の実行態様がRT状態によって相違する。そのように構成した場合には、BB中に実行される宝箱獲得演出の選択傾向をBBの種類によって相違させる(金の宝箱を獲得、銀の宝箱を獲得、銅の宝箱を獲得、等の置数振分が相違する)。

10

20

30

40

50

【 0 3 7 0 】

< < ポイント 9 > > (1) A T 中に当選した設定差あり B B に係る B B 開始演出と A T 中に当選した設定差なし B B に係る開始演出で同一の演出態様となる割合と、非 A T 中に当選した設定差あり B B に係る B B 開始演出と非 A T 中に当選した設定差なし B B に係る開始演出で同一の演出態様となる割合とが相違する。

【 0 3 7 1 】

< < ポイント 1 0 > > (1) 「有利区間」で設定差あり B B に当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率よりも、「通常区間」で設定差なし B B に当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率の方が高い。(2) 非 A T 中に当選した B B では、設定差に応じて異なる B B 開始演出を選択するが、A T 中に当選した B B では、設定差に拘らず同じ B B 開始演出を選択する。(3) A T 中に当選した設定差あり B B と A T 中に当選した設定差なし B B とで B B 開始演出が同一の演出態様となる割合と、非 A T 中に当選した設定差あり B B と非 A T 中に当選した設定差なし B B とで B B 開始演出が同一の演出態様となる割合が相違する。

10

【 0 3 7 2 】

< < ポイント 1 1 > > (1) 「設定差なし役（設定値によって当選率が相違しない役）+ B B」当選時は、「設定差なし役」の当選時に実行可能な、「有利区間表示器点灯 + 演出 B」を選択する確率よりも、「設定差あり役（設定値によって当選率が相違する役）」の当選時に実行可能な、「有利区間表示器消灯 + 演出 A」を選択する確率の方が高い{「レア役 + B B 時」は、高確率状態への移行を煽る演出（例えば、高確率状態にて滞在し得る滞在ステージに移行する演出）よりも、B B の当選を煽る演出（例えば、バトル演出）の方が実行されやすい}。(2) 所定役（例えば、チェリー）に当選した場合に 1 0 0 % で高確率状態に移行するよう構成し、高確保障ゲーム数の振分を「5 0 % 3 G、4 0 % 2 0 G、1 0 % 5 0 G」のように振り分けて、3 G が選択された場合にはバトル敗北、その他の場合にはバトル勝利とする。また、バトル勝利した相手によって高確ゲーム数の長さ（2 0 ゲームであるか 5 0 ゲームであるか）の期待度が異なる。また、上記の例の場合、高確 2 0 G 目で継続可否を煽る演出（2 0 ゲームであるか 5 0 ゲームであるかを煽る演出であり成功すると 5 0 ゲームであることが確定的となる）を実行する。

20

【 0 3 7 3 】

< < ポイント 1 2 > > (1) 「通常区間」において実行され得る所定のフリーズ演出を有しており、当該フリーズ演出は設定値によって発生確率が相違する。(1 1) 「有利区間」においては、所定のフリーズ演出が実行されない。(1 2) 「有利区間」よりも「通常区間」の方が所定のフリーズ演出が実行され易い。(1 3) 所定のフリーズ演出は設定差あり B B 当選ゲームにて実行され得る。(1 4) 所定のフリーズ演出は設定差あり B B 入賞ゲームにて実行され得る。(1 5) 所定のフリーズ演出はハズレ時に実行され得る。

30

【 0 3 7 4 】

< < < 本例に適用可能な構成 > > >

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。尚、以下に詳述するいずれの構成も、前述したすべての実施形態に適用可能であり、以下に詳述する 1 の構成を適用してもよいし、以下に詳述する複数の構成を適用してもよいことを補足しておく。

40

【 0 3 7 5 】

< < メモリマップの構成 > >

まず、図 5 9 を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板 M の R A M（第 1 R A M と称することがある）におけるメモリマップの一部の構成について詳述する。同図に示す領域には、上位アドレスから、(1) 「設定値データ」：設定の段階を管理する番号に係るデータのための領域、(2) 「外部信号系データ」：外部信号出力に関係する情報を格納するための領域、(3) 「R A M チェックサムデータ」：電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて使用するデータであって、電源断時に R A M に記憶されているデータから算出されたデータを記憶し、電源投入時に実行するチェックサム算出処

50

理にて特定の値（例えば「0」）を算出させる為の情報を格納するための領域、（４）「制御コマンドバッファ」：副制御基板側に送信するためのコマンド情報を格納するための領域、（５）「スタックポインター時保存バッファ」：電源断復帰時に使用する情報であって、電源断時に現在のスタックポインタに記憶されているデータを記憶し、電源断復帰時にスタックポインタに記憶する情報を格納するための領域、（６）「未使用領域」：遊技に使用されない領域を格納するための領域、（７）「退避データ１～退避データ８」：CALL命令、PUSH命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるRAM、の順に領域が使用されている。このように構成した場合において、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「7FF8H」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合には、「7FF8H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性がある。その場合、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ１～退避データ８」の領域を超えて、退避データが記憶されてしまう可能性がある。そのような事態を考慮して、前記想定しない不具合が発生した場合にスタックポインタが示してしまう恐れのあるアドレス（「7FF8H」に近いアドレス）には遊技の進行に影響がないデータ（影響が少ないデータ）を格納するよう構成することが好適である。具体的には、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ１～退避データ８」から少なくとも１アドレス空けたアドレスに、「設定値データ」を記憶するアドレスを設けることにより、遊技者だけでなく遊技場に対しても不利益を与えない遊技機を提供することができる。尚、同図においては、（５）「スタックポインター時保存バッファ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、（４）「制御コマンドバッファ」においては、副制御基板S側にコマンドを送信できなくなっても遊技の進行には影響が生じにくく、（３）「RAMチェックサムデータ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、（２）「外部信号系データ」は、ホールコンピュータに送信するためのデータであるため、遊技の進行には影響の少ないデータである。一方、（１）「設定値データ」は遊技の結果に影響を及ぼす設定値に関するデータであるため、例えば、低い設定値に変更されてしまった場合には遊技者に著しい不利益が生じてしまう可能性がある。さらにまた、例えば、高い設定値に変更されてしまった場合には遊技場に著しい不利益が生じてしまう可能性がある。以上の通り、（１）「設定値データ」は、遊技の正常な進行にとって重要なデータとなっている。このような理由から、同図における（１）～（７）では、（１）「設定値データ」が最も上位のデータ（上位アドレスに記憶されるデータ）となっている。換言すると、（１）「設定値データ」と（７）「退避データ１～退避データ８」との間のアドレスには、（２）「外部信号系データ」、（３）「RAMチェックサムデータ」、（４）「制御コマンドバッファ」、（５）「スタックポインター時保存バッファ」、（６）「未使用領域」、が格納されている。このように構成することにより、遊技機に不具合が発生して、スタックポインタからRAMに退避されるデータ数が設計を超えてしまった場合においても、遊技に使用していないRAMを備えていることにより遊技機に異常状態が発生し難いよう構成することができる。尚、（２）「外部信号系データ」、（３）「RAMチェックサムデータ」、（４）「制御コマンドバッファ」、（５）「スタックポインター時保存バッファ」、（６）「未使用領域」の５つのデータを格納するアドレスの順序は変更しても問題なく、例えば、上位アドレスから「（３）（２）（４）（５）（６）」の順に格納してもよいし、上位アドレスから「（６）（５）（３）（２）（４）」の順に格納してもよい。また、（６）「未使用領域」を設けないよう構成してもよい。尚、上記（２）～（５）のRAM領域に格納されているデータは、RAM領域に格納されているデータが変更されてしまった場合においても、遊技メダルを投入不可能とならない（遊技メダルを投入不可能となるエラーが発生しない）データとなっている。

【0376】

尚、図59に示す「設定値データ」を格納するための領域、換言すると、図59における（１）の領域には、以下のデータを格納し得るよう構成してもよい。（A）総得点デー

10

20

30

40

50

タ：実態的な遊技メダルを使用しない封入式の回胴式遊技機において投入可能な遊技メダルの総数と同様の役割を担う遊技価値数に関するデータを格納するための領域（総得点データを図59における（1）の領域に記憶する場合には、図59における（1）の領域として2バイトを有するよう構成してもよい）（B）最小遊技時間：1回の最小遊技時間をカウントする（割り込み処理ごとにカウンタ値を減算していく）ためのデータ（1回の最小遊技時間は4.1秒）（C）BB作動時の獲得枚数カウンタ：BBが終了することとなる条件（払出枚数）を充足したか否かを判定するためのカウンタ（遊技者に遊技価値を付与した値に対応してカウンタ値を減算していく）（D）MB作動時の獲得枚数カウンタ：MBが終了することとなる条件（払出枚数）を充足したか否かを判定するためのカウンタ（遊技者に遊技価値を付与した値に対応してカウンタ値を減算していく）尚、上記（A）～（D）と「設定値データ」とを複数格納し得る（異なるアドレスに格納する）よう構成してもよいし、いずれか1つのみ格納し得るよう構成してもよい。また、複数格納し得るよう構成する場合には、当該複数のデータのいずれもが、図59における（2）～（7）の領域よりも上位のアドレスに格納（格納するための領域を設ける）するよう構成することが好適である。そのように構成することにより、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。さらにまた、少なくとも（6）の領域よりも上位のアドレスであれば、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「7FF8H」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合に「7FF8H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性があるが、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。

10

20

【0377】

<<再遊技停止表示時に関する作用>>

次に、図60を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用を詳述する。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示している。

【0378】

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンを離し（オン オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD290が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、2ベットランプD212と3ベットランプD213とが略同時に消灯する。その後、図中（5）のタイミングにて、停止表示した再遊技に係る自動ベット動作（再遊技が停止表示すると遊技メダルの投入やベットボタンの操作がなくともベットされる）として、2ベットランプD212が点灯する。その後、図中（6）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、停止表示した再遊技に係る自動ベット動作として、3ベットランプD213が点灯すると共に、3ベットランプD213の点灯タイミングと略同時に、スタートランプD180及び投入可能ランプD300が点灯する（投入可能ランプD300は点滅するよう構成してもよい）。

30

40

【0379】

ここで、同図における作用の特徴点について、以下に詳述する。

【0380】

<構成1>

再遊技が停止表示した次ゲームに係るスタートランプD180と3ベットランプD213とは略同時タイミングで点灯するよう構成されている。投入可能ランプD300をスタートランプD180よりも後に点灯させると、遊技者が遊技メダルを投入したい場合において、スタートランプD180が先に点灯したことを視認することで遊技メダルの投入ができないと認識してしまう場合があり、他方、スタートランプD180を投入可能ランプ

50

D 3 0 0 よりも後に点灯させると、遊技をスタートできないと認識してしまう場合がある。そこで、上記のように投入可能ランプ D 3 0 0 とスタートランプ D 1 8 0 とを略同時に点灯させることにより、遊技者の遊技メダル投入やスタートレバー D 5 0 の操作に関する判断を円滑にすることができ、誤った遊技メダルの投入やスタートレバー D 5 0 の操作を防ぐことができる。

【 0 3 8 1 】

< 構成 2 >

再遊技が停止表示するゲームに係るベット操作タイミングから、再遊技が停止表示した次ゲームの遊技終了まで、1ベットランプ D 2 1 1 は常に点灯している。このように構成することにより、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

10

【 0 3 8 2 】

< 構成 3 >

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプ D 2 9 0 の点灯は、スタートランプ D 1 8 0 の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプ D 2 9 0 を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、その後、スタートランプ D 1 8 0 を点灯させて再遊技当選によるスタートレバー D 5 0 の操作が可能になったことを遊技者に告知することで、遊技者は遊技状況の把握を円滑にすることができる。

20

【 0 3 8 3 】

< 構成 4 >

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプ D 2 9 0 の点灯は、投入可能ランプ D 3 0 0 の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプ D 2 9 0 を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、その後、投入可能ランプ D 3 0 0 を点灯させて遊技メダルの投入が可能であることを告知することで遊技状況の把握を円滑にすることができる。

【 0 3 8 4 】

< 構成 5 >

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプ D 2 9 0 の点灯は、3ベットランプ D 2 1 3 の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプ D 2 9 0 を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

30

【 0 3 8 5 】

< 構成 6 >

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプ D 2 9 0 の点灯は、2ベットランプ D 2 1 2 の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプ D 2 9 0 を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

40

【 0 3 8 6 】

< 構成 7 >

再遊技が停止表示した次ゲームに係る2ベットランプ D 2 1 2 と3ベットランプ D 2 1 3 の点灯は、2ベットランプ D 2 1 2 が点灯した後に3ベットランプ D 2 1 3 が点灯する(2ベットランプ D 2 1 2 と3ベットランプ D 2 1 3 とは略同時に点灯しない)。このように構成することにより、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなり、遊技の進行を円滑にすることができる。

【 0 3 8 7 】

< 構成 8 >

再遊技が停止表示した後の2ベットランプ D 2 1 2 と3ベットランプ D 2 1 3 の消灯タ

50

イミングは略同時となっている。複数のランプ（２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３）が点灯していると遊技状態の把握が困難になるため、２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３を略同時に消灯させることで、遊技者が遊技状態を素早く把握できるようにする。

【０３８８】

<構成９>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯タイミングは、再遊技が停止表示した後の２ベットランプＤ２１２の消灯タイミングよりも前になっている。このように、再遊技ランプＤ２９０を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

10

【０３８９】

<構成１０>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯タイミングは、再遊技が停止表示した後の３ベットランプＤ２１３の消灯タイミングよりも前になっている。このように、再遊技ランプＤ２９０を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

20

【０３９０】

<構成１１>

再遊技が停止表示した次ゲームに係るスタートランプＤ１８０と３ベットランプＤ２１３との点灯タイミングは略同時となっている。このように構成することにより、遊技者にスタートレバーＤ５０の操作が有効であることをいち早く告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【０３９１】

<<その他の作用１>>

ここで、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける図６０の構成とは異なる作用を、その他の作用１として以下に詳述する。

30

【０３９２】

<構成１２>

再遊技が停止表示するゲームに係るベット操作タイミングから、再遊技が停止表示した次ゲームの遊技終了まで、２ベットランプＤ２１２及び３ベットランプＤ２１３は常に点灯しているよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者にとって、再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【０３９３】

<構成１３>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯タイミングと、再遊技が停止表示した後の２ベットランプＤ２１２の消灯タイミングとを略同時に構成してもよい。遊技者に自動ベット動作が行われていることを報知したいが、ベットランプ（２ベットランプＤ２１２）を点灯し続けていると遊技状態の把握が困難になることから、一旦２ベットランプＤ２１２を消灯することで遊技状態の把握を円滑にすることができ、さらに再遊技ランプＤ２９０を再遊技が停止表示した次ゲームに係る２ベットランプＤ２１２の点灯タイミング（投入可能ランプＤ３００の点灯タイミングとしてもよい）よりも先に点灯することで遊技メダルを投入しなくてもよいことを予め告知しておくことができる。

40

【０３９４】

<構成１４>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯タイミングと、再遊技

50

が停止表示した後の3ベットランプD213の消灯タイミングとを略同時に構成してもよい。遊技者に自動ベット動作が行われていることを報知したいが、ベットランプ(3ベットランプD213)を点灯し続けていると遊技状態の把握が困難になることから、一旦2ベットランプD212を消灯することで遊技状態の把握を円滑にすることができ、さらに再遊技ランプD290を再遊技が停止表示した次ゲームに係る3ベットランプD213の点灯タイミング(投入可能ランプD300の点灯タイミングとしてもよい)よりも先に点灯することで遊技メダルを投入しなくてもよいことを予め告知しておくことができる。

【0395】

<構成15>

あるゲームにて再遊技に当選し、当該あるゲームの次ゲームにおいても再遊技に当選した場合には、当該あるゲームに係る再遊技が停止表示したことに基づいて再遊技ランプD290が点灯してから、当該あるゲームの次々ゲームの遊技終了まで再遊技ランプD290が点灯し続けるよう構成してもよい。このように、再遊技ランプD290を継続して点灯させることで、遊技者にいち早く再遊技の当選を告知でき、遊技の進行を円滑にすることができる。

10

【0396】

<構成16>

第3停止操作(又は、再遊技図柄停止表示)を契機として、再遊技ランプD290、3ベットランプD213、2ベットランプD212、1ベットランプD211、スタートランプD180、投入可能ランプD300、等の各種ランプの制御を実行してもよい。このように構成することで、遊技の進行タイミングに応じたランプによる告知を実行することができ、遊技者が遊技の進行状況を把握することが容易となる。

20

【0397】

<構成17>

再遊技ランプD290とスタートランプD180と投入可能ランプD300との点灯タイミングが略同時となるよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技の停止表示に基づくランプの点灯であることを明確に報知することができる。

【0398】

<構成18>

再遊技が停止表示したことに基づいて、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211とが略同時に消灯し、その後、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211とが略同時に点灯するよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技に当選した場合の自動ベットされる遊技メダル数が3枚であることを明確に報知できる。

30

【0399】

<構成19>

再遊技が停止表示したことに基づいて、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211とが略同時に消灯し、その後、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211と再遊技ランプD290とスタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯するよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技に当選した場合の自動ベットされる遊技メダル数が3枚であることを明確に報知できると共に、再遊技の停止表示に基づくランプの点灯であることを明確に報知することができる。

40

【0400】

<<その他の作用2>>

ここで更に、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける図60の構成とは異なる作用を、図61~図63を用いてその他の作用2として以下に詳述する。

【0401】

<再遊技停止表示時に関する作用図2>

50

次に、図 6 1 を参照して、本例の回胴式遊技機に適用可能な作用を詳述する。

【 0 4 0 2 】

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプ D 2 1 1、2ベットランプ D 2 1 2、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示するのと略同時に、再遊技ランプ D 2 9 0 が点灯し、略同時のタイミングにて2ベットランプ D 2 1 2 と3ベットランプ D 2 1 3 とが消灯する。その後、図中（2）のタイミングにて、2ベットランプ D 2 1 2 が点灯する。その後、図中（3）のタイミングにて、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン オフ）、その後、図中（5）のタイミングにて、スタートレバー D 5 0 の操作が有効になり、スタートランプ D 1 8 0 及び投入可能ランプ D 3 0 0 が略同時に点灯する。尚、1ベットランプ D 2 1 1 は点灯したままとなっている。

10

【 0 4 0 3 】

< 再遊技停止表示時に関する作用図 3 >

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプ D 2 1 1、2ベットランプ D 2 1 2、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプ D 2 9 0 が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバー D 5 0 の操作が有効になり、スタートランプ D 1 8 0 及び投入可能ランプ D 3 0 0 が略同時に点灯する。尚、1ベットランプ D 2 1 1 と2ベットランプ D 2 1 2 と3ベットランプ D 2 1 3 とは点灯したままとなっている。

20

【 0 4 0 4 】

< 再遊技停止表示時に関する作用図 4 >

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプ D 2 1 1、2ベットランプ D 2 1 2、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプ D 2 9 0 が点灯するのと略同時にスタートランプ D 1 8 0 及び投入可能ランプ D 3 0 0 が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバー D 5 0 の操作が有効になる。尚、1ベットランプ D 2 1 1 と2ベットランプ D 2 1 2 と3ベットランプ D 2 1 3 とは点灯したままとなっている。

30

【 0 4 0 5 】

< 再遊技停止表示時に関する作用図 5 >

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプ D 2 1 1、2ベットランプ D 2 1 2、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、1ベットランプ D 2 1 1 と2ベットランプ D 2 1 2 と3ベットランプ D 2 1 3 とが略同時に消灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、1ベットランプ D 2 1 1 と2ベットランプ D 2 1 2 と再遊技ランプ D 2 9 0 とが略同時に点灯する。その後、図中（5）のタイミングにて、スタートレバー D 5 0 の操作が有効になり、3ベットランプ D 2 1 3 とスタートランプ

40

50

D 1 8 0 と投入可能ランプ D 3 0 0 とが略同時に点灯する。

【 0 4 0 6 】

< 再遊技停止表示時に関する作用図 6 >

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプ D 2 1 1、2ベットランプ D 2 1 2、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプ D 2 9 0 が点灯するのと略同時に、2ベットランプ D 2 1 2 と3ベットランプ D 2 1 3 とが消灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、2ベットランプ D 2 1 2 が点灯する。その後、図中（5）のタイミングにて、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯する。その後、図中（6）のタイミングにて、スタートレバー D 5 0 の操作が有効になり、スタートランプ D 1 8 0 と投入可能ランプ D 3 0 0 とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプ D 2 1 1 は点灯したままとなっている。

10

【 0 4 0 7 】

< 再遊技停止表示時に関する作用図 7 >

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプ D 2 1 1、2ベットランプ D 2 1 2、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、スタートレバー D 5 0 の操作が有効になり、再遊技ランプ D 2 9 0 とスタートランプ D 1 8 0 と投入可能ランプ D 3 0 0 とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプ D 2 1 1 と2ベットランプ D 2 1 2 と3ベットランプ D 2 1 3 とは点灯したままとなっている。

20

【 0 4 0 8 】

< 再遊技停止表示時に関する作用図 8 >

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプ D 2 1 1、2ベットランプ D 2 1 2、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、1ベットランプ D 2 1 1 と2ベットランプ D 2 1 2 と3ベットランプ D 2 1 3 とが略同時に消灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバー D 5 0 の操作が有効になり、再遊技ランプ D 2 9 0 と1ベットランプ D 2 1 1 と2ベットランプ D 2 1 2 と3ベットランプ D 2 1 3 とスタートランプ D 1 8 0 と投入可能ランプ D 3 0 0 とが略同時に点灯する。

30

【 0 4 0 9 】

< 再遊技停止表示時に関する作用図 9 >

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプ D 2 1 1、2ベットランプ D 2 1 2、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプ D 2 9 0 が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、2ベットランプ D 2 1 2 と3ベットランプ D 2 1 3 とが略同時に消灯する。その後、図中（5）のタイミングにて、2ベットランプ D 2 1 2 が点灯する。その後、図中（6）のタイミングにて、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯する。その後、図中（7）のタイミングにて、スタートレバー D 5 0

40

50

の操作が有効になり、スタートランプ D 1 8 0 と投入可能ランプ D 3 0 0 とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプ D 2 1 1 は点灯したままとなっている。

【 0 4 1 0 】

< 再遊技停止表示時に関する作用図 1 0 >

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプ D 2 1 1、2ベットランプ D 2 1 2、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプ D 2 9 0 が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバー D 5 0 の操作が有効になり、スタートランプ D 1 8 0 と投入可能ランプ D 3 0 0 とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプ D 2 1 1 と2ベットランプ D 2 1 2 と3ベットランプ D 2 1 3 とは点灯したままとなっている。

10

【 0 4 1 1 】

尚、図 6 1 ~ 図 6 3 に例示した構成のうち、上述した構成 1 ~ 構成 1 9 と同様の構成となっているものに関しては、上述した構成 1 ~ 構成 1 9 同様の効果を創出することができる。

【 0 4 1 2 】

尚、上述した、再遊技図柄の停止表示タイミング、停止ボタンの操作タイミング、再遊技ランプ D 2 9 0 の点灯・消灯タイミング、3ベットランプ D 2 1 3 の点灯・消灯タイミング、2ベットランプ D 2 1 2 の点灯・消灯タイミング、1ベットランプ D 2 1 1 の点灯・消灯タイミング、スタートランプ D 1 8 0 の点灯タイミング、投入可能ランプ D 3 0 0 の点灯タイミングに関する構成は、いずれの構成（タイミング）を組み合わせても問題ないことを補足しておく。

20

【 0 4 1 3 】

尚、上記においては、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示したが、これには限定されず、再遊技の停止表示中においては、遊技メダルを投入不可能に構成してもよい（上述したすべての構成に適用可能である）。そのように構成した場合には、再遊技が停止表示している期間は投入可能ランプ D 3 0 0 が消灯したままとなる。

30

【 0 4 1 4 】

また、上述した略同時とは、遊技者が視認した際に見た目上同時であると認識できればよく、例えば、割り込み処理を 1 0 回実行する期間以内に実行される処理（点灯・消灯タイミング）であれば、略同時であるとしても問題ない。

【 0 4 1 5 】

< < ベットボタンランプに関する構成 > >

本例に係る回胴式遊技機におけるベットボタンランプ S 5 0 に関する構成として、以下のように構成してもよい。

【 0 4 1 6 】

主制御基板 M の処理によってベットボタン D 2 2 0 を無効から有効にする処理が実行され、その後、主制御基板 M は副制御基板 S 側にベットボタンランプ S 5 0 を点灯させるためのコマンドを送信し（主制御基板 M は副制御基板 S 側にベットボタン D 2 2 0 が有効になった旨のコマンドを送信するよう構成してもよい）、その後、副制御基板 S は、主制御基板 M から送信したベットボタンランプ S 5 0 を点灯させるためのコマンドを受信したことにより、ベットボタンランプ S 5 0 を点灯させるための処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、ベットボタンランプ S 5 0 は副制御基板 S 側で点灯・消灯を管理しているが、主制御基板 M 側の遊技の状況に応じてベットボタン D 2 2 0 が有効である状況にて確実にベットボタンランプ S 5 0 を点灯させることができ、遊技者がベットボタンランプ S 5 0 の点灯を視認してベット（ベットボタン D 2 2 0 ）が有効で

40

50

あるかを判断しても、主制御基板 M 側の遊技の状況との齟齬が生じないよう構成することができる。

【 0 4 1 7 】

< < 停止ボタンランプに関する構成 > >

本例に係る回胴式遊技機における停止ボタンランプ S 6 0 に関する構成として、以下のよう構成してもよい。

【 0 4 1 8 】

主制御基板 M の処理によって停止ボタン D 4 0 (左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3 のいずれか) を無効から有効にする処理が実行され、その後、主制御基板 M は副制御基板 S 側に停止ボタンランプ S 6 0 (前記有効にする処理が実行された停止ボタンに対応する停止ボタンランプ S 6 0) を点灯させるためのコマンドを送信し { 主制御基板 M は副制御基板 S 側に停止ボタン D 4 0 (左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3 のいずれか) が有効になった旨のコマンドを送信するよう構成してもよい }、その後、副制御基板 S は、主制御基板 M から送信した停止ボタンランプ S 6 0 を点灯させるためのコマンドを受信したことにより、停止ボタンランプ S 6 0 を点灯させるための処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、停止ボタンランプ S 6 0 は副制御基板 S 側で点灯・消灯を管理しているが、主制御基板 M 側の遊技の状況に応じて停止ボタンランプ S 6 0 が有効である状況にて確実に停止ボタンランプ S 6 0 を点灯させることができ、遊技者が停止ボタンランプ S 6 0 の点灯を視認して停止ボタン D 4 0 (左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3 のいずれか) が有効であるかを判断しても、主制御基板 M 側の遊技の状況と齟齬が生じないよう構成することができる。

【 0 4 1 9 】

< < 本例に適用可能なリールユニット R U に関する構成 > >

図 6 4 及び図 6 5 に示すように、本例に係る回胴式遊技機は、リール M 5 0 (M 5 1、M 5 2 及び M 5 3) の各々を、リールユニット R U を介して回転可能に備える。尚、図 6 4 は、リールユニット R U 及びホッパ H 4 0 の配置を示す正面図である。図 6 5 は、リールユニット R U 及びホッパ H 4 0 の配置を示す断面図である。本例に係る回胴式遊技機のリールユニット R U は、3 つのリール M 5 1、M 5 2 及び M 5 3 の全てを回転可能に収納する一体型ユニットとなっている。リールユニット R U は、略半円筒状の形状を有し、開口部 R U 1 0 が形成されている。3 つのリール M 5 1、M 5 2 及び M 5 3 の図柄が開口部 R U 1 0 を介して視認できるように、3 つのリール M 5 1、M 5 2 及び M 5 3 は、リールユニット R U に設けられている。尚、詳細は後述することとなるが、3 つのリールは夫々、リール枠 M W にリール帯 M O が取り付けられることにより形成されている。

【 0 4 2 0 】

図 6 5 に示すように、リールユニット R U は、開口部 R U 1 0 を挟んで天部 R U 2 0 及び底部 R U 3 0 を有する。リールユニット R U の底部 R U 3 0 を、後述する台座部 B U の上面に載せることで、リールユニット R U を台座部 B U に設けることができる。

【 0 4 2 1 】

< 貫通孔 R U 4 0 >

図 6 4 及び図 6 5 に示すように、リールユニット R U の底部 R U 3 0 の前側端部には、複数の、例えば、3 つの貫通孔 R U 4 0 が前側端部の長手方向 (水平方向) に沿って形成されている。3 つの貫通孔 R U 4 0 は、例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3 に対応するように形成されている。

【 0 4 2 2 】

< < 台座部 B U > >

台座部 B U は、金属板などで構成され、略板状の形状を有する。台座部 B U の端部は、裏箱の左側側面、右側側面、背面などにビスなど (図示せず) で取り付けられ、台座部 B U は、裏箱に固定されている。台座部 B U は、水平方向に延在するように裏箱に取り付けられる。前述したように、台座部 B U には、リールユニット R U が載置される。

【 0 4 2 3 】

< ネジ穴 B U 1 0 >

台座部 B U の前面端部には、複数の、例えば、3つのネジ穴 B U 1 0 が前面端部の長手方向（水平方向）に沿って形成されている。前述したリールユニット R U の底部 R U 3 0 に形成されている複数の貫通孔 R U 4 0 は、台座部 B U の複数のネジ穴 B U 1 0 の各々に対応するように形成されている。3つのネジ穴 B U 1 0 は、例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3 に対応するように形成されている。

【 0 4 2 4 】

なお、貫通孔 R U 4 0 及びネジ穴 B U 1 0 の数や位置は、互いに対応し水平方向に沿って配置されていればよく、安定してリールユニット R U を台座部 B U に載置できればよい。また、台座部 B U のネジ穴 B U 1 0（及びビス B S）によって、リールユニット R U のみを台座部 B U に取り付けよう構成してもよいし、台座部 B U のネジ穴 B U 1 0（及びビス B S）によって、リールユニット R U と1つのリール（左リール M 5 1、中リール M 5 2、又は右リール M 5 3）との双方を台座部 B U に取り付けよう構成してもよい。

【 0 4 2 5 】

< < リールユニット R U の固定方法 > >

図 6 4 及び図 6 5 に示すように、リールユニット R U を台座部 B U に載置するとともに、リールユニット R U の貫通孔 R U 4 0 の各々が、対応する台座部 B U のネジ穴 B U 1 0 と連通するように、リールユニット R U を位置づけ、リールユニット R U の貫通孔 R U 4 0 を介して、ビス B S をネジ穴 B U 1 0 に螺合することで、リールユニット R U を台座部 B U の一定の位置に取り付けて保持することができる。このようにすることで、リールユニット R U を、台座部 B U に着脱可能に取り付けることができる。

【 0 4 2 6 】

ビス B S の他にネジやボルトなどの螺合部材によって取り付けの場合のほか、着脱可能なリベット、例えば、プッシュリベットなどの部材を用いてリールユニット R U を着脱可能に取り付けてもよい。係合部材や係止部材などによってリールユニット R U を着脱可能に台座部 B U に取り付けることができればよい。

【 0 4 2 7 】

なお、本例においては、リールユニット R U を台座部 B U に載置する構成を例示したが、これには限定されず、リールユニット R U の上部に貫通孔 R U 4 0 を設けてビス B S によって筐体内部に固定する（ぶらさげるように固定する）よう構成してもよいし、リールユニット R U の両側側面部に貫通孔 R U 4 0 を設けてビス B S によって筐体内部に固定するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合にも、以下に詳述するビス B S の位置やビス B S の落下位置に関する構成（例えば、前扉 D U が開閉する箇所にもっと近い位置に配置されたビス B S に関する構成）を適用可能であることを補足しておく。

【 0 4 2 8 】

< < ホッパ H 4 0 及びメダル補助タンク H S > >

図 6 6（a）は、ホッパ H 4 0 の背面右側からの斜視図であり、図 6 6（b）は、ホッパ H 4 0 の背面左側からの斜視図である。尚、図 6 6（a）及び（b）には、後述するビス B S の移動を示す矢印も記載している。このビス B S の移動を示す矢印は、ビス B S とホッパ H 4 0 の位置（1）及び（2）の双方について、図 6 6（a）及び（b）に記載している。

【 0 4 2 9 】

ホッパ H 4 0（主タンク部材と称することがある）は、ABS（アクリロニトリルブタジエンスチレン）樹脂などにより成型された漏斗型のタンクである。図 6 6 に示すように、ホッパ H 4 0 は、前側側壁 H 4 2 と、左側側壁 H 4 4 と、後側側壁 H 4 6 と、右側側壁 H 4 8 とを有する。前側側壁 H 4 2 と左側側壁 H 4 4 と後側側壁 H 4 6 と右側側壁 H 4 8 とは、周回するように配置され、前側側壁 H 4 2 と左側側壁 H 4 4 と後側側壁 H 4 6 と右側側壁 H 4 8 とによって開口部 H 3 0 が形成される。開口部 H 3 0 は、上方に向かって開口するように形成されている。前述したメダル投入口 D 1 7 0 から投入されたメダルは、

10

20

30

40

50

開口部 H 3 0 を介してホッパ H 4 0 の内部に導入される。なお、ホッパ H 4 0 は、複数の部材から構成されていてもよく、当該複数の部材を総称して、ホッパ H 4 0、主タンク部材、主タンクユニット、等と称してもよい。

【 0 4 3 0 】

さらに、ホッパ H 4 0 は、ホッパ底部 H 5 2 と右側傾斜部 H 5 4 及び左側傾斜部 H 5 6 とを有する。右側傾斜部 H 5 4 は、ホッパ H 4 0 の右側に配置され、ホッパ H 4 0 の右側に導入された遊技メダルは、自重で、後述するホッパ底部 H 5 2 に向かって案内される。左側傾斜部 H 5 6 は、ホッパ H 4 0 の左側に配置され、ホッパ H 4 0 の左側に導入されたメダルを自重でホッパ底部 H 5 2 に向かって案内する。さらに、左側傾斜部 H 5 6 は、被覆部 H 5 7 を有する。被覆部 H 5 7 は、左側傾斜部 H 5 6 から延出し、後述するディスク H 5 0 の略左半分の上方を覆うように配置される。被覆部 H 5 7 を設けたことにより、ホッパ底部 H 5 2 で複数の遊技メダルが連架して落下できない状態となることを防止し、遊技メダルを円滑にホッパ底部 H 5 2 に向かって案内することができる。

10

【 0 4 3 1 】

右側傾斜部 H 5 4、左側傾斜部 H 5 6 及び被覆部 H 5 7 を設けたことにより、開口部 H 3 0 を介してホッパ H 4 0 の内部に導入された遊技メダルはいずれもホッパ底部 H 5 2 に案内することができる。右側傾斜部 H 5 4、左側傾斜部 H 5 6 及び被覆部 H 5 7 によって案内されたメダルは、ホッパ底部 H 5 2 に貯留されていく。このように、右側傾斜部 H 5 4、左側傾斜部 H 5 6 及び被覆部 H 5 7 は、遊技メダルをホッパ H 4 0 の内部に収納する収納用傾斜部として機能する。

20

【 0 4 3 2 】

ホッパ底部 H 5 2 には、回転体としてのディスク H 5 0 が配置されている。ディスク H 5 0 は、前述したホッパモータ H 8 0 によって回転駆動され、ディスク H 5 0 の回転動作により、遊技メダルは、遊技メダル出口 H 6 0 から排出される。このようにして、ホッパ H 4 0 に貯留されているメダルを、1枚ずつ遊技メダル出口 H 6 0 から排出することができる。

【 0 4 3 3 】

< 排出案内部 H 6 2 >

前側側壁 H 4 2 の内側には、前側側壁 H 4 2 に沿って排出案内部 H 6 2 が形成されている。排出案内部 H 6 2 は、長尺な形状を有し、かつ、傾斜して形成された傾斜面 H 6 4 を有する。ホッパ H 4 0 が裏箱に配置されたときには、傾斜面 H 6 4 の左側よりも傾斜面 H 6 4 の右側が下方に位置する。傾斜面 H 6 4 の幅は、略一定に形成されているが、下方に向かうに（左側から右側に向かう）従って若干広がるように形成されている。

30

【 0 4 3 4 】

排出案内部 H 6 2 は、遊技メダルがホッパ H 4 0 に貯留されていき、遊技メダルがホッパ H 4 0 から溢れるよりも前に、ホッパ H 4 0 の上部にある遊技メダルをメダル補助タンク H 5 に案内し、ホッパ H 4 0 に貯留されているメダルを減らすための部材である。傾斜面 H 6 4 の右側には、排出口 H 6 6 が形成されており、傾斜面 H 6 4 によって案内された遊技メダルは、排出口 H 6 6 を介して、メダル補助タンク H 5 に排出される。このように、排出案内部 H 6 2 は、遊技メダルをホッパ H 4 0 の外部に排出する排出用傾斜部として機能する。前述したように、右側傾斜部 H 5 4、左側傾斜部 H 5 6 及び被覆部 H 5 7 は、遊技メダルをホッパ H 4 0 の内部に収納する収納用傾斜部として機能するのに対し、排出案内部 H 6 2 は、遊技メダルをホッパ H 4 0 の外部に排出する排出用傾斜部として機能し、右側傾斜部 H 5 4 及び左側傾斜部 H 5 6 とは逆の機能を有する。

40

【 0 4 3 5 】

また、左側傾斜部 H 5 6 及び被覆部 H 5 7 並びに排出案内部 H 6 2 は、いずれも左側から右側に向かって遊技メダルを移動させる。すなわち、左側傾斜部 H 5 6 及び被覆部 H 5 7 並びに排出案内部 H 6 2 は、いずれも右下がりの傾斜を有している。左側傾斜部 H 5 6 及び被覆部 H 5 7 の最終目標は、ホッパ底部 H 5 2 であり、排出案内部 H 6 2 の最終目標は、メダル補助タンク H 5 であるが、傾きを同じにすることで、ホッパ H 4 0 の全体的な

50

遊技メダルの移動を左側から右側に揃えることができる。

【 0 4 3 6 】

排出案内部 H 6 2 の傾斜面 H 6 4 の奥行き側の排出口 H 6 6 の近傍には、傾斜面 H 6 4 の長手方向に沿って、上方向に向かって突出する突出壁 H 5 8 が立設されている。突出壁 H 5 8 によって傾斜面 H 6 4 に載ったメダルがホッパ底部 H 5 2 に落下することを防止することができる。

【 0 4 3 7 】

< メダル補助タンク H S >

メダル補助タンク H S は、略四角柱状の形状を有し、底面と 4 つの側面とを有する。メダル補助タンク H S は、上部に開口部 H S 1 0 を有し、ホッパ H 4 0 から排出されたメダルは、開口部 H S 1 0 を介して導入されメダル補助タンク H S の内部に貯留される。なお、メダル補助タンク H S の詳細な構造及び機能については、後述する。

10

【 0 4 3 8 】

< < リールユニット R U のビス B S の脱落 > >

回胴式遊技機には、前扉 D U が、裏箱に対して開閉可能に取り付けられている（前扉 D U と裏箱とを合わせて筐体と称することがある）。前扉 D U は、前扉 D U の左側（遊技者から見て左側）を回転中心にして裏箱に回転可能に取り付けられている。このため、前扉 D U の右側（遊技者から見て右側）が最も移動距離が大きく、前扉 D U が閉じられるときには、裏箱との接触や衝突による衝撃が発生し裏箱に伝播する。回胴式遊技機の右側で衝撃は発生するために、回胴式遊技機の右側の衝撃が最も大きく、回胴式遊技機の左側では、徐々に衝撃が弱くなりやすい。

20

【 0 4 3 9 】

前述したように、リールユニット R U は、ビス B S によって台座部 B U に着脱可能に取り付けられている。ビス B S は、左側、中央、右側の 3 箇所台座部 B U のネジ穴 B U 1 0 に螺合されており、右側のネジ穴 B U 1 0 に螺合されている右側ビス B S は、最も大きい衝撃が加えられる。このため、右側のネジ穴 B U 1 0 に螺合されている右側ビス B S は衝撃によって最も緩み易く、螺合が解除されたときには、右側ビス B S は脱落して落下することになる。また、中央のネジ穴 B U 1 0 に螺合されている中央ビス B S も、衝撃が加えられ、衝撃によって緩んで脱落する可能性がある。なお、左側のネジ穴 B U 1 0 に螺合されている左ビス B S は、ある程度、衝撃が小さくなると想定されるが、衝撃の伝播の程度や使用時間などによって緩んで脱落する可能性は当然にある。

30

【 0 4 4 0 】

< < ビス B S とホッパ H 4 0 の位置 (1) > >

図 6 4 及び図 6 5 に示すように、ホッパ H 4 0（メダル払出装置 H）及びメダル補助タンク H S は、リールユニット R U の下部に配置されている。図 6 4 に示す例では、前述した 3 つのビス B S のうち、少なくとも右側ビス B S の下方に、ホッパ H 4 0 の傾斜面 H 6 4 が位置する。

【 0 4 4 1 】

右側ビス B S が衝撃によって脱落した場合には、まず、下方に向かって自由落下する（矢印 1 A）。落下した右側ビス B S は、傾斜面 H 6 4 に達し、右側ビス B S の自重によって、傾斜面 H 6 4 に案内されながら傾斜面 H 6 4 を転動し傾斜面 H 6 4 に沿って移動する（矢印 1 B）。右側ビス B S が、排出口 H 6 6 に達すると、メダル補助タンク H S に向かって自由落下し（矢印 1 C）、メダル補助タンク H S に収納される。

40

【 0 4 4 2 】

このように、右側ビス B S が衝撃によって脱落した場合であっても、ホッパ H 4 0 から排出することができ、脱落したビス B S が、ホッパ H 4 0 に進入することを未然に防止し、脱落したビス B S によってディスク H 5 0 の回転動作を妨げたりディスク H 5 0 を破損させたりすることを防ぎ、ホッパ H 4 0 を安定的に動作させることができる。

【 0 4 4 3 】

なお、前述した例では、右側ビス B S のみを対象にしたが、3 つの左側ビス B S、中央

50

ビスＢＳ、右側ビスＢＳの全てが、ホッパＨ４０の傾斜面Ｈ６４の上方に位置するように、ホッパＨ４０及びリールユニットＲＵを位置づけるようにしてもよい。いずれのビスＢＳが脱落した場合でも、脱落したビスＢＳをメダル補助タンクＨＳに案内することができる。また、本例においては、リールユニットＲＵを台座部ＢＵに載置するためのビスＢＳを例示したが、これには限定されず、裏箱との接触や衝突による衝撃が発生し易い前扉ＤＵの右側（遊技者から見て右側）に取り付けられたビスなどの部材に関しても、脱落した際にメダル補助タンクＨＳに収納されるよう構成してもよい。

【０４４４】

<<ビスＢＳとホッパＨ４０の位置（２）>>

図６７は、リールユニットＲＵ及びホッパＨ４０の配置を示す正面図である。図６７に示す例では、前述した３つのビスＢＳのうち、中央ビスＢＳの下方に、ホッパＨ４０の傾斜面Ｈ６４が位置し、右側ビスＢＳの下方には、メダル補助タンクＨＳが位置する。なお、図６７において、図６４と同様の構成については、同一の符号を付して示した。

10

【０４４５】

右側ビスＢＳが衝撃によって脱落した場合には、そのまま下方に向かって自由落下し（矢印２Ａ）、そのまま（傾斜面Ｈ６４に接触せずに）、メダル補助タンクＨＳに収納される。

【０４４６】

中央ビスＢＳが衝撃によって脱落した場合には、まず、下方に向かって自由落下する（矢印３Ａ）。落下した中央ビスＢＳは、傾斜面Ｈ６４に達し、中央ビスＢＳの自重によって、傾斜面Ｈ６４に案内されながら傾斜面Ｈ６４を転動し傾斜面Ｈ６４に沿って移動する（矢印３Ｂ）。中央ビスＢＳが、排出口Ｈ６６に達すると、メダル補助タンクＨＳに向かって自由落下し（矢印３Ｃ）、メダル補助タンクＨＳに収納される。

20

【０４４７】

脱落した右側ビスＢＳや中央ビスＢＳが、ホッパＨ４０に進入することを未然に防止し、脱落したビスＢＳによってディスクＨ５０の回転動作を妨げたりディスクＨ５０を破損させたりすることを防ぎ、ホッパＨ４０を安定的に動作させることができる。

【０４４８】

なお、前述した例では、右側ビスＢＳ及び中央ビスＢＳを対象にしたが、左側ビスＢＳも、ホッパＨ４０の傾斜面Ｈ６４の上方に位置するように、ホッパＨ４０及びリールユニットＲＵを位置づけるようにしてもよい。いずれのビスＢＳが脱落した場合でも、脱落したビスＢＳをメダル補助タンクＨＳに案内することができる。

30

【０４４９】

前述したように、排出案内部Ｈ６２の傾斜面Ｈ６４の奥行き側に、傾斜面Ｈ６４の長手方向に沿って、上方向に向かって突出する突出壁Ｈ５８を形成するのが好ましい。突出壁Ｈ５８を設けたことにより、脱落して傾斜面Ｈ６４に載ったビスＢＳもホッパ底部Ｈ５２に落下することを防止することができる。突出壁Ｈ５８の高さは、ビスＢＳが傾斜面Ｈ６４に落下したときに跳ね返る高さ以上である。ビスＢＳが、ホッパ底部Ｈ５２に落下しないようにし、ビスＢＳがディスクＨ５０の動作を妨げたり故障させたりすることを防止することができる。

40

【０４５０】

このように、前扉ＤＵの開閉による振動等により、リールユニットＲＵを取り付けるためのビスＢＳが脱着してしまった場合にも、当該脱着したビスＢＳがホッパＨ４０内に侵入せずに、メダル補助タンクＨＳに落下するよう構成することによって、遊技場の管理者は脱着したビスＢＳを容易に回収することができる。

【０４５１】

<<ホッパＨ４００>>

図６７に示す例では、右側ビスＢＳが落下したときには、ホッパＨ４０の外側（遊技者から見て右側側壁Ｈ４８の右側）を通過して（矢印２Ａ）メダル補助タンクＨＳに収納される。落下した右側ビスＢＳを、ホッパＨ４０の内側を通過させずに、メダル補助タンク

50

H S に収納させる構成とすることで、図 6 4 に示したホッパ H 4 0 と共用することができる。

【 0 4 5 2 】

一方、図 6 7 の破線で示すように、右側側壁 H 4 8 を右側に延伸させた構造（右側側壁 H 4 8 0 ）のホッパ H 4 0 0 を用いてもよい。ホッパ H 4 0 0 には、右側側壁 H 4 8 0 の近くの底部に、底部開口 H 4 1 0 が形成されており、右側ビス B S が落下したときには、ホッパ H 4 0 0 の内部を通過し、さらに底部開口 H 4 1 0 を介して、メダル補助タンク H S に収納される。このように、底部開口 H 4 1 0 を介することで、落下した右側ビス B S をホッパ H 4 0 内に侵入させずに、的確にメダル補助タンク H S に案内することができる。

【 0 4 5 3 】

< < 延出部 R U 5 0 > >

前述した例では、ビス B S が、脱落した場合には、そのまま下方のメダル補助タンク H S に向かって自由落下するものであった。これに対して、図 6 5 の破線で示すように、リールユニット R U や台座部 B U の下部に延出部 E N を設けてもよい。延出部 E N を設けることで、ビス B S が、脱落した場合でも、直ちに落下せず、一旦、延出部 E N によって案内した後に、メダル補助タンク H S に落下させることができる。このように、延出部 E N によって、ビス B S が取り付けられる位置と、メダル補助タンク H S の位置との整合を図ることができ、メダル補助タンク H S を配置する位置の自由度を高めることができる。

【 0 4 5 4 】

< < メダル補助タンク H S の構成 > >

< 満杯検知電極用貫通孔 H S 2 0 >

図 6 8 に示すように、メダル補助タンク H S には、奥側の面に少なくとも 2 つの満杯検知電極用貫通孔 H S 2 0 が形成されている。また、裏箱の背面の下部には、2 本の満杯検知電極 D E と、導通検出基板 C C（図 6 5 参照）とが設けられている。2 本の満杯検知電極 D E は、長尺な形状を有し、互いに平行にかつ水平に延在し、前方に向かって突出するように配置されている。メダル補助タンク H S の 2 つの満杯検知電極用貫通孔 H S 2 0 は、2 本の満杯検知電極 D E に対応して形成されている。メダル補助タンク H S を裏箱の底部に配置すると、2 本の満杯検知電極 D E は、対応する満杯検知電極用貫通孔 H S 2 0 を通過して、メダル補助タンク H S の内側に向かって突出する。

【 0 4 5 5 】

メダル補助タンク H S にメダルが貯留されていくに従って、貯留されている遊技メダルの最上部分 U L（図 6 9（c）参照）は、徐々に上昇して 2 本の満杯検知電極 D E に近づいていく。なお、図 6 9（c）は、メダル補助タンク H S に遊技メダルが貯留されている状態を示す断面図である。図 6 9（c）に示した最上部分 U L の線は、メダル補助タンク H S に貯留された遊技メダルのうち最上部分 U L に位置する遊技メダルの輪郭を結んだ線（例えば、包絡線など）である（簡便のため、最上部分 U L を滑らかな曲線にて図示している）。メダル補助タンク H S に貯留されている遊技メダルが 2 本の満杯検知電極 D E に接触し、複数のメダルを介して 2 本の満杯検知電極 D E が導通すると、2 本の満杯検知電極 D E の間に電気回路が形成される。電気回路の形成により、導通検出基板 C C は、2 本の満杯検知電極 D E の間で導通したことを示す信号を出力する。このようにすることで、2 本の満杯検知電極 D E の位置まで遊技メダルが貯留された場合に、メダル満杯エラーを検出することができるよう構成されている。

【 0 4 5 6 】

なお、満杯検知電極 D E の数は、2 本だけでなく、3 本以上設けてもよい。例えば、3 本設ける場合には、前述した 2 本の満杯検知電極に加えて、当該 2 本の満杯検知電極の下方に 1 本の満杯検知電極を新たに設け、当該新たに設けた 1 本の満杯検知電極と、前述した 2 本の満杯検知電極のいずれか 1 本とが導通することによりメダル満杯エラーを検出することができるよう構成することができ、そのように構成することにより、メダル補助タンク H S に遊技メダルが均等に貯留されていない場合（例えば、メダル補助タンク H S の右側に偏って遊技メダルが貯留されている場合）においても、メダル満杯エラーを検出す

10

20

30

40

50

ることができることとなる。

【 0 4 5 7 】

< < ビス B S の素材及びメダルの素材 > >

ビス B S の素材は、磁着可能で、かつ、導通可能なものである。例えば、鉄鋼材によって形成されている。また、メダルの素材は、磁着不可で、かつ、導通可能なものである。例えば、真鍮にメッキをしたものや、ステンレスによって形成されている。このように構成することにより、メダル補助タンク H S にビス B S が落下した場合においても、磁石等を用いることにより、簡便にメダル補助タンク H S からビス B S を取り出せることとなる。

【 0 4 5 8 】

< < ビス B S の全長 B L と 2 本の満杯検知電極 D E の間の距離 E L との関係 > >

前述した左側ビス B S、中央ビス B S 及び右側ビス B S は、リールユニット R U を台座部 B U に取り付けするために用いられる。図 6 9 (b) は、ビス B S の全体を示す正面図である。このビス B S は、長手方向の全長 B L (図 6 9 (b) 参照) が、2 本の満杯検知電極 D E の間の距離 E L (図 6 9 (a) 参照) よりも短いものを用いる (ビス B S の全長 B L < 2 本の満杯検知電極 D E の間の距離 E L)。このようにすることで、ビス B S (例えば、右側ビス B S) が脱落して、メダル補助タンク H S に入り込んだ場合であっても満杯検知電極 D E の間よりも短いため、ビス B S 単独で 2 本の満杯検知電極 D E と導通することはない (ビス B S が 2 本の満杯検知電極 D E に引っかかることがない)。なお、ビス B S の全長 B L は、頭部の厚み (長さ) と呼び長さとの和である。また、図 6 9 (a) は、メダル補助タンク H S の内部に満杯検知電極 D E が突出した状態を示すメダル補助タンク H S の奥側部分の平面図である。

【 0 4 5 9 】

< < ビス B S の座面の長さ H R と満杯検知電極 D E の直径 E D との関係 > >

ビス B S の座面の径方向の長さ H R (図 6 9 (b) 参照) は、満杯検知電極 D E の直径 E D (図 6 9 (a) 参照) よりも短い (ビス B S の座面の径方向の長さ H R < 満杯検知電極 D E の直径 E D)。このようにすることで、ビス B S が脱落して、メダル補助タンク H S に入り込んだ場合であっても、ビス B S の頭部が、一方の満杯検知電極 D E に掛止されることがなく、ビス B S が満杯検知電極 D E と接触した場合であっても直ちに離脱することができ、ビス B S 単独で偶然に導通することはない。

【 0 4 6 0 】

特に、図 6 9 (c) に示すように、2 本の満杯検知電極 D E のうちの一方の満杯検知電極 D E (例えば、図 6 9 (c) の右側の満杯検知電極 D E) が既に貯留されているメダルと接触している状態 (最上部分 U L) となっていてときに、他方の満杯検知電極 D E (例えば、図 6 9 (c) の左側の満杯検知電極 D E) とビス B S が一時的に接触するような場合が生じたとしても、ビス B S が満杯検知電極 D E に掛止されることはなく、直ちにビス B S は満杯検知電極 D E から離脱することができ (図 6 9 (c) の矢印 F 参照)、ビス B S を介して導通回路が形成されることはなく、メダル補助タンク H S の満杯状態を誤判断されることはない。

【 0 4 6 1 】

なお、本例として、リールユニット R U として、3 つのリールの全てを収納する一体型ユニットである場合について説明したが、3 つのリールの各々を別個に収納する別体型ユニットである場合でも、ビス B S によって台座部 B U に着脱可能に取り付けられ、ビス B S が外れる可能性は同様に生ずる。このため、メダル補助タンク H S やビス B S などの構成を同様に採用することができる。

【 0 4 6 2 】

< < リール帯の構成 > >

図 7 0 (a) は、リール帯 M O の全体を示す正面図である。図 7 0 (b) は、リール帯 M O を湾曲させた状態を示す斜視図である。図 7 0 (c) は、リール帯 M O の切れ目 M 5 9 の近くを拡大して示した拡大正面図である。図 7 0 (d) は、「白セブン」図柄の近くを拡大して示した拡大正面図である。なお、「白セブン」図柄はボーナス図柄であり、有

10

20

30

40

50

効ライン上に「白セブン・白セブン・白セブン」が停止表示することによりＢＢが開始されることとなる。リール帯ＭＯは、薄い板状の長尺な形状（帯状）を有する。前述したように、リール帯ＭＯには、長手方向に沿って、複数の図柄が描かれている。リール帯ＭＯは、可撓性を有し、湾曲させることができる。また、透光性を有し、回胴バックライトから発せられた光によって背面から図柄を照明することができる。

【０４６３】

リール帯ＭＯの長手方向において第１の端部Ｍ５５と第２の端部Ｍ５７とを有する。第１の端部Ｍ５５と第２の端部Ｍ５７とが互いに向かい合うように湾曲させて、リール枠ＭＷに取り付けることで環状（円筒状）のリールＭ５０を形成する。リール枠ＭＷは、主に、２本の同じ大きさの環状のフレームからなり、２本のフレームは、プラスチックなどの樹脂によって形成されて軽量化が図られている。２本のフレームは、互いに平行に、かつ双方の中心が同一の回転軸に位置するように配置されている。また、２本のフレームの間隔は、リール帯ＭＯの幅と略同じになるように配置されている。２本のフレームの外周に沿って、２本のフレームの間にリール帯ＭＯを貼付することで、リールＭ５０を形成することができる。

10

【０４６４】

<重畳部分Ｍ５８及び切れ目Ｍ５９>

リール帯ＭＯは、リール帯ＭＯの長手方向の長さがリール枠ＭＷの全周の長さよりも若干長く形成されている。このため、リール帯ＭＯをリール枠ＭＷに取り付けたときには、第１の端部Ｍ５５及び第２の端部Ｍ５７の近くでリール帯ＭＯの一部が重なる部分（重畳部分Ｍ５８）が生ずる。このようにすることで、周方向（リール帯ＭＯの長手方向）に沿って間隙が生ずることなく、リール枠ＭＷの全周に亘ってリール帯ＭＯを取り付けることができる。また、リール帯ＭＯをリール枠ＭＷに取り付けたときには、リール帯ＭＯの一部が重なり、第１の端部Ｍ５５によって切れ目Ｍ５９が形成される。

20

【０４６５】

図７０（ｃ）に示すように、第２の端部Ｍ５７の上側にリール帯ＭＯが貼り付けられて、第１の端部Ｍ５５によって切れ目Ｍ５９が形成される。尚、このようにリール帯ＭＯをリール枠ＭＷに取り付ける場合には、まず、リール帯ＭＯを貼り始める際に、第２の端部Ｍ５７からリール枠ＭＷに貼り始め、その後、リール枠ＭＷをリールＭ５０の回転方向と同じ向きに徐々に回転させながら、リール帯ＭＯを第２の端部Ｍ５７から第１の端部Ｍ５５に向かってリール枠ＭＷの一周に沿って貼っていき、最後に、第２の端部Ｍ５７の上側にリール帯ＭＯを貼って、第１の端部Ｍ５５まで貼り終わる。このような順序でリール帯ＭＯを貼った場合には、第１の端部Ｍ５５は、リールＭ５０の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わることとなり、リール帯ＭＯの上に第１の端部Ｍ５５が重なった状態となる。

30

【０４６６】

一方、リール帯ＭＯを第１の端部Ｍ５５からリール枠ＭＷに貼り始め、その後、リール枠ＭＷをリールＭ５０の回転方向と逆向きに徐々に回転させながら、リール帯ＭＯを第１の端部Ｍ５５から第２の端部Ｍ５７に向かってリール枠ＭＷの一周に沿って貼っていき、最後に、第１の端部Ｍ５５の上側にリール帯ＭＯを貼って、第２の端部Ｍ５７まで貼り終わる。このような順序でリール帯ＭＯを貼った場合には、第２の端部Ｍ５７は、リールＭ５０の回転方向と同じ向きに向かって貼り終わることとなり、リール帯ＭＯの上に第２の端部Ｍ５７が重なった状態となる。

40

【０４６７】

ここで、リール帯ＭＯを第１の端部Ｍ５５からリール枠ＭＷに貼り始め、その後第２の端部Ｍ５７をリールＭ５０の回転方向と同じ向きに向かって貼り終わり、リール帯ＭＯの上に第２の端部Ｍ５７が重なった状態となった場合においては、遊技を実行してリールＭ５０が回転したときに、第２の端部Ｍ５７の断面に空気が接触することで（空気抵抗が大きく）、第２の端部Ｍ５７とその下側のリール帯ＭＯとの間に空気が入り込みやすくなり、第２の端部Ｍ５７近傍のリール帯ＭＯが徐々に剥がれやすい状態となる。

【０４６８】

50

これに対して、リール帯M Oを第2の端部M 5 7からリール枠MWに貼り始め、その後第1の端部M 5 5をリールM 5 0の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わり、リール帯M Oの上に第1の端部M 5 5が重なった状態となった場合においては、遊技を実行してリールM 5 0が回転したときに、前述したリール帯M Oの上に第2の端部M 5 7が重なった状態と比較して、第1の端部M 5 5の断面に空気が接触しにくく（空気抵抗が小さく）、第1の端部M 5 5とその下側のリール帯M Oとの間には空気が入り込みにくく、第1の端部M 5 5近傍のリール帯M Oが剥がれにくい状態となる。

【0469】

以上から、リール帯M Oをリール枠MWに貼る際には、リール帯M Oを第2の端部M 5 7からリール枠MWに貼り始め、その後第1の端部M 5 5をリールM 5 0の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わり、リール帯M Oの上に第1の端部M 5 5が重なった状態とすることが好適である。

【0470】

< 各種の誤差 >

このように、リール帯M Oをリール枠MWに取り付けたときには、第1の端部M 5 5と第2の端部M 5 7との間に重畳部分M 5 8が形成され、第1の端部M 5 5又は第2の端部M 5 7のいずれかの端部によって切れ目M 5 9が形成される。前述したリール枠MWは、プラスチックなどの樹脂で形成されているため、成形の際に誤差が生ずる場合がある。また、リール枠MWを組み立てる際に変形して誤差が生ずる場合もある。さらに、リール帯M Oは、可撓性を有するため、リール帯M Oをリール枠MWに取り付ける際に、リール帯M Oに歪みなどが生じたままの状態に取り付けられたり、リール枠MWの大きさ（外周）が設計値とは若干異なる状態に取り付けられる場合もある。重畳部分M 5 8の下側のリール帯M Oに大きい図柄（例えば、「白セブン」）が位置するように構成した場合には、これらの各種の誤差のために、リール帯M Oの取り付け位置が、所望している位置からずれた場合に、当該大きい図柄に、重畳部分M 5 8の上側のリール帯M Oが重なることで、上側のリール帯M Oによって、当該大きい図柄が覆われてしまうことも想定される。

【0471】

また、遊技者は、遊技状態に応じて、ボーナス図柄を狙って目押しをすることがあり、ボーナス図柄を切れ目M 5 9の近くに配置した場合には、ボーナス図柄を狙って目押しをするときや、ボーナス図柄を停止させたときなどには、ボーナス図柄を視認する際に切れ目M 5 9も視認させてしまう可能性がある。前述したような各種の誤差が生じていた場合には、図柄だけでなく、切れ目M 5 9のずれや図柄の位置のずれなども遊技者に視認させてしまうことも想定される。ボーナス図柄が図柄組み合わせとして停止表示した場合には、遊技者にとって高利益となる図柄組み合わせであるため、遊技者は喜びと共にボーナス図柄に注目することとなるが、その場合に切れ目M 5 9のずれや図柄の位置のずれなどを視認してしまうと、ボーナス図柄となる図柄組み合わせが停止表示された喜びが減少してしまう可能性がある。

【0472】

< ボーナス図柄の場合 >

このようなことを防止するために、切れ目M 5 9に最も近い位置には、ボーナス図柄などの最も大きい図柄よりも小さい図柄が配置される。具体的には、図柄の長手方向（リール帯M Oの長手方向）の長さが最も長い図柄（ボーナス図柄など）の長手方向の長さをL Lとした場合に、長手方向の長さがL Lよりも短い図柄（長手方向の長さS L）を、第1の端部M 5 5と第2の端部M 5 7との双方に最も近い位置に配置する。

【0473】

このように、長手方向の長さが短い図柄を第1の端部M 5 5及び第2の端部M 5 7に最も近い位置に配置することで、各種の誤差が生じた場合であっても、これらの図柄は、重畳部分M 5 8（切れ目M 5 9）から離隔した位置に配置することができ、リール帯M Oによって図柄が覆われることを防止することができる。さらに、前述した各種の誤差が生じていた場合であっても、切れ目M 5 9のずれや図柄の位置のずれなどを遊技者に視認させ

10

20

30

40

50

ることも防止することができる。尚、同図においては、ベル図柄（ベルに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）の長手方向の長さとして図示しているが、ボーナス図柄（白セブン）の長手方向の長さであるＬＬよりも短ければ、ベル図柄の長手方向の長さとしてチェリー図柄の長手方向の長さを相違させても問題ない。また、切れ目Ｍ５９の近傍に配置する図柄は、ベル図柄とチェリー図柄のみには限定されず、ボーナス図柄でなければよく、例えば、再遊技図柄（再遊技に対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）やスイカ図柄（スイカに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）を切れ目Ｍ５９の近傍に配置するよう構成してもよい。また、本例においては、ボーナス図柄（白セブン）の長手方向の長さと、切れ目Ｍ５９近傍に位置する図柄（例えば、ベル図柄）の長手方向の長さを比較したが、これには限定されず、ボーナス図柄（白セブン）の短手方向の長さが、切れ目Ｍ５９近傍に位置する図柄（例えば、ベル図柄）の短手方向の長さよりも長くなるよう構成してもよい。

10

【０４７４】

前述した例では、図柄の長手方向の長さが最も長い図柄（ボーナス図柄など）の長手方向の長さをＬＬと、長手方向の長さがＬＬよりも短い図柄の長手方向の長さＳＬとの比較で図柄の配置を決定したが、短手方向（リール帯ＭＯの長手方向に対して垂直な方向）の長さをＬＴと、短手方向の長さがＬＴよりも短い図柄の短手方向の長さＳＴとの比較で図柄の配置を決定してもよい。

【０４７５】

20

前述した長手方向の長さＬＬ及びＳＬは、長手方向に沿って上側に最も突出した図柄の部分と下側に最も突出した図柄の部分との差の長さである。同様に、短手方向の長さＬＴ及びＳＴは、短手方向に沿って上側に最も突出した図柄の部分と下側に最も突出した図柄の部分との差の長さである。

【０４７６】

< 小役図柄の場合 >

さらに、ボーナス図柄のほかに、スイカ図柄やチェリー図柄等、当選していても停止ボタンの操作タイミングによっては有効ラインに停止表示しない図柄、換言すると、最大すべりコマ数以上に離れて配置されている箇所が少なくとも１か所以上存在する図柄（レア役に対応する図柄、取りこぼしが発生し得る図柄、等と称することがある）も目押しの対象になる図柄となり、遊技者が視認しようとする図柄である。また、レア役に当選したゲームにて、停止ボタンを操作する前に当該レア役への当選を報知しない場合があり、そのような場合においても遊技者はレア役を入賞させたいため、最もレア役を取得しやすい（最も遊技者にとって高利益となる）停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することが多い。尚、入賞した場合に１枚等少ない払出枚数となる入賞役を多数有している遊技機も存在し、そのような場合には、最も遊技者にとって高利益となる停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することが多い。尚、最も遊技者にとって高利益となる停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することを、最適遊技方法と称することがある。

30

【０４７７】

40

ここで、図７１を参照して、最適遊技方法にて遊技を実行する際の切れ目Ｍ５９との関係の一例を以下に詳述する。尚、図７１に例示する遊技機においては、有効ラインは、左リール上段・中リール上段・右リール上段（上段一直線）と、左リール中段・中リール中段・右リール中段（中段一直線）と、左リール下段・中リール下段・右リール下段（下段一直線）と、左リール上段・中リール中段・右リール下段（右下がり一直線）と、左リール下段・中リール中段・右リール上段（右上がり一直線）と、の５ラインであり、規定数を３枚として構成している。また、レア役として、スイカ役とチェリー役とを有しており、スイカ役が入賞する場合には有効ライン上に「スイカ・スイカ・スイカ」が一直線に停止表示し、チェリー役が入賞する場合には有効ライン上に「チェリー・any・any」（anyはいずれの図柄でもよい旨を示している）が一直線に停止表示するよう構成され

50

ている。また、スイカ図柄とチェリー図柄とはいずれもレア役であるので、最大すべりコマ数以上に離れて配置されている箇所が少なくとも1か所以上存在する図柄となっている。

【0478】

図71は、リール帯MOの一部を拡大して示した拡大正面図である。尚、同図においては、左リールについてのみ例示している。図71に示す例では、リール帯MOに、スイカ、ベル、リプレイ、BAR、チェリーの順に配置され、かつ、これらの図柄は、第1の端部M55や第2の端部M57から離れた位置に配置されている。遊技者は、レア役が当選した場合に、当該レア役の当選を察知し易く、且つ、当該レア役を入賞させ易いリール上の位置を狙って停止ボタンを操作する場合が多く、レア役であるスイカ役又はチェリー役に当選した場合に、前述した最適遊技方法にて遊技することで当該レア役を入賞させることができることとなる。具体的には、当該レア役を入賞させることができる停止ボタンの操作タイミングとして、チェリー図柄が上段に位置しているタイミングからチェリー図柄が下段に位置しているタイミングまでの3コマの間に停止ボタンを操作することによって、スイカ役とチェリー役のいずれに当選した場合も入賞させることができる。このような操作タイミング（最適遊技方法）で停止ボタンを操作した場合には、チェリー図柄が上段～スイカ図柄が下段までの9コマの範囲が停止表示され得る範囲となっており、同図に示すように、当該9コマのいずれの範囲が停止表示された場合においても（9通りの停止表示態様のいずれとなっても）、第1の端部M55や第2の端部M57から離れた位置に配置されており（スイカの2コマ上に配置されている図柄の近傍に切れ目M59はなく、チェリーの2コマ下に配置されている図柄の近傍にも切れ目M59はない）、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなどを遊技者に視認させることを防止することができる。

10

20

【0479】

同図に示すように、前記レア役を入賞させ易いリール上の位置を狙って停止ボタンを操作した場合に停止表示し得る図柄を、第1の端部M55や第2の端部M57の近傍に設けないよう構成することにより、リールにおける頻繁に停止表示される位置に第1の端部M55や第2の端部M57が位置しないよう構成することができ、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなどが生じている場合にも、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれが遊技者に視認され難くなるよう構成することができる。

【0480】

尚、本例におけるリールの1周分のステップ数は336ステップとなっており、1つのリールに配置されている図柄数は20図柄（20コマ）となっている。ここで、 $336 \div 20 = 16$ 余り16となっているため、20コマ（図柄）の振り分けとして、17ステップのコマ（図柄）が16個と16ステップのコマ（図柄）が4個とで1つのリールは構成されている。また、切れ目M59はできるだけ遊技者に視認されないよう構成した方が、見栄えが良く好適であるため、切れ目M59と隣接しているコマ（図柄）は、相対的にステップ数の少ない16ステップとすることが好適である。

30

【0481】

尚、本例における回胴式遊技機の構成として、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がなく、データ化された擬似的な遊技媒体を用いて遊技進行が可能とするよう構成してもよい。また、そのように構成した場合、実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がない分だけ、回胴式遊技機内部への不正アクセスの防止効果を上げたり（例えば、遊技メダルの投入開口部や払出開口部を有さない、前面扉と裏箱とが一体化されている等により、異物が挿入される間隙を封鎖する）、不正な遊技メダルが使用される危険性を低下させたり、といった不正行為（いわゆるゴト行為）に対するセキュリティ性も向上させるよう構成することができる（封入式の回胴式遊技機と称することがある）。尚、封入式の回胴式遊技機の構成は、前述したいずれの実施形態（又は構成）にも適用可能であることを補足しておく。尚、前記クレジット及びクレジット数表示装置D200を有していないよう構成してもよく、例えば、前記クレジット及び総得点（合計の得点）を1つの総得点として纏めて、主制御基板M、払出制御基板H（遊技価値制御基板、遊技価値制御手段とも称することがある）、又はその他の基板にて、当該総得点

40

50

の増減処理や表示処理を実行してもよい。

【0482】

また、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルに相当し、封入式の回胴式遊技機で遊技を行うために用いられる擬似的な遊技媒体として「得点」を有するよう構成してもよい。なお、「得点」を「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」と称することもある。物理的に実在する実体的な遊技メダルは、遊技者が直接に手にして取り扱うことができる。これに対して、封入式の回胴式遊技機では、遊技者が実体的な遊技メダルを直接に扱うことなく遊技を進めることができる。得点は、実体的な遊技メダルではなく、主制御基板等のCPUが演算処理できるようにデータ化された擬似的な遊技媒体である。また、「クレジット」とは、得点のうち、ベット可能な状態又は精算可能な状態に一時的に貯留するための得点であり、主に主制御基板Mで管理されるデータである。また、「総得点」とは、封入式の回胴式遊技機に投入し得るすべての得点であり、主制御基板や払出制御基板にて管理されるデータとしてもよい。「総得点」は、実体的な遊技メダルを用いる一般的な回胴式遊技機のメダル受け皿に載せられている遊技メダルの数に相当する。尚、封入式の回胴式遊技機の構成を前述した実施形態に適用する場合には、本明細書内において「遊技メダル」と称しているものを、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」等として扱うことは何等問題なく、適宜、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」として称することに何ら問題無い。尚、「クレジット」を有していなくてもよい。また、クレジット数表示装置を、総得点表示装置として置き換えることも問題ない。

10

20

【0483】

(第2実施形態)

尚、本実施形態においては、遊技者に有利なATに関する状態としてAT中状態等を有するよう構成し、AT中状態(いわゆるAT)では押し順ナビを実行することにより、遊技者に有利な状態を設けると共に、遊技の興趣性を向上したが、ATを実行可能な遊技機の構成としては、本実施形態の構成には限定されない。そこで、本実施形態の構成とは異なるATを実行可能な回胴式遊技機の構成を第2実施形態として、以下、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【0484】

はじめに、図72は、第2実施形態における、図16のステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理(3枚目)のフローチャートである。同図における本実施形態との相違点は、ステップ4100(第2)及びステップ4200(第2)であり、即ち、ステップ1450で、前述した条件装置番号管理処理を実行した後、ステップ4100(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、回転開始時フリーズ実行判定処理を実行し、ステップ1550に移行する。

30

【0485】

また、ステップ1750で、前述したAT中状態開始制御処理を実行した後、ステップ4200(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、後述する停止時フリーズ実行判定処理を実行し、ステップ3500に移行する。詳細は後述することとなるが、第2実施形態においては、リールの回転開始時(スタートレバーD50操作時)と、リールの停止時(最終リールの停止時、第3リールの停止時)にフリーズ(所定時間リールが回転開始しない、所定時間次の遊技に係るベット操作が実行できない)が発生し得るよう構成されている。

40

【0486】

次に、図73は、第2実施形態における、図72のステップ4100(第2)のサブルーチンに係る、回転開始時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ4102で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームからATに関する状態が新たに「AT中状態」となったか否かを判定する。ここで、「新たにAT中状態となった」とは、AT抽選に当選した後、初めてATに関する状態が「AT中状態」となった場合(AT

50

初当りとも称することがある）であり、一例としては、（１）「高確率状態」にてＢＢに当選する「有利ＢＢ内部中状態」に移行　ＢＢ図柄（ボーナス図柄）が停止表示し、「有利ＢＢ状態」に移行　ＢＢが終了し、新たに「ＡＴ中状態」に移行、（２）「高確率状態」にてチェリーに当選した場合に１／２でＡＴ抽選に当選する、且つＡＴ抽選に当選した後は前兆状態（ＡＴ抽選に当選しているか否かに係る期待感を遊技者に抱かせるためのＡＴに関する状態であり、チェリーの当選に係るＡＴ抽選に当選しなかった場合においても、「前兆状態」と同様の演出態様（背景演出等）である「ガセ前兆状態」を有するよう構成してもよい）に移行するよう構成した場合においては、「高確率状態」にてチェリーに当選し、チェリーの当選に基づくＡＴ抽選に当選したため、「前兆状態」に移行する「前兆状態」の終了条件となる所定ゲーム数が実行されたため、新たに「ＡＴ中状態」に移行する、等の遊技状態遷移が「新たにＡＴ中状態となった」に該当することとなる。一方、「新たにＡＴ中状態となった」に該当しない場合の一例としては、（１）「ＡＴ中状態」に滞在している　ＡＴカウンタ値が０となったため「ＡＴ継続バトル状態」{「ＡＴ中状態」に再度移行する（連荘する）可能性がある状態}に移行する　再度「ＡＴ中状態」に移行する、（２）「ＡＴ中状態」にてＢＢに当選する「有利ＢＢ内部中状態」に移行　ＢＢ図柄（ボーナス図柄）が停止表示し、「有利ＢＢ状態」に移行　ＢＢが終了し、再度「ＡＴ中状態」に移行、等の遊技状態遷移は「新たにＡＴ中状態となった」に該当しないこととなる。

10

【０４８７】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ４１０２でＹｅｓの場合、ステップ４１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ開始フリーズ実行フラグ（オンとなることでリール回転開始時にフリーズが実行されることとなるフラグ）をオンにする。次に、ステップ４１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ開始フリーズ実行コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、当該コマンドを副制御基板Ｓ側が受信することにより、副制御基板Ｓ側にて、ＡＴ開始演出が実行されることとなる）をセットし、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ４１０２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、同図にて例示しているフリーズはあくまで一例であり、様々な種類（実行条件や実行時間）のフリーズを有するよう構成しても問題ない。

20

【０４８８】

次に、図７４は、第２実施形態における、図７２のステップ１５５０のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ１５６８（第２）～ステップ１５７４（第２）であり、即ち、ステップ１５６８（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ開始フリーズ実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１５６８（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１５７０（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ開始フリーズ実行フラグをオフにする。次に、ステップ１５７２（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行タイマ（デクリメントタイマであり、新たに「ＡＴ中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間と「ＡＴ中状態」が終了する際に実行されるフリーズの実行時間とを計測するためのタイマ）に、開始時フリーズ実行時間（本例では、５秒であり、新たに「ＡＴ中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間）をセットして当該タイマをスタートし、ステップ１５７４（第２）に移行する。次に、ステップ１５７４（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行タイマのタイマ値が０となったか否かを判定する。ステップ１５７４（第２）でＹｅｓの場合には、ステップ１５５２に移行する。他方、ステップ１５７４（第２）でＮｏの場合、「ＡＴ中状態」開始時のフリーズの実行時間が経過するまで、ステップ１５７４（第２）の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ１５６８（第２）でＮｏの場合にも、ステップ１５５２に移行する。

30

40

【０４８９】

このように、第２実施形態においては、新たに「ＡＴ中状態」が開始された場合にフリーズ（ＡＴ開始時のフリーズと称することがある）が実行されるよう構成されており、詳細は後述することとなるが、フリーズ実行中においては、副制御基板Ｓ側にてＡＴ開始演

50

出が実行されることとなる。本例においては、A T 開始時のフリーズの実行時間を 5 秒としたが、当該実行時間は変更しても問題なく、A T 開始演出の実行時間に合わせて設定することが好適である。尚、本例においては、後述する A T 終了時のフリーズ実行時間は 3 秒となっており、A T 終了時のフリーズ実行時間よりも A T 開始時のフリーズ実行時間の方が長時間となるよう構成されている。このように、今後遊技者に有利な状況となる A T 開始時のフリーズ実行時間を A T 終了時のフリーズ実行時間よりも相対的に長時間とすることにより、遊技者の遊技意欲を高める興趣性の高い遊技機とすることができる。

【 0 4 9 0 】

次に、図 7 5 は、第 2 実施形態における、図 7 5 のステップ 4 2 0 0 (第 2) のサブルーチンに係る、停止時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 4 2 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該ゲームにて A T カウンタ値が新たに 0 となったか否かを判定する。「A T カウンタ値が新たに 0 となった」とは、「A T 中状態」などの A T カウンタ値が減算していく状況にて、A T カウンタ値が「1 0」となった場合であり、A T に関する状態が「通常遊技状態」である状況等の、A T カウンタ値が常に 0 である場合は含んでいない。

【 0 4 9 1 】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 4 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 4 2 0 6 に移行する。他方、ステップ 4 2 0 2 で N o の場合、ステップ 4 2 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該ゲームにて、有利区間残りゲーム数カウンタ値が新たに 0 となったか否かを判定する。「有利区間残りゲーム数カウンタ値が新たに 0 となった」とは、「A T 中状態」などの有利区間残りゲーム数カウンタ値が減算していく状況にて、有利区間残りゲーム数カウンタ値が「1 0」となった場合であり、A T に関する状態が「通常遊技状態」である状況等の、有利区間残りゲーム数カウンタ値が常に 0 である場合は含んでいない。ステップ 4 2 0 4 で Y e s の場合、ステップ 4 2 0 6 に移行することとなる。次に、ステップ 4 2 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、フリーズ実行タイマ (デクリメントタイマであり、新たに「A T 中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間と「A T 中状態」が終了する際に実行されるフリーズの実行時間とを計測するためのタイマ) に、終了時フリーズ実行時間 (本例では、3 秒であり、「A T 中状態」が終了する場合に実行されるフリーズの実行時間) をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ 4 2 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、A T 終了フリーズ実行コマンド (副制御基板 S 側へのコマンドであり、当該コマンドを副制御基板 S 側が受信することにより、副制御基板 S 側にて、A T 終了演出が実行されることとなる) をセットし、ステップ 4 2 1 0 に移行する。次に、ステップ 4 2 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、フリーズ実行タイマのタイマ値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 4 2 1 0 で Y e s の場合には、次の処理 (ステップ 3 5 0 0 の処理) に移行する。他方、ステップ 4 2 1 0 で N o の場合、「A T 中状態」終了時のフリーズの実行時間が経過するまで、ステップ 4 2 1 0 の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ 4 2 0 4 で N o の場合には、次の処理 (ステップ 3 5 0 0 の処理) に移行する。

【 0 4 9 2 】

次に、図 7 6 は、第 2 実施形態における、A T 開始演出実行イメージ図である。同図においては、A T 開始演出を実行途中で電源断が発生しなかった場合と電源断が発生した場合との一例を詳述することとする。

【 0 4 9 3 】

まず、同図における (a) にて、A T 開始演出の実行途中で電源断が発生しなかった場合について詳述する。まず、A T に関する状態が新たに「A T 中状態」となるゲームに係るスタートレバー D 5 0 が操作された (ゲームの開始条件を充足した) ことにより、A T 開始演出が実行開始されると共に、フリーズが実行される。また、A T 開始演出の演出態様として、演出表示装置 S 4 0 に「ワープ実行！」と 1 秒間表示される (A T 開始演出の実行中は、常時 A T 開始演出実行時専用の背景演出が実行される)。尚、本例においては、A T 開始演出及びフリーズの実行時間は 5 秒となっている。その後、フリーズ開始から

10

20

30

40

50

1秒が経過し、演出表示装置S40にて「ワープ実行！」との表示が消去される。尚、AT開始演出実行時専用の背景演出のみが演出表示装置S40に表示されている状態は3秒間維持することとなる。その後、フリーズの実行開始から4秒経過すると、AT開始演出の演出態様として、演出表示装置S40に「AT50G START!!」と1秒間表示される。その後、フリーズの実行開始から5秒が経過すると、フリーズの実行が終了すると共に、AT開始演出の実行が終了し、リールの回転が開始されることとなる。尚、AT開始演出の実行が終了した場合には、演出表示装置S40の「AT50G START!!」の表示が消去されると共に、AT開始演出実行時専用の背景演出から、AT中状態にて表示可能な背景演出に切り替わることとなる。また、AT中状態の1ゲーム目にて、前述した押し順ナビが実行される場合には、(1)フリーズが実行開始 5秒経過したことによりフリーズが終了 リールが回転開始すると共に演出表示装置S40にて押し順ナビを表示、(2)フリーズが実行開始 5秒経過したことによりフリーズが終了 リールが回転開始 リール駆動状態がリール定速状態になると共に演出表示装置S40にて押し順ナビを表示、のように構成してもよい。このように構成することにより、フリーズの実行によってリールの回転開始タイミングが従来よりも遅いタイミングとなった場合においても、遊技者が誤って正解の押し順と異なる押し順に対応した停止ボタンを操作してしまう事態を防止することができる。

【0494】

次に、同図における(b)にて、AT開始演出の実行途中で電源断が発生した場合について詳述する。まず、ATに関する状態が新たに「AT中状態」となるゲームに係るスタートレバーD50が操作された(ゲームの開始条件を充足した)ことにより、AT開始演出が実行開始されると共に、フリーズが実行される。また、AT開始演出の演出態様として、演出表示装置S40に「ワープ実行！」と1秒間表示される(AT開始演出の実行中は、常時AT開始演出実行時専用の背景演出が実行される)。尚、本例においては、AT開始演出及びフリーズの実行時間は5秒となっている(電源断中の時間は除く)。その後、フリーズ開始から1秒が経過し、演出表示装置S40にて「ワープ実行！」との表示が消去される。尚、AT開始演出実行時専用の背景演出のみが演出表示装置S40に表示されている状態は3秒間維持することとなる。その後、フリーズの実行開始から2秒経過した時点で、電源断が発生する(例えば、遊技場が停電する)。その後、電源が復帰すると、演出表示装置S40に「AT50G START!!」と3秒間表示されると共に、フリーズが実行されたままとなる。その後、電源断中をのぞいたフリーズの実行開始からの合計の時間が5秒となった場合に、フリーズの実行が終了すると共に、AT開始演出の実行が終了し、リールの回転が開始されることとなる。このように、本例においては、フリーズの実行中(AT開始演出の実行中)に電源断が発生し、その後電源断から復帰した場合においては、フリーズの実行時間は電源断発生前の状態から継続して実行することとなる。一例としては、フリーズの実行時間が5秒である場合において、フリーズの実行開始から1秒後に電源断が発生した場合には、電源復帰後から4秒間フリーズが実行されることとなり、フリーズの実行開始から3秒後に電源断が発生した場合には、電源復帰後から2秒間フリーズが実行されることとなる。

【0495】

また、AT開始演出の実行時間もフリーズの実行時間と同様に、AT開始演出の実行中に電源断が発生し、その後、電源断から復帰した場合においては、AT開始演出の実行時間は電源断発生前の状態から継続して実行することとなる。一方、AT開始演出の演出態様はAT開始演出の実行中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで相違することとなり、具体的には、AT開始演出の実行中に電源断が発生しなかった場合においては、AT開始演出の実行開始から4秒が経過したタイミングにて、「AT50G START!!」と演出表示装置S40に表示される一方、AT開始演出の実行中に電源断が発生した場合においては、電源断の発生タイミングに拘わらず、電源断からの復帰後に、「AT50G START!!」と演出表示装置S40に表示されることとなる。尚、「AT50G START!!」との表示を、AT開始時ゲーム数表示と称することが

10

20

30

40

50

ある。また、同図においては、ＡＴ開始時ゲーム数表示として、ＡＴ開始時の（ＡＴ中状態開始時の）ＡＴ残りゲーム数が５０ゲームである旨を報知するよう図示しているが、表示態様はこれには限定されず、例えば、ＡＴ中状態に移行する直前に実行された「有利ＢＢ状態」にてＡＴゲーム数上乘せ抽選を実行可能に構成した場合においては、当該「有利ＢＢ状態」におけるＡＴゲーム数上乘せ抽選の当選にて獲得したＡＴ残りゲーム数をＡＴ初期ゲーム数である５０ゲームに上乘せしたＡＴ残りゲーム数を、ＡＴ開始時ゲーム数表示として演出表示装置５４０に表示するよう構成してもよい。一例としては、「有利ＢＢ状態」におけるＡＴゲーム数上乘せ抽選によって３０ゲームのＡＴ残りゲーム数を獲得した場合には、ＡＴ開始時ゲーム数表示として、「ＡＴ８０Ｇ ＳＴＡＲＴ！！」と表示するよう構成してもよい。尚、同図においては、ＡＴ開始演出についてのみ例示したが、ＡＴ終了演出についても同様に、ＡＴ終了演出の演出態様はＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで相違するよう構成されている（例えば、ＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生しなかった場合においては、ＡＴ終了演出の開始から２秒後に「ＡＴ終了 ＧＥＴ〇〇」と表示される一方、ＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生した場合においては、電源断の発生タイミングに拘わらず、電源断からの復帰後に「ＡＴ終了 ＧＥＴ〇〇」と表示される）。また、ＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出の実行中に表示される演出であり、且つＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生した場合に、電源断復帰後には即時表示される演出であれば、ＡＴ開始時ゲーム数表示には限定されず、遊技者が視認できることで遊技をスムーズに進行できる表示であれば問題ない。

10

20

【０４９６】

以上のように構成することにより、第２実施形態に係る遊技機によれば、新たにＡＴ中状態に移行した場合と、ＡＴ中状態が終了する場合とで、フリーズを実行可能に構成すると共に、新たにＡＴ中状態に移行した場合におけるフリーズ実行中にはＡＴ開始演出を実行し、ＡＴ中状態が終了する場合におけるフリーズ実行中にはＡＴ終了演出を実行するよう構成した。このように構成した場合において、ＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生した場合、電源断の復帰後には、ＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出における所定のタイミングから表示される予定の表示を、電源断復帰後に即時に表示するよう構成することによって、フリーズの実行中に意図しない電源断（例えば、遊技場の停電等）が発生した場合においても、ＡＴ残りゲーム数等の、遊技者が遊技の状況を把握するために必要な情報を即座に表示するよう構成することにより、遊技者が遊技の状況を把握できなくなる事態を防止することができる。

30

【０４９７】

尚、第２実施形態においては、新たにＡＴ中状態に移行した場合と、ＡＴ中状態が終了する場合とで、フリーズを実行可能に構成したが、フリーズの実行態様はこれには限定されず、ＢＢ開始時やＢＢ終了時等に実行し得るよう構成してもよいし、当選した条件装置や滞在している遊技状態に基づいて実行し得るよう構成してもよい。

【０４９８】

尚、上述した本例に係る回胴式遊技機におけるフリーズに関する構成から、フリーズの実行中に電源断が発生しなかった場合のフリーズの実行期間＝Ａフリーズの実行中に電源断が発生した場合の、電源断が発生するまでのフリーズの実行期間＝Ｂフリーズの実行中に電源断が発生した場合の、電源断が発生した後のフリーズの実行期間＝Ｃとした場合、 $A = B + C$ となるよう構成されている。

40

【０４９９】

尚、ＡＴ開始演出に係るフリーズが実行終了すると、前述したリール加速処理が実行されることとなる。

【０５００】

< < < < 本例に適用可能な構成 ２ > > > >

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。尚、以下に詳述するいずれの構成も、前述したすべての実施形態に適用可能であり、以下に詳述する１の構成を適

50

用してもよいし、以下に詳述する複数の構成を適用してもよいことを補足しておく。

【0501】

<<<ランプユニットの構成>>>

まず、図77及び図78を用いて、本例に係る遊技機に適用可能なランプユニット（装飾ランプユニットD150とLEDランプユニットS10との総称）の点灯に関する構成を詳述する。

【0502】

なお、本例におけるランプユニットのLEDは、フルカラーLED（複数の点灯色にて点灯可能）であり、副制御基板Sによる点灯制御によって1つのLED毎に点灯色を設定できるよう構成されている。また、ランプユニットは、遊技機が有する点灯パターン（詳細は後述する）に基づいて点灯するよう構成されており、点灯パターンはLED1つずつに対して設定してもよいし、複数のLEDを1つのグループとして当該1つのグループに対して設定してもよい。

【0503】

また、ランプユニット（LED）の点灯制御にはI2C（Inter Integrated Circuit）通信を用いてもよい。I2C通信とは、マスタICから複数のスレーブICに対して、各スレーブICに対応する点灯パターンを送信し、各スレーブICはデータを受け取ったときにACK信号（アクノリッジ信号）を返送する方式であり、各スレーブIC同士が接続されているため、マスタICを起点として順番にデータ（点灯パターン）を送信し、各スレーブICは、各スレーブICに対応するデータを取得してACK信号を返送する。このように構成することによって、高速通信を実行することが可能となる。

【0504】

図77は、ランプユニット点灯構成イメージである。同図においては、本例に係る遊技機に適用可能なランプユニットの点灯に関する構成を詳述する。尚、同図に図示する各項目はあくまで一部の抜粋であり、例えば、要素1の欄に図示されている項目は、「赤色」～「色なし」の8個のみには限定されない。まず、図77に示すように、ランプユニットの点灯に関する要素として、要素1～要素6の6種類の要素を有している。

【0505】

<要素1>

要素1は点灯色となっており、「赤色」、「青色」、「緑色」、「白色」、「赤色+緑色」、「青色+緑色」、「青色+白色」、「色なし」の8種類の点灯色を要素1として有している。尚、本例に係るランプユニットは複数のLEDから構成されており、点灯色が「赤色」の場合は、すべてのLEDが赤色にて点灯することを示しており、点灯色が「赤色+青色」の場合は、合計のLEDの個数であるN個のLEDのうち、M個のLEDが赤色にて点灯し、L個のLEDが青色にて点灯することを示している（ $N = M + L$ ）。尚、赤色にて点灯するLEDと青色にて点灯するLEDの順序の組み合わせは1通りのみであってもよいし、複数通りであってもよい（複数通り設ける場合には、点灯色として、「赤色+青色1」、「赤色+青色2」のように点灯色を複数設けてもよい）。また、「色なし」は消灯（非点灯）を示しており、常時消灯となる場合に選択される点灯色となっている。尚、前述したように、同図における要素1～要素6を構成する項目の数はあくまで一部の抜粋であり、要素1においては、「赤色+青色+緑色」等、3つ以上の色を組み合わせた点灯色を有するよう構成しても問題ない。

【0506】

<要素2>

要素2は点灯時間となっており、「0.1秒」、「0.2秒」、「0.3秒」、「1秒」、「3秒」、「常時」、「点灯なし」の7種類の点灯時間を要素2として有している。尚、「常時」は、常時点灯となる場合に選択される点灯時間となっており、「点灯なし」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間となっている。

【0507】

< 要素 3 >

要素 3 は消灯時間となっており、「0.1 秒」、「0.2 秒」、「0.3 秒」、「1 秒」、「3 秒」、「常時」、「消灯なし」の 7 種類の消灯時間を要素 3 として有している。尚、「常時」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間となっており、「消灯なし」は、常時点灯となる場合に選択される消灯時間となっている。

【0508】

< 要素 4 >

要素 4 は、点灯時間パターンとなっており、点灯時間パターンは、要素 2 である点灯時間と要素 3 である消灯時間とを組み合わせ構成されており、「0.1 秒点灯 0.1 秒消灯」、「0.1 秒点灯 0.3 秒消灯」、「0.2 秒点灯 0.3 秒消灯」、「1 秒点灯 0.1 秒消灯」、「3 秒点灯 0.3 秒消灯」、「常時点灯」、「常時消灯」の 7 種類の点灯時間パターンを要素 4 として有している。点灯時間パターンの一例としては、「0.1 秒点灯 0.1 秒消灯」の場合、要素 2 である「0.1 秒」の点灯時間と要素 3 である「0.1 秒」の消灯時間とを組み合わせ構成されている。尚、「常時点灯」は、常時点灯となる場合に選択される点灯時間パターンであり、要素 2 である「常時」の点灯時間と要素 3 である「消灯なし」の消灯時間とを組み合わせ構成されている。また、「常時消灯」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間パターンであり、要素 2 である「点灯なし」の点灯時間と要素 3 である「常時」の消灯時間とを組み合わせ構成されている。

【0509】

< 要素 5 >

要素 5 は、点灯要素となっており、点灯要素は、要素 1 である点灯色と要素 4 である点灯時間パターンとを組み合わせ構成されている。換言すると、点灯要素は、要素 1 である点灯色と要素 2 である点灯時間と要素 3 である消灯時間とを組み合わせ構成されている。尚、同図においては、説明の都合上、点灯要素の具体的な内容を点灯要素内容とし、点灯要素内容毎に振り分けた識別要素を点灯要素種別として図示している。点灯要素としては、点灯要素種別 a : 「0.1 秒赤色点灯 0.1 秒消灯」点灯要素種別 b : 「0.1 秒青色点灯 0.1 秒消灯」点灯要素種別 c : 「0.1 秒赤色点灯 0.3 秒消灯」点灯要素種別 d : 「0.1 秒赤色 + 青色点灯 0.3 秒消灯」点灯要素種別 e : 「0.2 秒赤色 + 青色点灯 0.3 秒消灯」点灯要素種別 f : 「0.2 秒青色 + 緑色点灯 0.3 秒消灯」点灯要素種別 g : 「1 秒白色点灯 0.1 秒消灯」点灯要素種別 h : 「1 秒青色 + 白色点灯 0.1 秒消灯」点灯要素種別 i : 「3 秒緑色点灯 0.3 秒消灯」点灯要素種別 j : 「3 秒青色 + 緑色点灯 0.3 秒消灯」点灯要素種別 k : 「常時赤色点灯」点灯要素種別 l : 「常時青色点灯」点灯要素種別 m : 「常時緑色点灯」点灯要素種別 n : 「常時白色点灯」点灯要素種別 o : 「常時赤色 + 緑色点灯」点灯要素種別 p : 「常時青色 + 緑色点灯」点灯要素種別 q : 「常時青色 + 白色点灯」点灯要素種別 r : 「常時消灯（色なし）」の 18 種類の点灯要素を要素 5 として有している。点灯要素の一例としては、「0.1 秒赤色点灯 0.1 秒消灯」の場合、要素 1 である「赤色」と要素 4 である「0.1 秒点灯 0.1 秒消灯」の点灯時間パターン（上述したように点灯時間パターンは点灯時間と消灯時間との組み合わせである）とを組み合わせ構成されている。また、「常時赤色 + 緑色点灯」は、要素 1 である「赤色 + 緑色」と要素 4 である「常時点灯」とを組み合わせ構成されている。また、「常時消灯（色なし）」は、要素 1 である「色なし」と要素 4 である「常時消灯」とを組み合わせ構成されている。

【0510】

< 要素 6 >

要素 6 は、点灯パターンとなっており、要素 5 である点灯要素を 1 又は複数組み合わせ構成されている。尚、同図においては、説明の都合上、点灯パターンの具体的な内容を点灯パターン内容とし、点灯パターン内容毎に振り分けた識別要素を点灯パターン種別として図示している。点灯パターンとしては、パターン 1 : 「a a a a」パターン 2 : 「b b b b」パターン 3 : 「a b a b」パターン 4 : 「a a g g」

パターン 5 : 「 g f j 」 パターン 6 : 「 i h b 」 パターン 7 : 「 g f b 」 パターン 8 : 「 i j g 」 パターン 9 : 「 g g g 」 パターン 10 : 「 k 」 パターン 11 : 「 l 」 パターン 12 : 「 m 」 パターン 13 : 「 n 」 パターン 14 : 「 o 」 パターン 15 : 「 p 」 パターン 16 : 「 q 」 パターン 17 : 「 r 」 の 17 種類の点灯パターンを要素 6 として有している。点灯パターンの一例としては、パターン 1 : 「 a a a a 」 の場合、要素 5 である「 0 . 1 秒赤色点灯 0 . 1 秒消灯」を 4 回繰り返すよう構成されている。また、パターン 8 「 i j g 」 の場合、点灯要素種別 i : 「 3 秒緑色点灯 0 . 3 秒消灯」と実行した後、点灯要素種別 j : 「 3 秒青色 + 緑色点灯 0 . 3 秒消灯」を実行し、点灯要素種別 g : 「 1 秒白色点灯 0 . 1 秒消灯」を実行するよう構成されている。尚、点灯パターンをさらに組み合わせ、パターン 1 パターン 4 のようにランプユニットを点灯させてもよいし、パターン 1 パターン 4 パターン 1 パターン 4 パターン 1 . . . のように、「パターン 1 パターン 4」を、点灯終了条件を充足するまで繰り返し点灯させてもよい。尚、点灯終了条件は、所定のエラー解除等の遊技の状況が変化した場合に充足するよう構成してもよいし、所定時間が経過した場合に充足するよう構成してもよい。

10

【 0 5 1 1 】

上記のように、本例に係る遊技機におけるランプユニットは点灯パターンの組み合わせによって点灯するよう構成されており、要素 6 の点灯パターンは、要素 5 の点灯要素の組み合わせによって構成されており、要素 5 の点灯要素は、要素 1 の点灯色と要素 4 の点灯時間パターンとの組み合わせによって構成されており、要素 4 の点灯時間パターンは、要素 2 の点灯時間と要素 3 の消灯時間との組み合わせによって構成されている。

20

【 0 5 1 2 】

尚、ランプユニットの点灯に係る構成として、要素 1 ~ 要素 6 から構成されているよう詳述したが、これには限定されず、要素の数を増減してもよいし、要素 1 ~ 要素 6 の内容を変更してもよい（例えば、要素 1 を点灯輝度にする等）。

【 0 5 1 3 】

次に、図 7 8 は、状況別報知態様の一例である。同図においては、本例に係る遊技機に適用可能な、ランプユニットの点灯パターン（ランプユニット点灯パターンとも称することがある）、回胴バックライト S 3 0 の点灯態様（バックランプ点灯態様とも称することがある）、及びスピーカ S 2 0 から出力されるサウンド（スピーカのサウンドとも称することがある）に関する遊技の状況毎の構成の一例を詳述する。尚、同図に図示する各項目はあくまで一部の抜粋であり、例えば、B B 実行中に実行される点灯パターンはパターン 7 の 1 種類のみには限定されず、B B の種類（B B に係る条件装置の種類）や B B に当選した遊技状態によって点灯パターンを相違させてもよいし、1 回の B B において、複数の点灯パターンを組み合わせた点灯態様（点灯の周期）を B B が終了するまで繰り返し実行するよう構成してもよいことを補足しておく。また、エラーについても、一例として、メダル空エラーを例示しているが、エラーの種類によってランプユニットの点灯パターンを相違させてもよい。尚、構成 1 ~ 構成 6 のすべてにおいて、通常遊技中（エラー発生中でない、且つ、電源投入直後でない、且つ、待機画面の表示中でない、且つ、設定確認モードでない、且つ、設定変更モードでない、且つボーナス実行中でない状況）において選択させ得るランプユニットの点灯パターンは、パターン 2、パターン 5、パターン 6、パターン 7、パターン 8、パターン 9、パターン 11、パターン 15、パターン 16、パターン 17、のいずれか 1 つ又は複数の組み合わせとなるよう構成されている。尚、通常遊技中として、低確率状態や A T 中状態などさまざまな遊技状態を有するよう構成しているため、遊技状態によって選択され得るランプユニットの点灯パターンを相違させてもよい。換言すると、特定の遊技状態では選択されない点灯パターンや特定の遊技状態でのみ選択され得る点灯パターンを有するよう構成してもよい。尚、電源投入時とは、電源投入から所定時間（例えば、1 秒）経過まで（電源投入直後）の状況となっている。

30

40

【 0 5 1 4 】

< < 構成 1 > >

50

＜メダル空エラー発生中＞ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）バックランプ点灯態様：相対的に小さい光量（通常の光量よりも小さい光量）で点灯スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）＜電源投入時＞ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）バックランプ点灯態様：消灯スピーカのサウンド：電源投入時専用のサウンドを所定時間出力＜待機画面表示中＞ランプユニット点灯パターン：パターン１１（常時青色点灯）バックランプ点灯態様：通常で点灯スピーカのサウンド：出力なし＜設定確認モード中＞ランプユニット点灯パターン：パターン１２（常時緑色点灯）バックランプ点灯態様：消灯スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド＜設定変更モード中＞ランプユニット点灯パターン：パターン９（「１秒白色点灯 ０．１秒消灯」を３回繰り返す）バックランプ点灯態様：消灯スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド＜ＢＢ実行中＞ランプユニット点灯パターン：パターン７（「１秒白色点灯 ０．１秒消灯」「０．２秒青色＋緑色点灯 ０．３秒消灯」「０．１秒青色点灯 ０．１秒消灯」）バックランプ点灯態様：通常で点灯スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）上記のように構成されている。尚、電源投入時に実行される演出は、電源断が発生する前に実行されていた演出や電源断発生前の遊技状態によって相違し得るよう構成してもよい。

【０５１５】

構成１のように、メダル空エラー発生時等のエラー発生中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンのみを選択するよう構成し、且つ、点灯パターンを構成する点灯色として、メダル空エラー発生時には赤色が使用される一方、通常遊技中には赤色が使用されないよう構成する（所定の点灯色がエラー発生時にしか選択されないよう構成する）ことにより、遊技者や管理者が、エラーが発生している場合とエラーが発生していない場合とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、電源投入直後と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、電源投入直後と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、通常遊技中にも拘わらずエラーが発生したと誤認することがなく、遊技者はストレスなく遊技を進行できると共に、管理者はエラーが発生している遊技機を明確に判別することができることとなる。また、待機画面表示中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、待機画面表示中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、待機画面の表示中において、遊技者が遊技を進行していないにも拘わらず、派手な点灯パターンを使用することによる消費電力を抑制することができる。また、設定確認モード中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、設定確認モード中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、管理者が意図しない設定確認モードを即座に判別することができ、意図しない設定確認モードを迅速に判別することができると共に、設定キースイッチをオフにすることを失念してしまっても察知することができる。また、設定変更モード中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、設定変更モード中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、管理者が意図しない設定変更モードを即座に判別することができ、意図しない設定変更モードを迅速に判別することができる。また、ＢＢ実行中と通常遊技中（ＢＢ実行中でない状態）とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、ＢＢ実行中と通常遊技中（ＢＢ実行中でない状態）とを容易に判別することができ、遊技者や管理者が遊技の状況を明確に判別することができる。

【０５１６】

尚、上述したような、ランプユニットに係るエラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、B B実行中と通常遊技中との相違点、としては、通常遊技中において使用されない点灯色（要素1）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯時間（要素2）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない消灯時間（要素3）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯時間パターン（要素4）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯要素（要素5）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯パターン（要素6）を有するよう構成してもよい。

10

【0517】

<<構成2>>

<メダル空エラー発生中>ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）<電源投入時>ランプユニット点灯パターン：パターン17（常時消灯（色なし））バックランプ点灯態様：消灯スピーカのサウンド：出力なし<待機画面表示中>ランプユニット点灯パターン：パターン11（常時青色点灯）バックランプ点灯態様：待機画面表示中専用のパターンで点灯（点滅）スピーカのサウンド：出力なし<設定確認モード中>ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯スピーカのサウンド：出力なし<設定変更モード中>ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯スピーカのサウンド：出力なし<B B実行中>ランプユニット点灯パターン：パターン7（「1秒白色点灯 0.1秒消灯」「0.2秒青色+緑色点灯 0.3秒消灯」「0.1秒青色点灯 0.1秒消灯」）バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯スピーカのサウンド：B B実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）上記のように構成されている。

20

【0518】

<<構成3>>

<メダル空エラー発生中>ランプユニット点灯パターン：パターン1（「0.1秒赤色点灯 0.1秒消灯」を4回繰り返す）バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）<電源投入時>ランプユニット点灯パターン：パターン13（常時白色点灯）バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯スピーカのサウンド：出力なし<待機画面表示中>ランプユニット点灯パターン：パターン5（「1秒白色点灯 0.1秒消灯」「0.2秒青色+緑色点灯 0.3秒消灯」「3秒緑色点灯 0.3秒消灯」）バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯スピーカのサウンド：出力なし<設定確認モード中>ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯スピーカのサウンド：出力なし<設定変更モード中>ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯スピーカのサウンド：出力なし<B B実行中>ランプユニット点灯パターン：パターン6（「3秒緑色点灯 0.3秒消灯」「1秒青色+白色点灯 0.1秒消灯」「0.1秒青色点灯 0.1秒消灯」）バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯スピーカのサウンド：B B実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）上記のように構成されている。

30

40

【0519】

<<構成4>>

<メダル空エラー発生中>ランプユニット点灯パターン：パターン14（常時赤色+緑色点灯）バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）<電源投入時>ランプユニット点灯パターン：パターン13（常時白色点灯）バックランプ点灯態様：消灯スピーカのサウンド：出力なし<待機画面表示中>ランプユニット点灯パターン：パターン11（

50

常時青色点灯)バックランプ点灯態様：消灯スピーカのサウンド：出力なし<設定確認モード中>ランプユニット点灯パターン：パターン3(「0.1秒赤色点灯 0.1秒消灯」「0.1秒青色点灯 0.1秒消灯」「0.1秒赤色点灯 0.1秒消灯」「0.1秒青色点灯 0.1秒消灯」)バックランプ点灯態様：消灯スピーカのサウンド：出力なし<設定変更モード中>ランプユニット点灯パターン：パターン3(「0.1秒赤色点灯 0.1秒消灯」「0.1秒青色点灯 0.1秒消灯」「0.1秒赤色点灯 0.1秒消灯」「0.1秒青色点灯 0.1秒消灯」)バックランプ点灯態様：消灯スピーカのサウンド：出力なし<BB実行中>ランプユニット点灯パターン：パターン6(「3秒緑色点灯 0.3秒消灯」「1秒青色+白色点灯 0.1秒消灯」「0.1秒青色点灯 0.1秒消灯」)バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯スピーカのサウンド：BB実行中専用のサウンドをループ(繰り返し再生)上記のように構成されている。尚、メダル空エラー発生中にスピーカから出力する警告音と、設定確認モード中及び設定変更モード中にスピーカから出力する警告音とを同一の警告音とし、警告音とは別に、メダル空エラー発生中には「メダル空エラー発生中です」との音声をスピーカから出力し、設定確認モード中には「設定確認モード中です」とスピーカから出力し、設定変更モード中には「設定変更モード中です」とスピーカから出力するよう構成してもよい。尚、メダル空エラーとは異なるエラーに関しても同様に、警告音と「〇〇エラー中です」の音声とをスピーカから出力するよう構成してもよい。

10

【0520】

<<構成5>>

20

<メダル空エラー発生中>ランプユニット点灯パターン：パターン13(常時白色点灯)バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ(繰り返し再生)<電源投入時>ランプユニット点灯パターン：パターン17(常時消灯(点灯なし))バックランプ点灯態様：点灯 消灯(通常遊技中となった場合に点灯)スピーカのサウンド：出力なし<待機画面表示中>ランプユニット点灯パターン：パターン17(常時消灯(点灯なし))バックランプ点灯態様：消灯スピーカのサウンド：出力なし<設定確認モード中>ランプユニット点灯パターン：パターン13(常時白色点灯)バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド<設定変更モード中>ランプユニット点灯パターン：パターン13(常時白色点灯)バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド<BB実行中>ランプユニット点灯パターン：パターン5(「1秒白色点灯 0.1秒消灯」「0.2秒青色+緑色点灯 0.3秒消灯」「3秒青色+緑色点灯 0.3秒消灯」)バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯スピーカのサウンド：BB実行中専用のサウンドをループ(繰り返し再生)上記のように構成されている。

30

【0521】

<<構成6>>

<メダル空エラー発生中>ランプユニット点灯パターン：パターン1(「0.1秒赤色点灯 0.1秒消灯」を4回繰り返す)バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ(繰り返し再生)<電源投入時>ランプユニット点灯パターン：パターン17(常時消灯(点灯なし))バックランプ点灯態様：消灯スピーカのサウンド：出力なし<待機画面表示中>ランプユニット点灯パターン：パターン11(常時青色点灯)バックランプ点灯態様：消灯スピーカのサウンド：出力なし<設定確認モード中>ランプユニット点灯パターン：パターン4(「0.1秒赤色点灯 0.1秒消灯」「0.1秒赤色点灯 0.1秒消灯」「1秒白色点灯 0.1秒消灯」「1秒白色点灯 0.1秒消灯」)バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド<設定変更モード中>ランプユニット点灯パターン：パターン4(「0.1秒赤色点灯 0.1秒消灯」「0.1秒赤色点灯 0.1秒消灯」「1秒白色点灯 0.1秒消灯」「1秒白色点灯 0.1秒消灯」)バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯スピーカのサウンド

40

50

：設定変更モード中専用のサウンド< B B 実行中 > ランプユニット点灯パターン：パターン 5（「1 秒白色点灯 0.1 秒消灯」「0.2 秒青色 + 緑色点灯 0.3 秒消灯」「3 秒青色 + 緑色点灯 0.3 秒消灯」）バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯スピーカのサウンド：B B 実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）上記のように構成されている。

【0522】

尚、同図においては、構成 1 ~ 構成 6 の 6 種類の構成を例示したが、当該構成はあくまで一例であり、遊技の状況毎のランプユニット点灯パターンやバックランプ点灯態様やスピーカから出力するサウンドを各構成から組み合わせてもよいし、どのように変更してもよい。また、ランプユニットの点灯パターンについては、ランプユニットに係る、エラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、B B 実行中と通常遊技中との相違点、として、前述した要素 1 ~ 要素 6（図 77 参照）のいずれかを、通常遊技中には選択されないものが選択されるよう構成することが好適である。

【0523】

また、同図においては、エラーとしてメダル空エラーのみを例示しているが、これには限定されず、表示判定エラーやドア開放エラーについても、ランプユニットに係る、エラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、B B 実行中と通常遊技中との相違点、として、前述した要素 1 ~ 要素 6（図 77 参照）のいずれかを、通常遊技中には選択されないものが選択されるよう構成してもよいし、メダル空エラーと表示判定エラーとで、ランプユニットに係る前述した要素 1 ~ 要素 6（図 77 参照）のいずれかを相違させる等、発生しているエラーの種類によって、ランプユニットに係る前述した要素 1 ~ 要素 6（図 77 参照）のいずれかを相違させてもよい。

【0524】

また、再遊技役が停止表示した際には、ランプユニットの点灯態様によって遊技者に再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示したことを報知するよう構成してもよく、具体的には、所定の遊技状態にて実行されたゲームにおいて、再遊技役に当選して再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示した場合にランプユニットが点灯するよう構成し、且つ、要素 1 ~ 要素 6 のいずれかを当該ランプユニットの点灯態様には含まれており、再遊技役に当選せずに再遊技役に係る図柄組み合わせとは異なる図柄組み合わせが停止表示した場合におけるランプユニットの点灯態様には含まれないよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者は再遊技役に当選したことを明確に認識することができる。

【0525】

<< 前扉開放と払出に関する構成 >>>

次に、図 79 を用いて、本例に係る遊技機に適用可能な遊技メダルの払出に関する構成を詳述する。尚、同図に示す、「通常」とは、例えば、「低確率状態」にて入賞 B（共通ベル）に当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせ（例えば、入賞 04）が停止表示して 11 枚の遊技メダルを払い出すような場合を示している。また、「扉開放前に払出発生」や「扉開放後に払出発生」についても、入賞 B（共通ベル）に当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせ（例えば、入賞 04）が停止表示する場合を例示している。尚、同図においては、クレジット（クレジット数表示装置 D 200 に表示されているクレジット数）が上限値（本例では、50）である場合について詳述している。

【0526】

<< 構成 1 >>

< 通常の払出の場合 >

構成 1 における通常の払出が実行される場合について詳述する。まず、3 つのリールのうち 2 つのリールが停止し、他の 1 つのリールが回転している状況下、第 3 停止ボタンが

10

20

30

40

50

押下され（第3停止ボタンが押下されることを第3停止ボタンがオンになると称することがある）、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンが非押下中となり（遊技者が第3停止ボタンから指を離すこと等によって第3停止ボタンが押下中から非押下中となる。尚、第3停止ボタンが押下中から非押下中となることを、第3停止ボタンがオンからオフとなると称することがある）、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音（同図における音B）が所定時間出力される。

【0527】

< 扉開放前に払出が実行される場合 >

次に、構成1における扉開放前に払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンからオフとなり、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音出力開始される。その後、遊技メダルの払出に対応した払出音出力されている状況下、前扉DUが開放され、スピーカS20から前扉DUが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音A）が出力される。即ち、払出音と前扉開放報知音とが同時に出力される。その後、払出音の出力開始から所定時間が経過して払出音の出力が終了すると共に、前扉開放報知音の出力が終了する。尚、前扉DUは開放されたままとなっており、即ち、前扉開放報知音は、前扉DUが開放された場合に出力開始され、その後前扉DUが開放されたままであっても出力開始から特定時間経過することによって出力が終了するよう構成されている。このように構成することによって、管理者が設定確認や設定変更を行うために前扉DUを開放した場合等において、設定確認又は設定変更が終了するまで前扉開放報知音が出力され続けることを防止することがなく、ストレスなく設定確認及び設定変更を行うことができることとなる。尚、同図においては、払出音の出力終了と同時に前扉開放音の出力が終了するよう図示しているが、これには限定されず、払出音の出力終了タイミングと前扉開放音の出力終了タイミングとが異なるタイミングとなっても何ら問題ない。

【0528】

< 扉開放後に払出が実行される場合 >

次に、構成1における扉開放後に払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンである状況下、前扉DUが開放され、スピーカS20から前扉DUが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音A）が出力される。即ち、第3停止ボタンのオン・オフに拘らず、前扉DUが開放されることによって前扉開放報知音が出力されるよう構成されている。その後、前扉DUが開放されており、且つ前扉開放報知音が出力されている状況下、第3停止ボタンがオンからオフとなり、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音出力開始される。即ち、払出音と前扉開放報知音とが同時に出力される。その後、前扉DUの開放から特定時間が経過し、前扉開放報知音の出力が終了する。その後、払出音の出力開始から所定時間が経過して払出音の出力が終了する。

【0529】

構成1のように、前扉DUの開放に拘らず遊技メダルの払出を実行可能に構成することにより、遊技場の管理者が遊技機に遊技メダルを補給する場合などに前扉DUを閉め忘れてしまった（しっかりと閉まってしない）場合等においても、遊技メダルを正常に払い出すことができ、遊技者に不利益が生じないよう構成することができる。また、前扉開放報知音と払出音とを同時に出力可能に構成することにより、遊技機の状況がリアルタイムで把握できることとなる。尚、上記構成1のように構成する場合には、前扉開放報知音と払出音とを区別し易いような出力態様（音色、音程、テンポ、等）にすることが好適である。

【0530】

10

20

30

40

50

< 構成 2 >

< 通常の払出の場合 >

構成 2 における通常の払出が実行される場合について詳述する。まず、3 つのリールのうち 2 つのリールが停止し、他の 1 つのリールが回転している状況下、第 3 停止ボタンが押下され（第 3 停止ボタンが押下されることを第 3 停止ボタンがオンになると称することがある）、入賞 0 4 が停止表示する。その後、第 3 停止ボタンが非押下中となり（遊技者が第 3 停止ボタンから指を離すこと等によって第 3 停止ボタンが押下中から非押下中となる。尚、第 3 停止ボタンが押下中から非押下中となることを、第 3 停止ボタンがオンからオフとなると称することがある）、入賞 0 4 に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカ S 2 0 から遊技メダルの払出に対応した払出音（同図における音 B）が所定時間出力される。

10

【 0 5 3 1 】

< 扉開放前に払出が実行される場合 >

次に、構成 2 における扉開放前に払出が実行される場合について詳述する。まず、3 つのリールのうち 2 つのリールが停止し、他の 1 つのリールが回転している状況下、第 3 停止ボタンがオンとなり、入賞 0 4 が停止表示する。その後、第 3 停止ボタンがオンからオフとなり、入賞 0 4 に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカ S 2 0 から遊技メダルの払出に対応した払出音出力開始される。その後、遊技メダルの払出に対応した払出音出力されている状況下、前扉 D U が開放され、スピーカ S 2 0 から前扉 D U が開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音 A）が出力されると共に、払出音の出力が終了する。その後、前扉 D U の開放から特定時間経過し、前扉開放報知音の出力が終了する。尚、払出音の出力期間である所定時間は、前扉開放報知音の出力中に終了することとなる。

20

【 0 5 3 2 】

< 扉開放後に払出が実行される場合 >

次に、構成 2 における扉開放後に払出が実行される場合について詳述する。まず、3 つのリールのうち 2 つのリールが停止し、他の 1 つのリールが回転している状況下、第 3 停止ボタンがオンとなり、入賞 0 4 が停止表示する。その後、第 3 停止ボタンがオンである状況下、前扉 D U が開放され、スピーカ S 2 0 から前扉 D U が開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音 A）が出力される。即ち、第 3 停止ボタンのオン・オフに拘らず、前扉 D U が開放されることによって前扉開放報知音が出力されるよう構成されている。その後、前扉 D U が開放されており、且つ前扉開放報知音が出力されている状況下、第 3 停止ボタンがオンからオフとなり、入賞 0 4 に対応する遊技メダルが払い出されるが、当該払出に対応した払出音は出力されない。その後、遊技メダルの払出が実行されている状況下、前扉 D U の開放から特定時間経過し、前扉開放報知音の出力が終了すると共に、入賞 0 4 に対応する払出音出力される。その後、入賞 0 4 に対応する遊技メダルの払出開始から所定時間経過し、払出音の出力が終了する。

30

【 0 5 3 3 】

構成 2 のように、前扉 D U の開放に拘らず遊技メダルの払出を実行可能に構成することにより、遊技場の管理者が遊技機に遊技メダルを補給する場合などに前扉 D U を閉め忘れてしまった（しっかりと閉まってしない）場合等においても、遊技メダルを正常に払い出すことができ、遊技者に不利益が生じないよう構成することができる。また、前扉開放報知音と払出音とを同時に出力しないよう構成することにより、前扉開放報知音と払出音との音色が混在することにより、遊技機の状況が判断し難くなる事態を防止することができる。尚、構成 2 において、前扉開放報知音の出力中においても、払出音を出力するよう構成し、払出音の音量を前扉開放報知音の音量と比較して相対的に小さく（音量 0 も含む）するよう構成してもよい。

40

【 0 5 3 4 】

< その他の構成 >

図 7 9 に例示した構成を適用した場合、前扉 D U の開放中においても、遊技メダルの投

50

入、マックスベットボタン（本例では、ベットボタン D 2 2 0）の操作、及びベットボタンランプ S 5 0（マックスベットランプとも称することがある）や投入可能ランプやベットランプ（1ベットランプ、2ベットランプ、3ベットランプ）の点灯が有効となるよう構成してもよい。即ち、前扉 D U の開放中に遊技メダルを投入した場合には、遊技メダルの投入を検出可能であり（ブロックがオンであり）、且つ当該投入が有効（クレジットが増加する、又は遊技メダルがベットされる）となるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音（又はメダル投入音）をスピーカ S 2 0 から出力するよう構成してもよい（前扉 D U が開放していない場合においても、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音は出力可能）し、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音を出力しないよう構成してもよい。

10

【 0 5 3 5 】

< < < 電源断と払出に関する構成 > > >

本例に係る遊技機に適用可能な、小役入賞時に第3停止を押下したまま電源断した場合の作用を以下に例示する。尚、以下に例示するいずれの構成も、本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。尚、以下に詳述する構成は、クレジットが上限値（例えば、50）である場合、換言すると、小役の入賞により遊技メダルがメダル受け皿 D 2 3 0 に払い出される場合を例示している。また、回胴バックライト S 3 0 の点滅による演出をバックランプ演出と称することがある。

20

【 0 5 3 6 】

< 構成 1 >

小役（例えば、入賞 0 4 の共通ベル）に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる。第3停止ボタンを押下したまま電源断が発生する（遊技場に停電が発生する等）。第3停止ボタンを押下したまま電源復帰する。電源復帰すると共に前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される上記の作用となるように構成してもよい。

【 0 5 3 7 】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力可能となる一方、上述した構成 1 のように、第3停止ボタンを押下したまま電源復帰して、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、電源断復帰後にバックランプ演出と払出音の出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かすことがないよう構成することができる。

30

【 0 5 3 8 】

このように構成することにより、遊技者が第3停止を押下している場合に電源断が発生し、即座に電源復帰した場合等においても、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出を実行することができる、遊技者に不利益を生じないようにすることができる。尚、主制御基板 M 側が制御する所定の操作部材（例えば、スタートレバー、すべての停止ボタン、ベットボタン（マックスベットボタン）、精算ボタン、等）のいずれかが操作されていても、他の所定の操作部材が操作されていなければ、入賞に基づく遊技メダルの払出を実行可能に構成してもよい。例えば、電源断から復帰する場合に、第3停止ボタンとスタートレバーとの双方が操作されている（オンとなっている）場合には、入賞に基づく遊技メダルの払出を実行しないよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、（1）その後、第3停止ボタンを離すかスタートレバーを離すことによって（主制御基板 M 側が制御する操作部材のうちオンとなっている操作部材が1つのみとなることによって）、入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよいし、（2）その後、第3停止ボタンとスタートレバーとを離すことによって（主制御基板 M 側が制御する操作部材がすべてオ

40

50

フとなることによって)、入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよい。

【0539】

尚、上記電源断が発生する状況を例示すると、電源スイッチがオンからオフになる、電源を供給するケーブルが断線する、遊技場に停電が発生する、電源を供給するケーブルが差し込み口から抜ける、等が考えられ、いずれの場合にも、上述した構成に適用可能である。

【0540】

<構成2>

小役(例えば、入賞04の共通ベル)に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して(オンにして)小役を入賞させる。第3停止ボタンを押下したまま前扉DUを開放(前扉DUを開放することでドア開放エラーが発生する)し、電源断が発生する(電源スイッチをオフにする等)。第3停止ボタンを押下したまま電源復帰する(電源スイッチをオンにする等)。第3停止ボタンを押下したまま前扉DUを閉鎖してドア開放エラーを解除する(例えば、ドアキーを鍵穴D260に差し込んで所定の方向に捻る)。ドア開放エラーが解除されると共に、前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される上記の作用となるように構成してもよい。

10

【0541】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音出力が可能となる一方、上述した構成2のように、第3停止ボタンを押下したままドア開放エラーが解除されて、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、ドア開放エラー解除後にバックランプ演出と払出音の出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かすことがないよう構成することができる。

20

【0542】

<構成3>

小役(例えば、入賞04の共通ベル)に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して(オンにして)小役を入賞させる。第3停止ボタンを押下したまま電源断が発生する(遊技場に停電が発生する等)。第3停止ボタンから指を離す(第3停止ボタンをオンからオフにする)。電源復帰する。電源復帰すると共に前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される上記のように構成してもよい。

30

【0543】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音出力が可能となる一方、上述した構成3のように、第3停止ボタンを押下したまま電源断が発生して、第3停止ボタンを離した後に電源復帰して、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、電源断復帰後にバックランプ演出と払出音の出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かせてしまうことがないよう構成することができる。

40

【0544】

尚、上記構成1、構成2又は構成3のように構成した場合には、電源断復帰後の処理として、第3停止ボタンが押下されているか否か(オンであるか否か)を判定する処理(遊技進行制御処理にて実行される処理)を実行する前に、入賞に基づく遊技メダルの払出処理(遊技進行制御処理にて実行される処理)を実行するよう構成してもよい。また、前述したように、小役が入賞となる図柄組み合わせが停止表示した状況にて第3停止ボタンを押したまま電源断が発生し、その後第3停止ボタンを押下したまま電源断から復帰し、そ

50

の後第3停止ボタンを離すことにより入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよく、そのように構成した場合においては、当該払出に対応する払出音の出力とバックランプ演出は実行されないよう構成してもよい（電源断を介せずに入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、払出音の出力とバックランプ演出とを実行する）。

【0545】

<<<設定確認モードと払出に関する構成>>>

本例に係る遊技機に適用可能な、小役入賞時に第3停止を押下したまま設定キースイッチをオンにした場合の作用を以下に例示する。尚、以下に例示するいずれの構成も、本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。尚、以下に詳述する構成は、クレジットが上限値（例えば、50）である場合、換言すると、小役の入賞により遊技メダルがメダル受け皿D230に払い出される場合を例示している。また、以下に詳述する構成は、リール停止中であり、且つ電源投入されており、且つ、スタートレバー、すべての停止ボタン、ベットボタン（マックスベットボタン）、精算ボタン、等の主制御基板側にて制御される各種操作部材が操作されていない（オンではない）状況にて、前扉DUを開放して設定キースイッチをオフからオンにした場合には、設定確認モードに移行可能に構成されている場合を例示している。尚、設定確認モード中においては、演出表示装置S40にて設定確認モード中である旨を報知するよう構成してもよいし、報知しないよう構成してもよい。

【0546】

<構成1>

小役（例えば、入賞04の共通ベル）に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる。第3停止ボタンを押下したまま前扉DUを開放（前扉DUを開放することでドア開放エラーが発生する）して設定キースイッチをオンにする（設定確認モードには移行しない）。第3停止ボタンを押下したまま前扉DUを閉鎖してドア開放エラーを解除する（例えば、ドアキーを鍵穴D260に差し込んで所定の方に捻る）。第3停止ボタンを離しても設定確認モードに移行しない上記のように構成してもよい。

【0547】

また、そのように構成した場合には、その後設定キースイッチがオンのまま、ベットが可能であり、ベットされている状況にてスタートレバーを操作することでリールが回転開始可能であり、停止ボタンを操作することによりリールを停止することが可能であるよう（遊技を進行可能に）構成してもよい。また、その後設定キースイッチがオンのままでは、ベットが不可能（遊技メダルの投入も不可能）としてもよいし、ベットは可能であるがスタートレバーを操作してもリールが回転開始しないよう構成してもよい。換言すると、設定キースイッチがオンのままでは、遊技の実行ができないよう構成してもよい。そのように構成した場合には、演出表示装置S40には設定確認モード中である旨の表示は表示されないことを補足しておく。また、設定キースイッチがオンのまま（上記構成1のような作用となった後）、再遊技図柄が停止表示していない状況にて前扉DUを開放した場合に、設定確認モードに移行し得るよう構成してもよいし、再遊技図柄が停止表示している状況にて前扉DUを開放した場合に、設定確認モードに移行しないよう構成してもよい。また、前記前扉DUを開放して設定確認モードに移行した場合においては、設定確認モードである旨を演出表示装置S40にて表示するよう構成してもよい。

【0548】

<<<マックスベットランプの点灯に関する構成>>>

次に、図80～図83を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なマックスベットランプ（ベットボタンランプS50とも称することがある）の点灯に関する作用を詳述する。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示している。尚、マックスベットランプとは、マックスベットボタン内部又は近傍に設けられている、マックスベットボタンの操作が有効である旨を報知する、副制御基板S側又は主制御基板M側にて制御されるランプである。尚、同図においては、マ

10

20

30

40

50

ックスベットランプが点灯（又は点滅）していることをON、マックスベットランプが消灯していることをOFF、1ベットランプD211が点灯していることをON、1ベットランプD211が消灯していることをOFF、2ベットランプD212が点灯していることをON、2ベットランプD212が消灯していることをOFF、3ベットランプD213が点灯していることをON、3ベットランプD213が消灯していることをOFF、スタートランプD180が点灯（又は点滅）していることをON、スタートランプD180が消灯していることをOFF、と図示している。また、図中では遊技メダルを1枚ずつメダル投入口D170から投入する場合（投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s等のメダル投入口D170に投入された遊技メダルを検出するセンサが遊技メダルを1枚ずつ検出する場合）を例示しているが、ベットボタンとして、マックスベットボタンとは異なる、1回の操作（オフ オン）によって1枚の遊技メダルをベット可能な1ベットボタンや、1回の操作（オフ オン）によって2枚の遊技メダルをベット可能な2ベットボタンを設けてもよく、そのように構成した場合に、メダル投入口D170への1枚の遊技メダル投入（投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、又は第2投入センサD30sによる1枚の遊技メダルの検出）と同様の作用を、1ベットボタンの1回の押下に適用しても問題ない。

【0549】

<<構成1>>

まず、図80における構成1について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯、3ベットランプD213が点灯すると共に、スタートランプD180が点灯する。

【0550】

構成1のように、マックスベットランプが遊技メダル1枚投入する毎に「消灯 点灯」するよう構成することにより、遊技メダルがメダル投入口D170から遊技機内部に誘導されている期間は、マックスベットボタンの操作が無効となっているため、当該誘導されている期間にてマックスベットランプを消灯させることにより、マックスベットボタンが有効となっている期間を正確に報知することができる。また、マックスベットボタンが有効となっている期間を正確に報知することにより、遊技者は、マックスベットボタンが無効、換言すると、遊技メダルの投入が無効である期間を把握することができるため、当該無効の期間にて遊技メダルを投入してしまい、遊技メダルが正常に投入されない事態を防止することができ、テンポのよい遊技進行が実現可能となる。

【0551】

また、構成1のように、3枚目の遊技メダルが投入されて、マックスベットランプが消灯した後に、3ベットランプD213が点灯するよう構成することにより、3ベットランプD213が点灯しているときにはマックスベットランプが消灯しているため、遊技者は規定数である3枚の遊技メダルがベットされたことを明確に認識することができる。

【0552】

<<構成2>>

次に、図80における構成2について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共

10

20

30

40

50

に、1ベットランプD 2 1 1が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、2ベットランプD 2 1 2が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、3ベットランプD 2 1 3が点灯すると共に、スタートランプD 1 8 0が点灯する。その後、マックスベットランプが消灯する。

【0553】

構成2のように、3枚目の遊技メダルが投入されて、3ベットランプD 2 1 3が点灯した後にマックスベットランプが消灯するよう構成する、換言すると、3ベットランプD 2 1 3を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに3ベットランプD 2 1 3を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

10

【0554】

<<構成3>>

次に、図81における構成3について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD 2 1 1が消灯しており、2ベットランプD 2 1 2が消灯しており、3ベットランプD 2 1 3が消灯しており、スタートランプD 1 8 0が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、1ベットランプD 2 1 1が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、2ベットランプD 2 1 2が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯すると共に、スタートランプD 1 8 0が点灯する。その後、3ベットランプD 2 1 3が点灯する。

20

【0555】

構成3のように、3枚目の遊技メダルが投入されて、3ベットランプD 2 1 3が点灯する前のマックスベットランプが消灯すると略同時にスタートランプD 1 8 0が点灯するよう構成することにより、次の遊技が開始可能である旨を遊技者にいち早く報知することができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

30

【0556】

<<構成4>>

次に、図81における構成4について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD 2 1 1が消灯しており、2ベットランプD 2 1 2が消灯しており、3ベットランプD 2 1 3が消灯しており、スタートランプD 1 8 0が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、1ベットランプD 2 1 1が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、2ベットランプD 2 1 2が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、3ベットランプD 2 1 3が点灯すると共に、スタートランプD 1 8 0が点灯する。

40

【0557】

<<構成5>>

次に、図82における構成5について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点滅しており、1ベットランプD 2 1 1が点灯しており、2ベットランプD 2 1 2が点灯しており、3ベットランプD 2 1 3が点灯しており、スタートランプD 1 8 0が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、2ベットランプD 2 1 2及び3ベットランプD 2 1 3が消灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、2ベットランプD 2 1 2が点

50

灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、3ベットランプD213が点灯すると共に、スタートランプD180が点灯する。その後、マックスベットランプが点滅する際の、点灯・消灯となるタイミングよりも前に（点灯の途中で）、マックスベットランプが消灯する。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯・消灯を繰り返すこととなる点滅における、点灯している状況にて、3枚目の遊技メダルが投入された場合を例示しているため、3枚目の遊技メダルが投入されたタイミングにてマックスベットランプが点灯・消灯となっているが、マックスベットランプの点滅における、消灯している状況にて、3枚目の遊技メダルが投入された場合には、3枚目の遊技メダルが投入されたタイミング以降はマックスベットランプが消灯したままとなる。

【0558】

構成5のように、ベットしていない状況にて、1ベットランプD211、2ベットランプD212、及び3ベットランプD213をすべて点灯させるよう構成した場合においても、遊技メダルの投入枚数（1枚目、2枚目、3枚目）によって、スタートランプD180、2ベットランプD212、及び3ベットランプD213の点灯・消灯の組み合わせを相違させることによって、遊技者は現在の遊技の状況（何枚の遊技メダルがベットされているか）を把握できることとなる。

【0559】

<<構成6>>

次に、図82における構成6について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、当該遊技メダルの投入を検知したタイミング（構成2におけるスタートランプD180及び3ベットランプD213の点灯タイミングよりも早いタイミング）でスタートランプD180が点灯すると共に、3ベットランプD213が点灯する。その後、マックスベットランプが消灯する。

【0560】

構成6のように、3枚目の遊技メダルが投入されて、3ベットランプD213が点灯した後マックスベットランプが消灯するよう構成する、換言すると、3ベットランプD213を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに3ベットランプD213を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【0561】

<<構成7>>

次に、図83における構成7について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、スタートランプD180が点灯する（点滅を開始する）。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯すると共に、3ベットランプD213が点灯する。

【0562】

10

20

30

40

50

構成 6 のように、3 枚目の遊技メダルを投入した後に、マックスベットランプの消灯と 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯が略同時となるよう構成する、換言すると、3 ベットランプ D 2 1 3 を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに 3 ベットランプ D 2 1 3 を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【 0 5 6 3 】

尚、上述した構成 1 ～ 構成 4、構成 6 及び構成 7 において、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点灯としたが、マックスベットボタンが有効であることを遊技者が認識できる点灯態様であればよく、構成 5 と同様に、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点滅となるよう構成してもよい。また、構成 5 においても、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点灯となるように構成してもよい。また、同様に、構成 1 ～ 構成 6 については、スタートランプ D 1 8 0 がオン＝スタートランプ D 1 8 0 が点灯としたが、スタートレバー D 5 0 の操作が有効であることを遊技者が認識できる点灯態様であればよく、構成 7 と同様に、スタートランプ D 1 8 0 がオン＝スタートランプ D 1 8 0 が点滅となるよう構成してもよい。また、構成 7 においても、スタートランプ D 1 8 0 がオン＝スタートランプ D 1 8 0 が点灯となるように構成してもよい。また、マックスベットランプは、副制御基板 S 側で制御するよう構成してもよいし、主制御基板 M 側で制御するよう構成してもよい。

【 0 5 6 4 】

< < 精算ボタン操作時に関する構成 > > >

次に、図 8 4 ～ 図 8 7 を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な精算ボタン D 6 0 操作時の作用を詳述する。尚、以下の構成は、遊技機に 3 枚の遊技メダルがベットされており、クレジット数表示装置 D 2 0 0 に表示されているクレジット数が 4 である場合を例示している。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯（又は点滅）していることを ON、マックスベットランプが消灯していることを OFF、精算ボタンの操作を新たに検出したことを ON、精算ボタンの操作を検出していない、又は精算ボタンの操作を新たに検出していないことを OFF、1 ベットランプ D 2 1 1 が点灯していることを ON、1 ベットランプ D 2 1 1 が消灯していることを OFF、2 ベットランプ D 2 1 2 が点灯していることを ON、2 ベットランプ D 2 1 2 が消灯していることを OFF、3 ベットランプ D 2 1 3 が点灯していることを ON、3 ベットランプ D 2 1 3 が消灯していることを OFF、スタートランプ D 1 8 0 が点灯（又は点滅）していることを ON、スタートランプ D 1 8 0 が消灯していることを OFF、投入可能ランプ D 3 0 0 が点灯（又は点滅）していることを ON、投入可能ランプ D 3 0 0 が消灯していることを OFF、クレジット数表示装置 D 2 0 0 が 1 減算されることを、OFF ON OFF で 1 減算、と図示している。また、図中では遊技メダルを 1 枚ずつメダル投入口 D 1 7 0 から投入する場合を例示しているが、ベットボタンとして、マックスベットボタンとは異なる、1 回の操作（オフ オン）によって 1 枚の遊技メダルをベット可能な 1 ベットボタンや、1 回の操作（オフ オン）によって 2 枚の遊技メダルをベット可能な 2 ベットボタンを設けてもよく、そのように構成した場合に、メダル投入口 D 1 7 0 への 1 枚の遊技メダル投入と同様の作用を、1 ベットボタンの 1 回の押下に適用しても問題ない。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技機に貯留されている遊技メダルを精算可能に構成してもよいし、再遊技の停止表示中においては遊技機に貯留されている遊技メダルを精算できないように構成してもよい。また、精算ボタン D 6 0 を操作して、ベットされている遊技メダルが放出口 D 2 4 0 から払い出される条件として（精算ボタンが操作されたと判定する条件として）、精算ボタンが「オン オフ」となったこととしてもよいし、「オン」となったこととしてもよいし、「0・5 秒以上オン」となったこととしてもよい。

【 0 5 6 5 】

< < 構成 1 > >

まず、図 8 4 における構成 1 について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが 3 枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプ D 2 1 1 が点灯しており、2ベットランプ D 2 1 2 が点灯しており、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯しており、スタートランプ D 1 8 0 が点灯しており、投入可能ランプ D 3 0 0 が点灯している。その後、精算ボタン D 6 0 が 1 回操作され（オフ オンとなり）、精算処理が開始したタイミングで、1ベットランプ D 2 1 1、2ベットランプ D 2 1 2、3ベットランプ D 2 1 3、スタートランプ D 1 8 0、及び投入可能ランプ D 3 0 0 が消灯すると共に、ベットされている 3 枚の遊技メダルが放出口 D 2 4 0 から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置 D 2 0 0 に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである 4 枚の遊技メダルが放出口 D 2 4 0 から払い出される。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置 D 2 0 0 の表示が 1 0 となる遊技メダル）が払い出されたタイミングで、投入可能ランプ D 3 0 0 が点灯する。なお、同図においては、精算ボタン D 6 0 の操作が有効な状況（有効期間中）にて、精算ボタン D 6 0 がオフ オンとなることで精算処理が実行され得る場合を例示したが、精算処理の実行態様はこれには限定されず、例えば、精算ボタン D 6 0 の操作が有効な状況（有効期間中）にて、精算ボタン D 6 0 がオフ オンとなり、オンが所定時間以上継続した場合（精算ボタン D 6 0 を長押しした場合）に精算処理を実行し得るよう構成してもよい（図 8 5 乃至図 8 7 についても同様である）。

【 0 5 6 6 】

構成 1 のように、ベットされている遊技メダルをクレジットよりも先に精算する（払い出す）よう構成することによって、遊技者が遊技を終了する際に、クレジットが 0 になったことを確認してすぐに離席したとしても、ベットされている遊技メダルの精算を忘れてしまうことが起こらないようにすることができる。特に、クレジット数が 1 ～ 2 枚等の少量である状況にて遊技を終了する場合は、遊技者が十分な遊技メダルを獲得できずに遊技を終了する可能性が相対的に高いため、遊技者の注意力も散漫になっている可能性がある。そのような場合にも、遊技者に意図しない不利益を生じないようにするために、ベットされている遊技メダルをクレジットよりも先に精算する（払い出す）よう構成しており、そのように構成されていることから、構成 1 においては、クレジット数表示装置 D 2 0 0 に表示されているクレジット数が減算するよりも前に、1ベットランプ D 2 1 1、2ベットランプ D 2 1 2、3ベットランプ D 2 1 3、スタートランプ D 1 8 0、及び投入可能ランプ D 3 0 0 が消灯するよう構成されている。

【 0 5 6 7 】

< 構成 2 >

次に、図 8 4 における構成 2 について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが 3 枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプ D 2 1 1 が点灯しており、2ベットランプ D 2 1 2 が点灯しており、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯しており、スタートランプ D 1 8 0 が点灯しており、投入可能ランプ D 3 0 0 が点灯している。その後、精算ボタン D 6 0 が 1 回操作され（オフ オンとなり）、精算処理が開始したタイミングで、マックスベットランプが点灯すると共に、ベットされている 3 枚の遊技メダルが放出口 D 2 4 0 から払い出される（払出が開始される）。その後、スタートランプ D 1 8 0 が消灯すると共に、投入可能ランプ D 3 0 0 が消灯する。その後、3ベットランプ D 2 1 3 が消灯する。その後、2ベットランプ D 2 1 2 が消灯する。その後、1ベットランプ D 2 1 1 が消灯すると共に投入可能ランプ D 3 0 0 が点灯する。尚、構成 2 においては、精算ボタン D 6 0 が 1 回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが 0 である状況にて精算ボタン D 6 0 が 1 回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【 0 5 6 8 】

構成 2 のように、精算ボタン D 6 0 が 1 回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成し、且つ、精算ボタン D

6 0 が操作された場合において、1ベットランプD 2 1 1、2ベットランプD 2 1 2、3ベットランプD 2 1 3、スタートランプD 1 8 0 及び投入可能ランプD 3 0 0 の消灯よりも前のタイミングでマックスベットランプを点灯するよう構成することにより、遊技者が誤って精算ボタンを操作してしまった場合に、ベットされている遊技メダルのみが払い出されることとなり、遊技者はマックスベットボタンを再度操作してクレジットをベットしたいため、マックスベットボタンが操作可能である旨をいち早く報知するよう構成することにより、遊技の進行をスムーズにすることができる。

【0569】

<<構成3>>

次に、図85における構成3について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD 2 1 1 が点灯しており、2ベットランプD 2 1 2 が点灯しており、3ベットランプD 2 1 3 が点灯しており、スタートランプD 1 8 0 が点灯しており、投入可能ランプD 3 0 0 が点灯している。その後、精算ボタンD 6 0 が1回操作され（オフ オンとなり）、精算処理が開始したタイミングで、スタートランプD 1 8 0 及び投入可能ランプD 3 0 0 が消灯する。ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D 2 4 0 から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置D 2 0 0 に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである4枚の遊技メダルが放出口D 2 4 0 から払い出されることとなる。また、精算ボタンD 6 0 から指を離れたタイミングの後、3ベットランプD 2 1 3 2ベットランプD 2 1 2 1ベットランプD 2 1 1の順に消灯して
いく。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置D 2 0 0 の表示が1
0となる遊技メダル）が払い出されたタイミングで、投入可能ランプD 3 0 0 が点灯する。

【0570】

<<構成4>>

次に、図85における構成4について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD 2 1 1 が点灯しており、2ベットランプD 2 1 2 が点灯しており、3ベットランプD 2 1 3 が点灯しており、スタートランプD 1 8 0 が点灯しており、投入可能ランプD 3 0 0 が点灯している。その後、精算ボタンD 6 0 が1回操作され（オフ オンとなり）、精算処理が開始したタイミングで、スタートランプD 1 8 0 及び投入可能ランプD 3 0 0 が消灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D 2 4 0 から払い出される（払出が開始される）。その後、3ベットランプD 2 1 3 が消灯する。その後、2ベットランプD 2 1 2 が消灯する。その後、1ベットランプD 2 1 1 が消灯すると共に投入可能ランプD 3 0 0 が点灯する。その後、マックスベットランプが点灯する。尚、構成4においては、精算ボタンD 6 0 が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD 6 0 が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【0571】

構成4のように、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成し、且つ、投入可能ランプD 3 0 0 の点灯よりも後のタイミングでマックスベットランプを点灯するよう構成することにより、遊技者が3枚ベットした後に1枚ベットへの変更を所望した場合においては、精算ボタンD 6 0 を1回操作してベットされている3枚の遊技メダルを精算した後に、遊技メダルを1枚投入する又は1ベットボタンを操作することとなるため、そのような場合において、マックスベットランプよりも投入可能ランプD 3 0 0 を先に点灯させることで、遊技の進行をスムーズにすることができる。

【0572】

<<構成5>>

次に、図86における構成5について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベッ

10

20

30

40

50

トされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD 2 1 1が点灯しており、2ベットランプD 2 1 2が点灯しており、3ベットランプD 2 1 3が点灯しており、スタートランプD 1 8 0が点灯しており、投入可能ランプD 3 0 0が点灯している。その後、精算ボタンD 6 0が1回操作され（オフ オンとなり）、精算処理が開始したタイミングで、1ベットランプD 2 1 1、2ベットランプD 2 1 2、3ベットランプD 2 1 3、スタートランプD 1 8 0、及び投入可能ランプD 3 0 0が消灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D 2 4 0から払い出される（払出が開始される）。その後、投入可能ランプD 3 0 0が点灯する。その後、マックスベットランプが点灯する。尚、構成5においては、精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

10

【0573】

<<構成6>>

次に、図86における構成6について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD 2 1 1が点灯しており、2ベットランプD 2 1 2が点灯しており、3ベットランプD 2 1 3が点灯しており、スタートランプD 1 8 0が点灯しており、投入可能ランプD 3 0 0が点灯している。その後、精算ボタンD 6 0が押下されて精算処理が開始したタイミングで、投入可能ランプD 3 0 0が消灯する。その後、スタートランプD 1 8 0が消灯する。ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D 2 4 0から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置D 2 0 0に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである4枚の遊技メダルが放出口D 2 4 0から払い出されることとなる。また、精算ボタンD 6 0が操作されたタイミングの後、3ベットランプD 2 1 3 2ベットランプD 2 1 2 1ベットランプD 2 1 1の順に消灯していく。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置D 2 0 0の表示が1 0となる遊技メダル）が払い出された後、投入可能ランプD 3 0 0が点灯する。尚、マックスベットランプは消灯したままとなっている。

20

【0574】

<<構成7>>

次に、図87における構成7について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD 2 1 1が点灯しており、2ベットランプD 2 1 2が点灯しており、3ベットランプD 2 1 3が点灯しており、スタートランプD 1 8 0が点灯しており、投入可能ランプD 3 0 0が点灯している。その後、精算ボタンD 6 0が押下されて精算処理が開始したタイミングで、マックスベットランプの点滅が開始し、スタートランプD 1 8 0が消灯する。その後、投入可能ランプD 3 0 0が消灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D 2 4 0から払い出される（払出が開始される）。その後、3ベットランプD 2 1 3が消灯する。その後、2ベットランプD 2 1 2が消灯する。その後、1ベットランプD 2 1 1が消灯する。その後、投入可能ランプD 3 0 0が点灯する。尚、マックスベットランプは消灯したままとなっている。尚、構成7においては、精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

30

40

【0575】

<<<電源断のタイミングによる動作の相違>>>

図88は、遊技機への給電と電源断とのタイミングによる主制御基板M及び副制御基板Sの動作を説明するタイミングチャートである。図88(a)は、遊技機への給電と電源

50

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

【 0 5 7 6 】

第 1 の態様は、主制御基板 M のメインプログラムや、副制御基板 S のサブプログラムの実行が開始された後に、電源断が発生する態様である。一方、第 2 の態様は、主制御基板のメインプログラムや、副制御基板のサブプログラムの実行が開始されるよりも前に、電源断が発生する態様である。

【 0 5 7 7 】

本例では、電源断は、遊技機への給電が停止した状態であり、遊技機の電源スイッチがオフになった状態や、電源ケーブルが抜けた状態や、電源ケーブルが断線した状態や、停電でもよい。遊技場において意図せずに給電が停止した場合なども含む。尚、電源断が発生したタイミングとは、遊技機への給電が停止したタイミングであり、遊技機の電源スイッチがオフになったタイミングであり、電源ケーブルが抜けたタイミングであり、電源ケーブルが断線したタイミングであり、停電が発生したタイミングである。また、本例における、「電源断の発生」とは、遊技機への電源供給（給電）が遮断されることであり、「電源断を検出する」とは、遊技機が電源断の発生を検出することである。

【 0 5 7 8 】

図 8 8 (a) 及び図 8 8 (b) において、 T 1 は、給電の開始から電源断が発生した後に主制御基板 M への供給電圧がローレベル（オフレベルと称することがある）に到達するまでの時間であり、 T 2 は、給電の開始から主制御基板 M への供給電圧が供給レベルに達するまでの時間であり、 T 3 は、電源断が発生したタイミングから主制御基板 M への供給電圧がローレベルになるまでの時間であり、 T 4 は、主制御基板 M への供給電圧が供給レベルに達してから副制御基板 S のサブプログラムが起動するまでの時間であり、 T 5 は、主制御基板 M への供給電圧が供給レベルに達してから主制御基板 M のメインプログラムが起動するまでの時間である。ここで、 T 5 < T 1、 T 2 < T 3、 T 5 > T 3、 T 4 < T 5 という関係が成立する。

【 0 5 7 9 】

< < 第 1 の態様 > > >

< < 電源の状態の変化 > >

時刻 t 1 で遊技機の給電が開始され、時刻 t 3 で電源断が発生し遊技機への給電が停止する。

【 0 5 8 0 】

< < 主制御基板の動作 > >

< 電源供給ユニット E から主制御基板に供給される電源電圧 >

前述したように、時刻 t 1 から遊技機への給電が開始される。遊技機への給電により、電源供給ユニット E は、時刻 t 1 から主制御基板に給電を開始する。電源供給ユニット E から主制御基板 M に供給される電源電圧は、オフレベル（時刻 t 1）から供給レベル（時刻 t 2）まで増加し、時刻 t 2 から供給レベルで一定となる。尚、同図においては、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間が一定である場合を例示しているが、これには限定されず、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間にばらつきが生じ得るよう（ランダムとなるよう）構成してもよい。また、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間が一定である場合を例示しているが、これには限定されず、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間にはばらつきが生じるよう（ランダムとなるよう）構成してもよい。尚、そのように構成した場合においても、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間の最小値（最小時間）は、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間の最大値（最大時間）よりも長時間となるよう構成することが好適である。

【 0 5 8 1 】

その後、時刻 t 3 で電源断が発生する。この電源断の発生により、電源供給ユニット E

10

20

30

40

50

から主制御基板 M に供給される電源電圧は、供給レベル（時刻 t_3 ）から維持レベル（時刻 t_4 ）まで徐々に低下し、時刻 t_4 から維持レベルで略一定となる。電源供給ユニット E には、コンデンサから構成されるバックアップ電源を有し、電源断が生じた場合でも、電源供給ユニット E は、一定の時間（時刻 t_4 ～ 時刻 t_5 ）に亘って略一定の電源電圧（維持レベル）を出力することができる（維持レベルの電圧が供給されている状況にて電源断時処理が実行されることとなる）。本例では、電源断時処理の実行開始（電源断を検出して）から維持レベルを保つ時間（時刻 t_4 から時刻 t_5 までの時間）は、最低でもタイマ割り込み処理を 20 回実行できる分の時間（タイマ割り込み時処理（図 32）を 20 回呼び出して実行できる時間）担保できるよう構成されている。なお、同図においては、時刻 t_4 から時刻 t_5 までの時間を、最低でもタイマ割り込み処理を 20 回実行できる分の時間としているが、時刻 t_3 から時刻 t_5 までの時間、換言すると、遊技機への電源供給が遮断（電源断が発生）してから電源断時処理を実行できなくなるまでの時間が、最低でもタイマ割り込み処理を 20 回実行できる分の時間となるよう構成してもよい。

10

【0582】

その後、電源供給ユニット E から主制御基板 M に供給される電源電圧は、時刻 t_5 から徐々に低下し、時刻 t_6 でオフレベルとなる。

【0583】

< メインプログラムの起動 >

主制御基板で実行されるメインプログラムは、電源電圧が一定になった時刻 t_2 から T_5 まで経過した時刻 t_a から起動する。このメインプログラムの実行により、前述した図 13 に示した主制御基板 START（電源投入）の処理が実行される。

20

【0584】

前述したように、図 13 のステップ 1014 の判断処理で、設定キースイッチがオフである場合には、ステップ 1016 ～ 1022、1036 ～ 1046 及び 1300 の処理が実行され、ステップ 1040 の処理によって、タイマ割り込みが起動される。

【0585】

また、図 13 のステップ 1014 の判断処理で、設定キースイッチがオンである場合には、ステップ 1028 ～ 1034 及び 1100 の処理が実行される。

【0586】

< タイマ割り込みの起動 >

設定キースイッチがオフである場合には、図 13 のステップ 1040 の処理によってタイマ割り込みが起動され、設定キースイッチがオンである場合には、図 14 のステップ 1104 の処理によってタイマ割り込みが起動される。タイマ割り込みが起動された後には、所定の周期 T 毎に、図 32 に示すタイマ割り込み処理が呼び出されて実行される。タイマ割り込みが実行される周期 T は、1.8 msec である。

30

【0587】

< 電源断の発生の検知 >

電源断が発生し、電圧の低下が進行して一定の電圧まで低下した場合は電源供給ユニット E から電源断検知信号が出力される。主制御基板 M は、電源断検知信号が入力される入力ポートを有する。電源断検知信号は、電源断が発生していない場合には、ハイレベルの信号であり、電源断が発生している場合には、ローレベルの信号である。主制御基板 M は、入力ポートから読み出したデータが、ハイレベルの信号であるか又はローレベルの信号であるかによって、電源断の発生の有無を判断することができる。

40

【0588】

本例では、主制御基板 M は、図 32 のステップ 1604 の判断処理で電源断を検知する。具体的には、主制御基板 M は、連続する 2 回のタイマ割り込み処理において、2 回とも入力ポートから読み出したデータがローレベルの信号である場合に電源断が発生したと判断する。

【0589】

このように、本例では、連続する 2 回のタイマ割り込み処理によって電源断の発生を検

50

知する。したがって、図 13 のステップ 1040 の処理や、図 14 のステップ 1104 の処理によってタイマ割り込みが起動された後に電源断が発生した場合には、電源断の発生を検知することができる。一方、タイマ割り込みが起動されるよりも前に電源断が発生した場合には、電源断の発生を検知することができない可能性がある。

【0590】

このように、メインプログラムの実行が開始された後に電源断が発生し、図 13 のステップ 1040 の処理や図 14 のステップ 1104 の処理によってタイマ割り込みが起動された後に電源断が発生した場合には、割り込み処理によって電源断が発生したことを検出することができる。電源断が発生したことを検出したときには、図 36 に示す電源断時処理を実行することができる。

【0591】

<<副制御基板の動作>>

<サブプログラムの起動>

副制御基板 S で実行されるサブプログラムは、電源電圧が一定になった時刻 t_2 から T_4 が経過した時刻 t_b から起動する。このサブプログラムの実行により、前述した図 38 に示したサブ側プログラム開始処理が実行される。なお、 T_4 は、前述した T_5 よりも短く、副制御基板 S を主制御基板 M よりも先に起動させることで、副制御基板 S は、主制御基板 M から送信されるコマンドを取りこぼすことなく受信することができる。尚、同図においては、主制御基板 M に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するタイミングと、副制御基板 S に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するタイミングとを、同一の時刻 t_b として図示しているが、主制御基板 M に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間と副制御基板 S に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間とが相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合にも、主制御基板 M に給電を開始してから主制御基板 M のメインプログラムが起動するまでの時間を、副制御基板 S に給電を開始してから副制御基板 S のサブプログラムが起動するまでの時間よりも長時間に構成することが好適であり、主制御基板 M 側の電源電圧が供給レベルに到達してから主制御基板 M のメインプログラムが起動するまでの時間を、副制御基板 S 側の電源電圧が供給レベルに到達してから副制御基板 S のサブプログラムが起動するまでの時間よりも長時間に構成することが好適である。

【0592】

<<<第2の態様>>>

図 88 (b) は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第 2 の態様を示すタイミングチャートである。第 2 の態様は、主制御基板 M で実行されるメインプログラムの実行が開始される前に電源断が発生する態様である。すなわち、電源供給ユニット E から副制御基板 S に供給される電源電圧が供給レベルになった時刻 t_2 から T_5 まで経過するよりも前の時点で電源断が発生する態様である。

【0593】

このように、第 2 の態様では、メインプログラムの実行が開始されるよりも前の時点で（タイマ割り込みが起動する前の時点で）電源断が発生するため、メインプログラムによって電源断が発生したことを検出することができず、図 36 に示す電源断時処理が実行されることなく、電源断により遊技機は停止する（供給電圧がローレベルに到達する）。

【0594】

<<主制御基板の動作>>

<電源供給ユニット E から主制御基板に供給される電源電圧>

時刻 t_1 から遊技機への給電が開始される。遊技機への給電により、電源供給ユニット E は、時刻 t_1 から主制御基板 M に給電を開始する。電源供給ユニット E から主制御基板 M に供給される電源電圧は、オフレベル（時刻 t_1 ）から供給レベル（時刻 t_2 ）まで増加し、時刻 t_2 から供給レベルで一定となる。

【0595】

その後、時刻 t_3 で電源断が発生する。この電源断の発生により、電源供給ユニット

10

20

30

40

50

E から主制御基板 M に供給される電源電圧は、供給レベル（時刻 t_{13} ）から維持レベル（時刻 t_{14} ）まで徐々に低下し、時刻 t_{14} から維持レベルで略一定となる。その後、電源供給ユニット E から主制御基板 M に供給される電源電圧は、時刻 t_{15} から徐々に低下し時刻 t_{16} でオフレベルとなる。なお、説明の都合上、維持レベルで略一定としているが、実際は電源断の発生から電圧レベルは徐々に低下し続けており、動作が保証可能な電圧レベル（動作保証電圧レベル）を下回り、その後電圧レベルが 0 となる。つまり実際は、電源断を検知してから動作保証電圧レベルを下回るまでが 20 割り込み以上となるように設計している。なお、電源断が発生してから動作保証電圧レベルを下回るまでが 20 割り込み以上となるように設計してもよい。

【0596】

10

このように、第 2 の態様では、電源断が発生した後にメインプログラムの実行が開始されることとなるが、図 13 のステップ 1040 の処理や図 14 のステップ 1104 の処理によってタイマ割り込みが起動されるよりも前に、電源供給ユニット E から主制御基板 M に供給される電源電圧がオフレベルとなるよう構成されている。なお、メインプログラムが起動する直前のタイミング（例えば、タイマ割り込み処理 1 回分の時間が経過するとメインプログラムが起動するタイミング）で電源断が発生した場合は、タイマ割り込み処理を起動可能であり、電源断処理を問題なく実行できる。

【0597】

尚、同図においては、第 1 の態様と第 2 の態様とを例示したが、本例に係る遊技機に適用可能な構成としては、（1）主制御基板 M に給電を開始した直後（例えば、主制御基板 M に給電を開始してからタイマ割り込み処理を 1 回実行する時間経過後）に電源断が発生メインプログラムの実行が開始される前に電源供給ユニット E から主制御基板 M に供給される電源電圧がオフレベルとなる（メインプログラムの実行が開始されないこととなる）（2）主制御基板 M に給電を開始 電源供給ユニット E から主制御基板 M に供給される電源電圧が供給レベルに到達した直後（例えば、主制御基板 M に供給される電源電圧が供給レベルに到達してからタイマ割り込み処理を 1 回実行する時間経過後）に電源断が発生メインプログラムの実行が開始される前に電源供給ユニット E から主制御基板 M に供給される電源電圧がオフレベルとなる（メインプログラムの実行が開始されないこととなる）上記のように構成してもよい。

20

【0598】

30

<<< 設定キースイッチの状態と給電状態との関係 >>>

図 89（a）は、第 1 の態様での設定キースイッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表であり、図 89（b）は、第 2 の態様での設定キースイッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表である。

【0599】

<< 第 1 の態様での設定キースイッチの状態と給電状態との関係 >>

< 状態 1 >

まず、図 89（a）の状態 1 では、遊技機は、通常状態、すなわち、遊技が実行されている状態、又は遊技が実行可能な状態になっており、設定キースイッチは「オフ」となっており、「給電状態」は「オン」になっている。

40

【0600】

< 状態 2 >

状態 2 では、設定キースイッチが「オフ」となったままで電源断が生じ、「給電状態」は「オフ」となる。このとき、図 36 の電源断時処理が実行されて、通常状態で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【0601】

< 状態 3 >

状態 3 では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースイッチが操作されて「オン」に切り替えられる。

【0602】

50

< 状態 4 >

次に、状態 4 では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源が供給されることで、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図 13 の主制御基板 S T A R T (電源投入) 処理が実行される。前述したように、第 1 の態様では、メインプログラムの実行が開始された後に、電源断が発生する態様であり、電源断が発生する(次の状態 5)よりも前に、図 13 の主制御基板 S T A R T (電源投入) 処理を実行することができる。

【0603】

前述した図 13 のステップ 1014 の判断処理では、設定キースイッチは、オンであると判断されて、ステップ 1028 ~ 1034 の処理が実行されて、ステップ 1100 で設定変更装置制御処理が呼び出されて実行され、通常状態から設定変更モードに移行する。なお、この設定変更装置制御処理で、図 14 に示すステップ 1102 の処理によって、記憶領域が初期化される。このように、設定キースイッチが「オン」である状態で、「給電状態」が「オン」となった場合には、設定変更モードに移行することとなり、その後設定変更スイッチやスタートレバーを操作することにより設定値の変更が可能となっている。また、図 32 のステップ 1622 の処理によって、設定変更開始コマンドが副制御基板 S に送信されることにより、副制御基板 S 側にて設定変更モード中である旨の報知が可能となっている。

【0604】

< 状態 5 >

次に、設定変更モードであるときであり、設定変更装置制御処理が実行されている状態で、電源断が生じると、「給電状態」は「オフ」に変化する。電源断が生じたことで、図 36 の電源断時処理が呼び出され実行され、ステップ 1902 の処理によって、設定変更装置制御処理(設定変更モード)で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【0605】

< 状態 6 >

状態 6 では、「給電状態」が「オフ」のままの状態で、設定キースイッチが操作されて、設定キースイッチが「オフ」に切り替えられる。

【0606】

< 状態 7 >

状態 7 では、設定キースイッチが「オフ」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図 13 の主制御基板 S T A R T (電源投入) 処理が実行される。図 13 のステップ 1014 の判断処理では、設定キースイッチは、「オフ」であると判断されて、ステップ 1022 の処理が実行される。このステップ 1022 の処理によって、状態 5 で記憶領域に保存された戻り番地に復帰し、戻り番地の処理から実行が開始される。前述したように、状態 5 で記憶領域に保存された戻り番地は、設定変更装置制御処理における次に実行すべき処理の番地であり、復帰することによって、設定変更装置制御処理の処理が直ちに実行される。このように、第 1 の態様では、通常状態にて電源供給がオフとなり、電源供給がオフである状況にて設定キースイッチをオンにして電源供給をオンにすることで設定変更モードに移行することが設定変更モードに移行する場合の基本的な作用となっているが、設定変更モード中に電源供給をオフにし、設定キースイッチをオフにしてから電源供給をオンにした場合にも、戻り番地として設定変更モードが記憶されているため設定変更モード中となるよう構成されている。このように構成することにより、設定変更モード中に電源断が発生した(例えば、遊技場が停電になった等)場合にも、電源断発生前の状態に戻ることができ、遊技機の異常な動作を発生し難くすることができる。

【0607】

< 第 2 の態様での設定キースイッチの状態と給電状態との関係 > >

< 状態 1 >

図 8 9 (b) の状態 1 は、第 1 の態様と同様に、遊技機は、通常状態、すなわち、遊技が実行されている状態や、遊技が実行可能な状態であり、設定キースイッチは「オフ」となっており、「給電状態」は「オン」になっている。

【 0 6 0 8 】

< 状態 2 >

状態 2 も、第 1 の態様と同様に、設定キースイッチが「オフ」となったままで電源断が生じ、「給電状態」は「オフ」となる。このとき、図 3 6 の電源断時処理が実行されて、通常状態で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【 0 6 0 9 】

< 状態 3 >

状態 3 では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースイッチが操作されて「オン」に切り替えられる。

【 0 6 1 0 】

< 状態 4 >

状態 4 では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。

【 0 6 1 1 】

< 状態 5 >

状態 5 では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源断が発生して、「給電状態」は「オフ」に切り替わる。前述したように、第 2 の態様では、主制御基板 M で実行されるメインプログラムの実行が開始される前に電源断が発生する。したがって、第 2 の態様では、「給電状態」は、一旦、「オン」になるが（状態 4）、状態 4 に係る「給電状態」が「オン」となった直後（例えば、タイマ割り込み処理を 1 回実行する時間の経過後）に「給電状態」は「オフ」に切り替わる。換言すると、図 1 3 の主制御基板 S T A R T（電源投入）処理が実行される前（又は、タイマ割り込みを起動する前）に、電源供給ユニット E から主制御基板 M に供給される電源電圧がオフレベルとなる（状態 5）。このため、設定変更装置制御処理が実行されることはなく、記憶領域に記憶されている戻り番地は変更されず、状態 2 で保存された戻り番地がそのまま記憶領域に保存されている。

【 0 6 1 2 】

< 状態 6 >

次に、状態 6 では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースイッチが操作されて、設定キースイッチが「オフ」に切り替えられる。

【 0 6 1 3 】

< 状態 7 >

状態 7 では、設定キースイッチが「オフ」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図 1 3 の主制御基板 S T A R T（電源投入）処理が実行される。図 1 3 のステップ 1 0 1 4 の判断処理では、設定キースイッチは、オフであると判断されて、ステップ 1 0 2 2 の処理が実行される。このステップ 1 0 2 2 の処理によって、状態 2 で記憶領域に保存された戻り番地に復帰し、戻り番地から実行が開始される。前述したように、状態 2 で記憶領域に保存された戻り番地は、通常状態で次に実行すべき処理の番地であり、通常状態で次に実行すべき処理が実行される。このように、第 2 の態様では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、「給電状態」が「オン」となった場合においても、主制御基板 M のメインプログラムが実行される前に電源供給が「オフ」となった場合には、その後、設定キースイッチが「オフ」となってから電源供給が「オン」となっても、設定変更モードには移行しないよう構成されている。第 2 の態様のように構成することにより、遊技機の電源投入直後に電源断が発生した場合に、設定変更モードに移行させてしまうと遊技機に意図しない不具合が発生してしまう可能性があるため、設定キースイッチがオンであっても設定変更モードに移行しないよう構成することができ、より不具合が生じ難い遊技機を構成することができる。

【 0 6 1 4 】

10

20

30

40

50

< < < メダルの付与の制御及び払出音の出力制御 > >

前述したように、小役に入賞した場合（小役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合）には、入賞した小役に対応する払出し枚数のメダルが遊技者に付与される。

【 0 6 1 5 】

< < メダル付与の処理 > >

メダルを付与する処理には、クレジット数として加算して付与する処理と、実際に遊技メダルを遊技機外に払い出して付与する処理とがある。

【 0 6 1 6 】

< クレジット数の加算処理 >

主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在のクレジット数が最大貯留数未満（例えば、5 0 未満）であるときには、クレジット数が最大貯留数に達するまで払出し枚数に応じてクレジット数を加算する。このクレジット数の加算処理は、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 の演算処理により実行される。

【 0 6 1 7 】

< 遊技メダルの払い出し処理 >

主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在のクレジット数が最大貯留数を越えたときには、ホッパ H 4 0 を駆動してメダル払出装置 H からメダルを払い出すことでメダルを付与する。メダル払出装置 H からの払出し処理は、主制御基板 M からホッパ H 4 0 に駆動信号を出力することで実行される。

【 0 6 1 8 】

< < メダル付与の態様 > >

現在のクレジット数と付与するメダルの数とに応じて、クレジット数の加算処理のみの態様と、遊技メダルの払い出し処理のみの態様と、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する（クレジット数の加算処理とメダルの払い出し処理とのいずれも実行する）態様との 3 種類の態様がある。

【 0 6 1 9 】

< クレジット数の加算処理のみの態様 >

現在のクレジット数が最大貯留数以下である場合には、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、クレジット数が最大貯留数に達するまで払出し枚数に応じてクレジット数を加算する。払出し枚数を加算しても最大貯留数に達しない場合には、クレジット数の加算処理のみで、メダル付与の処理は終了する。

【 0 6 2 0 】

< クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する態様 >

現在のクレジット数が最大貯留数以下である場合に、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、クレジット数が最大貯留数に達するまで払い出し枚数に応じてクレジット数を加算する。主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、クレジット数が最大貯留数に達した場合には、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える。主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、払い出し枚数からクレジットの加算分を減じた残りの枚数の遊技メダルを、ホッパ H 4 0 を駆動してメダル払出装置 H から払い出す。クレジットの加算分と、メダル払出装置 H から払い出した遊技メダルの数との総和が、入賞した小役に対応する払出枚数である。

【 0 6 2 1 】

このように、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する場合には、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、クレジットの加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える。

【 0 6 2 2 】

< 遊技メダルの払い出し処理のみの態様 >

現在のクレジット数が既に最大貯留数となっている場合には、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ホッパ H 4 0 に駆動信号を出力してメダル払出装置 H から払出枚数分の遊技メダルを払い出す。

10

20

30

40

50

【 0 6 2 3 】

< < 具体例 > >

例えば、図 9 0 に示すように、現在のクレジット数が 4 7 であるときに、払出枚数 5 枚のメダルを遊技者に付与する場合には、まず、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、クレジット数を 1 つずつ加算する。具体的には、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、クレジット数を 4 8、4 9、5 0 と増やす。図 9 0 に示す例では、クレジット表示装置に表示されているクレジット数が、4 7 4 8 (1 枚目 (時刻 t_1)) 4 9 (2 枚目 (時刻 t_2)) 5 0 (3 枚目 (時刻 t_3)) と変化する。クレジット数が 5 0 となることで、最大貯留数 (5 0 枚) に達し、これ以上は、クレジットを増やすことができない。

【 0 6 2 4 】

次に、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、クレジットの加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替え、ホッパ H 4 0 に駆動信号を出力し、払出し枚数 5 枚から、クレジットの加算分の 3 枚を減じた残りの 2 枚をメダル払出装置 H から払い出す。

【 0 6 2 5 】

図 9 0 に示す例では、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、時刻 t_4 でホッパ H 4 0 に駆動信号を出力して払出処理を開始する。時刻 t_4 ~ 時刻 t_5 で 4 枚目の遊技メダルが払い出され、時刻 t_6 ~ 時刻 t_7 で 5 枚目の遊技メダルが払い出される。主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、メダル払出装置 H から払い出されたメダルの数を計数しており、時刻 t_7 で 5 枚目の遊技メダルが払い出されたことを検出して払い出し処理を終了する。

【 0 6 2 6 】

< < 各種時間 > >

< クレジット数の加算処理の単位処理時間及び遊技メダルの払い出し処理の単位処理時間 >

主制御基板 M の C P U C 1 0 0 によるクレジットの加算処理では、クレジット数 m からクレジット数 $m + 1$ に増やすのに単位処理時間 a を要する。例えば、図 9 0 に示すように、クレジット数 4 8 (1 枚目) からクレジット数 4 9 (2 枚目) に増やすのに、時刻 t_2 - 時刻 $t_1 = a$ を要し、クレジット数 4 9 (2 枚目) からクレジット数 5 0 (3 枚目) に増やすのに、時刻 t_3 - 時刻 $t_2 = a$ を要する。クレジットの加算処理において、単位処理時間 a は略一定である。

【 0 6 2 7 】

また、メダル払出装置 H から遊技メダルを払い出す処理では、 n 枚目の遊技メダルの払い出しから $n + 1$ 枚目の遊技メダルの払い出しまでに単位処理時間 c を要する。例えば、図 9 0 に示すように、4 枚目の遊技メダルの払い出しから 5 枚目の遊技メダルの払い出しまでに、時刻 t_6 - 時刻 $t_4 = c$ を要する。遊技メダルの払い出し処理において、単位処理時間 c は略一定である。

【 0 6 2 8 】

1 つの単位処理時間 a は、連続する 2 つの加算処理のタイミングの差で規定できる。例えば、単位処理時間 a は、4 7 から 4 8 への (1 枚目の) 加算処理のタイミング (時刻 t_1) と 4 8 から 4 9 への (2 枚目の) 加算処理のタイミング (時刻 t_2) との差や、4 8 から 4 9 への (2 枚目の) 加算処理のタイミング (時刻 t_2) と 4 9 から 5 0 への (3 枚目の) 加算処理のタイミング (時刻 t_3) との差である。

【 0 6 2 9 】

また、1 つの単位処理時間 c は、連続する 2 つの払出処理の開始のタイミングの差で規定できる。例えば、単位処理時間 c は、5 枚目の処理の開始のタイミング (時刻 t_6) と 4 枚目の加算処理の開始のタイミング (時刻 t_4) との差である。このように、単位処理時間 a 及び c は一定の周期となるように規定すればよい。なお、以下の規定内容及び図 9 0 にて図示した構成はすべて、メダル払出装置 H 内に遊技メダルが十分貯留されており、ディスク D 5 0 のすべての溝に遊技メダルが載置されている状況にて遊技メダルを払い出す場合を例示している。

【 0 6 3 0 】

なお、 t_4 や t_6 などの払出処理の開始のタイミングとしては、(1) t_4 を 4 枚目の

10

20

30

40

50

遊技メダルの払い出しによって、第1払出センサH1がオン オフとなるタイミング、 t_6 を5枚目の遊技メダルの払い出しによって、第1払出センサH1がオン オフとなるタイミングとする、(2) t_4 を4枚目の遊技メダルの払い出しによって、第2払出センサH2がオフ オンとなるタイミング、 t_6 を5枚目の遊技メダルの払い出しによって、第2払出センサH2がオフ オンとなるタイミングとする、(3) t_4 を4枚目の遊技メダルの払い出しによって、第2払出センサH2がオン オフとなるタイミング、 t_6 を5枚目の遊技メダルの払い出しによって、第2払出センサH2がオン オフとなるタイミングとする、(4) t_4 を4枚目の遊技メダルの払い出しによって、第1払出センサH1がオフ オンとなるタイミング、 t_6 を5枚目の遊技メダルの払い出しによって、第1払出センサH1がオフ オンとなるタイミングとする、(5) t_4 を4枚目の払い出しとなる遊技メダルの一部がディスクH50の外部に払い出されたタイミング、 t_5 を5枚目の払い出しとなる遊技メダルの一部がディスクH50の外部に払い出されたタイミングとする、(6) t_4 を4枚目の払い出しとなる遊技メダルの全部がディスクH50の外部に払い出されたタイミング、 t_5 を5枚目の払い出しとなる遊技メダルの全部がディスクH50の外部に払い出されたタイミングとする、(7) 遊技メダル1枚の払い出し毎に払出処理を実行する場合において、 t_4 を4枚目の払出処理の開始タイミング、 t_6 を5枚目の払出処理の開始タイミングとする、上記のように構成してもよい。なお、第1払出センサH1及び第2払出センサH2の詳細については後述することとする。また、上述したような各種時間値やタイミングはあくまで設計値であるため、実際に遊技機が稼働している状況においては、多少のブレが生じる場合があり、そのような場合においても、本例に詳述している時間値の比較、タイミングの比較などは設計値を比較したものであることを補足しておく。また、上述したいずれの構成を採用したとしても、後述する時間値の比較は成立するよう構成できることを補足しておく。

【0631】

<クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理への切り替え時間 e >

前述したように、クレジット数が最大貯留数に達するまでクレジット数を加算し、払出枚数の全てを付与していない場合には、遊技メダルの払い出し処理に切り替える。主制御基板MのCPU C100が、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替えるのに切り替え時間 e を要する。

【0632】

<<時間の比較>>

【0633】

<単位処理時間 a と単位処理時間 c >

前述した単位処理時間 a は、単位処理時間 c と相違する。単位処理時間 a は、主制御基板MのCPU C100の演算処理によって定まる時間であり、単位処理時間 c は、主制御基板MのCPU C100の演算処理に要する時間と、メダル払出装置Hの駆動に要する時間との双方からなる。単位処理時間 c を単位処理時間 a よりも長くすることができる。このようにすることで、メダル払出装置Hの駆動時間も含めて的確に払出の制御をすることができる。

【0634】

尚、前述したように、メダル払出装置Hの駆動に要する時間を調整することで、単位処理時間 c を単位処理時間 a と等しくすることもできる。このようにすることで、払出処理を迅速にすることができる。

【0635】

<切り替え時間 e >

切り替え時間 e は、単位処理時間 a と相違する。切り替え時間 e を単位処理時間 a よりも長くすることができる。切り替え時間 e を長くすることで、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に安定して切り替えることができ、主制御基板MのCPU C100の演算処理からホッパH40の駆動に円滑に切り替えることができる。

【0636】

10

20

30

40

50

また、切り替え時間 e を単位処理時間 a よりも短くすることもできる。切り替え時間 e を短くすることで、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に迅速に切り替えることができ、遊技メダルの払い出し処理を早めに終了することで、次の遊技を直ちに開始することで、遊技メダルの消費を増し、遊技場の利益を高めることができると共に、遊技機の稼働効率を高めることができる。

【0637】

このように、切り替え時間 e を単位処理時間 a と相違させることで、遊技メダルの払い出し処理に切り替えるときに、払出しが一定の周期とは異なり、遊技メダルのメダル受け皿への払い出しが始まる高揚感や期待感を遊技に与えることができる。

【0638】

切り替え時間 e を単位処理時間 a と一致させることもできる。切り替え時間 e を単位処理時間 a と一致させた場合には、一定の周期でメダルを遊技者に付与することができ、クレジット数の加算処理も遊技メダルの払い出し処理も同等のメダルの付与であることを遊技者に示すことで安心感を与えることができる。

【0639】

<< 遊技媒体付与音の出力 >>

主制御基板 M の $CPUC100$ は、クレジットの加算処理を開始するときに（時刻 $t1$ ）、払い出し開始コマンドを副制御基板 S に出力する。副制御基板 S は、この払い出し開始コマンドを受信したことを契機にして、スピーカ $S20$ からの遊技媒体付与音の出力を開始する。

【0640】

また、主制御基板 M の $CPUC100$ は、遊技メダルの払い出しが終了するときに（時刻 $t7$ ）、払い出し終了コマンドを副制御基板 S に出力する。副制御基板 S は、この払い出し終了コマンドを受信したことを契機にして、スピーカ $S20$ からの遊技媒体付与音の出力を終了する。前述したように、主制御基板 M の $CPUC100$ は、メダル払出装装置 H から払い出された遊技メダルの数を計数しており、入賞した小役に対応する払い出し枚数の遊技メダルの全てを遊技者に付与したか否かを判断する。主制御基板 M の $CPUC100$ は、入賞した小役に対応する払い出し枚数の遊技メダルの全てを付与したと判断したときには、払い出し終了コマンドの副制御基板 S への出力を終了して、スピーカ $S20$ からの遊技媒体付与音の出力を終了する。尚、遊技媒体付与音を一定の周期のサウンドを繰り返し再生する（出力する）ような態様とした場合には、払い出し終了コマンドを副制御基板 S 側が受信したタイミングにて即座に遊技媒体付与音の出力を終了するよう構成してもよいし、払い出し終了コマンドを副制御基板 S 側が受信したタイミングにて出力している遊技媒体付与音の周期が終了したタイミングにて遊技媒体付与音の出力を終了するよう構成してもよい。

【0641】

遊技媒体付与音は、単位付与音データを少なくとも1回再生することでスピーカ $S20$ から出力される音である。単位付与音データは、副制御基板 S の RAM に予め記憶されている。図90に示すように、単位付与音データの1回分の再生時間は d であり、副制御基板 S の $CPU SC$ は、単位付与音データを RAM から読み出し、払い出し開始コマンドを受信したときから払い出し終了コマンドを受信するまでの間に亘って、単位付与音データを複数回繰り返し再生することで、遊技媒体付与音をスピーカ $S20$ から出力する。

【0642】

< 第1の態様 >

図90に示す遊技媒体付与音の第1の態様は、払い出し開始コマンドを受信したときから単位付与音データを再生時間 d 毎に繰り返し再生する態様である。このように再生することで、一定の周期で遊技媒体付与音が出力される。前述したように、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える場合であっても、遊技媒体付与音が一定の周期で出力されるため、払出について遊技者に違和感を感じさせず、クレジット数の加算処理も遊技メダルの払い出し処理も同等の価値を付与していることを遊技者に示すこ

10

20

30

40

50

とで安心感を与えることができる。

【 0 6 4 3 】

< 第 2 の態様 >

また、図 9 0 に示す遊技媒体付与音の第 2 の態様は、払い出し開始コマンドを受信したときから単位付与音データを再生時間 d 毎に再生し、クレジット数の加算処理が終了した後に時間 f だけ単位付与音データを再生し、その後、時刻 t 4 で遊技メダルの払い出し処理の開始とともに、改めて単位付与音データの再生を開始する態様である。遊技メダルの払い出し処理に切り替えるときに、遊技媒体付与音が一定の周期とは異なるタイミングで出力されるため、遊技メダルのメダル受け皿への払出しが始まる高揚感や期待感を遊技に与えることができる。

10

【 0 6 4 4 】

なお、メダル払出装置 H から遊技メダルを払い出している最中に、ホッパ H 4 0 の遊技メダルがなくなり、ホッパエラーが発生した場合（例えば、ステップ 1 2 7 9 の処理にて Y e s と判定した場合）には、副制御基板 S は、遊技媒体付与音の出力を停止し、ホッパエラーが発生したことを示す音声出力する。ホッパ H 4 0 に遊技メダルが供給され、払出可能な状態になると、主制御基板 M は、改めて払い出し開始コマンドを副制御基板 S に送信し、副制御基板 S は、遊技媒体付与音の出力を開始する。尚、これには限定されず、ホッパエラーが発生した場合にも遊技媒体付与音は継続して出力されることとなるが、遊技媒体付与音の音量をホッパエラーが発生したことを示す音声の音量と比較して小さい音量にて出力（音量 = 0 としてもよい）し、ホッパエラーが解除されることにより、ホッパエラーが発生したことを示す音声の出力を終了すると共に、遊技媒体付与音の音量を元に戻すよう構成してもよい。

20

【 0 6 4 5 】

< < 基板における集積回路の配置 > >

図 9 1 は、主制御基板 M に実装されている各種の電子部品の配置を示す正面図である。図 9 2 は、主制御基板 M に実装されている電子部品の配置を示す側面図である。

【 0 6 4 6 】

主制御基板 M は、略板状で長形状のプリント基板 M P を有する。プリント基板 M P の表側には、主に、C P U C 1 0 0、I C、抵抗、コネクタなどが実装され、プリント基板 M P の裏側には、主に、導体による回路パターンが形成されている。主制御基板 M（プリント基板 M P）は、互いに平行で長手方向に沿った 2 つの長手端部 M L 1 及び M L 2 と、互いに平行で短手方向に沿った 2 つの短手端部 M S 1 及び M S 2 とからなる長形状を有する。

30

【 0 6 4 7 】

本例では、主制御基板 M は、遊技機の筐体内で立設するように取り付けられる。主制御基板 M が、立設して取り付けられたときには、長手端部 M L 1 及び M L 2 が水平方向に沿って配置され、短手端部 M S 1 及び M S 2 が鉛直方向に沿って配置される。長手端部 M L 1 は上側に位置し、長手端部 M L 2 は下側に位置する。また、プリント基板 M P の表側から見て、短手端部 M S 1 は、短手端部 M S 2 よりも左側に位置し、短手端部 M S 2 は、短手端部 M S 1 よりも右側に位置する。

40

【 0 6 4 8 】

以下では、長手端部 M L 1 側を上側と称し、長手端部 M L 2 側を下側と称し、短手端部 M S 1 側を左側と称し、短手端部 M S 2 側を右側と称する。

【 0 6 4 9 】

< C P U C 1 0 0 >

C P U C 1 0 0 は、長尺な形状を有し、長手方向の長さは C L L であり、短手方向の長さは C S L である。C P U C 1 0 0 は複数のピンを有し（図示せず）、複数のピンは、本体部から突出して形成されている。C P U C 1 0 0 がプリント基板 M P に取り付けられたときには、複数のピンによって電氣的接続が形成され、複数のピンには互いに異なる電気信号が流れる。このため、C P U C 1 0 0 をプリント基板 M P に取り付ける作業では、C

50

P U C 1 0 0 に所望の動作をさせるべく、C P U C 1 0 0 を適正な向きに取り付ける必要がある。C P U C 1 0 0 の第 1 番目のピン（図 9 1 に示す 1 P ）を C P U C 1 0 0 を配置するための基準ピンとしている。C P U C 1 0 0 の本体部には、第 1 番目のピン（1 P ）を視認するためのマークが形成されたり、C P U C 1 0 0 の向きを視認するための切り欠き（図示せず）が形成されたりしている。

【 0 6 5 0 】

本例では、C P U C 1 0 0 の長手方向が、主制御基板 M の長手方向と一致するように（平行となるように）、C P U C 1 0 0 はプリント基板 M P に取り付けられる。本例では、図 9 1 に示すように、C P U C 1 0 0 の第 1 番目のピンが左下側に位置するように C P U C 1 0 0 を配置することで、C P U C 1 0 0 を、後述する I C の向きと揃えて配置することになり、C P U C 1 0 0 をプリント基板 M P に取り付け作業の際に、C P U C 1 0 0 の向きを間違えて取り付けるミスを低減することができる。

10

【 0 6 5 1 】

さらに、一般的に、C P U C 1 0 0 の本体部には、型番やメーカー名などの各種の文字情報（図示せず）が、印字されている。文字情報は、C P U C 1 0 0 の長手方向に沿って第 1 番目のピン側から離隔するように印字されている。C P U C 1 0 0 がプリント基板 M P に取り付けられた状態で、型番やメーカー名などの文字情報を容易に視認できるようにするのが好ましい。上述したように、C P U C 1 0 0 の第 1 番目のピンが左下側に位置するように C P U C 1 0 0 を配置することで、印字されている型番やメーカー名などを視認しやすい向きで C P U C 1 0 0 を配置することができる。

20

【 0 6 5 2 】

なお、C P U C 1 0 0 がプリント基板 M P に取り付けられたときには、C P U C 1 0 0 のピンの番号は、プリント基板 M P の表側から見て、第 1 番目のピン（1 P ）を始点にして反時計回りに沿って順に大きくなる。

【 0 6 5 3 】

< I C >

プリント基板 M P の表側には、各種の I C （集積回路）も取り付けられている。I C は、長尺な形状を有し、長手方向の長さは I L L であり、短手方向の長さは I S L である。C P U C 1 0 0 と同様に、I C も複数のピンを有し（図示せず）、複数のピンは、本体部から突出して形成されている。I C がプリント基板 M P に取り付けられたときには、複数のピンによって電氣的接続が形成され、複数のピンには互いに異なる電気信号が流れる。このため、I C をプリント基板 M P に取り付ける作業においても、I C に所望する動作をさせるべく、I C を適正な向きに取り付ける必要がある。このため、I C の第 1 番目のピン（図 9 1 に示す 1 P ）も I C を配置するための基準ピンとしている。I C の本体部には、第 1 番目のピン（1 P ）を視認するためのマークが形成されたり、I C の向きを視認するための切り欠き（図示せず）が形成されたりしている。

30

【 0 6 5 4 】

本例では、I C の長手方向が、C P U C 1 0 0 の長手方向や主制御基板 M の長手方向と一致するように（平行となるように）、I C はプリント基板 M P に取り付けられる。さらに、I C の第 1 番目のピンが左下側に位置するように I C をプリント基板 M P に配置している。このように、I C の第 1 番目のピンが、常に左下側に位置するように I C を配置することで、全ての I C の向きを揃えて配置することになり、I C をプリント基板 M P に取り付ける作業の際に、I C の向きを間違えて取り付けるようなミスを低減することができる。

40

【 0 6 5 5 】

さらに、一般的に、I C の本体部には、型番やメーカー名などの各種の文字情報（図示せず）が、印字されている。文字情報は、第 1 番目のピン側から I C の長手方向に沿って離隔するように印字されている。I C がプリント基板 M P に取り付けられている状態で、I C の型番やメーカー名などの文字情報を容易に視認できるようにするのが好ましい。上述したように、I C の第 1 番目のピンが左下側に位置するように I C を配置することで、印字

50

されている型番やメーカー名などを視認しやすい向きになるようにＩＣを配置することもできる。

【 0 6 5 6 】

なお、ＩＣがプリント基板ＭＰに取り付けられたときには、ＩＣのピンの番号は、プリント基板ＭＰの表側から見て、第１番目のピン（１Ｐ）を始点にして反時計回りに沿って順に大きくなる。

【 0 6 5 7 】

< 抵抗 >

プリント基板ＭＰの表側には、各種の抵抗も取り付けられており、他の電子部品と電気的接続が形成されている。ＩＣは、長尺な形状を有し、長手方向の長さはＲＬＬであり、短手方向の長さはＲＳＬである。

【 0 6 5 8 】

< コネクタ >

プリント基板ＭＰの表側には、コネクタも取り付けられており、他の電子部品と電気的接続が形成されている。主制御基板Ｍは、コネクタを介して副制御基板Ｓなどに接続され、各種の信号を送受信することができる。

【 0 6 5 9 】

< ＣＰＵＣ１００とＩＣとの間隔 >

図９１の破線で示すように、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ１の内側には、抵抗のみが配置され、ＩＣは配置されていない。所定の範囲ＣＳＲ１は、ＣＰＵＣ１００の外周ＣＯＲからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、少なくともＣＰＵＣ１００の短手方向の長さＣＳＬにすることができる。ＩＣには、各種の電流（時間的に変化する電流などであり、例えば、高周波信号）が流れ、ＩＣがノイズの発生源となり得るため、ＣＰＵＣ１００の動作に影響を与える可能性がある。このように、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ１の内側にＩＣを配置しないことで、ＩＣをＣＰＵＣ１００からある程度の距離（例えば、長さＣＳＬ）だけ離隔した位置に配置し、ＩＣから発せられるノイズを、ＣＰＵＣ１００の動作に影響させないようにできる。

【 0 6 6 0 】

また、ＣＰＵＣ１００の外周ＣＯＲからの所定の長さを、少なくとも抵抗の長手方向の長さＲＬＬにしてもよい。抵抗には電流が流れるため、抵抗が熱源となり得るため、ＣＰＵＣ１００の動作に影響を与える可能性がある。このため、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ１の内側に、抵抗を配置しないようにすることで、抵抗をＣＰＵＣ１００からある程度の距離（例えば、長さＲＬＬ）だけ離隔した位置に配置し、抵抗から発せられる熱を、ＣＰＵＣ１００の動作に影響させないようにできる。

【 0 6 6 1 】

< ＣＰＵＣ１００の高さとＩＣの高さと他の部品の高さとの関係 >

図９２は、図９１に示した各種の電子部品の高さを示す側面図である。この図９２に示すように、ＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴが最も高く、次に、ＩＣの高さＩＨＴが高く、抵抗の高さＲＨＴが最も低い。図９１に示すように、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ２の内側には、ＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴ未満の部品のみが配置される。所定の範囲ＣＳＲ２は、ＣＰＵＣ１００の外周ＣＯＲからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、抵抗の長手方向の長さＲＬＬにすることができる。

【 0 6 6 2 】

ＣＰＵＣ１００をプリント基板ＭＰに取り付ける作業では、取り付け用具（図示せず）が用いられる。取り付け用具は、取り付け用具の先端部でＣＰＵＣ１００を挟持してプリント基板ＭＰに近づけて取り付けの用具である。取り付け用具の先端部でＣＰＵＣ１００を挟持する構造であるため、ＣＰＵＣ１００が挟持されているときには、ＣＰＵＣ１００の周囲に取り付け用具の先端部が配置される。このため、ＣＰＵＣ１００を取り付けるときには、取り付け用具の先端部もプリント基板ＭＰに近づけざるを得ず、取り付け用具の

10

20

30

40

50

先端部が他の電子部品と干渉しないように、取り付け用具の先端部のための空間を確保する必要がある。

【 0 6 6 3 】

このため、C P U C 1 0 0 がプリント基板 M P に取り付けられる位置の周辺の領域 C S R 2 には、C P U C 1 0 0 の高さ C H T 未満の部品のみを配置する。このようにすることで、取り付け用具の先端部がプリント基板 M P に最も近づいた状態であっても、取り付け用具の先端部が他の部品と干渉することはない。領域 C S R 2 は、C P U C 1 0 0 の外周 C O R からの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、少なくとも抵抗の長手方向の長さ R L L にすることができる。

【 0 6 6 4 】

尚、C P U C 1 0 0 の高さ C H T 未満の部品のみを配置するのは、C P U C 1 0 0 がプリント基板 M P に取り付けられる位置の周辺の領域のみとし、プリント基板 M P における C P U C 1 0 0 がプリント基板 M P に取り付けられる位置の周辺の領域外には、C P U C 1 0 0 の高さ C H T 以上の部品が取り付けられるよう構成してもよいし、プリント基板 M P に取り付けられるすべての部品が C P U C 1 0 0 の高さ C H T 未満の部品となるよう構成してもよい。

【 0 6 6 5 】

このように、C P U C 1 0 0 の周囲の所定の範囲 C S R 2 の内側には、C P U C 1 0 0 の高さ C H T よりも低い電子部品のみを配置することで、取り付け用具の先端部を近づけられる空間を確保することができ、取り付け用具を用いても、他の電子部品に損傷を与えることなく、C P U C 1 0 0 をプリント基板 M P に取り付けることができる。

【 0 6 6 6 】

なお、前述した例では主制御基板 M を一例として説明したが、副制御基板 S や扉基板 D や回胴基板 K や電源基板 E など、C P U や I C などの電子部品が搭載される基板の全てに適用することができる。

【 0 6 6 7 】

< < A T 抽選に関する構成 > > >

次に、図 9 3 を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な A T 状態移行制御処理の構成について詳述する。尚、同図に例示する構成は、A T を有するよう構成した場合においては、上述したすべての構成に適用可能であることを補足しておく。

【 0 6 6 8 】

はじめに、図 9 3 は、本実施形態における、図 1 8 のステップ 1 4 0 0 のサブルーチンに係る、A T 状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 4 0 1 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、現在の A T に関する状態は A T 抽選可能な状態であるかを判定する。尚、同図においては、低確率状態や高確率状態等の A T 抽選に当選する確率の異なる複数の遊技状態は有しておらず、例えば、本実施形態における高確率状態等の 1 の遊技状態においてのみ A T 抽選を実行し得るよう構成されている。また、本実施形態との相違点として、B B の当選に基づいて A T 抽選は実行しないよう構成されている。

【 0 6 6 9 】

ステップ 1 4 0 1 1 で Y e s の場合、ステップ 1 4 0 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、A T 抽選種別として「2」をセットし、所定の R A M 領域に一時記憶する。ここで、A T 抽選種別とは、A T 抽選を実行するために要するデータ容量を削減するために設けている、A T 抽選を実行する際に当選確率を識別するための種別である。次に、ステップ 1 4 0 1 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該ゲームに係る条件装置は設定差なし（抽選確率に設定差がない条件装置）であるかを判定する。同図に示す変更例においては、設定差なしとなる条件装置は、スイカ B、チェリー、スイカ A、再遊技（すべての再遊技役としてもよいし、一部の再遊技役としてもよい）、押し順ベルとなっており、本処理においては、設定差なしとなる条件装置に当選しているかどうかを判定している。尚、ハズレと共通ベルの抽選確率には設定差が設けられている（設定差ありとなっている）が、本処理においては、ハズレ又は共通ベルに当選したか否かを判定しないよう構成

10

20

30

40

50

されている。尚、A T 抽選種別を記憶する前記所定の R A M 領域と、前述した当選番号や演出グループ番号を記憶する R A M 領域とは異なる領域とすることが好適である。そのように構成することにより、当選確率に設定差のある条件装置に関する情報と当選確率に設定差のない条件装置に関する情報とが区別して記憶される領域である当選番号を記憶する領域と演出グループ番号を記憶する領域と、当選確率に設定差のある条件装置に関する情報と当選確率に設定差のない条件装置に関する情報とが区別せずに記憶される領域である A T 抽選種別を記憶する領域とを、混同しないよう構成することができる。

【 0 6 7 0 】

ステップ 1 4 0 1 3 で Y e s の場合、ステップ 1 4 0 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、A T 抽選種別テーブルを参照して、A T 抽選種別をセットして前記所定の R A M 領域（ステップ 1 4 0 1 2 に係る所定の R A M 領域と同一の R A M 領域）に一時記憶し（上書きされることとなる）、ステップ 1 4 0 1 5 に移行する。尚、ステップ 1 4 0 1 3 で N o の場合にも、ステップ 1 4 0 1 5 に移行する。ここで、同図右中段の A T 抽選テーブルについて詳述する。本変更例においては、A T 抽選を実行可能な状況にて設定差なしとなる条件装置に当選した場合には、スイカ B に当選した場合は A T 抽選種別として「 0 」を、チェリーに当選した場合は A T 抽選種別として「 0 」を、スイカ A に当選した場合は A T 抽選種別として「 1 」を、再遊技に当選した場合は A T 抽選種別として「 2 」を、押し順ベルに当選した場合は A T 抽選種別として「 2 」を、セットするよう構成されている。

【 0 6 7 1 】

次に、ステップ 1 4 0 1 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、セットされている A T 抽選種別に基づき、A T 抽選を実行する。ここで、同図右下段に示すように、A T 抽選に当選する確率は、A T 抽選種別が「 0 」の場合には $56 / 256$ であり、A T 抽選種別が「 1 」の場合には $18 / 256$ であり、A T 抽選種別が「 2 」の場合には $1 / 256$ であり、A T 抽選に当選し易いものから順に、「 0 1 2 」となっている。次に、ステップ 1 4 0 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、ステップ 1 4 0 1 5 で実行した A T 抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 1 4 0 1 6 で Y e s の場合、ステップ 1 4 0 1 7 で、主制御基板 M の C P U M C は、A T カウンタに A T 初期ゲーム数として所定値（例えば、50）をセットする。尚、本変更例においては、本実施形態とは異なり、A T 状態移行制御処理にて A T カウンタに A T 初期ゲーム数をセットするよう構成しており、A T 状態開始制御処理では A T 初期ゲーム数はセットしないよう構成されている（A T ゲーム数上乘せに当選した場合には、A T ゲーム数が加算される場合がある）。次に、ステップ 1 4 0 1 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、次ゲーム以降の A T に関する状態を「 A T 中状態」に決定し、次の処理（ステップ 1 4 3 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 4 0 1 1 又はステップ 1 4 0 1 6 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1 4 3 0 の処理）に移行する。

【 0 6 7 2 】

従来の遊技機においては、A T 抽選として、当選役を参照しない共通の抽選処理と、設定差なしとなる条件装置に当選した場合に実行される抽選処理（当選役を参照する抽選処理）とを有するよう構成した場合には、A T 抽選を少なくとも 2 回実行する必要があったが、同図のように A T 抽選種別を設けることにより、当選役を参照しない共通の抽選処理（同図においては、ステップ 1 4 0 1 2 の処理が対応している）と、設定差なしとなる条件装置に当選した場合に実行される抽選処理（同図においては、ステップ 1 4 0 1 4 の処理が対応している）とを 1 回の抽選処理（同図においては、ステップ 1 4 0 1 6 の処理が対応している）にて実行することができることとなる。

【 0 6 7 3 】

以上、遊技機として、回胴式遊技機の構成を例示したが、上述した構成は、ぱちんこ遊技機やじゃん球遊技機やアレンジボールやゲーム機やカジノマシン等の様々な遊技用の機種に適用できる。

【 0 6 7 4 】

尚、上述した構成のうち、設定変更モード、設定確認モード、設定キースイッチ、設定／リセットボタン等の設定に関する構成（例えば、図５９に例示した構成）は、設定値を有するぱちんこ遊技機にも適用可能である。

【０６７５】

<<<本例に係る遊技機に適用可能な押し順ナビに係る構成>>>

本例に係る遊技機においては、押し順ナビを実行可能に構成されている。ここで、本例に適用可能な押し順ナビの実行態様を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は、すべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【０６７６】

また、本例における押し順ナビに関しては、以下の構成を押し順ナビと称している。（

１）主制御基板Ｍにて制御される押し順表示装置Ｄ２７０に遊技者に有利な停止ボタンの操作態様が表示されることを押し順ナビと称する。具体例としては、「＝３」と表示することで、「中 左 右」の押し順を指示可能である。また、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビを指示、指示表示と称することがあり、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビを実行する遊技を指示遊技と称することがある。（２）副制御基板Ｓにて制御

される演出表示装置Ｓ４０に遊技者に有利な停止ボタンの操作態様（を示唆する画像）が表示されることを押し順ナビと称する。具体例としては、「１２３」と表示することで、「左 中 右」の押し順を指示（示唆）可能である。（３）副制御基板Ｓにて制御されるスピーカＳ２０から遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆する音声を出力すること

を押し順ナビと称する。具体例としては、スタートレバーを操作した際に「左です」と出力することで、第１停止ボタンとして左停止ボタンを操作すべき旨を指示（示唆）可能である。（４）副制御基板Ｓにて制御されるリール窓枠ランプＤ３１０が遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆するよう点灯（点滅）することを押し順ナビと称する。具体例

としては、スタートレバーを操作した際に左リール及び左停止ボタンに対応したリール窓枠ランプＤ３１０が点灯することで、第１停止ボタンとして左停止ボタンを操作すべき旨を指示（示唆）可能である。（５）主制御基板Ｍ、又は副制御基板Ｓにて制御される停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０が遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆する

よう点灯（点滅）することを押し順ナビと称する。具体例としては、スタートレバーを操作した際に左リールに対応した左停止ボタンＤ４１が点灯することで、第１停止ボタンとして左停止ボタンを操作すべき旨を指示（示唆）可能である。

（５）主制御基板Ｍ、又は副制御基板Ｓにて制御される停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０が遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆するよう点灯（点滅）することを押し順ナビと称する。具体例としては、スタートレバーを操作した際に左リールに対応した左停止ボタンＤ４１が点灯することで、第１停止ボタンとして左停止ボタンを操作すべき旨を指示（示唆）可能である。

（５）主制御基板Ｍ、又は副制御基板Ｓにて制御される停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の内部に設けられた停止ボタンランプＳ６０が遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆するよう点灯（点滅）することを押し順ナビと称する。具体例としては、スタートレバーを操作した際に左リールに対応した左停止ボタンＤ４１が点灯することで、第１停止ボタンとして左停止ボタンを操作すべき旨を指示（示唆）可能である。

【０６７７】

以下では、押し順役（押し順ベル、押し順再遊技役などの押し順によって払出枚数やＲＴ状態の移行態様が相違し得る役）が当選役として決定された遊技に、押し順ナビの表示が開始されるタイミング、及び押し順ナビが終了するタイミングについて説明する。ＡＴ中状態において押し順役が当選役として決定されることで、遊技者に最も有利となる停止ボタンの操作態様（リール停止順や停止ボタンの操作タイミング）を報知する押し順ナビを実行し得るよう構成されている。

【０６７８】

<<押し順ナビの表示開始に係る構成>>

<ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>

はじめに、ウエイトがない場合、換言すると、最小遊技時間が経過している（遊技間隔最小時間タイマＭ７０のタイマ値が０である）場合にスタートレバーを操作して遊技が実行される場合の押し順ナビの実行態様について以下に説明する。

【０６７９】

<構成１>

まず、図９４の構成について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する（図１８のステップ１２６０にて実行する）。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベ

10

20

30

40

50

ルに当選しており、「中 左 右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 A 3」に当選した場合）について例示している。

【 0 6 8 0 】

その後、回胴回転処理を実行した直後に、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「 = 3 」が表示される。ここで、押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビの一例として、「 = 1 」：「左 中 右」の押し順を指示「 = 2 」：「左 右 中」の押し順を指示「 = 3 」：「中 左 右」の押し順を指示「 = 4 」：「中 右 左」の押し順を指示「 = 5 」：「右 左 中」の押し順を指示「 = 6 」：「右 中 左」の押し順を指示のように構成されている。

【 0 6 8 1 】

なお、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビを実行する場合の表示態様としては、上述した表示態様には限定されず、例えば、「 = 」を表示せずに、右側の桁（下位桁）のみに数字を表示してもよいし、右側の桁（下位桁）のみに停止ボタン（又はリール）に対応した数字ではない表示態様を表示するよう構成してもよい。また、右側の桁（下位桁）は次回停止操作すべき停止ボタン（又はリール）に対応した表示とし、左側の桁（上位桁）は当該遊技全体の押し順を示す表示とするよう構成してもよい。そのように構成した場合には、右側の桁（下位桁）は停止ボタンの停止操作毎に表示態様が変化し得る一方、左側の桁（上位桁）は停止ボタンの停止操作に拘らず同一の表示態様となる。

【 0 6 8 2 】

押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「 = 3 」が表示された後、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「 1 2 3 」が表示されることとなる。ここで、演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビの一例として、「 1 2 3 」：「左 中 右」の押し順を指示「 1 3 2 」：「左 右 中」の押し順を指示「 2 1 3 」：「中 左 右」の押し順を指示「 3 1 2 」：「中 右 左」の押し順を指示「 2 3 1 」：「右 左 中」の押し順を指示「 3 2 1 」：「右 中 左」の押し順を指示のように構成されている。

【 0 6 8 3 】

なお、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを実行する場合の表示態様としては、上述した表示態様には限定されず、算用数字以外の表示態様としてもよく、例えば、漢数字としてもよいし、数字ではないキャラクタの画像やシンボルの画像等としてもよい。また、すべての停止ボタンに対応した表示態様以外にも、例えば、第 1 停止のみを指示する「 1 - - 」（第 1 停止として左停止ボタンを操作すべき旨を報知する押し順ナビ）のような押し順ナビを実行してもよい。

【 0 6 8 4 】

なお、「表示」とは、表示すべき要素がすべて表示完了することとしてもよいし、表示すべき要素が表示を開始したこととしてもよい。例えば、演出表示装置 S 4 0 に「 1 2 3 」を表示するとは、演出表示装置 S 4 0 に「 1 2 3 」がすべて表示完了することとしてもよいし、演出表示装置 S 4 0 にて「 1 2 3 」の表示が開始された（表示開始時のエフェクトが発生したなど）こととしてもよい。同様に、「表示終了」とは、表示を終了すべき要素がすべて表示されなくなることとしてもよいし、表示を終了すべき要素を表示されなくするための表示遷移を開始したこととしてもよい。例えば、演出表示装置 S 4 0 にて「 1 2 3 」の表示を終了するとは、演出表示装置 S 4 0 に「 1 2 3 」がすべて表示されなくなることとしてもよいし、演出表示装置 S 4 0 にて「 1 2 3 」の表示の一部が消去され始めた（表示終了時のエフェクトが発生したなど）こととしてもよい。同様に、「表示を消去」とは、表示を消去すべき要素がすべて表示されなくなることとしてもよいし、表示を消去すべき要素を表示されなくするための表示遷移を開始したこととしてもよい。例えば、演出表示装置 S 4 0 にて「 1 2 3 」の表示を消去するとは、演出表示装置 S 4 0 に「 1 2 3 」がすべて表示されなくなることとしてもよいし、演出表示装置 S 4 0 にて「 1 2 3 」の表示の一部が消去され始めた（表示消去時のエフェクトが発生したなど）こととしてもよい。また、同様に、演出表示装置 S 4 0 にて「 1 」の表示を消去するとは、演出表示装置 S 4 0 に「 1 2 3 」がすべて表示されている状況にて左停止ボタンが操作

10

20

30

40

50

された後、演出表示装置 S 4 0 に「1」が表示されなくなることとしてもよいし、演出表示装置 S 4 0 にて「1」の表示の一部が消去され始めた（表示消去時のエフェクトが発生したなど）こととしてもよい。

【0685】

演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビが表示された後、停止ボタンの操作が有効になる。なお、リールの回転が開始した後、リール駆動状態がリール加速状態からリール定速状態となることで、停止ボタンの操作が有効となる。指示遊技においては、遊技者は押し順表示装置 D 2 7 0 又は演出表示装置 S 4 0 に表示される押し順ナビを確認して停止ボタンを操作するため、同図のように、停止ボタンが有効になるよりも前に押し順ナビを表示可能とすることで、遊技者が押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。

10

【0686】

また、図 9 4 においては、押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビの方が、演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビよりも先に表示される（表示開始される）こととなる。ここで、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビの表示について説明する。「入賞 A 3」が当選役として決定された場合に、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、タイマ割り込み時処理として、ステップ 1 6 2 2 にて、制御コマンドとして入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板 S 側へ送信する。副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 より受信した入賞・再遊技当選情報に係るコマンドに基づいて、ステップ 2 2 5 0 のコマンド処理を実行する（コマンド処理としてステップ 2 3 6 0 等の押し順ナビを表示するための押し順ナビ表示処理を実行する）。

20

【0687】

ここで、副制御基板 S 側で制御する演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示する場合の処理について詳述する。まず、副制御基板 S の C P U S C が主制御基板 M の C P U C 1 0 0 からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信した後、コマンドデータの保存、コマンド解析処理、サブメイン基板（副制御基板 S 内の基板）から演出制御基板（副制御基板 S 内の基板）に押し順ナビの表示態様に係るコマンドを送信する処理を順次行い、入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信から押し順ナビの表示態様に係るコマンドの送信までは約 1 6 m s を要する。また、演出制御基板は押し順ナビの表示態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合には描画処理を実行し、当該描画処理には約 3 2 m s を要する。なお、一例として、主制御基板 M が副制御基板 S 側に送信するコマンドを入賞・再遊技当選情報に係るコマンドとしたが、あくまで一例であり、演出グループ番号に係るコマンドなど他のコマンドとしてもよく、所望する演出の実行タイミングによって適宜設計すればよい。

30

【0688】

また、主制御基板 M 側で制御する押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビを表示する場合については、押し順表示装置 D 2 7 0 はダイナミック点灯にて点灯するよう構成されているため、タイマ割り込み処理の周期を 2 m s とすると、5 つの 7 セグ L E D ユニットをタイマ割り込み処理毎に順次点灯させるため、点灯が完了するまでは最大で 1 0 m s 程度の時間を要する。このように構成されているため、主制御基板 M 側で制御する押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビを表示する契機（例えば、スタートレバーの操作）が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間よりも、副制御基板 S 側で制御する演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示する契機（例えば、主制御基板 M 側からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信）が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間の方が長時間となるよう構成されている。

40

【0689】

ここで、本例における押し順ナビの表示を開始可能な期間として、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が実行する処理を用いて詳しく説明することにする。遊技機は、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が周辺機器等の制御を行うことで遊技を進行させていくよう設計されている。尚、本例における主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が実行する処理については、説明

50

を簡素化するために特定のステップに限って説明するが、この限りではないことを補足しておく。例えば、ステップ 1 2 5 1 の判断処理で主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が、スタートレバー D 5 0 の操作が行われたと判定すると、ステップ 1 5 5 0 でリール回転開始準備処理を実行する。そして、ステップ 6 1 0 2 のリール回転開始待機状態開始タイミングに到達したと判定することで、ステップ 6 1 0 6 のリール加速状態開始タイミングに到達しているかを判定する。そして、ステップ 6 1 0 8、およびステップ 6 1 1 0 によりリール駆動状態をリール加速状態に更新し、リールの回転が開始する。ここで、ステップ 6 1 0 2 からステップ 6 1 0 8 までの期間は、リール回転開始までのウエイト期間に相当する期間であり、例えば所定の条件としての遊技間隔最小時間タイマ M 7 0 によるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、4 . 1 秒）を満たしていないために発生する期間であり、最小遊技時間とも称することがある。次にステップ 6 1 1 4 で主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ステップ 6 1 1 4 のリール加速状態終了タイミングに到達したかを判定する。そして、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ステップ 6 1 1 6、およびステップ 6 1 1 8 でリール駆動状態をリール定速状態に更新し、リールの定速状態を維持するよう処理を行った後、停止ボタンの操作を有効にする処理が実行される。本例では、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が上記の処理を実行する期間内のいずれかのタイミング、換言すると、スタートレバーの操作が実行されたときから停止ボタンの操作が有効になるまでのいずれかのタイミングにて、押し順ナビが表示（表示開始）されるよう構成されていけばよい。

【 0 6 9 0 】

このように、スタートレバー D 5 0 の操作を行ったタイミングから停止ボタンの操作が有効になるまでの期間を、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が実行する処理に従って説明したが、本例では、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が実行する処理に従って、スタートレバー操作 最小遊技時間が経過 リール回転開始 リール加速状態 リール定速状態 停止ボタンの操作が有効（リール停止ボタンの操作が有効とも称する）、と期間を分けて規定することにする。例えば、図 9 4 では、押し順表示装置 D 2 7 0 による押し順ナビは回胴回転開始処理を実行した直後のタイミング、演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビはリール加速状態中に実行される場合を例示している。

【 0 6 9 1 】

なお、図 9 4 においては、演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビがリール加速状態にて実行される場合を例示したが、主制御基板 M が副制御基板 S 側にコマンドを送信し、その後副制御基板 S が描画処理を実行して押し順ナビがリール加速状態の期間中に表示されるということであり、副制御基板 S 側の押し順ナビの表示に関する構成としては、以下のよう構成してもよい。（ 1 ）スタートレバー操作 最小遊技時間が経過 主制御基板 M が回胴回転開始処理を実行してリール回転開始 リール駆動状態を加速状態に更新 主制御基板 M が押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビをダイナミック点灯で表示 主制御基板 M が副制御基板 S 側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信 副制御基板 S 側が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信 当該コマンドを契機として副制御基板 S 側が描画処理を実行し演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示 リール駆動状態を定速状態に更新（ 2 ）スタートレバー操作 最小遊技時間が経過 主制御基板 M が回胴回転開始処理を実行してリール回転開始 リール駆動状態を加速状態に更新 主制御基板 M が押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビをダイナミック点灯で表示 主制御基板 M が副制御基板 S 側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信 副制御基板 S 側が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信 主制御基板 M が副制御基板 S 側に所定のコマンドを送信 副制御基板 S 側が当該所定のコマンドを受信 当該所定のコマンドを契機として副制御基板 S 側が描画処理を実行し演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示 リール駆動状態を定速状態に更新（ 3 ）スタートレバー操作 最小遊技時間が経過 主制御基板 M が回胴回転開始処理を実行してリール回転開始 リール駆動状態を加速状態に更新 主制御基板 M が押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビをダイナミック点灯で表示 主制御基板 M が副制

御基板 S 側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信 副制御基板 S 側が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信 リール駆動状態を定速状態に更新 当該コマンドを契機として副制御基板 S 側が描画処理を実行し演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示 (4) スタートレバー操作 最小遊技時間が経過 主制御基板 M が回胴回転開始処理を実行してリール回転開始 リール駆動状態を加速状態に更新 主制御基板 M が押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビをダイナミック点灯で表示 主制御基板 M が副制御基板 S 側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信 副制御基板 S 側が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信 主制御基板 M が副制御基板 S 側に所定のコマンドを送信 副制御基板 S 側が当該所定のコマンドを受信 リール駆動状態を定速状態に更新 当該所定のコマンドを契機として副制御基板 S 側が描画処理を実行し演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示 上記のように構成してもよい。即ち、副制御基板 S 側が主制御基板 M 側から所定のコマンドを受信してから描画処理を実行するまでの時間値を設計して副制御基板 S 側の押し順ナビの表示タイミングを決定してもよいし、主制御基板 M 側が副制御基板 S 側に所定のコマンドを送信するタイミングを設計して副制御基板 S 側の押し順ナビの表示タイミングを決定してもよい。

10

【 0 6 9 2 】

< 構成 2 >

次に、図 9 5 の構成について説明する。A T に関する状態が A T 中状態 (押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態) であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中 左 右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる (払出枚数が多い) 場合 (例えば、「入賞 A 3」に当選した場合) について例示している。

20

【 0 6 9 3 】

その後、停止ボタンの操作が有効になり、主制御基板 M から副制御基板 S 側にコマンドが送信されて、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「 2 1 3 」が表示される。演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「 2 1 3 」が表示された後、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「 = 3 」がダイナミック点灯にて表示される。図 9 5 では、演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビの方が、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビよりも先に表示される。例えば、図 9 5 では、演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビは回胴回転開始処理を実行した後のタイミング、押し順表示装置 D 2 7 0 による押し順ナビはリール停止ボタンの操作が有効になる直前のタイミングで実行される。

30

【 0 6 9 4 】

< 効果 1 >

図 9 4 又は図 9 5 のように構成することにより、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 に表示される押し順ナビの開始タイミングを所定の期間 (スタートレバー操作 最小遊技時間が経過 リール回転開始 リール加速状態 リール定速状態 停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間) で定めることにより、例えば押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、遊技者に不利益等を与えることのないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

40

【 0 6 9 5 】

< 効果 2 >

また、図 9 4 又は図 9 5 のように構成することにより、押し順表示装置 D 2 7 0 に表示される押し順ナビの開始タイミングと、演出表示装置 S 4 0 上に表示される押し順ナビの開始タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビを視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 0 6 9 6 】

50

< 構成 3 >

A T 中状態において、押し順役（押し順ベル、押し順再遊技役など）が当選役として決定された場合に、押し順を報知する演出手段として、演出表示装置 S 4 0 だけでなく、例えば図 9 7、図 9 8 に記載されているように中パネル（中装飾パネル）に備えられたランプ（以下、リール窓枠ランプ D 3 1 0 と称する）、もしくはスピーカ S 2 0 から出力される音声などによって押し順を報知するような構成も可能である。構成 3 においては、指示遊技が実行された場合、リール窓枠ランプ D 3 1 0 にて押し順ナビを実行可能に構成されている。リール窓枠ランプ D 3 1 0 は、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3 のそれぞれに対応する位置（リール近傍）に備えられており、例えば、スタートランプ D 1 8 0 と同様に L E D などによって構成されている。リール窓枠ランプ D 3 1 0 の点灯、及びスピーカ S 2 0 から出力される音声などは、演出表示装置 S 4 0 と同様に副制御基板 S にて制御管理されているものである。つまり、これらの演出手段によって押し順ナビを実行する場合には、演出表示装置 S 4 0 の時と同様に、副制御基板 S の C P U S C が、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 より受信したコマンドに基づいて、ステップ 2 1 0 8、ステップ 2 2 5 0 によりコマンド処理（ここではリール窓枠ランプ点灯処理、音声出力処理と称する）を実行することで押し順ナビを実行することが可能となる。尚、リール窓枠ランプ D 3 1 0 は、遊技者ができるだけ視認しやすい位置に備えられていることが好ましいため、例えばリール窓 D 1 6 0 の上側、もしくは下側など（遊技者から見ると、リールが視認できるリール窓 D 1 6 0 の上側、もしくは下側のスペース）に各リールに対応させるよう備えておくことが好ましい。

【 0 6 9 7 】

図 9 7 を用いて構成 3 について説明する。A T に関する状態が A T 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中 左 右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 A 3」に当選した場合）について例示している。

【 0 6 9 8 】

その後、回胴回転開始処理を実行した直後に、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「 = 3 」がダイナミック点灯にて表示（表示開始）される。押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「 = 3 」が表示された後、リール窓枠ランプ D 3 1 0 による押し順ナビとして、中リール（中停止ボタン）に対応するランプが点灯（点灯開始）する。その後、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「 2 1 3 」が表示（表示開始）される。図 9 7 では、押し順ナビが表示される順番としては、「押し順表示装置 リール窓枠ランプ 演出表示装置」となっており、リール窓枠ランプ D 3 1 0 の点灯による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、押し順表示装置 D 2 7 0 よりも遅く、演出表示装置 S 4 0 よりも早いタイミングとなっている。

【 0 6 9 9 】

ここで、副制御基板 S 側で制御する演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示する場合には、副制御基板 S の C P U S C が主制御基板 M の C P U C 1 0 0 からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信した後、コマンドデータの保存、コマンド解析処理を順次行った後、サブメイン基板（副制御基板 S 内の基板）から演出制御基板（副制御基板 S 内の基板）に押し順ナビの表示態様に係るコマンドを送信する処理及びサブメイン基板（副制御基板 S 内の基板）からランプ制御基板（副制御基板 S 内の基板）に押し順ナビの点灯態様に係るコマンドを送信する処理を行い、入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信から押し順ナビの表示態様に係るコマンドの送信及び押し順ナビの点灯態様に係るコマンドの送信までは約 1 6 m s を要する。また、演出制御基板は押し順ナビの表示態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合には描画処理を実行し、当該描画処理には約 3 2 m s を要する。一方、ランプ制御基板は押し順ナビの点灯態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合にはすぐに点灯処理を実行する（点灯処理は

描画処理よりも短時間で実行可能)ため、主制御基板Mから副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信し、副制御基板S側が当該コマンドの受信を契機として、演出表示装置S40とリール窓枠ランプD310とによる押し順ナビを実行する場合には、演出表示装置S40による押し順ナビの表示よりも前にリール窓枠ランプD310による押し順ナビの表示(点灯表示)が実行されるよう構成されている。なお、主制御基板Mから送信されるコマンドは入賞・再遊技当選情報に係るコマンドには限定されず、演出グループ番号に係るコマンドなどとしてもよい。

【0700】

このように、演出表示装置S40による押し順ナビの表示よりも前にリール窓枠ランプD310による押し順ナビの表示(点灯表示)が実行されるよう構成することにより、遊技者に簡素な報知をより早く実行することができ、遊技者が押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態(押し順を間違えてしまう事態)を防止することができる。

【0701】

なお、押し順ナビが表示される順番としては、「押し順表示装置 演出表示装置 リール窓枠ランプ」とするよう構成してもよい。そのように構成する場合には、サブメイン基板が演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後に、サブメイン基板がランプ基板に押し順ナビに係るコマンドを送信するよう構成してもよいし、演出表示装置S40における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板M側からのコマンドとリール窓枠ランプD310における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板M側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。

【0702】

上記のように、押し順ナビが表示(表示開始)される順番として、「押し順表示装置 リール窓枠ランプ 演出表示装置」である場合の説明を行ったが、押し順ナビが表示(表示開始)される順番はこの限りではない。例えば押し順ナビが表示(表示開始)される順番の変形例として、「リール窓枠ランプ 押し順表示装置 演出表示装置」、「演出表示装置 押し順表示装置 リール窓枠ランプ」、「リール窓枠ランプ 演出表示装置 押し順表示装置」、「演出表示装置 リール窓枠ランプ 押し順表示装置」とするよう構成してもよい。そのように構成する場合には、サブメイン基板がランプ基板、及び演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後、主制御基板Mが、押し順表示装置D270にて押し順ナビをダイナミック点灯にて表示(表示開始)するよう構成してもよいし、演出表示装置S40における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板M側からのコマンドとリール窓枠ランプD310における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板M側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。このようにしてサブメイン基板からコマンドを送るタイミング、主制御基板Mが押し順ナビをダイナミック点灯にて表示(表示開始)するタイミングに応じて、(1)押し順表示装置D270でのダイナミック点灯による押し順ナビを最先で実行する(2)リール窓枠ランプD310による押し順ナビを最先で実行する(3)演出表示装置S40による押し順ナビを最先で実行するなど、押し順ナビが表示(表示開始)される順番を変更可能となる。

【0703】

<効果>

このように、最小遊技時間が経過している状況にて、リール窓枠ランプD310での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間(スタートレバー操作 リール回転開始 リール加速状態 リール定速状態 停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間)で定めることにより、例えば、演出表示装置S40のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯(本例ではリール窓枠ランプD310の点灯)などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビ(停止ボタンの有利な操作態様)を認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0704】

<構成4>

次に、構成 4 として、スピーカ S 2 0 から出力される音声による押し順ナビの報知を実行する構成について説明する。構成 4 は、指示遊技において、音声によって押し順を報知するよう構成されており、例えば、「左です」、「中です」、「右です」などの台詞をスピーカから音声として出力し、当該停止操作を行うべきリール（操作すべき停止ボタン）に対応した押し順ナビを実行する。

【 0 7 0 5 】

図 9 8 を用いて構成 4 について説明する。A T に関する状態が A T 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中 左 右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 A 3」に当選した場合）について例示している。

【 0 7 0 6 】

その後、回胴回転開始処理を実行した直後に、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「= 3」がダイナミック点灯にて表示（表示開始）される。押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「= 3」が表示された後、スピーカ S 2 0 による音声出力する押し順ナビとして、「中です」（第 1 停止操作としては中停止ボタンを操作することを示唆する音声）との音声出力される。その後、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「2 1 3」が表示（表示開始）される。図 9 8 では、押し順ナビが表示される順番としては、「押し順表示装置 音声 演出表示装置」となっており、音声出力による押し順ナビの報知が開始されるタイミングは、リール窓枠ランプ D 3 1 0 と同様に、押し順表示装置 D 2 7 0 よりも遅く、演出表示装置 S 4 0 よりも早いタイミングとなっている。

【 0 7 0 7 】

ここで、副制御基板 S 側で制御する演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示する場合には、副制御基板 S の C P U S C が主制御基板 M の C P U C 1 0 0 からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信した後、コマンドデータの保存、コマンド解析処理を順次行った後、サブメイン基板（副制御基板 S 内の基板）から演出制御基板（副制御基板 S 内の基板）に押し順ナビの表示態様に係るコマンドを送信する処理及びサブメイン基板（副制御基板 S 内の基板）から音声制御基板（副制御基板 S 内の基板）に押し順ナビの出力態様に係るコマンドを送信する処理を行い、入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信から押し順ナビの表示態様に係るコマンドの送信及び押し順ナビの出力態様に係るコマンドの送信までは約 1 6 m s を要する。また、演出制御基板は押し順ナビの表示態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合には描画処理を実行し、当該描画処理には約 3 2 m s を要する。一方、音声制御基板は押し順ナビの出力態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合にはすぐに音声出力処理を実行する（音声出力処理は描画処理よりも短時間で実行可能）ため、主制御基板 M から副制御基板 S 側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信し、副制御基板 S 側が当該コマンドの受信を契機として、演出表示装置 S 4 0 とスピーカ S 2 0 とによる押し順ナビを実行する場合には、演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビの表示よりも前にスピーカ S 2 0 による押し順ナビの出力（音声出力）が実行されるよう構成されている。なお、主制御基板 M から送信されるコマンドは入賞・再遊技当選情報に係るコマンドには限定されず、演出グループ番号に係るコマンドなどとしてもよい。

【 0 7 0 8 】

このように、演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビの表示よりも前にスピーカ S 2 0 による押し順ナビの出力（音声出力）が実行されるよう構成することにより、遊技者に簡素な報知をより早く実行することができると共に、遊技者は演出表示装置 S 4 0 を見ていなくても音声によって押し順を認識することができ、押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。

【 0 7 0 9 】

上記のように、押し順ナビが表示（表示開始）される順番として、「押し順表示装置

10

20

30

40

50

音声 演出表示装置」である場合の説明を行ったが、押し順ナビが表示（表示開始）される順番はこの限りではない。例えば押し順ナビが表示（表示開始）される順番の変形例として、「押し順表示装置 演出表示装置 音声」とするよう構成してもよい。そのように構成する場合には、サブメイン基板が演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後に、サブメイン基板が音声制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信するよう構成してもよいし、演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板 M 側からのコマンドとスピーカ S 2 0 からの音声における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板 M 側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。

【 0 7 1 0 】

更に、押し順ナビが表示（表示開始）される順番として、「音声 押し順表示装置 演出表示装置」、「音声 演出表示装置 押し順表示装置」、「演出表示装置 音声 押し順表示装置」、「演出表示装置 押し順表示装置 音声」などと構成することも可能である。そのように構成する場合には、サブメイン基板が音声制御基板、及び演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後、主制御基板 M が、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビをダイナミック点灯にて表示（表示開始）するよう構成してもよいし、演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板 M 側からのコマンドとスピーカ S 2 0 からの音声における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板 M 側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。このようにしてサブメイン基板からコマンドを送るタイミング、主制御基板 M が押し順ナビをダイナミック点灯にて表示（表示開始）するタイミングに応じて、（ 1 ）押し順表示装置 D 2 7 0 でのダイナミック点灯による押し順ナビを最先で実行する（ 2 ）スピーカ S 2 0 からの音声による押し順ナビを最先で実行する（ 3 ）演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビを最先で実行するなど、押し順ナビが表示（表示開始）される順番を変更可能となる。

【 0 7 1 1 】

< 効果 >

このように、最小遊技時間が経過している状況にて、音声での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作 リール回転開始 リール加速状態 リール定速状態 停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置 S 4 0 のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビを音声（本例ではスピーカ S 2 0 から出力される音声）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 0 7 1 2 】

< ウェイトがある場合における押し順ナビの実行態様 >

はじめに、ウェイトがある場合、換言すると、最小遊技時間が経過していない（遊技間隔最小時間タイマ M 7 0 のタイマ値が 0 より大きい値である）状況にてスタートレバーを操作し、その後、遊技が実行される場合の押し順ナビの実行態様について以下に説明する。

【 0 7 1 3 】

< 構成 1 >

まず、図 9 9 の構成 1 について説明する。A T に関する状態が A T 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中 左 右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 A 3」に当選した場合）について例示している。

【 0 7 1 4 】

まず、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバー D 5 0 が操作され、主制御基板 M がタイマ割り込み処理にてスタートレバー D 5 0 の操作を検知することで、押し順表示装置 D 2 7 0 に「 = 3 」の押し順ナビをダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。その後、最小遊技時間が経過する前の期間中にて、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「 2 1 3 」が表示（表示開始）される。図 9 9 では、押し順表示

装置 D 2 7 0 の押し順ナビの方が、演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビよりも先に表示される。

【 0 7 1 5 】

< 構成 2 >

次に、図 1 0 0 の構成 2 について説明する。A T に関する状態が A T 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中 左 右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 A 3」に当選した場合）について例示している。

【 0 7 1 6 】

スタートレバー D 5 0 が操作されることで、主制御基板 M は、タイマ割り込み処理にて副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板 S は、主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「2 1 3」を表示（表示開始）する処理を実行する（前述した描画処理を実行する）。その後、最小遊技時間が経過し、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始し、主制御基板 M は、リール駆動状態が定速状態となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前に（停止ボタンの操作が有効となる直前に）押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「= 3」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図 1 0 0 では、演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビの方が、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビよりも先に表示される。尚、ここでは、副制御基板 S は演出グループ番号に係るコマンドを受信したことに基づいて演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「2 1 3」を表示（表示開始）する処理を実行しているが、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示（表示開始）する処理を実行する契機となるコマンドはこれに限定されず、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示（表示開始）するタイミングに応じて契機となる主制御基板 M から送信されるコマンドを決定すればよい。

【 0 7 1 7 】

< 構成 3 >

次に、図 1 0 1 の構成 2 について説明する。A T に関する状態が A T 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中 左 右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 A 3」に当選した場合）について例示している。

【 0 7 1 8 】

最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバー D 5 0 が操作され、主制御基板 M は、タイマ割り込み処理にて副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板 S は、主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「2 1 3」を表示（表示開始）する処理を実行する（前述した描画処理を実行する）。その後、主制御基板 M は、最小遊技時間が経過して、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始するタイミングで、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「= 3」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図 1 0 1 では、最小遊技時間が経過するまでに所定時間（例えば、タイマ割り込み処理 5 回分の時間値である 1 0 m s）以上の時間を要する状況にてスタートレバーが操作された場合には、演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビの方が、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビよりも先に表示される。また、最小遊技時間が経過するまでに所定時間（例えば、タイマ割り込み処理 5 回分の時間値である 1 0 m s）未満の時間しか残っていない状況にてスタートレバーが操作された場合、又は、最小遊技時間が経過している状況にてスタートレバーが操作された場合には、前述したように、主制御基板 M 側で制御する押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビを表示する契機（例えば、スタートレバーの操作）が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間よりも、副制御基板 S 側で制御する演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示する契機（例えば、主制御基板 M 側から

10

20

30

40

50

の入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信)が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間の方が長時間となるよう構成されているため、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビの方が、演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビよりも先に表示される。

【 0 7 1 9 】

上記のように、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 での押し順ナビが表示(表示開始)されるタイミングについての一例の説明を行ったが、押し順ナビが表示(表示開始)されるタイミングはこの限りではない。例えば、図 9 9 における押し順ナビが表示(表示開始)されるタイミングの変形例として、最小遊技時間が経過する前の期間中にて、押し順表示装置 D 2 7 0 よりも先に演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビが表示(表示開始)される、最小遊技時間が経過する前の期間中にて、押し順表示装置 D 2 7 0 と演出表示装置 S 4 0 とで同時に押し順ナビが表示(表示開始)される、もしくは最小遊技時間が経過する前の期間中に押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビが表示(表示開始)され、最小遊技時間が経過した後に演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビが表示(表示開始)する、更に最小遊技時間が経過する前の期間中に演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビが表示(表示開始)され、最小遊技時間が経過した後に押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビが表示(表示開始)するなど、最小遊技時間の経過前後に跨って押し順ナビの表示(表示開始)タイミングを分けるよう構成してもよい。

【 0 7 2 0 】

< 効果 >

このように、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 に表示される押し順ナビの開始タイミングを所定の期間(スタートレバー操作 最小遊技時間が経過していない期間 リール回転開始 リール加速状態 リール定速状態 停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間)で定めている。このように構成することで、押し順ナビを表示(表示開始)するタイミングを、押し順表示装置 D 2 7 0 と演出表示装置 S 4 0 とで異ならせることが可能となる。押し順表示装置 D 2 7 0 と演出表示装置 S 4 0 とで、押し順ナビを表示(表示開始)するタイミングを異ならせる効果として、(1)押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビの方が演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビよりも先に表示される場合

スタートレバーが操作され、主制御基板 M が、当選役(ここでは押し順ベル役とする)の決定に基づいて演出グループ番号を決定した直後のタイマ割り込み処理(例えば、2 m s 程度)により、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビを表示(表示開始)可能に構成できるため、押し順ナビに係る情報を早急に遊技者に報知するユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。(2)演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビの方が押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビよりも先に表示される場合

演出表示装置 S 4 0 のような液晶ユニットを搭載している遊技機の場合、現在の遊技状態、もしくは当選役などに係る情報は、演出表示装置 S 4 0 上に示唆されるよう構成されていることが多いため、遊技者は演出表示装置 S 4 0 を視認しながら遊技を進行させていくことになる。押し順表示装置 D 2 7 0 に比べてサイズ(表示領域)が大きく、遊技者が視認しやすい演出表示装置 S 4 0 にて早急に押し順ナビに係る情報を遊技者に報知できるよう構成することで、演出表示装置 S 4 0 を視認した状態で押し順ナビが新たに実行された場合にも、演出表示装置 S 4 0 を視認したまま押し順ナビを確認することができるため、押し順ナビが表示される度に他の表示装置に目を向けさせることのない、遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

また、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、遊技者に不利益等を与えることのないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 0 7 2 1 】

更に、押し順表示装置 D 2 7 0 に表示される押し順ナビの開始タイミングと、演出表示装置 S 4 0 上に表示される押し順ナビの開始タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生

10

20

30

40

50

したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビを視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0722】

<構成4>

次に、図102の構成4について説明する。なお、構成4においては、リール窓枠ランプD310を有している。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中 左 右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 A3」に当選した場合）について例示している。

10

【0723】

最小遊技時間が経過していない状況にてスタートレバーD50が操作され、主制御基板Mは、タイマ割り込み処理にて副制御基板S側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板Sは、主制御基板Mから演出グループ番号に係るコマンドを受信した後、リール窓枠ランプD310による押し順ナビとして、中リール（中停止ボタン）に対応するランプを点灯（点灯開始）する処理を実行する。その後、演出表示装置S40にて押し順ナビとして「213」を表示（表示開始）する処理を実行する。リール窓枠ランプD310の点灯による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、演出表示装置S40よりも先のタイミングとなっている。これは、前述したように、副制御基板Sが、主制御基板Mから演出グループ番号に係るコマンドを受信した際に、リール窓枠ランプD310におけるリール窓枠ランプ点灯処理の方が、押し順ナビを演出表示装置S40上に描画する処理よりも早く実行することができるからである。その後、最小遊技時間が経過し、胴回転開始処理を実行してリールが回転開始し、その後、停止ボタンの操作が有効となるよりも前に押し順表示装置D270にて押し順ナビとして「=3」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図102では、押し順ナビが表示される順番としては、「リール窓枠ランプ 演出表示装置 押し順表示装置」となっており、リール窓枠ランプD310の点灯による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、押し順表示装置D270よりも先であり、演出表示装置S40よりも先のタイミングとなっている。

20

【0724】

なお、図102に例示するように構成した場合においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り10ms程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Mが副制御基板S側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順ナビが表示される順番が「押し順表示装置 リール窓枠ランプ 演出表示装置」又は「リール窓枠ランプ 押し順表示装置 演出表示装置」となる場合を有する。ここで、演出表示装置S40に押し順ナビを表示する場合においては、前述したように、副制御基板Sが主制御基板Mから演出グループ番号に係るコマンドを受信してから、演出表示装置S40にて押し順ナビとして「213」を表示（表示開始）するまで（描画処理を実行するまで）の時間として概ね32ms程度の時間を要するため、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り10ms程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Mが副制御基板S側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順表示装置D270やリール窓枠ランプD310による押し順ナビの表示よりも後に演出表示装置S40による押し順ナビが表示（表示開始）される場合がある。

30

40

【0725】

また、リール窓枠ランプD310においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り10ms程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Mが副制御基板S側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、主制御基板M側からの演出グループ番号に係るコマンドを副制御基板S側が受信するまでに時間を要することから、押し順表示装置D270による押し順ナビの表示よりも後にリール窓枠ランプによる押し順ナビが表示（表示開始）される場合がある。

50

押し順表示装置 D 2 7 0、及びリール窓枠ランプ D 3 1 0 による押し順ナビが開始されるタイミングとしては、前述したとおり、スタートレバー操作 最小遊技時間が経過 リール回転開始 リール加速状態 リール定速状態 停止ボタンの操作が有効までの期間であれば、適宜、押し順ナビを表示させるタイミングを定めることができる。

【 0 7 2 6 】

< 効果 >

このように、演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビの表示よりも前にリール窓枠ランプ D 3 1 0 による押し順ナビの表示（点灯表示）が実行されるよう構成することにより、遊技者に簡素な報知をより早く実行することができ、遊技者が押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。

10

【 0 7 2 7 】

また、演出表示装置 S 4 0 のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプ D 3 1 0 の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 0 7 2 8 】

< 構成 5 >

次に、図 1 0 3 の構成 5 について説明する。なお、構成 5 においては、指示遊技にてスピーカ S 2 0 から出力される音声で押し順ナビを実行するよう構成されている。A T に関する状態が A T 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中 左 右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 A 3」に当選した場合）について例示している。

20

【 0 7 2 9 】

スタートレバー D 5 0 が操作されることで、主制御基板 M は、最小遊技時間が経過していない期間中に、タイマ割り込み処理にて副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板 S は、主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、スピーカ S 2 0 による音声出力する押し順ナビとして、「中です！」（第 1 停止操作としては中停止ボタンを操作することを示唆する音声）との音声出力する処理を実行する。その後、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「2 1 3」を表示（表示開始）する処理を実行する。スピーカ S 2 0 からの音声による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、演出表示装置 S 4 0 よりも先のタイミングとなっている。これは、副制御基板 S が、主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信した際に、スピーカ S 2 0 からの音声出力処理の方が、押し順ナビを演出表示装置 S 4 0 上に描画する処理よりも早く実行されるためである。その後、最小遊技時間が経過してリールが回転開始し、停止ボタンの操作が有効になり、主制御基板 M は、リールの回転速度が定速となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前に押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「= 3」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図 1 0 3 では、押し順ナビが表示される順番としては、「音声 演出表示装置 押し順表示装置」となっており、音声出力による押し順ナビの報知が開始されるタイミングは、押し順表示装置 D 2 7 0 よりも先であり、演出表示装置 S 4 0 よりも先のタイミングとなっている。

30

40

【 0 7 3 0 】

なお、図 1 0 3 に例示するように構成した場合においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り 1 0 m s 程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板 M が副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順ナビが表示される順番が「押し順表示装置 音声 演出表示装置」又は「音声 押し順表示装置 演出表示装置」となる場合を有する。ここで、演出表示装置 S 4 0 に押し順ナビを表示する場合においては、前述したように、副制御基板 S が主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信してから、演出表示装

50

置 S 4 0 にて押し順ナビとして「2 1 3」を表示（表示開始）するまで（描画処理を実行するまで）の時間として概ね 3 2 m s 程度の時間を要するため、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り 1 0 m s 程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板 M が副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順表示装置 D 2 7 0 による押し順ナビの表示や音声による押し順ナビの報知よりも後に演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビが表示（表示開始）される場合がある。

【0 7 3 1】

また、スピーカ S 2 0 においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り 1 0 m s 程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板 M が副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、主制御基板 M 側からの演出グループ番号に係るコマンドを副制御基板 S 側が受信するまでに時間を要することから、押し順表示装置 D 2 7 0 による押し順ナビの表示よりも後にスピーカ S 2 0 からの音声による押し順ナビが報知される場合がある。

【0 7 3 2】

押し順表示装置 D 2 7 0 に押し順ナビの表示が開始されるタイミングとしては、前述したとおり、スタートレバー操作 最小遊技時間が経過していない期間 リール回転開始 リール加速状態 リール定速状態 停止ボタンの操作が有効、までの期間であれば、適宜、押し順ナビを表示させるタイミングを定めることができる。

【0 7 3 3】

< 効果 >

このように、最小遊技時間が経過していない状況にてスタートレバーを操作した場合における音声での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作 最小遊技時間が経過 リール回転開始 リール加速状態 リール定速状態 停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置 S 4 0 のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビを音声（本例ではスピーカ S 2 0 から出力される音声）という簡素な報知態様にて実行することができ、リール、もしくは停止ボタンに注目して演出表示装置 S 4 0 を見ていない状況にて押し順ナビが実行された場合であっても、リール、もしくは停止ボタンに注目したままで、遊技者は音声によって押し順ナビを認識することができるため、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0 7 3 4】

押し順表示装置 D 2 7 0 に押し順ナビを表示するタイミングと、演出表示装置 S 4 0 上に押し順ナビを表示するタイミングの一例をウエイトがある場合と、ウエイトが無い場合とでそれぞれ説明を行ったが、各々の表示装置に押し順ナビを表示させるタイミングはこれらに限定されない。前述したスタートレバー D 5 0 の操作開始から、スタートレバー操作 最小遊技時間が経過 リール回転開始 リール加速状態 リール定速状態 停止ボタンの操作が有効までの期間であれば、適宜、押し順ナビを表示させるタイミングを定めることができる。また、演出表示装置 S 4 0 上への押し順ナビの表示タイミングに関しては、上述した期間よりも狭くするよう設定することが好ましい。これは、副制御基板 S の C P U S C が主制御基板 M の C P U C 1 0 0 より所定のコマンドを受信してから押し順ナビを演出表示装置 S 4 0 上に表示するまでに所定の時間（例えば 3 2 m s 以上）を要するからである。更に演出表示装置 S 4 0 上に表示される描画のコマ数が多ければそれだけ追加の時間を要することになる。スタートレバー D 5 0 の操作が行われた後に当選役が決定されるが、上記のように当選役が決定されてから演出表示装置 S 4 0 上へ押し順ナビが表示されるまでに要する時間を考慮すると、演出表示装置 S 4 0 上に押し順ナビの表示が開始されるタイミングとしては、一例として、最小遊技時間が経過していない期間（ウエイト有りの場合） リール回転開始（ウエイト無しの場合） リール加速状態 リール定速状態 停止ボタンの操作が有効までの期間と定めることが好ましい。このように定めることで、押し順表示装置 D 2 7 0 に押し順ナビの表示が開始されるまでの期間と、演出表示装

10

20

30

40

50

置 S 4 0 上に押し順ナビの表示が開始されるまでの期間とを異ならせることができる。これらの期間の中で適宜、各々の表示装置に押し順ナビの表示を開始するタイミングを定めることが可能となる。

【 0 7 3 5 】

例えば、スタートレバー操作 最小遊技時間が経過 リール回転開始 リール加速状態
 リール定速状態 停止ボタンの操作が有効までの期間において、押し順表示装置 D 2 7
 0 と演出表示装置 S 4 0、音声、リール窓枠ランプ D 3 1 0 での押し順ナビの報知される
 順番の一例を記載すると、(1) 押し順表示装置 演出表示装置 音声 リール窓枠ラン
 プ (2) 押し順表示装置 演出表示装置 リール窓枠ランプ 音声 (3) 押し順表示装置
 音声 演出表示装置 リール窓枠ランプ (4) 押し順表示装置 音声 リール窓枠ラン
 プ 演出表示装置 (5) 押し順表示装置 リール窓枠ランプ 演出表示装置 音声 (6)
 押し順表示装置 リール窓枠ランプ 音声 演出表示装置 (7) 演出表示装置 押し順表
 示装置 音声 リール窓枠ランプ (8) 演出表示装置 押し順表示装置 リール窓枠ラン
 プ 音声 (9) 演出表示装置 音声 押し順表示装置 リール窓枠ランプ (1 0) 演出表
 示装置 音声 リール窓枠ランプ 押し順表示装置 (1 1) 演出表示装置 リール窓枠ラン
 プ 押し順表示装置 音声 (1 2) 演出表示装置 リール窓枠ランプ 音声 押し順表
 示装置 (1 3) 音声 押し順表示装置 演出表示装置 リール窓枠ランプ (1 4) 音声
 押し順表示装置 リール窓枠ランプ 演出表示装置 (1 5) 音声 演出表示装置 押し順
 表示装置 リール窓枠ランプ (1 6) 音声 演出表示装置 リール窓枠ランプ 押し順表
 示装置 (1 7) 音声 リール窓枠ランプ 押し順表示装置 演出表示装置 (1 8) 音声
 リール窓枠ランプ 演出表示装置 押し順表示装置 (1 9) リール窓枠ランプ 押し順表
 示装置 演出表示装置 音声 (2 0) リール窓枠ランプ 押し順表示装置 音声 演出表
 示装置 (2 1) リール窓枠ランプ 演出表示装置 押し順表示装置 音声 (2 2) リール
 窓枠ランプ 演出表示装置 音声 押し順表示装置 (2 3) リール窓枠ランプ 音声 押
 し順表示装置 演出表示装置 (2 4) リール窓枠ランプ 音声 演出表示装置 押し順表
 示装置のように、スタートレバー操作 最小遊技時間が経過 リール回転開始 リール加
 速状態 リール定速状態 停止ボタンの操作が有効までの期間において、適宜、押し順ナ
 ビが表示 (表示開始) されるタイミングを定めるよう構成することが可能となる。

【 0 7 3 6 】

また、副制御基板 S にて制御される演出手段の 1 つとして、停止ボタン D 4 0 (左停止
 ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3) の内部に設けられた副制御基
 板 S にて制御される停止ボタンランプ S 6 0 により、遊技者に有利な停止ボタンの操作態
 様を示唆するよう点灯 (点滅) するような押し順ナビを加えて構成することも可能である
 。スタートレバー D 5 0 が操作されることで、主制御基板 M は、タイマ割り込み処理にて
 副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板 S は、主制御
 基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、第 1 停止操作を行うべき第
 1 停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプ S 6 0 を点灯 (又は、点滅) させる処
 理を実行する。停止ボタン D 4 0 による押し順ナビを加えた構成の押し順ナビの表示 (表
 示開始) される順番の一例を記載すると、(2 5) 押し順表示装置 音声 リール窓枠ラン
 プ 停止ボタンランプ (第 1 停止ボタンのみ点灯 (点滅)) 演出表示装置 (2 6) 押
 し順表示装置 音声 停止ボタンランプ (第 1 停止ボタンのみ点灯 (点滅)) リール窓
 枠ランプ 演出表示装置 (2 7) 押し順表示装置 音声 停止ボタンランプ (第 1 停止ボ
 タンのみ点灯 (点滅)) 及びリール窓枠ランプが略同時 演出表示装置などのように構成
 することが可能であるが、ここでの順番は一例であり、この限りではない。例えば、上記
 (2 7) では、リール窓枠ランプ D 3 1 0 と停止ボタンランプ S 6 0 の点灯 (点滅) のタ
 イミングを同時としているが、更にスピーカ S 2 0 からの音声を同時に出力させるよう構
 成することも可能である。主制御基板 M 側 (押し順表示装置 D 2 7 0) の押し順ナビの表
 示 (表示開始) に係るタイマ割り込み処理の実行タイミング (押し順表示装置 D 2 7 0)
 、もしくは副制御基板 S (演出表示装置 S 4 0、リール窓枠ランプ D 3 1 0、スピーカ S
 2 0 からの音声、停止ボタン D 4 0) の押し順ナビの報知に係るコマンドの送信タイミン

10

20

30

40

50

グによって、押し順ナビを表示（表示開始）する順番はどのように定めてもよい。尚、停止ボタンランプ S 6 0 による押し順ナビを実行する場合は、全てのリールに対応する停止ボタンランプを点灯（点滅）させるのではなく、当該停止操作を行うべきリールに対応する停止ボタンランプのみを点灯（点滅）させるよう制御することが好ましい。停止ボタンランプ S 6 0 により、例えば「2 1 3」：「中 左 右」の押し順ナビを実行する場合、中停止ボタン D 4 2 に対応した停止ボタンランプ（点灯） 中停止ボタン D 4 2 を操作 中停止ボタン D 4 2 に対応した停止ボタンランプ（消灯） 左停止ボタン D 4 1 に対応した停止ボタンランプ（点灯） 左停止ボタン D 4 1 を操作 左停止ボタン D 4 1 に対応した停止ボタンランプ（消灯） 右停止ボタン D 4 3 に対応した停止ボタンランプ（点灯） 右停止ボタン D 4 3 を操作 右停止ボタン D 4 3 に対応した停止ボタンランプ（消灯）のように遊技の進行に基づいて、リールに対応する停止ボタンランプが点灯（点滅）、消灯するよう構成される。

10

【0737】

また、停止ボタン D 4 0（左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3）の内部に設けられた停止ボタンランプ S 6 0 の制御を、副制御基板 S にて実行する場合を上述したが、停止ボタン D 4 0（左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3）の内部に設けられた停止ボタンランプ S 6 0 の制御は、主制御基板 M にて実行するよう構成してもよい。以下、主制御基板 M での停止ボタン D 4 0（左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3）の内部に設けられた停止ボタンランプ S 6 0 の制御による押し順ナビの開始タイミングについて説明する。

20

【0738】

主制御基板 M にて、停止ボタンランプ S 6 0 の制御を行う場合、スタートレバーが操作され、当選役（ここでは押し順ベル役とする）の決定に基づいて演出グループ番号を決定した後のタイマ割り込み処理（例えば、演出グループ番号の決定からの最初の周期であれば、停止ボタンランプ S 6 0 の点灯処理までにかかる時間は 2 m s 程度）により、停止ボタンランプ S 6 0 を点灯（又は、点滅）させる処理を実行することが可能となる。このように構成することで、停止ボタンランプ S 6 0 による押し順ナビを加えた構成の押し順ナビの表示（表示開始）される順番の一例を記載すると、（28）押し順表示装置 停止ボタンランプ（第1停止ボタンのみ点灯（点滅）） 音声 リール窓枠ランプ 演出表示装置（29）停止ボタンランプ（第1停止ボタンのみ点灯（点滅）） 押し順表示装置 音声 リール窓枠ランプ 演出表示装置（30）停止ボタンランプ（第1停止ボタンのみ点灯（点滅））及び押し順表示装置が略同時 音声 リール窓枠ランプ 演出表示装置などのように構成することが可能であるが、ここでの順番は一例であり、この限りではない。例えば、上記（28）～（30）では、主制御基板 M 側で制御を行う停止ボタンランプ S 6 0 による押し順ナビは、副制御基板 S 側で制御を行う演出表示装置 S 4 0、スピーカ S 2 0 からの音声、リール窓枠ランプ D 3 1 0 による押し順ナビよりも先に開始されるが、主制御基板 M 側で、停止ボタンランプ S 6 0 を点灯（点滅）させるためのタイマ割り込み処理を実行するタイミングを変更して、副制御基板 S 側（例えば、演出表示装置 S 4 0、スピーカからの音声、リール窓枠ランプ D 3 1 0）での押し順ナビを開始した後に停止ボタンランプ S 6 0 による押し順ナビを開始してもよい。主制御基板 M 側（押し順表示装置 D 2 7 0、停止ボタンランプ S 6 0）の押し順ナビの表示（表示開始）に係るタイマ割り込み処理の実行タイミング、もしくは副制御基板 S（演出表示装置 S 4 0、リール窓枠ランプ D 3 1 0、スピーカ S 2 0 からの音声）の押し順ナビの報知に係るコマンドの送信タイミングによって、押し順ナビを表示（表示開始）する順番はどのように定めてもよい。

30

40

【0739】

<<押し順ナビの表示終了に係る構成>>

次に、押し順表示装置 D 2 7 0 と演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビの終了タイミングについて説明する。押し順ナビが終了するタイミングなどは、押し順ナビが開始するタイミングと同様、遊技者が当該遊技を終了する期間に応じてある程度自由に設計することができる。遊技者が当該遊技を終了する期間の一例としては、遊技者が第3停止ボタンの操作

50

を行ったタイミングである。第3停止ボタンの操作を行い、全てのリールが完全に停止し、入賞となった場合には入賞に基づく遊技メダルの払出が完了することで当該遊技が終了となる。

【0740】

押し順ナビの表示を終了する期間としては、第3停止ボタンの操作タイミングを起点として「第3停止ボタン操作（押下） 第3停止ボタン非押下 入賞判定 入賞に基づく払出完了」期間のいずれかのタイミングと規定することが可能となる。尚、本例では、押し順ナビが終了するタイミングとして、押し順役ごと（押し順ベル、押し順再遊技役）に押し順ナビの終了タイミングが異なるよう構成されている。例えば、押し順表示装置D270による押し順ナビの表示を終了するタイミングが、決定された当選役が押し順ベルであるか、もしくは押し順再遊技役であるかによって異なっているということである。

10

【0741】

なお、以下に説明する構成1～構成5においては、押し順ナビの終了タイミングについて説明するため、第1停止ボタン、および第2停止ボタンが既に押下されている状態であって、且つ演出表示装置S40の第1停止ボタン、および第2停止ボタンに対応する押し順ナビも終了した状態であることを補足しておく。

【0742】

<構成1>

まず、図104の構成1について説明する。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第1停止ボタン、および第2停止ボタンが操作されており、第3停止に係る押し順ナビが演出表示装置S40に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置D270に表示されている状況にて、第3停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、押し順表示装置D270における押し順ナビの表示が終了すると共に、演出表示装置S40に右リール（右停止ボタン）に係る押し順ナビ消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中 左 右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 A3」に当選した場合）について例示している。

20

【0743】

ここで、押し順ナビ消滅エフェクトは、演出表示装置に表示されている押し順ナビの表示が終了する場合に、終了に係るエフェクト表示として所定時間表示される。同図においては、演出表示装置S40に押し順ナビとして「3」が表示されている状況にて、右停止ボタンが操作され、右停止ボタンの操作を検出するセンサがオフからオンとなったことを主制御基板M側の割り込み処理によって検知したことにより、主制御基板M側から副制御基板S側に当該検知に係るコマンドが送信され、副制御基板S側は当該検知に係るコマンドを受信して、「3」の表示を消去する処理を実行することにより、「3」の表示が透過していった後に消去される押し順ナビ消滅エフェクトが表示されることとなる。

30

【0744】

その後、押し順表示装置D270における押し順ナビが終了している状況にて、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置S40における押し順ナビが終了）する。ここで、押し順表示装置D270の押し順ナビと演出表示装置S40の押し順ナビの終了契機としては、共に「第3停止ボタン押下」（第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンとなったことを主制御基板M側の割り込み処理によって検知）であるが、図104では、押し順表示装置D270の押し順ナビの方が、演出表示装置S40の押し順ナビよりも先に表示の消去が完了する。これは、押し順ナビの開始時と同じであって、押し順ナビの終了タイミングを「第3停止ボタン押下時」としていた場合であっても、副制御基板SのCPUSCが、複数コマの描画を表示させる処理を行う分、演出表示装置S40の押し順ナビの終了が遅いためであるといえる。

40

【0745】

押し順ナビの終了について詳述すると、押し順表示装置D270においては、押し順表

50

示装置 D 2 7 0 が点灯 消灯開始 消灯完了となることで押し順ナビが終了し、演出表示装置 S 4 0 においては、押し順ナビの表示 押し順ナビ消滅エフェクトの表示開始 押し順ナビ消滅エフェクトの表示終了（消去完了）となることで押し順ナビが終了する。本例では、押し順表示装置 D 2 7 0 が消灯開始するタイミングを押し順表示装置消灯、押し順ナビ消滅エフェクトの表示開始を押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）と称している。なお、押し順表示装置消灯を押し順表示装置 D 2 7 0 が消灯完了するタイミングに置き換えてもよいし、押し順ナビ消滅エフェクトの表示を押し順ナビ消滅エフェクトの表示終了するタイミングに置き換えてもよい。押し順表示装置消灯と押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）とのタイミングは、押し順表示装置消灯 押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）としてもよいし、押し順消滅エフェクトの表示（表示開始） 押し順表示装置消灯としてもよく、また、押し順表示装置消灯と押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）とが同時であってもよい。

10

【 0 7 4 6 】

また、第 3 停止ボタン操作時に、押し順ナビの表示が終了する構成について上述したが、第 3 停止ボタン操作時とは、第 3 停止ボタンが押下されたタイミング（第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを主制御基板 M 側の割り込み処理により検出したタイミングであり、以下では、「第 3 停止ボタン押下時」とも称することがある）と、第 3 停止ボタンが押下された後、第 3 停止ボタンを離れた状態（主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出した後に、オンからオフになったことを検出したタイミングであり、以下では、「第 3 停止ボタン非押下時」とも称することがある）とを含んでおり、これらの状態ごとに押し順ナビが終了するタイミングを規定するよう構成することも可能である。例えば、押し順表示装置 D 2 7 0、演出表示装置 S 4 0 において押し順ナビが終了するタイミングの順番においては更に詳細に、（押し順ナビの終了が同時ではない場合）（ 1 ）主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出 押し順表示装置消灯 主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に第 3 停止ボタンの検知に係るコマンドを送信 副制御基板 S 側が当該コマンドを受信 押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）（ 2 ）主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出 押し順表示装置消灯 主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出 主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に第 3 停止ボタンの検知に係るコマンドを送信 副制御基板 S 側が当該コマンドを受信 押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）（ 3 ）主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出 押し順表示装置消灯 主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に第 3 停止ボタンの検知に係るコマンドを送信 副制御基板 S 側が当該コマンドを受信 押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）（ 4 ）主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出 主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に第 3 停止ボタンの検知に係るコマンドを送信 副制御基板 S 側が当該コマンドを受信 押し順消滅エフェクトの表示（表示開始） 押し順表示装置消灯（ 5 ）主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出 主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に第 3 停止ボタンの検知に係るコマンドを送信 副制御基板 S 側が当該コマンドを受信 押し順消滅エフェクトの表示（表示開始） 主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出 押し順表示装置消灯（ 6 ）主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出 主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に第 3 停止ボタンの検知に係るコマンドを送信 副制御基板 S 側が当該コマンドを受信 押し順消滅エフェクトの表示（表示開始） 押し順表示装置消灯（押し順ナビの終了が同時の場合）（ 7 ）主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作

20

30

40

50

を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出 主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に第 3 停止ボタンの検知に係るコマンドを送信 副制御基板 S 側が当該コマンドを受信 押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）と同時に押し順表示装置消灯（8）主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出 主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に第 3 停止ボタンの検知に係るコマンドを送信 副制御基板 S 側が当該コマンドを受信 押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）と同時に押し順表示装置消灯と規定することが可能である。

【0747】

また、第 3 停止ボタン押下時ではなく、例えば、第 1 停止ボタン押下時、第 2 停止ボタン押下時における押し順ナビの表示態様についても補足として説明する。まず、押し順表示装置 D 270 においては、点灯が開始されてから主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオン（又はオンからオフ）になったことを検出して消灯するまでは、点灯している状態が継続する。一方、演出表示装置 S 40 においては、例えば、第 1 停止ボタン押下（主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオン（又はオンからオフ）になったことを検出）主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に第 1 停止ボタンの検知に係るコマンドを送信 副制御基板 S 側が当該コマンドを受信 第 1 停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）及び次に停止操作を行うべきリールに対応する押し順ナビ（例えば「2」の表示）の表示態様を変更開始（以下、「第 2 リール押し順ナビの表示態様の変更開始」とも称する）するよう構成されている。これらが実行される順番としては、（9）第 1 停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）

第 2 リール押し順ナビの表示態様の変更開始（10）第 2 リール押し順ナビの表示態様の変更開始 第 1 停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）のどちらのように構成されていてもよい。また、第 2 停止ボタン操作時においても同様に、（11）第 2 停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクト（表示態様は変更されている）の表示（表示開始） 第 3 リール押し順ナビの表示態様の変更開始（12）第 3 リール押し順ナビの表示態様の変更開始 第 2 停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクト（表示態様は変更されている）の表示（表示開始）のように構成することができる。

【0748】

<構成 2>

次に、図 105 の構成 2 について説明する。AT に関する状態が AT 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第 1 停止ボタン、および第 2 停止ボタンが操作されており、第 3 停止に係る押し順ナビが演出表示装置 S 40 に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置 D 270 に表示されている状況にて、第 3 停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、演出表示装置 S 40 に右リール（右停止ボタン）に係る押し順ナビ消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中 左 右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 A3」に当選した場合）について例示している。

【0749】

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置 S 40 における押し順ナビが終了）する。その後、右停止ボタンを離反すると押し順表示装置 D 270 における押し順ナビの表示が終了する。

【0750】

<構成 3>

次に、図 106 の構成 3 について説明する。図 106 においては、押し順表示装置 D 270 に表示される押し順ナビを「= 3」ではなく「3」としている。即ち、押し順表示装置 D 270 における右側の桁に押し順ナビとして数値を表示し、左側の桁は非表示としている。また、押し順表示装置 D 270 にて、押し順ナビの表示と獲得枚数の表示とを表

10

20

30

40

50

示可能に構成されている。

【 0 7 5 1 】

A Tに関する状態がA T中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第1停止ボタン、および第2停止ボタンが操作されており、第3停止に係る押し順ナビが演出表示装置S 4 0に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置D 2 7 0に表示されている状況にて、第3停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出 主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信 副制御基板S側が当該コマンドを受信 演出表示装置S 4 0に右リール（右停止ボタン）に係る押し順消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中 左 右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 A 3」に当選した場合）について例示している。

10

【 0 7 5 2 】

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ベルに係る図柄組み合わせ（11枚の払出となる図柄組み合わせ）が停止表示され、押し順表示装置D 2 7 0に「 0 」が表示される。その後、右停止ボタンを離反すると、停止表示している図柄組み合わせに係る払出が開始され、押し順表示装置D 2 7 0に「 1 」 「 2 」 「 3 」 ・ ・ ・ 「 1 0 」

「 1 1 」のように獲得枚数が表示される。押し順表示装置D 2 7 0に「 1 1 」が表示された後（獲得枚数を表示した後）、押し順表示装置D 2 7 0の表示を終了する（非表示とする）。このように、押し順表示装置D 2 7 0にて、押し順ナビと獲得枚数表示との双方を表示可能に構成し、且つ、押し順ナビ表示の表示態様を押し順表示装置D 2 7 0の下位桁のみに数値を表示する態様とした場合、指示遊技にて遊技メダルが払い出される図柄組み合わせが停止表示した場合に、押し順表示装置D 2 7 0にて、押し順ナビと獲得枚数表示との双方を表示するため、遊技者が押し順ナビ又は獲得枚数を誤認してしまう恐れがある。そこで、押し順ナビの表示を終了し、獲得枚数の表示を開始する間に「 0 」を表示するよう構成することによって、停止表示している図柄組み合わせに係る払出枚数に拘らず（例えば、1枚である場合にも11枚である場合にも）、遊技者は獲得枚数の表示が開始されることを認識することができる。なお、上記「 0 」は数値を変更してもよいし、押し順ナビとして表示され得る表示態様とは異なる表示態様とすることが好適である。

20

30

【 0 7 5 3 】

なお、押し順表示装置D 2 7 0の押し順ナビの表示の終了タイミングを「第3停止ボタン非押下（離反後）」、つまり「 3 」の表示（押し順表示装置の機能）から「 0 」の表示（払出数表示装置の機能）に切り替わったときとしているが、例えば押し順表示装置D 2 7 0の表示が完全に消える「入賞に基づく払出完了」のタイミングとしてもよい。演出表示装置S 4 0の押し順ナビの終了タイミングを「第3停止ボタン押下時」とすることで、演出表示装置S 4 0の押し順ナビの方が、押し順表示装置D 2 7 0の押し順ナビよりも先に終了することがわかる。

【 0 7 5 4 】

40

その他の例として、押し順表示装置D 2 7 0に表示される押し順ナビを「 = 3 」ではなく「 1 3 」、「 2 3 」、「 3 3 」のように構成する。表示された押し順ナビについて詳細に説明する。左側の桁である「 1 」、「 2 」、「 3 」は、それぞれ左リールM 5 1、中リールM 5 2、右リールM 5 3に対応付けられており、当該停止操作を行うべきリールの位置を示すものである（例えば「 1 」であれば、停止操作を行うべきリールは左リールM 5 1であり、「 2 」であれば停止操作を行うべきリールは中リールM 5 2であることを示す）。右側の桁である「 3 」は、これまでの構成と同様に、演出表示装置S 4 0上にて表示される押し順「中 左 右」（対応する指示番号は「 A 3 」）に対応するものである。このように構成することで、押し順ナビが表示される順番としては、「 2 3 」 「 1 3 」

「 3 3 」のように表示されることになり、押し順に従って停止ボタンの操作を行ったタイ

50

ミングで、当該停止操作を行ったリールに対応する押し順ナビが消え、次リールの停止操作を行うべきリールに対応する押し順ナビが表示される。そして、最終停止操作が行われた際に、最終停止操作に対応する押し順ナビ（本例では「３３」）の表示が消えることで押し順表示装置Ｄ２７０による押し順ナビが終了する。

【０７５５】

<効果>

このように、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０に表示される押し順ナビの終了タイミングを所定の期間（第３停止ボタン操作（押下） 第３停止ボタン非押下 入賞判定 入賞に基づく払出完了までの期間）で定めることにより、例えば押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０７５６】

また、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビ表示（演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビ表示）の終了契機を、主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフとなること（停止ボタンを離すこと）と規定した場合には、遊技者が遊技の結果に期待感を抱いて最終停止ボタン（第３停止ボタン）を押したままにした場合にも、停止ボタンがオンからオフとなるまで押し順ナビが終了しないよう構成することができる。ここで、停止ボタンがオフからオンとなった直後に押し順ナビが消去されてしまうよう構成した場合には、遊技の結果が遊技者にとって有利な結果とならないのではないかと期待感が削がれてしまう事象が発生する可能性があるため、停止ボタンがオンからオフとなるまで押し順ナビが終了しないよう構成することで、遊技の結果が遊技者にとって有利な結果とならないのではないかと期待感を削がれる事象の発生を減少させることができる。

【０７５７】

<構成４>

次に、図１０７の構成４について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第１停止ボタン、および第２停止ボタンが操作されており、第３停止に係る押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０に表示されている状況にて、第３停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出 主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に第３停止ボタンの検知に係るコマンドを送信 副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信 演出表示装置Ｓ４０に右リール（右停止ボタン）に係る押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）と共に押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビが終了する。なお、当該遊技においては、所定の押し順再遊技に当選しており、「中 左 右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（再遊技当選確率が高いＲＴ状態を維持可能）場合（例えば、中第１停止が最も高利益となる３択の押し順再遊技である「再遊技 Ｄ２」に当選した場合）について例示している。

【０７５８】

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビが終了）する。その後、右停止ボタンを離反する（主制御基板Ｍ側の割り込み処理によって、第３停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出する）と再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示しているため、自動ベットが実行され、１ベットランプＤ２１１が点灯する（自動ベットが実行される場合には、例えば、１ベットランプＤ２１１ ２ベットランプＤ２１２ ３ベットランプＤ２１３の順に点灯することとなる）。

10

20

30

40

50

【 0 7 5 9 】

< 構成 5 >

次に、図 1 0 8 の構成 5 について説明する。A T に関する状態が A T 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第 1 停止ボタン、および第 2 停止ボタンが操作されており、第 3 停止に係る押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置 D 2 7 0 に表示されている状況にて、第 3 停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出 主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に第 3 停止ボタンの検知に係るコマンドを送信 副制御基板 S 側が当該コマンドを受信 演出表示装置 S 4 0 に右リール（右停止ボタン）に係る押し順ナビ消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順再遊技に当選しており、「中 左 右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（再遊技当選確率が高い R T 状態を維持可能）場合（例えば、中第 1 停止が最も高利益となる 3 択の押し順再遊技である「再遊技 D 2」に当選した場合）について例示している。

10

【 0 7 6 0 】

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビが終了）する。その後、右停止ボタンを離反する（主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出する）と再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示しているため、自動ベットが実行され、1 ベットランプ D 2 1 1 が点灯し、1 ベットランプ D 2 1 1 が点灯した後に、押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビが終了する。

20

【 0 7 6 1 】

このように、例えば、図 1 0 4 の構成 1 と、図 1 0 8 の構成 5 とを有している場合などで、停止表示された図柄の組み合わせにおいて、押し順ベル役、もしくは押し順再遊技役か区別が付かない遊技者であっても、押し順ナビの終了タイミングの違いにより、どちらの小役が入賞したかを判別することが可能となる遊技機を提供することができる。

【 0 7 6 2 】

以上のように、押し順役として押し順ベル、もしくは押し順再遊技役の場合による押し順ナビの終了タイミングについて説明した。演出表示装置 S 4 0 においては、押し順ナビが終了するタイミングとしては、「第 3 停止ボタン押下時」の場合のみを一例として説明したが、この限りではない。当該遊技が終了する期間として、第 3 停止ボタン操作（押下） 第 3 停止ボタン非押下 入賞判定 入賞に基づく払出完了のいずれかであれば押し順ナビを終了するタイミングを任意で定めることが可能である。また、押し順表示装置 D 2 7 0 においては、押し順ナビが終了するタイミングとして、当選役が押し順ベルである場合と、押し順再遊技役である場合とで押し順ナビが終了する期間を異ならせている。当選役が押し順再遊技役である場合の一例として、押し順ナビが終了するタイミングを「1 ベットランプ点灯時」としており、1 ベットランプ D 2 1 1 の点灯タイミングを任意で設定することにより押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビの終了タイミングが大きく変化する。一例として、1 ベットランプ D 2 1 1 の点灯タイミングが次遊技の開始時であれば、当選役が押し順ベルである場合の押し順ナビの終了期間である「第 3 停止ボタン操作（押下） 第 3 停止ボタン非押下 入賞判定 入賞に基づく払出完了」よりも後のタイミングとなり、「第 3 停止ボタン操作（押下） 第 3 停止ボタン非押下 入賞判定 入賞に基づく払出完了 1 ベットランプ点灯時」となり、また、1 ベットランプ D 2 1 1 の点灯タイミングが、第 3 停止ボタン非押下であれば、「第 3 停止ボタン操作（押下） 第 3 停止ボタン非押下 1 ベットランプ点灯時 入賞判定 入賞に基づく払出完了」となり、当選役が押し順ベルの際の押し順ナビの終了期間内に含まれることになる。

30

40

【 0 7 6 3 】

押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングと同様に、押し順ナビが終了するタイミングの順番についても、第 3 停止ボタン操作（押下） 第 3 停止ボタン非押下 入賞判

50

定 入賞に基づく払出完了の期間において、押し順表示装置 D 2 7 0 と演出表示装置 S 4 0、音声、リール窓枠ランプ D 3 1 0 での押し順ナビが終了する順番の一例を記載すると、(1) 押し順表示装置 演出表示装置 音声 リール窓枠ランプ (2) 押し順表示装置 演出表示装置 リール窓枠ランプ 音声 (3) 押し順表示装置 音声 演出表示装置 リール窓枠ランプ (4) 押し順表示装置 音声 リール窓枠ランプ 演出表示装置 (5) 押し順表示装置 リール窓枠ランプ 演出表示装置 音声 (6) 押し順表示装置 リール窓枠ランプ 音声 演出表示装置 (7) 演出表示装置 押し順表示装置 音声 リール窓枠ランプ (8) 演出表示装置 押し順表示装置 リール窓枠ランプ 音声 (9) 演出表示装置 音声 押し順表示装置 リール窓枠ランプ (1 0) 演出表示装置 音声 リール窓枠ランプ 押し順表示装置 (1 1) 演出表示装置 リール窓枠ランプ 押し順表示装置 音声 (1 2) 演出表示装置 リール窓枠ランプ 音声 押し順表示装置 (1 3) 音声 押し順表示装置 演出表示装置 リール窓枠ランプ (1 4) 音声 押し順表示装置 リール窓枠ランプ 演出表示装置 (1 5) 音声 演出表示装置 押し順表示装置 リール窓枠ランプ (1 6) 音声 演出表示装置 リール窓枠ランプ 押し順表示装置 (1 7) 音声 リール窓枠ランプ 押し順表示装置 演出表示装置 (1 8) 音声 リール窓枠ランプ 演出表示装置 押し順表示装置 (1 9) リール窓枠ランプ 押し順表示装置 演出表示装置 音声 (2 0) リール窓枠ランプ 押し順表示装置 音声 演出表示装置 (2 1) リール窓枠ランプ 演出表示装置 押し順表示装置 音声 (2 2) リール窓枠ランプ 演出表示装置 音声 押し順表示装置 (2 3) リール窓枠ランプ 音声 押し順表示装置 演出表示装置 (2 4) リール窓枠ランプ 音声 演出表示装置 押し順表示装置

このように、第 3 停止ボタン操作 (押下) 第 3 停止ボタン非押下 入賞判定 入賞に基づく払出完了の期間において、適宜、押し順ナビが終了するタイミングを定めるよう構成することが可能となる。

【 0 7 6 4 】

また、副制御基板 S にて制御される演出手段の 1 つとして、停止ボタン D 4 0 (左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3) の内部に設けられた副制御基板 S にて制御される停止ボタンランプ S 6 0 による押し順ナビを加えた構成の押し順ナビが終了する順番の一例を記載する。なお、停止ボタンランプ S 6 0 による押し順ナビの終了までの処理としては、主制御基板 M が第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出 主制御基板 M がタイマ割り込み処理にて副制御基板 S 側に当該第 3 停止ボタンの操作に係るコマンドを送信 副制御基板 S が当該コマンドを受信 第 3 停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプ S 6 0 を消灯 (消灯開始) する。また、主制御基板 M が第 1 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出 主制御基板 M がタイマ割り込み処理にて副制御基板 S 側に当該第 1 停止ボタンの操作に係るコマンドを送信 副制御基板 S が当該コマンドを受信 第 1 停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプ S 6 0 を消灯 (消灯開始) すると共に第 2 停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプ S 6 0 を点灯 (点灯開始) する。(2 5) 押し順表示装置 演出表示装置 音声 リール窓枠ランプ 停止ボタン (第 3 停止ボタンランプが消灯) (2 6) 押し順表示装置 演出表示装置 リール窓枠ランプ 音声 停止ボタン (第 3 停止ボタンランプが消灯) などのように構成することが可能となる。停止ボタン D 4 0 による押し順ナビの終了のタイミングとしては、ランプの点灯、消灯などで押し順ナビを実行するリール窓枠ランプ D 3 1 0 のように、押し順表示装置 D 2 7 0 と演出表示装置 S 4 0、音声、リール窓枠ランプ D 3 1 0 より先でもよいし、後でもよい。また、第 3 停止ボタン操作時において、第 3 停止ボタン押下で消灯させてもよいし、第 3 停止ボタン非押下で消灯させてもよい。

【 0 7 6 5 】

以上のように本例では、< < 押し順ナビの表示開始に係る構成 > >、及び < < 押し順ナビの表示終了に係る構成 > > に基づいて、1 回の遊技が進行することになる。押し順ナビが表示 (表示開始) されてから、押し順ナビが終了するまでの 1 遊技の流れの一例を具体的に記載すると、1 . 押し順ナビの表示 (表示開始)

スタートレバー操作 押し順ナビの表示（表示開始）（押し順表示装置 D 2 7 0） 押し順ナビの表示（表示開始）（演出表示装置 S 4 0） 2．第 1 停止ボタン操作～第 2 停止ボタン操作まで 2 - 1．演出表示装置 S 4 0

第 1 停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始） 第 1 停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示の終了 第 2 リール押し順ナビの表示態様の変更 第 2 停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクト（表示態様は変更されている）の表示（表示開始） 第 2 停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示の終了 第 3 リール押し順ナビの表示態様の変更 2 - 2．押し順表示装置 D 2 7 0 押し順表示装置 D 2 7 0 は点灯した状態である。 3．第 3 停止ボタン操作～押し順ナビの表示終了

第 3 停止ボタン操作 押し順表示装置消灯 第 3 停止ボタンの操作に対応する押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始） 第 3 停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示の終了このようにして、1 遊技の流れが進行する。尚、上記に記載した例はほんの一例であり、例えば、1．押し順ナビの表示（表示開始）においては、リール窓枠ランプ D 3 1 0、及びスピーカ S 2 0 から出力される音声などを含めた構成としてもよく、押し順ナビの表示（表示開始）のタイミング、及び押し順ナビを表示（表示開始）する順番などもこの限りではない。また、2．第 1 停止ボタン操作～第 2 停止ボタン操作においては、演出表示装置 S 4 0 において、各停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）、次リールに対応する押し順ナビの表示態様の変更する順番などもこの限りではない。また、3．第 3 停止ボタン操作～押し順ナビの表示終了においては、押し順表示装置 D 2 7 0 と演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビの表示終了の順番はこの限りではなく、押し順ナビが終了するタイミングについて更に細かく規定（第 3 停止ボタン押下、第 3 停止ボタン非押下などで更に区分けできる）してもよい。

【0766】

本例のように構成することで、押し順表示装置 D 2 7 0 に表示される押し順ナビの開始タイミングと、演出表示装置 S 4 0 上に表示される押し順ナビの開始タイミングを異ならせることで、2 つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビを視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 に表示される押し順ナビの終了タイミングを所定の期間（第 3 停止ボタン操作（押下） 第 3 停止ボタン非押下 入賞判定 入賞に基づく払出完了までの期間）で定めることにより、例えば押し順表示装置 D 2 7 0 に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置 S 4 0 上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、2 つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0767】

<押し順不正解時の表示態様>

ここで、押し順ナビが実行されたゲームにおいて、押し順ナビとは異なる押し順（又は、異なる操作タイミング）にて遊技を実行した場合の、押し順ナビの表示態様の構成についての一例を詳述する。ここでは、押し順ベルに当選しており、正解の押し順が「左 中 右」であるゲームが実行される場合を例示する。

【0768】

演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「1 2 3」が表示されており、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「= 1」が表示されている状況下、第 1 停止操作として中停止ボタン（正解の押し順は左停止ボタンに対応）が操作され、主制御基板 M 側の割り込み処理として第 1 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出 主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に第 1 停止ボタンの検知に係るコマンドを送信 副制御基板 S 側が当該コマンドを受信 副制御基板 S 側は演出表示装置 S 4 0 における「1 2 3」の表示をすべて消去する処理を実行する。以上のように構成してもよい。

なお、上述したように、押し順ナビが実行されたゲームにて、正解の押し順ではない停止ボタンが操作された場合には、副制御基板 S 側では、すべてのリール（又は、停止ボタン）に対応した押し順ナビを消去する一方、主制御基板 M 側では押し順ナビの表示を維持するように構成されている。なお、主制御基板 M 側における押し順ナビ（押し順表示装置 D 270 による押し順ナビ）は、第 3 停止操作時（主制御基板 M 側の割り込み処理として第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出した時）に消去するように構成されている。

【0769】

<<リール制御と押し順ナビに係る構成>>

次に、リール停止制御と押し順ナビの表示制御（演出表示装置 S 40）に係る構成について説明する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中 左右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 A3」に当選した場合）について例示している。

【0770】

<構成 1>

まず、図 109 の左上段図において、AT 中状態にて押し順ベルに係る指示遊技が実行され、演出表示装置 S 40 上に押し順ナビとして「213」が表示されている。中停止ボタンを中リールの中段が 11 番のリプレイ図柄が位置するタイミングにて押下し、中リールの押し順ナビ「1」に対応する表示が押し順ナビ消滅エフェクトに変化する。尚、中リール停止ボタンは押下中のままである。また、中リールは、正解の押し順である中リールの停止操作が行われたことで、最大獲得枚数である 11 枚の払出となる図柄組み合わせを構成する図柄を停止させるよう制御を行う。尚、本例では、中リールの中段（有効ライン）に 15 番のベルが停止するように構成されている。即ち、このタイミングで中停止ボタンの操作が行われた際には、11 番のリプレイ A から最大コマ数（本例では 4 コマ）のスベリを発生させて 15 番のベルを入賞ラインに停止表示させるよう制御が行われる。

【0771】

ここで、停止操作が行われた後にリールが停止するまでのステッピングモータの動作制御を図 35 に基づいて説明する。例えばリールの停止操作が行われたタイミングで、図 35 <リール回転速度イメージ>の（4）のリール定速状態から（5）のリール減速待機状態へと遷移する。このリール減速待機状態において、停止操作が行われた位置と、当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄との位置との距離を算出し、所定の期間（例えば 190ms 以内）で当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄を入賞ラインに停止表示することが可能であると判断することで、当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄を停止表示させるよう回転を継続させる。そして当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄が入賞ラインまで差し掛かったタイミングで（6）のリール減速状態へと遷移し、（7）のリール停止状態へと遷移するよう制御する。

【0772】

その後、図 109 の右上段に記載されているように演出表示装置 S 40 では、中リールの押し順ナビ消滅エフェクトが消去され（表示終了）、中リールは 15 番のベルを入賞ラインに停止表示させるためスベリ制御を継続させる。尚、中停止ボタンは押下中である。次に、図 109 の左下段のように、演出表示装置 S 40 は次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させる。このとき変化する表示態様としては、停止操作すべき停止ボタンを遊技者が認識できるようになっていればどのような態様でもよい（数字を大きく変化させる、数字に動きを付ける、数字を光らせるなど）。一方、中リールは 15 番のベルを入賞ラインに停止表示させるためスベリ制御を継続する。尚、中リール停止ボタンは押下中である。尚、次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるタイミングとしては、押し順ナビ消滅エフェクトが消去（表示終了）される前でもよいし、押し順ナビ消滅エフェクトが消去（表示終了）された後でもよいし、押し順ナビ消滅エフェクトが消去（表示終

10

20

30

40

50

了)されるタイミングと同時でもよい。

【 0 7 7 3 】

その後、中停止ボタンの押下状態が所定時間継続した後、中リールの15番のベルが入賞ラインに停止表示される。ここでの所定時間とは、中リールの最大スベリ制御が行われる時間(例えば190msの間)である。このように本例では、押し順ナビに従って停止操作を行った場合に、当該停止操作を行ったリールが停止表示される前(次の停止ボタンの操作が有効になる前)に、当該停止操作を行ったリールに対応する押し順ナビを消去し、次に停止すべきリールに対応する押し順ナビの表示態様を変化させることが可能なよう構成されている。

【 0 7 7 4 】

ここで、本例で実施可能な一例として最大コマ数のスベリが発生する位置で停止操作を行った場合について説明を行ったが、例えば0コマスベリにて押し順役を構成する図柄を停止可能な位置で停止操作を行った場合については、次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるタイミングは、リールが停止表示された後となる。なお、0コマスベリであった場合においても、次の停止ボタンの操作が有効になるタイミングよりも前に、前記次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるよう構成されている。このように構成することによって、0コマスベリであった場合においても、次に停止操作すべきリールを認識した後に停止ボタンを操作することとなり、遊技者が押し順を誤って停止操作してしまう事態を防止することができる。また、次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるタイミングは早い方がより好適であり、0コマスベリとなる場合においてもできる限り早いタイミングとすることが好適である。

【 0 7 7 5 】

また本例では、押し順ベルを一例として説明したが、押し順ベルだけでなく、押し順ナビが発生させる全ての条件装置にて適用可能である。また、押し順を報知する演出手段として、リール窓枠ランプD310による点灯、もしくはスピーカS20から出力される音声を用いてもよい。例えば、リール窓枠ランプD310、もしくはスピーカS20から出力される音声を用いた押し順ナビを含めた場合、演出表示装置S40にて次リールに対応する押し順ナビの表示態様を変化させるよりも先に次リールに対応する押し順ナビを実行する(リール窓枠ランプD310であれば、次リールに対応するランプを点灯させ、音声であれば、次リールに対応する台詞を音声として出力する)よう構成することが可能である。

【 0 7 7 6 】

また、本例における、<<リール制御と押し順ナビに係る構成>>に係る構成として、押し順ナビを実行する演出手段として演出表示装置S40による押し順ナビを一例として説明を行ったが、例えば、リール窓枠ランプD310、音声、停止ボタンD40(左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43)の内部に設けられた停止ボタンランプS60による押し順ナビを含めて構成してもよい。リール窓枠ランプD310による押し順ナビは、リール窓枠ランプの点灯(点滅)、消灯により実行され、音声による押し順ナビは、スピーカS20から「左です」、「右です」、「中です」と出力することにより実行され、停止ボタンD40(左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43)の内部に設けられた停止ボタンランプS60による押し順ナビは、リールに対応した左停止ボタンD41の点灯(点滅)、消灯により実行される。

【 0 7 7 7 】

例えば、本例における、<<リール制御と押し順ナビに係る構成>>に係る構成に、リール窓枠ランプD310、音声、停止ボタンD40(左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43)を含めて構成される場合、(1)リール窓枠ランプD310(1-1)当該停止操作が行われたリールに対応するランプの消灯(1-2)次に停止操作が行われるべきリールに対応するランプの点灯(2)音声(2-1)次に停止操作が行われるべきリールに対応する音声の出力(3)停止ボタンD40(3-1)当該停止操

10

20

30

40

50

作が行われたリールに対応するランプの消灯（３－２）次に停止操作が行われるべきリールに対応するランプの点灯（４）演出表示装置Ｓ４０（４－１）当該停止操作が行われたリールに対応する押し順消滅エフェクトを表示（表示終了）（４－２）次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化以上のような、演出手段ごとの押し順ナビに係る構成を規定することができる。これらの構成（１－１）～（４－２）を実行する順番として、どのように定めてもよい。例えば、演出手段ごとに実行する順番を定めてもよいし（一例として、リール窓枠ランプ 音声 停止ボタン 演出表示装置の順番で処理を行う）、リールごとに実行する順番を定めてもよいし（一例として、当該停止操作が行われたリールに係る処理 次に停止操作が行われるべきリールに係る処理の順番で処理を行う）、これらを組み合わせて構成してもよい。

10

【０７７８】

また、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞として、図１０９を用いて説明を行い、図１０９では、第１停止操作を行った場合を一例として説明を行ったが、本例を適用可能な構成としては、第１停止操作時だけに限定されない。例えば、第２停止操作が行われた場合、第３停止操作が行われた場合であっても適用可能である。尚、第３停止操作時においては、次に停止操作が行われるべきリールに対応する処理（例えば、演出表示装置Ｓ４０における「押し順ナビを強調表示する表示態様」への変化、リール窓枠ランプＤ３１０における「次に停止操作が行われるべきリールに対応するランプの点灯」）の処理は実行されない。

【０７７９】

20

<効果>

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、当該停止ボタンに対応したリールが最大コマ数のすべりを伴う停止制御を実行する場合であっても、演出表示装置Ｓ４０における当該停止ボタンに対応した押し順ナビ表示の終了（消滅エフェクトの表示開始から終了まで）、及び次に停止操作すべき停止ボタンに対応した押し順ナビ表示の表示態様の変化（強調表示の開始）を、次の停止ボタンの操作が有効になる前に実行することができるので、遊技者が次に停止操作すべき停止ボタンを認識する前に誤って停止ボタンを操作してしまうことを防止できる。

【０７８０】

<<<第３実施形態 投入センサによるメダル加算処理>>>

30

次に、第３実施形態として、メダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルをクレジットとして加算する処理のタイミングについて説明する（図１１３を参照）。メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルは、遊技メダルの経路であるメダルセレクトＤＳ内の投入受付センサＤ１０ｓを通過し、所定の通過条件（通過している遊技メダルが規格を満足している、エラーであると判定されていないなど）を満たしている場合にエラーが発生することなく遊技メダルがメダルセレクトＤＳ内のメダル流路ＤＲを通過して下方に流下する。そして、投入受付センサＤ１０ｓの更に奥に第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓが備えられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過する際、正常に投入されたと判断した場合に、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われ得るよう構成されている。遊技メダルが通過すると、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによって遊技メダルの投入が検出されて、その信号（第１投入センサＤ２０ｓがオンになったタイミングの情報、第１投入センサＤ２０ｓがオンになってからオフになるまでの時間の情報、第２投入センサＤ３０ｓがオンになったタイミングの情報、第２投入センサＤ３０ｓがオンになってからオフになるまでの時間の情報など）が主制御基板Ｍに供給されるようになっている。ここで、クレジット加算が行われ得るタイミングとしては、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓの夫々のセンサのオン・オフの状況によって定めることができる。

40

【０７８１】

<<<第３実施形態 投入センサによる遊技メダル検知のタイミングチャート>>>

50

図 1 1 0 は、遊技メダルが第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s を通過する際にタイミングチャートである。例えば、図中 1 のタイミングで第 1 投入センサ D 2 0 s が遊技メダルの通過（オフ オン）を検知したとする。続いて、図中 2 のタイミングで第 2 投入センサ D 3 0 s が遊技メダルの通過（オフ オン）を検知したとする。これらのタイミングに係る時間の情報等は前述した信号として主制御基板 M に供給されることになる。続いて図中 3 のタイミングで第 1 投入センサ D 2 0 s が遊技メダルの検知を終了（オン オフ）したとする。ここで、第 1 投入センサ D 2 0 s が遊技メダルを検知してから遊技メダルの検知を終了するまでの時間 A が、主制御基板 M によって算出され、A が所定の範囲内（第 3 実施形態では、 $4 \text{ ms} \leq A < 183 \text{ ms}$ ）であれば正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。また、第 2 投入センサ D 3 0 s が遊技メダルを検知してから第 1 投入センサ D 2 0 s が検知を終了するまでの時間 B が、主制御基板 M によって算出され、B が所定の範囲内（ $2 \text{ ms} \leq B < 115 \text{ ms}$ ）であれば、正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。その後、図中 4 のタイミングで第 2 投入センサ D 3 0 s が遊技メダルの検知を終了（オン オフ）したとする。第 2 投入センサ D 3 0 s が遊技メダルを検知してから第 2 投入センサ D 3 0 s が検知を終了するまでの時間 C が、主制御基板 M によって算出され、C が所定の範囲内（ $4 \text{ ms} \leq C < 183 \text{ ms}$ ）であれば、正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。このようにして、第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s のオンもしくはオフとなるタイミングで、正常に遊技メダルがメダルセクタ D S 内を通過しているかを判定しており、更に第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s のオンもしくはオフとなるいずれかのタイミングで投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われることになる。

【 0 7 8 2 】

< < 第 3 実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例 > > >

< < 構成 1 > >

次に、第 3 実施形態において、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われるタイミングの一例を詳細に説明する。図 1 1 1 ~ 図 1 1 2 は、ステップ 1 2 0 0 のサブルーチンに係る遊技進行制御処理において、第 3 実施形態におけるクレジット加算タイミングにおける処理を反映したフローチャートである。図 1 1 3 は、投入された遊技メダルに対して正常に投入処理を実行した場合における、クレジット加算が行われるタイミングのイメージ図である。尚、図 1 1 1 のフローチャートにおいて、図 1 7 と同内容においては説明を省略する（ステップ 1 2 2 0 ~ ステップ 1 2 2 5 まで、及びステップ 1 2 3 2 以降）。まず、図 1 1 1 において、ステップ 1 2 2 6 1（第 4）で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ブロック D 1 0 0 がオンか否かを判定する。ステップ 1 2 2 6 1（第 4）で Yes の場合、ステップ 1 2 2 6 2（第 4）で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 投入センサ D 2 0 s オン、且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオフであるか否かを判定する（図 1 1 3 の中上段によるイメージ図 遊技メダルが第 1 投入センサ D 2 0 s に差し掛かったタイミングで第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ オンとなる）。ステップ 1 2 2 6 2（第 4）で Yes の場合、ステップ 1 2 2 6 3（第 4）で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 投入センサ D 2 0 s オン且つ第 2 投入センサ D 3 0 s オンであるか否かを判定する（図 1 1 3 の右上段によるイメージ図 遊技メダルが第 2 投入センサ D 3 0 s に差し掛かったタイミングで第 2 投入センサ D 3 0 s がオフ オンとなる）。ステップ 1 2 2 6 3（第 4）で Yes の場合、ステップ 1 2 2 6 6（第 4）で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 投入センサ D 2 0 s オフ且つ第 2 投入センサ D 3 0 s オンであるか否かを判定する（図 1 1 3 の左下段によるイメージ図 遊技メダルが第 1 投入センサ D 2 0 s の検知範囲を超えたタイミングで第 1 投入センサ D 2 0 s がオン オフとなる）。ステップ 1 2 2 6 6（第 4）で Yes の場合、ステップ 1 2 2 6 8（第 4）で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、1 枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定し、クレジット加算処理が行われる。また、ステップ 1 2 2 6 9（第 4）で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 投入センサ D 2 0 s オフ且つ第 2 投入センサ D 3 0 s オフであるか否かを判定する（図 1 1 3 の中下段によるイメージ図 遊

技メダルが第2投入センサD30sの検知範囲を超えたタイミングで第2投入センサD30sがオン・オフとなる)。ステップ1226 9(第4)でYesの場合、1枚の正常な遊技メダルの投入が完了したと判定し、例えば、ベット数が規定数を満たしている場合に、スタートレバーD50の操作を有効にする等の処理が実行され、ステップ1232に移行する。

【0783】

<効果1>

第3実施形態では、第1投入センサD20sがオフ、且つ第2投入センサD30sがオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行する一例について説明した。従来では、「第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン 第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオフ」となったタイミングでクレジット加算の処理を実行していたが、第3実施形態のように構成することで、例えば、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPU100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理(例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど)の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまうこと(飲み込み)を防止することが可能となる。

【0784】

<効果2>

また、第2投入センサD30sがオフのままであり第1投入センサD20sのみがオンになったタイミングではクレジット加算処理を実行しないので、第2投入センサD30sと比較してメダル投入口170から近い位置に備えられている第1投入センサD20sによるゴト行為(例えば、クレマンゴト)などが行われることも防止でき、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0785】

<<<第3実施形態 投入センサエラーによるサブルーチン>>>

また、ステップ1226 3(第4)、ステップ1226 6(第4)、ステップ1226 9(第4)でNoの場合、ステップ1226 4(第4)、ステップ1226 7(第4)、ステップ1226 10(第4)により、主制御基板MのCPU100は、所定のメダル投入エラーの発生条件を充足しているか否かを判定する。尚、ここでのメダル投入エラーとしては、例えば、投入メダル逆流エラー、投入枚数エラー、投入メダル滞留エラー等があり、第1投入センサ及び第2投入センサなどのセンサのオンオフ状況(時間も含む)に基づき、いずれかのエラーが発生しているか否かを判定する(エラーの種類によって発生条件は異なる)。これらのエラーは、例えば、図110の第1投入センサD20s、及び第2投入センサD30sのオンオフの検知に基づいて検出される。ステップ1226 4(第4)、ステップ1226 7(第4)、ステップ1226 10(第4)のいずれかでYesの場合、ステップ1226 5(第4)で、メダル投入エラー処理が実行される。図112は、メダル投入エラーが発生した際のサブルーチンに係るフローチャートである。まず、ステップ1226 12(第4)で、主制御基板MのCPU100は、いずれのエラーフラグがオンであるかが検出し、ステップ1226 13(第4)で、エラー検出コマンド(サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド)をセットし(例えば、レジスタ領域内にセットし)、ステップ1226 14(第4)に移行する。尚、1226 13(第4)においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー(現在発生しているエラー)に係る情報が副制御基板側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ(フラグがオフになったと判定された場合にのみ)セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い。発生したエラーの種類に応じてエラー処理が実行されることになるが、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からいずれかのエラーが発生した場合にのみセット処理

10

20

30

40

50

を実行しても良いし、第1のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第2のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。ステップ1226 14（第4）で、主制御基板MのCPU100は、現在発生しているエラーが解除されたか否かを判定する。エラーが解除されたと判定されたらステップ1226 15で現在発生しているエラーフラグをオフにし、サブルーチンは終了となる。以上のように、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによる遊技メダルの検知に基づいたエラーの検出についての一例を説明したが、エラーの検出において、例えばメダルセクタDS内のメダル投入口D170付近に備えられた投入受付センサD10sの遊技メダルの検知に基づいてエラーの検出を行うことも可能であり、以下、投入受付センサD10sの遊技メダルの検知に基づいたエラー検出の一例の説明を行う。

10

【0786】

<<<第3実施形態 投入監視カウンタに基づいたエラーの検出>>>

<<構成2>>

メダル投入口D170から投入された遊技メダルが通過する第1のセンサとして、投入受付センサD10sが備えられている。投入受付センサD10sは、メダル投入口D170から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロックD100により放出口D240に払い戻されるよう構成されている。このとき、適合した遊技メダルが通過したと判断した際に、投入受付センサD10sがオフからオンの状態となり、その信号が主制御基板Mに供給されるようになっている。主制御基板Mは、投入受付センサD10sがオンとなった信号を受信した際に、遊技メダルの通過をカウントするカウンタ（以下、投入監視カウンタと称する）にて01と加算処理を行う。そして、主制御基板Mは、遊技メダルがメダルセクタDS内の経路を流下し、例えば、第2投入センサD30sがオンからオフになったタイミング（図110では、4のタイミングに相当）で投入監視カウンタにて10と減算処理を行う。このとき、例えば、図110のタイミングチャートで1～4までの期間で、遊技メダルの投入に関して何かしらの問題が生じた場合、投入監視カウンタの遊技メダルのカウント処理が正常に行われないうこととなる。例えば、第2投入センサD30sがオンからオフにならず、投入監視カウンタの減算処理が行われず、投入監視カウンタが加算され続けた場合に、投入メダル滞留エラーを検出できる。また、第2投入センサD30sが、投入受付センサD10sよりも先にオンからオフになり、投入監視カウンタの減算処理が先に行われることで投入監視カウンタがマイナスになる状況が発生した場合に、投入メダル逆流エラーを検出できる。

20

30

【0787】

<効果>

このように、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30s、更に投入受付センサD10sの3つのセンサにおける遊技メダルの検知に基づいてエラー判定が行えるよう構成することで、遊技メダルの投入に係る種々のエラーを確実に検出することが可能となり、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

40

【0788】

<<<第3実施形態 メダル投入音の出力>>>

第3実施形態において、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出した後に出力されるメダル投入音の出力タイミングについて詳細に説明する。第3実施形態において、第1投入センサD20sがオフ、且つ第2投入センサD30sがオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行する一例について説明したが、第1投入センサD20sがオフ、且つ第2投入センサD30sがオンとなった状態にて、エラーが発生する場合がある（例えば、第2投入センサD30sがオンの時間が異常に長いことによる投入メダル滞留エラーなど）。第3実施形態では、第1投入センサD20sがオフ、且つ第2投入セン

50

サ D 3 0 s がオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行するため、例えば、クレジット加算処理を実行した後にエラーが生じることも想定される。第 3 実施形態では、特にクレジット加算処理後に出力されるメダル投入音、及び第 2 投入センサ D 3 0 s でのエラー検知によりスピーカ S 2 0 から出力されるエラー音の出力タイミングについて説明する。

【 0 7 8 9 】

< < 構成 3 > >

まず、タイミング A として、メダル投入音を、第 2 投入センサ D 3 0 s でのエラー検知によりスピーカ S 2 0 から出力されるエラー音よりも先に出力するよう構成する。詳細に説明すると、図 1 1 0 のタイミングチャートにより、C の期間の上限値である 1 8 3 m s より B の上限値である 1 1 5 m s を差し引くと 6 8 m s となる。つまり、この期間で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が、「メダル投入受付 メダル投入受付に係るコマンドをセット 副制御基板側へコマンドを送信する エラー検出コマンドをセット（エラーがある場合）」のように処理を実行することでメダル投入音を第 2 投入センサ D 3 0 s でのエラー検知によりスピーカ S 2 0 から出力されるエラー音よりも先に出力することが可能となる。

10

【 0 7 9 0 】

< < 構成 4 > >

タイミング A の変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が、「メダル投入受付に係るコマンドをセット クレジット加算処理を実行 副制御基板側へコマンドを送信する エラー検出コマンドをセット（エラーがある場合）」と処理を行ってもよい。

20

【 0 7 9 1 】

< 効果 >

このように構成することで、「第 1 投入センサ D 2 0 s がオン且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオン 第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオン」となったタイミングでメダル投入受付に係る処理が実行され、その後のタイマ割り込み処理によって主制御基板 M 側から副制御基板 S 側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板 S 側でメダル投入音が出力されることとなる。一方、上記「第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、すでにメダル投入音が出力された後で、投入メダル滞留エラーが発生したと判断するため（第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオンの状況が所定時間以上継続するため）、遊技者は、投入メダル滞留エラーに係るエラー音の出力前にメダル投入音を確認することができ、投入メダル滞留エラーによって正常に遊技メダルが投入されずに損をしてしまったのではないかと不安になる事態を防止することができる。

30

【 0 7 9 2 】

< < 構成 5 > >

次に、タイミング B として、メダル投入音を、第 2 投入センサ D 3 0 s でのエラー検知によりスピーカ S 2 0 から出力されるエラー音よりも後に出力するよう構成する。クレジット加算処理を行ってから、第 2 投入センサ D 3 0 s でのエラーが検知されるまでに少なくとも 6 7 m s 以上の時間があると判断するわけであるが、この期間では意図的に主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信しないよう構成する。その後、第 2 投入センサ D 3 0 s でのエラー検知によるエラー検出コマンドをセットした後、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信するように構成する。つまり、主制御基板 M の C P U 1 0 0 が、「クレジット加算処理を実行 エラーフラグを検出 エラー検出コマンドをセット 副制御基板側へエラー検出コマンドを送信 メダル投入受付に係るコマンドをセット 副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」のように処理を実行するよう構成することでメダル投入音を、第 2 投入センサ D 3 0 s でのエラー検知によりスピーカ S 2 0 から出力されるエラー音よりも後に出力することが可能となる。このとき、メダル投入受付に係るコマンドをサブ側へ送信するタイミ

40

50

ングとして、エラー検出コマンドを送信する際とは異なるタイマ割り込み時処理にて送信するよう構成することが好ましい。

【 0 7 9 3 】

< < 構成 6 > >

タイミング B の変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が、「エラーフラグを検出 エラー検出コマンドをセット 副制御基板側へエラー検出コマンドを送信 メダル投入受付に係るコマンドをセット クレジット加算処理を実行 副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」と処理を行ってもよい。

【 0 7 9 4 】

< 効果 >

このように構成することで、「第 1 投入センサ D 2 0 s がオン且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオン 第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオン」となったタイミングで、まず投入メダル滞留エラーが発生したと判断（第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオンの状況が所定時間以上継続するため）し、主制御基板 M 側から副制御基板 S 側にエラー検出コマンドが送信され、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を出力する。その後、メダル投入受付に係る処理が実行された後に、主制御基板 M 側から副制御基板 S 側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板 S 側でメダル投入音が出力されることとなる。「第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、メダル投入音が出力される前に、投入メダル滞留エラーが発生したと判断するため（第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオンの状況が所定時間以上継続するため）、遊技者は、メダル投入音の出力前に投入メダル滞留エラーに係るエラー音を確認することができ、遊技者は、正常に遊技メダルが投入されていないことを早急に察知することができる。

【 0 7 9 5 】

< < 構成 7 > >

次に、タイミング C として、メダル投入音を、第 2 投入センサ D 3 0 s でのエラー検知によりスピーカ S 2 0 から出力されるエラー音よりも後に出力し、且つ当該エラーが解除された後に出力するよう構成する。クレジット加算処理を行ってから、第 2 投入センサ D 3 0 s でのエラーが検知されるまでに少なくとも 6 7 m s 以上の時間があると判断するわけであるが、この期間では意図的に主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信しないというのは第 2 のタイミングと同様であるが、更にステップ 1 2 2 6 1 5 にて主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が投入エラーフラグをオフにしたのちに、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信するよう構成する。つまり、主制御基板 M の C P U 1 0 0 が、「クレジット加算処理を実行 エラーフラグを検出 エラー検出コマンドをセット 副制御基板側へエラー検出コマンドを送信 ・ ・ ・（この間でエラー解除処理） ・ ・ ・ エラー未検出コマンドをセット 副制御基板側へエラー未検出コマンドを送信 メダル投入受付に係るコマンドをセット 副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」のように処理を実行するよう構成することでエラーを解除した後に、メダル投入音を出力することが可能となる。

【 0 7 9 6 】

< < 構成 8 > >

タイミング C の変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が、「エラーフラグを検出 エラー検出コマンドをセット 副制御基板側へエラー検出コマンドを送信 ・ ・ ・（この間でエラー解除処理） ・ ・ ・ エラー未検出コマンドをセット 副制御基板側へエラー未検出コマンドを送信 メダル投入受付に係るコマンドをセット クレジット加算処理を実行 副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」と処理を行ってもよい。

【 0 7 9 7 】

10

20

30

40

50

< 効果 >

このように構成することで、「第1投入センサD20sがオン且つ第2投入センサD30sがオン 第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン」となったタイミングで、まず投入メダル滞留エラーが発生したと判断（第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオンの状況が所定時間以上継続するため）し、主制御基板M側から副制御基板S側にエラー検出コマンドが送信され、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を出力する。エラーが解消された後に、エラー未検出コマンドをサブ側へ送信し、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を終了する。そして、メダル投入受付に係る処理が実行された後に、主制御基板M側から副制御基板S側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板S側でメダル投入音出力されることとなる。「第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、メダル投入音出力される前に、投入メダル滞留エラーが発生したと判断し（第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオンの状況が所定時間以上継続するため）、更にエラーが解消されてエラー音の出力を終了させるため、遊技者は、メダル投入音出力前に投入メダル滞留エラーに係るエラー音を確認し、尚且つエラーが解消された後にメダル投入音を確認することができるので、遊技者は、エラーが解消された後に正常に遊技メダルが投入されていることを認識することができる。

10

【0798】

<<< 第3実施形態 シュートセンサによるメダルエラー検出 >>>

20

次に、第3実施形態として、シュートセンサD40sを用いたエラーの検知について詳細に説明する。図114は、メダルセクタDS内の遊技メダルの経路において、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過した後のメダルの流路部材（第3実施形態ではシュート本体と称する）を示した図である。図114において、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sの下方にシュートセンサD40sが備えられており、シュートセンサD40sは、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sと同様に正常なメダル投入が行われているかを検知するものであるが、特に、第3実施形態では既にクレジット加算処理が実行された後によるエラー（例えば投入メダル滞留エラー、投入メダル逆流エラーなど）を検知できるよう構成されている。

【0799】

30

シュートセンサD40sによるエラー検知について詳細に説明する。例えば、ホッパH40と連通するシュート本体において、シュートセンサD40sの更に下流にて遊技メダルの滞留が発生した場合を考えてみる。シュート本体内の遊技メダルの経路の幅は概ね遊技メダル1枚分の幅であり、1枚の遊技メダルがシュート本体内の遊技メダルの経路で滞留すると、その後に経路を通過する遊技メダルが次々と滞留し、投入メダル滞留エラーの状態となるわけである。第3実施形態では、遊技メダルの滞留が起こった位置から遊技メダル3枚分の位置がシュートセンサD40sにより検知される位置とするが、シュートセンサD40sが備えられる位置としてはこれに限定されない。

【0800】

シュートセンサD40sの遊技メダルの検知は、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによる遊技メダルの検知と同様に、遊技メダルが通過すると、シュートセンサD40sによって検知されて、その信号（シュートセンサD40sがオンになったタイミングの情報、シュートセンサD40sがオンになってからオフになるまでの時間の情報など）が主制御基板Mに供給されるようになっている。主制御基板Mは、シュートセンサD40sによって検知された信号に係る情報、更に第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによって検知された信号に係る情報に基づいて遊技メダルが正常に投入されていると判定する。具体的には、主制御基板Mが、第1投入センサD20sもしくは第2投入センサD30sが遊技メダルの検知を開始したタイミングからシュートセンサD40sが遊技メダルの検知を開始したタイミングまでの期間と、予め定められている期間（シュートセンサD40sが検知すべき時間 以下、理論的な期間とも称する）とを比

40

50

較する。例えば、図 1 1 4 における 4 枚目の遊技メダルを検知する場合であれば、4 枚目の遊技メダルが第 1 投入センサ D 2 0 s、もしくは第 2 投入センサ D 3 0 s により検知されたタイミングから 4 枚目の遊技メダルがシュートセンサ D 4 0 s により検知されるまでの期間と、理論的な期間とを比較し、その期間の差がエラーとして検知されない範囲を超えてしまった場合に、エラー（第 3 実施形態ではシュートセンサメダル滞留エラー）が検知されることになる。尚、第 1 投入センサ D 2 0 s が遊技メダルを検知したタイミング、第 2 投入センサ D 3 0 s が遊技メダルの検知を開始したタイミング、もしくは第 1 投入センサ D 2 0 s が遊技メダルの検知を終了したタイミング、第 2 投入センサ D 3 0 s が遊技メダルの検知を終了したタイミングのいずれかを理論的な期間の開始タイミングとしてもよい。

10

【 0 8 0 1 】

< < 第 3 実施形態 シュートセンサによる遊技メダル検知のタイミングチャート > >

図 1 1 5 は、遊技メダルが第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s、シュートセンサ D 4 0 s を通過する際のタイミングチャートである。例えば、図中 1 のタイミングで第 1 投入センサ D 2 0 s が遊技メダルの通過（オフ オン）を検知したとする。続いて、図中 2 のタイミングで第 2 投入センサ D 3 0 s が遊技メダルの通過（オフ オン）を検知したとする。これらのタイミングに係る時間の情報等は前述した信号として主制御基板 M に供給されることになる。その後、図中 3 のタイミングでシュートセンサ D 4 0 s が遊技メダルの通過（オフ オン）を検知したとする。第 1 投入センサ D 2 0 s が遊技メダルを検知してからシュートセンサ D 4 0 s が検知を開始するまでの期間 D、第 2 投入センサ D 3 0 s が遊技メダルを検知してからシュートセンサ D 4 0 s が検知を開始するまでの期間 E が主制御基板 M によって算出され、これらの期間を理論的な期間として、シュートセンサ D 4 0 s の検知に基づいた遊技メダルが正常にシュート本体を通過しているか否かを判断するわけである。また、遊技メダルが第 1 投入センサ D 2 0 s、及び第 2 投入センサ D 3 0 s を正常に通過したと判断された後に発生し得るエラーも、シュートセンサ D 4 0 s を備えることで検出することが可能となる。

20

【 0 8 0 2 】

< 効果 >

このように構成することで、例えばシュートセンサ D 4 0 s 付近での遊技メダルの通過に拘わる何かしらのエラー（シュートセンサメダル滞留エラー）を検知し、更にエラーが発生している旨を遊技者に報知することが可能となる。また、シュートセンサ D 4 0 s による遊技メダルの正常な通過は、第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s の遊技メダルの検知が開始されるタイミングに係る情報に基づいて判断が行われるため、第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s によって遊技メダルの通過は検知されていないが、シュートセンサ D 4 0 s によって遊技メダルの通過が検知された場合、つまり、投入メダル逆流に係るエラーなども確実に検知することが可能となり、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

30

【 0 8 0 3 】

< < < 第 4 実施形態 メダル返却部材 > > >

次に、第 4 実施形態として、遊技メダルのメダル受け皿 D 2 3 0 への払い出し、もしくはメダル受け皿 D 2 3 0 への返却が行われる際に遊技メダルが通過するメダル返却部材 D 3 4 0 の機構の一例について説明することにする。

40

【 0 8 0 4 】

まず、第 4 実施形態に係るメダル返却部材 D 3 4 0 について詳細に説明するための図 1 1 6 ~ 図 1 1 9 について説明する。図 1 1 6 はメダル返却部材 D 3 4 0 の正面図である。図 1 1 7 は、メダル返却部材 D 3 4 0 を、メダル受入口 D 3 4 1（後ほど説明）が備えられている方向から見た側面図である。図 1 1 8 は、ホッパ H 4 0 のメダル払出装装置 H から払い出され、メダル受入口 D 3 4 1（後ほど説明）を通過し、メダル受け皿 D 2 3 0 に向かって流下する遊技メダルの軌跡図である。図 1 1 9 は、図 1 1 7 の側面図の内部においての遊技メダルの軌跡を描いたものである。

50

【 0 8 0 5 】

< < < 第 4 実施形態 メダル返却部材の正面図 > > >

図 1 1 6 は、第 4 実施形態におけるメダル返却部材 D 3 4 0 の正面図である。メダル返却部材 D 3 4 0 の一例として、メダル投入口 D 1 7 0 から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行なうメダルセレクト D S によりベット又はクレジットへの加算処理が実行されなかった遊技メダル（ブロックがオフの状態ブロックに到達した遊技メダル）をメダル受け皿 D 2 3 0 に返却する際に遊技メダルが所定の流路（以下、第一流路と称する）を通過し、また、ホッパ H 4 0 のメダル払出装置 H から払い出された遊技メダルが所定の流路（以下、第二流路と称する）を通過し、最終的に遊技メダルをメダル受け皿 D 2 3 0 に払い出すよう構成されている。

10

【 0 8 0 6 】

メダル返却部材 D 3 4 0 は、メダルセレクト D S により検出された不適正な遊技メダルをメダル受け皿 D 2 3 0 に返却する際に通過する第一流路と、ホッパ H 4 0 のメダル払出装置 H から払い出された遊技メダルが通過する第二流路とを少なくとも有して構成されており、2つの流路を通過する遊技メダルは、メダル返却部材 D 3 4 0 を通過し、メダル受け皿 D 2 3 0 に向かって流下していく際に合流するよう構成されている。

【 0 8 0 7 】

メダル返却部材 D 3 4 0 における第二流路は少なくとも、ホッパ H 4 0 から払い出された遊技メダルを受け入れるメダル受入口 D 3 4 1 と、ホッパ H 4 0 のメダル払出装置 H から払い出された遊技メダルが落下するメダル落下面 D 3 4 2 を有するよう構成されている。更に、メダル落下面 D 3 4 2 と対向して位置するメダル非落下面 D 3 4 3 と、メダル受入口が設けられた壁面と、ホッパ H 4 0 のメダル払出装置 H から払い出された遊技メダルが落下するメダル落下面 D 3 4 2 とで囲まれた空間を有するよう構成されており、この空間内を、ホッパ H 4 0 のメダル払出装置 H から払い出された遊技メダルが通過するよう構成されている。

20

【 0 8 0 8 】

メダル受入口 D 3 4 1 は、ホッパ H 4 0 のメダル払出装置 H と連通するよう構成されている。また、メダル受入口 D 3 4 1 は開口しているため、ホッパ H 4 0 のメダル払出装置 H から払い出された遊技メダルが確実にメダル受入口 D 3 4 1 を通過することが可能となっている。また、特に、第 4 実施形態では、メダル受入口 D 3 4 1 の開口部の周囲を縁部と称する（例えば、第 4 実施形態において、メダル受入口 D 3 4 1 の開口部の形状における外周部を縁部と称する）。メダル受入口 D 3 4 1 に係る長さ、距離の規定においては、メダル受入口 D 3 4 1 の縁部にあたるいずれかの位置を起点とする。

30

【 0 8 0 9 】

また、第 4 実施形態において、メダル落下面 D 3 4 2 の形状は、略四角形状に形成されており、メダル落下面 D 3 4 2 と対向して位置するメダル非落下面 D 3 4 3 も同様に略四角形状に形成されているが、メダル落下面 D 3 4 2 、及びメダル非落下面 D 3 4 3 の形状はこれに限定されない。

【 0 8 1 0 】

第 4 実施形態においてメダル受入口 D 3 4 1 は右下がり方向の傾斜状に設けられており、図 1 1 6 の正面視方向に備えられている衝突部（図示しておらず）に衝突した遊技メダルが落下するメダル落下面 D 3 4 2 と略平行に傾斜するよう構成されている。このように構成することで、ホッパ H 4 0 のメダル払出装置 H から払い出されてメダル落下面 D 3 4 2 に落下した遊技メダルが重力によりメダル落下面 D 3 4 2 から滑り落ち、確実にメダル受け皿 D 2 3 0 へ遊技メダルを誘導することが可能となる。尚、メダル受入口 D 3 4 1 、およびメダル落下面 D 3 4 2 が傾斜する方向に関しては、この方向に限定されず、また、メダル受入口 D 3 4 1 、およびメダル落下面 D 3 4 2 が共に傾斜しないよう構成してもよい。尚、メダルセレクト D S により検出された不適正なメダルは、メダル受入口 D 3 4 1 の上記傾斜方向に対して直行する方向の遊技者から見て上方よりメダル受け皿 D 2 3 0 の方向に落下するよう構成されている。

40

50

【 0 8 1 1 】

< < < 第 4 実施形態 メダル返却部材の側面図 遊技メダル流下の軌跡図 (斜視図) > > >

次に、図 1 1 7、および図 1 1 8 を用いて、第 4 実施形態のメダル受入部材の構成においての寸法規定について説明する。図 1 1 7 は、メダル返却部材 D 3 4 0 を、メダル受入口 D 3 4 1 が備えられている方向から見た側面図である。まず、遊技メダルにおいて、厚み、及び直径をそれぞれ a、b と規定する (図 1 1 6 参照)。なお、遊技メダルの厚みである a は、1 . 5 mm ~ 2 . 0 mm 程度とすることが好適であり、遊技メダルの直径である b は、2 4 . 5 mm ~ 2 5 . 5 mm 程度とすることが好適である。

【 0 8 1 2 】

次に、ホッパ H 4 0 のメダル払出装置 H から払い出された後に、遊技メダルが落下するメダル落下面 D 3 4 2 から、メダル受入口 D 3 4 1 の縁部までの距離を c、メダル非落下面 D 3 4 3 に対して垂直方向におけるメダル非落下面 D 3 4 3 からメダル受入口の縁部までの最長の距離を d、メダル受入口 D 3 4 1 の開口部の縁部において、底辺、もしくは高さ方向の内、少なくとも一方向 (例えば、第 4 実施形態では略長方形の形状であるメダル受入口 D 3 4 1 の開口部の高さ方向とする) の長さを e、メダル受入口 D 3 4 1 の開口面に対して垂直方向におけるメダル落下面 D 3 4 2 の最大の長さを f としてそれぞれ規定する。第 4 実施形態では、このように規定した寸法において、所定の条件が設けられている。例えば、以下のような条件に基づいてメダル返却部材 D 3 4 0 は構成されている、

$$c \quad a \cdots \text{式 (1)}$$

$$b > d \cdots \text{式 (2)}$$

$$f \quad 2 b \cdots \text{式 (3)}$$

$$b > e \cdots \text{式 (4)}$$

尚、第 4 実施形態において、遊技メダルは 2 5 サイズ、3 0 サイズのどちらでも適用が可能である。

【 0 8 1 3 】

まず、式 (1) 及び (3) を満たしていることで、1 枚目の遊技メダルと 2 枚目の遊技メダルが衝突することを防ぐよう構成することが可能である。メダル落下面 D 3 4 2 からメダル受入口 D 3 4 1 の底辺までの距離が遊技メダルの厚み a よりも大きく構成されており、且つ、メダル払出装置 H から払い出された遊技メダルがメダル受入口 D 3 4 1 から衝突部に衝突するまでに十分な距離を有していることから、遊技メダルの重さで自由落下していき、衝突部に衝突した遊技メダルがメダル落下面 D 3 4 2 に落下した場合 (遊技メダルが寝ている状態) に、次にホッパ H 4 0 のメダル払出装置 H から払い出される遊技メダルが通過する領域内から外れているため衝突を防ぐことができることとなる。

【 0 8 1 4 】

次に、式 (4) を満たしていることで、ホッパ H 4 0 のメダル払出装置 H から払い出された 1 枚目の遊技メダル (遊技メダルは寝ている、立っているに拘わらず) と、その後に払い出される 2 枚目の遊技メダルとが衝突することがなく、また、ホッパ H 4 0 のメダル払出装置 H から払い出された遊技メダルが、メダル受入口 D 3 4 1 を塞ぐことがないように構成することが可能である。

【 0 8 1 5 】

次に、式 (3) を満たしていることで、メダル落下面 D 3 4 2 の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した 1 枚目の遊技メダルが、メダル受入口 D 3 4 1 まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐよう構成することが可能となる。

【 0 8 1 6 】

式 (1) ~ 式 (4) のように、メダル返却部材 D 3 4 0 の構成において寸法規定を行うことで、スムーズなホッパ H 4 0 のメダル払出装置 H からの遊技メダルの払い出し、及びスムーズな遊技メダルのメダル受け皿 D 2 3 0 への誘導を行うことが可能となる。図 1 1 8 は、ホッパ H 4 0 のメダル払出装置 H から払い出され、メダル受入口 D 3 4 1 を通過し、メダル受け皿 D 2 3 0 に向かって流下する遊技メダルの軌跡図である。例えば、式 (1

10

20

30

40

50

）～式（４）の寸法規定を行うことによる効果として、ホッパＨ４０のメダル払出装臈Ｈから払い出された１枚目の遊技メダルと、その後払い出される２枚目の遊技メダルとが衝突することがなく、また、ホッパＨ４０のメダル払出装臈Ｈから払い出された遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１を塞ぐことがないよう構成することが可能となる。

【０８１７】

なお、図１１７に示すように、本例では、メダル返却部材Ｄ３４０の外部側のメダル受入口Ｄ３４１の外周全体に、突起した縁部を設けるよう構成しているが、メダル返却部材Ｄ３４０の内部側のメダル受入口Ｄ３４１の外周全体に突起した縁部を設けるよう構成してもよい。そのように構成することにより、メダル払出装臈Ｈから払い出された遊技メダルが衝突部に衝突した後、メダル受入口Ｄ３４１に逆流してしまう事態がより発生し難いよう構成することができる。

10

【０８１８】

<<<第４実施形態 遊技メダル流下の軌跡図（側面図）>>>

図１１８において、ホッパＨ４０のメダル払出装臈Ｈから払い出され、メダル受入口Ｄ３４１を通過し、メダル受け皿Ｄ２３０に向かって流下する遊技メダルの軌跡について、更に詳細に図１１９を用いて説明を行う。図１１９は、図１１７の側面図の内部においての遊技メダルの軌跡を描いたものである。まず、左上段図のように、１枚目の遊技メダルがメダル受入口Ｄ３４１から放出される。次に、右上段図のように、２枚目の遊技メダルが１枚目の遊技メダルと同様にメダル受入口Ｄ３４１から放出され、１枚目の遊技メダルは、図１１６の正面視方向に備えられている衝突部（図示しておらず）に衝突する。尚、１枚目の遊技メダルがメダル受入口Ｄ３４１から放出されてから２枚目の遊技メダルが放出されるまでの間隔は、メダル払出装臈ＨのディスクＨ５０の回転速度により定めることができ、その回転速度は任意で定めることが可能であるが、第４実施形態の右上段図のように、１枚目の遊技メダルがメダル払出装臈Ｈから払い出された後に２枚目の遊技メダルがメダル払出装臈Ｈから払い出されることとなるが、２枚目の遊技メダルがメダル払出装臈Ｈから払い出されるタイミングとしては、（１）１枚目の遊技メダルが衝突部に衝突したタイミングと略同時、（２）１枚目の遊技メダルが衝突部に衝突するよりも前（直前）のタイミング、（３）１枚目の遊技メダルが衝突部に衝突するよりも後のタイミング、としてもよく、２枚目の遊技メダルがメダル払出装臈Ｈから払い出されるタイミングに合わせて前記ｆ（図１１７参照）の距離を調整してもよい。なお、上記（２）については、１枚目の遊技メダルがメダル払出装臈Ｈから払い出されてメダル受入口Ｄ３４１を通過してから、遊技メダルの直径（前記ｂ）以上水平方向に進んだ（発射された）後のタイミングとすることが好適である。また、２枚目の遊技メダルがメダル払出装臈Ｈから払い出されるタイミングが、１枚目の遊技メダルがメダル払出装臈Ｈから払い出されてからの時間が経過しているタイミングである程、１枚目の遊技メダルと２枚目の遊技メダルとが衝突する可能性を低くすることができる。一方、１枚目の遊技メダルがメダル払出装臈Ｈから払い出されてからの時間を長時間としすぎると、遊技メダルの払出時間の間隔が長時間になりすぎて、遊技メダルを払い出すテンポが悪くなってしまう。また、遊技機の筐体の内部の大きさ（奥行き）は限られているため、前記ｆ（メダル受入口Ｄ３４１の開口面に対して垂直方向におけるメダル落下面Ｄ３４２の最大の長さ）も所定距離以上は担保することが困難である。以上の理由から、２枚目の遊技メダルがメダル払出装臈Ｈから払い出されるタイミングを１枚目の遊技メダルが衝突部に衝突した直後のタイミングとすることが最も好適となっている。このように構成することで、１枚目の遊技メダルが衝突部に衝突した後に、２枚目の遊技メダルと衝突してしまうことを防ぐことができる。なお、３枚目以降に払い出される遊技メダルにおいても遊技メダル同士が衝突しないよう構成することが望ましく、少なくとも、遊技機における設計上最大の払出枚数（例えば、１５枚）目までの払い出された遊技メダル同士が衝突しないよう構成することが好適である。なお、１枚目と２枚目の払い出しではメダル同士が衝突しないが、２枚目と３枚目の払い出しではメダル同士が衝突するような場合であったとしても、返却部材Ｄ３４０内に払い出す遊技メダルが詰まりにくいという効果を創出することができる。これは遊技機において、２枚払

20

30

40

50

い出すことが3枚払い出すことよりも発生頻度が多いことを意味している。また、衝突部においては、メダル返却部材D340の遊技メダルの衝突による耐久性を高めるために、例えば金属などで保護するよう構成してもよい。

【0819】

次に、左下段のように、1枚目の遊技メダルが衝突部に衝突した後、メダル落下面D342に落下する。2枚目の遊技メダルは、1枚目の遊技メダルの上方を通過し、1枚目の遊技メダルと同様に衝突部に向かう。このとき、式(1)のように構成されていることで、1枚目の遊技メダルと2枚目の遊技メダルとが衝突してしまうことを防ぐことができる。次に、右下段のように、メダル落下面D342に落下した1枚目の遊技メダルは、重力によりメダル落下面D342の傾斜方向に傾斜し、メダル落下面D342から落下することでメダル受け皿D230へと誘導される。2枚目の遊技メダルは、衝突部に衝突した後に1枚目の遊技メダルと同様にメダル落下面D342に落下する。このとき、1枚目の遊技メダルが、メダル落下面D342の傾斜方向に重力により傾斜するよう構成されているため、1枚目の遊技メダルと2枚目の遊技メダルとが衝突する、更には衝突部に衝突して跳ね返ったメダルが、メダル受入口D341の開口部に入り込んでしまう逆流を防ぐことができる。

10

【0820】

<<効果1>>

メダル受入口D341から2枚目の遊技メダルが衝突部に向かって放出され、1枚目の遊技メダルは衝突部に衝突した後にメダル落下面D342に落下する。このとき、式(1)及び(3)を充足するように構成されている、換言すると、メダル落下面D342からメダル受入口D341の底辺までの距離が遊技メダルの厚みaよりも大きく構成されており、且つ、メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルがメダル受入口D341から衝突部に衝突するまでに十分な距離を有していることから、遊技メダルの重さで自由落下していき、衝突部に衝突した遊技メダルがメダル落下面D342に落下した場合(遊技メダルが寝ている状態)に、次にホッパH40のメダル払出装置Hから払い出される遊技メダルが通過する領域内から外れているため衝突を防ぐことができることとなる。

20

【0821】

<<効果2>>

例えば式(2)、式(4)のように構成されていることで、衝突部に衝突して跳ね返ったメダルが、メダル受入口D341の開口部に入り込んでしまう逆流を防ぐことができる遊技機を提供することができる。

30

【0822】

<<効果3>>

例えば式(3)のように構成されていることで、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【0823】

<<効果4>>

メダル落下面D342に落下した1枚目の遊技メダルがメダル落下面D342から落下し、メダル受け皿D230の方向に向かって流下することになり、2枚目の遊技メダルは、図119の左下段図のように、1枚目の遊技メダルが落下した位置と略同位置のメダル落下面D342に落下することになる。このように構成することで、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが、メダル受入口D341付近での滞留によるメダル受け皿D230へ遊技メダルが払い出されないという事態を防ぐことができる遊技機を提供することができる。

40

【0824】

<<効果5>>

メダル払出装置Hから速度を伴って払い出される遊技メダルが衝突する衝突部に衝撃を

50

和らげる緩衝材を有しているため、メダル返却部材 D 3 4 0 の破損や劣化を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【 0 8 2 5 】

< < 効果 6 > >

ホッパ H 4 0 のメダル払出装置 H から払い出された遊技メダルが一度衝突部に衝突して払い出し当初の運動量を失うことで、遊技メダル同士の衝突（メダルセクタ D S から返却される遊技メダルとホッパ H 4 0 のメダル払出装置 H から払い出された遊技メダルとの衝突、もしくはホッパ H 4 0 のメダル払出装置 H から払い出された遊技メダル同士の衝突など）が起こり、リズムカルではないメダル受け皿 D 2 3 0 への遊技メダルの流下となってしまうことを防ぐことができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

10

【 0 8 2 6 】

なお、メダル払出装置 H から払い出された遊技メダルが衝突する衝突部は、前扉 D U の一部であってもよいし、メダル返却部材 D 3 4 0 の一部であってもよいし、衝突部のみ別体の部材として前扉 D U 又はメダル返却部材 D 3 4 0 に取り付けられていてもよい。

【 0 8 2 7 】

また、本例においては、メダル払出装置 H から払い出された遊技メダルが衝突する衝突部は、メダル落下面 D 3 4 2 に略垂直である平面の形状としたが、メダル払出装置 H から払い出された遊技メダルが衝突し、当該衝突した遊技メダルがメダル受け皿 D 2 3 0 に向かって流下するよう構成されていればよく、例えば、メダル落下面 D 3 4 2 が湾曲した形状となっており、衝突部と同様の役割を担うよう構成してもよいし、メダル返却部材 D 3 4 0 におけるいずれかの面あるいは部分が湾曲して衝突部と同様の役割を担うよう構成してもよい。また、前述したように、衝突部のみ別体の部材として前扉 D U 又はメダル返却部材 D 3 4 0 に取り付けられているよう構成し、当該衝突部が湾曲した形状となるよう構成してもよい。

20

【 0 8 2 8 】

< < < 第 5 実施形態 メダル払出装置の駆動制御 > > >

< < < 第 5 実施形態 メダル払出装置の駆動制御のタイミングチャート > > >

次に、第 5 実施形態として、メダル払出装置 H の駆動制御について説明する。まず、メダル払出装置 H の動作制御について、図 1 2 0 を用いて説明する。図 1 2 0 は、遊技メダルがメダル払出装置 H から払い出される際に駆動するホッパモータ H 8 0 と、第 1 払出センサ H 1 及び第 2 払出センサ H 2 の検知に係るタイミングチャートである。なお、第 1 払出センサ H 1 及び第 2 払出センサ H 2 の詳細については後述することとなるが、説明の都合上、図 4 における第 1 払出センサ H 1 0 s 第 2 払出センサ H 2、図 4 における第 2 払出センサ H 2 0 s 第 1 払出センサ H 1 としており、遊技メダルを払い出していない初期位置（ディスクが回転していないときの初期位置）においては、第 1 払出センサ H 1：オン、第 2 払出センサ H 2：オフとなっている。まず、ホッパモータ H 8 0 において、ホッパモータ H 8 0 が駆動している際のホッパ駆動フラグはオンの状態であるとする。メダル払出装置 H により、遊技メダルが払い出される際には、ホッパモータ H 8 0 が駆動することにより、ディスク回転軸 H 5 0 a を中心にディスク H 5 0 が回転し、メダル払出装置 H 内の遊技メダルは放出付勢手段 H 7 0 を変位させて遊技メダル出口 H 6 0 から放出口 D 2 4 0 に向かって流下していくことで遊技メダルが払い出される。第 5 実施形態において、第 1 払出センサ H 1 及び第 2 払出センサ H 2 は、例えば放出付勢手段 H 7 0 の変位に基づいてオン、もしくはオフが検知される。具体的に言えば、図中 1 のタイミングで、放出付勢手段 H 7 0 が遊技メダルを払い出す位置まで変位していない状態（第 5 実施形態では初期位置と称する）において第 1 払出センサ H 1 がオンの状態であることを示す信号を主制御基板 M に送信する。そして、放出付勢手段 H 7 0 が遊技メダルを払い出す位置まで変位が開始し、放出付勢手段 H 7 0 が初期位置から動き出すことで第 1 払出センサ H 1 がオフの状態であることを示す信号を主制御基板 M に送信する（第 1 払出センサ H 1 がオン オフとなる）。図中 2 のタイミングで、放出付勢手段 H 7 0 が遊技メダルを払い出す位置（第 5 実施形態では払出位置と称する）まで変位することで第 2 払出センサ H 2 がオンの状

30

40

50

態であることを示す信号を主制御基板 M に送信する（第 2 払出センサ H 2 がオフ オンとなる）。そして図中 3 のタイミングで、遊技メダルの払い出しが完了し、放出付勢手段 H 7 0 が再び初期位置へ変位を開始することで第 2 払出センサ H 2 がオフの状態であることを示す信号を主制御基板 M に送信する（第 2 払出センサ H 2 がオン オフとなる）。そして図中 4 のタイミングで、放出付勢手段 H 7 0 が再び初期位置へ変位することで第 1 払出センサ H 1 がオンの状態であることを示す信号を主制御基板 M に送信する（第 1 払出センサ H 1 がオフ オンとなる）。尚、第 5 実施形態では、例えば 1 のタイミングから 2 のタイミングまでの期間が所定の範囲 A（ $A < 26 \text{ ms}$ ）であり、2 のタイミングから 3 のタイミングまでの期間が所定の範囲 B（ $9 \text{ ms} \leq B < 60 \text{ ms}$ ）であり、3 のタイミングから 4 のタイミングまでの期間が所定の範囲 C（ $9 \text{ ms} \leq C < 60$ ）であることを検知することでメダル払出装置 H が正常に機能しており、正常な遊技メダルの払い出しが行われると判断する。

10

【0829】

<<< 第 5 実施形態 メダル払出装置のメダル払出～メダル払出装置の停止 >>>
<< 構成 >>

次に、図 121 を用いて、第 5 実施形態のメダル払出装置 H によるメダル払出開始～メダル払出装置 H の停止までの一連の流れについて説明する。まず、図 121 であるが、第 5 実施形態においては、遊技メダルの払出からメダル払出装置 H の停止までの一連の流れについての説明を簡潔に行うため、第 5 実施形態の構成に不要なメダル払出装置 H に係る構成はできるだけ排除したものとなっている。図 121 は、遊技メダルを払い出す際に回

20

【0830】

尚、第 5 実施形態において、メダル払出装置 H から遊技メダルを払い出す枚数を 5 枚としている。ディスク H 5 0 には、遊技メダルよりもサイズが大きい円形型の空洞を複数有し、ディスク H 5 0 は遊技メダルに対して覆い重なるよう構成されており、遊技メダルはディスク H 5 0 の下をディスク H 5 0 の回転によって移動することで、放出口 D 2 4 0 から遊技メダルが払い出されるよう構成されている。まず、左上段図においては、ホップモータ H 8 0 が駆動前であり、第 1 払出センサ H 1 がオンの状態である。この状態を、第 5 実施形態では放出付勢手段 H 7 0 における初期位置としており、説明の明確化のため、ディスク H 5 0 の外周上に、ディスク H 5 0 の回転前の初期位置（ディスク H 5 0）を設けることにする。この初期位置（ディスク H 5 0）は、遊技メダルが払い出される度に、ディスク H 5 0 の回転方向に変位する。また、第 5 実施形態においては、ホップモータ H 8 0 の駆動状態は定速状態であり、更に 4 枚目の遊技メダルを払い出すタイミングから説明を行うこととする。

30

【0831】

図 121 の上段図において、ホップモータ H 8 0 の駆動が定速回転であり、放出付勢手段 H 7 0 が初期位置から払出位置まで変位して 4 枚目の遊技メダルを払い出す。このとき、初期位置（ディスク H 5 0）においては、3 枚目の遊技メダルが払い出された位置から角度 A だけ回転していることがわかる。つまり、ホップモータ H 8 0 の駆動状態が定速状態である場合、放出付勢手段 H 7 0 が初期位置から払出位置まで変位するまでにディスク H 5 0 は角度 A だけ回転する。また、放出付勢手段 H 7 0 が払出位置から初期位置に変位するまでに、ディスク H 5 0 は回転しない。

40

【0832】

次に、図 121 の左下段において、ホップモータ H 8 0 の駆動が定速回転であり、放出付勢手段 H 7 0 が初期位置から払出位置まで変位して 5 枚目の遊技メダルを払い出す。このとき、4 枚目の遊技メダルを払い出した後に放出付勢手段 H 7 0 は、払出位置から初期位置に変位しているが、この間に、ディスク H 5 0 は回転していないため、4 枚目の遊技メダルを払い出したときと同様に、4 枚目の遊技メダルを払い出した位置から角度 A だけ回転していることがわかる。

【0833】

50

そして、右下段のように、5枚目の遊技メダルの払い出しが行われた後に、ホップモータH80の駆動をオフとして、遊技メダルの払い出しが完了する。ホップモータH80の駆動をオフにした後、ディスクH50の回転が停止するわけであるが、初期位置（ディスクH50）は5枚目の遊技メダルを払い出した位置から角度Bだけ回転方向にズレた位置で停止する。このように構成する理由として、特に、1枚目の遊技メダルを払い出す際に、ホップモータH80は駆動開始からすぐに定速状態になるわけではなく、定速状態になるまでに所定の時間を要する。つまり、1枚目（ホップモータH80は加速状態～定速状態）の遊技メダルを払い出す場合において放出付勢手段H70が初期位置であった場合は、2枚目以降（ホップモータH80は定速状態）の遊技メダルを払い出す場合に比べて、ホップモータH80が加速状態を有している分遅れることになる。

10

【0834】

ここで、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでについて詳細に説明する。ホップモータH80を駆動すると、ホップモータH80が停止している状態から加速状態を経由して定速状態となる。ここで、定速状態の回転速度をA（m/t）とする。加速状態は、速度0から定速の速度Aまで加速処理を行う状態であり、速度0から定速状態となるまでの期間（加速状態である期間）における平均の回転速度をB（m/t）とすると、 $B < A$ となる。よって、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度C（m/t）は、 $B < C < A$ となる。

【0835】

20

次に、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでについて詳細に説明する。1枚目の遊技メダルが払い出された時点でホップモータH80は定速状態となっているため、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまで定速状態のままとなる。よって、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度はAとなる。

【0836】

上記のように、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度Cよりも、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度Aの方が速いため、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクH50が回転する距離と、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクH50が回転する距離とを、同一の距離とした場合には、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間は、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間よりも長時間となってしまう。

30

【0837】

図121に図示するように、本例においては、遊技メダルの払出処理として最後の遊技メダル（同図においては5枚目の遊技メダル）が払い出された後は、ディスクH50を所定の角度（第5実施形態では角度B）だけ回転方向にずれて停止する（回転する距離が長くなる）ようになっている。このように構成することで、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクH50が回転する距離を、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクH50が回転する距離（2枚目の遊技メダルが払い出されてから3枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクH50が回転する距離等も同一の距離）よりも短くすることができ、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間を、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間に近づける（近似させる）ことができることとなり、テンポよく遊技メダルを払い出すことで遊技者は違和感なく遊技を進行することができる。

40

【0838】

尚、ホップモータH80の駆動後にディスクH50が停止する場合の回転方向へのズレ

50

の幅（角度 B）であるが、これは、ホッパモータ H 8 0 の駆動により加速状態から定速状態になるまでの期間に依存しており、この期間において、ホッパモータ H 8 0 の加速状態で回転する幅とホッパモータ H 8 0 の定速状態で回転する幅の差分を考慮することで、ホッパモータ H 8 0 の駆動後にディスク H 5 0 を放出付勢手段 H 7 0 が初期位置からどの程度回転方向にずらして停止させるかが定められることになる。ホッパモータ H 8 0 の加速状態で回転する幅とホッパモータ H 8 0 の定速状態で回転する幅の差分は、ホッパモータ H 8 0 の放出付勢手段 H 7 0 の初期位置に対応する位置から放出付勢手段 H 7 0 の払出位置に対応する位置までの幅よりも十分に小さいため、角度 B は角度 A よりも十分に小さいことが好ましい。尚、角度 B だけ回転方向にずれた場合であっても、第 1 払出センサ H 1 及び第 2 払出センサ H 2 による遊技メダルの検知には影響が出ないよう構成されており、図 1 2 0 のタイミングチャートに基づいて、遊技メダルの検知が行われる。

10

【 0 8 3 9 】

< < 効果 > >

このように構成することで、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1 枚目から所定の枚数まで略一定の間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、例えば、第 5 実施形態に係る構成と第 4 実施形態に係る構成とを組み合わせることで、（ 1 ）遊技メダル同士が衝突しない、（ 2 ）遊技メダル同士の衝突によるメダル詰まりが発生しないよう構成することができ、円滑に遊技を進行することができる。

【 0 8 4 0 】

20

また、最後の遊技メダルが払い出された後は、ディスク H 5 0 を所定の角度（第 5 実施形態では角度 B）だけ回転方向にずれて停止するよう構成することにより、放出口 D 2 4 0 から不正器具を侵入させて遊技メダルを不正に獲得されてしまう事態を防ぐことができる。

【 0 8 4 1 】

< < < < 第 6 実施形態 主制御基板と副制御基板の通信不可時の制御 > > > >

次に、第 6 実施形態として、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が不可となった際の処理について説明する。ここでの主制御基板 M と副制御基板 S との通信が不可になるケースとしては、特に、主制御基板 M 側から副制御基板 S 側へセットされる各種コマンドが送信できないことを想定している。主制御基板 M は、例えば、図 1 6 の遊技進行制御処理などにおいて、遊技の進行状況などに基づいて、遊技に係る各種コマンドが副制御基板側へ送信し、また、図 3 2 のステップ 1 6 2 2 のように、サブルーチンに係る処理として、所定の時間（本例では、T としているが、例えば、2 m s 程度の時間が設定される）を周期として定期的に主制御基板側から副制御基板側へ各種コマンドを送信するよう構成されている。副制御基板 S は、主制御基板 M から送信される各種コマンドを受信し、コマンドに基づいた演出を実行するよう構成されている。尚、主制御基板 M と副制御基板 S の通信は主制御基板側からの一方通行であり、副制御基板 S は主制御基板 M からコマンドを受信することは可能であるが、主制御基板側へコマンドを送信することは不可となるよう構成されている。遊技機は、主制御基板 M と副制御基板 S でそれぞれ実行処理に係るプログラム（主制御基板 M が有するプログラムはメイン側プログラム、副制御基板 S が有するプログラムはサブ側プログラムと称する）を有しており、例えば、副制御基板 S は、主制御基板 M から所定のコマンドを受信することをトリガーとして演出を実行するようサブ側プログラムが構成されている。つまり、主制御基板 M からコマンドが受信できない状況下、副制御基板 S はサブ側プログラムに構成されている処理を実行することが不可能となる。副制御基板 S が主制御基板 M からコマンドが受信できないという状況が発生し得る場合としては、例えば、主制御基板 M と副制御基板 S とを電氣的に接続するハーネスの接触不良などによる部材の不具合等が考えられる。しかし、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が不可になる場合であったとしても、遊技の進行を司る主制御基板 M のメイン側プログラムを実行することは可能なよう構成されており、メイン側プログラムに係る遊技自体は副制御基板 S との通信が不可になった場合であっても実行可能とするよう構成されている。また

30

40

50

、主制御基板 M と副制御基板 S とで通信が不可となっている状況から、主制御基板 M と副制御基板 S とで通信が復旧した場合には、メイン側のプログラムの進行状況に基づいて、主制御基板側から副制御基板側へ、通信が復旧した後の処理に係るコマンドが送信され、副制御基板 S は主制御基板 M から受信した通信が復旧した後の処理に係るコマンドに基づいて処理を実行する。以下では、図 1 2 2 ~ 図 1 2 6 を用いて主制御基板 M にて種々のコマンドを実行している最中、副制御基板 S との通信が不可になった場合において、主制御基板 M、及び副制御基板 S にて行われる処理についての実施例を第 6 実施形態として説明することにする。

【 0 8 4 2 】

< < 第 6 実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが 1 対 1 の場合 > > >

図 1 2 2 は、精算に係る処理の実行中に主制御基板 M と副制御基板 S との通信が不可となった場合における処理の一例として、時系列的に処理の流れを示したものである。まず、遊技回数は、所定の遊技回数として N 遊技目を起点とし、N + 1 遊技目に跨って処理が行われるものであるとする。そして、第 6 実施形態では、主制御基板 M が行う処理として、特に、副制御基板 S に、遊技の進行に基づくコマンドを送信し、副制御基板 S が行う処理として、主制御基板 M から受信したコマンドに基づいた演出を実行することを 1 セット（第 6 実施形態では 1 つの順序としている）の処理とする。尚、副制御基板 S は、主制御基板 M から受信した全てのコマンドに基づいて演出を実行することではなく、受信したコマンドに基づいて演出を実行する場合もあれば、演出を実行しないこともある。例えば図 1 2 2 ~ 図 1 2 6 では、副制御基板 S は、主制御基板 M が送信する各コマンドに対して演出を実行することを一例としているが、各コマンドの受信に基づいて、演出を実行する場合もあれば、演出を実行しない場合もあることを補足する。クレジットが 1 以上存在している状況にて、精算ボタンを操作してクレジットの精算を実行した場合、スピーカ S 2 0 から遊技メダルの精算に対応した精算中の音がスピーカ S 2 0 から出力されるわけであるが、精算中の音を出力する音声チャンネルは精算中の音のみに対応するチャンネルであるものとする。例えば、副制御基板 S は、主制御基板 M から受信したコマンドに基づいて、演出を実行するわけであるが、特に、スピーカ S 2 0 から音声出力する処理を実行する場合、主制御基板 M から受信したコマンドと、スピーカ S 2 0 の音声チャンネルとの対応付けが行われている。つまり、受信したコマンドに対応する音声チャンネルから音声出力されるわけである。尚、コマンドと音声チャンネルとは 1 対 1 の関係でなくてもよい。具体的に言えば、1 つの音声チャンネルに対して複数のコマンド（例えば、精算に開始に係るコマンドや所定のエラー検出に係る複数のコマンドなど）を対応付けてもよい。このように構成することで、音声の出力に係るコマンドが増えた場合であっても、チャンネル数を増やすことなく音声出力するよう構成することが可能となる。

【 0 8 4 3 】

< < 構成 1 > >

図 1 2 2 について詳細に説明する。まず、処理の順序 1 として、主制御基板 M が精算の開始に基づくコマンドを副制御基板 S へ送信する。副制御基板 S は受信したコマンドに基づき、スピーカ S 2 0 から精算中の音を出力する。

< < 第 6 実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが 1 対 1 の場合 > > においては、精算中の音を出力する音声チャンネルは、精算の開始に係るコマンドのみが対応しており、その他のコマンドは対応していないものとしている。そして、副制御基板 S が精算中の音を出力している最中、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態になる。このとき、例えば、通信が切断状態になるケースとして、主制御基板 M と副制御基板 S とを電氣的に接続するハーネス等の接続不良等など、主制御基板 M と副制御基板 S との電氣的な通信が切断されるケースはこれに限定されない。主制御基板 M と副制御基板 S との電氣的な通信が切断されればどのような場合であってもよい。副制御基板 S が精算中の音の出力を終了する場合、主制御基板 M が、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット

10

20

30

40

50

数分の遊技メダルの払出が完了したと判断することで、精算の終了に係るコマンドを副制御基板側に送信し、副制御基板 S が、主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信することで、精算中の音の出力を終了する処理を実行する。

【 0 8 4 4 】

順序 2 として、主制御基板 M は精算の終了に係るコマンドを副制御基板 S に送信するが、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態であるため、主制御基板 M は精算の終了に係るコマンドを副制御基板 S に送信することができない。このとき、副制御基板 S は主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。尚、主制御基板 M が、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断している最中、主制御基板 M と副制御基板 S との通信は切断状態であるが、遊技の進行を司る主制御基板 M が行う処理については進行している。

10

【 0 8 4 5 】

主制御基板 M が、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了した後、主制御基板 M と副制御基板 S との通信を復帰させる。このとき、副制御基板 S は、主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板 M は、精算に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【 0 8 4 6 】

順序 3 として、N 遊技目の遊技が開始され、遊技メダルがメダル投入口 D 1 7 0 から投入されたと判断することで、主制御基板 M は、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板 M は、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

20

【 0 8 4 7 】

順序 4 として、スタートレバー D 5 0 が操作されたと判断することで、主制御基板 M は、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からのスタートレバー操作に係るコマンドを受信したことに基づいて、スタートレバー操作に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板 M は、スタートレバー操作に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

30

【 0 8 4 8 】

順序 5 として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板 M は、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板 M は、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

40

【 0 8 4 9 】

順序 6 として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第 1 リールの停止操作（第 1 リールとは、複数のリールのうち、遊技者が最初に停止操作を行うリールである）が受け付けられたと判断することで、主制御基板 M は、第 1 リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 1 リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第 1 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精

50

算中の音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 1 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【 0 8 5 0 】

順序 7 として、第 2 リールの停止操作（第 2 リールとは、複数のリールのうち、遊技者が 2 番目に停止操作を行うリールである）が受け付けられたと判断することで、主制御基板 M は、第 2 リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 2 リール停止操作受付に係るコマンドを受信したに基づいて、第 2 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 2 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

10

【 0 8 5 1 】

順序 8 として、第 3 リールの停止操作（第 3 リールとは、複数のリールのうち、遊技者が 3 番目に停止操作を行うリールである）が受け付けられたと判断することで、主制御基板 M は、第 3 リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 3 リール停止操作受付に係るコマンドを受信したに基づいて、第 3 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 3 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。このときセットされるコマンドとして、全てのリールの停止操作が行われ、表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される停止表示図柄の停止に係るコマンドを一例にしているが、例えば、主制御基板 M からのコマンドに基づいて副制御基板 S が音声出力するコマンドとして、N 遊技目に遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）の当選が決定され、リールの停止操作に基づいて当選した条件装置に係る図柄組合せが停止表示した場合に係るコマンド（第 6 実施形態では「入賞に係るコマンド」とする）などを送信する（N 遊技目の次処理のコマンドとして）ように構成することも可能である。

20

【 0 8 5 2 】

順序 9 として、全てのリールの停止操作が行われたと判断することで、主制御基板 M は、停止表示図柄の停止に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は停止表示図柄の停止に係るコマンドを受信したに基づいて、停止表示図柄の停止に係るコマンドに係る効果音を出力する一方、主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板 M は、停止表示図柄の停止に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目に係る処理を終了する。N 遊技目において、一時的に双方の通信が切断状態となったことで、副制御基板 S が主制御基板 M から受信できない状況が発生している。このとき副制御基板 S から主制御基板 M から受信できていないコマンドは、精算の終了に係るコマンドであり、N 遊技目の遊技メダル投入から全てのリールの停止操作が行われるまでの期間において、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続けるよう構成されている。

30

【 0 8 5 3 】

次に、N + 1 遊技目として、順序 1 0、順序 1 1 に処理が進んでいく。順序 1 0 として、N 遊技目における順序 1 と同様に、主制御基板 M が精算の開始に係るコマンドを副制御基板 S へ送信する。副制御基板 S は受信したコマンドに基づき、スピーカ S 2 0 から精算中の音を出力する。このときスピーカ S 2 0 から出力される精算中の音は、前述したように、N 遊技目において出力した精算中の音と同じチャンネルでスピーカ S 2 0 から出力されることになる。つまり、主制御基板 M から N + 1 遊技目における精算ボタンの操作の検出に基づくコマンドを副制御基板 S に送信することで、副制御基板 S は、主制御基板 M から受信した N + 1 遊技目の精算の開始に係るコマンドに基づいて、精算中の音の出力を開始する一方、N 遊技目に係る精算中に音の出力は終了する（副制御基板 S の処理として、N 遊技目に係る精算中の音の出力 N + 1 遊技目に係る精算の開始に係るコマンドを受信

40

50

N 遊技目に係る精算中の音の出力を終了 N + 1 遊技目に係る精算中の音の出力を開始となる)。

【0854】

順序11として、主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断することで、精算の終了に係るコマンドを副制御基板側に送信する。副制御基板Sは、受信したコマンドに基づき、N + 1 遊技目に係る精算中の音の出力を終了する処理を実行する。

【0855】

<効果1>

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0856】

<効果2>

また、エラーとして遊技を停止させるのではなく、主制御基板Mにおける遊技の進行は可能なよう構成しているため、エラー対応などにより遊技機を一時的に電断させたりすることなく、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0857】

<<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1でない場合>>>

<<構成2>>

次に、図123について詳細に説明する。まず、処理の順序1として、主制御基板Mが精算の開始に基づくコマンドを副制御基板Sへ送信する。副制御基板Sは受信したコマンドに基づき、スピーカS20から精算中の音を出力する。

<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1でない場合>>においては、精算中の音を出力する音声チャンネルは、精算ボタンの操作の検出に基づくコマンドだけでなく、その他のコマンドも対応しているものとしている(ここでは、「ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンド」としている)。そして、副制御基板Sが精算中の音を出力している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態になる。副制御基板Sが精算中の音の出力を終了する場合、主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断することで、精算の終了に係るコマンドを副制御基板側に送信し、副制御基板Sが、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信することで、精算中の音の出力を終了する処理を実行する。

【0858】

順序2として、主制御基板Mは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板Mは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。尚、主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信は切断状態であるが、遊技の進行を司る主制御基板Mが行う処理については進行している。

【0859】

主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了した後、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Sは、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信でき

10

20

30

40

50

ていないが、主制御基板 M は、精算に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【 0 8 6 0 】

順序 3 として、N 遊技目の遊技が開始され、遊技メダルがメダル投入口 D 1 7 0 から投入されたと判断することで、主制御基板 M は、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板 M は、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

10

【 0 8 6 1 】

順序 4 として、スタートレバー D 5 0 が操作されたと判断することで、主制御基板 M は、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からのスタートレバー操作に係るコマンドを受信したことに基づいて、スタートレバー操作に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板 M は、スタートレバー操作に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【 0 8 6 2 】

順序 5 として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板 M は、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板 M は、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

20

【 0 8 6 3 】

順序 6 として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第 1 リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板 M は、第 1 リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 1 リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第 1 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 1 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

30

【 0 8 6 4 】

順序 7 として、第 2 リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板 M は、第 2 リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 2 リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第 2 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 2 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

40

【 0 8 6 5 】

順序 8 として、第 3 リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板 M は、第 3 リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 3 リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第 3 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 3 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N

50

遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。このときセットされるコマンドとして、全てのリールの停止操作が行われ、表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される停止表示図柄の停止に係るコマンドを一例にしているが、例えば、主制御基板 M からのコマンドに基づいて副制御基板 S が音声出力するコマンドとして、入賞に係るコマンドなどを送信する（N 遊技目の次処理のコマンドとして）ように構成することも可能である。

【 0 8 6 6 】

順序 9 として、全てのリールの停止操作が行われたと判断することで、主制御基板 M は、停止表示図柄の停止に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は停止表示図柄の停止に係るコマンドを受信したことに基づいて、停止表示図柄の停止に係るコマンドに係る効果音を出力する一方、主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板 M は、停止表示図柄の停止に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目に係る処理を終了する。N 遊技目において、一時的に双方の通信が切断状態となったことで、副制御基板 S が主制御基板 M から受信できない状況が発生している。このとき副制御基板 S から主制御基板 M から受信できていないコマンドは、精算の終了に係るコマンドであり、N 遊技目の遊技メダル投入から全てのリールの停止操作が行われるまでの期間において、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続けるよう構成されている。

【 0 8 6 7 】

次に、N + 1 遊技目として、順序 1 0 に処理が進んでいく。順序 1 0 として、所定のエラーが発生したとする。このときのエラーとしては、ドア開放エラーを一例に説明するが、エラーの内容はこれに限定されず、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等どのようなエラーであってもよい。主制御基板 M は、特に前扉 D U が開放されていることにより、ドア開放エラーが発生していると判断すると、ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S はドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを受信したことに基づいて、ドア開放エラー報知音をスピーカ S 2 0 より出力するよう処理を行う。尚、ここでは、精算ボタンの検出に基づくコマンドと、ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドがスピーカ S 2 0 の同チャンネルに対応付けられていることは前述の通りである。つまり、副制御基板 S は、N 遊技目より精算中の音の出力が継続されている最中、N + 1 遊技目においてドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを受信することで、N 遊技目における精算中に音の出力を終了し、N + 1 遊技目におけるドア開放エラー報知音の出力を開始するよう構成されている。

【 0 8 6 8 】

< 効果 1 >

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 0 8 6 9 】

< 効果 2 >

また、エラーが発生した場合などにおいて、スピーカ S 2 0 から出力する音声チャンネルを、エラー検出に係るコマンド等複数のコマンドと対応付けておくことで、エラー報知音は確実に出力し、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知することができ、且つ双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 0 8 7 0 】

< < 第 6 実施形態 最小遊技時間が経過していない期間中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが 1 対 1 の場合 > > >

< < 構成 3 > >

次に図 1 2 4 について詳細に説明する。ここでは特に、スタートレバー D 5 0 の操作が行われてからリールの回転が開始するまでの最小遊技時間が経過していない期間中において、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が不可となった場合の処理の流れについて説明する。まず、処理の順序 1 として、スタートレバー D 5 0 が操作されたと判断することで、主制御基板 M は、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からのスタートレバー操作に係るコマンドを受信したことに基づいて、スタートレバー操作に係る効果音（ここではウエイト音と称する）をスピーカ S 2 0 から出力する。

< < 第 6 実施形態 最小遊技時間が経過していない期間中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが 1 対 1 の場合 > > においては、ウエイト音を出力する音声チャンネルは、スタートレバー操作に係るコマンドのみが対応しており、その他のコマンドは対応していないものとしている。そして、副制御基板 S がウエイト音を出力している最中、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態になる。このとき、例えば、通信が切断状態になるケースとして、主制御基板 M と副制御基板 S とを電氣的に接続するハーネス等の接続不良等など、主制御基板 M と副制御基板 S との電氣的な通信が切断されるケースはこれに限定されない。主制御基板 M と副制御基板 S との電氣的な通信が切断されればどのような場合であってもよい。副制御基板 S がウエイト音の出力を終了する場合、主制御基板 M が、スタートレバー操作に基づいてリールの回転を開始する準備が整った状態が開始されている（ここではリール回転開始待機状態開始と称する）と判断することで、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板 S に送信し、副制御基板 S が、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信することで、ウエイト音の出力を終了する処理を実行するよう構成されている。

【 0 8 7 1 】

順序 2 として、主制御基板 M はリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板 S に送信するが、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態であるため、主制御基板 M はリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板 S に送信することができない。このとき、副制御基板 S は主制御基板 M からリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。尚、主制御基板 M が、スタートレバー操作の検出に基づいてリール回転開始待機状態開始に係る処理を実行している最中、主制御基板 M と副制御基板 S との通信は切断状態であるが、遊技の進行を司る主制御基板 M が行う処理については進行している。

【 0 8 7 2 】

主制御基板 M が、スタートレバー操作の検出に基づいてリール回転開始待機状態開始に係る処理を完了した後、主制御基板 M と副制御基板 S との通信を復帰させる。このとき、副制御基板 S は、主制御基板 M からリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板 M は、リール回転開始待機状態開始に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【 0 8 7 3 】

順序 3 として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板 M は、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M からリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板 M は、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【 0 8 7 4 】

順序 4 として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第 1 リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板 M は、第 1 リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 1 リール停止操作受付に係るコマンドを受信

10

20

30

40

50

したことに基づいて、第 1 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M からリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 1 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【 0 8 7 5 】

順序 5 として、第 2 リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板 M は、第 2 リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 2 リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第 2 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M からリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 2 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

10

【 0 8 7 6 】

順序 6 として、第 3 リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板 M は、第 3 リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 3 リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第 3 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M からリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 3 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。このときセットされるコマンドとして、全てのリールの停止操作が行われ、表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される停止表示図柄の停止に係るコマンドを一例にしているが、例えば、主制御基板 M からのコマンドに基づいて副制御基板 S が音声出力するコマンドとして、入賞に係るコマンドなどを送信する（N 遊技目の次処理のコマンドとして）ように構成することも可能である。

20

【 0 8 7 7 】

順序 7 として、全てのリールの停止操作が行われたと判断することで、主制御基板 M は、停止表示図柄の停止に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は停止表示図柄の停止に係るコマンドを受信したことに基づいて、停止表示図柄の停止に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M からリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板 M は、停止表示図柄の停止に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目に係る処理を終了する。N 遊技目において、一時的に双方の通信が切断状態となったことで、副制御基板 S が主制御基板 M から受信できない状況が発生している。このとき副制御基板 S から主制御基板 M から受信できていないコマンドは、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドであり、N 遊技目の遊技メダル投入から全てのリールの停止操作が行われるまでの期間において、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続けるよう構成されている。

30

【 0 8 7 8 】

次に、N + 1 遊技目として、順序 8、順序 9 に処理が進んでいく。順序 8 として、遊技メダルがメダル投入口 D 1 7 0 から投入されたと判断することで、主制御基板 M は、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板 M から N 遊技目のリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板 M は、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、N + 1 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

40

【 0 8 7 9 】

順序 9 として、主制御基板 M はリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S はリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、ウエイト音を出力する。このときスピーカ S 2 0 から出力されるウエイ

50

ト音は、前述したように、N遊技目において出力したウエイト音と同じチャンネルでスピーカS20から出力されることになる。つまり、主制御基板MからN+1遊技目におけるリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信することで、副制御基板Sは、主制御基板Mから受信したN+1遊技目のリール回転開始待機状態開始に係るコマンドに基づいて、ウエイト音の出力を開始する一方、N遊技目に係るウエイト音の出力は終了する（副制御基板Sの処理として、N遊技目に係るウエイト音の出力N+1遊技目に係るリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信N遊技目に係るウエイト音の出力を終了N+1遊技目に係るウエイト音の出力を開始となる）。

【0880】

<効果1>

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0881】

<効果2>

また、エラーとして遊技を停止させるのではなく、主制御基板Mにおける遊技の進行は可能なよう構成しているため、エラー対応などにより遊技機を一時的に電断させたりすることなく、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0882】

<<第6実施形態 払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1でない場合>>>

<<構成4>>

次に図125について詳細に説明する。ここでは特に、ホッパH40から遊技メダルの払出が行われている状態において、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可となった場合の処理の流れについて説明する。まず、処理の順序1として、N遊技目で遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）が入賞し、遊技メダルがホッパH40から払い出される場合において、主制御基板Mは、ホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板SはホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを受信したに基づいて、遊技メダルの払出に係る効果音（ここではメダル払出音と称する）をスピーカS20から出力する。

<<第6実施形態 払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1でない場合>>においては、メダル払出音を出力する音声チャンネルは、ホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドだけでなく、その他のコマンドも対応しているものとしている（ここでは、「スタートレバー操作に係るコマンド」としている）。そして、副制御基板Sがメダル払出音を出力している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態になる。副制御基板Sがメダル払出音の出力を終了する場合、主制御基板Mが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数がホッパH40から払い出されたと判断することで、ホッパH40からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sが、ホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを受信することで、メダル払出音の出力を終了する処理を実行するよう構成されている。

【0883】

順序2として、ホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板MはホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板MからホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。尚、主制御基板Mが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当

10

20

30

40

50

該入賞により払い出されるべく遊技メダルがホッパH 4 0 から払い出される判断が終了している最中、遊技の進行を司る主制御基板Mが行う処理については進行している。

【0884】

主制御基板Mが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数のホッパH 4 0 から払い出されたと判断が終了した後、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Sは、主制御基板Mからメダル払出終了に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Mは、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数のホッパH 4 0 から払い出されたと判断しているため、N遊技目の処理が完了し、N + 1遊技目に係るコマンドをセットする。

【0885】

次に、N + 1遊技目として、順序3、順序4に処理が進んでいく。順序3として、遊技メダルがメダル投入口D 1 7 0 から投入されたと判断することで、主制御基板Mは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板MからN遊技目のメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Mは、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、N + 1遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0886】

順序4として、主制御基板Mはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、ウエイト音を出力する。尚、ここでは、ホッパH 4 0 からのメダル払出開始に係るコマンドと、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドがスピーカS 2 0 の同チャンネルに対応付けられていることは前述の通りである。つまり、副制御基板Sは、N遊技目よりメダル払出音の出力が継続されている最中、N + 1遊技目においてリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信することで、N遊技目におけるメダル払出音の出力を終了し、N + 1遊技目におけるウエイト音の出力を開始するよう構成されている。

【0887】

<効果1>

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0888】

<効果2>

また、遊技の進行に係るコマンド等複数のコマンドと対応付けておくことで、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0889】

<<<第6実施形態 払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>

<<構成5>>

次に図126について詳細に説明する。ここでは特に、ホッパH 4 0 から遊技メダルの払出が行われている状態から所定の期間（ここではリールの回転が開始（加速処理が行われる）まで）、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可となった場合の処理の流れについて説明する。まず、処理の順序1として、N遊技目で遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）が入賞し、遊技メダルがホッパH 4 0 から払い出される場合において、主制御基板Mは、ホッパH 4 0 からのメダル払出開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板SはホッパH 4 0 からのメダル払出開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル払出音をスピーカS 2 0 から出力する。

10

20

30

40

50

<<第6実施形態 払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>においては、メダル払出音を出力する音声チャンネルは、メダル払出開始に係るコマンドのみが対応しており、その他のコマンドは対応していないものとしている。そして、副制御基板Sがメダル払出音を出力している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態になる。副制御基板Sがメダル払出音の出力を終了する場合、主制御基板Mが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数がホッパH40から払い出されたと判断することで、ホッパH40からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sが、ホッパH40からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを受信することで、メダル払出音の出力を終了する処理を実行するよう構成されている。

10

【0890】

順序2として、ホッパH40からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板MはホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板MからホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。尚、主制御基板Mが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルがホッパH40から払い出される判断が終了している最中、遊技の進行を司る主制御基板Mが行う処理については進行している。

20

【0891】

次に、N+1遊技目として、順序3～順序10に処理が進んでいく。順序3として、遊技メダルがメダル投入口D170から投入されたと判断することで、主制御基板Mは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板Mはメダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板Mからメダル投入受付に係るコマンドを受信できないため、メダル投入に対応するメダル投入音を出力することができない一方、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。つまり、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、副制御基板Sは、ホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンドが受信できない状態であるため、メダル払出音のみを出力する状態が継続する。

30

【0892】

順序4として、スタートレバーD50が操作されたと判断することで、主制御基板Mは、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板Mはスタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板Mからスタートレバー操作に係るコマンドを受信できないため、スタートレバー操作に係る効果音を出力することができない一方、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。つまり、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、副制御基板Sは、ホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンド、そしてスタートレバー操作に係るコマンドが受信できない状態であるため、メダル払出音のみを出力する状態が継続する。

40

【0893】

順序5として、主制御基板Mはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板Mはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板Mからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音を出力することができない一方、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。つまり、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、副制御基板Sは、ホッパH40からのメダル払出終了に

50

係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンド、スタートレバー操作に係るコマンド、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドが受信できない状態であるため、メダル払出音のみを出力する状態が継続する。

【 0 8 9 4 】

主制御基板 M が、リール回転開始待機状態開始であると判断した後、主制御基板 M と副制御基板 S との通信を復帰させる。このとき、副制御基板 S は、主制御基板 M からホッパ H 4 0 からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンド、スタートレバー操作に係るコマンド、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板 M は、スタートレバー操作に基づいてリールの回転を開始する準備が整った状態であると判断し、N + 1 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

10

【 0 8 9 5 】

順序 6 として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板 M は、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M からホッパ H 4 0 からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板 M は、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、N + 1 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【 0 8 9 6 】

順序 7 として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第 1 リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板 M は、第 1 リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 1 リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第 1 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M からホッパ H 4 0 からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 1 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N + 1 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

20

【 0 8 9 7 】

順序 8 として、第 2 リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板 M は、第 2 リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 2 リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第 2 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M からホッパ H 4 0 からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 2 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N + 1 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

30

【 0 8 9 8 】

順序 9 として、第 3 リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板 M は、第 3 リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 3 リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第 3 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M からホッパ H 4 0 からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 3 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。尚、N + 1 遊技目の次処理としては、簡潔に説明を行うため、ホッパ H 4 0 からのメダル払出開始に係るコマンドにしているが、この間に主制御基板 M が副制御基板 S へ送信するコマンドとして、例えば停止表示図柄の停止に係るコマンド、もしくは入賞に係るコマンドなどを送信するように構成することも可能である。

40

【 0 8 9 9 】

順序 1 0 として、N + 1 遊技目で遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル

50

役など)による入賞が判定され、遊技メダルがホッパH40から払い出される場合において、主制御基板Mは、ホッパH40からの遊技メダルの払出開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板SはホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを受信したに基づいて、メダル払出音をスピーカS20から出力する。このときスピーカS20から出力されるメダル払出音は、前述したように、N遊技目において出力したメダル払出音と同じチャンネルでスピーカS20から出力されることになる。つまり、主制御基板MからN+1遊技目におけるホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信することで、副制御基板Sは、主制御基板Mから受信したN+1遊技目のホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドに基づいて、メダル払出音の出力を開始する一方、N遊技目に係るメダル払出音の出力は終了する(副制御基板Sの処理として、N遊技目に係るメダル払出音の出力 N+1遊技目に係るホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを受信 N遊技目に係るメダル払出音の出力を終了 N+1遊技目に係るメダル払出音の出力を開始となる)。

10

【0900】

<効果1>

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

20

【0901】

<効果2>

また、エラーとして遊技を停止させるのではなく、主制御基板Mにおける遊技の進行は可能なよう構成しているため、エラー対応などにより遊技機を一時的に電断させたりすることなく、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0902】

<<本例に適用可能な置数に係る構成>>

ここで、本例に適用可能な内部抽選の置数に関する構成を以下に詳述する。なお、以下の構成は、本例におけるすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【0903】

30

まず、図127を用いて、本例に適用可能な置数に関する構成を詳述する。

【0904】

<BB非作動時>

図127に例示する遊技機は、1種BB(BBと称することがある)と2種BB(MBと称することがある)とを有しており、1種BBに関する役(当選した後に1種BBが作動する図柄組み合わせが停止表示可能となる役であり、1種BB役と称することがある)として、「1種BB単独」(1種BB役が単独で当選する条件装置)と「1種BB+チェリー」(1種BB役とチェリーが重複当選することとなる条件装置)とを有している。また、2種BBに関する役(当選した後に2種BBが作動する図柄組み合わせが停止表示可能となる役であり、2種BB役と称することがある)として、「2種BB単独」(2種BB役が単独で当選する条件装置)と「2種BB+チェリー」(2種BB役とチェリーが重複当選することとなる条件装置)とを有している。

40

【0905】

また、入賞役(停止表示することで遊技メダルが払い出される図柄組み合わせを有する役)として、ベルとスイカとシンボルとチェリーとの4種類の役を有しており、最も当選する置数が多いベル(10400/65536で当選)をメイン小役と称することがある。

【0906】

同図最上段に示す「BB非作動時」は、1種BB及び2種BBが作動していない状態(通常遊技状態等と称することがある)における置数に関する表である。「投入数」は、後

50

述する各種期待値を算出するために3枚賭けにてゲームを実行したと仮定した場合の投入枚数となっており、1種BB作動中及び2種BB作動中における規定数は2枚であるが、「投入数」を3としている。また、「払出数」は、「投入数」を3とした場合に払い出される遊技メダル数となっており、例えば、1種BB作動時の遊技においては2枚賭けで15枚の払出となる役のみに当選することとなるが、「投入数」を3と仮定しているため、「払出数」も「 $15 \times 3 \div 2 = 22.5$ 」となっている。

【0907】

「置数」は、条件装置毎の内部抽選によって決定される置数であり、分母は65536となっている。また、「確率」は、条件装置が内部抽選によって決定される確率である。

【0908】

「ゲーム数」は、後述する各種期待値を算出する場合に要するゲーム数である。「1種BB単独」、「1種BB+チェリー」、「2種BB単独」、「2種BB+チェリー」については、1種BB又は2種BBに当選したゲームにて1種BB又は2種BBに係る図柄組み合わせを停止表示させた場合を例示しているため、「ゲーム数」は1となっている。また、「1種合算」は、「1種BB単独」又は「1種BB+チェリー」に当選した後、1種BBが作動することとなる図柄組み合わせが停止表示した後に1種BBを実行する（消化する）場合を例示しているため、「ゲーム数」は24となっている。また、「2種合算」は、「2種BB単独」又は「2種BB+チェリー」に当選した後、2種BBが作動することとなる図柄組み合わせが停止表示した後に2種BBを実行する（消化する）場合を例示しているため、「ゲーム数」は8となっている。

【0909】

「投入数期待値」は、条件装置毎の内部抽選によって決定される確率を考慮した1ゲームあたりの投入枚数の期待値であり、「投入数×確率×ゲーム数」にて算出している。また、「払出数期待値」は、条件装置毎の内部抽選によって決定される確率を考慮した1ゲームあたりの払出枚数の期待値であり、「払出数×確率×ゲーム数」にて算出している。

【0910】

なお、同図における構成は、以下のように遊技した場合に適用してもよい。

【0911】

<遊技方法1>

遊技者にとって最も高利益となる遊技方法にてゲームを実行する遊技方法であり、押し順ベルなどの押し順役ではない、ベル、スイカ、シンボル又はチェリーに当選したゲームにおいては、遊技メダルの払出がある図柄組み合わせを停止表示させる（入賞させる）停止操作態様（停止ボタンの操作態様であり、停止ボタンの押し順、停止ボタン操作タイミングなど）にてゲームを実行する。また、押し順ベルなどの押し順役（同図には図示していないが、押し順役を有するよう構成してもよい）に当選したゲームにおいては、最も多い払出枚数となる停止操作態様にてゲームを実行する。

【0912】

<遊技方法2>

押し順ベルなどの押し順役ではない、ベル、スイカ、シンボル又はチェリーに当選したゲームにおいては、遊技メダルの払出がある図柄組み合わせを停止表示させる（入賞させる）停止操作態様（停止ボタンの操作態様であり、停止ボタンの押し順、停止ボタン操作タイミングなど）にてゲームを実行する。また、押し順ベルなどの押し順役（同図には図示していないが、押し順役を有するよう構成してもよい）に当選したゲームにおいては、押し順ナビの実行有無に拘らずランダムな停止操作態様（停止ボタンの押し順、停止ボタン操作タイミングをランダム）にてゲームを実行する。なお、ランダムとは、例えば、停止ボタンの押し順に関しては、6種類の押し順をすべて均等な割合で選択することであり、停止タイミングに関しては20コマの停止操作タイミングをすべて均等な割合で選択することである。

【0913】

「内部中」は、「1種BB単独」、「1種BB+チェリー」、「2種BB単独」、「2

種 B B + チェリー」のいずれかに当選した後のゲームであり、且つ、1 種 B B 又は 2 種 B B が作動することとなる図柄組み合わせ及びベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技、に係る図柄組み合わせが停止表示しないゲーム（1 種 B B 又は 2 種 B B の当選を持ち越している状況にて小役又は再遊技に当選しなかったゲーム）となっている。同図においては、2 9 0 / 6 5 5 3 6 で、1 種 B B 又は 2 種 B B の当選を持ち越している状況にて小役又は再遊技に当選しなかったゲームが実行され、「投入数期待値」は約 0 . 0 1 3 2 7 5 1 4 6 であり、「払出数期待値」は 0 となっている。

【 0 9 1 4 】

< 1 種 B B 作動中 >

同図上段から 2 段目に示す「1 種 B B 作動中」は、1 種 B B が作動している状態における置数に関する表である。1 種 B B 作動中においては、規定数は 2 枚であり、ハズレには当選せずに、ベル、スイカ、シンボル、チェリーのいずれかに当選するように構成されている。また、ベル、スイカ、シンボル、チェリーのすべてで「払出数」が 1 5 となり、ベルに最も当選し易く（決定され易く）になっている。また、スイカ、シンボル及びチェリーに当選することとなる「置数」の 1 又は複数（すべてでもよい）を、「B B 非作動時」と同一となるように構成してもよい。なお、上述したように、1 種 B B 作動中におけるゲームにおいては、すべてのゲームにて 2 枚賭けで 1 5 枚の払出となるため、規定数 3 枚時の払出数期待値（「B B 非作動時」における「1 種合算」の「払出数」）は 2 2 . 5 となっている。

【 0 9 1 5 】

< 2 種 B B 作動中 >

同図最下段に示す「2 種 B B 作動中」は、2 種 B B が作動している状態における置数に関する表である。2 種 B B 作動中においては、規定数は 2 枚であり、所定の停止操作態様にてゲームを実行した場合（例えば、「左 中 右」の押し順でゲームを実行した場合）には、ベルに係る図柄組み合わせのみが停止表示するように構成されている。また、ベルに係る図柄組み合わせが停止表示した場合の「払出数」は 1 5 となっている。なお、上述したように、2 種 B B 作動中におけるゲームにおいては、すべてのゲームにて 2 枚賭けで 1 5 枚の払出となるため、規定数 3 枚時の払出数期待値（「B B 非作動時」における「2 種合算」の「払出数」）は 2 2 . 5 となっている。

【 0 9 1 6 】

< B B 非作動中 >

再度、「B B 非作動時」について詳述する。「再遊技なし」とは、ベル、スイカ、シンボル、チェリーの 4 種類の入賞役を示しており、「再遊技込み」とは、ベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技の 5 種類の役を示している。「再遊技なし」における「入賞 O U T」は、ベル、スイカ、シンボル、チェリーの払出数期待値を合算した値であり、約 1 . 2 3 7 2 5 8 9 1 1 となっている。また、「再遊技なし」における「入賞出玉率」は、「払出数期待値を合算した値（入賞 O U T）」を「ベル、スイカ、シンボル、チェリーの投入数期待値を合算した値」で除算した値を 1 0 0 で乗算した値であり、即ち、入賞役を合算した出玉率であり、約 2 2 2 . 8 % となっている。

【 0 9 1 7 】

「再遊技込み」における「入賞 O U T」は、ベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技の払出数期待値を合算した値であり、約 1 . 6 4 9 2 4 6 2 1 6 となっている。なお、再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示しても遊技メダルが実際に払い出されはしないが、3 枚賭けにてゲームを実行し、再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示した場合には、3 枚分の自動ベットが実行されるため、再遊技に係る「払出数」は 3 となっている。また、「再遊技込み」における「入賞出玉率」は、「払出数期待値を合算した値（入賞 O U T）」を「ベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技の投入数期待値を合算した値」で除算した値を 1 0 0 で乗算した値であり、即ち、入賞役と再遊技を合算した出玉率であり、約 1 7 0 . 5 % となっている。

【 0 9 1 8 】

10

20

30

40

50

「１種合算出玉率」は、「１種合算」の払出数期待値を投入数期待値で除算した値を１００で乗算した値であり、７５０．０％となっている。また、「２種合算出玉率」は、「２種合算」の払出数期待値を投入数期待値で除算した値を１００で乗算した値であり、７５０．０％となっている。

【０９１９】

<各種値の比較>

ここで、上述した値を比較した場合、以下のような関係性となっている。（１）「２種合算」の「払出数期待値」<「再遊技なし」の合算の「払出数期待値」（入賞ＯＵＴ）（２）「２種合算」の「払出数期待値」<「再遊技込み」の合算の「払出数期待値」（入賞ＯＵＴ）（３）「２種合算」の払出数期待値<メイン小役の「払出数期待値」（４）「内部中」の「投入数期待値」<メイン小役の「投入数期待値」（５）「内部中」の「投入数期待値」<「再遊技」の「投入数期待値」

10

【０９２０】

また、２種ＢＢが作動した場合は、１種ＢＢが作動した場合よりも遊技者が獲得できる遊技メダル数が少なくなっており、当該２種ＢＢ作動中には１種ＢＢは当選しないよう構成されているため、遊技者の遊技に対する期待感が薄れてしまうという懸念が生じる。そこで、上記（１）のように、「２種合算」の「払出数期待値」<「再遊技なし」の合算の「払出数期待値」となるよう設計することにより、２種ＢＢ作動中よりも小役の「払出数期待値」を高くすることができ、２種ＢＢ作動中においても、ＢＢの作動中（ボーナスの作動中）ではなくＢＢの非作動中（ボーナスの非作動中）であると遊技者が感じやすくなり、遊技者に特別な状態であることを意識させずに遊技を行わせることができる。

20

【０９２１】

また、２種ＢＢが作動した場合は、１種ＢＢが作動した場合よりも遊技者が獲得できる遊技メダル数が少なくなっており、当該２種ＢＢ作動中には１種ＢＢは当選しないよう構成されているため、遊技者の遊技に対する期待感が薄れてしまうという懸念が生じる。そこで、上記（２）のように、「２種合算」の「払出数期待値」<「再遊技込み」の合算の「払出数期待値」となるよう設計することにより、２種ＢＢ作動中よりも小役の「払出数期待値」を高くすることができ、２種ＢＢ作動中においても、ＢＢの作動中（ボーナスの作動中）ではなくＢＢの非作動中（ボーナスの非作動中）であると遊技者が感じやすくなり、遊技者に特別な状態であることを意識させずに遊技を行わせることができる。

30

【０９２２】

また、２種ＢＢが作動した場合は、１種ＢＢが作動した場合よりも遊技者が獲得できる遊技メダル数が少なくなっており、当該２種ＢＢ作動中には１種ＢＢは当選しないよう構成されているため、遊技者の遊技に対する期待感が薄れてしまうという懸念が生じる。そこで、上記（３）のように、「２種合算」の「払出数期待値」<メイン小役の「払出数期待値」となるよう設計することにより、２種ＢＢ作動中よりもメイン小役の「払出数期待値」を高くすることができ、２種ＢＢ作動中においても、ＢＢの作動中（ボーナスの作動中）ではなくＢＢの非作動中（ボーナスの非作動中）であると遊技者が感じやすくなり、遊技者に特別な状態であることを意識させずに遊技を行わせることができる。

40

【０９２３】

なお、上記（１）～（３）の１又は複数の構成を有する遊技機として、２種ＢＢ作動中において、規定数を２枚、１ゲームあたりの平均の払出枚数を２枚とする等、２種ＢＢ作動中における出玉率（２種合算出玉率）を低くするよう構成してもよい。そのように構成することにより、上述した（１）～（３）の構成を有する場合の効果がより高まることとなる。

【０９２４】

また、「内部中」において、目押しのできない遊技者など技量の低い遊技者が遊技した場合には、当選している１種ＢＢ又は２種ＢＢに係る図柄組み合わせを停止表示できず、技量の低い遊技者に著しい不利益が生じてしまうという懸念が生じる。そこで、上記（４）のように、「内部中」の「投入数期待値」<メイン小役の「投入数期待値」となるよう

50

設計することにより、「内部中」においても、メイン小役であるベルが当選するゲームの比率を高めることができ、技量の低い遊技者が遊技した場合にも、不利益が生じ難い遊技機とすることができる。

【 0 9 2 5 】

また、「内部中」において、目押しのできない遊技者など技量の低い遊技者が遊技した場合には、当選している 1 種 B B 又は 2 種 B B に係る図柄組み合わせを停止表示できず、技量の低い遊技者に著しい不利益が生じてしまうという懸念が生じる。そこで、上記(5)のように、「内部中」の「投入数期待値」<「再遊技」の「投入数期待値」となるよう設計することにより、「内部中」においても、再遊技が当選するゲームの比率を高めることができ、技量の低い遊技者が遊技した場合にも、不利益が生じ難い遊技機とすることができる。

10

【 0 9 2 6 】

< < 第 7 実施形態 ゲート技術 > >

次に、第 7 実施形態として、遊技機(筐体)の内部に設置される主制御基板 M を格納する主基板ケース M 4 0 が有するゲートの機構について説明する。尚、第 7 実施形態においては、主基板ケース M 4 0 を成形する際に樹脂材料(プラスチック)が流れ込む入り口部分のことをゲートと称している。

【 0 9 2 7 】

< < 主基板ケースの成形 > >

第 7 実施形態での主基板ケース M 4 0 は、材料として樹脂材料(プラスチック)を用いて構成されていることは前述した通りである。主基板ケース M 4 0 は、樹脂材料(プラスチック)を、ゲートから特定の決められた形状にするための金属製の型(以下、金型と称する)に射出注入し、冷却・固化の工程を経て成形品を得る射出成形法において成形されることが一般的である。尚、主基板ケース M 4 0 の成形法は射出成形法だけでなく、例えば、筒状のプラスチック中空体を金型で挟み、この中に空気を吹き込み型壁面に密着させて冷却・固化の工程を経て成形品を得るブロー成形法など、ゲートから樹脂材料(プラスチック)を流し込んで成形されればどのような成形法であったもよい。樹脂材料(プラスチック)を射出注入した後、ゲートはカットされ、カットされた部位は、ゲートを有さないフラットな面と比較して多少の凹みを有することになる。

20

【 0 9 2 8 】

< < ゲート方式 > >

射出成形法にてゲートから樹脂材料(プラスチック)を射出注入する際に、ゲートには様々な制約が設けられる。ここでは制約の一例として、樹脂材料(プラスチック)の流入速度、樹脂材料(プラスチック)の温度、およびゲート部 M 8 0 の大きさ・形状等が挙げられる。つまり、成形対象である主基板ケース M 4 0 の大きさに応じた最適な条件(流入速度、温度、ゲートの大きさ・形状)を定め、その条件に応じた成形工程を経ることで質のよい成形品を得ることができるわけである。

30

【 0 9 2 9 】

樹脂材料(プラスチック)を射出注入する際の方式として、大きく分けると、ゲートの大きさをできるだけ小さくして樹脂材料(プラスチック)の流入を制限する制限ゲートと、ゲートを介さずに直接樹脂材料(プラスチック)を流し込む非制限ゲートとがある。遊技機で用いられる多種のケース部材は、大きさ等の観点から見ても、ゲートの大きさがある程度小さくすることが可能であり、完成品の美観等を考慮して制限ゲートを用いる場合が多いが、第 7 実施形態においては、主基板ケース M 4 0 がゲートを有していれば、樹脂材料(プラスチック)を射出注入する際の方式についてはどのようにしても問題ない。

40

【 0 9 3 0 】

< < ゲートタイプ > >

制限ゲートによりゲートから樹脂材料(プラスチック)を射出注入する場合として、ゲートには様々な特徴を有するタイプがある。一例として、成形品の側面に配置されたゲートから樹脂材料(プラスチック)を射出注入するサイドゲートタイプ、1つの金型から複

50

数の成形品を成形するピンゲートタイプ、また、金型にトンネル状に配置されたゲートから樹脂材料（プラスチック）を射出注入するサブマリゲートタイプなどがある。第7実施形態で用いられる主基板ケースM40は、これらのゲートタイプうち、どのゲートタイプを用いて成形してもよい。

【0931】

以上のようにして、第7実施形態として説明する主基板ケースM40は成形されており、以下、第7実施形態で用いられる主基板ケースM40について詳細に説明する。

【0932】

<<主基板ケースM40の構成>>

まず、第7実施形態で用いられる主基板ケースM40の構成について説明する。図128は、第7実施形態で用いられる主基板ケースM40の正面図である。主基板ケースM40は、前述した通り、樹脂材料（プラスチック）が原材料として成形されている。主基板ケースM40の表面（例えば前扉DUを開放した際に、遊技者や遊技場の管理者などが視認可能な手前側の面）は、例えば、遊技機の型式情報等が記載されたシール部材である型式シールなどをはじめ、その他生産工場などで防犯対策したことを記録するかしめ記録用紙など遊技機に関連する情報を有するシール部材（図示せず）などが貼られている。また、樹脂材料（プラスチック）を射出注入したゲート跡（ゲートをカットした後の状態）を包含するゲート部M80を有している。尚、図128の主基板ケースM40の表面の形状は一例であり、これには限定されない。例えば正方形状、長方形状、もしくは台形状などの形状でもよい。

【0933】

<<主制御基板Mの収容図>>

次に、図129は、主基板ケースM40に主制御基板Mを収容した際の正面図である。尚、主基板ケースM40に主制御基板Mを収容する際、主制御基板Mを、主基板ケースM40とその他のケース部材（図示せず）で挟み込むよう収容し、更に主基板ケースM40とその他のケース部材とがビス（ねじ）の嵌合により一体となって主制御基板Mが主基板ケースM40の内部で固定されるよう構成することが一般的である。

【0934】

主制御基板Mには、CPU機能を備えたIC素子としてのマイクロプロセッサCPUMCと、CPU機能を備えていないその他のIC素子IC01～IC05と、抵抗器R1～R6と、コンデンサC01～C02、コネクタCN01～CN04とが、実装されている。また、主制御基板Mには、設定値を表示可能な設定表示LEDM90と、後述する4桁のセグが横一列に並んで形成された性能表示装置SHなどが配置されている。なお、主制御基板Mには、ダイオードやLED等の他の電子部品も実装されることがあるが、それらについては図示を省略している。

【0935】

<<主基板ケースM40のゲート配置>>

主基板ケースM40は、主制御基板Mに覆い被さるよう配置されており（図129の点線箇所が主基板ケースM40に相当）、主基板ケースM40はプラスチックが原材料であるため、主基板ケースM40を透して主制御基板Mに実装された部品等を視認することが可能なよう構成されている。

【0936】

第7実施形態における主基板ケースM40では、前述したとおり、表面にゲート部M80を有するよう構成されている。これらのゲート部M80は、特に主制御基板Mに配置された部材の視認性を阻害しない位置に配置されることが好ましい。例えば、図129のように、主基板ケースM40を透して遊技場の管理者、もしくは警察庁などが確認する型式シール、性能表示装置SH、設定表示LEDM90などの視認を阻害しない位置に配置されるパターンが一例として挙げられる。より具体的には、主制御基板Mに対して垂直方向に、型式シール、性能表示装置SH、及び設定表示LEDM90を、主基板ケースM40上に投影した位置にはゲート部M80を配置しないよう構成されている。

【 0 9 3 7 】

< 効果 >

このようにゲート部 M 8 0 が配置されることで、遊技場の管理者が、性能表示装置 S H や設定表示 L E D M 9 0 から遊技機に関連する情報等を確認する際に、ゲート部 M 8 0 により視認性を妨げないようにすることが可能となる。また、ゲート部 M 8 0 が型式シールなどの各種シール部材と重複した位置に配置されないよう構成することで、シール部材を剥がれ難くすることができる。

【 0 9 3 8 】

また、主制御基板 M に対して垂直方向に、C P U M C を、主基板ケース M 4 0 上に投影した位置にはゲート部 M 8 0 を配置しない（投影した位置以外にゲート部 M 8 0 を配置する）ことが好適である。詳細は後述することとなるが、主基板ケース M 4 0 において、ゲート部 M 8 0 は脆い部分であるため、当該ゲート部 M 8 0 を介して主基板ケース M 4 0 内部の主制御基板 M に対して所謂ゴト行為が行われてしまう可能性がある。そこで、主制御基板 M に対して垂直方向に、C P U M C を、主基板ケース M 4 0 上に投影した位置にはゲート部 M 8 0 を配置しない（投影した位置以外にゲート部 M 8 0 を配置する）よう構成することにより、遊技機の動作制御を司る主制御チップ C と、遊技機の動作制御に係るプログラムを格納した内蔵 R O M C 1 1 0 など有しており、遊技の結果に影響を及ぼす C P U M C からゲート部 M 8 0 を遠ざけることができ、ゲート部 M 8 0 を通じてプログラム改ざんなどの所謂ゴト行為が行われてしまうことを防止することができる。

【 0 9 3 9 】

また、主制御基板 M に配置された I C 素子（ I C 0 1 ~ I C 1 5 ）に電流が供給されると、I C 素子からノイズが発生することがある。そのような I C 素子が、C P U M C の近傍に設置されていると、その I C 素子から発生したノイズが、少なからず C P U M C の動作に悪影響を及ぼす虞があるため、I C 素子（ I C 0 1 ~ I C 1 5 ）等は C P U M C の近傍に配置しないことが好ましい。

【 0 9 4 0 】

第 7 実施形態では、主制御基板 M における C P U M C の近傍には、I C 素子を配置しないようにしている。具体的には、いずれの I C 素子においても、C P U M C の近傍領域内（ここでは、C P U M C のパッケージ本体の外周から、長方形である当該パッケージ本体上面の短辺の長さである W 1（図 1 2 9 における点線の仮定の境界線）以上離れた位置に配置している。なお、W 1 は、抵抗器（ R 1 ~ R 6 ）の 1 個分の長さ（実装時の長さ）以上の長さとなっている。

【 0 9 4 1 】

このように、第 7 実施形態では、主制御基板 M に実装される I C 素子 I C 0 1 ~ I C 1 5 はいずれも、C P U M C から W 1 以上離れて配置されている。このように構成することで、I C 素子からノイズが発生しても、当該ノイズが C P U M C の動作に悪影響を及ぼす可能性を低減することが可能となる。

【 0 9 4 2 】

< ゲート部 M 8 0 の構造 >

次に、第 7 実施形態におけるゲート部 M 8 0 の構造について説明する。図 1 3 0 は、第 7 実施形態における主基板ケース M 4 0 の斜視図と、側面 A の方向から見た主基板ケース M 4 0 の側面図である。主基板ケース M 4 0 は、図 1 2 8 で説明したように、表面（例えば前扉 D U を開放した際に、遊技者や遊技場の管理者などが視認可能な面）にゲート部 M 8 0 を有しており、ゲート部 M 8 0 は、前記表面におけるゲート部 M 8 0 以外の部分と比較して多少の凹みを有している。

【 0 9 4 3 】

図 1 3 0 の主基板ケース M 4 0 の側面図において、主基板ケース A 面（前述した表面）にゲート部 M 8 0 を有し、主基板ケース B 面にはゲート部を有していない。ここで主基板ケース A 面について詳細に説明する。主基板ケース A 面は、例えば図 1 3 0 の主基板ケース M 4 0 の側面図において、短軸の中心から前扉 D U 方向に近い面のことであり、主基板

10

20

30

40

50

ケース B 面は、短軸の中心を基準として、主制御基板 M 方向に近い面のことである。換言すると、主基板ケース A 面は、前扉 D U により近い方の面であり、同様に主基板ケース B 面は、主制御基板 M により近い方の面であるといえる。換言すると、主制御基板 M は短軸の中心から主基板ケース B 面側に設けられている。

【 0 9 4 4 】

図 1 3 1 は、ゲート部 M 8 0 の構造の詳細を示したものである。尚、第 7 実施形態で主基板ケース M 4 0 が有するゲート部 M 8 0 の詳細な構造としては、以下に詳述するように構成してもよい。

【 0 9 4 5 】

< ゲート部 M 8 0 の構造パターン 1 > >

10

まず、1 つ目のゲート部 M 8 0 の構造パターンとしては、主基板ケース B 面がフラット（平ら）に構成されている。ゲート部 M 8 0 は、図 1 3 1 の上部に図示するように、1 つの凸部と 2 つの凹部によって構成されており、主基板ケース A 面（ゲート部 M 8 0 以外の部分）を水平方向に延長した面に対して、凸部の先端からは距離 A、凹部の先端からは距離 B 離れている。このとき、A と B の関係においては、 $A < B$ の関係が成り立っていることが好ましい。尚、ゲート部 M 8 0 を構成する前記 1 つの凸部は、ゲートをカットした後の状態としてのゲート跡であることを補足しておく。また、 $A = 0$ となるよう設計してもよい。

【 0 9 4 6 】

< 効果 1 >

20

ゲート部 M 8 0 の凸部が主基板ケース A 面から距離 A だけ離れていることで、例えば主基板ケース M 4 0 を遊技機から取り外す作業を行う場合、確認者がゲート部 M 8 0 に係る部位を持った際に手が滑って主基板ケース M 4 0 を落下させてしまうなどの事故の発生を防止することが可能となる。

【 0 9 4 7 】

< 効果 2 >

また、ゲート部 M 8 0 の凹部が主基板ケース A 面から距離 B だけ離れていることで、主基板ケース M 4 0 を成形する際の樹脂成型（プラスチック）の流入をスムーズに行うことが可能となる。

【 0 9 4 8 】

30

< 効果 3 >

また、主基板ケース A 面のゲート部 M 8 0 の直下の主基板ケース B 面がフラットであることで、主基板ケース M 4 0 を透して主制御基板 M を視認する場合において、ゲート部 M 8 0 に係る面から視認する場合であっても、光の屈折による視認性を下げることなく主制御基板 M を視認することが可能となる。

【 0 9 4 9 】

< ゲート部 M 8 0 の構造パターン 2 > >

次に、2 つ目のゲート部 M 8 0 の構造パターンとしては、主基板ケース B が凹んで構成されている（主基板ケース M 4 0 の外側に膨らんでいる）。同図下段におけるゲート部 M 8 0 は、主基板ケース A 面側が 1 つの凸部と 2 つの凹部によって構成されており、主基板ケース A 面（ゲート部 M 8 0 以外の部分）を水平方向に延長した面に対して、凸部の先端からは距離 A、凹部の先端からは距離 B だけそれぞれ主基板ケース A 面（フラットな面）より離れているのは 1 つ目のパターンと同様である。

40

【 0 9 5 0 】

また、主基板ケース B 面が凹んで構成されており、その凹部の最深部（最も外側に膨らんでいる部分）から、主基板ケース A 面側の凸部までの距離は C、また、主基板ケース B 面の凹部の先端から主基板ケース B 面（ゲート部 M 8 0 以外の部分）を水平方向に延長した面までの距離は D となっており、C と D の関係においては、 $D < C$ の関係が成り立っていることが好ましい。また、第 7 実施形態では、主基板ケース A 面（ゲート部 M 8 0 以外の部分）を水平方向に延長した面から主基板ケース B 面（ゲート部 M 8 0 以外の部分）を

50

水平方向に延長した面までの距離においてもCとしているが、これに限定はされず、例えば主基板ケースA面（ゲート部M80以外の部分）を水平方向に延長した面から主基板ケースB面（ゲート部M80以外の部分）を水平方向に延長した面までの距離をC₁として、C₁<C₂としてもよいし、C₁>C₂としてもよいし、C₁=C₂としてもよい。

【0951】

<効果>

このように、主基板ケースB面の凹部の先端が主基板ケースB面（ゲート部M80以外の部分）を水平方向に延長した面から距離Dだけ離れていることで、例えば主基板ケースA面のゲート部M80に係る部材強度の低下を補填することが可能となる。換言すると、ゲート部M80はフラットな面と比較して凹んでおり、仮に主基板ケースM40を破壊しようとする力が加わった際、その凹みの距離（例えば構造パターン1の距離B）の分薄くなっているため、主基板ケースA面（ゲート部M80以外の部分）を水平方向に延長した面と比較して容易に破壊されてしまうことを防止できるよう構成されている。このようにして、ゲート部M80に係る面からであっても主基板ケースB面が所定の距離だけ凹んでいることで、主基板ケースA面のゲート部M80以外の部分と同等の材料強度を保つことが可能となる。

【0952】

以上、第7実施形態において、主基板ケースM40におけるゲート部M80の配置、構成について詳細に説明したが、本構成は、前述したその他のケース部材（主基板ケースM40と主制御基板Mを挟み込むケース部材）においても適用可能であり、上述した主基板ケースM40におけるゲート部M80と同様の効果を得ることが可能となる。

【0953】

<<<第8実施形態 電源断とセンサ検知>>>

次に、第8実施形態として、遊技機内部に設置された遊技メダルの検知に係るセンサ（例えば、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、シュートセンサD40s、第1払出センサH1、第2払出センサH2を対象とする）が遊技メダルの通過を検知する前でセンサはオフの状態、もしくは遊技メダルの通過を検知した後でセンサはオフ・オンの状態、更には遊技メダルがセンサの検知領域を通過してセンサはオン・オフの状態のいずれかの状態にて電源断が発生した場合における電源断時処理と遊技メダルの通過の検知に係る処理（第8実施形態では、第1投入センサD20sと第2投入センサD30sとに係る遊技メダルのクレジット加算処理、第2投入センサD30sとシュートセンサD40sとに係る投入監視カウンタのカウント処理、第1払出センサH1、第2払出センサH2に係る遊技メダルの払出枚数のカウント処理）との関係について説明する。

【0954】

<<<電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の関係>>>

まず、メダル投入口D170から投入された遊技メダルは、遊技メダルの経路であるメダルセレクトDS内の投入受付センサD10sを通過（オフ・オン・オフ）し、エラーが発生することなく遊技メダルがメダルセレクトDS内のメダル流路DRを流れて下方に流下する。

【0955】

遊技メダルのクレジット加算が行われるタイミングは、第3実施形態で詳述したとおりであり、例えば、ステップS1226-8の記載に基づき、第1投入センサD20sがオン・オフ、第2投入センサD30sがオフ・オンとなった場合に、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジットに加算可能となっているが、これには限定されず、第1投入センサD20sのオン・オフ又は第2投入センサD30sのオン・オフのいずれかが切り替わったタイミングで投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジットに加算可能としてもよい。以下に詳述する第8実施形態での遊技メダルのクレジット加算が行われるタイミングは、第1投入センサD20sがオン・オフ、第2投入センサD30sがオフ・オンとなった場合に、クレジットに加算可能に構成さ

10

20

30

40

50

れている。なお、前述したように、本例における、「電源断の発生」とは、遊技機への電源供給が遮断されることであり、「電源断を検出する」とは、遊技機が電源断の発生を検出することである。

【0956】

電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は、遊技機を動作制御するプログラムによってある程度の自由度をもって定めることができ、搭載するコンデンサの容量に応じて設計値が決まる。なお、環境（例えば、室温、湿度など）に応じて電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は多少変化するが、設計値とはこれら要因を含んだ値とする。また、まれに設計値よりも大きく乖離した事象が発生する可能性はあるが、基本的な環境下では90%以上が設計値の範囲内に収まるようにしている。以下、時間と表現している箇所はこの設計値（設計時間）であり、時間値の比較として、例示した範囲を逸脱する事象が発生することがあった場合にも、設計値としては逸脱していないこととなる。また、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間以外についても同様であり、遊技メダルが流下する時間やメダル払出装置HのディスクD50に関する時間など、本例にて例示した種々の構成に適用可能である。

10

【0957】

電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の関係性を定義するために、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間をT1、投入受付センサD10sオフオンから第2投入センサD30sオフオンまでの時間をT2、第1投入センサD20sオフオンから第2投入センサD30sオンオンまでの時間をT3とする。本例に適用可能な、T1、T2、T3の関係性を以下に詳述する。なお、詳細は後述するが、T2の起点はあくまで一例であることを補足しておく。

20

【0958】

<<電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターン1>>

図133は、電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。本構成が有する投入に係るセンサは、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30sであり、これらのセンサにおける遊技メダルの検知状況を図示している。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを(a1)～(a8)としており、時間が経過するにつれて(a1)から(a8)となる。

30

【0959】

遊技機に電源が供給されており、ブロッカがオンである状況下、(a1)のタイミングで、投入受付センサD10sがオフオンとなる。また、第1投入センサD20sと第2投入センサD30sはいずれもオフとなっている。次に、(a2)のタイミングで、投入受付センサD10sがオンオフとなる。次に、(a3)のタイミングで、電源断が発生する。次に、(a4)のタイミングで、第1投入センサD20sがオフオンとなる。

【0960】

次に、(a5)のタイミングで、第2投入センサD30sがオフオンとなる（第1投入センサD20sはオンのままである）。次に、(a6)のタイミングで、第1投入センサD20sがオンオフとなり（第2投入センサD30sはオンのままである）、クレジットの加算処理が実行される。次に、(a7)のタイミングで、第2投入センサD30sがオンオフとなる。次に、(a8)のタイミングで、遊技機が電源断を検出し電源断処理が実行される。即ち、同図においては、遊技メダルが投入受付センサD10sを通過し、投入受付センサD10sがオンオフとなった後に電源断が発生した場合においても、(a7)のタイミングで第2投入センサD30sがオンオフとなった後に、遊技機が電源断を検出して電源断時処理が実行されるため、クレジットの加算処理を正常に実行することができることとなる。なお、第8実施形態では電源断を検出する割り込み処理を同じ割り込み処理にて電源断時処理を実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断の検出と、電源断時処理の実行は別々の割り込みにて処理を行うことも可能である。

40

【0961】

50

また、同図においては、前述した期間 T_1 、 T_2 、 T_3 の関係としては、 $T_3 < T_1 < T_2$ となっている。 $T_3 < T_1$ とすることによって、クレジット加算処理を実行した後に電源断時処理を実行することができる。また、 $T_1 < T_2$ 、 $T_3 < T_2$ の関係性は遊技メダルの流下工程に基づくと明らかな関係であるといえる。

【0962】

< 効果 >

このように、遊技メダルがメダル流路 DR を流下している途中（投入受付センサ D10s を通過した直後）に電源断が発生した場合においても、遊技メダルのクレジット加算処理が実行された後に電源断時処理を行うよう構成することで、投入された遊技メダルを確実にクレジット加算することが可能となり、ブロックがオンであるために遊技メダルが遊技機内部に投入された（返却されない）にも拘わらずクレジットが加算されないという遊技者にとって不利益な状況の発生を防止することが可能となる。

【0963】

なお、投入センサと電源断に関する構成として、以下の（1-1）乃至（1-3）、又は、（2-1）乃至（2-3）のように構成してもよい。（1-1）投入受付センサ D10s がオフ オンとなった後に電源断が発生（図133の（a3）のタイミング）。（1-2）第1投入センサ D20s がオフ オンとなる前に遊技機が電源断を検出して電源断時処理を実行（図133の（a3）と（a4）の間のタイミング）。（1-3）ブロックがオン オフとなることにより、クレジット加算処理を実行せずに遊技メダルを返却することができる。（2-1）投入受付センサ D10s がオフ オンとなった後に電源断が発生（図133の（a3）のタイミング）。（2-2）第2投入センサ D30s がオフ オンとなる前に遊技機が電源断を検出して電源断時処理を実行（図133の（a4）と（a5）の間のタイミング）。（2-3）ブロックがオン オフとなることにより、クレジット加算処理を実行せずに遊技メダルを返却することができる。

【0964】

<< 電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターン2 >>

図134は、電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。本構成が有する投入に係るセンサは、投入受付センサ D10s、第1投入センサ D20s、第2投入センサ D30s であり、これらのセンサにおける遊技メダルの検知状況を図示している。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（b1）～（b8）としており、時間が経過するにつれて（b1）から（b8）となる。

【0965】

遊技機に電源が供給されており、ブロックがオンである状況下、（b1）のタイミングで、投入受付センサ D10s がオフ オンとなる。また、第1投入センサ D20s と第2投入センサ D30s はいずれもオフとなっている。次に、（b2）のタイミングで、投入受付センサ D10s がオン オフとなる。次に、（b3）のタイミングで、第1投入センサ D20s がオフ オンとなる。次に、（a4）のタイミングで、電源断が発生する。

【0966】

次に、（b5）のタイミングで、第2投入センサ D30s がオフ オンとなる（第1投入センサ D20s はオンのままである）。次に、（b6）のタイミングで、第1投入センサ D20s がオン オフとなり（第2投入センサ D30s はオンのままである）、クレジットの加算処理が実行される。次に、（b7）のタイミングで、第2投入センサ D30s がオン オフとなる。次に、（a8）のタイミングで、遊技機が電源断を検出し電源断処理が実行される。即ち、同図においては、遊技メダルが第1投入センサ D20s に到達し、第1投入センサ D20s がオフ オンとなった後に電源断が発生した場合においても、（b7）のタイミングで第2投入センサ D30s がオン オフとなった後に、遊技機が電源断を検出して電源断時処理が実行されるため、クレジットの加算処理を正常に実行することができることとなる。

【0967】

また、同図においては、前述した期間 T_1 、 T_2 、 T_3 の関係としては、 $T_3 < T_1 < T_2$ となっている。なお、 $T_1 < T_3 < T_2$ が成り立つよう構成してもよい。いずれの構成とした場合においても、同図に示すように、(b3) のタイミングで第1投入センサD20sがオフオンとなった後に電源断が発生した場合にも、クレジット加算処理が終了した後に電源断時処理を実行することができる。

【0968】

<効果>

このように、遊技メダルがメダル流路DRを流下している途中(第1投入センサD20sがオフオンとなった直後)に電源断が発生した場合においても、遊技メダルのクレジット加算処理が実行された後に電源断時処理を行うよう構成することで、投入された遊技メダルを確実にクレジット加算することが可能となり、ブロックがオンであるために遊技メダルが遊技機内部に投入された(返却されない)にも拘わらずクレジットが加算されないという遊技者にとって不利益な状況の発生を防止することが可能となる。

10

【0969】

<<電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターン 変形例>>

また、電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターンの変形例として、例えば、電源断の発生のタイミングが、第1投入センサD20sがオン且つ第2投入センサD30sがオンの状態であった場合に、第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオフとなった後に電源断時処理を実行する、即ち、クレジットの加算処理を実行した後に電源断時処理を実行するように構成してもよい。

20

【0970】

<効果>

遊技メダルの投入中に電源断が発生した場合においても、遊技メダルのクレジット加算処理が実行された後に電源断時処理を行うことで、投入された遊技メダルを確実にクレジットに加算することが可能となり、遊技メダルが遊技機内部に投入されたにも拘わらずクレジット加算されないという遊技者にとって不利益な状況の発生を防止することが可能となる。

【0971】

また、電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターンの変形例として電源断を検出するタイミングを異ならせるよう構成することも可能である。例えば、電源断が発生するタイミングは<<電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターン1>>と同様とし、電源断を検出するタイミングを、遊技メダルが投入受付センサD10sを通過し、且つ第1投入センサD20sに到達する前のタイミングとしたとき、パターン1に基づく種々の事象の発生タイミングに基づいて、処理の流れとして、遊技機に電源が供給されており、ブロックがオンである状況下、(a1)のタイミングで、投入受付センサD10sがオフオンとなる。また、第1投入センサD20sと第2投入センサD30sはいずれもオフとなっている。次に、(a2)のタイミングで、投入受付センサD10sがオンオフとなる。次に、(a3)のタイミングで、電源断が発生する。次に、(a4)のタイミングで、遊技機が電源断を検出し、電源断時処理が実行され、その後、ブロックがオフとなる。このように構成することで、投入された遊技メダルが投入受付センサD10sを通過した直後に電源断が発生した場合にも、遊技メダルが第1投入センサD20sに到達する前に電源断時処理を実行することができるため、クレジット加算処理が実行されないと共に、ブロックがオフとなるため遊技メダルが返却口から返却され、遊技者が不利益となる事象を防止することができる。

30

40

【0972】

<効果>

このように、遊技メダルが第1投入センサD20sに到達する前に電源断時処理を実行することで、電源断の発生により、投入された遊技メダルに係るクレジット加算処理が実行されない場合には、遊技者に遊技メダルを返却するよう構成することができ、遊技メダルが遊技機内部に投入されたにも拘わらずクレジット加算されないという遊技者にとって

50

不利益な状況の発生を防止することが可能となる。

【0973】

なお、第8実施形態においては、「投入受付センサD10sオフ オンから第2投入センサD30sオン オフまでの時間」をT2としたが、これには限定されず、「メダル投入口から投入された遊技メダルが遊技者から視認できなくなったタイミングから第2投入センサD30sオン オフまでの時間」をT2としてもよいし、「メダル投入口から投入された遊技メダルの半分が遊技者から視認できなくなったタイミングから第2投入センサD30sオン オフまでの時間」をT2としてもよいし、「メダル投入口から投入された遊技メダルの一部が遊技者から視認できなくなったタイミングから第2投入センサD30sオン オフまでの時間」をT2としてもよい。

10

【0974】

<<<電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の関係>>>

次に、電源断の発生に伴い、遊技機に電力が供給されていない状況下となり得るタイミングとして、遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理に係るタイミングとの関係性について説明する。図135を参照すると、メダルセクタDS内の遊技メダルの経路において、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過した後のメダルの流路部材(第3実施形態ではシュート本体と称している)を示した図である。図135において、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sの下流にシュートセンサD40sが備えられており、シュートセンサD40sは、前述した投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30sと同様に正常なメダル投入が行われているかの検知に係るセンサであり、特に、既にクレジット加算処理が実行された後に発生したエラー(例えば投入メダル滞留エラー、投入メダル逆流エラーなど)を検知できるよう構成されている。

20

【0975】

遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理が行われるタイミングは、第3実施形態で詳述したとおりであり、例えば、主制御基板Mは、第2投入センサD30sがオンからオフになったタイミングで投入監視カウンタにて0 1と加算処理を行う。そして、遊技メダルがメダルセクタDS内の経路を流下し、例えば、シュートセンサD40sがオフからオンになったタイミングで投入監視カウンタにて1 0と減算処理を行う。尚、投入監視カウンタによる遊技メダルの加算(減算)処理を行うタイミングはこれに限定されない。後述にも記載されているが、例えば、第1投入センサがオフからオンになったタイミングで投入監視カウンタにて0 1と加算処理を行い、シュートセンサD40sがオンからオフになったタイミングで投入監視カウンタにて1 0と減算処理を行うよう構成するなど、遊技メダルが正常に通過したか否かを監視可能な構成であればよい。また、投入監視カウンタによる遊技メダルのカウント処理を加算 減算の順に行うのではなく、減算 加算の順(0 - 1とした後、- 1 0となる)としてもよい。なお、投入監視カウンタによってエラーが発生していると判定する構成としては、例えば、投入監視カウンタのカウント値Cが、「 $C < - 3$ または $C < 3$ 」となった場合にエラーが発生していると判定するよう構成してもよい。

30

【0976】

電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の関係性を定義するために、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間をT4、第2投入センサD30sオン オフからシュートセンサD40sオフ オンまでの時間をT5とし、T4とT5の関係性を以下に詳述する。なお、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は、遊技機を動作制御するプログラムによってある程度の自由度をもって定めることができ、搭載するコンデンサの容量に応じて設計値が決まる。なお、環境(例えば、室温、湿度など)に応じて電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は多少変化するが、設計値とはこれら要因を含んだ値とする。また、まれに設計値よりも大きく乖離した事象が発生する可能性はあるが、基本的な環境下では90%以上が設計値の範囲内に収まるようにしている。以下、時間と表現している箇所はこの設計値(設計時間)であり、時間値

40

50

の比較として例示した範囲を逸脱する事象が発生することがあった場合にも、設計値としては逸脱していないこととなる。また、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間以外についても同様であり、遊技メダルが流下する時間やメダル払出装置 H のディスク D 5 0 に関する時間など、本例にて例示した種々の構成に適用可能である。

【0977】

<< 電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターン 1 >>

図 1 3 6 は、電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。同図に示す投入に係るセンサは、第 2 投入センサ D 3 0 s、シュートセンサ D 4 0 s であり、これらのセンサが遊技メダルの通過を検知したか否か（オン、もしくはオフ）を示している。また、投入監視カウンタにおいては、規定のタイミングにて加算・減算処理が行われるよう構成されている（本作用パターンでは、第 2 投入センサ D 3 0 s がオン オフとなるタイミングで加算処理が、シュートセンサ D 4 0 s がオフからオンになったタイミングで減算処理がそれぞれ行われる）。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（c 1）～（c 6）としており、処理の流れとして、遊技機に電源が供給されており、ブロックがオンである状況下、（c 1）のタイミングで、電源断が発生（このときの種々のセンサにおけるタイミングとしては、第 1 投入センサ D 2 0 s がオン、第 2 投入センサ D 3 0 s がオフ、シュートセンサ D 4 0 s がオフの状態である）。次に、（c 2）のタイミングで、第 2 投入センサ D 3 0 s がオフ オンとなる。次に、（c 3）のタイミングで、第 2 投入センサ D 3 0 s がオン オフとなると共に、投入監視カウンタによる遊技メダルの加算処理が実行され、投入監視カウンタのカウント値が 0 1 となる。なお、不図示であるが、（c 2）と（c 3）の間のタイミングで、第 1 投入センサ D 2 0 s がオン オフとなる。次に、（c 4）のタイミングで、シュートセンサ D 4 0 s がオフ オンとなると共に、投入監視カウンタによる遊技メダルの減算処理が実行され、投入監視カウンタのカウント値が 1 0 となる。

【0978】

次に、（c 5）のタイミングで、シュートセンサ D 4 0 s がオン オフとなる。次に、（c 6）のタイミングで遊技機が電源断を検出し、電源断時処理が実行される。尚、第 8 実施形態では、電源断を検出する処理と、電源断時処理とを同一の割り込み処理内で実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断を検出する処理と、電源断時処理の実行は別々の割り込み処理で実行することも可能である。また、同図においては、投入監視カウンタのカウント値の減算処理を（c 4）のタイミングで実行しているが、（c 5）のタイミング（シュートセンサがオン オフとなるタイミング）で投入監視カウンタのカウント値の減算処理を実行するよう構成してもよい。

【0979】

このように、同図においては、遊技メダルが第 2 投入センサ D 3 0 s に到達する前のタイミングで電源断が発生した場合においても、（c 5）のタイミングでシュートセンサ D 4 0 s がオン オフとなった後に、遊技機が電源断を検出して電源断時処理が実行されるため、クレジットの加算処理と、投入監視カウンタのカウント値の加算・減算処理とを正常に実行することができることとなる。

【0980】

また、同図においては、前述した期間 T 4、T 5 の関係としては、T 4 > T 5 となっている。このように構成することにより、投入監視カウンタの加算処理を実行する直前（第 1 投入センサ D 2 0 s オン且つ第 2 投入センサ D 3 0 s オフ）のタイミングで電源断が発生した場合においても、遊技メダルの投入監視カウンタによる加算処理及び減算処理が終了した後に電源断時処理を実行するよう構成することができる。

【0981】

< 効果 >

遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理（0 1 0）が実行された後に電

10

20

30

40

50

源断時処理を行うことで、種々のセンサに検知に基づく投入監視カウンタによる遊技メダルのカウンタ処理を正常に実行することが可能となり、シュートセンサD 4 0 sに係るエラー等を正常に検出することが可能となる。

【0982】

<<電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウンタ処理の作用パターン2>>

図137は、電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウンタ処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。本作用パターンにおいては、作用パターン1と電源断を検出するタイミングを異ならせるよう構成されている。ここでのセンサは、第2投入センサD 3 0 s、シュートセンサD 4 0 sであり、これらのセンサが遊技メダルの通過を検知したか否か（オン、もしくはオフ）を示している。また、投入監視カウンタにおいては、規定のタイミングにて加算・減算処理が行われる（本作用パターンでは、第2投入センサD 3 0 sがオン オフとなるタイミングで加算処理が、シュートセンサD 4 0 sがオフからオンになったタイミングで減算処理がそれぞれ行われる）。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（d1）～（d5）としており、処理の流れとして、（d1）のタイミングで電源断が発生（このときの種々のセンサにおけるタイミングとしては、第1投入センサD 2 0 sがオン、第2投入センサD 3 0 sがオフ、シュートセンサD 4 0 sがオフの状態である）する。次に、（d2）のタイミングで第2投入センサD 3 0 sがオフ オンとなる。次に、（d3）のタイミングで、第2投入センサD 3 0 sがオン オフとなると共に、投入監視カウンタによる遊技メダルの加算処理が実行され、投入監視カウンタのカウント値が01となる。なお、不図示であるが、（d2）と（d3）の間のタイミングで、第1投入センサD 2 0 sがオン オフとなる。次に、（d4）遊技機が電源断を検出し、電源断時処理が実行される。次に、（d5）のタイミングで、遊技メダルがシュートセンサD 4 0 sに到達するが、電源断時処理が実行された後であるため、遊技メダルはシュートセンサD 4 0 sによって検出されないこととなる。なお、同図の例においては、ブロックがオフとなる前に遊技メダルがブロックを通過する場合について例示している。

【0983】

尚、第8実施形態では、電源断を検出する処理と、電源断時処理とを同一の割り込み処理内で実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断を検出する処理と、電源断時処理の実行は別々の割り込み処理で実行することも可能である。

【0984】

このように、同図においては、遊技メダルが第2投入センサD 3 0 sに到達する前のタイミングで電源断が発生した場合においても、（d4）のタイミングで遊技機が電源断を検出して電源断時処理が実行されるため、投入監視カウンタの減算処理は電源断時処理の実行前に実行することはできないが、クレジット加算処理は電源断時処理の実行前に実行可能となる。また、投入監視カウンタは、例えば、カウンタ値が5に到達した場合にエラーとなる（1枚の遊技メダルの投入によってカウンタ値がずれてしまった場合にも、すぐにエラーを検出しない）よう構成されているため、遊技場の営業中にで停電が起きるなど、電源断が発生する事態となった場合にも、1回の電源断では投入監視カウンタに係るエラーと判定しないため、クレジット加算処理が正常に実行できれば、正常な遊技の継続を担保することができるよう構成されている。

【0985】

<<電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウンタ処理の作用パターン3>>

図138は、電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウンタ処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。本作用パターンにおいては、電源断を検出するタイミングは<<電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウンタ処理の作用パターン1>>と異なり、遊技メダルの投入監視カウンタによるカウンタ処理を行うタイミングが<<電源断時処理と遊技メダルの投

入監視カウンタによるカウント処理の作用パターン 1 > > 同一となるよう構成されている。また、本作用パターンにおいては、第 2 投入センサ D 3 0 s がオン オフとなったタイミングで遊技メダルの投入監視カウンタによる加算処理を行い、シュートセンサ D 4 0 s がオフ オンとなったタイミングで減算処理を行うよう構成されており、ここでのセンサは、第 2 投入センサ D 3 0 s、シュートセンサ D 4 0 s であり、これらのセンサが遊技メダルの通過を検知したか否か（オン、もしくはオフ）を示している。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（e 1）～（e 6）としており、処理の流れとして、（e 1）のタイミングで第 2 投入センサ D 3 0 s がオフ オンとなる。次に、（e 2）のタイミングで、第 2 投入センサ D 3 0 s がオン オフとなると共に、投入監視カウンタによる遊技メダルの加算処理が実行され、投入監視カウンタのカウント値が 0 1 となる。なお、不図示であるが、（e 2）と（e 3）の間のタイミングで、第 1 投入センサ D 2 0 s がオン オフとなる。次に、（e 3）のタイミングで電源断が発生する。次に、（e 4）のタイミングで、シュートセンサ D 4 0 s がオフ オンとなると共に、投入監視カウンタによる遊技メダルの減算処理が実行され、投入監視カウンタのカウント値が 1 0 となる。次に、（e 5）のタイミングで、シュートセンサ D 4 0 s がオン オフとなる。次に、（e 6）のタイミングで、遊技機が電源断を検出し、電源断時処理が実行される。

【0986】

尚、第 8 実施形態では、電源断を検出する処理と、電源断時処理とを同一の割り込み処理内で実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断を検出する処理と、電源断時処理の実行は別々の割り込み処理で実行することも可能である。

【0987】

このように、同図においては、遊技メダルが第 2 投入センサ D 3 0 s を通過した後であり、クレジット加算処理の実行後に電源断が発生した場合においても、（e 6）のタイミングで遊技機が電源断を検出して電源断時処理が実行されるため、投入監視カウンタの加算処理と減算処理を実行した後に電源断時処理を実行するよう構成することができる。

【0988】

また、同図においては、前述した期間 T 4、T 5 において、T 4 > T 5 の関係性となることが好ましい。電源断の検出が、シュートセンサ D 4 0 s がオン オフとなった後に行われることから、電源断の発生から電源断を検出するまでの期間 T 4 は、投入監視カウンタによる遊技メダルのカウント処理（加算と減算）が実行される期間（例えば（e 2）～（e 4）の期間）よりも長く構成されていることが好ましい。このように構成されていることで、投入監視カウンタによる遊技メダルのカウント処理を確実に実行した後に電源断時処理を行うことができる可能性を高くすることが可能となる。

【0989】

このように構成することにより、遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理が実行された後に電源断時処理を行うことで、種々のセンサに検知に基づく投入監視カウンタによる遊技メダルのカウント処理を正常に実行することが可能となり、シュートセンサ D 4 0 s に係るエラー等を確実に検出することが可能となる。

【0990】

なお、図 136 乃至図 138 においては、投入監視カウンタの加算処理のタイミングを第 2 投入センサ D 3 0 s がオン オフとなったタイミング、減算処理のタイミングとシュートセンサ D 4 0 s がオフ オンとなったタイミングとしたが、これには限定されず、以下のように構成してもよく、加算処理のタイミングと減算処理のタイミングとはどのように組み合わせても問題ない。（A 1）投入監視カウンタの加算処理のタイミング：第 1 投入センサ D 2 0 s オフ オン（A 2）投入監視カウンタの加算処理のタイミング：第 1 投入センサ D 2 0 s オン オフ（A 3）投入監視カウンタの加算処理のタイミング：第 2 投入センサ D 3 0 s オフ オン（A 4）投入監視カウンタの加算処理のタイミング：第 2 投入センサ D 3 0 s オン オフ（B 1）投入監視カウンタの減算処理のタイミング：シュートセンサ D 4 0 s オフ オン（B 2）投入監視カウンタの減算処理のタイミング：シュートセンサ D 4 0 s オン オフ

トセンサD40s オン オフ

【0991】

なお、図136乃至図138においては、シュートセンサD40sを有する遊技機に係る投入監視カウンタの構成について詳述したが、投入受付センサD10sを有する遊技機に投入監視カウンタの構成を適用してもよく、その場合には、投入監視カウンタの加算処理・減算処理のタイミングを以下のように構成してもよく、加算処理のタイミングと減算処理のタイミングとはどのように組み合わせても問題ない。(C1)投入監視カウンタの加算処理のタイミング：投入受付センサD10s オフ オン (C2)投入監視カウンタの加算処理のタイミング：投入受付センサD10s オン オフ (D1)投入監視カウンタの減算処理のタイミング：第1投入センサD20s オフ オン (D2)投入監視カウンタの減算処理のタイミング：第1投入センサD20s オン オフ (D3)投入監視カウンタの減算処理のタイミング：第2投入センサD30s オフ オン (D4)投入監視カウンタの減算処理のタイミング：第2投入センサD30s オン オフまた、投入受付センサD10sを遊技メダルが通過したことにより、投入監視カウンタのカウント値に1加算された後、ブロックがオフであるために当該遊技メダルが返却された場合には、投入監視カウンタのカウント値は1加算されたままになってしまう。そのような場合にも、本例に係る遊技機は、その後ブロックがオフ オンとなることで投入監視カウンタのカウント値を0に補正するよう構成されているため、遊技メダル投入中に実行される投入監視カウンタ判定処理で異常とならないよう構成することができる。

【0992】

また、本例では、投入監視カウンタのカウント値を1加算した後1減算するよう構成したが、投入監視カウンタのカウント値を1減算した後1加算する(カウント値が「0 - 1 0」のように推移する)よう構成してもよく、当該構成を上述したいずれの構成も適用可能である。

【0993】

<<<電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の関係>>>

次に、電源断の発生に伴い、遊技機に電力が供給されていない状況下となり得るタイミングとして、図139を用いて遊技メダルの払出枚数カウント処理に係るタイミングについて説明する。遊技メダルの払出枚数カウント処理においては、例えば、図120の図中4のタイミングにて行われる。具体的には、放出付勢手段H70が再び初期位置へ変位することで第1払出センサH1がオンの状態であることを示す信号を主制御基板Mに送信したタイミングにて払出枚数カウント処理が行われるよう構成されている。なお、払出枚数カウント処理としては、例えば、0 1 2・・・などのように正常に払い出された遊技メダルを加算する加算処理などを用いてカウントすることが一般的である。なお、払出カウント処理とは、遊技機が1枚の遊技メダルの払出を実行したと判定した場合に1カウントする(カウント値に加算してもよいし、減算してもよい)処理である。

【0994】

電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は、遊技機を動作制御するプログラムによってある程度の自由度をもって定めることができ、搭載するコンデンサの容量に応じて設計値が決まる。なお、環境(例えば、室温、湿度など)に応じて電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は多少変化するが、設計値とはこれら要因を含んだ値とする。また、まれに設計値よりも大きく乖離した事象が発生する可能性はあるが、基本的な環境下では90%以上が設計値の範囲内に収まるようにしている。以下、時間と表現している箇所はこの設計値(設計時間)であり、時間値の比較として例示した範囲を逸脱する事象が発生することがあった場合にも、設計値としては逸脱していないこととなる。また、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間以外についても同様であり、遊技メダルが流下する時間やメダル払出装装置HのディスクD50に関する時間など、本例にて例示した種々の構成に適用可能である。

【0995】

なお、同図及び図120などにおいては、図4における第1払出センサH10sを第2

払出センサ H 2、図 4 における第 2 払出センサ H 2 0 s を第 1 払出センサ H 1 とし、放出付勢手段 H 7 0 が初期位置の場合に、第 1 払出センサ H 1 = オン・第 2 払出センサ H 2 = オフとしている。即ち、放出付勢手段 H 7 0 の変位により、第 1 払出センサ H 1 = オン・第 2 払出センサ H 2 = オフ（初期位置）第 1 払出センサ H 1 = オフ・第 2 払出センサ H 2 = オフ第 1 払出センサ H 1 = オフ・第 2 払出センサ H 2 = オン第 1 払出センサ H 1 = オフ・第 2 払出センサ H 2 = オフ第 1 払出センサ H 1 = オン・第 2 払出センサ H 2 = オフ（初期位置）というセンサ状態となる。

【 0 9 9 6 】

< < 電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の作用パターン > >

図 1 3 9 は、電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。ここでのセンサは、第 1 払出センサ H 1、第 2 払出センサ H 2 である。尚、本作用パターンにおいて、電源断が発生するタイミングを、作用パターン A：第 1 払出センサ H 1 がオン且つ第 2 払出センサ H 2 がオフ作用パターン B：第 1 払出センサ H 1 がオン オフ且つ第 2 払出センサ H 2 がオフと 2 つの作用パターンにて電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の関係性を説明する。

【 0 9 9 7 】

< < 電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の作用パターン A > >

まず、作用パターン A の処理の流れとして、まず、放出付勢手段 H 7 0 が初期位置である状態から変位を開始した後に電源断が発生（このときの種々のセンサにおけるタイミングとしては、第 1 払出センサ H 1 がオン、第 2 払出センサ H 2 がオフの状態である。）する。その後、放出付勢手段 H 7 0 の変位により、第 1 払出センサ H 1 = オフ・第 2 払出センサ H 2 = オフ第 1 払出センサ H 1 = オフ・第 2 払出センサ H 2 = オン第 1 払出センサ H 1 = オフ・第 2 払出センサ H 2 = オフ第 1 払出センサ H 1 = オン・第 2 払出センサ H 2 = オフ（初期位置）となり、払出枚数カウント処理を実行する。

【 0 9 9 8 】

その後、遊技機が電源断を検出し、電源断時処理を実行する。尚、第 8 実施形態では電源断を検出し、同割り込み間隔にて電源断時処理を実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断の検出と、電源断時処理の実行は別々の割り込みにて処理を行うことも可能である。

【 0 9 9 9 】

< 効果 >

このように構成することで、放出付勢手段 H 7 0 が初期位置である状態から変位を開始した後に電源断が発生した場合にも、払出カウント処理を実行した後に電源断時処理を実行することができ、遊技メダルが払い出されたにも拘わらず払出枚数がカウントされていないといった、遊技者が不当な利益を得てしまう事態の発生を防止することが可能となる。

【 1 0 0 0 】

< < 電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の作用パターン B > >

まず、作用パターン B の処理の流れとして、まず、放出付勢手段 H 7 0 が初期位置である状態から変位を開始し、第 1 払出センサ H 1 = オン・第 2 払出センサ H 2 = オフ（初期位置）第 1 払出センサ H 1 = オフ・第 2 払出センサ H 2 = オフとなった後に電源断が発生する。その後、放出付勢手段 H 7 0 の変位により、第 1 払出センサ H 1 = オフ・第 2 払出センサ H 2 = オン第 1 払出センサ H 1 = オフ・第 2 払出センサ H 2 = オフ第 1 払出センサ H 1 = オン・第 2 払出センサ H 2 = オフ（初期位置）となり、払出枚数カウント処理を実行する。

【 1 0 0 1 】

その後、遊技機が電源断を検出し、電源断時処理を実行する。尚、第 8 実施形態では電源断を検出し、同割り込み間隔にて電源断時処理を実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断の検出と、電源断時処理の実行は別々の割り込み処理の実行タイミングにて処理を行うことも可能である。

10

20

30

40

50

【 1 0 0 2 】

< 効果 >

このように構成することで、放出付勢手段 H 7 0 が初期位置である状態から変位を開始した後に電源断が発生した場合にも、払出カウンタ処理を実行した後に電源断時処理を実行することができ、遊技メダルが払い出されたにも拘わらず払出枚数がカウンタされていないといった、遊技者が不当な利益を得てしまう事態の発生を防止することが可能となる。

【 1 0 0 3 】

なお、払出カウンタ処理の実行タイミング（実行契機）は同図の構成には限定されず、
 （ 1 ）第 1 払出センサ H 1 = オフ・第 2 払出センサ H 2 = オフ 第 1 払出センサ H 1 = オフ・第 2 払出センサ H 2 = オン、となったタイミング（ 2 ）第 1 払出センサ H 1 = オフ・第 2 払出センサ H 2 = オン 第 1 払出センサ H 1 = オフ・第 2 払出センサ H 2 = オフ、となったタイミングとしてもよい。

【 1 0 0 4 】

< 電源断時処理とセンサ検知に係る処理の関係 ぱちんこ遊技機への適用 >

第 8 実施形態では、回胴式遊技機の内部に設置された種々のセンサが遊技メダルの通過を検知する前でセンサはオフの状態、もしくは遊技メダルの通知を検知した後でセンサはオフ オンの状態、更には遊技メダルがセンサの検知領域を通過してセンサはオン オフの状態のいずれかの状態にて電源断が発生した場合における電源断時処理と遊技メダルの通過の検知に係る処理との関係性について詳述したが、電源断時処理と遊技媒体（例えば遊技球）の通過に係る処理との関係性について、回胴式遊技機だけでなく、例えばぱちんこ遊技機、じゃん球遊技機、ゲーミングマシン、などにおいても適用が可能である。そこで、上述した構成をぱちんこ遊技機に適用した場合について、以下に詳述する。尚、ぱちんこ遊技機の内部に設置された種々のセンサは、例えば後述する特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1、排出球検出装置 2 2 2 4 - 2、総排出確認センサ C 9 0 s などが該当し、遊技球の通過の検知に係る処理は、例えば後述する特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 と排出球検出装置 2 2 2 4 - 2 と総排出確認センサ C 9 0 s とに係る総排出遊技球のカウント処理が該当する。

【 1 0 0 5 】

はじめに、本例に適用可能なぱちんこ遊技機における各用語の意義について説明する。
 「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」への通過も含む。「識別情報」とは、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを挙げることができる。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄・特別図柄（特図）や装飾図柄（装図）と呼ぶことがあるが、「特別図柄（特図）」は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄（装図）」は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段（例えば液晶、LED、7セグ）の発光（発光の有無だけでなく、色の違いも含む）、物理的な表示（例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する）等、を挙げることができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げることができる。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態 = 入賞容易状態であり、閉状態 = 入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ペロ型アタッカー）においては、進出状態 = 入賞容易状態であり、退避状態 = 入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結

10

20

30

40

50

果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行に関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。

「遊技状態」とは、ぱちんこ遊技機の場合、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。「遊技領域」とは、遊技球が転動可能な領域であり、遊技盤D35の手前（遊技者から見て）のみに限られず、例えば、遊技盤D35の奥側（遊技者から見て）と遊技盤D35の手前側（遊技者から見て）との双方を含む遊技球が転動可能な領域であってもよい。「左打ち」とは、後述する、遊技領域D30の左側（左打ちルートML10）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すことである。「右打ち」とは、後述する、遊技領域D30の右側（右打ちルートMR10）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すことである。また、「左打ち領域」とは、遊技領域中央を基準とした場合に遊技領域D30の左側の領域のことである。「右打ち領域」とは、遊技領域中央を基準とした場合に遊技領域D30の右側の領域のことである。「単位時間あたりにおける易入球遊技の期待平均実行時間」とは、補助遊技図柄の図柄変動が絶え間なく行われる状況（例えば、補助遊技図柄に係る保留が常に存在している状況）を仮定した場合において、始動口に取り付けられた可変部材の単位時間（例えば、5分間）あたりにおける開放期間が占める割合を意味しているが、内部処理的には、前述した遊技状態に基づき換言すると、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間の長短（いわゆる開放延長機能作動状態・非作動状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の当選確率の高低（いわゆる普図高確率抽選状態・低確率抽選状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の変動時間の長短（いわゆる普図変動短縮機能非作動状態・作動状態）、等の任意の一又は複数の組合せによって実現されるものである。「識別情報の変動表示期間の平均値」とは、識別情報の変動表示毎に変動表示期間を実測し、当該実測値に基づく平均値を採るという意味に限定されるものではない。より具体的には、識別情報の変動表示毎に、その変動表示期間を決定するよう構成されている場合であって、決定（選択）されるべき変動表示期間の候補が複数種類ある場合には、当該複数種類の変動表示期間に基づく期待値（「選択確率×変動表示期間」の総和）となるが、当該選択されるべき変動表示期間の候補が一種類である場合には、その一種類の変動表示期間そのものとなる（即ち、双方の概念を含むものである）。更には、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値のみに限定した概念又は当り時における識別情報の変動表示期間の平均値のみに限定した概念、或いは、最も選択確率の高い変動表示期間のみに限定した概念としてもよく、即ち、この文言の趣旨は、遊技者が体感できる遊技の進行スピードを指し示す指標として用いることにあることを補足しておく（よって、「識別情報の変動表示期間の平均値」を異ならせる実現方法としては、変動表示期間の候補及び／又は選択確率を異ならせる、或いは、変動表示期間の候補及び／又は選択確率が同一であっても更なる変動表示期間を付加する際の期間値を異ならせる、等の様々な手法はあるが、いずれかの手法に

10

20

30

40

50

限定されるものではない)。「識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、」とは、当該二つの状態のみならず、三つ以上の状態を有していてもよい(或いは、三つ以上の状態を有する場合におけるいずれか二つの状態を対象とする)という意味であり、例えば、識別情報の変動表示回数に応じて、「第一変動期間状態」「第二変動期間状態」「第三変動期間状態」との状態遷移を採り得るものも含む。この場合においては、夫々の状態における識別情報の変動表示期間の平均値が、「第一変動期間状態」<「第二変動期間状態」<「第三変動期間状態」となるよう構成した場合、高速な遊技進行状態 中速な遊技進行状態 低速な遊技進行状態、との状態遷移を構築することができる{勿論、この逆となる状態遷移(遊技進行状態)を構築してもよく、その場合、次回の大当たりまで継続する確率変動遊技状態+電チュー特定遊技状態と併用する際に好適となる(次回の大当たり発生が確定的である状況にも拘わらず、次回の大当たりが得られない状況が続くほど、遊技の進行スピードが向上するため、いわゆるハマリ時における倦怠感を払拭できる)場合がある}。更には、各状態の特徴として、「第一変動期間状態」においては、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値と当り時における識別情報の変動表示期間の平均値との差が、「第二変動期間状態」におけるその差よりも小さい、「第三変動期間状態」においては、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値と当り時における識別情報の変動表示期間の平均値との差が、「第二変動期間状態」におけるその差よりも小さいことに加え、「第一変動期間状態」と比べて、特にハズレ時における識別情報の変動表示期間が相対的に長時間となり易い(即ち、当りやリーチを示唆する変動又はリーチ変動となり易い)、「第二変動期間状態」においては、他の状態と比べて、特に当り時における識別情報の変動表示期間が相対的に長時間となり易い{即ち、ハズレが確定的となる短変動ハズレの変動表示期間や当りを示唆する中変動ハズレの変動表示期間が選択されない(又は選択され難い)が、リーチ変動(長変動当り)の変動表示期間のみ選択される(又は選択され易い)}、といった特徴を有することを例示することができる。「特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間」とは、当該特別遊技の実行終了直後から所定回数分の図柄変動がなされるまでの期間であってもよいし、当該特別遊技の実行終了後における一又は複数回の図柄変動がなされた後から所定回数分の図柄変動がなされるまでの期間であってもよい(即ち、特別遊技の実行終了後にて高確率抽選状態が維持されている範囲内であれば、その範囲内における任意の期間であることを意味するが故、前述の「第一変動期間状態」「第二変動期間状態」「第三変動期間状態」との状態遷移を採り得る場合には、当該特定期間が「第一変動期間状態」及び/又は「第二変動期間状態」の滞在期間を意味するものとなり得る)。「保留に関する情報において所定条件を充足した際」とは、例えば、その保留消化時において特別遊技(いわゆる大当たり遊技)が生起する可能性が高いことを意味するが、特別遊技が生起する可能性の判断基準には特に限定されない。より具体的には、「当選乱数(当否抽選用乱数)」、識別図柄の変動態様(又は変動時間)を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技(例えば確率変動遊技)に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等の乱数値を判断基準としてもよいし、これら乱数値から導き出される事象内容(当否判定結果、変動時間の長さ、停止図柄の種類、特定遊技への移行可否等)を判断基準としてもよい。「保留の存在を示唆又は報知する」とは、示唆する場合には、例えば、当該保留に到るまでの保留消化時における演出(装飾図柄の図柄変動態様や、それと連動して行われている背景演出等)の実行態様を変化させる、等を挙げることができ、報知する場合には、例えば、当該保留生起時において保留表示灯(液晶表示装置上の画像であってもよい)の表示態様を変化させる(その場合には、表示色を変化させる、表示形状を変化させる、等)、当該保留生起時において保留発生音やBGM等の音響を変化させる、当該保留生起時において演出用のランプ(枠ランプ等)の点灯態様を変化させる、或いは、当該保留生起時において実行されている他の演出(装飾図柄の図柄変動態様や、それと連動して行われている背景演出等)の実行態様を変化させる、等を挙げることができる。

10

20

30

40

50

【1006】

尚、第9実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

【1007】

第9実施形態は、従来の第1種ぱちんこ遊技機を二つ混在させたような機種（第1種第1種複合機）である。但し、これには何ら限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第1種、第2種、第3種、一般電役等のぱちんこ遊技機）に応用された場合も範囲内である。尚、第9実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、第9実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。また、本例において「テーブル」という場合には、その形式に限定されるものではなく、一又は複数の情報に基づき、複数の選択候補の中から一又は複数の選択候補が選択されるように対応付けられている態様であると理解すべきである。更に、以下の実施形態や変更例において示す具体的一例としての数値（例えば、抽選実行時における当選確率、特別遊技時における最大ラウンド数、図柄変動時間、各遊技状態における継続回数、等）は、あくまで一例であり、特に、異なる条件下（例えば、第1主遊技側と第2主遊技側との条件別、確率変動遊技時と非確率変動遊技時との条件別、時間短縮遊技時と非時間短縮遊技時との条件別、等）において示した数値の大小関係や組み合わせは、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。例えば、第1主遊技側と第2主遊技側とで、抽選実行時における当選確率や特別遊技時における最大ラウンド数の期待値における大小関係が、第1主遊技側＝第2主遊技側となるよう例示されていたとしても、当該大小関係を第1主遊技側<第2主遊技側とする、或いは、第1主遊技側>第2主遊技側とするといったように適宜変更してもよい（その他の数値、条件下についても同様）。また、例えば、確率変動遊技状態の継続回数として、次回大当りが発生するまで継続するとの趣旨に基づき構成するに際し、継続回数として「65535」をセットするのか（実質的に継続するよう構成する）、或いは、継続回数をセットせずに次回大当りが発生するまで確率変動遊技状態を維持する、といった同一趣旨に基づく実現方法の選択肢においても、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。なお、本例に係るぱちんこ遊技機の実施形態におけるステップ番号や符号は、本例に係る回胴式遊技機の実施形態におけるステップ番号や符号とは異なるものであり、同一のステップ番号または符号を用いても同一のもの（処理、機能、部材など）ではないことを補足しておく。

【1008】

<第9実施形態>

ここで、各構成要素について説明する前に、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機の特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【1009】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、第9実施形態におけるステップ2102は、別の実施形態におけるステップ2102であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【1010】

まず、図140を参照しながら、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、主に遊技機枠と遊技盤D35で構成される。以下、これらを順に説明する。

【1011】

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

【1012】

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

【1013】

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

【1014】

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

【1015】

次に、遊技盤D35は、外レールD32と内レールD34とにより区画された遊技領域D30が形成されており、透明板D16を介して遊技盤D35上（遊技領域D30上）を流下する遊技球の位置を確認できるようになっている。遊技領域D30は、左打ち領域DL10と右打ち領域DR10とに大別される。そして、当該遊技領域D30には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口その他、左打ちルートML10、右打ちルートMR10、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、補助遊技始動口H10、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20、演出表示装置S40、補助遊技図柄表示装置H20、センサー飾りD38、可動体役物YK、右一般入賞口用ランプLP10、左一般入賞口P10、右一般入賞口P20、サブ入力ボタンSB及びアウト口D36が設置されている。尚、第9実施形態においては、左打ちルートML10を第1流下ルートと称することがあり、右打ちルートMR10を第2流下ルートと称することがある。以下、各要素を順番に詳述する。

【1016】

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

【1017】

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

10

【1018】

ここで、第9実施形態においては、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とが設けられており、遊技領域D30の左側（左打ち領域DL10）を流下する遊技球とが第1主遊技始動口A10に誘導され易い一方、遊技領域D30の右側（右打ち領域DR10）を流下する遊技球は第1主遊技始動口A10に誘導され難いよう構成されている。また、遊技領域D30の左側を流下する遊技球と遊技領域D30の右側を流下する遊技球とのいずれも第2主遊技始動口B10に誘導され得るよう構成されている。

20

【1019】

尚、第9実施形態では、第2主遊技始動口B10側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第1主遊技始動口A10側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、第9実施形態では、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とが重なるように配置されているが、これにも限定されず、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とを離隔して配置してもよい。

【1020】

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

30

【1021】

ここで、第9実施形態においては、遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が補助遊技始動口H10に誘導され易く、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が補助遊技始動口H10に誘導され難くなるよう構成されている。但し、これには限定されず、遊技領域D30の右側及び左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、補助遊技始動口H10に誘導され得るよう構成されていてもよい。

【1022】

次に、左一般入賞口P10は、左一般入賞口入球検出装置P11sを備える。左一般入賞口入球検出装置P11sは、左一般入賞口P10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す左一般入賞口入球情報を生成する。尚、左一般入賞口P10への遊技球の入球によって、所定数（例えば、3球）の遊技球が賞球として払い出されることとなる。尚、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は左一般入賞口P10に入球し易く、遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は左一般入賞口P10に入球し難いよう構成されている。即ち、左打ち（遊技領域D30の左側である左打ち領域DL10（左打ちルートML10）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）を実行した際に左一般入賞口P10に入球し易いよう構成されている。

40

50

【 1 0 2 3 】

次に、右一般入賞口 P 2 0 は、右一般入賞口入球検出装置 P 2 1 s を備える。右一般入賞口入球検出装置 P 2 1 s は、右一般入賞口 P 2 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す右一般入賞口入球情報を生成する。ここで、右一般入賞口 P 2 0 は、右打ち領域 D R 1 0 に配置され、補助遊技乱数を取得するという補助遊技始動口の役割と、賞球が払い出されるという一般入賞口の役割との双方を兼ね備えている。つまり、右一般入賞口 P 2 0 への遊技球の入球は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に取り付けられた第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d を拡張させるための抽選の契機となる。また、右一般入賞口 P 2 0 への遊技球の入球によって、所定数（例えば、2 球）の遊技球が賞球として払い出されることとなる。尚、右一般入賞口 P 2 0 への遊技球の入球によって、右一般入賞口 P 2 0 から賞球として払い出される遊技球（例えば、2 球）は、左一般入賞口 P 1 0 への遊技球の入球によって、左一般入賞口 P 1 0 から賞球として払い出される遊技球（例えば、3 球）よりも少なくなるよう構成されている。尚、第 9 実施形態においては、右打ちを実行した遊技球が右一般入賞口 P 2 0 に入球し得るよう構成されている。即ち、右打ち（遊技領域 D 3 0 の右側である右打ち領域 D R 1 0（右打ちルート M R 1 0）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）を実行した際に右一般入賞口 P 2 0 に入球し易いよう構成されている。

10

【 1 0 2 4 】

ここで、第 9 実施形態においては、右打ちを実行した際に入球し得る入球口としては、上流から順に、「補助遊技始動口 H 1 0 右一般入賞口 P 2 0 第 2 大入賞口 C 2 0 第 1 大入賞口 C 1 0 第 2 主遊技始動口 B 1 0 アウト口 D 3 6」の順となっている。また、補助遊技始動口 H 1 0 はゲートの形状をしているため、補助遊技始動口 H 1 0 を通過した遊技球は遊技領域上を更に流下していくこととなり、下流にある入球口（上述した右一般入賞口 P 2 0 等）に入球し得ることとなる。一方、右一般入賞口 P 2 0 に入球した遊技球は遊技盤面奥側に流入することとなり、その後第 1 大入賞口 C 1 0 や第 2 大入賞口 C 2 0 に入球することはない（右打ちを実行して右一般入賞口 P 2 0 に入球しなかった遊技球が第 1 大入賞口 C 1 0 又は第 2 大入賞口 C 2 0 に入球し得ることとなる）。

20

【 1 0 2 5 】

尚、非時間短縮遊技状態における左打ちの実行時には（非時間短縮遊技状態においては左打ちにて遊技を進行する）、補助遊技始動口 H 1 0（及び右一般入賞口 P 2 0）に遊技球が入球し難いため第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が開放し難く、主遊技側の始動口として主に第 1 主遊技始動口 A 1 0 への入球によって遊技を進行していくこととなり、一方、時間短縮遊技状態における右打ちの実行時には（時間短縮遊技状態においては右打ちにて遊技を進行する）、補助遊技始動口 H 1 0（及び右一般入賞口 P 2 0）に遊技球が入球し易いため第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が開放し易く、主遊技側の始動口として主に第 2 主遊技始動口 B 1 0 への入球によって遊技を進行していくこととなる。また、非時間短縮遊技状態において左打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第 1 主遊技始動口 A 1 0 への入球容易性よりも、時間短縮遊技状態において右打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第 2 主遊技始動口 B 1 0 への入球容易性の方が高い、換言すると、非時間短縮遊技状態において左打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第 1 主遊技始動口 A 1 0 又は第 2 主遊技始動口 B 1 0 への入球容易性よりも、時間短縮遊技状態において右打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第 1 主遊技始動口 A 1 0 又は第 2 主遊技始動口 B 1 0 への入球容易性の方が高くなる。そこで、本例においては、左打ち実行時の方が右打ち実行時よりも入球し易い左一般入賞口 P 1 0 に入球した際の賞球数（本例では、3 球）を、右打ち実行時の方が左打ち実行時よりも入球し易い右一般入賞口 P 2 0 に入球した際の賞球数（本例では、2 球）よりも多く設計することにより、非時間短縮遊技状態にて左打ちで遊技を進行した場合と、時間短縮遊技状態にて右打ちで遊技を進行した場合との、入賞口へ入球することにより払い出される平均の賞球数の差分、即ち、ベース値（特別遊技に当選していない状況において、発射した遊技球 1 0 0 球に対する、払い出される賞球払出数の期待値）の差分が大きくなりすぎることを防止することができる。

30

40

50

【1026】

また、右一般入賞口用ランプLP10は、例えば、液晶、LED等で構成されており、特別遊技の実行中に右一般入賞口に遊技球が入球することにより点灯し得るよう構成されている。また、詳細は後述することとなるが、右一般入賞口用ランプLP10の点灯色の違いにより特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するか非確率変動遊技状態に移行するかを示唆し得るよう構成されている。尚、右一般入賞口用ランプLP10は、遊技領域D30上の、左打ち領域DL10に設けても良いし右打ち領域DR10に設けても良い。また、遊技領域D30以外の領域に設けてもよい。

【1027】

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

【1028】

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

【1029】

次に、第1大入賞口C10は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第1大入賞口C10は、遊技球の入球を検出するための第1大入賞口入賞検出装置C11sと、第1大入賞口電動役物C11d{及び第1大入賞口電動役物ソレノイドC13}と、を備える。ここで、第1大入賞口入賞検出装置C11sは、第1大入賞口C10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入球情報を生成する。第1大入賞口電動役物C11dは、第1大入賞口C10に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第1大入賞口C10を可変させる（第1大入賞口電動役物ソレノイドC13を励磁して可変させる）。尚、第9実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカ-）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

【1030】

次に、第2大入賞口C20は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口C20は、遊技球の入球を検出するための第2大入賞口入賞検出装置C21sと、第2大入賞口電動役物C21d{及び第2大入賞口電動役物ソレノイドC23}と、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置C21sは、第2大入賞口C20への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。そして、第2大入賞口C20内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C21sによって検出されるよう構成されている。次に、第2大入賞口電動役物C21dは、第2大入賞口C20に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口C20を可変させる。尚、第9実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口

10

20

30

40

50

内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ペロ型アタッカー）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。

【１０３１】

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

【１０３２】

尚、主遊技図柄は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、第９実施形態では、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、主遊技図柄自体に演出的な役割を持たせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置Ｓ４０のような液晶ディスプレイに、主遊技図柄を表示させるように構成してもよい。

【１０３３】

次に、演出表示装置Ｓ４０は、主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。ここで、具体的構成としては、演出表示装置Ｓ４０は、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される表示領域ＳＧ１０を備える。ここで、表示領域ＳＧ１０は、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域ＳＧ１１と、主遊技保留情報を表示する第１保留表示部ＳＧ１２及び第２保留表示部ＳＧ１３と、を有している。尚、演出表示装置Ｓ４０は、第９実施形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムやＬＥＤ等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、第１保留表示部ＳＧ１２及び第２保留表示部ＳＧ１３は夫々４個のランプから構成され、当該ランプは、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

【１０３４】

次に、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０は、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇと、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈとを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈは、４個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数（実行されていない補助遊技図柄変動の数）に相当する。第９実施形態においては、補助遊技乱数を取得し得る入球口として、補助遊技始動口Ｈ１０と右一般入賞口Ｐ２０との２つの入球口を有しており、当該２つの入球口のいずれに入球した場合にも、取得した補助遊技乱数に関する表示は補助遊技図柄表示装置Ｈ２０に表示されることとなる。

【１０３５】

次に、センター飾りＤ３８は、演出表示装置Ｓ４０の周囲に設置され、遊技球の流路、

演出表示装置 S 4 0 の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ D 2 6 は、遊技領域 D 3 0 及びノ又は遊技領域 D 3 0 以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【1036】

次に、可動体役物 Y K は、演出表示装置 S 4 0 の近傍に設置され、図柄変動に伴う演出実行の際に駆動して遊技を盛り上げる役割を担っている。上下方向に移動したり、回転駆動したり、点灯したりして、駆動したことが目立つよう構成し、且つ、大当たり期待度の高い図柄変動にて駆動し易い構成することが好適である。

【1037】

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

【1038】

次に、アウト口 D 3 6 は、遊技領域 D 3 0 の下方に設けられた入球口であり、遊技領域 D 3 0 に設けられたいずれの入賞口にも入球せずに流下した遊技球が入球する入球口であり、アウト口 D 3 6 に遊技球が入球した場合には、乱数に基づく各種抽選や入球に基づく賞球等は実行されず、当該遊技球は遊技機外に排出されることとなる。なお、本実施例では、が遊技盤上の最下部にのみ、入賞口に入賞しなかった遊技球が入るアウト口 D 3 6 が設けられているが、遊技盤の上部の所定箇所にアウト口を設けることも可能である。その場合には、当該入口が入賞口でないことを明らかにするため、シールを用いて、「OUT」を表示する等、入賞口と混同しないようにすることが望ましい。

【1039】

尚、不図示であるが、遊技盤 D 3 5（遊技領域 D 3 0）の大きさは、一辺が 500 mm である正方形の枠を超えず、かつ、直径が 300 mm である円を含む範囲が設定されている。

【1040】

また、第 9 実施形態においては、役物が作動しない場合（大入賞口 C 1 0 等の可変入賞口が閉鎖状態となっている場合）における入賞口（遊技球を入賞させることが可能なもの、換言すると発射された遊技球について物理的に可能な軌跡をもってしても入賞が不可能でないものであり、例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）の数（入賞口の入口の数）は、5 個（第 1 主遊技始動口 A 1 0 が 1 個、左一般入賞口 P 1 0 が 3 個、右一般入賞口 P 2 0 が 1 個）となっている。尚、入賞口の数に適宜設定可能であるが、入賞割合と遊技の複雑化抑止の観点から 5 個～15 個の範囲が望ましい。ここで、入賞口の入口とは、入賞口及び当該入賞口に連なる遊技釘等（その間を遊技球が通過できない形で連続配置されている遊技釘等）で構成される遊技球の通過面のうち、入賞口から最も離れた位置にある部分を指す。尚、役物が作動しない場合における入賞口の入口の大きさ（入賞口の入口のうち、遊技盤 D 3 5 と平行な距離の最大値であり、遊技釘により設定されている場合には釘と釘の内法）は、13 mm を超えないように構成することが望ましく、大入賞口以外の可変入賞装置（電動役物や非電動役物）の入賞口の入口の大きさ（前述の通り）は、55 mm を超えないことが望ましい。また、大入賞口の入口の大きさ（遊技盤と平行な距離の最大値）は、他の役物と区別するために、55 mm を超え、135 mm を超えないようにすることが望ましい。

【1041】

10

20

30

40

50

更に、普通図柄表示装置が作動する契機となっているゲート（例えば、補助遊技始動口 H 1 0）の大きさ（ゲート及び当該ゲートに連なる遊技釘等（その間を遊技球が通過できない形で連続配置されている遊技釘等）で構成される遊技球の通過面のうち、ゲートから最も離れた位置で遊技盤 D 3 5 と平行な距離の最大値、即ち実質的なゲートの入口）は、13 mm を超えないようにすることが望ましい。

【1042】

尚、第9実施形態においては、大入賞口を2つ（第1大入賞口 C 1 0 と第2大入賞口 C 2 0 との2つ）設けているが、射幸性の観点から2個を超えないように構成することが望ましい。また、第9実施形態のように、2個の大入賞口が開放等している否かにかかわらず物理的に明確に分離されていることが明らかな構造が望ましい。更に、第9実施形態のように、2個の大入賞口が水平方向に隣接することなく、2つの大入賞口の間に遊技球が通過可能となっていることが望ましい。また、第9実施形態では始動口として、第1主遊技始動口 A 1 0 と第2主遊技始動口 B 1 0 との2つが設けているが、一般入賞口の数（第9実施形態においては一般入賞口が4個設けられている）とのバランスを考慮し、3個を超えないように構成することが望ましい。

【1043】

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

【1044】

更に、前述の通り、遊技領域 D 3 0 には、多数の遊技釘等が配置されているが、この配置は、遊技球の落下を一定の範囲で不規則にさせるものの、極端に不規則にしないことが望ましい。具体的には、電氣的又はその他の動力（風車、その他の遊技球の落下の方向に変化を与えるための装置に遊技球が衝突したことにより、遊技球が落下の方向とは異なった方向に変化することを除く。）により遊技球を上昇させる装置（上昇させる程度がわずかであって、遊技球の落下の方向を著しく不規則にしないことが明らかなものを除く。）等は、発射した遊技球の順序と入賞口又はアウト口に入球する順序とが大きく相違する可能性があるため、このような装置は設けないことが望ましい。なお、遊技釘及び風車は、遊技板におおむね垂直（±5度程度）に打ち込まれている。また、いうまでもないが、遊技釘等その他遊技盤上に設ける構造物は遊技球の衝突により形状等が変化しない程度の耐久性（例えば、本例の遊技釘では、ビッカース硬度が150 Hv ~ 230 Hv の真鍮製を用いている。）が確保されている。

【1045】

次に、図141を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第1主遊技始動口 A 1 0（第2主遊技始動口 B 1 0）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御基板 M と、遊技内容に興味性を付与する演出表示装置 S 4 0 上での各種演出に係る表示制御等を行うサブメイン制御部 S M と、主に演出表示を実行するサブサブ制御部 S S と、所定のエラー発生時に点灯してエラー発生を報知するエラーランプ S S 3 と、賞球タンク K T、賞球レール K R 及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク K T から供給される遊技球を上球皿 D 2 0 へ払い出す払出ユニット K E 1 0 等を備える賞球払出装置（セット基盤）K E と、所定のエラーを解除するためのエラー解除スイッチ K H 3 a と、賞球払出ユニット K E 1 0 による払出動作を制御する賞球払出制御基板 K H と、払出に係るエラーの発生状況を表示（例えば、7セグ表示）するエラー表示器 K H 3 と、払出ユニット K E 1 0 による払出動作を制御する賞球払出制御基板 K H と、上球皿 D 2 0 の遊技球（貯留球）を遊技領域 D 3 0 へ1球ずつ発射する発射装置 D 4 2 と、発射装置 D 4 2 の発射動作を制御する発射制御基板 D 4 0 と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源供給ユニット E と、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチ E a 等が、前枠 D 1 4 裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

10

20

30

40

50

【1046】

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

10

【1047】

次に、図142及び図143を参照しながら、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニットKE10の構造と遊技球の払出を行う動作原理を説明することとする。まず、図142上段に示されるように、賞球払出ユニットKE10は、払出の際に駆動される払出モータ（ステッピングモータと称することがある）KE10mを有している。そして、図142下段に示されるように、賞球払出ユニットKE10は、ステッピングモータKE10mと連結したスプロケットKE10pを有している。このような構造の賞球払出ユニットKE10は、下記の原理に従い動作する。まず、遊技領域内の入賞口に遊技球が入球すると、入賞信号が主制御基板Mに送られ主制御基板Mは払出個数を決定し、賞球払出制御基板KHへ賞球の信号を送信する。或いは、カードユニットR等の遊技球貸出装置から賞球払出制御基板KHへ球貸しの要求がなされる。これを受けて賞球払出制御基板KHは賞球払出ユニットKE10を作動させ、賞球払出ユニットKE10内のステッピングモータKE10mが遊技球の払出を実行する。図143に示されるように、ステッピングモータKE10mが回転することにより、スプロケットKE10p（第1スプロケットKE10p1、第2スプロケットKE10p2及び回転確認用部材KE10p3が一体となっている部材）が回転し、遊技球が1球ずつ払い出される。また、払い出された遊技球は、賞球払出ユニットKE10の下流に連続して設けられた払出カウントセンサKE10sにより検知される。尚、断面C-Cについては、図示されるように、遊技球の流路に沿った（流路が見えやすい）断面を図示していることを補足しておく。

20

30

【1048】

また、図142下段は、ロータ位置確認センサ（払出モータ位置センサ）KE10msと回転体（スプロケット）KE10pとを模式的に示した図である（一例）。ロータ位置確認センサKE10msは、一対の測定部を有しており、測定部間の物体を光の投受光により検出するフォトセンサである。ここで、一対の測定部は、光を投光する投光部と、投光部からの光を受光する受光部であり、回転確認用部材KE10p3を挟んで配置されている。ここで、回転確認用部材KE10p3は、円周に沿って6個の凹部が形成されており、回転確認用部材KE10p3がこれら投光部と受光部との間に介在しているときにはオフとなり、回転確認用部材KE10p3がこれら投光部と受光部との間に介在していないときにはオン（図142下段の状態）となる。

40

【1049】

次に、図144のブロック図を参照しながら、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。はじめに、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板Mと、主制御基板Mからの情報（信号、コマンド等）に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板KHと、主制御基板Mからの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置S40上での各種演出、スピーカD24からの音響、遊技効果ランプD26の点灯、エラー報知等の

50

実行を制御する副制御基板 S（本例では、サブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とが一つの基板上に配置されている）と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニット E と、を主体として構成されている。ここで、副制御基板 S は、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置 S 4 0 上での各種演出、スピーカ D 2 4 からの音響、遊技効果ランプ D 2 6 の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部 S M と、演出表示装置 S 4 0 上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部 S S の 2 つの制御部とを備えている。尚、主制御基板 M、賞球払出制御基板 K H、サブメイン制御部 S M 及びサブサブ制御部 S S には、様々な演算処理を行う C P U、C P U の演算処理を規定したプログラムを予め記憶する R O M、C P U が取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データや R O M から読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶する R A M、電断時に情報を保持するためのバックアップ領域（及びバックアップ用電源）が搭載されている。

10

【1050】

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

20

【1051】

また、第 9 実施形態では、図 1 4 4 の矢印表記の通り、主制御基板 M と賞球払出制御基板 K H とは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、主制御基板 M とサブメイン制御部 S M とは、主制御基板 M からサブメイン制御部 S M への一方向通信が可能となるよう構成されている（通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用いてもよい）。尚、制御基板間（制御装置間）の通信については一方向通信でも双方向通信でもよい。また、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H は、外部中継端子板 G を介して、遊技関連情報や払出関連情報を、外部出力情報としてホールコンピュータ H C に出力（ホールコンピュータ H C 側に出力する一方向通信）可能に構成されている。

30

【1052】

次に、賞球払出制御基板 K H は、遊技球の払出を実行する賞球払出装置 K E と、遊技者によって操作可能な装置であって遊技球の貸出要求を受付けて賞球払出制御基板 K H に伝達する遊技球貸出装置 R（カードユニット R と称することがある）とに接続されている。また、図示略するが、第 9 実施形態では、賞球払出制御基板 K H 内に、発射装置の制御回路部（発射制御基板 D 4 0）が併設されており、賞球払出制御基板 K H と発射装置 D 4 2（発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等）とも接続されている。尚、第 9 実施形態では、遊技球貸出装置 R を別体として遊技機に隣接する形態を採用しているが、遊技機と一体としてもよく、その場合には、賞球払出制御基板 K H により貸出制御及び電子マネー等貸出用の記録媒体の管理制御等を統括して行ってもよい。

40

【1053】

ここで、発射装置 D 4 2 は、遊技者が発射ハンドル D 4 4 を直接操作したことが検出（タッチ検出）された場合に発射ハンドルの操作量に基づいて発射強度（発射位置）を決定し、遊技領域 D 3 0 の任意の位置に向けて遊技球を 1 球ずつ発射できるように構成されており、連続して遊技球を発射する場合でも遊技球が 1 分間に 1 0 0 個を超えて発射できな

50

いようにカウンタやタイマ等により一定間隔（例えば599.9ms/1個）で遊技球が発射されるように構成されている。換言すると、確率変動遊技状態等の遊技状態や特別遊技の実行有無等の遊技の状態に関係することなく、常時一定間隔で遊技球の発射が行われる（発射速度が相違しない）ように構成されており、これにより、遊技の状態にかかわらず遊技者の発射技量が適切に反映されるようになっている。詳述すると、遊技者が右打ちを所望する場合には、右打ちを実行可能な発射強度に対応する位置に発射ハンドルD44を操作することにより右打ちを実行可能であり、遊技者が左打ちを所望する場合には、左打ちを実行可能な発射強度に対応する位置に発射ハンドルD44を操作することにより左打ちを実行可能となっており、特別遊技の実行中であるか否かなど遊技の状態に拘わらず、常時発射ハンドルD44の操作に基づく発射強度にて遊技球を発射可能に構成されているのである。

10

【1054】

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

20

【1055】

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

【1056】

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

30

【1057】

次に、副制御基板Sは、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置S40と、スピーカD24と、遊技効果ランプD26と、その他演出用の駆動装置（不図示であるが、いわゆる演出用の可動体役物のモータ・ソレノイド等）と接続されている。また、所定の操作（長押しや押下）を実行することにより、ベース値の計測の開始又は終了、所定の演出の実行、又は、メンテナンスモードの表示開始、等が実行可能となるサブ入力ボタンSBも副制御基板Sを接続されている。また、サブ入力ボタン検出装置SBsが検出することにより、サブ入力ボタンSBが操作されたと判定し得る。第9実施形態では、前述の通り、副制御基板S内にサブメイン制御部SMとサブサブ制御部SSとを有しており、サブメイン制御部SMによりスピーカD24から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプD26の点灯制御並びに、演出表示装置S40上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部SSにより、演出表示装置S40上の表示制御（実体的な表示制御）が行われるように構成されている。尚、第9実施形態では、サブメイン制御部SMとサブサブ制御部SSとを、副制御基板Sにて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない（別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる）。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部SSにより音声制御を実行させる（VDPに音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好

40

50

適)等、適宜変更できる。また、賞球として物理的な賞球を付与せずに電子的な価値を付与してもよい。

【1058】

次に、同図下段の、遊技球の流路イメージ図を参照し、遊技に供される遊技球の流路について説明する。第9実施形態における遊技機においては、遊技領域D30内に発射された遊技球は、各入球口{第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20、一般入賞口P10、アウト口C80}のいずれかに入球し、各入球口に対応する入球センサを通過して遊技機内(遊技機枠D内)に誘導される。ここで、第1主遊技始動口A10に入球した遊技球については、不正検出の為に設けられた第1主遊技始動口確認センサA11s2を通過する。その後、遊技機内に誘導されたすべての遊技球は、総排出確認センサC90sを通過して遊技機外に排出されることとなるのである。尚、本例では特に図示していないが、入球確認用のスイッチ{各入球口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20、一般入賞口)に入球した遊技球が通過するスイッチであって、各入球口への入球を検出するためのスイッチとは異なる一又は複数のスイッチ}を有しているものとする。

10

【1059】

次に、図145は、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図(a)の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後(不図示)、ステップ1002で、主制御基板Mは、RAMクリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニットEのリセットボタン(RAMクリアボタン)が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的にRAMの内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ1002でYesの場合、ステップ1004で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板M側のRAM内容を全てクリアする。次に、ステップ1006で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAMをクリアしたことを示すRAMクリア情報(コマンド)をサブメイン制御部SM側に送信し(当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい)、ステップ1015の処理に移行する。他方、ステップ1002でNoの場合は、ステップ1007で、主制御基板MのCPUMCは、正常に電源断が行われたことを示す情報がRAMに保存されていないか否かを判定する。ステップ1007でYesの場合、ステップ1008で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MにおけるRAM領域の内容をチェックする(例えば、電断時に記録されたチェックサムとRAM領域に保存されている情報量との比較を行う)。次に、ステップ1010で、主制御基板MのCPUMCは、当該チェック結果に基づきRAMの内容が正常でないか否か(正確に電断時の情報がRAMにバックアップされていないか否か)を判定する。ステップ1010でYes、即ちRAMにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ1004の処理(前述したRAMクリア処理)に移行する。他方、ステップ1007でNo、即ちRAMに正常に電源断したことを示す情報が保存されていた場合、又は、ステップ1010でNo、即ちRAMにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ1012で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MにおけるRAM内に記憶(バックアップ)されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ1014で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部SM側に送信し(当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい)、ステップ1014-1で、主制御基板MのCPUMCは、ソレノイドの復帰設定{第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11d、大入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)の開放又は閉鎖状態を電源断前の状態に復帰させるため、第2主遊技始動口電動役物B11d、大入賞口、可動片の順に、ソレノイド作動ビットがオンか否かを判断し、オンの場合には、(電源断前に第2主遊技始動口/大入賞口/可動片が開放中と判断して、改めて開放させるために)ソレノイド作動フラグを対応するアドレ

20

30

40

50

スに格納する}を行い、ステップ1015の処理に移行する。ステップ1015で、主制御基板MのCPUMCは、正常に電源が投入されたことを示す情報をRAMに保存し、ステップ1016の処理に移行する。次に、ステップ1016で、主制御基板MのCPUMCは、同図(b)によって示される主制御基板M側のメイン処理に係る実行定時割り込み(例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする)を許可し{その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図(b)が実行されることとなる}、ステップ1018の処理に移行する。尚、ステップ1018後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板MのCPUMCは、各種乱数更新処理(例えば、乱数カウンタのインクリメント処理)を繰り返し実行することとなる。

10

【1060】

次に、図146は、主制御基板Mが行うタイマ割り込み処理の流れを示したフローチャートである。主制御基板MのCPUMCは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図(b)の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Tの到達時(例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込み)を契機として、ステップ1000 1で、主制御基板MのCPUMCは、後述の入力処理を実行する。次に、ステップ1000 2で、主制御基板MのCPUMCは、後述の各種乱数更新処理を実行する。次に、ステップ1000 3で、主制御基板MのCPUMCは、後述の初期値更新型乱数更新処理を実行する。次に、ステップ1000 4で、主制御基板MのCPUMCは、後述の初期値乱数更新処理を実行する。次に、ステップ1000 5で、主制御基板MのCPUMCは、後述のタイマ減算処理を実行する。次に、ステップ1000 6で、主制御基板MのCPUMCは、後述の始動口2有効期間設定処理(第2主遊技始動口B10の有効期間を設定する処理)を実行する。次に、ステップ1000 7で、主制御基板MのCPUMCは、後述の入賞監視処理を実行する。次に、ステップ3000で、主制御基板MのCPUMCは、後述の賞球払出コマンド送信制御処理を実行する。尚、各入賞口に遊技球が入賞した場合の賞球払出数は、第1主遊技始動口A10が4球、第2主遊技始動口B10が1球、第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20が13球、左一般入賞口(一般入賞口とも称することがある)P10が3球、右一般入賞口P20が2球となっている。尚、これらの賞球払出数は一例であり、第1主遊技始動口A10に入球した場合と、第2主遊技始動口B10に入球した場合との賞球払出数が異なるように構成してもよいし、第1大入賞口C10に入球した場合と、第2大入賞口C20に入球した場合との賞球払出数を異なるようにしてもよい。尚、左一般入賞口P10に遊技球が入球した場合には、当否抽選等の抽選は実行されず、所定の賞球払出数(本例では、3球)が遊技者に付与されるよう構成されている。また、右一般入賞口P20に遊技球が入球した場合には、補助遊技側の乱数を取得すると共に、所定の賞球払出数(本例では、2球)が遊技者に付与されるよう構成されている。但し、本例に係るぱちんこ遊技機に設けられている全ての入賞口の賞球個数は、1の入賞(入球)に対して15個を超えず、且つ、遊技状態に関わらず一定(異常状況下やエラー発生中により無効化されている場合を除く)となるように構成され、また、入賞以外で賞球払出が行われないように構成されており、様々な遊技状態を実現しつつ、直接的な遊技の結果が「発射した遊技球が所定の入賞口に入賞するか否か」に集約されるようになっている。

20

30

40

【1061】

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

50

正確な個数の賞球払出を実現することも可能であり、この場合には、異常時リトライ機能を設けなくてもよい。

【 1 0 6 2 】

次に、ステップ 2 0 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の入球検出処理を実行する。次に、ステップ 1 1 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ 1 2 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ 1 3 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ 1 4 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ 1 6 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ 1 6 0 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、大入賞口有効期間設定処理を実行する。次に、ステップ 1 5 5 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ 1 5 5 0 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、異常検知処理を実行する。次に、ステップ 1 5 5 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、入球通過時間異常検出処理を実行する。次に、ステップ 1 5 5 0 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、遊技状態表示処理を実行する。次に、ステップ 1 5 5 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、ハンドル状態信号検査処理を実行する。次に、ステップ 1 5 5 0 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、アウト口監視処理を実行する。次に、ステップ 1 5 5 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、LED 出力処理を実行する。次に、ステップ 1 9 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の不正検知情報管理処理を実行する。次に、ステップ 1 9 5 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述のエラー管理処理を実行する。次に、ステップ 1 5 5 0 7 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の発射制御信号出力処理を実行する。次に、ステップ 1 5 5 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、試験信号出力処理を実行する。次に、ステップ 1 5 5 0 9 で、主制御基板 M の C P U M C は、ソレノイド出力処理を実行する。次に、ステップ 1 9 9 9 で、主制御基板 M の C P U M C は、制御コマンド送信処理（前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する）を実行する。次に、ステップ 3 5 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の外部信号出力処理を実行する。次に、ステップ 1 5 5 0 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、入球状態制御処理を実行する。次に、ステップ 1 5 5 0 1 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、タイマ割り込みの発生を許可するよう設定し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。

【 1 0 6 3 】

尚、入力処理とは、センサ等の入力装置から主制御基板 M に入力される信号を判定し、当該信号に対応するフラグ等を設定する処理であり、本例においては、遊技盤面に取り付けられているスイッチ（例えば、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s、第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s、第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s、一般入賞検出装置等）、アウト口 D 3 6 への入球を検出するアウト球カウントスイッチ、断線短絡電源異常検知信号、開放信号（例えば、前枠 D 1 4、扉 D 1 8 等）、磁気検知信号 1（磁気検出センサ 1 による検出信号）、電波検知信号、衝撃検知信号、タッチ状態信号及び磁気検知信号 2（磁気検出センサ 2 による検出信号）の入力を監視する処理である。尚、本例においては、RAM クリアスイッチ等の特殊な入力については、当該入力処理とは別の処理により入力判定等が行われている。

【 1 0 6 4 】

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

【 1 0 6 5 】

尚、初期値更新型乱数更新処理とは、出玉への影響が一定程度生じる抽選に用いられる

10

20

30

40

50

乱数を更新する処理（前述した、各種乱数更新処理とは異なる処理）であり、本例においては、普通図柄当り乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）、普通図柄図柄乱数（例えば、補助遊技図柄停止図柄乱数）、特別図柄図柄乱数（例えば、図柄抽選乱数）、後述の特別図柄当りソフト乱数等を更新するための処理である。

【1066】

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

10

【1067】

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

【1068】

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

【1069】

20

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

【1070】

また、大入賞口有効期間設定処理とは、大入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）の有効期間判定の結果を保存する処理である。尚、後述する第10実施形態のように、大入賞口内に特定領域C22を有するよう構成した場合には、大入賞口有効期間設定処理によって特定領域C22の有効期間判定の結果を保存するよう構成してもよい。

【1071】

30

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

【1072】

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

【1073】

また、遊技状態表示処理とは、特別電動役物が連続して作動する回数（大当りにおける実行ラウンド数）、エラー状態、普通図柄表示装置の作動保留球数（補助遊技図柄表示装置H20に表示される現在の補助遊技保留球数）及び特別図柄表示装置の作動保留球数（第1主遊技図柄表示装置A20又は第2主遊技図柄表示装置B20に表示される現在の主遊技保留球数）の表示要求を行う処理である。

40

【1074】

また、ハンドル状態信号検査処理とは、発射ハンドル（例えば、発射ハンドルD44）のタッチ状態の監視を行う処理である。

【1075】

また、アウト口監視処理とは、セキュリティの出力要求の作成を行うため、アウト口（例えば、アウト口D36）の監視を行う処理である。

【1076】

また、LED出力処理とは、特別図柄表示装置における表示（例えば、第1主遊技図柄

50

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

【 1 0 7 7 】

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

【 1 0 7 8 】

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

【 1 0 7 9 】

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

【 1 0 8 0 】

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

【 1 0 8 1 】

次に、図 1 4 7 は、主制御基板 M が行う N M I 割り込み処理(電断時)の流れを示したメインフローチャートである。まず、N M I 割り込み処理について説明する。前述の通り、主制御基板 M の C P U M C は、リセット I C からの電断信号が C P U の N M I 端子に入力されるように構成されており、遊技機における電源断時において、同図(c)の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時(本例では、N M I 割り込み時)において、ステップ 1 0 1 9 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、タイマ割り込み中ではないか否かを判

10

20

30

40

50

定する。ステップ1019 1でYesの場合、ステップ1019 2で、主制御基板MのCPUMCは、正常に電源投入されたことを示す情報がRAMに保存されていないか否かを判定する。他方、ステップ1019 1でNoの場合、再度ステップ1019 1の処理を行う。ステップ1019 2でYesの場合、ステップ1019 3で、主制御基板MのCPUMCは、異常な電源断であることを示す情報をRAMに保存し、次のステップ1022に移行する。他方、ステップ1019 2でNoの場合、ステップ1019 4で、主制御基板MのCPUMCは、正常な電源断であることを示す情報をRAMに保存し、ステップ1020で、主制御基板MのCPUMCは、RAM領域の情報に基づき電断時情報（例えば、チェックサム）をセットする。次に、ステップ1022で、主制御基板MのCPUMCは、RAM領域への書き込みを禁止すると共に、タイマ割り込み処理を禁止し、電源断待ちループ処理に移行する。尚、電断信号がCPUのNMI端子に入力されることで電断処理（図147）を実行する例を説明したが、これに限らず、電断信号を特定の入力ポートに入力するように設定し、主制御基板側メイン処理（図145）やタイマ割り込み時処理（図146）にて特定の入力ポートを監視することで電断を判断して電断処理を行うようにしてもよい。

10

【1082】

次に、図148は、図146におけるステップ3000のサブルーチンに係る、賞球払出コマンド送信制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3100で、主制御基板Mは、後述する対払出制御基板送信制御処理を実行する。次に、ステップ3200で、主制御基板Mは、後述する対払出制御基板受信制御処理を実行し、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。

20

【1083】

次に、図149は、図146のステップ3100のサブルーチンに係る、対払出制御基板送信制御処理のフローチャートを示したものである。まず、ステップ3105で、主制御基板MのCPUMCは、し、払出信号がOFFであるか否か、即ち、現在払出が実行されていないか否かを判定する。ステップ3105でYesの場合、ステップ3110で、主制御基板MのCPUMCは、未払出賞球（まだ賞球払出コマンドを賞球払出制御基板KH側に送信していない賞球）が存在するか否かを判定する。ステップ3110でYesの場合、ステップ3115で、主制御基板MのCPUMCは、賞球払出を行うことが不適なエラーである賞球払出関連エラー（例えば、払出モータの故障に関するエラー、上皿満タン、球切れエラー等）が発生していないか否かを判定する。ステップ3115でYesの場合、ステップ3120で、主制御基板MのCPUMCは、今回払出処理が実行される順番の未払出賞球情報に対応した賞球払出数分の賞球払出コマンド（図151参照）をセットする。そして、ステップ3125で、主制御基板MのCPUMCは、今回セットした賞球払出コマンドに対応する未払出賞球情報を消去し、以後の情報をシフトさせる処理を実行する。次に、ステップ3130で、主制御基板MのCPUMCは、セットした賞球払出コマンドを賞球払出制御基板KH側に送信し、次の処理（ステップ3200の対払出制御基板受信制御処理）に移行する。尚、ステップ3105、ステップ3110及びステップ3115でNoの場合にも、次の処理（ステップ3200の処理）に移行する。

30

【1084】

《主制御基板／払出制御基板間で送受信されるコマンド・情報の内容》

ここで、図150を参照しながら、主制御基板M及び賞球払出制御基板KH間で送受信されるコマンド及び情報の内容を説明する。ここで、第9実施形態に係る主制御基板Mから賞球払出制御基板KHへのコマンドは、賞球払出コマンドであることの特定情報及び賞球個数の情報からなる。具体的には、ビット7～4は、1001固定である（当該コマンドが賞球払出コマンドであることの識別情報）。次に、ビット3～0は、賞球個数に関するものであり、例えば、0（0000B）は賞球0個であることを意味し、15（1111A）は賞球15個であることを意味する。

40

【1085】

次に、賞球払出制御基板KHから主制御基板M側に送信される払出関連情報を説明する

50

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

【1086】

次に、図151は、図146のステップ3200のサブルーチンに係る、対払出制御基板受信制御処理のフローチャートを示したものである。まず、ステップ3205で、主制御基板MのCPUMCは、払出関連情報を受信したか否かを判定する。ここで、ステップ3205でYesの場合、ステップ3210で、主制御基板MのCPUMCは、受信した払出関連情報中にエラー情報（球切れエラー、上皿満タンエラー、他の払出関連エラー）が存在するか否かを判定する。ステップ3210でYesの場合、ステップ3215で、主制御基板MのCPUMCは、該当するエラーに係るエラーフラグをオンにすることで、賞球払出制御基板KH側でのエラー情報を主制御基板M側でも管理（一元管理）する。他方、ステップ3210でNoの場合、ステップ3220で、主制御基板MのCPUMCは、賞球払出制御基板KH側でのエラーに係るエラーフラグをオフにする。そして、ステップ3225で、主制御基板MのCPUMCは、受信した払出関連情報中に賞球払出完了情報が存在するか否かを判定する。ステップ3225でYesの場合、ステップ3230で、主制御基板MのCPUMCは、セットされている賞球払出コマンド（今回の払出完了に係る賞球払出コマンド）をクリアし、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。尚、ステップ3205及びステップ3225でNoの場合にも、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。

【1087】

次に、図152は、図146におけるステップ1100のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口H10に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1103で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口H10に入球した旨に関するコマンドである補助遊技始動口入球コマンドをサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1110の処理に移行する。他方、ステップ1102でNoの場合、ステップ1104で、主制御基板MのCPUMCは、右一般入賞口P20に入球したか否かを判定する。ステップ1104でYesの場合、ステップ1106で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1106でYesの場合、ステップ1108で、主制御基板MのCPUMCは、右一般入賞口P20に入球した旨に関するコマンドである右一般入賞口入球コマンドをサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1110の処理に移行する。尚、ステップ1106でNoの場合にも、ステップ1110の処理に移行する。次に、ステップ1110で、主制御基板MのCPUMCは、保留球が上限（例えば、4個）でないか否かを判定する。ステップ1110でYesの場合、ステップ1112で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得する。次に、ステップ1114で、主制御基板MのCPUMCは、何個目の保留であるかという情報と共に、主制御基板MのRAM領域にセットする形で保留球を1加算し、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。尚、ステップ1104及びステップ1110でNoの場合も、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。ここで、第9実施形態においては、補助遊技始動口H10又は右一般入賞

10

20

30

40

50

口 P 2 0 に入球した場合に補助遊技側の乱数を取得し得るよう構成されている。また、補助遊技始動口 H 1 0 はゲートの形状をしているため、補助遊技始動口 H 1 0 に入球（補助遊技始動口 H 1 0 を通過）した遊技球は、遊技盤面を引き続き流下することとなり補助遊技始動口 H 1 0 よりも下流の入球口（右一般入賞口 P 2 0 等）に入球し得る一方、右一般入賞口 P 2 0 に入球した遊技球は、遊技盤面の奥に流下していき、以降他の入球口には入球しないよう構成されている。尚、詳細は後述することとなるが、補助遊技始動口 H 1 0 に遊技球が入球（補助遊技始動口 H 1 0 を遊技球が通過）しても賞球の払出はないが、右一般入賞口 P 2 0 に遊技球が入球した場合には賞球の払出が発生するよう構成されている。

【 1 0 8 8 】

次に、図 1 5 3 は、図 1 4 6 におけるステップ 2 0 0 0 のサブルーチンに係る、入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 1 5 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述する補助遊技始動口入球検出処理を実行する。次に、ステップ 2 2 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述する主遊技始動口入球検出処理を実行する。次に、ステップ 2 3 5 0 で、入球判定手段は、後述する第 1（第 2）大入賞口入球検出処理を実行する。次に、ステップ 2 4 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述する一般入賞口入球検出処理を実行する。次に、ステップ 2 5 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述する排出球検出処理を実行する。次に、ステップ 2 6 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述するアウト口入球検出処理を実行する。次に、ステップ 2 7 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述する賞球決定処理を実行し、次の処理（ステップ 1 1 0 0 の処理）に移行する。

【 1 0 8 9 】

次に、図 1 5 4 は、図 1 5 3 におけるステップ 2 1 5 0 のサブルーチンに係る、補助遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 1 5 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 1 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 1 5 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s からの入力が入球検出時間（当該時間以上、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s が入力を検知すると補助遊技始動口 H 1 0 に入球があったとみなす時間）以上 O N であるか否かを判定する。ステップ 2 1 5 4 で Y e s の場合、ステップ 2 1 5 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ 2 1 5 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技始動口検出継続フラグをオンにし、次の処理（ステップ 2 2 0 0 の処理）に移行する。

【 1 0 9 0 】

他方、ステップ 2 1 5 2 で N o の場合、ステップ 2 1 6 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s からの入力が入球検出終了時間（当該時間以上、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s が入力を検知していない場合、遊技球が補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s を通過完了したとみなす時間）以上 O F F であるか否かを判定する。ステップ 2 1 6 0 で Y e s の場合、ステップ 2 1 6 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技始動口検出継続フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 2 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 1 5 4 又はステップ 2 1 6 0 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 2 0 0 の処理）に移行する。

【 1 0 9 1 】

次に、図 1 5 5 は、図 1 5 3 におけるステップ 2 2 0 0 のサブルーチンに係る、主遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 2 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 2 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s からの入力は入球検出時間（当該時間以上、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s が入力を検知すると第 1 主遊技始動口 A 1 0 に入球があったとみなす時間）以上 O N であるか否かを判定する。ステップ 2 2 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 2 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ 2 2 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口検出継続

フラグをオンにする。

【1092】

次に、ステップ2212 1で、主制御基板MのCPUMCは、現在の遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技時短フラグがオフ）であるか否かを判定する。尚、非時間短縮遊技状態である場合を主遊技時短フラグがオフである場合としてもよいし、補助遊技時短フラグがオフである場合（電動役物の開放延長機能非作動時）としてもよい。また、時間短縮遊技状態である場合を主遊技時短フラグがオンである場合としてもよいし、補助遊技時短フラグがオンである場合（電動役物の開放延長機能作動時）としてもよい。ステップ2212 1でYesの場合、ステップ2212 2で、主制御基板MのCPUMCは、現在特別遊技の実行中ではない（条件装置作動フラグがオフである）か否かを判定する。ステップ2212 2でYesの場合、ステップ2212 3で、主制御基板MのCPUMCは、始動口入球数カウンタMJ12cのカウンタ値に1を加算（インクリメント）し、ステップ2222に移行する。

10

【1093】

他方、ステップ2202でNoの場合、ステップ2213で、主制御基板MのCPUMCは、入球数カウンタMJ10cからの入力が出検時間（当該時間以上、第1主遊技始動口入球検出装置A11sが入力を検知していない場合、遊技球が第1主遊技始動口入球検出装置A11sを通過完了したとみなす時間）以上OFFであるか否かを判定する。次に、ステップ2214で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2215で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2222に移行する。尚、ステップ2204、ステップ2212 1、ステップ2212 2、又はステップ2213でNoの場合にも、ステップ2222に移行する。

20

【1094】

次に、ステップ2222で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2222でYesの場合、ステップ2224で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11 Bは、第2主遊技始動口入球検出装置B11sからの入力は入球検出時間（当該時間以上、第2主遊技始動口入球検出装置B11sが入力を検知すると第2主遊技始動口B10に入球があったとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2224でYesの場合、ステップ2225で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口有効期間中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2225でYesの場合、ステップ2226で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ2230で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口検出継続フラグをオンにする。

30

【1095】

次に、ステップ2231 1で、主制御基板MのCPUMCは、現在の遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技時短フラグがオフ）であるか否かを判定する。ステップ2231 1でYesの場合、ステップ2231 2で、主制御基板MのCPUMCは、現在特別遊技の実行中ではない（条件装置作動フラグがオフである）か否かを判定する。ステップ2231 2でYesの場合、ステップ2231 3で、主制御基板MのCPUMCは、始動口入球数カウンタMJ12cのカウンタ値に1を加算（インクリメント）し、ステップ2240に移行する。このように、第9実施形態においては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技時短フラグがオフ）であり、且つ、特別遊技の実行中でない（条件装置作動フラグがオフである）場合に、第1主遊技始動口A10又は第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合に始動口入球数カウンタMJ12cのカウンタ値に1を加算するよう構成されている。

40

【1096】

他方、ステップ2225でNoの場合（第2主遊技始動口B10への入球が有効でない期間中に遊技球の入球を検出した場合）、ステップ2232で、主制御基板MのCPUM

50

Cは、第2主遊技始動口B10に不正な入球があったと判定し、第2主遊技始動口不正入球コマンド(副制御基板S側へのコマンド)をセットし、ステップ2240に移行する。尚、ステップ2231 1、ステップ2231 2又はステップ2224でNoの場合にも、ステップ2240に移行する。

【1097】

他方、ステップ2222でNoの場合、ステップ2233で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口入球検出装置B11sからの入力検出時間(当該時間以上、第2主遊技始動口入球検出装置B11sが入力を検知していない場合、遊技球が第2主遊技始動口入球検出装置B11sを通過完了したとみなす時間)以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2233でYesの場合、ステップ2234で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2238で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2240に移行する。尚、ステップ2233でNoの場合にも、ステップ2240に移行する。

10

【1098】

次に、ステップ2240で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口入球検出装置A11s(第2主遊技始動口入球検出装置B11s)が不正検出時間(通常の入球として検出される時間を超えた時間であり、不正が行われていると判定する時間)以上ONとなっているか否かを判定する。ステップ2240でYesの場合、ステップ2242で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)主遊技始動口長時間検出フラグをオンにし、次の処理(ステップ2350の処理)に移行する。他方、ステップ2240でNoの場合にも、次の処理(ステップ2350の処理)に移行する。

20

【1099】

次に、図156は、図153におけるステップ2350のサブルーチンに係る、第1(第2)大入賞口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2352で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2352でYesの場合、ステップ2354で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口入賞検出装置C11s(第2大入賞口入賞検出装置C21s)からの入力が入球検出時間(当該時間以上、入球検出装置が入力を検知すると、当該入球口に入球があったとみなす時間)以上ONであるか否かを判定する。ステップ2354でYesの場合、ステップ2355で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口有効期間中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2355でYesの場合、ステップ2356で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口入球フラグをオンにする。次に、ステップ2360で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口検出継続フラグをオンにし、ステップ2370に移行する。

30

【1100】

他方、ステップ2355でNoの場合(大入賞口への入球が有効でない期間中に遊技球の入球を検出した場合)、ステップ2361で、主制御基板MのCPUMCは、大入賞口に不正な入球があったと判定し、第1(第2)大入賞口不正入球コマンド(副制御基板S側へのコマンド)をセットし、ステップ2370に移行する。尚、ステップ2354でNoの場合にも、ステップ2320に移行する。

40

【1101】

他方、ステップ2352でNoの場合、ステップ2362で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口入賞検出装置C11s(第2大入賞口入賞検出装置C21s)からの入力検出時間{当該時間以上、第1大入賞口入賞検出装置C11s(第2大入賞口入賞検出装置C21s)が入力を検知していない場合、遊技球が第1大入賞口入賞検出装置C11s(第2大入賞口入賞検出装置C21s)を通過完了したとみなす時間}以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2362でYesの場合、ステップ2364で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2368で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口長時間検出フラ

50

グをオフにし、ステップ 2 3 7 0 に移行する。

【 1 1 0 2 】

次に、ステップ 2 3 7 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s (第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s) からの入力不正検出時間 { 当該時間以上、第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s (第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s) が入力を検知した場合、第 1 大入賞口 C 1 0 (第 2 大入賞口 C 2 0) への不正な入球が検知されたとみなす時間 } 以上 O N であるか否かを判定する。ステップ 2 3 7 0 で Y e s の場合、ステップ 2 3 7 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 (第 2) 大入賞口長時間検出フラグをオンにし、次の処理 (ステップ 2 4 0 0 の処理) に移行する。他方、ステップ 2 3 7 0 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 2 4 0 0 の処理) に移行する。

10

【 1 1 0 3 】

次に、図 1 5 7 は、図 1 5 3 におけるステップ 2 4 0 0 のサブルーチンに係る、一般入賞口入球検出処理のフローチャートである。尚、一般入賞口 P 1 0 (左一般入賞口 P 1 0 と右一般入賞口 P 2 0 とを総称して一般入賞口 P 1 0 を称することがある) は、遊技球が入球することで、賞球を払い出すが、遊技の進行には影響しない (遊技の進行に影響する抽選を実行しない) 入球口であり、遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置 P 1 1 s (第 9 実施形態においては、左一般入賞口 P 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置 P 1 1 s と右一般入賞口 P 2 0 への遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置 P 1 1 s との 2 つの一般入賞口入球検出装置 P 1 1 s を有している) を備えている。

20

【 1 1 0 4 】

まず、ステップ 2 4 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 4 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 4 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球検出時間 (当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知すると一般入賞口に入球があったとみなす時間) 以上 O N であるか否かを判定する。ステップ 2 4 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 4 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口入球フラグをオンにする。次に、ステップ 2 4 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ 2 4 1 1 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、現在の遊技状態は非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態 (主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技時短フラグがオフ) であるか否かを判定する。ステップ 2 4 1 1 1 で Y e s の場合、ステップ 2 4 1 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、現在特別遊技の実行中ではない (条件装置作動フラグがオフである) か否かを判定する。ステップ 2 4 1 1 2 で Y e s の場合、ステップ 2 4 1 1 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入球数カウンタ M J 1 3 c のカウンタ値に 1 を加算 (インクリメント) し、ステップ 2 4 2 0 に移行する。他方、ステップ 2 4 0 2 で N o の場合、ステップ 2 4 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球検出時間 (当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知しなかった場合、遊技球が一般入賞口入球検出装置を通過完了したとみなす時間) 以上 O F F であるか否かを判定する。ステップ 2 4 1 2 で Y e s の場合、ステップ 2 4 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ 2 4 1 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口長時間検出フラグをオフにし、ステップ 2 4 2 0 に移行する。尚、ステップ 2 4 0 4 、ステップ 2 4 1 1 1 、 2 4 1 1 2 又はステップ 2 4 1 2 で N o の場合にも、ステップ 2 4 2 0 に移行する。このように、第 9 実施形態においては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態 (主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技時短フラグがオフ) であり、且つ、特別遊技の実行中でない (条件装置作動フラグがオフである) 場合に、一般入賞口 P 1 0 に遊技球が入球した場合に一般入球数カウンタ M J 1 3 c のカウンタ値に 1 を加算するよう構成されている。

30

40

【 1 1 0 5 】

次に、ステップ 2 4 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口入球検出装置からの入力不正検出時間 { 当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知した場合

50

、一般入賞口への不正な入球が検知されたとみなす時間 } 以上 ON であるか否かを判定する。ステップ 2 4 2 0 で Yes の場合、ステップ 2 4 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ 2 5 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 4 2 0 で No の場合にも、次の処理（ステップ 2 5 0 0 の処理）に移行する。

【 1 1 0 6 】

次に、図 1 5 8 は、図 1 5 3 におけるステップ 2 5 0 0 のサブルーチンに係る、排出球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 5 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、排出確認検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 5 0 2 で Yes の場合、ステップ 2 5 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、総排出確認センサ C 9 0 s からの入力が入球検出時間（当該時間以上、総排出確認センサ C 9 0 s が入力を検知すると総排出確認センサ C 9 0 s に入球があったとみなす時間）以上 ON であるか否かを判定する。ステップ 2 5 0 4 で Yes の場合、ステップ 2 5 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、排出確認検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ 2 5 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、総排出確認数カウンタ M J 1 1 c C 9 0 に 1 を加算（インクリメント）し、次の処理（ステップ 2 6 0 0 の処理）に移行する。

10

【 1 1 0 7 】

他方、ステップ 2 5 0 2 で No の場合、ステップ 2 5 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、総排出確認センサ C 9 0 s からの入力が出検終了時間（当該時間以上、総排出確認センサ C 9 0 s が入力を検知しなかった場合、遊技球が総排出確認センサ C 9 0 s を通過完了したとみなす時間）以上 OFF であるか否かを判定する。ステップ 2 5 1 0 で Yes の場合、ステップ 2 5 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、排出確認検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ 2 5 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、排出確認長時間検出フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 6 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 5 0 4 又はステップ 2 5 1 0 で No の場合にも、次の処理（ステップ 2 6 0 0 の処理）に移行する。

20

【 1 1 0 8 】

次に、図 1 5 9 は、図 1 5 3 におけるステップ 2 6 0 0 のサブルーチンに係る、アウト口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 6 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、アウト口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 6 0 2 で Yes の場合、ステップ 2 6 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、アウト口入球検出装置 C 8 0 s からの入力が入球検出時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置 C 8 0 s が入力を検知するとアウト口 C 8 0 に入球があったとみなす時間）以上 ON であるか否かを判定する。ステップ 2 6 0 4 で Yes の場合、ステップ 2 6 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、アウト口検出継続フラグをオンにし、ステップ 2 6 2 0 の処理に移行する。

30

【 1 1 0 9 】

他方、ステップ 2 6 0 2 で No の場合、ステップ 2 6 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、アウト口入球検出装置 C 8 0 s からの入力が出検終了時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置 C 8 0 s が入力を検知していない場合、遊技球がアウト口入球検出装置 C 8 0 s を通過完了したとみなす時間）以上 OFF であるか否かを判定する。ステップ 2 6 1 0 で Yes の場合、ステップ 2 6 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、アウト口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ 2 6 1 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、アウト口長時間検出フラグをオフにし、ステップ 2 6 2 0 に移行する。他方、ステップ 2 6 0 4 又はステップ 2 6 1 0 で No の場合にも、ステップ 2 6 2 0 に移行する。

40

【 1 1 1 0 】

次に、ステップ 2 6 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、アウト口入球検出装置 C 8 0 s からの入力不正検出時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置 C 8 0 s が入力を検知している場合に、アウト口 C 8 0 への不正な入球が行われているとみなす時間）以上 ON であるか否かを判定する。ステップ 2 6 2 0 で Yes の場合、ステップ 2 6 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、アウト口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステッ

50

プ 2 7 0 0 の処理)に移行する。他方、ステップ 2 6 2 0 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 2 7 0 0 の処理)に移行する。

【 1 1 1 1 】

次に、図 1 6 0 は、図 1 5 3 におけるステップ 2 7 0 0 のサブルーチンに係る、賞球数決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 7 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 7 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 7 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、賞球数カウンタ M H c のカウンタ値に、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に係る賞球払出数 (本例では、3) を加算する。次に、ステップ 2 7 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に係る賞球を払い出す旨の情報 (例えば、賞球払出数に係る情報) を一時記憶し、ステップ 2 7 1 2 10

【 1 1 1 2 】

次に、ステップ 2 7 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 7 1 2 で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、賞球数カウンタ M H c のカウンタ値に、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に係る賞球払出数 (本例では、3) を加算する。次に、ステップ 2 7 1 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に係る賞球を払い出す旨の情報 (例えば、賞球払出数に係る情報) を一時記憶し、ステップ 2 7 2 2 に移行する。他方、ステップ 2 7 1 2 で N o の場合もステップ 2 7 2 2 に移行する。

【 1 1 1 3 】

次に、ステップ 2 7 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 (第 2) 大入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 7 2 2 で Y e s の場合、ステップ 2 7 2 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 (第 2) 大入賞口入球フラグをオフにする。次に、ステップ 2 7 2 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、賞球数カウンタ M H c のカウンタ値に第 1 大入賞口 C 1 0 (第 2 大入賞口 C 2 0) に係る賞球払出数 (本例では、13) を加算する。次に、ステップ 2 7 2 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 大入賞口 C 1 0 (第 2 大入賞口 C 2 0) に係る賞球を払い出す旨の情報 (例えば、賞球払出数に係る情報) を一時記憶し、ステップ 2 7 3 2 に移行する。他方、ステップ 2 7 2 2 で N o の場合もステップ 2 7 3 2 に移行する。

【 1 1 1 4 】

次に、ステップ 2 7 3 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 7 3 2 で Y e s の場合、ステップ 2 7 3 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口入球フラグをオフにする。次に、ステップ 2 7 3 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、賞球数カウンタ M H c のカウンタ値に、一般入賞口に係る賞球払出数 (本例では、10) を加算する。次に、ステップ 2 7 3 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口に係る賞球を払い出す旨の情報 (例えば、賞球払出数に係る情報) を一時記憶し、次の処理 (ステップ 1 1 0 0 の処理) に移行する。他方、ステップ 2 7 3 2 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 1 1 0 0 の処理) に移行する。

【 1 1 1 5 】

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

10

20

30

40

50

選択)して主制御基板MのCPUMCのRAM領域に一時記憶する。

【1116】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「D0、D1、D2」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「D1、D2」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D1」である場合、開放態様は(0.2秒間開放 閉鎖)であり、停止した図柄が「D2」である場合、開放態様は(0.2秒間開放 0.8秒間閉鎖 2.0秒間開放、閉鎖)である(最長開放)。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D1」である場合、開放態様は(1秒間開放 1秒間閉鎖 1秒間開放 1秒間閉鎖 1秒間開放 閉鎖)であり、停止した図柄が「D2」である場合、開放態様は(0.2秒間開放 0.8秒間閉鎖 4.0秒間開放 閉鎖)であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「D0」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「D1」となり易いよう構成されている。

10

【1117】

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

20

【1118】

次に、ステップ1224で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1224でYesの場合、ステップ1226で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部H21g上で確定表示する。そして、ステップ1228で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1230で、主制御基板MのCPUMCは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」(本例では、D1・D2)であるか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技側の当り図柄に基づき、開放態様(例えば、当り図柄「D1」の場合には、1秒間開放 1秒間閉鎖 1秒間開放 1秒間閉鎖 1秒間開放 閉鎖となる開放態様、当り図柄「D2」の場合には、0.2秒間開放、0.8秒間閉鎖、5秒間開放となる開放態様、)を決定し、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bに電動役物の開放時間(開閉時間)に係る所定時間をセットする。次に、ステップ1234で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1236で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11dを開放し、ステップ1242に移行する。尚、ステップ1202でNoの場合にも、ステップ1242に移行する。尚、第9実施形態においては、主遊技時短フラグオフ且つ補助遊技停止図柄が所定の当り図柄(D2)である場合に第2主遊技始動口電動役物B11dを開放し続ける時間が最長となるよう構成されている。

30

40

【1119】

次に、ステップ1242で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bを参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1242でYesの場合、ステップ1244及びステップ1246で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口電動役物B11dを閉鎖すると

50

共に、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 1 3 0 0 の処理）に移行する。

【 1 1 2 0 】

尚、ステップ 1 2 0 4 で N o の場合にはステップ 1 2 2 4 に移行し、ステップ 1 2 0 6、ステップ 1 2 2 4、ステップ 1 2 3 0 及びステップ 1 2 4 2 で N o の場合には次の処理（ステップ 1 3 0 0 の処理）に移行する。

【 1 1 2 1 】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ 1 2 2 6 での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、5 0 0 m s 程度の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい（例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能である）。また、補助遊技内容決定乱数は複数あってもよく、補助遊技の当否を決定するための補助遊技図柄当選乱数、補助遊技図柄の停止図柄を決定するための補助遊技図柄停止図柄乱数、補助遊技図柄の変動時間を決定するための補助遊技図柄変動態様乱数等を備えていてもよい。

【 1 1 2 2 】

尚、不図示であるが、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の 1 回の開放動作（1 回の補助遊技当り図柄の停止に基づく開放動作）において、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球が所定数（例えば、1 0 球）入球した場合にも、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放動作を終了するよう構成されている、即ち、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）の場合に補助遊技停止図柄「D 2」に基づく第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放（最長開放）が実行された場合には、「0 . 2 秒間開放 0 . 8 秒間閉鎖 4 秒間開放閉鎖」の開放時間が終了する、或いは当該第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放期間中に前記所定数（例えば、1 0 球）の遊技球が第 2 主遊技始動口 B 1 0 に入球した場合のいずれか早い方の達成により、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放（開放期間）が終了するよう構成されている。また、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）の場合に補助遊技停止図柄「D 2」に基づく第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放（最長開放）が実行された場合には、「0 . 2 秒間開放 0 . 8 秒間閉鎖 2 . 0 秒間開放閉鎖」の開放時間が終了する、或いは当該第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放期間中に前記所定数（例えば、1 0 球）の遊技球が第 2 主遊技始動口 B 1 0 に入球した場合のいずれか早い方の達成により、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放（開放期間）が終了するよう構成されている。また、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）における最長開放時（補助遊技停止図柄が「D 2」の場合）の普通電動役物が開放している時間の合計は 4 . 2 秒であり、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）における最長開放時（補助遊技停止図柄が「D 2」の場合）の普通電動役物が開放している時間の合計は 2 . 2 秒であり、いずれの遊技状態においても、一回の最大開放時間が通じて 6 秒を超えないよう構成されていると共に、作動中の最大入賞数が概ね 1 0 個を超えないように遊技状態毎（時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるか）に予め定められている。

【 1 1 2 3 】

また、本例では、普通電動役物（第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）の作動契機となっている普通図柄（補助遊技図柄）が当り態様で確定表示されると、ただちに（例えば、遊技機における最短の図柄変動時間より短い 5 0 0 m s 以内）作動するように構成されており、普通電動役物がどの契機に基づいて作動しているのかが明確に対応づけられるようになっている。尚、普通電動役物（第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）の閉鎖動作中（開放 閉鎖となる動作の途中）に多数の遊技球が入賞することを抑止するために、普通電動役物（第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）が短時間で未作動中の状態に戻るよう駆動源（ソレノイド）が選定されており、必要以上に遊技球が入賞してしまつて出玉設計と大きく異なることがないようにしている。

【 1 1 2 4 】

次に、図 1 6 2 は、図 1 4 6 におけるステップ 1 3 0 0 のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 3 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 の第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s から第 1 主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ 1 3 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 3 0 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に入球した旨に関するコマンドである第 1 主遊技始動口入球コマンドをサブメイン制御部 S M へ送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）し、ステップ 1 3 0 4 の処理に移行する。次に、ステップ 1 3 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技（特に第 1 主遊技側）に関する保留球が上限（例えば 4 個）内であるか否かを判定する。ステップ 1 3 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 3 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第 1 主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の 3 つの乱数を取得している。ちなみに、これら 3 つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ 1 3 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該取得した乱数を主制御基板 M の R A M 領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ 1 3 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部 S M へ送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）する。

10

20

【 1 1 2 5 】

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

【 1 1 2 6 】

次に、ステップ 1 3 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s から第 2 主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ 1 3 1 2 で Y e s の場合、ステップ 1 3 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技（特に第 2 主遊技側）に関する保留球が上限（例えば 4 個）内であるか否かを判定する。ステップ 1 3 1 4 で Y e s の場合、ステップ 1 3 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技内容決定乱数を取得する。なお、第 9 実施形態では、第 2 主遊技内容決定乱数として、第 1 主遊技側と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の 3 つの乱数を取得している。ちなみに、第 1 主遊技側の各乱数の取得範囲と第 2 主遊技側の各乱数の取得範囲（例えば第 1 主遊技用の当否抽選乱数と第 2 主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲）を同じに設定している。次に、ステップ 1 3 1 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該取得した乱数を R A M 領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ 1 3 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部 S M へ送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）し、次の処理（ステップ 1 4 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 3 0 2 及びステップ 1 3 0 4 で N o の場合にはステップ 1 3 1 2 に移行し、ステップ 1 3 1 2 及びステップ 1 3 1 4 で N o の場合には次の処理（ステップ 1 4 0 0 の処理）に移行する。

30

40

【 1 1 2 7 】

次に、図 1 6 3 は、図 1 4 6 におけるステップ 1 4 0 0 のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 4 0 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M の R A M 領域を参照し、第 2 主遊技図柄の保留が存在していない

50

か否かを確認する。ステップ1401でYesの場合、ステップ1400(1)で、主制御基板MのCPUMCは、後述の第1主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理{ステップ1400(1)、(2)の処理}に移行する。他方、ステップ1401でNoの場合、ステップ1400(2)で、主制御基板MのCPUMCは、後述の第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理{ステップ1400(1)、(2)の処理}に移行する。

【1128】

このように、第9実施形態においては、第2主遊技図柄の保留球が存在する場合には、第1主遊技図柄の保留球の存在に係らず(たとえ入賞順序が第1主遊技図柄の保留の方が先でも)、第2主遊技図柄の保留消化を優先して実行するよう構成されているが、これには限定されない(入賞順序に基づく保留消化や、双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選する並列抽選を実行するよう構成してもよい)。

10

【1129】

次に、図164は、図163におけるステップ1400(1){ステップ1400(2)}のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理(第2主遊技図柄表示処理)のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1403で、主制御基板MのCPUMCは、変動開始条件が充足しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中(又は条件装置作動中)でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間(主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間)を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

20

【1130】

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

30

【1131】

ここで、図165(主遊技テーブル1)は、第1主遊技用当否抽選テーブル(第2主遊技用当否抽選テーブル)の一例である。本例に示されるように、第9実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当たり当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当たり当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。

【1132】

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

40

【1133】

ここで、図165(主遊技テーブル2)は、第1主遊技図柄決定用抽選テーブル(第2主遊技図柄決定用抽選テーブル)の一例である。本例に示されるように、第9実施形態においては、大当りに当選した場合、複数の主遊技図柄候補(本例では、「4A・5A・7A」及び「4B・5B・7B」)の内から一つの主遊技図柄が大当たり図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数は、4A、4B、5A、5Bが8R、7A、7Bが10Rとなっている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまでも一例であり、これには限定されない{例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成しても

50

よい}。

【 1 1 3 4 】

次に、ステップ 1 4 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、各遊技状態に対応する第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第 1 主遊技内容決定乱数（第 2 主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを主制御基板 M の R A M 領域に一時記憶して、ステップ 1 4 1 4 に移行する。

【 1 1 3 5 】

ここで、図 1 6 5 に示す主遊技テーブル 3 は、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル）の一例である。本図に示されるように、第 9 実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果、主遊技時短フラグ状態に基づき、ある乱数値に対する主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定され得るよう構成されている。例えば、ある乱数値に関して、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には、相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合（時間短縮遊技状態である場合）には、相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、変動態様（変動時間）の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第 1 主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい{第 2 主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第 1 主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第 2 主遊技側の保留が生じ易い（遊技者にとって有利となる）状況を構築することを趣旨とするため、第 1 主遊技側の始動口と第 2 主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する}。

【 1 1 3 6 】

次に、ステップ 1 4 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M の R A M 領域に一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態に係るコマンド（図柄変動表示開始指示コマンド）を、サブメイン制御部 S M 側に送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）する。次に、ステップ 1 4 1 5 で、主制御基板 M の C P U M C が、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第 1 ・第 2 主遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t - C にセットする。次に、ステップ 1 4 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 （第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 ）の第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g （第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）上で、主制御基板 M の R A M 領域に記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ 1 4 1 7 で、主制御基板 M の C P U M C は、変動中フラグをオンにし、ステップ 1 4 2 0 に移行する。

【 1 1 3 7 】

他方、ステップ 1 4 0 3 で N o の場合、ステップ 1 4 1 9 で、主制御基板 M の C P U M C は、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 4 1 9 で Y e s の場合にはステップ 1 4 2 0 に移行し、ステップ 1 4 1 9 で N o の場合には次の処理（ステップ 1 5 5 0 の処理）に移行する。

【 1 1 3 8 】

次に、ステップ 1 4 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ 1 4 2 0 で Y e s の場合、ステップ 1 4 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部 S M 側に送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）する。次に、ステップ 1 4 2 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 （第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 ）の第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g （第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、主制御

基板 M の R A M 領域に記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ 1 4 2 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、変動中フラグをオフにする。

【 1 1 3 9 】

次に、ステップ 1 4 3 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M の R A M 領域を参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ 1 4 3 0 で Y e s の場合、ステップ 1 4 4 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ 1 5 0 0 に移行する。他方、ステップ 1 4 3 0 で N o の場合には、ステップ 1 5 0 0 に移行する。

【 1 1 4 0 】

次に、ステップ 1 5 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ 1 5 5 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 4 2 0 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1 5 5 0 の処理）に移行する。

【 1 1 4 1 】

次に、図 1 6 6 は、図 1 6 4 におけるステップ 1 5 0 0 のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 5 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技確変フラグがオフであるか判定する。ステップ 1 5 0 6 で Y e s の場合、ステップ 1 5 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、時短回数カウンタ M P 5 2 c を参照し、当該カウンタ値が 0 より大きいと判定する。ステップ 1 5 1 0 で Y e s の場合、ステップ 1 5 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、時短回数カウンタ M P 5 2 c のカウンタ値を 1 減算（デクリメント）する。次に、ステップ 1 5 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、時短回数カウンタ M P 5 2 c を参照し、当該カウンタ値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 1 5 1 4 で Y e s の場合、ステップ 1 5 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ 1 5 1 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ 1 5 5 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 5 0 6、ステップ 1 5 1 0 又はステップ 1 5 1 4 で N o の場合にも次の処理（ステップ 1 5 5 0 の処理）に移行する。このように、本例においては、残り時短回数（特別遊技終了後からの図柄変動終了回数によって時間短縮遊技状態が終了することとなる残りの図柄変動回数）を副制御基板 S に送信するように構成されている。

【 1 1 4 2 】

次に、図 1 6 7 は、図 1 4 6 におけるステップ 1 6 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 6 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 6 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 6 0 4 及びステップ 1 6 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ 1 6 0 7 で、主制御基板 M の C P U M C は、ラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、1）をセットする。次に、ステップ 1 6 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部 S M 側に送信される）し、ステップ 1 6 1 2 に移行する。

【 1 1 4 3 】

他方、ステップ 1 6 0 2 で N o の場合、ステップ 1 6 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ 1 6 1 0 で Y e s の場合には、ステップ 1 6 1 2 に移行する。尚、ステップ 1 6 1 0 で N o の場合には、主制御基板 M の C P U M C は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ 1 9 9 7 の処理）に移行する。

【 1 1 4 4 】

次に、ステップ 1 6 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ 1 6 1 2 で Y e s の場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ 1 6 1

10

20

30

40

50

4で、セットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開放と閉鎖を複数回行うパターン）をセットする。次に、ステップ1616で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウント値をゼロクリアする。次に、ステップ1618で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ1620で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11d（又は第2大入賞口電動役物C21d）を駆動して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を開放し、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）に所定時間（例えば30秒）をセットしてスタートし、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1612でNoの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ1614～1620の処理を行うことなく、ステップ1622に移行する。

10

【1145】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPUMCは、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウント値を参照し、当該ラウンドで第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）に所定個数（例えば、10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1624でYesの場合には、ステップ1628に移行する。他方、ステップ1624でNoの場合、ステップ1626で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口の開放に係る所定時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合にも、ステップ1628に移行する。尚、ステップ1626でNoの場合には、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

20

【1146】

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

30

40

【1147】

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

【1148】

50

より具体的には、大当りにおける第1ラウンドで第1大入賞口C10が開放する場合、第1ラウンドにおいて第1大入賞口C10に所定個数（例えば、10球）の入賞があった場合に第1ラウンドが終了することとなるが、第1ラウンドにおいて第1大入賞口C10に9球の遊技球が入球した状況にて、第1大入賞口C10への10球目の入球と11球目の入球とが略同時に発生することによって、第1ラウンドが終了することとなる所定個数（例えば、10球）を超過した遊技球が第1大入賞口C10に入球した場合でも、入賞を有効として賞球払出を行うように構成されている。一方、大入賞口の駆動機構（ソレノイドや駆動伝達機構）や開閉部（扉等）は、過剰入賞（最大入賞数を超える入賞）を抑止するように、閉鎖処理の実行とリアルタイムに大入賞口が閉鎖し、閉鎖動作直前に複数の遊技球が開閉部材やその近傍に滞留しないよう構造設計、電気設計がなされている。これにより、出玉設計値と乖離した遊技性能となることを抑止しつつ、遊技者に不利となるようなことがないように構成されている。

10

【1149】

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

20

【1150】

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

30

【1151】

次に、図168は、図167におけるステップ1650のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の停止図柄は、確変大当り図柄（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄であり、本例では、「5A・7A・5B・7B」）であるか否かを判定する。ステップ1652でYesの場合、ステップ1654で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ1656に移行する。他方、ステップ1652でNoの場合（本例では、特別遊技終了後に非確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄である非確変大当り図柄が停止図柄の場合であり、本例では、「4A・4B」の場合）にも、ステップ1656に移行する。次に、ステップ1656で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定回数（本例では、100）をセットする。次に、ステップ1658で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ1660で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

40

【1152】

50

また、本例においては、大当りの終了に基づいてのみ電サボ遊技状態（普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間、開放等の回数及び普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を入賞が容易となるように変動させる状態であり、時間短縮遊技状態、補助遊技時間短縮遊技状態とも称することがある）に新たに移行し、当該状態は、特別図柄の確率変動中（確率変動遊技状態である場合）を除き、予め定められた所定回（例えば、１００回）の主遊技図柄の変動が行われるまで（所定回目の主遊技図柄の変動が終了するまで）の間に限られている。更に、他の入賞口への入賞と合わせて獲得される遊技球数が、発射された遊技球数と略同じ（出玉率が１を超えない）か、それ以下となるように電サボ遊技状態中の出玉設計（各入賞口の配置や普通電動役物の作動内容、補助遊技図柄の当り確率等が設計）されており、電サボ遊技状態の出玉性能が、大当り遊技の出玉性能よりも高くないようになっている。このように構成することで、主遊技図柄に関する遊技と補助遊技図柄に関する遊技とが遊技上の主従関係となり、遊技が必要以上に複雑化しない。

10

【１１５３】

次に、図１６９は、図１４６におけるステップ１５５０のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１５５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１５５２でＹｅｓの場合、ステップ１５５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ１５５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの値をクリアする。次に、ステップ１５６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ１５６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。尚、ステップ１５５２でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

20

【１１５４】

次に、図１７０は、図１４６におけるステップ１９００のサブルーチンに係る、不正検知情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ１９０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が入力回数連続でＯＮであるか否かを判定する（例えば、当該処理はタイマ割り込み処理にて実行される処理であり、所定回数の割り込みにおいて連続でＯＮとなっているか否かを判定することで、ノイズの影響を除去する趣旨である、尚、以下、同図におけるの処理にて「所定回数連続で」という場合には、同様の趣旨である）。ステップ１９０２でＹｅｓの場合、ステップ１９０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正電波が検出されたと判定し、不正電波検出フラグをオンにし、ステップ１９１２に移行する。他方、ステップ１９０２でＮｏの場合、ステップ１９０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が入力回数連続でＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ１９０６でＹｅｓの場合、ステップ１９０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正電波の検出が終了したと判定し、不正電波検出フラグをオフにし、ステップ１９１２に移行する。尚、ステップ１９０６でＮｏの場合にも、ステップ１９１２に移行する。

30

【１１５５】

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

40

50

【 1 1 5 6 】

次に、ステップ 1 9 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が入力回数連続で O N であるか否かを判定する。ステップ 1 9 2 2 で Y e s の場合、ステップ 1 9 2 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、扉ユニット D 1 8 が開放されたと判定し、扉開放中フラグをオンにし、ステップ 1 9 3 2 に移行する。他方、ステップ 1 9 2 2 で N o の場合、ステップ 1 9 2 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が入力回数連続で O F F であるか否かを判定する。ステップ 1 9 2 6 で Y e s の場合、ステップ 1 9 2 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、扉ユニット D 1 8 が開放されたと判定し、扉開放中フラグをオフにし、ステップ 1 9 3 2 に移行する。尚、ステップ 1 9 2 6 で N o の場合にも、ステップ 1 9 3 2 に移行する。

10

【 1 1 5 7 】

次に、ステップ 1 9 3 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が入力回数連続で O N であるか否かを判定する。ステップ 1 9 3 2 で Y e s の場合、ステップ 1 9 3 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、遊技機枠 D が開放されたと判定し、枠開放中フラグをオンにし、ステップ 1 9 3 4 に移行する。他方、ステップ 1 9 3 2 で N o の場合、ステップ 1 9 3 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が入力回数連続で O F F であるか否かを判定する。ステップ 1 9 3 6 で Y e s の場合、ステップ 1 9 3 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、遊技機枠 D が開放されたと判定し、枠開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 1 9 5 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 9 3 6 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1 9 5 0 の処理）に移行する。

20

【 1 1 5 8 】

次に、図 1 7 1 は、図 1 4 6 におけるステップ 1 9 5 0 のサブルーチンに係る、エラー管理処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 9 5 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、エラー発生条件が充足されたか否かを判定する。ステップ 1 9 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 9 5 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、エラーが発生した旨及びエラー種別情報に係るコマンド（副制御基板 S 側へのコマンド）を送信する（ステップ 1 9 9 0 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）。次に、ステップ 1 9 5 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、エラー解除条件が充足されたか否かを判定する。ステップ 1 9 5 6 で Y e s の場合、ステップ 1 9 5 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、エラーが解除された旨の情報に係るコマンド（副制御基板 S 側へのコマンド）を送信（ステップ 1 9 9 0 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）し、次の処理（ステップ 3 0 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 9 5 2 又はステップ 1 9 5 6 で N o の場合にも次の処理（ステップ 3 0 0 0 の処理）に移行する。

30

【 1 1 5 9 】

次に、図 1 7 2 は、図 1 4 6 におけるステップ 1 5 5 0 7 のサブルーチンに係る、発射制御信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 5 5 0 7 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、払出制御基板（賞球払出制御基板 K H と称することがある）と通信状態（B I T 0）及び断線短絡電源異常（B I T 1）を示すエラーフラグを取得する。通信状態を示す B I T 0 は、「0 0 0 0 0 0 0 0 B」であれば正常を示し、「0 0 0 0 0 0 0 1 B」であれば異常を示す。断線短絡電源異常を示す B I T 1 では、「0 0 0 0 0 0 0 0 B」であれば正常を示し、「0 0 0 0 0 0 1 0 B」であれば異常を示す。次に、ステップ 1 5 5 0 7 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、ステップ 1 5 5 0 7 1 で取得したエラーフラグと、判定データ（「0 0 0 0 0 0 1 1 B」）の論理積を算出する。次に、ステップ 1 5 5 0 7 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、発射許可信号ビットデータをセットする。例えば、出力ポートの B I T 5 が発射許可信号を示しており、「0 0 0 0 0 0 0 0 B」であればエラー（異常）を示し、「0 0 1 0 0 0 0 0 B」であれば正常を示す。次に、ステップ 1 5 5 0 7 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、出力ポートへ出力し、次の処理（ステップ 1 5 5 0 8 の処理）に移行する。ここで出力ポートは

40

50

、例えば、B I T 0 がデジット 1 ビットデータ、B I T 1 がデジット 2 ビットデータ、B I T 2 がデジット 3 ビットデータ、B I T 3 がデジット 4 ビットデータ、B I T 4 がデジット 5 ビットデータ、B I T 5 が発射許可信号ビットデータ、B I T 6 が演出ストロークビットデータ、B I T 7 がセキュリティビットのように構成されている。

【 1 1 6 0 】

次に、図 1 7 3 は、図 1 4 6 におけるステップ 3 5 0 0 のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 5 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、遊技状態一時記憶手段 M B を参照し、遊技機の状態を確認する。次に、ステップ 3 5 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、外部端子送信内容決定テーブル 1 を参照して、当該確認した遊技機の状態に基づき、外部中継端子板 G を介して、ホールコンピュータ H C に遊技機の状態を示す信号を出力し、次の処理（ステップ 1 9 9 0 の処理）に移行する。

10

【 1 1 6 1 】

（外部中継端子板）

ここで、同図下段（信号出力のイメージ図）を参照しながら、第 9 実施形態に係る外部中継端子板 G を介しての信号出力について説明する。外部中継端子板 G には、各種ケーブルコネクタが接続される出力端子部としての複数の外部接続端子（例えば、賞球払出に関する情報、入賞や図柄停止に関する情報、現在の遊技状態（通常遊技状態、特定遊技状態、特別遊技状態等）に関する情報を出力するための遊技状態情報出力用の端子、扉が開放している際に開放検知センサ等によって検出される各種エラー情報を出力するためのエラー情報出力用の端子等）が設けられている。そして、後述するように、当該複数の出力端子は、ケーブルハーネスによってホールコンピュータ H C と結線されることで、当該複数の出力端子からホールコンピュータ H C へ情報出力可能に構成されている。ここで、第 9 実施形態においては、賞球払出制御基板 K H から出力される情報であって複数種類の情報である払出関連情報の出力用端子として、一の出力端子が割り当てられている。尚、当該一の出力端子以外の出力端子は主制御基板 M から出力される信号の出力用端子であり、例えば、大当たり時に大当たりの間信号を出力する大当たり出力用端子（大当たりの種類によって複数あり）、ガラス扉 D 1 8 が開放している間信号を出力する扉開放出力用端子、始動口に入賞した際に信号を出力する始動口入賞時出力用端子、賞球タンク K T に球が不足している間信号を出力する球切れ時出力用端子、特別図柄確定停止時に信号を出力する特別図柄確定回数用出力用端子等のように、遊技場運営者側にとって重要な情報である遊技関連情報の出力用端子である。即ち、当該払出関連情報の出力用端子を一の出力端子とすることで、これら重要な遊技関連情報の出力用端子が枯渇してしまうことを回避できるよう構成されているのである。

20

30

【 1 1 6 2 】

また、第 9 実施形態においては、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H は、外部中継端子板 G に対して遊技関連情報及び払出関連情報を一方向シリアル送信の形で送信するように構成されている。即ち、外部中継端子板 G から主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H へは送信線が設けられていないのである（外部中継端子板 G からホールコンピュータ H C への情報送信も同様）。

40

【 1 1 6 3 】

ここで、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機の情報伝達方式についての概略を説明すると、まず、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H と外部中継端子板 G との間、並びに外部中継端子板 G とホールコンピュータ H C との間はケーブルハーネスによって結線されている。他方、本例に示すように、外部中継端子板 G は通信用継電器（所謂、リレー）によって構成されているため、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H とホールコンピュータ H C とは常時導通している訳ではない。即ち、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H から外部中継端子板 G の入力端子に入力された電氣的な信号（電圧が H i レベル / L o w レベルである 2 値論理の信号）が、当該リレー部によって一旦物理的な信号（スイッチ状態がオン / オフである 2 値論理の信号）に置き換えられた上で、外部中継端子板 G の出力端

50

子からホールコンピュータHCへと出力されるのである。より具体的には、外部中継端子板Gは、夫々の入出力端子と対応した複数のリレーコイルG1及び接点部G2を有している。そして、入力端子に入力されたパルス信号に基づきリレーコイルG1を励磁すると磁力が発生し、当該発生した磁力によって接点部G2が閉状態となることで、出力端子とホールコンピュータHCが導通する。また、リレーコイルG1を消磁した場合には、接点部G2が開状態に復帰することで、出力端子とホールコンピュータHCが導通しなくなる。よって、ホールコンピュータHC側では、当該導通した期間を検出することで、外部中継端子板Gの入力端子に入力されたパルス信号と略同一のパルス信号を得ることができるのである。このような構成となっているため、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHからホールコンピュータHCへの一方向通信を物理的に担保することができ、ホールコンピュータHC側から主制御基板M及び賞球払出制御基板KHを不正に操作するゴト行為（所謂、遠隔操作ゴト）を防止しているのである。尚、本例では、リレーコイルを用いた機構によって、ゴト行為を防止しつつ、ホールコンピュータHCへの一方向通信を可能に構成したが、これには限定されず、例えば、一对の発光部と受光部を持つフォトセンサによっても、一方向通信を可能に構成する（例えば、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHに接続された発光部からの光を、ホールコンピュータHCに接続された受光部で読み取ること、信号を受信する）ことができることを補足しておく。

【1164】

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

【1165】

次に、図174を参照しながら、第9実施形態における外部中継端子板への送信信号について説明する。尚、本例にて示す信号の具体的な内容（数値、報知態様、重複時の処置等）はあくまで一例であり、本例の概念を大きく逸脱しない限りは、変更可能であることを補足しておく。

【1166】

まず、その他の信号である；常にオフであることを出力する予備的な信号は；電源投入（例えば、図145の（a）主制御基板側メイン処理の実行開始）後の任意のタイミングから；常時、オフ信号を出力する信号である。尚、当該信号は、開発機種（遊技性の複雑さ）毎に応じて使用有無が異なる信号である。

【1167】

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

【1168】

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

10

20

30

40

50

始するよう構成してもよく、且つ、次回の出力を待機している場合には、今回の出力期間が満了した直後に（前記した所定期間が経過せずとも）出力開始するよう構成してもよい。

【1169】

次に、ユニット監視系の信号である；遊技機のガラス扉（透明板が装着された枠体であり、例えば、ガラス扉D18）が開放中であることを出力する信号は；扉ユニット開放検知センサD18sが、オフオンに変化した場合（例えば、ステップ1924で、扉開放中フラグをオンとした場合）{ 但し、オフオンに変化した後、所定期間（0.1秒間）オンが連続したことを出力タイミングとしてもよい}；当該検知センサがオンである期間中（例えば、扉開放中フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である{ 但し、オンオフに変化した後、所定期間（0.1秒間）が経過するまではオン信号を出力し続けてもよい}。

10

【1170】

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

20

【1171】

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

【1172】

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

30

【1173】

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

40

【1174】

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

50

する信号である。尚、出力期間は、第2主遊技図柄の変動表示期間が採り得る最短期間よりも短くなるよう構成しておくことが好適となる。

【1175】

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

10

【1176】

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

20

【1177】

次に、その他の信号である；遊技機を一意に識別するための情報を出力する{遊技機製造業者の識別コード（2バイト）、遊技機型式名識別コード（64バイト）、メイン基板CPUの固有情報（チップコードレジスタ値＝4バイト）を順に出力する}信号は；電源投入{例えば、図145の（a）主制御基板側メイン処理の実行開始}後の任意のタイミング（例えば、電源投入後から約10秒後）；当該固有情報を1フレーム（スタートビット1ビット＋データビット8ビット＋パリティビット1ビット＋ストップビット1ビット）毎に分割したものを、シリアル伝送方式（調歩同期、200bps）にてすべて出力するまでの期間、出力する信号である。尚、他の信号種別とは、信号形式（定格電圧、定格電流）を異ならせておくことが好適である。

30

【1178】

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

40

【1179】

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

【1180】

50

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

10

【1181】

次に、セキュリティ系の信号である；磁石センサエラー（磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出）があったことを出力する信号は；磁石センサからの信号がオンとなった場合（例えば、ステップ1914で不正磁気検出中フラグをオフ オンとした場合）（但し、当該オンとなった後から所定期間（1秒）以内に、再度オンとなった場合には出力タイミングを満たさない）；0.2秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力タイミングと、出力期間との関係性から、出力期間は重複し得ないよう構成されている。

【1182】

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

20

【1183】

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

30

【1184】

次に、セキュリティ系の信号である；賞球払い出しの対象となる各入賞口への不正な入球（例えば、所定時間内における所定回数以上の入球、入球検出センサが所定時間以上ON継続、特別遊技中における大入賞口への入球数が、特別遊技の実行態様毎に定められた所定個数以上、ある入球有効期間中における設計値を超える数の入球、等）があったことを出力する信号は；1.各入賞口への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した後、各入賞口毎に定められた期間内に再度、一の入球を検出した事象が、合計して所定回数以上発生した場合、及び2.各入賞口への入球を検出するためのスイッチで、所定期間に亘って入球を検出し続けた場合、及び3.ある特別遊技（例えば、16ラウンド大当り）の実行中において、大入賞口への入球センサにて検出された入球数が、当該期間中を通して規定数（例えば、160）を超えた場合、の1～3のいずれかを満たした場合；0.2秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.2秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。また、前記3の場合には、特別遊技の

40

50

実行内容に応じて、規定数を異ならせておくことが好適である（例１：最大ラウンド数が１０ラウンドの場合には、規定数＝１００。例２：大入賞口が短開放のみを行う場合には、前記３を適用しない）。

【１１８５】

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

【１１８６】

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

【１１８７】

次に、入賞検知系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動に係る始動口の全てを対象とし、各始動口への入球回数を出力する信号は；第１主遊技始動口への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した場合、及び、第２主遊技始動口（電動役物が搭載されているものが１つ、電動役物が搭載されていないものが一つ）への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した場合（例えば、ステップ２２０６で、第１主遊技始動フラグをオフ オンとした場合、又はステップ２２２６で、第

2主遊技始動フラグをオフ オンとした場合) ; 0 . 1 秒間に亘ってオン信号を出力した後、0 . 1 秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。また、第2主遊技始動口(電動役物が搭載されているもの)への不正な入球を検出した場合には、当該入球を契機として出力タイミングを満たさないよう構成してもよい。

【1188】

次に、図175～図186のフローチャートを参照しながら、賞球払出制御基板KH側での処理を詳述することとする。

【1189】

まず、図175は、賞球払出制御基板KH側で実行されるメインルーチン4000のフローチャートである。はじめに、ステップ4100で、払出制御基板(払出制御手段)KHは、後述する異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ4200で、払出制御基板(払出制御手段)KHは、主制御基板Mとの間での、後述する賞球払出関連情報送受信処理を実行する。次に、ステップ4300で、払出制御基板(払出制御手段)KHは、後述する賞球払出制御処理(賞球払出開始・モータ駆動開始時)を実行する。次に、ステップ4400で、払出制御基板(払出制御手段)KHは、後述する賞球払出制御処理(モータ駆動終了時・賞球払出終了時)を実行する。次に、ステップ4500で、払出制御基板(払出制御手段)KHは、後述する賞球払出制御処理(モータ駆動実行時)を実行する。そして、ステップ4600で、払出制御基板(払出制御手段)KHは、後述するモータエラー時処理を実行し、ステップ4100に移行する。

【1190】

ここで、同図右のブロック図を参照しながら、第9実施形態における遊技機の、賞球払出制御基板KHは、主制御基板M側やカードユニットR側等とのコマンド・情報の送受信の制御を司る送受信制御手段3100と、賞球払出制御基板KH側での払出等に関連したエラーの制御を実行するエラー制御手段3200と、賞球払出コマンドや貸球コマンドを受けて所定数の遊技球の払出処理を実行する払出制御手段3300と、を有している。以下、各手段について詳述する。

【1191】

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

【1192】

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

【1193】

次に、エラー制御手段3200は、賞球払出制御基板KH側での払出等のエラーフラグのオン・オフ状態を一時記憶するためのエラーフラグ一時記憶手段3221と、払出モータ動作異常が検出された際のエラー制御を司る払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230と、払出異常が検出された際のエラー制御を司る払出異常検出時エラー制御手段3240と、球経路異常が検出された際のエラー制御を司る球経路異常検出時エラー制御手段3250と、払出モータ異常が検出された際のエラー制御を司る払出モータ異常検出時エラー制御手段3260と、賞球払出動作に係る致命的な異常が検出された際のエラー制御を司る要払出停止異常検出時エラー制御手段3270と、賞球払出ユニットKE10の玉噛みエラーが発生した場合に当該エラー報知の期間を管理する玉噛みエラー発生タイム3200tと、払出カウントセンサKE10sの未通過エラーが発生した場合に当該エ

10

20

30

40

50

ラー報知の期間を管理する未通過エラー発生タイマ 3 2 0 0 t 2 と、を更に有している。ここで、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段 3 2 3 0 は、払出モータ動作異常が検出された回数を累積してカウントするための不正払出累積カウンタ 3 2 3 1 を更に有している。また、払出異常検出時エラー制御手段 3 2 4 0 は、過剰な賞球の払出個数を累積してカウントするための過剰払出累積カウンタ 3 2 4 1 を更に有している。また、球経路異常検出時エラー制御手段 3 2 5 0 は、賞球払出に係る払出間隔の時間延長処理を実行する払出間隔延長制御手段 3 2 5 1 を更に有している。また、払出モータ異常検出時エラー制御手段 3 2 6 0 は、払出モータ K E 1 0 m の異常動作解消を図るための再試行動作（リトライ動作）を実行するリトライ動作制御手段 3 2 6 1 を更に有している。

【 1 1 9 4 】

次に、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出処理の際に必要な情報を一時記憶するための払出処理関連情報一時記憶手段 3 3 1 0 を有している。ここで、払出処理関連情報一時記憶手段 3 3 1 0 は、払出に関連した状態（例えば、払出中か否か・払出異常が発生しているか否か）を一時記憶するための払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 と、払出処理時に、払い出されるべき遊技球数がセットされる払出カウンタ 3 3 1 2 と、払出モータ K E 1 0 m の駆動されるべきステップ数を一時記憶するためのステップカウンタ一時記憶手段 3 3 1 3 と、払出モータ K E 1 0 m が駆動されている際、励磁されているステータの位置情報を一時記憶するための励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段 3 3 1 4 と、1 回の連続払出動作（単位払出動作）後における所定時間（球通過待ち時間・モータ休止時間）を計時するための球通過待ちタイマ 3 3 1 5 と、単位払出動作によって払出されるべき遊技球数がセットされる単位払出カウンタ 3 3 1 7 と、を更に有している。ここで、第 9 実施形態においては、球通過待ちタイマ 3 3 1 5 はデクリメント方式のタイマであり、タイマ値が 0 となった時点で停止するように構成されているが、これには限定されず、インクリメント方式のタイマを用いて構成することも可能である。以下、各サブルーチンを詳述することとする。

【 1 1 9 5 】

次に、図 1 7 6 は、図 1 7 5 のステップ 4 1 0 0 のサブルーチンに係る、異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、ステップ 4 1 1 0 で、エラー制御手段 3 2 0 0 は、後述する払出モータ動作異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ 4 1 2 0 で、エラー制御手段 3 2 0 0 は、後述する払出異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ 4 1 4 0 で、エラー制御手段 3 2 0 0 は、後述する球経路異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ 4 1 7 0 で、エラー制御手段 3 2 0 0 は、後述する払出モータ異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ 4 1 9 0 で、エラー制御手段 3 2 0 0 は、後述する要払出停止異常検出時エラー制御処理を実行し、次の処理（ステップ 4 2 0 0 の賞球払出関連情報送受信処理）へ移行する。

【 1 1 9 6 】

次に、図 1 7 7 は、図 1 7 6 のステップ 4 1 1 0 のサブルーチンに係る、払出モータ動作異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出モータ動作異常を検出した場合には、当該異常発生回数をカウントすることと、当該異常発生回数が閾値以上となった場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。まず、ステップ 4 1 1 1 で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段 3 2 3 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 を参照し、払出モータ動作異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出モータ動作異常検出フラグは、賞球払出制御基板 K H 側での賞球払出処理を実行していない状況下で、払出カウントセンサ K E 1 0 s にて遊技球の通過を検出した場合（払出モータ動作異常）にオンとなるフラグである。ステップ 4 1 1 1 で Y e s の場合、ステップ 4 1 1 2 で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段 3 2 3 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、払出モータ動作異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ 4 1 1 3 で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段 3 2 3 0 は、不正払出累積カウンタ 3 2 3 1 のカウンタ値を 1 加算（インクリメント）する。次に、ステップ 4 1 1 4 で、払出モータ動作異常検

10

20

30

40

50

出時エラー制御手段 3 2 3 0 は、不正払出累積カウンタ 3 2 3 1 のカウンタ値を参照し、当該カウンタ値が所定数（例えば、25）以上であるか否かを判定する。ステップ 4 1 1 4 で Yes の場合、ステップ 4 1 1 5 で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段 3 2 3 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 内の払出モータ動作エラーフラグをオンにし、ステップ 4 1 1 6 へ移行する。尚、ステップ 4 1 1 1 又はステップ 4 1 1 4 で No の場合にも、ステップ 4 1 1 6 へ移行する。

【1197】

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

【1198】

次に、図 178 は、図 176 のステップ 4 1 2 0 のサブルーチンに係る、払出異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出異常を検出した場合には、当該異常に起因した過剰な遊技球の払出数をカウントすることと、当該カウント数が閾値以上となった場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。まず、ステップ 4 1 2 1 で、払出異常検出時エラー制御手段 3 2 4 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 を参照し、払出異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出異常検出フラグは、主制御基板 M 側から送信されたコマンドに基づく所定の賞球払出数を超過して、過剰な遊技球の払出が検出された場合（払出異常）にオンとなるフラグである。ステップ 4 1 2 1 で Yes の場合、ステップ 4 1 2 2 で、払出異常検出時エラー制御手段 3 2 4 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、払出異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ 4 1 2 3 で、払出異常検出時エラー制御手段 3 2 4 0 は、払出処理関連情報一時記憶手段 3 3 1 0 に一時記憶されている過剰払出数を取得すると共に、当該過剰払出数を過剰払出累積カウンタ 3 2 4 1 に加算する。次に、ステップ 4 1 2 4 で、払出異常検出時エラー制御手段 3 2 4 0 は、過剰払出累積カウンタ 3 2 4 1 のカウンタ値を参照し、当該カウンタ値が所定数（例えば、25）以上であるか否かを判定する。ステップ 4 1 2 4 で Yes の場合、ステップ 4 1 2 5 で、払出異常検出時エラー制御手段 3 2 4 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 内の過剰払出エラーフラグをオンにし、ステップ 4 1 2 6 へ移行する。尚、ステップ 4 1 2 1 又はステップ 4 1 2 4 で No の場合にも、ステップ 4 1 2 6 へ移行する。尚、当該過剰払出エラー（過剰払出エラーフラグがオンである状態）は、電源の再投入によってのみ、解消されるよう構成されているが、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、エラー解除スイッチの押下や、所定時間経過、等によって当該エラーが解消されるよう構成してもよい。

【1199】

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

【1200】

次に、図 179 は、図 176 のステップ 4 1 4 0 のサブルーチンに係る、球経路異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する球経路異常を検出した場合には、（1）賞球タンク K T 又は賞球払出ユニット K E 1 0 内に遊

10

20

30

40

50

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

【1201】

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

10

20

30

40

50

【 1 2 0 2 】

次に、図 1 8 0 は、図 1 7 6 のステップ 4 1 7 0 のサブルーチンに係る、払出モータ異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出モータ異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすると共に、払出モータ（賞球払出ユニット K E 1 0 内のステッピングモータ K E 1 0 m）のリトライ動作への切替制御処理を実行することである。まず、ステップ 4 1 7 1 で、払出モータ異常検出時エラー制御手段 3 2 6 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 を参照し、払出モータ異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出モータ異常検出フラグは、球噛み等の外的要因により、モータ駆動が正常に動作していないと判断された場合にオンとなるフラグである。ステップ 4 1 7 1 で Y e s の場合、ステップ 4 1 7 2 で、払出モータ異常検出時エラー制御手段 3 2 6 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 内の払出モータ異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ 4 1 7 3 で、払出モータ異常検出時エラー制御手段 3 2 6 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 内の払出モータエラーフラグをオンにする。次に、ステップ 4 1 7 5 で、払出モータ異常検出時エラー制御手段 3 2 6 0 は、払出関連エラー情報として払出モータエラーを、払出関連エラー情報ー時記憶手段 3 1 2 1 にセットする。そして、ステップ 4 1 7 6 で、払出モータ異常検出時エラー制御手段 3 2 6 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 内のリトライ動作実行待機フラグをオンにして、ステップ 4 1 7 7 へ移行する。尚、ステップ 4 1 7 1 で N o の場合にも、ステップ 4 1 7 7 へ移行する。ここで、リトライ動作実行待機フラグとは、後述するモータエラーが発生した後の所定時間はリトライ動作を待機状態とし、当該所定時間内でのモータエラーの解消待ち時間を設けるためのフラグである。

10

20

【 1 2 0 3 】

次に、ステップ 4 1 7 7 で、払出モータ異常検出時エラー制御手段 3 2 6 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 を参照し、払出モータエラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 4 1 7 7 で Y e s の場合、ステップ 4 1 7 8 で、リトライ動作制御手段 3 2 6 1 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 を参照し、リトライ動作実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 4 1 7 8 で Y e s の場合、ステップ 4 1 7 9 で、リトライ動作制御手段 3 2 6 1 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 内のリトライ動作実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ 4 1 8 0 で、リトライ動作制御手段 3 2 6 1 は、リトライ動作時における所定のステップ数を、ステップカウンター時記憶手段 3 3 1 3 内のステップカウンタ値（n）としてセットする。ここで、リトライ動作時における所定のステップ数には特に限定されないが、後述するリトライ動作時におけるロータ位置確認センサ K E 1 0 m s の確認タイミングと同数としておく例を挙げることができる。次に、ステップ 4 1 8 1 で、リトライ動作制御手段 3 2 6 1 は、励磁ステータ位置特定カウンタ値ー時記憶手段 3 3 1 4 内の励磁ステータ位置特定カウンタ値（j）として 0 をセットする。次に、ステップ 4 1 8 2 で、リトライ動作制御手段 3 2 6 1 は、ステッピングモータ動作に係るリトライ動作作用の励磁方式（例えば、周知の 1 2 相励磁方式）とリトライ動作作用の 1 ステップの切替速度（例えば、6 m s）を設定する。次に、ステップ 4 1 8 3 で、リトライ動作制御手段 3 2 6 1 は、ステッピングモータ動作に係る球通過待ち時間・モータ休止時間として所定値（例えば、5 0 0 m s）を、球通過待ちタイマ 3 3 1 5 にセットする。次に、ステップ 4 1 8 4 で、リトライ動作制御手段 3 2 6 1 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 内のリトライ動作実行中フラグをオンにする。そして、ステップ 4 1 8 5 で、リトライ動作制御手段 3 2 6 1 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 内のモータ駆動中フラグをオンにして、次の処理（ステップ 4 1 9 0 の要払出停止異常検出時エラー制御処理）に移行する。尚、ステップ 4 1 7 7 又はステップ 4 1 7 8 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 4 1 9 0 の要払出停止異常検出時エラー制御処理）に移行する。

30

40

【 1 2 0 4 】

次に、図 1 8 1 は、図 1 7 6 のステップ 4 1 9 0 のサブルーチンに係る、要払出停止異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、賞球払出

50

処理の続行に係る致命的な異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすると共に、当該賞球払出処理の続行に係る致命的な異常が解消されるまで賞球払出処理の続行を不能とすることである。ここで、賞球払出処理の続行に係る致命的な異常とは、主制御基板 M と賞球払出制御基板 K H 間の通信異常、カードユニット R と賞球払出制御基板 K H 間の通信異常、払出カウンタセンサ K E 1 0 s のセンサ異常、受け皿（上皿）満タン異常等が挙げられる。まず、ステップ 4 1 9 1 1 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 を参照し、払出モータエラーフラグがオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ 4 1 9 1 1 で Y e s の場合、ステップ 4 1 9 1 2 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、玉噛みエラー発生タイマ 3 2 0 0 t にエラー継続時間（例えば、1 2 0 秒）をセットしてスタートさせ、ステップ 4 1 9 2 1 に移行する。他方、ステップ 4 1 9 1 1 で N o の場合、ステップ 4 1 9 1 3 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、玉噛みエラー発生タイマ 3 2 0 0 t を参照し、当該タイマ値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 4 1 9 1 3 で Y e s の場合、ステップ 4 1 9 1 4 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 内にある、払出モータエラーフラグをオフにし、ステップ 4 1 9 2 1 に移行する。他方、ステップ 4 1 9 1 3 で N o の場合にも、ステップ 4 1 9 2 1 に移行する。

【 1 2 0 5 】

次に、ステップ 4 1 9 2 1 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 を参照し、スイッチ未通過エラー検出フラグがオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ 4 1 9 2 1 で Y e s の場合、ステップ 4 1 9 2 2 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、未通過エラー発生タイマ 3 2 0 0 t 2 にエラー継続時間（例えば、1 2 0 秒）をセットしてスタートさせ、ステップ 4 1 9 3 1 に移行する。他方、ステップ 4 1 9 2 1 で N o の場合、ステップ 4 1 9 2 3 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、未通過エラー発生タイマ 3 2 0 0 t 2 を参照し、当該タイマ値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 4 1 9 2 3 で Y e s の場合、ステップ 4 1 9 2 4 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 内にある、スイッチ未通過エラーフラグをオフにし、ステップ 4 1 9 3 1 に移行する。他方、ステップ 4 1 9 2 3 で N o の場合にも、ステップ 4 1 9 3 1 に移行する。

【 1 2 0 6 】

次に、ステップ 4 1 9 3 1 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、エラー解除スイッチ K H 3 a が押下されたか否かを判定する。ステップ 4 1 9 3 1 で Y e s の場合、ステップ 4 1 9 3 2 ~ ステップ 4 1 9 3 5 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、当該エラー解除スイッチ K H 3 a の押下をエラー解除条件に含むエラーに係るフラグ（例えば、払出モータ動作エラーフラグ、払出動作未完了時遊技球検出フラグ、払出モータエラーフラグ、スイッチ未通過エラー検出フラグ）をオフにし、ステップ 4 1 9 4 1 に移行する。他方、ステップ 4 1 9 3 1 で N o の場合にも、ステップ 4 1 9 4 1 に移行する。

【 1 2 0 7 】

次に、ステップ 4 1 9 4 1 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、主制御基板 M と賞球払出制御基板 K H 間の通信異常が検出されたか否かを判定する。ステップ 4 1 9 4 1 で Y e s の場合、ステップ 4 1 9 4 2 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 内の通信エラーフラグをオンにして、ステップ 4 1 9 5 1 へ移行する。他方、ステップ 4 1 9 4 1 で N o の場合、ステップ 4 1 9 4 3 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 内の通信エラーフラグをオフにして、ステップ 4 1 9 5 1 へ移行する。

【 1 2 0 8 】

次に、ステップ 4 1 9 5 1 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、払

10

20

30

40

50

出力カウンタセンサ K E 1 0 s のセンサ異常（例えば、カウンタセンサからの入力がない、又は、所定時間以上、入力値が一定である、等）が検出されたか否かを判定する。ステップ 4 1 9 5 1 で Y e s の場合、ステップ 4 1 9 5 2 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 内の賞球装置エラーフラグをオンにして、ステップ 4 1 9 6 1 へ移行する。他方、ステップ 4 1 9 5 1 で N o の場合、ステップ 4 1 9 5 3 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 内の賞球装置エラーフラグをオフにして、ステップ 4 1 9 6 1 へ移行する。

【 1 2 0 9 】

次に、ステップ 4 1 9 6 1 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、受け皿（上皿）満タン異常が検出されたか否かを判定する。ステップ 4 1 9 6 1 で Y e s の場合、ステップ 4 1 9 6 2 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 内の受け皿満タンエラーフラグをオンにする。次に、ステップ 4 1 9 6 3 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、副制御基板 S 側への、受け皿満タンコマンドを送信して、ステップ 4 1 9 7 1 へ移行する。他方、ステップ 4 1 9 6 1 で N o の場合、ステップ 4 1 9 6 4 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 内の受け皿満タンエラーフラグをオフにする。次に、ステップ 4 1 9 6 5 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、副制御基板 S 側への、受け皿満タン解除コマンドを送信して、ステップ 4 1 9 7 1 へ移行する。

【 1 2 1 0 】

次に、ステップ 4 1 9 7 1 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、カードユニット R の接続異常が検出されたか否かを判定する。ステップ 4 1 9 7 1 で Y e s の場合、ステップ 4 1 9 7 2 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 内の C R ユニット未接続エラーフラグをオンにして、ステップ 4 1 9 8 1 へ移行する。他方、ステップ 4 1 9 7 1 で N o の場合、ステップ 4 1 9 7 3 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 内の C R ユニット未接続エラーフラグをオフにして、ステップ 4 1 9 8 1 へ移行する。

【 1 2 1 1 】

次に、ステップ 4 1 9 8 1 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 を参照し、払出動作停止に係るエラーの一部（例えば、過剰払出エラー、賞球装置エラー、払出モータ動作エラー、払出動作未完了時遊技球検出、払出モータエラー、スイッチ未通過エラー）に関するすべてのフラグがオフであるか否かを判定する。

【 1 2 1 2 】

ステップ 4 1 9 8 1 で Y e s の場合、ステップ 4 1 9 8 2 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 を参照し、通信エラーフラグ、賞球装置エラーフラグ、受け皿満タンエラーフラグ、C R ユニット未接続エラーフラグの全てのエラーフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 4 1 9 8 2 で Y e s の場合、ステップ 4 1 9 8 3 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、払出制御手段 3 3 0 0 における通常の払出動作を実行（即ち、後述するステップ 4 1 9 8 4 で払出動作を一時停止している場合において、当該払出動作を再開）し、次の処理（ステップ 4 2 0 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 4 1 9 8 1 又はステップ 4 1 9 8 2 で N o の場合、ステップ 4 1 9 8 4 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、払出制御手段 3 3 0 0 における払出動作を強制的に一時停止し、次の処理（ステップ 4 2 0 0 の処理）に移行する。

【 1 2 1 3 】

次に、図 1 8 2 は、図 1 7 5 のステップ 4 2 0 0 のサブルーチンに係る、賞球払出関連情報受信処理（対主制御基板）のフローチャートである。ここで、当該フローの前半が主

10

20

30

40

50

制御基板 M からの情報受信処理（及びこれに伴う賞球払出数のセット処理）であり、当該フローの後半が主制御基板 M への情報送信処理である。そこで、前半の主制御基板 M からの情報受信処理（及びこれに伴う賞球払出数のセット処理）から説明すると、まず、ステップ 4 2 0 5 で、メイン側受信制御手段 3 1 1 1 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 を参照し、賞球払出中フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、「賞球払出中フラグ」とは、払出制御側での賞球払出処理が実行中の場合（払出装置の払出モータが駆動動作中である場合や、球通過待ち時間・モータ休止時間中である場合）にオンになるフラグである。ステップ 4 2 0 5 で Yes の場合、ステップ 4 2 1 0 で、メイン側受信制御手段 3 1 1 1 は、メイン側受信情報一時記憶手段 3 1 1 1 a を参照し、賞球払出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 4 2 1 0 で Yes の場合、ステップ 4 2 1 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 のフラグ領域にアクセスし、賞球払出開始許可フラグをオンにする。次に、ステップ 4 2 2 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、メイン側受信情報一時記憶手段 3 1 1 1 a に一時記憶されている賞球払出コマンド情報に基づき、今回払い出されるべき賞球払出数を導き、当該賞球払出数情報を払出カウンタ 3 3 1 2 にセットし、次の処理（ステップ 4 2 2 5）に移行する。以上で、通常の賞球払出処理が実行される際の、賞球払出数のセット処理を終了する。尚、ステップ 4 2 0 5 及びステップ 4 2 1 0 で No の場合にも次の処理（ステップ 4 2 2 5）に移行する。

【1 2 1 4】

次に、主制御基板 M への情報送信処理を説明すると、まず、ステップ 4 2 2 5 で、送信制御手段 3 1 2 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 を参照し、払出関連エラー送信フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、「払出関連エラー送信フラグ」とは、前述のような払出関連エラー { 払出モータ動作エラー、過剰払出エラー、球切れエラー、球不足エラー、払出モータエラー、払出停止エラー } が発生した際にオンとなり、当該エラー報知が主制御基板 M 側になされた後にオフとなるフラグである。ステップ 4 2 2 5 で Yes の場合、ステップ 4 2 3 0 で、エラー制御手段 3 2 0 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 内の払出関連エラー送信フラグをオフにする。そして、ステップ 4 2 3 5 で、送信制御手段 3 1 2 0 は、払出関連エラー情報一時記憶手段 3 1 2 1 にセットされた払出関連エラー情報を主制御基板 M 側に送信し、次の処理（ステップ 4 2 4 0）に移行する。尚、ステップ 4 2 2 5 で No の場合にも次の処理（ステップ 4 2 4 0）に移行する。

【1 2 1 5】

次に、ステップ 4 2 4 0 で、送信制御手段 3 1 2 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 を参照し、賞球払出完了フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、「賞球払出完了フラグ」とは、払出制御手段 3 3 0 0 により賞球払出が完了したと判定された場合にオンとなるフラグである。ステップ 4 2 4 0 で Yes の場合、ステップ 4 2 4 5 で、送信制御手段 3 1 2 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 のフラグ領域にアクセスし、賞球払出完了フラグをオフにする。そして、ステップ 4 2 5 0 で、送信制御手段 3 1 2 0 は、主制御基板 M 側に対して賞球払出が完了した旨の情報を送信し、次の処理 { ステップ 4 3 0 0 の賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時） } に移行する。尚、ステップ 4 2 4 0 で No の場合にも、次の処理 { ステップ 4 3 0 0 の賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時） } に移行する。以上で、賞球払出完了情報送信処理を終了する。

【1 2 1 6】

次に、図 1 8 3 は、図 1 7 5 のステップ 4 3 0 0 のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）のフローチャートである。ここで、当該処理は、次のステップ 4 4 0 0 のモータ駆動処理を実行する前段階の処理であり、主制御基板 M 側からの賞球払出コマンドを受信したことを受けてモータ駆動のステップ数等をセットする処理である。まず、ステップ 4 3 0 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 を参照し、賞球払出開始許可フラグ（図 1 8 2 のステップ 4 2 1 5 参照）がオンであるか否かを判定する。ステップ 4 3 0 5 で Yes の場合、ステップ 4 3 1 0 及びステップ 4 3 1 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3

10

20

30

40

50

1 1 にアクセスし、賞球払出中フラグをオンにすると共に賞球払出開始許可フラグをオフにする。

【 1 2 1 7 】

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

10

【 1 2 1 8 】

次に、ステップ 4 3 3 2 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、今回の単位払出動作における払出予定個数（即ち、ステップ 4 3 2 5 又はステップ 4 3 3 0 で予定している払出個数）を、単位払出カウンタ 3 3 1 7 にセットする。次に、ステップ 4 3 3 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、励磁ステータ位置特定カウンタ値（j）として 0 をセットする。ここで、励磁ステータ位置特定カウンタは、ステータに対するロータの相対位置を示したものであり、「0」が払出待機（停止）時におけるデフォルト位置に相当する。次に、ステップ 4 3 3 7 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、ステッピングモータ動作に係る通常動作用の励磁方式（例えば、周知の 2 2 相励磁方式）と通常動作用の 1 ステップの切替速度（例えば、3 m s）を設定する。次に、ステップ 4 3 3 8 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、ステッピングモータ動作に係る球通過待ち時間・モータ休止時間として所定値（例えば、5 0 0 m s）を、球通過待ちタイマ 3 3 1 5 にセットする。次に、ステップ 4 3 3 9 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、リトライ動作実行中フラグをオフにする。ここで、リトライ動作実行中フラグとは、前述のようにステッピングモータ動作に係るリトライ動作を実行中においてオンとなるフラグである。そして、ステップ 4 3 4 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、モータ駆動中フラグをオンにし、次の処理 { ステップ 4 4 0 0 の賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時） } に移行する。

20

30

【 1 2 1 9 】

他方、ステップ 4 3 0 5 で N o の場合、ステップ 4 3 4 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 4 3 4 5 で Y e s の場合には、既にモータが駆動されているので、次の処理 { ステップ 4 4 0 0 の賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時） } に移行する。

【 1 2 2 0 】

他方、ステップ 4 3 4 5 で N o の場合には、ステップ 4 3 5 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、賞球払出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、賞球払出継続フラグとは、単位払出動作における所定ステップ数分のステッピングモータ動作後であって、球通過待ち時間・モータ休止時間経過時において、賞球払出動作を継続すべき場合（詳細な条件については後述する）にオンとなるフラグである。ステップ 4 3 5 0 で Y e s の場合には、次の処理 { ステップ 4 4 0 0 の賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時） } に移行する。

40

【 1 2 2 1 】

他方、ステップ 4 3 5 0 で N o の場合には、ステップ 4 3 5 2 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、賞球払出継続フラグをオフにする。そして、ステップ 4 3 5 4 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、単位払出カウンタ 3 3 1 7 を参照し、当該カウンタ値が 0 超過であるか否か（即ち、今回の単位払出動作による払出予定個数分が全て払出されなかったか否か）を判定する。ステップ 4 3 5 4 で Y e s の

50

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

【1222】

次に、図184は、図175のステップ4400のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）のフローチャートである。ここで、当該処理は、前の処理（ステップ4300）で予定されているすべてのモータの駆動終了を実行し、或いは、予定されているすべての賞球払出が実行された際の終了処理である。ここで、ステップ4402～ステップ4419にかけてモータ駆動終了処理を実行し、ステップ4420～ステップ4425にかけて遊技球検出処理を実行し、ステップ4430～ステップ4462にかけて賞球払出終了処理を実行する。

【1223】

はじめに、モータ駆動終了処理から説明すると、まず、ステップ4402で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域を参照し、賞球払出中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4402でYesの場合、ステップ4405で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4405でYesの場合、ステップ4410で、払出制御手段3300は、ステップカウンタ時記憶手段3313内のカウンタ値(n)を参照し、カウンタ値が0であるか否か、即ち、図183のステップ4325又はステップ4330でセットした今回の単位払出動作におけるステップ数がすべて実行されたか否かを判定する。ステップ4410でYesの場合、ステップ4415で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域にアクセスし、モータ駆動中フラグをオフにする。次に、ステップ4416で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域を参照し、リトライ動作実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4416でYesの場合、ステップ4417で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域にアクセスし、リトライ動作実行中フラグをオフにして、ステップ4418へ移行する。他方、ステップ4416でNoの場合には、ステップ4418へ移行する。次に、ステップ4418で、払出制御手段3300は、ステッピングモータの休止状態を維持（本例では、励磁出力を下げた上で、現在の励磁ステータ位置特定カウンタ値(j)に継続励磁）する。次に、ステップ4419で、払出制御手段3300は、球通過待ちタイマ3315をスタートさせ、ステップ4420に移行する。尚、ステップ4405又はステップ4410でNoの場合にもステップ4420に移行する。以上で、モータ駆動終了処理を終了する。

【1224】

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

【 1 2 2 5 】

次に、賞球払出終了処理を説明すると、まず、ステップ 4 4 3 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出カウンタ 3 3 1 2 を参照し、カウント値が 0 以下であるか否かを判定する。ステップ 4 4 3 0 で Y e s の場合、ステップ 4 4 3 1 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 のフラグエリアを参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 4 4 3 1 で Y e s の場合（即ち、当該払出に係るモータの駆動が終了していないにも拘わらず、当該払出に係る遊技球数分の遊技球がセンサに検知された場合）、ステップ 4 4 3 2 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 内にある、払出未完了時遊技球検出フラグをオンにし、ステップ 4 4 3 5 に移行する。他方、ステップ 4 4 3 1 で N o の場合にも、ステップ 4 4 3 5 に移行する。

10

【 1 2 2 6 】

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

20

30

【 1 2 2 7 】

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

40

【 1 2 2 8 】

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

50

3 1 1 にアクセスし、リトライ動作実行待機フラグをオフにすると共に、リトライ動作実行許可フラグをオンにし、次の処理 { ステップ 4 5 0 0 の賞球払出制御処理 (モータ駆動実行時) } へ移行する。尚、ステップ 4 4 4 5 で N o の場合にも、次の処理 { ステップ 2 4 0 0 の賞球払出制御処理 (モータ駆動実行時) } へ移行する。

【 1 2 2 9 】

ここで、ステップ 4 4 0 2 で N o の場合 (即ち、賞球払出処理が実行中でない場合) には、ステップ 4 4 7 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出カウンタセンサ K E 1 0 s から遊技球検出信号を受信したか否かを判定する。ステップ 4 4 7 0 で Y e s の場合、ステップ 4 4 7 2 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 内の払出モータ動作異常検出フラグをオンにして、次の処理 { ステップ 4 5 0 0 の賞球払出制御処理 (モータ駆動実行時) } へ移行する。尚、ステップ 4 4 7 0 で N o の場合にも、次の処理 { ステップ 4 5 0 0 の賞球払出制御処理 (モータ駆動実行時) } へ移行する。

【 1 2 3 0 】

次に、図 1 8 5 は、図 1 7 5 のステップ 4 5 0 0 のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理 (モータ駆動実行時) のフローチャートである。ここで、当該処理は、前の処理 (ステップ 4 4 0 0) でセットされたステップ数に基づき、実際にモータ駆動を実行する処理である。まず、ステップ 4 5 0 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 のフラグ領域を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。尚、モータ駆動中フラグは、ステップカウンター時記憶手段 3 3 1 3 に所定のステップカウンタ数がセットされた際にオンとなるフラグであり (図 1 8 3 のステップ 4 3 4 0 参照) 、当該所定のステップカウンタ数と対応した励磁がすべて実行された際にオフとなるフラグである。ここで、ステップ 4 5 0 5 で Y e s の場合、ステップ 4 5 1 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、ステップカウンター時記憶手段 3 3 1 3 のステップカウンタ値 (n) を 1 減算する。次に、ステップ 4 5 2 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段 3 3 1 4 における励磁ステータ位置特定カウンタ値 (j) を更新 (1 インクリメント) する。次に、ステップ 4 5 2 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、所定の励磁方式と切替速度に基づき、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段 3 3 1 4 における励磁ステータ位置特定カウンタ値 (j) に対応したステータを励磁する。

【 1 2 3 1 】

次に、ステップ 4 5 3 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段 3 3 1 4 内のカウンタ値 (j) が、ロータ位置確認センサ K E 1 0 m s の確認タイミングであるか否かを判定する。ここで、ロータ位置確認センサ K E 1 0 m s の確認とは、モータ動作に係る異常動作 (球噛み等による脱調現象) が発生しているか否かを確認する目的で行われるものである。ステップ 4 5 3 0 で Y e s の場合、ステップ 4 5 5 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、ロータ位置確認センサ K E 1 0 m s からの検知信号の有無を参照する。そして、ステップ 4 5 5 5 で、エラー制御手段 3 2 0 0 は、ステップ 4 5 5 0 での検知信号の有無に基づき、ロータが正しく回転していないか否か、即ち、モータエラーが発生しているか否かを判定する。ステップ 4 5 5 5 で Y e s の場合、ステップ 4 5 6 0 で、エラー制御手段 3 2 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 におけるモータ位置異常フラグをオンにし、次の処理 (ステップ 4 6 0 0 のモータエラー時処理) へ移行する。尚、ステップ 4 5 3 0 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 4 6 0 0 のモータエラー時処理) へ移行し、ステップ 4 5 5 5 で N o の場合には、ステップ 4 5 6 5 で、エラー制御手段 3 2 0 0 は、エラーフラグー時記憶手段 3 2 2 1 におけるモータエラーフラグをオフにし、次の処理 (ステップ 4 6 0 0 のモータエラー時処理) へ移行する。

【 1 2 3 2 】

次に、図 1 8 6 は、図 1 7 5 のステップ 4 6 0 0 のサブルーチンに係る、モータエラー時処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、モータエラーを検出した際には、モータ駆動を休止状態へと強制的に移行することである。まず、ステップ 4 6 0 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 を参照し、モータ位置異常フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、図 1 8 5 のステップ 4 5 6 0 に示

10

20

30

40

50

すように、所定の検知タイミングにてモータが所定の回転位置に存在するか否かを検知した上、当該所定の回転位置に存在しない場合には脱調等をしたと判定し、このモータ位置異常フラグはオンとなる。ステップ4605でYesの場合、ステップ4610で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、モータ位置異常フラグをオフにする。次に、ステップ4615で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311を内の払出モータ異常検出フラグをオンにする。そして、ステップ4620で、エラー制御手段3200は、ステップカウンタ時記憶手段3313におけるステップカウンタ値(n)をクリアして、次の処理(ステップ4100の異常検出時エラー制御処理)に移行する。これは、モータエラー発生により、今回セットしたステップ数を実行しなくなったためであり、当該カウント値のクリア実行後は、モータ駆動が休止状態へと移行することとなる(図184のステップ4410及びステップ4415参照)。尚、ステップ4605でNoの場合にも、次の処理(ステップ4100の異常検出時エラー制御処理)に移行する。

10

【1233】

次に、図187～図193を参照して、サブメイン制御部SM側で実行される制御処理を説明する。まず、図187は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S側(特に、サブメイン制御部SM側)のメインフローチャートである。ここで、同図(d)の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部SM側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ2002で、サブメイン制御部SMのCPUSCは、メイン側(主制御基板M側)から受信した情報に基づき、初期処理を実行する(例えば、RAMクリア情報を受信した場合 副制御基板S側のRAMを初期化、各種情報コマンドを受信した場合 電断時の演出関連情報を副制御基板S側のRAMに再セット)。その後、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである(f)を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、(f)が実行された場合、同図(f)の処理に示されるように、まず、ステップ2100で、副制御基板SのCPUSCは、後述する指示画像表示制御処理を実行する。次に、ステップ2400で、副制御基板SのCPUSCは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ2700で、副制御基板SのCPUSCは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ2800で、副制御基板SのCPUSCは、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ2900で、副制御基板SのCPUSCは、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ2999で、副制御基板SのCPUSCは、表示コマンド送信制御処理(これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部SS側に送信する)を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

20

30

【1234】

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

40

【1235】

次に、図188は、図187におけるステップ2100のサブルーチンに係る、指示画像表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技の実行中ではないか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、ステップ2104で、副制御基板SのCPUSCは、現在の遊技状態が非時間短縮

50

遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2104でYesの場合、ステップ2108の処理に移行する。他方、ステップ2102又はステップ2104でNoの場合、ステップ2106で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち指示カウンタHSc（右打ちを実行した場合に入球し易い入球口への入球を計測するカウンタであり、カウンタ値が所定値に到達することにより、左打ちにて遊技を進行すべき状況にて左打ちが実行されていないと判定し、左打ち指示画像を表示することとなる）のカウンタ値をゼロクリアし、ステップ2116の処理に移行する。

【1236】

次に、ステップ2108で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から補助遊技始動口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2108でYesの場合、ステップ2110で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち指示カウンタHScのカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ2112で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち指示カウンタ値は所定値（本例では、3）に到達したか否かを判定する。ステップ2112でYesの場合、ステップ2114で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち指示画像を所定時間（例えば、5秒）表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2115で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち指示カウンタHScのカウンタ値をゼロクリアし、ステップ2116の処理に移行する。他方、ステップ2108又はステップ2112でNoの場合にもステップ2116の処理に移行する。ここで、同図右下は指示画像の表示イメージ図であり、最上段は、左打ち指示画像のイメージ図である。左打ち指示画像は演出表示装置S40にて表示される左打ちの実行を遊技者に促す画像であり、左打ちを実行すべき遊技の状況である、特別遊技が実行されていない且つ非時間短縮遊技状態にて、右打ちを実行していると判定した場合（補助遊技始動口H10に3球入球した場合）に所定時間（5秒）左打ち指示画像を表示するよう構成されている。尚、補助遊技始動口H10に入球した場合には左打ち指示カウンタHScのカウンタ値に1加算するが、右一般入賞口P20に入球した場合には左打ち指示カウンタHScのカウンタ値は増減しないよう構成されている。

【1237】

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

【1238】

次に、ステップ2122で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から第1主遊技始動口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2122でYesの場合、ステップ2124で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち指示カウンタMScのカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ2126で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち指示カウンタ値は所定値（本例では、3）に到達したか否かを判定する。ステップ2126でYesの場合、ステップ2128で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち指示画像を所定時間（例えば、5秒）表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2129で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち指示カウンタMScのカウンタ値をゼロクリアし、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。尚、ステップ2122及びステップ2126でNoの場合にも、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。ここで、同図右下は指示画像の表示イメージ図であり、2段目は、右打ち指示画像のイメージ図である。右打ち指示画像は演出表示装置S40にて表示される右打ちの実行を遊技者に促

10

20

30

40

50

す画像であり、右打ちを実行すべき遊技の状況である、特別遊技の実行中又は時間短縮遊技状態にて、左打ちを実行していると判定した場合（第1主遊技始動口A10に3球入球した場合）に所定時間（5秒）右打ち指示画像を表示するよう構成されている。尚、最下段は、時短中右打ち画像のイメージ図であり、時間短縮遊技状態においては右打ちにて遊技を進行するため、時間短縮遊技状態においては時短中右打ち画像が表示され続けることとなる（特別遊技の実行中も表示され続ける）。尚、時短中右打ち画像と右打ち指示画像との演出表示装置S40上の表示領域は、重複しないよう構成されており、表示領域の大きさは、時短中右打ち画像よりも右打ち指示画像の方が大きくなっている（左打ち指示や右打ち指示画像は、警告を目的としているため、相対的に大きい表示領域にて表示している）。

10

【1239】

このように、第9実施形態においては、例えば、特別遊技の実行中でない且つ非時間短縮遊技状態に右打ちをしている場合、遊技球が補助遊技始動口H10を通過すると、副制御基板SのCPUSCは、通過回数をカウントすると共に、通過回数が所定値（本例では、3球）に到達すると、左打ち指示画像（例えば、「左打ち」と表示）を表示するように構成されている。また、例えば、特別遊技の実行中でない且つ非時間短縮遊技状態に右打ちをしている場合、遊技球が右一般入賞口P20を通過すると、副制御基板SのCPUSCは、通過回数をカウントせず、右打ち指示画像（例えば、「右打ち」という画像）を表示しないよう構成されている。また、例えば、特別遊技中又は時間短縮遊技状態に左打ちをしている場合、遊技球が第1主遊技始動口A10に入球すると、副制御基板SのCPUSCは、入球回数をカウントし、入球回数が所定値（本例では、3球）に到達すると、右打ち指示画像（例えば、「右打ち」という画像）を表示するように構成されている。尚、第9実施形態においては、左打ち指示画像（例えば、「左打ち」という画像）又は右打ち指示画像（例えば、「右打ち」という画像）を、発射指示演出と称することがある。このように構成することにより、左打ちを実行すべき遊技の状況（特別遊技の実行中でない且つ非時間短縮遊技状態）において、遊技者が誤って右打ちを実行してしまった場合に、補助遊技始動口H10を通過した遊技球が右一般入賞口P20に入球することにより、遊技球1球の発射によって右打ち指示カウンタMScのカウンタ値が2増加してしまい、故意でない右打ちにも拘らず、左打ち指示画像が頻繁に表示されてしまうような本来意図していない頻度での注意喚起に関する表示を実行することを防止することができることとなる。尚、本例においては、左打ちカウンタ値が所定値（本例では、3）の倍数に到達する毎に左打ち指示画像を表示し得る（右打ちカウンタ値が所定値（本例では、3）の倍数に到達する毎に右打ち指示画像を表示し得る）よう構成したが、これには限定されず、左打ちカウンタ値が所定値（本例では、3）に到達した際に左打ち指示画像を表示し（右打ちカウンタ値が所定値（本例では、3）に到達した際に右打ち指示画像を表示し）、所定値（本例では、3）の2倍や3倍のカウンタ値となった場合には新たに左打ち指示画像（右打ち指示画像）を表示しないよう構成してもよい。また、左打ち指示画像（右打ち指示画像）は表示開始から所定時間（本例では、5秒）で消去するよう構成したが、これには限定されず、左打ち指示画像（右打ち指示画像）が表示された後、左打ち（右打ち）を実行したと判定した場合（例えば、左打ちを実行したと判定する場合は、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合、等であり、右打ちを実行したと判定する場合は、補助遊技始動口H10に遊技球が入球した場合、等である）又は遊技状態が移行した場合に、左打ち指示画像（右打ち指示画像）を消去するよう構成してもよい。

20

30

40

【1240】

ここで、「左打ち指示画像」を表示すべき状況においては、右側領域と左側領域の双方に打球が分散発射され、偶発的に遊技球が補助遊技始動口H10を通過している場合も考えられる。このため、所定期間内に遊技領域左側に配設された第1主遊技始動口A10や左一般入賞口P10に入賞した場合、換言すると、所定期間内に左打ちにて遊技を実行していると判定可能な場合には、前記所定値を変化させ（減算し）、或いは初期化して、左打ち指示画像を報知するまでの期間を延長させたり、報知方法（報知態様）を変化させる

50

(例えば、音声報知は行わない、小さい表示による警告に変更する)等の処理を実行してもよい。尚、「右打ち指示画像」を表示する際についても同様の処理を実行してもよいが、「右打ち指示画像」を表示し得る遊技状態では、左打ちを行うことが著しく遊技者に不利益を与える仕様の場合もあり、このような仕様の場合には、「右打ち指示画像」を表示する場合には報知するまでの期間を延長させたり、報知方法(報知態様)を変化させる処理を行わないことが望ましい。

【1241】

次に、図189は、図187におけるステップ2400のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ2402で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から新たな保留発生に係るコマンド(第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄に係る保留情報)を受信したか否かを判定する。ステップ2402でYesの場合、ステップ2404で、副制御基板SのCPUSCは、装図保留カウンタ値(本例では、第1主遊技用が最大4個、第2主遊技用が最大4個)に「1」を加算する。次に、ステップ2406で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から送信された保留情報(乱数値等)を、副制御基板SのRAM領域に一時記憶し、ステップ2418に移行する。

【1242】

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

【1243】

次に、ステップ2418で、主制御基板MのCPUMCは、演出表示装置S40上にて、装図保留カウンタ値と同数の保留表示画像を点灯表示し、次の処理(ステップ2700の処理)に移行する。

【1244】

次に、図190は、図187におけるステップ2700のサブルーチンに係る、装図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2702で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2702でYesの場合、ステップ2704で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2706で、副制御基板SのCPUSCは、一時記憶された図柄情報(主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様)と、装図変動内容決定用抽選テーブルとを参照して、装図柄の停止図柄{例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当たり図柄である場合には、「7・7・7」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「1・3・5」等のバラケ目}及び変動態様を決定し副制御基板SのRAM領域に一時記憶する。

【1245】

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

【1246】

次に、図191は、図187におけるステップ2800のサブルーチンに係る、装図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2802で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2802でYesの場合、ステップ2804で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ2806で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ2809で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時

10

20

30

40

50

間管理タイマSM21tをスタートし、ステップ2810に移行する。尚、ステップ2802でNoの場合にも、ステップ2810に移行する。

【1247】

次に、ステップ2810で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2810でYesの場合、ステップ2811で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tのタイマ値を確認する。次に、ステップ2812で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tと副制御基板SのRAM領域に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2812でYesの場合、ステップ2814で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40上にて装飾図柄の変動を表示するコマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2832に移行する。

10

【1248】

他方、ステップ2812でNoの場合、ステップ2816で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tと副制御基板SのRAM領域に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ2816でYesの場合、ステップ2818で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40上にて装飾図柄の停止表示（仮停止表示）を表示するコマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2832に移行する。

20

【1249】

他方、ステップ2816でNoの場合、ステップ2824で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tと副制御基板SのRAM領域に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2824でYesの場合、ステップ2826で、副制御基板SのCPUSCは、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示を演出表示装置S40に表示するコマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2832に移行する。尚、ステップ2824でNoの場合にも、ステップ2832に移行する。

【1250】

次に、ステップ2832で、副制御基板SのCPUSCは、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、主制御基板M側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ2832でYesの場合、ステップ2834で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40にて装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される）する。次に、ステップ2836で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tを停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ2838で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。尚、ステップ2810又はステップ2832でNoの場合にも、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。

30

40

【1251】

次に、図192は、図187におけるステップ2900のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2902で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2902でYesの場合、ステップ2904で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2904でYesの場合、ステップ2912で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグをオンにする。次に、ステップ2914で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40上で大当たり開始表示を行い（大当たりの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ2920に移行する。尚、ステップ2902でNoの場合にも、ステップ2920に移行する。

50

【 1 2 5 2 】

次に、ステップ 2 9 2 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置 S 4 0 上にてラウンド数と入賞個数と賞球数を逐次表示する（遊技性や大当りの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）コマンドをセットする。次に、ステップ 3 0 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する特別遊技中演出表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2 9 2 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 9 2 6 で Y e s の場合、ステップ 2 9 2 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S 4 0 上で、大当り終了表示をするコマンドをセットする（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ 2 9 2 9 で、副制御基板 S の C P U S C は、入球数カウンタ N K c（特別遊技中における右一般入賞口 P 2 0 への入球数を計測するカウンタ）をゼロクリアする。次に、ステップ 2 9 3 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 9 9 9 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 9 0 4 又はステップ 2 9 2 6 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 9 9 9 の処理）に移行する。

10

【 1 2 5 3 】

次に、図 1 9 3 は、図 1 9 2 におけるステップ 3 0 5 0 のサブルーチンに係る、特別遊技中演出表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 0 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から右一般入賞口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 3 0 5 2 で Y e s の場合、ステップ 3 0 5 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、右一般入賞口入球演出（特別遊技の実行中に右一般入賞口 P 2 0 に遊技球が入球した際に演出表示装置 S 4 0 にて表示される演出であり、例えば、「+ 2 G E T ! 」と表示）を表示し、且つ、賞球数に所定数（本例では、2 球）を加算して表示するコマンドをセットする。ここで、第 9 実施形態においては、右一般入賞口 P 2 0 は第 1 大入賞口 C 1 0 及び第 2 大入賞口 C 2 0 よりも上流に配置されているため、特別遊技の実行中に第 1 大入賞口 C 1 0 及び第 2 大入賞口 C 2 0 に向けて発射した遊技球（右打ちにて発射した遊技球）は第 1 大入賞口 C 1 0 又は第 2 大入賞口 C 2 0 に入球する前に右一般入賞口 P 2 0 に入球し得ることとなる。このように構成することにより、特別遊技の実行中に第 1 大入賞口 C 1 0 又は第 2 大入賞口 C 2 0 に入球することにより獲得できる賞球数に加えて右一般入賞口 P 2 0 に入球することにより更に遊技球を獲得することができ、特別遊技の実行にて獲得可能な遊技球数を増加させることができる。

20

30

【 1 2 5 4 】

次に、ステップ 3 0 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、入球数カウンタ N K c のカウンタ値に 1 を加算し、ステップ 3 0 5 8 の処理に移行する。尚、ステップ 3 0 5 2 で N o の場合にも、ステップ 3 0 5 8 の処理に移行する。次に、ステップ 3 0 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、入球数カウンタ N K c のカウンタ値は所定値（本例では、5 球）に到達したか否かを判定する。ステップ 3 0 5 8 で Y e s の場合、ステップ 3 0 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブル（図 1 9 4 参照）を参照し、停止中の大当り図柄に基づいて点灯態様を決定し、決定した点灯態様にて右一般入賞口用ランプ L P 1 0 を点灯し、次の処理（ステップ 2 9 2 6 の処理）に移行する。尚、ステップ 3 0 5 8 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 9 2 6 の処理）に移行する。このように、第 9 実施形態においては、特別遊技中に、遊技球が右一般入賞口 P 2 0 に入球した場合に、右一般入賞口入球演出を演出表示装置 S 4 0 上に表示（例えば、「+ 2 G E T ! 」）し得るよう構成されており、遊技球が右一般入賞口 P 2 0 に所定値（本例では、5 球）入球すると、停止中の大当り図柄に基づいた点灯態様で右一般入賞口用ランプ L P 1 0 を点灯させるように構成されている。尚、遊技球が右一般入賞口 P 2 0 に入球した場合に実行する右一般入賞口入球演出は、演出表示装置 S 4 0 上に表示するだけでなく、スピーカ D 2 4 からの音声によって、「G E T ! 」と出力するように構成してもよいし、画面上に「+ 2 G E T ! 」と表示すると同時に音声でも「G E T ! 」と出力するように構成してもよい。また、スピーカ D 2 4 からの音声の音量を複数段階設けて、音量

40

50

の大きさにより特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度を示唆し得るよう構成してもよい（音量が大の場合には音量が小の場合よりも確率変動遊技状態への移行期待度が高い、或いは本来出力されるべき音声である「GET!」が出力されない（出力自体を行わない／無音で出力する）と確率変動遊技状態への移行期待度が相対的に高い等）。

【1255】

次に、図194は、右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルの一例である。同図においては、停止中の大当たり図柄が確率変動遊技状態に移行することとなる確変大当たり図柄（本例では、5A、7A、5B、7B）である場合に参照される確変大当たり図柄停止時テーブルと、停止中の大当たり図柄が非確率変動遊技状態に移行することとなる非確変大当たり図柄（本例では、4A、4B）である場合に参照される非確変大当たり図柄停止時テーブルとから構成される。右一般入賞口用ランプLP10の点灯態様としては、「白色」、「青色」、「緑色」、「赤色」、「虹色」の5種類の表示態様を有しており、大当たり終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから順に「白色 青色 緑色 赤色 虹色」となっている。尚、「虹色」は大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行する場合には点灯態様として選択されないため、右一般入賞口用ランプLP10が虹色にて点灯した場合には、大当たり終了後には確率変動遊技状態に移行することが略確定的となる。尚、右一般入賞口用ランプLP10の点灯態様はあくまで一例であり種類数を増やしたり、置数の振分を変更しても問題ない。また、大当たり中に所定数以上の遊技球が右一般入賞口P20に入球した場合に、大当たりの終了タイミングにて右一般入賞口用ランプLP10が点灯するよう構成してもよいし、1回の大当たり中に複数回右一般入賞口用ランプLP10が点灯し得るよう構成してもよい。更には、同じ点灯態様でも点灯態様の移行タイミングによって確率変動遊技状態への移行期待度を異ならせる、具体的には、同じ「赤」の態様でも後のタイミングで「赤」の態様に变化したほうが先のタイミングで「赤」の態様で変化している場合より確率変動遊技状態への移行期待度が高くなるよう設定（例えば、置数の振分をそのように設定）してもよく、このように構成することで、最初に態様が変化せず「白」のままだったとしても後から「赤」に変化すれば最初の変化態様が「赤」であった場合より期待度が高くなるため、継続して期待感を付与することができる。無論、逆に、早いタイミングで変化したほうが、信頼度が高いように設定することもでき、この場合には、早いタイミングでの変化をより大きく期待させることも可能である。

【1256】

<第10実施形態>

本例に適用可能なぱちんこ遊技機の構成として、大入賞口内に特定領域を有する構成を第10実施形態として以下に詳述する。

【1257】

まず、図195を参照しながら、第10実施形態における、第2大入賞口C20及び第1大入賞口C10の構造を詳述する。まず、第2大入賞口C20の内部には、概略、振分入賞検出装置2221、特定領域C22、遮蔽部材2224a、特定領域入球検出装置2224 1及び排出球検出装置2224 2が設けられており、第1大入賞口C10内部には、概略、通常入賞検出装置2121が設けられている。以下、これら大入賞口の構造について説明する。

【1258】

まず、図195に示されるように、第2大入賞口C20は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成し第1大入賞口C10の上方（遊技者から見て）に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口C20は、遊技球の入球を検出するための振分入賞検出装置2221と、振分電動役物2222と、特定領域C22と、特定領域C22への遊技球の入球を遮蔽する遮蔽部材2224aと、特定領域への遊技球の入球を検出するための特定領域入球検出装置2224 1と、排出球を検出するための排出球検出装置2224 2と、を備える。ここで、振分入賞検出装置2221は、第2大入賞口C20への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す振分大入賞

口入球情報を生成する。振分電動役物 2 2 2 2 は、第 2 大入賞口 C 2 0 に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第 2 大入賞口 C 2 0 を可変させる。特定領域 C 2 2 は遊技球の入球の有無によって特別遊技終了後の遊技状態の決定要素となり、遮蔽部材 2 2 2 4 a が開状態（退避状態）である場合、当該特定領域 C 2 2 への遊技球の入球が可能（又は、容易）となり、遮蔽部材 2 2 2 4 a が閉状態（進出状態）である場合、当該特定領域 C 2 2 への遊技球の入球が不可能（又は、困難）となるよう構成されている。また、特定領域入球検出装置 2 2 2 4 1 は特定領域 C 2 2 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す特定領域入球情報を生成する。また、第 2 大入賞口 C 2 0 に入球した遊技球は、特定領域入球検出装置 2 2 2 4 1 と排出球検出装置 2 2 2 4 2 とのどちらか一方を通過することとなるよう構成されているため、特定領域入球検出装置 2 2 2 4 1 は、排出球を検出するセンサをも兼ねている（入球時には排出球入球情報をも生成する）。排出球検出装置 2 2 2 4 2 は第 2 大入賞口 C 2 0 に入球した後特定領域 C 2 2 に入球せず排出された遊技球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す排出球入球情報を生成する。尚、第 9 実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様（傾倒型アタッカー）としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10 個）とすることを担保したい場合において好適である。

10

20

【1 2 5 9】

次に、第 1 大入賞口 C 1 0 は、第 1 主遊技図柄（特別図柄）又は第 2 主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長方形状を成し第 2 大入賞口 C 2 0 の下方（遊技者から見て）に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第 1 大入賞口 C 1 0 は、遊技球の入球を検出するための通常入賞検出装置 2 1 2 1 と、通常電動役物 2 1 2 2 と、を備える。ここで、通常入賞検出装置 2 1 2 1 は、第 1 大入賞口 C 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す通常大入賞口入球情報を生成する。通常電動役物 2 1 2 2 は、第 1 大入賞口 C 1 0 に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第 1 大入賞口 C 1 0 を可変させる。尚、第 9 実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様（傾倒型アタッカー）としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10 個）とすることを担保したい場合において好適である。

30

【1 2 6 0】

尚、振分入賞検出装置 2 2 2 1、振分流路 1 3 2、特定領域入球検出装置 2 2 2 4 1、排出球検出装置 2 2 2 4 2、通常入賞検出装置 2 1 2 1 及び通常流路 1 3 4 の、遊技球の流路方向と垂直な断面の断面積は遊技球 1 球が滑らかに通過可能であるが遊技球 2 球は通過不能（又は困難）であることが望ましい。このように構成することにより、複数の遊技球が流路（振分流路 1 3 2、通常流路 1 3 4）にて詰まってしまい流下できなくなる事態を減少させることができる。

40

【1 2 6 1】

また、2 つの大入賞口が略接近しているため、特別遊技時には第 2 大入賞口 C 2 0 又は第 1 大入賞口 C 1 0 のどちらか一方が入球容易状態である状況でも、遊技者は同じ箇所を狙えばよいため、遊技球の打ち出し強度を変化させずに遊技が可能となる。この場合、更に、どちらの大入賞口が入球容易状態であるかを遊技者が視認し易いため、遊技者にとって違和感や負担の少ない遊技を実行出来る。

【1 2 6 2】

50

また、後述するように、入球可否が遊技者の利益に大きく関係する第2大入賞口C20を第1大入賞口C10の上とすることで、第1大入賞口C10に遊技球が挟まる等のアクシデントで閉鎖しない場合（第1大入賞口C10の下方への遊技球の流下を遮る場合）にも、第2大入賞口C20が開放されれば遊技球を入球させることができることとなる。また、本例では、振分入賞検出装置2221よりも下方に特定領域C22及び特定領域入球検出装置2224 1（排出球検出装置2224 2）を設けているため、第2大入賞口C20を第1大入賞口C10の上に設けた方が省スペースとなるのである。

【1263】

次に、図195を参照しながら、第9実施形態に係る大入賞口（第2大入賞口C20及び第1大入賞口C10）に入球した遊技球の流下態様を詳述する。

10

【1264】

まず、第2大入賞口C20に入球した遊技球は、振分入賞検出装置2221を通過し、振分流路132を流下し、特定領域C22に設けられている特定領域入球検出装置2224 1と排出球検出装置2224 2とのどちらか一方を通過することとなる。遮蔽部材2224aが閉状態（進出状態）である場合には、流下してきた遊技球は特定領域入球検出装置2224 1を通過することはできず、すべて排出球検出装置2224 2を通過することとなる。他方、遮蔽部材2224aが開状態（退避状態）である場合には、流下してきた遊技球は振分流路132の形状によりほぼ特定領域入球検出装置2224 1を通過することとなる。尚、遮蔽部材2224aが開状態（退避状態）である場合には、流下してきた遊技球はすべて特定領域入球検出装置2224 1を通過することが望ましい（遊技者の利益を損なわないため）。従って、流下してきた遊技球が特定領域入球検出装置2224 1を通過し易いよう振分流路132の形状（特に、振分流路右側面の形状）を構成することが好適である。尚、後述するように、第9実施形態においては、特定領域入球検出装置2224 1又は排出球検出装置2224 2を通過した遊技球の数の和と振分入賞検出装置2221を通過した遊技球の数とが等しいかどうかによって排出球異常であるか否かを判定している。

20

【1265】

他方、第1大入賞口C10に入球した遊技球は、通常入賞検出装置2121を通過し、通常流路134を流下し排出される。尚、第1大入賞口C10内には排出球を検出する装置は設けられていない。

30

【1266】

前述したように、第10実施形態に係る遊技機は、第2大入賞口C20の内部に、遊技球が入球可能な特定領域C22を有している。また、第10実施形態に係る遊技機は特別遊技実行中に特定領域C22に遊技球が入球することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技所状態に移行するような構成（いわゆる、玉確機）となっている。

【1267】

次に、図196は、第10実施形態における、図146のステップ1400（1）{ステップ1400（2）}のサブルーチンに係る、第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。ステップ1410 2で主遊技図柄の停止図柄を決定した後、ステップ1408（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1408（第2）でYesの場合、ステップ1412 1（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側乱数・当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様を決定する。他方、ステップ1408（第2）でNoの場合、ステップ1411に移行し、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1411でYesの場合、即ち、限定頻度カウンタ値が0である場合、ステップ1412 2（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側乱数・当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様を決定する。

40

【1268】

ここで、図197は、第10実施形態における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。大当たりとなる主遊技図柄のう

50

ち、特定領域に遊技球が入球容易となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「5 A・7 A・3 B・5 B・7 B」であり、特定領域C 2 2に遊技球が入球困難となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「2 A」となっている。

【1 2 6 9】

次に、図1 9 8は、第1 0実施形態における、特別遊技制御処理のフローチャートである。ステップ1 6 0 8でサブ側への特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、又は、ステップ1 6 1 0で特別遊技実行フラグがオンであった場合、ステップ1 6 1 1（第2）で、主制御基板MのC P U M Cは、現在実行するラウンドが振分遊技実行ラウンド（本例では第2 R、4 R）であるか否かを判定する。ステップ1 6 1 1（第2）でY e sの場合、ステップ1 8 5 0（第2）で、主制御基板MのC P U M Cは、後述する振分遊技実行処理を実行し、ステップ1 6 3 4に移行する。他方、ステップ1 6 1 1（第2）でN oの場合には、ステップ1 6 1 2に移行する。

10

【1 2 7 0】

次に、図1 9 9は、第1 0実施形態における、図1 9 8のステップ1 8 5 0（第2）のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1 8 5 2で、主制御基板MのC P U M Cは、振分遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1 8 5 2でY e sの場合、ステップ1 8 6 6に移行する。他方、ステップ1 8 5 2でN oの場合、ステップ1 8 5 4で、主制御基板MのC P U M Cは、停止している主遊技図柄は長開放図柄（振分遊技実行ラウンドにおいて第2大入賞口C 2 0が相対的に長時間開放する大当り図柄であり、本例では、3 B・5 A・5 B・7 A・7 B）であるか否かを判定する。ステップ1 8 5 4でY e sの場合、ステップ1 8 5 6で、主制御基板MのC P U M Cは、特定領域C 2 2を有する第2大入賞口C 2 0の開放パターンとして、長開放パターン（例えば、1 5秒間の開放であって、特定領域C 2 2への入球が確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ1 8 6 0に移行する。ステップ1 8 5 4でN oの場合、換言すると、停止図柄が2 Aの場合、ステップ1 8 5 8で、主制御基板MのC P U M Cは、特定領域C 2 2を有する第2大入賞口C 2 0の開放パターンとして、短開放パターン（例えば、0 . 1秒間の開放であって、特定領域C 2 2への非入球が確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ1 8 6 0に移行する。尚、第1 0実施形態においては、第1主遊技側の長開放図柄は「5 A・7 A」となっており、大当り時に選択される割合は「5 2 4 / 1 0 2 4」となっており、第2主遊技側の長開放図柄は「3 B・5 B・7 B」となっており、大当り時に選択される割合は「1 0 2 4 / 1 0 2 4」となっているため、第1主遊技側の大当りよりも第2主遊技側の大当りの方が振分遊技実行ラウンドにおいて第2大入賞口C 2 0が長開放となる割合が高い、即ち、大当り時に特定領域C 2 2に遊技球が入球し易いよう構成されている。

20

30

【1 2 7 1】

次に、ステップ1 8 6 0で、主制御基板MのC P U M Cは、入賞球カウンタM P 3 3 cのカウンタ値をクリアする。次に、ステップ1 8 6 2で、主制御基板MのC P U M Cは、振分遊技継続フラグをオンにする。次に、ステップ1 8 6 4で、主制御基板MのC P U M Cは、セットされた開放パターンにて第2大入賞口C 2 0を開放し、ステップ1 8 6 6に移行する。

40

【1 2 7 2】

次に、ステップ1 8 6 6で、主制御基板MのC P U M Cは、入賞球カウンタM P 3 3 cのカウンタ値を確認し、第2大入賞口C 2 0に遊技球が所定個数（1 0個）入賞したか否かを判定する。ステップ1 8 6 6でY e sの場合、ステップ1 8 7 0に移行する。他方、ステップ1 8 6 6でN oの場合には、ステップ1 8 6 8で、主制御基板MのC P U M Cは、第2大入賞口C 2 0の開放期間（セットされた開放パターン）が終了したか否かを判定する。ステップ1 8 6 8でY e sの場合、ステップ1 8 7 0に移行する。次に、ステップ1 8 7 0で、主制御基板MのC P U M Cは、第2大入賞口C 2 0を閉鎖する。次に、ステップ1 8 7 2で、主制御基板MのC P U M Cは、振分遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ1 8 7 4で、主制御基板MのC P U M Cは、当該振分遊技の実行ラウンドに

50

において特定領域 C 2 2 への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ 1 8 7 4 で Y e s の場合、ステップ 1 8 7 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ 1 8 7 8 に移行する。尚、ステップ 1 8 7 4 で N o の場合も、ステップ 1 8 7 8 に移行する。次に、ステップ 1 8 7 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、ラウンド数カウンタに 1 を加算し（振分遊技の実行ラウンドを終了し）、次の処理（ステップ 1 6 3 4 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 8 6 8 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1 6 3 4 の処理）に移行する。

【 1 2 7 3 】

次に、図 2 0 0 は、第 1 0 実施形態における、図 1 9 8 のステップ 1 6 5 0 のサブルーチンに係る特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。本サブルーチンの実行時、ステップ 1 6 8 0（第 2）で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 6 8 0（第 2）で Y e s の場合、ステップ 1 6 8 2（第 2）で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ 1 6 5 2 及びステップ 1 6 5 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、確変回数カウンタ M P 5 1 c に所定回数（本例では、8 0 回）をセットすると共に、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ 1 6 8 4（第 2）で、主制御基板 M の C P U M C は、限定頻度カウンタ M N 5 2 c に所定回数（本例では、8 0 回）をセットする。次に、ステップ 1 6 5 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、時短回数カウンタ M P 5 2 c に所定回数 A（本例では、8 0 回）をセットしてステップ 1 6 5 8 に移行する。

【 1 2 7 4 】

他方、ステップ 1 6 8 0（第 2）で N o の場合、ステップ 1 6 8 6（第 2）で、主制御基板 M の C P U M C は、時短回数カウンタ M P 5 2 c に所定回数 B（本例では、5 0 回であるが、これには限定されない。尚、所定回数 A 以下の値が好適である。）をセットし、ステップ 1 6 5 8 に移行する。

【 1 2 7 5 】

ここで、第 1 0 実施形態においては、特別遊技中における特定領域 C 2 2 への入球有無に拘らず、特別遊技終了後には時間短縮遊技状態に移行するよう構成されている。また、特別遊技中に特定領域 C 2 2 への遊技球の入球があった場合には当該特別遊技後にて時間短縮遊技状態となる変動回数が、確率変動遊技状態となる変動回数と同じ所定回数 A（本例では 8 0 回）となり、特別遊技中に特定領域への遊技球の入球がなかった場合には当該特別遊技後にて時間短縮遊技状態となる変動回数が所定回数 A とは異なる（少ない）回数である所定回数 B（本例では 5 0 回）となるように構成されている。これにより、万一、特定領域 C 2 2 への入球が容易となる特別遊技中に特定領域 C 2 2 を通過しなかった場合でも、一定程度の有利期間を提供でき、特定領域 C 2 2 を通過しなかった場合の興趣低下の抑止が期待できる。また、時間短縮遊技状態時の主遊技図柄の変動態様は、所定回数 A の時間短縮遊技状態時においては 3 段階の限定頻度テーブル（限定頻度テーブル 1、限定頻度テーブル 2 及び限定頻度テーブル 3）が参照され、所定回数 B の時間短縮遊技状態時においては主遊技テーブル 3 2 が参照され、また、演出内容も異なるテーブルを参照するよう構成されている。尚、当該構成は特別遊技の実行契機となった大当たり図柄が同一の場合にも相違する場合にも適用される（例えば、同一の大当たり図柄を契機とした特別遊技であっても、特別遊技実行中に特定領域 C 2 2 に入球するか否かによって時短回数が相違する、等）。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、時間短縮遊技の変動上限回数が、大当たり時の図柄に基づいて決定されるよう構成してもよい（例えば、特別遊技中に特定領域 C 2 2 への入球がなされなかった場合、大当たり図柄によって時間短縮遊技の変動上限回数が決定される、等）。

【 1 2 7 6 】

次に、図 2 0 1 は、第 1 0 実施形態における、演出内容決定テーブルの一例である。第 1 0 実施形態では、特別遊技中に特定領域 C 2 2 に遊技球が入球しなかった場合、特別遊技後の遊技状態は確率変動遊技状態とならず、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態（5 0 変動）となる。そうなった場合、当該テーブルを参照し、演出内容を決定すること

10

20

30

40

50

となる。尚、本例はあくまで一例であり、変動回数、演出内容、変動態様、テーブルの構成等、これには限定されない。

【 1 2 7 7 】

以上のように、第 1 0 実施形態に係る、特別遊技中の特定領域への遊技球の入球有無によって、当該特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行するか否かを決定する（特定領域に入球ありで確率変動遊技状態に移行し、入球なしで確率変動遊技状態に移行しない）遊技機（いわゆる、玉確タイプの遊技機）において、確率変動遊技状態とならなかった場合の非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中の変動態様（及び演出）を確率変動遊技状態中の変動態様（及び演出）と異ならせることで、遊技者の利益態様に応じた、適切な演出を実行することができるのである。尚、本例では特に図示していないが、振分遊技を実行する際には、専用の演出（第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放となるか否かを煽る演出、特定領域 C 2 2 への入球がなされるか否かを煽る演出、特定領域 C 2 2 への入球がなされた旨を報知する演出、等）が実行されるよう構成してもよい（実行態様には特に限定されないが、例えば、特定領域 C 2 2 への入球がなされた旨を報知する演出である場合には、当該入球がなされたタイミング（直後であることが望ましい）にて、演出表示装置 S 4 0 や演出表示装置 S 4 0 の前面に設けられた演出装置（例えば、いわゆる演出用の可動体役物や導光板等）にて、当該報知を実行するよう構成することを例示することができる（例えば、演出表示装置 S 4 0 上に「V」と描かれた画像を表示する、或いは、演出用の可動体役物を初期位置から演出可能な位置へ変位させる、或いは、導光板に光を照射することで導光板上に像を浮かび上がらせる、等））。尚、特定領域 C 2 2 への入球がなされた旨を報知する演出を実行するに際しては、特定の遊技状態（例えば、確率変動遊技状態）で特別遊技に当選したときや特定の特別図柄（大当たり図柄）が当選したとき等の、特定領域 C 2 2 への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行される特別遊技においては、「V」と描かれた画像を控えめに表示（例えば、小さく表示）するなど、特定領域 C 2 2 への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行されない特別遊技が行われる可能性がある状況において（特別遊技における特定領域 C 2 2 への入球容易性が不明である状況において）、その後、特定領域 C 2 2 への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行された場合には、特定領域 C 2 2 への入球がなされた旨を報知する演出と異なる演出を実行することも好適であり、これにより、必要に応じた優先度で演出を実行することができる。

【 1 2 7 8 】

また、第 1 0 実施形態においては、第 2 大入賞口 C 2 0 が開状態となる単位遊技（ラウンド）における開放態様が、複数存在する（例えば、2 種類）。具体的には、特に図示していないが、第一の時間（好適には、遊技球の 1 発射間隔未満又は以下）開放し得る第一単位遊技と、前記第一の時間開放した後、所定時間の閉鎖を経て、前記第一の時間よりも長い第二の時間再び開放（又は開閉）し得る第二単位遊技と、を有する。このように、第一の単位遊技及び第二の単位遊技を実行可能と構成することにより、確率変動移行への期待度が低い第一の時間の開放動作が終了した後であっても、確率変動移行への期待度が高い第二の時間の開放動作が実行される可能性を持たせることができる。その結果、特別遊技中における遊技の興趣性を高めることが可能となる。尚、前記第二の時間は、特定領域への入球を担保すべく、遊技球の 1 発射間隔以上又は超であることが好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数の半分）×（遊技球の 1 発射間隔）以上又は超であることがより好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数）×（遊技球の 1 発射間隔）以上又は超であることが特に好適である。

【 1 2 7 9 】

以上のように、第 1 0 実施形態に係る、特別遊技中の特定領域への遊技球の入球有無によって、当該特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行するか否かを決定する（特定領域に入球ありで確率変動遊技状態に移行し、入球なしで確率変動遊技状態に移行しない）遊技機（いわゆる、玉確タイプの遊技機）において、確率変動遊技状態とならなかった場合の非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中の変動態様（及び演出）を確率変動遊技

10

20

30

40

50

状態中の変動態様（及び演出）と異ならせることで、遊技者の利益態様に応じた、適切な演出を実行することができるのである。尚、本例では特に図示していないが、振分遊技を実行する際には、専用の演出（第2大入賞口C20が長開放となるか否かを煽る演出、特定領域C22への入球がなされるか否かを煽る演出、特定領域C22への入球がなされた旨を報知する演出、等）が実行されるよう構成してもよい（実行態様には特に限定されないが、例えば、特定領域C22への入球がなされた旨を報知する演出である場合には、当該入球がなされたタイミング（直後であることが望ましい）にて、演出表示装置S40や演出表示装置S40の前面に設けられた演出装置（例えば、いわゆる演出用の可動体役物や導光板等）にて、当該報知を実行するよう構成することを例示することができる（例えば、演出表示装置S40上に「V」と描かれた画像を表示する、或いは、演出用の可動体役物を初期位置から演出可能な位置へ変位させる、或いは、導光板に光を照射することで導光板上に像を浮かび上がらせる、等））。

10

【1280】

また、第10実施形態においては、第2大入賞口C20が開状態となる単位遊技（ラウンド）における開放態様が、複数存在する（例えば、2種類）。具体的には、特に図示していないが、第一の時間（好適には、遊技球が1球以上は入球可能であるが相対的に短時間となる開放時間）開放し得る第一単位遊技と、前記第一の時間開放した後、所定時間の閉鎖を経て、前記第一の時間よりも長い第二の時間再び開放（又は開閉）し得る第二単位遊技と、を有する。このように、第一の単位遊技及び第二の単位遊技を実行可能と構成することにより、確率変動遊技状態への移行期待度が低い第一の時間の開放動作が終了した後であっても、確率変動遊技状態への移行期待度が高い第二の時間の開放動作が実行される可能性を持たせることができる。その結果、特別遊技中における遊技の興趣性を高めることが可能となる。尚、前記第二の時間は、特定領域C22への入球を担保すべく、複数球の遊技球が第2大入賞口C20に入球容易となるよう構成することが好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数の半分）×（遊技球の1発射間隔）以上又は超であることがより好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数）×（遊技球の1発射間隔）以上又は超であることが特に好適である。

20

【1281】

尚、第10実施形態のような特別遊技の実行中に特定領域C22に入球することにより、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行し得る遊技機（いわゆる、玉確機）においては、（1）大入賞口を1つのみ設けて、当該1つの大入賞口にて通常ラウンド（特定領域C22への入球が無効となるラウンド）と振分遊技実行ラウンド（特定領域C22への入球が有効となるラウンド）とを実行する、（2）大入賞口Aと、特定領域C22を有する大入賞口Bとを設けて、大入賞口Aにて通常ラウンドを実行し、大入賞口Bにて振分遊技実行ラウンドを実行する、（3）大入賞口Aと、特定領域C22を有する大入賞口Bと上下に重なるような配置（大入賞口Bが上となっている）にて設け、大入賞口Aにて通常ラウンドを実行し、大入賞口Bにて振分遊技実行ラウンドを実行し、振分遊技実行ラウンドの実行中のみ特定領域C22への入球が有効となり得る、（4）大入賞口Aと、特定領域C22を有する大入賞口Bと上下に重なるような配置（大入賞口Bが上となっている）にて設け、大入賞口Aにて通常ラウンドを実行し、大入賞口Bにて振分遊技実行ラウンドを実行し、振分遊技実行ラウンドの実行中のみ特定領域C22に遊技球が入球し得る（遮蔽部材が設けられており、当該遮蔽部材が開放状態であると特定領域C22への入球が容易となり、当該遮蔽部材が閉鎖状態であると特定領域C22への入球が困難となる）、のよう

30

40

【1282】

（第10実施形態からの変更例1）

尚、第10実施形態においては、特別遊技実行中に特定領域C22に入球することによって当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する遊技機の構成を例示したが、このような構成は第10実施形態に構成には限定されない。そこで、第10実施形態とは異なる特定領域C22を有する構成を第10実施形態からの変更例1とし、以下、第10実施

50

形態からの変更点についてのみ詳述する。

【 1 2 8 3 】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している。

【 1 2 8 4 】

はじめに、図 2 0 2 は、第 1 0 実施形態からの変更例 1 における、主制御基板 M の C P U M C が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。第 1 主遊技始動口 A 1 0 の賞球数は 3 球であり、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の賞球数は 1 球であり、第 1 大入賞口 C 1 0 の賞球数は 1 5 球であり、第 2 大入賞口 C 2 0 の賞球数は 1 3 球であり、一般入賞口の賞球数は 1 0 球である。このように、第 1 0 実施形態からの変更例 1 においては、第 1 大入賞口 C 1 0 の賞球数よりも、第 2 大入賞口 C 2 0 の賞球数の方が少なくなっている。

10

【 1 2 8 5 】

次に、図 2 0 3 は、第 1 0 実施形態からの変更例 1 における、図 1 6 3 のステップ 1 4 0 0 (1) { ステップ 1 4 0 0 (2) } のサブルーチンに係る、第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理のフローチャートである。はじめに、第 1 0 実施形態からの変更点は、ステップ 1 4 5 0 (第 2 変 1)、ステップ 1 4 3 1 1 (第 2 変 1) 及びステップ 1 4 3 1 2 (第 2 変 1) であり、即ち、ステップ 1 4 1 1 で限定頻度カウンタ値が 0 ではない場合、ステップ 1 4 5 0 (第 2 変 1) で、主制御基板 M の C P U M C は、後述する限定頻度変動態様決定処理を実行し、ステップ 1 4 1 3 に移行する。

20

【 1 2 8 6 】

また、ステップ 1 4 4 0 で、条件装置作動フラグをオンにした後、ステップ 1 4 3 1 1 (第 2 変 1) で、主制御基板 M の C P U M C は、停止図柄が限度頻度大当り図柄 (大当り終了後の時間短縮遊技状態が終了した後に限定頻度状態となる大当り図柄であり、本例では、7 B) であるか否かを判定する。ステップ 1 4 3 1 1 (第 2 変 1) で Y e s の場合、ステップ 1 4 3 1 2 (第 2 変 1) で、主制御基板 M の C P U M C は、限度頻度カウンタに所定回数 (本例では、1 0 0 回) をセットし、ステップ 1 5 0 0 に移行する。

【 1 2 8 7 】

次に、図 2 0 4 は、第 1 0 実施形態からの変更例 1 における、図 2 0 3 のステップ 1 4 5 0 (第 2 変 1) のサブルーチンに係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 4 5 1 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、限定頻度カウンタ値 G が第 1 段階範囲内の値 (1 0 0 G > 2 1) であるか否かを判定する。ステップ 1 4 5 1 1 で Y e s の場合、ステップ 1 4 5 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技テーブル 3 を参照して主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様 (変動時間) を決定し、次の処理 (ステップ 1 4 1 3 の処理) に移行する。他方、ステップ 1 4 5 1 1 で N o の場合、ステップ 1 4 5 1 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、限定頻度カウンタ値 G が第 2 段階範囲内の値 (G = 2 1) であるか否かを判定する。尚、限定頻度カウンタ値が 2 1 の場合には、時間短縮遊技状態における最終変動となっている。ステップ 1 4 5 1 3 で Y e s の場合、ステップ 1 4 5 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、現在の遊技状態が確率変動遊技状態であるか否かを判定する。ステップ 1 4 5 1 4 で Y e s の場合、ステップ 1 4 5 1 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、限定頻度テーブル 1 を参照して、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様 (変動時間) を決定し、次の処理 (ステップ 1 4 1 3 の処理) に移行する。尚、ステップ 1 4 5 1 4 で N o の場合にはステップ 1 4 5 1 2 に移行し、主遊技テーブル 3 を参照して主遊技図柄に係る変動態様 (変動時間) を決定する。このように、第 1 0 実施形態からの変更例 1 においては、時間短縮遊技状態の最終変動において、確率変動遊技状態である場合と非確率変動遊技状態である場合とで、変動態様を決定する際に参照するテーブルが相違する。換言すると、限度頻度大当り図柄である「7 B」に係る大当りの実行中に特定領域 C 2 2 に遊技球した場合と入球しなかった場合とで、当該大当り終了後の時

30

40

50

間短縮遊技状態の最終図柄変動にて変動態様を決定する際に参照するテーブルが相違するよう構成されている。尚、ステップ1451 3でN0の場合、ステップ1451 6で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度テーブル2を参照して、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ1413の処理）に移行する。また、第10実施形態からの変更例1においては、前述した、限度頻度大当り図柄である「7B」に係る大当りが終了した場合には、限定頻度カウンタに100回がセットされ、時短回数カウンタMP52cに80回がセットされる。このように構成しているため、限定頻度カウンタ値が第1段階範囲内でない、即ち、限定頻度カウンタ値が20以下の値である場合には、非時間短縮遊技状態且つ限定頻度カウンタ値が0より大きい状況となる。このような状態の場合に限定頻度テーブルを参照して主遊技図柄の変動態様を決定するよう構成することにより、限度頻度大当り図柄である「7B」に係る大当りが終了した場合には、「図柄変動80回分の時間短縮遊技状態 図柄変動20回分の限定頻度状態（非時間短縮遊技状態）」のように遷移していくこととなる。尚、このような構成には限定されず、時間短縮遊技状態においては80回の図柄変動の期間にて限定頻度状態A（参照する限定頻度テーブルが「限定頻度テーブルA1 限定頻度テーブルA2 限定頻度テーブルA3」と遷移する）となり、時間短縮遊技状態が終了し非時間短縮遊技状態に移行してから20回の図柄変動の期間にて限定頻度状態B（参照する限定頻度テーブルは「限定頻度テーブルB1」のみとなる）となる、即ち、限定頻度状態は、異なる遊技状態を跨がないよう構成してもよい。尚、限度頻度大当り図柄である「7B」が当選した場合には当該「7B」に係る特別遊技実行中に特定領域C22に入球するか否かに拘らず時短回数カウンタMP52cに80回がセットされ、限定頻度カウンタに100回がセットされる、即ち、時間短縮遊技状態の終了後に限定頻度状態に移行するよう構成されている。尚、限定頻度カウンタ値が0ではない状態にて大当りした場合には連荘中の大当りと見做し、前述した連荘回数カウンタ値を加算するよう構成してもよい（時間短縮遊技状態が終了していても、限定頻度状態にて大当りに当選したならば連荘の大当りと見做してよい）。尚、これには限定されず、限度頻度大当り図柄である「7B」が当選した場合において、当該「7B」に係る特別遊技実行中に特定領域C22に入球した場合には時短回数カウンタMP52cに80回がセットされ、限定頻度カウンタに100回がセットされる一方、特定領域C22に入球しなかった場合には時短回数カウンタMP52cに50回がセットされ、限定頻度カウンタに70回がセットされるように構成してもよい。また、限度頻度大当り図柄である「7B」が当選した場合において、当該「7B」に係る特別遊技実行中に特定領域C22に入球しなかった場合の、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における最終変動においては、当該最終変動のみにて参照される限定頻度テーブル（例えば、限定頻度テーブル3）を参照して主遊技図柄の変動態様を決定するよう構成してもよい。尚、限定頻度テーブル3の内容は、保留数に依存せず、当りの場合もハズレの場合も7秒の均一の変動時間が決定されるよう構成してもよい。また、限度頻度大当り図柄である「7B」が当選した場合において、当該「7B」に係る特別遊技実行中に特定領域C22に入球しなかった場合の、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における最終変動にて参照する限定頻度テーブルを、当該「7B」に係る特別遊技実行中に特定領域C22に入球した場合の、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における最終変動にて参照する限定頻度テーブルを同一とするよう構成してもよく、そのように構成した場合には、時間短縮遊技状態における最終変動における演出内容及び演出傾向を同一としてもよい。

【1288】

ここで、図205は、第10実施形態からの変更例1における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。第10実施形態からの変更点は、大当りとなる主遊技図柄の組み合わせが異なる点と、限定頻度テーブルを設けた点である。尚、大当りとなる主遊技図柄のうち、特定領域に遊技球が入球容易となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「5A・7A・3B・5B・7B」であり、特定領域に遊技球が入球困難となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「4A」となっている。また、前述した、限度頻度大当り図柄である「7B」に係る大

10

20

30

40

50

当りが終了した場合には、８０回の図柄変動の時間短縮遊技状態に移行し（主遊技テーブル３を参照して変動時間が決定される）、当該８０回の図柄変動が終了すると、その後２０回の図柄変動の限定頻度状態に移行する（限定頻度テーブル２を参照して変動時間が決定される）よう構成されている。尚、限定頻度テーブル２を参照する限定頻度状態の場合には、主遊技図柄の変動時間は、当否抽選結果に拘らず１０秒を超過するような長時間が選択されないよう構成されている。また、限度頻度大当り図柄である「７Ｂ」に係る大当りが終了した場合に移行する時間短縮遊技状態の最終変動（大当り終了後から８０変動目）においては、当該「７Ｂ」の実行中にて特定領域Ｃ２２への入球があった場合には限定頻度テーブル１を参照して変動態様を決定する一方、当該「７Ｂ」の実行中にて特定領域Ｃ２２への入球がなかった場合には主遊技テーブル３を参照して変動態様を決定するよう構成されている（主遊技テーブル３のハズレにおける最短変動時間よりも限定頻度テーブル１のハズレにおける最短変動時間の方が長時間となっている）。尚、時間短縮遊技状態における最終変動では限定頻度テーブル１又は主遊技テーブル３が参照され得るよう構成されているが、時間短縮遊技状態における最終変動が確率変動遊技状態である場合と非確率変動遊技状態である場合とで当該最終変動における演出内容を相違させる、即ち、特別遊技中に特定領域Ｃ２２に遊技球が入球するか否かで当該最終変動における演出内容を相違させるよう構成してもよい。例えば、相対的に長時間の図柄変動となる限定頻度テーブル１を参照した場合には、当該図柄変動にて確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態が終了するかもしれないか大当りとなるかを煽るような演出を実行してもよい。

【１２８９】

次に、図２０６は、第１０実施形態からの変更例１における、図１４６のステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、第１０実施形態からの変更点は、ステップ１６１１（第２変１）、ステップ１６３５ １（第２変１）及び１６３５ ２（第２変１）であり、即ち、ステップ１６０８でサブ側への特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、又は、ステップ１６１０で特別遊技実行フラグがオンであった場合、ステップ１６１１（第２変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在実行するラウンドが振分遊技実行ラウンド（特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０が開放することとなるラウンドであり、本例では、第２Ｒ及び第４Ｒ）であるかを判定する。ステップ１６１１（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ１８５０（第２）に移行し、Ｎｏの場合にはステップ１６１２に移行する。

【１２９０】

また、ステップ１６３４で特別遊技における最終ラウンドであった場合、ステップ１６３５ １（第２変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、終了デモ実行許可フラグ（オンとなることにより特別遊技終了デモ時間が開始されることとなるフラグ）をオンにし、ステップ１６３５ ２（第２変１）に移行する。尚、ステップ１６３４でＮｏの場合にもステップ１６３５ ２（第２変１）に移行する。次に、ステップ１６３５ ２（第２変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、終了デモ実行許可フラグがオンであるかを判定する。ステップ１６３５ ２（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ１８００（変１）に移行し、Ｎｏの場合には次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【１２９１】

次に、図２０７は、第１０実施形態からの変更例１における、図２０６のステップ１８００（変１）のサブルーチンに係る、終了デモ時間制御処理のフローチャートである。はじめに、第１０実施形態からの変更点は、ステップ１８０３（第２変１）であり、即ち、ステップ１８０２で終了デモ実行中フラグがオフであった場合、ステップ１８０３（第２変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該特別遊技にて特定領域Ｃ２２への入球があったかを判定する。ステップ１８０３（第２変１）でＹｅｓの場合にはステップ１８０６に移行し、Ｎｏの場合にはステップ１８０８に移行する。このように、第１０実施形態からの変更例１においては、特別遊技の最終ラウンド終了後の期間である特別遊技終了デモ時間は、当該特別遊技の実行中に特定領域Ｃ２２への遊技球の入球があったか否かによって時間値が相違するよう構成されている。尚、特別遊技終了デモ時間が相違する条件

はこれには限定されず、例えば、大当たりとなった時点での遊技状態によって相違させてもよい。具体的には、（１）確率変動遊技状態であるか非確率変動遊技状態であるかによって相違する、（２）時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかによって相違する、（３）確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、の夫々が相違する、（４）確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、の一部の組み合わせで相違する、よう構成してもよい。

【１２９２】

また、本例においては、或る大当たり図柄に係る特別遊技について、（１）非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球があった場合の特別遊技終了デモ時間は第一期間（１０秒）、（２）非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球がなかった場合の特別遊技終了デモ時間は第二期間（３秒）、（３）時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球があった場合の特別遊技終了デモ時間は第二期間（１秒）、（４）時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球がなかった場合の特別遊技終了デモ時間は第三期間（３秒）、のように、「第二期間＜第三期間＜第一期間」となるよう構成してもよい。尚、このような構成は、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態又は確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて当選した特別遊技に適用することが好適である。尚、特別遊技終了デモ時間にて実行される演出の具体例としては、第一期間においては、確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出、遊技球の貸出に使用するＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出、のめりこみ防止を図る標語の表示演出、遊技機メーカーのロゴを表示する演出を実行し、第三期間においては、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する旨を報知する演出、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出を実行し、第二期間においては、確率変動遊技状態（連荘状態）が継続する旨を報知する演出を実行する。このように、特別遊技終了デモ時間の長さによって実行される演出が相違するよう構成してもよい。また、状況別の特別遊技終了デモ時間の長短を比較すると、特別遊技開始前が非確率変動遊技状態であり特別遊技終了後が確率変動遊技状態となる場合（初当たり）の特別遊技終了デモ時間が１０秒、特別遊技終了後が非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となる場合の特別遊技終了デモ時間が３秒、特別遊技開始前が確率変動遊技状態であり特別遊技終了後が確率変動遊技状態となる場合（連荘継続）の特別遊技終了デモ時間が１秒、といった時間値の関係となるよう構成してもよい。

【１２９３】

次に、図２０８は、第１０実施形態からの変更例１における、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。ステップ２４３０で特別遊技中をオフにした後、ステップ２４８０（第２変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技終了コマンドは長開放コマンド（ステップ１８１０にてセットされる終了デモ時間情報に係るコマンドであり、終了デモ時間が長時間である１０秒である旨に係るコマンド）であるか否かを判定する。ステップ２４８０（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ２４８２（第２変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、連荘継続画像（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出であり、例えば、「おめでとう！まだまだ継続！」と表示する）を長時間（本例では、１０秒）表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。他方、ステップ２４８０（第２変１）でＮｏの場合、即ち、特別遊技終了コマンドが短開放コマンドであった場合、ステップ２４８４（第２変１）で、連荘終了画像（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行しない旨を報知する演出であり、例えば、「またね！」と表示する）を短時間（本例では、３秒）表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。尚、特別遊技終了デモ時間が長時間（１０秒）である場合と短時間（３秒）である場合とで、特別遊技終了デモ時間にて実行する演出態様が相違するよう構成したが、特別遊技終了デモ時間が長時間（１０秒）である場

10

20

30

40

50

合の特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における演出態様（演出傾向）と、特別遊技終了デモ時間が短時間（３秒）である場合の特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における演出態様（演出傾向）とは同一となるよう構成されている。

【１２９４】

以上のように構成することにより、第１０実施形態からの変更例１に係る遊技機においては、特別遊技における最終ラウンドが終了した後に特別遊技終了デモ時間を設け、実行中の特別遊技にて特定領域Ｃ２２へ遊技球が入球したか否かによって、特別遊技終了デモ時間の期間が相違するよう構成することにより、特定領域Ｃ２２に入球した場合には遊技者にとって高利益であることから長時間の遊技者を祝福するような演出を実行する一方、特定領域Ｃ２２に入球しなかった場合には遊技者にとって高利益でないことから短時間の演出を実行した後通常遊技に戻るような、より抑揚のある遊技機とすることができる。

10

【１２９５】

尚、第１０実施形態からの変更例１においては、特別遊技開始デモ時間を設けてもよい。尚、特別遊技開始デモ時間においては、当該特別遊技にて特定領域Ｃ２２に遊技球が入球するか否かが決定していないため、特定領域Ｃ２２への入球有無によっては特別遊技開始デモ時間の期間は相違しないこととなる。但し、特別遊技に当選した際の遊技状態に応じて特別遊技開始デモ時間を相違させてもよく、例えば、非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選した場合には１０秒（遊技者に右打ちの実行を促す演出を実行するため相対的に長時間）、非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選した場合には３秒（遊技者に右打ちの実行を促す演出を実行しないため相対的に短時間）となるよう構成してもよい。また、特定領域Ｃ２２への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行される特別遊技が行われる際には、特別遊技開始デモ時間において「ＳＵＰＥＲラッキー！」のように、実質的に特別遊技終了後に確率変動遊技状態となることを示唆するような演出を実行して抑揚を高めてもよい。

20

【１２９６】

（第１０実施形態からの変更例２）

尚、第１０実施形態及び第１０実施形態からの変更例１においては、特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に入球することによって当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する遊技機の構成を例示したが、このような構成としては第１０実施形態及び第１０実施形態からの変更例１の構成のみには限定されない。そこで、第１０実施形態及び第１０実施形態からの変更例１とは異なる特定領域Ｃ２２を有する構成を第１０実施形態からの変更例２とし、以下、第１０実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

30

【１２９７】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している。

【１２９８】

はじめに、図２０９は、第１０実施形態からの変更例２における、図１４６のステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、第１０実施形態との相違点は、ステップ１６０９ １（第２変２）及びステップ３１００（第２変２）であり、即ち、ステップ１６０８でサブ側への特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、ステップ１６０９ １（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、開始デモ実行許可フラグをオンにし、ステップ３１００（第２変２）に移行する。他方、ステップ１６１０でＹｅｓの場合にも、ステップ３１００（第２変２）に移行する。次に、ステップ３１００（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する開始デモ時間制御処理を実行し、ステップ１６１０に移行する。

40

【１２９９】

次に、図２１０は、第１０実施形態からの変更例２における、図２０９のステップ１８５０（第２）のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。はじめに、第１０実施形態との相違点は、ステップ１８５１ １（第２変２）、ステップ１８９

50

9 1 (第2変2) ~ ステップ1899 7 (第2変2) であり、即ち、ステップ1851 1 (第2変2) で、主制御基板MのCPUMCは、振分デモ時間中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1851 1 (第2変2) でYesの場合、ステップ1852に移行し、Noの場合にはステップ1854に移行する。また、ステップ1856で長開放パターンをセットした後、又は、ステップ1858で、短開放パターンをセットした後、ステップ1899 1 (第2変2) で、主制御基板MのCPUMCは、停止図柄は第1主遊技図柄 (第1主遊技大当り図柄) であるか否かを判定する。ステップ1899 1 (第2変2) でYesの場合、ステップ1899 2 (第2変2) で、主制御基板MのCPUMCは、振分開始デモタイマに長時間 {ステップ1899 3 (第2変2) でセットする時間値よりも長時間となる時間値であり、本例では、10秒} をセットしてスタートし、ステップ1899 4 (第2変2) に移行する。他方、ステップ1899 1 (第2変2) でNoの場合、換言すると、停止図柄が第2主遊技図柄 (第2主遊技大当り図柄) であった場合、ステップ1899 3 (第2変2) で、主制御基板MのCPUMCは、振分開始デモタイマに短時間 {ステップ1899 2 (第2変2) でセットする時間値よりも短時間となる時間値であり、本例では、3秒} をセットしてスタートし、ステップ1899 4 (第2変2) に移行する。次に、ステップ1899 4 (第2変2) で、主制御基板MのCPUMCは、決定した振分開始デモ時間情報に係るコマンド (サブ側へのコマンドであり、実行中の特別遊技の振分デモ時間の時間値に係るコマンド) をセットする。次に、ステップ1899 5 (第2変2) で、主制御基板MのCPUMCは、振分デモ時間中フラグ (オンとなることにより振分デモ時間が開始されるフラグ) をオンにし、ステップ1899 6 (第2変2) に移行する。尚、ステップ1851 1 (第2変2) でNoの場合にも、ステップ1899 6 (第2変2) に移行する。次に、ステップ1899 6 (第2変2) で、主制御基板MのCPUMCは、振分開始デモタイマの値が0であるか否かを判定する。ステップ1899 6 (第2変2) でYesの場合、ステップ1899 7 (第2変2) で、主制御基板MのCPUMCは、振分デモ時間中フラグをオフにし、ステップ1860に移行する。尚、ステップ1899 6 (第2変2) でNoの場合には、次の処理 (ステップ1634の処理) に移行する。このように、第10実施形態からの変更例2においては、振分遊技実行ラウンドの開始デモ時間である、振分開始デモ時間は、第1主遊技側の大当りである場合の方が第2主遊技側の大当りである場合よりも長時間となっている。

【1300】

次に、図211は、大入賞口の開放パターンの一例の構成図である。第10実施形態における大当り図柄は、第1主遊技大当り図柄が「4A・5A・7A」の3種類、第2主遊技大当り図柄が「4B・5B・7B」の3種類の合計6種類の大当り図柄を有しており、1回のラウンドにおける開放パターンは、「短開放 = 500ms 開放 閉鎖」、「長開放 = 3000ms 開放 閉鎖」の2種類のみとなっている。尚、大入賞口 (第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20) の開放パターンはこれには限定されず、種類を増やしてもよいし、1回のラウンドにおいて複数回開放するような開放パターン (例えば、「1000ms 開放 1000ms 閉鎖 1000ms 開放 閉鎖」) としてもよい。ここで、第10実施形態からの変更例2においては、第2主遊技長開放大当りである「5B・7B」のみすべてのラウンド (10R) において大入賞口の開放パターンが長開放となっている。また、第2大入賞口C20が開放することとなる振分遊技実行ラウンドは第4ラウンドとなっており、その他のラウンドは第1大入賞口が開放することとなる。また、すべての大当りにおいて、実行されるラウンド数は4ラウンド以上となっており、振分遊技実行ラウンドが必ず実行されるよう構成されている。このように、第1主遊技長開放大当りである「5A・7A」には短開放となるラウンドが存在する (第2R) 一方、第2主遊技長開放大当りである「5B・7B」には短開放となるラウンドが存在しない、即ち、短開放となるラウンド数は、第2主遊技長開放大当りよりも第1主遊技長開放大当りの方が多いう構成されている。

【1301】

次に、図 2 1 2 は、第 1 0 実施形態からの変更例 2 における、図 2 0 9 のステップ 3 1 0 0 (第 2 変 2) のサブルーチンに係る開始デモ時間制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 1 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、開始デモ実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 3 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 3 1 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、開始デモ時間タイマに開始デモ時間 (本例では、3 秒) をセットしてスタートする。次に、ステップ 3 0 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、停止中の大当たり図柄が第 2 主遊技大当たり図柄 (本例では、3 B、5 B 及び 7 B) か否かを判定する。ステップ 3 1 0 6 で Y e s の場合、ステップ 3 1 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、サブ側への特別遊技開始表示指示コマンドとして、第 2 長開放コマンド (第 2 主遊技大当たり図柄に係る特別遊技が開始された旨に係るコマンド) をセットし、ステップ 3 1 1 6 に移行する。他方、ステップ 3 1 0 6 で N o の場合、ステップ 3 1 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、停止中の大当たり図柄が第 1 主遊技長開放大当たり図柄 (本例では、5 A 及び 7 A) であるか否かを判定する。ステップ 3 1 1 0 で Y e s の場合、ステップ 3 1 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、サブ側への特別遊技開始表示指示コマンドとして、第 1 長開放コマンド (第 1 主遊技大当たり図柄のうち第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放となる特別遊技が開始された旨に係るコマンド) をセットし、ステップ 3 1 1 6 に移行する。他方、ステップ 3 1 1 0 で N o の場合、換言すると、停止中の大当たり図柄が第 1 主遊技長開放大当たり図柄ではないの場合、即ち、第 1 主遊技短開放図柄 (本例では、2 A) である場合、ステップ 3 1 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、サブ側への特別遊技開始表示指示コマンドとして、第 1 短開放コマンド (第 1 主遊技大当たり図柄のうち第 2 大入賞口 C 2 0 が短開放となる特別遊技が開始された旨に係るコマンド) をセットし、ステップ 3 1 1 6 に移行する。

【 1 3 0 2 】

次に、ステップ 3 1 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、サブ側への決定した開始デモ時間情報に係るコマンドをセットする。次に、ステップ 3 1 1 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、開始デモ実行中フラグをオンにし、ステップ 3 1 2 0 に移行する。尚、ステップ 3 1 0 2 で N o の場合にも、ステップ 3 1 2 0 に移行する。次に、ステップ 3 1 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、開始デモ時間タイマのタイマ値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 3 1 2 0 で Y e s の場合、ステップ 3 1 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、開始デモ実行中フラグをオフにする。次に、ステップ 3 1 2 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、開始デモ実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ 3 1 2 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、特別遊技実行フラグをオンにし、次の処理 (ステップ 1 6 1 0 の処理) に移行する。他方、ステップ 3 1 2 0 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 1 6 1 0 の処理) に移行する。

【 1 3 0 3 】

次に、図 2 1 3 は、第 1 0 実施形態からの変更例 2 における、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。第 1 0 実施形態からの変更点は、ステップ 2 4 0 3 1 (第 2 変 2) ~ ステップ 2 4 0 3 1 1 (第 2 変 2) 及びステップ 2 3 5 0 (第 2 変 2) であり、即ち、ステップ 2 4 0 2 で特別遊技中フラグをオフにした後、ステップ 2 4 0 3 1 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、開始デモ中フラグ (オンとなることにより特別遊技開始デモ時間が開始されることとなるフラグ) がオフであるか否かを判定する。ステップ 2 4 0 3 1 (第 2 変 2) で Y e s の場合、ステップ 2 4 0 4 に移行する。次に、ステップ 2 4 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 4 0 3 2 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、開始デモ表示タイマに所定時間 (例えば、3 秒) をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ 2 4 0 3 3 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、開始デモ中フラグをオンにする。次に、ステップ 2 3 5 0 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する開始デモ演出実行処理を実行し、ステップ 2 4 0 3 4 (第 2 変 2) に移行する。尚、ステップ 2 4 0 3 1 (第 2 変 2) で N o の場合にもステップ 2 4 0 3 4 (第 2 変 2) に移行する。

【 1 3 0 4 】

次に、ステップ2403 4（第2変2）で、副制御基板SのCPUSCは、開始デモ時間タイマのタイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ2403 4（第2変2）でYesの場合、ステップ2403 5（第2変2）で、副制御基板SのCPUSCは、開始デモ中フラグをオフにし、ステップ2412に移行する。他方、ステップ2403 4（第2変2）でNoの場合、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。

【1305】

また、ステップ2414で大当たり開始表示に係るコマンドをセットした後、ステップ2403 6（第2変2）で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側から振分開始デモ時間情報に係るコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2403 6（第2変2）でYesの場合、ステップ2403 7（第2変2）で、副制御基板SのCPUSCは、振分開始デモ時間は長時間（本例では、10秒）であるかを判定する。尚、第10実施形態からの変更例2においては、振分開始デモ時間、即ち、振分遊技実行ラウンドの開始デモ時間の時間値は、長時間と短時間の2種類存在している。ステップ2403 7（第2変2）でYesの場合、ステップ2403 8（第2変2）で、副制御基板SのCPUSCは、長時間となる振分開始デモ時間にて入球容易未報知演出（振分遊技実行ラウンドにて第2大入賞口C20が長開放となるか否かを遊技者に確定的に報知しない演出）を実行し、ステップ2403 10（第2変2）に移行する。他方、ステップ2403 7（第2変2）でNoの場合、ステップ2403 9（第2変2）で、副制御基板SのCPUSCは、短時間となる振分開始デモ時間にて入球容易報知演出（振分遊技実行ラウンドにて第2大入賞口C20が長開放となることを遊技者に確定的に報知する演出）を実行し、ステップ2403 10（第2変2）に移行する。尚、ステップ2403 6（第2変2）でNoの場合にも、ステップ2403 10（第2変2）に移行する。このように、第10実施形態からの変更例2においては、第1主遊技図柄に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易未報知演出を実行し、第2主遊技図柄に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易報知演出を実行するよう構成されている。尚、これには限定されず、遊技状態によっても入球容易未報知演出と入球容易報知演出とのいずれの演出を実行するかを相違させてもよい。例えば、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態にて当選した第1主遊技側の長開放大当たり（5A・7A）に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易未報知演出を実行し、時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態にて当選した第2主遊技側の長開放大当たり（3B・5B・7B）に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易報知演出を実行するよう構成してもよい。また、特別遊技に実行中において存在する保留の中に大当たりとなる保留が存在している旨を遊技者に報知する保留内連荘演出を実行可能に構成し、当該保留内連荘演出が実行された場合においても入球容易未報知演出及び入球容易報知演出を遊技者にとって目立たないように表示するよう構成してもよい。

【1306】

次に、ステップ2403 10（第2変2）で、副制御基板SのCPUSCは、実行中の特別遊技は第2主遊技長開放大当たり図柄に係る特別遊技であるか否かを判定する（第2主遊技長開放大当たり図柄は、3B、5B及び7Bとなっている）。ステップ2403 10（第2変2）でYesの場合にはステップ2416に移行する。他方、ステップ2403 10（第2変2）でNoの場合、ステップ2403 11（第2変2）で、副制御基板SのCPUSCは、入賞個数を逐次表示するコマンドをセット（短開放となるラウンドが存在する大当たりでは、ラウンド数を報知しない）し、ステップ2426に移行する。このように、第10実施形態からの変更例2においては、すべてのラウンドにおいて第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20が長開放となる大当たり図柄である第2主遊技長開放大当たり図柄に係る大当たりにおいては、各ラウンドの実行時に実行中のラウンドを報知する（現在第何ラウンドを実行しているかを報知する）一方、いずれかのラウンドにおいて第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20が短開放となる大当たりにおいては（もしくは、第1大入賞口C10が短開放となるラウンドを有する大当たりにおいては）、各ラウンドの実行時に実行中のラウンドを報知しないよう構成されている。また、実行中のラウンドを報知しない場合には、ラウンドを報知する表示の代わりにラウンド数（実質ラウンド数）

10

20

30

40

50

に対応するオブジェクト画像（例えば、宝箱、等）を第 1 大入賞口 C 1 0 又は第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放となるラウンドが実行される毎に追加して表示していくよう構成してもよい。また、特別遊技開始時（又は、特別遊技開始直後）にてオブジェクト画像を複数個表示しておき、当該オブジェクト画像の個数分のラウンド数が長開放となることを保障する演出を実行するよう構成してもよい。尚、すべてのラウンドが長開放となる特別遊技実行時には当該演出を実行しなくてもよいし、実行してもよいが、実行しない場合には現在実行しているラウンド数を表示するよう構成することが望ましい。尚、いずれかのラウンドにおいて第 1 大入賞口 C 1 0 又は第 2 大入賞口 C 2 0 が短開放となる大当りにおいては（もしくは、第 1 大入賞口 C 1 0 が短開放となるラウンドを有する大当りにおいては）、第 1 大入賞口 C 1 0 又は第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放となるラウンド数のみを報知するよう構成してもよい（例えば、「第 1 R = 長開放、第 2 R = 短開放、第 3 R = 長開放」となる場合には、第 3 R にて 2 ラウンド目であることを報知する、等）。尚、特別遊技の実行中に実行する演出はこれには限定されず、例えば、特別遊技実行中の振分遊技実行ラウンド以降の所定のラウンド（もしくは振分遊技実行ラウンド）にて保留内に大当りとなる保留が存在する場合には、大当りとなることが確定的である旨を報知する保留内連荘演出を実行し得るよう構成してもよい。尚、このように構成した場合には、振分遊技実行ラウンド以前のラウンドにて保留内連荘演出を実行した場合には、特別遊技終了後の遊技状態が決定していない（特定領域 C 2 2 への入球有無が決定していない）ため、大当りとなることを報知したにも拘らず、当該報知対象となった保留に係る図柄変動がハズレとなってしまう可能性が生じるため、保留内連荘演出の実行タイミングは、振分遊技実行ラウンドにて特定領域 C 2 2 に入球した後、もしくは、振分遊技実行ラウンドが終了した後とすることが好適である。また、振分遊技実行ラウンドはどのラウンドとしてもよく、例えば、第 1 ラウンドを振分遊技実行ラウンドとするよう構成してもよい（大入賞口が 1 つである場合にも適用可能である）が、打球すべき遊技球が存在しない場合（例えば、当りとなる図柄変動中に全ての遊技球を打ち切ってしまった場合）でも追加の遊技球の貸出が行える時間を十分とれるように第 2 ラウンド以降とすることが望ましい。

【 1 3 0 7 】

次に、図 2 1 4 は、第 1 0 実施形態からの変更例 2 における、図 1 6 0 のステップ 2 3 5 0（第 2 変 2）のサブルーチンに係る、開始デモ演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 3 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から第 2 長開放コマンドを受信するか否かを判定する。ステップ 2 3 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 3 6 0 に移行する。他方、ステップ 2 3 5 2 で N o の場合、ステップ 2 3 5 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から第 1 長開放コマンドを受信するか否かを判定する。ステップ 2 3 5 4 で Y e s の場合、ステップ 2 3 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、1 / 5 で当選する確定演出実行抽選（実行中の特別遊技において第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する旨を報知するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ 2 3 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該確定演出実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 2 3 5 8 で Y e s の場合、ステップ 2 3 6 0 に移行する。次に、ステップ 2 3 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、開始デモ演出として、長開放確定報知演出（実行中の特別遊技において第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する旨を報知する演出）を実行し、次の処理 { ステップ 2 4 0 3 4（第 2 変 2）の処理 } に移行する。尚、ステップ 2 3 5 4 で N o の場合（メイン側から第 1 短開放コマンドを受信した場合）又はステップ 2 3 5 8 で N o の場合、ステップ 2 3 6 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、開始デモ演出として長開放有無非報知演出（実行中の特別遊技において第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放するのか短開放するのかを報知しない演出）を実行し、次の処理 { ステップ 2 4 0 3 4（第 2 変 2）の処理 } に移行する。尚、開始デモ演出が実行されることとなる特別遊技開始デモ時間においても、振分開始デモ時間と同様に、第 1 主遊技側の大当り（のうち高い割合）では 1 0 秒、第 2 主遊技側の大当り（のうち高い割合）では 3 秒となるように構成してもよい。

【 1 3 0 8 】

以上のように構成することにより、第 1 0 実施形態からの変更例 2 においては、第 2 主

遊技側に係る特別遊技においては、すべての特別遊技で振分遊技実行ラウンドにて第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放し、第 1 主遊技側に係る特別遊技においては、振分遊技実行ラウンドにて第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する特別遊技と短開放する特別遊技とを設けるよう構成し、第 2 主遊技側の特別遊技においては、特別遊技の開始デモ時間にて第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する旨を報知する一方、第 1 主遊技側の特別遊技においては、第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する特別遊技であっても特別遊技の開始デモ時間にて第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する旨を報知する場合と報知しない場合とを有するよう構成し、特別遊技中に特定領域 C 2 2 に入球することが確定的な第 2 主遊技側の特別遊技では遊技者に第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する旨を報知する一方、特別遊技中に特定領域 C 2 2 に入球することが確定的ではない第 1 主遊技側の特別遊技では遊技者に第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放するかどうかを煽る演出を基本的には実行するが確定的に報知する場合もあるよう構成することにより、特定領域 C 2 2 への入球容易性に対応した演出を実行可能な興趣性の高い遊技機とすることができる。

10

【 1 3 0 9 】

尚、第 1 0 実施形態からの変更例 2 においては、入球容易報知演出及び入球容易未報知演出を振分開始デモ時間にて実行するよう構成したが、振分遊技実行ラウンドよりも前に実行されるラウンドの実行中（複数ラウンドに亘って実行してもよい）にて実行してもよいし、振分遊技実行ラウンドの実行中にて実行してもよい。

【 1 3 1 0 】

< < < 第 1 1 実施形態 電源断とセンサ検知 > > >

20

次に、第 1 1 実施形態として、遊技機内部に設置された種々のセンサ（検出装置、入球検出装置などと称することがある）との関係について説明する。なお、第 1 1 実施形態では、第 1 0 実施形態と同様に、図 1 9 5 にて図示した第 1 大入賞口 C 1 0 と第 2 大入賞口 C 2 0 とを有している。即ち、第 2 大入賞口 C 2 0 の内部に特定領域 C 2 2 を有している。また、第 1 1 実施形態においては、特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1、排出球検出装置 2 2 2 4 - 2、総排出確認センサ C 9 0 s などがセンサとして設けられている。

【 1 3 1 1 】

< < < 電源断時処理と総排出遊技球のカウント処理の関係 > > >

次に、電源断の発生に伴い、遊技機に電力が供給されていない状況下となり得るタイミングとして、総排出遊技球のカウント処理に係るタイミングについて説明する。総排出遊技球のカウント処理は、例えば、図 1 5 3 におけるステップ 2 5 0 0 のサブルーチンに係る、排出球検出処理のフローチャートに基づく、まず、ステップ 2 5 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、排出確認検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、総排出確認センサ C 9 0 s からの入力が入球検出時間（当該時間以上、総排出確認センサ C 9 0 s が入力を検知すると総排出確認センサ C 9 0 s に入球があったとみなす時間）以上 O N であるか否かを判定する。ステップ 2 5 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 5 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、排出確認検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ 2 5 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、総排出確認数カウンタ M J 1 1 c C 9 0 に 1 を加算（インクリメント）する。このようにして総排出遊技球のカウント処理が行われる。

30

40

【 1 3 1 2 】

電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は、遊技機を動作制御するプログラムによってある程度の自由度をもって定めることができる。例えば、図 1 4 6 のタイマ割り込み時処理のフローチャートにおいて、割り込み間隔 T の所定時間の周期によって、電源断が発生し、短い割り込み間隔で電源断時処理を実行するか、もしくは長い割り込み間隔で電源断時処理を実行するかを定めることが可能となる。なお、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は、搭載するコンデンサの容量に応じて設計値が決まる。なお、環境（例えば、室温、湿度など）に応じて電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は多少変化するが、設計値とはこれら要因を含んだ値とする。また、まれに設計値よりも大きく乖離した事象が発生する可能性はあるが、基本的な環境下では 9 0 % 以上

50

が設計値の範囲内に収まるようにしている。以下、時間と表現している箇所はこの設計値（設計時間）であり、時間値の比較として例示した範囲を逸脱する事象が発生することがあった場合にも、設計値としては逸脱していないこととなる。また、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間以外についても同様であり、遊技メダルが流下する時間やメダル払出装置HのディスクD50に関する時間など、本例にて例示した種々の構成に適用可能である。

【1313】

<<電源断時処理とセンサに関する作用パターン1>>

図215は、電源断時処理と排出球異常に関するカウンタのカウンタ処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。ここでのセンサは、振分入賞検出装置2221、特定領域入球検出装置2224-1であり、これらのセンサが遊技球の通過を検知したか否か（オン、もしくはオフ）を示している。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（g1）～（g6）としており、時間が経過するにつれて（g1）から（g6）となる。尚、第11実施形態では電源断を検出し、同割り込み間隔にて電源断時処理を実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断の検出と、電源断時処理の実行は別々の割り込みにて行うことも可能である。

【1314】

第2大入賞口C20に遊技球が流入している状況下、（g1）のタイミングにて、電源断が発生する。次に、（g2）のタイミングにて、振分入賞検出装置2221が遊技球を検出してオフ オンとなると共に、排出球異常に関するカウンタ値の加算処理を実行する。次に、（g3）のタイミングにて、振分入賞検出装置2221がオフ オンとなる。次に、（g4）のタイミングにて、特定領域入球検出装置2224-1が遊技球を検出してオフ オンとなると共に、排出球異常に関するカウンタ値の減算処理を実行する。なお、前述したように、第2大入賞口C20に流入した遊技球は、振分入賞検出装置2221を通過した後、特定領域入球検出装置2224-1と排出球検出装置2224-2とのいずれかを通過するよう構成されており、振分入賞検出装置2221が遊技球を検出すると排出球異常に関するカウンタ値の加算処理を実行し、特定領域入球検出装置2224-1又は排出球検出装置2224-2が遊技球を検出すると排出球異常に関するカウンタ値の減算処理を実行するよう構成されているため、遊技球が1球第2大入賞口C20に入球し、その後正常に流下していった場合には、当該カウンタ値が「0 1 0」のように推移することとなる。同図においては、第2大入賞口C20に流入した遊技球が、振分入賞検出装置2221を通過した後、特定領域入球検出装置2224-1を通過する場合について例示している。

【1315】

その後、（g5）のタイミングで、特定領域入球検出装置2224-1がオフ オンとなる。次に、（g6）のタイミングで、遊技機が電源断を検知し、電源断時処理が実行される。このように、第2大入賞口C20に遊技球が流入する際に電源断が発生した場合にも、特定領域入球検出装置2224-1又は排出球検出装置2224-2を遊技球が通過した後に電源断時処理が実行されるよう構成されているため、排出球異常に関するカウンタ値の加算・減算処理を正常に実行した後に電源断時処理を実行するよう構成することができ、排出球異常に関するカウンタ値の加算処理だけを実行した状態で電源断時処理を実行してしまい、排出球異常に関するカウンタ値が正常でないまま（0でないまま）遊技が進行してしまう事態、換言すると、電源断時処理の実行タイミングによる排出球異常の発生を防止することができる。

【1316】

なお、排出球異常に関するカウンタ値の加算・減算処理の実行タイミングとしては同図に例示した構成には限定されず、以下のいずれを採用してもよい。（1）排出球異常に関するカウンタ値の加算処理の実行タイミング：振分入賞検出装置2221がオフ オンとなったタイミング、排出球異常に関するカウンタ値の減算処理の実行タイミング：特定領

10

20

30

40

50

域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 又は排出球検出装置 2 2 2 4 - 2 がオフ オンとなったタイミング (2) 排出球異常に関するカウンタ値の加算処理の実行タイミング：振分入賞検出装置 2 2 2 1 がオフ オンとなったタイミング、排出球異常に関するカウンタ値の減算処理の実行タイミング：特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 又は排出球検出装置 2 2 2 4 - 2 がオン オフとなったタイミング (3) 排出球異常に関するカウンタ値の加算処理の実行タイミング：振分入賞検出装置 2 2 2 1 がオン オフとなったタイミング、排出球異常に関するカウンタ値の減算処理の実行タイミング：特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 又は排出球検出装置 2 2 2 4 - 2 がオフ オンとなったタイミング (4) 排出球異常に関するカウンタ値の加算処理の実行タイミング：振分入賞検出装置 2 2 2 1 がオン オフとなったタイミング、排出球異常に関するカウンタ値の減算処理の実行タイミング：特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 又は排出球検出装置 2 2 2 4 - 2 がオン オフとなったタイミング < < 電源断時処理とセンサに関する作用パターン 2 > >

10

図 2 1 6 は、電源断時処理と総排出確認数カウンタのカウント処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。ここでのセンサは、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s、総排出確認センサ C 9 0 s であり、これらのセンサが遊技球の通過を検知したか否か (オン、もしくはオフ) を示している。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを (h 1) ~ (h 6) としており、時間が経過するにつれて (h 1) から (h 6) となる。尚、第 1 1 実施形態では電源断を検出し、同じ割り込み処理にて電源断時処理を実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断の検出と、電源断時処理の実行は別々の割り込み処理にて行うことも可能である。

20

【 1 3 1 7 】

第 1 主遊技始動口 A 1 0 に遊技球が流入している状況下、(h 1) のタイミングにて、電源断が発生する。次に、(h 2) のタイミングにて、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s が遊技球を検出してオフ オンとなる。次に、(h 3) のタイミングにて、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s がオン オフとなる。次に、(h 4) のタイミングにて、総排出確認センサ C 9 0 s が遊技球を検出してオフ オンとなると共に、総排出確認数カウンタ M J 1 1 c C 9 0 のカウンタ値の加算処理を実行する。なお、前述したように、総排出確認数カウンタ M J 1 1 c C 9 0 は、遊技機外部に総排出数 (発射された遊技球の総数であってもよい) に関する情報を出力するためのカウンタである。その後、(h 5) のタイミングで、総排出確認センサ C 9 0 s がオン オフとなる。次に、(h 6) のタイミングで、遊技機が電源断を検知し、電源断時処理が実行される。このように、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に遊技球が流入する際に電源断が発生した場合にも、総排出確認センサ C 9 0 s を遊技球が通過した後に電源断時処理が実行されるよう構成されているため、総排出確認数カウンタ M J 1 1 c C 9 0 のカウンタ値の加算処理を正常に実行した後に電源断時処理を実行するよう構成することができ、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に遊技球が入球したにも拘らず、総排出確認数カウンタ M J 1 1 c C 9 0 の加算処理が実行されないという事態を防止することができる。

30

【 1 3 1 8 】

なお、同図においては、総排出確認センサ C 9 0 s が遊技球を検出した際に総排出確認数カウンタ M J 1 1 c C 9 0 の加算処理が実行される構成を例示したが、図 2 1 5 に例示した構成のように、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s 等の各種入球口の入球センサが遊技球を検出した際に、所定のカウンタ値への加算処理を実行し、総排出確認センサ C 9 0 s が遊技球を検出した際に前記所定のカウンタ値への減算処理を実行することで、入球してきた遊技球数と排出される遊技球数とが一致しているか判定できるよう構成してもよい。

40

【 1 3 1 9 】

なお、図 2 1 5 及び図 2 1 6 においても、前述した第 8 実施形態の構成と同様に、時間値の比較が可能である。電源断の発生から遊技機が電源断を検知するまでの時間を T 1 とし、T 2 を以下のいずれかとしてもよい。

50

【 1 3 2 0 】

図 1 2 5 においては、(1) 振分電動役物 2 2 2 2 より内側 (遊技者から奥側) に遊技球が全て流入してから特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 又は排出球検出装置 2 2 2 4 - 2 がオン オフとなるまでの時間 (2) 振分電動役物 2 2 2 2 より内側 (遊技者から奥側) に遊技球が全て流入してから特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 又は排出球検出装置 2 2 2 4 - 2 がオフ オンとなるまでの時間 (3) 振分電動役物 2 2 2 2 より内側 (遊技者から奥側) に遊技球 (の体積) が半分流入してから特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 又は排出球検出装置 2 2 2 4 - 2 がオン オフとなるまでの時間 (4) 振分電動役物 2 2 2 2 より内側 (遊技者から奥側) に遊技球 (の体積) が半分流入してから特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 又は排出球検出装置 2 2 2 4 - 2 がオフ オンとなるまでの時間 (5) 振分電動役物 2 2 2 2 より内側 (遊技者から奥側) に遊技球の一部が流入してから特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 又は排出球検出装置 2 2 2 4 - 2 がオン オフとなるまでの時間 (6) 振分電動役物 2 2 2 2 より内側 (遊技者から奥側) に遊技球の一部が半分流入してから特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 又は排出球検出装置 2 2 2 4 - 2 がオフ オンとなるまでの時間を T_2 としてもよい。

10

【 1 3 2 1 】

図 1 2 6 においては、(1) 第 1 主遊技始動口 A 1 0 に流入した遊技球が遊技者から視認できなくなったタイミングから総排出カウンタ C 9 0 がオン オフとなるまでの時間 (2) 第 1 主遊技始動口 A 1 0 に流入した遊技球が遊技者から視認できなくなったタイミングから総排出カウンタ C 9 0 がオフ オンとなるまでの時間 (3) 第 1 主遊技始動口 A 1 0 に流入した遊技球 (の体積の) 半分が遊技者から視認できなくなったタイミングから総排出カウンタ C 9 0 がオン オフとなるまでの時間 (4) 第 1 主遊技始動口 A 1 0 に流入した遊技球 (の体積の) 半分が遊技者から視認できなくなったタイミングから総排出カウンタ C 9 0 がオフ オンとなるまでの時間 (5) 第 1 主遊技始動口 A 1 0 に流入した遊技球の一部が遊技者から視認できなくなったタイミングから総排出カウンタ C 9 0 がオン オフとなるまでの時間 (6) 第 1 主遊技始動口 A 1 0 に流入した遊技球の一部が遊技者から視認できなくなったタイミングから総排出カウンタ C 9 0 がオフ オンとなるまでの時間を T_2 としてもよい。

20

【 1 3 2 2 】

上述したように、 T_1 及び T_2 を設定した場合に、第 1 1 実施形態においては第 8 実施形態と同様に、 $T_1 < T_2$ が成り立つよう構成されている。

30

【 1 3 2 3 】

< < < 第 1 2 実施形態 停止ボタン操作とリール停止制御 > > >

次に、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な停止ボタンとリール制御に関する構成を、第 1 2 実施形態として、以下に詳述する。

【 1 3 2 4 】

第 1 2 実施形態において、リールの停止ボタン (ここでは、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3 が該当する) の操作におけるリール停止制御について説明する。リール停止制御に係るステッピングモータの動作制御においては、前述したとおりであるが、特に図 3 5 の (6) に図示するリール駆動状態である「リール減速状態」へ遷移した後、リールの回転を停止すべくステッピングモータのすべての相 (例えば、0, 1, 2, 3 の 4 相) が励磁される (4 相励磁) ことでリールを停止させることができるよう構成されている。このようにすべての相 (例えば、0, 1, 2, 3 の 4 相) が励磁される (4 相励磁) 処理のことを、第 1 2 実施形態では、「4 相励磁処理」と称することがある。

40

【 1 3 2 5 】

回胴式遊技機においては、停止ボタン (左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3 が該当する) の操作に応じた、各停止ボタンに内蔵されている停止ボタンセンサがオフ オン、もしくはオン オフとなった旨の情報によって、主制御基板 M は、回転しているリールを停止させるための制御を実行することが可能に構成されている。

50

尚、第 1 2 実施形態における停止ボタンの操作とは、物理的な操作を示しており、例えば左停止ボタン D 4 1 を押下したり、また左停止ボタン D 4 1 を押下した状態から離反したりすることを指す。また、停止ボタンを操作していない状態のことは、例えば停止ボタンの非押下の状態と称することがある。また、停止ボタンが有効である状況にて停止ボタンセンサがオフ オンとなることを、停止ボタンの操作が受け付けられたと称することがある。

【 1 3 2 6 】

第 1 2 実施形態においては、主として回胴しているリールを停止させるための停止ボタンの操作と、リールの停止制御について説明する。尚、第 1 2 実施形態においては、停止ボタンの操作と、リールの停止制御の関係性についてを詳細に説明するため、パターン 1 : 停止ボタンセンサがオン オフとなった後に 4 相励磁処理を実行するパターン 2 : 停止ボタンセンサがオン オフとなる前に 4 相励磁処理を実行するという 2 つのパターンに大きく区分けする。第 1 2 実施形態において、停止ボタンの操作と、リールの停止制御の関係性についてこれら 2 つのパターンを有しているものとする。なお、4 相励磁処理とは、前述したように、リール駆動状態がリール減速状態になった場合に実行されるステップモータの制御である。

【 1 3 2 7 】

停止ボタン（左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3 が該当する）の操作と停止ボタンセンサがオフ オン、またオン オフになるタイミングについて説明する。停止ボタンセンサは、各停止ボタンに内蔵されているセンサであり、停止ボタンが初期位置（非操作の状態に対応する位置）から所定距離だけ押下されることでオフ オンとなる（初期位置ではオフ）よう構成されており、停止ボタンセンサがオフ オンとなることで、主制御基板 M は図 3 4 のフローに係るリール回転停止処理を実行可能に構成されている。尚、詳細は後述するが、停止ボタンセンサがオフ オンとなる条件を満たすための所定距離は、適宜変更することが可能である。一例としては、停止ボタンを押下可能な最大距離としてもよいし、停止ボタンを押下可能な最大距離の半分の距離としてもよい。

【 1 3 2 8 】

< < 停止ボタンセンサオフの後に 4 相励磁処理が終了するパターン > >

図 2 1 7 は、回胴しているリールを停止させるよう操作を行う場合を時系列的に描画したイメージ図の一例である。尚、図 2 1 7 では、第 1 2 実施形態における停止ボタンの操作からリール停止までを、焦点とする事象ごとに（a 1）～（f 1）のコマごとに分割している。尚、第 1 2 実施形態では、回胴しているリールのうち、最初に停止させるリールを左リール M 5 1、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを左停止ボタン D 4 1 として例示しているが、これに限定はされない。例えば、最初に停止させるリールを中リール M 5 2、もしくは右リール M 5 3 としてもよく、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを中停止ボタン D 4 2、もしくは右停止ボタン D 4 3 としてもよいし、第 1 停止に関するリール、停止ボタンにのみ適用可能な構成ではなく、すべての押し順に関する第 1 停止、第 2 停止、第 3 停止に適用可能であることを補足しておく。

【 1 3 2 9 】

また、同図においては、左停止ボタンの操作が受け付けられ（停止ボタンセンサがオフ オンとなり）、リール駆動状態がリール定速状態からリール減速待機状態となってから、左リールが停止するまでに、設計上の最大距離（最大スベリとも称する）回転した後停止する場合を例示している。なお、当該設計上の最大距離回転する場合における、左停止ボタンの操作が受け付けられ（停止ボタンセンサがオフ オンとなり）、リール駆動状態がリール定速状態からリール減速待機状態となってから左リールが停止するまでの時間値（スベリ時間と称することがある）は、規則上のスベリ時間の最大値を 1 9 0 m s とした場合、当該規則上の最大値を超過することがないように多少の余裕を持って設計するため、本例における一例としては、設計上のスベリ時間の最大値を 1 8 5 m s として、当該 1 8 5 m s に対応する距離を前記設計上の最大距離としている。

10

20

30

40

50

【 1 3 3 0 】

図 2 1 7 の (a 1) ~ (f 1) について詳細に説明する。まず、(a 1) では、左停止ボタン D 4 1 の停止操作は行っておらず（非押下）、左停止ボタン D 4 1 は初期位置であるため、左停止ボタンセンサはオフであり、リールが回転している（左リール M 5 1 は回転中）状態となっている。

【 1 3 3 1 】

その後、左停止ボタン D 4 1 が押下（操作、摺動とも称することがある）されていき、初期位置から x の距離だけ押下された状態である (b 1) で、左停止ボタンセンサがオンとなる。ここで、左停止ボタン D 4 1 が初期位置から押し込まれる距離は x となっている。尚、後述するが、左停止ボタン D 4 1 は初期位置から最大距離 d だけ押し込むことが可能に構成されており、押し込まれる距離の関係として、 $0 < x < d$ の関係が成り立つものとする。尚、(b 1) のタイミングで、左リール M 5 1 のリール駆動状態はリール定速状態からリール減速待機状態となる（リールの回転速度は定速回転のままである）。なお、リール駆動状態はリール定速状態からリール減速待機状態となった場合には、停止ボタンの操作状況（押し込まれるまでに有する時間など）に拘らず、リール（左リール M 5 1）を停止させるための処理を実行し、(b 1) のタイミングから設計上の最大距離移動してリール（左リール M 5 1）が停止することとなる。

【 1 3 3 2 】

その後、左停止ボタン D 4 1 が押下されていき、左停止ボタン D 4 1 が初期位置から最大距離である d の距離だけ押下された状態である (c 1) となる。(c 1) においては、左停止ボタンセンサはオンの状態を維持しており、左リール M 5 1 のリール駆動状態は、リール減速待機状態を維持している。なお、(b 1) から (c 1) までの時間値は、遊技者の左停止ボタン D 4 1 への操作態様によって変動することとなるが、本例においては、遊技者が左停止ボタン D 4 1 に対する停止操作を実行した場合に要する一般的な時間値である短時間（例えば、5 m s）で、左停止ボタン D 4 1 に対して停止操作を実行した場合を例示している。

【 1 3 3 3 】

その後、(c 1) の状態になってすぐに左停止ボタン D 4 1 が離反され、左停止ボタン D 4 1 の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、初期位置から x の距離（正確には、x 未満となったタイミング）まで戻った状態である (d 1) で、左ボタンセンサがオン・オフとなる。なお、(b 1) と (d 1) とでは、どちらも初期位置から x の距離に左停止ボタンが位置している状態を図示しているが、初期位置から x の距離は停止ボタンセンサのオン・オフを示しているため、より正確には、初期位置から x 以上の距離では停止ボタンセンサはオンとなっており、初期位置から x 未満の距離では停止ボタンセンサはオフとなっている。なお、x については適宜調整してもよいし、停止ボタンが初期位置の場合に停止ボタンセンサがオンであり、停止ボタンが初期位置でない場合（少しでも押下した場合）には停止ボタンセンサがオンになるよう構成してもよい。なお、左停止ボタン D 4 1 が最大距離 d 押し込まれた位置から初期位置に戻るまでの時間は、左停止ボタン D 4 1 が有するばねのばね定数に応じて変化する。

【 1 3 3 4 】

また、(d 1) においては、左リール M 5 1 のリール駆動状態は、リール減速待機状態を維持している。

【 1 3 3 5 】

その後、左停止ボタン D 4 1 の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、左停止ボタンが初期位置に戻った状態である (e 1) では、左停止ボタンセンサはオフのままであり、左リール M 5 1 のリール駆動状態は、リール減速待機状態からリール減速状態となり、ステップモータは 4 相励磁を実行する。なお、リール駆動状態がリール減速待機状態からリール減速状態に切り替わるタイミングは、同図の例には限定されず、左停止ボタンが初期位置に戻ったタイミングよりも前のタイミングでもよいし、後のタイミングでもよい。また、ステップモータの 4 相励磁に関して詳述すると、リール駆動状態がリール減

10

20

30

40

50

速待機状態からリール減速状態に切り替わったとき（停止予定図柄と通過図柄が一致したとき）に回胴駆動パルス出力カウンタのカウント値として100（約223.5msに相当する値）をセットした後、4相励磁をオンにするため、より正確には、リール駆動状態がリール減速待機状態からリール減速状態に切り替わってから約0.5ms後に4相励磁がオンとなる。その後、4相励磁をオンにしている間に実行される割り込み処理にて回胴駆動パルス出力カウンタのカウント値を減算していき、回胴駆動パルス出力カウンタのカウント値が0になった場合に4相励磁をオフにするよう構成されている。

【1336】

その後、左停止ボタンは初期位置に停止したまま、左リールに対してステップモータは4相励磁による減速処理が実行され、左リールは前述した設計上の最大距離回転した位置で停止し、中停止ボタンD42と右停止ボタンD43との操作が有効（停止操作の受付が有効）になる。

【1337】

なお、同図においては、1の停止ボタンの操作を受け付けた後、当該1の停止ボタンに対応するリールが停止する（停止制御が終了する）までは、当該1の停止ボタン以外の停止ボタンの操作は有効とならない（停止操作を受け付けない）よう構成されている。

【1338】

このように、1の停止ボタンの操作を受け付けた後、他の停止ボタンについては当該1の停止ボタンに対応したリールが停止するまでは有効としないことによって、1のタイミングで複数のリールに対する駆動制御を行って、ステップモータに過度な負担がかかる事態を防止することができる。また、そのように構成した場合においても、1の停止ボタンの停止操作を実行してすぐに離反した場合（初期位置から最大距離dだけ押し込んですぐに離反した場合）において、当該離反から停止ボタンセンサがオン オフとなるまでに要する最短時間の設計値は、停止ボタンオフ オンとなってからステップモータの4相励磁が終了するまでの時間の設計値よりも短時間とすることができる。即ち、1の停止ボタンの停止操作を実行してすぐに離反した場合においても、リールが設計上の最大距離回転して停止する前、換言すると他の停止ボタンの停止操作が有効になる前に、当該1の停止ボタンは初期位置に戻ることができるよう構成されているため、遊技者は、他の停止操作を行ったリールが停止してすぐに他のリールに対応する停止ボタンの停止操作を行うことができるよう構成されている。

【1339】

なお、1の停止ボタンの停止操作を実行してすぐに離反した場合における、当該離反から停止ボタンセンサがオン オフとなるまでに要する最短時間の時間値と、停止ボタンオフ オンとなってからステップモータの4相励磁が終了するまでの時間値とは、環境（例えば、室温、湿度など）によって多少変化するが、設計値とはこれら要因を含んだ値とする。また、まれに設計値よりも大きく乖離した事象が発生する可能性はあるが、基本的な環境下では90%以上が設計値の範囲内に収まるようにしている。本例における、時間と表現している箇所はこの設計値（設計時間）であり、時間値の比較として例示した範囲を逸脱する事象が発生することがあった場合にも、設計値としては逸脱していないこととなる。

【1340】

なお、同図においては、初期位置から最大距離dだけ押し込んですぐに離反し、リールが設計上の最大距離回転して停止する前に停止ボタンが初期位置に戻っている構成を励磁したが、これには限定されず、初期位置から最大距離dだけ押し込んですぐに離反し、リールが設計上の最大距離回転して停止する前に停止ボタンセンサがオン オフとなっていることを充足するよう構成してもよい。

【1341】

<<停止ボタンセンサオフの前に4相励磁処理が終了するパターン1>>

図218は、回胴しているリールを停止させるよう操作を行う場合を時系列的に描画したイメージ図の一例である。尚、図218では、第12実施形態における停止ボタンの操

10

20

30

40

50

作からリール停止までを、焦点とする事象ごとに (a 2) ~ (f 2) のコマごとに分割している。尚、第 1 2 実施形態では、回胴しているリールのうち、最初に停止させるリールを左リール M 5 1、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを左停止ボタン D 4 1 として例示しているが、これに限定はされない。例えば、最初に停止させるリールを中リール M 5 2、もしくは右リール M 5 3 としてもよく、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを中停止ボタン D 4 2、もしくは右停止ボタン D 4 3 としてもよいし、第 1 停止に関するリール、停止ボタンにのみ適用可能な構成ではなく、すべての押し順に関する第 1 停止、第 2 停止、第 3 停止に適用可能であることを補足しておく。

【 1 3 4 2 】

また、同図においては、左停止ボタンの操作が受け付けられ (停止ボタンセンサがオフオンとなり)、リール駆動状態がリール定速状態からリール減速待機状態となってから、左リールが停止するまでに、設計上の最大距離 (最大スベリとも称する) 回転した後停止する場合を例示している。

10

【 1 3 4 3 】

図 2 1 8 の (a 2) ~ (f 2) について詳細に説明する。まず、(a 2) では、左停止ボタン D 4 1 の停止操作は行っておらず (非押下)、左停止ボタン D 4 1 は初期位置であるため、左停止ボタンセンサはオフであり、リールが回転している (左リール M 5 1 は回転中) 状態となっている。

【 1 3 4 4 】

その後、左停止ボタン D 4 1 が押下 (操作、摺動とも称することがある) されていき、初期位置から x の距離だけ押下された状態である (b 2) で、左停止ボタンセンサがオフオンとなる。尚、(b 2) のタイミングで、左リール M 5 1 のリール駆動状態はリール定速状態からリール減速待機状態となる (リールの回転速度は定速回転のままである)。

20

【 1 3 4 5 】

その後、左停止ボタン D 4 1 が押下されていき、左停止ボタン D 4 1 が初期位置から最大距離である d の距離だけ押下された状態である (c 2) となる。(c 2) においては、左停止ボタンセンサはオンの状態を維持しており、左リール M 5 1 のリール駆動状態は、リール減速待機状態からリール減速状態となり、ステップモータは 4 相励磁を実行する。なお、リール駆動状態がリール減速待機状態からリール減速状態に切り替わるタイミングは、同図の例には限定されず、左停止ボタンが初期位置に戻ったタイミングよりも前のタイミングでもよいし、後のタイミングでもよく、(c 2) においてリールが回転中であればよい。

30

【 1 3 4 6 】

その後、(c 2) の状態になってすぐに左停止ボタン D 4 1 が離反され、左停止ボタン D 4 1 の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、初期位置から y の距離まで戻った状態である (d 2) で、左リールが、リール駆動状態がリール定速状態からリール減速待機状態となってから、設計上の最大距離 (最大スベリとも称する) 回転した位置で停止する。なお、距離 y は、 $y < d$ であればよく、 $y = x$ であってもよい。

【 1 3 4 7 】

その後、左停止ボタン D 4 1 の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、左停止ボタンが初期位置から x 未満の距離である (e 2) となると、左停止ボタンセンサがオフオンとなる。その後、左停止ボタン D 4 1 の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、(f 2) にて左停止ボタン D 4 1 が初期位置に戻り、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 の停止操作が有効となる。なお、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 の停止操作が有効になるタイミングは、これには限定されず、左停止ボタン D 4 1 がオン オフとなった (且つ左リールが停止している) タイミングとしてもよい。

40

【 1 3 4 8 】

なお、同図においては、1 の停止ボタンの操作を受け付けた後、当該 1 の停止ボタンに対応するリールが停止する (停止制御が終了する) までは、当該 1 の停止ボタン以外の停止ボタンの操作は有効とならない (停止操作を受け付けない) よう構成されている。

50

【 1 3 4 9 】

このように、1の停止ボタンの操作を受け付けた後、他の停止ボタンについては当該1の停止ボタンに対応したリールが停止するまでは有効とならないことによって、1のタイミングで複数のリールに対する駆動制御を行って、ステップモータに過度な負担がかかる事態を防止することができる。また、そのように構成した場合、1の停止ボタンの停止操作を実行してすぐに離反した場合（初期位置から最大距離dだけ押し込んですぐに離反した場合）においても、リールが設計上の最大距離回転して停止した後に、当該1の停止ボタンは初期位置に戻るよう構成されているため、遊技者は、停止ボタンが初期位置に戻っていれば、他の停止ボタンの停止操作ができ、遊技をスムーズに進行することができる。

【 1 3 5 0 】

<< 停止ボタンセンサオフの前に4相励磁処理が終了するパターン2 >>

図219は、回胴しているリールを停止させるよう操作を行う場合を時系列的に描画したイメージ図の一例である。尚、図219では、第12実施形態における停止ボタンの操作からリール停止までを、焦点とする事象ごとに(a3)~(f3)のコマごとに分割している。尚、第12実施形態では、回胴しているリールのうち、最初に停止させるリールを左リールM51、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを左停止ボタンD41として例示しているが、これに限定はされない。例えば、最初に停止させるリールを中リールM52、もしくは右リールM53としてもよく、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを中停止ボタンD42、もしくは右停止ボタンD43としてもよいし、第1停止に関するリール、停止ボタンにのみ適用可能な構成ではなく、すべての押し順に関する第1停止、第2停止、第3停止に適用可能であることを補足しておく。

【 1 3 5 1 】

また、同図においては、左停止ボタンの操作を受け付けられ（停止ボタンセンサがオフオンとなり）、リール駆動状態がリール定速状態からリール減速待機状態となってから、左リールが停止するまでに、設計上の最大距離（最大スベリとも称する）回転した後停止する場合を例示している。

【 1 3 5 2 】

図219の(a3)~(f3)について詳細に説明する。まず、(a3)では、左停止ボタンD41の停止操作は行っておらず（非押下）、左停止ボタンD41は初期位置であるため、左停止ボタンセンサはオフであり、リールが回転している（左リールM51は回転中）状態となっている。

【 1 3 5 3 】

その後、左停止ボタンD41が押下（操作、摺動とも称することがある）されていき、初期位置からxの距離だけ押下された状態である(b3)で、左停止ボタンセンサがオフオンとなる。尚、(b3)のタイミングで、左リールM51のリール駆動状態はリール定速状態からリール減速待機状態となる（リールの回転速度は定速回転のままである）。

【 1 3 5 4 】

その後、左停止ボタンD41が押下されていき、左停止ボタンD41が初期位置から距離yだけ押下された状態である(c3)となる。(c3)になるまでに、左リールM51のリール駆動状態は、リール減速待機状態からリール減速状態になり、(c3)においては、左リールM51は停止することとなる。また、左停止ボタンセンサはオンのままである。なお、距離yは、 $y < d$ であればよい。

【 1 3 5 5 】

その後、左リールM51が押し込まれていき、左停止ボタンD41が初期位置から最大距離であるdの距離だけ押下された状態である(d3)となる。(d3)においては、左停止ボタンセンサはオンの状態を維持している。

【 1 3 5 6 】

その後、左停止ボタンD41の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、左停止ボタンが初期位置からx未満の距離である(e3)となると、左停止ボタンセンサがオフオンとなる。その後、左停止ボタンD41の付勢力によって初期位置に向かって摺動

10

20

30

40

50

していき、(f3)にて左停止ボタンD41が初期位置に戻り、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43の停止操作が有効となる。なお、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43の停止操作が有効になるタイミングは、これには限定されず、左停止ボタンD41がオン・オフとなった(且つ左リールが停止している)タイミングとしてもよい。

【1357】

なお、同図においては、1の停止ボタンの操作を受け付けた後、当該1の停止ボタンに対応するリールが停止する(停止制御が終了する)までは、当該1の停止ボタン以外の停止ボタンの操作は有効とならない(停止操作を受け付けない)よう構成されている。

【1358】

このように、1の停止ボタンの操作を受け付けた後、他の停止ボタンについては当該1の停止ボタンに対応したリールが停止するまでは有効としないことによって、1のタイミングで複数のリールに対する駆動制御を行って、ステップモータに過度な負担がかかる事態を防止することができる。また、そのように構成した場合においても、1の停止ボタンの停止操作を実行してすぐに離反した場合(初期位置から最大距離dだけ押し込んですぐに離反した場合)においても、リールが設計上の最大距離回転して停止した後に、当該1の停止ボタンは初期位置に戻るよう構成されているため、遊技者は、停止ボタンが初期位置に戻っていれば、他の停止ボタンの停止操作ができ、遊技をスムーズに進行することができる。

【1359】

<<<第13実施形態 性能表示装置SH>>>

本例に係る遊技機には役物比率などの遊技機の稼働状況を表示する性能表示装置SHを設けるよう構成してもよく、性能表示装置SHを有する構成を第13実施形態として、以下に詳述する。

【1360】

まず、図220を用いて、本例に係る遊技機に適用可能な性能表示装置SHの表示例を示す。性能表示装置SHは4桁のセグが横一列に並んで形成されており、上位2桁(左側の2桁)が識別セグSH10であり、下位2桁(右側の2桁)が比率セグSH20となっている。識別セグSH10には、現在表示している項目が識別可能な情報が表示され、比率セグSH20には、現在表示している項目に該当する数値情報が表示されるよう構成されている。また、識別セグSH10の下位桁(右側の桁)の右下部にはドットポイントSH30が設けられており、ドットポイントSH30の有無によって、識別セグSH10と比率セグSH20とが判別容易となるよう構成されている。尚、ドットポイントSH30を設けなくとも問題ない。

【1361】

<<<設置位置>>>

性能表示装置SHの設置位置は主制御基板Mに直接取り付けられるように構成してもよく、そのように構成した場合、主制御基板Mを覆う主基板ケースM40に貼り付いたシール等によって視認性が妨げられない位置に取り付けることが望ましい。

【1362】

<<<表示項目>>>

性能表示装置SHに表示する項目の一例として、以下の項目が挙げられる。

(a) = 累計の有利区間比率「累計の有利区間比率」とは、総遊技回数(累計の遊技回数)に対する、有利区間にて遊技した累計の遊技回数が占める割合であり、「有利区間における累計の遊技回数÷総遊技回数×100(%)」にて算出できる。一例として、「遊技機稼働開始 通常区間A 有利区間A 通常区間B 有利区間B」のように遊技が進行した場合には、「(有利区間Aにおける遊技回数+有利区間Bにおける遊技回数)÷(通常区間Aにおける遊技回数+有利区間Aにおける遊技回数+通常区間Bにおける遊技回数+有利区間Bにおける遊技回数)×100(%)」にて算出できる。

【1363】

尚、「累計」とは、遊技機が遊技場にて稼働を開始してから直近の性能表示装置SHに

10

20

30

40

50

表示する項目の演算を実行するまで、所定の計測開始タイミングから直近の性能表示装置 S H に表示する項目の演算を実行するまで等、性能表示装置 S H に表示するための計測を開始してから性能表示装置 S H に表示する項目の演算を実行するまでの累計を示している。

【 1 3 6 4 】

(b) = 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物比率「連続役物比率」とは、総払出枚数に対する第 1 種特別役物作動時に払い出された払出枚数の合計が占める割合であり、「 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物比率」とは、「 6 0 0 0 ゲーム間の第 1 種特別役物作動時の払出枚数 ÷ 6 0 0 0 ゲーム間の総払出枚数 × 1 0 0 (%) 」にて算出できる。一例として、6 0 0 0 ゲーム間の第 1 種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：6 0 0 0 枚、その他の契機による払出枚数：8 0 0 0 枚であった場合には、「 6 0 0 0 ÷ (6 0 0 0 + 8 0 0 0) × 1 0 0 = 4 2 . 9 (%) 」のように算出される。尚、「 6 0 0 0 ゲーム間」とは、直近で連続役物比率を算出したタイミング以前の 6 0 0 0 ゲーム間を示している。

10

【 1 3 6 5 】

(c) = 6 0 0 0 ゲーム間の役物比率

「役物比率」とは、総払出枚数に対する特別役物及び普通役物により払い出された払出枚数の合計が占める割合であり、「 6 0 0 0 ゲーム間の役物比率」とは、「 (6 0 0 0 ゲーム間の第 1 種特別役物作動時における払出枚数 + 6 0 0 0 ゲーム間の第 2 種特別役物作動時における払出枚数 + 6 0 0 0 ゲーム間の普通役物作動時における払出枚数) ÷ 6 0 0 0 ゲーム間の総払出枚数 × 1 0 0 (%) 」にて算出できる。一例として、6 0 0 0 ゲーム間の第 1 種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：5 0 0 0 枚、6 0 0 0 ゲーム間の第 2 種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：3 0 0 0 枚、6 0 0 0 ゲーム間のその他の契機による払出枚数：8 0 0 0 枚であった場合には、「 (5 0 0 0 + 3 0 0 0) ÷ (5 0 0 0 + 3 0 0 0 + 8 0 0 0) × 1 0 0 = 5 0 (%) 」のように算出される。尚、「 6 0 0 0 ゲーム間」とは、直近で役物比率を算出したタイミング以前の 6 0 0 0 ゲーム間を示している。

20

【 1 3 6 6 】

(d) = 累計の連続役物比率

「累計の連続役物比率」とは、「累計の第 1 種特別役物作動時における払出枚数 ÷ 累計の総払出枚数 × 1 0 0 (%) 」にて算出できる。一例として、累計の第 1 種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：6 0 0 0 0 0 枚、その他の契機による払出枚数：8 0 0 0 0 0 枚であった場合には、「 6 0 0 0 0 0 ÷ (6 0 0 0 0 0 + 8 0 0 0 0 0) × 1 0 0 = 4 2 . 9 (%) 」のように算出される。

30

【 1 3 6 7 】

(e) = 累計の役物比率

「累計の役物比率」とは、「 (累計の第 1 種特別役物作動時における払出枚数 + 累計の第 2 種特別役物作動時における払出枚数 + 累計の普通役物作動時における払出枚数) ÷ 累計の総払出枚数 × 1 0 0 (%) 」にて算出できる。一例として、累計の第 1 種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：5 0 0 0 0 0 枚、累計の第 2 種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：3 0 0 0 0 0 枚、累計のその他の契機による払出枚数：8 0 0 0 0 0 枚であった場合には、「 (5 0 0 0 0 0 + 3 0 0 0 0 0) ÷ (5 0 0 0 0 0 + 3 0 0 0 0 0 + 8 0 0 0 0 0) × 1 0 0 = 5 0 (%) 」のように算出される。

40

【 1 3 6 8 】

また、識別セグ S H 1 0 に表示される「 7 U 」は、累計の有利区間比率を表示している旨を示しており、識別セグ S H 1 0 に表示される「 6 Y 」は、6 0 0 0 ゲーム間の連続役物比率を表示している旨を示しており、識別セグ S H 1 0 に表示される「 7 Y 」は、6 0 0 0 ゲーム間の役物比率を表示している旨を示しており、識別セグ S H 1 0 に表示される「 6 A 」は、累計の連続役物比率を表示している旨を示しており、識別セグ S H 1 0 に表示される「 7 A 」は、累計の役物比率を表示している旨を示している。

【 1 3 6 9 】

なお、図 2 2 0 においては、(a) として累計の有利区間比率を表示するよう構成した

50

が、これには限定されず、(a)として累計の指示込役物比率を表示するよう構成してもよい。ここで、累計の指示込役物比率とは、主制御基板Mにおける押し順ナビ(指示とも称することがある)が実行される遊技における累計の払出し枚数+役物による累計の払出し枚数}÷すべての累計の払出し枚数×100(%)によって算出できる比率であり、累計の有利区間比率と累計の指示込役物比率とのいずれを性能表示装置SHに表示するかは、遊技機の仕様によって適宜決定すればよい。

【1370】

なお、押し順ナビが実行された遊技において、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作をしたために、押し順ナビに従って停止操作した場合に入賞し得る図柄組合せに係る払出し枚数よりも少ない遊技メダルが払い出された場合にも、押し順ナビに従って停止操作した場合に入賞し得る図柄組合せに係る払出し枚数が、押し順ナビが実行される遊技における払出し枚数として計算が行われるよう構成されている。

【1371】

<<<表示態様>>>

性能表示装置SHにおける表示態様としては、以下のように構成してもよい。・「(a)(b)(c)(d)(e)(a)・・・」の順に約5秒ずつ表示を切り替えている。尚、表示を切り替える間隔を変更しても問題なく、例えば、3秒ずつ表示を切り替えるよう構成してもよい。・非該当項目については、比率セグに「」と表示する

なお、非該当項目とは、例えば、有利区間を有していない遊技機における、有利区間比率などである。・比率表示数値{有利区間比率(%)、連続役物比率(%)、役物比率(%)}であり、比率セグSH20に表示する}は小数点を切り捨てて表示する(100%の場合には「99」と表示する)・比率表示数値が、有利区間比率70%、連続役物比率60%、役物比率70%以上の場合、比率セグSH20を点滅表示する・累計遊技数が400ゲームに満たない場合には、比率表示は「00」を表示する・累計遊技数が6000ゲームに満たない場合には、6000ゲーム間の連続役物比率及び6000ゲーム間の役物比率を表示している際の識別セグSH10を点滅表示する{非該当項目(例えば、有利区間が設けられていない遊技機においては、有利区間比率が存在していないため、有利区間比率は非該当項目となる)も含む}・累計の遊技回数が175000ゲームに満たない場合、累計の有利区間比率を表示する際に識別セグを点滅表示する。また、累計の遊技回数が17500ゲームに満たない場合、累計の連続役物比率を表示する際及び累計の役物比率を表示する際に識別セグを点滅表示する(連続役物を有さない遊技機である場合も含む)。即ち、累計の有利区間比率を表示するために累計の遊技回数を175000ゲーム以上計測可能とし、累計の連続役物比率及び累計の役物比率を表示するために累計の遊技回数を17500ゲーム以上計測可能となるよう構成されている。

【1372】

第13実施形態においては、性能表示装置SHに、上述した(a)、(b)、(c)、(d)、(e)の情報を表示し得るよう構成されている。(a)、(b)、(c)、(d)、(e)に係る情報の演算・表示等の処理を主制御基板(主制御基板MのCPUMC)にて実行する構成を以下に詳述する。

【1373】

<<<メモリマップ>>>

まず、図221を用いて、主制御チップCのメモリマップの一例について説明する。当該メモリマップには、「0000H」から「FFFFH」までのアドレス空間が示されている。このうち、「0000H」から「27FFH」までの空間には内蔵ROMC110が割り当てられ、「2800H」から「28FFH」までの空間には主制御チップC内の各回路に内蔵されているレジスタ領域が割り当てられ、「F000H」から「F2FFH」までの空間には内蔵RAMC120が割り当てられ、「FDD0H」から「FDFBH」までの空間にはXCSデコードエリア(与えられた機械語を内部表現として解釈するデコードを実行する領域)が割り当てられている。CUC100に、これらの番地に対してアクセスする命令を実行させることにより、対応するハードウェアに対するアクセスを

10

20

30

40

50

実行させることができる。

【1374】

尚、内蔵ROMC110は、主として遊技の進行を制御する領域である第1ROM領域と、主としてエラー関連等の遊技の正常な進行とは異なる処理を制御する領域である第2ROM領域と、を有しており、「0000H」から「1FFFFH」までの空間には第1ROM領域が割り当てられ、「2000H」から「27FFFH」までの空間には第2ROM領域が割り当てられている。尚、第1ROM領域は、第2ROM領域よりも容量が大きくなるよう構成されている（換言すれば、第1ROM領域内に存在しC100からアクセスされるデータ容量は、第2ROM領域内に存在しC100からアクセスされるデータ容量よりも大きくなるよう構成されている）。

10

【1375】

また、第1ROM領域は、プログラムコード（C100に対する命令コードセット）が格納されている第1制御領域と、プログラムが使用する（このプログラムコードに基づくC100の処理によって読みだされる）プログラムデータが格納されている第1データ領域と、各種識別情報（会社名、製造日、型式名等）が格納される領域と、主制御チップCを動作させる際に用いられる各種設定（乱数生成回路C140の動作設定、ウォッチドッグタイマC222の動作設定等）が格納されているプログラム管理エリアとを有している。尚、同図にて、第1ROM領域におけるメモリマップイメージを図示しておくが、各領域のバイト数や未使用領域の有無はあくまでも一例である。

【1376】

20

また、第2ROM領域は、プログラムコード（C100に対する命令コードセット）が格納されている第2制御領域と、プログラムが使用する（このプログラムコードに基づくC100の処理によって読みだされる）プログラムデータが格納されている第2データ領域と、を有しており、第2制御領域は、第1制御領域よりも容量が小さくなるよう構成されており（換言すれば、第2制御領域内に存在しC100からアクセスされるプログラムコード容量は、第1制御領域内に存在しC100からアクセスされるプログラムコード容量よりも小さくなり）、第2データ領域は、第1データ領域よりも容量が小さくなるよう構成されている（換言すれば、第2データ領域内に存在しC100からアクセスされるプログラムデータ容量は、第1データ領域内に存在しC100からアクセスされるプログラムデータ容量よりも小さくなる）。

30

【1377】

他方、内蔵RAMC120は、主として遊技の進行に基づく情報を格納する領域である第1RAM領域と、主としてエラー関連等の遊技の正常な進行とは異なる処理に基づく情報を格納する領域である第2RAM領域と、プログラムが内部的にデータを保存しておく必要がある場合使用されるスタックエリアと、を有しており、「F000H」から「FFFFH」までの空間には第1RAM領域が割り当てられ、「F200H」から「F2C9H」までの空間には第2RAM領域が割り当てられ、「F2CAH」から「F2FFFH」までの空間にはスタックエリアが割り当てられている（但し、各領域のバイト数はあくまでも一例である）。

【1378】

40

また、第1RAM領域は、主として遊技の進行に係る情報を一時記憶するための作業領域である第1作業領域を有しており、第2RAM領域は、主としてエラー関連等に係る情報を一時記憶するための作業領域である第2作業領域と、第1RAM領域及び第2RAM領域に一時記憶された情報の誤り検出を行うための作業領域であるチェックサム領域を有している。尚、第1RAM領域は、第2RAM領域よりも容量が大きくなるよう構成されている。また、本実施形態においては、チェックサム領域は第2RAM領域のみが有しており（第1RAM領域は有しておらず）、当該チェックサム領域が第1RAM領域と第2RAM領域との双方の（双方に一時記憶された情報を通算した）チェックサムを管理するよう構成されている。また、本実施形態においては、後述するように、チェックサムを算出する際、未使用領域をも含めて算出しているが、これには限定されず、未使用領域を除

50

いた領域（第1作業領域及び第2作業領域）についてチェックサムを算出するよう構成してもよい。また、誤り検出を行う手法は、チェックサムチェックを行う手法に限らず、その他の手法（例えば、パリティチェック等）を行う手法を用いてもよく、その場合には、当該チェックサム領域が、これら手法を用いる際に必要となる誤り検出用の情報（例えば、パリティビット等）を格納する領域となる。

【1379】

尚、各種識別情報（会社名、製造日、型式名等）が格納される領域のアドレスは、内蔵RAMのアドレス以降としても何ら問題ない。また、未使用領域となっているアドレスも変更しても問題ないが、第1データ領域と第2制御領域との間（間のアドレス）には未使用領域を設けることが好適である。即ち、図221に示すようなメモリマップ構成である場合、第1制御領域内に存在しC P U C 1 0 0からアクセスされるプログラムコードと、第2制御領域内に存在しC P U C 1 0 0からアクセスされるプログラムコードとは、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されており、未使用領域を間に挟んでいるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムコードの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる（その他、未使用領域を間に挟んでいる場合には、同様のことがいえる）。

【1380】

ここで、主制御基板Mが搭載するROMに関しては、不正行為によって改造されたプログラム等が書き込まれることを防止するため、未使用の領域（充填されていない領域）を設けないよう構成することが好適である（例えば、未使用領域を全て0によって充填、使用している領域を若い番地に詰めて書き込む、等）。また、第1制御領域及び第1データ領域には、ノイズや不正行為によって、通常時には参照しないデータを参照してしまうことを防止するため、未使用のデータ（例えば、スペック違いの遊技機において参照するデータや、開発段階でのテストにのみ使用するデータ等）を設けないよう構成することが好適である。また、第1制御領域、第1データ領域、第2制御領域、第2データ領域、第1作業領域及び第2作業領域は、若い番地に詰めて領域を使用し、当該領域内（当該領域内のアドレス）に未使用の領域を設けない（例えば、「0000H」～「0FA7H」の範囲となっている第1制御領域内の、「0010H」～「0050H」を未使用領域としな）よう構成することが好適である。尚、本例における、未使用領域は、すべてのビットが「0」となっており、当該未使用領域以外の領域は、いずれかのビットが「1」となっている（「0」ではなくなっている）。

【1381】

第13実施形態においては、特に、性能表示装置SHにて表示する情報の演算処理、または性能表示装置SHにて情報を表示する表示処理を主制御基板（主制御基板MのC P U M C）にて実行する際、第2ROM・RAM領域にて処理を行うよう構成されている。以下、第2ROM・RAM領域にて行われる処理の詳細について説明する。

【1382】

<<第1ROM・RAM領域における処理>>

図222は、第13実施形態におけるステップ1600のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである（本サブルーチンの実行タイミングは他の実施形態と同様）。当該サブルーチンの処理は、ステップ1040又はステップ1104の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間（本例では、Tとしているが、例えば、2ms程度の時間が設定される）を周期として定期的に行われるよう構成されている。

【1383】

まず、ステップ1602で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、割り込み開始時の処理（例えば、C P U C 1 0 0内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ1604で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ1604でN oの場合、ステップ1900で、主制御基板MのC P U C 1 0

0 は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ 1604 で Yes の場合、ステップ 1606 で、主制御基板 M の CPU C100 は、タイマ計測（ソフトウェアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ 1608 で、主制御基板 M の CPU C100 は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（RAM 領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタン D60、スタートレバー D50、停止ボタン D40、扉スイッチ D80、設定キースイッチ M20、設定/リセットボタン M30、電源断検知信号、投入受付センサ D10s、第 1 投入センサ D20s、第 2 投入センサ D30s、第 1 払出センサ H10s、第 2 払出センサ H20s、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔 T でサンプリングされる）。

10

【1384】

次に、ステップ 1610 で、主制御基板 M の CPU C100 は、RAM 領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチ D80 のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉 DU が開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ 1610 で、主制御基板 M の CPU C100 は、全リール（左リール M51、中リール M52、右リール M53）の回胴駆動制御処理（リール M50 の駆動の制御に係る処理であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ 1612 で、主制御基板 M の CPU C100 は、AT カウンタ M60 を参照し、当該カウンタ値が 0 より大きいのか否かを判定する。ステップ 1612 で Yes の場合、ステップ 1613 で、主制御基板 M の CPU C100 は、AT カウンタ値表示装置 D280 にて AT 残りゲーム数（AT ゲーム数）を表示し、ステップ 1614 に移行する。尚、ステップ 1612 で No の場合にもステップ 1614 に移行する。尚、主制御基板 M で制御される AT カウンタ値表示装置 D280 を備えていない場合には、ステップ 1612 及びステップ 1613 の処理は不要である。次に、ステップ 1614 で、主制御基板 M の CPU C100 は、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リール M50、ブロック D100、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ 1616 で、主制御基板 M の CPU C100 は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるか否かを判定する。ステップ 1616 で Yes の場合、ステップ 1618 で、主制御基板 M の CPU C100 は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ 1622 に移行する。他方、ステップ 1616 で No の場合、ステップ 1620 で、主制御基板 M の CPU C100 は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ 1622 に移行する。尚、ステップ 1620 においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ 1618 が無くても良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第 1 のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第 2 のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

20

30

40

【1385】

次に、ステップ 1622 で、主制御基板 M の CPU C100 は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ 1618 やステップ 1620 でレジスタ領域

50

内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる)。ここで、副制御基板 S に送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド(スタートレバー操作直後に送信される)、第 1 リール停止受付タイミングに係るコマンド(第 1 停止として停止ボタンを操作した直後に送信される)、第 2 リール停止受付タイミングに係るコマンド(第 2 停止として停止ボタンを操作した直後に送信される)、第 3 リール停止受付タイミングに係るコマンド(第 3 停止として停止ボタンを操作した直後に送信される)、全リールが停止した直後に送信される)、停止表示図柄の停止タイミングに係るコマンド(表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される)、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド(スタートレバー操作直後に送信される(有利区間中に限る))、ボーナス当選情報に係るコマンド(スタートレバー操作直後に送信される)、R T 状態に係るコマンド(全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される)、A T に関する状態に係るコマンド(全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される)、高確保障カウンタ値コマンド(スタートレバー操作直後に送信される)、A T 残りゲーム数に係るコマンド(全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される)、遊技区間に関するコマンド(全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される)、等がある。次に、ステップ 1 6 2 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、外部端子信号(回胴式遊技機 P から外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号)を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉 D U が開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ 1 6 2 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、L E D (7 セグ L E D ランプ、等)の出力データ(例えば、複数の 7 セグ L E D ユニットのうち、所定の 7 セグ L E D ユニットの点灯させ、7 セグの所定のセグメントを点灯させる)を出力する(所謂、ダイナミック点灯)。次に、ステップ 1 6 2 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、L E D の点灯態様(例えば、L E D の点灯色を変更)を実行する。尚、ステップ 1 6 2 8 は実行されなくてもよい。次に、ステップ 1 6 3 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ソフト乱数管理処理(ソフトウエアで管理する乱数値の更新処理等)を実行する。次に、ステップ 1 6 3 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、内部情報レジスタデータを取得する(内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している)。次に、ステップ 1 6 3 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か(当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か)を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ 1 6 3 4 で Y e s の場合、ステップ 1 6 3 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か(当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か)を判定する。

【 1 3 8 6 】

ステップ 1 6 3 6 で Y e s の場合、次に、ステップ 1 6 3 7 (第 1 3) で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 R O M ・ R A M 領域における処理として、第 2 R O M ・ R A M 領域のカウント上限チェック処理を呼び出す。

【 1 3 8 7 】

< < 第 2 R O M ・ R A M 領域における処理 > >

なお、不図示であるが、第 2 R O M ・ R A M 領域における処理が呼び出された場合には、まず、主制御基板 M の C P U M C は、スタックポインタの退避とスタックエリアの切り替えとを行い、第 2 スタックエリアを使用するための設定を行う。次に、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 R O M ・ R A M 領域における処理で使用したレジスタの値を第 2 スタックエリアへ退避させる。次に、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 R O M ・ R A M 領域における処理で使用された第 1 R A M 領域やレジスタの値から外部出力するための信号を

10

20

30

40

50

作成して出力する処理を実行する。

【1388】

その後、図示されているように、ステップ1637-1（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、現在までの総遊技回数に係るカウンタ（総遊技回数カウンタと称することがある）のカウンタ値と、現在までの遊技メダルの総払出し枚数に係るカウンタ（総払出しカウンタと称することがある）のカウンタ値と、が予め定められた上限値に達しているか否かに係るチェック処理としてカウント上限チェック処理を行う。カウント上限チェック処理の詳細としては、例えば、第2ROM・RAM領域における所定のレジスタ（HLレジスタとする）にセットされた総払出しカウンタのアドレスと総遊技回数カウンタのアドレスとにおいて、予め定めた繰り返し回数分の演算処理に基づいて算出されたカウント上限フラグのデータに基づいてチェック処理が行われる。尚、繰り返し回数とカウント上限フラグのデータは、例えば未使用領域としてのBレジスタやCレジスタに記憶させることが可能である。

10

【1389】

次に、ステップ1637-2（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、現在までの累計の遊技回数のカウント処理を行う。遊技回数のカウント処理の詳細としては、例えば、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタにセットされた総遊技回数カウンタのアドレスに、未使用領域としてのAレジスタに記憶されている加算値（ここでは1とする）をデータ加算する処理を行い、加算結果を所定のレジスタにセットされたアドレスのデータとして更新する。

20

【1390】

次に、ステップ1637-3（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、現在までの有利区間遊技回数のカウント処理を行う。有利区間遊技回数とは、有利区間にて実行された遊技回数の累計である。有利区間遊技回数のカウント処理の詳細としては、まず、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタにセットされた遊技区間フラグのアドレスに記憶されているデータのうち、有利区間であることを示すフラグに係るビットが「1」である場合に、例えばDEレジスタに有利区間遊技回数カウンタのアドレスをセットする。その後、ステップ1637-2（第13）と同様にデータ加算する処理を実行し、加算結果を所定のレジスタにセットされたアドレスのデータとして更新する。

【1391】

30

次に、ステップ1637-4（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、現在までの累計の払出し枚数と6000ゲーム間の払出し枚数とのカウント処理を行う。なお、当該払出し枚数とは、遊技メダルを払出す契機に拘らずすべての払出し枚数となっている。払出し枚数のカウント処理の詳細としては、まず、ステップ1637-1（第13）でHLレジスタにセットされたカウント上限フラグのアドレスに記憶されているデータのフラグに係るビットが「0」でない場合、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに、総払出しカウンタ（累計の払出し枚数用のカウンタと6000ゲーム間の払出し枚数用のカウンタ）のアドレスをセットする。その後、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに、払出し枚数バッファに記憶されているデータをセットする。その後、ステップ1637-2（第13）と同様にデータ加算（ここでは払出し枚数の加算）する処理を実行し、加算結果を所定のレジスタにセットされたアドレスのデータとして更新する。

40

【1392】

次に、ステップ1637-5（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、現在までの累計の役物払出し枚数と6000ゲーム間の役物払出し枚数とのカウント処理を行う。役物払出し枚数のカウント処理の詳細としては、まず、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに役物作動状態フラグのデータをセットする。ここで、セットされたデータに所定の論理演算を行い、論理演算の結果が「0」でなければ役物作動中であると判断する。その後、ステップ1637-1（第13）でHLレジスタにセットされたカウント上限フラグのアドレスに記憶されているデータのフラグに係るビットが「0」でない場合、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに、役物払出しカウンタ（累計の役物払出し枚数用の

50

カウンタと6000ゲーム間の役物払出し枚数用のカウンタ)のアドレスをセットする。その後、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに役物払出し枚数バッファに記憶されているデータをセットする。その後、ステップ1637-2(第13)と同様にデータ加算(ここでは払出し枚数の加算)する処理を実行し、加算結果を所定のレジスタにセットされたアドレスのデータとして更新する。なお、本処理における「役物」とは、第1種特別役物、第2種特別役物、普通役物となっている。

【1393】

次に、ステップ1637-6(第13)で、主制御基板MのCPUMCは、現在までの累計の連続役物払出し枚数と6000ゲーム間の連続役物払出し枚数とのカウント処理を行う。連続役物払出し枚数のカウント処理の詳細としては、まず、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタにRB作動状態フラグのデータをセットする。ここで、セットされたデータに所定の論理演算を行い、論理演算の結果が「0」でなければRB作動中であると判断する。その後、ステップ1637-1(第13)でHLレジスタにセットされたカウント上限フラグのアドレスに記憶されているデータのフラグに係るビットが「0」でない場合、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに、連続役物払出しカウンタ(累計の連続役物払出し枚数用のカウンタと6000ゲーム間の連続役物払出し枚数用のカウンタ)のアドレスをセットする。その後、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに連続役物払出し枚数バッファに記憶されているデータをセットする。その後、ステップ1637-2(第13)と同様にデータ加算(ここでは払出し枚数の加算)する処理を実行し、加算結果を所定のレジスタにセットされたアドレスのデータとして更新する。なお、本処理における「連続役物」とは、第1種特別役物(RBと称することがある)となっている。

【1394】

次に、ステップ1637-7(第13)で、主制御基板MのCPUMCは、比率計算処理を行う。尚、ここでの比率とは、下記を示している。(1-1)累計の有利区間比率： $\text{有利区間遊技回数} \div \text{総遊技回数} \times 100(\%)$ (1-2)累計の指示込役物比率： $\{\text{主制御基板Mにおける押し順ナビ(指示とも称することがある)が実行される遊技における払出し枚数} + \text{役物による払出し枚数}\} \div \text{すべての払出し枚数} \times 100(\%)$ (2)累計の連続役物比率： $\text{第1種特別役物の作動中における累計の払出し枚数} \div \text{累計の総払出し枚数} \times 100(\%)$ (3)累計の役物比率： $(\text{第1種特別役物の作動中における累計の払出し枚数} + \text{第2種特別役物の作動中における累計の払出し枚数} + \text{普通役物の作動中における累計の払出し枚数}) \div \text{累計の総払出し枚数} \times 100(\%)$ (4)6000ゲーム間の連続役物比率： $\text{第1種特別役物の作動中における6000ゲーム間の払出し枚数} \div \text{6000ゲーム間の総払出し枚数} \times 100(\%)$ (5)6000ゲーム間の役物比率： $(\text{第1種特別役物の作動中における6000ゲーム間の払出し枚数} + \text{第2種特別役物の作動中における6000ゲーム間の払出し枚数} + \text{普通役物の作動中における6000ゲーム間の払出し枚数}) \div \text{6000ゲーム間の総払出し枚数} \times 100(\%)$ 上記、(1-1)乃至(5)を第13実施形態における比率計算の対象としている。尚、第13実施形態では、(1-1)の有利区間比率及び(1-2)の指示込役物比率においては、1遊技ごとに比率計算処理を行い、(2)～(5)においては400ゲームごとに比率計算処理を行うよう構成されているが、例えば(2)～(5)においても1遊技ごとに比率計算処理を行うよう構成してもよい。なお、前述したように、上記(1-1)と(1-2)とは遊技機の仕様に合わせていずれかを、算出及び表示するよう構成すればよい。

【1395】

図223は、ステップ1637-7(第13)での主制御基板MのCPUMCによる比率計算処理のサブルーチンのフローである。まず、ステップ1637-7-1(第13)で、主制御基板MのCPUMCは、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに比率計算の回数をセットする。次に、ステップ1637-7-2(第13)でステップ1637-7-1(第13)の所定のレジスタにセットされているデータ(ここでのデータは有利区間比率の計算番号に関するデータ)を取得する。次に、ステップ1637-7-3(第13)で取得したデータに対して所定の比較演算を行い、有利区間比率の計算に係る計算番

10

20

30

40

50

号か否かを判定する。ステップ1637-7-3(第13)で有利区間比率に係る計算番号ではないと判定されると(Noと判定されると)、ステップ1637-7-4(第13)で、所定のレジスタに400ゲームカウンタに記憶されているデータ(例えば2バイト分)をセットし、このときのデータの値が「0」であるか否かを判定し、データの値が「0」であるとき、換言すると、このときの遊技回数は400ゲームの倍数であるとき(Yesと判定された場合)、ステップ1637-7-5(第13)で、予め第2ROMに記憶された比率計算アドレステーブルのアドレスデータを所定のレジスタにセットする。その後、ステップ1637-7-6(第13)で、セットされたアドレスデータに対して比率を算出するための所定の演算処理を行う。

【1396】

10

その後、ステップ1637-7-7(第13)で、演算処理により得られたデータを、ステップ1637-7-2(第13)で取得したデータをセットした同レジスタにセットする。その後、ステップ1637-7-8(第13)で、演算処理により得られたデータに基づいて、比率が100%であるか否かを判定し、比率が100%であった場合、ステップ1637-7-9(第13)で、前述したように比率を99%で表示するためのデータを所定のレジスタ(例えばステップ1637-7-2(第13)で取得したデータをセットした同レジスタでもよい)にセットする(比率セグSH20が2桁であるため)。その後、ステップ1637-7-10(第13)で、得られた比率データをHLレジスタに保存し、次の処理に移行する。

【1397】

20

なお、ステップ1637-7-3(第13)でYesの場合には、ステップ1637-7-5(第13)に移行し、ステップ1637-7-4(第13)でNoの場合には、ステップ1637-7-9(第13)に移行し、ステップ1637-7-8(第13)でNoの場合には、ステップ1637-7-10(第13)に移行することとなる。

【1398】

次に、ステップ1637-8(第13)で、主制御基板MのCPUMCは、比率表示処理を行う。図224は、ステップ1637-8(第13)での主制御基板MのCPUMCによる比率表示処理のサブルーチンに係るフローチャートである。まず、ステップ1637-8-1(第13)で、主制御基板MのCPUMCは、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに比率表示番号をセットする。尚、このとき、LED表示カウンタのデータは例えばDレジスタに記憶されているものとする。次に、ステップ1637-8-2(第13)で、Dレジスタに記憶されているデータに基づいて性能表示装置SHにおける1000桁の表示要求を受信しているか否かを判定する。性能表示装置SHにおける1000桁の表示要求を受信していないと判定されると、次に、ステップ1637-8-3(第13)で、Dレジスタに記憶されているデータに基づいて性能表示装置SHにおける100桁の表示要求を受信しているか否かを判定する。性能表示装置SHにおける100桁の表示要求を受信していないと判定されると、次に、ステップ1637-8-4(第13)で、Dレジスタに記憶されているデータを取得し、所定の演算処理を行う。次に、ステップ1637-8-5(第13)で、Dレジスタに記憶されているデータに基づいて性能表示装置SHにおける1桁の表示要求を受信しているか否かを判定する。性能表示装置SHにおける1桁の表示要求を受信していないと判定されると、ステップ1637-8-6(第13)で、比率表示番号をセットしたレジスタに記憶されているデータの論理積演算を行う(例えば上位4ビットと下位4ビットを入れ変えるなどの演算)。

30

40

【1399】

次に、ステップ1637-8-7(第13)で、特定のレジスタ(例えばHLレジスタ)に比率表示セグメントデータテーブルのアドレスをセットする。次に、ステップ1637-8-8(第13)で、HLレジスタに記憶されているデータに所定の演算処理を行い、演算により得られたデータを取得する。次に、ステップ1637-8-9(第13)で、予め記憶されている点滅要求フラグに係るデータを所定のレジスタに記憶し、次の処理に移行する。

50

【 1 4 0 0 】

図 2 2 2 におけるフローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ 1 6 3 7 - 9 (第 1 3) で、主制御基板 M は、第 1 R O M ・ R A M 領域の呼び出し元に復帰する。

【 1 4 0 1 】

< < 第 1 R O M ・ R A M 領域における処理 > >

次に、ステップ 1 6 3 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、割り込み終了処理を実行し、次の処理 (ステップ 1 6 0 2 の処理) に移行する。他方、ステップ 1 6 3 4 又はステップ 1 6 3 6 で N o の場合には、ステップ 1 6 4 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、内蔵乱数エラー表示をセットする (例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする) 。次に、ステップ 1 3 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

10

【 1 4 0 2 】

< < 第 2 R O M ・ R A M 領域における処理 変形例 1 > >

次に、性能表示装置 S H にて表示する情報の演算処理、または性能表示装置 S H にて情報を表示する表示処理を第 2 R O M ・ R A M 領域にて処理を行う場合の変形例について説明する。第 1 3 実施形態における < < 第 2 R O M ・ R A M 領域における処理 > > の変形例 1 (第 1 3 実施形態からの変更例 1 と称することがある) として、例えば主制御基板 M の遊技進行制御処理 (図 1 6 ~ 図 1 8 まで) にて実行するよう構成することが可能である。以下、第 2 R O M ・ R A M 領域における処理の変形例について説明する。

【 1 4 0 3 】

20

図 2 2 5 は、第 1 3 実施形態からの変更例 1 における、図 1 4 のステップ 1 2 0 0 のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理 (3 枚目) のフローチャートである。尚、図 1 8 と同様の処理については、詳細な説明は割愛する。また、第 2 R O M ・ R A M 領域における処理の内容 (性能表示装置 S H への表示処理以外) は第 1 3 実施形態と同様のため、詳細な説明は割愛する。なお、第 2 R O M ・ R A M 領域における処理を割り込み処理で実行している第 1 3 実施形態とは異なり、第 1 3 実施形態からの変更例 1 においては、性能表示装置 S H に関する第 2 R O M ・ R A M 領域における処理をメインループ処理 (主制御基板 M 側の処理であり、割り込み処理とは異なる処理) で実行している。

【 1 4 0 4 】

図 2 2 5 において、性能表示装置 S H にて表示する情報の演算処理は、ステップ 3 5 0 0 の遊技区間移行制御処理を行った後に実行するよう構成されている。尚、性能表示装置 S H にて表示する情報の演算処理を行うタイミングはこのタイミングに限定されない。メインループ処理内であれば、例えば、ステップ 3 5 0 0 の遊技区間移行制御処理を行う前であってもよい。

30

【 1 4 0 5 】

< < 第 1 R O M ・ R A M 領域における処理 > >

フローチャートの説明としては、ステップ 3 5 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が遊技区間移行制御処理を実行した後、ステップ 3 5 0 1 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域における処理として、第 2 R O M ・ R A M 領域のカウント上限チェック処理を呼び出す。

40

【 1 4 0 6 】

< < 第 2 R O M ・ R A M 領域における処理 > >

次に、ステップ 3 5 0 1 - 1 (第 1 3) (変 1) で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、カウント上限チェック処理を実行する。次に、ステップ 3 5 0 1 - 2 (第 1 3) (変 1) で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、遊技回数カウント処理を実行する。次に、ステップ 3 5 0 1 - 3 (第 1 3) (変 1) で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、有利区間遊技回数カウント処理を実行する。次に、ステップ 3 5 0 1 - 4 (第 1 3) (変 1) で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、払出枚数カウント処理を実行する。次に、ステップ 3 5 0 1 - 5 (第 1 3) (変 1) で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、役物払出枚数カウント処理を実行する。次に、ステップ 3 5 0 1 - 6 (第 1 3) (変 1) で、主制御基板 M の

50

C P U C 1 0 0 は、連続役物払出枚数カウント処理を実行する。次に、ステップ 3 5 0 1 - 7 (第 1 3) (変 1) で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、比率計算処理を実行する。次に、ステップ 3 5 0 1 - 8 (第 1 3) (変 1) で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域の呼び出し元に復帰する。

【 1 4 0 7 】

このように、第 1 3 実施形態からの変更例 1 においては、第 2 R O M ・ R A M 領域における処理である、性能表示装置 S H に表示する項目に係る演算処理 (性能表示装置 S H にて表示する情報の演算処理) をメインループ処理として実行するよう構成されている。また、詳細は後述することとなるが、第 2 R O M ・ R A M 領域における処理である、性能表示装置 S H への表示処理は割り込み処理として実行するよう構成されている。

10

【 1 4 0 8 】

< < 第 1 R O M ・ R A M 領域における処理 > >

次に、ステップ 1 2 9 3 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、遊技終了処理を実行し、次の処理に移行する。

【 1 4 0 9 】

次に、図 2 2 6 は、第 1 3 実施形態からの変更例 1 における、ステップ 1 6 0 0 のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。第 2 R O M ・ R A M 領域における処理である、性能表示装置 S H への表示処理の内容は第 1 3 実施形態と同様であるため、詳細は割愛する。

【 1 4 1 0 】

20

< < 第 1 R O M ・ R A M 領域における処理 > >

具体的には、ステップ 1 6 3 6 で、内蔵乱数の更新状態が正常であった (Y e s) 場合、ステップ 1 6 3 7 (第 1 3) (変 2) で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域における処理として、第 2 R O M ・ R A M 領域の比率表示処理を呼び出す。

【 1 4 1 1 】

< < 第 2 R O M ・ R A M 領域における処理 > >

次に、ステップ 1 6 3 7 - 1 (第 1 3) (変 2) で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、比率表示処理を実行する。次に、ステップ 1 6 3 7 - 2 (第 1 3) (変 2) で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域の呼び出し元に復帰する。

【 1 4 1 2 】

30

< < 第 1 R O M ・ R A M 領域における処理 > >

次に、ステップ 1 6 3 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、割り込み終了処理を実行し、次の処理に移行する。

【 1 4 1 3 】

このように、第 1 3 実施形態からの変更例 1 においては、第 2 R O M ・ R A M 領域における処理である、性能表示装置 S H に関する処理として、性能表示装置 S H に表示する項目に係る演算処理をメインループ処理として実行し、性能表示装置 S H への表示処理は割り込み処理として実行するよう構成されている。

【 1 4 1 4 】

このように構成することで、第 1 3 実施形態からの変更例 1 においては、常時処理を実行する (更新する) 必要がある性能表示装置 S H への表示処理は割り込み処理で実行する一方、常時処理を実行する (更新する) 必要のない性能表示装置 S H に表示する項目に係る演算処理はメインループ処理として遊技毎に実行するよう構成することにより、無駄な処理を実行せずに使用するデータ容量を削減することができる。

40

【 1 4 1 5 】

< < < 第 1 3 実施形態 性能表示装置 S H のテスト表示 > > >

次に、性能表示装置 S H のテスト表示について説明する。第 1 3 実施形態及び第 1 3 実施形態からの変更例 1 においては、性能表示装置 S H への表示に関する構成として、性能表示装置 S H のセグに問題等が発生していないか (例えば、セグの点灯箇所が満遍なく点灯するかなど) の確認をするためのテスト表示モードを有するよう構成されている。本例

50

の遊技機に適用可能なテスト表示モードの構成について、以下に詳述する。

【 1 4 1 6 】

性能表示装置 S H のテスト表示モードは以下のようなタイミングにて実行（表示）されるよう構成されている。（ 1 ）電源投入を契機として表示開始し、 5 秒以内に表示終了（ 2 ）設定変更装置制御処理の開始（設定変更モードの開始）を契機として表示開始し、 5 秒以内に表示終了（ 3 ）設定確認モードの開始を契機として表示開始し、設定確認モード中は常時表示（ 4 ）主制御基板 M の R A M の異常を遊技機が検出したことを契機として表示開始し、エラー（異常）が解消されるまで表示する

【 1 4 1 7 】

図 2 2 7 は、性能表示装置 S H がテスト表示モードになった際の性能表示装置 S H におけるテスト表示の一例である。まず、テスト表示パターン 1 について説明する。テスト表示パターン 1 は、電源が投入されたことを契機としてテスト表示が実行される場合を例示している。上述したように、電源が投入されたことを契機としてテスト表示が実行される場合には、表示開始から 5 秒以内に表示を終了することが好適であるが、同図においては、表示開始から 5 秒後にテスト表示が終了する場合を例示している。

【 1 4 1 8 】

< < 第 1 3 実施形態 性能表示装置 S H のテスト表示 テスト表示パターン 1 > >

テスト表示パターン 1 は、点灯パターン（ a ）と点灯パターン（ b ）と消灯パターン（ c ）（これはテスト表示の終了時における表示態様）の 3 つの表示態様に構成されている。点灯パターン（ a ）は識別セグ S H 1 0 の一部と比率セグ S H 2 0 の一部とが点灯する表示態様となっている。また、点灯パターン（ b ）も識別セグ S H 1 0 の一部と比率セグ S H 2 0 の一部とが点灯する表示態様となっており、点灯パターン（ a ）と点灯パターン（ b ）とが交互に実行されることで識別セグ S H 1 0 と比率セグ S H 2 0 とのすべてのセグメントが少なくとも 1 回は点灯することとなり、故障して点灯しないセグメントなどを発見できるよう構成されている。尚、テスト表示パターンを構成する点灯パターンは、（ a ）、（ b ）のみに限定されないが、テスト表示として、テスト表示が終了するまでには少なくとも、識別セグ S H 1 0 と比率セグ S H 2 0 の点灯箇所（セグ）が全て点灯するような表示態様となる点灯パターンであることが好ましい（ 2 つの点灯パターンを組み合わせることで識別セグ S H 1 0 と比率セグ S H 2 0 の点灯箇所が全て点灯するような表示態様でも構わない）。

【 1 4 1 9 】

また、テスト表示パターン 1 は、例えば点灯パターン（ a ）と点灯パターン（ b ）とが、（ a ）（ b ）（ a ）・・・のように交互に表示されるよう構成されており、各点灯パターンの点灯期間は 0 . 5 秒としている。そして、電源投入されたタイミングを起点（ 0 秒）として、 5 秒後にテスト表示の終了を報知する消灯パターン（ c ）の表示態様が表示されることで性能表示装置 S H のテスト表示が終了するよう構成されている。尚、テスト表示パターン 1 では各点灯パターンの点灯期間は 0 . 5 秒なので、例えば 1 点灯周期である（ a ）（ b ）（ a ）までの期間を 1 秒としており、テスト表示期間の 5 秒間にてテスト表示可能な点灯周期数は 5、つまり点灯周期数は整数であるため、点灯パターン（ b ）の表示態様を 0 . 5 秒間表示した後にテスト表示が終了するよう構成されている。

【 1 4 2 0 】

なお、同図においては、テスト表示が終了した場合に、（ c ）として図示しているように、識別セグ S H 1 0 と比率セグ S H 2 0 とを消灯する場合を例示しているが、これには限定されず、テスト表示が終了した場合には、図 2 2 0 にて前述した表示パターン（例えば、図 2 2 0 における（ a ）から表示を開始する）にて表示するよう構成してもよい。

【 1 4 2 1 】

< < 第 1 3 実施形態 性能表示装置 S H のテスト表示 テスト表示パターン 1 の変形例 > >

本例の遊技機に適用可能な性能表示装置 S H の構成として、テスト表示に関する変形例を以下に詳述する。

【 1 4 2 2 】

10

20

30

40

50

図 2 2 4 にて例示した、(a) と (b) の各点灯パターンの点灯期間を 1 秒とする。このように定めると、1 点灯周期である (a) (b) (a) までの期間は 2 秒であり、2 点灯周期が終了すると 4 秒が経過し、次の点灯周期 (3 回目の点灯周期) は最後まで実行することができない。このような場合においては、(a) (b) (a) の点灯周期を 2 回実行してテスト表示を終了する、換言すると、5 秒内で実行することのできる最後の点灯周期を実行した場合にテスト表示を終了するよう構成してもよいし、(a) (b) (a) の点灯周期を 2 回実行した後に 1 秒間 (a) にて点灯してテスト表示を終了する、換言すると、予め定められた 5 秒間は点灯周期を繰り返して実行し、当該 5 秒間が経過したタイミングでテスト表示を終了するよう構成してもよい。

【 1 4 2 3 】

< < 第 1 3 実施形態 性能表示装置 S H のテスト表示 テスト表示パターン 2 > >

次にテスト表示パターン 2 について説明する。テスト表示パターン 2 は、設定確認モード中、もしくは主制御基板 M の R A M の異常に係るエラー中などに実行されるものとする。尚、本例に係る遊技機にて発生し得るすべてのエラー (又は一部のエラー) 中にもテスト表示を実行するよう構成してもよい。

【 1 4 2 4 】

テスト表示パターン 2 は、点灯パターン (d) と点灯パターン (e) と消灯パターン (c) (テスト表示の終了時における表示態様) の 3 つの表示態様にて構成されている。点灯パターン (d) は識別セグ S H 1 0 と比率セグ S H 2 0 の点灯箇所が全点灯する表示態様となっている。また、点灯パターン (e) は識別セグ S H 1 0 と比率セグ S H 2 0 の点灯箇所が全消灯する表示態様となっている。このように、テスト表示パターンとして点灯パターン (d) と点灯パターン (e) とが交互に実行されることで識別セグ S H 1 0 と比率セグ S H 2 0 とのすべてのセグメントが少なくとも 1 回は点灯することとなり、故障して点灯しないセグメントなどを発見できるよう構成されている。

【 1 4 2 5 】

また、テスト表示パターン 2 は、例えば、点灯パターン (d) と点灯パターン (e) とが、(d) (e) (d) … のように交互に点灯するよう構成されており、各点灯パターンの点灯期間は 0 . 3 秒としている。そして、設定確認モードとなったタイミングを起点 (0 秒) として、(d) (e) (d) … のように交互に 0 . 3 秒間テスト表示を行うよう構成されている。尚、所定のタイミング (ここでは設定確認モードとなったタイミングから 3 . 1 秒後) にて設定確認モードが終了すると、テスト表示も終了することになる。即ち、テスト表示の終了条件が満たされたタイミングで、点灯周期のタイミングに拘らずテスト表示を終了する。

【 1 4 2 6 】

なお、同図においては、テスト表示が終了した場合に、(c) として図示しているように、識別セグ S H 1 0 と比率セグ S H 2 0 とを消灯する場合を例示しているが、これには限定されず、テスト表示が終了した場合には、図 2 2 0 にて前述した表示パターン (例えば、図 2 2 0 における (a) から表示を開始する) にて表示するよう構成してもよい。

【 1 4 2 7 】

< < 第 1 3 実施形態 性能表示装置 S H のテスト表示 テスト表示パターン 3 > >

次に、図 2 2 8 は、テスト表示パターン 3 を示したものである。テスト表示パターン 1、およびテスト表示パターン 2 と比較して、テスト表示を実行し得るタイミングが重複した場合におけるテスト表示をテスト表示パターン 3 として説明することにする。尚、テスト表示における点灯パターンの表示態様、および各点灯パターンの点灯期間等は、テスト表示パターン 1、およびテスト表示パターン 2 と同様としている。以下、図 2 2 8 について詳述する。

【 1 4 2 8 】

まず、テスト表示パターン 3 を行う期間において説明すると、電源投入されたタイミングを起点 (0 秒) としていることはテスト表示パターン 1 と同様である。そして、電源投入されてから 5 秒以内の間 (ここでは、電源投入されたタイミングから 2 . 7 秒後のタイ

10

20

30

40

50

ミングとしている)に設定確認モードとなる。即ち、電源投入を契機として実行開始されたテスト表示が時間経過によって終了する前に、設定確認モードの開始を契機として新たにテスト表示の開始条件を充足する。その後、設定確認モードとなったタイミングを起点として、所定の時間経過後(ここでは、設定確認モードとなったタイミングから3.1秒後としている)に、設定確認モードが終了し、テスト表示が終了するという流れとなる。

【1429】

テスト表示パターン3において、電源投入されたタイミングを起点として、2.7秒後に設定確認モードとなっているため、前述した点灯周期の終了タイミングで設定確認モードが開始していない。このような場合においても、設定確認モードが開始したことを契機としてテスト表示が開始した場合には、点灯周期の最初のタイミングからテスト表示として性能表示装置SHを点灯させるよう構成されている。より具体的には、0.5秒間(a)にて点灯 0.5秒間(b)にて点灯 0.5秒間(a)にて点灯 0.5秒間(b)にて点灯 0.5秒間(a)にて点灯 0.2秒間(b)にて点灯 設定確認モードとなったことにより、0.3秒間(a)にて点灯 0.3秒間(b)にて点灯・・・設定確認モードが終了したことによりテスト表示が終了のようにテスト表示が実行されることとなる。

【1430】

<<第13実施形態 性能表示装置SHのテスト表示 テスト表示パターン3 変形例1>>

本構成におけるテスト表示パターン3においては、電源投入されたタイミングを起点として、設定確認モードが終了するまでの期間は、2.7秒+3.1秒=5.8秒であり、電源投入後のテスト期間である5秒間の範囲を超えているが、設定確認モードが早いタイミングで終了した場合、例えば、設定確認モードに係るテスト表示の期間が1.5秒であったとすると、電源投入されたタイミングを起点として、設定確認モードが終了するまでの期間は、2.7秒+1.5秒=4.2秒であり、電源投入後のテスト期間である5秒間の範囲を超えない。このような状況においては、設定確認モードが終了してから、電源投入後のテスト表示期間の終了タイミングまで、テスト表示を実行しない(設定確認モードの終了タイミングに拘らず、設定確認モードが終了するとテスト表示を終了する)よう構成してもよいし、電源投入後のテスト表示期間の残期間である0.8秒間で(電源投入から5秒が経過するまで)、電源投入後のテスト表示を再開するよう構成してもよいし、電源投入を契機としたテスト表示の終了タイミングまで、電源投入後のテスト表示を再開するよう構成してもよい。なお、電源投入後のテスト表示を再開する場合、例えば、設定確認モードが終了したタイミングを起点(このとき、設定確認モードによるテスト表示が終了し、再び電源投入されたタイミングであると判定するが、テスト表示期間は5秒間ではなく0.8秒間と新たに期間が設定される)として、テスト表示パターン1の表示態様に従って(a) (b) (a)・・・と0.8秒間テスト表示を行うよう構成してもよい。

【1431】

<<第13実施形態 性能表示装置SHのテスト表示 テスト表示パターン3 変形例2>>

本構成におけるテスト表示パターン3の変形例2として例示した、テスト表示が重複した場合の構成は、あくまで一例であり、テスト表示として重複して実行されるすべての組み合わせに適用可能である。

【1432】

また、第13実施形態においては、(1)電源投入を契機として表示開始し、5秒以内に表示終了(2)設定変更装置制御処理の開始(設定変更モードの開始)を契機として表示開始し、5秒以内に表示終了(3)設定確認モードの開始を契機として表示開始し、設定確認モード中は常時表示(4)主制御基板MのRAMの異常を遊技機が検出したことを契機として表示開始し、エラー(異常)が解消されるまで表示する上記のような4つのテスト表示が実行され得るよう構成したが、これには限定されず、上記テスト表示の1又は複数のみが実行され得るよう構成してもよい。また、そのように構成した場合においても、上述したテスト表示に係る構成のいずれを適用してもよいことを補足しておく。

【1433】

また、上記（３）のテスト表示においては、設定変更モード中と設定確認モード中にて同様のテスト表示を実行するよう構成してもよい（設定変更モードの終了又は設定確認モードの終了でテスト表示を終了する）。また、上記（１）及び（２）に係る表示期間の５秒はあくまで一例であり、時間値を変更しても何ら問題ない。

【１４３４】

また、第１３実施形態においては、上記（１）の点灯パターンと上記（３）の点灯パターンを異なる点灯パターンとしたが、これには限定されず、同一の点灯パターン（点灯時間・消灯時間）としてもよい。

【１４３５】

なお、テスト表示の点灯パターンは上述した以外のパターンとしても問題ないが、図２２０にて上述したような通常時の点灯パターンとは区別がつく（管理者が視認してくべる可能となる）よう構成する（点灯態様を切り替える期間を相違させる、点灯しているセグを相違させる、など）ことが好適である。

【１４３６】

なお、性能表示装置ＳＨがテスト表示を実行している場合にも、性能表示装置ＳＨに表示する項目の演算処理（性能表示装置ＳＨにて表示する情報の演算処理）を実行可能に構成してもよい。そのように構成した場合の具体例として、以下のように構成してもよい。

（１）電源断が発生（２）最終停止リールの操作を受け付ける（３）性能表示装置ＳＨに表示する項目の演算処理を実行する前に電源断時処理を実行（４）遊技機への電力供給が０になる（５）電源断から復帰する（６）性能表示装置ＳＨがテスト表示モードとなる（７）テスト表示モード中に性能表示装置ＳＨに表示する項目の演算処理を実行（８）テスト表示モードが終了（９）最新の演算結果に対応した、現在の性能表示装置ＳＨにて表示する情報を性能表示装置ＳＨに表示するなお、上記（９）にて性能表示装置ＳＨに表示する情報は、演算処理を実行した後の情報を表示するため電源断の発生前とは異なる情報である場合がある。また、最終停止リールを受け付けた後に電源断が発生した場合であっても性能表示装置ＳＨに表示する項目の演算処理を実行する前に電源断時処理を実行する場合は、上記（３）以降は同様の流れとなる。

【１４３７】

<<第１４実施形態 打ち止め・自動精算に関する構成>>

本例の遊技機に適用可能な構成として、遊技場の管理者が所望する営業形態に適した遊技進行を実行可能な遊技機に係る構成を以下に詳述する。

【１４３８】

遊技場の営業形態の一例として、（１）定量性：あらかじめ定めた出玉の獲得で遊技の進行を停止し、当日分の遊技機の稼働を終了する（２）１回交換：特定のタイミングで一旦遊技を終了する（３）ラッキーナンバー制：特定の特典が付与された場合には遊技を継続可能であるが、所定の特典が付与された場合には遊技を一旦終了するなどの多様な営業形態が考えられる。このような営業形態を実現可能な遊技機の構成として、打ち止めや自動精算を実行・設定可能な遊技機が好適となっている。

【１４３９】

なお、「打ち止め」とは、所定の条件を満たしたときに遊技の進行を停止することであり、「自動精算」とは、特定の条件を満たしたときに精算処理を遊技者の操作を介さずに行うことである。また、遊技の進行を停止とは、スタートレバーの操作の受付が無効、又は、ベットが無効（ブロッカのオフにより遊技メダルの投入が不可、且つ、ベットボタンの操作の受付が無効）となることである。

【１４４０】

ここで、ある遊技が終了した後に打ち止めとなる場合の作用を例示すると、ある遊技に係るリールの回転が開始し、その後、停止操作が行われて各リールが停止していき、最後に回転しているリール（ここでは、右リールＭ５３とする）に対する停止操作が行われ、右リールＭ５３のリール駆動状態は、リール減速待機状態からリール減速状態となり（停止予定図柄と通過図柄が一致し）、回胴駆動パルス出力カウンタのカウント値として１０

10

20

30

40

50

0 (約 223.5 ms に相当する値) をセットした後、ステップモータの 4 相励磁をオンにする。その後、4 相励磁をオンにしている間に実行される割り込み処理にて回胴駆動パルス出力カウンタのカウント値を減算していくこととなるが、(1) 前記ある遊技が遊技メダルの払い出しが発生しない遊技である場合には、回胴駆動パルス出力カウンタのカウント値が 90 以上である状況 (100 から 90 までの間) では打ち止め処理を実行せず、90 未満となると打ち止め処理を実行し、前記ある遊技が遊技メダルの払い出しが発生する遊技である場合には、遊技メダルの払い出しが終了した後に (回胴駆動パルス出力カウンタのカウント値が 0 となった後に) 打ち止め処理を実行する (2) 前記ある遊技が遊技メダルの払い出しが発生しない遊技であるか否かに拘らず、回胴駆動パルス出力カウンタのカウント値が 0 となった後に (遊技メダルの払い出しが終了した後に) 打ち止め処理を実行する上記のように構成してもよい。なお、上記 (1) のように構成した場合には、回胴駆動パルス出力カウンタのカウント値が 100 から 90 となるまでの間はリールが動いている (回転している) 可能性があるため、打ち止め処理を実行しないようにし、リールが完全に停止している 90 未満になった後で打ち止め処理を行うことよう構成することができ、リールが停止して遊技が終わったことを遊技者が認識しやすくなり、次の遊技に係る遊技メダルの投入を行わなくてよいことを遊技者に対してより早く認識させることができる。

10

【1441】

また、自動精算に係る精算処理 (特定の条件を満たした場合に実行される精算処理) と、精算ボタンを操作することにより実行される精算処理とは、同一の処理として実行可能に構成してもよいし、別々の異なる処理として実行可能に構成してもよい。

20

【1442】

次に、図 229 を参照して、本例に適用可能な打ち止め・自動精算に係る構成を詳述する。

【1443】

まず、本例で選択可能な打ち止めが実行される所定の条件としては、(1) 無し、(2) 対象全 BB 終了時、(3) BB1 終了時、(4) BB2 終了時、(5) 差枚数 500 枚超、(6) 差枚数 1000 枚超、(7) AT3 セット以上終了時、(8) 特定の AT 終了時、の 8 項目から選択可能に構成されている。

【1444】

30

また、本例で選択可能な自動精算が実行される所定の条件としては、(1) 無し、(2) 対象全 BB 終了時、(3) BB1 終了時、(4) BB2 終了時、(5) 差枚数 500 枚超、(6) 差枚数 1000 枚超、(7) AT3 セット以上終了時、(8) 特定の AT 終了時、(9) 打ち止め時、の 9 項目から選択可能に構成されている。

【1445】

なお、上記 (5) 及び (6) については、差枚数が規定された枚数を超過した場合に BB の実行中や有利区間中など遊技者にとって有利な状態である場合には、当該有利な状態が終了したタイミングで、所定の条件又は特定の条件を満たしたと判定するよう構成してもよい。また、本例では、差枚数を 500 枚又は 1000 枚としたが、管理者が任意の枚数を設定可能に構成してもよい。また、差枚数のカウントは、有利区間が強制的に終了することとなる、1 の有利区間における最大の差枚数をカウント可能なカウンタ (MY カウンタ、差枚数カウンタと称することがある) を設け、当該カウンタを用いて差枚数のカウントを行ってもよいし、当該カウンタとは異なる主制御基板 M にて制御される差枚数のカウント専用のカウンタを用いてもよい。また、差枚数 500 超、差枚数 1000 枚超ではなく、差枚数 500 以上、差枚数 1000 枚以上を所定の条件としてもよい。

40

【1446】

なお、MY カウンタは一のベット数でのみ更新するため、例えば、一のベット数を「3」とした場合において、3 枚賭けで所定の遊技を行った結果、MY カウンタのカウント値が打ち止めとなる枚数として 500 枚に到達したが、当該到達タイミング以前において 3 枚賭け以外で遊技を実行していたために、実際の獲得枚数が 500 枚を下回っている場合

50

がある。MYカウンタのカウンタ値に基づいて打ち止めを行うよう構成した場合には、上記のように、実際の獲得枚数が少なくても打ち止めとなってしまう場合がある。そこで、MYカウンタとは別の差枚数に係るカウンタを設け、いずれのベット数でも投入枚数と払出枚数をカウントすることで、実際の獲得枚数と打ち止めの実行との整合性を担保することができる。なお、2枚賭け遊技（3枚賭け以外の遊技）は設計上遊技者にとって不利な遊技であるため、2枚賭け遊技を何らかの攻略／不正とみてMYカウンタをもとに打ち止めを行ってもよい。

【1447】

なお、上記（7）については、例えば、AT（又はART）が3セット以上継続しており、且つ、AT及び有利区間が終了するタイミングとすることが好適である。また、いわゆるセット数管理ではないATを有する場合には、所定ゲーム数以上継続することなどを条件としてもよい。

10

【1448】

また、上記（8）の特定のATとは、例えば、所定枚数以上（例えば、500枚以上）の遊技メダルが獲得できる可能性が高いATなど、遊技者にとって相対的に有利なATとしてもよい。

【1449】

また、打ち止めが実行される所定の条件と自動精算が実行される特定の条件に関する情報は、特定のRAM領域（専用のRAM領域）に格納されており、電源投入時に特定のRAM領域を参照して、前記所定の条件と前記特定の条件とを決定するよう構成されている。なお、専用のRAM領域は第1ROM・RAM領域に設けるよう構成されている。

20

【1450】

なお、特定のRAM領域を参照して前記所定の条件と前記特定の条件とを決定するタイミングとしては、電源投入時のみには限定されず、設定変更モードの終了時、打ち止め／自動精算設定モードの終了時、設定／リセットボタンM30の操作時、打ち止め／自動精算設定モード中における決定項目の選択時などとしてもよいし、複数のタイミングで決定可能に構成してもよい。

【1451】

また、前記特定のRAM領域に格納されている前記所定の条件と前記特定の条件の変更方法としては、設定変更モード中に停止ボタンなどを操作することによって、設定を変更可能に構成されている。

30

【1452】

なお、図229にて例示した所定の条件及び特定の条件はあくまで一例であり、種類の数（選択肢の数）を変更してもよい。また、1つの項目のみを条件として決定するよう構成してもよいし、複数の項目を条件として決定するよう構成してもよい。

【1453】

所定の条件又は特定の条件の変更例としては、以下のように構成してもよい。（1）所定のボーナス内部中（内部抽選の結果、所定のボーナスに係る条件装置が決定され、当該条件装置に係る図柄組み合わせが停止表示していない状態）となった場合に充足する所定のボーナス内部中が遊技者にとって相対的に不利な状態（遊技メダルの獲得期待値がマイナスである（払出枚数よりも投入枚数の方が多い）、ATの当選確率が低いなど）である場合に好適である。（2）所定のボーナスが開始した場合に充足する所定のボーナスの実行中は遊技者にとって相対的に不利な状態（遊技メダルの獲得期待値がマイナスである（払出枚数よりも投入枚数の方が多い）、ATの当選確率が低いなど）である場合に好適である。（3）通常区間から有利区間に移行した場合に充足する通常区間において有利区間に移行する抽選の当選率が高い（例えば、99／100）場合に好適である。

40

【1454】

次に、図230乃至232を参照して、前記所定の条件と前記特定の条件の変更方法の一例を詳述する。

【1455】

50

まず、図 2 3 0 は、各モード移行イメージ図である。設定変更モードに移行すると、図中 (a) のように、演出表示装置 S 4 0 に「打ち止め / 自動精算設定モード」と表示される。その後、右停止ボタン D 4 3 を操作することで、図中 (b) のように、演出表示装置 S 4 0 に、「打ち止め設定モード」として、前述した所定の条件の選択肢が表示される。なお、(b) においては、打ち止めの設定を行っていないため、所定の条件は「無し」となっており、カーソルも「1 無し」を選択している。なお、所定の条件が「無し」に設定されていると、打ち止めは実行されない。

【 1 4 5 6 】

その後、右停止ボタン D 4 3 を操作することで、図中 (c) のように、演出表示装置 S 4 0 に、「自動精算設定モード」として、前述した特定の条件の選択肢が表示される。なお、(c) においては、自動精算の設定を行っていないため、特定の条件は「無し」となっており、カーソルも「1 無し」を選択している。なお、特定の条件が「無し」に設定されていると、自動精算は実行されない。

10

【 1 4 5 7 】

その後、右停止ボタン D 4 3 を操作することで、図中 (d) のように、演出表示装置 S 4 0 に、「報知設定モード」として、「1 無し」と「2 有り」とが設定される。「報知設定モード」として「無し」が決定されている場合には、打ち止めや自動精算となった場合にも演出表示装置 S 4 0 にて打ち止めや自動精算に係る報知が実行されず、「報知設定モード」として「有り」が決定されている場合には、打ち止めや自動精算となった場合に演出表示装置 S 4 0 にて打ち止めや自動精算に係る報知が実行されるよう構成されている。

20

【 1 4 5 8 】

なお、右停止ボタン D 4 3 を操作してモードが移行した場合のカーソルの位置は、最上部の「1 無し」を選択するよう構成してもよいし、現在決定されている所定の条件、特定の条件又は報知設定モードの設定を選択するよう構成してもよい。

【 1 4 5 9 】

その後、右停止ボタン D 4 3 を操作することで、再度図中 (a) の「打ち止め / 自動精算設定モード」となり、以降右停止ボタン D 4 3 の操作毎に (a) (b) (c) (d) (a) ・ ・ ・ のように切り替わっていくこととなる。

【 1 4 6 0 】

なお、本例では、モード移行に係る操作部材として、右停止ボタン D 4 3 を使用する構成を例示したが、あくまで一例であり、左停止ボタン D 4 1 や中停止ボタン D 4 2 としても問題ない。

30

【 1 4 6 1 】

次に、図 2 3 1 は、モード内項目選択イメージ図である。同図においては、図 2 3 0 にて前述した「打ち止め / 自動精算設定モード」にて、1 のモード内で項目を選択する場合の操作に関する構成を例示している。

【 1 4 6 2 】

設定変更モードに移行し、「打ち止め / 自動精算設定モード」が表示された状態で右停止ボタン D 4 3 を操作することで、図中 (e) のように、演出表示装置 S 4 0 に、「打ち止め設定モード」として、前述した所定の条件の選択肢が表示される (図 2 3 0 の (b) と同様) 。なお、(b) においては、打ち止めの設定を行っていないため、所定の条件は「無し」となっており、カーソルも「1 無し」を選択している。なお、所定の条件が「無し」に設定されていると、打ち止めは実行されない。

40

【 1 4 6 3 】

その後、中停止ボタン D 4 2 を操作することで、図中 (f) のように、「打ち止め設定モード」におけるカーソルが移動し、「2 対象全 B B 終了時」が選択される。

【 1 4 6 4 】

その後、右停止ボタン D 4 3 を操作することで、図中 (g) のように、演出表示装置 S 4 0 に、「自動精算設定モード」として、前述した特定の条件の選択肢が表示される。なお、(g) においては、自動精算の設定を行っていないため、特定の条件は「無し」とな

50

っており、カーソルも「１ 無し」を選択している。なお、特定の条件が「無し」に設定されていると、自動精算は実行されない。

【１４６５】

その後、左停止ボタンＤ４１を操作することで、図中（ｈ）のように、演出表示装置Ｓ４０に、「打ち止め設定モード」として、前述した所定の条件の選択肢が表示される。即ち、「打ち止め／自動精算設定モード」「打ち止め設定モード」「自動精算設定モード」「報知設定モード」「打ち止め／自動精算設定モード」の順に右停止ボタンＤ４３の操作毎にモードが遷移していくこととなるが、左停止ボタンＤ４１を操作することで、１つ前のモードに遷移するよう構成されている。また、中停止ボタンＤ４２を操作することで現在のモードにおけるカーソルを移動させることができる（本例では１つ下に移動する）。なお、（ｆ）にてカーソルが「２ 対象全ＢＢ終了時」を選択していたため、（ｈ）に遷移した際にもカーソルが「２ 対象全ＢＢ終了時」を選択している。また、これには限定されず、新たにモードが遷移した場合には、カーソルは常に初期位置（「１ 無し」など）を選択するよう構成してもよい。

10

【１４６６】

なお、図２３０と図２３１における、所定の条件、特定の条件、報知の有無の設定を決定する方法（前記特定のＲＡＭに格納する情報を変更する方法）としては、以下のように構成してもよい。（１）モードが遷移した時点でカーソルが選択していた項目に決定（２）カーソルが選択している時間が所定時間（例えば、３秒）継続すると決定（３）所定の操作部材（スタートレバーなど）の操作を受け付けることで、各モード滞在時にカーソルが選択していた項目に決定（４）設定変更モード中の設定確定操作（例えば、スタートレバーの操作を受け付け）で、各モード滞在時にカーソルが選択していた項目に決定（５）設定変更モードが終了する操作として、設定キースイッチをオン・オフとすることで、各モード滞在時にカーソルが選択していた項目に決定上記のように構成してもよい。

20

【１４６７】

また、図２３０及び図２３１に例示した「打ち止め／自動精算設定モード」のように、打ち止めに関する設定（所定の条件の設定、打ち止め機能の設定と称することがある）、自動精算に関する設定（特定の条件の設定、自動精算機能の設定と称することがある）が可能な状態においては、現在の状況で決定した場合に、打ち止め機能が有効となるか否かと自動精算機能が有効となるか否かとを、主制御基板Ｍにて制御する表示部（例えば、払出数表示装置Ｄ２７０）にて表示するよう構成してもよい。表示態様の一例としては、有効を「Ａ」、無効を「Ｆ」として、払出数表示装置Ｄ２７０の１０の位の桁に打ち止め機能の有効・無効を表示し、払出数表示装置Ｄ２７０の１の位の桁に自動精算機能の有効・無効を表示するよう構成してもよい。より具体的には、以下のような表示態様となる。打ち止め機能：有効、自動精算機能：有効、払出数表示装置Ｄ２７０の表示「ＡＡ」打ち止め機能：有効、自動精算機能：無効、払出数表示装置Ｄ２７０の表示「ＡＦ」打ち止め機能：無効、自動精算機能：有効、払出数表示装置Ｄ２７０の表示「ＦＡ」打ち止め機能：無効、自動精算機能：無効、払出数表示装置Ｄ２７０の表示「ＦＦ」

30

【１４６８】

なお、上記のような打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効の表示は、打ち止め機能と自動精算機能とが決定する前の打ち止め／自動精算設定モードにて表示するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、例えば、打ち止め設定モードにて「１ 無し」以外が選択されている状況では、払出数表示装置Ｄ２７０の１０の位の桁は「Ａ」となり、打ち止め設定モードにて「１ 無し」が選択されている状況では、払出数表示装置Ｄ２７０の１０の位の桁は「Ｆ」となり、自動精算設定モードにて「１ 無し」以外が選択されている状況では、払出数表示装置Ｄ２７０の１の位の桁は「Ａ」となり、自動精算設定モードにて「１ 無し」が選択されている状況では、払出数表示装置Ｄ２７０の１の位の桁は「Ｆ」となる。

40

【１４６９】

また、打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効が決定した際に、上記のような打ち

50

止め機能と自動精算機能との有効・無効の表示を表示するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、例えば、打ち止め設定モードにて「１ 無し」以外が決定された場合には当該決定から所定時間（例えば、５秒）払出数表示装置Ｄ２７０の１０の位の桁に「Ａ」を表示し、打ち止め設定モードにて「１ 無し」が決定された場合には当該決定から所定時間払出数表示装置Ｄ２７０の１０の位の桁に「Ｆ」を表示し、自動精算設定モードにて「１ 無し」以外が決定された場合には当該決定から所定時間払出数表示装置Ｄ２７０の１の位の桁に「Ａ」を表示し、自動精算設定モードにて「１ 無し」が決定された場合には当該決定から所定時間払出数表示装置Ｄ２７０の１の位の桁に「Ｆ」を表示するよう構成してもよい。

【１４７０】

10

なお、上記のような打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効の表示は、払出数表示装置Ｄ２７０以外の主制御基板Ｍが制御する表示部に表示するよう構成してもよい。また、表示態様についてもあくまで一例であり、遊技メダルの払出枚数の表示や押し順ナビの表示やクレジットの表示等には使用しない表示態様にて適宜表示してもよい。

【１４７１】

また、上記のような打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効の表示を、主制御基板Ｍが制御する表示部に表示する際には、副制御基板Ｓにて制御する表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）にも（同時に）打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効の表示を表示するよう構成してもよい。そのように構成した場合の、副制御基板Ｓにて制御する表示部における表示態様は、遊技場の管理者が打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効を認識しやすい表示態様にて適宜表示してもよい。

20

【１４７２】

次に、図２３２は、「報知設定モード」を「２ 有り」に決定し、「打ち止め設定モード」を「３ ＢＢ１終了時」に決定した場合において、実際に打ち止めとなった場合の演出表示装置Ｓ４０における表示イメージ図である。

【１４７３】

同図に示すように、演出表示装置Ｓ４０には、打ち止めの契機となった「ＢＢ１終了」との表示と、ＢＢ１にて獲得した遊技メダル数である「獲得枚数３００枚」との表示と、「報知設定モード」を「２ 有り」にしたことで表示される「打ち止め中係員をお呼び下さい」との表示とが、表示されることとなる。このように、「報知設定モード」を「２ 有り」にした場合には、遊技者に打ち止めとなった旨を報知することにより、遊技者が混乱することなく遊技を進行することができる。また、不図示であるが、自動精算が実行された場合にも同様に、演出表示装置Ｓ４０に自動精算が実行された旨の情報を表示可能に構成されている。

30

【１４７４】

なお、第１４実施形態にて例示した、操作部材の構成はあくまで一例であり、主制御基板Ｍにて制御される操作部材であればどのような組み合わせとしても問題ない。

【１４７５】

また、打ち止めとなった場合の解除方法としては、遊技者は解除できず管理者が解除できるよう構成されていればよく、例えば、前扉ＤＵの開放（前扉ＤＵを開放するためのキーをオフ オン）や設定／リセットボタンＭ３０の操作などによって解除可能に構成してもよい。

40

【１４７６】

また、自動精算が実行された場合には、遊技者が精算スイッチを操作した場合と同様に、精算が終了し次第遊技を実行可能（遊技メダルを投入可能）となるよう構成してもよいし、打ち止めと同様に管理者の操作を行った後に遊技を実行可能に構成してもよい。

【１４７７】

なお、図２３０乃至図２３２にて例示した、「打ち止め／自動精算設定モード」への移行条件はあくまで一例であり、（１）設定確認モードへの移行（２）全リールが停止している状況にて設定／リセットボタンＭ３０を長押し（例えば、３秒間オンを維持）する（

50

3) 前扉 D U を開放且つ主制御基板 M にて制御するいずれかの操作部材の操作などを移行条件としてもよい。なお、上記 (2) 又は (3) のように構成した場合には、遊技場の営業中にも打ち止め / 自動精算設定モードに移行させて、打ち止めや自動精算に関する設定を切り替えることができる。

【1478】

また、前述した特定の R A M 領域の情報は、設定変更が行われた場合にクリアするよう構成してもよいし、クリアしないよう構成してもよい。

【1479】

< 打ち止め・自動精算に係る適用可能なその他の構成 > 本例に係る遊技機に適用可能な、打ち止め・自動精算に係る構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する 1 又は複数の構成を本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【1480】

有利区間表示器 Y H の点灯・消灯に係る処理を実行した後に、打ち止め及び自動精算の処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、有利区間表示器 Y H の点灯又は消灯状況を次の遊技の遊技区間と整合させることができる。

【1481】

差枚数が規定値 (例えば、500 枚) 以上であり、且つ、遊技者にとって有利な状態が終了した場合に、前記所定の条件又は前記特定の条件を満たすよう構成した場合において、差枚数が規定値を超えた時点で打ち止めフラグ又は自動精算フラグをオンにして、その後遊技者にとって有利な状態 (例えば、有利区間) が終了するまでに、差枚数が再度規定値を下回った場合は、打ち止めフラグ又は自動精算フラグをオフにする (打ち止め又は自動精算が実行されない) よう構成してもよいし、オンのまま (打ち止め又は自動精算が実行される) にしてもよい。具体例としては、「5 差枚数 500 枚超」、「6 差枚数 1000 枚超」、「5 差枚数 500 枚以上」、「6 差枚数 1000 枚以上」のいずれかを所定の条件として設定 (決定) した場合において、ある遊技が実行され、差枚数が所定の条件を満たした場合においても、当該ある遊技の終了後が所定のボーナスの実行中 (所定の遊技状態と称することがある) である場合には、すぐに打ち止め処理を実行せず (フラグをオンにして)、当該所定のボーナスが終了した時点で打ち止め処理を実行するよう構成してもよい。

【1482】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止するよう構成した場合において、打ち止め又は自動精算となる遊技にて再遊技図柄が停止表示した場合、当該再遊技に係る自動ベットを実行する前に打ち止め又は自動精算を実行するよう構成してもよいし、自動ベットを実行した後に打ち止め又は自動精算を実行するよう構成してもよい。

【1483】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合においても、遊技者によるサブ入力ボタン S B などの副制御基板 S にて制御される操作部材の操作によって、メニュー画面や Q R コードを表示可能に構成してもよい。このように構成することによって、遊技者が遊技停止となることを認識せずに、打ち止めによって遊技停止となってしまった場合にも、遊技履歴の保存などを問題なく実行することができる。また、そのように構成した場合、電源断が発生しても、遊技履歴に関するデータなどは保持可能に構成してもよい。

【1484】

遊技者に有利な状態が終了する旨を報知する終了画面 (ボーナス終了画面、有利区間終了画面、A T 終了画面、など) の表示開始から、操作部材を操作せずに (遊技を進行せずに) 所定時間経過することで待機画面を表示可能に構成した場合、打ち止めによる遊技停止時に前記終了画面が表示された場合には、前記所定時間が経過しても待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、終了画面の表示中に電源断が発生した場合には、電源復帰後には、通常画面 (終了画面及び待機画面とは異なる画面) 又は待機画面を表示するよう構成してもよい。

【1485】

10

20

30

40

50

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合に、打ち止め又は自動精算に係る外部信号の出力条件を満たすよう構成した場合には、打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合にも、当該外部信号は出力を継続可能に構成してもよい。

【1486】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止するよう構成した場合には、当該遊技停止時には、ランプユニットを赤色点灯し、バックランプを消灯するなど、遊技場の管理者が遊技停止を認識し易いよう、遊技進行時と区別し易い点灯態様（ランプユニットの点灯態様とバックランプの点灯態様との組み合わせ）に点灯・消灯を実行するよう構成してもよい。

【1487】

遊技者が精算ボタンを操作することにより実行された精算と、自動精算とで、精算中の音声データは同一であってもよいし、異なってもよい。

10

【1488】

クレジットに1以上の遊技メダルが電氣的に貯留されており、1以上の遊技メダルがベットされている状況において、(1)自動精算が実行された場合には、クレジットとベットとのいずれの遊技メダルも精算し、遊技者が精算ボタンを操作することにより精算が実行された場合にも、クレジットとベットとのいずれの遊技メダルも精算するよう構成してもよい。(2)自動精算が実行された場合には、クレジットとベットとのいずれの遊技メダルも精算し、遊技者が精算ボタンを操作することにより精算が実行された場合には、ベットされた遊技メダルのみ精算するよう構成してもよい。(3)自動精算が実行された場合には、クレジットとベットとのいずれの遊技メダルも精算し、遊技者が精算ボタンを操作することにより精算が実行された場合には、クレジットに貯留された遊技メダルのみ精算するよう構成してもよい。

20

【1489】

図230及び図231にて前述したように、打ち止め/自動精算設定モードにて設定している途中で、打ち止め/自動精算設定モードの終了条件を充足した場合（遊技開始した場合、電源断が発生した場合、など）には、打ち止め/自動精算設定モードにて選択中であった（カーソルが選択していた）項目で確定する処理を実行するよう構成してもよい。

【1490】

オン・オフを物理的に切り替えられるメカ式のスイッチを設けるよう構成してもよい。一例としては、打ち止め用のメカ式スイッチと自動精算用のメカ式スイッチを設けてもよく、そのように構成した場合には、前記所定の条件と前記特定の条件は、遊技機に予め定められた条件としてもよい。また、打ち止め又は自動精算に係るメカ式のスイッチを設け、且つ、前述した打ち止め/自動精算設定モードにて打ち止め又は自動精算の設定が可能（ソフトにて設定が可能）に構成してもよい。なお、メカ式スイッチを有する場合には、当該スイッチがオフ・オンとなった時点で、打ち止め又は自動精算の実行条件が設定されることとなる。

30

【1491】

本例に係る遊技機はエラー検出時（例えば、投入メダル滞留エラー検出時）に、主制御基板Mにて制御する表示部（例えば、払出数表示装置D270）にてエラー表示を実行するよう構成しているが、(1)打ち止め又は自動精算にて遊技が停止した場合には、当該表示部では遊技が停止した旨の表示を実行しない(2)打ち止め又は自動精算にて遊技が停止した場合には、当該表示部ではエラー検出時とは異なる表示態様の表示を実行する(3)打ち止め又は自動精算にて遊技が停止した場合には、当該表示部ではエラー検出時と同様の表示態様の表示を実行する上記のように構成してもよい。

40

【1492】

自動精算に係る精算処理の実行中に所定のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）を検出した場合には、当該精算処理の実行を停止し、所定のエラー状態とする（所定のエラーに係る報知を実行する）よう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、所定のエラーを検出した後の最初の遊技メダルの払い出しを払出センサが検知した（第1払出センサと第2払出センサとのオンオフによって1枚の遊技メダルが払い出したとみなさ

50

れた)直後に精算処理に係る払出を停止するよう構成してもよい。

【1493】

自動精算に係る精算処理の実行中に所定のエラー(例えば、投入メダル滞留エラー)を検出した場合には、当該精算処理を終了した後に所定のエラー状態とする(所定のエラーに係る報知を実行する)よう構成してもよい。また、そのように構成し、且つ自動精算の実行後に遊技が停止する(打ち止め処理を実行する)よう構成した場合には、打ち止め処理を実行した後に所定のエラー状態とすることによって、所定のエラー状態においても打ち止めに係る報知(遊技停止に係る報知)を実行可能とすることができる。

【1494】

自動精算に係る精算処理の実行中に所定のエラー(例えば、投入メダル滞留エラー)を検出した場合に、当該精算処理を終了した後に所定のエラー状態とする(所定のエラーに係る報知を実行する)よう構成し、且つ自動精算の実行後に遊技が停止する(打ち止め処理を実行する)よう構成した場合には、打ち止め処理を実行する前に所定のエラー状態とするよう構成してもよい。そのように構成することによって、いち早くエラー状態である旨を報知することができる。

【1495】

打ち止めとなる遊技に係るリール停止後であって、打ち止め処理が実行される前のタイミングにて、所定のエラー(例えば、投入メダル滞留エラー)を検出した場合に、打ち止め処理を実行した後に所定のエラー状態とすることによって、所定のエラー状態においても打ち止めに係る報知(遊技停止に係る報知)を実行可能とすることができる。

【1496】

打ち止めとなる遊技に係るリール停止後であって、打ち止め処理が実行される前のタイミングにて、所定のエラー(例えば、投入メダル滞留エラー)を検出した場合に、打ち止め処理を実行する前に所定のエラー状態とするよう構成してもよい。そのように構成することによって、いち早くエラー状態である旨を報知することができる。

【1497】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合には、サブ入力ボタンSBなどの副制御基板Sにて制御する操作部材の操作を無効にするよう構成してもよい。

【1498】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合には、ブロックをオフ(遊技メダルが通過できない状態)とするよう構成することが好適である。

【1499】

打ち止め又は自動精算に係る報知を実行している(例えば、演出制御装置S40にて報知している)状況にて、所定のエラー(例えば、投入メダル滞留エラー)が検出された場合には、エラー報知を実行し、且つエラーに係る外部信号の出力を行ってもよい。なお、このような場合にエラー報知を実行する際には、(1)打ち止め又は自動精算に係る報知を終了してエラー報知を実行する(報知は演出表示装置S40における表示でもよいし、スピーカによる音声でもよい)(1-1)その後、エラーが解除され、打ち止め又は自動精算による遊技が停止している場合には、打ち止め又は自動精算に係る報知を再開する(1-2)その後、エラーが解除され、打ち止め又は自動精算による遊技が停止している場合には、打ち止め又は自動精算に係る報知を再開しない(2)打ち止め又は自動精算に係る報知とエラー報知とのいずれも認識できるように、演出表示装置S40の異なる領域(又は一部重複する領域)にて、打ち止め又は自動精算に係る報知とエラー報知とを報知する上記のように構成してもよい。なお、本例においては、打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合にも、所定のエラーであるか否かの判定処理を実行可能に構成されている。

【1500】

打ち止め/自動精算設定モード中にて、換言すると、図230の(a)乃至(d)のいずれかの画面が演出表示装置S40に表示されている状況においても、音量や光量の調整が可能となるよう構成してもよいし、図230にて図示していない新たな画面(例えば、

10

20

30

40

50

(a) 乃至 (d) とは異なる (e)) を設け、当該新たな画面の表示中に音量や光量の調整が可能となるよう構成してもよい。

【 1 5 0 1 】

打ち止め設定中 (打ち止め設定モードにて「 1 無し」以外が決定されている状況) においては、打ち止め設定中でない場合 (打ち止め設定モードにて「 1 無し」が決定されている状況) よりも、設定示唆演出 (現在の設定値を示唆する演出であり、現在の設定値によって実行有無や実行頻度が相違する演出) の出現率を相対的に高くするよう構成してもよく、そのように構成することによって、打ち止め設定中における遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【 1 5 0 2 】

打ち止め処理が実行される所定の条件と自動精算処理が実行される特定の条件とが同一の条件として設定された場合において、当該同一の条件を満たした場合には、自動精算処理を実行した後に打ち止め処理を実行するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、自動精算処理に係る最後の遊技メダルが払い出された (第 1 払出センサ及び第 2 払出センサを通過した) 後に打ち止め処理を実行するよう構成してもよい。

【 1 5 0 3 】

打ち止め機能のみ有効 (打ち止めとなる所定の条件は設定されており、自動精算となる特定の条件は設定されていない) である場合、又は、打ち止め処理が実行される所定の条件と自動精算処理が実行される特定の条件とが異なる条件として設定されている場合において、打ち止め処理が実行された場合には、打ち止め中に精算ボタンを操作して精算処理

【 1 5 0 4 】

自動精算に係る精算処理の実行中においては、精算ボタンの操作による精算処理は実行しない (精算ボタンを操作することによって新たに精算処理を実行しない) よう構成してもよい。

【 1 5 0 5 】

なお、上記打ち止め設定中である状況を「打ち止め機能が有効」と称することがあり、上記打ち止め設定中でない状況を「打ち止め機能が無効」や「打ち止め機能が有効でない」と称することがある。また、前記所定の条件を決定することを「所定条件を満たす」と称することがあり、図 2 2 9 など で 前 述 し た 所 定 の 条 件 の 選 択 肢 を 「 特 定 条 件 候 補 」 と 称することがあり、特定条件候補には「 1 無し」を含んでいてもよいし、含んでいなくてもよい。また、決定されている前記所定の条件を満たすことを「特定条件を満たす」と称することがある。

【 1 5 0 6 】

また、図 2 2 9 にて前記した、「 5 差枚数 5 0 0 枚超」、「 6 差枚数 1 0 0 0 枚超」との所定の条件を、「所定の期間において獲得した遊技媒体数が所定数を超過したこと」と称することがあり、「 5 差枚数 5 0 0 枚以上」、「 6 差枚数 1 0 0 0 枚以上」との所定の条件を、「所定の期間において獲得した遊技媒体数が所定数以上となったこと」と称することがある。

【 1 5 0 7 】

また、図 2 2 9 にて前記したように、本例においては、打ち止めに関する所定の条件の選択候補 (特定条件 A 選択候補と称することがある) と、自動精算に関する特定の条件の選択候補 (特定条件 B 選択候補と称することがある) とを、一部が重複するよう構成したが、打ち止めに関する所定の条件の選択候補と、自動精算に関する特定の条件の選択候補とを、(1) すべての候補が異なる (2) すべての候補が同一である (3) 一部のみ同一である上記のいずれとしてもよい。なお、上記 (2) 又は (3) のように構成した場合においても、決定 (設定) している所定の条件と決定 (設定) している特定の条件とを同一にすることも可能であるし、相違させることも可能であることを補足しておく。

【 1 5 0 8 】

また、上記打ち止め機能は、ぱちんこ遊技機にも適用可能である。具体例として、打ち

10

20

30

40

50

止め処理として、発射機能の停止処理（発射ハンドル D 4 4 を操作しても遊技球が発射されなくなる）や各種入球口への遊技球の入球を無効にする（入賞口に入球しても遊技球が払い出されない、入球口に入球しても乱数取得しないなど）処理などが挙げられる。回胴式遊技機の差枚数に代わるものとしては発射球数と入賞に係る払出球数との差分を累積した差数（入賞に係る払出球数から発射球数を減算）や、入賞に係る払出球数を累積した総払出球数が挙げられる。

【 1 5 0 9 】

< < < 停止示唆画像に関する構成 > > >

本例に係る回胴式遊技機には、演出表示装置 S 4 0 にて回転中のリールの停止操作を遊技者に対して促す停止示唆画像を表示可能に構成してもよい。そのように構成した場合に適用可能な構成について以下に詳述する。なお、以下に詳述する 1 又は複数の構成は、本例に係るすべての構成と組合せ可能であることを補足しておく。

10

【 1 5 1 0 】

< 停止示唆画像 >

停止示唆画像とは、副制御基板 S 側にて制御される演出表示装置 S 4 0 に表示される画像であり、リール回転中に遊技者に対して停止操作（停止ボタンを操作してリールを停止させること）を促す画像であり、例えば、「リールを止めてください」、「ストップスイッチを押してください」等と表示される。

【 1 5 1 1 】

< リール回転時間タイマ >

リール回転時間タイマとは、副制御基板 S 側にて制御されるタイマであり、本例では、インクリメントタイマであり、スタートレバーの操作に基づきリールの回転が開始する際に、主制御基板 M 側から副制御基板 S 側にリール回転開始コマンドを送信し、副制御基板 S は、リール回転開始コマンドを受信することにより、リール回転時間タイマの計測を開始する。

20

【 1 5 1 2 】

このように、リール回転時間タイマを設けることにより、停止示唆画像をリールの回転時間に基づいて適切に表示することができる。また、リール回転開始コマンドを受信することでリール回転時間タイマの計測を開始するよう構成することにより、リールが回転している時間を正確に計測することができる。

30

【 1 5 1 3 】

リール回転時間タイマが計時中であり、すべてのリールが回転中である状況下において、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値（例えば、60 秒）に到達すると、副制御基板 S は、停止示唆画像を演出表示装置 S 4 0 に表示する。その後、遊技者がいずれかの停止ボタンを操作すると（停止ボタンの操作を受け付けると）、主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に停止ボタン受付コマンドを送信し、副制御基板 S は、停止ボタン受付コマンドを受信することにより、リール回転時間タイマの計測を終了し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアすると共に、停止示唆画像の表示を消去する。なお、停止示唆画像の表示を消去した後の演出表示装置 S 4 0 には、当該停止操作の実行後に対応する演出画像が表示されることとなる（停止操作によって演出画像が切り替わらない場合には、停止示唆画像の後面レイヤーに表示されていた画像を表示し、停止操作によって演出画像が切り替わる場合には、切り替わった後の演出画像を表示する）。

40

【 1 5 1 4 】

このように、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値に到達したことを報知可能に構成することにより、遊技者の停止操作を促すことができ、1 日における 1 台あたりの遊技回数を多くすることができる。また、停止ボタン（ストップスイッチと称することがある）の停止操作を受け付けることによって停止示唆画像の表示を消去することで、当該停止操作後の演出表示装置 S 4 0 に表示されている演出の視認性を向上させることができる。

【 1 5 1 5 】

また、副制御基板 S は、停止ボタン受付コマンドを受信して、リール回転時間タイマの

50

タイマ値をゼロクリアすると、(1) 今回の停止操作によりリールが停止した後に、未だ回転しているリールが存在している場合には、再度リール回転時間タイマの計測を開始する、(2) 今回の停止操作が最終のリール停止操作であり、すべてのリールが停止した場合には、リール回転時間タイマの計測を開始しないこととなる。また、停止操作が行われ、停止示唆画像の表示を消去した後は、当該停止操作に基づく演出画像が演出表示装置に表示されることとなる。

【 1 5 1 6 】

このように構成することにより、リール停止操作を実行していない期間を正確に計測することができ、例えば、第 1 停止に係る停止操作前に停止示唆画像が表示されている状況にて、遊技者が第 1 停止に係る停止操作を実行して停止示唆画像が消去されたにも拘らず、その後すぐに新たな停止示唆画像が表示されてしまい、遊技者の遊技意欲が削がれてしまう事態を防止することができる。

10

【 1 5 1 7 】

なお、リール回転時間タイマは、デクリメントタイマとしてもよいし、計測開始条件や計測終了条件(タイマ値をゼロクリアする条件)などは変更してもよい。具体例としては、スタートレバーの操作が有効な状態(例えば、すべてのリールが停止しており、且つ規定数の遊技メダルがベットされている状態)でスタートレバーが操作され、主制御基板側から副制御基板側にスタートレバー操作コマンドが送信され、当該スタートレバー操作コマンドを副制御基板が受信したことを計測開始条件とするよう構成してもよい。

【 1 5 1 8 】

20

また、リール回転時間タイマが停止示唆画像を表示することとなる所定値(例えば、60秒)未満である特定値(例えば、30秒)である状況にて、遊技機への電源供給が遮断され、遊技機が電源断を検出して電源断時処理を実行することとなる電源断が発生し、その後再度電源投入された場合には、リール回転時間タイマに初期値をセットして再度最初から計測するよう構成してもよい。具体例としては、(1) リール回転時間タイマがインクリメントタイマである場合には、電源投入後にタイマ値をゼロクリアして再度計時を開始、(2) リール回転時間タイマがインクリメントタイマである場合には、電源断時処理にてタイマ値をゼロクリアして、電源投入後に再度計時を開始、(3) リール回転時間タイマがデクリメントタイマである場合には、電源投入後にタイマ値に初期値(例えば、60秒)をセットして計測を開始する、などのように構成してもよい。

30

【 1 5 1 9 】

このように構成することにより、電源断という不測の事態が発生した場合にも、リール回転時間タイマに初期値をセットして最初から計測し直すよう構成することにより、意図しない停止示唆画像を表示しないように構成することができる。なお、リール回転時間タイマの計測を再開するタイミングとしては、電源投入後の予め定められたタイミングであれば、タイミングを変更しても問題ない。

【 1 5 2 0 】

また、前述した最小遊技時間(約 4 . 1 秒)に関する構成として、「最小遊技時間(約 4 . 1 秒)経過前に今回の遊技に係るスタートレバー D 5 0 が操作される 最小遊技時間経過前に電源断が発生 電源復帰 最小遊技時間の計測を途中から再開 最小遊技時間が経過 リールが回転開始し、リール回転開始コマンドを主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に送信 副制御基板 S 側はリール回転開始コマンドを受信したことにより、リール回転時間タイマの計測を開始」のように構成してもよい。

40

【 1 5 2 1 】

< < エラーに関する構成 > >

< 構成 1 >

停止示唆画像の表示中に所定のエラー(復帰可能エラーであり、例えば、メダル空エラー)が発生した場合(検出した場合)には、停止示唆画像を消去して、発生した所定のエラーに係るエラー表示を演出表示装置 S 4 0 に表示するよう構成されている。また、その際には、リール回転時間タイマをリセットし、計時を停止することとなる。なお、前記所

50

定のエラー発生中は停止操作が不可能（停止ボタンを操作しても回転中のリールが停止されない）に構成されている。

【 1 5 2 2 】

このように構成することにより、エラー表示を優先して表示することができ、不正に強い遊技機とすることができる。

< 構成 2 >

リール回転時間タイマが停止示唆画像を表示することとなる所定値（例えば、60秒）未満である特定値（例えば、30秒）である状況にて、所定のエラー（復帰可能エラーであり、例えば、メダル空エラー）が発生した場合（検出した場合）には、発生した所定のエラーに係るエラー表示を演出表示装置 540 に表示するよう構成されている。また、その際には、リール回転時間タイマをリセットし、計時を停止することとなる。よって、エラー発生から30秒経過して、本来停止示唆画像が表示されるべきタイミングとなった場合にも、停止示唆画像は表示されないこととなる。なお、前記所定のエラー発生中は停止操作が不可能（停止ボタンを操作しても回転中のリールが停止されない）に構成されている。

10

【 1 5 2 3 】

なお、上記構成 1 又は構成 2 のように構成した場合において、所定のエラー発生中にも停止操作が可能（停止ボタンを操作することにより回転中のリールが停止可能）に構成してもよい。

【 1 5 2 4 】

20

そのように構成することにより、エラーの解除までに時間を要する場合にもリールを停止させることができることでステッピングモータ（ステップモータと称することがある）に過度な負担をかけないように構成することができる。なお、所定のエラー発生中に第 1 停止に係る停止操作を実行した場合には、第 2 停止に係るリール回転時間タイマの計測は開始しないよう構成してもよいし、所定のエラー解除後に第 1 停止に係る停止操作を実行した場合には、第 2 停止に係るリール回転時間タイマの計測を開始する構成してもよい。

【 1 5 2 5 】

また、本例に係る回胴式遊技機は以下のように構成してもよい。なお、リール回転時間タイマのタイマ値が60秒となった場合に停止示唆画像を表示する場合を例示している。

（構成 A）

30

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始 リール回転時間タイマのタイマ値が20秒である状況にて所定のエラーが発生 所定のエラーが解消する リール回転開始から60秒後に停止示唆画像が表示されない」（構成 B 1）

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始 リール回転時間タイマのタイマ値が20秒である状況にて所定のエラーが発生 リール回転開始から30秒後に所定のエラーが解消する リール回転開始から60秒後に停止示唆画像が表示される」（構成 B 2）

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始 リール回転時間タイマのタイマ値が20秒である状況にて所定のエラーが発生 所定のエラーが解消しないままリール回転開始から60秒後となり停止示唆画像が表示されない その後所定のエラーが解消しても停止示唆画像が表示されない」（構成 C）

40

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始 リール回転時間タイマのタイマ値が20秒である状況にて所定のエラーが発生 所定のエラーが解消する リール回転開始から60秒後に停止示唆画像が表示されない 所定のエラーの解消から60秒後に停止示唆画像が表示される」上記のように構成してもよい。

【 1 5 2 6 】

また、前扉開放中においてもリール回転時間タイマの計測を継続するよう構成してもよく、例えば、以下のように作用するよう構成してもよい。なお、リール回転時間タイマのタイマ値が60秒となった場合に停止示唆画像を表示する場合を例示している。（構成 D 1）

50

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始 リール回転時間タイマのタイマ値が20秒である状況にて前扉を開放 前扉を開放したままリール回転開始から60秒後に停止示唆画像が表示される」(構成D2)

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始 リール回転時間タイマのタイマ値が20秒である状況にて前扉を開放 リール回転時間タイマのタイマ値が30秒である状況にて前扉を閉鎖 前扉を閉鎖したままリール回転開始から60秒後に停止示唆画像が表示される」このように構成することにより、遊技場の管理者が前扉を開放して作業をしているにもかかわらず、停止示唆画像を表示することができ、ステッピングモータに負荷がかかっていることを適切に報知することができる。なお、前扉が開放している状況では、前扉が開放している旨のエラー表示が演出表示装置S40に表示されない構成を例示している。

10

【1527】

また、リール回転不良が発生している状況においては、リール回転時間タイマの計測を継続するが、停止操作は受け付けられないよう構成してもよく、例えば、以下のように作用するよう構成してもよい。なお、リール回転時間タイマのタイマ値が60秒となった場合に停止示唆画像を表示する場合を例示している。(構成E1)

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始 リール回転時間タイマのタイマ値が20秒である状況にてリール回転不良が発生 リール回転時間タイマのタイマ値が30秒である状況にてリール回転不良が解消 リール回転開始から60秒後に停止示唆画像が表示される」(構成E2)

20

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始 リール回転時間タイマのタイマ値が20秒である状況にてリール回転不良が発生 リール回転不良が解消しないままリール回転開始から60秒後に停止示唆画像が表示される」このように構成することにより、リール回転不良が発生し、正常にリールが回転していない状況(定速回転していない状況)においても、ステッピングモータへの負荷がかかっているため、ステッピングモータへの負荷に対応して停止示唆画像を表示することができる。また、リール回転不良の発生中には停止操作を受け付けられないよう構成することにより、回転不良中の停止は停止制御を正確に実行できない可能性があるため、誤った位置で図柄を停止表示してしまい遊技者を混乱させる事態を防ぐことができる。

【1528】

30

<<主制御基板側の操作部材の操作>>

所定の遊技状態にてリールが回転しており、リール回転時間タイマのタイマ値が特定値(停止示唆画像が表示されることとなる60秒よりも小さい値)であり、リール回転時間タイマが計時している状況にて、主制御基板Mが制御する操作部材を操作した場合に、以下のように作用するよう構成してもよい。

【1529】

(作用1)

精算ボタンを操作(押下してすぐに離す、または長押し操作)した場合に、タイマ値の計時を継続する。なお、当該操作によって精算処理が実行されないようにしてもよいし、精算処理が実行されるようにしてもよい。

40

【1530】

(作用2)

リールに対する加速処理が実行されている場合など停止ボタンが有効でない状態にて、停止ボタンを操作(押下)した場合に、タイマ値の計時を継続し、停止ボタンの操作に基づいてリールは停止しない。

【1531】

(作用3)

停止ボタンが有効である状態にて、停止ボタンを操作(押下)した場合に、タイマ値の計時を継続し、停止ボタンの操作に基づいてリールが停止する。

【1532】

50

(作用 4)

ベットボタン(マックスベットボタン、1ベットボタンなど)を操作した場合に、タイマ値の計時を継続し、当該操作に基づいてベットは実行されない。

【1533】

(作用 5)

スタートレバーを操作した場合に、タイマ値の計時を継続し、当該操作に基づいて新たにリールは回転開始しない(リールは回転中であるため何も起こらない)。

【1534】

(作用 6)

設定キースイッチをオフからオンにした場合に、タイマ値の計時を継続し、当該オフからオンに基づいて設定変更モードや設定確認モードには移行しない。

【1535】

(作用 7)

設定/リセットボタンを操作した場合に、タイマ値の計時を継続し、当該操作に基づいて設定値の変更やエラーの解除は実行されない。上記のように構成してもよい。

【1536】

<<押し順ナビ表示時の構成>>

所定の遊技状態(例えば、AT中)であり、所定役(例えば、共通ベル)に当選している遊技において、押し順ナビが実行された場合には、以下のように構成してもよい。(1)演出表示装置S40にて押し順を示唆する押し順ナビ画像を表示する(2)リール回転時間タイマのタイマ値が所定値(例えば、60秒)に到達し、停止示唆画像が表示された場合においても、押し順ナビ画像は表示されたままとなる(3)停止示唆画像の表示領域と1以上の押し順ナビ画像の表示領域とが重複する(4)押し順ナビ画像よりも停止示唆画像の方が表示優先度が高い(前面レイヤーに表示される)上記のように構成してもよい。

【1537】

<<停止示唆画像に関する変形例>>

停止示唆画像に関する構成の変形例として、以下のように構成してもよい。

【1538】

<停止示唆音声>

リールの停止示唆は、停止示唆画像の表示に限られず、音声による停止示唆が行われるよう構成してもよい。これにより、視覚だけでなく、聴覚にも報知することができる。なお、音声のみで停止示唆を行ってもよいし、停止示唆画像を表示すると共に音声を出力するよう構成してもよい。また、装飾ランプユニットD150などの副制御基板S側で制御するランプの点灯態様によって、停止示唆を行ってもよいし、上述した他の構成と組み合わせる停止示唆を行ってもよい。

【1539】

また、停止示唆画像の表示態様としては、半透明にして後面レイヤーに表示している内容が視認できるようにしてもよいし、所定周期で点滅表示するよう構成してもよい。

【1540】

停止示唆画像の表示条件と同様に、リール回転時間タイマが計時中であり、すべてのリールが回転中である状況下において、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値(例えば、60秒)に到達すると、副制御基板Sは、停止示唆音声(例えば、「リールを止めてください」)をスピーカS20から出力する。その後、遊技者がいずれかの停止ボタンを操作すると(停止ボタンの操作を受け付けると)、主制御基板M側から副制御基板S側に停止ボタン受付コマンドを送信し、副制御基板Sは、停止ボタン受付コマンドを受信することにより、リール回転時間タイマの計測を終了し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアすると共に、停止示唆音声の出力を終了する。

【1541】

なお、副制御基板Sは、サブ入力ボタンSBの押下を検出した場合も停止示唆画像の表示及び停止示唆音声の出力を終了し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアする

10

20

30

40

50

。サブ入力ボタン S B の押下によってリール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアした場合には、すぐにタイマ計測が再開されることとなる（サブ入力ボタン S B の押下から 60 秒後に停止示唆画像が表示し得る）。なお、リール回転中においては、サブ入力ボタン S B の押下を検出する毎にリール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアするよう構成してもよい。

【 1 5 4 2 】

リール回転時間タイマが所定値に達すると停止示唆音声出力されるよう構成されているが、一度停止示唆音声出力された後は、特定時間（例えば、30 秒）経過毎に停止示唆音声出力する（停止操作がない場合）。その後、遊技者がいずれかの停止ボタンを操作すると（停止ボタンの操作を受け付けると）、主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に停止ボタン受付コマンドを送信し、副制御基板 S は、停止ボタン受付コマンドを受信することにより、リール回転時間タイマの計測を終了し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアすると共に、停止示唆音声出力を終了する。

10

【 1 5 4 3 】

このように構成することで、定期的に報知し、リールの停止要求を促進することができる。

【 1 5 4 4 】

< 前扉開放中における制御 >

まず、前扉 D U が開放中である場合の演出表示装置 S 40 の画面表示について説明する。副制御基板 S は、前扉 D U が開放中であることを検出している場合であっても、演出表示装置 S 40 に前扉 D U 閉鎖時と同様の演出の表示を継続する。また、副制御基板 S は、エラーが発生した際には、前扉 D U が開放中であることを検出している場合であっても、エラーを報知するためのエラー画面を表示する。エラー画面とは、例えば、ホッパ H 40 が空であることを示す「メダル空エラー」の文字表示等である。尚、「メダル空エラー」のような文字表示ではなく「H E」のような記号で表示してもよい。

20

【 1 5 4 5 】

このように構成することにより、扉開放時にも演出が途切れず、遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

【 1 5 4 6 】

また、副制御基板 S は、前扉 D U が開放中であることを検出している場合には、演出表示装置 S 40 に前扉 D U が開放している旨（例えば、「扉が開いています」と表示）を表示するよう構成してもよい。なお、演出表示装置 S 40 における表示のみではなく、スピーカから音声出力するよう構成してもよい。このように構成することにより、前扉 D U の開放状態を報知することができる。

30

【 1 5 4 7 】

< 前扉開放中にリール回転時間タイマのカウントを継続する場合 >

副制御基板 S は、前扉 D U が開放された際、リール回転時間タイマの計測を継続するよう構成してもよい。そのように構成した場合、副制御基板 S は、前扉 D U が閉鎖された際、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値（例えば、60 秒）に到達していた場合、停止示唆画像の表示や停止示唆音声出力を開始する。尚、副制御基板 S は、前扉 D U の開放中であれば、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値に達した場合であっても停止示唆画像の表示や停止示唆音声出力を行わない。また、副制御基板 S は、前扉 D U が閉鎖されるとリール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアする、又は、前扉 D U が閉鎖され、設定 / リセットボタンが押下されるとリール回転タイマのタイマ値をゼロクリアする。なお、前扉 D U 閉鎖時にリール回転時間タイマのタイマ値が所定値（例えば、60 秒）に到達して停止示唆画像が表示されていた場合には、前扉 D U を開放することで停止示唆画像の表示を消去し、前扉 D U を閉鎖することで停止示唆画像を再度表示するよう構成してもよい。

40

【 1 5 4 8 】

このように構成することにより、前扉 D U の開放中にエラーの報知を遮ることがなく、

50

前扉 D U が閉鎖された際に円滑にリールの停止示唆をすることができる。

【 1 5 4 9 】

< 前扉開放中にリール回転時間タイマのカウントを中止する場合 >

副制御基板 S は、前扉 D U が開放された際、リール回転時間タイマのタイマ値の計測を停止するよう構成してもよい。そのように構成した場合、副制御基板 S は、前扉 D U が閉鎖されるとリール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアする、又は、前扉 D U が閉鎖され、設定 / リセットボタンが押下されるとリール回転タイマのタイマ値をゼロクリアするよう構成してもよい。

【 1 5 5 0 】

このように構成することにより、前扉 D U の開放中にエラーの報知を遮ることがない構成とすることができる。

10

【 1 5 5 1 】

なお、副制御基板 S は、前扉開放中にリール回転時間タイマのカウントを継続する場合と前扉開放中にリール回転時間タイマのカウントを中止する場合のいずれの場合であっても、サブ入力ボタン S B の押下を検出した場合も、停止示唆画像の表示及び停止示唆音声の出力を終了し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアする。これにより、リールを停止させなくても停止示唆画像を消去させることができ、演出を見やすくさせることができる。

【 1 5 5 2 】

< エラー中のタイマ計測を停止する構成 >

20

副制御基板 S は、所定のエラーが発生した際、リール回転時間タイマの計測を停止する構成としてもよい。このように構成することにより、所定のエラーの報知と停止示唆の報知が重複することがなく、所定のエラーの報知を確実に行うことができる。そのように構成した場合、所定のエラーが解除された場合には、リール回転時間タイマの計測を停止していたタイマ値から再開するよう構成してもよいし、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアしてから計測を再開するよう構成してもよい。

【 1 5 5 3 】

< 電源断に関する構成 >

本例に係る回胴式遊技機は、電源断に関する構成として以下のように構成してもよい。「所定の遊技状態にて遊技が実行されすべてのリールが回転している 遊技機への電源供給が遮断され、遊技機が電源断を検出して電源断時処理を実行することとなる電源断が発生 電源復帰 電源復帰から所定時間（例えば、60 秒）経過しても停止示唆画像が表示されない」のように構成してもよい。

30

【 1 5 5 4 】

< 停止示唆画像に関する作用 >

次に、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な停止示唆画像に関する作用を、図 2 3 3 乃至 2 3 6 を用いて詳述する。

< リール回転中に所定時間が経過すると表示される停止示唆画像の表示条件 1 >

まず、図 2 3 3 について説明する。まず、所定の遊技状態にてリールの回転は停止しており、再遊技に係る図柄組合せが停止表示している。また、演出表示装置 S 4 0 には、木とキリンの背景画像が表示されている。

40

【 1 5 5 5 】

次に、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、遊技者がスタートレバーの操作を行ったことによりリールの回転を開始させ、副制御基板 S へリール回転開始コマンドを送信する。また、副制御基板 S はリール回転開始コマンドを受信し、リール回転時間タイマ（インクリメントタイマ）の計測を開始する。

【 1 5 5 6 】

次に、副制御基板 S は、リールの回転が開始してから（リール回転開始コマンドを受信してリール回転時間タイマの計測を開始してから）所定期間が経過すると、リールの停止を遊技者に促す「ストップスイッチを押してください」、「リールを停止させてください

50

」等の画像表示（停止示唆画像と称することもある）を演出表示装置 S 4 0 に表示する。尚、リールは継続して回転している。

【 1 5 5 7 】

他方、リール回転中に所定期間が経過する前に前扉 D U が開放された（例えば、リール回転開始信号の受信から 3 0 秒後に前扉 D U が開放された）後、所定期間が経過するまでに前扉 D U が閉鎖された場合であっても、副制御基板 S は、リールの回転が開始してから所定期間（ 6 0 秒）が経過すると、リールの停止を遊技者に促す「ストップスイッチを押してください」、「リールを停止させてください」等の画像表示（停止示唆画像）を演出表示装置 S 4 0 に表示する。尚、リールは継続して回転している。なお、前扉 D U の開放中に所定期間が経過（リール回転開始信号の受信から 6 0 秒が経過）した場合には、演出表示装置 S 4 0 に停止示唆画像を表示可能に構成してもよいし、表示しないよう構成してもよい。

10

【 1 5 5 8 】

このように構成することにより、リールの回転開始後に前扉 D U を開放した場合であっても、リールは回転を継続しているため、リールが回転している時間の計測を継続することでモータに負荷がかかっている時間を正確に計測することが可能となる。

【 1 5 5 9 】

< リール回転中に所定時間が経過すると表示される停止示唆画像の表示条件 2 >

次に、図 2 3 4 について説明する。まず、所定の遊技状態にてリールの回転は停止しており、再遊技に係る図柄組合せが停止表示している。また、演出表示装置 S 4 0 には、木とキリンの背景画像が表示されている。

20

【 1 5 6 0 】

次に、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、遊技者がスタートレバーの操作を行ったことによりリールの回転を開始させ、副制御基板 S へリール回転開始コマンドを送信する。また、副制御基板 S はリール回転開始コマンドを受信し、リール回転時間タイマ（インクリメントタイマ）の計測を開始する。

【 1 5 6 1 】

その後、リールの回転不良が発生する。その後、遊技店員等によりリールの回転不良が解消される。当該回転不良の発生中においても、リール回転時間タイマの計測は継続している。

30

【 1 5 6 2 】

副制御基板 S は、リールの回転不良が解消し、リールの回転が開始してから所定期間（ 6 0 秒）が経過すると、リールの停止を遊技者に促す「ストップスイッチを押してください」、「リールを停止させてください」等の画像表示（停止示唆画像）を演出表示装置 S 4 0 に表示する。尚、リールは継続して回転している。

【 1 5 6 3 】

このように構成することにより、リールの回転不良が発生し、見た目上、リールの回転が停止していたとしても、モータへ継続して負荷がかかっているため、扉開放やリールの回転不良であってもリールが回転している時間の計測を継続することによって、モータに負荷がかかっている時間を正確に計測することができる。

40

【 1 5 6 4 】

なお、同図において、回転不良の発生中（回転不良が解消していない状況）にて、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値（ 6 0 秒）に到達した場合には、停止示唆画像を表示可能に構成してもよいし、停止示唆画像を表示せずにその後回転不良が解消すると表示するよう構成してもよい。

【 1 5 6 5 】

また、発生した回転不良に係るリール再加速処理（図 3 3 にて記載したリール再加速処理）の実行中に、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値（ 6 0 秒）に到達した場合においては、停止操作は無効（停止ボタンを操作してもリールが停止しない）であり、その場合に、停止示唆画像を表示可能に構成してもよいし、停止示唆画像を表示せずにその後

50

回転不良が解消すると表示するよう構成してもよい。

【 1 5 6 6 】

< リール回転中に所定時間が経過すると表示される停止示唆画像の表示条件 3 >

次に、図 2 3 5 について説明する。まず、所定の遊技状態にてリールの回転は停止しており、再遊技に係る図柄組合せが停止表示している。また、演出表示装置 S 4 0 には、木と麒麟の背景画像が表示されている。

【 1 5 6 7 】

次に、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、遊技者がスタートレバーの操作を行ったことによりリールの回転を開始させ、副制御基板 S へリール回転開始コマンドを送信する。また、副制御基板 S はリール回転開始コマンドを受信し、リール回転時間タイマ（インクリメントタイマ）の計測を開始する。

10

【 1 5 6 8 】

次に、副制御基板 S は、リールの回転が開始してから（リール回転開始コマンドを受信してリール回転時間タイマの計測を開始してから）所定期間が経過すると、リールの停止を遊技者に促す「ストップスイッチを押してください」、「リールを停止させてください」等の画像表示（停止示唆画像と称することもある）を演出表示装置 S 4 0 に表示する。尚、リールは継続して回転している。

【 1 5 6 9 】

次に、遊技者が停止ボタンのいずれかを押下する（ここでは、左停止ボタン D 4 1 が押下されている）と、押下された停止ボタンに対応するリールが停止するとともに、演出表示装置 S 4 0 に表示されていた停止示唆画像が消去される。

20

【 1 5 7 0 】

他方、停止示唆画像が演出表示装置 S 4 0 に表示された後、停止ボタンが押下される前にリールの回転不良が発生し、その後、リール回転不良の発生中に停止ボタンが押下された場合であっても、停止ボタンの押下は無効であるため、停止ボタンの押下に基づいてリールが停止しない。また、停止ボタンの押下があった場合にも、演出表示装置 S 4 0 に表示されていた停止示唆画像は継続して表示されている。なお、同図における回転不良が発生するリールと押下される停止ボタンとは対応しており、例えば、停止ボタンとして左停止ボタンを操作する場合には、回転不良が発生するリールは左リールである。

【 1 5 7 1 】

30

このように構成することにより、リールの回転不良が発生し、見た目上、リールの回転が停止していたとしても、モータへ継続して負荷がかかっているため、リールの回転不良であってもリールが回転している時間の計測を継続することによって、モータに負荷がかかっている時間を正確に計測することができるとともに、リールの回転不良が発生しているときに停止ボタンが押下され、当該押下によってリールが停止しない場合には、停止示唆画像の表示も継続することで、リールの回転不良が継続している可能性があることを遊技者又は遊技店員に示唆することができる。

【 1 5 7 2 】

< リール回転中に所定時間が経過すると表示される停止示唆画像の表示条件 4 >

次に、図 2 3 6 について説明する。まず、所定の遊技状態にてリールの回転は停止しており、再遊技に係る図柄組合せが停止表示している。また、演出表示装置 S 4 0 には、木と麒麟の背景画像が表示されている。

40

【 1 5 7 3 】

次に、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、遊技者がスタートレバーの操作を行ったことによりリールの回転を開始させ、副制御基板 S へリール回転開始コマンドを送信する。また、副制御基板 S はリール回転開始コマンドを受信し、リール回転時間タイマ（インクリメントタイマ）の計測を開始する。

【 1 5 7 4 】

次に、副制御基板 S は、リールの回転が開始してから（リール回転開始コマンドを受信してリール回転時間タイマの計測を開始してから）所定期間が経過すると、リールの停止

50

を遊技者に促す「ストップスイッチを押してください」、「リールを停止させてください」等の画像表示（停止示唆画像と称することもある）を演出表示装置 S 4 0 に表示する。尚、リールは継続して回転している。

【 1 5 7 5 】

他方、リールの回転が開始してから（リール回転開始コマンドを受信してリール回転時間タイマの計測を開始してから）所定期間が経過する前に復帰可能エラーが発生した場合、リールの回転が開始してから所定期間が経過したとしても停止示唆画像が表示されず、停止ボタンが押下されたことにより（ここでは、左停止ボタン D 4 1 が押下されている）リールの回転が停止している。即ち、復帰可能エラー（例えば、メダル空エラー）の発生中は、停止示唆画像を表示せず、背景画像も表示せずに、エラー画面を表示するよう構成されている。なお、（ 1 ）復帰可能エラーの発生中は、リール回転時間タイマの計測をせずにタイマ値をゼロクリアし、復帰可能エラーが解消することでリール回転時間タイマの計測を開始するよう構成してもよいし、（ 2 ）復帰可能エラーの発生中は、リール回転時間タイマの計測を継続しており、復帰可能エラーが解消し、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値に到達していた場合には停止示唆画像を表示するよう構成してもよいし、（ 3 ）復帰可能エラーの発生中は、リール回転時間タイマの計測を継続しており、復帰可能エラーの発生中に停止ボタンが操作されることで、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアし、リール回転時間タイマの計測を開始し、復帰可能エラーが解消し、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値に到達していた場合には停止示唆画像を表示するよう構成してもよい。

【 1 5 7 6 】

他方、停止ボタンが押下される前にリールの回転不良が発生し、その後リール回転開始タイマのタイマ値が所定値（例えば、60秒）に到達すると停止示唆画像が演出表示装置 S 4 0 に表示され、その後、リール回転不良の発生中に停止ボタンが押下された場合であっても、停止ボタンの押下は無効であるため、停止ボタンの押下に基づいてリールが停止しない。また、停止ボタンの押下があった場合にも、演出表示装置 S 4 0 に表示されていた停止示唆画像は継続して表示されている。なお、同図における回転不良が発生するリールと押下される停止ボタンとは対応しており、例えば、停止ボタンとして左停止ボタンを操作する場合には、回転不良が発生するリールは左リールである。なお、中リールに対して回転不良が発生している場合にも左停止ボタンの押下は無効（停止操作の受け付けが無効）であるため、左停止ボタンの押下に基づいて左リールが停止しない。即ち、いずれかのリールに回転不良が発生した場合には、すべての停止ボタンの停止操作の受け付けが無効となる。

【 1 5 7 7 】

このように構成することにより、リールの回転不良が発生し、見た目上、リールの回転が停止していたとしても、モータへ継続して負荷がかかっているため、リールの回転不良であってもリールが回転している時間の計測を継続することによって、モータに負荷がかかっている時間を正確に計測することができるとともに、停止ボタンが押下され、当該押下によってリールが停止しない場合には、停止示唆画像の表示を継続することで、リールの回転不良が継続している可能性があることを遊技者又は遊技店員に示唆することができる。また、モータへ継続して負荷がかかり、本来なら停止示唆画像を表示すべき状況であった場合にも、当該状況は直ちに遊技の進行に影響を及ぼすことはないため、遊技の進行に影響の大きい復帰可能エラーの表示を優先して表示するという、遊技の状況に合わせて適切な表示を実行可能な遊技機とすることができる。

【 1 5 7 8 】

尚、停止示唆画像の表示中にサブ入力ボタン S B 又は十字キー S B 2 が押下されると停止示唆画像が消去されるよう構成することも可能である。より具体的には、副制御基板 S は、サブ入力ボタン S B の押下を検出した場合に停止示唆画像の表示を消去し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアする。サブ入力ボタン S B の押下によってリール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアした場合には、すぐにタイマ計測が再開されること

となる（サブ入力ボタン S B の押下から 60 秒後に停止示唆画像が表示し得る）。なお、リール回転中においては、サブ入力ボタン S B の押下を検出する毎にリール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアするよう構成してもよい。また、副制御基板 S は、サブ入力ボタン S B の押下を検出した場合に停止示唆画像の表示を消去し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアし、次ゲームにおいてリールの回転が開始されるまでタイマ計測を行わない（一度サブ入力ボタン S B を押下して停止示唆画像を消去すると、次ゲームまで停止示唆画像が表示されることはない）構成としてもよい。

【1579】

このように構成することにより、押し順ナビが演出表示装置 S 40 に表示される遊技や、当選役を示唆する画像が演出表示装置 S 40 に表示される遊技において、遊技者が停止ボタンの押下態様を正確に把握するために、リールの停止操作（停止ボタンの押下）を実行する前に演出表示装置 S 40 を確認したい場合に、サブ入力ボタン S B 又は十字キー S B 2 の押下によって停止示唆画像の表示を消去することができ、停止示唆画像の表示によってモータへの負荷状況を報知可能な遊技機においても、遊技者が停止ボタンの操作態様を誤って不利益が生じてしまう事態を防止することができる。

【1580】

<<< 設定 / リセットボタンに関する構成 >>>

本例に係る回胴式遊技機が有する設定 / リセットボタン M 30 に関する構成として、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する 1 又は複数の構成は、本例に係るすべての構成と組合せ可能であることを補足しておく。

【1581】

なお、設定 / リセットボタンがオン（ON）とは、設定 / リセットボタンに係るセンサが押下を検出している状態を示しており、設定 / リセットボタンがオフ（OFF）とは、設定 / リセットボタンに係るセンサが操作（押下）を検出していない状態を示している。例えば、設定 / リセットボタンを操作してもエラーの解除や設定値の選択操作が実行されない状況においても、設定 / リセットボタンを押下することをセンサが検出していれば、設定 / リセットボタンがオン（ON）と称している。

【1582】

また、エラーが発生した場合には、主制御基板 M が当該エラーが発生したと判断してエラー状態となり、主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に当該エラーが発生した旨のコマンドを送信し、副制御基板 S は当該コマンドを受信することで当該エラーの発生を把握することとなる。なお、主制御基板 M は発生しているエラーの種類に応じたコマンドを副制御基板 S に送信可能に構成されているため、副制御基板 S は受信したコマンドによって、発生したエラーの種類を把握することができる。

【1583】

< (A) 設定 / リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉閉鎖中） >

まず、図 237 を用いて、クレジットが所定数以上（例えば、3 以上）であり、設定 / リセットボタンがオンの各種操作部材操作時の挙動（前扉閉鎖中）として想定されるパターンについて説明する。

【1584】

まず、本図で用いられる用語について説明する。「マックスベットボタン」とは、操作することで当該遊技機の 1 ゲームにおける最大ベット数を賭けることが可能な主制御基板 M 側で制御される操作部材であるマックスベットボタンの押下のことである。なお、マックスベットボタンを押下によって、最大ベット数のみを賭けることが可能に構成してもよい。即ち、クレジットが 3 以上である場合においては、ベット数 0 にて 1 回操作でベット数 3、ベット数 1 にて 1 回操作でベット数 3、ベット数 2 にて 1 回操作でベット数 3 となり、クレジットが 2 でありベット数 0 の場合にはマックスベットボタンを押下してもベットされない、クレジットが 1 でありベット数 1 の場合にはマックスベットボタンを押下してもベットされない、よう構成してもよい。なお、「マックスベットボタン」が無効とは、クレジットが 3 以上であり且つベット数 0 の状況にてマックスベットボタンを操作して

10

20

30

40

50

もベットされないことを示している。

【 1 5 8 5 】

「 1 ベットボタン」とは、操作することで当該遊技機の 1 ゲームにおける最大ベット数の範囲内で押下するたびに 1 ベット賭けることが可能（ 1 回操作でベット数 1、 2 回操作でベット数 2、 3 回操作でベット数 3 ）な主制御基板 M 側で制御される操作部材である 1 ベットボタンの押下のことである。なお、 1 ベットボタンを複数回操作してもベット数が 1 になるのみであるよう構成してもよい（ベット数 0 にて 1 回操作でベット数 1、ベット数 1 にて 1 回操作でベット数 1、ベット数 2 にて 1 回操作でベット数 1、ベット数 3 にて 1 回操作でベット数 1 ）。なお、「 1 ベットボタン」が無効とは、クレジットが 1 以上であり且つベット数 0 の状況にて 1 ベットボタンを操作してもベットされないことを示している。

10

【 1 5 8 6 】

「メダル投入」とは、遊技者が手動でメダル投入口からメダルを投入することである。「自動ベット」とは、再遊技図柄が停止表示した際に、遊技者がメダルの投入やベットボタンの押下を行うことなく再度遊技が可能となるよう、遊技機側が前回の遊技のベット数と同じベット数を今回の遊技で賭ける制御のことである。「スタートレバー」とは、スタートレバーの操作によりリールの回転を開始させることである。「左停止ボタン」とは、左リールの回転を停止させるために行う左停止ボタンの押下のことである。「中停止ボタン」とは、中リールの回転を停止させるために行う中停止ボタンの押下のことである。「右停止ボタン」とは、右リールの回転を停止させるために行う右停止ボタンの押下のことである。「精算ボタン」とは、既に行われたベット及びクレジットをメダルとして払い出すための精算処理を実行するための精算ボタンの操作のことである。なお、精算処理を実行するための精算ボタンの操作としては、単発押し（例えば、 0 . 1 秒オン オフ）や長押し（ 0 . 3 秒以上オン）があり、当該操作によって精算処理が実行された際に、ベットされた遊技メダルとクレジットの遊技メダルのすべてを精算するよう構成してもよいし、ベットされた遊技メダルが無い場合にはクレジットされた遊技メダルを精算し、ベットされた遊技メダルがある場合にはベットされた遊技メダルのみを精算するよう構成してもよい。

20

【 1 5 8 7 】

「設定 / リセットボタン（エラー解除）」とは、エラー解除を行うために押下する設定 / リセットボタンの押下のことである。なお、設定変更モードにおいて、設定 / リセットボタンを操作することにより、設定値の選択が可能に構成してもよい。

30

【 1 5 8 8 】

（パターン 1）

パターン 1 は、マックスベットボタン：無効、 1 ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、である。

【 1 5 8 9 】

（パターン 2）

パターン 2 は、マックスベットボタン：無効、 1 ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、である。

40

【 1 5 9 0 】

（パターン 3）

パターン 3 は、マックスベットボタン：有効、 1 ベットボタン：有効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、である。

【 1 5 9 1 】

（パターン 4）

パターン 4 は、マックスベットボタン：有効、 1 ベットボタン：有効、メダル投入：有

50

効、自動ベット：有効、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、である。なお、上記パターン４は、設定／リセットボタンがオンの場合に常時適用してもよい。一例としては、設定／リセットボタンがオンの場合には、スタートレバー、停止ボタン、ベットボタン（マックスベットボタンや１ベットボタンなどすべてのベットボタンを無効にしてもよいし、一部のベットボタンを無効にしてもよい）が有効になるよう構成してもよい。このように構成することにより、設定／リセットボタンが故障でオンとなっても、遊技の進行に影響を与えないよう構成することができる。

【１５９２】

（パターン５）

パターン５は、マックスベットボタン：無効、１ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：無効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、である。なお、上記パターン５は、設定／リセットボタンがオンの場合に常時適用してもよい。また、マックスベットボタンや１ベットボタンなどすべてのベットボタンを無効にしてもよいし、一部のベットボタンを無効にしてもよい。このように構成することにより、設定／リセットボタンがオンとなるときに、設定／リセットボタンが不正に操作されている場合にも遊技を停止することで不正を防止することができる。また、連続演出の最終ゲームにて結果が報知されていない状況においても、遊技メダルを手入力で投入することで連続演出の結果を確認することができる。

【１５９３】

（パターン６）

パターン６は、マックスベットボタン：無効、１ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、である。

【１５９４】

（パターン７）

パターン７は、マックスベットボタン：有効、１ベットボタン：有効、メダル投入：有効、自動ベット：無効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、である。

【１５９５】

（パターン８）

パターン８は、マックスベットボタン：有効、１ベットボタン：有効、メダル投入：有効、自動ベット：無効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、である。

【１５９６】

（パターン９）

パターン９は、マックスベットボタン：無効、１ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、である。

【１５９７】

（パターン１０）

パターン１０は、マックスベットボタン：無効、１ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、である。

【１５９８】

（パターン１１）

パターン１１は、マックスベットボタン：有効、１ベットボタン：有効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、である。

10

20

30

40

50

【 1 5 9 9 】

(パターン 1 2)

パターン 1 2 は、マックスベットボタン：有効、1ベットボタン：有効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、である。

【 1 6 0 0 】

このように、前扉閉鎖中であり、設定/リセットボタン（リセットスイッチと称することがある）がオンである状況において、上記のパターン 1 ～パターン 1 2 のように作用するよう構成してもよい。

【 1 6 0 1 】

(変更例)

上述したパターン 1 ～パターン 1 2 のいずれかに構成した場合において、以下の構成を有していてもよい。

【 1 6 0 2 】

ベット操作（マックスベットボタンの操作又は1ベットボタンの操作）が無効の場合において、メダル投入（メダルの手入れ）は有効であるが、スタートレバーは無効であるよう構成してもよい。

【 1 6 0 3 】

主制御基板が制御する所定の操作部材が操作中であり、ベット操作（マックスベットボタンの操作又は1ベットボタンの操作）が無効の場合において、リプレイに係る図柄組合せが停止したときは、自動ベットは行うが、スタートレバーは無効であるよう構成してもよい。

【 1 6 0 4 】

1ベットボタンを有していない構成としてもよい。即ち、同図のパターン 1 ～パターン 1 2 における「1ベットボタン」の項目を除いた構成を適用してもよい。

【 1 6 0 5 】

精算ボタンと1ベットボタンを同一のボタンとする構成としてもよい。このように構成することにより、例えば、短時間（例えば、1秒未満）押下された場合には1ベットボタンとして機能し、長時間（例えば、1秒以上）押下された場合には精算ボタンとして機能するよう構成することが可能である。

【 1 6 0 6 】

設定/リセットボタンでエラーを解除する場合は、ボタン押下時の立ち上がり信号に基づいてエラーを解除する（オフ オンでエラーを解除可能）構成としてもよい。このように構成することにより、設定/リセットボタンを押下した際に設定/リセットボタンが故障してしまい、ボタン押下が継続してオンとなってしまうとしても当該ボタンの押下（オフ オン）でエラー解除が可能である。

【 1 6 0 7 】

設定/リセットボタンでエラーを解除する場合は、ボタン押下時の立ち下がり信号に基づいてエラーを解除する（オン オフでエラーを解除可能）構成としてもよい。このように構成することにより、不正によるエラー解除がされにくくなる。より具体的には、不正によって設定/リセットボタンがオフ オンにされてしまった場合にも、エラーを解除するためには、その後オン オフとする必要があり、エラー解除までに手間がかかるため、不正によるエラー解除がされにくくなる。

【 1 6 0 8 】

P B = 1 の小役（例えば、共通ベル）に当選した遊技において、最終停止に係るリールのみが回転している状況から、最終停止に係るリールに対する停止操作を受け付けて、最終停止に係るリールにすべりが発生しているときに設定/リセットボタンがオフ オンとなり、その後設定/リセットボタンがオン状態のまますべりが終了した後は、払出処理を実行するが、ベットボタンの押下を無効とする（ベットボタンを操作してもベットがされない）構成としてもよい。このように構成することにより、不正が行われた際に遊技の進

10

20

30

40

50

行を停止することができる。

また、同様に、 $PB = 1$ の小役（例えば、共通ベル）に当選した遊技において、最終停止に係るリールのみが回転している状況から、最終停止に係るリールに対する停止操作を受け付けて、最終停止に係るリールにすべりが発生しているときに設定／リセットボタンがオフ オンとなり、その後設定／リセットボタンがオン状態のまますべりが終了した後は、払出処理を実行するが、スタートレバーの操作に基づいて遊技が開始しない（リールが回転しない）よう構成してもよい。このように構成することにより、すべり中であればその遊技の結果に対しては遊技者に特典を付与するが、次遊技の進行はできないようにすることで、不正であった場合に被害を抑えることができる。

【1609】

10

$PB = 1$ の小役（例えば、共通ベル）に当選した遊技において、最終停止に係るリールのみが回転している状況から、最終停止に係るリールに対する停止操作を受け付けて、最終停止に係るリールにすべりが発生しているときに設定／リセットボタンがオフ オンとなり、その後設定／リセットボタンがオン状態のまますべりが終了した（リールが停止した）後は、払出処理を実行しない構成としてもよい。このように構成することにより、不正による利益付与を行わず、遊技の進行を停止することで、不正による利益獲得を防止することができる。

【1610】

$PB = 1$ のリプレイに当選した遊技において、最終停止に係るリールのみが回転している状況から、最終停止に係るリールに対する停止操作を受け付けて、最終停止に係るリールにすべりが発生しているときに設定／リセットボタンがオフ オンとなり、その後設定／リセットボタンがオン状態のまますべりが終了した後は、自動ベットが行われるがその後のスタートレバーの操作を無効とする（スタートレバーを操作してもリールが回転開始しない）よう構成してもよい。このように構成することにより、不正が行われた際に遊技の進行を停止することができる。

20

【1611】

$PB = 1$ のリプレイに当選した遊技において、最終停止に係るリールのみが回転している状況から、最終停止に係るリールに対する停止操作を受け付けて、最終停止に係るリールにすべりが発生しているときに設定／リセットボタンがオフ オンとなり、その後設定／リセットボタンがオン状態のまますべりが終了した後は、自動ベットが行われない構成としてもよい。このように構成することにより、不正による利益付与を行わず、遊技の進行を停止することで、不正による利益獲得を防止することができる。

30

【1612】

< (B) 設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉開放中にエラー解除した場合）>

次に、図237を用いて、設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉開放中にエラー解除した場合）として想定されるパターンについて説明する。

【1613】

（パターン1）

パターン1は、マックスベットボタン：有効、1ベットボタン：有効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、である。

40

【1614】

（パターン2）

パターン2は、マックスベットボタン：無効、1ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：無効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、である。

【1615】

（パターン3）

パターン3は、マックスベットボタン：無効、1ベットボタン：無効、メダル投入：有

50

効、自動ベット：有効、スタートレバー：1回のみ有効、左停止ボタン：1回のみ有効、中停止ボタン：1回のみ有効、右停止ボタン：1回のみ有効、精算ボタン：1回のみ有効、である。

【1616】

(パターン4)

パターン4は、マックスベットボタン：1回のみ有効、1ベットボタン：1回のみ有効、メダル投入：有効、自動ベット：無効、スタートレバー：1回のみ有効、左停止ボタン：1回のみ有効、中停止ボタン：1回のみ有効、右停止ボタン：1回のみ有効、精算ボタン：1回のみ有効、である。

【1617】

なお、「1回のみ有効」とは、設定/リセットボタンをオフ オンとした後に、「マックスベットボタン」、「1ベットボタン」、「自動ベット」、「スタートレバー」、「左停止ボタン」、「中停止ボタン」、「右停止ボタン」、「精算ボタン」のいずれか最初の操作が有効であり、いずれか最初の操作を実行した後は、上記すべての操作が無効となるということである。

【1618】

このように、所定のエラーが発生し、前扉を開放し、前扉が開放している状況において設定/リセットボタンをオフ オンとして、当該オン状態を維持している状況においては、上記のパターン1～パターン4のように作用するよう構成してもよい。

【1619】

なお、上記パターン1～パターン4においては、エラーが発生していない状況にて前扉を開放し、前扉を開放している状況において設定/リセットボタンをオフ オンとして、当該オン状態を維持している状況に適用してもよい。

【1620】

また、以下のように構成してもよい、(1)設定/リセットボタンをオフ オン(エラーが解除される)とした後に(オンが継続)、「マックスベットボタン」、「1ベットボタン」、「自動ベット」、「左停止ボタン」、「中停止ボタン」、「右停止ボタン」、「精算ボタン」のいずれか最初の操作を1回のみ可能とし、「メダル投入」と「スタートレバー」を有効としてもよく、そのように構成した場合は、設定/リセットボタンがオン状態において「メダル投入」を行った後に「スタートレバー」が有効であり、スタートレバーの操作によってリールが回転開始した場合には、その後停止ボタンの操作が1回のみ可能となる。(2)設定/リセットボタンをオフ オン(エラーが解除される)とした後に(オンが継続)、「メダル投入」が有効であり、「メダル投入」後において「精算ボタン」が有効であるよう構成してもよい。また、そのように構成し、ベットされた遊技メダルがある場合に、1回の精算処理によってベットされた遊技メダルのみが精算される(クレジットは精算されない)よう構成した場合には、当該精算処理の後はベット操作(マックスベットボタン又は1ベットボタン)が無効となる(「メダル投入」は有効)よう構成してもよい。

【1621】

(変更例)

リール回転中においては、所定のエラーが発生してもエラーを報知しない構成としてもよく、前扉開放中においても所定のエラーを報知しない構成としてもよい。

【1622】

リール回転中においては、所定のエラーが発生するとエラーを報知するが、設定/リセットボタンの操作によってエラーの解除ができない構成としてもよい。

【1623】

停止ボタン(左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタン)がオンのときは、所定のエラーが発生してもエラーを報知しない構成としてもよい。そのように構成した場合、停止ボタンをオン オフとすると、所定のエラーを報知するよう構成してもよい。

【1624】

10

20

30

40

50

停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタン）がオンのときは、所定のエラーが発生するとエラーを報知するが、設定／リセットボタンの操作によってエラーの解除ができない構成としてもよい。

【 1 6 2 5 】

<（Ｃ）マックスベットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動>

次に、図 2 3 7 を用いて、マックスベットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動として想定されるパターンについて説明する。

【 1 6 2 6 】

（パターン 1）

パターン 1 は、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

10

【 1 6 2 7 】

（パターン 2）

パターン 2 は、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【 1 6 2 8 】

（パターン 3）

パターン 3 は、スタートレバー：無効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

20

【 1 6 2 9 】

（パターン 4）

パターン 4 は、スタートレバー：無効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【 1 6 3 0 】

（パターン 5）

パターン 5 は、スタートレバー：有効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

30

【 1 6 3 1 】

（パターン 6）

パターン 6 は、スタートレバー：有効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【 1 6 3 2 】

（パターン 7）

パターン 7 は、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

40

【 1 6 3 3 】

（パターン 8）

パターン 8 は、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【 1 6 3 4 】

このように、マックスベットボタンがオンである状況においては、上記のパターン 1 ～パターン 8 のように作用するよう構成してもよい。

50

【 1 6 3 5 】

なお、上記パターン 1 ～ パターン 8 においては、(1) クレジットが 0 でありベット数が 0 である状況にてマックスベットボタンをオフ オンにしてオン状態を継続している状況 (2) クレジットが 5 0 でありベット数が 0 である状況にてマックスベットボタンをオフ オンにしてオン状態を継続している状況 (3) クレジットが 5 0 でありベット数が 1 である状況にてマックスベットボタンをオフ オンにしてオン状態を継続している状況 (4) クレジットが 5 0 でありベット数が 3 である状況にてマックスベットボタンをオフ オンにしてオン状態を継続している状況 (5) クレジットが 0 でありベット数が 3 である状況にてマックスベットボタンをオフ オンにしてオン状態を継続している状況 (6) 1 以上のリールが回転している状況にてマックスベットボタンをオフ オンにしてオン状態を継続している状況上記の状況に適用してもよい。

10

【 1 6 3 6 】

< (D) スタートレバーがオンのときの各種操作部材操作時の挙動 >

次に、図 2 3 7 を用いて、スタートレバーがオンのときの各種操作部材操作時の挙動として想定されるパターンについて説明する。

【 1 6 3 7 】

(パターン 1)

パターン 1 は、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、設定 / リセットボタン (エラー解除)：有効、である。

20

【 1 6 3 8 】

(パターン 2)

パターン 2 は、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、設定 / リセットボタン (エラー解除)：有効、である。

【 1 6 3 9 】

(パターン 3)

パターン 3 は、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、設定 / リセットボタン (エラー解除)：有効、である。

30

【 1 6 4 0 】

(パターン 4)

パターン 4 は、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、設定 / リセットボタン (エラー解除)：有効、である。

【 1 6 4 1 】

(パターン 5)

パターン 5 は、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、設定 / リセットボタン (エラー解除)：有効、である。

40

【 1 6 4 2 】

(パターン 6)

パターン 6 は、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、設定 / リセットボタン (エラー解除)：有効、である。

【 1 6 4 3 】

(パターン 7)

パターン 7 は、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、設定 / リセットボタン (エラー解除)：有効、である。

50

【 1 6 4 4 】

(パターン 8)

パターン 8 は、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、設定 / リセットボタン (エラー解除)：有効、である。

【 1 6 4 5 】

このように、スタートレバーがオンである状況においては、上記のパターン 1 ~ パターン 8 のように作用するよう構成してもよい。

【 1 6 4 6 】

なお、上記パターン 1 ~ パターン 8 においては、(1) ベット数が 0 である状況にてスタートレバーをオフ オンにしてオン状態を継続している状況 (2) ベット数が 1 である状況にてスタートレバーをオフ オンにしてオン状態を継続している状況 (3) ベット数が 3 である状況にてスタートレバーをオフ オンにしてオン状態を継続している状況 (4) 再遊技図柄が停止表示しており、自動ベットが実行された状況にてスタートレバーをオフ オンにしてオン状態を継続している状況 (5) 1 以上のリールが回転している状況にてスタートレバーをオフ オンにしてオン状態を継続している状況上記の状況に適用してもよい。

【 1 6 4 7 】

< (E) 停止ボタン (左停止ボタン又は中停止ボタン又は右停止ボタン) がオンのときの各種操作部材操作時の挙動 >

次に、図 2 3 7 を用いて、停止ボタン (左停止ボタン、中停止ボタン又は右停止ボタン) がオンのときの各種操作部材操作時の挙動として想定されるパターンについて説明する。なお、図 2 3 7 (E) における停止ボタンのオンは、停止ボタンが無効である期間におけるオンを示している。即ち、停止ボタンによる停止操作を受け付けない期間 (例えば、全リール停止中) にて、いずれかの停止ボタンを押下している状況について説明している。「左停止」は左停止ボタンの操作に基づく停止操作が有効であるか否かを示しており、「中停止」は中停止ボタンの操作に基づく停止操作が有効であるか否かを示しており、「右停止」は右停止ボタンの操作に基づく停止操作が有効であるか否かを示している。なお、本例においては、いずれか一つの停止ボタンがオフ オンとなり、オン状態が継続している場合に、他の停止ボタンが有効となるのか又は無効となるのかを示し、オンとなっている停止ボタンについて有効となるのか又は無効となるのかを示しているわけではないことを補足しておく。例えば、左停止ボタンがオフ オンとなり、オン状態が継続している場合については、「中停止」、「右停止」の項目に関しては適用されるが、「左停止」の項目に関しては適用されない。同様に、中停止ボタンがオフ オンとなり、オン状態が継続している場合については、「左停止」、「右停止」の項目に関しては適用されるが、「中停止」の項目に関しては適用されない。同様に、右停止ボタンがオフ オンとなり、オン状態が継続している場合については、「左停止」、「中停止」の項目に関しては適用されるが、「右停止」の項目に関しては適用されない。

【 1 6 4 8 】

(パターン 1)

パターン 1 は、スタートレバー：有効、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、設定 / リセットボタン (エラー解除)：有効、である。

【 1 6 4 9 】

(パターン 2)

パターン 2 は、スタートレバー：有効、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、設定 / リセットボタン (エラー解除)：有効、である。

【 1 6 5 0 】

(パターン 3)

10

20

30

40

50

パターン 3 は、スタートレバー：無効、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、設定 / リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【 1 6 5 1 】

（パターン 4）

パターン 4 は、スタートレバー：無効、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、設定 / リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【 1 6 5 2 】

（パターン 5）

パターン 5 は、スタートレバー：有効、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、設定 / リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【 1 6 5 3 】

（パターン 6）

パターン 6 は、スタートレバー：有効、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、設定 / リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【 1 6 5 4 】

（パターン 7）

パターン 7 は、スタートレバー：無効、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、設定 / リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【 1 6 5 5 】

（パターン 8）

パターン 8 は、スタートレバー：無効、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、設定 / リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【 1 6 5 6 】

このように、いずれかの停止ボタンがオンである状況においては、上記のパターン 1 ~ パターン 8 のように作用するよう構成してもよい。

【 1 6 5 7 】

なお、上記パターン 1 ~ パターン 8 においては、（ 1 ）リールの回転中であり停止ボタンが有効である状況（定速状態など）にて停止ボタンをオフ オンにしてオン状態を継続している状況ある状況にてスタートレバーをオフ オンにしてオン状態を継続している状況（ 2 ）リールの停止中であり停止ボタンが無効である状況にて停止ボタンをオフ オンにしてオン状態を継続している状況（ 3 ）リールの回転中であり停止ボタンが無効である状況（加速状態など）にて停止ボタンをオフ オンにしてオン状態を継続している状況上記の状況に適用してもよい。

【 1 6 5 8 】

なお、上記パターン 1 ~ パターン 8 においては、すべて「エラー解除」を有効としているが、いずれのパターンにおいてもエラー解除ができない場合を有するよう構成してもよい。例えば、（ 1 ）リール回転中において停止ボタンをオフ オンとしてリールが停止することとなる当該停止ボタンのオン状態を継続しているとき、（ 2 ）リール回転中における最終停止操作として停止ボタンをオフ オンとして、当該最終停止に係るリールがすべり中であり、当該最終停止に係る停止ボタンのオン状態を継続しているとき、などにおいては「エラー解除」ができないよう構成してもよい。

【 1 6 5 9 】

（変更例）

各種ボタンやスタートレバーの操作について、操作が有効である場合にオンになったと

10

20

30

40

50

きと操作が無効である場合にオンになったときで、その後の遊技進行が可能であるか否かが異なるよう構成してもよい。このように構成することにより、操作が有効な場合における操作部材の操作によるオンによって遊技が進行するが、当該オンが継続している場合には遊技の進行に関わる不正の可能性があるため、他の操作部材の操作を無効にするが、操作が無効な場合における操作部材の操作によるオンによっては遊技が進行しないため、当該オンが継続していても遊技の進行に関わる不正の可能性が低いため、他の操作部材の操作を無効にせず、遊技者に過度な不信感を与えないようにすることができる。

【1660】

また、全リールが停止している状況にて左停止ボタンをオフ オンとし、オン状態を継続した場合において、ベット操作（マックスベットボタン又は1ベットボタン）と「スタートレバー」とが有効であり、マックスベットボタンを操作して最大数ベットした後にスタートレバーを操作してリールが回転している状況では、「中停止ボタン」と「右停止ボタン」とが無効となる（左停止ボタンはオン状態のまま）よう構成してもよい。なお、中停止ボタンをオン状態とする構成と右停止ボタンをオン状態とする構成にも適用可能である。そのように構成した場合において、リール回転中に左停止ボタンをオン オフとし、その後オフ オンとした場合には左停止ボタンの停止操作を受け付け、当該左停止ボタンのオン状態を継続した場合には、中停止ボタン又は右停止ボタンが有効となる（停止操作を受け付ける）よう構成してもよい。そのように構成することにより、リールの停止順序や停止操作を受け付けるタイミングで遊技の結果が相違してしまう恐れがあるが、リール回転開始時にいずれかの停止ボタンがすでにオンになっているという通常の遊技進行とは異なる状況である場合には、停止ボタンの操作を無効とすることで、そのような事態を防止することができると共に、停止ボタンがオン オフになった場合には、前記通常の遊技進行とは異なる状況が解消されたため、停止ボタンを有効にして、遊技の進行を円滑にすることができる。

【1661】

また、左リールと中リールとが停止しており、右リールが回転している状況にて、右停止ボタンの操作を受け付け（オフ オンとなり）、右リールが停止して遊技が終了し、右停止ボタンのオン状態が継続している場合において、ベット操作（マックスベットボタン又は1ベットボタン）と「スタートレバー」とが有効であり、マックスベットボタンを操作して最大数ベットした後にスタートレバーを操作してリールが回転開始している状況では、「左停止ボタン」と「中停止ボタン」とが有効となるよう構成してもよい。そのように構成することにより、前回のゲームに係る最終停止操作としての右停止ボタンのオフオンを検出し、その後当該オンが継続している場合には、遊技者が最終停止操作を実行したままオン状態を継続している可能性が高く、右停止ボタンが故障している可能性はあまり考えられないため、通常と同様に遊技を進行可能に構成することで、遊技の進行を円滑にすることができる。なお、右停止ボタンを最終停止操作としたことはあくまで一例であり、左停止ボタンや中停止ボタンを最終停止操作とした場合にも当該構成は適用可能である。

【1662】

なお、上述したような、いずれかの停止ボタンのオン状態が継続しており、いずれかのリールが回転している状況において、電源断が発生し、その後電源復帰し、当該電源復帰時にいずれかの停止ボタンがオン状態である場合には、すべての停止ボタンが無効となるよう構成してもよい。具体例としては、以下のように構成してもよい、（1）左停止ボタンがオン状態であり、すべてのリールが回転している状況にて、電源断が発生し、その後電源復帰し、当該電源復帰時においても左停止ボタンのオン状態が継続（電源断前から継続）していた場合には、すべての停止ボタンが無効となる、（2）左停止ボタンがオン状態であり、すべてのリールが回転している状況にて、電源断が発生し、その後左停止ボタンを離し（オン オフ）、その後左停止ボタンを押下し（オフ オン）、その後電源復帰し、当該電源復帰時において左停止ボタンのオン状態が継続していた場合には、すべての停止ボタンが無効となる、（3）左停止ボタンがオン状態であり、すべてのリールが回転

10

20

30

40

50

している状況にて、電源断が発生し、その後左停止ボタンを離し（オン オフ）、その後中停止ボタンを押下し（オフ オン）、その後電源復帰し、当該電源復帰時において中停止ボタンのオン状態が継続していた場合には、すべての停止ボタンが無効となる、上記のように構成してもよい。そのように構成することにより、リール回転開始時にいずれかの停止ボタンがすでにオンになっているという通常の遊技進行とは異なる状況において、遊技場の停電等により電源断が発生した場合においても、リールの停止順序や停止操作を受け付けるタイミングで遊技の結果が相違してしまう事態を防止することができる。

【 1 6 6 3 】

なお、左停止ボタンのオン状態が継続しており、中停止ボタンと右停止ボタンとが無効となっている状況にて、電源断が発生し、その後電源復帰し、左停止ボタンのオン状態を継続している状況においては、（１）中停止ボタンと右停止ボタンとの操作が有効、（２）中停止ボタンと右停止ボタンとの操作が無効、となるよう構成してもよい。

10

【 1 6 6 4 】

各種ボタンやスタートレバーの操作について、操作が有効である場合にオンになったときと操作が無効である場合にオンになったときで、その後の遊技進行が可能であるか否かが異なる構成を以下に詳述する。

【 1 6 6 5 】

< 構成 1 >

リールが回転することとなるスタートレバーのオン（有効な状況にてスタートレバーがオフ オンとなった場合であり、オフ オンになったことに基づいてリールが回転開始する）が維持されているとき、停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタン）は無効であるが、リールの回転中にスタートレバーがオフ オンとなり（無効な状況にてスタートレバーがオフ オンとなり）、当該オンが維持されているときの停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタン）は有効とする（定速状態の場合）構成としてもよい。このように構成することにより、不正に遊技を開始されたときは遊技が進行しにくいように構成されているが、遊技が開始された後のスタートレバーの操作は故障や操作ミスの可能性が高いため遊技の進行を可能にすることで、不正防止効果を維持しつつ遊技の進行を阻害しないことができる。

20

【 1 6 6 6 】

< 構成 2 >

リールの停止操作として操作されたいずれかの停止ボタンのオン（有効な状況にて停止ボタンがオフ オンとなった場合であり、オフ オンとなったことに基づいてリールが停止する）が維持されているときは、他の停止ボタンは無効とするが、リールの停止後にいずれかの停止ボタンがオフ オンとなり（無効な状況にて停止ボタンがオフ オンとなり）、当該オンが維持されているとき（例えば、左リールが停止している状況にて左停止ボタンをオフ オンとして、当該左停止ボタンのオンを維持しているとき）は、他の停止ボタンは有効とする構成としてもよい。

30

【 1 6 6 7 】

< 構成 3 >

ベットボタン（マックスベットボタン、１ベットボタン）のオンが維持されているとき（有効な状況にてベットボタンがオフ オンとなった場合であり、オフ オンとなったことに基づいて新たにベットされる）のスタートレバーの操作は無効とするが、ベット完了後にベットボタンがオフ オンとなり（無効な状況にてベットボタンがオフ オンとなり）、当該オン状態が維持されているときのスタートレバーの操作は有効とする構成としてもよい。

40

【 1 6 6 8 】

< 構成 4 >

ベットされていない状態（ベット数が０である状態）であり、エラーを解除するための設定／リセットボタンのオン（所定のエラーが発生している状況にて、設定／リセットボタンをオフ オンとなったことに基づいてエラーが解除される）が維持されているときは

50

、ベットボタンの操作は無効とするが、エラーが発生していない状況にて設定／リセットボタンがオフ オンとなり、当該オン状態が維持されているときのベットボタンの操作は有効としてもよい。

【 1 6 6 9 】

また、ベットされていない状態（ベット数が 0 である状態）であり、エラーを解除するための設定／リセットボタンのオン（所定のエラーが発生している状況にて、設定／リセットボタンをオフ オンとなったことに基づいてエラーが解除される）が維持されているときは、ベットボタンの操作は無効とするが、エラーが発生している状況にて設定／リセットボタンがオフ オンとなったが、エラーの原因が解消していないためエラーが解除されなかった場合における当該オン状態が維持されているときのベットボタンの操作は有効としてもよい。

10

【 1 6 7 0 】

また、設定／リセットボタンのオンが維持されているときは、設定変更ができないように構成してもよい。

【 1 6 7 1 】

< <メイン側の操作部材に関する構成の組み合わせの一例> >

上述したメイン側の操作部材（主制御基板側で制御する操作部材）に関する構成の組み合わせの一例を以下に詳述する。

【 1 6 7 2 】

< 組み合わせ 1 >（ A ）設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉閉鎖中）：パターン 1（ B ）設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉開放中にエラー解除した場合）：パターン 1（ C ）マックスベットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン 1（ D ）スタートレバーがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン 1（ E ）停止ボタン（左停止ボタン又は中停止ボタン又は右停止ボタン）がオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン 1

20

【 1 6 7 3 】

上記のように組み合わせで構成することにより、特殊な状況である前扉閉鎖中に設定／リセットボタンをオンにした状況における「マックスベットボタン」、「1ベットボタン」、「精算ボタン」以外をすべて有効にすることができるため、遊技をスムーズに進行することができる。

30

< 組み合わせ 2 >（ A ）設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉閉鎖中）：パターン 1（ B ）設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉開放中にエラー解除した場合）：パターン 3（ C ）マックスベットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン 4（ D ）スタートレバーがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン 4（ E ）停止ボタン（左停止ボタン又は中停止ボタン又は右停止ボタン）がオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン 5

【 1 6 7 4 】

上記のように組み合わせで構成することにより、同じ設定／リセットボタンのオンであっても、特殊な状況である前扉閉鎖中では「マックスベットボタン」、「1ベットボタン」、「精算ボタン」を無効にして、新たな遊技を開始することができないようにし、前扉開放中のエラー解除時においては、「メダル投入」、「自動ベット」以外を 1 回のみ有効とすることで、設定／リセットボタンをオンにするエラー解除操作を継続した場合であっても、遊技場の管理者が、エラーが解除されて遊技を実行できる状態になったか否かを確認することができる。

40

< 組み合わせ 3 >（ A ）設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉閉鎖中）：パターン 5（ B ）設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉開放中にエラー解除した場合）：パターン 1（ C ）マックスベットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン 8（ D ）スタートレバーがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン 8（ E ）停止ボタン（左停止ボタン又は中停止ボタン又は右停止ボタン）がオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン 8

50

【 1 6 7 5 】

上記のように組み合わせで構成することにより、設定／リセットボタンがオンの状況においては、メイン側の操作部材の操作を基本的にすべて無効することができ、不正に強い遊技機を構成することができる。

< 組み合わせ 4 > (A) 設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動 (前扉閉鎖中) : パターン 1 0 (B) 設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動 (前扉開放中にエラー解除した場合) : パターン 1 (C) マックスベットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動 : パターン 7 (D) スタートレバーがオンのときの各種操作部材操作時の挙動 : パターン 7 (E) 停止ボタン (左停止ボタン又は中停止ボタン又は右停止ボタン) がオンのときの各種操作部材操作時の挙動 : パターン 7

10

【 1 6 7 6 】

上記のように組み合わせで構成することにより、メイン側の部材が操作されている場合には遊技の進行に係るメイン側の部材の操作を無効とする一方、遊技の終了に係る精算ボタンの操作を有効にすることで、異常時においても遊技者の持ちメダルを精算可能して不利益を被らないよう構成することができる。

【 1 6 7 7 】

なお、設定／リセットボタンに関する構成を上述したが、前扉の開閉の際に操作されるドアキースイッチのオン・オフによってエラーを解除可能に構成してもよい (例えば、ドアキーを挿入して右に捻転させると前扉が開放可能となり、左に捻転させるとエラーが解除可能となる)。そのように構成した場合には、以下のように構成してもよい。

20

【 1 6 7 8 】

< 構成 1 >

設定／リセットボタンとドアキースイッチとを有しており、エラー解除時の操作や解除可能なエラーなどはすべて同一となっている。一例としては、メダル空エラーを解除する際に、設定／リセットボタンをオフ オンとする、又はドアキースイッチをオフ オンをすることでエラーを解除可能となっている。

【 1 6 7 9 】

< 構成 2 >

設定／リセットボタンとドアキースイッチとを有しており、エラー解除時の操作や解除可能なエラーの一部又は全部が相違している。一例としては、(1) メダル空エラーを解除する際には、設定／リセットボタンをオフ オンとすることで解除可能であり、ドアキースイッチのオフ オンによっては解除不可能であり、ドア開放エラーを解除する際には、設定／リセットボタンをオフ オンによっては解除不可能であり、ドアキースイッチをオフ オンとすることで解除可能となるよう構成したり、(2) メダル空エラーを解除する際には、設定／リセットボタンをオフ オン オフとする、又はドアキースイッチをオフ オンとすることで解除可能となるよう構成してもよい。

30

【 1 6 8 0 】

< 構成 3 >

設定／リセットボタンによってもドアキースイッチによってもエラーを解除可能 (同一のエラーであってもよいし異なるエラーであってもよい) に構成されており、設定／リセットボタンによってエラーを解除する場合には前扉が開放していることが条件に含まれており、ドアキースイッチによってエラーを解除する場合には前扉が閉鎖していることが条件に含まれているよう構成してもよい。

40

【 1 6 8 1 】

< 構成 4 >

設定／リセットボタンによってもドアキースイッチによってもエラーを解除可能 (同一のエラーであってもよいし異なるエラーであってもよい) に構成されており、設定／リセットボタンによってエラーを解除する場合には前扉が開放していることが条件に含まれており、ドアキースイッチによってエラーを解除する場合には前扉が閉鎖しているか開放しているかは条件に含まれないよう構成してもよい。

50

【 1 6 8 2 】

< 構成 5 >

設定 / リセットボタンとドアキースイッチとを有しており、設定 / リセットボタンがオン状態（押下している状態）である場合と、ドアキースイッチがオン状態（ドアキーを左に捻転している状態）である場合とでは、主制御基板 M が制御する操作部材の有効・無効が相違するよう構成してもよい。一例としては、設定 / リセットボタンがオン状態においてはスタートレバーの操作が無効であり、ドアキースイッチがオン状態においてはスタートレバーの操作が有効であるよう構成してもよい。

【 1 6 8 3 】

なお、上記< 構成 1 > ~ < 構成 5 > の 1 又は複数を組み合わせてもよい。また、上記< 構成 1 > ~ < 構成 5 > を採用した遊技機に、上述した設定 / リセットボタンに関する構成（設定 / リセットボタンに関する構成をドアキースイッチに置き換えてもよい）を適用させてもよい（上述した 1 回のみ有効となる構成や、各種有効・無効に関する構成）。

【 1 6 8 4 】

< 本例に係る構成の組み合わせ >

以上のように、本実施形態に係る構成から第 6 実施形態に係る構成を有する遊技機について説明した。これら本例から第 6 実施形態までの構成においては、適宜、組み合わせる構成することが可能であり、以下、本例に係る構成から第 6 実施形態に係る構成に跨って組み合わせた遊技機の一例を列記する。

【 1 6 8 5 】

< 組み合わせ構成 1 >

例えば、本例における、< < 押し順ナビの表示開始に係る構成 > >
< ウェイトがない場合における押し順ナビの実行態様 > の< 構成 1 > に係る構成と、第 3 実施形態における、< < < 第 3 実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例 > > > の< < 構成 1 > > に係る構成とを組み合わせる構成とを構成された遊技機とする。

【 1 6 8 6 】

< 効果 >

このように構成することで、例えば、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第 1 投入センサ D 2 0 s オフ、且つ第 2 投入センサ D 3 0 s オンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロック D 1 0 0 をオフにしてブロック D 1 0 0 により放出口 D 2 4 0 に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 1 6 8 7 】

< 組み合わせ構成 2 >

例えば、本例における< < 押し順ナビの表示開始に係る構成 > >
< ウェイトがない場合における押し順ナビの実行態様 > の< 構成 1 > に係る構成と、第 4 実施形態における、< < < < 第 4 実施形態 メダル返却部材 > > > > に係る構成とを組み合わせる構成とを構成された遊技機とする。

【 1 6 8 8 】

< 効果 >

このように構成することで、例えば、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、メダル落下面 D 3 4 2 の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した 1 枚目の遊技メダルが、メダル受入口 D 3 4 1 まで跳ね返ってしまうという事態を防

10

20

30

40

50

ることが可能となる遊技機を提供することができる。

【 1 6 8 9 】

< 組み合わせ構成 3 >

例えば、本例における、< < 押し順ナビの表示開始に係る構成 > >

< ウェイトがない場合における押し順ナビの実行態様 > の < 構成 1 > に係る構成と、第 5 実施形態における、< < < 第 5 実施形態 メダル払出装置の駆動制御 > > > に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【 1 6 9 0 】

< 効果 >

このように構成することで、例えば、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1 枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

10

【 1 6 9 1 】

< 組み合わせ構成 4 >

例えば、本例における、< < 押し順ナビの表示開始に係る構成 > >

< ウェイトがない場合における押し順ナビの実行態様 > の < 構成 1 > に係る構成と、第 6 実施形態における、< < < 第 6 実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが 1 対 1 の場合 > > > の < < 構成 1 > > に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

20

【 1 6 9 2 】

< 効果 >

このように構成することで、例えば、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

30

【 1 6 9 3 】

< 組み合わせ構成 5 >

例えば、第 3 実施形態における、< < < 第 3 実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例 > > > の < < 構成 1 > > に係る構成と、第 4 実施形態における、< < < 第 4 実施形態 メダル返却部材 > > > に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【 1 6 9 4 】

< 効果 >

このように構成することで、例えば、第 1 投入センサ D 2 0 s オフ、且つ第 2 投入センサ D 3 0 s オンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばプロッカ D 1 0 0 をオフにしてプロッカ D 1 0 0 により放出口 D 2 4 0 に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することを可能とし、メダル落下面 D 3 4 2 の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した 1 枚目の遊技メダルが、メダル受入口 D 3 4 1 まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

40

【 1 6 9 5 】

< 組み合わせ構成 6 >

例えば、第 3 実施形態における、< < < 第 3 実施形態 投入センサによるメダル加算処

50

理の一例>>>の<<構成1>>に係る構成と、第5実施形態における、<<<第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御>>>に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【1696】

<効果>

このように構成することで、例えば、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPU100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することを可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

10

【1697】

<組み合わせ構成7>

例えば、第3実施形態における、<<<第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例>>>の<<構成1>>に係る構成と、第6実施形態における、<<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>の<<構成1>>に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

20

【1698】

<効果>

このように構成することで、例えば、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPU100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することを可能とし、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

30

【1699】

<組み合わせ構成8>

例えば、第4実施形態における、<<<第4実施形態 メダル返却部材>>>に係る構成と、第5実施形態における、<<<第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御>>>に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【1700】

<効果>

このように構成することで、例えば、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1701】

<組み合わせ構成9>

例えば、第4実施形態における、<<<第4実施形態 メダル返却部材>>>に係る

40

50

る構成と、第6実施形態における、＜＜＜第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成とを組み合わせる構成とを構成された遊技機とする。

【 1 7 0 2 】

< 効果 >

このように構成することで、例えば、メダル落下面 D 3 4 2 の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した 1 枚目の遊技メダルが、メダル受入口 D 3 4 1 まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 1 7 0 3 】

< 組み合わせ構成 1 0 >

例えば、第 5 実施形態における、＜＜＜＜第 5 実施形態 メダル払出装置の駆動制御＞＞＞に係る構成と、第 6 実施形態における、＜＜＜第 6 実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが 1 対 1 の場合＞＞＞の＜＜構成 1＞＞に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【 1 7 0 4 】

< 効果 >

このように構成することで、例えば、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えず、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 1 7 0 5 】

< 組み合わせ構成 1 1 >

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞
＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第３
実施形態における、＜＜第３実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞
の＜＜構成１＞＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜第４実施形態 メダル
返却部材＞＞に係る構成とを組み合わせることで構成された遊技機とする。

【 1 7 0 6 】

< 効果 >

このように構成することで、例えば、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第 1 投入センサ D 2 0 s オフ、且つ第 2 投入センサ D 3 0 s オンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカ D 1 0 0 をオフにしてブロッカ D 1 0 0 により放出口 D 2 4 0 に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止し、メダル落下面 D 3 4 2 の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した 1 枚目の遊技メダルが、メダル受入口 D 3 4 1 まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 1 7 0 7 】

< 組み合わせ構成 1 2 >

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞

＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態 メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成と、第５実施形態における、＜＜＜＜第５実施形態 メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【１７０８】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックＤ１００をオフにしてブロックＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止し、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【１７０９】

＜組み合わせ構成１３＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞

＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成１＞に係る構成と、第３実施形態における、＜＜＜第３実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成と、第４実施形態における、＜＜＜＜第４実施形態 メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成と、第５実施形態における、＜＜＜＜第５実施形態 メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成と、第６実施形態における、＜＜＜第６実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理コマンドとチャンネルが１対１の場合＞＞＞の＜＜構成１＞＞に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【１７１０】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ第２投入センサＤ３０ｓオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックＤ１００をオフにしてブロックＤ１００により放出口Ｄ２４０に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止し、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、１枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えず、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため

10

20

30

40

50

、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 1 7 1 1 】

< 組み合わせ構成 1 4 >

例えば、本例における、< < 押し順ナビの表示開始に係る構成 > >

< ウェイトがない場合における押し順ナビの実行態様 > の < 構成 3 > に係る構成と、第 3 実施形態における、< < < 第 3 実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例 > > > の < < 構成 1 > > に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【 1 7 1 2 】

< 効果 >

このように構成することで、リール窓枠ランプ D 3 1 0 での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作 最小遊技時間が経過していない期間 リール回転開始 リール加速状態 リール定速状態 ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置 S 4 0 のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプ D 3 1 0 の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、第 1 投入センサ D 2 0 s オフ、且つ第 2 投入センサ D 3 0 s オンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロック D 1 0 0 をオフにしてブロック D 1 0 0 により放出口 D 2 4 0 に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 1 7 1 3 】

< 組み合わせ構成 1 5 >

例えば、本例における、< < 押し順ナビの表示開始に係る構成 > >

< ウェイトがない場合における押し順ナビの実行態様 > の < 構成 3 > に係る構成と、第 4 実施形態における、< < < < 第 4 実施形態 メダル返却部材 > > > > に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【 1 7 1 4 】

< 効果 >

このように構成することで、リール窓枠ランプ D 3 1 0 での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作 最小遊技時間が経過していない期間 リール回転開始 リール加速状態 リール定速状態 ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置 S 4 0 のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプ D 3 1 0 の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、メダル落下面 D 3 4 2 の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した 1 枚目の遊技メダルが、メダル受入口 D 3 4 1 まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 1 7 1 5 】

< 組み合わせ構成 1 6 >

例えば、本例における、< < 押し順ナビの表示開始に係る構成 > >

< ウェイトがない場合における押し順ナビの実行態様 > の < 構成 3 > に係る構成と、第 5 実施形態における、< < < < 第 5 実施形態 メダル払出装置の駆動制御 > > > > に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【 1 7 1 6 】

< 効果 >

10

20

30

40

50

このように構成することで、リール窓枠ランプ D 3 1 0 の押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作 最小遊技時間が経過していない期間 リール回転開始 リール加速状態 リール定速状態 ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置 S 4 0 のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプ D 3 1 0 の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1 枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

10

【 1 7 1 7 】

< 組み合わせ構成 1 7 >

例えば、本例における、< < 押し順ナビの表示開始に係る構成 > >

< ウェイトがない場合における押し順ナビの実行態様 > の < 構成 3 > に係る構成と、第 6 実施形態における、< < 第 6 実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが 1 対 1 の場合 > > > の < < 構成 1 > > に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【 1 7 1 8 】

< 効果 >

このように構成することで、リール窓枠ランプ D 3 1 0 の押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作 最小遊技時間が経過していない期間 リール回転開始 リール加速状態 リール定速状態 ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置 S 4 0 のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプ D 3 1 0 の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

20

【 1 7 1 9 】

< 組み合わせ構成 1 8 >

例えば、本例における、< < 押し順ナビの表示終了に係る構成 > > に係る構成と、第 3 実施形態における、< < 第 3 実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例 > > > の < < 構成 1 > > に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

30

【 1 7 2 0 】

< 効果 >

このように構成することで、押し順表示装置 D 2 7 0 に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置 S 4 0 上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、2 つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、第 1 投入センサ D 2 0 s オフ、且つ第 2 投入センサ D 3 0 s オンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロック D 1 0 0 をオフにしてブロック D 1 0 0 により放出口 D 2 4 0 に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

40

【 1 7 2 1 】

< 組み合わせ構成 1 9 >

50

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に係る構成と、第4実施形態における、＜＜＜＜第4実施形態 メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1722】

＜効果＞

このように構成することで、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

10

【1723】

＜組み合わせ構成20＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に係る構成と、第5実施形態における、＜＜＜＜第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1724】

＜効果＞

このように構成することで、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

20

【1725】

＜組み合わせ構成21＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に係る構成と、第6実施形態における、＜＜＜＜第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合＞＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

30

【1726】

＜効果＞

このように構成することで、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

40

【1727】

＜組み合わせ構成22＞

例えば、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成と、第3実施形態における、＜＜＜＜第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1728】

50

< 効果 >

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPU C100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

10

【1729】

< 組み合わせ構成 23 >

例えば、本例における、<<リール制御と押し順ナビに係る構成>>に係る構成と、第4実施形態における、<<<第4実施形態 メダル返却部材>>>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1730】

< 効果 >

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

20

【1731】

< 組み合わせ構成 24 >

例えば、本例における、<<リール制御と押し順ナビに係る構成>>に係る構成と、第5実施形態における、<<<第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御>>>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

30

【1732】

< 効果 >

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

40

【1733】

< 組み合わせ構成 25 >

例えば、本例における、<<リール制御と押し順ナビに係る構成>>に係る構成と、第6実施形態における、<<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>の<<構成1>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1734】

< 効果 >

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下

50

中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 1 7 3 5 】

以上、本例に係る構成から第 6 実施形態に係る構成に跨って組み合わせた遊技機の一例について説明したが、これらは一例であり、本例に係る構成から第 6 実施形態に係る構成は適宜、組み合わせて構成することが可能である。

【 1 7 3 6 】

< < < 第 1 5 実施形態 断り書き > > >

次に、第 1 5 実施形態として、前扉の施錠装置及び裏箱（基体）U B の構造等の一例について説明する。この第 1 5 実施形態においては、図 2 に示す回胴式遊技機 P において、図 2 の符号 C V で示す施錠装置のカバーが設けられていない点等において、図 2 に示す回胴式遊技機とは異なる。以下、この点等について説明するが、筐体及び筐体内の各部材等については、必要に応じて適宜、上述の実施形態で用いた図 1 乃至図 3、図 6 6 及び図 1 1 7 等を引用することとする。また、第 1 5 実施形態においては、図 2 を引用して説明する便宜上、裏箱 U B のように、既出であるが上述の実施形態では符号を付していない部材に対して新たに符号を付したり、上述の実施形態では図面のみに出ていた部材に対して新たに名称や符号を付して説明する部材（例えば、上述の「ヒンジ H J」）等が出てくるが、これらは第 1 5 実施形態のみに存在するものではなく、上述の各実施形態にも同様に存在しているものであることは言うまでもない。なお、これについては、第 1 5 実施形態に限らず、上述の実施形態についても同様であることも言うまでもない。

< < < 第 1 5 実施形態 筐体の概略構造 > > >

【 1 7 3 7 】

まず、筐体 K Y の概略構造について説明する。図 2 及び図 2 4 3 に示すように、回胴式遊技機 P の筐体 K Y は、正面側が開口した裏箱 U B と、この裏箱 U B の開口を開閉可能な前扉 D U とを有している。裏箱 U B は、メダル払出装置 H 等が載置される底面部 U B 1 0 と、左右の側面部 U B 1 2 A 及び U B 1 2 B と、天面部 U B 1 4 と、背面部 U B 1 6 とからなる箱状に形成されている。また、裏箱 U B の左側面部 U B 1 2 A には、前扉 D U を開閉自在に支持するヒンジ H J が上下方向に間隔をおいて 2 つ設けられている。また、前扉 D U の裏面側のうち、反ヒンジ側の側部（図 2 においてカバー C V がある位置。本実施形態の回胴式遊技機 P では、上述のように図 2 においてカバー C V が無い状態のものであるが、その図示は省略する。）には、図 2 3 8 及び図 2 4 3 等に示すように、前扉 D U の施錠を行う施錠装置 D J が設けられている。

< < < 第 1 5 実施形態 施錠装置の構造 > > >

【 1 7 3 8 】

この施錠装置 D J は、この施錠装置 D J による施錠状態が解除されて開錠された開放状態（開状態）の前扉 D U を、裏箱 U B の開口を塞ぐ位置まで回動させることにより所定の鍵を差し込んで回さずに施錠され、施錠されている状態にて鍵穴 D 2 6 0（図 1 参照）に所定の鍵を差し込んで回すことにより解錠できるようになっている。この施錠装置 D J は、図 2 3 8 に示すように、前扉 D U の施錠を行う錠前部 D J 1 0 と、この錠前部 D J 1 0 を鍵穴 D 2 6 0 を介して差し込まれる鍵によって操作するための錠部 D J 3 0 とを有している。

< < < 第 1 5 実施形態 錠前部 D J 1 0 の構造 > > >

【 1 7 3 9 】

錠前部 D J 1 0 は、前扉 D U の裏面側の構造体に固定された固定部材 D J 1 1 と、この固定部材 D J 1 1 の上端部及び下端部にそれぞれピン D J 1 2 a を介して回動自在に軸支され、前扉 D U の裏面側に向けて突出するとともに上下方向に間隔をおいて 2 つ設けられた鉤状の上フック D J 1 3 A 及び下フック D J 1 3 B と、固定部材 D J 1 1 に上下移動自

10

20

30

40

50

在に取り付けられた第一移動部材 D J 1 4 及び第二移動部材 D J 1 5 とを有しており、上フック D J 1 3 A 及び下フック D J 1 3 B がそれぞれ、裏箱 U B に上下方向に間隔をおいて設けられた上側の係止部材 U B 2 0 A 及び下側の係止部材 U B 2 0 B (図 2 参照) に係止することにより前扉 D U が施錠され、その係止が解除されることにより前扉 D U が開錠される構成となっている。

【 1 7 4 0 】

固定部材 D J 1 1 は、図 2 3 8 に示すように、第一移動部材 D J 1 4、第二移動部材 D J 1 5、上下のフック D J 1 3 A 及び D J 1 3 B、錠部 D J 3 0 を前扉 D U の裏面側に支持しつつ固定するものである。固定部材 D J 1 1 は、前扉 D U の裏面に略平行でかつ上下に延びる第一辺部 D J 1 1 A と、前扉 D U の裏面に対して略垂直でかつ上下に延びる第二辺部 D J 1 1 B とが一体に設けられることによって、その断面形状が略 L 字型に形成された金属板である。固定部材 D J 1 1 の上端部および下端部にはそれぞれ、上述のように上フック D J 1 3 A 及び下フック D J 1 3 B が取り付けられ、固定部材 D J 1 1 の上下方向の中央部から見て下端部寄りの個所に、錠部 D J 3 0 が取り付けられている (これについては後述する) 。

【 1 7 4 1 】

上フック D J 1 3 A の先端部には、上側の係止部材 U B 2 0 A に係止する係止凹部 D J 1 3 a が形成され、上フック D J 1 3 A の後端部は、第一移動部材 D J 1 4 の上端部に、ピン D J 1 2 b を介して回転自在に取り付けられている。この上フック D J 1 3 A において、係止凹部 D J 1 3 a とピン D J 1 2 b との間でかつこれらよりも少し上側の部分は、ピン 1 2 a を介して固定部材 D J 1 1 の第二辺部 D J 1 1 B に回転自在に固定されている。

【 1 7 4 2 】

このように構成することによって、第一移動部材 D J 1 4 が、図 2 3 8 の実線で示す施錠位置 (初期位置) から、固定部材 D J 1 1 に沿って二点鎖線で示す開錠位置に向けて上方に移動 (スライド移動) すると、図 2 3 8 の二点鎖線で示すように、ピン D J 1 2 b が第一移動部材 D J 1 4 とともに上方に移動して、上フック D J 1 3 A の後端部を上方に押し上げることにより、上フック D J 1 3 A は、その先端部が下方に下がるように、ピン D J 1 2 a を中心に回動 (揺動) して、上側の係止部材 U B 2 0 との係止状態が解除される (前扉 D U が開錠される) ようになっている。

【 1 7 4 3 】

下フック D J 1 3 B の先端部には、下側の係止部材 U B 2 0 B に係止する係止凹部 D J 1 3 b が形成され、下フック D J 1 3 B の後端部には、ピン D J 1 2 a を介して固定部材 D J 1 1 の第二辺部 D J 1 1 B に回転自在に軸支されている。また、下フック D J 1 3 B において、係止凹部 D J 1 3 b とピン D J 1 2 a との間でかつこれらよりも少し下方の部分は、第一移動部材 D J 1 4 の下端部にピン D J 1 2 b を介して回転自在に取り付けられている。

【 1 7 4 4 】

このように構成することによって、第一移動部材 D J 1 4 が、図 2 3 8 の実線で示す施錠位置から、固定部材 D J 1 1 に沿って二点鎖線で示す開錠位置に向けて上方に移動すると、ピン D J 1 2 b が第一移動部材 D J 1 4 とともに上方に移動して、下フック D J 1 3 B におけるピン D J 1 2 a と係止凹部 D J 1 3 b との間の部分を上方に押し上げる。これにより、下フック D J 1 3 B は、その先端部が上方に上がるようにピン D J 1 2 a を中心に回動し、下側の係止部材 U B 2 0 B との係止状態が解除されるようになっている。

【 1 7 4 5 】

第一移動部材 D J 1 4 は、固定部材 D J 1 1 の第一辺部 D J 1 1 A から前扉 D U の裏面方向に突出した突出片 D J 1 1 C と固定部材 D J 1 1 の第二辺部 D J 1 1 B との間に介在しており、これらの第二辺部 D J 1 1 B 及び突出片 D J 1 1 C に案内されつつ、固定部材 D J 1 1 に沿って、前扉 D U を施錠する施錠位置 (図 2 3 8 の実線の位置、又は図 2 3 9 (a) の位置) と前扉 D U を開錠する開錠位置 (図 2 3 8 の二点鎖線の位置、又は図 2 3 9 (b) の位置) とに上下動自在に設けられている。

【 1 7 4 6 】

なお、第一移動部材 D J 1 4 の案内部材としての突出片 D J 1 1 C については、図 2 3 8 では一つしか図示していないが、上下方向に互いに間隔をおいて複数設けられていても良い。また、案内部材としては、この突出片 D J 1 1 C に限定されない。例えば、固定部材 D J 1 1 の第二辺部 D J 1 1 B に、ここから第一移動部材 D J 1 4 に向けて突出した突出片を設ける一方、第一移動部材 D J 1 4 に上下に延びる長孔を設け、この長孔に上述の第二辺部 D J 1 1 B の突出片を挿通させるように構成することで、固定部材 D J 1 1 に対する第一移動部材 D J 1 4 の上下移動を案内するようにしても良い。要は、固定部材 D J 1 1 に対する第一移動部材 D J 1 4 の上下移動を案内することが可能であれば特に限定されない。また、本実施形態では、突出片 D J 1 1 C は、第一移動部材 D J 1 4 と一体に設けられているが、これに代えて、別部材の突出片を設けるようにしても良いことは言うまでもない。

10

【 1 7 4 7 】

第一移動部材 D J 1 4 は、その上端から略垂下した第一垂下部 D J 1 4 A と、この第一垂下部 D J 1 4 A から、前扉 D U におけるヒンジ H J 側の側部方向（図 2 3 8 で見て右側）に延びるように折り曲げられた第一折り曲げ部 D J 1 4 B と、この第一折り曲げ部 D J 1 4 B の延出方向先端（図 2 3 8 で見て右端）から略垂下した第二垂下部 D J 1 4 C と、この第二垂下部 D J 1 4 C から第一垂下部 D J 1 4 A 方向（図 2 3 8 で見て左側）に延びるように折り曲げられた第二折り曲げ部 D J 1 4 D と、この第二折り曲げ部 D J 1 4 D の延出方向先端（図 2 3 8 で見て左端）から略垂下した第三垂下部 D J 1 4 E とからなっている。

20

【 1 7 4 8 】

第一垂下部 D J 1 4 A の上下方向中央部かつ固定部材 D J 1 1 の第一辺部 D J 1 1 A 側の端部には、バネ B N の上端部が取り付けられたバネ掛け部 D J 1 4 a が一体に設けられており、第一移動部材 D J 1 4 は、このバネ B N によって常時下方に付勢されている。また、第二垂下部 D J 1 4 C には、後述する錠部 D J 3 0 におけるカム D J 3 4 の上突起 D J 3 2 及び下突起 D J 3 3 がそれぞれ挿通される上挿通孔 D J 1 4 C a 及び下挿通孔 D J 1 5 C b が形成されている。また、第一移動部材 D J 1 4 の第二折り曲げ部 D J 1 4 D には、前扉 D U の裏面側に向けて突出し、後述する第一開口部 U B 1 7 から手を差し入れて把持するための取っ手 D J 1 4 F が一体に設けられている。なお、本実施形態では、この取っ手 D J 1 4 F は第二折り曲げ部 D J 1 4 D と一体に設けられて、第一移動部材 D J 1 4 の一部を構成しているが、これに代えて、別体の取っ手 D J 1 4 F を着脱自在となるように設けても良い。また、本実施形態では、第一移動部材 D J 1 4 に取っ手 D J 1 4 F が設けられているが、この取っ手 D J 1 4 F の無い第一移動部材 D J 1 4 としても良い。

30

【 1 7 4 9 】

第二移動部材 D J 1 5 は、第一移動部材 D J 1 4 と同様に、その上端から略垂下した第一垂下部 D J 1 5 A と、この第一垂下部 D J 1 5 A から、前扉 D U におけるヒンジ H J 側の側部方向に延びるように折り曲げられた第一折り曲げ部 D J 1 5 B と、この第一折り曲げ部 D J 1 5 B の延出方向先端から略垂下した第二垂下部 D J 1 5 C と、この第二垂下部 D J 1 5 C から第一垂下部 D J 1 5 A 方向に延びるように折り曲げられた第二折り曲げ部 D J 1 5 D （図 2 3 9 参照）と、この第二折り曲げ部 D J 1 5 D の延出方向先端から略垂下した第三垂下部 D J 1 5 E （図 2 3 9 参照）とからなっている。

40

【 1 7 5 0 】

第二移動部材 D J 1 5 は、図 2 3 9 （ a ）で示すように、その第一折り曲げ部 D J 1 5 B が、施錠位置にある第一移動部材 D J 1 4 の第一折り曲げ部 D J 1 4 B よりも上方に位置するように配置されており、この位置が第二移動部材 D J 1 5 の初期位置とされている。この第二移動部材 D J 1 5 の第一垂下部 D J 1 5 A には、第一移動部材 D J 1 4 のバネ掛け部 D J 1 4 a よりも下方に位置して、バネ B N の下端部が取り付けられたバネ掛け部 D J 1 5 a が一体に設けられており、第二移動部材 D J 1 5 は、このバネ B N によって常時上方に付勢されている。また、第二移動部材 D J 1 5 の第二垂下部 D J 1 5 C には、第

50

一移動部材 D J 1 4 の上挿通孔 D J 1 4 C a 及び下挿通孔 D J 1 5 C b と同様な上挿通孔及び下挿通孔（図示略）が、上挿通孔 D J 1 4 C a 及び下挿通孔 D J 1 5 C b と重なって連通するように形成されている。したがって、後述する錠部 D J 3 0 におけるカム D J 3 4 の上突起 D J 3 2 及び下突起 D J 3 3 は、上挿通孔 D J 1 4 C a 及び下挿通孔 D J 1 5 C b を介して、第二垂下部 D J 1 5 C のそれぞれの上挿通孔及び下挿通孔に挿通可能になっている。

【 1 7 5 1 】

また、第二移動部材 D J 1 5 の第三垂下部 D J 1 5 E には、第二垂下部 D J 1 5 C に向けて突出する検知片 D J 1 5 E a が一体に設けられている。この検知片 D J 1 5 E a は、筐体 K Y 内に設けられ、図 2 3 8 に示す発光素子 F S 1 及び受光素子 F S 2 を有するフォトセンサ F S に（エラー状態を解除するために）検知されるためのものである。すなわち、図 2 3 9 の（ a ）に示すように、第二移動部材 D J 1 5 が初期位置にある場合には発光素子 F S 1 は受光素子 F S 2 からの光を受けている受光状態（ O N 状態）である。この状態で、上述のようにドアキーを鍵穴 D 2 6 0 に差し込む（加えて、所定方向（例えば、反時計回り）に捻る）ことで、錠部 D J 3 0 が動作すると（これについては後述する）、初期位置にある第二移動部材 D J 1 5 がその下方のリセット位置（図 2 3 9 （ c ）参照）に移動することによって、発光素子 F S 1 と受光素子 F S 2 との間に検知片 D J 1 5 E a が介在して受光素子 D S 1 からの光を遮蔽することによって、受光素子 F S 2 が非受光状態（ O F F 状態）となり、例えば、ドア開放エラー等のエラー状態を解除（エラー状態をリセット）するようになっている。なお、このエラー状態を解除するにあたり、例えば、筐体内に設けられたリセットボタンを押下することによって、エラー状態を解除するようにしても良い。また、本実施形態では、検知片 D J 1 5 E a は、第二移動部材 D J 1 5 と一体に設けられているが、これに代えて、別部材の検知片を設けるようにしても良いことは言うまでもない。

< < < 第 1 5 実施形態 錠部 D J 3 0 の構造 > > >

【 1 7 5 2 】

図 2 4 0 及び図 2 4 2 に示すように、錠部 D J 3 0 は、前扉 D U の裏面側において、第一移動部材 D J 1 4 の第一折れ曲がり部 D J 1 4 B 及び第二折れ曲がり部 D J 1 4 D の間に位置するように配置されており、前扉 D U の上下方向の中心 C M L （図 2 4 2 参照）よりも下方に位置している。この錠部 D J 3 0 は、図 2 4 0 に示すように、外筒 D J 3 1 の内側に鍵穴 D 2 6 0 （図 1 参照）から挿入される鍵によって回転する図示しない内筒を有し、内筒の鍵穴 D 2 6 0 と反対側の端部には、上突起 D J 3 2 及び下突起 D J 3 3 を有する板状のカム D J 3 4 が取り付けられている。カム D J 3 4 の上突起 D J 3 2 は、第一移動部材 D J 1 4 の上挿通孔 D J 1 4 C a 及び第二移動部材 D J 1 5 の上挿通孔に挿通可能であり、カム D J 3 4 の下突起 D J 3 3 は、第一移動部材 D J 1 4 の下挿通孔 D J 1 4 C b 及び第二移動部材 D J 1 5 の下挿通孔に挿通可能となっている。

【 1 7 5 3 】

このため、前扉 D U が施錠された閉鎖状態（閉状態）の状況下において、鍵穴 D 2 6 0 を介して内筒に挿入された鍵を時計回り（所定方向とは反対方向）に回すと、初期位置にあるカム D J 3 4 （図 2 3 9 （ a ）に示す位置）は、その下突起 D J 3 3 が上方に向かうように回動軸 D J 3 4 a を中心に回転することによって、この下突起 D J 3 3 が、第一移動部材 D J 1 4 の下挿通孔 D J 1 4 C b 及び第二移動部材 D J 1 5 の下挿通孔に入り込みつつ、下挿通孔 D J 1 4 C b を押し上げる（図 2 3 9 （ b ）参照）こととなる。これによって、第一移動部材 D J 1 4 が上方に移動し、上述のように、この移動に伴って上フック D J 1 3 A 及び下フック D J 1 3 B の係止状態が解除されるように構成されている。

【 1 7 5 4 】

一方、前扉 D U が閉鎖状態の状況下において、鍵穴 D 2 6 0 を介して内筒に挿入された鍵を反時計回りに回すと、初期位置にあるカム D J 3 4 は、その上突起 D J 3 2 が下方に向かうように回動軸 D J 3 4 a を中心に回転することによって、この上突起 D J 3 2 が、第一移動部材 D J 1 4 の上挿通孔 D J 1 4 C a を介して第二移動部材 D J 1 5 の下挿通孔

に入り込みつつ、この下挿通孔を押し下げる（図239（c）参照）こととなる。これによって、第二移動部材DJ15が下方に移動し、第二移動部材DJ15の検知片DJ15EaがフォトセンサFSを切ることによって（検知片DJ15EaがフォトセンサFSの発光素子FS1及び受光素子FS2の間に介在することによって）、エラー状態の解除が行われることとなる。

【1755】

図240に示すように、錠部DJ30は、前扉DUの裏面側において、固定ベースDJ36、ネジ孔DJ36a、挿通孔DJ11a、ネジ孔DJ11b及びネジNからなる固定部によって、前扉DUの裏面側から固定される構成となっている。具体的には、外筒の鍵穴D260の反対側に、ネジ孔DJ36aが形成された固定ベースDJ36が設けられて

10

【1756】

そして、錠部DJ30の外筒DJ31を、固定部材DJ11の挿通孔DJ11aに前扉DUの裏面側から挿通しつつ、錠部DJ30のネジ孔DJ36aと固定部材DJ11のネジ孔DJ11bとの位置を合わせた状態で、前扉DUの裏面側から固定具であるネジNをこれらのネジ孔DJ36a、DJ11bに挿通して螺合することで、錠部DJ30を固定部材DJ11に固定する。このように、錠部DJ30は、ネジNによって固定部材DJ11に対して（前扉DUの裏面に対して）着脱自在な構造となっている。

20

【1757】

なお、本実施形態では、固定部の固定具としてネジNを用いたが、錠部DJ30を固定可能なものであれば、ピン等の他の固定具であっても良いし、また、溶接や接着等により直接固定するようなものであっても良いことは言うまでもない。さらに、錠部DJ30を、前扉DUの裏面側からしか取り付けられないようにするために、固定部FBの挿通孔DJ11aが、前扉DUの裏面側から正面側に向かうにつれて次第に、その内径が狭まるようなテーパ状とするようにし、この挿通孔DJ11aに挿通される外筒DJ31の外形も、上記テーパ状に合致するようなものとするようにしても良い。

【1758】

このように、錠部DJ30は、前扉DUの裏面側から固定される構造であり、前扉DUの正面側からの着脱が不可能となっているため、前扉DUが閉じた状態では正面側から取り外しができず、前扉DUを開けないと錠部DJ30の取り外しができなくなっている。このため、不正行為によって錠部DJ30を取り外そうとしても、鍵を持っていないとできないとともに、鍵を持っていたとしても前扉DUを開けるという目立つ行為を行わなければならないため、この種の不正行為がやり難くなるので、この種の不正行為を防止することができる。

30

【1759】

<<<第15実施形態 裏箱UBの構造>>>

次に、裏箱UBの構造について説明する。図241乃至図243に示すように、裏箱UBの背面部UB16には、筐体KY内部のメンテナンス等の各種作業を行う際において、手を差し入れるための略矩形の第一開口部UB17が、前扉DUの上下方向における中心CML（図242参照）にまたがるようにして（換言すれば、中心CMLが、第一開口部UB17の高さ方向の略中心を通る位置）形成されている。

40

【1760】

第一開口部UB17は、人が手を差し入れることができるように、その最大径（本実施形態では、後述する対角線の距離TS10）が人の手幅以上になるように形成されている。この人の手幅とは、指と手のひらとを伸ばし、第2～第5指（親指以外の人差し指から小指）を揃え、親指を外転した状態での橈側中手点（第2中手骨頭の最も親指側に突出した点）から尺側中手点（第5中手骨頭の最も小指側に突出した点）までの直線距離のこと

50

である。

【 1 7 6 1 】

人の手幅については、特に日本人の手幅については、統計によりおよその大きさが知られている。例えば、独立行政法人 産業技術総合研究所のデータベース「A I S T (National Institute of Advanced Industrial Science and Technology) 人体寸法データベース 1 9 9 1 - 9 2」によれば、大人の男性の手幅については、平均値が 8 3 . 3 mm 程度、最大値が 9 5 . 1 mm 程度であり、大人の女性の手幅であれば、平均値が 7 4 mm 程度、最大値が 8 2 . 1 mm である。また、独立行政法人 産業技術総合研究所のデータベース「A I S T (National Institute of Advanced Industrial Science and Technology) 人体寸法データベース 1 9 9 7 - 9 8」によれば、大人の男性の手幅については、平均値が 8 1 . 8 mm、最大値が 8 9 mm 程度、大人の女性の手幅については、平均値が 7 3 . 6 mm、最大値が 8 5 mm となっている。なお、人体の寸法の統計的な情報としては、上述の他、一般社団法人 人間生活工学研究センターの「人間特性データベース」等がある。

10

【 1 7 6 2 】

本実施形態では、第一開口部 U B 1 7 のサイズは、幅 W I 1 0 が 9 0 mm 程度、高さ H I 1 0 が 8 6 mm 程度、対角線の距離 T S 1 0 が 1 2 0 mm 程度としており、特に第一開口部 U B 1 7 の最大径である対角線の距離 T S 1 0 が、上述の統計上における人の手幅の最大径である 9 5 . 1 mm よりも大きくなっており、第一開口部 U B 1 7 に対して余裕をもって手を差し入れることができるようになっている。また、第一開口部 U B 1 7 は、上述のとおり矩形をなしているが、スムーズな手の差し入れを図るために、その四隅の各角部が略円弧状に面取りがされている。なお、このような四隅の角が丸い角丸四角形の場合であっても、その最大径としては、対角線 T S の距離 T S 1 0 であることに変わりはないことは言うまでもない。

20

【 1 7 6 3 】

ここで、第一開口部 U B 1 7 のサイズについては、大きければ大きいほど手を差し入れて各種作業をし易いが、その反面、あまりにも大きいと、第一開口部 U B 1 7 から筐体 K Y 内部のメダル払出装置（遊技媒体払出装置）H や主基板ケース M 4 0 等が外部に脱落したり、或いは、不正行為により取り出されてしまう虞がある。このため、第一開口部 U B 1 7 のサイズについては、これらのホッパ H 4 0 や主基板ケース M 4 0 が第一開口部 U B 1 7 から引き抜けないサイズであることが好ましい。

30

【 1 7 6 4 】

具体的には、メダル払出装置 H については、例えば、小さいものだと幅が 2 0 0 mm 程度、高さが 2 0 0 mm 程度、奥行きが 2 0 0 mm 程度の大きさのものがあ、また、主基板ケース M 4 0 については、例えば、小さいものでは、その横幅（図 1 2 8 で見て上下方向）が 3 8 0 mm 程度、縦幅（図 1 2 8 で見て左右方向）が 1 7 0 mm 程度である。この場合、第一開口部 U B 1 7 のサイズとして、メダル払出装置 H 及び主基板ケース M 4 0 のいずれも引き抜きできないようにするという観点であれば、第一開口部 U B 1 7 のサイズとしては、これらのメダル払出装置 H や主基板ケース M 4 0 の上述のサイズのうち、最も小さい主基板ケース M 4 0 の縦幅 1 7 0 mm よりも小さければ足りるということになる。この場合、第一開口部 U B 1 7 のサイズとしては、その対角線の距離 T S 1 0 が、1 7 0 mm 未満であれば良い。このように第一開口部 U B 1 7 のサイズとしては、上述したような手を差し入れられるサイズ（最大径である対角線の距離 T S 1 0 が人の手幅以上、或いは人の手幅より大きい）を下限とし（例えば、1 0 0 mm 以上等）、筐体 K Y 内において引き抜かれない所定の部材（上述のメダル払出装置 H や主基板ケース M 4 0 等をいう。もちろん筐体 K Y 内の他の部材であっても良いことは言うまでもない。）が通らない程度のサイズ（最大径である対角線の距離 T S 1 0 が所定の部材の最小径以下或いは最小径未満）を上限とするようにすれば良く、その仕様や要望に応じて適宜設定可能である。

40

【 1 7 6 5 】

このように、第一開口部 U B 1 7 の最大径である対角線の距離 T S 1 0 のサイズの下限

50

を、人の手幅以上或いは人の手幅より大きくするとともに、その上限を所定の部材の最小径以下或いは未満とすることで、第一開口部 U B 1 7 から手を差し入れて筐体 K Y 内の各種作業を行うことが容易になるとともに、筐体 K Y 内の所定の部材における第一開口部 U B 1 7 からの引き抜きや脱落等を防止することができる。なお、第一開口部 U 1 7 の形状としては、上述の矩形に限定されず、例えば、円形であったり、楕円形状であったり等適宜設定可能である。要は、いずれの形状であっても、その最大径の下限が、人の手幅以上或いは人の手幅より大きく、その上限が所定の部材の最小径以下或いは未満の範囲内であれば、特に限定されず、この場合であっても上述と同様な作用効果を奏する。

【 1 7 6 6 】

また、裏箱 U B の背面部 U B 1 6 には、上述の第一開口部 U B 1 7 の他にも、この第一開口部 U B 1 7 の左下に位置した略円形状の第二開口部 U B 1 8 が形成されている。具体的には、第二開口部 U B 1 8 は、裏箱 U B の背面部 U B 1 6 において、第一移動部材 D J 1 4 の取っ手 D J 1 4 F に対向する位置に形成されており、図 2 4 3 で示すように、この第二開口部 U B 1 8 を覗くことで、第一移動部材 D J 1 4 の取っ手 D J 1 4 F が直接視認可能となっている。さらに、裏箱 U B の背面部 U B 1 6 には、上述の第一開口部 U B 1 7 及び第二開口部 U B 1 8 の他にも、これらの第一開口部 U B 1 7 及び第二開口部 U B 1 8 の上方及び下方に複数の長孔状の第三開口部 U B 1 9 が形成されており、これらの第三開口部 U B 1 9 を介して回胴式遊技機 P 外の光が差し込むようになっている（採光が可能となっている）。

【 1 7 6 7 】

なお、第二開口部 U B 1 8 の形状についても、円形状に限定されず、矩形状、楕円形状等の適宜の形状にすることが可能であり、要は、筐体 K Y 内を覗くことができればどのような形状であっても良い。また、第三開口部 U B 1 9 の形状についても、回胴式遊技機 P 外からの光が差し込むように開口していればどのような形状であっても良い。また、第三開口部 U B 1 9 の位置についても、例えば、第一開口部 U B 1 7 及び第二開口部 U B 1 8 の左右の少なくとも一方とする等、適宜の位置に形成可能である。さらに、第一乃至第三開口部 U B 1 7、1 8、1 9 においては、裏箱 U B の背面部 U B 1 6 に設けたが、これに限定されず、例えば、裏箱 U B の両側面部 U B 1 2 A、U B 1 2 B のいずれかに設ける等、裏箱 U B の適宜の個所に設けることが可能である。

【 1 7 6 8 】

このように、第二開口部 U B 1 8 を形成することで、第一開口部 U B 1 7 から手を差し入れて筐体 K Y 内の各種作業を行う際に、筐体 K Y 内を視認して確認しながら各種作業を行うことができ、各種業の効率を良くすることができる。また、第三開口部 U B 1 9 を形成することで、筐体 K Y 内への採光が可能となって、筐体 K Y 内の視認性を向上させることができる。

< < < 第 1 5 実施形態 筐体 K Y 内の装置類の位置関係 > > >

【 1 7 6 9 】

次に、筐体 K Y 内の装置類の位置関係について説明する。図 2 及び図 2 4 2 に示すように、裏箱 U B の底面部 U B 1 0 上には、メダル払出装置 H がレール R a に沿って前後動自在に載置されており、このメダル払出装置 H の図 2 で見て左側（図 2 4 2 で見て右側）には電源供給ユニット E が配置され、メダル払出装置 H の図 2 で見て右側（図 2 4 2 で見て左側）には、メダル補助タンク H S が底面部 U B 1 0 上を移動可能に載置されている。図 2 4 2 を見ても明らかなように、メダル払出装置 H の底面部 U B 1 0 からの高さは、第一開口部 U B 1 7 の下端よりも低い。また、電源供給ユニット E の底面部 U B 1 0 からの高さは、メダル払出装置 H の底面部からの高さよりも低く、メダル補助タンク H S の底面部 1 0 からの高さは、電源供給ユニット E の底面部の高さよりも低くなっている（換言すれば、メダル払出装置 H、電源供給ユニット E 及びメダル補助タンク H S のそれぞれの高さはいずれも、中心 C M L よりも低く、これらは全て中心 C M L より下方に配置されている）。

【 1 7 7 0 】

図 2 4 2 に示すように、前扉 D U が閉鎖状態にある状況下では、筐体 K Y の左右方向において、メダル払出装置 H と施錠装置 D J との間には空隙 G U 1 が形成されている。また、図 2 4 4 に示すように、前扉 D U が閉鎖状態にある状況下では、筐体 K Y の前後方向において、メダル払出装置 H と施錠装置 D J における第一移動部材 D J 1 4 の取っ手 D J 1 4 F との間にも空隙 G U 2 が形成されている。したがって、この状態において、メダル払出装置 H は、施錠装置 D J の錠前部 D J 1 0 や錠部 D J 3 0 のどの部分にも接触していない。また、補助タンク H S 及び電源供給ユニット E についても、前扉 D U の裏面及びこの裏面に設けられた各種構造体等のいずれにも接触していない。さらに、裏箱 U B の第一開口部 U B 1 7 は、メダル払出装置 H とリールユニット R U との間に形成され、第一開口部 U B 1 7 からメダル払出装置 H とリールユニット R U との間の空隙 G U 3 内に手を差し入れられるようになっている。

10

【 1 7 7 1 】

なお、図 2 4 2 では、リールユニット R U の下端と第一開口部 U B 1 7 の上端とは若干離間した位置関係にあるが、これに限定されず、リールユニット R U の下端と第一開口部 U B 1 7 の上端とが一致したり、或いは、リールユニット R U の下端が、第一開口部 U B 1 7 の上端よりもわずかに下方に位置するようにしても良い。要は、第一開口部 U B 1 7 から手を差し入れられる空隙 G U 1 乃至 3 の少なくとも 1 つが形成されていれば、その位置関係は特に限定しない。また、上述の実施形態では、メダル払出装置 H と施錠装置 D J との間の空隙 G U 1 及び G U 2、及びメダル払出装置 H とリールユニット R U との間の空隙 G U 3 を例にとって説明したが、これらに限定されない。すなわち、裏箱 U B の底面部 U B 1 0 に載置される装置類のうち、一番前扉 D U 側に突出している装置類（上記例ではメダル払出装置 H）と前扉 D U の裏面側にある装置・部材類（上記例では施錠装置 D J）との間に所定の空隙が形成され、裏箱 U B の底面部 U B 1 0 に載置される装置類のうち、一番高さのある装置類（上記例ではメダル払出装置 H）とリールユニット R U との間に所定の空隙が形成されていれば良い。なお、本実施形態では、リールユニット R U は裏箱 U B 内に取り付けられていたが、これに代えて、前扉 D U の裏面に直接取り付けられている構成としても良い。このようにすることで、リールユニット R U が裏箱 U B 内に取り付けられている場合に比して、リールユニット R U と裏箱 U B との間の空隙が広くなり、この空隙内での各種作業を容易とすることができる。

20

< < 第 1 5 実施形態 作用 > >

30

【 1 7 7 2 】

次に、これまで述べた第 1 5 実施形態の構成に基づいた作用を説明する。回胴式遊技機 P の筐体 K Y のメンテナンス等を行う際には、鍵によって前扉 D U を開けて、メダル払出装置 H のホッパ H 4 0 に遊技メダルを補給したり、遊技メダルが満杯となった補助タンク H S を取り出して、補助タンク H S 内の遊技メダルを取り除いたり、電源供給ユニット E の電源の ON / OFF を行ったり等するが、この際において、鍵を筐体 K Y 内に置いた状態で、誤って前扉 D U を閉めたり、或いは、鍵そのものを無くしてしまったりすると、前扉 D U を開けることができなくなる（状況 1）。また、例えば、施錠装置 D J のメンテナンスを行う際に、錠部 D J 3 0 を取り外すこともあり、このような状態で誤って前扉 D U を閉めると、鍵があっても前扉 D U を開けることができなくなる（状況 2）。

40

【 1 7 7 3 】

これらのような状況 1 及び状況 2 等に陥ったとき、本実施形態では、以下のようにして前扉 D U を開放することが可能である。すなわち、図 2 4 3 に示すように、第二開口部 U B 1 8 を覗いて第一移動部材 D J 1 4 の取っ手 D J 1 4 F の位置を確認しつつ、第一開口部 U B 1 7 から手を差し入れて取っ手 D J 1 4 F を持って上方に持ち上げる。これに伴って第一移動部材 D J 1 4 が上方に移動することにより、施錠装置 D J のフック D J 1 3 A 及び D J 1 3 B が、図 2 3 8 に示す実線の位置から（図 2 3 9（a）の位置）、二点鎖線の位置（図 2 3 9（b）の位置）に回動して、係止部材 U B 2 0 A 及び U B 2 0 B の係止状態が解除され、前扉 D U が開放される。なお、上述の例では、取っ手 D J 1 4 F を持つことによって、第一移動部材 D J 1 4 を上方に移動させたが、例えば、第二折れ曲がり部

50

D J 1 4 D等の取っ手D J 1 4 F以外の部分を直接持って第一移動部材D J 1 4を上方に移動させるようにしても良いことは言うまでもない。

【 1 7 7 4 】

また、第一開口部U B 1 7から手を差し入れた際において、メダル払出装置が前扉D Uに近接して作業が行いにくい場合には、メダル払出装置Hを背面部U B 1 6に向けて移動させて（図2 4 4においては、メダル払出装置Hを右側に移動させて）、メダル払出装置Hと前扉D Uとの間の空隙G U 1を広げるようにすることで作業スペースを確保すれば良い。さらに、第一開口部U B 1 7から手を差し入れて行う作業としては、上述の前扉D Uの開錠のみならず、メダル払出装置Hや補助タンクH Sの位置がずれていれば、これらを適正位置に戻したり、電源供給ユニットEに対する電源のON / OFFを行ったり、裏箱U B内に散乱している遊技メダルを拾ったり、メダル払出装置HのホッパH 4 0内の遊技メダルを補助タンクH Sに移したり等といった各種作業を行うようにしても良い。

10

【 1 7 7 5 】

以上説明したように、第一開口部U B 1 7を形成することによって、鍵が無くて前扉D Uを開けることができない上記状況1、或いは鍵があっても前扉D Uを開けることができない上記状況2等に陥ったとしても、第一開口部U B 1 7から第一移動部材D J 1 4に直接触れることができるため、前扉D Uの開放を行うことができる。また、第二開口部U B 1 8を形成することによって、第二開口部U B 1 8を介して取っ手D J 1 4 Fの位置を直接視認することができ、この取っ手D J 1 4 Fを確認しながら作業を進めることができるので、第一移動部材D J 1 4に対する作業を容易にすることができる。

20

【 1 7 7 6 】

さらに、前扉D Uが閉鎖状態にある状況下において、メダル払出装置Hと第一移動部材D J 1 4及びその取っ手D J 1 4 Fが接触していないため、第一開口部U B 1 7から手を差し入れて、第一移動部材D J 1 4を直接操作したり、その取っ手D J 1 4 Fを把持して操作したり等の作業を容易に行うことができる。また、メダル払出装置Hと前扉D Uの裏面との間、及びメダル払出装置HとリールユニットR Uとの間に空隙G U 1乃至G U 3が形成されているので、第一開口部U B 1 7から手を差し入れて前扉D Uを開錠する作業を行うためのスペースを確保することができ、この作業を容易に行うことができる。さらに、このようなスペースを確保することができるので、前扉D Uが開けられない状況下においても、上述の第一移動部材D J 1 4に対する作業のみならず、上述したように、メダル払出装置Hや補助タンクH Sを適正位置に戻したり、電源供給ユニットEに対する電源のON / OFFを行ったり、裏箱U B内に散乱している遊技メダルを拾ったり、メダル払出装置HのホッパH 4 0の遊技メダルを補助タンクH Sに戻したり等といった各種作業を容易に行うことができる。

30

< < < 第1 5実施形態 施錠装置D Jの変形例 > > >

【 1 7 7 7 】

本実施形態の施錠装置D Jは以上のような構成からなるが、例えば、図2に示すように、施錠装置として、第一移動部材D J 1 4及び第二移動部材D J 1 5に対し、不正防止のためのカバーC Vをさらに設けるようにしても良い。この場合、カバーC Vの横に、例えば、上述の取っ手D J 1 4 Fと同様な操作部と、この操作部の操作に連動して第一移動部材D J 1 4を上下動させるリンク機構とを設け、第一開口部U B 1 7から手を差し入れて、上述の操作部を操作することによって、カバーC V内の第一移動部材D J 1 4を上下動させることで前扉D Uの開錠を行えるようにしても良い。要は、第一移動部材D J 1 4を直接的（本実施形態のようにカバーC Vが無くて直接触れることができる状態）、或いは間接的（本変形例のようにカバーC Vがあっても直接触れることができない場合における上述の操作部及びリンク機構）に移動させることが可能であれば良い。

40

< < < 第1 5実施形態 扉スイッチD 8 0の構造 > > >

【 1 7 7 8 】

次に、前扉D Uの開閉鎖状態を検出可能な扉スイッチ（開閉検知装置）D 8 0の構造について説明する。図2及び図2 4 8に示すように、扉スイッチD 8 0は裏箱U Bの反ヒン

50

ジ側の右側面部 UB 1 2 B の上部でかつ内側に設けられている。扉スイッチ D 8 0 は、本体部 D 8 0 A に対して、初期位置である突出位置（図 2 4 8（a）に示す位置）と、この突出位置から退避した（引っ込んだ）退避位置（図 2 4 8（b）に示す位置）とに出没可能な検知片 D 8 0 B を有しており、この検知片 D 8 0 B は、前扉 D U が開放している状態では図示しない付勢部材によって常時初期位置に付勢されている。なお、本実施形態では、扉スイッチ D 8 0 は、右側側面部 UB 1 2 B の上部であったが、これに限定されず、例えば、右側側面部 UB 1 2 B の中央部や下部等であっても良い。要は、裏箱 UB 内において、前扉 D U の開閉を検知可能な位置に設けられていれば良い。

【1779】

この扉スイッチ D 8 0 の検知片 D 8 0 B が、閉鎖状態の前扉 D U に押圧されて退避位置にあるときは、この検知片 D 8 0 B を検知する図示しない開閉センサ（前扉センサ）が ON となって前扉 D U の閉鎖状態を検知（前扉 D U の閉鎖を検知）する（主制御基板 M に検出信号である ON 信号が出力される）。また、扉スイッチ D 8 0 の検知片 D 8 0 B は、前扉 D U を開放する動作に伴って、突出位置に向けて移動し、前扉 D U が裏箱 UB から所定距離 SK（具体的には、前扉 D U の裏面の右端と裏箱 UB の正面の右端との距離）だけ離開したときに突出位置に位置することとなり、このときに開閉センサが OFF となって前扉 D U の開放状態を検知（前扉 D U の開放を検知）する（主制御基板 M に検出信号である OFF 信号が出力される）ようになっている。

【1780】

換言すれば、開閉センサが、前扉 D U の閉鎖状態を検知している状態（検知片 8 0 B が退避位置に位置している状態）から、開放状態を検知した瞬間（検知片 8 0 B が突出位置に位置した瞬間）に、前扉 D U の開放状態を検知するようになっている（以後、このときの前扉 D U の開放状態を、単に「微開放状態」という）。すなわち、開閉センサは、前扉 D U が閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉 D U が裏箱 UB から所定距離 SK だけ離開した微開放状態（所定の開放状態）となる前までのいずれかの距離である特定距離 TK（図示略）では、前扉 D U の閉鎖状態を検知し、前扉 D U が微開放状態となった以降は前扉 D U の開放状態を検知する構成となっている。要は、開閉センサは、施錠されて閉鎖状態の前扉 D U（前扉 D U と裏箱 UB との距離が 0）から、特定距離 TK のうち最大の距離（所定距離 SK の直前の特定距離 TK）までの間である特定の開放位置に前扉 D U があるときは、前扉 D U の開放を検知せず、所定距離 SK 以降（所定の開放状態である微開放状態以降）では前扉 D U の開放を検知するようになっている。したがって、これらの各距離の関係は、 $0 < \text{特定距離 TK (閉検知状態)} < \text{所定距離 SK (開検知の瞬間)}$ となっている。

【1781】

この開閉センサが前扉の開放状態を検知すると、上述の実施形態でも述べたように、主制御基板 M や副制御基板 S によるエラー処理が行われる。すなわち、繰り返しになるが、主制御基板 M は、開閉検知センサからの前扉 D U が開放されている旨の信号を受けることにより、ドア開放エラーが発生していると判断すると、この検知によるエラー検出コマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S はドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを受信したことに基づいて、ドア開放エラー報知音をスピーカ S 2 0 より出力したり、或いは、図 2 4 9 にも示すように、「扉開放エラー」等の画像表示を演出表示装置 S 4 0 に表示させたりする等の処理を行うことで、前扉 D U が開放状態になっている旨の報知（以後、単に「扉開放エラー報知」という。）を行う構成となっている。

【1782】

なお、開閉センサにおいては、検知片 8 0 B が初期位置にあるときに OFF となって前扉の閉鎖状態を検知し、検知片 8 0 B が突出位置にあるときに ON となって前扉 D U の開放状態を検知するようにしても良い。この開閉検知センサの ON / OFF 状態については、その旨が主制御基板 M に出力されることによって、開放エラー処理等が行われるようになっている。また、開閉センサの検知信号により前扉 D U の開放を検知するものとして、前扉 D U が開放状態であることのみを検知するものを用いても良い。すなわち、前扉 D U

10

20

30

40

50

が開放状態の場合は、この開閉検知センサが検知状態（開閉検知センサからの検知信号がある状態）となり、これをもって主制御基板Mが前扉DUの開放状態を認識する一方、前扉DUが閉鎖状態の場合は、この開閉検知センサが非検知状態（開閉検知センサからの検知信号がない状態）となり、これをもって主制御基板Mが前扉DUの閉鎖状態を認識するようにしても良い。同様に、開閉検知センサとしては、前扉DUの閉鎖状態のみを検知するものを用い、この開閉センサが検知状態であることをもって主制御基板Mが前扉DUの閉鎖状態を認識し、非検知状態であることをもって主制御基板Mが前扉DUの開放状態を認識するようにしても良い。

【1783】

<<<第15実施形態 メダルシュータDS92とホッパH40との位置関係>>>

10

図248(b)に示すように、前扉DUのメダル投入口D170に投入された遊技メダルは、メダルセレクトDS(図3参照)によって適正なメダル(規格を満足しているメダル)であった場合、図135にて模式的に示したシュート本体であるメダルシュータDS92を介して、メダル払出装置HのホッパH40内に投入されるようになっている。すなわち、メダルシュータDS92は、メダル投入口D170に投入された遊技メダルのうち、適正なメダルをホッパH40に導く連絡通路(特定連絡通路)とされている。このメダルシュータDS92は、その基端部は、前扉DUの裏面と略平行に水平方向に延びており(図2で見て左右方向)、前扉DUの裏面と略平行なメダルセレクトDS内のメダル流路DRを通過した遊技メダルを受け入れるようになっている。また、メダルシュータDS92の先端部は、その基端部から前扉DUの裏面に略垂直になるように円弧状に折れ曲がって延びており、メダルシュータDS92を通過する遊技メダルを前扉DUの裏面に略垂直な方向に排出するようになっている。すなわち、図248(b)にも示すように、前扉DUが閉鎖状態にあるとき、メダルシュータDS92の先端部は、前扉DUの裏面に対して略垂直に延びており、この方向に遊技メダルを排出して、メダル払出装置HのホッパH40に投入するようになっている。

20

【1784】

なお、メダルシュータDS92の形状については、例えば、メダルセレクトDSのメダル流路DRが前扉DUの裏面に対して略垂直な方向に延びている場合には、上述のような折れ曲がった先端部を設けずに、基端部から先端部まで真っ直ぐな樋状に形成する等、メダルセレクトDSのメダル流路DRの方向等に応じて適宜変更可能である。要は、メダルシュータDS92の先端部から排出された遊技メダルが、ホッパH40に投入可能であれば良く、その形状は特に限定しない。ただし、確実にホッパH40に遊技メダルを投入するという観点からは、メダルシュータDS92から排出される遊技メダルが、ホッパH40の略中央部に排出されるような向きや長さであることが望ましい。

30

【1785】

これらのホッパH40とメダルシュータDS92との位置関係は、以下の通りである。すなわち、図248(b)に示すように、前扉DUが閉鎖状態にあるときは、メダルシュータDS92の先端(遊技メダルの移動方向の先端)が、ホッパH40の開口部H30(図66参照)の上方に位置するような(メダルシュータDS92の先端が、図65に示すホッパH40の前側側壁H42と後側側壁H46との間に位置するような)位置関係となっており、メダル投入口D170に投入されてメダルシュータDS92を通過した遊技メダルが、開口部H30を介してホッパH40内に投入されるようになっている。一方、図248(a)に示すように、前扉DUが裏箱UBから所定距離SKだけ離間した瞬間、換言すれば、開閉センサが、前扉DUの閉鎖状態を検知している状態から、微開放状態となって(上述のとおり開放状態を検知した瞬間における前扉DUの開放状態)、扉開放エラー報知がなされている状況下においても、メダルシュータDS92の先端は、依然としてホッパH40の上方に位置する位置関係となっていて、メダル投入口D170に投入されてメダルシュータDS92を通過した遊技メダルがホッパH40内に投入されるようになっている。なお、本実施形態では、上記所定距離SKは、メダルの直径bの2倍未満(所定距離SK<2×直径b)程度の距離となっているが、これに限定されず、上述の扉スイ

40

50

ッチ D 8 0 の検知片 8 0 B による突出長さに応じて可変となることは言うまでもない。

【 1 7 8 6 】

< < < 第 1 5 実施形態 メダルシュータ D S 9 2 とホッパ H 4 0 との位置関係の変形例 > > >

上述の実施形態では、前扉 D U の閉鎖状態及び微開放状態において、メダルシュータ D S 9 2 の先端がホッパ H 4 0 の上方に位置していたが、前扉 D U の閉鎖状態及び微開放状態において、メダルシュータ D S 9 2 の先端が、ホッパ H 4 0 の前側側壁 H 4 2 の前端よりも前方（前扉 D U の方向）に位置して、メダルシュータ D S 9 2 の先端とホッパ H 4 0 の前側側壁 H 4 2 の先端との間に所定の第一間隔が形成されるようにしても良いし、前扉 D U の閉鎖状態において、メダルシュータ D S 9 2 の先端がホッパ H 4 0 の上方に位置するが、微開放状態において、メダルシュータ D S 9 2 の先端が、ホッパ H 4 0 の前側側壁 H 4 2 の前端よりも前方（前扉 D U の方向）に位置して、メダルシュータ D S 9 2 の先端とホッパ H 4 0 の前側側壁 H 4 2 の先端との間に所定の第一間隔が形成されるようにしても良い。この所定の第一間隔としては、メダルシュータ D S 9 2 から飛び出した（排出された）遊技メダルにその飛び出しの際の勢いがあるため、図 1 1 6 に示す遊技メダルの直径 b （上述のように、 $24.5\text{ mm} \sim 25.5\text{ mm}$ 程度が好適）の 2 倍未満であれば良いが、メダルシュータ D S 9 2 からの遊技メダルを確実にホッパ H 4 0 内に投入するという観点では、メダルの直径 b 未満とするのが好適である。

10

< < < 第 1 5 実施形態 ホッパ H 4 0 の遊技メダル出口 H 6 0 と、メダル返却部材 D 3 4 0 のメダル受入口 D 3 4 1 との位置関係 > > >

20

【 1 7 8 7 】

図 2 4 8（b）に示すように、前扉 D U が閉鎖状態にあるときは、ホッパ H 4 0 の遊技メダル出口 H 6 0（図 2 も併せて参照）と、メダル返却部材（所定連絡通路）D 3 4 0 のメダル受入口 D 3 4 1（図 1 1 6 及び図 1 1 7 等も併せて参照）とが互いに接しており、遊技メダル出口 H 6 0 からの遊技メダルがメダル受入口 D 3 4 1 に受け入れられ、放出口 D 2 4 0 を介してメダル受け皿（受け部）D 2 3 0 に払い出される。一方、図 2 4 8（a）に示すように、前扉 D U が微開放状態にあつて扉開放エラー報知がなされている状況下においては、遊技メダル出口 H 6 0 とメダル受入口 D 3 4 1 が所定の第二間隔だけ離間している。

【 1 7 8 8 】

30

この所定の第二間隔としては、上述の所定距離 S_K と略同じであり、上述の所定の第一間隔と同様に、遊技メダル出口 H 6 0 から飛び出した遊技メダルにその飛び出しの際の勢いがあるため、遊技メダルの直径 b の 2 倍未満程度に設定されている。なお、この所定の第二間隔においても、遊技メダル出口 H 6 0 からの遊技メダルを確実にメダル受入口 D 3 4 1 に受入させるという観点では、メダルの直径 b 未満とするのが好適である。なお、前扉 D U が閉鎖状態にあるときにおいて、ホッパ H 4 0 の遊技メダル出口 H 6 0 と、メダル返却部材 D 3 4 0 のメダル受入口 D 3 4 1 とが、上記第二間隔の範囲内において離間している状態であっても良い。要は、前扉 D U が閉鎖状態であっても微開放状態であっても、遊技メダル出口 H 6 0 からの遊技メダルを、メダル受入口 D 3 4 1 が受け入れられるようになっていれば良い。

40

【 1 7 8 9 】

このように、前扉 D U が微開放状態においても、メダルシュータ D S 9 2 からの遊技メダルがホッパ H 4 0 内に投入されるようになっているので、前扉 D U が微開放状態において誤って遊技メダルをメダル投入口 D 1 7 0 に投入された状態や、前扉 D U が微開放状態の状況下にあることに気が付かず遊技メダルをメダル投入口 D 1 7 0 に投入した状態や、遊技メダルをメダル投入口 D 1 7 0 に投入した直後（投入された遊技メダルがメダルセレクタ D S やメダルシュータ D S 9 2 を通過中の状態）に前扉 D U が微開放状態となった状態等であっても、メダル投入口 D 1 7 0 からの遊技メダルを確実にメダル払出装置 H のホッパ H 4 0 内に投入することができる。この結果、前扉 D U が微開放状態の状況下において、投入された遊技メダルが筐体 K Y 内のうち、メダル払出装置 H 外の部分に散乱した

50

り、或いは回胴式遊技機 P 外に落下したりすることを防止することができる。特に、筐体 K Y 内のうち、メダル払出装置 H 外の部分における遊技メダルの散乱を防止することができるため、このメダル払出装置 H 外の部分における遊技メダルの滞留をも防止することができる。この状態で前扉 D U を開放しても、このメダル払出装置 H 外の部分における遊技メダルが回胴式遊技機 P への落下を防止することができる。したがって、回胴式遊技機 P 外に落下した遊技メダルを拾うといった手間がなく、メンテナンス性の向上を図ることができる。

【 1 7 9 0 】

また、前扉 D U が微開放状態においても、遊技メダル出口 H 6 0 からの遊技メダルがメダル受入口 D 3 4 1 に受け入れられるようになっているので、メダル払出装置 H による遊技メダルの払い出し動作が行われている最中に、前扉 D U を誤って微開放状態とした場合であっても、メダル払出装置 H からの遊技メダルを確実にメダル受け皿 D 2 3 0 に払い出すことができる。この結果、前扉 D U が微開放状態の状況下において、メダル払出装置 H からの遊技メダルが、筐体 K Y 内のうち、メダル払出装置 H 以外の部分に散乱したり、或いは、回胴式遊技機 P 外に落下したりするのを防止することができる。したがって、前扉 D U が微開放状態の状況下において、メダル払出装置 H からの遊技メダルが、メダル受け皿 D 2 3 0 に払い出されずに、上記メダル払出装置 H 以外の部分や回胴式遊技機 P 外に落下することで、遊技者が損をすることを防止することができる。さらに、回胴式遊技機 P 外に落下した遊技メダルを拾うといった手間がなくなるとともに、遊技者が回胴式遊技機 P 外に落下した遊技メダルに気が付かずに損をするというようなことも防止することができる。しかも、前扉 D U が閉鎖状態にあっても微開放状態であっても（前扉 D U がどのような状態であっても）、投入した遊技メダルや、メダル払出装置 H から払い出される遊技メダルが回胴式遊技機 P 外にこぼれ落ちることを防止することができるため、遊技メダルが回胴式遊技機 P 外にこぼれ落ちることを懸念しながら遊技する必要が無く、安定した遊技を行うことができる。

< < < 第 1 5 実施形態 前扉 D U 及び裏箱 U B の構造 > > >

【 1 7 9 1 】

次に、前扉 D U 及び裏箱 U B の構造についてさらに説明する。図 2 4 5 は、前扉 D U が開放状態の状況下における前扉及び裏箱を模式的に示す斜視図である。この図 2 4 5 に示すように、前扉 D U には、縦方向に延びる左右の縦板部材 D U 1 0 a 及び D U 1 0 b と横方向に延びる上下の横板部材 D U 1 0 c 及び D U 1 0 d とを方形状に組んでなり、閉鎖状態の前扉 D U において裏箱 U B に向けて張り出している外枠部 D U 1 0 と、この外枠部 D U 1 0 と同様に、左右の縦板部材 D U 1 1 a 及び D U 1 1 b と上下の横板部材 D U 1 1 c 及び D U 1 1 d とを法形状に組んでなり、外枠部 D U 1 0 よりも一回り程度小さいとともに、閉鎖状態の前扉 D U において裏箱 U B に向けて張り出している内枠部 D U 1 1 とを有している。

【 1 7 9 2 】

具体的には、前扉 D U の裏面側の上部には外枠部 D U 1 0 の上横板部材 D U 1 0 c が、前扉 D U の裏面側の底部（下部）には外枠部 D U 1 0 の下横板部材 D U 1 0 d が、前扉 D U の裏面側の左側部（ヒンジ側の側部）には外枠部 D U 1 0 の左縦板部材 D U 1 0 a が、前扉 D U の裏面側の右側部には外枠部 D U 1 0 の右縦板部材 D U 1 0 b がそれぞれ、裏箱 U B に向けて張り出す構成となっている。また、前扉 D U の裏面側の上部でかつ上横板部材 D U 1 0 の下方には内枠部 D U 1 1 の上横板部材 D U 1 1 c が、前扉 D U の裏面側の底部でかつ下横板部材 D U 1 0 d の上方には内枠部 D U 1 1 の下横板部材 D U 1 1 d が、前扉 D U の裏面側の両側部でかつ左右の縦板部材 D U 1 0 a 及び D U 1 0 b のそれぞれの内側には内枠部 D U 1 1 の左右の縦板部材 D U 1 1 a 及び D U 1 1 b がそれぞれ、裏箱 U B に向けて張り出す構成となっている。そして、これらの外枠部 D U 1 0 及び内枠部 D U 1 1 の裏面は、閉鎖状態の前扉 D U において、裏箱 U B の正面と接するようになっており、前扉 D U の裏面の一部を構成している（前扉 D U の裏面全体のうち、最も裏箱 U B に近接した位置にある裏面を構成している）。なお、本実施形態では、これらの外枠部 D U 1 0

、内枠部 D U 1 1 については、前扉 D U に一体に設けられているが、これに代えて、これらを前扉 D U とは別部材として構成するようにしても良いことは言うまでもない。

【 1 7 9 3 】

裏箱 U B は、縦方向に延びる左右の縦板部材 U B 1 5 a 及び U B 1 5 b と横方向に延びる上下の横板部材 U B 1 5 c 及び U B 1 5 d とを方形状に組んでなり、閉鎖状態の前扉 D U において前扉 D U に向けて張り出している裏箱枠部 U B 1 5 を有している。すなわち、裏箱 U B の左右の側面部 U B 1 2 A 及び U B 1 2 B における正面側（裏箱 U B の正面側）からはそれぞれ、左右の縦板部材 U B 1 5 a 及び U B 1 5 b が、天面部 U B 1 4 及び底面部 U B 1 0 の正面側（裏箱 U B の正面側）からはそれぞれ上横板部材 U B 1 5 が前扉 D U に向けて張り出している。なお、本実施形態では、裏箱枠部 U B 1 5 については、裏箱 U B とは別部材として設けられているが、これに代えて、裏箱枠部 U B 1 5 を裏箱 U B と一体に設けるようにしても良いことは言うまでもない。そして、このような構成の裏箱枠部 U B 1 5 は、前扉 D U が閉鎖状態の状況において、前扉 D U の外枠部 D U 1 0 及び内枠部 D U 1 1 の間に差し込まれた状態となっている。次に、この点について順次詳細に説明する。

10

【 1 7 9 4 】

図 2 4 6 は、前扉 D U が閉鎖状態の状況下における前扉 D U と裏箱 U B との関係を説明するための図であり、（ a ）は前扉が閉鎖状態の状況下における側面図であり、（ b ）は前扉 D U が閉鎖状態の状況下における天面図である。また、図 2 4 7 は、前扉 D U が微開放状態の状況下における前扉 D U と裏箱 U B との関係を説明するための図であり、（ a ）は前扉 D U が微開放状態の状況下における側面図であり、（ b ）は前扉 D U が微開放状態の状況下における天面図である。

20

【 1 7 9 5 】

図 2 4 6 （ a ）に示すように、前扉 D U が閉鎖状態の状況下においては、外枠部 D U 1 0 の上横板部材 D U 1 0 c と内枠部 D U 1 1 の上横板部材 D U 1 1 c との間に、裏箱枠部 U B 1 5 の上横板部材 U B 1 5 c が差し込まれた状態（介在した状態）となっており、この上横板部材 U B 1 5 c が差し込み片（第 1 片）として機能し、それぞれの上横板部材 D U 1 0 c 及び D U 1 1 c が、差し込み片として機能する上横板部材 U B 1 5 c を受け入れる複数の受け入れ片（第 2 片）として機能する構成となっている。換言すれば、前扉 D U が閉鎖状態の状況下においては、図 2 4 6 において、上から、外枠部 D U 1 0 の上横板部材 D U 1 0 c 、裏箱枠部 U B 1 5 の上横板部材 U B 1 5 c 、内枠部 D U 1 1 の上横板部材 D U 1 1 c の順に並んでおり、第 2 片としての上横板部材 D U 1 0 c のうち、略中央部から先の部分が第 1 片としての上横板部材 U B 1 5 c の上方に位置し、同第 2 片としての上横板部材 D U 1 1 c のうち、中央部から先の部分が第 1 片としての上横板部材 U B 1 5 c の下方に位置している状態となっており、平面視で（筐体 K Y の上方から見て）、第 1 片及び第 2 片は互いに重なり合う位置関係となっている。

30

【 1 7 9 6 】

また、外枠部 D U 1 0 の下横板部材 D U 1 0 d と内枠部 D U 1 1 の下横板部材 D U 1 1 d との間には、裏箱枠部 U B 1 5 の下横板部材 U B 1 5 d が差し込まれた状態（介在した状態）となっており、この下横板部材 U B 1 5 d が差し込み片として機能し、それぞれの下横板部材 D U 1 0 d 及び D U 1 1 d が、差し込み片として機能する下横板部材 U B 1 5 d を受け入れる複数の受け入れ片として機能する構成となっている。換言すれば、前扉 D U が閉鎖状態の状況下においては、図 2 4 6 において、上から、内枠部 D U 1 1 の下横板部材 D U 1 1 d 、裏箱枠部 U B 1 5 の下横板部材 U B 1 5 d 、外枠部 D U 1 0 の下横板部材 D U 1 0 d の順に並んでおり、第 2 片としての下横板部材 D U 1 1 d のうち、略中央部から先の部分が第 1 片としての下横板部材 U B 1 5 d の上方に位置し、第 2 片としての下横板部材 D U 1 0 d のうち、略中央部から先の部分が第 1 片としての下横板部材 U B 1 5 d の下方に位置している状態となっており、平面視で（筐体 K Y の上方から見て）、第 1 片及び第 2 片は互いに重なり合う位置関係となっている。

40

【 1 7 9 7 】

50

なお、本実施形態では、上横板部材UB15cは天面部UB14の下面に固定されている構成であり、下横板部材UB15dは底面部UB10の上面に固定されている構成となっているが、これに限定されず、上横板部材UB15cについては、天面部UB14の上面及び下面との間（換言すれば、天面部UB14の正面）から直接突出するような構成とし、下横板部材UB15dについても、底面部UB10の上面及び下面との間（換言すれば、底面部UB10の正面）から突出するような構成としても良い。

【1798】

また、図246（b）に示すように、前扉DUが閉鎖状態の状況下においては、外枠部DU10の右縦板部材DU10bと内枠部DU11の右縦板部材UB11bとの間に、裏箱枠部UB15の右縦板部材UB15bが差し込まれた状態となっており、この右縦板部材UB15bが差し込み片として機能し、それぞれの右縦板部材DU10b及び右縦板部材DU11bが差し込み片として機能する右縦板部材UB15bを受け入れる複数の受け入れ片として機能する構成となっている。換言すれば、前扉DUが閉鎖状態の状況下においては、図246において、上から（前扉DUの正面視において、左から）、内枠部DU11の右横板部材DU11b、裏箱枠部UB15の右横板部材UB15b、外枠部DU10の右横板部材DU10bの順に並んでおり、第2片としての右横板部材DU11bが第1片としての右横板部材UB15bの上方（前扉DUの正面視において、左方）に位置し、第2片としての右横板部材DU10bが第1片としての右横板部材UB15bの下方（前扉DUの正面視において、右方）に位置している状態となっており、筐体KYの側面側から見て、第1片及び第2片は互いに重なり合う位置関係となっている。

【1799】

なお、左縦板部材DU10a、左縦板部材DU11a及び左縦板部材UB15aについてはそれぞれ、右縦板部材DU10b、右縦板部材UB11b、及び右縦板部材UB15bと同様な構成となっているため、その図示及び説明は省略する。また、これらの縦板部材UB15a及びUB15bについても裏箱UBの両側面板UB12の内側に固定されている構成となっているが、上述の上下の横板部材UB15c及びUB15dと同様に、両側面板UB12A及びUB12Bの正面から突出するような構成としても良い。さらに、上述の差し込み片として機能する各部材については、その全体が差し込まれた状態であっても良いし、その一部が差し込まれた状態であっても良い。要は、差し込み片の少なくとも一部（換言すれば、第1片の上方及び／又は下方、或いは第1片の左方及び／又は右方に位置する第2片の少なくとも一部）が差し込まれていれば良い。

【1800】

また、図247（a）に示すように、前扉DUが微開放状態であり扉開放エラー報知がなされている状況下においても、外枠部DU10の上横板部材DU10cと内枠部DU11の上横板部材DU11cとの間に、裏箱枠部UB15の上横板部材UB15cの先端部が位置している。したがって、この微開放状態であっても、上横板部材DU10cと上横板部材DU11cとの間に、上横板部材UB15cが差し込まれた状態を維持している構成となっている。また、この微開放状態において、外枠部DU10の下横板部材DU10dと内枠部DU11の下横板部材DU11dとの間にも、裏箱枠部UB15の下横板部材UB15dの先端部が位置した状態であり、下横板部材DU10dと下横板部材DU11dとの間に下横板部材UB15dが差し込まれた状態を維持している構成となっている。

【1801】

さらに、図247（b）に示すように、前扉DUが微開放状態であり扉開放エラー報知がなされている状況下においても、外枠部DU10の右縦板部材DU10bと内枠部DU11の右縦板部材UB11bとの間に、裏箱枠部UB15の右縦板部材UB15bの先端部が位置しており、右縦板部材DU10bと右縦板部材UB11bとの間に、右縦板部材UB15bが差し込まれた状態を維持している構成となっている。

【1802】

このように、外枠部DU10、内枠部DU11及びこれらの間に差し込まれる裏箱枠部UB15を設けることで、前扉DUが閉鎖状態の状況下において、前扉DUと裏箱UB間

から挿入される不正器具の経路がクランク状となるため、不正器具を筐体 K Y 内の目的地まで届かせるのが非常に困難とすることができる。この結果、筐体 K Y の上下左右のいずれの方向からの不正器具の挿入を防止することができる。また、前扉 D U が微開放状態の状況下にあっても、依然として、裏箱枠部 1 5 B が、外枠部 D U 1 0 及び内枠部 D U 1 1 の間に差し込まれた状態を維持して、不正器具の経路がクランク状である状態を維持しているため、この状況下であっても、筐体 K Y の上下左右のいずれの方向からの不正器具の挿入を防止することができる。

< < < 第 1 5 実施形態 前扉 D U 及び裏箱 U B の構造の変形例 > > >

【 1 8 0 3 】

本実施形態では、左右の縦板部材 D U 1 0 a 及び D U 1 0 b と上下の横板部材 D U 1 0 c 及び D U 1 0 d とを方形状に組んで、前扉 D U の裏面の略全体を囲むような外枠部 D U 1 0 を設けたが、例えば、外枠部 D U 1 0 のうちの左縦板部材 D U 1 0 a、内枠部 D U 1 1 のうちの左縦板部材 D U 1 1 a、及びこれらの間に差し込まれる裏箱枠部 U B 1 5 の左縦板部材 1 5 a のみが無い構成としたり、或いは、外枠部 D U 1 0 のうちの下横板部材 D U 1 0 d、内枠部 D U 1 1 のうちの下横板部材 D U 1 1 d、及びこれらの間に差し込まれる裏箱枠部 D U 1 5 の下横板部材 1 5 d のみを設けるようにしたり等、想定される不正器具の侵入経路等に応じて必要な箇所に設けるようにすれば良い。

【 1 8 0 4 】

また、本実施の形態では、外枠部 D U 1 0 及び内枠部 D U 1 1 の 2 つの枠部を設けたが、例えば、内枠部 D U 1 1 の内側に、この内枠部 D U 1 1 よりも一回り小さい枠部を設けて、3 つの枠部とする等、枠部の数については特に限定されない。要は、差し込み片としての各板部材 U B 1 5 a、U B 1 5 b、U B 1 5 c 及び U B 1 5 d が差し込み可能な一对の受け入れ片（本実施の形態では、左縦板部材 D U 1 0 a 及び左縦板部材 D U 1 1 a の組、右縦板部材 D U 1 0 b 及び右縦板部材 D U 1 1 b の組、上横板部材 D U 1 0 c 及び上横板部材 D U 1 1 c の組、及び下横板部材 D U 1 0 d 及び下横板部材 D U 1 1 d の組がそれぞれ相当）を有していれば良い。

【 1 8 0 5 】

さらに、本実施形態では、前扉 D U に外枠部 D U 1 0 及び内枠部 D U 1 1 を、裏箱 U B に裏箱枠部 U B 1 5 を設けたが、これに代えて、裏箱 U B に上述の外枠部 D U 1 0 及び内枠部 D U 1 1 と同様な枠部を設け、これらの枠部の間に差し込まれる上述の裏箱枠部 U B 1 5 と同様な枠部を、前扉 D U に設けるようにしても良い。要は、前扉 D U 及び裏箱 U B の一方に、外枠部 D U 1 0 及び内枠部 D U 1 1 と同様な枠部が設けられ、前扉 D U 及び裏箱 U B の他方に、裏箱枠部 U B 1 5 と同様な枠部が設けられていれば良い。

< < < 第 1 5 実施形態 各下横板部材 D U 1 0 d、D U 1 1、U B 1 5 d 及び遊技メダルの寸法関係 > > >

【 1 8 0 6 】

ここで、外枠部 D U 1 0 の下横板部材 D U 1 0 d、内枠部 D U 1 1 の下横板部材 D U 1 1 d、裏箱枠部 U B 1 5 の下横板部材 U B 1 5 d、及び遊技メダルとの寸法関係について説明する。図 2 4 6 (a) に示すように、遊技メダルの厚みを a、遊技メダルの直径を b、下横板部材 D U 1 0 d と下横板部材 D U 1 1 d との間隔（上下方向の距離）を c、下横板部材 D U 1 1 d と下横板部材 U B 1 5 d との間隔を d、下横板部材 D U 1 0 d の長さを e、下横板部材 U B 1 5 d と下横板部材 D U 1 0 d との間隔を f、下横板部材 U B 1 5 d の厚みを g とした場合、前扉 D U が閉鎖状態にある状況下において、以下の関係式が成立するような寸法関係となっている。

$$a < d \cdots \cdots \text{式 (5)}$$

$$c (= d + g + f) > d \cdots \cdots \text{式 (6)}$$

$$b < e \cdots \cdots \text{式 (7)}$$

$$a < f \cdots \cdots \text{式 (8)}$$

【 1 8 0 7 】

式 (5) を満たしていることで、底面部 U B 1 0 の上にこぼれている遊技メダルがある

状態で、前扉 D U を閉めても、この遊技メダルが上記間隔 d 内に入り込み可能であるため、前扉 D U と裏箱 U B との間に遊技メダルが挟み込まれることを防止することができ、遊技メダルを挟み込むことなく前扉 D U を閉じることができる。

【 1 8 0 8 】

また、式 (6) を満たしていることで、底面部 U B 1 0 上にこぼれた遊技メダルが、起立した状態で間隔 c に入り込んで挟まることを防止することができる。この場合、図 2 4 6 (a) でも明らかなように、下横板部材 U B 1 5 d における底面部 U B 1 0 正面からの飛び出し長さを h (図示略) とした場合、この h と下横板部材 D U 1 0 d の長さ e と遊技メダル厚み a との関係は、「 $a < (e - h)$ 」となっている。すなわち、下横板部材 U B 1 5 d の先端 (図で見て左端) からその先の突き当たりまでの間隔を i ($= e - h$) とすると (図示略) 、この間隔 i (例えば、下横板部材 U B 1 5 d の先端から前扉 D U の裏面までの間隔、或いは、下横板部材 U B 1 5 d の先端から前扉 D U の裏面側において、下横板部材 U B 1 5 d の先端と対向する位置にある構造体・装置類までの間隔) が、メダル厚み a よりも大きくなっている ($i > a$) ことで、この間隔 i 内にて、起立した遊技メダルが余裕を持って入り込めるようになっており、遊技メダルの挟み込み防止の一助となっている。

10

【 1 8 0 9 】

さらに、式 (7) 及び式 (8) を満たすことで、下横板部材 D U 1 0 d 上に遊技メダルを余裕をもって、寝た状態で載置することができ、この状態で前扉 D U を閉じても遊技メダルの挟み込みが発生しない。この結果、遊技メダルの挟み込みによる破損を防止することができ、この破損による欠損箇所から不正器具が挿入されることをも防止することができる。

20

< < < 第 1 5 実施形態 寸法関係の変形例 > > >

【 1 8 1 0 】

本実施形態での寸法関係は、上述のとおりであるが、これに限定されず、例えば、以下のような関係式を満たすようにすることも可能である。

$$a > d \cdots \cdots \text{式 (9)}$$

$$b / 2 < e \cdots \cdots \text{式 (1 0)}$$

$$b / 2 < e < b \cdots \cdots \text{式 (1 1)}$$

$$b / 2 < e \text{ かつ } a > f \cdots \cdots \text{式 (1 2)}$$

30

【 1 8 1 1 】

式 (9) を満たしていることで、底面部 U B 1 0 の上にこぼれている遊技メダルがある状態で、前扉 D U を閉めても、この遊技メダルが下横板部材 D U 1 1 d によって、裏箱 U B の背面部 U B 1 6 に向けて (図 2 4 6 (a) において右側に向けて) 押し戻されるので、前扉 D U と裏箱 U B との間に遊技メダルが挟み込まれることを防止することができ、遊技メダルを挟み込むことなく前扉 D U を閉じることができる。また、式 (1 0) を満たしていることで、前扉 D U が開放状態 (開放状態) の状況下では、下横板部材 D U 1 0 d 上に遊技メダルを寝た状態で、かつ、遊技メダルの一部が下横板部材 D U 1 0 d からはみ出した状態で載置することができる。

【 1 8 1 2 】

40

さらに、式 (1 1) を満たすことで、上述の式 (1 0) と同様な作用効果を奏するとともに、遊技メダルの一部が下横板部材 D U 1 0 d からはみ出した状態で下横板部材 D U 1 0 d に載置された状態で前扉 D U を閉めようとしても、遊技メダルが引っ掛かって前扉 D U を閉めることができないため、この状態をもって遊技者等に前扉 D U と裏箱 U B との間に遊技メダルが介在していることを知らせることができる。これによって、遊技者に対して前扉 D U と裏箱 U B との間に介在した遊技メダルを取り除くことを促すことができる。この結果、前扉 D U と裏箱 U B との間に介在した遊技メダルが回胴式遊技機 P 外に落下するのを防止することができ、遊技者が回胴式遊技機 P 外に落下した遊技メダルに気が付かずに損をするというようなことも防止することができる。

【 1 8 1 3 】

50

また、式(12)を満たしていることで、上述の式(10)と同様な作用効果を奏するとともに、遊技メダルの一部が下横板部材DU10dからはみ出した状態で下横板部材DU10dに載置された状態で前扉DUを閉めようとしても、遊技メダルが引っ掛かって前扉DUを閉めることができないが、この状態において、遊技メダルのうち下横板部材DU10dからはみ出した部分が、間隔f内に入り込んで保持された状態とすることができる。この結果、前扉DUと裏箱UBとの間に介在した遊技メダルが胴式遊技機P外に落下するのをより確実に防止することができ、遊技者が胴式遊技機P外に落下した遊技メダルに気が付かず損をするというようなこともより確実に防止することができる。

<<<第15実施形態 開放エラー時の胴式遊技機Pの動作>>>

【1814】

次に、開放エラー時の胴式遊技機Pの動作について図249に沿って説明する。図249は、開放エラー前後の胴式遊技機Pの動作を示すイメージ図である。まず、所定の遊技状態にてリールの回転は停止しており、再遊技に係る図柄組合せが停止表示している。また、演出表示装置S40には、木とキリンの背景画像が表示されている。

【1815】

次に、主制御基板MのCPU100は、遊技者がスタートレバーの操作を行ったことによりリールの回転を開始させ、副制御基板Sへリール回転開始コマンドを送信する。また、副制御基板Sはリール回転開始コマンドを受信し、これに対応した処理(リール回転時間タイマの計測等)を行う。

【1816】

このリールの回転が開始してから(リール回転開始コマンドを受信してリール回転時間タイマの計測を開始してから)所定期間が経過する前に、前扉DUが開放されたことを開閉検知センサが検知すると、主制御基板Mが副制御基板Sにエラー処理コマンドを送信することによって、副制御基板Sによるドア開放エラー報知処理が行われる。すなわち、副制御基板Sによって演出表示装置S40に、「扉開放エラー」が表示される等の扉開放エラー報知がなされる。一方、主制御基板Mは、扉開放エラーが発生したと判断すると、停止ボタンに対する停止操作を無効化して、停止ボタンを押下しても、リールの回転が停止しないようにする(リールの停止が不可能な状態にする)。

【1817】

このようにエラー報知を行うことで、前扉DUの微開放状態において、これに気が付かない遊技者に対して、前扉DUが開放していることを知らせることができるため、前扉DUの微開放状態による停止操作の無効化が発生しても、遊技者の混乱を防止することができる。また、一見すると、前扉DUが開放しているように見えない微開放状態において、前扉DUが開放している旨を報知してホール店員等に知らしめるため、微開放状態の前扉DUにおいて、その隙間から不正器具を挿入する類の不正行為等を未然に防止することができる。

【1818】

この停止ボタンに対する停止操作を無効化した状況下において、前扉DUを閉じる(前扉DUを閉鎖する)ことによって、開閉センサが前扉DUの閉鎖状態を検知すると、その旨の信号が主制御基板Mに出力される。主制御基板Mは、この閉鎖状態である旨の信号を受けたとしても、依然として、停止ボタンに対する停止操作の無効化を維持する(リールの停止が不可能な状態を維持する)。

【1819】

この状態で、筐体KYの鍵穴D260から鍵を差し込み、この鍵を反時計回りに回転するリセット操作を行うことで、第二移動部材DJ15が下方に移動して、第二移動部材DJ15の検知片DJ15EaがフォトセンサFSを切ることとなり(図239(c)参照)、この検知信号を受けた主制御基板Mは、ドア開放エラーを解除する。また、主制御基板Mは、このドア開放エラーを解除する処理の他、停止ボタンに対する停止操作の無効化を解除して、停止ボタンに対する停止操作を有効化する。すなわち、主制御基板Mは、リールの回転中にドア開放エラーがあると、このドア開放エラーが解除されるまでは、たと

10

20

30

40

50

えその間に前扉 D U の開閉があろうが、停止ボタンに対する停止操作を無効化するようになっている。

【 1 8 2 0 】

ここで、前扉 D U の閉鎖状態から全開放状態まで及びこの全開放状態から再び閉鎖状態に戻るまでにおける前扉 D U の開閉鎖状態と、停止操作の有効・無効と、上記リセット操作によるエラー解除の有効・無効との関係をまとめると以下の通りとなる。まず、リールが定常回転中であって停止ボタンが有効状態である状況下において、前扉 D U が閉鎖状態から全開放状態となるまでの各状態 (A) ~ (D) における前扉 D U の開閉鎖状態と停止操作の有効・無効との関係は以下の通りである。

【 1 8 2 1 】

(A) 前扉 D U が閉鎖状態 (前扉 D U と裏扉 U B との距離は 0。以後、原位置という。)

(A - 1) 開閉センサの検知状態：閉検知 (検知片 D 8 0 B が退避位置) (A - 2) 停止操作の有効・無効：有効 (そもそも開放エラーが発生していない) (A - 3) エラー解除有効・無効：無効 (そもそも開放エラーが発生していない)

【 1 8 2 2 】

(B) 上記 (A) から前扉 D U が微開放状態となる前まで (特定の開放位置) (B - 1) 開閉センサの検知状態：閉検知 (検知片 D 8 0 B が退避位置から突出位置の前までの間)

(B - 2) 停止操作の有効・無効：有効 (そもそも開放エラーが発生していない) (B - 3) エラー解除有効・無効：無効 (そもそも開放エラーが発生していない)

【 1 8 2 3 】

(C) 上記 (B) から微開放状態となった瞬間 (所定の開放位置) (C - 1) 開閉センサの検知状態：開検知 (検知片 D 8 0 B が突出位置) (C - 2) 停止操作の有効・無効：無効 (但し、エラー解除があった場合、一瞬有効となるが、直ぐにエラー状態となって無効となる) なお、この (C - 2) における停止操作の有効・無効については、以後、単に「上記 C - 2 と同様」と記載することとする。 (C - 3) エラー解除有効・無効：有効 (但し、一瞬エラー解除されるが、開閉センサが開検知のままなので、直ぐにエラー状態となる。なお、ここでのエラー解除を無効とする構成であっても良い。) なお、この (C - 3) におけるエラー解除有効については、以後、単に「上記 C - 3 と同様」と記載することとする。

【 1 8 2 4 】

(D) 上記 (C) から前扉 D U が全開となるまで (所定の開放位置 (通常の開放位置))

(D - 1) 開閉センサの検知状態：開検知 (検知片 D 8 0 B が突出位置) (D - 2) 停止操作の有効・無効：無効 (上記 C - 2 と同様) (D - 3) エラー解除有効・無効：有効 (上記 C - 3 と同様)

一方、前扉 D U が全開放状態から閉鎖状態になるまでの各状態 (E) ~ (I) における前扉 D U の開閉鎖状態と停止操作の有効・無効との関係は以下の通りである。

【 1 8 2 5 】

(E) 前扉 D U が全開放状態から微開放状態の前まで (所定の開放位置 (通常の開放位置)) (E - 1) 開閉センサの検知状態：開検知 (検知片 D 8 0 B が突出位置) (E - 2)

停止操作の有効・無効：無効 (上記 C - 2 と同様) (E - 3) エラー解除有効・無効：有効 (上記 C - 3 と同様)

【 1 8 2 6 】

(F) 上記 (E) から微開放状態となった瞬間 (所定の開放位置) (F - 1) 開閉センサの検知状態：開検知 (検知片 D 8 0 B が突出位置 ; 閉じ方向に移動している前扉 D U が検知片 D 8 0 B に当接はしたが、まだ退避位置に向けて押圧していない状態) (F - 2) 停止操作の有効・無効：無効 (上記 C - 2 と同様) (F - 3) エラー解除有効・無効：有効 (上記 C - 3 と同様)

【 1 8 2 7 】

(G) 上記 (F) から閉鎖状態となる前まで (特定の開放位置) (G - 1) 開閉センサの検知状態：開放状態を検知 (上記 (F - 1) の状態から、閉じ方向に移動している前扉 D

10

20

30

40

50

Uが検知片D80Bを退避位置に向けて移動させている途中で、開閉センサによる検知片D80Bの検知が未だ行われていない状態)(G-2)停止操作の有効・無効:無効(上記C-2と同様)(G-3)エラー解除有効・無効:有効(上記C-3と同様)

【1828】

(H)上記(G)から閉鎖状態となった瞬間(原位置)(H-1)開閉センサの検知状態:閉検知(検知片D80Bが退避位置で開閉センサによる検知片80Dの検知があった以降)(H-2)停止操作の有効・無効:無効(但し、エラー解除があれば「有効」となるが、現実的には閉検知の瞬間にエラー解除は無理なので、実質的には無効状態といえる)(H-3)エラー解除有効・無効:有効(この瞬間からエラー解除が有効となるが、現実的には閉検知の瞬間にエラー解除は無理なので、実質的には無効と同義の状態)

10

【1829】

(I)上記(H)以降における前扉DUの開鎖状態(原位置(通常の開鎖位置))(I-1)開閉センサの検知状態:閉検知(I-2)停止操作の有効・無効:無効(但し、エラー解除があれば「有効」となる)(I-3)エラー解除有効・無効:有効(このエラー解除によって停止操作が「有効」となるとともに、エラー解除有効・無効が「無効」となる。また、エラー解除がされる前までは、停止操作は「無効」のままの状態)

【1830】

なお、ドア開放エラーの解除については、上述の鍵によるエラー解除のみならず、例えば、ドア開放エラーが発生したら(開閉センサが前扉DUの開放を検知した瞬間から)、エラー解除タイマ(インクリメントタイマ)の計測を開始し、このエラー解除タイマが所定時間(例えば、40秒等)を計測したら(所定時間が経過したら)、自動的にドア開放エラーが解除されるようにしても良い。また、これとは逆に、前扉DUが閉鎖状態となったことによってドア開放エラーが解除されるようにしても良い。具体的には、開閉センサが前扉の開鎖を検知した瞬間から、エラー解除タイマの計測を開始し、このエラー解除タイマが所定時間(例えば、500ms等)を計測したら(所定時間経過したら)、自動的にドア開放エラーが解除されるようにしても良い。さらに、これらのエラー解除タイマと本実施形態とを組み合わせても良い。すなわち、原則として、前扉DUの開閉鎖状態および停止操作の有効・無効との関係は、上記(A)~(I)状態にて記載した通りではあるが、上記(C)乃至(H)状態においては、上記エラー解除タイマが所定時間を計測したら、ドア開放エラーが解除されるようにしても良い。この場合、上記(C)乃至(H)の状態においては、エラー解除がなされても、開閉センサによる扉DUの開検知がなされるために直ぐにエラー状態となり、停止操作も直ぐに無効となることは言うまでもない。

20

30

【1831】

また、上述の実施形態では、上記(C)乃至(G)において、開閉センサが検知状態においては、上記リセット操作やエラー解除タイマによるエラー解除があっても、直ぐにエラー状態となるようにしたが、これに代えて、一旦、上記リセット操作やエラー解除タイマによるエラー解除によって停止操作が「有効」となった後は、開閉センサが検知状態であったとしても、「有効」の状態を維持し、その後、上記(H)のときにのみ停止操作を「無効」とした後、上記(I)となったら再び、停止操作を「有効」とするようにしても良い。要は、他の状態における停止操作の有効・無効状態にかかわらず、少なくとも、上記(H)のときに停止操作が「無効」となっていれば良い。

40

【1832】

さらに、本実施形態では、前扉DUが微開放状態のときにドア開放エラーを検知していたが、例えば、前扉DUが全開となった状態を検知するセンサを設け、このセンサが前扉DUの全開放状態を検知したときに初めてドア開放エラーとしても良い。要は、前扉DUの微開放状態から前扉DUの全開放状態までの、いずれかの前扉DUの開放状態を検知可能であれば良く、その検知タイミングについては特に限定しない。また、主制御基板Mによる停止操作無効化となるエラーは、上述のドア開放エラーのみならず、例えば、上述のメダル空エラー等の復帰可能エラー(エラーのうち、自動的に復帰させても良い軽微なエラー)等であっても良い。

50

【 1 8 3 3 】

このように、ドア開放エラーが発生した場合においては、このドア開放エラーが解除されるまでは、前扉 D U の開閉の有無に関わらず、停止ボタンに対する停止操作を無効化しており、特に、前扉 D U が閉鎖状態となった瞬間において、停止操作を無効としているので、リールが回転中の状態で、前扉 D U を閉めたときの衝撃によって停止ボタンが作動し、遊技者の意思に反して勝手にリールが停止することを防止することができる。

【 1 8 3 4 】

< < < 第 1 6 実施形態 > > >

次に、第 1 6 実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。図 2 5 0 は、第 1 6 実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板 M によって制御されるメイン遊技状態の一覧であり、図 2 5 1 は、第 1 6 実施形態に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図であり、図 2 5 2 は、第 1 6 実施形態に係る回胴式遊技機のサブ遊技状態の遷移図である。

< < < 第 1 6 実施形態 メイン遊技状態の概要 > > >

【 1 8 3 5 】

図 2 5 0 及び図 2 5 1 に示すように、回胴式遊技機は、主制御基板 M によって制御される複数のメイン遊技状態 0 ~ 8 を有している。なお、本段落におけるカッコ書きは、各メイン遊技状態に対応した後述するサブ遊技状態を示す。メイン遊技状態 0 (図 2 5 1 においては、メイン遊技状態番号 = 0 とする。以下同様。) は非有利区間である通常区間 (サブ通常状態等) であり、メイン遊技状態 1 は、有利区間であって遊技者にとって有利となる有利遊技である A T 中状態に移行するか否かの抽選を実行可能な通常状態 (サブ通常状態等) であり、メイン遊技状態 2 は有利区間であって A T 中状態の 1 つである A T 3 (C Z 3 状態) であり、メイン遊技状態 3 は有利区間であって A T 中状態の 1 つである A T 2 (C Z 2 状態) であり、メイン遊技状態 4 は有利区間であって A T 中状態の 1 つである A T 6 (S T 状態) であり、メイン遊技状態 5 は有利区間であって A T 中状態の 1 つである A T 7 (潜伏状態) であり、メイン遊技状態 6 は有利区間であってそれぞれが A T 中状態の 1 つである A T 5 (本 A T 状態) 、 A T 8 (B B 状態) 及び A T 9 (エンディング状態) であり、メイン遊技状態 7 は有利区間であって A T 中状態の 1 つである A T 1 (C Z 1 状態) であり、メイン遊技状態 8 は有利区間であって A T 中状態の 1 つである A T 4 (上乗せ特化状態) である。なお、これらのメイン遊技状態の移行契機や移行先等については、図 2 5 0 及び図 2 5 1 に記載されている通りである。

< < < 第 1 6 実施形態 サブ遊技状態の概要 > > >

【 1 8 3 6 】

図 2 5 2 に示すように、回胴式遊技機は、副制御基板 S によって制御される複数のサブ遊技状態を有している。この図 2 5 2 を参照しながら、各種のサブ遊技状態 (遊技者の目線で見た遊技状態) をメイン遊技状態 (カッコ書きにて記載する) と照らし合わせながら説明する。なお、図 2 5 2 においては、例えば、メイン遊技状態 3 であれば、これを「 M 3 」として表記するものとする。これらの複数のサブ遊技状態は、非 A T 中状態と A T 中状態に大別され、非 A T 中状態としては、通常時の各種演出を行うサブ通常状態 (通常区間であるメイン遊技状態 0 又は有利区間の通常状態であるメイン遊技状態 1) 、 A T 中状態が終了することで移行するとともに後述するポイントをサブ通常状態よりも多く獲得可能なポイント特化 1 状態 (通常区間又は有利区間の通常状態であるメイン遊技状態 0 又は 1) 、サブ通常状態からレア役による抽選に当選する等によって移行するとともにポイント特化 1 状態と同様なポイント特化 2 状態 (通常区間又は有利区間の通常状態であるメイン遊技状態 0 又は 1) 、これらのポイント特化 1 状態及びポイント特化 2 状態、或いはサブ通常状態にて獲得したポイントが所定ポイント (例えば、 1 0 0 0 ポイント) 獲得した際に移行するとともに、 C Z 1 状態や C Z 2 状態の突破率アップや突破確定といった A T 中状態への移行に関する遊技者に有利な情報を示す第 1 情報であるアイコン (これについても後述する) を獲得するアイコン獲得演出を実行するアイコン獲得状態 (通常区間又は

10

20

30

40

50

有利区間の通常状態であるメイン遊技状態 0 又は 1)、A T 中状態 (C Z 1 状態等) への移行を示唆する演出等を行う前兆状態 (メイン遊技状態 0 又は 1) を有している。なお、このアイコン獲得状態にて獲得したアイコンは、例えば、演出表示装置 (画像等の情報表示手段) S 4 0 の表示部における右上の第 1 所定領域 (所定領域) S R 1 に表示されるようになっている (例えば、図 2 9 3 参照)。

【 1 8 3 7 】

また、複数のサブ遊技状態の A T 中状態としては、上述の前兆状態において C Z 1 状態に移行する旨の演出が実行された後に移行し、上乗せ特化状態に移行するか否かを示唆する初期段階のジャッジ演出 (初期ジャッジ演出) を実行する C Z 1 状態 (A T 1 である遊技状態 7)、この C Z 1 状態の初期ジャッジ演出にて成功する演出が実行された後に移行し、上乗せ特化状態に移行するか否かを示唆する最終段階のジャッジ演出 (最終ジャッジ演出) を実行する C Z 2 状態 (A T 2 であるメイン遊技状態 3)、C Z 1 状態又は C Z 2 状態のジャッジ演出にて失敗した演出が実行された後、或いは S T 状態にて本 A T 状態への移行抽選に当選しなかった旨の演出が実行された後に移行することがあるとともに、再度 C Z 1 状態に移行することを示唆する引き戻し演出を実行する C Z 3 状態 (A T 3 であるメイン遊技状態 2) を有している。C Z 1 状態から C Z 2 状態に移行しない場合、C Z 2 状態から上乗せ特化状態に移行しない場合、C Z 3 状態から C Z 1 状態に移行しない場合には、通常区間 (非有利区間) に移行する。なお、本実施形態では、これらの C Z 1 状態 ~ C Z 3 状態については、これらを総括して単に「C Z」ということもある。

【 1 8 3 8 】

さらに、複数のサブ遊技状態の A T 中状態としては、上述の C Z 2 状態のジャッジ演出にて成功した演出が実行された後に移行するとともに、上乗せ特化状態、本 A T 状態及び S T 状態等において遊技者に最も有利となるリール停止順及び停止タイミングを報知するナビ演出の実行回数 (以後、単にナビ回数という)、具体的には、複数回のナビ演出を 1 セットとしたセット数の上乗せ演出を行う上乗せ特化状態 (A T 4 であるメイン遊技状態 8)、この上乗せ特化状態が終了することで移行するとともに、実行可能なナビ回数が 0 (最後のセットのナビが 0) になるまで、ナビ演出を実行する本 A T 状態 (A T 5 であるメイン遊技状態 6)、本 A T 状態においてナビ回数が 0 になったことで移行するとともに、所定ゲーム回数の間、ナビ演出を実行しつつ再度セット数を得て本 A T 状態に移行するか否かの演出を行う S T 状態 (A T 6 であるメイン遊技状態 4)、S T 状態においてセット数を獲得できなかった (ナビ演出を獲得できなかった) 旨の失敗演出が実行された後に移行することがあるとともに、内部的に獲得していたナビ回数や疑似ボーナスのいずれかが当たっていることを示唆する潜伏演出を実行する潜伏状態 (A T 7 であるメイン遊技状態 5)、潜伏状態において疑似ボーナスが当たった旨のボーナス確定演出が実行された後に移行するとともに、終了条件 (例えば、遊技者に有利となるリール停止順や停止タイミングの少なくとも一部を隠した状態で遊技者に正しいリール停止順や停止タイミングを当てさせる拵当てに失敗するまで、或いは上限遊技回数に到達等) を満たすまで疑似ボーナス演出を実行する B B 状態 (A T 8 であるメイン遊技状態 6)、S T 状態等から移行するとともに、有利区間のゲーム数上限まで遊技を行う旨のエンディング演出を実行するエンディング状態 (A T 9 であるメイン遊技状態 6) を有している。なお、これらのサブ遊技状態の移行ルートについては、図 2 5 2 に示す通りである。また、本実施形態では、これらの上乗せ特化状態、本 A T 状態、S T 状態、本 A T 状態、B B 状態、エンディング状態を一まとめにして、単に「A T」ということもある。

< < 第 1 6 実施形態 メイン遊技状態の詳細 > >

【 1 8 3 9 】

図 2 5 3 は、第 1 6 実施形態に係る主制御基板 M が行う処理の流れを示したフローチャートである。図 2 5 3 に示すように、スタートレバー D 5 0 の受付があると (ステップ S 5 0 0 1 で Yes)、内部抽選を行い (ステップ S 5 0 0 2)、この内部抽選の結果に応じた演出グループの番号をセットするグループ番号セット処理を行う (ステップ S 5 0 0 3)。このステップ S 5 0 0 3 では、図 1 0 の条件装置一覧を例にとると、内部抽選結果

が外れであった場合には演出グループ番号を0にセットし、リプレイの場合には演出グループ番号をリプレイの種類に応じた1、2、13のいずれかの番号をセットし、押し順や停止タイミングで入賞の有無が左右されるベル（いわゆる択ベル）の場合にはベルの種類に応じた演出グループ番号を2にセットし、レア役の場合にはレア役の種類に応じた演出グループ番号3～6のいずれかにセットし、これらの演出グループ番号に応じた演出を実行するようになっている。本実施形態では、後述のように2枚賭けでのみ有効なボーナス役2の内部中を常態としているため、この状態では、ボーナス役1及び2が当選することが無いが、ボーナス役2の内部中の前のボーナス非内部中時においては、ボーナス役1及び2のいずれかが当選することとなる。このときにおいては、図10において、1種BB-Aをボーナス役1と読み替え、1種BB-Bをボーナス役2と読み替えて例示すると、ボーナス役1の場合には演出番号7が、ボーナス役2の場合には演出番号8がセットされるようになっている。なお、上述の演出グループについては、例えば、ボーナス以外の当選役及び外れについては演出グループAとし、ボーナス役については演出グループBというように、ボーナス役かそれ以外で演出グループを区分けしたそれぞれのグループA、Bとするようにしても良いし、同様な考え方で、小役とレア役とを区分けしたり、小役とリプレイとを区分けしたり等、適宜の区分けが可能である。

10

【1840】

このグループ番号セット処理の後、スタートレバーD50押下時における上述のメイン遊技状態0～8のいずれかに応じた処理を行うメイン遊技状態別レバー処理を行う（ステップS5004）。その後、全てのリールM50が停止したら（ステップS5005でYes）、全てのリールM50の停止時における上述のメイン遊技状態0～8のいずれかに応じた処理を行うメイン遊技状態別全停処理を行う（ステップS5006）。

20

【1841】

次に、全てのリールM50が停止し、払出のある小役が入賞していた場合には、その入賞による遊技メダルの払い出しを実行し（ステップS5007）、有利区間（一連増加区間）に滞在している際における遊技メダルの純増枚数が所定枚数（例えば、2400枚）以内に収まるように監視するための一連増加チェックを実行する（ステップS5009）。このステップS5009では、具体的には、メイン遊技状態のうち、有利区間中であるメイン遊技状態1～8である場合に、その入賞による払出枚数に基づいて一連増加カウンタを更新することによって行う。なお、本実施形態では、リプレイの場合には、一連増加カウンタの更新を行わないようにしているが、リプレイであっても、例えば、3枚賭けでリプレイの場合には3を加算、2枚賭けでのリプレイの場合には2を加算というように、一連増加カウンタの更新を行うようにしても良い。

30

【1842】

次に、有利区間の滞在ゲーム数の管理、すなわち、有利区間の開始時にはその上限ゲーム数である1500ゲームを、上述の実施形態での有利区間残りゲーム数カウンタYKc1と同様な有利区間クリアカウンタ（図示せず）にセットし、有利区間開始後においては、1ゲーム経過する度に有利区間クリアカウンタの値を1ずつ減算する等、有利区間における滞在ゲーム数の管理を行う有利区間クリアカウンタ管理処理を行う（ステップS5010）。

40

【1843】

なお、本実施形態では、有利区間クリアカウンタには、有利区間の開始時にその上限ゲーム数である1500ゲームをセットし、そこから1ゲーム毎に1ずつ減算する（デクリメントする）デクリメント方式であるが、これに代えて、有利区間の開始時に、有利区間クリアカウンタに1をセットし、そこから1ゲーム毎に1ずつ増加する（インクリメントする）インクリメント方式であっても良いことは言うまでもない。これについては、以降の実施形態における各種カウンタについても同様である。

【1844】

図254は、図253におけるステップS5006のサブルーチンに係る、メイン遊技状態別全停止処理のフローチャートである。まず、役物（後述のボーナス役1又は2）が

50

未作動であり、かつ、3枚賭けの状態（規定数が3枚の状態）であれば（ステップS5101でYes、ステップS5102でYes）、ステップS5103に進む。本実施形態の回胴式遊技機においては、概して、3枚賭け（規定数が3枚）でのみ当選、入賞するボーナス役1と、2枚賭け（規定数が2枚）でのみ当選、入賞するボーナス役2と、ボーナス役1の当選を契機に移行する内部中RT1と、ボーナス役2の当選を契機に移行する内部中RT2とを有しており、ボーナス役2の内部中状態（ボーナス役2に当選しているが入賞せずに持ち越している状態）の内部中RT2において、3枚賭けで遊技を行う状態が一番有利な状態となっており、これを常態とする仕様となっている。すなわち、本実施形態では、ボーナス役1及び2でのメダル獲得期待値よりも、ATでのメダル獲得期待値の方が高く設定しているとともに、ボーナス役2の内部中状態での3枚賭けがATを実行するための前提となっている（これ以外の状況では、後述するペナルティが課せられる）。したがって、遊技者から見たら、ボーナス役1及び2を入賞させてボーナスによって出玉を得るよりも、ATにて出玉を得る方が良く、結果的に、ボーナス役2の内部中状態での3枚賭けが常態となる。

10

【1845】

この仕様においては、2枚賭けにてボーナス役2を入賞させてしまった場合には、所定ゲーム数間（ボーナス役2に関するボーナス遊技間、例えば、300ゲーム）において、AT中状態に移行させないペナルティ状態に移行するようになっている（この場合、ペナルティ既作動フラグが1となる。なお、ペナルティが非作動の場合は、ペナルティ既作動フラグは0の状態となる。）。このため、ステップS5101及びS5102において、ボーナス役1又は2が作動していないか否か、及び規定数が3枚であるか否かをチェックし、これらのいずれも満たした場合においては、正常状態としてステップS5103に進むようになっている。

20

【1846】

ステップS5103において、現在のメイン遊技状態が0～8の9つの状態のうちいずれなのかを判断し、現在滞在しているメイン遊技状態0～8に応じたステップS5104～S5112に移行し、それぞれのステップS5104～S5112において、そのメイン遊技状態に応じた処理を行う。なお、本実施形態では、メイン遊技状態0における処理のみ説明し、その他のメイン遊技状態1～8の処理については割愛する。

【1847】

ステップS5105～S5112のいずれかにおける処理を終了した後、後述するベースカウンタ更新処理を行う（ステップS5113）。その後、現在のRT状態が、上述のように常態のRT2であれば（ステップS5114でYes）、正常状態と判断し、RT2でなければ（ステップS5114でNo）、異常状態と判断して、出玉が正常状態であるか否かを示す出玉通常フラグを、異常状態としての0として保存する（なお、出玉が正常状態である場合には、出玉通常フラグは1である）。

30

<第16実施形態 有利区間移行全停止処理>

【1848】

図255は、図254におけるステップS5104のサブルーチンに係る、有利区間移行全停止処理のフローチャートである。この有利区間移行全停止処理においては、図254のステップS5103においてメイン遊技状態が、通常区間（非有利区間）であるメイン遊技状態0と判断された場合に移行したものである。また、本実施形態では、通常区間においてハズレ以外のどの当選役に当選しても有利区間が当選する仕様としているため、通常区間に移行した当該ゲームの全停止時には有利区間が当選して有利区間に移行するようになっている（通常区間の滞在ゲームが概ね1ゲームという仕様。なお、これに代えて、所定確率で有利区間を抽選することで、通常区間に複数ゲーム滞在し得る仕様としても良いのは言うまでもない）。先ず、通常区間である場合には有利区間移行フラグが0（有利区間移行フラグ＝0）、有利区間であるときには有利区間移行フラグが1（有利区間移行フラグ＝1）というように、有利区間か否かを確認するための有利区間移行フラグの状態を判定し、その有利区間移行フラグが1であると確認できたら、有利区間移行フラグを

40

50

0 にリセットする（ステップ S 5 2 0 1 で N o、ステップ S 5 2 0 2 ）。

【 1 8 4 9 】

次に、上述のように、常態ではないボーナス役 1 の内部中であれば番号が 7、常態であるボーナス役 2 の内部中であれば番号が 8 というように設定されており、このボーナス役に対応した演出グループ番号が 8 である場合には（ステップ S 5 2 0 3 で Y e s）、常態である 2 枚賭けのボーナス役 2 の内部中であるため正常状態と判断して、上述の出玉通常フラグに 1 を保存（ステップ S 5 2 0 4 ）した後、後述する初期セット処理（ステップ S 5 2 0 5 ）を実行する。また、演出グループ番号が 8 でない場合（例えば、演出グループ番号が 7 である場合等）には、常態ではないボーナス役 1 の内部中であるため異常状態と判断して、そのままステップ S 5 2 0 5 に進む。

10

【 1 8 5 0 】

次に、有利区間において、メイン遊技状態 7 である A T 1（サブ遊技状態では C Z 1 状態）に移行するゲーム数であるゲーム数カウンタレンジ抽選を行い（ステップ S 5 2 0 6）、この抽選結果を当たりゲーム数カウンタ（図示せず）に保存する処理を実行する（ステップ S 5 2 0 7）。すなわち、本実施形態では、X 回目の有利区間から通常区間に移行し、その後、通常区間の遊技において、次回 X + 1 回目の有利区間移行する条件（有利区間移行フラグが 1 をセット）を満たした遊技では、通常区間の全停止後に次回の X + 1 回目の有利区間における A T 1 に移行するゲーム数（いわゆる天井ゲーム数）を決定するようになっている。このように、有利区間に移行してから、その有利区間に係る処理を行うため、確実にその有利区間に対応した処理を行うことができる。

20

【 1 8 5 1 】

なお、本実施形態では、上述の天井ゲーム数を、有利区間突入時にセットしているが、これに限定されず、通常区間に移行した後の所定のタイミング（例えば、1 ゲームで有利区間に移行する場合には、その通常区間に移行する契機となった有利区間の最終ゲームの全リール M 5 0 の停止後、複数ゲームに亘って通常区間に滞在し得る場合には、そのいずれかの通常区間のスタートレバー D 5 0 の押下時、又はこのゲームにおける全リール M 5 0 の停止後等のタイミング、或いは通常区間に移行した遊技の次の遊技中のいずれかのタイミング等）にて決定するようにしても良い。この場合、次回の有利区間に移行する前の通常区間にて、次回の有利区間に係る処理を行うようにしているため、次回の有利区間に移行した後の各種処理負担を軽減することができる。

30

【 1 8 5 2 】

ステップ S 5 2 0 7 にて天井ゲーム数を当たりゲーム数カウンタに保存した後、メイン遊技状態番号として 1 を保存する処理を実行する（ステップ S 5 2 0 8）。すなわち、本実施形態では、通常区間において有利区間に移行する抽選を行っているが、上述のように通常区間においてハズレ以外の抽選結果の場合に有利区間が当選する仕様となっているため、有利区間から通常区間に移行した当該遊技において有利区間が当選することとなって次遊技のメイン遊技状態が 1 となるので、ステップ S 5 2 0 8 にて、メイン遊技状態番号として 1 を保存するようになっている。また、本実施形態では、有利区間に滞在しているとき（言い換えると、図 2 5 5 の S 5 2 0 1 が N O と判断され、有利区間の終了条件を満たすまで）は、有利区間表示器 Y H が常時点灯状態にあり、有利区間から通常区間に移行すると、有利区間表示器 Y H が消灯状態となるように主制御基板 M によって制御される仕様となっている。なお、本実施形態のように、通常区間に移行した遊技において必ず有利区間に当選する仕様に代えて、1 0 0 % 未満の所定の確率にて有利区間に移行するようにしても良いことは言うまでもない。

40

【 1 8 5 3 】

次に、投入枚数を記憶する図示しない I N リングバッファの 1 ~ 1 9（以後、「I N 枚数カウンタ」と言うこともある。）の領域に、所定の初期値である定数 P（例えば、5 0 等）を保存し（ステップ S 5 2 0 9）、払出枚数を記憶する図示しない O U T リングバッファの 1 ~ 1 9（以後、「O U T 枚数カウンタ」と言うこともある。）の領域に特定の初期値である定数 Q（例えば、3 5 等）を保存する処理を実行する（ステップ S 5 2 1 0）。

50

【 1 8 5 4 】

これらのINリングバッファの値（以後、単に「IN枚数」という）及びOUTリングバッファの値（以後単に「OUT枚数」という）は、出玉状況を確認するために用いられるものである。例えば、出玉率を求める際には、概して、OUT枚数をIN枚数で除算（ $IN枚数 \div OUT枚数$ ）した値に100を乗算することで求められ、具体的には、その遊技における投入枚数が3枚で、払出枚数が15枚であった場合、その遊技における出玉率は（ $OUT枚数15 \div IN枚数3$ ） $\times 100 = 500\%$ となる。

【 1 8 5 5 】

ここで、詳細は後述するが、本実施形態では、所定遊技回数における出玉率が所定の範囲（例えば、出玉率が220%以上）にならないようにコントロールしている仕様としているため、17遊技ごとに340ゲーム間の出玉率（差枚数）を監視するようにしている。この場合、IN枚数とOUT枚数の初期値がそれぞれ0であった場合、その遊技において、上述のように3枚投入で15枚の払い出しがあると、その出玉率が500%となって、220%を超えてしまうこととなる。これを防止するために、上述のように、IN枚数の定数Pとして50、OUT枚数の定数として35を初期値としてセットすることにより、3枚投入で15枚の払い出しがあっても、（ $OUT枚数65（払出枚数15 + 定数Pの50） \div IN枚数38（投入枚数3 + 定数Qの35）$ ） $\times 100 = 略186\%$ となって、上述の220%以内に収まるようになる。本実施形態では、これらの定数P及びQをセットするタイミングとしては、設定変更後や有利区間開始時としており、IN枚数とOUT枚数との初期値が0となる事態を防止している。また、定数P及びQを用いる時期としては、設定変更後から、或いは通常区間から有利区間に突入してから、後述する20ブロックの期間（ゲーム数では340ゲームの間）であればよく、これ以降は、定数P及びQを用いても用いなくてもどちらでも良い。このように、IN枚数およびOUT枚数の初期値としてそれぞれ、所定の定数P、Qをセットすることにより、遊技回数が短い場合における払出枚数の偏りに起因した所定の範囲を超える出玉率の発生を抑制することができる。

【 1 8 5 6 】

< 第16実施形態 初期セット処理 >

図256は、図255におけるステップS5205のサブルーチンに係る、初期セット処理のフローチャートである。この初期セット処理においては、図254のステップS5103においてメイン遊技状態が、非有利区間（通常区間）であるメイン遊技状態0と判断された場合に移行した有利区間移行全停処理中の処理の1つであり、X回目の有利区間から通常区間に移行し、X+1回目の有利区間移行抽選に当選した際に、次回のX+1回目の有利区間のAT1であるメイン遊技状態7（サブ遊技状態ではCZ1状態）及びAT2であるメイン遊技状態3（サブ遊技状態ではCZ2状態）において、AT4であるメイン遊技状態8（サブ遊技状態では上乘せ特化状態）移行するか否かの抽選を行う。

【 1 8 5 7 】

具体的には、まず、AT1（CZ1状態）においてAT2（CZ2状態）に移行可能であれば1、移行不可能であれば0というように、AT1からAT2に移行可能か否かのCZ1突破フラグを一旦、0として保存し（ステップS5301）、AT2においても同様に、AT4（上乘せ特化状態）に移行可能であれば1、移行不可能であれば0というように、AT2からAT4に移行可能か否かのCZ2突破フラグを一旦、0として保存する処理を実行する（ステップS5302）。

【 1 8 5 8 】

次に、AT1においてAT2に移行するための抽選に用いるCZ1突破率カウンタ、AT2においてAT4に移行するための抽選に用いるCZ2突破率カウンタをそれぞれ、一旦0にリセット（保存）する処理を実行する（ステップS5303及びS5304）。

【 1 8 5 9 】

次に、CZ1における突破率A、すなわち、CZ1における突破率の2桁目（10の位の値（40～80））を抽選し（ステップS5305）、この抽選結果をCZ1突破率カウンタに保存する処理を実行する（ステップS5306）。すなわち、本実施形態では、

二桁目の突破率 A については、例えば、当選番号 0 が 4 0、当選番号 1 が 5 0、当選番号 2 が 6 0、当選番号 3 が 7 0、当選番号 4 が 8 0 というように、各当選番号 0 ~ 4 にそれぞれ、4 0 を最小値として最大値である 8 0 までを 1 0 刻みで割り当てることによって、抽選により決定した当選番号 0 ~ 4 に応じた突破率 A を決定する（例えば、当選番号 3 なら二桁目の数値が 7 0 となる）。換言すれば、突破率 A の最小値である 4 0 % が、C Z 1 状態を突破するための最低保証値となり、突破率 A の最大値が最大当選率の二桁目となっている。

【 1 8 6 0 】

同様に、C Z 1 における突破率 B、すなわち、C Z 1 における突破率の一桁目（1 の位の値（0 ~ 9））を抽選し（ステップ S 5 3 0 7）、この抽選結果を C Z 1 突破率カウンタに加算する処理を実行する（ステップ S 5 3 0 8）。すなわち、本実施形態では、突破率 B の場合も同様に、例えば、当選番号 0 ~ 9 にそれぞれ 0 ~ 9 を割り当て、抽選により決定した当選番号 0 ~ 9 に応じた突破率を決定する（例えば、当選番号 7 なら一桁目の数値が 7 となる）。これらのステップ S 5 3 0 5 乃至 S 5 3 0 8 によって、例えば、上述のように、突破率 A の抽選結果が 7 0 で、突破率 B の抽選結果が 7 であった場合、C Z 1 突破率カウンタの値 A としては 7 7 の値（7 7 %）が加算（保存）される。なお、この例では、C Z 1 突破率の最大値（最大当選確率）は 8 9 % である。

【 1 8 6 1 】

次に、C Z 2 における突破率 C 及び D、すなわち、突破率 C においては C Z 2 における突破率の 2 桁目の値を抽選し、突破率 D においては C Z 2 における突破率の一桁目の値を抽選し、これらの抽選結果を C Z 2 突破率カウンタに保存する処理を行う（ステップ S 5 3 0 9 乃至 S 5 3 1 2）。

【 1 8 6 2 】

すなわち、上述の突破率 A 及び B と同様に、突破率 C の場合は、例えば、当選番号 0 ~ 3 にそれぞれ、5 0 ~ 8 0 までを 1 0 刻みで割り当て（この場合、最低保証値が当選番号 0 の 5 0 % となり、二桁目の最大値が当選番号 3 の 8 0 となる）、突破率 D の場合は突破率 B と同じく当選番号 0 ~ 9 に対してそれぞれ 0 ~ 9 を割り当て、突破率 C の当選番号抽選、及び突破率 D の当選番号抽選により決定した当選番号にそれぞれ対応した数値を突破率カウンタに加算するようになっている。これらのステップ S 5 3 0 9 ~ 5 3 1 2 によって、例えば、突破率 C の抽選で当選番号 2 なら二桁目の数値が 7 0 で、突破率 D の抽選で当選番号が 5 なら一桁目の数値が 5 であった場合には、C Z 2 突破率カウンタの値 B としては、7 5 の値（7 5 %）が保存される。なお、この例では、C Z 2 突破率の最大値（最大当選確率）は 8 9 % である。

【 1 8 6 3 】

このように、当選番号とこれに割り当てられた値をそれぞれ抽選して掛け合わせることで各突破率を決定するようにしており、当選番号に割り当てられた最小値と最大値（突破率 A の場合は当選番号 0 の 4 0（最小値）と当選番号 4 の 8 0（最大値）、突破率 C の場合は当選番号 0 の 5 0（最小値）と当選番号 3 の 8 0（最大値））の値を変更するだけで、最低保証値や最大当選確率を容易に変更することができる。本実施形態のように、C Z 1 状態を突破した後に C Z 2 状態にて A T に移行するか否かの最終ジャッジをする仕様の場合においては、C Z 1 状態の C Z 1 突破率カウンタの最低保証値（上記例では 4 0 %）よりも、C Z 2 突破率カウンタの最低保証値（上記例では 5 0 %）の方を高くすることによって、遊技者に C Z 1 状態を突破した後に、A T に移行できるかもしれないという期待感を付与することができる。

【 1 8 6 4 】

なお、突破率 A 乃至 D については、上述の例に代えて、例えば、突破率 A 乃至 D をそれぞれ 0 ~ 9 からランダムに抽選して掛け合わせる仕様であっても良い。この場合、突破率 A 及び B においていずれも 0 が選択されることがあり得るが、これに対しては、C Z 1 突破カウンタや C Z 2 突破カウンタを 1 0 0 % にセットするようにしたり、或いは、そのまま 0 % とセットするようにしたりしても良い。

10

20

30

40

50

【 1 8 6 5 】

次に、0～99の値をランダムに取得することで取得乱数値Cを得るとともに、この値CとCZ1突破率カウンタの値とを比較し、CZ1突破率カウンタの値が、上記取得乱数値よりも大きい場合には（ステップS5313でYes）、CZ1状態を突破した旨（AT1であるメイン遊技状態7から、AT2であるメイン遊技状態3への移行が決定した旨）のCZ1突破フラグに1を保存する処理を実行する（ステップS5314）。また、CZ1突破率カウンタの値が、上記取得乱数値よりも小さい場合には（ステップS5313でNo）、ステップS5301にてセットしたCZ1突破フラグが0のまま次のステップS5315に進む。すなわち、このステップS5313では、AT1からAT2に移行するか否かの抽選（CZ1状態においてCZ2状態に移行するか否かの抽選）を行っているといえる。また、この抽選に用いられるCZ1突破率カウンタの値は、上述のように一桁目及び二桁目を抽選した例えば77%といった値であり、この値は当たり確率そのものといえる。

10

【 1 8 6 6 】

ステップS5315では、ステップS5313と同様に、0～99の値をランダムに取得することで取得乱数値を得るとともに、この値とCZ2突破率カウンタの値とを比較し、CZ2突破率カウンタの値が、上記取得乱数値よりも大きい場合には（ステップS5315でYes）、CZ2状態を突破した旨（AT2であるメイン遊技状態3から、上乗せ特化状態であるメイン遊技状態4への移行が決定した旨）のCZ2突破フラグに1を保存する処理を実行する（ステップS5316）。また、CZ2突破率カウンタの値が、上記取得乱数値よりも小さい場合には（ステップS5315でNo）、ステップS5302にてセットしたCZ2突破フラグ0のまま次のステップS5317に進む。すなわち、このステップS5315では、AT2からAT4に移行するか否かの抽選（CZ2状態において上乗せ特化状態に移行するか否かの抽選）を行っているといえる。また、この抽選に用いられるCZ2突破率カウンタの値は、上述のCZ1突破率カウンタの値と同様に、当たり確率そのものといえる。

20

< 第16実施形態 出玉率の管理 >

【 1 8 6 7 】

ここで、ステップS5317を説明するにあたり、まず、その前提を説明する。上述のように、本実施の形態では、所定遊技回数における出玉率が、所定の範囲（例えば、出玉率が220%以上）にならないようにコントロールしている仕様としており、その出玉率に応じた出玉状態を番号にて管理しているようにしている。すなわち、回胴式遊技機を市場に流通させるには、その回胴式遊技機が風営法や規則に合っているのかを確認するいわゆる型式試験に適合する必要がある。出玉率が所定の範囲内であることが、その型式試験に適合するための条件の1つとなっている。また、メダルの付与数が長時間または過度に付与されることで遊技者に対して過度な射幸心を煽ることとなる。

30

【 1 8 6 8 】

この条件を満たすために、約1時間で消化可能なゲーム数（遊技数）として想定されている400ゲームにおいては、その出玉率（短時間出玉率）が約33%～220%の範囲内に、約4時間で消化可能なゲーム数として想定されている1600ゲームにおいては、その出玉率（中期間出玉率）が約40%～150%の範囲内に、約1日で消化可能なゲーム数として想定されている6000ゲームにおいては、その出玉率（中長期間出玉率）が約50%～126%の範囲内に、約3日で消化可能なゲーム数として想定されている17500ゲームにおいては、その出玉率（長時間出玉率）が約60%～115%の範囲内に収まるようにする必要がある。なお、上述の400ゲーム、1600ゲーム、33%～220%といった数値については、一例であり、風営法や規則の改正に伴ってその改正に応じた数値に適宜対応可能であることは言うまでもない。

40

【 1 8 6 9 】

このため、本実施形態では、400ゲームにおける出玉率として、その上限である220%を基準として、220%を超えた状態を出玉状態3（出玉状態番号＝3）とし、22

50

0 %に近い重注意状態（以後、「注意状態2」という。）を出玉状態2（出玉状態番号＝2）とし、220 %に近いが要注意状態ほどではない軽注意状態（以後、「注意状態1」という。）を出玉状態1（出玉状態番号＝1）とし、この出玉状態1より満たないデフォルト状態を出玉状態0（出玉状態番号＝0）として管理するようになっている。

【1870】

なお、この管理については、400ゲームにおける出玉率の上限である220 %を基準としているが、これに代えて、上述の1600ゲームでの出玉率の上限である150 %、6000ゲームでの出玉率の上限である126 %、17500ゲームにおける出玉率の上限である115 %のいずれかを基準に管理するようにしても良い。これについては、ATにおいて1ゲーム当たりの純増枚数を考慮して決めることができる。すなわち、純増枚数が比較的高い場合（例えば、純増8枚等）においては、400ゲームの時点で220 %を超える懸念が他の6000ゲーム等に比べて高いため、この400ゲームでの220 %を基準にする必要がある。一方、純増枚数が比較的低い場合（例えば、純増3枚等）においては、400ゲームで220 %を超える懸念はあまりない反面、400ゲームよりも上限値の低い1600ゲームにおける150 %で見た場合に、この150 %を超える懸念が、400ゲームで220 %よりも高いため、この1600ゲームにおける150 %を基準に管理する方が良い。このように、純増枚数を考慮して、いずれかのゲームにおける上限を基準とするかを変更することが可能である。

【1871】

これらの出玉状態0～3については、例えば、主制御基板Mの第一RAM領域（特定領域）に記憶されている。なお、この出玉状態0～3を記憶する特定領域としては、第一RAM領域の他、例えば、第二RAM領域等であっても良く、要は、主制御基板Mが参照可能な記憶領域であれば特に限定されないことは言うまでもない。

【1872】

この出玉状態0～3については、上述のように400ゲームにおける出玉率としてその上限である220 %を基準としている。これを踏まえた上で、本実施形態では、17ゲームを1周期として、これを出玉率の監視単位とし（17ゲームを1の塊として捉えた1つのブロックとして）、これを20周期（ブロック数が20。以後、単に「20ブロック」ということもある。）とした出玉率の監視期間とし、その合計340ゲーム数（所定ゲーム数）で出玉状態0～3を監視するようにしている。なお、この出玉状態0～3の監視については、AT中状態のみならず、非AT中状態においても行われており、どの遊技状態であっても監視するようになっている。

【1873】

ここで1ブロックが17ゲームで、20ブロックとした単位としたのは、以下の理由による。すなわち、主制御基板Mの第一RAM領域（特定領域）の使用容量（使用領域）をなるべく低く抑えるという観点で、1ブロックにおけるOUT枚数を記憶する容量としては、1バイト（256通り）で収まるようにしたい。このため、毎ゲーム、払出枚数の上限である15枚が払い出された場合を想定すると（17ゲームにおけるOUT枚数の最大値を想定すると）、1ブロックにおけるOUT枚数を1バイト以内に収めるため必要なゲーム数の最大値は、 $256 \div 15 \approx 17$ （1回の払出枚数の上限）となる。換言すれば、17ゲームにおける最大のOUT枚数は255枚であり（このときのIN枚数は51枚となる。）、上述の256よりも少ない値である。この17ゲームを基準として、上述の400ゲームに近い値をできるだけ監視しようとした場合、そのブロック数の最大値は、 $400 \div 17 \approx 23$ ブロックとなるが、あまり400に近づくと、小役入賞の偏りによって220 %を超えることが想定されるため、若干の余裕を見て、20ブロックとした。なお、23ブロックで算出するようにしてもよい。

【1874】

すなわち、本実施形態では、400ゲームを基準として（換言すれば、出玉率管理の基準となる所定ゲーム数が400ゲーム）出玉率を管理しているが、この400ゲーム間際であると、出玉率が例えば220 %を超えた場合、そのまま220 %を維持したまま40

10

20

30

40

50

0 ゲームに到達して、400ゲーム（所定ゲーム数）における出玉率を220%の範囲内（所定の範囲内）に収めることが難しい。このため、400ゲームよりも少ない340ゲーム（20ブロック分のゲーム数）を監視期間として設定することで、400ゲームまでの残りゲームにおいて、例えば、本AT状態等であってもナビ演出を行わないようにしたり、AT抽選に関する上乘せ確率を冷遇するようにしたり（具体的には、出玉状態1または出玉状態2のときの上乗せ確率が、出玉状態0のときに用いていたテーブルよりも低いテーブル（当選確率が0のテーブルも含む）に切り替えて抽選を行ったり、或いは、レア役に当選しても上乘せ抽選を一切しない（この場合、演出表示装置S40にて上乘せに失敗した旨の演出を行っても良い）等）、或いは、本AT状態そのものを強制的に終了したり等の調整を行うことで、400ゲーム到達時においては、220%の範囲内に収めることが可能となる。このように、出玉率管理の基準となる所定ゲーム数における出玉率を管理するにあたり、この所定ゲーム数よりも少ないゲーム数である管理期間単位で、出玉率を管理することによって、管理期間の上限ゲーム数から所定ゲーム数までの間に、出玉率の調整が可能となり、所定ゲーム数到達時において、その出玉率が所定の範囲を超えてしまうことを抑制することができる。また、出玉状態3については、すでに出玉率が所定の範囲を超えていることがわかるため、出玉状態0と同じ性能にするようにしてもよい。これは一の有利区間の終了条件の1つである獲得枚数が2400枚を超える（S5009の一連動作チェック）と通常区間に移行するため遊技者に有利となる条件にするようにしてもよいし、派生案として出玉状態2よりもさらに上述のように冷遇するようにしてもよい。

【1875】

ここで、本実施形態の主制御基板Mにおいては、演算より算出した値のうち、小数点以下を切り捨てる仕様であり、例えば、 $111 \div 33 = 3.3636 \dots$ であるが、小数点以下を切り捨てると、その値が「3」となり、演算により得られる値が大まかなものとなる。これは、記憶可能な記憶領域に限りがあるためである。しかしながら、出玉率の管理においては、可能な限り詳細な値で管理することが望ましい。このため、例えば、111に所定の係数として100を乗算した乗算値である11100を用いた場合、 $11100 \div 33 = 336.3636 \dots$ となり、小数点以下を切り捨てると、「336」となる。このように、その除算の演算における分子となる値に対して所定の係数を乗算して分子の値を大きくすることによって、小数点以下の数値が繰り上がった結果、より詳細な値を得ることができるようになる。

【1876】

この観点で、本実施形態では、出玉率の演算にあたり、IN枚数に乗算する上述の所定の係数として、「64」を用いるようにしている。この所定の係数を64としたのは、以下の理由による。すなわち、1ブロック（1周期）が17ゲームで、20ブロック（20周期）とした場合には、20ブロックにおけるIN枚数は、3枚（規定数3） \times 17ゲーム \times 20 = 1020となる。また、上述のように主制御基板Mの第一RAM領域（特定領域）の使用容量（使用領域）をなるべく低く抑えるという観点で、20ブロックにおけるOUT枚数を記憶する容量としては、2バイト（65536個）で収まるようにしたいため、 65536 （2バイトの最大容量） \div 1020（20ブロックにおける累計IN枚数）= 約64であり、この64を係数としたものである。

【1877】

換言すれば、監視期間のゲーム数（20周期分のゲーム数）におけるOUT枚数（3枚（規定数3） \times 340ゲーム = 1020枚）に、係数である64を乗算した値である演算OUT枚数値は、2バイトの最大容量よりも少ない65280であり、第一RAM領域において約2バイト分の領域（記憶領域）を用いている。この監視期間を構成する監視単位である1周期（1ブロック）のゲーム数におけるOUT枚数の最大値（17ゲーム \times 15枚 = 255枚）は、1バイトの最大容量よりも少ない255であり、第一RAM領域において、上述の演算OUT枚数値の記憶領域である2バイトよりも少ない約1バイト分の領域（記憶領域）を用いている。なお、本実施形態では、監視期間が、20ブロック（1ブロックが17ゲーム）単位で、係数を64としているが、これらの各種数字は、これらに

限定されず、機種仕様や要望する出玉状態の管理に応じて適宜設定可能であることは言うまでもない。

【 1 8 7 8 】

ここで、一般的な出玉率は、「OUT枚数(所定遊技回数における払出数)÷IN枚数(所定遊技回数における投入数)×100」によって求められる。例えば、10ゲーム間におけるIN枚数(所定遊技回数における投入数)は、30枚であり、この10ゲームにおいて合計で15枚の払い出し(所定遊技回数における払出数)があった場合には、 $15 \text{ 枚} \div 30 \text{ 枚} \times 100 = \text{出玉率} 50\%$ となる。しかしながら、本実施形態では、上述のように係数である「64」を乗算する関係上、OUT枚数に64を乗算した値を用いた場合、 $15 \text{ 枚} \div (30 \text{ 枚} \times \text{係数} 64) \times 100 = 0.78125$ となり、小数点以下を切り捨てると、得られる値が「0」となって、出玉率が算出することができなくなることとなる。これは、係数を用いたことによって、除算の分子よりも分母の方が過度に大きくなったことに起因しており、一般に、IN枚数(除算の分母)よりもOUT枚数(除算の分子)の方が少ない回胴式遊技機においては、一般的な出玉率の演算をそのまま用いると、係数を用いた演算には適していないこととなる。

10

【 1 8 7 9 】

このため、本実施形態では、「(所定遊技回数におけるIN枚数×所定の係数)÷所定遊技回数におけるOUT枚数」という定数演算にて、この演算結果である定数Xを算出するとともに、この定数Xに対応した出玉率を得るようにしている。換言すれば、所定遊技回数におけるIN枚数(投入数)に、所定の係数(所定値)を乗算する係数乗算処理(所定値乗算処理)と、この係数乗算処理の演算結果に、所定遊技回数におけるOUT枚数(払出数)を除算する除算処理とを実行することで、所定の演算結果である定数Xを導出可能となっている。

20

【 1 8 8 0 】

具体的には、20ブロック(すなわち、所定遊技回数である340ゲーム)におけるIN枚数は、上述の通り1020枚であり、これに対して、OUT枚数が375枚とした場合、出玉率としては、 $375 \text{ 枚} (OUT \text{ 枚数}) \div 1020 (IN \text{ 枚数}) \times 100 = \text{約} 37\%$ となる一方、上記定数演算では、 $1020 \text{ 枚} (投入数 \text{ に関する値}) \times 64 (所定値である所定の係数) \div 375 \text{ 枚} (OUT \text{ 枚数}) = 174.08$ となり、この174.08の小数点を切り捨てた174が、出玉率37%の定数Xとするようにしている。

30

【 1 8 8 1 】

このようにして求めた定数Xと、出玉率との関係を図261に示す。この図261に示すように、上述の定数Xが174(以後、この類を単に「定数X=174」という)の場合に対応する出玉率は約37%であり、定数X=39に対応する出玉率は役164%、定数X=30の出玉率は約213%となり、このような定数Xのデータが主制御基板Mに記憶されている。このように、主制御基板Mは、定数Xを演算により算出することで、出玉率を管理することができるようになっている。

【 1 8 8 2 】

なお、本実施形態では、投入数に所定の係数を乗算する係数乗算処理を行っているが、係数乗算処理としては、払出数に所定の係数を乗算するものであっても良く、この払出数に所定の係数を乗算した値に、投入数を除算して得た値のうち、小数点を切り捨てた値を定数Xとするようにしても良い。具体的には、20ブロックにおけるIN枚数が1020枚、OUT枚数が375枚であった場合、 $375 \text{ 枚} (OUT \text{ 枚数}) \times 64 (所定の係数) \div 1020 \text{ 枚} (IN \text{ 枚数}) = 23.529 \dots$ となり、ここから小数点を切り捨てた23が、出玉率37%($375 \text{ 枚} (払出数) \div 1020 \times 100 = \text{約} 37\%$)の定数Xとするようにしても良い。要は、係数乗算処理としては、投入数又は払出数のいずれかに所定の係数を乗算するようによれば良い。

40

【 1 8 8 3 】

このようにして求められる各定数Xについては、主制御基板Mが参照可能な第一RAM領域等に記憶されている。すなわち、主制御基板Mの第一RAM領域には、定数X=25

50

～ 29（出玉率が220%より大きい範囲）を出玉率が220%を超えた出玉状態3として、定数 $X = 30 \sim 33$ （出玉率が約193%～213%の範囲）を注意状態2の出玉状態2として、定数 $X = 34 \sim 40$ （出玉率が約160%～180%の範囲）を注意状態1の出玉状態1として、定数 $X = 41$ 以下をデフォルトの出玉状態0として記憶されている。さらに、主制御基板Mの第一RAM領域には、定数 X のうち、出玉状態2に対応する定数 X の上限である30を定数Iとして、出玉状態1に対応する定数 X の上限である33を定数Jとして、出玉状態0に対応する定数 X の上限である41を定数Kとしてそれぞれ記憶されている。なお、本実施形態では、出玉状態を0～3の4段階で管理しているが、これに限定されず、0～2の3段階、或いは、0～4の5段階等とするというように、機種仕様や管理を要望する出玉率等に応じて適宜設定可能であることは言うまでもない。また、出玉状態0～3のそれぞれの範囲についても同様に、機種仕様や管理を要望する出玉率等に応じて適宜設定可能であることも言うまでもない。

10

【1884】

ここで、上述の定数P及びQについて補足する。上述のように定数P及びQについては、少なくともIN枚数とOUT枚数の初期値がそれぞれ0となる状況等にて用いられる。具体的には、前回の有利区間の終了に伴ってそれまでのIN枚数及びOUT枚数がリセットされ、その後通常区間を経て新たに有利区間に突入した場合、或いは、設定変更後通常区間を経て新たに有利区間に突入した場合（以後、これを単に「設定変更後」と言う。）に生じ得るため、定数P及びQについては、上述のように、少なくとも有利区間突入時、設定変更後から340ゲームの間において、用いられるようになっている。

20

【1885】

図298(a)の左図に示すように、通常時において、1ブロックである17ゲーム間のIN枚数の総数は51枚であり、また、このときのOUT枚数の総数が47枚であったとし、この1ブロックと同様な状態を繰り返した20ブロックあったとした場合、図298(a)の右図に示すように、20ブロック分のIN枚数の総数は1020枚であり、OUT枚数の総数は940となる。この場合、定数 X は69であり、出玉状態はデフォルトの0となる。同様に、図298(b)のAT時においては、全ゲーム15枚の払い出しがあった場合とすると、1ブロック（17ゲーム）のIN枚数の総数が51枚、OUT枚数の総数は255枚、20ブロック（340ゲーム）のIN枚数の総数が1020枚、OUT枚数の総数は5100枚となり、定数 X は12で出玉状態は3である。これらの図298(a)、(b)においては、設定変更後或いは有利区間突入時から340ゲームを超えた状態であり、IN枚数やOUT枚数がリセットされていない状況であるため、その定数 X については、そのときの出玉状態を正確に表していると言える。

30

【1886】

これに対し、図298(c)に示すように、設定変更後の状況の場合は、設定変更後の17ゲームの時点（1ブロックの時点）においては、IN枚数の総数が51枚で、OUT枚数の総数が105枚であったとした場合、この状態で20ブロックの定数 X を演算すると31となり、出玉状態が、注意状態の2となる。これは、2ブロック～20ブロックまでのIN枚数が0（この時点で、18ゲーム～340ゲーム間については、一切の投入なしで遊技が進められたというありえない状況となっている）、OUT枚数が0として演算したものであり、そのときの出玉状態を正確に表しているとはいえない。また、このような正確ではない出玉状態に基づいて、AT等の管理を行うのも適切とは言えず、このような状況については回避すべきである。

40

【1887】

このため、本実施の形態では、暫定的な値として、定数P及びQを用いている。この図298(c)において、2ブロック～20ブロックに定数P（50）及び定数Q（35）を用いた場合（代入した場合）を図298(d)に示す。この場合、図298(d)に示すように、IN枚数の総数が1001枚、OUT枚数の総数が770枚となる。この場合、定数 X が84で、出玉状態がデフォルトの0となり、上述の図298(c)に比して、その時の出玉状態を、暫定的にはあるが、ある程度正確に表しているといえる。これは

50

接手変更後の例であるが、有利区間突入時においても同様である。

【1888】

このように、設定変更後やIN枚数及びOUT枚数が0となり得る設定変更後や有利区間突入時において、暫定的に定数P及びQを用いることによって、IN枚数やOUT枚数が0であることに起因する出玉率の高騰を防止することができ、ある程度適切な出玉状態を算出することができる。その結果、設定変更後や有利区間突入から、例えば、200ゲーム（上記20ブロック未満のゲーム数）において、ATが当選した場合であっても、適切な出玉状態に基づいた適切な処理を受けることができ、誤った出玉状態に基づいて不利な処理を受けること（例えば、後述のように当たったATが取り消される等）を防止することができる。

10

【1889】

上述の前提に基づき、ステップS5317では、出玉状態番号 = 2（出玉状態2）であった場合には（ステップS5317でYes）、上述のように220%に近い重注意状態であり、この状態で本AT状態にて、ナビ演出を実行すると220%を超えることが想定される状況であるため、ステップS5316にて、CZ2突破フラグに保存した1を0に保存する処理を実行する（ステップS5318）。すなわち、ステップS5318では、ステップS5316にて、一旦、上乘せ特化状態（AT4）への移行が決定した状態を取り消して、上乘せ特化状態への移行を不可能とする処理、噛み砕くと、一旦、CZ2状態でATが当たりとなった状態を、ATが外れの状態とする処理を実行する。これにより、遊技者に対して過度な射幸心を煽ることを抑制することができる。

20

【1890】

また、ステップS5317において、出玉状態番号 = 2ではない場合、すなわち、出玉状態番号 = 0、1、3（出玉状態0、1、3）である場合には（ステップS5317でNo）、上述の出玉通常フラグが0であるか否かを判断し、異常状態の0であった場合には（ステップS5319でYes）、ステップS5318に進み、正常状態の1であった場合には（ステップS5319でNo）、ステップS5316にてセットしたCZ2突破フラグ1を維持する。

【1891】

なお、ステップS5317にて、既に220%を超えた状態である出玉状態番号 = 3の場合でも、正常状態扱いとしてステップS5319に進めるようにしているのは、この220%を超えた状態というのは、上述の型式試験で不適合となる値であり、どのみち不適合となる以上、これに対応した処理を別途する必要がないという理由から、ステップS5319の処理に併合したためである。

30

【1892】

すなわち、出玉状態 = 3の場合においては、ステップS5318において、一旦CZ2状態で当たりとなった状態をそのまま維持するということであり、ステップS5318において当たりを取り消す出玉状態 = 0の場合よりも、メダルの獲得期待値が高くなるということである。このようにすることで、出玉状態 = 3となって試験では不適合となる状態が市場で偶発的に発生した場合には、むしろ出玉に制限をかける必要が無く、最も出る状態（出し切る状態）とすることができる。なお、これを利用して演出を行うようにしても良い。例えば、出玉状態番号 = 2のときであり、15枚役に当選して15枚の払い出しが行われることで、出玉状態番号 = 3になることが確定している状況では、AT中であれば「おめでとう！」といった出玉が最高潮（出玉率が220%を超えた）となった旨の告知をする演出を実行する。一方、AT中でなければ「???」のように択当てナビ演出を行い、遊技者が正しい操作態様を行うことで（択当てに正解したことで）、上述のような「おめでとう！」といった演出を実行するようにしても良い。このような演出を行うことで、遊技者のさらなる遊技意欲を高めることができる。

40

【1893】

なお、ステップS5317において、出玉状態 = 3の場合は、ステップS5318に進むことによって、出玉状態 = 0および3では、そのメダルの獲得期待値を略同一と

50

するようにしても良い。また、出玉状態 = 2 におけるメダルの獲得期待値を、出玉状態 = 0 におけるメダルの獲得期待値を、出玉状態 = 3 におけるメダル獲得期待値を、出玉状態 = 1 におけるメダル獲得期待値をとした場合、 $\Delta < \Delta < \Delta$ とするようにしても良く、各出玉状態におけるメダル獲得期待値については、遊技機の仕様等によって適宜設定可能であることは言うまでもない。

【1894】

このように、本実施形態では、所定遊技回数におけるIN枚数とOUT枚数とに関する演算結果である出玉状態が2であった場合（注意状態2であった場合）には、有利遊技であるCZ2状態で当たりとなった状態を、外れの状態とする処理（当たりを取り消す処理）を実行するというように、出玉状態0～3に基づいて、CZ2状態での当否（本AT状態への移行の当否）といった有利遊技の管理に関する制御を実行しているため、このような有利遊技の管理を意図した出玉率の範囲内にて行うことができる。この結果、型式試験の適合率を向上させることができ、さらに遊技者に対して過度な射幸心を煽ることを抑制することができる。

【1895】

なお、有利遊技の管理としては、上述のように出玉状態2の場合には当たりを取り消す処理の他に以下の（1）、（2）のような有利遊技の当選に関する管理を行うものや、以下の（3）～（6）のような有利遊技や有利区間そのものの管理を行うもの等が挙げられる。要は、有利遊技の管理に関する制御であれば特に限定されない。（1）例えば、図256のステップS5301の前に、出玉状態が2や3であるかを判断する判断ステップを置き、出玉状態が2や3であった場合には、そのままAT（有利遊技を）外れとする処理（例えば、ステップS5318と同様に、ATが外れたことを示すフラグ0とする処理等）を行うようにしても良い。これによって、ATの当選が最初から発生しないようにすることができる。（2）例えば、図256のステップS5301の前に、出玉率が低い出玉状態0であって、定数Xが図261の174以上であるか否かを判断する判断ステップを置き、定数Xが174以上であった場合には、ATを当選とする処理を行うようにしても良い。これによって、強制的にATを発生することができる。（3）例えば、AT中に、出玉状態2や3になった場合は、ATを強制的に終了して（或いは、有利区間を強制的に終了させて）、ATよりも出玉率の低い通常区間等の遊技状態に移行させる処理を行うといったATの終了タイミングの調整を行うようにしても良い。これによって、意図した出玉率の範囲内を超えたとしても、その後の出玉率の低い遊技状態によって速やかに出玉状態を0や1にまで低減させることができる。（4）例えば、ATに当選した際において、出玉状態2や3であった場合、出玉状態が0や1になるまで、ATを開始させないようにするといったATの開始タイミングの調整を行うようにしても良い。これによって、出玉率を意図した範囲を超えた状態が継続するのを極力抑えることができる。（5）例えば、AT終了間際において、出玉状態が1であったら強制的にAT回数の上乗せを行ったり、或いは、AT中に、出玉状態が2や3になったら上乗せを行わないようにするというように、ATの継続の長短を調整するようにしても良い。この場合も同様に、出玉率を意図した範囲を超えた状態が継続するのを極力抑えることができる。（6）例えば、出玉状態0～3に応じていわゆるナビ確率を変動させることで、ATにおける遊技メダルの獲得期待値の大小を調整するようにしても良い。この場合、出玉率が意図した範囲内に収まるようにすることができる。

<第16実施形態 引き戻し処理>

【1896】

図257は、図251で示すAT3であるメイン遊技状態2（図252においては、CZ3状態）に係る、引き戻し処理のフローチャートである。すなわち、上述のようにAT1であるメイン遊技状態7（CZ1状態）又はAT2であるメイン遊技状態3（CZ2状態）にて、AT4であるメイン遊技状態8（上乗せ特化状態）に移行できなかった場合、或いはAT6であるメイン遊技状態4（ST状態）にて、AT5であるメイン遊技状態6（本AT状態）に移行できなかった場合において、AT3（引き戻し状態ということもあ

る。)にて、再度A T 1に復帰するための引き戻し処理のフローチャートである。

【1897】

この引き戻し処理については、メイン遊技状態3、7及び4(C Z 1状態、C Z 2状態及びS T状態)において、メイン遊技状態8(上乘せ特化状態)やA T 5であるメイン遊技状態6(本A T状態)に移行できなかった場合に、メイン遊技状態7(C Z 1)に再び戻すための処理であり、図254のステップS 5 1 0 7のメイン遊技状態3全停止処理、ステップS 5 1 0 8のメイン遊技状態4全停止処理、及びステップS 5 1 1 1のメイン遊技状態7全停止処理のそれぞれの処理中(これらの各処理については、上述のように詳細は割愛する)に、実行される処理である。

【1898】

この引き戻し処理においては、まず、出玉通常フラグが正常か否かを判断し、異常状態の0(出玉通常フラグ=0)であった場合には(ステップS 5 4 0 1でY e s)、ステップS 5 4 0 3による引き戻し抽選を行わずに、後のゲーム数カウンタレンジの抽選に用いるための引き戻し番号として2を保存する(ステップS 5 4 0 2)。

【1899】

本実施形態では、引き戻し番号0が、有利区間クリアに対応し、引き戻し番号1が当たらない引き戻し状態に移行に対応し、引き戻し番号2が当たる引き戻し状態に移行に対応している。また、これらの引き戻し番号0~2については、図255のステップS 5 2 0 6や図257のステップS 5 4 0 8等で実行されるゲーム数カウンタレンジ抽選に使用されるようになっている。すなわち、ゲーム数カウンタレンジ抽選においては、例えば、出玉通常フラグが正常状態の1で、引き戻し番号が1又は2で、出玉状態番号がデフォルトの0であった場合には、相対的に短いゲーム数が選択され易いテーブル(図示しない)等に基づいた抽選を行い、出玉通常フラグが1で引き戻し番号が0で出玉状態番号が注意状態2であった場合には、相対的に長いゲーム数が抽選されやすいテーブル(図示しない)等に基づいた抽選を行うようにすることができる。また、出玉通常フラグが0で引き戻し番号が2ではどの出玉状態番号であっても、上述の相対的に長いゲーム数が抽選され易いテーブル等を用いて抽選を行うこともできる。このように、ゲーム数カウンタレンジの抽選においては、出玉通常フラグ、引き戻し番号及び出玉状態番号を参照したテーブル等に基づいた抽選を行うようになっている。なお、これらの出玉通常フラグ、引き戻し番号、出玉状態番号の3つを全て参照するのではなく、これらのうち、少なくとも1つを参照するようにしても良いことは言うまでもない。

【1900】

一方、出玉通常フラグが正常状態の1(出玉通常フラグ=1)であった場合には(ステップS 5 4 0 1でN o)、引き戻し抽選を行う処理を実行する(ステップS 5 4 0 4)。すなわち、この引き戻し抽選においては、上述の引き戻し番号0~2のいずれかを抽選する。

【1901】

この抽選結果が引き戻し番号0(抽選の結果=0)であった場合には(ステップS 5 4 0 4でY e s)、上述の有利区間クリアカウンタに1を保存し、抽選結果が1又は2であった場合には(ステップS 5 4 0 4でN o)、引き戻し番号として、その抽選の結果である1又は2を保存する(ステップS 5 4 0 6)。

【1902】

次に、ステップS 5 4 0 7では図256と同様な初期セット処理を実行する。なお、ステップS 5 4 0 1でY e sとなることによってステップS 5 4 0 2移行してから、このステップS 5 4 0 7に移行した場合、換言すれば、出玉状態フラグが異常状態の0であった場合には、このステップS 5 4 0 7の処理において、A Tが強制的に外れの状態となる(図256のステップS 5 3 1 9でY e sとなり、同図のステップS 5 3 1 8にて強制的に外れの状態となる状態参照)。

【1903】

次に、ステップS 5 4 0 8では図255のステップS 5 2 0 6と同様な処理を実行する

10

20

30

40

50

。なお、ステップS5401でYes、ステップS5402、ステップS5406を経由した場合（出玉状態フラグが異常状態の0であり、引き戻し番号2がセットされている状態の場合）には、このステップS5408において、上述のように、出玉通常フラグ、引き戻し番号及び出玉状態番号を参照したテーブル等に基づいた抽選を行う。この出玉通常フラグが0である場合、上記ステップS5407においては、強制的に外れの状態となるため、ここで決定された天井ゲーム数に到達して、メイン遊技状態7であるAT1（サブ遊技状態ではCZ1状態）移行したとしても、メイン状態3であるAT2には移行できず、メイン遊技状態0である通常区間（サブ遊技状態では、ポイント特化状態1）に移行することが確定している状態となっている。

【1904】

次に、ステップS5409では、ステップS5408にて行ったゲーム数カウンタレンジ抽選の抽選結果A、すなわち、メイン遊技状態7であるAT1（サブ遊技状態ではCZ1状態）に移行するゲーム数（いわゆる天井ゲーム数）が、現在の有利区間クリアカウンタのゲーム数から所定の定数H（例えば、350）を引いた値よりも小さいか否かを判断する（比較する）。

【1905】

すなわち、有利区間は、上述のように1500ゲーム到達することで終了するため、引き戻し抽選に当選することによって、再度AT1（CZ1状態）を介してAT5（本AT状態）に復帰した場合においては、このAT5やAT6（ST状態）等を実行するために、現在の有利区間クリアカウンタのゲーム数を十分に残しておく必要がある（例えば、有利区間クリアカウンタのゲーム数が、4ゲームしかない場合には、AT5が5ゲーム以上継続する場合であっても、4ゲーム目で強制的にAT5が終了してしまう。このため、本実施形態では、AT5やAT6等を充分に実行できるようにするためのゲーム数を350と定め、この350を定数Hとして設定し（換言すれば、定数Hは、AT5やAT6等のAT中状態を実行するための保証ゲーム数ともいえる。）、現在の有利区間クリアカウンタのゲーム数から、この定数Hを引いた値と、上述の天井ゲーム数である抽選結果Aとを比較するようにしている。

【1906】

この比較によって、抽選結果A > 値であった場合（ステップS5409でNo）、例えば、抽選結果Aが700ゲームで、現在の有利区間クリアカウンタの値が900ゲーム（残り600ゲーム）で、定数Hが350であった場合、抽選結果A（=700）> 値（600 - 350 = 250）となり、AT5やAT6を充分に実行するための有利区間クリアカウンタの残りゲーム数が足りないものとして、ステップS5408に戻って再度ゲーム数カウンタレンジ抽選を行う処理を実行する。

【1907】

一方、抽選結果A < 値であった場合（ステップS5409でYes）、例えば、抽選結果Aが200ゲームで、現在の有利区間クリアカウンタの値が900ゲームであった場合、抽選結果A（=200）< 値（600 - 350 = 250）となり、有利区間クリアカウンタの残りゲーム数が、AT5やAT6等を実行するのに十分に足りているものとして、この抽選結果Aを、当たりゲーム数カウンタに保存し、メイン遊技状態番号に2を保存する処理を実行する（ステップS5410及びS5411）。このように、定数Hを設けることによって、定数Hを設けていない場合に比して、引き戻しによって再度AT5やAT6等のAT中状態に移行したとしても、十分なゲーム数のAT中状態を維持することができる。

【1908】

なお、本実施形態では、定数Hを設定して残りゲーム数が350を切らないように、ゲーム数カウンタレンジ抽選を行っているが、現在の有利区間クリアカウンタの値が350未満であった場合には、例えば、強制的に有利区間を終了するようにしても良いし、残り有利区間内においては一切ATに移行しないようにしても良い。また、本実施形態では、上述のように、出玉状態0～3に基づいて、ATや有利区間の管理を行っており、この出

10

20

30

40

50

玉状態 0 ~ 3 に加えて、有利区間の残りゲーム数も参照するようにしても良い。すなわち、A T が終了した時点で有利区間が残り 350 ゲームを切っていた場合には、出玉状態が 0 であったとしても、この A T の終了をもって有利区間も強制的に終了するようにしても良い。また、残り 350 ゲームを切っている場合であって、出玉状態が 2 や 3 であった場合には、残りの有利区間の間は一切 A T に移行しないようにして出玉率を下げるようにしても良い。このように、出玉状態 0 ~ 3 及び有利区間の残りゲーム数の両方を加味して、有利区間や A T の管理を行うようにすることもできる。

< 第 16 実施形態 ベースカウンタ更新処理 >

【 1909 】

図 258 乃至図 260 は、図 254 におけるステップ S5113 のサブルーチンに係る、ベースカウンタ更新処理のフローチャートである。まず、全リール M50 が停止した後の入賞判定において、リプレイ図柄が表示（再遊技作動図柄表示）されている場合（ステップ S5501 で Yes）、遊技メダルの払い出しがないため、1 ブロックのゲーム数（本実施形態では、上述のように 17 ゲーム）をカウントする図示しない演算周期カウンタ（0 ~ 16 のカウントを行う。）に 1 を加算する処理を実行する（ステップ S5504）。一方、入賞判定においてリプレイ図柄が表示されていない場合には、IN 枚数カウンタに、規定数の 3 を加算し、OUT 枚数カウンタに、当該ゲームにおける入賞役に応じた払出枚数を記憶した払出枚数バッファの値（例えば、払出枚数が 15 なら、値は 15）を加算し、演算周期カウンタに 1 を加算する処理を実行する（ステップ S5504）。

【 1910 】

次に、演算周期カウンタの値が、上限値（本実施形態では、16）に達している場合（17 ゲーム目である場合）には（ステップ S5505 で No）、演算周期カウンタに 0 を保存（演算周期カウンタをリセット）する処理を実行し、IN 枚数合計値データに IN 枚数カウンタの総和をセットすることで、IN 枚数合計値を得る処理を実行し（ステップ S5507）、17 遊技分の IN 枚数合計値に、上述の所定の係数を乗算することで IN 枚数演算値を得る処理を実行する（ステップ S5508）。例えば、17 遊技のうち、リプレイ図柄組合せが 7 ゲーム表示された場合、IN 枚数合計値の 30 に、上述の所定の係数である 64 を乗算することで得た 1920 が IN 枚数演算値となる。一方、演算周期カウンタの値が上限値に達していない（17 ゲーム未満）である場合には（ステップ S5505 で Yes）、演算周期カウンタが上限値となるまで総和を算出する処理を実行しない。

【 1911 】

次に、OUT 枚数枚数合計値データに、OUT 枚数カウンタの総和をセットすることで、OUT 枚数合計値を得る処理を実行する（ステップ S5509）。例えば、17 遊技のうち、リプレイ図柄組合せが 7 ゲーム表示され、15 枚の払い出しに関する図柄組合せが 3 ゲーム、1 枚の払い出しに関する図柄組合せが 5 ゲーム場合、0 枚の払い出しに関する図柄組合せ（いわゆるハズレまたは取りこぼし）が 2 ゲームの場合、 $(15 \times 3) + (1 \times 5) + (0 \times 2) = 50$ が OUT 枚数演算値となる。

【 1912 】

次に、上述の定数 X の値に対応した図示しないベースカウンタデータとして、IN 枚数演算値データに OUT 枚数値データを除算した（IN 枚数演算値データ ÷ OUT 枚数値データ）ベースカウンタ値をセットすることで、ベースカウンタ値を得る処理を実行する（ステップ S5510）。例えば、上述の IN 枚数演算値データ 1920 ÷ 上述の OUT 枚数合計値 50 = 38.4 であり、この値のうち、小数点を切り捨てた値である「38」が、ベースカウンタ値（定数 X）となる（この場合、図 261 に示すように出玉率は約 168%）。そして、現在の出玉状態が、220% を超えた状態である出玉状態 3（出玉状態番号 = 3）否かを判断し、出玉状態 3 ではない場合には（ステップ S5511 で No）、ステップ S5512 以降に進み、出玉状態 3 であった場合にはステップ S5520 以降に進む。

【 1913 】

ステップ S5512 においては、ステップ S5510 で得たベースカウンタ値（定数 X

）が、出玉状態 2 に対応する定数 X の上限である定数 I（本実施形態では、30）未満であるか否かを判断する。このベースカウンタ値（定数 X）が定数 I 未満であった場合、すなわち、図 261 でも示すように、定数 X が 29 以下の出玉状態 3 である場合には（ステップ S5512 で Yes）、ステップ S5513 に進む。一方、ベースカウンタ値（定数 X）が定数 I よりも大きかった場合、すなわち、図 261 でも示すように、定数 X が 30 以上の出玉状態 0 ~ 2 のいずれかであった場合には、ステップ S5515 に進む。

【1914】

ステップ S5513 においては、有利区間クリアカウンタが 1200 ゲーム未満であるか否か（有利区間残りゲーム数が 1200 ゲーム未満であるか否か）を判断し、有利区間クリアカウンタが 1200 未満である場合、換言すれば、有利区間残りゲーム数が、AT 中状態等を実行するのに十分な 1219 ゲーム以上残っている場合には（ステップ S5513 で Yes）、出玉状態番号に 3 を保存する処理を実行する（ステップ S5514）。一方、有利区間クリアカウンタが 1200 以上である場合、換言すれば、有利区間残りゲーム数が、300 ゲーム以下であり、最大でも 300 ゲーム消化したら強制的に有利区間が終了する場合には（ステップ S5513 で No）、ステップ S5516 に進む。なお、本実施形態では、ステップ S5513 において残り有利区間ゲーム数の閾値として、1200 ゲームを採用しているが、この残り有利区間ゲーム数としては、これに限定されず、回胴式遊技機の仕様等に応じて適宜選択可能であることは言うまでもない。

【1915】

ステップ S5515 においては、ステップ S5510 で得たベースカウンタ値（定数 X）が、出玉状態 1 に対応する定数 X の上限である定数 J（本実施形態では、34）未満であるか否かを判断する。このベースカウンタ値（定数 X）が定数 J 未満であった場合、すなわち、図 261 でも示すように、定数 X が 30 ~ 33 の範囲の出玉状態 2 である場合には（ステップ S5515 で Yes）、出玉状態番号に 2 を保存する処理を実行する（ステップ S5516）。一方、ベースカウンタ値（定数 X）が定数 J よりも大きかった場合、すなわち、図 261 でも示すように、定数 X が 34 以上の出玉状態 0 又は 1 であった場合には、ステップ S5517 に進む。

【1916】

ステップ S5517 においては、ステップ S5510 で得たベースカウンタ値（定数 X）が、出玉状態 0 に対応する定数 X の上限である定数 K（本実施形態では、41）未満であるか否かを判断する。このベースカウンタ値（定数 X）が定数 K 未満であった場合、すなわち、図 261 でも示すように、定数 X が 34 ~ 40 の範囲の出玉状態 1 である場合には（ステップ S5517 で Yes）、出玉状態番号に 1 を保存する処理を実行する（ステップ S5518）。一方、ベースカウンタ値（定数 X）が定数 K よりも大きかった場合、すなわち、図 261 でも示すように、定数 X が 41 以上の出玉状態 0 であった場合には、出玉情報番号に 0 を保存する処理を実行する（ステップ S5519）。

【1917】

ここで、ステップ S5511 に戻り、このステップ S5511 で Yes であった場合には（出玉状態 3 であった場合には）、ステップ S5520 にて、上述の 20 ブロックをカウントする図示しないセットリングバッファ（0 ~ 19 を記憶し、上限値が 19）に 1 を加算（セットリングバッファ番号に 1 を加算）する処理を実行する。次に、このセットリングバッファ番号（セットリングバッファに記憶された値）が、上限値に達している場合には（ステップ S5521 で No）、セットリングバッファ番号に 0 を保存して、セットリングバッファをリセットし（ステップ S5523）、セットリングバッファ番号が上限値に達していない場合には、セットリングバッファ番号に応じた（周期数であるブロック数に応じた）IN 枚数カウンタ及び OUT 枚数カウンタに 0 を保存して、これらをそれぞれリセットする処理を実行する（ステップ S5522）。

<<< 第 16 実施形態 サブ遊技状態の詳細 >>>

【1918】

次に、サブ遊技状態の詳細について説明する。上述のように、サブ遊技状態は、図 25

10

20

30

40

50

2で示すサブ遊技状態、ポイント特化1状態、ポイント特化2状態、アイコン獲得状態及び前兆状態を有する非AT中状態状態と、CZ1状態、CZ2状態、CZ3状態、上乘せ特化状態、本AT状態、ST状態、潜伏状態、BB状態及びエンディング状態を有するAT中状態とに大別され、以後、これらの各状態について、図252の遊技フローに沿ってメイン遊技状態とからめながら説明するが、説明の便宜上、先ず、AT中状態を説明してから、通常状態を説明する。

<第16実施形態 AT中状態(CZ1状態乃至CZ3状態)>

【1919】

本実施形態では、AT中状態は、先ず、CZ1状態(AT1であるメイン遊技状態7)から開始されるようになっている。このCZ1状態は、通常状態において、図255のステップS5206にて決定された天井ゲーム数に到達、換言すれば、ゲーム数カウンタ=0(図250参照の(2)参照)となることで移行するようになっている。また、このCZ1状態には、ST状態(AT6であるメイン遊技状態6)において、引き戻しに成功した場合、換言すれば、図257のステップS5406にて引き戻し番号2が保存されている状態でST状態が終了した場合にも移行する。なお、当選役のうち、CZ1状態、本AT状態または少なくとも2400枚のメダルの獲得権利を与えるエンディング状態に直接移行する直撃役(以下、CZ直撃役、AT直撃役、エンディング直撃役とも称す)を設け、この直撃役に当選することで移行するようにしても良い。この場合、遊技を盛り上げるために、例えば、1分程度の長いフリーズ演出を行うようにしても良い。

【1920】

このCZ1状態では、図262に示すように、演出表示装置S40にてナビ演出を3回実行するようになっている。また、CZ1状態では、3回のナビ演出が終了した後、例えば、5ゲーム、7ゲーム、9ゲームというように、あらかじめ定められたゲーム数間継続するとともに、そのゲーム数に応じて所定のストーリーを進行させるいわゆるシナリオ演出が実行されるようになっており、例えば、このシナリオ演出の最終の3ゲーム(後述するCZチャレンジカウンタが3の状態の場合)に亘ってCZ2状態に移行できるか否かの旨を遊技者に報知するジャッジ演出が行われるようになっている。このジャッジ演出としては、1ゲーム目では、例えば、相手に対してどのような武器や攻撃方法で攻撃するか、或いは、相手に対戦するキャラクタを選ぶ等の導入演出を行い、2ゲーム目では相手キャラとのバトルを行うバトル中演出を行い、3ゲーム目でその勝敗を報知する結果報知演出を行うといったバトル演出を行うことが可能である。なお、このCZ1状態でのナビ演出の回数は3回に限定されるものではなく、適宜の回数を設定可能である。また、ジャッジ演出としては、バトル演出に限定されず、単に当たり、外れのみを報知するような演出であっても良く、要は、遊技者に対して、次の状態に移行するか否かを報知できる演出であれば特に限定されないことは言うまでもない。

【1921】

また、この状態において、演出表示装置S40の表示部の右下の第2所定領域SR2(これについては後述する)には、非AT中状態において溜めたポイント数が表示されている(分子に現在のポイント数、分母にポイントの上限数が表示されている形態で表示されている)とともに、演出表示装置S40の右上部の第1所定領域SR1には、非AT中状態において獲得したアイコンが左右方向に並んで表示されている。なお、アイコンについては、上述のように左右方向に並んで表示される形態に限定されず、例えば、上下方向に並んで表示されていても良い。さらに、演出表示装置S40の第1所定領域SR1及び第2所定領域SR2にそれぞれ、ポイントを表示し、アイコンを表示したが、これらのポイントやアイコンの表示は、これらの領域に限定されず、例えば、演出表示装置S40の左上部の左上領域、左側部の中央部の左中領域、右下部の右下領域、右側部の中央部の右中領域、或いは、演出表示装置S40の上側部の中央部の上中領域、下側部の中央部の下中領域等のいずれかに適宜表示されていれば良く、要は、演出表示装置S40の全表示領域の一部の領域に表示されていれば良い。

【1922】

10

20

30

40

50

また、C Z 1 状態において、バトル演出の前には、バトル演出の開始を示す演出が実行される。このバトル演出の開始を示す演出においては、演出表示装置 S 4 0 に、遊技者にサブ入力ボタン（演出ボタン）S B の押下を促す「P U S H」といったボタン画像を表示する演出が実行され、遊技者がサブ入力ボタン S B を押下すると、図 2 6 3 に示すように、C Z 1 状態におけるバトル演出の勝率、換言すれば、C Z 1 状態から C Z 2 状態に移行する期待値であるバトル演出の勝率（例えば、図 2 6 3 では 7 7 % と表示。）が表示される期待値表示演出が実行される。

【 1 9 2 3 】

この期待値表示演出にあたり、第 1 所定領域 S R 1 のアイコンに応じた期待値の上乗せ等を行う。この期待値表示演出においては、期待値のベースを例えば 4 0 % とし、最初にこの 5 0 % を表示した後、例えば、アイコンが上乗せ率 5 % の「1 s t」であれば、このアイコンを消して、4 0 % に 5 % を上乗せした合計期待値として、4 5 % と表示する演出を実行する。この際において、上述のサブ入力ボタン S B を一回押下するだけで、アイコンの上乗せ率に応じた合計期待値を表示するようにしても良いし、サブ入力ボタン S B を連打させる表示を行うことで、遊技者がサブ入力ボタン S B を一回押下する度に所定数のパーセンテージ（例えば、+ 1 %、+ 3 % 等適宜の須知）を上げていって最終的に上記 4 5 % を表示するような演出を実行したりすることもできる。また、アイコンが C Z 1 状態突破確定の「熱！」である場合には、上記合計期待値を 1 0 0 % と表示してからバトル演出に移行するようにしたりするようにしても良い。要は、アイコンの内容に応じた適宜の演出を実行するようにしていれば良い。

【 1 9 2 4 】

また、この合計期待値の表示をするにあたり、第 2 所定領域 S R 2 に残っていたポイントについては、この残りポイント（図 2 6 2 では 7 7 7 ポイント）を消して、上記「1 s t」のアイコンに変化させて表示する等の返還演出を遊技者に表示したり、或いは、この残りポイントを用いてアイコン獲得抽選したが外れてアイコンを獲得できなかった旨の演出を行うようにしたりしても良い。このように、C Z 1 状態に移行した際において、アイコンを獲得するためのポイントが、アイコン獲得の所定値に足りない状態であっても、そのポイントに応じてアイコンを獲得するか否かの抽選といった、残りポイントを有効活用している演出を遊技者に見せることで、折角ある程度ポイントを貯めたのに、そのポイントが無駄になった等の損失感を遊技者に与えることを防止することができる。

【 1 9 2 5 】

なお、C Z 1 状態において、その突入ゲームから 3 回のナビ演出が終了する前の間、換言すれば、バトル演出が実行される前において、レア役が当選した場合には、アイコン獲得抽選を行い、アイコンを獲得するようにしても良い。このようにすることで、バトル演出開始前のレア役の引き損感を低減することができる。

【 1 9 2 6 】

本実施形態では、上記バトル演出にて表示される勝率においては、図 2 5 6 のステップ S 5 3 0 8 にて C Z 1 突破率カウンタに保存されていた値、すなわち、図 2 5 6 のステップ S 5 1 3 1 にて、C Z 1 状態から C Z 2 状態に移行する否かの抽選において実際に用いられた C Z 1 突破率カウンタの値（上述のように、当たり確率そのもの）が、主制御基板 M から副制御基板 S に送信されており、副制御基板 S は、この値を上記勝率として、演出表示装置 S 4 0 に表示するようになっている。このように、実際の当たり確率を表示するようにすることで、遊技者に対して、本物の信頼度を表示することができる。

【 1 9 2 7 】

バトル演出では、図 2 6 4 に示すように、味方キャラと敵キャラとのバトルが行われるが、その過程において、敵キャラに与えたダメージが、例えば、図 2 6 4 に示すように、4 5 6 ヒットポイントのダメージを与えた旨が表示された場合には、設定値が 4 乃至 6 のいずれかであることが確定又は高確率で設定 4 乃至 6 であることを示すようになっている。この種の例としては、例えば、6 6 6 ヒットポイントのダメージの場合には、設定 6 であることが確定又は高確率で設定 6 であることを示すようにしたり、或いは、2 4 6 ヒッ

トポイントのダメージであれば、いわゆる偶数設定が確定或いは高確率で偶数設定であることを、135ヒットポイントのダメージであれば、いわゆる奇数設定が確定又は高確率で奇数設定であることを示すようにする等が挙げられる。このように、CZ1状態からCZ2状態というように、次のさらに有利な段階に進むか否かを報知する演出中において、その報知の他に、設定値をも示唆するので、遊技の興趣を向上させることができ、遊技者の目を演出表示装置S40に引き付けることに期待できる。なお、設定値の示唆演出の頻度として、奇数設定の出現頻度よりも偶数設定の出現頻度を高くするようにしてもよい。これは、設定値が6段階ある場合、奇数設定が確定すると、設定値6（最高設定）が否定されることになるため、極力遊技者が目にする機会を減らすことによって、遊技者の設定推測に対する好奇心を保つことが可能となる。

10

【1928】

このバトル演出においては、CZ1状態からCZ2状態に移行することが決まっている場合（図256のステップS5313にて当たりとなって、ステップS5314にてCZ1突破フラグに1が保存されている場合）には、バトル演出としては味方キャラが勝つ旨の演出を行うことによって、遊技者にCZ2状態に進むことを報知する。また、本実施形態では、CZ1状態において、ナビが終了した後のバトル演出の滞在ゲーム数は、図示しないCZ1ゲーム数カウンタによって管理されており、このCZゲーム数カウンタが所定の値（例えば、0）になったときに、味方キャラが勝つ旨の演出を行うようになっており、CZ1状態からCZ2状態への移行は、このCZ1ゲーム数カウンタが0であり、CZ状態1突破フラグが1である場合である（図250の（4）参照）。

20

【1929】

なお、CZ1ゲーム数カウンタの所定の値を1とした場合には、このときに味方キャラが勝つ演出を行い、CZ1ゲーム数カウンタが0になったときに、CZ2状態に進む旨を報知する演出を行うようにしても良く、CZ2状態に移行するかを遊技者に報知するタイミング（CZ1ゲーム数カウンタの所定の値）については適宜設定可能であることは言うまでもない。また、このCZ1ゲーム数カウンタについては、CZ1状態の開始時から終了までのゲーム数カウンタであっても良い。この場合、既定のナビ回数（本実施形態では3回）が確実に行えるゲーム数に、バトル演出を実行する回数を加算した値であることが望ましい。

【1930】

30

一方、CZ2状態に進められない場合（図256のステップS5313にて外れた場合）には、バトル演出としては味方キャラが負ける旨の演出を行うことによって、遊技者にCZ2状態に進められないことを報知する。本実施形態では、バトル演出のゲーム数は、図示しないCZ1チャレンジカウンタによって管理されており、このCZ1チャレンジカウンタが0であり、上述のCZ1ゲーム数カウンタが0であった場合に味方キャラが負ける旨の演出を行うようになっている。この負け演出の後の移行先は、引き戻し番号が「有利区間リセット」の0である場合には、ポイント特化状態1に移行し、引き戻し番号が「当たらない引き戻しに移行する」1又は「当たる引き戻しに移行する」2である場合には、CZ3状態に移行する（図250の（5）及び（6）参照）。なお、このCZ1状態中に、有利区間の上限である1500G到達或いは出玉の差枚数が2400枚（MY2400）に到達した場合には（以後、単に「有利区間の上限に到達した場合」という。）、通常区間である非AT中状態のポイント特化状態1に移行する（図250の（20）参照）。

40

【1931】

CZ1状態のバトル演出に勝利してCZ状態2に進んだ場合、このCZ2状態においては、上述のCZ1状態と同様なバトル演出を行って、味方キャラの勝敗によって遊技者にその次の移行先を報知する。本実施形態では、このCZ2状態ではナビ演出を行わない仕様となっており、このCZ2におけるバトル演出の滞在ゲーム数は、上述のCZ1ゲーム数カウンタと同様なCZ2ゲーム数カウンタにて管理されている。このため、CZ2状態においては、CZ2ゲーム数カウンタの値がそのままCZ2状態の滞在ゲーム数となっている。また、CZ2状態のバトル演出の回数は、上述のCZ1チャレンジカウンタと同様

50

なC Z 2 チャレンジカウンタによって管理されている。

【 1 9 3 2 】

すなわち、C Z 2 状態においても、例えば、5 ゲーム、7 ゲーム、9 ゲームというように、あらかじめ定められたゲーム数間継続するとともに、そのゲーム数に応じて所定のストーリーを進行させるいわゆるシナリオ演出が実行されるようになっており、例えば、このシナリオ演出の最終の3 ゲーム（後述するC Z チャレンジカウンタが3の状態の場合）に亘ってC Z 2 状態に移行できるか否かの旨を遊技者に報知するジャッジ演出が行われるようになっている。また、C Z 2 状態においては、ナビ演出が行われなため、C Z 2 状態に突入すると直ぐに上述のシナリオ演出が実行されるようになっている。なお、C Z 2 状態においてもナビ演出を行うようにしても良く、この場合におけるC Z 2 ゲーム数カウンタについては、C Z 1 ゲーム数カウンタと同様に扱えば良いことはいまでもない。

10

【 1 9 3 3 】

C Z 2 状態では、C Z 2 ゲーム数カウンタが0になったときに、C Z 2 状態から上乗せ特化状態に移行することが決まっている場合（図256のステップS5315で当たりとなって、ステップS5316にてC Z 2 突破フラグに1が保存されている場合であり、図250の（4）も併せて参照）には、味方キャラが勝つ演出を行って上乗せ特化状態に進む（図250の（7）参照）。また、このC Z 2 状態においても、バトル演出開始前或いは開始時において、C Z 1 状態と同様に、そのバトル演出の勝率、すなわち、図256のステップS5312にて保存されたC Z 2 突破率カウンタの値をそのまま、演出表示装置S40に表示するようにしている。

20

【 1 9 3 4 】

C Z 2 状態において、上乗せ特化状態に進められない場合（図256のステップS5315にて外れた場合）には、味方キャラが負ける演出を行って、遊技者に上乗せ特化状態に進められないことを報知する。この負け演出の後の移行先は、引き戻し番号が「有利区間リセット」の0である場合には、ポイント特化状態1に移行し、引き戻し番号が「当たらない引き戻しに移行する」1又は「当たる引き戻しに移行する」2である場合には、C Z 3 状態に移行する（図250の（8）及び（9）参照）。なお、このC Z 2 状態中に、有利区間の上限に到達した場合にも、通常区間である非A T 中状態のポイント特化状態1に移行する（図250の（20）参照）。

【 1 9 3 5 】

また、C Z 1 状態及びC Z 2 状態において、バトル演出に負けた場合の一部で、再度C Z 1 に移行することを示唆する引き戻し演出を実行するC Z 3 状態（A T 3であるメイン遊技状態2）に移行することがある。すなわち、上述のように、引き戻し番号が1又は2の場合（図250の（6）及び（9）参照）には、C Z 3 状態に移行する。また、このC Z 状態3には、後述するA T 状態中のS T 状態において、S T 状態の滞在ゲーム数を管理する図示しないS T カウンタが0となり、引き戻し番号が1又は2の場合にも移行する（図250の（16）参照）。また、C Z 1 状態、C Z 2 状態及びS T 状態の終了後において、引き戻し番号が2の場合には、必ずC Z 3 状態に移行するが、引き戻し番号1の場合には、C Z 3 状態に移行するか否かの抽選に当選した場合にはC Z 3 状態に移行し、当選しなかった場合にはそのままポイント特化1状態に移行するようになっている。すなわち、メイン遊技状態においては、A T 3であるメイン遊技状態2であるのにもかかわらず、サブ遊技状態においては、ポイント特化1状態に移行することもあるようになっている。

30

40

【 1 9 3 6 】

なお、本実施形態では、C Z 1 状態にしてもC Z 2 状態にしても、例えば、5 ゲーム、7 ゲーム、9 ゲームといった予め定められたゲーム数間継続するシナリオ演出が実行されているが、このシナリオ演出の滞在ゲーム数に応じて、C Z 1 状態やC Z 2 状態を突破することを示唆することも可能である。例えば、C Z 1 状態及びC Z 2 状態においてはいずれも9 ゲームのシナリオ演出が行われるのが常態とした場合、C Z 1 状態が7 ゲームで終わった場合には、C Z 2 状態への移行が確定、C Z 1 状態が5 ゲームで終わった場合には、上乗せ特化状態への移行が確定（A T 確定）というようにすることができる。また、C

50

Ｚ１状態においては７ゲームのシナリオ演出、ＣＺ２状態でも７ゲームのシナリオ演出の場合には、ＡＴ確定とともに、上乗せ特化状態においては多数の上乗せ数が期待できる状態（例えば、常態では、毎ゲーム最低３セットの上乗せなのが、最低６セットの上乗せとなる等。もちろん、ゲーム数上乗せや枚数上乗せの場合も同様であることは言うまでもない）であることを示唆するというようにすることもできる。要は、ＣＺ１状態及びＣＺ２状態のそれぞれのシナリオ演出の滞在ゲーム数の組み合わせによって、ＡＴ確定報知やＡＴ後の展開等といった有利状態に関する報知を行うようにすれば、その滞在ゲーム数等については適宜設定可能である。この観点で、上乗せ特化状態に移行することを報知する状態としては、ＣＺ１状態及びＣＺ２状態の２つではなく、３つ以上用意するようにすることで、その組み合わせ数が増えて、この組み合わせによる報知を行う演出のバリエーションが多彩となる。

10

【１９３７】

ＣＺ３状態（ＡＴ３であるメイン遊技状態２）においても、その滞在ゲーム数については、ＣＺ１ゲーム数カウンタと同様な図示しないＣＺ３ゲーム数カウンタによって管理されており、このＣＺ３ゲーム数カウンタが所定の値（例えば、０又は１）になる前までは、ＣＺ１状態に再び戻るか否かを示唆する引き戻し演出を行う。ＣＺ３ゲーム数カウンタが所定の値となったときにおいては、引き戻し番号が１の場合は、引き戻しが失敗した旨の演出を行った後に、非ＡＴ中状態のポイント特化１状態に移行する一方、引き戻し番号が２の場合は、引き戻しが成功した旨の演出を行った後に、再びＣＺ１状態に移行する（図２５０の（１８）及び（１９）参照）。なお、このＣＺ３状態中に、有利区間の上限に到達した場合にも、非ＡＴ中状態のポイント特化状態１に移行する（図２５０の（２０）参照）。

20

【１９３８】

なお、それぞれのＣＺ１状態、ＣＺ２状態、ＣＺ３状態が終了した際には、これらのＣＺの終了を示す終了画面を演出表示装置５４０に表示するようにすることもできる。この場合、その表示画面の表示態様、具体的には、キャラクタが全員集合している特定表示態様であれば、最高設定の６が確定、キャラクタが偶数集まっている第１表示態様であれば、偶数設定が確定、キャラクタが奇数集まっている第２表示態様であれば、奇数設定が確定というように、表示対応に対応付けられた設定示唆を行うようにしても良い。また、この設定示唆においては、上述のように、その設定状況が確定するものの他、高設定程選ばれ易い高設定示唆表示態様、偶数設定程選ばれ易い偶数設定示唆表示態様、奇数設定程選ばれ易い奇数設定示唆表示態様というように、その設定状況を示唆する物であっても良いことは言うまでもない。

30

【１９３９】

また、外れの状態のＣＺ１状態の突入時、或いは、このＣＺ１の最終ゲーム等の所定のタイミングで、ＡＴに移行するか否かの特殊抽選を行い、この特殊抽選に当選した場合には、その次ゲーム以降の所定のタイミング（次ゲームでも良いし、３ゲームのシナリオ演出を行った後でも良いし、このタイミングについては適宜設定可能である。）にて、ＡＴが当たった旨の演出を行ってＡＴ（この場合は、上乗せ特化状態）に突入するようにしても良い。これについては、外れの状態のＣＺ２状態及びＣＺ３状態でも同様に適用することができる。このような特殊抽選については、本来外れていたものを強制的に当たりにするおまけ的要素の強い仕様であるため、その当選確率は例えば、一桁台（３％等）にするのが望ましい。このようにすることで、ＣＺ１状態等の開始時又は終了時等の所定のタイミングにおいて、ここで当たるかもしれないという期待感を遊技者に与え得ることができ、ＣＺ１状態等の遊技において緊張感のある遊技を提供することができる。この結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【１９４０】

さらに、ＣＺ１状態～ＣＺ３状態において、例えば、図１０の当選番号３の「逆押し黒７揃いリプレイ」が成立した場合には、逆押しで黒７を狙う旨の演出を行って、黒７を表示させることによって、ＣＺ１状態～ＣＺ３状態を突破したという旨の演出を行うように

50

しても良い（なお、目押しミスで黒 7 を表示できない場合でも、当選番号 3 が当選していることには変わらないため、黒 7 を表示したときと同じように扱われる）。この場合、C Z 1 状態～C Z 3 状態を突破できる状況において、C Z 1 状態～C Z 3 状態のシナリオ演出中に、逆押しで黒 7 を狙う旨の演出をカットインさせて、黒 7 を表示したら、シナリオ演出を強制的に終了して、A T に突入するようにしても良いし、そのままシナリオ演出を続行してから A T に突入するようにしても良い。また、C Z 1 状態～C Z 3 状態が突破できない状態である場合には、上述の当選番号 3 が当選しても、逆押しで黒 7 を狙う旨の演出を行わずに、逆押し以外の打順をナビするナビ演出を行うことで、黒 7 を表示させないようにしても良い。

< 第 16 実施形態 A T 中状態（上乘せ特化状態） >

10

【 1 9 4 1 】

上乘せ特化状態（A T 4 であるメイン遊技状態 8 ）においては、例えば、3 回等の所定回数のナビ演出が実行されるまで継続するとともに、滞在中においては毎ゲームに亘って、獲得できたセット数を報知する演出（例えば、1 セット獲得という表示を行う演出等）を行う。本実施形態では、上乘せ特化状態は、ナビ演出の実行を管理する図示しないナビ回数カウンタの値が 0 となるまで継続し、この継続中においては、毎ゲームに亘って当選役に応じたセット数をストックするセット数ストック抽選（例えば、当選役に応じて、セット数 0 ～ 3 を抽選する等）を行っている。この上乘せ特化状態において、ナビ回数カウンタの値が 0 になったら、上乘せ特化状態にて獲得したセット数の合計を表示して上乘せ特化状態が終了する（図 2 5 0 の（ 1 0 ）参照）。

20

【 1 9 4 2 】

なお、上乘せ特化状態の継続については、上述のように所定回数のナビ演出が実行されるまでというものに代えて、所定ゲーム数までとしたり、或いは、所定回数のナビ演出終了後や所定ゲーム数経過後において、小役等が外れたゲームまで継続（択役の場合はナビ演出が行われないようにし、自力で択当てできれば継続、できなければ終了等）したりするようにしても良い。この場合、所定回数のナビ演出や所定ゲーム数が、上乘せ特化状態を最低限実行できる最低保証区間ということとなる。このようにすることで、所定回数のナビ演出終了後や所定ゲーム数経過後においても、自力で小役やリプレイを当て続けければ（択当て成功も含む）、上乘せ特化状態が終了しないため、上乘せ特化状態による上乘せ数のさらなる上乘せが期待でき、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 1 9 4 3 】

本実施形態では、上乘せ特化状態においては、当選役に応じた上乘せセット数を抽選している。具体的には、ナビ演出の対象となる択役やリプレイであれば最低 1 セット上乘せ（ゲーム数上乘せであれば、5 ゲーム等のゲーム数、枚数上乘せであれば 1 0 枚等の枚数となる。以後同様。）、レア役であれば最低 3 セット上乘せするというように、レア役の方がより多くの上乘せセット数を獲得でき、このレア役よりも図 1 0 の当選番号 2 の「逆押し白 7 」が当選した場合の方が、より多くの上乘せセット数を獲得できるようになっている。また、演出表示装置 S 4 0 では、1 セットの上乗せの場合はキャラクタ A が出やすく、3 セット上乘せの場合はキャラクタ B が出やすいというように、上乘せ数に応じた演出を実行するようになっている。なお、当選役と上乘せセット数との関係は、上述の実施形態に限定されず、適宜設定可能であることは言うまでもない。また、上乘せ特化状態において、所定回数のナビ演出（上述したゲーム数等含む）が実行されたあとの遊技において、レア役に当選した場合は、再度、所定回数のナビ演出を付与するようにしてもよい。言い換えれば、上乘せ特化状態をやり直すようにすることもできる。これにより、遊技者の遊技意欲をより向上させることができる。

40

【 1 9 4 4 】

この上乘せを行う際において、演出表示装置 S 4 0 には、サブ入力ボタン S B の押下を促す演出（イメージ的には図 2 6 3 参照）を行い、遊技者がこの演出に沿ってサブ入力ボタン S B を押下することで、上乘せセット数が表示されるようになっている（図 2 9 2 （ c ）参照）。また、サブ入力ボタン S B の操作態様としては、単純に押下するものの他、

50

連打や長押し等を遊技者に促す演出を行い、遊技者が連打した場合には、連打する度にセット数が上乗せされていく演出を実行し、長押しした場合には、押下時間の経過に伴ってセット数が上乗せされていくという演出も実行するようになっている。さらに、この上乗せ特化状態において、例えば、図10の当選番号2の「逆押し白7揃いリプレイ」が成立した場合には、逆押しで白7を狙うことを促す演出を行い、遊技者が逆押しにて白7を揃えたら、図291(c)で示すような上乗せセット数を表示するようになっている。なお、遊技者が逆押しで白7の目押しに失敗したとしても、図10の当選番号2が当選していることには変わらないため、上乗せはなされて、演出表示装置540に図291(c)で示すような上乗せセット数の表示は行われる。

【1945】

10

また、この上乗せ特化状態が終了した際において、上乗せ特化状態にて獲得したセット数は、セット数を管理する図示しないVセット数カウンタにセットされるようになっている。すなわち、上乗せ特化状態開始時にはナビ回数カウンタに3がセットされ、ナビ演出を行う毎にナビ回数カウンタの値がデクリメントされ、ナビ回数カウンタの値が0となったら上乗せ特化状態が終了するが、この後、Vセット数カウンタには、上乗せ特化状態にて獲得したナビ回数の値がセットされるようになっている。本実施形態では、3回のナビ演出を1セットとしており、例えば、獲得したセット数が5であれば、この5がVセット数カウンタにセットされる。

【1946】

20

なお、このセット数ストック抽選においては、その抽選対象にセット数0がある場合は、抽選結果次第では上乗せ特化状態が終了した時点でセット数が0ということもあり得るが、これを防止するために、例えば、抽選対象からセット数0を外して、必ず1以上のセット数を獲得できるようにしたり、上乗せ特化状態の最終ゲームでセット数が0であれば、強制的にセット数3(予め設定された保証セット数。)を付与したり、或いは、上乗せ特化状態においてナビ演出があった場合には、必ず1セット以上獲得できるようにしたり等、上乗せ特化状態においては、必ずセット数を獲得できるようにしている。また、この上乗せ特化状態中に、有利区間の上限に到達した場合にも、非AT中状態のポイント特化状態1に移行する(図250の(20)参照)。

【1947】

30

また、ATレベル1、ATレベル2、ATレベル3というように、この順でAT中の上乗せ確率が高い(上乗せ抽選で用いる上乗せ抽選テーブルにおいて、この順で上乗せ確率が高い)ATレベルを設け、上乗せ特化状態に移行したときにこのATレベルを決めるATレベル抽選を行うようにしても良い。このATレベルの設定は、上乗せ特化状態に移行した場合に限られず、例えば、有利区間突入時においてCZ1状態の突破の有無を行う抽選と一緒に行うようにする等、適宜のタイミングを設定可能である。要は、ATに突入した際にまでに設定されていれば、どのタイミングでも良い。さらに、ATレベル抽選において、例えば、ATレベル1において、上乗せの低確率状態テーブル、高確率状態テーブルというように、それぞれのATレベルに対して、さらに、上乗せの低確率状態、高確率状態等を設けて細分化するようにし、それぞれのATレベルにおいて、レア役等の当選で低確率状態及び高確率状態を切り替えたり、或いは、ATレベル1に滞在している状態でのレア役等による昇格抽選、上乗せ抽選の当選による昇格抽選、1セット終了時のタイミングでの昇格抽選、3セット継続したときの最終ゲームによる昇格抽選等、疑似ボーナス突入時又は終了時のタイミングによる昇格抽選等、適宜のタイミングによる昇格抽選を行うことによってATレベル1~3間の移行を行うようにしても良い。このATレベルについては、上乗せ確率の高さに応じたレベルに限定されず、例えば、ATがループ抽選に当選することによってループ(継続)するループタイプである場合には、そのループ確率の高低に応じたATレベルとしたり、或いは、上乗せ抽選後に、上乗せの期待値が異なる種々の上乗せ態様を選択するタイプであれば、これらのうち、上乗せの期待値の高いものに対する抽選確率の高さに応じたATレベルとしても良い。要は、そのATにおいて、遊技者が有利となる状態に移行する確率の高低に対してATレベルを設定するようにすればよ

40

50

い。

< 第 16 実施形態 A T 中状態 (本 A T 状態) >

【 1948 】

上乗せ特化状態が終了した後は、本 A T 状態 (A T 5 であるメイン遊技状態 6) に移行する。この本 A T 状態においては、上乗せ特化状態にて獲得したセット数に相当する回数 (例えば、3 回のナビ演出で 1 セット × 6 セット = 18 回) のナビ演出を実行する。本実施形態では、本 A T 状態では、3 回のナビ演出を 1 セットとし、3、6、9・・・と 3 の倍数回のナビだけ継続する仕様としており、上乗せ特化状態においては、この 3 の倍数のいずれかが選択されるようになっている。そして、V セット数カウンタが 0 となったら (このときは、後述する B B 状態のナビ回数カウンタが 0 で、潜伏番号も 0) 本 A T 状態が終了して、S T 状態に移行する (図 250 の (11) 参照)。なお、この本 A T 状態中に

10

【 1949 】

なお、本 A T 状態において、上記上乗せ抽選の確率が変動する仕様としても良い。例えば、それぞれ上乗せの確率が異なるモード、 (上乗せ確率については、 < <) を設け、本 A T 状態への突入時にどのモード ~ で開始するのかのモード選択抽選を行い、この抽選結果に対応したモードにて本 A T 状態を行う。そして、本 A T 中のレア役等の当選や、滞在ゲーム数毎 (例えば、10 ゲーム毎等)、ナビ回数毎 (例えば、10 回ナビ演出がある毎等)、消化セット数毎 (例えば、3 セット毎等) とした契機で、モード選択抽選を行って、この選択抽選結果に応じたモードに切り替えるとともに、演出表示装置 S 40 においては、現在滞在しているモードを明示的、或いは示唆的に表示するようにしても良い。このようにすることで、A T 中において、ナビ演出を消化する他にも、付

20

【 1950 】

また、本 A T 中において、上乗せ抽選に当選した場合には、アイコン獲得状態と同様なルーレット演出によって遊技者に上乗せポイントを報知するようにしても良い。この場合、アイコン獲得状態のルーレット演出において、ルーレットの対象となっているアイコンに代えて、複数のポイント数を表示した画像にするだけで済むこととなり、演出画像の作成等を容易にすることができる。

30

< 第 16 実施形態 A T 中状態 (S T 状態) >

【 1951 】

S T 状態においては、所定ゲーム数 (例えば、7 ゲーム等) の間、毎ゲームにおいて、その当該ゲームの当選役に応じて、上述のセット数ストック抽選の実行抽選、実際は A T 中状態ではあるが演出上はピックアップボーナスのように見せている疑似ボーナスである B B 状態 (A T 8 であるメイン遊技状態 6) への B B 抽選、C Z 3 状態 (A T 3 であるメイン遊技状態 3) への引き戻し抽選等を行うとともに、これらの抽選結果に応じた演出を実行する。具体的には、S T 状態において、まず、S T 当選か否かを抽選し、S T 当選でない場合 (S T 外れ) には引き戻し抽選 (引き戻し番号 0 ~ 2 のいずれかを抽選) を行い、S T 当選であった場合には、潜伏状態の移行を管理する潜伏フラグ 0 ~ 2 (0 は潜伏無しでセット数ストック抽選の実行抽選に当選、1 は本 A T 中状態移行以上が当選可能、2 は B B 状態移行以上が当選可能) を抽選する。この S T 状態の所定ゲーム数は、S T ゲーム数カウンタにて管理されており、この S T ゲーム数カウンタが 0 となった時点 (所定ゲーム数到達時点) で、セット数が 0 で B B 抽選にも引き戻し抽選にも当選 (引き戻し番号 = 0) していなかった場合には、A T 中状態が終了して、非 A T 中状態のポイント特化 1 状態に移行する (図 250 の (15) 参照)。

40

【 1952 】

なお、本実施形態では、S T 状態は、所定ゲーム数経過 (S T ゲーム数カウンタが 0) が終了条件であったが、これに代えて、例えば、所定回数のナビ演出が実行されるまでと

50

しても良いし、或いは、上述の上乗せ特化状態の変形例と同様に、所定回数のナビ回数や所定ゲーム数経過までは、S T状態を最低限実行可能な最低保証区間として、ナビ回数表示や経過ゲーム数表示を、演出表示画面S 4 0の第1領域S R 1等に表示し（なお、どここの領域に表示しても良い。）、その後は、小役等が外れたゲームまで継続（択役の場合はナビ演出が行われないようにし、自力で担当できれば継続、できなければ終了等）したりするようにしても良い。

【1953】

S T状態において、S T当選であって、潜伏状態0が当選した場合には、本A T状態でのセット数抽選を行うとともに、S T状態の終了を管理するS T終了管理フラグ（0は継続、1は終了）を1にセットする。この後、セット数ストック抽選の実行抽選に当選した旨の報知を行うための前兆ゲーム数を抽選し、この抽選した前兆ゲーム数を、前兆ゲーム数を管理する図示しない前兆ゲーム数カウンタにセットする。この前兆ゲーム数の間は、再び本A T中状態に戻れることを示唆する演出等を実行し、前兆ゲーム数の最終ゲーム等において本A T中状態に移行する旨の演出を行う。そして、前兆ゲーム数カウンタが0（前兆終了）、或いはS Tゲーム数カウンタが1になると、次ゲームから本A T状態に移行する（図250の（14）参照）。なお、この前兆ゲーム数の間においても、上述のC Z 1状態等にて説明したシナリオ演出を実行するようにしても良い。また、前兆ゲーム数カウンタが0、或いはS Tゲーム数カウンタが1になったときには演出表示装置による告知を行うようにしてもよいし、遊技者がストップスイッチを操作することでリールが特殊変動をするようにしてもよい。ここで、特殊変動とは、リールを一旦停止させて逆回転を行わせ、1周した後で目的に図柄を停止させることや、停止したリールを上3ステップ、下に3ステップ動作することが考えられる。特殊変動を行うリールは、適宜、抽選により決定してもよい。

【1954】

S T状態において、S T当選であって、潜伏状態1又は2が当選した場合には、S T終了フラグを1にセットし、潜伏状態に移行することを示唆する演出を行うための前兆ゲーム数を抽選により決定して前兆ゲーム数カウンタにセットする。この前兆ゲームの間は、潜伏状態に移行することを示唆する演出等を実行し、この前兆ゲーム数カウンタが0、或いはS Tゲーム数カウンタが1になったら、潜伏状態（A T 7であるメイン遊技状態5）に移行する（図250の（15）参照）。

【1955】

また、S T状態においては、上述のセット数ストック抽選の実行抽選にもB B抽選（疑似ボーナス抽選）にも当選しなかった場合には、C Z 3状態（A T 3であるメイン遊技状態3）への引き戻し抽選を行う。この引き戻し抽選においては、上述のように、引き戻し番号0～2のいずれかを抽選する。そして、引き戻し番号が1又は2であった場合は、S Tゲーム数カウンタが0になるまでC Z 3状態に移行することを示唆する演出等を実行してから、C Z 3状態に移行する（図250の（16）参照）。なお、このS T状態中に、有利区間の上限に到達した場合にも、通常区間である非A T中状態のポイント特化状態1に移行する（図250の（20）参照）。

<第16実施形態 A T中状態（潜伏状態）>

【1956】

潜伏状態においては、潜伏フラグに応じて、セット数ストック抽選の実行抽選に当選の旨の0、疑似ボーナスであるノーマルビックボーナス（例えば、30G間継続するボーナス）に当選の旨の1、疑似ボーナスであってノーマルビックボーナスよりも有利なハイパービックボーナス（例えば、60G間継続するボーナス）に当選の旨の2、有利区間が終了するまで継続するエンディングボーナス（エンディング状態ということもある。）に当選の旨の3のといった有利状態識別番号0～3のいずれかを抽選する。すなわち、潜伏フラグが1（本A T中状態移行以上が当選可能）であった場合には、有利状態識別番号0～3のいずれかを抽選し、潜伏フラグが2（B B状態移行以上が当選可能）であった場合には、有利状態識別番号1～3のいずれかを抽選する。

【 1 9 5 7 】

潜伏状態において、有利状態識別番号 0 が当選した場合には、本 A T 状態でのセット数抽選を行うとともに、S T 状態の終了を管理する S T 終了管理フラグ（0 は継続、1 は終了）を 1 にセットする。そして、本 A T 状態に移行することを示唆する演出等を実行し、S T ゲーム数カウンタが 0 になったら、本 A T 状態に移行する（図 2 5 0 の（1 7）参照）。

【 1 9 5 8 】

ここで、本 A T 状態に移行する前に、上述の一連増加カウンタの値をチェックしており、この値が 2 0 0 0（枚）未満であれば、そのまま本 A T 状態に移行し、この値が 2 0 0 0 よりも大きい場合には有利区間の終了条件が満たされるまで継続するエンディング状態（A T 9 であるメイン遊技状態 9）に移行する。すなわち、本 A T 状態に移行する前に、有利区間の終了条件の 1 つである 2 4 0 0 枚到達に対して、今現在、どのくらいの差枚数であるかをチェックしており、本 A T 状態におけるエンディング状態への移行の閾値が所定値 M（例えば、2 0 0 0 枚）よりも少なければ、そのまま本 A T 状態に移行し、所定値 M よりも大きければ、エンディング状態に移行するようになっている。この閾値については、本 A T 状態であれば、その閾値に本 A T 状態で獲得可能な遊技メダル数を加算した値が 2 4 0 0 枚よりも少なくするようにすることが好ましい。この場合、本 A T 状態等の有利状態の途中で、有利区間終了条件を満たすことで本 A T 状態等の有利状態が終了することを防止することができる。

【 1 9 5 9 】

また、潜伏状態において、有利状態識別番号 1 ～ 3 に当選した場合にはそれぞれ、S T 終了管理フラグを 1 にセットした後、いずれかの B B 状態等に移行することを示唆する演出等を実行し、S T ゲーム数カウンタが 0 になったら、有利状態識別番号が 1 であれば B B 状態の 1 つであるノーマルピックボーナス（A T 8 であるメイン遊技状態 6）、2 であれば B B 状態の 1 つであるハイパーピックボーナス（A T 8 であるメイン遊技状態 6）、3 であればエンディング状態（A T 9 であるメイン遊技状態 6）にそれぞれ移行する（図 2 5 0 の（1 7）参照）。

【 1 9 6 0 】

これらのボーナスに移行する前においては、上述の A T 状態への移行の前と同様に、の一連増加カウンタの値をチェックしている。ノーマルピックボーナス（有利状態識別番号 1）の場合は、一連増加カウンタの閾値が 1 8 0 0（枚）であり、ハイパーピックボーナス（有利状態識別番号 2）の場合は、一連増加カウンタの閾値が 1 6 0 0（枚）であり、これらの閾値よりも大きい場合にはエンディング状態に移行し、少ない場合にはそのままノーマルピックボーナス（A T 8 であるメイン遊技状態 6）やハイパーピックボーナス（A T 8 であるメイン遊技状態 6）に移行する。これらの閾値についても、上述と同様に、その閾値に、ノーマルピックボーナスやハイパーピックボーナスのそれぞれにおいて獲得可能な遊技メダル数を加算した値が好ましい。また、本実施形態では、ノーマルピックボーナス及びハイパーピックボーナスを一括りに、A T 8 としているが、それぞれ別の A T 状態として管理するようにしても良いし、これらのボーナスに応じたメイン遊技状態を別途設けるようにしても良いことは言うまでもない。

【 1 9 6 1 】

なお、エンディング状態については、有利区間の終了条件まで A T が継続する仕様であるため、上乗せ抽選等が一切行われない。このため、エンディング状態においては、レア役に当選した場合においては、レア役が当選した旨の演出は行うが、上乗せに係る演出については一切行わないようになっている。また、エンディング状態でなくても、その有利区間での差枚数が、有利区間の終了条件の 1 つである 2 4 0 0 枚に近い所定の閾値（例えば、2 2 0 0 枚）を超えている場合、或いは、遊技区間の滞在ゲーム数が、有利区間の終了条件の 1 つである 1 5 0 0 ゲームに近い特定の閾値（例えば、1 4 0 0 ゲーム）においては、上乗せ抽選を行わないようにしても良い。

【 1 9 6 2 】

また、上記所定の閾値及び特定の閾値については、1つに限られず、例えば、差枚数の所定の閾値であれば、第1所定閾値として1800枚、第2所定閾値として2000枚、第3所定閾値として2200枚を設定し、第1閾値の場合には第1所定確率でエンディング状態への移行抽選を行い、第2閾値では第1閾値よりも高い第2所定確率でエンディング状態への移行抽選を行い、第3閾値では強制的にエンディング状態に移行させたり、或いは、第1閾値を超えたら上乗せ確率が、その前の状態よりも高い抽選テーブルに切り替え、第2閾値を超えたら第1閾値のときよりも上乗せ確率がさらに高い抽選テーブルに切り替えたり、というように、各閾値に応じた所定抽選や所定処理を行うようにしてもよい。これについては、有利区間のゲーム数においても、同様に、第1閾値（例えば、1000ゲーム）、第2閾値（例えば、1200ゲーム）、第3閾値（例えば、1400ゲーム）と設定して、各閾値にそれぞれ対応した上乗せ抽選テーブルや、エンディング状態への移行抽選等といった所定処理や所定抽選を行うようにしても良い。

10

【1963】

また、エンディング状態においては、レア役でも上乗せを行わないため、エンディング状態でレア役が出てくるのは望ましくないため、例えば、レア役として、例えば、図10の当選番号2の「逆押し白7揃いリプレイ」のように、打順によって表示されるリプレイの図柄組み合わせが異なるリプレイの当選エリアを設け、この当選エリアでは、例えば、第一の操作態様である順押しを行うと、左リールにチェリー等の図柄を有するリプレイに対応した図柄組み合わせが停止する停止制御を行うようにし、第二操作態様である逆押しを行うと、通常のリプレイ図柄組み合わせが停止する停止制御を行うように設定し（いわゆるレア役リプレイを設定し）、エンディング状態でない場合に、この当選エリアが当選した場合には、順押しをする旨のナビ演出を行って左リールにチェリーを表示させてレア役扱いとして、上乗せ抽選を行う一方、エンディング状態では、逆押しをする旨のナビ演出を行うことによって、遊技者から見て、チェリーというレア役が表示されないようにしても良い。これについては、リプレイに対応した図柄が、遊技者から見てチェリーを例に取ったが、これについては、スイカ図柄等、適宜設定可能であり、遊技者に対してレア役として認識されている図柄を用いればよい。このようにすることで、上乗せの無いエンディング状態で、レア役に対応した図柄を表示することを防止でき、エンディング状態中にレア役を引いてしまったという引き損感を低減することができる。

20

【1964】

さらに、エンディング状態への移行条件は、上述のように、エンディング状態への移行抽選に当選した場合や、有利区間の滞在ゲーム数が所定ゲーム数を超えたとき、遊技区間中の差枚数が所定枚数を超えたときに限定されず、例えば、上乗せ特化状態において獲得したATの継続ゲーム数が、ATにおける1ゲーム当たりの遊技メダルの獲得期待値（AT中の1ゲーム当たりの純増枚数）からして、有利区間の終了条件の1つである上限枚数を超えた状態（例えば、純増枚数が10枚の場合は、240ゲームATが継続すると、10枚×240ゲーム＝2400枚となって、有利区間の終了条件を満たす。）になった場合、或いは、AT中の上乗せによって加算されたATの残り継続ゲーム数と上記遊技メダルの獲得期待値とからして、上記上限枚数を超えるような状況となった場合にも、エンディング状態への移行条件を満たしたとして、エンディング状態に移行するようにしても良い。要は、AT中において、有利区間の終了条件を満たす状態となった場合に、エンディング状態に移行するようにすれば良い。

40

【1965】

また、上乗せ特化状態においては、上述の純増枚数が10枚の場合を例にとると、上乗せによるAT継続ゲーム数が240ゲームを超えた場合、これ以上の上乗せについては、意味をなさないが、そのまま上乗せ特化状態を継続して、最終的に、例えば、280ゲームと、純増枚数からすると有利区間の終了条件を超えたゲーム数を表示するようにしても良いし、240ゲームを超えた時点で、強制的に上乗せ特化状態を終了し、エンディング状態に移行するようにしても良い。

【1966】

50

また、この潜伏状態は、上述の本 A T 状態、B B 状態)においても抽選されており、これらの本 A T 状態や B B 状態において、潜伏番号 1 又は 2 が当選した状態で、本 A T 状態や B B 状態が終了すると、潜伏状態に移行するようになっている(図 2 5 0 の(1 2)参照)。なお、この潜伏状態中に、有利区間の上限に到達した場合にも、非 A T 中状態のポイント特化状態 1 に移行する(図 2 5 0 の(2 0)参照)。

<第 1 6 実施形態 非 A T 中状態>

【1 9 6 7】

本実施形態では、図 2 5 0 乃至 2 5 3 にも示すように、有利区間である上述の A T 中状態(メイン遊技状態 2 ~ 8)が終了すると、原則として、非有利区間である通常区間に移行するようになり、図 2 5 5 のフローチャートでも説明したように、この通常区間において有利区間が当選すると、有利区間における通常状態であるメイン遊技状態 1 に移行する(図 2 5 0 の(1)参照)。この通常状態は、図 2 5 5 のステップ S 5 2 0 6 にて決定した天井ゲーム数がセットされる。また、通常状態では、上乗せ特化状態に直接移行する A T 直撃役の当選がない場合には C Z 1 状態に移行する(図 2 5 0 の(2)参照)。さらに、通常状態において、A T 直撃役に当選した場合には、当たりゲーム数カウンタの値を強制的に 0 にすることで、上乗せ特化状態に移行するようになっている(図 2 5 0 の(3)参照)。換言すれば、通常状態においては、当たりゲーム数カウンタの値を強制的に 0 にするゲーム数短縮抽選を行っているともいえる。なお、直撃役を有している場合には、通常状態において直撃役に当選すると、当たりゲーム数カウンタの値を強制的に 0 にすることで、C Z 1 状態、上乗せ特化状態或いはエンディング状態に移行するようにしても良い。

【1 9 6 8】

非 A T 中状態は、通常区間及び有利区間における通常状態にて実行される状態であり、この非 A T 中状態は、基本的には、当たりゲーム数カウンタが 0 になるまで実行される。また、非 A T 中状態のうち、ポイント特化 2 状態、アイコン獲得状態、前兆状態においては、原則として通常状態(メイン遊技状態 1)に滞在しているが、ポイント特化 1 状態、サブ通常状態においては、通常区間或いは通常状態に滞在している可能性がある。すなわち、A T 中状態を終了しても X 回目の有利区間が終了せずに、ポイント特化 1 特化状態及びサブ通常状態の途中まで継続した後に通常区間となり、その後、X + 1 回目の有利区間が開始される状況が発生し得る(これについては、後述する)。

【1 9 6 9】

また、通常区間から有利区間に移行した際においては、図 2 5 6 のフローチャートでも説明したように、C Z 1 状態及び C Z 2 状態を経由して上乗せ特化状態に移行するか否かも決定されている。これらの情報、すなわち、図 2 5 6 のステップ S 5 3 0 8 の C Z 1 突破率カウンタの値、同図のステップ S 5 3 1 2 の C Z 2 突破率カウンタの値、同図のステップ S 5 3 1 4 の C Z 1 突破フラグによる C Z 2 状態への移行の有無、ステップ S 5 3 1 6 の C Z 2 突破フラグによる上乗せ特化状態に移行の有無等のメイン情報(所定情報)は、主制御基板 M から副制御基板 S に送信されている。副制御基板 S は、これらのメイン情報がある場合には、これに基づいて非 A T 中状態を制御し、メイン情報がない場合には、あらかじめ定められた特定の情報に基づいて非 A T 中状態を制御するようになっている(これについては後述する)。なお、このメイン情報については、副制御基板 S による非 A T 中状態の制御に必要な情報であれば、特に限定されない。

<第 1 6 実施形態 非 A T 中状態(ポイント特化 1 状態)>

【1 9 7 0】

本実施形態では、図 2 6 6 で示すように、A T が終了すると、必ず、非 A T 中状態のポイント特化 1 状態に移行する。具体的には、副制御基板 S によるポイント特化 1 状態準備処理を示すフローチャートである図 2 6 8 に示す通りである。すなわち、副制御基板 S は、主制御基板 M からの A T の最終ゲームにおいて全リール M 5 0 が停止した旨の情報(コマンド)、及び A T 中状態が終了した旨の情報を受けると(ステップ S 6 0 0 1 及び S 6 0 0 2)、ポイント特化 1 状態の滞在ゲーム数を管理する図示しないポイント特化 G 数カ

ウンタに、ポイント特化 1 状態の滞在ゲーム数の上限値（例えば、30（ゲーム））をセットし、非 A T 中状態の演出状態（演出遊技状態）をポイント特化 1 状態にセットする（ステップ S 6 0 0 3 及び S 6 0 0 4）。これによって、非 A T 中状態において、ポイント特化 1 状態に移行する。

【1971】

このポイント特化 1 状態では、C Z 1 や C Z 2 の突破率アップや突破確定といった本 A T 状態への移行に関する遊技者に有利な情報を示すアイコン（第 1 情報）を獲得するためのポイント（カウンタ値）について、サブ通常状態よりも多く獲得可能となっている状態であり、ポイント特化 1 状態専用の演出が行われる状態となっている。ポイント特化 1 状態の最初の 1 ゲーム目においては、ポイント特化 1 状態に突入した旨のアイキャッチ画像を出す等の演出を行うとともに、このゲームではポイント獲得抽選を行わず、2 ゲーム目から 30 ゲームの合計 29 ゲームに亘ってポイント獲得抽選を行い、最後の 30 ゲーム目においては、このポイント特化 1 状態で得た累計ポイント数を表示するようにしている。なお、最初の 1 ゲーム目においてポイント獲得抽選を行うようにしても良いことは言うまでもない。

10

【1972】

このポイント特化 1 状態で、ポイントを獲得すると、図 2 6 5 に示すように、演出表示装置 S 4 0 に、ポイントを獲得した旨の演出が実行されるようになっている。すなわち、副制御基板 S は、当該ゲームの当選役に応じたポイント獲得抽選（例えば、当選役に応じて 0 ～ 10 0 0 の範囲で選択される等）を行っており、この抽選によって得たポイントを、ポイントを管理する図示しないポイントカウンタ（所定のカウンタ）に記憶するようになっている。

20

【1973】

また、副制御基板 S は、ポイント特化 1 状態においては、同じ当選役に対して、サブ通常状態よりも高い確率で、所定数のポイントを得るポイント獲得抽選を行っている。これについては、例えば、サブ通常状態において用いられる低ポイント抽選テーブルと、この低ポイント抽せんテーブルよりも所定数以上のポイントの割り当て確率の高い高ポイント抽選テーブルとを設けることによって実現することが可能である。なお、ポイント特化 1 状態及び後述するポイント特化 2 状態においては、毎ゲーム、必ずポイントを獲得できるようにしても良いし、同じポイント獲得抽選に当選した状況であっても、サブ通常状態よりも、ポイント特化 1 状態及びポイント特化状態 2 の方がより多くのポイントを獲得できるように（例えば、当選役がベルに対応したポイント獲得抽選に当選した場合、サブ通常状態では 1 ポイントだが、ポイント特化 1 状態及びポイント特化 2 状態では 10 ポイントとする等）したりしても良い。要は、ポイント特化 1 状態及びポイント特化 2 状態においては、サブ通常状態よりも有利にポイントを獲得できるようになっていれば良い。

30

【1974】

また、ポイント特化 1 状態の最終ゲーム（ポイント特化 G 数カウンタのカウンタ値が 1）において、ポイントの上限である上限値（例えば、1000 ポイント。図 2 6 6 では、1000 p t と記載）以上に値になっていれば（p t 1000 超え）、アイコン獲得状態に移行する。このアイコン獲得状態では、演出表装置 S 4 0 等において、複数のアイコンをルーレットのように回転表示して最終的に停止したアイコンが獲得アイコンであることを示すルーレット演出等が実行されて、遊技者に獲得したアイコンを報知するようになっている（これについても後述する）。

40

【1975】

なお、アイコン獲得状態における演出は、上述のルーレット演出の他、例えば、図 2 6 7 に示すように、上述の C Z 1 状態と同様なバトル演出を行い、このバトル演出において味方キャラが勝つことで、登場した敵キャラに応じたアイコン、例えば、図 2 6 7 では「熱！」というアイコンを出現させることで、遊技者に獲得したアイコンを報知するようにしても良い。また、このバトル演出にて、敵キャラに与えたダメージについては、上述のバトル演出と同様に設定を示唆するものであっても良い。要は、遊技者に獲得するアイコ

50

ンを報知できる演出であれば良い。

【 1 9 7 6 】

また、ポイント特化 1 状態においては、複数のステージや、登場キャラクタを用意し、例えば、ステージ A よりもステージ B の方が、又は、キャラクタ A よりもキャラクタ B の方が、次回の C Z 1 状態までに要するゲーム数が短いというように、次回の C Z 1 状態までに要するゲーム数の長短を示唆するようにしても良いし、ステージやキャラクタによって設定示唆を行うようにしても良い。

【 1 9 7 7 】

また、例えば、最大天井ゲーム数が最大で（例えば 9 0 0 ゲーム）、或いは、第 1 のゲーム数区間（例えば、2 0 0 ゲーム台、5 0 0 ゲーム台等）のいずれかで C Z 1 状態に移行するゲーム数（以後、解除ゲーム数という）が選択され易いモード A、このモード A よりも短い最大天井ゲーム数（例えば 6 0 0 ゲーム）、或いは、第 2 のゲーム区間（例えば、1 5 0 ゲーム～2 5 0 ゲーム、3 5 0 ～4 5 0 ゲーム等）のいずれかで解除ゲーム数が選択され易いモード B、このモード B よりも短い最大天井ゲーム数（例えば 4 0 0 ゲーム等）、或いは、第 3 のゲーム区間（例えば、1 5 0 ～2 0 0 ゲーム、2 5 0 ゲーム～3 0 0 ゲーム等）のいずれかで解除ゲーム数が選択され易いモード C、モード C よりも低い所定ゲーム数（例えば、2 5 0 ゲーム）までのいずれかで解除ゲーム数が選択されるモード D、このモード D よりも低い特定ゲーム数（例えば、1 0 0 ゲーム）のいずれかで解除ゲーム数が選択されるモード E、最大天井はモード C と同じだが、解除ゲーム数に到達すると C Z を経由せずに直接 A T に移行するモード E というように、複数のモード A ～ E があつた場合、上述のステージやキャラに依じて、どのモードであるのかを示唆するようにしても良い。

【 1 9 7 8 】

さらに、ポイント特化 1 状態の終了ゲームにて全リールが停止した後から、次ゲームの開始前の間において、サブ入力ボタン S B を押下すると、例えば、演出表示装置 S 4 0 の第二所定領域 S R 2（なお、どの領域であっても良いことは言うまでもない）に、上述のモード A ～ E に対応付けられたカードを模した画像を表示する等によって、上述のモード示唆や設定示唆等を行うようにしても良い。

【 1 9 7 9 】

このようなポイント特化 1 状態に係る副制御基板 S による制御を図 2 6 9 及び図 2 7 0 に示す。なお、図 2 6 9 は、ポイント特化 1 状態におけるレバー押下時の副制御基板 S による処理（ポイント特化関連レバー処理）を示すフローチャートであり、図 2 7 0 は、ポイント特化 1 状態における最終停止時の副制御基板による処理（ポイント特化関連全停止時処理）を示すフローチャートである。

【 1 9 8 0 】

副制御基板 S は、ポイント特化 1 状態において、スタートレバー D 5 0 が押下された旨の情報を主制御基板 M から受けると（ステップ S 6 1 0 1）、ポイント特化 G 数カウンタ（図 2 6 9 では、単に「カウンタ」と表記）が、ポイント特化 1 状態の滞在ゲーム数の上限値、換言すれば、ポイント特化 1 状態の初期値（例えば、上述のように 3 0（ゲーム））であつた場合（ステップ S 6 1 0 2 で Y e s）にはステップ S 6 1 0 3 に進み、初期値でない場合（ステップ S 6 1 0 2 で N o）にはステップ S 6 1 0 7 に進む。

【 1 9 8 1 】

ポイント特化 G 数カウンタのカウンタ値が初期値であつた場合には、ポイント特化 1 状態に突入したゲームであり、副制御基板 S は、ポイント特化 1 状態に突入した旨を報知する突入画面に係る突入画面コマンドや、ポイント特化 1 状態の背景に係るポイント特化背景コマンドや、ポイント特化 1 状態にて実行される各種演出に係る I F コマンド等を、演出表示装置 S 4 0 等に送信する（ステップ S 6 1 0 3、ステップ S 6 1 0 4）。また、副制御基板 S は、このポイント特化 1 状態に突入した際においては、上述の突入画面を出すことが決定しているため、このポイント特化 1 状態に突入したゲームにおいて、例えば、レア役等に当選することによってこれに関する演出が実行されないようにするために、実

行する演出を上述の突入画面関連のみに限定する限定処理（演出なし限定）を実行した（ステップS 6 1 0 5）後、ポイント特化G数カウンタのカウンタ値を1減算する処理を実行する（ステップS 6 1 0 6）。なお、限定処理については、例えば、選択される画像を上述の突入画面等のみにしたたり、或いは、レア役等の当選役に当選したとしても、当選役に基づいた演出抽選を禁止するようにすることによって行うことができる。これによって、ポイント特化1状態に突入した際においては、その突入画面等といった突入時の固有の演出が、演出表示装置S 4 0等によって実行されることとなる。

【1982】

一方、ポイント特化1状態のポイント特化G数カウンタのカウンタ値が初期値でない場合、すなわち、ポイント特化1状態中である場合には、副制御基板Sは、当選役にに応じて付与するポイントを決して加算するポイント加算処理を実行し（ステップS 6 1 0 7）、この付与するポイントに応じた演出（ポイント特化1状態に固有の演出等）を抽選するための演出テーブルを決定する演出テーブル決定処理を実行する（ステップS 6 1 0 8）。そして、副制御基板Sは、ステップS 6 1 0 9にてステップS 6 1 0 4と同様な処理を実行し、上述の演出テーブルから演出パターンを抽選する処理を実行する（S 6 1 1 0）。これによって、演出表示装置S 4 0等において、図265にて示すような、ポイントを得た旨の演出等が実行されることとなる。

【1983】

次に、図270のフローチャートに沿った副制御基板Sのポイント特化関連全停止時処理について説明する。副制御基板Sは、ポイント特化1状態において、全リールM 5 0が停止した旨の情報を主制御基板Mから受けると（ステップS 6 1 3 0）、ポイント（遊技者に付与されたポイント）を加算する後述のポイント加算処理を実行する（ステップS 6 1 3 1）。この加算処理の後、ポイント特化G数カウンタが1の場合、すなわち、ポイント特化1状態の最終ゲームであった場合には（ステップS 6 1 3 2でYes）、副制御基板Sは、ポイント特化1状態の終了をセットする（ステップS 6 1 3 3）。

【1984】

一方、ポイント特化G数カウンタが1ではない場合には（ステップS 6 1 3 2でNo）、副制御基板Sは、ステップS 6 1 3 4にてポイント特化G数カウンタが0でないか否かを判断する。このステップS 6 1 3 4にて、ポイント特化G数が0ではなく、ポイント特化1状態中であると判断した場合は（ステップS 6 1 3 4でNo）、演出状態（演出遊技状態）をポイント特化1状態にセットする処理を実行する（ステップS 6 1 3 5）。

【1985】

また、ポイント特化G数カウンタが0であった場合、換言すれば、ポイント特化1状態が終了した状態の場合には（ステップS 6 1 3 4でYes）、副制御基板Sは、アイコン獲得状態にて、アイコンを獲得した旨の上述のルーレット演出の実行を管理するルーレットフラグ（0は実行無し又は実行不可、1は1回実行、2は2回実行）が、1以上であった場合、すなわち、ルーレット演出が実行される場合には（ステップS 6 1 3 6でYes）、ルーレット演出を発動する処理であるルーレット演出発動処理を実行する（ステップS 6 1 3 7）。

【1986】

また、副制御基板Sは、ルーレットフラグが、1以上でない場合（ルーレットフラグが0であった場合）、すなわち、ルーレット演出が実行されない場合には（ステップS 6 1 3 6でNo）、ポイント特化1状態が終了した後に移行するサブ通常状態にて滞在する演出ステージの抽選である節目ステチェン抽選を行い、この抽選に応じた演出状態をセットする（ステップS 6 1 3 8及びS 6 1 3 9）。なお、このポイント特化1状態の終了条件としては、上述の所定のゲーム数のみならず、毎ゲームにおいて、ポイント特化1状態を終了させるための転落抽選を行い、この転落抽選に当選したことに基づいて終了するようにしても良く、その終了条件については特に限定しない。

<第16実施形態 非AT中状態（サブ通常状態）>

10

20

30

40

50

【 1 9 8 7 】

サブ通常状態においては、複数種類の通常ステージのいずれかに滞在しており、これらの通常ステージは、サブ通常状態における滞在ゲーム数に応じて適宜変更されるようになっている。本実施形態では、これらの通常ステージにおいてはそれぞれ、互いに特化移行抽選の当選確率の異なる抽選テーブルによって、特化移行抽選を行うようにしており、滞在ステージに応じてポイント特化２状態への移行の期待度が異なるようになっている。なお、同一滞在ステージに滞在している場合においても、昼背景、夕方背景、夜背景の順にポイント特化２状態への移行の期待値が異なる（この順に、特化移行抽選の当選確率の高いテーブルが用いられる）ようにしても良い。

【 1 9 8 8 】

本実施形態では、サブ通常状態が開始されてから、予め定められた所定ゲーム数（例えば、１５０ゲーム、２５０ゲーム、３５０ゲーム等）到達すると、ＣＺ１状態への移行を示唆する演出を行うとともに、本前兆ステージに移行する。また、この本前兆ステージに移行する前の所定ゲーム数（例えば、１５０ゲームで前兆ステージに移行する場合には、その３０ゲーム前の１２０ゲームから等）においては、本前兆ステージに移行することを示唆する演出等が行われるプレ前兆ステージに移行する。さらに、本前兆ステージから、この本前兆ステージよりもＣＺ１状態への移行期待値の高い真本前兆ステージに移行することもある。

【 1 9 8 9 】

これらのプレ前兆ステージ、本前兆ステージ、真本前兆ステージは、複数回のゲームに亘ってそれぞれのステージに応じた演出を実行する。これらのプレ前兆ステージ、本前兆ステージ、真本前兆ステージにおいてもそれぞれ、その前兆の滞在ゲーム数に応じて所定のストーリーを進行させる上述のシナリオ演出が実行されるようになっている。プレ前兆ステージ、本前兆ステージ、真本前兆ステージにはそれぞれ、プレ前兆カウンタ、本前兆カウンタ、真本前兆カウンタによってその滞在ゲーム数を管理するようになっており、それぞれのカウンタのカウント値が例えば０になったとき（シナリオ演出の最終ゲーム等）においてＣＺ１状態に移行できるか否かを遊技者に報知するジャッジ演出等を実行する。

【 1 9 9 0 】

これらの前兆ステージのゲーム数（滞在期間）については、例えば、所定のタイミングにて、３０ゲーム、３５ゲーム、４０ゲームのいずれかから選択されたり、或いは、３０～４０ゲームからランダムに選択したりする等によって決定される。上記所定のタイミングとしては、例えば、それぞれの前兆ステージへの突入ゲームの前ゲームのスタートレバー押下時や全リール停止時等のタイミング、或いは、有利区間に移行したときのスタートレバー押下時や全リール停止時のタイミング等が挙げられ、要は、前兆ステージに突入する前に決まっていれば、どのタイミングであっても良い。また、上述のＣＺ１状態等のシナリオ演出でも説明したように、例えば、３０ゲームで前兆が終了した場合には、ＣＺ１状態への移行可能性が高いというように、その滞在ゲーム数にて、ＣＺ１状態への移行期待値を示したり、或いは、前兆が３３ゲームといったゾロ目で終わったら高設定を示唆したり等といった設定示唆等を行うようにしても良い。

【 1 9 9 1 】

これらのプレ前兆ステージ、本前兆ステージ、真本前兆ステージにおいて、ＣＺ１状態に移行する旨の演出がなされると、ＣＺ１状態に移行し、ＣＺ１状態に移行しない旨の演出がなされると、通常ステージのいずれかのステージに移行するようになっている。なお、サブ通常状態における上述の各種ステージは、上述のものに限定されず、機種仕様等に応じて適宜設定可能であることは言うまでもない。また、本前兆ステージにおいて、真本前兆ステージに移行することが決定している場合には、本前兆ステージ中に真本前兆ステージに移行することを示唆する演出を行うようにしても良い。

【 1 9 9 2 】

このようなサブ通常状態においては、図２７１に示すように、どのステージであっても、毎ゲーム、当選役に応じたポイント獲得抽選を行っており、ポイントを獲得すると、そ

10

20

30

40

50

のポイントがポイントカウンタに加算されつつ演出表示装置 S 4 0 等にてポイントを獲得した旨の演出が行われる（図 2 6 5 参照）。このポイントが所定値（例えば、1 0 0 0 ポイント）以上となると、アイコン獲得状態への移行フラグであるポイントフラグをセットしつつ、ポイントカウンタに記憶された総ポイントから 1 0 0 0 ポイントを減算する。例えば、ポイントカウンタに 1 2 3 0 ポイントが記憶されている状態であれば、そこから 1 0 0 0 ポイントを減算することで、ポイントカウンタの値は 2 3 0 ポイントとなり、これがそのまま引き継がれた状態でその後のサブ遊技状態等を進行するようになっている。

【 1 9 9 3 】

また、ポイント特化 1 状態およびポイント特化 2 状態においても、ポイントが所定値以上となった場合には、ルーレットフラグ（以下、ポイントフラグと称することもあり、例えば、図 2 7 1 ではポイントフラグと表記。）がセットされて、アイコン獲得状態に移行する。本実施の形態では、通常ステージのいずれかに滞在している場合には、即時にアイコン獲得状態に移行でき、ポイントフラグがセットされた次ゲームにてアイコン獲得状態に移行する一方で、プレ前兆ステージ、本前兆ステージ、真本前兆ステージ、特化前兆ステージ（これについては後述する）、ポイント特化 1 状態およびポイント特化 2 状態に滞在している場合には、アイコン獲得状態への移行が保留され、これらステージや状態の終了した次ゲーム以降でアイコン獲得状態に移行する仕様となっている。

【 1 9 9 4 】

したがって、ポイントフラグがセットされた後において、滞在ステージに応じた都合の良いタイミング（上述のように通常ステージであれば、ポイントフラグがセットされた次ゲーム、各種前兆ステージであればこの前兆ステージが終了した次ゲーム、ポイント特化 1 状態及びポイント特化 2 状態であればこれらの状態が終了した次ゲーム等）にてアイコン獲得状態に移行して、ルーレット演出が実行され、このルーレット演出によって獲得したアイコンを遊技者に報知する。この獲得したアイコンについては、図 2 9 2（a）に示すように、演出表示装置 S 4 0 の右上の第 1 所定領域 S R 1 に表示される。このアイコンについては複数個の獲得が可能であり、複数のアイコン（本実施形態では、最大で 5 個）を獲得した場合には、演出表示装置 S 4 0 の所定領域に横に並んで表示される。

< 第 1 6 実施形態 ポイント加算処理 >

【 1 9 9 5 】

次に、このポイント獲得に関する副制御基板 S による処理を図 2 7 2 及び図 2 7 3 のフローチャートに沿って説明する。図 2 7 2 は、図 2 6 9 のステップ S 6 1 0 8 のサブルーチンに係るレバー押下時におけるポイント獲得に関する処理を示すフローチャートである。スタートレバー D 5 0 が押下されることによって、副制御基板 S は、ポイント特化 2 状態に移行するか否かの特化移行抽選を実行する（ステップ S 6 2 0 1 及びステップ S 6 2 0 2）。この特化移行抽選においては、例えば、上述の C Z 直撃役や A T 直撃役のように、ポイント特化 2 状態に直接移行する特化直撃役を設けても良いし、当選役に応じた抽選確率（小役やリプレイよりもレア役の方が当選確率が高い等）での特化移行抽選を行うようにしても良い。

【 1 9 9 6 】

特化移行抽選に当選してポイント特化 2 状態に移行することが決定した場合には（ステップ S 6 2 0 3 で Y e s）、副制御基板 S は、ポイント特化 2 状態へ移行を管理するポイント特化 2 状態フラグ（0 は移行なし、1 は移行あり）を 1 にセットする処理を実行する（ステップ S 6 2 0 4）。次に、上述の A T 直撃役（なお、C Z 直撃役がある場合も処理は同じである。以後同様。）に当選していないか否かを判断する。すなわち、本実施形態では A T 直撃役に当選した以降はポイント獲得抽選を行わない仕様となっており、この直撃役に当選した場合には、主制御基板 M から、この直撃役に当選して当たりゲーム数が強制的に 0 になった旨の情報（サブ用 G 数短縮情報）が送信されるようになっている。この情報を受けた副制御基板 S は、当たりゲーム数が強制的に 0 になった旨のサブ用 G 数短縮フラグ（0 は G 数短縮なし、1 は G 数短縮あり）を 1 にセットするようになっている。

【 1 9 9 7 】

そして、サブ用G数短縮フラグが1でない場合、換言すれば、AT直撃役に当選して当たりゲーム数が強制的に0になっていない場合には(ステップS6205でNo)、副制御基板Sはポイント獲得抽選(ポイント加算抽選)を実行する(ステップS6206)。このポイント獲得抽選に当選してポイント(当選pt)を得たら(ステップS6207でYes)、このポイントとポイントカウンタに記憶されている値(これまでに得たポイント)を加算する処理を実行することで、現在取得している仮の総ポイント数とした仮カウンタ値を、図示しない仮ポイントカウンタに記憶する処理を実行する(ステップS6208)。

【1998】

この記憶した仮ポイントカウンタの仮カウンタ値が1000(ポイント)以上であり(ステップS6209でYes)、後述する上乘せパラメータフラグ(アイコンが表示できるか否かを示すフラグであり、0はこれ以上アイコンを表示できない状態、1はアイコンがない状態、2はアイコンが1つある状態等)が全て0である場合には(ステップS6210でYes)、仮カウンタ値を0にセットする処理を実行する(ステップS6212)。

【1999】

すなわち、ステップS6203のポイント獲得抽選に当選した結果、ポイントがアイコン獲得状態に移行する所定値(1000ポイント)に到達したとしても、これ以上アイコンを獲得することができない状態(例えば、CZ1状態やAT状態に移行確定する旨のアイコンが表示されてこれ以上のアイコンを獲得する意味がない状態等)であれば、仮カウンタ値を0にリセットすることで、アイコンを獲得することができないようにしている。この場合、演出表示装置S40においては、ポイント獲得に失敗した旨の演出が行われることとなる。このようにすることで、アイコンを表示することができない状態において、このアイコンを獲得するためのポイントが所定値に達することを防止することができ、折角所定値のポイントが溜まったにもかかわらず、アイコンが付与されないという事態を回避することができる。この結果、遊技者に損失感を与えることを防止することができる。

【2000】

図273は、図270のステップS6131のサブルーチンに係る全停止時におけるポイント獲得に関する処理を示すフローチャートである。全てのリール50Mが停止し、仮カウンタ値が0ではなく、かつ所定値である1000ポイントに到達していない場合には(ステップS6222でNo、ステップS6223でNo)、副制御基板Sは、当選ポイントを表示するための当選ptコマンドを演出表示装置S40等へ送信する(ステップS6224)。そして、副制御基板Sは、ポイントカウンタに仮カウンタ値の値を加算(代入)し、仮カウンタ値を0にリセットする処理を実行する(ステップS6225及びステップS6226)。

【2001】

また、仮カウンタ値が0ではなく、かつ所定値である1000ポイント以上になっていた場合には(ステップS6222でNo、ステップS6223でYes)、副制御基板Sは、仮ポイントカウンタに記憶された総ポイントから所定値(1000ポイント)を減算し、ポイントが所定値に達した旨のカウンタ到達コマンド及びルーレット演出の実行をストックする旨のコマンドを送信する(ステップS6227乃至6229)。

<第16実施形態 非AT中状態(ポイント特化2状態)>

【2002】

次に、ポイント特化2状態について説明する。ポイント特化2状態は、予め定められた所定ゲーム数(継続ゲーム数)間継続し、この所定ゲーム数間において、毎ゲーム、図265で示すようなポイントを獲得した旨の演出といったポイント特化2状態専用の演出が実行される状態である。このポイント特化2状態では、例えば、キャラクタAの場合は10ポイントが付与され易く、キャラクタBの場合は30ポイントが付与され易いというように、互いにポイント獲得の期待値が異なる複数のキャラクタを用意し、獲得したポイントに応じたキャラクタ選択抽選(10ポイントの場合はキャラクタAが選択され易い抽選テーブル、30ポイントの場合はキャラクタBが選択され易い抽選テーブルを用いる)に

10

20

30

40

50

よって選択されたキャラクタを、図 2 6 5 で示すようなポイントを獲得した旨の演出の前に、演出表示装置 S 4 0 にて表示することによって、遊技者にこれから付与するポイントの事前示唆を行うようにする等の演出が行われる。このポイント特化 2 状態の継続ゲーム数については、例えば、6 ゲーム、或いは 1 2 ゲームのいずれかから抽選によって選択されたり、6 ~ 1 2 ゲームのうちから抽選によって選択されたり等することによって決定される。この継続ゲーム数は、図示しない特化滞在カウンタによって管理されている。

【 2 0 0 3 】

なお、ポイント特化 2 状態については、例えば、ポイント特化 2 状態が終了したら、このポイント特化 2 状態を再開させるか否かを抽選するいわゆるループ抽選を行い、このループ抽選に外れるまで、繰り返しポイント特化 2 状態を行うようにしても良い。この場合、設定値が高いほど、そのループ確率高くすることによって、ループ回数が多いほど、高設定であることを遊技者に期待させるようにしても良い。この場合、ループ回数が所定回数まで到達したら強制的にループ抽選を外れとしたりするループ回数天井を設けたり、或いは、所定数のポイント（例えば、1 個のアイコンが獲得できる 1 0 0 0 ポイント等）を超えたら、その超えた上乗せ特化 2 状態にてループを強制的に終了する等の処置を採用することによって、過度のポイントの付与を抑制するようにしても良い。

【 2 0 0 4 】

また、ポイント特化 2 状態では、継続ゲーム数に亘って、毎ゲーム必ずポイントを獲得できるようになっているとともに、最低でも所定ポイント（例えば、1 0 ポイント）以上のポイントが獲得できるようになっている。このポイント特化 2 状態の継続ゲーム数のうち、最初の 1 ゲーム目では、ポイント特化 2 状態に突入した旨のアイキャッチ画像を出すとともに、このゲームではポイント獲得抽選を行わず、2 ゲーム目から 6 ゲームの合計 5 ゲームに亘って毎ゲームポイントを獲得し、最後の 6 ゲーム目においては、このポイント特化 2 で得た累計ポイント数を表示するようにしている。なお、最初の 1 ゲーム目においてポイント獲得抽選を行うようにしても良いことは言うまでもない。

【 2 0 0 5 】

また、このポイント特化 2 状態におけるポイント獲得抽選では、必ず所定ポイント以上獲得できる超高ポイントテーブルが用いられ、サブ通常状態やポイント特化 1 状態よりもポイントを獲得しやすい状態となっている。まとめると、ポイント特化 2 状態においては、サブ通常状態から移行する点、ポイント特化 2 状態専用の演出が行われる状態となっている点、ポイント特化 1 状態よりもポイント獲得の期待値が高い点等がポイント特化 1 状態と異なる。

【 2 0 0 6 】

なお、本実施形態では、ポイント特化 2 状態については、ポイント獲得の期待値が、ポイント特化 1 よりも高くしているが、これに代えて、ポイント特化 1 状態で用いられる高ポイントテーブルを用いて、ポイント特化 2 状態におけるポイント獲得の期待値が、ポイント特化 1 状態と同一となるようにしても良い。要は、サブ通常状態よりもポイントを獲得しやすい状態であれば良い。

【 2 0 0 7 】

サブ通常状態からポイント特化 2 状態に至る経緯を説明する図でもある図 2 7 4 に示すように、サブ通常状態においてポイント特化 2 状態に係る特化移行抽選に当選することによって、ポイント特化 2 状態に移行する。この特化移行抽選は、例えば、上述の C 2 直撃役や A T 直撃役のように、ポイント特化 2 状態に直接移行する特化直撃役の当否を抽選したり、或いは、レア役等を契機に所定の確率でポイント特化 2 状態への移行抽選を行ったり等適宜の抽選によって行うことが可能である。

【 2 0 0 8 】

この特化直撃抽選に当選した場合には、ポイント特化 2 状態に移行する旨のポイント特化 2 状態フラグを立て、あらかじめ定められた複数回のゲームに亘ってポイント特化 2 状態に移行する旨を示唆する特化前兆ステージを経由した後に、ポイント特化 2 状態に移行する。この特化前兆ステージのゲーム数（滞在期間）については、上述の各種前兆ステー

10

20

30

40

50

ジの場合と同様にして決定することができる。なお、この特化前兆についても、上述のC Z 1 状態等のシナリオ演出と同様の仕様としても良い。

【 2 0 0 9 】

サブ通常状態からポイント特化 2 状態の移行については、サブ通常状態において、通常ステージに滞在していることを条件の 1 つとして（これについては後述する）特化前兆に移行でき、ポイント特化 2 状態フラグがセットされた次ゲーム以降から特化前兆に移行することが可能な一方で、プレ前兆ステージ、本前兆ステージ、真本前兆ステージに滞在している場合には、ポイント特化 2 状態への移行が保留され、これらの前兆ステージが終了した次ゲーム以降（前兆ステージの終了ゲームの次ゲームであっても良いし、終了ゲームから複数ゲーム後であっても良い）で、特化前兆ステージに移行する仕様となっている。

10

【 2 0 1 0 】

したがって、ポイント特化 2 状態フラグがセットされた後において、滞在ステージに応じた都合の良いタイミング（上述のように通常ステージであれば、ポイント特化 2 状態フラグがセットされた次ゲーム、各種前兆ステージであればこの前兆ステージが終了した次ゲーム以降、ポイント特化 1 状態及びポイント特化 2 状態であればこれらの状態が終了した次ゲーム以降等）にて特化前兆ステージに移行し、特化前兆ステージが終了した後にポイント特化 2 状態に移行する。

【 2 0 1 1 】

このポイント特化 2 状態の継続ゲーム数の間にて、ポイントがアイコン獲得状態に移行する条件である所定値（1 0 0 0 ポイント。図 2 7 4 では、1 0 0 0 p t と表記）に到達した場合には、ポイント特化 2 状態が終了した後に、アイコン獲得状態に移行してルーレット演出が行われる。ここで、ポイント特化 2 状態中に、ポイントが所定値に到達しても、その残り継続ゲーム数の間もポイント特化 2 状態が継続し、ここで得たポイントはそのまま持ち越されるようになっている。一方、ポイント特化 2 状態の終了時において、ポイントが上記所定値に満たない場合には、サブ遊技状態に戻る。なお、本実施形態では、ポイント特化 2 状態の途中でポイントが所定値になっても、ポイント特化 2 状態がそのまま継続していたが、例えば、ポイントが所定値になったらポイント特化 2 状態を終了させて、アイコン獲得状態に移行するようにしても良い。

20

< 第 1 6 実施形態 ポイント特化 2 状態関連処理 >

【 2 0 1 2 】

次に、副制御基板 S によるポイント特化 2 状態の関連処理について、図 2 7 5 乃至図 2 7 7 のフローチャートに沿って説明する。図 2 7 5 は第 1 6 実施形態に係るポイント特化 2 状態関連処理を示すフローチャートである。この図 2 7 5 に示すように、全リール M 5 0 が停止した後、アイコン獲得状態中でも、ポイント特化 2 状態中（図 2 7 5 では「特化 2 状態中」と表記）でもない場合には（ステップ S 6 3 0 1、ステップ S 6 3 0 2 で N o、ステップ S 6 3 0 3 で N o）、図 2 6 9 のステップ S 6 1 0 7 と同様なポイント加算処理を実行する（ステップ S 6 3 0 4）。

30

【 2 0 1 3 】

また、全リール M 5 0 が停止した後、アイコン獲得状態中ではないが、ポイント特化 2 状態中である場合には（ステップ S 6 3 0 1、ステップ S 6 3 0 2 で N o、ステップ S 6 3 0 3 で Y e s）、後述するポイント特化 2 状態中処理を実行する（ステップ S 6 3 0 5）。これらのポイント加算処理又はポイント特化 2 状態中処理の後、アイコンを獲得した旨の上述のルーレット演出の実行を管理するルーレットフラグ（0 は実行無し、1 は 1 回実行、2 は 2 回実行）が 1 未満であった場合（ステップ S 6 3 0 6 で N o）、後述する特化前兆セット処理を実行する（ステップ S 6 3 0 7）。

40

【 2 0 1 4 】

一方、ポイント加算処理又はポイント特化 2 状態中処理の後、アイコンを獲得した旨の上述のルーレット演出の実行を管理するルーレットフラグが 1 以上であった場合（ステップ S 6 3 0 6 で Y e s）、副制御基板 S は、ルーレット演出をストックする旨のルーレットストックコマンドを演出表示装置 S 4 0 等へ送信し、ルーレット演出を発動させるルー

50

レット発動処理を実行した後、ポイント加算処理にて得たポイントの値をポイントカウンタに記憶させるためのポイントカウンタ値コマンドとして送信する処理を実行する（ステップS 6 3 0 8乃至6 3 1 0）。

【2 0 1 5】

図2 7 6は、図2 7 5のステップS 6 3 0 5のサブルーチンに係るポイント特化2状態中処理（レバー時）のフローチャートである。まず、図2 7 5のステップ6 3 0 1におけるゲームの次ゲーム等において、スタートレバ D 5 0が押下された場合には（ステップS 6 3 2 1でY e s）、ステップS 6 3 2 2に進み、スタートレバ D 5 0が押下されていない場合には、図2 7 7のステップ6 3 4 2に進む。ステップS 6 3 2 2にて、ポイント特化2状態の継続ゲーム数を管理する特化滞在カウンタの値がポイント特化2状態の継続ゲーム数の上限である6（特化滞在カウンタ＝6）である場合、換言すれば、ポイント特化2状態の最初のゲーム（ポイント特化2状態の突入ゲーム）である場合には（ステップS 6 3 2 2でY e s）、副制御基板Sは、ポイント特化2状態に突入した旨のアイキャッチ画像を出すための特化2突入アイキャッチコマンド、ポイント特化2状態に突入した際の背景画像を出すための特化2背景コマンドといったポイント特化2状態の突入画面に係るコマンドを、演出表示装置S 4 0等へ送信する（ステップS 6 3 2 3、ステップS 6 3 2 5）。また、副制御基板Sは、ポイント特化2状態の突入ゲームにおいては、図2 6 9のステップS 6 1 0 5と同様に、レア役等に当選したことによる他の演出を実行しないようにするために、ここで実行する演出をポイント特化2状態の突入画面関連のみに限定する限定処理を実行し、特化滞在カウンタの値を1減算（特化滞在カウンタの値が6から5となる）する処理を実行する（ステップS 6 3 2 5、ステップS 6 3 2 6）。

【2 0 1 6】

また、特化滞在カウンタの値が6未満で（ポイント特化2中状態の場合）、サブG数短縮フラグが1でなく（図2 7 2のステップS 6 2 2 5でも説明したように、AT直撃役に当選して当たりゲーム数が強制的に0になっていない状況）、当たりゲーム数カウンタ（図2 7 6では当たりG数カウンタと表記）が0でない場合には（ステップS 6 3 2 2でN o、ステップS 6 3 2 7でN o、ステップS 6 3 2 8でN o）、副制御基板Sは、図2 6 9のステップS 6 1 0 7と同様なポイント加算処理を実行する（ステップS 6 3 2 9）。その後、副制御基板Sは、ポイント特化2中に係る背景画像を表示するための特化2背景コマンドを演出表示装置S 4 0等へ送信し、この背景画像の表側に出すポイント特化2中の演出、すなわち、ステップS 6 3 2 9のポイント加算処理の結果、得られたポイントを遊技者に報知する演出（例えば、図2 6 5で示すようにポイントを得た旨の演出等）を抽選により決定する処理を実行する（ステップS 6 3 3 0、ステップS 6 3 3 1）。

【2 0 1 7】

また、特化滞在カウンタの値が6未満で、サブG数短縮フラグが1であった場合（ステップS 6 3 3 2でN o、ステップS 6 3 2 7でY e s）、すなわち、ポイント特化2状態中において、AT直撃役に当選して当たりゲーム数が強制的に0になった場合は、次ゲームからAT（この場合は、上乘せ特化状態）に移行する必要があるため、今回のゲームにてポイント特化2状態を終了させるため、特化滞在カウンタを強制的に、ポイント特化2状態の最終ゲームである1にセットし（ステップS 6 3 3 2）、サブ用G数短縮フラグを0にリセットする処理を実行する（ステップS 6 3 3 3）。このように、ポイント特化2状態中において、主制御基板M側の抽選にてATに移行することが決定した場合には、ポイント特化2状態の滞在ゲーム数を強制的に最終ゲームとすることで、主制御基板Mのメイン遊技状態と速やかに同期を取ることができ、メイン遊技状態とサブ遊技状態との整合を確実に行うことができる。

【2 0 1 8】

その後、副制御基板Sは、ポイント特化2状態の最終ゲームに応じた背景画像を出すための特化2背景コマンドを演出表示装置S 4 0等へ送信するとともに、遊技者にサブ入力ボタン（演出ボタン）S Bの押下を促す「P U S H」といったボタン画像を表示する演出を実行する（ステップS 6 3 3 4、ステップS 6 3 3 5）。なお、本実施形態では、互い

10

20

30

40

50

に A T に移行する期待度の異なる（有利な状態に移行する期待度の異なる）複数種類のボタン画像、具体的には、場面を切り替えるため等に用いられる通常のボタン画像（図 2 6 3 参照）、A T の移行の期待度が高く、通常のボタン画像よりも大きいデカボタン画像、A T の移行の期待度が高く、通常のボタン画像とは異なる色のボタン画像（色に応じて期待度が異なったり、A T の移行が確定するものであったりしても良い）が用意されており、ステップ S 6 3 3 5 では、デカボタン画像（デカ P U S H）を表示している。

【2019】

そして、副制御基板 S は、遊技者がサブ入力ボタン S B を押下することによって、C Z 1 状態等への移行が確定した旨を示すとともに、他の演出よりも出現確率が低い演出であって、特定のキャラクタがカットインする画像が表示される演出等といったプレミアカットイン画像を出すためのプレミアカットイン処理を実行する（ステップ S 6 3 3 6）。

10

【2020】

図 2 7 7 は、図 2 7 5 のステップ S 6 3 0 5 のサブルーチンに係るポイント特化 2 状態中処理（全停止時）のフローチャートである。先ず、全リール M 5 0 が停止していれば（ステップ S 6 3 4 1 で Y e s）、ステップ S 6 3 4 2 に進み、停止していなければ図 2 7 6 のステップ S 6 3 2 2 に進む。ステップ S 6 3 4 2 では、副制御基板 S は、図 2 6 9 のステップ S 6 1 0 7 と同様なポイント加算処理を実行する。その後、副制御基板 S は、特化カウンタが 0 でなく、ルーレットフラグが 1 又は 2 であった場合には（ステップ S 6 3 4 3 で N o、ステップ S 6 3 4 5 で Y e s）、図 2 7 5 のステップ S 6 3 0 9 と同様なルーレット発動処理を実行する（ステップ S 6 3 4 6）。

20

【2021】

また、副制御基板 S は、特化カウンタが 0 でなく、ルーレットフラグが 0 であった場合には（ステップ S 6 3 4 3 で N o、ステップ S 6 3 4 5 で N o）、ポイント特化 2 中固有の所定演出（例えば、図 2 6 5 の画像を表示するとともに、この画像の周囲を点滅させるといったエフェクトを表示させるエフェクト演出等）を出現させている状態を終了させる（クリアする）処理を実行する（ステップ S 6 3 4 7）。そして、副制御基板 S は、ポイント特化 2 状態が終了した後のサブ通常遊技において、どの通常ステージに滞在させるか（どの通常ステージにチェンジさせるか）のステチェン抽選を行い、この抽選結果に応じた通常ステージに係る演出状態をセットする処理を行う（ステップ S 6 3 4 8、ステップ S 6 3 4 9）。

30

【2022】

次に、サブ通常状態から上述のポイント特化 2 状態に移行する前に行われる特化前兆ステージ関連について説明する。図 2 7 8 は、第 1 6 実施形態に係るサブ通常状態からポイント特化 2 状態への移行の過程を説明するための図である。本実施形態では、特化前兆ステージは所定ゲーム数（例えば、3 ゲーム）間連続して行われるようになっており、全てのリール M 5 0 が停止した時に特化前兆ステージ（図 2 7 8 では、「特化前兆」と表記。）に移行可能であれば、次ゲームが前兆 1 ゲーム目、次々ゲームが前兆 2 ゲーム目、その次のゲーム（次々々ゲーム）が前兆 3 ゲーム目（前兆最終ゲーム）を経由してから、特化前兆ステージに移行する。なお、この特化前兆ステージにおいても、上述の C Z 1 状態等のシナリオ演出と同様の仕様としても良い。

40

【2023】

この特化前兆ステージのセットに係る特化前兆セット処理について、図 2 7 9 のフローチャートに沿って説明する。この図 2 7 9 は、図 2 7 5 のステップ S 6 3 0 7 のサブルーチンに係る特化前兆セット処理を示すフローチャートである。全リール M 5 0 が停止した後、副制御基板 S は、そのときの状況に応じた演出ステージの移行の有無等といった既存の状態移行処理を実行する（ステップ S 6 3 6 1、ステップ S 6 3 6 2）。

【2024】

その後、副制御基板 S は、ポイント特化 2 状態フラグがあること（ステップ S 6 3 6 3 で Y e s）、通常ステージに滞在していること（ステップ S 6 3 6 4 で N o）、本前兆カウンタ及び真本前兆カウンタのカウント値がそれぞれ所定値（図 2 7 9 では 2 0）以上で

50

あること（ステップS 6 3 6 5でN o、ステップS 6 3 6 6でN o）、連続演出やルーレット演出といった演出に用いられるエフェクト等が実行されている所定の演出状態ではないこと（ステップS 6 3 6 7）を条件に、特化前兆ステージの滞在ゲーム数を管理する特化前兆カウンタに、特化前兆ステージにおける滞在ゲーム数の最大値である3（換言すれば、特化前兆ステージの最初のゲームであることを示す値）をセットし、演出状態がポイント特化2状態に移行の3ゲーム前（特化前兆3 G）である旨をセットし（特化前兆のセット処理）、ポイント特化2状態フラグを0にリセットする（ステップS 6 3 6 8乃至6 3 7 0）。なお、特化前兆ステージの滞在ゲーム数は上述の3ゲームに限定されず、適宜設定可能であることは言うまでもない。

【2025】

本実施形態では、ステップS 6 3 6 5及び6 3 6 6にて、本前兆カウンタや真本前兆カウンタの値をチェックしている（換言すれば、本前兆カウンタ、真本前兆カウンタがそれぞれ所定値以上であることが、特化前兆のセット処理を行うための条件の1つとなっている）のは以下の理由による。すなわち、上述のように本前兆カウンタや真本前兆カウンタにて滞在ゲーム数を管理されている本前兆、真本前兆においてはそれぞれ、シナリオ演出が行われている。このシナリオ演出において一塊の流れのストーリーを実行するのに十分なゲーム数（本例では、20ゲーム）を確保する必要があり、このゲーム数が確保できない状態であれば（本例では20未満）、特化前兆のセット処理を行わないことによって、ポイント特化2状態への移行を保留（遅延）するようにしている。なお、本実施形態では、本前兆ステージや真本前兆ステージにおいて、そのままC Z 1状態になった場合には、ポイント特化2状態については消滅するようになっているが、消滅しないようにすることももちろん可能である。

【2026】

また、ステップS 6 3 6 3において、上述のステップS 6 3 7 0等によって特化2状態フラグが0になっており（ステップS 6 3 6 3でN o）、特化前兆カウンタのカウント値が0でなく（ステップS 6 3 7 1でN o）、特化前兆カウンタのカウント値が3である場合には（ステップS 6 3 7 2でY e s）、特化前兆カウンタに2（前兆途中のいずれかのゲーム数）をセットし、演出状態がポイント特化2状態に移行の2ゲーム前（特化前兆2 G）である旨をセットする処理を実行する（ステップS 6 3 7 3、ステップS 6 3 7 4）。

【2027】

特化前兆カウンタのカウント値が3でなく、2である場合（ステップS 6 3 7 2でN o、ステップS 6 3 7 5でY e s）にも同様に、副制御基板Sは、特化前兆カウンタに、特化前兆ステージにおける滞在ゲーム数の最小値である1（換言すれば、特化前兆ステージの最後のゲームであることを示す値）をセットし、演出状態がポイント特化2状態に移行の1ゲーム前（特化前兆ラスト）である旨をセットする処理を実行する（ステップS 6 3 7 6、ステップS 6 3 7 7）。

【2028】

そして、特化前兆カウンタのカウント値が2ではない場合、換言すれば、このカウント値が2である場合には（ステップS 6 3 7 5でN o）、副制御基板Sは、特化前兆カウンタに0（換言すれば、特化前兆ステージが完了したことを示す値）をセットし、演出状態をポイント特化2状態にセットし、特化滞在カウンタに、ポイント特化2状態の滞在ゲーム数（本例では、6）をセットする処理を実行する（ステップS 6 3 7 8乃至6 3 8 0）。
<第16実施形態 アイコンに関する仕様>

【2029】

次に、アイコンに関する仕様について説明する。まず、本実施形態において、獲得可能なアイコンの種類を以下に列挙する。（1）C Z 1状態突破率の上乗せを示すアイコン（1 - 1）C Z 1状態の突破率に対して、第1値（例えば、5%）だけ上乗せすることを示すアイコンであり、図280で示す の中に1 s tと記載されているとともに、1 s tの文字が黄色となっている形式で表示されるアイコン（以後、「1 s t黄」という）。（1 - 2）C Z 1状態の突破率の上乗せが、第1値よりも大きい第2値（例えば、10%）

10

20

30

40

50

であることを示すアイコンであり、図 280 で示す の中に 1 s t と記載されているとともに、1 s t の文字が緑色となっている形式で表示されるアイコン（以後、「1 s t 緑」という）。(1 - 3) C Z 1 状態の突破率の上乗せが、第 2 値よりも大きい第 3 値（例えば、20%）であることを示すアイコンであり、図 280 で示す の中に 1 s t と記載されているとともに、1 s t の文字が赤色となっている形式で表示されるアイコン（以後、「1 s t 赤」という）。(2) C Z 2 状態突破率の上乗せを示すアイコン (2 - 1) C Z 2 状態の突破率に対して、第 1 値（例えば、5%）だけ上乗せすることを示すアイコンであり、図 280 で示す略星形状の枠の中に 2 n d と記載されているとともに、2 n d の文字が黄色となっている形式で表示されるアイコン（以後、「2 n d 黄」という）。(2 - 2) C Z 2 状態の突破率の上乗せが、第 1 よりも大きい第 2 値（例えば、10%）であることを示すアイコンであり、図 280 で示す略星形状の枠の中に 2 n d と記載されているとともに、2 n d の文字が緑色となっている形式で表示されるアイコン（以後、「2 n d 緑」という）。(2 - 3) C Z 2 状態の突破率の上乗せが、第 2 値よりも大きい第 3 値（例えば、20%）であることを示すアイコンであり、図 280 で示す略星形状の枠の中に 2 n d と記載されているとともに、2 n d の文字が赤色となっている形式で表示されるアイコン（以後、「2 n d 赤」という）。(3) 各種状態の確定系を示すアイコン (3 - 1) 上述の「熱！」であり、C Z 1 状態突破が確定したことを示すアイコン (3 - 2) C Z 2 状態突破が確定したことを示すアイコンであり、「熱！！」と表示されるアイコン。(3 - 3) 上乗せ特化状態に移行することが確定したことを示すアイコンであり、「確定」と表示されるアイコン。

【2030】

なお、本実施形態では、上記 (1)、(2) の各アイコンをそれぞれ総括して、「1 s t」、「2 n d」ということもある（例えば、図 280 においては、この総括の「1 s t」、「2 n d」と表記）。また、アイコンの種類や表示形態については、上述のものに限定されず、種々の変形が可能であることは言うまでもない。

【2031】

次に、図 280 に沿ってアイコンに関する仕様の概略を説明する。なお、図 280 はアイコンに関する仕様を説明するための図である。図 280 に示すように、アイコン獲得状態のルーレット演出にてアイコンを獲得すると、このアイコンの種別等を記憶する図示しないアイコンバッファ内において、N 番目に獲得したこのバッファの N 番目の領域に、N + 1 番目に獲得したアイコンはこのバッファの N + 1 の領域に保存（記憶）というように、獲得した順にアイコンバッファに保存されるとともに、演出表示装置 S 40 の右上の第 1 所定領域 S R 1（図 292 参照）に獲得した順に並んで表示される。

【2032】

具体的には、図 262 に示すように、最初に「1 s t」を獲得し、次に「熱！」を獲得した場合には、演出表示装置 S 40 における右上の第 1 所定領域 S R 1 において、左側に「1 s t」、右側に「熱！」が並んで表示される。このように本実施形態では、演出表示装置 S 40 の所定領域において、先に取得したアイコンほど左側に表示されるようになっている。この演出表示装置 S 40 の所定領域に表示可能なアイコンの数（換言すれば、獲得可能なアイコンの数）は、上述のように 5 個であるが、獲得可能なアイコンの数については適宜設定可能であることは言うまでもない。なお、本実施形態の仕様では、後述するように「1 s t」と「熱！」とが併記され得ないが、図 262 では説明の便宜上、「1 s t」と「熱！」とを併記した形で記載していることを付言しておく。

【2033】

また、獲得したアイコンが、C Z 1 状態や C Z 2 状態の突破率が向上する旨を示すアイコンであれば、そのまま順に列挙し、C Z 2 状態を突破して上乗せ特化状態に移行することが確定している旨を示すアイコンであれば、これよりも下位のアイコンを消去するようになっている。このようにアイコンについては、獲得した順に表示されるとともに、新たに獲得したアイコンの種類によっては、既存のアイコンが消去されることもあるようになっている。このアイコン表示（アイコンの上乗せ告知）についての詳細は、後述するが、

この理解を助けるために、先ず、図 280 の (A) 乃至 (E) に沿って概略的な説明を行う。

【2034】

図 280 (A) に示すように、獲得したアイコンが、その獲得順に、「1st (アイコンバッファの N 番目の領域に保存。)」、「2nd (アイコンバッファの N + 1 番目に保存。)」、「1st (アイコンバッファの N + 2 番目に保存。)」、「2nd (アイコンバッファの N + 3 番目に保存。)」と 4 つあったとする (演出表示装置 S40 の第一所定領域 SR1 においても、このように並んで表示されている)。この状態で、新たに「1st」を獲得した場合は、「1st」が 2 つ、「2nd」が 2 つで、新たな「1st」を加えても、アイコン表示の最大値の 5 の範囲内であるため、新たな「1st」の上乗せ (表示) が可能であり、図 280 (B) に示すように、一番右側に新たな「1st」が追加される (アイコンバッファの N + 4 番目に保存。演出表示装置 S40 の所定領域においては、これらのアイコンがこの図 280 (B) の通りに左右に 5 つ並んだ状態で表示)。

10

【2035】

この図 280 (B) に示す状態、すなわち、アイコン表示の最大値である 5 つのアイコンが表示されている状態では、同じレベルの「1st」や「2nd」については、これ以上の表示不可能であるため、図 280 (c) に示すように、アイコン獲得抽選の対象外となって抽選されないようになっていく。一方で、例えば、「1st」よりも上位のアイコン (より有利な情報を示すアイコン) である CZ1 状態突破確定の「熱!」については、アイコン獲得抽選の抽選対象となり、「熱!」を獲得した場合には、図 280 (C) 及び (D) に示すように、「熱!」よりも下位の 2 つの「1st」については、表示する意義もなくなっているため、これらを消去した上で (アイコンバッファの N 番目、N + 2 番目に保存されていた「1st」を削除した上で)、「熱!」を追加する。この場合、アイコンバッファの N 番目と、N + 1 番目の領域にはそれぞれ「2nd」が保存され、N + 3 番目の領域に「熱!」が保存されるとともに、演出表示装置 S40 の所定領域には、これらのアイコンがこの順に並んで表示されるようになっていく。

20

【2036】

次に、アイコン獲得に係る副制御基板 S の処理について説明するが、その説明にあたり、この処理の大枠を図 281 に基づいて説明する。なお、図 281 は、第 16 実施形態に係る副制御基板 S によるアイコン獲得処理を示すフローチャートである。CZ2 突破フラグがある場合、すなわち、CZ2 突破フラグが 1 である場合には (ステップ S6401 で Yes)、副制御基板 S は、図 256 にて説明した CZ1 突破率カウンタの値 A 及び CZ2 突破率カウンタの値 B に基づいて、複数種類のアイコンから獲得可能 (上乗せ可能) な種類のアイコンを算出 (選出) する処理を行う (ステップ S6402)。また、CZ2 突破フラグが 0 である場合には (ステップ S6401 で No)、副制御基板 S は、ガゼ上乗せフラグを 1 にセットするとともに、上述の値 A 及び値 B に基づいて、複数種類のアイコンから選択可能な種類のアイコンを算出する処理を行う (ステップ S6403)。

30

【2037】

このように、副制御基板 S は、主制御基板 M から上述の CZ1 突破率カウンタ及び CZ2 突破率カウンタに係る情報と、CZ2 突破フラグに係る情報 (換言すれば、上乗せ特化状態に移行可能か否かの情報) とを少なくとも受信しており、これらの情報に基づいて、獲得可能な種類のアイコンを算出するようにしている。

40

【2038】

次に、ステップ S6404 にて、サブ通常状態におけるポイント獲得 (ポイント遊び) を進め、このポイントが所定値 (1000 ポイント) 以上となったら (ステップ S6405 で Yes)、ルーレット演出をセットして、アイコンを選択する処理を実行する (ステップ S6406、ステップ S6407)。

【2039】

このステップ S6407 においては、アイコンの選択にあたり、副制御基板 S では、現在のアイコン獲得状況 (演出表示装置 S40 におけるアイコン表示状況) も加味して、

50

アイコンを選択するようにしている。すなわち、ステップ S 6 4 0 8 において、アイコンを新たに獲得することが可能かどうか（アイコン上乗せ可能かどうか）をチェックする処理を実行するようになっている。

【2040】

ステップ S 6 4 0 8 において、副制御基板 S が、現在までに獲得したアイコンがその上限である 5 個未満であり、「熱！」、「熱！！」といった突破確定系のアイコンが保持されていないとともに、C Z 2 突破フラグが 1 であるという状態 A と判断した場合には、全てのアイコンが獲得可能であるため、副制御基板 S は、全てのアイコンを選択対象として、いずれかのアイコンを選択する処理を実行する（ステップ S 6 4 0 9、ステップ S 6 4 1 0）。

10

【2041】

ステップ S 6 4 0 8 において、副制御基板 S が、新たな「1 s t」を獲得すると、これと現在までに獲得した「1 s t」のアイコンとの上乗せ値の累計によって、C Z 1 状態の突破率が特定値（例えば、100%）を超える状態で、かつ既に 5 個のアイコンを獲得している状態 B と判断した場合は、「1 s t」を獲得する意義がなくなるため、副制御基板 S は、「1 s t」をアイコンの選択肢から除外（1 s t 期待度上げ x）して、残った選択肢から、いずれかのアイコンを選択する処理を実行する（ステップ S 6 4 1 1、ステップ S 6 4 1 2）。

【2042】

ステップ S 6 4 0 8 において、副制御基板 S が、新たな「2 n d」を獲得すると、これと現在までに獲得した「2 n d」のアイコンとの上乗せ値の累計によって、C Z 2 状態の突破率が特定値（例えば、100%）を超える状態で、かつ既に 5 個のアイコンを獲得している状態 C と判断した場合は、「2 n d」を獲得する意義がなくなるため、副制御基板 S は、「2 n d」をアイコンの選択肢から除外（2 n d 期待度上げ x）して、残った選択肢から、いずれかのアイコンを選択する処理を実行する（ステップ S 6 4 1 3、ステップ S 6 4 1 4）。なお、状態 B 及び C としては、「1 s t」や「2 n d」のうち、最も上乗せ率の高い「1 s t 赤」や「2 n d 赤」を既に獲得している状態を、これらの状態 B 及び C と判断するための 1 つの条件とするようにしても良い。

20

【2043】

ステップ S 6 4 0 8 において、副制御基板 S が、現在までに既に 5 個のアイコンを獲得している状態 D と判断した場合は、「1 s t」及び「2 n d」を獲得する意義がなくなるため、副制御基板 S は、「1 s t」及び「2 n d」をアイコンの選択肢から除外（1 s t & 2 n d 期待度上げ x）して、残った選択肢から、いずれかのアイコンを選択する処理を実行する（ステップ S 6 4 1 5、ステップ S 6 4 1 6）。すなわち、「1 s t」や「2 n d」を獲得する意義がなくなるのは、これらの「1 s t」や「2 n d」が合計で 5 個獲得している場合であり、この場合、次のアイコン獲得状態において、C Z 1 状態突破以上が決定されている場合には、最低でも「熱！」以上のアイコンが獲得可能ということとなる。このようにすることで、演出表示装置 S 4 0 の第 1 領域 S R 1 にて、5 このアイコンが並んで満杯である状態であっても、このアイコン獲得のためのポイントを獲得する意義が没却されないで、この状態であっても遊技意欲を促進することができる。

30

40

【2044】

ステップ S 6 4 0 8 において、副制御基板 S が、現在までに既に「熱！」を獲得している状態 E と判断した場合は、「1 s t」を獲得する意義がなくなるため、副制御基板 S は、「1 s t」をアイコンの選択肢から除外して、残った選択肢から、いずれかのアイコンを選択する処理を実行する（ステップ S 6 4 1 7、ステップ S 6 4 1 8）

【2045】

ステップ S 6 4 0 8 において、副制御基板 S が、現在までに既に「熱！！」を獲得している状態 F と判断した場合は、「2 n d」を獲得する意義がなくなるため、副制御基板 S は、「2 n d」をアイコンの選択肢から除外して、残った選択肢から、いずれかのアイコンを選択する処理を実行する（ステップ S 6 4 1 9、ステップ S 6 4 2 0）。

50

【2046】

ステップS6408において、副制御基板Sが、現在までに「確定」を既に獲得している状態Gと判断した場合は、他のアイコンを獲得する意義がなくなるため、副制御基板Sは、全てのアイコンを選択しから除外（全て×）し、アイコンの選択を行わない処理を実行する（ステップS6421、ステップS6422）。この場合、演出表示装置S40には、「確定」のアイコンのみ表示されるとともに、遊技者に、これ以上のポイント獲得抽選を行わないとともに、これ以上のアイコンの追加がない旨を報知する表示等を行うのが好ましい。

【2047】

このように、副制御基板Sは、主制御基板Mから受信したCZ2突破率やCZ2突破フラグの有無に基づいて、獲得可能なアイコンを選別しているため、獲得する意義もないアイコンを表示することを防止することができ、表示する意義もないアイコンを表示することに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。

10

【2048】

本実施形態では、図281のステップS6402にて説明したように、CZ1突破率カウンタの値A及びCZ2突破率カウンタの値Bに基づいて、複数種類のアイコンから獲得可能（上乗せ可能）な種類のアイコンを算出（選出）する処理を行っている。すなわち、値A及び値Bに基づいてアイコンの上乗せに関連する上乗せパラメータをセットする上乗せパラメータセット処理を行い、このセットした上乗せパラメータによってアイコン獲得を調整している。次に、この上乗せパラメータセット処理について、図282乃至285に基づいて説明する。なお、図282は、第16実施形態に係る副制御基板Sによる上乗せパラメータセット処理を示すフローチャートであり、図283は、図282におけるステップS6706のサブルーチンに係る上乗せパラメータ決定処理を示すフローチャートであり、図284は、第16実施形態に係る副制御基板Sによる上乗せパラメータクリア処理を示すフローチャートである。

20

【2049】

まず、副制御基板Sは、上述のペナルティ既作動フラグが1でなく、換言すれば、ペナルティ状態になっておらず（ステップS6501でNo）、ATが終了していない（ステップS6502でNo）とともに、電断復帰時でない場合には（ステップS6503でNo）、有利区間になるまでゲームを進めて有利区間になった（有利区間ON状態）ゲームで、全リールM50が停止した後（ステップS6504、ステップS6505）、後述する上乗せパラメータ決定処理を実行する（ステップS6506）。

30

【2050】

また、ステップS6503にて、上述の復帰時であり（ステップS6503でYes）、（設定変更による）電断復帰時であってかつ有利区間に滞在している場合には（ステップS6507でYes）、副制御基板Sは、1ゲームの遊技を経て（次ゲームにおいて）、主制御基板Mから送信されたメイン遊技状態番号が、有利区間の通常状態である1か否かを判定し、メイン遊技状態番号が1である場合には（ステップS6508、ステップS6509でYes）、上述のステップS6505に進み、メイン遊技状態番号が1以外であれば、ステップS6514に進む。

40

【2051】

また、ステップS6502にて、本AT中状態が終了時であった場合、本AT中状態の最終ゲームであった場合には（ステップS6502でYes）、副制御基板Sは、AT終了画面（例えば、図291（c）参照）を表示する処理を実行する（ステップS6510）。そして、全リールM50が停止した後、引き戻し状態であるAT3に移行しない場合には（ステップS6512でNo）、メイン遊技状態では有利区間が終了して非有利区間（メイン遊技状態0）に落ちた（移行した）状態であり、上述のガゼ上乗せフラグを1にセットする処理を実行した（ステップS6514）後、ステップS6506に進む。

【2052】

ステップS6512にて、引き戻し番号が、当たる引き戻し状態（引き戻しが成功する

50

A T 3) に移行する旨の 2 であった場合 (ステップ S 6 5 1 3 で Y e s) 、ステップ S 6 5 0 6 に進む。これに対し、ステップ S 6 5 1 3 にて、引き戻し番号が 2 でない場合、すなわち、引き戻し番号が、当たらないガゼの引き戻し状態 (引き戻しが失敗する A T 3) に移行する旨の 1 であった場合には (ステップ S 6 5 1 3 で N o) 、ステップ S 6 5 1 4 に進む。このステップ S 6 5 1 3 で N o の場合については、メイン遊技状態においてはメイン遊技状態 4 に滞在していながらも、サブ遊技状態においては、非 A T 中状態のポイント特化 1 状態やサブ通常状態に滞在して、これに関連する演出を行う場合があるとともに、この場合には、主制御基板 M からの各種情報 (所定情報) が、副制御基板 S には送信されないため、この各種情報を受けるまでは、あらかじめ定められた仮各種情報 (特定情報) に基づいて各種処理を行うようにしている (これについては後述する) 。

10

【 2 0 5 3 】

次に、図 2 8 3 を参照しながら、図 2 8 2 のステップ S 6 7 0 6 に係る上乘せパラメータ決定処理について説明する。副制御基板 S は、先ず、ガゼ上乘せフラグを 0 にセットし (ステップ S 6 5 3 1) 、 1 s t 上乘せ可能突破率を計算式 1 にて算出し (ステップ S 6 5 3 2) 、 2 n d 上乘せ可能突破率を計算式 2 にて算出する (ステップ S 6 5 3 3) 。本実施形態では、計算式 1 は、主制御基板 M からの各種情報のうち、図 2 5 6 にて説明した C Z 1 突破率カウンタに保存された値 A (基準値) から特定補正値を減算したものであり、計算式 2 は、主制御基板からの各種情報のうち、図 2 5 6 にて説明した C Z 2 突破率カウンタに保存された値 B (基準値) から特定補正値を減算したものである (以下の計算式 1 及び 2 参照) 。

20

1 s t 上乘せ可能突破率 = C Z 1 突破率カウンタに保存された値 A - 特定補正値 (計算式 2)

2 n d 上乘せ可能突破率 = C Z 2 突破率カウンタに保存された値 B - 特定補正値

例えば、値 A を 3 3 (%) とし、値 B を 7 0 % とし、特定補正値を 3 0 とすると、1 s t 上乘せ可能突破率は「 3 」となり、2 n d 上乘せ可能突破率は「 5 0 」となる。また、値 A が 2 0 (%) とし、特定値を 3 0 とすると、1 s t 上乘せ突破率は「 - 1 0 」となる。このように、基準値である値 A 及び値 B の数値と、特定補正値の数値とによつては、その上乘せ突破率が負の値となることもある。なお、特定補正値の値は、上述の例示の値に限定されず、任意の値を適宜設定可能である。また、計算式 1 および 2 において、同一の特定補正値を用いたが、互いに異なる特定補正値を用いるようにしても良い。

30

【 2 0 5 4 】

次に、副制御基板 S は、C Z 1 突破フラグが 1 である場合には (ステップ S 6 5 3 4 で Y e s) 、熱 ! 告知フラグを、「熱 ! 」を告知可能な旨としての 1 にセットし (ステップ S 6 5 3 5) 、C Z 2 突破フラグが 1 である場合にも (ステップ S 6 5 3 6 で Y e s) 、熱 !! 告知フラグを「熱 !! 」を告知可能な旨としての 1 にセットする処理を実行する (ステップ S 6 5 3 7) 。そして、副制御基板 S は、これらの熱 ! 告知フラグ及び熱 !! 告知フラグの合計が 2 (熱 ! + 熱 !! 告知フラグ = 2) であった場合、すなわち、C Z 1 状態及び C Z 2 状態を突破して A T (この場合は、上乘せ特化状態) に移行可能な状態であった場合には (ステップ S 6 5 3 8 で Y e s) 、確定告知フラグを、「確定」を告知可能な旨としての 1 にセットする処理を実行する (ステップ S 6 5 4 0) 。

40

【 2 0 5 5 】

そして、副制御基板 S は、アイコンを獲得済みであれば (ステップ S 6 5 4 0) 、1 s t 上乘せ可能突破率を計算式 3 にて算出した補正 1 s t 上乘せ突破率とし、2 n d 上乘せ可能突破率を計算式 4 にて算出した補正 2 n d 上乘せ突破率とする処理を実行する (ステップ S 6 5 4 1 、ステップ S 6 5 4 2) 。

補正 1 s t 上乘せ突破率 = 計算式 1 - 1 s t アイコンカウンタのカウント値 × 3 (計算式 4)

補正 2 n d 上乘せ突破率 = 計算式 2 - 2 n d アイコンカウンタのカウント値 × 3

ここで、1 s t アイコンカウンタ、2 n d アイコンカウンタ (いずれも不図示) はそれぞれ、「 1 s t 」、「 2 n d 」のアイコンの数を管理するカウンタであり、それぞれの力

50

ウンタ値は、現在保有している（現在演出表示装置 S 4 0 に表示している）アイコンの数を示す。

例えば、上述のように 1 s t 上乗せ突破率が「3」である場合において、1 s t アイコンカウンタのカウンタ値が 2 である場合には、補正 1 s t 上乗せ突破率は、 $3 - (2 \times 3) = 「-3」$ となる。また、1 s t 上乗せ突破率が「-10」である場合において、1 s s t アイコンのカウンタ値が 2 である場合には、補正 1 s t 上乗せ突破率は、 $-10 - (2 \times 3) = 「-16」$ となる。また、2 n d 上乗せ突破率が「50」である場合において、2 n d アイコンカウンタの値が最大の 5 であった場合には、補正 2 n d 上乗せ突破率は、 $50 - (5 \times 3) = 「35」$ となる。このように、補正 1 s t 上乗せ突破率及び補正 2 n d 上乗せ突破率についても、特定補正值の値に応じて、上述の 1 s t 上乗せ突破率のように負の値となる状況が発生する一方で、上述の 2 n d 上乗せ突破率のように、負の値となる状況が一切ない状況も発生することにもなる。

10

【2056】

次に、上乗せパラメータをクリアする上乗せパラメータクリア処理について、図 2 8 4 を用いて説明する。副制御基板 S は、上述の復帰時ではなく（ステップ S 6 5 6 1 で N o）、電断復帰時でもない場合、例えば、設定変更が行われて、それまでの有利区間がリセットされて通常区間に滞在している状態である場合には（ステップ S 6 5 6 2 で N o）、ステップ S 6 5 7 0 に進む。

【2057】

また、電断復帰時であり（ステップ S 6 5 6 1 で Y e s）、ペナルティ状態が作動したゲーム（ペナルティ作動当該 G）である場合には（ステップ S 6 5 6 3 で Y e s）、全リール 5 0 M の停止後に（ステップ S 6 5 6 4）、ステップ S 6 5 7 1 に進む。一方、ステップ S 6 5 6 3 において、ペナルティ状態作動したゲームでなく（ステップ S 6 5 6 7 で N o）、A T に突入したゲームであった場合には（ステップ S 6 5 6 5 で Y e s）、次ゲームのスタートレバー押下後において（ステップ S 6 5 6 6）、R T 状態が正常な R T 状態である上述の R T 2 であれば（ステップ S 6 5 6 7 で Y e s）、ステップ S 6 5 7 0 に進む一方、R T 状態が R T 2 以外であれば（ステップ S 6 5 6 7 で N o）、ステップ S 6 5 7 1 に進む。

20

【2058】

ステップ S 6 5 6 5 にて、A T に突入したゲームでない場合には（ステップ S 6 5 6 5 で N o）、有利区間が終了するまでゲームを進め、有利区間が終了したゲーム（有利区間 O F F 当該遊技）で全リール M 5 0 が停止した後（ステップ S 6 5 6 8、ステップ S 6 5 6 9）、ペナルティ既作動フラグを 0 とし、図 2 8 3 で説明したガゼ上乗せフラグ、C Z 1 突破フラグ、熱！告知フラグ、C Z 2 突破フラグ、熱！！告知フラグ、確定告知フラグといった上乗せに係るフラグと、計算式 1 ~ 4 で用いたカウンタ値 A、B といった上乗せに係るカウンタ値を全て 0 にリセットする処理を実行する（ステップ S 6 5 7 0、ステップ S 6 5 7 1）。

30

【2059】

次に、アイコン獲得に係る副制御基板 S の処理について説明する。図 2 8 5 は、第 1 6 実施形態に係る副制御基板による獲得したアイコンを遊技者に告知するための上乗せ告知時処理を示すフローチャートである。副制御基板 S は、選択する（演出表示装置 S 4 0 に表示する）アイコンのうち、先ず、「1 s t」（当選値 0）、「2 n d」（当選値 1）、「熱！」（当選値 2）、「熱！！」（当選値 3）、「確定」（当選値 4）といった大枠を抽選する処理（ルーレット一時抽選 5 分岐）を実行する（ステップ S 6 7 0 1）。すなわち、副制御基板は、例えば、上述の状態 A であれば、「1 s t」の当選値 0 を除く当選値 1 ~ 4 から抽選するというように、現在、選択可能なアイコンに対応した当選値の中から、表示するアイコンの大枠を決めるようにしている。

40

【2060】

ステップ S 6 7 0 1 において、「1 s t」の当選値 0、又は「2 n d」の当選値 1 であった場合には（ステップ S 6 7 0 2、ステップ S 6 7 0 3）、副制御基板 S は、「1 s t

50

」の場合は「1st黄」（当選値0）、「1st緑」（当選値1）、「1st赤」（当選値2）のいずれかから、「2nd」の場合は「2nd黄」（当選値3）、「2nd緑」（当選値4）、「2nd赤」（当選値5）のいずれかから表示するアイコンを抽選する処理（ルーレット二次抽選6分岐）を実行する（ステップS6704）。

【2061】

ステップS6704において、当選値が0（「1st黄」）であった場合には、副制御基板Sは、図283の計算式1又は3による1st上乗せ可能突破率又は補正1st上乗せ可能突破率（以後、このフローチャートにおいては、単に「1st上乗せ突破率等」という）から1を減算し（ステップS6705、ステップS6706）、当選値が1（「1st緑」）であった場合には、1st上乗せ可能突破率等から3を減算し（ステップS6707、ステップS6708）、当選値が2（「1st赤」）であった場合には、1st上乗せ可能突破率等から5を減算する処理を実行する（ステップS6709、ステップS6710）。

【2062】

例えば、1st上乗せ突破率が上述のように「3」である場合においては、ステップS6706では1st上乗せ突破率が $3 - 1 = 「2」$ となり、ステップS6708では1st上乗せ突破率が $3 - 3 = 「0」$ となり、ステップS6710では1st上乗せ突破率が $3 - 5 = 「-2」$ となる。同様に、2nd上乗せ突破率が上述のように「50」である場合においては、ステップS6721では2nd上乗せ突破率が $50 - 1 = 「49」$ となり、ステップS6723では2nd上乗せ突破率が $50 - 3 = 「47」$ となり、ステップS6725では2nd上乗せ突破率が $50 - 5 = 「45」$ となる。

【2063】

次に、副制御基板Sは、「1st」のアイコンの数を管理する図示しない1stアイコンカウンタに1を加算し、獲得したアイコンをアイコンバッファに獲得順に保存した後、後述するアイコン管理処理を実行する（ステップS6711乃至6713）。

【2064】

次に、副制御基板Sは、1st上乗せ突破率が0以上である場合には（ステップS6714でNo）、「1st」アイコンの数を管理する図示しない1stアイコンカウンタのカウント値と、「2nd」アイコンの数を管理する図示しない2ndアイコンカウンタのカウント値との合計が、表示可能なアイコン数の上限である5である場合は（ステップS6716でYes）、「1st」及び「2nd」の上乗せ可能突破率を、これ以上の上乗せが不可能の旨の0にセットする処理を実行する（ステップS6717）。そして、1stアイコンカウンタのカウント値が、表示可能なアイコン数の上限である5である場合には（ステップS6718でYes）、熱！！告知フラグを、「熱！！」を告知しない旨としての0にセットする処理を実行する（ステップS6719）。

【2065】

一方、副制御基板Sは、1st上乗せ可能突破率が0よりも小さい場合には（ステップS6714でYes）、1st上乗せ可能突破率を0として、これ以上のアイコンを獲得できないようにする処理を実行する（ステップS6715）。例えば、上述のように、ステップS6706、ステップS6708の1st上乗せ突破率はそれぞれ、「2」、「0」であるため、ステップS6716移行の処理に進むこととなる一方、ステップS6710の1st上乗せ突破率は、負の値の「-2」であるため、ステップS6715にてこれ以上のアイコン獲得ができないようにしている。また、上述のように、ステップS6721、ステップS6723、ステップS6725の2nd上乗せ突破率はそれぞれ、「49」、「47」、「45」であるため、ステップS6716移行の処理に進むこととなる。

【2066】

本実施形態では、ステップS6514にて、1st上乗せ可能突破率が負の値（0未満）であれば、ステップS6515にてこれ以上のアイコン獲得ができないようにしている。このアイコンの獲得の有無に關与する1st上乗せ可能突破率については、上述のように、CZ1状態の突破率（CZ2状態への当選確率）そのものであるCZ1突破率カウン

10

20

30

40

50

タの値 A が基準値となっており、この基準値に特定補正値を減じた値（計算式 1 で算出した値）である。

【2067】

値 A が例えば 30 % である場合は、あまり多数のアイコンを獲得すると、多数のアイコンを獲得したのにも関わらず、AT に移行できないという状況（7 割方 AT に移行できない）が多くなることが想定できる。このような状況は、回胴式遊技機の商品性の観点からなるべく回避するべきであるため、特定補正値を 30 に設定することで、負の値の 1st 上乗せ可能突破率が発生するようにして、最大値のアイコンを獲得し難く、或いは獲得不可能としている。

【2068】

一方、値 A が例えば 70 % である場合は、多数のアイコンを獲得しても、上乗せ特化状態に移行する方が多く、多数のアイコンを獲得したのにもかかわらず、上乗せ特化状態に移行できない状況が少ない（7 割方 AT に移行できる）ことが想定できる。この場合において、特定補正値が 30 であれば、上述のように、負の値の 1st 上乗せ可能突破率の発生が一切ないため、最大値のアイコンを獲得可能としている。

【2069】

このように、特定補正値の値に応じてアイコンの獲得の有無が左右されるようになっており、CZ1 状態を突破しにくい場合には、あまり多数のアイコンを獲得できないようにする一方で、CZ1 状態を突破しやすい場合には多くのアイコンを獲得しやすいようにする等というように、実際の CZ1 状態の突破率に応じたアイコンの獲得の難易度の設定を、特定補正値を調整するだけで容易に行うことができる。これについては、2nd 上乗せ突破率についても同様のことがいえる。

【2070】

なお、ステップ S6720 乃至 6734 の処理については、上述のステップ S6705 乃至 6719 に係る説明において、「1st」の文言を「2nd」と読み替え、「熱！！」の文言を「熱！」に読み替えた場合と同一であるため、その説明を割愛する。

【2071】

ステップ S6701 において、CZ1 状態突破が確定したことを示すアイコンである「熱！」の当選値 2 であった場合には（ステップ S6735）、副制御基板 S は、1st 上乗せ突破率を 0 にセットし、熱！告知フラグを 0 にセットする処理を実行する（ステップ S6736、ステップ S6737）。次に、副制御基板 S は、これ以上「1st」を表示する必要がないため、1st アイコンカウンタを 0 にセットした後、「熱！」のアイコンの数である 1 を 1st アイコンカウンタにセットする処理を実行する（ステップ S6738、ステップ S6739）。次に、副制御基板 S は、アイコンバッファ内の「1st」アイコンを消去し、「熱！」をアイコンバッファに順番に保存（例えば、「熱！」のみである場合に、アイコンバッファの N 番目の領域に、「熱 1」の前に「2nd」が 1 つある場合には、アイコンバッファの N+1 番目の領域に保存等。）した後、ステップ S6713 と同様なアイコン管理処理を実行する（ステップ S6741、ステップ S6742）。

【2072】

ステップ S6701 において、CZ2 状態突破が確定したことを示すアイコンである「熱！！」の当選値 3 であった場合には（ステップ S6743）、副制御基板 S は、ステップ S6736 乃至 6742 において、「1st」を「2nd」として、「熱！」を「熱！！」として読み替えたものと同様な処理を実行する（ステップ S6744 乃至 6750）。

【2073】

ステップ S6701 において、上乗せ特化状態に移行することが確定したことを示すアイコンである「確定」の当選値 4 であった場合には（ステップ S6751）、1st 上乗せ可能突破率、2nd 上乗せ可能突破率、熱！告知フラグ、熱！！告知フラグをそれぞれ 0 にセットし、確定告知フラグを「確定」を告知しない旨としての 0 にセットし、1st アイコンカウンタ、2nd アイコンカウンタをそれぞれ 0 にセットする処理を実行する（ステップ S6752 乃至 6758）。そして、副制御基板 S は、アイコンバッファ内を全

10

20

30

40

50

て消去し、「熱！」をアイコンバッファに順番に保存（アイコンバッファのN番目の領域に保存）した後、ステップS6513と同様なアイコン管理処理を実行する（ステップS6759乃至6761）。

【2074】

次に、ステップS6713等のアイコン管理処理について説明する。図286は、図285におけるステップS6713等のサブルーチンに係るアイコン管理処理を示すフローチャートである。このアイコン管理処理は、全リールM50が停止した後、アイコンの数であるicoについて、1stアイコンカウンタのカウンタ値（「1st」の数）と、2ndアイコンカウンタのカウンタ値（「2nd」の数）を合算した値と定義（ $Iico = 1st + 2nd$ アイコンカウンタ）する処理を実行する（ステップS6771、ステップS6772）。

10

【2075】

次に、副制御基板Sは、このicoの値が0でない場合、すなわち、「1st」や「2nd」が存在する場合には（ステップS6773でNo）、アイコンバッファ内のN番目の領域（ $N = 1$ ）を定義して、アイコンバッファ内のN個目の領域を取得した後（ステップS6774、ステップS6775）、取得したアイコンの種別（例えば、「1st」であれば「1st黄」、「1st緑」等）を示す2系補助コマンド、N個目のアイコンの点灯コマンドを演出表示装置S40等に送信する処理を実行する（ステップS6776、ステップS6777）。

【2076】

20

その後、副制御基板Sは、icoの値を1減算、換言すれば現在保有しているアイコンの数を一つ減らし（ステップS6778）、その結果、icoの値が0、換言すれば現在保有しているアイコンが0になったら（ステップS6779でYes）、アイコン獲得をした旨のエフェクト演出等を実行するためのアイコン獲得エフェクトコマンドを演出表示装置S40等に送信する処理を実行する（ステップS6780）。一方、現在保有しているアイコンがある場合には（ステップS6779でNo）、アイコンバッファ内において、N番目の次のN+1番目の領域を定義（ $N = N + 1$ ）して（ステップS6781）、現在保有しているアイコンの数が0になるまで（ステップS6779でYesであるico = 0になるまで）、ステップS6775乃至6779の処理を繰り返す。

<第16実施形態 有利区間の移行状況とサブ遊技状態との関係>

30

【2077】

上述のように、副制御基板Sは、主制御基板Mから送信されたCZ1突破率カウンタの値A、CZ2突破率カウンタの値B、CZ1突破フラグ、CZ2突破フラグといった各種情報に基づいて、獲得可能なアイコンについて選別している。主制御基板Mによる各種情報の副制御基板Sに対する送信タイミングは、本実施形態では、通常区間から有利区間に突入したときとされている（なお、このタイミングについては、例えば、通常区間に突入したときや、通常区間が終了するとき、或いは、有利区間に突入した後の所定のタイミング（スタートスイッチ押下時、全停止時、或いは複数ゲーム後等）といった種々のタイミングを適宜設定可能である）。また、副制御基板Sにおいては、これらの各種情報に基づいたアイコンの選別を、非有利区間から有利区間に移行した最初のゲームにて行っているが、これらの各種情報に基づく制御としては、アイコンの選別のみならず、非AT中状態においけるポイント獲得にても実施している。

40

【2078】

この各種情報に基づくポイント獲得については、サブ通常状態においては、上述のように低ポイント抽選テーブルを用いているが、この低ポイント抽選テーブルを互いにポイント獲得の確率及び1回の当選で得られるポイント数が異なる複数種類、例えばテーブルA、このテーブルAよりもポイント獲得の確率が高くかつ1回の当選で獲得できるポイント数が多い（以後、単に「高確かつ高ポイント」という。）テーブルB、このテーブルBよりも高確かつ高ポイントのテーブルCの3種類用意し、主制御基板Mからの各種情報の内容に応じて、これらのいずれかのテーブルを選択するようにしている。なお、使用するテ

50

ーブルについては、上述のテーブル A ～ C の 3 段階に限定されず、4 段階以上のテーブルを用いるようにしても良いことは言うまでもない。また、これらのテーブル A ～ C については、ポイント獲得の確率は同じとし、1 回あたりの獲得ポイント数が多いテーブルであっても良く、要は、互に異なる利益を得られる複数のテーブルであれば良い。

【2079】

具体的には、各種情報において、C Z 2 突破フラグが 0 で上乗せ特化状態に移行不可能である場合には、テーブル A 又は B を用い、C Z 2 突破フラグが 1 で上乗せ特化状態に移行可能であれば、テーブル B 又は C を用いる。また、C Z 2 突破フラグが 0 であって、C Z 2 突破率カウンタの値 B が 90 (%) であった場合、換言すれば、上乗せ特化状態に移行する抽選確率が 90 % の高確率でありながらも外れた場合には、テーブル A 及び B のうち、相対的に確率の高いテーブル B を用い、C Z 突破フラグが 0 であって、C Z 2 突破率カウンタの値 B が 20 (%) であった場合、換言すれば、上乗せ特化状態に移行する抽選確率が 20 % の低確率でかつ外れた場合には、相対的に確率の低いテーブル A を用いる。さらに、C Z 2 突破フラグが 1 であって、C Z 2 突破率カウンタの値 B が 90 (%) であった場合、換言すれば、上乗せ特化状態に移行する抽選確率が 90 % の高確率でかつ当選した場合には、テーブル B 及び C のうち、相対的に確率の高いテーブル C を用い、C Z 突破フラグが 1 であって、C Z 2 突破率カウンタの値 B が 20 (%) であった場合、換言すれば、上乗せ特化状態に移行する抽選確率が 20 % の低確率でありながらも当選した場合には、相対的に確率の低いテーブル B を用いる。なお、各種情報に基づくポイントの抽選については、上述したものに限定されず、要は、主制御基板 M からの各種情報に基づいた抽選を行っていればどのような抽選方式でも良い。

【2080】

また、副制御基板 S は、主制御基板 M からの各種情報が無い未受信状態においては（後述するガゼフラグがオンの状態）、ポイント獲得抽選の根拠がないとともに、この状態でみだりにポイントを獲得するのは好ましくない。このため、本実施形態では、暫定的に、上記未受信状態においては、ポイント特化 1 状態ではテーブル A よりもさらにポイント獲得の確率が低くかつ 1 回の当選で得られるポイント数が少ない（以後、単に「低確かつ低ポイント」という。）テーブル を、サブ通常状態ではこのテーブル よりもさらに低確かつ低ポイントのテーブル を用いるようにしている。具体的には、主制御基板 M は、各種情報の代わりに、各種情報（所定情報）がないため暫定的にこれらのテーブル やテーブル 等を用いる旨の仮各種情報を副制御基板 S に送信しており、副制御基板 S は、この仮各種情報（特定情報）を受けている場合には、これらのテーブル やテーブル を用いており、この状況は、主制御基板 M から各種情報が送信されるまで継続する。

【2081】

同様の観点で、上記未受信状態において、ポイントが所定値以上となって、アイコンを獲得できる状況となったとしても、あまり期待値の高いアイコンを表示するのも好ましくない。このため、本実施形態では、未受信状態では、図 282 で説明した計算式 1 及び 2 に用いられる値 A 及び値 B が無い状態であるが、上記観点により、アイコンをあまり獲得できないようにするため、例えば、値 A 及び値 B については、特定補正值以下の値とする旨を上述の仮各種情報の 1 つとして含めて、副制御基板 S に送信することで、アイコンをあまり獲得できないようにしている。また、図 285 のステップ S5701 やステップ S6504 に用いられるアイコン選択テーブルとしてはそれぞれ、当選値 0 のみしか当選しないものや、他の当選値よりも当選値 0 の割合が大きいテーブルを用いることで、複数種類のアイコンのうち、相対的に期待度の低いアイコンが優先的に選択されるとともに、受信状態に比べてアイコンの選択の幅が狭くなる（当選値 0 の場合は、各種状態の確定系を示すアイコンの選択確率が 0）ようにしている。これらのテーブルを用いている状況は、主制御基板 M から各種情報が送信されるまで継続する。

【2082】

なお、本実施形態では、各種情報が無い場合には、主制御基板 M から副制御基板 S に仮各種情報を送信していたが、これに代えて、副制御基板 S 側にて仮各種情報を予め用意し

ておき、副制御基板 S においては、主制御基板 M からの各種情報が無い場合には、仮各種情報に基づいた各種制御を行うようにしても良い。また、各種情報の送信については、毎ゲーム必ず送信するようにした上で、副制御基板 S では、通常区間から有利区間に突入したときのみに、この各種情報を参照するようにしても良い。この場合、各種情報の送信が途切れた状態で通常区間から有利区間に突入したときに、副制御基板 S が仮各種情報を参照することとなる。

【 2 0 8 3 】

このような未受信状態（換言すれば、仮各種情報の受信状態）は、メイン遊技状態とサブ遊技状態とのズレによって生じるものである。次に、このメイン遊技状態とサブ遊技状態とのズレを含む、メイン遊技状態とサブ遊技状態との対応についての複数パターンについて、図 2 8 7 に基づいて説明する。なお、図 2 8 7 は、第 1 6 実施形態に係る各種遊技状態を示すタイミングチャートである。また、図 2 8 7 においては、説明の便宜上、A T 中状態のうち、C Z 1 状態、C Z 2 状態については、そのまま C Z 1 状態等と表記し、これ以外の上乗せ特化状態、本 A T 状態、S T 状態等を単に「A T」と表記するものとする。

【 2 0 8 4 】

図 2 8 7 のパターン 1 は、概して、A T 終了時、C Z 終了時の全停止時に有利区間が O F F となり（有利区間が終了し）、メイン遊技状態が 0 を経て 1 となる最も基本的なパターンである。すなわち、メイン遊技状態とサブ遊技状態との同期がとれている基本的なパターンである。

【 2 0 8 5 】

具体的には、A T の最終ゲームの前ゲームまで、具体的には、C Z 1 状態、C Z 2 状態、S T 状態の最終ゲームまでは X 回目の有利区間に滞在している（この状態では有利区間表示器 Y H は上述のように常時点灯状態となっている）。ここで、C Z 1 状態及び C Z 2 状態の最終ゲームでは、上述のジャッジ演出等が実行され、S T 状態の最終ゲームでは S T の最終ゲームに係る演出が実行されている状態である。そして、A T 中状態の最終ゲーム、具体的には、C Z 1 状態、C Z 2 状態、S T 状態の最終ゲームの次ゲームでは、C Z 1 状態、C Z 2 状態及び S T 状態において、A T 中状態が終了した旨の演出（例えば、S T 状態が終了した旨の演出については、図 2 9 2（a）及び（c）参照）を実行している。また、このゲームをもって有利区間が終了する（有利区間が O F F となって、有利区間表示器 Y H が消灯する）し、遊技区間としては、X 回目の有利区間が終了する。この次ゲームに通常区間（メイン遊技番号 0）に滞在することとなる。

【 2 0 8 6 】

A T が終了した次のゲームでは、ポイント 1 特化状態に移行し、このゲームにて X + 1 回目の有利区間（メイン遊技番号 1）が開始される（これによって、有利区間表示器 Y H が再び点灯状態となり、X + 1 回目の有利区間が終了するまで常時点灯する）。本実施形態では、このタイミングでは、副制御基板 S は、主制御基板 M からの各種情報を受けた受信状態となっている。そして、メイン遊技状態における遊技区間においては、X + 1 回目の有利区間に滞在しつつ、サブ遊技状態においては、ポイント特化 1 状態、サブ通常状態、C Z 1 又は C Z 2 状態、A T と移行する。この X + 1 回目の有利区間に滞在中におけるサブ遊技状態のうち、ポイント特化 1 状態、サブ通常状態では、副制御基板 S は、主制御基板 M からの各種情報を受けており、これらの各種情報に基づいたポイント獲得抽選を行っている。

【 2 0 8 7 】

すなわち、図 2 8 8 のパターン 1 のポイント累積イメージにも示すように、X + 1 回目の有利区間が開始した状態では、ポイント特化 1 状態（図では「特化 1 状態」と表記）に滞在しており、上記各種情報に基づいてポイント獲得抽選を行っているため、ポイントは、一定の勾配にて累積されていくこととなる。なお、図 2 8 8 のパターン 1 は一定の勾配にて累積されている例であるが、本実施形態では、ポイント特化 1 状態には役抽選結果に基づいて移行するため、ポイントの増加角度が変化する状況があることは言うまでもない。また、これについては、ポイント特化 2 状態についても同様である。

【 2 0 8 8 】

図 2 8 7 のパターン 2 は、引き戻さないメイン遊技状態 2 に移行した場合、すなわち、図 2 5 7 で説明したように、当たらない引き戻し番号 1 に当選することによって S 5 4 1 1 にてメイン遊技状態 2 に移行した場合（図 2 5 0 の（ 6 ）、（ 9 ）、（ 1 6 ）も併せて参照）であって、メイン遊技状態 2 の滞在ゲーム数を管理する図示しない引き戻し G 数カウンタのカウント値が、ポイント特化 1 状態の滞在ゲーム数である 3 0 未満であった場合を示す。

【 2 0 8 9 】

本実施形態では、メイン遊技状態 2 の引き戻し G 数カウンタのカウント値は、出玉状態番号が 0 ~ 3（出玉状態 0 ~ 3）に応じて決定されるようになっている。すなわち、上述のように、4 0 0 ゲームにおける出玉率の上限である 2 2 0 % を超えた出玉状態 3、注意状態 2 の出玉状態 2、注意状態 1 の出玉状態 1 であった場合には、出玉率を下げる必要があるため、A T 終了後ではナビ演出の無い状態が長い方が好ましく、これらの出玉状態 2 や 3 である場合には、引き戻し G 数カウンタのカウント値は例えば、5 0（ゲーム）が設定される。一方、注意状態 1 にも満たないデフォルトの出玉状態 0 の場合は、出玉状態 1 ~ 3 ほどナビ演出の無い状態を長くする必要が無いため、この場合の引き戻し G 数カウンタのカウント値は例えば、1 5（ゲーム）が設定されるようになっている。なお、出玉状態 0 ~ 3 に対応した引き戻し G 数カウンタの値については、上述の例示に限定されず、適宜設定可能であることは言うまでもない。

【 2 0 9 0 】

このパターン 2 では、例えば、出玉状態 0 の場合であり、引き戻し G 数カウンタの値が、ポイント特化 1 状態の滞在ゲーム数（3 0 ゲーム）よりも少ない上述の 1 5 であった場合であり、メイン遊技状態における X 回目の有利区間は、A T が終了した後の 1 5 ゲームに亘って、有利区間が継続している状態（メイン遊技状態 2 が 1 5 ゲーム継続した状態）となっている。換言すれば、ポイント特化 1 状態の開始から 1 5 ゲームまでは、X 回目の有利区間であり、これ以降は、通常区間を経て N + 1 回目の有利区間という状態になっている。

【 2 0 9 1 】

この場合、ポイント特化 1 状態の途中から開始される N + 1 回目の有利区間突入時においては、主制御基板 M から上述の各種情報を得られた受信状態であり、副制御基板 S においては、これらの各種情報に基づいてポイント獲得抽選を行える状況であるが、ポイント特化 1 状態の開始から 1 5 ゲームまでの間については、前回の X 回目の有利区間でかつ A T が終了した状態であるため、主制御基板 M からの各種情報が無い未受信状態となっている。

【 2 0 9 2 】

一方、図 2 8 7 のパターン 3 においては、引き戻さないメイン遊技状態 2 に移行した場合であって、引き戻し G 数カウンタの値が、ポイント特化 1 状態の滞在ゲーム数である 3 0 より大きい場合を示す。すなわち、このパターン 3 は、出玉状態 1 ~ 3 の場合において、引き戻し G 数カウンタの値が、例えば、上述の 5 0 であった場合を示す。この場合、メイン遊技状態における X 回目の有利区間は、ポイント特化 1 状態を経たサブ通常状態の開始から 2 0 ゲームまでは継続した状態となっており、これ以降は通常区間（1 ゲームのみ滞在）を経て N + 1 回目の有利区間という状態になっている。この場合も、ポイント特化 1 状態、及びサブ遊技状態の開始から 2 0 ゲームまでの間は、主制御基板 M からの各種情報が無い未受信状態となり、サブ遊技状態 2 1 ゲーム以降は主制御基板 M からの各種情報を有している受信状態となっている。

【 2 0 9 3 】

このように、パターン 2 及びパターン 3 では、メイン遊技状態とサブ遊技状態とが、基本的なパターン 1 とは異なり、A T の終了に合わせて X 回目の有利区間が終了しないズレた状態となっている。次に、これらのパターン 2、3 における各種遊技状態等について、図 2 8 9 に基づいて説明する。この図 2 8 9 に示すように、パターン 2 では、サブ遊技状

10

20

30

40

50

態の A T の終了と、メイン遊技状態 4 (S T 状態) の終了とは同期しており、メイン遊技状態 4 が終了すると、サブ遊技状態においても A T が終了するが、X 回目の有利区間はそのまま継続した状態となっている。また、メイン遊技状態 4 が終了に伴って開始するメイン遊技状態 2 と、A T 終了に伴って開始するポイント特化 1 状態とも同期しており、引き戻し G 数カウンタ (1 5 ゲーム) もここからカウントを開始するとともに、ガゼフラグがオンとなる。

【 2 0 9 4 】

この状態におけるポイント特化 1 状態では、主制御基板 M からの各種情報が副制御基板 S に送信されておらず、ガゼフラグがオンとなっているため、副制御基板 S は、テーブルを用いてポイント獲得抽選を行う。このポイント特化 1 状態の開始から、引き戻し G 数カウンタのゲーム数である 1 5 ゲームが経過すると、メイン遊技状態 2 の終了に伴って、X 回目の有利区間が終了して、通常区間 (メイン遊技番号 0) を経て X + 1 回目の有利区間に突入する (メイン遊技番号 1) 。この X + 1 回目の有利区間の突入によって、主制御基板 M から各種情報が送信されることによって、ガゼフラグがオフとなり、これ以降、副制御基板 S は各種情報に基づいたポイント獲得抽選を行えるようになり、副制御基板 S は出玉状態 0 ~ 3 に応じたテーブル A ~ C のいずれかを用いてポイント獲得抽選を行う。

【 2 0 9 5 】

このパターン 2 においては、副制御基板 S は、X 回目の有利区間において、A T が終了して通常状態であるメイン遊技番号 2 (サブ遊技状態ではポイント特化 1 状態) となつてから、メイン遊技番号 0 の通常区間 (サブ遊技状態ではポイント特化 1 状態) を介して移行した X + 1 回目の有利区間におけるメイン遊技番号 1 (サブ遊技状態では、ポイント特化 1 状態及びサブ通常状態) において、メイン遊技状態番号 1 が終了するまで、換言すれば、メイン遊技状態 3 (サブ遊技状態では、C Z 1 状態) の開始前まで (所定のタイミングまで) に亘って、ポイント獲得抽選を行ってポイントを得ている (ポイントカウンタにポイントを記憶している) 。

【 2 0 9 6 】

すなわち、パターン 2 では、X 回目の有利区間において A T 終了後から、通常区間を介した X + 1 回目の有利区間の C Z 1 状態開始までの跨ぎ期間に亘って、ポイントカウンタに記憶されているカウンタ値をクリアせずに更新することが可能である (なお、上記通常区間においても、ポイントの獲得が可能であり、これに伴うカウンタ値の更新が可能である。) 。この跨ぎ期間において、サブ遊技状態では、ポイント特化 1 状態及びサブ通常状態であり、演出表示装置 S 4 0 においては、これらに関連する演出、換言すれば、A T に関連する演出以外の演出として、例えば、「熱 ! 」のアイコンを獲得した旨の演出や、図 2 6 5 に示すポイントを獲得した旨の演出を行っている。

【 2 0 9 7 】

ここで、跨ぎ期間のうち、X 回目の有利区間における A T 終了後から通常区間終了の間 (未受信状態の間) において獲得した累計ポイントについても、図 2 9 2 に示すように、演出表示装置 S 4 0 の表示部における右下の第 2 所定領域 S R 2 に表示される。この表示された累計ポイントに対して、通常区間終了後の X + 1 回目の有利区間以降 (受信状態以降) において獲得したポイントが加算されて更新した値を表示するようになっている。換言すれば、未受信状態で得たポイントについてもそのまま持ち越されて、この持ち越したポイントに基づく累計ポイントをベースに、受信状態で得たポイントが加算されるようになっている。

【 2 0 9 8 】

また、この跨ぎ期間においては、ポイントが所定値以上になった場合にも、アイコンも獲得可能であり、跨ぎ期間中に、アイコンを獲得した場合においても、アイコンを獲得した旨の演出が実行されて、獲得したアイコンが演出表示装置 S 4 0 に表示される。このような演出が行われている上記跨ぎ期間において、有利区間表示器 Y H は、1 ゲームで終了する通常区間のときは消灯しており、これ以外は、常時点灯状態にある。

【 2 0 9 9 】

このため、メイン遊技状態において、X回目の有利区間が終了し、次回のX+1回目の有利区間が終了したことに気付かれ難くすることができる（演出表示装置S40を見ないで、常時有利区間表示器YHを見ないと気が付かない）。この結果、X回目の有利区間が終了して、通常区間に移行したことが遊技者に気付かれ難くなり、通常区間に移行したことに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。また、X回目の有利区間のAT終了後に、副制御基板Sがポイント獲得抽選を開始するタイミングが、相対的にポイントを獲得しやすいポイント特化1状態であるため、ATが終了しても遊技動機を持たせることができる。さらに、通常区間においても、ポイントが獲得可能であり、ポイントを獲得した旨の演出も実行されるため、遊技者に対して、通常区間に滞在していることをわかり難くことができ、通常区間に滞在していることに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。

10

【2100】

なお、上述の実施形態では、有利区間表示器YHについては、有利区間滞在時には常時点灯する仕様であるが、これに代えて、例えば、有利区間表示器YHが消灯状態である通常区間から有利区間に突入したときには消灯状態をそのまま維持し、ここから最初のAT（CZ1状態或いは上乘せ特化状態等どこでも良い）開始までのいずれかのタイミング（例えば、有利区間突入から所定ゲーム数が経過したタイミング、或いは所定の当選役に当選したタイミング等）で点灯するような仕様であっても良い。この場合、通常区間や有利区間への移行を報知することとなる有利区間表示器YHの点灯及び消灯タイミングをわかり難くすることができる。この結果、通常区間及び有利区間の移行タイミングがわかり難くなるため、X回目の有利区間におけるAT終了後でポイントを獲得し難い状態にあるのか否かをわかり難くことができ、遊技者がポイントを獲得し難い状態だと認識したことに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。

20

【2101】

このパターン2においては、上述のように、X回目の有利区間においてAT終了後から、通常区間を介したX+1回目の有利区間のCZ1状態開始まで間に亘ってポイント獲得抽選を行っており、X回目の有利区間の状態よりも、X+1回目の有利区間の状態の方がポイントを獲得しやすい状況となっている。すなわち、図288の「パターン2のポイント累積イメージ」でも示すように、X回目の有利区間において、AT終了から通常区間開始までの間におけるポイント累積の勾配よりも、X+1回目の有利区間が開始した以降のポイント累積の勾配の方が急となっており、X回目の有利区間において、AT終了から通常区間開始までの間におけるポイントの獲得期待値よりも、X+1回目の有利区間が開始した以降のポイントの獲得期待値の方が大きいといえる。

30

【2102】

本実施形態では、副制御基板Sは、X回目の有利区間において、ATが終了して通常状態であるメイン遊技番号2（サブ遊技状態ではポイント特化1状態）となってから、メイン遊技番号0の通常区間（サブ遊技状態ではポイント特化1状態）が終了するまでの第一期間については、上述のテーブルを用いてポイント獲得抽選を行っている。これに対し、この通常区間から移行したX+1回目の有利区間におけるメイン遊技番号1（サブ遊技状態では、ポイント特化1状態及びサブ通常状態）において、メイン遊技状態番号1が終了するまで、換言すれば、メイン遊技状態3（サブ遊技状態では、CZ1状態）の開始前まで（所定のタイミングまで）の第二期間については、上述のテーブルAよりも高い確率のテーブルA～Cのいずれかを用いてポイント獲得抽選を行っている。したがって、第一期間よりも第二期間の方が、1回のゲームにおける得られるポイントが大きい、換言すれば、ポイントカウンタに加算される値が大きい（ポイントカウンタのカウント値の変化量の度合いが大きい）こととなる。

40

【2103】

このように、副制御基板Sは、X回目の有利区間とX+1回目の有利区間との間に跨ってポイントを継続して獲得しているとともに、前者と後者とでポイントカウンタのカウント値の変化量の度合いが異なるため（この結果、1回のポイント獲得抽選に当選したとき

50

において、例えば、図 2 6 5 に示すように、演出表示装置 5 4 0 に表示されるポイント数が異なる)、このポイントの変化度合いを見た遊技者においては、現在の遊技状況が X 回目の有利区間なのか、X + 1 回目の有利区間なのかといった内部状況を推測させるという新たな遊技性を提供することができる。

【2 1 0 4】

なお、ポイント獲得抽選において、当選役に応じてポイント獲得確率や得られるポイント数を異ならせるようにしても良い。また、上記第一期間のいずれかで当選したベルなどの所定役に応じたポイント獲得期待値と、上記第二期間のいずれかで当選した上記所定役に応じたポイント獲得期待値とを同一にする一方で、上記第一期間のいずれかで当選したレア役等の特定役に応じたポイント獲得期待値と、上記第二期間のいずれかで当選した上記特定役に応じたポイント獲得期待値が異なる(例えば、第一期間の特定役よりも第二期間の特定役の方がポイント獲得期待値が高い等)ようにしても良い。この場合、当選役によって第一区間及び第二区間でのポイント獲得値が同一又は異なって揺らいでいるため、X 回目の有利区間なのか、X + 1 回目の有利区間なのかを分かり難くすることができる。

10

【2 1 0 5】

また、上記第一期間のいずれかにおいて上記所定役が当選したときの所定ポイント(例えば 1 0 ポイント等)が付与される割合を (> 0) は、上記第二期間のいずれかにおいて上記特定役が当選したときの上記所定ポイントが付与される割合を (> 0) とは異なる(例えば、 > というように、割合 の方が割合 よりも高くする等)ようにしても良い。また、上記第一期間及び第二期間において、所定のアイコン(例えば、「1 s t 青」等)が付与される割合についても、同様としても良い。この場合、同じ所定ポイントや所定アイコンでありながらも、第一期間と第二期間とで付与される割合が異なるため、X 回目の有利区間なのか、X + 1 回目の有利区間なのかを分かり難くすることができる。

20

【2 1 0 6】

このパターン 2 においては、上述のように、X 回目の有利区間において A T 終了後から、通常区間を介した X + 1 回目の有利区間の C Z 1 状態開始までの跨ぎ期間中に、アイコンを獲得した場合においても、アイコンを獲得した旨の演出が実行されて、獲得したアイコンが演出表示装置 5 4 0 に表示されるようになっている。ここで、この跨ぎ期間については、X 回目の有利区間において A T 終了後から通常区間開始前までの第一跨ぎ区間、通常区間中の第二跨ぎ期間、X + 1 回目の有利区間において C Z 1 状態開始前まで(状況的には、X 回目の有利区間において C Z 1 開始前までと同様)の第三跨ぎ区間に分け可能であり、これらの第一跨ぎ区間～第三跨ぎ区間のいずれにおいても、アイコンを獲得可能である。ここで、第一跨ぎ区間及び第二跨ぎ区間については未受信の状態であるため、上述のように相対的に期待度の低いアイコンが優先的に選択されるようになっているとともに、アイコンの選択の幅が狭くなっている(上述のように、確定系のアイコンが一切選択されない等)。一方、第三跨ぎ区間については受信状態であるため、C Z 1 突破率カウンタの値 A や C Z 2 突破率カウンタの値 B にもよるが、期待度の高いアイコンが選択され得る状況にもなっている。このため、第一跨ぎ区間及び第二跨ぎ区間よりも、第三跨ぎ区間の方が、「確定」等の期待度の高いアイコンを得れるという意味で、アイコン獲得の有利度合いが高いと言える。

30

40

【2 1 0 7】

このように、第一跨ぎ区間～第三跨ぎ区間において、獲得可能なアイコンの有利度合いが異なるため、獲得したアイコンによって、現在の遊技状況が X 回目の有利区間なのか、X + 1 回目の有利区間なのかといった内部状況を推測させるという新たな遊技性を提供することができる。また、通常区間である第二跨ぎ区間においても、アイコンを獲得可能でその旨の演出も実行されるので、遊技者に対して、通常区間に滞在していることをわかり難くすることができ、通常区間に滞在していることに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。

【2 1 0 8】

次に、パターン 3 における各種遊技状態について、図 2 9 0 に基づいて説明する。この

50

図 2 9 0 に示すように、サブ遊技状態の A T の終了と、メイン遊技状態 4 (S T 状態) の終了とは同期しており、メイン遊技状態 4 が終了すると、サブ遊技状態においても A T が終了するが、X 回目の有利区間はそのまま継続した状態となっている。また、メイン遊技状態 4 が終了に伴って開始するメイン遊技状態 2 と、A T 終了に伴って開始するポイント特化 1 状態とも同期しており、引き戻し G 数カウンタ (5 0 ゲーム) もここからカウントを開始するとともに、ガゼフラグがオンとなる。

【 2 1 0 9 】

この状態におけるポイント特化 1 状態では、ガゼフラグがオンとなっているため、副制御基板 S は、テーブル を用いてポイント獲得抽選を行う。このポイント特化 1 状態の滞在ゲーム数である 3 0 ゲームが経過すると、ポイント特化 1 状態が終了してサブ通常状態に移行するが、この時点で、引き戻し G 数カウンタの値は 2 0 であるため、メイン遊技状態 2 はそのまま継続する (X 回目の有利区間もそのまま継続)。この状態におけるサブ通常状態でも、ガゼフラグがオンとなっているため、副制御基板 S は、テーブル を用いてポイント獲得抽選を行うとともに、アイコンについても相対的に期待度の低いアイコンが優先的に選択されるようになっている。

10

【 2 1 1 0 】

そして、サブ通常状態開始から、引き戻しゲーム数カウンタの残りゲーム数である 2 0 ゲームが経過すると、メイン遊技状態 2 の終了に伴って、X 回目の有利区間が終了して、通常区間 (メイン遊技番号 0) を経て X + 1 回目の有利区間に突入する (メイン遊技番号 1)。この X + 1 回目の有利区間の突入によって、主制御基板 M から各種情報が送信されることによって、ガゼフラグがオフとなって、これ以降、副制御基板 S は各種情報に基づいたポイント獲得抽選を行えるようになり、副制御基板 S は出玉状態 0 ~ 3 に応じたテーブル A ~ C のいずれかを用いてポイント獲得抽選を行う。

20

【 2 1 1 1 】

パターン 3 の各種遊技状態については上述の通りであり、副制御基板 S は、X 回目の有利区間が終了するまでの間において、ポイント特化 1 状態でのポイント獲得抽選ではテーブル を、サブ通常状態でのポイント獲得抽選ではテーブル を用い、サブ通常状態において X + 1 回目の有利区間に突入した以降のポイント獲得抽選では、テーブル A ~ C のいずれかを用いる。そして、ポイント獲得抽選の確率は、テーブル よりも、テーブル の方が高く、このテーブル よりも、テーブル A ~ C の方が高くなっている。

30

【 2 1 1 2 】

このパターン 3 におけるポイントの累積状況は、図 2 8 8 にも示すように、X 回目の有利区間におけるサブ通常状態よりも (未受信状態のサブ通常状態)、X 回目の有利区間におけるポイント特化 1 状態 (未受信状態のポイント特化 1 状態) の方がポイントが溜まりやすく、これらよりも、X + 1 回目のサブ通常状態 (受信状態のサブ通常状態) の方がポイントが溜まりやすい状況となっている。このため、このパターン 3 においては、パターン 2 と同様な作用効果を奏するとともに、同じ未受信状態であっても、その遊技状況に応じてポイント獲得度合いを異ならせることができるので、X 回目の有利区間なのか、X + 1 回目の有利区間なのかをさらに分かり難くすることができる。

40

【 2 1 1 3 】

ここで、上述のパターン 1 ~ 3 と出玉との関係について説明する。まず、パターン 1 の場合は、各種遊技状態のうち、最も出玉の高い A T が終了すると、そのまま X 回目の有利区間が終了する。この時点においては、出玉率が他の状態に比べて高くなっている状態であり、出玉状態 1 や 2 に滞在している状況であることが想定される。この状態で、直ぐに A T を行うと、不適合レベルの出玉状態 3 となる可能性が他の状態に比べて高いものとなる。このため、A T 後においてはある程度の出玉調整ゲーム数、具体的には、出玉状態 0 前後程度になるまでの出玉調整ゲーム数 (例えば、2 0 0 ゲーム等) の間は、A T を発動させなくすることで出玉率を下げる必要がある。

【 2 1 1 4 】

したがって、パターン 1 の場合は、A T 終了後において、出玉調整ゲーム数の間は、A

50

Tを発動させることができないため、図255にて説明したゲーム数カウンタレンジ抽選においては、出玉調整ゲーム数よりも大きいゲーム数を抽選対象としている。具体的には、待機ゲーム数を200ゲームとした場合、0～200ゲームまでは抽選対象外とし、201ゲーム以降のゲーム数を抽選対象とする必要がある。ここで、有利区間は1500ゲームで終了するため、選択可能なゲーム数は1500ゲームまでとなるが、ATを行うために十分なゲーム数を確保する必要があり、このゲーム数を350ゲームとすると、実質的には、201ゲーム～1150ゲームが抽選対象となる。このようにパターン1の場合は、AT終了後のX+1回目の有利区間においては、上記出玉調整ゲーム数の間は、ATが発動しない区間となっており、CZ直撃役やAT直撃役に当選しない限り、ATの発動が最低でも201ゲーム以降となる。

10

【2115】

一方、パターン2及びパターン3の場合には、AT終了後もそのままX回目の有利区間が継続しており、このAT後のX回目の有利区間において、出玉率を下げる事が可能となっている。ここで、AT後のX回目の有利区間が50ゲーム（引き戻しG数カウンタのカウント値）継続した場合には、X+1回目の有利区間においては、ATの出玉調整ゲーム数の200 - AT後の有利区間の継続回数の50 = 150ゲームまでは、AT発動ができないが、151ゲーム以降はATの発動が可能となる。このように、パターン2及びパターン3の場合は、パターン1よりも少ないゲーム数でAT発動が可能となる。

【2116】

また、このパターン2及びパターン3の場合、AT後のX回目の有利区間の継続ゲーム数は、引き戻しG数カウンタのカウント値に左右される。具体的には、この引き戻しG数カウンタのカウント値が例えば100であれば、X+1回目の有利区間におけるATの発動が可能なAT発動可能ゲーム数は101ゲーム以降となり、カウント値が例えば30であれば、X+1回目の有利区間におけるAT発動可能ゲーム数は171ゲーム以降となるというように、引き戻しG数カウンタのカウント値に応じて、X+1回目の有利区間におけるAT発動可能ゲーム数が変動する。

20

【2117】

このように、本実施形態では、パターン1の場合は、X+1回目の有利区間におけるAT発動可能ゲーム数は201ゲームで固定であるが、パターン2及びパターン3の場合は、X+1回目の有利区間におけるAT発動可能ゲーム数が変動し、これらが混在している状態となっている。また、パターン1～パターン3において、X回目の有利区間の最後のAT後から、この有利区間から移行した通常区間を介したX+1回目の有利区間における最初のAT発動前までにおいては非AT中関連の演出を行っており、どのパターン1～3であっても、演出表示装置S40における見た目上は同じとなる。

30

【2118】

ここで、パターン1のみしかない場合においては、X+1回目の有利区間において、最初のATが発動可能なAT発動可能ゲーム数は、201ゲーム以降に固定されるため、前回のAT（X回目の有利区間における最後のAT）終了した直後においては、遊技意欲がわかず、遊技を辞めてしまう可能性があって、稼働低下の一因となる。これに対して、本実施形態は、パターン2及びパターン3を混在させることで、X+1回目の有利区間におけるAT発動可能ゲーム数が201ゲーム以降に固定されず、これよりも短いゲーム数でのAT発動が可能になるとともに、このAT発動ゲーム数も変動する。しかも、どのパターン1～3であっても、前回のATから今回のATまでの間における演出表示装置S40の見た目は同じであり、どのパターン1～3であるのかわかり難くなっている。したがって、前回のATが終了した直後においても、遊技意欲の減退を防止することができ、稼働の向上を図ることができる。

40

【2119】

また、本実施形態では、上述のパターン1～3の他、パターン4及び5が存在する。すなわち、図287に示すように、パターン4は、引き戻さないメイン遊技状態2に移行した後、CZ1状態（メイン遊技状態7）又はCZ2状態（メイン遊技状態3）を突破でき

50

ずに非 A T 中状態（ポイント特化 1 状態）に移行したパターンである。この場合においては、ポイント特化 1 状態の開始ゲームにおいては、通常区間に滞在しているが、その次ゲームにて X + 1 回目の有利区間に移行するため、この時点で主制御基板 M からの各種情報が副制御基板 S に送信されることとなる。したがって、このパターン 4 については、実質的にパターン 1 と同様である。

【 2 1 2 0 】

また、図 2 8 7 に示すパターン 5 は、引き戻すメイン遊技状態 2 に移行した後、C Z 3 状態を経て C Z 2 状態を突破して再び A T（上乘せ特化状態）に移行したパターン、換言すれば、X 回目の有利区間において複数回の A T が実行されたパターンである。この場合、X 回目の有利区間における最後の A T（図 2 8 7 では 2 回目の A T）が終了すると X 回目の有利区間が終了することとなる。したがって、このパターン 5 については、パターン 1 と同様である。

10

< 第 1 6 実施形態 演出表示装置 S 4 0 及び有利区間表示器 Y H >

【 2 1 2 1 】

次に、本実施形態に係る演出表示装置 S 4 0 及び有利区間表示器 Y H について説明する。本実施形態では、演出表示装置 S 4 0 は、非 A T 状態中や A T 中状態において、上述した図 2 6 2 乃至 2 6 5、図 2 6 7 で示した各演出を行っている。演出表示装置 S 4 0 は、上述した演出以外にも、例えば、図 2 9 1 及び図 2 9 2 等で示す演出も行う。

【 2 1 2 2 】

図 2 9 1 では、A T の最終ゲーム、具体的には S T 状態の最終ゲームの次ゲーム（以後、単に「終了ゲーム」という。）において、A T が終了した旨の演出、具体的には、S T 状態から再び本 A T 状態に戻れるか否かを示唆する演出であって、シャッターの画像が上から徐々に降りてくるシャッター演出画像を出すシャッター演出を行う。ここで、S T 状態から再び本 A T 状態に戻れる場合には、終了ゲームのスタートレバー D 5 0 を押下したタイミングで、図 2 9 1（a）で示すように、シャッター演出画像が徐々に降りてきた後、全リール 5 0 M が停止したタイミングで、図 2 9 1（b）に示すように、シャッター演出画像が下まで降りきって、本 A T 状態に戻れる旨の画像を表示する演出を行う。なお、この際にフリーズを伴うようにしても良い。一方で、本 A T 状態に戻れず、非 A T 中状態のポイント特化 1 状態に移行する場合には、図 2 9 1（c）に示すように、全リール 5 0 M が停止したタイミングで、徐々に降りてきていたシャッター演出画像が上に引っ込んで、A T 中状態において、獲得した遊技メダル枚数や、A T 中状態に滞在していたゲーム数等を示す画像を表示する演出を行う。また、この画像には、「パチスロは適度に楽しむ遊びです」といった、いわゆるのめりこみ防止用の、のめりこみ防止表示もなされている。

20

30

【 2 1 2 3 】

本実施形態では、図 2 9 1（c）の演出画像が表示された場合は、原則として、遊技者に対して A T 中状態が終了したことを報知するものであるが、S T 状態から再び本 A T 中状態に戻れる場合の別の演出として、図 2 9 2 に示す演出も行われる。図 2 9 2（a）で示すように、のめりこみ防止表示がなされた後に、図 2 9 2（b）に示すように、演出表示装置 S 4 0 に、遊技者にサブ入力ボタン（演出ボタン）S B の押下を促す「PUSH」といったボタン画像を表示する演出を行う。遊技者がこの指示に従って、サブ入力ボタン（演出ボタン）S B を押下すると、図 2 9 2（c）で示すように、本 A T 中状態において、3 セット分のナビ演出が上乘せされた旨の表示がなされて（なお、ゲーム数上乘せを行う場合には、+ 1 0 というように、上乘せを行うゲーム数を表示する等、適宜の表示が可能である。）、図 2 9 2（d）で示すように、本 A T 状態に復帰してナビ演出が再開される。このように、のめりこみ防止表示がなされていたとしても、ここから再度 A T 中状態に戻れる演出を用意しているので、最後まで A T 中状態に戻れるという期待感を持たせることができる。

40

【 2 1 2 4 】

なお、A T の最終ゲーム等において、レア役等の特定役に当選した場合には、特定の条件（5 0 % の確率や 1 0 0 % の確率など適宜設計してよい）で上乘せセット数を付与して

50

、強制的に A T を再開させるようにしても良い。この場合、シャッター演出が実行される遊技にてレア役が当選した場合には、本来であれば、図 291 (c) のようにシャッターが引込む演出を実行予定だったのを、図 291 (b) のようにシャッターが降り切った演出に切り替えても良いし、一旦、図 291 (c) に示す演出を実行した後に図 291 (b) で示す演出を実行しても良いし、或いは、一旦、図 291 (c) に示す演出を行った後、図 292 (b) に示す「P U S H」といったボタン画像を表示する演出をするようにしても良い。

【 2 1 2 5 】

また、上述の実施形態では、副制御基板 S によって制御されるサブ入力ボタン S B を押下することで、その後の演出が実行されるようにしているが、これに代えて、主制御基板 M によって制御される操作部（例えば、ベットボタン D 2 2 0 等）を操作することによって、その後の演出が実行されるようにしても良い。また、サブ入力ボタン S B や上述のベットボタン D 2 2 0 等の操作部の操作がなされないまま、次ゲームのスタートレバー D 5 0 が押下された場合、或いは、リプレイによる自動投入が行われた場合は、これらのスタートレバー D 5 0 の押下や自動投入がなされた後の所定のタイミング（押下や自動投入があった旨の信号を受けたタイミング（押下や自動投入直後）、或いは、押下や自動投入に係る主制御基板 M による各種処理が終了したタイミング等）で、その後の演出が実行されるようにしても良い。

【 2 1 2 6 】

ここで、演出表示装置 S 4 0 は、図 1（又は図 9 6）及び図 293 (a) にも示すように、リール窓 D 1 6 0 の上方に配置されており、有利区間表示器 Y H は、下方でかつ中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の間であって、リール窓 D 1 6 0 の下方に配置されている。なお、有利区間表示器 Y H の配置個所については、例えば、図 1 で示す投入数表示灯 D 2 1 0 の近傍、換言すれば、リール窓 D 1 6 0 の左下の位置（左リール M 5 1 の下方でかつ図 1 で見て左寄りの個所）としても良く、その配置位置は特に限定しないが、遊技者に演出表示装置 S 4 0 による演出に集中してもらいたい関係上、演出表示装置 S 4 0 からなるべく離れた個所であることが望ましい。また、上述の実施形態のように、専用の有利区間表示器 Y H を設けることに代えて、例えば、7 セグメントディスプレイによって構成されているクレジット数表示装置 D 2 0 0 の 1 つのドットを点灯・消灯させることで代用するようにしても良い。

【 2 1 2 7 】

また、演出表示装置 S 4 0 は、図 293 (a) にも示すように、その表示される画像としては、常態の通常画面、この通常画面においていずれかの操作部（ベットボタン D 2 2 0、スタートレバー D 5 0、サブ入力ボタン S B 等）の入力が無い状態が第 1 所定時間（例えば、60 秒）経過して遊技待機中になると通常画面から切り替わり、機種名、メーカー名、製品番号といった書誌的事項（第 2 情報）が表示されたり、キャラクタが動き回ったり等するデモ画面（デモ表示）、エラー等の状態で表示されるエラー画面（不図示）等がある。

【 2 1 2 8 】

また、上述の通常画面において、非 A T 中のサブ通常状態では、図 293 (a) にも示すように、演出表示装置 S 4 0 の表示部において、上述のように、右上の第 1 所定領域 S R 1 には、獲得したアイコン（第 1 情報）が表示され、右下の第 2 所定領域 S R 2 には、獲得したポイント数（第 1 情報）が表示されているとともに、左下の第 3 所定領域 S R 3 には、サブ通常状態における滞在ゲーム数（第 1 情報）が表示されている。これらの所定領域 S R 1、S R 2、S R 3 に表示される第 1 情報としては、上述のアイコン、滞在ゲーム数、ポイント数の他、例えば、A T 状態中においては、A T 状態で獲得したメダル枚数、A T 状態の滞在ゲーム数、上乗せセット数（上乗せゲーム数、上乗せ枚数）等であっても良く、遊技に係る情報、その他を表示可能である。本実施形態では、演出表示装置 S 4 0 の各所定領域 S R 1、S R 2、S R 3 のうち、リール窓 D 1 6 0 の下方に配置された有利区間表示器 Y H から最も離れた第 1 所定領域 S R 1（演出表示装置 S 4 0 の表示部におけ

10

20

30

40

50

る右上の個所)に、遊技者の興味を引く情報であるアイコンを表示しているため、遊技者がこのアイコンを見ている場合においては、有利区間表示器YHの点灯及び消灯に気付き難くすることができる。この結果、通常区間に滞在していることに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。

【2129】

なお、第2領域SR2にゲーム数を表示し、第3領域SR3にポイント数を表示するように、それぞれの領域において、どのような第1情報の表示を行うのかは適宜設定可能であり、また、表示領域としては、例えば、演出表示装置S40において、第1領域と第2領域との間、第2領域と第3領域との間、第3領域と演出表示装置S40の左上の第4領域との間、この第4領域と第1領域との間というように適宜設定可能であり、これらのそれぞれに、上述の第1情報のいずれかを表示するようにしても良いことは言うまでもない。

10

【2130】

本実施形態では、演出表示装置S40の各所定領域SR1、SR2、SR3に表示されているアイコン、ゲーム数、ポイント数のうち、アイコン及びポイント数においては、電断復帰したゲームにて全てクリアされて、アイコンやポイント数の表示そのものが無い状態となり、次ゲームのリール回転開始をもって、ポイント数が0と表示される仕様となっている。すなわち、電断復帰時において、副制御基板Sは、アイコンバッファ内に記憶されていたアイコンを消去するとともに、及びポイントカウンタの値を消去して0にリセットする処理を行うようになっている(後述の図295参照)。

20

【2131】

なお、副制御基板Sによるこれらの消去のタイミングとしては、副制御基板Sが電断情報を受けてから実際に電源断するまでの間であっても良いし、電断時に受けた電断情報を記憶し、電断復帰時以降の所定のタイミング(電断復帰時のゲーム中のいずれかのタイミング、或いは、その次ゲームのスタートレバーD50押下時等)であっても良く、要は、電断復帰時以降において、演出表示装置S40からアイコンが消去され、ポイント数が0になるようになっていけば良い。また、上述の実施形態では、電断復帰時においてはゲーム数を消去していない仕様ではあるが、これに代えて、電断復帰時にゲーム数を消去するようにしても良いし、電断復帰時にはアイコンのみを消去する等、電断前に表示されている複数種類の表示のうち、少なくとも1つの表示を消去するようにしても良い。さらに、電断復帰時において、いずれの表示も消去しないようにする仕様としても良く、電断復帰時において、どの表示に対する消去・保存を行うのかは適宜設定可能である。

30

【2132】

本実施形態では、図293(a)に示すように、デモ画面においては、「製品A」といった製品名、「製品番号」といった製品番号、特に図示しないが著作権表示に用いられる著作権マーク(コピーライトマーク)等の書誌的事項(第2情報)が、演出表示装置S40の表示部における中央部である特定領域に表示されるようになっている。ここで、図293(a)を見ても明らかなように、デモ画面においては、通常画面で行っていた演出が消えて、デモ画面用の演出を行っているとともに、上記書誌的事項が表示されているが、この状態であっても、各所定領域SR1、SR2、SR3のアイコン、滞在ゲーム数、ポイント数といった第1情報の表示は消えずにそのまま残っている状態となっている。このようにすることで、デモ画面であっても、デモ画面から通常画面に切り替えるために、遊技メダルを投入したり、ベットボタンD220を押下したりするといった手間をかけずに、デモ画面から第1情報をそのまま確認することができる。

40

【2133】

また、図293(a)を見ても明らかなように、第1所定領域のアイコン(第1情報)に含まれる「1st」や「熱!」といった文字(所定の記号情報)は、デモ画面の書誌的事項に含まれる「製品A」や「製品番号」といった文字(特定の記号情報)とは、互いに文字の大きさもフォントも異なっており、互いに異なる視認性を有するものとなっている。同様に、第2所定領域の滞在ゲーム数(第1情報)に含まれる「250G」という文

50

字（所定の記号情報）や、第3所定領域のポイント数（第1情報）に含まれる「777 / 1000」という文字（所定の記号情報）についても、「製品A」や「製品番号」といった文字（特定の記号情報）とは、互いに文字の大きさもフォントも異なっており、互いに異なる視認性を有するものとなっている。

【2134】

なお、本実施形態では、所定の記号情報及び特定の記号情報としては文字を例に取って説明しているが、これに代えて、星型のマークといった何らかのマークであっても良く、要は、遊技者に対して何らかの情報を伝えられる記号であれば特に限定されない。また、本実施形態では、第1情報の文字全部と、第2情報の文字全部とが、互いに大きさやフォントが異なる仕様としているが、これに代えて、例えば、ポイント数の文字「777 / 1000」において、「777」の部分は、「製品番号」の「」の分と同じ大きさでかつ同じフォントとした同一の表示態様としたり、互いに異なる色としたりする等しても良く、要は、第1情報の文字等の少なくとも1つが、第2情報の文字の少なくとも1つと異なる視認性となっていれば特に限定しない。

【2135】

また、本実施形態では、図293（b）に示すように、通常画面から第1所定時間が経過して遊技待機中になるとデモ画面に切り替わるが、ここからさらに第2所定時間（例えば、180秒）が経過すると、デモ画面が終了して、デモ画面用の演出（デモ画面における所定の表示）や、特定領域の書誌的事項の表示が消えるが、各所定領域SR1、SR2、SR3のアイコン、滞在ゲーム数、ポイント数といった第1情報はそのまま残るようになっている。

【2136】

このように、各所定領域SR1、SR2、SR3の第1情報と、特定領域の第2情報との視認性が互いに異なるため、これらの第1情報と第2情報との区別を明確にすることができ、第1情報の文字等の把握を容易とすることができる。また、デモ画面表示から所定時間が経過して、デモ画面が終了してデモ用の演出や書誌的事項が消去されても、依然として、第1情報を残すようにしているので、常時第1情報を確認することが可能となる。

【2137】

また、本実施形態では、デモ画面に移行する際に、図294に示すように、ポイント数の表示態様を変化させることで、内部状況の示唆を行うようにしているが、次に、これについて説明する。なお、図294（a）については、図293（a）と同一であるが、これは、図294（b）及び（c）との対比をわかりやすくするためのであることを付言しておく。例えば、滞在ゲーム数のうち、当たりゲーム数カウンタにおいて選択され易いゲーム数（例えば、250ゲームから300ゲーム、350ゲームから400ゲーム等）、いわゆるゾーンにいる場合には、図294（b）に示すように、通常画面から、デモ画面に移行すると、第2所定領域SR2のポイント数表示において、通常画面では枠内にポイント数が表示されている表示態様であったのが、ポイント数表示の枠が消えた表示態様とすることによって、遊技者に内部状況を示唆するようにしている。

【2138】

また、上記ゾーンに滞在している場合において、他のゾーンよりも選択され易いゾーンであり、図294（b）の場合よりもさらにATに移行する期待度が高い場合には、また、図294（c）に示すように、デモ画面に移行した場合、通常画面ではアラビア数字であった「777」の文字が、漢数字の「七七七」とした別の表示態様とすることで、遊技者に内部状況を示唆するようにしている。なお、上述の実施形態では、ポイント数の表示態様を変化させているが、これに代えて、滞在ゲーム数やアイコンの表示態様を、通常画面とデモ画面とで異なるようにしても良いことは言うまでもない。特に滞在ゲーム数の表示態様を変化させて内部状況を報知する場合においては、ゲーム数にて直接的にゾーンを示唆できることとなる。

【2139】

このように、内部状況に応じて、第2所定領域SR2の表示態様を変化させることによ

10

20

30

40

50

って、デモ画面に移行したときにしか出ない内部状況示唆を行うことができるというデモ画面中に特有の遊技性を持たせることができ、デモ画面によって遊技者に遊技動機を与えることができる。また、この場合においては、特定領域の第2情報とは視認性が異なる第2所定領域の表示態様を、デモ画面に切り替えることによって、さらに変化させているので、これらの第1情報と第2情報との区分けをより明確にすることができ、第1情報の文字等の把握をより容易とすることができる。また、デモ画面表示から所定時間が経過して、デモ画面が終了してデモ用の演出や書誌的事項が消去されても、依然として、第1情報を残すようにしているのも同様であり、常時第1情報を確認することが可能となる。

【2140】

また、本実施形態では、図294(c)に示すように、AT中画面のナビ演出において、押し順をナビすべく、押し順を示す数字を表示するようにしているが、左リールM51の押し順を示す数字の表示領域と第3所定領域とが重複し、右リールM53の押し順を示す数字の表示領域と第2所定領域とが重複するような位置関係となっている。このように、第2所定領域及び第3所定領域においては、非AT中状態の場合には滞在ゲーム数やポイント数の表示を行う領域として使用する一方で、AT中状態では、ナビ演出の押し順表示等を行う領域として使用することができ、演出表示装置S50の表示領域を効率的に用いることができる。

【2141】

なお、本実施形態では、第1情報と第2情報とについては、回胴式遊技機を例にとって説明したが、例えば、図140で示すぱちんこ遊技機の演出表示装置S40の表示領域SG10についても上述の実施形態と同様に扱うことが可能である。すなわち、表示領域SG10は、上述のように、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域SG11と、主遊技保留情報を表示する第1保留表示部SG12(上記実施形態では第4所定領域に相当)及び第2保留表示部SG13(上記実施形態では第1所定領域に相当)と、を有している。このような第1保留表示部SG12及び第2保留表示部SG13においては、これらの保留表示(第1情報)の他に、前回の当たりからの遊技回数等といった遊技に関する情報を表示可能であり、このような情報においては、上述の実施形態と同様に、デモ画面に切り替わった際においてもそのまま表示されるようにすることも可能であり、この場合も、上述の実施形態と同様な作用効果を奏する。なお、図140に記載の第1保留表示部SG12及び第2保留表示部SG13に対応するランプは夫々4個のランプから構成されているが、数値表示を行うようにしてもよい。具体的には、第1主遊技図柄保留表示部A21hのランプが2個点灯している状況では第1保留表示部SG12に「2」という数値を表示し、第1主遊技図柄保留表示部A21hのランプが0個点灯している状況では第1保留表示部SG12に「0」という数値を表示することも考えられる。これらの数値の表示については、上述した書誌的事項と視認性を異なるようにしてもよいことは言うまでもない。

【2142】

上述したように、演出表示装置S40においては、通常画面からデモ画面に切り替わっても、第1情報についてはそのまま残っていたが、設定変更時においては、図295に示す通りとなる。すなわち、図295(a)に示すように、通常画面において、各所定領域SR1、SR2、SR3にそれぞれアイコン、滞在ゲーム数、ポイント数といった第1情報が表示された状態から、設定変更に伴う電断復帰が行われると、第1情報が消去されるとともに演出表示装置S40には何の表示もない状態となる。この状態で、第1所定時間が経過すると、デモ画面に切り替わるが、この状態では、第1情報は表示されないが、「製品A」や「製品番号」といった第2情報は表示された状態となっている。なお、この設定変更時においては、有利区間もリセットされて通常区間に滞在することとなるため、有利区間表示器YHは消灯状態となっている。これに限らず、第1情報のうち、特定の情報のみを表示するようにしてもよい。具体的には、ポイント数を「0/1000」のように表示することが考えられる。

【2143】

10

20

30

40

50

また、図 2 9 5 (b) に示すように、電断復帰の場合も、上述の設定変更の場合と同様に、第 1 情報が消去されるとともに演出表示装置 S 4 0 には何の表示もない状態となる。この状態で、第 1 所定時間が経過すると、デモ画面に切り替わるが、この状態においても、上述の設定変更の場合と同様に、第 1 情報は表示されないが、「製品 A」や「製品番号」といった第 2 情報は表示された状態となっている。なお、この電断復帰時においては、有利区間のリセットは行われなため、電断前が有利区間であった場合には、有利区間表示器 Y H は点灯状態となり、電断前が通常区間であった場合には、有利区間表示器 Y H は消灯状態となっている。これに限らず、上述と同様に、第 1 情報のうち、特定の情報のみを表示するようにしてもよい。具体的には、ポイント数を「0 / 1 0 0 0」のように表示することが考えられる。第 1 情報のうち、少なくとも 1 つの情報（ポイント数や滞在ゲーム数）を表示することで、書誌的事項とポイント数表示の視認性を設定変更後または電源復帰後において、ホール管理者は容易に確認を行うことが可能となる。

10

【 2 1 4 4 】

上述のように、有利区間表示器 Y H の配置個所は、適宜設定可能であり、また、各所定領域 S R 1、S R 2、S R 3 には第 1 情報のどの情報を表示しても良い旨を説明したが、これに関する具体例の 1 つを図 2 9 6 に示す。この図 2 9 6 に示す例においては、演出表示装置 S 4 0 の第 1 所定領域 S R 1 には、ポイント数が表示されており、第 3 所定領域にはクレジット数が表示（図 2 9 6 では、クレジット数が 3 0 である旨の 3 0 が表示されている）されているとともに、有利区間表示器 Y H がリール窓 D 1 6 0 の左下に配置されている。この状態では、有利区間表示器 Y H と第 1 所定領域 S R 1 との間には、リール窓 D 1 6 0 が介在しているとともに、リール窓 D 1 6 0 の左下に位置する有利区間表示器 Y H と、リール窓 D 1 6 0 の上方に位置する演出表示装置 S 4 0 において、その表示部の右上に位置する第 1 所定領域とが対角線上の位置関係にある。

20

【 2 1 4 5 】

すなわち、この位置関係は、リール窓 D 1 6 0 の下方のいずれかの個所に有利区間表示器 Y H を配置し、演出表示装置 S 4 0 のいずれかに所定領域を配置した場合において、有利区間表示器 Y H と第 1 所定領域が、最も離れている位置関係にあるといえる。このようにすることで、遊技者が第 1 所定領域のポイント数を見ている場合においては、有利区間表示器 Y H は視認し難い位置にあるため、有利区間表示器 Y H の点灯及び消灯に気づき難くすることができる。この結果、通常区間に滞在していることをわかり難くすることができる。通常区間に滞在していることに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。

30

【 2 1 4 6 】

演出表示装置 S 4 0 による演出については、メイン遊技状態の仕様に応じて、適宜変更可能である。次に、この種の演出について例示する。

【 2 1 4 7 】

（例示 1）

例えば、本実施形態では、メイン遊技状態とサブ遊技状態とでは、図 2 8 7 のパターン 1 ~ 5 の 5 パターンあったが、パターン 1 のみしかない場合においては、上述のように、メイン遊技状態とサブ遊技状態との同期がとれており、図 2 8 7 のパターン 1 で示すように、X 回目の有利区間が終了し、通常区間を経て、X + 1 回目の有利区間が開始される状況のみとなる。

40

【 2 1 4 8 】

この場合、X 回目の有利区間の最終ゲームに、A T が終了した旨の演出を行い、通常区間においては、通常区間に滞在している旨を示す専用の演出を行い、その後 X + 1 回目の有利区間の開始ゲームにおいてはポイント特化 1 状態に対応する演出を実行することで、遊技者にメイン遊技状態がどこに滞在しているのかを明確に示すようにしても良い。この場合、通常区間において X + 1 回目の有利区間が当選したゲームにおいては、図 2 6 4 に示すような設定示唆演出を行うようにしても良い。この設定示唆演出においては、図 2 6 4 に示すものの他、例えば、サイコロを振った目の結果が 6 であれば、設定 6 が確定するといった演出を行っても良く、要は、設定示唆に関する表示（直接的な数字であっても良

50

いし、その数字を暗示するキャラクタ等であっても良い)を行えるものであれば特に限定しない。この設定示唆演出については、上述のC Z 1状態中のバトル演出や、通常区間における演出に限定されず、例えば、上乗せ特化状態、本A T状態、S T状態等において、上乗せしたセット数によって設定示唆を行ったり、ポイント特化1状態、ポイント特化2状態、サブ通常状態で獲得したポイント数によって接手示唆を行うようにしても良く、設定示唆を行うタイミングや表示方法については特に限定しない。

【2149】

また、設定変更後においては、メイン状態がリセットされて、メイン遊技状態0の状態から開始するため、このときにおいても、上記専用の演出が行われることとなる。ここで、通常区間において有利区間が当選したゲーム、換言すれば、通常区間の最終ゲームにて、専用の演出が終了する旨の演出を行うような仕様としても良い。このように、通常区間に滞在している際には、演出表示装置S 40において、通常区間のみに対応した専用の演出を行うようにしているので、有利区間表示器Y Hを見ていなくても、有利区間及び通常区間の切り替えを容易に判断することができる。

【2150】

この設定示唆演出については、通常区間に突入した際の演出抽選にて設定示唆演出が選択された場合に出すようにしても良い。また、この設定示唆演出実行し得る通常区間において、レア役に当選した場合においては、次のX + 1回目の有利区間の後の通常区間において、設定示唆演出が出やすい演出テーブルを用いたり、或いは、設定示唆演出が選ばれた際には、その設定を暗に知らせる演出よりも、直接的に知らせる演出の方を選択され易いようにしたりしても良い。さらに、通常区間にてレア役に当選した場合においては、次のX + 1回目の有利区間に用いられるモードとして、上述の最大天井ゲーム数が最大のモードAよりも、最大天井ゲーム数が少ないモードB、C、D等が選ばれ易くなる等、次のモードを優遇するようにしても良い。このようにすることで、通常区間において当選したレア役が無駄にならず、遊技者において、いわゆる引き損感の低減を図ることができる。

【2151】

また、このパターン1のみしかない仕様において、残り有利区間のゲーム数が例えば、1000ゲームといった閾値よりも多く残っていた場合、或いは、特定モードが選択されている場合等の特定条件を満たしている場合には、X回目の有利区間において、A Tが終了してもその有利区間が終了せずに引き続き継続するようにしても良い。この場合も同様に、上述のモードAよりもモードB、C、Dが選択され易いようにしても良い。この場合においては、有利区間表示器Y Hの消灯がないため、これを察知した遊技者においては、次のA Tが比較的早く実行できるとの期待感を持つことができ、遊技意欲を高めることが可能となる。

【2152】

(例示2)

また、本A T中においては、ナビ演出が実行され、本実施形態のナビ演出は、上述のように、遊技者に最も有利となるリール停止順及び停止タイミングを報知するものである。具体的には、各リールM 51、M 52、M 53においてそれぞれ、互いに引き込み範囲外である図柄A及びBが配置されている場合を例にとると、ナビ演出は、左、中、右リールの図柄A又はBのナビに加えて、押し順をナビする態様となる。ここで、押し順が6択である場合には、6択×図柄A及びB = 12択となり、ナビ演出においては、内部的に成立した択1～12のナビを行うこととなる。そして、演出表示装置S 40に、これらの択1～12のいずれかをランダムに複数個表示しておき、この表示された択1～12のいずれかのうち、実際にナビ演出が行われたら、その表示を消していく演出を実行する。この結果、ランダムに複数個表示された択1～12のいずれかが全部消えたら、換言すれば、ランダムに選択した複数個の択1～12のいずれかに対応する全てのナビ演出が行われたら、セット数やゲーム数上乗せの抽選をするようにしても良い。このようにすることで、A T中の遊技意欲を促進することができることとなる。

10

20

30

40

50

< 第 16 実施形態 他の変形例 >

【 2 1 5 3 】

上述の実施形態では、3枚賭け（規定数が3枚）でのみ当選、入賞するボーナス役1と、2枚賭け（規定数が2枚）でのみ当選、入賞するボーナス役2との2つのボーナス役を設けたが、ボーナス役の種類や数についてはこれに限定されるものではない。次に、これについての一例を述べる。本変形例においては、3枚賭けでのみ当選、入賞するボーナス役1（以後、「BB-A」とする）の他、これと同種のボーナス役3（以後「BB-B」とする）を設けるとともに、2枚賭けでのみ当選、入賞するボーナス役2（以後、「BB-C」とする）の他、これと同種のボーナス役4（以後、「BB-D」とする）を設けている。換言すれば、3枚掛でのみ有効なボーナス役と、2枚賭けでのみ有効なボーナス役とをそれぞれ2つずつ設けた構成としている。

10

【 2 1 5 4 】

また、本変形例では、BB-A及びBB-B（以後、これらをまとめて「BB-A等」という。）は、BB-C及びBB-D（以後、これらをまとめて「BB-C等」という。）よりも当選確率が低いが、BB作動中におけるメダル獲得枚数（獲得期待値）は、BB-C等よりもBB-A等の方が多い。また、ATについては、BB-C内部中状態における3枚賭け遊技でのみ有効としている。すなわち、本変形例では、下記の（遊技性1）～（遊技性3）といった異なる遊技性を実現可能としている。（遊技性1）

非内部中において、常時3枚賭けでの遊技を行い、BB-A又はBB-Bのいずれかの当選のみを狙う遊技性。すなわち、ボーナスのみで出玉を増やす所謂ノーマル機の遊技性。（遊技性2）

20

非内部中において、常時2枚賭けでの遊技を行い、BB-C又はBB-Bのいずれかの当選のみを狙う遊技性。すなわち、上記遊技性1と同様に所謂ノーマル機の遊技性であるが、BB-A等よりも1回あたりに必要な遊技メダルが少なくかつ当選確率も高いので、BB-A等よりも少ない遊技メダルで当選しやすい。但し、獲得可能な遊技メダルはBB-A等よりも少ない。この遊技性2については、獲得できるメダルは少なくとも、少ない遊技メダルでたくさんの当選をしたいという遊技者に向いている遊技性といえる。（遊技性3）

非内部中において、2枚賭けで遊技を行い、BB-Cが当選したら、このBB-Cを入所させない状態で、3枚賭けに切り替えてAT当選を狙う遊技性であり、いわゆるAT機の遊技性である（上述の本実施形態での常態でもある）。ATで出玉を増やしたい遊技者に向いている遊技性と言える。なお、BB-Cの当選の有無については、いわゆるリーチ目や演出表示装置S40等による報知で察知可能とすることができる。

30

このように、規定数の異なるBBを複数設け、その遊技状態に応じてATの実行可能の有無を設定することによって、1つの回胴式遊技機でありながらも、複数の異なる遊技性を持たせることができる。

【 2 1 5 5 】

この場合、上述の有利区間クリアカウンタ（有利区間の滞在ゲーム数カウンタ）及びATの天井ゲーム数カウンタである当たりゲーム数カウンタ（図297では、「AT当選ゲーム数カウンタ」と表記。）との関係は、図297に示す通りとなる。この変形例では、3枚賭け（規定数3）でATが実行されるため、図297に示すように、2枚賭け（規定数2）での非内部中、各BB-A乃至Dの内部中、作動中（以後、これらを単に「全状態中」という。）においては、有利区間移行抽選及びAT抽選は行われないし、1ゲーム消化しても、当たりゲーム数カウンタのカウントも行われない。一方、有利区間クリアカウンタについては、2枚賭けでの全状態中においては、1ゲーム消化する度にカウントされるようになっている。なお、この有利区間クリアカウンタについては、2枚賭けでの非内部中、各BB-A乃至Dの内部中、作動中においては、当たりゲーム数カウンタと同様に、1ゲーム消化してもそのカウントを行わないようにしても良い。

40

【 2 1 5 6 】

これに対し、3枚賭けでの遊技の場合には、その全状態中においては、1ゲーム消化す

50

ると、有利区間クリアカウンタのカウント値が1加算されるというように、有利区間クリアカウンタのカウントが行われる。また、3枚賭けでの非内部中、BB-A乃至Dの内部中においては、有利区間移行抽選も行われる。ここで、ATの条件が、BB-C内部中での3枚賭けであるため、このBB-C内部中の3枚賭けのゲームでは、当たりゲーム数カウンタのカウントは行われるが、それ以外の状態では、AT抽選及び当たりゲーム数カウンタのカウントは行われない。このようにすることで、BB-A等及びBB-C等のボーナスを入賞させて、このボーナス中に出玉を増やしつつ、ATの天井カウンタを進めるという攻略を防止することができる。この結果、遊技の公平性を担保することができ、上記遊技性1～3の選択を実効あらしめることができる。

【2157】

なお、上記他の変形例におけるBB-A乃至Dの機能については、上述の通りであるが、これに限定されず、例えば、BB-A等におけるボーナス作動中のリプレイ確率がBB-C等よりも高くしたりすることも可能であるし、また、BB-A等よりもBB-C等の方の当選確率を高くしたり等、これらの当選確率、ボーナス中の遊技メダルの獲得枚数、ボーナスに起因したRTの変更など、ボーナスに関する各種パラメータや、ボーナス契機の抽選等の各種項目については、適宜変更が可能であり、この変更内容に応じて異なる遊技性が生じることは言うまでもない。また、遊技性1～3から選択させるのではなく、ATのみを遊技させたい場合には、上述の本実施形態のように、BB-Cを入賞させたらいわゆるペナルティ状態（なお、どのような状況でペナルティを課すのかも適宜設定可能であることも言うまでもない。）とした上で、BB-A乃至Dで得られるメダルの獲得期待値よりも、ATで得られる獲得期待値を高くする等によって、BB-Cの内部中における3枚賭けが、全状態中において一番有利な状況となるように設定することで、遊技者にBB-C内部中における3枚賭けで遊技することをより自発的に促すことができる。

【2158】

<第16実施形態 変形例1>

次に、第16実施形態に係る変形例1を説明する。この変形例1は、主に、図251及び図252に示す本実施形態におけるメイン遊技状態及びサブ遊技状態の遷移に代えて、図299のような遷移とした点で、本実施形態と異なる。図299は、第16実施形態の変形例1に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図であり、図300及び図301は、第16実施形態の変形例1に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。なお、図299においては、メイン遊技状態とともに簡易的なサブ遷移状態も示している。

【2159】

図299に示すように、変形例1では、メイン遊技状態として、概して<通常区間>及び<有利区間>とを有しており、<有利区間>においては、非AT中状態である通常状態（サブ状態においても通常状態。）と、AT中状態（換言すれば、ATを実行可能な遊技状態の総称であり、これについては、以後、単に「AT」又は「AT状態」と言うこともある。）である第1ATと、この第1ATよりも遊技者に有利なAT中状態である第2ATと、初回の第1ATの終了後に移行し、第1ATに復帰するか或いは第2ATに移行するか否かの抽選を行う第1CZと、2回目以降の第1AT終了後又は第2ATの終了後に移行し、第1ATに復帰するか或いは第2ATに移行するか否かの抽選を行う第2CZとを有している。

【2160】

<有利区間の通常状態>

<通常区間>において、図251の通常区間と同様に、有利区間への移行抽選に当選することで、<有利区間>の通常状態（本実施形態では、この<有利区間>の通常状態とは、有利区間において、ATを実行していない状態であり、後述の減少区間よりも第1ATおよび第2ATへの移行確率が低い状態であり、ATに関する状態が通常状態であることをいう。）に移行する。この<有利区間>の通常状態に移行すると、有利区間クリアカウンタのカウント（ゲーム数のカウント）が開始される。この通常状態においては、所定周

10

20

30

40

50

期ゲーム数（例えば、50G等）毎に第1ATに移行するか否かのいわゆる周期抽選を行う仕様となっている。具体的には、所定周期ゲーム数間において、毎ゲーム、第1ATに移行するか否かの移行抽選を行い、当選した場合には、所定周期ゲーム数の最後のゲーム等にて第1ATに移行するか否かを報知するようになっている。また、毎ゲームの第1ATの移行抽選に当選すると、フリーズを発生させるか否かのフリーズ抽選を行い、このフリーズ抽選に当選しなかった場合には、第1ATに移行する一方、フリーズ抽選に当選した場合には、その当選した当該ゲームにてフリーズが発生するとともに演出表示装置S40等にてフリーズに対応した演出を実行して第2ATに移行する旨を報知するとともに、第1ATよりも有利な第2ATに移行して、その当該ゲームの次ゲームから第2ATが開始されるようになっている。また、通常区間から新たに有利区間に移行する場合には、第1CZや第2CZに移行するよう構成してもよい。

10

【2161】

なお、周期抽選については、上述のように、毎ゲームにおいて移行抽選を行っていたが、これに代えて、例えば、最初のゲームにてATに移行するか否かの抽選を行い、ATに当選している場合には最後のゲームにてその旨を報知するようしたり（仕様1）、所定周期ゲーム数の前半部分において、ATに移行するか否かの移行抽選を行い、その後半部分で、第1ATに移行するか否かを煽る演出を行った後に、第1ATに移行するか否かを報知するようしたり（仕様2）、或いは、所定周期ゲーム数間において毎ゲーム、所定のポイントを抽選し、その所定のポイントが所定ポイント数に到達したら、適宜のタイミングで第1ATに移行する旨を報知して、第1ATに移行するようしたり（仕様3）等

20

【2162】

本変形例1では、所定周期ゲーム数を1周期とし、この周期が10周期目（有利区間に移行してから450ゲーム～500ゲーム目までの周期）となった場合、この10周期目は天井周期として、必ず、第1ATが当選するようになっている。換言すれば、1周期目から9周期目までは通常周期状態とされ、10周期目が天井周期状態とされており、10周期目の所定周期ゲーム数が経過すると第1又は第2ATのいずれかに移行するようになっている。また、本変形例1では、天井周期状態においては、通常周期状態よりも、上述のフリーズが発生し易い仕様としている。具体的には、通常周期状態にて所定役（例えば、レア役）に当選したゲームでフリーズ抽選が実行される場合において、その当選確率が例えば、1/10の確率であった場合、天井周期状態にて所定役（例えば、レア役）に当選したゲームでフリーズ抽選が実行される場合においては、その当選確率を1/3とする

30

40

【2163】

なお、1周期のゲーム数は固定としなくてもよく、例えば、10～50ゲームの何れかのゲーム数を1周期とするよう、1周期のゲーム数を抽選にて決定するよう構成してもよい。また、周期中の当選役によって、周期終了までの残りゲーム数を減算するよう構成してもよい。

【2164】

なお、上述のように通常周期状態よりも天井周期状態の方が、フリーズ抽選の当選確率を高めるようにしたが、これに代えて、例えば、AT抽選において、当選役に応じた抽選確率でATの当否を抽選する仕様であり、小役やリプレイ役よりも入賞-C（チェリー）、

50

入賞-D（スイカA）及び入賞-E（スイカB）といったレア役の方が、AT抽選に当選する確率が高い仕様としている場合、通常周期状態では、小役やリプレイ役でATに当選した場合にのみ（換言すれば、レア役時の当選確率より低い確率でATに当選した場合にのみ）フリーズを発生させる一方で、天井周期状態ではレア役でATに当選した場合にのみ（換言すれば、小役やリプレイ役時の当選確率よりも高い確率でATに当選した場合にのみ）フリーズを発生させることで、フリーズの発生確率を高めることも可能である。なお、レア役は、遊技メダルを払い出す入賞役ではなくリプレイ役としてもよい。具体例としては、レア役として、チェリーリプレイ役、スイカAリプレイ役、スイカBリプレイ役を有するよう構成してもよい。また、通常周期状態では、レア役のうち、入賞-E（スイカB）にてATに当選した場合にのみ、フリーズを発生させる一方、天井周期状態では、入賞-C（チェリー）及び入賞-E（スイカB）に当選した場合にフリーズを発生させるようにすることで（フリーズの発生の対象となるレア役の数を増やすことで）、フリーズを発生し易くすることも可能である。さらに、通常周期状態では、フリーズ抽選を実行することで、フリーズが発生したりしなかったりする一方で、天井周期状態では、必ずフリーズを発生させる（100%フリーズ発生）ような仕様としても良い。要は、通常周期状態よりも、天井周期状態の方が、フリーズが発生し易くなっていれば良く、そのための仕様などについては、特に限定しない。また、フリーズを発生させる場合には、フリーズ抽選に当選した遊技のリール回転開始前の所定タイミングでフリーズを発生させる場合と、フリーズ抽選に当選した遊技の次遊技のリール回転開始前の所定タイミングでフリーズを発生させる場合とを有するよう構成してもよい。そのように構成することにより、遊技者は、フリーズが発生しなかった遊技にてレア役が停止された場合にも、当該レア役に当選した遊技でフリーズ抽選に当選していることに期待感を抱くことができる。また、フリーズの発生タイミングとしては、スタートレバー操作時、第1停止操作時、第2停止操作時、第3停止操作時、などで発生させてもよい。

【2165】

このように、通常周期状態よりも天井周期状態の方が、フリーズが発生して第1ATよりも有利な第2ATに移行するようにして、天井周期状態に到達したとしても、通常周期状態よりも大量出玉につながる第2ATに移行する可能性が高まるようにしているので、天井周期状態が単なる消化ゲームとはならず、むしろ、遊技意欲を増進させるゲームとすることができ、天井周期状態における遊技の興趣の向上を図ることができる。

【2166】

なお、本変形例1では、所定の周期数（上述の例では10周期目）にてATに必ず当選する天井状態とする仕様であるが、これに代えて、例えば、有利区間に移行してから、所定ゲーム数（例えば、500ゲーム）到達したら、天井状態とするようにしても良く、天井状態とする条件については、特に限定しない。

【2167】

この天井状態とする条件においては、有利区間の終了条件の1つである出玉の差枚数上限（最大の差枚数ともいう。具体的には、2400枚（MY2400）等が挙げられる。）だけ、有利区間内に出し切れるように設定するのが好ましい。具体的には、天井ゲーム数の設定にあたり、第1ATにおける1ゲームあたりの平均純増枚数が、例えば、10枚であった場合、上記2400枚出すためには、最低限240ゲーム必要であり、これを確保するために、有利区間の上限ゲーム数である1500ゲームから、240ゲームを差し引いた1260ゲーム未満のいずれかのゲーム数を天井ゲーム数とするようにすることが好ましい。また、本変形例1のように周期抽選を行う仕様においては、その天井周期が終了するのが、上記1260ゲーム未満となるように設定することが好ましい。要は、有利区間のゲーム数上限（1500ゲーム）を満たす前に、有利区間の差枚数上限（2400枚）を満たすようにすれば良く、この条件を満たす範囲内において、天井状態の条件を設定するようにすれば良い。なお、このように天井状態の条件を設定した場合であっても、例えば、3枚賭けでの遊技を前提とし、3枚賭けでは天井までのゲーム数のカウント（ゲーム数の減算）をするが、2枚賭けではこれを行わない仕様であった場合において、遊技

10

20

30

40

50

者が誤って2枚賭けの遊技を所定ゲーム数行ったというイレギュラーな状況が発生すると、この所定ゲーム数間においても、上述のように有利区間のカウントは行われているため、天井状態に到達した際において、有利区間の残りゲーム数が、上記差枚数上限を獲得するために必要なゲーム数に満たなくなることが想定される。このような場合は、上記2400枚の遊技メダルを獲得することができなくなってしまうが、天井までのゲーム数が残り少なくなった場合に、遊技者が故意に2枚賭けで遊技をして天井に到達させるといった攻略を防止することができる。

【2168】

このようにすることで、天井状態に到達しても、有利区間の残りゲーム数が少なく、有利区間の差枚数上限だけの出玉が得られないという状況を回避することができ、本変形例1のように、フリーズが発生して、第1ATよりも多くの出玉を見込める第2ATに移行した場合においては、折角移行した第2ATが途中で終了する事態を回避することができる。また、特に、多くの出玉を獲得できるエンディング状態（有利区間が終了するまで継続するAT。図251及び図252参照）を搭載している回胴式遊技機においては、確実に、有利区間の差枚数上限の出玉を確保することができ、多くの出玉を獲得できるという遊技者の期待に応えることができる。

【2169】

<第1AT>

第1ATは、<有利区間>の通常状態において、AT抽選に当選する等によって移行し、ナビ演出を実行することで遊技メダルが増加する増加区間とされている。この第1ATは、所定ゲーム数（例えば、40ゲーム）継続し、この所定ゲーム数到達すると終了するようになっている。この第1ATにおいては、初回の第1ATが終了したら第1CZに移行し、2回目以降の第1ATが終了したら、第2CZに移行するようになっている。なお、第1ATの終了条件としては、上述のようにゲーム数が所定ゲーム数に到達することとしているが、これに代えて、例えば、図251のAT5（本AT状態）のように、ナビ回数が所定数に達したことを終了条件としても良いし、或いは、所定の確率で第1ATを終了させる転落抽選を行い、転落抽選に当選したことを終了条件としても良く、その終了条件については特に限定されないことは言うまでもない。

【2170】

<第2AT>

第2ATは、主に第1CZから移行可能であり、第1ATよりも長い特定ゲーム数（例えば、100ゲーム等）継続することによって、第1ATに比べて、遊技メダルを多く獲得可能となっている。この第2ATにおいては、その終了後には、第2CZに移行するようになっている。なお、第2ATにおいては、第1ATよりも長い特定ゲーム数とすることで、第1ATよりも遊技者に有利としたが、例えば、継続ゲーム数については、第1ATと同様な所定ゲーム数であるが、これに加えて、図252に示したBB状態（いわゆる疑似ボーナス）に当選可能とすることでより遊技者に有利としたり、或いは、所定ゲーム数到達の度に、再度第2ATを最初から実行するか否かのループ抽選を行うことでより遊技者に有利とする等してもよく、要は、第2ATにおいて、第1ATよりも遊技者に有利となっていれば良い。

【2171】

<第1CZ>

第1CZは、上述のように、初回の第1ATが終了した後に移行する状態であり、所定ゲーム数（例えば、40ゲーム）だけ滞在し、この所定ゲーム数間において、第1ATに復帰するか或いは第2ATに移行するか否かの抽選を行うチャンスゾーンとなっている。また、この第1CZは、ナビ演出（押し順ナビ）が実行されず、出玉が減少する減少区間とされている。ここで、減少区間とは、3枚賭けの場合、1ゲーム辺りのIN枚数が3枚となる一方、1ゲーム辺りのOUT枚数の期待値が、この3枚未満である状態であり、1ゲーム辺りのOUT枚数の期待値がIN枚数未満の状態である。なお、このOUT枚数の期待値については、押し順ナビが発生した場合にはそれに従って押し順小役を入賞させる

10

20

30

40

50

とともに、スイカ等の取りこぼしが発生し得る役については、取りこぼし無く入賞させた場合における期待値であることは言うまでもない。すなわち、減少区間で遊技を継続すると、持ちメダルが減少していくこととなる。

【 2 1 7 2 】

第 1 C Z では、毎ゲーム、当選役に応じた第 1 ポイント獲得抽選（ポイント加算抽選）を行っており、第 1 ポイントを獲得（付与）すると、その第 1 ポイントが図示しない第 1 ポイントカウンタ（副制御基板 S 側のカウンタとしてもよいし、主制御基板 M 側のカウンタとして当該カウンタ値の情報を副制御基板 S 側に送信するよう構成してもよい）に加算されつつ、図 3 0 0 に示すように、演出表示装置 S 4 0 の左上部に位置する第 1 ポイント表示領域 P R 1 にて獲得した第 1 ポイントを表示するようになっている（図では、「 5 」ポイント獲得した状態を示している）。

10

【 2 1 7 3 】

この第 1 ポイント獲得抽選（第 1 ポイント付与抽選）においては、例えば、小役やリプレイ役等といった当選役の場合には、0 ~ 2 ポイントのいずれかから選択されるとともに、0 ~ 1 ポイントに対する選択確率が高い低確率抽選テーブルを用いている一方、レア役等の場合には、1 ~ 3 ポイントのいずれかから選択されるとともに、1 ~ 2 ポイントに対する選択確率が高い高確率抽選テーブルを用いており、小役やリプレイ役よりもレア役の方が第 1 ポイントが付与され易いようにしている。なお、第 1 ポイント獲得抽選については、例えば、当選役に関わらず、所定の確率で抽選を行って、いずれかのポイントが付与するようにしても良く、その抽選方式については特に限定しない。

20

【 2 1 7 4 】

また、第 1 ポイント獲得抽選が行われた後においては、獲得した第 1 ポイントに応じて、後述する現表示部 S A 1 や各保留表示部 S a 1 ~ S a 5 に表示するアイコンを決定するアイコン獲得抽選を行うようになっている。具体的には、例えば、0 ポイントであった場合（ポイントを獲得できなかった場合）には、アイコン無しか或いは第 1 ポイント獲得の期待度が低いアイコン（例えば、後述の「泣いているライオン」等）が相対的に選択され易いアイコン獲得低抽選テーブルを用い、1 ポイント以上獲得できた場合には（ポイントを獲得できた場合には）、第 1 ポイント獲得の期待度の高いアイコン（例えば、後述の「笑っているライオン」）が相対的に選択され易いアイコン獲得高テーブルを用いるようにしている。なお、獲得したポイント数（0 を含む）と、選択されるアイコン（アイコン無しも含む）との関連性については、回胴式遊技機の仕様等に応じて適宜設定可能であることは言うまでもない。

30

【 2 1 7 5 】

第 1 C Z の演出状態としては、図 2 9 9 に示すように、所定ゲーム数（例えば、5 ゲーム）継続して行われる導入ムービー等の演出が行われて、第 1 C Z が開始されること等を遊技者に報知する導入パートと、導入パートの終了後に実行され、第 1 ポイントを蓄積していくポイント蓄積パートと、このポイント蓄積パートで所定ポイント数（例えば、1 0 ポイント）ポイントが蓄積されたことに基づいて移行し、第 1 A T 又は第 2 A T に移行するか否かの報知を 1 ゲームにて行うジャッジパートとを有している。

【 2 1 7 6 】

40

すなわち、第 1 C Z では、導入パートの後、ポイント蓄積パートにて第 1 ポイントが所定ポイント数貯まったら、第 1 A T 又は第 2 A T への移行抽選を行い、この移行抽選に当選した場合には、ジャッジパートにて第 1 A T 又は第 2 A T に移行する旨の演出を行い、移行抽選に外れた場合には、ジャッジパートにて第 1 A T にも第 2 A T にも移行しない旨の演出を行うようになっている。本変形例 1 では、移行抽選に当選して第 1 A T 又は第 2 A T への移行が決定している場合、ジャッジパートにおいて、例えば、味方キャラと相手キャラとがバトルするバトル演出を行い、第 1 A T に移行する場合には、これに対応して、例えば、相手キャラに普通に勝つといった勝利 1 等の演出を行う。また、第 2 A T に移行する場合には、これに対応して、例えば、相手キャラに圧勝するといった勝利 2 の演出を行う。さらに、第 1 A T にも第 2 A T にも移行しない場合には、味方キャラが相手キャラ

50

ラに負けるといった敗北の演出を行うようになっている。なお、ジャッジパートは複数ゲーム間継続可能に構成してもよいし、そのように構成した場合、ポイント蓄積パートの遊技結果及び／又はジャッジパートで実行されたゲームの抽選結果に基づいて、毎ゲームにて、第1AT又は第2ATに移行するか否かの抽選を実行するよう構成してもよい。

【2177】

このジャッジパートにて、敗北の演出を行った後、第1CZの所定ゲーム数が残っている場合（例えば、第1CZ開始から20ゲーム目にジャッジパートが行われて、残り20ゲーム残っている場合等）には、ポイント蓄積パートに戻って、再度第1ポイントの蓄積を行い、これが所定ポイント数蓄積されるとジャッジパートに移行するということを、所定のゲーム数に到達するまで繰り返し行われる。また、ポイント蓄積パートにて、所定ポイント数未満であっても、所定のゲーム数に到達すると、その第1ポイントに応じた第1AT又は第2ATへの移行抽選を行って、ジャッジパートに移行し、上述の勝利1又は2であれば、第1AT又は第2ATに移行し、敗北であれば、＜有利区間＞の通常状態に移行するようになっている。なお、図299にて図示するように、有利区間において通常区間への移行条件を充足した場合には、当該ゲーム終了後に通常区間に移行することとなる。例えば、ジャッジパートで敗北することにより、通常区間の移行条件を充足するように構成した場合には、当該ゲーム終了後は＜通常区間＞の通常状態に移行することとなる。

【2178】

このように、ポイント蓄積パートとジャッジパートとを繰り返すのであるが、ジャッジパートからポイント蓄積パートに戻って再度第1ポイントの蓄積を最初から行うため、1回目（N回目）のジャッジパートと2回目（N+1回目）のジャッジパートとでは、その勝利期待度（換言すれば、上記移行抽選の当選期待度）は同じとなる。なお、これに代えて、N回目のジャッジパートよりもN+1回目のジャッジパートの方が勝利期待度が高く、N+1回目のジャッジパートよりもN+2回目のジャッジパートの方が勝利期待度が高くなるというように、ジャッジパートの繰り返し回数が多いほど勝利期待度が高くなるようにしても良い。具体的には、N回目に対応するポイント蓄積パートでは、第1ポイントが0ポイントから開始されるのに対し、N+1回目に対応するポイント蓄積パートでは第1ポイントが10ポイントある状態から開始し、N+2回目に対応するポイント蓄積パートでは第1ポイントが20ポイントある状態から開始するというように、繰り返しがある度に初期ポイントを加算することで実現可能である。また、N回目のジャッジパートに対応するポイント蓄積パートよりも、N+1回目のジャッジパートに対応するポイント蓄積パートの方が、第1ポイントの獲得確率の高い抽選テーブルを用いるというように、繰り返しがある度に、より第1ポイントの獲得確率の高い抽選テーブルを用いることでも実現可能である。さらに、ポイント蓄積パートにて第1ポイントを蓄積して所定値以上になると、複数ゲーム間継続するジャッジパート（ジャッジパートに複数ゲーム間滞在可能となっている）に移行するよう構成し、このジャッジパートにおいては、毎ゲーム、上述のようにジャッジパートの繰り返し回数等を含む様々なパラメータ（ジャッジパートが何回目であるのかが1つのパラメータとなっている）に基づいて、移行抽選を行うようにしても良い。この場合、ジャッジパートの繰り返し回数を移行抽選に影響するパラメータの1つとしていることにより、ジャッジパートを繰り返すほど、総合的なジャッジパートの勝率を高くすることができる（N回目のジャッジパートよりもN+1回目のジャッジパートの方がその勝率が高い）。また、この仕様の場合、複数ゲーム間継続するジャッジパートにおいて、移行抽選に当選したらジャッジパートを終了させて第1AT又は第2ATに移行（移行抽選結果に応じた遊技状態に移行）させてもよいし、移行抽選に当選してもその当選結果をストック（例えば、第1ATが当選したらこれをストック）してジャッジパートを終了させないようにすることで、複数の第1AT又は第2ATが当選し得るように構成しても良い。要は、ジャッジパートの繰り返し（ポイント蓄積パートの繰り返し）がある度に、上記移行抽選の当選期待度（ジャッジパートでの勝利期待度）が高くなるようになっていれば良く、その具体的手法については特に限定しない。

【2179】

10

20

30

40

50

なお、上述では、所定ポイント数未満であっても、所定のゲーム数に到達すると強制的にジャッジパートに移行したが、例えば、ジャッジパートの演出が上述のように1ゲームではなく複数ゲーム(Nゲームとする。)に亘って行われる場合には、所定のゲーム数のNゲーム前の段階で、獲得した第1ポイントが所定ポイント数未満であっても強制的にジャッジパートに移行するようにしても良く、要は、第1CZが所定ゲーム数で終わるようにしていれば、第1CZが終了する間際において(所定ゲーム数近くになったゲーム数において)、どのタイミングでジャッジパートに移行するのかは適宜設定可能である。

【2180】

導入パートでは、上述のように所定ゲーム数(例えば、5ゲーム)継続して導入ムービー等による演出が行われる(換言すれば、図300に示す後述の現表示部SA1や各保留表示部Sa1~Sa5のアイコン等の表示やポイント獲得領域PR1でのポイント表示等はなされない。)一方で、この所定ゲーム数の間においても、毎ゲーム、当選役に応じた第1ポイント獲得抽選が行われるようになっている。ここで獲得した第1ポイントについては、導入パートでは報知されず、この導入パート終了後のポイント蓄積パートにて報知されるようになっている。

10

【2181】

ポイント獲得パートでは、図300に示すように、演出表示装置S40の右側部の領域において、上下に並ぶように配置された保留表示部Sa1~Sa5と、保留表示部Sa1の上方に配置された現表示部SA1とが表示される演出を実行する。現表示部SA1には、現在のゲームにおける獲得可能な第1ポイントの期待値を示すアイコン等が表示可能であり、それぞれの保留表示部Sa1~Sa5には、現在のゲームの次ゲームから所定ゲーム数(5ゲーム後、以後、所定ゲーム数を5ゲームとして説明することもある。)までのゲームにおいて獲得可能なポイントの期待値を示すアイコン等を表示可能となっている。具体的には、導入パートでは、上述のようにその1ゲーム目から5ゲーム目にてそれぞれ、第1ポイント獲得抽選を行っており、導入パートの1ゲーム目~5ゲーム目の第1ポイント獲得抽選結果がそれぞれ、現表示部SA1、及び保留表示部Sa1~Sa4に表示されるようになっている。

20

【2182】

すなわち、本変形例1では、概して、過去のゲームにおいて行われた第1ポイント獲得抽選結果に対応した保留表示が、現表示部SA1、保留表示部Sa1~5に表示され、これらの現表示部SA1、保留表示部Sa1~5の表示は、毎ゲーム、図300で見て下から上に一つずつシフトするように移動するとともに、当該ゲームの演出においても、過去の抽選結果(又は、現表示部SA1の表示)に対応した演出態様(過去の第1ポイント獲得抽選で所定のポイントを得ていた場合、当該ゲームにて、所定のポイントを得た旨の演出を実行する等)となる。具体的には、次の通りである。

30

【2183】

現在のゲームにおいては、現在のゲームから5ゲーム前に行った第1ポイント獲得抽選結果が反映されて、現表示部SA1には、その5ゲーム前に行った第1ポイント獲得抽選結果に対応したアイコン等の表示がなされることがある(換言すれば、アイコン等の表示がなされないこともある)。また、現在のゲームの1ゲーム後のゲーム(次ゲーム)については、現在のゲームから4ゲーム前に行った第1ポイント獲得抽選結果が反映されて、保留表示部Sa1にはその4ゲーム前に行った第1ポイント獲得抽選結果に対応したアイコン等の表示がなされることがあり、現在のゲームの2ゲーム後のゲームについては、現在のゲームから3ゲーム前に行った第1ポイント獲得抽選結果が反映されて、保留表示部Sa2にはその3ゲーム前に行った第1ポイント獲得抽選に対応したアイコン等の表示がなされることがあり、現在のゲームの3ゲーム後のゲームについては、現在のゲームから2ゲーム前の第1ポイント獲得抽選結果が反映されて、保留表示部Sa3には、その2ゲーム前に行った第1ポイント獲得抽選に対応したアイコン等の表示がなされることがあり、現在のゲームの4ゲーム後については、現在のゲームから1ゲーム前(前ゲーム)の第1ポイント獲得抽選が反映され、保留表示部Sa4にはその1ゲーム前に行った第1ポイ

40

50

ント獲得抽選結果に対応したアイコン等の表示がなされることがあるようになっている。

【2184】

また、現在のゲームで行った第1ポイント獲得抽選結果については、現在のゲームから5ゲーム後のゲームに反映され、保留表示部S a 5に、現在のゲームにて行った第1ポイント獲得抽選結果に対応したアイコン等の表示がなされることがあるようになっている。換言すれば、現在のゲームにて行った第1ポイント獲得抽選の結果は、原則として、現在のゲームから所定ゲーム後(Nゲーム後)のゲームにおいて獲得するポイントとなるようになっている。

【2185】

そして、現表示部S A 1にて表示されているアイコン等(表示なしも含む)の表示は、そのゲームが終了して次ゲームが開始されると消去されて、保留表示部S a 1にて表示されているアイコン等の表示が、S A 1に移動し、保留表示部S a 2にて表示されているアイコン等の表示がS a 1に移動するといったように、アイコン等の表示が順次繰り上がって表示されるようになっている。この場合、保留表示部S a 5のアイコン等の表示は、保留表示部S a 4に移動するが、この保留表示部S a 5には、前ゲームにて行った第1ポイント獲得抽選に対応したアイコン等が新たに表示されることとなる。

10

【2186】

なお、現表示部S A 1や各保留表示部S a 1~S a 5のアイコン等の表示については、そのゲームが終了して次ゲームが開始されたタイミングで、上述のように順次繰り上がるように表示されたが(現表示部S A 1や各保留表示部S a 1~S a 5の表示が更新されたが)、これに代えて、そのゲームが終了したタイミング(例えば、最後の停止ボタンD 4 0を離れたタイミング、或いは、遊技メダルの払い出しがある場合においてその払出が完了した後の所定のタイミング等)、或いは、そのゲームの次ゲームのベットボタンD 2 2 0を押下したタイミング、このベットボタンD 2 2 0を離れたタイミング、スタートレバーD 5 0を押下したタイミング等の適宜のタイミングであっても良く、要は、そのゲームの次ゲームのリールが回転する前まで(停止操作が可能となる前)に、遊技者に向けてアイコン等の表示を行えるようにしていれば(第1ポイント獲得の期待度を報知するようしていれば)、そのタイミングについては特に限定しない。

20

【2187】

ここで、図300において、導入パートが終了したゲームの次ゲーム目(ポイント蓄積パートの1ゲーム目)における演出表示装置S 4 0の状態を示すとした場合、導入パートの1ゲーム目(現在のゲームから5ゲーム前のゲーム)に対応する現表示部S A 1には、第1ポイント獲得の期待が高いことを示す「笑っているライオン」のアイコンが表示されており、遊技者に対して、このゲームではポイントを獲得できる可能性が高いことを報知している。

30

【2188】

また、保留表示部S a 1、S a 4には、S A 1と同様な「笑っているライオン」のアイコンが表示されており、現在のゲームの次ゲームと、現在のゲームの4ゲーム後において、ポイントを獲得できる可能性が高いことを報知している。さらに、保留表示部S a 2及びS a 3には何の表示もなされておらず、ポイント獲得の期待度については不明な状態を示している。また、保留表示部S a 5には、「泣いているライオン」のアイコンが表示されており、「笑ったライオン」のアイコンに比べて、第1ポイント獲得の期待度が低いことを遊技者に報知している。

40

【2189】

なお、現表示部S A 1や各保留表示部S a 1~S a 5に表示するアイコン等については、図300に示すものに限定されず、例えば、「期待度大」、「期待度小」といった直接的な表示等であっても良く、種々の表示形態が適用可能である。要は、遊技者に第1ポイント獲得の期待度が把握できるような態様で表示していれば、その態様については特に限定されないことは言うまでもない。また、この第1ポイント獲得の期待度を報知するにあたり、図300で示す視覚的な報知の他、例えば、スピーカS 2 0からの演出音といった

50

音による聴覚的な報知や、サブ入力ボタン S B を振動させること等による触覚的な報知であっても良い。

【 2 1 9 0 】

ポイント蓄積パートにおいて、所定ポイント数獲得すると、上述のようにジャッジパートに移行する。換言すれば、ポイント蓄積パートにおいて、所定ポイント数貯まったゲーム（以後、「到達ゲーム」という。）の次ゲーム（1 ゲーム後）は、ジャッジパートとなり、このジャッジパートで敗北の場合には（A T への移行抽選で当選しなかった場合には）、到達ゲームの次々ゲーム（2 ゲーム後）は、ポイント蓄積パートに戻るようになるのであるが、本変形例 1 では、このジャッジパートにおいても、第 1 ポイント獲得抽選を行う仕様としている。また、このジャッジパートにおいては、図 3 0 0 とは異なる画像等による演出（図示せず）を実行しており、図 3 0 0 に示すポイント数表示部 R P R 1 や、現表示部 S A 1 や各保留表示部 S a 1 ~ S a 5 等が表示されないようになっている。

10

【 2 1 9 1 】

この場合、上記到達ゲームのときの状態が図 3 0 0 であったとすると、その次ゲームであるジャッジパートにおいては、図 3 0 0 とは異なる演出を実行する一方で、内部的に第 1 ポイント獲得抽選やアイコン獲得抽選を行うとともに、このジャッジパートの 5 ゲーム前に行ったポイント獲得抽選結果が反映されないようになっている。このジャッジパートで敗北の場合には、第 1 ポイント獲得パートに戻って、図 3 0 0 に示すように演出が実行される。また、上述のジャッジパートの 5 ゲーム前に行った第 1 ポイント獲得抽選結果は、ジャッジパートから復帰したポイント獲得パート、すなわち、ジャッジパートの次ゲーム（到達ゲームの次々ゲーム）にて反映されるようになっている。

20

【 2 1 9 2 】

したがって、ジャッジパートの次ゲームにおいては、そのゲームから 6 ゲーム（所定ゲーム数である 5 ゲームに、ジャッジパートの滞在ゲーム数の 1 ゲームを加算した値）前の第 1 ポイント獲得抽選結果が反映されることとなる。このため、ここでは、S a 5 には、ジャッジパートでの第 1 ポイント獲得抽選結果を反映したアイコン等が表示され、S a 4 には、到達ゲームでの第 1 ポイント獲得抽選結果を反映したアイコン等が表示され、現表示部 S A 1 には、6 ゲーム前の抽選結果が反映されることとなる。換言すれば、ジャッジパートを経由した場合、現表示部 S A 1 には、所定ゲーム数に、ジャッジパートでの滞在ゲーム数を加算したゲーム数前での第 1 ポイント獲得抽選結果が反映され、保留表示部 S a 5 には、ジャッジパートの最終ゲームでの第 1 ポイント獲得抽選結果が反映されるようになっている。

30

【 2 1 9 3 】

なお、本実施形態では、ジャッジパートで敗北の場合にはポイント蓄積パートに移行したが、これに代えて、ジャッジパートで敗北の場合には、導入パートに戻るようにしても良い。この場合、それまでの現表示部 S A 1、保留表示部 S a 1 ~ 5 に表示されていたアイコンが消去され（過去の第 1 ポイント獲得抽選結果が消去され）、導入パートの所定ゲーム数にて最初から第 1 ポイント獲得抽選を行うようにしても良い。すなわち、ジャッジパートの終了後には、それまでの第 1 ポイント獲得抽選結果がリセットされて、導入パートからやり直しとなるようにしても良い。換言すれば、ジャッジパートが終了する度に、現表示部 S A 1、保留表示部 S a 1 ~ 5 が全て非表示となり、導入パートという保留を貯めるための期間を設けているようにしても良い。また、本実施形態では、ジャッジパートにおいては、第 1 A T や第 2 A T への移行抽選の結果を報知するパートであるとともに、第 1 ポイント獲得抽選も行っていたが、このジャッジパートにおいて、第 1 ポイント獲得抽選を行わずに、ポイント蓄積パートで蓄積した第 1 ポイントに応じた第 1 A T や第 2 A T への移行抽選を行い、この抽選結果を報知するような仕様としても良い。

40

【 2 1 9 4 】

このように、本変形例 1 では、第 1 C Z のポイント蓄積パートでは、現在遊技中の現ゲームにおいて、その現ゲーム以前に予め第 1 ポイント獲得抽選をしておき、その結果を、その現ゲームに反映するようにしているとともに、予め行った第 1 ポイント獲得抽選結果

50

を、現表示部 S A 1 及び保留表示部 S a 1 ~ S a 5 にて表示して、現ゲーム及びその後の 5 ゲーム間に亘った第 1 ポイント獲得の期待度を遊技者に報知するようにしている。このため、今後実行される遊技の結果に期待感を抱きながら遊技を進行することができる。

【 2 1 9 5 】

また、第 1 C Z においては、ポイント蓄積パート以外の導入パートやジャッジパートにおいても、第 1 ポイント獲得抽選を行い、その後のゲームに反映するようにしているため、第 1 C Z 中において、第 1 ポイント獲得抽選を常時行うことができる。この結果、導入パートやジャッジパートにおけるゲームが、第 1 ポイント獲得において無駄な消化ゲームとなることを防止することができ、遊技の興趣性の向上を図ることができる。しかも、導入パートやジャッジパートが無駄な消化ゲームとはならないため（第 1 ポイント獲得抽選を行っているため）、ゲーム数上限のある第 1 C Z の限られたゲーム数内において、なるべく無駄な消化ゲームを減らすために、導入パートやジャッジパートの実行ゲーム数を削る必要が無く、導入パートやジャッジパートを実行するゲーム数を自由に設定することができ、演出構成等の自由度の向上を図ることができる。

【 2 1 9 6 】

< 第 2 C Z >

第 2 C Z は、2 回目以降の第 1 A T が終了した後又は第 2 A T が終了した後に移行する状態であり、所定ゲーム数（例えば、40 ゲーム）だけ滞在し、この所定ゲーム数間において、第 1 A T に復帰するか或いは第 2 A T に移行するか否かの抽選を行うチャンスゾーンとなっている。また、この第 2 C Z は、ナビ演出が実行されずに、出玉が減少する減少区間とされている。なお、本実施形態では、第 1 C Z の所定ゲーム数も、第 2 C Z の所定ゲーム数もいずれも同じゲーム数（40 ゲーム）としたが、これに限定されず、第 1 C Z の所定ゲーム数と第 2 C Z の所定ゲーム数とが互いに異なるゲーム数とするようにしても良いことは言うまでもない。また、第 2 C Z の所定ゲーム数は、固定ではなく変動するようにしても良い。具体的には、第 2 C Z に突入した当該ゲームにて、所定ゲーム数を抽選によって決定するようにしても良いし、所定ゲーム数に代えて、所定の確率で抽選される転落抽選に当選した場合に第 2 C Z が終了することで所定ゲーム数を変動するようにしても良い。

【 2 1 9 7 】

第 2 C Z においては、毎ゲーム、第 2 ポイント獲得抽選（ポイント加算抽選）を行っており、第 2 ポイントを獲得（付与）すると、その第 2 ポイントが図示しない第 2 ポイントカウンタに加算されつつ、図 3 0 1 に示すように、演出表示装置 S 4 0 の右下部に位置する第 2 ポイント表示領域 P R 2 等にて獲得した第 2 ポイントを表示するようになっている。

【 2 1 9 8 】

この第 2 C Z においては、図 3 0 1 に示すように、第 2 C Z の開始からその終了までの間、味方キャラと敵キャラとがバトルする演出が実行される。また、演出表示装置 S 4 0 の下部には、左右に並んだ巡回保留表示部 S b 1 ~ S b 5 が設けられ、巡回保留表示部 S b 5 の右側には、蓄積した第 2 ポイントを表示する第 2 ポイント表示領域 P R 2 が設けられている（図 3 0 1 では、累積した第 2 ポイントが 3 0 ポイントある旨を表示している）。

【 2 1 9 9 】

巡回保留表示部 S b 1 ~ S b 5 は、上述した図 3 0 0 の保留表示部 S a 1 ~ S a 5 と同様に、第 2 ポイントの獲得期待度を示すアイコン等が表示されるようになっている。2 C Z では、この第 2 C Z に突入した当該ゲームにおいて、この当該ゲームでの当選役に応じて、巡回保留表示部 S b 1 ~ S b 5 のそれぞれに表示するアイコン等を決定するようになっている。図 3 0 1 に示す例では、巡回表示部 S b 1 ではアイコン等としてキャラクタ 1 が、巡回表示部 S b 3 ではアイコン等としてキャラクタ 2 が、巡回表示部 S b 4 ではアイコン等としてキャラクタ 3 のそれぞれのアイコンが表示されているとともに、巡回表示部 S b 2 及び S b 5 ではアイコン等としてキャラクタ無しの状態となっている。本変形例 1 では、キャラクタ 2、キャラクタ 1、キャラクタ 3 の順に、第 2 ポイントが獲得できる期待度が高いように設定されている。

10

20

30

40

50

【 2 2 0 0 】

なお、巡回各保留表示部 S b 1 ~ S b 5 に表示するアイコン等についても、図 3 0 1 に示すものに限定されず、例えば、上述のように「期待度大」、「期待度小」といった直接的な表示等であっても良く、種々の表示形態が適用可能である。要は、遊技者に第 2 ポイント獲得の期待度が把握できるような態様で表示していれば、その態様については特に限定されないことは言うまでもない。また、この第 2 ポイント獲得の期待度を報知するにあたり、図 3 0 1 で示す視覚的な報知の他、聴覚的、触覚的に報知するようにしても良い。

【 2 2 0 1 】

この巡回表示部 S b 1 ~ S b 5 は、第 2 C Z に突入した当該ゲームにおいては、一番左の巡回表示部 S b 1 の表示（キャラクタ 1）が反映され、その次ゲームでは、巡回表示部 S b 1 の右隣の巡回表示部 S b 2 の表示（キャラクタなし）が反映され、その次々ゲームでは、巡回表示部 S b 3 の表示（キャラクタ 2）が反映されるというように、1 ゲーム毎に左側の巡回表示部から一つずつ右の巡回表示部の表示を反映させるようになっている。そして、一番右側の巡回表示部 S b 5 の表示を反映させた次ゲームでは、再び、一番左側の巡回表示部 S b 1 の表示を反映するというように、巡回表示部 S b 1 ~ S b 5 では、1 ゲーム毎に順次隣の巡回表示部に移行しつつ各巡回表示部を巡回するようになっている。また、図 3 0 1 に示す例では、今現在反映されている巡回表示部 S b 3 を他の巡回表示部よりも大きくすることで、今現在反映されている巡回表示部がどれなのかを遊技者に示している。

【 2 2 0 2 】

各巡回表示部 S b 1 ~ S b 5 に表示されるアイコン等については、第 2 C Z に突入した突入ゲームにおいて、各巡回表示部 S b 1 ~ S b 5 に表示するアイコンを決定する抽選を行い、この抽選結果に基づいたアイコン等が表示されるようになっている。なお、このアイコンを決定する抽選においては、一定の確率で抽選しても良いし、上記突入ゲームの当選役に応じた確率で抽選するようにしても良い。

【 2 2 0 3 】

また、各巡回表示部 S b 1 ~ S b 5 に表示されるアイコン等については、第 2 C Z においては毎ゲーム、そのアイコン等を表示する抽選を行っている。具体的には、キャラクタの無しの巡回表示部に新たなキャラクタを表示するキャラクタ獲得抽選と、既にキャラクタが表示されている巡回表示部に、更に良いキャラクタに変更するためのキャラクタ変更抽選を行っている。これらの抽選に当選することで、アイコン等のない巡回表示部に新たなキャラクタが追加されたり、或いは、既にキャラクタのいる巡回表示部に、より良いキャラクタが表示されるようになっている。なお、上記例では、アイコン等としてのキャラクタの追加を行う抽選をしているが、これとは逆に、キャラクタ無しとする抽選を行うようにしても良く、各巡回表示部に対するアイコン等の追加や削除については、適宜設定可能である。これに対し、突入ゲームにおいて決めたアイコン等の変更を行わずに、その第 2 C Z が終了するまで、突入ゲーム時の状態と同じ状態を維持するようにしても良い。

【 2 2 0 4 】

この第 2 C Z においては、毎ゲーム第 2 ポイント獲得抽選（第 2 ポイント付与抽選）を行っており、この第 2 ポイント獲得抽選においては、今現在反映されている巡回表示部の表示と、その時の当選役に応じて行われるようになっている。すなわち、今現在反映されている巡回表示部のキャラクタ 1 ~ 3 やキャラクタ無しといったアイコン等と、その時の当選役との組み合わせに応じた抽選テーブル（図示せず）に基づいて、第 2 ポイント獲得抽選を行うようにしている。例えば、一番期待度の高いキャラクタ 2 であれば、当選役が小役やリプレイ役等であっても、必ず、所定数の第 2 ポイント（例えば、5 ポイント）を獲得でき、キャラクタ 2 とレア役との組み合わせであれば、必ず、第 2 ポイントを獲得できるとともに、上記所定数の第 2 ポイントよりも多くのポイント（例えば、20 ポイント等）ようにすることができる。また、キャラクタ無しと小役やリプレイ役との組み合わせの場合には、第 2 ポイントが 0 となる割合が高く、キャラクタ無しとレア役との組み合わせの場合には、第 2 ポイントは獲得できる割合が、小役やリプレイ役の場合に比べて高い

10

20

30

40

50

が、獲得できるポイント数が少ないようにすることもできる。要は、アイコン等の信頼度と当選役の強弱に対応して段階的に適切な第2ポイント付与を行えるよう適宜設定すれば良い。

【2205】

第2CZにおいては、上述の第2ポイント獲得抽選を行った結果、例えば、第2ポイントとして10ポイントを得た場合には、例えば、図301に示す味方キャラが、敵キャラを攻撃して、敵キャラが10ポイントのダメージを負う演出を行い、この10ポイントが、第2ポイント表示領域PR2に累積的に加算されて、遊技者に第2ポイントを獲得した旨及び今現在の累積ポイント数を報知するようになっている。

【2206】

ここで、第2CZにおいては、累積した第2ポイントの閾値として、突破値と最大値とを有しており、上述のようにして獲得した第2ポイントが突破値に到達すると、第1ATへの復帰が確定する一方で、最大値に到達すると、第2ATへの移行が確定するような仕様としている。なお、第1ATへの復帰が確定した場合には、図301に示す敵キャラを倒した演出を実行し、その後は、新たな敵キャラを登場させ、第2ATへの復帰が確定したらその新たな敵を倒す演出を実行する等、演出表示装置S40において、第1ATや第2ATに移行する旨を遊技者に報知するようになっている。この第1ATや第2ATに移行する旨の演出としては、要は、その旨を報知することが可能であれば、その態様等については特に限定されないことは言うまでもない。

【2207】

また、第2CZにおいては、この第2CZに移行した突入ゲームにおいて、上述の突破値を、この突入ゲームにおける当選役等に応じて決定するようになっており、第2CZの突破値については第2CZに移行する度に抽選にて決定する変動値（換言すれば、第2CZの突入時に決定される初期判定値ともいえる。）とされている。なお、この突入ゲームにて、突破値とともに、上述のように所定ゲーム数を決定するような仕様としても良い。また、第2CZの最大値は、所定の固定値（例えば、100ポイント等）とされている。この第2CZにおいては、突破値が変動値であるため、最大値と突破値との差が大きい場合（例えば、突破値が30で、その差が70である場合等）と、小さい場合（例えば、突破値が70で、その差が30である場合等）とが生じることとなる。

【2208】

このような場合、最大値と突破値との差が大きい状況Aでは、突破値までのポイント数が少なく（例えば、第2ポイント数が30で到達）、突破値から最大値までのポイント数が大きくなるため（例えば、突破値が30であれば、その後は、第2ポイント数として70必要）、第1ATには移行し易いが、第2ATには移行し難くなる。これに対し、最大値と突破値との差が小さい状況Bでは、突破値までのポイント数が大きく（例えば、第2ポイントが70で到達）、突破値から最大値までのポイント数が小さくなるため（例えば、突破値が70であれば、その後は、第2ポイント数として30で済む）、第1ATに移行し難いが、第1ATへの移行が確定した後は、第2ATに移行し易くなる。

【2209】

このように、突破値を変動値とすることで、上述のような状況Aや状況Bが生じることとなるが、このような場合、例えば、状況Aでは、第1ATに移行し易いことを示す演出態様（例えば、敵キャラに強弱をつけ、比較的弱い敵キャラ（換言すれば、第1ATへの移行に対して高信頼度の演出）を出す等）での演出を行ったり、状況Bでは、第1ATが確定するまでは、通常の演出を行い、第1が確定した後は、第2ATに移行し易いことを示す演出態様での演出（上述のように比較的弱い敵キャラを出す等）を行うことが可能である。なお、上述の例では、弱い敵キャラを出すことで、高信頼度であることを示したが、これに代えて、例えば、いわゆるカットイン演出等の頻度が、高信頼度ほど多くしたりというように、演出頻度の切り替わりによって遊技者に報知する等の適宜の演出態様を設定可能である。要は、初期判定値ともいえる突破値に応じた第1ATや第2ATの移行の信頼度に応じた演出態様であれば良く、その演出態様については特に限定しない。

10

20

30

40

50

【 2 2 1 0 】

なお、本変形例 1 では、突破値が変動値で、最大値を固定値としたが、これに限られず、突破値を固定値とし、最大値を変動値としたり、或いは、突破値及び最大値ともに、固定値又は抽選等によって決定される変動値としても良い。また、変動値を決めるにあたり、上述のように第 2 C Z に移行した当該ゲームではなく、第 2 C Z に移行した後の数ゲーム間で決める等、第 2 C Z に移行した後のいずれかのタイミングであっても良い。さらに、変動値を決めるにあたり、上述のようにその決定を行う当該遊技の当選役に応じた抽選ではなく、当選役の有無にかかわらず、別途の抽選（例えば、一定の確率での抽選にて決定等）にて決定するようにしても良い。

【 2 2 1 1 】

すなわち、この第 2 C Z においては、この第 2 C Z の最大滞在ゲーム数である所定ゲーム数の間に、蓄積した第 2 ポイントが突破値に到達すると（突破値を超えると）、第 1 A T への復帰が確定するが、この状態であっても、第 2 C Z が終了せず、その後も、第 2 ポイントを蓄積していくようになっている。本実施形態では、突破値に到達した後の第 2 ポイントを蓄積している状況下においては、遊技者には突破値に到達した旨の演出（第 1 A T への移行が確定した旨の演出）を行わないようにして、第 2 C Z が終了するまで遊技者に緊張感のある遊技を提供するようにしている。この蓄積した第 2 ポイントが最大値に到達すると（最大値を超えると）、上記所定ゲーム数前であっても、直ちに最大値に達した旨（第 2 A T への移行が確定した旨）の演出を行うとともに、第 2 C Z を終了させて、第 2 A T に移行するようになっている一方、上記所定ゲーム数に到達しても、蓄積した第 2

【 2 2 1 2 】

なお、本実施形態では、突破値に到達した後の第 2 ポイントを蓄積している状況下においては、突破値に到達した旨の演出を行わないようにしている一方、最大値に到達したら即報知するようにしているが、これに代えて、上記状況下のいずれかのタイミングで突破値に到達した旨の演出を実行するようにしても良いし、また、最大値に到達した後の次ゲーム等の所定のタイミングで最大値に到達した旨の報知を行うようにしても良く、突破値や最大値に到達した旨の報知の有無やタイミングについては適宜設定可能であることは言うまでもない。また、本実施形態では、最大値に到達したら第 2 C Z を終了させていたが、これに代えて、最大値に到達した時点で、第 2 C Z の所定ゲーム数が残っていた場合、そのまま第 2 C Z を継続するようにしても良い。この場合、その後に行われる A T のゲーム数の上乗せ抽選といった、その後の A T に関する抽選を行うようにして、最大値に到達した後の残りゲームにおいて当選したレア役等がいわゆる引き損とならないようにすることが望ましい。

【 2 2 1 3 】

また、上記所定ゲーム数に到達しても、蓄積した第 2 ポイントが最大値に満たない場合には、その時の第 2 ポイントから突破値を減算した超過分の第 2 ポイント数に応じて、第 2 A T への移行抽選を行い、当選した場合には第 2 A T に移行し、当選しなかった場合には、第 1 A T に移行するようになっている。なお、超過分の第 2 ポイント数に応じた第 2 A T への移行抽選については、本変形例 1 では、第 2 ポイントが大きければ大きいほど（突破値に超過分の第 2 ポイントを加算した値が、最大値に近ければ近いほど）、第 2 A T の当選確率が高いように設定されているが、これに限定されず、超過分の第 2 ポイント数に関わらず一定の確率で抽選したり、或いは、第 2 C Z における所定ゲーム数に到達したゲーム（第 2 C Z の最終ゲーム）での当選役に応じた抽選（例えば、小役やリプレイ役よりもレア役の方が第 2 A T に当選する確率が高い等）を行うようにしても良い。

【 2 2 1 4 】

また、第 2 C Z において、蓄積した第 2 ポイントが突破値に満たない状態で、所定ゲーム数に到達した場合には、その第 2 ポイント数に応じて第 1 A T への移行抽選を行い、当選した場合には第 1 A T に移行する一方で、第 1 A T の移行抽選に当選しなかった場合に

は、第 1 C Z が終了して、＜有利区間＞の通常状態に移行するようになっている。なお、上述の第 2 ポイントに応じた第 1 A T への移行抽選については、本変形例 1 では、第 2 ポイントが突破値に近ければ近いほど、第 1 A T の当選確率が高いように設定されているが、これに限定されず、第 2 ポイント数に関わらず一定の確率で抽選したり、或いは、第 2 C Z における所定ゲーム数に到達したゲーム（第 2 C Z の最終ゲーム）での当選役に応じた抽選（例えば、小役やリプレイ役よりもレア役の方が第 1 A T に当選する確率が高い等）を行うようにしても良い。

【 2 2 1 5 】

このように、減少区間である第 2 C Z においては、第 2 ポイントの累積値が突破値に到達して第 1 A T が確定しても、引き続き第 2 C Z を行うことで第 1 A T での出玉を減少するようにしているため、射幸性の高い過度の出玉とならないように、その出玉を適切に抑制することができる。また、第 1 A T が確定した後の第 2 C Z においては、第 1 A T よりも有利な第 2 A T に移行するために第 2 ポイントを最大値まで溜めるというゲーム性を有しているので、突破値に到達した後でも、目的をもって遊技を行うことができ、遊技者の遊技意欲を維持することができる。この結果、第 1 A T が確定した後の第 2 C Z が単なる消化ゲームとなることを防止することができ、遊技の興趣性の向上を図ることができる。しかも、蓄積した第 2 ポイントが最大値に到達すると、上記所定ゲーム数前であっても、減少区間である第 2 C Z が終了して、第 2 A T に移行するようになっているため、早く最大値に到達すればするほど、出玉の減少を抑制するという実質的な特典を遊技者に付与することができる。

【 2 2 1 6 】

なお、本変形例 1 の第 2 C Z では、その突入ゲームにおいて、突破値を当該ゲームにおける当選役等に応じて決定する変動値となっているが、ここで決定される突破値については、最大値未満までしか選択できないようにしたり、或いは、最大値も含む値を選択できるようにしたりすることも可能である。後者の場合、決定した突破値が最大値と同じ値となることもあるが（突破値＝最大値）、この場合には、第 2 ポイントが突破値（＝最大値）に到達したことをもって第 2 C Z 終了させて第 1 A T に移行する（換言すれば、第 2 A T には移行しない）ようにしても良い。このように、突破値について、最大値をも含む値を選択できる場合には、突破値として最大値未満の値が選択された場合には、第 2 A T の移行が可能である一方、突破値として最大値が選択されたら第 2 A T への移行が不可能というように、突破値の値に応じて、最大値での恩恵が異なるという仕様の回胴式遊技機を提供することが可能となる。

【 2 2 1 7 】

また、この最大値での恩恵については、本変形例 1 では、第 2 A T への移行であったが、これに限定されず、例えば、突破値と最大値との差に応じて恩恵を変更するようにしても良い。具体的には、突破値と最大値との差が第 1 値（例えば、30）であれば、第 2 A T への移行であるが、その差が第 2 値（例えば、50）であれば、第 2 A T への移行に加え、図 2 5 2 で示す B B（疑似ボーナス）を付与し、その差が第 3 値（例えば、30）であれば、図 2 5 2 で示すエンディング状態に移行するというように、種々の恩恵を付与可能である。この場合、突破値の値によって、最大値における恩恵が変化するので、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 2 2 1 8 】

また、本変形例 1 においては、第 2 ポイントが突破値未満の状態です所定ゲーム数に到達したことに基づいて第 2 C Z を終了させたが、これに代えて、突破値未満の状態です所定ゲーム数に到達した後は、一定の確率或いは当選役に応じた確率で第 2 C Z を終了させる転落抽選を行い、この転落抽選に当選するまでの間は、引き続き、第 2 C Z を継続させるようにしても良い。この場合、所定ゲーム数に到達した段階で、第 2 ポイントが突破値未満であっても、転落抽選に当選する前に、第 2 ポイントと突破値まで到達させるという遊技性を創出することができ、遊技の興趣性の向上を図ることができる。

【 2 2 1 9 】

< < < 第 17 実施形態 > > >

次に、第 17 実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。図 302 は、第 17 実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板 M によって制御されるメイン遊技状態を示す図であり、図 303 は、第 17 実施形態に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧であり、図 304 は、第 17 実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置の一部を抜粋して示す図であり、図 305 乃至図 307 は、第 17 実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。

【 2220 】

この第 17 実施形態では、主に、上述の第 16 実施の形態のボーナス周りの仕様が異なる。図 302 に示すように、第 17 実施形態では、1 つの 1 種 B B を有しており、主制御基板 M にて制御される R T の遷移としては、次の通りである。すなわち、通常遊技状態（非 R T）において、1 種 B B が当選すると（1 種 B B 条件装置作動すると）、非 R T とは少なくとも 1 つのリプレイの確率が異なる R T 1（換言すれば、第 1 種 B B の内部中の R T 状態）に移行し、この R T 1 において、1 種 B B に対応した図柄組み合わせが表示されると（1 種 B B が入賞すると）、1 種 B B 作動状態（1 種 B B 中）となり、この 1 種 B B 作動が終了すると、非 R T に移行するようになっている。また、本実施形態では、上述のどの状態（非 R T、R T 1、1 種 B B 作動中（R B 作動時））においても、所定の規定数（例えば、3 枚）で遊技を行うようになっている。

【 2221 】

本実施の形態における回胴式遊技機のリール配列は、図 303 に示す通り、1 番から 20 番までの 20 コマにて構成されている仕様となっている。なお、図 303 において、第 1 回胴とは左リール M 5 1 を意味し、第 2 回胴とは中リール M 5 2 を意味し、第 3 回胴とは右リール M 5 3 を意味する（図 303 では、上述の符号 M 5 1 ~ 5 3 は省略する）。本実施形態では、1 種 B B を構成する図柄組み合わせとしては、第 1 回胴、第 2 回胴、第 3 回胴の順に、「青セブン・赤セブン・赤セブン」からなる第 1 組み合わせ、「青セブン・赤セブン・青セブン」からなる第 2 組み合わせ、「青セブン・青セブン・赤セブン」からなる第 3 組み合わせ、「青セブン・青セブン・青セブン」からなる第 4 組み合わせ、「金バー・赤セブン・赤セブン」からなる第 5 組み合わせ、「金バー・赤セブン・青セブン」からなる第 6 組み合わせ、「金バー・青セブン・赤セブン」からなる第 7 組み合わせ、「金バー・青セブン・青セブン」からなる第 8 組み合わせを有している（合計で 8 種類）。

【 2222 】

すなわち、第 1 B B に係る図柄組み合わせは、第 1 回胴に 1 つだけ存在する青セブンを先頭として（第 1 回胴を先頭として）、第 2 回胴にそれぞれ 1 つずつ存在する赤セブン及び青セブンと、第 3 回胴にそれぞれ 1 つずつ存在する赤セブン及び青セブンとの組み合わせからなる第 1 ~ 第 4 組み合わせと、第 1 回胴に 1 つだけ存在する金バーを先頭として、第 2 回胴の赤セブン及び青セブンと、第 3 回胴の赤セブン及び青セブンとの組み合わせからなる第 5 ~ 第 8 組み合わせとなっている。また、この 1 種 B B は、所定枚数の払い出し（例えば、125 枚）を超えたことを条件に終了するとともに、2 回の入賞又は 2 回の遊技が行われると終了する R B が連続して作動する仕様となっている。なお、ボーナスについては、この 1 種 B B に限定されず、上述の各実施形態に記載した種々の仕様のボーナス（B B）を適宜適用することが可能であることは言うまでもない。

【 2223 】

また、本実施形態では、1 種 B B 内部中の R T 1 の状態でのみ A T が発動可能となっており、あえて 1 種 B B の内部中を維持して A T を行う第 1 遊技と、1 種 B B の当選及び入賞を繰り返す第 2 遊技との両方を実現可能としている。すなわち、前者の A T による第 1 遊技を行いたい遊技者はあえて 1 種 B B の内部中の状態で 1 種 B B の図柄組み合わせを外しつつ遊技を行い、後者の 1 種 B B による第 2 遊技を行いたい遊技者は 1 種 B B の当選をリーチ目等によって察知したら即座に 1 種 B B を入賞させて 1 種 B B を作動させるように

10

20

30

40

50

なっている。

【 2 2 2 4 】

また、本実施形態に係る回胴式遊技機の当選役としては、図 3 0 4 に示すように、押し順役である押し順ベル群 1 2 3、押し順ベル群 1 3 2、押し順ベル群 2 1 3、押し順ベル群 2 3 1、押し順ベル群 3 1 2、押し順ベル群 3 2 1 を有している（以後、これらを総括して単に「押し順ベル群」と言うこともある）。ここで、この図 3 0 4 においては、1 種 B B が当選して持ち越されている状態（1 種 B B の内部中の状態）での押し順ベル群を示している。なお、上記押し順ベル群 1 2 3 は、図 1 0 における「役割」に該当し、図 1 0 における押し順ベル 1 2 3 の役割となる入賞 A - 1 といった条件装置（名称）の複数の集合体であり、押し順ベル 1 2 3 と区分けするために押し順ベル群 1 2 3 としている。したがって、この押し順ベル群 1 2 3 を構成する条件装置（名称）の一例として、上記入賞 A - 1 が挙げられるが、本実施形態では、押し順ベル群 1 2 3 の詳細な条件装置等については省略する。また、他の押し順ベル群 1 3 2 等も同様である。

10

【 2 2 2 5 】

また、本実施形態の回胴式遊技機において、入賞判定される有効ラインは「左リール M 5 1 下段、中リール M 5 2 中段、右リール M 5 3 下段」の 1 ラインとなっている。なお、本実施形態に係る回胴式遊技機の当選役としては、図 3 0 4 で示す押し順ベル群以外にも、例えば、図 1 0 及び図 1 1 で示した再遊技役（リプレイ役）や、チェリーやスイカ等といったレア役等を有しているが、これらの図示及び図柄組み合わせについては省略する。また、有効ラインの数や位置についても、リール配列や役構成或いは遊技機の仕様に応じて適宜設定可能であることは言うまでもない。

20

【 2 2 2 6 】

これらの押し順ベル群は、停止ボタン D 4 0 の押下タイミングに関わらず必ず揃う P B = 1 の 1 枚役（引き込み確率が 1 0 0 %（「P B = 1」とも称する）の 1 枚役）と、停止ボタン D 4 0 を適切なタイミング（対応する図柄の引き込み範囲内のタイミング）にて押下した場合には揃い、これ以外のタイミングでは揃わない P B = 1 の 1 枚役（引き込み確率が 1 0 0 % 未満（「P B = 1」とも称する）の 1 枚役）とが重複して当選した状態となっている。なお、押し順ベル群については、上述の P B = 1 の 1 枚役や P B = 1 の 1 枚役と同様な他の複数種類の 1 枚役が重複して当選しており、各押し順ベル群においては、互いに重複している 1 枚役の種類が異なるように設定されているが、これらの他の 1 枚役の説明については省略する。また、本実施形態では、押し順ベル群については、規定数（例えば、3 枚）よりも少ない 1 枚の払い出しのある 1 枚役としているが、2 枚役であっても良く、要は、規定数よりも少ない枚数の払い出しのある役であれば良い。

30

【 2 2 2 7 】

ここで、押し順ベル群のうち、押し順ベル群 1 2 3 について説明する。この押し順ベル群 1 2 3 は、「リプレイ・ブランク・スイカ」のバトル目 1 図柄組み合わせに係るバトル目 1 役、及び「リプレイ・チェリー／スイカ・スイカ」の非バトル目 1 図柄組み合わせに対応した非バトル目 1 役の 2 種類の P B = 1 の 1 枚役と、「チェリー・赤セブン／青セブン・赤セブン／青セブン／バー／金バー」の第 1 こぼし有図柄組み合わせに対応した第 1 こぼし有役、及び「青セブン・赤セブン／青セブン・金バー／バー」の第 2 こぼし有図柄組み合わせに対応した第 2 こぼし有役を含む複数種類の P B = 1 の 1 枚役とを構成要素とするものであり、これらが重複当選して当選する当選領域（当選エリア）となっている。なお、押し順ベル群 1 2 3 の P B = 1 の 1 枚役においては、第 1 及び第 2 こぼし有図柄組み合わせ以外にも、複数種類有しているが、ここではその説明を省略する。

40

【 2 2 2 8 】

押し順ベル群 1 2 3 において、バトル目 1 図柄組み合わせに係る「リプレイ・ブランク・スイカ」については、左リール M 5 1（第 1 回胴）に対応した図柄である「リプレイ」は、図 3 0 3 に示すように、互いに 5 コマ（最大引き込み範囲は 4 コマ）おきに等間隔（それぞれの「リプレイ」の間に 4 つの図柄が介在している状態）で 4 つ配置されることにより（図 3 0 3 では、4 番、9 番、1 4 番、1 9 番に配置されている）、引き込み確率を

50

100%としている。また、中リールM52（第2回胴）に対応した図柄である「ブランク」、及び右リールM53（第3回胴）に対応した図柄である「スイカ」も、「リプレイ」と同様に、互いに5コマおきに等間隔で、それぞれ4つつ配置されていることにより（図303では、中リールM52の「ブランク」は、1番、6番、11番、16番に、右リールM53の「スイカ」は、4番、9番、14番、19番に配置されている）、引き込み確率を100%としている。

【2229】

このバトル目1図柄組み合わせが有効ラインに揃った場合、すなわち、左リールM51のいずれかの「リプレイ」が左リールM51下段に、中リールM52のいずれかの「ブランク」が中リールM52中段に、右リールM53のいずれかの「スイカ」が右リールM53下段にそれぞれ停止すると、左リールM51中段には、左リールM51の各「リプレイ」の真上に配置されている「ブランク」又は「バー」のいずれかが停止し（図303において、第1回胴の5番、10番、15番、20番の図柄をそれぞれ参照）、中リールM52中段には「ブランク」のいずれかが停止し、右リールM53中段には、右リールの各「スイカ」の真上に配置されている「ブランク」のいずれかが停止する（図303において、第3回胴の5番、10番、15番、20番の図柄をそれぞれ参照）。この結果、見た目上は、「ブランク/バー・ブランク・ブランク」の図柄組み合わせが、左リールM51中段、中リールM52中段、右リールM53中段といった、中段の一直線のラインに揃う（見た目上、中段揃いブランク）。

【2230】

押し順ベル群123において、非バトル目1図柄組み合わせに係る「リプレイ・チェリー/スイカ・スイカ」については、左リールM51の「リプレイ」と、右リールM53の「スイカ」においては、上述の非バトル目1図柄組み合わせと同様であるが、中リールM52の「チェリー/スイカ」については、中リールM52において、「チェリー」と「スイカ」とが交互に5コマおきに等間隔で配置されており、「チェリー」か「スイカ」のいずれかを必ず引き込めるようになってはいるが、中リールM52中段には「チェリー」か「スイカ」のいずれかが停止するため、見た目上、「ブランク」の左右テンパイ崩れの状態となって中段揃いブランクとはならない。

【2231】

押し順ベル群123において、第1こぼし有図柄組み合わせに係る「チェリー・赤セブン/青セブン・赤セブン/青セブン/バー/金バー」については、右リールM53の「赤セブン/青セブン/バー/金バー」は、それぞれの図柄が互いに5コマずつの等間隔に配置されているため、「赤セブン/青セブン/バー/金バー」のいずれかを有効ライン上に必ず引き込むことが可能な一方、左リールM51の「チェリー」は左リールM51に1つしかなく、また、中リールM52の「赤セブン/青セブン」については、中リールM52にそれぞれ1つつしかないため、これらを引き込めるタイミングで停止ボタンD40を押下しないと、これらの図柄を有効ライン上に停止できずに取りこぼすこととなる。なお、第2こぼし有図柄組み合わせについても、同様であるので、ここではその説明を省略する。

【2232】

ここで、押し順ベル群の後に付されている「123」等の数字については、「1」は第1回胴、「2」は第2回胴、「3」は第3回胴を示しており、例えば、押し順ベル群123とは、「第1回胴（左リールM51）」、「第2回胴（中リールM52）」、「第3回胴（右リールM53）」の順（いわゆる左中右の順に停止ボタンD40を押下する順押し（の押し順）で、リールを停止させた場合に、PB=1の1枚役のうち、バトル目1図柄組み合わせが、上述の個数優先制御によって優先して引き込まれて、有効ラインにバトル目1の図柄組み合わせに係る1枚役が揃う押し順（以後、「第1正解打順」という）を示している。これは、他の押し順ベル群も同様であり、「132」は、左中右の順（いわゆる挟み打ちの順）に、「213」は中左右の順（中順押しの順）に、「231」は中右左の順（中逆挟み順）、「312」は右中左（逆押しの順）、「321」は（逆挟み順）を示

10

20

30

40

50

している。なお、「１２３」及び「１３２」の打順の組み合わせを、左リールＭ５１に対応した停止ボタンＤ４０を最初に押下する打順組み合わせとして「左１ｓｔ」と、「２１３」及び「２３１」の打順の組み合わせを、中リールＭ５２に対応した停止ボタンＤ４０を最初に押下する打順組み合わせとして「中１ｓｔ」、「３２１」及び「３１２」の打順の組み合わせを、右リールＭ５３に対応した停止ボタンＤ４０を最初に押下する打順組み合わせとして「右１ｓｔ」と称することもある。

【２２３３】

また、押し順ベル群１２３は、「１３２」の打順を行った場合、上述の個数優先制御によって非バトル目１図柄組み合わせが揃うようになっている（以後、この非バトル目１図柄組み合わせが揃う打順を「第２正解打順」という。）。換言すれば、押し順ベル群１２３は、左１ｓｔの打順（第１及び第２正解打順）の場合は、いずれの打順でも１枚役を引き込むが、第１正解打順である「１２３」では、バトル目１図柄組み合わせの方を引き込み、第２正解打順である「１３２」では、非バトル目１図柄組み合わせの方を引き込むようになっている。

【２２３４】

また、押し順ベル群１２３においては、中１ｓｔや右１ｓｔの打順（以後、これらのように正解打順でない打順を「不正解打順」と言うこともある。）の場合には、個数優先制御によって、第１又は第２こぼし有役に対応した第１及び第２こぼし有図柄組み合わせを優先して引き込むため、これらの図柄組み合わせを停止可能な適切なタイミングで停止ボタンＤ４０を押下した場合には、第１又は第２こぼし有役（１枚役）が入賞するが、これらの図柄組み合わせを停止することができない不適切なタイミングの場合には、第１又は第２こぼし有役を取りこぼす。ここで、上述のように、図３０４では、１種ＢＢが内部中であり、この不適切なタイミングで押下した際においては、第１及び第２こぼし有図柄組み合わせが揃わないため、１種ＢＢを引き込み可能なタイミングであれば、１種ＢＢに係る図柄組み合わせの方を引き込むようになっている。すなわち、中１ｓｔや右１ｓｔの打順の場合には、取りこぼし（入賞無し）か、１枚役か、１種ＢＢ入賞かのいずれかとなる。

【２２３５】

以上、押し順ベル群１２３について説明したが、他の押し順ベル群１３２等については、第１及び第２正解打順が異なること、見た目上のバトル目１の表示ラインが異なること（図３０４のバトル目２においては、見た目上右上がりラインに揃う等。以後、バトル目１やバトル目２を総括して単に「バトル目」と言うこともある。）、重複している１枚役が異なること等以外は、押し順ベル群１２３と同様であって、図３０４に示した通りであるため、その説明を省略する。なお、ここでは、１種ＢＢが入賞可能な押し順ベル群について説明したが、このような押し順ベル群に加え、不正解打順だと１枚役又は取りこぼしのみで、１種ＢＢが入賞不可能な押し順ベル群や、１種ＢＢの非内部中の状態では、上述の１種ＢＢが入賞不可能な押し順ベル群と同様とし、１種ＢＢの内部中になるとどの打順においても１枚役が入賞する（打順不問で１枚役が入賞する）ような押し順ベル群等を設けるようにしても良い。

【２２３６】

ここで、上述のようにＡＴによる第１遊技を行う場合には、あえて１種ＢＢ内部中の状態を維持するようにするため、１種ＢＢが入賞しないようにする必要がある。また、本実施形態では、１種ＢＢ内部中において、１種ＢＢの入賞可能性があるのは、図３０４に示す押し順ベル群に当選したときのみとなっている（換言すれば、これらの押し順ベル群が１種ＢＢが入賞可能な当選エリア（全当選領域のうちの一部の当選領域）となっているともいえる）。このような仕様において、押し順ベル群のいずれかが当選した場合、例えば、上述の押し順ベル群１２３が当選した場合、演出表示装置Ｓ４０に、左１ｓｔの押し順を表示する押し順ナビを行う。このとき、第１遊技を行いたい遊技者は、その押し順ナビに従うことで、１種ＢＢを入賞させずに、１枚役を入賞させることができ、１種ＢＢ内部中状態を維持することができるようになっている。

【２２３７】

本実施形態では、例えば、押し順ベル群 1 2 3 が当選した場合において、所定の確率でバトル目 1 を表示する第 1 正解打順をナビするか否かのバトル目表示抽選を行い、これに当選した場合には、第 1 正解打順の押し順ナビを行い、当選しなかった場合には、第 2 正解打順の押し順ナビを行う（換言すれば、第 1 正解打順の押し順ナビを行わずに、バトル目 1 を表示しないようにする）。具体的には、バトル目表示抽選に当選した場合には、例えば、図 3 7 の左側に図示しているように、押し順表示装置においては、左、中、右の押し順である旨の表示がなされ、演出表示装置 S 4 0 においても、左、中、右の押し順である旨の表示がなされることとなる。一方、バトル目表示抽選に当選しなかった場合には、押し順表示装置においては、左、右、中の押し順である旨の表示がなされ、演出表示装置 S 4 0 においても、左、右、中の押し順である旨が表示される。すなわち、本実施形態では、バトル目表示抽選の当否によって、主制御基板 M にて制御される押し順表示装置及び副制御基板 S にて制御される演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビが報知又は示唆する押し順が相違することとなる。ここで、本実施形態において、「押し順ナビ」言った場合には、断り書きがあった場合を除き、上述の押し順表示装置及び演出表示装置 S 4 0 の少なくとも一方による押し順の表示がなされていることを言う。

【 2 2 3 8 】

なお、バトル目表示抽選に当選した場合には、演出表示装置 S 4 0 にて左、中、右の押し順である旨を表示する一方、押し順表示装置においては、左 1 s t（第 1 停止が左リールであり、その後の操作態様については指示しない）である旨を表示し（中、右の押し順については表示されないで、実質的に 2 択ナビとなっている）、バトル目表示抽選に当選しなかった場合には、演出表示装置 S 4 0 では左、右、中の押し順である旨を表示する一方、押し順表示装置においては、バトル目表示抽選に当選した場合と同様に、左 1 s t である旨を表示するというように、演出制御装置 S 4 0 ではバトル目表示抽選の当否によって、押し順指示が相違する一方、押し順表示装置においては、バトル目表示抽選の当否に関わらず、1 枚役を入賞可能な最低限の押し順指示である左 1 s t という旨のみを表示するようにしても良い。また、これとは逆に、演出表示装置 S 4 0 においては、バトル目表示抽選の当否に関わらず、左 1 s t である旨の表示を行う一方、押し順表示装置においては、バトル目表示抽選に当選した場合には、左、中、右の押し順である旨を表示し、バトル目表示抽選に当選しなかった場合には、左、右、中の押し順である旨を表示するようにしても良く、要は、押し順表示装置及び演出表示装置 S 4 0 の少なくとも一方にて、バトル目表示抽選の当否に応じた正確な押し順を表示するようにしていれば良い。

【 2 2 3 9 】

ここで、第 2 正解打順の押し順は、左右中の順であり、この場合に表示される出目としては、「blank・リプレイ・blank」である。すなわち、左右中の順で停止操作を行う過程で、左中と停止操作を行った時点では、「blank・回転中・blank」というように、バトル目を構成するblankが左右にテンパイしている状態となっている。したがって、遊技者は、最後の中リール M 5 2 に対応する停止ボタン D 4 0 を押下するまで、バトル目が表示されるという期待感を持続させることができる。

【 2 2 4 0 】

また、バトル目表示抽選に当選した場合、この当選に基づいて、A T 抽選を行う。なお、バトル目表示抽選に当選した際に行われる抽選は、この A T 抽選の他、例えば、通常よりも A T に移行し易いいわゆるチャンスゾーンを搭載している場合には、このチャンスゾーンへの移行抽選を行ったり、レア役等の当選時に行われる A T 抽選において、その当選確率を相対的に高くしたいいわゆる高確状態への移行抽選を行ったりする等しても良く、要は、遊技者に有利な抽選等の得点を付与するようにすれば、その態様については特に限定しない。

【 2 2 4 1 】

また、本実施形態では、第 1 正解打順では、バトル目を表示し、第 2 正解打順では非バトル目（具体的には、バトル目を構成するblankが、左及び右リールに聴牌した状態で中リールにblank以外の図柄が停止する態様の出目）を表示するようにしているが、こ

10

20

30

40

50

れに代えて、非バトル目として、バトル目を構成するブランクが、その図柄組み合わせにおいて、1つまたは0のバラバラな出目（例えば、1つの場合は「任意の図柄／ブランク／任意の図柄」、0の場合は図柄組み合わせ中にブランクが存在しないもの）となる1枚役を用意して、この1枚役の押し順ナビを行うことで、バラバラな出目を表示するようにしても良い。要は、バトル目を構成する図柄組み合わせでなければ、非バトル目としては、どのような図柄組み合わせでも良く、これを第2正解打順の出目となるようにしても良い。

【2242】

ここで、非AT中状態における押し順ベル群の合算の当選確率（押し順ベル群全体の当選確率）をA（例えば、 $1/8$ ）とし、非AT状態におけるバトル目表示抽選による当選確率をB（例えば、 $1/20$ ）とし（換言すれば、バトル目が表示される確率Cは $A \times B$ であり、例えば、 $1/8 \times 1/20$ で $1/160$ となる）、非AT状態におけるレア役であるチェリーの当選確率をD（例えば、 $1/60$ ）とし、レア役であるスイカの当選確率をE（例えば、 $1/100$ ）とした場合、上記カッコ内の例示をまとめると、以下の（1）及び（2）の関係が成立するようになっている。（1）バトル目が表示される確率（出現率） $C <$ チェリーの当選確率（出現率）D（2）バトル目が表示される確率 $C <$ スイカの当選確率（出現率）E

すなわち、バトル目が表示される確率Cよりも、各種レア役（チェリー、スイカ）が表示される確率D、Eの方を高くするようにしている。なお、上記カッコ内の数値は、いずれも例示であり、適宜の数値を設定可能であることは言うまでもない。

【2243】

このように、遊技が開始可能となる規定数（3枚）よりも遊技メダルの払出の少ない（1枚）第1正解打順の押し順ナビをする場合であっても、AT抽選といった遊技者に有利な特典を付与するようにしているので、遊技者に対して、1種BBを入賞させて1種BBによる第2遊技を行うのか、あえて規定数よりも遊技メダルの払い出しの少ない第1正解打順の押し順ナビに従ってAT抽選を受けるのかを選択させることができる（仮に、AT抽選を行わない場合には、規定数よりも少ない払出ししかないため、遊技1を選択するメリットが減少する）。また、メダル払出の少ない第1正解打順を選択した場合であっても、AT抽選を受けることができるというメリットが生じるので、遊技者の遊技意欲の減退を防止することができる。さらに、バトル目の出現率を各種レア役よりも低く設定することで、遊技者から見てレア役によるAT抽選を主軸としながらも、その合間に、バトル目によるAT抽選を受けるというお得感を得ることができ、遊技意欲の向上を図ることができる。

【2244】

また、押し順ベル群が当選したときの押し順ナビにおいては、このナビ通りに停止操作をしながらバトル目が表示されるか否かに注目させることができるので（ナビ通りに停止操作を行う動作が単なる遊技の消化ではなくなるので）、遊技の興趣性の向上を図ることができる。しかも、上記バトル目表示抽選による当選確率Bを調整するだけで、バトル目が表示される確率の方が、各種レア役が表示される確率よりも高くなる仕様としたり、バトル目が表示される確率を各種レア役のいずれかと同一としたりする仕様としたりすることができる。この結果、例えば、バトル目が表示される確率の方が、各種レア役が表示される確率よりも高くなる仕様とした場合には、バトル目によるAT抽選を主軸としながらも、その合間に、レア役によるAT抽選を受けるといった遊技性を提供することができる等、バトル目表示抽選による当選確率Bを調整するだけで、様々な遊技性を提供することが可能となる。

【2245】

<AT中の仕様>

次に、本実施形態におけるAT中の演出について説明する。本実施形態では、上述のようにレア役が当選したことや、バトル目が表示されたことに基づいてAT抽選を行っており、このAT抽選に当選するとATに移行する。このAT中においては、入賞することで

規定数よりも多い押し順小役（例えば、１０枚）の押し順ナビを実行することで、出玉を増やすようにしている。また、上述の押し順ベル群が当選した場合には、それぞれの押し順ベル群の正解打順（例えば、押し順ベル群１２３であれば、左１ｓｔのいずれかの押し順）の押し順ナビを行う。

【２２４６】

このＡＴにおいては、ＡＴ中の通常状態と、ＡＴ中のレア役に当選したことや、バトル目が表示されたことに基づいたバトル演出実行抽選に当選することによって移行してバトル演出を行うバトル演出状態とを有しており、ＡＴ中の通常状態のゲーム数のカウントが所定ゲーム数（例えば、４０ゲーム）に到達したことを終了条件として終了する。また、本実施形態のＡＴにおいては、ＡＴ中の通常状態の間（所定ゲームの間）に行われるバトル演出状態の後述するラストジャッジ抽選に当選する（バトル演出に勝利する）ことで、上記所定ゲーム数が再セットされてＡＴを繰り返すというように、所定ゲーム数の間において、その所定ゲーム数を再セットするか否かによってＡＴが繰り返し行われるか否か（ＡＴが継続するか否か）が決まるいわゆるＳＴ仕様となっている。また、このバトル演出状態においては、ＡＴ中の通常状態のカウントが行われなくなっている。

10

【２２４７】

具体的には、ＡＴ開始後、ＡＴ中の通常状態を、例えば１０ゲーム消化した後にバトル演出状態に移行し、このバトル演出状態を、例えば１０ゲーム実行した後に敗北によってＡＴ中の通常状態に戻った場合には、ＡＴ中の通常状態のカウントは１０ゲームの次の１１ゲームとなるようになっている。なお、バトル演出状態においても、所定ゲーム数のカウントを行うような仕様としても良く、バトル演出状態において所定ゲーム数のカウントの有無については遊技機の仕様等に応じて適宜設定可能である。

20

【２２４８】

また、本実施形態では、バトル演出状態のラストジャッジ抽選に当選したことに基づいて、いわゆる疑似ボーナス（ＡＴの１形態であり、押し順ナビによって出玉を増やすものではあるが、演出表示装置Ｓ４０においては、ＡＴではなく、あたかもボーナス中であるような演出を行うもの）が確定し、この疑似ボーナスを消化した後に、所定ゲーム数が再セットされたＡＴ中の通常状態に移行するようになっている。また、ラストジャッジ抽選結果の一部で（バトル演出の勝利の一部の大勝利で）、所定ゲーム数に到達したことに基づいて高確率（例えば、９８％等）でＡＴを継続させるループ抽選が行われ、ループ抽選に当選することで所定ゲーム数が再セットされてＡＴを継続させる特別ＡＴ（なお、高確率でループすることによって、有利区間が終了するまで（有利区間を完走するまで）ＡＴが継続し易いが、有利区間の完走が確定しているわけではないことは言うまでもない。）に移行することもあるようになっている（これらについては後述する）。なお、特別ＡＴの仕様については、上述したものの他、有利区間の完走は確定しないが、他のＡＴに比して上乗せ確率を高くした仕様であっても良く、要は、他のＡＴよりも遊技者に有利なＡＴであれば良い。また、他のＡＴについては、所定ゲーム数に到達したことをＡＴの終了条件（ゲーム数管理のＡＴ）としている場合において、特別ＡＴでは、純増枚数等が所定枚数に到達したことをとＡＴの終了条件（枚数管理のＡＴ）とする仕様に切り替え、演出表示装置Ｓ４０においても、残りゲーム数表示から、残り枚数表示に切り替える仕様としても良い。また、本実施形態においては、ＡＴが１０００ゲーム継続した場合や、ＡＴ中の純増枚数（ＭＹ）が２０００枚を超えたら、上述のエンディング状態となって、有利区間が終了するまでＡＴが継続するようになっている。

30

40

【２２４９】

一方、ＡＴ中の通常状態においては、レア役やバトル目（以後、これらを総括して「レア役等」と言うこともある）に基づいたＡＴ抽選の他、バトル演出実行抽選の当選確率を変動させる状態決定抽選を行うようになっており、この状態決定抽選の抽選結果に応じて、バトル演出実行抽選の当選確率が低い低確状態か、この低確状態よりもバトル演出実行抽選の当選確率の高い高確状態のいずれかに移行可能となっている。また、演出表示装置Ｓ４０では、ＡＴ中の通常状態において、上記低確状態であれば、例えば、昼間の状態を

50

示す演出を行いやすい状態とし、上記高確状態であれば、例えば、夕方や夜の状態を示す演出（夜であれば、高確状態が確定）を行いやすい状態とし、ＡＴ中の通常状態において、バトル演出への移行し易さを示唆するようにしている。

【２２５０】

次に、バトル演出状態について説明する。このバトル演出状態は、このバトル演出状態を終了させる終了抽選を毎ゲーム行っており、この終了抽選に当選したことに基づいて終了するようになっている。このバトル演出状態においては、毎ゲームにおいて、終了抽選の他に、特定のポイントを獲得するバトルポイント抽選を行っており、この特定のポイント等に基づいて行われるラストジャッジ抽選により、ＡＴ継続となる所定ゲーム数の再セットとなるか否かを決定するようになっている（これについては後述する）。バトルポイント抽選は、上述のポイント獲得抽選と同様に、バトル演出状態中の当選役に応じて行われ、小役やリプレイ役よりもレア役等の方が特定のポイントを獲得し易かったり、相対的に多くの特定ポイントを獲得し易いようになっている。なお、この特定のポイントについては、バトル演出結果を決めるために用いられる内部的なパラメータであり、その数値については演出表示装置５４０等には表示されない一方、バトル演出において、味方キャラや敵キャラのダメージ具合等を表示することによって、特定のポイントがどのくらいあるのかを示唆するようにしている。

【２２５１】

また、バトルポイント抽選は、上述のポイント獲得抽選の他、バトル目を利用した抽選も行うようになっており、次に、これについて図３０５乃至図３０７に基づいて説明する。バトル演出状態においては、Ｎゲーム目（バトル演出状態に移行した最初の遊技も含む）の遊技において、その遊技での当選役に応じて、図３０５に示すように、演出表示装置５４０のうち、各リールＭ５１～５３のそれぞれの真上に設けられた第１～第３領域ＰＲ５～７のそれぞれに表示される表示対象を決定する表示選択抽選を行う。

【２２５２】

この表示対象としては、特定のポイント獲得の期待度が低いことを示唆する「敵先制」、特定のポイント獲得の期待度が「敵先制」よりも高いことを示唆する「味方先制」、ポイント獲得の期待度が、「敵先制」と「味方先制」との間の「拮抗」がある。以後、第１～第３領域ＰＲ５～７にそれぞれ配置される「敵先制」、「味方先制」及び「拮抗」といった表示対象の組み合わせを、「表示配列」ということとする。なお、表示対象としては、「敵先制」、「味方先制」及び「拮抗」といった文字ではなく、図３００や図３０１にて示した図形によるアイコン、或いは、文字とアイコンとの組み合わせであっても良く、その表示態様や種類については特に限定しない。

【２２５３】

本実施形態では、Ｎゲーム目において、最後の停止操作を行ったことに基づいて、Ｎゲーム目の当選役に対応した表示配列を決定する表示配列抽選を行う。具体的には、小役やリプレイ役の場合には、「敵先制」、「味方先制」及び「拮抗」がそれぞれ第１～第３領域ＰＲ５～７に１つずつランダムに配置される表示配列となり易い通常表示配列抽選を行い、レア役等の場合には、例えば、全部「味方先制」である表示配列や、２つが「味方先制」で残り１つが「敵先制」或いは「拮抗」の組み合わせが第１～第３領域ＰＲ５～７にランダムに配置される表示配列となり易い有利表示配列抽選を行うというように、小役やリプレイ役よりもレア役等の方が遊技者に有利な表示配列となり易い表示配列抽選を行うようになっている。また、本実施形態では、表示配列抽選として、上述の通常表示配列抽選、有利配列抽選の他、例えば、全部「敵先制」又は「拮抗」である表示配列や、２つが「敵先制」で残り１つが「味方先制」或いは「拮抗」の組み合わせが選択され易い不利配列抽選を有している。

【２２５４】

この表示配列抽選によって、表示配列が決定されると、図示しない記憶手段にその表示配列を記憶し、Ｎゲーム目の次ゲームであるＮ＋１ゲーム目においてスタートレバーＤ５０を押下した後から最初の停止操作を行う前までの間の所定のタイミングで、記憶手段に

10

20

30

40

50

記憶していた表示配列、例えば、図 3 0 5 に示すように、左リール M 5 1 に対応した第 1 表示領域 P R 5 には「敵先制」、中リール M 5 2 に対応した第 2 表示領域 P R 6 には「味方先制」、右リール M 5 3 に対応した第 3 表示領域 P R 7 には「拮抗」といった表示配列が表示される。本実施形態では、この表示対象のうち、押し順小役の押し順ナビにおける最初に停止操作されるリールに対応した表示対象が、バトルポイント抽選に反映されるようになっている。なお、上記所定のタイミングとしては、N ゲーム目において全てのリールが停止した後からスタートレバー D 5 0 の押下前のいずれかのタイミングであっても良いし、また、N ゲーム目において全てのリールが停止した後から、N + 1 ゲーム目において最初の停止操作を行う前までのいずれかのタイミングであっても良い。

【 2 2 5 5 】

すなわち、N + 1 ゲーム目のスタートレバー D 5 0 の押下による当選役が、上述の押し順小役であった場合、この押し順小役の正解打順（10 枚の払い出しが行われる図柄組み合わせが表示される押し順）の押し順ナビが行われるが、この押し順のうち、最初に停止するリールに対応した表示対象がバトルポイント抽選に反映される。換言すれば、N ゲーム目において表示配列（バトルポイント獲得抽選に反映される対象の候補であり、A T 継続（A T への移行）に関する内容の候補（仮の内容）ともいえる）を決定し、N + 1 ゲーム目の押し順ナビに従った停止操作を行うことで、N ゲーム目で決定した表示配列のうち、どの表示対象を反映するのかを決定する（上記内容の候補からどれを選択するのかを決定、或いは、上記内容の候補のうち、N + 1 ゲーム目の押し順ナビに従った停止操作に応じた仮の内容を、A T 継続に係る内容として決定するともいえる）ようになっている。換言すれば、N ゲーム目において全てのリールが停止した後に、主制御基板 M にて、内容の候補を決定して表示し、N + 1 ゲーム目のスタートレバー D 5 0 押下時の当選役に基づいて、内容の候補からどの内容を選択するのかを決定し、その内容に基づいてバトルポイント獲得抽選を行うようになっている。

【 2 2 5 6 】

具体的には、主制御基板 M においては、N + 1 ゲーム目のスタートレバー D 5 0 が押下されて、押し順小役が当選した場合、N ゲーム目で決定した内容の候補である左リールの「敵先制」、中リールの「味方先制」、右リールの「拮抗」のうち、当選した押し順小役において最初に停止するリール（正解押し順に対応したリール）に対応したバトルポイント抽選を行う。また、主制御基板 M は、N + 1 ゲーム目において前記押し順小役が当選した場合には、副制御基板 S に「敵先制」等の演出を演出表示装置 S 4 0 に表示させるためのコマンドを送信し、バトルポイント抽選結果に関するコマンドを副制御基板 S に送信し、副制御基板 S においてはこれらの各種コマンドに応じた演出を演出表示装置 S 4 0 等に行う。

【 2 2 5 7 】

例えば、N + 1 ゲーム目のスタートレバー D 5 0 を押下した後において、副制御手段 S によって、演出表示装置 S 4 0 の第 1 ~ 第 3 領域 P R 5 ~ 7 にそれぞれ配置された表示配列が、図 3 0 5 で示すように、「敵先制」、「味方先制」、「拮抗」であり、押し順小役の正解打順が中左右（2 1 3）の順であった場合（換言すると、上記内容の候補として、「敵先制」、「味方先制」、「拮抗」が選択された場合）、最初に停止操作される中リール M 5 2 に対応した「味方先制」がバトルポイント抽選に用いられることとなる（換言すると、上記内容の候補から「味方先制」を決定、或いは、上記仮の内容のうち、「味方先制」という仮の内容を、A T 継続に係る内容として決定するともいえる）。この場合においては、図 3 0 6 に示すように、中リール M 5 2 を停止操作すると、演出表示装置 S 4 0 において、左右（第 1 及び第 3 表示領域 P R 5、7）の「敵先制」、「拮抗」という表示が消えて中リール M 5 2 に対応した中（第 2 表示領域 P R 6）の「味方先制」のみが残るとともに、味方キャラが敵キャラを攻撃する演出を行って、バトルポイント抽選に「味方先制」が反映されることを遊技者に報知する。

【 2 2 5 8 】

また、図 3 0 5 の状態において、押し順小役の正解打順が左中右（1 2 3）の順であっ

10

20

30

40

50

た場合、最初に停止操作される左リールM51に対応した「敵先制」がバトルポイント抽選に用いられることとなり、図307に示すように、左リールに対応した左（第1表示領域PR5）の「敵先制」のみが残るとともに、味方キャラが敵キャラに攻撃される演出を行って、バトルポイント抽選に「敵先制」が反映されることを遊技者に報知する。

【2259】

このように、Nゲーム目で表示配列抽選を行って内容の候補を決定して表示し、N+1ゲーム目の押し順小役の正解打順に応じて内容の候補から、最終的な内容を決定するのであるが、バトル演出状態が継続している間は、この最終的な内容を決定するN+1ゲーム目においては、同時に次ゲームの表示配列抽選も行うこととなる（換言すれば、N+1ゲーム目は、その次ゲームから見てNゲーム目に相当するということである）。すなわち、バトル演出状態の突入時のゲーム（バトル演出状態の1ゲーム目でありNゲーム目）においては、バトル演出状態に突入する旨を報知する導入演出等を行う一方で、次の2ゲーム目（N+1ゲーム目）のための表示配列抽選を行う。次の2ゲーム目では、上述の1ゲーム目にて行った表示配列抽選で決定した表示配列から、反映する表示対象を決定するのであるが、これと同時に、その次の3ゲーム目のための表示配列抽選を行う（1ゲーム目から見てN+1ゲーム、3ゲーム目から見てNゲーム）。そして、この3ゲーム目においては、2ゲーム目に行った表示配列抽選での表示配列から、反映する表示対象を決定するとともに、その次の4ゲーム目のための表示配列抽選を行うという制御をバトル演出状態の最終ゲームまで繰り返して行うようになっている。

【2260】

本実施形態では、上述のようにして「味方先制」が反映されたゲームにおいては、味方キャラの攻撃が確定し、所定数の特定のポイントが獲得できるようになっている。このとき、上述のように、次のゲーム用の表示配列抽選を行うが、このときの表示配列抽選においては、上述の有利表示配列抽選が行われるようになっている。換言すれば、「味方先制」が反映された場合には、その次ゲームにおいては、有利な配列表示となり易いようにしている。このように、「味方先制」が反映されると、その次ゲームにおいては有利な配列表示となり易いようにしているので、「味方先制」が反映された後は、連続して「味方先制」が反映され易くなり、遊技の興趣性の向上を図ることができる。

【2261】

また、「敵先制」が反映されたゲームにおいては、特定のポイントが獲得できないとともに、敵キャラの攻撃が確定する。また、このゲームにおいては、この敵キャラの攻撃が味方に当たるか否かの抽選を行い、この抽選に当選した場合には、上述の不利配列抽選が行われるようになっている。換言すれば、「敵先制」が反映された場合には、その次ゲームにおいては、不利な配列表示となり易いようにしており、この抽選は次ゲームの配列を決定するための抽選といえる。このとき、図307に示すように、敵キャラが味方キャラを攻撃する演出を行うことで、次ゲームにおいて、不利な配列表示となり易いことを報知する。一方、この敵キャラの攻撃が味方に当たるか否かの抽選に当選しなかった場合には、上述の通常配列抽選が行われる。この場合、演出表示装置S40においては、味方キャラが敵キャラの攻撃を回避する演出を行うことで、次ゲームにおいて不利な配列表示が出難くなることを報知する。このように、「敵先制」が反映されると、その次ゲームにおいては不利な配列表示となり易いようにしているので、「敵先制」が反映された後は、上述の「味方先制」とは逆に、連続して「敵先制」が反映され易くなって、上述の「味方先制」と併せてメリハリのある遊技を行うことができる。

【2262】

また、「拮抗」が反映されたゲームにおいては、別途、「味方先制」か「敵先制」かを、例えば、それぞれが50%の割合で選択されるように抽選（なお、この抽選確率については、遊技機の仕様などに応じて適宜設定可能であることは言うまでもない）し、この抽選結果に応じた処理を行う（上述の「味方先制」又は「敵先制」が反映されたゲームと同様な処理を行う）。

【2263】

なお、本実施形態では、上述のように「味方先制」、「敵先制」、「拮抗」などの内容の候補から最終的な内容を決定し、当該決定された最終的な内容が次ゲームの配列表示抽選に影響を及ぼしていたが、これに代えて、これらの反映された最終的な内容に関係なく、その遊技における配列表示抽選を独自に行う仕様としても良いことは言うまでもない。換言すると、配列表示抽選を実行する場合において、過去の抽選結果を参照せずに実行するよう構成してもよい。

【 2 2 6 4 】

また、本実施形態では、A T 中において、払出が規定数（例えば、3 枚）よりも多い押し順小役（例えば、1 0 枚役。以後、1 0 枚役ナビと言うこともある。）の押し順ナビの発生確率（例えば、約 1 / 2 ）の方が、上述の押し順ベル群を含む払出が規定数よりも少ない押し順役（例えば、1 枚役。以後、1 枚役ナビと言うこともある。）の押し順ナビの発生確率（例えば、約 1 / 8 ）よりも高くなるように設定されている。また、押し順ナビ演出を行う際においては、払出が規定数よりも多い押し順小役のための押し順なのか、払出が規定数よりも少ない押し順役なのかを報知せず、単に、どの押し順で停止操作をするべきかを報知している。このようにすることで、押し順ナビが発生した際において、この押し順ナビが、遊技メダルが減る 1 枚役ナビよりも、遊技メダルが増える 1 0 枚役ナビである確率が高いため、押し順ナビが発生すること自体が、遊技者にとってうれしい事象となる。この結果、遊技者は遊技メダルが増える期待感をもって停止操作を行うことができ、遊技意欲の向上を図ることができる。

【 2 2 6 5 】

ここで、N + 1 ゲーム目がレア役であった場合（先制確定）、特定のポイントを獲得するとともに、N ゲーム目にて行った表示配列抽選にて決定して記憶手段に記憶していた表示配列を消し（第 1 ~ 第 3 表示領域 P R 5 ~ 7 に表示配列が表示されない。）、味方キャラが敵キャラを攻撃する演出を実行する。なお、レア役等の場合においては、上述の「味方先制」の場合よりも、より多くの特定のポイントの獲得が確定するようにしても良く、この場合には、上述の「味方先制」の場合よりも、より多くの特定のポイントが確定した旨を、例えば、味方キャラが「味方先制」の場合よりも強い攻撃をする等によって遊技者にその旨を報知するようにしても良い。

【 2 2 6 6 】

また、N + 1 ゲーム目が押し順ベル群であった場合において、非バトル目の第 2 正解打順の押し順ナビを行った場合には、上述の押し順役が当選した場合と同様な処理を行う。一方、バトル目の第 1 正解打順の押し順ナビを行った場合には、この N + 1 ゲーム目で決定した表示対象が、「敵先制」や「拮抗」であっても、強制的に「味方先制」となって、上述の「味方先制」と同様な処理を行い、決定した表示対象が「味方先制」である場合には、上述のレア役が当選した場合と同様な処理を行う。なお、上記レア役が当選した場合や、バトル目が表示された場合には、勝利確定となる抽選を別途行い、これに当選することで、A T 継続が確定するようにしても良い。

【 2 2 6 7 】

ここで、このバトル目の第 1 正解打順の押し順ナビを行った場合において、遊技者の押しミスによって、第 1 正解打順とは異なる押し順を行ったときであっても、バトル目が表示されたものとして、バトル目が表示された場合と同様な処理（上述の A T 抽選等）を行うようにしている。このように、バトル目表示抽選に当選した状況下における押しミスした遊技者の救済を図っている。一方、非バトル目の第 2 正解打順の押し順ナビを行った際に、遊技者の操作ミス或いは故意によって、第 1 正解打順を行ってバトル目が表示された場合には、非バトル目扱いとし、非バトル目時と同様な処理（上述のように、押し順小役が当選した扱い）を行うようにしている。このように、バトル目表示抽選に当選していない状況下で、操作ミス或いは意図的に押し順ナビを無視することで、バトル目が表示されたとしても、これを非バトル目扱いとすることで、遊技の公平性を担保することができる。同様の観点で、例えば、左リールが「敵先制」で、中リールが「味方先制」であって、左 1 s t となる押し順ベルに当選し、押し順ナビの最初の停止リールが左リールであり、

10

20

30

40

50

「敵先制」に対応した演出が実行されている状況において、遊技者が故意に中リールを押下した場合であっても、「敵先制」に対応した抽選結果が反映される（演出に関しても、「敵先制」に対応した演出が実行される）ようにして、遊技の公平性を担保するようにしている。

【 2 2 6 8 】

バトル演出状態においては、上述のように、毎ゲームにおいて終了抽選を行っており、終了抽選に当選したことに基づいて、ラストジャッジ抽選を行い、このラストジャッジ抽選結果に応じて、A Tの所定ゲーム数を再セットするか否か（A Tを継続するか否か）を決定するようになっている。このラストジャッジ抽選は、それまでに獲得した特定のポイントと、バトル演出状態の継続ゲーム数とに基づいて行われる。本実施形態では、獲得した特定のポイントに、バトル演出状態の継続ゲーム数に応じた継続ポイントを加算した値が高ければ高いほど、ラストジャッジ抽選に当選し易くなっている。換言すれば、特定のポイントが高ければ高いほど、そして、バトル演出状態の継続ゲーム数が長ければ長いほど、ラストジャッジ抽選に当選し易くなって、A Tが継続し易い仕様となっている。

【 2 2 6 9 】

例えば、特定のポイントと継続ポイントを加算した加算値が、第1値（例えば、100）を以上であれば、特別A Tが確定し、これに対応した演出として、味方キャラが敵キャラに圧勝する大勝利といった演出を実行して、特別A Tへの移行を報知する。また、加算値が第1値よりも少ない第2値（例えば、70）以上であった場合には、A Tの継続が確定した上で、所定の確率で特別A Tの移行抽選を行い、これに当選した場合には特別A Tに、外れた場合には、A Tの継続が確定して、味方キャラが敵キャラに勝利するといった演出を実行して、A Tが継続する旨を報知する。また、第2値未満であった場合には、その値に応じた確率（例えば、0～10であれば、A T継続率10%、11～20であればA T継続率20%等）で抽選を行い、この抽選結果に応じて特別A Tへの移行又はA Tの継続の有無が決定されるようになっている。なお、上述のA T継続に代えて、疑似ボーナスを当選させたり、或いは、疑似ボーナス当選後にA T継続するといった特典を付与するようにしても良い。

【 2 2 7 0 】

以上説明したように、本実施形態では、Nゲーム目で表示配列抽選を行い、N+1ゲーム目の押し順小役の正解打順（押し順ナビの表示態様）に応じた表示対象を決定し、その表示対象に基づいたバトルポイント抽選を行うようにしている。押し順ナビが単なる消化ゲームとなることを防止することができる。また、押し順ナビの表示態様がバトルポイント抽選に反映されるようにしているとともに、A T中においていわゆる捨てゲームを無くすことができる。また、遊技者から見て、自分で引いた押し順ナビの表示態様がバトルポイント抽選に反映されるため、自力感を抱きつつ、A T中のゲームに集中することができる。さらに、A Tを継続させるか否かのラストジャッジ抽選においてバトル演出状態の継続ゲーム数が長ければ長いほど、特別A Tの移行やA Tの継続がしやすいようにしているので、A T中のバトル演出状態において、いわゆる捨てゲームを無くすことができる。とともに、特定のポイントがあまり獲得できていない状態であっても、A Tの継続の期待度を高めることができる。

【 2 2 7 1 】

なお、ラストジャッジ抽選の抽選方式としては、上述の例に限定されず、例えば、終了抽選の当選に基づいて一定の確率で抽選する等の適宜の抽選方式を適用可能であることは言うまでもない。この一例としては、バトルポイント抽選を行う代わりに、上述の「味方先制」等の際においては、ラストジャッジ抽選に当選する確率を高める状態アップ（チャンスアップ）抽選を行い、この抽選に当選した回数（個数）に対応した値と、上述のバトル演出状態の滞在ゲーム数に対応した継続ポイントとを加算した加算値による抽選を行うようにするというものが挙げられる。

【 2 2 7 2 】

また、他の例としては、例えば、一番下の低確テーブルから段階的に当選確率を高くし

10

20

30

40

50

【 2 2 7 6 】

このようにすることで、不正行為により主制御基板 M の R A M 等が外されたり不正なものと交換されたりして、記憶されていた所定の情報が消去された場合には、その後 R A M に非 R T に対応する値が記憶されることとなり、この状態で有利区間に移行したとしても、R A M に非 R T 以外の R T 状態に対応する値が記憶されている場合と比して不利な状態とすることができ、不正行為の希釈化を図ることができる。なお、本実施形態では、所定の情報を、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 の R A M 領域のいずれかに記憶したが、所定の情報の記憶領域としては、これに限定されず、所定の情報を記憶可能な領域であれば適宜の記憶領域を使用することができることは言うまでもない。

【 2 2 7 7 】

次に、上記所定の情報や、A T に関する内容、特定及び所定のタイミング等を具体的にした各種態様について説明する。(1) 態様 1

この態様 1 では、遊技に関する所定の情報として「R T 状態」を、有利状態に関する内容として「A T の当選確率」を、特定のタイミングとして、有利区間の移行が決定した決定ゲーム(以後、「有利区間の移行が決定した決定ゲーム」を単に「決定ゲーム」という。)における第 1 のタイミング(例えば、リールが定常回転(定速回転)になった後又は最初の停止操作の後或いは最後の停止ボタン D 4 0 を押下して離れた後のいずれかから次遊技のベットボタン押下までのいずれかのタイミング等)を、所定のタイミングとして、有利区間の開始ゲーム(決定ゲームの次ゲームであり、以後、「有利区間の開始ゲーム」を単に「開始ゲーム」という。)における第 2 のタイミング(例えば、スタートレバー D 5 0 の押下後からリールが定常回転状態になる前まで又は最初の停止操作の前までのいずれかのタイミング等)を適用したものである。

【 2 2 7 8 】

この態様 1 では、毎ゲーム(全てのゲームに対する毎ゲームであっても良いし、例えば、非 R T を参照しない仕様であれば、非 R T 以外の R T 状態といった所定の遊技状態に滞在している状況下での毎ゲームであっても良い。) R T 状態を R A M に記憶するようにしている。具体的には、そのゲームのスタートレバー D 5 0 を押下したときにおいては、R A M には、そのゲームの前ゲームの R T 状態が記憶された状態を維持しており、上記決定ゲームにおける第 1 のタイミングで、R A M にそのゲームの R T 状態を記憶する(R A M に記憶した R T 状態を更新する)。そして、上記開始ゲームにおける第 2 のタイミングにて、このときに記憶されている R T 状態(この開始ゲームの前ゲームである決定ゲームで記憶された R T 状態)に応じた A T の当選確率(A T に関する内容)で A T 抽選を行う。

【 2 2 7 9 】

例えば、そのときに記憶されている R T 状態が非 R T であれば、 $1/3$ の当選確率で A T 抽選を行い、そのときに記憶されている R T 状態が R T 1 であれば、 $1/2$ の当選確率で A T 抽選を行う。そして、この開始ゲームの次ゲームから、この A T 抽選結果に基づいた遊技、すなわち、A T に当選していれば有利区間における A T 状態となり、A T に当選していなければ、有利区間の通常状態となる。なお、R T 状態に応じた A T の当選確率は、上述の確率に限定されずに適宜の当選確率を適用可能であるし、また、上記例では R T 1 よりも非 R T の方が A T の当選確率を高くしているが、R T 1 よりも非 R T の方が A T の当選確率を低くするなど、適宜の設定が可能であることは言うまでもない。

【 2 2 8 0 】

なお、有利状態に関する内容としては、上記 A T 抽選に代えて、例えば、遊技状態に関する仕様として、レア役当選等の A T の抽選契機における A T 抽選確率が互いに異なるモード 1、2(モード 1 よりもモード 2 の方が A T 抽選確率が高い)を用意し、R A M に記憶されている R T 状態が非 R T であればモード 1 をセットし、R A M に記憶されている R T 状態が R T 1 であればモード 2 をセットするということにより、有利区間における遊技状態が異なる仕様とするようにしても良い。また、モード 1、2 については、A T の抽選契機における A T 抽選確率の他、例えば、モード 1 の天井ゲーム数が 1 0 0 0 ゲームであるのに対し、モード 2 の天井ゲーム数がモード 1 より少ない 5 0 0 ゲームということにより、天井

10

20

30

40

50

ゲーム数に関するものであっても良く、要は、有利区間における各種遊技状態に関するものであれば特に限定しない。これについては、他の態様についても同様である。

【 2 2 8 1 】

(2) 態様 2

この態様 2 では、毎ゲーム R T 状態を R A M に記憶するのではなく、有利区間の移行が決定した決定ゲームのときにのみ R T 状態を R A M に記憶する点で態様 1 とは異なる。すなわち、上記決定ゲームにおいては、この決定ゲームにおける上記第 1 のタイミングで、そのときの R T 状態を R A M に記憶する。そして、有利区間の開始ゲームにおける第 1 のタイミングで、そのときに記憶されている R T 状態に応じた A T の当選確率で A T 抽選を行う。この態様 2 の場合、R A M に記憶された R T 状態は、上記開始ゲームにて参照された後に消去しても良いし、この有利区間が終了して通常区間に移行した後に再び有利区間に突入した際に更新されるようにしても良い。

10

【 2 2 8 2 】

(3) 態様 3

この態様 3 では、遊技に関する所定の情報及び有利状態に関する内容は、上記態様 1 と同じであり、所定のタイミングとして、決定ゲームにおける第 3 のタイミング（例えば、決定ゲームにおいて所定の情報を記憶した後から有利区間の開始ゲームの開始前までのいずれかのタイミング）を適用したものである。すなわち、有利区間の移行が決定した決定ゲームにおいて、R T 情報を R A M に記憶した後、上記決定ゲームにおける第 3 のタイミングにて、R A M に記憶されている R T 情報に応じた A T の当選確率を決定する。そして、有利区間の開始ゲームにおいて、決定した A T の当選確率にて A T 抽選を行う。

20

【 2 2 8 3 】

(4) 態様 4

この態様 4 では、遊技に関する所定の情報として「作動している条件装置」を適用した点が、上記態様 3 と異なる。すなわち、以下の状況 1 ~ 3 となる。（状況 1）1 種 B B に当選していない状況下において、有利区間の移行が決定した決定ゲームにおける内部抽選結果が小役やリプレイ役やレア役等（以後、小役等ということもある。）であった場合には、作動している条件装置はこの内部抽選結果と同じ「小役等」となる。（状況 2）1 種 B B に当選している（1 種 B B の当選を持ち越している状況下）において、決定ゲームにおける内部抽選結果がハズレであった場合には、作動している条件装置は「1 種 B B」となる。（状況 3）1 種 B B に当選している（1 種 B B の当選を持ち越している状況下）において、決定ゲームにおける内部抽選結果が小役等であった場合には、作動している条件装置は、「1 種 B B + 小役等」となる。

30

上記（状況 1）～（状況 3）の遊技（決定ゲーム）における第 3 のタイミングにて、「作動している条件装置」に応じた A T の当選確率を決定する。そして、有利区間の開始ゲームにおいて、決定した A T の当選確率にて A T 抽選を行う。このように構成することにより、（状況 1）と（状況 2）と（状況 3）とで A T 当選確率を異ならせることができる。

【 2 2 8 4 】

例えば、「作動している条件装置」がレア役であれば、1 / 3 の当選確率で A T 抽選を行い、「作動している条件装置」が小役であれば、1 / 5 の当選確率で A T 抽選を行い、「作動している条件装置」が「1 種 B B + レア役」であれば 1 / 2 の当選確率で A T 抽選を行い、「作動している条件装置」が「1 種 B B + 小役」であれば 1 / 4 の当選確率で A T 抽選を行うといった例が挙げられる。この態様 4 では、そのゲームにおいて小役等の当選があった場合、「小役等」の場合と、「1 種 B B + 小役等」の場合との 2 パターンの「作動している条件装置」が生じることとなり、所定の情報の種類が多岐となる（すなわち、小役等の種類の数に加えて、これらと 1 種 B B との組み合わせの数だけ所定の情報の種類がある。また、1 種 B B を複数種類有していたり、これに加えて R B などを有しているとさらにその種類が増加することとなる）ため、A T に関する内容を多岐とすることができる。

40

【 2 2 8 5 】

50

(5) 態様 5

この態様 5 では、遊技に関する所定の情報及び有利状態に関する内容は、上記態様 1 と同じであり、特定のタイミングとして、開始ゲームにおける第 2 のタイミング（例えば、スタートレバー D 5 0 を押下した後から最初の停止操作が行われるまで又はリールが定常回転状態となる前までの間のいずれかのタイミング等）を適用し、所定のタイミングとして、開始ゲームにおける第 3 のタイミング（例えば、上記開始ゲームにおける第 2 のタイミング後から有利区間の開始ゲームが終了する前のいずれかのタイミング等）を適用したものである。

すなわち、有利区間の開始ゲームにおいては、この開始ゲームにおける第 2 のタイミングでそのときの R T 状態を R A M に記憶し、その後、上記開始ゲームにおける第 3 のタイミングにて、記憶した R T 状態に応じた A T の当選確率を決定する。そして、有利区間の開始ゲームの次ゲームにおいて、決定した A T の当選確率にて A T 抽選を行う。

【 2 2 8 6 】

以上、態様 1 ～ 5 を例示したが、遊技に関する所定の情報としては、上述の R T 状態や内部抽選結果（作動している条件装置）の他、例えば、R T 状態の継続ゲーム数、通常区間の滞在ゲーム数、小役、リプレイ役、ボーナスといった当選役にそれぞれ条件装置番号が割り振られている場合にはその条件装置番号といった適宜の情報を適用することが可能であり、遊技に関する所定の情報については特に限定されないことは言うまでもない。同様に、有利状態に関する内容としては、上述の A T の当選確率の他、繰り返しになるが、いわゆる天井ゲーム数（所定の情報に応じて天井ゲーム数が異なる等）、ゲーム数で A T に移行するゲーム数管理の仕様において A T に移行する初当たりのゲーム数（モード 1 よりもモード 2 の方が初当たりゲーム数が短い等）や、初当たりし易いゾーン（例えば、所定情報に応じて、モード 1 よりもモード 2 の方が、0 ゲーム～100 ゲームのゾーンよりも、101 ゲーム～200 ゲームのゾーンの方が A T 当選ゲーム数の割り振り確率が高い等）、A T やチャンスゾーンへの移行確率に低確及び高確がある仕様において高確への移行確率が異なる（モード 1 よりもモード 2 の方が高確に移行し易い等）といった状態移行の態様（上記モード 1、2 の具体的態様）等があり、この有利状態に関する内容についても特に限定されないことは言うまでもない。

【 2 2 8 7 】

また、上述のモード 1、2 の他、初期状態であるモード 0 を設け、通常区間で有利区間移行抽選に当選した場合において、次ゲームにて有利区間のモード 0 に移行して、R A M に記憶された所定の情報を参照することで、その次ゲーム（有利区間に当選したゲームの次々ゲーム）にて有利区間のモード 1 又は 2 に移行するようにしても良い。例えば、上記天井ゲーム数を例に取ると、上記有利区間のモード 0 のゲーム（有利区間移行抽選に当選したゲームの次ゲーム）にて、R A M に記憶された所定の情報を参照することによって、その次ゲームにて天井ゲーム数が例えば 500 ゲームのモード 1 又は 1000 ゲームのモード 2 に移行する（換言すれば、モード 1 であればその次ゲームで 500 ゲームの天井ゲーム数がセットされ、モード 2 であればその次ゲームで 1000 ゲームの天井ゲーム数がセットされる）よう構成してもよいし、上記有利区間のモード 0 のゲーム（有利区間移行抽選に当選したゲームの次ゲーム）にて、R A M に記憶された所定の情報を参照することによって、天井ゲーム数として 500 ゲームをセットする又は 1000 ゲームをセットする（モードはモード 0 のまま）よう構成してもよい。

【 2 2 8 8 】

< < < 第 1 8 実施形態 > > >

次に、第 1 8 実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。なお、この第 1 8 実施形態は、他の実施形態に適用することが可能である。特に、第 1 6 実施形態等のように、互いに作動可能な規定数が異なる複数のボーナスを有する回胴式遊技機に適用するのが好適であり、本実施形態を、例えば、第 1 6 実施形態等のボーナスまわりの詳細説明と捉えても何ら支障ないことは言うまでもない。図 308 は、第 1 8

10

20

30

40

50

実施形態に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧であり、図309乃至図313は、第18実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧であり、図314は、第18実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧であり、図315は、第18実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナスの仕様一覧であり、図316は、第18実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板Mによって制御されるメイン遊技状態の一覧であり、図317及び図318は、第18実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データであり、図319乃至図324は、第18実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率一覧であり、図325乃至図328は、第18実施形態に係る回胴式遊技機における出玉率の分散を示す図である。

【2289】

10

本実施の形態における回胴式遊技機のリール配列は、図308に示す通りであり、0番から19番までの20コマにて構成されている仕様となっている。なお、図308においては、上述の図303と同様に、第1回胴とは左リールM51を意味し、第2回胴とは中リールM52を意味し、第3回胴とは右リールM53を意味する（図308においても、上述の符号M51～53は省略する）。なお、図示はしないが、第18実施形態において、有効ラインは「左リールM51中段、中リールM52中段、右リールM53中段」の1ラインとなっている。

【2290】

また、本実施形態における回胴式遊技機の規定数毎の図柄組み合わせは図309乃至313に示す通りである。ここで、本実施形態の1種BBは、1種BB-A乃至Dの4種類あるが（図314参照）、図309等のように、これらを総括して「1種BB」と称することもある。図309乃至図313において、「規定数」とは上述のようにいわゆるベット数のことであり、図309乃至図313において「規定数及び遊技状態」の欄の「3枚」、「2枚」はそれぞれ、3枚賭けでの遊技、2枚賭けでの遊技の意味である。また、同欄において、「 」とあるのは、その規定数及び遊技状態では、その図柄組み合わせが表示されない（その図柄組み合わせに係る当選役が抽選の対象外）ことを意味する。さらに、同欄において「15」、「7」、「3」及び「1」等の数字は、その図柄組み合わせが入賞した際において払い出される遊技メダル数を示し、換言すれば、その図柄組み合わせに係る当選役は、遊技メダルの払い出しを伴う小役を意味する。

20

【2291】

30

具体的には、例えば、図310の46番の「白セブン・箱・箱」に係る図柄組み合わせにおいては、図314にも示すように、「入賞・再遊技」の番号7の通称「目押しベル」の構成要素の1つであり、1種BBの非内部中における3枚賭けでの入賞で15枚、1種BBの非内部中における2枚賭けでの入賞で3枚、RB-A（図315に示すように、1種BB-A又はB作動中において連続作動するRB）の作動時における3枚賭けでの入賞で15枚、RB-B（図315に示すように、1種BB-C又はD作動中において連続作動するRB）の作動時における2枚賭けでの入賞で15枚の遊技メダルが払い出されることを示している。「規定数及び遊技状態」の欄の他の個所については、上述と同様なので、その説明は省略する。以後において、説明が必要な他の欄の記載についても、順次説明するが、その説明については、一例のみ示し、他は省略するものとする。

40

【2292】

本実施形態における回胴式遊技機の条件装置については、図314に示す通りである。この図314において、「構成要素」とは、その条件装置を構成する役を示しており、例えば、「入賞・再遊技」の番号7の「入賞-A1条件装置」では、その構成要素は、入賞01、入賞13、入賞15、入賞17の4つであり、これらの役が重複当選していることを示している。

【2293】

また、図314の「非内部中」、「内部中」はそれぞれ、1種BBが非内部中の状態、1種BBが内部中の状態を示しており、この「非内部中」の欄の記載は、打順による引き込み優先と引き込み率について示している。これについて、図314の上記番号7の「入

50

賞 - A 1 条件装置」の「非内部中」の欄を例にとって説明すると、以下の通りである。先ず、「非内部中」の欄の「1 - -」は、15枚の払い出しのある入賞01が入賞可能な正解打順である押し順を示しており、「1」は上述の左1stを示している（なお、「2 - -」は上述の中1st、「3 - -」は上述の右1stをそれぞれ示す）。この「1 - -」の右側に記載された「入賞01」は、左リールM51を最初に停止した場合は、上述の枚数優先制御によって、「入賞 - A 1 条件装置」の構成要素入賞01（3枚賭けで15枚、2枚賭けで2枚）、入賞13（3枚賭け、2枚賭けともに1枚）、入賞15（3枚賭け、2枚賭けともに1枚）、入賞17（3枚賭け、2枚賭けともに1枚）の4つのうち、最も払出枚数の多い入賞01に係る図柄組み合わせを構成する図柄を、その他の入賞13、15、17に係る図柄組み合わせを構成する図柄よりも優先して停止することを意味する。

10

【2294】

また、「非内部中」の欄における「1 - -」の右側の「1 / 4」は、上記入賞01に係る図柄組み合わせに対して、目押しを行わずに停止操作を行う（換言すれば、任意の操作手順で停止ボタンD40を操作する「適当押し」（「フリー打ち」ともいう。）での遊技を行った場合における、入賞01に係る図柄組み合わせの入賞率（引き込み確率）である。具体的には、入賞01に係る図柄組み合わせは、図310に示すように、46番の「白セブン・箱・箱」の1種類である。図308に示すように、この図柄組み合わせのうち、中リールM52及び右リールM53（以後、左リールM51、中リールM52、右リールM53をそれぞれ、単に「左」、「中」、「右」と言うこともある。）に対応した図柄である「箱」については、上述の図303で説明した「リプレイ」と同様に、互いに5コマおきに等間隔で4つ配置されていることにより（図308では、中、右ともにそれぞれ、1番、6番、11番、16番に配置されている）、その入賞率が100%となっている。一方、左の「白セブン」については、左において3番の1つのみしか配置されていない。

20

【2295】

このため、リールの前図柄数である20に対して、最大引き込み範囲の4コマを鑑みると、5（その図柄の1コマ + 最大引き込み範囲の4コマ）/ 20、すなわち、1 / 4が入賞率となり、左の入賞率は1 / 4、中及び右が1 / 1であるため、全体としての入賞率は、1 / 4となる。換言すれば、入賞01は、いわゆる正解打順ではあるが、左において「白セブン」を目押ししなければ、3 / 4で取りこぼす可能性のある目押しが必要な役ということである。換言すれば、入賞01を入賞させるためには、左に「白セブン」を目押しした上で、中、右の順に停止操作（中、右は適当押しでも揃う）する必要がある、入賞 - A 1 条件装置が作動した際におけるナビでは、左に「白セブン」を狙う旨及び左中右の順にて停止操作を行う旨を報知するようになっている。

30

【2296】

一方、「非内部中」の欄における「その他」は、この場合、左1st以外の中1st、右1stといった押し順を示しており、15枚の払い出しのある入賞01が入賞不可能な不正解打順である。この「その他」の右側に記載された「入賞13、15、17」は、左1st以外の押し順を行った場合には、上述の個数優先制御によって、「入賞13、15、17」のいずれかに係る図柄組み合わせを構成する図柄を、入賞01に係る図柄組み合わせを構成する図柄よりも優先して停止することを意味する。また、「非内部中」の欄における「その他」の右側の「1 / 2」は、適当押しした場合における入賞13、15、17のいずれかに係る図柄組み合わせの入賞率（引き込み確率ということもある）である。

40

【2297】

具体的には、例えば、入賞13に係る図柄組み合わせは、図311に示すように、58番～65番の8種類であり、左、中のそれぞれの図柄は、「ブランクA」又は「ブランクB」である。これらの「ブランクA」又は「ブランクB」は、図308に示すように、左、中ともに、これらの「ブランクA」又は「ブランクB」のいずれかが、互いに5コマおきに等間隔で4つ配置されていることにより（図308では、左、中ともにそれぞれ、2番、7番、12番、17番に配置されている）、「ブランクA」又は「ブランクB」のいずれかが必ず停止する（「ブランクA」及び「ブランクB」の合算の入賞率が100%）

50

ようになっている。一方、右の「白セブン」及び「赤セブン」はそれぞれ、3番と18番に配置されているため、最大引き込み範囲の4コマを考慮すると、4番から13番までの10コマについては、これらのいずれかのタイミングで停止ボタンD40を押下すると、「白セブン」又は「赤セブン」を停止することができない。したがって、リール全体の20コマのうち、4番から13番までの10コマの範囲で取りこぼし、1番から3番及び14番から0番までの合計10コマの範囲で「白セブン」又は「赤セブン」を引き込み可能であるため、その入賞率は $10/20$ 、すなわち、 $1/2$ が入賞率となり、左、中、右の入賞率はそれぞれ $1/1$ であるため、全体としての入賞率は、 $1/2$ となる。換言すれば、入賞13、15、17は、いわゆる不正解打順であり、 $1/2$ で取りこぼす役ということである。

10

【2298】

また、本実施形態の1種BBは、上述のように1種BB-A乃至Dの4種類がある。具体的には、図315に示すように、「白セブン・赤セブン・白セブン」の図柄組み合わせの1種BB-Aと、「赤セブン・白セブン・白セブン」の図柄組み合わせの1種BB-Bと、「白セブン・緑セブン・白セブン」の図柄組み合わせの1種BB-Cと、「赤セブン・緑セブン・白セブン」の図柄組み合わせの1種BB-Dとの4種類である。また、1種BB-A及びBはX枚（例えば、64枚等）、1種BB-C及びDはY枚（例えば、1枚等）を超える遊技メダルの獲得したことをもって終了する。また、これらの1種BB-A乃至Dは、RBが連続作動する仕様であり、このRBはZ回（例えば、2回）の遊技又は2回の入賞、或いは作動している1種BBの終了をもって終了する。また、これらの1種BB-A乃至Dの作動中（ボーナス中）は、3枚賭けのみ遊技が可能な仕様となっている。

20

【2299】

これらの1種BBのうち、1種BB-A及びBは、図309及び図317に示すように、非RTにおいて3枚賭けでのみ当選が可能であり、3枚賭けでのみ入賞が可能なボーナスである。また、1種BB-C及びDは、図309及び図318に示すように、非RTにおいて2枚賭けでのみ当選が可能であり、2枚賭けでのみ入賞が可能なボーナスである。したがって、非RTにおいて1種BB-A又はB（以後、単に「3枚賭けBB」と言うこともある。）が当選した場合は、3枚賭けBB内部中となるが、この内部中において、2枚賭けでの遊技を行うと3枚賭けBBが入賞できない。また、非RTにおいて1種BB-C又はD（以後、単に「2枚賭けBB」と言うこともある。）に当選した場合は、2枚賭けBB内部中となるが、この内部中において、3枚賭けでの遊技を行うと、2枚賭けBBが入賞できない。また、2枚賭けBB内部中及び3枚賭けBB内部中においては、1種BBの抽選自体が行われないようになっている（図317及び図318参照）。

30

【2300】

ここで、本実施形態では、上述したように、リール制御手段による優先入賞順（引き込み優先順）は、「再遊技役 小役（ベル、スイカ、等） ボーナス」となっており、例えば、PB=1の再遊技役（又は小役）と、ボーナスとが同時に成立している場合には、再遊技役（又は小役）となる図柄組み合わせが停止表示し且つボーナスは入賞不能である。このため、3枚賭けBB内部中において、3枚賭けで遊技を行った場合においては、例えば、はずれ時等、ボーナスの入賞を阻害されない状況下において、3枚賭けBBが入賞可能である。具体的には、図317の下段の「合算値」のRT1（1種BB-A又はB内部中）に示すように、10320/655336ではずれとなり、この場合、3枚賭けBBの入賞を阻害する小役やリプレイがないため、3枚賭けBBの図柄組み合わせを目押しすることで入賞が可能である。一方、2枚賭けBB内部中において、2枚賭けで遊技を行った場合においても、はずれ等がある場合には2枚賭けBBの図柄組み合わせを目押しすることで入賞が可能であるが、本実施形態では、図318の下段の合算値のRT2（1種BB-C又はD内部中）に示すように、はずれが存在しない（同図のRT2（1種BB-C又はD内部中）の再遊技-Bを見てもわかるように、はずれ分をリプレイで埋めている）ため、2枚賭けBB内部中において、2枚賭けで遊技を行っても2枚賭けBBが入賞できないようになっている。

40

50

【 2 3 0 1 】

また、本実施の形態において、主制御基板 M にて制御される R T の遷移としては、図 3 1 6 に示す通りである。この図 3 1 6 に示すように、非 R T (通常遊技状態) において、3 枚賭け B B が当選すると (1 種 B B - A 又は B 条件装置が作動すると)、3 枚賭け B B 内部中の R T 状態である R T 1 に移行し、この R T 1 にて、3 枚賭け B B に対応した図柄組み合わせが表示されると (3 枚賭け B B が入賞すると)、3 枚賭け B B 作動中の R T 3 となる。そして、3 枚賭け B B が終了すると、非 R T に移行する。一方、非 R T において、2 枚賭け B B が当選すると、2 枚賭け B B 内部中の R T 2 に移行し、この R T 2 にて 2 枚賭け B B に対応した図柄組み合わせが表示されると、2 枚賭け B B 作動中となり、この 2 枚賭け B B が終了すると、非 R T に移行する。

10

【 2 3 0 2 】

本実施形態では、2 枚賭け B B 内部中の状態で設定変更を行った場合には、この状態がクリアされずに 2 枚賭け B B 内部中を維持する一方で、3 枚賭け B B 内部中、3 枚賭け B B 作動中、2 枚賭け B B 作動中に設定変更を行った場合には、これらの状態 (ボーナスに関する情報) がクリアされて、非 R T 状態となるようにしている。また、本実施形態では、主制御基板 M にて R T を管理するために、R T に応じた管理番号を記憶しており、上述の 2 枚賭け B B 内部中の状態では R T 2 であり、この R T 2 に対応した管理番号を記憶しているが、この管理番号については、設定変更してもクリアされずに維持される一方で、他の R T 状態の管理番号 (例えば、3 枚賭け B B 中の R T 状態である R T 1 に対応した管理番号等) については、設定変更が行われるとクリアされて、非 R T 状態に対応した管理番号となる。ここで、設定変更が正常に行われた場合には、上述のように、2 枚賭け B B 内部中が維持される (換言すれば、2 枚賭け B B 内部中は) ののであるが、何らかの要因により設定変更時に異常 (R W M 異常) が発生し、本来、クリア対象ではない 2 枚賭け B B 内部中がクリア (初期化) されて、非 R T 状態となることもある。なお、設定変更時にクリアされる範囲については、上述の例に限定されず、例えば、3 枚賭け B B 内部中の状態はクリアしない (これに併せて、これに対応した R T の管理番号もクリアしない) 等、遊技機の仕様に応じて適宜設定可能であることは言うまでもない。

20

【 2 3 0 3 】

これらの非 R T、R T 1、R T 2 における 3 枚賭けを行った場合、及び 2 枚賭けを行った場合のそれぞれの各条件装置 (ボーナス条件装置、入賞・再遊技) の置数等については、図 3 1 7 及び図 3 1 8 に示すとおりであり、その置数全体 (乱数分母) は、6 5 5 3 6 である。図 3 1 7 及び図 3 1 8 において、R T 状態を示す「非 R T (通常時)」等の左欄の「1」等の数字は、単に識別するための数字であり、「1」は 3 枚賭け時の非 R T、「2」は 2 枚賭け時の非 R T、「3」は 3 枚賭け時の R T 1、「4」は 2 枚賭け時の R T 1、「5」は 3 枚賭け時の R T 2、「6」は 2 枚賭け時の R T 2、「7」は 3 枚賭け B B 作動中、「8」は 2 枚賭け B B 作動中にそれぞれ対応している。また、「抽選」及び「有利区間移行」のそれぞれの欄の「○」や「×」は、その処理の対象となっているか否かを示している。「抽選」の欄の「○」は、ボーナス条件装置や「入賞・再遊技」に掲げられている「再遊技 - A」等の条件装置 (単に、「役」と言うこともある。) が抽選対象となっていることを示し、「×」は抽選対象とはなっていないことを示す。また、「R 1」~「R 6」は設定値を示しており、それぞれ設定 1 ~ 6 であることを示し、これらの欄に記載されている値は、それぞれの役に対応した置数 (乱数分母である上記 6 5 5 3 6 の乱数分子) である。

30

40

【 2 3 0 4 】

さらに、「有利区間」の欄の「○」はその役が当選した場合に有利区間に移行し得る (本実施形態では、1 0 0 % 移行する) ことを示し、「×」はその役が有利区間への移行契機にならない (有利区間への移行抽選を行わない) ことを示している。これらの図 3 1 7 及び図 3 1 8 に示すように、「有利区間移行」について、図 3 1 8 に示す 2 枚賭け時の「2」、「4」、「6」の各状態では、全て「×」となっている。すなわち、本実施形態では、3 枚賭けに有利区間移行抽選を行い、2 枚賭け時には有利区間の移行抽選を行

50

わないようにしている。

【 2 3 0 5 】

この有利区間については、例えば、入賞 - A 1 が当選した当該ゲームにおいて有利区間の移行が決定し、次ゲームにおいて有利区間表示器 Y H が点灯可能となる状況となる。この状況で、次ゲームにおいて 3 枚賭けで遊技を行った場合には有利区間表示器 Y H が点灯（例えば、3 枚賭けの状態スタートレバー D 5 0 を押下した後の所定のタイミングで点灯）する一方、2 枚賭けで遊技を行った場合には、有利区間表示器 Y H が点灯しないようにしている。この 2 枚賭けで遊技を行った場合には、有利区間表示器 Y H が点灯しないが、上述の有利区間クリアカウンタ、A T 当選ゲーム数カウンタ及び M Y カウンタの更新はそれぞれ可能となっている（例えば、有利区間カウンタ及び A T 当選ゲーム数カウンタの更新態様については、第 1 6 実施形態の変形例にて説明した図 2 9 7 等を参照）。 10

【 2 3 0 6 】

このように、本実施形態では、3 枚賭けの遊技で有利区間に移行可能であり、2 枚賭けの遊技では有利区間の状態とはならないようにしている。換言すれば、3 枚賭けの遊技では、A T 処理を行うことで A T を実行可能とする一方で、2 枚賭けのゲームでは A T 処理を行わず、A T が実行不可能となっている。また、本実施形態では、2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けの遊技でのみ A T を実行可能な仕様としている。なお、A T が実行可能な状態は、上述の例に限定されず、例えば、3 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けでも A T が実行可能な仕様としたり、或いは、2 枚賭けの状態でも A T が実行可能な状態としたり等、その回胴式遊技機の仕様に応じて、適宜設定可能であることは言うまでもない。 20

【 2 3 0 7 】

なお、本実施形態では、上述のように 2 枚賭けの遊技では、A T が実行不可能であり、A T での遊技を主軸とする仕様を採用した場合においては、例えば、2 枚賭けの遊技を行った場合、演出表示装置 S 4 0 では、それまで行っていた演出に代えて、「2 枚賭け遊技中」である旨を示す演出（例えば、そのまま「2 枚賭け遊技中」という表示を行う等。同時に、音声等によって 2 枚賭け遊技中である旨を報知する演出を行っても良い。）を行って、2 枚賭けでの遊技を行っていることを遊技者に確認させるようにしても良い。この際において、装飾ランプユニット D 1 5 0 と L E D ランプユニット S 1 0 といったランプユニット（下パネル D 1 4 0 を照らす光源ユニット等を設けている場合には、当然にしてこれも含み、回胴式遊技において、所定の点灯パターン（発光パターン）等によって遊技者に報知可能な発光体であれば特に限定しない。）の点灯態様については、上述の「2 枚賭け遊技中」を表示している状況下と、3 枚賭けでの遊技中とにおいて、互いに異なるようにして、ランプユニットにおいても、2 枚賭けでの遊技を行っていることを遊技者に確認させるようにすることも可能である。また、1 種 B B 中においては、「復帰待機中」等の表示を行って、A T が実行可能な 2 枚賭け B B 内部中に向けて復帰中である旨の演出を行うようにしても良い。 30

【 2 3 0 8 】

また、本実施形態では、図 1 0 等にて説明した上述の演出グループ番号（当選役の概要のみ特定できる番号）が、「ボーナス条件装置」や「入賞・再遊技」に振り分けられているとともに、上述の「指示番号」も有している。この演出グループ番号については、図 1 0 等にて詳細に説明しているため、ここでは、概略的に、例えば、図 3 1 7 に示す「入賞・再遊技」を一まとめとした演出グループ A 番号と、「ボーナス条件装置」を一まとめとした演出グループ B 番号とを有するものとして説明する。 40

【 2 3 0 9 】

この場合、2 枚賭け B B 内部中で A T が実行されていない状況下（非 A T 中の状況下）では、演出グループ A 番号、演出グループ B 番号を、主制御基板 M から副制御基板 S に送信可能となっている。これに対し、2 枚賭け B B 内部中で A T が実行されている状況下（A T 中の状況下）では、演出グループ A 番号、演出グループ B 番号及び指示番号を、主制御基板 M から副制御基板 S に送信可能となっている。 50

【 2 3 1 0 】

このA T中の状況下では、副制御基板Sは、演出グループA番号、演出グループB番号及び指示番号を受けているが、副制御基板Sは、指示番号に基づいて「入賞・再遊技」に係る演出グループA番号に関する有利な操作態様（押し順ナビ等）を報知するようにしている一方で、「ボーナス条件装置」に係る演出グループB番号に関する有利な操作態様（この場合は、例えば、2枚賭けBBが入賞可能である旨や、2枚賭けBBに係る図柄組み合わせの表示（目押しという操作態様を行わせるための表示）等が挙げられる。）を報知しないようにしている。

【2311】

すなわち、非A T中状態であってもA T中状態であっても、副制御基板Sは演出グループB番号を受けているため、いずれの状態でも演出グループB番号に関する有利な操作態様を報知可能である。ここで、2枚賭けBB内部中でかつ非A Tの場合は、その出玉の期待値が2枚賭けBBよりも小さい一方で、2枚賭けBB内部中でかつA Tの場合は、その出玉の期待値が2枚賭けBBよりも大きくなるような仕様である場合、特に、後者の場合においては、主制御基板Mから演出グループB番号を受けていたとしても、これを遊技者に報知することは、遊技者にとって不利な状況を報知することとなって好ましくない。このため、A T中の状況下では、演出グループB番号に基づいた報知を行わないようにして、遊技者が不利な状態に陥ることを防止するようにしている。

【2312】

ここで、上述の説明内容に基づき、本実施形態における遊技態様を簡易的にまとめると以下の遊技態様1乃至8の通りとなる。遊技態様1：非内部中状態の3枚賭けでの遊技1種BBのうち、3枚賭けBBのみが当選可能。遊技態様2：非内部中状態の2枚賭けでの遊技1種BBのうち、2枚賭けBBのみが当選可能。遊技態様3：3枚賭けBB内部中状態の3枚賭けでの遊技3枚賭けBBの入賞が可能。また、A Tの実行も可能であるがA Tを行わない仕様。遊技態様4：3枚賭けBB内部中状態の2枚賭けでの遊技3枚賭けBBの入賞が不可能であり、A Tも実行不可能。遊技態様5：2枚賭けBB内部中状態の3枚賭けでの遊技2枚賭けBBの入賞が不可能であるが、A Tの実行が可能。遊技態様6：2枚賭けBB内部中状態の2枚賭けでの遊技2枚賭けBBの入賞が可能であるが、A Tの実行は不可能。遊技態様7：2枚賭けBB中の遊技3枚賭けでのみ遊技可能。遊技態様8：3枚賭けBB中の遊技3枚賭けでのみ遊技可能。

【2313】

換言すれば、遊技者がとり得る遊技態様として上記遊技態様1～8を有しているということである。例えば、2枚賭けBBを連続して当てたい遊技者は、遊技態様2及び6での遊技を行い、3枚賭けBBを連続して当てたい遊技者は、遊技態様1及び3での遊技を行い、A Tに集中したい遊技者は、遊技態様2及び5での遊技を行うことができる。このように、遊技者の意思で、遊技態様1～8を選択的に行えるようにしているので、多様な遊技性を有する遊技機を提供することができる。

【2314】

次に、上述の遊技態様1乃至8の出玉率について、図319乃至図324を参照しながら説明する。ここで、図319は、遊技態様1及び2の出玉率等を示し、図320は、遊技態様3及び4の出玉率等を示し、図321は、遊技態様5及び6の出玉率等を示し、図322および323は、遊技態様7及び8の出玉率等を示す。ここで、図319乃至図323において、「BB」は1種BBを総括して称したものであり、「リプレイ」は図317及び図318の再遊技A乃至Fを総括して称したものである。また、「入賞A～C」の入賞Aも、図317の入賞-A1～7を総括して称したものであり、これについては、入賞B乃至Dについても同様である。

【2315】

図319乃至図323における「OUT1」及び「OUT2」については、例えば、入賞Aの入賞-A1を例にとって説明すると、図314において、入賞-A1は、入賞01、13、15、17から構成されており、これらのうち払出枚数が多いのは入賞01の15枚（図310参照）であり、これを高め枚数としてOUT1としている。一方、入賞-

10

20

30

40

50

A 1のうち払出枚数が低いのは、入賞13、15、17の1枚(図311及び図312参照)であり、これを低め枚数としてOUT2としている。また、入賞E、F、Gについては、それぞれ15枚、1枚、15枚の払い出しのみしかないため(図310乃至図313、図314参照)、これらを高め枚数としてOUT1とし、低め枚数としてのOUT2は0としている。また、BB及びはずれについては、いずれも払出がないため、OUT1及び2については、いずれも0としている。さらに、「リプ込み期待値(リプレイ込み期待値)」とは、リプレイの自動投入によるゲーム時において3枚の投入及び払い出しがあったものとして出玉率を算出するものであり、「リプ抜き期待値(リプレイ抜き期待値)」とは、リプレイの自動投入によるゲーム時において0枚の投入及び払い出しがあったものとして出玉率を算出するものである。

10

【2316】

図319乃至図323における「PB1」は、上述のOUT1に対応した図柄の引き込み確率であり、「PB2」は上述のOUT2に対応した図柄の引き込み確率である。この引き込み確率について、例えば、遊技態様1の1種BBのうち、「白セブン・赤セブン・白セブン」に係る1種BB-Aを例にとって説明すると、図308に示すように、左中右において、「白セブン」、「赤セブン」、「白セブン」はそれぞれ1つのみしかない。ここで、左中右の順にリールを停止した場合、最初に停止する左の「白セブン」の引き込み確率は、その1コマ+最大引き込み範囲の4コマで5コマの範囲内であれば中段に引き込み可能なため、 $5/20$ である。また、中、右の引き込み確率については、中は、左に既に停止した「白セブン」を基準とし、右は左中にてテンパイした図柄組み合わせを基準とするため、最大引き込み範囲内でしか引き込めないため、それぞれ $5/20$ となる。これらを合算すると、 $5/20 \times 5/20 \times 5/20$ で、約1.5%(以下、四捨五入をした2%で説明をする)となる。これについては、他の1種BBも同様であるため、この2%が、BBのPB1の引き込み確率となる。他の入賞A乃至D及びFや、PB2についても、これと同様にして引き込み確率を算出しており、その値については、図319等に出す通りである。また、リプレイ、入賞E、入賞GはそれぞれPB=1であるため100%が、PB1の値となっている。

20

【2317】

ここで、上述の「リプ込み期待値」は以下の式(1)によって算出することができる。
式(1) $(OUT1 \times PB1 + OUT2 \times PB2) \times (置数 \div 乱数分母)$

30

例えば、設定1における入賞A~Cを上記式(1)にあてはめると、 $(15(OUT1) \times PB1(0.08) + 1(OUT2) \times 0.46(PB2)) \times (24120(置数) \div 65536(乱数分母))$ にて、 $0.6287384 \dots$ となる。他の入賞等も同様にして算出した後のそれぞれの値の累計(設定1のリプレイ込みの欄の縦の数値を合算した値)は、「 $2.0222778 \dots$ 」となり、これに規定数の3を除算した値は「 $0.67409 \dots$ 」であり、約67.41%の出玉率、換言すれば、投入した遊技メダル1枚あたり、どのくらいの出玉が見込めるのかの出玉率(期待値)を得る(設定1におけるリプレイ込みの出玉率)。

【2318】

一方、上述の「リプ抜き期待値」は以下の式(2)によって算出することができる。式(2) $(OUT1 \times PB1 + OUT2 \times PB2) \times (置数 \div (乱数分母 - リプレイ総置数))$

40

例えば、設定1における入賞A~Cを上記式(1)にあてはめると、 $(15(OUT1) \times PB1(0.08) + 1(OUT2) \times 0.46(PB2)) \times (24120(置数) \div (65536(乱数分母) - 8978(リプレイ総置数)))$ にて、 $0.72854 \dots$ となる。そして、他の入賞等との累計は「 $1.8670745 \dots$ 」であり、これに規定数の3を除算して、約62.24%の出玉率を得る(設定1のリプレイ抜きの出玉率)。

【2319】

また、遊技態様2における設定1の「リプ込み期待値」についても、同様に、それぞれ

50

の入賞等について上記式(1)にて算出してその累計「1.347846・・・」を出し、これに規定数の2を除算することで、約67.39%の出玉率が算出される。遊技態様2における設定1の「リプレイ期待値」についても同様にして、約62.22%の出玉率を得る。なお、図319乃至図323のその他の出玉率等については、上述と同様にして得ており、これらは図319乃至図323に示した通りであるため、その説明は省略する。

【2320】

上述のようにして得た出玉率について、図319乃至図323にそれぞれ示した通りであり、これをまとめたものが図324である。なお、図324において、各数値の頭には「A:」乃至「P:」を付しているが、これは、この図324の各数値が、図319乃至図323のどの数値に対応しているのかという対応関係をわかりやすくするために付した識別子であり、例えば、図324の「A:」は、図319の「A:」に対応していることを示している。

10

【2321】

ここで、回胴式遊技機においては、一般的に、遊技者は遊技メダルが最大限獲得できるような停止操作で遊技を行うことが想定されているが、非ATの状態、またはATの状態において、任意の順序及び任意のタイミングで停止操作がなされることも想定することができ、この任意の順序及び任意のタイミングで停止操作がなされる場合において出玉率(上述の式(1)や(2)によって得られる出玉率)が所定の規定下限値(例えば、出玉率が60%)に満たなければ、規則に反する設計値となるおそれがある。このため、この所定の規定下限値を超える出玉率を担保する必要がある。このためには、上述の式(1)や(2)で用いるパラメータである払出枚数、引き込み確率、各当選役の置数(換言すれば、当選確率)等を調整することで、式(1)や(2)を意図した出玉率になるようにする必要がある。すなわち、払出枚数の増減、図308の図柄配列や図309乃至図313の図柄組み合わせや図314の条件装置の構成要素等の調整、図137及び図318で示す置数の値の調整等を行うことによって、各設定値の出玉率を意図した出玉率になるように調整する必要がある。

20

【2322】

本実施形態では、図308乃至図318に示したような図柄配列、図柄組み合わせ、条件装置の構成要素、置数等とすることで、図324に示すような出玉率、換言すれば、非AT中における任意の順序及び任意のタイミングで停止操作をした場合における下限値である出玉率を得るようにしている。

30

【2323】

図324に示すように、非RTの3枚賭け及び2枚賭け(遊技状態1及び2)での遊技、3枚賭けBB内部中の3枚賭け及び2枚賭け(遊技状態3及び4)での遊技、2枚賭けBB内部中の3枚賭け及び2枚賭け(遊技状態5及び6)での遊技、3枚賭け及び2枚賭けBB中(遊技状態7及び8)のどの遊技状態においても、上述の規定下限値の60%を余裕をもって超えるようにしており、遊技者がどの遊技状態を選択したとしても、最低限、60%以上の出玉率が得られるようにしている。

【2324】

次に、本実施形態における各遊技態様同士の出玉率の比較について述べる。本実施形態では、遊技態様4(3枚賭けBB内部中の2枚賭け)において、上述のように「適当押し」での遊技を行った場合(以後、単に「適当押しの場合」と言うこともある。)の出玉率をA、遊技態様5(2枚賭けBB内部中の3枚賭け)における「適当押しの場合」の出玉率をB、遊技態様6(2枚賭けBB内部中の2枚賭け)における「適当押しの場合」の出玉率をCとした場合、その出玉率の比較(1)としては以下の通りとなるように設定している。

40

比較(1): $A < B$ 、 $A < C$

具体的には、リプレイ込み出玉率(リプレイ込み出玉率であってもリプレイ抜き出玉率であっても、結果は同じであるため、リプレイ込み出玉率のみ述べ、リプレイ抜き出玉率については省略する。以後も、同様である。)を例にとると、図324に示すように、出

50

玉率 A (図 3 2 4 では、「F :」に対応) が 6 7 . 4 0 %、出玉率 B (図 3 2 4 では「I :」に対応) が 6 7 . 4 1、出玉率 C (図 3 2 4 では「J :」に対応) が 9 2 . 8 3 % であり、上記比較 (1) が成立している。すなわち、遊技態様 4、5、6 の 3 つの遊技態様においては、遊技態様 4 の出玉率 A が最も低くなるようにしている。

【 2 3 2 5 】

このように、遊技態様 4 は、A T が実行されない 2 枚賭けの遊技であり、遊技者の意思による遊技が行われ難いということが想定され、出玉率を低くしても支障が生じ難いと想定される遊技態様 4 の出玉率を、A T が実行可能な遊技状態 5 や 6 に比して低くすることに伴って、通常遊技のベース (遊技メダル 5 0 枚で 4 0 ゲームの遊技が可能であればベース 4 0、5 0 回の遊技が可能であればベース 5 0 というように、所定枚数の遊技メダルに対してな遊技回数のベースを示すもの) を低くすることができる。この結果、ベースを低くした分、A T の当選確率といった遊技者に有利な抽選の確率を向上させることができ、いわゆる低ベース高 T Y (低ベースでかつ高当選確率) の回胴式遊技を提供することができる。また、遊技者の意図に反して、遊技態様 4 となったとしても、最低限の出玉率 (本実施形態では、6 0 % 以上) を担保しているため、他の遊技態様に比して、遊技者が極端に損をすることを防止することができる。

【 2 3 2 6 】

また、A T の実行が可能な 2 枚 B B 内部中の 3 枚賭けである遊技態様 5 における「適当押しの場合」の出玉率 B と、A T の実行が不可能な 2 枚 B B 内部中の 2 枚賭けである遊技態様 6 における「適当押しの場合」の出玉率 C とは、下記比較 (2) に示すように、出玉率 Cの方が出玉率 B よりも大きくなるようにしている。具体的には、上述のように、出玉率 B が 6 7 . 4 1 %、出玉率 C が 9 2 . 8 3 % であり、下記比較 (2) が成立している。なお、この比較 (2) は、上述のように非 A T (所定の状態) 中の状況下における比較であるため、A T (特定の状態) 中の状況下での出玉率を比較すると、 $B > C$ となることは言うまでもない。

比較 (2) : $B < C$ (換言すれば、 $A < B$ 、 $A < C$ でかつ $B < C$)

【 2 3 2 7 】

このように、A T の実行が可能な遊技態様 5 の出玉率 B よりも、A T の実行が不可能な出玉率 C の方が、その出玉率を多くするようにすること、換言すれば、A T を行いたい遊技者は、常態において遊技態様 5 にて遊技しているが、このような遊技者が誤って 2 枚賭けして遊技態様 6 で遊技をしたとしても、その出玉率 C を遊技態様 5 の出玉率 B よりも多くするようにすることで、このような遊技者の救済を図ることができる。この観点で、本実施形態では、出玉率 C については、B B 作動中である遊技態様 7、8 以外の他の遊技態様 1 乃至 5 の 6 0 % 台の出玉率に比して、9 0 % 台という高い出玉率となるようにして、その実効性を高めている。

【 2 3 2 8 】

ここで、遊技態様 5 は、2 枚賭けでのみ入賞が可能な 2 枚賭け B B 内部中において、2 枚賭け B B の入賞が不可能な 3 枚賭けでの遊技であるため、A T を行いたい遊技者にとってはこの遊技状態 5 での遊技を行っている限り、2 枚賭け B B が入賞する心配をすることなく遊技が可能である。また、遊技態様 3 は、3 枚賭けでのみ入賞が可能な 3 枚賭け B B 内部中で、かつ 3 枚賭け B B が入賞可能な 3 枚賭けでの遊技であるが、この遊技態様 3 は、上述のように A T を実行しない。さらに、遊技態様 4 は、3 枚賭け B B 内部中で 3 枚賭け B B が入賞不可能な 2 枚賭けでの遊技であり、かつ A T も実行しない。このため、A T を行いたい遊技者においては、遊技態様 4 での遊技を行わないとともに、遊技態様 3 の状態から抜け出すべく、3 枚賭け B B を入賞させて、遊技状態 5 に移行したいことが想定される。一方、これらの遊技態様 3、4、5 に対し、遊技態様 6 は、2 枚賭けでのみ入賞が可能な 2 枚賭け B B の入賞が可能となっているため、遊技者が誤って遊技態様 6 での遊技を行った際には、なるべく 2 枚賭け B B の入賞を回避することが好ましい。

【 2 3 2 9 】

これらの事項を鑑みると、2 枚賭け B B が入賞可能な遊技態様 6 における 2 枚賭け B B

の図柄組み合わせを表示可能な割合よりも、3枚賭けBBが入賞可能な遊技態様3の3枚賭けBBの図柄組み合わせを表示可能な割合の方を高くすること、噛み砕くと、3枚賭けBBよりも、2枚賭けBBの方が入賞しにくくすることが好ましい。

【2330】

これを実現すべく、本実施形態では、上述のように、はずれ分をリプレイで埋めることで(図318参照)、2枚賭けBB内部中において、2枚賭けで遊技を行っても(遊技態様6を行っても)2枚賭けBBが入賞できないようになっている(換言すれば、3枚賭けBB内部中の3枚賭けは、所定の割合(所定の確率)で3枚賭けBBの図柄組み合わせを表示可能だが、2枚賭けBB中の2枚賭けでは、2枚賭けBBの図柄組み合わせを表示可能な割合を0%として表示不可能としている)。このようにすることで、ATを行いたい遊技者が、誤って遊技態様6での遊技を行ったとしても、2枚賭けBBが入賞することを心配することなく、遊技態様6の遊技を行うことができる。

【2331】

なお、本実施形態では、遊技態様6では、2枚賭けBBの入賞を不可能とする仕様としているが、例えば、図318において、「はずれ」の置数を「1」や「2」とすることで、遊技態様6においても、2枚賭けBBの入賞の機会を担保しつつ、3枚賭けBBに比して、2枚賭けBBの入賞がしにくい仕様とするようにしても良い。要は、上述のように、3枚賭けBBが表示される割合よりも、2枚賭けBBが表示される割合の方を低くするようにすれば、その手法については特に限定しない。この観点では、例えば、2枚賭けBBの図柄組み合わせを、3枚賭けBBの図柄組み合わせよりも少なくすることで、2枚賭けBBの引き込み確率を、3枚賭けBBの引き込み確率よりも低くする仕様等も考えられる。

【2332】

ここで、上述のように、ATを行いたい遊技者においては、遊技態様3や4の状態から抜け出すべく、3枚賭けBBを入賞させて、遊技状態5に移行したいことが想定されるが、この場合、3枚賭けBBを入賞させた後、非RTの状態を経てから、2枚賭けBBの当選を待つということとなるため、非RTにおいて2枚賭けという遊技態様2での遊技を行うこととなる。この遊技態様2での出玉率は、図324の「B:」で示すように、67.39%である。これに対し、3枚賭けBB内部中の2枚賭けである遊技態様4は、図324の「F:」で示すように、67.40%であり、遊技態様2よりも出玉率が0.1%だけ高い状態となっている。

【2333】

この遊技態様4の出玉率の67.40%については、この遊技態様4のみに滞在し続けたときの出玉率であり、遊技状態4は、3枚賭けBBが入賞不可能な3枚賭けBB内部中の2枚賭けであり、上述の「適当押しの場合」であっても、他の遊技態様に移行することはないので、この遊技態様4から遊技を開始してから所定回数(例えば、17500回等)遊技を行った場合の出玉率をとした場合、この出玉率は、上述の「67.40%」のままとなる。

【2334】

一方で、遊技状態2の出玉率の67.39%についても、この遊技態様2のみに滞在し続けたときの出玉率であるが、この遊技状態2は、上述の「適当押しの場合」は、2枚賭けBBが当選して入賞し得るため、2枚賭けBBが当選した当該ゲームで、2枚賭けBBが入賞して遊技状態8を経由した後に再び遊技状態2に戻ることもある。そうすると、遊技態様2から遊技を開始してから所定回数、上述の「適当押し」での遊技を行った場合の出玉率をとした場合、遊技状態8を経由して遊技状態2に戻ることもあり、この遊技状態8の出玉率は、上述のように、遊技状態2の出玉率よりもはるかに高い92.94%であることを加味すると、上述の出玉率よりも多くなるようになっている。すなわち、非RTの2枚賭けである遊技態様2から遊技を開始してから所定回数(例えば、17500回等)上述の「適当押し」での遊技を行った場合の出玉率と、3枚賭けBB内部中の2枚賭けである遊技態様4の上述の「適当押しの場合」の出玉率とは、 $>$ が成立する関係となっている。換言すれば、本実施形態では、このような関係が成立するように、遊

10

20

30

40

50

技状態 8 の出玉率を調整している。

【 2 3 3 5 】

このように、非 R T の 2 枚賭けである遊技態様 2 から遊技を開始してから所定回数遊技を行った場合の出玉率 と、3 枚賭け B B 内部中の 2 枚賭けである遊技態様 4 の出玉率 とは、 > が成立する関係とすることで、遊技状態 4 で遊技を継続するよりも、3 枚賭けの遊技状態 3 を行って 3 枚賭け B B を入賞させて、非 R T に移行させ、この状態にて 2 枚賭け遊技である遊技態様 2 にて遊技を行った方が、その出玉率が高いため、A T を行いたい遊技者から見て、遊技態様 4 での遊技を行う意義を低減させることができる。この結果、遊技態様 3 を経由した遊技態様 2 という順番での遊技、すなわち、遊技態様 4 を継続せずに、非 R T に移行して 2 枚賭け B B の当選を待つことで、A T が可能な状態な方向での遊技を遊技者に促すことができる。

10

【 2 3 3 6 】

次に、図 3 2 5 乃至 3 2 8 を参照しながら、出玉率の分散について説明する。この出玉率の分散とは、例えば、1 種 B B の当選確率が $1 / 10$ に設定されている場合、必ず、10 ゲーム毎に 1 種 B B が当選するわけではなく、例えば、100 ゲームという比較的短い間だと、1 種 B B がその当選確率の倍の $1 / 5$ で当選した状態（当選確率上は、100 ゲームでの 1 種 B B の当選期待値は 10 回だが、この倍の 20 回も当選した状態）や、これとは逆に、1 種 B B がその当選確率の半分の $1 / 20$ で当選した状態（上記当選期待値の 10 回の $1 / 2$ である 5 回しか当選していない状態）というように、確率の偏りが生じるのであるが、この偏りをシミュレートして得たデータのばらつきを出玉率の分散としている。具体的には、10 万台の回胴式遊技機において、非 A T 中における上述の「適当押し」での（換言すれば、任意の順序及び任意のタイミングで停止操作を行う）遊技方法で 17600 回のゲームを行ってその確率の偏りを試験した。それぞれの回胴式遊技機において 400 ゲーム毎にその出玉率をサンプリングし、その出玉率の最大値と最小値との統計をとった結果を、グラフ化したものが図 3 2 5 乃至図 3 2 8 で示す出玉率の分散である。

20

【 2 3 3 7 】

具体的には、図 3 2 5 は、3 枚 B B 内部中の 3 枚賭けの遊技態様 3 における出玉率の分散であり、図 3 2 6 は、3 枚 B B 内部中の 2 枚賭けの遊技態様 4 における出玉率の分散であり、図 3 2 7 は、2 枚 B B 内部中の 3 枚賭けの遊技態様 5 における出玉率の分散であり、図 3 2 8 は、2 枚 B B 内部中の 2 枚賭けの遊技態様 6 における出玉率の分散である。

30

【 2 3 3 8 】

図 3 2 5 に示すように、遊技態様 3 において、遊技回数が 0 ~ 399 回の最小遊技回数エリア（図 3 2 5 では「遊技回数」0 のエリア。以後、図 3 2 6 乃至図 3 2 8 でも同様とする。）での出玉の最大値は 500 % であり、最小値は 0 % である。すなわち、3 枚 B B 内部中 3 枚賭けにおいては、最大の払出枚数が 15 枚であるため、1 ゲーム目において、例えば、入賞 - A 1 条件装置の入賞 0 1 入賞図柄が表示された場合には、3 枚投入で 15 枚の払い出しがあったため、その出玉率は 500 % であり、0 ゲーム目ではずれた場合は出玉率が 0 % となるため、その差分は 500 % である。このようにして出玉率の最大と最小とをとっていくと、この図 3 2 5 にて示すように、遊技回数が 17201 回から 17600 回の最大遊技回数エリア（図 3 2 5 では「遊技回数 17600」のエリア。以後、図 3 2 6 乃至図 3 2 8 も同様とする。）では、出玉率の最大が 67 % であり、最小が 58 % であり、その差分（最大最少差分）である出玉率の分散 H 1 は 9 % である。

40

【 2 3 3 9 】

図 3 2 6 に示すように、遊技態様 4 においては、2 枚賭けに対して最大の払出枚数が 3 枚であるため、最小遊技回数エリアでの出玉の最大値が 350 % で最小値が 0 % であり、その差分は 350 % である。また、最大遊技回数エリアでは、最大値が 66 % で最小値が 60 % であり、その出玉率の分散 H 2 は、6 % である。

【 2 3 4 0 】

図 3 2 7 に示すように、遊技状態 5 においては、最小遊技回数エリアでの出玉の最大値が 500 % で最小値が 0 % であり、その差分は 500 % である。また、最大遊技回数エリ

50

アでは、最大値が 6 8 % で最小値が 5 8 % であり、その出玉率の分散 H 3 は、1 0 % である。

【 2 3 4 1 】

図 3 2 8 に示すように、遊技態様 6 においては、最小遊技回数エリアでの出玉の最大値が 3 5 0 % で最小値が 0 % であり、その差分は 3 5 0 % である。また、最大遊技回数エリアでは、最大値が 9 3 % で最小値が 8 5 % であり、その出玉率の分散 H 4 は、8 % である。

【 2 3 4 2 】

ここで、それぞれの分散値の大小について説明するが、その説明にあたり、図 3 2 6 に示す 3 枚 B B 内部中の 2 枚賭けの遊技態様 4 と、図 3 2 7 に示す 2 枚 B B 内部中の 3 枚賭けの遊技態様 5 との分散値を例に取って説明し、他の図 3 2 5 や図 3 2 7 に示す遊技態様 3 及び 6 については、これらの遊技態様 4 及び 5 と同様であるので、その説明を省略するものとする。これらの遊技態様 4 及び遊技態様 5 の分散値を見ると、遊技態様 4 における最大遊技回数エリアでの分散 H 2 は 6 % であり、遊技態様 5 の分散 H 3 は 1 0 % であり、遊技態様 4 の分散 H 2 は、遊技態様 5 の分散 H 3 よりも小さい。このような出玉率の分散が生じる理由としては、以下の通りである。

【 2 3 4 3 】

3 枚賭けの遊技状態 5 においては、上述のように払い出される遊技メダルの枚数は、1 5 枚（例えば、入賞 - A 1 において押し順正解時に P B = 1 で入賞する入賞 0 1 等）、1 枚（例えば、入賞 - A 1 において押し順不正解時に入賞し得る（P B = 1）入賞 1 3）、0 枚（例えば、入賞 - A 1 において押し順不正解時に、入賞 1 3 を取りこぼした場合等）である一方、2 枚賭けの遊技状態 6 においては、3 枚（例えば、入賞 - D 1 において押し順正解時に P B = 1 で入賞する入賞 0 1 等）、1 枚（例えば、入賞 - D 1 において押し順不正解時に P B = 1 で入賞する入賞 1 3 等）である。したがって、3 枚賭け時は、3 枚投入の 1 5 枚払い出しの出玉率 5 0 0 %、3 枚投入の 1 枚払い出しの出玉率 3 3 %、3 枚投入の 0 枚払い出しの出玉率 0 % を有する一方、2 枚賭けでは、2 枚投入の 3 枚の出玉率 1 5 0 %、2 枚投入の 1 枚払い出しの出玉率 5 0 % を有する。これらをまとめて比較（比較 1）すると、以下の通りとなる。（比較 1）3 枚賭け時：5 0 0 %、3 3 %、0 % 2 枚賭け時：1 5 0 %、5 0 %

【 2 3 4 4 】

この比較 1 を見ても明らかなように、3 枚賭け時においては、最小の 0 % と、最大の 5 0 0 % の差分が 5 0 0 % であるのに対し、2 枚賭け時においては最小の 5 0 % と最大の 1 5 0 % の差分が 1 0 0 % であり、3 枚賭け時に比してその分散が小さいため、その分、確率の偏りも生じ難くなる。したがって、3 枚 B B 内部中の 2 枚賭けの遊技態様 4 と、2 枚 B B 内部中の 3 枚賭けの遊技態様 5 との分散値については、2 枚賭けの遊技態様 4 の方が、3 枚賭けの遊技態様 5 よりもその分散が小さくなる。

【 2 3 4 5 】

このように、投入枚数に対する払出枚数や、P B = 1 の小役を設定するか否かを調整することで、出玉率の分散の大小を調整でき、本実施形態では、遊技態様 4 において、遊技態様 5 よりも、投入枚数と払出枚数との差分が小さくすることによって出玉率の分散を抑制するようにしている。この結果、この遊技態様 4 については、遊技態様 5 に比して、試験試験時において確率の偏りによる規定下限値を下回り難くすることができる。

【 2 3 4 6 】

なお、上述の遊技状態 4 の分散を調整するためには、上述のように、投入枚数と払出枚数との差分が小さくすること以外にも、例えば、どの押し順にも関わらず、P B = 1 で入賞する 2 枚の払い出しのある押し順不問役を設けること等が考えられる。この場合、上記（比較 1）の 2 枚賭け時については、1 5 0 %、1 0 0 %、5 0 % となり、更に分散が小さくなる。また、本実施形態では、遊技態様 4 の分散率を抑制していたが、これに限定されず、例えば、これ以外の遊技態様の分散率を同様に抑制することも可能であり、分散率を抑制したい遊技態様について適宜適用可能であることは言うまでもない。

【 2 3 4 7 】

次に、第 19 実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。なお、この第 19 実施形態は、他の実施形態に適用することが可能であり、例えば、他の実施形態にかかるリール配列や当選役の種類（役構成）本実施形態に係るリール配列や条件装置等を他の実施形態に適用することが可能であることは言うまでもない。図 3 2 9 は、第 18 実施形態に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧であり、図 3 3 0 乃至図 3 4 0 は、第 19 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧であり、図 3 4 1 及び図 3 4 2 は、第 19 実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧であり、図 3 4 3 は、第 19 実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナスの仕様一覧であり、図 3 4 4 は、第 19 実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板 M によって制御されるメイン遊技状態の一覧であり、図 3 4 5 乃至図 3 4 7 は、第 19 実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データであり、図 3 4 8 は、第 19 実施形態に係る回胴式遊技機における目押しスラッシュ役 1 を説明するための図であり、図 3 4 9 は、第 19 実施形態に係る回胴式遊技機における押し順表示装置の指示態様を説明するイメージ図であり、図 3 5 0 は、第 19 実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置の演出態様を説明するためのイメージ図である。

10

【2348】

本実施形態における回胴式遊技機のリール配列は、図 3 2 9 に示す通りであり、0 番から 19 番までの 20 コマにて構成されている仕様となっている。なお、図 3 2 9 においては、上述の図 3 0 3 や図 3 0 8 等と同様に、第 1 回胴とは左リール M 5 1 を意味し、第 2 回胴とは中リール M 5 2 を意味し、第 3 回胴とは右リール M 5 3 を意味する（図 3 2 9 においても、上述の符号 M 5 1 ~ 5 3 は省略する）。なお、図示はしないが、第 19 実施形態において、有効ラインは「左リール M 5 1 上段、中リール M 5 2 中段、右リール M 5 3 下段」の斜め右下がりの 1 ラインとなっている。

20

【2349】

また、本実施形態における回胴式遊技機の規定数毎の図柄組み合わせは図 3 3 0 乃至 3 4 0 に示す通りである。ここで、本実施形態の 1 種 B B は、1 つのみしか設けられていないが、第 18 実施形態のように、1 種 B B - A 乃至 D といった複数種類設けられていても良い（図 3 1 4 参照）。図 3 3 0 乃至図 3 4 0 における「規定数」の意味、「規定数及び遊技状態」の欄の「3 枚」、「2 枚」の意味等については、第 18 実施形態にて説明した図 3 0 9 等と同様であるのでその説明を省略する。

30

【2350】

本実施形態における回胴式遊技機の条件装置については、図 3 4 1 及び図 3 4 2 に示す通りである。この図 3 4 1 及び図 3 4 2 において、「構成要素」とは、第 18 実施形態にて説明した図 3 1 4 の「構成要素」と同じである。また、図 3 4 1 及び図 3 4 2 の「1 種 B B 条件装置未作動時」は、図 3 1 4 の非内部中と、「1 種 B B 条件装置作動時」は、図 3 1 4 の「内部中」と同義である。また、これらの「1 種 B B 条件装置非作動時」及び「1 種 B B 条件装置作動時」の欄の記載も、図 3 1 4 と同様に、打順による引き込み優先と引き込み率について示している。これについて、図 3 2 4 の「入賞・再遊技」の番号 7 の「入賞 A - 1 条件装置」を例に取って説明すると、以下の通りである。まず、「1 種 B B 条件装置未作動時」の「1 2 3」等は、上述の「押し順ベル 1 2 3」の「1 2 3」と同義であり（すなわち、上述のように、「1」は左停止ボタン D 4 1、「2」は中停止ボタン D 4 2、「3」は右停止ボタン D 4 3 をそれぞれ示し、これらの数字の並びはその順に数字で示された停止ボタンを押下することを意味する。）、左、中、右の押し順でリールを停止させるという意味である。また、「2 * *」は、第 18 実施形態にて説明した図 3 1 4 の「2 - -」と同義であり、上述の中 1 s t を示している。「3 * *」も同様に、右 1 s t を示しており、別の欄の記載ではあるが、「1 * *」は左 1 s を示している。また、「1 / 1」、「1 / 2」、「1 / 8」等については、図 3 1 4 の「1 / 4」等と同様である。したがって、例えば、「1 2 3 : 1 / 1 で入賞 0 1」は、左、中、右の順でリールを停止させた場合、入賞 0 1 に係る図柄組み合わせが 1 0 0 % 入賞（引き込み率 1 0 0 %）

40

50

することを意味し、「 $2^{**} : 1/8$ で入賞 $26 \sim 271, 66$ 」は、中 $1st$ でリールを停止させた場合、入賞 $26 \sim 27$ 、 66 のいずれかに係る図柄組み合わせが $1/8$ の入賞率で入賞することを意味する。

【2351】

これらの入賞率のうち、例えば、中 $1st$ でリールを停止した場合、入賞 $26 \sim 27$ 、 66 のいずれかに係る図柄組み合わせが $1/8$ の入賞率で入賞する場合について、説明すると以下の通りである。この場合、図335及び図337に示すように、入賞 26 に係る図柄組み合わせは「セブン・ベルB・セブン」、入賞 27 に係る図柄組み合わせは「セブン・ベルB・ブランク」、入賞 66 に係る図柄組み合わせは「セブン・ベルB・チェリー」である。これらの入賞 $26 \sim 27$ 、 66 のそれぞれの中リールM52の図柄である「ベルB」(以後、この種の図柄については、単に「ベルB」と言うこともあれば、「ベルB」図柄とも言うこともある。)は、中リールM52に互いに5個コマおきに等間隔で4つ配置されていることにより、上述の第18実施形態でも説明したように、その入賞率は $1/1$ となる。また、この中リールM52に「ベルB」が停止している状態において、右リールM53にて入賞 $26 \sim 27$ 、 66 のいずれかに係る図柄組み合わせを構成する図柄は、「セブン」、「ブランク」、「チェリー」であり、10番から19番までの合計10コマの範囲でこれらの図柄のいずれかを引き込み可能であることから、上述の第18実施形態でも説明したようにその入賞率は $1/2$ となる。また、左リールM51にて入賞 $26 \sim 27$ 、 66 のそれぞれに係る図柄組み合わせを構成する「セブン」図柄は、左リールM52に1つのみしか配置されていないため、上述の第18実施形態でも説明したように、その入賞率は $1/4$ となる。したがって、入賞 $26 \sim 27$ 、 66 のいずれかに係る図柄組み合わせにおいては、左リールM51の入賞率が $1/4$ 、中リールM52の入賞率が $1/1$ 、右リールM53の入賞率が $1/2$ であるため、入賞 $26 \sim 27$ 、 66 のいずれかに係る図柄組み合わせ全体の入賞率は $1/8$ (「 $1/4$ 」×「 $1/1$ 」×「 $1/2$ 」=「 $1/8$ 」)となる。

【2352】

ここで、図341の「入賞・再遊技」の番号2の「リプレイ/バー揃い」は、図10における当選番号2に対応する「逆押し白7揃いリプレイ」と同様であり、揃う図柄が図10においては「白7」であるのに対し、図341では「バー」である点が異なる。すなわち、図341の「1種BB条件装置未作動時」の欄の「右 $1st$:バー揃い」とは、遊技者が、右 $1st$ の打順で、右リールM53の下段に図329の3番の「ベルA」、中リール52の中段に図329の9番の「バー」、左リールM51の上段に図329の7番の「ベルA」が停止するように目押しすることによって、遊技者から見て中段一直線に「バー・バー・バー」が揃う(表示される)ようになっている(実際には、有効ライン上には、再遊技03に係る図柄組み合わせである図332の52番の「ベルA・バー・ベルA」が表示されている)。また、同欄の「左 $1st$:リプレイ」、「中 $1st$:リプレイ」は、左 $1st$ 又は中 $1st$ の打順を行った場合には、有効ライン上に「リプレイ・リプレイ・リプレイ」が揃うことを意味している。さらに、図341の「入賞・再遊技」の番号2の「リプレイ/バー揃いフェイク」の「右 $1st$:バーフェイク」については、右 $1st$ の打順を行った場合、「バー」図柄がテンパイするものの揃わないことを意味する。すなわち、右 $1st$ の打順を行った場合には、再遊技01に係る図柄組み合わせのいずれか(図330の2番から5番の図柄組み合わせ)が停止されるようになっており、上述の遊技者の目押しにより、右リールM53の下段に図329の3番の「ベルA」、中リールM52中段に図329の9番の「バー」は停止され得るが、左リールM51の上段に停止する図柄は「リプレイ」であり、左リールM51のそれぞれの「リプレイ」の下には「バー」がないため、左リールM51にてバーが外れるようになっている。

【2353】

また、本実施形態では、停止ボタンの操作態様(リールの停止態様)に応じてATに関する抽選態様が相違し得るスラッシュ役を有している。具体的には、図342に示すように、概して、押し順及び/又は停止タイミング(以後、単に、「押し順及び停止タイミン

10

20

30

40

50

グ」と言う。)によって入賞する図柄組み合わせが異なるスラッシュ役A乃至H(以後、これらを総括して「目押しスラッシュ役1」と言うこともある。)が設けられているが、この目押しスラッシュ役1(特定役)及び、この目押しスラッシュ役1における「1種BB条件装置非作動時」及び「1種BB条件装置作動時」の欄の説明については後述する。なお、図341及び図342の各欄の他の記載については、上述の図314と同様であるため、その説明を省略する。

【2354】

なお、本実施形態では、目押しスラッシュ役1を例にとって説明するが、後述の各変形例の目押しスラッシュ役2、3、目押しスラッシュ役(弱チェ)等を総括して、単に「目押しスラッシュ役」ということもあるし、この「目押しスラッシュ役」と後述する変形例の「押し順スラッシュ役」とを総括して、単に「スラッシュ役」ということもある。すなわち、「スラッシュ役」とは、停止ボタンの操作態様(リールの停止態様)によって、ATに関する抽選(遊技者に有利な特典)が異なる役の総称である。

【2355】

また、本実施形態の1種BBは、図343に示すように、1種BBは「ベルB・スイカA・チェリー」の図柄組み合わせの1種類のみである。この1種BBは、例えば、33枚を超える遊技メダルの獲得したことをもって終了する。また、この1種BBは、RBが連続作動する仕様であり、このRBは例えば、2回の遊技又は2回の入賞、或いは作動している1種BBの終了をもって終了する。また、これらの1種BB作動中(ボーナス中)は、3枚賭けのみ遊技が可能な仕様となっている。

【2356】

また、本実施形態において、主制御基板Mにて制御されるRTの遷移としては、図344に示す通りである。この図344に示すように、1種BBが当選していない通常時(通常遊技状態)、1種BBが当選して持ち越されている1種BB内部中の状態(1種BB条件装置作動中の状態)では非RTに滞在している。換言すれば、非RTにおいては、非RTにおける通常遊技状態である非RT(通常時)と、非RTにおける1種BB内部中である非RT(1種BB条件装置作動中)との2つの遊技状態を有しているともいえる。また、1種BBの当選後に、1種BBに係る上述の図柄組み合わせ(1種BB作動図柄)が表示されて1種BB作動中となると、RT1に移行する。そして、1種BB作動終了時を契機に、非RTに移行する。なお、本実施形態の1種BBは、上述の第18実施形態の2枚賭けBBと同様に、1種BB内部中の状態で設定変更を行った場合には、この状態がクリアされずに、1種BB内部中を維持するようになっている一方で、1種BB作動中(RT1中)に設定変更を行った場合には、この状態(ボーナスに関する状態等)がクリアされて非RTとなるようにしている。また、本実施形態では、1種BB内部中では非RTとしているが、これに代えて、1種BB内部中においては、1種BBが当選していない通常時とは異なるRT状態として、例えばRT2に滞在する仕様であっても良い。

【2357】

これらの非RT(通常遊技状態)、非RT(1種BB条件装置作動中)、RT1(1種BB作動中)における各条件装置(ボーナス条件装置、入賞・再遊技)の置数等については、図345乃至図357に示すとおりであり、その置数全体(乱数分母)は、65536である。これらの図345乃至図347の各項目については、上述の第18実施形態にて説明した図317及び図318と同様なので、これらの説明については省略する。

【2358】

<目押しスラッシュ役1>

次に、上述の目押しスラッシュ役1について説明するが、スラッシュ役A乃至Hについては、所定の押し順及び所定の停止タイミングに応じて入賞可能な構成要素(その条件装置を構成するそれぞれの当選役)が異なること以外は同様であるので、スラッシュ役Aのみ説明し、その他のスラッシュ役B乃至Hについてはその説明を省略する。

【2359】

図342に示すように、スラッシュ役Aは、「1種BB条件装置未作動時」と「1種B

10

20

30

40

50

B条件装置作動時」とでリール停止制御手段による停止制御が異なっている。スラッシュ役Aにおいて、「1種BB条件装置未作動時」では、この欄にも記載のように、左1stの打順では、全てのリールに対して上述の個数優先制御が適用されて、入賞10～11のいずれかに係る図柄組み合わせが1/8の入賞率で入賞して、規定数よりも少ない1枚の払い出しを受ける。これについては、図342にも示すように、中1stの打順においても、右1stと打順においても同様である。

【2360】

具体的には、入賞10に係る図柄組み合わせは、図334の105番で示すように「リプレイ・セブン・ブランク」であり、入賞11に係る図柄組み合わせは、図334の105番で示すように「リプレイ・セブン・セブン」である。入賞10及び入賞11のそれぞれの図柄組み合わせのうち、左リールM51に対応した図柄はいずれも「リプレイ」であり、この「リプレイ」については、図329に示すように、互いに5コマおきに等間隔で4つ配置されており、その入賞率（全停止ボタンをランダムに押下した（上述の「適当押し」した）ときに、その当選役に係る図柄組み合わせが揃う確率）は100%（1/1）である。入賞10及び入賞11のそれぞれの図柄組み合わせのうち、左リールM51に対応した図柄はいずれも「セブン」であり、この「セブン」は中リールM51において、14番の1つしか配置されていないため、上述の第18実施形態の白セブンと同様に、1/4が入賞率となる。入賞10及び入賞11のそれぞれの図柄組み合わせのうち、左リールM51に対応した図柄は、入賞10が「セブン」であり、入賞11が「ブランク」である。

【2361】

ここで、左リールM51及び中リールM52にそれぞれ入賞10又は入賞11に係る図柄組み合わせを構成する「リプレイ」・「セブン」が有効ラインに停止した場合において、右リールM53にて停止可能なのは「セブン」又は「ブランク」である。図329に示すように、「セブン」は14番に配置され、「ブランク」は「セブン」の5コマ上の19番に配置されているため、最大引き込み範囲の4コマを考慮すると、10番から19番までの合計10コマの範囲で「セブン」又は「ブランク」が引き込み可能であるため、この状態での「セブン」及び「ブランク」の入賞率は1/2となる。すなわち、入賞10及び入賞11については、左リールM51の入賞率が1/1、中リールM52の入賞率が1/4、右リールの入賞率が1/2となるため、全体としての入賞率は1/8（1/1×1/4×1/2）となる。したがって、左1stの打順においては、1/8の入賞率で入賞10又は11が入賞することとなる。中1stの打順も同様にして、1/8の入賞率で1枚の払い出しを伴う入賞26又は27が入賞し、右1stの打順も同様にして、1/8の入賞率で1枚の払い出しを伴う入賞46又は47が入賞する。

【2362】

なお、本実施形態では、最大引き込みの4コマの基準となるのが、停止ボタンD40を押下したタイミングが図329に示す1番の「ブランク」であれば（具体的には、有効ラインの中心（1コマの中心）の位置を基準位置として、押下したタイミングの後に、最初に上記基準位置を通過する図柄が1番の「ブランク」の中心であれば）、このブランクを基準としてその次の2番から4コマ分である5番の「チェリー」まで（1番から5番まで）の範囲が最大引き込み範囲としているというように、停止ボタンD40を押下したタイミングでのコマを基準としているが、これに代えて、以下のようにしても良い。すなわち、停止ボタンD40を押下したタイミングが1番の「ブランク」である場合、その次のコマである2番の「ベルA」基準（実際に押下したコマに+1したコマを基準）としてその次の3番から4コマ分である6番の「バー」までの範囲を最大引き込み範囲とするようにしても良い。これについては、上述の他の実施形態においても同様である。

【2363】

スラッシュ役Aにおいて、「1種BB条件装置作動時」では、この欄に示すように、規定数よりも少ない1枚の払い出しを伴う1枚役である入賞10、11、26、27（それぞれ、図334の105番、106番、図335の121番、122番参照）と、この1枚役の取りこぼし、これらよりも多くかつ規定数よりも多い15枚の払い出しを伴う15

10

20

30

40

50

枚役である入賞09（図334の104番参照）とのいずれかが、押し順及び停止タイミングに応じて、枚数優先制御又は個数優先制御によって入賞し得るようになっている。以後、上述の1枚役の入賞及び1枚役の取りこぼし（払出は0枚となる）を「安め入賞（低め入賞と称するようにしても良い。）」、15枚役の入賞を「高め入賞」と言うこともあり、この安め入賞に係る図柄組み合わせ（1枚役の図柄組み合わせ、この1枚役の取りこぼしであるハズレ図柄組み合わせ）を「安め図柄組み合わせ」、高め入賞に係る図柄組み合わせを「高め図柄組み合わせ」と言うこともある。なお、本実施形態では、安め入賞は1枚役、高め入賞は15枚役としていたが、安め入賞として2枚役、高め入賞として7枚役、10枚役等を適用しても良く、要は、安め入賞に係る遊技メダルの払い出し枚数よりも、高め入賞に係る遊技メダルの払い出し枚数の方が多ければよい。なお、安め入賞として規定数よりも少ない遊技メダルの払い出しを伴う小役を、高め入賞として規定数以上の遊技メダルの払い出しを行う小役を設定することが好ましい。

10

【2364】

まず、右1stの打順では、枚数優先制御が適用されて、その図柄組み合わせがPB=1の「ベルA・ベルA・ベルA」であり（図334の104番参照）、入賞時の払出枚数が、他の入賞10、11、26、27の1枚よりも多い15枚である（15枚役である）入賞09が入賞する。

【2365】

左1stの打順では、図329において、左リールM51の停止タイミングが、13番から17番までの5コマ分の範囲であった場合には、上述の枚数優先制御が適用されて、上述の15枚役である入賞09が入賞する。一方、左1stの打順において、左リールM51の停止タイミングが、上記13番から17番以外の0番から12番及び18番から19番の15コマ分の範囲であった場合には、スラッシュ役Aにおいて、「1種BB条件装置未作動時」の左1stの打順の場合と同様に、上述の個数優先制御が適用されて、入賞10～11のいずれかに係る図柄組み合わせが1/8の入賞率で入賞し、1枚の払い出しを受ける（換言すれば、7/8で取りこぼして0枚となる）。また、中1stの打順の場合も、上記左1stの打順と同様に、中リールM52における停止タイミングが13番から17番の5コマ分の範囲なら枚数優先制御で高め入賞し、それ以外の15コマ分の範囲なら個数優先制御で1/8で安め入賞し、7/8で取りこぼしの0枚となる。

20

【2366】

このスラッシュ役Aの停止制御についてまとめると、図348に示すように、左1stの打順では、左リールM51の停止タイミングが13番から17番以外の15コマ分である低ベースコマであれば、全リールに対して個数優先制御が適用されて1/8で1枚役が入賞し、7/8で取りこぼしの0枚となり（安め入賞）、左リールM51の停止タイミングが13番から17番の5コマ分である高ベースコマであれば、全リールに対して枚数優先制御が適用されて15枚役が入賞する（高め入賞）。中1stの打順では、上述の低ベースコマであれば、個数優先制御による安め入賞がされ、上述の高ベースコマであれば高め入賞となる。すなわち、上述の15コマ分である低ベースコマとは、この15コマ分を狙う（15コマ分が有効ライン上に位置する範囲で停止操作を受け付ける）と、高ベースコマに対して払出枚数の少ない1枚役が入賞し、高ベースコマを狙い続けた場合に比して上述のベースが低くなり（このため、「低ベースコマ」と称している）、上述の5コマ分の高ベースコマとは、この5コマ分を狙う（5コマ分が有効ライン上に位置する範囲で停止操作を受け付ける）と、低ベースコマに対して払出枚数の多い15枚役が入賞し、低ベースコマを狙い続けた場合に比して上述のベースが高くなる（このため、「高ベースコマ」と称している）ようになっている。また、右1stの打順では、停止タイミングに関わらず、15枚役が入賞する高め入賞となる（これを、図348では「○」と表記）。また、他のスラッシュ役B乃至Hについても、上述のとおりスラッシュ役Aと同様となっている。

30

40

【2367】

すなわち、本実施形態では、目押しスラッシュ役1は、停止ボタンD40に対する押し

50

順及び停止タイミング（停止ボタンD40の押下タイミング（リールの停止位置））といった操作態様に応じて、安め入賞に対応する図柄組み合わせ（入賞10、11、26、27に係る図柄組み合わせ、及びこれらの取りこぼしの際に表示される図示しない図柄組み合わせ）と、高め入賞に対応する図柄組み合わせ（入賞09に係る図柄組み合わせ）とが入賞可能となっている。具体的には、最初に左リールM51又は中リールM52を、（左リールM51及び中リールM52において、それぞれ図329の13番から17番のいずれかの位置）で停止させると、安め入賞（1枚役又はこの取りこぼしの0枚）が可能となる。

【2368】

本実施形態では、有利区間でかつ非ATの状況下で、目押しスラッシュ役1が当選したゲームにおいてはAT抽選が行われるが（これについては後述する）、この目押しスラッシュ役1において、高め入賞した場合と安め入賞した場合とで、AT抽選で参照する抽選テーブルが異なり、高め入賞した場合にはATの当選確率が相対的に低い低確率テーブルを用い、安め入賞した場合には、低確率テーブルよりもATの当選確率が高い高確率テーブルを用いるようになっている（図348参照）。すなわち、目押しスラッシュ役1においては、高め入賞した場合には、これによって払い出される遊技メダルが多い一方でATの当選確率が低い状況となり、安め入賞した場合には、これによって払い出される遊技メダルが少ない一方でAT当選確率が高い状況となる。これにより、遊技者に対して、遊技メダルの払い出しが安め入賞よりも有利（遊技メダルの払い出しが多い）である代わりに、AT抽選が安め入賞よりも不利な（AT抽選が優遇されておらずATが当選し難い）高め入賞を狙うのか、遊技メダルの払い出しが高め入賞よりも不利（遊技メダルの払い出しが少ない）である代わりに、AT抽選が高め入賞よりも有利な（AT抽選が優遇されてATが当選し易い）安め入賞を狙うのかの選択させることができるようになる。例えば、持ち遊技メダルが少なく、AT抽選が優遇されるよりも先ず遊技メダルが欲しいと考えている遊技者であれば、高め入賞を選択し、持ち遊技メダルが充分にあり、多くの遊技メダルよりもAT抽選の優遇を受けたいと考えている遊技者であれば、安め入賞を選択することが考えられる。

【2369】

換言すれば、目押しスラッシュ役1において、払出枚数の観点では、右1stが押し順正解（以後、「払出枚数に関する押し順正解」ということもある）で、右1st以外が押し順不正解（以後、「払出枚数に関する押し順不正解」ということもある）であり、AT抽選の有利度合いの観点では、左1st、中1stが押し順正解（以後、「AT抽選に関する押し順正解」ということもある。）で、右1stが押し順不正解（以後、「AT抽選に関する押し順不正解」ということもある）であるともいえる。すなわち、どの操作態様においても、払出枚数の観点又はAT抽選に関する観点で有利となるという長所があるため、遊技者は、所望する遊技性（払出の多い遊技性又はAT抽選が優遇される遊技性）のいずれかを選択することができるようになっている。

【2370】

このため、有利区間かつ非ATの状況下で、目押しスラッシュ役1が当選したゲームにおいては、図37で示す押し順表示装置（指示モニタ）には、高め入賞が可能な停止ボタンD40の操作態様と、安め入賞が可能な停止ボタンD40の操作態様との両方が指示（報知）されるようになっている。この押し順表示装置による指示態様の種々の表示例を図349に基づいて説明する。

【2371】

<非AT中の目押しスラッシュ役1の指示態様：押し順表示装置>

図349に示すように、2桁の7セグメントの表示方式である押し順表示装置において、高め入賞の操作態様を指示する（高めナビを行う）場合には、上位桁（図37における2桁の7セグメントのうち、左側の7セグメント）に、高め入賞を示す二本線を表示し、下位桁（図37における2桁の7セグメントのうち、右側のセグメント）に右1stを示す「3」という数字（本実施形態では、左1stを「1」、中1stを「2」としている

10

20

30

40

50

。)を表示する(指示態様1)。なお、この指示態様1においては、図349の印にも示すように、二本線をスラッシュ役の意味とし、例えば、高めナビとして、1を左中右、2を左右中、3を中左右、4を中右左、5を右左中、6を右中左という6つの押し順が指示可能なように設定し、安めナビとして、例えば、7が左1st、8が中1st、9が右1stというように、7以降の数字を安めナビとして設定するようにしても良く、押し順ベルの仕様等に応じて適宜設定可能である。

【2372】

また、安め入賞の操作態様を指示(安めナビを行う)する場合には、上位桁に、安め入賞を示す二本線を表示し、下位桁に左1stを示す「1」という数字を表示する(指示態様2)。ここで、本実施形態の場合には、指示態様2において、図348にも示すように、左1stでも、中1stでも結果は同じであるため、上記「1」に代えて、下位桁に中1stを示す「2」を表示しても良い)。

【2373】

本実施形態では、押し順表示装置は、2桁の7セグメントしか設けていない仕様としており、上記の指示態様1及び2を同時に表示できない仕様となっている。このため、押し順表示装置には、まず、指示態様1を表示し、ここから1秒後に指示態様2に切り替え、さらに1秒経過したら指示態様1に戻るというように、所定時間経過毎に指示態様1及び2を交互に切り替えることで、遊技者に対して、指示態様1及び2を同時に表示可能としている。なお、これに代えて、押し順表示装置として、2対の2桁の7セグメントを左右に並ぶように設け、左の2桁の7セグメントには指示態様1を、右の2桁の7セグメントには指示態様2を行う(押し順の表示を4桁で表示する)ようにしてもよい。

【2374】

また、上位桁が高め入賞に対応し、下位桁が安め入賞に対応するように設定して、上位桁に高め入賞が可能な右1stを示す「3」を表示する高めナビを行い、下位桁に安め入賞が可能な左1stを示す「3」を表示(上述のように、中1stを示す「2」を表示でもよい)する安めナビを行う(指示態様3)ようにしてもよい。また、これに加え、それぞれの7セグメントの右下に配置されたDP(デシマルポイント)ランプを点灯させる(指示態様4)ことで、安め入賞及び高め入賞のナビをしている旨をわかりやすくするようにしてもよい。さらに、出玉率の高い安め入賞(これについては、後述する)というように、出玉率の高い方のDPランプのみ点灯させる(指示態様5)ことで、どちらに従えば出玉率が高いか(遊技者にとって有利となるか)が把握できるようにしてもよい。なお、図37で示す例では、押し順表示装置の上記DPが有利区間表示YHを兼用しているため、指示態様4及び5を適用する場合には、例えば、7セグメントディスプレイによって構成されたクレジット表示装置D200や特別遊技状態表示装置D250等のDPを有利区間表示装置YHとしても良いし、また、図1や図293に示すような専用の有利区間表示器YHを設けるようにすれば良い。また、上位桁が目押しスラッシュ役1であることを示す二本線を表示し、下位桁に目押しスラッシュ役1の種別(図349では、スラッシュ役Aであることを示す「A」)を表示するようにしても良い(表示態様6)。

【2375】

なお、押し順表示装置による指示としては、上述の指示態様1乃至6のように押し順のみを指示するものの他、押し順及び停止タイミング(その表示態様については特に限定しないが、例えば、上位桁に押し順を示す数値、下位桁に押下すべき停止タイミング(停止位置に対応した数値や記号等を表示する等)を指示するようにしても良いことは言うまでもない。

【2376】

<目押しスラッシュ役1の表示態様：演出表示装置S40>

また、本実施形態では、有利区間かつ非ATの状況下で、目押しスラッシュ役1が当選したゲームにおいては、上述の押し順表示装置の他、演出制御装置S40によっても高め入賞及び安め入賞の操作態様の報知を行うことがあり、この演出表示装置S40による指示態様を次に説明する。

【 2 3 7 7 】

先ず、本実施形態では、目押しスラッシュ役 1 全体に対して、換言すれば、スラッシュ役 A 乃至 H (図 3 4 2 の「入賞・再遊技」の番号 3 1 ~ 3 8) に対して、一つの上記演出グループ番号 (当選役の概要のみ特定できる番号) として、例えば、演出グループ A を割り当てて上記マスク処理を行っており、押し順表示装置に押し順ナビを表示しない遊技 (指示を実行しない遊技) においては、演出グループ A を副制御基板 S に送信するようになっている。この演出グループ A の送信を受けた副制御基板 S においては、スラッシュ役 A 乃至 H のどれに当選したのかはわからないものの、目押しスラッシュ役 1 が当選したことが把握できるため、目押しスラッシュ役 1 が当選したことに基づく示唆演出を行うことが可能となる。具体的には、例えば、演出表示装置 S 4 0 に「スラッシュ!!」といった表示を行う等、目押しスラッシュ役 1 が当選していることを示す旨の示唆演出 (換言すれば、高め入賞及び安め入賞の操作態様の報知は行わず、単に目押しスラッシュ役 1 が当選したということを知らせる程度の演出) を行う。一方、有利区間における押し順表示装置に押し順ナビを表示する遊技 (指示を実行する遊技) においては、「入賞・再遊技」の番号等のスラッシュ役 A 乃至 H のどれに当選したかが副制御基板 S 側で判別可能な情報 (例えば、どのスラッシュ役 A 乃至 H が当選しているのかを示す情報等) を副制御基板 S 側に送信する。

10

【 2 3 7 8 】

なお、目押しスラッシュ役 1 及び押し順ベル (図 3 4 1 及び図 3 4 2 で示す入賞 - A 1 条件装置乃至入賞 - A 2 4 条件装置の総称) に一つの演出グループ A を割り当てた場合においては、この演出グループ A の送信を受けた副制御基板 S においては、目押しスラッシュ役 1 なのか押し順ベルなのか不明であるため、上記の示唆演出を行わないようになっている。この場合、実行可能な演出としては、スラッシュ役を含む何らかの小役が成立した旨の演出等が考えられる。

20

【 2 3 7 9 】

また、本実施形態では、スラッシュ役 A 乃至 H はいずれも、左 1 s t、及び中 1 s t においては安め入賞であり、右 1 s t が高め入賞となっているため、上述の演出グループ A の送信を受けた副制御基板 S においては、左 1 s t 又は右 1 s t が安め入賞であり、右 1 s t が高め入賞である旨の報知を行うことができる。この場合、具体的には、図 3 5 0 に示すように、例えば、キャラ同士がバトルしている画像を表示しているといった演出を行っている演出表示装置 S 4 0 において、この演出を邪魔しない表示領域の端の方 (図 3 5 0 では、演出表示装置 S 4 0 の表示領域のうち、左下の表示領域) にて、左 1 s t なら A T 抽選優遇、右 1 s t なら多くの遊技メダルが獲得できる旨の報知 (表示) を行うことで、押し順表示装置とともに遊技者に、どちらの押し順を選択するのかを (高め入賞を狙うのか安め入賞を狙うのかを) 促すようになっている。

30

【 2 3 8 0 】

このように、高め入賞及び安め入賞を有する目押しスラッシュ役 1 を設けていることにより、高め入賞を狙うのか安め入賞を狙うのかの選択肢を創出することができ、遊技の興趣性の向上を図ることができる。また、押し順表示装置よりもその表示領域が相対的に大きい演出表示装置 S 4 0 においても、高めナビ及び安めナビを行うようにしているので、押し順表示装置のみによる高めナビ及び安めナビに比して、遊技者による見落としを防止することができ、遊技者は停止ボタン D 4 0 の操作態様を確実に把握することができる。この結果、高め入賞狙い又は安め入賞狙いのうち、遊技者の意思に沿った選択を確実に行うことができ、安め入賞狙いなのに、高め入賞の操作態様を行った等の見落としによる意図しない不利益を防止することができる。

40

【 2 3 8 1 】

ここで、演出表示装置 S 4 0 における上記示唆演出を行う場合には、押し順表示装置における指示態様 1 乃至 6 による指示が行われなくなっており、この状況下では、有利区間であっても有利区間表示装置 Y H を点灯 (有利区間に滞在しても有利区間表示装置 Y H が消灯したまま) させない仕様としている。なお、この場合は A T に移行したタイミ

50

ングや最初の指示実行タイミングで有利区間表示装置 Y H を点灯させるようにしても良い。これにより、目押しスラッシュ役 1 が当選して、演出表示装置 S 4 0 による示唆演出が行われた場合であっても、遊技者に対して、指示ではなく示唆程度の内容を報知することができる。

【 2 3 8 2 】

一方で、演出表示装置 S 4 0 による図 3 5 0 で示す安め入賞及び高め入賞を指示する演出を行っている場合には、押し順表示装置における指示態様 1 乃至 6 が実行するようになっており、この状況下では、有利区間に滞在していれば、有利区間表示装置 Y H を点灯させるようにしている。なお、本実施形態において非 A T とは、押し順ベルに当選した場合において、押し順表示装置にて押し順ベルの正解打順をナビしないが、スラッシュ役に当選した場合において、演出表示装置 S 4 0 にて高め入賞及び安め入賞の操作態様を報知する演出を行っているとともに、押し順表示装置での高め入賞及び安め入賞に係る操作態様を指示（演出表示装置 S 4 0 でも押し順表示装置でも安め入賞に係る操作態様を報知するよう構成してもよい）している状態を言う。これについては後述する各変形例においても同様である。また、A T とは、押し順ベルに当選した場合において、押し順表示装置にて押し順ベルの正解打順をナビし、スラッシュ役に当選した場合において、演出表示装置 S 4 0 にて高め入賞の操作態様を報知する演出を行っているとともに、押し順表示装置での高め入賞に係る操作態様を指示している状態を言う。

【 2 3 8 3 】

本実施形態では、レア役のうち、図 3 4 1 における再遊技 - C 条件装置（通称が強チェリーであり、通称が弱チェリーよりも A T の当選確率が高い）が当選した場合においては、スタートレバー D 5 0 を押下すると、演出表示装置 S 4 0 に強チェリーが当選した旨のキャラクタ等をカットインさせる演出を行う場合があるようにしている。また、目押しスラッシュ役 1 が当選した場合には、上述の強チェリーと同様に、演出表示装置 S 4 0 に目押しスラッシュ役 1 が当選した旨のキャラクタ等をカットインさせる演出（なお、強チェリーが当選したときと同一のキャラクタをカットインさせても良い（同一の演出態様としても良い）。）を行った後、A T 抽選が優遇されている安め入賞に係る図柄組み合わせが入賞した場合には、演出表示装置 S 4 0 に A T 抽選が優遇されている旨の演出を行うとともに、スピーカ D 2 0 から A T 抽選が優遇された旨の音声出力する演出を行う一方で、高め入賞に係る図柄組み合わせが入賞した場合には、演出表示装置 S 4 0 においては、1 5 枚が獲得できた旨の演出を行う（換言すれば、A T 抽選が優遇された旨の演出を行わない。特段、演出を行わないようにしても良い。）とともに、スピーカ D 2 0 からの音声の出力が無いようにしても良い。

【 2 3 8 4 】

なお、A T が確定するレア役（例えば、左リール M 5 1 の中段にチェリーが停止する P B 1 の中段チェリー等）を設けている場合には、左リール M 5 1 の中段にチェリーが停止したら、演出表示装置 S 4 0 には例えば、A T 確定の旨の演出を行うとともに、A T が確定した旨の音声（例えば、上述の安め入賞よりも豪華な音声等）を出力するようにしても良い。この場合、中段チェリーが当選している時点で、A T が確定しているため、左リール M 5 1 の中段にチェリーが停止しなかった場合でも、演出表示装置 S 4 0 の演出やスピーカ D 2 0 からの出力される音声については、左リール M 5 1 の中段にチェリーが停止した場合と同様とするようにしてもよい。また、中段チェリーが当選しているゲームで、上述の音声の出力を行う等の演出 1 を行うとともに、中段チェリーが停止した場合にはバックランプ演出といった演出 2 を行い（演出 1 に加えて演出 2 も行う）、中段チェリーが停止しなかった場合には、上述の演出 1 は行うが上述の演出 2 を行わなかったり（演出 1 のみを行う）、或いは、中段チェリーが停止した場合とは異なるバックランプ演出といった演出 3 を行ったりする（演出 1 に加えて演出 3 を行う）といったように、中段チェリーが停止したか否かで演出の一部を相違させるようにしても良い。

【 2 3 8 5 】

また、通常区間においては、上述の通称が強チェリー等のレア役が当選した場合には、

単にレア役が当選した旨の示唆演出を演出表示装置 S 4 0 やスピーカ D 2 0 によって行うようになっており（例えば、演出表示装置 S 4 0 に「！」を表示する等）、通常区間において、目押しスラッシュ役 1 に当選した場合には、A T に移行しないとともに、操作態様の指示も行えないため、上述のレア役が当選した場合と同様な示唆演出を行うようにしている。

【 2 3 8 6 】

また、本実施形態では、目押しスラッシュ役 1 における安め入賞の際の A T に関する特典は、A T 抽選が優遇される点であり、A T 中の安め入賞の場合には、特に A T に関する特典を付与しない仕様である。このため、本実施形態では、有利区間であり且つ A T 中の状況下において、目押しスラッシュ役 1 が当選した場合には、演出表示装置 S 4 0 において高め入賞の操作態様を具体的に報知（本実施形態では、* * 1 と表示することで右 1 s t の打順であることを報知する等）するとともに、押し順表示装置においても上述の高めナビを行うようにしている。このようにすることで、A T 中においては、目押しスラッシュ役 1 を、A T 中に押し順ナビが行われる押し順ベルである入賞 A 1 乃至 2 4 条件装置と同様に取り扱うことができ、目押しスラッシュ役 1 を押し順ベルとして用いることが可能である。また、目押しスラッシュ役 1 が押し順ベルとして機能するため、非 A T 中よりも 1 5 枚役が停止表示する確率を実質的に向上させることができる。

【 2 3 8 7 】

なお、本実施形態では、安め入賞及び高め入賞を遊技者に選択させる仕様としているため、非 A T 中に目押しスラッシュ役 1 が当選したゲームにおいて、遊技者が安め入賞に係る操作態様を行った場合においても、いわゆる押しミスには該当しないため、演出表示装置 S 4 0 やスピーカ S 2 0 や装飾ランプユニット D 1 5 0 等によって、押しミスである旨等の画像表示が行われないことは言うまでもない。一方、A T 中に目押しスラッシュ役 1 が当選したゲームにおいて、遊技者が安め入賞に係る操作態様を行った場合には、既に A T 中であって A T 抽選の恩恵を受けられず、単に遊技メダルの払い出しが少なくなって損をするだけであるので、押しミスである旨の画像表示が行われるとともに、例えば、演出表示装置 S 4 0 の表示が暗転したり、A T 中に目押しスラッシュ役 1 の高め入賞をナビしている仕様の場合には、この高め入賞のナビを行った画像を消去したり、或いは、「G E T !!」といった遊技メダルの払い出しを受けた旨の表示をしなかったりするようにしても良い。また、上述の第 1 8 実施形態のように、2 枚賭け B B 内部中において 3 枚賭けで遊技を行う仕様（上述の遊技態様 6）の場合においても、目押しスラッシュ役 1 が当選したゲームにおいて安め入賞に係る操作態様を行っても上述の画像表示は行われない一方、2 枚賭けを行った場合には、2 枚賭けでのゲームである旨の画像表示や音による報知を行うようにしても良い。このように、2 枚賭けでのゲームである旨の画像表示や音による報知を行うことで、特に、上述の第 1 8 実施形態の遊技態様 5 での遊技を選択して行っている場合においては、誤って 2 枚賭けでの遊技を行ってしまっても（遊技態様 5 で遊技しようとして誤って遊技態様 6 の遊技を行ってしまっても）、誤って 2 枚賭けをしたことを遊技者に気付かせることができる。

【 2 3 8 8 】

< 目押しスラッシュ役 1 当選時における A T 抽選 >

次に、目押しスラッシュ役 1 当選時における安め入賞及び高め入賞における A T 抽選の詳細について説明する。目押しスラッシュ役 1 は、上述のように押し順及び停止タイミングに応じて有効ラインに停止し得る図柄組み合わせが異なるため、スタートレバー D 5 0 を押下して目押しスラッシュ役 1 が当選した時点では、どの図柄組み合わせが入賞するのかが不明であり、全リール M 5 0 が停止して初めてどの図柄組み合わせが入賞したのかわかることとなっている。このため、目押しスラッシュ役 1 の当選時における A T 抽選については、全リール M 5 0 が停止した後の入賞判定から払出処理の前までのいずれかのタイミングで行われるようになっていく。すなわち、本実施形態では、停止した図柄組み合わせを見て A T 抽選を行う（停止した図柄組み合わせによって A T 抽選を実行する場合と実行しない場合があったり、A T 抽選の当選確率が相違したりする（いずれか片方の構成

のみを採用してもよい)) ようにしており、上述のように、安め入賞での 1 枚役や 0 枚に係る図柄組み合わせの方が、高め入賞の 1 5 枚役 (高ベースコマ時の 1 5 枚役も含む) に係る図柄組み合わせよりも A T 抽選を優遇するようにしている。なお、本実施形態では、安め入賞での 0 枚に係る図柄組み合わせでも A T 抽選を優遇しているが、この 0 枚に係る図柄組み合わせの場合には、1 枚役に係る図柄組み合わせよりも A T 抽選を優遇するようにしても良いし、A T 抽選を行わないようにしても良い。

【 2 3 8 9 】

例えば、図 1 8 を例にとって説明すると、以下のような制御の流れとなる。図 1 8 のステップ S 1 2 6 9 の入賞判定にて Y e s の後に、後述するスラッシュ 1 フラグが立ってなければ (スラッシュ 1 フラグが O F F であれば)、そのままステップ S 2 7 4 に進み、スラッシュ 1 フラグが立っていれば (スラッシュ 1 フラグが O N であれば)、目押しスラッシュ役 1 の安め入賞に係る図柄組み合わせなのか、高め入賞に係る図柄組み合わせなのか否かを判定し (図柄判定処理を実行し)、高め入賞に係る図柄組み合わせであれば、払出処理の実行よりも前のタイミングで、低確テーブルに基づいて A T 抽選を行い、A T 抽選に当選していない場合には次ゲーム以降における A T の移行をセットせず、A T 抽選に当選している場合には次ゲーム以降における A T の移行をセットした後、A T 抽選結果に対応した演出コマンド (具体的には、A T に当選した場合には A T に当選した旨や A T に移行する旨を報知する演出コマンド、A T に当選していない場合には A T 抽選でハズレとなった旨や A T に移行しない旨を報知するための演出コマンド) を生成してステップ S 1 2 7 4 に進む。この演出コマンドにおける副制御基板 S への送信タイミングについては、例えば、ステップ S 1 2 9 3 の前までのいずれかのタイミング等の適宜のタイミングを適用可能である。一方、安め入賞に係る図柄組み合わせである場合には、上述の高め入賞の場合の制御の流れにおいて、「低確テーブル」を「高確テーブル」と読み替えた制御の流れと同様にした後、ステップ S 1 2 7 4 に進む (以後、この流れの制御を、「目押しスラッシュ 1 制御」と言う。)。

【 2 3 9 0 】

なお、本実施形態では、実際に停止した図柄組み合わせに応じた A T 抽選を行っているが、0 枚 (ハズレ) の場合においては、図柄組み合わせではなく、払出枚数が 0 枚であることをもって安め入賞に係る図柄組み合わせと判定した場合と同様に取り扱うようにしても良い。この場合、0 枚 (ハズレ) に係る図柄組み合わせが複数種類ある場合に比して、払出枚数が 0 枚という情報のみで済むため、容量の低減を図ることができる。

【 2 3 9 1 】

また本実施形態では、目押しスラッシュ役 1 のうち、スラッシュ役 A では、上述のように 1 枚役である入賞 1 0 に係る図柄組み合わせが入賞し得、図 3 4 1 及び図 3 4 2 において、入賞 - A 1 乃至 A 2 4 条件装置を総括して称した押し順役 (押し順ベル) のうち、例えば、図 3 4 1 に示すように、左中ベル A 1 (入賞 - A 1 条件装置) においても、1 3 2 の押し順 (左右中の押し順) を行った場合には入賞 1 0 に係る図柄組み合わせが入賞し得るため、スラッシュ役 A 当選時と左中ベル A 1 当選時とでは、同じ図柄組み合わせが入賞し得る (同じ出目が表示され得る)。この場合、上述のように、入賞判定のみであると、スラッシュ役 A が当選したのか、左中ベル A 1 が当選したのかが不明である。このため本実施形態では、入賞判定よりも前に、目押しスラッシュ役 1 が否かを判断し、目押しスラッシュ役 1 であれば、上述の図 1 8 の例で言うと、ステップ S 1 2 6 9 の入賞判定にて Y e s の後にそのまま上述の目押しスラッシュ 1 制御を行うようにし、目押しスラッシュ役 1 でなければ、上述の図 1 8 のステップ S 1 2 6 9 で Y e s の後にそのままステップ S 1 2 7 4 に進む制御を行う (当選した役と停止した図柄組み合わせとで判定する制御を行う) ようになっている。例えば、図 1 9 を例にとって説明すると、図 1 9 におけるステップ S 3 6 1 4 で Y e s の後に、当選役が目押しスラッシュ役 1 なのか否かを判定し、目押しスラッシュ役 1 であれば、目押しスラッシュ役 1 である旨のスラッシュ 1 フラグを立て (スラッシュ 1 フラグを O N にし)、目押しスラッシュ役 1 でなければ、スラッシュ 1 フラグが立っていない状態を維持 (スラッシュ 1 フラグが O F F の状態を維持) するようにな

っている（以後、この流れの制御を「制御２」と言う。）。

【２３９２】

このような制御２を設けることにより、押し順スラッシュ役１のいずれかの出目と、押し順役のいずれかの出目とが同一とすることができる分、図柄組み合わせの種類を低減することができる、リール配列や図柄組み合わせの作成の手間を軽減することができる。この結果、図柄組み合わせのデータ量も削減することができる、容量の削減にもつながる。

【２３９３】

本実施形態では、上述のように目押しスラッシュ役１と押し順ベルとにおいて、同一の図柄組み合わせが発生するため、入賞判定の前に、スラッシュ１フラグを立てる処理を行っているが、目押しスラッシュ役１の安め入賞でしか表示されない図柄組み合わせとした場合には、上述の制御２を設ける必要がなくなることは言うまでもない。この場合、制御２がなくなる分、容量の削減を図ることができる。

【２３９４】

なお、本実施形態では、スタートレバーＤ５０押下時に目押しスラッシュ役１が当選した際には、ＡＴ抽選を行わず、全リールが停止し、そのゲームでの図柄組み合わせが確定した入賞判定から払出処理までの間にＡＴ抽選を行っているが、これに代えて、スタートレバーＤ５０押下して目押しスラッシュ役１が当選した際において、この目押しスラッシュ役１にて表示可能な全ての図柄組み合わせに対してＡＴ抽選を行って、これらのそれぞれの抽選結果をＲＡＭ等に記憶しておき、全リールが停止した後の入賞判定にて、最終的な図柄組み合わせが判定されたら、上記ＲＡＭ等に記憶した各抽選結果のうち、その図柄組み合わせに対応した抽選結果を最終的なＡＴ抽選の抽選結果とするようにしても良い。また、スタートレバーＤ５０押下時に目押しスラッシュ役１が当選したことを契機にＡＴ抽選を行い、これに当選した場合にはその旨のフラグを立てる一方で、当選しなかった場合にはフラグを立てないようにし、上記入賞判定後にこのフラグが立っていたら、入賞判定で得た図柄組み合わせに応じたＡＴ抽選を行い（換言すれば、入賞判定前のＡＴ抽選が第１段階の抽選であり、入賞判定後の抽選が第２段階の抽選であり、これらの第１及び第２抽選といった二段階抽選にて当選した場合にはＡＴ当選という仕様）、入賞判定後にこのフラグが立っていなかった場合にはＡＴ抽選を行わないようにしても良い。また、スタートレバーＤ５０押下時に目押しスラッシュ役１が当選したことを契機に所定の確率で当選するＡＴ抽選を行い、その後停止した図柄組み合わせに応じたＡＴ抽選（停止した図柄組み合わせによってＡＴ抽選の当選確率が相違していても良いし、ＡＴ抽選を実行しない図柄組み合わせを有していても良い）を実行するよう構成しても良い（いずれかのＡＴ抽選に当選した場合には、その後ＡＴに移行することとなる）。

【２３９５】

なお、本実施形態では、レア役等が当選した場合には、スタートレバーＤ５０押下後において、レア役が当選したらそのままＡＴ抽選を行うというように入賞判定前のいずれかのタイミング（例えば、図１８に示すタイミング等）でＡＴ抽選をする一方で、目押しスラッシュ役１の場合には、入賞判定から払出処理の間にＡＴ抽選を行うようにしているが、これに代えて、目押しスラッシュ役１以外のレア役等においては、目押しスラッシュ役１に合わせて入賞判定から払出処理の間にＡＴ抽選をするようにしても良い。この場合、ＡＴ抽選に係る処理が一本化できるため、容量の削減を図ることができる。また、有利区間でかつ非ＡＴ中といった通常の遊技であっても、目押しスラッシュ役１で安め入賞狙いすることで、ＡＴ抽選が優遇されるため（ＡＴに関する利益を付与されるため）、遊技者は安め入賞狙いを行うことで、ＡＴに関する期待感を膨らませることができる。

【２３９６】

また、本実施形態では、上述のように、目押しスラッシュ役１に当選して安め入賞した場合には高確テーブルにてＡＴ抽選を行い、高め入賞した場合には低確テーブルでＡＴ抽選を行うが、その次ゲームでレア役等に当選した場合には、当選したレア役等に応じた抽選テーブル（所定の確率）でＡＴ抽選を行うようになっている。換言すると、目押しスラッシュ役１に当選して安め入賞した次ゲームでレア役等に当選した場合と、目押しスラッ

10

20

30

40

50

シュ役 1 に当選して高め入賞した次ゲームでレア役等に当選した場合とで、レア役等に当選したゲームにおいては、同一の抽選テーブル（所定の確率）で A T 抽選を行うようになっている。すなわち、目押しスラッシュ役 1 に当選し、安め入賞及び高め入賞したことに基づく A T 抽選については、目押しスラッシュ役 1 に当選した当該ゲームでのみ有効であり、次ゲーム以降については何らの影響も与えないようにしている。このようにすることで、遊技者が、目押しスラッシュ役 1 に当選した当該ゲームにて遊技をやめた場合において、その次の遊技者に対して、目押しスラッシュ役 1 の当選に基づく A T 抽選等の影響を及ぼすことを防止することができる。仮に、目押しスラッシュ役 1 の高め入賞に基づいて使用される低確テーブルが、目押しスラッシュ役 1 が当選した当該ゲームの次ゲーム以降も用いられるような仕様とした場合、目押しスラッシュ役 1 が当選させた遊技者が、その当該ゲームで遊技をやめた場合、その次の遊技者においては、A T 抽選等に関しては最初から不利な状態での遊技を行うこととなって不合理であるが、本実施形態のように、次ゲーム以降に影響を及ぼさないようにすることでこのような不合理の発生を防止することができる。

10

【 2 3 9 7 】

なお、上述の不合理を防止することができれば良いので、目押しスラッシュ役 1 が当選することで、例えば、所定ゲーム間において、レア役等に当選した際の A T の当選確率が高確率状態となるといった仕様を採用した場合には、目押しスラッシュ役 1 が当選した当該ゲームの次ゲーム以降においてこの高確率状態を維持するようにしても良い。要は、目押しスラッシュ役 1 の当選した当該ゲームにおいて、高め入賞時に用いられる低確テーブルといった遊技者に不利と考えられる状況については、目押しスラッシュ役 1 の当該ゲームにて完結するようにし、上述の高確率状態等といった遊技者に有利と考えられる状況については、目押しスラッシュ役 1 が当選した当該ゲーム以降も引継ぎ可能とするようにしてもよい。

20

【 2 3 9 8 】

< 目押しスラッシュ役 1 の出玉率等 >

次に、目押しスラッシュ役 1 における出玉率等について説明する。目押しスラッシュ役 1 は、上述のように 0 枚又は 1 枚の遊技メダルが得られる（換言すれば、15 枚の遊技メダルが得られるという特典が付与されないとはいえる）左 1 s t 又は中 1 s t の押し順による安め入賞と、15 枚の遊技メダルが確実に得られる右 1 s t の押し順による高め入賞とを有している。本実施形態では、設定 1 において、非 A T の場合には、目押しスラッシュ役 1 が当選したゲームにおいて、左 1 s t 又は中 1 s t の押し順でかつ低ベースコマを目押しする操作態様を行い、その他のゲームでは例えば、左リール M 5 1 に毎ゲーム 6 番のバーを目押しする停止操作（小役の取りこぼしを最小限に抑制可能な押下位置での停止操作）を行うとともに、A T の場合には、押し順ベルの押し順ナビや目押しスラッシュ役 1 当選時における高め入賞狙いのナビに従う遊技方法である第 1 の遊技方法で（安め入賞狙いを実行し続ける遊技方法）、所定ゲーム数（例えば、17500 ゲーム）の遊技を行った場合でも、出玉率が 100 % 未満となるように設定しており、設定 1 において、非 A T の場合には、目押しスラッシュ役 1 が当選したゲームにおいて、右 1 s t の押し順の操作態様を行い、その他のゲームでは例えば、左リール M 5 1 に毎ゲーム 6 番のバーを目押しする停止操作を行うとともに、A T の場合には押し順ベルの押し順ナビや目押しスラッシュ役 1 当選時における高め入賞狙いのナビに従う遊技方法である第 2 の遊技方法で（高め入賞狙いを実行し続ける遊技方法）、所定ゲーム数（例えば、17500 ゲーム）の遊技を行った場合でも、出玉率が 100 % 未満となるように設定している。

30

40

【 2 3 9 9 】

本実施形態では、特に第 2 の遊技方法（高め入賞狙いを実行し続ける遊技方法）を行った場合においても、100 % 未満とするようにしていることにより、遊技者に第 1 遊技方法を行わせる（安め入賞狙いを実行し続ける遊技方法）意義を生じさせるようにしている（仮に、第 2 の遊技方法で出玉率が 100 % を超える場合には、ずっと第 2 の遊技方法を行っていれば遊技メダルが増加するため、そもそも第 1 の遊技方法を行う必然性がなくな

50

る)。ここで、上記においては、設定1を例に取って説明したが、他の設定値についても同様である。また、設定4以上のいわゆる高設定（特に、最高設定である設定6）の場合には、上記各遊技方法においてその出玉率が100%以上となるように設定しても良いが、高め狙い及び安め狙いの実効を図るため、上記各遊技方法のそれぞれの出玉率が同一（又は、略同一であり、どちらの遊技方法で遊技を実行しても著しい損失が生じない）となるようにすることが望ましい。なお、この出玉率の計算においては、例えば、上述の第18実施形態でも説明した式（1）や（2）等によって求められるが、本実施形態では、その出玉率の計算式等については省略する。これは本実施形態において以後に説明する各種出玉率についても同様である。

【2400】

また、本実施形態では、特定の設定値（例えば、設定1乃至6のいずれか）において、上記第1の遊技方法で所定遊技回数（例えば、17500ゲーム）を行った場合の出玉率をAとし、上記特定の設定値において、上記第2の遊技方法で上記所定遊技回数を行った場合の出玉率をBとした場合、出玉率Aは出玉率Bよりも大きく（出玉率A > 出玉率B）なるように設定されている。

【2401】

すなわち、第2の遊技方法による高め入賞狙いでの操作態様のみを上記所定遊技回数（例えば、17500ゲーム）行って、高め入賞による15枚を取り続けることで利益を受けた場合よりも、第1の遊技方法による安め入賞狙いでの操作態様のみを例えば上記所定遊技回数（例えば、17500ゲーム）行って、AT等による利益を受けた場合の方が、上記所定遊技回数遊技した場合の出玉率が多くなるような仕様としている。ここで、有利区間に滞在している場合には、安め入賞狙いについては、高め入賞狙いよりもAT当選しやすい分、ATによる恩恵を受けることで、安め入賞狙いの方が出玉率が高くなるようになっている。また、ATが行えない非有利区間に滞在している場合には、ATが無い分、高め入賞狙いの方が出玉率が高くなるが、本実施形態では、図345にも示すように、全役にて有利区間が当選するため、非有利区間の滞在ゲーム数としては約1ゲーム程度であり、上記所定遊技回数のうちの大部分が有利区間で占められているため、全体としての出玉率は安め入賞狙いの方が多くなるようになっている。

【2402】

このようにすることで、安め入賞狙いをした方が、最終的にはAT等による付与される利益が大きくなって、高め入賞狙いよりも有利となるような遊技性を創出することができる。また、有利区間においては安め入賞狙いを行い、非有利区間では高め入賞狙いを行うというように、有利区間に滞在している場合と、非有利区間に滞在している場合とで、安め入賞狙いと高め入賞狙いとを切り替えるという技術介入性も創出することができる。

【2403】

また、本実施形態では、上記第1遊技方法（安め入賞狙い）にて上記所定遊技回数を行った場合における設定1の出玉率Cと、上記第1遊技補法にて上記所定回数遊技を行った場合における設定6の出玉率Dとの差は、上記第2遊技方法（高め入賞狙い）にて上記所定遊技回数を行った場合における設定1の出玉率Eと、上記第2遊技補法にて上記所定回数遊技を行った場合に得られる設定6の出玉率Fとの差よりも大きくなるように設定されている。具体的な一例を挙げると、安め入賞狙いの設定1の出玉率Cが97%、設定6の出玉率Dが115%であり、高め入賞狙いの設定1の出玉率Eが96%、設定6の出玉率Fが99%であり、安め入賞狙いの設定1と設定6との出玉率の差は、18%（115%（出玉率D）- 99%（出玉率C）= 18%）であり、高め入賞狙いの設定1と設定6との出玉率の差は、3%（99%（出玉率F）- 96%（出玉率E））であり、出玉率の差の方が、出玉率の差よりも大きくなっている（出玉率の差 > 出玉率の差）。このようにすることで、安め入賞狙いをした方が、出玉率の分散が大きくなる（出玉率が荒くなる）遊技性を創出することができる。なお、上記において、設定6の出玉率F（高め入賞狙いでの出玉率）は99%としていたが、これを、100%以上とするようにしても良く、例えば、出玉率Fを101%とした場合には、第1の遊技方法による安め狙

10

20

30

40

50

いを所定遊技回数（例えば、１７５００ゲーム）行った場合であっても、第２の遊技方法による高め狙いを所定遊技回数（例えば、１７５００ゲーム）場合であっても、いずれも遊技メダルが増加している（出玉率が１００％以上）ことが期待できる。

【２４０４】

また、目押しスラッシュ役１は、上述のように押し順及び停止タイミングによって１５枚役が入賞可能となっており、単に押し順正解のみで１５枚役が入賞する押し順役やＰＢ＝１の１５枚役に比べて、その入賞率が低いものとなっているため、その分、上述のベースを下げる可以降低。この結果、ベースを低くした分、ＡＴの当選確率やＡＴ中における１ゲームあたりの純増枚数（傾斜と称することがある）といった遊技者に有利な抽選の確率を向上させることができ、いわゆる低ベース高ＴＹ（低ベースでかつＡＴ１回分の遊技メダル獲得の期待枚数が相対的に高い）の回胴式遊技機を提供することができる。

10

【２４０５】

<変形例１>

次に、本実施形態に係る変形例１を説明する。この変形例１では、上述の本実施形態とはリール配列が異なるとともに、目押しスラッシュ役として、上述の目押しスラッシュ役１に代えて、この目押しスラッシュ役１とは図柄組み合わせ等が異なる目押しスラッシュ役２を適用したこと等が異なる。ここで、図３５１は、第１９実施形態の変形例１に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧及び目押しスラッシュ役２を説明する図であり、図３５２は、第１９実施形態の変形例１に係る回胴式遊技機における演出表示装置Ｓ４０の演出態様を説明するためのイメージ図である。

20

【２４０６】

本変形例１に係るリール図柄配列は、図３５１で示す通りであり、左リールＭ５１において、「青ランプ」図柄（以後、単に「青ランプ」と言うこともある。）は、１２番とここから５コマ離れた１７番との２つ設けられ、「赤ランプ」図柄（以後、単に「赤ランプ」と言うこともある。）は、２番とここから５コマ離れた７番との２つ設けられて、停止操作タイミングが左リールＭ５１において８番から１７番までの１０コマの範囲であれば引き込めるようになっていることにより、それぞれが１／２の入賞率の図柄となっている。また、中リールＭ５１及び右リール５３において、「青ランプ」及び「赤ランプ」とともに、互いに５コマおきの等間隔で４つ設けられたＰＢ＝１の図柄となっている。また、本変形例１のリプレイに係る図柄組み合わせは、各リールにそれぞれ、互いに５コマおきの等間隔で４つ設けられたＰＢ＝１の図柄となっている。また、本変形例１の有効ラインは、中段一直線となっている。

30

【２４０７】

本変形例１に係る目押しスラッシュ役２は、スラッシュ・Ａ条件装置、スラッシュ・Ｂ条件装置を含む複数の条件装置を有しているが、ここでは、これらのスラッシュ・Ａ条件装置、スラッシュ・Ｂ条件装置を説明し、他の条件装置については省略する。スラッシュ・Ａ条件装置では、上述の図３４８で言う「低ベースコマ」での１枚役として、「青ランプ・赤ランプ・青ランプ」の図柄組み合わせの安め役１（ＡＴ抽選においては高確テーブル）と、「青ランプ・青ランプ・青ランプ」の図柄組み合わせの安め役２（ＡＴ抽選においては高確テーブル）との２種類が設けられ、上述の図３４８で言う「高ベースコマ」での１５枚役として「赤ランプ・青ランプ・青ランプ」の高め役（ＡＴ抽選においては低確テーブル）が設けられ、上述の図３４８で言う「右１ｓｔ」で入賞する１５枚役として、「リプレイ・リプレイ・青ランプ」のＰＢ＝１の図柄組み合わせの変則高め役（ＡＴ抽選においては低確テーブル）とが設けられている。また、スラッシュ・Ａ条件装置における左リールＭ５１における高ベースコマは、３番から７番の５コマであり、これ以外が低ベースコマとされ、中リールＭ５１を最初に押した場合には、「青ランプ」が優先的に停止するようになっている。

40

【２４０８】

したがって、スラッシュ・Ａ条件装置では、左１ｓｔの打順にて、左リールＭ５１に低ベースコマの範囲にて「青ランプ」を目押しして有効ライン上（左リール中段）に「青ラ

50

ンプ」を停止させると、中リールM52の「赤ランプ」及び右リールM53の「青ランプ」はそれぞれPB=1であるため、安め役1が入賞し、左1stの打順にて、左リールM51に高ベースコマの範囲にて「赤ランプ」を目押しして有効ラインに「赤ランプ」を停止させると、中リールM52の「青ランプ」及び右リールM53の「青ランプ」はそれぞれPB=1であるため、高め役が入賞する。また、スラッシュ-A条件装置において、中1stの打順にて、中リール中段を押下すると上述のように「青ランプ」が停止し、これによって、表示可能な図柄組み合わせが安め役2の「青ランプ・青ランプ・青ランプ」か、高め役の「赤ランプ・青ランプ・青ランプ」のいずれかとなるため、左リールM51に「青ランプ」を目押しして停止させると安め役2が入賞し、左リールM51に「赤ランプ」を目押しして停止させると高め役が入賞する。なお、スラッシュ-B条件装置については、スラッシュ-A条件装置における「赤ランプ」と「青ランプ」とが逆になった点のみが異なる（上述のスラッシュ-A条件装置の説明において、「青ランプ」を「赤ランプ」に、「赤ランプ」を「青ランプ」に一律に読み替える）のみであるため、その説明を省略する。

10

【2409】

すなわち、本変形例1においては、左1st及び中1stの場合は、AT抽選が優遇される安め役（1枚役）又は、AT抽選が優遇されない高め役（15枚役）が入賞し得、右1stの場合はAT抽選が優遇されない15枚役のみが入賞する構成としており、上述の左1st及び中1stのように、高め役（15枚役）に係る図柄組み合わせが入賞し得る押し順を行ったとしても、この図柄組み合わせが揃わないことがある。換言すれば、上述の左1st、中1stのように、安め役（1枚役）に係る図柄組み合わせが入賞し得る押し順を行ったとしても、高め役（15枚）に係る図柄組み合わせが揃うこともあるともいえる。

20

【2410】

このように、高め役（15枚役）に係る図柄組み合わせが入賞し得る押し順を行ったとしても、この図柄組み合わせが揃わないことがあるようにしているため、例えば、ATの天井ゲーム数が設定されている仕様において、天井ゲーム数が近く、AT抽選を受けるよりも15枚役を取った方がメリットがある場合において、本来、安め入賞狙いでAT抽選を受けることを選択した遊技者が、あえて高め入賞狙いに切り替えるというように、本来的には実行されない（本来意図しない）遊技方法による攻略性の実効を低減することができる。

30

【2411】

本変形例1においては、目押しスラッシュ役2のうち、スラッシュ-A条件装置に対して1つの演出グループ（演出グループについては、「演出グループ番号」とも称することもある。例えば、演出グループA）が割り当てられ、スラッシュ-B条件装置にて別の1つの演出グループ（例えば、演出グループB）が割り当てられており、副制御基板Sにおいては、目押しスラッシュ役2のうち、スラッシュ-A条件装置やスラッシュ-B条件装置が成立したこと（当選したこと）を把握できるようになっている。有利区間中で非ATの状態、目押しスラッシュ役2が当選した場合において、副制御基板Sには上述の演出グループA又はB等の情報が送信されており、副制御基板Sは、この演出グループA又はBに応じた演出コマンドを生成することで、演出表示装置S40等に演出グループA又はBに応じた演出を実行させるようになっている。

40

【2412】

具体的には、図352に示すように、スラッシュ-A条件装置成立時においては、演出表示装置S40には、「その図柄止まりなさい！！」というキャラクタのセリフを青文字で表示し、その背景も青色にするといった演出グループAに対応した演出を行うことで、遊技者に対して、スラッシュ-A条件装置が成立していることを示唆するようになっている。したがって、安め役狙いの（安め入賞狙い）遊技者は、左1stの押し順にて、左リールM51に「青ランプ」を目押しすることで（上述のように、「青ランプ」が停止可能な範囲である8番から17番までの10コマの範囲のいずれかのタイミングで左停止ボ

50

タン D 4 1 を押下することで)、A T 抽選の優遇を受けることができ、高め役狙い(高め入賞狙い)の遊技者は、左 1 s t の押し順にて、左リール M 5 1 に「赤ランプ」を目押しすることで、15枚の払い出しを受けることができるようになる。換言すれば、本変形例 1 の演出表示装置 S 4 0 による演出態様(本変形例 1 の場合には、表示されている色)は、どの図柄(「青ランプ」)を目押しすれば安め入賞狙いが可能なのかというように、安め入賞狙いに対応した停止タイミングを示唆しているといえ、遊技者は、この示唆によって安め狙いの図柄が把握できるとともに、この安め入賞狙いの図柄から高め入賞狙いの図柄(「赤ランプ」)をも把握することができ、この把握に基づいて、遊技者の意思によって安め狙い入賞や高め狙い入賞のいずれかを選択可能としているともいえる。

【2413】

一方、図 3 5 2 に示すように、スラッシュ - B 条件装置成立時においては、演出表示装置 S 4 0 には、「その図柄止まりなさい!!」というキャラクタのセリフを赤文字で表示し、その背景も赤色にするといった演出グループ B に対応した演出を行うことで、遊技者に対して、スラッシュ - B 条件装置が成立していることを示唆するようになっている。したがって、安め役狙いの(安め入賞狙い)遊技者は、左 1 s t の押し順にて、左リール M 5 1 に「赤ランプ」を目押しすることで、A T 抽選の優遇を受けることができ、高め役狙い(高め入賞狙い)の遊技者は、左 1 s t の押し順にて、左リール M 5 1 に「青ランプ」を目押しすることで、15枚の払い出しを受けることができるようになる。このように、演出グループ A 及び B に対応した演出においては、セリフの色や背景の色が異なるのみで、他は全く同一の演出を行っており、セリフの色や背景の色によって、成立している条件装置を示唆するようになっている。

【2414】

なお、本変形例 1 では、スラッシュ - A 条件装置やスラッシュ - B 条件装置にそれぞれ演出グループ A 及び B を割り当てたが、これに代えて、スラッシュ - A 条件装置と押し順ベル群 A (例えば、図 3 1 4 の入賞 - A 1 乃至 A 8 を一まとめにした押し順ベル群としたもの等)とを演出グループ A とし、スラッシュ - B 条件装置と押し順ベル群 B (例えば、図 3 1 4 の入賞 - B 1 乃至 B 8 を一まとめにした押し順ベル群としたもの等)を演出グループ B としても良い。この場合であっても、副制御基板 S においては、演出グループ A や B の場合には、一律に、スラッシュ - A 条件装置やスラッシュ - B 条件装置が成立している旨の示唆を行う上述の演出を実行することができる。この場合、スラッシュ - A 条件装置やスラッシュ - B 条件装置の 1 枚役の図柄組み合わせと、15枚役である押し順ベルの取りこぼし時の 1 枚役の図柄組み合わせとが同一となるようにしても良い。

【2415】

本変形例 1 では、図示しないが、演出表示装置 S 4 0 にて、スラッシュ - A 条件装置やスラッシュ - B 条件装置が成立している旨の示唆演出を行っている際においては、押し順表示装置での指示を行っておらず、この場合は、有利区間に滞在していても有利区間表示器 Y H は点灯しないようにしており、A T が開始されたときに有利区間表示装置 Y H が点灯するようになっている。なお、有利区間でかつ非 A T 中において、押し順表示装置にて、上述の本実施形態と同様な示唆(図 3 4 9 の各態様参照)を行う場合には、上述の本実施形態と同様に、有利区間表示装置 Y H を点灯する仕様としている。

【2416】

また、本変形例 1 では、有利区間で非 A T 中の状態では、原則として、スラッシュ - A 条件装置やスラッシュ - B 条件装置が成立している旨の示唆を行う上述の演出(以後、単に「示唆演出」ということもある。)を行うが、例えば、上述の前兆中や連続演出中といった特定の状況下においては、目押しスラッシュ役 2 が当選したとしても、上述の示唆演出を行わないようにしても良い。この特定の状況下としては、上述の前兆中や連続演出中の他、有利区間の残りゲーム数が所定ゲーム数未満(例えば、100ゲーム未満など)の状況や、例えば、上述のように A T 終了後に指定ゲーム数(例えば、40ゲーム)行われる減少区間といった所定の遊技状況や所定の期間等が挙げられる。このようにすることで、遊技者は、前兆演出や連続演出を行っている際に、示唆演出によって目押しなどを強

10

20

30

40

50

いられることがないため、前兆演出や連続演出に集中することができる。特に、A Tへの移行が確定しており、目押しスラッシュ役2における安め入賞狙いが意味をなさなくなっている状況下において、無駄な示唆演出を行わないようにすることができる。この結果、遊技状況に応じた適切な示唆演出を行うことができ、遊技者が混乱することを防止することができる。また、前兆中や連続演出中といった上記特定の状況下において、目押しスラッシュ役2が当選してもその示唆演出を行わないようにしているため、前兆中や連続演出中に目押しスラッシュ役2が当選している旨の示唆によって、意図的に高め入賞狙いを行うと言った攻略性を防止することができる。

【2417】

なお、上記特定の状況下において、特に、上述のように、A Tへの移行が確定しており、目押しスラッシュ役2における安め入賞狙いが意味をなさなくなっている状況下においては、演出表示装置S40による高め入賞の操作態様を報知するとともに、押し順表示装置においても、高め入賞の操作態様を指示するようにしても良い。この場合、A Tへの移行前に目押しスラッシュ役2が当選することで、出玉を増やすことができる。また、A Tへの移行が確定しており、目押しスラッシュ役2における安め入賞狙いが意味をなさなくなっている状況下においてのみ、演出表示装置S40による上記報知や押し順表示装置による指示を行う仕様とした場合には、前兆中や連続演出中に、高め入賞の報知や指示がなされること自体が、A Tへの移行が確定した旨の報知とすることができる。さらに、目押しスラッシュ役2における安め入賞狙いが意味をなさなくなっている状況下において、演出表示装置S40による上記報知や押し順表示装置による指示を高頻度で行う仕様とした場合には、前兆中や連続演出中に、高め入賞の操作態様の報知や指示がなされることで、遊技者にA Tの移行への期待感を持たせることができる。

【2418】

また、前兆中や連続演出中といった上記特定の状況下において、目押しスラッシュ役2が当選していたらその示唆演出を演出表示装置S40にて行うような仕様としても良い。この場合における示唆演出の態様としては、例えば、上述の本実施形態のように既に行われている演出を邪魔しない端の方（イメージ的には、図350参照）にて小さく示唆する等というように、図352で示す通常の示唆演出とは異なる態様が一例として挙げられる。この示唆演出の他の態様としては、例えば、連続演出中等においては、「！」といった抽象的な表示やスピーカからの「バシュン」といった効果音の出力などによって、目押しスラッシュ役2が当選していることを示唆するようにしても良い。

【2419】

このように本変形例1においても、押し順表示装置よりもその表示領域が相対的に大きい演出表示装置S40にて、スラッシュ-A条件装置やスラッシュ-B条件装置が成立している旨の示唆を行うので（換言すれば、安め狙い入賞が可能な図柄、高め狙い入賞が可能な図柄の示唆を行うので）、遊技者による見落としを防止することができ、遊技者は停止ボタンD40の操作態様を確実に把握することができる。この結果、高め入賞狙い又は安め入賞狙いのうち、遊技者の意思に沿った選択を確実に行うことができ、安め入賞狙いなのに、高め入賞の操作態様を行った等の見落としによる意図しない不利益を防止することができる。

【2420】

また、本変形例1では、上述のように中1stの押し順で中リールM52を最初に停止した場合、中リールM52の中段に「青ランプ」が停止した場合には、スラッシュ-A条件装置が作動しており、左に「青ランプ」を目押しすれば安め役2が入賞可能であり、中リールM52の中段に「赤ランプ」が停止した場合には、スラッシュ-B条件装置が作動しており、左に「赤ランプ」を目押しすれば安め役2が入賞可能であることが判別可能となっている（中リールM52の停止図柄を基に、安め役を入賞させるための左リールM51の図柄（停止位置）が特定可能となっている）。このため、エラー等で、演出表示装置S40等による上述の示唆を行う演出を行えなくなった（又は、視認困難となった）場合であっても、中1stの押し順を行うことによって、安め入賞狙い及び高め入賞狙いを滞

10

20

30

40

50

りなく行うことができる。また、上述のように、連続演出中等においては、「！」といった抽象的な表示によって、目押しスラッシュ役 2 が当選していることを示唆する示唆演出を行った場合においては、遊技者は上述のように中リールの出目で安め入賞 2 を入賞させる左リール M 5 1 の停止位置が把握できるため、遊技者の技量（遊技者の技術介入）によって安め入賞 2 を入賞させることができるようになる。

【 2 4 2 1 】

< 変形例 2 >

次に、本実施形態に係る変形例 2 を説明する。この変形例 2 では、目押しスラッシュ役として、上述の本実施形態に係る目押しスラッシュ役 1 及び変形例 1 に係る目押しスラッシュ役 2 に代えて、図 3 5 3 に示す目押しスラッシュ役 3 を適用した点等が異なる。この図 3 5 3 は、第 1 9 実施形態の変形例 2 に係る回胴式遊技機における目押しスラッシュ役 3 を説明するための図である。

【 2 4 2 2 】

図 3 5 3 に示すように、目押しスラッシュ役 3 は、概して、図 3 4 8 に示す目押しスラッシュ役 1 を細分化したものである。目押しスラッシュ役 3 のスラッシュ役 A 1 乃至 A 4 における左 1 s t の低ベースコマについては、図 3 4 8 に示す目押しスラッシュ役 1 と同様に、1 / 8 で 1 枚役である 1 枚 A に係る図柄組み合わせが入賞し、7 / 8 で外れ（0 枚）に係る図柄組み合わせが入賞する。一方、高ベースコマについては、例えば、目押しスラッシュ役 1 の高ベースコマである図 3 2 9 の左リール M 5 1 の 1 3 番から 1 7 番までを例に取って説明すると、以下の通りである。図 3 2 9 において、左リール M 5 1 の 1 3 番におけるリプレイのタイミングで停止ボタンを押下した場合には、1 4 番が 1 コマスベリ、1 5 番が 2 コマスベリ、1 6 番が 3 コマスベリ、1 4 番が 4 コマスベリとなるが、例えば、1 コマ乃至 3 コマスベリの 1 4 番から 1 6 番までの 3 コマの範囲内のいずれかで停止ボタンが押下された場合（上記 3 コマの範囲内のいずれかが停止タイミングであった場合）には、上述の個数優先制御が全リールに対して適用されることによって 1 枚役である 1 枚 B に係る図柄組み合わせを入賞させ（3 / 4 で 1 枚役）、1 7 番のベル A の停止タイミングである場合には、上述の枚数優先制御が全リールに対して適用されることによって 1 5 枚役（高め）に係る図柄組み合わせ入賞させるようになっている（1 / 4 で 1 5 枚役）。すなわち、高ベースコマのうち、どの図柄に対応した停止タイミングかによって、上述の個数優先制御又は枚数優先制御のいずれかが全リールに対して適用されて、1 枚役である 1 枚 B 又は 1 5 枚役が入賞するようになっている。

【 2 4 2 3 】

また、目押しスラッシュ役 3 は、スラッシュ役 A 1 の場合には、中右左の押し順であれば、上述の高ベースコマでの高めと同一の 1 5 枚役に係る図柄組み合わせが入賞する（図 3 5 3 においても、図 3 4 8 と同様に「○」と表記している。以後の変形例についても同様とする）。スラッシュ役 A 1 において、その他の中右左、右左中、右中左の押し順では、P B = 1 の 1 枚役（押し順ベルこぼしの 1 枚役）である 1 枚 C に係る図柄組み合わせが入賞する（これを、図 3 5 3 では、「こぼし」と表記）。また、スラッシュ役 A 2 乃至 A 4 については、上述のスラッシュ役 A 1 に対して、「○」の押し順が互いに異なり、これ以外の押し順が「こぼし」となっている。

【 2 4 2 4 】

スラッシュ役 A 1 においては、左 1 s t での高ベースコマ（高め位置）では、上述のように、1 5 枚役に係る図柄組み合わせ又は 1 枚役である 1 枚 B に係る図柄組み合わせが入賞可能であるが、有利区間であって非 A T 中の A T 抽選に関しては上述のように相対的に A T 当選がし難い（A T 抽選が優遇されない）低確テーブルが用いられる（A T 抽選弱い）。また、スラッシュ役 A 1 では、左 1 s t での低ベースコマ（安め位置）では、1 枚役である 1 枚 A に係る図柄組み合わせ又は外れの 0 枚に係る図柄組み合わせであるが、有利区間であって非 A T 中の A T 抽選に関してはいずれも上述のように相対的に A T 当選がし易い（A T 抽選が優遇される）高確テーブルが用いられる（A T 抽選強い）。また、スラッシュ役 A 1 では、中右左の押し順（A T 抽選に関する押し順から見て変則押しであり、

払出枚数に関する押し順正解)では、15枚役に係る図柄組み合わせが入賞するが、有利区間であって非AT中のAT抽選に関しては上述と同様に低確テーブルが用いられる。さらに、「こぼし」の押し順(AT抽選に関する押し順から見て変則押しであり、払出枚数に関する押し順不正解)では、1枚役である1枚Cに係る図柄組み合わせが入賞するが、有利区間であって非AT中のAT抽選に関しては、低確テーブルが用いられる。これについては、スラッシュ役A2乃至4においても同様であるため、これらの説明は省略する。

【2425】

すなわち、本変形例2では、上述のように入賞判定から払出処理の間に行われるAT抽選において、15枚役、1枚A、1枚B、1枚C、0枚(ハズレ)のそれぞれに係る図柄組み合わせに応じた抽選テーブルにてAT抽選を行っており、図353にも示すように、左1stの低ベースコマでの1枚A及び0枚の図柄組み合わせの場合には、高確テーブルを用いてAT抽選を行い、その他の15枚、1枚B、1枚Cについては、低確テーブルにてAT抽選を行うようになっている。なお、高ベースコマでの1枚役である1枚Bの場合にはAT抽選そのものを行わないしとしても良いし、また、高ベースコマにおいて1枚役に代えて取りこぼしの0枚であった場合においても、上述のように低確テーブルにてAT抽選を行う(AT抽選が優遇されない)か、或いは、AT抽選そのものを行わない仕様としても良い。

【2426】

したがって、同じ1枚役でも、低ベースコマに対応した1枚役である1枚Aと、高ベースコマや「こぼし」にそれぞれ対応した1枚役である1枚B及び1枚CとでAT抽選の有利度が異なるようになっている。また、1枚A、1枚B、1枚Cのそれぞれに対応する図柄組み合わせは、互いに異なっており、遊技者は、1枚役が入賞したときの図柄組み合わせ(出目)によって、高確テーブルによるAT抽選を受けたのか、低確テーブルによるAT抽選を受けたのか把握できるようになっている。

【2427】

換言すれば、本変形例2においては、15枚役を取りこぼすことにより入賞する1枚Bの図柄組み合わせ(15枚役を取りこぼしたハズレ図柄組み合わせともいえる)と、安め入賞狙いで1枚Aまたは0枚の図柄組み合わせ(1枚Aを取りこぼしたハズレ図柄組み合わせともいえる)とがあるが、有利区間であって非AT中のAT抽選においては、1枚Bの図柄組み合わせよりも、1枚Aの図柄組み合わせおよび0枚の図柄組み合わせの方がAT抽選について優遇されていると言える。また、上述の押し順ベルのこぼしの1枚役である1枚Cよりも、低ベースコマに対応した1枚役である1枚Aの方が、AT抽選について優遇されていると言える。また、上記高ベースコマでの1枚役である1枚Bと15枚役のこぼしの1枚CとではそれぞれAT抽選が優遇されておらず、本変形例2では、これらのATの当選確率は同一としいる。なお、AT抽選において、1枚Aの図柄組み合わせよりも、0枚の図柄組み合わせの方を優遇するようにしたり、或いは、0枚の図柄組み合わせよりも、1枚Aの図柄組み合わせの方を優遇するようにしたりしても良く、安め入賞狙いにおけるどの図柄組み合わせに対して、AT抽選をどのくらい優遇するのかは適宜設定可能である。また、本変形例2では、1枚B及び1枚CのATの当選確率を同一としたが、1枚Bよりも1枚Cの方がATの当選確率が高いようにする等、ATの当選確率が互いに異なるようにしても良い。

【2428】

このように、本変形例2では、15枚役、1枚A、1枚B、1枚C、0枚(ハズレ)のそれぞれに係る図柄組み合わせに応じた抽選テーブルを参照してAT抽選を行っており、特に、1枚役に関しては複数種類の1枚A、1枚B、1枚C持たせているとともに、1枚Aや0枚がAT抽選優遇、15枚役が払出優遇というように、ATに関する利益と払出に関する利益を明確に区分けしているため、15枚役狙い、AT優遇の1枚A狙い、その他の意図等による1枚役の1枚B又は1枚C狙いというように、選択できる遊技の幅が広がり、より遊技者の趣向に合わせた遊技性を選択することができる。

【2429】

10

20

30

40

50

なお、本変形例 2 における上述の演出グループの設定としては、例えば、スラッシュ役 A 1 乃至 A 4 を 1 つの演出グループ A としても良いし、スラッシュ役 A 1 乃至 A 4 と上述の押し順ベル群 A とを一つの演出グループ A としても良いし、或いは、スラッシュ役 A 1 及び押し順ベル群 A を演出グループ A とし、スラッシュ役 A 2 及び押し順ベル群 B を演出グループ B というように各スラッシュ役 A 乃至 H のそれぞれに互いに異なる押し順ベル群とを対にして、それぞれを一つの演出グループとする等、適宜設定可能である。

【 2 4 3 0 】

< 変形例 3 >

次に、第 19 実施形態の第 3 変形例について説明する。この変形例 3 では、目押しスラッシュ役として、上述の目押しスラッシュ役 1 乃至 3 に代えて、レア役として機能する目押しスラッシュ役（弱チェ）等を用いるとともに、レア役として機能するスラッシュ役として、目押しによるスラッシュ役の他、押し順による押し順スラッシュ役（弱チャンス目）を用いた点等が異なる。この図 3 5 4 は、第 19 実施形態の変形例 2 に係る回胴式遊技機におけるレア役としての目押しスラッシュ役を説明するための図である。

【 2 4 3 1 】

< レア役としての目押しスラッシュ役 >

本変形例 3 では、レア役としての目押しスラッシュ役として、弱チェリーとしての「目押しスラッシュ役（弱チェ）」と、強チェリーとしての「目押しスラッシュ役（強チェ）」と、中段チェリーとしての「目押しスラッシュ役（中段チェ）」とを有しており、これらの目押しスラッシュ役の安め入賞時の出目がそれぞれ、弱チェリーの出目（例えば、左リール M 5 1 上段又は下段に「チェリー」が停止し、中リール M 5 2、右リール M 5 3 は任意の図柄（A N Y 図柄）である図柄組み合わせ）、強チェリーの出目（例えば、左リール M 5 1 上段又は下段に「チェリー」が停止しているとともに、中リール M 5 2 の中段にチェリーが停止し、右リール M 5 3 は任意の図柄である図柄組み合わせ）、中段チェリーの出目（例えば、左リール M 5 1 中段にチェリーが停止し、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 はそれぞれ任意の図柄である図柄組み合わせ）となっている。なお、目押しスラッシュ役（弱チェ）としてのスラッシュ役 A 1 乃至 A 4、目押しスラッシュ役（強チェ）としてもスラッシュ役 B 1 及び B 2、目押しスラッシュ役（中段チェ）としてのスラッシュ役 C 1 を総括して「チェリー系目押しスラッシュ役」ということもある。

【 2 4 3 2 】

目押しスラッシュ役（弱チェ）は、例えば、図 3 5 4 に示すように、スラッシュ役 A 1 乃至 A 4 から構成されている。スラッシュ役 A 1 において、左 1 s t は、上述の図 3 5 3 の左 1 s t と同様に、高ベースコマ（高めポジション）では、1 / 4 で（高ベースコマの 1 / 4 のコマで停止操作を受け付けると）1 5 枚役（高め役）が入賞し、高ベースコマの残り 3 / 4（高ベースコマの 3 / 4 のコマで停止操作を受け付けると）で、ハズレの図柄組み合わせ（バラバラな図柄組み合わせであるバラケ目等）の 1 枚役である「こぼし 1 枚」が入賞し、低ベースコマ（安めポジション）では 1 / 1 で上記弱チェリーの出目の 1 枚役が入賞する押し順（これを図 3 5 4 では「スラ 1」と表記）となっている。なお、この構成には限定されず、左 1 s t の場合に、1 5 枚役（高め役）に対応する左図柄とハズレの図柄組み合わせに対応する左図柄とを同一にし、左リールの高ベースコマで停止操作を受け付けた場合には、当該同一の左図柄が停止し、その後、中リール及び／又は右リールの停止制御（個数優先制御となる停止操作範囲と枚数優先制御となる停止操作範囲とを設けること）によって、1 / 4 で 1 5 枚役（高め役）が入賞し、3 / 4 でハズレの図柄組み合わせ（バラバラな図柄組み合わせであるバラケ目等）の 1 枚役である「こぼし 1 枚」が入賞するよう構成してもよい。また、中左右の押し順は、図 3 5 3 の中右左の押し順と同様に、P B = 1 の 1 5 枚役が入賞する「高め」の押し順となる（図 3 4 8 では「○」と表記しているが、図 3 5 4 では「高め」と表記する）。さらに、これ以外の中右左、右左中、右中左のそれぞれの押し順は、上述の「こぼし 1 枚」の押し順となる。なお、「こぼし 1 枚」の出目については、ハズレの図柄組み合わせではなく、例えば、有効ライン上に互いに異なる図柄が並ぶバラケ目といった図柄組み合わせであるとともに非有効ライン上で

10

20

30

40

50

も上記バラケ目である出目、或いは、有効ライン上では上記バラケ目であるが、非有効ライン上ではベルの図柄組み合わせが表示されて見た目はベルが揃っているように見える出目等、1枚役であることを示す出目であっても良く、要は、チェリー等のレア役に係る図柄組み合わせ等でなければ、特に限定しない。

【2433】

また、スラッシュ役A2乃至A4における「スラ1」、「高め」、「こぼし1枚」の割り振りは、図354に示す通りである。すなわち、目押しスラッシュ役（弱チェ）は、「スラ1」はスラッシュ役A1乃至A4において共通の左1st（6通りの押し順全体からして1/3となる2つの押し順）に対して割り振られ、「高め」は、スラッシュ役A1乃至A4において互いに異なる押し順（6通りの押し順全体からして1/6となる1つの押し順）に対して割り振られ、「こぼし1枚」は、上述の「スラ1」及び「高め」以外の押し順（6通りの押し順全体からして1/2となる3つの押し順）に対して割り振られている。

10

【2434】

目押しスラッシュ役（強チェ）は、例えば、図354に示すように、スラッシュ役B1及びB2から構成されている。スラッシュ役B1及びB2において、それぞれの左1stは、上述の図353の左1stと同様に、高ベースコマでは1/2で15枚役（高め役）が入賞し、1/2で「こぼし1枚」が入賞し、低ベースコマではPB=1で上記強チェリーの出目の1枚役が入賞する押し順（これを図354では「スラ2」と表記）となっている。また、「高め」については、スラッシュ役B1では中1st（上述の左1stと同様に6通りの押し順全体からして1/3となる2つの押し順）に、スラッシュ役B2では右1st（上述の左1stと同様に6通りの押し順全体からして1/3となる2つの押し順）にそれぞれ割り振られ、「こぼし1枚」については、スラッシュ役B1では右1st（6通りの押し順全体からして1/3となる2つの押し順）に、スラッシュ役B2では中st（6通りの押し順全体からして1/3となる2つの押し順）にそれぞれ割り振られている。

20

【2435】

目押しスラッシュ役（中段チェ）は、例えば、図354に示すように、スラッシュ役C1から構成されている。このスラッシュ役C1では、左1st（6通りの押し順全体からして1/3となる2つの押し順）には、上述の図348の左1stと同様に、高ベースコマ（高めポジション）では1/1で「高め」が入賞し、低ベースコマでは1/1で、上記中段チェリーの出目の1枚役が入賞する押し順（これを図354では「スラ2」と表記）となっている。また、左1st以外の中1st、右1stのそれぞれ（6通りの押し順全体からして2/3となる4つの押し順）に対しては、上記中段チェリーとは異なる出目となる「高め」が割り振られている。

30

【2436】

また、上述のチェリー系目押しスラッシュ役においては、上述の本実施形態や各変形例1及び2と同様に、有利区間でかつ非ATの状況下で、チェリー系目押しスラッシュ役が当選すると、入賞判定から払出処理の間に、換言すれば、実際に停止した出目によって、その出目に対応したAT抽選を行うようになっている。このAT抽選においては、中段チェリーの出目が最もAT抽選確率が高く（例えば、100%でATに当選）、強チェリーの出目（例えば、上述の高確テーブルを用いたAT抽選）、弱チェリーの出目（例えば、上述の低確テーブルよりはATの当選確率が高いが、上述の高確テーブルよりもATの当選確率が低い中確率テーブルを用いたAT抽選）の順にAT抽選確率が低くなるように設定されている。また、チェリー系目押しスラッシュ役のうち、目押しスラッシュ役（弱チェ）の当選確率（例えば、1/30）、目押しスラッシュ役（強チェ）の当選確率（例えば、1/200）、目押しスラッシュ役（中段チェ）の当選確率（例えば、1/16384）は、この順に当選確率が低くなるように設定されている。

40

【2437】

したがって、図354の右側の図で示すように、チェリー系目押しスラッシュ役におい

50

て、その当選確率は、図 3 5 4 で「弱」と表記の目押しスラッシュ役（弱チェ）> 図 3 5 4 で「強」と表記の目押しスラッシュ役（強チェ）> 図 3 5 4 で「中段」と表記の目押しスラッシュ役（中段チェ）となり（図 3 5 4 では、「弱」、「強」、「中段」のそれぞれに対して「大」、「中」、「小」と表記）、スタートレバー D 5 0 を押下してチェリー系目押しスラッシュ役が当選した状況（図 3 5 4 では「レバ ON」と表記）では、まだ A T 抽選を行っていないため、「弱」、「強」、「中段」のいずれの A T の当選確率が「小」となり（換言すれば、A T の当選確率が 0 ともいえる）、全てのリールが停止して、弱チェリーの出目、強チェリーの出目、中段チェリーの出目が表示されて A T 抽選を行った状況（図 3 5 4 では「全停止」と表記）では、「中段」>「強」>「弱」となり、上記適当押し（本変形例 3 の場合は、全リールに対する適当押しでも良いし、スラ 1 乃至 3 以外の 4 つの押し順に対する適当押しでも良く、いずれも同じ結果となる。）での 1 5 枚役獲得期待値は、「中段」>「強」>「弱」となる。なお、図 3 5 4 には示されていないが、左 1 s t でかつ適当打ちでの A T の当選期待値についても、「中段」>「強」>「弱」となる。なお、本変形例 3 では、上述の本実施形態の変形例でも説明したように、入賞判定前（スタートレバー D 5 0 押下時）の A T 抽選が第 1 段階の抽選であり、入賞判定後の抽選が第 2 段階の抽選であり、これらの第 1 及び第 2 抽選といった二段階抽選にて当選した場合には A T 当選という仕様であるが、これに代えて、上述の本実施形態のように、入賞判定から払出処理の間に A T 抽選を行う仕様等としても良く、その抽選態様については特に限定しない。

10

【 2 4 3 8 】

20

上述のように、目押しスラッシュ役（弱チェ）のスラッシュ役 A 1 では、左 1 s t の「スラ 1」において、高ベースコマでは、1 / 4 で「高め」が入賞し、3 / 4 で「こぼし 1 枚」となっている。ここで、6 通りの押し順のうちの 4 つである中 1 s t 及び右 1 s t（換言すれば、「スラ 1」以外の押し順であり、以後「変則押し順」ということもある。）では、「高め」が 1 つであり、「こぼし 1 枚」が 3 つであるので、1 / 4 が「高め」となり、3 / 4 が「こぼし 1 枚」となっている。すなわち、「スラ 1」の高め入賞狙いにおける 1 5 枚役及び 1 枚役の入賞率と、変則押し順における 1 5 枚役及び 1 枚役の入賞率とが同一となって、スラッシュ役 A 1 の当選時におけるそれぞれの出玉率（当該遊技での出玉率、当該遊技での遊技メダルの払出枚数の期待値などとしてもよいし、その後の A T への移行可否を含めた出玉率としてもよい）が同一となるようになっている。これについては、スラッシュ役 A 2 乃至 4 についても同様である。

30

【 2 4 3 9 】

押し順スラッシュ役（強チェ）のスラッシュ役 B 1 では、左 1 s t の「スラ 2」において、高ベースコマでは 1 / 2 で「高め」が入賞し、1 / 2 で「こぼし 1 枚」が入賞する一方で、変則押し順では、4 通りの変則押し順のうち、2 つが「高め」、2 つが「こぼし 1 枚」であるため、変則押し順では 1 / 2 で「高め」が入賞し、1 / 2 で「こぼし 1 枚」が入賞するようになっている。すなわち、押し順スラッシュ役（強チェ）についても、「スラ 2」の高め入賞狙いにおける 1 5 枚役及び 1 枚役の入賞率と、変則押し順における 1 5 枚役及び 1 枚役の入賞率とが同一となって、スラッシュ役 B 1 の当選時におけるそれぞれの出玉率が同一となるようになっている。これについては、スラッシュ役 B 2 についても同様である。

40

【 2 4 4 0 】

押し順スラッシュ役（中段チェ）では、左 1 s t の「スラ 3」において、高ベースコマでは 1 / 1 で「高め」が入賞する一方で、変則押し順では、4 通りの変則押し順の全てが「高め」であるため、変則押し順では 1 / 1 で「高め」が入賞するため、押し順スラッシュ役（中段チェ）についても、「スラ 3」の高め入賞狙いにおける 1 5 枚役の入賞率と、変則押し順における 1 5 枚役の入賞率とが同一となって、中段チェリー当選時におけるそれぞれの出玉率が同一となるようになっている。

【 2 4 4 1 】

ここで、例えば、変則押し順よりも高め入賞狙いの方が 1 5 枚役の入賞率が高い場合に

50

は、変則押し順をせずに、高め入賞狙いを行うという攻略性が生じる。これに対し、本変形例 3 では、チェリー系目押しスラッシュ役については、高め入賞狙いにおける 15 枚役等の入賞率と、変則押し順における 15 枚役等の入賞率とが同一となって、チェリー系目押しスラッシュ役の当選時におけるそれぞれの出玉率が同一となるようになっているので、上記のような攻略性が意味をなさなくなるため、この種の攻略を防止することができ、公平な遊技性を担保することができる。

【2442】

なお、本変形例 3 では、レア役としての目押しスラッシュ役として、チェリー系目押しスラッシュ役を適用したが、これに代えて、或いは、これに加えて、スイカの出目のスイカ系目押しスラッシュ役や、チャンス目の出目のチャンス目系目押しスラッシュ役を設けるようにしても良いことは言うまでもない。また、上述の演出グループの設定としては、例えば、目押しスラッシュ役（弱チェ）であれば、スラッシュ役 A 1 乃至 A 4 を一つの演出グループ A としても良いし、スラッシュ役 A 1 乃至 A 4 と上述の押し順ベル群 A とを一つの演出グループ A としても良いし、或いは、スラッシュ役 A 1 及び押し順ベル群 A を演出グループ A とし、スラッシュ役 A 2 及び押し順ベル群 B を演出グループ B というように各スラッシュ役 A 乃至 H のそれぞれに互いに異なる押し順ベル群とを対にして、それぞれが一つの演出グループとする等、適宜設定可能である。

【2443】

< 押し順スラッシュ役 >

また、本変形例 3 では、上記レア役としての目押しスラッシュ役に加えて、レア役として機能する押し順による押し順スラッシュ役をも用いており、その一例として、図 354 に示すように、弱チャンス目のレア役として機能する押し順スラッシュ役（弱チャンス目）及び強チャンス目のレア役として機能する押し順スラッシュ役（強チャンス目）を有している。

【2444】

押し順スラッシュ役（弱チャンス目）のうち、スラッシュ役 D 1 は、左中右では上記「高め」、左右中、右 1 s t（右左中及び右中左）では、上記「こぼし 1 枚」が割り当てられている。また、スラッシュ役 D 1 の中 1 s t においては、弱チャンス目の出目（例えば、「リプレイ・リプレイ・勲章」が一直線上に停止している図柄組み合わせ等）の 1 枚役が入賞する押し順（これを図 354 では「スラ 4」と表記）となっており、この弱チャンス目の出目が表示されたことに基づいて、上述のように入賞判定から払出処理の間において、弱チャンス目の出目に対応した抽選テーブル（例えば、上述の中確率テーブル）にて A T 抽選が行われるようになっている。また、押し順スラッシュ役（弱チャンス目）のうち、スラッシュ役 D 2 乃至 D 12 における各押し順及びこれらに割り当てられた「高め」、「こぼし 1 枚」、「スラ 4」については、図 354 に示す通りである。

【2445】

また、押し順スラッシュ役（チャンス目）のうち、スラッシュ役 E 1 は、左 1 s t では「高め」、右 1 s t では「こぼし 1 枚」、中 1 s t では強チャンス目の出目（例えば、「勲章・勲章・リプレイ」といった勲章のテンパイハズレ目となる図柄組み合わせ等）の 1 枚役が入賞する押し順（これを図 354 では「スラ 5」と表記）となっており、この強チャンス目の出目が表示されたことに基づいて、上述のように入賞判定から払出処理の間において、強チャンス目の出目に対応した抽選テーブル（例えば、上述のように高確テーブル）にて A T 抽選が行われるようになっている。また、押し順スラッシュ役（強チャンス目）のうち、スラッシュ役 E 2 乃至 E 6 における各押し順及びこれらに割り当てられた「高め」、「こぼし 1 枚」、「スラ 5」については、図 354 に示す通りである。

【2446】

なお、本変形例 3 では、弱チャンス目や強チャンス目の出目に対応した抽選テーブルとして、上述の中確率テーブルや高確テーブルを用いるようにしているが、この種の各レア役となる出目に対応した A T の当選確率は適宜設定可能であることは言うまでもなく、要は、「高め」や「こぼし 1 枚」のときよりも高い確率で A T 抽選が行われていればよい（

10

20

30

40

50

A T 抽選が優遇されていればよい)。これについては、上述のチェリー系目押しスラッシュ役についても同様である。また、弱チャンス目の出目の1枚役に代えて、弱チャンス目の出目のハズレ図柄組み合わせ(0枚)とするようにしても良く、弱チャンス目の出目に対応した遊技メダルの払い出し枚数については、規定数未満(0枚も含む)であれば適宜設定可能である。

【2447】

ここで、スラッシュ役D1においては、左中右の押し順だと、「高め」で15枚役の取得確率が100%であり、左中右、右左中、右中左の押し順は「こぼし1枚」で1枚役の取得確率が100%であるがいずれもA T 抽選に関しては上述の低確テーブルが用いられて、A T 当選の期待値が相対的に低くなっている一方、中1stの「スラ4」については、上述の中確率テーブルが用いられてA T 当選の期待値が相対的に高くなっている。これに対して、スラッシュ役D5においては、中左右の押し順だと「高め」で15枚役の取得確率が100%であり、中右左、右左中、右中左の押し順は「こぼし1枚」で1枚役の取得確率が100%であるがいずれもA T 当選の期待値が相対的に低くなっている一方、左1stの「スラ4」については、A T 当選の期待値が相対的に高くなっている。このように、押し順スラッシュ役(弱チャンス目)は、スラッシュ役毎の操作態様によってA T 当選期待度、メダル払出期待度が異なるものとなっている。これについては、押し順スラッシュ役(強チャンス目)も同様である。

【2448】

一方、押し順スラッシュ役(弱チャンス目)を構成するスラッシュ役D1乃至D12の12のスラッシュ役のうち、左中右の押し順における「高め」は2つ存在し(1/12)、「こぼし1枚」は6つ存在し(6/12)、「スラ4」は4つ存在している(4/12)。また、押し順スラッシュ役(弱チャンス目)を構成するスラッシュ役D1乃至D12の12のスラッシュ役のうち、左中右以外のどの押し順においても、上述の左中右の押し順と同様に、「高め」は2つ存在し(1/12)、「こぼし1枚」は6つ存在し(6/12)、「スラ4」は4つ存在している(4/12)。すなわち、押し順スラッシュ役(弱チャンス目)全体においては、どの押し順であっても、A T 当選期待度、メダル払出期待度が同一となるようになっている。これについては、押し順スラッシュ役(強チャンス目)も同様である。

【2449】

このように、押し順スラッシュ役は、これを構成するスラッシュ役毎の操作態様によってA T 当選期待度、メダル払出期待度が異なるものとなっている一方で、押し順スラッシュ役全体としては、A T 当選期待度、メダル払出期待度が同一となるようになっているので、ばらつきの無い均一性を保った遊技を提供することができる。

【2450】

なお、本変形例3における上述の演出グループの設定としては、例えば、スラッシュ役D1乃至D12を1つの演出グループAとしても良い(演出グループ設定態様1とする)。また、スラッシュ役D1及びD2は、「高め」が割り振られている押し順(左中右)は同じであるが、「スラ4」が割り振られている押し順が互いに異なり、この関係は、スラッシュ役D3及びD4、スラッシュ役D5及びD6、スラッシュ役D7及びD8、スラッシュ役D9及びD10、スラッシュ役D11及びD12についても同様である。このため、スラッシュ役D1及びD2の対(偶数個のスラッシュ役)を1つの演出グループAとし、スラッシュ役D3及びD4の対を1つの演出グループBとし、スラッシュ役D5及びD6の対を1つの演出グループDとし、スラッシュ役D7及びD8の対を1つの演出グループEとし、スラッシュ役D9及びD10を1つの演出グループFとし、スラッシュ役D11及びD12の対を1つの演出グループGとしても良い(演出グループ設定態様2とする)。

【2451】

ここで、演出グループ設定態様2においては、例えば、副制御基板Sに、演出グループAが送信された場合には、演出表示装置S40にて左1stで「高め」という報知はでき

10

20

30

40

50

ても、「スラ４」については、例えば、図３５５に示すように、演出表示装置Ｓ４０の表示領域における下部でありかつ中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３の左右に亘る表示領域全体に四角い枠を設け、この枠内に、安め入賞狙い（「スラ４」）では最初に停止すべき停止ボタンが中停止ボタンＤ４２又は右停止ボタンＤ４３である旨を示す「１」を表示するというあいまいな報知しか行えない（逆に言うと、高め入賞狙いなら左１ｓｔという報知をしているともいえる）。このような演出グループＡ乃至Ｇに対応した示唆演出が行われた場合は、各演出グループＡ乃至Ｇにおいて安め入賞狙いの操作態様、高め入賞狙いの操作態様が異なるため、このような操作態様に応によってＡＴ当選期待度、メダル払出期待度が異なるものとなっているといえる。

【２４５２】

一方、演出設定態様１においては、演出表示装置Ｓ４０等において、目押しスラッシュ役が当選した旨の示唆演出しか行えない。この場合においては、上述のように、押し順スラッシュ役（弱チャンス目）全体では、どの押し順であっても、ＡＴ当選期待度、メダル払出期待度が同一となるようになっているため、この演出設定態様１では、ＡＴ当選期待度、メダル払出期待度が同一となるといえる。

【２４５３】

ここで、本変形例３においては、有利区間でかつ非ＡＴ中において、チェリー系目押しスラッシュ役や押し順スラッシュ役が当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０にて、その旨の示唆演出を行うようにしている。一方、ＡＴ中において、チェリー系目押しスラッシュ役や押し順スラッシュ役が当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０にて、例えば、目押しスラッシュ役（弱チェ）の場合には、弱チェリーの出目が表示される操作態様（具体的には、スラッシュ役Ａ１の場合には、左１ｓｔでかつ安め入賞可能な停止タイミング）を報知するというように、各スラッシュ役に応じたレア役の出目が確実に表示される操作態様を報知するようになっている。ここで、レア役の出目が表示された場合には、それぞれのレア役の出目に応じた上乘せ抽選等が行われる。

【２４５４】

なお、有利区間で且つ非ＡＴ中において、例えば、上述の前兆中や連続演出中の場合において、例えば、ＡＴの当選確率が相対的に低い押し順スラッシュ役（弱チェ）等が当選した場合には、演出表示装置Ｓ４０にて、「高め」に係る図柄組み合わせを報知し、ＡＴの当選確率が相対的に高い押し順スラッシュ役（強チェ）等が当選した場合には、安め入賞に係る操作態様を示唆する（具体的には、スラッシュ役Ｂ１が当選した場合には、左１ｓｔが「スラ２」である旨の示唆を行う等）ようにしても良い。このようにすることで、上述の変形例２と同様に、遊技状況に応じた適切な示唆演出を行うことができ、遊技者が混乱することを防止することができる。

【２４５５】

<変形例４>

上述の本実施形態では、図３４６において、目押しスラッシュ役１を構成する各スラッシュ役Ａ乃至Ｈに対応する入賞－Ａ２５乃至Ａ３２でも示すように、目押しスラッシュ役１についてはすべて同じ置数となっており、設定１から６における目押しスラッシュ役１の当選確率が同一（設定格差がない）となっているが、これに代えて、本変形例４では、設定１から６における目押しスラッシュ役１の当選確率が互いに異なる（設定格差がある）ようにしている。具体的には、図３５６に示すように、設定１における目押しスラッシュ役１（図３５６ではスラッシュ役と表記）の置数は１００００であり、ここを基準として、設定値が高くなればなるほど置数が多くなり、設定６ではその置数は２００００となっている（目押しスラッシュ役１の当選確率は設定１＞設定２＞設定３＞設定４＞設定５＞設定６）。このように、設定６の目押しスラッシュ役１の当選確率を設定１よりも高くすることで、設定判別を行うという遊技性を生み出すことができる。また、設定６は設定１よりもＡＴ抽選が優遇され得る目押しスラッシュ役１の当選確率が高いため、設定６の遊技興趣を向上させることができる。

【２４５６】

また、本変形例 4 では、設定 1 から 6 における押し順ベルの当選確率にも設定格差を設けており、図 3 5 6 にも示すように、目押しスラッシュ役 1 とは逆に、設定 1 の置数が全設定値中、最も高い 4 0 0 0 0 となっており、ここを基準として設定値が高くなればなるほど置数が少なくなり、設定 1 ではその置数は 3 0 0 0 0 となっている（押し順ベルの当選確率は、設定 1 < 設定 2 < 設定 3 < 設定 4 < 設定 5 < 設定 6）。また、本変形例 4 では、各設定値における押し順ベルの置数と目押しスラッシュ役 1 の置数の合計はいずれも、5 0 0 0 0 となっており、押し順ベルの当選確率と目押しスラッシュ役 1 の当選確率とを合計した当選確率については、どの設定値も同一となるようにしている。

【 2 4 5 7 】

このような仕様において、押し順ベルと目押しスラッシュ役 1 とを 1 つの演出グループ A として、この演出情報、換言すれば、押し順ベルと目押しスラッシュ役 1 のいずれかが当選しているという情報を副制御基板 S に送信した場合、副制御基板 S から演出表示装置 S 4 0 に送信される演出コマンドについては、スタートレバー D 5 0 を押下した時点では、押し順ベル又は目押しスラッシュ役 1 が当選している旨のあいまいな報知（押し順ベル及び目押しスラッシュ役 1 の共通演出ともいえる）を行わせる演出コマンドとなる。一方、全リールが停止して入賞判定によってどの図柄組み合わせが停止したのかが判明した状態においては、副制御基板 S は、図 3 4 8 で示す低ベースコマの 1 枚役又は 0 枚に対応した図柄組み合わせが揃って、A T 抽選に関する優遇を受けた場合には、その旨を報知する演出を演出表示装置 S 4 0 等に行わせることとなる。また、図 3 4 8 に示す高ベースコマの 1 5 枚に係る図柄組み合わせや、押し順ベルの 1 5 枚に係る図柄組み合わせが表示された場合には、副制御基板 S は、演出表示装置 S 4 0 等に、いずれの場合も同じ演出を行わせたり、それぞれで異なる演出を行わせたりする。ここで、押し順ベルと目押しスラッシュ役 1 とを 1 つの演出グループ A とした場合においても、上述の本実施形態でも説明したように、有利区間においては、押し順表示装置にて安め入賞及び高め入賞の操作態様の指示が可能（例えば、上述した A T 中において実行可能）であり、この押し順表示装置による指示によって遊技者は自己の選択により安め入賞狙い又は高め入賞狙いが可能となる。また、有利区間且つ非 A T 中においては、押し順表示装置にて安め入賞の操作態様の指示を実行する場合があります。有利区間且つ A T 中においては、押し順表示装置にて高め入賞の操作態様の指示を実行する場合があります。よく、遊技者は指示に従うことで最も有利となる遊技方法にて遊技を進行させることができる。また、上述のように、A T 中において、演出表示装置 S 4 0 による高め入賞の操作態様の報知、及び押し順表示装置によって高め入賞狙いの指示のみを行う仕様の場合、押し順ベル及び高め入賞における遊技メダル払出枚数はそれぞれ同一（1 5 枚）であるため、A T 中において、これらの報知や指示に従って 1 5 枚を取り続けたとしても、A T 中の純増枚数（A T 中の傾斜）を一定とすることができる。

【 2 4 5 8 】

なお、本変形例 4 では、目押しスラッシュ役 1 は設定値が高くなればなるほどその当選確率が高くなり、押し順ベルは設定値が高くなればなるほどその当選確率が低くなるようにしていたが、これに代えて、目押しスラッシュ役 1 の当選確率については、偶数設定よりも奇数設定の方を低くし、押し順ベルの当選確率については、偶数設定よりも奇数設定の方を高くするというように、その当選確率（置数）は適宜変更可能である。また、本変形例 4 では、説明の便宜上、本実施形態の目押しスラッシュ役 1 に適用した場合を例に取って説明したが、上述の各変形例 1 乃至 3 にも同様に適用することが可能である。

【 2 4 5 9 】

< 演出グループの割り当てのまとめ >

ここで、本実施形態及び上記各変形例にて説明した上記演出グループの割り当ての態様をまとめると、以下の（1）から（4）となる。なお、以下の（1）～（4）については、本実施形態の目押しスラッシュ役 1 のスラッシュ役 A 乃至 H を例に取ってまとめている。（1）スラッシュ役 A 乃至 H に対して 1 つの演出グループ A を割り当てる態様。（2）スラッシュ役 A に対して 1 つの演出グループ A を割り当て、スラッシュ役 B に対して別の

10

20

30

40

50

1つの演出グループBを割り当てるというように、スラッシュ役A乃至Hそれぞれに1つの演出グループを割り当てての態様。(3)スラッシュ役A乃至Hと上述の押し順ベル群とに対して1つの演出グループを割り当てての態様。(4)スラッシュ役Aと上述の押し順ベル群Aとに対して1つの演出グループAを割り当て、スラッシュ役Bと上述の押し順ベル群Bに対して別の1つの演出グループBを割り当てるというように、1つのスラッシュ役とこれに対応する押し順ベル群とを一組としてそれぞれに対して1つの演出グループを割り当てての態様。

【2460】

<その他の変形例>

上述の本実施形態、変形例1乃至4では、スラッシュ役において、安め入賞した場合(安め入賞に係る図柄組み合わせが表示された場合)の特典の一例として、AT抽選確率の優遇を例に取って説明したが、これに代えて、スラッシュ役(上述のように、本実施形態の目押しスラッシュ役1、上述の各変形例の目押しスラッシュ役2、3、目押しスラッシュ役(弱チェ)等と、の「押し順スラッシュ役」と等を総括したもの)が当選したときに、安め入賞した場合には、上記天井までのゲーム数を1以上の複数ゲーム進め、高め入賞した場合には天井ゲーム数を、安め入賞よりも少ないゲーム数(例えば、1ゲーム進める)というように、天井ゲーム数を進めるゲーム数が多いことを、特典とするようにしても良い。

【2461】

また、上記特典としては、例えば、所定のポイント数以上となったらAT(ポイント上限でAT発動)となる仕様において、スラッシュ役が当選したときに、安め入賞した場合には、複数ポイント数を付与し、高め入賞した場合には、付与するポイントを安め入賞よりも少ないポイント数(例えば、1ポイント)付与するようにしても良く、ポイントの付与数が多いことを特典とするようにしても良い。なお、このポイントについては、AT発動条件とするものの他、上述のCZ発動の条件としたり、ATの当選確率が相対的に高くなる高確状態に移行する条件としたり等、適宜の用途に用いることが可能である。

【2462】

また、上記特典としては、例えば、AT中において、スラッシュ役が当選したときにおいて、高め入賞した場合よりも、安め入賞した場合の方が、上乗せゲーム数が多くすることを特典としても良いし、ATの初期ゲーム数を決定するにあたり、安め入賞した場合の方が、上乗せゲーム数が多くするようにしても良い。この場合、AT中にスラッシュ役が当選したことをもって上乗せ抽選を行い、この上乗せ抽選に当選した場合には、演出表示装置S40による安め入賞の操作態様の報知(以後、単に「報知」ということもある。)や押し順表示装置による安め入賞の指示(以後、単に「指示」ということもある。)を行い、上乗せ抽選に当選しなかった場合には高め入賞や、上述の15枚役が入賞可能な「○」や「高め」に係る操作態様(押し順)の報知や指示を行うようにしても良い。

【2463】

また、この上乗せの態様としては、有利区間かつ非AT中からスラッシュ役でATが当選した場合、上述のゲーム数管理のATにおいて予め定められている初期ゲーム数や、上述の枚数管理のATにおいて予め定められている初期枚数に対して、その初期ゲーム数や初期枚数の上乗せを行う態様としても良い(換言すれば、初期ゲーム数や初期枚数に対する上乗せが特典ともいえる)。特に、枚数管理のATにおいては、スラッシュ役の低安め入賞の遊技メダルの払い出しが1枚であり、高め入賞の遊技メダルの払い出しが15枚であった場合、安め入賞の1枚にてATが当選した場合、高め入賞の15枚に比して、14枚の遊技メダルを損していると言えるが、この14枚を上記初期枚数に上乗せするようにしても良い。この場合、スラッシュ役が当選した当該ゲームにて、獲得枚数を損したとしても、AT中にその分が補填されるため、高め入賞となった場合と、安め入賞となった場合とで、その後のATによるメダルの獲得を考慮した期待値を同一(又は、安め入賞となった場合の方が高め入賞となった場合よりも期待値が高いよう)にすることができる。

【2464】

また、上記特典としては、例えば、有利区間で非 A T 中において、安め入賞をした回数をカウントし（高め入賞の場合はカウントなし）、このカウントが所定値以上になったことを A T の発動条件とするというように、A T の発動条件として用いられることを特典とするようにしても良い。また、安め入賞をした回数が 10 回なら 10 % で A T 当選又は C Z 当選、20 回なら 20 % で A T 当選又は C Z 当選というように、安め入賞した回数に応じて A T の当選確率や C Z 当選確率等が高くなるようにするというように、A T や C Z の当選確率を高めるパラメータの 1 つとなることを特典とするようにしても良い。さらに、安め入賞した回数が多ければ多いほど、他の C Z よりも A T に当選しやすい上位の C Z への当選確率を高くしたり、他の A T よりも有利な上位の A T（継続ゲーム数が多い等）への移行確率を高くしたりするというように、より上位の状態に移行するためのパラメータの 1 つとなることを特典とするようにしても良い。

10

【2465】

また、上記特典としては、安め入賞した場合の方が、高め入賞した場合よりも、設定値を示唆する設定示唆演出が出やすくしたり、或いは、設定示唆演出のうち、より信頼度の高い設定示唆演出を、安め入賞の方が出やすくしたりというように、設定示唆の頻度や信頼度が高くなることを特典とするようにしても良い。なお、設定示唆演出は、スラッシュ役の当選ゲームにて表示可能に構成してもよいし、A T の終了画面やボーナスの終了画面にて表示可能に構成してもよい。

【2466】

以上、列挙したように、スラッシュ役が当選した時における安め入賞の特典としては、種々の特典が考えられ、上述に列挙した得点に限定されるものではないし、また、上述の各特典を以下のように組み合わせることも可能である。

20

【2467】

上述の本実施形態及び各変形例では、スラッシュ役が当選したときにおいて、演出表示装置 S 40 にて、安め入賞についてはあいまいな報知を行っているが、これに代えて、A T 抽選等の優遇等の特典が受けられる図柄組み合わせを明示する報知を行うようにしても良い。例えば、図 348 に示すスラッシュ役 A が当選した場合においては、図 349 や図 350 のような演出ではなく、左 1 s t（中 1 s t）の押し順で、かつ、左リール M 51（中リール M 52）において低ベースコマである 13 番から 17 番以外の個所を目押しする旨の報知、換言すれば、遊技者に確実に特典を得ることが可能な押し順及び停止タイミングを、演出表示装置 S 40 等にて報知するようにしても良い。押し順表示装置においても同様に、遊技者に確実に特典を得ることが可能な押し順及び停止タイミングを指示するようにしても良い。なお、演出表示装置 S 40 による報知については、上述の「低ベースコマである 13 番から 17 番以外の個所を目押しする旨」を報知するには、例えば、図 329 において、13 番から 17 番以外の範囲であって、この範囲から離れているとともに、比較的目押しのしやすい 6 番の「バー」等のシンボルとなる図柄を、演出表示装置 S 40 に表示するとともに、「バーを狙え」といった表記を行うこと等が考えられ、その態様については、特に限定しない。

30

【2468】

また、変形例 1 や 3 においては、前兆中や連続演出中においては、スラッシュ役が当選しても示唆演出を行わないようにしていたが、このような状況の他、上述した指示込役物比率を管理するために押し順表示装置による指示を行わないようにすることも考えられる。すなわち、上述した指示込役物比率を、R A M 等に記憶しておき、この指示込役物比率が所定値（例えば、70%）を超えそうになったら、スラッシュ役が当選しても、押し順表示装置による指示を行わないようにするとともに、演出表示装置 S 40 では上記示唆演出を行わないようにしたり、或いは、押し順表示装置の指示を行わない一方で演出表示装置 S 40 では示唆演出を行うようにしたりする。このようにすることによって、指示込役物比率を所望の値になるように管理することも可能である。

40

【2469】

また、スラッシュ役の安め入賞の 1 枚又は 0 枚に係る図柄を上記バラケ目とし、このス

50

ラッシュ役が当選した当該ゲームにおける入賞判定から払出処理の間に、安め入賞によるA T抽選が行われた場合には、その次ゲームにて、いわゆる疑似遊技によって上述の強チェリー等のレア役の出目を表示するようにしても良い。すなわち、スラッシュ役が当選した当該ゲームにて安め入賞によるA T抽選が行われた場合には、疑似遊技のフラグを立て、安め入賞によるA T抽選が行われなかった場合には（換言すれば、高め入賞によるA T抽選が行われた場合には）、疑似遊技のフラグを立てないようにする。そして、その次ゲームのスタートレバーD 5 0が押下されたときに、疑似遊技のフラグが立っている場合には、主制御基板Mが、所定時間のフリーズを設定するとともに、このフリーズ中に、全リールを回転させる回動演出（疑似回転）を行うことで、あたかも、スタートレバーD 5 0の押下によってリールが回転しているように見せる（換言すると、1回の遊技にて2回の遊技が実行されるように見せる）。この状態で、例えば、左停止ボタンD 4 1を押下すると（左停止ボタンD 4 1が押下された旨の信号をメイン制御基板Mが受けると）、主制御基板Mは、左リールが停止する回動演出（疑似停止）を行うことで、あたかも、左停止ボタンD 4 1の押下によって、左リールが停止したかのように見せる。また、この左停止ボタンD 4 1を押下した際においては、実際のリール停止制御に従い、例えば、疑似遊技にてチェリーを表示させる場合には、チェリーを引き込み可能な範囲であればチェリーを有効ライン上に疑似停止させ、引き込み可能な範囲外であればチェリーの取りこぼし目を表示させる。その後、中停止ボタンD 4 2及び右停止ボタンD 4 3の押下により、中リールM 5 2及び右リールM 5 3を実際のリール停止制御に従って疑似停止させることで、チェリーの出目や、チェリーの取りこぼし目を表示する。その後、一定時間が経過、又は、上記フリーズを維持する所定時間の上限に到達すると、疑似停止していたリールがランダムに始動して疑似遊技であったことを遊技者に示した後、上述の定速回転となって、通常の遊技が実行可能となる。なお、疑似遊技であることを遊技者に示すために、疑似遊技を行っている間においては、演出表示装置S 4 0に、例えば、「FREE PLAY」という表示を行う等、疑似遊技である旨を遊技者に報知するようにしても良い。また、上述の疑似停止においては、実際のリール制御に従わずに、上述の左リールM 5 1の「チェリー」を引き込めない6コマ以上離れたタイミングで、左停止ボタンD 4 1が押下された場合であっても、6コマ以上滑ってチェリーを有効ライン上に疑似停止するようにしても良い。

【2470】

ここで、上記疑似停止を行う変形例を、変形例3のチェリー系目押しスラッシュ役や押し順スラッシュ役に適用した場合には、例えば、以下のようにすればよい。すなわち、チェリー系目押しスラッシュ役の弱チェリーの出目、強チェリーの出目、中段チェリーの出目、押し順スラッシュ役の弱チャンス目の出目、強チャンス目の出目といったそれぞれの出目に代えて、上述のバラケ目とし、例えば、目押しスラッシュ役（強チェ）が当選した場合において、この当該ゲームにて、スラ1の安め入賞がなされても、その出目はバラケ目となるが、上述の疑似遊技のフラグを立てる。そして、その次ゲームのスタートレバーS 5 0を押下すると、上述の疑似遊技が開始され、強チェリーの出目となるように目押しすることで、強チェリーの出目となるように各リールが疑似停止する。このように、チェリー系目押しスラッシュ役や押し順系スラッシュ役においては、それぞれの安め入賞に対応した出目を、次ゲームの疑似遊技にて擬似的に表示可能とするようにすればよい。

【2471】

このように、スラッシュ役が当選した次ゲームにおいて、疑似遊技にて、レア役の出目を疑似的に表示して遊技者にレア役（実際には、スラッシュ役の安め入賞）が当たった旨を報知することができるため、スラッシュ役の安め入賞に係る図柄組み合わせとして、レア役（見た目上明らかにレア役であると認識できる出目）とする必要が無く、適度なバラケ目とすることができる。この結果、リール配列の作成や各条件装置に対する図柄組み合わせの作成の手間を軽減することができる。

【2472】

なお、上述の例では、疑似遊技については、スラッシュ役が当選しかつ安め入賞した場合に疑似遊技を行ったが、これに代えて、スラッシュ役が当選しかつ安め入賞した上で、

A T 抽選に当選した場合にのみ疑似遊技を発生させたり、或いは、A T 抽選の期待度が高いレア役ほど疑似遊技の実行確率を高くしたり（例えば、スラッシュ役が当選しかつ安め入賞した際に、疑似遊技を実行するか否かの実行抽選を行うが、目押しスラッシュ役（弱チェ）よりも目押しスラッシュ役（強チェ）よりも、上記実行抽選に当選する確率が高い等によって実現可能である）するようにしても良い。この場合、非疑似遊技である通常の遊技においてレア役に係る図柄組み合わせが表示された場合よりも、疑似遊技にて疑似的にレア役に係る図柄組み合わせが表示された場合の方がA T に当選しているという期待を膨らませることができ、遊技の興趣性が向上する。

【 2 4 7 3 】

また、疑似遊技については、スラッシュ役が当選した次ゲームとしていたが、これに限定されず、その2ゲーム、3ゲーム後であっても良く、要は、スラッシュ役が当選した次ゲーム以降のいずれかのタイミングであれば特に限定しない。この場合、特に、スラッシュ役の次ゲームにおいて、中段チェリー等のフリーズを伴う当選役が当選した場合等、疑似遊技のためのフリーズと、中段チェリー等によるフリーズとが同時に発生した場合には、A T 抽選確率が高い等といったより有利度が高い方（例えば、中段チェリー等のフリーズ）のフリーズを優先して実行し、優先度が低い方（例えば、スラッシュ役によるフリーズ）を消滅させたり、或いは、優先度の高いフリーズが実行された次ゲーム以降に実行するようにすることも可能である。

【 2 4 7 4 】

上述の本実施形態、各変形例1乃至4においては、説明の便宜上、本実施形態の目押しスラッシュ役1、変形例1の目押しスラッシュ役2というように、スラッシュ役の各態様を別々に説明したが、これらの各種スラッシュ役については、例えば、変形例2の目押しスラッシュ役3と変形例3のチェリー系目押しスラッシュ役や押し順スラッシュ役とを組み合わせるなど、本実施形態、各変形例1乃至4、その他の変形例で記載した事項同士については、適宜組み合わせることが可能である。

【 2 4 7 5 】

< < < 第20実施形態 > > >

次に、第20実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。図357は、第20実施形態に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧であり、図358乃至図371は、第20実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧であり、図372乃至図375は、第20実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧であり、図376は、第20実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナスの仕様一覧であり、図377は、第20実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板によって制御されるメイン遊技状態の一覧であり、図378は、第20実施形態に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図であり、図379は、第20実施形態に係る回胴式遊技機における押し順表示装置及び演出表示装置のナビ態様を説明する図であり、図380及び図381は、第20実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。

【 2 4 7 6 】

< 第20実施形態のリール配列、条件装置等 >

本実施形態における回胴式遊技機のリール配列は、図357に示す通りであり、0番から19番までの20コマにて構成されている仕様となっている。なお、図357においては、上述の図303や図308等と同様に、第1回胴とは左リールM51を意味し、第2回胴とは中リールM52を意味し、第3回胴とは右リールM53を意味する（図357においても、上述の符号M51～53は省略する）。なお、図示はしないが、第20実施形態において、有効ラインは「左リールM51上段、中リールM52中段、右リールM53下段」の斜め右下がりの1ラインとなっている。

【 2 4 7 7 】

また、本実施形態における回胴式遊技機の規定数毎の図柄組み合わせは図358乃至3

7 1 に示す通りである。ここで、本実施形態の 1 種 B B は、1 種 B B - A 及び 1 種 B B - B の 2 種類が設けられているが（図 3 7 6 参照）、1 つのみしか設けられていなくても良いし、第 1 8 実施形態のように、1 種 B B - A 乃至 D といった 4 種類設けられていても良く（図 3 1 5 参照）、1 種 B B の種類は特に限定しない。図 3 5 8 乃至図 3 7 1 における「規定数」の意味、「規定数及び遊技状態」の欄の「3 枚」、「2 枚」の意味等については、第 1 8 実施形態にて説明した図 3 0 9 等と同様であるのでその説明を省略する。

【2 4 7 8】

本実施形態における回胴式遊技機の条件装置については、図 3 7 2 乃至図 3 7 5 に示す通りである。これらの図 3 7 2 乃至図 3 7 5 において、「構成要素」とは、第 1 8 実施形態にて説明した図 3 1 4 の「構成要素」と同じである。また、図 3 7 2 及び図 3 7 5 の「1 種 B B 条件装置未作動時」は、図 3 1 4 の非内部中と、「1 種 B B 条件装置作動時」は、図 3 1 4 の「内部中」と同義である（換言すれば、第 1 9 実施形態の図 3 4 2 の「1 種 B B 条件装置未作動時」、「1 種 B B 条件装置作動時」と同義である。）。また、これらの「1 種 B B 条件装置非作動時」及び「1 種 B B 条件装置作動時」の欄の記載も、図 3 1 4 と同様に、打順による引き込み優先と引き込み率について示している。これについて、図 3 7 3 の番号 9 の「入賞 - A 1 条件装置」を例に取って説明すると、以下の通りである。

【2 4 7 9】

先ず、「1 種 B B 条件装置未作動時」の「1 2 3」等は、上述の「押し順ベル 1 2 3」の「1 2 3」と同義であり（すなわち、上述のように、「1」は左停止ボタン D 4 1、「2」は中停止ボタン D 4 2、「3」は右停止ボタン D 4 3 をそれぞれ示し、これらの数字の並びはその順に数字で示された停止ボタンを押下することを意味する。）、左、中、右の押し順でリールを停止させるという意味である。また、「1 種 B B 条件装置作動時」の「2 - -」は、第 1 8 実施形態にて説明した図 3 1 4 の「2 - -」と同義であり、上述の中 1 s t を示している。「3 - -」も同様に、右 1 s t を示しており、別の欄の記載（例えば、図 3 7 3 の「入賞 - A 3 条件装置」の「1 種 B B 条件装置作動時」の欄、図 3 7 2 の「再遊技 - A 条件装置」の備考欄等参照）ではあるが、「1 - -」は左 1 s を示している。また、図 3 7 2 乃至図 3 7 5 の「1 / 1」、「1 / 2」等については、図 3 1 4 の「1 / 4」等と同様である。したがって、例えば、「入賞 - A 1 条件装置」の「1 種 B B 条件装置未作動時」における「1 2 3 : 1 / 1 入賞 0 1」は、左、中、右の順でリールを停止させた場合、入賞 0 1 に係る図柄組み合わせが 1 0 0 % 入賞（引き込み率 1 0 0 %）することを意味し、「2 - - : 1 / 2 入賞 2 6」は、中 1 s t でリールを停止させた場合、入賞 2 6 のいずれかに係る図柄組み合わせが 1 / 2 の入賞率で入賞することを意味する。

【2 4 8 0】

また、「入賞 - A 1 条件装置」の「1 種 B B 条件装置未作動時」における「3 1 2 : 1 / 2 入賞 3 4（スイカ頭のみ）」は、左、中、右の順でリールを停止させた場合、入賞 3 4 に係る図柄組み合わせのうち、左リールの図柄が「スイカ」である図柄組み合わせ（スイカ頭）のみが、1 / 2 の入賞率で入賞することを意味する。具体的には、図 3 6 7 の 1 8 7 番から 1 9 4 番にて示すように、入賞 3 4 に係る図柄組み合わせは、「赤セブン・赤セブン / バー・ブランク」の 2 種類の図柄組み合わせと、「バー・赤セブン / バー・ブランク」の 2 種類の図柄組み合わせと、「スイカ・赤セブン / バー・ブランク」の 2 種類の図柄組み合わせと、「ブランク・赤セブン / バー・ブランク」の 2 種類の図柄組み合わせとで、合計 8 種類存在するが、これらの 8 種類の図柄組み合わせのうち、左リールの図柄が「スイカ」である「スイカ・赤セブン / バー・ブランク」の 2 種類のいずれかのみが 1 / 2 で入賞することを意味する。すなわち、「スイカ・赤セブン / バー・ブランク」の図柄組み合わせについては、左リールの「スイカ」は、左リールに互いに 5 コマおきに等間隔で 4 つ配置され（図 3 5 7 の第 1 回胴において、2 番、7 番、1 2 番、1 7 番参照）、右リールの「ブランク」は、右リールに互いに 5 コマおきに等間隔で 4 つ配置されて（図 3 5 7 の第 3 回胴において、2 番、7 番、1 2 番、1 7 番参照）いることにより、上述の第 1 8 実施形態でも説明したように、その入賞率は 1 / 1 となる。また、「スイカ・赤

10

20

30

40

50

セブン／バー・ブランク」の図柄組み合わせにおける中リールの「セブン」については10番から14番までの5コマ、「バー」については0番から4番までの5コマの合計10コマの範囲でこれらの図柄のいずれかを引き込み可能であることから、上述の第18実施形態でも説明したように、その入賞率が1/2となる。したがって、「スイカ・赤セブン／バー・ブランク」の図柄組み合わせにおいては、左リール及び右リールの入賞率がそれぞれ1/1、中リールの入賞率が1/2であるため、その入賞率は1/2(1/1×1/2×1/1)となる。

【2481】

なお、図375において、「技術介入担保役」にて、入賞-C条件装置(通称が「強スイカ」)で「○」となっているのは、この「強スイカ」においては、備考欄にも示すように、左1st、中1st、右1stのどの押し順であっても、1/2の入賞率でしか入賞せず、どの押し順であっても取りこぼしの可能性がある役となっている。したがって、この「強スイカ」に当選した場合において、遊技者は、各リールにおいて「スイカ」を目押しする(具体的には、左リールの「スイカ」は、上述のPB=1であり、中リール、右リールの「スイカ」はそれぞれ、上述のPB=1であるため、目押しが必要なのは中リール及び右リールの2リールとなる)というように、遊技者の目押しという技術介入性が必要な役であり、この役(端的にいうと、取りこぼしが生じ得る役)を設けることによって、遊技者による技術介入性を担保しているという意味で「技術介入担保役」としている。

【2482】

また、本実施形態の1種BBは、図376に示すように、「赤セブン・バー・バー」の図柄組み合わせの1種BB-Aと、「白セブン・バー・バー」の図柄組み合わせの1種BB-Bの2種類である。1種BB-A、例えば、1枚を超える遊技メダルの獲得をもって終了し、1種BB-Bは、例えば、44枚を超える遊技メダルの獲得をもって終了する。また、1種BB-A(1種BB-B)は、RBであるRB-A(RB-B)が連続作動する仕様であり、このRB-A(RB-B)は例えば、2回の遊技又は2回の入賞、或いは作動している1種BB-A(1種BB-B)の終了をもって終了する。また、1種BB-Aは、非RTにおいて2枚賭けでのみ当選が可能でかつ2枚賭けでのみ入賞が可能な上述の「2枚賭けBB」であり、1種BB-Bは、非RTにおいて3枚賭けでのみ当選が可能でかつ3枚賭けでのみ入賞が可能な上述の「3枚賭けBB」である。これらの1種BB-A及び1種BB-Bの作動中(ボーナス中)は、3枚賭けのみ遊技が可能な仕様となっている。

【2483】

また、本実施形態において、主制御基板Mにて制御されるRTの遷移としては、図377に示す通りである。この図377に示すように、非RT(通常遊技状態)において、2枚賭けBBが当選すると(1種BB-A又条件装置が作動すると)、2枚賭けBB内部中のRT状態であるRT1に移行し、このRT1にて、2枚賭けBBに対応した図柄組み合わせが表示されると(2枚賭けBBが入賞すると)、1種BBが作動する(2枚賭けBB作動中)。そして、2枚賭けBBが終了すると、非RTに移行する。一方、非RTにおいて、3枚賭けBBが当選すると、3枚賭けBB内部中のRT2に移行し、このRT2にて3枚賭けBBに対応した図柄組み合わせが表示されると、1種BBが作動(3枚賭けBB作動中)し、この3枚賭けBBが終了すると、非RTに移行する。また、この2枚賭けBB内部中の状態で設定変更を行った場合の処理等については、図316で説明した第18実施形態と同様であるので、その説明を省略する。

【2484】

図378は、第20実施形態に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図である。なお、図378においては、メイン遊技状態とともに簡易的なサブ遷移状態も示している。図378に示すように、本実施形態では、概して、通常区間及び有利区間を有しており、通常区間においては、有利区間に当選するまでの間に、有利区間に移行する前の準備状態である旨を示す専用の演出(図示せず)が行われる第1通常状態(サブ状態においても第1通常状態)となっている。すなわち、本実施形態では、有利区間から通常区間に移行した当該ゲームにおいて、必ず有利区間に当選することによって通常区間には1ゲー

ムしか滞在しない仕様となっており、この1ゲームの通常区間において、上述の専用の演出を行うようになっている。なお、本実施形態のように、通常区間に移行した遊技において必ず有利区間に当選する仕様に代えて、所定の確率にて有利区間に移行するようにしても良い。この場合は、通常区間が複数ゲーム継続することが考えられ、この複数ゲーム数間において上記専用の演出を行うようにしても良い。また、本実施形態のように、通常区間に対する専用の演出を設けることに代えて、後述する第2通常状態と同様な演出を行うことによって、演出上においては、通常区間に滞在しているのか有利区間に滞在しているのかがわからないようにしても良く、その仕様については適宜変更可能である。

【2485】

<各ATの純増枚数>

10

次に、有利区間の各種遊技状態の説明を行う前に、本実施形態における純増枚数について説明する。本実施形態では、AT中状態においてナビの対象となるのは、図373及び図374で示す押し順役であるA群ベル及びB群ベルである。ここで、A群ベルは、例えば入賞-A1条件装置のように、左、中、右の押し順で入賞01に係る図柄組み合わせ（図360及び図361では入賞01入賞図柄と表記）が揃って、B群ベルに比して相対的に払出の少ない8枚の遊技メダルの払い出しのあるベル（以後、単に「低ベル」ということもある。）の集合体である。また、B群ベルは、例えば入賞-B1条件装置のように、左、中、右の押し順で入賞07に係る図柄組み合わせ（図362では、入賞07入賞図柄と表記）が揃って、A群ベルに比して相対的に払出の多い14枚の遊技メダルの払い出しのあるベル（以後、単に「高ベル」ということもある。）の集合体である。

20

【2486】

本実施形態では、A群ベル及びB群ベルの両方の押し順ナビを行う第1ナビ状態と、A群ベルのみの押し順ナビを行う第2ナビ状態と、A群ベルの一部の低ベルのみの押し順ナビを行う第3ナビ状態とを有している。第1ナビ状態は、全ての高ベル及び全ての低ベルの両方の押し順ナビを行うことによって、例えば純増4.8枚の高純増の純増枚数（以後、単に「高純増」と言うこともある。図378において対応する個所に「高純増」と表記）となっている。

【2487】

また、第2ナビ状態は、全ての低ベルの押し順ナビを行う一方で、高ベルの押し順ナビは行わないことによって、例えば純増1.8枚の低純増の純増枚数（以後、単に「低純増」ということもある。図378において、対応する個所に「低純増」と表記）となっている。

30

【2488】

ここで、例えば、高ベルのみしかない仕様の場合、高純増、低純増を実現するためには、高純増では高ベルの当選時の100%で押し順ナビをし、低純増では、高ベルの当選時の30%で押し順ナビをするということにより実現可能であるが、この場合、低純増では、高純増に比べて高ベルの押し順ナビの割合（押し順ナビ比率）が低下していることが体感でき、遊技の興趣が低下する虞がある。これに対し、本実施形態では、低純増でも、低ベルの押し順ナビは必ず行うようにして、低ベル自体の押し順ナビの割合は一定水準を保つようにしているので、押し順ナビ率を著しく低下させずに、低純増の遊技を行わせることができる。この結果、低純増であることを体感させ難くすることができ、遊技の興趣の低下を防止することができる。さらに、低ベルと高ベルとを設けることにより、低ベル及び高ベルの両方の押し順ナビを行うだけ、低ベル又は高ベルの一方の押し順ナビを実行しないだけといった簡単な構成で、高純増の仕様や低純増の仕様を容易に実現することができる。

40

【2489】

また、第3ナビ状態は、高ベルの押し順ナビを行わない一方で、A群ベルのうち、入賞-A1条件装置及び入賞-A2条件装置に係る低ベルのみ押し順ナビを行い、他の入賞-A3乃至A6条件装置に係る低ベルの押し順ナビを行わないことによって、例えば純増0.3枚の超低純増の純増枚数（以後、単に「超低純増」ということもある。図378にお

50

いて、対応する個所に「超低純増」と表記）となっている。なお、第3ナビについては、上述のようにベル群の一部（入賞 - A1条件装置及び入賞 - A2条件装置に係る低ベル）のみの押し順ナビを行う仕様であるが、これに代えて、例えば、低ベルが当選した場合において、所定の確率（例えば、30%の確率等）で、低ベルの押し順ナビを行うか否かの抽選を行い、この抽選に当選した場合のみ押し順ナビを実行する仕様とするようにしても良い。要は、低ベルに当選した場合において、例えば、低ベルの当選時における30%というように、所定の確率（以後、「ナビ率」と言うこともある）にて押し順ナビを行うことで、低純増に比してその純増が低くなるようにすれば良い。ここで、上述のようにベル群の一部のみの押し順ナビを行う仕様である場合には、ベル群のうち、押し順ナビ対象となる条件装置と、押し順ナビの対象とならない条件装置との双方を用意する必要があるが、低ベルが当選した場合において所定の確率にて押し順ナビを行う仕様の場合には、押し順ナビの対象となる条件装置及び押し順ナビの対象とならない条件装置の双方を用意する必要が無いため、条件装置の数を減らすことが可能となる。この結果、減った分の条件装置に係るデータを削減できるので、容量の削減を図ることができる。

【2490】

すなわち、本実施形態では、AT毎、或いはAT中の状態に応じて、高ベルや低ベルの押し順ナビの有無や、低ベルを所定のナビ率で押し順ナビすることによって、その純増枚数を変更するようにしている。なお、純増枚数について上述した4.8枚等の数値はあくまでも一例であり、例えば、高ベル及び低ベルの少なくとも一方の払出枚数を変更したり、ナビ率を変更したり（例えば、上記30%を、20%或いは60%とする等）、高ベルのみ押し順ナビ（本実施形態では、低ベルのみ押し順ナビ）を行うようにしたり、高ベル及び低ベルの少なくとも一方を所定のナビ率にて押し順ナビを行うようにしたり等というように、押し順ナビの対象となる複数種類の小役のうち、押し順ナビを行う小役と行わない小役とを適宜変更したり、押し順ナビの対象となる小役の払出枚数及びナビ率の少なくとも一方の適宜変更したりすることによって、純増枚数を適宜変更可能である。また、図378にも示すように、各ATに応じて、高純増、低純増、超低純増が割り当てられているが、これらはあくまでも一例であり、どのATに高純増、低純増、超低純増を割り当てるのかは、仕様等に応じて適宜設定可能である。また、超低純増の場合においては、例えば、純増が-0.1枚というように、出玉率が100未満として、所定回数の遊技を行うにつれて出玉が減少するようにしても良い（上記減少区間とするようにしても良い）し、純増がプラスマイナス0枚というように、現状維持となるようにしても良い。なお、図378においては、高純増、低純増、超低純増の表記がないCZ、第2通常区間においては、出玉が減少する上記減少区間となっている。

【2491】

<有利区間の各種遊技状態>

図378に示すように、有利区間においては、大別すると、ATが実行されない非AT中状態とATが実行されるAT中状態との2つの状態を有しており、非AT中状態としては、通常区間から有利区間に移行した際に必ず突入する後述のCZ（チャンスゾーン）と、第1ATの終了後に移行し、第1AT以外のATに移行するか或いは通常区間に移行するのかの演出を行う上述の減少区間であるジャッジパートとを有している。また、有利区間のAT中状態としては、第2通常状態においてATに当選したことによって移行するとともに、実際はATであるが演出上はあたかもボーナス（1種BB等）のように見せている疑似ボーナスである第1AT（後述の疑似BB1、疑似BB2）及び第3AT（後述の疑似RB）と、ジャッジパートを経由して移行する第2ATと、第2ATの終了後に移行可能な第4ATと、第4AT経由の所定回数（例えば、3回目）の第1AT終了後に移行する第5ATと、CZから移行可能な第6ATとを有している。

【2492】

<第1AT 疑似ボーナス（疑似BB1、疑似BB2）>

次に、有利区間の非AT中状態及びAT中状態について説明するが、まず、AT中状態から説明する。第1ATは、上述の疑似ボーナスのうち、図378に示すように、非RB

10

20

30

40

50

中とR B中とを繰り返し実行する上述の「J A C I N抽選タイプ」の1種B Bを疑似的に
行う(演出表示装置S 4 0等の演出によって1種B Bのように見せる)疑似ビッグボーナ
スであり、この疑似ビッグボーナスにおいては、演出表示装置S 4 0等において、上記1
種B Bの非R Bのように見せる演出を実行するとともに、低純増の第2ナビ状態となっ
ている「一般」と、上記1種B BのR Bのように見せる演出を実行するとともに、高純増の
第1ナビ状態となっている「J A C」とを有している。また、疑似ビッグボーナスとし
ては、「J A C」の回数が、第1規定回数の疑似ビッグボーナス1(以後、「疑似B B 1」
という)と、「J A C」の回数が、第2規定回数(第1規定回数>第2規定回数)の疑似
ビッグボーナス2(以後、「疑似B B 2」という)と、を有している。なお、以後におい
て、疑似B B 1及び疑似B B 2を総括して、疑似B Bと言うこともある。

10

【2 4 9 3】

疑似B B 1及び疑似B B 2は、リプレイが成立するまで上記「一般」に滞在し、演出表
示装置S 4 0等においては、「J A C I N」を待つ旨の演出等を行うことによって、疑似
ボーナスの「一般」中であることを遊技者に知らせようになっている。また、この「一
般」中においては、低ベルのみの押し順ナビしかなされない低純増の第2ナビ状態となっ
ている。この「一般」中において、リプレイが当選すると、低ベル及び高ベルの両方の押
し順ナビがなされる高純増の第1ナビ状態である「J A C」に移行するとともに、「一般
」中において、リプレイが当選した当該ゲームにおいては、演出表示装置S 4 0等におい
て、「J A C I N」等の文字を伴う演出を行うことによって、遊技者に「J A C」に移行
する旨を知らせようになっている。疑似B B 1及び疑似B B 2の「J A C」は、所定ゲ
ーム数(例えば、1 5 G)消化するまで滞在する。そして、「J A C」を所定ゲーム数消
化した後、その次ゲームにおいて、再び「一般」に移行し、以後、これを繰り返す。

20

【2 4 9 4】

疑似B B 1及び疑似B B 2はそれぞれ、上述のように、第1規定回数(例えば、3回)
、第2規定回数(例えば、2回)の「J A C」を消化したことを終了条件としており(換
言すれば、それぞれの規定回数のリプレイが当選して移行した「J A C」において所定ゲ
ーム数消化したことが終了条件ともいえる)、それぞれの規定回数目の「J A C」におい
て所定ゲーム数を消化した次ゲームにおいて、ジャッジパートに移行する。なお、疑似B
B 1及び疑似B B 2の第1及び第2規定回数については、上述の回数に限定されず、第1
B Bの第1規定回数の方が、第2規定回数よりも多ければ、その回数は適宜設定可能であ
る。

30

【2 4 9 5】

このように、疑似B B(第1A T)においては、純増の少ない低純増の「一般」と、純
増の多い高純増の「J A C」とを設けることで、あたかも本物の「J A C I N抽選タイプ
」の1種B Bのように見せることができる。この結果、遊技者に違和感なく「J A C I N
抽選タイプ」の1種B Bを遊技しているように思わせることができ、遊技の興趣の向上を
図ることができる。これに対し、疑似ボーナス中において、同じ純増枚数にて、演出表示
装置S 4 0等において、「一般」中や「J A C」中であることを示す仕様の場合には、「
一般」中も「J A C」中も同じ純増枚数であることから、本物のボーナスではなく、疑似
ボーナスであることがあからさまになる虞がある。

40

【2 4 9 6】

また、疑似B B中(第1A T中)においては、成立役に応じた第1ポイント抽選が行わ
れており、本実施形態では、ハズレの場合には1~10ポイントを付与し、レア役の場合
には10~30ポイントと付与するというように、ハズレ及びレア役が第1ポイントを付
与する契機役となっている。なお、この契機役としては、例えば、ベル等の小役やリプ
レイであっても良く、どの役を契機役とするのかは適宜設定可能であるし、また、成立役
に応じた第1ポイントの付与数も適宜設定可能である。

【2 4 9 7】

疑似B B中において付与した第1ポイントの値は、例えば、その値が、100ポイント
であれば第2A Tに100%当選、50ポイントであれば、第2A Tに50%で当選とい

50

うように、第1ポイントの値がそのまま第2ATの当選確率となるような仕様となっている。このため、疑似BB2よりも「JAC」回数の多い疑似BB1の方がより有利な疑似BBとなる。また、疑似BB中においては、例えば、0ポイントの時点で、10ポイントを付与すると、演出表示装置S40に、第2ATへの移行確率が10%と表示され、そこからさらに15ポイントを付与すると、第2ATへの移行確率がさらに15%UPして、合計25%と表示されるというように、第1ポイントの累積値をそのまま第2ATの当選確率として演出表示装置S40に累積的に表示する。これによって、遊技者は、疑似BB中において、第2ATへの移行確率を把握しつつ疑似BBを行うため、緊張感がありつつも、第2ATへの期待感を膨らませることができる遊技を提供することができ、遊技の興趣性の向上を図ることができる。

10

【2498】

そして、疑似BBの最終ゲームのスタートレバーを押下したタイミングにて、その第1ポイントの値（第1ポイントの累積値）に応じて、第2ATに移行するか否かの第2AT移行抽選が行われるようになっている。また、この疑似BBの最終ゲームにおいては、演出表示装置S40では、疑似BBが終了する旨の終了画面表示演出を行って、遊技者に疑似BBが終了した旨を知らせようになっている。本実施形態では、後述する第4ATにて当選した疑似BBの回数（換言すれば、第4ATを経由して第1ATに移行した回数）を、図示しない疑似ボーナスカウンタにてカウントしており、この疑似ボーナスカウンタの値が所定値（例えば、3）未満であった場合（その第1ATが1回目及び2回目であった場合）には、ジャッジパートに移行し、疑似ボーナスカウンタの値が所定値であった場合（その第1ATが3回目の場合）には、高純増の第5ATに移行するようになっている。なお、本実施形態では、所定値として3を例に取ったが、この所定値の値は、仕様に応じて適宜設定可能である。

20

【2499】

<ジャッジパート 減少区間>

疑似BBが終了した次ゲームから、遊技者に対して、第2ATに移行するか否かのジャッジを行うジャッジパートに移行する。このジャッジパートは、低ベル及び高ベルのいずれの押し順ナビも行われない減少区間とされている。このジャッジパートに移行した最初のゲームにおいては、演出表示装置S40に、ジャッジパートに突入する旨の導入画像等を表示する演出を行い、遊技者にジャッジパートに突入した旨を知らせる。このジャッジパートは、上述のように、第2AT移行抽選の結果を遊技者に知らせるものであり、第2AT移行抽選の結果が、ジャッジパートの演出に反映される。

30

【2500】

本実施形態では、第2AT移行抽選に当選（第2ATに当選）していれば、ジャッジパートにて、例えば、味方キャラと敵キャラとがバトルするバトル演出を複数ゲームに亘って行い（連続演出を行い）、味方キャラがそのバトルに勝利した旨の勝利演出を行うことで、遊技者に第2ATに移行することを知らせ、第2ATに当選していない場合には、上記バトル演出で、味方キャラが敗北した旨の敗北演出を行うことで、遊技者に第2ATに移行しないことを知らせようになっている。なお、ポイントの値に応じた第2ATの移行抽選のタイミングとしては、上述の疑似BBの最終ゲームのスタートレバーを押下したタイミング以外にも、例えば、疑似BB終了後に移行するジャッジパートの最初のゲームのレバーを押下したタイミング等が挙げられ、第2ATの最終ゲームのスタートレバーを押下からジャッジパートにて遊技者に第2AT移行抽選の結果を知らせるゲームの前までの間であれば、そのタイミングについては特に限定しない。

40

【2501】

<第2AT>

第2ATは、低純増の第1ナビ状態となっており、所定ゲーム数（例えば、30ゲーム）に達したことを終了条件としている。第2AT中においては、第4ATへの移行抽選が行われており、この第4ATへの移行抽選に当選することで、第4ATに移行した後に、必ず、第2ATに復帰するようになっている。換言すれば、第2AT中において、第4A

50

Tに当選することで、第2ATも同時に当選する(第2ATがセットされる)こととなる。この第2ATにおいては、第4ATの当選確率が低い第4AT低確モード、第4ATの当選確率が第4AT低確モードよりも高い第4AT高確モードと、第2ATの最終ゲームより数ゲーム前(例えば、3ゲーム等)に必ず突入する第4AT超高確モードとの3つのモードを有しており、それぞれのモードに対応した抽選テーブルにて第4ATへの移行抽選を行うようになっている。

【2502】

本実施形態では、第2ATに突入したゲームにて、第4AT低確モード及び第4AT高確モードのいずれのモードから開始するのかのモード決定抽選を行い、このモード決定抽選にて当選したモードでの遊技が開始される。このモード決定抽選においては、第4AT高確モード(例えば、30%)よりも、第4AT低確モード(例えば、70%)の方が当選しやすいように設定されている。なお、このモード移行抽選における当選確率については、遊技機の仕様に応じて適宜設定可能である。

10

【2503】

また、第4AT低確モードに滞在している状況で、例えば、レア役等の当選によって、第4AT高確モードのモード移行抽選が行われ、このモード移行抽選に当選することで、第4AT高確モードに移行するようになっている。この第4AT高確モードでは、第4AT低確モードに転落しない保証ゲーム数(例えば、5ゲーム)を経過した後に、ベルやリプレイの当選によって所定の確率(例えば、50%)で第4AT低確モードに移行するようになっている。なお、第4AT高確モードから第4AT低確モードへの転落については、上述の例に限定されず、例えば、保証ゲーム数に到達した次ゲームから低確モードに移行するようにしたり、保証ゲーム数を設けずに、毎ゲーム所定の確率で第4AT低確モードへの転落抽選を行うなど、適宜の仕様を選択可能である。

20

【2504】

このように第2ATにおいては、第4AT低確モードと第4AT高確モードとのいずれかに滞在しながら進められる。第4AT低確モードに滞在している場合には、演出表示装置S40にて、例えば、第4AT低確モードであることを示す低確ステージに滞在している旨の演出を行う。また、第4AT高確モードに滞在している場合には、演出表示装置S40にて、例えば、第4AT高確モードであることを示す高確ステージに滞在している旨の演出が行われる。そして、第2ATにおける最終ゲームの数ゲーム前のゲーム数(例えば、所定ゲーム数が30ゲームの場合には、その3ゲーム前の28ゲーム等)になると、第4AT超高確モードとなり、演出表示装置S40では、例えば、超高確ステージに滞在している旨の演出を行う。このように、第4AT低確モード及び第4AT高確モードに相互に移行することで、緊張感のある遊技を提供することができる。また、最終ゲームの数ゲーム前においては、必ず超高確モードに移行するようにしているため、最終ゲームまで遊技者を飽きさせない遊技を提供することができる。

30

【2505】

第2ATの最終ゲームでは、演出表示装置S40にて、第4ATに移行するか否かのジャッジ演出が行われ、第2AT中に第4ATに当選しなかった場合には、ジャッジ演出(例えば、上述のバトル演出等)にて、第4ATに当選しなかった旨の演出を行うとともに、その次ゲームから通常区間に移行する。一方、第2AT中に第4ATに当選していた場合には、演出表示装置S40によるジャッジ演出にて、第4ATに当選した旨の演出を行うとともに、その次ゲームから第4ATに移行する。

40

【2506】

<第4AT>

第4ATは、超低純増の第3ナビ状態となっており、保証ゲーム数(例えば、5ゲーム等)を経過(消化)した後に、リプレイに当選したことを終了条件としている。この第4ATでは、毎ゲーム、成立役に応じた第2ポイント抽選を行っており、本実施形態では、レア役の場合には30~50ポイント付与し、レア役以外(ハズレ、ベル、リプレイ等)の場合には10~20ポイントを付与するというように、全役が第2ポイントを付与する

50

契機役となっている。なお、この契機役としては、第 1 ポイントの場合と同様に、どの役を契機役とするのかは適宜設定可能であるし、また、成立役に応じた第 2 ポイントの付与数も適宜設定可能である。

【 2 5 0 7 】

第 4 A T 中において付与した第 2 ポイントの値は、所定ポイント（例えば、1 0 0 ポイント）に到達することで、疑似ボーナス（疑似 B B 1、疑似 B B 2、疑似 R B）のいずれかが当選（確定）する。具体的には、所定ポイントに到達すると、疑似ボーナスのうち、どの疑似ボーナスに当選するのかの疑似ボーナス選択抽選を行い、疑似ボーナス選択抽選にて選択された疑似ボーナスが当選する。本実施形態では、疑似ボーナス選択抽選においては、疑似 B B 1 が 6 0 %、疑似 B B 2 が 1 0 %、疑似 R B が 3 0 % の割合で当選するようにしているが、これに限定されず、疑似ボーナスの振り分けの割合については、適宜設定可能である。

10

【 2 5 0 8 】

また、第 4 A T 中において、演出表示装置 S 4 0 においては、例えば、味方キャラが敵キャラを倒していく撃破演出を行うとともに、演出表示装置 S 4 0 の所定の領域（例えば、図 2 6 2 で示す第 2 所定領域 S R 2 等）にて現在の付与ポイントを表示する演出を行う。例えば、第 2 ポイントを 1 0 ポイント付与した場合には、上記所定の領域に 1 0 ポイントといった表示を行うとともに、「敵キャラ 1 0 体撃破」といった表示を行いつつ、敵キャラを撃破した画像などを表示する演出が行われる。また、演出表示装置 S 4 0 においては、例えば、第 2 ポイントの累積値が 1 0 0 ポイントに到達して疑似ボーナス選択抽選にて疑似 B B 1 が当選した場合には、「敵キャラ 1 0 0 体撃破 疑似 B B 1 確定」といった表示とともに、敵キャラを撃破する演出が行われる。この場合、演出表示装置 S 4 0 の所定の領域においては、1 0 0 ポイントといった表示が行われた後、これが 0 ポイントにリセットされつつ、「疑似 B B 1 × 1」と表示することによって、遊技者に 1 0 0 ポイントが疑似 B B 1 となったことを報知するようになっている。その後、新たにポイントが付与された場合には、演出表示装置 S 4 0 の所定の領域において、その付与されたポイントが表示され、1 0 0 ポイントになる度に、いずれかの疑似ボーナスとなった旨を報知するようになっている。これによって、遊技者は、第 4 A T 中において、疑似ボーナスが確定する所定ポイントまで残りどのくらいのポイントが必要なのかを把握することができるため、緊張感がありつつも、疑似ボーナスへの期待感を膨らませることができる遊技を提供することができ、遊技の興趣性の向上を図ることができる。

20

30

【 2 5 0 9 】

そして、第 4 A T の最終ゲーム（保証ゲーム数経過後においてリプレイに当選したゲーム）では、例えば、累計で 2 7 0 ポイント付与しており、このうちの 2 0 0 ポイントが疑似 B B 1、疑似 R B となった場合には、演出表示装置 S 4 0 において、第 4 A T の遊技結果表示として、「疑似 B B 1 × 1」、「疑似 R B × 1」という表示、及び「7 0 ポイント」という表示を行うというように、第 4 A T 中にいずれかの疑似ボーナスが当選している場合には、その疑似ボーナスの種別と当選数を表示するとともに、それまでに付与したポイント数を表示する最終結果表示を行う。

【 2 5 1 0 】

40

本実施形態では、第 4 A T にて付与した第 2 ポイントのうち、疑似ボーナスの当選に足りない所定ポイント未満の第 2 ポイント（残第 2 ポイント）があった場合には、この残第 2 ポイントがそのまま次の第 4 A T に持ち越されるようになっている。例えば、残第 2 ポイントが、上述の 7 0 ポイントであった場合には、この 7 0 ポイントが次の第 4 A T にそのまま持ち越され、次の第 4 A T については、この 7 0 ポイントが付与された状態（7 0 ポイントが初期値となった状態）で開始されるようになっている。すなわち、初回の第 4 A T においては、0 ポイントから開始されるのに対し、2 回目以降の第 4 A T においては、前回の第 4 A T の残第 2 ポイントがそのまま初期値となるため、この場合、初回の第 4 A T よりも 2 回目の第 4 A T の方が、疑似ボーナスが当選する確率が高くなることとなる。このように、疑似ボーナスの当選に足りない残第 2 ポイントがあった場合であっ

50

ても、その残第2ポイントが次の第4ATの初期値となるため、疑似ボーナスを得るのに足りない残第2ポイントが無駄になるのを防止することができる。この結果、遊技者に損失感を与えることを防止することができ、遊技者からすれば、次の第4ATでの疑似ボーナスの当選に期待を膨らませながら遊技を行うことができる。

【2511】

上述のように、第4ATにおいては、保証ゲーム数経過後にリプレイに当選すると、最終ゲームとなり、この最終ゲームでは、上述のような最終結果表示を行う。ここで、疑似BB1又は疑似BB2に当選していた場合には（所定ポイントが疑似BB1又は疑似BB2となった場合には）その次ゲームから第1ATに移行し、疑似RBが当選していた場合にはその次ゲームから第3ATに移行する。また、第4ATの最終ゲームにて、いずれの疑似ボーナスも当選していなかった場合には、その次ゲームから第2ATに移行し、第2ATにて、再び、第4ATへの移行抽選が行われる。また、この第4ATを経て移行した疑似ボーナス（第1AT又は第3AT）では、その疑似ボーナスが終了した後において、必ず第2ATに移行するようになっており、この場合、ジャッジパートにおいても、必ずバトルに勝利した旨の演出が行われる。

10

【2512】

このように、本実施形態では、第2ATにて第4ATが当選する限り、第2ATと第4ATとの相互移行を繰り返す。また、第4ATにて疑似ボーナスが当選したら、その疑似ボーナスに該当する第1AT又は第3ATに移行した後に、第2ATに移行し、以後同様の移行を繰り返す。ここで、第4ATを経由した第1AT（疑似BB）が3回目であった場合、換言すれば、上述の疑似ボーナスカウンタの値が所定値である3となった場合には、上述のように、高純増の第1ナビ状態の第5ATに移行する。

20

【2513】

<第5AT>

この第5ATは、所定ゲーム数（例えば、50ゲーム）で1セットであり、かつ、1セット毎に次のセットを開始するか否かのループ抽選を高確率（例えば、90%）で行う仕様である。また、第5ATにおいて、ループ抽選に非当選であった場合には、第5ATが終了して、通常区間に移行する。この第5ATは、高確率でのループ抽選を行う仕様であるため、有利区間が終了するまで継続し易く（有利区間を完走し易く）になっており、第1乃至第4ATよりも上位の（有利な）ATといえる。このように、疑似ボーナスカウンタの値が3であった場合、その疑似ボーナスが終了した後は、上位のATであって有利区間を完走し易い第5ATに移行するため、疑似BBを3回指すという遊技目的が生じ、遊技意欲の促進を図ることができる。なお、本実施形態では、疑似ボーナスカウンタのカウント対象が疑似BBのみとなっているが、疑似ボーナスカウンタのカウント対象としては、疑似BB及び疑似RBであっても良いし、疑似RBのみであっても良く、そのカウント対象は遊技仕様等に応じて適宜設定可能である。

30

【2514】

<第6AT>

本実施形態では、上位のATとしては、上述の第5ATの他、CZから移行可能な第6ATを有している。この第6ATは、規定ゲーム数（例えば、100ゲーム）を消化することが終了条件となっており、この所定ゲームの間において、他のATよりも高い確率（例えば、1/25）で疑似BBを抽選している。本実施の形態では、中1stにて全リールに「白セブン」を目押しすると斜め右下がりに入賞08に係る図柄組み合わせである「白セブン・白セブン・白セブン」が揃う再遊技-G条件装置が成立したことが、疑似BBの当選条件となっている。換言すれば、本実施形態では、再遊技-G条件装置が成立する確率がそのまま疑似BBの当選確率となっている。そして、この再遊技-G条件装置が成立した場合には、演出表示装置S40にて、逆押しで「白セブン」を狙え等の演出を実行し、「白セブン」が揃っても揃わなくても、疑似BBが1つストックされた旨を報知する演出を行う。また、第6AT中において、一回も、疑似BBがストックされなかった場合には、強制的に疑似BBを1つストックするようにして、第6ATに突入した場合には、

40

50

最低限、1つの疑似B Bのストックが保証されている。なお、第6 A Tの疑似B Bの当選（ストック当選）の条件に付いては、上述の再遊技 - G条件装置の成立に限定されず、例えば、毎ゲーム所定の確率で疑似B Bを抽選するようにしても良いし、ベルやレア役等の役に応じた抽選確率で疑似B Bを抽選するようにしても良く、要は、他のA Tよりも高い確率で疑似B Bが当選するようにすればよい。また、この第6 A Tの抽選対象として、疑似B Bのみならず、疑似R Bも抽選対象とするようにしても良い。

【2515】

<第3 A T 疑似ボーナス（疑似R B）>

次に、第3 A Tについて説明する。第3 A Tは、上述の疑似ボーナスのうち、R B（レギュラーボーナス）を擬似的に行う（演出表示装置S 4 0等の演出によってR Bのように見せる）疑似R Bであり、この疑似R Bは、高純増の第1ナビ状態となっている。疑似R Bは、所定ゲーム数（例えば、20 G）到達することが終了条件となっている。また、疑似R Bは、最後の所定ゲーム数（例えば、5ゲーム）間においては、毎ゲーム、演出表示装置S 4 0による押し順ベルの正解打順を当てる択当てが行われ、その択当ての正解回数に応じた抽選確率で第2 A Tが当選するようになっている。本実施形態では、疑似R Bの最後の所定ゲーム数が5ゲームであった場合、3回正解以上が第2 A T確定（100%当選）であり、0回、1回、2回の順に第2 A Tの当選確率が高く（100%未満）なるようになっている。なお、これらの4回正解、5回正解時の特典として、上述の疑似B Bのストックに代えて、上位A Tである第5 A Tや第6 A Tに移行するようにしても良く、その特典については特に限定しない。

【2516】

また、疑似R Bは、その突入ゲームから最終ゲームの所定ゲーム数の前までの前半ステージと、前半終了後の所定ゲーム数の後半ステージとに分かれており、前半ステージにおいては、成立役に応じた抽選確率（例えば、レア役だと高確率でレベルアップ抽選に当選、レア役以外だとレア役よりも低い低確率でレベルアップ抽選に当選等）で、後半ステージの択当てが容易となるレベルアップ抽選を行っている（レベルが高いほど、択当ての択数が減って、択当てが容易となる）。具体的には、前半ステージにおいては、押し順ベルの押し順が6通りの6択のレベル1（押し順ナビ無し）から開始し、ここから、押し順が4通りの4択のレベル2（押しミスなし前提で1/4で押し順ベルが入賞）、押し順が3通りの3択のレベル3（押しミスなし前提で1/3で押し順ベルが入賞）、押し順が2択のレベル4（押しミスなし前提で1/2で押し順ベルが入賞）、押し順が1択（全ナビであり、押しミスなし前提で1/1で押し順ベルが入賞）のレベルMAXの順にレベルアップするようになっている。

【2517】

すなわち、疑似R Bにおいては、前半ステージでは、択当てのレベルアップを行うゲーム性であり、演出表示装置S 4 0においては、例えば、演出中の背景の色がレベル1だと白色、レベル2だと青色、レベル3だと緑色というように、レベルアップする度にそのレベルに応じた背景の色を変化させる等、現在のレベルを遊技者に報知する演出を行う一方、後半ステージでは、前半ステージにて得たレベルに応じた択当てを行うゲーム性であり、演出表示装置S 4 0や押し順表示装置においては、それぞれのレベルに応じた押し順ナビを行うようになっており（これについては後述する）、前半ステージと後半ステージとでゲーム性が異なる仕様となっている。このように、前半ステージと後半ステージとでゲーム性が異なるようにしているので、遊技者を飽きさせないようにすることができる。また、前半ステージでは、後半ステージの択当てを有利にする択当てのレベルアップを行うようにしているため、緊張感のある遊技を提供することができる。

【2518】

また、本実施形態では、疑似R Bにおいて、例えば、中1 s tにて全リールに「白セブン」を目押しすると斜め右下がりに入賞08に係る図柄組み合わせである「白セブン・白セブン・白セブン」が揃う再遊技 - G条件装置、及び、中1 s tにて全リールに「白セブ

10

20

30

40

50

ン」を目押しすると、斜め右下がりに入賞 0 6 に係る図柄組み合わせである「白セブン・白セブン・リブレイ A」といった「白セブン」のテンパイハズレ目が揃う再遊技 - H 条件装置が成立した場合においては、演出表示装置 S 4 0 において、中押しで「白セブン」を狙え等の演出を実行し、「白セブン」が揃ったら疑似 B B 1 に昇格し、揃わなかったら疑似 B B 1 に昇格しない旨の演出を行う。このゲームにおいて、再遊技 - G 条件装置が成立していた場合には、遊技者が「白セブン」を目押しすることによって、「白セブン」が揃い、次ゲームから疑似 B B 1 が開始され、再遊技 - H 条件装置が成立していた場合には、遊技者が「白セブン」を目押ししても、「白セブン」のテンパイハズレ目となって、次ゲームから疑似 B B 1 が開始されないようになっている。なお、上述の例では、「白セブン」が揃う条件装置を例に取って説明したが、例えば、「赤セブン」が揃う条件装置や、「バー」が揃う条件装置等であっても良く、疑似 B B 1 への昇格の条件となる条件装置については適宜設定可能である。

10

【 2 5 1 9 】

次に、疑似 R B の後半ステージの演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビについて説明する。図 3 7 9 (d) に示すように、打順正解時に 8 枚の遊技メダルが払い出される押し順役である A 群ベル (低ベル) は、正解時の入賞役が入賞 0 1 乃至 0 6 の 6 通りある 6 択となっている。また、打順正解時に 1 4 枚の遊技メダルが払い出される押し順役である B 群ベル (高ベル) も、正解時の入賞役が入賞 0 7 乃至 1 2 の 6 通りある 6 択となっている。また、図 3 7 9 (d) の「指示番号」は、押し順表示装置にて表示される番号を示しており、例えば、A 群ベルのうち、正解打順が「左中右 1」の入賞 0 1 の場合には、押し順表示装置 (図 3 7 参照) の一桁目に「 1」と表示され、B 群ベルのうち、正解打順が「左中右 2」の入賞 0 1 の場合も、押し順表示装置の下位桁に「 1」と表示されることを示す。なお、図 3 7 9 (d) では、A 群ベルのうち、入賞 0 1 の正解打順が「左中右」であり、B 群ベルのうち、入賞 0 7 の正解打順が、入賞 0 1 と同じ「左中右」であるため、これらを区別すべく、A 群ベルの正解打順の末尾に「 1」を付して、「左中右 1」と表記し、B 群ベルの正解打順の末尾に「 2」を付して、「左中右 2」と表記する。また、A 群ベルには、演出グループ番号 (演出 G R 番号) として 9 番が割り当てられ、B 群ベルには、演出グループ番号として 1 0 番が割り当てられ、非 A T 中において、副制御基板が、主制御基板からの上記 9 番又は 1 0 番といった演出グループ番号を受信することで、8 枚又は 1 4 枚の払い出しのあるベルが当選している旨の示唆演出が可能となっている。

20

30

【 2 5 2 0 】

上述のように、A 群ベル及び B 群ベルともに、正解の打順がそれぞれ 6 通りある (換言すれば、8 枚の遊技メダルが払い出される入賞役が 6 通りある) 6 択となっており、本実施形態では、これを前提として説明を進める。図 3 7 9 (a) は、押し順ナビ時における演出表示装置 S 4 0 (図 3 7 9 (a) では、演出表示装置 S 4 0 の一例である「液晶」と表記) の表示一覧を示している。この図 3 7 9 (a) の「当て択数」とは、押し順ナビを行う際に、遊技者に対して当てさせる択数を意味し、1 択 (レベル M A X)、2 択 (レベル 4)、3 択 (レベル 3)、4 択 (レベル 2)、6 択 (レベル 1) の 5 通りの択数を有している。また、「正解順番」は、この表における一例としての正解打順を示しており、全て「中右左」としている。また、「操作順番」は、上記 6 択の打順を示している。また、「レバー」は、スタートレバーを押下してから最初の停止ボタンが押下される前までの期間 (どの停止ボタンも押下されていない状態) を示し、「 1 停後」は、最初の停止ボタンが押下された後から 2 回目の停止ボタンが押下される前までの期間を示し、「 2 停後」は、2 回目の停止ボタンが押下されてから最後の停止ボタンが押下される前までの期間を示している。また、「概要」は、当て択数の内容の概要を説明しており、「 1 s t」は、最初の停止ボタンを押下する状況を示し、「 2 n d」は、最初の停止ボタンを押下した後の 2 回目の停止ボタンを押下する状況を示し、「 2 択」、「 3 択」は、演出表示装置 S 4 0 によるナビ態様を示している。この「概要」において、例えば、「 1 s t 2 択」とは、最初の停止ボタンを押下する際において、2 択のナビを行っていることを示し、「 2 n d 2 択」は、2 回目の停止ボタンを押下する際において、2 択のナビを行っていることを示す

40

50

。さらに、「レバー」、「1 停止後」、「2 停止後」の欄の「??？」等は、演出表示装置 S 4 0 にて実行するナビ態様を示しており、「??？」のうち、左の「？」が左停止ボタンに対応し、真ん中の「？」は中停止ボタンに対応し、右の「？」は右停止ボタンに対応しており、正解か否かが不明という意味となっている。また、同欄の「x??」は、左停止ボタンに対応する「x」は、不正解打順である旨、換言すれば、左停止ボタンを押してはいけない旨を意味する。また、同欄の「? 1 ?」における真ん中の「1」は、最初に押下する停止ボタンが中停止ボタンであることを意味する。

【2 5 2 1】

図 3 7 9 の (b) は、押し順表示装置 (指示モニタ) による指示態様を示している。「条件装置」の欄の「左中右 1」及び「左中右 2」は、上述の「左中右 1」及び「左中右 2」と同義であり、それぞれ「左中右 1」の入賞 0 1 が、「左中右 2」の入賞 0 2 が成立していることを示している (「条件装置」の欄の他の個所も同様) 。また、「押し順表示装置の表示」における「6 択」の欄の「」は、6 択の場合には、押し順表示装置に何の表示もなされないことを示し、「4 択」、「2 択」、「1 択」のそれぞれの欄における「8」、「1 1」、「1」等の数字は、図 3 7 9 (c) で示す指示番号であり、それぞれに表記された数字が押し順表示装置に表示されることを示す。

【2 5 2 2】

図 3 7 9 (c) の「指示番号」は、押し順表示装置による「1」、「2」・・・等の番号による指示態様を示し、「指示情報」は、それぞれの「指示番号」に対応したストップスイッチの押し順を示す。また、「指示情報」において「左第 1」、「中第 1」、「右第 1」はそれぞれ、上述の「左 1 s t」、「中 1 s t」、「右 1 s t」のことを示す。また、指示番号の欄の「7」に対応する「指示情報」の「左第 1 o r 中第 1」は、「左第 1」又は「中第 1」のいずれかが正解打順であることを示し、指示番号の欄の「8」に対応する「指示情報」の「左第 1 o r 右第 1」は、「左第 1」又は「右第 1」のいずれかが正解打順であることを示し、指示番号の欄の「9」に対応する「指示情報」の「中第 1 o r 右第 1」は、「中第 1」又は「右第 1」のいずれかが正解打順であることを示す。

【2 5 2 3】

< 6 択 >

図 3 7 9 (a) に示すように、レベル 1 の 6 択の場合には、押し順ナビ無しであり、正解打順が「中左右」の場合において、「レバー」のときは、演出表示装置 S 4 0 には、「??？」が表示されて、どの押し順が正解の押し順なのかがわからない状況となっている。ここで、遊技者が「左中右」の順で停止ボタンを押下した場合を例にとると、遊技者が最初に押下する停止ボタンとして、左停止ボタンを押下した後の「1 停止後」にて、「??」の表示が「??」となるというように、左停止ボタンに対応する左の「？」が消去された状態となって、左停止ボタンが押下されたことを報知するとともに、他の残りの停止ボタンについても、どの押し順なのかがわからない状況となっている。次いで、遊技者が 2 回目に押下する停止ボタンとして、中停止ボタンを押下した後の「2 停止後」にて、「??」の表示が、「？」となるというように、中停止ボタンに対応する真ん中の「？」が消去されたことによって、中停止ボタンが押下されたことを報知するが、残りの右停止ボタンについては、正解打順なのかがわからない状況となっている。したがって、遊技者は、最後の停止ボタンを押下した後に、「中左右」に対応した入賞 0 4 に係る図柄組み合わせ又は入賞 1 0 に係る図柄組み合わせの入賞の有無で、自らが選択した押し順が正解だったか否かがわかるようになっている。なお、ここでは、「操作順番」が「左中右」の場合を例に取って説明したが、他の「左中右」等の「操作順番」でも同様であるので、他の「左中右」等の説明については割愛する。また、レベル 1 の 6 択の場合においては、上述のように、押し順表示装置による指示は行われない。なお、レベル 1 の 6 択の場合においては、押し順表示装置に、例えば、「-」と表示することによって、どの押し順なのかが不明という旨を報知するようにしても良い。

【2 5 2 4】

この演出表示装置 S 4 0 によるナビ態様については、例えば、A 群ベルのうち、「中左

10

20

30

40

50

右 1」が正解打順で入賞 0 3 にかかる図柄組み合わせが入賞する入賞 - A 3 条件装置（以後、単に「入賞 0 3 条件装置」と言うこともある。）の場合も、B 群ベルのうち、「中左右 2」が正解打順で入賞 0 9 に係る図柄組み合わせが入賞する入賞 - B 3 条件装置（以後、単に「入賞 0 9 条件装置」と言うこともある。）の場合も、共通であるため、図 3 7 9（a）では、「中左右 1」や「中左右 2」の区別をせず、単に「中左右」としている（これについては、後述の 4 択、3 択、2 択、1 択も同様である）。換言すれば、図 3 7 9（a）において、「正解順番」が「中左右」となっているのは、入賞 0 3 条件装置及び入賞 0 9 条件装置のいずれの正解打順も示しており、演出表示装置 S 4 0 においては、これらの入賞 0 3 条件装置及び入賞 0 9 条件装置が当選した場合において共通のナビ態様となっている。このため、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビが発生した時点では、演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビの態様では、どちらの条件装置なのかがわからず、その入賞に伴って払い出された遊技メダルが 8 枚であれば、入賞 0 3 条件装置であり、1 4 枚であれば入賞 0 9 条件装置であることがわかることとなる。

10

【2 5 2 5】

< 4 択 >

次に、レベル 2 の 4 択の場合における演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビ態様について説明する。図 3 7 9（a）の「概要」に示すように、レベル 2 の 4 択の場合において、最初の停止ボタンを押下する際には（「レバー」のときには）、演出表示装置 S 4 0 は、選択肢が 2 通りの 2 択のナビを行い（1 s t 2 択）、最初の停止ボタンを押下した後における 2 回目の停止ボタンを押下する際にも（「1 停後」の際にも）、2 択のナビを行う（2 n d 2 択）。

20

【2 5 2 6】

このレベル 2 の 4 択において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が、不正解打順のうち、最初に押下する停止ボタンが不正解の「左」である「左中右」の場合は、「レバー」のときは、「x??」と表示されて、左停止ボタンが「x」であるため、最初に押下する停止ボタンとしては、左停止ボタンが不正解打順であり、中停止ボタン又は右停止ボタンのいずれかが正解であるというように、最初に押下する停止ボタンとして、正解打順が中停止ボタン又は右停止ボタンのいずれかという 2 択のナビを行っている（「1 s t 2 択」）。この状態で、不正解の左停止ボタンを押下すると（押しミスをする）、この時点で、正解打順の押し順を行うことが不可能となるため、即座に「x??」の表示を全て消去し（押し順ナビを消去し）、「1 停後」、「2 停後」のそれぞれの際において、演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビが消えた状態となる。なお、「操作順番」が「左右中」、「右左中」、「右中左」の場合も、上述の「左中右」と同様であるので、その説明は割愛する。

30

【2 5 2 7】

レベル 2 の 4 択において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が正解打順と同じ「中左右」の場合においては、演出表示装置 S 4 0 は、「レバー」では、上述と同様に「x??」と表示され（「1 s t 2 択」）、この状態で、遊技者が、最初の停止ボタンとして正解打順である中停止ボタンを押下した後の「1 停後」では、「x??」の表示が「??」の表示となって、正解打順が左停止ボタン又は右停止ボタンのいずれかという 2 択のナビを行う（「2 n d 2 択」）。そして、「1 停後」のときに、遊技者が、2 回目に押下する停止ボタンとして、正解打順である左停止ボタンを押下すると、「2 停後」にて、「??」の表示のうち、左停止ボタンに対応する左の「?」が消去されて「?」という表記となる。この時点で、既に、押し順正解となっているが、本実施形態では、最後に押下する停止ボタンについて、あえて「?」と表示することによって、最後の停止ボタンを押下するまで正解か否かがわからないようになっている。

40

【2 5 2 8】

レベル 2 の 4 択において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が「中右左」の場合、換言すれば、最初の停止ボタンの押下順序については、正解打順と同じだが、2 回目の停止ボタン押下順序が不正解だった場合も、上述の「中左右」と

50

同様な表示を行う。すなわち、「操作順番」が「中右左」にて、「レバー」のときに「×??」と表示され、この状況で遊技者が中停止ボタンを押した後の「1 停後」のとき、遊技者が、2 回目の押下する停止ボタンとして、不正解打順である右停止ボタンを押下した後の「2 停後」では、「??」の表示のうち、右停止ボタンに対応する右の「?」が消去されて、「?」という表示となる。この不正解打順で停止ボタンを押下したとしても、最後に押下する停止ボタンについては、「?」と表示することによって、最後の停止ボタンを押下するまで正解打順か否かがわからないようになっている。このように、演出表示装置 540 では、2 回目の停止ボタンを押下した後において、この 2 回目の停止ボタンの押下が、正解打順であっても不正解打順であっても、同様な表示形態となるため、最後まで正解打順なのか不正解打順なのかわからないため、最後の停止ボタンを押下するまで、緊張感のある遊技を提供することができる。

10

【2529】

次に、レベル 2 の 4 択の場合における押し順表示装置の指示態様について説明する。図 379 (b) に示すように、「条件装置」が「中左右 1」の場合、換言すれば、上述のように、正解打順が「中左右 1」であり、8 枚の遊技メダルが払い出される入賞 03 条件装置の場合、押し順表示装置には、図 379 (a) の「レバー」のタイミングで、「中第 1 or 右第 1」の 2 択の「9」が表示される。この状況で、遊技者が正解の中停止ボタンを押下した場合には、「1 停後」のタイミングで、「左第 1 or 中第 1」の「7」が表示されることによって、4 択ナビを行うようにし、不正解の左停止ボタンを押下した場合には、「1 停後」のタイミングでは何の表示もしないようにしている。

20

【2530】

一方、「条件装置」が「中左右 2」の場合、換言すれば、上述のように、正解打順が「中左右 2」であり、14 枚の遊技メダルが払い出される入賞 09 条件装置の場合においては、押し順表示装置には、「レバー」のタイミングで、上述の入賞 03 の「9」とは異なる「左第 1 or 中第 1」の「7」が表示される。この状況で、遊技者が正解の中停止ボタンを押下した場合には、「1 停後」のタイミングで、「左第 1 or 右第 1」の「8」が表示されることによって、4 択ナビを行うようにし、不正解の左停止ボタンを押下した場合には、「1 停後」のタイミングでは何の表示もしないようにしている。

【2531】

このように、本実施形態では、正解打順が同じ「中左右」であっても、この正解打順に対応したのが入賞 03 条件装置であるか、入賞 09 条件装置であるかによって、押し順表示装置の表示態様が異なるようにしている。仮に、入賞 03 条件装置及び入賞 09 条件装置において、「レバー」のタイミングで、押し順表示装置にて共通の上記「7」を表示した状況下で、遊技者が不正解打順である左停止ボタンを押下した場合には、左リールの有効ライン上に停止した図柄によって、不正解打順であることがわかることがある。例えば、入賞 03 条件装置及び入賞 09 条件装置を例に取って説明すると、これらの条件装置の正解打順に対応した入賞 03 及び入賞 09 の図柄組み合わせのうち、左リールの図柄はともに「スイカ」であり（図 361 参照）、入賞 03 条件装置及び入賞 09 の不正解打順のうち、左 1st の打順の場合は、図 373 に示すように、いずれも 1/2 で入賞 13 に係る図柄組み合わせが停止することとなり、この入賞 13 の左リールの図柄は「ベル A」である（図 364 参照）。

30

40

【2532】

このため、押し順表示装置に「左第 1」又は「中第 1」の「7」が表示された状態で、左停止ボタンを押下して停止した左リールの図柄が「ベル A」だと、「左第 1」の打順が不正解打順であることがわかるとともに、正解打順が「中第 1」であることが特定できることとなる。そうすると、図 373 及び図 374 に示す条件装置の構成要素を知っている遊技者の場合、成立している条件装置としては、中 1st の入賞 03 条件装置又は入賞 09 条件装置のいずれかであり、また、入賞 03 条件装置及び入賞 09 条件装置の左 1st の不正解打順時においては、ともに入賞 13 に係る図柄組み合わせが停止することがわかるため、この入賞 13 に係る図柄組み合わせを狙い打たれるという攻略性が生じることと

50

なる。これによって、本来、1 / 2 で入賞するはずの入賞 1 3 が、目押しが成功する限り 1 0 0 % 入賞するということとなる虞がある。

【 2 5 3 3 】

これに対し、本実施形態のように、正解打順が同じ「中左右」であっても、この正解打順に対応したのが入賞 0 3 条件装置の場合は、「中第 1 o r 右第 1」の「9」を表示し、入賞 0 9 条件装置の場合は、「左第 1 o r 中第 1」の「7」を表示するというようにすることで、遊技者が不正解打順である左停止ボタンを押下した場合において、左リールに停止した図柄によって、「左第 1」が不正解打順だとわかったとしても、依然として、「中第 1」又は「右第 1」のいずれかが正解打順候補として残ることとなり、正解打順を特定できないこととなる。この結果、図 3 7 3 及び図 3 7 4 に示す条件装置の構成要素を知っていても、狙い打つ図柄組み合わせが特定できないため、入賞に係る図柄組み合わせを狙い打つという攻略性を防止することができる。ここで、本実施形態では、図 3 7 9 (b) における「条件装置」が「中左右 1」及び「中右左 2」の場合を例に取って説明したが、図 3 7 9 (b) における「条件装置」が「左中右 1」及び「左中右 2」の場合も、「右左中 1」及び「右左中 2」の場合も、上述と同様な作用効果を奏することは言うまでもない。

10

【 2 5 3 4 】

なお、押し順表示装置による上述の「7」や「9」等の指示表示のタイミングは、演出表示装置 S 4 0 の「レバー」、「1 停後」等にて「x ??」等が表示されるタイミングと同時であっても良いし、演出表示装置 S 4 0 による表示より先であっても、後であってもいずれでも良い。また、演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビを行わずに、押し順表示装置の指示のみを行うようにしても良く、要は、演出表示装置 S 4 0 や押し順表示装置の少なくとも一方で、択当てのためのナビ（押し順ナビ）を行うようにすればよい。これについては、他の 2 択等についても同様である。

20

【 2 5 3 5 】

< 3 択 >

次に、レベル 3 の 3 択の場合における演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビ態様について説明する。このレベル 3 の 3 択において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が正解打順である「中左右」の場合は、「レバー」のときには、演出表示装置 S 4 0 には「???」が表示され、この状況で、最初に押下する停止ボタンとして正解の中停止ボタンを押下すると、この時点で、3 択が成功していることとなる。このため、「1 停後」のときには、演出表示装置 S 4 0 において、2 番目に押下する停止ボタンが左停止ボタンであり、最後に押下する停止ボタンが右停止ボタンである旨の「2 3」が表示され、残りの 2 つの停止ボタンをどの順番で押下すれば良いかを遊技者に報知する押し順ナビが行われるようになっている。この状況で、遊技者が、演出表示装置 S の押し順ナビに従って、2 回目に左停止ボタンを押下し、最後に（3 回目に）右停止ボタンを押下することで、「中左右」に対応した入賞 0 4 に係る図柄組み合わせ又は入賞 1 0 に係る図柄組み合わせが揃って、8 枚又は 1 4 枚の遊技メダルが払い出される。

30

【 2 5 3 6 】

レベル 3 の 3 択において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が、不正解打順のうち、最初に押下する停止ボタンが不正解である「左中右」の場合、「レバー」のときには、演出表示装置 S 4 0 には、「???」が表示され、この状況で、遊技者が最初に左停止ボタンを押下すると、この時点で、正解打順の押し順を行うことが不可能となるため、即座に「???」の表示を全て消去し（押し順ナビを消去し）、「1 停後」、「2 停後」のそれぞれのときにおいて、演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビが消えた状態となる。なお、「左右中」、「右左中」、「右中左」の場合も、上述の「左中右」と同様であるので、その説明は割愛する。

40

【 2 5 3 7 】

レベル 3 の 3 択において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が、不正解打順のうち、最初に押下する停止ボタンは正解であるが 2 回目に押下する

50

打順が不正解である「中右左」の場合、「レバー」のときは、演出表示装置 S 4 0 に「? ? ?」と表示され、この状況で、最初に押下する停止ボタンとして正解の左停止ボタンを押下すると、この時点で、3 択が成功していることとなるため、上述のように、演出表示装置 S 4 0 には、上述の「2 3」が表示される。この状況で、遊技者が、2 回目に停止する停止ボタンとして、不正解の右停止ボタンを押下すると（押しミスすると）、この時点で、正解打順の押し順を行うことが不可能となるため、即座に「2 3」の表示を全て消去し、「2 停後」のときにおいて、演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビが消えた状態となる。なお、レベル 3 の 3 択の場合における押し順表示装置の指示態様については、この 3 択というのが、「レバー」の時点で、左、中、右のいずれかを選択させる仕様であるため、上述のレベル 1 の 6 択の場合と同様に、押し順表示装置による指示は行われない。

10

【2 5 3 8】

< 2 択 >

次に、レベル 4 の 2 択の場合における演出表示装置 S 4 0 押し順ナビ態様について説明する。このレベル 4 の 2 択においては、「レバー」の時点で 2 択のナビを行う「1 s t 2 択」と、「レバー」の時点で最初に押下する停止ボタンとして、正解の停止ボタンを報知した後、「1 停後」の時点で 2 択ナビを行う「2 n d 2 択」との 2 通りの押し順ナビ態様を有しており、これらの押し順ナビ態様を順次説明する。

【2 5 3 9】

まず、「1 s t 2 択」について説明する。この「1 s t 2 択」において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が正解打順である「中左右」の場合は、「レバー」のときには、演出表示装置 S 4 0 には、「x ? ?」と表示されて、左停止ボタンが不正解であり、中停止ボタン又は右停止ボタンのいずれかが正解である旨の 2 択ナビを行う。この状況で、遊技者が最初の停止ボタンとして正解の中停止ボタンを押下すると、この時点で、2 択が成功していることとなる。このため、「1 停後」のときには、演出表示装置 S 4 0 において、上述の「2 3」が表示され、残りの 2 つの停止ボタンをどの順番で押下すれば良いかを遊技者に報知する押し順ナビが行われるようになっている。この状況で、遊技者が、演出表示装置 S の押し順ナビに従って、2 回目に左停止ボタンを押下し、最後に（3 回目に）右停止ボタンを押下することで、「中右左」に対応した入賞 0 4 に係る図柄組み合わせ又は入賞 1 0 に係る図柄組み合わせが揃って、8 枚又は 1 4 枚の遊技メダルが払い出される。

20

30

【2 5 4 0】

「1 s t 2 択」において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が「中右左」というのは、最初に押下する停止ボタンとして、正解の中停止ボタンを押下し、「1 停後」にて、演出表示装置 S 4 0 に、上述の「2 3」の押し順ナビがなされているのにも関わらず、2 回目に不正解の右停止ボタンを押下した（押しミスをした）という状況であり、この場合には、右停止ボタンを押下すると、即座に「2 3」の表示を全て消去し、「2 停後」のときにおいて、演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビが消えた状態となる。

【2 5 4 1】

「1 s t 2 択」において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が不正解打順である「左中右」の場合も、「レバー」のときには、演出表示装置 S 4 0 には、「x ? ?」と表示され、この状況で、遊技者が、不正解打順である左停止ボタンを押下した場合においては（押しミスをした場合には）、この時点で、正解打順の押し順を行うことが不可能となるため、即座に「x ? ?」の表示を全て消去し、「1 停後」、「2 停後」のそれぞれのときにおいて、演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビが消えた状態となる。なお、「左右中」、「右左中」、「右中左」の場合も、上述の「左中右」と同様であるので、その説明は割愛する。

40

【2 5 4 2】

次に、「2 n d 2 択」について説明する。この「2 n d 2 択」において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が正解打順である「中左右」の場合は

50

、「レバー」のときには、演出表示装置 S 4 0 には、「? 1 ?」と表示されて、最初に押下する停止ボタンが中停止ボタンという旨の押し順ナビ (1 択ナビ) が行われる。この状況で、遊技者が、最初の停止ボタンとして正解の中停止ボタンを押下すると、「1 停後」にて、演出表示装置 S 4 0 には、「? ?」と表示されて、左停止ボタン又は右停止ボタンのいずれかが正解である旨の 2 択ナビを行う。この状態で、遊技者が、正解である右停止ボタンを押下すると、「1 停後」にて、「? ?」の表示のうち、右停止ボタンに対応する右の「?」が消去されて「? 」という表記となる。この時点で、既に、押し順正解となっているが、本実施形態では、上述の 4 択の場合と同様に、「2 停後」にて、最後に押下する停止ボタンについて、あえて「?」と表示することによって、最後の停止ボタンを押下するまで正解か否かがわからないようになっている。

10

【 2 5 4 3 】

「2 n d 2 択」において、「正解順番」が「中左右」の状況で、「操作順番」が、最初の停止ボタンの押下順序については、正解打順と同じだが、2 回目の停止ボタン押下順序が不正解である「中右左」だった場合も、「レバー」及び「1 停後」については、上述の「中左右」と同様な表示を行う。すなわち、演出表示装置 S 4 0 は、「レバー」のときには「? 1 ?」を表示し、この状況で、遊技者が中停止ボタンを押下した後の「1 停後」にて「? ?」を表示する。この状況で、遊技者が、不正解である左停止ボタンを押下すると、「2 停後」にて、「? ?」の表示のうち、右停止ボタンに対応する右の「?」が消去されて、「? 」という表示となる。この不正解打順で停止ボタンを押下したとしても、最後に押下する停止ボタンについては、「?」と表示することによって、最後の停止ボタンを押下するまで正解打順か否かがわからないようになっている。

20

【 2 5 4 4 】

「2 n d 2 択」において、「正解順番」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が不正解打順である「左中右」の場合も、「レバー」のときには、演出表示装置 S 4 0 には、「? 1 ?」と表示され、この状況で、遊技者が、不正解打順である左停止ボタンを押下した場合においては (押しミスをした場合には)、この時点で、正解打順の押し順を行うことが不可能となるため、即座に「? 1 ?」の表示を全て消去し、「1 停後」、「2 停後」のそれぞれのときにおいて、演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビが消えた状態となる。なお、「左右中」、「右左中」、「右中左」の場合も、上述の「左中右」と同様であるので、その説明は割愛する。

30

【 2 5 4 5 】

次に、レベル 4 の 2 択の場合における押し順表示装置の指示態様について説明する。図 3 7 9 (b) の「2 択」は、上述の「2 n d 2 択」の場合の例示である。この図 3 7 9 (b) の「2 択」に示すように、例えば、正解打順が「中左右 1」、「中左右 2」、「中右左 1」、「中右左 2」の場合 (条件装置がそれぞれ「中左右 1」、「中左右 2」、「中右左 1」、「中右左 2」の場合)、換言すれば、最初に押下する停止ボタンとして中停止ボタンが正解の場合には、は、押し順表示装置では、図 3 7 9 (a) の「レバー」のタイミングにて、「中第 1」が正解である旨の「1 0」が表示され、その後の「1 停後」のタイミングでは、何の表示もしないことで、「2 n d 2 択」としている。これについては、他の正解打順についても同様であるので、その説明は割愛する。

40

【 2 5 4 6 】

なお、上述の「1 s t 2 択」とする場合には、例えば、「条件装置」が「中左右 1」では、「レバー」のタイミングにて、押し順表示装置に「左第 1 o r 中第 1」の「7」又は「中第 1 o r 右第 1」の「9」のいずれかの表示を行い、「1 停後」のタイミングでは、押し順表示装置に、遊技者が押下した停止ボタンが正解の場合には、「中左右」が正解である旨の「3」を表示し、不正解の場合には、何の表示もしないようにすればよい。

【 2 5 4 7 】

< 1 択 >

次に、レベル M A X の 1 択の場合における演出表示装置 S 4 0 及び押し順表示装置による押し順ナビ態様について説明する。このレベル M A X の 1 択において、「正解順番」が

50

「中左右」の状況で、遊技者による「操作順番」が正解打順である「中左右」の場合は、「レバー」のときには、演出表示装置 S 4 0 には、「中左右」の押し順に対応した「2 1 3」が表示され、押し順表示装置には、「中左右」の押し順に対応した「3」が表示されることで、「レバー」の時点で全ての押し順の押し順ナビを行うようにしている。

【2 5 4 8】

また、「正解打順」が「中左右」の状況で、遊技者による「操作打順」が不正解打順である「左中右」の場合には、「レバー」の時点で全ての押し順の押し順ナビを行うが、最初に押下する停止ボタンとして不正解の左停止ボタンを押下した場合には、この時点で、正解打順の押し順を行うことが不可能となるため、演出表示装置 S 4 0 では「2 1 3」の表示を全て消去し、押し順表示装置においても「3」の表示を消去し、「1 停後」、「2 停後」のそれぞれのときにおいて、演出表示装置 S 4 0 及び押し順表示装置による押し順ナビが消えた状態となっている。これについては、「左右中」、「右左中」、「右中左」の場合も同様である。さらに、最初に押下する停止ボタンが正解で、2 回目に押下した停止ボタンが不正解の「右」である「中右左」の場合には、2 回目に右停止ボタンを押下した時点で、演出表示装置 S 4 0 では、「1 停後」にて表示していた「2 3」を消去し、押し順表示装置では「3」の表示を消去し、「2 停後」では、演出表示装置 S 4 0 及び押し順表示装置による押し順ナビが消えた状態となる。

【2 5 4 9】

< 第 2 通常状態 >

次に、有利区間の非 A T 中状態である第 2 通常状態について説明する。この第 2 通常状態は、通常区間から有利区間に移行した後に必ず移行する C Z が終了した後に移行する状態である。この第 2 通常状態では、図 3 8 0 に示すように、演出表示装置 S 4 0 の特定領域 T R 1 には、第 2 通常状態に係る遊技の進行具合を示すカウンタ表示 C O が表示されており、このカウンタ表示 C O 内には、分母と分子とにそれぞれ所定の数値が示された分数カウンタ表示 B K 1 と、現在の周期が何周期目なのかが表示された周期表示 T R 1 とが表示されている。なお、このカウンタ C O 表示は、演出表示装置 S 4 0 の表示部の一部に表示していたが、これに代えて、演出表示装置 S 4 0 とは別の演出表示装置を、例えば、演出表示装置 S 4 0 の左側に設けて、ここに表示するようにしても良い。

【2 5 5 0】

この分数カウンタ表示 B K 1 の分子は、第 2 通常状態にて毎ゲームの抽選によって遊技者に付与されたポイントの累積値を示し、分数カウンタ表示 B K 1 の分母は、分数カウンタ表示 B K 1 の分子のポイント数の目標値を示している。本実施形態では、分数カウンタ表示 B K 1 の分子の初期値は 0 であり、分母の初期値は 1 0 0 0 となっており、この分数カウンタ B K 1 の分子のカウント開始から、分数カウンタ B K 1 の分子の値が分母以上となるまでを 1 周期としている。そして、この 1 周期到達で、所定の確率で疑似ボーナスの当否抽選を行うようになっている。この疑似ボーナスの当否抽選にて、当選した場合には、疑似 B B 1、疑似 B B 2（第 1 A T）又は疑似 R B（第 3 A T）のいずれかに移行し、当選しなかった場合には、1 周期が完了して次の周期を開始するようになり、この周期数が周期表示 T R 1 に表示される。このように、付与されたポイントを分子に表示し、目標値を分母に表示する分数カウンタ表示 B K 1 のような表示形態とすることで、現在の付与ポイントと目標値との関係が一目で把握でき、常に、現状を把握した状態で遊技を行うことができる。また、目標値を明確に表示することによって、遊技の目的を明確化することができ、遊技者は目的意識をもって遊技を進めることができるようになる結果、遊技を継続する意欲を促進することができる。なお、本実施形態では、演出表示装置 S 4 0 によるポイントの表示、目標値の表示としては、上述の分数カウンタ表示 B K 1 を適用したが、これに限定されず、左側にポイントを表示し、右側に目標値を表示するというように、ポイントの表示と目標値の表示とを別々に表示する態様であっても良い。

【2 5 5 1】

本実施形態では、ベルやリプレイやハズレの場合には、0 ポイント～5 ポイント、レア役の場合には 5 ポイント～10 ポイントというように、毎ゲームの成立役に応じたポイン

10

20

30

40

50

ト抽選を行っており、ここで付与されたポイントは、主制御基板 M によって制御される図示しないポイントカウンタによって管理されており、このポイントカウンタには、所定の初期値（例えば、0）がセットされている。ポイントカウンタの値は、ポイントが付与される度に累積的に加算され、この値が、分数カウンタ表示 B K 1 の分子に反映されるようになっている。また、分数カウンタ表示 B K 1 の分母については、毎ゲームの成立役に関わらず不変となっているが、後述する C Z によってその値が減算される仕様となっている。分数カウンタ表示 B K 1 の分母は、主制御基板 M によって制御される図示しない目標値カウンタによって管理されている。この目標値カウンタには、所定の初期値（例えば、1000）がセットされており、C Z によって目標値カウンタの値が減算された場合には、この目標値カウンタの値が分数カウンタ表示 B K 1 の分母に反映されるようになっている。

10

【2552】

このように、第2通常状態では、分数カウンタ表示 B K 1 の分子の値（累積ポイント数）を、分数カウンタ表示 B K 1 の分母の値に到達するよう増やしていくゲーム性となっており、演出表示装置 S 4 0 においては、遊技者に付与するポイントに応じた演出等が行われるようになっている。この第2通常状態においては、この第2通常状態が開始してから所定の天井ゲーム数（例えば、350ゲーム、700ゲーム等）に到達すると、第1天井となっており、第1 A T に移行して疑似 B B 1 が開始されるようになっている。なお、この第1天井の天井ゲーム数は、主制御基板 M によって制御される図示しない天井カウンタによって管理されている。

【2553】

20

また、第2通常状態では、上述のように、1周期到達時における疑似ボーナス抽選に当選しなかった場合には、次の周期を開始するのであるが、この周期については、主制御基板 M によって制御される周期カウンタによって管理されている。この周期カウンタは、初期値として所定値（例えば、10）がセットされており、1周期完了ごとに1ずつ減算されるようになっており、この周期カウンタの値が、周期表示 R T 1 に反映されるようになっている。また、本実施形態では、周期カウンタの値が1となった場合には、換言すれば、第2通常状態において所定の天井周期数に到達した場合には（例えば、周期カウンタの初期値が10の場合には、10周期目）、第2天井となっており、疑似ボーナスと第2 A T とが当選し、この場合、第2通常状態から第1 A T を経て第2 A T に移行するようになっている。

30

【2554】

< C Z >

次に、C Z について説明する。この C Z は、第2通常状態の分数カウンタ表示 B K 1 の分子の値を加算し、分母の値を減算するものである（換言すれば、分数カウンタ表示 B K 1 の分子の値及び分母の値を変動させる特化ゾーンともいえる）。この C Z には、上述のように、通常区間から有利区間に移行した場合と、第2通常状態においてレア役が当選した際における C Z 移行抽選に当選した場合とに移行する。この C Z は、所定ゲーム数の保証ゲーム数を経過した後、リプレイ及びレア役に当選したことを終了条件としている。

【2555】

この C Z においては、成立役に応じて、ポイントを加算するとともに、目標値カウンタの値を減算する。本実施形態では、C Z において、ベルの場合は、ポイントを20加算し、目標値を50減算し、ハズレの場合には、ポイントを10加算し、目標値を5減算するというように、成立役に応じた抽選によって、ポイントカウンタの加算値及び目標値カウンタの減算値を決定するようになっている。本実施形態では、目標値の減算値が、所定値（例えば、1000）以上となった場合、上述の上位 A T である第6 A T への移行が確定し、確定したゲームの次ゲームから第6 A T が開始されるようになっている。このように、減算値が所定値以上となった場合に、上位 A T である第6 A T に移行するという特典を付与しているので、C Z において、所定値を超えるという目標を遊技者に与えることができ、遊技機欲の促進を図ることができる。なお、本実施形態では、目標値の減算値が所定値以上となった場合に第6 A T に移行したが、これに代えて、ポイントの加算値が所定値

40

50

以上になった場合に第 6 A Tに移行するようにしても良いし、この所定値以上になった場合の特典としても、第 6 A Tへの移行に代えて、第 5 A Tの移行としたり、或いは、疑似ボーナスがストックされるといった特典であっても良い。

【 2 5 5 6 】

また、C Zにおいて、リプレイが当選すると、それまでに加算したポイントの累積値や減算した目標値の累積値については、そのままの状態を終了する。一方、C Zにおいて、レア役が当選しても、C Zが終了するのであるが、このレア役によってC Zが終了した場合においては、例えば、レア役 1（例えば、弱チェリー）の場合には、C Zにて加算したポイントの累積値及びC Zにて減算した目標値カウンタの累積値をそれぞれ 2 倍の値とし、レア役 1 よりも上位のレア役 2（例えば、強チェリー）の場合には、上記それぞれの累積値を 3 倍の値とするという特典を付与するようにしている。このように、レア役でC Zが終了しても、レア役に応じた倍率でそれぞれの累積値が大きく変動するという特典が付与されるため、レア役の引き損感を軽減するとともに、C Z終了による遊技意欲の減退を防止することができる。

10

【 2 5 5 7 】

このC Zにおいて、演出表示装置 S 4 0 では、図 3 8 1 に示す演出が実行される。この図 3 8 1 に示すように、演出表示装置 S 4 0 の左側の領域においては、ハズレの場合には、C Zが継続するとともに、図 3 8 0 に示す分数カウンタ表示 B K 1 の分子の値（ポイント）を 1 0 加算し、分母の値（目標値）を 5 減算する旨が表示され（図では、それぞれ「+ 1 0」、「- 5」と表記）、演出表示装置 S 4 0 の右側の領域においては、ベルの場合には、C Zが継続するとともに、分数カウンタ表示 B K 1 の分子の値を 2 0 加算し、分母の値を 5 0 減算する旨が表示されて、遊技者に、成立役に応じたポイントの加算値、目標値の減算値を報知している。

20

【 2 5 5 8 】

また、演出表示装置 S 4 0 の中央の領域においては、分子に、C Zにて加算したポイントの累積値を示し（図に示す例では、「+ 2 5 0」と表示）、分母に、C Zにて減算した目標値の累積値を示した（図に示す例では、「- 1 0 0」と表示）、分数カウンタ表示 B K 2 が表示されており、遊技者にそれまでに加算されたポイントの累積値、及び減算した目標値の累積値を報知している。

【 2 5 5 9 】

30

また、演出表示装置 S 4 0 には、リプレイの場合には、C Zが終了し、それまでに加算したポイントの累積値や減算した目標値の累積値については、そのまま反映される旨の「× 1」という表示がなされ、レア役 1 の場合には、C Zは終了するが、上述のように 2 倍となる旨の「× 2」、レア役 2 の場合には、C Zは終了するが、上述のように 3 倍となる旨の「× 3」が表示されて、遊技者にリプレイで終了した場合と、レア役で終了した場合のポイントの累積値及び目標値の累積値の取り扱いについて報知している。また、演出表示装置 S 4 0 には、目標値が 1 0 0 0 を超えたら、C Zが終了するとともに、第 6 A Tに移行する旨の表示もなされている。

【 2 5 6 0 】

< 非 A T 中状態の遊技の流れ >

40

次に、上述した第 2 通常状態及びC Zを前提に、非 A T 中の状態の遊技の流れについて説明する。通常区間から有利区間に移行した当該ゲームにて、C Zが開始される。このC Zにおいては、成立役に応じてポイントの加算及び目標値の減算が行われていき、C Zが終了すると第 2 通常状態に移行する。例えば、図 3 8 1 に示すように、ポイントが 2 5 0 加算され、目標値が 1 0 0 減算された状態で、C Zを終了した場合には、ポイントカウンタの初期値（0）に 2 5 0 が加算され、目標値カウンタの初期値（1 0 0 0）から 1 0 0 を減算するため、このC Z終了後に移行した最初の第 2 通常状態においては、図 3 8 0 に示すように、分数カウンタ表示 B K 1 の分母である目標値が 9 0 0、分子であるポイントが 2 5 0 の状態から開始されることとなる。

【 2 5 6 1 】

50

このように、通常区間から有利区間に移行すると必ず、ポイントの加算及び目標値の減算を行うC Zが開始されることにより、このC Z終了後に移行する最初の第2通常状態では、初めからポイントが加算され、目標値が減算された有利な状態から開始することができ、遊技意欲の促進を図ることができ、A Tが終了して通常区間に移行したとたんに遊技をやめる（いわゆる即ヤメ）ことを防止することができる。

【2562】

C Zから移行した最初の第2通常状態では、成立役に応じたポイント付与が行われていくが、レア役が当選した際におけるC Z移行抽選に当選すると、C Zに移行し、このC Zにいてポイントの加算及び目標値の減算が行われることで、分数カウンタ表示BK1の分子の値がさらに加算され、分母の値がさらに減算された状態となる。例えば、図380に示すように、C Zから移行した最初の第2通常状態において、分数カウンタ表示BK1の分子が250、分母が900の時点（目標値まで残り650の時点）から第2通常状態を開始し、この第2通常状態において、分子を300まで加算した時点（目標値まで残り600の時点）で、C Zに移行し、このC Zで分子が300加算され、分母が200減算されて第2通常状態に移行した場合には、分数カウンタ表示BK1の分子が600、分母が700となって、目標値まで残り100となる。このように、本実施形態のC Zにおいては、ポイントの加算のみならず、目標値の減算をも行うようにしているため、ポイントの加算によるポイントの累積値が目標値に近づくのみならず、目標値の減算によって目標値の上限値が下がるので、目標値が固定でポイントの加算のみを行う仕様に比して、ポイントの累積値をより早く目標値以上とすることができるという期待感を遊技者に与えることができ、遊技者の遊技意欲の向上を図ることができる。

【2563】

この第2通常状態では、この第2通常状態によるポイント加算、C Zによるポイント加算および目標値の減算によって、分数カウンタ表示BK1の分子の値及び分母の値が変動し、この分子の値が分母の値以上となった場合には、1周期が完了して、疑似ボーナスへの移行抽選が行われ、これに当選した場合には、疑似ボーナスが開始される。一方、この疑似ボーナスの抽選に外れた場合には、次の周期に移行する。具体的には、C Zから移行した最初の第2通常遊技においては、1周期目であり、図380にも示すように、カウンタCOにも<1周期目>という表示がなされる。この1周期目が終了し、疑似ボーナスへの移行抽選に外れた場合には、2周期目となって、カウンタCOには<2周期目>という表示がなされる。また、2周期目においては、1周期目が終了した時点における分数カウンタ表示BK1の分子の値のうち、分母の値を超えた分が2周期目に引き継がれ、分数カウンタ表示BK1の分母の値は、そのまま2周期目に引き継がれる。

【2564】

例えば、上述のように、通常区間から有利区間に移行した際のC Zを経て移行した最初の第2通常状態において、C Zに再び突入して、分数カウンタ表示BK1の分子が600、分母が700となり、その後、分数カウンタ表示BK1の分子が710となって分母を超えて、疑似ボーナスへの移行抽選を行ったものの、この移行抽選に外れた場合の2周期目については、以下の通りとなる。すなわち、1周期目が終了した時点で、分数カウンタ表示BK1の分子が710であり、目標値を10超えた状態であるため、2周期目における分数カウンタ表示BK1の分子は、10の状態から開始される。また、1周期目が終了した時点における分数カウンタ表示BK1の分母の700は、2周期目にそのまま引き継がれ、2周期目における分数カウンタ表示BK1の分母は、700の状態から開始されるようになる。

【2565】

すなわち、本実施形態では、N周期目が終了した時点において、ポイントカウンタの値Pが、目標値カウンタの値Mよりも多い場合には、N+1周期目においては、その差分（値P-値M）をポイントカウンタにセットしてこれを2周期目の初期値となるようにしている。また、N周期目が終了した時点における目標値カウンタの値Mは、2周期目においてそのまま引き継がれ、2周期目の初期値となるようにしている。なお、本実施形態では

、2周期目のポイントカウンタの初期値として、上述の差分としているが、これに代えて、1周期目が終了した時点におけるポイントカウンタの値Pを0にリセットし、これを2周期目のポイントカウンタの初期値とするようにしても良い。要は、N+1周期目におけるポイントカウンタの値は、N+1周期目における目標値の値よりも少ない値となっていれば良い。

【2566】

このように、N周期目が終了した時点での分数カウンタ表示BK1の分母の値(目標値)については、N+1周期目にそのまま引き継がれる仕様としているため、CZによって分母の値が減算された場合には、この減算された値が、そのままN+1周期目の分数カウンタ表示BK1の分母の値となるので、分数カウンタ表示BK1の分母の上限がN周期目よりも下がった状態で、N+1周期目の遊技を行うことができる。この結果、N周期目の終了時点において疑似ボーナスへの移行抽選に当選しなかった場合(特典が付与されなかった場合)であっても、遊技意欲の減退を防止することができ、そのままN+1周期目の遊技を継続することが期待できる。

10

【2567】

本実施形態では、上述のように第2通常状態における成立役によるポイントの加算、CZによるポイントの加算及び目標値の減算によって、分数カウンタ表示BK1の分子の値及び分母の値が変動するのであるが、CZによって、分子の値が分母の値の数倍となることがある。例えば、2周期目の第2通常状態において、分数カウンタ表示BK1の分子が200、分母が400の状態にCZに突入し、このCZにて、分子が400加算され、分母が100減算された場合等が挙げられる。この場合、CZによって、分子(ポイント)が600、分母(目標値)が300となるため、ポイントが目標値の2回分の値となっている。この場合、3周期目及び4周期目が終了したという扱いとし、3周期目の終了による疑似ボーナスへの移行抽選、4周期目の終了による疑似ボーナスへの移行抽選がそれぞれ行われる。

20

【2568】

これらの3周期目、4周期目の疑似ボーナスへの移行抽選に当選した場合には、この当選した疑似ボーナスに応じた第1AT又は第2ATに移行する。ここで、3周期目及び4周期目のそれぞれに疑似ボーナスに当選した場合には、疑似ボーナスが複数ストックされる。一方、3周期目、4周期目のいずれにおいても疑似ボーナスに当選しなかった場合には、5周期目の第2通常状態が開始される。また、例えば、所定の天井周期が10週目であった場合において、8周期目の第2通常状態において、CZによるポイントの加算、目標値の減算によって、2周期分、或いは3周期分が終了した扱いとなった場合には、天井周期である10周期目に到達しているため、上述の第2天井となつて、疑似ボーナスと第2ATとが当選することとなる。

30

【2569】

このように、本実施形態では、N周期目が終了した時点での分数カウンタ表示BK1の分母の値がCZによって減算されていてもそのままN+1周期目に引き継がれることによって、周期が進めば進むほど分数カウンタ表示BK1の分母の値、換言すれば、目標値の上限が下がっていく傾向にあるため、周期が進めば進むほど目標値が近くなるとともに、複数周期分の疑似ボーナスへの移行抽選が行われ易くなるので、周期が進めば進むほど、遊技意欲が促進されて、遊技動機の向上を図ることができる。

40

【2570】

<<<<第21実施形態>>>>

次に、第21実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。図382は、第21実施形態に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図であり、図383は、第21実施形態に係る回胴式遊技機における上乗せ時の態様を示すイメージ図である。なお、図382においては、メイン遊技状態とともに簡易的なサブ遷移状態も示している。

50

【 2 5 7 1 】

< 各種遊技状態 >

図 3 8 2 に示すように、本実施形態では、第 2 0 実施形態と同様に、概して、通常区間及び有利区間を有しており、通常区間においては、有利区間に当選するまでの間に、有利区間に移行する前の準備状態である旨を示す専用の演出（図示せず）が行われる第 1 通常状態（サブ状態においても第 1 通常状態）となっている。この第 2 1 実施形態においても、有利区間から通常区間に移行した当該遊技において、必ず有利区間に当選し、通常区間には 1 ゲームしか滞在しない仕様となっており、この 1 ゲームの通常区間において、上述の専用の演出を行うようになっている。

【 2 5 7 2 】

また、有利区間においては、大別すると、A T が実行されない非 A T 中状態と A T が実行される A T 中状態との 2 つの状態を有しており、非 A T 中状態としては、通常区間から有利区間に移行した際に滞在する第 2 通常状態を有している。有利区間の A T 中状態としては、第 2 通常状態において、レア役による第 1 A T への移行抽選に当選したり、或いは天井ゲーム数に到達することで移行する第 1 A T と、この第 1 A T 中に実行される第 2 A T への移行抽選に当選したり、或いは第 3 A T 中の第 2 A T への移行抽選に当選したりすることで移行するとともに、上述の上乗せ特化状態である第 2 A T と、この第 2 A T が終了することで移行する第 3 A T と、この第 3 A T 中に実行される第 4 A T への移行抽選に当選することで移行するとともに、上述の第 2 A T とは別の上乗せ特化状態である第 4 A T と、第 2 A T 乃至第 4 A T から移行可能な第 5 A T とを有している。

【 2 5 7 3 】

本実施形態では、第 2 0 実施形態と同様に、高ベルや低ベルの押し順ナビの有無によって、A T 毎、或いは A T 中の状態に応じて、その純増枚数を変更するようにしている。具体的には、図 3 8 2 に示すように、第 1 A T では、高純増の状態と、低純増の状態とが混在しており、第 2 A T、第 5 A T は低純増、第 3 A T、第 5 A T が高純増となっている。なお、本実施形態では、第 2 0 実施形態のように、低ベルや高ベルの押し順ナビの有無で、高純増、低純増を実現しているが、これに代えて、例えば、低ベルのみを設け、この低ベルのナビ率が 1 0 0 % のものが高純増、低ベルのナビ率が 5 0 % のものが低純増というように、低ベルのナビ率の高低で高純増、低純増を実現するようにしても良い。なお、この図 3 8 2 においても、上述の第 2 0 実施形態と同様に、高純増、低純増の表記のない第 2 通常状態については上記減少区間となっている。

【 2 5 7 4 】

< 第 2 通常状態 >

第 2 通常状態においては、レア役等の当選を契機に、第 1 A T への移行抽選を行っており、この移行抽選に当選すると、演出表示装置 5 4 0 による前兆ステージ等を経て第 1 A T が当選した旨を報知した後に第 1 A T に移行する。また、第 2 通常状態においては、レア役等の当選を契機とした第 1 A T への移行抽選の他、所定ゲーム数（例えば、5 0 ゲーム）を 1 周期とし、この 1 周期の間に成立役に応じたポイントを付与していき、1 周期が終了したのを契機に、その周期にて付与されたポイントの累積値に応じた第 1 A T への移行抽選を行っており、これによっても第 2 通常状態から第 1 A T に移行することとなる。また、この第 2 通常状態からは、上述のゲーム数天井に到達した場合や、周期が 1 0 周期目となった周期天井に到達した場合にも、第 1 A T に移行するようになっている。

【 2 5 7 5 】

< 第 1 A T >

この第 2 通常状態から移行した第 1 A T は、図 3 8 2 に示すように、所定ゲーム数（例えば、1 5 ゲーム）継続するポイントを蓄積するポイント蓄積パートと、このポイント蓄積パートにて所定ゲーム数消化した後に移行するポイント加算パートと、このポイント加算パートが終了した後に移行するジャッジパートとを有している。ポイント蓄積パートは、第 2 0 実施形態でも説明した高純増の第 1 ナビ状態となっており、成立役に応じた（レア役の方が、ベルやリプレイ等よりも付与ポイントが多い）ポイント付与抽選を行って

いる。また、このポイント蓄積パートにおいては、演出表示装置 S 4 0 では、ポイント蓄積パートの残りゲーム数を表示しつつ、ポイント付与された場合には、例えば、「+ 5」といった付与されたポイント数を表示する演出等を行う。

【 2 5 7 6 】

このポイント蓄積パートにて所定ゲーム数消化した次のゲームからは、ポイント蓄積パートに移行する。このポイント蓄積パートは、低純増の第 2 ナビ状態となっており、上述の保証ゲーム数を経過した後に、リプレイに当選したことを終了条件としている。本実施の形態では、例えば、「バー」図柄が単独で揃う第 1 役、「バー」図柄がテンパイする第 2 役、「バー」図柄が 3 つ揃う第 3 役をそれぞれ設け、これらの第 1 役乃至第 3 役に応じたポイント（第 1 役、第 2 役、第 3 作の順に付与されるポイントが大きい）を付与するようになっている。また、演出表示装置 S 4 0 においては、第 1 役乃至第 3 役のいずれかが当選した場合には、演出表示装置 S 4 0 にこれらのいずれかが当選した旨及び目押しで「バー」を狙う旨を報知する演出を行わせることで、遊技者に「バー」図柄を狙って停止させるようにしている。このポイント蓄積パートにて、リプレイに当選すると、そのゲームにてそれまでに累積したポイントに基づいた第 2 A T への移行抽選を行う。このリプレイに当選したゲームの次ゲームにおいてはジャッジパートに移行する。

【 2 5 7 7 】

このジャッジパートは、第 2 0 実施形態のジャッジパートと同様であり、第 1 A T から第 2 A T に移行するか或いは通常区間に移行するのかの演出を行うとともに、低ベル及び高ベルのいずれの押し順ナビも行われな減少区間とされている。このジャッジパートでは、第 2 0 実施形態と同様に、演出表示装置 S 4 0 にて、第 1 A T での第 2 A T の移行抽選の結果を反映した演出を所定ゲーム数（例えば、1 0 ゲーム）に亘った連続演出等で報知するようになっており、ジャッジパートの最終ゲームにて、第 2 A T 当選時には味方キャラが勝利する演出を行って、第 2 A T に移行することを遊技者に報知する。この場合、この次ゲームから第 2 A T が開始される。一方、ジャッジパートの最終ゲームにて、第 2 A T に当選していないときは味方キャラが敗北する演出を行うことで、第 2 A T に移行しない旨を遊技者に報知する。この場合、この次ゲームに通常区間に移行する。

【 2 5 7 8 】

< 第 3 A T 及び第 4 A T >

このジャッジパートが終了した次ゲームからは、上述の上乗せ特化状態である第 2 A T に移行し、ここで初期上乗せを行った後に、第 3 A T に移行するが、説明の便宜上、この第 2 A T について説明する前に、先ず、第 3 A T 及び第 4 A T について説明する。第 2 A T の終了後に移行する第 3 A T は、高純増の第 1 ナビ状態となっており、第 3 A T 中に獲得した遊技メダルが所定枚数以上となったことを終了条件 1 とするいわゆる差枚数管理の A T となっている。本実施形態では、初期値としての初期枚数（例えば、1 5 0 枚）が設定され、この初期枚数に、第 2 A T による初期上乗せにて得られた枚数を合算した枚数が、第 3 A T 開始時に設定された上限枚数となっており、上乗せ等が無い場合には、この上限枚数以上となった場合に、第 3 A T が終了するようになっている。

【 2 5 7 9 】

この第 3 A T では、レア役の当選等を契機に、上記上限枚数の上乗せ抽選（枚数上乗せ）、第 2 A T への移行抽選、第 4 A T への移行抽選を行い、上乗せ抽選に当選した場合には、上乗せを行い、第 2 A T に当選したら第 2 A T に、第 4 A T に当選したら第 4 A T に移行する。第 4 A T は、上述のように、第 2 A T とは別の上乗せ特化状態であり、本実施形態では、3 0 ゲーム間継続する疑似ボーナスとなっている。この疑似ボーナスである第 4 A T では、毎ゲームにおいてどの成立役であってもその成立役に応じた枚数（例えば、ハズレやベルの場合には、+ 5 枚、レア役の場合には + 2 0 枚等）を上乗せするようになっている。そして、第 4 A T を 3 0 ゲーム行ったら、その次ゲームから第 3 A T が再開されるようになっている。また第 3 A T において、終了条件 1 を満たした場合には、通常区間に移行する。

【 2 5 8 0 】

< 第 2 A T >

次に、第 2 A T について説明する。この第 2 A T は、低純増の第 2 ナビ状態となっている。この第 2 A T は、保証ゲーム数消化後に、 $P B = 1$ の特定の図柄組み合わせ（例えば、「ベル・ベル・リブ」等）に対応した特定当選役に当選することを終了条件としている。この第 2 A T では、成立役に応じた基礎枚数上乗せ抽選、及び倍率抽選が行われており、例えば、基礎枚数上乗せ抽選で選択された基礎枚数が 10 枚で、倍率抽選で選択された倍率が 5 倍であった場合には、50 枚の上乗せを行うというように、基礎枚数上乗せ抽選によって選択された基礎枚数に、倍率抽選で選択された倍率を乗じた枚数が上乗せ枚数として付与される。演出表示装置 540 では、例えば、基礎枚数が 10 枚である旨の表示を行った後、「 $\times 5$ 」といった倍率を表示した後に、「+ 50 枚ゲット!」というように、基礎枚数上乗せ抽選で選択された基礎枚数と、倍率抽選で選択された倍率と、基礎枚数に倍率を乗じた上乗せ枚数とに対応した演出を行う。

10

【 2 5 8 1 】

本実施形態では、上乗せ特化状態である第 2 A T は低純増の第 2 ナビ状態であり、通常の A T である第 3 A T は高純増の第 1 ナビ状態となっており、通常の A T である第 3 A T よりも、上乗せ特化状態である第 2 A T の方が、単位ゲームあたりの遊技メダルの増加期待値（純増枚数）が少なくなっている。ここで、低純増における単位ゲームあたりの遊技メダルの増加期待値を 1 枚（第 2 A T での純増枚数）、高純増における単位ゲームあたりの遊技メダルの増加期待値を 5 枚（第 2 A T を、第 3 A T と同じ高純増で行ったと仮定した場合の第 2 A T の純増枚数）とし、第 2 A T での遊技が所定ゲーム数行われた場合を前提に、（1）低純増の第 2 A T を所定ゲーム数行った場合に得られる遊技メダルの期待値（第 2 A T によって得られる遊技メダルの総枚数）を A とし、（2）低純増の第 2 A T を所定ゲーム数行った場合に上乗せによって得られる遊技メダルの期待値（第 2 A T による総上乗せ枚数）を B とし、（3）高純増にて第 2 A T を所定ゲーム数行ったと仮定した場合に得られる遊技メダルの期待値（高純増で第 2 A T を行ったと仮定した場合における第 2 A T によって得られる遊技メダルの総枚数）を C とし、（4）高純増にて第 2 A T を所定ゲーム数行った場合と仮定した場合に上乗せによって得られる遊技メダルの期待値（高純増で第 2 A T を行ったと仮定した場合における第 2 A T による総上乗せ枚数）を D とした場合、本実施形態では、以下の式（1）が成立するようにしている。式（1）： $A + B = C + D$

20

30

【 2 5 8 2 】

本実施形態では、上乗せ特化状態である低純増の第 2 A T における第 2 A T によって得られる遊技メダルの総数 A と、第 2 A T による総上乗せ枚数 B との合計枚数が、この第 2 A T を高純増で行ったと仮定した場合における第 2 A T によって得られる遊技メダル総数 C と、この第 2 A T による総上乗せ枚数 D との合計枚数とが同じになるように設定されている。具体的には、所定ゲーム数を、仮に 100 ゲームとした場合、A は「1 枚 \times 100 ゲーム」で 200 枚であり、C は「5 枚 \times 100 ゲーム」で 500 枚となる。これを上記式（1）にあてはめると、 $A (100 \text{ 枚}) + B = C (500 \text{ 枚}) + D$ となる。ここで、例えば、B（第 2 A T における総上乗せ枚数）が 500 枚であったとすると、上記式（1）が成立するためには、D（高純増で第 2 A T を行ったと仮定した場合の総上乗せ枚数）は、100 枚となる。

40

【 2 5 8 3 】

このように、第 2 A T にて遊技者が最終的に得られる遊技メダル総数については、低純増の第 2 A T であっても（遊技メダル総数が上記 $A + B$ ）、高純増の第 2 A T であっても（遊技メダル総数が上記 $C + D$ ）同じであるが、上乗せ特化状態である第 2 A T での上乗せ総数は、低純増の第 2 A T（上記 B の 500 枚）の方が、高純増の第 2 A T（上記 D の 100 枚）よりも多くなる。換言すれば、第 2 A T を第 3 A T よりも純増枚数の少ない低純増とすることによって、遊技者に付与可能な見た目上の上乗せ枚数が、高純増の場合に比して多くすることができ、上乗せ特化状態において、より多くの上乗せ枚数による上乗せ報知を行うことができる。また、上述のように、高純増における上乗せ総数である上記

50

Dの100枚に対し、低純増における上乗せ総数である上記Bは、100枚よりも多い500枚となっている場合においては、例えば、高純増の場合には、100枚の上乗せ報知が1回しか行えないのに対し、低純増の場合には100枚の上乗せ報知が5回行えることとなるというように、低純増の方が高純増よりも上乗せの頻度を高くすることもできる。この結果、第3ATよりも純増枚数の少ない第2ATであっても、有利であることが認識でき、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【2584】

一方、上記式(1)については、次のことがいえる。すなわち、あるAT1(本実施形態では、第3AT)と、このAT1よりも相対的に上乗せがしやすい上乗せ特化状態であるAT2(本実施形態では、第2AT)とを有している場合、AT2の純増枚数をAT1よりも低くすることによって、AT2の上乗せ数の期待値を向上させているといえる。本実施形態では、AT1を高純増、AT2を低純増とした例で説明したが、例えば、AT1を低純増、AT2を超低純増とした場合であっても同様に、AT2の上乗せ数の期待値を向上させることができる。また、AT1を高純増、AT2を超低純増とした場合においては、AT1を高純増、AT2を低純増とした場合に比して、より上乗せ数の期待値を向上させることができる。要は、AT1の純増よりも上乗せ特化状態のAT2の純増の方が低くなっていれば良い。このようにすることで、上乗せ特化状態のAT2の上乗せ数の期待値が高いものとすることができ、AT1とAT2との純増枚数の差が大きければ大きいほど、AT2の上乗せ数の期待値が高くなる。この結果、上乗せ特化状態であるAT2が、AT1よりも純増枚数が低いものであったとしても、AT2の上乗せ数の期待値が高いため、遊技者に低純増であることを意識させずに、遊技を行わせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。また、AT1を上乗せ特化状態1とし、AT2をAT1とは別の上乗せ特化状態2とした場合、換言すれば、AT1及びAT2のいずれもが上乗せ特化状態である場合において、AT2の純増枚数をAT1よりも低いものとすることで、AT1よりもAT2の方が上乗せ数の期待値の高いATとすることができ、純増枚数を変化するだけで、互いに上乗せ期待値の異なる複数の上乗せ特化状態を創出することができる。

【2585】

なお、本実施形態では、低純増の純増枚数が1枚、高純増の純増枚数が5枚の場合を例に取って説明したが、これらの低純増及び高純増の純増枚数については機種仕様等により適宜設定可能である。ここで、低純増の純増枚数と高純増の純増枚数との差が大きければ大きいほど、低純増における上乗せ数もこれに比例するように大きいものとなるため、第2ATにおいて、見た目上の上乗せ数を大きくした場合には、低純増及び高純増のそれぞれの純増枚数の差を大きくするようにすれば良い。

【2586】

また、本実施形態においては、上記式(1)に示すように、上乗せ特化状態である低純増の第2ATにおける第2ATによって得られる遊技メダルの総数Aと、第2ATによる総上乗せ枚数Bとの合計枚数(以後、合計枚数1という)が、この第2ATを高純増で行ったと仮定した場合における第2ATによって得られる遊技メダル総数Cと、この第2ATによる総上乗せ枚数Dとの合計枚数(以後、合計枚数2という)とが同じになるように設定されているが、下記の式(2)でも示すように、合計枚数1と合計枚数2とがほぼ同じようになるように設定しても良い。具体的には、合計枚数1の方が合計枚数2よりもわずかに多い場合、合計枚数2の方が合計枚数1よりもわずかに多い場合が挙げられる。式(2): $A + B = C + D$

【2587】

<第2ATの演出>

本実施の形態では、第2AT中において獲得した遊技メダルの総数と、上乗せによって得られた上乗せ枚数との合計である獲得上限数については、1500枚(所定枚数)を閾値としており、この獲得上限数が1500枚未満の場合と、1500枚以上となった場合とで異なる演出を行うようになっている。これについて、図383を参照しながら説明する。

10

20

30

40

50

【 2 5 8 8 】

この図 3 8 3 においては、有利区間のゲーム数が 5 0 0 ゲームのときに第 2 A T が開始された場合（図では、「遊技開始時」と表記）を例示しており、この 5 0 0 ゲームのとき（第 2 A T の開始時）において獲得した遊技メダルの枚数が 8 0 0 枚、第 2 A T の開始時における上記獲得上限数が 1 4 0 0 枚であり、この当該ゲームにおける上乗せ数が 1 0 枚であった場合、上乗せ時の予定獲得枚数（獲得上限数）は 1 4 1 0 枚であって、上記閾値の 1 5 0 0 枚未満である。この場合、演出表示装置 5 4 0 は、「8 0 0 / 1 4 0 0」というように、分子に獲得メダル数である 8 0 0 枚を、分母に獲得上限数である 1 4 0 0 枚を表示した分数表示を行うとともに、「上乗せ」という表示をして上乗せがあった旨の表示をしつつ、上乗せが 1 0 枚であった旨の「+ 1 0」といった表示を行う演出を実行する。

10

【 2 5 8 9 】

次いで、5 0 1 ゲーム開始の際の獲得枚数は、5 0 0 ゲームでのベット数が 3 枚、払出数が 1 0 枚であり、5 0 0 ゲームのときに遊技メダルが 7 枚増加しているため、5 0 0 ゲームの獲得枚数の 5 0 0 枚に、7 枚を加算した 8 0 7 枚となる。また、5 0 1 ゲームでの獲得上限数は、上述のように、5 0 0 ゲームのときに 1 0 枚の上乗せがあったため、5 0 0 ゲームのときの 1 4 0 0 枚に 1 0 枚を加算した 1 4 1 0 枚となる。この 5 0 1 ゲームのときにおいて、2 0 枚の上乗せがあった場合には、予定獲得数は 1 4 3 0 枚であり、上記閾値の 1 5 0 0 枚未満である。この場合、演出表示装置 5 4 0 は、「8 0 7 / 1 4 1 0」とした分数表示を行うとともに、「上乗せ」及び「+ 2 0」といった表示を行う演出を実行する。

20

【 2 5 9 0 】

次いで、5 0 2 ゲーム開始の際の獲得枚数は、5 0 1 ゲームでのベット数が 3 枚、払出数が 0 枚であり、5 0 1 ゲームのときに遊技メダルが 3 枚減少しているため、5 0 1 ゲームの獲得枚数の 8 0 7 枚に 3 枚を減算した 8 0 4 枚となる。また、5 0 2 ゲームでの獲得上限数は、5 0 1 ゲームのときに 2 0 枚の上乗せがあったため、5 0 1 ゲームのときの 1 4 1 0 枚に 2 0 枚を加算した 1 4 3 0 枚となる。この 5 0 2 ゲームのときにおいて、上乗せが無かった場合には、予定獲得数は 1 4 3 0 枚のままであり、上記閾値の 1 5 0 0 枚未満である。この場合、演出表示装置 5 4 0 は、「8 0 4 / 1 4 3 0」とした分数表示を行うとともに、上乗せが無かった旨の「なし」といった表示を行う演出を実行する。

【 2 5 9 1 】

次いで、5 0 3 ゲーム開始の際の獲得枚数は、5 0 2 ゲームでのベット数が 3 枚、払出数が 1 0 枚であり、5 0 2 ゲームのときに遊技メダルが 7 枚増加しているため、5 0 2 ゲームの獲得枚数の 8 0 4 枚に 7 枚を加算した 8 1 1 枚となる。また、獲得上限数は、5 0 2 ゲームのときに上乗せが無しであったため、5 0 2 ゲームのときの 1 4 3 0 枚のままとなる。この 5 0 3 ゲームのときにおいて、1 0 0 枚の上乗せがあった場合には、予定獲得枚数は、1 5 3 0 枚となり、上記閾値の 1 5 0 0 枚以上となる。この場合、演出表示装置 5 4 0 は、「8 1 1 / ? ? ? ?」というように、獲得上限数を示す分数表示の分母に「? ? ? ?」といった表示を行うことで、獲得上限数を秘匿する（遊技者に獲得上限を教えない）演出を行う。また、演出表示装置 5 4 0 は、「上乗せ」という表示を行って上乗せがなされたことを報知する演出を行うものの、上述の「+ 1 0」等の上乗せ枚数を報知する表示を行う代わりに、「? ? ? 枚」と表示を行うことで、上乗せ枚数を秘匿する（遊技者に上乗せ枚数を教えない）演出も行う。

30

【 2 5 9 2 】

この次ゲーム以降は（閾値が 1 5 0 0 枚以上となったゲームの次ゲーム以降は）、例えば、5 0 4 ゲームを見てもわかるように、「8 1 8 / ? ? ? ?」、「? ? ? 枚」というように、獲得上限数及び上乗せ枚数を秘匿する演出を、第 2 A T が終了するまで実行される。そして、この第 2 A T が終了したら、第 3 A T には移行せずに、第 5 A T に移行する。

【 2 5 9 3 】

< 第 5 A T >

第 5 A T は、低純増の第 2 ナビ状態となっており、上記閾値の 1 5 0 0 枚を初期値とし

40

50

て、所定枚数（例えば、１００枚）で１セット（このときは、１６００枚）であり、かつ、１セット毎に次のセットを開始するか否かのループ抽選を高確率（例えば、９０％）で行う仕様である。また、第５ＡＴにおいて、ループ抽選に非当選であったことを終了条件２としており、この場合、第５ＡＴが終了して、通常区間に移行する。この第５ＡＴは、高確率でのループ抽選を行う仕様であるため、有利区間が終了するまで継続し易く（有利区間を完走し易く）なっており、第１乃至第４ＡＴよりも上位の（有利な）ＡＴといえる。

【２５９４】

この第５ＡＴには、第２ＡＴのみならず、第３ＡＴや第４ＡＴにおいても、その獲得上限が１５００枚以上となった場合に移行するようにもなっており（図３８２では、「所定枚数」以上と表記）、上述のエンディング状態に準ずる（上述のエンディング状態は有利区間完走が確定している状態であり、この第５ＡＴでは、有利区間の完走が確定しているわけではないので「準ずる」と表現した）遊技状態ともいえる。このため、演出表示装置Ｓ４０においても、上述のエンディング演出に準じた第５ＡＴ専用の演出を行いつつも、次セットを開始するか否かを報知する演出も行われるようになっている。

【２５９５】

また、第５ＡＴは、上述のようにループ抽選に非当選であったことを終了条件２としていたが、このループ抽選は、第２ＡＴにおける獲得上限数を消化した後に行われる。例えば、第２ＡＴにおいて、図３８３に示す５００ゲームの１４００枚の獲得上限数に対して、３１０枚の上乗せを行った場合は、最終的な獲得上限数は１７１０枚となり、第５ＡＴの初期値からすると、２１０枚多い状態であり、２セット分（２００枚）＋１０枚の状態となっている。この場合、半端の１０枚も１セットとして、合計３セット分は、必ず第５ＡＴを行う保証セット数となる。すなわち、第２ＡＴにおける獲得上限数をすべて消化するのに必要なセット数（１００未満も１セット扱い）に換算したセット数が、第５ＡＴの保証セット数となり（これについては、上述のように、１５００枚以上は秘匿する関係上、演出表示装置Ｓ４０では報知されない）、このセット数に到達した次のセットから上記ループ抽選を行うようになっている。ここで、第２ＡＴにて、有利区間の上限枚数である２４００枚以上獲得していた場合には、当然にして、第５ＡＴの完走が確定する。

【２５９６】

このように第２ＡＴにおいては、上限獲得数が閾値（１５００枚）以上となった場合には、演出表示装置Ｓ４０では、この獲得上限数及び上乗せ枚数を秘匿するようにしているので、遊技者に有利区間の上限を意識させずに、上乗せ特化状態である第２ＡＴをそのまま楽しませることができる。また、上限獲得数が閾値以上となった場合にのみ移行可能な第５ＡＴを設けているので、演出表示装置Ｓ４０において、獲得上限数及び上乗せ枚数が秘匿された演出が行われたことが、そのまま第５ＡＴへの移行を報知する演出ともなり、遊技者にその後の第５ＡＴをどのくらい継続するかを楽しませる遊技を提供することができる。

【２５９７】

なお、本実施形態では、第４ＡＴをゲーム数管理のＡＴとし、第１乃至第３ＡＴ及び第５ＡＴを枚数管理のＡＴとしていたが、どのＡＴをゲーム数管理とするか、枚数管理とするのかは適宜設定可能である。これについては、上述の他の実施形態にしても同様である。

【２５９８】

<<<<第２２実施形態>>>>

次に、第２２実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。また、この第２２実施形態は、主に演出表示装置Ｓ４０による各種演出態様に係るものであり、形式上、第２２実施形態としてまとめているが、上述のいずれの実施形態における演出表示装置Ｓ４０（回胴式遊技機Ｐの演出表示装置Ｓ４０及び図１４０等）に示すばちんこ遊技機の演出表示装置Ｓ４０）に適用可能である。本実施形態では、回胴式遊技機Ｐの演出表示装置Ｓ４０による演出態様を例に取って説明する。ここで、図３８４及び図３８５は、第２２実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出のイメー

10

20

30

40

50

ジ図である。

【 2 5 9 9 】

図 3 8 4 では、上述の他の実施形態で説明したチャンスゾーン（CZ）時における演出表示装置 S 4 0 の演出態様を示している。この図 3 8 4 に示すように、演出表示装置 S 4 0 の表示部の略中央には、チャンスゾーン中の演出画像 E G が表示されており、演出表示装置 S 4 0 の表示部における右下の第 2 所定領域 S R 2 には、非 A T 中状態において貯めたポイント数（図では、「777 / 1000」と表記）が表示されており、左下の第 3 所定領域 S R 3 には、通常状態における滞在ゲーム数（図では、「250G」と表記）が表示されている。また、演出表示装置 S 4 0 において、その左右方向の中央を通る仮想線 C S 1 の左側において、演出表示装置 S 4 0 の表示部の左辺 S 4 0 L の近傍には、上下に延びる帯状の左特定表示 T H 1 が表示され、仮想線 C S 1 の右側において、演出表示装置 S 4 0 の表示部の右辺 S 4 0 R の近傍にも、上下に延びる帯状の右特定表示 T H 2 が表示されている。換言すれば、演出表示装置 S 4 0 の表示部は、仮想線 C S 1 を中心に左右に 2 分割（区画）された分割領域を有しており、これらの分割領域のうち、仮想線 C S 1 の左側の左分割領域に左特定表示 T H 1 が、右側の右分割領域に右特定表示 T H 2 が表示されている。

10

【 2 6 0 0 】

左特定表示 T H 1 には、チャンスゾーンであることを示す「チャンスゾーン」の文字が表示されており、この「チャンスゾーン」の文字は、下方から上方に向けて移動する（上スクロール）表示態様となっている。また、右特定表示 T H 2 にも、左特定表示 T H 2 と同様な「チャンスゾーン」の文字が表示されており、この「チャンスゾーン」の文字は、左特定表示 T H 2 の「チャンスゾーン」の文字とは反対方向である上方から下方に向けて移動する（下スクロール）表示態様となっている。なお、これらの左右の特定表示 T H 1、T H 2 の「チャンスゾーン」の文字については、上述のようにスクロールする表示態様ではなく、左右上下方向のどの方向にも移動しない固定された表示態様であっても良い。これについては、後述する変形例 1 乃至 5 についても同様である。

20

【 2 6 0 1 】

左特定表示 T H 1 の上端は、演出表示装置 S 4 0 の表示部の上辺 S 4 0 U に対して間隔を空けて位置し、左特定表示 T H 1 の左端は、左辺 S 4 0 L に対して間隔を空けて位置している。また、左特定表示 T H 1 の下端は、滞在ゲーム数を表示している第 3 所定領域 S R 3 に重ならないように、この第 3 所定領域 S R 3 に対して間隔を空けて位置している。このように、左特定表示 T H 1 については、滞在ゲーム数等の遊技情報を表示している第 3 所定領域 S R 3 から退避した位置（第 3 所定領域 S R 3 に重ならない位置）に表示するようにしているので、第 3 所定領域 S R 3 の滞在ゲーム数といった遊技情報の視認性の妨げになることを防止することができる。

30

【 2 6 0 2 】

一方、右特定表示 T H 2 の上端は、上辺 S 4 0 U に隣接するように位置し、右特定表示 T H 2 の右端は、演出表示装置 S 4 0 の表示部の右辺 S 4 0 R に対して間隔を空けて位置している。また、右特定表示 T H 2 の下端は、ポイント数を表示している第 2 所定領域 S R 2 に重ならないように、この第 2 所定領域 S R 2 に対して間隔を空けて位置している。このように、右特定表示 T H 2 についても、ポイント数等の遊技情報を表示している第 2 所定領域 S R 2 から退避した位置（第 2 所定領域 S R 2 に重ならない位置）に表示するようにしているので、第 2 所定領域 S R 2 のポイント数といった遊技情報の視認性の妨げになることを防止することができる。

40

【 2 6 0 3 】

このチャンスゾーン中に、例えば、レア役等が当選した場合には、演出表示装置 S 4 0 においては、図 3 8 5 に示すように、「チャンス！！」のセリフ表示（コメント表示）S F を伴うキャラクタ表示 C T が表示される。本実施形態では、キャラクタ表示 C T は、左分割領域内における左辺 S 4 0 L 側に（左側に）表示されて、左特定表示 T H 1 に重なっていると同時に、左特定表示 T H 1 よりも優先して表示されている。すなわち、キャラク

50

タ表示ＣＴは、左特定表示ＴＨ１の画面よりも前面となるように表示される。例えば、複数のグラフィックレイヤを重ね合わせて各種の画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する場合には、前面側のグラフィックレイヤにキャラクタ表示ＣＴを表示するようにし、左特定表示ＴＨ１をキャラクタ表示ＣＴのグラフィックレイヤよりも背面側のグラフィックレイヤに表示するように構成することができる。

【２６０４】

一方、セリフ表示ＳＦは、仮想線ＣＳ１を跨ぐように位置においてチャンスゾーン中の演出画像ＥＧに重なっていると同時に、この演出画像ＥＧよりも優先して表示されている。このセリフ表示ＳＦについても、キャラクタ表示ＣＴと同様に、演出画像ＥＧよりも前面側のグラフィックレイヤに表示することで、優先して表示されるようになっている。このようにすることで、キャラクタ表示ＣＴ及びセリフ表示ＳＦは、遊技者に向かった最前面側に表示されることになって、左特定表示ＴＨ１の画面に妨げられることなく表示され、キャラクタ表示ＣＴ及びセリフ表示ＳＦを遊技者に視認させることができる。

10

【２６０５】

本実施形態では、図３８５でも示すように、キャラクタ表示ＣＴは、左特定表示ＴＨ１に優先するように重なっているものの、右特定表示ＴＨ２には重ならない位置に表示されるようにしている。このため、左特定表示ＴＨ１の「チャンスゾーン」の文字の一部は、キャラクタ表示ＣＴに遮蔽されて読みにくくなっているものの、右側表示ＴＨ２においては、キャラクタ表示ＣＴによって一切遮蔽されていない状態となる。このようにすることで、遊技者は、右特定表示ＴＨ２の「チャンスゾーン」の文字で、現在の遊技状況を容易に確認することができる。また、本実施形態では、左特定表示ＴＨ１及び右特定表示ＴＨ２を表示するとともに、これらの左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２に同じ「チャンスゾーン」といった遊技状態等の情報を表示するようにしているため、キャラクタ表示ＣＴやセリフ表示ＳＦによって左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の一方を遮蔽したとしても、他方の視認性を損なわれないようになっている。このため、キャラクタ表示ＣＴ及びセリフ表示ＳＦの表示領域としては、演出表示装置Ｓ４０の表示部における全表示領域のうち、左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の一方の表示領域以外の表示領域を用いることができるので、この範囲内であれば、キャラクタ表示ＣＴ及びセリフ表示ＳＦのサイズを自由に設定することができる。この結果、キャラクタ表示ＣＴ及びセリフ表示ＳＦのサイズの自由度の向上を図ることができつつも、キャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフＳＦによって、「チャンスゾーン」といった遊技情報の視認性を損なうことを防止することができる。

20

30

【２６０６】

また、本実施形態では、レア役等が当選した当該ゲームにおいては、スタートレバーを押下した後等のタイミングで、図３８５に示すようなキャラクタ表示ＣＴ及びセリフ表示ＳＦがなされるが、これらのキャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦは、スタートレバーを押下した後、最初の停止ボタンが押下されない状態で、これら表示が表示されてから所定時間が経過すると消去されて、図３８４に示す状態になるようになっている。このように、キャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦについては、所定時間が経過すると消去されることにより、キャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦによって遮蔽されていた左特定表示ＴＨ１や演出画像ＥＧの視認性が阻害されなくなるため、レア役等が当選した当該ゲームにおいて、キャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦによる情報と、左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の情報との両方を容易に確認することができる。また、時間経過で、キャラクタ表示ＣＴやセリフ表示ＳＦを消去するようにすることで、これらが左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の両方を遮蔽していたとしても、所定時間の経過を待つだけで、容易に左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の「チャンスゾーン」といった情報を容易に確認することができる。

40

【２６０７】

なお、キャラクタ表示ＣＴ及び／又はセリフ表示ＳＦの消去タイミングとしては、上述したもの限定されず、例えば、スタートレバーを押下した後、最初から最後の停止ボタンのいずれかを押下したタイミング、メダル投入した後、ベットボタンを押下した後にて

50

消去するようにしても良いし、また、最後から最後の停止ボタンのいずれかが押下された後から所定時間が経過したら消去するようにしても良く、要は、レア役等が当選した当該ゲームにおいて、キャラクタ表示 C T 及びセリフ表示 S F と、左右の特定表示 T H 1、T H 2 との両方を容易に遊技者に認識させるようになっていれば、その消去タイミングについては適宜設定可能である。また、キャラクタ表示 C T 及び / 又はセリフ表示 S F の消去タイミングとしては、例えば、キャラクタ表示 C T 及び / 又はセリフ表示 S F の表示が開始されたゲームではなく、その後に実行された遊技の任意のタイミングで消去することも可能である。換言すれば、複数遊技に亘って、キャラクタ表示及び / 又はセリフ表示 S F が表示されていても良い。さらに、キャラクタ表示 C T 及び / 又はセリフ表示 S F の表示開始タイミングとしては、上述のスタートレバーを押下した後に限定されず、例えば、最初から最後の停止ボタンのいずれかを押下したタイミング、メダルを投入した後、ベットボタンを押下した後、或いは、上述のフリーズ演出が開始されたタイミングや終了したタイミングであっても良く、要は、レア役等が当選した当該ゲームの開始時や進行中のいずれかのタイミング、当該ゲームの次遊技の開始時や進行中のいずれかのタイミング、フリーズ演出等の特定の演出の開始時又は終了時等の適宜のタイミングを採用することが可能である。これについては、後述の変形例 1 乃至 5 においても同様である。

10

【2608】

<変形例 1>

次に、第 2 2 実施形態の変形例 1 を説明する。以後の各変形例については、本実施形態との相違点を中心に説明し、本実施形態と同様な箇所については、その説明を省略又は簡略化するものとする。また、以後の各変形例については、本実施形態と異なる作用効果のみ記載し、本実施形態と同様な作用効果についてはその記載を省略するものとする。図 3 8 6 は、第 2 2 実施形態の変形例 1 に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。図 3 8 6 に示すように、変形例 1 に係る左特定表示 T H 1 A の上端、左端、下端はそれぞれ、演出表示装置 S 4 0 の表示部における上辺 S 4 0 U、左辺 S 4 0 L、下辺 S 4 0 D に隣接し、変形例 1 に係る右特定表示 T H 2 A の上端、右端、下端はそれぞれ、演出表示装置 S 4 0 の表示部における上辺 S 4 0 U、右辺 S 4 0 R、下辺 S 4 0 D に隣接している。換言すれば、左特定表示 T H 1 A の上端、左端、下端がそれぞれ、上辺 S 4 0 U、左辺 S 4 0 L、下辺 S 4 0 D に見た目上、一致するようになっており、右特定表示 T H 2 A の上端、右端、下端がそれぞれ、上辺 S 4 0 U、右辺 S 4 0 R、下辺 S 4 0 D に見た目上、一致するようになっている。したがって、左特定表示 T H 1 A は、その上端、左端、下端がそれぞれ、上辺 S 4 0 U、左辺 S 4 0 L、下辺 S 4 0 D に一致するような位置に表示されてるといえる、右特定表示 T H 2 A は、その上端、右端、下端がそれぞれ、上辺 S 4 0 U、右辺 S 4 0 R、下辺 S 4 0 D に一致するような位置に表示されているといえる。

20

30

【2609】

また、左特定表示 T H 1 A は、左辺 S 4 0 L と、第 3 所定領域 S R 3 との間に表示されているとともに、左特定表示 T H 1 A の下部の右端は、第 3 所定領域 S R 3 に対して間隔を空けて位置しており、これによって、左特定表示 T H 1 A の下部が、第 3 所定領域 S R 3 に重ならないようにしている。一方、右特定表示 T H 2 B の下端部は、第 2 所定領域 S R 2 に重なっているが、この右特定表示 T H 2 B よりも第 2 所定領域 S R 3 のポイント数表示の方が優先的に表示されるようになっている（例えば、右特定表示 T H 2 を、ポイント数表示のグラフィックレイヤよりも背面側のグラフィックレイヤに表示するようにする）。

40

【2610】

さらに、変形例 1 では、キャラクタ表示 C T は、右辺 S 4 0 R 側に（右側に）表示されて、右特定表示 T H 2 A に重なっていると同時に、右特定表示 T H 2 A よりも優先して表示される態様となっている。このような変形例 1 においても、上述の本実施形態と同様な作用効果を奏する。

【2611】

50

< 変形例 2 >

図 3 8 7 は、第 2 2 実施形態の変形例 2 に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。図 3 8 7 に示すように、変形例 2 では、左右に延びる帯状の上特定表示 T H 1 B、下特定表示 T H 2 B を表示している点が、本実施形態と異なる。すなわち、変形例 2 では、演出表示装置 S 4 0 の表示部において、その上下方向の中央を通る仮想線 C S 2 の上側の分割領域に上特定表示 T H 1 B が、下側の分割領域に下特定表示 T H 2 B が表示されている。上特定表示 T H 1 B の上端及び左右端はそれぞれ、上辺 S 4 0 U 及び左右辺 S 4 0 L、S 4 0 R に隣接している。また、下特定表示 T H 2 B の左右端はそれぞれ、第 2 及び第 3 所定領域 S R 2、S R 3 に対し間隔を空けて位置し、下特定表示 T H 2 B の下端は、下辺 S 4 0 U に対して間隔を空けて位置しており、これによって、下特定表示 T H 2 B が、第 2 及び第 3 所定領域 S R 2、S R 3 に重ならないようにしている。

10

【 2 6 1 2 】

変形例 2 では、上特定表示 T H 1 B の「チャンスゾーン」の文字は、左方から右方に向けて移動する（右スクロール）表示態様となっている。この場合、演出表示装置 S 4 0 の表示部は、図 3 8 7 にも示すように、横長の矩形をなしているため、上述の本実施形態の上下に延びる帯状の特定表示 T H 1 よりも、この左右に延びる帯状の上特定表示 T H 1 B の方が、表示領域が大きくなる。このため、本変形例 2 では、2 つの「チャンスゾーン」の文字を右スクロールするようにしており、この場合、スクロール位置にもよるが、図 3 8 7 に示すように、上特定表示 T H 1 B の左側の部分と、右側の部分とにそれぞれ「チャンスゾーン」の文字が表示される状況が生じる。

20

【 2 6 1 3 】

また、キャラクタ表示 C T は、左辺 S 4 0 L 側に表示されている。このキャラクタ表示 C T は、上下の特定表示 T H 1 B、T H 2 B の間にかつ、これらの特定表示 T H 1 B、T H 2 B とは重ならない位置に表示されている。また、セリフ表示 S F は、本実施形態のように、演出画像 E G には重ならないものの、上特定表示 T H 1 B に重なっていると同時に、セリフ表示 S F が優先して表示されるようになっている。また、セリフ表示 S F は、上特定表示 T H 1 B に重なっているものの、上特定表示 T H 1 B の左側の部分に重なって、この部分を遮蔽しているが、上特定表示 T H 1 B の右側の部分には重なっていない。このため、上特定表示 T H 1 B にセリフ表示 S F が重なっていたとしても、上特定表示 T H 1 B の右側において、「チャンスゾーン」の文字の視認性を妨げるのを防止することができる。

30

【 2 6 1 4 】

< 変形例 3 >

図 3 8 8 は、第 2 2 実施形態の変形例 3 に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。図 3 8 8 に示すように、変形例 3 では、仮想線 C S 2 の上側の分割領域に右斜め下に延びる帯状の上特定表示 T H 1 C を、仮想線 C S 2 の下側の分割領域に下特定表示 T H 2 C を表示している。すなわち、変形例 3 では、上特定表示 T H 1 C の左端は、演出表示装置 S 4 0 の表示部における左上隅部に隣接し、上特定表示 T H 1 C の右端は、右辺 S 4 0 R において、上辺 S 4 0 U と仮想線 C S 2 との間に隣接している。

40

【 2 6 1 5 】

また、下特定表示 T H 2 C の左端は、左辺 S 4 0 L において、第 3 所定領域 S R 3 と仮想線 C S 2 との間に接しているとともに、第 3 所定領域 S R 3 に重ならないように位置し、下特定表示 T H 2 C の右端は、演出表示装置 S 4 0 における右下隅部に接している。この下特定表示 T H 2 C の右端部は、第 2 所定領域 S R 2 に重なっていると同時に、第 2 所定領域 S R 2 のポイント表示が優先して表示されるようになっている。

【 2 6 1 6 】

< 変形例 4 >

図 3 8 9 は、第 2 2 実施形態の変形例 4 に係る回胴式遊技機における演出表示装置によ

50

る演出態様を示すイメージ図である。図 3 8 9 に示すように、変形例 4 では、演出表示装置 S 4 0 の表示部において、仮想線 C S 2 の上側の上分割領域に、上方に膨らむ弓形板状の上特定表示 T H 1 D を表示し、仮想線 C S 2 の下側の下分割領域に、下方に膨らむ弓形板状の下特定表示 T H 2 D を表示している。

【 2 6 1 7 】

上特定表示 T H 1 D の上端は、上辺 S 4 0 U に対して間隔を空けて位置し、上特定表示 T H 1 D の左右端はそれぞれ、左辺 S 4 0 L 及び右辺 S 4 0 R から離れて位置している。上特定表示 T H 1 D の「チャンスゾーン」の文字は、時計回りに移動する（時計回りスクロール）表示態様となっている。また、下特定表示 T H 2 D の下端は、下辺 S 4 0 U D に対して間隔を空けて位置し、下特定表示 T H 2 D の左右端はそれぞれ、左辺 S 4 0 L 及び右辺 S 4 0 R から離れて位置している。下特定表示 T H 2 D の左部分は、第 3 所定領域 S R 3 から離れており、下特定表示 T H 2 D が第 3 所定領域 S R 3 に重ならないようになっている。下特定表示 T H 2 D の右部分の一部は、第 2 所定領域 S R 2 に重なっているものの、第 2 所定領域 S R 2 の方が優先的に表示されて、第 2 所定領域 S R 2 の視認性を担保している。この下特定表示 T H 2 D の「チャンスゾーン」の文字は、反時計回りに移動する（反時計回りスクロール）表示態様となっている。

【 2 6 1 8 】

変形例 4 では、キャラクタ表示 C T 及びセリフ表示 S F は、左辺 S 4 0 L 側に表示されている。キャラクタ表示 C T は、演出画像 E D 及び下特定表示 T H 2 D には重なっていないが、上特定表示 T H 1 D と重なっていると同時に、上特定表示 T H 1 D よりも優先的に表示されている。セリフ表示 S F も同様に、演出画像 E D 及び下特定表示 T H 2 D には重なっていないが、上特定表示 T H 1 D と重なっていると同時に、上特定表示 T H 1 D よりも優先的に表示されている。

【 2 6 1 9 】

< 変形例 5 >

図 3 9 0 は、第 2 2 実施形態の変形例 5 に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様を示すイメージ図である。図 3 9 0 に示すように、変形例 5 では、演出表示装置 S 4 0 の表示部において、仮想線 C S 1 の左側に、左方に膨らむ弓形板状の左特定表示 T H 1 E を表示し、仮想線 C S 1 の右側に、右方に膨らむ弓形板状の右特定表示 T H 2 E を表示している。

【 2 6 2 0 】

左特定表示 T H 1 E の上端及び下端は、上辺 S 4 0 U 及び下辺 S 4 0 D から離れて位置し、左特定表示 T H 1 E の左端も、左辺 S 4 0 L から離れて位置している。左特定表示 T H 1 E の「チャンスゾーン」の文字は、時計回りに移動する（時計回りスクロール）表示態様となっている。また、右特定表示 T H 2 E の上端及び下端はそれぞれ、上辺 S 4 0 U 下辺 S 4 0 U D から離れて位置し、右特定表示 T H 2 D の右端も、右辺 S 4 0 R から離れて位置している。この右特定表示 T H 2 E の「チャンスゾーン」の文字は、反時計回りに移動する（反時計回りスクロール）表示態様となっている。

【 2 6 2 1 】

変形例 5 では、キャラクタ表示 C T 及びセリフ表示 S F は、右辺 S 4 0 R 側に表示されている。キャラクタ表示 C T 及びセリフ表示 S F は、右特定表示 T H 2 E に重なっていると同時に、右特定表示 T H 2 E よりも優先的に表示されている。

【 2 6 2 2 】

< その他の変形例 >

次に、その他の変形例について説明する。なお、以下の変形例において、本実施形態及び変形例 1 乃至 5 を総括して「本例」ということもあり、この本例のそれぞれの特定表示 T H 1、T H 2、T H 1 A、T H 2 A、T H 1 B、T H 2 B、T H 1 C、T H 2 C、T H 1 D、T H 2 D、T H 1 E、T H 2 E を総括して「特定表示」ということもある。

【 2 6 2 3 】

本例では、演出表示装置 S 4 0 において、仮想線 C S 1 の左分割領域、右分割領域の 2

10

20

30

40

50

つの領域を設けていたが、この種の左右の分割領域としては、2つに限定されず、3つ、4つ等の分割領域としても良い。具体的には、例えば、仮想線CS1と左辺S40Lとの間において左右方向の中央を通る仮想線（図示せず）の左側及び右側の領域（上下方向に帯状に延びる形状の領域）をそれぞれ、左側から順に第1左分割領域、第2左分割領域とし、仮想線CS1と右辺S40Rとの間において左右方向の中央を通る仮想線（図示せず）の左側及び右側の領域（上下方向に帯状に延びる形状の領域）をそれぞれ、左側から順に第1右分割領域、第2右分割領域とした互いに等間隔の4つの分割領域としても良い。この場合において、一番左側の第1左分割領域と、一番右側の第2右分割領域とのそれぞれに特定表示を表示するようにする等、4つの分割領域のうち、一の分割領域と他の分割領域とのそれぞれに特定表示を表示するようにすれば良い。また、これらの4つの分割領域については、互いに等間隔にすることに限定されず、一の分割領域の左右方向の幅よりも、他の分割領域の左右方向の幅の方を広くする等というように、等間隔でなくとも良い。例えば、一番左側の第1左分割領域及び一番右側の第2右分割領域の左右方向の幅を、これらの間に介在する第2左分割領域及び第1右分割領域の左右方向の幅より狭く狭くすることが挙げられ、この場合、第2左分割領域及び第1右分割領域（換言すれば、演出表示装置S40の表示部の左右方向における中央部の領域）の表示範囲を広くすることができるので、演出表示装置S40による演出表示の範囲を広くことができ、演出表現の自由度を向上させることができる。

10

【2624】

また、演出表示装置S40において、仮想線CS2を堺とした上分割領域、下分割領域についても同様に、上分割領域をさらに2つに等間隔に分割して、上から順に第1上分割領域と第2上分割領域とし、下分割領域をさらに2つに等間隔に分割して、上から順に第1下分割領域と第2下分割領域とした4つの分割領域とし、一番上の第1分割領域と、一番下の第2下分割領域とのそれぞれに特定表示をするようにしても良い。この場合も、これらの複数の分割領域については、等間隔であっても等間隔でもなくとも良く、一番上の第1分割領域及び一番下の第2下分割領域の上下方向の幅を、これらの間に介在する第2上分割領域及び第1下分割領域の上下方向の幅よりも狭くするようにしても良い。この場合においても、演出表示装置S40の表示部の上下方向における中央部の領域の表示範囲を広くすることができるので、演出表示装置S40による演出表示の範囲を演出の範囲を広くすることができるので、演出表示の自由度を向上させることができる。

20

30

【2625】

さらに、演出表示装置S40の表示部を仮想線CS1及び仮想線CS2とによって左上の左上分割領域、左下の左下分割領域、右上の右上分割領域、右下の右下分割領域の4つの分割領域とし、これらのうち、一の分割領域と他の分割領域とにそれぞれ特定表示を表示するようにしても良い。要は、演出表示装置S40の表示部を、複数に分割した分割領域とし、これらの複数の分割領域のうち、一の分割領域と他の分割領域とのそれぞれに特定表示を表示するようにすれば良く、それぞれの分割領域の幅や大きさについては特に限定されないし、また、それぞれの分割領域のうち、特定表示が表示される分割領域をどの分割領域とするのかも適宜設定可能である。

【2626】

40

上記本実施形態では、左特定表示TH1のチャンスゾーンの文字と、右特定表示TH1の「チャンスゾーン」の文字とは、互いに反対方向にスクロールしているが、これに代えて、左特定表示TH1のチャンスゾーンの文字と、右特定表示TH1の「チャンスゾーン」の文字とが、同一方向にスクロール（左右の特定表示TH1、TH2の「チャンスゾーン」の文字のいずれも上スクロール、或いは、下スクロール）するようにしても良く、そのスクロール方向については特に限定しない。これについては、変形例1乃至5の「チャンスゾーン」の文字のスクロール方向についても、同様である。

【2627】

本例では、特定表示の「チャンスゾーン」の文字については、スクロール移動するパターンを例に取って説明したが、これに限定されず、例えば、「チャンスゾーン」の文字が

50

その場で回転したり、上下左右のいずれかの方向に揺動したり、特定表示内を往復動したり等しても良く、「チャンスゾーン」の文字の動的な態様については特に限定しない。

【2628】

本例では、特定表示において「チャンスゾーン」というように単一の遊技状態について表示していたが、これに代えて、特定表示において「チャンスゾーン」の他、例えば、「高確中」といった複数の遊技状態について表示するようにしても良い。要は、特定表示に示される文字や記号や画像等によって、1又は複数の情報を表示して、遊技者にその情報を認識させるようにすることができれば良い。

【2629】

また、特定表示において、例えば、「チャンスゾーン」の場合には、本例でも説明したように、一の特定表示には、チャンス表示CT、セリフ表示SF、演出画像EGの少なくとも1つが被っているが、他の特定表示にはこれらが被らないようにする等を行うことで、「チャンスゾーン」の視認性を担保する一方で、「高確中」の場合には、一の特定表示にも他の特定表示にも、チャンス表示CT、セリフ表示SF、演出画像EGの少なくとも1つが被った状態を許容するようにしても良い。要は、特定表示に表示される情報が、遊技者に認識させたい重要な情報であった場合には、上述のように視認性を担保し、これよりも重要でない情報であった場合には、視認性の担保を行わないというように、特定表示に表示される「チャンスゾーン」や「高確中」等の情報の重要度に応じて、視認性の担保を図る対象となる情報と、そうでない情報とに区別し、前者の場合には視認性を担保し、後者の場合には視認性の担保を行わないというようにしても良い。もちろん、いずれの場合にも、視認性の担保を図るようにしても良い。

【2630】

本例では、特定表示においては「チャンスゾーン」の表示を不変のまま継続していたが、これに代えて、遊技状態の変化等に応じて、「チャンスゾーン」の文字を他の文字や記号や画像等に変更するようにしても良い。具体的には、図384を例にとると、左右の特定表示TH1、TH2には「チャンスゾーン」の文字が表示されているが、この状況で、例えば、スタートレバーを押下して、上述の「逆押し白7揃いリプレイ」等の所定役が当選した状況では、「チャンスゾーン」の表示を、遊技者に逆押しすることを促す「 」といった、左向きの矢印の画像等の表示に差し替え、その後、最後の停止ボタンを押下して「白7」が揃った場合には、左向きの矢印の画像等を「AT確定」、「ボーナス確定」といったその遊技結果を報知する表示に切り替え、その後、CZが継続する場合には、この所定役が当選した当該ゲームの次遊技のベットボタン押下等にタイミングで、再び「チャンスゾーン」の表示に戻すといったように、特定表示による情報の表示については、遊技状態の変化等に応じて、随時変更することも可能であり、その変化の態様については特に限定されない。

【2631】

特定表示の形状としては、上述した本例に限定されず、種々の形状を適用可能であることは言うまでもない。例えば、変形例4や5においては、弓形板状の特定表示を適用したが、これに代えて、仮想線CS1やCS2を跨いだ形で表示される円環の帯状をなす特定表示としても良い。この場合、特定表示の「チャンスゾーン」の文字の表示態様としては、仮想線CS1の左側の左分割領域及び右側の右分割領域の両方にそれぞれ同時に表示される表示態様1、仮想線CS2の上側の分割領域及び下側の下分割領域の両方にそれぞれ同時に表示される表示態様2、或いは、演出表示装置S40の表示部を、仮想線CS1及びCS2によって左上分割領域、右上分割領域、右下分割領域、左下分割領域の4つの分割領域にした場合、それぞれの分割領域に同時に表示される態様3、この態様3のそれぞれの分割領域のうち、少なくとも2つの分割領域に同時に表示される態様4等が挙げられる。

【2632】

変形例2においては、下特定表示TH2Bの左右端はそれぞれ、第2及び第3所定領域SR2、SR3に対し間隔を空けて位置し、下特定表示TH2Bの下端は、下辺S40U

10

20

30

40

50

に対して間隔を空けて位置していたが、これに代えて、下特定表示ＴＨ２Ｂの一部が、第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３に重なるようにしても良い。この場合、図３８６に示す右特定表示ＴＨ２Ａと第２所定領域ＳＲ２との位置関係のように、第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３の方が、下特定表示ＴＨ２Ｂよりも優先して表示されていれば良い。また、第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３の少なくとも一方の端と、下特定表示ＴＨ２Ｂの端と（図３７８に示す例では、第２所定領域ＳＲ２の右端と下特定表示ＴＨ２Ｂの左端、第３所定領域ＳＲ３の左端と下特定表示ＴＨ２Ｂの右端）が互いに隣接するようにしても良い。要は、特定表示が、第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３と重ならないようにしても良いし（第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３の端の少なくとも一方の端と特定表示の端とが隣接する場合も含む）、特定表示が第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３の少なくとも一方に重なるように表示されていても良く、特定表示と第２及び第３所定領域ＳＲ２、ＳＲ３の少なくとも一方に重なる場合には、特定表示よりも第２及び第３所定領域Ｓ

10

【２６３３】

本例では、演出表示装置Ｓ４０が行う演出として、演出画像ＥＧを例示したが、これに限定されず、上述の各実施形態にて例示した演出であっても良いことは言うまでもない。例えば、図２６２に示すように、「２、１、３」といった押し順ナビの演出画像を表示している例が挙げられ、この押し順ナビの演出画像と、特定表示とが同時に表示されている場合においては、押し順ナビの演出画像と特定表示とが重ならないようにしたり、特定表示が押し順ナビの演出画像の一部に重なるように表示されていたりしても良い。この特定表示が押し順ナビの演出画像に重なるように表示されている場合においては、複数の特定表示のうち、一の特定表示に押し順ナビの演出画像が重なり、他の特定表示に押し順ナビの演出画像が重ならないようにしつつ、特定表示よりも押し順ナビの演出画像を優先して表示するようにすれば良い。

20

【２６３４】

また、この図２６２で示す例では、「２、１、３」の押し順ナビの演出画像においては、最初に押下する停止ボタンに対応する「１」の表示領域が、他の「２」や「３」に比べて大きくなるように拡大して表示されることがある。この場合、拡大して表示された「１」の表示領域については、特定表示と重ならない範囲にしても良いし、重なる範囲にしても良い。ここで、この押し順ナビの演出画像が特定表示に重なっていない状況で、図２６２にも示すように上記「１」が拡大表示された場合には、この拡大表示された「１」が特定表示に重なるようにしても良いし（特定表示よりも、拡大表示された「１」を優先して表示）、重ならないようにしても良い（換言すれば、「１」の拡大範囲を特定表示に重ならない程度に設定するようにしても良い）。なお、この場合、拡大表示されていない他の「２」、「３」については、当然にして特定表示には重なっていないことは言うまでもない。

30

【２６３５】

本例では、演出画像ＥＧは、特定表示に重ならない位置に表示されていたが、この演出画像ＥＧについては、特定表示に重なるようにしても良い。この場合、特定表示の方が、演出画像ＥＧよりも優先して表示されるようにしても良いし、演出画像ＥＧの方が、特定表示よりも優先して表示されるようにしても良い。また、演出画像ＥＧを特定表示よりも優先して表示する場合には、例えば、本実施形態を例にとると、演出画像ＥＧが、本実施形態の左特定表示ＴＨ１よりも優先して、左特定表示ＴＨ１に重なる一方で、演出画像ＥＧが右特定表示ＴＨ２には重ならないというように、演出画像ＥＧが、左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２のいずれか一方に重なり、他方には重ならないようにすることで、左右の特定表示ＴＨ１、ＴＨ２の他方においては、その視認性の妨げにならないようにすれば良い。これについては、他の変形例１乃至５においても同様である。

40

【２６３６】

本例では、演出表示装置Ｓ４０に演出画像ＥＧ等の画像のみが表示される例で説明したが、これに加え、演出表示装置Ｓ４０において、その表示部の前面側から退避した退避位

50

置と、この退避位置から表示部の前面側に被るように進出する進出位置とに進退可能な可動役物を有する演出表示装置 540 を用いても良い。この場合、可動役物の可動範囲として、特定表示に被らない範囲としたり、複数の特定表示の 1 つに被り、他の特定表示には被らないような範囲としたりすることで、本例と同様な作用効果を奏する。また、可動役物において、退避位置から進出位置に向けて、上下左右等に揺れたり、退避位置と進出位置との間を往復するように振動しながら移動したりというように、可動役物が所定の動作を伴いながら移動している場合、或いは、可動役物においてホームポジション（初期位置）である退避位置から、最大位置である進出位置までの動作を行う場合において、演出表示装置 540 の表示部においては、可動役物の周囲に炎の画像や動画を表示する等、可動役物の動作を強調したり、目立たせたりするエフェクト画像を表示することがある。この場合においては、このエフェクト画像を、特定表示よりも優先して表示するようにしたり、或いは、特定表示に重ならない領域に表示するようにしたりしても良い。また、可動役物が演出表示装置 540 の表示部の前面側に状態的に位置しており、この位置にて回転したり或いは、この位置から上下左右等の所定の方向に往復動するような仕様の場合においても、上述と同様である。

10

【2637】

本例では、レア役のときに、キャラクタ表示 CT 及びセリフ表示 SF を表示したが、これに限定されず、例えば、キャラクタ表示 CT については、通常時から常態的に表示されるようにしたり、特定の遊技状態においては常態的に表示されるようにしたりしても良い。なお、このキャラクタ表示 CT を複数種類設け、これらのうちから、遊技者がサブ入力ボタン SB 等の操作によって好きなキャラクタ表示を選択可能としても良い。また、キャラクタ表示 CT 及びセリフ表示 SF を複数種類設け、例えば、ベルやリプレイが成立している場合には、ベルやリプレイに対応したキャラクタ表示 CT 及び / 又はセリフ表示 SF を行い、レア役が成立している場合には、レア役に対応したキャラクタ表示 CT 及び / 又はセリフ表示 SF を行うようにしても良い。さらに、レア役として、その当選による AT 等の有利状態への移行抽選の確率が低い弱レア役と、この弱レア役よりも上記移行抽選の確率が高い強レア役とが存在する場合には、これらの弱レア役や強レア役にそれぞれ対応したキャラクタ表示 CT 及び / 又はセリフ表示 SF を行うようにしても良い。要は、成立役に対応したキャラクタ表示 CT 及び / 又はセリフ表示 SF を行うようにしていれば良く、その態様については特に限定しない。具体的には、ベルが成立した場合とレア役が成立した場合とでは、セリフ表示 SF の内容が異なっていたり、セリフのテロップの色が異なっていたり、或いは、セリフ表示 SF の表示領域を構成する枠の色及び / 又はテロップの色が異なったり等が挙げられる。これについては、弱レア役と強レア役との関係においても同様である。また、上記弱レア役や強レア役については、回胴式遊技機の場合の例示であるが、これをぱちんこ遊技機に置き換えると、弱レア役については、例えば、大当たり期待度が相対的に低い演出や変動表示態様等が相当し、強レア役については、大当たり期待度が相対的に高い演出や変動表示態様等が相当する。

20

30

【2638】

また、特定表示と、キャラクタ表示 CT 及び / 又はセリフ表示 SF（以下、演出表示等という）との位置関係、例えば、特定表示と演出表示等が第 1 の位置関係にある場合には、第 1 の内部状況を示唆（報知）し、第 2 の位置関係にある場合には、第 2 の内部状況を示唆（報知）するということに、これらの位置関係にて、内部状態を示唆（報知）するようにしても良い。例えば、変形例 4 を例にとると、図 389 においては、上下の特定表示 TH1D、TH2D と、キャラクタ表示 CT 及び / 又はセリフ表示 SF との位置関係は、上下の特定表示 TH1D、TH2D の間に、キャラクタ表示 CT 及びセリフ表示 SF が介在しているとともに、キャラクタ表示 CT 及びセリフ表示 SF の一部が、上特定表示 TH1D に被るという位置関係 1 となっているが、この他、キャラクタ表示 CT 及び / 又はセリフ表示 SF が、上下の特定表示 TH1D、TH2D に被らない状態でかつ上下の特定表示 TH1D、TH2D の間に介在している位置関係 2 を設け、弱レア役の場合には位置関係 2、強レア役の場合は位置関係 1 とすることによって、弱レア役なのか強レア役なのか

40

50

といった内部状態を示唆するようにすることもできる。

【 2 6 3 9 】

上記本実施形態では、レア役の際に左特定表示 T H 1 にキャラクタ表示 C T を重ねて表示していたが、これに代えて、例えば、A T やボーナス等の有利状態の移行が決まっている状態 1 (具体的には、A T やボーナス等が当選した当該ゲーム、A T が当選した後 A T が発動するまでの発動期間中の状態、上述の A T やボーナスの潜伏期間中の状態、ボーナスが持ち越されている等が挙げられる) と、A T やボーナス等の有利状態への移行が決まっていない状態 2 とがある場合に、状態 1 の方が状態 2 よりも、キャラクタ表示 C T が、左特定表示 T H 1 に重なる頻度が高くなるようにして、左特定表示 T H 1 にキャラクタ表示 C T が重なっているか否かで、有利状態への移行可能性を遊技者に示唆するようにしても良い。要は、キャラクタ表示 C T が特定表示 T H 1 に重なっているか否かによって、内部状態等を示唆するようにすれば良い。これについては、セリフ表示 S F についても、変形例 1 乃至 5 についても同様である。なお、上記状態 1 としては、有利状態への移行が決まっている状態の他、例えば、A T 等の移行の前に A T への移行を煽る前兆状態として、A T への移行が決まっている本前兆状態とし、上記状態 2 としては、A T への移行がなされないガゼ前兆状態としたりしても良い。要は、遊技者に有利な状態となるのが状態 1 とし、この状態 1 よりも遊技者に不利な状態となるが状態 2 となっていれば良く、例えば、上述の C Z に当選した当該ゲームや、C Z に当選した後 C Z が発動するまでの発動期間中の状態を状態 1 とし、C Z に当選していない状態を状態 2 とするようにしても良い。

【 2 6 4 0 】

本例では、特定表示よりもキャラクタ表示 C T 及び / 又はセリフ表示 S F の方が優先して表示され、特定表示よりも第 2 及び第 3 所定領域 S R 2、S R 3 方が優先して表示されている例を示したが、例えば、第 2 及び第 3 所定領域 S R 2、S R 3 > キャラクタ表示 C T > 特定表示 > セリフ表示 S F > 演出画像 E G (不等号については、表示の優先を示し、優先される方を「 > 」とする) として、特定表示の方がセリフ表示 S F よりも優先して表示するようにしたり、第 2 及び第 3 所定領域 S R 2、S R 3 > セリフ表示 S F > 特定表示 > キャラクタ表示 C T > 演出画像 E G として、特定表示の方がキャラクタ表示 C T よりも優先して表示するようにしたり、或いは、第 2 及び第 3 所定領域 S R 2、S R 3 > キャラクタ表示 C T > 特定表示 > 演出画像 > キャラクタ表示 C T として、演出画像をキャラクタ表示 C T よりも優先したり等しても良い。要は、特定表示の視認性が担保可能な範囲内において、これらの表示の優先度については適宜設定可能である。また、内部状況に応じて、これらの表示の優先度を変更することによって、内部状況の示唆や報知を行うことももちろん可能である。

【 2 6 4 1 】

また、各特定表示の態様については、図 3 8 4 に示す本実施形態のものをはじめ、図 3 8 6 乃至図 3 9 0 で示す各変形例 1 乃至 5 のものがあるが、例えば、図 3 8 4 に示す右特定表示 T H 2 と、図 3 8 7 に示す下特定表示 T H 2 B との組み合わせとしたり、或いは、図 3 8 6 で示す左右の特定表示 T H 1 A、T H 2 B と、図 3 8 9 の上下の特定表示 T H 1 D、T H 2 D との組み合わせとしたり等、本例の特定表示の組み合わせについては、適宜設定可能である。また、遊技状態に応じて図 3 8 4 乃至図 3 9 0 で示す本例のうち何れか 1 つが実行されるようにしても良い。例えば、遊技状態 A のときには図 3 8 6 の態様で遊技状態を遊技者に報知し、遊技状態 B のときには図 3 8 8 の態様で遊技状態を遊技者に報知しても良い。すなわち、図 3 8 4 乃至図 3 9 0 で示す特定表示のうち、一の特定表示と一の遊技状態とを対応付け、他の特定表示と他の遊技状態とを対応付けるというように、複数の遊技状態にそれぞれ、いずれかの特定表示を対応付けることによって、その特定表示が表示されることで、遊技者に遊技状態を報知するようにしても良い。この場合、一の遊技状態に対して、一の特定表示といった一対一の関係で対応付けられていても良いし、一の遊技状態に対して複数の特定表示といった一対複数の関係で対応付けられていても良い。

【 2 6 4 2 】

本例では、キャラクタ表示及び／又はセリフ表示 S F は、時間経過や遊技の終了時（ストップスイッチの最終停止（第 3）操作後）等で消去されるようにしていたが、時間経過のパターンについては、例えば、A T やボーナス等の有利状態が確定していない場合 1 には、キャラクタ表示及び／又はセリフ表示 S F は、時間経過で消去される一方、確定している場合 2 には、キャラクタ表示及び／又はセリフ表示 S F は、時間経過で消去されないようにしたり、或いは、上記場合 1 と場合 2 とで、キャラクタ表示及び／又はセリフ表示 S F が消去されるまでの時間が異なる（例えば、場合 2 の方が場合 1 よりも時間が長い等）ようにしたりしても良い。同様に、遊技の終了時のパターンについては、例えば、上記場合 1 には、キャラクタ表示及び／又はセリフ表示 S F は、遊技の終了時に消去される一方、上記場合 2 には、キャラクタ表示及び／又はセリフ表示 S F は、遊技の終了時では消去されないようにしても良い。要は、キャラクタ表示 C T 及び／又はセリフ表示 S F の時間経過或いは遊技終了時における消去の有無や、表示時間の長短等によって、内部状況を示唆するようにすればよく、内部状態に応じたキャラクタ表示 C T 及び／又はセリフ表示 S F の消去の有無や、表示時間については適宜設定可能である。なお、キャラクタ表示 C T 及び／又はセリフ表示 S F の消去のタイミングは、表示時間や遊技の終了時に限定されるものではなく、複数回の遊技が終了したとき、遊技状態が変化したとき等、任意のタイミングに設定することができる。

【 2 6 4 3 】

本例では、特定表示に、チャンスゾーンである旨を示す「チャンスゾーン」の文字を表示していたが、これに代えて、例えば、A T や C Z の当選確率が高くなっていることを示す上述の「高確中」という文字を表示したり、或いは、文字に代えて記号の表示やキャラクタ等の画像を表示したり等しても良く、特定表示で使用する情報としては、文字や記号や画像の種別については特に限定しない。特定表示に表示されるものとしては、例えば、上述のものの他、デモ中であることを示す「デモ中」といった文字や画像、A T の上乗せが高確率であることを示す「上乗せ高確中」といった文字や画像、A T の上乗せ特化状態であることを示す「特化ゾーン」といった文字や画像、ボーナス中であることを示す「ボーナス中」といった文字や画像、通常状態において複数の演出用のステージがある場合には、その滞在ステージを報知する「〇〇ステージ」といった文字や画像、前兆状態にあることを報知する「前兆中」といった文字や画像等というように、メイン状態やサブ状態等の内部状態等を報知するための表示に対応した文字や画像が挙げられ、その他、遊技機の機種名やスペックといった遊技機に関する情報を報知するための表示に対応した文字や画像、本日のボーナスや A T の当選回数等の遊技履歴に関する情報を報知するための表示に対応した文字や画像、有利な遊技状態（A T、B B）の遊技中や遊技終了後に「本日は御来店ありがとうございます」といった遊技者に向けたメッセージの表示や、「パチスロは適度に楽しむ遊びです」といった上述ののめりこみを防止するを行うための、のめりこみ防止表示に対応した文字や画像や記号の表示等も挙げられる。

【 2 6 4 4 】

本例では、第 2 所定領域 S R 2 にはゲーム数を表示し、第 3 所定領域 S R 3 にはポイント数を表示していたが、第 2 所定領域 S R 2 及び第 3 所定領域 S R 3 に表示されるものは、これらに限定されるものではない。この表示されるものの具体例としては、上述の第 1 6 実施形態でも例示した上述のアイコン、A T やボーナス等の有利状態にて獲得した遊技メダル枚数、A T やボーナスの滞在ゲーム数、A T の上乗せ数（上乗せセット数、上乗せゲーム数、上乗せ枚数）、A T やボーナスの有利状態の連荘数等といった遊技関連情報であっても良いし、演出モードの名称や上述のキャラクタカスタマイズの内容情報や音量調節或いは香料調節に関する情報等といった非遊技関連情報（演出関連情報）であっても良いし、クレジット数の表示、ベット数の表示、小役等による払出枚数の表示等といった遊技操作情報（遊技動作情報）であっても良く、遊技に関する情報、その他の情報を表示可能である。また、これらの情報は、第 2 所定領域及び第 3 所定領域に表示していたが、これに限定されず、上記第 1 6 実施形態と同様に、第 1 領域 S R 1（例えば、図 2 9 3 参照）等としたりしても良い。要は、演出表示装置 S 4 0 の全表示領域の一部の領域に表示さ

10

20

30

40

50

れていれば良く、その配置個所については特に限定しない。

【 2 6 4 5 】

本例においては、回胴式遊技機の演出表示装置 S 4 0 を例に取って説明したが、上述のように、ぱちんこ遊技機の演出表示装置 S 4 0 (例えば、図 1 4 0 等を参照)に適用しても良く、この場合であっても、上述の本実施形態及び変形例 1 乃至 5 と同様な作用効果を奏する。

【 2 6 4 6 】

具体的には、ぱちんこ遊技機の演出表示装置 S 4 0 に適用した場合において、上記本実施形態の左右の特定表示 T H 1、T H 2 には、例えば、時短中や確変中であることを示唆する「チャンスゾーン」、「チャンスタイム」といった文字や画像、時短中であることを表示する「時短中」、確変中であることを表示する「確変中」、「高確中」の文字や画像、リーチ中であることを示す「リーチ」の文字や画像、大当たり中であることを示す「大当たり中」の文字や画像、保留先読みにより大当たりの期待度の高い先読み演出が選択された場合等においてこの状態を示唆する「〇〇ゾーン」といった文字や画像、上述の回胴式遊技機と同様な「デモ中」、「〇〇ステージ」といった文字やこれに対応した画像等のように内部状態等を報知するための表示が挙げられ、その他、エラー状態の表示に対応した文字や画像、打ち分けの表示(例えば、右打ちするべき状況、左打ちをするべき状況である旨を表示する。この場合、上述のように、左向きの矢印や右向きの矢印などを表示する等の表示態様が挙げられる。)に対応した文字や画像、或いは、「甘デジ」、「ミドル」、「1 / 9 9」等の遊技機のスペック等を示す文字や画像、ぱちんこ遊技機の機種名に対応した文字や画像、「本日は御来店ありがとうございます」といった遊技者に向けたメッセージの表示や、「ぱちんこは適度に楽しむ遊びです」といった上述ののめりこみを防止するを行うための、のめりこみ防止を行うための文字や画像等も挙げられる。これについては、変形例 1 乃至 5 に係る各特定表示についても同様である。

【 2 6 4 7 】

また、ぱちんこ遊技機の演出表示装置 S 4 0 における第 2 所定領域 S R 2、第 3 所定領域 S R 3 に係る表示内容としては、例えば、特別電動役物が連続して作動する回数(大当たりにおける実行ラウンド数)、エラー状態、普通図柄表示装置の作動保留球数(補助遊技図柄表示装置 H 2 0 に表示される現在の補助遊技保留球数)及び特別図柄表示装置の作動保留球数(第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 又は第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 に表示される現在の主遊技保留球数)等に対応した文字や画像等が挙げられ、他にも、本日の大当たりや確変の継続回数等の遊技履歴に関する情報をに対応した文字や画像、大当たりの連荘数を表示する「3 連荘中」といった文字や画像、大当たり終了後の獲得玉数に対応した文字や画像等も挙げられる。

【 2 6 4 8 】

(まとめ)

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出(列記)することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離(上位概念化)は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【 2 6 4 9 】

(第 2 3 実施形態)

次に、第 2 3 実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。なお、この第 2 3 実施形態は、他の実施形態に適宜適用することが可能である。また、回胴式遊技機にて例示するが、ぱちんこ遊技機においても適宜実施可能であることを補足しておく。

【 2 6 5 0 】

第 2 3 実施形態では、サブ入力ボタン(演出ボタン)S B の操作を促すためのボタン操作促進演出について説明する。

10

20

30

40

50

【 2 6 5 1 】

図 3 9 1 は、1 のゲーム内でリールを停止させるごとにストーリーが進行する演出（1 ゲームストーリー演出）における例を示すイメージ図である。

【 2 6 5 2 】

まず、スタートレバー D 5 0 が操作されることにより 1 ゲームストーリー演出が開始され、「じゃんけんに勝て！！」の文字が演出表示装置 S 4 0 のほぼ中央に表示される。

【 2 6 5 3 】

次に、第 1 停止操作として、左リール M 5 1 を停止させるための左停止ボタン D 4 1 が操作される（遊技機が左停止ボタン D 4 1 の押下を受け付けた）ことにより、1 ゲームストーリー演出が 1 段階進行し、「じゃーん！」の文字が演出表示装置 S 4 0 のほぼ中央に表示される。

10

【 2 6 5 4 】

次に、第 2 停止操作として、中リール M 5 2 を停止させるための中停止ボタン D 4 2 が操作される（遊技機が中停止ボタン D 4 2 の押下を受け付けた）ことにより、1 ゲームストーリー演出が 1 段階進行し、「けーん！」の文字が演出表示装置 S 4 0 のほぼ中央に表示される。

【 2 6 5 5 】

次に、第 3 停止操作として、右リール M 5 3 を停止させるための右停止ボタン D 4 3 が操作される（遊技機が右停止ボタン D 4 3 の押下を受け付けた）ことにより、1 ゲームストーリー演出が 1 段階進行し、「ぼん！」の文字が演出表示装置 S 4 0 のほぼ中央に表示される。

20

【 2 6 5 6 】

演出表示装置 S 4 0 に「ぼん！」の文字が表示された後、1 ゲームストーリー演出の結果を報知するために、遊技者にサブ入力ボタン S B の操作を促すためのボタン操作促進演出が行われる。なお、当該ボタン操作促進演出を表示しているときにベット処理（ベットボタン D 2 2 0 の操作によるベット処理、1 ベットボタンの操作によるベット処理、及び自動ベットによるベット処理）がなされたとしても当該ボタン操作促進演出の表示を維持するようにしている。また、当該ボタン操作促進演出を表示しているときにスタートレバー D 5 0 が操作されて、次遊技が開始した場合は当該ボタン操作促進演出の表示を中止し当該スタートレバー D 5 0 の操作に基づいた新たな演出を実行可能としている。

30

【 2 6 5 7 】

ボタン操作促進演出は、サブ入力ボタン S B に設けられた L E D が発光する「サブ入力ボタン発光」と、演出表示装置 S 4 0 にサブ入力ボタン S B を模したボタン画像を表示する「ボタン画像表示（ボタン画像表示の発光態様を点灯態様・点滅態様としてもよい。またボタン画像表示の周辺にエフェクトを表示して点灯態様・点滅態様としてもよい。）」と、演出表示装置 S 4 0 にサブ入力ボタン S B を操作すべきことを文字等（図 3 9 1 では、「ボタンを押せ！」と表記）により直接示唆する「ボタン操作文字表示」とを備える。

【 2 6 5 8 】

ボタン画像表示の発光態様とは、サブ入力ボタン S B を模したボタン画像が光っているように見せるための態様であり、点灯態様は、例えば、ボタン画像が光るように表示（ボタン画像を相対的に明るく表示したり、白色を基調として表示したりする等）されることを示し、点滅態様とは、例えば、ボタン画像が光るように表示（ボタン画像を相対的に明るく表示したり、白色を基調として表示したりする等）されることと、ボタン画像が光っていないように表示（ボタン画像を相対的に暗く表示したり、灰色を基調として表示したりする等）されることと、を交互に繰り返すことを示す。

40

【 2 6 5 9 】

ここでは、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタン発光とボタン画像表示及びボタン操作文字表示のいずれも行われている。ボタン画像表示は点灯態様となっている。

【 2 6 6 0 】

ボタン画像の大きさ（表示面積）は、図 3 9 1 にも示すように、サブ入力ボタン S B の

50

大きさ（遊技者操作面の面積）よりも大きくなるよう構成されている。ここで、サブ入力ボタン S B の遊技者操作面とは、遊技者がサブ入力ボタン S B を操作する（押下する）際に触れる面である。なお、遊技者操作面をサブ入力ボタン S B の上面としてもよいし、サブ入力ボタン S B の最も面積の大きい面としてもよい。

【2661】

次に、遊技者がサブ入力ボタン S B を操作しなかった場合、ボタン画像表示の点灯態様は継続する（変化しない）が、サブ入力ボタン発光は点滅態様となる。つまり、遊技者によりサブ入力ボタン S B が操作されるまでにおけるボタン画像表示の発光態様（点灯態様・点滅態様等）とサブ入力ボタン発光の発光態様（点灯態様・点滅態様等）は異なる。なお、ボタン操作促進演出が表示される場合は、サブ入力ボタン S B が有効化される前に導入音を出力し、導入音終了後（導入音の出力時間として、サブ入力ボタン S B が無効の状態から開始され終了時にはサブ入力ボタン S B が有効になっている程度の時間）からサブ入力ボタン S B が操作されるまでの間は無音とすることで、遊技者にサブ入力ボタン S B の操作を意識させるように構成している。

【2662】

次に、遊技者によりサブ入力ボタン S B が操作されると、1 ゲームストーリー演出の結果が表示される。ここでは、抽選（役抽選、A T 抽選等）結果が当りであったために、サブ入力ボタン S B の操作を受け付けた直後に演出表示装置 S 4 0 に表示されているボタン画像表示をエフェクトを伴わずに消去し、演出表示装置 S 4 0 に「勝利！」の文字と、ピースサインの画像が表示されている。なお、図 3 9 1 では、演出表示装置 S 4 0 に「勝利！」の文字と、ピースサインの画像が表示されているときのサブ入力ボタン S B の発光態様は消灯となっているが、これに限られず、演出表示装置 S 4 0 に「勝利！」の文字と、ピースサインの画像が表示されているときはサブ入力ボタン S B の発光態様として、レインボーでの点灯態様とすることが考えられる。また、抽選結果がはずれであった場合はサブ入力ボタン S B の操作を受け付けた直後に演出表示装置 S 4 0 に表示されているボタン画像表示を消去するためのエフェクトを表示し、演出表示装置 S 4 0 に「敗北？」の文字を表示し、サブ入力ボタン S B の発光態様として、消灯態様とすることが考えられる。このように構成することで、成功時はボタン画像表示を直ちに消去することで成功演出を際立たせることが可能となり、失敗時にはボタン画像表示を失敗エフェクトを伴って消去することでサブ入力ボタン S B を操作した結果はずれを見せていることを遊技者に理解させることが可能となる。また、サブ入力ボタン S B を連打させる場合において、サブ入力ボタン S B の押下を継続しているときに自動的に連打している状態（所謂オート連打）と同じ演出態様とすることが考えられる。この場合は、サブ入力ボタン S B の押下を継続しているときのサブ入力ボタン発光は消灯態様としてもよいし、連打演出に合わせて点滅態様としてもよい。

【2663】

次に、上述した構成により発生する効果について説明する。1 . ボタン画像の大きさ（表示面積）は、サブ入力ボタン S B の大きさ（遊技者操作面の面積）よりも大きい

この構成により、演出表示装置 S 4 0 において、遊技者に対してサブ入力ボタン S B を操作すべきことを明確に報知することができる。なお、演出表示装置 S 4 0 におけるボタン画像の大きさとは、エフェクト画像なども含むサブ入力ボタン S B の画像全体の大きさとしてもよいし、遊技者操作面に関するボタン画像の表示領域の大きさとしてもよい。2 . 遊技者によりサブ入力ボタン S B が操作されるまでにおけるボタン画像表示の発光態様とサブ入力ボタン発光の発光態様は異なる

この構成により、遊技者が演出表示装置 S 4 0 とサブ入力ボタン S B のいずれを見ていた場合であってもサブ入力ボタン S B を操作すべきことを認識可能である。さらに、遊技者が主に視認する演出表示装置 S 4 0 に表示されるボタン画像表示をより明確にすることで、操作を示唆する表示を見落としてサブ入力ボタン S B の操作をし忘れることを防止することができる。また、一般的に、サブ入力ボタン S B は、その内部の L E D で発光しており、サブ入力ボタン S B の周囲は発光していない環境にある一方、ボタン画像表示は、

10

20

30

40

50

常時発光している演出表示装置 S 4 0 の表示部の一部に表示されており、ボタン画像表示自体が発光しているとともに、ボタン画像表示の周囲の画面においても発光している環境にある。この環境の相違により、ボタン画像表示の方が、サブ入力ボタン S B よりも明るくなっている（サブ入力ボタン S B は、ボタン画像表示よりも相対的に暗い）。ここで、相対的に暗いサブ入力ボタン S B を点滅させることで、サブ入力ボタン S B を目立たせて遊技者の目を引き、相対的に明るいボタン画像表示を点灯したままとしてボタン画像表示にも遊技者の目を引くようにするというように、サブ入力ボタン S B とボタン画像表示とのそれぞれの上記環境に適した点滅・点灯態様を行うようにすることで、それぞれの環境に適した演出効果を創出することができるとともに、サブ入力ボタン S B とボタン画像表示との区別を明確にすることができる。また、サブ入力ボタン S B の周囲が発光している環境にある場合には、サブ入力ボタン S B の L E D とサブ入力ボタン S B の周囲の L E D の発光態様が異なる（例えば、発光色が異なる等）ことにより、遊技者がサブ入力ボタン S B を操作すべきことを視覚的に認識できるように差別化され、サブ入力ボタン S B が有効であることを示すことができる。このように、サブ入力ボタン S B の周囲が比較的明るい場合であっても、適宜サブ入力ボタン S B の L E D の発光態様を変更することで、サブ入力ボタン S B が有効であることを示すことができる。

【 2 6 6 4 】

（補足・変更例）

演出表示装置 S 4 0 におけるボタン画像表示の表示位置は、サブ入力ボタン S B の設置位置と同様の関係性を有することが好ましい。例えば、サブ入力ボタン S B が遊技機本体のほぼ中央（左右方向における中央）に設けられているのであれば、ボタン画像表示も演出表示装置 S 4 0 の表示領域のほぼ中央（左右方向における中央）に表示され、サブ入力ボタン S B が遊技機本体の中央より右寄りに設けられているのであれば、ボタン画像表示も演出表示装置 S 4 0 の表示領域の中央より右寄りに表示される。このように構成することにより、サブ入力ボタン S B が設けられている位置を直感的に認識し易くすることができ、複数の操作部材が設けられている遊技機においても、遊技者は間違えずにサブ入力ボタン S B を操作することができる。なお、上記においてはサブ入力ボタン S B を設ける位置とボタン画像表示の表示位置との左右方向の関係性について詳述したが、これには限定されず、上下方向においても同様に、演出表示装置 S 4 0 におけるボタン画像表示の表示位置と、サブ入力ボタン S B の設置位置とが同様の関係性を有するよう構成してもよい。

【 2 6 6 5 】

ボタン画像表示の点灯態様（点滅態様）とサブ入力ボタン発光の点灯態様（点滅態様）の違いは、点滅速度（点滅の周期）、点灯・点滅の明暗度等の違いであってもよい。例えば、ボタン画像表示の点滅速度はサブ入力ボタン S B の L E D の点滅速度よりも速い又は遅い（ボタン画像表示の点滅の周期は、サブ入力ボタン S B の L E D の点滅の周期よりも短い又は長い）、ボタン画像表示は比較的明るいサブ入力ボタン S B の L E D は比較的暗い等である。このように構成することでも演出表示装置 S 4 0 に表示されているボタン画像表示を際立たせることが可能となる。

【 2 6 6 6 】

第 1 停止操作、第 2 停止操作、第 3 停止操作は、例示した順序に限定されず、異なる順序で停止操作が行われたとしても、リールの停止操作が行われるたびに 1 ゲームストーリー演出は進行される。

【 2 6 6 7 】

サブ入力ボタン S B は、他のボタンと独立し、別途設けられている必要はなく、主制御基板 M が制御するボタンをサブ入力ボタンとして用いる（主制御基板 M が制御するボタンにサブ入力ボタンと同様の役割を持たせる）ことも可能である。例えば、ベットボタン D 2 2 0 は、遊技開始前のベット操作時にはベットボタンとして機能するが、遊技開始後のボタン操作時（上述の例ではボタン操作促進演出が行われているとき）ではサブ入力ボタンとして機能する。現在いずれの機能となっているのか遊技者が認識し易いように、ベットボタンとして機能しているときとサブ入力ボタンとして機能しているときで、ベットボ

タン D 2 2 0 に設けられた L E D の発光態様を異ならせたり、発光色を異ならせたりしても良い。例えば、ベットボタンとして機能するときには常に点灯させ、サブ入力ボタンとして機能するときには点滅させたり、ベットボタンとして機能するときには赤色で点灯させ、サブ入力ボタンとして機能するときには緑色で点灯させたりしてもよい。なお、ベットボタンとサブ入力ボタンを兼用することに限られず、停止ボタン（左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3）がサブ入力ボタンの機能も兼用する構成等としてもよい。

【 2 6 6 8 】

ボタン画像の大きさについては、例えば、サブ入力ボタン S B と同じ大きさとしても良いし、サブ入力ボタン S B よりも小さいものであってもよい。また、ボタン操作文字表示は、ボタン画像表示とあわせてサブ入力ボタン S B を操作すべきことを認識可能であればよく、図 3 9 1 で示す「ボタンを押せ！」のうち、「ボタンを」の文字がなく、「押せ！」の文字及び記号のみであってもよい。また、ボタン画像の表示と合わせて手指を模した画像を表示して、ボタンを操作することを遊技者に認識させるようにしてもよい。

【 2 6 6 9 】

（ボタン操作促進演出の終了タイミング）

図 3 9 1 において、遊技者がサブ入力ボタン S B を操作するとすぐにボタン操作促進演出（サブ入力ボタン発光、ボタン画像表示、ボタン操作文字表示）は終了され、1 ゲームストーリー演出の結果表示が行われている。

【 2 6 7 0 】

ボタン操作促進演出（例えば、サブ入力ボタン S B を模したボタン画像表示）は、サブ入力ボタン S B の操作を促す表示であり、遊技者はその後の演出に興味を抱いているため、サブ入力ボタン S B を操作した後はできるだけ早くボタン操作促進演出を終了させることにより、その後の演出を目立たせることができる。

【 2 6 7 1 】

後述する押し順正解時のナビ画像の消去時（図 3 9 5 参照）等のように、遊技者によりボタン操作（停止ボタン D 4 0）が行われた場合にエフェクト等が発生し、すぐにナビ画像が消去されない場合がある。このような場合と比較すると、サブ入力ボタン S B の操作を促すボタン画像表示の消去時間は押し順正解時のナビ画像の消去時間よりも短いといえる。

【 2 6 7 2 】

また、押し順不正解時には、エフェクト等が発生せず、すぐにナビ画像が消去される構成としてもよいし、押し順正解時と同様に、エフェクト等が発生してすぐにナビ画像が消去されない構成としてもよい。言い換えると、ボタン画像表示の消去時間と押し順不正解時のナビ画像の消去時間とが同じ（略同じ）である構成とすることも可能であるし、ボタン画像表示の消去時間を押し順不正解時のナビ画像の消去時間よりも短い構成とすることもできる。

【 2 6 7 3 】

演出表示装置 S 4 0 に表示されている画像は、ベットボタン D 2 2 0 やスタートレバー D 5 0 等の操作部材が操作されて次ゲームが開始されることにより消去されるよう構成されているため、これらの操作部材が操作されるとすぐに消去される。つまり、サブ入力ボタン S B が操作されてボタン画像表示が消去される際の消去時間と操作部材が操作されて表示されている画像が消去される消去時間とは同じ（略同じ）であるといえる。

【 2 6 7 4 】

なお、サブ入力ボタン S B が操作されてボタン画像表示が消去される際の消去時間と操作部材が操作されて表示されている画像が消去される消去時間とが略同じとは、例えば、主制御基板 M のタイマ割込み時処理の 1 又は数周期分（例えば 1 周期分）のずれを含む。具体的には、サブ入力ボタン S B が操作された場合には、副制御基板 S がサブ入力ボタン S B の操作があったことを判断してボタン画像を消去するため短時間で処理が可能である一方、ベットボタン D 2 2 0 やスタートレバー D 5 0 が操作された場合には、主制御基板

10

20

30

40

50

MがベットボタンD 2 2 0やスタートレバーD 5 0の操作があったことを判断し、その旨を示すコマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sは、コマンドを受信した後にボタン画像を消去するため、ボタン画像を消去するまでに若干時間が必要である。サブ入力ボタンS Bが操作されてボタン画像表示が消去される際の消去時間と操作部材が操作されて表示されている画像が消去される消去時間とが略同じには、これらの処理の違いによる差を含む。

【 2 6 7 5 】

ここで、抽選（役抽選、A T抽選等）結果が当たりであった場合には、サブ入力ボタンS Bが操作されると、すぐにボタン演出画像を消去する一方、抽選（役抽選、A T抽選等）結果がハズレ等の場合には、サブ入力ボタンS Bが操作されると、例えば、「敗北!？」等の文字が演出表示装置S 4 0に表示されるとともに、ボタン画像がエフェクトを伴って消去されることがある。後者の場合、ボタン画像がエフェクトとともに消去するため、前者の場合よりもボタン画像表示の表示時間が長くなることもある。後者の場合におけるボタン画像表示の消去時間は、押し順正解時のナビ画像の消去時間よりも短く、押し順不正解時のナビ画像の消去時間と同じ（略同じ）になるように構成することもできる。また、後者の場合におけるボタン画像表示の消去時間を、押し順不正解時のナビ画像の消去時間よりも長くなるように構成することもできる。このように構成することで、サブ入力ボタンS Bを操作したことにより示される結果としてハズレを示す表示がされていることを遊技者に理解させることが可能となる。

【 2 6 7 6 】

（ボタン操作を促進させるためのボタン操作促進演出の態様）

次に、図3 9 2は、図3 9 1を用いて説明したボタン操作促進演出によるサブ入力ボタンS Bの操作を促進させるための別の態様を示す図である。

【 2 6 7 7 】

第3停止操作が行われるまでは図3 9 1と同様であるため省略する。

【 2 6 7 8 】

第3停止操作（ここでは、右停止ボタンD 4 3の操作）が行われると、ボタン操作促進演出が行われる。ここでは、サブ入力ボタン発光として、サブ入力ボタンS Bに設けられたLEDの発光態様が点灯態様となっている、ボタン画像表示として、サブ入力ボタンS Bを模した画像が上方へ上がっている画像（非押下時ボタン画像）が表示されている、ボタン操作文字表示として、「ボタンを押せ!」の文字表示が行われている。

【 2 6 7 9 】

次に、遊技者がサブ入力ボタンS Bを操作しなかった場合、ボタン画像表示は、サブ入力ボタンS Bを模した画像が下方へ下がっている画像（押下時ボタン画像）が表示される。このように、ボタン画像表示は、遊技者によりサブ入力ボタンS Bの操作が行われるまで、サブ入力ボタンS Bを模した画像が上方へ上がっている画像（非押下時ボタン画像）の表示とサブ入力ボタンS Bを模した画像が下方へ下がっている画像（非押下時ボタン画像）の表示とが交互に表示される。つまり、サブ入力ボタンS Bの押下動作（押下態様）を模した表示が繰り返し表示される。

【 2 6 8 0 】

なお、サブ入力ボタンS Bが操作されるまで、サブ入力ボタン発光は点灯態様が継続され、ボタン操作文字表示は「ボタンを押せ!」の文字表示が継続して表示されている。

【 2 6 8 1 】

なお、サブ入力ボタンS Bでは、ボタン画像表示と同様の上下する操作を示唆する態様が実行されることはない。言い換えると、サブ入力ボタンS Bは、上下に繰り返し可動することによって操作を示唆することはない。ただし、サブ入力ボタンS Bの振動演出により、ソレノイドの駆動による振動は実行可能に構成されていてもよい。この場合、ボタン画像表示による押下動作を繰り返し表示しているときであって、まだサブ入力ボタンS Bが操作されていない場合は、サブ入力ボタンS Bは振動していないが、ボタン画像表示による押下動作を繰り返し表示しているときであって、サブ入力ボタンS Bが操作された場

10

20

30

40

50

合は、サブ入力ボタン S B が一定時間に亘って上下に振動するように動作する態様となる。

【 2 6 8 2 】

ボタン画像表示による押下動作を繰り返し表示することで、演出表示装置 S 4 0 の表示領域を大きく使用しなくとも、遊技者に対してサブ入力ボタン S B の操作を明確に促すことができる。また、演出表示装置 S 4 0 の表示領域を大きく使用しなくても済むので、「ボタンを押せ！」の文字表示といったボタン画像表示とは別の他の演出表示に、サブ入力ボタン S B の押下動作を模した表示が被ることを防止することができ、サブ入力ボタン S B の押下動作を模した表示が、他の演出表示の妨げとなるのを防止することができる。

【 2 6 8 3 】

(背景画像の視認性)

次に、図 3 9 3 は、図 3 9 1 を用いて説明したボタン操作促進演出が行われるときの演出表示装置 S 4 0 に表示される画像の視認性を示す別の図である。

【 2 6 8 4 】

図 3 9 1 では、ボタン操作促進演出が行われるとき、演出表示装置 S 4 0 に表示されるボタン画像表示及びボタン操作文字表示は、背景画像の「ぼん！」の画像よりも前面側に表示されるため、ボタン画像表示及びボタン操作文字表示の視認性は、背景画像の「ぼん！」の画像の視認性よりも高くなっているが、ボタン画像表示及びボタン操作文字表示の明るさと背景画像の明るさはほぼ同じであるか、それぞれが単に予め設定された明るさで表示されているに過ぎない。

【 2 6 8 5 】

ボタン画像表示及びボタン操作文字表示の視認性をより高くするために、演出表示装置 S 4 0 にボタン画像表示及びボタン操作文字表示を行うときには、背景画像を暗くして背景画像の視認性を低下させ、ボタン画像表示とボタン操作文字表示の視認性が高くなるよう構成してもよい。

【 2 6 8 6 】

例えば、背景画像を暗くする手法としては、半透明のテクスチャを背景画像の「ぼん！」の画像より手前側且つボタン画像表示及びボタン操作文字表示より後ろ側に表示する手法が挙げられる。なお、不透明な黒色のテクスチャにより背景画像を認識不可能としてもよい(背景のブラックアウト)。

【 2 6 8 7 】

また、背景を白くする(背景のホワイトアウト)ことにより、背景画像を認識不可能としてボタン画像表示とボタン操作文字表示の視認性が高くなるよう構成してもよい。

【 2 6 8 8 】

この構成により、演出表示装置 S 4 0 において遊技者に対してサブ入力ボタン S B を操作すべきことを明確に報知することができる。

【 2 6 8 9 】

なお、サブ入力ボタン発光は、図 3 9 1 と同様に点滅態様としてもよいし、点灯態様としてもよい。

【 2 6 9 0 】

(背景画像の視認性とゲーム進行状況表示)

図 3 9 4 は、ゲーム進行状況表示が行われる場合を示す図である。

【 2 6 9 1 】

ゲーム進行状況表示とは、U I (ユーザインタフェース)表示と称することもあり、ボーナスや A T における払出数を表示する獲得枚数表示、ボーナスゲーム数、A T ゲーム数、遊技に用いるポイント数、通常遊技状態ゲーム数、ミニキャラ表示等が含まれる。

【 2 6 9 2 】

第 1 停止操作乃至第 3 停止操作を示す図からわかる通り、ゲーム進行状況表示(ここでは、獲得枚数表示と A T のゲーム数が表示されている)は、演出表示装置 S 4 0 において背景画像よりも前面側のレイヤーに表示されているため、ゲーム進行状況表示は背景画像より視認性が高くなるよう構成されている。つまり、ゲーム進行状況表示と背景画像とが

10

20

30

40

50

重複して表示される場合、遊技者がゲーム進行状況表示を視認可能なように表示される。

【 2 6 9 3 】

さらに、第3停止操作後であって、ボタン操作促進演出（ボタン画像表示及びボタン操作文字表示）が行われ且つ背景画像の視認性を低下させている（半透明のテクスチャを表示している）場合であっても、ゲーム進行状況表示の視認性は低下することなく表示される。つまり、ゲーム進行状況表示は最前面のレイヤーに表示される。なお、ゲーム進行状況表示については、少なくとも、ボタン画像表示及びボタン操作表示よりも前面側のレイヤーに表示されていれば良く、どのレイヤーに表示されるのかについては特に限定されないことは言うまでもない。

【 2 6 9 4 】

これは、言い換えると、ボタン画像表示及びボタン操作文字表示は、演出表示装置 S 4 0 に表示される画像の一部の画像（例えば、背景画像）よりも視認性が高い一方、演出表示装置 S 4 0 に表示される他の一部の画像（例えば、ゲーム進行状況表示）よりも視認性が低くなるよう構成されている。

【 2 6 9 5 】

このように、ボタン画像表示及びボタン操作文字表示は、遊技者に対してなるべく視認可能となるよう表示され、遊技者にサブ入力ボタン S B の操作を促すために優先して表示されるべきである。しかし、ゲームの進行状況を示す表示（ゲーム進行状況表示）は、遊技者の利益に関するものであるため、ボタン画像表示及びボタン操作文字表示よりもさらに優先して表示される。

【 2 6 9 6 】

（表示画像の消去タイミング）

図 3 9 5 は、演出表示装置 S 4 0 に表示される画像の消去時間を示す図である。なお、図 3 9 5 の一部については既に説明しているため適宜説明を省略する。

【 2 6 9 7 】

図 3 9 5 (A) は、ボタン操作促進演出が行われた後、遊技者がサブ入力ボタン S B を操作した場合を示す図である。遊技者がサブ入力ボタン S B を操作すると、サブ入力ボタン S B の操作前に演出表示装置 S 4 0 に表示されていた画像である、ボタン画像表示、ボタン操作文字表示、獲得枚数表示、A T ゲーム数、背景画像、不透明のテクスチャ等がすぐに消去される。なお、これには限定されず、ボタン操作促進演出が実行された後にサブ入力ボタン S B を操作すると、U I (ユーザインタフェース) 表示は消去されないよう構成してもよい。

【 2 6 9 8 】

サブ入力ボタン S B の操作前に演出表示装置 S 4 0 に表示されていた画像が消去されると、すぐに抽選結果（当否抽選結果、A T 抽選結果等）を示す画像が表示される。

【 2 6 9 9 】

図 3 9 5 (B) は、ボタン操作促進演出が行われた後、遊技者がスタートレバー D 5 0 を操作した場合を示す図である。遊技者がスタートレバー D 5 0 を操作し次ゲームが開始されると、スタートレバー D 5 0 の操作前に演出表示装置 S 4 0 に表示されていた画像である、ボタン画像表示、ボタン操作文字表示、獲得枚数表示、A T ゲーム数、背景画像、不透明のテクスチャ等がすぐに消去される。

【 2 7 0 0 】

スタートレバー D 5 0 の操作前に演出表示装置 S 4 0 に表示されていた画像が消去されると、すぐに抽選結果（当否抽選結果、A T 抽選結果等）を示す画像が表示される。

【 2 7 0 1 】

図 3 9 5 (C) は、押し順ナビが表示され、対応する停止ボタンが操作された場合を示す図である。ここでは、まず、スタートレバー D 5 0 が操作されたことによりゲームが開始され、演出表示装置 S 4 0 に押し順ナビが表示されている。

【 2 7 0 2 】

演出表示装置 S 4 0 に押し順ナビが左から順に「 1 」、「 2 」、「 3 」と表示されてお

10

20

30

40

50

り、左リールM 5 1 中リールM 5 2 右リールM 5 3の順に停止ボタン4 0（左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2、右停止ボタンD 4 2）を操作すべきこと示している。なお、「1」、「2」、「3」の表示をナビ画像と称することがあり、「1」、「2」、「3」の数字が表示されている領域のみをナビ画像と称してもよいし、「1」の数字と周囲のアイコン画像（同図においては円形の画像）とを総称してナビ画像と称してもよい。なお、次に停止させるべきリールである左リールM 5 1に対応した「1」のナビ画像は、「2」や「3」のナビ画像よりも表示領域が大きくなっている。

【2703】

次に、遊技者が左停止ボタンD 4 1を操作した場合、押し順ナビの「1」の周囲に押し順正解時のエフェクトが発生している。

【2704】

次に、押し順ナビの「1」と押し順正解時のエフェクトは、時間経過とともに小さくなり、さらに色が薄くなっている。しばらくすると、「1」とエフェクトの表示は完全に消去され（フェードアウトして）、押し順ナビの「2」と「3」の表示が残った状態となっている。

【2705】

「1」とエフェクトの表示が完全に消去されると、次に中停止ボタンD 4 2を操作すべきであることを示唆するために、「2」の表示が大きく表示されている。

【2706】

このように、押し順正解時には、ナビ画像がすぐに消去されずフェードアウトする。押し順不正解時には、ナビ画像がすぐに消去される構成としてもよいし、押し順正解時よりも短い時間でフェードアウトして消去される構成としてもよい。なお、ナビ画像がすぐに消去される場合の停止操作後からナビ画像がすべて消去されるまでの時間よりも、ナビ画像がフェードアウトする場合の停止操作後からナビ画像がすべて消去されるまでの時間の方が長時間となっている。

【2707】

（サブ入力ボタンS Bの操作タイミングによって表示される内容の違い）

図396は、サブ入力ボタンS Bの操作タイミングによって演出表示装置S 4 0に表示される内容が異なることを示す図である。なお、サブ入力ボタンS Bの操作タイミングが異なるとは、例えば、遊技状況が異なる（1のゲーム中と1のゲーム中ではない場合）、所定の契機からの経過時間（第3停止ボタンの操作からの経過時間）が異なる等である。

【2708】

図396（A）は、スタートレバーD 5 0を操作した後、1のゲーム内においてサブ入力ボタンS Bの操作タイミング（「ボタンを押せ！」と演出表示装置S 4 0に表示されている状況）でサブ入力ボタンS Bが操作された場合の演出表示装置S 4 0の表示内容を示す図である。なお、図396（A）では、全ての停止ボタンが操作された後にボタン画像が表示されているが、これに限られず、全ての停止ボタンが操作される前（スタートレバーD 5 0が操作された後、第1停止操作の後、第2停止操作の後等）にボタン画像を表示してもよい。

【2709】

スタートレバーD 5 0の操作により1のゲームが開始され、演出表示装置S 4 0に「じゃんけんに勝て！！」の画像が表示されている。

【2710】

次に、第1停止操作乃至第3停止操作が行われ、ボタン操作促進演出として、ボタン画像表示及びボタン操作文字表示が行われている。ここで、第3停止操作が行われた後にボタン操作促進演出が実行されている間は、1のゲーム中（1のゲーム内）として記載している。

【2711】

次に、サブ入力ボタンS Bが操作され、抽選結果（例えば、当否抽選結果、AT抽選結果等）を示す表示が行われている。

10

20

30

40

50

【 2 7 1 2 】

図 3 9 6 (B) は、第 3 停止操作が行われ、1 のゲームが終了した場合においてサブ入力ボタン S B が操作された場合の演出表示装置 S 4 0 の表示内容を示す図である。ここで、1 のゲームが終了した場合とは、全ての停止ボタンが操作され、払出処理等の遊技終了処理を実行した後として記載している。1 のゲームが終了した時点では当該 1 のゲームで実行された演出 (ボタン操作促進演出を除く) が表示されていても差し支えない。

【 2 7 1 3 】

1 のゲームが終了しており、演出表示装置 S 4 0 には通常遊技状態の背景が表示されている。このとき、演出表示装置 S 4 0 の左下に「ボタン操作でメニュー画面が表示されます。」の文字が表示されているが、ボタン画像は表示されていない。次に、サブ入力ボタン S B が操作されたことにより、メニュー画面が表示されている。

10

【 2 7 1 4 】

なお、ボタン操作でメニュー画面が表示されることを示す際にボタン画像を用いても良いが、この場合、図 3 9 6 (A) のように 1 のゲーム中にサブ入力ボタン S B の操作が有効であることを示すボタン画像表示と比較して同程度か小さいボタン画像を表示するのが好ましい。また、上述したように、演出表示装置 S 4 0 の画面中央に表示しない (当り報知などの重要な情報ではない、あるいは遊技の進行に係る情報ではないため) 方が好ましい。

【 2 7 1 5 】

このように、サブ入力ボタン S B は、操作タイミングに応じて異なる内容 (意味合いが異なる画像) を表示可能である機能を有している。つまりここでは、1 のゲームの実行中にサブ入力ボタン S B が操作されると、抽選結果 (例えば、当否抽選結果、A T 抽選結果等) を示す画像が表示され、1 のゲームが実行されていないときにサブ入力ボタン S B が操作されると、遊技機の演出のカスタマイズ等をするためのメニュー画面が表示されている。

20

【 2 7 1 6 】

このように構成することで、操作タイミングや機能ごとに異なるサブ入力ボタンを設ける必要がないため、コストを低下させることができる。

【 2 7 1 7 】

次に、図 3 9 7 は、サブ入力ボタン S B の代わりにベットボタン D 2 2 0 を用いる場合を示す図である。

30

【 2 7 1 8 】

図 3 9 7 (A) では、図 3 9 6 (A) のサブ入力ボタン S B に代わり、ベットボタン D 2 2 0 を用いている。

【 2 7 1 9 】

具体的には、ボタン操作促進演出として、演出表示装置 S 4 0 にボタン画像表示及びボタン操作文字表示が行われているが、このとき、ボタン画像表示は、ベットボタン D 2 2 0 を模したボタン画像が表示されている。

【 2 7 2 0 】

次に、ベットボタン D 2 2 0 が操作されたことにより、抽選結果 (例えば、当否抽選結果、A T 抽選結果等) を示す表示が行われている。

40

【 2 7 2 1 】

図 3 9 7 (B) では、図 3 9 6 (B) のサブ入力ボタン S B に代わり、ベットボタン D 2 2 0 を用いている。

【 2 7 2 2 】

ここでは、1 のゲームが終了しており、演出表示装置 S 4 0 には通常遊技状態の背景が表示されている。このとき、演出表示装置 S 4 0 の左下に「ボタン操作でメニュー画面が表示されます。」の文字が表示されているが、ボタン画像は表示されていない。次に、ベットボタン D 2 2 0 が操作されたことにより、メニュー画面が表示されている。

【 2 7 2 3 】

50

このように、ベットボタン D 2 2 0 が、操作されるタイミングに応じて異なる内容を表示可能である機能を有していてもよい。

【 2 7 2 4 】

なお、サブ入力ボタン S B 及びベットボタン D 2 2 0 は、図 3 9 6 及び図 3 9 7 で説明したタイミング以外において使用可能であってもよい。例えば、所謂「隠しコマンド」として、ボタン操作促進演出が行われていないときにサブ入力ボタン S B やベットボタン D 2 2 0 を操作することにより、抽選結果を示唆するランプパターンが実行されてもよい。なお、サブ入力ボタン S B を操作することによってメニュー画面を表示可能に構成した場合において、隠しコマンドとしてサブ入力ボタン S B の操作を有効にする場合には、サブ入力ボタン S B を操作してもメニュー画面が表示されない期間（サブ入力ボタンの操作によってメニュー画面への遷移が無効な期間）にて、隠しコマンドとしてサブ入力ボタン S B の操作を有効にするよう構成してもよい。

10

【 2 7 2 5 】

上述したように、1 のゲームが終了しており、演出表示装置 S 4 0 には通常遊技状態の背景が表示されているときにベットボタン D 2 2 0 が操作されるとメニュー画面が表示される構成であるが、ベットボタン D 2 2 0 が操作されるとメニュー画面が表示されるのは、クレジット数が 0 である場合が好ましい。理由としては、クレジット数が 1 以上であり、1 のゲーム中ではないときにベットボタン D 2 2 0 が操作された場合には、ベットボタンとして機能させるべきであるため、メニュー画面を表示するのは適切ではないためである。また、ベットボタン D 2 2 0 が操作されるとメニュー画面が表示されるのは、クレジット数が遊技状態毎に設定される規定数未満である場合であってもよい。この場合は、3 枚ベットでのみ遊技が可能な遊技状態ではクレジット数が 3 未満の場合にベットボタン D 2 2 0 が操作されるとメニュー画面が表示され、2 枚ベットでのみ遊技が可能な遊技状態ではクレジット数が 2 未満の場合にベットボタン D 2 2 0 が操作されるとメニュー画面が表示されるようになる。また、自動ベットされている状態や、すでに規定数のベットがされている状態でベットボタン D 2 2 0 が操作されるとメニュー画面が表示されるように構成していてもよい。この場合は、ベットされている状態であるため、ベットボタン D 2 2 0 が操作されない時間が所定時間経過してもデモ画面に移行せず、ベットボタン D 2 2 0 が操作されてからメニュー画面を表示した後所定時間経過してもデモ画面に移行しないことが考えられる。

20

30

【 2 7 2 6 】

なお、メニュー画面を表示する際にサブ入力ボタン S B 又はベットボタン D 2 2 0 が操作された場合、操作されたことを示す操作音を出力するようにしてもよいし、メニュー画面を表示する際には操作音を出力しないようにしてもよい。

【 2 7 2 7 】

（サブ入力ボタン S B の L E D の発光態様の違い）

図 3 9 8 は、サブ入力ボタン S B を操作可能なタイミング（サブ入力ボタン S B の操作が有効な状況）によってサブ入力ボタン S B の L E D の発光態様が異なることを示す図である。

【 2 7 2 8 】

図 3 9 8 （ A ）は、スタートレバー D 5 0 を操作した後、1 のゲーム内においてサブ入力ボタン S B を操作可能である場合のボタン操作促進演出を示す図である。

40

【 2 7 2 9 】

まず、スタートレバー D 5 0 の操作により 1 のゲームが開始され、演出表示装置 S 4 0 に「じゃんけんに勝て！！」の画像が表示されている。

【 2 7 3 0 】

次に、第 1 停止操作乃至第 3 停止操作が行われ、ボタン操作促進演出として、ボタン画像表示、ボタン操作文字表示及びサブ入力ボタン発光が行われている。

【 2 7 3 1 】

ボタン操作促進演出は、遊技者がサブ入力ボタン S B の操作を行うまで実行され続ける

50

。詳細には、ボタン画像表示及びボタン操作文字表示は表示され続け、サブ入力ボタン発光は、全点灯で継続する。

【 2 7 3 2 】

このように、1のゲーム内においてサブ入力ボタンS Bを操作可能である場合には、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタンS BのLEDが、全点灯で発光される。

【 2 7 3 3 】

図398(B)は、第3停止操作が行われ、1のゲームが終了した場合においてサブ入力ボタンS Bを操作可能である場合のボタン操作促進演出を示す図である。

【 2 7 3 4 】

1のゲームが終了しており、演出表示装置S 40には通常遊技状態の背景が表示されている。サブ入力ボタンS Bが操作可能である場合、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタンS BのLEDが1のゲーム内においてサブ入力ボタンS Bを操作可能である場合とは異なる発光態様(所定の発光パターン)で発光される。ここではまず、サブ入力ボタンS BのLEDの左半分が点灯している。なお、図396(B)と同様に、演出表示装置S 40の左下に「ボタン操作でメニュー画面が表示されます。」の文字が表示されているが、ボタン画像は表示されていない。

10

【 2 7 3 5 】

次に、遊技者によりサブ入力ボタンS Bが未だ操作されていないため、ボタン操作促進演出は継続され、サブ入力ボタンS BのLEDの右半分が点灯している。

【 2 7 3 6 】

20

このように、1のゲームの終了後にサブ入力ボタンS Bを操作可能である場合には、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタンS BのLEDが、左半分と右半分とが交互に点灯される点滅態様で発光される。

【 2 7 3 7 】

なお、他の発光態様の違いとしては、発光色が異なる、点滅(明滅)の速度が異なる、輝度が異なる等が挙げられる。

【 2 7 3 8 】

このように、サブ入力ボタンS BのLEDは、操作可能な状況に応じて異なる発光パターンで発光されることがあり得る。これにより、サブ入力ボタンS Bを操作することによりどのような機能を実行することが可能であるのかを遊技者が認識し易くすることができる。また、全点灯は点滅態様よりもサブ入力ボタンS BのLEDが発光していることを認識し易いため、遊技者は、全点灯はサブ入力ボタンS Bを操作すべき状況であると、点滅態様はサブ入力ボタンS Bを操作してもよい状況であると、直感的に区別することができる。

30

【 2 7 3 9 】

なお、全点灯と点滅態様が示す機能が上記の説明とは反対であってもよい。つまり、全点灯は、サブ入力ボタンS Bを操作してもよい状況であることを示し、点滅態様は、サブ入力ボタンS Bを操作すべき状況であることを示してもよい。

【 2 7 4 0 】

(サブ入力ボタンが2個ある場合のボタン操作促進演出の違い)

40

図399は、サブ入力ボタンS Bとサブ入力ボタンS B 3とを備える場合における、ボタン操作促進演出の実行態様と実行タイミングの違いを示す図である。なお、図399では、図の簡略化のため、サブ入力ボタンS B 3がスタートレバーD 50及び停止ボタンD 42と同じ部材に取り付けられているように模式的に示しているが、実際には、サブ入力ボタンS B 3は、下パネルD 140等に取り付けられているのが好ましい。また、下パネルD 140及び下パネルD 140を支持する支持体等の構造体を含む下パネルユニットを押下可能に構成することで、下パネルユニットをサブ入力ボタンS B 3とするようにしても良い。

【 2 7 4 1 】

図399(A)は、スタートレバーD 50を操作した後に、1のゲーム内においてサブ

50

入力ボタン S B が操作可能となった場合に演出表示装置 S 4 0 に表示される表示内容を示す図である。

【 2 7 4 2 】

遊技者により第 3 停止操作（ここでは、右停止ボタン D 4 3 ）が行われると、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタン S B を模したボタン画像を表示するボタン画像表示と「ボタンを押せ！」の文字を表示するボタン操作文字表示が行われている。

【 2 7 4 3 】

次に、遊技者によりサブ入力ボタン S B が操作されたことにより、抽選結果を示す結果表示が行われている。

【 2 7 4 4 】

図 3 9 9 (B) は、スタートレバー D 5 0 を操作した後に、1 のゲーム内においてサブ入力ボタン S B 3 が操作可能となった場合に演出表示装置 S 4 0 に表示される表示内容を示す図である。

【 2 7 4 5 】

遊技者により第 3 停止操作（ここでは、右停止ボタン D 4 3 ）が行われると、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像が行われている。このとき、第 3 停止操作が行われてからボタン操作促進演出であるサブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像が表示されるタイミングは、図 3 9 9 (A) にて示した第 3 停止操作が行われてからサブ入力ボタン S B を模したボタン画像が表示されるタイミングよりも遅いタイミングで表示される。なお、図 3 9 9 において、図 3 9 9 (A) 及び (B) の各図は、左から順に時系列順に記載されているとともに、各図の左右方向の間隔は時間間隔を示している。したがって、図 3 9 9 (A) の左から 3 番目の図と、図 3 9 9 (B) の左から 3 番目の図とでは、後者の方が右にずれて位置するように記載することで、上記表示タイミングが遅延していることを示している。また、図 3 9 9 (A) の一番左の図と、図 3 9 9 (B) の一番左の図とでは、左右方向でみて同じ位置に位置しており、上記表示タイミングが同時であることを示している。これについては、他の図も同様である。他の表示タイミングとして、例えば、図 3 9 9 (A) の左から 3 番目の図と図 3 9 9 (B) の左から 3 番目の図では、演出表示装置 S 4 0 にボタン画像が表示されるタイミングが異なっている。前者は、第 3 停止ボタンの操作から第 1 時間が経過したときにボタン画像（サブ入力ボタン S B を模した画像）及びボタン操作文字表示が表示されているが、後者は、第 3 停止ボタンの操作から第 2 時間が経過したときにボタン画像（サブ入力ボタン S B 3 を模した画像）が表示されている。言い換えると、前者では、第 3 停止ボタンの操作から第 1 時間が経過したときに演出ボタン（サブ入力ボタン S B ）の操作の有効期間が開始するが、後者では、第 3 停止ボタンの操作から第 2 時間が経過したときに演出ボタン（サブ入力ボタン S B 3 ）の操作の有効期間が開始する。なお、第 1 時間は第 2 時間よりも短い時間である。

【 2 7 4 6 】

サブ入力ボタン S B 3 の操作が有効となる場合には、第 1 時間と第 2 時間との差の時間を利用して、筐体の引き画像（全面表示）からボタン配置箇所を拡大するような表示を行ったり、筐体のランプを用いて、演出表示装置 S 4 0 からサブ入力ボタン S B 3 の位置までに配置されるランプを順番に光らせて遊技者の視線を誘導するようにすることで、サブ入力ボタン S B 3 の操作が有効になるため、サブ入力ボタン S B 3 を操作すべきことを認識し易くする構成としてもよい。

【 2 7 4 7 】

サブ入力ボタン S B 3 が操作可能となる場合には、ボタン操作文字表示が行われず、ボタン画像が演出表示装置 S 4 0 の略中央に表示されるよう構成してもよい。ここでは、サブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像が、サブ入力ボタン S B を模したボタン画像が表示されるときよりも大きく演出表示装置 S 4 0 の略中央に表示されている。また、サブ入力ボタン S B 3 の操作が有効となるときの（図 3 9 9 (B) のとき）は、サブ入力ボタン S B の操作が有効となるときの（図 3 9 9 (A) のとき）には発生しない音声が出力される構成としてもよい。例えば、サブ入力ボタン S B の操作が有効となるとときには、演出表示装

10

20

30

40

50

置 S 4 0 に表示される文字が音声により出力される（ここでは「ボタンを押せ」）が、サブ入力ボタン S B 3 の操作が有効となるとときには、サブ入力ボタン S B の操作が有効となるとときには異なる「押すんだ」との音声出力される構成としてもよい。

【 2 7 4 8 】

次に、遊技者によりサブ入力ボタン S B 3 が操作されたことにより、抽選結果を示す結果表示が行われている。

【 2 7 4 9 】

なお、図 3 9 9 (A) のように、1 のゲーム内においてサブ入力ボタン S B が操作可能となる場合は、図 3 9 9 (B) のように、1 のゲーム内においてサブ入力ボタン S B 3 が操作可能となる場合よりも当選期待度（当り期待度、A T 当選期待度）が比較的低下している（相対的に低下している、当選期待度の平均値が低下している）。

10

【 2 7 5 0 】

このように、比較的当り期待度が高いサブ入力ボタン S B 3 の操作が可能となる場合にサブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像が表示されるタイミングと、比較的当選期待度が低いサブ入力ボタン S B の操作が可能となる場合にサブ入力ボタン S B を模したボタン画像が表示されるタイミングとが、異なるタイミングで表示されるよう構成すること、換言すれば、第 3 停止操作が行われてからサブ入力ボタン S B を模したボタン画像が表示されるまでの時間 A と第 3 停止操作が行われてからサブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像が表示されるまでの時間 B とを異ならせるよう（時間 A < 時間 B としたり、時間 A > 時間 B としたりする）構成することで、遊技者がボタン画像の表示タイミングに期待感を持つようになる。

20

【 2 7 5 1 】

なお、サブ入力ボタン S B が操作されて結果表示が行われるまでの時間とサブ入力ボタン S B 3 が操作されて結果表示が行われるまでの時間は同じであってもよいし、異なってもよい。（サブ入力ボタン S B とボタン画像の表示位置 / サブ入力ボタン S B 3 とボタン画像の表示位置）

【 2 7 5 2 】

なお、図 3 9 9 (B) に示したように、サブ入力ボタン S B 3 が操作可能となる場合に、演出表示装置 S 4 0 にサブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像が大きく表示される構成であってもよいが、この態様には限定されない。

30

【 2 7 5 3 】

図 4 0 0 は、サブ入力ボタン S B とサブ入力ボタン S B 3 とを備える構成において、それぞれのボタンが操作可能である場合に表示されるボタン画像表示の表示態様の別の例を示す図である。

【 2 7 5 4 】

図 4 0 0 (A) は、サブ入力ボタン S B が操作可能である場合であり、図 3 9 9 (A) と同様であるため、説明は省略する。

【 2 7 5 5 】

図 4 0 0 (B) は、サブ入力ボタン S B 3 が操作可能となる場合であるが、図 3 9 9 (B) とは、ボタン画像表示であるサブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像の表示態様及び表示位置が異なっている。

40

【 2 7 5 6 】

具体的には、図 4 0 0 (B) では、サブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像が、図 3 9 9 (B) にて説明したサブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像よりも小さくなっている。また、図 3 9 9 (B) では、サブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像が演出表示装置 S 4 0 の略中央に表示されていたが、図 4 0 0 (B) では、サブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像が演出表示装置 S 4 0 の右下に表示されている。

【 2 7 5 7 】

このように、サブ入力ボタン S B 3 が遊技機本体の中央から右寄りに設けられている場合には、演出表示装置 S 4 0 に表示するボタン画像表示（サブ入力ボタン S B 3 を模した

50

ボタン画像)も中央よりも右寄りに表示されるよう構成してもよい。

【2758】

なお、サブ入力ボタンS Bが中央に設けられていない場合も想定される。サブ入力ボタンS Bが中央より右側に設けられている場合には、演出表示装置S 40に表示するボタン画像表示(サブ入力ボタンS Bを模したボタン画像)も中央よりも右寄りに表示される構成としてもよく、サブ入力ボタンS Bが中央より左側に設けられている場合には、演出表示装置S 40に表示するボタン画像表示(サブ入力ボタンS Bを模したボタン画像)も中央よりも左寄りに表示される構成としてもよい。

【2759】

このように、ボタン画像の表示位置と操作すべきサブ入力ボタンの位置を対応させることで、遊技者は、サブ入力ボタンS Bを操作すべき状況であるのか、それともサブ入力ボタンS B 3を操作すべき状況であるのかを直感的に把握することができる。

【2760】

(第24実施形態)

次に、第24実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。なお、この第24実施形態は、他の実施形態に適宜適用することが可能である。

【2761】

第24実施形態では、複数ゲームに亘って継続される連続演出において、連続演出が次ゲームに継続されることを示す又は継続する可能性を示す表示(以下、「継続画像」と称する)の表示態様について説明する。

【2762】

(継続画像の表示方法)

図401は、継続画像の方法の一例を示す図である。まず、遊技者がスタートレバーD 50を操作すると、抽選結果を報知するための連続演出が開始される。ここでは、「サメを撃退せよ!」の文字が演出表示装置S 40に表示され、連続演出が開始されている。

【2763】

次に、第1停止操作が行われると、第1停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第1停止操作として、左停止ボタンD 41が操作され、サメが右から左へ泳いでいる演出表示が行われている。

【2764】

次に、第2停止操作が行われると、第2停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第2停止操作として、中停止ボタンD 42が操作され、サメが左から右へ泳いでいる演出表示が行われている。

【2765】

次に、第3停止操作が行われると、第3停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第3停止操作として、右停止ボタンD 43が操作され、サメが泳ぎ続けている演出表示が行われている。

【2766】

ここで、連続演出は次ゲームにおいても継続するため、連続演出が次ゲームへ継続することを示す「NEXT」の文字が演出表示装置S 40の右下に表示されている。なお、ここでは、演出表示装置S 40の左下から右下へ薄く表示された「NEXT」の文字が移動するように表示され、右下で視認し易い状態(実体化した状態ともいう)で表示されている。演出表示装置S 40の左下から右下へ移動するときは、右下に表示されるときよりも文字が薄い、半透明、エフェクトが発生する等により遊技者が継続画像の文字を視認し難い態様となっており、仮表示画像と称することもある。なお、継続画像は演出表示装置S 40の下部ではなく上部に表示される構成であってもよく、画像表示装置S 40の一部(一部の領域)に表示されていればよい。

【2767】

次に、遊技者がスタートレバーD 50を操作すると、次ゲームが開始され、連続演出の

10

20

30

40

50

2 ゲーム目が開始される。ここでは、ヒトが舟に乗ってサメを追っている演出表示が行われている。

【2768】

次に、第1停止操作が行われると、2 ゲーム目の第1停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第1停止操作として、左停止ボタンD41が操作され、ヒトとサメとが遭遇したため、サメが驚いている様子を示す演出表示が行われている。

【2769】

次に、第2停止操作が行われると、2 ゲーム目の第2停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第2停止操作として、中停止ボタンD42が操作され、ヒトがヤリを投げてサメを倒そうとしている演出表示が行われている。

10

【2770】

次に、第3停止操作が行われると、2 ゲーム目の第3停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第3停止操作として、右停止ボタンD43が操作され、投げたヤリがサメに当たらなかった演出表示が行われている。このとき、さらに次ゲーム(3ゲーム目)へと継続する場合には、1ゲーム目と同様に、演出表示装置S40の左下から右下へ薄く表示された「NEXT」の文字(仮表示画像)が移動するように表示され、右下で実体化した状態で表示されている。

【2771】

次に、遊技者がスタートレバーD50を操作すると、次ゲームが開始され、連続演出の3ゲーム目が開始される。

20

【2772】

3ゲーム目は、スタートレバーD50操作時、第1停止操作時、第2停止操作時において、2ゲーム目と同様の進行による演出表示を行い、第3停止操作時に抽選結果を示す表示(以下、連続演出結果表示とも称する)が行われる。

【2773】

ここでは、第3停止操作時に、サメを撃退したことを示す「撃退!」の文字が表示され、当選であったことを示している。一方、非当選であった場合には、「失敗!」の文字等が表示され、非当選であったことを示すこととなる。「撃退!」の文字の表示位置と「失敗!」の文字等の表示位置とは異なる位置に表示されるのが好ましい。これにより、当選であることを示す表示(「撃退!」)と非当選であることを示す表示(「失敗!」)とを遊技者が認識し易くすることができる。

30

【2774】

なお、ここでは、3ゲーム目まで継続する例を説明したが、必ず3ゲーム目まで継続する必要はなく、2ゲーム目の第3停止操作に対応する演出表示において、サメを撃退して抽選結果(当選/非当選)を表示しても良いし、2ゲーム目の第3停止操作に対応する演出表示において、投げたヤリがサメに当たらなかった演出表示が行われ、次ゲームを開始するスタートレバーD50の操作により通常遊技状態の背景画面に戻ることで抽選結果が非当選であったことを示してもよい。

【2775】

また、次ゲームへ連続演出が継続する可能性を示すために、継続画像を複数パターン備えていても良い。例えば3ゲーム目まで継続するか否かを2ゲーム目で煽るために、2ゲーム目の第3停止操作に対応する演出表示において、継続画像を「NEXT」ではなく、「NEXT?」「NEXT!」などのように表示してもよい。このような構成において3ゲーム目へ継続する期待度は、NEXT? < NEXT! < NEXT、としてもよい。

40

【2776】

なお、3ゲーム目が2ゲーム目と同様の進行による演出表示である場合を示したが、これに限られず、2ゲーム目と3ゲーム目が異なる演出表示であってもよい。例えば、2ゲーム目でサメを撃退するよりも3ゲーム目でサメを撃退する期待度が高い場合には、3ゲーム目の演出表示を期待度の高い演出表示とすることができ、スタートレバーD50操作時にサメとの距離が近い、第1停止操作時に表示されるサメが小さい、第2停止操作時に

50

表示されるヤリが大きい、等としてもよい。

【 2 7 7 7 】

このように、継続画像を演出表示装置 S 4 0 にて表示させる際に、遊技者が主に遊技を進行させる動作（スタートレバー D 5 0 左停止ボタン D 4 1 中停止ボタン D 4 2 右停止ボタン D 4 3）の方向（左 右）と同様の方向に表示させることにより、遊技者は違和感なく継続画像を認識することができる。

【 2 7 7 8 】

（補足）

1 ゲーム目、2 ゲーム目において第3停止操作がされた後、第3停止操作によって表示された演出表示は、次ゲーム目を開始するためのスタートレバー D 5 0 が操作されるまで継続して表示される。つまり、ベットボタン D 2 2 0 の操作があった場合でも第3停止操作によって表示された演出表示は消去されず、適切なスタートレバー D 5 0 の操作（ベット操作 スタートレバー操作）があった場合に、第3停止操作によって表示された演出表示は消去される。したがって、継続画像も適切なスタートレバー D 5 0 の操作があった場合に消去される。

10

【 2 7 7 9 】

一方、抽選結果を示す「撃退！」等の表示は、第3停止操作がされた後、ベットボタン D 2 2 0 が操作された場合に消去する構成してもよいし、継続画像と同様に、適切なスタートレバー D 5 0 の操作があった場合に消去する構成としてもよい。

【 2 7 8 0 】

20

また、継続画像の表示タイミングとしては、第3停止となる停止ボタンをオンからオフとしたタイミングから所定時間経過で、演出表示装置 S 4 0 の左下から右下へ視認し難い態様で「N E X T」の文字が移動する表示が開始されるよう構成してもよいし、第3停止となる停止ボタンをオフからオンとしたタイミングから所定時間経過で、演出表示装置 S 4 0 の左下から右下へ視認し難い態様で「N E X T」の文字が移動する表示が開始されるよう構成してもよい。また、継続画像の表示タイミング（表示契機）を連続演出の種類によって相違させてもよい。

【 2 7 8 1 】

（変更例）

継続画像（「N E X T」）を左下から右下へ移動するように表示する例を説明したが、これに限定されず、演出表示装置 S 4 0 の右側の画面外から右下に表示されるようにフェードインするように表示してもよい。つまり、左方向へ移動するように表示されてもよい。さらに、演出表示装置 S 4 0 の下方の画面外から下部中央に表示されるようにフェードインした後、他の場所へ移動するように表示してもよい。この場合、遊技者が主に遊技を進行させる動作の方向とは異なる方向に継続画像が移動されるため、遊技者は継続画像の動きにより継続画像に注目し易くなる。

30

【 2 7 8 2 】

（連続演出中の B G M の第 1 の終了タイミング）

次に、図 4 0 2 は、連続演出中にデモ画面（デモ演出、デモ表示）/メニュー画面が表示される場合における、連続演出 B G M の終了タイミングを示す図である。

40

【 2 7 8 3 】

1 ゲーム目の演出表示の進行は、図 4 0 1 と同様であるため省略するが、まず、遊技者がスタートレバー D 5 0 を操作すると、連続演出が開始され、連続演出が開始されると連続演出 B G M の出力が開始される。

【 2 7 8 4 】

その後、第1停止操作（ここでは、左停止ボタン D 4 1）、第2停止操作（ここでは、左停止ボタン D 4 2）、第3停止操作（ここでは、左停止ボタン D 4 3）が行われるが、連続演出 B G M は継続して出力される。

【 2 7 8 5 】

第3停止操作が行われた後、次ゲームの開始契機となるスタートレバー D 5 0 の操作が

50

されない場合、第3停止操作により表示された演出表示の表示が継続され、連続演出BGMの出力も継続される。

【2786】

第3停止操作が行われてから所定時間（例えば、60秒）が経過すると、デモ画面が表示される。デモ画面が表示されると、連続演出BGMの出力は停止され、デモ中BGMの出力が開始される又はBGMの出力が行われず無音となる。

【2787】

一方、第3停止操作が行われてから所定時間が経過する前にサブ入力ボタンSB等が操作されると、メニュー画面が表示される。メニュー画面が表示された場合もデモ画面が表示された場合と同様に、連続演出BGMの出力は停止され、メニュー中BGMの出力が開始される又はBGMの出力が行われず無音となる。

10

【2788】

デモ画面又はメニュー画面は、連続演出の演出表示よりも前面側のレイヤーに表示される。つまり、遊技者からはデモ画面又はメニュー画面のみ視認可能であり、連続演出の演出画面は視認不可能であるが、実際には連続演出の演出表示も行われている。

【2789】

なお、デモ画面又はメニュー画面が表示される際に、連続演出の演出表示を消去してもよい。

【2790】

デモ画面又はメニュー画面の表示が終了すると、デモ画面又はメニュー画面を表示する前に表示されていた連続演出の演出表示が行われる。ただし、連続演出BGMはこのタイミングでは出力が再開されず、次ゲームの開始となるスタートレバーD50の操作が行われたときに再開される。

20

【2791】

このように、連続演出中はすぐにBGMを停止させることなく、別の表示画面に切り替わるまでBGMを継続して出力することで、遊技者に、有利な状態が生じる可能性のある連続演出の途中で退席せず、遊技を続けた方がよいことを示唆することができる。

【2792】

（連続演出中のBGMの第2の終了タイミング）

次に、図403は、連続演出の結果表示が行われる場合における、連続演出BGMの終了タイミングを示す図である。

30

【2793】

演出表示の進行については、図401と同様であるため省略する。図402で説明した通り、遊技者がスタートレバーD50を操作すると、連続演出が開始され、連続演出が開始されると連続演出BGMの出力が開始される。

【2794】

その後、連続演出が継続しているため連続演出BGMの出力も継続される。第3ゲーム目の第3停止操作（ここでは、右停止ボタンD43の操作）が行われると、連続演出結果表示（ここでは、「撃退！」の文字表示、キャラクタの勝利ポーズ）が行われる。

【2795】

40

第3停止操作が行われると、連続演出結果表示が行われるとともに連続演出BGMの出力は停止される。つまり、連続演出結果表示が行われる際には、BGMは出力されておらず、SE(sound effect)の出力のみが行われる。

【2796】

補足しておく、BGM(background music)とは、主体となるものの背景として流れる音楽のことである。例えば、1のゲームの開始から再生される通常ゲームBGM、ビッグボーナス中に再生されるビックボーナス中BGM、AT中に再生されるAT中BGM等が含まれる。これらBGMはループ再生される場合が多く、音楽の最後まで再生した後は、再度、最初から再生するものも含まれる。SEとは、効果音ともいい、演出の一環として付け加えられる音、状態を説明するために用いられる音のことである

50

。S E は、短い音のみではなく、ある程度長めの音も含まれる。例えば、大当り終了を示すS E、連荘終了を示すS E、A T 終了を示すS E 等がある程度長めの音で構成されていた場合であってもこれらを含むことがある。また、S E にはメロディを含んでもよいが、ループ再生はしないものとなっている。

【2797】

なお、連続演出結果表示が行われるとともに抽選結果を示すS E の出力が行われるが、抽選結果が当選のときには、当選であることを示すS E（例えば、賑やか、明るい、派手といった印象のS E）が出力され、抽選結果が非当選のときには、非当選であることを示すS E（例えば、寂しい、暗い、地味といった印象のS E）が出力される。賑やか、明るい、派手といった印象のS E は一般的に、長調のメロディ、はっきりした音、高音が多い、使われている音の数が多い、テンポが速い等といった特徴がある。一方、寂しい、暗い、地味といった印象のS E は一般的に、短調のメロディ、はっきりしていない音、低音が多い、使われている音の数が少ない、テンポが遅い等といった特徴がある。

10

【2798】

このように、連続演出結果表示が行われるとき（第3ゲーム目の第3停止操作時）に連続演出BGMの出力を停止させることで、ここまでの演出表示（連続演出の途中）とは異なり、連続演出結果表示が表示されることを遊技者は認識し易くなる。

【2799】

なお、連続演出結果表示が行われるときにはさらに、遊技機のランプ（例えばLED）によっても抽選結果が認識可能である。例えば、抽選結果が当選のときには、遊技機のランプが虹色発光態様となり、抽選結果が非当選のときには、遊技機のランプが全体的に消灯する等である。つまり、抽選結果が当選のときと抽選結果が非当選のときとを比較すると、抽選結果が当選のときは比較的明るく構成され、抽選結果が非当選のときは比較的暗く構成される。

20

【2800】

（継続画像の表示位置と連続演出結果表示の表示位置）

同様に図403を用いて、継続画像の表示位置と連続演出結果表示の表示位置について説明する。なお、上述した通り、演出表示の進行については、図401と同様であるため省略する。

【2801】

1ゲーム目の第3停止操作時及び2ゲーム目の第3停止操作時には、継続画像である「NEXT」が演出表示装置S40の右下に表示されている。

30

【2802】

一方、3ゲーム目の第3停止操作時には、連続演出結果表示である「撃退！」の文字が演出表示装置S40の左下に表示されている。

【2803】

このように、継続画像の表示位置と連続演出結果表示の表示位置とは異なるよう構成されていてもよい。1ゲーム目と2ゲーム目の「NEXT」のように、異なるゲームであっても同じ意味合いを遊技者に示す表示は同じ位置に表示する方が遊技者は認識易く、3ゲーム目は連続演出の最終ゲームであるため、「NEXT」とは異なる表示位置に「撃退！」を表示することで、遊技者は「NEXT」と「撃退！」の意味合いが異なるものであると認識し易くなる。

40

【2804】

（継続画像と連続演出結果表示の表示態様）

次に、図403及び図404を用いて、各連続演出における継続画像と連続演出結果表示の表示態様について説明する。

【2805】

図404は、図401乃至図403を用いて説明した連続演出（第1連続演出：サメ連続演出）とは異なる連続演出（第2連続演出：花連続演出）を示す図である。まず、遊技者がスタートレバーD50を操作すると、抽選結果を報知するための連続演出が開始され

50

る。ここでは、「花を咲かせろ！」の文字が演出表示装置 S 4 0 に表示され、連続演出が開始されている。

【 2 8 0 6 】

次に、第 1 停止操作が行われると、第 1 停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第 1 停止操作として、左停止ボタン D 4 1 が操作され、地面の下に種がある演出表示が行われている。

【 2 8 0 7 】

次に、第 2 停止操作が行われると、第 2 停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第 2 停止操作として、中停止ボタン D 4 2 が操作され、発芽している演出表示が行われている。

【 2 8 0 8 】

次に、第 3 停止操作が行われると、第 3 停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第 3 停止操作として、右停止ボタン D 4 3 が操作され、花が咲かず芽の状態のままである演出表示が行われている。

【 2 8 0 9 】

ここで、連続演出は次ゲームにおいても継続するため、連続演出が次ゲームへ継続することを示す「N E X T」の文字が演出表示装置 S 4 0 の右下に表示されている。

【 2 8 1 0 】

次に、遊技者がスタートレバー D 5 0 を操作すると、次ゲームが開始され、連続演出の 2 ゲーム目が開始される。ここでは、雨雲が発生している演出表示が行われている。

【 2 8 1 1 】

次に、第 1 停止操作が行われると、2 ゲーム目の第 1 停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第 1 停止操作として、左停止ボタン D 4 1 が操作され、雨が降る演出表示が行われている。

【 2 8 1 2 】

次に、第 2 停止操作が行われると、2 ゲーム目の第 2 停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第 2 停止操作として、中停止ボタン D 4 2 が操作され、雨が降り且つ雷が鳴っている演出表示が行われている。

【 2 8 1 3 】

次に、第 3 停止操作が行われると、2 ゲーム目の第 3 停止操作に対応する演出表示が行われる。ここでは、第 3 停止操作として、右停止ボタン D 4 3 が操作され、連続演出結果表示として、花が咲いた演出表示と「開花！」の表示が行われている。

【 2 8 1 4 】

図示していないが、次に適切なスタートレバー D 5 0 の操作が行われ、次ゲームへと遊技が進行すると、前ゲームの連続演出結果表示で当選であることが報知された後であれば、当選であることを明確に示す演出表示（例えば、「B O N U S 確定」や「C o n g r a t u l a t i o n s」の表示、遊技機のランプが虹色発光態様となる等）が行われ、前ゲームの連続演出結果表示で非当選であることが報知された後であれば、連続演出が終了したことを示す移行表示（例えば、ブラックアウトの表示、モチーフキャラクタの表示、遊技機のランプが消灯）が行われて通常遊技状態の背景画像が表示される。

【 2 8 1 5 】

第 1 連続演出と第 2 連続演出の継続画像の表示態様を比較してみると、第 1 連続演出において表示される継続画像（「N E X T」）と第 2 連続演出において表示される継続画像（「N E X T」）とは同じ表示となっている。

【 2 8 1 6 】

一方、第 1 連続演出と第 2 連続演出の連続演出結果表示の表示態様を比較してみると、第 1 連続演出において表示される連続演出結果表示（「撃退！」）と第 2 連続演出において表示される連続演出結果表示（「開花！」）とは異なる表示となっている。

【 2 8 1 7 】

このように、連続演出は他の演出と比較して比較的当選である期待度が高いため、異な

10

20

30

40

50

る連続演出であっても共通の態様を用いることで、当該遊技機のルールを遊技者が把握し易くなり、表示される演出に注目し易くなる。演出結果表示では、連続演出における最終的な結果表示であるため、その連続演出に合わせた表示を行うことで、遊技者は当選か非当選かを把握し易くなる。

【2818】

(連続演出の継続回数と当選期待度)

図403等を用いて説明した第1連続演出(サメ連続演出)では、最大2回の継続画像が表示され得る。一方、図404を用いて説明した第2連続演出(花連続演出)では、最大1回の継続画像が表示され得る。

【2819】

当選期待度は、第1連続演出の方が第2連続演出よりも高くなるよう構成されている。

【2820】

また、第1連続演出において、継続画像が2回表示されるときに当選期待度は、継続画像が1回表示されるときに当選期待度よりも高くなるように構成されている。

【2821】

このように、継続画像の回数が多いほど当選期待度が高くなるよう構成されている。

【2822】

継続画像の最大回数が異なる連続演出を備えることで、遊技者はいずれの連続演出が表示されるかについてのみだけでなく、継続画像が何回表示されるのかについても期待するようになる。

【2823】

(継続画像とゲーム進行状況表示の表示優先度)

次に、図405を用いて、継続画像とゲーム進行状況表示の表示優先度について説明する。演出表示の進行については、図401と同様であるため省略する。

【2824】

図405では、図401で表示されていなかったゲーム進行状況表示が行われており、ここでは、演出表示装置S40の左下に獲得枚数表示、演出表示装置S40の右下にATゲーム数が行われている。

【2825】

ゲーム進行状況表示は、他の表示(例えば、演出表示、継続画像、連続演出結果表示等)よりも表示優先度が高く設定されている。具体的には、継続画像である「NEXT」の表示位置とゲーム進行状況表示のATゲーム数の表示の表示位置が重複しているが、ゲーム進行状況表示は継続画像よりも優先して表示される(前面側のレイヤーに表示される)ため、ATゲーム数の表示は遊技者が全て視認可能となっているが、「NEXT」の一部は遊技者が視認不可能となっている。

【2826】

このように、遊技者が獲得した利益(例えば、獲得枚数表示)や利益に関する情報(例えば、ATゲーム数)を表示する場合には、他の表示よりも優先して表示することで、他の表示に隠れて利益を認識することができないといった状況を防止することが可能となる。

【2827】

なお、ゲーム進行状況表示と継続画像が重複して表示される場合において、継続画像の表示優先度を高く設定し、優先して表示する構成としてもよい。これにより、次ゲームへと続くことを示す継続画像を明確に認識させることができる。

【2828】

ここでは、ゲーム進行状況表示と継続画像が重複する構成を説明したが、いずれの表示の視認性も下げないように、ゲーム進行状況表示と継続画像とが重複しない位置に表示してもよい。例えば、ゲーム進行状況表示より上部に継続画像が表示されてもよい。この場合、継続画像は、ゲーム進行状況表示との距離は問わず、ゲーム進行状況表示から離隔した任意の位置に表示することができる。

【2829】

10

20

30

40

50

(テロップ表示と継続画像の表示領域)

次に、図 4 0 6 を用いて、テロップ表示と継続画像の表示領域について説明する。演出表示の進行については、図 4 0 1 と同様であるため省略する。

【 2 8 3 0 】

図 4 0 6 では、図 4 0 1 等で表示されていなかった連続演出に関するテロップ表示が行われている。テロップ表示は、連続演出の何ゲーム目のいずれの停止操作（第 1 停止操作乃至第 3 停止操作）であるかに対応して表示が行われる。

【 2 8 3 1 】

テロップ表示は、演出表示装置 S 4 0 の下部に表示され、表示される文字数により表示領域の大きさが異なる。

【 2 8 3 2 】

テロップ表示と継続画像は重複しないよう構成するのが好ましい。具体的には、第 1 停止操作時及び第 2 停止操作時には、継続画像は表示されないため、第 3 停止操作時よりも長い文字数を表示することが可能である。一方、第 3 停止操作時には、継続画像が表示されるため、第 1 停止操作時及び第 2 停止操作時よりも比較的短い文字数で表示され、継続画像と重複しないよう構成される。

【 2 8 3 3 】

第 3 停止操作時に表示されるテロップ表示の文字数が多い遊技機では、第 3 停止操作後、まずテロップ表示を行い、テロップ表示を消去した後、継続画像を表示する構成とするのが好ましい。すなわち、テロップ表示の開始から終了までの期間と、継続画像の表示の開始から終了までの期間を互いに異なるようにする（テロップ表示のタイミングと継続画像の表示のタイミングとが互いに異なるようにする）ことが好ましい。このように構成することで、テロップ表示と継続画像の双方とも視認性が低下することなく、遊技者はそれぞれの表示を明確に視認することができる。

【 2 8 3 4 】

なお、テロップ表示と継続画像とが重複し、継続画像を優先的に表示する構成としてもよい。上述した通り、一般的に連続演出は継続するほど当選期待度が高くなっているため、次ゲームへと続くことを示す継続画像は、演出表示としての重要度が高い。したがって、遊技者が明確に認識可能なように表示優先度を高くしておくのが好適である。

【 2 8 3 5 】

(継続画像の表示態様)

次に、図 4 0 7 を用いて、第 3 停止操作後の継続画像の表示態様について説明する。演出表示の進行については、図 4 0 6 と同様であるため省略する。

【 2 8 3 6 】

図 4 0 7 では、1 ゲーム目の第 3 停止操作（ここでは、右停止ボタン D 4 3 ）が行われた後（図 4 0 7 において、上段の一番右の図参照）、2 ゲーム目を開始するためのスタートレバー D 5 0 の操作が行われていない（図 4 0 7 において、中段の各図参照）。

【 2 8 3 7 】

演出表示装置 S 4 0 では、1 ゲーム目の第 3 停止操作である右停止ボタン D 4 3 が行われると第 3 停止操作に対応するテロップ表示と継続画像が表示される。背景には、サメが泳いでいる演出表示がされている。

【 2 8 3 8 】

その後、2 ゲーム目を開始するためのスタートレバー D 5 0 の操作がされていないため、時間経過に伴い、サメが左右に泳いでいる表示と継続画像である「NEXT」を強調するエフェクト表示が変化している。

【 2 8 3 9 】

「NEXT」を強調するエフェクト表示は、「NEXT」の文字の周囲を光が右回転するような表示である。

【 2 8 4 0 】

なお、テロップ表示は、第 3 停止操作時からの時間経過に伴って変化しないため、第 3

10

20

30

40

50

停止操作時に表示された「できるか！？」が表示され続けている。

【 2 8 4 1 】

演出表示（サメが左右に泳いでいる表示、継続画像（「NEXT」）及び継続画像を強調するエフェクト表示、テロップ表示等）は、次のゲームを開始するためのスタートレバー D 5 0 の操作がされるまで、デモ画面になるまで又はメニュー画面になるまで継続して表示される。なお、第 3 停止後（第 3 停止となる停止ボタンのオン・オフとなったタイミング、遊技メダルの払出終了後、リプレイに関する自動ベット終了後）から所定時間の経過によってデモ画面が表示される場合を例示したが、遊技状態によって第 3 停止後からの時間経過によってデモ画面が表示される場合と表示されない場合とを有するよう構成してもよい。

10

【 2 8 4 2 】

このように、次ゲームへの開始操作が行われていないときには、次ゲームへ継続すること又は継続する可能性があることを示す継続画像をエフェクト等により強調することで、遊技者が当選期待度の高い連続演出中に遊技を辞めてしまうことを防止することができる。

【 2 8 4 3 】

なお、継続画像を強調する表示はこれに限られず、エフェクトにより継続画像が点灯・点滅する、エフェクトにより継続画像の周囲が点灯・点滅する、継続画像が動く（例えば、左右に動く）、継続画像が変化する（例えば、大小に変化する）等であってもよい。

【 2 8 4 4 】

（連続演出中のテロップ表示と継続画像の表示タイミング）

20

次に、図 4 0 8 を用いて、第 3 停止操作時に表示されるテロップ表示と継続画像の表示タイミングについて具体的に説明する。連続演出の開始から 1 ゲーム目の第 2 停止操作までは図 4 0 6 と同様であるため説明は省略する。

【 2 8 4 5 】

1 ゲーム目の第 3 停止操作が行われると、まずテロップ表示が行われる。ここでは、第 3 停止操作である右停止ボタン D 4 3 の操作が行われると、「できるか！？」のテロップ表示が継続画像の表示に先立ち行われており、図 4 0 6 等で示した「NEXT」はまだ表示されていない。

【 2 8 4 6 】

次に、時間経過に伴い、継続画像が表示されている。ここでは、テロップ表示が行われた後、時間経過に伴い次ゲームへと継続することを示す「NEXT」が表示されている。このとき、テロップ表示は継続して表示されている。

30

【 2 8 4 7 】

2 ゲーム目も同様に、第 3 停止操作が行われると、まずテロップ表示が行われる。ここでは、第 3 停止操作である右停止ボタン D 4 3 の操作が行われると、「ダメか・・・」のテロップ表示が継続画像に先立ち行われており、「NEXT」はまだ表示されていない。

【 2 8 4 8 】

次に、時間経過に伴い、継続画像が表示されている。ここでは、テロップ表示が行われた後、時間経過に伴い次ゲームへと継続することを示す「NEXT」が表示されている。このとき、テロップ表示は継続して表示されている。

40

【 2 8 4 9 】

このように、第 3 停止操作時に、まずテロップ表示を行った後、継続画像を行う構成とすることで、遊技者が次ゲームへと継続する可能性が示される継続画像に注目するようになる。

【 2 8 5 0 】

なお、演出表示装置 S 4 0 に表示される演出表示（背景画像、テロップ表示、継続画像）は、次のゲームを開始するためのスタートレバー D 5 0 の操作がされるまで、デモ画面になるまで又はメニュー画面になるまで継続して表示される。例えば、第 3 停止操作後、特定期間（例えば、20 秒）が経過した場合であっても、所定期間（例えば、60 秒）を経過していない場合にはデモ画面が表示されないため、演出表示は継続して表示され、演

50

出表示が視認不可能とはならない。

【 2 8 5 1 】

(継続画像が表示されるまでの表示態様)

図 4 0 9 (A) は、演出表示装置 S 4 0 の左下から右下へ移動するように文字等を視認可能に表示することなく、何かが移動していることのみが視認可能な移動時画像を演出表示装置 S 4 0 の左下から右下へ移動させるように表示し、右下に到達すると継続画像が表示される様子を示す図である。

【 2 8 5 2 】

第 3 停止操作又はスタートレバー D 5 0 の操作が行われてから時間 t_1 が経過すると、演出表示装置 S 4 0 の左下に移動時画像 (ここでは、「NEXT」の文字であると認識不可能であり、何かが移動している様子のみを遊技者が認識可能である画像) が表示される。

10

【 2 8 5 3 】

次に、第 3 停止操作又はスタートレバー D 5 0 の操作が行われてから時間 t_2 が経過すると、演出表示装置 S 4 0 の中央付近に移動時画像が表示される。

【 2 8 5 4 】

次に、第 3 停止操作又はスタートレバー D 5 0 の操作が行われてから時間 t_3 が経過すると、演出表示装置 S 4 0 の右下に移動時画像が表示される。

【 2 8 5 5 】

次に、第 3 停止操作又はスタートレバー D 5 0 の操作が行われてから時間 t_4 が経過すると、演出表示装置 S 4 0 の右下に、移動時画像が消去されて継続画像が表示される。

20

【 2 8 5 6 】

次に、図 4 0 9 (B) は、継続画像とは異なる画像 (何かが移動しているのかを遊技者が認識可能である「変化前画像」) を演出表示装置 S 4 0 の左下から右下へ移動させるように表示し、右下に到達すると継続画像が表示される様子を示す図である。

【 2 8 5 7 】

第 3 停止操作又はスタートレバー D 5 0 の操作が行われてから時間 t_1 が経過すると、演出表示装置 S 4 0 の左下に変化前画像 (ここでは、野球ボール画像) が表示される。

【 2 8 5 8 】

次に、第 3 停止操作又はスタートレバー D 5 0 の操作が行われてから時間 t_2 が経過すると、演出表示装置 S 4 0 の中央付近に変化前画像が表示される。

30

【 2 8 5 9 】

次に、第 3 停止操作又はスタートレバー D 5 0 の操作が行われてから時間 t_3 が経過すると、演出表示装置 S 4 0 の右下に変化前画像が表示される。

【 2 8 6 0 】

次に、第 3 停止操作又はスタートレバー D 5 0 の操作が行われてから時間 t_4 が経過すると、演出表示装置 S 4 0 の右下に、変化前画像が消去されて継続画像が表示される。

【 2 8 6 1 】

このように構成することで、移動する移動時画像や変化前画像に遊技者の注意が向けられるため、その後表示される継続画像を遊技者が認識しやすくなる。

【 2 8 6 2 】

40

なお、図 4 0 9 (A) 及び図 4 0 9 (B) で説明した移動時画像又は変化前画像の表示開始位置は上述した位置に限られず、演出表示装置 S 4 0 の表示領域外から左下へフェードインするように移動時画像や変化前画像の表示が開始されてもよい。また、演出表示装置 S 4 0 の中央の下部から右下に向けてフェードインするよう移動時画像や変化前画像の表示が開始されてもよい。つまり、移動時画像や変化前画像の開始位置は、演出表示装置 S 4 0 の領域内又は領域外のいずれの箇所であっても良い。

【 2 8 6 3 】

図 4 0 9 (A) 及び図 4 0 9 (B) で説明した移動時画像又は変化前画像の表示態様は、本明細書内において、矛盾が生じない範囲で適宜用いることができる。例えば、図 4 0 1 乃至図 4 0 8 において「NEXT」が表示される際に移動時画像や変化前画像を用いる

50

ことができる。

【 2 8 6 4 】

次に、図 4 0 9 (C) を用いて、変化前画像 (又は移動時画像) と押し順ナビの表示位置について説明する。

【 2 8 6 5 】

まず、変化前画像の表示開始位置における変化前画像の表示領域は、左停止ボタン D 4 1 に対応する押し順ナビである左停止ナビの表示領域と少なくとも一部が重複する。

【 2 8 6 6 】

次に、第 3 停止操作又はスタートレバー D 5 0 の操作が行われてから第 1 所定時間 (例えば、時間 t 2) が経過したときの変化前画像の表示領域は、中停止ボタン D 4 2 に対応する押し順ナビである中停止ナビの表示領域と少なくとも一部が重複する。

【 2 8 6 7 】

次に、第 3 停止操作又はスタートレバー D 5 0 の操作が行われてから第 2 所定時間 (例えば、時間 t 3) が経過したときの変化前画像の表示領域は、右停止ボタン D 4 3 に対応する押し順ナビである右停止ナビの表示領域と少なくとも一部が重複する。

【 2 8 6 8 】

なお、継続表示の表示領域と右停止ボタン D 4 3 に対応する押し順ナビである右停止ナビの表示領域は、少なくとも一部が重複するよう構成してもよい。

【 2 8 6 9 】

ただし、第 3 停止操作後に押し順ナビが消去された後に、移動時画像又は変化前画像の表示が開始されるため、第 3 停止操作後からゲームのスタートレバー D 5 0 の操作前までの間において、押し順ナビ (左停止ナビ、中停止ナビ、右停止ナビ) と移動時画像、変化前画像又は継続表示が重複して表示されることはない。

【 2 8 7 0 】

このように、移動時画像又は変化前画像の表示領域と押し順ナビの表示領域は重複し得るが、第 3 停止操作後に移動時画像又は変化前画像の表示開始とすることで、押し順ナビの視認性と移動時画像又は変化前画像の視認性のいずれも低下させることがない構成とすることができる。

【 2 8 7 1 】

なお、図 4 0 6 を用いて説明したテロップ表示が行われる場合、テロップ表示は、第 3 停止操作後も継続して表示され続けるため、移動時画像又は変化前画像と重複して表示され得る。テロップ表示と移動時画像又は変化前画像とが重複して表示される場合には、テロップ表示が優先して表示されても、移動時画像又は変化前画像が優先して表示されてもよい。

【 2 8 7 2 】

本態様 (1) に係る遊技機は、

リール基部 (例えば、リール枠 M W) の外周に巻き付けられた帯状のリールテープ (例えば、リール帯 M O) を有し、

前記リールテープには、前記リールテープの長手方向に沿って複数種類の図柄が配置されており、

前記図柄の種類として、第 1 図柄 (例えば、白セブン図柄) と、第 2 図柄 (例えば、ベル図柄) と、を少なくとも有し、

前記第 1 図柄の最大横幅値は前記第 2 図柄の最大横幅値よりも大きく構成されており、

前記リールテープの長手方向における両端部の少なくとも何れか一方には前記第 2 図柄が配置されており、且つ前記リールテープの長手方向における両端部の各々には前記第 1 図柄が配置されておらず、

前記リールテープの長手方向における長さは、前記リール基部における前記リールテープが巻きつけられる面の外周よりも長いことを特徴とする遊技機である。

【 2 8 7 3 】

本態様（２）に係る遊技機は、
遊技機本体と、
前記遊技機本体に開閉可能に取り付けられた前扉（例えば、前扉ＤＵ）と、
遊技機本体の内部にリールユニット（例えば、リールユニットＲＵ）を備える回胴式遊技機において、
前記遊技機本体の内部には、
前記リールユニットが設置される台座部（例えば、台座部ＢＵ）と、
前記台座部の下方に設置され、遊技媒体が貯蔵される主タンク部材（例えば、ホッパＨ４０）と、
前記主タンク部材の近傍に設置され、前記主タンク部材に貯蔵された余剰の遊技媒体を退避するための補助タンク部材（例えば、メダル補助タンクＨＳ）とが設けられ、
前記主タンク部材の一部には、前記主タンク部材から前記補助タンク部材へ向かって下るスロープ部（例えば、傾斜面Ｈ６４）が設けられており、
前記リールユニットと前記台座部とは係止部品（例えば、ビスＢＳ）によって着脱可能に保持され、
前記前扉が開閉する側に最も近い位置にある前記係止部品の鉛直下方に前記スロープ部が位置する
ことを特徴とする遊技機である。

【２８７４】

本態様（３）に係る遊技機は、
遊技機本体と、
前記遊技機本体に開閉可能に取り付けられた前扉（例えば、前扉ＤＵ）と、
遊技機本体の内部にリールユニット（例えば、リールユニットＲＵ）を備える回胴式遊技機において、
前記遊技機本体の内部には、
前記リールユニットが設置される台座部（例えば、台座部ＢＵ）と、
前記台座部の下方に設置され、遊技媒体が貯蔵される主タンク部材（例えば、ホッパＨ４０）と、
前記主タンク部材の近傍に設置され、前記主タンク部材に貯蔵された余剰の遊技媒体を退避するための補助タンク部材（例えば、メダル補助タンクＨＳ）とが設けられ、
前記リールユニットと前記台座部とは係止部品（例えば、ビスＢＳ）によって着脱可能に保持され、
前記前扉が開閉する側に最も近い位置にある前記係止部品の鉛直下方に前記補助タンク部材が位置する
ことを特徴とする遊技機である。

【２８７５】

本態様（４）に係る遊技機は、
複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と、
演出の表示内容を変更可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ、十字キーＳＢ２）と
を備え、
所定の遊技開始条件を満たすことで前記複数のリールを回転させた後、前記ストップスイッチの操作に応じて前記リールの回転を停止させ、前記複数のリールのうち最後に回転を停止させることとなる前記リールに対応する前記ストップスイッチの操作である最終ストップスイッチ操作が行われて前記複数のリールのすべてが停止されることで１遊技を終了可能であり、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないうちに第１所定時間が経過すると、演

10

20

30

40

50

出表示部にて特定の画像（例えば、待機画面）を表示可能に構成されており、

1 遊技を終了した後で所定の操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B）が操作されると、演出表示部にて所定の画像（例えば、メニュー画面）を表示可能であり、

前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま第 2 所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、

前記第 1 所定時間よりも前記第 2 所定時間の方が長くなるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【 2 8 7 6 】

本態様（ 5 ）に係る遊技機は、

複数のリール（例えば、リール M 5 0）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0）と、

演出の表示内容を変更可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B、十字キー S B 2）とを備え、

所定の遊技開始条件を満たすことで前記複数のリールを回転させた後、前記ストップスイッチの操作に応じて前記リールの回転を停止させ、前記複数のリールのうち最後に回転を停止させることとなる前記リールに対応する前記ストップスイッチの操作である最終ストップスイッチ操作が行われて前記複数のリールのすべてが停止されることで 1 遊技を終了可能であり、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま第 1 所定時間が経過すると、演出表示部にて特定の画像（例えば、待機画面）を表示可能に構成されており、

1 遊技を終了した後で所定の操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B）が操作されると、演出表示部にて所定の画像（例えば、メニュー画面）を表示可能であり、

前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま第 2 所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、

前記第 1 所定時間よりも前記第 2 所定時間の方が長くなるよう構成されており、

前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま前記第 2 所定時間が経過するよりも前に、特定の操作部材（例えば、十字キー S B 2）が操作されると、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま前記第 2 所定時間が経過しても、演出表示部にて前記特定の画像が表示されない一方で、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま前記第 1 所定時間が経過するよりも前に、新たに前記ストップスイッチの操作が行われても、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま前記第 1 所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま前記第 1 所定時間が経過するよりも前に、ベットが行われると、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングから前記第 1 所定時間が経過しても、演出表示部にて前記特定の画像が表示されないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 8 7 7 】

本態様（ 6 ）に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

10

20

30

40

50

前記主遊技部と電氣的に接続され、遊技者にとっての有利度に係る設定値の変更が可能な設定変更モード（例えば、設定変更モード）に移行させるために操作される設定スイッチ（例えば、設定キースイッチ）とを備え、

前記主遊技部は、所定時間ごとに実行する処理である割り込み処理を実行可能に構成されており、

前記設定変更モードでない所定の遊技状態で電源断が発生し、遊技機に電力が供給されていない状況下で前記設定スイッチがオンとなり、遊技機に電力が供給開始され、前記設定変更モードに移行した後に電源断が発生し、前記設定スイッチがオフとなってから遊技機に電力が供給開始された場合には、前記設定変更モードに移行するよう構成されており、

前記設定変更モードでない所定の遊技状態で電源断が発生し、遊技機に電力が供給されていない状況下で前記設定スイッチがオンとなり、遊技機に電力が供給開始され、当該電力の供給開始から前記所定時間が経過する以前に電源断が発生し、前記設定スイッチがオフとなってから遊技機に電力が供給開始された場合には、前記設定変更モードに移行しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 8 7 8 】

本態様（ 7 ）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）と、

各前記リールに対応して設けられ、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ（例えば、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3）と、

所定数の範囲内において遊技媒体を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置 D 2 0 0）と、

遊技の進行に関する制御を行う主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ S 2 0）と、

演出の出力に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部は、

役の抽選を実行する役抽選手段と、

前記ストップスイッチが操作されたときに、前記役抽選手段による役抽選結果に対応するように前記リールを停止制御するリール制御手段とを備え、

前記貯留手段に貯留されている遊技媒体数を増加させる貯留数増加処理と、

遊技媒体の払出を実行する払出処理とを実行可能であり、

リール制御手段により所定の図柄組み合わせが停止表示された場合、遊技者に遊技媒体を付与可能に構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行せず、払出処理を実行するよう構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行し、払出処理を実行しないよう構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行した後に払出処理を実行するよう構成されており、

主遊技部は、

前記所定の図柄組み合わせが停止表示した後に、遊技媒体付与情報を副遊技部に送信可

10

20

30

40

50

能に構成されており、

副遊技部は、

前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、遊技媒体の付与に関する演出音である遊技媒体付与音をスピーカから出力可能に構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、所定の遊技媒体付与音（例えば、クレジットが1増加する際に出力される遊技媒体付与音、遊技メダルを1枚払い出す際に出力される遊技媒体付与音）を出力可能であり、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、

貯留数増加処理の実行中における、貯留手段に貯留されている遊技媒体数がA（Aは自然数）となつてからA+1となるまでの時間値と、N（Nは自然数であり、 $2 \leq N$ ）個の遊技媒体を払い出すこととなる払出処理の実行中における、M（Mは自然数であり、 $1 \leq M \leq (N-1)$ ）個目の遊技媒体に関する払出処理の実行開始からM+1個目の遊技媒体に関する払出処理の実行開始までの時間値とが相違していることを特徴とする遊技機である。

【2879】

本態様（8）に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と、

演出の実行時に点灯可能な遊技ランプ（例えば、ランプユニット）と、

設定値を表示可能な設定値表示部（例えば、設定表示LED）と

を備え、

遊技ランプは、点灯パターン（例えば、図77における要素6）を複数有しており、

前記点灯パターンは、点灯態様（例えば、図77における要素5）を複数組み合わせで構成されており、

前記点灯態様は、点灯色（例えば、図77における要素1）と点灯時間パターン（例えば、図77における要素4）との組み合わせであり、

前記点灯時間パターンは、点灯時間（例えば、図77における要素2）と消灯時間（例えば、図77における要素3）との組み合わせであり、

前記点灯色を複数有しており、点灯時間を複数有しており、消灯時間を複数有しており、

前記点灯パターンとして、所定の異常時に実施し得る第1点灯パターンと、設定値表示部に設定値が表示されている場合に実施し得る第2点灯パターンと、所定の異常時でない且つ設定値表示部に設定値が表示されていない場合に実施し得る第3点灯パターンと、を少なくとも有しており、

前記第1点灯パターンには所定の点灯態様が含まれるよう構成されており、

前記第2点灯パターン及び前記第3点灯パターンには前記所定の点灯態様が含まれないよう構成されており、

前記第2点灯パターンには特定の点灯態様が含まれるよう構成されており、

前記第1点灯パターン及び前記第3点灯パターンには前記特定の点灯態様が含まれないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2880】

10

20

30

40

50

本態様（ 9 ）に係る遊技機は、

所定数の範囲内において遊技媒体を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、本例においては、遊技メダルを遊技機内にクレジットとして電氣的に貯留可能となっている）と、

貯留手段に貯留された遊技媒体をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技媒体をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、

所定の遊技状態における 1 遊技あたりの最大のベット数である規定数がベットされたことを報知可能な所定のランプ（例えば、3 ベットランプ D 2 1 3 ）と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、

当選役を決定可能な役決定手段と
を備え、

役決定手段が決定する当選役として、再遊技役を決定可能に構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ直前に実行されたゲームにて再遊技役が当選しておらず、且つ貯留手段に貯留された遊技媒体とベット数との和が前記規定数以上であり、且つベット数が前記規定数未満である状況では、前記特定のランプが点灯するよう構成されており、

前記特定のランプが点灯している状況において、ベット数が前記規定数となった場合には、前記所定のランプが点灯した後に前記特定のランプが消灯することを特徴とする遊技機である。

【 2 8 8 1 】

本態様（ 1 0 ）に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、

演出を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S ）と

を備え、

遊技機に電力が供給開始されてから主遊技部のプログラムが起動するまでの時間は、電源断が発生してから遊技機への電力の供給が終了するまでの時間よりも長時間であるよう構成されており、

遊技機に電力が供給開始されてから主遊技部のプログラムが起動するまでの時間は、遊技機に電力が供給開始されてから副遊技部のプログラムが起動するまでの時間よりも長時間であるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 8 8 2 】

本態様（ A 1 ）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リール M 5 1 、中リール M 5 2 、右リール M 5 3 ）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価

10

20

30

40

50

値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった状況下でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 8 8 3 】

本態様（ A 2 ）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せが表示されてしまった場合でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 8 8 4 】

本態様（ A 3 ）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所

10

20

30

40

50

定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

10

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されなかった後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている。

20

【 2 8 8 5 】

本態様（A 4）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM 5 1、中リールM 5 2、右リールM 5 3）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

30

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

40

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作された

50

にもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている。

【 2 8 8 6 】

本態様（ A 5 ）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

10

抽せん状態として、第 1 の抽せん状態と、第 1 の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第 2 の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

20

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第 1 の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第 2 の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

30

前記第 1 の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記第 2 の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 8 8 7 】

40

本態様（ A 6 ）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

特定の結果が決定されたことに基づいて点灯可能な所定のランプ（例えば、再遊技ランプ D 2 9 0）と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

50

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

10

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記所定のランプが点灯するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定のランプが点灯するよう構成されている

20

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 8 8 8 】

本態様（ A 7 ）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

30

特定の結果が決定されたことに基づいて点灯可能な所定のランプ（例えば、再遊技ランプ D 2 9 0）と

を備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

40

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定され

50

た遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記所定のランプが点灯するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定のランプが点灯するよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

10

【2889】

本態様(A8)に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられたN個(Nは3以上の自然数)のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、
演出音を出力するスピーカ(例えば、スピーカS20)と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

20

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

30

特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN-1番目のリールに対する停止操作として特定のタイミングで停止操作され、停止された各リールに特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止された後は、スピーカから所定の演出音(例えば、テンパイ音)を出力可能に構成されており、

前記特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN-1番目のリールに対する停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、N-1番目のリールに対する所定の回転不良により、停止された各リールに前記特定図柄組合せに対応する図柄以外の図柄が停止された後でも、スピーカから所定の演出音を出力可能に構成されている

40

ことを特徴とする遊技機である。

【2890】

本態様(A9)に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段(例えば、クレジット数表示装置D200)と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ(例えば、マックスベットボタン)と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ(例えば、マックス

50

ベットランプ)と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

10

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されており、

20

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されている

30

ことを特徴とする遊技機である。

【2891】

本態様(A10)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段(例えば、クレジット数表示装置D200)と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ(例えば、マックスベットボタン)と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ(例えば、マックスベットランプ)と、

40

内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作

50

として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

10

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されており、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されている

20

ことを特徴とする遊技機である。

【2892】

本態様(A11)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段(例えば、クレジット数表示装置D200)と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ(例えば、マックスベットボタン)と、

30

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ(例えば、マックスベットランプ)と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

40

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ

50

前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されており

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

10

【2893】

本態様(A12)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段(例えば、クレジット数表示装置D200)と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ(例えば、マックスベットボタン)と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ(例えば、マックスベットランプ)と、

20

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

30

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されており

40

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

50

【 2 8 9 4 】

本態様（ A 1 3 ）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を少なくとも有しており、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、
遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

10

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

20

特別遊技状態の終了条件を充足した場合には、所定のフリーズ（例えば、ボーナス終了時フリーズ）を実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定のフリーズを実行可能に構成されており、

30

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【 2 8 9 5 】

本態様（ A 1 4 ）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

40

遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を少なくとも有しており、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、
遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

50

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

10

特別遊技状態の終了条件を充足した場合には、所定のフリーズ（例えば、ボーナス終了時フリーズ）を実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定のフリーズを実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定のフリーズを実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

20

【 2 8 9 6 】

本態様（ A 1 5 ）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

40

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 8 9 7 】

本態様（ A 1 6 ）に係る遊技機は、

50

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM 5 1、中リールM 5 2、右リールM 5 3）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

10

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

20

【 2 8 9 8 】

本態様（ A 1 7 ）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM 5 1、中リールM 5 2、右リールM 5 3）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

30

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果とは異なる所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得ないよう構成されている

40

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 8 9 9 】

本態様（ A 1 8 ）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM 5 1、中リールM 5 2、右リールM 5 3）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

50

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得よう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得よう構成されていることを特徴とする遊技機である。

10

【2900】

本態様（A19）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技移行可能状態を少なくとも有しており、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

20

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定されてから、前記特定図柄組合せが停止するまでは、前記特別遊技移行可能状態となり得よう構成されており、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特別図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

30

特別遊技移行可能状態ではなく、且つ、前記役抽選手段による役の抽選結果が前記特定の結果とは異なる所定の結果となった遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定のフリーズを実行しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2901】

本態様（A20）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

40

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミ

50

ングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されなかった後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 0 2 】

本態様（ A 2 1 ）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

抽せん状態として、第 1 の抽せん状態と、第 1 の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第 2 の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第 1 の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第 2 の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第 1 の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果とは異なる所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後は、前記第 2 の役抽選状態に移行しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 0 3 】

本態様（ B 1 ）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止さ

10

20

30

40

50

れており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、特別遊技開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

10

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せが表示されなかった場合でも、電源復帰後に前記所定のフリーズを実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2904】

本態様（B2）に係る遊技機は、

20

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

30

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

40

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図

50

柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【 2 9 0 5 】

本態様（ B 3 ）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

抽せん状態として、第 1 の抽せん状態と、第 1 の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第 2 の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第 1 の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第 2 の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第 1 の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記第 2 の抽せん状態に移行可能となるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【 2 9 0 6 】

本態様（ B 4 ）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた N 個（ N は 3 以上の自然数）のリール（例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）と、
演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ S 2 0）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、

10

20

30

40

50

遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

10

特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN - 1番目のリールに対する停止操作として特定のタイミングで停止操作され、停止された各リールに特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止された後は、スピーカから所定の演出音（例えば、テンパイ音）を出力可能に構成されており、

前記特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN - 1番目のリールに対する停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより、停止された各リールに前記特定図柄組合せに対応する図柄以外の図柄が停止された場合でも、電源復帰後にスピーカから前記所定の演出音を出力可能に構成されている

20

ことを特徴とする遊技機である。

【2907】

本態様（B5）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

30

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている

40

ことを特徴とする遊技機である。

【2908】

本態様（C1）に係る遊技機は、

所定条件を満たすと打ち止め機能が有効となるよう構成されており、

打ち止め機能が有効であるときに特定条件を満たすと遊技の進行を停止する打ち止め処

50

理を実行可能に構成されており、

複数種類の特定条件候補の中から少なくとも1つの特定条件候補を前記特定条件として設定可能であるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2909】

本態様(C2)に係る遊技機は、

所定条件を満たすと打ち止め機能が有効となるよう構成されており、

打ち止め機能が有効であるときに特定条件を満たすと遊技の進行を停止する打ち止め処理を実行可能に構成されており、

複数種類の特定条件候補の中から少なくとも1つの特定条件候補を前記特定条件として設定可能であるよう構成されており、

前記特定条件候補として、所定の期間において獲得した遊技媒体数が所定数以上となったことを有している

ことを特徴とする遊技機である。

【2910】

本態様(C3)に係る遊技機は、

所定条件を満たすと打ち止め機能が有効となるよう構成されており、

打ち止め機能が有効であるときに特定条件を満たすと遊技の進行を停止する打ち止め処理を実行可能に構成されており、

複数種類の特定条件候補の中から少なくとも1つの特定条件候補を前記特定条件として設定可能であるよう構成されており、

前記特定条件候補として、所定の期間において獲得した遊技媒体数が所定数以上となったことを有しており、

前記特定条件として、所定の期間において獲得した遊技媒体数が所定数以上となったことを設定している状況下において、ある遊技が実行された後、所定の遊技状態であり且つ当該特定条件を満たした場合には、打ち止め処理を実行しないよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2911】

本態様(C4)に係る遊技機は、

所定条件を満たすと打ち止め機能が有効となるよう構成されており、

打ち止め機能が有効であるときに特定条件を満たすと遊技の進行を停止する打ち止め処理を実行可能に構成されており、

打ち止め処理を実行して遊技の進行を停止しているときであっても、所定のエラーに係る判定処理は実行可能であるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2912】

本態様(C5)に係る遊技機は、

所定条件Aを満たすと打ち止め機能が有効となるよう構成されており、

所定条件Bを満たすと自動精算機能が有効となるよう構成されており、

打ち止め機能が有効であるときに特定条件Aを満たすと遊技の進行を停止する打ち止め処理を実行可能に構成されており、

自動精算機能が有効であるときに特定条件Bを満たすと自動精算処理を実行可能に構成されており、

複数種類の特定条件A候補の中から少なくとも1つの特定条件A候補を前記特定条件Aとして設定可能であるよう構成されており、

複数種類の特定条件B候補の中から少なくとも1つの特定条件B候補を前記特定条件Bとして設定可能であるよう構成されており、

前記特定条件A候補と前記特定条件B候補とは、少なくとも1つが同一であり、

前記特定条件Aと前記特定条件Bとは異なる条件を設定可能であるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

10

20

30

40

50

【 2 9 1 3 】

本態様（ D 1 ）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱 U B ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
錠部と、
錠部の動作に連動して、前扉を施錠する施錠位置及び前扉を開錠する開錠位置に移動可能な移動部材を有する錠前部と、
を備え、
基体の背面部には、その最大径が 1 0 0 mm 以上の第一開口部が形成され、この第一開口部を介して移動部材を操作可能としている
ことを特徴とする遊技機である。

10

【 2 9 1 4 】

本態様（ D 2 ）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱 U B ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
錠部と、
錠部の動作に連動して、前扉を施錠する施錠位置及び前扉を開錠する開錠位置に移動可能な移動部材を有する錠前部と、
を備え、
基体の背面部には、その最大径が 1 0 0 mm 以上の第一開口部が形成され、この第一開口部を介して移動部材を操作可能としており、
錠部は、前扉の上下方向の中心よりも下方に配置されている
ことを特徴とする遊技機である。

20

【 2 9 1 5 】

本態様（ D 3 ）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱 U B ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
錠部と、
錠部の動作に連動して、前扉を施錠する施錠位置及び前扉を開錠する開錠位置に移動可能な移動部材を有する錠前部と、
を備え、
基体の背面部には、その最大径が 1 0 0 mm 以上の第一開口部が形成され、この第一開口部を介して移動部材を操作可能としており、
基体の背面部には、第二開口部が形成され、この第二開口部を介して基体の外部から移動部材を視認可能としている
ことを特徴とする遊技機である。

30

【 2 9 1 6 】

本態様（ D 4 ）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱 U B ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
錠部と、
錠部の動作に連動して、前扉を施錠する施錠位置及び前扉を開錠する開錠位置に移動可能な移動部材を有する錠前部と、
基体の底面部に載置された遊技媒体払出装置と、
を備え、
基体の背面部には、その最大径が 1 0 0 mm 以上の第一開口部が形成され、この第一開口部を介して移動部材を操作可能としており、
遊技媒体払出装置の高さは、底面部から第一開口部の下端までの高さよりも低く、
前扉が閉鎖状態にある状況下において、遊技媒体払出装置と移動部材との間には空隙が形成されている

40

50

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 1 7 】

本態様（ D 5 ）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱 U B ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
錠部と、

錠部の動作に連動して、前扉を施錠する施錠位置及び前扉を開錠する開錠位置に移動可能な移動部材を有する錠前部と、

を備え、

基体の背面部には、その最大径が 1 0 0 mm 以上の第一開口部が形成され、この第一開口部を介して移動部材を操作可能としており、

錠部は、前扉の裏面側から固定されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 1 8 】

本態様（ D 6 ）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱 U B ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
遊技媒体払出装置と、

遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受ける受け部と、

前扉の裏面側に設けられ、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受け部に導く所定連絡通路と、

前扉センサと、

を備え、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、

特定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、

所定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 1 9 】

本態様（ D 7 ）に係る遊技機は、
正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱 U B ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
投入口と、

遊技媒体払出装置と、

前扉の裏面側に設けられ、投入口から投入された遊技媒体を遊技媒体払出装置に導く特定連絡通路と、

前扉センサと、

を備え、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、

10

20

30

40

50

特定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、

所定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 2 0 】

本態様（ D 8 ）に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱 U B ）と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

投入口と、

遊技媒体払出装置と、

遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受ける受け部と、

前扉の裏面側に設けられ、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受け部に導く所定連絡通路と、

前扉の裏面側に設けられ、投入口から投入された遊技媒体を遊技媒体払出装置に導く特定連絡通路と、

前扉センサと、

を備え、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、

特定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、

所定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、

特定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、

所定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 2 1 】

本態様（ D 9 ）に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱 U B ）と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

複数のリールと、

複数のストップスイッチと、

を備え、

リールの回転中において、前扉の開放を検知した状況下で、ストップスイッチによるリールの停止が不可能となるように構成され、その後、前扉の閉鎖を検知した瞬間の状況下で、ストップスイッチによるリールの停止が不可能となるように構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 2 2 】

本態様（ D 1 0 ）に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱 U B ）と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

複数のリールと、

複数のストップスイッチと、

10

20

30

40

50

遊技媒体払出装置と、
遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受ける受け部と、
前扉の裏面側に設けられ、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受け部に導く
所定連絡通路と、
前扉センサと、
を備え、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定
距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知
せず、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定
距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知
し、

10

特定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通
路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、

所定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通
路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、

リールの回転中において、前扉の開放を検知した状況下で、ストップスイッチによるリ
ールの停止が不可能となるように構成され、その後、前扉の閉鎖を検知した瞬間の状況下
で、ストップスイッチによるリールの停止が不可能となるように構成されており、

前扉が開放状態となっていることを報知可能に構成されている

20

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 2 3 】

本態様（ D 1 1 ）に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱 U B ）と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

複数のリールと、

複数のストップスイッチと、

投入口と、

遊技媒体払出装置と、

前扉の裏面側に設けられ、投入口から投入された遊技媒体を遊技媒体払出装置に導く特
定連絡通路と、

30

前扉センサと、

を備え、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定
距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知
せず、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定
距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知
し、

特定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊
技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、

40

所定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊
技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、

リールの回転中において、前扉の開放を検知した状況下で、ストップスイッチによるリ
ールの停止が不可能となるように構成され、その後、前扉の閉鎖を検知した瞬間の状況下
で、ストップスイッチによるリールの停止が不可能となるように構成されており、

前扉が開放状態となっていることを報知可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 2 4 】

本態様（ D 1 2 ）に係る遊技機は、

50

正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱ＵＢ）と、
基体の開口を開閉可能な前扉と、
遊技媒体払出装置と、
遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受ける受け部と、
前扉の裏面側に設けられ、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受け部に導く
所定連絡通路と、

前扉センサと、

を備え、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定
距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知
せず、

10

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定
距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知
し、

特定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通
路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、

所定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通
路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、

前扉が閉鎖状態の状況下で、基体における前扉側の底部（以後、単に「基体底部」とい
う。）には、前扉における基体側の底部（以後、単に「前扉底部」という。）に向けて張り
出した第１片を設け、

20

前扉が閉鎖状態の状況下で、前扉底部には、基体底部に向けて張り出した第２片を設け、
前扉が閉鎖状態の状況下で、第１片と第２片との隙間は、遊技媒体の厚さよりも大きく
なるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【２９２５】

本態様（Ｄ１３）に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱ＵＢ）と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

遊技媒体払出装置と、

30

遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受ける受け部と、

前扉の裏面側に設けられ、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受け部に導く
所定連絡通路と、

前扉センサと、

を備え、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定
距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知
せず、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定
距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知
し、

40

特定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通
路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、

所定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通
路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、

前扉が閉鎖状態の状況下で、基体における前扉側の底部（以後、単に「基体底部」とい
う。）には、前扉における基体側の底部（以後、単に「前扉底部」という。）に向けて張り
出した第１片を設け、

前扉が閉鎖状態の状況下で、前扉底部には、基体底部に向けて張り出した第２片を設け、
前扉が閉鎖状況の状況下で、第１片及び第２片は互いに重なり合う位置関係であり、

50

前扉が所定の開放状態の状況下でも、第 1 片及び第 2 片は互いに重なり合う位置関係であるよう構成されており、

前扉が閉鎖状態の状況下で、第 1 片と第 2 片との隙間は、遊技媒体の厚さよりも大きくなるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 2 6 】

本態様（ D 1 4 ）に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱 U B ）と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

投入口と、

遊技媒体払出装置と、

前扉の裏面側に設けられ、投入口から投入された遊技媒体を遊技媒体払出装置に導く特定連絡通路と、

前扉センサと、

を備え、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、

特定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、

所定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、

前扉が閉鎖状態の状況下で、基体における前扉側の底部（以後、単に「基体底部」という。）には、前扉における基体側の底部（以後、単に「前扉底部」という。）に向けて張り出した第 1 片を設け、

前扉が閉鎖状態の状況下で、前扉底部には、基体底部に向けて張り出した第 2 片を設け、

前扉が閉鎖状態の状況下で、第 1 片と第 2 片との隙間は、遊技媒体の厚さよりも大きくなるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 2 7 】

本態様（ D 1 5 ）に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱 U B ）と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

投入口と、

遊技媒体払出装置と、

前扉の裏面側に設けられ、投入口から投入された遊技媒体を遊技媒体払出装置に導く特定連絡通路と、

前扉センサと、

を備え、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、

特定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、

10

20

30

40

50

所定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、

前扉が閉鎖状態の状況下で、基体における前扉側の底部（以後、単に「基体底部」という。）には、前扉における基体側の底部（以後、単に「前扉底部」という。）に向けて張り出した第 1 片を設け、

前扉が閉鎖状態の状況下で、前扉底部には、基体底部に向けて張り出した第 2 片を設け、

前扉が閉鎖状況の状況下で、第 1 片及び第 2 片は互いに重なり合う位置関係であり、

前扉が所定の開放状態の状況下でも、第 1 片及び第 2 片は互いに重なり合う位置関係であるよう構成されており、

前扉が閉鎖状態の状況下で、第 1 片と第 2 片との隙間は、遊技媒体の厚さよりも大きくなるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 2 8 】

本態様（E 1）に係る遊技機は、

有利区間と、通常区間とがあり、

前記有利区間において、所定条件を満たすことで前記通常区間に移行可能であり、

前記通常区間において、特定条件を満たすことで前記有利区間に移行可能であり、

前記有利区間における遊技状態として、遊技者にとって有利となる有利遊技を実行可能な有利状態と、前記有利状態へ移行するか否かの抽選を実行可能な通常状態とがあり、

所定のカウンタを有しており、

前記有利状態にある第 X 回目の前記有利区間において前記通常状態に移行してから、前記通常区間を介して移行した第 X + 1 回目の前記有利区間における所定タイミングまでに亘って、前記所定のカウンタに記憶されているカウンタ値をクリアせずに更新可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 2 9 】

本態様（E 2）に係る遊技機は、

有利区間と、通常区間とがあり、

前記有利区間において、所定条件を満たすことで前記通常区間に移行可能であり、

前記通常区間において、特定条件を満たすことで前記有利区間に移行可能であり、

前記有利区間における遊技状態として、遊技者にとって有利となる有利遊技を実行可能な有利状態と、前記有利状態へ移行するか否かの抽選を実行可能な通常状態とがあり、

所定のカウンタを有しており、

前記有利状態にある第 X 回目の前記有利区間において前記通常状態に移行してから、前記通常区間を介して移行した第 X + 1 回目の前記有利区間における所定タイミングまでの所定期間に亘って、前記所定のカウンタに記憶されているカウンタ値をクリアせずに更新可能に構成されており、

前記所定期間において、X 回目の前記有利区間にて前記通常状態に移行してから前記通常区間が終了するまでの期間よりも、第 X + 1 回目の前記有利区間に移行してから前記所定タイミングまでの期間の方が、1 回の遊技における前記所定のカウンタに記憶されているカウンタ値の変化量の度合いが大きい

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 3 0 】

本態様（E 3）に係る遊技機は、

有利区間と、通常区間とがあり、

前記有利区間において、所定条件を満たすことで前記通常区間に移行可能であり、

前記通常区間において、特定条件を満たすことで前記有利区間に移行可能であり、

前記有利区間における遊技状態として、遊技者にとって有利となる有利遊技を実行可能な有利状態と、前記有利状態へ移行するか否かの抽選を実行可能な通常状態とがあり、

所定のカウンタを有しており、

10

20

30

40

50

前記有利状態にある第X回目の前記有利区間において前記通常状態に移行してから、前記通常区間を介して移行した第X+1回目の前記有利区間における所定タイミングまでの所定期間に亘って、前記所定のカウンタに記憶されているカウンタ値をクリアせずに更新可能に構成されており、

前記所定期間においては、第X回目の前記有利区間でも、前記通常区間でも、第X+1回目の前記有利区間でも、前記所定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【2931】

本態様(E4)に係る遊技機は、
遊技に関する制御を行う主制御手段と、
演出に関する制御を行う副制御手段と
を備え、

10

有利区間と、通常区間とがあり、

前記有利区間において、所定条件を満たすことで前記通常区間に移行可能であり、

前記通常区間において、特定条件を満たすことで前記有利区間に移行可能であり、

前記有利区間における遊技状態として、遊技者にとって有利となる有利遊技を実行可能な有利状態と、前記有利状態へ移行するか否かの抽選を実行可能な通常状態とがあり、

所定のカウンタを有しており、

前記有利状態にある第X回目の前記有利区間において前記通常状態に移行してから、前記通常区間を介して移行した第X+1回目の前記有利区間における所定タイミングまでの所定期間に亘って、前記所定のカウンタに記憶されているカウンタ値をクリアせずに更新可能に構成されており、

20

主制御手段は、所定情報を副制御手段に送信可能であり、

副制御手段に、前記所定情報がある場合には前記所定情報に基づいて前記所定のカウンタのカウンタ値を更新し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【2932】

本態様(E5)に係る遊技機は、

遊技に関する制御を行う制御手段

を備え、

30

制御手段は、

所定遊技回数における投入数と払出数とに関する演算結果に基づいて有利遊技の管理に関する制御を実行可能である

ことを特徴とする遊技機である。

【2933】

本態様(E6)に係る遊技機は、

遊技に関する制御を行う制御手段を備え、

制御手段は、

所定遊技回数における投入数と払出数とに関する所定の演算結果に基づいて有利遊技の管理に関する制御を実行可能であり、

40

所定遊技回数における投入数に所定値を乗算する所定値乗算処理と、前記所定値乗算処理の演算結果に、所定遊技回数における払出数を除算する除算処理とで、前記所定の演算結果を導出可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2934】

本態様(E7)に係る遊技機は、

遊技待機中に表示されるデモ表示を画像表示手段に表示可能であり、

前記画像表示手段の所定領域には、第1情報が表示され得るよう構成されており、

前記デモ表示が表示されている場合にも、前記デモ表示が表示されていない場合にも、前記所定領域には第1情報が表示され得るよう構成されており、

50

前記デモ表示が表示されており前記所定領域に第 1 情報が表示されている状況において、前記画像表示手段の特定領域に第 2 情報が表示され得るように構成されており、前記特定領域には、第 2 情報が表示され得るように構成されており、第 1 情報に含まれる所定の記号情報の視認性と、第 2 情報に含まれる特定の記号情報の視認性とは、異なるように構成されていることを特徴とする遊技機である。

【 2 9 3 5 】

本態様（ F 1 ）に係る遊技機は、通常区間と有利区間とを備え、有利区間には、第 1 状態と第 1 状態よりも出玉率の低い第 2 状態とを有しており、第 2 状態では、所定のポイントを付与可能であり、第 2 状態において、付与した所定のポイントが所定値以上である場合に、第 1 状態へ移行し得るよう構成されており、第 2 状態において、付与した所定のポイントが所定値に達しても、第 2 状態が継続し得るよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

10

【 2 9 3 6 】

本態様（ F 2 ）に係る遊技機は、遊技に関する報知を実行する報知手段を備え、ポイントを付与するためのポイント付与抽選を実行可能であり、報知手段は、所定の遊技におけるポイント付与に関するポイント付与情報を報知可能に構成されており、ポイント付与情報は、所定の遊技よりも前の遊技における所定のタイミングにて決定可能に構成されており、報知手段は、所定のタイミングで決定されたポイント付与情報を、所定の遊技よりも前の特定のタイミングにて報知可能となるように構成されていることを特徴とする遊技機である。

20

【 2 9 3 7 】

本態様（ F 3 ）に係る遊技機は、複数のリールと、複数のストップスイッチと、内部抽選手段と、リールを制御するリール制御手段と、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段とを備え、

30

リール制御手段は、内部抽選手段により特定の結果が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第 1 操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、特別遊技状態に移行可能な特別図柄組み合わせを停止可能となるよう構成されており、

リール制御手段は、内部抽選手段により特定の結果が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第 2 操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、特別図柄組み合わせを停止させずに、規定数未満の払い出しを伴う所定図柄組み合わせを停止可能となるよう構成されており、

40

報知手段は、特定の結果が決定されている遊技において、第 2 操作態様を報知可能に構成されており、

遊技者が第 2 操作態様を行ったことに基づいて、遊技者にとって有利な所定の特典を付与可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

【 2 9 3 8 】

本態様（ F 4 ）に係る遊技機は、

50

複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リールを制御するリール制御手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、

遊技状態として、遊技者にとって有利となる有利遊技を実行可能な有利状態を有し、
リール制御手段は、内部抽選により特定の結果が決定されている特定の遊技では、複数の
ストップスイッチに対する複数の操作態様のうち、第1操作態様にてストップスイッチ
に対する操作が受け付けられると、第1図柄組み合わせが停止するよう構成され、複数の
ストップスイッチに対する複数の操作態様のうち、第2操作態様にてストップスイッチに
に対する操作が受け付けられると、第1図柄組み合わせが停止しないよう構成されており、
報知手段は、特定の遊技では、第1操作態様を報知可能に構成されており、

特定の遊技より前の所定のタイミングで、複数の操作態様にそれぞれ対応した有利状態
への移行に関する内容の候補を決定可能に構成されており、

所定のタイミング後から特定の遊技におけるストップスイッチへの最初の操作が受け付
けられる前までのいずれかの特定のタイミングにて、複数の操作態様にそれぞれ対応した
有利状態への移行に関する内容の候補をそれぞれ報知可能に構成されており、

特定の遊技において、複数の操作態様にそれぞれ対応した有利状態への移行に関する内
容の候補のうち、報知手段によって報知された第1操作態様にてストップスイッチに対す
る操作が受け付けられると、第1操作態様に応じた有利状態への移行に関する内容の候補
を、有利状態への移行に関する内容として決定するように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【2939】

本態様(F5)に係る遊技機は、
通常区間と有利区間とを備え、
通常区間の遊技では、操作態様を指示可能な指示遊技を実行不可能であり、
有利区間の遊技では、操作態様を指示可能な指示遊技を実行可能であり、
有利区間への移行が決定した後の特定のタイミングで、遊技に関する所定の情報を記憶
可能に構成されており、

所定の情報を記憶した後の所定のタイミングで、記憶された遊技に関する所定の情報に
基づいて、指示遊技を含む有利状態に関する内容を決定し得るように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【2940】

本態様(F6)に係る遊技機は、
第1特別遊技状態及び第2特別遊技状態を有する特別遊技状態、通常遊技状態を少なく
とも含む複数の遊技状態と、
第1特別遊技状態に移行可能な第1特別役と、第2特別遊技状態に移行可能な第2特別
役とを含む役抽選を行う抽選手段と、を備え、

通常遊技状態では、X枚賭けの遊技とY枚賭けの遊技とが可能であり、X及びYは整数
であって、XはYよりも大きく、

第1特別役は、通常遊技状態においてX枚賭けのときに当選可能に構成されており、
第2特別役は、通常遊技状態においてY枚賭けのときに当選可能に構成されており、
第1特別役が当選している状況下にてY枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを
操作する遊技を行った場合の出玉率をAとし、

第2特別役が当選している状況下にてX枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを
操作する遊技を行った場合の出玉率をBとし、

第2特別役が当選している状況下にてY枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを
操作する遊技を行った場合の出玉率をCとしたとき、

$A < B$ 、 $A < C$ が成立する

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 4 1 】

本態様 (F 7) に係る遊技機は、

第 1 特別遊技状態及び第 2 特別遊技状態を有する特別遊技状態、通常遊技状態を少なくとも含む複数の遊技状態と、

第 1 特別遊技状態に移行可能な第 1 特別役と、第 2 特別遊技状態に移行可能な第 2 特別役とを含む役抽選を行う抽選手段と、を備え、

通常遊技状態では、X 枚賭けの遊技と Y 枚賭けの遊技とが可能であり、X 及び Y は整数であって、X は Y よりも大きく、

第 1 特別役は、通常遊技状態において X 枚賭けのときに当選可能に構成されており、

第 2 特別役は、通常遊技状態において Y 枚賭けのときに当選可能に構成されており、

第 1 特別役が当選している状況下にて Y 枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合の出玉率を A とし、

第 2 特別役が当選している状況下にて X 枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合の出玉率を B とし、

第 2 特別役が当選している状況下にて Y 枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合の出玉率を C としたとき、

$A < B$ 、 $A < C$ 、 $B < C$ が成立する

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 4 2 】

本態様 (F 8) に係る遊技機は、

第 1 特別遊技状態及び第 2 特別遊技状態を有する特別遊技状態、通常遊技状態を少なくとも含む複数の遊技状態と、

第 1 特別遊技状態に移行可能な第 1 特別役と、第 2 特別遊技状態に移行可能な第 2 特別役とを含む役抽選を行う抽選手段と、を備え、

通常遊技状態では、X 枚賭けの遊技と Y 枚賭けの遊技とが可能であり、X 及び Y は整数であって、X は Y よりも大きく、

第 1 特別役は、通常遊技状態において X 枚賭けのときに当選可能に構成されており、

第 2 特別役は、通常遊技状態において Y 枚賭けのときに当選可能に構成されており、

第 1 特別役が当選している状況下にて Y 枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合の出玉率を A とし、

第 2 特別役が当選している状況下にて X 枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合の出玉率を B とし、

第 2 特別役が当選している状況下にて Y 枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合の出玉率を C としたとき、

$A < B$ 、 $A < C$ 、 $B < C$ が成立するように構成されており、

第 2 特別役が当選している状況下にて Y 枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合における第 2 特別役に対応した第 2 図柄組み合わせを表示可能な割合よりも、第 1 特別役が当選している状況下にて X 枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合における第 1 特別役に対応した第 1 図柄組み合わせを表示可能な割合の方が高い

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 4 3 】

本態様 (F 9) に係る遊技機は、

第 1 特別遊技状態及び第 2 特別遊技状態を有する特別遊技状態、通常遊技状態を少なくとも含む複数の遊技状態と、

第 1 特別遊技状態に移行可能な第 1 特別役と、第 2 特別遊技状態に移行可能な第 2 特別役とを含む役抽選を行う抽選手段と、を備え、

通常遊技状態では、X 枚賭けの遊技と Y 枚賭けの遊技とが可能であり、X 及び Y は整数であって、X は Y よりも大きく、

10

20

30

40

50

第1特別役は、通常遊技状態においてX枚賭けのときに当選可能に構成されており、
第2特別役は、通常遊技状態においてY枚賭けのときに当選可能に構成されており、
通常遊技状態からY枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を開始してから所定遊技回数行われた場合の出玉率を とし、

第1特別役が当選している状況下にてY枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を開始してから所定遊技回数行われた場合の出玉率を とした場合、

> が成立する

ことを特徴とする遊技機である。

【2944】

本態様(F10)に係る遊技機は、

第1特別遊技状態及び第2特別遊技状態を有する特別遊技状態、通常遊技状態を少なくとも含む複数の遊技状態と、

第1特別遊技状態に移行可能な第1特別役と、第2特別遊技状態に移行可能な第2特別役とを含む役抽選を行う抽選手段と、を備え、

通常遊技状態では、X枚賭けの遊技とY枚賭けの遊技とが可能であり、X及びYは整数であって、XはYよりも大きく、

第1特別役は、通常遊技状態においてX枚賭けのときに当選可能に構成されており、

第2特別役は、通常遊技状態においてY枚賭けのときに当選可能に構成されており、

第1特別役が当選している状況下にてY枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技が行われた場合において、この遊技が所定回数行われた場合の出玉率の分散は、第2特別役が当選している状況下にてX枚賭けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技が行われた場合において、この遊技が所定回数行われた場合の出玉率の分散よりも小さい

ことを特徴とする遊技機である。

【2945】

本態様(G1)に係る遊技機は、

複数のリールと、

複数のストップスイッチと、

内部抽選手段と、

ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と、

を備え、

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせと当該第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

報知手段は、特定役が決定されている遊技では、第1図柄組み合わせを停止可能な操作態様と第2図柄組み合わせを停止可能な操作態様とを報知可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2946】

本態様(G2)に係る遊技機は、

複数のリールと、

複数のストップスイッチと、

内部抽選手段と、

リールを制御するリール制御手段と、

ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と

を備え、

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせとこの第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

特定役が決定されている遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第2図柄組み合わせが停止し得るよう構成されており、

10

20

30

40

50

特定役が決定されている遊技において、前記所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合においても、第2図柄組み合わせが停止しない場合があるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2947】

本態様（G3）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リールを制御するリール制御手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、

10

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせとこの第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

特定役が決定されている遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第2図柄組み合わせが停止し得るよう構成されており、

特定役が決定されている遊技において、前記所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合においても、第2図柄組み合わせが停止しない場合があるよう構成されている

20

ことを特徴とする遊技機である。

【2948】

本態様（G4）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と、
有利区間と
を備え、

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせと当該第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

30

報知手段は、有利区間における所定の状況下では、特定役が決定されている遊技であっても、ストップスイッチの操作態様の報知を実行しない

ことを特徴とする遊技機である。

【2949】

本態様（G5）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リールを制御するリール制御手段と、
演出表示装置と
を備え、

40

遊技区間として、ストップスイッチの操作態様を報知する場合を有する有利区間と、ストップスイッチの操作態様を報知しない通常区間とを有し、

有利区間においては、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有し、

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせと当該第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

リール制御手段は、所定の操作態様にて複数のリールが停止された場合には、第2図柄

50

組み合わせが停止し得るように構成されており、

演出表示装置にてストップスイッチの操作態様に関する表示を実行可能であり、

有利区間でありかつ報知状態でない状況下において、第2図柄組み合わせが停止された場合よりも、第1図柄組み合わせが停止された場合の方が、報知状態に関する特典を付与し得るように構成される

ことを特徴とする遊技機である。

【2950】

本態様（G6）に係る遊技機は、

複数のリールと、

複数のストップスイッチと、

内部抽選手段と、

特典を付与する特典付与手段と、

ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と、

を備え、

遊技区間として、ストップスイッチの操作態様を報知する場合を有する有利区間と、ストップスイッチの報知態様を報知しない通常区間とを有し、

有利区間においては、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有し、

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせと当該第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

有利区間でありかつ報知状態でない状況下において、特定役が決定されている遊技では、第1図柄組み合わせが停止されると、第1値が付与されるように構成されており、

有利区間でありかつ報知状態でない状況下において、特定役が決定されている遊技では、第2組図柄組み合わせが停止されると、第1値よりも大きな第2値を付与されるように構成されており、

特典付与手段は、付与された値が所定値に到達したことを条件に報知状態に関する特典を付与し得るように構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2951】

本態様（G7）に係る遊技機は、 複数のリールと、

複数のストップスイッチと、

内部抽選手段と、

リールを制御するリール制御手段と、

ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と

を備え、

ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有しており、

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせと当該第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

リール制御手段は、特定役が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第1操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、第1図柄組み合わせを停止可能となるように構成されており、

リール制御手段は、特定役が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第2操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、第2図柄組み合わせを停止可能となるように構成されており、

所定の設定値であり報知状態ではない状況下で特定役が決定されている遊技では第1操作態様による停止操作を行う遊技方法で遊技を行いその他の遊技では所定の遊技方法で遊技を行う第1の遊技方法で所定遊技回数の遊技を行った場合の出玉率は、前記所定の設定値であり報知状態ではない状況下で特定役が決定されている遊技では第2操作態様による停止操作を行う遊技方法で遊技を行いその他の遊技では前記所定の遊技方法で遊技を行う

10

20

30

40

50

第 2 の遊技方法で前記所定回数の遊技を行った場合の出玉率よりも小さいことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 5 2 】

本態様 (G 8) に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リールを制御するリール制御手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有しており、
遊技者に付与する利益率に影響する複数の設定値を有しており、
内部抽選手段は、第 1 図柄組み合わせと当該第 1 図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第 2 図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

リール制御手段は、特定役が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第 1 操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、第 1 図柄組み合わせを停止可能となるように構成されており、

リール制御手段は、特定役が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第 2 操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、第 2 図柄組み合わせを停止可能となるように構成されており、

複数の設定値のうち第 1 設定値であり報知状態ではない状況下で、特定役が決定されている遊技では第 1 操作態様による停止操作を行う遊技方法で遊技を行いその他の遊技では所定の遊技方法で遊技を行う第 1 の遊技方法で所定遊技回数の遊技を行った場合における出玉率と、複数の設定値のうち第 2 設定値であり報知状態ではない状況下で、前記第 1 遊技方法で所定遊技回数の遊技を行った場合における出玉率との差は、

複数の設定値のうち第 1 設定値であり報知状態ではない状況下で特定役が決定されている遊技では第 2 操作態様による停止操作を行う遊技方法で遊技を行いその他の遊技では前記所定の遊技方法で遊技を行う第 2 の遊技方法で所定遊技回数の遊技を行った場合における出玉率と、複数の設定値のうち第 2 設定値であり報知状態ではない状況下で、前記第 2 遊技方法で所定遊技回数の遊技を行った場合における出玉率との差よりも小さいことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 5 3 】

本態様 (G 9) に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、

ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有しており、
内部抽選手段は、第 1 図柄組み合わせと当該第 1 図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第 2 図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

特定役が決定されている遊技において、図柄判定処理の後であり払出処理の前に、報知状態に関する抽選と当該抽選結果に関する演出コマンドの生成を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【 2 9 5 4 】

本態様 (G 1 0) に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、

10

20

30

40

50

内部抽選手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、
遊技区間として、ストップスイッチの操作態様を報知する場合を有する有利区間と、ストップスイッチの報知態様を報知しない通常区間とを有し、
有利区間においては、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有し、
遊技者に付与する利益率に影響する複数の設定値を有しており、
内部抽選手段は、第1図柄組み合わせと当該第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、
有利区間でありかつ報知状態でない状況下において、特定役が決定されている遊技では、第2図柄組み合わせた停止された場合よりも、第1図柄組み合わせが停止された場合の方が、報知態様に関する特典を付与し得るように構成されており、
特定役の当選確率は、複数の設定値のうち第1設定値よりも第2設定値の方が高いことを特徴とする遊技機である。

10

【2955】

本態様（G11）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
を備え、

20

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせと当該第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせと遊技媒体の払い出しを伴わない第3図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

特定役が決定されている遊技では、第3図柄組み合わせが停止されたことに基づいて遊技者に有利な特典を付与し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【2956】

本態様（G12）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
を備え、

30

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせと当該第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な第1特定役を決定可能に構成されており、

内部抽選手段は、第3図柄組み合わせと当該第3図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第4図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な第2特定役を決定可能に構成されており、

第1特定役が決定されている遊技では、第2図柄組み合わせが停止された場合よりも、第1図柄組み合わせが停止された場合の方が、遊技者に有利な第1特典を付与し得るよう
に構成されており、

40

第2特定役が決定されている遊技では、第4図柄組み合わせた停止された場合よりも、第3図柄組み合わせが停止された場合の方が、遊技者に有利な第2特典を付与し得るよう
に構成されており、

第1特定役の決定確率よりも第2特定役の決定確率の方が高くなるように構成されており、

第1特典よりも第2特典の方が有利に構成されており、

第1特定役が決定されている遊技における遊技媒体の獲得期待値よりも、第2特定役が決定されている遊技における遊技媒体の獲得期待値の方が大きくなるように構成されている

50

ことを特徴とする遊技機である。

【2957】

本態様（G13）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、

を備え、

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせと当該第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な第1特定役を決定可能に構成されており、

10

内部抽選手段は、第3図柄組み合わせと当該第3図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第4図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な第2特定役を決定可能に構成されており、

第1特定役が決定されている遊技では、第2図柄組み合わせた停止された場合よりも、第1図柄組み合わせが停止された場合の方が、遊技者に有利な第1特典を付し得るように構成されており、

第2特定役が決定されている遊技では、第4図柄組み合わせた停止された場合よりも、第3図柄組み合わせが停止された場合の方が、遊技者に有利な第2特典を付与し得るように構成されており、

第1特定役の決定確率よりも第2特定役の決定確率の方が高くなるように構成されており、

20

第1特典よりも第2特典の方が有利に構成されており、

第1特定役が決定されている遊技における遊技媒体の獲得期待値よりも、第2特定役が決定されている遊技における遊技媒体の獲得期待値の方が大きくなるように構成されており、

特定の状況下において、第1特定役が決定されている遊技では、第2図柄組み合わせが停止可能なストップスイッチの操作態様を報知し得るように構成されており、

特定の状況下において、第2特定役が決定されている遊技では、第3図柄組み合わせが停止可能なストップスイッチの操作態様を報知し得るように構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

30

【2958】

本態様（G14）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
遊技の進行を制御する主制御基板と、
演出を制御する副制御基板と

を備え、

内部抽選手段は、第1特定役及び第2特定役を決定可能に構成されており、

第1特定役は、ストップスイッチに対する操作態様に応じて遊技媒体の払い出し期待度及び特典付与の期待度が互いに異なる複数の図柄組み合わせを有しており、

40

第2特定役は、ストップスイッチに対する操作態様に応じて遊技媒体の払い出し期待度及び特典付与の期待度が互いに異なる複数の図柄組み合わせを有しており、

主制御基板は、副制御基板に演出グループ情報を送信可能に構成されており、

第1特定役に対応する演出グループ情報は所定値となっており、第2特定役に対応する演出グループ情報は前記所定値となっており、

内部抽選手段により、演出グループ情報として前記所定値に対応する結果が決定された遊技においては、ストップスイッチに対する所定の操作態様で遊技した場合と、ストップスイッチに対する特定の操作態様で遊技した場合とで、遊技者の有利度が同一となるよう構成されている

50

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 5 9 】

本態様（ G 1 5 ）に係る遊技機は、

複数のリールと、

複数のストップスイッチと、

内部抽選手段と、

ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と

を備え、

遊技区間として、ストップスイッチの操作態様を報知する場合を有する有利区間と、ストップスイッチの操作態様を報知しない通常区間とを有し、

有利区間においては、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有し、

内部抽選手段は、第 1 図柄組み合わせと当該第 1 図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第 2 図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

有利区間でありかつ報知状態でない状況下において、特定役が決定されている遊技では、第 1 図柄組み合わせが停止可能なストップスイッチの操作態様と第 2 図柄組み合わせが停止可能なストップスイッチの操作態様とを報知可能に構成されており、

有利区間でありかつ報知状態である状況下において、特定役が決定されている遊技では、第 2 図柄組み合わせが停止可能なストップスイッチの操作態様を報知可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 6 0 】

本態様（ H 1 ）に係る遊技機は、

加算可能な第 1 値及び減算可能な第 2 値と、

第 1 値が、第 2 値に到達したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と

を備え、

所定の条件を満たすことで、第 1 値の加算及び第 2 値の減算を行うように構成されており、

第 1 値が第 2 値に到達しても特典付与手段による特典付与が行われなかった場合、第 1 値を第 2 値よりも少ない値にセットするよう構成されており、

第 1 値が第 2 値に到達しても特典付与手段による特典付与が行われなかった場合、第 2 値がそのまま持ち越されるよう構成されており、

第 1 値が第 2 値よりも少ない値にセットされた後であってかつ第 2 値が持ち越された状況下で、第 1 値の加算を実行するよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 9 6 1 】

本態様（ H 2 ）に係る遊技機は、

複数のリールと、

複数のストップスイッチと、

内部抽選手段と、

ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と

を備え、

遊技状態として、第 1 遊技状態と、第 2 遊技状態とを有し、

内部抽選手段は、所定役及び特定役を決定可能に構成されており、

所定役は、ストップスイッチに対する所定の操作態様に応じて所定数の遊技媒体の払い出しを伴う所定図柄組み合わせを有しており、

特定役は、ストップスイッチに対する特定の操作態様に応じて所定数よりも少ない遊技媒体の払い出しを伴う特定図柄組み合わせを有しており、

報知手段は、第 1 状態では、所定の操作態様及び特定の操作態様の報知を行い得るよう構成され、

10

20

30

40

50

報知手段は、第2状態では、所定の操作態様及び特定の操作態様の一方の報知を行い得るが、他方の報知は行わないよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2962】

本態様(H3)に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と
を備え、

10

内部抽選手段は、所定役及び特定役を決定可能に構成されており、
所定役は、ストップスイッチに対する所定の操作態様に応じて入賞し得る所定図柄組み合わせを有しており、
特定役は、ストップスイッチに対する前記所定の操作態様に応じて入賞し得る特定図柄組み合わせを有しており、

報知手段による前記所定の操作態様の報知態様は、所定役が当選している状況下と、特定役が当選している状況下とでは、互いに異なるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2963】

本態様(H4)に係る遊技機は、
演出制御手段と、
演出表示手段と
を備え、

20

遊技状態として、所定の有利状態と、特定の有利状態と、所定の有利状態の継続に関する所定の継続値に対する所定の上乗せ値を加算する上乗せを行う上乗せ状態とを有しており、

演出制御手段は、上乗せ状態において、上乗せ値を演出表示手段に表示可能であり、
演出制御手段は、上乗せ状態において、所定の継続値と所定の上乗せ値の総数とを合算した値が所定値以上である場合に、上乗せ値を表示しないよう構成されており、

上乗せ値を表示可能な状況下で、上乗せ状態が終了した後は、所定の有利状態に移行するよう構成されており、

30

上乗せ値を表示していない状況下で、上乗せ状態が終了した後は、特定の有利状態に移行するよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2964】

本態様(H5)に係る遊技機は、
遊技状態として、有利状態と、有利状態の継続に関する継続値の上乗せを行う上乗せ状態とを有し、

上乗せ状態における単位遊技あたりの遊技媒体の増加期待値は、有利状態における単位遊技あたりの遊技媒体の増加期待値よりも少なくなるよう構成されており、

40

上乗せ状態における上乗せ値は、有利状態の増加期待値で上乗せ状態を行ったと仮定した場合における上乗せ値よりも大きくなるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2965】

本態様(H6)に係る遊技機は、
演出制御手段と、
演出表示装置と
を備え、

演出制御手段は、少なくとも演出表示を演出表示装置に表示可能であり、
演出表示装置における表示領域として、少なくとも所定領域を有しており、

50

所定領域に所定情報が表示されている状況において、所定の条件を満たした場合、特定情報が表示され得るよう構成されており、

所定領域に所定情報が表示されている状況において、特定情報が表示される場合、所定領域の所定情報が、特定情報の表示によって遮蔽されないよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【符号の説明】

【2966】

P 回胴式遊技機、D U 前扉（ドア）D 扉基板、D 1 0 s 投入受付センサ D 2 0 s 第1投入センサ、D 3 0 s 第2投入センサ D 4 0 停止ボタン、D 4 1 左停止ボタン D 4 2 中停止ボタン、D 4 3 右停止ボタン D 5 0 スタートレバー、D 6 0 精算ボタン 10
D 7 0 表示パネル、D 8 0 扉スイッチ（開閉検知装置）D 9 0 コインシュータ、D 1 0 0 ブロッカ D 1 3 0 上パネル、D 1 4 0 下パネル D 1 5 0 装飾ランプユニット、D 1 6 0 リール窓 D 1 7 0 メダル投入口、D 1 8 0 スタートランプ D 2 9 0 再遊技ランプ、D 3 0 0 投入可能ランプ D 2 0 0 クレジット数表示装置、D 2 1 0 投入数表示灯 D 2 2 0 ベットボタン、D 2 3 0 メダル受け皿 D 2 4 0 放出口、D 2 5 0 特別遊技状態表示装置 D 2 6 0 鍵穴、D 2 7 0 払出数表示装置（押し順表示装置）D 2 8 0 A T カウンタ値表示装置 D 3 1 0 リール窓枠ランプ D 3 4 0 メダル返却部材（所定連絡通路）D 3 4 1 メダル受入口 D 3 4 2 メダル落下面 D 3 4 3 メダル非落下面 M 主制御基板 M 2 0 設定キースイッチ、M 3 0 設定/リセットボタン C 主制御チップ、M 5 0 リール M 5 1 左リール、M 5 2 中リール M 5 3 右リール、M 6 0 A T カウンタ 20
M 7 0 遊技間隔最小タイマ S 副制御基板、S 1 0 L E D ランプ S 2 0 スピーカ、S 3 0 回胴バックライト S 4 0 演出表示装置、S C 副制御チップ E 電源基板、E 1 0 電源スイッチ H メダル払出装置（遊技媒体払出装置）、H 1 0 s 第1払出センサ H 2 0 s 第2払出センサ、H 4 0 ホッパ H 5 0 ディスク、H 5 0 a ディスク回転軸 H 6 0 遊技メダル出口、H 7 0 放出付勢手段 H 8 0 ホッパモータ S 5 0 ベットボタンランプ、S 6 0 停止ボタンランプ K 回胴基板、K 1 0 回胴モータ K 2 0 回胴センサ I N 中継基板、S B サブ入力ボタン K H c 高確保障カウンタ、Y K c 1 有利区間残りゲーム数カウンタ F Z t フリーズ実行タイマ R U リールユニット、B U 台座部、H 6 2 排出案内内部、H 6 4 傾斜面 H S メダル補助タンク、B S ビス、D E 満杯検知電極 M 5 5 第1の端部、M 5 7 第2の端部、M 5 8 重畳部分、M 5 9 切れ目 M W リール 30
枠、M O リール帯 M 主制御基板 M N 1 1 t a - A 第1主遊技用当否抽選テーブル、M N 1 1 t a - B 第2主遊技用当否抽選テーブル M N 1 1 t a - H 補助遊技用当否抽選テーブル、M N 4 1 t a - A 第1主遊技図柄決定用抽選テーブル M N 4 1 t a - B 第2主遊技図柄決定用抽選テーブル、M N 4 1 t a - H 補助遊技図柄決定用抽選テーブル M N 5 1 t a - A 第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル、M N 5 1 t a - B 第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル M N 5 1 t a - H 補助遊技変動態様決定用抽選テーブル、M P 1 1 t - C 第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t - H 補助遊技図柄変動管理用タイマ、M P 2 2 t - B 第2主遊技始動口電動役物開放タイマ M P 3 3 c 入賞球カウンタ、M P 3 4 t 特別遊技用タイマ M P 5 2 c 時短回数カウンタ、M T 1 0 コマンド送信用バッファ A 第1主遊技周辺機器、A 1 0 第1主遊技始動口 A 1 1 s 第1主 40
遊技始動口入球検出装置、A 2 0 第1主遊技図柄表示装置 A 2 1 g 第1主遊技図柄表示部、A 2 1 h 第1主遊技図柄保留表示部 B 第2主遊技周辺機器、B 1 0 第2主遊技始動口 B 1 1 s 第2主遊技始動口入球検出装置、B 1 1 d 第2主遊技始動口電動役物 B 2 0 第2主遊技図柄表示装置、B 2 1 g 第2主遊技図柄表示部 B 2 1 h 第2主遊技図柄保留表示部 C 第1・第2主遊技共用周辺機器、C 1 0 第1大入賞口 C 1 1 s 第1大入賞口入賞検出装置、C 1 1 d 第1大入賞口電動役物 C 2 0 第2大入賞口、C 2 1 s 第2大入賞口入賞検出装置 C 2 1 d 第2大入賞口電動役物、D 3 0 遊技領域 D 4 4 発射ハンドル D 3 2 外レール、D 3 4 内レール H 補助遊技周辺機器、H 1 0 補助遊技始動口 H 1 1 s 補助遊技始動口入球検出装置、H 2 0 補助遊技図柄表示装置 H 2 1 g 補助遊技図柄表示部、H 2 1 h 補助遊技図柄保留表示部 S 副制御基板、S M 演出表示制 50

御手段（サブメイン制御基板）SG 演出表示装置SG10 表示領域、SG11 装飾図柄表示領域SG12 第1保留表示部、SG13 第2保留表示部KH 賞球払出制御基板KE 賞球払出装置、KE10 払出ユニットD16 透明板、KR 賞球レーンKT 賞球タンク、KH 賞球払出制御基板Ea 電源スイッチ、D42 発射装置E 電源供給ユニット、D40 発射制御基板DL10 左打ち領域、DR10 右打ち領域ML10 左打ちルート（第1流下ルート）、MR10 右打ちルート（第2流下ルート）D50 右打ちルート流出口NKc 入球数カウンタP10 左一般入賞口、P20 右一般入賞口HS c 左打ち指示カウンタ、MS c 右打ち指示カウンタMP51 c 確変回数カウンタ、MN52 c 限定頻度カウンタMP41 t 小当り遊技用タイマ、MP41 t 2 排出待機タイマC22 特定領域（V入賞口）、C20 1 箱状部材C23 第2大入賞口排出口、C23 s 第2大入賞口排出検出装置C24 上遮蔽部材、C25 下遮蔽部材C22 s V入賞口入球検出装置SM26 c 先読み演出実行カウンタ SM24 t 電源投入タイマSM23 c 滞在ステージ管理カウンタ、SM23 c 2 連荘回数カウンタSB サブ入力ボタン、SB s サブ入力ボタン入力検出装置KH 賞球払出制御基板、KE 賞球払出装置3100 送受信制御手段3110 受信制御手段、3111メイン側受信情報一時記憶手段3112 ECOユニット側受信情報一時記憶手段、3210 送信制御手段3300 払出制御手段、3310 払出処理関連情報一時記憶手段3311 a 第1主遊技始動口入賞カウンタ、3311 b 第2主遊技始動口入賞カウンタ3311 c 第1大入賞口入賞カウンタ、3311 d 第2大入賞口入賞カウンタ3311 e 一般入賞口入賞カウンタ、3312 持ち球数カウンタ3313 封入遊技球数カウンタ、3400 発射制御手段3410 発射制御関連情報一時記憶手段、3500 電断時・電断復帰時初期処理制御手段3510 電断時情報一時記憶手段40 発射制御装置、42 発射装置KS 賞球許可センサ類、EU ECOユニット50 操作部装置、2121 通常入賞検出装置2122 通常電動役物、2221 振分入賞検出装置2222 振分電動役物、2224 a 遮蔽部材2224 1 特定領域入球検出装置、2224 2 排出球検出装置M40 主基板ケース、M80 ゲート部CPUMC マイクロプロセッサ、SH 性能表示装置SH10 識別セグ、SH20 比率セグM90 設定表示LEDKY 筐体、UB 裏箱（基体）、UB17 第一開口部、UB18 第二開口部DJ10 錠前部、DJ14 第一移動部材（移動部材）DJ30 錠部、DS92 メダルシュータ（特定連絡通路）DU10 a 左横板部材（第2片）、DU10 b 右横板部材（第2片）DU10 c 上縦板部材（第2片）、DU10 d 下縦板部材（第2片）DU11 a 左横板部材（第2片）、DU11 b 右横板部材（第2片）DU11 c 上縦板部材（第2片）、DU11 d 下縦板部材（第2片）UB15 a 左縦板部材（第1片）、UB15 b 右縦板部材（第1片）UB15 c 上横板部材（第1片）、UB15 d 下横板部材（第1片）SR1 第1所定領域、SR2 第2所定領域、SR3 第3所定領域CT キャラクタ表示（演出表示）、SF セリフ表示（演出表示）

10

20

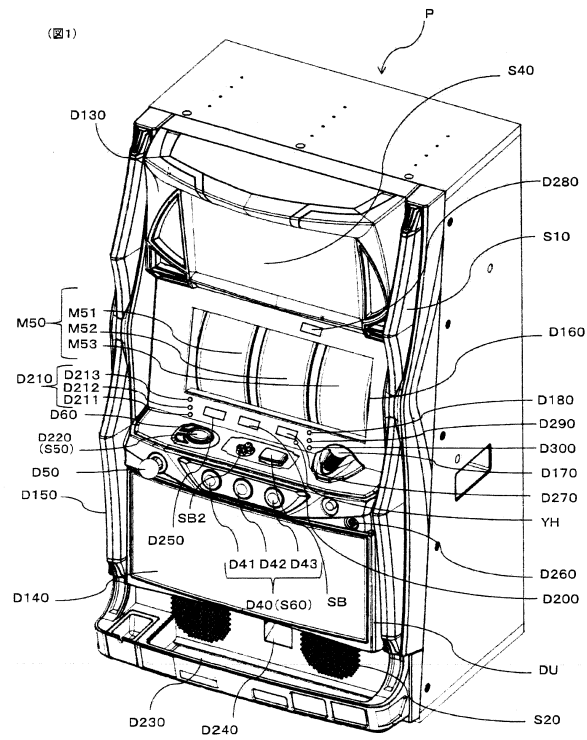
30

40

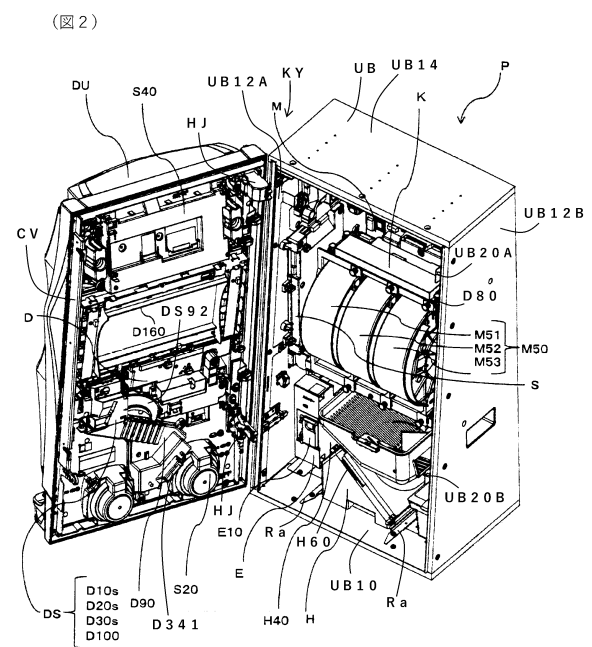
50

【図面】

【図 1】



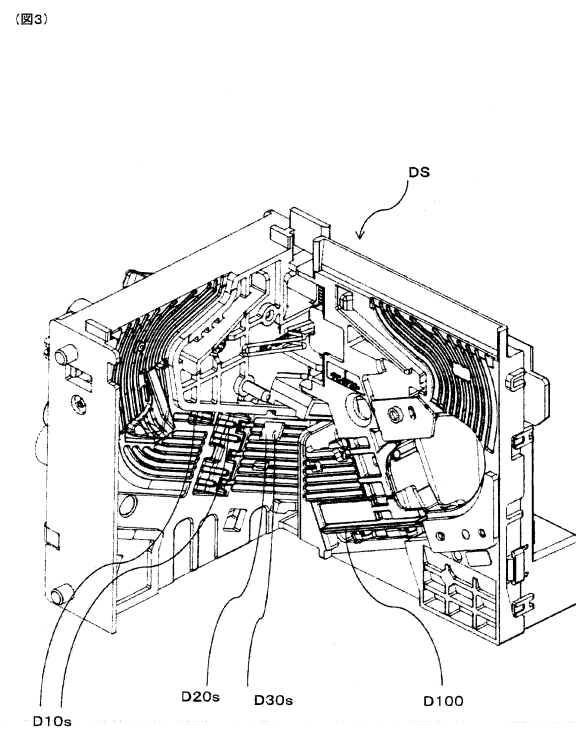
【図 2】



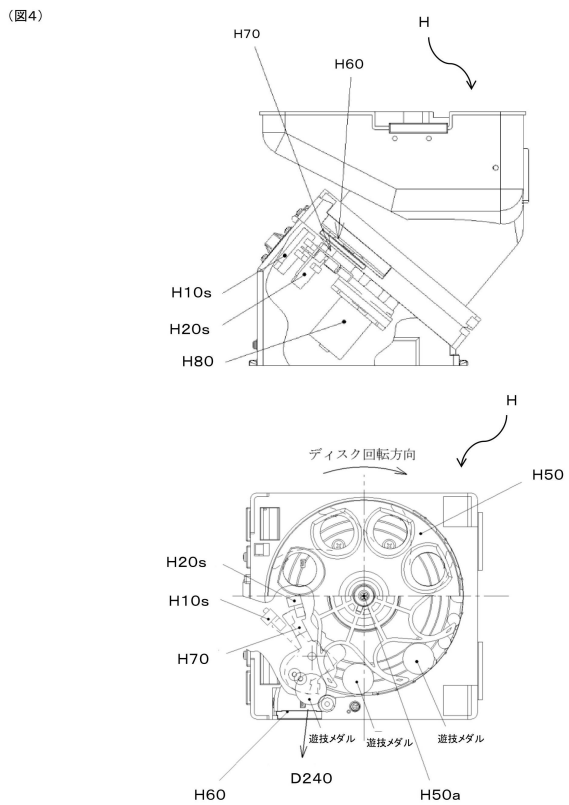
10

20

【図 3】



【図 4】



30

40

50

【図 5】

(図5)

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	3枚
1種BB-A~C作動時	3枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール20コマで構成

メイン	メイン	メイン
左 リ ー ル	中 リ ー ル	右 リ ー ル

停止ボタン	停止リール
左ボタン	左リール
中ボタン	中リール
右ボタン	右リール

(3) 有効ライン

規定数3枚
有効ライン1

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

【図 6】

(図6)

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	ワイルド	ベル	ベル
19	黒ワイルド	ワイルド	ワイルド
18	ワイルド	黒ワイルド	ワイルド
17	黒ワイルド	ワイルド	黒ワイルド
16	ベル	ワイルド	ワイルド
15	ワイルド	ベル	ワイルド
14	ワイルド	ワイルド	ワイルド
13	ワイルド	ワイルド	ワイルド
12	ワイルド	ワイルド	ワイルド
11	ワイルド	ワイルド	ワイルド
10	ワイルド	ワイルド	ワイルド
9	ワイルド	ワイルド	ワイルド
8	ワイルド	ワイルド	ワイルド
7	ワイルド	ワイルド	ワイルド
6	ワイルド	ワイルド	ワイルド
5	ワイルド	ワイルド	ワイルド
4	ワイルド	ワイルド	ワイルド
3	ワイルド	ワイルド	ワイルド
2	ワイルド	ワイルド	ワイルド
1	ワイルド	ワイルド	ワイルド

図柄名称
1 黒ワイルド
2 黒ワイルド
3 黒ワイルド
4 黒ワイルド
5 黒ワイルド
6 黒ワイルド
7 黒ワイルド
8 黒ワイルド
9 黒ワイルド
10 黒ワイルド

10

20

【図 7】

(図7)

【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	条件設定	払い出し枚数等	収得等
1	ワイルド	ワイルド	ワイルド	1種BB-A	1種BB	※B-Aを連続作動、2.6.4枚の払い出しで終了
2	ワイルド	ワイルド	ワイルド	1種BB-B	1種BB	※B-Bを連続作動、1.3.2枚の払い出しで終了
3	ワイルド	ワイルド	ワイルド	1種BB-C	1種BB	※B-Cを連続作動、1.3.2枚の払い出しで終了
4	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.1	再遊技	
5	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.1	再遊技	
6	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.2	再遊技	
7	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.2	再遊技	
8	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.4	再遊技	
9	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.2	再遊技	
10	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.3	再遊技	
11	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.3	再遊技	
12	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.3	再遊技	
13	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.3	再遊技	
14	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.4	再遊技	※T.Oへ移行（転落）する図柄組合せ
15	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.4	再遊技	※T.Oへ移行（転落）する図柄組合せ
16	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.4	再遊技	※T.Oへ移行（転落）する図柄組合せ
17	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.5	再遊技	※セブン下段のみ
18	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.5	再遊技	※セブン下段のみ
19	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.5	再遊技	
20	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.5	再遊技	

【図 8】

(図8)

【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	条件設定	払い出し枚数等	収得等
21	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.1	11	
22	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.1	11	
23	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.2	11	
24	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.3	11	
25	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.3	11	
26	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.3	11	
27	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.3	11	
28	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.4	11	
29	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.4	11	
30	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.4	11	
31	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.5	11	
32	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.6	11	
33	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.6	11	
34	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.6	11	
35	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.6	11	
36	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.7	11	
37	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.7	11	
38	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.7	11	
39	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.8	1	押し順への戻し専用
40	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.8	1	押し順への戻し専用

30


















































































40

50

【圖 9】

(19)

【図柄組み合わせ一覧3】

	左 リール	中 リール	右 リール	条件設定	当り出し 枚数等	変動等
41	 24枚	 ベル	 27枚	入賞08	1	押し順ベル当り8用
42	 24枚	 ベル	 24枚	入賞08	1	押し順ベル当り8用
43	 24枚	 ベル	 27枚	入賞09	1	押し順ベル当り8用
44	 24枚	 ベル	 27枚	入賞09	1	押し順ベル当り8用
45	 24枚	 ベル	 27枚	入賞10	1	押し順ベル当り8用
46	 24枚	 ベル	 24枚	入賞10	1	押し順ベル当り8用
47	 24枚	 ベル	 27枚	入賞10	1	押し順ベル当り8用
48	 24枚	 ベル	 24枚	入賞10	1	押し順ベル当り8用
49	 24枚	 ベル	 27枚	入賞10	1	押し順ベル当り8用
50	 24枚	 ベル	 24枚	入賞10	1	押し順ベル当り8用
51	 24枚	 ベル	 27枚	入賞10	1	押し順ベル当り8用
52	 24枚	 ベル	 24枚	入賞10	1	押し順ベル当り8用
53	 24枚	 ベル	 27枚	入賞11	1	押し順ベル当り8用
54	 24枚	 ベル	 24枚	入賞11	1	押し順ベル当り8用
55	 24枚	 ベル	 27枚	入賞11	1	押し順ベル当り8用
56	 24枚	 ベル	 27枚	入賞11	1	押し順ベル当り8用
57	 24枚	 ベル	 24枚	入賞12	11	
58	 24枚	 ベル	 24枚	入賞12	11	
59	 24枚	 ベル	 27枚	入賞13	11	
60	 24枚	 ベル	 24枚	入賞14	11	
61	 24枚	 ベル	 27枚	入賞14	11	
62	 24枚	 ベル	 27枚	入賞14	11	
63	 24枚	 ベル	 24枚	入賞15	11	
64	 24枚	 ベル	 27枚	入賞15	11	
65	 24枚	 ベル	 24枚	入賞16	11	
66	 24枚	 ベル	 27枚	入賞16	11	
67	 24枚	 ベル	 24枚	入賞17	11	

【 図 1 0 】

([10])

[illegible]

【 図 1 1 】

(11)

【例】再選定及びバス上座席一席指定乗客が17名ある場合						
選定番号	乗客番号(名)	選定	RT0	RT1	RT2	17名目 A, B, C
1	乗客-A1	バス上座席	1748	1139	3495	
2	乗客-B1	バス上座席	9000	5000	8000	
3	乗客-C1	常席/肩上座席/ソファ座席	1	1	1	
4	乗客-D1	常席/肩上座席/ソファ座席	1	1	1	
5	乗客-E1	常席/肩上座席/ソファ座席	1	1	1	
6	乗客-F1	常席/肩上座席/ソファ座席	1	1	1	
7	乗客-G1	常席/肩上座席/ソファ座席	1	1	1	
8	乗客-H1	常席/肩上座席/ソファ座席	1	1	1	
9	乗客-A2	常席/肩上座席/ソファ座席	2170	2170	2170	
10	乗客-A3	常席/肩上座席/ソファ座席	2170	2170	2170	
11	乗客-A4	常席/肩上座席/ソファ座席	2170	2170	2170	
12	乗客-A5	常席/肩上座席/ソファ座席	2170	2170	2170	
13	乗客-A6	常席/肩上座席/ソファ座席	2170	2170	2170	
14	乗客-A7	常席/肩上座席/ソファ座席	2170	2170	2170	
15	乗客-A8	常席/肩上座席/ソファ座席	2170	2170	2170	
16	乗客-A9	常席/肩上座席/ソファ座席	2170	2170	2170	
17	乗客-A10	常席/肩上座席/ソファ座席	2170	2170	2170	
18	乗客-B2	常席/肩上座席/ソファ座席	1000	1000	1000	593
19	乗客-B3	常席/肩上座席/ソファ座席	1000	1000	1000	
20	乗客-B4	常席/肩上座席/ソファ座席	1000	1000	1000	
21	乗客-B5	常席/肩上座席/ソファ座席	1000	1000	1000	
22	乗客-B6	常席/肩上座席/ソファ座席	1000	1000	1000	
23	乗客-B7	常席/肩上座席/ソファ座席	1000	1000	1000	
24	乗客-B8	常席/肩上座席/ソファ座席	1000	1000	1000	
25	乗客-B9	常席/肩上座席/ソファ座席	1000	1000	1000	
26	乗客-B10	常席/肩上座席/ソファ座席	1000	1000	1000	
27	乗客-C2	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
28	乗客-C3	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
29	乗客-C4	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
30	乗客-C5	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
31	乗客-C6	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
32	乗客-C7	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
33	乗客-C8	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
34	乗客-C9	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
35	乗客-C10	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
36	乗客-D2	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
37	乗客-D3	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
38	乗客-D4	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
39	乗客-D5	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
40	乗客-D6	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
41	乗客-D7	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
42	乗客-D8	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
43	乗客-D9	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
44	乗客-D10	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
45	乗客-E2	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
46	乗客-E3	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
47	乗客-E4	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
48	乗客-E5	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
49	乗客-E6	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
50	乗客-E7	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
51	乗客-E8	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
52	乗客-E9	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
53	乗客-E10	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	
54	乗客-F2	常席/肩上座席/ソファ座席	40	43	45	

※RT2(8B内部中)において、当選番号21～23及び当選番号26～27の8B役と小役とが重複している条件装置に当選した場合には、8B役が無効となり小役のみが停止表示し得る。

RT2(8B内部中)において、当選番号19、20又は24の8B役が当選した場合には、8B役は無効となりハズレと同様の停止表示図様となる。

【押し順ナドあり時における期神速一覧】

地区区分	RF0	RF1	RF2
県道線	8934	36399	1292
1.1 概況	18494	18494	18494
女性	8934	8934	8934
1.1 環境ありの			
平均月出費	3.511231504	4.737915339	3.87137146
1.1 環境ありの			
モデル推定係数	1.170430501	1.579305012	1.223790487

【共通ベル出現率】

設定1	設定2	設定3	
3204	3404	3604	3804
3904	4204	4504	

※共通ベルの出現率(抽選確率)は設定値によって抽選する。
また、共通ベルに当選しても、AT抽選、AT上乗せ抽選及び高確率状態移行抽選は実行されない。

【1種B目-A出現率】

設定1	設定2	設定3	設定4
40	40	40	40
設定5	設定6	設定7	設定8
40	40	40	40

【1種BB-日出現率】

1種88-8を含む条件装置の含率 (RT状態に拘らず出現率は一律)			
装置1	装置2	装置3	
150	180	200	
装置4	装置5	装置6	
220	240	270	

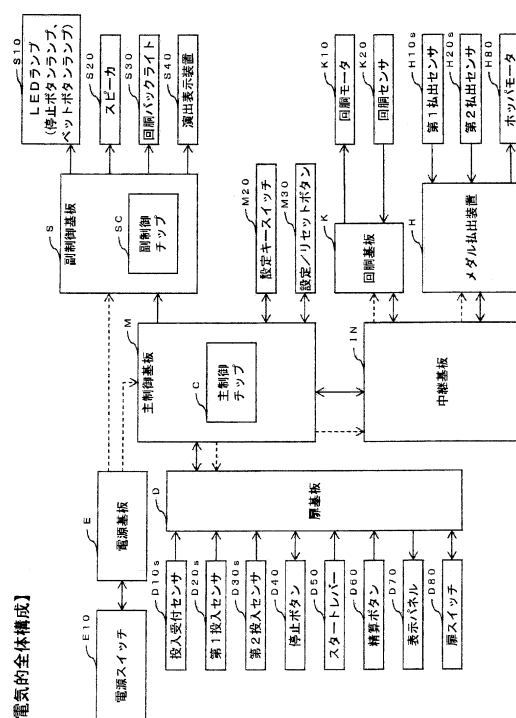
【1種BB-C出現率】

設定1	設定2	設定3	設定4
160	160	160	160
設定5	設定6	設定7	設定8
160	160	160	160

※1種BB-A及び1種BB-C(含葉)の出現率は
設定値に拘らず同一であるが、
1種BB-B(含葉)の出現率は
設定値によって相違する

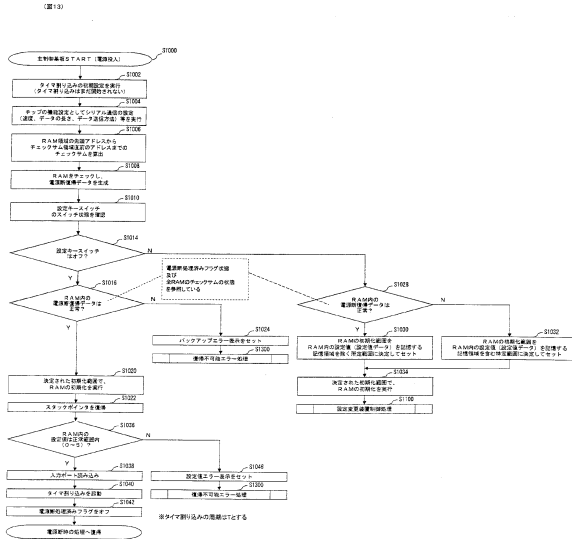
【 図 1 2 】

(圖12)

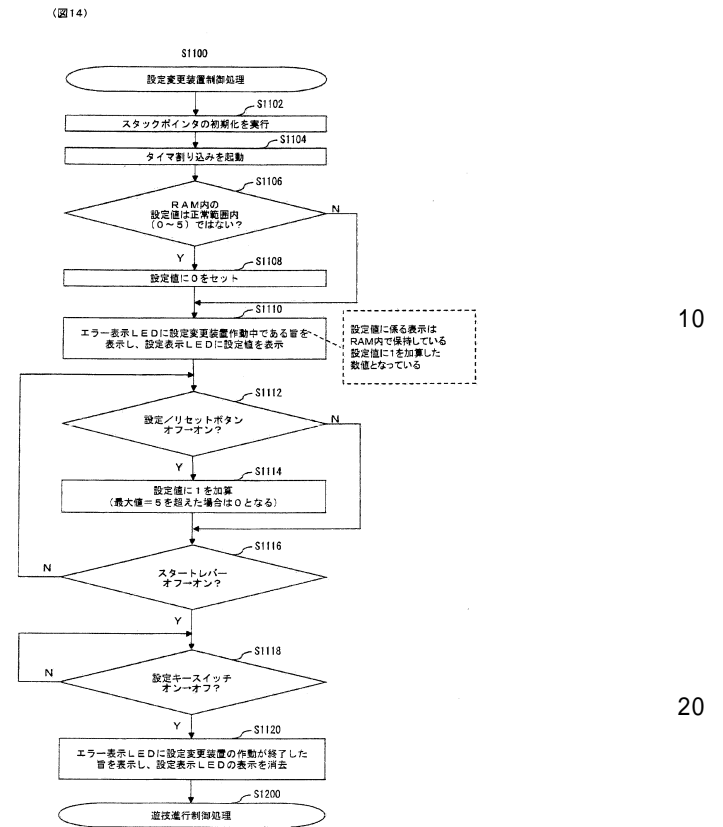


【電氣の全体構成】

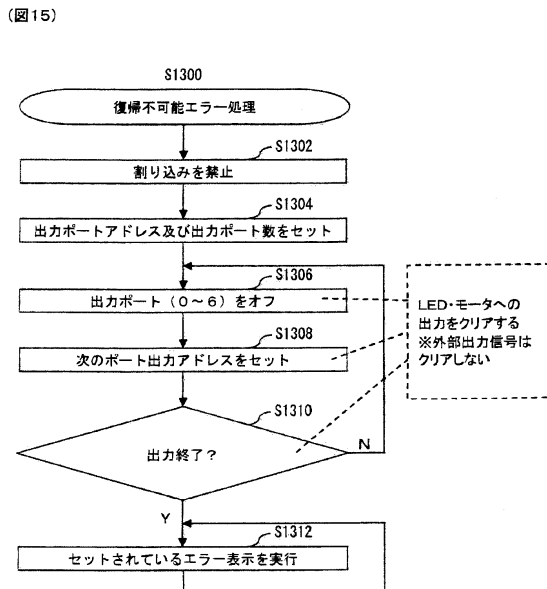
【図 13】



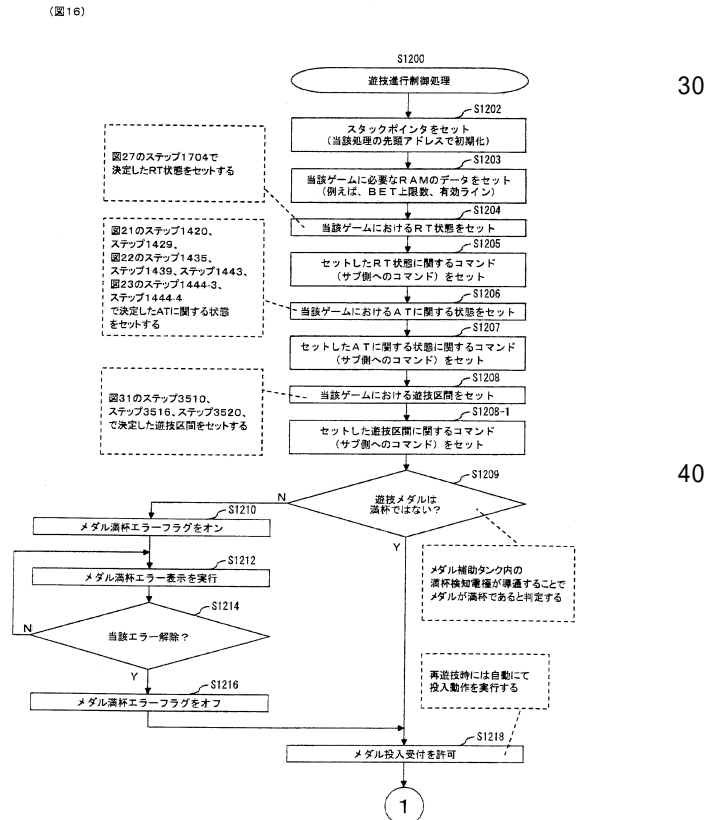
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

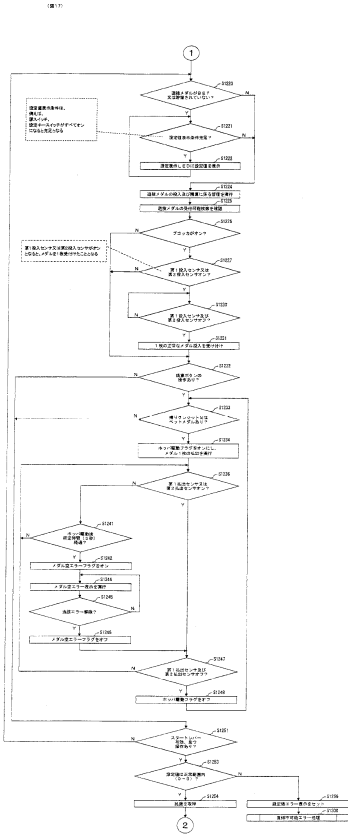
20

30

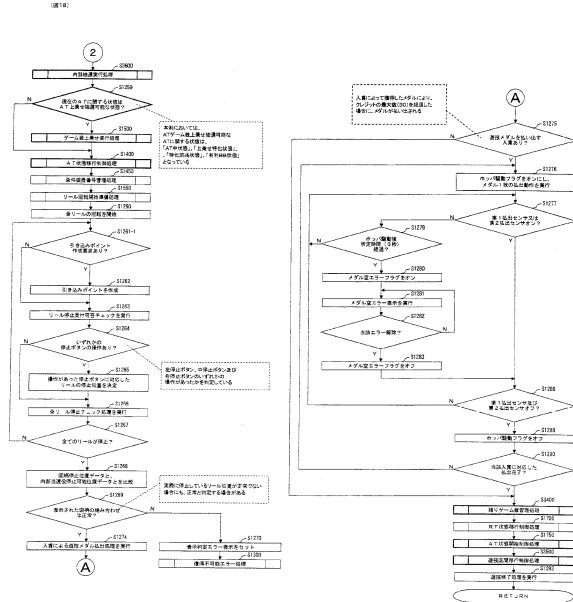
40

50

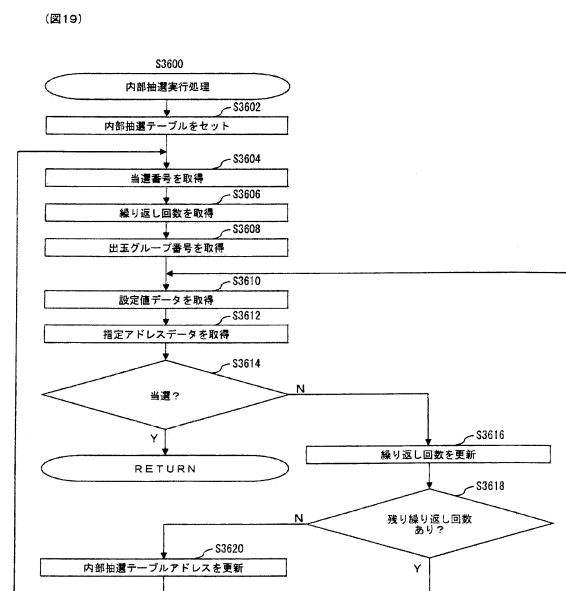
【図 17】



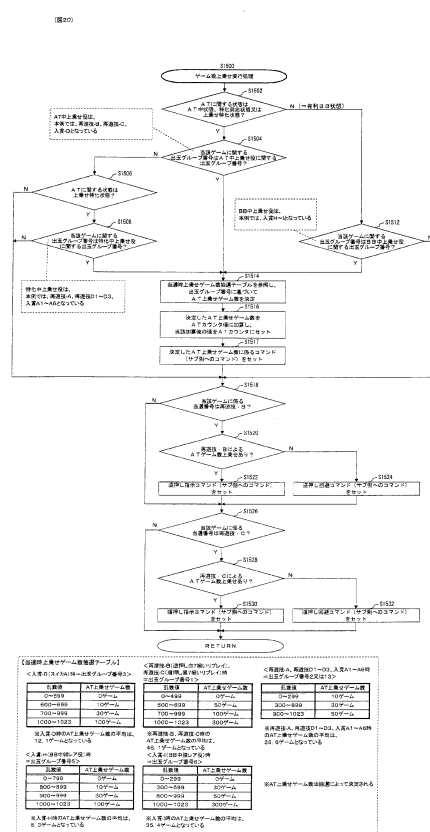
【図 18】



【図 19】



【図 20】



抽選テーブル		抽選結果		抽選結果	
抽選テーブル	抽選結果	抽選テーブル	抽選結果	抽選テーブル	抽選結果
抽選テーブル	抽選結果	抽選テーブル	抽選結果	抽選テーブル	抽選結果

10

20

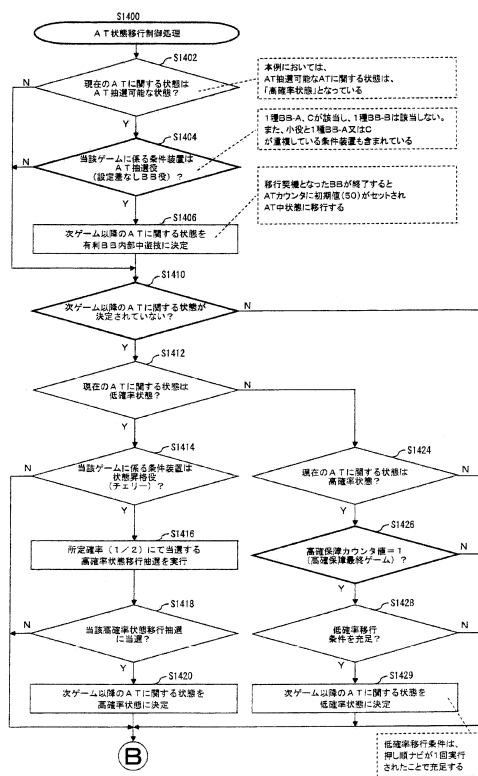
30

40

50

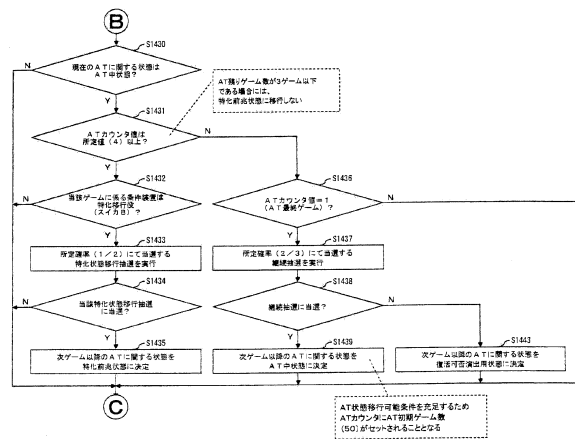
【図 2 1】

(図21)



【図 2 2】

(図22)

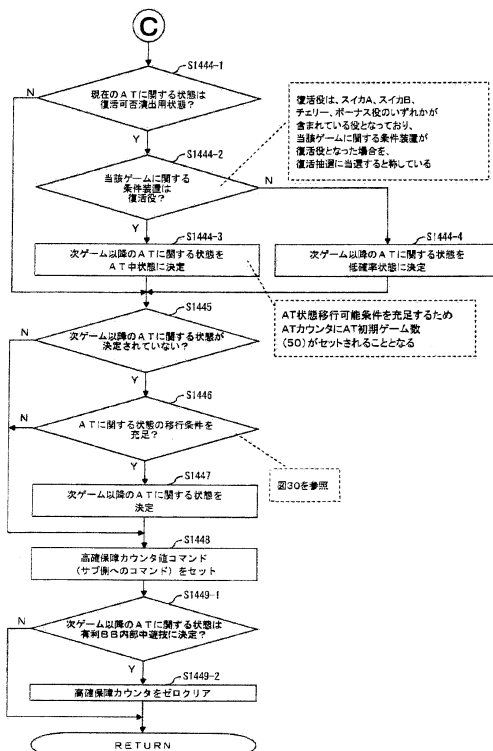


10

20

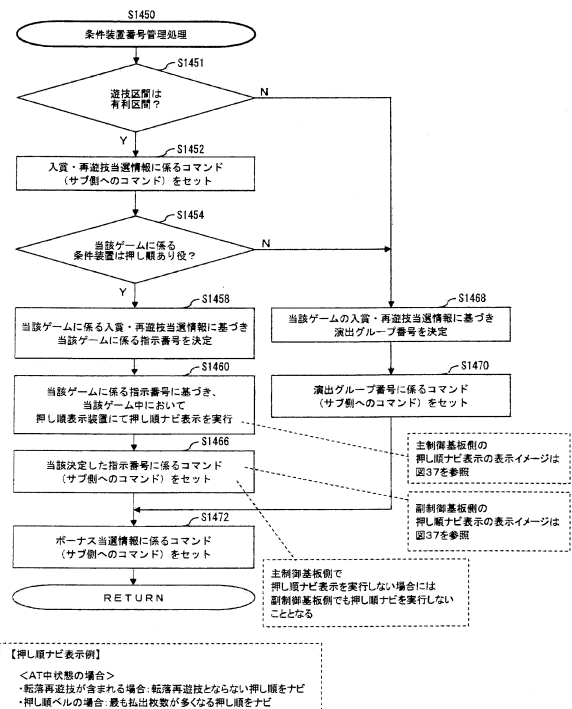
【図 2 3】

(図23)



【図 2 4】

(図24)



30

40

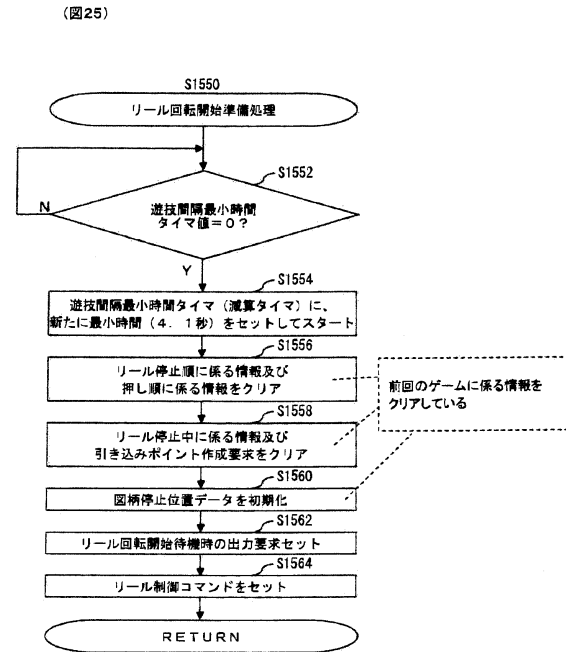
【押し順ナビ表示例】

<AT中状態の場合>

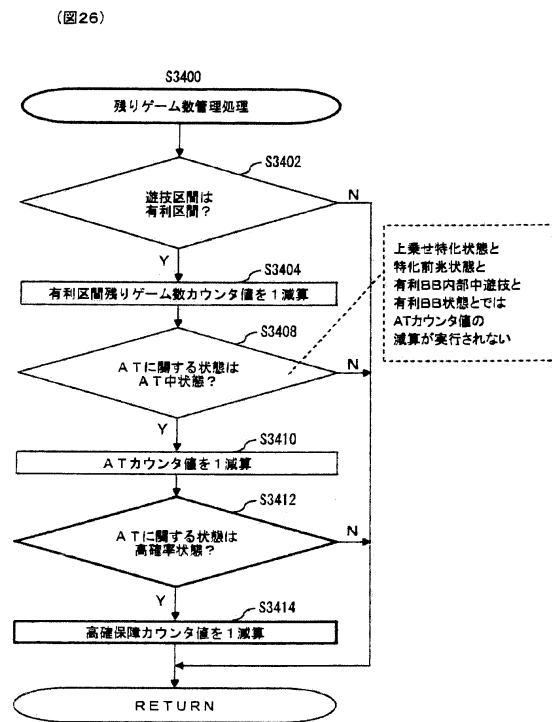
- ・陥落再遊技が含まれる場合: 陥落再遊技とならない押し順ナビ
- ・押し順ベルの場合: 最も払出枚数が多くなる押し順ナビ

50

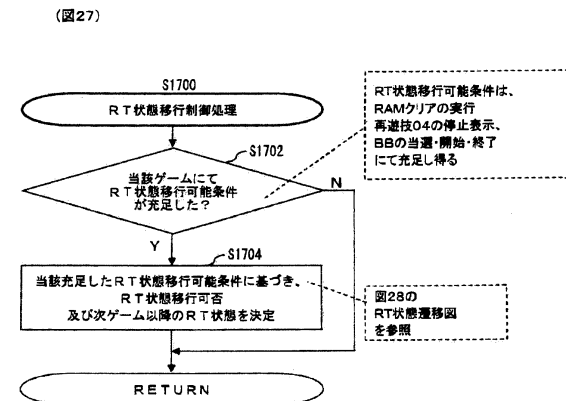
【図 25】



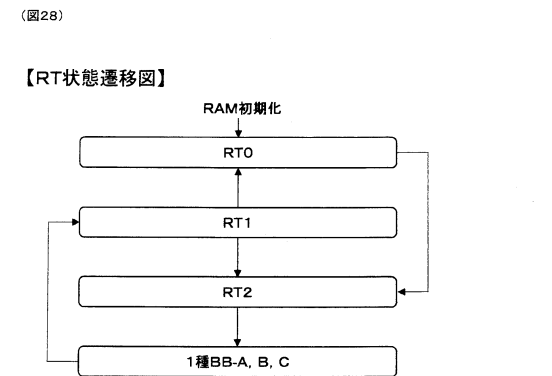
【図 26】



【図 27】



【図 28】



【RT状態の変動条件】

名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
RT0	∞	RAM初期化 再遊技04図柄表示	1種BB-A, B, C に係る 条件装置作動	RT2
RT1	∞	1種BB-A, B, C 作動終了	1種BB-A, B, C に係る 条件装置作動 再遊技04図柄表示	RT2 RT0
RT2	∞	1種BB-A, B, C に係る 条件装置作動	1種BB-A, B, C 作動	1種BB-A, B, C
1種BB-A, B, C	—	1種BB-A, B, C 作動	1種BB-A, B, C 作動終了	RT1

10

20

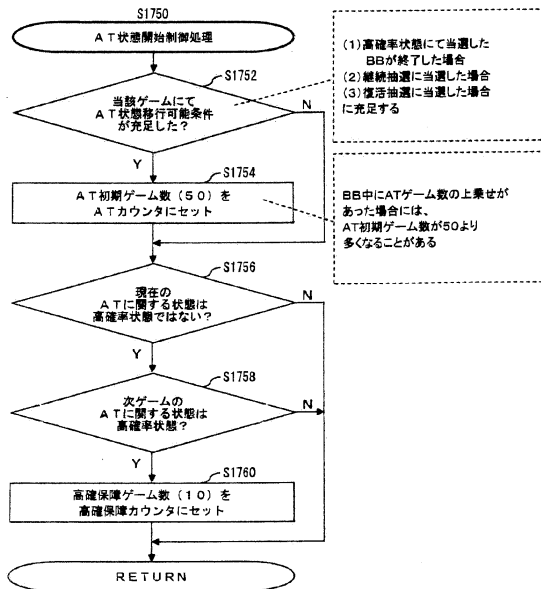
30

40

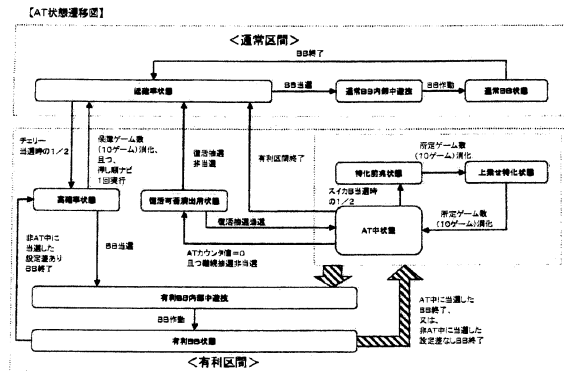
50

【 図 2 9 】

(圖29)



【 図 3 0 】

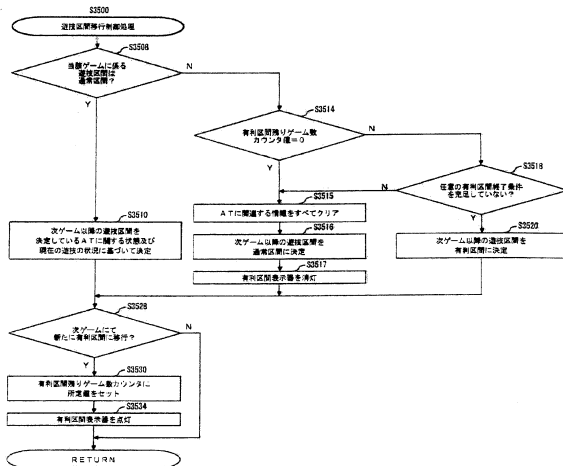


10

20

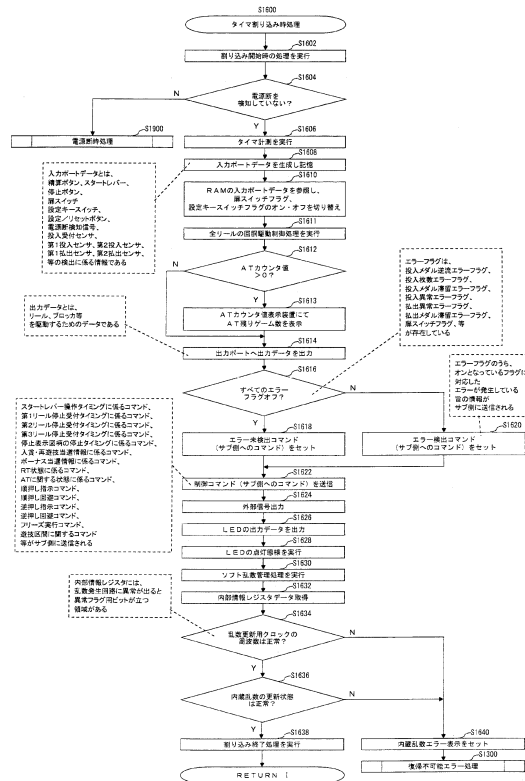
【 図 3 1 】

(圖31)



【 図 3 2 】

(圖32)

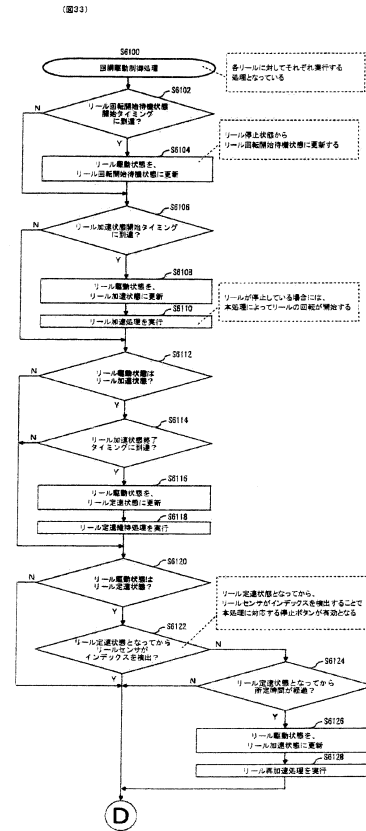


30

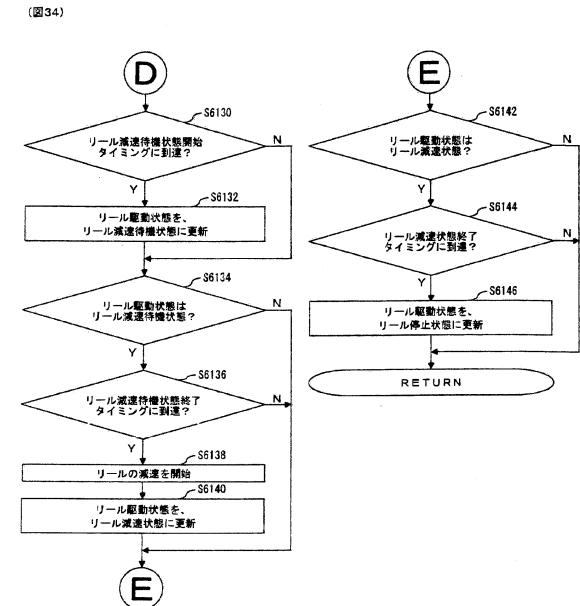
40

50

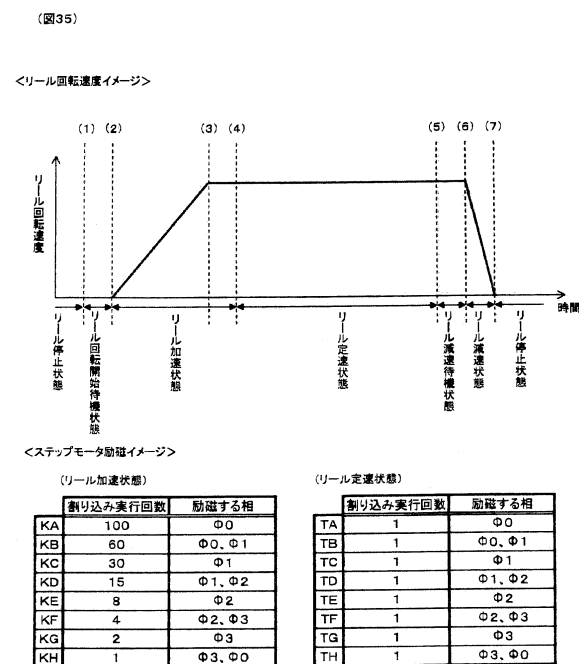
【図 3 3】



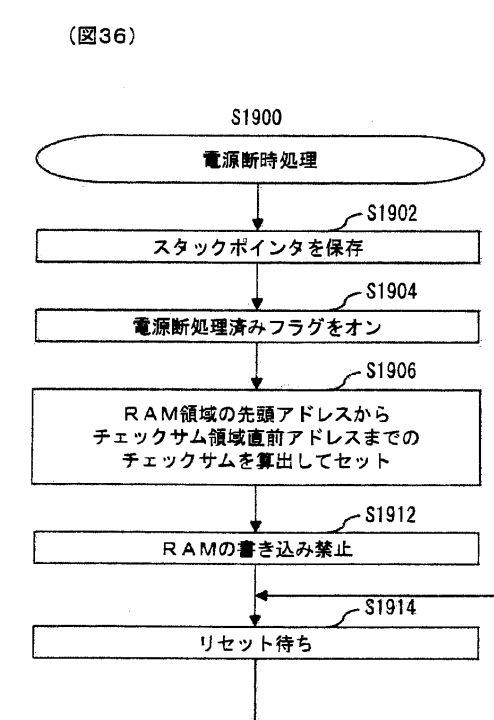
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

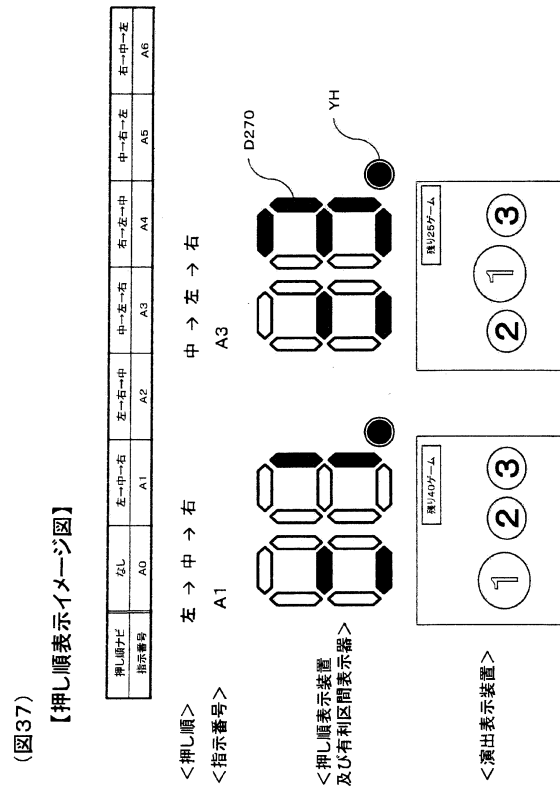
20

30

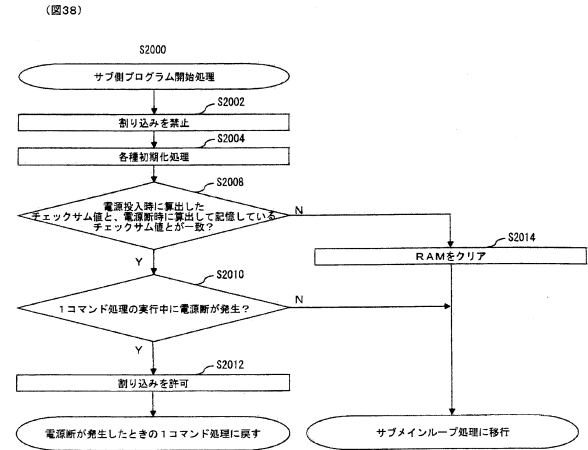
40

50

【 図 3 7 】



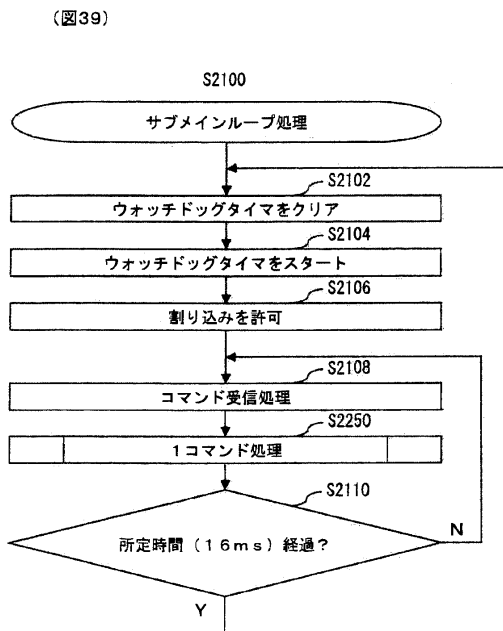
【 図 3 8 】



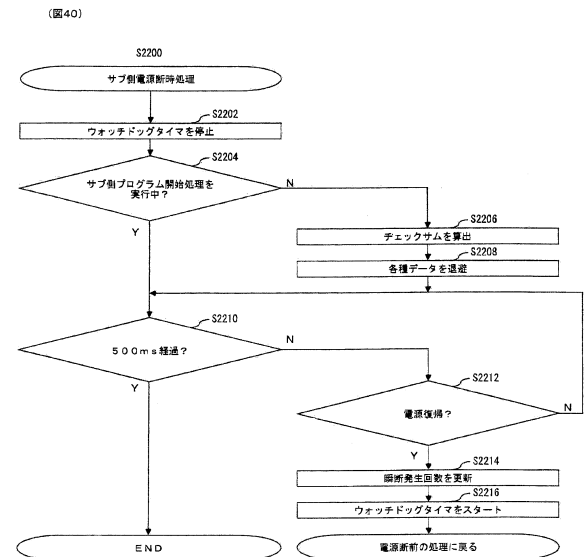
10

20

【 図 3 9 】



【 図 4 0 】

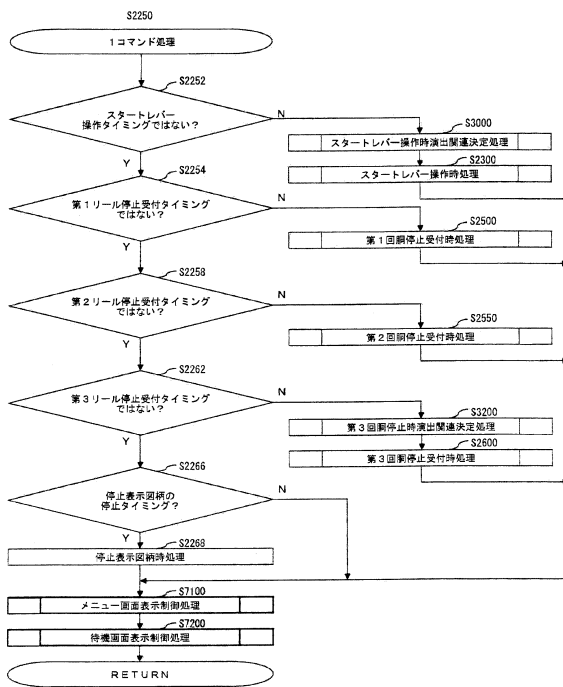


30

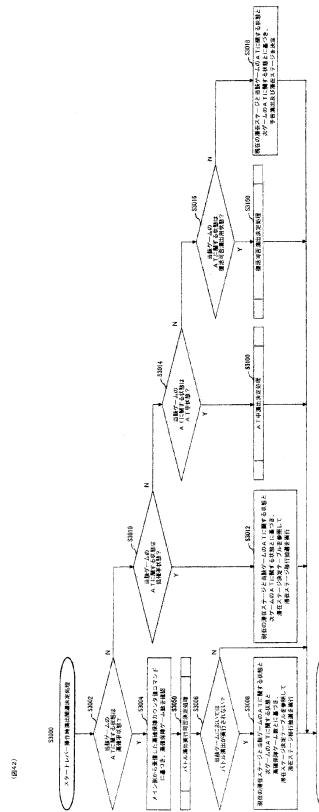
40

【 図 4 1 】

(圖41)



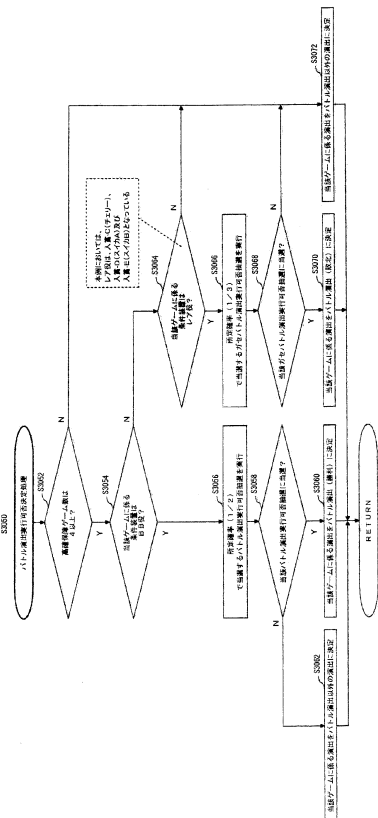
【 図 4 2 】



10

20

【 図 4 3 】



1043)

【 図 4 4 】

(244)

【潜在ステージ決定テーブルの一例】(一部抜粋)

＜当該ゲームが低確率状態＞

集客の 測定ステージ	実行に 対しての状況	体験ゲームの存在ステージ	数値
砂漠ステージ	低集客状態 （集客不足）	砂漠ステージの存在 砂漠ステージ＝集客ステージ	0～979
監牢ステージ	通常の 内容で遊ばせ	監牢ステージ＝砂漠ステージ 監牢ステージの存在	980～999 0～19
砂漠ステージ	高集客状態	砂漠ステージの存在 砂漠ステージ＝集客ステージ	20～299 0～249
監牢ステージ		監牢ステージ＝砂漠ステージ 監牢ステージの存在	250～299 250～749
監牢ステージ		監牢ステージ＝監獄ステージ 監牢ステージの存在	500～749 750～999
監牢ステージ		監牢ステージ＝監獄ステージ 監牢ステージの存在	0～249 250～399
監牢ステージ		監牢ステージ＝監獄ステージ 監牢ステージの存在	500～749 750～999

＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が4以上＞

乗客の 乗込降下	海浜ゲームの開催ステージ	人数
初来客ステージ	砂浜スポーツの展示	0～87人
	砂浜スポーツ～海浜スポーツステージ	87～225人
	砂浜スポーツ～音楽展示ステージ	225～355人
	音楽ステージ～海浜スポーツステージ	355～490人
国定ステージ	音楽ステージ～砂浜スポーツステージ	0～87人
	ビーチダンスの展示	88～107人
	国定ステージ～音楽展示ステージ	107～255人
	国定ステージ～国定ステージ	255～369人
会議場ステージ	国定ステージ～砂浜スポーツステージ	0～87人
	会議場ステージ～国定ステージ	88～107人
	会議場ステージ～音楽ステージ	107～244人
	会議場ステージ～音楽ステージ	244～369人
音楽ステージ	音楽展示ステージ～砂浜スポーツステージ	0～87人
	音楽展示ステージ～音楽ステージ	88～207人
	音楽展示ステージ～音楽ステージ	207～369人
	音楽展示ステージ～音楽ステージ	369～490人

＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が3以下＞

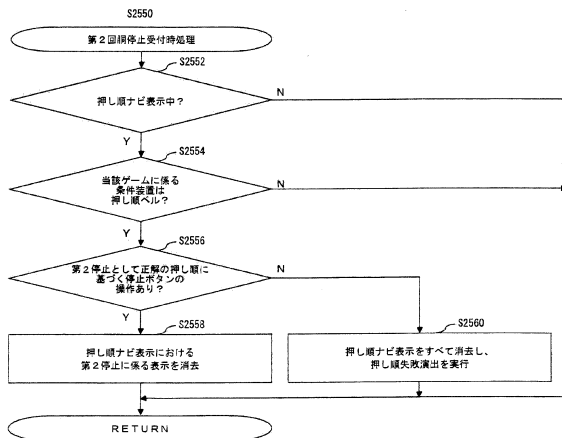
機能の 存在する バージョン	このバージョン にのみ存在する 機能	当該バージョンの存在する バージョン	機能
秒進ステップ		秒進ステップの追加	0-979
		秒進ステップの削除	0-980
短進ステップ		短進ステップの追加	0-118
		短進ステップの削除	20-199
微進ステップ		微進ステップの追加	20-199
		微進ステップの削除	20-199
高進ステップ	高進ステップの追加 と削除 内部で最終	高進ステップの追加と削除	0-239
		高進ステップの削除	30-399
		高進ステップの追加	80-999
		高進ステップの削除	80-999
昇進ステップ		昇進ステップの追加	0-239
		昇進ステップの削除	30-399
		昇進ステップの追加	80-999
		昇進ステップの削除	100-999
秒退ステップ		秒退ステップの追加	0-999
		秒退ステップの削除	0-999
短退ステップ		短退ステップの追加	0-199
		短退ステップの削除	20-999
微退ステップ		微退ステップの追加	20-999
		微退ステップの削除	20-999
高退ステップ	高退ステップの追加	高退ステップの追加と削除	0-499
		高退ステップの削除	0-499
		高退ステップの追加	500-999
		高退ステップの削除	500-999
戻進ステップ		戻進ステップの追加	0-199
		戻進ステップの削除	20-199
戻短進ステップ		戻短進ステップの追加	0-199
		戻短進ステップの削除	20-199
戻微進ステップ		戻微進ステップの追加	0-199
		戻微進ステップの削除	20-199
戻高進ステップ		戻高進ステップの追加	0-199
		戻高進ステップの削除	20-199
戻昇進ステップ		戻昇進ステップの追加	0-239
		戻昇進ステップの削除	30-399
戻秒退ステップ		戻秒退ステップの追加	0-999
		戻秒退ステップの削除	0-999
戻短退ステップ		戻短退ステップの追加	0-199
		戻短退ステップの削除	20-199
戻微退ステップ		戻微退ステップの追加	20-199
		戻微退ステップの削除	20-199
戻高退ステップ		戻高退ステップの追加	0-499
		戻高退ステップの削除	0-499
		戻高退ステップの追加	500-999
		戻高退ステップの削除	500-999
戻戻進ステップ		戻戻進ステップの追加	0-199
		戻戻進ステップの削除	20-199
戻戻短進ステップ		戻戻短進ステップの追加	0-199
		戻戻短進ステップの削除	20-199
戻戻微進ステップ		戻戻微進ステップの追加	0-199
		戻戻微進ステップの削除	20-199
戻戻高進ステップ		戻戻高進ステップの追加	0-199
		戻戻高進ステップの削除	20-199
戻戻昇進ステップ		戻戻昇進ステップの追加	0-239
		戻戻昇進ステップの削除	30-399
戻戻秒退ステップ		戻戻秒退ステップの追加	0-999
		戻戻秒退ステップの削除	0-999
戻戻短退ステップ		戻戻短退ステップの追加	0-199
		戻戻短退ステップの削除	20-199
戻戻微退ステップ		戻戻微退ステップの追加	20-199
		戻戻微退ステップの削除	20-199
戻戻高退ステップ		戻戻高退ステップの追加	0-499
		戻戻高退ステップの削除	0-499
		戻戻高退ステップの追加	500-999
		戻戻高退ステップの削除	500-999

30

40

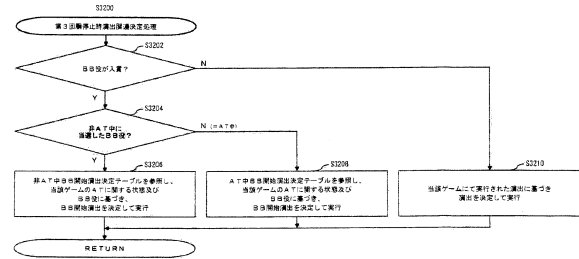
【 図 5 3 】

(图53)



【 図 5 4 】

(圖5-4)



【非AT中BB開始演出決定テーブル】

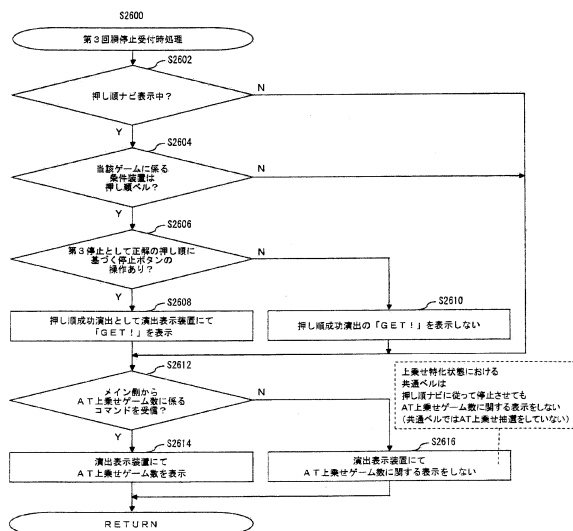
研究費	共同研究費 共同研究費の割合	33年度実績	累計
道庁委託費(国庫) (1)国庫(国)	道庁委託費 内共同研究費	共同研究費	179,225.0
		共同研究費	71,225.0
	共同研究費 内共同研究費	共同研究費	0.2506
		共同研究費	0.2506
		共同研究費	0.2506
道庁委託費(国庫) (2)国庫(県)	道庁委託費 内共同研究費	共同研究費	179,225.0
		共同研究費	71,225.0
	共同研究費 内共同研究費	共同研究費	0.2506
		共同研究費	0.2506
		共同研究費	0.2506

【AT中BB開始演出決定テーブル】

品名	当分のATLに算入される数量	使用開始年度	数量
固定資産の引当金 (1) 繰上金	有償引当金 内訳中繰上	繰上費が可算出	2/256
		繰上費が不可算出	256/256
固定資産の引当金 (1) 繰上金	有償引当金 内訳中繰上	繰上費が可算出	256/256
		繰上費が不可算出	3/256

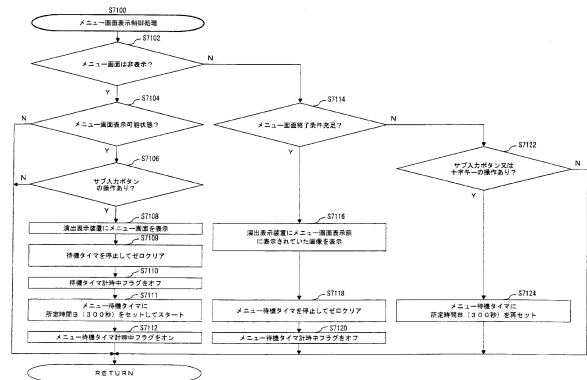
【 ㄨ 5 5 】

(图55)



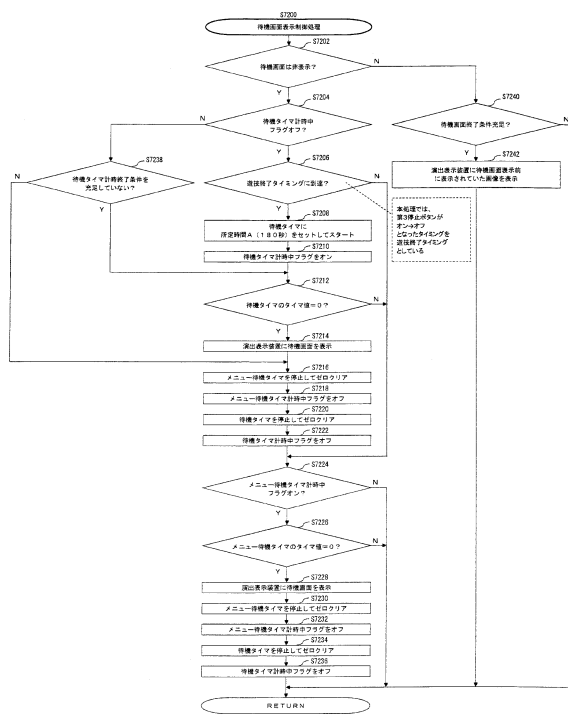
【 図 5 6 】

(圖56)

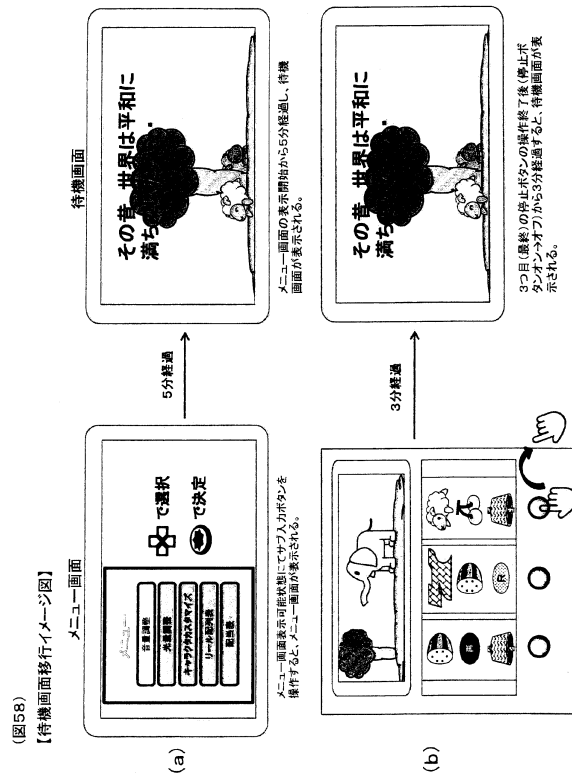


【 図 5 7 】

(圖57)



【 図 5 8 】

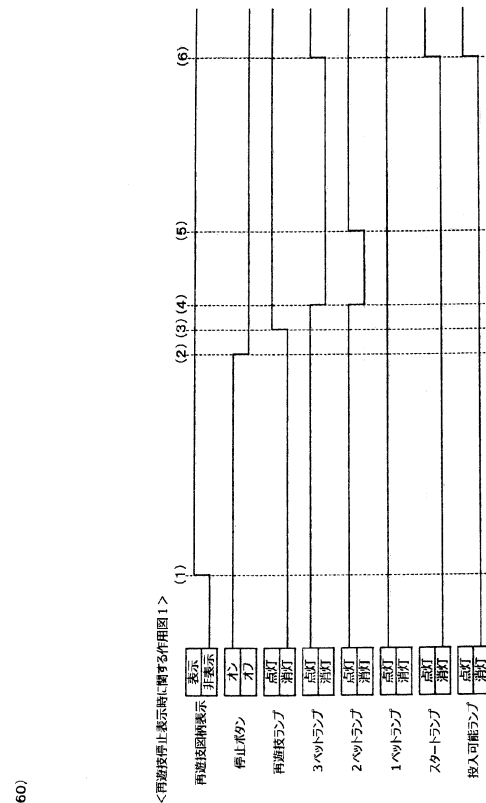


【 図 5 9 】

(圖59)

アドレス	RAM名称	RAM内容
7F00H	.	(1) 設定の段階を管理する番号に係るデータ
7F01H	.	
7F02H	設定値データ	
.	.	(2) 外部信号出力に関係するデータ
7FC0H	外部信号系データ	
.	.	
7FCEH	RAMチェックサムデータ	(3) 電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて、特定の値を算出させる為の
.	.	
.	.	
7FD0H	制御コマンドバッファ	(4) 副制御基板側に送信するためのコマンド情報
7FD1H		
7FD2H		
7FD3H		
7FD4H		
7FD5H		
.	.	(5) 電源断復帰時に使用するスタックポインタを保存してあるバッファ
7FE0H	スタックポインタ一時保存バッファ	
.	.	
7FF7H	未使用領域	(6) 逆技に使用されない領域
7FF8H	退避データ8	
7FF9H	退避データ7	
7FFAH	退避データ6	(7) CALL命令、PUSH命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるRAM
7FFBH	退避データ5	
7FFCH	退避データ4	
7FFDH	退避データ3	
7FFEH	退避データ2	
7FFFH	退避データ1	
8000H	スタックポインタ	

【 図 6 0 】

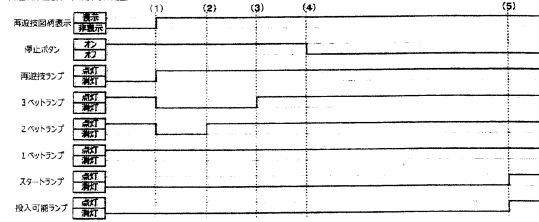


(圖60)

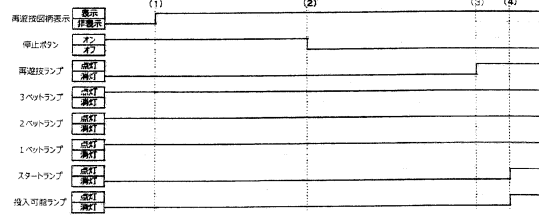
【図 6 1】

(図61)

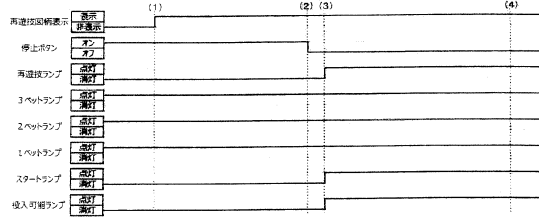
<再遊技停止表示時に關する作用図 2>



<再遊技停止表示時に關する作用図 3>



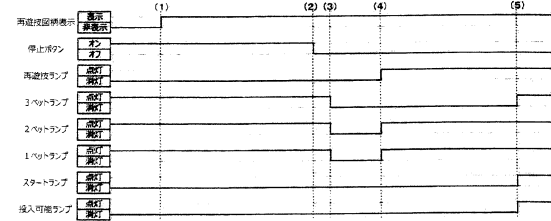
<再遊技停止表示時に關する作用図 4>



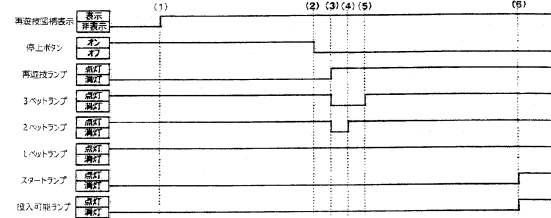
【図 6 2】

(図62)

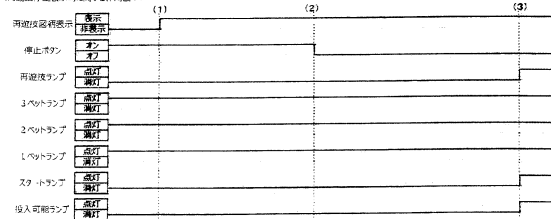
<再遊技停止表示時に關する作用図 5>



<再遊技停止表示時に關する作用図 6>



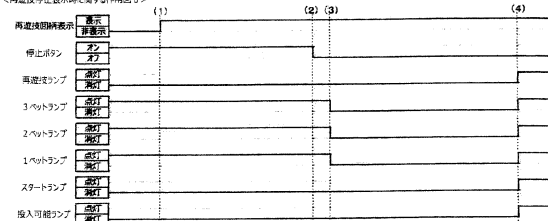
<再遊技停止表示時に關する作用図 7>



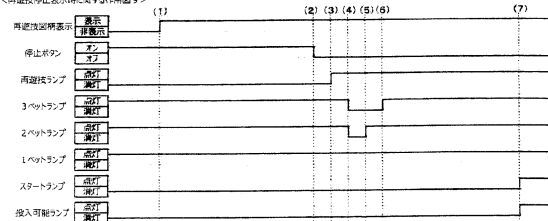
【図 6 3】

(図63)

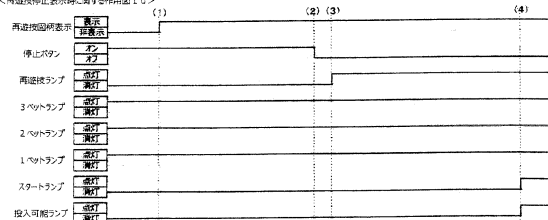
<再遊技停止表示時に關する作用図 8>



<再遊技停止表示時に關する作用図 9>

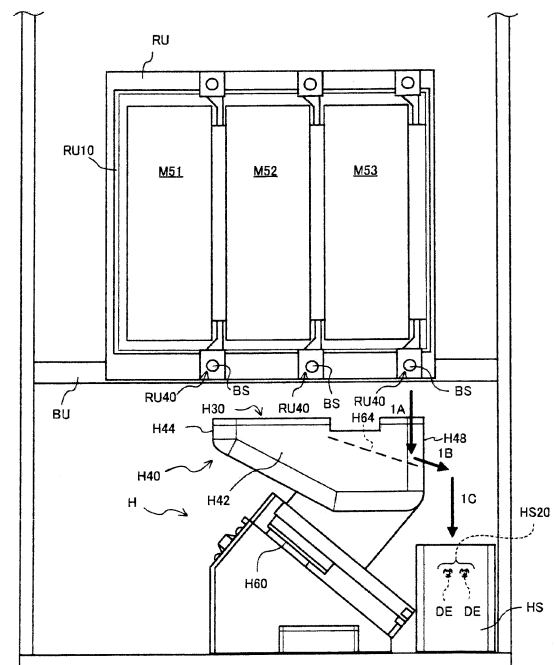


<再遊技停止表示時に關する作用図 10>



【図 6 4】

(図64)



10

20

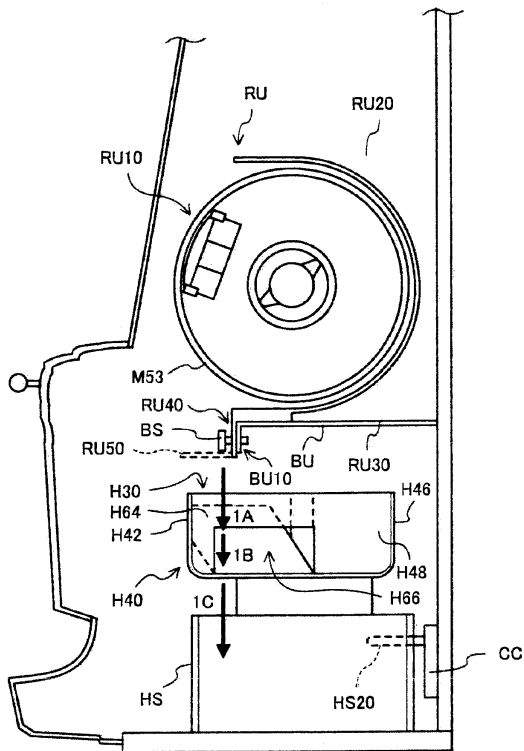
30

40

50

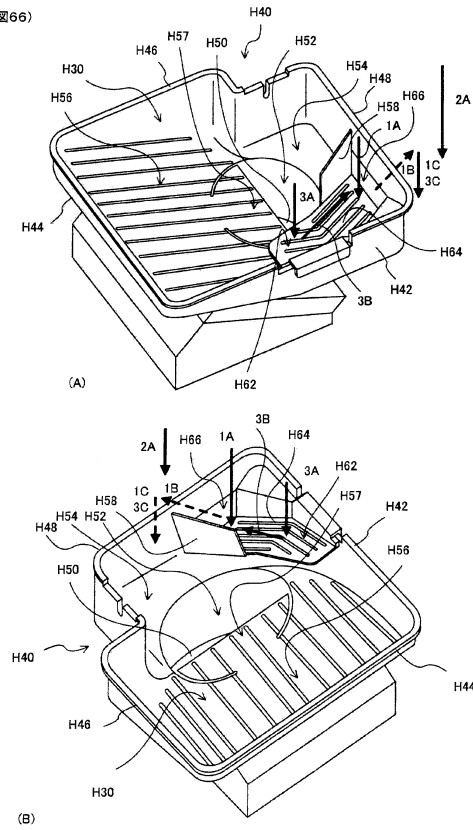
【図 6 5】

(図65)



【図 6 6】

(図66)

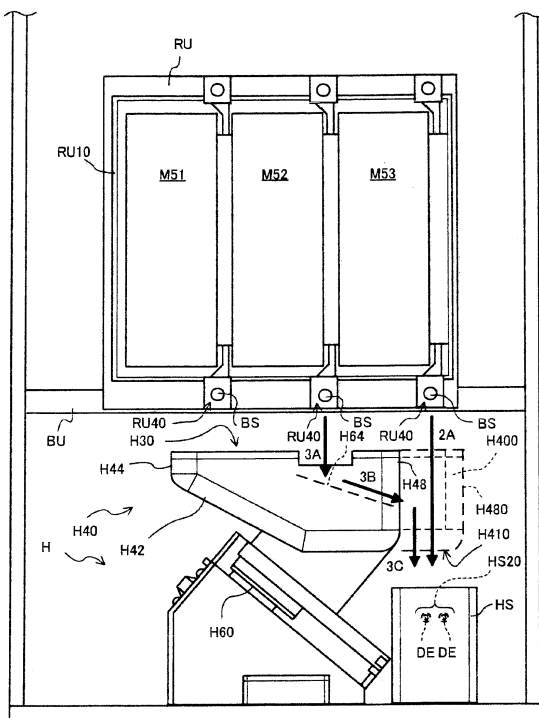


10

20

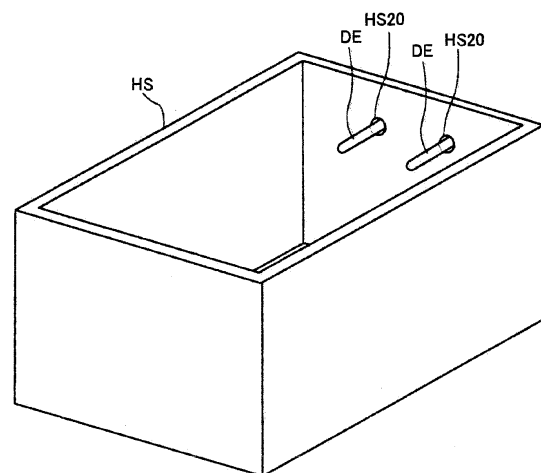
【図 6 7】

(図67)



【図 6 8】

(図68)



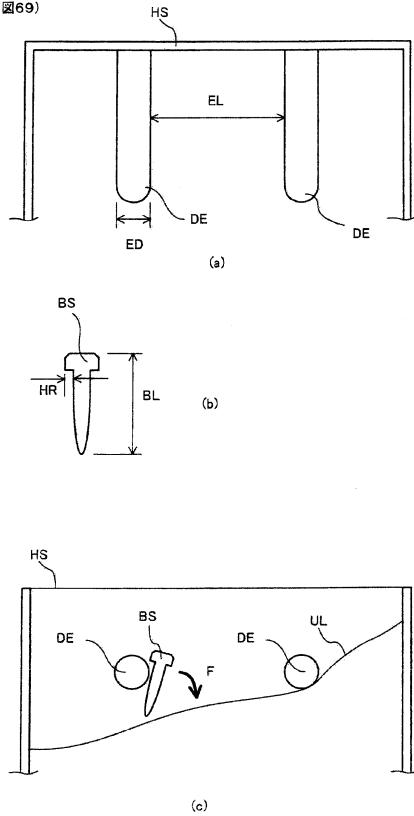
30

40

50

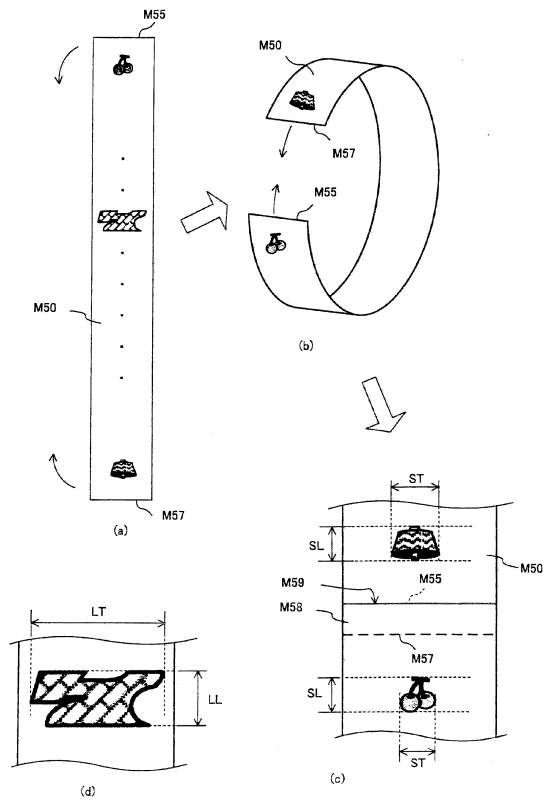
【 図 6 9 】

(圖69)



【圖 7 0】

(圖70)

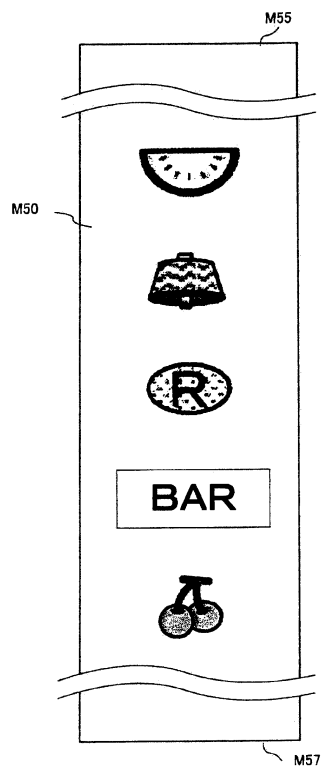


10

20

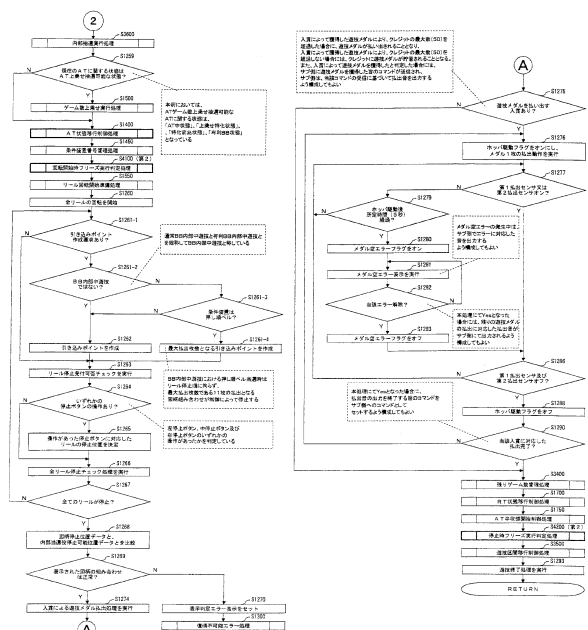
【圖 7 1】

(圖71)



【圖 7 2】

(圖 7.2) (續 2)

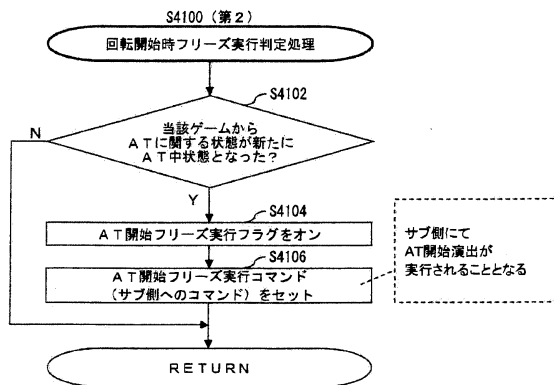


30

40

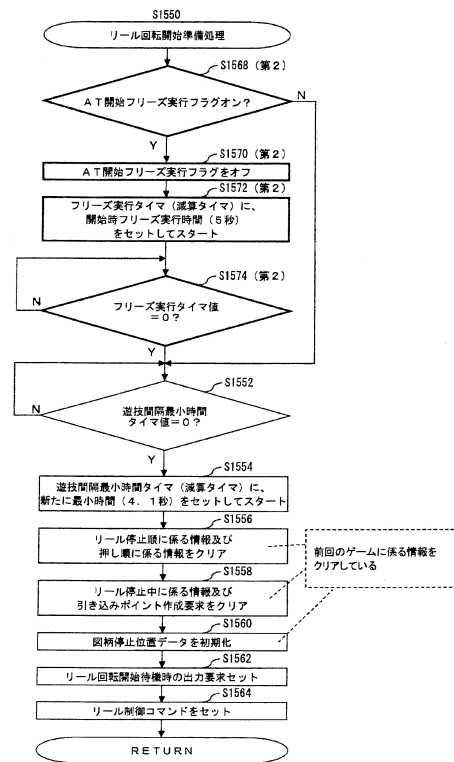
【図 7 3】

(図73) (第2)



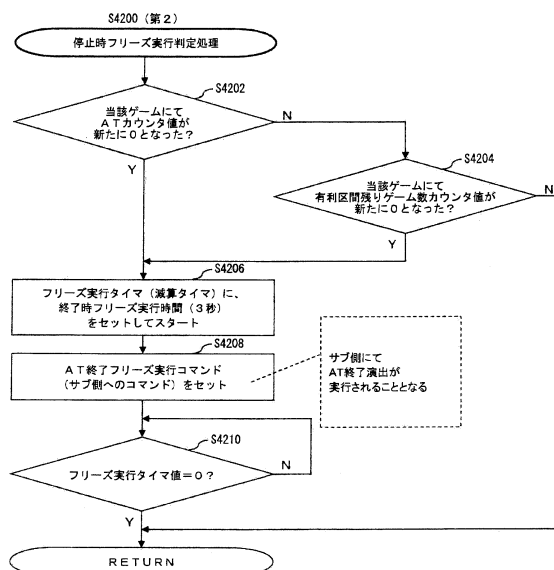
【図 7 4】

(図74) (第2)



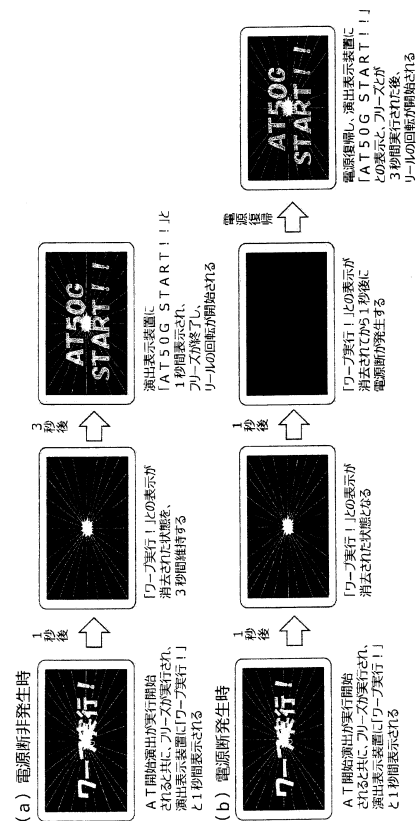
【図 7 5】

(図75) (第2)



【図 7 6】

(図 7 6) <AT開始演出実行イメージ図> ※フリーズ及びAT開始演出の実行時間は5秒間



10

20

30

40

50

【図 7 7】

(図 7 7)

<ランプユニット点灯構成イメージ> ※一部抜粋

要素 1 (点灯色)
赤色
青色
緑色
白色
赤色+緑色
青色+緑色
青色+白色
色なし

要素 4 (点灯時間(パターン))
0.1秒点灯→0.1秒消灯
0.1秒点灯→0.3秒消灯
0.2秒点灯→0.3秒消灯
1秒点灯→0.1秒消灯
1秒点灯→0.3秒消灯
3秒点灯→0.3秒消灯
常時点灯
常時消灯

要素 6 (点灯パターン)	
点灯パターン 種別	点灯パターン内容
パターン 1	a→a→a→a
パターン 2	c→b→b→b
パターン 3	a→b→a→b
パターン 4	a→a→a→g
パターン 5	g→b→f
パターン 6	c→a→a
パターン 7	g→a→b
パターン 8	g→g
パターン 9	g→g→g
パターン 10	k
パターン 11	j
パターン 12	m
パターン 13	n
パターン 14	o
パターン 15	p
パターン 16	q
パターン 17	r

※アルファベットは点灯要素種別

要素 2 (点灯時間)	要素 3 (消灯時間)
0.1秒	0.1秒
0.2秒	0.2秒
0.3秒	0.3秒
1秒	1秒
3秒	3秒
常時	常時
点灯なし	消灯なし

要素5 (点灯要素)	
点灯要素種別	点灯要素内容
a	0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯
b	0.1秒青色点灯→0.1秒消灯
c	0.1秒赤色点灯→0.3秒消灯
d	0.1秒赤色+青色点灯→0.3秒消灯
e	0.2秒赤色+青色点灯→0.3秒消灯
f	0.2秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯
g	1秒白色点灯→0.1秒消灯
h	1秒青色+白色点灯→0.1秒消灯
i	3秒緑色点灯→0.3秒消灯
j	3秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯
k	常時赤色点灯
l	常時青色点灯
m	常時緑色点灯
n	常時白色点灯
o	常時赤色+緑色点灯
p	常時青色+緑色点灯
q	常時青色+白色点灯
r	常時消灯 (色なし)

【図 7 8】

(図 7 8)

<状況別通知機能の一例>

状況	ランプユニット 点灯パターン	バックランプ 点灯種別	スピーカーの サウンド
メタルエアー発生中	パターン 1 0	連中時と同時 点滅小	エアー音
電源投入時	パターン 1 3	消灯	なし
待機画面表示中	パターン 1 1	点灯	なし
設定確認モード中	パターン 1 2	点灯	設定確認モード 中音
設定変更モード中	パターン 9	消灯	設定変更モード 中音
B B 実行中	パターン 7	点灯	B B 中音

状況	ランプユニット 点灯パターン	バックランプ 点灯種別	スピーカーの サウンド
メタルエアー発生中	パターン 1 4	消灯	エアー音
電源投入時	パターン 1 3	点灯	なし
待機画面表示中	パターン 5	点灯	なし
設定確認モード中	パターン 1 0	点灯	なし
設定変更モード中	パターン 1 0	点灯	なし
B B 実行中	パターン 6	点灯	B B 中音

状況	ランプユニット 点灯パターン	バックランプ 点灯種別	スピーカーの サウンド
メタルエアー発生中	パターン 1 3	点灯	エアー音
電源投入時	パターン 1 7	点灯→消灯	なし
待機画面表示中	パターン 1 7	消灯	なし
設定確認モード中	パターン 1 3	点灯	設定確認モード 中音
設定変更モード中	パターン 1 3	点灯	設定変更モード 中音
B B 実行中	パターン 5	点灯	B B 中音

※通常運転中に点ける点灯パターンは、パターン 2、パターン 5、パターン 6、パターン 7、パターン 8、パターン 9、パターン 11、パターン 15、パターン 16、パターン 17、のいずれか1つ又は複数の組み合わせとなる

【図 7 9】

(図 7 9)

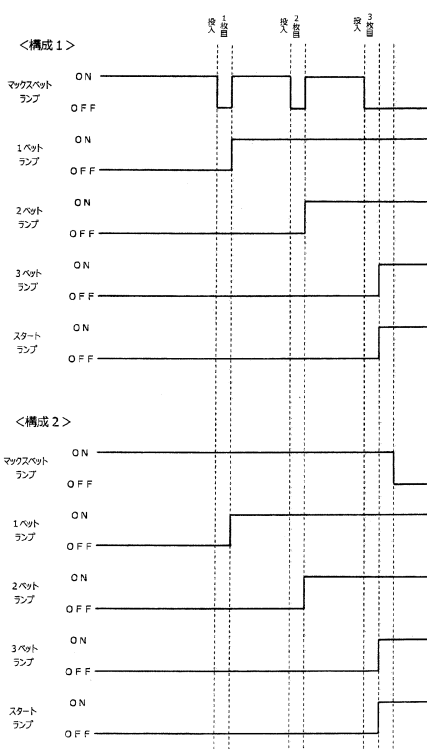
<私出に関する構成の一例>

構成 1	前扉	前扉：閉鎖中
通常	音 A 第 3 停止ボタン を離すタイミング 音 B	なし 押下中 非押下中 私出音 なし
扉開放 前に 私出発生	前扉：閉鎖中 音 A 第 3 停止ボタン を離すタイミング 音 B	前扉：開鎖中 私出音 なし 押下中 私出音 非押下中 なし
扉開放 後に 私出発生	前扉：閉鎖中 音 A 第 3 停止ボタン を離すタイミング 音 B	前扉：開鎖中 前扉：開鎖中 私出音 なし 押下中 私出音 非押下中 なし
構成 2	前扉	前扉：閉鎖中
通常	音 A 第 3 停止ボタン を離すタイミング 音 B	なし 押下中 私出音 非押下中 なし
扉開放 前に 私出発生	前扉：閉鎖中 音 A 第 3 停止ボタン を離すタイミング 音 B	前扉：開鎖中 私出音 なし 押下中 私出音 非押下中 なし
扉開放 後に 私出発生	前扉：閉鎖中 音 A 第 3 停止ボタン を離すタイミング 音 B	前扉：開鎖中 前扉：開鎖中 私出音 なし 押下中 私出音 非押下中 なし

【図 8 0】

(図 8 0)

<マックスベットの点灯態様の一例 1>



10

20

30

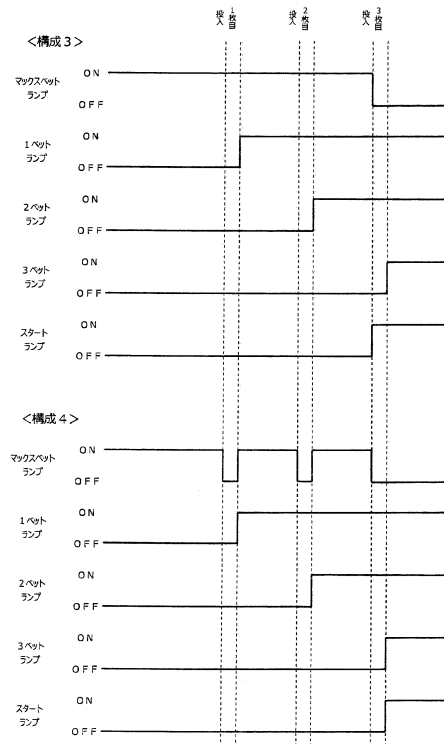
40

50

【図 8 1】

(図 8 1)

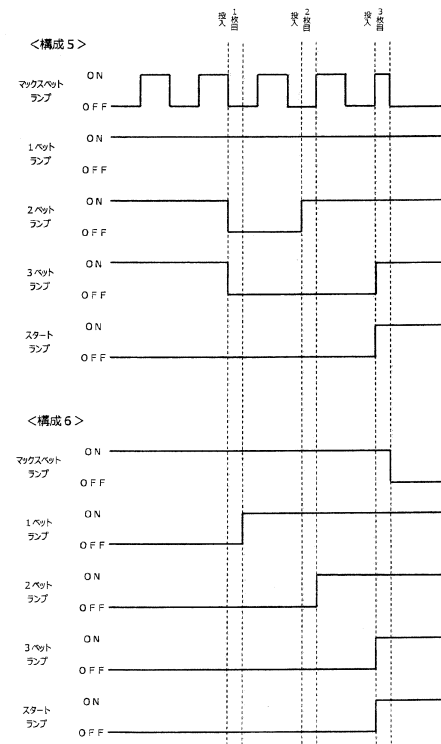
<<マックスベットランプの点灯態様の一例 2>>



【図 8 2】

(図 8 2)

<<マックスベットランプの点灯態様の一例 3>>



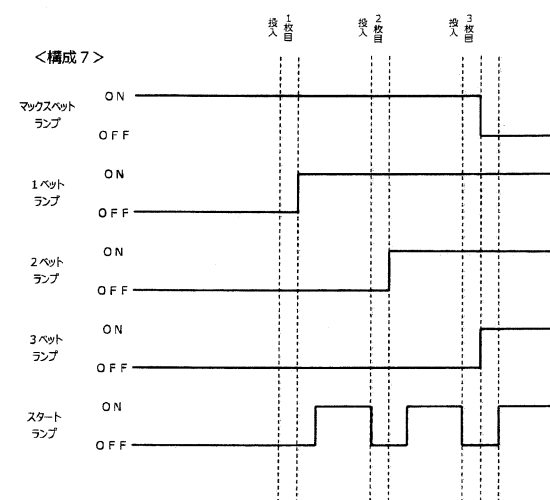
10

20

【図 8 3】

(図 8 3)

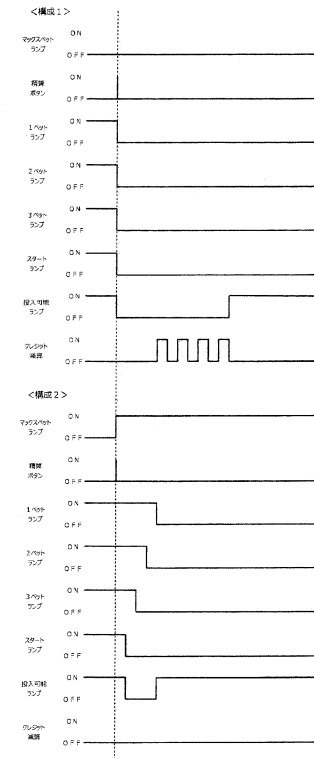
<<マックスベットランプの点灯態様の一例 4>>



【図 8 4】

(図 8 4)

<<構築物の振作時の作用の一例 1>>



30

40

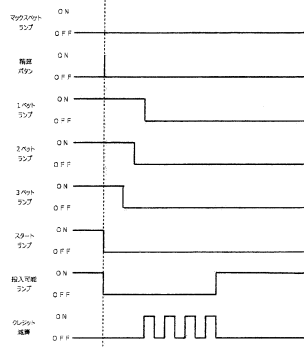
50

【図 8 5】

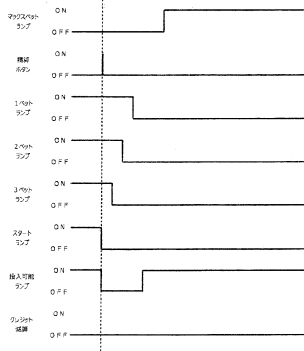
(図 8 5)

<<精算ボタン操作時の作用の一例 2>>

<構成 3>



<構成 4>

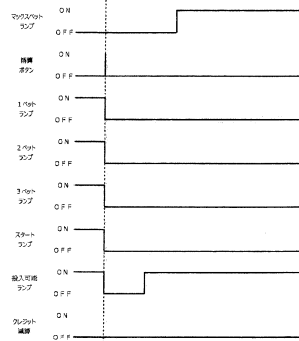


【図 8 6】

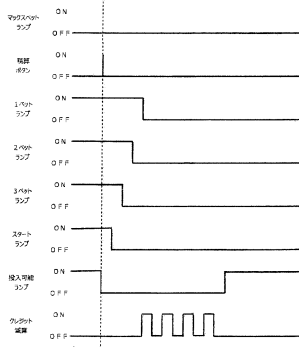
(図 8 6)

<<精算ボタン操作時の作用の一例 3>>

<構成 5>



<構成 6>

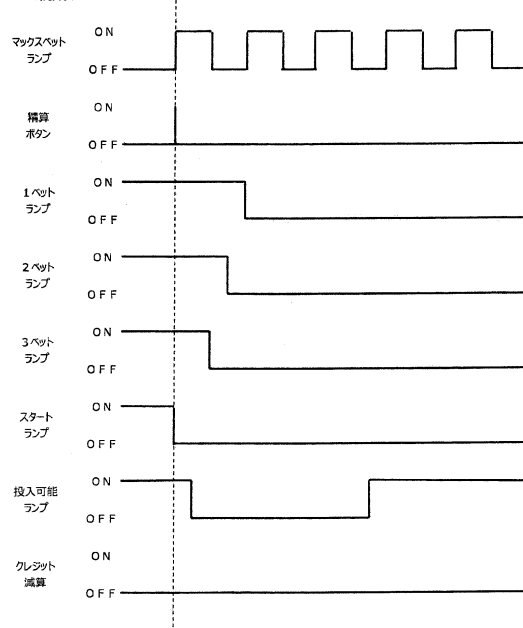


【図 8 7】

(図 8 7)

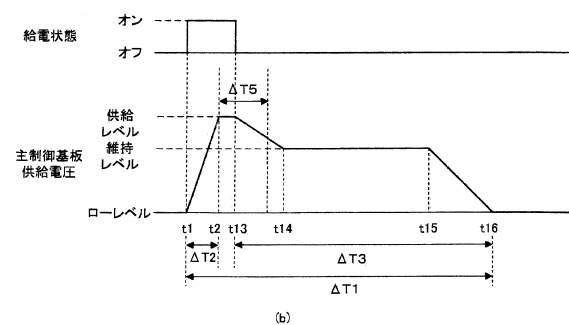
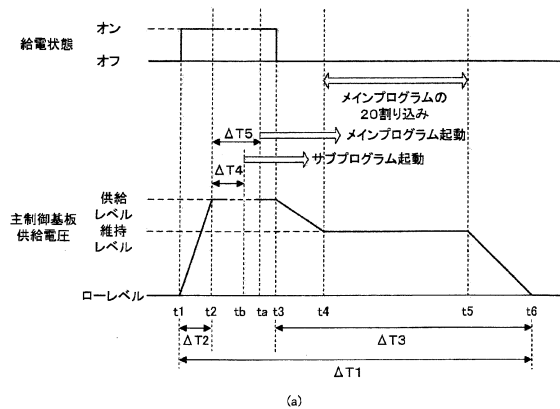
<<精算ボタン操作時の作用の一例 4>>

<構成 7>



【図 8 8】

(図 88)



10

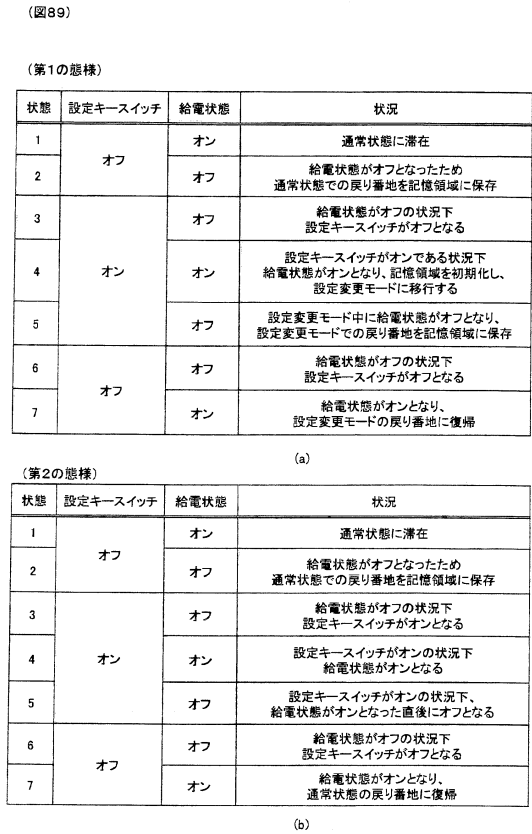
20

30

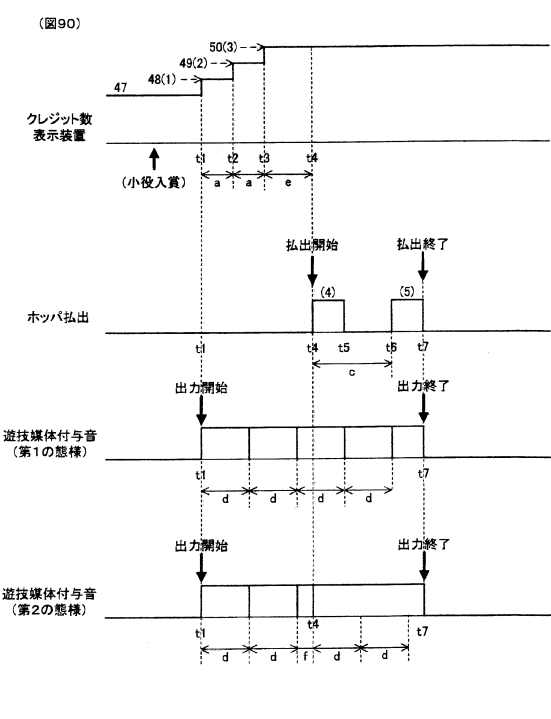
40

50

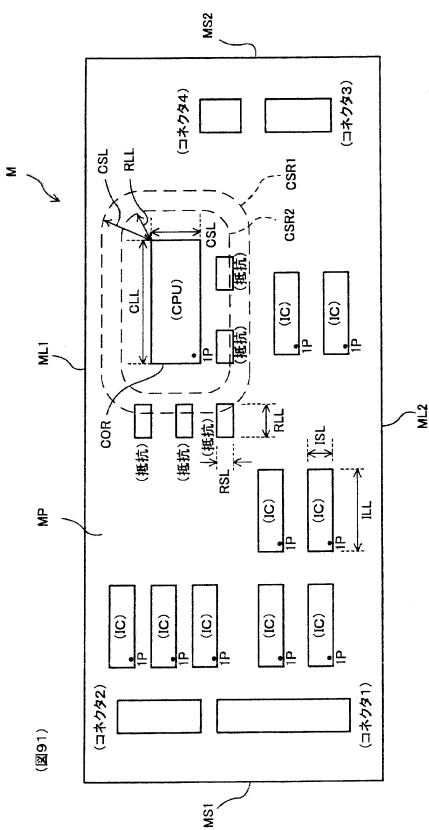
【図 89】



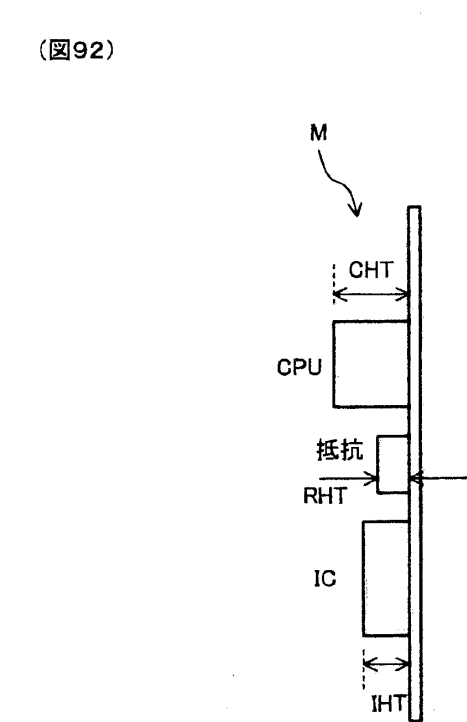
【図 90】



【図 91】



【図 92】



10

20

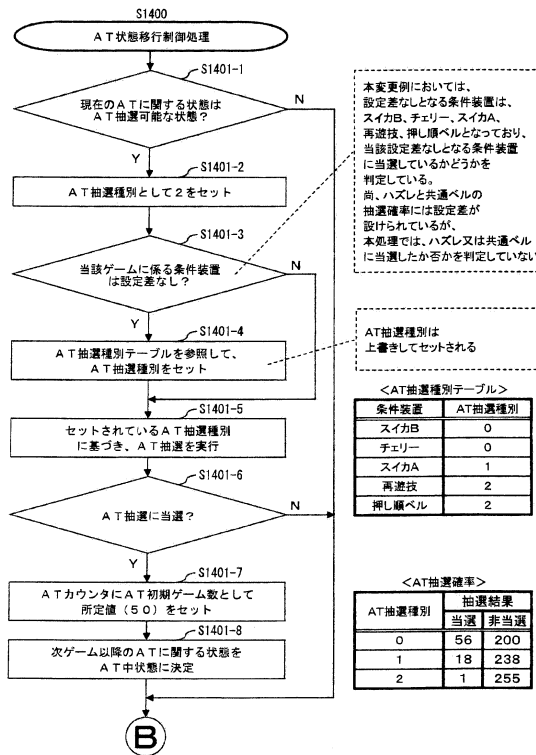
30

40

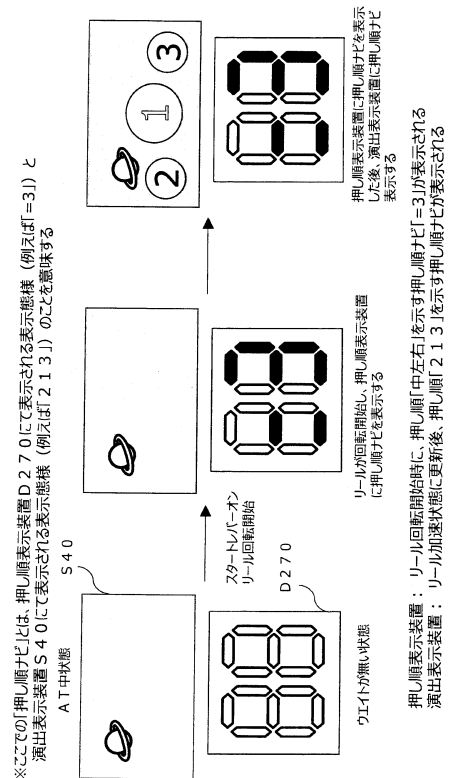
50

【 図 9 3 】

(圖93)



【 図 9 4 】



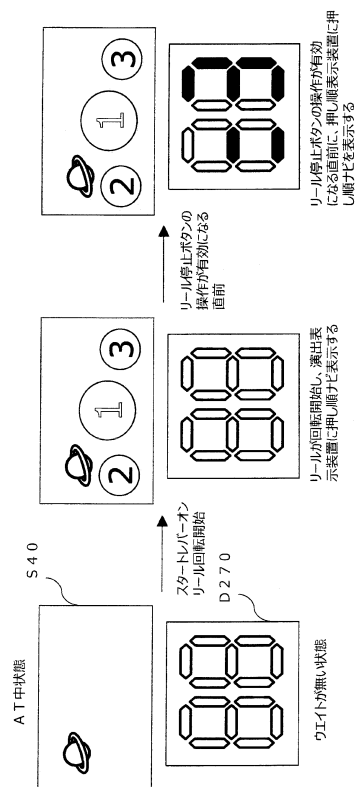
※押し順表示装置の押し順ナビの方が、演出表示装置の押し順ナビよりも先に表示される

10

20

【 図 9 5 】

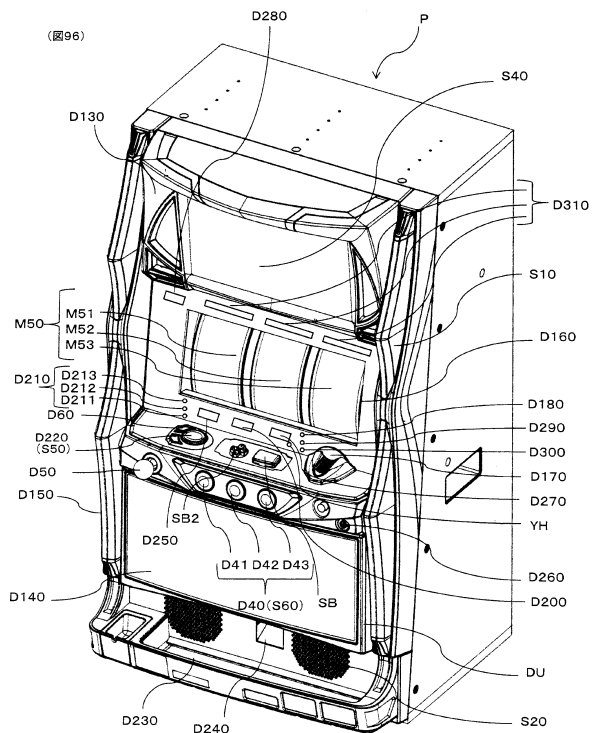
(図95) <A T中状態での押し順ナビの開始タイミング>
(当該遊技はウエイト無し パターン2)



演出表示装置： リール加速状態に更新後、押し順「2 1 3」を示す押し順ナビが表示される
押し順表示装置： リール停止ボタンの操作が有効になる直前に、押し順「左右」を示す押し順ナビ「-3」が表示される

※演出表示装置の押し順ナビの方が、押し順表示装置の押し順ナビよりも先に表示される

【 図 9 6 】

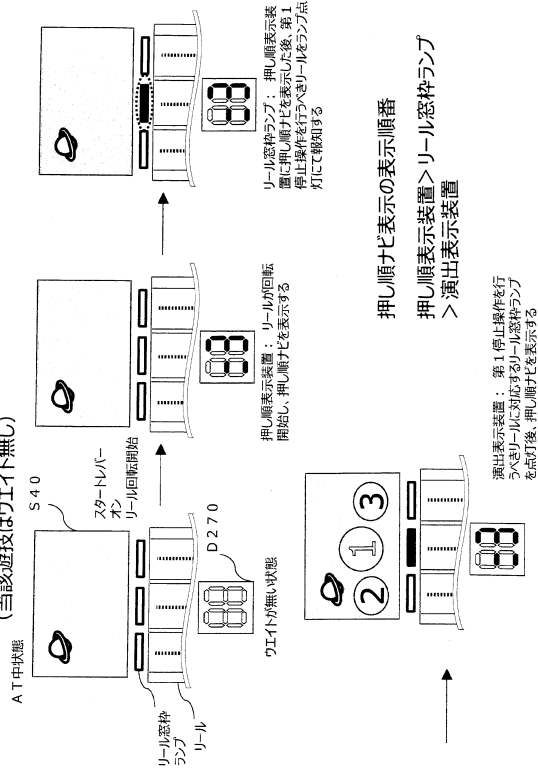


30

40

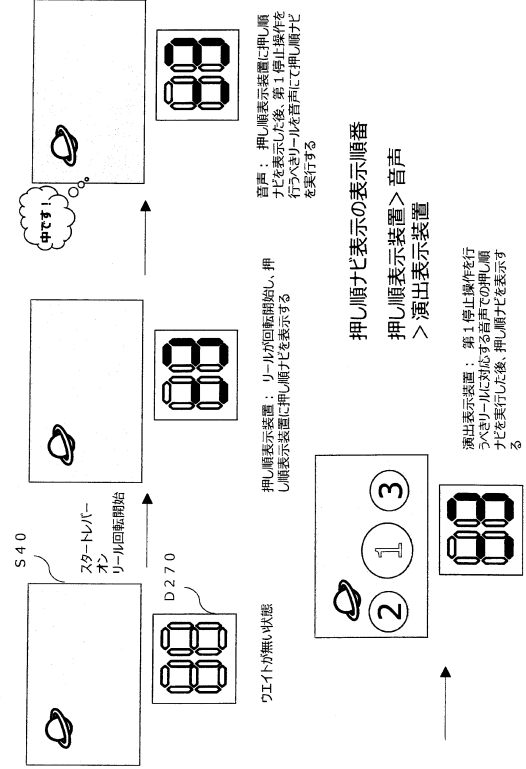
【図 97】

(図97) <A T中状態での押し順ナビの開始タイミング リール窓枠ランプあり>
(当該遊技はウエイト無し)



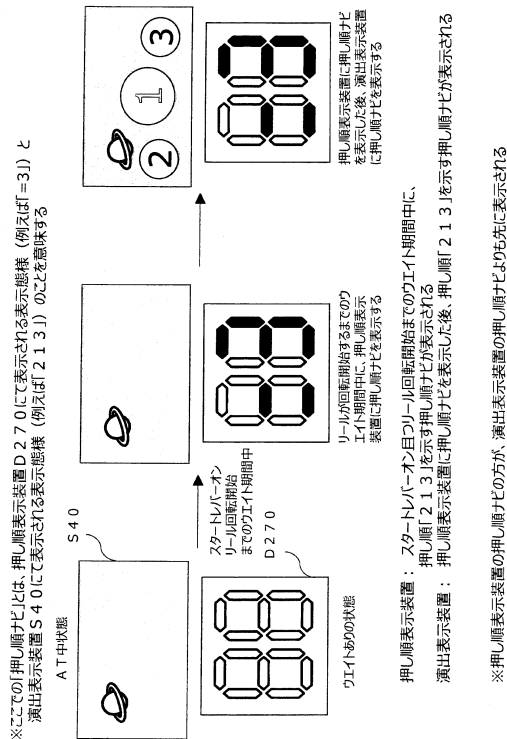
【図 98】

(図98) <A T中状態での押し順ナビの開始タイミング 音声あり>
(当該遊技はウエイト無し)



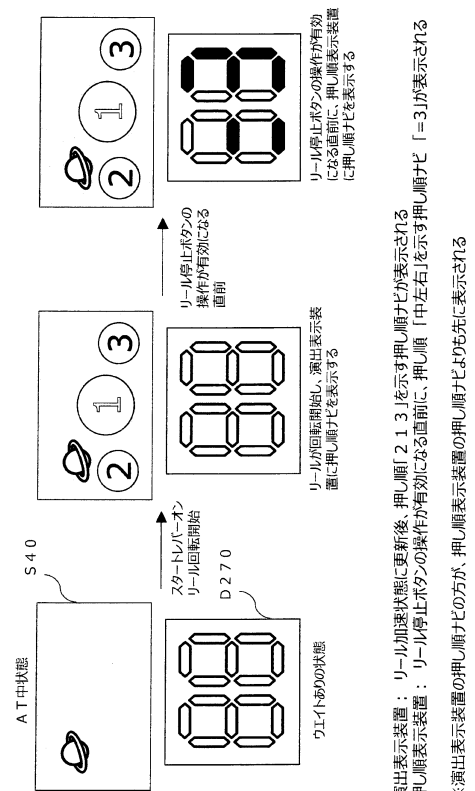
【図 99】

(図99) <A T中状態での押し順ナビの開始タイミング>
(当該遊技はウエイトあり パターン1)

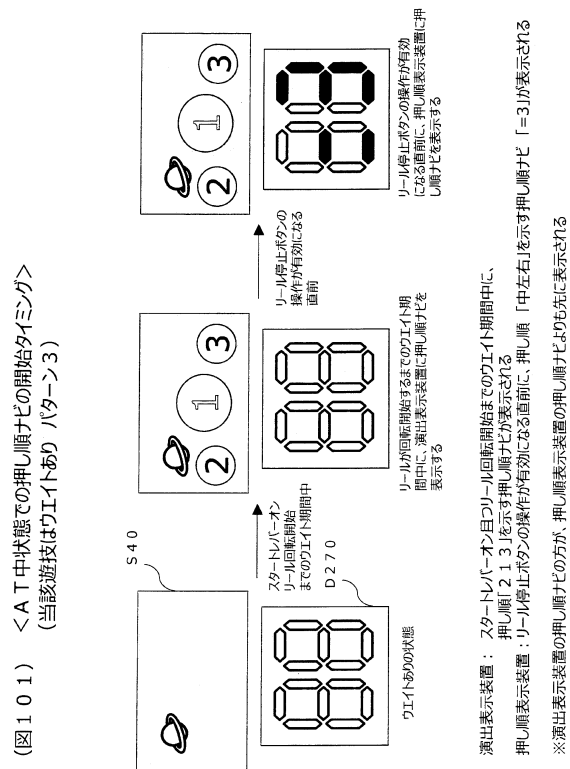


【図 100】

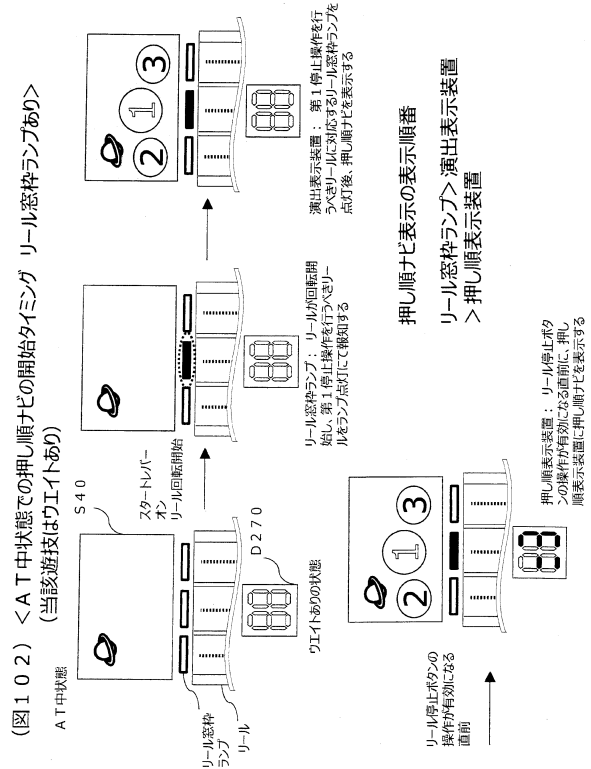
(図100) <A T中状態での押し順ナビの開始タイミング>
(当該遊技はウエイトあり パターン2)



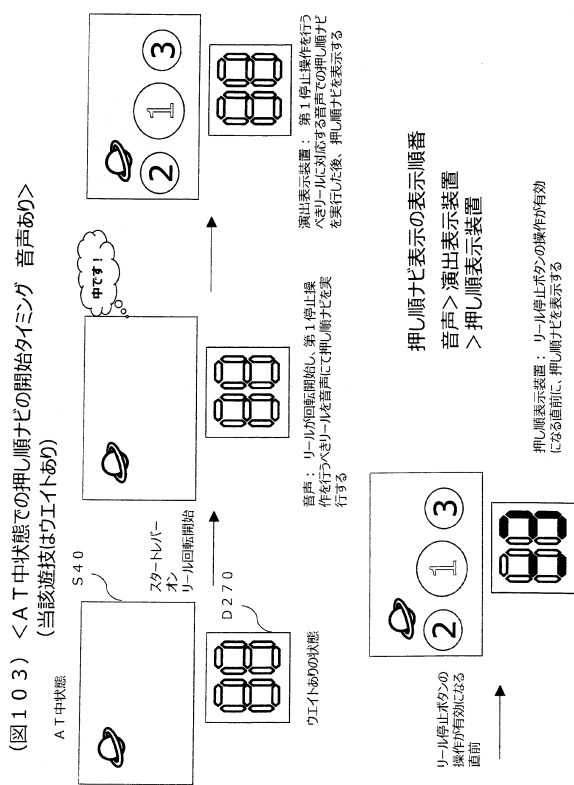
【 図 1 0 1 】



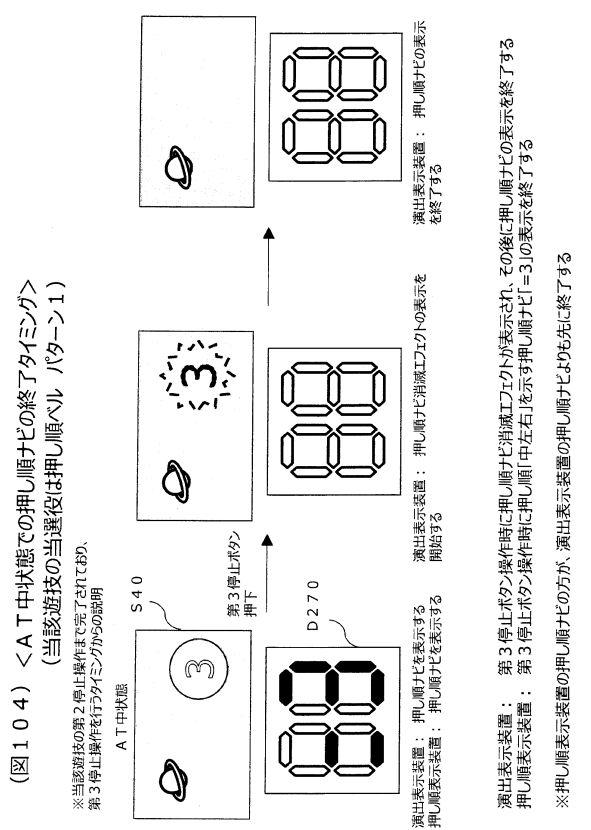
【 図 1 0 2 】



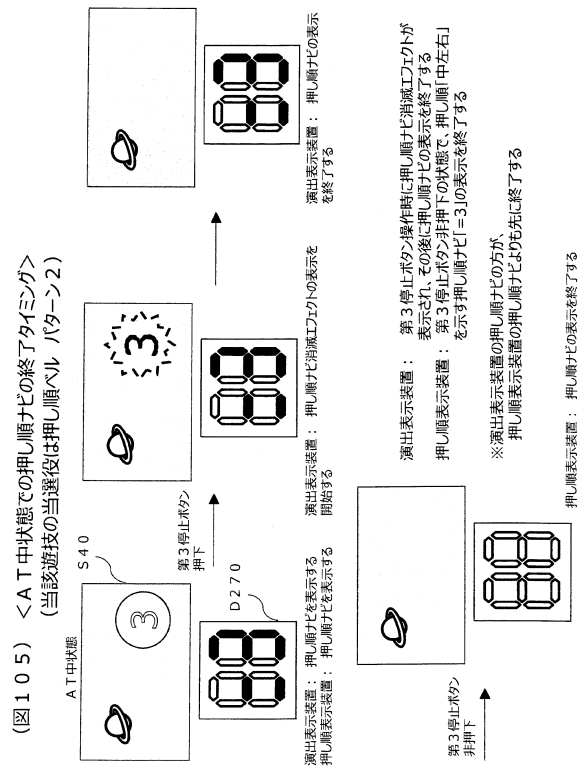
【 図 1 0 3 】



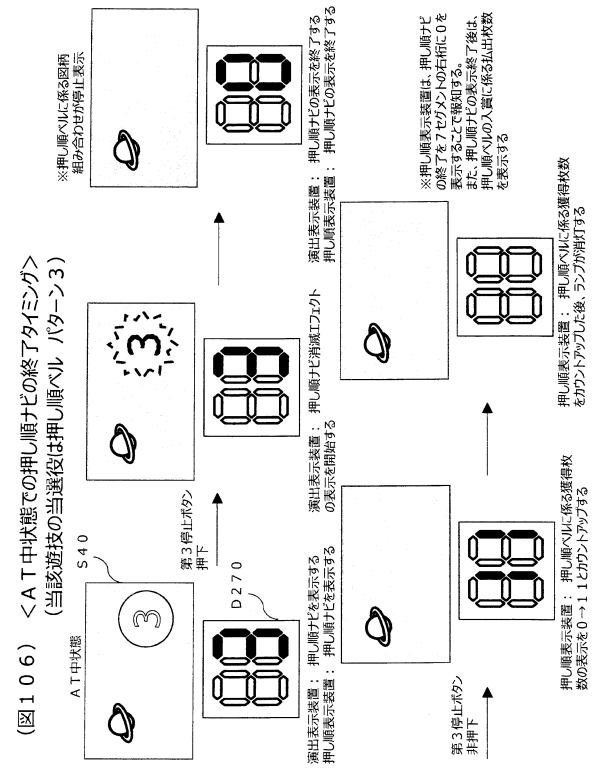
【 図 1 0 4 】



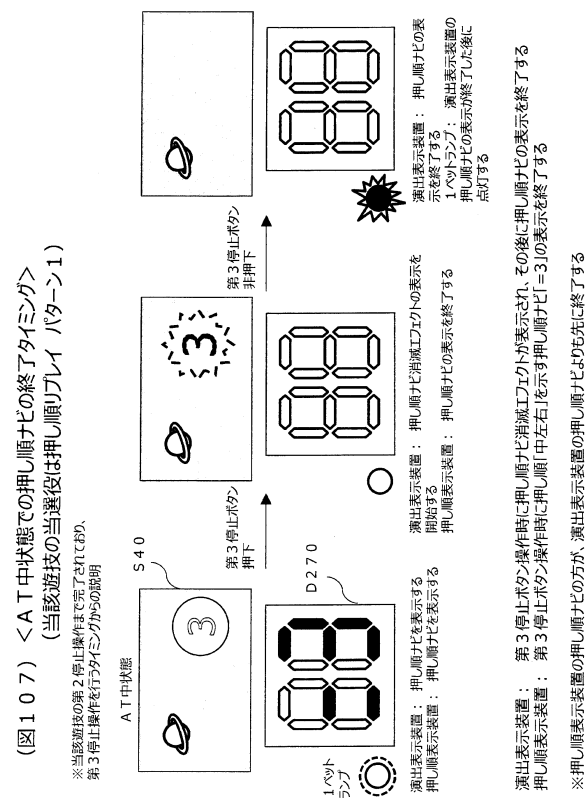
【 図 1 0 5 】



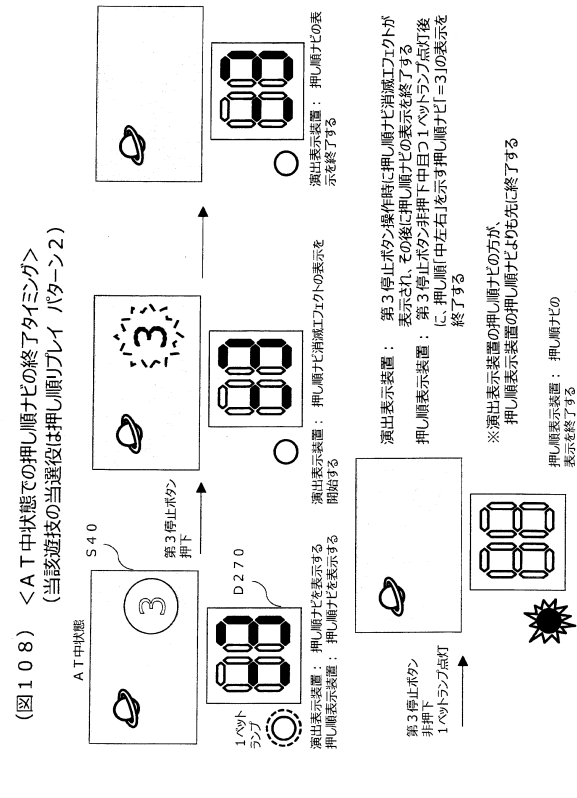
【図 106】



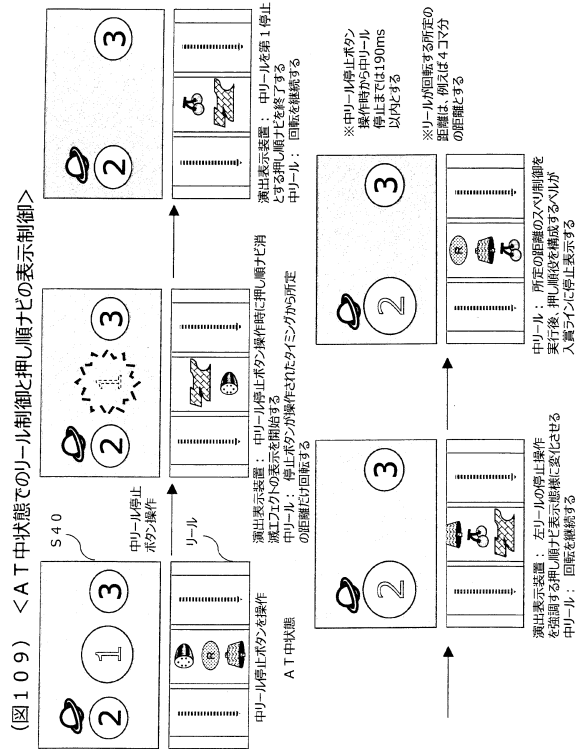
【 図 1 0 7 】



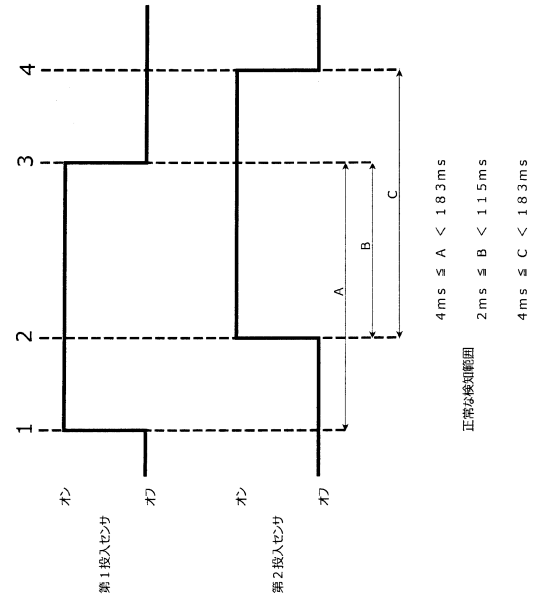
【 図 1 0 8 】



【 図 1 0 9 】



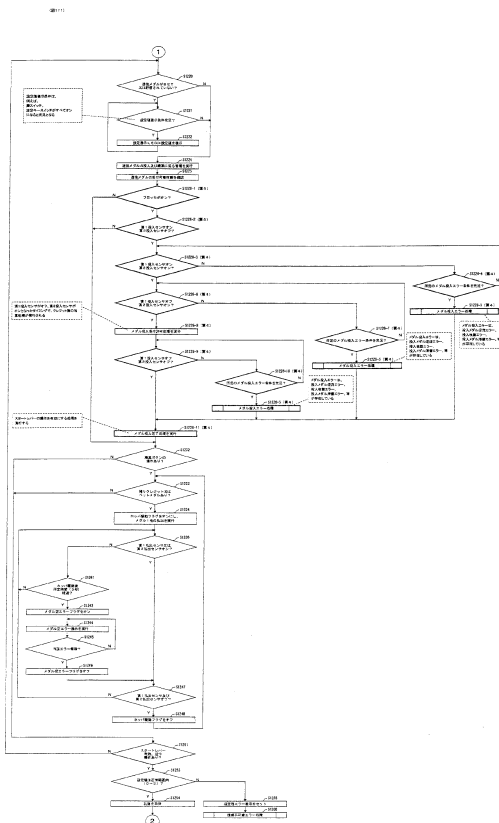
【 図 1 1 0 】



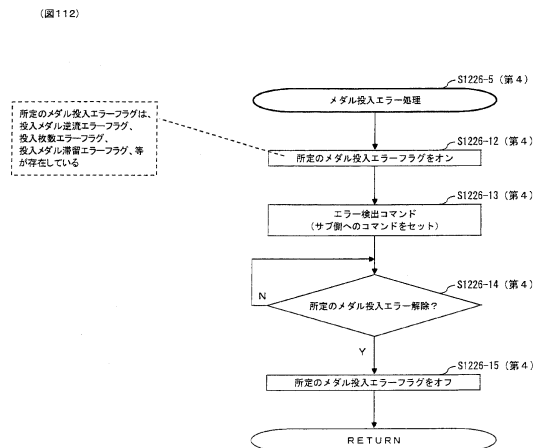
10

20

【 図 1 1 1 】



【 図 1 1 2 】

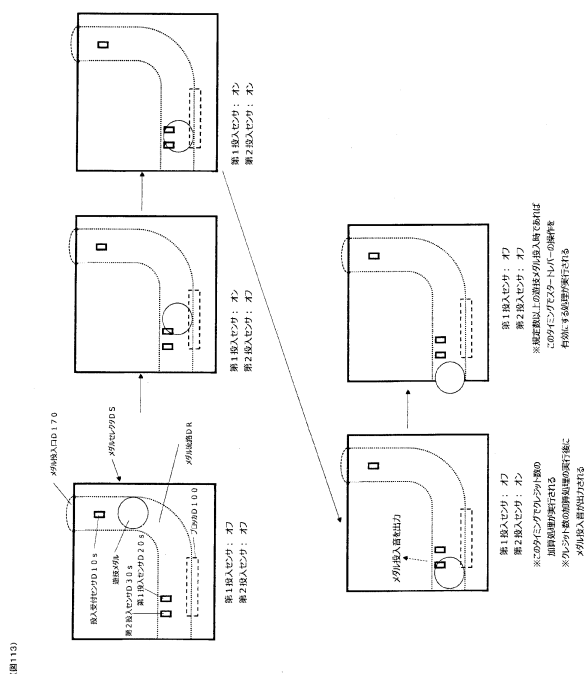


30

40

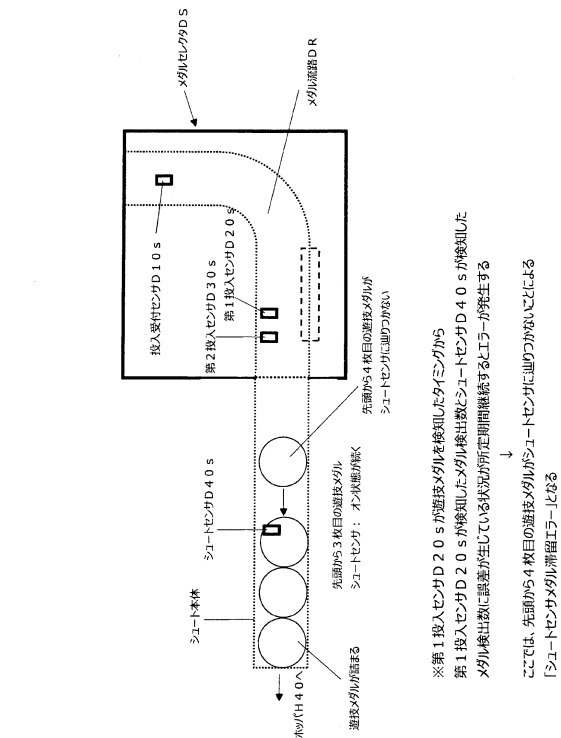
50

【 図 1 1 3 】



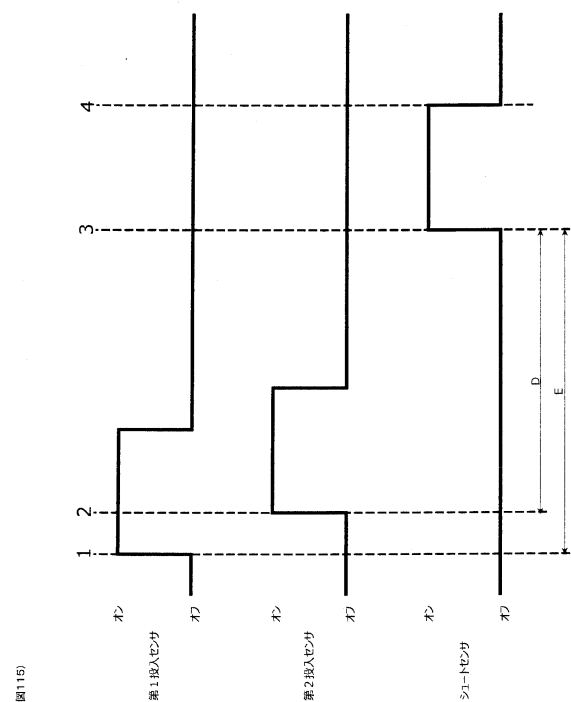
(圖113)

【 図 1 1 4 】



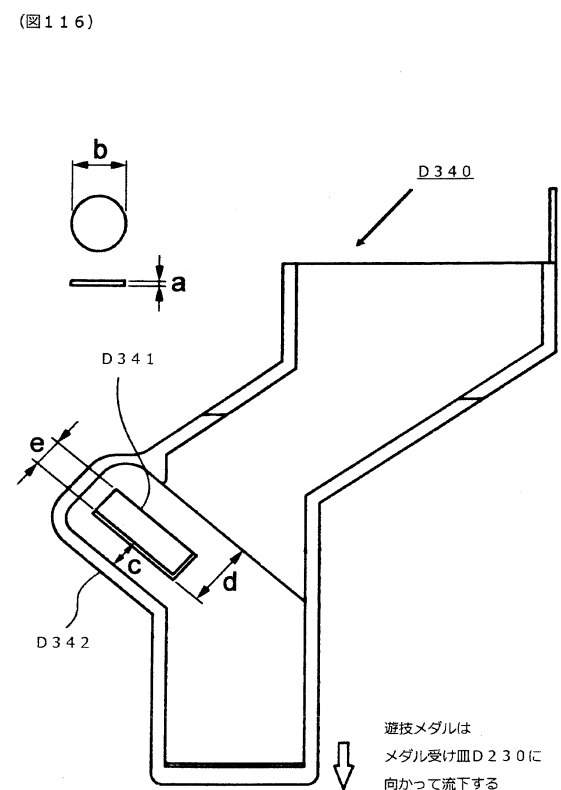
(X114)

【 図 1 1 5 】



(S)115)

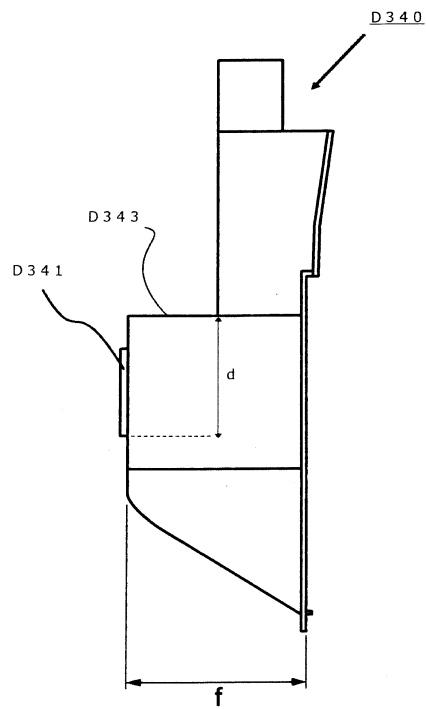
【 図 1 1 6 】



(圖 116)

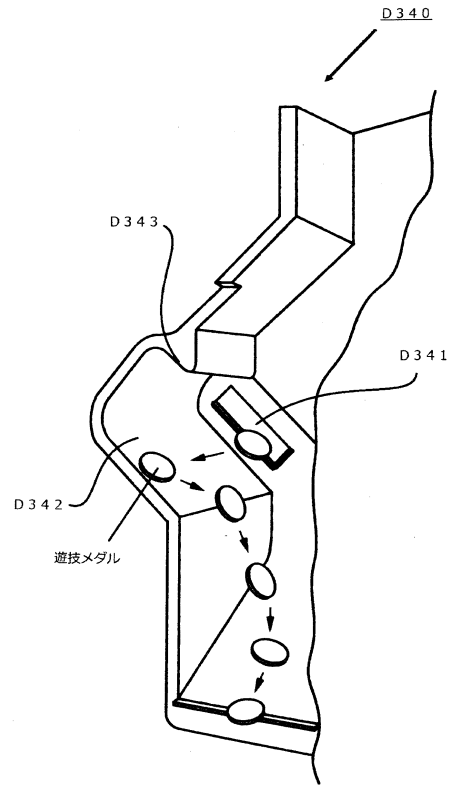
【図 117】

(図 117)



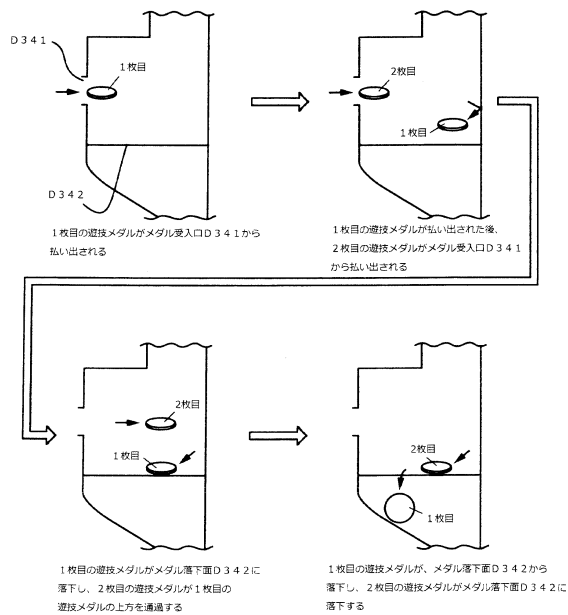
【図 118】

(図 118)



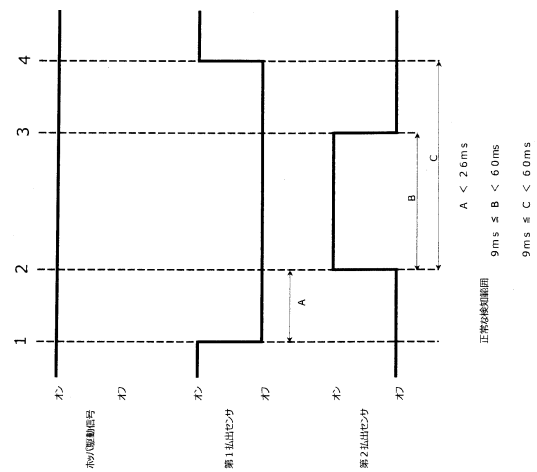
【図 119】

(図 119)



【図 120】

(図 120)



10

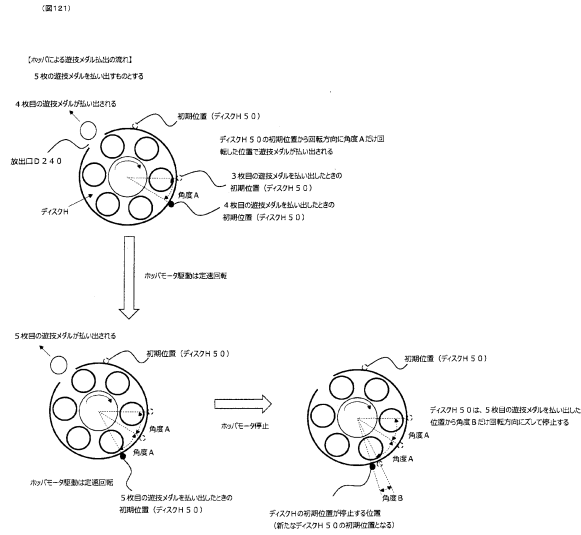
20

30

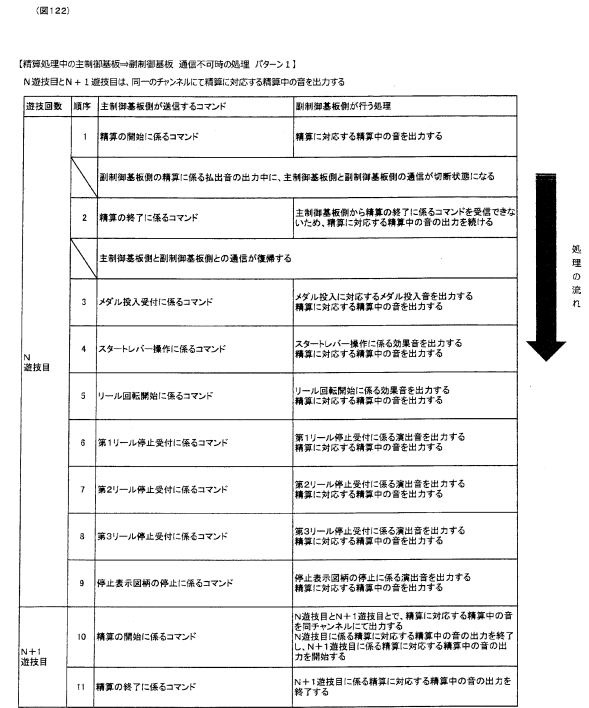
40

50

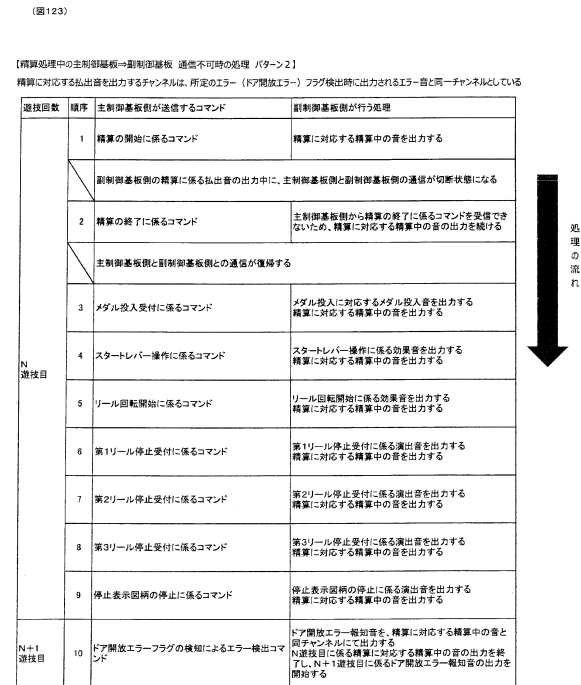
【図 1 2 1】



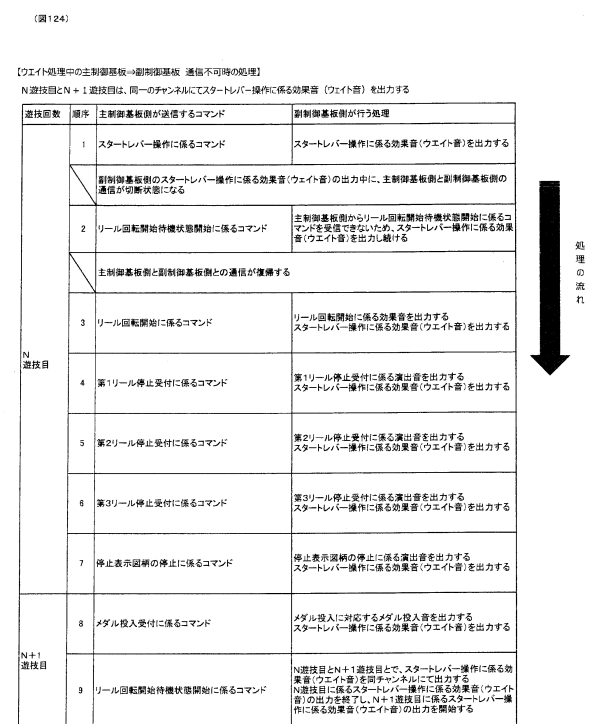
【図 1 2 2】



【図 1 2 3】



【図 1 2 4】



10

20

30

40

50

【図 1 2 5】

(図 125)

【払出処理中の主制御基板→副制御基板 通信不可時の処理 パターン 1】

ホッパからのメダル払出音出力するチャンネルは、スタートレバー操作に係る効果音と同一チャンネルとしている

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
N 遊技目	1	ホッパからのメダル払出開始に係るコマンド	メダル払出音を出力する
		副制御基板側のメダル払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	ホッパからのメダル払出終了に係るコマンド	主制御基板側からホッパからのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音を出力し続ける
N+1 遊技目		主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル投入に対応するメダル投入音を出力する メダル払出音を出力する
	4	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	スタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)を、メダル払出音と同チャンネルにて出力する N遊技目に係るメダル払出音の出力を終了し、N+1遊技目に係るスタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)の出力を開始する

処理の流れ

【図 1 2 6】

(図 126)

【払出処理中の主制御基板→副制御基板 通信不可時の処理 パターン 2】

N 遊技目と N+1 遊技目は、同一のチャンネルにてメダル払出音を出力する

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
N 遊技目	1	ホッパからのメダル払出開始に係るコマンド	メダル払出音を出力する
		副制御基板側のメダル払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	ホッパからのメダル払出終了に係るコマンド	主制御基板側からホッパからのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音を出力し続ける
N+1 遊技目	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル払出音を出力する
	4	スタートレバー操作に係るコマンド	メダル払出音を出力する
	5	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	メダル払出音を出力する
		主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	6	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出力する メダル払出音を出力する
	7	第1リール停止受付に係るコマンド	第1リール停止受付に係る効果音を出力する メダル払出音を出力する
	8	第2リール停止受付に係るコマンド	第2リール停止受付に係る効果音を出力する メダル払出音を出力する
	9	第3リール停止受付に係るコマンド	第3リール停止受付に係る効果音を出力する メダル払出音を出力する
		N遊技目とN+1遊技目とで、精算に対応する精算中の音を同チャンネルにて出力する N遊技目に係るメダル払出音の出力を終了し、N+1遊技目に係るメダル払出音の出力を開始する	
	10	ホッパからのメダル払出開始に係るコマンド	

処理の流れ

10

20

【図 1 2 7】

(図 127)

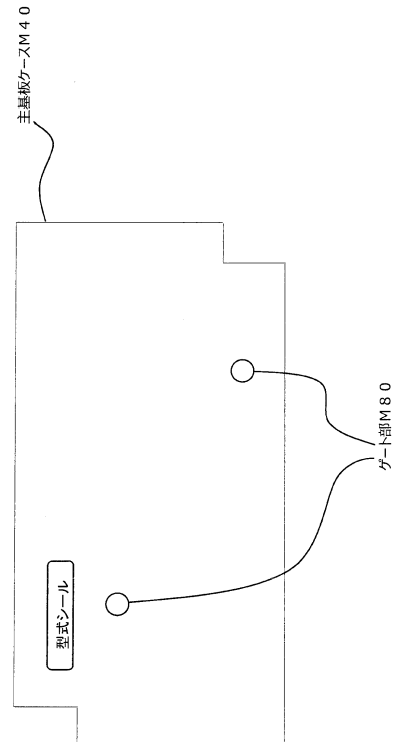
8日計作動時							
条件範囲	投入数	払出数	原数 (分母65536)	確率	ゲーム数	投入数期待値	払出数期待値
1種B日単独	3	0	200	0.003051758	1	0.009153273	0
1種B日+チャッカー	3	0	200	0.003051758	1	0.009153273	0
2種B日単独	3	0	200	0.003051758	1	0.009153273	0
2種B日+チャッカー	3	0	200	0.003051758	1	0.009153273	0
両遊技	3	3	9000	0.137291027	1	0.411987305	0.4119873
ベル	3	7	10400	0.158661406	1	0.478074219	1.11083984
スカ	3	15	65	0.000991821	1	0.002975464	0.01487732
シンボル	3	14	65	0.000991821	1	0.002975464	0.0138953
チャッカー	3	4	1600	0.024414083	1	0.073243188	0.09765625
リール	3	0	43606	0.665374756	1	1.996124268	0
1種B日	3	22.5	400	0.006103516	24	0.439453125	3.25099844
2種B日	3	22.5	400	0.006103516	8	0.146484378	1.09863281
内部計	3	0	290	0.004425049	1	0.013273148	0
合計					59921.2546	6.04377747	167.9%
合計は基準							167.9%

1種B日作動中							
条件範囲	投入数	払出数	原数 (分母65536)	確率	ゲーム数	投入数期待値	払出数期待値
1種B日単独	2	0	0	0	1	0	0
1種B日+チャッカー	2	0	0	0	1	0	0
2種B日単独	2	0	0	0	1	0	0
2種B日+チャッカー	2	0	0	0	1	0	0
両遊技	2	0	0	0	1	0	0
ベル	2	15	63416	0.967651367	1	1.935322734	14.5147705
スカ	2	15	60	0.000915527	1	0.001831058	0.01373251
シンボル	2	15	60	0.000915527	1	0.001831058	0.01373251
チャッカー	2	15	2000	0.030517578	1	0.061035156	0.45776367
リール	2	0	0	0	0	0	0
合計					2	15	22.5
750%							22.5

2種B日作動中							
条件範囲	投入数	原数 (分母65536)	確率	ゲーム数	投入数期待値	払出数期待値	
ベル	2	15	63416	1	1	2	15
合計					2	15	22.5
750%							22.5

【図 1 2 8】

(図 128)



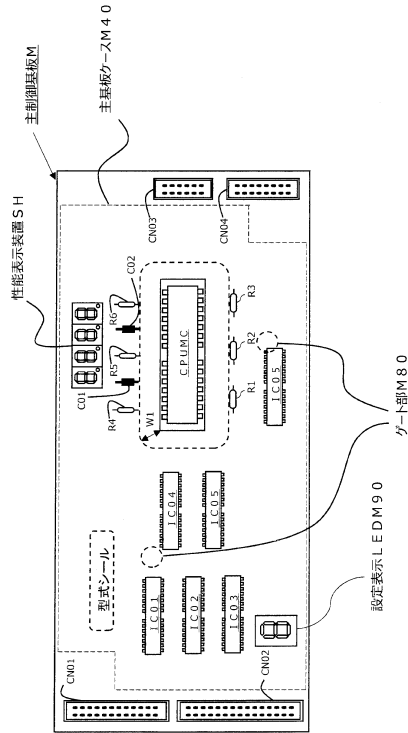
30

40

50

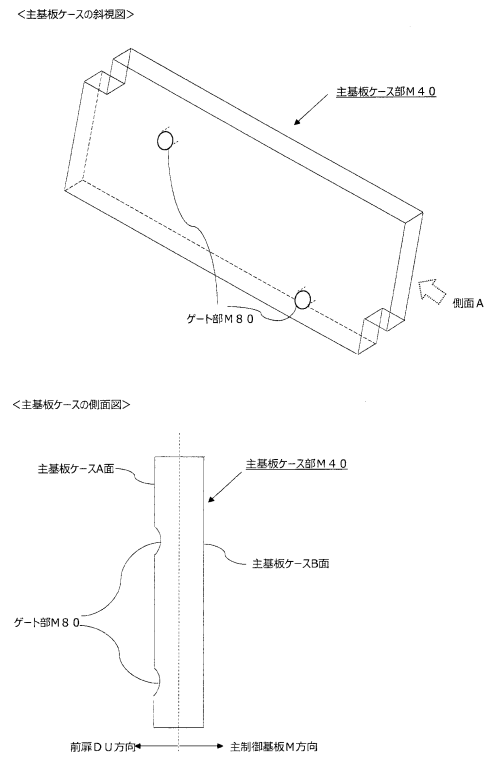
【図 129】

(図129)



【図 130】

(図130)

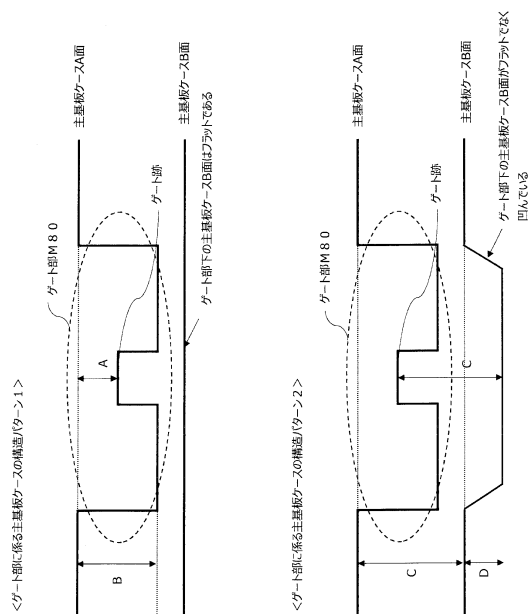


10

20

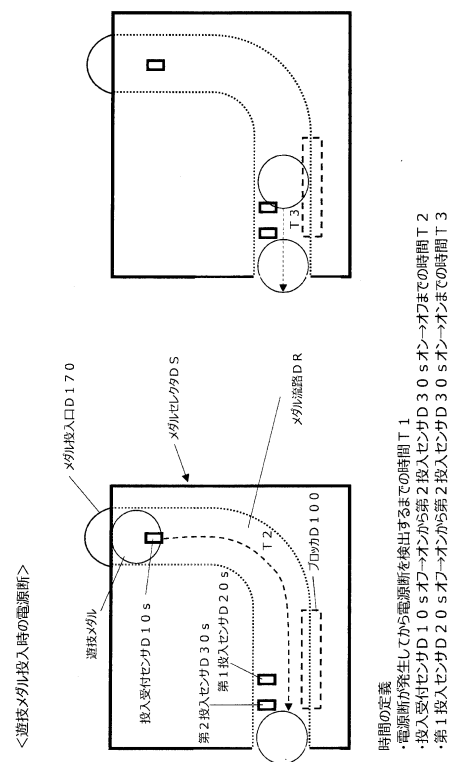
【図 131】

(図131)



【図 132】

(図132)

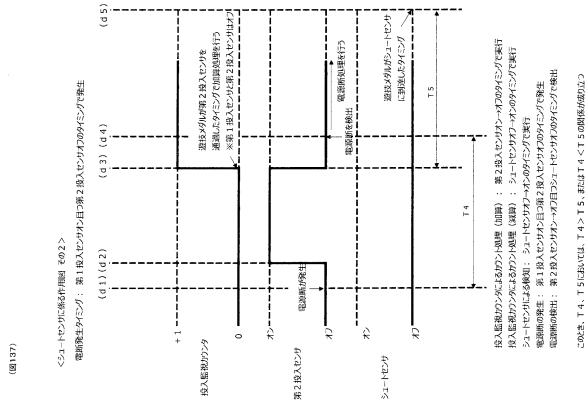


30

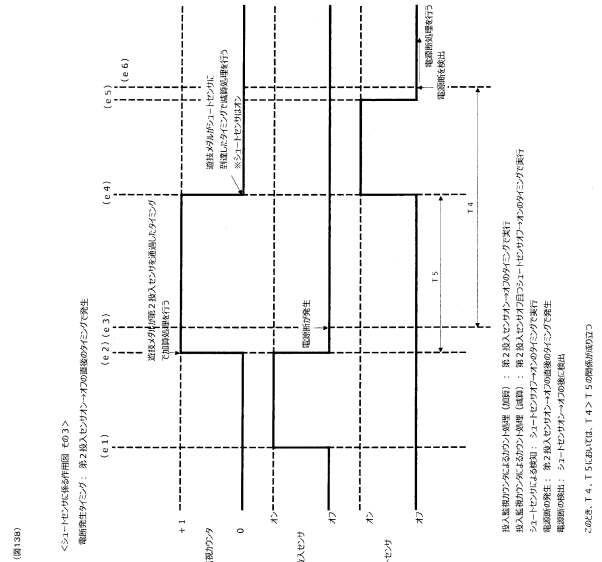
40

50

【 図 1 3 7 】



【图 138】

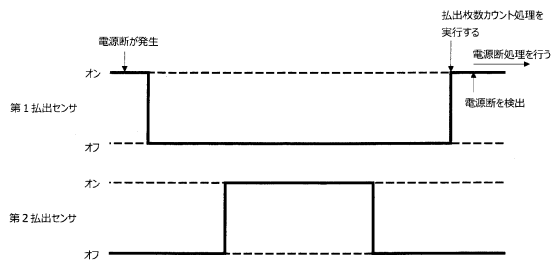


10

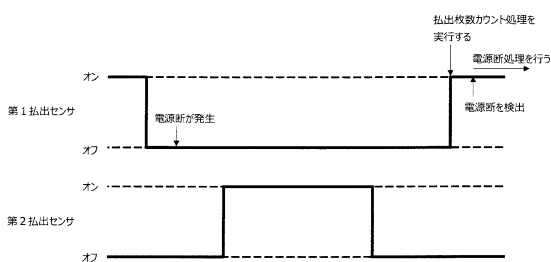
【 図 1 3 9 】

(图139)

＜払出センサの作用図 パターンA＞

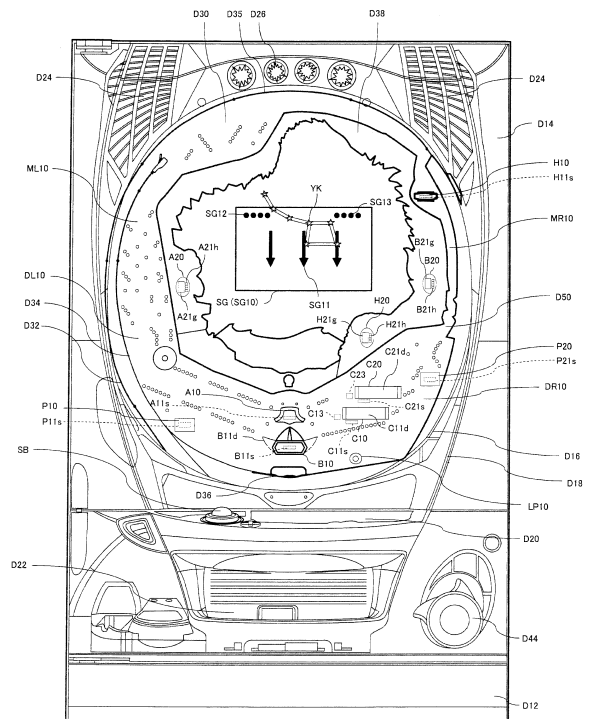


＜払出センサの作用図 パターンB＞



【 図 1 4 0 】

(图 140)



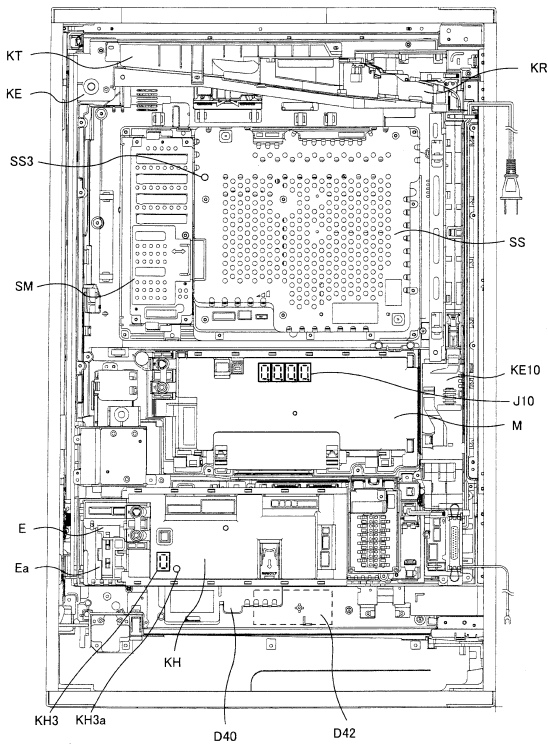
20

30

40

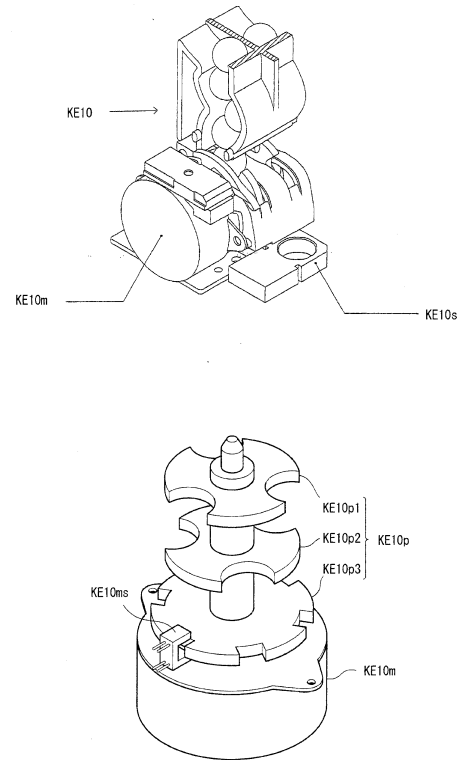
【 図 1 4 1 】

(图141)



【図 1 4 2】

(图 142)

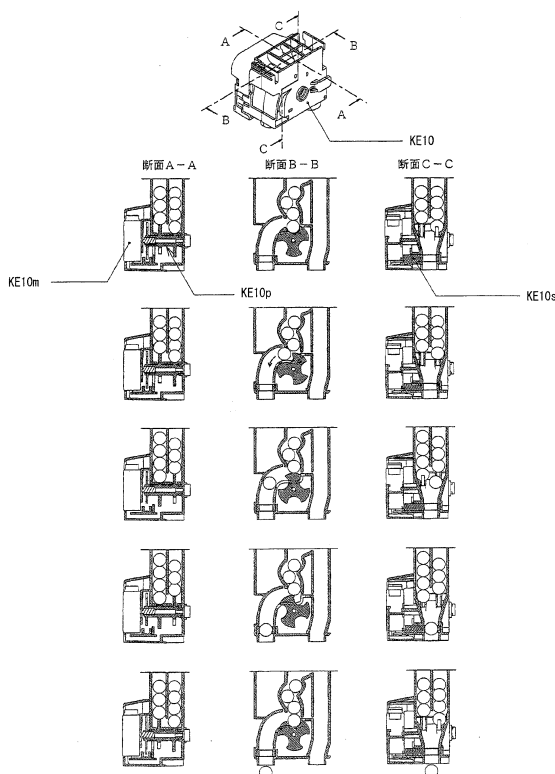


10

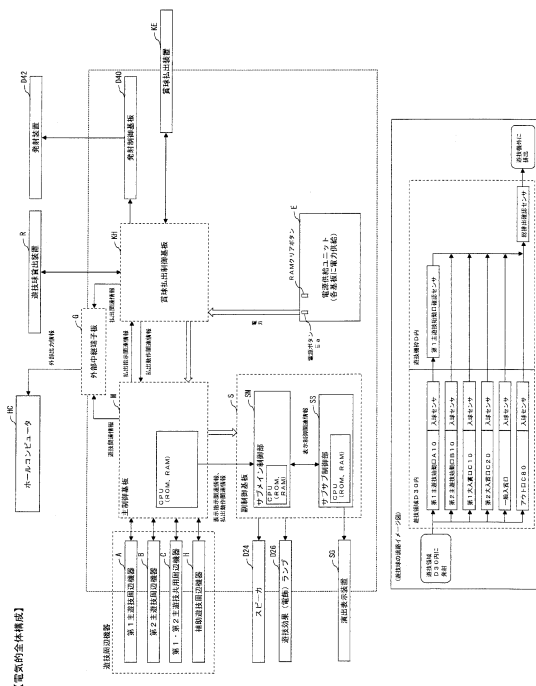
20

【 図 1 4 3 】

(图 143)



【 図 1 4 4 】



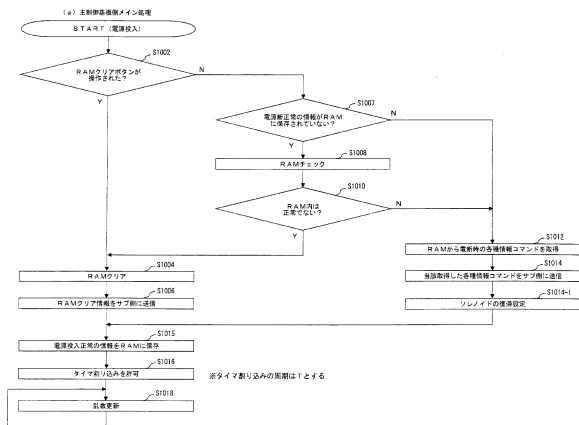
30

40

50

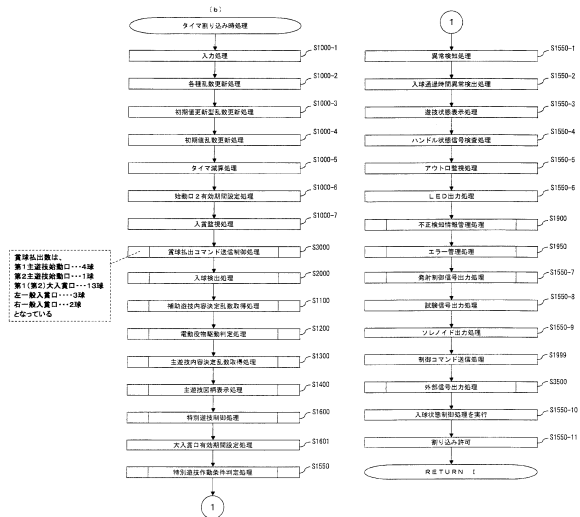
【 ㊦ 1 4 5 】

(圖 145)



【 図 1 4 6 】

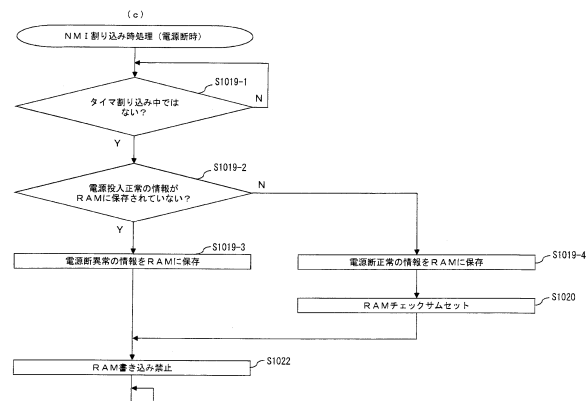
(146)



10

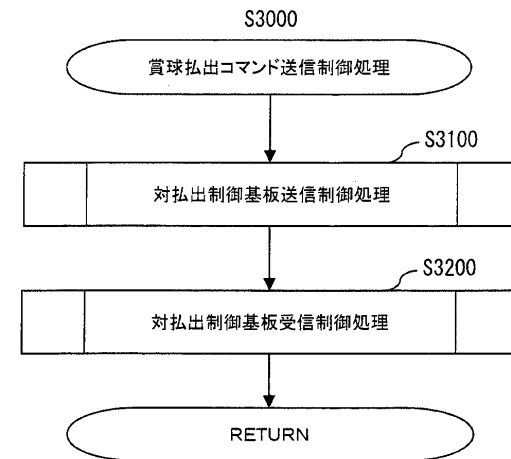
【 図 1 4 7 】

(圖147)



【 図 1 4 8 】

(圖148)



20

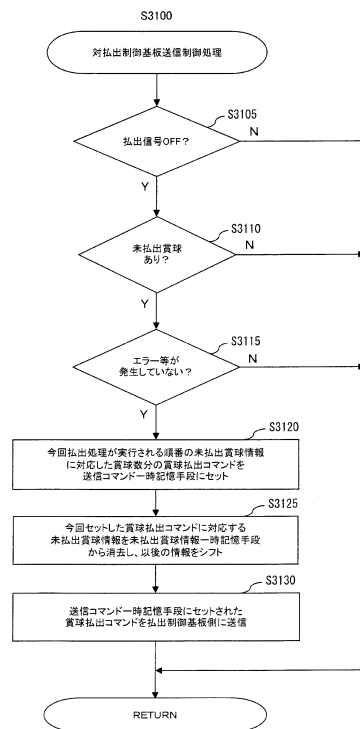
30

40

50

【図 149】

(図149)



【図 150】

(図150)

賞球払出コマンド

7	6	5	4	3	2	1	0
1	0	0	1		A		

払出関連情報

7	6	5	4	3	2	1	0
0	B	C	D	E	F	G	H

A	賞球払出数
0000	0
0001	1
0010	2
0011	3
0100	4
0101	5
0110	6
0111	7
1000	8
1001	9
1010	10
1011	11
1100	12
1101	13
1110	14
1111	15

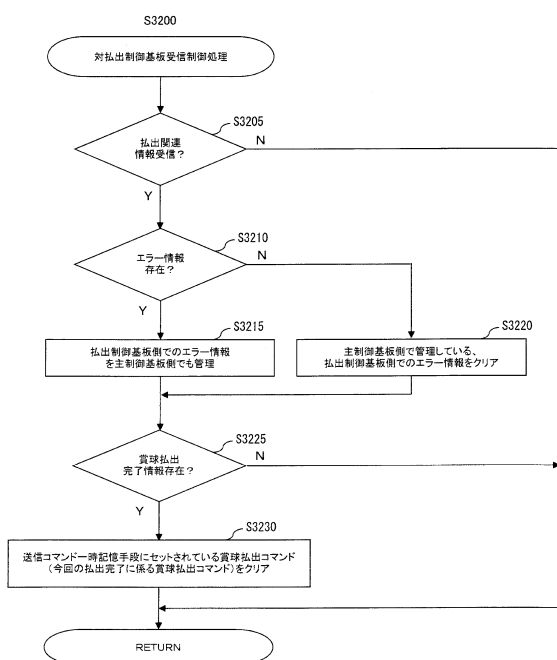
B	払出モータ動作エラー	F	賞球装置エラー
0	無	0	無
1	有	1	有
C	過剰払出エラー	G	受け皿満タンエラー
0	無	0	無
1	有	1	有
D	球経路エラー	H	払出状態
0	無	0	払出完了
1	有	1	払出未完了
E	払出モータエラー		
0	無		
1	有		

10

20

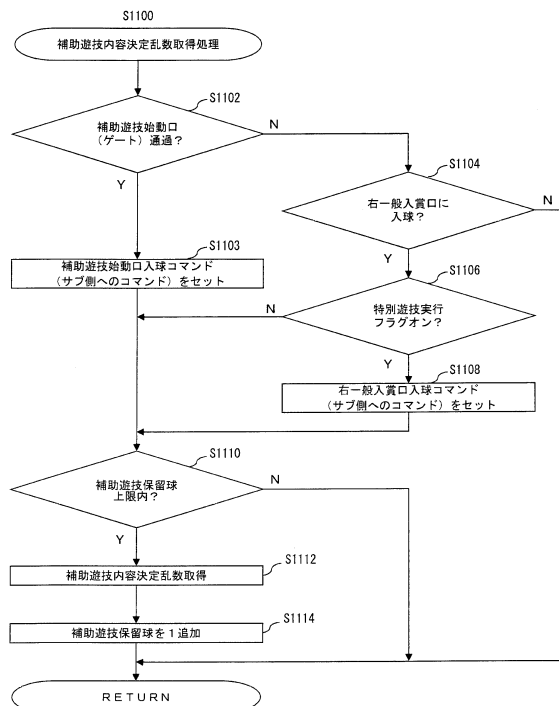
【図 151】

(図151)



【図 152】

(図152)



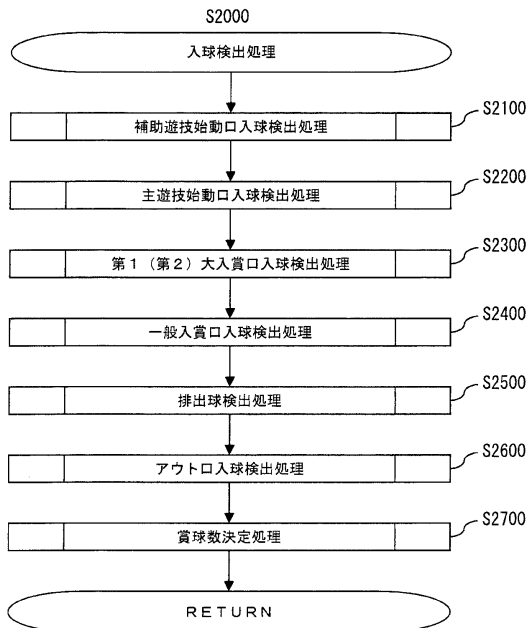
30

40

50

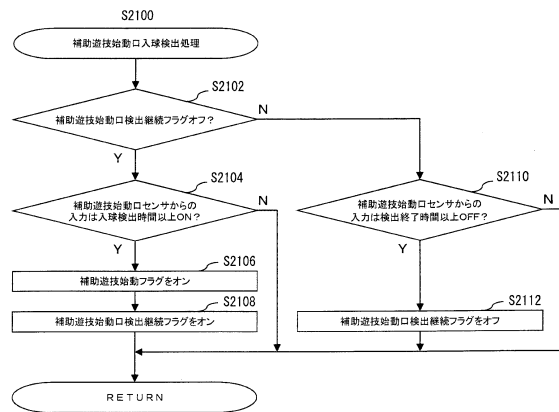
【 図 1 5 3 】

(図153)



【図 1 5 4】

(図154)

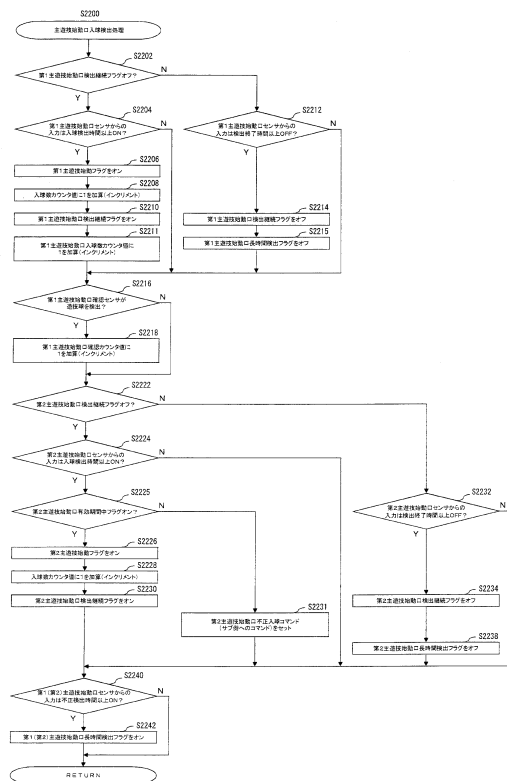


10

20

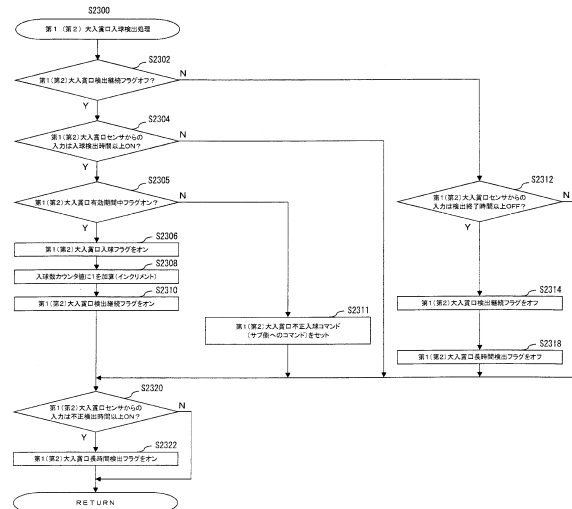
【 図 1 5 5 】

(圖 155)



【 図 1 5 6 】

(圖156)



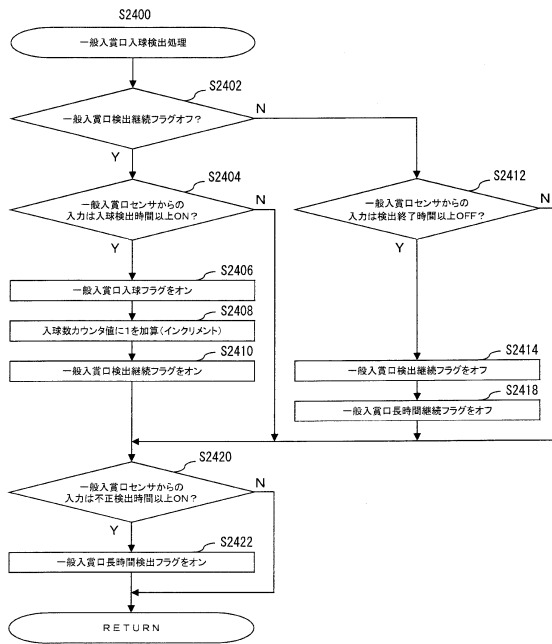
30

40

50

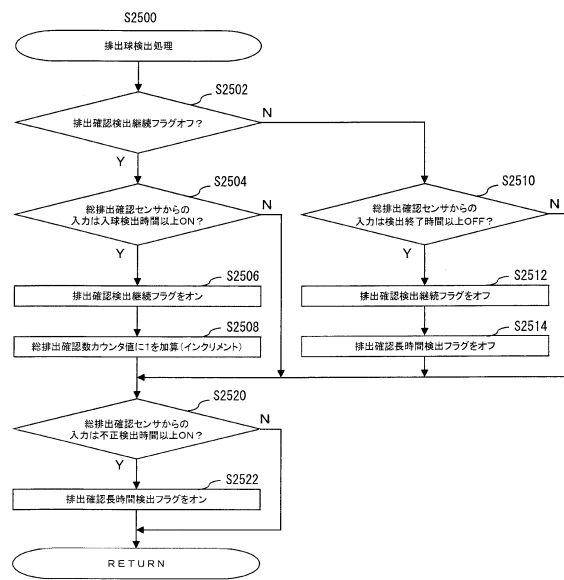
【図 157】

(図157)



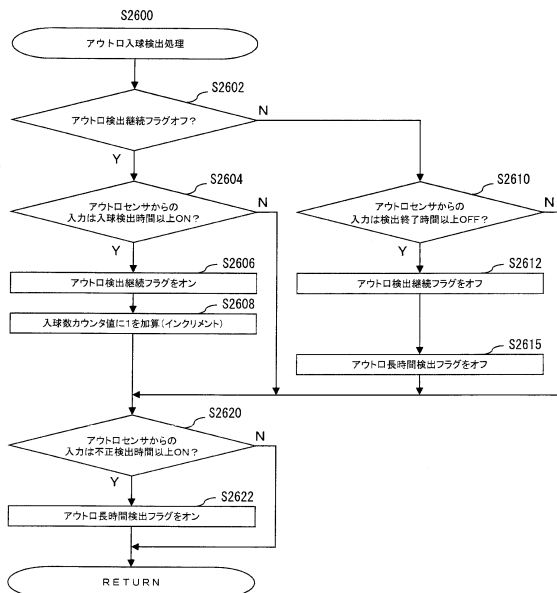
【図 158】

(図158)



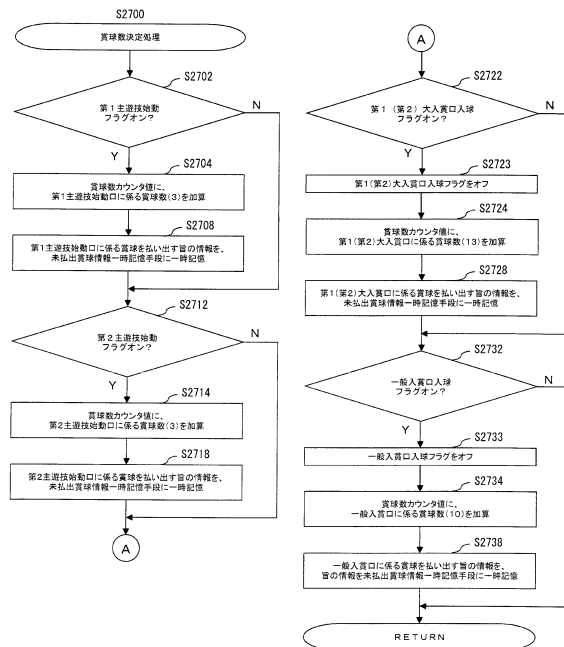
【図 159】

(図159)



【図 160】

(図160)



10

20

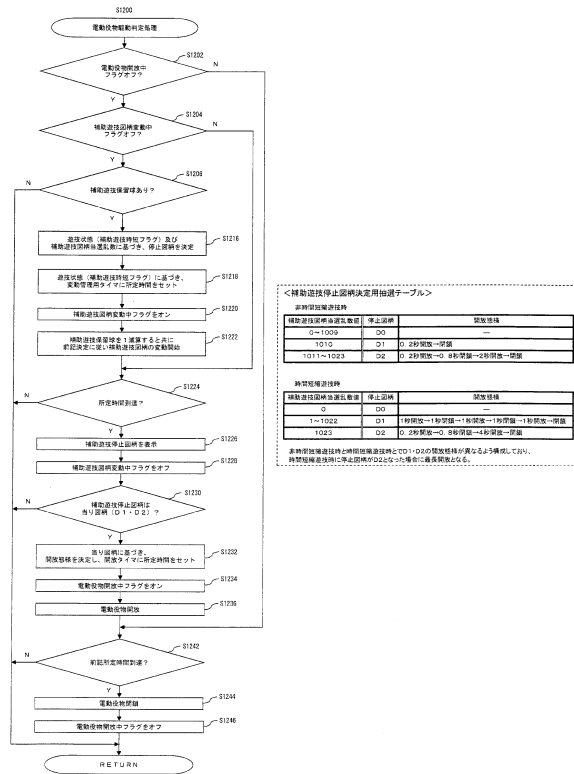
30

40

50

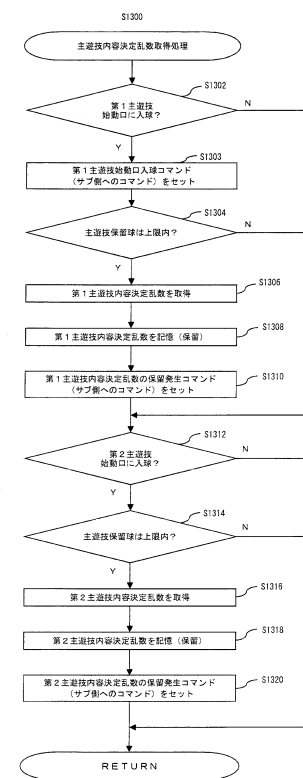
【図161】

(図161)



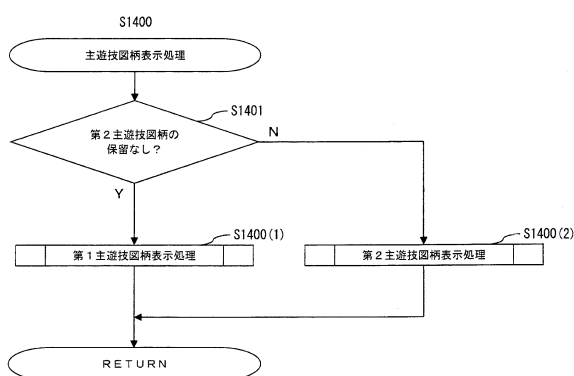
【図162】

(図162)



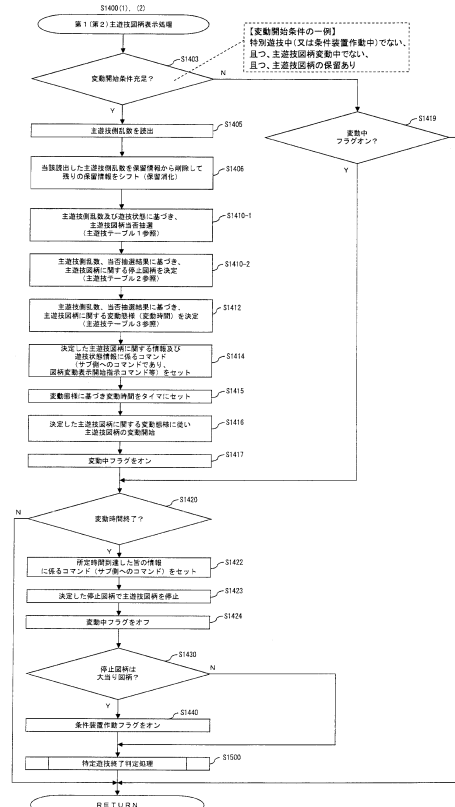
【図163】

(図163)



【図164】

(図164)



10

20

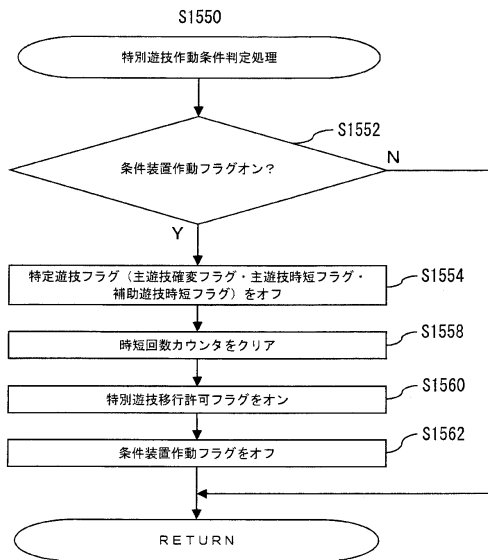
30

40

50

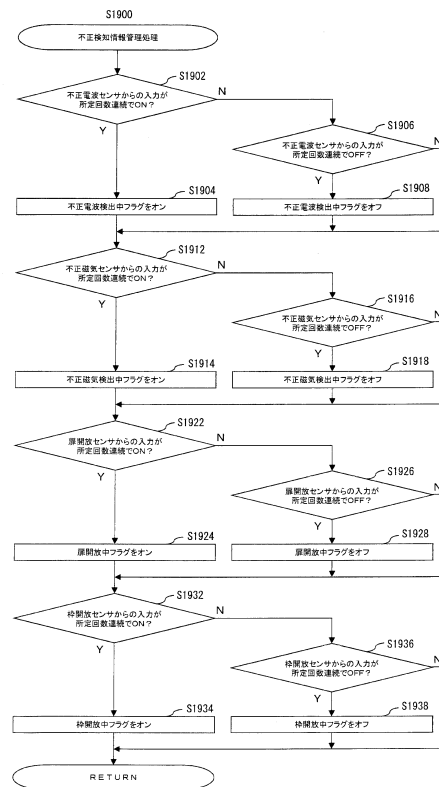
【図169】

(図169)



【図170】

(図170)

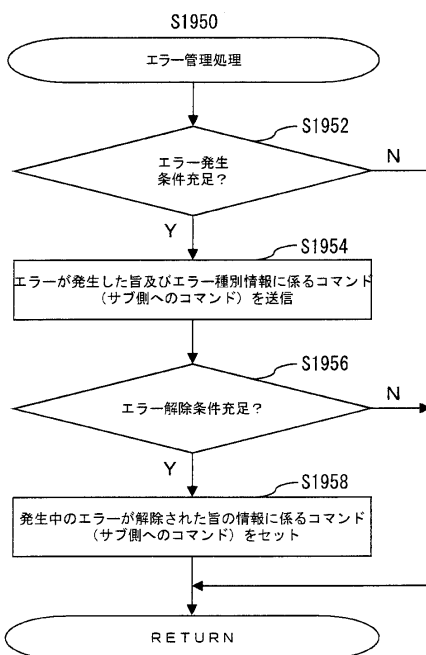


10

20

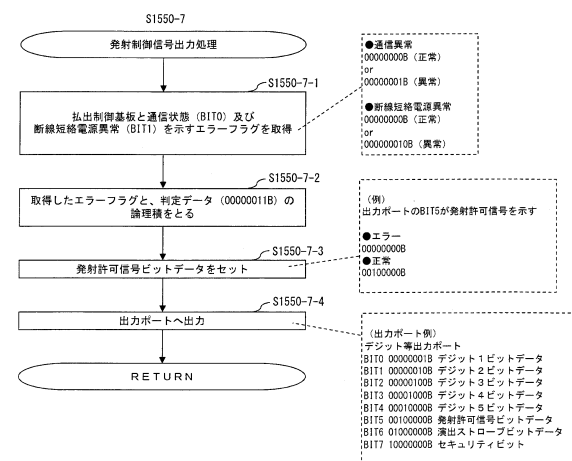
【図171】

(図171)



【図172】

(図172)

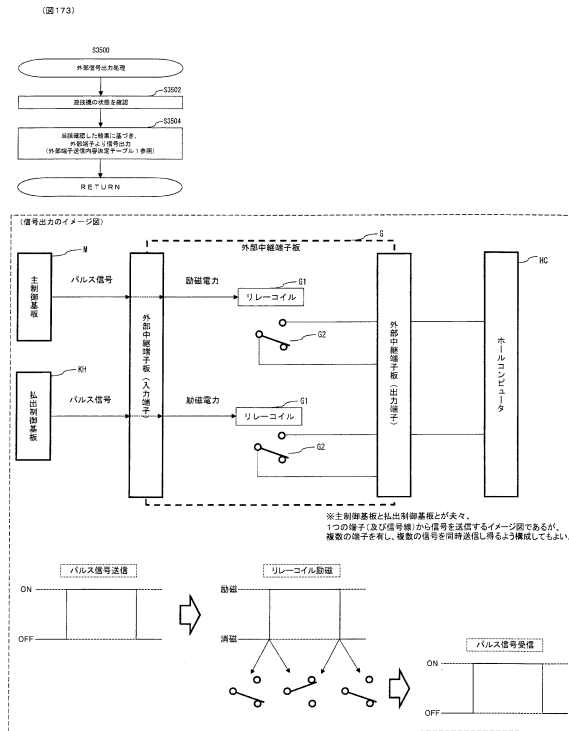


30

40

50

【 図 1 7 3 】



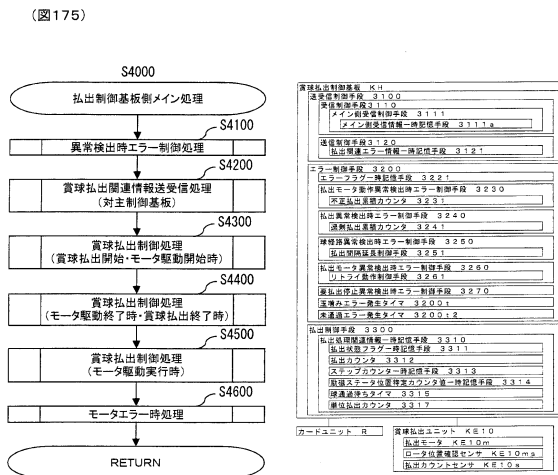
【図 1 7 4】

[illegible]

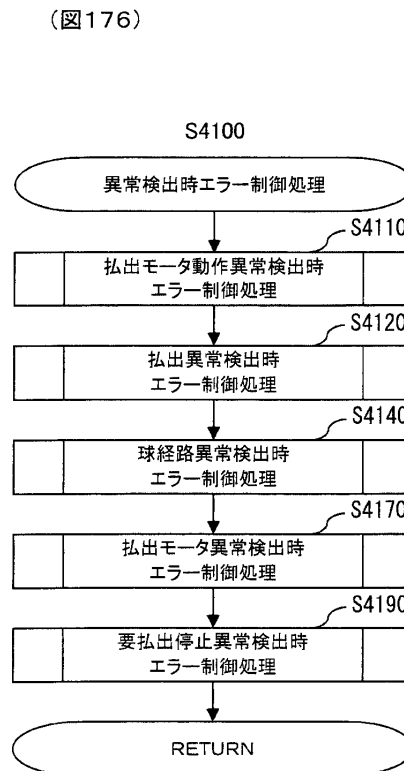
10

20

【 図 1 7 5 】



【 図 1 7 6 】



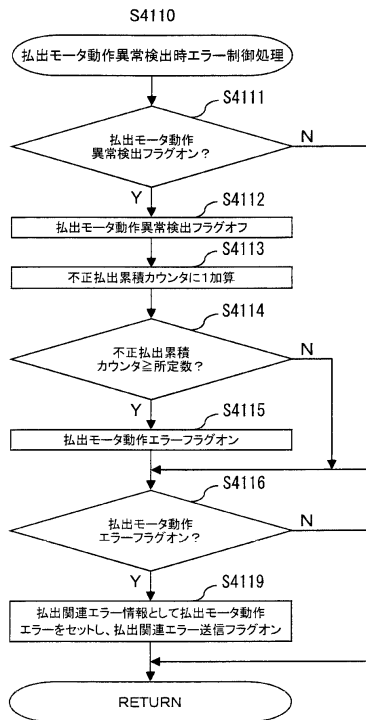
30

40

50

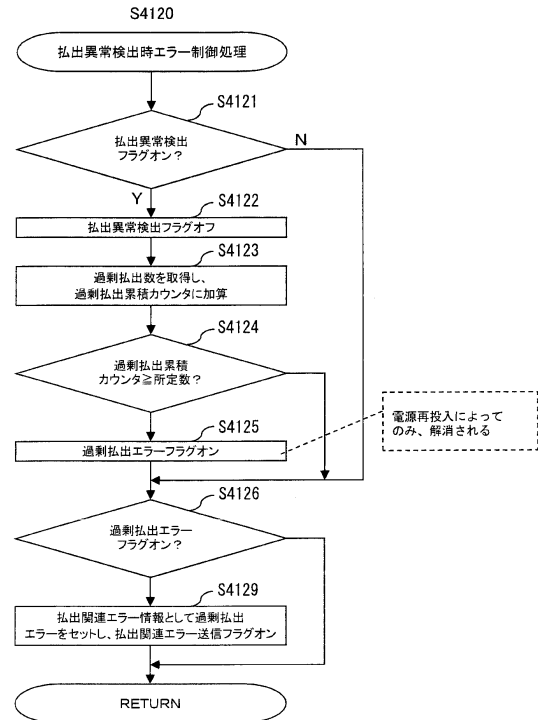
【図 177】

(図177)



【図 178】

(図178)

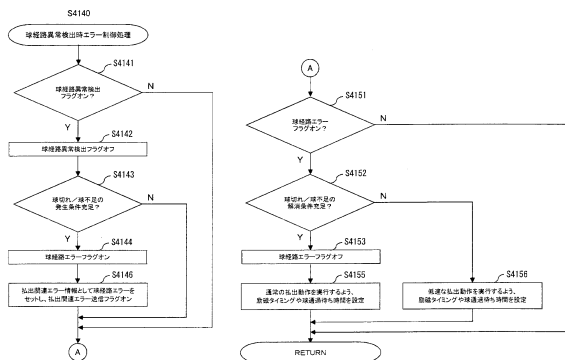


10

20

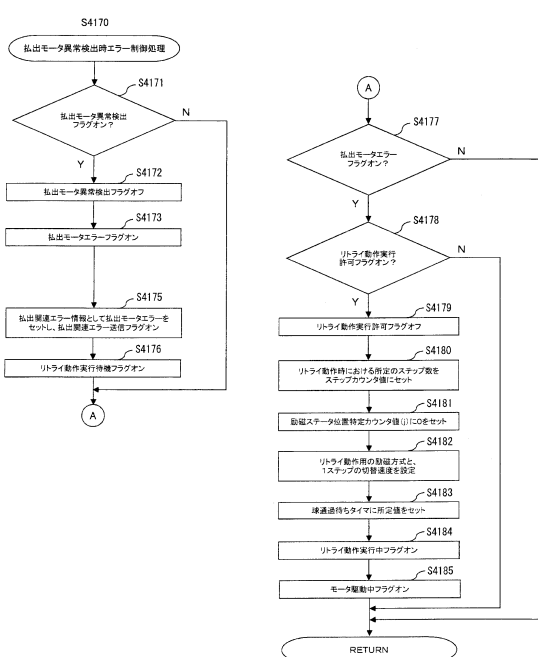
【図 179】

(図179)



【図 180】

(図180)



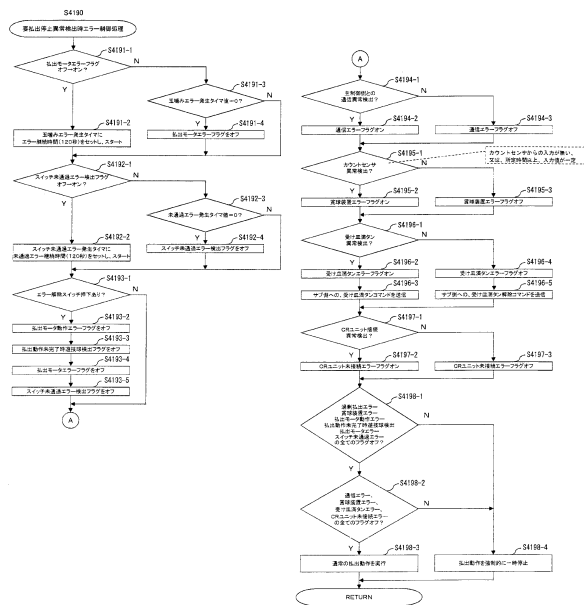
30

40

50

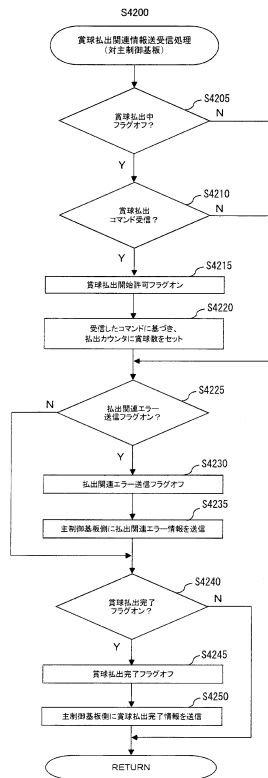
【図181】

(図181)



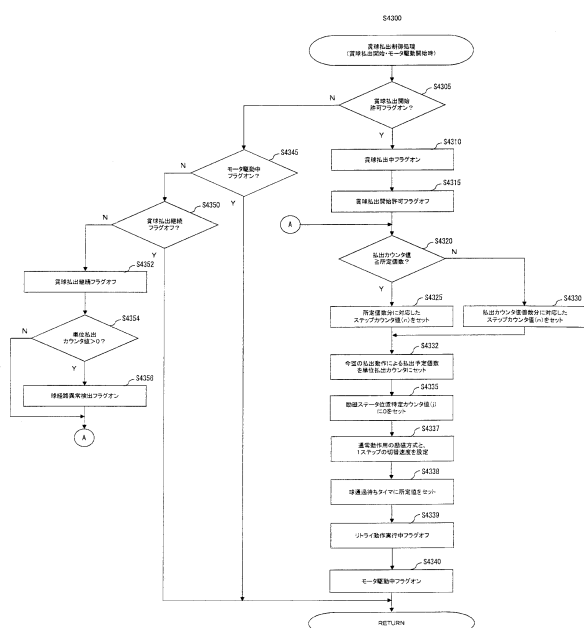
【図182】

(図182)



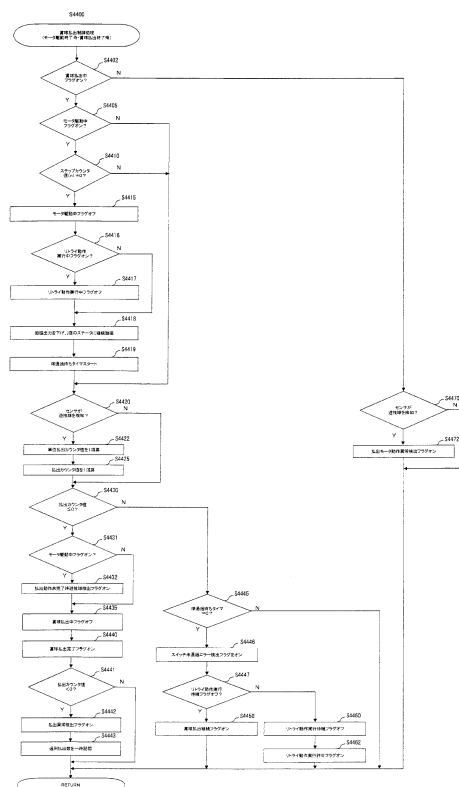
【図183】

(図183)



【図184】

(図184)



10

20

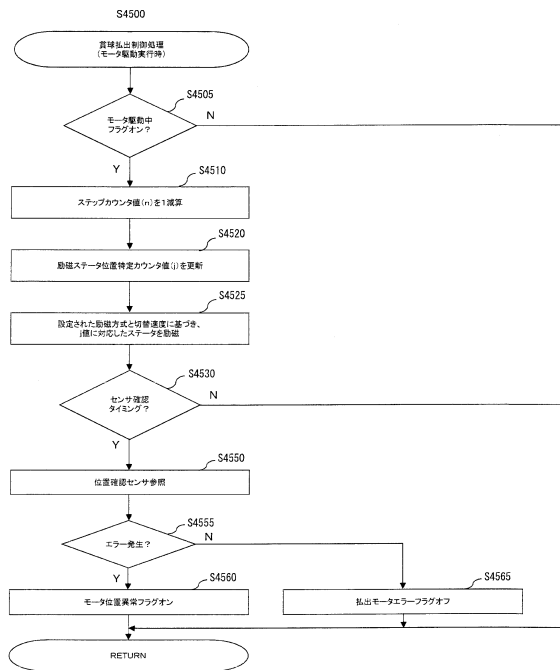
30

40

50

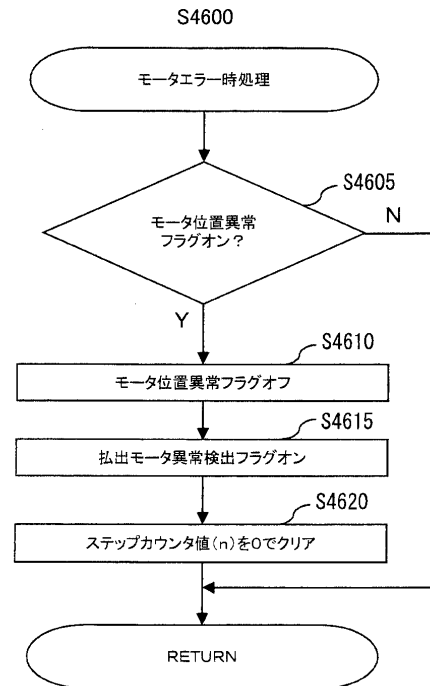
【 ㊦ 1 8 5 】

(圖185)



【 図 1 8 6 】

(圖186)

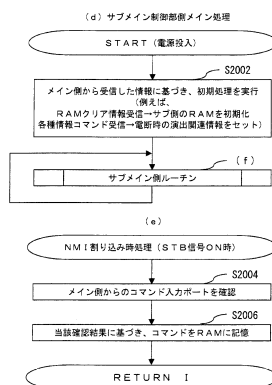


10

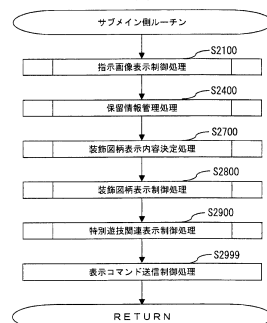
20

【 図 1 8 7 】

(图187)

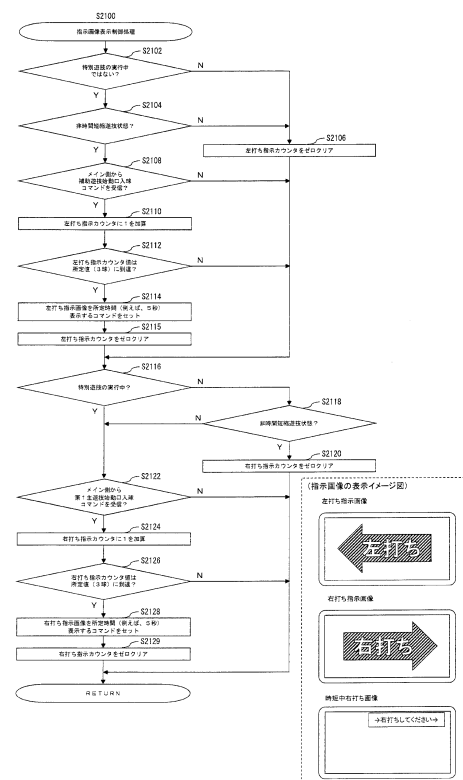


(4)



【 図 1 8 8 】

(圖188)

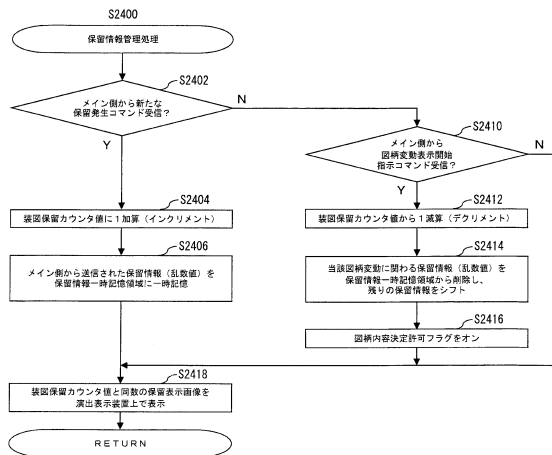


30

40

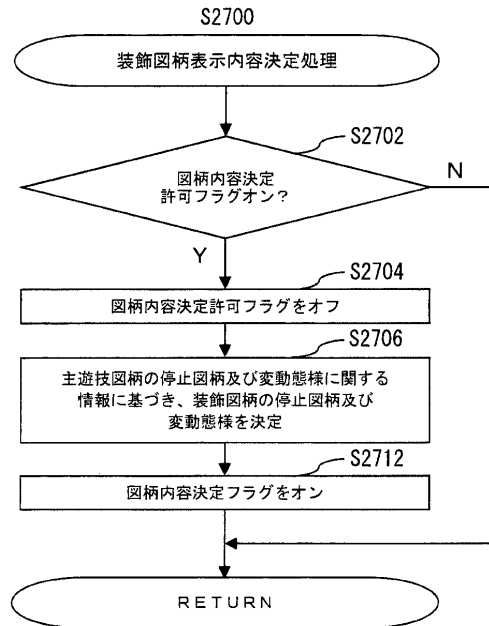
【図189】

(図189)



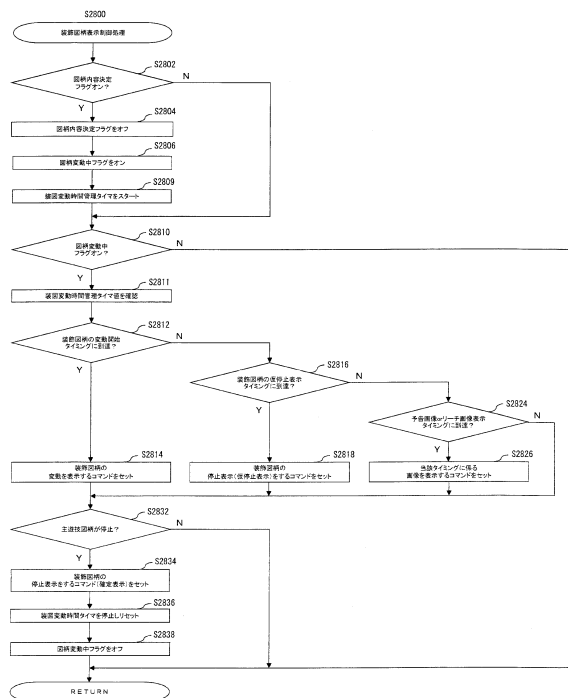
【図190】

(図190)



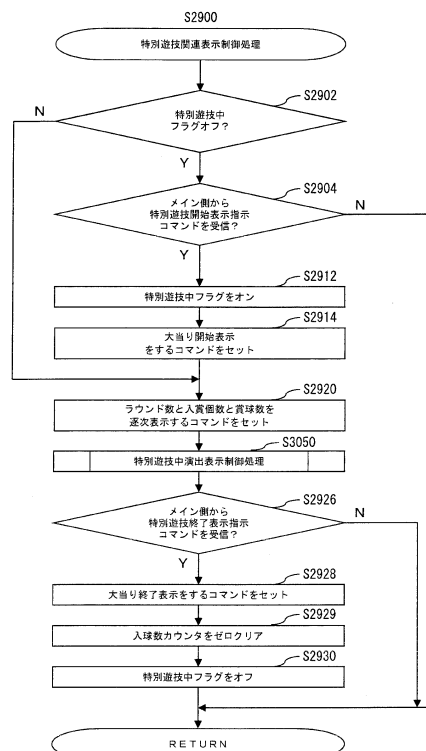
【図191】

(図191)



【図192】

(図192)



10

20

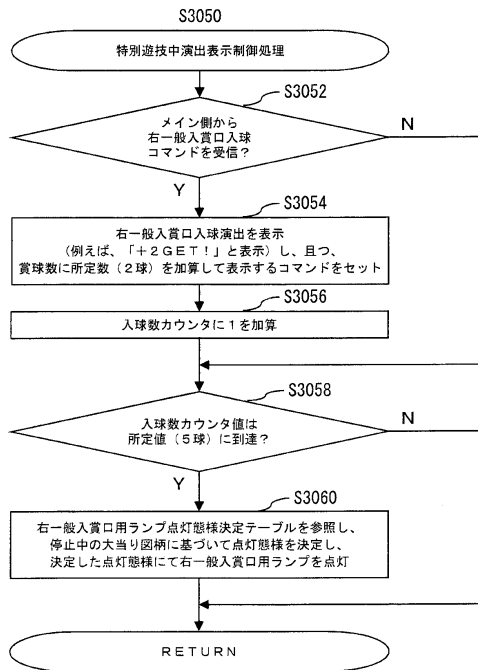
30

40

50

【図 193】

(図193)



【図 194】

(図194)

【右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルの一例】

【確変大当り図柄停止時(5A、7A、5B、7B)】【非確変大当り図柄停止時(4A、4B)】

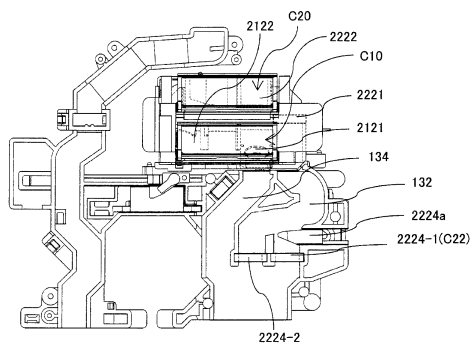
置数	点灯態様
0~29	虹色
30~429	赤色
430~749	緑色
750~949	青色
950~999	白色

置数	点灯態様
—	虹色
0~99	赤色
100~299	緑色
300~649	青色
650~999	白色

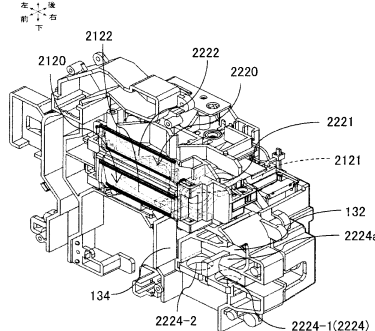
【図 195】

(図195)

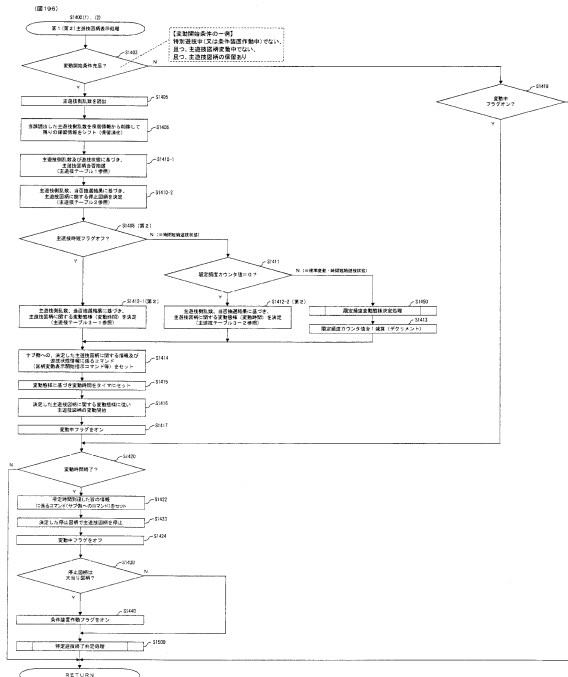
(a)



(b)



【図 196】



10

20

30

40

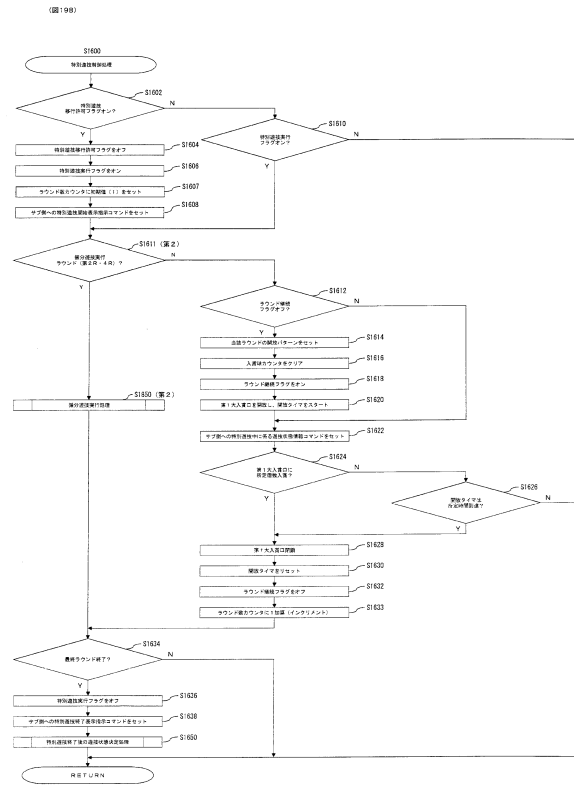
50

【 ㊦ 1 9 7 】

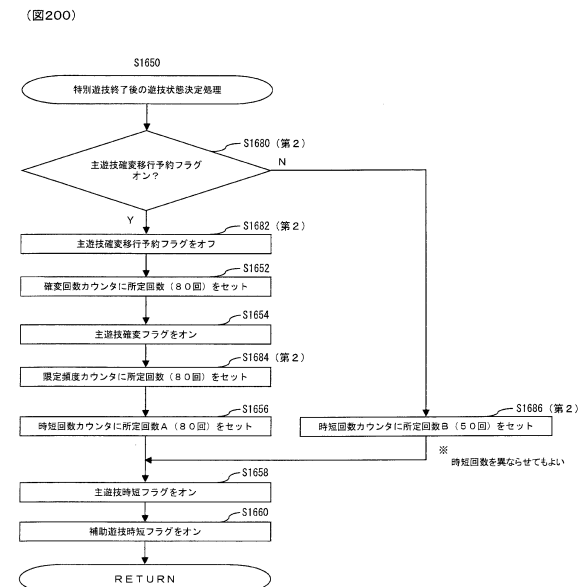
[illegible]

(圖197)

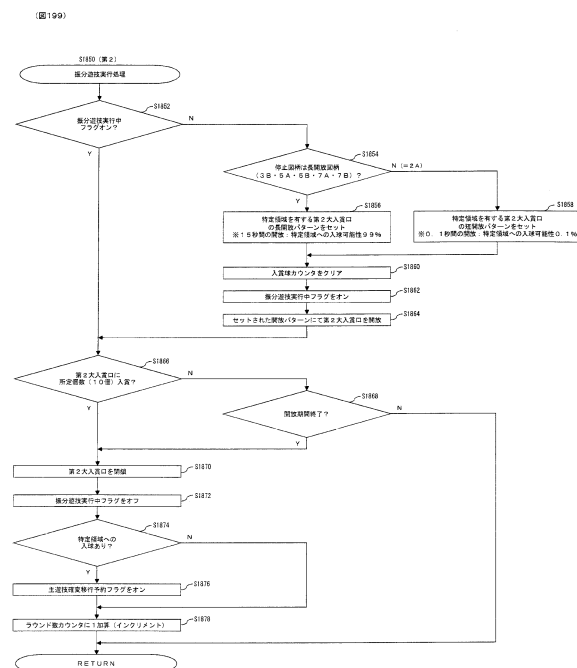
【 図 1 9 8 】



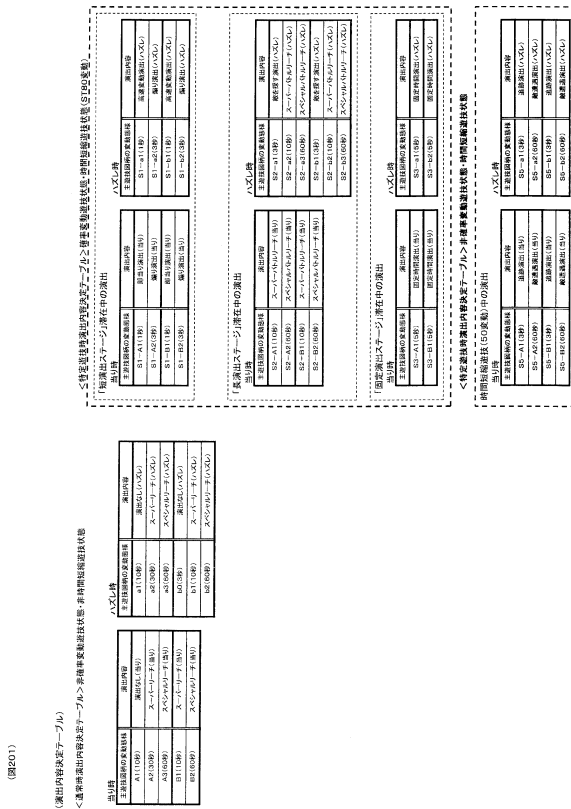
【图 200】



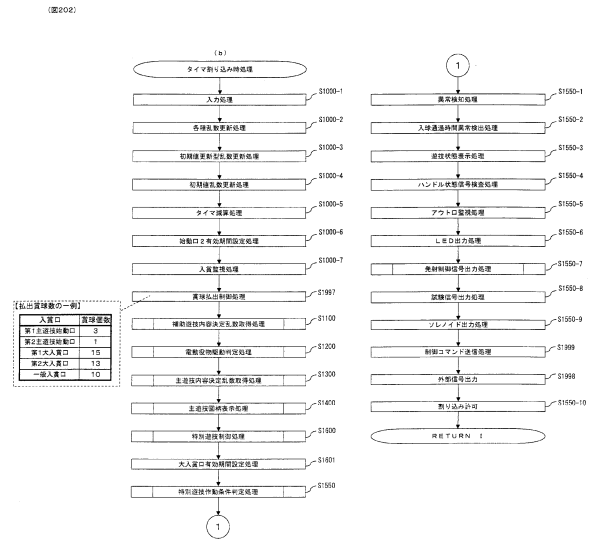
【 図 1 9 9 】



【 図 2 0 1 】



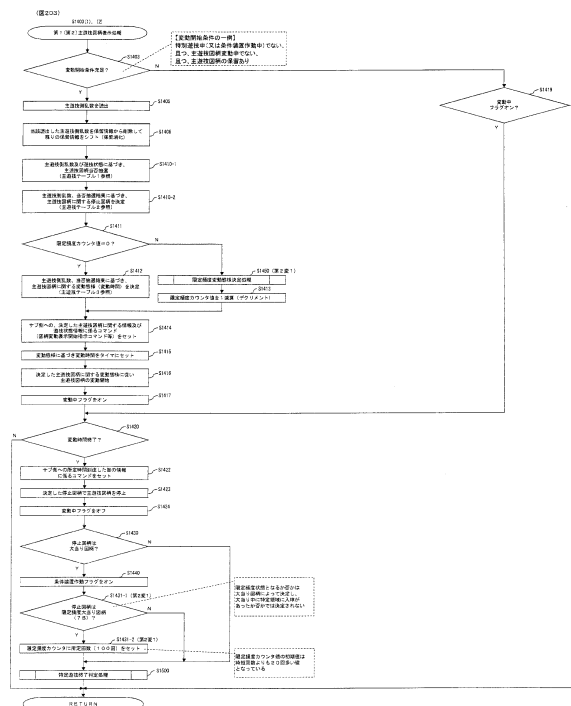
【 図 2 0 2 】



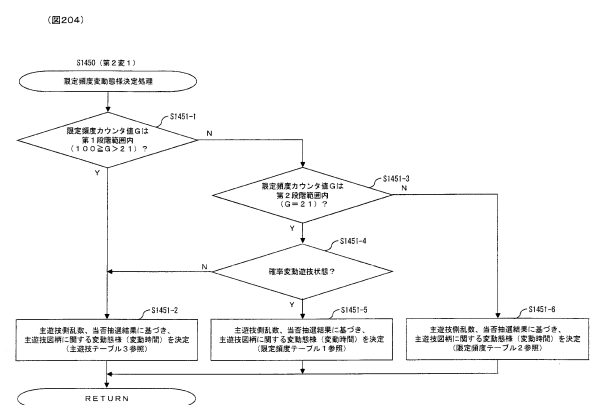
10

20

【 図 2 0 3 】



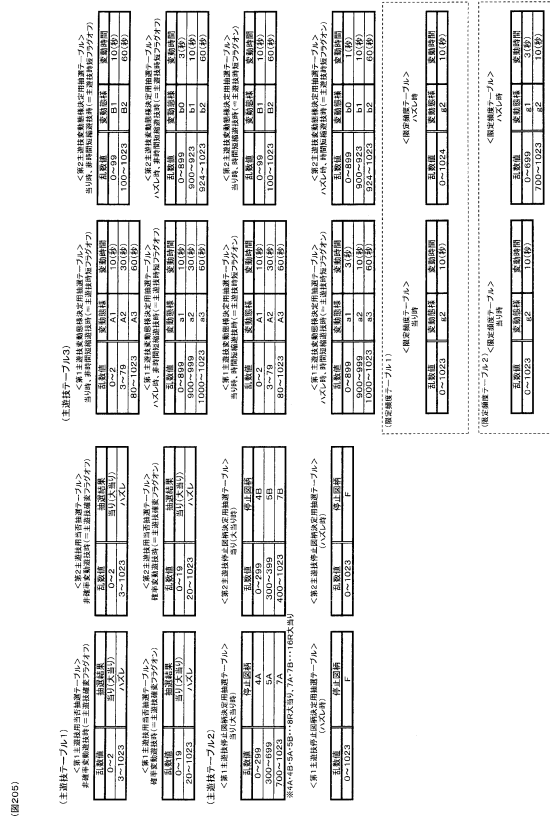
【 図 2 0 4 】



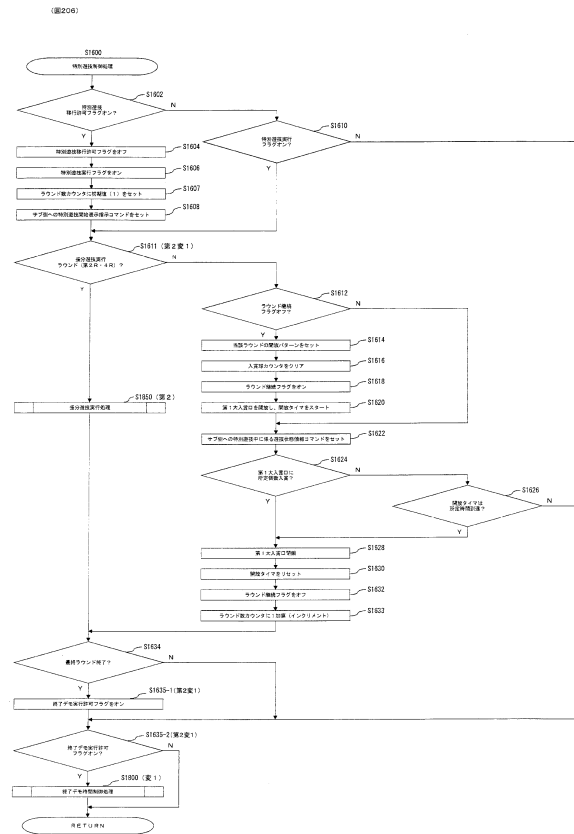
30

40

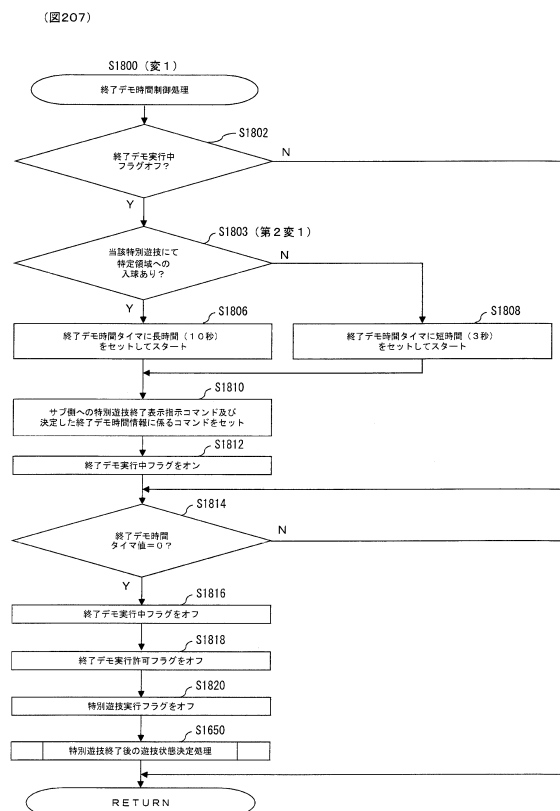
【 図 2 0 5 】



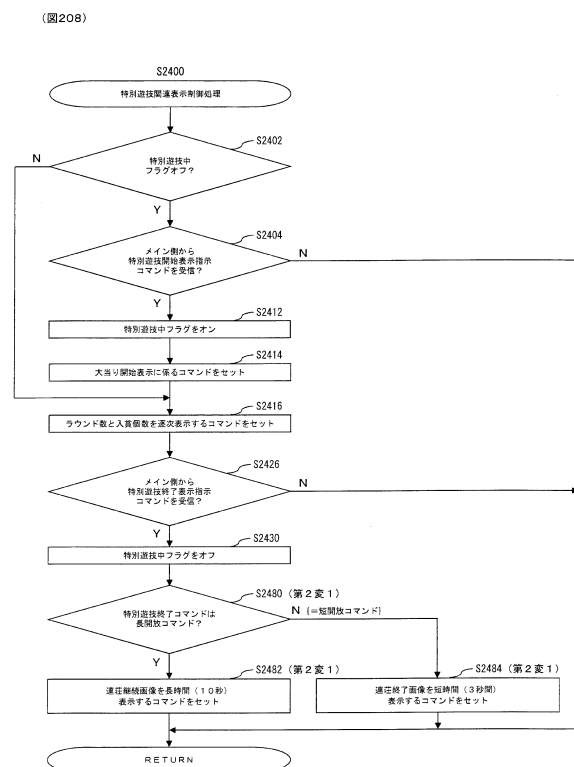
【図 206】



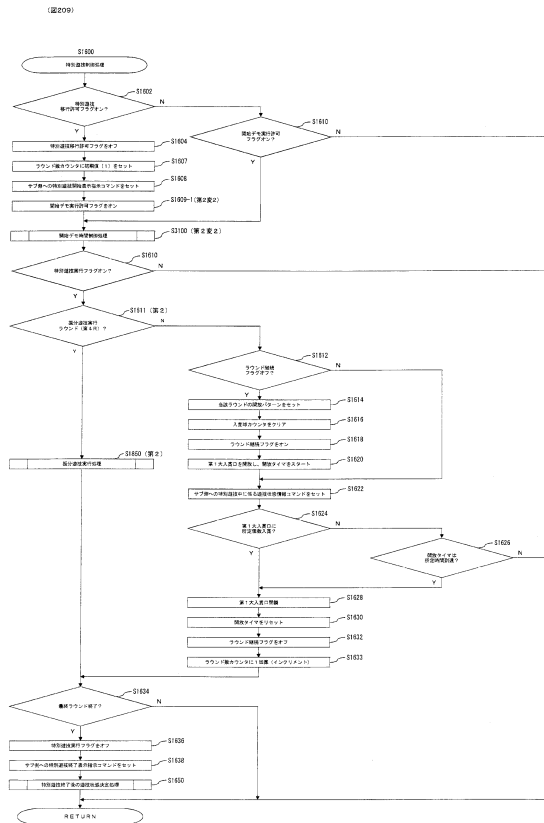
【 図 2 0 7 】



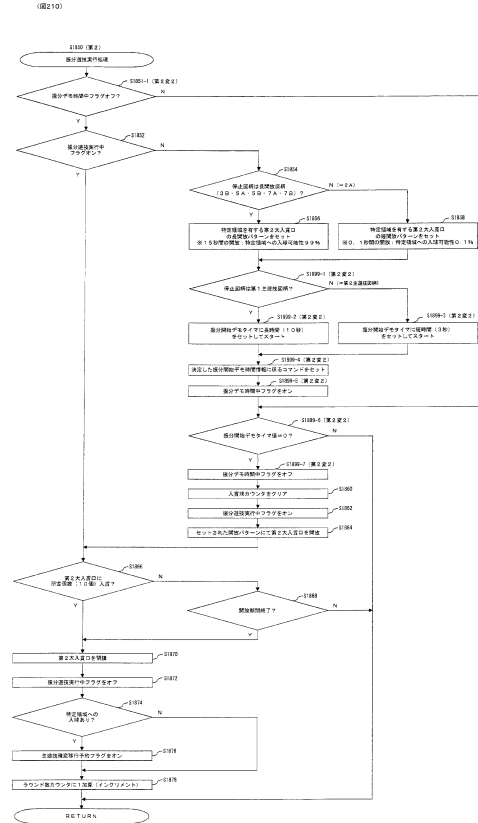
【図 208】



【 ㄨ 2 0 9 】



【 図 2 1 0 】



【 図 2 1 1 】

(図2-11)

大人数型教室(5人・6人)

大人数型教室	11月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月
4A	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	—	—	—	—	—	—	—	—	—	165校
4B	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4C	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7A	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校
7B	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校
9A	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校
9B	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校	長閑校

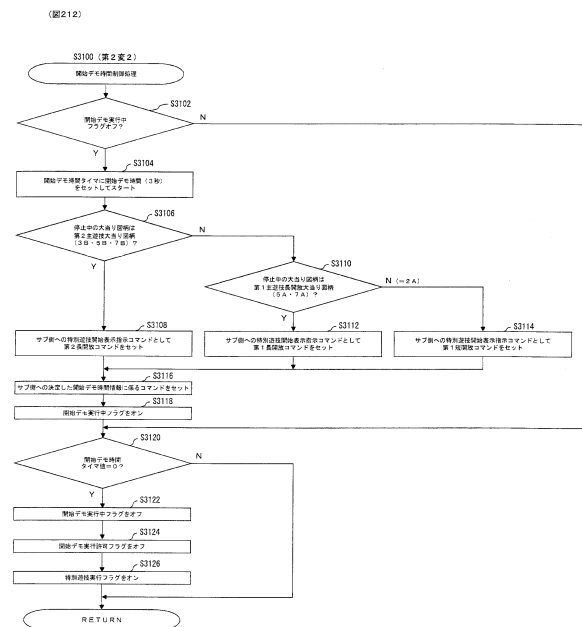
※長閑校は500mの距離であり、長閑校は3000m
ワンパド長閑校である

※11月・7月のみ、すべて3

※短開放は500msの開放であり、長開放は30000msの開放となっている

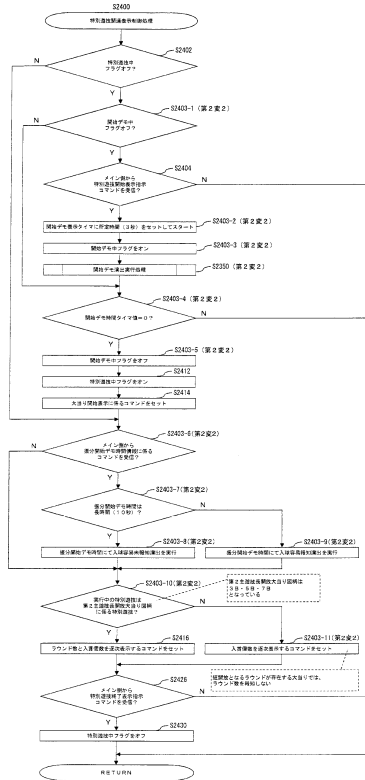
※第2主道技長開放大当り(5日・7日)のみ、すべてのラウンドが長開放となる

【 図 2 1 2 】



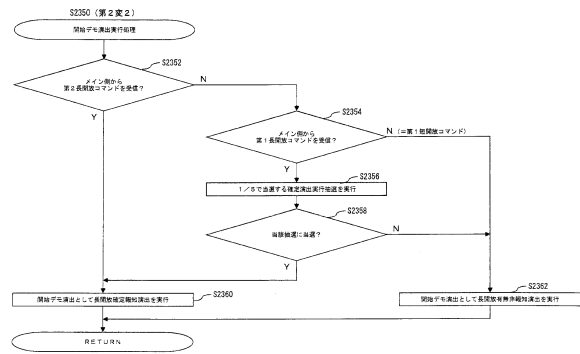
【 図 2 1 3 】

(圖213)



【図 2 1 4】

(圖214)



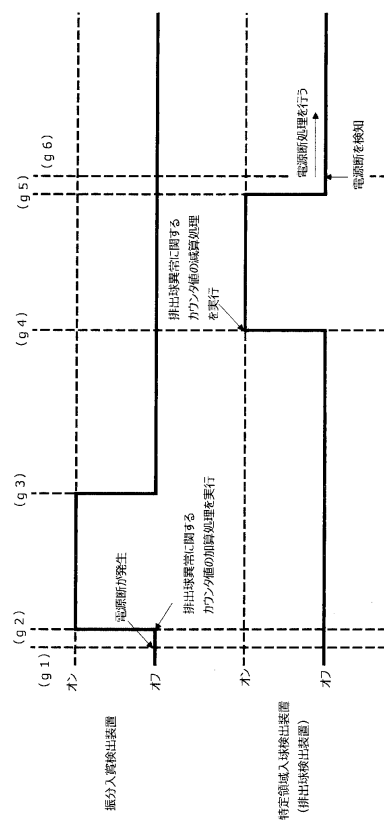
10

20

【 図 2 1 5 】

(圖215)

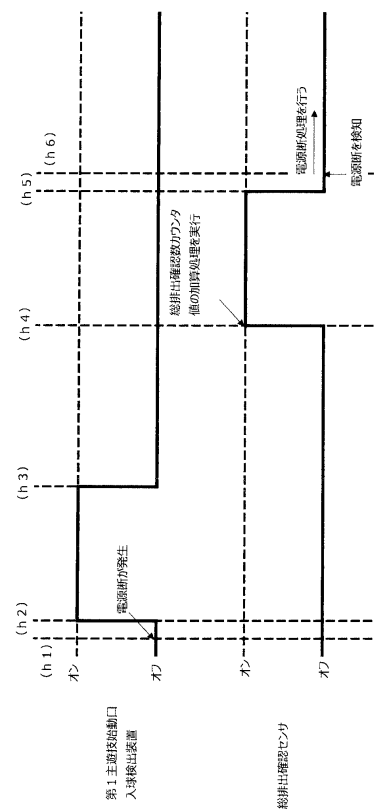
＜センサに係る作用図 その1＞



【 図 2 1 6 】

(图216)

＜センサに係る作用図 その2＞

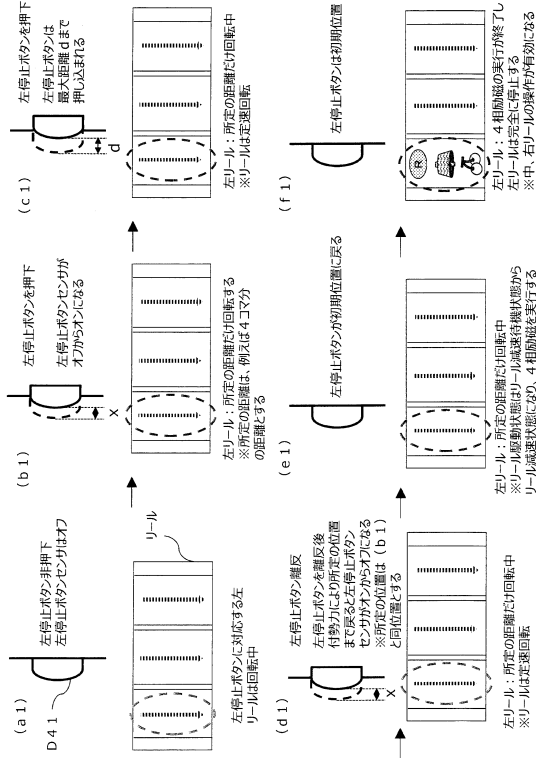


30

40

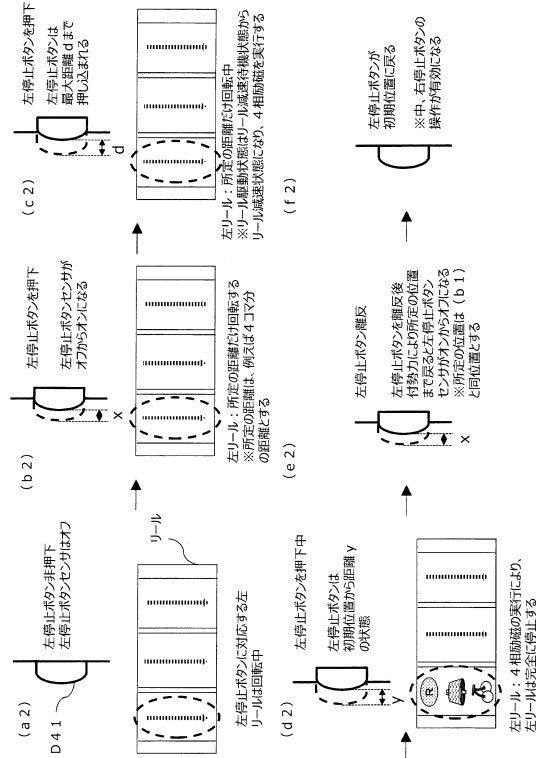
【図 2 1 7】

(図 2 1 7) <停止ボタンセンサオフの後にリール励磁処理が終了 パターン 1>



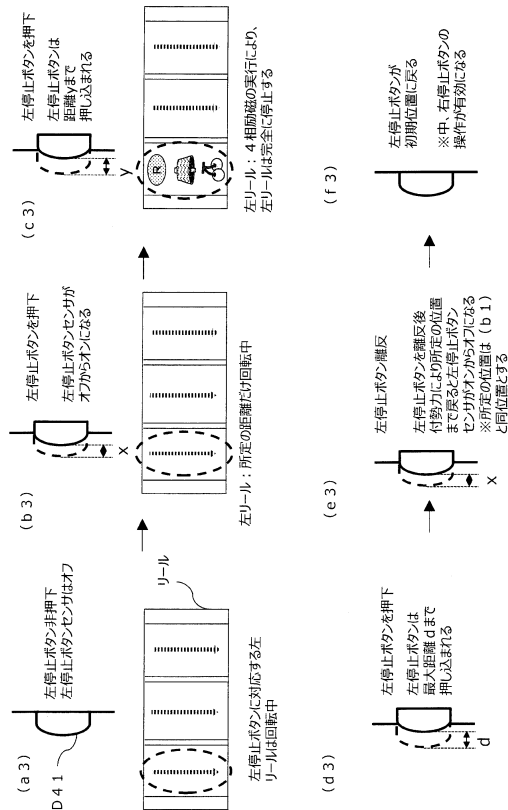
【図 2 1 8】

(図 2 1 8) <停止ボタンセンサオフの前にリール励磁処理が終了 パターン 1>



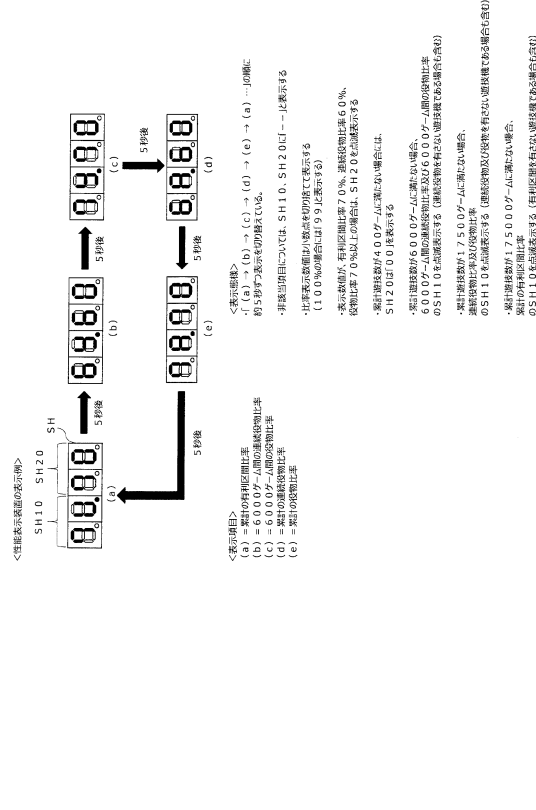
【図 2 1 9】

(図 2 1 9) <停止ボタンセンサオフの前にリール励磁処理が終了 パターン 2>



【図 2 2 0】

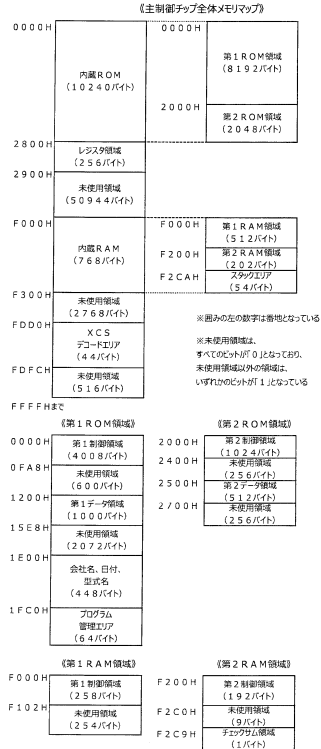
(図 2 2 0)



【 ䷮ 2 2 1 】

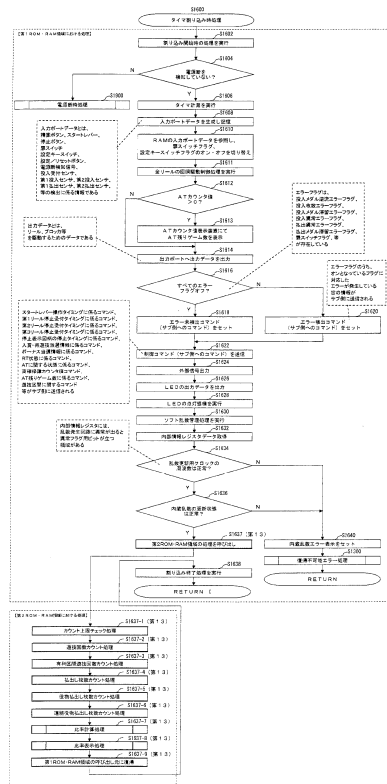
(圖221)

【主制御チップメモリマップ構成図】



【 図 2 2 2 】

(國) 2222

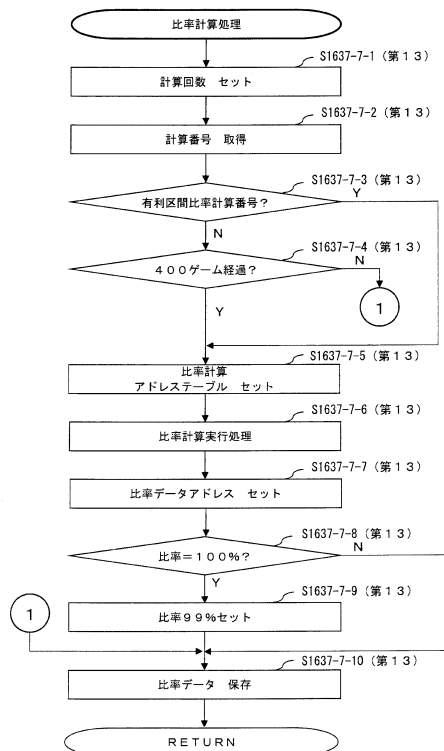


10

20

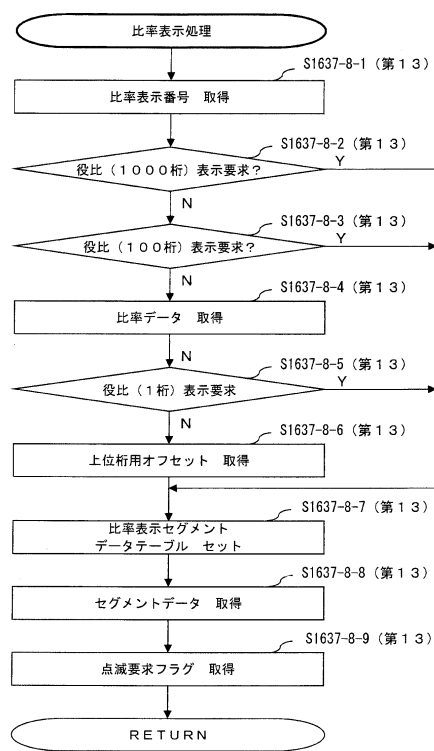
【 図 2 2 3 】

(图223)



【 図 2 2 4 】

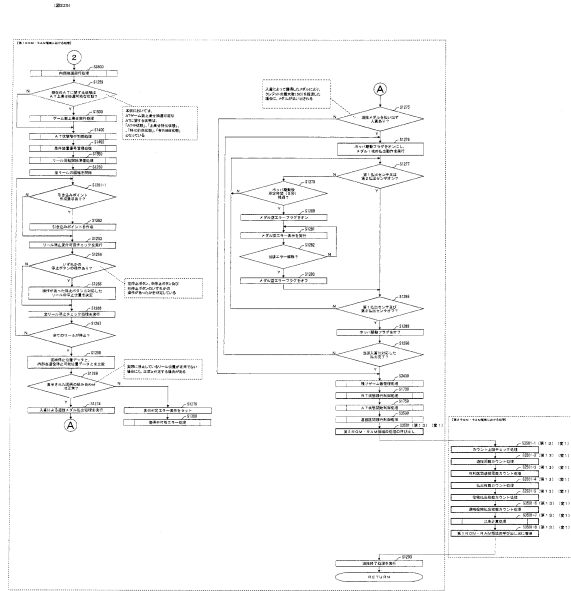
(圖224)



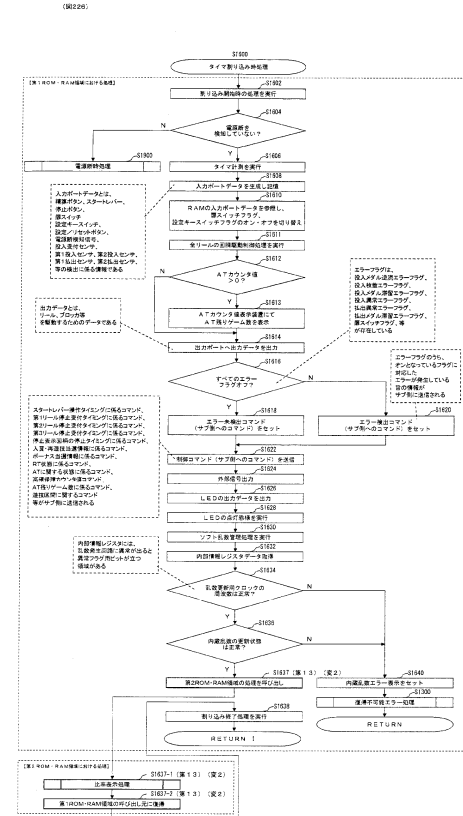
30

40

【図 2 2 5】



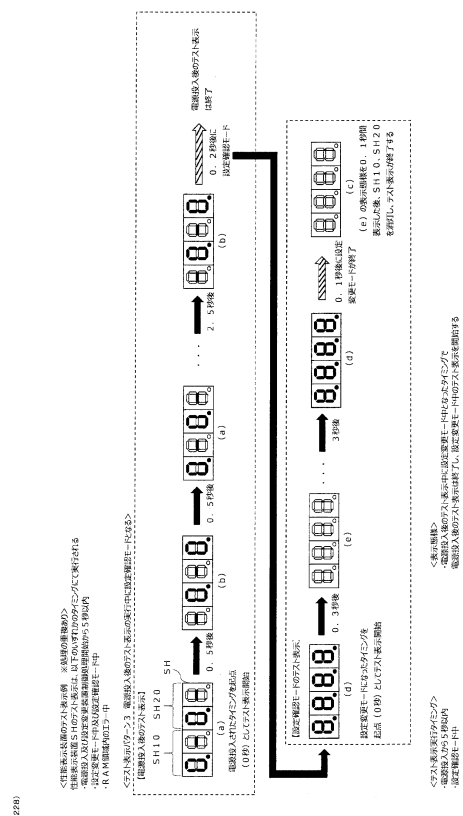
【図 2 2 6】



【図 2 2 7】



【図 2 2 8】



10

20

30

40

50

【図 2 2 9】

(図 2 2 9)

<<打ち止め・自動精算に係る構成>>

所定の条件	1	無し
	2	対象全 B B 終了時
	3	B B 1 終了時
	4	B B 2 終了時
	5	差枚数 5 0 0 枚超
	6	差枚数 1 0 0 0 枚超
	7	A T 3 セット以上終了時
	8	特定の A T 終了時
特定の条件	1	無し
	2	対象全 B B 終了時
	3	B B 1 終了時
	4	B B 2 終了時
	5	差枚数 5 0 0 枚超
	6	差枚数 1 0 0 0 枚超
	7	A T 3 セット以上終了時
	8	特定の A T 終了時
	9	打ち止め時

<決定方法>

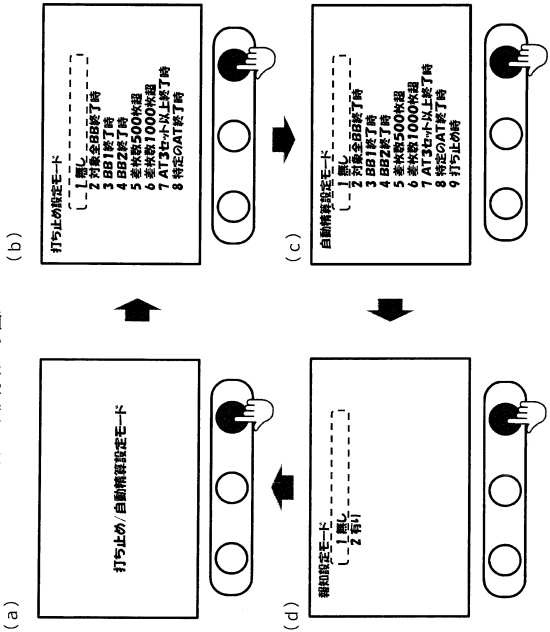
・電源投入時に特定の R A M 領域を参照して決定する。

<設定の変更方法>

・設定変更モード中に停止ボタンなどを操作することで、
打ち止め・自動精算を設定可能

【図 2 3 0】

(図 2 3 0) <各モード移行イメージ図>

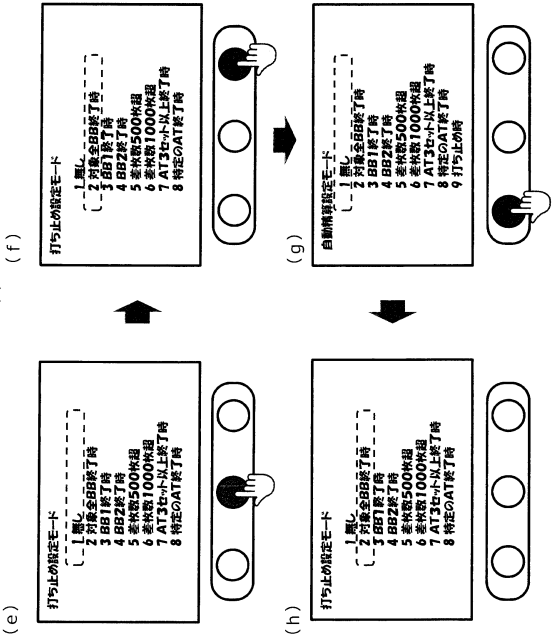


10

20

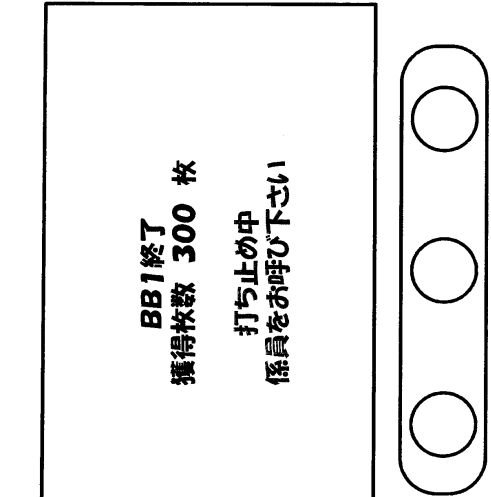
【図 2 3 1】

(図 2 3 1) <モード内項目選択イメージ図>



【図 2 3 2】

(図 2 3 2) <報知有り時イメージ図>

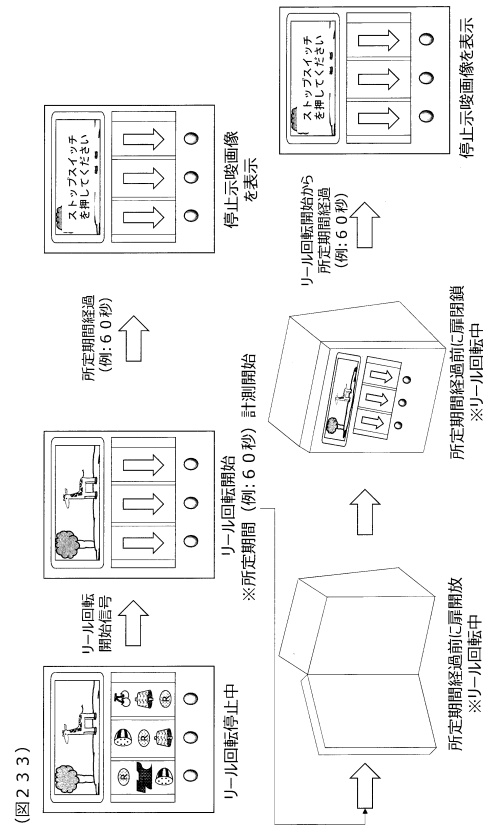


30

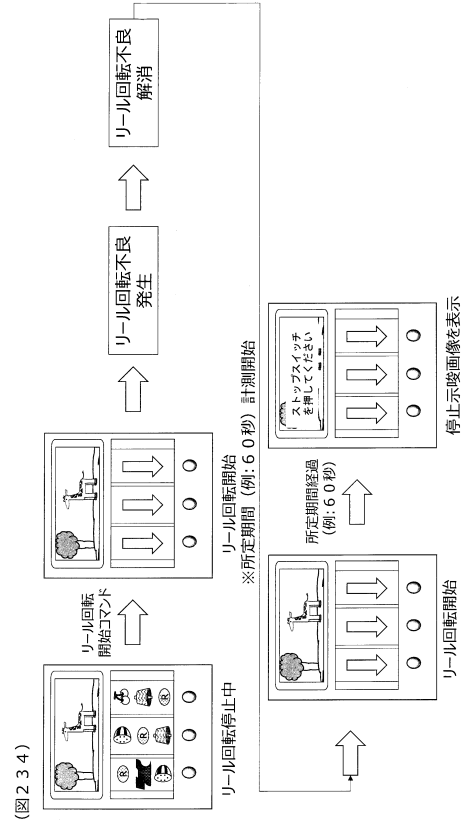
40

50

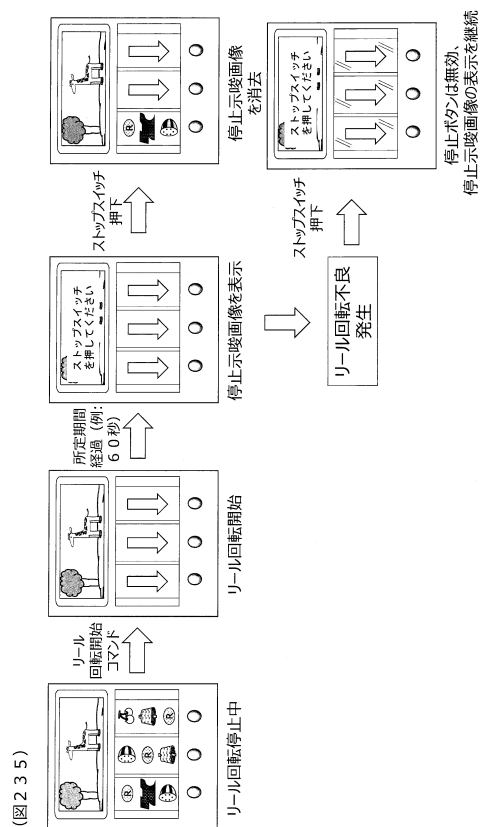
【 図 2 3 3 】



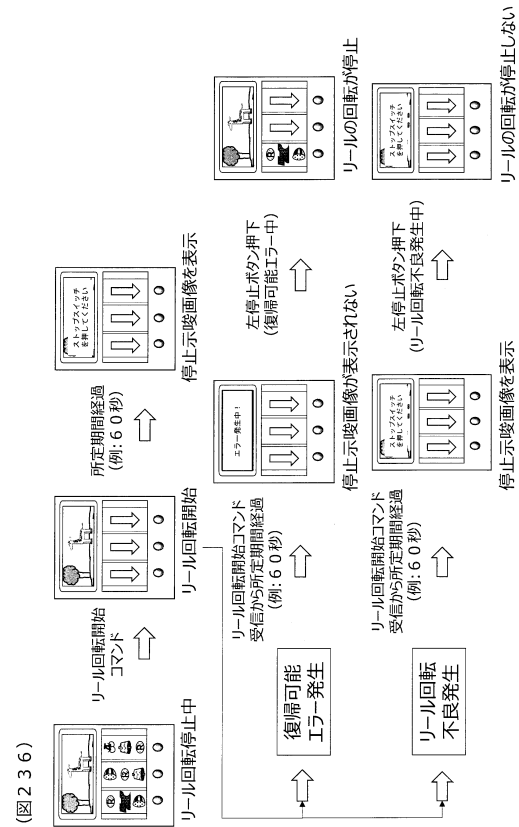
【図 2 3 4】



【 図 2 3 5 】



【 図 2 3 6 】



【 図 2 3 7 】

〈圖237〉

(A) 設備・ソフトウェアの購入	(B) 建設費の内訳（各工事単位の概算価格）							
システムサーバ等	ネットワーク機器	DVDレコーダ	ビデオカメラ	ビデオモニター	音声再生装置	音響マイク等	照明器具等	機材運搬車
パソコン-0	有償	無償	有償	有償	有償	有償	有償	有償
パソコン-2	有償	無償	有償	有償	有償	有償	有償	有償
パソコン-3	有償	無償	有償	有償	有償	有償	有償	有償
パソコン-4	有償	無償	有償	有償	有償	有償	有償	有償
パソコン-5	有償	無償	有償	有償	有償	有償	有償	有償
パソコン-6	有償	無償	有償	有償	有償	有償	有償	有償
パソコン-7	有償	無償	有償	有償	有償	有償	有償	有償
パソコン-8	有償	無償	有償	有償	有償	有償	有償	有償
パソコン-9	有償	無償	有償	有償	有償	有償	有償	有償
パソコン-10	有償	無償	有償	有償	有償	有償	有償	有償
パソコン-11	有償	無償	有償	有償	有償	有償	有償	有償
パソコン-12	有償	無償	有償	有償	有償	有償	有償	有償

[B] 設定ノードで対応するパターンの名称	(前記置換表中に「ラ」を代入した場合)							
	マウス有ボタン	レバー付ボタン	メダル投入	血輪カト	スターバット	左等足ボタン	中平等ボタン	右等足ボタン
パターン-1	有効	無効	有効	有効	有効	有効	有効	有効
パターン-2	無効	無効	有効	無効	無効	無効	無効	無効
パターン-3	無効	無効	有効	有効	①図のみ有効	②図のみ有効	③図のみ有効	④図のみ有効
パターン-4	⑤図のみ有効	⑥図のみ有効	有効	無効	⑦図のみ有効	⑧図のみ有効	⑨図のみ有効	⑩図のみ有効

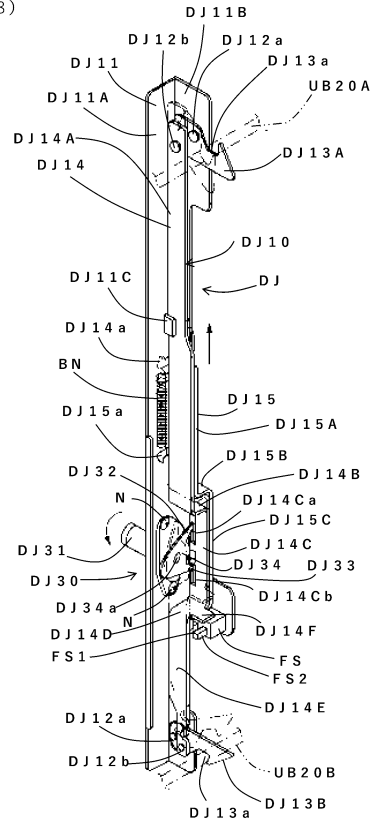
スタートキー	左ボタン	中ボタン	右ボタン	スクロール	任意のボタン
ボタン-1	有効	有効	有効	有効	有効
ボタン-2	有効	有効	有効	有効	有効
ボタン-3	無効	有効	有効	有効	有効
ボタン-4	無効	有効	無効	無効	有効
ボタン-5	有効	無効	無効	無効	有効
ボタン-6	有効	無効	無効	無効	有効
ボタン-7	無効	無効	無効	無効	有効
ボタン-8	無効	無効	無効	無効	有効

(D) スタートボタン・ストップボタン動作時動作時の音割	マウススタートボタン	音声スタートボタン	中心停止ボタン	右停止ボタン	記録ボタン	画面スタート/ストップボタン
ボタン-1	音割	音割	音割	音割	音割	音割
ボタン-2	音割	音割	音割	音割	音割	音割
ボタン-3	音割	音割	音割	音割	音割	音割
ボタン-4	音割	音割	音割	音割	音割	音割
ボタン-5	音割	音割	音割	音割	音割	音割
ボタン-6	音割	音割	音割	音割	音割	音割
ボタン-7	音割	音割	音割	音割	音割	音割
ボタン-8	音割	音割	音割	音割	音割	音割

(E) 主要な成分	（左）非結合型、又は半結合型の又は非結合型のPONOとその他の各種樹脂の混合樹脂系材料	右に示す成分	右に示す成分	標準成分	（注）※1※2※3
	スタートモノマー	マクロビニルモノマー	左に示す成分	右に示す成分	
パターン-1	有効	有効	有効	有効	有効
パターン-2	有効	有効	有効	有効	有効
パターン-3	無効	無効	有効	有効	有効
パターン-4	無効	無効	有効	有効	有効
パターン-5	有効	有効	無効	無効	有効
パターン-6	有効	有効	無効	無効	有効
パターン-7	無効	無効	無効	無効	有効
パターン-8	無効	無効	無効	無効	有効

【图 2 3 8】

(图 2 3 8)

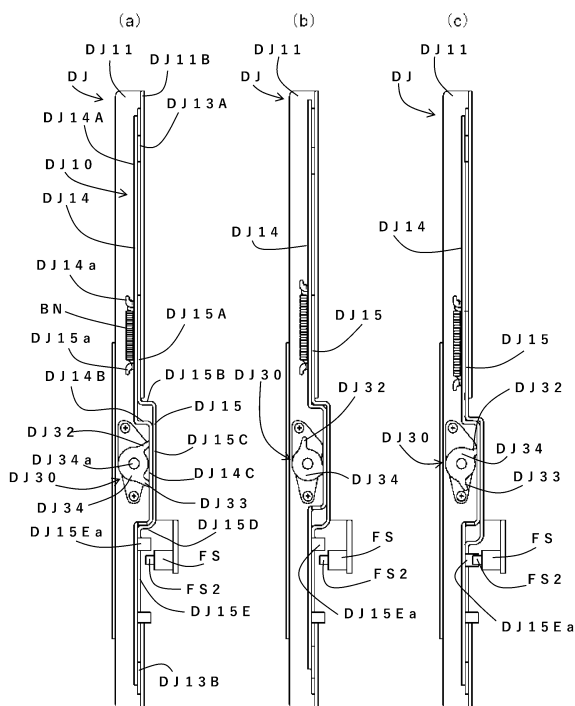


10

20

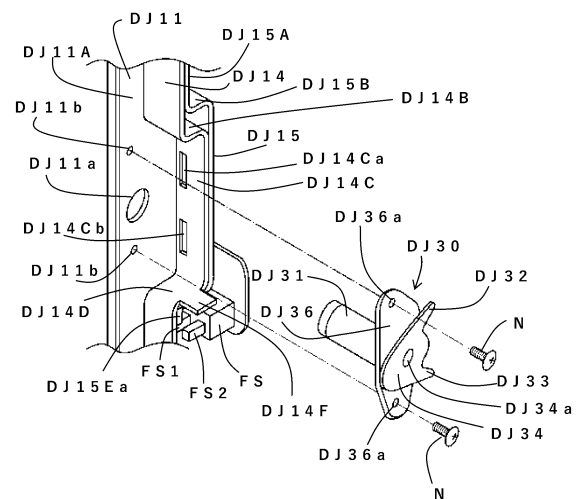
【 図 2 3 9 】

(図 239)



【 図 2 4 0 】

(図 240)



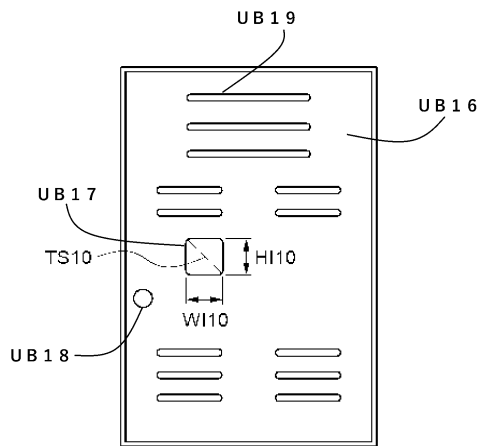
30

40

50

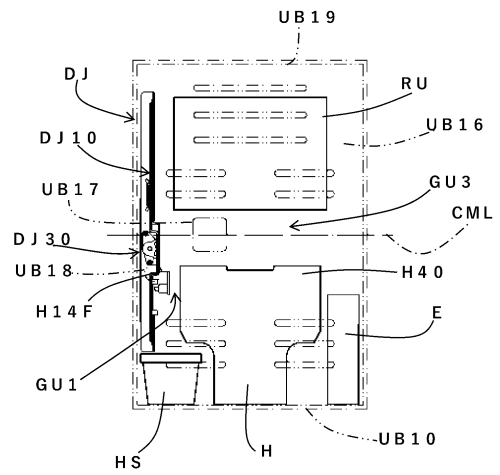
【図241】

(図241)



【図242】

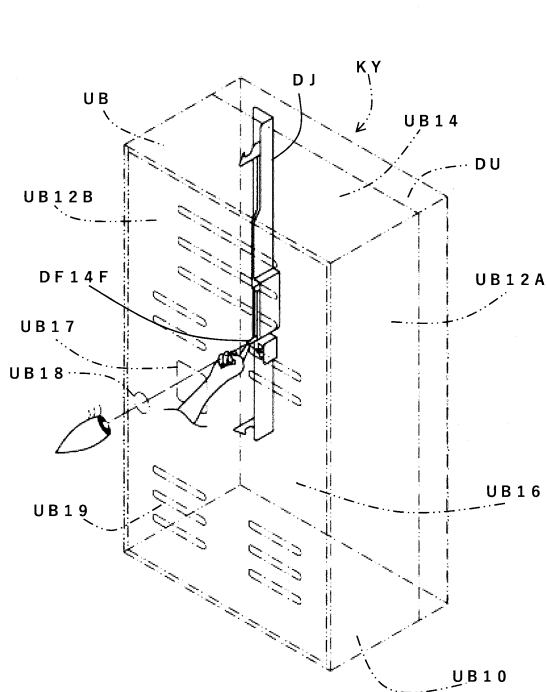
(図242)



10

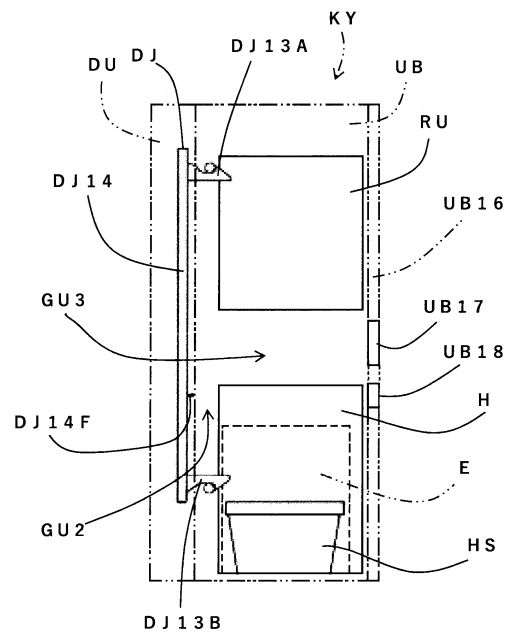
【図243】

(図243)



【図244】

(図244)



20

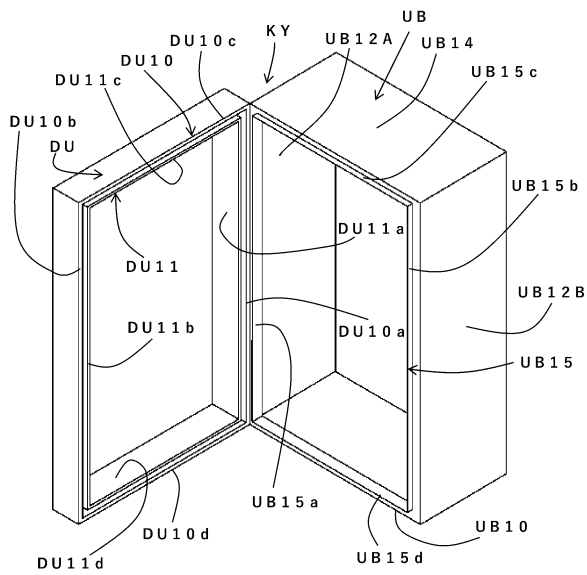
30

40

50

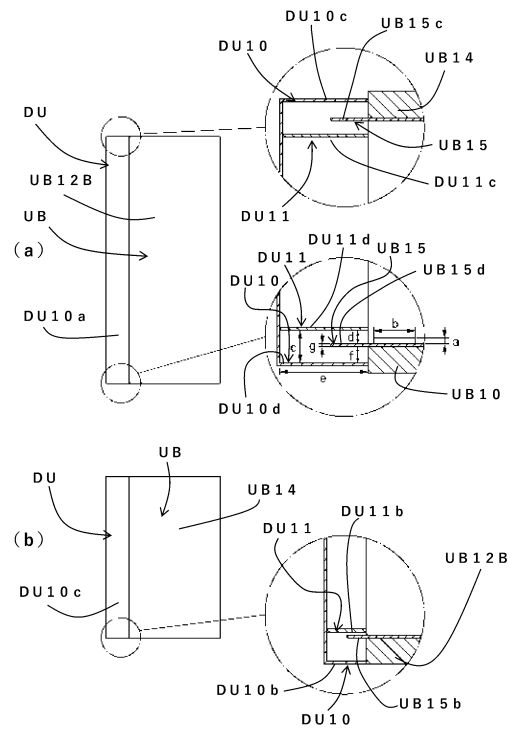
【図 2 4 5】

(図 2 4 5)



【図 2 4 6】

(図 2 4 6)

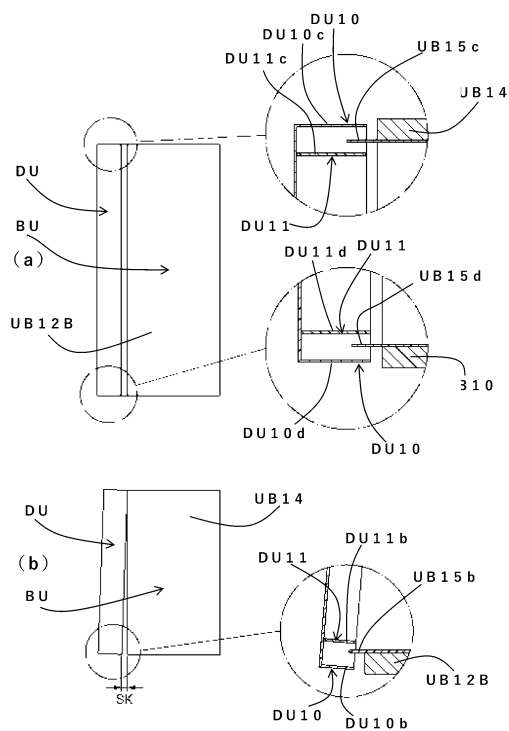


10

20

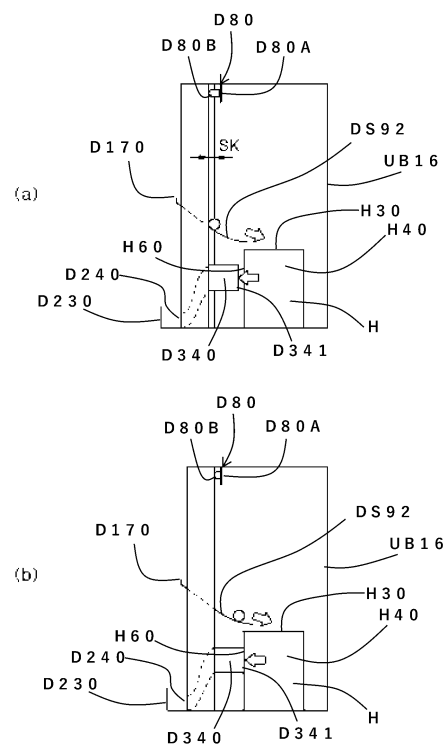
【図 2 4 7】

(図 2 4 7)



【図 2 4 8】

(図 2 4 8)

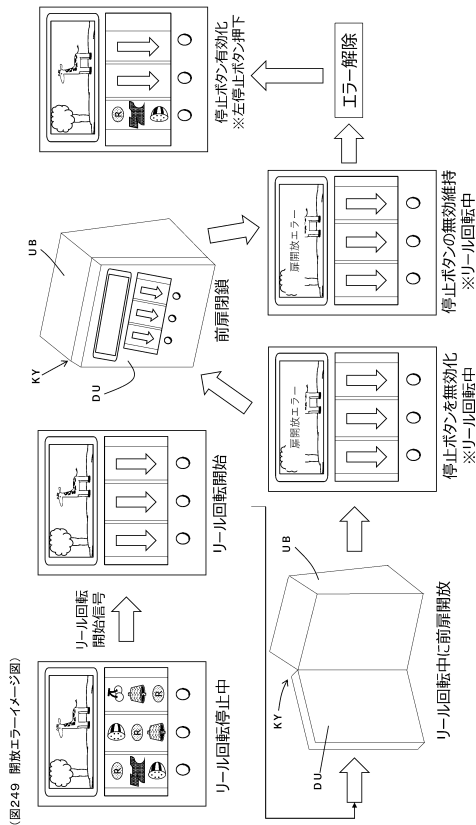


30

40

50

【図 2 4 9】



(図249 解放エラーイメージ図)

【図 2 5 0】

(図250)

【メイン遊技状態番号の電数番号】

メイン遊技状態番号	電数番号	電数番号
0	130	130
1	131	131
2	132	132
3	133	133
4	134	134
5	135	135
6	136	136
7	137	137
8	138	138

- (1) 有利区間当選 (有利区間移行フラグ=1)
 (2) ゲーム数カウンタ=0、ゲーム数カウンタ増加分=2
 (3) ゲーム数カウンタ=0、ゲーム数カウンタ増加分=2
 (4) CZ1ゲーム数カウンタ=0、CZ1突撃フリンジ増加分=1
 (5) CZ1ゲーム数カウンタ=0、CZ1突撃フリンジ増加分=0、CZ1フリンジカウンタ=0、引込戻し番号=0
 (6) CZ2ゲーム数カウンタ=0、CZ2突撃フリンジ増加分=0、CZ2フリンジカウンタ=0、引込戻し番号=1、2
 (7) CZ2ゲーム数カウンタ=0、CZ2突撃フリンジ増加分=1
 (8) CZ2ゲーム数カウンタ=0、CZ2突撃フリンジ増加分=0、引込戻し番号=0
 (9) CZ2ゲーム数カウンタ=0、CZ2突撃フリンジ増加分=0、引込戻し番号=1、2
 (10) CZ2ゲーム数カウンタ=0、CZ2突撃フリンジ増加分=0、引込戻し番号=0
 (11) CZ2ゲーム数カウンタ=0、CZ2突撃フリンジ増加分=0、引込戻し番号=0
 (12) CZ2ゲーム数カウンタ=0、CZ2突撃フリンジ増加分=0、引込戻し番号=1、2
 (13) ST特化フラグ=1、初回ゲーム数カウンタ=0またはSTゲーム数カウンタ=1、潜伏番号=1、2
 (14) ST特化フラグ=1、初回ゲーム数カウンタ=0またはSTゲーム数カウンタ=1、潜伏番号=0
 (15) STゲーム数カウンタ=0、引込戻し番号=0
 (16) STゲーム数カウンタ=0、引込戻し番号=1、2
 (17) STゲーム数カウンタ=0
 (18) ゲーム数カウンタ=0、引込戻し番号=2
 (19) ゲーム数カウンタ=0、引込戻し番号=1
 (20) 有利区間当選フラグ=0またはM1カウンタ=2400

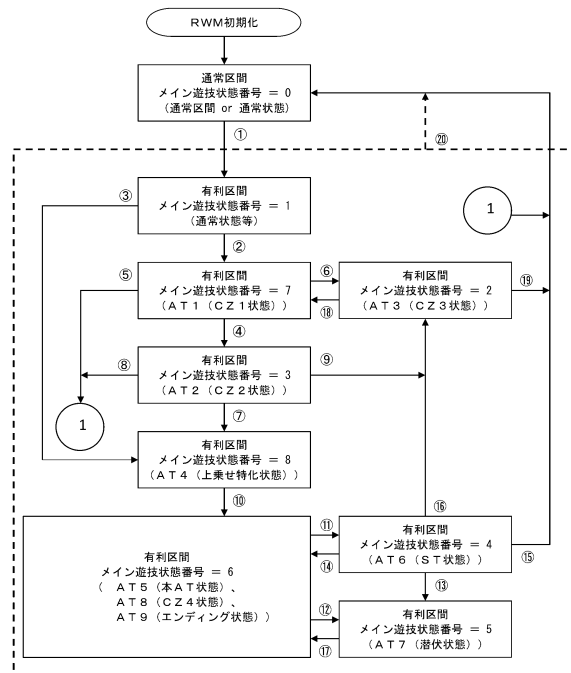
※有利区間 (メイン遊技状態番号≧0) に移行。
 リミット到達 (有利区間当選フラグ=0) はM1カウンタ=2400に到達した場合、有利区間が終了し、通常区間 (メイン遊技状態番号=0) に移行する。

10

20

【図 2 5 1】

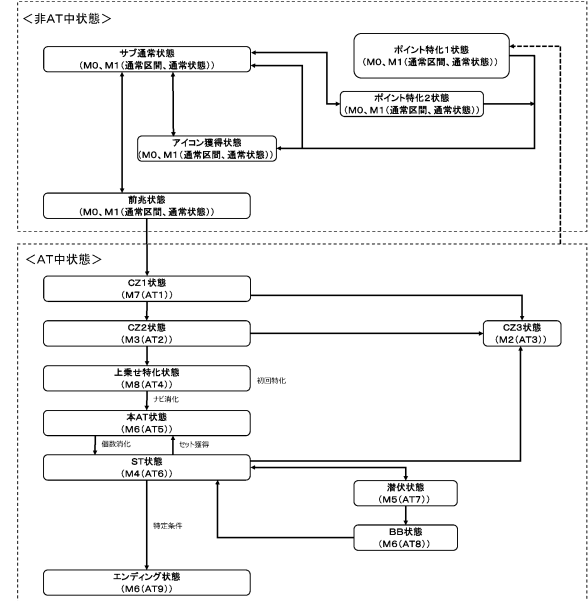
(図251)



【図 2 5 2】

(図252)

【遊技フロー説明図】



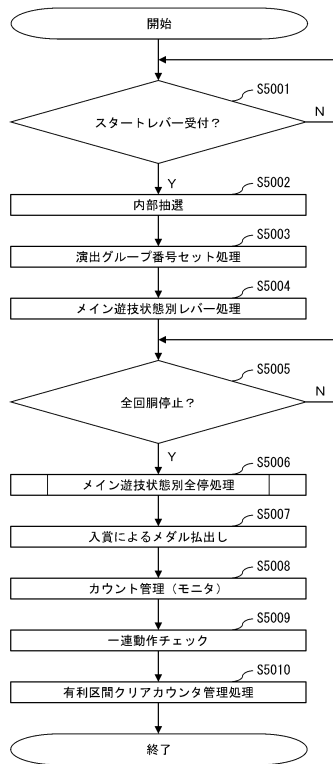
30

40

50

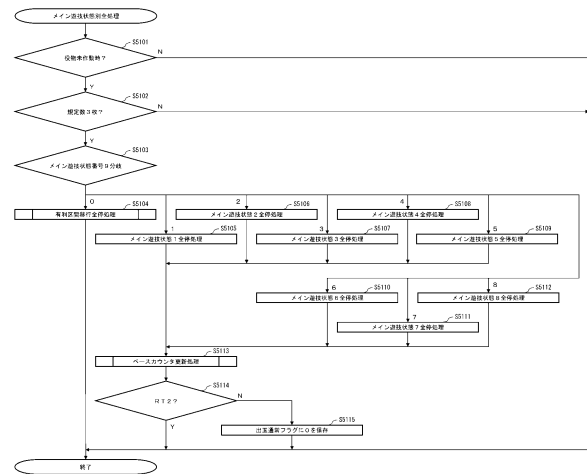
【図 2 5 3】

(図253)



【図 2 5 4】

(図254)

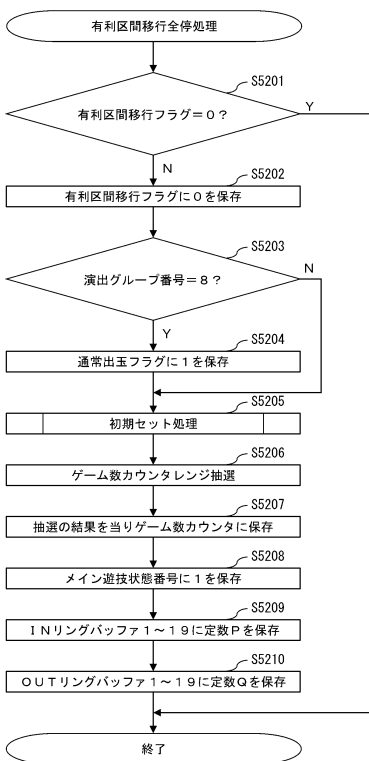


10

20

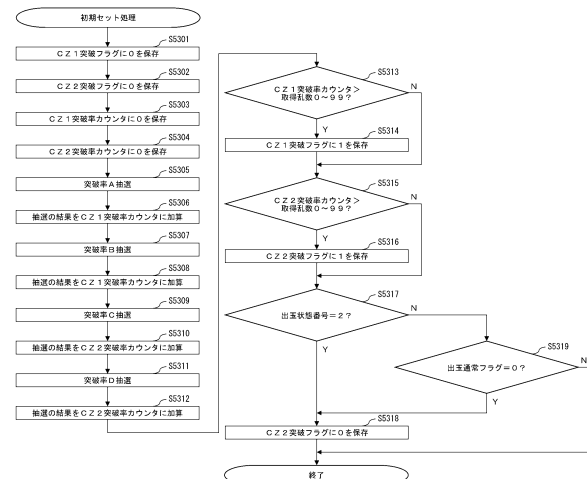
【図 2 5 5】

(図255)



【図 2 5 6】

(図256)



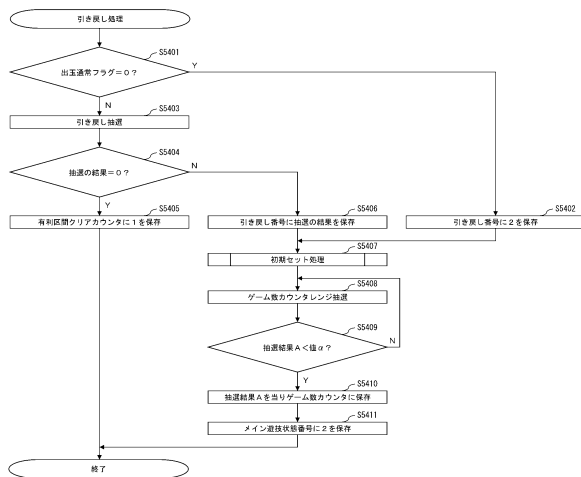
30

40

50

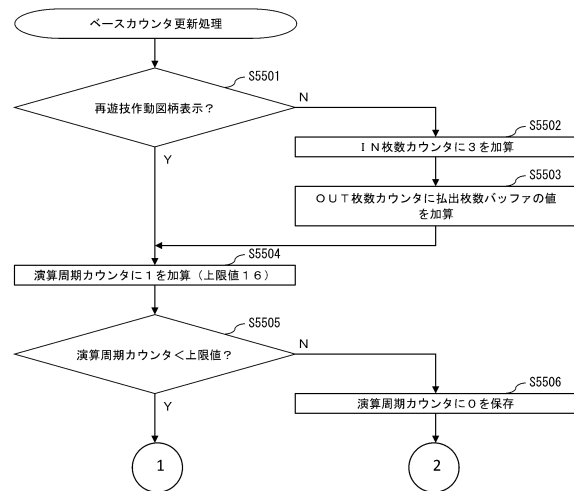
【図 257】

(図257)



【図 258】

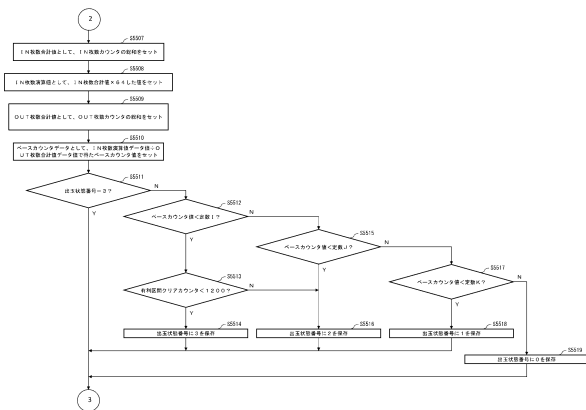
(図258)



10

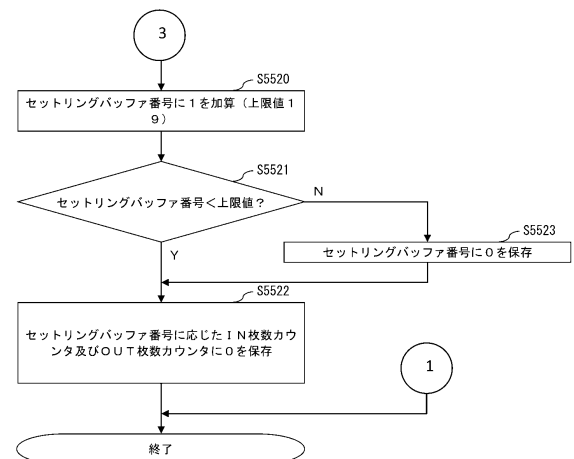
【図 259】

(図259)



【図 260】

(図260)



20

30

40

50

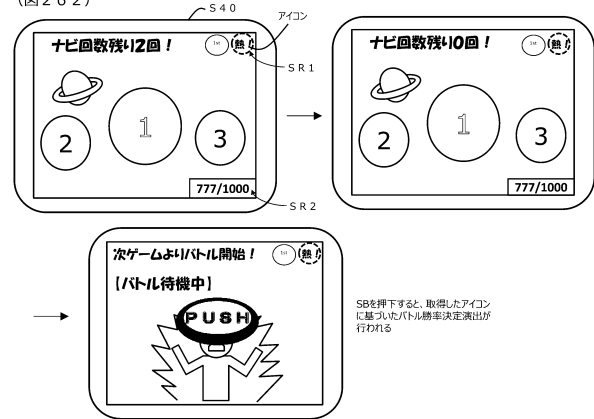
【図 2 6 1】

(図 2 6 1)

定数X	監視出率	出玉状態	
25	256.00%	出玉状態 3	
26	246.15%	出玉状態 3	
27	237.04%	出玉状態 3	
28	228.57%	出玉状態 3	
29	220.69%	出玉状態 3	
30	213.33%	出玉状態 2	→定数 I として記憶
31	206.45%	出玉状態 2	
32	200.00%	出玉状態 2	
33	193.94%	出玉状態 2	
34	188.24%	出玉状態 1	→定数 J として記憶
35	182.86%	出玉状態 1	
36	177.78%	出玉状態 1	
37	172.97%	出玉状態 1	
38	168.42%	出玉状態 1	
39	164.10%	出玉状態 1	
40	160.00%	出玉状態 1	
41	156.10%	出玉状態 0	→定数 K として記憶
・	・	出玉状態 0	
・	・	出玉状態 0	
・	・	出玉状態 0	
150	42.67%	出玉状態 0	
151	42.38%	出玉状態 0	
152	42.11%	出玉状態 0	
153	41.83%	出玉状態 0	
154	41.56%	出玉状態 0	
155	41.29%	出玉状態 0	
156	41.03%	出玉状態 0	
157	40.76%	出玉状態 0	
・	・	出玉状態 0	
・	・	出玉状態 0	
・	・	出玉状態 0	
174	36.78%	出玉状態 0	
・	・	出玉状態 0	
・	・	出玉状態 0	

【図 2 6 2】

(図 2 6 2)

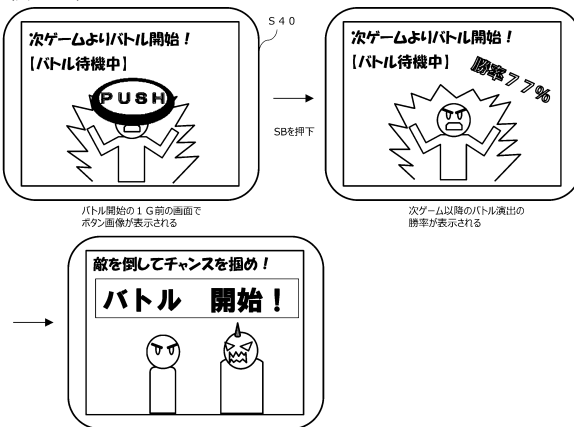


10

20

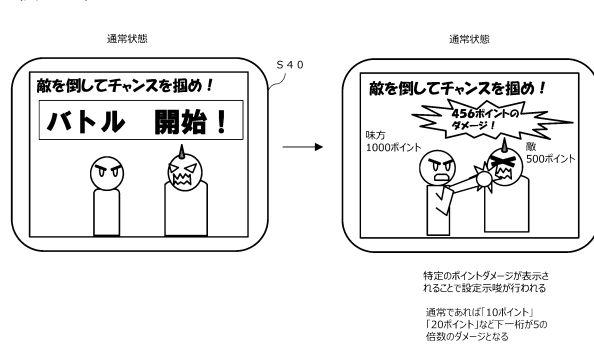
【図 2 6 3】

(図 2 6 3)



【図 2 6 4】

(図 2 6 4)



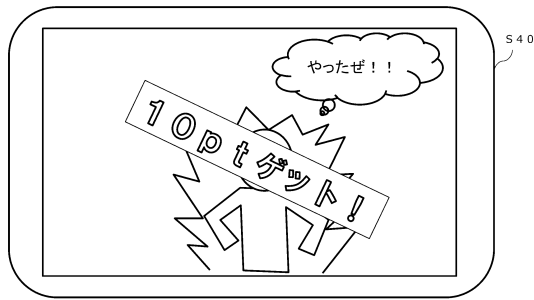
30

40

50

【図 265】

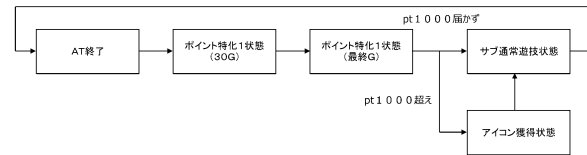
(図 265)



【図 266】

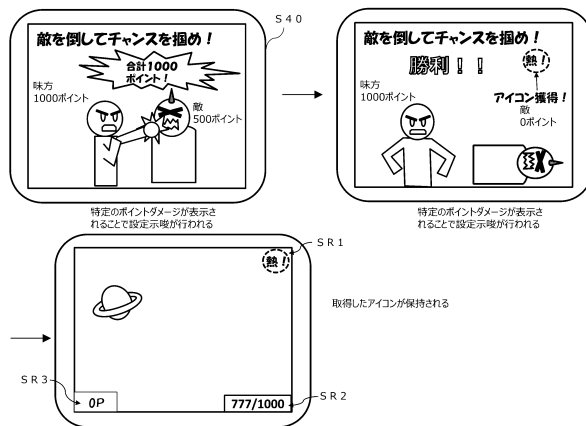
(図 266)

【ポイント特化 1 状態関連仕様】



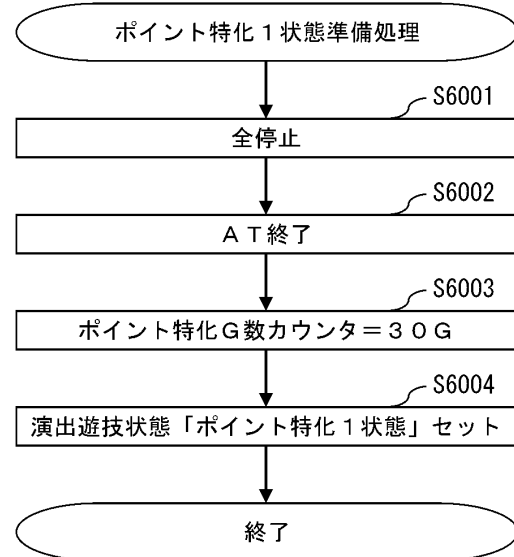
【図 267】

(図 267)



【図 268】

(図 268)



10

20

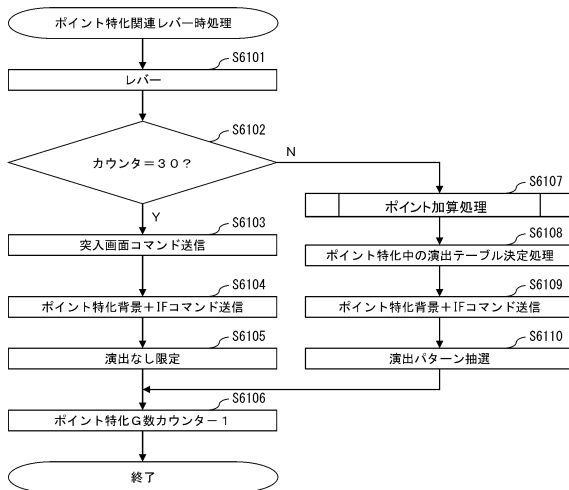
30

40

50

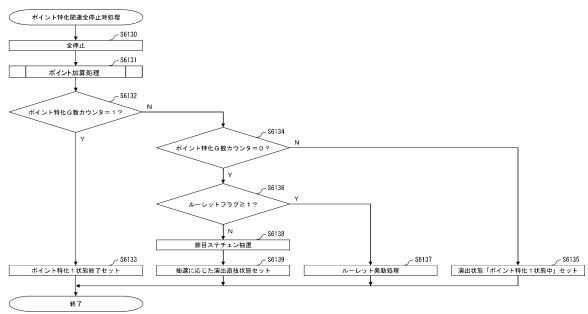
【図 2 6 9】

(図269)



【図 2 7 0】

(図270)

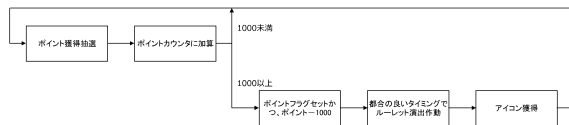


10

【図 2 7 1】

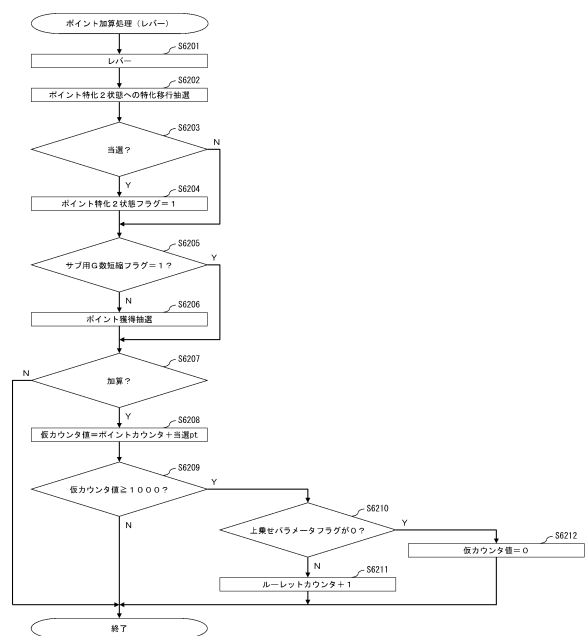
(図271)

【ポイントに関する仕様】



【図 2 7 2】

(図272)



20

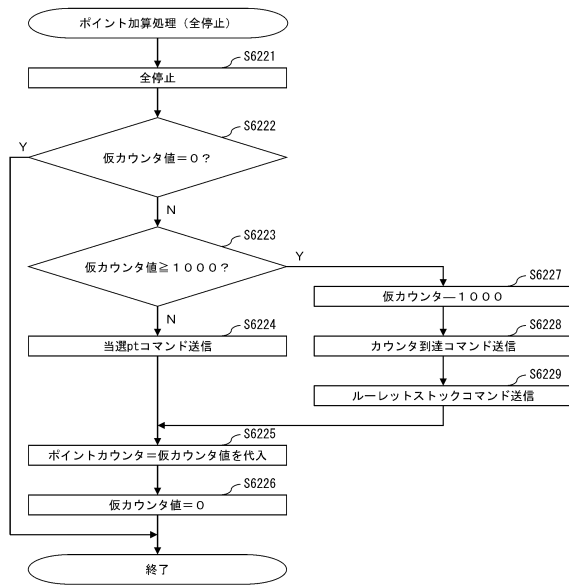
30

40

50

【図 273】

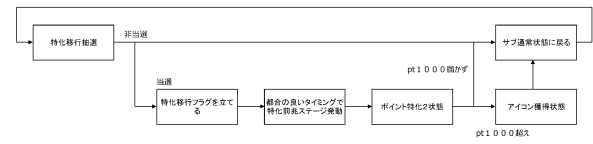
(図273)



【図 274】

(図274)

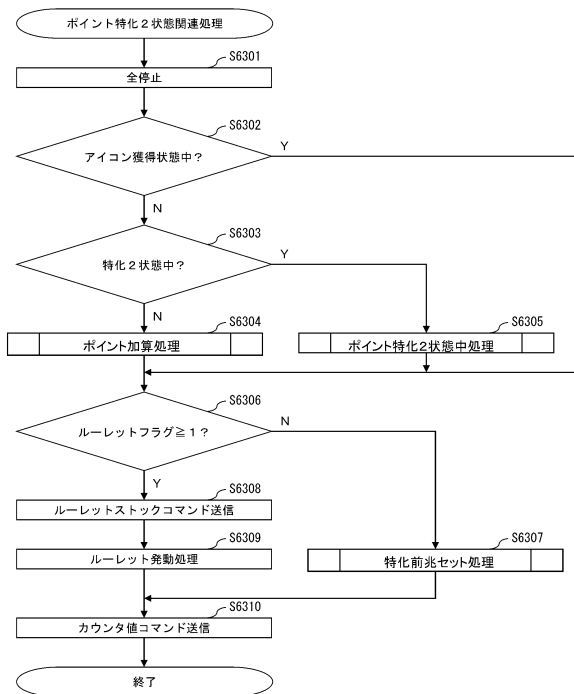
【ポイント獲得特化仕様】



10

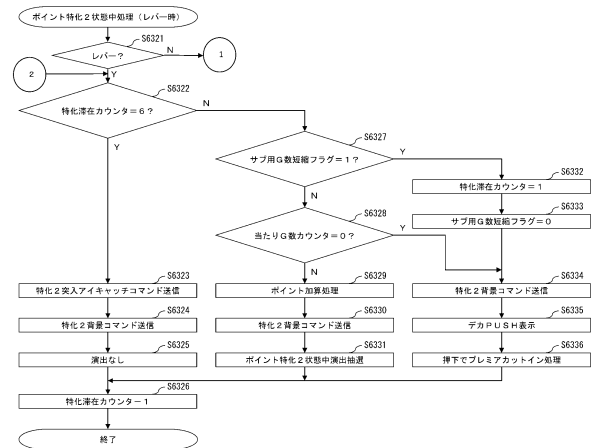
【図 275】

(図275)



【図 276】

(図276)



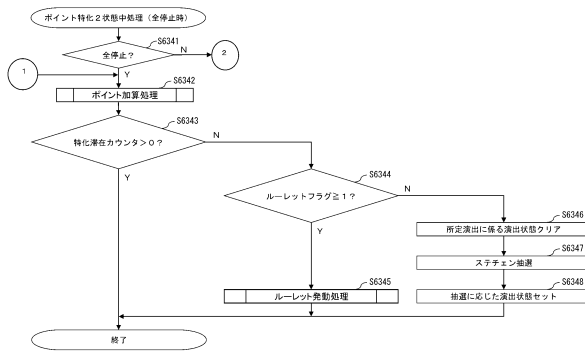
30

40

50

【 図 2 7 7 】

(图277)



【圖 2 7 8】

(圖278)

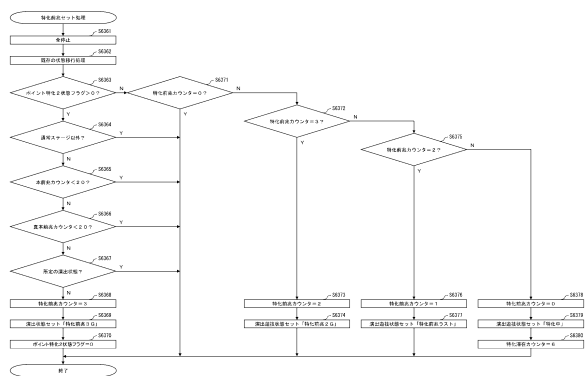
【特化前兆シナリオ仕様】



10

【 図 2 7 9 】

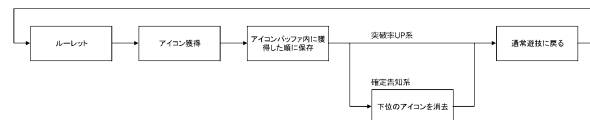
(圖279)



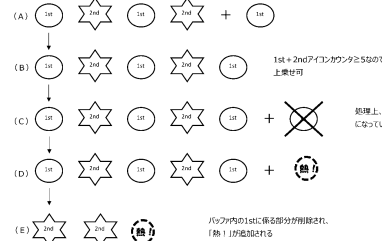
【 図 2 8 0 】

(圖280)

【アイコンに関する仕様】



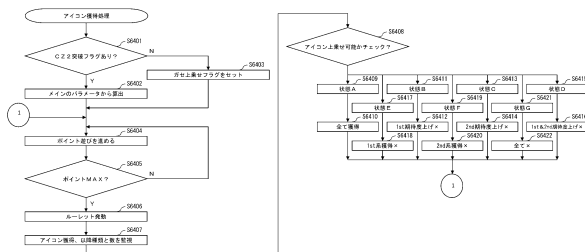
【アイコン表示例；アイコンバッファ内のイメージ】



20

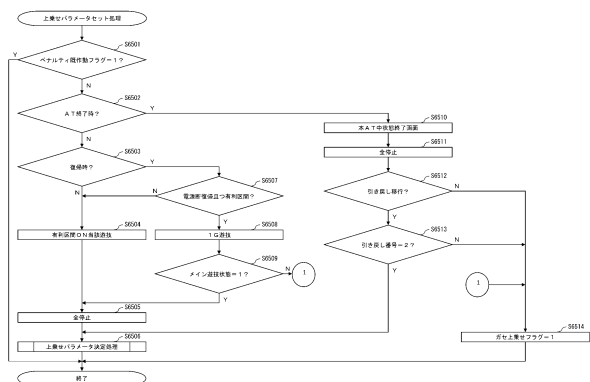
【 図 2 8 1 】

(圖281)



【図 282】

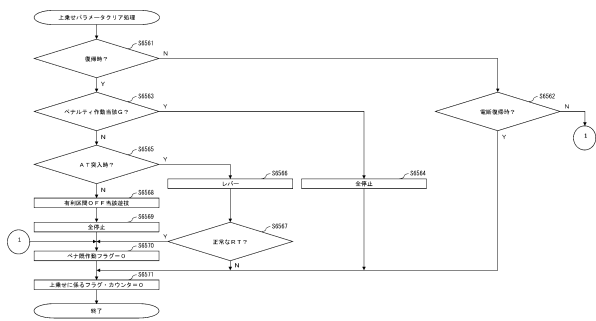
(2282)



40

【圖 2 8 4】

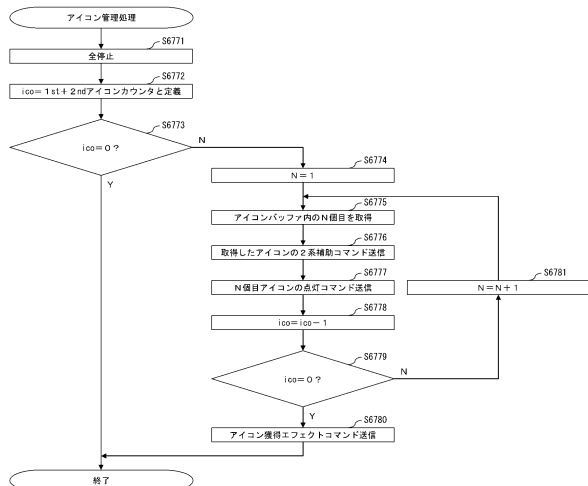
(圖284)



20

【 図 2 8 6 】

(圖286)



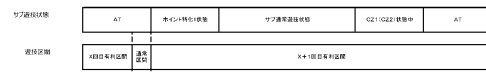
40

【図 2 8 7】

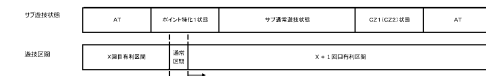
(図 2 8 7)

<遊技状態タイミングチャート>

パターン 1: A T終了時、又はC Z 1 (C Z 2) 終了時に有利区間がOFFになる。メイン遊技番号0-1になる



パターン 2: 引き続きメイン遊技状態2に移行。引き続きG数がランダムでポイント特化状態中に有利区間がOFFになる



パターン 3: 引き続きメイン遊技状態2に移行。引き続きG数がランダムでサブ通常遊技状態中に有利区間がOFFになる



パターン 4: 引き続きメイン遊技状態2に移行。C Z 1 状態又はC Z 2 状態を突破せずにAT T 中状態に移行



パターン 5: 引き続きメイン遊技状態2に移行。遊技状態番号1でAT T 中状態に当選する

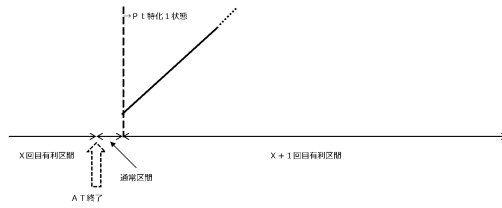


【図 2 8 8】

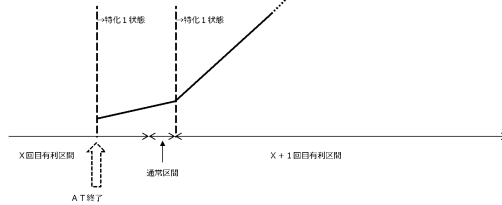
(図 2 8 8)

<ポイント累積獲得イメージ>

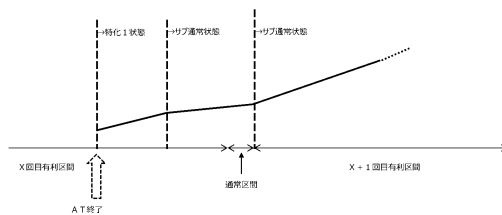
パターン 1 のポイント累積イメージ



パターン 2 のポイント累積イメージ



パターン 3 のポイント累積イメージ



【図 2 8 9】

(図 2 8 9)

<パターン 2: タイミングチャート>

サブ遊技状態	A T		ポイント特化1状態		サブ通常状態		C Z		A T			
遊技区間	X回目の有利区間			通常区間		X + 1回目の有利区間						
メイン遊技状態番号	4		2		0		1		3 or 7		4	
各種情報 (賞確率など)	—		未返信		返信済み						—	
ガゼラダ	ガゼラダオフ			ガゼラダオン			ガゼラダオフ					
ポイント	—		0 → 累積されていく						—			

※緑字: 遊技機に送られる状態、赤字: メイン側の状態、青字: サブ側の状態

※メイン遊技状態番号 2 の存在ゲーム数は、出玉状態番号に基づいて決定される

【図 2 9 0】

(図 2 9 0)

<パターン 3: タイミングチャート>

サブ遊技状態	A T	ポイント特化1状態	サブ通常状態		C Z	A T
遊技区間	X回目有利区間		通常区間	X + 1回目有利区間		
メイン遊技状態番号	4	2	0	1	3 or 7	4
各種情報 (確率値など)	—	未送信	送信済み			—
ガゼラダ	ガゼラダオフ		ガゼラダオン		ガゼラダオフ	
ポイント	—	0 → 累積されていく			—	

10

20

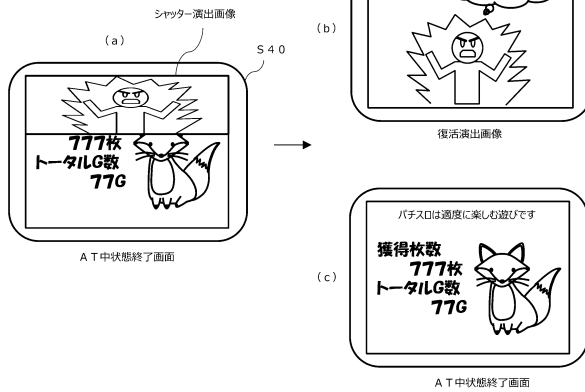
30

40

50

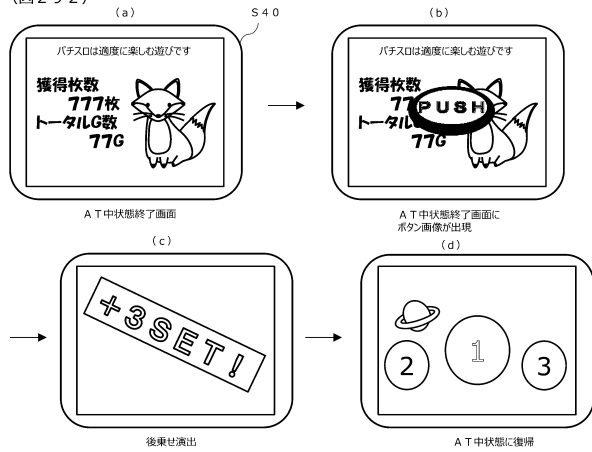
【図 2 9 1】

(図 2 9 1)



【図 2 9 2】

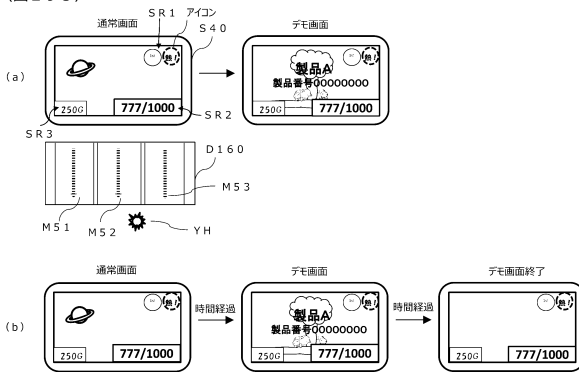
(図 2 9 2)



10

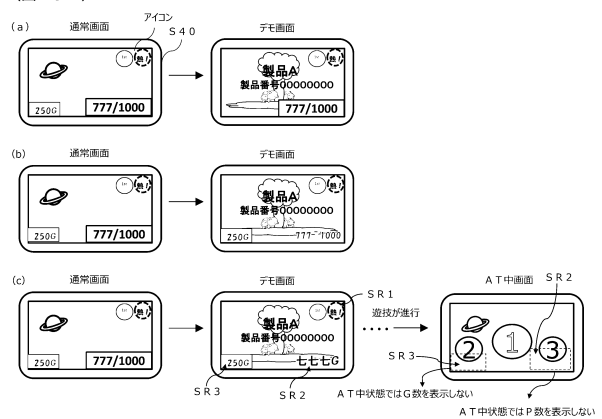
【図 2 9 3】

(図 2 9 3)



【図 2 9 4】

(図 2 9 4)



20

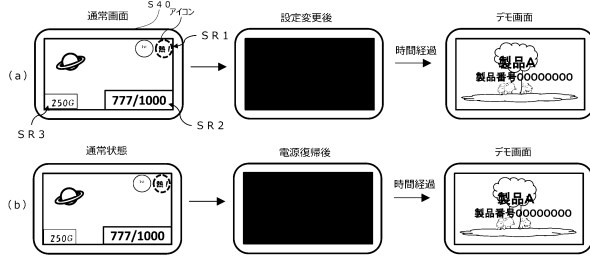
30

40

50

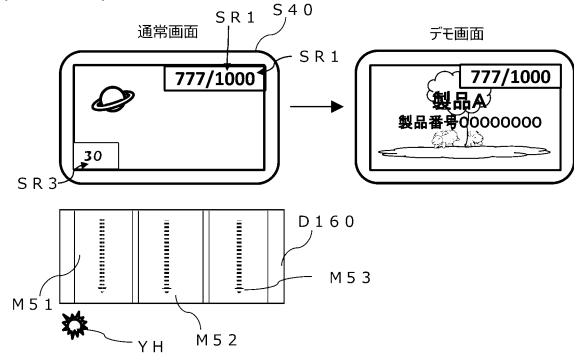
【図 2 9 5】

(図 2 9 5)



【図 2 9 6】

(図 2 9 6)



10

【図 2 9 7】

(図 2 9 7)

		有利区間移行抽選	AT抽選	有利区間クリアカウンタ	AT当選ゲーム数カウンタ
規定数2	非内部中	×	×	○	×
	BB-A内部中	×	×	○	×
	BB-B内部中	×	×	○	×
	BB-C内部中	×	×	○	×
規定数3	非内部中	×	×	○	×
	BB-A内部中	○	×	○	×
	BB-B内部中	○	×	○	×
	BB-C内部中	○	×	○	×
	BB-A作動中	×	×	○	×
	BB-B作動中	×	×	○	×
	BB-C作動中	×	×	○	×
	BB-D作動中	×	×	○	×

※ 当選確率:
BB-A, B > BB-C, D
確率期待値
BB-A, B < BB-C, D

※1
○: 抽選あり
×: 抽選なし

※2
○: カウントあり
×: カウントなし

【図 2 9 8】

(図 2 9 8)

(a)	通常抽選 (定額P, GGL)	ゲーム数	当選確率	当選確率 (定額P, GGL)
(b)	AT抽選 (定額P, GGL)	ゲーム数	当選確率	当選確率 (定額P, GGL)
(c)	設定変更時 (定額P, GGL)	ゲーム数	当選確率	当選確率 (定額P, GGL)
(d)	設定変更時 (定額P, GGL)	ゲーム数	当選確率	当選確率 (定額P, GGL)

※1: 当選確率: 定額P, GGLは考慮しない。

※2: 当選確率: 定額P, GGLは考慮しない。

※3: 当選確率: 定額P, GGLは考慮しない。

※4: 当選確率: 定額P, GGLは考慮しない。

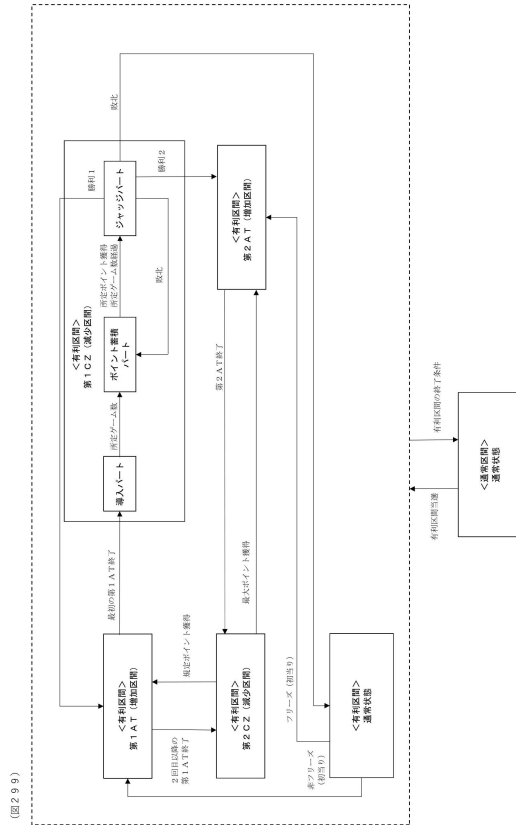
20

30

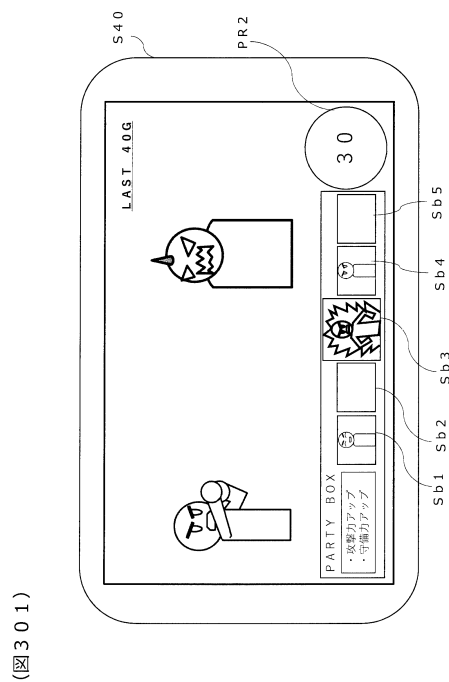
40

50

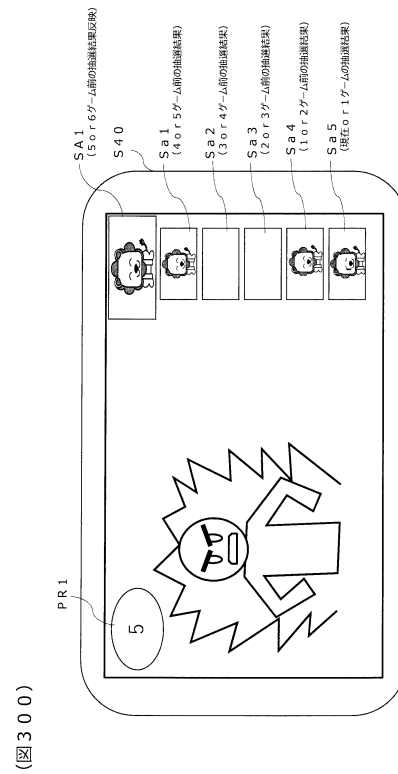
【 図 2 9 9 】



【 図 3 0 1 】



【図 3 0 0】



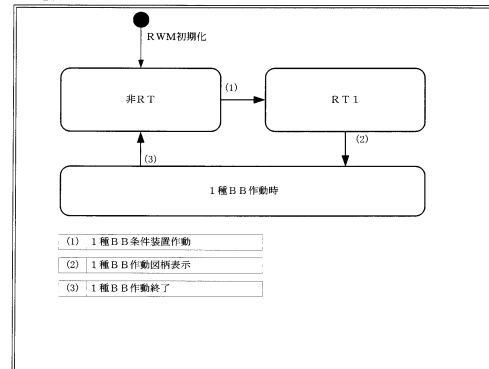
【 図 3 0 2 】

(302)

(1) RTの変動条件

狀態	回数	變動型態	移行先
非 R T	∞	開始 1 R W M 初始化	—
		終了 1 種 B 条件装置動作	R T 1
R T 1	∞	開始 1 種 B 条件装置動作	—
		終了 1 種 B 作動區間表示	1 種 B 作動時
1 種 B 作動時	∞	開始 1 種 B 作動區間表示 終了 1 種 B 作動終了	— 非 R T

(2) RT遷移図



【図 3 0 3】

(図 3 0 3)

配列及び図柄名称

	第 1 回戦	第 2 回戦	第 3 回戦
20	ブランク	ベバ	ブランク
19	リブレ	リブレ	ス仕
18	青セブン	チェー	リブレ
17	赤セブン	赤セブン	赤セブン
16	ベバ	ブランク	ベバ
15	ブランク	ベバ	ブランク
14	リブレ	リブレ	ス仕
13	金ハ	ス仕	リブレ
12	ス仕	黒ハ	金ハ
11	ベバ	ブランク	ベバ
10	ブランク	ベバ	ブランク
9	リブレ	リブレ	ス仕
8	チェー	ス仕	リブレ
7	ス仕	金ハ	黒ハ
6	ベバ	ブランク	ベバ
5	黒ハ	ベバ	ブランク
4	リブレ	リブレ	ス仕
3	チェー	チェー	リブレ
2	ス仕	青セブン	青セブン
1	ベバ	ブランク	ベバ

【図 3 0 4】

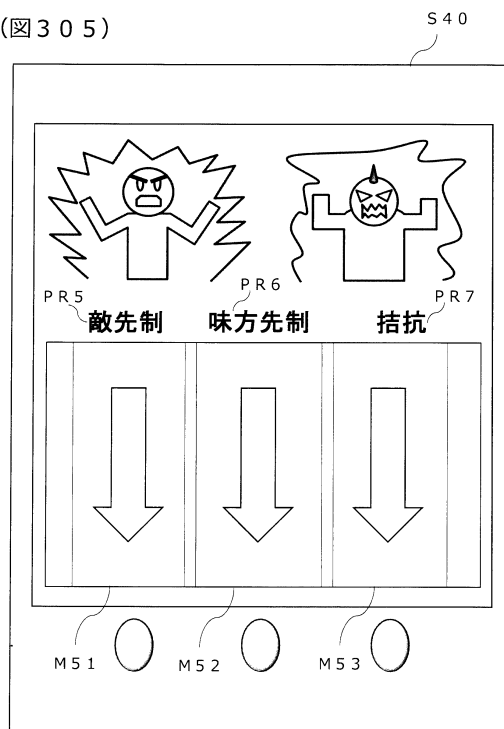
(図 3 0 4)

当選	制票関連
押し順べら群123	123 (左中右) : パトル目 1 (見た目上、中略払いブランク) の 1 枚役 132 (左中右) : 非パトル目 1 枚役 2- (中 1 s t) : 入賞なし or 1 枚役 or ポーナス 3- (右 1 s t) : 入賞なし or 1 枚役 or ポーナス
押し順べら群132	123 : パトル目 1 枚役 132 : パトル目 1 枚役 2- : 入賞なし or 1 枚役 or ポーナス 3- : 入賞なし or 1 枚役 or ポーナス
押し順べら群213	1- (左 1 s t) : 入賞なし or 1 枚役 or ポーナス 213 (中左右) : パトル目 2 (見た目上、右上がり払いブランク) の 1 枚役 231 (中左右) : 非パトル目 1 枚役 3- : 入賞なし or 1 枚役 or ポーナス
押し順べら群231	1- : 入賞なし or 1 枚役 or ポーナス 213 : パトル目 2 (見た目上、右上がり払い) の 1 枚役 231 : 入賞なし or 1 枚役 or ポーナス 3- : 入賞なし or 1 枚役 or ポーナス
押し順べら群312	1- : 入賞なし or 1 枚役 or ポーナス 2- : 入賞なし or 1 枚役 or ポーナス 312 (右中左) : パトル目 2 (見た目上、右上がり払い) の 1 枚役 321 (右中左) : 入賞 37-3 (9000)
押し順べら群321	1- : 入賞なし or 1 枚役 or ポーナス 2- : 入賞なし or 1 枚役 or ポーナス 312 : 非パトル目 1 枚役 321 : パトル目 2 (見た目上、右上がり払い) の 1 枚役

・上記押し順べらC群 (ポーナス関連 1 枚役) の当選確率は、約 1 / 8
・このポーナス関連 1 枚役の当選確率は、約 1 / 24 で、パトル目 2 枚目以上は、中略払いブランクをナビとする。
・パトル目 1 : 裏面ライン (左下、中下、右下) に、「リブレ・ブランク・ス仕」が停止、見た目上は、中略払いブランクが揃う
・パトル目 2 : 裏面ラインに、「黒ハ・ブランク・リブレ」又は「ブランク・ブランク・リブレ」が停止、見た目上は、右上がりにブランクが揃う
・非パトル目 1 枚役 : 「リブレ・ブランク・リブレ」、「リブレ・チェー・ス仕」、「黒ハ・ベバ・リブレ」
・1 枚役 : 「リブレ・赤セブン・赤セブン」、「赤セブン・黒ハ・ベバ」、「黒セブン・黒ハ・ベバ」等
・ポーナス : 「黒セブン・黒ハ・ベバ」等

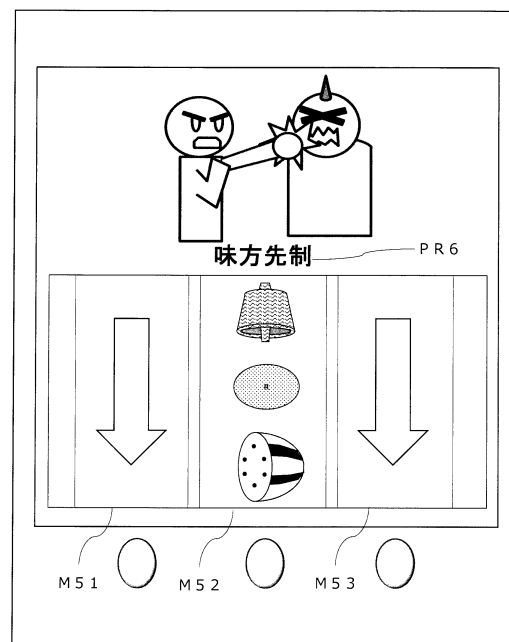
【図 3 0 5】

(図 3 0 5)



【図 3 0 6】

(図 3 0 6)



10

20

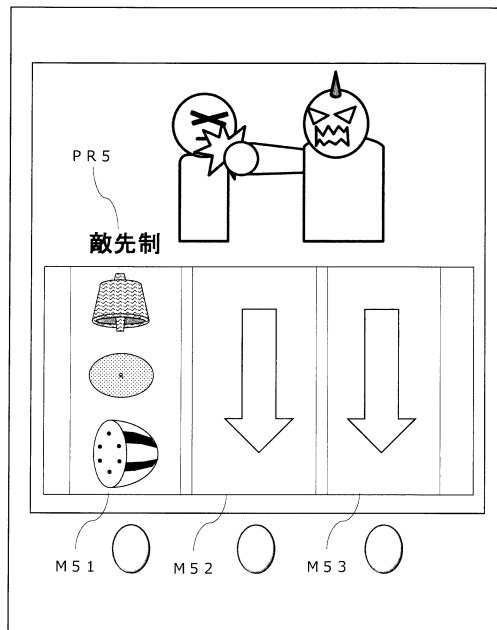
30

40

50

【図 3 0 7】

(図 3 0 7)



【図 3 0 8】

(図 3 0 8)

	第 1 回戦	第 2 回戦	第 3 回戦
0	箱	リプレイ	ブランチB
19	ハナ	ハナ	リプレイ
18	赤セブン	赤セブン	赤セブン
17	ブランチA	ブランチA	ハナ
16	リプレイ	箱	箱
15	箱	リプレイ	ブランチA
14	ハナ	ハナ	リプレイ
13	黒セブン	黒セブン	黒セブン
12	ブランチA	ブランチB	ハナ
11	リプレイ	箱	箱
10	箱	リプレイ	ブランチA
9	ハナ	ハナ	リプレイ
8	緑セブン	緑セブン	緑セブン
7	ブランチA	ブランチA	ハナ
6	リプレイ	箱	箱
5	箱	リプレイ	ブランチA
4	ハナ	ハナ	リプレイ
3	白セブン	白セブン	白セブン
2	ブランチB	ブランチA	ハナ
1	リプレイ	箱	箱

10

20

【図 3 0 9】

(図 3 0 9)
規定数以上の図柄の組み合わせ

表内の項目は、下記の通り分類。
(1) 規定数以上の図柄
(2) 規定数以上の図柄
(3) 規定数以上の図柄
(4) 規定数以上の図柄

	第 1 回戦	第 2 回戦	第 3 回戦	入賞図柄・作動図柄・ パターン図柄名称	規定数及び遊技状態			
					3枚 (1)	2枚 (2)	3枚 (3)	3枚 (4)
1	白セブン	赤セブン	白セブン	1種B B 0 1 作動図柄	1種B B	—	—	—
2	赤セブン	白セブン	白セブン	1種B B 0 2 作動図柄	1種B B	—	—	—
3	白セブン	緑セブン	白セブン	1種B B 0 3 作動図柄	—	1種B B	—	—
4	赤セブン	緑セブン	白セブン	1種B B 0 4 作動図柄	—	1種B B	—	—
5	ブランチA	リプレイ	白セブン	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	—
6	ブランチA	リプレイ	赤セブン	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	—
7	ブランチA	リプレイ	黒セブン	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	—
8	ブランチA	リプレイ	緑セブン	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	—
9	ブランチB	リプレイ	白セブン	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	—
10	ブランチB	リプレイ	赤セブン	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	—
11	ブランチB	リプレイ	黒セブン	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	—
12	ブランチB	リプレイ	緑セブン	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	—
13	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技 0 2 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技	—
14	黒セブン	リプレイ	リプレイ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
15	リプレイ	リプレイ	白セブン	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	—	—	—
16	リプレイ	リプレイ	赤セブン	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	—	—	—
17	リプレイ	リプレイ	黒セブン	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	—	—	—
18	リプレイ	リプレイ	緑セブン	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	—	—	—
19	ブランチA	リプレイ	リプレイ	再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	—	—	—
20	ブランチB	リプレイ	リプレイ	再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	—	—	—
21	ブランチA	ブランチA	リプレイ	再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	—	—	—
22	ブランチA	ブランチB	リプレイ	再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	—	—	—
23	ブランチB	ブランチA	リプレイ	再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	—	—	—
24	ブランチB	ブランチB	リプレイ	再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	—	—	—
25	リプレイ	箱	ハナ	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	—	—	—
26	白セブン	ハナ	箱	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	—	—	—
27	赤セブン	ハナ	箱	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	—	—	—
28	黒セブン	ハナ	箱	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	—	—	—
29	緑セブン	ハナ	箱	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	—	—	—

【図 3 1 0】

(図 3 1 0)

30	白セブン	箱	白セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	—	—	—
31	白セブン	箱	赤セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	—	—	—
32	白セブン	箱	黒セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	—	—	—
33	白セブン	箱	緑セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	—	—	—
34	赤セブン	箱	白セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	—	—	—
35	赤セブン	箱	赤セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	—	—	—
36	赤セブン	箱	黒セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	—	—	—
37	赤セブン	箱	緑セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	—	—	—
38	黒セブン	箱	白セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	—	—	—
39	黒セブン	箱	赤セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	—	—	—
40	黒セブン	箱	黒セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	—	—	—
41	黒セブン	箱	緑セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	—	—	—
42	緑セブン	箱	白セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	—	—	—
43	緑セブン	箱	赤セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	—	—	—
44	緑セブン	箱	黒セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	—	—	—
45	緑セブン	箱	緑セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	—	—	—
46	白セブン	箱	箱	入賞 0 1 入賞図柄	15	3	15	15
47	赤セブン	箱	箱	入賞 0 2 入賞図柄	15	3	15	15
48	黒セブン	箱	箱	入賞 0 3 入賞図柄	15	3	15	15
49	緑セブン	箱	箱	入賞 0 4 入賞図柄	15	3	15	15
50	箱	白セブン	箱	入賞 0 5 入賞図柄	15	3	15	15
51	箱	赤セブン	箱	入賞 0 6 入賞図柄	15	3	15	15
52	箱	黒セブン	箱	入賞 0 7 入賞図柄	15	3	15	15
53	箱	緑セブン	箱	入賞 0 8 入賞図柄	15	3	15	15
54	箱	箱	白セブン	入賞 1 0 入賞図柄	15	3	15	15
55	箱	箱	赤セブン	入賞 1 1 入賞図柄	15	3	15	15
56	箱	箱	黒セブン	入賞 1 2 入賞図柄	15	3	15	15
57	箱	箱	緑セブン	入賞 1 2 入賞図柄	15	3	15	15

30

40

50

【 図 3 1 1 】

[illegible]

【図 3 1 2】

[illegible]

10

【 図 3 1 3 】

表3.13									
122	箱	ペラ	箱	入賞 2 0 入賞回数	15	7	15	15	
123	3パレ	箱	3パレ	入賞 2 1 入賞回数	15	7	15	15	
124	3パレ	箱	箱	入賞 2 2 入賞回数	15	7	15	15	
125	箱	箱	3パレ	入賞 2 3 入賞回数	15	7	15	15	
126	箱	3パレ	箱	入賞 2 4 入賞回数	15	7	15	15	
127	3パレ	3パレ	箱	入賞 2 5 入賞回数	15	7	15	15	
128	箱	3パレ	3パレ	入賞 2 6 入賞回数	15	7	15	15	
129	3パレ	ペラ	3パレ	入賞 2 7 入賞回数	15	7	15	15	
130	箱	ペラ	3パレ	入賞 2 7 入賞回数	15	7	15	15	
131	箱	箱	箱	入賞 2 8 入賞回数	—	—	1	1	

【 図 3 1 4 】

第34号				
コース名	科目名	講師	単位取得	
初級1	ハズレ	〃		
11級前 - A 全科目修習	初級前 - A	1級前 0-1	1級前 0-1	
11級前 - B 全科目修習	初級前 - B	1級前 0-2	1級前 0-2	
11級前 - C 全科目修習	初級前 - C	1級前 0-3	1級前 0-3	
11級前 - D 全科目修習	初級前 - D	1級前 0-4	1級前 0-4	
11級前 - E 全科目修習	初級前 - E	1級前 0-5	1級前 0-5	
11級前 - F 全科目修習	初級前 - F	1級前 0-6	1級前 0-6	
11級前 - G 全科目修習	初級前 - G	1級前 0-7	1級前 0-7	
11級前 - H 全科目修習	初級前 - H	1級前 0-8	1級前 0-8	
11級前 - I 全科目修習	初級前 - I	1級前 0-9	1級前 0-9	
11級前 - J 全科目修習	初級前 - J	1級前 0-10	1級前 0-10	
11級前 - K 全科目修習	初級前 - K	1級前 0-11	1級前 0-11	
11級前 - L 全科目修習	初級前 - L	1級前 0-12	1級前 0-12	
11級前 - M 全科目修習	初級前 - M	1級前 0-13	1級前 0-13	
11級前 - N 全科目修習	初級前 - N	1級前 0-14	1級前 0-14	
11級前 - O 全科目修習	初級前 - O	1級前 0-15	1級前 0-15	
11級前 - P 全科目修習	初級前 - P	1級前 0-16	1級前 0-16	
11級前 - Q 全科目修習	初級前 - Q	1級前 0-17	1級前 0-17	
11級前 - R 全科目修習	初級前 - R	1級前 0-18	1級前 0-18	
11級前 - S 全科目修習	初級前 - S	1級前 0-19	1級前 0-19	
11級前 - T 全科目修習	初級前 - T	1級前 0-20	1級前 0-20	
11級前 - U 全科目修習	初級前 - U	1級前 0-21	1級前 0-21	
11級前 - V 全科目修習	初級前 - V	1級前 0-22	1級前 0-22	
11級前 - W 全科目修習	初級前 - W	1級前 0-23	1級前 0-23	
11級前 - X 全科目修習	初級前 - X	1級前 0-24	1級前 0-24	
11級前 - Y 全科目修習	初級前 - Y	1級前 0-25	1級前 0-25	
11級前 - Z 全科目修習	初級前 - Z	1級前 0-26	1級前 0-26	
11級前 - AA 全科目修習	初級前 - AA	1級前 0-27	1級前 0-27	
11級前 - AB 全科目修習	初級前 - AB	1級前 0-28	1級前 0-28	
11級前 - AC 全科目修習	初級前 - AC	1級前 0-29	1級前 0-29	
11級前 - AD 全科目修習	初級前 - AD	1級前 0-30	1級前 0-30	
11級前 - AE 全科目修習	初級前 - AE	1級前 0-31	1級前 0-31	
11級前 - AF 全科目修習	初級前 - AF	1級前 0-32	1級前 0-32	
11級前 - AG 全科目修習	初級前 - AG	1級前 0-33	1級前 0-33	
11級前 - AH 全科目修習	初級前 - AH	1級前 0-34	1級前 0-34	
11級前 - AI 全科目修習	初級前 - AI	1級前 0-35	1級前 0-35	
11級前 - AJ 全科目修習	初級前 - AJ	1級前 0-36	1級前 0-36	
11級前 - AK 全科目修習	初級前 - AK	1級前 0-37	1級前 0-37	
11級前 - AL 全科目修習	初級前 - AL	1級前 0-38	1級前 0-38	
11級前 - AM 全科目修習	初級前 - AM	1級前 0-39	1級前 0-39	
11級前 - AN 全科目修習	初級前 - AN	1級前 0-40	1級前 0-40	
11級前 - AO 全科目修習	初級前 - AO	1級前 0-41	1級前 0-41	
11級前 - AP 全科目修習	初級前 - AP	1級前 0-42	1級前 0-42	
11級前 - AQ 全科目修習	初級前 - AQ	1級前 0-43	1級前 0-43	
11級前 - AR 全科目修習	初級前 - AR	1級前 0-44	1級前 0-44	
11級前 - AS 全科目修習	初級前 - AS	1級前 0-45	1級前 0-45	
11級前 - AT 全科目修習	初級前 - AT	1級前 0-46	1級前 0-46	
11級前 - AU 全科目修習	初級前 - AU	1級前 0-47	1級前 0-47	
11級前 - AV 全科目修習	初級前 - AV	1級前 0-48	1級前 0-48	
11級前 - AW 全科目修習	初級前 - AW	1級前 0-49	1級前 0-49	
11級前 - AX 全科目修習	初級前 - AX	1級前 0-50	1級前 0-50	
11級前 - AY 全科目修習	初級前 - AY	1級前 0-51	1級前 0-51	
11級前 - AZ 全科目修習	初級前 - AZ	1級前 0-52	1級前 0-52	
11級前 - BA 全科目修習	初級前 - BA	1級前 0-53	1級前 0-53	
11級前 - BB 全科目修習	初級前 - BB	1級前 0-54	1級前 0-54	
11級前 - BC 全科目修習	初級前 - BC	1級前 0-55	1級前 0-55	
11級前 - BD 全科目修習	初級前 - BD	1級前 0-56	1級前 0-56	
11級前 - BE 全科目修習	初級前 - BE	1級前 0-57	1級前 0-57	
11級前 - BF 全科目修習	初級前 - BF	1級前 0-58	1級前 0-58	
11級前 - BG 全科目修習	初級前 - BG	1級前 0-59	1級前 0-59	
11級前 - BH 全科目修習	初級前 - BH	1級前 0-60	1級前 0-60	
11級前 - BI 全科目修習	初級前 - BI	1級前 0-61	1級前 0-61	
11級前 - BJ 全科目修習	初級前 - BJ	1級前 0-62	1級前 0-62	
11級前 - BK 全科目修習	初級前 - BK	1級前 0-63	1級前 0-63	
11級前 - BL 全科目修習	初級前 - BL	1級前 0-64	1級前 0-64	
11級前 - BM 全科目修習	初級前 - BM	1級前 0-65	1級前 0-65	
11級前 - BN 全科目修習	初級前 - BN	1級前 0-66	1級前 0-66	
11級前 - BO 全科目修習	初級前 - BO	1級前 0-67	1級前 0-67	
11級前 - BP 全科目修習	初級前 - BP	1級前 0-68	1級前 0-68	
11級前 - BQ 全科目修習	初級前 - BQ	1級前 0-69	1級前 0-69	
11級前 - BR 全科目修習	初級前 - BR	1級前 0-70	1級前 0-70	
11級前 - BS 全科目修習	初級前 - BS	1級前 0-71	1級前 0-71	
11級前 - BT 全科目修習	初級前 - BT	1級前 0-72	1級前 0-72	
11級前 - BU 全科目修習	初級前 - BU	1級前 0-73	1級前 0-73	
11級前 - BV 全科目修習	初級前 - BV	1級前 0-74	1級前 0-74	
11級前 - BW 全科目修習	初級前 - BW	1級前 0-75	1級前 0-75	
11級前 - BX 全科目修習	初級前 - BX	1級前 0-76	1級前 0-76	
11級前 - BY 全科目修習	初級前 - BY	1級前 0-77	1級前 0-77	
11級前 - BZ 全科目修習	初級前 - BZ	1級前 0-78	1級前 0-78	
11級前 - CA 全科目修習	初級前 - CA	1級前 0-79	1級前 0-79	
11級前 - CB 全科目修習	初級前 - CB	1級前 0-80	1級前 0-80	
11級前 - CC 全科目修習	初級前 - CC	1級前 0-81	1級前 0-81	
11級前 - CD 全科目修習	初級前 - CD	1級前 0-82	1級前 0-82	
11級前 - CE 全科目修習	初級前 - CE	1級前 0-83	1級前 0-83	
11級前 - CF 全科目修習	初級前 - CF	1級前 0-84	1級前 0-84	
11級前 - CG 全科目修習	初級前 - CG	1級前 0-85	1級前 0-85	
11級前 - CH 全科目修習	初級前 - CH	1級前 0-86	1級前 0-86	
11級前 - CI 全科目修習	初級前 - CI	1級前 0-87	1級前 0-87	
11級前 - CJ 全科目修習	初級前 - CJ	1級前 0-88	1級前 0-88	
11級前 - CK 全科目修習	初級前 - CK	1級前 0-89	1級前 0-89	
11級前 - CL 全科目修習	初級前 - CL	1級前 0-90	1級前 0-90	
11級前 - CM 全科目修習	初級前 - CM	1級前 0-91	1級前 0-91	
11級前 - CN 全科目修習	初級前 - CN	1級前 0-92	1級前 0-92	
11級前 - CO 全科目修習	初級前 - CO	1級前 0-93	1級前 0-93	
11級前 - CP 全科目修習	初級前 - CP	1級前 0-94	1級前 0-94	
11級前 - CQ 全科目修習	初級前 - CQ	1級前 0-95	1級前 0-95	
11級前 - CR 全科目修習	初級前 - CR	1級前 0-96	1級前 0-96	
11級前 - CS 全科目修習	初級前 - CS	1級前 0-97	1級前 0-97	
11級前 - CT 全科目修習	初級前 - CT	1級前 0-98	1級前 0-98	
11級前 - CU 全科目修習	初級前 - CU	1級前 0-99	1級前 0-99	
11級前 - CV 全科目修習	初級前 - CV	1級前 0-100	1級前 0-100	
11級前 - CW 全科目修習	初級前 - CW	1級前 0-101	1級前 0-101	
11級前 - CX 全科目修習	初級前 - CX	1級前 0-102	1級前 0-102	
11級前 - CY 全科目修習	初級前 - CY	1級前 0-103	1級前 0-103	
11級前 - CZ 全科目修習	初級前 - CZ	1級前 0-104	1級前 0-104	
11級前 - DA 全科目修習	初級前 - DA	1級前 0-105	1級前 0-105	
11級前 - DB 全科目修習	初級前 - DB	1級前 0-106	1級前 0-106	
11級前 - DC 全科目修習	初級前 - DC	1級前 0-107	1級前 0-107	
11級前 - DD 全科目修習	初級前 - DD	1級前 0-108	1級前 0-108	
11級前 - DE 全科目修習	初級前 - DE	1級前 0-109	1級前 0-109	
11級前 - DF 全科目修習	初級前 - DF	1級前 0-110	1級前 0-110	
11級前 - DG 全科目修習	初級前 - DG	1級前 0-111	1級前 0-111	
11級前 - DH 全科目修習	初級前 - DH	1級前 0-112	1級前 0-112	
11級前 - DI 全科目修習	初級前 - DI	1級前 0-113	1級前 0-113	
11級前 - DJ 全科目修習	初級前 - DJ	1級前 0-114	1級前 0-114	
11級前 - DK 全科目修習	初級前 - DK	1級前 0-115	1級前 0-115	
11級前 - DL 全科目修習	初級前 - DL	1級前 0-116	1級前 0-116	
11級前 - DM 全科目修習	初級前 - DM	1級前 0-117	1級前 0-117	
11級前 - DN 全科目修習	初級前 - DN	1級前 0-118	1級前 0-118	
11級前 - DO 全科目修習	初級前 - DO	1級前 0-119	1級前 0-119	
11級前 - DP 全科目修習	初級前 - DP	1級前 0-120	1級前 0-120	
11級前 - DQ 全科目修習	初級前 - DQ	1級前 0-121	1級前 0-121	
11級前 - DR 全科目修習	初級前 - DR	1級前 0-122	1級前 0-122	
11級前 - DS 全科目修習	初級前 - DS	1級前 0-123	1級前 0-123	
11級前 - DT 全科目修習	初級前 - DT	1級前 0-124	1級前 0-124	
11級前 - DU 全科目修習	初級前 - DU	1級前 0-125	1級前 0-125	
11級前 - DV 全科目修習	初級前 - DV	1級前 0-126	1級前 0-126	
11級前 - DW 全科目修習	初級前 - DW	1級前 0-127	1級前 0-127	
11級前 - DX 全科目修習	初級前 - DX	1級前 0-128	1級前 0-128	
11級前 - DY 全科目修習	初級前 - DY	1級前 0-129	1級前 0-129	
11級前 - DZ 全科目修習	初級前 - DZ	1級前 0-130	1級前 0-130	
11級前 - EA 全科目修習	初級前 - EA	1級前 0-131	1級前 0-131	
11級前 - EB 全科目修習	初級前 - EB	1級前 0-132	1級前 0-132	
11級前 - EC 全科目修習	初級前 - EC	1級前 0-133	1級前 0-133	
11級前 - ED 全科目修習	初級前 - ED	1級前 0-134	1級前 0-134	
11級前 - EE 全科目修習	初級前 - EE	1級前 0-135	1級前 0-135	
11級前 - EF 全科目修習	初級前 - EF	1級前 0-136	1級前 0-136	
11級前 - EG 全科目修習	初級前 - EG	1級前 0-137	1級前 0-137	
11級前 - EH 全科目修習	初級前 - EH	1級前 0-138	1級前 0-138	
11級前 - EI 全科目修習	初級前 - EI	1級前 0-139	1級前 0-139	
11級前 - EJ 全科目修習	初級前 - EJ	1級前 0-140	1級前 0-140	
11級前 - EK 全科目修習	初級前 - EK	1級前 0-141	1級前 0-141	
11級前 - EL 全科目修習	初級前 - EL	1級前 0-142	1級前 0-142	
11級前 - EM 全科目修習	初級前 - EM	1級前 0-143	1級前 0-143	
11級前 - EN 全科目修習	初級前 - EN	1級前 0-144	1級前 0-144	
11級前 - EO 全科目修習	初級前 - EO	1級前 0-145	1級前 0-145	
11級前 - EP 全科目修習	初級前 - EP	1級前 0-146	1級前 0-146	
11級前 - EQ 全科目修習	初級前 - EQ	1級前 0-147	1級前 0-147	
11級前 - ER 全科目修習	初級前 - ER	1級前 0-148	1級前 0-148	
11級前 - ES 全科目修習	初級前 - ES	1級前 0-149	1級前 0-149	
11級前 - ET 全科目修習	初級前 - ET	1級前 0-150	1級前 0-150	
11級前 - EU 全科目修習	初級前 - EU	1級前 0-151	1級前 0-151	
11級前 - EV 全科目修習	初級前 - EV	1級前 0-152	1級前 0-152	
11級前 - EW 全科目修習	初級前 - EW	1級前 0-153	1級前 0-153	
11級前 - EX 全科目修習	初級前 - EX	1級前 0-154	1級前 0-154	
11級前 - EY 全科目修習	初級前 - EY	1級前 0-155	1級前 0-155	
11級前 - EZ 全科目修習	初級前 - EZ	1級前 0-156	1級前 0-156	
11級前 - FA 全科目修習	初級前 - FA	1級前 0-157	1級前 0-157	
11級前 - FB 全科目修習	初級前 - FB	1級前 0-158	1級前 0-158	
11級前 - FC 全科目修習	初級前 - FC	1級前 0-159	1級前 0-159	
11級前 - FD 全科目修習	初級前 - FD	1級前 0-160	1級前 0-160	
11級前 - FE 全科目修習	初級前 - FE	1級前 0-161	1級前 0-161	
11級前 - FF 全科目修習	初級前 - FF	1級前 0-162	1級前 0-162	
11級前 - FG 全科目修習	初級前 - FG	1級前 0-163	1級前 0-163	
11級前 - FH 全科目修習	初級前 - FH	1級前 0-164	1級前 0-164	
11級前 - FI 全科目修習	初級前 - FI	1級前 0-165	1級前 0-165	
11級前 - FJ 全科目修習	初級前 - FJ	1級前 0-166	1級前 0-166	
11級前 - FK 全科目修習	初級前 - FK	1級前 0-167	1級前 0-167	
11級前 - FL 全科目修習	初級前 - FL	1級前 0-168	1級前 0-168	
11級前 - FM 全科目修習	初級前 - FM	1級前 0-169	1級前 0-169	
11級前 - FN 全科目修習	初級前 - FN	1級前 0-170	1級前 0-170	
11級前 - FO 全科目修習	初級前 - FO	1級前 0-171	1級前 0-171	
11級前 - FP 全科目修習	初級前 - FP	1級前 0-172	1級前 0-172	
11級前 - FQ 全科目修習	初級前 - FQ	1級前 0-173	1級前 0-173	
11級前 - FR 全科目修習	初級前 - FR	1級前 0-174	1級前 0-174	
11級前 - FS 全科目修習	初級前 - FS	1級前 0-175	1級前 0-175	
11級前 - FT 全科目修習	初級前 - FT	1級前 0-176	1級前 0-176	
11級前 - FU 全科目修習	初級前 - FU	1級前 0-177	1級前 0-177	
11級前 - FV 全科目修習	初級前 - FV	1級前 0-178	1級前 0-178	
11級前 - FW 全科目修習	初級前 - FW	1級前 0-179	1級前 0-179	
11級前 - FX 全科目修習	初級前 - FX	1級前 0-180	1級前 0-180	
11級前 - FY 全科目修習	初級前 - FY	1級前 0-181	1級前 0-181	
11級前 - FZ 全科目修習	初級前 - FZ	1級前 0-182	1級前 0-182	
11級前 - GA 全科目修習	初級前 - GA	1級前 0-183	1級前 0-183	
11級前 - GB 全科目修習	初級前 - GB	1級前 0-184	1級前 0-184	
11級前 - GC 全科目修習	初級前 - GC	1級前 0-185	1級前 0-185	
11級前 - GD 全科目修習	初級前 - GD	1級前 0-186	1級前 0-186	
11級前 - GE 全科目修習	初級前 - GE	1級前 0-187	1級前 0-187	
11級前 - GF 全科目修習	初級前 - GF	1級前 0-188	1級前 0-188	
11級前 - GG 全科目修習	初級前 - GG	1級前 0-189	1級前 0-189	
11級前 - GH 全科目修習	初級前 - GH	1級前 0-190	1級前 0-190	
11級前 - GI 全科目修習	初級前 - GI	1級前 0-191	1級前 0-191	
11級前 - GJ 全科目修習	初級前 - GJ	1級前 0-192	1級前 0-192	
11級前 - GK 全科目修習	初級前 - GK	1級前 0-193	1級前 0-193	
11級前 - GL 全科目修習	初級前 - GL	1級前 0-194	1級前 0-194	
11級前 - GM 全科目修習	初級前 - GM	1級前 0-195	1級前 0-195	
11級前 - GN 全科目修習	初級前 - GN	1級前 0-196	1級前 0-196	
11級前 - GO 全科目修習	初級前 - GO	1級前 0-197	1級前 0-197	
11級前 - GP 全科目修習	初級前 - GP	1級前 0-198	1級前 0-198	
11級前 - GQ 全科目修習	初級前 - GQ	1級前 0-199	1級前 0-199	
11級前 - GR 全科目修習	初級前 - GR	1級前 0-200	1級前 0-200	
11級前 - GS 全科目修習	初級前 - GS	1級前 0-201	1級前 0-201	
11級前 - GT 全科目修習	初級前 - GT</			

20

30

40

【図 3 1 5】

(図 3 1 5)
ボースの図柄の組合せ

	第 1 回戦	第 2 回戦	第 3 回戦	ボース名称	性能
1	白ゼン	赤ゼン	白ゼン	1 種 B-B-A	R B-A (作動図柄なし) が連続作動
2	赤ゼン	白ゼン	白ゼン	1 種 B-B-B	R B-A (作動図柄なし) が連続作動
3	白ゼン	緑ゼン	白ゼン	1 種 B-B-C	R B-B (作動図柄なし) が連続作動
4	赤ゼン	緑ゼン	白ゼン	1 種 B-B-D	R B-B (作動図柄なし) が連続作動

ボースの終了条件

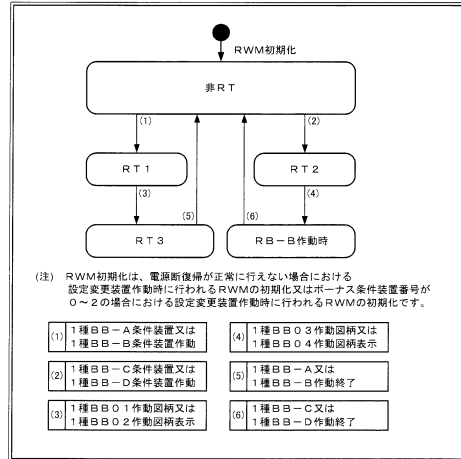
ボース名称	終了条件
1 種 B-B-A	X 枚を超える遊技メダルの獲得
1 種 B-B-B	X 枚を超える遊技メダルの獲得
1 種 B-B-C	Y 枚を超える遊技メダルの獲得
1 種 B-B-D	Y 枚を超える遊技メダルの獲得
R B-A	Z 回の遊技又は Z 回の入賞
R B-B	1 種 B-B の作動終了 Z 回の遊技又は Z 回の入賞 1 種 B-B の作動終了

【図 3 1 6】

(図 3 1 6)
(a) RT の変動条件

状態	回数	変動図柄	移行先
非 RT	開始	RWM 初期化	—
	終了	1 種 B-B 作動終了	—
RT 1	開始	1 種 B-B-A 条件装置または 1 種 B-B-B 条件装置作動	RT 1
	終了	1 種 B-B-C 条件装置または 1 種 B-B-D 条件装置作動	RT 2
RT 2	開始	1 種 B-B-A 条件装置または 1 種 B-B-B 条件装置作動	—
	終了	1 種 B-B-C 条件装置または 1 種 B-B-D 条件装置作動	RT 3
RT 3	開始	1 種 B-B-A 条件装置または 1 種 B-B-B 条件装置作動	—
	終了	1 種 B-B-C 条件装置または 1 種 B-B-D 条件装置作動	非 RT
R B-B 作動時	開始	1 種 B-B-C 条件装置または 1 種 B-B-D 条件装置作動	—
	終了	1 種 B-B-C 条件装置または 1 種 B-B-D 条件装置作動	非 RT

(b) RT 遷移図



【図 3 1 7】

ボース名称	1 種 B-B-A	1 種 B-B-B	1 種 B-B-C	1 種 B-B-D	R B-A	R B-B
1 種 B-B-A	X	X	X	X	X	X
1 種 B-B-B	X	X	X	X	X	X
1 種 B-B-C	X	X	X	X	X	X
1 種 B-B-D	X	X	X	X	X	X
R B-A	X	X	X	X	X	X
R B-B	X	X	X	X	X	X

【図 3 1 8】

ボース名称	1 種 B-B-A	1 種 B-B-B	1 種 B-B-C	1 種 B-B-D	R B-A	R B-B
1 種 B-B-A	X	X	X	X	X	X
1 種 B-B-B	X	X	X	X	X	X
1 種 B-B-C	X	X	X	X	X	X
1 種 B-B-D	X	X	X	X	X	X
R B-A	X	X	X	X	X	X
R B-B	X	X	X	X	X	X

【 図 3 1 9 】

【 図 3 2 0 】

(图 319)

PB1	OUT1の引き込み税率	
PB2	OUT2の引き込み税率	
	OUT1の引込み率期待値	$= (OUT1 \times PB1 + OUT2 \times PB2) \times (\text{満数} \div \text{乱数分母})$
	OUT2の引込み率期待値	$= (OUT1 \times PB1 + OUT2 \times PB2) \times (\text{満数} \div (\text{乱数分母} - 1))$

非内部

[illegible]

非内部

規定数2枚（遊技機様2）

[illegible]

(图 320)

3枚掛けB B内部中

規定数3枚（遊技態様3）

[illegible]

3枚掛けBB内部中

規定数2枚（遊技態様4）

規定数2枚 (遊技態様4)										
	OUT1	OUT2	PB1	PB2	遊定1	遊定6	期待値 (遊定1)		期待値 (遊定6)	
							リプレイ枚	リプレイ込み	リプレイ枚	リプレイ込み
BB	0	0	0%	0%	0	0	0	0	0	0
入賞A	2	0	100%	0%	8982	8982	0	0.27410889	0	0.27410889
入賞A ~ C	3	1	8%	46%	0	0	0	0	0	0
入賞D	3	1	8%	92%	35724	35724	0.7365954	0.63595581	0.7365954	0.63595581
入賞E	7	0	100%	0%	4095	4095	0.5086807	0.43739319	0.5086807	0.43739319
入賞F	1	0	50%	0%	67	67	0.0005924	0.00051117	0.0005924	0.00051117
入賞G	7	0	100%	0%	0	0	0	0	0	0
入賞H	0	0	0%	0%	16668	16668	0	0	0	0
入賞H以上	0	0	0%	0%	65536	65536	1.2444124	1.34796906	1.2444124	1.3479691
合計							H:62.22%	F:67.40%	H:62.22%	F:67.40%
							出玉率			

【 図 3 2 1 】

2枚掛けBB内部中

規定数3枚（遊技態様5）

規定数3枚（遊技態様5）

現定第3期（消通地帳系）				第3期		第4期（決定1）		第5期（決定6）	
OUT1	OUT2	PBI	PB2	設定1	設定6	ワレ1後送	ワレ1込み	ワレ1後送	ワレ1込み
BB	0	0	0%						
BB	0	0	0%	8978	8978	0.785441	0.4109802	0.785441	0.4109802
ワレ1	3	0	100%	24120	19800	0.6287384	0.5611285	0.6287384	0.5611285
ワレ1A	1	8%	46%	20760	27280	0.7952898	0.6863440	0.7952898	0.6863440
ワレ1B	15	1	8%	20760	27280	0.7952898	0.6863440	0.7952898	0.6863440
ワレ1C	15	0	100%	792	842	0.2100499	0.1812744	0.2100499	0.1812744
ワレ1D	15	0	100%	66	66	0.0005835	0.0005935	0.0005835	0.0005935
ワレ1E	1	0	50%	500	890	0.1326072	0.1144409	0.1326072	0.1144409
ワレ1F	15	0	100%	10320	12880				
ワレ1G	0	0	0%						
ワレ1H	0	0	0%						
ワレ1I	0	0	0%						
ワレ1J	0	0	0%						
ワレ1K	0	0	0%						
ワレ1L	0	0	0%						
ワレ1M	0	0	0%						
ワレ1N	0	0	0%						
ワレ1O	0	0	0%						
ワレ1P	0	0	0%						
ワレ1Q	0	0	0%						
ワレ1R	0	0	0%						
ワレ1S	0	0	0%						
ワレ1T	0	0	0%						
ワレ1U	0	0	0%						
ワレ1V	0	0	0%						
ワレ1W	0	0	0%						
ワレ1X	0	0	0%						
ワレ1Y	0	0	0%						
ワレ1Z	0	0	0%						
ワレ1AA	0	0	0%						
ワレ1AB	0	0	0%						
ワレ1AC	0	0	0%						
ワレ1AD	0	0	0%						
ワレ1AE	0	0	0%						
ワレ1AF	0	0	0%						
ワレ1AG	0	0	0%						
ワレ1AH	0	0	0%						
ワレ1AI	0	0	0%						
ワレ1AJ	0	0	0%						
ワレ1AK	0	0	0%						
ワレ1AL	0	0	0%						
ワレ1AM	0	0	0%						
ワレ1AN	0	0	0%						
ワレ1AO	0	0	0%						
ワレ1AP	0	0	0%						
ワレ1AQ	0	0	0%						
ワレ1AR	0	0	0%						
ワレ1AS	0	0	0%						
ワレ1AT	0	0	0%						
ワレ1AU	0	0	0%						
ワレ1AV	0	0	0%						
ワレ1AW	0	0	0%						
ワレ1AX	0	0	0%						
ワレ1AY	0	0	0%						
ワレ1AZ	0	0	0%						
ワレ1BA	0	0	0%						
ワレ1BB	0	0	0%						
ワレ1BC	0	0	0%						
ワレ1BD	0	0	0%						
ワレ1BE	0	0	0%						
ワレ1BF	0	0	0%						
ワレ1BG	0	0	0%						
ワレ1BH	0	0	0%						
ワレ1BI	0	0	0%						
ワレ1BJ	0	0	0%						
ワレ1BK	0	0	0%						
ワレ1BL	0	0	0%						
ワレ1BM	0	0	0%						
ワレ1BN	0	0	0%						
ワレ1BO	0	0	0%						
ワレ1BP	0	0	0%						
ワレ1BQ	0	0	0%						
ワレ1BR	0	0	0%						
ワレ1BS	0	0	0%						
ワレ1BT	0	0	0%						
ワレ1BU	0	0	0%						
ワレ1BV	0	0	0%						
ワレ1BW	0	0	0%						
ワレ1BX	0	0	0%						
ワレ1BY	0	0	0%						
ワレ1BZ	0	0	0%						
ワレ1CA	0	0	0%						
ワレ1CB	0	0	0%						
ワレ1CC	0	0	0%						
ワレ1CD	0	0	0%						
ワレ1CE	0	0	0%						
ワレ1CF	0	0	0%						
ワレ1CG	0	0	0%						
ワレ1CH	0	0	0%						
ワレ1CI	0	0	0%						
ワレ1CJ	0	0	0%						
ワレ1CK	0	0	0%						
ワレ1CL	0	0	0%						
ワレ1CM	0	0	0%						
ワレ1CN	0	0	0%						
ワレ1CO	0	0	0%						
ワレ1CP	0	0	0%						
ワレ1CQ	0	0	0%						
ワレ1CR	0	0	0%						
ワレ1CS	0	0	0%						
ワレ1CT	0	0	0%						
ワレ1CU	0	0	0%						
ワレ1CV	0	0	0%						
ワレ1CW	0	0	0%						
ワレ1CX	0	0	0%						
ワレ1CY	0	0	0%						
ワレ1CZ	0	0	0%						
ワレ1DA	0	0	0%						
ワレ1DB	0	0	0%						
ワレ1DC	0	0	0%						
ワレ1DD	0	0	0%						
ワレ1DE	0	0	0%						
ワレ1DF	0	0	0%						
ワレ1DG	0	0	0%						
ワレ1DH	0	0	0%						
ワレ1DI	0	0	0%						
ワレ1DJ	0	0	0%						
ワレ1DK	0	0	0%						
ワレ1DL	0	0	0%						
ワレ1DM	0	0	0%						
ワレ1DN	0	0	0%						
ワレ1DO	0	0	0%						
ワレ1DP	0	0	0%						
ワレ1DQ	0	0	0%						
ワレ1DR	0	0	0%						
ワレ1DS	0	0	0%						
ワレ1DT	0	0	0%						
ワレ1DU	0	0	0%						
ワレ1DV	0	0	0%						
ワレ1DW	0	0	0%						
ワレ1DX	0	0	0%						
ワレ1DY	0	0	0%						
ワレ1DZ	0	0	0%						
ワレ1EA	0	0	0%						
ワレ1EB	0	0	0%						
ワレ1EC	0	0	0%						
ワレ1ED	0	0	0%						
ワレ1EE	0	0	0%						
ワレ1EF	0	0	0%						
ワレ1EG	0	0	0%						
ワレ1EH	0	0	0%						
ワレ1EI	0	0	0%						
ワレ1EJ	0	0	0%						
ワレ1EK	0	0	0%						
ワレ1EL	0	0	0%						
ワレ1EM	0	0	0%						
ワレ1EN	0	0	0%						
ワレ1EO	0	0	0%						
ワレ1EP	0	0	0%						
ワレ1EQ	0	0	0%						
ワレ1ER	0	0	0%						
ワレ1ES	0	0	0%						
ワレ1ET	0	0	0%						
ワレ1EU	0	0	0%						
ワレ1EV	0	0	0%						
ワレ1EW	0	0	0%						
ワレ1EX	0	0	0%						
ワレ1EY	0	0	0%						
ワレ1EZ	0	0	0%						
ワレ1FA	0	0	0%						
ワレ1FB	0	0	0%						
ワレ1FC	0	0	0%						
ワレ1FD	0	0	0%						
ワレ1FE	0	0	0%						
ワレ1FF	0	0	0%						
ワレ1FG	0	0	0%						
ワレ1FH	0	0	0%						
ワレ1FI	0	0	0%						
ワレ1FJ	0	0	0%						
ワレ1FK	0	0	0%						
ワレ1FL	0	0	0%						
ワレ1FM	0	0	0%						
ワレ1FN	0	0	0%						
ワレ1FO	0	0	0%						
ワレ1FP	0	0	0%						
ワレ1FQ	0	0	0%						
ワレ1FR	0	0	0%						
ワレ1FS	0	0	0%						
ワレ1FT	0	0	0%						
ワレ1FU	0	0	0%						
ワレ1FV	0	0	0%						
ワレ1FW	0	0	0%						
ワレ1FX	0	0	0%						
ワレ1FY	0	0	0%						
ワレ1FZ	0	0	0%						
ワレ1GA	0	0	0%						
ワレ1GB	0	0	0%						
ワレ1GC	0	0	0%						
ワレ1GD	0	0	0%						
ワレ1GE	0	0	0%						
ワレ1GF	0	0	0%						
ワレ1GG	0	0	0%						
ワレ1GH	0	0	0%						
ワレ1GI	0	0	0%						
ワレ1GJ	0	0	0%						
ワレ1GK	0	0	0%						
ワレ1GL	0	0	0%						
ワレ1GM	0	0	0%						
ワレ1GN	0	0	0%						
ワレ1GO	0	0	0%						
ワレ1GP	0	0	0%						
ワレ1GQ	0	0	0%						
ワレ1GR	0	0	0%						
ワレ1GS	0	0	0%						
ワレ1GT	0	0	0%						
ワレ1GU	0	0	0%						
ワレ1GV	0	0	0%						
ワレ1GW	0	0	0%						
ワレ1GX	0	0	0%						
ワレ1GY	0	0	0%						
ワレ1GZ	0	0	0%						
ワレ1HA	0	0	0%						
ワレ1HB	0	0	0%						
ワレ1HC	0	0	0%						
ワレ1HD	0	0	0%						
ワレ1HE	0	0	0%</						

2枚掛けBB内部中

規定数2枚（遊技態様6）

現行第2次（資料提供表6）											
	OUT1		OUT2		PBI	PB2	備数		期待値（設定1）		期待値（設定6）
	設定1	設定6	設定1	設定6			リプレイ枚数	リプレイ込み	リプレイ枚数	リプレイ込み	
BB	0	0	0	0%	0	0%	0	0	0	0	0
BBB	2	0	100%	0%	25650	0	7827759	0	7827759	0	0
入賞A～C	3	1	8%	46%	0	0	0	0	0	0	0
入賞D	3	1	8%	92%	35724	35724	1.044928	0.6359558	1.044928	0.6359558	
入賞E	7	0	100%	0%	4095	4095	0.7186732	0.7186732	0.7186732	0.7186732	
入賞F	1	0	50%	0%	67	67	0.0008399	0.0005112	0.0008399	0.0005112	
入賞G	7	0	100%	0%	0	0	0	0	0	0	0
合計				0%	65536	65536	1.7644412	1.856636	1.7644412	1.856636	
					出玉率				88.22%	92.83%	

322)

枚B B作動中

BAまたはBB中
収BB中に動中

64枚

[illegible]

10

20

【 図 3 2 1 】

【 図 3 2 2 】

30

40

50

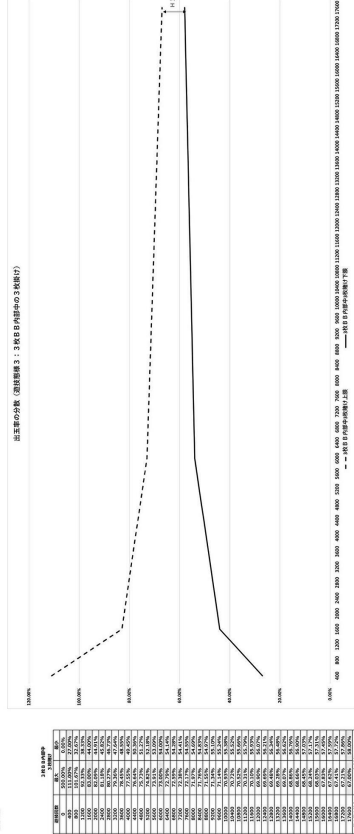
【図 3 2 3】

(図 3 2 3)									
2枚BB作動中 BBC主にはBBC中 規定数3枚 (遊技態様8) 1枚									
BB	OUT1	OUT2	PB1	PB2	置数		期待値 (設定1)		期待値 (設定6)
リプレイ	3	0	0	0%	設定1	設定6	リプレイ抜き	リプレイ込み	リプレイ込み
入賞A~C	15	1	100%	0%	0	0	0	0	0
入賞D	15	1	8%	46%	0	0	0	0	0
入賞E	15	1	8%	92%	0	0	0	0	0
入賞F	1	0	100%	0%	0	0	0	0	0
入賞G	1	0	50%	0%	0	0	0	0	0
入賞H	1	0	100%	0%	9342	9342	2.13821411	2.13821411	2.1382141
はずれ	0	0	0	0%	42597	42597	0.64997864	0.64997864	0.6499786
累計					13597	13597	0	0	0
					65536	65536	2.78819275	2.78819275	2.7881927
					出玉率		P:92.24%	O:92.94%	92.94%

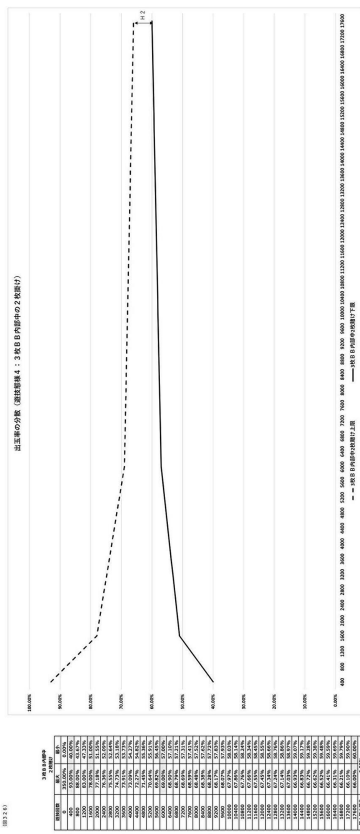
【図 3 2 4】

(図 3 2 4)									
2枚BB作動中 BBC主にはBBC中 規定数3枚 (遊技態様8) 1枚									
BB	OUT1	OUT2	PB1	PB2	置数		期待値 (設定1)		期待値 (設定6)
リプレイ	3	0	0	0%	設定1	設定6	リプレイ抜き	リプレイ込み	リプレイ込み
入賞A~C	15	1	100%	0%	0	0	0	0	0
入賞D	15	1	8%	46%	0	0	0	0	0
入賞E	15	1	8%	92%	0	0	0	0	0
入賞F	1	0	100%	0%	0	0	0	0	0
入賞G	1	0	50%	0%	0	0	0	0	0
入賞H	1	0	100%	0%	9342	9342	2.13821411	2.13821411	2.1382141
はずれ	0	0	0	0%	42597	42597	0.64997864	0.64997864	0.6499786
累計					13597	13597	0	0	0
					65536	65536	2.78819275	2.78819275	2.7881927
					出玉率		P:92.24%	O:92.94%	92.94%

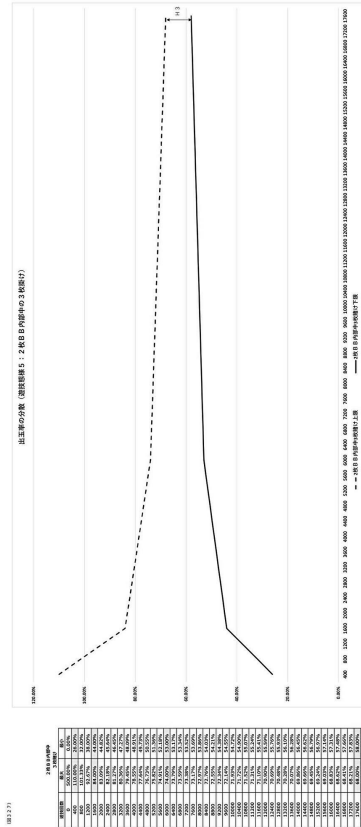
【図 3 2 5】



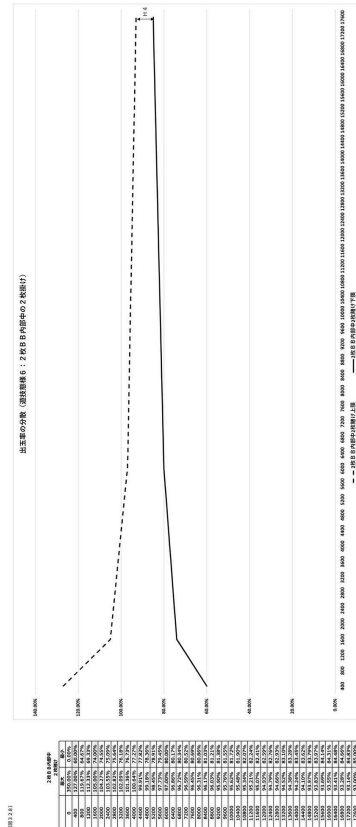
【図 3 2 6】



【図 3 2 7】



【図 3 2 8】



【図 3 2 9】

(図 3 2 9)

	第 1 回戦	第 2 回戦	第 3 回戦
0	チェリー	リプレイ	リプレイ
19	勲章	チェリー	ブランク
18	リプレイ	ベル B	ベル A
17	ベル A	スイカ B	チェリー
16	ブランク	ベル A	ベル B
15	ベル B	リプレイ	リプレイ
14	セブン	セブン	セブン
13	リプレイ	ベル B	ベル A
12	ベル A	スイカ A	スイカ B
11	ブランク	ベル A	ベル B
10	チェリー	リプレイ	リプレイ
9	スイカ A	バー	勲章
8	リプレイ	ベル B	ベル A
7	ベル A	スイカ B	スイカ A
6	バー	ベル A	ベル B
5	チェリー	リプレイ	リプレイ
4	スイカ B	ブランク	バー
3	リプレイ	ベル B	ベル A
2	ベル A	勲章	スイカ B
1	ブランク	ベル A	ベル B

【図 3 3 0】

(図 3 3 0)
規定数ごとの図柄の組合せ

① 役物未作動時 及 B 作動時						
	第 1 回戦	第 2 回戦	第 3 回戦	入賞図柄・作動図柄・ パターン図柄名称	規定数及び遊技状態	
					3 枚	3 枚
					①	②
1	ベル B	スイカ A	チェリー	1 種 B 作動図柄	1 種 B B	—
2	リプレイ	セブン	ベル A	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技
3	リプレイ	バー	ベル A	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技
4	リプレイ	ブランク	ベル A	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技
5	リプレイ	チェリー	ベル A	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技
6	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技 0 2 作動図柄	再遊技	再遊技
7	チェリー	セブン	セブン	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
8	チェリー	バー	セブン	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
9	チェリー	ブランク	セブン	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
10	チェリー	チェリー	セブン	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
11	チェリー	セブン	バー	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
12	チェリー	バー	バー	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
13	チェリー	ブランク	バー	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
14	チェリー	チェリー	バー	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
15	チェリー	セブン	ブランク	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
16	チェリー	バー	ブランク	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
17	チェリー	ブランク	ブランク	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
18	チェリー	チェリー	ブランク	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—

10

20

30

40

50

【図 3 3 1】

(図 3 3 1)

19	チェリー	セブン	勲章	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
20	チェリー	バー	勲章	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
21	チェリー	ブラント	勲章	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
22	チェリー	チェリー	勲章	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
23	チェリー	セブン	ベル A	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
24	チェリー	バー	ベル A	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
25	チェリー	ブラント	ベル A	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
26	チェリー	チェリー	ベル A	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
27	チェリー	セブン	ベル B	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
28	チェリー	バー	ベル B	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
29	チェリー	ブラント	ベル B	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
30	チェリー	チェリー	ベル B	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
31	チェリー	セブン	スイカ A	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
32	チェリー	バー	スイカ A	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
33	チェリー	ブラント	スイカ A	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
34	チェリー	チェリー	スイカ A	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
35	ベル A	セブン	セブン	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
36	ベル A	バー	セブン	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
37	ベル A	ブラント	セブン	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
38	ベル A	チェリー	セブン	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
39	ベル A	セブン	バー	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
40	ベル A	バー	バー	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
41	ベル A	ブラント	バー	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—

【図 3 3 2】

(図 3 3 2)

42	ベル A	チェリー	バー	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
43	ベル A	セブン	ブラント	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
44	ベル A	バー	ブラント	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
45	ベル A	ブラント	ブラント	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
46	ベル A	チェリー	ブラント	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
47	ベル A	セブン	勲章	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
48	ベル A	バー	勲章	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
49	ベル A	ブラント	勲章	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
50	ベル A	チェリー	勲章	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
51	ベル A	セブン	ベル A	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
52	ベル A	バー	ベル A	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
53	ベル A	ブラント	ベル A	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
54	ベル A	チェリー	ベル A	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
55	ベル A	セブン	ベル B	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
56	ベル A	バー	ベル B	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
57	ベル A	ブラント	ベル B	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
58	ベル A	チェリー	ベル B	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
59	ベル A	セブン	スイカ A	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
60	ベル A	バー	スイカ A	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
61	ベル A	ブラント	スイカ A	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
62	ベル A	チェリー	スイカ A	再遊技 0 3 作動図解	再遊技	—
63	リプレイ	ベル A	ベル B	再遊技 0 4 作動図解	再遊技	—
64	リプレイ	ベル B	ベル B	再遊技 0 4 作動図解	再遊技	—

10

20

【図 3 3 3】

(図 3 3 3)

65	セブン	勲章	リプレイ	再遊技 0 5 作動図解	再遊技	—
66	セブン	スイカ A	リプレイ	再遊技 0 5 作動図解	再遊技	—
67	セブン	スイカ A	リプレイ	再遊技 0 5 作動図解	再遊技	—
68	勲章	勲章	リプレイ	再遊技 0 5 作動図解	再遊技	—
69	勲章	スイカ A	リプレイ	再遊技 0 5 作動図解	再遊技	—
70	勲章	スイカ B	リプレイ	再遊技 0 5 作動図解	再遊技	—
71	リプレイ	勲章	リプレイ	再遊技 0 5 作動図解	再遊技	—
72	リプレイ	スイカ A	リプレイ	再遊技 0 5 作動図解	再遊技	—
73	リプレイ	スイカ B	リプレイ	再遊技 0 5 作動図解	再遊技	—
74	スイカ A	勲章	リプレイ	再遊技 0 5 作動図解	再遊技	—
75	スイカ A	スイカ A	リプレイ	再遊技 0 5 作動図解	再遊技	—
76	スイカ A	スイカ B	リプレイ	再遊技 0 5 作動図解	再遊技	—
77	スイカ B	勲章	リプレイ	再遊技 0 5 作動図解	再遊技	—
78	スイカ B	スイカ A	リプレイ	再遊技 0 5 作動図解	再遊技	—
79	スイカ B	スイカ B	リプレイ	再遊技 0 5 作動図解	再遊技	—
80	セブン	ベル A	チェリー	再遊技 0 6 作動図解	再遊技	—
81	セブン	ベル A	スイカ A	再遊技 0 6 作動図解	再遊技	—
82	セブン	ベル A	スイカ B	再遊技 0 6 作動図解	再遊技	—
83	勲章	ベル A	チェリー	再遊技 0 6 作動図解	再遊技	—
84	勲章	ベル A	スイカ A	再遊技 0 6 作動図解	再遊技	—
85	勲章	ベル A	スイカ B	再遊技 0 6 作動図解	再遊技	—

【図 3 3 4】

(図 3 3 4)

86	スイカ A	ベル A	チェリー	再遊技 0 6 作動図解	再遊技	—
87	スイカ A	ベル A	スイカ A	再遊技 0 6 作動図解	再遊技	—
88	スイカ A	ベル A	スイカ B	再遊技 0 6 作動図解	再遊技	—
89	スイカ B	ベル A	チェリー	再遊技 0 6 作動図解	再遊技	—
90	スイカ B	ベル A	スイカ A	再遊技 0 6 作動図解	再遊技	—
91	スイカ B	ベル A	スイカ B	再遊技 0 6 作動図解	再遊技	—
92	リプレイ	ベル A	チェリー	入賞 0 0 1 入賞図解	15	15
93	リプレイ	ベル A	スイカ A	入賞 0 0 1 入賞図解	15	15
94	リプレイ	ベル A	スイカ B	入賞 0 0 1 入賞図解	15	15
95	リプレイ	ベル A	リプレイ	入賞 0 0 2 入賞図解	15	15
96	勲章	ベル B	ベル B	入賞 0 0 3 入賞図解	15	15
97	ベル A	ベル B	ベル B	入賞 0 0 3 入賞図解	15	15
98	ベル B	ベル B	ベル A	入賞 0 0 4 入賞図解	15	15
99	ベル A	ベル B	ベル A	入賞 0 0 5 入賞図解	15	15
100	勲章	ベル A	ベル B	入賞 0 0 6 入賞図解	15	15
101	ベル A	ベル A	ベル B	入賞 0 0 6 入賞図解	15	15
102	ベル B	リプレイ	ベル B	入賞 0 0 7 入賞図解	15	15
103	ベル A	リプレイ	ベル B	入賞 0 0 8 入賞図解	15	15
104	ベル A	ベル A	ベル A	入賞 0 0 9 入賞図解	15	15
105	リプレイ	セブン	セブン	入賞 0 1 0 入賞図解	1	1
106	リプレイ	セブン	ブラント	入賞 0 1 1 入賞図解	1	1
107	リプレイ	バー	セブン	入賞 0 1 2 入賞図解	1	1
108	リプレイ	バー	ブラント	入賞 0 1 3 入賞図解	1	1

30

40

50

【図 3 3 5】

(図 3 3 5)

109	リブレイ	ブランク	バー	入費 0 1 4 入費図柄	1	1
110	リブレイ	ブランク	勲章	入費 0 1 5 入費図柄	1	1
111	リブレイ	チェリー	バー	入費 0 1 6 入費図柄	1	1
112	リブレイ	チェリー	勲章	入費 0 1 7 入費図柄	1	1
113	リブレイ	セブン	バー	入費 0 1 8 入費図柄	1	1
114	リブレイ	セブン	勲章	入費 0 1 9 入費図柄	1	1
115	リブレイ	バー	バー	入費 0 2 0 入費図柄	1	1
116	リブレイ	バー	勲章	入費 0 2 1 入費図柄	1	1
117	リブレイ	ブランク	セブン	入費 0 2 2 入費図柄	1	1
118	リブレイ	ブランク	ブランク	入費 0 2 3 入費図柄	1	1
119	リブレイ	チェリー	セブン	入費 0 2 4 入費図柄	1	1
120	リブレイ	チェリー	ブランク	入費 0 2 5 入費図柄	1	1
121	セブン	ベル B	セブン	入費 0 2 6 入費図柄	1	1
122	セブン	ベル B	ブランク	入費 0 2 7 入費図柄	1	1
123	勲章	ベル B	セブン	入費 0 2 8 入費図柄	1	1
124	勲章	ベル B	ブランク	入費 0 2 9 入費図柄	1	1
125	スイカ A	ベル B	バー	入費 0 3 0 入費図柄	1	1
126	スイカ A	ベル B	勲章	入費 0 3 1 入費図柄	1	1
127	スイカ B	ベル B	バー	入費 0 3 2 入費図柄	1	1
128	スイカ B	ベル B	勲章	入費 0 3 3 入費図柄	1	1
129	セブン	ベル B	バー	入費 0 3 4 入費図柄	1	1
130	セブン	ベル B	勲章	入費 0 3 5 入費図柄	1	1
131	勲章	ベル B	バー	入費 0 3 6 入費図柄	1	1
132	勲章	ベル B	勲章	入費 0 3 7 入費図柄	1	1

【図 3 3 6】

(図 3 3 6)

133	スイカ A	ベル B	セブン	入費 0 3 8 入費図柄	1	1
134	スイカ A	ベル B	ブランク	入費 0 3 9 入費図柄	1	1
135	スイカ B	ベル B	セブン	入費 0 4 0 入費図柄	1	1
136	スイカ B	ベル B	ブランク	入費 0 4 1 入費図柄	1	1
137	セブン	セブン	ベル B	入費 0 4 2 入費図柄	1	1
138	セブン	バー	ベル B	入費 0 4 3 入費図柄	1	1
139	勲章	セブン	ベル B	入費 0 4 4 入費図柄	1	1
140	勲章	バー	ベル B	入費 0 4 5 入費図柄	1	1
141	スイカ A	ブランク	ベル B	入費 0 4 6 入費図柄	1	1
142	スイカ A	チェリー	ベル B	入費 0 4 7 入費図柄	1	1
143	スイカ B	ブランク	ベル B	入費 0 4 8 入費図柄	1	1
144	スイカ B	チェリー	ベル B	入費 0 4 9 入費図柄	1	1
145	セブン	ブランク	ベル B	入費 0 5 0 入費図柄	1	1
146	セブン	チェリー	ベル B	入費 0 5 1 入費図柄	1	1
147	勲章	ブランク	ベル B	入費 0 5 2 入費図柄	1	1
148	勲章	チェリー	ベル B	入費 0 5 3 入費図柄	1	1
149	スイカ A	セブン	ベル B	入費 0 5 4 入費図柄	1	1
150	スイカ A	バー	ベル B	入費 0 5 5 入費図柄	1	1
151	スイカ B	セブン	ベル B	入費 0 5 6 入費図柄	1	1
152	スイカ B	バー	ベル B	入費 0 5 7 入費図柄	1	1
153	スイカ A	セブン	リブレイ	入費 0 5 8 入費図柄	1	1
154	スイカ B	セブン	リブレイ	入費 0 5 8 入費図柄	1	1
155	スイカ A	バー	リブレイ	入費 0 5 9 入費図柄	1	1
156	スイカ B	バー	リブレイ	入費 0 5 9 入費図柄	1	1

10

20

【図 3 3 7】

(図 3 3 7)

157	スイカ A	ブランク	リブレイ	入費 0 6 0 入費図柄	1	1
158	スイカ B	ブランク	リブレイ	入費 0 6 0 入費図柄	1	1
159	スイカ A	チェリー	リブレイ	入費 0 6 1 入費図柄	1	1
160	スイカ B	チェリー	リブレイ	入費 0 6 1 入費図柄	1	1
161	セブン	セブン	リブレイ	入費 0 6 2 入費図柄	1	1
162	勲章	セブン	リブレイ	入費 0 6 2 入費図柄	1	1
163	セブン	バー	リブレイ	入費 0 6 3 入費図柄	1	1
164	勲章	バー	リブレイ	入費 0 6 3 入費図柄	1	1
165	セブン	ブランク	リブレイ	入費 0 6 4 入費図柄	1	1
166	勲章	ブランク	リブレイ	入費 0 6 4 入費図柄	1	1
167	セブン	チェリー	リブレイ	入費 0 6 5 入費図柄	1	1
168	勲章	チェリー	リブレイ	入費 0 6 5 入費図柄	1	1
169	セブン	ベル B	チェリー	入費 0 6 6 入費図柄	1	1
170	セブン	スイカ A	ベル B	入費 0 6 7 入費図柄	1	1
171	勲章	ベル B	チェリー	入費 0 6 8 入費図柄	1	1
172	勲章	スイカ A	ベル B	入費 0 6 9 入費図柄	1	1
173	スイカ A	ベル B	スイカ A	入費 0 7 0 入費図柄	1	1
174	スイカ A	勲章	ベル B	入費 0 7 1 入費図柄	1	1
175	スイカ B	ベル B	スイカ A	入費 0 7 2 入費図柄	1	1
176	スイカ B	勲章	ベル B	入費 0 7 3 入費図柄	1	1
177	セブン	ベル B	スイカ A	入費 0 7 4 入費図柄	1	1
178	セブン	勲章	ベル B	入費 0 7 5 入費図柄	1	1
179	勲章	ベル B	スイカ A	入費 0 7 6 入費図柄	1	1

【図 3 3 8】

(図 3 3 8)

180	勲章	勲章	ベル B	入費 0 7 7 入費図柄	1	1
181	スイカ A	ベル B	チェリー	入費 0 7 8 入費図柄	1	1
182	スイカ A	スイカ A	ベル B	入費 0 7 9 入費図柄	1	1
183	スイカ B	ベル B	チェリー	入費 0 8 0 入費図柄	1	1
184	スイカ B	スイカ A	ベル B	入費 0 8 1 入費図柄	1	1
185	リブレイ	セブン	チェリー	入費 0 8 2 入費図柄	1	1
186	バー	セブン	リブレイ	入費 0 8 3 入費図柄	1	1
187	リブレイ	バー	チェリー	入費 0 8 4 入費図柄	1	1
188	バー	バー	リブレイ	入費 0 8 5 入費図柄	1	1
189	リブレイ	ブランク	スイカ A	入費 0 8 6 入費図柄	1	1
190	バー	ブランク	リブレイ	入費 0 8 7 入費図柄	1	1
191	リブレイ	チェリー	スイカ A	入費 0 8 8 入費図柄	1	1
192	バー	チェリー	リブレイ	入費 0 8 9 入費図柄	1	1
193	リブレイ	セブン	スイカ A	入費 0 9 0 入費図柄	1	1
194	ベル B	セブン	リブレイ	入費 0 9 1 入費図柄	1	1
195	リブレイ	バー	スイカ A	入費 0 9 2 入費図柄	1	1
196	ベル B	バー	リブレイ	入費 0 9 3 入費図柄	1	1
197	リブレイ	ブランク	チェリー	入費 0 9 4 入費図柄	1	1
198	ベル B	ブランク	リブレイ	入費 0 9 5 入費図柄	1	1
199	リブレイ	チェリー	チェリー	入費 0 9 6 入費図柄	1	1
200	ベル B	チェリー	リブレイ	入費 0 9 7 入費図柄	1	1
201	リブレイ	スイカ A	セブン	入費 0 9 8 入費図柄	1	1
202	バー	ベル B	セブン	入費 0 9 9 入費図柄	1	1

30

40

50

【 図 3 3 9 】

(图 3 3 9)

203	リブレイ	スイカA	ブランク	入賞100人賞園柄	1	1
204	バー	ベルB	ブランク	入賞101人賞園柄	1	1
205	リブレイ	熊章	バー	入賞102人賞園柄	1	1
206	バー	ベルB	バー	入賞103人賞園柄	1	1
207	リブレイ	熊章	熊章	入賞104人賞園柄	1	1
208	バー	ベルB	熊章	入賞105人賞園柄	1	1
209	リブレイ	スイカA	バー	入賞106人賞園柄	1	1
210	ベルB	ベルB	バー	入賞107人賞園柄	1	1
211	リブレイ	スイカA	熊章	入賞108人賞園柄	1	1
212	ベルB	ベルB	熊章	入賞109人賞園柄	1	1
213	リブレイ	熊章	セブン	入賞110人賞園柄	1	1
214	ベルB	ベルB	セブン	入賞111人賞園柄	1	1
215	リブレイ	熊章	ブランク	入賞112人賞園柄	1	1
216	ベルB	ベルB	ブランク	入賞113人賞園柄	1	1
217	ベルB	スイカB	チェリー	入賞114人賞園柄	1	1
218	セブン	スイカA	チェリー	入賞115人賞園柄	1	1
219	セブン	スイカA	スイカA	入賞115人賞園柄	1	1
220	セブン	スイカA	スイカB	入賞115人賞園柄	1	1
221	セブン	スイカB	チェリー	入賞115人賞園柄	1	1
222	セブン	スイカB	スイカA	入賞115人賞園柄	1	1
223	セブン	スイカB	スイカB	入賞115人賞園柄	1	1
224	熊章	スイカA	チェリー	入賞115人賞園柄	1	1
225	熊章	スイカA	スイカA	入賞115人賞園柄	1	1

【 ㊦ 3 4 0 】

(图 3-4-0)

226	動脈	スイカA	スイカB	入費 115 入費80円	1	1
227	動脈	スイカB	チェリー	入費 115 入費80円	1	1
228	動脈	スイカB	スイカA	入費 115 入費80円	1	1
229	動脈	スイカB	スイカB	入費 115 入費80円	1	1
230	スイカA	スイカA	チェリー	入費 115 入費80円	1	1
231	スイカA	スイカA	スイカA	入費 115 入費80円	1	1
232	スイカA	スイカA	スイカB	入費 115 入費80円	1	1
233	スイカA	スイカB	チェリー	入費 115 入費80円	1	1
234	スイカA	スイカB	スイカA	入費 115 入費80円	1	1
235	スイカA	スイカB	スイカB	入費 115 入費80円	1	1
236	スイカB	スイカA	チェリー	入費 115 入費80円	1	1
237	スイカB	スイカA	スイカA	入費 115 入費80円	1	1
238	スイカB	スイカA	スイカB	入費 115 入費80円	1	1
239	スイカB	スイカB	チェリー	入費 115 入費80円	1	1
240	スイカB	スイカB	スイカA	入費 115 入費80円	1	1
241	スイカB	スイカB	スイカB	入費 115 入費80円	1	1
242	リブレイ	ベータB	リブレイ	入費 116 入費80円	—	—

10

20

【 図 3 4 1 】

(圖 3-4-1)

[illegible]

【 図 3 4 2 】

CH 3-4-2)

[illegible]

30

40

50

【 図 3 4 3 】

(圖 3 4 3)

(1) ボーナスの図柄の組合せ

	第1回戦	第2回戦	第3回戦	ボーナス名称	性能
1	ベルB	スイカA	チェリー	1種B目	R B (作動図柄なし) が連続作動

(2) ボーナスの終了条件

名称	終了条件
1 種 B B	3 3 枚を越える遊技メダルの獲得
R B	2 回の遊技又は 2 回の入賞 1 種 B B の作動終了

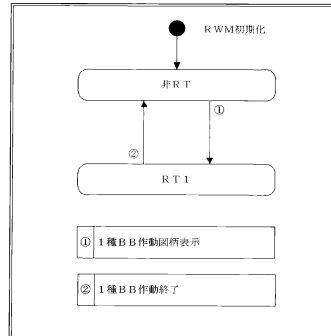
【図 3 4 4】

(圖 3 4 4)

(1) RTの変動条件

狀態	回數	變動時機		移行先
非 R T	∞	開始	R W M 初期化	—
		終了	1 種 B B 作動終了時	—
R T 1	x ₁	終了	1 種 B B 作動回清表示時	R T 1
		開始	1 種 B B 作動回清表示時	—
		終了	1 種 B B 作動終了時	非 R T

(2) R T遷移図



10

【 ㄨ 3 4 5 】

[illegible]

【 図 3 4 6 】

[illegible]

20

30

40

50

【 図 3 4 7 】

調査年度	調査地	調査年度(調査年度)										調査地	調査年度(調査年度)													
		調査年度(調査年度)					調査年度(調査年度)						調査年度(調査年度)					調査年度(調査年度)								
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5				
2010	北海道	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2011	北海道	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2012	北海道	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2013	北海道	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2014	北海道	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2015	北海道	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2016	北海道	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2017	北海道	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2018	北海道	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2019	北海道	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2020	北海道	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2021	北海道	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2022	北海道	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2023	北海道	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2024	北海道	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2025	北海道	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2026	北海道	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2027	北海道	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2028	北海道	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2029	北海道	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

【図 3 4 8】

	左 1 s t	中 1 s t	右 1 s t
A 1 油盤	高ベアス・コマ (1.3番〜1.7番以外) スラッシュ・役A 1/8で枚 7/8で枚	低ベアス・コマ (1.3番〜1.7番以外) 1/8で枚 7/8で枚	高ベアス・コマ (1.3番〜1.7番) 1/1で認め ○
B 1 油盤	強 (高確率・ダブル)	強 (高確率・ダブル)	低 (低確率・ダブル)

10

20

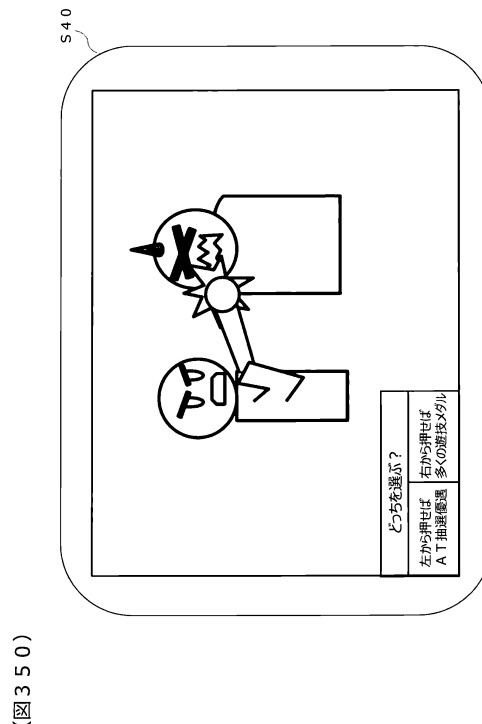
【 図 3 4 9 】

(图 3 4 9)

●押し順表示装置（指示モニタ）イメージ

	表示態様	表示内容
二本線・数字		(指示態様 1) 高めナビ(「二本線」は、高め入賞の意味) ※「二本線」をスラッシュ後の意味とし、1～6を高めナビ、7以降を安めナビとしてもよい
三本線・数字		(指示態様 2) 安めナビ(「三本線」は安め入賞の意味) ※ナビに従えば A T 抽選が優先される安め入賞可能
上位桁、下位桁に数字		(指示態様 3) 上位桁に高めナビ 下位桁に安めナビ ※上位桁が安めナビ、下位桁が高めナビでもよい。
		(指示態様 4) DPランプを点灯させることでナビであることをわかりやすくする
		(指示態様 5) 出玉率の高い指示のDPランプのみ点灯させる どちらに従えば出玉率が高いかわかる
二本線・ローマ字		(指示態様 6) スラッシュ後のいずれかの当せんを示唆(左記は、スラッシュ後 A の当選を示唆)

【 図 3 5 0 】



30

40

(図 350)

【 ㊦ 3 5 1 】【

(図3.5.1)

左		中		右	
0	アラン1	青ラン	アラン1	アラン1	アラン1
10	赤ラン	赤ラン	アラン2	赤ラン	赤ラン
17	白	アラン1	白	白	白
17	青ラン	赤ラン	アラン1	アラン1	アラン1
16	アラン1	アラン1	アラン1	青ラン	青ラン
15	黒	青ラン	黒	黒	黒
14	赤ラン	黒	赤ラン	赤ラン	赤ラン
13	白	白	白	白	白
12	青ラン	赤ラン	アラン1	アラン1	アラン1
11	アラン1	アラン1	アラン1	青ラン	青ラン
10	アラン1	アラン2	アラン2	赤ラン	赤ラン
9	赤ラン	アラン2	赤ラン	赤ラン	赤ラン
8	アラン2	赤ラン	赤ラン	赤ラン	赤ラン
7	赤ラン	赤ラン	アラン1	アラン1	アラン1
6	アラン1	アラン1	アラン1	アラン1	アラン1
5	赤ラン	赤ラン	赤ラン	赤ラン	赤ラン
4	赤ラン	赤ラン	赤ラン	赤ラン	赤ラン
3	アラン2	赤ラン	赤ラン	赤ラン	赤ラン
2	赤ラン	赤ラン	アラン1	アラン1	アラン1
1	アラン1	アラン1	アラン1	アラン1	アラン1

自動・スタンシ2後の条件表編成表

■スタンシ-A条件表編成

左 1st :	
(1)	黒ラン→1枚
(2)	赤ラン→1.5枚
中 1st : 中後ラング停止	
(1)	→左赤ラン→1枚
(2)	→左黒ラン→1.5枚
右 1st : 中後ラング停止→1.5枚	

■アラン-B条件表編成

左 1st :	
(1)	黒ラン→1枚
(2)	赤ラン→1.5枚
中 1st : 中後ラング停止	
(1)	→左赤ラン→1枚
(2)	→左黒ラン→1.5枚
右 1st : 中後ラング停止→1.5枚	

左		中		右		P A Y	
黒ラン	赤ラン	黒ラン	黒ラン	黒ラン	黒ラン	赤ラン	1
黒ラン	黒ラン	黒ラン	黒ラン	黒ラン	黒ラン	赤ラン	1
黒ラン	黒ラン	黒ラン	黒ラン	黒ラン	黒ラン	黒ラン	15
アラン1	アラン1	アラン1	アラン1	アラン1	アラン1	黒ラン	15

左		中		右		P A Y	
赤ラン	黒ラン	黒ラン	黒ラン	黒ラン	黒ラン	赤ラン	1
赤ラン	赤ラン	赤ラン	赤ラン	赤ラン	赤ラン	赤ラン	1
黒ラン	黒ラン	黒ラン	黒ラン	黒ラン	黒ラン	赤ラン	15
アラン1	アラン1	アラン1	アラン1	アラン1	アラン1	黒ラン	15

安め役1 →停止してA T抽れれば行左 1st でのみ出る
 安め役2 →停止してA T抽れれば行左 1st、中 1st でのみ出る
 高め役 →停止してA T抽れれば行かない
 安め役編成 →A T中に安め役1を出て高め役編成

安め役1
 安め役2
 高め役
 安め役編成

【 ㄨ 3 5 3 】

(図 3.5.3)

目押しスラッシュ役3

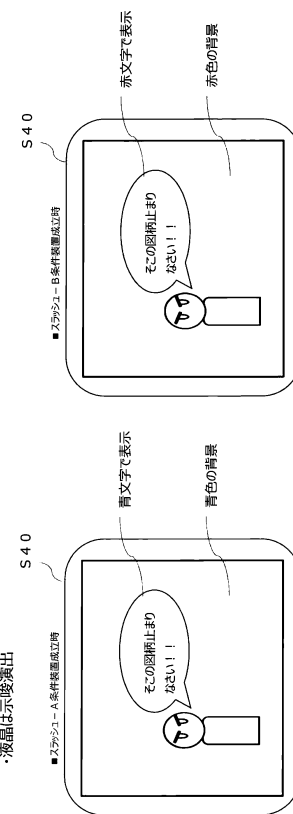
		左 1st							
(通称)		底ベースコマ		高ベースコマ		中左役 (213)	中右左 (231)	右左中 (312)	右中左 (321)
スラッシュ役A	スラッシュ役A1	1/8で枚 7/8で枚	1/4で高め 3/4で枚役	1/4で高め 3/4で枚役	○	こぼし	こぼし	こぼし	こぼし
	スラッシュ役A2	1/8で枚 7/8で枚	1/4で高め 3/4で枚役	1/4で高め 3/4で枚役	こぼし	○	こぼし	こぼし	こぼし
	スラッシュ役A3	1/8で枚 7/8で枚	1/4で高め 3/4で枚役	1/4で高め 3/4で枚役	こぼし	こぼし	○	こぼし	こぼし
	スラッシュ役A4	1/8で枚 7/8で枚	1/4で高め 3/4で枚役	1/4で高め 3/4で枚役	こぼし	こぼし	こぼし	こぼし	○

スラッシュ役A1		左中右	左中右	中左右	中左右	中右左	右左中	右中左	備考
15枚 役A	15枚	○	○	○	○	×	×	×	A T 袖置弱い
	16枚	○	○	○	○	×	×	×	A T 袖置強い
	17枚	○	○	×	×	×	×	×	A T 袖置強い
	18枚	×	×	×	×	×	×	×	A T 袖置強い
16枚 役B	16枚	○	○	○	○	○	○	○	A T 袖置強い
	17枚	○	○	○	×	×	×	×	A T 袖置強い
17枚 役C	17枚	○	○	○	○	×	×	×	A T 袖置強い
	18枚	○	○	○	○	×	×	×	A T 袖置強い

左1st時
高め位置…15枚or1枚Bで、どちらもAの抽選が強い
安め位置…1枚Aor0枚で、どちらもAの抽選が強い

変換押に時(左1st外)
…15枚でAの抽選強い
…1枚でAの抽選弱い

【 図 3 5 2 】



【 図 3 5 4 】

(第 3 5 4)

●目録A:スラッシュ型 (両手)

	左手中	左右中	中左右	中左右	右手中	右手中
スラッシュ型 A 1	スラッシュ 1	スラッシュ 1	両め	両め	両め	両め
スラッシュ型 A 2	スラッシュ 1	スラッシュ 1	両め	両め	両め	両め
スラッシュ型 A 3	スラッシュ 1	スラッシュ 1	両め	両め	両め	両め
スラッシュ型 A 4	スラッシュ 1	スラッシュ 1	両め	両め	両め	両め

※スラッシュ型A-スラッシュ (両め)のポジション: 両め、1/4で両め、3/4で両め、1/2で両め

●目録B:スラッシュ型 (両手+強手+中手+右手)

	小強	A 7 両強	両強
両強	両強	両強	両強
両強	両強	両強	両強
両強	両強	両強	両強
両強	両強	両強	両強

●目録C:スラッシュ型 (両手)

	左手中	左右中	中左右	中左右	右手中	右手中
スラッシュ型 B 1	スラッシュ 2	スラッシュ 2	両め	両め	両め	両め
スラッシュ型 B 2	スラッシュ 2	スラッシュ 2	両め	両め	両め	両め

※スラッシュ型B-スラッシュ (両め)のポジション: 両め、1/2で両め、1/2で両め、1/2で両め

●目録D:スラッシュ型 (中手)

	左手中	左右中	中左右	中左右	右手中	右手中
スラッシュ型 C 1	スラッシュ 3	スラッシュ 3	両め	両め	両め	両め

※スラッシュ型C-スラッシュ (両め)のポジション: 両め、1/2で両め、1/2で両め

●目録E:スラッシュ型 (両手+強手)

	左手中	左右中	中左右	中左右	右手中	右手中
スラッシュ型 D 1	両め	両め	スラッシュ 4	スラッシュ 4	スラッシュ 4	スラッシュ 4
スラッシュ型 D 2	両め	両め	スラッシュ 4	スラッシュ 4	スラッシュ 4	スラッシュ 4
スラッシュ型 D 3	両め	両め	スラッシュ 4	スラッシュ 4	スラッシュ 4	スラッシュ 4
スラッシュ型 D 4	両め	両め	スラッシュ 4	スラッシュ 4	スラッシュ 4	スラッシュ 4
スラッシュ型 D 5	スラッシュ 4	スラッシュ 4	両め	両め	両め	両め
スラッシュ型 D 6	スラッシュ 4	スラッシュ 4	両め	両め	両め	両め
スラッシュ型 D 7	スラッシュ 4	スラッシュ 4	両め	両め	両め	両め
スラッシュ型 D 8	スラッシュ 4	スラッシュ 4	両め	両め	両め	両め
スラッシュ型 D 9	スラッシュ 4	スラッシュ 4	両め	両め	両め	両め
スラッシュ型 D 10	スラッシュ 4	スラッシュ 4	両め	両め	両め	両め
スラッシュ型 D 11	スラッシュ 4	スラッシュ 4	両め	両め	両め	両め
スラッシュ型 D 12	スラッシュ 4	スラッシュ 4	両め	両め	両め	両め

※スラッシュ型D-スラッシュ (両め)のポジション: 両め、1/2で両め、1/2で両め、1/2で両め

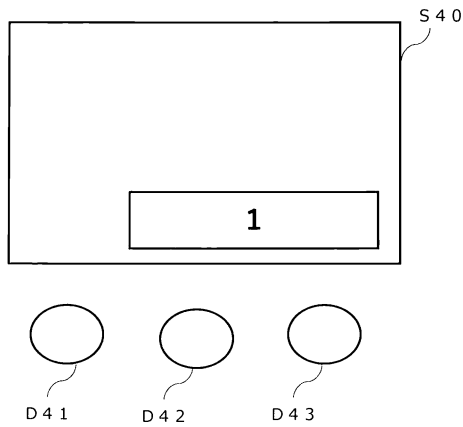
●目録F:スラッシュ型 (両手+強手)

	左手中	左右中	中左右	中左右	右手中	右手中
スラッシュ型 E 1	両め	両め	スラッシュ 5	スラッシュ 5	スラッシュ 5	スラッシュ 5
スラッシュ型 E 2	両め	両め	スラッシュ 5	スラッシュ 5	スラッシュ 5	スラッシュ 5
スラッシュ型 E 3	スラッシュ 5	スラッシュ 5	両め	両め	両め	両め
スラッシュ型 E 4	スラッシュ 5	スラッシュ 5	両め	両め	両め	両め
スラッシュ型 E 5	スラッシュ 5	スラッシュ 5	両め	両め	両め	両め
スラッシュ型 E 6	スラッシュ 5	スラッシュ 5	両め	両め	両め	両め

※スラッシュ型E-スラッシュ (両め)のポジション: 両め、1/2で両め、1/2で両め、1/2で両め

【図 3 5 5】

(図 3 5 5)



【図 3 5 6】

(図 3 5 6)

■ 設定値ごとの置数

	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
はずれ	5536	5536	5536	5536	5536	5536
リプレイ	10000	10000	10000	10000	10000	10000
押し順ベル	40000	38000	36000	34000	32000	30000
スラッシュ役	10000	12000	14000	16000	18000	20000

10

【図 3 5 7】

【図 3 5 7】
配列及び図柄名称

	第 1 回胴	第 2 回胴	第 3 回胴
0	リプレイA	ベルB	リプレイB
19	ブランク	チェリー	赤セブン
18	白セブン	ベルA	リプレイA
17	スイカ	ブランク	ブランク
16	ベルA	リプレイB	ベルA
15	リプレイA	ベルB	白セブン
14	赤セブン	赤セブン	赤セブン
13	白セブン	ベルA	リプレイA
12	スイカ	白セブン	ブランク
11	ベルA	リプレイB	ベルA
10	リプレイA	ベルB	チェリー
9	ブランク	チェリー	スイカ
8	ベルB	ベルA	リプレイA
7	スイカ	スイカ	ブランク
6	ベルA	リプレイA	ベルB
5	リプレイA	ベルB	ベル
4	ベル	ベル	スイカ
3	チェリー	ベルA	リプレイA
2	スイカ	スイカ	ブランク
1	ベルA	リプレイA	ベルB

【図 3 5 8】

【図 3 5 8】
規定数ごとの図柄の組合せ

(1)	役物未作動時
(2)	役物未作動時
(3)	R B 作動時

	第 1 回胴	第 2 回胴	第 3 回胴	入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称	規定数及び遊技状態		
					2 枚 (1)	3 枚 (2)	3 枚 (3)
1	赤セブン	ベル	ベル	1 種 B B 0 1 作動図柄	1 種 B B	—	—
2	白セブン	ベル	ベル	1 種 B B 0 2 作動図柄	—	1 種 B B	—
3	ベルA	リプレイA	赤セブン	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技	—
4	ベルA	リプレイA	ブランク	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技	—
5	ベルA	リプレイB	赤セブン	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技	—
6	ベルA	リプレイB	ブランク	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技	—
7	スイカ	リプレイA	ベルA	再遊技 0 2 作動図柄	再遊技	再遊技	—
8	スイカ	リプレイA	ベルB	再遊技 0 2 作動図柄	再遊技	再遊技	—
9	スイカ	リプレイB	ベルA	再遊技 0 2 作動図柄	再遊技	再遊技	—
10	スイカ	リプレイB	ベルB	再遊技 0 2 作動図柄	再遊技	再遊技	—
11	リプレイA	リプレイA	リプレイA	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	再遊技	—
12	リプレイA	リプレイB	リプレイA	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	再遊技	—
13	ベルA	リプレイA	白セブン	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	再遊技	—
14	ベルA	リプレイA	ベル	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	再遊技	—
15	ベルA	リプレイA	チェリー	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	再遊技	—
16	ベルA	リプレイA	リプレイB	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	再遊技	—

20

30

40

50

【図 3 5 9】

【図 3 5 9】

17	ベ♂A	リブレB	白セブン	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	再遊技	—
18	ベ♂A	リブレB	バー	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	再遊技	—
19	ベ♂A	リブレB	チェリー	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	再遊技	—
20	ベ♂A	リブレB	リブレB	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	再遊技	—
21	リブレA	リブレA	ベ♂B	再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	再遊技	—
22	リブレA	リブレA	ベ♂B	再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	再遊技	—
23	リブレA	リブレB	ベ♂A	再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	再遊技	—
24	リブレA	リブレB	ベ♂B	再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	再遊技	—
25	スィ	白セブン	赤セブン	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	—
26	スィ	白セブン	リブレA	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	—
27	スィ	白セブン	スィ	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	—
28	スィ	スィ	赤セブン	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	—
29	スィ	スィ	リブレA	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	—
30	スィ	スィ	スィ	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	—
31	スィ	ブランク	赤セブン	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	—
32	スィ	ブランク	リブレA	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	—
33	スィ	ブランク	スィ	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	—
34	リブレA	白セブン	白セブン	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	再遊技	—
35	リブレA	白セブン	バー	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	再遊技	—
36	リブレA	白セブン	チェリー	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	再遊技	—
37	リブレA	白セブン	リブレB	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	再遊技	—

【図 3 6 0】

【図 3 6 0】

38	リブレA	スィ	白セブン	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	再遊技	—
39	リブレA	スィ	バー	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	再遊技	—
40	リブレA	スィ	チェリー	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	再遊技	—
41	リブレA	スィ	リブレB	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	再遊技	—
42	リブレA	ブランク	白セブン	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	再遊技	—
43	リブレA	ブランク	バー	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	再遊技	—
44	リブレA	ブランク	チェリー	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	再遊技	—
45	リブレA	ブランク	リブレB	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	再遊技	—
46	赤セブン	白セブン	赤セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	再遊技	—
47	赤セブン	白セブン	スィ	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	再遊技	—
48	赤セブン	スィ	赤セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	再遊技	—
49	赤セブン	スィ	スィ	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	再遊技	—
50	赤セブン	ブランク	赤セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	再遊技	—
51	赤セブン	ブランク	スィ	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	再遊技	—
52	ブランク	白セブン	赤セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	再遊技	—
53	ブランク	白セブン	スィ	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	再遊技	—
54	ブランク	スィ	赤セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	再遊技	—
55	ブランク	スィ	スィ	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	再遊技	—
56	ブランク	ブランク	赤セブン	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	再遊技	—
57	ブランク	ブランク	スィ	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	再遊技	—
58	ベ♂A	白セブン	赤セブン	入賞 0 1 入賞図柄	8	8	8

10

20

【図 3 6 1】

【図 3 6 1】

59	ベ♂A	白セブン	スィ	入賞 0 1 入賞図柄	8	8	8
60	ベ♂A	スィ	赤セブン	入賞 0 1 入賞図柄	8	8	8
61	ベ♂A	スィ	スィ	入賞 0 1 入賞図柄	8	8	8
62	ベ♂A	ブランク	赤セブン	入賞 0 1 入賞図柄	8	8	8
63	ベ♂A	ブランク	スィ	入賞 0 1 入賞図柄	8	8	8
64	ベ♂A	ベ♂A	ベ♂A	入賞 0 2 入賞図柄	8	8	8
65	ベ♂A	ベ♂A	ベ♂B	入賞 0 2 入賞図柄	8	8	8
66	スィ	ベ♂A	白セブン	入賞 0 3 入賞図柄	8	8	8
67	スィ	ベ♂A	バー	入賞 0 3 入賞図柄	8	8	8
68	スィ	ベ♂A	チェリー	入賞 0 3 入賞図柄	8	8	8
69	スィ	ベ♂A	リブレB	入賞 0 3 入賞図柄	8	8	8
70	白セブン	ベ♂A	赤セブン	入賞 0 4 入賞図柄	8	8	8
71	白セブン	ベ♂A	スィ	入賞 0 4 入賞図柄	8	8	8
72	ベ♂B	ベ♂A	赤セブン	入賞 0 4 入賞図柄	8	8	8
73	ベ♂B	ベ♂A	スィ	入賞 0 4 入賞図柄	8	8	8
74	チェリー	ベ♂A	赤セブン	入賞 0 4 入賞図柄	8	8	8
75	チェリー	ベ♂A	スィ	入賞 0 4 入賞図柄	8	8	8
76	白セブン	リブレA	ベ♂A	入賞 0 5 入賞図柄	8	8	8
77	白セブン	リブレA	ベ♂B	入賞 0 5 入賞図柄	8	8	8
78	白セブン	リブレB	ベ♂A	入賞 0 5 入賞図柄	8	8	8
79	白セブン	リブレB	ベ♂B	入賞 0 5 入賞図柄	8	8	8

【図 3 6 2】

【図 3 6 2】

80	ベ♂B	リブレA	ベ♂A	入賞 0 5 入賞図柄	8	8	8
81	ベ♂B	リブレA	ベ♂B	入賞 0 5 入賞図柄	8	8	8
82	ベ♂B	リブレB	ベ♂A	入賞 0 5 入賞図柄	8	8	8
83	ベ♂B	リブレB	ベ♂B	入賞 0 5 入賞図柄	8	8	8
84	チェリー	リブレA	ベ♂A	入賞 0 5 入賞図柄	8	8	8
85	チェリー	リブレA	ベ♂B	入賞 0 5 入賞図柄	8	8	8
86	チェリー	リブレB	ベ♂A	入賞 0 5 入賞図柄	8	8	8
87	チェリー	リブレB	ベ♂B	入賞 0 5 入賞図柄	8	8	8
88	白セブン	ベ♂B	ベ♂A	入賞 0 6 入賞図柄	8	8	8
89	白セブン	ベ♂B	ベ♂B	入賞 0 6 入賞図柄	8	8	8
90	ベ♂B	ベ♂B	ベ♂A	入賞 0 6 入賞図柄	8	8	8
91	ベ♂B	ベ♂B	ベ♂B	入賞 0 6 入賞図柄	8	8	8
92	チェリー	ベ♂B	ベ♂A	入賞 0 6 入賞図柄	8	8	8
93	チェリー	ベ♂B	ベ♂B	入賞 0 6 入賞図柄	8	8	8
94	ベ♂A	赤セブン	赤セブン	入賞 0 7 入賞図柄	14	14	14
95	ベ♂A	赤セブン	スィ	入賞 0 7 入賞図柄	14	14	14
96	ベ♂A	バー	赤セブン	入賞 0 7 入賞図柄	14	14	14
97	ベ♂A	バー	スィ	入賞 0 7 入賞図柄	14	14	14
98	ベ♂A	チェリー	赤セブン	入賞 0 7 入賞図柄	14	14	14
99	ベ♂A	チェリー	スィ	入賞 0 7 入賞図柄	14	14	14
100	ベ♂A	ベ♂B	ベ♂A	入賞 0 8 入賞図柄	14	14	14

30

40

50

【図 3 6 3】

【図 3 6 3】

101	へ' #A	へ' #B	へ' #B	入賞 0 8 入賞図柄	14	14	14
102	ス' #	へ' #B	白セ' #	入賞 0 9 入賞図柄	14	14	14
103	ス' #	へ' #B	へ' #	入賞 0 9 入賞図柄	14	14	14
104	ス' #	へ' #B	チェ' #	入賞 0 9 入賞図柄	14	14	14
105	ス' #	へ' #B	リ' #	入賞 0 9 入賞図柄	14	14	14
106	白セ' #	へ' #B	赤セ' #	入賞 1 0 入賞図柄	14	14	14
107	白セ' #	へ' #B	ス' #	入賞 1 0 入賞図柄	14	14	14
108	へ' #B	へ' #B	赤セ' #	入賞 1 0 入賞図柄	14	14	14
109	へ' #B	へ' #B	ス' #	入賞 1 0 入賞図柄	14	14	14
110	チェ' #	へ' #B	赤セ' #	入賞 1 0 入賞図柄	14	14	14
111	チェ' #	へ' #B	ス' #	入賞 1 0 入賞図柄	14	14	14
112	白セ' #	赤セ' #	へ' #A	入賞 1 1 入賞図柄	14	14	14
113	白セ' #	赤セ' #	へ' #B	入賞 1 1 入賞図柄	14	14	14
114	白セ' #	へ' #	へ' #A	入賞 1 1 入賞図柄	14	14	14
115	白セ' #	へ' #	へ' #B	入賞 1 1 入賞図柄	14	14	14
116	白セ' #	チェ' #	へ' #A	入賞 1 1 入賞図柄	14	14	14
117	白セ' #	チェ' #	へ' #B	入賞 1 1 入賞図柄	14	14	14
118	へ' #B	赤セ' #	へ' #A	入賞 1 1 入賞図柄	14	14	14
119	へ' #B	赤セ' #	へ' #B	入賞 1 1 入賞図柄	14	14	14
120	へ' #B	へ' #	へ' #A	入賞 1 1 入賞図柄	14	14	14
121	へ' #B	へ' #	へ' #B	入賞 1 1 入賞図柄	14	14	14

【図 3 6 4】

【図 3 6 4】

122	へ' #B	チェ' #	へ' #A	入賞 1 1 入賞図柄	14	14	14
123	へ' #B	チェ' #	へ' #B	入賞 1 1 入賞図柄	14	14	14
124	チェ' #	赤セ' #	へ' #A	入賞 1 1 入賞図柄	14	14	14
125	チェ' #	赤セ' #	へ' #B	入賞 1 1 入賞図柄	14	14	14
126	チェ' #	へ' #	へ' #A	入賞 1 1 入賞図柄	14	14	14
127	チェ' #	へ' #	へ' #B	入賞 1 1 入賞図柄	14	14	14
128	チェ' #	チェ' #	へ' #A	入賞 1 1 入賞図柄	14	14	14
129	チェ' #	チェ' #	へ' #B	入賞 1 1 入賞図柄	14	14	14
130	白セ' #	へ' #A	へ' #A	入賞 1 2 入賞図柄	14	14	14
131	白セ' #	へ' #A	へ' #B	入賞 1 2 入賞図柄	14	14	14
132	へ' #B	へ' #A	へ' #A	入賞 1 2 入賞図柄	14	14	14
133	へ' #B	へ' #A	へ' #B	入賞 1 2 入賞図柄	14	14	14
134	チェ' #	へ' #A	へ' #A	入賞 1 2 入賞図柄	14	14	14
135	チェ' #	へ' #A	へ' #B	入賞 1 2 入賞図柄	14	14	14
136	へ' #A	ス' #	へ' #A	入賞 1 3 入賞図柄	1	1	1
137	へ' #A	ス' #	へ' #B	入賞 1 3 入賞図柄	1	1	1
138	へ' #A	白セ' #	へ' #A	入賞 1 4 入賞図柄	1	1	1
139	へ' #A	白セ' #	へ' #B	入賞 1 4 入賞図柄	1	1	1
140	へ' #A	フ' #	へ' #A	入賞 1 4 入賞図柄	1	1	1
141	へ' #A	フ' #	へ' #B	入賞 1 4 入賞図柄	1	1	1
142	へ' #A	へ' #	白セ' #	入賞 1 5 入賞図柄	1	1	1

10

20

【図 3 6 5】

【図 3 6 5】

143	へ' #A	へ' #	へ' #	入賞 1 5 入賞図柄	1	1	1
144	へ' #A	へ' #	リ' #	入賞 1 5 入賞図柄	1	1	1
145	へ' #A	へ' #	チェ' #	入賞 1 5 入賞図柄	1	1	1
146	へ' #A	赤セ' #	白セ' #	入賞 1 6 入賞図柄	1	1	1
147	へ' #A	赤セ' #	へ' #	入賞 1 6 入賞図柄	1	1	1
148	へ' #A	赤セ' #	リ' #	入賞 1 6 入賞図柄	1	1	1
149	へ' #A	赤セ' #	チェ' #	入賞 1 6 入賞図柄	1	1	1
150	ス' #	へ' #A	ス' #	入賞 1 7 入賞図柄	1	1	1
151	赤セ' #	へ' #A	ス' #	入賞 1 8 入賞図柄	1	1	1
152	ス' #	へ' #A	赤セ' #	入賞 1 9 入賞図柄	1	1	1
153	赤セ' #	へ' #A	赤セ' #	入賞 2 0 入賞図柄	1	1	1
154	へ' #	へ' #A	ス' #	入賞 2 1 入賞図柄	1	1	1
155	フ' #	へ' #A	ス' #	入賞 2 1 入賞図柄	1	1	1
156	へ' #	へ' #A	赤セ' #	入賞 2 2 入賞図柄	1	1	1
157	フ' #	へ' #A	赤セ' #	入賞 2 2 入賞図柄	1	1	1
158	赤セ' #	へ' #A	へ' #	入賞 2 3 入賞図柄	1	1	1
159	へ' #	へ' #A	へ' #	入賞 2 3 入賞図柄	1	1	1
160	フ' #	へ' #A	へ' #	入賞 2 3 入賞図柄	1	1	1
161	白セ' #	へ' #A	へ' #	入賞 2 4 入賞図柄	1	1	1
162	へ' #B	へ' #A	へ' #	入賞 2 4 入賞図柄	1	1	1
163	チェ' #	へ' #A	へ' #	入賞 2 4 入賞図柄	1	1	1

【図 3 6 6】

【図 3 6 6】

164	赤セ' #	へ' #A	白セ' #	入賞 2 5 入賞図柄	1	1	1
165	へ' #	へ' #A	白セ' #	入賞 2 5 入賞図柄	1	1	1
166	チェ' #	へ' #A	白セ' #	入賞 2 5 入賞図柄	1	1	1
167	フ' #	へ' #A	白セ' #	入賞 2 5 入賞図柄	1	1	1
168	ス' #	へ' #B	ス' #	入賞 2 6 入賞図柄	1	1	1
169	赤セ' #	へ' #B	ス' #	入賞 2 7 入賞図柄	1	1	1
170	ス' #	へ' #B	赤セ' #	入賞 2 8 入賞図柄	1	1	1
171	赤セ' #	へ' #B	赤セ' #	入賞 2 9 入賞図柄	1	1	1
172	へ' #	へ' #B	ス' #	入賞 3 0 入賞図柄	1	1	1
173	フ' #	へ' #B	ス' #	入賞 3 0 入賞図柄	1	1	1
174	へ' #	へ' #B	赤セ' #	入賞 3 1 入賞図柄	1	1	1
175	フ' #	へ' #B	赤セ' #	入賞 3 1 入賞図柄	1	1	1
176	白セ' #	へ' #B	へ' #	入賞 3 2 入賞図柄	1	1	1
177	赤セ' #	へ' #B	へ' #	入賞 3 2 入賞図柄	1	1	1
178	へ' #	へ' #B	へ' #	入賞 3 2 入賞図柄	1	1	1
179	リ' #	へ' #B	へ' #	入賞 3 2 入賞図柄	1	1	1
180	へ' #B	へ' #B	へ' #	入賞 3 2 入賞図柄	1	1	1
181	チェ' #	へ' #B	へ' #	入賞 3 2 入賞図柄	1	1	1
182	フ' #	へ' #B	へ' #	入賞 3 2 入賞図柄	1	1	1
183	赤セ' #	へ' #B	白セ' #	入賞 3 3 入賞図柄	1	1	1
184	へ' #	へ' #B	白セ' #	入賞 3 3 入賞図柄	1	1	1

30

40

50

【図 3 6 7】

【図 3 6 7】

185	チェリー	ベ`#B	白セ`ン	入賞 3 3 入賞図柄	1	1	1
186	ブ`ランク	ベ`#B	白セ`ン	入賞 3 3 入賞図柄	1	1	1
187	赤セ`ン	赤セ`ン	ブ`ランク	入賞 3 4 入賞図柄	1	1	1
188	赤セ`ン	バー	ブ`ランク	入賞 3 4 入賞図柄	1	1	1
189	バー	赤セ`ン	ブ`ランク	入賞 3 4 入賞図柄	1	1	1
190	バー	バー	ブ`ランク	入賞 3 4 入賞図柄	1	1	1
191	ス`イ	赤セ`ン	ブ`ランク	入賞 3 4 入賞図柄	1	1	1
192	ス`イ	バー	ブ`ランク	入賞 3 4 入賞図柄	1	1	1
193	ブ`ランク	赤セ`ン	ブ`ランク	入賞 3 4 入賞図柄	1	1	1
194	ブ`ランク	バー	ブ`ランク	入賞 3 4 入賞図柄	1	1	1
195	赤セ`ン	チェリー	ブ`ランク	入賞 3 5 入賞図柄	1	1	1
196	バー	チェリー	ブ`ランク	入賞 3 5 入賞図柄	1	1	1
197	ス`イ	チェリー	ブ`ランク	入賞 3 5 入賞図柄	1	1	1
198	ブ`ランク	チェリー	ブ`ランク	入賞 3 5 入賞図柄	1	1	1
199	ス`イ	ベ`#B	ベ`#A	入賞 3 6 入賞図柄	1	1	1
200	ス`イ	ベ`#B	ベ`#B	入賞 3 6 入賞図柄	1	1	1
201	赤セ`ン	ベ`#B	ベ`#A	入賞 3 7 入賞図柄	1	1	1
202	赤セ`ン	ベ`#B	ベ`#B	入賞 3 7 入賞図柄	1	1	1
203	バー	ベ`#B	ベ`#A	入賞 3 7 入賞図柄	1	1	1
204	バー	ベ`#B	ベ`#B	入賞 3 7 入賞図柄	1	1	1
205	ス`イ	白セ`ン	ベ`#A	入賞 3 8 入賞図柄	1	1	1

【図 3 6 8】

【図 3 6 8】

206	ス`イ	白セ`ン	ベ`#B	入賞 3 8 入賞図柄	1	1	1
207	ス`イ	ベ`#A	ベ`#A	入賞 3 9 入賞図柄	1	1	1
208	ス`イ	ベ`#A	ベ`#B	入賞 3 9 入賞図柄	1	1	1
209	赤セ`ン	ベ`#A	ベ`#A	入賞 4 0 入賞図柄	1	1	1
210	赤セ`ン	ベ`#A	ベ`#B	入賞 4 0 入賞図柄	1	1	1
211	バー	ベ`#A	ベ`#A	入賞 4 0 入賞図柄	1	1	1
212	バー	ベ`#A	ベ`#B	入賞 4 0 入賞図柄	1	1	1
213	ス`イ	リ`ブレ`A	ブ`ランク	入賞 4 1 入賞図柄	3	3	3
214	白セ`ン	ス`イ	リ`ブレ`A	入賞 4 2 入賞図柄	3	3	3
215	ベ`#B	ス`イ	リ`ブレ`A	入賞 4 2 入賞図柄	3	3	3
216	チェリー	ス`イ	リ`ブレ`A	入賞 4 2 入賞図柄	3	3	3
217	リ`ブレ`A	赤セ`ン	赤セ`ン	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1
218	リ`ブレ`A	赤セ`ン	リ`ブレ`A	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1
219	リ`ブレ`A	赤セ`ン	ス`イ	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1
220	リ`ブレ`A	白セ`ン	¹ 赤セ`ン	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1
221	リ`ブレ`A	白セ`ン	リ`ブレ`A	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1
222	リ`ブレ`A	白セ`ン	ス`イ	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1
223	リ`ブレ`A	バー	赤セ`ン	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1
224	リ`ブレ`A	バー	リ`ブレ`A	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1
225	リ`ブレ`A	バー	ス`イ	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1
226	リ`ブレ`A	ベ`#A	赤セ`ン	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1

10

20

【図 3 6 9】

【図 3 6 9】

227	リ`ブレ`A	ベ`#A	リ`ブレ`A	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1
228	リ`ブレ`A	ベ`#A	ス`イ	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1
229	リ`ブレ`A	チェリー	赤セ`ン	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1
230	リ`ブレ`A	チェリー	リ`ブレ`A	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1
231	リ`ブレ`A	チェリー	ス`イ	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1
232	リ`ブレ`A	ス`イ	赤セ`ン	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1
233	リ`ブレ`A	ス`イ	リ`ブレ`A	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1
234	リ`ブレ`A	ス`イ	ス`イ	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1
235	リ`ブレ`A	ブ`ランク	赤セ`ン	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1
236	リ`ブレ`A	ブ`ランク	リ`ブレ`A	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1
237	リ`ブレ`A	ブ`ランク	ス`イ	入賞 4 3 入賞図柄	1	1	1
238	ベ`#A	ス`イ	リ`ブレ`A	入賞 4 4 入賞図柄	1	1	1
239	ベ`#A	ス`イ	ブ`ランク	入賞 4 5 入賞図柄	1	1	1
240	ベ`#A	赤セ`ン	リ`ブレ`A	入賞 4 6 入賞図柄	1	1	1
241	ベ`#A	赤セ`ン	ブ`ランク	入賞 4 6 入賞図柄	1	1	1
242	ベ`#A	白セ`ン	リ`ブレ`A	入賞 4 6 入賞図柄	1	1	1
243	ベ`#A	白セ`ン	ブ`ランク	入賞 4 6 入賞図柄	1	1	1
244	ベ`#A	赤セ`ン	ベ`#A	入賞 4 7 入賞図柄	1	1	1
245	ベ`#A	赤セ`ン	ベ`#B	入賞 4 7 入賞図柄	1	1	1
246	ベ`#A	バー	ベ`#A	入賞 4 7 入賞図柄	1	1	1
247	ベ`#A	バー	ベ`#B	入賞 4 7 入賞図柄	1	1	1

【図 3 7 0】

【図 3 7 0】

248	ベ`#A	チェリー	ベ`#A	入賞 4 7 入賞図柄	1	1	1
249	ベ`#A	チェリー	ベ`#B	入賞 4 7 入賞図柄	1	1	1
250	ス`イ	ス`イ	バー	入賞 4 8 入賞図柄	1	1	1
251	ス`イ	ス`イ	ブ`ランク	入賞 4 8 入賞図柄	1	1	1
252	赤セ`ン	白セ`ン	ブ`ランク	入賞 4 9 入賞図柄	1	1	1
253	赤セ`ン	ス`イ	ブ`ランク	入賞 4 9 入賞図柄	1	1	1
254	赤セ`ン	ブ`ランク	ブ`ランク	入賞 4 9 入賞図柄	1	1	1
255	バー	白セ`ン	ブ`ランク	入賞 4 9 入賞図柄	1	1	1
256	バー	ス`イ	ブ`ランク	入賞 4 9 入賞図柄	1	1	1
257	バー	ブ`ランク	ブ`ランク	入賞 4 9 入賞図柄	1	1	1
258	ブ`ランク	白セ`ン	ブ`ランク	入賞 4 9 入賞図柄	1	1	1
259	ブ`ランク	ス`イ	ブ`ランク	入賞 4 9 入賞図柄	1	1	1
260	ブ`ランク	ブ`ランク	ブ`ランク	入賞 4 9 入賞図柄	1	1	1
261	赤セ`ン	赤セ`ン	赤セ`ン	入賞 5 0 入賞図柄	1	1	1
262	赤セ`ン	赤セ`ン	ス`イ	入賞 5 0 入賞図柄	1	1	1
263	赤セ`ン	バー	赤セ`ン	入賞 5 0 入賞図柄	1	1	1
264	赤セ`ン	バー	ス`イ	入賞 5 0 入賞図柄	1	1	1
265	赤セ`ン	チェリー	赤セ`ン	入賞 5 0 入賞図柄	1	1	1
266	赤セ`ン	チェリー	ス`イ	入賞 5 0 入賞図柄	1	1	1
267	ス`イ	赤セ`ン	赤セ`ン	入賞 5 0 入賞図柄	1	1	1
268	ス`イ	赤セ`ン	ス`イ	入賞 5 0 入賞図柄	1	1	1

30

40

50

【 ㊦ 3 7 1 】

【圖 3 7 1】

269	スシ	ﾊﾞｰ	赤セﾌﾞﾝ	入賞 5 0 入賞図柄	1	1	1
270	スシ	ﾊﾞｰ	スシ	入賞 5 0 入賞図柄	1	1	1
271	スシ	ﾁｬｰﾘｰ	赤セﾌﾞﾝ	入賞 5 0 入賞図柄	1	1	1
272	スシ	ﾁｬｰﾘｰ	スシ	入賞 5 0 入賞図柄	1	1	1
273	ﾊﾞｰ&B	赤セﾌﾞﾝ	赤セﾌﾞﾝ	入賞 5 1 入賞図柄	—	—	14
274	ﾊﾞｰ&B	赤セﾌﾞﾝ	スシ	入賞 5 1 入賞図柄	—	—	14
275	ﾊﾞｰ&B	ﾊﾞｰ	赤セﾌﾞﾝ	入賞 5 1 入賞図柄	—	—	14
276	ﾊﾞｰ&B	ﾊﾞｰ	スシ	入賞 5 1 入賞図柄	—	—	14
277	ﾊﾞｰ&B	ﾁｬｰﾘｰ	赤セﾌﾞﾝ	入賞 5 1 入賞図柄	—	—	14
278	ﾊﾞｰ&B	ﾁｬｰﾘｰ	スシ	入賞 5 1 入賞図柄	—	—	14

【 図 3 7 2 】

[illegible]

【 図 3 7 3 】

入賞 順位	入賞 者名	発表位置	通称	構成要素	1回抽選入賞者未抽選 者数	2回抽選入賞者未抽選 者数	抽選履歴	備考 (注1至注9を2)	向背 理由
9	入賞-A1条件付型	A組<小>		入賞01、13~14、26~27、30、32、34	123/1/1 入賞01、14	123/1/1 入賞01、14	123/1/1 入賞01、14	123/1/1 入賞01、14	上座<小>
10	入賞-A2条件付型	A組<小>		入賞02、13~14、28~29、31、35	123/1/2 入賞02、27、30、32 123/1/2 入賞02、27、30、32 123/1/2 入賞02、27、30、32 123/1/2 入賞02、27、30、32	123/1/2 入賞02、27、30、32 123/1/2 入賞02、27、30、32 123/1/2 入賞02、27、30、32 123/1/2 入賞02、27、30、32	123/1/2 入賞02、27、30、32 123/1/2 入賞02、27、30、32 123/1/2 入賞02、27、30、32 123/1/2 入賞02、27、30、32	上座<小>	
11	入賞-A3条件付型	A組<小>		入賞03、13、15、17~20、35、44	123/1/1 入賞03、15、16 123/1/1 入賞03、15、16 123/1/1 入賞03、15、16 123/1/1 入賞03、15、16	123/1/1 入賞03、15、16 123/1/1 入賞03、15、16 123/1/1 入賞03、15、16 123/1/1 入賞03、15、16	123/1/1 入賞03、15、16 123/1/1 入賞03、15、16 123/1/1 入賞03、15、16 123/1/1 入賞03、15、16	中座<小>	
12	入賞-A4条件付型	A組<小>		入賞04、14、17、19、34	123/1/1 入賞04、19 123/1/1 入賞04、19 123/1/1 入賞04、19 123/1/1 入賞04、19	123/1/1 入賞04、19 123/1/1 入賞04、19 123/1/1 入賞04、19 123/1/1 入賞04、19	123/1/1 入賞04、19 123/1/1 入賞04、19 123/1/1 入賞04、19 123/1/1 入賞04、19	上座<小>	
13	入賞-A5条件付型	A組<小>		入賞05、13、15、17~18、21、23、36 ~37	123/1/2 入賞05、17、20 123/1/2 入賞05、17、20 123/1/2 入賞05、17、20 123/1/2 入賞05、17、20	123/1/2 入賞05、17、20 123/1/2 入賞05、17、20 123/1/2 入賞05、17、20 123/1/2 入賞05、17、20	123/1/2 入賞05、17、20 123/1/2 入賞05、17、20 123/1/2 入賞05、17、20 123/1/2 入賞05、17、20	下座<小>	
14	入賞-A6条件付型	A組<小>		入賞06、14、16、19~20、22、25、26、30	123/1/1 入賞06、16 123/1/1 入賞06、16 123/1/1 入賞06、16 123/1/1 入賞06、16	123/1/1 入賞06、16 123/1/1 入賞06、16 123/1/1 入賞06、16 123/1/1 入賞06、16	123/1/1 入賞06、16 123/1/1 入賞06、16 123/1/1 入賞06、16 123/1/1 入賞06、16	小山<小>	

【 図 3 7 4 】

[illegible]

【 ㊦ 3 7 5 】

[illegible]

【図 3 7 6】

【図376】
(1) ボーナスの図柄の組合せ

	第1回廊	第2回廊	第3回廊	ボ－ナス名称	性能
1	赤セパン	ハ ⁺ －	ハ ⁺ －	1種B－A	R B－A（作動図柄なし）が連続作動
2	白セパン	ハ ⁺ －	ハ ⁺ －	1種B－B	R B－B（作動図柄なし）が連続作動

(2) ボーナスの終了条件

名称	終了条件
1種B B-A	1枚を超える遊技メダルの獲得
1種B B-B	4枚を超える遊技メダルの獲得
R B-A	2回の遊技又は2回の入賞 1種B B-Aの作動終了
R B-B	2回の遊技又は2回の入賞 1種B B-Bの作動終了

10

20

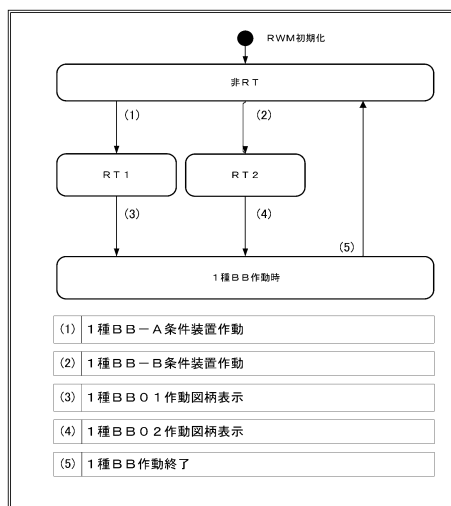
【 図 3 7 7 】

【图 3 7 7】

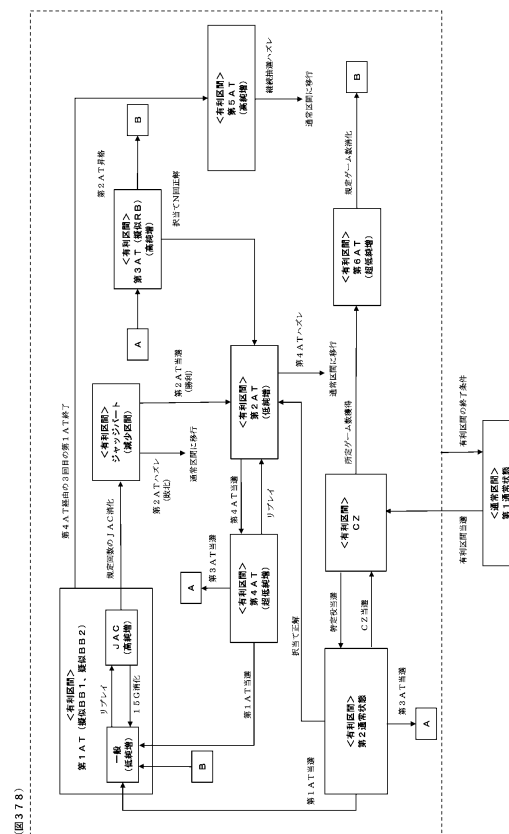
(1) RTの変動条件

状態	回数	変動契機	移行先
非 R T	∞	開始	RWM初期化
		1 種 B B - A 条件動作終了	—
		終了	1 種 B B - A 条件装置動作 1 種 B B - B 条件装置動作 R T 1 R T 2
R T 1	∞	開始	1 種 B B - A 条件装置動作
		終了	1 種 B B - A 動作 1 種 B B 動作時
		開始	1 種 B B - B 条件装置動作
R T 2	∞	開始	1 種 B B - B 動作
		終了	1 種 B B - A 動作 1 種 B B - B 動作 1 種 B B 動作時
		開始	1 種 B B - A 条件装置動作
1 種 B B 動作時	∞	開始	1 種 B B - A 動作終了
		終了	1 種 B B - B 動作終了 非 R T 非 R T

(2) RT遷移図



【圖 3 7 8】



30

40

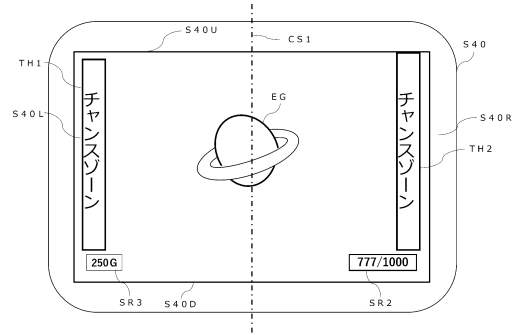
50

【図 3 8 3】

上乗せゲーム	500	501	502	503	504
遊技開始時の平均回遊ゲーム数	800	810	820	830	840
遊技開始時の平均回遊ゲーム数	1400	1410	1420	1430	1440
遊技開始時の平均回遊ゲーム数	10	20	30	40	50
当該ゲームの平均回遊ゲーム数	10	20	30	40	50
当該ゲームの平均回遊ゲーム数	3	3	3	3	3
当該ゲームの平均回遊ゲーム数	1410	1430	1450	1470	1490
上乗せ時の平均回遊ゲーム数	800	810	820	830	840
上乗せ時の平均回遊ゲーム数	1400	1410	1420	1430	1440
上乗せ時の平均回遊ゲーム数	10	20	30	40	50
当該ゲームの平均回遊ゲーム数	10	20	30	40	50
当該ゲームの平均回遊ゲーム数	3	3	3	3	3
当該ゲームの平均回遊ゲーム数	1410	1430	1450	1470	1490

【図 3 8 4】

(図 3 8 4)

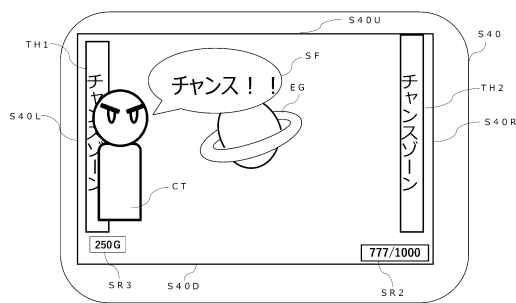


10

20

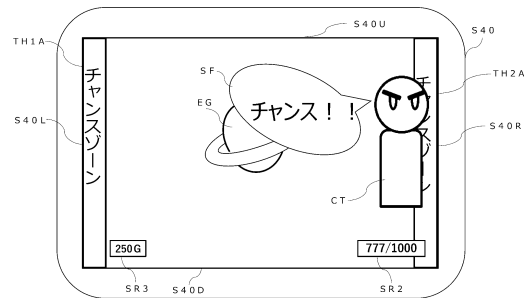
【図 3 8 5】

(図 3 8 5)



【図 3 8 6】

(図 3 8 6)



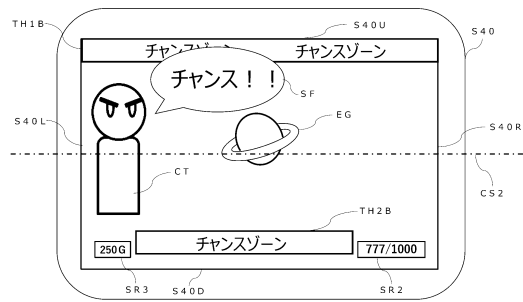
30

40

50

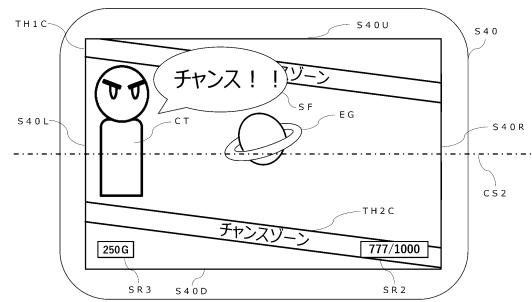
【図 3 8 7】

(図 3 8 7)



【図 3 8 8】

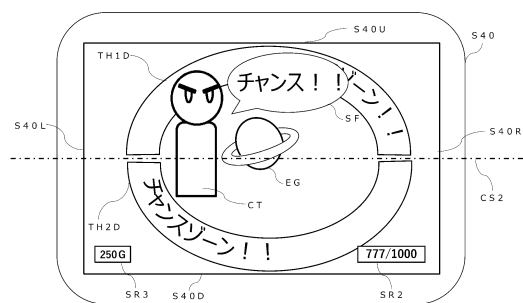
(図 3 8 8)



10

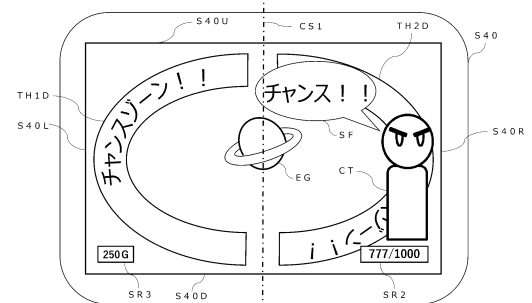
【図 3 8 9】

(図 3 8 9)



【図 3 9 0】

(図 3 9 0)



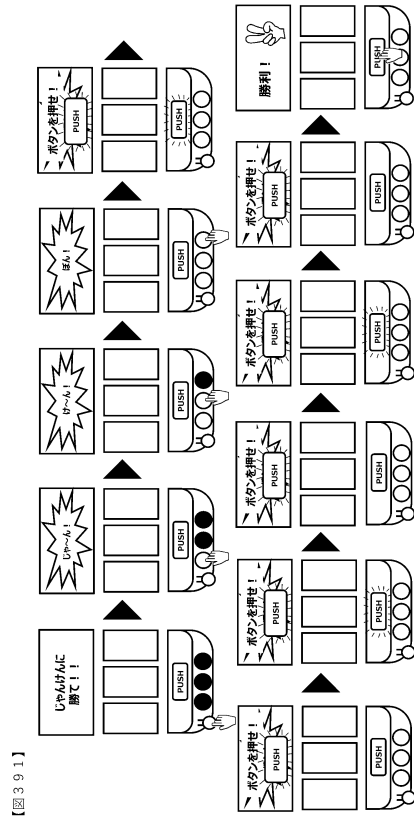
20

30

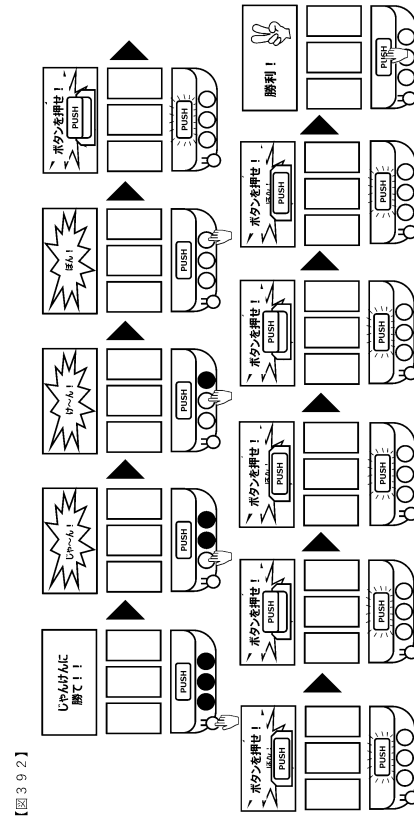
40

50

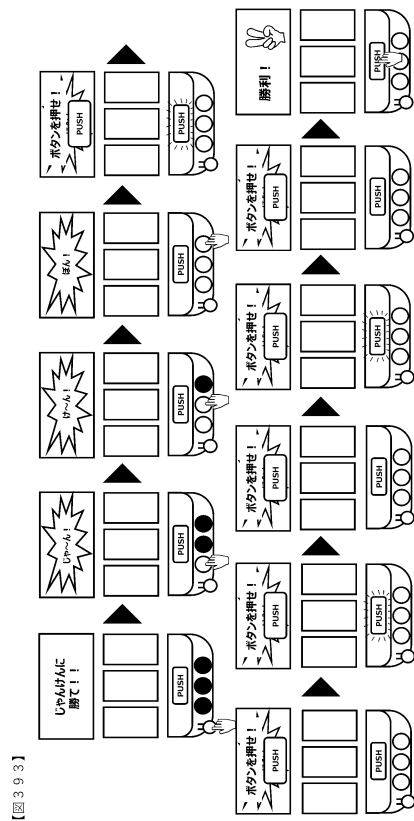
【図 3 9 1】



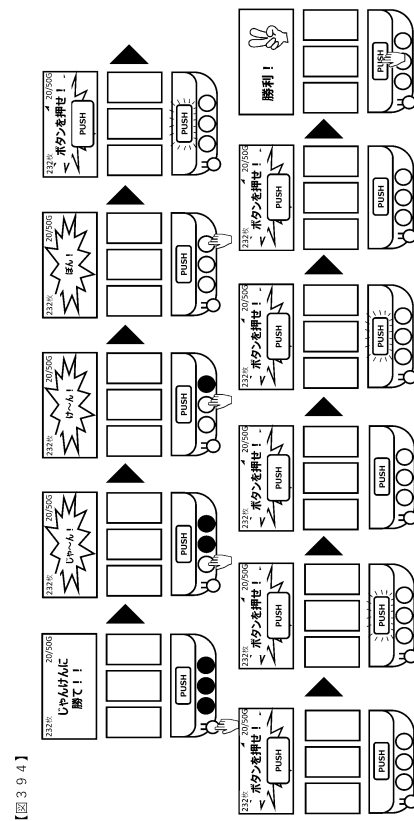
【図 3 9 2】



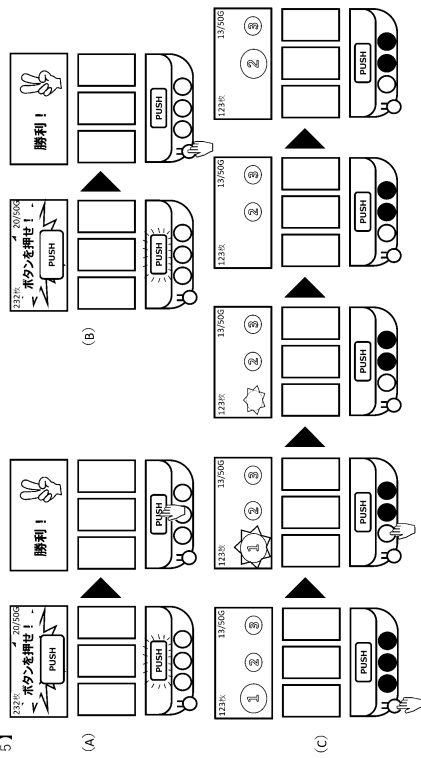
【図 3 9 3】



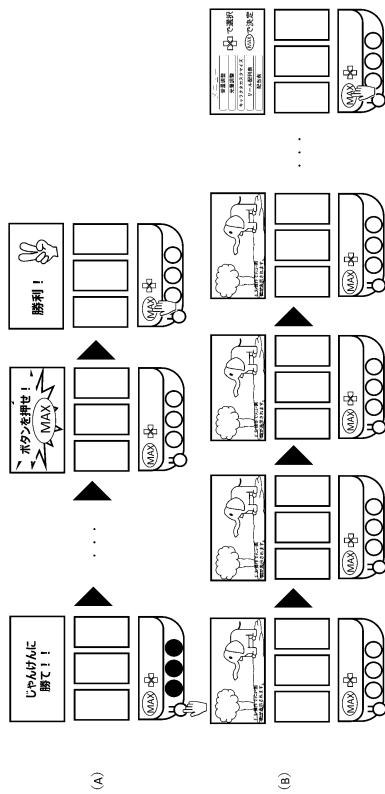
【図 3 9 4】



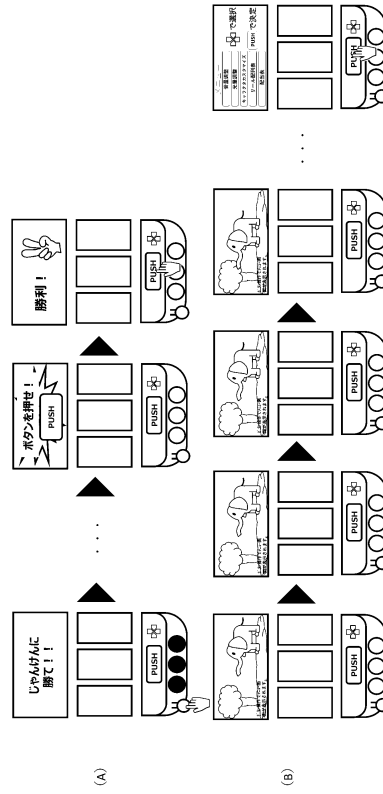
【図 3 9 5】



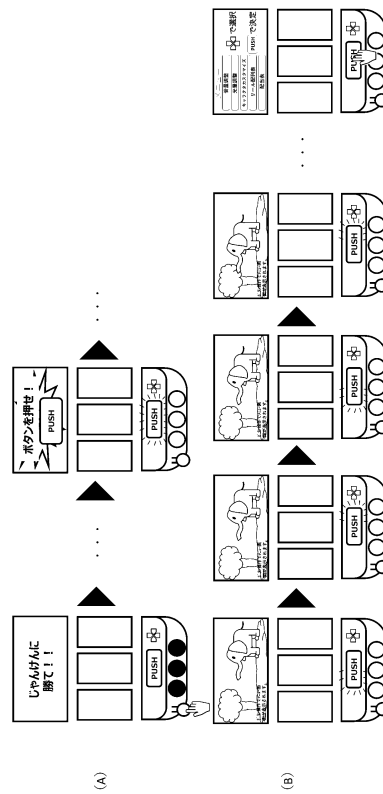
【図 3 9 7】



【図 3 9 6】



【図 3 9 8】



10

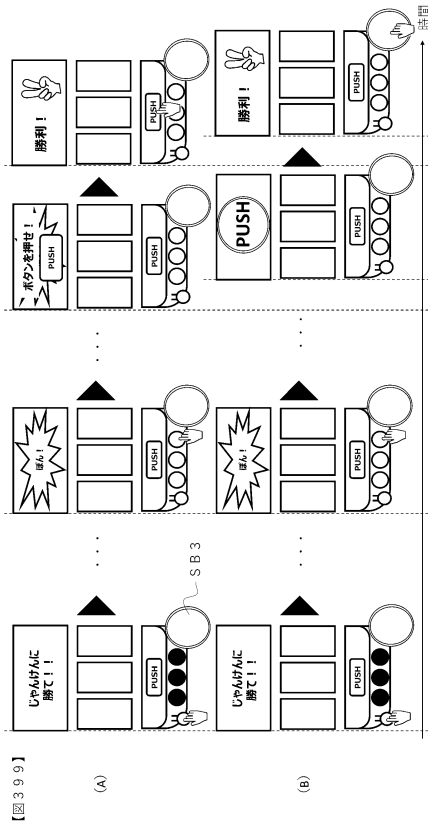
20

30

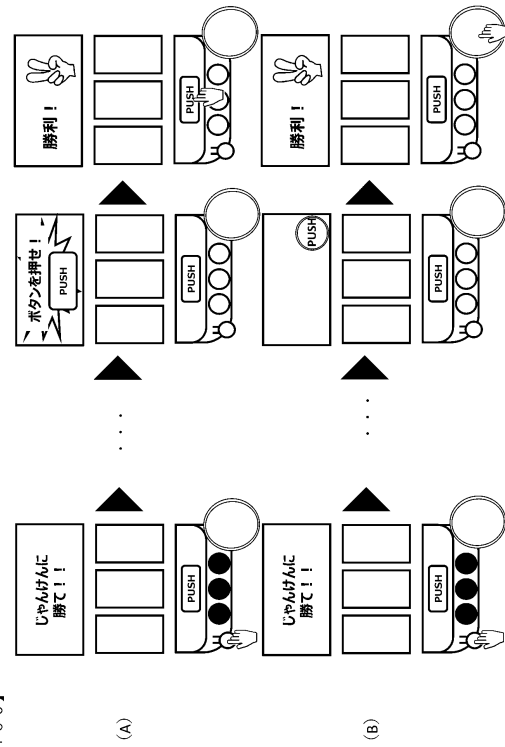
40

50

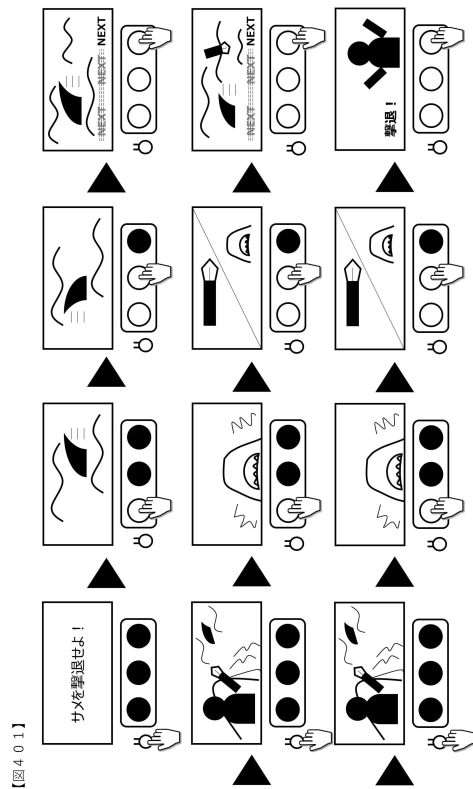
【図 3 9 9】



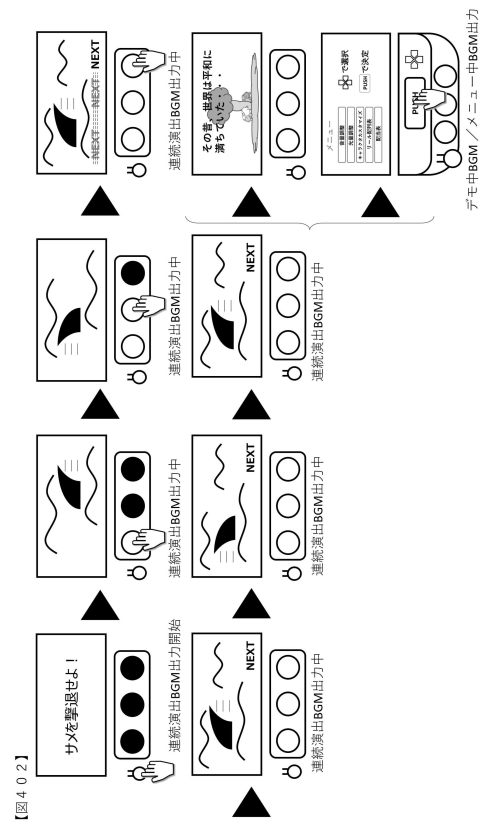
【図 4 0 0】



【図 4 0 1】



【図 4 0 2】



10

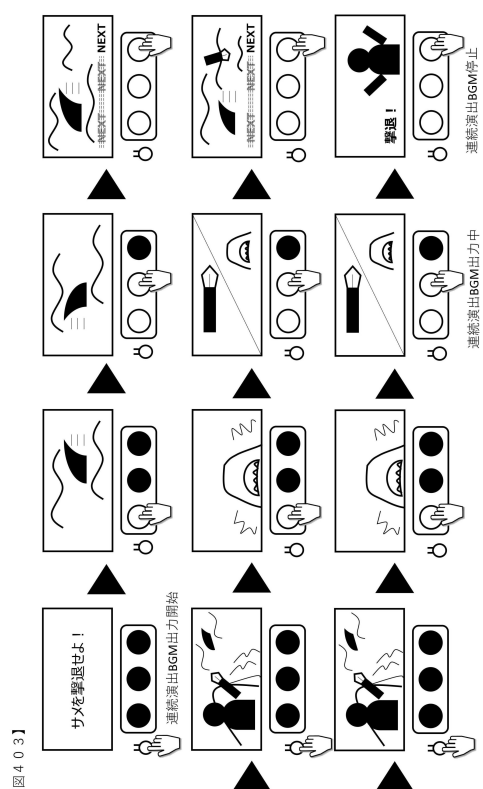
20

30

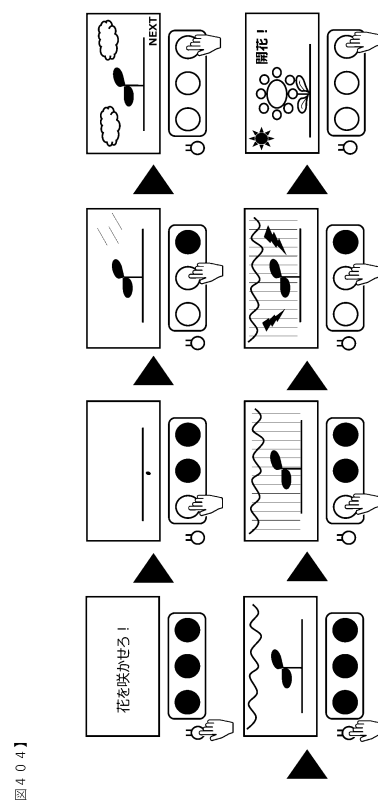
40

50

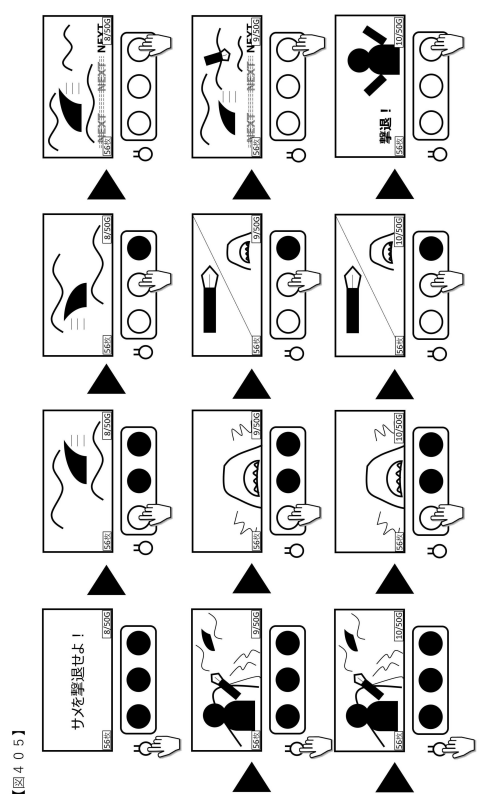
【 図 4 0 3 】



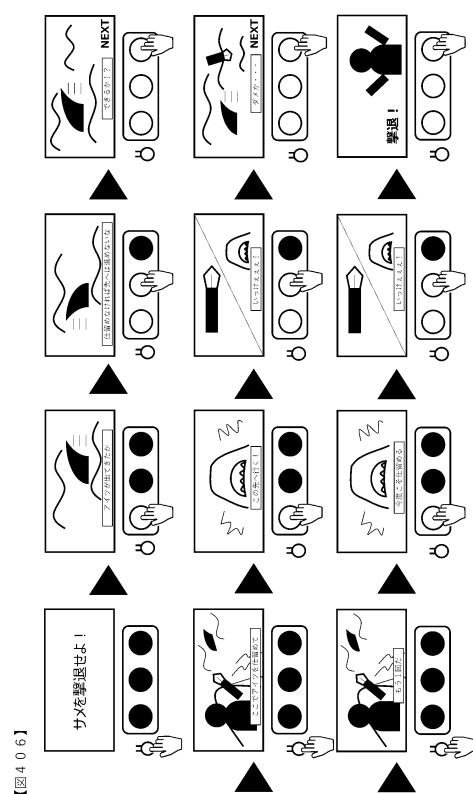
【 図 4 0 4 】



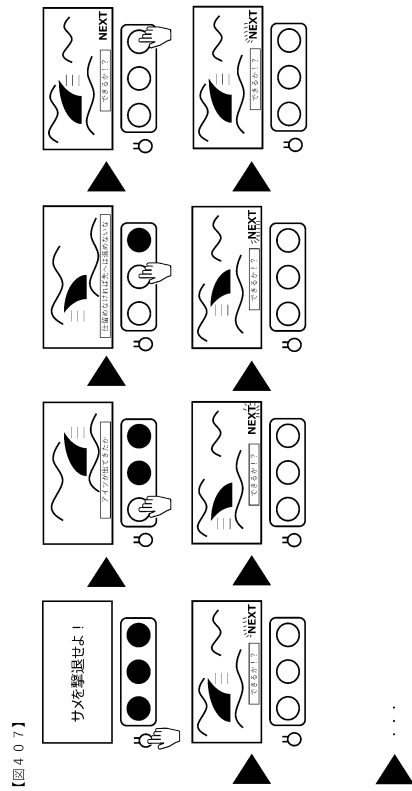
【 図 4 0 5 】



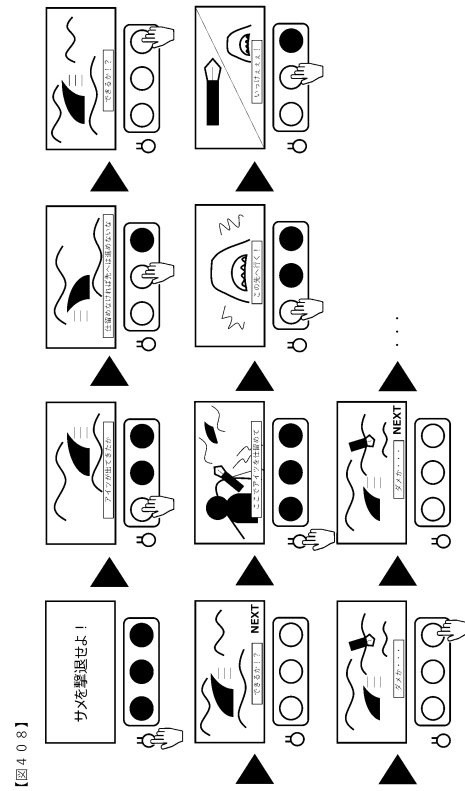
【 図 4 0 6 】



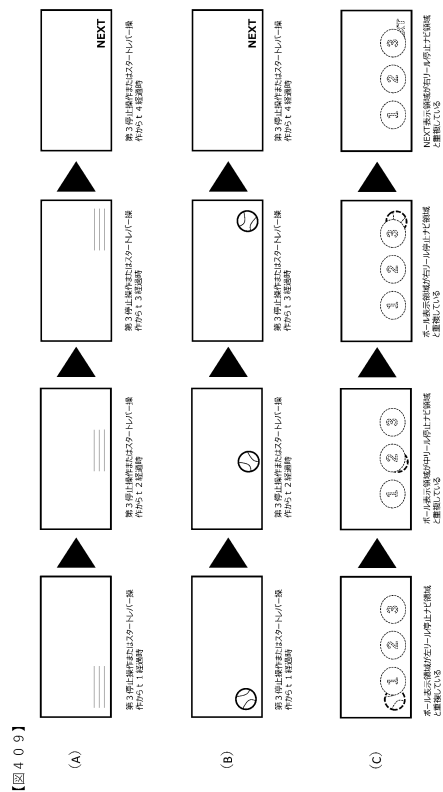
【図 407】



【図 408】



【図 409】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

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