

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-126711
(P2024-126711A)

(43)公開日 令和6年9月20日(2024.9.20)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I
A 6 3 F 5/04
A 6 3 F 5/04

テーマコード (参考)
2 C 1 8 2
6 0 2 A
6 1 1 B

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全338頁)
(21)出願番号	特願2023-35286(P2023-35286)	(71)出願人	390031783			
(22)出願日	令和5年3月8日(2023.3.8)		サミー株式会社			
			東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー			
		(74)代理人	100105315			
			弁理士 伊藤 温			
		(72)発明者	伊達 彬雄			
			東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー			
			サミー株式会社内			
		Fターム (参考)	2C182 CB03 CD16 DA23			

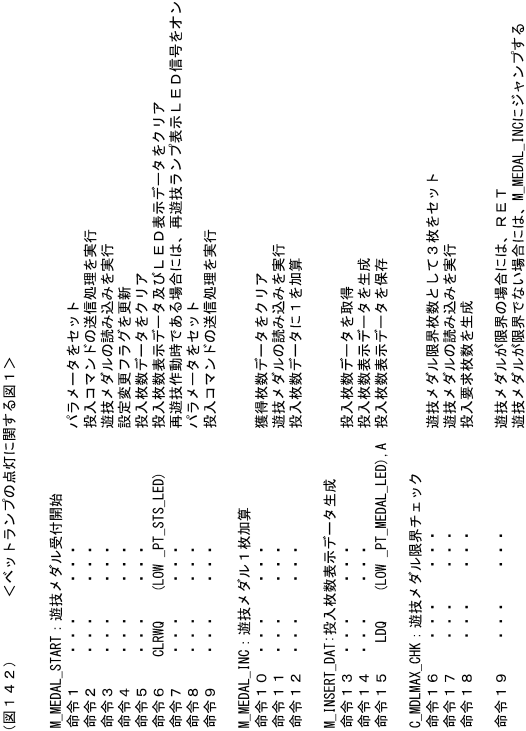
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】 円滑に遊技を進行できる遊技機の提供が望まれている。

【解決手段】 所定時間ごとに繰り返し実行される割り込み処理を実行可能であり、3ベットランプの点灯に関する情報を所定の記憶領域に記憶可能であり、所定の記憶領域に記憶されている3ベットランプの点灯に関する情報をクリアする処理を実行してから、3ベットランプの点灯に関する情報を所定の記憶領域に記憶する処理を実行するまでの時間は、所定時間よりも短時間である。

【選択図】 図142



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

3 ベットランプと、
所定の記憶領域と、
内部抽せん手段と

を備え、

所定時間ごとに繰り返し実行される割り込み処理を実行可能であり、

3 ベットランプの点灯に関する情報を前記所定の記憶領域に記憶可能であり、

前記所定の記憶領域に記憶されている3 ベットランプの点灯に関する情報をクリアする処理を実行してから、3 ベットランプの点灯に関する情報を前記所定の記憶領域に記憶する処理を実行するまでの時間は、前記所定時間よりも短時間である
ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

回胴式遊技機（スロットマシン）は、所定数の遊技メダルを投入後に遊技開始指示装置（スタートレバー）が操作されたことを契機として1 ゲームが開始されて、複数の図柄が外周上に配置された複数列の回胴（リール）が回転動作し、当該回転動作を停止させるための回胴停止装置（ストップボタン）を駆使して回胴を停止させた結果、有効ライン上に所定の図柄の組合せ（例えば「7 7 7」等の入賞役）が並んだ場合には、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時よりも小役等の抽選確率が上昇する遊技状態）に移行するタイプのものが一般的である。ここで、回胴式遊技機においては、遊技の興趣性を高めるための演出用の画像等が、リールの回転動作及び停止動作とシンクロした形で、液晶等のディスプレイ上にて表示される場合があり、回胴停止装置等を操作した際に、回胴上に表示された図柄とディスプレイ上に表示された演出用の画像等とを見比べながら、遊技の結果を予測して楽しむよう構成されているものが多い。また、遊技機に何らかの異常が発生した場合には遊技の進行が停止するエラーとなり得るよう構成されているものも多い。

20

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】 特開 2 0 2 2 - 0 6 7 3 1 2 号公報

【特許文献 2】 特開 2 0 2 1 - 0 2 9 8 8 2 号公報

【特許文献 3】 特開 2 0 1 8 - 1 5 3 3 4 0 号公報

【特許文献 4】 特開 2 0 2 1 - 1 7 1 4 2 3 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0004】

円滑に遊技を進行できる遊技機の提供が望まれている。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本態様に係る遊技機は、

3 ベットランプと、

所定の記憶領域と、

内部抽せん手段と

を備え、

所定時間ごとに繰り返し実行される割り込み処理を実行可能であり、

50

３ベットランプの点灯に関する情報を前記所定の記憶領域に記憶可能であり、

前記所定の記憶領域に記憶されている３ベットランプの点灯に関する情報をクリアする処理を実行してから、３ベットランプの点灯に関する情報を前記所定の記憶領域に記憶する処理を実行するまでの時間は、前記所定時間よりも短時間であることを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【０００６】

本態様に係る遊技機によれば、円滑に遊技を進行できる遊技機を提供することができる、という効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【０００７】

【図１】図１は、第１実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。

【図２】図２は、第１実施形態に係る回胴式遊技機の扉を開いた状態の斜視図である。

【図３】図３は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル投入口内部の斜視図である。

【図４】図４は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル払出装置の正面図および上面図である。

【図５】図５は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。

【図６】図６は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、リール配列一覧である。

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

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

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

【図１０】図１０は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。

【図１１】図１１は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役およびボーナス出現率一覧である。

【図１２】図１２は、第１実施形態に係る回胴式遊技機の電氣的全体構成図である。

【図１３】図１３は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図１４】図１４は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。

【図１５】図１５は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。

【図１６】図１６は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（１枚目）のフローチャートである。

【図１７】図１７は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。

【図１８】図１８は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。

【図１９】図１９は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選実行処理のフローチャートである。

【図２０】図２０は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乘せ実行処理のフローチャートである。

【図２１】図２１は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（１枚目）のフローチャートである。

【図２２】図２２は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（２枚目）のフローチャートである。

【図２３】図２３は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ

10

20

30

40

50

状態移行制御処理（３枚目）のフローチャートである。

【図２４】図２４は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。

【図２５】図２５は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

【図２６】図２６は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。

【図２７】図２７は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＲＴ状態移行制御処理のフローチャートである。

【図２８】図２８は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、ＲＴ状態遷移図である。

10

【図２９】図２９は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態開始制御処理のフローチャートである。

【図３０】図３０は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。

【図３１】図３１は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。

【図３２】図３２は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図３３】図３３は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。

20

【図３４】図３４は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。

【図３５】図３５は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、リールの回転動作に関するイメージ図である。

【図３６】図３６は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。

【図３７】図３７は、本例に係る回胴式遊技機における、押し順表示イメージ図である。

【図３８】図３８は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側プログラム開始処理のフローチャートである。

30

【図３９】図３９は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。

【図４０】図４０は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側電源断時処理のフローチャートである。

【図４１】図４１は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での１コマンド処理のフローチャートである。

【図４２】図４２は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時演出関連決定処理のフローチャートである。

【図４３】図４３は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのバトル演出実行可否決定処理のフローチャートである。

40

【図４４】図４４は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での滞在ステージ決定テーブルの一例である。

【図４５】図４５は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのＡＴ中演出決定処理のフローチャートである。

【図４６】図４６は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での復活可否演出決定処理のフローチャートである。

【図４７】図４７は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時処理のフローチャートである。

【図４８】図４８は、第１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時ＡＴ中処理のフローチャートである。

50

【図 4 9】図 4 9 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時特化前兆処理のフローチャートである。

【図 5 0】図 5 0 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時上乗せ特化処理のフローチャートである。

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

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

【図 5 3】図 5 3 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 2 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 5 4】図 5 4 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 3 回胴停止時演出関連決定処理のフローチャートである。

【図 5 5】図 5 5 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 3 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

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

【図 5 7】図 5 7 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板側での打ち止め監視処理のフローチャートである。

【図 5 8】図 5 8 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板側での M Y カウンタ監視処理のフローチャートである。

【図 5 9】図 5 9 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における M Y カウンタと差数カウンタに関する図である。

【図 6 0】図 6 0 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における打ち止め事前報知状態に関する図である。

【図 6 1】図 6 1 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナス中に差数上限を超過した場合に関する図 1 である。

【図 6 2】図 6 2 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナス中に差数上限を超過した場合に関する図 2 である。

【図 6 3】図 6 3 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナス中に差数上限を超過した場合に関する図 3 である。

【図 6 4】図 6 4 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における小役に当選した遊技に関する作用図 1 である。

【図 6 5】図 6 5 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における小役に当選した遊技に関する作用図 2 である。

【図 6 6】図 6 6 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における A T 中状態の遊技中に電源断が発生した場合のイメージ図である。

【図 6 7】図 6 7 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機におけるメダル空エラーに関するイメージ図 1 である。

【図 6 8】図 6 8 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機におけるメダル空エラーに関するイメージ図 2 である。

【図 6 9】図 6 9 は、第 1 ～ 第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における演出の例 1 を示す図であって、通常状態における 1 ゲームで完結する指令演出を示すイメージ図である。

【図 7 0】図 7 0 は、第 1 ～ 第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における演出の例 2 を示す図であって、通常状態における 1 ゲームで完結するプレミア表示を実行する指令演出を示すイメージ図である。

【図 7 1】図 7 1 は、第 1 ～ 第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における演出の例 3 を示す図であって、通常状態における複数ゲームで完結する指令演出を示すイメージ図である。

【図 7 2】図 7 2 は、第 1 ～ 第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における演出の例 3 を示す図であって、通常状態における複数ゲームで完結するチャンスアップパターン備える指令演出を示すイメージ図である。

10

20

30

40

50

【図 7 3】図 7 3 は、第 1 ～ 第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における演出の例 4 を示す図であって、A T 中状態における所定の演出の開始演出表示と終了演出表示を示すイメージ図である。

【図 7 4】図 7 4 は、第 1 ～ 第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における演出の例 5 を示す図であって、連続演出における結果演出表示を示すイメージ図である。

【図 7 5】図 7 5 は、第 1 ～ 第 2 実施形態に係る回胴式遊技機におけるメダルセレクタ、タイプ 1 のコインシュータ、シュート本体およびホッパを示した正面図である。

【図 7 6】図 7 6 は、第 1 ～ 第 2 実施形態に係る回胴式遊技機におけるメダルセレクタ、タイプ 1 のコインシュータ、シュート本体を示した正面図である。

【図 7 7】図 7 7 は、第 1 ～ 第 2 実施形態に係る回胴式遊技機におけるメダルセレクタ、タイプ 1 のコインシュータ、シュート本体を示した平面図である。

10

【図 7 8】図 7 8 は、第 1 ～ 第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における変形例 1 のシュート本体を示す図である。

【図 7 9】図 7 9 は、第 1 ～ 第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における変形例 2 のシュート本体を示す図である。

【図 8 0】図 8 0 は、第 1 ～ 第 2 実施形態に係る回胴式遊技機におけるメダルセレクタ、タイプ 2 のコインシュータ、シュート本体およびホッパを示した正面図である。

【図 8 1】図 8 1 は、第 1 ～ 第 2 実施形態に係る回胴式遊技機におけるメダルセレクタ、タイプ 2 のコインシュータ、シュート本体を示した正面図である。

【図 8 2】図 8 2 は、第 1 ～ 第 2 実施形態に係る回胴式遊技機におけるメダルセレクタ、タイプ 2 のコインシュータ、シュート本体を示した平面図である。

20

【図 8 3】図 8 3 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板側での遊技進行制御処理（2 枚目）のフローチャートである。

【図 8 4】図 8 4 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板側での遊技進行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。

【図 8 5】図 8 5 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における払出数表示装置の表示に関する図である。

【図 8 6】図 8 6 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における再遊技が停止表示した場合の払出数表示装置に関するイメージ図である。

【図 8 7】図 8 7 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における打ち止め状態となった場合の払出数表示装置に関するイメージ図である。

30

【図 8 8】図 8 8 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における投入メダル逆流エラーとなった場合の払出数表示装置に関するイメージ図である。

【図 8 9】図 8 9 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における電源断が発生した場合の払出数表示装置に関するイメージ図である。

【図 9 0】図 9 0 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナス中に電源断が発生した場合の払出数表示装置に関するイメージ図である。

【図 9 1】図 9 1 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における下パネルの表示に関する図である。

【図 9 2】図 9 2 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な打ち止めに関する報知の報知態様に関する図である。

40

【図 9 3】図 9 3 は、本例に適用可能な回胴式遊技機における主制御基板側での遊技進行制御処理のフローチャートである。

【図 9 4】図 9 4 は、本例に適用可能な回胴式遊技機における主制御基板側での A T 状態移行制御処理のフローチャートである。

【図 9 5】図 9 5 は、本例に適用可能な回胴式遊技機における主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。

【図 9 6】図 9 6 は、本例に適用可能な回胴式遊技機における A T 中状態に関するイメージ図 1 である。

【図 9 7】図 9 7 は、本例に適用可能な回胴式遊技機における獲得枚数表示に関するイメ

50

ージ図である。

【図 98】図 98 は、本例に適用可能な回胴式遊技機における A T 中状態に関するイメージ図 2 である。

【図 99】図 99 は、本例に適用可能な回胴式遊技機における A T 中状態に関するイメージ図 3 である。

【図 100】図 100 は、本例に適用可能な回胴式遊技機における主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。

【図 101】図 101 は、本例に適用可能な回胴式遊技機における主制御基板側でのゲーム数上乘せ実行処理のフローチャートである。

【図 102】図 102 は、本例に適用可能な回胴式遊技機における A T 中状態に関するイメージ図 4 である。 10

【図 103】図 103 は、本例に適用可能な回胴式遊技機における上乘せ特化状態に関するイメージ図である。

【図 104】図 104 は、本例に適用可能な回胴式遊技機における A T 終了画面に関するイメージ図である。

【図 105】図 105 は、本例に適用可能な回胴式遊技機における一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図 1 である。

【図 106】図 106 は、本例に適用可能な回胴式遊技機における一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図 2 である。

【図 107】図 107 は、本例に適用可能な回胴式遊技機における一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図 3 である。 20

【図 108】図 108 は、本例に適用可能な回胴式遊技機における一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図 4 である。

【図 109】図 109 は、本例に適用可能な回胴式遊技機における一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図 5 である。

【図 110】図 110 は、本例に適用可能な回胴式遊技機における一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図 6 である。

【図 111】図 111 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機の基本仕様一覧である。

【図 112】図 112 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機のルール配列一覧である。

【図 113】図 113 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機のボーナス一覧である。 30

【図 114】図 114 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 115】図 115 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 116】図 116 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 117】図 117 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。

【図 118】図 118 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における図柄組み合わせ一覧である。 40

【図 119】図 119 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧である。

【図 120】図 120 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における条件装置一覧である。

【図 121】図 121 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における R T 状態遷移図である。

【図 122】図 122 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における R T 状態遷移図である。

【図 123】図 123 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、はずれ、小役、再遊技役、ボーナスに関する抽選確率を示す一覧である。 50

【図 1 2 4】図 1 2 4 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、はずれ、小役、再遊技役、ボーナスに関する抽選確率を示す一覧である。

【図 1 2 5】図 1 2 5 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、はずれ、小役、再遊技役、ボーナスに関する抽選確率を示す一覧である。

【図 1 2 6】図 1 2 6 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、はずれ、小役、再遊技役、ボーナスに関する抽選確率を示す一覧である。

【図 1 2 7】図 1 2 7 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、はずれ、小役、再遊技役、ボーナスに関する抽選確率を示す一覧である。

【図 1 2 8】図 1 2 8 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、はずれ、小役、再遊技役、ボーナスに関する抽選確率を示す一覧である。

10

【図 1 2 9】図 1 2 9 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、はずれ、小役、再遊技役、ボーナスに関する抽選確率を示す一覧である。

【図 1 3 0】図 1 3 0 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、はずれ、小役、再遊技役、ボーナスに関する抽選確率を示す一覧である。

【図 1 3 1】図 1 3 1 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、はずれ、小役、再遊技役、ボーナスに関する抽選確率を示す一覧である。

【図 1 3 2】図 1 3 2 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、はずれ、小役、再遊技役、ボーナスに関する抽選確率を示す一覧である。

【図 1 3 3】図 1 3 3 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、はずれ、小役、再遊技役、ボーナスに関する抽選確率を示す一覧である。

20

【図 1 3 4】図 1 3 4 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、はずれ、小役、再遊技役、ボーナスに関する抽選確率を示す一覧である。

【図 1 3 5】図 1 3 5 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、はずれ、小役、再遊技役、ボーナスに関する抽選確率を示す一覧である。

【図 1 3 6】図 1 3 6 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における押し順小役の停止制御を示す図である。

【図 1 3 7】図 1 3 7 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における遊技の流れを説明する遊技フローを模式的に示す図である。

【図 1 3 8】図 1 3 8 は、A T 中状態かつボーナス内部中に押し順小役が当選した場合のリールの挙動を示すイメージ図である。

30

【図 1 3 9】図 1 3 9 は、A T 中状態かつボーナス内部中に押し順小役が当選した場合のリールの挙動を示すイメージ図である。

【図 1 4 0】図 1 4 0 は、A T 中状態かつボーナス内部中に押し順小役が当選した場合のリールの挙動を示すイメージ図である。

【図 1 4 1】図 1 4 1 は、A T 中状態かつボーナス内部中に押し順小役が当選した場合のリールの挙動を示すイメージ図である。

【図 1 4 2】図 1 4 2 は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、ベットランプの点灯に関する図 1 である。

【図 1 4 3】図 1 4 3 は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、ベットランプの点灯に関する図 2 である。

40

【図 1 4 4】図 1 4 4 は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、ベットランプの点灯に関する図 3 である。

【図 1 4 5】図 1 4 5 は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、クレジット数の増加に関する図である。

【図 1 4 6】図 1 4 6 は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、前扉に設けられたランプに関する図 1 である。

【図 1 4 7】図 1 4 7 は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、前扉に設けられたランプに関する図 2 である。

【図 1 4 8】図 1 4 8 は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、リール停止操作に関する図 1 である。

50

【図 1 4 9】図 1 4 9 は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、リール停止操作に関する図 2 である。

【図 1 5 0】図 1 5 0 は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、遊技機の扉を開いた状態の斜視図である。

【図 1 5 1】図 1 5 1 は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、モータ駆動基板に関する図である。

【図 1 5 2】図 1 5 2 は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、ハーネスに関する図である。

【図 1 5 3】図 1 5 3 は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、メダルセレクト及びシュート本体に関する図である。

【図 1 5 4】図 1 5 4 は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、投入受付センサに関する図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「乱数」とは、回胴式遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじであり、抽せんとも称することがある）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、CPUを含む主制御チップによって生成された内蔵乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技に移行するための特別役や入賞役（小役、再遊技役）と関連した「当選乱数」、等を挙げることができる。「CPU」とは、当業界において周知であるものと同義であり、使用されているアーキテクチャ（CISC、RISC、ビット数等）や処理性能等には何ら限定されない。「電断（電源断）」とは、遊技機に設けられた電源スイッチの操作実行有無に係らず、遊技機に供給される電源電圧が一定レベル以下となったことを指し、例えば、電源供給ユニットの破損や停電等による不測の事態による電源供給の遮断をも包含する。「ROM」とは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を物理的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、導通する素子構成であれば「1」、導通しない素子構成であれば「0」となる）。RAMとは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を電氣的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、蓄電されていれば「1」、蓄電されていなければ「0」となる。尚、RAM内で保持されているデータの一部またはすべてに対して、電断時にはバックアップ電源が供給されるよう構成されていることが一般的である）。「遊技状態」とは、例えば、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス作動中、1種BB作動中、1種BB作動時、2種BB作動中、2種BB作動時などと称することがある）、ボーナスの当選を持ち越している内部中状態（1種BB内部中、2種BB内部中などと称することがある）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（または低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（RT状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置（停止操作態様と称することがある）を報知し得るAT（アシストタイム）中状態、前記RT状態とAT中状態とが複合したART（アシストリプレイタイム）状態、ATに関する処理を実行し得る有利区間とATに関する処理を実行しない通常区間、等が挙げられる。また、通常遊技状態においても、RT状態、AT中状態（「AT遊技状態」、「AT状態」、「報知状態」と称することもあり、単に「AT」と称することもある。また、AT中状態でない状態を、「非AT遊技状態」、「非AT状態」、「非報知状態」と称することもあり、単に「非AT」と称することもある。）、また、AT状態にて停止操作態様を報知することを、「ATを実行する」、「ナビを実行する」、「指示を実行する」、「押し順ナビを実行する」、「報知遊技を実行する」などと称することがある。ART中状態への移行抽選確率が異なる、高確率通常遊技状態、低確率通常遊技状態、等（本例では、抽選状態と称している）が挙げられる。また、遊技状態は複合しても問題ない（更に、これらの遊技状態や機能（例えば、AT中状態への移行抽選や、リー

10

20

30

40

50

ルの停止順に係る報知指示の出力等)は、遊技進行を制御する主制御基板側ですべて実装してしまっても問題ない}。また、本例においては、ATに関する状態とRT状態とを個別に記載し、RT状態が「RT1」且つATに関する状態が「通常遊技状態」等と称しているが、RT状態とATに関する状態とを纏めてARTに関する状態としてARTに関する状態が「通常遊技状態」等と称してもよい。「当選役」とは、内部抽選(内部注抽せんと称することがある)により当選した条件装置の種類(または、条件装置番号)である。

「報知状態」とは、後述する押し順ナビを実行可能なATに関する状態であり、リール停止順によって入賞する役が相違しないために押し順ナビが実行されない条件装置が当選したゲームであっても、ATに関する状態が押し順ナビを実行可能な状態であれば「報知状態」とするよう構成している。「カウンタ値」とは「報知遊技実行可能数」とも称し、後述する、AT残りゲーム数もしくはATカウンタM60のカウンタ値である。例えば、「報知遊技実行可能数」が1以上(「0」となった当該遊技も含めても良い)である場合には後述する押し順ナビが実行され得る。また、「報知遊技実行可能数」として、小役(主に、押し順ベル役)が当選したことに基づいて得られる遊技媒体の差枚数(払出し枚数から投入枚数を引いた枚数)や、押し順ベル役の当選回数、を採用しても良い。また、「特殊報知状態」とは、ATに関する状態のうち遊技者に最も有利となる状態であり、本例では、「上乗せ特化状態」と称している。なお、「所定の遊技状態」とは、本例に記載する遊技状態や報知状態などの全ての状態の1または複数の組み合わせのいずれとしてもよい。また、「特定条件」とは、ATカウンタ値を減算し得る条件であり、例えば、1ゲームが終了した、所定役(例えば、押し順ベル役)が当選した、等が特定条件となる。「第1種特別役物」とは、規定数ごとの入賞に係る図柄の組み合わせの数を増加させ、または規定数ごとの入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し12回を超えない回数の遊技の結果が得られるまで作動を継続することができるものであり、RB(レギュラーボーナス)と称することがある。「第1種特別役物連続作動装置」とは、第1種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組み合わせが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、BB(ビッグボーナス)や第1種BBと称することがある。「第2種特別役物」とは、役抽選の結果に拘らず入賞に係る条件装置を作動させることとなる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し1回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了するものであり、CB(チャレンジボーナス)と称することがある。「第2種特別役物連続作動装置」とは、第2種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組み合わせが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、MB(ミドルボーナス)や第2種BBと称することがある。「普通役物」とは、規定数毎の入賞に係る図柄の組み合わせの数を増加させ、または、規定数毎の入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、特定の図柄の組み合わせが表示された場合に作動し1回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了することとされているものであり、SB(シングルボーナス)と称することがある。「オールJACINタイプ」とは、第1種BB役が入賞した場合にJACINしたものとみなし、第1種BBの実行中においては常にRB中とする構成である。また、「JACIN抽選タイプ」とは、第1種BBの実行時にて非RB中とRB中とを繰り返し実行する構成である。また、「無制御リール」とは、停止操作を行った後に実行され得る引込み制御が実行されない状態のリールであり、停止操作を受け付けたリール位置から停止し得る最も近いリール位置にて停止する状態のリールである。「オールCBタイプ」とは、第2種BBの実行時にて常にCB中となる構成である。「CB移行抽選タイプ」とは、第2種BBの実行時にて非CB中とCB中とを繰り返し実行する構成である。

【0009】

尚、以下の実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合

10

20

30

40

50

わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態からの変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

【0010】

<<<第1実施形態>>>

ここで、各構成要素について説明する前に、第1実施形態に係る回胴式遊技機Pの特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【0011】

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

【0012】

<前扉DU>

前扉DUは、遊技状態を視認可能にするための機構、遊技媒体の入力を可能にするための機構、リールユニットを操作するための機構、その他の機構等を含む。具体的には、遊技状態を視認可能にするための機構として、リール窓D160、投入数表示灯D210、スタートランプD180、再遊技ランプD290、投入可能ランプD300、特別遊技状態表示装置D250、クレジット数表示装置D200、払出数表示装置（押し順表示装置）D270（押し順表示装置D270と称することもある）、ATカウンタ値表示装置D280、有利区間表示器YH等が取り付けられている。また、遊技媒体の投入や賭け数（ベット数）の入力を可能にするための機構として、メダル投入口D170、ベットボタンD220、投入された遊技媒体の払い出しを可能にするための機構として、精算ボタンD60が取り付けられている。そして、リールを操作するための機構として、スタートレバーD50、停止ボタンD40が取り付けられている。なお、第1実施形態における回胴式遊技機は、スタートレバーD50、停止ボタンD40、メダル投入口D170、ベットボタンD220、精算ボタンD60、サブ入力ボタンSB、十字キーSB2等が取り付けられている遊技者側にせり出した形状の操作卓を備えている。以下、各要素について詳述する。

【0013】

<遊技状態を視認可能にするための機構>

次に、遊技状態を視認可能にするための機構の要部について説明する。リール窓D160は、前扉DUの一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓D160を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯D210は、3つのLEDによって構成されており、現在ベット（一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること）されているメダル数と同数のLEDが点灯するよう構成されている。具体的には、投入数表示灯D210は、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213の3つのLED（ランプ）によって構成されており、ベットされている遊技メダルが1枚である場合には1ベットランプD211：点灯、2ベットランプD212：消灯、3ベットランプD213：消灯となり、ベットされている遊技メダルが2枚である場合には1ベットランプD211：点灯、2ベットランプD212：点灯、3ベットランプD213：消灯となり、ベットされている遊技メダルが3枚である場合には1ベットランプD211：点灯、2ベットランプD212：点灯、3ベットランプD213：点灯となる（再遊技が停止表示した次ゲームにおいてはその限りではなく、詳細は後述する）。また、スタートランプD180は、LEDによって構成されており、スタートレバーD50の操作が有効（操作を受け付けている）である場合に点灯し、スタートレバーD50の操作が無効（操作を受け付け

ていない)である場合に消灯するよう構成されている。また、再遊技ランプD290は、LEDによって構成されており、再遊技が停止表示したことを契機として点灯し、再遊技が停止表示した次の遊技が終了したことによって消灯するよう構成されている。また、投入可能ランプD300は、メダル投入口D170への遊技メダルの投入が有効である、または、ベットボタンD220の操作が有効である場合に点灯(点滅としてもよい)し、遊技メダルの投入が無効である、または、ベットボタンD220の操作が無効である場合に消灯するよう構成されている。また、特別遊技状態表示装置D250は、7セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置D250を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、後述する演出表示装置S40(第二情報表示部とも称することがある)にて当該払出数の総数を表示するよう構成することで遊技者は特別遊技中に払い出された払出数の総数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、クレジット数表示装置D200は、7セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ちメダルとして遊技機内に貯留されているメダル数の総数(クレジット数)が表示されるよう構成されている。また、払出数表示装置(押し順表示装置)D270は、7セグメントディスプレイによって構成されており、現在払出されている遊技メダル数およびリール停止順(左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43の停止順)によって入賞する役が相違し得る条件装置{いわゆる押し順役(押し順あり役とも称することがある)であるが、入賞する役や停止表示される図柄組み合わせが相違した場合には、遊技者に付される利益率(払出枚数、その後のRT状態等)が異なり得るよう構成されているものが一般的である}が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知し得るよう構成されている(当該報知を押し順ナビと称することがある)。このように、払出数表示装置(押し順表示装置)D270は、現在払出されている遊技メダル数と遊技者に最も高利益となるリール停止順との2つの表示を実行し得るよう構成されており、実行されている表示が2つの表示のうちいずれであるかを遊技者が誤認しないような表示態様となっており、当該表示態様の詳細は後述することとする。また、ATカウンタ値表示装置D280は、ATに関する状態(詳細は後述する)のうち、押し順表示装置D270(第一情報表示部とも称することがある)に表示された押し順ナビ表示(このように、押し順表示装置D270にて、遊技者に停止ボタンの有利な操作態様(停止操作態様)を報知することを、「押し順ナビを実行する」、「ATを実行する」、「ナビを実行する」、「指示を実行する」、「報知遊技を実行する」と称することがある)に従って遊技を進行した場合に保障されることとなる遊技者にとって有利なATに関する状態(本例では、押し順ナビ状態、報知遊技とも称することがあり詳細は後述する)に滞在し得るゲーム数を表示し得るよう構成されている。尚、ATカウンタ値表示装置D280を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、AT中状態に滞在し得るゲーム数を演出表示装置S40にて表示するよう構成することで遊技者は当該有利なATに関する状態が保障されているゲーム数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。尚、払出数表示装置(押し順表示装置)D270は、払出数表示装置と押し順表示装置との2つの装置に分けるよう構成してもよい。

10

20

30

40

【0014】

また、有利区間表示器YHは、LEDによって構成されており、「有利区間」である場合には点灯し、「有利区間」でない場合には消灯するよう構成されている(点灯および消灯タイミングについては後述する)。ここで、本例に係る回胴式遊技機においては、従来の回胴式遊技機と同様に、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態(いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第1種BB・第2種BB等と呼ばれるものが該当する)、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い(または低い)状態である再遊技確率変動遊技状態(RT状態)、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るAT(アシストタイム)中状態、前記RT状態とAT中状態とが複合したART(アシストリプレイタイ

50

ム) 状態、等を採用得るが、これらの「遊技状態」とは別に、「通常区間」、「待機区間」および「有利区間」という3つの「遊技区間」のいずれかを設定可能となっている。尚、本例においては「待機区間」は設定しておらず、「通常区間」と「有利区間」とのいずれかの遊技区間を設定している。このうち、「有利区間」が他の「遊技区間」よりも、遊技者にとって相対的に有利となるものとして位置付けられており、例えば、「遊技状態」がAT中状態やART状態であることと「有利区間」とが対応付けされている。即ち、「遊技状態」がAT中状態やART状態であると、有利区間表示器YHが点灯するのであるが、後述するように、「遊技区間」の設定制御も「遊技状態」の設定制御と同様に、遊技進行を制御する主制御基板側で行われるため、有利区間表示器YHの点灯／消灯状況によって、遊技進行状況が遊技者にとって相対的に有利なものとなっているか否かが、嘘偽りなく遊技者に対して伝達可能となっている。尚、後述するように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、1500ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定されるのであるが、その際には、残存するATに関する状態も強制的に終了させられる(AT中状態を維持するための情報がクリア・初期化される)ため、設定される「遊技区間」の変更が「遊技状態」の移行にも影響を与え得るものとなっており、それにより比較的設計自由度の高いAT中状態やART状態等の「遊技状態」によって、著しく射幸性が高まってしまうことを自動的に抑制できるものとなっているのである。尚、上述したように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、1500ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定される、即ち、「有利区間」が終了することとなるが、「有利区間」の終了条件はこれには限定されない。本例に係る回胴式遊技機における「有利区間」の終了条件は、「押し順役（押し順あり役）を構成する小役の中で、払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回の実行（例えば、押し順役を構成する小役として、7枚、3枚、1枚の小役がある場合、払出し枚数が最も多い7枚が獲得可能な押し順ナビであって、押し順により7枚、または1枚が獲得可能な押し順役と、押し順により3枚が獲得可能な押し順役があれば、3枚が獲得可能な押し順ナビは、ここでいう押し順ナビには該当しない）」、または、「BB、RB、MB、のいずれかに当選」を満たし、且つ、「任意の終了条件（40G1セットのループ抽選に非当選(AT)、固定32G経過(ガセ前兆)等）」、または、「有利区間1500G」を満たすことが終了条件となっている。尚、押し順ベル役が存在しないような仕様(例: RT状態を移行するためのリプレイの押し順は存在するが、押し順によって払出し枚数が異なる小役が存在しない仕様)の場合には、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回」という有利区間を終了するための条件は除外される。また、第1実施形態では、押し順役を構成する小役として11枚役に対応する小役と1枚役に対応する小役を含む小役により構成されているため、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回の実行」とは、11枚のメダルが獲得可能(11枚役が入賞可能)な押し順を報知することを指す。

10

20

30

40

50

【0015】

<遊技媒体の入力を可能にするための機構>

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

【 0 0 1 6 】

＜リールユニットを操作するための機構＞

次に、スタートレバー D 5 0 は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によってリールの動作を開始可能に構成されている。また、停止ボタン D 4 0 は、遊技者によって操作可能な左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3 を備えており、夫々の停止ボタンを操作することによってリールの動作を順次停止可能に構成されている。

【 0 0 1 7 】

＜前扉 D U に設けられたその他の機構＞

次に前扉 D U に設けられたその他の機構の要部について図 2 の前扉 D U を開いて回胴式遊技機 P の内部の構成を示した斜視図も参照しつつ説明する。前扉 D U には、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置 S 4 0、様々な点灯態様にて点灯し得る遊技効果ランプ D 2 6（不図示）、信号中継用の扉基板 D、投入されたメダルの検出等を行なうメダルセレクト D S、サウンドを出力し得るスピーカ S 2 0、合成樹脂等によって形成された部材である、中パネル（中装飾パネル）、上パネル D 1 3 0 および下パネル D 1 4 0、等が設けられている。演出表示装置 S 4 0 は、上パネルに形成された透視領域を介して演出等を表示する表示部が視認可能となるように前扉 D U の裏面側上部に取り付けられている。また、装飾ランプユニット D 1 5 0 および L E D ランプユニット S 1 0 は、回胴式遊技機 P の遊技の進行に応じて発光する発光源を有しており、下パネル D 1 4 0 を挟んで右側および左側の各々に装飾ランプユニット D 1 5 0 が設けられ、上パネル D 1 3 0 を挟んで右側および左側の各々に L E D ランプユニット S 1 0 が設けられている（装飾ランプユニット D 1 5 0 と L E D ランプユニット S 1 0 とを総称して、ランプユニットと称することがある）。また、前扉 D U の背面におけるリール窓 D 1 6 0 の下方には、扉基板 D が取り付けられており、この扉基板 D には、前述した停止ボタン D 4 0 や、スタートレバー D 5 0、精算ボタン D 6 0 等の入力信号が入力され、入力された信号を直接或いは加工して後述する主制御基板 M に出力する中継基板の機能を有している。また、メダル投入口 D 1 7 0 に対応し、前扉 D U の背面における扉基板 D の付近には、詳細後述するメダルセレクト D S が設けられており、メダル投入口 D 1 7 0 から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行ない、適正なメダルを後述するホッパー H 4 0 に案内し、不適正なメダルを後述するメダル受け皿 D 2 3 0 に返却する機能を有している。更に、扉基板 D の下方の左右にスピーカ S 2 0 が夫々 1 つずつ設けられている。中パネルは、操作卓の上側、上パネル D 1 3 0 の下側の部分であり、前述したリール窓を含むパネル部分である。また、前述した操作卓 D 1 9 0 に取り付けられているサブ入力ボタン S B および十字キー S B 2 とは、後述するメニュー画面における操作や副制御基板 S 側でのボタン連打演出（サブ入力ボタン S B を連打操作することによって、ボーナスに当選しているか否かに関する演出を実行する）やミニゲーム（例えば、「A T 中状態」への突入の成否の演出）等の進行等に用いる部材である。なお、回胴式遊技機 P の前扉 D U には、放出口 D 2 4 0 から放出された遊技メダル（或いは単にメダルと呼ぶことがある）を受けるメダル受け皿 D 2 3 0、前扉 D U の開閉状態を検出可能な扉スイッチ D 8 0 が設けられている。また、前扉 D U には鍵穴 D 2 6 0 が設けられており、鍵穴 D 2 6 0 の形状と整合するキー（ドアキー）を鍵穴 D 2 6 0 に差し込む（加えて、所定の方向（例えば、時計回り）に捻る）ことで、前扉 D U を開放し得るよう構成されている。更に、第 1 実施形態においては、ドアキーを鍵穴 D 2 6 0 に差し込む（加えて、所定の方向（例えば、反時計回り）に捻る）ことで、エラー状態（ドア開放エラー等）を解除し得るよう構成されている。また、ベットボタン D 2 2 0 の内部にはベットボタンランプ S 5 0 が設けられており、ベットボタンランプ S 5 0 は、副制御基板 S にて制御される L E D で構成されており、ベットボタンランプ S 5 0 が点灯（または点滅）することにより、ベットボタン D 2 2 0 の操作が有効であることを遊技者に知覚させることができる。また、停止ボタン D 4 0 の内部には停止ボタンランプ S 6 0 が設けられており（左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3 の 3 つの停止ボタンに夫々設けられている）

10

20

30

40

50

、停止ボタンランプ S 6 0 は、副制御基板 S にて制御される L E D で構成されており、停止ボタンランプ S 6 0 の点灯（または点滅）の有無および／または点灯色により、停止ボタン D 4 0 の操作が有効であることを遊技者に知覚させることができる。尚、有効である停止ボタン D 4 0 に対応した点灯色にて点灯するのは有効である停止ボタン D 4 0 に対応した停止ボタンランプ S 6 0 のみとなるよう構成されているため、例えば、左停止ボタン D 4 1 が無効、中停止ボタン D 4 2 が有効、右停止ボタン D 4 3 が有効である場合には、左停止ボタン D 4 1 に対応した停止ボタンランプ S 6 0 が消灯、中停止ボタン D 4 2 に対応した停止ボタンランプ S 6 0 が点灯、右停止ボタン D 4 3 に対応した停止ボタンランプ S 6 0 が点灯のように、3 つの停止ボタンランプ S 6 0 の点灯態様が夫々相違し得るよう構成されている。また、停止ボタンランプ S 6 0 の点灯色や点灯態様を相違させることにより（点灯・点滅のように相違させたり、低速点滅・高速点滅のように相違させてもよい）、押し順ナビが実行されるゲームにて、現在停止操作すべき停止ボタンを遊技者が判別し易くなるよう構成してもよく、例えば、すべてのリールが回転中であり、「左→中→右」の押し順が正解（最大の払出枚数）となる押し順ベルに当選している場合に、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプと右停止ボタンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させ、その後、遊技者が左停止ボタンを操作して左リールを停止させた場合には、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを消灯させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、右停止ボタンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させるよう構成してもよい。

10

【 0 0 1 8 】

20

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

30

【 0 0 1 9 】

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

40

【 0 0 2 0 】

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

50

機 P の電源を投入するための電源スイッチ E 1 0 も設けられている。なお、メダル払出装
置 H の詳細については後述する。

【 0 0 2 1 】

<メダルセレクト D S>

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

10

20

【 0 0 2 2 】

次に、メダル投入に係るセンサについて詳述する。メダル投入口 D 1 7 0 に投入された
遊技メダルは、まず投入受付センサ D 1 0 s を通過する。投入受付センサ D 1 0 s は機械
式のダブルセンサになっており、遊技メダルが通過することによって、2 つの突起した機
構が押下されることによりオンとなり遊技メダルが正常に通路を通過することができ
ることとなる。また、このような構成により、遊技メダルではない異物（規格を満足して
いない異物であり、例えば、遊技メダルよりも径が小さいもの）が投入された場合には、2
つの突起した機構が押下されない。このようなメダルは、起立した状態をメダルが維持
できないため、通路を通過できず（メダルが倒れこむ）、前述したようにコインシュ
ータ D 9 0 を通って放出口 D 2 4 0 に払い戻されることとなる。そのほかにも、投入受付
センサ D 1 0 s は、オンとなっている時間が所定時間以上連続した場合等にも、エラー
であると判定し得る（その結果、ブロック D 1 0 0 がオフとなり得る）よう構成されて
いる。

30

【 0 0 2 3 】

遊技メダルがブロック D 1 0 0 を正常に通過した場合に、通過直後に第 1 投入センサ D
2 0 s および第 2 投入センサ D 3 0 s を通過することとなる。この投入センサ（第 1 投入
センサ D 2 0 s および第 2 投入センサ D 3 0 s ）は 2 つのセンサで構成されており（遊
技メダルの規格上の直径よりも小さい間隔で隣接配置されており）、夫々のセンサの
オン・オフ状況（第 1 投入センサ D 2 0 s および第 2 投入センサ D 3 0 s のオン・オフ
の組み合わせの遷移していく順序、等）およびオン・オフとなっている時間を監視
することにより様々なエラーを検出可能に構成されている。

40

【 0 0 2 4 】

<メダル払出装 H>

次に、図 4 のメダル払出装 H の正面図および上面図を用いてメダル払出装 H を詳細
に説明する。メダル払出装 H は、クレジット（遊技機内部に電子的に貯留されている遊
技メダル）またはベットされているメダル（遊技を開始するために投入されたメダル）が
存在する状態で、精算ボタンが操作された、または、入賞により遊技メダルが払い出され

50

る場合に作動することとなる。作動する場合には、まず、ホッパモータH80が駆動することにより、ディスク回転軸H50aを中心にディスクH50が回転する。回転によりメダル払出装装置H内の遊技メダルは放出付勢手段H70を変位させて遊技メダル出口H60から放出口D240に向かって流下していくこととなる。尚、払出センサ（第1払出センサH10sおよび第2払出センサH20s）は2つのセンサで構成されており、夫々のセンサのオン・オフ状況（第1払出センサH10sおよび第2払出センサH20sのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）およびオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラーを検出可能に構成されている。より具体的には、例えば、遊技メダル出口H60を正常に通過する際には、放出付勢手段H70の変位により、第1払出センサH10s＝オフ・第2払出センサH20s＝オフの状態から、第1払出センサH10s＝オフ・第2払出センサH20s＝オフ→第1払出センサH10s＝オン・第2払出センサH20s＝オフ→第1払出センサH10s＝オン・第2払出センサH20s＝オン→第1払出センサH10s＝オフ・第2払出センサH20s＝オン→第1払出センサH10s＝オフ・第2払出センサH20s＝オフ、というセンサ状態遷移となるため、このセンサ状態遷移と反する動きを検出した場合には、エラーとするよう構成することを例示することができる。

10

20

30

【0025】

次に、図5は、第1実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。第1実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数（1ゲームにてベットできる遊技メダルの最大枚数）が3枚、左リールM51、中リールM52および右リールM53のコマ数はいずれも20コマ、入賞判定される有効ラインは「左リールM51上段、中リールM52中段、右リールM53下段」の1ラインとなっている。尚、最大払出枚数は11枚、最小払出枚数は1枚（入賞役と払出枚数との対応付けは後述）である。また、優先入賞順（引き込み優先順）は、「再遊技役→小役（ベル、スイカ、等）→ボーナス」となっており、例えば、再遊技役とボーナスが同時に成立している場合には、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し且つボーナスは入賞不能である。また、ベルとスイカが成立している場合には、どちらも引き込める位置（入賞する停止位置まで4コマ以内の位置）で停止ボタンを押した場合には払出枚数が多い小役を優先して引きこむよう構成されている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、各リールのコマ数を変更（例えば、21コマに変更）したり、有効ラインの構成を変更（例えば、横3ライン、斜め2ラインの5ラインに変更、左リールM51下段、中リールM52中段、右リールM53上段の1ラインに変更）しても何ら問題ない。また、特に押し順によって遊技者にとって異なる利益が付与される押し順小役が当選したときの引き込み制御としては、予め定められた正解の押し順で操作された場合には払出し枚数の多い小役を優先して引き込むように制御（枚数優先制御）しており、正解の押し順とは異なる不正解の押し順で操作された場合には停止表示可能な（停止操作から4コマ以内の位置に配置されている）図柄のうち入賞可能性を高める（入賞可能な複数図柄組み合わせのうち入賞する可能性が最も多くなる）図柄を引き込む制御（個数優先制御）を行っている。

40

【0026】

次に、図6は、第1実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールM51、中リールM52および右リールM53のコマ数はいずれも20コマ（0番～19番）であり、図柄は「黒セブン」、「白セブン」、「羊」、「ブランク」、「ベル」、「リプレイA」、「リプレイB」、「スイカA」、「スイカB」、「チェリー」の10種類となっている。ここで、「ブランク」は、その他の図柄と同様に当選役を構成する図柄組み合わせに含まれる図柄であり、当選役を構成しない図柄という意味ではなく、「ブランク」を含む当選役を構成する図柄組み合わせとしては、例えば、「スイカB・リプレイA・ブランク」で再遊技02となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

【0027】

次に、図7～図9は、第1実施形態における図柄組み合わせ一覧1～3である。第1実

50

施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールM51、中リールM52および右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、いずれかの図柄組み合わせが有効ライン（前述した1ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が3つ揃うよう構成されている）。また、第1実施形態においては、第1種BB役（いわゆる第1種特別役物に係る役物連続作動装置であるが、以下、単にBB役と呼ぶことがある）となる図柄組み合わせして、1種BB-A（RB-Aを連続作動させ、264枚を超える払出で終了）となる「羊・羊・羊」と、1種BB-B（RB-Bを連続作動させ、132枚を超える払出で終了）となる「黒セブン・黒セブン・黒セブン」と、1種BB-C（RB-Bを連続作動させ、132枚を超える払出で終了）となる「白セブン・白セブン・白セブン」との3つの図柄組み合わせを有している。尚、第1実施形態においては、第1種BB役が入賞し、BBが実行された（役物が作動した）場合には、当該BB実行中においては、BB中のすべてのゲームにおいて、1つの抽選テーブルを参照して、役物以外の当選役（小役、再遊技役）を抽選するよう構成されている（1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールJACINタイプと呼ぶことがある）。尚、第1種BB役の形式に関しては、これには限定されず、1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。また、RT状態が「RT1」である場合に14番～16番に対応する再遊技04となる図柄組み合わせが停止表示されると、RT0に移行するよう構成されている（RT状態の詳細については後述する）。尚、「RT1」よりも「RT0」の方が遊技者に不利なRT状態であるため、「RT1」から「RT0」に移行することを転落すると称することがある。また、17番に対応する再遊技05となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールM51、中リールM52および右リールM53の下段に「黒セブン」が停止表示され得ることとなり、18番に対応する再遊技05となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールM51、中リールM52および右リールM53の下段に「白セブン」が停止表示され得ることとなる（詳細は後述することとする）。また、後述する「入賞-A1」～「入賞-A6」の条件装置である押し順ベルが当選した場合には、遊技者にとって最も有利な押し順にてリールを停止させると、21番～27番に対応する「入賞01」～「入賞03」となる図柄組み合わせが停止表示され、11枚の遊技メダルが払い出される一方、遊技者にとって最も有利な押し順とは異なる押し順にてリールを停止させると、39番～56番に対応する「入賞08」～「入賞11」となる図柄組み合わせが停止表示され、1枚の遊技メダルが払い出されることとなる。尚、同図における「-」はいずれの図柄が停止表示されてもよい旨を示しており、例えば、23番に対応する「ベル・-・ベル」は左リールM51および右リールM53の有効ライン上にベルが停止表示されれば中リールM52の有効ライン上にはどの図柄が停止表示されても11枚の遊技メダルが獲得できる。

【0028】

次に、図10は、第1実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。第1実施形態においては、再遊技役は再遊技-A～再遊技-D3（当選番号1～6）まで設けられており、左リールM51、中リールM52および右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、第1実施形態においては、最も右の列である「条件装置」の項目に図示されているように、左リールM51、中リールM52および右リールM53の停止順番や停止位置に応じて複数種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の条件装置のうち同一の当選番号となる条件装置を纏めて、右から3番目の列である「条件装置（名称）」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号1に対応する条件装置である「再遊技-A」においては、左リールM51、中リールM52および右リールM

10

20

30

40

50

53の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」の3種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されている。尚、「条件装置（名称）」を単に条件装置と称することがある。また、「再遊技01」等の再遊技に関する条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞01」等の入賞することで遊技メダルが払い出される条件装置を小役と称することがあり、「1種BB-A」等の停止表示されることによりBBが開始することとなる条件装置をBB役と称することがある。また、当選番号21～23および25～27に当選した場合には、BB役と小役とが重複して当選することとなり、そのような場合には、当選した小役に対応する図柄が停止表示し得る位置にて左停止ボタンD41、中停止ボタンD42および右停止ボタンD43を操作するとBB役に対応する図柄が停止表示せずに小役に対応する図柄が停止表示する一方、小役に対応する図柄が停止表示しない（引き込めない）位置にて左停止ボタンD41、中停止ボタンD42および右停止ボタンD43を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せずにBB役に対応する図柄が停止表示するよう構成されている。具体的には、例えば、当選番号21の条件装置である「1種BB-B+入賞-C」に当選した場合には、「入賞12」または「入賞13」であるチェリーと、「1種BB-B」である黒セブンとのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リールM51→中リールM52→右リールM53の順番にリールを停止させる場合において、（1）第1停止にて左リールM51の上段に図柄番号0～4番（図6のリール配列を参照）が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD41を操作した場合には、左リールM51の上段に「入賞12」に対応する図柄番号4番が停止し、中リールM52および右リールM53の停止位置に拘らず、「入賞12」が停止表示される。（2）第1停止にて左リールM51の上段に図柄番号5～12番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD41を操作した場合には、左リールM51の上段に「入賞13」に対応する図柄番号6番、11番、または16番が停止し、中リールM52および右リールM53の停止位置に拘らず、「入賞13」が停止表示される。（3-1）第1停止にて左リールM51の上段に図柄番号13～19番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD41を操作した場合には、左リールM51の上段に「1種BB-B」に対応する図柄番号17番または19番が停止する。（3-2）第2停止にて中リールM52の中段に図柄番号14～18番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンD42を操作した場合には、中リールM52の中段に「1種BB-B」に対応する図柄番号18番が停止し、その後、第3停止にて右リールM53の下段に図柄番号13～17番が位置している操作タイミングにて右停止ボタンD43を操作した場合には、右リールM53の下段に「1種BB-B」に対応する図柄番号17番が停止し、BB役が停止表示されることとなる。（3-3）第2停止にて中リールM52の中段に図柄番号19～13番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンD42を操作した場合には、中リールM52の中段に「1種BB-B」に対応する図柄番号18番が停止できず、いずれの条件装置も停止表示されないこととなる。

10

20

30

40

50

【0029】

次に、「役割」の項目には、「条件装置（名称）」がどのような役割となっているかを図示しており、当選番号1に対応する「通常リプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、RT状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であり、当選番号2に対応する「逆押し白7揃いリプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、RT状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、逆押し（右リールM53→中リールM52→左リールM51の順にリールを停止させること）にて、右リールM53の図柄番号18～2番の範囲、中リールM52の図柄番号9～13番の範囲、左リールM51の図柄番号5～10番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、右リールM53、中リールM52および左リールM51の下段に「白セブン」が停止表示され、遊技者から見ると白セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技-Bに当選し、AT上乘せ抽選に当選したゲームにおいて、逆押しで「白セブン」を狙うよう指示する演出（詳細は後述する）を実行することにより、AT上乘せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成

されている。当選番号3に対応する「順押し黒7揃いリプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、RT状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、順押し（左リールM51→中リールM52→右リールM53の順にリールを停止させること）にて、左リールM51の図柄番号13～19番の範囲、中リールM52の図柄番号14～18番の範囲、右リールM53の図柄番号13～17番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、左リールM51、中リールM52および右リールM53の下段に「黒セブン」が停止表示され、遊技者から見ると黒セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技-Cに当選し、AT上乘せ抽選に当選したゲームにおいて、順押しで「黒セブン」を狙うよう指示する演出（詳細は後述する）を実行することにより、AT上乘せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。

10

【0030】

また、当選番号4に対応する「RT維持RP1**（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを左リールM51とした場合には、RT状態が移行しない再遊技01、再遊技02または再遊技03が停止表示され、第1停止リールを中リールM52または右リールM53とした場合には、RT状態が「RT1」から「RT0」に移行し得る再遊技04が停止表示される。また、当選番号5に対応する「RT維持RP*1*（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを中リールM52とした場合には、RT状態が移行しない再遊技03が停止表示され、第1停止リールを左リールM51または右リールM53とした場合には、RT状態が「RT1」から「RT0」に移行し得る再遊技04が停止表示される。また、当選番号6に対応する「RT維持RP**1（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを右リールM53とした場合には、RT状態が移行しない再遊技01または再遊技03が停止表示され、第1停止リールを左リールM51または中リールM52とした場合には、RT状態が「RT1」から「RT0」に移行し得る再遊技04が停止表示される。

20

30

【0031】

また、当選番号7～12に対応する、「押し順ベル123」～「押し順ベル321」は、リール停止順を6択のいずれとするかによって入賞する小役が相違し得る条件装置であり、例えば、「左リールM51：1、中リールM52：2、右リールM53：3」となっており「123」の場合「左リールM51→中リールM52→右リールM53」の押し順で停止させるという意味であり、例えば、「入賞-A1」（当選番号7）の場合には、「123」＝「左→中→右」の順に停止させる（押し順に正解する）と最大獲得枚数である11枚の遊技メダルが獲得できる「入賞01」となる図柄組み合わせが停止表示することとなる。尚、「押し順ベル123」の「123」等はその当選番号における最大獲得枚数を獲得可能な押し順（リール停止順）を示している。尚、最大獲得枚数を獲得可能な押し順以外の押し順にてリールを停止させた場合には、即ち、押し順に正解できないと1枚の払出となるよう構成されており、このように構成することで、「AT中状態」等のATに関する状態にて再遊技役の押し順やベルの押し順をナビ（押し順表示装置D270にて最高利益となる押し順を表示）し、「通常遊技状態」等のATに関する状態には押し順をナビしないという遊技者の利益率が異なる複数の遊技状態を創出することができる。尚、ATに関する状態については後述する。

40

【0032】

また、当選番号13に対応する、「共通ベル」は、入賞04～入賞07のいずれが停止しても最大獲得枚数である11枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、押し順に拘らず最大利益が獲得できる条件装置であり、押し順不問ベルと称することがある。また、当選番号

50

15に対応する、「スイカA」は、平行ラインにスイカ（スイカAとスイカBのいずれか）が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図9における60番の入賞14は各リール中段にスイカAが3つ揃いすることとなる。また、当選番号16に対応する、「スイカB」は、斜めラインにスイカ（スイカAとスイカBのいずれか）が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図9における66番の入賞16は左リールM51上段にスイカB、中リールM52中段にスイカB、右リールM53下段にスイカAのように、斜め右下がりにスイカが3つ揃いすることとなる。また、当選番号17に対応する、「BB中弱レア小役（斜めベル揃い）」は、有効ライン上にベルが3つ揃いし得る条件装置であり、詳細は後述するが、BB中に当選することによってAT上乘せ抽選が実行される条件装置である。また、当選番号18に対応する、「BB中強レア小役（V字ベル揃い）」は、左リールM51上段、中リールM52中段、右リールM53上段にベルが停止表示され得る条件装置であり、詳細は後述するが、BB中に当選することによってAT上乘せ抽選が実行される条件装置である。

10

【0033】

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

20

【0034】

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

30

【0035】

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

【0036】

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

40

【0037】

次に、図11は、第1実施形態における小役、再遊技役に関する当選番号（条件装置番

50

号、当選役とも称す) およびボーナス(BB、BB役とも称す) が役抽選手段により決定される抽選確率(当選率、当選確率とも称する)を示す一覧である。同図においては、当選番号の当選率を図示している。

【0038】

まず、BB未作動時である「RT0」、「RT1」および「RT2」における抽選確率について詳述する。第1実施形態においては、RT状態によって当選役(特に、再遊技役)の出現率(抽選確率)が相違し得るよう構成されており、「再遊技役」(すべての再遊技役を合計した出現率)は「RT1」の場合においてその他のRT状態よりも出現率が高くなっている。また、当選番号4~6にて停止表示し得る「再遊技04」(いわゆる転落再遊技役であり、「RT1」であり且つボーナスが当選していない状況下において当該再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されると、以降「RT0」に移行することとなる)は「RT1」にて主に当選し、「RT0」においてはほぼ出現しないようになっている。尚、「RT2」においては、当選番号4~6にて停止表示し得る「再遊技04」が出現し得ることとなるが、「再遊技04」が停止表示されてもRT状態は移行しない。尚、「RT1」において「再遊技04」が停止表示された場合には、「RT0」に移行した、即ち、RT状態が転落した旨を報知する演出である転落演出(例えば、演出表示装置S40に「残念」と表示)を実行し、「RT0」において「再遊技04」が停止表示された場合には、転落演出を実行しないよう構成してもよい。そのように構成することにより、「再遊技04」が停止表示されたにも拘らず、転落演出が実行されなかったことにより、BBに当選していることを認識することができ、遊技の興趣性を高めることができる。尚、そのように構成した場合には、「再遊技04」が停止表示されたことにより出力される効果音と「再遊技04」以外の再遊技役(例えば、RT状態が移行しない「再遊技01」)が停止表示されたことにより出力される効果音とが相違するよう構成してもよく、そのように構成することにより、「再遊技04」が停止表示されたことを遊技者が認識し易く構成することができる。また、押し順ナビが発生しないATに関する状態(例えば、「通常遊技状態」であり、非AT遊技状態と称することがある)である場合と押し順ナビが発生し得るATに関する状態(例えば、「AT中状態」であり、AT遊技状態と称することがある)である場合との両方の場合において「RT1」に滞在することがある。このとき、「RT1」から「RT0」へ移行(転落)する可能性がある当選番号が当選したとき、非AT遊技状態のときにはRT状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーD50の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非AT遊技状態においては「RT0」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、遊技状態を移行させることが可能となる。一方、AT遊技状態のときにはRT状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する(且つ、RT状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する)ように構成されていても良い。これにより、RT状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降の停止ボタンD40の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号2または3にて停止表示し得る「再遊技05」(AT状態にて停止表示された場合にAT上乘せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役)は主に「RT1」で出現し、その他のRT状態ではほぼ出現しないようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うRT状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、第1実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置D270および演出表示装置S40にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、第1実施形態においては、ボーナスは小役と重複し得るよう構成されており、スイカA、スイカB、チェリーの一部と重複している。具体的には、当選番号21~23および当選番号25~27がボーナスと小役とが重複している条件装置となっている。

【0039】

また、「RT2」である状況においては、BBに当選しており、且つ、BBが未作動である状況であるため、当選番号20および24のBB役(小役とは重複していない単独の

10

20

30

40

50

ＢＢ役であり、単独ＢＢ役、単独ＢＢと称することがある）に当選した場合には、ＢＢ役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「ＲＴ２」であり、且つ、１種ＢＢ－Ａに当選している（持ち越している）状況下、当選番号２４の「１種ＢＢ－Ｃ」に当選した場合には、当該当選番号２４に係る１種ＢＢ－Ｃは無効となる。即ち、当選番号０の「ハズレ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している１種ＢＢ－Ａは当選している状態が継続される。また、「ＲＴ２」である状況においては、ＢＢに当選しており、且つ、ＢＢが未作動である状況であるため、当選番号２１～２３および当選番号２５～２７の小役とＢＢ役とが重複している条件装置に当選した場合には、ＢＢ役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「ＲＴ２」であり、且つ、１種ＢＢ－Ａに当選している（持ち越している）状況下、当選番号２１の「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」に当選した場合には、当該当選番号２１に係る１種ＢＢ－Ｂは無効となり、入賞－Ｃのみが有効となる。即ち、当選番号１４の「入賞－Ｃ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している１種ＢＢ－Ａは当選している状態が継続される。尚、ボーナスとの重複は小役に限られるものでなく、再遊技役の一部とで重複していても良い。例えば、当選番号４～６の再遊技役の一部でボーナス役と重複しても良い。このように、ボーナスがＲＴ移行リプレイ（ＲＴ状態が移行し得る再遊技役）を含む条件装置とも重複するようにすることで、ＲＴ移行リプレイを含む条件装置が当選したときにもボーナスが当選する可能性があり、ＲＴ移行リプレイが停止表示されても、ボーナスの否定をしないこととなるため、遊技者に期待を持たせることが可能となる。なお、このように構成した場合には、ＲＴ移行リプレイが停止表示されてもＲＴ状態は移行しないように制御する。これにより、遊技者はＲＴ状態が移行（リプレイ確率が相対的に低いＲＴ状態に移行）しているはずであるのにリプレイ確率が低確率になっていない（頻繁にリプレイに当選する）こと等から、ボーナスに当選している可能性が高いかもしれないといった遊技に関する興味を高めることが可能となる。

10

20

30

40

50

【００４０】

次に、ＢＢ作動時である「１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃ」における抽選確率について詳述する。第１実施形態においては、ＢＢ作動中においては、当選番号１３の「共通ベル」と当選番号１７の「ＢＢ中弱レア小役（斜めベル揃い）」と当選番号１８の「ＢＢ中強レア小役（Ｖ字ベル揃い）」との３つの小役が当選し得るよう構成されており、「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢの作動中において「ＢＢ中弱レア小役（斜めベル揃い）」または「ＢＢ中強レア小役（Ｖ字ベル揃い）」に当選した場合にはＡＴ上乘せ抽選が実行されるよう構成されている（詳細は後述することとする）。

【００４１】

また、同図上段においては、設定値が１である場合の小役出現率を例示しており、共通ベル（当選番号１３）においては、ＲＴ状態に拘らず出現率が一律となっているが、同図下段に示すように、共通ベルの出現率は設定値（本例では、６段階）によって相違するよう構成されている。具体的には、設定１における置数が３２０４、設定２における置数が３４０４、設定３における置数が３６０４、設定４における置数が３９０４、設定５における置数が４２０４、設定６における置数が４５０４、となっており、設定値が高くなる程出現率が高くなるよう構成されている。このように構成することにより、例えば、遊技者が共通ベルの出現回数（当選回数）を計測しながら遊技を進行した場合、共通ベルに頻繁に当選することにより、遊技している遊技機に係る設定値が相対的に高い設定値であることに期待を抱きながら遊技を進行することができる。また、設定値が高くなるほど１遊技当たりにおける期待値が高くなり、設定値が高くなるほど出玉率が高くなるように構成されている。なお、共通ベルの出現率は設定値によって相違するよう構成されているが、当該共通ベルの当選によっては、後述するＡＴ抽選、ＡＴ上乘せ抽選、および、高確率状態移行抽選は実行されないため、ＡＴに関する状態の移行抽選（ＡＴに関する抽選とも称する。）には影響を及ぼさないよう構成されている。

【００４２】

また、同図中段は、押し順ナビあり時における期待値一覧である。同図においては、「

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

10

20

30

【0 0 4 3】

また、各 R T 状態における、1 遊技あたりの平均払出数は、R T 状態が「R T 0」の場合には 3 . 5 1 1 2 9 1 5 0 4 であり、R T 状態が「R T 1」の場合には 4 . 7 3 7 9 1 5 0 3 9 であり、R T 状態が「R T 2」の場合には 3 . 6 7 1 3 7 1 4 6 となっている。また、各 R T 状態における、1 遊技あたりのメダル増減期待値は、R T 状態が「R T 0」の場合には 1 . 1 7 0 4 3 0 5 0 1 であり、R T 状態が「R T 1」の場合には 1 . 5 7 9 3 0 5 0 1 3 であり R T 状態が「R T 2」の場合には 1 . 2 2 3 7 9 0 4 8 7 となっており、押し順ナビあり時においては、R T 状態が「R T 1」の場合が遊技者にとって最も有利な R T 状態となっている。尚、当該数値は設定 1 である場合の値となっている。尚、上記小役、再遊技役に関する当選番号およびボーナスの抽選確率はあくまで一例であり、例えば、B B が内部成立中となる「R T 2」における 1 遊技あたりのメダル増減期待値（押し順ナビあり時のメダル増減期待値）が 1 未満となるよう構成してもよい。そのように構成することにより、押し順ナビが発生する状況且つ「R T 2」である場合（B B が内部成立中である場合）に、ボーナスを揃えることができるゲームにてボーナスを揃えなかった場合にも、徐々に持ちメダルが減少していくこととなり、押し順ナビが発生する状況且つ「R T 2」である場合（B B が内部成立中である場合）に、ボーナスを揃えることができるゲームにて故意にボーナスを揃えないことにより持ちメダルを増加させていくような攻略を防止することができる。具体的には、「R T 2」においてハズレとなる確率を、「R T 2」において当選する全ての小役（入賞 - A 1 ～入賞 - I）の当選確率よりも高くなるように設計することが好ましく、そのように設計されるように再遊技役の当選確率を定め

40

50

ることが好ましい（再遊技役の当選確率を高く設計するとその分ハズレとなる確率が低くなってしまいうため、再遊技役の当選確率が高くなり過ぎないように設計することが好ましい）。尚、本例の「RT2」においては、すべての小役を合算した当選確率は $18784 / 65536$ であり、すべての再遊技の合算した当選確率は、 $12501 / 65536$ であり、ハズレとなる確率は、 $34251 / 65536$ となっており（図11参照）、ハズレとなる確率の方がすべての小役を合算した当選確率よりも高くなるように設計されている。

【0044】

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

10

20

【0045】

次に、図12のブロック図を参照しながら、第1実施形態に係る回胴式遊技機Pの電氣的な概略構成を説明する。はじめに、第1実施形態に係る回胴式遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板Mを中心として、副制御基板S、扉基板D、回胴基板K、電源基板E、中継基板IN、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30等がデータをやり取り可能に接続されて構成されている。尚、図中の実線部がデータのやり取りに関する動きを示したものであり、図中の破線部が電源供給ルートを示したものである。尚、電源供給ルートはこれに限られたものではなく、例えば電源基板Eから主制御基板を介さずに中継基板INや扉基板Dに電源を供給しても良い。

30

【0046】

主制御基板（主制御手段、主基板、メイン制御手段、メイン基板、主遊技部と称することがある）Mは、回胴式遊技機Pで行われる遊技全体の進行を司る基板である。主制御基板Mには、主制御チップCが搭載されており、主制御チップCには、C P U C 1 0 0（C P U M Cとも称することがある）、内蔵R O M C 1 1 0、内蔵R A M C 1 2 0等がバスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて搭載されている。そして、主制御基板Mは、前扉D Uに搭載された扉基板Dから、スタートレバーD50等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板Sや、扉基板D、回胴基板K等に向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している（例えば、副制御基板Sに向かって指示番号（押し順番号、指示情報、操作情報とも称する）を出力することにより、副制御基板Sは演出表示装置S40上で押し順ナビを実行することが可能となっている）。

40

【0047】

また、副制御基板（副制御手段、副基板、サブ制御手段、サブ基板、副遊技部と称することがある）Sにも、前述した主制御基板Mと同様に、副制御チップS Cが搭載されており、副制御チップS Cには、C P U S C 1 0 0や、R O M、R A M等が設けられていて、

50

バスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて構成されている。また、副制御基板 S には、各種 LED ランプ S 1 0（ベットボタンランプ S 5 0 や停止ボタンランプ S 6 0 が含まれている）、スピーカ S 2 0、演出表示装置 S 4 0、回胴バックライト（バックランプとも称する）S 3 0 等が接続されている。ここで回胴バックライト S 3 0 とは、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3 夫々の内部に設けられ、リールの表面に描かれた図柄を裏側から照らすライトである。副制御基板 S は、主制御基板 M から受け取った制御コマンドを解析して、各種 LED ランプ S 1 0、スピーカ S 2 0、演出表示装置 S 4 0、回胴バックライト S 3 0 等にそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。尚、本例に係る回胴式遊技機においては、左リールの上段、中段、下段、中リールの上段、中段、下段、右リールの上段、中段、下段、の 9 個の範囲を遊技者が個別に識別できるよう、回胴バックライト S 3 0 として複数の LED が設けられている。一例としては、左リールの上段に対応する LED が点灯し、その他の LED がすべて消灯することによって、遊技者は左リール上段が点灯していると識別することができる。また、本例に係る回胴式遊技機は、所定の図柄組み合わせが停止表示した際に、回胴バックライト S 3 0 の点灯態様を変化させることによって当該所定の図柄組み合わせが停止表示した旨を遊技者に示唆するバックランプ演出（バックライト演出と称することがある）を実行可能に構成されている。

10

【0048】

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

20

30

【0049】

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

40

【0050】

また、メダル払出装置 H は、中継基板 I N を介して、主制御基板 M に接続されており、主制御基板 M からの制御信号に基づいて、所定枚数（例えば、10 枚）の遊技メダルを払い出す動作を行う。尚、メダル払出装置 H にはメダルが正常に払い出されたか否かの判定

50

や払い出された遊技メダル数の計測を実行する第1払出センサH10sおよび第2払出センサH20sと、ディスクH50を回転させるためのホッパモータH80と、が接続されている。

【0051】

これら各種制御基板、および基板で消費される電力は、電源基板E（電源スイッチE10により電源供給の有無を制御する基板）から供給されている。図12では、電源基板Eから電力が供給される様子を破線の矢印で表している。図示されているように、主制御基板Mおよび副制御基板Sには、電源基板Eから電力が直接供給されており、各種基板（扉基板D、胴基板K、中継基板IN）には、主制御基板Mを介して電力が供給されている。電源基板Eには所定量（例えば、100V）の交流電圧が供給されており、この電力を規定電圧の直流電圧に変換した後、夫々の制御基板および基板に供給している。

10

【0052】

また、主制御基板Mには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチM20、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンM30、が接続されている。また、主制御基板Mは、リールM50（左リールM51、中リールM52、右リールM53）の回転や停止を制御するリール制御手段と、遊技者にとって有利なATに関する状態である「AT中状態」に移行するためのAT移行抽選を実行するAT抽選手段と、「AT中状態」に滞在可能なゲーム数であるAT残りゲーム数（または、ATカウンタM60のカウンタ値）を増加させるAT上乘せ抽選を実行するAT上乘せ抽選手段と、を有している。

20

【0053】

次に、図13～36は、第1実施形態における、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れを示したフローチャートである。

【0054】

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

30

【0055】

まず、図13は、回胴式遊技機Pの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板MのCPU100にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。まず、ステップ1000で、回胴式遊技機Pの電源を投入した後、ステップ1002で、主制御基板MのCPU100は、タイマ割り込みの初期設定を実行する（ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ1004で、主制御基板MのCPU100は、主制御チップCの機能設定としてシリアル通信の設定（速度、データの長さ、データ送信方法の設定）等を実行する。次に、ステップ1006で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ1008で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域をチェックし（例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵RAMC120に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ1010で、主制御基板MのCPU100は、設定キースイッチM20のスイッチ状態を確認する。

40

50

次に、ステップ1014で、主制御基板MのCPUC100は、設定キースイッチM20がオフであるか否かを判定する。

【0056】

ステップ1014でYesの場合、ステップ1016で、主制御基板MのCPUC100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）および全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1016でYesの場合、ステップ1020で、主制御基板MのCPUC100は、決定された初期化範囲で、RAM領域の初期化を実行する。次に、ステップ1022で、主制御基板MのCPUC100は、電源断時の処理（ステップ1902）にて保存したスタックポインタに係るデータに基づき、スタックポインタを復帰する。次に、ステップ1036で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内を参照し、RAM領域内の設定値に係るデータは正常範囲内（本例では、0～5）であるか否かを判定する。ステップ1036でYesの場合、ステップ1038で、主制御基板MのCPUC100は、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ1040で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1002にてセットしたタイマ割り込みを開始する。次に、ステップ1042で、主制御基板MのCPUC100は、電源断処理済みフラグをオフにし、復帰したスタックポインタに従い電源断時の処理に復帰する。

10

【0057】

また、ステップ1016でNoの場合、ステップ1024で、主制御基板MのCPUC100は、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。

20

【0058】

また、ステップ1036でNoの場合、ステップ1046で、主制御基板MのCPUC100は、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置D270に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、後述する復帰不可能エラー処理を実行する。

【0059】

また、ステップ1014でNoの場合、ステップ1028で、主制御基板MのCPUC100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）および全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1028でYesの場合、ステップ1030で、主制御基板MのCPUC100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。RAMの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみに限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もRAMの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出および表示することができることとなる。また、有利区間比率の算出処理は、単位遊技が終了するタイミングで算出するよう構成されている。また、有利区間比率は、遊技機の電源が投入されると表示される（例えば、4桁の7セグメントディスプレイに表示される）。具体的な表示態様としては、「有利区間比率→6000ゲームあたりの連続役物比率→6000ゲームあたりの役物比率→累積の連続役物比率→累積の役物比率」の順に5秒間隔で繰り返し表示される。尚、連続役物比率とは「RBが作動している状態での払出し数／総払出し数」であり、役物比率とは「RB、CB、またはSBが作動している状態での払出し数／総払出し数」である。他方、ステップ1028でNoの場合、ステップ1032で、主制御基板MのCPUC100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定して

30

40

50

セット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。次に、ステップ1034で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1030またはステップ1032にて決定された初期化範囲で、RAM領域の初期化を実行する。次に、ステップ1100で、主制御基板MのCPU100は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

【0060】

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

【0061】

次に、図14は、図13におけるステップ1100のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ1102で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1104で、主制御基板MのCPU100は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ1106で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、0～5）ではないか否かを判定する。尚、設定値（設定値データ）を1～6で管理していた場合、RAMの初期化を実行し設定値が「0」となったときに「1」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値（設定値データ）の正常範囲を0～5として管理することにより、RAMの初期化を実行した後の設定値（設定値データ）の補正処理（ステップ1106およびステップ1108の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ1106でYesの場合、ステップ1108で、主制御基板MのCPU100は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば、0＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ1110に移行する。他方、ステップ1106でNoの場合にもステップ1110に移行する。次に、ステップ1110で、主制御基板MのCPU100は、エラー表示LED（例えば、払出数表示装置D270）に設定変更装置作動中である旨（例えば、全セグメントを点灯させる「88」）を表示し、設定表示LED（不図示）に設定値を表示（設定値に係る表示はRAM内で保持している設定値（設定値データ）に1を加算した数値となっている）し、ステップ1112に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置D270は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、7セグLEDの一部に故障が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置D270に7セグメントを全点灯「88」させることにより、7セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値（設定値データ）の表示に係る構成として、設定値を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に1を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のRAMの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ1110の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【0062】

次に、ステップ1112で、主制御基板MのCPU100は、設定／リセットボタンM30がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1112でYesの場合、ステップ1114で、主制御基板MのCPU100は、現在の設定値（設定値デー

タ)に1を加算し(加算した結果設定値(設定値データ)が5を超過した場合には、設定値(設定値データ)は0となる)、ステップ1116に移行する。尚、ステップ1112でNoの場合にも、ステップ1116に移行する。次に、ステップ1116で、主制御基板MのCPUC100は、スタートレバード50がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1116でNoの場合には、ステップ1112に移行し、ステップ1112～ステップ1116の処理をループする。ステップ1116でYesの場合、ステップ1118で、主制御基板MのCPUC100は、設定キースイッチM20がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ1118でNoの場合には、ステップ1118の処理をループする。他方、ステップ1118でYesの場合、ステップ1120で、主制御基板MのCPUC100は、エラー表示LED(不図示)に設定変更装置の作
10
動が終了した旨を表示し、設定表示LED(不図示)の設定値(設定値データ)の表示を消去し、ステップ1200の遊技進行制御処理に移行する。尚、不図示であるが、ステップ1120の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【0063】

次に、図15は、図13におけるステップ1300の(および他のフローチャートにおいて呼び出された)サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、主制御基板MのCPUC100は、割り込みを禁止する(以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない)。次に、
20
ステップ1304で、主制御基板MのCPUC100は、出力ポートアドレスおよび出力ポート数をセットする。次に、ステップ1306で、主制御基板MのCPUC100は、出力ポート(本例では、0～6であり、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力)をオフにする。次に、ステップ1308で、主制御基板MのCPUC100は、次のポート出力アドレスをセットする(この繰り返しにより、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力が順次停止される)。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPUC100は、各出力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ1310でYesの場合には、ステップ1312で、主制御基板MのCPUC100は、セットされているエラー表示を実行し(本処理を実行する際には何らかのエラーが発生している)、当該処理の実行を繰り返し、電源電圧が低下することでリセット信号が入力されて終了する。(即ち、無限ループに突入するので、復帰を促す一切の操作を受け付けない)。尚
30
、ステップ1310でNoの場合には、ステップ1306に移行する。尚、ステップ1306～ステップ1310の処理は、LED・モータへの出力をクリアする処理である(但し、外部出力信号はクリアしないので、エラーに関する情報やエラー発生時における遊技進行状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である)。

【0064】

次に、図16は、図14におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理(1枚目)のフローチャートである。まず、ステップ1202で、主制御基板MのCPUC100は、スタックポインタをセットする(当該処理の先頭アドレスで初期化する)。次に、ステップ1203で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに必要なRAM領域内のデータ(例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等)をセットする
40
。尚、ステップ1203は、前回の遊技で利用したデータ{例えば、条件装置番号(当選番号)、演出グループ番号、指示情報}をクリアするためのデータ(RAMのアドレスをクリアするための「0」のデータ)をRAMにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ1204で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームにおけるRT状態(例えば、「RT0」等)をセットする(図27のステップ1704で決定したRT状態をセットする)。次に、ステップ1205で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1204でセットしたRT状態に関するコマンド(サブ側へのコマンド)をセットする。尚、RT状態をセットする処理は、図27のステップ1704にて実行してもよい。また、ステップ1704にてR
50

T状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしても良い。また、RT状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみRT状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1206で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおけるATに関する状態（例えば、「AT中状態」等）をセットする（図21のステップ1420、ステップ1429、図22のステップ1435、ステップ1439、ステップ1443、図23のステップ1444-3、ステップ1444-4で決定したATに関する状態をセットする）。次に、ステップ1207で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1206でセットしたATに関する状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。また、ATに関する状態をセットする処理は、図21のステップ1416、ステップ1428、図22のステップ1438、図23のステップ1444-1にて実行してもよい。また、ATに関する状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみATに関する状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1208で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおける遊技区間（例えば、「有利区間」等）をセットする（図31のステップ3510、ステップ3516、ステップ3520で決定した遊技区間をセットする）。次に、ステップ1208-1で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1208でセットした遊技区間に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ1209で、主制御基板MのCPU100は、メダル払出装置Hが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Hから溢れ出たメダルを格納するメダル補助タンクHS（詳細は後述する）を備え、メダル補助タンクHSの内部に侵入可能な2つの満杯検知電極DE（詳細は後述する）による電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ1209でYesの場合、ステップ1218に移行する。

10

20

30

40

50

【0065】

他方、ステップ1209でNoの場合、ステップ1210で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1212で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を7セグLED（例えば、貯留表示LEDまたは獲得枚数LED）で実行する。次に、ステップ1214で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーが解除されたか否か（例えば、メダル補助タンクHSに設けられた2つの満杯検知電極による電流が非導通、且つ、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1214でYesの場合、ステップ1216で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1218に移行する。他方、ステップ1214でNoの場合には、ステップ1212に移行する。次に、ステップ1218で、主制御基板MのCPU100は、メダル投入受付を許可し（再遊技役の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる）、次の処理（ステップ1220の処理）に移行する。ここで、ステップ1218では、ブロッカD100のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、50枚）未満であることを条件として、ブロッカD100のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロッカD100のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロッカD100のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「RT1」等のRT状態よりも再遊技役の当選確率の高いRT状態（例えば、「RT1」）に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にブルーベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組み合わせ）が停止した場合であっても

、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。

【0066】

次に、図17は、図16におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（2枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1220で、主制御基板MのCPU100は、遊技メダルがベットされていない、または貯蓄されていない（クレジットが存在していない）か否かを判定する。ステップ1220でYesの場合、ステップ1221で、主制御基板MのCPU100は、設定値表示条件を充足している（例えば、扉スイッチD80、設定キースイッチM20がすべてオンとなると当該条件を充足する）か否かを判定する。ステップ1221でYesの場合、ステップ1222で、主制御基板MのCPU100は、設定表示LED（不図示だが、払出数表示装置D270、クレジット数表示装置D200、投入数表示灯D210としてもよい）に設定値を表示し（設定確認モードに移行し）、設定キースイッチM20がオフとなったことを条件にステップ1221に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板S側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ1220またはステップ1221でNoの場合、ステップ1224で、主制御基板MのCPU100は、遊技メダルの投入および精算に係る管理を実行する。次に、ステップ1225で、主制御基板MのCPU100は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ1226で、主制御基板MのCPU100は、ブロックD100がオンか否かを判定する。ステップ1226でYesの場合、ステップ1227で、主制御基板MのCPU100は、第1投入センサD20sまたは第2投入センサD30sがオンであるか否かを判定する（第1実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを2つ有しており、第1投入センサD20sまたは第2投入センサD30sがオンとなると、遊技メダルを1枚受け付けたと判定する）。ステップ1227でYesの場合、ステップ1230で、主制御基板MのCPU100は、第1投入センサD20sおよび第2投入センサD30sがオフであるか否かを判定する（第1投入センサD20sまたは第2投入センサD30sがオンとなった後、第1投入センサD20sおよび第2投入センサD30sがオフとなると、受け付けた1枚の遊技メダルが第1投入センサD20sおよび第2投入センサD30sを通過したと判定する）。ステップ1230でYesの場合、ステップ1231で、主制御基板MのCPU100は、1枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ1231の後、主制御基板MのCPU100は、クレジットが上限数（本例では、50）、且つ、ベット数が最大数（本例では、3）であるか否かを判定し、Yesと判定した場合にはブロックD100をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ1230でNoの場合には、ステップ1230の処理を繰り返し、ステップ1226またはステップ1227でNoの場合には、ステップ1232に移行する。

【0067】

次に、ステップ1232で、主制御基板MのCPU100は、精算ボタンD60の操作があったか否かを判定する。ステップ1232でYesの場合、ステップ1233で、主制御基板MのCPU100は、クレジットの残り枚数またはベットされている遊技メダルが存在するか否かを判定する。ステップ1233でYesの場合、ステップ1234で、主制御基板MのCPU100は、ホッパ駆動フラグ（RAM領域内のフラグであり、ホッパモータH80を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル1枚の払出を実行する。次に、ステップ1236で、主制御基板MのCPU100は、第1払出センサH10sまたは第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する（第1実施形態においてはメダルの払出を検出するための払出センサを2つ有しており、第1払出センサH10sまたは第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ1236でYesの場合、ステップ1247に移行する。ここで、フローチャート上には明記してはいないが、前回遊技が再遊技役であった場合にはクレジットの残り枚数のみが精算の対象となる。

【0068】

他方、ステップ1236でNoの場合、ステップ1241で、主制御基板MのCPUC100は、ホッパ駆動後（ステップ1234の処理のタイミング後）から所定時間（例えば、5秒）経過したか否かを判定する。具体的には、ホッパ駆動信号をホッパモータH80に送信している（ホッパモータH80が回転している）のにもかかわらず、メダルが払い出されていないと判定している状況が所定時間継続したか否かを判定する。ステップ1241でYesの場合、ステップ1242で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、メダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1244で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラー表示を実行する。次に、ステップ1245で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1245でYesの場合、ステップ1246で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1247に移行する。他方、ステップ1245でNoの場合、ステップ1244に移行する。

10

【0069】

次に、ステップ1247で、主制御基板MのCPUC100は、第1払出センサH10sおよび第2払出センサH20sがオフであるか否かを判定する（第1払出センサH10sまたは第2払出センサH20sがオンとなった後、第1払出センサH10sおよび第2払出センサH20sがオフとなると、払出動作が行われていた1枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ1247でYesの場合、ステップ1248で、主制御基板MのCPUC100は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ1233に移行する。尚、ステップ1241またはステップ1247でNoの場合には、ステップ1236に移行する。

20

【0070】

他方、ステップ1232またはステップ1233でNoの場合、ステップ1251で、主制御基板MのCPUC100は、スタートレバーD50が有効であり（例えば、ゲームを開始するための規定枚数の遊技メダルが投入された等）、且つ、当該スタートレバーD50の操作があったか否かを判定する。ステップ1251でYesの場合、ステップ1253で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内の設定値は正常範囲内（本例では、0～5）であるか否かを判定する。ステップ1253でYesの場合、ステップ1254で、主制御基板MのCPUC100は、乱数の取得、ブロッカD100をオフにする処理を実行した後、次の処理（ステップ3600の処理）に移行する。他方、ステップ1253でNoの場合、ステップ1256で、主制御基板MのCPUC100は、設定値エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、復帰不可能エラー処理を実行する。尚、ステップ1251でNoの場合には、ステップ1220に移行する。

30

【0071】

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

40

50

の後 B B が終了したタイミングで A T 上乗せ抽選に当選した旨、または、A T ゲーム数が上乗せされた後の A T 残りゲーム数を報知するよう構成してもよい。

【0072】

ステップ1259でYesの場合、ステップ1500で、主制御基板MのCPU C100は、後述する、ゲーム数上乗せ実行処理を実行し、ステップ1400に移行する。他方、ステップ1259でNoの場合にもステップ1400に移行する。このゲーム数上乗せ実行処理は、A T に関する状態に応じて異なる抽選テーブルを用いて抽選を実行することも可能であるが、設定値に応じては抽選確率が異なる（同一の抽選テーブルを用いて抽選を実行する）ことが好適である。次に、ステップ1400で、主制御基板MのCPU C100は、後述する、A T 状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ1450で、主制御基板MのCPU C100は、後述する、条件装置番号管理処理を実行する。

10

【0073】

ここで、本例におけるA T に関する状態を列挙し詳述する（図30のA T 状態遷移図でも示されている）。(1)「低確率状態」とは、A T に当選していない（「A T 中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態である。尚、「低確率状態」とは、所謂「通常状態」であるため、「通常状態」と称することもある。(2)「通常B B 内部中遊技」とは、「低確率状態」においてB B 役に当選した、且つ、B B 役が入賞していない、且つ、A T 抽選に当選していない状態である。(3)「通常B B 状態」とは、「低確率状態」においてB B 役に当選し、且つ、A T 抽選に当選していない状況にて、B B 役に対応する図柄組み合わせが停止表示されたとき、または、「通常B B 内部中遊技」においてB B 役に対応する図柄組み合わせが停止表示されたときに実行される状態である。(4)「高確率状態」とは、A T 抽選に当選していない（「A T 中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態であり、前述した「低確率状態」よりもA T に当選し易い状態である。尚、後述するように、新たに「高確率状態」に移行した場合には高確保障ゲーム数が経過するまでは「低確率状態」に移行しないよう構成されている(5)「A T 中状態」とは、A T （押し順ナビ）を行い、且つ、A T 残りゲーム数（A T カウンタ値）の減算を行う状態である。尚、A T カウンタ値が0となっても、後述する継続抽選に当選した場合には、A T カウンタに所定値がセットされ、「A T 中状態」が継続する(6)「特化前兆状態」とは、「A T 中状態」よりもA T ゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である「上乗せ特化状態」に移行する権利を獲得している状態である。(7)「上乗せ特化状態」とは、「A T 中状態」よりもA T ゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である。(8)「有利B B 内部中遊技」とは、「高確率状態」、「A T 中状態」、「特化前兆状態」または「上乗せ特化状態」においてB B 役に当選し、且つ、B B 役が入賞していない状態である。(9)「待機B B 内部中遊技」とは、「低確率状態」においてB B 役に当選し、且つ、B B 役によってA T 抽選に当選しており、且つ、B B 役が入賞していない状態である。(10)「有利B B 状態」とは、「高確率状態」、「A T 中状態」、「特化前兆状態」または「上乗せ特化状態」においてB B 役に当選しB B 役に対応する図柄組み合わせが停止表示されたとき、または、「有利B B 内部中遊技」においてB B 役に対応する図柄組み合わせが停止表示されたときに実行される状態、または、「低確率状態」においてB B 役に当選し、且つ、B B 役によってA T 抽選に当選しており、且つ、B B 役に対応する図柄組み合わせが停止表示されたとき、または、「待機B B 内部中遊技」においてB B 役に対応する図柄組み合わせが停止表示された時に実行される状態である。(12)「復活可否演出用状態」とは、A T カウンタ値が0となり、かつ、後述する継続抽選に非当選となった場合に移行するA T に関する状態であり。「復活可否演出用状態」においては、後述する復活抽選が実行され、復活抽選に当選した場合には「A T 中状態」に移行（A T カウンタに所定値がセットされる）し、復活抽選に非当選となった場合には「低確率状態」に移行することとなる。

20

30

40

【0074】

次に、ステップ1550で、主制御基板MのCPU C100は、後述する、全リールの

50

回転を開始し、ステップ1261-1に移行する。次に、ステップ1261-1で、主制御基板MのCPU100は、引き込みポイント作成要求（回転している左リールM51、中リールM52、右リールM53の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される）があったか否かを判定する。ステップ1261-1でYesの場合、ステップ1262で、主制御基板MのCPU100は、引き込みポイントを作成し、ステップ1263に移行する。他方、ステップ1261-1でNoの場合にも、ステップ1263に移行する。このように、「BB内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを11枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった（例えば、入賞-A1の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった）場合（不正解の押し順にてリールを停止させた場合）にも、リールの停止制御（以後、「リール停止制御」と称したり、単に「停止制御」と称したりすることもある。）によって11枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ1263で、主制御基板MのCPU100は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ1264で、主制御基板MのCPU100は、いずれかの停止ボタン（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の操作があったか否かを判定する。ステップ1264でYesの場合、ステップ1265で、主制御基板MのCPU100は、操作があった停止ボタンに対応したリール（例えば、左停止ボタンD41には左リールM51が対応）の停止位置を決定する。他方、ステップ1264でNoの場合にも、ステップ1266に移行する。次に、ステップ1266で、主制御基板MのCPU100は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ1267で、主制御基板MのCPU100は、すべてのリール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）が停止したか否かを判定する。ステップ1267でYesの場合、ステップ1268で、主制御基板MのCPU100は、RAM内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ1269で、主制御基板MのCPU100は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する（内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される）。尚、ステップ1269における表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かの判定は、停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したか否かを判定しており、入賞役に当選しているゲームにて、当該入賞役が入賞可能な操作態様で停止ボタンの操作が実行された場合において、実際に停止したリール位置が正常でなかった（内部抽選によって決定された入賞可能となる役が遊技者からの見た目上では停止表示なかった）場合であっても、遊技機内部の処理によってリールの停止制御が正常に実行完了した場合には、当該入賞役の入賞に基づく遊技メダルの払い出しが実行されるよう構成されている。ステップ1269でYesの場合にはステップ1274に移行する。他方、ステップ1269でNoの場合、ステップ1270で、主制御基板MのCPU100は、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ1267でNoの場合、ステップ1261-1に移行する。

【0075】

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

【0076】

他方、ステップ1277でNoの場合、ステップ1279で、主制御基板MのCPUC100は、ホッパ駆動後（ステップ1276の処理のタイミング後）から所定時間（例えば、5秒）経過したか否かを判定する。ステップ1279でYesの場合、ステップ1280で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1281で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラー表示を7セグLEDで実行する。次に、ステップ1282で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1282でYesの場合、ステップ1283で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1286に移行する。他方、ステップ1282でNoの場合、ステップ1281に移行する。

10

【0077】

次に、ステップ1286で、主制御基板MのCPUC100は、第1払出センサH10sおよび第2払出センサH20sがオフであるか否かを判定する（第1払出センサH10sまたは第2払出センサH20sがオンとなった後、第1払出センサH10sおよび第2払出センサH20sがオフとなると、払出動作が行われていた1枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ1286でYesの場合、ステップ1288で、主制御基板MのCPUC100は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ1290に移行する。尚、ステップ1279またはステップ1286でNoの場合には、ステップ1277に移行する。次に、ステップ1290で、主制御基板MのCPUC100は、当該入賞（ステップ1275でYesとなった入賞）に対応した払出が完了したか否かを判定する。ステップ1290でYesの場合にはステップ3400に移行する。尚、ステップ1286でNoの場合には、ステップ1277に移行し、ステップ1275でNoの場合には、ステップ3400に移行し、ステップ1290でNoの場合には、ステップ1276に移行する。

20

【0078】

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

30

【0079】

次に、図19は、第1実施形態における、図18のステップ3600のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ3602で、主制御基板MのCPUC100は、内部抽選テーブル（当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル）をセットし、ステップ3604に移行する。次に、ステップ3604で、主制御基板MのCPUC100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ3606で、主制御基板MのCPUC100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板MのROMに

40

50

予め記憶されている。例えば、出玉グループ番号2は、当選番号4～12の9個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号4～6の連続する3個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号7～12の連続する6個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は3となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は6となる。尚、押し順再遊技役である当選番号4～6を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号7～12を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ3608で、主制御基板MのCPU100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る出玉グループ番号を取得し、ステップ3610に移行する。

【0080】

次に、ステップ3610で、主制御基板MのCPU100は、設定値データを取得する。次に、ステップ3612で、主制御基板MのCPU100は、指定アドレスデータを取得する。次に、ステップ3614で、主制御基板MのCPU100は、内部抽選に当選したか否か（取得した乱数が今回検索した内部抽選テーブル内に存在したか否か）を判定する。ステップ3614でYesの場合には、内部抽選に当選したと判定したため、その後の内部抽選テーブルアドレスに関しては判定（抽選）を実行せずに、次の処理（ステップ1259の処理）に移行する。他方、ステップ3614でNoの場合、ステップ3616で、主制御基板MのCPU100は、繰り返し回数を更新する。次に、ステップ3618で、主制御基板MのCPU100は、残っている繰り返し回数があるか否かを判定する。ステップ3618でYesの場合、ステップ3610に移行し、残っている繰り返し回数がなくなるまたは内部抽選に当選するまで、ステップ3610～ステップ3618の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ3618でNoの場合、ステップ3620で、主制御基板MのCPU100は、内部抽選テーブルアドレスを更新（次の出玉グループ番号に係るアドレスに更新）し、ステップ3604に移行してステップ3604以降の処理を実行する。尚、内部抽選の具体的な処理については後述することとなる。

【0081】

次に、図20は、第1実施形態における、図18のステップ1500のサブルーチンに係る、ゲーム数上乘せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態は「AT中状態」、「特化前兆状態」または「上乘せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る出玉グループ番号はAT中上乘せ役（「AT中状態」において、残りATゲーム数を上乘せし得る当選番号であり、本例では、再遊技-B、再遊技-C、入賞-Dとなっている）に関する出玉グループ番号（本例では、1、3）であるか否かを判定する。ステップ1504でYesの場合にはステップ1514に移行する。また、ステップ1502でNoの場合、換言すると、ATに関する状態が有利BB状態であった場合、ステップ1512で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号はBB中上乘せ役（「有利BB状態」において、残りATゲーム数を上乘せし得る当選番号であり、本例では、入賞-H、入賞-I）に関する出玉グループ番号（本例では、5、6）であるか否かを判定する。ステップ1512でYesの場合には、ステップ1514に移行し、ステップ1512でNoの場合には、ステップ1518に移行する。また、ステップ1504でNoの場合、ステップ1506で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態は「上乘せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1508で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号は特化中上乘せ役（「上乘せ特化状態」において、残りATゲーム数を上乘せし得る且つ「AT中状態」においては残りATゲーム数を上乘せしない当選番号であり、本例では、再遊技-A、再遊技-D1～D3、入賞-A1～A6となっている）に関する出玉グループ番号（本例では、2、13）であるか否かを判定する。ステップ1508でYesの場合、ステップ1514に移行する。尚、ステップ1506またはステップ1508でNoの場合にはステップ1518に移行する。

【0082】

次に、ステップ1514で、主制御基板MのCPU100は、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルを参照し、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいてAT上乗せゲーム数を決定する（例えば、欄外にて示す抽選テーブルにおいて、ラッチした乱数値がいずれの範囲内に収まっているか否かで判定する）。尚、AT上乗せゲーム数を決定することを、AT上乗せ抽選を実行するとも称する。次に、ステップ1516で、主制御基板MのCPU100は、当該決定したAT上乗せゲーム数をATカウンタM60のカウント値に加算し、当該加算後のATカウンタ値をATカウンタM60にセットする。次に、ステップ1517で、主制御基板MのCPU100は、当該決定したAT上乗せゲーム数に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、副制御基板Sは当該コマンドを受信することにより、ATゲーム数上乗せが実行されたか否かと上乗せゲーム数が何ゲームであるかを認識することができる）をセットし、ステップ1518に移行する。尚、ボーナスが含まれる当選番号（当選番号19～27）に係る出玉グループ番号である、出玉グループ番号7～11の場合にもATに関する抽選（AT抽選、AT上乗せ抽選）が実行される。

10

【0083】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルの一例であり、第1実施形態においては、押し順ナビが実行されるATに関する状態の一部（本例では、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利BB状態」）にて当選時上乗せ役が当選した場合には、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいて、AT上乗せゲーム数は「0」～「300」が抽選によって決定され、当該決定された値がATカウンタM60のカウント値に加算されることとなる。尚、「0」が決定された場合にはAT残りゲーム数は増加しないこととなる（「0」が決定された場合には、AT上乗せ抽選に非当選と称することがある）。

20

【0084】

また、当選時上乗せ役に当選した場合のAT上乗せゲーム数の平均値（期待値）は、図示されるような値となっており、具体的な算出方法としては、当選役がスイカAである場合には、 $\{ \text{置数}(600) \times \text{AT上乗せゲーム数}(0) + \text{置数}(100) \times \text{AT上乗せゲーム数}(10) + \text{置数}(300) \times \text{AT上乗せゲーム数}(30) + \text{置数}(24) \times \text{AT上乗せゲーム数}(100) \} / \text{置数の総数}(1024) = 12.1$ （ゲーム）、のようにして算出することができる。

30

【0085】

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

【0086】

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

40

【0087】

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

【0088】

次に、当選役がBB中強レア役である場合には、 $\{ \text{置数}(300) \times \text{AT上乗せゲーム$

50

数 (0) + 置数 (300) × AT 上乗せゲーム数 (30) + 置数 (400) × AT 上乗せゲーム数 (50) + 置数 (24) × AT 上乗せゲーム数 (300) } / 置数の総数 (1024) = 35.4 (ゲーム)、のようにして算出することができる。

【0089】

尚、第1実施形態においては、AT 上乗せ抽選を実行した場合には、当選役の種類によって AT 上乗せゲーム数の平均値が相違し得るよう構成されているが、設定値によっては AT 上乗せゲーム数の平均値は相違しないよう構成されている。ここで、当選番号に基づいて AT 上乗せ抽選を実行するよう構成する場合には、例えば、当選番号7と当選番号8とで AT 上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合、当選番号が7であるか8であるかを判断する処理を実行しなければならないが、第1実施形態のように、出玉グループ番号に基づいて AT 上乗せ抽選を実行するよう構成することにより、当選番号7と当選番号8とで AT 上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合には、出玉グループ番号が2であるかを判断するのみで当選番号7と当選番号8とのいずれの AT 上乗せ抽選に関する処理も実行することができることとなる。

【0090】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ1518で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームに係る当選番号（または入賞・再遊技当選情報、または出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技 - B（逆押しで停止させることによって無効ラインに白セブンが一直線になり得る再遊技である逆押し白7リプレイ）に関する当選番号であるか否かを判定する。ステップ1518で Yes の場合、ステップ1520で、主制御基板MのCPU C100は、再遊技 - B による AT ゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技 - B に当選したことによる AT 上乗せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1520で Yes の場合、ステップ1522で、主制御基板MのCPU C100は、逆押し指示コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）にて無効ラインに白セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、ステップ1526に移行する。他方、ステップ1520で No の場合、ステップ1524で、主制御基板MのCPU C100は、逆押し回避コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）以外の押し順を指示し、無効ラインに白セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、ステップ1526に移行する。尚、ステップ1518で No の場合にも、ステップ1526に移行する。次に、ステップ1526で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームに係る当選番号（または入賞・再遊技当選情報、または出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技 - C（順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒7リプレイ）であるか否かを判定する。ステップ1526で Yes の場合、ステップ1528で、主制御基板MのCPU C100は、再遊技 - C による AT ゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技 - C に当選したことによる AT 上乗せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1528で Yes の場合、ステップ1530で、主制御基板MのCPU C100は、順押し指示コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。他方、ステップ1528で No の場合、ステップ1532で、主制御基板MのCPU C100は、順押し回避コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。尚、ステップ1526で No の場合にも、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。尚、第1実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sがこれらコマンドを受信することによって、副制御基板S側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、AT 上乗せ抽選に当選した場合に、AT 上乗せ抽選に当選した旨および AT 上乗せゲーム数に係るコマンド（例えば、ステップ151

10

20

30

40

50

7の処理に係るAT上乘せゲーム数に係るコマンド)を副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム(ATゲーム数上乘せがあるゲーム)にて逆押しを指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよいし、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲームでは逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件(例えば、特定の再遊技役(例えば、再遊技-BまたはC)に当選した)を充足したゲームにて無効ラインにて7揃いが可能な押し順を指示する演出を実行するよう構成してもよい。または、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム(ATゲーム数の上乘せがあるゲーム)では、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件(例えば、所定ゲーム数後(同時に連続演出を実行しても良く、その場合には連続演出の最終ゲーム)を充足したゲームにてATゲーム数上乘せ演出(演出表示装置S40にて表示されるAT残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「+30G」と表示)を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置S40においても、AT残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板側で記憶しているAT残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム(ATゲーム数の上乘せがあるゲーム)で、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてATゲーム数上乘せ演出を実行する場合の例としては、副制御基板S側でボーナスの当選を煽る特別な演出(例えば、所定の連続演出)を実行しているとき(ボーナス内部中では再遊技-Bの当選確率が低い(0%も含む)ため、7揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう)等、副制御基板S側が特別な演出を実行しているときが挙げられる。尚、主制御基板M側にてAT上乘せ抽選に当選し、AT残りゲーム数の上乘せがあったことを副制御基板S側が判断する情報としては、(1)AT残りゲーム数に関する情報をAT上乘せ抽選後に主制御基板M側から副制御基板S側に送信する。その後、副制御基板S側で、前回送信されたAT残りゲーム数に関する情報と今回送信されたAT残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、AT上乘せ抽選で当選したAT上乘せゲーム数を把握する、(2)主制御基板M側のAT上乘せ抽選の結果として得られたAT上乘せゲーム数に関するコマンドを副制御基板S側に送信する。また、AT上乘せ抽選に当選しなかった場合には、AT上乘せ抽選に当選しなかった旨に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム(ATゲーム数上乘せがなかったゲーム)にて中押し(第1停止として中停止ボタンを操作することであり、7揃いを回避する押し順)を指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよい。尚、主制御基板M側にてAT上乘せ抽選が実行されたが、AT残りゲーム数の上乘せがなかったことを副制御基板S側が判断する情報としては、(1)AT残りゲーム数に関する情報をAT上乘せ抽選後に主制御基板M側から副制御基板S側に送信する。その後、副制御基板S側で、前回送信されたAT残りゲーム数に関する情報と今回送信されたAT残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、AT上乘せ抽選で当選したAT上乘せゲーム数を把握する(前回送信されたAT残りゲーム数に関する情報から今回送信されたAT残りゲーム数に関する情報を減算した値が1である場合にAT上乘せ抽選に当選しなかったと判断する)、(2)主制御基板M側のAT上乘せ抽選の結果としてAT上乘せゲーム数が0ゲームである旨に関するコマンドを副制御基板S側に送信する。

10

20

30

40

50

【0091】

次に、図21は、第1実施形態における、図18のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャート(1枚目)である。まず、ステップ1402で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は、AT抽選を実行可能なATに関する状態であるか否かを判定する。尚、第1実施形態においては、AT抽選

を実行可能な A T に関する状態は、「高確率状態」のみとなっており、「高確率状態」にて B B に当選することにより「有利 B B 内部中遊技」に移行し、その後 B B 役が入賞することにより、「有利 B B 状態」に移行し、実行された B B が終了することにより、「A T 中状態」に移行すると共に、A T カウンタに A T ゲーム数の初期値である 50 回がセットされることとなる。尚、「低確率状態」にて B B に当選しても、「通常 B B 内部中遊技」に移行して、その後「A T 中状態」には移行しない。尚、これには限定されず、「通常遊技状態」にて B B に当選した場合に B B 役を契機として A T 抽選に当選し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、「通常遊技状態」にて B B に当選した場合に B B 役を契機として A T 抽選に当選した場合には、「有利 B B 内部中遊技」に移行し、その後 B B を揃えることで「有利 B B 状態」に移行することとなる。尚、「通常遊技状態」にて B B に当選し、且つ、B B を揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ 1402 で Y e s の場合、ステップ 1404 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、当該ゲームに係る条件装置は A T 抽選役（本例では、設定差なし B B 役である第 1 種 B B - A または第 1 種 B B - C）であるか否かを判定する。尚、第 1 実施形態においては、設定差なし B B 単独の当選番号（当選番号 19、24）と設定差なし B B と小役が重複している当選番号（当選番号、25、26、27）とのいずれもが A T 抽選役となっている。ステップ 1404 で Y e s の場合、ステップ 1406 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、次ゲーム以降の A T に関する状態を「有利 B B 内部中遊技」に決定し、ステップ 1410 に移行する。また、ステップ 1402 またはステップ 1404 で N o の場合にも、ステップ 1410 に移行する。尚、第 1 実施形態においては A T に関する状態が相違した場合に A T 抽選に係る A T 当選率（当選し得るか当選しないか）が相違するよう構成されているが、A T に関する状態が同一である場合には、設定値が相違しても A T 抽選に係る A T 当選率は同一となっている（「高確率状態」にて B B に当選した場合には設定値に拘らず必ず A T に当選する＝その後「A T 中状態」に移行する）。

【0092】

次に、ステップ 1410 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、次ゲーム以降の A T に関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ 1410 で Y e s の場合、ステップ 1412 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、現在の A T に関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ 1412 で Y e s の場合、ステップ 1414 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（当選することによって「低確率状態」から「高確率状態」に移行し得る小役であり、本例では、チェリー）であるか否かを判定する。ステップ 1414 で Y e s の場合、ステップ 1416 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、所定確率（本例では、 $1/2$ であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ 1418 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、当該実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 1418 で Y e s の場合、ステップ 1420 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、次ゲーム以降の A T に関する状態を「高確率状態」に決定し、ステップ 1430 に移行する。

【0093】

また、ステップ 1412 で N o の場合、ステップ 1424 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、現在の A T に関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ 1424 で Y e s の場合、ステップ 1426 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、高確保障カウンタ K H c のカウンタ値が 1（高確保障最終ゲームであり、「高確率状態」となってから 10 ゲーム目）であるか否かを判定する。ステップ 1426 で Y e s の場合、ステップ 1428 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、低確率移行条件を充足しているか否かを判定する。ここで、第 1 実施形態においては、A T に関する状態が「高確率状態」である場合には遊技区間が「有利区間」となっており、遊技区間が「有利区間」である場合には、押し順ナビが 1 回以上実行される、または、所定ゲーム数（本例では、1500 ゲーム）「有利区間」が継続することを充足しなければ「有利区間」が終了しないよう構

成されている（即ち、低確率状態移行抽選に当選したとしても、押し順ナビが1回以上実行されていない等により低確率移行条件を充足していない場合には、「高確率状態」が終了しないよう構成されている）。尚、「有利区間」中にBB役が当選し、BBを実行した場合には、「有利区間」にて押し順ナビを1回も実行していなくても「有利区間」を任意のタイミングで終了し得るように構成されていてもよい。ステップ1428でYesの場合、ステップ1429で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ1430に移行する。ここで、低確率移行条件は、押し順ナビが1回実行されたことで充足する。尚、押し順役（リール停止順によって入賞する役が相違し、遊技者の利益率が相違する当選番号）として、最大払出枚数が8枚の役と最大払出枚数が11枚の役とを設けた場合には、最大払出枚数が多い最大払出枚数が11枚の役の押し順ナビが1回実行されたことを低確率移行条件としてもよい。尚、ステップ1410、ステップ1414、ステップ1418、ステップ1424、ステップ1426またはステップ1428でNoの場合にもステップ1430に移行する。このように、第1実施形態においては、新たに「高確率状態」に移行した場合には、高確保障カウンタKHcに高確保障ゲームである10ゲームをセットし、当該カウンタ値が0となるまでは「低確率状態」に移行しないよう構成されている。尚、このような抽選方式はあくまで一例であり、例えば、「高確率状態」に移行してから10ゲーム間は低確率状態移行抽選を実行せず（「高確率状態」の滞在が保障される）、当該10ゲーム経過後から毎ゲームで所定の確率（例えば、 $1/20$ ）で「高確率状態」から「低確率状態」に移行する抽選を実行するよう構成してもよい。尚、AT抽選役（低確AT抽選役、高確AT抽選役）、状態昇格役は、全設定値において同一の当選確率となっている。

10

20

【0094】

次に、図22は、第1実施形態における、図18のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャート（2枚目）である。まず、ステップ1430で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1431で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタM60のカウント値は所定値（本例では、4）以上であるか否かを判定する。ここで、第1実施形態においては、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が4以上である、換言するとAT残りゲーム数が4ゲーム以上である場合においては、スイカBに当選した際の $1/2$ の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が3以下である、換言するとAT残りゲーム数が3ゲーム以下である場合においては、スイカBに当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行せず、「特化前兆状態」および「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。尚、これには限定されず、ATカウンタ値が3以下である場合であっても、スイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、ATカウンタ値が3以下である状況にてスイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」または「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、ATカウンタ値が所定値（例えば、1または0）となったときに「特化前兆状態」または「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、当該抽選に当選した遊技から所定数の遊技の実行後に「特化前兆状態」または「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乗せ特化状態」に移行する場合には、必ずしも「特化前兆状態」を経由する必要はなく、例えば、「AT中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ1431でYesの場合、ステップ1432で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカB）であるか否かを判定する。ステップ1432でYesの場合、ステップ1433で、主制御

30

40

50

基板MのCPUC100は、所定確率（本例では、 $1/2$ ）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1434で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1434でYesの場合、ステップ1435で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「特化前兆状態」に決定し、ステップ1444-1に移行する。他方、ステップ1431でNoの場合、ステップ1436で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタM60のカウント値が1（ATカウンタ値が1の場合はAT最終ゲームとなる）であるか否かを判定する。ステップ1436でYesの場合、ステップ1437で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率（本例では、 $2/3$ ）で当選する継続抽選を実行する。次に、ステップ1438で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した継続抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1438でYesの場合、ステップ1439で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「AT中状態」に決定し、ステップ1444-1に移行する（AT状態移行可能条件を充足するためATカウンタにAT初期ゲーム数（本例では、50）がセットされることになる）。他方、ステップ1438でNoの場合、ステップ1443で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「復活可否演出用状態」に決定し、ステップ1444-1に移行する。尚、ステップ1430、ステップ1432、ステップ1434またはステップ1436でNoの場合にも、ステップ1444-1に移行する。このように、第1実施形態においては、AT最終ゲームにて継続抽選を実行し、継続抽選に当選した場合には、再度ATカウンタM60に初期値である50ゲームがセットされる。即ち、ATゲーム数上乘せを考慮しない場合、1セットあたり50ゲームのATが $2/3$ でループし続ける遊技性となっている。尚、継続抽選の実行タイミングはAT最終ゲームには限定されず、例えば、ATの最初のゲーム（新たに「AT中状態」となった最初のゲームやATカウンタM60に初期値がセットされてから最初のゲーム）に継続抽選を実行するよう構成してもよい。そのように構成することにより、「AT中状態」にてすでに次のセット（継続抽選の当選に係るAT）が実行されるか否か（ATが継続するか否か）が決定されているため、継続抽選に当選している場合と継続抽選に当選しなかった場合とでAT中の演出を相違させることができ、例えば、継続抽選に当選している場合には、ATカウンタM60のカウント値が1以上の状況（ATの実行途中）にてBGMを変更（歌が流れる、等）したり、継続抽選に当選していることが確定的となる演出を実行することができる。

10

20

30

【0095】

次に、図23は、第1実施形態における、図18のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャート（3枚目）である。まず、ステップ1444-1で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は復活可否演出用状態であるか否かを判定する。ステップ1444-1でYesの場合、ステップ1444-2で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに関する条件装置は復活役（「復活可否演出用状態」にて当選することにより次のゲームにて「AT中状態」に移行可能となる役、換言すると、ATを引き戻せる役）であるか否かを判定する。ここで、第1実施形態においては復活役は、スイカA、スイカB、チェリー、ボーナス役（設定差なしBB役のみであり、設定差ありBB役は含まない）のいずれかが含まれている役となっており、当該ゲームに関する条件装置が復活役となった場合を、復活抽選に当選すると称している。ステップ1444-2でYesの場合、ステップ1444-3で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「AT中状態」に決定し、ステップ1445に移行する。ここで、AT状態移行可能条件を充足するためATカウンタにAT初期ゲーム数（本例では、50）がセットされることとなる。他方、ステップ1444-2でNoの場合、ステップ1444-4で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ1445に移行する。尚、ステップ1441-1でNoの場合にも、ステップ1445に移行する。このように、第1実施形態においては、AT最終ゲームとなり、かつ、継続抽選に非当選となった場合においても「復活可否演出用状態」に移行し、当該「復活可否演出用状態」にて復活抽選

40

50

に当選することができれば、次回のゲームから「A T 中状態」に移行するよう構成されている。尚、「復活可否演出用状態」は「有利区間」となっているが、「A T 中状態」におけるA Tに関する抽選（A T 上乗せ抽選、継続抽選、等）は実行されず、復活抽選を実行可能に構成されており、「A T 中状態」と「復活可否演出用状態」とではA Tに関する抽選の実行態様が相違している。

【0096】

次に、ステップ1445で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降のA Tに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ1445でY e sの場合、ステップ1446で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、A Tに関する状態の移行条件を充足したか否かを判定する（例えば、図30にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数である10ゲームを消化した場合に充足する）。ステップ1446でY e sの場合、ステップ1447で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を決定し、ステップ1448に移行する（例えば、図30にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数を消化した場合には「上乗せ特化状態」に決定）。尚、ステップ1445またはステップ1446でN oの場合にも、ステップ1448に移行する。次に、ステップ1448で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、高確保障カウンタ値コマンド（本例では、サブ側へのコマンドであり、現在の高確保障カウンタ値、換言すると、高確率状態が保障されている残りのゲーム数に係るコマンド）をセットし、ステップ1449-1に移行する。次に、ステップ1449-1で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降のA Tに関する状態は「有利B B 内部中遊技」に決定するか否かを判定する。ステップ1449-1でY e sの場合、ステップ1449-2で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、高確保障カウンタK H cのカウンタ値をゼロクリアし、次の処理（ステップ1450の処理）に移行する。尚、ステップ1449-1でN oの場合にも、次の処理（ステップ1450の処理）に移行する。

【0097】

尚、第1実施形態においては、抽選状態によってA T当選率が相違するよう構成されており、「低確率状態」にてB B 役（設定差なしB B 役）に当選した場合にはA T移行抽選に当選しない（その後「A T 中状態」に移行しない）一方、「高確率状態」にてB B 役（設定差なしB B 役）に当選した場合にはA T移行抽選に当選する（その後「A T 中状態」に移行する）よう構成したが、これには限定されず、所定の条件装置である条件装置AをA T抽選役とし、「有利区間」であるA Tに関する状態として「高確率状態A」と「高確率状態B」とを有するよう構成した場合に、「高確率状態A」にて条件装置Aに当選した場合には1 / 10でA T移行抽選に当選し、「高確率状態B」にて条件装置Aに当選した場合には1 / 2でA T移行抽選に当選するよう構成してもよい。尚、A T移行抽選に当選した場合には、A Tに関する状態として「A T 中状態」へ移行するまでの準備状態である「A T 準備状態」に移行し、その後所定の終了条件（例えば、「A T 準備状態」に移行してから10ゲーム経過）を充足した場合に「A T 中状態」に移行するよう構成してもよい。

【0098】

次に、図24は、第1実施形態における、図18のステップ1450のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1451で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ1451でY e sの場合、ステップ1452で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（副制御基板S側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ1454で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役（押し順によって入賞する役が相違する条件装置であり、例えば、入賞-A1等）であるか否かを判定する。ステップ1454でY e sの場合、ステップ1458で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号（押し順番号とも称す）を決定し、指示番号を記憶するためのR A M

アドレス（押し順ナビを表示するためRAMアドレスとは異なるアドレス）に記憶する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信されることとなる（詳細は後述する）。また、副制御基板Sは当該指示番号を受信することにより演出表示装置S40上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定（不図示であるが指示番号をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる）されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号（例えば、AX）を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ1460で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置D270にて押し順ナビ表示を実行する（主制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図34を参照）。次に、ステップ1466で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1458で決定した指示番号に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1472に移行する（副制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図34を参照）。尚、本例では、押し順表示装置D270および演出表示装置S40にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、第1実施形態においては指示番号に基づいて押し順ナビを表示しており、例えば、「左→中→右」の押し順は押し順表示装置D270にて「=1」で表示するよう構成されており、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれも「=1」で表示するよう構成している。尚、これには限定されず、押し順ベルに係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合と、押し順再遊技に係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合とで異なる表示態様となるよう構成してもよい。即ち、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの表示態様の種類数は入賞・再遊技当選情報の種類数と同数となるよう構成してもよい。

10

20

30

40

50

【0099】

また、ステップ1451またはステップ1454でNoの場合、ステップ1468で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報をRAMの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板S側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理（入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理）を実行してから副制御基板Sに送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、第1実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報（同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によってRT状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報）を1つの演出グループ番号（例えば、入賞・再遊技当選情報4～6を演出グループ4とする等）として、演出グループ番号を副制御基板S側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報（本例では、0～18）の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を1つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい（例えば、入賞・再遊技当選情報4～6を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報19（新たに設けた入賞・再遊技当選情報）とする等）。尚、主制御基板MにおけるATに関する状態等に基づき、操作情報（押し順ナビ）を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板S側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板S側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

【0100】

次に、ステップ1470で、主制御基板MのCPU100は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1472に移行する。次に、ステップ1472で、主制御基板MのCPU100は、ボーナス当選情報（ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる）に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、第1実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう構成されているが、当該導出方法については後述することとする。また、同図下段に示すように、押し順ナビの表示例としては、「AT中状態」の場合には、（1）転落再遊技役が含まれる場合→転落再遊技役が停止表示されない押し順をナビ、（2）ベル（1枚役・11枚役）の場合→最も払出枚数が多くなる押し順をナビ、等のように構成されている。このように、第1実施形態においては、遊技区間が「有利区間」である場合には、副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報（当選役の種類と遊技者にとって最も有利な押し順とを特定できる番号）や指示番号（遊技者にとって最も有利な押し順を特定できる番号）を送信し得るよう構成されている一方、遊技区間が「通常区間」である場合には、副制御基板S側に演出グループ番号（当選役の概要のみ特定できる番号）を送信し得るよう構成されている。即ち、「有利区間」においては、押し順によって遊技の結果および遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報を含めた、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報をそのまま副制御基板S側に送信し得る一方、「有利区間」でない遊技区間においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報は送信せずに、押し順によって遊技の結果および遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報の場合には押し順に係る情報を秘匿した演出グループ番号を副制御基板S側に送信するよう構成されている。

10

20

【0101】

尚、遊技区間が「有利区間」でない場合等においては、主制御基板Mで決定された入賞・再遊技当選情報を副制御基板Sに送信する際にマスク処理を実行して演出グループ番号を決定し、当該演出グループ番号を副制御基板Sに送信するよう構成している。尚、演出グループ番号とは入賞・再遊技当選情報を、同様の役割となる当選役（例えば、転落再遊技役が含まれる再遊技役、押し順ベル、等）に係る入賞・再遊技当選情報をグループ化して、番号を振り分けたものである。当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理{入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理}を実行してから副制御基板Sに送信するよう構成することにより、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報に係る情報が認識され、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまう事態を防止している。

30

【0102】

次に、図25は、第1実施形態における、図18のステップ1550のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ1552で、主制御基板MのCPU100は、遊技間隔最小時間タイマM70（減算タイマ）のタイマ値が0であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマM70は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、4.1秒）を計測するタイマである。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPU100は、遊技間隔最小時間タイマM70のタイマ値に新たに最小時間（最小遊技時間と称することがあり、本例では、4.1秒）をセットしてスタートする。他方、ステップ1552でNoの場合、主制御基板MのCPU100は、無限ループ処理を実行する。次に、ステップ1556で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報および押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報および引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステ

40

50

ップ1562で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ1564で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットし、次の処理（ステップ1260の処理）に移行する。換言すると、ステップ1562およびステップ1564の処理によって、副制御基板Sにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。
【0103】

次に、図26は、第1実施形態における、図18のステップ3400のサブルーチンに係る、残りゲーム数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ3402で、主制御基板MのCPUC100は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。尚、詳細は後述することとなるが、「有利区間」とは遊技区間のうちの1つであり、ATに関する状態が「AT中状態」である場合などの遊技者にとって有利である遊技の状況にてセットされ易い遊技区間となっている。ステップ3402でYesの場合、ステップ3404で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1（デクリメントカウンタであり、「有利区間」に滞在し得る最大ゲーム数である1500が初期値としてセットされ、「有利区間」である期間にて毎ゲーム減算され得るカウンタ）のカウンタ値を1減算する。

【0104】

次に、ステップ3408で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ3408でYesの場合、ステップ3410で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタ値を1減算する。次に、ステップ3412で、主制御基板MのCPUC100は、ATに関する状態が高確率状態であるか否かを判定する。ステップ3412でYesの場合、ステップ3414で、主制御基板MのCPUC100は、高確保障カウンタKHcのカウンタ値を1減算し、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。尚、ステップ3402、ステップ3408またはステップ3412でNoの場合にも、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。このように、第1実施形態においては、押し順ナビが表示し得るATに関する状態として「AT中状態」である場合には、毎ゲームATカウンタ値が減算されるが、「有利BB状態」、「有利BB内部中遊技」、「特化前兆状態」または「上乗せ特化状態」である場合には、ゲームが実行されてもATカウンタ値は減算されないよう構成されている。即ち、ATカウンタ値が残存している（1以上残っている）状況にて「AT中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ATカウンタ値を維持したまま、「AT中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、ATに関する状態が「AT中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ATカウンタ値を1減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板MのRAMに記憶されるATカウンタ値は減算しないが、副制御基板Sによって制御される演出表示装置S40に表示される残りATゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ATカウンタ値が「30」で、演出表示装置S40に表示されている残りAT残りゲーム数が「30」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ATカウンタ値は「30」を維持、または当該遊技に係るAT上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「30+α」を記憶するが、スタートレバーD50の操作を契機に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数として「29」、またはAT上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「29+α」を表示しても良い（尚、上乗せ抽選により得られた「α」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、またはボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技）において「α」を報知しても良い）。そして、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数は、「有利BB内部中遊技」においても遊技毎に1ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出（例えば、ボーナス確定画面）を出力するまでAT残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者

10

20

30

40

50

に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置 S 4 0 等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置 S 4 0 に表示される A T の残りゲーム数は「30」または A T 上乗せ抽選の結果上乗せに当選し上乗せした結果を報知する場合は、「30」以上の値を表示するように制御するようにすることができる。尚、A T カウンタ値が「1」で、且つ演出表示装置 S 4 0 に表示されている残り A T ゲーム数が「1」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置 S 4 0 に表示されている A T 残りゲーム数に係る表示は「0」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、A T カウンタ値が「1」で、演出表示装置 S 4 0 に表示されている A T 残りゲーム数が「1」のときに遊技が実行され且つ A T 上乗せ抽選が実行され得る当選番号（または入賞・再遊技当選情報、または出玉グループ番号）が当選し、且つ、A T 上乗せ抽選に当選しなかった場合には、A T ゲーム数が「0」となるとともに演出表示装置 S 4 0 に表示されている A T ゲーム数は「0」となる。また、A T 残りゲーム数が少ない場合には、A T 残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（0 % も含む）設定するように構成しても良い。

10

20

30

40

50

【0105】

次に、図 2 7 は、第 1 実施形態における、図 1 8 のステップ 1 7 0 0 のサブルーチンに係る、R T 状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 7 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームにて R T 状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、第 1 実施形態においては、R T 状態移行可能条件は、R A M クリアの実行（R A M の初期化）、再遊技の停止表示（本例では、再遊技 0 4 の停止表示）、B B の当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ 1 7 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 7 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該充足した R T 状態移行可能条件に基づき R T 状態移行可否および次ゲーム以降の R T 状態を決定し（図 2 8 の R T 状態遷移図を参照）、次の処理（ステップ 1 7 5 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 7 0 2 で N o の場合にも次の処理（ステップ 1 7 5 0 の処理）に移行する。尚、第 1 実施形態においては、全リールの停止後に R T 状態移行制御処理を実行しているが、「R T 1」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。R T 状態を移行する（R T 番号を R A M に記憶する）タイミングは、適宜定めることができる。

【0106】

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

【0107】

また、R T 状態が「R T 0」または「R T 1」の場合に、B B 役に当選し、当該当選したゲームにて B B 役を入賞させない（1 種 B B - A , B , C に係る条件装置が作動する）と R T 状態が「R T 2」に移行する。また、「R T 2」にて B B 役を入賞させる（1 種 B B - A , B , C が作動する）と「1 種 B B - A , B , C」に移行する。また、「1 種 B B - A , B , C」にて B B が終了（1 種 B B - A , B , C の作動が終了）すると「R T 1」に移行する。尚、A T に関する状態が「低確率状態」である場合に B B に当選し、B B が終了した場合には、R T 状態は遊技者にとって高利益な「R T 1」に移行することとなる

が、A Tに関する状態は押し順ナビが発生しない状態であるため、「再遊技 - D 1 ~ D 3」に当選した際に不正解の押し順（第1停止が左ボタン、中ボタン、右ボタンの3択であり、3択のうち1つが正解の押し順であり再遊技04以外の再遊技が停止表示され、3択のうち2つが不正解の押し順であり再遊技04が停止表示される）にてリールを停止させることにより再遊技04が停止表示してしまい、「R T 1」から「R T 0」に移行することとなる。また、A Tに関する状態が「高確率状態」、「A T中状態」、「特化前兆状態」または「上乗せ特化状態」である場合にB Bに当選し、B Bが終了した場合には、R T状態は遊技者にとって高利益な「R T 1」に移行することとなると共に、A Tに関する状態は押し順ナビが発生する状態であり、「再遊技 - D 1 ~ D 3」に当選した際にも、再遊技04が停止表示しない正解の押し順をナビしてくれるため、「R T 1」を維持することができることとなる。

10

【0108】

次に、図29は、第1実施形態における、図18のステップ1750のサブルーチンに係る、A T状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1752で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにてA T状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。尚、A T状態移行可能条件とは、例えば、（1）「高確率状態」にて当選した設定差なしB Bが終了した場合、（2）継続抽選に当選した場合、（3）復活抽選に当選した場合に充足する。ステップ1752でYesの場合、ステップ1754で、主制御基板MのCPU100は、新たに「A T前兆状態」に移行したことを契機として、A T初期ゲーム数（本例では、50であり、「A T中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数）をA TカウンタM60にセットし、ステップ1756に移行する。尚、ステップ1752でNoの場合にも、ステップ1756に移行する。次にステップ1756で、主制御基板MのCPU100は、現在のA Tに関する状態は高確率状態ではないか否かを判定する。ステップ1756でYesの場合、ステップ1758で、主制御基板MのCPU100は、次のゲームのA Tに関する状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ1758でYesの場合、ステップ1760で、主制御基板MのCPU100は、高確保障ゲーム数（本例では、10）を高確保障カウンタにセットし、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。尚、ステップ1756またはステップ1758でNoの場合にも、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。尚、「高確率状態」にてB Bに当選し「有利B B内部中遊技」に移行した後、B Bを入賞させることにより「有利B B状態」に移行し、当該「有利B B状態」にてA Tゲーム数が上乗せされた場合には、B Bが終了し「有利B B状態」から「A T中状態」に移行した時点で、A Tカウンタにセットされる初期値は50を超過していることとなる。具体的には、「有利B B状態」でA Tゲーム数が30ゲーム上乗せされた後、「A T中状態」に移行した場合には、A Tカウンタに80（初期値50 + 上乗せ30）がセットされることになる。このとき、「有利B B状態」において30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「A T中状態」の開始時に、A T初期ゲーム数として80ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利B B状態」において30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「A T中状態」の開始時に初期値である50ゲームを遊技者に提示した後、A T中（例えば、「A T中状態」の開始直後や、演出表示装置S40におけるA T残りゲーム数が少ない状態）に30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利B B状態」でA Tゲーム数上乗せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乗せが行われたのか、を明確に把握することができないため、A T中（押し順ナビが発生し得る状態）にて原因不明で突如発生する上乗せ演出に対する興味を高めることができる。尚、本例においては、ステップ1754にてA T初期ゲーム数をA TカウンタM60にセットするよう構成しているが、A T初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ1400のA T状態移行制御処理を実行するタイミングにA T初期ゲーム数をA TカウンタM60にセットするよう構成してもよい。また、A TカウンタM60にセットされたゲーム数（A T初期ゲーム数）は、

20

30

40

50

ＢＢが終了した後の遊技（ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）になったときから減算されるよう構成されている（ＢＢ中には減算開始しない）。また、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値は主制御基板ＭのＲＡＭの記憶領域に記憶されるよう構成されている。

【０１０９】

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

10

20

【０１１０】

尚、前述したように、「ＡＴ中状態」である場合に、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値が０であり且つ継続抽選非当選の場合には、「復活可否演出用状態」となる。「復活可否演出用状態」で復活抽選に当選した場合には、再び「ＡＴ中状態」に戻ることができる。一方、「復活可否演出用状態」で復活抽選に当選しなかった場合には、「低確率状態」に移行し、「有利区間」から「通常区間」になる。

【０１１１】

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

30

40

【０１１２】

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

【０１１３】

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

50

）にて当選した設定差なしＢＢ終了後には、「ＡＴ中状態」に移行する。また、非ＡＴ中（「高確率状態」）にて当選した設定差ありＢＢ終了後には、「高確率状態」に移行する。

【０１１４】

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

【０１１５】

次に、図３１は、第１実施形態における、図１８のステップ３５００のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、第１実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の２つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ３５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ３５０８でＹｅｓの場合、ステップ３５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を現在のＡＴに関する状態および現在の遊技の状況に対応する遊技区間に決定し、ステップ３５２８に移行する。他方、ステップ３５０８でＮｏの場合、換言すると遊技区間が「有利区間」である場合、ステップ３５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウンタ値が０であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ３５１４でＹｅｓの場合、ステップ３５１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ＡＴカウンタ値が０となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも０となる）。他方、ステップ３５１４でＮｏの場合、ステップ３５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウンタ値が０となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ＡＴカウンタ値が０となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ３５１８でＮｏの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ３５１５に

移行する。このように、第1実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」に設定する場合には、ATに関連する情報（AT継続ゲーム数、AT残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」において再度「有利区間」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ3515の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするATに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウント値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のRAMクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のRAMクリアによっても、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ3515の処理（有利区間終了時の処理）によっても、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のRAMクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ3515の処理実行時）のクリア範囲は相違している。尚、設定変更時のRAMクリアによって、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Mから副制御基板Sに送信する。但し、副制御基板S側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のRAMクリアを実行した場合には、副制御基板S側における、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

10

20

30

40

50

【0116】

尚、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウント値が0となったために「有利区間」が終了した場合には、（1）現在のATに関する状態が「高確率状態」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「低確率状態」となる、（2）現在のATに関する状態が「有利BB内部中遊技」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「通常BB内部中遊技」となる、（3）現在のATに関する状態が「有利BB状態」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「通常BB状態」となる、（4）現在のATに関する状態が「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」または「復活可否演出用状態」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「低確率状態」となるよう構成されている（ATに関連する情報がクリアされるため）。

【0117】

次に、ステップ3516で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に設定する。次に、ステップ3517で、主制御基板MのCPU100は、「有利区間」が終了したため有利区間表示器YHを消灯し、ステップ3528に移行する。尚、「有利区間」が終了して「通常区間」に設定する際に有利区間表示器YHを消灯するよう構成されているが、詳細な消灯のタイミングは第1実施形態のタイミングには限定されず、例えば、「有利区間」が終了して「通常区間」となるゲームに係る遊技メダル投入時に有利区間表示器YHを消灯するよう構成してもよい。換言すると、次遊技が開始可能となるスタートレバーD50が操作される前に有利区間表示器YHを消灯するよう構成していれば良い。他方、ステップ3518でYesの場合、ステップ3520で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3528に移行する。

【0118】

次に、ステップ3528で、主制御基板MのCPU100は、次ゲームにて新たに「有利区間」に設定することが決定した（「通常区間」から「有利区間」に設定することが決定した）か否かを判定する。ステップ3528でYesの場合、ステップ3530で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1に所定値を

セットする。尚、当該有利区間残りゲーム数カウンタ Y K c - 1 にセットする所定値は、すべての設定値において共通する固定の数値（本例では、1500）となっている。次に、ステップ 3534 で、主制御基板 M の CPU C 100 は、有利区間表示器 Y H を点灯し、次の処理（ステップ 1293 の処理）に移行する。尚、ステップ 3528 で No の場合にも、次の処理（ステップ 1293 の処理）に移行する。尚、第 1 実施形態においては、ステップ 3534 のタイミングにて有利区間表示器 Y H の点灯処理を実行したが、有利区間表示器 Y H の点灯タイミングはこれには限定されず、有利区間表示器 Y H の点灯タイミングは新たに「有利区間」となる前のゲーム（「通常区間」のゲーム）におけるスタートレバーの操作タイミングから新たに「有利区間」となるゲームにおける遊技メダル投入可能となるタイミングまで（新たに「有利区間」となる前のゲームが再遊技に係るゲームであった場合には、新たに「有利区間」となるゲームにおけるスタートレバーの操作が有効となるタイミングまで）の期間にて適宜設定してもよい。

10

【0119】

次に、図 32 は、第 1 実施形態におけるステップ 1600 のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。当該サブルーチンの処理は、ステップ 1040 またはステップ 1104 の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間（本例では、T としているが、例えば、2ms 程度の時間が設定される）を周期として定期的に行われるよう構成されている。

【0120】

まず、ステップ 1602 で、主制御基板 M の CPU C 100 は、割り込み開始時の処理（例えば、CPU C 100 内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ 1604 で、主制御基板 M の CPU C 100 は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ 1604 で No の場合、ステップ 1900 で、主制御基板 M の CPU C 100 は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ 1604 で Yes の場合、ステップ 1606 で、主制御基板 M の CPU C 100 は、タイマ計測（ソフトウェアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ 1608 で、主制御基板 M の CPU C 100 は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（RAM 領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタン D 60、スタートレバー D 50、停止ボタン D 40、扉スイッチ D 80、設定キースイッチ M 20、設定／リセットボタン M 30、電源断検知信号、投入受付センサ D 10s、第 1 投入センサ D 20s、第 2 投入センサ D 30s、第 1 払出センサ H 10s、第 2 払出センサ H 20s、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔 T でサンプリングされる）。

20

30

【0121】

次に、ステップ 1610 で、主制御基板 M の CPU C 100 は、RAM 領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチ D 80 のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉 D U が開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ 6100 で、主制御基板 M の CPU C 100 は、全リール（左リール M 51、中リール M 52、右リール M 53）の回胴駆動制御処理（リール M 50 の駆動の制御に係る処理であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ 1612 で、主制御基板 M の CPU C 100 は、AT カウンタ M 60 を参照し、当該カウンタ値が 0 より大きいかなんかを判定する。ステップ 1612 で Yes の場合、ステップ 1613 で、主制御基板 M の CPU C 100 は、AT カウンタ値表示装置 D 280 にて AT 残りゲーム数（AT ゲーム数）を表示し、ステップ 1614 に移行する。尚、ステップ 1612 で No の場合にもステップ 1614 に移行する。尚、主制御基板 M で制御される AT カウンタ値表示装置 D 280 を備えていない場合には、ステップ 1612 およびステップ 1613 の処理は不要である。次に、ステップ 1614 で、主制御基板 M の CPU C

40

50

100は、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リールM50、ブロッカD100、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ1616で、主制御基板MのCPU100は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるか否かを判定する。ステップ1616でYesの場合、ステップ1618で、主制御基板MのCPU100は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1616でNoの場合、ステップ1620で、主制御基板MのCPU100は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。尚、ステップ1620においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ1618が無くても良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第1のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第2のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

10

20

【0122】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPU100は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ1618やステップ1620でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板Sに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第1リール停止受付タイミングに係るコマンド（第1停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第2リール停止受付タイミングに係るコマンド（第2停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第3リール停止受付タイミングに係るコマンド（第3停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、停止表示図柄の停止タイミングに係るコマンド（表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、RT状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ATに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、高確保障カウンタ値コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、AT残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、または、スタートレバー操作直後に送信される）、遊技区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPU100は、外部端子信号（胴式遊技機Pから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉DUが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ1626で、主制御基板MのCPU100は、LED（7セグLEDランプ、等）の出力データ（例えば、複数の7セグLEDユニットのうち、所定の7セグLEDユニットを点灯させ、7セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナ

30

40

50

ミック点灯)。次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPUC100は、LEDの点灯態様(例えば、LEDの点灯色を変更)を実行する。尚、ステップ1628は実行されなくてもよい。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPUC100は、ソフト乱数管理処理(ソフトウェアで管理する乱数値の更新処理等)を実行する。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPUC100は、内部情報レジスタデータを取得する(内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している)。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPUC100は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か(当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か)を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPUC100は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か(当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か)を判定する。ステップ1636でYesの場合、ステップ1638で、主制御基板MのCPUC100は、割り込み終了処理を実行し、次の処理(ステップ1602の処理)に移行する。他方、ステップ1634またはステップ1636でNoの場合には、ステップ1640で、主制御基板MのCPUC100は、内蔵乱数エラー表示をセットする(例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする)。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

10

【0123】

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

20

【0124】

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

30

【0125】

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

40

【0126】

次に、ステップ6120で、主制御基板MのCPUMCは、現在のリール駆動状態はリール定速状態であるか否かを判定する。ステップ6120でYesの場合、ステップ61

50

22で、主制御基板MのCPUMCは、リール定速状態となってから（ステップ6116の処理を実行してから）、リールセンサがリール（本サブルーチンの処理に対応するリール）に設けられたインデックスを検出したか否かを判定する。ここで、不図示であるが、各リールには、1個（2個以上であってもよい）のインデックスが設けられている。インデックスは、リールの例えば周側面に凸状に設けられており、リールが所定位置を通過したか否かや、1回転したか否か等を検出するときに用いられる。そして、各インデックスは、リールセンサにより検知される。リールセンサの信号は、主制御基板Mに電氣的に接続されている。そして、リールセンサがインデックスを検出する（切る）と、その入力信号が主制御基板Mに入力され、そのリールが所定位置を通過したことが検知されるよう構成されている。ステップ6122でYesの場合、リールの回転速度が定速になったと判定し、ステップ6130の処理に移行する。他方、ステップ6122でNoの場合、ステップ6124で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態がリール定速状態となってから所定時間（例えば、割り込み処理を400回実行する時間値）が経過したか否かを判定する。ステップ6124でNoの場合には、リールの回転速度が定速になったと判定し、ステップ6130の処理に移行する。このように、本例においては、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間以内にリールセンサがインデックスを検出することでリール回転速度が正常に定速になっているかを判定可能に構成されている。尚、前記所定時間は、本例では割り込み処理400回を実行する時間値となっており（割り込み処理400回で400ステップ回転できるよう構成されている）、リール回転速度が定速である場合にリールが1回転（1周）する時間（例えば、リール1回転分は336ステップであり、割り込み処理を336回実行する時間値）よりも長時間となっている。このように構成することにより、リール駆動状態が定速状態となったタイミングにおけるインデックスとリールセンサとの距離（リールが回転してインデックスがリールセンサに検出されるまでの距離）がどれだけ離れていても、リール回転速度が定速であった場合には、リール駆動状態がリール定速状態となってから前記所定時間以内（割り込み処理を400回実行する時間値）にインデックスをリールセンサが検出することができるよう構成されている。

10

20

30

40

50

【0127】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ6124でYesの場合、ステップ6126で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール加速状態に更新する。次に、ステップ6128で、主制御基板MのCPUMCは、リール再加速処理を実行し、ステップ6130の処理に移行する。このように、本例においては、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間（例えば、割り込み処理を400回実行する時間値）以内にリールセンサがインデックスを検出しなかった場合には、リール駆動状態をリール加速状態に再度更新し、リール再加速処理（ステッピングモータの励磁態様はリール加速処理と同様となっている）を実行するよう構成されている。尚、ステップ6120でNoの場合にも、ステップ6130の処理に移行することとなる。尚、リール再加速処理は前述したリール加速処理と同一の処理としなくともよく、リール再加速処理とリール加速処理とで、ステッピングモータの励磁する相の組み合わせや励磁する相の組み合わせ毎の割り込み処理の実行回数を相違させてもよい。

【0128】

次に、図34は、第1実施形態における、図32のステップ6200のサブルーチンに係る、リール回転停止処理のフローチャートである。まず、ステップ6106で、主制御基板MのCPUMCは、リール減速待機状態開始タイミング（リール定速状態が終了するタイミングであり、例えば、停止ボタンが操作されることによってリール減速待機状態開始タイミングとなったと判定する）に到達したか否かを判定する。ステップ6130でYesの場合、ステップ6132で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール減速待機状態に更新し、ステップ6134に移行する。他方、ステップ6130でNoの場合にも、ステップ6134に移行する。

【0129】

次に、ステップ6134で、主制御基板MのCPUMCは、現在のリール駆動状態は、リール減速待機状態であるか否かを判定する。ステップ6136でYesの場合、主制御基板MのCPUMCは、リール減速待機状態終了タイミング（リール減速処理を実行開始するタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ6136でYesの場合、ステップ6138で、主制御基板MのCPUMCは、リールの減速（リール減速処理）を開始する。次に、ステップ6140で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール減速状態に更新し、ステップ6142の処理に移行する。尚、ステップ6134またはステップ6136でNoの場合にも、ステップ6142の処理に移行する。

【0130】

次に、ステップ6142で、主制御基板MのCPUMCは、現在のリール駆動状態はリール減速状態であるか否かを判定する。ステップ6142でYesの場合、ステップ6144で、主制御基板MのCPUMCは、リール減速状態終了タイミング（リール減速処理を実行終了するタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ6144でYesの場合、ステップ6146で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール停止状態に更新し、次の処理（ステップ1612の処理）に移行する。尚、ステップ6142またはステップ6144でNoの場合にも、次の処理（ステップ1612の処理）に移行する。

【0131】

次に、図35を用いて、本例に係る回胴式遊技機のリールM50の回転動作について詳述する。本例に係る回胴式遊技機は、スタートレバーD50が操作されたことに基づいてステッピングモータの回転を開始し、リールの回転速度が定速に達すると、以下、定速を維持する（リール駆動状態がリール定速状態となるとリール定速維持処理を実行するが、実際に回転速度が定速に達していない場合もある）。そして、いずれかの停止ボタンが操作されると、操作された停止ボタンに対応するリール（ステッピングモータ）について停止制御を行う。ここで、ステッピングモータは、Φ0、Φ1、Φ2、Φ3という4つの相を有する4相ステッピングモータ（4相ステッピングモータでなくとも問題ない）であり、励磁する相を切り替え、ステッピングモータを1-2相励磁することで回転制御を行う。すなわち、駆動パルスデータ（励磁する相の組み合わせ）を循環的に変化させていくことで、ステッピングモータを正方向に回転させることができる。同図においては、Φ0～Φ3のうち、どの相を励磁するのかを指定している様を表すものを「励磁する相」の列に示している（詳細は後述する）。

【0132】

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

【0133】

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

【0134】

次に、「リール停止状態」である状況にて、図中（1）のタイミングで、スタートレバーD50が操作されたことに基づいて、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」に更新される。ここで、「リール回転開始待機状態」は、スタートレバーD50が操作され

てからステッピングモータの加速処理（リール加速処理）を開始するまで待機している状態を示すものである。この待機期間は、リール駆動状態が「リール停止状態」から「リール加速状態」へ移行するまでの期間になっている。例えば、前回の遊技でリールの駆動状態が「リール加速状態」になった時点からの時間を計時し、最小遊技時間（約 4.1 秒）経過前に今回の遊技に係るスタートレバー D 5 0 が操作された場合は、「リール回転開始待機状態」となる。

【0135】

次に、図中（2）のタイミングで、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」から「リール加速状態」に更新される。ここで、「リール加速状態」は、リールが静止している状態から定速に到達するためにリールを加速している状態である。本例では、タイマ割り込み処理を 220 回（「100 + 60 + 30 + 15 + 8 + 4 + 2 + 1 = 220」であり、同図左下段のリール加速状態における割り込み実行回数を参照）実行すると加速状態が終了する（リール駆動状態を「リール定速状態」に更新する）よう構成されている。次に、図中（3）のタイミング、換言すると、「リール加速状態」があと 1 回のタイマ割り込み処理の実行により終了するタイミングで、リール回転速度が定速に到達する。尚、本タイミングでは、リール駆動状態は「リール加速状態」のままとなっている。次に、図中（4）のタイミングにて、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」から「リール加速状態」に更新されてから、タイマ割り込み処理が 220 回実行されたことにより、リール駆動状態が「リール定速状態」に更新される。このように、本例においては、リール回転速度が定速に到達した後に、タイマ割り込み処理 1 回分はリール駆動状態が「リール加速状態」のままになる、換言すると、「リール加速状態」における最終の励磁する相の組み合わせである「φ3、φ0」では割り込み処理を 1 回のみ実行するよう構成されており、励磁する相の組み合わせ毎に割り込み処理を 1 回実行する「リール定速状態」と同様の励磁状態となっている（リールの回転異常が発生しなかった場合）。このように構成することによって、リール回転速度が定速に到達するまでの加速処理を安定して実行することができる。

【0136】

ここで、同図下段は「ステップモータ励磁イメージ」である。同図においては、リール駆動状態が「リール加速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージと、リール駆動状態が「リール定速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージとを例示する。まず、リール駆動状態が「リール加速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージを、同図左下段を参照して詳述する。尚、「励磁する相」は励磁する相の組み合わせであり、「割り込み実行回数」は、その励磁する相の組み合わせで励磁することとなる割り込み処理を実行する回数を示している。本例においては、リール加速処理を実行する際には、ステップモータ（ステッピングモータ）をタイマ割り込み処理 220 回分励磁するよう構成されており、（K A）「φ0」にて割り込み処理を 100 回→（K B）「φ0、φ1」にて割り込み処理を 60 回→（K C）「φ1」にて割り込み処理を 30 回→（K D）「φ1、φ2」にて割り込み処理を 15 回→（K E）「φ2」にて割り込み処理を 8 回→（K F）「φ2、φ3」にて割り込み処理を 4 回→（K G）「φ3」にて割り込み処理を 2 回→（K H）「φ3、φ0」にて割り込み処理を 1 回、のように割り込み処理を実行してステップモータ（ステッピングモータ）を励磁するよう構成されている（割り込み処理の実行回数はあくまで一例であり変更しても問題ない）。このように、本例においては、リール加速処理の実行時においては、1 の励磁する相の組み合わせにて割り込み処理を実行する回数を徐々に減少させていくよう構成されている。

【0137】

次に、リール駆動状態が「リール定速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージを、同図右下段を参照して詳述する。本例においては、リール定速状態である場合（リール定速維持処理を実行する際）には、（T A）「φ0」にて割り込み処理を 1 回→（T B）「φ0、φ1」にて割り込み処理を 1 回→（T C）「φ1」にて割り込み処理を 1 回→（T D）「φ1、φ2」にて割り込み処理を 1 回→（T E）「φ2」にて割り込み

処理を1回→(TF)「φ2、φ3」にて割り込み処理を1回→(TG)「φ3」にて割り込み処理を1回→(TH)「φ3、φ0」にて割り込み処理を1回→(TA)「φ0」にて割り込み処理を1回→(TB)「φ0、φ1」にて割り込み処理を1回→・・・、のように(TA)～(TG)を割り込み処理1回ずつ繰り返して実行してステップモータ(ステッピングモータ)を励磁するよう構成されている。このように、本例においては、リール定速維持処理の実行時においては、1の励磁する相の組み合わせにて割り込み処理を実行する回数がすべて1回となるよう構成されている。

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

上述したように、本例に係る回胴式遊技機は、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間(例えば、割り込み処理を400回実行する時間値)以内にリールセンサがインデックスを検出しなかった場合には、リール駆動状態をリール加速状態に再度更新し、リール再加速処理(ステッピングモータの励磁態様はリール加速処理と同様となっている)を実行するよう構成されているため、リール駆動状態がリール加速状態である場合、換言すると、リール加速処理の実行中にはリールの加速が正常に実行されたか否かを判定していない。また、リールの加速が正常に行われたか、換言すると、リールが定速になっているか(リール回転不良が発生していないか)は、ステップ6124の処理(リール駆動状態がリール定速状態に更新されてから所定時間経過後に判定される)で判定することとなるが、ステップ6124の処理で、リールセンサがインデックスを検出しなかったことからリールが定速になっていない(リール回転不良が発生している)と判定した場合には、リール再加速処理を実行する、即ち、再度リール加速処理を初めから実行するよう構成されている。このように、リール加速処理の実行中にはリールの加速が正常に実行されたか否かを判定しないよう構成することにより、リール加速処理の実行中にリール回転不良が発生した場合においても、その後、リール回転不良が解消し、リール加速処理を実行終了するまでの残りのリール加速処理によって、リールの回転速度を定速に到達させることができた場合には、リール駆動状態がリール定速状態に更新されてから所定時間経過するまでにリールセンサがインデックスを検出することにより、再加速処理を実行せずにリール定速維持処理を実行することとなり、リール再加速処理の実行によって、遊技者が遊技を進行できない(停止ボタンを操作できない)事態を発生し難くすることができる。また、リール加速処理の実行中において、リールの加速が正常に実行されたか否かを判定する処理を実行しないよう構成することにより、リールの回転に関する処理に要するデータ量を少なくすることができる。尚、このように構成されていることから、本例に係る回胴式遊技機がリール加速処理を実行している途中にてリール回転不良が発生した場合には、以下のように作用することとなる。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 1 】

< 作用 1 >

リールの回転が開始→リール駆動状態をリール加速状態に更新→リール加速処理を実行→リール加速処理の実行終了→リール駆動状態をリール定速状態に更新→リール定速維持処理を実行→リール定速維持処理の実行中にリール回転不良が発生→リール回転不良を検知→リール再加速処理を実行

上記のように作用し得るよう構成されている。

尚、リール回転不良とは、リール窓 D 1 6 0 等のリール近傍に設けられた部材によってリールの回転が阻害される（リール窓 D 1 6 0 にリールが擦れる等）、脱調が発生する等によって、リールの加速が正常に実行されなかった場合を称している。このように、リール定速維持処理の実行中にリール回転不良が発生した場合にもリール再加速処理を実行するよう構成することにより、円滑に遊技を進行することができることとなる。

10

【 0 1 4 2 】

< 作用 2 >

リールの回転が開始→リール駆動状態をリール加速状態に更新→リール加速処理を実行→リール加速処理の実行途中にリール回転不良が発生→リール加速処理を継続して実行→リール加速処理の実行終了→リール駆動状態をリール定速状態に更新→リール定速維持処理を実行→リール回転不良を検知→リール再加速処理を実行

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

20

【 0 1 4 3 】

< 作用 3 >

リールの回転が開始→リール駆動状態をリール加速状態に更新→リール加速処理を実行→リール加速処理の実行途中に電源断処理を実行→電源断から復帰→リール加速処理を継続して実行（未処理のリール加速処理を実行）→リール加速処理の実行途中にリール回転不良が発生→リール加速処理を継続して実行（未処理のリール加速処理を実行）→リール加速処理の実行終了→リール駆動状態をリール定速状態に更新→リール定速維持処理を実行→リール回転不良を検知→リール再加速処理を実行

30

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

40

【 0 1 4 4 】

<< 最終停止ボタン操作後の作用 >>

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

50

ているが、遊技メダルの払出に関する作用として、以下のように構成してもよい。

【 0 1 4 5 】

< 作用 1 >

入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作→第 1 リールが停止表示→第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作→第 2 リールが停止表示→第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断が発生→第 3 リールが停止表示位置まで移動（回転）→電源断を検出→電源断時処理を実行→電源復帰→リールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示→遊技メダルの払出に関する処理を実行

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、前述した共通ベル等の、当選した場合には停止ボタンの操作タイミングに拘わらず入賞させることができる小役に当選したゲームにおいて、第 3 停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に遊技場の停電などにより電源断が発生した場合にも、第 3 リールの停止予定位置に拘らず（すべりコマ数が最大であった場合にも）、電源断を検出する前に当該停止予定位置までの移動（回転）が完了するよう構成することができる。また、電源復帰後に入賞役を構成する図柄組み合わせ（例えば、共通ベル）が停止表示されている場合には、正常に遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。

【 0 1 4 6 】

< 作用 2 >

入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作→第 1 リールが停止表示→第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作→第 2 リールが停止表示→第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ベル役が当選しているゲームにおいて、遊技者から見てリールに入賞役であるベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってベル役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→遊技メダルの払出に関する処理を実行

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、第 3 停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて入賞役に当選し、且つ当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。尚、リール回転不良が発生するタイミングは上記の例には限定されず、第 2 リールが停止表示してから遊技メダルの払出に関する処理を実行までの期間にリール回転不良が発生し、結果として第 3 停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合にはすべて適用可能である（以下に例示するリール回転不良に関する作用にも適用可能である）。尚、上記作用 2 においては、入賞役に当選したゲームにおける作用を例示している。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良および電源断が発生しなかった場合には、同様の作用となるよう構成してもよい）。

入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→

定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しており、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→遊技メダルの払出に関する処理を実行

尚、前述または後述する作用における入賞役としては、当選したゲームにて停止ボタンの操作タイミングに拘わらず入賞可能な入賞役（例えば、共通ベル）としてもよいし、当選したゲームにて停止ボタンの操作タイミングによって入賞する場合と入賞しない場合とがある入賞役（例えば、スイカA、スイカB、チェリー）としてもよい。また、所定の遊技状態にて所定の入賞役に当選したゲームにおいて、リール回転不良や電源断が発生せず、当該所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に、リールバックライト（バックランプと称することがある）が点滅する演出（バックランプ演出と称することがある）として当該所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成した場合には、前記所定の遊技状態にて前記所定の入賞役に当選したゲームにて、リール回転不良が発生して、前記所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、前記所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。また、本作用においては、第3停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合について例示したが、これには限定されず、第1停止に対応するリールがリール回転不良によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよいし、第2停止に対応するリールがリール回転不良によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよい（他の作用についても同様に適用可能である）。

【0147】

<作用3>

入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の安定供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ベル役が当選しているゲームにおいて、遊技者から見てリールに入賞役であるベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってベル役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→遊技メダルの払出に関する処理を実行

上記のように作用するよう構成してもよい。尚、電源断を検出するタイミング、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミング、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定するタイミング、および電源復帰するタイミングは、上記のタイミングには限定されず、第2リールが停止表示してから遊技メダルの払出に関する処理を実行までの期間に、電源断を検出するタイミング、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミング、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定するタイミング、および電源復帰するタイミングが存在していればよく、電源断の発生によって第3停止ボタンに対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合にはすべて適用可能である（以下に例示する電源断を含む作用についても同様である）。このように構成することで、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直前（または直後）に電源断が発生し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止

10

20

30

40

50

表示できなかった場合にも、遊技機の内部処理にて入賞役に当選し、且つ当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、電源復帰後に遊技メダルの払出（遊技メダルの払出には、ホッパの駆動による放出口からの払出のみではなく、クレジット数表示装置の表示（クレジット数）が増加することとも含まれることとする）を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。尚、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミングを電源断が発生するタイミングと称することがある。また、所定の遊技状態にて所定の入賞役に当選したゲームにおいて、リール回転不良や電源断が発生せず、当該所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に、リールバックライト（バックランプと称することがある）が点滅する演出（バックランプ演出と称することがある）として当該所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成した場合には、前記所定の遊技状態にて前記所定の入賞役に当選したゲームにて、電源断が発生して、前記所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、前記所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。また、本作用においては、第3停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合について例示したが、これには限定されず、第1停止に対応するリールが電源断によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよいし、第2停止に対応するリールが電源断によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよい（他の作用についても同様に適用可能である）。なお、本例における、「遊技機への電力の供給が停止」、「遊技機への電力の安定供給が停止」とは、遊技機に供給される電力が0であるということではなく、電源断の発生などにより、遊技機へ供給される電力が、遊技機稼働時に供給される電力未満となった場合、遊技機への電力の供給が遮断された場合などであってもよい。

10

20

30

40

50

【0148】

<作用4>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→遊技メダルの払出が実行されない

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても遊技メダルの払出を実行しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができると共に、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用4はハズレのみには限定されず、例えば、ベルに当選していないゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、

リール回転不良が発生してベルに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。また、このような場合においては、遊技者から見た停止表示されている図柄組み合わせは、回転不良により内部抽選結果と整合性のとれていない図柄組み合わせとなっているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定しているため、表示判定エラー（復帰不可能エラー）は発生しない（表示判定エラーが発生したと判定しない）よう構成されている。

【0149】

<作用5>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→電源復帰→遊技メダルの払出が実行されない

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果ハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても遊技メダルの払出を実行しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができる。尚、上記作用5はハズレのみには限定されず、例えば、ベルに当選していないゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してベルに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。また、このような場合においては、遊技者から見た停止表示されている図柄組み合わせは、回転不良により内部抽選結果と整合性のとれていない図柄組み合わせとなっているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定しているため、表示判定エラー（復帰不可能エラー）は発生しない（表示判定エラーが発生したと判定しない）よう構成されている。

【0150】

<作用6>

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

例えば、ボーナス役に当選しておらず、且つ、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→ボーナスが開始せず、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行されない

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていてもボーナスが開始しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができると共に、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用6はハズレのみには限定されず、例えば、ボーナス役に当選しておらず（ボーナス内部中でなく）、且つボーナス役に当選しなかったゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。尚、上記作用6においては、ボーナス役に当選しなかったゲームにおける作用を例示している。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良および電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しておらず、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始されない、且つボーナス開始時のフリーズが実行されない

のような作用となる。一方、ボーナス役に当選したゲームまたはボーナス内部中にて、リール回転不良が発生していなかった場合としては以下の作用となる。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始される、且つボーナス開始時のフリーズが実行される

のような作用を例示することができる。尚、上記では、ボーナスの開始時にフリーズを実行する場合を例示したが、ボーナスの種類（ボーナス役の種類）によって、フリーズが実行されるボーナスとフリーズが実行されないボーナスを有していてもよいし、ボーナス役に当選する遊技状態によってもフリーズの実行有無を相違させてもよい。

【0151】

<作用7>

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

10

20

30

40

50

3 リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、BB役）に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ボーナス役に当選しておらず、且つ、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→電源復帰→ボーナスが開始せず、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行されない

10

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても遊技メダルのボーナスを開始しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができると共に、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用6はハズレのみには限定されず、例えば、ボーナス役に当選しておらず（ボーナス内部中でなく）、且つボーナス役に当選しなかったゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。尚、上記作用6においては、ボーナス役に当選しなかったゲームにおける作用を例示している。即ち、電源断が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良および電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。

20

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しておらず、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始されない、且つボーナス開始時のフリーズが実行されない

30

のような作用となる。一方、ボーナス役に当選したゲームまたはボーナス内部中にて、リール電源断が発生していなかった場合としては以下の作用となる。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始される、且つボーナス開始時のフリーズが実行される

40

のような作用を例示することができる。尚、上記では、ボーナスの開始時にフリーズを実行する場合を例示したが、ボーナスの種類（ボーナス役の種類）によって、フリーズが実行されるボーナスとフリーズが実行されないボーナスを有していてもよいし、ボーナス役に当選する遊技状態によってもフリーズの実行有無を相違させてもよい。

50

【0152】

<作用8>

ボーナス内部中に実行されたゲームとして、またはボーナス役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、BB役）に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが開始し、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行される

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ボーナスに当選している状況にて実行されたゲーム、またはボーナス役に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても、ボーナスを開始し且つボーナス開始時に実行されるフリーズを実行するよう構成することができ、ボーナスが開始されるべき状況でリール回転不良によってボーナスが開始されなくなってしまうような遊技者にとっての著しい不利益を生じさせないよう構成することができると共に、リール回転不良が発生しなかった場合と同様に、ボーナス開始時のフリーズを実行することによって、遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【0153】

<作用9>

ボーナス内部中に実行されたゲームとして、またはボーナス役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、BB役）に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→電源復帰→ボーナスが開始し、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行される

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ボーナスに当選している状況にて実行されたゲーム、またはボーナス役に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても、ボーナスを開始し且つボーナス開始時に実行されるフリーズを実行するよう構成することができ、ボーナスが開始されるべき状況で電源断によってボーナスが開始されなくなってしまうような遊技者にとっての著しい不利益を生じさせないよう構成することができると共に、リール回転不良が発生しなかった場合と同様に、ボーナス開始時のフリーズを実行することによって、遊技者は違和感な

く遊技を進行することができることとなる。

【 0 1 5 4 】

＜作用 1 0＞

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作→第 1 リールが停止表示→第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作→第 2 リールが停止表示→第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプ D 2 9 0 が新たに点灯しない

10

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第 3 停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプ D 2 9 0 が新たに点灯しないこととなる。また、作用 1 0 において、現在の R T 状態にて停止表示した場合に R T 状態が移行することとなる再遊技役に対応する図柄組み合わせが遊技者から見て停止表示していたとしても、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、R T 状態は移行しないこととなる（再遊技役以外の R T 状態が移行することとなる役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも同様に適用可能である）。このように構成することにより、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用 1 0 はハズレのみには限定されず、例えば、再遊技役に当選していないゲームにおいて、リール回転不良が発生して再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に適用することができることを補足しておく。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良および電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。

20

30

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作→第 1 リールが停止表示→第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作→第 2 リールが停止表示→第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ 1 2 6 9 の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプ D 2 9 0 が新たに点灯しない
のような作用となる。

40

尚、自動ベットとは、再遊技役に当選したゲームにてベットしていた規定数（例えば、3 枚）の遊技メダルが、再遊技役が停止表示したことにより、ベットボタン（マックスベッ

50

トボタン)の操作やメダル投入口からの遊技メダルの投入がなくとも自動でベットされることとなっている。

一方、再遊技役に当選したゲームにてリール回転不良が発生しなかった場合としては以下の作用となる。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが実行される、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯する(前回のゲームにて再遊技役に当選していた場合には再遊技ランプD290は点灯を継続する)

のような作用を例示することができる。

【0155】

<作用11>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定(停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合)→電源復帰→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯しない

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール(左リール、中リール、右リール)に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯しないこととなる。また、作用10において、現在のRT状態にて停止表示した場合にRT状態が移行することとなる再遊技役に対応する図柄組み合わせが遊技者から見て停止表示していたとしても、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール(左リール、中リール、右リール)に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、RT状態は移行しないこととなる(再遊技役以外のRT状態が移行することとなる役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも同様に適用可能である)。このように構成することにより、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用11はハズレのみには限定されず、例えば、再遊技役に当選していないゲームにおいて、電源断が発生して再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に適用することができることを補足しておく。即ち、電源断が発生しなかった場合には、以下のような作用となる(他の作用におい

10

20

30

40

50

ても回転不良および電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯しない

のような作用となる。一方、再遊技役に当選したゲームにて電源断が発生しなかった場合としては以下の作用となる。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが実行される、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯する（前回のゲームにて再遊技役に当選していた場合には再遊技ランプD290は点灯を継続する）

のような作用を例示することができる。

【0156】

<作用12>

再遊技に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯する

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果が再遊技となったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて再遊技に当選しており、且つ再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しないことにより、リールを視認しても再遊技役に当選したのか否かが判断できなくても、自動ベットの実行有無や再遊技ランプD290の点灯を視認することにより、遊技の状況を誤認し難くすることができる。また、作用12において、現在のRT状態にて停止表示した場合にRT状態が移行することとなる再遊技役に当選していた場合には、当該再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していなくとも、RT状態は移行することとなる。このように構成することにより、遊技の進行に不具合が生じ難い遊技機とすることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を構成することができる。

【0157】

<作用 1 3>

再遊技に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→電源復帰→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯する

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果が再遊技となったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて再遊技に当選しており、且つ再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しないことにより、リールを視認しても再遊技役に当選したのか否かが判断できなくても、自動ベットの実行有無や再遊技ランプD290の点灯を視認することにより、遊技の状況を誤認し難くすることができる。また、作用13において、現在のRT状態にて停止表示した場合にRT状態が移行することとなる再遊技役に当選していた場合には、当該再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していなくとも、RT状態は移行することとなる。このように構成することにより、遊技の進行に不具合が生じ難い遊技機とすることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を構成することができる。

【0158】

<作用 1 4>

RT状態が移行する役（RT移行役と称することがある）に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てRT移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→RT状態が移行する

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

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

【 0 1 5 9 】

< 作用 1 5 >

R T 状態が移行する役（R T 移行役と称することがある）に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作→第 1 リールが停止表示→第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作→第 2 リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て R T 移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→R T 状態が移行する（電源復帰後に R T 状態が移行してもよいし、電源復帰前に R T 状態が移行してもよい）

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

【 0 1 6 0 】

< 作用 1 6 >

R T 状態が移行する役（R T 移行役と称することがある）に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作→第 1 リールが停止表示→第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作→第 2 リールが停止表示→第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て R T 移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→R T 状態が移行しない

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、R T 移行役に当選していないゲームにおいて、第 3 停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに R T 移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、R T 状態が移行しないこととなる。このように構成することにより、例えば、A T 中状態にて遊技者にとって不利な R T 状態に移行させないための押し順ナビが実行された場合に、遊技者が押し順ナビに従って停止ボタンを操作下にも拘わらず、リール回転不良により R T 状態が移行してしまう（転落してしまう）図柄組み合わせが見た目上停止表示してしまった場合にも、R T 状態が移行しないこととなり、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を

稼働させることができる。

【0161】

<作用17>

R T 状態が移行する役（R T 移行役と称することがある）に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てR T 移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→R T 状態が移行しない

10

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、R T 移行役に当選していないゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにR T 移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、R T 状態が移行しないこととなる。このように構成することにより、例えば、A T 中状態にて遊技者にとって不利なR T 状態に移行させないための押し順ナビが実行された場合に、遊技者が押し順ナビに従って停止ボタンを操作下にも拘わらず、リール回転不良によりR T 状態が移行してしまう（転落してしまう）図柄組み合わせが見た目上停止表示してしまった場合にも、R T 状態が移行しないこととなり、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。

20

【0162】

<作用18>

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

30

また、

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

40

上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、

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

50

また、

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

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止および第2停止に停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音を出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止および第2停止に停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。

【0163】

<作用19>

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

また、

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

上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

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

また、

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

上記のように作用するよう構成してもよい。尚、スピーカからテンパイ音出力するタイミングは、電源断時処理の実行終了前であってもよいし、電源断発生後の電源復帰後としてもよい。

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

【0164】

<作用20>

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

また、

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

上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、

ボーナス内部中である、またはボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2

リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第1リールおよび第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ音出力される

また、

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

10

上記のように作用するよう構成してもよい。尚、ボーナス確定テンパイ音とは、所定のボーナス図柄を構成する図柄が有効ラインに停止表示（テンパイ）し、且つ当該所定のボーナス図柄が停止表示可能な状況である場合にスピーカから出力され得るテンパイ音である。

このように構成することで、役抽選の結果がハズレであり、且つボーナス内部中でないゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止および第2停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。

20

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

30

【0165】

<作用21>

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

40

また、

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者

50

から見て第1リールおよび第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第2リールが停止予定位置まで移動した場合には、第1リールおよび第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→電源復帰→スピーカからテンパイ音出力される
上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

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

10

また、

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

上記のように作用するよう構成してもよい。尚、スピーカからテンパイ音出力するタイミングは、電源断時処理の実行終了前であってもよいし、電源断発生後の電源復帰後としてもよい。

20

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

30

【0166】

40

<作用22>

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

また、

50

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

10

上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

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

20

また、

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

上記のように作用するよう構成してもよい。尚、ボーナス確定テンパイ音とは、所定のボーナス図柄を構成する図柄が有効ラインに停止表示（テンパイ）し、且つ当該所定のボーナス図柄が停止表示可能な状況である場合にスピーカから出力され得るテンパイ音である

30

。このように構成することで、役抽選の結果がハズレであり、且つボーナス内部中でないゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止および第2停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力しないこととなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。

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

40

50

【0167】

<作用23>

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

10

また、

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

20

上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、

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

30

また、

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

上記のように作用するよう構成してもよい。

40

このように構成することで、再遊技に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、マックスベットランプが点灯しないことにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効でないことをいち早く察知することができる。また、再遊技に当選していないゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合と同様に、マックスベットランプが点灯することにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効であることをいち早く察知することができる。

【0168】

50

<作用 2 4>

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

10

また、

クレジット数が1以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯する

20

上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

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

30

また、

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

40

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、再遊技に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、マックスベットランプが点灯しないことにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効でないことをいち早く察知することができる。また、再遊技に当選していないゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合と同様に、マックスベットランプが点灯することにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効であることをいち早く察知することができる。

50

【0169】

<作用25>

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記入賞役

10

に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される
上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される

20

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、ボーナス最終ゲームにて入賞役に当選し、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、ボーナスが終了すると共に、ボーナス終了時フリーズが実行されることにより、遊技者はボーナスが正常に終了したことをいち早く察知することができ、遊技の進行に対する違和感を抱かせることのない遊技機を提供することができる。

30

【0170】

<作用26>

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される

40

上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボ

50

タンの操作を受け付ける) → リール駆動状態をリール減速状態に更新 → 第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転) → 前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示 → ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、ボーナス最終ゲームにて入賞役に当選し、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、ボーナスが終了すると共に、ボーナス終了時フリーズが実行されることにより、遊技者はボーナスが正常に終了したことをいち早く察知することができ、遊技の進行に対する違和感を抱かせることのない遊技機を提供することができる。

10

【0171】

尚、上述した本例に係る回胴式遊技機におけるリール加速処理に関する構成から、リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生しなかった場合のリール加速処理の実行期間 = A

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生するまでのリール加速処理の実行期間 = B

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生した後のリール加速処理の実行期間 = C

とした場合、

$A = B + C$

20

となるよう構成されている。

また、

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生しなかった場合のリール加速処理の割り込み処理実行回数 = D

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生するまでのリール加速処理の割り込み処理実行回数 = E

リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生した後のリール加速処理の割り込み処理実行回数 = F

とした場合、

$D = E + F$

30

となるよう構成されている。

【0172】

次に、図36は、図35におけるステップ1900のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ1901で、主制御基板MのCPU100は、出力ポートのクリア処理を実行する。ステップ1901の処理を実行することにより、ホッパH40の駆動中(遊技メダルの払出中)に電源断時処理が実行された場合には、ホッパH40が駆動しなくなり、ブロックD100がオンである状態で電源断時処理が実行された場合には、ブロックD100がオフになる。次に、ステップ1902で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ1904で、主制御基板MのCPU100は、電源断処理済みフラグをオンにする(例えば、RAM領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する)。次に、ステップ1906で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報(例えば、当該算出したチェックサムにおける下位1バイト、或いは、その補数となるもの)をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ1912で、主制御基板MのCPU100は、RAMの書き込みを禁止し、ステップ1914に移行する。次に、ステップ1914で、主制御基板MのCPU100は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

40

【0173】

次に、図37は、本例に係る回胴式遊技機の押し順表示のイメージ図の一例を示したも

50

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

10

20

30

40

50

【0174】

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

を、「通常区間」および、「有利区間」と区別して認識できるよう構成してもよい。但し、「通常区間」と「有利区間」の区別については使用する区間表示器を異ならせる等、区別し易い態様とし、遊技者が現在の遊技区間が「有利区間」であるか否かを認識し易くすることが好ましい。

【0175】

また、「有利区間」の残りゲーム数を示す演出表示装置S40上の表示については、例えば、「AT前兆状態」や「AT準備中」においては、当該「有利区間」の残りゲーム数を表示しない構成（遊技者にとって相対的に低利益な状態において、「有利区間」の残りゲーム数が減算されていくという、遊技者にとっての不利益を報知しない）としてもよい。但し、このように構成した場合であっても、区間表示器は点灯させ、遊技者に「有利区間」中である旨を報知することが好適である。同時に、区間表示器は、主制御基板M側が制御するよう構成すると共に、当該表示が、遊技者にとって視認容易な位置に区間表示器を設置するよう構成することが好ましい。

10

【0176】

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

【0177】

<サブ側プログラム開始処理>

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

【0178】

20

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

【0179】

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

30

【0180】

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

【0181】

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

40

【0182】

<サブメインループ処理>

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

【0183】

まず、ステップ2102で、副制御基板SのCPUSCは、ウォッチドッグタイマをクリアする。次に、ステップ2104で、副制御基板SのCPUSCは、ウォッチドッグタイマの作動を開始する。次に、ステップ2106で、副制御基板SのCPUSCは、割り込みを許可する。次に、ステップ2108で、副制御基板SのCPUSCは、コマンド受

50

信処理を実行する。このコマンド受信処理は、主制御基板 M から送信された各種のコマンドを受信する処理である。

【0184】

次に、ステップ 2250 で、副制御基板 S の CPU SC は、後述する、1 コマンド処理を実行する。この 1 コマンド処理は、主制御基板 M からの制御コマンドに基づいて実行される処理である。具体的な処理は後述する。ステップ 2110 で、副制御基板 S の CPU SC は、所定時間、例えば 16 ms が経過したか否かを判断し、経過していないと判別したときには、ステップ 2108 に処理を戻す。一方、所定時間が経過していると判別したときには、ステップ 2102 に処理を戻す。なお、所定時間は、16 ms に限られず、処理に応じて適宜に変更することができる。

10

【0185】

<サブ側電源断処理>

次に、図 40 は、副制御基板 S 側で実行されるサブ側電源断処理を示すサブルーチンである。サブ側電源断処理は、副制御基板 S が電源断を検知したことにより開始される処理である。

【0186】

まず、ステップ 2202 で、副制御基板 S の CPU SC は、ウォッチドッグタイマを停止する。ステップ 2204 で、副制御基板 S の CPU SC は、サブ側プログラム開始処理の実行中であるか否かを判定する。ステップ 2204 で Yes の場合にはステップ 2210 に移行する。他方、ステップ 2204 で No の場合、ステップ 2206 で、副制御基板 S の CPU SC は、チェックサムを算出する。次に、ステップ 2208 で、副制御基板 S の CPU SC は、各種データ（チェックサムの算出結果や、実行していたプログラムの番地等）を退避させ、ステップ 2210 に移行する。

20

【0187】

次に、ステップ 2210 で、副制御基板 S の CPU SC は、500 ms が経過したか否かを判定する。ここで、500 ms が経過していると判別したときには、電源断処理を終了する。他方、ステップ 2210 で No の場合、ステップ 2212 で、副制御基板 S の CPU SC は、電源が復帰したか否かを判定する。ステップ 2212 で Yes の場合、ステップ 2214 で、副制御基板 S の CPU SC は、瞬断発生回数を更新する。次に、ステップ 2216 で、副制御基板 S の CPU SC は、ウォッチドッグタイマの作動を開始し、電源断時に実行していた処理に戻す。尚、ステップ 2212 の判断処理で、電源が復帰していないと判別した場合には、前述したステップ 2210 に処理を戻す。

30

【0188】

<1 コマンド処理>

次に、図 41 は、図 39 のステップ 2250 の処理で呼び出されて実行される 1 コマンド処理を示すサブルーチンである。

【0189】

次に、ステップ 2252 で、副制御基板 S の CPU SC は、スタートレバーの操作タイミングではないか否かを判定する。ステップ 2252 で No の場合、換言すると、スタートレバーの操作タイミングであると判別したときには、ステップ 3000 で、副制御基板 S の CPU SC は、後述するスタートレバー操作時演出関連決定処理のサブルーチンを呼び出して実行する。次に、ステップ 2300 で、副制御基板 S の CPU SC は、後述するスタートレバー操作時処理を実行し、ステップ 7100 に移行する。

40

【0190】

次に、ステップ 2252 で Yes の場合、換言すると、スタートレバーの操作タイミングでない場合には、副制御基板 S の CPU SC は、ステップ 2254 で、第 1 リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ 2254 で No の場合、換言すると、第 1 リール停止受付タイミングである場合には、ステップ 2500 で、副制御基板 S の CPU SC は、後述する第 1 回胴停止受付時処理のサブルーチンを呼び出して実行し、ステップ 7100 に移行する。

50

【0191】

次に、ステップ2254でYesの場合、換言すると、第1リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ2258で、副制御基板SのCPUSCは、第2リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ2258でNoの場合、換言すると、第2リール停止受付タイミングである場合には、ステップ2550で、副制御基板SのCPUSCは、後述する第2回胴停止受付時処理のサブルーチンを呼び出して実行し、ステップ7100に移行する。

【0192】

次に、ステップ2258でYesの場合、換言すると、第2リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ2262で、副制御基板SのCPUSCは、第3リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ2262でNoの場合、換言すると、第3リール停止受付タイミングである場合には、ステップ3200で、副制御基板SのCPUSCは、後述する第3回胴停止時演出関連決定処理のサブルーチンを呼び出して実行する。次に、ステップ2600で、副制御基板SのCPUSCは、後述する第3回胴停止受付時処理を実行し、ステップ7100に移行する。

【0193】

次に、ステップ2262でYesの場合、換言すると、第3リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ2266で、副制御基板SのCPUSCは、停止表示図柄の停止タイミングであるか否かを判定する。ステップ2266でYesの場合、換言すると、停止表示図柄の停止タイミングである場合には、ステップ2268で、副制御基板SのCPUSCは、停止表示図柄時処理（図示せず）を実行し、ステップ7100に移行する。他方、ステップ2266でNoの場合、換言すると、停止表示図柄の停止タイミングでない場合には、副制御基板SのCPUSCは、直ちに、ステップ7100に移行する。

【0194】

次に、ステップ7100で、副制御基板SのCPUSCは、後述するメニュー画面表示制御処理を実行する。次にステップ7200で、副制御基板SのCPUSCは、後述する待機画面表示制御処理を実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行する。

【0195】

次に、図42は、図41のステップ3000の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3002で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームのATに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ3002でYesの場合、ステップ3004で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から受信した高確保障カウンタ値コマンドに基づき、現時点で残っている高確保障ゲーム数（高確率状態があと何ゲーム保障されているか）を確認する。次に、ステップ3050で、副制御基板SのCPUSCは、後述するバトル演出実行可否決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、ステップ3006に移行する。次に、ステップ3006で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにおいてはバトル演出が実行されることが決定されているか否かを判定する。ステップ3006でYesの場合、ステップ3008で、副制御基板SのCPUSCは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのATに関する状態と、次ゲームのATに関する状態と、現在の高確保障ゲーム数とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図44参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選（滞在ステージを変更するか否かの抽選）を実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、ステップ3006でNoの場合にも、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3002でNoの場合、ステップ3010で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームのATに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ3010でYesの場合、ステップ3012で、副制御基板SのCPUSCは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのATに関する状態と、次ゲームのATに関する状態とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図44参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選を実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3010でNoの場合、ステップ3014で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲーム

10

20

30

40

50

の A T に関する状態は「A T 中状態」であるか否かを判定する。ステップ 3014 で Y e s の場合、ステップ 3100 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する A T 中演出決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ 2300 の処理）に移行する。他方、ステップ 3014 で N o の場合、ステップ 3016 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの A T に関する状態は「復活可否演出用状態」であるか否かを判定する。ステップ 3016 で Y e s の場合、ステップ 3150 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する復活可否演出決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ 2300 の処理）に移行する。他方、ステップ 3016 で N o の場合、ステップ 3018 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在の滞在ステージと当該ゲームの A T に関する状態と、次ゲームの A T に関する状態とに基づき、予告演出および滞在ステージを決定し、次の処理（ステップ 2300 の処理）に移行する。尚、滞在ステージとは演出表示装置 S 40 にて表示される背景演出を主とした演出のことであり、常にいずれかの滞在ステージが設定されるよう構成されている。尚、滞在ステージが異なると、背景演出、予告演出、等の各種演出の傾向が相違することとなる。

10

【0196】

次に、図 43 は、図 42 のステップ 3050 の処理で呼び出されて実行されるバトル演出実行可否決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ 3052 で、副制御基板 S の C P U S C は、高確保障ゲーム数は 4 以上であるか否かを判定する。ステップ 3052 で Y e s の場合、ステップ 3054 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームに係る条件装置は B B 役であるか否かを判定する。ステップ 3054 で Y e s の場合、ステップ 3056 で、副制御基板 S の C P U S C は、所定確率（本例では、 $1/2$ ）で当選するバトル演出実行可否抽選（バトル演出（勝利）を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ 3058 で、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 3056 で実行したバトル演出実行可否抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 3058 で Y e s の場合、ステップ 3060 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームに係る演出をバトル演出（勝利）に決定し、次の処理（ステップ 3006 の処理）に移行する。他方、ステップ 3058 で N o の場合、ステップ 3062 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームに係る演出をバトル演出以外の演出に決定し、次の処理（ステップ 3006 の処理）に移行する。ここで、バトル演出とは、複数ゲームに亘って実行される連続演出であり、バトル演出に勝利する、即ち、バトル演出（勝利）が実行されることにより、B B 役に当選した且つ A T 抽選に当選したことが確定的となるよう構成されている。尚、バトル演出に関する構成はこれには限定されず、A T 抽選には当選していなくとも B B 役に当選している場合（B B 終了後には「低確率状態」または「高確率状態」に移行する）にバトル演出（勝利）を実行し得るよう構成してもよい。

20

30

【0197】

また、ステップ 3054 で N o の場合、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームに係る条件装置はレア役であるか否かを判定する。ここで、本例においては、レア役は、入賞 - C（チェリー）、入賞 - D（スイカ A）および入賞 - E（スイカ B）となっており、B B 役と重複して当選し得る役となっている。即ち、遊技者はレア役が停止表示されることにより、B B 役と同時当選していることに期待感を抱くこととなるステップ 3064 で Y e s の場合、ステップ 3066 で、副制御基板 S の C P U S C は、所定確率（本例では、 $1/3$ ）であり、ステップ 3056 における所定確率よりも低い確率となっている）で当選するガセバトル演出実行可否抽選（バトル演出（敗北）を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ 3068 で、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 3066 で実行したガセバトル演出実行可否抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 3068 で Y e s の場合、ステップ 3070 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームに係る演出をバトル演出（敗北）に決定し、次の処理（ステップ 3006 の処理）に移行する。また、ステップ 3052、ステップ 3064 またはステップ 3068 で N o の場合、ステップ 3072 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームに係る演出をバトル演出以外の演出に決定し、次の処理（ステップ 3006 の処理）に移行する。ここで、バトル演出（敗

40

50

北)は「通常区間」であっても実行し得るよう構成してもよい。

【0198】

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

10

【0199】

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

【0200】

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

20

【0201】

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

【0202】

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

30

【0203】

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

40

【0204】

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

50

ジであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として750～999が割り当てられている。

【0205】

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

10

【0206】

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

【0207】

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

20

【0208】

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

30

【0209】

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

40

【0210】

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

50

【0211】

当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が3以下であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルでは、現在の滞在ステージと、次ゲームのATに関する状態と、当該ゲームの滞在ステージと、置数との関係が規定されている。現在の滞在ステージおよび移行するステージとして、砂漠ステージと街ステージと会議室ステージと洞窟ステージとの4種類の演出ステージからなる。次ゲームのATに関する状態として、「高確率状態」、「有利BB内部中遊技」と、「低確率状態」との3つの状態がある。

【0212】

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

【0213】

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

【0214】

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

【0215】

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

【0216】

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

【0217】

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

する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として500～999が割り当てられている。

【0218】

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

【0219】

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

【0220】

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

【0221】

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

【0222】

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

【0223】

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

し、移行した滞在ステージによってＢＢ役に当選している期待度が相違するよう構成し、期待度が低い順に「砂漠ステージ、街ステージ、洞窟ステージ、会議室ステージ」の順に構成してもよい（例えば、会議室ステージに移行した場合には、ＢＢ内部当選中またはＡＴ抽選に当選していることが確定的となる、等）。

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【0227】

次に、図46は、図42のステップ3150の処理で呼び出されて実行される復活可否演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3152で、副制御基板SのCPUSCは、復活抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3152でYesの場合、ステップ3154で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出を復活演出（成功）（前述した、ステップ3116にて実行される演出と同様の演出態様であり、「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選した旨を報知する演出であり、次ゲームにて「AT中状態」に移行し、ATカウンタM60に初期値がセットされることとなる）に決定し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3152でNoの場合、ステップ3156で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出を復活演出（失敗）（「復活可否演出用状態」にて復活抽選に非当選であった旨を報知する演出であり、次ゲームにて「低確率状態」に移行することとなる）に決定し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

10

【0228】

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

20

【0229】

尚、第1実施形態においては、AT中状態が終了した次のゲームにて1ゲームの「復活可否演出用状態」に移行し、当該「復活可否演出用状態」にて復活抽選を実行するように構成することで、復活演出（成功）の実行ゲームと復活演出（失敗）の実行ゲームとのいずれも「有利区間」とする、即ち、有利区間表示器YHを点灯するように構成することで、演出の結果を確認せずともATが終了するか否かを判別できてしまうことを防止したが、このような構成としては、以下のように構成してもよい。

30

（1）復活抽選を実行する1ゲームにおいてもATに関する状態を「AT中状態」とし、復活抽選を実行する1ゲームにおいては復活フラグをオンにし、復活抽選を実行するゲーム以前のゲームにおいては復活フラグをオフにすることにより、ATに関する異なる抽選態様とする。

（2）復活抽選を実行しないよう構成し、主制御基板M側の制御ではあくまで継続抽選に当選するか否かで「AT中状態」が終了するか否かが決定するよう構成し、かつ、継続抽選の実行タイミングをAT最終ゲームよりも前のゲーム（AT最終ゲームの1ゲーム前、実行中のセットの最初のゲーム、等）とする。そのように構成し、AT最終ゲームにて副制御基板S側の演出として復活演出（成功）と復活演出（失敗）とが実行され得る。演出の一例としては、「AT最終ゲームの前ゲーム：AT継続煽り演出（成功）→AT最終ゲーム：次セットのATが開始される旨の演出」、「AT最終ゲームの前ゲーム：AT継続煽り演出（次ゲームに継続）→AT最終ゲーム：AT継続煽り演出（成功）」、「AT最終ゲームの前ゲーム：AT継続煽り演出（失敗）→AT最終ゲーム：復活演出（成功）」、「AT最終ゲームの前ゲーム：AT継続煽り演出（失敗）→AT最終ゲーム：復活演出（失敗）」、等が実行するよう構成してもよい。即ち、主制御基板M側では継続抽選に当選するか否かによって「AT中状態」が継続する（次セットが実行される）か否かを決定しており、副制御基板S側の演出にてAT継続煽り演出や復活演出を実行するよう構成してもよい。

40

（3）復活演出（成功）が実行されるゲームにて、所定のタイミングまで復活演出（失敗）と同様の演出態様にて演出を実行し、当該所定のタイミングから復活演出（成功）であ

50

る旨を報知する、即ち、当該所定のタイミングにて遊技者にA Tが継続する旨を報知するよう構成してもよい。そのように構成した場合における、前記所定のタイミングとしては、

(1) 復活演出(成功)が実行されるゲームに係るベットボタン操作タイミング(遊技メダル投入タイミング)であり、継続抽選に当選している場合に実行可能となる、

(2) 復活演出(成功)が実行されるゲームに係るスタートレバー操作タイミングであり、スタートレバー操作タイミングとなった場合には復活演出(敗北)と同様の演出態様となる演出は実行されない、

(3) 復活演出(成功)が実行されるゲームに係る第1停止となる停止ボタンを押下したタイミング(第1停止オンとなったタイミング)、

(4) 復活演出(成功)が実行されるゲームに係る第1停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング(第1停止オン→オフとなったタイミング)、

(5) 復活演出(成功)が実行されるゲームに係る第2停止となる停止ボタンを押下したタイミング(第2停止オンとなったタイミング)、

(6) 復活演出(成功)が実行されるゲームに係る第2停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング(第2停止オン→オフとなったタイミング)、

(7) 復活演出(成功)が実行されるゲームに係る第3停止となる停止ボタンを押下したタイミング(第3停止オンとなったタイミング)、

(8) 復活演出(成功)が実行されるゲームに係る第3停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング(第3停止オン→オフとなったタイミング)、

等としてもよいし、

(9) 復活演出(成功)が実行されるゲームの次ゲームに係るベットボタン操作タイミング(遊技メダル投入タイミング)、

(10) 復活演出(成功)が実行されるゲームの次ゲームに係るスタートレバー操作タイミング、

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

【0230】

<スタートレバー操作時処理>

次に、図47は、図41のステップ2300の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時処理を示すサブルーチンである。

【0231】

次に、ステップ2302で、副制御基板SのC P U S Cは、A Tに関する状態がA T中状態であるか否かを判定する。ステップ2302でY e sの場合、換言すれば、A Tに関する状態がA T中状態である場合には、ステップ2350で、副制御基板SのC P U S Cは、後述するスタートレバー操作時A T中処理を読み出して実行し、次の処理(ステップ2110の処理)に移行させる。

【0232】

次に、ステップ2302でN oの場合、換言すれば、A Tに関する状態がA T中状態でない場合には、ステップ2304で、副制御基板SのC P U S Cは、A Tに関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ2304でY e sの場合、換言すれば、A Tに関する状態が特化前兆状態である場合には、ステップ2400で、副制御基板SのC P U S Cは、後述するスタートレバー操作時特化前兆処理を読み出して実行し、次の処理(ステップ2110の処理)に移行させる。

【0233】

次に、ステップ2304でNoの場合、換言すれば、ATに関する状態が「特化前兆状態」でない場合には、ステップ2306で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ2306でYesの場合、換言すれば、ATに関する状態が「上乗せ特化状態」である場合には、ステップ2450で、副制御基板SのCPUSCは、後述するスタートレバー操作時上乗せ特化処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0234】

次に、ステップ2306でNoの場合、換言すれば、ATに関する状態が「上乗せ特化状態」でない場合には、ステップ2307で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態は「有利BB内部中遊技」であるか否かを判定する。ステップ2307でYesの場合、換言すると、ATに関する状態は「有利BB内部中遊技」である場合には、ステップ2700で、副制御基板SのCPUSCは、スタートレバー操作時有利BB内部中処理のサブルーチン呼び出して実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

10

【0235】

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

20

30

【0236】

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

40

【0237】

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

【0238】

50

＜スタートレバー操作時 A T 中処理＞

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

【0239】

次に、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2352 で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ 2354 で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ 2356 で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「A T 中状態」等の押し順ナビが実行され得る A T に関する状態においては、主制御基板 M が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板 S 側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されない A T に関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくとも良い。さらにまた、主制御基板 M は、押し順ナビが実行され得る A T に関する状態であっても押し順ナビが実行されない A T に関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（または、押し順再遊技）が当選したこと、および正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。例えば、押し順ベル実行時の押し順ナビ表示と押し順再遊技の押し順ナビ表示とを同一の表示態様グループ（例えば、数字にて押し順を報知し、且つ、数字に係る表示色が同一）にて表示するように構成した場合に適用することができる。また、そのように構成した場合には、演出表示装置 S 40 にて押し順ナビ実行時に、押し順ナビ表示とは異なる演出用画像（例えば、キャラクタ画像）を表示するよう構成し、押し順ベルに係る押し順ナビ実行時と押し順再遊技に係る押し順ナビ実行時とで異なる演出用画像を表示するよう構成してもよい。

【0240】

次に、ステップ 2358 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞 - A 1 ~ 入賞 - A 6 のいずれかとなっている。

【0241】

ステップ 2358 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ 2360 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順ベルの 6 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 40 に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタンおよび第三停止ボタンの各々を、左停止ボタン D 41、中停止ボタン D 42 および右停止ボタン D 43 に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 - A 1 に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左→中→右」に対応する押し順を示唆する数字を、円で囲った表示態様で表示する。

【0242】

次に、ステップ 2358 で N o の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでない場合には、ステップ 2362 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技 - D 1 ~ D 3 のいずれかとなっている。

【0243】

ステップ 2362 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ 2364 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の 3 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置 S 40 に表示する。ここで、押し順は、3 択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタン D 41、中停止ボタン D 42 または右停止ボタン D 43 のいずれかに対応させる情報である。例えば、第一停止ボタンが左停止ボタン D 41 である場合には、数字の 1 のみが、押し順ナビ表示として表示される。

【0244】

ステップ 2362 で N o の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技で

10

20

30

40

50

ある場合には、ステップ 2366 で、副制御基板 S の CPU SC は、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して回避コマンドと称している。ステップ 2366 で Yes の場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ 2368 で、副制御基板 S の CPU SC は、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S40 に表示する。

【0245】

次に、副制御基板 S の CPU SC は、ステップ 2366 で No の場合、前述したステップ 2360、2364 または 2368 の処理を実行した後、ステップ 2370 で、AT 中背景画像を演出表示装置 S40 に表示する。

10

【0246】

次に、ステップ 2372 で、副制御基板 S の CPU SC は、AT 残りゲーム数が 3 ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ 2372 で Yes の場合、換言すれば、AT 残りゲーム数が 3 ゲーム以下である場合には、ステップ S2374 で、副制御基板 S の CPU SC は、AT 残りゲーム数を表示態様 B（後述する表示態様 A よりも目立たない表示態様）で演出表示装置 S40 に表示する。

【0247】

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

20

【0248】

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

【0249】

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

30

【0250】

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

【0251】

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

40

【0252】

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

50

40に表示する。

【0253】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2390で、Noの場合、またはステップ2392の処理実行した場合には、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。このように、AT残りゲーム数が少ない場合、換言するとAT残りゲーム数の表示を表示態様Aよりも目立つ表示態様である表示態様Bにて表示している場合には、順押し指示コマンドまたは逆押し指示コマンドを受信しても矢印の画像と共に「7を狙え！」と表示する演出を実行せず、白セブンおよび黒セブンが無効ラインに停止表示しない押し順である中リールを第1停止リールとする押し順ナビを実行するよう構成した。このように構成することにより、AT残りゲーム数が少ない状況において、AT残りゲーム数が少ないことを遊技者に対して煽る表示態様である表示態様BにてAT残りゲーム数を表示している場合には、矢印の画像や「7を狙え！」の表示によって当該表示態様BのAT残りゲーム数の表示の視認性を妨げないよう構成することができる。同様に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が少ない状況にて「AT中状態」（押し順ナビが実行され得るATに関する状態）が継続するか否かを煽る連続演出（例えば、バトル演出）を実行するよう構成した場合にも、バトル演出の実行中は矢印の画像や「7を狙え！」が表示されないよう構成することで、バトル演出の視認性を妨げないよう構成することができる。また、このように構成することにより、演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数が0となり且つバトル演出に敗北して「AT中状態」が終了する旨が表示された場合にも、当該バトル演出中に順押し指示コマンドまたは逆押し指示コマンドを受信していた場合には、

10

20

【0254】

<スタートレバー操作時特化前兆処理>

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

30

【0255】

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

40

【0256】

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

【0257】

ステップ2408でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ2410で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示とし

50

て、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第2の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタンおよび第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42および右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞-A2に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左→右→中」に対応する押し順を示唆する数字を星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループおよび第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

【0258】

10

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

【0259】

ステップ2412でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2414で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第2の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42または右停止ボタンD43のいずれかに対応させる情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンD41である場合には、演出表示装置S40の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンD42である場合には、演出表示装置S40の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンD43である場合には、演出表示装置S40の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、演出表示装置S40における停止すべきリールに対応する停止ボタンD40に近い位置に押し順の情報が表示される。

20

【0260】

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

30

【0261】

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

40

【0262】

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

【0263】

50

次に、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 4 1 0、2 4 1 4、2 4 1 8、2 4 2 2、2 4 2 6 の処理を実行した場合、または、ステップ 2 4 2 4 で N o の場合には、ステップ 2 4 2 8 で、A T 中背景画像を演出表示装置 S 4 0 に表示し、ステップ S 2 4 3 0 で、A T 残りゲーム数を表示態様 A で演出表示装置 S 4 0 に表示し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【0 2 6 4】

＜スタートレバー操作時上乗せ特化処理＞

次に、図 5 0 は、図 4 7 のステップ 2 4 5 0 の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【0 2 6 5】

次に、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 4 5 2 で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ 2 4 5 4 で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ 2 4 5 6 で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「A T 中状態」等の押し順ナビが実行され得る A T に関する状態においては、主制御基板 M が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板 S 側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されない A T に関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板 M は、押し順ナビが実行され得る A T に関する状態であっても押し順ナビが実行されない A T に関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（または、押し順再遊技）が当選したこと、および正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【0 2 6 6】

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

【0 2 6 7】

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

【0 2 6 8】

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

【0 2 6 9】

ステップ 2 4 6 2 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ 2 4 6 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の 3 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。ここで、押し順は、3 択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 または右停止ボタン D 4 3

10

20

30

40

50

のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンD 4 1である場合には、演出表示装置S 4 0の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンD 4 2である場合には、演出表示装置S 4 0の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンD 4 3である場合には、演出表示装置S 4 0の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

【0270】

次に、前述したステップ2462でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ2466で、副制御基板SのCPUSCは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2466でYesの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2468で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S 4 0に表示する。すなわち、押し順は、順押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタンおよび第三停止ボタンは、順に、左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2および右停止ボタンD 4 3であり、左から右に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

10

【0271】

次に、前述したステップ2466でNoの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2470で、副制御基板SのCPUSCは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2470でYesの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2472で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S 4 0に表示する。すなわち、押し順は、逆押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタンおよび第三停止ボタンは、順に、右停止ボタンD 4 3、中停止ボタンD 4 2および左停止ボタンD 4 1であり、右から左に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

20

【0272】

次に、前述したステップ2470でNoの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2474で、副制御基板SのCPUSCは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2474でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2476で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S 4 0に表示する。ここで、回避コマンドは、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとの双方のコマンドを総称する。したがって、順押し回避コマンドを受信した場合でも、逆押し回避コマンドを受信した場合でも、ステップ2476の処理が実行される。例えば、順押し回避コマンドを受信した場合には、順押し「左→中→右」を回避するために、演出表示装置S 4 0の中央より右下側に数字の「1」を表示して、第一停止ボタンが右停止ボタンD 4 3であるかのような情報を、押し順ナビ表示として表示する。

30

【0273】

次に、副制御基板SのCPUSCは、前述したステップ2460、2464、2468、2472、2476の処理を実行した場合、または2474でNoの場合には、ステップ2480で、AT中背景画像を演出表示装置S 4 0に表示し、ステップ2482で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S 4 0に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

40

【0274】

<スタートレバー操作時有利BB内部中処理>

次に、図51は、図47のステップ2700の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時有利BB内部中処理を示すサブルーチンである。

【0275】

50

次に、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2702 で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ 2704 で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ 2706 で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT 中状態」等の押し順ナビが実行され得る AT に関する状態においては、主制御基板 M が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板 S 側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されない AT に関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板 M は、押し順ナビが実行され得る AT に関する状態であっても押し順ナビが実行されない AT に関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（または、押し順再遊技）が当選したこと、および正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

10

【0276】

次に、ステップ 2708 で、副制御基板 S の C P U S C は、有利 B B 内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5 ゲーム）が経過していないか否かを判定する。ステップ 2708 で Y e s の場合、換言すれば、有利 B B 内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5 ゲーム）が経過していない場合には、ステップ 2710 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの条件装置は押し順ベルまたは共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞 - A 1 ~ 入賞 - A 6、入賞 - B のいずれかとなっている。

【0277】

20

ステップ 2710 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルまたは共通ベルである場合には、ステップ 2712 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順ベルの 6 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 40 に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタンおよび第三停止ボタンの各々を、左停止ボタン D 41、中停止ボタン D 42 および右停止ボタン D 43 に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 - A 4 に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第 1 の数字表示態様グループおよび第 2 の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第 1 の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第 2 の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

30

【0278】

次に、前述したステップ 2710 で N o の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ 2714 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技 - D 1 ~ D 3 のいずれかとなっている。

【0279】

ステップ 2714 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ 2716 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の 3 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 40 に表示する。ここで、押し順は、3 択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタン D 41、中停止ボタン D 42 または右停止ボタン D 43 のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタン D 41 である場合には、演出表示装置 S 40 の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタン D 42 である場合には、演出表示装置 S 40 の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタン D 43 である場合には、演出表示装置 S 40 の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

40

50

【0280】

次に、前述したステップ2714でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ2718で、副制御基板SのCPUSCは、7リプレイに関するコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し指示コマンドと逆押し指示コマンドと順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して7リプレイコマンドと称する。ステップ2718でYesの場合、換言すれば、7リプレイに関するコマンドを受信した場合には、ステップ2720で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。

【0281】

次に、副制御基板SのCPUSCは、前述したステップ2712、2716、2720の処理を実行した場合、またはステップ2718でNoの場合には、ステップ2722で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップS2724で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0282】

ステップ2708でNoの場合、換言すれば、有利BB内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5ゲーム）が経過した場合には、ステップ2726で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40にて、BBに当選していることを報知し（この処理では、押し順ナビは表示しない）、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0283】

<第1回胴停止受付時処理>

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

【0284】

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

【0285】

次に、ステップ2504でYesの場合、換言すれば、第1停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ2506で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示における第1停止に係る表示を消去し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0286】

次に、ステップ2504でNoの場合、換言すれば、第1停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ2508で、副制御基板SのCPUSCは、順押しナビまたは逆押しナビに係る押し順ナビの表示中であるか否かを判定する。ここで、7リプレイとは、順押し黒7揃いリプレイと逆押し白7揃いリプレイとの総称である。ステップ2508で、Yesの場合には、ステップ2510で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビを暗転表示し（当該ゲーム中では暗転表示され続ける）、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0287】

ステップ2508でNoの場合、換言すれば、7リプレイに係る押し順ナビの表示中でない場合には、ステップ2512で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示を全て消去し、押し順失敗演出を実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0288】

<第2回胴停止受付時処理>

次に、図53は、図41のステップ2550の処理で呼び出されて実行される第2回胴

10

20

30

40

50

停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【0289】

次に、ステップ2552で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ2552でYesの場合、換言すると、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ2554で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ステップ2554でYesの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ2556で、副制御基板SのCPUSCは、第2停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。

【0290】

次に、ステップ2556でYesの場合、換言すると、第2停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ2558で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示における第2停止に係る表示を消去し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0291】

次に、ステップ2556でNoの場合、換言すると、第2停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ2560で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示をすべて消去し、押し順失敗演出を実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0292】

次に、ステップ2552でNoの場合、換言すると、押し順ナビが表示中でない場合、または、ステップ2554でNoの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルでない場合には、直ちに、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0293】

<第3回胴停止時演出関連決定処理>

次に、図54は、図41のステップ3200の処理で呼び出されて実行される第3回胴停止時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。

【0294】

次に、ステップ3202で、副制御基板SのCPUSCは、BB役が入賞したか否かを判定する。ステップ3202でYesの場合、換言すると、BB役が入賞した場合には、ステップ3204で、副制御基板SのCPUSCは、非AT中（「低確率状態」または「高確率状態」）に当選したBB役であるか否かを判定する。ステップ3204でYesの場合、換言すると、非AT中に当選したBB役である場合、ステップ3206で、副制御基板SのCPUSCは、非AT中BB開始演出決定テーブルを参照し、当該ゲームのATに関する状態およびBB役に基づき、BB開始演出（BB役を入賞させると実行される演出）を決定して実行し、次の処理（ステップ2600の処理）に移行する。

【0295】

次に、ステップ3204でNoの場合、換言すると、AT中（「AT中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化準備状態」または「復活可否演出用状態」）に当選したBB役である場合、ステップ3208で、副制御基板SのCPUSCは、AT中BB開始演出決定テーブルを参照し、当該ゲームのATに関する状態およびBB役に基づき、BB開始演出を決定して実行し、次の処理（ステップ2600の処理）に移行させる。

【0296】

次に、ステップ3202でNoの場合、換言すると、BB役が入賞しない場合、ステップ3210で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにて実行された演出に基づき演出を決定して実行し、次の処理（ステップ2600の処理）に移行させる。

【0297】

図54の下左に示す非AT中BB開始演出決定テーブルは、非AT状態におけるBBの開始時点の演出を決定するためのテーブルである。非AT中BB開始演出決定テーブルは、BB役の種類とATに関する状態とBB開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定

10

20

30

40

50

するためのテーブルである。BB役の種類は、設定差ありBB（1種BB-B）と、設定差なしBB（1種BB-Aおよび1種BB-C）との2種類である。ATに関する状態は、「通常BB内部中遊技」と、「有利BB内部中遊技」との2種類である。BB開始演出は、通常演出と高期待度演出とプレミアム演出との3種類である。尚、非AT中にて当選したBBにおける、BB開始演出の種類によって、BB終了後に「AT中状態」に移行する期待度が相違するよう構成されており、期待度の低いものから「通常演出→高期待度演出→プレミアム演出」の順になっている。

【0298】

BB役が設定差ありBB（1種BB-B）であり、当該ゲームのATに関する状態が通常BB内部中遊技である場合に、BB開始演出が通常演出となる確率は、 $179/256$ である。BB役が設定差ありBB（1種BB-B）であり、当該ゲームのATに関する状態が「通常BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が高期待度演出となる確率は、 $77/256$ である。BB役が設定差ありBB（1種BB-B）であり、当該ゲームのATに関する状態が「通常BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出がプレミアム演出となる確率は、 $0/256$ である。

10

【0299】

BB役が設定差ありBB（1種BB-B）であり、当該ゲームのATに関する状態が「有利BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が通常演出となる確率は、 $179/256$ である。BB役が設定差ありBB（1種BB-B）であり、当該ゲームのATに関する状態が「有利BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が高期待度演出となる確率は、 $77/256$ である。BB役が設定差ありBB（1種BB-B）であり、当該ゲームのATに関する状態が「有利BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出がプレミアム演出となる確率は、 $0/256$ である。

20

【0300】

BB役が設定差なしBB（1種BB-Aおよび1種BB-C）であり、当該ゲームのATに関する状態が「通常BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が通常演出となる確率は、 $179/256$ である。BB役が設定差なしBB（1種BB-Aおよび1種BB-C）であり、当該ゲームのATに関する状態が「通常BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が高期待度演出となる確率は、 $77/256$ である。BB役が設定差なしBB（1種BB-Aおよび1種BB-C）であり、当該ゲームのATに関する状態が「通常BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出がプレミアム演出となる確率は、 $0/256$ である。

30

【0301】

BB役が設定差なしBB（1種BB-Aおよび1種BB-C）であり、当該ゲームのATに関する状態が「有利BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が通常演出となる確率は、 $67/256$ である。BB役が設定差なしBB（1種BB-Aおよび1種BB-C）であり、当該ゲームのATに関する状態が「有利BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が高期待度演出となる確率は、 $157/256$ である。BB役が設定差なしBB（1種BB-Aおよび1種BB-C）であり、当該ゲームのATに関する状態が「有利BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出がプレミアム演出となる確率は、 $32/256$ である。

40

【0302】

「通常区間」であるときには、設定差なしBB（1種BB-Aおよび1種BB-C）に当選した場合でも、設定差ありBB（1種BB-B）に当選した場合でも、プレミアム演出が選択されることはなく、高期待度演出よりも通常演出が選択される可能性が高くなるように定められている。

【0303】

有利区間であっても、設定差ありBB（1種BB-B）に当選した場合には、プレミアム演出が選択されることはなく、高期待度演出よりも通常演出が選択される可能性が高くなるように定められている。

50

【0304】

「有利区間」であり、設定差なしBB（1種BB-Aおよび1種BB-C）に当選した場合には、プレミア演出が選択される可能性がある。このように構成したことにより、プレミア演出が選択されることで、設定差なしBBに当選したことで、設定差なしBBが終了した後に「AT中状態」に移行することが確定していることを遊技者に示すことができる。また、「有利区間」であり、設定差なしBB（1種BB-Aおよび1種BB-C）に当選した場合には、通常演出よりも高期待度演出が選択される可能性が高くなる（通常演出が選択される可能性が低くなる）ように定められている。このようにすることで、遊技者は、BB開始演出を確認することによって、BB終了後にATが開始されるのか否かを推測することができ、ATの当選に期待感を抱くことができる。尚、「通常BB内部中遊技」にて入賞した設定差ありBB（1種BB-B）に係るBB開始演出の振分と、「通常BB内部中遊技」にて入賞した設定差なしBB（1種BB-Aおよび1種BB-C）に係るBB開始演出の振分とは同一の振分となっている。尚、これには限定されず、「通常BB内部中遊技」にて入賞した設定差ありBB（1種BB-B）に係るBB開始演出の振分と、「通常BB内部中遊技」にて入賞した設定差なしBB（1種BB-Aおよび1種BB-C）に係るBB開始演出の振分とを相違させてもよく、そのように構成することにより、設定差ありBBに関するBB開始演出であるか設定差なしBBに関するBB開始演出であるかによって振分が相違するよう構成することができる。

10

【0305】

図54の下右に示すAT中BB開始演出決定テーブルは、AT中におけるBBの開始時点の演出を決定するためのテーブルである。AT中BB開始演出決定テーブルも、BB役の種類とATに関する状態とBB開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定するためのテーブルである。BB役の種類は、設定差ありBB（1種BB-B）と、設定差なしBB（1種BB-Aおよび1種BB-C）との2種類である。ATに関する状態は、「有利BB内部中遊技」との1種類である。BB開始演出は、上乗せ可能演出と上乗せ不可演出との2種類である。上乗せ可能演出はBBの実行中にAT上乗せ抽選が実行され得ることを示唆する演出であり、上乗せ不可演出はBBの実行中にAT上乗せ抽選が実行されないことを示唆する演出である。AT中に当選したBBについては、AT抽選に当選するか否かという要素がなく、BBの種類によってはAT上乗せ抽選が実行されるか否かが相違し得ることとなる。また、AT中においては、AT上乗せ抽選が実行されない設定差ありBBにおいても、遊技メダルが獲得できることとBB終了後には遊技者に有利なAT中となることにより、実行されるBBがAT上乗せ抽選が実行されるか否かを明確に報知するよう構成されている。以下、具体例を詳述する。

20

30

【0306】

BB役が設定差ありBB（1種BB-B）であり、当該ゲームのATに関する状態が「有利BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が上乗せ可能演出となる確率は、 $0/256$ であり、上乗せ可能演出が実行されることはない。BB役が設定差ありBB（1種BB-B）であり、当該ゲームのATに関する状態が「有利BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が上乗せ不可演出となる確率は、 $256/256$ であり、必ず上乗せ不可演出が実行される。BB役が設定差なしBB（1種BB-Aおよび1種BB-C）であり、当該ゲームのATに関する状態が「有利BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が上乗せ可能演出となる確率は、 $256/256$ であり、必ず上乗せ可能演出が実行される。BB役が設定差なしBB（1種BB-Aおよび1種BB-C）であり、当該ゲームのATに関する状態が「有利BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が上乗せ不可演出となる確率は、 $0/256$ であり、上乗せ不可演出が実行されることはない。

40

【0307】

<第3回胴停止受付時処理>

次に、図55は、図41のステップ2600の処理で呼び出されて実行される第3回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【0308】

50

次に、ステップ2602で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ2602でYesの場合、換言すると、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ2604で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ステップ2604でYesの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ2606で、副制御基板SのCPUSCは、第3停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。

【0309】

次に、ステップ2606でYesの場合、換言すると、第3停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ2608で、副制御基板SのCPUSCは、押し順成功演出として演出表示装置S40にて「GET!」を表示する。他方、ステップ2606でNoの場合、換言すると、第3停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ2610で、副制御基板SのCPUSCは、押し順成功演出の「GET!」を表示しない。

【0310】

前述したステップ2602でNoの場合、換言すると、押し順ナビが表示中でない場合、ステップ2604でNoの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルでない場合、または、ステップ2608若しくは2610の処理を実行した場合には、ステップ2612で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側からAT上乗せゲーム数に係るコマンド(ステップ1517にてセットしたコマンド)を受信したか否かを判定する。尚、前述したように、主制御基板MがAT残りゲーム数を示すコマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sは前回受信したAT残りゲーム数を示すコマンドとの差分を算出することによりATゲーム数の上乗せが実行されたか否かおよびAT上乗せゲーム数を判断し、AT上乗せゲーム数を表示可能に構成してもよい。

【0311】

次に、ステップ2612でYesの場合、換言すると、メイン側からATゲーム数に係るコマンドを受信した場合には、ステップ2614で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40にてAT上乗せゲーム数を表示し、次の処理(ステップ2110の処理)に移行させる。他方、ステップ2612でNoの場合、換言すると、メイン側からATゲーム数に係るコマンドを受信していない場合には、ステップ2616で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40にてAT上乗せゲーム数を表示せずに、次の処理(ステップ2110の処理)に移行させる。また、AT上乗せゲーム数の報知方法として、(1)上乗せゲーム数の全てを当該遊技で報知する、(2)上乗せゲーム数の一部を当該遊技で報知し、残りの遊技数を当該遊技以降の遊技で報知する、(3)当該遊技では上乗せゲーム数を報知せず、当該遊技以降の遊技(例えば、7リプレイ当選時や、共通ベル当選時(本来上乗せされない役の当選時)や、複数遊技(連続演出)を実行した後や、演出表示装置S40の残り遊技数が「0」となった遊技、または「0」となった遊技の次遊技のベットボタンD220操作、スタートレバーD50の操作)で報知したりすることができる。

【0312】

なお、「上乗せ特化状態」にて共通ベルに当選した場合には、押し順ナビに従って停止させた場合であっても、AT上乗せゲーム数に関する表示をしない(共通ベルではAT上乗せ抽選をしていない)。

【0313】

以上のように構成することにより、第1実施形態に係る回胴式遊技機によれば、「有利区間」において有利区間表示器YHが点灯するよう構成した遊技機において、遊技者にとって有利である期間を適切に報知可能に構成することができる。また、「復活可否演出用状態」を設けることにより、継続演出に当選し、その後復活演出(成功)が実行される場合においては、当該復活演出(成功)が実行されるゲームのATに関する状態は「AT中状態」であるため有利区間表示器YHが点灯しており、一方、継続演出に非当選となり、

その後復活演出（失敗）が実行される場合においても、当該復活演出（失敗）が実行されるゲームのＡＴに関する状態を「復活可否演出用状態」とし、当該ＡＴに関する状態を「有利区間」とすることにより、有利区間表示器ＹＨは点灯することとなる。このように構成することにより、復活演出を実行するゲームにて有利区間表示器ＹＨを視認することにより、復活演出が成功するのか失敗するのかを認識し難いよう構成することができることとなり、遊技者にとって有利である期間を適切に報知可能に構成された遊技機において、興趣性の高い遊技機を担保することができる。

【０３１４】

尚、本例においては「高確率状態」にてＢＢ役に当選した場合にＡＴ抽選に当選し得るよう構成し、当該ＢＢ終了後には「ＡＴ中状態」に移行し得るよう構成したが、ＡＴに関する構成は本例のものには限定されず、例えば、チェリー等のレア役にＡＴ抽選に当選し得る（ＢＢ役でなくとも当選し得る）よう構成し、ＡＴ抽選に当選した場合にはＡＴに関する状態として「ＡＴ前兆状態」に移行し、「ＡＴ前兆状態」にて所定ゲーム数（例えば、１０ゲーム）遊技をすることで「ＡＴ中状態」に移行するよう構成してもよい。

【０３１５】

<<<第２実施形態>>>

次に、第２実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。なお、この第２実施形態のすべての構成は、他の実施形態に適用することが可能であり、他の実施形態のすべての構成は第２実施形態に適用可能である。

【０３１６】

また、第２実施形態は、遊技メダルを用いる回胴式遊技機となっているが、第２実施形態にて詳述するすべての構成は、遊技メダルを用いないメダルレスの遊技機（封入式遊技機、管理遊技機、スマートスロットなどと称することがある）にも適用することができることを補足しておく。

【０３１７】

第２実施形態においては、第１実施形態との相違点についてのみ、以下に詳述することとする。

【０３１８】

はじめに、図５６は、図１４におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理のフローチャートである。第１実施形態との相違点は、ステップ３７００及びステップ３８００であり、すなわち、ステップ１２９３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技終了処理を実行した後、ステップ３７００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する打ち止め監視処理を実行する。次に、ステップ３８００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述するＭＹカウンタ監視処理を実行し、次の処理（ステップ１２０２の処理）に移行する。

【０３１９】

なお、遊技進行制御処理の構成は図５６に図示する構成には限定されず、ステップ３８００のＭＹカウンタ監視処理を実行した後にステップ３７００の打ち止め監視処理を実行するよう構成してもよい。また、ステップ３５００の遊技区間移行制御処理をステップ１２９３の遊技終了処理よりも後に実行するよう構成してもよい。

【０３２０】

なお、メダルレスの回胴式遊技機に適用する場合には、ステップ１２７５乃至ステップ１２８８などの遊技機外に遊技メダルを払い出すことに関する処理は実行されない。

【０３２１】

次に、図５７は、図５６におけるステップ３７００のサブルーチンに係る、打ち止め監視処理のフローチャートである。まず、ステップ３７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、打ち止め予約フラグがオフであるか否かを判定する。打ち止め予約フラグとは後述する打ち止め状態に関するフラグであり、詳細は後述する。

【０３２２】

ステップ3702でYesの場合、ステップ3704で、主制御基板MのCPU100は、停止している図柄組み合わせは再遊技図柄（再遊技役に対応する図柄組み合わせを再遊技図柄と称することがある）ではないか否かを判定する。ステップ3704でYesの場合、ステップ3706で、主制御基板MのCPU100は、差数カウンタのカウント値を読み出してセットする。詳細は後述することとなるが、差数カウンタは、遊技機の電源投入時以降の差数を計測するカウンタであり、差数カウンタを用いることで、遊技機の電源投入時以降の、差数が最も少なくなっているタイミングを基準として、当該基準から差数が最も多くなっているタイミングまでの差数（電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数と称することがある）を計測することができるよう構成されている。

10

【0323】

なお、所定の基準となるタイミングからの、遊技機から払い出された遊技メダル数から遊技機に投入された遊技メダル数を減算した値を差数と称している。例えば、遊技機の電源投入時を基準として最も多くなっている差数が5000であり、最も少なくなっている差数が-2000である場合には、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数は「 $5000 - (-2000) = 7000$ 」となっている。

【0324】

次に、ステップ3708で、主制御基板MのCPU100は、実行終了した当該遊技に関するベット数が払出数よりも小さいか否かを判定する。ステップ3708でYesの場合、換言すると、当該遊技によって差数が増加した場合、ステップ3710で、主制御基板MのCPU100は、実行終了した当該遊技の差数を算出する。なお、当該遊技の差数は、例えば、当該遊技に関する払出数からベット数を減算することが算出することができる。なお、払出数を払出枚数と称することがあり、いずれの場合においても、メダルを用いる回胴式遊技機にも、メダルレスの回胴式遊技機にも適用可能である。

20

【0325】

次に、ステップ3712で、主制御基板MのCPU100は、差数カウンタのカウント値を更新し、ステップ3720の処理に移行する。より具体的には、ステップ3710で算出した差数を差数カウンタのカウント値から減算する。

【0326】

なお、第2実施形態においては、差数カウンタはデクリメントカウンタであり、カウント値の初期値は19000であり、カウント値の上限値は19000であり、カウント値の下限値は0となっており、カウント値を更新した際の演算結果が19000を上回ったときに19000をセットし直し、カウント値を更新した際の演算結果が0を下回ったときに打ち止め予約フラグがオンとなる。また、詳細は後述するが、差数カウンタをインクリメントカウンタとしてもよく、このように構成した場合には、カウント値の初期値は0であり、カウント値の上限値は19000であり、カウント値の下限値は0であり、カウント値を更新した際の演算結果が0を下回ったときに0をセットし直し、カウント値を更新した際の演算結果が19000を上回ったときに打ち止め予約フラグがオンとなる。

30

【0327】

また、ステップ3708でNoの場合、ステップ3714で、主制御基板MのCPU100は、実行終了した当該遊技の差数を算出する。次に、ステップ3716で、主制御基板MのCPU100は、差数カウンタのカウント値に係る演算結果は上限値を超過したか否かを判定する。すなわち、ステップ3714で算出した差数を差数カウンタのカウント値から減算した結果が19000よりも大きい値となったか否かを判定している。ステップ3716でYesの場合、ステップ3718で、主制御基板MのCPU100は、差数カウンタのカウント値に上限値（本例では、19000）をセットし、ステップ3720に移行する。他方、ステップ3716でNoの場合、ステップ3712に移行することとなる。

40

【0328】

なお、差数カウンタに関する構成は図57の構成のみには限定されず、変形例として以

50

下のように構成してもよい。

(1) ステップ 3 7 1 2 では、前回の遊技で保存されている差数カウンタのカウント値から今回の遊技の差数であるステップ 3 7 1 0 またはステップ 3 7 1 4 で算出した差数を減算（演算）する。

(2) 上記 (1) の演算結果が 0 以上であった場合には、当該演算結果を差数カウンタのカウント値として保存する。

(3) 上記 (1) の演算結果が 0 未満であった場合には、上記 (2) の保存する処理を実行せずに、ステップ 3 7 2 2 にて打ち止め予約フラグをオンにする。

【0 3 2 9】

ステップ 3 7 0 8 乃至ステップ 3 7 1 8 の処理の具体例としては、以下のような作用が例示できる。

【0 3 3 0】

<ステップ 3 7 1 0 の処理を実行する場合 1>

(1) 実行終了した当該遊技のベット数は 3 であり、払出数は 1 0 であり、ステップ 3 7 1 0 にて、「 $10 - 3 = 7$ 」が当該遊技の差数として算出される。

(2) ステップ 3 7 1 0 で算出した差数が 7 であり、差数カウンタのカウント値が 1 0 0 1 0 であった場合には、ステップ 3 7 1 2 で、差数カウンタのカウント値からステップ 3 7 1 0 で算出した差数が減算され、「 $10010 - 7 = 10003$ 」となり、差数カウンタのカウント値は 1 0 0 0 3 となる。

【0 3 3 1】

<ステップ 3 7 1 0 の処理を実行する場合 2>

(1) 実行終了した当該遊技のベット数は 3 であり、払出数は 1 0 であり、ステップ 3 7 1 0 にて、「 $10 - 3 = 7$ 」が当該遊技の差数として算出される。

(2) ステップ 3 7 1 0 で算出した差数が 7 であり、差数カウンタのカウント値が 5 であった場合には、ステップ 3 7 1 2 で、差数カウンタのカウント値からステップ 3 7 1 0 で算出した差数が減算され、「 $5 - 7 = -2$ 」となり、差数カウンタのカウント値の下限値は 0 であり、当該下限値を下回るため、差数カウンタのカウント値は 5 のままとなる。

なお、上記 (2) においては、演算結果が下限値である 0 を下回る場合には、差数カウンタのカウント値として下限値である 0 をセットし直すように構成してもよいし、0 を下回った演算結果（上記 (2) の場合には -2）を差数カウンタのカウント値とするよう構成してもよい。

【0 3 3 2】

<ステップ 3 7 1 6 で上限値を超過する場合>

(1) 実行終了した当該遊技のベット数は 3 であり、払出数は 0 であり、ステップ 3 7 1 4 にて、「 $0 - 3 = -3$ 」が当該遊技の差数として算出される。

(2) ステップ 3 7 1 4 で算出した差数が -3 であり、差数カウンタのカウント値が 1 8 9 9 8 であった場合には、「 $18998 - (-3) = 19001$ 」となり、演算結果が 1 9 0 0 0 よりも大きい結果となるため、ステップ 3 7 1 6 で Yes と判定される。

(3) ステップ 3 7 1 8 で、差数カウンタのカウント値に上限値である 1 9 0 0 0 がセットされる。

【0 3 3 3】

<ステップ 3 7 1 6 で上限値を超過しない場合>

(1) 実行終了した当該遊技のベット数は 3 であり、払出数は 0 であり、ステップ 3 7 1 4 にて、「 $0 - 3 = -3$ 」が当該遊技の差数として算出される。

(2) ステップ 3 7 1 4 で算出した差数が -3 であり、差数カウンタのカウント値が 1 5 1 0 0 であった場合には、「 $15100 - (-3) = 15103$ 」となり、演算結果が 1 9 0 0 0 よりも大きい結果とならないため、ステップ 3 7 1 6 で No と判定される。

(3) ステップ 3 7 1 2 で、差数カウンタのカウント値からステップ 3 7 1 4 で算出した差数が減算され、「 $15100 - (-3) = 15103$ 」となり、差数カウンタのカウント値は 1 5 1 0 3 となる。

10

20

30

40

50

【0334】

次に、ステップ3720で、主制御基板MのCPU100は、差数カウンタのカウント値に係る演算結果が0未満であるか否かを判定する。換言すると、ステップ3712で、前回の遊技で保存されている差数カウンタのカウント値から今回の遊技の差数であるステップ3710またはステップ3714で算出した差数を減算（演算）した結果が0未満であったか否かを判定する。ステップ3720でYesの場合、ステップ3722で、主制御基板MのCPU100は、打ち止め予約フラグをオンにし、ステップ3724に移行する。なお、ステップ3702でNoの場合にも、ステップ3724に移行する。また、ステップ3720でNoの場合、打ち止め状態への移行条件を充足しないため、次の処理（ステップ3800の処理）に移行する。

10

【0335】

次に、ステップ3724で、主制御基板MのCPU100は、次の遊技はボーナス中の遊技ではないか否かを判定する。なお、ステップ3724におけるボーナス中とは、1種BB、2種BB、RB等が相当する。ステップ3724でYesの場合、ステップ3726で、主制御基板MのCPU100は、打ち止め予約フラグをオフにする。次に、ステップ3728で、主制御基板MのCPU100は、打ち止めフラグをオンにして、次の処理（ステップ3800の処理）に移行する。なお、ステップ3724でNoの場合にも、打ち止め状態への移行条件を充足しないため、次の処理（ステップ3800の処理）に移行する。

【0336】

20

このように、差数カウンタのカウント値の更新処理は、ステップ1293の遊技終了処理よりも後のタイミングで実行するよう構成されており、ベット数に関しても、ベットされた時点では差数カウンタのカウント値は更新されず、遊技終了後にベット数と払出数に基づいた差数カウンタのカウント値の更新が実行されることとなる。

【0337】

なお、図57においては、ステップ3726で打ち止め予約フラグがオフとなるよう構成したが、これには限定されず、以下のように構成してもよい。なお、以下の構成は1つのみを適用してもよいし、複数を適用してもよい。

（1）打ち止め予約フラグがオンの状態で遊技機への電源供給が遮断され、その後RAMクリアを伴う電源復帰（例えば、設定キースイッチがオンの状態で電源投入されて、設定変更モードに移行することとなる電源復帰）が行われた場合には、打ち止め予約フラグがオフになる。

30

（2）打ち止め予約フラグがオンの状態で遊技機への電源供給が遮断され、その後RAMクリアを伴わない電源復帰（例えば、設定キースイッチがオフの状態で電源投入される通常の電源復帰）が行われた場合には、打ち止め予約フラグがオフにならない。

（3）打ち止め予約フラグがオンの状態で有利区間が終了し、有利区間に関する所定の情報（詳細は後述する）が初期化された場合には、打ち止め予約フラグがオフにならない。

【0338】

第2実施形態においては、打ち止めフラグがオンになると、打ち止め状態となるよう構成されている。打ち止め状態については後述することとする。

40

【0339】

ここで、図57にて図示した、第2実施形態に係る差数カウンタについて、以下に詳述する。

【0340】

<差数カウンタに関する構成>

（1）差数カウンタのカウント値に係る演算結果が0未満となると、打ち止め予約フラグがオンになり、次の遊技がボーナス中でない場合には、打ち止めフラグがオンになって打ち止め状態となる。

（2）差数カウンタのカウント値は初期値である19000よりも大きい値とならないようになっているため（ステップ3718を参照）、差数カウンタのカウント値に係る演算

50

結果が0未満となった場合は、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が19000を上回ったことになる。

(3) ボーナス中に差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が0未満となった場合には、打ち止め予約フラグはオンになるが、打ち止めフラグはオンにならず、その後、ボーナス終了時(次の遊技がボーナス中でない場合)に、打ち止めフラグがオンになって打ち止め状態となる。

(4) 電源断が発生した後電源復帰(RAMクリアを伴わない電源復帰の場合と、RAMクリアを伴う電源復帰とのいずれも)すると、差数カウンタのカウンタ値は初期化され、初期値として19000がセットされる。

【0341】

なお、RAMクリアを伴う電源復帰とは、例えば、設定キースイッチがオンの状態で電源投入されて、設定変更モードに移行することとなる電源復帰が相当し、RAMクリアを伴わない電源復帰とは、設定キースイッチがオフの状態で電源投入される通常の電源復帰が相当する。なお、設定キースイッチがオフの状況を所定の状況下と称することがある。

【0342】

また、上述したように、第2実施形態に係る打ち止めフラグがオンになる条件は、電源投入時からの差数が所定数(本例では、19000)を上回ることではなく、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が19000を上回ることとなっている。

【0343】

次に、図58は、図56におけるステップ3800のサブルーチンに係る、MYカウンタ監視処理のフローチャートである。まず、ステップ3802で、主制御基板MのCPU C100は、実行終了した当該遊技は有利区間における遊技であったか否かを判定する。ステップ3802でYesの場合、ステップ3804で、主制御基板MのCPU C100は、MYカウンタのカウンタ値を読み出してセットする。詳細は後述することとなるが、MYカウンタは、有利区間開始時からの差数を計測するためのカウンタである。

【0344】

次に、ステップ3806で、主制御基板MのCPU C100は、当該遊技の差数を算出する。なお、当該遊技の差数は、例えば、当該遊技に関する払出数からベット数を減算することで算出することができる。次に、ステップ3808で、主制御基板MのCPU C100は、MYカウンタのカウンタ値を更新する。より具体的には、ステップ3806で算出した差数をMYカウンタのカウンタ値から減算する。

【0345】

なお、第2実施形態においては、MYカウンタはデクリメントカウンタであり、カウンタ値の初期値は2400であり、カウンタ値の上限値は65535であり、カウンタ値の下限値は0となっている。

【0346】

次に、ステップ3810で、主制御基板MのCPU C100は、MYカウンタのカウンタ値に係る演算結果は0未満であるか否かを判定する。換言すると、ステップ3810で、前回の遊技で保存されているMYカウンタのカウンタ値から今回の遊技の差数であるステップ3806で算出した差数を減算(演算)した結果が0未満であったか否かを判定する。ステップ3810でYesの場合、ステップ3812で、主制御基板MのCPU C100は、次ゲーム以降の遊技区間を通常区間に決定する。次に、ステップ3814で、主制御基板MのCPU C100は、有利区間に関する所定の情報(ATに関する情報と称することがあり、MYカウンタのカウンタ値、有利区間残りゲーム数カウンタのカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等が相当する)を初期化し、次の処理(ステップ1202の処理)に移行する。なお、ステップ3802、またはステップ3810でNoの場合にも、次の処理(ステップ1202の処理)に移行する。

【0347】

なお、ステップ3814の処理が実行された場合、MYカウンタのカウンタ値が初期化

10

20

30

40

50

されることがとなるが、差数カウンタのカウンタ値は初期化されないよう構成されている。

【0348】

ここで、図58にて図示した、第2実施形態に係るMYカウンタについて、以下に詳述する。

【0349】

<MYカウンタに関する構成>

(1) MYカウンタのカウンタ値に係る演算結果が0未満になると、次ゲーム以降の遊技区間が通常区間となり、有利区間に関する所定の情報が初期化される。

(2) 電源断が発生した後電源復帰(RAMクリアを伴わない電源復帰)しても、MYカウンタのカウンタ値は初期化されない。

(3) 新たに有利区間が開始された場合に、MYカウンタに初期値である2400がセットされる。

(4) MYカウンタのカウンタ値は初期値である2400よりも大きい値となり得るようになっていたため、MYカウンタのカウンタ値に係る演算結果が0未満となった場合は、有利区間開始時からの差数が2400を上回ったことになる。

【0350】

また、電源断が発生した後RAMクリアを伴う電源復帰が行われると、MYカウンタのカウンタ値は初期化されることがとなる。

【0351】

<<MYカウンタと差数カウンタに関する図>>

次に、図59は、電源投入時からのMYカウンタと差数カウンタとのカウンタ値に関する具体例を図示した図である。同図においては、差数が増加した場合には差数カウンタのカウンタ値とMYカウンタのカウンタ値は減少し、差数が減少した場合には差数カウンタのカウンタ値とMYカウンタのカウンタ値は増加することとなる。なお、MYカウンタのカウンタ値が増加または減少するのは有利区間である場合となっている。

【0352】

同図上部は、差数の推移に関するグラフであり、縦軸が差数を示し、横軸がゲーム数を示している。なお、電源投入時以降の差数を単に差数と称することがある。

【0353】

まず、図中(1)のタイミングで、遊技機に電源が投入され、電源投入時の初期処理が実行される。遊技区間は通常区間となっている。その後、通常区間にて遊技が進行し、差数が減少していき、図中(2)のタイミングで、通常区間から有利区間となる。図中(1)のタイミングから図中(2)のタイミングまでは、通常区間であるため、差数カウンタのカウンタ値は更新されていくが、MYカウンタのカウンタ値は更新されない。

【0354】

その後、有利区間(例えば、AT中状態)にて遊技が進行し、差数が増加していき、図中(3)のタイミングで、任意の条件を充足して(例えば、AT残りゲーム数が0となって)有利区間が終了し、有利区間から通常区間となる。図中(2)のタイミングから図中(3)のタイミングまでは、有利区間であるため、差数カウンタのカウンタ値もMYカウンタのカウンタ値も更新されていく。なお、図中(2)のタイミングが、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングとなっている。

【0355】

ここで、電源投入時の初期処理とは、例えば、図13にて前述した処理が相当する。

【0356】

その後、通常区間にて遊技が進行し、差数が減少していき、図中(4)のタイミングで、通常区間から有利区間となる。図中(3)のタイミングから図中(4)のタイミングまでは、通常区間であるため、差数カウンタのカウンタ値は更新されていくが、MYカウンタのカウンタ値は更新されない。その後、有利区間(例えば、高確率状態)にて遊技が進行し、差数が減少していき、図中(5)のタイミングで、当該有利区間における差数が最も少なくなっているタイミングとなる。また、図中(5)のタイミングで、ATに関する

10

20

30

40

50

状態が移行される（例えば、高確率状態から A T 中状態）。その後、有利区間（例えば、A T 中状態）にて遊技が進行し、差数が増加していき、図中（6）のタイミングで、有利区間開始時からの差数（図中（4）以降の差数）が特定値（本例では、2400）を上回ったことにより、有利区間が終了し、有利区間から通常区間となる。なお、図中（6）のタイミングにて M Y カウンタのカウンタ値に係る演算結果が 0 未満となるよう構成されている。図中（4）のタイミングから図中（6）のタイミングまでは、有利区間であるため、差数カウンタのカウンタ値も M Y カウンタのカウンタ値も更新されていく。

【0357】

このように、M Y カウンタのカウンタ値に係る演算が 0 を下回って（0 未満となってと称することがある）有利区間が終了する場合は、有利区間開始時からの差数が特定値（本例では、2400）を上回った（超えたと称することがある）場合となっている。すなわち、図中（5）のタイミングのような、有利区間開始時から差数が減少した場合においても、当該（5）のタイミングが基準とはならず、図中（4）のタイミングの有利区間開始時を基準とした差数によって、有利区間が終了する条件を充足したか否かが決定されるよう構成されている。

【0358】

また、図中（6）のタイミングの後、通常区間にて遊技が進行し、差数が減少していき、図中（7）のタイミングで、通常区間から有利区間となる。図中（6）のタイミングから図中（7）のタイミングまでは、通常区間であるため、差数カウンタのカウンタ値は更新されていくが、M Y カウンタのカウンタ値は更新されない。

【0359】

その後、有利区間（例えば、A T 中状態）にて遊技が進行し（途中で通常区間にも滞在しながら）、差数が増加していき、図中（8）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回ったことにより、打ち止めフラグがオンとなり、打ち止め状態となる。なお、図中（8）のタイミングにて差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が 0 未満になるよう構成されている。図中（7）のタイミングから図中（8）のタイミングまでは、有利区間であるため、差数カウンタのカウンタ値も M Y カウンタのカウンタ値も更新されていく。

【0360】

このように、差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が 0 未満になって打ち止め状態となる場合は、遊技機の電源投入時を基準とした差数が最も少なくなっているタイミングである図中（2）のタイミングからの差数が所定値（本例では、19000）を上回った場合となっている。すなわち、図中（2）のタイミングのような、電源投入時から差数が減少した場合においては、電源投入時を基準とした差数が所定値（本例では、19000）を上回っていなくても、打ち止め状態となるよう構成されている。なお、図中（2）のタイミングから図中（8）のタイミングまでの差数が約 19000 となっている。なお、当該差数を約 19000 としているのは、図中（8）のタイミングが、図中（2）のタイミングを基準とした差数が 19000 を初めて超過したタイミングであるためであり、例えば、払出枚数が 11 枚である小役が入賞した場合においては、図中（2）のタイミングから図中（8）のタイミングまでの差数は、19001 から 19011 までのいずれかの値となる。

【0361】

このように構成することにより、遊技場の管理者が、遊技場の営業開始前に遊技を進行させて差数を減少させた場合にも、営業開始後に打ち止め状態となるまでの差数が所定値（本例では、19000）を大幅に超過することはなく、打ち止め状態になりにくくして遊技者にアピールするといった不正な経営をできないようにすることができる。同時に、適切に打ち止め状態とすることができる。

【0362】

また、M Y カウンタのカウンタ値に係る演算結果が 0 未満になって有利区間が終了する場合は、有利区間開始時からの差数（有利区間開始時を基準とした差数）が特定値（本例

では、2400)を上回った場合であり、図中(4)のタイミングから図中(6)のタイミングまでの差数が約2400となっている。なお、当該差数を約2400としているのは、図中(6)のタイミングが、図中(4)のタイミングを基準とした差数が2400を初めて超過したタイミングであるためであり、例えば、払出枚数が11枚である小役が入賞した場合においては、図中(4)のタイミングから図中(6)のタイミングまでの差数は、2401から2411までのいずれかの値となる。

【0363】

<<各種条件を充足した場合の作用>>

次に、同図下部は、MYカウンタと差数カウンタに関する各種条件を充足した場合の作用をまとめた表である。「終了条件」は、有利区間が終了する条件または打ち止め状態に移行して遊技が終了する条件であり、「終了条件(カウンタ値)」は、上記終了条件を充足した際のカウンタ値であり、「通常区間」は、通常区間におけるカウンタ値の更新有無であり、「有利区間終了時」は、有利区間終了時にカウンタ値を初期化するか否かであり、「電源投入時」は、RAMクリアを伴わない電源投入時にカウンタ値を初期化するか否かであり、「設定変更時」は、設定変更モードに移行する電源投入時(RAMクリアを伴う設定変更時)にカウンタ値を初期化する否かであり、「カウンタ値0未満時」は、カウンタ値に係る演算結果が0未満となった以降に遊技の進行が可能か否かであり、「カウンタ値上限超過時」は、カウンタ値が上限値を上回った以降に遊技の進行が可能か否かである。

【0364】

<MYカウンタ>

終了条件：有利区間の開始時からの差数が2400を上回ると終了
終了条件(カウンタ値)：MYカウンタのカウンタ値に係る演算結果が0未満となる
通常区間：MYカウンタのカウンタ値を更新しない
有利区間終了時：MYカウンタのカウンタ値を初期化する
電源投入時：MYカウンタのカウンタ値を初期化しない
設定変更時：MYカウンタのカウンタ値を初期化する
カウンタ値0未満時：遊技可能
カウンタ値上限超過時：遊技可能

【0365】

<差数カウンタ>

終了条件：電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が19000を上回ると終了
終了条件(カウンタ値)：差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が0未満となる
通常区間：差数カウンタのカウンタ値を更新する
有利区間終了時：差数カウンタのカウンタ値を初期化しない
電源投入時：差数カウンタのカウンタ値を初期化する
設定変更時：差数カウンタのカウンタ値を初期化する
カウンタ値0未満時：打ち止め状態となり遊技不可能
カウンタ値上限超過時：遊技可能

【0366】

このように、有利区間で更新可能なMYカウンタに加えて、電源投入後のすべての遊技で更新可能な差数カウンタを設け、差数カウンタに基づいて打ち止め状態に移行可能とすることで、従来の遊技機よりも射幸性を抑えることができる。

【0367】

なお、第2実施形態の構成をメダルレスの回胴式遊技機に適用する場合には、「遊技メダル」を「遊技価値」に置き換えて適用することができる。

【0368】

<打ち止め状態>

第2実施形態においては、差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が0未満となった

10

20

30

40

50

場合には打ち止めフラグがオンとなり、打ち止め状態となるよう構成されており、打ち止め状態となった場合には、クレジットとして貯留されている遊技メダルやベットされている遊技メダルが精算ボタンの操作をしなくとも自動的に精算（当該自動的な精算を自動精算と称することがある）され、新たな遊技メダルの投入や、ベットボタンの操作や、スタートレバーの操作が無効になる。

【0369】

また、打ち止め状態となった場合には、電源をオフにした後、RAMクリアを伴わない電源投入（通常の電源投入と称することがある）がされても、電源投入後においても打ち止め状態となっており（打ち止めフラグがオン）、電源をオフにした後、RAMクリアを伴う電源投入（RAMクリアボタンを操作した状態での電源投入や、設定キースイッチをオンにした状態での電源投入など）がされると、電源投入後には打ち止め状態ではなくなっている（打ち止めフラグがオフ）。なお、打ち止め状態に関する報知態様については後述する。

10

【0370】

このように構成することで、遊技場や遊技機の設計者が意図しないほどの差数（遊技者への遊技メダルの付与）が発生してしまった場合にも、打ち止め状態に移行することにより、それ以上の差数が発生しないよう構成することができ、遊技場が意図しない損失を被ることを防止することができるとともに、過度に遊技者の射幸心を煽ることがないように構成することができる。

【0371】

また、打ち止め状態に移行する条件を満たすこととなる、差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が0未満となることを、第2の条件を満たしたと称することがある。また、有利区間に関する所定の情報が初期化される条件を満たすこととなる、MYカウンタのカウンタ値に係る演算結果が0未満となることを、第1の条件を満たしたと称することがある。

20

【0372】

<差数カウンタに関する変更例>

なお、第2実施形態における差数カウンタは、デクリメントカウンタであり、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回った場合にカウンタ値に係る演算結果が0未満となるよう構成されていたが、これには限定されず、以下のように構成してもよい。なお、以下に示す各種数値はあくまで一例であり、変更しても問題ない。

30

【0373】

（構成1）

差数カウンタは、デクリメントカウンタであり、初期値は19000であり、上限値は65535であり、下限値は0である。電源投入時からの差数が所定値（本例では、19000）を上回った場合に、差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が0未満となり、打ち止め状態となる。すなわち、電源投入時からの差数が所定値（本例では、19000）となった場合に打ち止め状態となるよう構成され、電源投入時から差数が減少した期間があったとしても、電源投入時を基準とした差数が所定値（本例では、19000）を上

40

【0374】

（構成2）

差数カウンタは、インクリメントカウンタであり、初期値は0であり、上限値は19000であり、下限値は0である。電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回った場合に、差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が19000を上回り、打ち止め状態となる。すなわち、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）となった場合に打ち止め状態となるよう構成され、電源投入時から差数が減少した期間があった場合には、電源投入時からの最も差数が減少したタイミングを基準とし

50

た差数が所定値（本例では、19000）を上回った場合に打ち止め状態となるよう構成されている。

【0375】

（構成3）

差数カウンタは、インクリメントカウンタであり、初期値は11000であり、上限値は30000であり、下限値は0である。差数カウンタのカウンタ値は、電源投入時からの差数が所定値（本例では、19000）を上回ることとなる、30000を上回る場合に打ち止め状態となる。すなわち、電源投入時からの差数が所定値（本例では、19000）を上回った場合に打ち止め状態となるよう構成され、電源投入時から差数が減少した期間があったとしても、電源投入時を基準とした差数が所定値（本例では、19000）を上回った場合に打ち止め状態となるよう構成されている。なお、このように構成した場合には、差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が下限値を下回った場合には、当該カウンタ値が0未満の値とならないため、その後、差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が30000を上回って打ち止め状態となった場合には、電源投入時からの差数が所定値（本例では、19000）以下の状況で打ち止め状態になる。また、差数カウンタのカウンタ値の初期値を調整する（例えば、11000よりも大きい値）ことで、差数カウンタのカウンタ値が0を下回り難くすることができる。

10

【0376】

なお、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数を電源投入後の前記所定タイミング以降の差数と称することがあり、上記構成1における電源投入時からの差数を電源投入後の前記所定タイミング以降の差数と称することがある。

20

【0377】

<MYカウンタに関する変更例>

なお、第2実施形態におけるMYカウンタは、デクリメントカウンタであり、有利区間開始時からの差数が特定値（本例では、2400）を上回った場合にカウンタ値に係る演算結果が0未満となるよう構成されていたが、これには限定されず、以下のように構成してもよい。なお、以下に示す各種数値はあくまで一例であり、変更しても問題ない。

【0378】

（構成1）

MYカウンタは、デクリメントカウンタであり、初期値は2400であり、上限値は2400であり、下限値は0である。有利区間開始時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定値（本例では、2400）を上回った場合に、MYカウンタのカウンタ値に係る演算結果が0未満となり、有利区間が終了して通常区間となる。すなわち、有利区間開始時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定値（本例では、2400）を上回った場合に有利区間が終了して通常区間となるよう構成され、有利区間開始時から差数が減少した期間があった場合には、有利区間開始時からの差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定値（本例では、2400）を上回った場合に有利区間が終了して通常区間となるよう構成されている。

30

【0379】

（構成2）

MYカウンタは、インクリメントカウンタであり、初期値は0であり、上限値は2400であり、下限値は0である。有利区間開始時からの差数が特定値（本例では、2400）を上回った場合に、MYカウンタのカウンタ値に係る演算結果が2400を上回り、有利区間が終了して通常区間となる。すなわち、有利区間開始時からの差数が特定値（本例では、2400）を上回った場合に有利区間が終了して通常区間となるよう構成され、有利区間開始時から差数が減少した期間があったとしても、有利区間開始時を基準とした差数が特定値（本例では、2400）を上回った場合に有利区間が終了して通常区間となるよう構成されている。

40

【0380】

（構成3）

50

MYカウンタは、インクリメントカウンタであり、初期値は5600であり、上限値は8000であり、下限値は0である。有利区間開始時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定値（本例では、2400）を上回った場合に、MYカウンタのカウンタ値に係る演算結果が8000を上回り、有利区間が終了して通常区間となる。すなわち、有利区間開始時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定値（本例では、2400）を上回った場合に有利区間が終了して通常区間となるよう構成され、有利区間開始時から差数が減少した期間があった場合には、有利区間開始時からの差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定値（本例では、2400）を上回った場合に有利区間が終了して通常区間となるよう構成されている。なお、このように構成した場合には、MYカウンタのカウンタ値に係る演算結果が下限値を下回った場合には、当該カウンタ値が0未満の値とならないため、その後、MYカウンタのカウンタ値に係る演算結果が8000を上回って有利区間が終了した場合には、有利区間開始時からの差数が特定値（本例では、2400）未満の状況で有利区間が終了する。また、MYカウンタのカウンタ値の初期値を調整することで、MYカウンタのカウンタ値が0を下回り難くすることができる。

10

【0381】

なお、本明細書における、所定値（本例では、19000）を上回ったことを、所定値（例えば、19001）以上となったと称することがあり、所定値（本例では、19000）以下であることを、所定値（例えば、19001）未満であると称することがある。また、特定値（本例では、2400）を上回ったことを、特定値（例えば、2401）以上となったと称することがあり、特定値（本例では、2400）以下であることを、特定値（例えば、2401）未満であると称することがある。

20

【0382】

<<打ち止め事前報知状態に関する図>>

次に、図60は、打ち止め事前報知状態に関する図である。前述したように、第2実施形態においては、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回った場合に打ち止め状態となり、遊技が実行できなくなるよう構成している。

【0383】

遊技者が遊技を進行している途中で、突然打ち止め状態となった場合には、遊技者は突然遊技が進行できなくなり、事前に認識していれば遊技を終了していたにも拘らず、認識していなかったために遊技を継続してしまい、獲得できると期待していた利益が獲得できなくなってしまう事態が発生し得る。そこで、第2実施形態においては、打ち止め状態となる前の段階、換言すると、打ち止め状態となるより少ない差数にて、打ち止め状態に近い旨を遊技者に報知することで、遊技者に不測の不利益が発生する事態を防止することができるよう構成している。

30

【0384】

なお、図60においては、遊技が実行される毎に差数カウンタのカウンタ値が更新され得るよう構成されている。

【0385】

まず、図中（1）のタイミングで、遊技機に電源が投入され、電源投入時の初期処理が実行される。その後、例えば、通常区間にて遊技が進行し、差数が減少していき、図中（2）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを迎える。その後、有利区間と通常区間とを遷移しながら差数が増加していき、図中（3）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第1の値（本例では、16950）以上となる。なお、図中（3）のタイミングでは、演出表示装置S40には後述する打ち止め状態示唆表示は表示されない。

40

【0386】

その後、例えば、有利区間にて遊技が進行し、差数が増加していき、図中（4）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第

50

2 の値（本例では、17000）以上となり、打ち止め事前報知状態となる。

【0387】

このように、第2実施形態においては、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第2の値（本例では、17000）以上となると、副制御基板S側にて打ち止め事前報知状態に移行するよう構成されている。なお、打ち止め事前報知状態は遊技者に打ち止め状態に近いことを報知するための状態であり、遊技の状況には変化が生じない。すなわち、打ち止め事前報知状態となっても、遊技は進行することができる。また、打ち止め事前報知状態となった場合、副制御基板S側で打ち止め状態示唆表示が表示されることとなる。なお、打ち止め事前報知状態となった場合に、スピーカS20から「もうすぐ打ち止め状態となります」などの音声を出力するよう構成してもよい。また、装飾ランプユニットD150などによって打ち止め事前報知状態である旨を報知するよう構成してもよい。

10

【0388】

また、副制御基板S側が打ち止め事前報知状態に移行する構成としては、以下のように構成してもよい。

（1）差数カウンタのカウンタ値に関する情報を主制御基板M側から副制御基板S側に送信し、副制御基板S側は当該カウンタ値に関する情報に基づいて打ち止め事前報知状態に移行するか否かを判断する。

（2）ベット数及び払出数を主制御基板M側から副制御基板S側に遊技毎に送信し、副制御基板S側で差数を算出し、当該差数に基づいて打ち止め事前報知状態に移行するか否かを判断する。

20

【0389】

また、第2の値（本例では、17000）は、打ち止め状態となる差数である所定値（本例では、19000）よりも小さい値となっている。なお、不図示であるが、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第2の値（本例では、17000）以上となった場合には、主制御基板M側の所定のフラグをオンにするよう構成してもよい。

【0390】

図中（4）のタイミングで、打ち止め事前報知状態となった後、例えば、有利区間にて遊技が進行し、しばらく差数が増加していった後、例えば、通常区間にて遊技が進行して差数が減少していき、図中（5）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第2の値（本例では、17000）未満となるが、打ち止め事前報知状態は終了しないよう構成されている。

30

【0391】

その後、例えば、通常区間にて遊技が進行し、差数が減少していき、図中（6）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第1の値（本例では、16950）未満となり、打ち止め事前報知状態が終了し、副制御基板S側の打ち止め状態示唆表示も非表示となる。

【0392】

同図においては、図中（4）のタイミングから図中（6）のタイミングまで、打ち止め事前報知状態となっている。

40

【0393】

その後、例えば、通常区間にて遊技が進行し、しばらく差数が増加していった後、例えば、有利区間にて遊技が進行して差数が増加していき、図中（7）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第1の値（本例では、16950）以上となるが、打ち止め事前報知状態には移行しないよう構成されている。

【0394】

その後、例えば、有利区間にて遊技が進行し、差数が増加していき、図中（8）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第

50

2の値（本例では、17000）以上となり、再度打ち止め事前報知状態に移行し、副制御基板S側で打ち止め状態示唆表示が表示されることとなる。

【0395】

このように、第2実施形態においては、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が打ち止め状態となる所定値（本例では、19000）より小さい値である第2の値（本例では、17000）以上となった場合に、打ち止め事前報知状態に移行し、副制御基板S側で打ち止め状態示唆表示が実行されるよう構成されている。このように構成することで、遊技者は、打ち止め状態となる事前の段階で打ち止め状態に近いことを認識することができ、遊技を続行するか否かを判断することができる。

【0396】

また、打ち止め事前報知状態に移行した後は、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が第2の値（本例では、17000）未満となっても打ち止め事前報知状態を終了せず、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が第2の値（本例では、17000）よりも小さい値である第1の値（本例では、16950）未満となることで打ち止め事前報知状態を終了するよう構成されている。このように構成することで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が第2の値（本例では、17000）に近い値である状況で、共通ベルなどの小役に当選して、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が第2の値（本例では、17000）を上回ったり下回ったりすることが頻繁に発生した場合においても、打ち止め事前報知状態が終了しないため、副制御基板S側で打ち止め状態示唆表示が表示されたり非表示となったりを繰り返すことがなく、遊技者に煩わしさを感ぜさせないよう構成することができる。

【0397】

また、第2実施形態においては、図中（6）のタイミングで前述したように、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が第1の値（本例では、16950）未満となることで打ち止め事前報知状態を終了した後は、その後、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が第1の値（本例では、16950）以上となっても打ち止め事前報知状態には移行せず、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が第2の値（本例では、17000）以上となることで、再度打ち止め事前報知状態に移行するよう構成されている。このように構成することで、打ち止め事前報知状態に移行する条件を、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が第2の値（本例では、17000）以上となることに統一することができ、打ち止め事前報知状態に関する処理を簡素化することができる。また、副制御基板S側で打ち止め状態示唆表示が表示されたり非表示となったりを繰り返すことがなく、遊技者に煩わしさを感ぜさせないよう構成することができる。

【0398】

また、図60にて「A」と図示した、第2の値（本例では、17000）と第1の値（本例では、16950）の差分は、第2実施形態においては50となっており、第2実施形態における1回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数は11枚となっており（例えば、図8に図示する「入賞01」）、第2の値（本例では、17000）と第1の値（本例では、16950）の差分は、1回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数よりも多くなっている。

【0399】

なお、2枚賭けの遊技で当選したボーナスの内部中における3枚賭けの遊技にて押し順ナビを実行可能であり、且つ3枚賭けの遊技にてAT抽選を実行可能な遊技機に図60の「A」に関する構成を適用した場合には、AT抽選を実行可能な規定数である3枚賭けの遊技にて入賞し得る小役（入賞役）の払出枚数のうち、最大の払出枚数よりも図60の「A」が大きくなるよう構成してもよい。換言すると、当該遊技機においては、AT抽選を実行可能な規定数である3枚賭け以外の遊技においては、図60の「A」よりも多い払出枚数となる小役（入賞役）が入賞してもよい。

【0400】

また、ATを実行せず、ボーナスの実行により遊技メダル（遊技価値）を獲得する遊技機（Aタイプと称することがある）においては、少なくとも一の規定数（例えば、遊技を進行する際に主に適用する3枚賭け）にて入賞し得る小役（入賞役）の払出枚数のうち、最大の払出枚数よりも図60の「A」が大きくなるよう構成してもよい。換言すると、当該遊技機においては、前記一の規定数以外の規定数による遊技では、図60の「A」よりも多い払出枚数となる小役（入賞役）が入賞してもよい。

【0401】

なお、第2実施形態においては、差数カウンタのカウンタ値は、規定数がいずれであるか、及び遊技状態がいずれであるかに拘らず、電源投入時以降における遊技の実行毎に更新可能に構成されている。このように構成することで、規定数を変更しながら遊技を進行したり、遊技状態が複数回遷移した場合においても、差数カウンタのカウンタ値を適切に更新することができ、射幸性を抑制することができる。

10

【0402】

なお、差数カウンタは規定数に拘らず、遊技の実行毎にカウンタ値を更新可能に構成されているため、複数の規定数で遊技を実行可能な遊技機の場合には、当該複数の規定数のそれぞれで入賞し得る小役（入賞役）の払出枚数のうち、最大の払出枚数よりも図60の「A」が大きくなるよう構成してもよい。

【0403】

このように構成することで、複数種類の規定数を用いて遊技を進行させた場合においても、副制御基板S側で打ち止め状態示唆表示が表示されたり非表示となったりを繰り返すことがなく、遊技者に煩わしさを感じさせないよう構成することができる。

20

【0404】

このように構成することにより、打ち止め事前報知状態が終了した（例えば、図600の（6）のタイミング）次の遊技では、当該次の遊技の抽選結果がいずれであっても、再度打ち止め事前報知状態に移行しないよう構成することができ、副制御基板S側で打ち止め状態示唆表示が表示されたり非表示となったりを繰り返すことがないよう構成することができる。

【0405】

なお、1回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数を、1回の遊技で遊技者に付与される最大の遊技価値数と称することがある。当該払出枚数は、遊技機外に払い出される遊技メダルの枚数のみではなく、クレジットとして貯留される遊技メダルも含んでおり、メダルレスの胴式遊技機においては、総得点表示装置に加算される遊技メダル数としてもよい。

30

【0406】

なお、第2実施形態における、「第1の値（本例では、16950）以上となる」を「第1の値（本例では、16950）を上回る」に置き換えて、「第1の値（本例では、16950）未満」を「第1の値（本例では、16950）以下」に置き換えてもよい。また、「第2の値（本例では、17000）以上となる」を「第2の値（本例では、17000）を上回る」に置き換えて、「第2の値（本例では、17000）未満」を「第2の値（本例では、17000）以下」に置き換えてもよい。

40

【0407】

<打ち止め事前報知状態に関する構成>

打ち止め事前報知状態に関する構成として、以下の一または複数の構成を適用してもよい。

（1）打ち止め事前報知状態に移行した後は電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が第2の値（本例では、17000）未満となると、打ち止め事前報知状態が終了する。このように構成することで、打ち止め事前報知状態に関して使用する容量を削減することができる。

（2）演出表示装置S40には待機デモが表示されている状況においても、打ち止め状態

50

示唆表示が視認可能な態様で表示される。

(3) 演出表示装置 S 4 0 に打ち止め状態示唆表示が表示されている状態で、サブ入力ボタン S B 等に対する所定の操作を行うと、演出表示装置 S 4 0 にメニュー画面が表示可能であり、メニュー画面の表示中においては、打ち止め状態示唆表示は表示されない（視認できない、視認性が低下する、としてもよい）。

(4) 打ち止め事前報知状態においては、スピーカ S 2 0 から「打ち止め状態まで残り〇〇枚です」などの、打ち止め状態までの残りの差数に関する音声を出力可能である。

(5) 打ち止め事前報知状態において打ち止め状態までの残りの差数に関する音声を出力するタイミングは、打ち止め事前報知状態となったタイミングの 1 回のみである。

(6) 打ち止め事前報知状態において打ち止め状態までの残りの差数に関する音声を出力するタイミングは、打ち止め状態までの残りの差数が予め定められた値となったタイミングであり、当該タイミングを 1 または複数回有している。

(7) 演出表示装置 S 4 0 に打ち止め状態示唆表示を表示する場合は、所定時間毎（例えば、0.5 秒毎）に切り替わる点滅表示にて表示し、打ち止め状態示唆表示と表示領域が重複している画像（または、後面に表示されている画像）が視認可能となっている。

(8) 打ち止め状態示唆表示は A T 獲得枚数表示等（図 6 6 参照）よりも表示優先度が高い。

(9) 打ち止め状態示唆表示は押し順ナビ表示よりも表示優先度が高い。

(10) 打ち止め状態示唆表示は A T 獲得枚数表示等（図 6 6 参照）よりも表示優先度が低い。

(11) 打ち止め状態示唆表示は押し順ナビ表示よりも表示優先度が低い。

【0408】

<<ボーナス中に差数条件を上回った場合に関する図 1>>

次に、図 6 1 は、ボーナス中（例えば、R B の作動中）に、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回った場合に関する図である。同図における、「ボーナス」の「実行中」は、ボーナスが実行されていることを示しており、「ボーナス」の「非実行中」は、ボーナスが実行されていないことを示している。また、「打ち止め状態」の「打ち止め状態中」は、打ち止めフラグがオンであり、打ち止め状態となっていることを示しており、「打ち止め状態ではない」は、打ち止めフラグがオフであり、打ち止め状態となっていないことを示している。

【0409】

まず、図中（1）のタイミングで、ボーナスが新たに実行開始される。電源投入時以降の最大の差数は、所定値（本例では、19000）を上回っていないため、打ち止め状態にはなっていない。その後、図中（2）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回るが、ボーナスの実行中であるため、打ち止め状態には移行しない。なお、図中（2）のタイミング以降は、打ち止め予約フラグがオンであり、打ち止めフラグがオフとなっている（図 5 7 を参照）。

【0410】

なお、打ち止め予約フラグがオンであり、打ち止めフラグがオフとなっている状態を、打ち止め予約状態と称することがある。また、不図示であるが、打ち止め予約状態となった場合には、主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に打ち止め予約状態である旨のコマンドが送信され、副制御基板 S 側の演出表示装置 S 4 0 に「ボーナス終了後に打ち止め状態となります」との打ち止め予約表示を表示するよう構成されている。なお、副制御基板 S 側での報知はあくまで一例であり、報知する手段の追加や変更をしてもよいし、報知態様を変更してもよい。

【0411】

図中（2）のタイミング以降、ボーナス中の遊技が進行していき、図中（3）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回っている状態でボーナスの終了条件を充足し、ボーナス

10

20

30

40

50

が終了し、打ち止め状態に移行する。

【0412】

なお、同図においては、ボーナスとしてRBが作動している場合を例示しているが、1種BBや2種BBにも同様の構成を適用することができる。また、1種BBに適用した場合であって、1種BBが作動しており且つRBが作動していない1種BB一般中を有する場合においては、以下のように構成してもよい。

(1) 1種BBが作動しており且つRBが作動している状況にて、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回った場合には、当該上回ったタイミングで打ち止め状態に移行する。

(2) 1種BBが作動しており且つRBが作動している状況にて、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回った場合には、当該上回ったタイミングで打ち止め状態に移行せず、実行中のRBが終了し、次の遊技が1種BB一般中となるタイミングで打ち止め状態に移行する。

(3) 1種BBが作動しており且つRBが作動している状況にて、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回った場合には、当該上回ったタイミングで打ち止め状態に移行せず、実行中の1種BBが終了するタイミングで打ち止め状態に移行する。

【0413】

なお、このような構成は、後述する図62及び図63に例示する構成にも適用可能である。

【0414】

<<ボーナス中に差数条件を上回った場合に関する図2>>

次に、図62は、ボーナス中（例えば、RBの作動中）に、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回った場合に関する図である。同図における、「ボーナス」の「実行中」は、ボーナスが実行されていることを示しており、「ボーナス」の「非実行中」は、ボーナスが実行されていないことを示している。また、「打ち止め状態」の「打ち止め状態中」は、打ち止めフラグがオンであり、打ち止め状態となっていることを示しており、「打ち止め状態ではない」は、打ち止めフラグがオフであり、打ち止め状態となっていないことを示している。

【0415】

まず、図中(1)のタイミングで、ボーナスが新たに実行開始される。電源投入時以降の最大の差枚は、所定値（本例では、19000）を上回っていないため、打ち止め状態にはなっていない。その後、図中(2)のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回るが、ボーナスの実行中であるため、打ち止め状態には移行しない。なお、図中(2)のタイミング以降は、打ち止め予約フラグがオンであり、打ち止めフラグがオフとなっている（図57を参照）。

【0416】

図中(2)のタイミング以降、ボーナス中の遊技が進行していき、図中(3)のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）以下となる。その後、図中(4)のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）以下の状況でボーナスの終了条件を充足し、ボーナスが終了する。図中(4)のタイミングでは、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）以下となっているが、打ち止め状態に移行することとなる。なお、図中(4)のタイミングでは、ボーナスの実行終了時に打ち止め予約フラグがオンであることに基づいて、打ち止め状態に移行するよう構成されている。

【0417】

このように構成することで、ボーナスの実行中のいずれかのタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、190

10

20

30

40

50

00)を上回った場合には、当該ボーナスの実行終了後に打ち止め状態に移行させることができるため、射幸性を抑えた遊技機とすることができる。

【0418】

なお、図62の(2)にて、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値(本例では、19000)を上回った後は、ボーナスが終了するまで差数カウンタのカウンタ値を更新しないよう構成してもよいし、ボーナスが終了するまでにおいても差数カウンタのカウンタ値を更新するよう構成してもよい。

【0419】

また、ボーナス中において電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値(本例では、19000)を上回った場合にも、ボーナスの終了時において電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値(本例では、19000)以下であった場合には打ち止め状態に移行しないよう構成してもよい。

10

【0420】

また、ボーナス中であっても、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値(本例では、19000)を上回った場合には、当該タイミングで打ち止め状態に移行するよう構成してもよい。このように構成した場合には、図57に図示した打ち止め予約フラグや、図57のステップ3724のようなボーナス中の遊技であるか否かに関する処理を有する必要がなくなる。

【0421】

<<ボーナス中に差数条件を上回った場合に関する図3>>

20

次に、図63は、ボーナス中(例えば、RBの作動中)に、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値(本例では、19000)を上回った場合に関する図である。同図における、「ボーナス」の「実行中」は、ボーナスが実行されていることを示しており、「ボーナス」の「非実行中」は、ボーナスが実行されていないことを示している。また、「打ち止め状態」の「打ち止め状態中」は、打ち止めフラグがオンであり、打ち止め状態となっていることを示しており、「打ち止め状態ではない」は、打ち止めフラグがオフであり、打ち止め状態となっていないことを示している。

【0422】

まず、図中(1)のタイミングで、ボーナスが新たに実行開始される。電源投入時以降の最大の差数は、所定値(本例では、19000)を上回っていないため、打ち止め状態にはなっていない。その後、図中(2)のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値(本例では、19000)を上回るが、ボーナスの実行中であるため、打ち止め状態には移行しない。なお、図中(2)のタイミング以降は、打ち止め予約フラグがオンであり、打ち止めフラグがオフとなっている(図57を参照)。

30

【0423】

図中(2)のタイミング以降、ボーナス中の遊技が進行していき、図中(3)のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値(本例では、19000)以下となる。その後、図中(4)のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値(本例では、19000)以下の状態で、遊技機への電源供給が遮断され、遊技機が電源断を検知して電源断時処理が実行される。なお、遊技機への電源供給が遮断され、遊技機が電源断を検知して電源断時処理が実行されることを、電源断が発生すると称することがある。

40

【0424】

その後、RAMクリアを伴わない電源投入がされ、電源投入時の初期処理が実行された図中(5)のタイミングで、電源断前に実行されていたボーナスが続きから再開される。また、電源断が発生し、RAMクリアを伴わない電源投入がされたことにより、差数カウンタのカウンタ値が初期化され(差数カウンタのカウンタ値に初期値である19000がセットされ)、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が

50

0となり、打ち止め状態とはなっていない。なお、図中（5）のタイミングでは、打ち止め予約フラグはオンとなっている。

【0425】

その後、ボーナス中の遊技が進行していき、図中（6）のタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）以下の状況でボーナスの終了条件を充足し、ボーナスが終了する。図中（6）のタイミングでは、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）以下となっているが、打ち止め状態に移行することとなる。なお、図中（6）のタイミングでは、ボーナスの実行終了時に打ち止め予約フラグがオンであることに基づいて、打ち止め状態に移行するよう構成されている。すなわち、電源断が発生した場合も、電源復帰後には、打ち止め予約フラグのオンに関する情報は復帰するよう構成されている。

10

【0426】

このように構成することで、ボーナスの実行中のいずれかのタイミングで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回った場合には、当該ボーナスの実行中で電源断が発生した場合においても、その後、電源復帰し、ボーナスが終了した際に打ち止め状態に移行させることができるため、射幸性を抑えた遊技機とすることができる。

【0427】

なお、図63の（2）にて電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回った後から図63の（4）にて電源断時処理が実行されるまで、及び／または、図63の（5）にて電源復帰してから図63の（6）にてボーナスが終了するまでは、差数カウンタのカウンタ値を更新しないよう構成してもよいし、差数カウンタのカウンタ値を更新するよう構成してもよい。差数カウンタのカウンタ値を更新しないよう構成する場合には、打ち止め予約フラグがオンであることに基づいて判断するよう構成してもよい。

20

【0428】

<<ボーナス最終遊技で再遊技に当選した場合>>

なお、RBの実行中において、図60乃至図62の構成を適用した場合には、以下のような作用となるよう構成してもよい。

30

【0429】

<構成1>

（1）RBが実行されている。

（2）RBの実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回る。

（3）電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回っている状況で、RBの最終ゲームが実行され、再遊技役に当選し、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示する。

（4）打ち止め状態となり、自動精算が実行される。再遊技役に対応する自動ベットが実行されない。

40

【0430】

<構成2>

（1）RBが実行されている。

（2）RBの実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回る。

（3）RBの実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）以下となる。

（4）電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）以下の状況で、RBの最終ゲームが実行され、再遊技役に当選し、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示する。

50

(5) 打ち止め状態となり、自動精算が実行される。再遊技役に対応する自動ベットが実行されない。

【0431】

<構成3>

(1) RBが実行されている。

(2) RBの実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回る。

(3) RBの実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）以下となる。

(4) 電源断が発生する。

10

(5) 電源復帰し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）以下の状況で、RBの最終ゲームが実行され、再遊技役に当選し、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示する。

(6) 打ち止め状態となり、自動精算が実行される。再遊技役に対応する自動ベットが実行されない。

【0432】

<構成4>

(1) RBが実行されている。

(2) RBの実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回る。

20

(3) 電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回っている状況で、RBの最終ゲームが実行され、再遊技役に当選し、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示する。

(4) 再遊技役に対応する自動ベットが実行されるが、打ち止め状態となるため、スタートレバーの操作は無効であり、自動精算が実行される。なお、自動ベットされた遊技メダル（遊技価値）は、自動精算されないよう構成してもよい。

【0433】

<構成5>

(1) RBが実行されている。

(2) RBの実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回る。

30

(3) RBの実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）以下となる。

(4) 電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）以下の状況で、RBの最終ゲームが実行され、再遊技役に当選し、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示する。

(5) 再遊技役に対応する自動ベットが実行されるが、打ち止め状態となるため、スタートレバーの操作は無効であり、自動精算が実行される。なお、自動ベットされた遊技メダル（遊技価値）は、自動精算されないよう構成してもよい。

【0434】

40

<構成6>

(1) RBが実行されている。

(2) RBの実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回る。

(3) RBの実行中において、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）以下となる。

(4) 電源断が発生する。

(5) 電源復帰し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）以下の状況で、RBの最終ゲームが実行され、再遊技役に当選し、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示する。

50

(6) 再遊技役に対応する自動ベットが実行されるが、打ち止め状態となるため、スタートレバーの操作は無効であり、自動精算が実行される。なお、自動ベットされた遊技メダル(遊技価値)は、自動精算されないよう構成してもよい。

【0435】

なお、図60乃至図62にて前述したように、第2実施形態においては、ボーナスの実行中に電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値(本例では、19000)を上回っても、当該タイミングでは自動精算は実行されないよう構成されている。他方、ボーナスの実行中に一度でも電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値(本例では、19000)を上回った場合には、ボーナスが終了することとなる最終ゲームが実行されると、当該最終ゲームに対応する遊技メダルの払出が終了した後に、自動精算が実行されるよう構成されている(図60乃至図62においては当該構成となっている)。

【0436】

なお、ボーナス中に電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値(本例では、19000)を上回り、その後ボーナスが終了する際に打ち止め状態となる場合においては、以下のように構成してもよい。なお、ボーナスが終了する際には、打ち止め状態に移行するか否かに拘らず、終了画面が表示され、終了画面の表示開始から所定時間(例えば、5秒間)は、ベットができず、スタートレバーの操作も無効となるボーナス終了ウェイト期間となっている。

(1) ボーナスの最終ゲームとなるゲームが終了→ボーナス終了ウェイト期間となり、演出表示装置S40には、終了画面とともに打ち止め状態中表示が表示される→ボーナス終了ウェイト期間が終了し、自動精算が実行される

(2) ボーナスの最終ゲームとなるゲームが終了→ボーナス終了ウェイト期間となり、演出表示装置S40には、終了画面が表示される→ボーナス終了ウェイト期間が終了し、自動精算が実行される→自動精算終了後に、演出表示装置S40にて打ち止め状態中表示が表示される

【0437】

<<小役に当選した遊技に関する作用図>>

次に、小役に当選した遊技が実行され、当該小役に基づく遊技メダルの払出が実行された場合に、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値(本例では、19000)を上回る場合について、図64及び図65を用いて詳述する。なお、図64及び図65においては、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が18995の状況であり、10枚役のベルに当選した遊技が実行されており、2つのリールが停止されており、最終リールである1つのリールが回転している場合について例示している。

【0438】

また、図示している、「最終リール」の「回転中」は、2つのリールが停止されており、最終リールである1つのリールが回転していることを示しており、「最終リール」の「停止中」は、すべてのリールが停止していることを示している。また、「停止ボタン」の「押下中」は、停止ボタンの操作が有効か否かに拘らず、最終リールに対応する停止ボタンが物理的に押下されていることを示しており、「停止ボタン」の「非押下中」は、停止ボタンが物理的に押下されていないことを示している。また、「払出処理」の「実行中」は、クレジットへの加算処理または遊技機外に遊技メダルを払い出すための処理を実行していることを示しており、払出処理には、例えば、図17のステップ1232乃至ステップ1248や図56のステップ1275乃至1290などが相当する。「払出処理」の「非実行中」は、クレジットへの加算処理及び遊技機外に遊技メダルを払い出すための処理を実行していないことを示している。なお、払出処理を付与処理と称することがある。また、メダルレスの胴式遊技機に適用した場合においては、「払出処理」の「実行中」は、総得点表示装置への得点の加算処理を実行していることを示すこととなる。また、「打ち止めフラグ」は、主制御基板M側で制御している打ち止めフラグのオンオフ(または電

源投入時処理の実行中)に関する状況を図示したものであり、「副制御基板側の状態」は、副制御基板S側がどのような状態であるかを図示したものである。

【0439】

また、図64及び図65における各タイミングは、数字が同じものは同一または略同一のタイミングであることとする。また、図64及び図65にて例示している遊技機は、小役に対応する図柄組み合わせが停止表示した際は、最終停止ボタン(最終リールに対応した停止ボタン)が押下されている状況から押下されていない状況となった(最終停止ボタンが離された)場合には、払出処理が実行されるよう構成されている。

【0440】

< A : 電源断時処理前に払出処理が終了する場合 >

まず、最終リールが回転中であり、最終リールに対応する停止ボタンが押下されておらず、払出処理が実行されておらず、打ち止めフラグがオフであり、打ち止め事前報知状態である状況下、図中(1)のタイミングで、最終停止ボタンが押下され、最終リールが停止する。なお、最終停止ボタンが押下されてから最終リールが停止するまでには、わずかな時間を要するが、説明の簡略化のため、同一のタイミングとして図示している。

【0441】

その後、図中(2)のタイミングで、最終停止ボタンが非押下となり、10枚役のベルに対応した図柄組み合わせが停止表示したため、払出処理が実行される。その後、図中(4)のタイミングで、遊技機への電源供給が遮断される。その後、図中(6)のタイミングで、遊技機が電源断を検知する。その後、遊技機が電源断時処理を実行する前のタイミングである、図中(7)のタイミングで、払出処理が終了し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値(本例では、19000)を上回った(19005となった)ため、打ち止めフラグがオンとなり、打ち止め状態に移行する。その後、図中(8)のタイミングで、遊技機が電源断時処理を実行する。

【0442】

その後、図中(10)のタイミングで、RAMクリアを伴わない電源投入がされ、電源投入時の初期処理(電源投入時処理と称することがある)が実行開始される。その後、図中(12)のタイミングで、電源投入時の初期処理が実行終了し、打ち止めフラグがオンとなり、再度打ち止め状態に移行することとなる。

【0443】

< B : 電源断時処理前に払出処理が終了しない場合 1 >

まず、最終リールが回転中であり、最終リールに対応する停止ボタンが押下されておらず、払出処理が実行されておらず、打ち止めフラグがオフであり、打ち止め事前報知状態である状況下、図中(1)のタイミングで、最終停止ボタンが押下され、最終リールが停止する。なお、最終停止ボタンが押下されてから最終リールが停止するまでには、わずかな時間を要するが、説明の簡略化のため、同一のタイミングとして図示している。

【0444】

その後、図中(3)のタイミングで、最終停止ボタンが非押下となり、10枚役のベルに対応した図柄組み合わせが停止表示したため、払出処理が実行される。その後、図中(4)のタイミングで、遊技機への電源供給が遮断される。その後、図中(6)のタイミングで、遊技機が電源断を検知する。その後、図中(8)のタイミングで、払出処理が完了していない状況にて、遊技機が電源断時処理を実行する。

【0445】

その後、図中(10)のタイミングで、RAMクリアを伴わない電源投入がされ、電源投入時の初期処理が実行開始される。その後、図中(12)のタイミングで、電源投入時の初期処理が実行終了し、払出処理が途中から再開し、打ち止めフラグがオフとなり、打ち止め事前報知状態となる。なお、電源断が発生し、RAMクリアを伴わない電源投入がされたことにより、差数カウンタが初期化され(差数カウンタのカウンタ値に初期値である19000がセットされ)、図中(12)のタイミングでは、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が0となっているが、電源投入時以降では

10

20

30

40

50

差数カウンタの更新処理（例えば、図 5 7 のステップ 3 7 1 2 の処理）が実行されていないため、電源断前の打ち止め事前報知状態が復帰することとなる。

【0 4 4 6】

その後、図中（1 3）のタイミングで、払出処理が終了し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、1 9 0 0 0）を上回っていないため、打ち止め状態には移行せず、通常状態に移行する。なお、同図においては、打ち止め状態でも打ち止め事前報知状態でもない、遊技が進行可能な状態を通常状態と称している。また、（B）においては、1 0 枚役のベルに対応して払い出された遊技メダルから実行された遊技に係るベット数を減算した値が、差数カウンタのカウンタ値から減算されるよう構成されている。なお、図 6 4 及び図 6 5 における、電源投入後に払い出された遊技メダルから実行された遊技に係るベット数を減算した値を差数カウンタのカウンタ値から減算することを、差数に関する更新処理を実行すると称することがある。なお、電源断が発生した場合にも、電源復帰すると電源断前に記憶していたベット数に関する情報が復帰するため、電源復帰後に差数カウンタのカウンタ値の更新処理を実行することができる。

10

【0 4 4 7】

なお、第 2 実施形態においては、差数カウンタのカウンタ値の初期値（本例では、1 9 0 0 0）と打ち止め事前報知状態に移行することとなる差数カウンタのカウンタ値（本例では、2 0 0 0）との差は、1 回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数（本例では、1 1）よりも大きくなるよう構成されているため、（B）における図中（1 3）のタイミングでは打ち止め事前報知状態に移行しないよう構成されている。

20

【0 4 4 8】

また、差数カウンタのカウンタ値の初期値と打ち止め事前報知状態に移行することとなる差数カウンタのカウンタ値との差が 1 回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数よりも小さくなるよう構成した場合には、（B）における図中（1 3）のタイミングにて打ち止め事前報知状態を維持することがある。

【0 4 4 9】

< C : 電源断時処理前に払出処理が終了しない場合 2 >

まず、最終リールが回転中であり、最終リールに対応する停止ボタンが押下されておらず、払出処理が実行されておらず、打ち止めフラグがオフであり、打ち止め事前報知状態である状況下、図中（1）のタイミングで、最終停止ボタンが押下され、最終リールが停止する。なお、最終停止ボタンが押下されてから最終リールが停止するまでには、わずかな時間を要するが、説明の簡略化のため、同一のタイミングとして図示している。

30

【0 4 5 0】

その後、図中（4）のタイミングで、遊技機への電源供給が遮断される。その後、図中（5）のタイミングで、最終停止ボタンが非押下となり、1 0 枚役のベルに対応した図柄組み合わせが停止表示したため、払出処理が実行される。その後、図中（6）のタイミングで、遊技機が電源断を検知する。その後、図中（8）のタイミングで、払出処理が完了していない状況にて、遊技機が電源断時処理を実行する。

【0 4 5 1】

40

その後、図中（1 0）のタイミングで、RAM クリアを伴わない電源投入がされ、電源投入時の初期処理が実行開始される。その後、図中（1 2）のタイミングで、電源投入時の初期処理が実行終了し、払出処理が途中から再開し、打ち止めフラグがオフとなり、打ち止め事前報知状態となる。なお、電源断が発生し、RAM クリアを伴わない電源投入がされたことにより、差数カウンタが初期化され（差数カウンタのカウンタ値に初期値である 1 9 0 0 0 がセットされ）、図中（1 2）のタイミングでは、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が 0 となっているが、電源投入時以降では差数カウンタの更新処理（例えば、図 5 7 のステップ 3 7 1 2 の処理）が実行されていないため、電源断前の打ち止め事前報知状態が復帰することとなる。

【0 4 5 2】

50

その後、図中（１４）のタイミングで、払出処理が終了し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回っていないため、打ち止め状態には移行せず、通常状態に移行する。また、（Ｃ）においては、１０枚役のベルに対応して払い出された遊技メダルから実行された遊技に係るベット数を減算した値が、差数カウンタのカウンタ値から減算されるよう構成されている。

【０４５３】

なお、第２実施形態においては、差数カウンタのカウンタ値の初期値（本例では、１９０００）と打ち止め事前報知状態に移行することとなる差数カウンタのカウンタ値（本例では、２０００）との差は、１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数（本例では、１１）よりも大きくなるよう構成されているため、（Ｃ）における図中（１４）のタイミングでは打ち止め事前報知状態に移行しないよう構成されている。

【０４５４】

また、差数カウンタのカウンタ値の初期値と打ち止め事前報知状態に移行することとなる差数カウンタのカウンタ値との差が１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数よりも小さくなるよう構成した場合には、（Ｃ）における図中（１４）のタイミングにて打ち止め事前報知状態を維持することがある。

【０４５５】

< D：電源断時処理前に払出処理が終了しない場合３ >

まず、最終リールが回転中であり、最終リールに対応する停止ボタンが押下されておらず、払出処理が実行されておらず、打ち止めフラグがオフであり、打ち止め事前報知状態である状況下、図中（１）のタイミングで、最終停止ボタンが押下され、最終リールが停止する。なお、最終停止ボタンが押下されてから最終リールが停止するまでには、わずかな時間を要するが、説明の簡略化のため、同一のタイミングとして図示している。

【０４５６】

その後、図中（４）のタイミングで、遊技機への電源供給が遮断される。その後、図中（６）のタイミングで、遊技機が電源断を検知する。その後、図中（７）のタイミングで、最終停止ボタンが非押下となり、１０枚役のベルに対応した図柄組み合わせが停止表示したため、払出処理が実行される。その後、図中（８）のタイミングで、払出処理が完了していない状況にて、遊技機が電源断時処理を実行する。

【０４５７】

その後、図中（１０）のタイミングで、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされ、電源投入時の初期処理が実行開始される。その後、図中（１２）のタイミングで、電源投入時の初期処理が実行終了し、払出処理が途中から再開し、打ち止めフラグがオフとなり、打ち止め事前報知状態となる。なお、電源断が発生し、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされたことにより、差数カウンタが初期化され（差数カウンタのカウンタ値に初期値である１９０００がセットされ）、図中（１２）のタイミングでは、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が０となっているが、電源投入時以降では差数カウンタの更新処理（例えば、図５７のステップ３７１２の処理）が実行されていないため、電源断前の打ち止め事前報知状態が復帰することとなる。

【０４５８】

その後、図中（１５）のタイミングで、払出処理が終了し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回っていないため、打ち止め状態には移行せず、通常状態に移行する。また、（Ｄ）においては、１０枚役のベルに対応して払い出された遊技メダルから実行された遊技に係るベット数を減算した値が、差数カウンタのカウンタ値から減算されるよう構成されている。

【０４５９】

なお、第２実施形態においては、差数カウンタのカウンタ値の初期値（本例では、１９０００）と打ち止め事前報知状態に移行することとなる差数カウンタのカウンタ値（本例では、２０００）との差は、１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数（本例では、１１）よりも大きくなるよう構成されているため、（Ｄ）における図

中（１５）のタイミングでは打ち止め事前報知状態に移行しないよう構成されている。

【０４６０】

また、差数カウンタのカウンタ値の初期値と打ち止め事前報知状態に移行することとなる差数カウンタのカウンタ値との差が１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数よりも小さくなるよう構成した場合には、（Ｄ）における図中（１５）のタイミングにて打ち止め事前報知状態を維持することがある。

【０４６１】

< E：電源断中に停止ボタンを離した場合 >

まず、最終リールが回転中であり、最終リールに対応する停止ボタンが押下されておらず、払出処理が実行されておらず、打ち止めフラグがオフであり、打ち止め事前報知状態である状況下、図中（１）のタイミングで、最終停止ボタンが押下され、最終リールが停止する。なお、最終停止ボタンが押下されてから最終リールが停止するまでには、わずかな時間を要するが、説明の簡略化のため、同一のタイミングとして図示している。

【０４６２】

その後、図中（４）のタイミングで、遊技機への電源供給が遮断される。その後、図中（６）のタイミングで、遊技機が電源断を検知する。その後、図中（８）のタイミングで、払出処理が実行されていない状況にて、遊技機が電源断時処理を実行する。その後、遊技機の電源が投入されていない状況（電源断中と称することがある）である、図中（９）のタイミングで、最終停止ボタンが非押下となるが、遊技機の電源が投入されていないため、当該タイミングでは払出処理は実行されない。

【０４６３】

その後、図中（１０）のタイミングで、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされ、電源投入時の初期処理が実行開始される。その後、図中（１２）のタイミングで、電源投入時の初期処理が実行終了し、払出処理が実行開始され、打ち止めフラグがオフとなり、打ち止め事前報知状態となる。なお、電源断が発生し、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされたことにより、差数カウンタが初期化され（差数カウンタのカウンタ値に初期値である１９０００がセットされ）、図中（１２）のタイミングでは、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が０となっているが、電源投入時以降では差数カウンタの更新処理（例えば、図５７のステップ３７１２の処理）が実行されていないため、電源断前の打ち止め事前報知状態が復帰することとなる。

【０４６４】

その後、図中（１６）のタイミングで、払出処理が終了し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回っていないため、打ち止め状態には移行せず、通常状態に移行する。また、（Ｅ）においては、１０枚役のベルに対応して払い出された遊技メダルから実行された遊技に係るベット数を減算した値が、差数カウンタのカウンタ値から減算されるよう構成されている。

【０４６５】

なお、第２実施形態においては、差数カウンタのカウンタ値の初期値（本例では、１９０００）と打ち止め事前報知状態に移行することとなる差数カウンタのカウンタ値（本例では、２０００）との差は、１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数（本例では、１１）よりも大きくなるよう構成されているため、（Ｅ）における図中（１６）のタイミングでは打ち止め事前報知状態に移行しないよう構成されている。

【０４６６】

また、差数カウンタのカウンタ値の初期値と打ち止め事前報知状態に移行することとなる差数カウンタのカウンタ値との差が１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数よりも小さくなるよう構成した場合には、（Ｅ）における図中（１６）のタイミングにて打ち止め事前報知状態を維持することがある。

【０４６７】

< F：電源投入後に停止ボタンを離した場合 >

まず、最終リールが回転中であり、最終リールに対応する停止ボタンが押下されておら

10

20

30

40

50

ず、払出処理が実行されておらず、打ち止めフラグがオフであり、打ち止め事前報知状態である状況下、図中（１）のタイミングで、最終停止ボタンが押下され、最終リールが停止する。なお、最終停止ボタンが押下されてから最終リールが停止するまでには、わずかな時間を要するが、説明の簡略化のため、同一のタイミングとして図示している。

【０４６８】

その後、図中（４）のタイミングで、遊技機への電源供給が遮断される。その後、図中（６）のタイミングで、遊技機が電源断を検知する。その後、図中（８）のタイミングで、払出処理が実行されていない状況にて、遊技機が電源断時処理を実行する。

【０４６９】

その後、図中（１０）のタイミングで、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされ、電源投入時の初期処理が実行開始される。その後、図中（１１）のタイミングで、最終停止ボタンが非押下となるが、電源投入時の初期処理を実行しているため、払出処理は実行されない。その後、図中（１２）のタイミングで、電源投入時の初期処理が実行終了し、払出処理が実行開始され、打ち止めフラグがオフとなり、打ち止め事前報知状態となる。なお、電源断が発生し、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされたことにより、差数カウンタが初期化され（差数カウンタのカウント値に初期値である１９０００がセットされ）、図中（１２）のタイミングでは、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が０となっているが、電源投入時以降では差数カウンタの更新処理（例えば、図５７のステップ３７１２の処理）が実行されていないため、電源断前の打ち止め事前報知状態が復帰することとなる。

【０４７０】

その後、図中（１６）のタイミングで、払出処理が終了し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回っていないため、打ち止め状態には移行せず、通常状態に移行する。また、（Ｆ）においては、１０枚役のベルに対応して払い出された遊技メダルから実行された遊技に係るベット数を減算した値が、差数カウンタのカウント値から減算されるよう構成されている。

【０４７１】

なお、第２実施形態においては、差数カウンタのカウント値の初期値（本例では、１９０００）と打ち止め事前報知状態に移行することとなる差数カウンタのカウント値（本例では、２０００）との差は、１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数（本例では、１１）よりも大きくなるよう構成されているため、（Ｆ）における図中（１６）のタイミングでは打ち止め事前報知状態に移行しないよう構成されている。

【０４７２】

また、差数カウンタのカウント値の初期値と打ち止め事前報知状態に移行することとなる差数カウンタのカウント値との差が１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数よりも小さくなるよう構成した場合には、（Ｆ）における図中（１６）のタイミングにて打ち止め事前報知状態を維持することがある。

【０４７３】

図６４及び図６５の（Ｂ）乃至（Ｆ）にて図示したように、所定数の遊技メダル（遊技価値と称してもよい）が付与されることとなる所定の遊技が実行され、所定数の遊技メダルが付与されることで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、１９０００）を上回る場合において、当該所定の遊技における当該所定の遊技メダルが付与される前に電源断時処理が実行され、その後ＲＡＭクリアを伴わない電源投入がされ、当該所定数の遊技メダルが付与された場合には、打ち止め状態に移行せず、当該所定数から当該所定遊技のベット数を減算した値が差数カウンタの初期値から減算されることとなる。

【０４７４】

このように構成することで、遊技の途中で電源断が発生した場合でも、その後の電源投入後に付与された遊技メダルから電源断となる前のベット数を差し引いた値を差数カウンタのカウント値から減算することができるため、電源断の発生有無に左右されずに、差数

カウンタのカウンタ値の更新を正確に行うことができる。

【0475】

なお、図64及び図65においては、最終停止ボタンを押下し続けた状態から非押下として払出処理が実行される場合について、例示したが、払出処理の実行開始タイミングが同一であれば、最終停止ボタンの押下タイミングは変更しても問題ない。また、最終停止ボタンを新たに押下することで払出処理が実行開始されるよう構成した場合においても、払出処理が同一のタイミングであれば、同一の構成を適用することができる。

【0476】

なお、図64及び図65における図中(10)の電源投入後にて、副制御基板S側における打ち止め事前報知状態に関する情報を含む所定の記憶領域を初期化するように構成してもよい(例えば、払出処理の終了後に差数カウンタのカウンタ値に関する情報が主制御基板M側から副制御基板S側に送信される)。このように構成した場合には、図64及び図65の図中(10)の電源投入後における「打ち止め事前報知状態」となっている期間が「打ち止め事前報知状態」ではない状態となる(例えば、「通常状態」としてもよい)。このように構成することで、電源投入後に打ち止め事前報知状態を介さないため、電源断が発生したにも拘らず差数カウンタのカウンタ値が初期化されていないのではないかと遊技者が誤認することを防止することができる。

【0477】

<<AT中状態の遊技中に電源断が発生した場合のイメージ図>>

次に、図66は、AT中状態の遊技中に電源断が発生した場合のイメージ図である。まず、図中(a)で、差数カウンタのカウンタ値は2500であり、ATに関する状態がAT中状態にて遊技が実行されており、押し順ナビが実行され、演出表示装置S40には、押し順ナビ表示(図中の「123」の表示)と、AT獲得枚数表示等が表示されている。

【0478】

ここで、AT獲得枚数表示等とは、今回のAT中状態(または有利区間)で遊技者が獲得した遊技メダル数に対応する表示であるAT獲得枚数表示(図中の「GET883」と、今回のAT中状態(または有利区間)で実行されたゲーム数に対応する表示であるATゲーム数表示と、今回の遊技における遊技メダルの払出枚数を表示する払出枚数表示と、現在のクレジット数(クレジット数表示装置D200に表示されている遊技メダル数と称することがある)を表示するクレジット数表示との総称である。

【0479】

図中(a)の後、AT中状態にて遊技が実行されていき、図中(b)で、差数カウンタのカウンタ値は1998であり、ATに関する状態がAT中状態にて遊技が実行されており、押し順ナビが実行され、演出表示装置S40には、押し順ナビ表示と、AT獲得枚数表示等が表示されている。また、差数カウンタのカウンタ値が所定値(例えば、2000)以下となった、換言すると、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第2の値(本例では、17000)を上回ったため、演出表示装置S40に打ち止め状態示唆表示として「あと1998枚で打ち止め状態となります」が表示される。このように、打ち止め状態示唆表示は、打ち止め状態となるまでの残りの差数を報知するよう構成されている。なお、これには限定されず、打ち止め状態示唆表示として、演出表示装置S40に「もうすぐ打ち止め状態となります」などと表示するよう構成してもよい。

【0480】

その後、図中(c)で、押し順ナビが実行されている遊技の実行中であり、演出表示装置S40に打ち止め状態示唆表示が表示されている状況下、電源断が発生し、遊技機への電源供給が遮断される。

【0481】

その後、図中(d)で、RAMクリアを伴わない電源投入がされ、演出表示装置S40には、押し順ナビ表示と、AT獲得枚数表示等が再度表示される。また、電源断が発生した後、RAMクリアを伴わない電源投入がされたため、差数カウンタのカウンタ値は初期

10

20

30

40

50

化され、カウンタ値は19000となり、演出表示装置S40には、打ち止め状態示唆表示が表示されていない。なお、図中(d)のタイミングを、電源が投入された以降の特定タイミングと称することがある。

【0482】

このように、第2実施形態においては、AT中状態にて、演出表示装置S40に打ち止め状態示唆表示とAT獲得枚数表示等が表示されている状況下、電源断が発生して遊技機への電源供給が遮断され、その後、RAMクリアを伴わない電源投入がされた場合には、演出表示装置S40には、打ち止め状態示唆表示は表示されない一方、AT獲得枚数表示等が表示されるよう構成されている。

【0483】

このように構成することにより、電源断が発生して遊技機への電源供給が遮断された後に、再度電源投入がされたにもかかわらず、演出表示装置S40に打ち止め状態示唆表示が再度表示されてしまうことによって、遊技者が打ち止め状態に近いのではないかと誤った認識を持ってしまい、遊技を終了してしまうことを防止することができる。

【0484】

なお、図66においては、リールの回転中に電源断が発生した場合を例示したが、リールが停止している状況で電源断が発生した場合も、図66と同様の構成を適用することができる。この場合の図66の構成との相違点は、押し順ナビ表示が表示されていないことであり、獲得枚数表示等と打ち止め状態示唆表示の構成は同様となっている。

【0485】

また、図66(d)においては(上述したリールが停止している状況で電源断が発生した場合には、電源投入後のリールが停止している状況)、打ち止め状態示唆表示が表示されるよう構成してもよい。また、このように構成した場合には、電源投入後において、ペットボタン、停止ボタン、スタートレバー、サブ入力ボタン等の操作部材(一部の操作部材のみを適用してもよいし、すべての操作部材を適用してもよい)が操作された場合に、打ち止め状態示唆表示を非表示とするよう構成してもよい。

【0486】

なお、図66の図中(d)のように、有利区間にて電源断が発生し、その後、RAMクリアを伴わない電源投入がされた場合には、電源投入後の遊技区間は有利区間となる。

【0487】

また、図66の図中(c)のように、電源断が発生した後、設定変更モードに移行する電源投入(例えば、設定キースイッチをオンにした状態で電源投入)した場合には、RAMクリアを伴う電源投入であるため、電源投入後の遊技区間は通常区間となり、次の遊技ではATは実行されず、演出表示装置S40には、押し順ナビ表示も獲得枚数表示等も表示されないこととなる(打ち止め状態示唆表示も表示されない)。

【0488】

また、RAMクリアを伴う電源投入がされた場合においても、電源投入後には差数カウンタのカウンタ値は初期化されるよう構成されている。また、打ち止め状態にて電源断が発生し、その後、RAMクリアを伴う電源投入がされた場合には、電源投入後には打ち止め状態ではなくなっているよう構成されている。

【0489】

＜ボーナス中における打ち止め状態示唆表示＞

なお、ボーナス中(例えば、RBの作動中)にて演出表示装置S40に打ち止め状態示唆表示が表示されている場合においては、以下のように構成してもよい。

(1) ボーナス中にて演出表示装置S40に打ち止め状態示唆表示として「あと4枚で打ち止め状態となります」と表示されている→ボーナス中の遊技が実行され、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値(本例では、19000)を上回る→演出表示装置S40にて、打ち止め状態示唆表示が非表示となり、打ち止め予約表示として「ボーナス終了後に打ち止め状態となります」と表示される。

(2) ボーナス中にて演出表示装置S40に打ち止め状態示唆表示として「あと4枚で打

10

20

30

40

50

ち止め状態となります」と表示されている→ボーナス中の遊技が実行され、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回る→演出表示装置S40にて、打ち止め状態示唆表示として「あと0枚で打ち止め状態となります」と表示され、打ち止め予約表示として「ボーナス終了後に打ち止め状態となります」と表示される。

（3）ボーナス中にて演出表示装置S40に打ち止め状態示唆表示として「あと4枚で打ち止め状態となります」と表示されている→ボーナス中の遊技が実行され、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回る→演出表示装置S40にて、打ち止め状態示唆表示と打ち止め予約表示とが表示されるのだが、打ち止め状態示唆表示よりも打ち止め予約表示の方が表示優先度が高いため、打ち止め予約表示である「ボーナス終了後に打ち止め状態となります」との表示のみが視認可能となっている。

10

【0490】

このように、ボーナスの実行中に、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回った場合には、演出表示装置S40に打ち止め予約表示を表示するよう構成することで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回っているにも拘らず打ち止め状態に移行しないことで、遊技機が故障したのではないかと誤認させてしまう事態を防止することができる。

【0491】

20

なお、打ち止め状態示唆表示に関する構成はこれには限定されず、例えば、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、前記所定値（本例では、19000）に近い値である第3の値（例えば、18800）を上回っている状況で、所定のボーナス（すべてのボーナスでもよいし、予め定められた種類のボーナスでもよい）が開始された場合、ボーナス開始時に、演出表示装置S40にて開始時打ち止め示唆表示として「ボーナス終了後に打ち止め状態となります」と表示するよう構成してもよい（この場合、演出表示装置S40の表示は、打ち止め状態示唆表示から開始時打ち止め示唆表示に切り替わることとなる）。なお、開始時打ち止め示唆表示が表示される際にスピーカS20から「ボーナス終了後に打ち止め状態となります」との音声を出力するよう構成してもよいし、当該ボーナス開始時にて、開始時打ち止め示唆表示を表示せずに、スピーカS20から「ボーナス終了後に打ち止め状態となります」との音声を出力するよう構成してもよい。

30

【0492】

また、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回った際には、打ち止め状態示唆表示として「あと0枚で打ち止め状態となります」との表示ではなく、「あと-3枚で打ち止め状態となります」などのように負の値を表示するよう構成してもよい。

【0493】

<<メダル空エラーに関するイメージ図1>>

次に、図67は、メダル空エラーに関するイメージ図1である。まず、図中（a）で、差数カウンタのカウンタ値は4であり、ATに関する状態がAT中状態にて遊技が実行されており、押し順ナビが実行され、演出表示装置S40には、押し順ナビ表示（図中の「123」の表示）と、AT獲得枚数表示等と、が表示されている。また、差数カウンタのカウンタ値が所定値（例えば、2000）以下となっている、換言すると、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第2の値（本例では、17000）を上回っているため、演出表示装置S40に打ち止め状態示唆表示として「あと4枚で打ち止め状態となります」と表示される。また、クレジット数表示装置D200には、クレジット数として47が表示され、払出数表示装置D270には00が表示されている。なお、図67及び図68における払出数表示装置D270の00は非表示としてもよい。

40

50

【0494】

図中（a）の後、遊技者による停止ボタンの停止操作が実行され、11枚役である押し順ベルに対応する図柄組み合わせが停止表示し、演出表示装置S40にて、AT獲得枚数表示等が更新され（例えば、AT獲得枚数表示が「GET1536」と表示される）、打ち止め状態示唆表示が「あと0枚で打ち止め状態となります」に更新される。また、演出表示装置S40に獲得表示として「GET11!!」と表示される。また、クレジット数表示装置D200の表示は50となり、払出数表示装置D270には11が表示されている。

【0495】

なお、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回る場合には、「あと0枚で打ち止め状態となります」との打ち止め状態示唆表示を表示しない（払出処理が実行された際に非表示となる）、または表示してすぐに非表示とするよう構成してもよい。

【0496】

図中（b）の後、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回ったため、打ち止め状態に移行し、図中（c）で、差数カウンタのカウンタ値は0であり、演出表示装置S40には、打ち止め状態である旨の表示である打ち止め状態中表示として「打ち止め状態中 遊技を停止します 係員をお呼びください」と表示される。また、演出表示装置S40に打ち止め状態中表示が表示された後、自動精算が実行されて、クレジット数表示装置D200の表示が減算されていくが、遊技機内の遊技メダル（ホッパに貯留されている遊技メダル）がなくなったため、クレジット数表示装置D200の表示は14で止まっている。また、払出数表示装置D270には打ち止め状態に対応した表示としてEdが表示される。

【0497】

なお、図67の（c）においては、払出数表示装置D270には00が表示されているよう構成してもよい。

【0498】

このように、第2実施形態においては、打ち止め状態となった場合（電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回った場合）には、演出表示装置S40に打ち止め状態中表示が表示された後に自動精算が実行されるよう構成されている。なお、自動精算の実行開始タイミングは、演出表示装置S40に打ち止め状態中表示が表示されたタイミングと略同時としてもよい。

【0499】

また、演出表示装置S40に打ち止め状態中表示が表示されたタイミング（または、略同時のタイミング）で、スピーカS20から打ち止め状態に関する所定の音声（例えば、「遊技を終了して係員をお呼びください」との音声）を出力するよう構成してもよく、当該音声の出力は、所定期間（例えば、5秒）で終了するよう構成してもよいし、打ち止め状態中は常に出力するよう構成してもよい。

【0500】

また、上述した「GET11!!」などの獲得表示の表示開始タイミングは、以下のいずれかとしてもよい。なお、以下のタイミングは完全に同一のタイミングという意味ではなく、略同時のタイミングでよい。例えば、主制御基板M側から副制御基板S側にコマンドを送信することなどによって、下記のタイミングと獲得表示の表示開始タイミングとに短時間のずれがあった場合にも、略同一のタイミングとすることができる。

（1）最終停止操作に対応した停止ボタンが非押下となった（停止ボタンを離した）タイミング

（2）払出処理が実行開始されたタイミング

（3）払出処理が終了したタイミング

なお、上記（3）の構成を適用した場合には、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値を上回ることとなる遊技に係る獲得表示は表示され

10

20

30

40

50

ないよう構成してもよい（打ち止め状態に移行するため）。

【0501】

図中（c）の後、クレジット数表示装置D200の表示の減算が止まった状態が所定時間経過した図中（d）で、メダル空エラーとなり（メダル空エラーが発生し）、演出表示装置S40と払出数表示装置D270とに、メダル空エラーに対応した表示が表示される。具体的には、演出表示装置S40には、「メダル空エラー 係員をお呼びください」と表示され、払出数表示装置D270には「HE」と表示される。また、クレジット数表示装置D200には14が表示されている。

【0502】

なお、図中（d）のメダル空エラーとなっている状態を、メダル空エラー状態と称することがある。また、メダル空エラーに対応した表示を、メダル空エラー情報と称することがある。

【0503】

また、図示するように、演出表示装置S40にメダル空エラーに対応した表示が表示された場合には、打ち止め状態中表示は視認できなくなる。

【0504】

このように構成することで、打ち止め状態に移行した際の自動精算（打ち止め状態に係る自動精算と称することがある）の途中でメダル空エラーが発生しても、打ち止め状態中表示よりもメダル空エラーに対応した表示を優先して表示するため、クレジットとして貯留されている遊技メダルが残っている状態で遊技者が遊技を終了してしまう事態を防止することができるとともに、遊技場の管理者がエラーであることをすぐに認識することができる。

【0505】

なお、図67における図中（c）のタイミングで打ち止め状態フラグがオンになるよう構成してもよいし、図中（d）の後にメダル空エラーが解除され、自動精算が終了した後に打ち止め状態フラグがオンになるよう構成してもよい。

【0506】

なお、図67に図示したように、演出表示装置S40に打ち止め状態中表示が表示されている状況下、演出表示装置S40にメダル空エラーに対応した表示が表示された場合の構成としては、以下の構成を適用してもよい。

（1）演出表示装置S40にメダル空エラーに対応した表示が表示された場合には、演出表示装置S40にて打ち止め状態中表示は非表示となる。

（2）演出表示装置S40にメダル空エラーに対応した表示が表示された場合には、演出表示装置S40にて打ち止め状態中表示は表示されているのだが、打ち止め状態中表示よりもメダル空エラーに対応した表示の方が表示優先度が高いため、打ち止め状態中表示は視認できなくなり、メダル空エラーに対応した表示のみが視認可能となる（メダル空エラーに対応した表示の表示領域は打ち止め状態中表示の表示領域よりも大きい）。

（3）演出表示装置S40にメダル空エラーに対応した表示が表示された場合には、演出表示装置S40にて打ち止め状態中表示は表示されているのだが、打ち止め状態中表示よりもメダル空エラーに対応した表示の方が表示優先度が高いため、メダル空エラーに対応した表示はすべて視認可能であるが、打ち止め状態中表示に関しては、メダル空エラーに対応した表示と表示領域が重複していない一部の表示のみが視認可能となる。

（4）演出表示装置S40にメダル空エラーに対応した表示が表示された場合においても、演出表示装置S40における打ち止め状態中表示とメダル空エラーに対応した表示との表示領域が重複しないため、打ち止め状態中表示とメダル空エラーに対応した表示との両方の表示が視認可能となる。

なお、上記構成においては、打ち止め状態中表示を打ち止め状態示唆表示に置き換えて適用することが可能であり、上記打ち止め状態中表示をAT獲得枚数表示等に置き換えて適用することが可能である。

【0507】

<<メダル空エラーに関するイメージ図 2>>

次に、図 6 8 は、メダル空エラーに関するイメージ図 2 である。同図においては、第 2 実施形態からの変更例として、第 2 実施形態に適用可能な打ち止め状態に関する構成を詳述する。図 6 8 に図示する構成は、打ち止め状態となった場合（電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、1 9 0 0 0）を上回った場合）には、自動精算が実行され、自動精算の実行が終了すると、演出表示装置 S 4 0 に打ち止め状態中表示が表示されるよう構成されている。なお、図 6 8 の構成においても、演出表示装置 S 4 0 に打ち止め状態中表示が表示されたタイミング（または、略同時のタイミング）で、スピーカ S 2 0 から打ち止め状態に関する所定の音声（例えば、「遊技を終了して係員をお呼びください」との音声）を出力するよう構成してもよい。

10

【0 5 0 8】

まず、図中（a）で、差数カウンタのカウンタ値は 4 であり、A T に関する状態が A T 中状態にて遊技が実行されており、押し順ナビが実行され、演出表示装置 S 4 0 には、押し順ナビ表示（図中の「1 2 3」の表示）と、A T 獲得枚数表示等と、が表示されている。また、差数カウンタのカウンタ値が所定値（例えば、2 0 0 0）未満となっている、換言すると、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が、第 2 の値（本例では、1 7 0 0 0）を上回っているため、演出表示装置 S 4 0 に打ち止め状態示唆表示として「あと 4 枚で打ち止め状態となります」と表示される。また、クレジット数表示装置 D 2 0 0 には、クレジット数として 4 7 が表示され、払出数表示装置 D 2 7 0 には 0 0 が表示されている。

20

【0 5 0 9】

図中（a）の後、遊技者による停止ボタンの停止操作が実行され、1 1 枚役である押し順ベルに対応する図柄組み合わせが停止表示し、演出表示装置 S 4 0 にて、A T 獲得枚数表示等が更新され（例えば、A T 獲得枚数表示が「G E T 1 5 3 6」と表示される）、打ち止め状態示唆表示が「あと 0 枚で打ち止め状態となります」に更新される。また、演出表示装置 S 4 0 に獲得表示として「G E T 1 1 !!」が表示される。また、クレジット数表示装置 D 2 0 0 の表示は 5 0 となり、払出数表示装置 D 2 7 0 には 1 1 が表示されている。

【0 5 1 0】

図中（b）の後、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、1 9 0 0 0）を上回ったため、打ち止め状態に移行し、自動精算が実行され、自動精算が終了すると（クレジットとして貯留されている遊技メダルがすべて精算されると）、図中（c）のように、差数カウンタのカウンタ値は 0 であり、演出表示装置 S 4 0 には、打ち止め状態である旨の表示である打ち止め状態中表示として「打ち止め状態中 遊技を停止します 係員をお呼びください」と表示される。また、クレジット数表示装置 D 2 0 0 の表示は 0 0 となり、払出数表示装置 D 2 7 0 には打ち止め状態に対応した表示として E d が表示される。

30

【0 5 1 1】

なお、図中（c）のように、自動精算が終了し、クレジット数が 0 である状況においては、クレジット数表示装置 D 2 0 0 に打ち止め状態に対応した表示として E d を表示してもよい。このように構成した場合には、払出数表示装置 D 2 7 0 には打ち止め状態に対応した表示として E d が表示されるよう構成してもよいし、表示されないよう構成してもよい。

40

【0 5 1 2】

他方、図中（b）の後、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、1 9 0 0 0）を上回ったため、打ち止め状態に移行し、自動精算が実行されて、クレジット数表示装置 D 2 0 0 の表示が減算されていくが、図中（d）のように、遊技機内の遊技メダル（ホッパに貯留されている遊技メダル）がなくなった場合には、クレジット数表示装置 D 2 0 0 の表示は 1 4 で止まっている。また、演出表示装置 S 4 0 には、打ち止め状態示唆表示と、A T 獲得枚数表示等と、が表示されている

50

。また、払出数表示装置 D 2 7 0 には 0 0 が表示されている。

【 0 5 1 3 】

図中 (d) の後、クレジット数表示装置 D 2 0 0 の表示の減算が止まった状態が所定時間経過した図中 (e) で、メダル空エラーとなり (メダル空エラーが発生し)、演出表示装置 S 4 0 と払出数表示装置 D 2 7 0 とに、メダル空エラーに対応した表示が表示される。具体的には、演出表示装置 S 4 0 には、「メダル空エラー 係員をお呼びください」と表示され、払出数表示装置 D 2 7 0 には「 H E 」と表示される。また、クレジット数表示装置 D 2 0 0 には 1 4 が表示されている。

【 0 5 1 4 】

また、図示するように、演出表示装置 S 4 0 にメダル空エラーに対応した表示が表示された場合には、打ち止め状態示唆表示と、 A T 獲得枚数表示等とは視認できなくなる。

【 0 5 1 5 】

その後、遊技機への電源供給が遮断され、電源断時処理が実行された後、 R A M クリアを伴わない電源投入がされ、メダル空エラーが解除された場合、図中 (f) のように、途中で止まっていた自動精算が続きから実行されて、クレジット数表示装置 D 2 0 0 の表示が 0 となった後に、演出表示装置 S 4 0 には、打ち止め状態である旨の表示である打ち止め状態中表示として「打ち止め状態中 遊技を停止します 係員をお呼びください」と表示される。また、クレジット数表示装置 D 2 0 0 の表示は 0 0 となり、払出数表示装置 D 2 7 0 には打ち止め状態に対応した表示として E d が表示される。

【 0 5 1 6 】

なお、図中 (f) のように、自動精算が終了し、クレジット数が 0 である状況においては、クレジット数表示装置 D 2 0 0 に打ち止め状態に対応した表示として E d を表示してもよい。このように構成した場合には、払出数表示装置 D 2 7 0 には打ち止め状態に対応した表示として E d が表示されるよう構成してもよいし、表示されないよう構成してもよい。

【 0 5 1 7 】

なお、図中 (f) においては、差数カウンタのカウンタ値は初期化されて 1 9 0 0 0 となっている。

【 0 5 1 8 】

このように、図 6 8 においては、打ち止め状態に移行した際の自動精算の途中でメダル空エラーが発生した場合には、当該メダル空エラーの発生中においては、演出表示装置 S 4 0 に打ち止め状態中表示を表示しないよう構成される。

【 0 5 1 9 】

このように構成することで、打ち止め状態に係る自動精算が完了していない状況では、打ち止め状態中表示の表示などの打ち止め状態である旨の報知を実行しないため、クレジットとして貯留されている遊技メダルが残っている状態で遊技者が遊技を終了してしまう事態を防止することができるとともに、遊技場の管理者がエラーであることをすぐに認識することができる。

【 0 5 2 0 】

また、図 6 8 においては、打ち止め状態に移行した際の自動精算の途中でメダル空エラーが発生し、メダル空エラーが解除される前に遊技機の電源供給が遮断され、電源断時処理が実行され、その後、 R A M クリアを伴わない電源投入がされ、メダル空エラーが解除された場合、途中で止まっていた自動精算が続きから実行されて、クレジット数表示装置 D 2 0 0 の表示が 0 となり、差数カウンタのカウンタ値は初期値 (本例では、 1 9 0 0 0) となっているが、演出表示装置 S 4 0 に打ち止め状態中表示を表示するよう構成される。

【 0 5 2 1 】

このように構成することで、打ち止めに係る自動精算の途中でエラーが発生し、電源断が発生した場合であっても、電源復帰後にエラーが解除され、自動精算が完了すると、演出表示装置 S 4 0 に打ち止め状態中表示が表示されるため、従来の遊技機よりも射幸性を

10

20

30

40

50

抑えることができる。

【0522】

なお、図68に図示した構成においては、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回ったことで打ち止め状態に移行する、換言すると、打ち止め状態に係る自動精算の実行前に打ち止め状態に移行する（または、打ち止めフラグがオンになる）よう構成したが、これには限定されず、打ち止め状態に係る自動精算の実行後に打ち止め状態に移行する（または、打ち止めフラグがオンになる）よう構成してもよい。

【0523】

<<打ち止め状態に関する適用可能な構成>>

10

ここで、遊技メダルを用いる回胴式遊技機においては、打ち止め状態に関する構成として、以下の一または複数の構成を適用してもよい。

（1）打ち止め状態となった場合、クレジットとして貯留されている遊技メダルやベットされている遊技メダルが精算ボタンの操作をしなくとも自動的に精算される。

（2）打ち止め状態となった場合、クレジットとして貯留されている遊技メダルやベットされている遊技メダルが精算ボタンの操作をしない場合には自動的に精算されない。

（3）打ち止め状態となった場合、遊技者が精算ボタンを操作することによって、クレジットとして貯留されている遊技メダルやベットされている遊技メダルが精算される。

（4）打ち止め状態となると、新たな遊技メダルの投入や、ベットボタンの操作や、スタートレバーの操作が無効になる。

20

（5）打ち止め状態となると、演出表示装置S40に「サブ入力ボタンの操作でメニュー画面を表示します」との表示がされ、サブ入力ボタンSBを操作することによってメニュー画面が表示され、当該メニュー画面の表示中に所定の操作（例えば、サブ入力ボタンSBの所定の操作）を行うことで、インターネットサーバとの通信を介して遊技者の携帯情報端末（スマートフォンなど）と情報通信を行うための、遊技者に対する情報提供用の2次元コードを表示する。

（6）打ち止め状態となってから所定時間が経過しても（遊技が実行されていない時間が所定時間となっても）、演出表示装置S40には待機デモが表示されない（待機デモに移行しない）。

（7）打ち止め状態となってから所定時間が経過すると（遊技が実行されていない時間が所定時間となると）、演出表示装置S40には待機デモが表示される（待機デモに移行すると称することがある）。

30

（8）打ち止め状態中においては、設定確認モードに移行することができる（例えば、設定キースイッチをオンにする）。

（9）打ち止め状態中においては、設定変更モードに移行することができない。

（10）打ち止め状態に移行した場合、所定時間（例えば、30秒）に亘って所定の外部信号を出力する（オン信号を出力する）。

（11）打ち止め状態に移行した場合、打ち止め状態中は常に所定の外部信号を出力する（オン信号を出力する）。

【0524】

40

なお、上記（2）を適用した場合においては、例えば、スピーカS20による「精算ボタンを操作してください」との音声や演出表示装置S40における「精算ボタンを操作してください！」との表示によって、クレジット数などの精算を促す報知をするよう構成することが好適である。また、クレジット数などが0となり精算が終了した場合には、当該報知を終了するよう構成してもよい。

【0525】

なお、メダルレスの回胴式遊技機においては、打ち止め状態にて、総得点表示装置の得点（遊技メダル、遊技価値と称することがある）を貸機（貸出ユニットと称することがある）に移動させるために操作される計数ボタンの操作を有効にしてもよい。このように構成することで、打ち止め状態となっても、総得点表示装置の得点を遊技者に返却すること

50

ができる。このように構成した場合においては、例えば、スピーカ S 2 0 による「計数ボタンを操作してください」との音声や演出表示装置 S 4 0 における「計数ボタンを操作してください!」との表示によって、計数を促す報知をするよう構成することが好適である。また、総得点表示装置の得点が 0 となった場合には、当該報知を終了するよう構成してもよい。

【0526】

また、メダルレスの回胴式遊技機においては、打ち止め状態にて、貸機から総得点表示装置に得点を移動させるために操作される貸出ボタンの操作を有効にしてもよい。このように構成することで、貸機が故障したのではないかと遊技者が誤認してしまう事態を防止することができる。

【0527】

また、メダルレスの回胴式遊技機においては、打ち止め状態にて、貸機から総得点表示装置に得点を移動させるために操作される貸出ボタンの操作を無効にしてもよい。このように構成することで、打ち止め状態にも拘らず、遊技機に得点が移動してしまう事態を防止することができる。

【0528】

また、打ち止め状態において、一部のエラーの監視を継続可能に構成してもよい。一例としては、打ち止め状態においては、ドア開放エラーを含む一または複数のエラーを監視し、メダル空エラーを含む一または複数のエラーを監視しないよう構成してもよい。すなわち、打ち止め状態においては、メダル空エラー状態とはならない（メダル空エラーに対応した報知（例えば、演出表示装置 S 4 0 にメダル空エラーに対応した表示を表示する）が実行されない）一方、前扉が開放するとドア開放エラー状態となりドア開放エラーに対応した報知が実行されることとなる。

【0529】

なお、打ち止め状態において監視するエラーの一例としては、前述したエラーのうち、ドア開放エラー、払出異常エラー、投入メダル滞留エラー、投入異常エラーなどが挙げられる。

【0530】

<<打ち止め状態中表示に関する適用可能な構成>>

また、打ち止め状態中表示に関する構成として、以下の一または複数の構成を適用してもよい。

（１）電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回る遊技が実行された場合、当該遊技の最終停止操作に対応する停止ボタンの押下を終了した（離れた）タイミングで、演出表示装置 S 4 0 に打ち止め状態中表示が表示される。

（２）電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回る遊技が実行された場合、当該遊技の最終停止操作に対応する停止ボタンを押下したタイミングで、演出表示装置 S 4 0 に打ち止め状態中表示が表示される。

（３）電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、19000）を上回る遊技が実行された場合、当該遊技の最終停止操作がされた後、自動精算が実行され、当該自動精算が終了すると、演出表示装置 S 4 0 に打ち止め状態中表示が表示される。

（４）設定確認モード中は、演出表示装置 S 4 0 に打ち止め状態中表示が表示される。

（５）設定確認モード中は、演出表示装置 S 4 0 に打ち止め状態中表示が表示されない。

（６）メニュー画面の表示中は、演出表示装置 S 4 0 に打ち止め状態中表示が表示される。

。

（７）メニュー画面の表示中は、演出表示装置 S 4 0 に打ち止め状態中表示が表示されない。

（８）打ち止め状態中表示は、遊技中に表示される演出画像よりも表示優先度が高い。

10

20

30

40

50

(9) 打ち止め状態中表示は、所定のエラーに対応した表示よりも表示優先度が低い。

【0531】

<<打ち止め状態となるまでに要する時間>>

打ち止め状態を有する遊技機は、以下の式が成り立つように設計してもよい。

(打ち止め状態に移行することとなる電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数である所定値／遊技者にとって最も有利な状態における1ゲームあたりの期待増加数) × 最小遊技時間 (s) / 3600 <風営法で定められた遊技場の営業可能な時間 (h)

【0532】

なお、上記式における3600は、秒を時間に変換するための定数であり、1時間 = 60分 × 60秒 = 3600秒となっている。また、風営法を、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律と称することがある。

【0533】

また、「期待増加数」とは、ある状態における1遊技あたりの遊技メダルの平均の払出枚数から、当該ある状態における(平均の)ベット数を減算したものである。例えば、1/2でハズレが決定され、1/2で10枚役の共通ベルが決定され、3枚賭けで遊技する状態においては、 $0 \times 1/2 + 10 \times 1/2 - 3 = 2$ が「期待増加数」となる。

【0534】

なお、押し順ベルなどの停止ボタンの操作態様によって、払出枚数が相違する条件装置に当選した遊技においては、押し順ナビを実行する遊技状態の場合には押し順ナビに従って停止操作を行った場合で「期待増加数」を算出し、押し順ナビを実行しない遊技状態の場合には、ランダムな停止操作を行った場合または予め定められた任意の停止タイミングで停止操作を行った場合で「期待増加数」を算出することとなる。

【0535】

また、「遊技者にとって最も有利な状態」とは、ボーナスの中で最も有利なボーナス中やAT(押し順ナビ)を実行する状態の中で最も有利なATなどが相当する。また、ボーナスとATとを実行可能な遊技機(A+AT機と称することがある)においては、以下のいずれかを「遊技者にとって最も有利な状態」としてもよい。

(1) すべてのボーナスのうち遊技者にとって最も有利なボーナス

(2) すべてのATを実行可能な状態のうち遊技者にとって最も有利なATを実行可能な状態

(3) すべてのボーナスとすべてのATを実行可能な状態のうち遊技者にとって最も有利な状態

(4) すべてのATを実行可能な状態のうち遊技者にとって最も有利なATを実行可能な状態となってから当該状態が終了するまでの、ボーナスを含めた状態

【0536】

また、風営法で定められた遊技場の営業可能な時間は18時間となっている。なお、風営法第13条には、『風俗営業者は、深夜(午前零時から午前六時までの時間をいう。以下同じ。)においては、その営業を営んではならない。』と記載されている。

【0537】

なお、上述した式は、以下のように表すこともできる。

(打ち止め状態に移行することとなる電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数である所定値／遊技者にとって最も有利な状態における1ゲームあたりの期待増加数) × 最小遊技時間 (s) <風営法で定められた遊技場の営業可能な時間 (h) × 3600

【0538】

また、第2実施形態においては、あるゲームに係るリール回転開始から次のゲームのリール回転開始までの最短の時間である最小遊技時間は4.1秒であり、1ゲームあたりの最大の払出枚数は11枚であり、打ち止め状態に移行することとなる電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数(所定値)は19000となっており

10

20

30

40

50

、遊技者にとって最も有利な状態における1ゲームあたりの期待増加数は3となっているため、上述した式に第2実施形態の数値を当て嵌めると、

$$(19000/3) \times 4.1 \div 3600 < 18 \text{ (h)}$$
$$7.21 < 18 \text{ (h)}$$

となり、上述した式が成立していることとなる。

【0539】

なお、上述した式における、「打ち止め状態に移行することとなる電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数である所定値／遊技者にとって最も有利な状態における1ゲームあたりの期待増加数」は、電源投入時から打ち止め状態となるまでに要する最短のゲーム数の設計値であり、上述した式における左辺である「(打ち止め状態に移行することとなる電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数である所定値／遊技者にとって最も有利な状態における1ゲームあたりの期待増加数) × 最小遊技時間(s) / 3600」は、電源投入時から打ち止め状態となるまでに要する最短の時間(h)の設計値である。

【0540】

このことから、上述した式が成立している場合には、風営法で定められた遊技場の営業可能な時間内に電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値(本例では、19000)を上回ることが可能である、換言すると、1日の営業時間内に電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値(本例では、19000)を上回って打ち止め状態となることが可能となる。

【0541】

第2実施形態のように上述した式が成立するよう構成することにより、遊技場の営業開始直後に遊技者にとって最も有利な状態となり、当該最も有利な状態が継続した場合にも、当日中に打ち止め状態とすることができ、遊技機の射幸性を抑えることができる。

【0542】

なお、上述したように、風営法で定められた遊技場の営業可能な時間は18時間となっているが、各都道府県で定められた営業可能な時間のうち最も短時間となる営業可能な時間は13時間となっているため、上述した式の右辺である18(h)を13(h)に置き換えて、上述した式が成立するよう構成することがより好適である。

【0543】

また、「遊技者にとって最も有利な状態における1ゲームあたりの期待増加数」が低い(例えば、1枚)遊技機の場合は、上述した式が成り立たないこととなるが、このような場合には、打ち止め状態に移行しなくとも射幸性が抑えられた遊技機とすることができる。

【0544】

<<演出表示装置S40を有していない回胴式遊技機に関する構成>>

演出表示装置S40(液晶と称することがある)を有していない回胴式遊技機(または、表示領域が小さい演出表示装置S40のみを有する回胴式遊技機)においても、第2実施形態で前述した打ち止め状態に関する構成を適用することが可能である。なお、演出表示装置S40を有していない回胴式遊技機を非液晶機と称することがある。

【0545】

なお、非液晶機に関する構成を以下に詳述することとなるが、表示領域が小さい演出表示装置S40のみを有する回胴式遊技機にも同様の構成を適用することが可能であるし、第2実施形態で前述した演出表示装置S40を有する回胴式遊技機にも適用することが可能である。

【0546】

なお、以下に詳述する構成は、第2実施形態と同様の差数カウンタの構成を適用している。すなわち、差数カウンタはデクリメントカウンタでありカウンタ値の上限値が19000であり下限値が0である。なお、差数カウンタの構成は、上述したすべての構成が適用可能である。また、以下における「差数カウンタのカウンタ値が500以下になると」

は、「電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値を上回るまでの残りの差数が５００以下になると」と置き換えることができる。また、他のカウンタ値についても同様に置き換えることができる。

【０５４７】

非液晶機においては、打ち止め事前報知状態となった場合に、スピーカＳ２０から「もうすぐ打ち止め状態となります」などの音声を出力するよう構成してもよい。しかしながら、このように構成した場合、打ち止め事前報知状態となった以降、スピーカＳ２０から常時音声を出力してしまうと、遊技者の遊技意欲が減退してしまうおそれがある。

【０５４８】

＜打ち止め状態に関する音声報知を複数回実行する構成１＞

10

そこで、非液晶機においては、以下のように構成してもよい。

- （１）差数カウンタのカウンタ値が５００以下になると、スピーカＳ２０から「残り５００枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。
- （２）差数カウンタのカウンタ値が２５０以下になると、スピーカＳ２０から「残り２５０枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。
- （３）差数カウンタのカウンタ値が１００以下になると、スピーカＳ２０から「残り１００枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。
- （４）差数カウンタのカウンタ値が５０以下になると、スピーカＳ２０から「残り５０枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。
- （５）差数カウンタのカウンタ値が１５以下になると、スピーカＳ２０から「残り１５枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。

20

【０５４９】

このように、打ち止め状態が近くなるにつれて、「５００→２５０→１００→５０→１５」のように、スピーカＳ２０にて報知する間隔（差数の間隔）が短くなるよう構成してもよい。このように構成することにより、打ち止め状態に近いことを認識せずに打ち止め状態に移行してしまい、遊技場にてトラブルが発生してしまうことを防止することができる。なお、打ち止め事前報知状態となる電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数は、第２実施形態と同一の１７０００としてもよいし、１８５００など任意の値に変更しても問題ない。

【０５５０】

30

なお、打ち止め事前報知状態となる電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数と打ち止め状態となる電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数との差は、１回の小役（入賞役）の入賞によって払い出される最大の払出枚数よりも大きくなるよう構成してもよい。このように構成することで、打ち止め事前報知状態となった次遊技は打ち止め状態にならず、遊技者に打ち止め状態に近い旨を適切に伝えることができ、遊技者と遊技場の管理者との間でトラブルが発生してしまうことを防止することができる。

【０５５１】

＜打ち止め状態に関する音声報知を複数回実行する構成２＞

40

また、上記（１）乃至（５）に示した差数カウンタの閾値については、差数カウンタのカウンタ値が初めて当該閾値以下となった場合に、スピーカＳ２０から打ち止め状態に関する音声を出力し、２回目以降となる差数カウンタのカウンタ値が当該閾値以下となった場合には、スピーカＳ２０から打ち止め状態に関する音声を出力しないよう構成してもよい（図６０で前述した構成と同様）。なお、前述したように、遊技終了後に差数カウンタのカウンタ値から「払出数－ベット数」を減算するよう構成されている。

【０５５２】

具体例としては、以下のような作用となるよう構成してもよい。

- （１）差数カウンタのカウンタ値が２５５である状態で、３枚賭けのゲームが実行され、１０枚役である共通ベルに当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせが停止表示する。
- （２）差数カウンタのカウンタ値が２４８となり、当該カウンタ値が２５０以下になった

50

ため、スピーカ S 2 0 から「残り 2 5 0 枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。

(3) 3 枚賭けのゲームが実行され、当該ゲームの内部抽選の結果はハズレであったため、遊技メダルは払出はなく、差数カウンタのカウント値が 2 5 1 となる。

(4) 3 枚賭けのゲームが実行され、1 0 枚役である共通ベルに当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせが停止表示して、差数カウンタのカウント値が 2 4 4 となるが、当該カウント値が 2 5 0 以下になったのが 2 回目であるため、スピーカ S 2 0 から「残り 2 5 0 枚で打ち止め状態となります」との音声は出力されない。

【0 5 5 3】

＜打ち止め状態に関する音声報知を複数回実行する構成 3＞

また、2 回目以降に差数カウンタのカウント値が上記閾値以下となった場合であっても、スピーカ S 2 0 から打ち止め状態に関する音声を出力し得るよう構成してもよく、一例としては、遊技者による遊技メダルの精算が実行された場合や、スピーカ S 2 0 から打ち止め状態に関する音声が出力されてから所定時間が経過した状況で、2 回目以降となる差数カウンタのカウント値が上記閾値以下となった場合には、スピーカ S 2 0 から打ち止め状態に関する音声（閾値に関する音声と称することがある）を出力するよう構成してもよい。

【0 5 5 4】

(構成 1)

具体例としては、以下のような作用となるよう構成してもよい。

(1) 差数カウンタのカウント値が 2 5 5 である状況で、3 枚賭けのゲームが実行され、1 0 枚役である共通ベルに当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせが停止表示する。

(2) 差数カウンタのカウント値が 2 4 8 となり、当該カウント値が 2 5 0 以下になったため、スピーカ S 2 0 から「残り 2 5 0 枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。

(3) 3 枚賭けのゲームが実行され、当該ゲームの内部抽選の結果はハズレであったため、遊技メダルの払出はなく、差数カウンタのカウント値が 2 5 1 となる。

(4) 遊技者による遊技メダルの精算が実行される。

(5) その後、次の遊技者による遊技が開始され、3 枚賭けのゲームが実行され、1 0 枚役である共通ベルに当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせが停止表示して、差数カウンタのカウント値が 2 4 4 となり、当該カウント値が 2 5 0 以下になったため、スピーカ S 2 0 から「残り 2 5 0 枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。

【0 5 5 5】

(構成 2)

他の具体例としては、以下のような作用となるよう構成してもよい。

(1) 差数カウンタのカウント値が 2 5 5 である状況で、3 枚賭けのゲームが実行され、1 0 枚役である共通ベルに当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせが停止表示する。

(2) 差数カウンタのカウント値が 2 4 8 となり、当該カウント値が 2 5 0 以下になったため、スピーカ S 2 0 から「残り 2 5 0 枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。

(3) 3 枚賭けのゲームが実行され、当該ゲームの内部抽選の結果はハズレであったため、遊技メダルの払出はなく、差数カウンタのカウント値が 2 5 1 となる。

(4) (3) のタイミングから所定時間が経過する。

(5) その後、次の遊技者による遊技が開始され、3 枚賭けのゲームが実行され、1 0 枚役である共通ベルに当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせが停止表示して、差数カウンタのカウント値が 2 4 4 となり、当該カウント値が 2 5 0 以下になったため、スピーカ S 2 0 から「残り 2 5 0 枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。

【0 5 5 6】

このように構成することで、遊技者が入れ替わった場合であっても、新たに遊技を開始する遊技者は、打ち止め状態に近いことを確実に認識することができるため、打ち止め状

10

20

30

40

50

態に近いことを認識せずに打ち止め状態に移行してしまい、遊技場にてトラブルが発生してしまうことを防止することができる。

【0557】

なお、上記構成1と構成2との一方のみを適用することも可能であるし、双方を適用することも可能である。

【0558】

＜打ち止め状態に関する音声報知を複数回実行する構成4＞

また、2回目以降に差数カウンタのカウンタ値が上記閾値以下となった場合であっても、スピーカS20から打ち止め状態に関する音声を出し得る構成としては、遊技者による遊技メダルが精算が実行された場合や、スピーカS20から打ち止め状態に関する音声
10
が出力されてから所定時間が経過した状況となってから、最初のゲームが実行された場合（実行終了した場合、最終停止操作が終了した場合などのタイミングとしてもよい）に、差数カウンタのカウンタ値が閾値以下となっている上記閾値のうち（差数カウンタのカウンタ値がすでに下回っている上記閾値のうち）、差数カウンタのカウンタ値に最も近い閾値に対応する打ち止め状態に関する音声をスピーカS20から出力するよう構成してもよい。

【0559】

具体例としては、以下のような作用となるよう構成してもよい。

（1）差数カウンタのカウンタ値が255である状況で、3枚賭けのゲームが実行され、10枚役である共通ベルに当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせが停止表示する。
20

（2）差数カウンタのカウンタ値が248となり、当該カウンタ値が250以下になったため、スピーカS20から「残り250枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。

（3-1）（2）から所定時間以上経過している状況にて、次の遊技者による最初のゲームとして、3枚賭けのゲームが実行され、10枚役である共通ベルに当選した場合、当該ゲームの実行終了後には、差数カウンタのカウンタ値が241となり、差数カウンタのカウンタ値が下回っている閾値は、250と500であるため、現在の差数カウンタのカウンタ値に最も近い閾値である250に対応した打ち止め状態に関する音声として、スピーカS20から「残り250枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。

（3-2）（2）から所定時間以上経過している状況で、次の遊技者による最初のゲームとして、3枚賭けのゲームが実行され、内部抽選の結果がハズレであった場合、当該ゲームの実行終了後には、差数カウンタのカウンタ値が251となり、差数カウンタのカウンタ値が下回っている閾値は、500のみであるため、現在の差数カウンタのカウンタ値に最も近い閾値である500に対応した打ち止め状態に関する音声として、スピーカS20から「残り500枚で打ち止め状態となります」と音声を出力する。
30

【0560】

なお、上記（3-1）及び（3-2）においては、打ち止め状態に関する音声を出力するタイミングとして、遊技者による遊技メダルの精算が実行された場合や、スピーカS20から打ち止め状態に関する音声
40
が出力されてから所定時間が経過した状況となってから、最初のゲームの実行が終了したタイミングとしたが、これには限定されず、当該最初のゲームに係るスタートレバーの操作を受け付けたタイミングや、当該最初のゲームに係るリールの回転が開始したタイミングにて打ち止め状態に関する音声を出力するよう構成してもよい。

【0561】

このように構成することで、遊技者が入れ替わった場合であっても、新たに遊技を開始する遊技者は、打ち止め状態に近いことを確実に認識することができるため、打ち止め状態に近いことを認識せずに打ち止め状態に移行してしまい、遊技場にてトラブルが発生してしまうことを防止することができる。

【0562】

＜＜非液晶機における打ち止め状態に関する構成＞＞

10

20

30

40

50

非液晶機においては、打ち止め状態に関する構成として、以下の構成を適用してよい。
なお、以下に詳述する構成は、1つのみを適用することも可能であるし、複数を組み合わせ
て適用することも可能である。また、以下に詳述する構成は、表示領域が小さい演出表
示装置 S 4 0 のみを有する回胴式遊技機にも適用することが可能である。

【0563】

＜ボーナス中に差数カウンタのカウンタ値が0となった場合＞

ボーナス（例えば、1種BB、2種BB、RBなど）の実行中において、電源投入時以
降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定値（本例では、1900
0）を上回った場合（差数カウンタのカウンタ値が0となった場合）には、当該上回った
ゲームの実行が終了した（最終停止操作が終了した）後で、スピーカ S 2 0 から「ボナ
ス終了後に打ち止め状態となります」と音声を出力する（当該音声を待機中報知と称する
ことがある）。

10

【0564】

ボーナスの実行中に待機中報知を1回実行した後においては、基本的にはボーナスが終
了するまで待機中報知を実行しないよう構成するとともに、遊技者による遊技メダル
の精算が実行された場合や、新たにゲームが実行されない状況（遊技が進行しない状況
としてもよい）が所定時間継続した場合や、電源断が発生した後に再度電源投入され
た場合は、その後の最初のゲームが実行終了した後で、再度待機中報知を実行するよう
構成してもよい。

20

【0565】

このように構成することで、ボーナスの実行中に待機中報知を何度も実行することによ
って、遊技者に煩わしさを感じさせないよう構成することができるとともに、遊技者が
入れ替わった場合であっても、新たに遊技を開始する遊技者は、ボーナスの終了後に打
ち止め状態となることを認識することができる。

【0566】

なお、上述したボーナス中に待機中報知を再度実行する条件である、遊技者による遊
技メダルの精算が実行された場合と、新たにゲームが実行されない状況（遊技が進行し
ない状況としてもよい）が所定時間継続した場合と、電源断が発生した後に再度電源
投入された場合とは、1つのみを適用してもよいし複数を適用してもよい。

30

【0567】

＜非液晶機における音量に関する構成＞

非液晶機において、打ち止め状態に移行した際には、スピーカ S 2 0 から「遊技を停
止します 係員をお呼びください」との音声（打ち止め報知と称することがある）を出
力するよう構成してもよい。このように構成した場合、以下の音声（またはサウンド）
については、以下の大小関係が成立するよう構成してもよい。

A：所定の遊技状態において、待機中報知を出力しているときの、待機中報知以外のサ
ウンド（BGM、演出音などと称することがある）の音量

B：所定の遊技状態において、待機中報知を出力していないときの、前記待機中報知
以外のサウンドの音量

C：所定の遊技状態において、待機中報知を出力しているときの、待機中報知の音量
とした場合において、

40

式1：A < C

式2：B < C

式3：A < B

上記式1乃至式3の一または複数が成立するように構成してもよい。なお、上記A乃至C
においては、同一の演出が実行されている（待機中報知以外）場合を例示している。

【0568】

このように構成することで、待機中報知を実行しているときに、待機中報知以外に所
定の演出が実行されていた場合にも、待機中報知の音量が相対的に大きいため、待機
中報知が聞き取りやすくなり、例えば、待機中報知が実行される前のゲームの演出が、
待機中報

50

知が実行されるゲームに跨って実行された場合においても、待機中報知が聞き取りやすくなる。また、待機中報知が実行されるゲームの演出音の音量と待機中報知が実行されないゲームの演出音の音量とを相違させることにより、待機中報知が実行される前のゲームの演出が、待機中報知が実行されるゲームに跨って実行された場合においても、遊技者は演出音の音量が小さくなったことに違和感を抱き、待機中報知が実行されていることに気づくことができる。

【0569】

また、待機中報知または閾値に関する音声が出力されている場合には、待機中報知または閾値に関する音声以外のサウンドの音量を小さくするよう構成してもよく、このように構成した場合においても、待機デモに関するサウンドや、所定のエラーに関するサウンドの一または複数については、待機中報知または閾値に関する音声が出力されていても音量が小さくならないように構成してもよい。また、一部のエラーに関するサウンドの音量は小さくなるが、他のエラーに関するサウンドの音量は小さくならないよう構成してもよい。

【0570】

なお、本明細書におけるすべての構成はメダルレスの回胴式遊技機（メダルレス遊技機、遊技機、管理遊技機、封入式遊技機と称することがある）にも適用可能であり、メダルレス遊技機は、概して、遊技メダル（センサに検出させるための物理的なメダルや金属片なども含む）を使用せず、得点を使用するものである。

【0571】

メダルレスの回胴式遊技機は、概して、メダル投入口D170、メダル受け皿D230、メダルセレクトDS、ホッパH40、メダル払出装置H、メダル補助タンクHS等といった遊技メダル関連のものが設けられていない点、貸機との通信が可能な点等が、遊技メダルを用いる回胴式遊技機と異なる。この場合、実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がない分だけ、遊技機内部への不正アクセスの防止効果を上げたり（例えば、遊技メダルの投入開口部や払出開口部を有さない、前面扉と裏箱とが一体化されている等により、異物が挿入される間隙を封鎖する）、不正な遊技メダルが使用される危険性を低下させたり、といった不正行為（いわゆるゴト行為）に対するセキュリティ性も向上させるよう構成することができる。尚、前記クレジット及びクレジット数表示装置D200を有しておらず、代わりに、払出制御基板H（遊技価値制御基板、遊技価値制御手段、メダル数制御基板、メダル数制御手段とも称することがある）にて、総得点の増減処理を実行し、総得点表示装置（メダル数表示装置とも称す）にて表示処理を実行してもよい。

【0572】

なお、メダルレスの回胴式遊技機に設けられた計数ボタンを操作することによって計数処理が実行される。計数処理が実行されると、メダルレスの回胴式遊技機における総得点が貸機側に移動することとなる。また、メダルレスの回胴式遊技機に設けられた貸出ボタンを操作することによって貸出処理が実行される。貸出処理が実行されると、貸機側からメダルレスの回胴式遊技機における総得点に（総得点表示装置に）得点が移動することとなる。

【0573】

また、一般的な回胴式遊技機Pで用いられる実体的な遊技メダルに相当し、メダルレスの回胴式遊技機で遊技を行うために用いられる擬似的な遊技媒体として「得点」を有するよう構成することができる。なお、「得点」を「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」、「遊技メダル」と称することもある。物理的に実在する実体的な遊技メダルは、遊技者が直接に手にして取り扱うことができる。これに対して、メダルレスの回胴式遊技機では、遊技者が実体的な遊技メダルを直接に扱うことなく遊技を進めることができる。得点は、実体的な遊技メダルではなく、主制御基板等のCPUが演算処理できるようにデータ化された擬似的な遊技媒体である。また、「総得点」とは、メダルレスの回胴式遊技機に投入し得るすべての得点であり、主制御基板や払出制御基板にて管理されるデータとしてもよい。「総得点」は、実体的な遊技メダルを用いる

一般的な回胴式遊技機 P のメダル受け皿に載せられている遊技メダルの数に相当する。尚、上述の回胴式遊技機 P の構成を本実施形態に適用する場合には、本明細書内において「遊技メダル」と称しているものを、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」等として扱うことは何等问题なく、適宜、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」として称することに何ら問題無い。尚、「クレジット」を有しておらず、代わりにクレジット数表示装置を、総得点表示装置として置き換えることも問題ない。

【0574】

<<<本明細書における回胴式遊技機に適用可能な演出>>>

次に、本明細書における回胴式遊技機に適用可能な演出の例について説明する。なお、以下に説明する演出の例は、第1～第2実施形態の構成と適宜組み合わせることが可能である。

【0575】

<<用語の意義>>

まず、以下に各用語の意義を詳述するが、用語に係る構成は他の実施形態に適用可能であり、他の構成とも組み合わせ可能である。

【0576】

<通常区間>

通常区間とは、ATに関する処理を実行しない遊技区間であって、有利区間ではない遊技区間である。

【0577】

<有利区間>

有利区間とは、ATに関する処理を実行し得る遊技区間であり、有利区間(AT)と有利区間(通常)を備える。有利区間(AT)とは、有利区間であり、且つ、先の実施形態で説明したAT状態(AT中状態と称することがある)の滞在中における遊技区間である。有利区間(通常)とは、有利区間であり、且つ、先の実施形態で説明した非AT状態の滞在中における遊技区間である。

【0578】

<演出ステージ>

演出ステージとは、滞在ステージ、演出モード等とも称し、背景画像により演出表示装置 S 40 に示される演出態様である。演出ステージは、複数ゲームに亘って表示されるが、1ゲームで終了することがあってもよい。以降に説明する演出の例においては、各遊技区間において少なくとも1以上の演出ステージを有している。演出ステージは、副制御基板 S にて制御され、ステージチェンジ演出によって、異なる演出ステージに変更することができるようになっている。

【0579】

<<演出の例>>

次に、演出の例を説明する。以降において、演出の例1～5を例示するが、各々の演出の例において適宜組み合わせることが可能であり、また、先の実施形態で説明した演出にも適宜組み合わせることが可能である。

【0580】

以下に示す演出の例1～5においては、有利区間(AT)、有利区間(通常)、通常区間を用いて説明を行うが、以下のように読み替えることも可能であることを補足しておく。有利区間(AT)は、第1の状態と読み替えることが可能である。第1の状態は、先の実施形態で説明したAT状態、上乘せ特化状態、特化前兆状態、BB状態(実際はAT状態であるが演出上はビッグボーナス中のように見せているいわゆる疑似ボーナス)等が該当する。有利区間(通常)は、第2の状態と読み替えることが可能である。第2の状態は、先の実施形態で説明した通常状態(有利区間の通常状態)、高確率状態、AT前兆状態等が該当する。通常区間は、第3の状態と読み替えることが可能である。第3の状態は、先の実施形態で説明した低確率状態等が該当する。また、遊技区間は、状態や遊技状態と

10

20

30

40

50

読み替えることが可能である。

【0581】

<演出の例1>

図69は、演出の例1を示す図であって、有利区間（通常）における1ゲーム（当該ゲーム）で完結する指令演出（ミッション演出）を示す図である。ここで例示する指令演出（ミッション演出）は、遊技者のスタートレバーD50の操作に基づき複数の指令演出（ミッション演出）の中から選択された一の指令演出（ミッション演出）である。

【0582】

まず、（a）では、遊技者がスタートレバーD50を操作すると、抽選結果を報知するためのレバー演出表示が開始される。レバー演出表示は、遊技者がスタートレバーD50を操作してから第1の時間継続して表示される演出である。レバー演出表示の実行中に第1停止操作が行われると、レバー演出表示は途中で中断され、第1停止操作に対応する第1演出表示が実行されるよう構成されている。ここでは、「サメを撃退せよ！」の文字が演出表示装置S40に表示されるレバー演出表示Aが実行され、指令演出が開始される。スタートレバーD50の操作に対応するレバー演出表示は、1種類のみを示すが、複数種類のレバー演出表示を備えるようにして、スタートレバーD50の操作を契機として複数種類のレバー演出表示うちのレバー演出表示を実行するよう構成してもよい。

10

【0583】

なお、第1の時間が経過していない状況で第1停止操作が行われる場合は第1演出表示を実行するが、第1の時間が経過していない状況で第1停止操作が行われない場合はレバー演出表示を継続して実行するよう構成されている。また、レバー演出表示は、第1の時間の経過後にレバー演出表示を構成する最後の画面が継続して表示されるように構成しているが、レバー演出表示がループして表示されるように構成してもよい。

20

【0584】

次に、（b1）では、第1停止操作が行われると、第1停止操作に対応する第1演出表示が行われる。第1演出表示は、遊技者が第1停止操作を行ってから第2の時間（第1の時間と同じまたは異なる時間）継続して表示される演出である。第1演出表示の実行中に第2停止操作が行われると、第1演出表示は途中で中断され、第2停止操作に対応する第2演出表示が実行されるよう構成されている。ここでは、第1停止操作として、左停止ボタンD41が操作され、第1演出表示Aとして、サメが右から左へ泳いでいる演出表示が行われている。

30

【0585】

また、（b2）に示すように、（a）のレバー演出表示の後に第1停止操作が行われると、第1停止操作に対応する演出表示であって、第1演出表示Aと異なる第1演出表示Bが行われる場合があるよう構成されている。つまり、第1停止操作に基づき（b1）または（b2）に演出表示が分岐するよう構成されている。換言すると、第1停止操作に基づく2つの演出表示が設けられており、第1停止操作に基づき一の演出表示が選択されて実行されるよう構成されている。ここでは、第1停止操作として、左停止ボタンD41が操作され、第1演出表示Bとして、サメが驚いている様子を示す演出表示が行われている。

【0586】

第1演出表示の分岐の数は2に限定されず、3以上であってもよい。また、第1停止操作に基づき第1演出表示が分岐しないように構成してもよく、例えば、（b1）の第1演出表示Aのみが実行されるよう構成してもよい。また、第1停止操作には何ら反応せず、実行されている演出表示を継続して実行するよう構成してもよい。なお、第2の時間が経過していない状況で第2停止操作が行われる場合は第2演出表示を実行するが、第2の時間が経過していない状況で第2停止操作が行われない場合は第1演出表示を継続して実行するよう構成されている。また、第1演出表示は、第2の時間の経過後に第1演出表示を構成する最後の画面が継続して表示されるように構成しているが、第1演出表示がループして表示されるように構成してもよい。

40

【0587】

50

次に、(c)では、第2停止操作が行われると、第2停止操作に対応する第2演出表示が行われる。第2演出表示は、遊技者が第2停止操作を行ってから第3の時間(第1の時間、第2の時間と同じまたは異なる時間)継続して表示される演出である。第2演出表示の実行中に第3停止操作が行われると、第2演出表示は途中で中断され、第3停止操作に対応する第3演出表示が実行されるよう構成されている。ここでは、第2停止操作として、中停止ボタンD42が操作され、第2演出表示Aとして、ヒトがヤリを投げてサメを倒そうとしている演出表示が行われている。

【0588】

(c)の第2演出表示において、演出表示が分岐しない第2演出表示を示したが、複数種類の演出表示(第2演出表示)を備えるようにして、演出表示が分岐するよう構成してもよい。このように構成しても第2演出表示が、第1演出表示や第3演出表示やレバー演出表示よりも実行可能な演出表示の種類が少なく(演出表示の分岐が少なく)構成されていけばよい。このように第2演出表示の種類を最も少なく(演出表示の分岐を最も少なく)構成することによって、第1演出表示や第3演出表示の演出を遊技者に興味深く見せるようにすることができる。

【0589】

なお、第3の時間が経過していない状況で第3停止操作が行われる場合は第3演出表示を実行するが、第3の時間が経過していない状況で第3停止操作が行われない場合は第2演出表示を継続して実行するよう構成されている。また、第2演出表示は、第3の時間の経過後に第2演出表示を構成する最後の画面が継続して表示されるように構成しているが、第2演出表示がループして表示されるように構成してもよい。また、第2停止操作には何ら反応せず、実行されている演出表示を継続して実行するよう構成してもよい。

【0590】

次に、(d1)では、第3停止操作が行われると、第3停止操作に対応する第3演出表示が行われる。第3演出表示は、遊技者が第3停止操作を行ってから第4の時間(第1の時間、第2の時間、第3の時間と同じまたは異なる時間)継続して表示される演出である。第3演出表示の実行中に次のゲームを開始するためのスタートレバーD50の操作が行われると、第3演出表示は途中で中断され、スタートレバーD50の操作に対応するレバー演出表示が実行されるよう構成されている。ここでは、第3停止操作として、右停止ボタンD43が操作され、第3演出表示Aとして、サメが泳ぎ続けている指令演出が失敗したことを示す演出表示が行われている。なお、第3演出表示の実行中のベットボタンD220の操作によって、第3演出表示が途中で中断されるように構成してもよい。また、第3演出表示の実行中のベットボタンD220の操作によって第3演出表示が途中で中断された場合には、遊技が実行されていない状況で表示される演出表示が行われるよう構成してもよい。換言すると、第3演出表示の実行中のベットボタンD220の操作によって第3演出表示が途中で中断された場合と、第3演出表示の実行中のスタートレバーD50の操作によって第3演出表示が途中で中断された場合とでは、その後の演出表示が異なるよう構成してもよい。

【0591】

また、(d2)に示すように、(c)の第2演出表示の後に第3停止操作が行われると、第3停止操作に対応する演出表示であって、第3演出表示Aと異なる第3演出表示Bが行われる場合があるよう構成されている。ここでは、第3演出表示Bとして、投げたヤリがサメに当たらなかった演出表示であって、指令演出が失敗したことを示す演出表示が行われている。

【0592】

さらに、(d3)に示すように、(c)の第2演出表示の後に第3停止操作が行われると、第3停止操作に対応する演出表示であって、第3演出表示A、第3演出表示Bと異なる第3演出表示Cが行われる場合があるよう構成されている。つまり、第3停止操作に基づき(d1)、(d2)、(d3)の何れかに演出表示が分岐するよう構成されている。換言すると、第3停止操作に基づく3つの演出表示が設けられており、第3停止操作に基

づき一の演出表示が選択されて実行されるよう構成されている。ここでは、第3演出表示Cとして、サメを撃退したことを示す「撃退！」の文字が表示され、当選であったことを示す演出表示が行われている。

【0593】

第3演出表示の分岐の数は3に限定されず、4以上であってもよい。また、第3停止操作に基づき第3演出表示が分岐しないように構成してもよく、例えば、(d1)の第3演出表示Aのみが実行されるよう構成してもよい。また、第3停止操作には何ら反応せず、実行されている演出表示を継続して実行するように構成してもよい。なお、第4の時間が経過していない状況でベットボタンD220の操作または次のゲームを開始するためのスタートレバーD50の操作が行われる場合は第3演出表示を中断するが、第4の時間が経過していない状況でベットボタンD220の操作または次のゲームを開始するためのスタートレバーD50の操作が行われない場合は第3演出表示を継続して実行するよう構成されている。また、第3演出表示は、第4の時間の経過後に第3演出表示を構成する最後の画面が継続して表示されるように構成しているが、第3演出表示がループして表示されるように構成してもよい。なお、第3演出表示の実行中のベットボタンD220の操作によって第3演出表示が途中で中断されるよう構成してもよいと上述したが、リプレイに関する自動ベットによっては第3演出表示が途中で中断されないよう構成されることが好ましい。

【0594】

このような演出の例1においては、第2停止操作に基づく演出表示の分岐の数よりも、第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数の方が多くなるよう構成している。また、第2停止操作に基づく演出表示の分岐の数よりも、第3停止操作に基づく演出表示の分岐の数の方が多くなるよう構成している。さらに、第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数よりも、第3停止操作に基づく演出表示の分岐の数の方が多くなるよう構成している。つまり、第2停止操作に基づく演出表示の分岐の数<第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数<第3停止操作に基づく演出表示の分岐の数との関係となっており、第2停止操作に基づく演出表示の分岐の数及び第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数よりも、第3停止操作に基づく演出表示の分岐の数の方が多くなるよう構成している。第3停止操作は1ゲームに必要な遊技者の操作のうち最後の操作であるので、このように構成することによって、1ゲームの全て終了したタイミング以降において演出を遊技者に集中させて見せることができる。

【0595】

また、スタートレバーD50の操作に基づくレバー演出表示が分岐する場合、第2停止操作に基づく演出表示の分岐の数<第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数<スタートレバーD50の操作に基づく演出表示の分岐の数<第3停止操作に基づく演出表示の分岐の数との関係となっている。このように構成することによって、1ゲームの最初のタイミングおよび終了のタイミングにおいて複数のパターンの演出表示を遊技者に見せることができるので、最初のタイミングと終了のタイミングの演出バリエーションの豊かな遊技性とすることができる。

【0596】

なお、第2停止操作に基づく演出表示の分岐の数<第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数<第3停止操作に基づく演出表示の分岐の数<スタートレバーD50の操作に基づく演出表示の分岐の数との関係としてもよい。このように構成しても、1ゲームの最初のタイミングおよび終了のタイミングにおいて複数のパターンの演出表示を遊技者に見せることができるので、最初のタイミングと終了のタイミングの演出バリエーションの豊かな遊技性とすることができる。

【0597】

また、サブ入力ボタンSBの操作に基づくサブ入力ボタン演出表示を設け、この演出表示の分岐の数が以下の関係となるように構成してもよい。

(1) 第2停止操作に基づく演出表示の分岐の数<サブ入力ボタンSBの操作に基づく演

出表示の分岐の数<第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数<スタートレバーD50の操作に基づく演出表示の分岐の数<第3停止操作に基づく演出表示の分岐の数

(2) 第2停止操作に基づく演出表示の分岐の数<第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数<サブ入力ボタンSBの操作に基づく演出表示の分岐の数<スタートレバーD50の操作に基づく演出表示の分岐の数<第3停止操作に基づく演出表示の分岐の数

(3) 第2停止操作に基づく演出表示の分岐の数<第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数<スタートレバーD50の操作に基づく演出表示の分岐の数<サブ入力ボタンSBの操作に基づく演出表示の分岐の数<第3停止操作に基づく演出表示の分岐の数

(4) 第2停止操作に基づく演出表示の分岐の数<第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数<スタートレバーD50の操作に基づく演出表示の分岐の数<第3停止操作に基づく演出表示の分岐の数<サブ入力ボタンSBの操作に基づく演出表示の分岐の数

このようにサブ入力ボタン演出表示を分岐するように構成することによって、サブ入力ボタン演出表示を興味深いものとすることができる。

【0598】

なお、演出の例1においては、有利区間(通常)の演出の例を示したが、有利区間(通常)に限定されず、その他の遊技区間(例えば、通常区間や有利区間(AT))や第1の状態、第2の状態、第3の状態等であってもよい。

【0599】

また、演出の例1として指令演出を示したが、その他の演出であってもよく、その他の演出の場合でも同様な分岐の数の関係となっていればよい。また、1ゲームで完結する演出を示したが、図71で示すような複数のゲームで完結する連続演出としてもよい。

【0600】

<演出の例2>

図70は、演出の例2を示す図であって、有利区間(通常)における1ゲームで完結するプレミア表示を実行する指令演出(ミッション演出)を示す図である。図70は、図69の(a)のレバー演出表示A、(b1)の第1演出表示A、(c)の第2演出表示A、第3停止操作に対応する第3演出表示Dが実行される演出となっており、指令演出(ミッション演出)は、演出の例2を含めると第3停止操作に基づき、演出表示が4つに分岐する(d1~d4の何れかを実行する)よう構成されている。演出の例2は、(d4)の3カット目に示すようなプレミア表示を行うことによって有利区間(AT)に移行することが確定することを遊技者に示す確定演出(プレミア演出)を用いて説明するが、これに限定されない。確定演出は複数種類あり、遊技者のスタートレバーD50の操作に基づき複数の確定演出の中から一の確定演出が選択されるように構成されている。また、確定演出は、有利区間(AT)への移行が確定する演出に限られず、有利区間(AT)において上乗せ特化状態への移行が確定する演出等であってもよく、遊技者にとって有利となることが確定した(確定する)ことを報知する演出であればよい。

【0601】

まず、図70の(a)では、図示していないが、図69の(a)のように遊技者がスタートレバーD50を操作すると、抽選結果を報知するためのレバー演出表示Aが開始される。

【0602】

次に、(b1)では、第1停止操作が行われると、第1停止操作に対応する第1演出表示が行われる。ここでは、第1停止操作として、左停止ボタンD41が操作され、第1演出表示Aとして、サメが右から左へ泳いでいる演出表示が行われている。(b1)の演出表示は、3つのカットから構成される演出表示となっており、一番左に示す(b1)が1カット目の第1演出表示Aとなっている。1カット目の第1演出表示Aの実行後、第2停止操作が行われないことを条件として、2カット目の第1演出表示Aが行われる。左から2番目に示す(b1)が2カット目の第1演出表示Aとなっており、サメが表示されない海中の演出表示が行われている。2カット目の第1演出表示Aの実行後、第2停止操作が行われないことを条件として、3カット目の第1演出表示Aが行われる。左から3番目に

10

20

30

40

50

示す（b 1）が3カット目の第1演出表示Aとなっており、サメが左から右へ泳いでいる演出表示が行われている。つまり、第1演出表示Aは、カットが3つ（カット数が3）の演出表示として構成されている。なお、3カット目は1カット目と同じ視点の画像であるが、1カット目と異なる視点の画像としてもよい。

【0603】

なお、第1演出表示Aは、3つのカットに限定されず、複数のカットから構成されていればよい。また、第1演出表示Aは、3カット目の第1演出表示Aの実行後に、3カット目の第1演出表示Aが継続して表示（例えば、静止画像の表示やサメ等が揺れている表示）されるように構成しているが、1カット目～3カット目の第1演出表示Aがループして表示されるように構成してもよい。

10

【0604】

ここで、カットとは、複数のカメラで撮った映像をつなぎ作った動画の一つ一つの断片のことである。また、映像を切り取ったり、削除したりして、素材である映像から必要な区間を取り出した動画の一区切りのことをカットといい、カメラのアングルが変わらない映像は1のカットである。例えば、図70の1カット目の（b 1）において、演出表示装置S 40の右端から左端までサメが泳いでいる動画が1のカットであり、次の2カット目の（b 2）における海中の動画も1のカットである。また、カット数とは、カットの数のことである。例えば、1の演出が2つのカットによって構成されている場合、1の演出のカット数は2である。

【0605】

次に、（c）は、第2停止操作が行われると、第2停止操作に対応する第2演出表示が行われる。ここでは、第2停止操作として、中停止ボタンD 42が操作され、第2演出表示Aとして、ヒトがヤリを投げてサメを倒そうとしている演出表示が行われている。（c）の演出表示は、2つのカットから構成される演出表示となっており、一番左に示す（c）が1カット目の第2演出表示Aとなっている。1カット目の第2演出表示Aの実行後、第2停止操作が行われないことを条件として、2カット目の第2演出表示Aが行われる。左から2番目に示す（c）が2カット目の第2演出表示Aとなっており、演出表示装置S 40の画面が爆発する演出表示が行われている。つまり、第2演出表示Aは、カットが2つ（カット数が2）の演出表示として構成されている。

20

【0606】

なお、第2演出表示Aは、2つのカットに限定されず、複数のカットから構成されていればよい。また、第2演出表示Aは、2カット目の第2演出表示Aの実行後に、2カット目の第2演出表示Aが継続して表示（例えば、静止画像の表示やキャラクタ等が表示される場合はキャラクタ等が揺れている表示）されるように構成しているが、1カット目～2カット目の第2演出表示Aがループして表示されるように構成してもよい。

30

【0607】

次に、（d 4）は、第3停止操作が行われると、第3停止操作に対応する第3演出表示が行われる。ここでは、第3停止操作として、右停止ボタンD 43が操作され、第3演出表示Dとして、指令演出の結果を示す演出表示が行われている。（d 4）の演出表示は、4つのカットから構成される演出表示となっており、一番左に示す（d 4）が1カット目の第3演出表示Dとなっている。1カット目の第3演出表示Dの実行後、次のゲームを実行する契機であるスタートレバーD 50の操作が行われないことを条件として、2カット目の第3演出表示Dが行われる。左から2番目に示す（d 4）が2カット目の第3演出表示Dとなっており、演出表示装置S 40の画面が爆発する演出表示が行われている。2カット目の第3演出表示Dの実行後、ベットボタンD 220の操作または次のゲームを実行する契機であるスタートレバーD 50の操作が行われないことを条件として、3カット目の第3演出表示Dが行われる。左から3番目に示す（d 4）が3カット目の第3演出表示Dとなっており、プレミア表示（確定表示）として、プレミアキャラクタのキツネがほほ笑む演出表示が行われている。3カット目の第3演出表示Dの実行後、ベットボタンD 220の操作または次のゲームを実行する契機であるスタートレバーD 50の操作が行われ

40

50

ないことを条件として、4カット目の第3演出表示Dが行われる。左から4番目に示す(d 4)が4カット目の第3演出表示Dとなっており、サメを撃退したことを示す「撃退！」の文字が表示され、指令演出が成功したことを示す演出表示が行われている。つまり、第3演出表示Dは、カットが4つ(カット数が4)の演出表示として構成されている。

【0608】

なお、第3演出表示Dは、4つのカットに限定されず、複数のカットから構成されていればよい。また、第3演出表示Dは、4カット目の第3演出表示Dの実行後に、4カット目の第3演出表示Dが継続して表示(例えば、静止画像の表示やキャラクタ等が揺れている表示)されるように構成しているが、1カット目~4カット目の第3演出表示Dがループして表示されるように構成してもよい。

【0609】

このような演出の例2においては、第1停止操作に対応する第1演出表示Aのカット数(3カット)よりも、第3停止操作に対応する第3演出表示Dのカット数(4カット)の方が多くなるよう構成している。また、第2停止操作に対応する第2演出表示Aのカット数(2カット)よりも、第3停止操作に対応する第3演出表示Dのカット数(4カット)の方が多くなるよう構成している。さらに、第2停止操作に対応する第2演出表示Aのカット数(2カット)よりも、第1停止操作に対応する第1演出表示Aのカット数(3カット)の方が多くなるよう構成している。つまり、第2演出表示のカット数<第1演出表示のカット数<第3演出表示のカット数との関係となっており、第1演出表示のカット数及び第2演出表示のカット数よりも、第3演出表示のカット数の方が相対的に多くなるよう構成している。このように構成することによって、第3停止操作は1ゲームに必要な遊技者の操作が終了したタイミングであるので、第3停止操作後の演出表示を遊技者に集中させて見せることができる。また、遊技のテンポを良くする(悪くしない)とともに、第3停止操作後の演出表示であるので停止操作の流れで誤って見たい演出表示を飛ばしてしまうこともないので、演出表示を遊技者に集中させて見せることができる。

【0610】

なお、第1演出表示のカット数<第2演出表示のカット数<第3演出表示のカット数との関係になるように構成してもよい。結果的に、第1演出表示のカット数および第2演出表示のカット数よりも、第3演出表示のカット数の方が相対的に多くなるよう構成すればよく、このように構成することによって、第3停止操作は1ゲームに必要な遊技者の操作が終了したタイミングであるので、第3停止操作後の演出表示を遊技者に集中させて見せることができ、遊技のテンポを良くする(悪くしない)とともに停止操作の流れで誤って見たい演出表示を飛ばしてしまうこともないので演出表示を遊技者に集中させて見せることができる。

【0611】

なお、ここまでの演出の例2においては、有利区間(通常)の演出の例を示したが、有利区間(通常)に限定されず、その他の遊技区間(例えば、通常区間や有利区間(AT))や第1の状態、第2の状態、第3の状態等であってもよい。

【0612】

また、スタートレバーD50の操作に基づくレバー演出表示を複数のカットからなる演出表示として構成してもよく、このように構成する場合、第2演出表示のカット数<第1演出表示のカット数<レバー演出表示のカット数<第3演出表示のカット数との関係となるようにする。このような関係とすることによって、1ゲームの最初のタイミングおよび終了のタイミングにおいて遊技のテンポを良くすることができる。

【0613】

なお、第2演出表示のカット数<第1演出表示のカット数<第3演出表示のカット数<レバー演出表示のカット数との関係となるようにしてもよい。このような関係としても、1ゲームの最初のタイミングおよび終了のタイミングにおいて遊技のテンポを良くすることができる。

【0614】

また、第3演出表示のカット数（例えば、4カット）よりも、レバー演出表示のカット数（例えば、7カット）の方が多くなるようにされる演出表示において、第3演出表示のカット数（例えば、4カット）よりも、レバー演出表示の表示が開始されてから第1停止操作が可能となるまでに表示されるレバー演出表示のカット数（レバー演出表示の表示が開始されたタイミングから最も短い時間で第1停止操作が可能となるまでのタイミングまでの期間で表示されるレバー演出表示のカットの数、例えば、5カットである）の方が多くなるように構成してもよい。このように構成することにより、ゲーム開始時のテンポを良くすることによって、遊技者に今後の演出の展開を期待させることができる。

【0615】

また、サブ入力ボタンSBの操作に基づくサブ入力ボタン演出表示を設け、この演出表示のカット数が以下の関係となるように構成してもよい。

- (1) 第2演出表示のカット数<サブ入力ボタン演出表示のカット数<第1演出表示のカット数<レバー演出表示のカット数<第3演出表示のカット数
 - (2) 第2演出表示のカット数<第1演出表示のカット数<サブ入力ボタン演出表示のカット数<レバー演出表示のカット数<第3演出表示のカット数
 - (3) 第2演出表示のカット数<第1演出表示のカット数<レバー演出表示のカット数<サブ入力ボタン演出表示のカット数<第3演出表示のカット数
 - (4) 第2演出表示のカット数<第1演出表示のカット数<レバー演出表示のカット数<第3演出表示のカット数<サブ入力ボタン演出表示のカット数
 - (5) 第2演出表示のカット数<サブ入力ボタン演出表示のカット数<第1演出表示のカット数<第3演出表示のカット数<レバー演出表示のカット数
 - (6) 第2演出表示のカット数<第1演出表示のカット数<サブ入力ボタン演出表示のカット数<第3演出表示のカット数<レバー演出表示のカット数
 - (7) 第2演出表示のカット数<第1演出表示のカット数<第3演出表示のカット数<サブ入力ボタン演出表示のカット数<レバー演出表示のカット数
 - (8) 第2演出表示のカット数<第1演出表示のカット数<第3演出表示のカット数<レバー演出表示のカット数<サブ入力ボタン演出表示のカット数
- このようにサブ入力ボタン演出表示のカット数を構成することによって、サブ入力ボタン演出表示をテンポの良い演出表示とすることができる。

【0616】

演出の例2として確定演出を示したが、確定演出とは異なるその他の演出であってもよく、その他の演出の場合でも同様なカット数の関係となっていればよい。例えば、その他の演出（例えば、1ゲームストーリー演出等）の場合、レバー演出表示のカット数=9、第1演出表示のカット数=3、第2演出表示のカット数=2、第3演出表示のカット数=5となるように構成され、合計のカット数は19である。一方、上述した確定演出の場合、レバー演出表示のカット数=7、第1演出表示のカット数=3、第2演出表示のカット数=2、第3演出表示のカット数=4となるように構成され、合計のカット数は16である。つまり、確定演出のカット数よりも、その他の演出のカット数の方が相対的に多くなるよう構成している。ここで、有利区間（通常）の演出ステージの数が、有利区間（AT）の演出ステージの数よりも多く構成されている回胴式遊技機において、所定の遊技区間（例えば、通常区間、有利区間（通常）、有利区間（AT））における確定演出のカット数よりも所定の遊技区間におけるその他の演出のカット数の方が相対的に多くなるよう構成している。このように所定の遊技区間におけるその他の演出のカット数を増やし、情報量を増やすことによって所定の遊技区間をテンポの良い演出の遊技区間とすることができる。また、このように所定の遊技区間の演出のバリエーションを多くすることで遊技者を飽きさせないようにしつつ、確定演出のカット数をあえて少なくすることで確定演出に遊技者を注目させることができる。

【0617】

なお、有利区間（通常）の演出ステージの数が、有利区間（AT）の演出ステージの数よりも多く構成されている回胴式遊技機において、有利区間（通常）における確定演出の

カット数よりもその他の演出のカット数の方が相対的に多くなるよう構成することが好ましい。このように有利区間（通常）のその他の演出のカット数を増やし、情報量を増やすことによって有利区間（通常）をテンポの良い演出の遊技区間とすることができる。また、このように有利区間（通常）の演出のバリエーションを多くすることで遊技者を飽きさせないようにしつつ、確定演出のカット数をあえて少なくすることで確定演出に遊技者を注目させることができる。

【0618】

なお、通常区間の演出ステージの数<有利区間（ＡＴ）の演出ステージの数<有利区間（通常）の演出ステージの数の関係となるよう説明したが、これに限定されず、以下のような関係としてもよい。

（１）有利区間（ＡＴ）の演出ステージの数<通常区間の演出ステージの数<有利区間（通常）の演出ステージの数

（２）通常区間の演出ステージの数<有利区間（通常）の演出ステージの数<有利区間（ＡＴ）の演出ステージの数

（３）有利区間（通常）の演出ステージの数<通常区間の演出ステージの数<有利区間（ＡＴ）の演出ステージの数

（４）有利区間（通常）の演出ステージの数<有利区間（ＡＴ）の演出ステージの数<通常区間の演出ステージの数

（５）有利区間（ＡＴ）の演出ステージの数<有利区間（通常）の演出ステージの数<通常区間の演出ステージの数

【0619】

有利区間（ＡＴ）の演出ステージの数が一番多くなるよう構成される場合であれば、有利区間（ＡＴ）のその他の演出のカット数を増やし、情報量を増やすことによって、有利区間（ＡＴ）をテンポの良い演出の遊技区間とすることができる。また、有利区間（ＡＴ）の演出のバリエーションを多くすることで遊技者を飽きさせないようにしつつ、確定演出のカット数をあえて少なくすることで確定演出に遊技者を注目させることができる。

【0620】

通常区間の演出ステージの数が一番多くなるよう構成される場合であれば、通常区間のその他の演出のカット数を増やし、情報量を増やすことによって、通常区間をテンポの良い演出の遊技区間とすることができる。また、通常区間の演出のバリエーションを多くすることで遊技者を飽きさせないようにしつつ、確定演出のカット数をあえて少なくすることで確定演出に遊技者を注目させることができる。

【0621】

なお、通常区間専用の演出ステージを備える場合は、通常区間の演出ステージの数が一番少なくなるよう構成することが好ましい。また、通常区間と有利区間（通常）とにおいて、共通に使用する演出ステージを備える場合も、通常区間の演出ステージの数が一番少なくなるよう構成することが好ましい。このように通常区間の演出ステージの数を少なくすることで、通常区間におけるデータ容量が削減できるので、他の遊技区間の演出のバリエーションを多くすることができ、遊技者を飽きさせないようにすることができる。

【0622】

なお、確定演出のカット数よりもその他の演出のカット数の方が相対的に多くなるよう構成される遊技区間が有利区間（通常）の場合、有利区間（通常）中のＡＴ前兆状態に滞在している期間と、有利区間（通常）中のチャンスゾーン（例えば、有利区間（ＡＴ）への移行し易いチャンスゾーン等）に滞在している期間は、有利区間（通常）に含めないことが好ましい。また、有利区間（通常）中に実行可能な連続演出を備える場合は、有利区間（通常）中の連続演出の実行中の期間も、有利区間（通常）に含めないことが好ましい。このように構成することで、有利区間（通常）における確定演出のカット数とその他の演出のカット数とのバランスが取れた回胴式遊技機を提供することができる。

【0623】

また、確定演出のカット数よりもその他の演出のカット数の方が相対的に多くなるよう

10

20

30

40

50

構成される遊技区間が有利区間（ＡＴ）の場合、有利区間（ＡＴ）中の疑似ボーナスの実行中の期間と、有利区間（ＡＴ）中の上乗せ特化状態に滞在している期間は、有利区間（ＡＴ）に含めないことが好ましい。さらに、有利区間（ＡＴ）において連続演出やチャンスゾーン（例えば、上乗せ特化状態に当選し易いチャンスゾーン等）や特化前兆状態を設ける場合は、有利区間（ＡＴ）中の連続演出の実行中の期間と、有利区間（ＡＴ）中のチャンスゾーンに滞在している期間と、有利区間（ＡＴ）中の特化前兆状態に滞在している期間は、有利区間（ＡＴ）に含めないことが好ましい。このように構成することで、有利区間（ＡＴ）における確定演出のカット数とその他の演出のカット数とのバランスが取れた回胴式遊技機を提供することができる。

【０６２４】

10

また、確定演出のカット数よりもその他の演出のカット数の方が相対的に多くなるよう構成される遊技区間が通常区間の場合、通常区間中の連続演出の実行中の期間と、通常区間中のチャンスゾーンに滞在している期間は、通常区間に含めないことが好ましい。このように構成することで、通常区間における確定演出のカット数とその他の演出のカット数とのバランスが取れた回胴式遊技機を提供することができる。

【０６２５】

また、確定演出のサウンドの最大の音量を、滞在している演出ステージに係るＢＧＭの最大の音量よりも大きくなるよう構成している。このように構成することにより、確定演出が実行されていることを大々的に告知させることができるので遊技者が確定演出を見逃すことを抑止することができる。

20

【０６２６】

また、メダル空エラー報知中のサウンドの最大の音量よりも、確定演出のサウンドの最大の音量の方が大きいよう構成しても良い。このように構成することで、確定演出の実行中にメダル空エラーとなった場合にも、メダル空エラーの解除後にはメダル空エラー報知中のサウンドよりも大きい音量で確定演出中のＢＧＭが出力されることとなり、メダル空エラーが発生した場合にも、メダル空エラーの解除後において、確定演出中の優越感を損なわずに遊技を進行することができる。なお、メダル空エラーを報知するための表示は１のカットで構成されており、他のエラーを報知するための表示も同様に１のカットで構成されている。

【０６２７】

30

また、遊技区間として、通常区間と有利区間（通常）と有利区間（ＡＴ）を備える回胴式遊技機の場合、通常区間の画像データのデータ容量が、有利区間（通常）の画像データのデータ容量および有利区間（ＡＴ）の画像データのデータ容量よりも小さくなるよう構成している。つまり、通常区間の画像データのデータ容量が、他の遊技区間の画像データのデータ容量に比べて最も小さくなるよう構成している。このように通常区間におけるデータ容量を削減し、他の遊技区間の演出のバリエーションを多くすることで、通常区間よりも滞在する期間が長い有利区間（通常）と有利区間（ＡＴ）の演出のバリエーションを多くすることができるので、遊技者を飽きさせないようにすることができる。

【０６２８】

また、通常区間の画像データのデータ容量＜有利区間（通常）の画像データのデータ容量＜有利区間（ＡＴ）の画像データのデータ容量となるよう構成してもよく、このようなデータ容量に構成することで、有利区間（ＡＴ）の滞在期間を長く設定したい回胴式遊技機の場合は、有利区間（ＡＴ）での演出のバリエーションを多くすることができ、遊技者を飽きさせないようにすることができる。

40

【０６２９】

また、通常区間の画像データのデータ容量＜有利区間（ＡＴ）の画像データのデータ容量＜有利区間（通常）の画像データのデータ容量となるよう構成してもよく、このようなデータ容量に構成することで、有利区間（ＡＴ）になる前の有利区間（通常）において、有利区間（ＡＴ）へ移行する期待度が低い演出ステージから期待度が高い演出ステージまでの複数の演出ステージを設けることができるので、演出のバリエーションを多くするこ

50

とができ、遊技者を飽きさせないようにすることができる。

【0630】

なお、図70においては、1ゲームで完結する演出を示したが、後述する図71で示すような複数のゲームで完結する連続演出としてもよい。

【0631】

<演出の例3>

図71及び図72は、演出の例3を示す図であって、有利区間（通常）における複数ゲームで完結する指令演出（ミッション演出）を示す図である。演出の例3は、連続演出であり、ここで例示する連続演出は、遊技者のスタートレバーD50の操作に基づき複数の連続演出の中から選択された一の連続演出である。

【0632】

まず、(a)では、遊技者がスタートレバーD50を操作すると、抽選結果を報知するための連続演出のレバー演出表示が開始され、連続演出の1ゲーム目が開始される。レバー演出表示は、遊技者がスタートレバーD50を操作してから第1-1の時間（第1の時間と同じまたは異なる時間）継続して表示される演出である。レバー演出表示の実行中に第1停止操作が行われると、レバー演出表示は途中で中断され、第1停止操作に対応する第1演出表示が実行されるよう構成されている。ここでは、「サメを撃退せよ！」の文字が演出表示装置S40に表示されるレバー演出表示Aが実行され、指令演出が開始される。スタートレバーD50の操作に対応するレバー演出表示は、1種類のみを示すが、複数種類のレバー演出表示を備えるようにして、スタートレバーD50の操作を契機として複数種類のレバー演出表示のうちのレバー演出表示を実行するよう構成してもよい。

【0633】

なお、第1-1の時間が経過していない状況で第1停止操作が行われる場合は第1演出表示を実行するが、第1-1の時間が経過していない状況で第1停止操作が行われない場合はレバー演出表示を継続して実行するよう構成されている。また、レバー演出表示は、第1-1の時間の経過後にレバー演出表示を構成する最後の画面が継続して表示されるように構成しているが、レバー演出表示がループして表示されるように構成してもよい。

【0634】

次に、(b)では、第1停止操作が行われると、第1停止操作に対応する第1演出表示が行われる。第1演出表示は、遊技者が第1停止操作を行ってから第2-1の時間（第2の時間と同じまたは異なる時間）継続して表示される演出である。第1演出表示の実行中に第2停止操作が行われると、第1演出表示は途中で中断され、第2停止操作に対応する第2演出表示が実行されるよう構成されている。ここでは、第1停止操作として、左停止ボタンD41が操作され、第1演出表示Aとして、サメが右から左へ泳いでいる演出表示が行われている。なお、(b)において、第1停止操作に対応する第1演出表示は、第1演出表示Aのみを示すが、複数種類の演出表示を備えるようにして演出が分岐するよう構成されている。また、(b)において、図72の(f)に示すように、第1停止操作に対応する第1演出表示のチャンスアップパターンを備えるよう構成してもよい。チャンスアップパターンを備える場合、複数のチャンスアップパターンを備えるようにすることが好ましい。

【0635】

なお、第2-1の時間が経過していない状況で第2停止操作が行われる場合は第2演出表示を実行するが、第2-1の時間が経過していない状況で第2停止操作が行われない場合は第1演出表示を継続して実行するよう構成されている。また、第1演出表示は、第2-1の時間の経過後に第1演出表示を構成する最後の画面が継続して表示されるように構成しているが、第1演出表示がループして表示されるように構成してもよい。

【0636】

次に、(c)では、第2停止操作が行われると、第2停止操作に対応する第2演出表示が行われる。第2演出表示は、遊技者が第2停止操作を行ってから第3-1の時間（第3の時間と同じまたは異なる時間）継続して表示される演出である。第2演出表示の実行中

に第3停止操作が行われると、第2演出表示は途中で中断され、第3停止操作に対応する第3演出表示が実行されるよう構成されている。ここでは、第2停止操作として、中停止ボタンD42が操作され、第2演出表示Bとして、サメが左から右へ泳いでいる演出表示が行われている。なお、(c)において、第2停止操作に対応する第2演出表示は、第2演出表示Bのみを示すが、複数種類の演出表示を備えるようにして演出が分岐するよう構成されている。第2停止操作に対応する第2演出表示は、第1停止操作に対応する第1演出表示や第3停止操作に対応する第3演出表示やレバー演出表示よりも種類が少なく(演出表示の分岐が少なく)構成されている。また、(c)において、第2停止操作に対応する第2演出表示のチャンスアップパターンを備えるよう構成してもよく、その場合は、(b)における第1停止操作に対応する第1演出表示のチャンスアップパターンの数や、(d)における第3停止操作に対応する第3演出表示のチャンスアップパターンの数よりも種類が少なく構成されていればよい。

10

【0637】

なお、第3-1の時間が経過していない状況で第3停止操作が行われる場合は第3演出表示を実行するが、第3-1の時間が経過していない状況で第3停止操作が行われない場合は第2演出表示を継続して実行するよう構成されている。また、第2演出表示は、第3-1の時間の経過後に第2演出表示を構成する最後の画面が継続して表示されるように構成しているが、第2演出表示がループして表示されるように構成してもよい。

【0638】

次に、(d)では、第3停止操作が行われると、第3停止操作に対応する第3演出表示が行われる。第3演出表示は、遊技者が第3停止操作を行ってから第4-1の時間(第4の時間と同じまたは異なる時間)継続して表示される演出である。第3演出表示の実行中にベットボタンD220の操作や次のゲームを開始するためのスタートレバーD50の操作が行われると、第3演出表示は途中で中断されるよう構成されている。ここでは、第3停止操作として、右停止ボタンD43が操作され、第3演出表示Aとして、サメが泳ぎ続けている演出表示が行われている。ここで、(d)において1ゲーム目は終了するが、連続演出は次ゲームにおいても継続するため、連続演出が次ゲームへ継続することを示す「NEXT」の文字が演出表示装置S40の右下に表示されている。なお、(d)において、第3停止操作に対応する第3演出表示は、第3演出表示Aのみを示すが、複数種類の演出表示を備えるようにして演出表示が分岐するよう構成されている。また、(d)において、図72の(h)に示すように、第3停止操作に対応する第3演出表示がチャンスアップパターンの演出表示となるよう構成してもよい。チャンスアップパターンの演出表示を備える場合、複数のチャンスアップパターンの演出表示を備えるようにすることが好ましい。

20

30

【0639】

なお、第4-1の時間が経過していない状況でベットボタンD220の操作または次のゲームを開始するためのスタートレバーD50の操作が行われる場合は第3演出表示を中断するが、第4-1の時間が経過していない状況でベットボタンD220の操作または次のゲームを開始するためのスタートレバーD50の操作が行われない場合は第3演出表示を継続して実行するよう構成されている。また、第3演出表示は、第4-1の時間の経過後に第3演出表示を構成する最後の画面が継続して表示されるように構成しているが、第3演出表示がループして表示されるように構成してもよい。

40

【0640】

次に、(e)では、遊技者がスタートレバーD50を操作すると、次ゲームが開始され、連続演出の2ゲーム目が開始される。レバー演出表示は、遊技者がスタートレバーD50を操作してから第1-2の時間(第1の時間と同じまたは異なる時間)継続して表示される演出である。レバー演出表示の実行中に第1停止操作が行われると、レバー演出表示は途中で中断され、第1停止操作に対応する第1演出表示が実行されるよう構成されている。ここでは、レバー演出表示Bとして、ヒトが舟に乗ってサメを追っている演出表示が行われている。なお、(e)において、レバー演出表示は、レバー演出表示Bのみを示す

50

が、複数種類の演出表示を備えるようにして演出表示が分岐するよう構成してもよい。

【0641】

なお、第1-2の時間が経過していない状況で第1停止操作が行われる場合は第1演出表示を実行するが、第1-2の時間が経過していない状況で第1停止操作が行われない場合はレバー演出表示を継続して実行するよう構成されている。また、レバー演出表示は、第1-2の時間の経過後にレバー演出表示を構成する最後の画面が継続して表示されるように構成しているが、レバー演出表示がループして表示されるように構成してもよい。

【0642】

次に、(f)では、第1停止操作が行われると、第1停止操作に対応する第1演出表示が行われる。第1演出表示は、遊技者が第1停止操作を行ってから第2-2の時間(第2の時間と同じまたは異なる時間)継続して表示される演出である。第1演出表示の実行中に第2停止操作が行われると、第1演出表示は途中で中断され、第2停止操作に対応する第2演出表示が実行されるよう構成されている。ここでは、第1停止操作として、左停止ボタンD41が操作され、第1演出表示Bとして、サメが驚いている様子を示す演出表示が行われている。なお、(f)において、第1停止操作に対応する第1演出表示は、第1演出表示Bのみを示すが、4種類の演出表示を備えるようにして演出表示が分岐するよう構成されている。また、図72の(f)に示すように第1停止操作に対応する第1演出表示においてテロップ表示が行われる。テロップ表示を含む演出表示は、ATやBB役や上乗せ特化状態等に当選する(当選している)可能性が高いことを示唆するチャンスアップパターンの演出表示であって、連続演出が成功する期待度(可能性)を示唆する演出表示であり、第1停止操作に対応する第1演出表示(チャンスアップパターンの演出表示)として、3種類を備えるよう構成されている。そして、第1停止操作に対応する第1演出表示において、複数のチャンスアップパターンの演出表示から一のチャンスアップパターンの演出表示を選択して表示するよう構成されている。なお、チャンスアップパターンの演出表示は、テロップ表示を含む演出表示に限定されず、チャンスであることを示唆可能な画像等を含む演出表示であればよい。

【0643】

なお、第2-2の時間が経過していない状況で第2停止操作が行われる場合は第2演出表示を実行するが、第2-2の時間が経過していない状況で第2停止操作が行われない場合は第1演出表示を継続して実行するよう構成されている。また、第1演出表示は、第2-2の時間の経過後に第1演出表示を構成する最後の画面が継続して表示されるように構成しているが、第1演出表示がループして表示されるように構成してもよい。

【0644】

次に、(g)では、第2停止操作が行われると、第2停止操作に対応する第2演出表示が行われる。第2演出表示は、遊技者が第2停止操作を行ってから第3-2の時間(第3の時間と同じまたは異なる時間)継続して表示される演出である。第2演出表示の実行中に第3停止操作が行われると、第2演出表示は途中で中断され、第3停止操作に対応する第3演出表示が実行されるよう構成されている。ここでは、第2停止操作として、中停止ボタンD42が操作され、第2演出表示Aとして、ヒトがヤリを投げてサメを倒そうとしている演出表示が行われている。なお、(g)において、第2停止操作に対応する第2演出表示は、第2演出表示Bのみを示すが、2種類の演出表示を備えるようにして演出表示が分岐するよう構成されている。第2停止操作に対応する第2演出表示は、第1停止操作に対応する第1演出表示や第3停止操作に対応する第3演出表示やレバー演出表示よりも種類が少なく(演出表示の分岐が少なく)構成されている。なお、(g)において、第2停止操作に対応する第2演出表示がチャンスアップパターンの演出表示となるよう構成してもよく、その場合は、第1停止操作に対応する第1演出表示の数(チャンスアップパターンの演出表示の数)や、第3停止操作に対応する第3演出表示の数(チャンスアップパターンの演出表示の数)よりも種類が少なく構成されていけばよい。

【0645】

なお、第3-2の時間が経過していない状況で第3停止操作が行われる場合は第3演出

表示を実行するが、第3-2の時間が経過していない状況で第3停止操作が行われない場合は第2演出表示を継続して実行するよう構成されている。また、第2演出表示は、第3-2の時間の経過後に第2演出表示を構成する最後の画面が継続して表示されるように構成しているが、第2演出表示がループして表示されるように構成してもよい。

【0646】

次に、(h)では、第3停止操作が行われると、第3停止操作に対応する第3演出表示が行われる。第3演出表示は、遊技者が第3停止操作を行ってから第4-2の時間(第4の時間と同じまたは異なる時間)継続して表示される演出である。第3演出表示の実行中にベットボタンD220の操作や次のゲームを開始するためのスタートレバーD50の操作が行われると、第3演出表示は途中で中断されるよう構成されている。ここでは、第3停止操作として、右停止ボタンD43が操作され、第3演出表示Bとして、投げたヤリがサメに当たらなかった演出表示が行われている。ここで、(h)において2ゲーム目は終了するが、連続演出は次ゲームにおいても継続するため、連続演出が次ゲームへ継続することを示す「NEXT」の文字が演出表示装置S40の右下に表示されている。なお、(h)において、第3停止操作に対応する第3演出表示は、第3演出表示Bのみを示すが、3種類の演出表示を備えるようにして演出表示が分岐するよう構成されている。また、図72の(h)に示すように第3停止操作に対応する第3演出表示においてテロップ表示が行われる。第3停止操作に対応する第3演出表示(チャンスアップパターンの演出表示)として、2種類を備えるよう構成されている。

【0647】

なお、第4-2の時間が経過していない状況でベットボタンD220の操作または次のゲームを開始するためのスタートレバーD50の操作が行われる場合は第3演出表示を中断するが、第4-2の時間が経過していない状況でベットボタンD220の操作または次のゲームを開始するためのスタートレバーD50の操作が行われない場合は第3演出表示を継続して実行するよう構成されている。また、第3演出表示は、第4-2の時間の経過後に第3演出表示を構成する最後の画面が継続して表示されるように構成しているが、第3演出表示がループして表示されるように構成してもよい。

【0648】

次に、(i)では、遊技者がスタートレバーD50を操作すると、次ゲームが開始され、連続演出の3ゲーム目が開始される。レバー演出表示は、遊技者がスタートレバーD50を操作してから第1-3の時間(第1の時間と同じまたは異なる時間)継続して表示される演出である。レバー演出表示の実行中に第1停止操作が行われると、レバー演出表示は途中で中断され、第1停止操作に対応する第1演出表示が実行されるよう構成されている。ここでは、レバー演出表示Bとして、ヒトが舟に乗ってサメを追っている演出表示が行われている。なお、(i)において、レバー演出表示は、レバー演出表示Bのみを示すが、複数種類の演出表示を備えるようにして演出表示が分岐するよう構成してもよい。

【0649】

なお、第1-3の時間が経過していない状況で第1停止操作が行われる場合は第1演出表示を実行するが、第1-3の時間が経過していない状況で第1停止操作が行われない場合はレバー演出表示を継続して実行するよう構成されている。また、レバー演出表示は、第1-3の時間の経過後にレバー演出表示を構成する最後の画面が継続して表示されるように構成しているが、レバー演出表示がループして表示されるように構成してもよい。

【0650】

次に、(j)では、第1停止操作が行われると、第1停止操作に対応する第1演出表示が行われる。第1演出表示は、遊技者が第1停止操作を行ってから第2-3の時間(第2の時間と同じまたは異なる時間)継続して表示される演出である。第1演出表示の実行中に第2停止操作が行われると、第1演出表示は途中で中断され、第2停止操作に対応する第2演出表示が実行されるよう構成されている。ここでは、第1停止操作として、左停止ボタンD41が操作され、第1演出表示Bとして、サメが驚いている様子を示す演出表示が行われている。なお、(j)において、第1停止操作に対応する第1演出表示は、第1

演出表示 B のみを示すが、複数種類の演出表示を備えるようにして演出表示が分岐するよう構成されている。また、図 7 2 の (f) に示すように、複数種類の第 1 停止操作に対応する第 1 演出表示がチャンスアップパターンの演出表示となるよう構成してもよい。チャンスアップパターンの演出表示を備える場合、複数のチャンスアップパターンの演出表示を備えるようにすることが好ましい。

【0651】

なお、第 2 - 3 の時間が経過していない状況で第 2 停止操作が行われる場合は第 2 演出表示を実行するが、第 2 - 3 の時間が経過していない状況で第 2 停止操作が行われない場合は第 1 演出表示を継続して実行するよう構成されている。また、第 1 演出表示は、第 2 - 3 の時間の経過後に第 1 演出表示を構成する最後の画面が継続して表示されるように構成しているが、第 1 演出表示がループして表示されるように構成してもよい。

10

【0652】

次に、(k) では、第 2 停止操作が行われると、第 2 停止操作に対応する第 2 演出表示が行われる。第 2 演出表示は、遊技者が第 2 停止操作を行ってから第 3 - 3 の時間（第 3 の時間と同じまたは異なる時間）継続して表示される演出である。第 2 演出表示の実行中に第 3 停止操作が行われると、第 2 演出表示は途中で中断され、第 3 停止操作に対応する第 3 演出表示が実行されるよう構成されている。ここでは、第 2 停止操作として、中停止ボタン D 4 2 が操作され、第 2 演出表示 A として、ヒトがヤリを投げてサメを倒そうとしている演出表示が行われている。なお、(k) において、第 2 停止操作に対応する第 2 演出表示は、第 2 演出表示 B のみを示すが、複数種類の演出表示を備えるようにして演出表示が分岐するよう構成されている。第 2 停止操作に対応する第 2 演出表示は、第 1 停止操作に対応する第 1 演出表示や第 3 停止操作に対応する第 3 演出表示やレバー演出表示よりも種類が少なく（演出表示の分岐が少なく）構成されている。なお、(k) において、第 2 停止操作に対応する第 2 演出表示がチャンスアップパターンの演出表示となるよう構成してもよく、その場合は、第 1 停止操作に対応する第 1 演出表示の数（チャンスアップパターンの演出表示の数）や、第 3 停止操作に対応する第 3 演出表示の数（チャンスアップパターンの演出表示の数）よりも種類が少なく構成されていけばよい。

20

【0653】

なお、第 3 - 3 の時間が経過していない状況で第 3 停止操作が行われる場合は第 3 演出表示を実行するが、第 3 - 3 の時間が経過していない状況で第 3 停止操作が行われない場合は第 2 演出表示を継続して実行するよう構成されている。また、第 2 演出表示は、第 3 - 3 の時間の経過後に第 2 演出表示を構成する最後の画面が継続して表示されるように構成しているが、第 2 演出表示がループして表示されるように構成してもよい。

30

【0654】

次に、(l) では、連続演出の結果演出表示であり、第 3 停止操作が行われると、第 3 停止操作に対応する第 3 演出表示が行われる。第 3 演出表示は、遊技者が第 3 停止操作を行ってから第 4 - 3 の時間（第 4 の時間と同じまたは異なる時間）継続して表示される演出である。第 3 演出表示の実行中にベットボタン D 2 2 0 の操作や次のゲームを開始するためのスタートレバー D 5 0 の操作が行われると、第 3 演出表示は途中で中断されるよう構成されているが、中断されないように構成されていてもよい。ここでは、第 3 停止操作として、右停止ボタン D 4 3 が操作され、第 3 演出表示 C として、サメを撃退したことを示す「撃退！」の文字が表示され、当選であったことを示す演出表示が行われている。なお、(l) において、第 3 停止操作に対応する第 3 演出表示は、第 3 演出表示 C のみを示すが、複数種類の演出表示を備えるようにして演出表示が分岐するよう構成してもよい。

40

【0655】

なお、第 4 - 3 の時間が経過していない状況で演出表示が中断されない場合は第 3 演出表示を継続して実行するよう構成されている。また、第 3 演出表示は、第 4 - 3 の時間の経過後に第 3 演出表示を構成する最後の画面が継続して表示されるように構成しているが、第 3 演出表示がループして表示されるように構成してもよい。

【0656】

50

このような演出の例3においては、連続演出の最初の遊技である1ゲーム目及び連続演出の最後の遊技である3ゲーム目以外の遊技、つまり連続演出の途中の遊技である2ゲーム目の遊技において、第3停止操作に基づく演出表示の分岐の数(3つ)よりも、第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数(4つ)の方が多くなるよう構成している。また、第3停止操作に対応するチャンスアップパターンの第3演出表示の数(2つ)よりも、第1停止操作に対応するチャンスアップパターンの第1演出表示の数(3つ)の方が多くなるよう構成している。このように構成することによって、連続演出においては、第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数を増やすことで、1ゲーム間の早いタイミングで遊技者に驚きを与えるとともに、演出が成功することへの期待感を創出することができる。

【0657】

10

なお、演出の例3においては、有利区間(通常)の演出の例を示したが、有利区間(通常)に限定されず、その他の遊技区間(例えば、通常区間や有利区間(AT))や第1の状態、第2の状態、第3の状態等であってもよい。

【0658】

また、演出の例3の連続演出として指令演出を示したが、指令演出とは異なるその他の連続演出であってもよく、その他の連続演出の場合でも同様な構成(連続演出の最初のゲームおよび連続演出の最後のゲーム以外の遊技、つまり連続演出の途中のゲームにおいて、第3停止操作に基づく演出表示の分岐の数よりも、第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数の方が多い構成)となっていればよい。また、連続演出として3ゲームで構成される連続演出を示したが、複数ゲームで構成されていればよく、3ゲーム以上が好ましい。また、連続演出の最初のゲームにおいて、第3停止操作に基づく演出表示の分岐の数よりも、第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数の方が多くなるよう構成してもよい。このように構成した場合、連続演出において、第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数を増やすことで、1ゲーム間の早いタイミングで遊技者に驚きを与えるとともに、演出が成功することへの期待感を連続演出の早いタイミングで創出することができる。また、図71、図72の(a)~(l)は、各々カットが異なる演出(動画)となっている。

20

【0659】

なお、チャンスアップパターンの演出表示は、通常パターン(テロップ表示がされない演出表示)の演出表示よりもカット数が多くなるよう構成している。このように構成することで、遊技のテンポを良くすることによって当選の期待度が高いことを遊技者に示唆することができる。

30

【0660】

なお、演出の例3では、3ゲーム目まで継続する演出の例を説明したが、必ず3ゲーム目まで継続する必要はなく、2ゲーム目の第3停止操作に対応する演出表示において、サメを撃退して抽選結果(当選/非当選)を表示しても良いし、2ゲーム目の第3停止操作に対応する演出表示において、投げたヤリがサメに当たらなかった演出表示が行われ、次ゲームを開始するスタートレバーD50の操作により有利区間(通常)の演出ステージの背景画面に戻ることによって抽選結果が非当選であったことを示してもよい。また、連続演出は、1ゲームで終了する場合があってもよい。

【0661】

40

また、次ゲームへ連続演出が継続する可能性を示すために、継続画像を複数パターン備えていても良い。例えば3ゲーム目まで継続するか否かを2ゲーム目で煽るために、2ゲーム目の第3停止操作に対応する演出表示において、継続画像を「NEXT」ではなく、「NEXT?」「NEXT!」などのように表示してもよい。このような構成において3ゲーム目へ継続する期待度は、NEXT? < NEXT! < NEXT、としてもよい。

【0662】

なお、3ゲーム目が2ゲーム目と同様の進行による演出表示である場合を示したが、これに限られず、2ゲーム目と3ゲーム目が異なる演出表示であってもよい。例えば、2ゲーム目でサメを撃退するよりも3ゲーム目でサメを撃退する期待度が高い場合には、3ゲーム目の演出表示を期待度の高い演出表示とすることができ、スタートレバーD50操作

50

時にサメとの距離が近い、第1停止操作時に表示されるサメが小さい、第2停止操作時に表示されるヤリが大きい、等としてもよい。

【0663】

このように、継続画像を演出表示装置S40にて表示させる際に、遊技者が主に遊技を進行させる動作（スタートレバーD50→左停止ボタンD41→中停止ボタンD42→右停止ボタンD43）の方向（左→右）と同様の方向に表示させることにより、遊技者は違和感なく継続画像を認識することができる。

【0664】

1ゲーム目、2ゲーム目において第3停止操作がされた後、第3停止操作によって表示された演出表示は、次ゲーム目を開始するためのスタートレバーD50が操作されるまで継続して表示される。つまり、ベットボタンD220の操作があった場合でも第3停止操作によって表示された演出表示は消去されず、適切なスタートレバーD50の操作（ベット操作→スタートレバー操作）があった場合に、第3停止操作によって表示された演出表示は消去される。したがって、継続画像も適切なスタートレバーD50の操作があった場合に消去される。

【0665】

一方、抽選結果を示す「撃退！」等の表示は、第3停止操作がされた後、ベットボタンD220が操作された場合に消去する構成してもよいし、継続画像と同様に、適切なスタートレバーD50の操作があった場合に消去する構成としてもよい。

【0666】

また、継続画像の表示タイミングとしては、第3停止となる停止ボタンをオンからオフとしたタイミングから所定時間経過で、演出表示装置S40の左下から右下へ視認し難い態様で「NEXT」の文字が移動する表示が開始されるよう構成してもよいし、第3停止となる停止ボタンをオフからオンとしたタイミングから所定時間経過で、演出表示装置S40の左下から右下へ視認し難い態様で「NEXT」の文字が移動する表示が開始されるよう構成してもよい。また、継続画像の表示タイミング（表示契機）を連続演出の種類によって相違させてもよい。

【0667】

また、連続演出の実行中にBGMを変化させることも可能である。詳細には、レバー演出表示、第1演出表示、第2演出表示、第3演出表示、サブ入力ボタン演出表示の何れかのタイミングにおいて、BGMを変化させることによって、連続演出が成功することが確定することを報知することができるように構成している。そして、BGMが変化するタイミングの頻度（確率）の関係は、レバー演出表示のタイミングでBGMが変化する頻度（以下、レバー演出表示の頻度） $\geq$ 第3演出表示のタイミングでBGMが変化する頻度（以下、第3演出表示の頻度） $\geq$ 第1演出表示のタイミングでBGMが変化する頻度（以下、第1演出表示の頻度） $\geq$ 第2演出表示のタイミングでBGMが変化する頻度（以下、第2演出表示の頻度）となるように構成している。このように構成することにより、確定演出が実行されていることをBGMの変化によって告知させることができるので遊技者が確定演出を見逃すことを抑止することができる。

【0668】

また、サブ入力ボタン演出表示のタイミングにおいて、BGMを変化させることによって、連続演出が成功することが確定することを報知することができるように構成してもよい。そして、BGMが変化するタイミングの頻度（確率）の関係は、以下のように構成されている。

（1）サブ入力ボタン演出表示のタイミングでBGMが変化する頻度（以下、サブ入力ボタン演出表示の頻度） $\geq$ レバー演出表示の頻度 $\geq$ 第3演出表示の頻度 $\geq$ 第1演出表示の頻度 $\geq$ 第2演出表示の頻度

（2）レバー演出表示の頻度 $\geq$ サブ入力ボタン演出表示の頻度 $\geq$ 第3演出表示の頻度 $\geq$ 第1演出表示の頻度 $\geq$ 第2演出表示の頻度

（3）レバー演出表示の頻度 $\geq$ 第3演出表示の頻度 $\geq$ サブ入力ボタン演出表示の頻度 $\geq$

10

20

30

40

50

1 演出表示の頻度 $\geq$ 第2演出表示の頻度

(4) レバー演出表示の頻度 $\geq$ 第3演出表示の頻度 $\geq$ 第1演出表示の頻度 $\geq$ サブ入力ボタン演出表示の頻度 $\geq$ 第2演出表示の頻度

(5) レバー演出表示の頻度 $\geq$ 第3演出表示の頻度 $\geq$ 第1演出表示の頻度 $\geq$ 第2演出表示の頻度 $\geq$ サブ入力ボタン演出表示の頻度

このように構成することにより、確定演出が実行されていることをBGMの変化によって告知させることができるので遊技者が確定演出を見逃すことを抑止することができる。

【0669】

なお、連続演出は、所定の遊技操作（ベットボタンD220の操作、スタートレバーD50の操作、第1～第3停止操作、サブ入力ボタンSBの操作等）を契機に発生する演出表示の組み合わせによって構成される演出であればよい。

【0670】

なお、第1停止操作、第2停止操作、第3停止操作は、一例であり、例示した順序に限定されない。本例は、第1停止操作、第2停止操作、第3停止操作によって連続演出の演出表示が進行していくものであり、例えば、第1停止操作であれば、左の停止ボタンでも右の停止ボタンでも同様の作用となる。

【0671】

<演出の例4>

図73は、演出の例4を示す図であって、AT状態、つまり、有利区間(AT)における所定の演出の開始演出表示と終了演出表示を示す図である。有利区間(AT)の所定の演出の開始演出表示である(a)～(c)は、有利区間(AT)が開始することを報知する「AT開始」等の画像が表示される演出表示であり、上述したレバー演出表示である。演出の例4における開始演出表示は、有利区間(AT)となった後の最初のゲーム(1ゲーム目)で実行される例を示すが、有利区間(AT)における初期ゲーム数や初期枚数を開始演出表示よりも先に決める回胴式遊技機においては、有利区間(AT)となってから数ゲーム後のゲームであって、開始演出表示を実行するゲームで実行されるように構成されていけばよい。有利区間(AT)の所定の演出の終了演出表示である(d)および(e)は、有利区間(AT)が終了することを報知する「AT終了」等の画像が表示される演出表示であり、上述した第3演出表示の演出表示である。演出の例4における終了演出表示は、有利区間(AT)の最終ゲーム(ATの残りゲーム数が0となったゲームまたは有利区間(AT)での獲得枚数が所定枚数となったゲーム)で実行される例を示す。

【0672】

まず、開始演出表示を示す(a)では、遊技者がスタートレバーD50を操作すると、レバー演出表示としてレバー演出表示Cが開始される。ここでは、1カット目のレバー演出表示Cとして、ATが開始することを報知する「AT開始」の画像が表示される演出表示が行われている。

【0673】

(b)は、2カット目のレバー演出表示Cを示している。1カット目のレバー演出表示Cの実行後、第1停止操作の操作が行われないことを条件として、2カット目のレバー演出表示Cが行われる。2カット目のレバー演出表示Cは、ヒトがヤリを持っている演出表示となっている。

【0674】

(c)は、3カット目のレバー演出表示Cを示している。2カット目のレバー演出表示Cの実行後、第1停止操作の操作が行われないことを条件として、3カット目のレバー演出表示Cが行われる。3カット目のレバー演出表示Cは、サメが海上に顔を出している演出表示となっている。このように演出の例4に示す有利区間(AT)における所定の演出の開始演出表示は、カット数が3の演出表示となっている。

【0675】

次に、終了演出表示を示す(d)では、遊技者が第3停止操作を行うと、第3演出表示として第3演出表示Eが開始される。ここでは、1カット目の第3演出表示Eとして、A

Tが終了することを報知する「最終ゲーム」の画像が表示される演出表示が行われている。

【0676】

(e)は、2カット目の第3演出表示Eを示している。1カット目の第3演出表示Eの実行後、次のゲームを開始するためのスタートレバーD50の操作が行われないことを条件として、2カット目の第3演出表示Eが行われる。2カット目の第3演出表示Eは、AT終了を示す画像と、有利区間(AT)で獲得したメダルの枚数を示す画像、有利区間(AT)で遊技をしたゲーム数を示す画像を表示する演出表示となっている。このように演出の例4に示す有利区間(AT)における所定の演出の終了演出表示は、カット数が2の演出表示となっている。

10

【0677】

このような演出の例4においては、有利区間(AT)における所定の演出の終了演出表示のカット数(2カット)よりも、有利区間(AT)における所定の演出の開始演出表示のカット数(3カット)の方が多くなるよう構成している。このように開始演出表示を動きの多い(カット数が多い)演出にすることで、有利区間(AT)が開始されることを盛り上げ、今後のゲームの展開への期待感を創出させることができるとともに、終了演出表示ではゆったりとした演出とすることで、遊技の結果をしっかりと適切に遊技者に報知することができる。

【0678】

なお、演出の例4においては、有利区間(AT)の演出の例を示したが、有利区間(AT)に限定されず、その他の遊技区間(例えば、通常区間、有利区間(通常)や第1の状態、第2の状態、第3の状態等であってもよい。

20

【0679】

また、連続演出の開始のゲームに表示される開始演出表示と終了のゲームに表示される終了演出表示、チャンスゾーンの開始のゲームに表示される開始演出表示と終了のゲームに表示される終了演出表示を対象としてもよい。

【0680】

また、終了演出表示の実行中におけるBGMの平均のテンポよりも、開始演出表示の実行中におけるBGMの平均のテンポの方が速くなるよう構成している。このように構成することにより、これから開始されるゲームの展開への期待感をより強く持たせることができる。

30

【0681】

また、以下のように構成してもよい。

(1) 有利区間(通常)における所定の演出ステージに係るBGMの平均のテンポよりも、所定の演出ステージに係る開始演出表示の実行中におけるBGMの平均のテンポの方が速い。

(2) 有利区間(AT)における所定の演出ステージに係るBGMの平均のテンポよりも、所定の演出ステージに係る開始演出表示の実行中におけるBGMの平均のテンポの方が速い。

(3) 有利区間(通常)に設定され得るすべての演出ステージにおける演出ステージに係るBGMの平均のテンポよりも、開始演出表示の実行中におけるBGMの平均のテンポの方が速い。

40

(4) 有利区間(AT)に設定され得るすべての演出ステージにおける演出ステージに係るBGMの平均のテンポよりも、開始演出表示の実行中におけるBGMの平均のテンポの方が速い。

(5) 所定のステージチェンジ演出(ステージチェンジ後に所定の演出ステージとなる演出)の平均のテンポよりも、所定の演出ステージに係る開始演出表示の実行中におけるBGMの平均のテンポの方が速い。

(6) すべてのステージチェンジ演出の平均のテンポよりも、開始演出表示の実行中におけるBGMの平均のテンポの方が速い。

50

このように構成することにより、これから開始されるゲームの展開への期待感をより強く持たせることができる。

【0682】

また、開始演出表示のBGMの最大の音量を、終了演出表示のBGMの最大の音量よりも大きくなるよう構成している。このように開始演出表示が実行されていることを大々的に告知するよう構成しているので、今後のゲームの展開への期待感をより大きく遊技者に持たせることができる。

【0683】

<演出の例5>

図74は、演出の例5を示す図であって、連続演出における結果演出表示を示す図である。連続演出の結果演出表示の(し1)1カット目～(し1)2カット目は、連続演出の失敗を告知する失敗演出表示である。連続演出の結果演出表示の(し2)1カット目～(し2)3カット目は、連続演出の成功を告知する成功演出表示である。なお、連続演出の開始演出表示から結果演出表示の前の演出表示は、図71や図72の(a)～(k)と同様である。演出の例5における失敗演出表示と成功演出表示としては、連続演出で適用する例を示すが、例えば、チャンスゾーンで適用してもよく、その他の成功失敗の結果を示す演出等に適用可能であることを補足しておく。

10

【0684】

まず、失敗演出表示を示す(し1)では、遊技者が第3停止操作を行うと、第3停止操作に対応する第3演出表示Bが開始される。ここでは、1カット目の第3演出表示Bとして、投げたヤリがサメに当たらなかった演出表示であって、指令演出が失敗したことを示す演出表示が行われている。次の(し2)の2カット目は、2カット目の第3演出表示Bを示している。

20

【0685】

(し1)の2カット目は、2カット目の第3演出表示Bを示している。1カット目の第3演出表示Bの実行後、次のゲームを開始するためのスタートレバーD50の操作が行われないことを条件として、2カット目の第3演出表示Bが行われる。2カット目の第3演出表示Bは、「残念」の文字の画像を表示する演出表示となっている。このように演出の例5に示す失敗演出表示は、カット数が2の演出となっている。

30

【0686】

次に、成功演出表示を示す(し2)では、遊技者が第3停止操作を行うと、第3停止操作に対応する第3演出表示Cが開始される。ここでは、1カット目の第3演出表示Cとして、サメを撃退したことを示す「撃退！」の文字の画像が表示され、成功(当選)であったことを示す演出表示が行われている。

【0687】

(し2)の2カット目は、2カット目の第3演出表示Cを示している。1カット目の第3演出表示Cの実行後、次のゲームを開始するためのスタートレバーD50の操作が行われないことを条件として、2カット目の第3演出表示Cが行われる。2カット目の第3演出表示Cは、ヒトの顔の演出表示となっている。

40

【0688】

(し2)の3カット目は、3カット目の第3演出表示Cを示している。2カット目の第3演出表示Cの実行後、次のゲームを開始するためのスタートレバーD50の操作が行われないことを条件として、3カット目の第3演出表示Cが行われる。3カット目の第3演出表示Cは、「おめでとう」の文字の画像を表示する演出表示となっている。このように演出の例5に示す成功演出表示は、カット数が3の演出となっている。

【0689】

このような演出の例5においては、成功失敗を示す連続演出やチャンスゾーン等の複数ゲームで構成される演出の結果として成功を告知する成功演出表示のカット数(3カット)の方が、失敗を告知する失敗演出表示のカット数(2カット)よりも多くなるよう構成している。このように成功時の演出表示を動きの多い(カット数が多い)演出表示とする

50

ことで、今後付与される特典に対する期待感を創出することができるとともに、今後のゲームの展開への期待感を創出させることができる。

【0690】

また、演出の例5においては、連続演出の最終ゲームのレバー演出表示（図71のi）から成功を告知する成功演出表示までの合計のカット数の方が、連続演出の最終ゲームのレバー演出表示（図71のi）から失敗を告知する失敗演出表示までの合計のカット数よりも多くなるように構成している。このように成功時の演出表示を動きの多い（カット数が多い）演出表示とすることで、今後付与される特典に対する期待感を創出することができるとともに、今後のゲームの展開への期待感を創出させることができる。なお、図71の（i）～（k）までのカット数は、連続演出の成功失敗に関わらず同じカット数に構成されている例を示したが、成功の方が失敗よりもカット数が多く構成されていてもよい。

10

【0691】

さらに、演出の例5においては、連続演出の開始演出表示（図71のa）から成功を告知する成功演出表示までの合計のカット数の方が、連続演出の開始演出表示（図71のa）から失敗を告知する失敗演出表示までの合計のカット数よりも多くなるように構成している。このように成功時の演出表示を動きの多い（カット数が多い）演出表示とすることで、今後付与される特典に対する期待感を創出することができるとともに、今後のゲームの展開への期待感を創出させることができる。なお、図71の（a）～（k）までのカット数は、連続演出の成功失敗に関わらず同じカット数に構成されている例を示したが、成功の方が失敗よりもカット数が多く構成されていてもよい。

20

【0692】

なお、演出の例5においては、有利区間（通常）の演出の例を示したが、有利区間（通常）に限定されず、その他の遊技区間（例えば、通常区間や有利区間（AT））や第1の状態、第2の状態、第3の状態等であってもよい。

【0693】

また、演出の例5において、復活の成功演出表示を設けてもよい。復活の成功演出表示は、図74の（し1）の1カット目、2カット目、図70の（d4）の2カット目、3カット目、4カット目を順番に実行する5カットで構成される演出表示である。そして、この復活の成功演出表示のカット数（5カット）の方が、成功演出表示のカット数（3カット）、失敗演出表示のカット数（2カット）よりも多くなるよう構成している。このように復活の成功時の演出表示を動きの多い（カット数が多い）演出表示とすることで、今後付与される特典に対する期待感を創出することができるとともに、今後のゲームの展開への期待感を創出させることができる。

30

【0694】

また、復活の成功演出表示を設ける場合においては、連続演出の最終ゲームのレバー演出表示である図71の（i）から成功を告知する復活の成功演出表示までの合計のカット数の方が、連続演出の最終ゲームのレバー演出表示である図71の（i）から成功を告知する成功演出表示までの合計のカット数、連続演出の最終ゲームのレバー演出表示である図71の（i）から失敗を告知する失敗演出表示までの合計のカット数よりも多くなるように構成している。このように復活の成功時の演出表示を動きの多い（カット数が多い）演出表示とすることで、今後付与される特典に対する期待感を創出することができるとともに、今後のゲームの展開への期待感を創出させることができる。なお、図71の（i）～（k）までのカット数は、連続演出の成功失敗に関わらず同じカット数に構成されている例を示したが、復活の成功の方が成功、失敗よりもカット数が多く構成されていてもよい。

40

【0695】

さらに、復活の成功演出表示を設ける場合においては、連続演出の開始演出表示である図71の（a）から成功を告知する成功演出表示までの合計のカット数の方が、連続演出の開始演出表示である図71の（a）から成功を告知する成功演出表示までの合計のカット数、連続演出の開始演出表示である図71の（a）から失敗を告知する失敗演出表示ま

50

での合計のカット数よりも多くなるように構成している。このように復活の成功時の演出表示を動きの多い（カット数が多い）演出表示とすることで、今後付与される特典に対する期待感を創出することができるとともに、今後のゲームの展開への期待感を創出させることができる。なお、図 7 1 の（a）～（k）までのカット数は、連続演出の成功失敗に関わらず同じカット数に構成されている例を示したが、復活の成功の方が成功、失敗よりもカット数が多く構成されていてもよい。

【0696】

また、失敗演出表示の実行中における BGM の平均のテンポよりも、成功演出表示の実行中における BGM の平均のテンポの方が速くなるよう構成している。このように構成することにより、成功演出表示後に開始されるゲームの展開への期待感をより強く持たせることができる。

10

【0697】

また、以下のように構成してもよい。

（１）有利区間（通常）における所定の演出ステージに係る BGM の平均のテンポよりも、所定の演出ステージにおける成功演出表示の実行中における BGM の平均のテンポの方が速い。

（２）有利区間（ＡＴ）における所定の演出ステージに係る BGM の平均のテンポよりも、所定の演出ステージにおける成功演出表示の実行中における BGM の平均のテンポの方が速い。

（３）有利区間（通常）に設定され得るすべての演出ステージにおける演出ステージに係る BGM の平均のテンポよりも、成功演出表示の実行中における BGM の平均のテンポの方が速い。

20

（４）有利区間（ＡＴ）に設定され得るすべての演出ステージにおける演出ステージに係る BGM の平均のテンポよりも、成功演出表示の実行中における BGM の平均のテンポの方が速い。

（５）所定のステージチェンジ演出（ステージチェンジ後に所定の演出ステージとなる演出）の平均のテンポよりも、所定の演出ステージにおける成功演出表示の実行中における BGM の平均のテンポの方が速い。

（６）すべてのステージチェンジ演出の平均のテンポよりも、成功演出表示の実行中における BGM の平均のテンポの方が速い。

30

このように構成することにより、成功演出表示後に開始されるゲームの展開への期待感をより強く持たせることができる。

【0698】

また、成功演出表示の BGM の最大の音量を、失敗演出表示の BGM の最大の音量よりも大きくなるよう構成している。このように構成することにより、成功演出表示が実行されていることを大々的に告知させることができるので、成功演出表示後のゲームの展開への期待感をより大きく持たせることができる。

【0699】

また、失敗演出表示の明度よりも、成功演出表示の明度の方が高くなるよう構成している。このように成功時の演出を明るい演出とすることで、今後付与される特典に対する期待感を創出することができる。また、明度は色の心理的感覚のうちで明るさを表わすものであるため、遊技者の心理的感覚を明るくすることができる。

40

【0700】

また、失敗演出表示の彩度よりも、成功演出表示の彩度の方が高くなるよう構成している。このように成功時の演出を彩度が高い演出とすることで、今後付与される特典に対する期待感を創出することができる。また、彩度は生命力を表すものであるため、成功演出表示の彩度を高くすることで遊技者を活気づけることができる。

【0701】

また、有利区間（通常）として、有利区間（通常）の高確率状態と、有利区間（通常）の通常状態とを設け、有利区間（通常）の高確率状態の演出の明度の方が、有利区間（通

50

常)の通常状態の演出の明度よりも低くなるよう構成している。換言すると、有利区間(通常)の高確率状態の演出の明度よりも、有利区間(通常)の通常状態の演出の明度の方が高くなるよう構成している。明度は色の心理的感覚のうちで明るさを表わすものであるため、有利区間(通常)の通常状態であっても今後の展開に期待感を持たせるようにすることができるので、遊技者の心理的感覚を明るくすることができる。

【0702】

なお、通常状態は、例えば、ATに当せんしていない状態であってATに当せんする確率が低い状態である。高確率状態は、例えば、ATに当せんしていない状態であってATに当せんする確率が通常状態よりも高い状態である。通常状態および高確率状態は、これに限定されない。

【0703】

また、有利区間(通常)の高確率状態の演出の彩度の方が、有利区間(通常)の通常状態の演出の彩度よりも低くなるよう構成している。換言すると、有利区間(通常)の高確率状態の演出の彩度よりも、有利区間(通常)の通常状態の演出の彩度の方が高くなるよう構成している。このように有利区間(通常)の通常状態の演出の彩度を高くすることで、有利区間(通常)の通常状態でも遊技意欲を低下させ難くすることができる。

【0704】

また、有利区間(通常)の通常状態において連続演出に発展する場合よりも、有利区間(通常)の高確率状態において連続演出に発展する場合の方が、明度が低い連続演出を実行しやすい(発展しやすい)よう構成されている。換言すると、有利区間(通常)の高確率状態における連続演出の明度よりも、有利区間(通常)の通常状態における連続演出の明度の方が高くなるよう構成している。明度は色の心理的感覚のうちで明るさを表わすものであるため、有利区間(通常)の通常状態であっても連続演出が成功するかもしれないといった成功の可能性を持たせることで遊技者の心理的感覚を明るくすることができる。

【0705】

また、有利区間(通常)の通常状態において連続演出に発展する場合よりも、有利区間(通常)の高確率状態において連続演出に発展する場合の方が、彩度が低い連続演出を実行しやすい(発展しやすい)よう構成されている。換言すると、有利区間(通常)の高確率状態における連続演出の彩度よりも、有利区間(通常)の通常状態における連続演出の彩度の方が高くなるよう構成している。このように有利区間(通常)の通常状態の連続演出の彩度を高くすることで、有利区間(通常)の通常状態でも遊技意欲を低下させ難くすることができる。

【0706】

なお、演出ステージやミニキャラ、クレジット数等のUI画像の明度および彩度は遊技状態に拘わらず一定である。UI画像とは、複数の演出ステージに亘って同一(または同系統)の表示態様および同一の表示領域で演出表示装置S40に表示され得る画像である。

【0707】

なお、有利区間(通常)として、有利区間(通常)の高確率状態と有利区間(通常)の通常状態とを設け、一の演出における明度の比較と彩度の比較の例を示したが、遊技機が実行可能な演出であって本例の対象となるすべての演出における平均の明度の比較または平均の彩度の比較の場合においても、同様になるように構成している。遊技区間は、有利区間(通常)に限定されず、その他の遊技区間(例えば、通常区間や有利区間(AT))であってもよい。また、高確率状態と通常状態に限定されず、その他の状態であってもよく、或る状態と或る状態よりも有利な状態であればよい。

【0708】

なお、上述した演出の例1~3において、一の演出において分岐するもの、分岐しないものについて説明してきたが、すべての演出の平均(合計)を比較しても同様であることを補足しておく。つまり、一の演出を比較した場合に以下の関係があてはまるが、すべての演出の平均(合計)を比較した場合も、第2停止操作に基づく演出表示の分岐の数<第

10

20

30

40

50

1 停止操作に基づく演出表示の分岐の数<第3停止操作に基づく演出表示の分岐の数となる関係があてはまるよう構成されている。

【0709】

なお、上述した演出の例1～5において、一の演出における比較の例を説明してきたが、これに限定されず、遊技機が実行可能な演出であって各演出の例の対象となるすべての演出における比較（例えば、平均での比較や合計での比較）の何れでもよいことを補足しておく。

【0710】

演出の例1においては、遊技機が実行可能な演出であって演出の例1の対象となるすべての演出において比較した場合、第2停止操作に基づく演出表示の分岐の数の平均（合計）および第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数の平均（合計）よりも、第3停止操作に基づく演出表示の分岐の数の平均（合計）の方が相対的に多くなるよう構成している。なお、演出の例1においては、第3停止操作に基づく演出表示の分岐の数よりも、第2停止操作に基づく演出表示の分岐の数および第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数が多い演出を備えていてもよいが、このような演出を備える場合であっても、全体の演出において比較した場合、第2停止操作に基づく演出表示の分岐の数の平均（合計）および第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数の平均（合計）よりも、第3停止操作に基づく演出表示の分岐の数の平均（合計）の方が相対的に多くなるように構成されていればよい。

10

【0711】

演出の例2においては、遊技機が実行可能な演出であって演出の例2の対象となるすべての演出において比較した場合、第1演出表示のカット数の平均（合計）および第2演出表示のカット数の平均（合計）よりも、第3演出表示のカット数の平均（合計）の方が相対的に多くなるよう構成している。また、演出の例2の対象となる確定演出のカット数の平均（合計）よりも演出の例2の対象となるその他の演出のカット数の平均（合計）の方が相対的に多くなるように構成されている。なお、演出の例2においては、第3演出表示のカット数よりも、第1演出表示のカット数および第2演出表示のカット数の方が多い演出を備えていてもよいが、このような演出を備える場合であっても、全体の演出において比較した場合、第1演出表示のカット数の平均（合計）および第2演出表示のカット数の平均（合計）よりも、第3演出表示のカット数の平均（合計）の方が相対的に多くなるように構成されていればよい。また、演出の例2においては、一のその他の演出のカット数よりも、一の確定演出のカット数の方が多くなる場合を備えていてもよいが、このような場合であっても、全体の演出において比較した場合、演出の例2の対象となる確定演出のカット数の平均（合計）よりも演出の例2の対象となるその他の演出のカット数の平均（合計）の方が相対的に多くなるように構成されていればよい。

20

30

【0712】

演出の例3においては、遊技機が実行可能な演出であって演出の例3の対象となるすべての演出において比較した場合、遊技機が実行可能な連続演出であって演出の例3の対象となるすべての連続演出において比較した場合においても、演出の例3の対象となる連続演出の途中のゲームの遊技において、第3停止操作に基づく演出表示の分岐の数の平均（合計）よりも、第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数の平均（合計）の方が相対的に多くなるよう構成されており、また、第3停止操作に対応するチャンスアップパターンの第3演出表示の数の平均（合計）よりも、第1停止操作に対応するチャンスアップパターンの第1演出表示の数の平均（合計）の方が相対的に多くなるよう構成されている。なお、演出の例3においては、連続演出の途中のゲームの遊技において、第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数よりも、第3停止操作に基づく演出表示の分岐の数の方が多くなる連続演出を備えていてもよいが、このような演出を備える場合であっても、全体の演出において比較した場合、連続演出の途中のゲームの遊技において、第3停止操作に基づく演出表示の分岐の数の平均（合計）よりも、第1停止操作に基づく演出表示の分岐の数の平均（合計）の方が相対的に多くなるように構成されていればよい。また、演出の例3においては、第1停止操作に対応するチャンスアップパターンの第1演出表示の数よりも、第

40

50

3 停止操作に対応するチャンスアップパターンの第3演出表示の数が多い演出を備えていてもよいが、このような演出を備える場合であっても、全体の演出において比較した場合、第3停止操作に対応するチャンスアップパターンの第3演出表示の数の平均（合計）よりも、第1停止操作に対応するチャンスアップパターンの第1演出表示の数の平均（合計）の方が相対的に多くなるように構成されていればよい。

【0713】

演出の例4においては、遊技機が実行可能な演出であって演出の例4の対象となるすべての演出において比較した場合、演出の例4の対象となる演出の終了演出表示のカット数の平均（合計）よりも、開始演出表示のカット数の平均（合計）の方が相対的に多くなるように構成している。なお、演出の例4においては、開始演出表示のカット数よりも、終了演出表示のカット数が多くなる場合を備えていてもよいが、このような場合であっても、全体の演出において比較した場合、演出の例4の対象となる演出の終了演出表示のカット数の平均（合計）よりも、開始演出表示のカット数の平均（合計）の方が相対的に多くなるように構成されていればよい。

10

【0714】

演出の例5においては、遊技機が実行可能な演出であって演出の例5の対象となるすべての演出において比較した場合、演出の例5の対象となる演出の失敗演出表示のカット数の平均（合計）よりも、成功演出表示のカット数の平均（合計）の方が相対的に多くなるように構成している。なお、演出の例5においては、成功演出表示のカット数よりも、失敗演出表示のカット数が多くなる場合を備えていてもよいが、このような場合であっても、全体の演出において比較した場合、演出の例5の対象となる演出の失敗演出表示のカット数の平均（合計）よりも、成功演出表示のカット数の平均（合計）の方が相対的に多くなるように構成されていればよい。

20

【0715】

上述した演出の例1～5における演出は、所定の遊技操作（ベットボタンD220の操作、スタートレバーD50の操作、第1～第3停止操作、サブ入力ボタンSBの操作等）を契機に発生する演出表示の組み合わせによって構成される演出であればよい。

【0716】

上述した演出の例1～5において、第1停止操作として左停止ボタンD41、第2停止操作として中停止ボタンD42、第3停止操作として右停止ボタンD43を操作する場合を例示したが、あくまで一例であり、例示した押し順のみには限定されない。例えば、第1停止であれば、左の停止ボタンでも中の停止ボタンでも右の停止ボタンでも同様の作用となるよう構成してもよい。

30

【0717】

なお、演出の例1～5は、ボーナス役を備える遊技機においても適用可能である。

【0718】

なお、図69の（a）のレバー演出表示A、（b1）の第1演出表示A、（b2）の第1演出表示B、（c）の第2演出表示A、（d1）の第3演出表示A、（d2）の第3演出表示B、（d3）の第3演出表示C、図70の（d4）の第3演出表示Dは、各々カットが異なる演出（動画）となっていることを補足しておく。

40

【0719】

以上において、カット数の大小関係（カット数が多いことや少ないこととの関係）を述べてきたが、カット数の大小関係は、1カットあたりの動画の時間の長さとして捉えてもよい。例えば、一の通常演出A（例えば、上述のその他の演出）を、3秒の動画A1と、2.5秒の動画A2と、2.5秒の動画A3と、2秒の動画A4との4つの動画で構成する場合、カット数は4である。この通常演出Aの場合、10秒の演出が4つのカットで構成されているので、1カットあたりの動画の長さは2.5秒である。また、例えば、一の確定演出B（例えば、上述のプレミア演出）を、4秒の動画B1と、3.5秒の動画B2と、2.5秒の動画B3との3つの動画で構成する場合、カット数は3である。この確定演出Bの場合、10秒の演出が3つのカットで構成されているので、1カットあたりの動画

50

の長さは約 3.3 秒である。このように 1 カットあたりの動画の時間の長さは、確定演出 B よりも通常演出 A の方が短くなっており、確定演出 B のカット数よりも通常演出 A のカット数の方が相対的に多く構成されているので、確定演出 B より通常演出 A をテンポの良い演出とすることができる。したがって、通常演出 A について遊技者を飽きさせないようにしつつ、確定演出 B のカット数をあえて少なくすることで確定演出 B に注目させることができる。なお、通常演出 A、確定演出 B のカット数、時間の長さは一例であり、これに限定されない。また、演出によっては、通常演出 A と確定演出 B とのカット数が同じ演出があるが、1 カットあたりの動画の時間の長さが、通常演出 A < 確定演出 B となっていればよい。

【0720】

10

<<構成 1>>

次に、図 75～図 79 を参照しながら、本明細書における回胴式遊技機に適用可能なメダルセレクト DS、コインシュータ D90、シュート本体 DSH およびホッパ H40 からなる構成 1 について説明する。なお、構成 1 で説明するコインシュータ D90 をタイプ 1 のコインシュータ D90 として説明し、構成 2 で説明するコインシュータ D90 をタイプ 2 のコインシュータ D90 として説明する。タイプ 1 のコインシュータ D90 とタイプ 2 のコインシュータ D90 の概略を説明すると、タイプ 1 のコインシュータ D90 は、メダルセレクト DS の左右方向の幅よりも小さい左右方向の入口を有するコインシュータであり、タイプ 2 のコインシュータ D90 は、メダルセレクト DS の左右方向の幅よりも大きい左右方向の入口を有するコインシュータである。なお、以下に説明する構成 1 は、第 1

20

【0721】

図 75 は、回胴式遊技機 P 内部における、メダルセレクト DS、タイプ 1 のコインシュータ D90、シュート本体 DSH およびホッパ H40 を示した正面図である。なお、図 75 は、前扉 DU が閉鎖している状態を示している。扉基板 D の付近であって前扉 DU の開放端側に、メダルセレクト DS が設けられおり、メダルセレクト DS の右側には、シュート本体 DSH が設けられ、メダルセレクト DS の下側には、コインシュータ D90 が設けられている。また、裏箱にはホッパ H40 が設けられている（図 2 参照）。

【0722】

メダルセレクト DS には、メダル投入口 D170 から投入された遊技メダル（以下、メダルと称す）の通路となる投入受付センサ D10s、第 1 投入センサ D20s および第 2 投入センサ D30s が設けられている。投入受付センサ D10s は、メダル投入口 D170 から投入されたメダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合したメダルだけを受け入れる機能（許可状態と不許可状態とに駆動可能なブロック D100 の機能）を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（または、その他の異物）は、ブロック D100 が不許可状態となりコインシュータ D90 に向けて放出される。

30

【0723】

コインシュータ D90 には、コインシュータ入口 D91 とコインシュータ入口 D92 の 2 つのメダルの入口が設けられている。コインシュータ入口 D91 は、ホッパ H40 に備えられたメダル払出装置 H から払い出されるメダルを受け入れる入口（開口）であり、メダル払出装置 H から払い出されるメダルはコインシュータ入口 D91 を介して放出口 D240 から遊技者に対して還元されるよう構成されている。コインシュータ入口 D92 は、ブロック D100 が不許可状態となることにより放出される不適合のメダルを受け入れる入口（開口）であり、メダルセレクト DS から放出されるメダル（または、その他の異物）を受け入れるよう構成されている。コインシュータ入口 D92 で受け入れたメダルはコインシュータ D90 を介して放出口 D240 から遊技者に戻されるよう構成されている。

40

【0724】

シュート本体 DSH は、メダルセレクト DS のブロック D100 が許可状態の場合に通過したメダルが流入するよう構成されている。シュート本体 DSH は、メダルセレクト DS の右側に位置し、メダルセレクト DS と接しない（合体しない）ようにメダルセレクト

50

D S の右端部から A (図 7 6 参照) だけ離れた位置にシュート本体 D S H の左端部が位置するように取付部 D S H 1 0 を介して前扉 D U にネジ S C 等の固定部材によって取り付けられている。また、シュート本体 D S H には、左右の壁部と底部とによって形成される流路が設けられている。

【0725】

なお、ネジ S C の素材は、磁着可能で、かつ、導通可能なものである。例えば、鉄鋼材によって形成されている。

【0726】

なお、一点鎖線で示すようにネジ S C の中心位置がコインシュータ D 9 0 の最上部位の右端部およびコインシュータ入口 D 9 2 の右端部よりも右側に位置するような構成としており、このような構成とすることにより、シュート本体 D S H の点検や交換の際にネジ S C が鉛直方向に落下 (鉛直下方向に落下) したとしても、そのままコインシュータ入口 D 9 2 に入り込んでしまうことを抑制することができるようになっている。

【0727】

ホッパ H 4 0 は、シュート本体 D S H を流下してきたメダルを受け入れ、受け入れたメダルを貯留するよう構成されている。ホッパ H 4 0 は、図 2 に示すように、上部が長方形状に開口した入り口が形成されており、下部にメダル払出装置 H を備えている。

【0728】

コインシュータ D 9 0、シュート本体 D S H は、前扉 D U にネジ S C 等の固定部材によって直接取り付けられており、メダルセクタ D S は前扉 D U に間接的に取り付けられているが、コインシュータ D 9 0、シュート本体 D S H を前扉 D U に間接的に取り付ける構造としてもよいし、メダルセクタ D S を前扉 D U に直接取り付ける構造としてもよい。間接的に取り付ける構造とする場合は、前扉 D U に取り付けられる間接部材にメダルセクタ D S、コインシュータ D 9 0、シュート本体 D S H を取り付けようとする。また、メダルセクタ D S、コインシュータ D 9 0、シュート本体 D S H の一部を前扉 D U に直接取り付け、残りの部材を間接的に取り付ける構造としてもよい。

【0729】

次に、図 7 6、図 7 7 を用いてメダルセクタ D S とタイプ 1 のコインシュータ D 9 0 とシュート本体 D S H の各種寸法について説明する。図 7 6 は、メダルセクタ D S、タイプ 1 のコインシュータ D 9 0、シュート本体 D S H を示した正面図である。図 7 7 は、メダルセクタ D S、タイプ 1 のコインシュータ D 9 0、シュート本体 D S H を示した平面図である。

【0730】

メダルセクタ D S の左右方向の長さ (左端部から右端部までの距離、左右方向の幅) は、W 1 である。また、コインシュータ入口 D 9 2 の左右方向の長さ (開口の左端部から右端部までの距離、左右方向の幅) は、W 2 であり、W 2 は W 1 よりも短い寸法になっている。このように構成することで、ブロック D 1 0 0 が不許可状態の場合にメダルセクタ D S から放出されるメダルを確実に受け入れることができるので、不適合なメダルを遊技者に戻すことができる。また、コインシュータ D 9 0 の右端部 D 9 5 の左右方向の長さ (左端部から右端部までの距離、左右方向の幅) は、W 3 である。右端部 D 9 5 は、コインシュータ入口 D 9 2 の周囲を形成する部位である。

【0731】

メダルセクタ D S の右端部からシュート本体 D S H の左端部までの間に隙間 (間隙) S M が設けられており、この隙間 S M の距離 (メダルセクタ D S の右端部からシュート本体 D S H の左端部までの距離、隙間の左右方向の長さ、隙間の間隔) は、A となっている。A は、1 枚のメダルの厚みよりも大きい寸法 (例えば、約 2 枚のメダルの厚みの長さ) に設定されているが、1 枚のメダルの厚み以下の寸法 (例えば、1 枚のメダルの厚みの半分の長さ) に設定されていてもよい。なお、A を 1 枚のメダルの厚み以下の寸法とした場合にも、メダルセクタ D S やシュート本体 D S H が撓むことによって、隙間 (間隙) S M に 1 枚のメダルが挟まるよう構成してもよい。

【0732】

シュート本体 D S H の流路の左右方向の長さ（流路の左端部から右端部までの距離、左右方向の流路の幅）は、D である。なお、図 7 6 では流路を構成する左の壁部と右の壁部の高さが同じであり、左の壁部の最上部位の内側から右の壁部の最上部位の内側までの長さを D としているが、流路を構成する左の壁部と右の壁部の高さが異なる場合（図 7 9 参照）は、低い壁部の最上部位の位置において、一方の壁部の内側から他方の壁部の内側までの長さを D とすればよい。

【0733】

なお、図示していないが、メダルの直径は M 1（例えば、25 mm 又は 30 mm）、メダルの厚みは M 2（例えば、直径が 25 mm の場合は 1.6 mm、直径が 30 mm の場合は 1.7 mm）である。

【0734】

図 7 6 は、メダル（実線で示すメダル）が隙間 S M に挟まった状態を示している。ここで、隙間 S M が 1 枚のメダルの厚み以下の寸法であれば 1 枚のメダルが隙間 S M に挟まり、隙間 S M が 1 枚のメダルの厚みよりも長い寸法であれば 2 枚のメダルが隙間 S M に挟まる状況が発生し得るようになっている。なお、右端部 D 9 5 が、メダルを載置可能な形状や構造であれば、右端部 D 9 5 にメダルが載った状態もメダルが隙間 S M に挟まった状態と称する。なお、右端部 D 9 5 が、メダルを載置可能な形状や構造とは、右端部 D 9 5 の上面が後から前（図 7 7 の方向参照）へ下り傾斜している構造や、右端部 D 9 5 の上面が平坦となる構造や、右端部 D 9 5 の上面が凹状の形状を例示する。このようにメダルが隙間 S M に挟まる状況は、ホール店員による点検作業中等に発生し得るが、遊技中においても何らかの原因によって発生し得るようになっている。なお、部材 A（例えば、メダルセレクト D S）と部材 B（例えば、シュート本体 D S H）との間にメダルが入り込んだ（位置する）状態を、挟まった状態と称してもよいし、部材 A と部材 B との間にメダルが入り込んでおり（位置しており）、且つ、部材 A とメダルが接しており、且つ、部材 B とメダルが接している状態を、挟まった状態と称してもよい。また、部材 A と部材 B との間にメダルが入り込んでおり（位置しており）、且つ、部材 C（右端部 D 9 5）とメダルが接している状態を、挟まった状態と称してもよい。

【0735】

隙間 S M は、図 7 6 に示すようにメダルセレクト D S とシュート本体 D S H との間に位置しており、メダルセレクト D S の右端部とシュート本体 D S H の左端部とによって形成される間隙となっている。なお、メダルセレクト D S が取付金具等の間接部材によって前扉 D U に間接的に取り付けられている場合、隙間 S M は、メダルセレクト D S のユニット（メダルセレクト D S と取付金具等の間接部材とを合わせた部材）の右端部とシュート本体 D S H の左端部とによって形成される間隙となる。また、シュート本体 D S H が取付金具等の間接部材によって前扉 D U に間接的に取り付けられている場合、隙間 S M は、メダルセレクト D S（メダルセレクト D S のユニット含む）の右端部とシュート本体 D S H のユニット（シュート本体 D S H と取付金具等の間接部材とを合わせた部材）の左端部とによって形成される間隙となる。何れにおいても、隙間 S M は、メダルセレクト D S とシュート本体 D S H との間に位置する間隙であって、メダルが挟まる間隙であればよい。

【0736】

隙間 S M の下には、コインシュータ D 9 0 のコインシュータ入口 D 9 2 が位置せず、コインシュータ D 9 0 の右端部 D 9 5 が位置するような構造となっている。このような構造とすることにより、ホール店員による点検等の作業中に挟まってしまったメダル（遊技者に返却すべきではないメダル）がコインシュータ D 9 0 を介してメダル受け皿 D 2 3 0 に排出されないことによって、ホールが不利益を被ることを防止することができる。

【0737】

また、メダルセレクト D S とシュート本体 D S H との間に隙間 S M を備え、隙間 S M の下にコインシュータ D 9 0 のコインシュータ入口 D 9 2 が位置しない構造に加え、隙間 S M が、ホッパ H 4 0 の入り口の上端部よりも上側に位置する構造としている。このような

構造とすることで、ホール店員による点検等の作業中に挟まったメダル（遊技者に返却すべきではないメダル）がコインシュータD90を介してメダル受け皿D230に排出されないので、ホールが不利益を被ることを防止することができる。また、ホール店員による点検等の作業中に挟まったメダルを処理し忘れた場合は、前扉DUを閉めたときにホッパH40にメダルが落下するので、筐体内にメダルが散らからないようにすることができる。

【0738】

また、メダルセクタDSとシュート本体DSHとの間に隙間SMを備え、隙間SMの下にコインシュータD90のコインシュータ入口D92が位置しない構造に加え、隙間SMの寸法であるAが、メダルの厚さの略2枚分となる構造としている。つまり、Aの寸法をメダルの厚みM2の略2倍（約2倍）の寸法となるような構造としている。このような構造とすることで、ホール店員による点検等の作業中に挟まったメダル（遊技者に返却すべきではないメダル）がコインシュータD90を介してメダル受け皿D230に排出されないので、ホールが不利益を被ることを防止することができる。また、挟まったメダルが取れなくなるといった隙間SMの構造とすることで、挟まったメダルを容易に取り外すことができる。さらに、ホール店員による点検等の作業中に挟まったメダルを処理し忘れた場合は、前扉DUを閉めたときに、後から前へ下り傾斜している右端部D95の上面をメダルが流下して、筐体内にメダルが落下するので、投入されたメダルの流下を妨げないようにすることができる。なお、隙間SMがホッパH40の入り口の上端部よりも上側に位置するような構造とすれば、ホッパH40にメダルが落下するので、筐体内にメダルが散在しないようにすることもできる。

【0739】

また、挟まっていたメダルが鉛直方向に落下した際に右端部D95に衝突するような構造としているため、ホール店員による点検等の作業中にメダルが鉛直方向に落下したとしても、そのままコインシュータ入口D92に入り込んでしまうことを抑制することができるようになっている。また、右端部D95にメダルが載った状態でホール店員による点検等の作業が終了してしまった場合は、前扉DUを閉めたときにメダルが右端部D95上を流下してホッパH40にメダルが落下する（図77の二点鎖線のメダルは、右端部D95上を流下する）ので、筐体内にメダルが散在しないようにすることができる。

【0740】

さらに、挟まっていたメダルが鉛直方向に落下した際に右端部D95に衝突するような構造に加え、メダルセクタDSの下端部から右端部D95の上端部までの距離（長さ）H2を、メダルの直径M1よりも短くなるような構造としているため、落下したメダルがそのままコインシュータ入口D92に入り込むことをより抑制することができるようになっている。また、H2を、メダルの半径M1/2よりも短くなるような構造とすれば、落下したメダルがコインシュータ入口D92にそのまま入り込むことをより一層抑制することができるようになる。

【0741】

またさらに、シュート本体DSHの下端部から右端部D95の上端部までの距離（長さ）H3を、メダルの直径M1よりも短くなるような構造としているため、メダルが挟まった状態のまま前扉DUを閉めた場合に、メダルセクタDSの右端部とシュート本体DSHの左端部によって、後側（図77の後の方向参照）のホッパH40にメダルを案内させ易くすることができる。また、H3を、メダルの半径M1/2よりも短くなるような構造とすれば、メダルセクタDSの右端部とシュート本体DSHの左端部によって、後側のホッパH40にメダルをより一層案内させ易くすることができる。

【0742】

また、図76のメダル（実線で示すメダル）が隙間SMに挟まった状態においては、メダル投入口D170から投入されたメダルがメダルセクタDSを通過することができないようになっている。つまり、メダルがシュート本体DSHに流入することができないようになっている。このような状況の場合、メダルが挟まった状態（状況）を検知すること

はできないが、メダルセレクトＤＳのエラーを起こさせることでエラーを検知し、エラーの報知を実行することができる。なお、エラーの検知の処理については、第９実施形態の処理を実行することにより、適切なエラーの検知ができるようになっている。なお、隙間ＳＭにメダルが挟まった状態であって、このメダルの最上部からメダルセレクトＤＳとシュート本体ＤＳＨとの接続部（詳細には、メダルセレクトＤＳの流路の右端部の最も下の部位とシュート本体ＤＳＨの流路の左端部の最も下の部位を仮想線で結び、この仮想線の中心の部位）までの距離がＨ１となる状態においては、完全にメダル投入口Ｄ１７０から投入されたメダルの流下が妨げられるようになっており、この状態でのＨ１はメダルの半径（ $M1/2$ ）よりも長くなっている。なお、この隙間ＳＭにメダルが挟まった状態は、メダルが右端部Ｄ９５の上端部に載置された状態であってもよい。

10

【０７４３】

一方、図７６の二点鎖線に示すようにメダルが隙間ＳＭに挟まる状態（状況）も存在する。この状態においては、メダル投入口Ｄ１７０から投入されたメダルがメダルセレクトＤＳを通過することができるようになっている。詳細には、挟まったメダルの最下部がシュート本体ＤＳＨの壁部（前扉に近い側の壁部）の最上部よりも上の位置である場合、メダル投入口Ｄ１７０から投入されたメダルがメダルセレクトＤＳを通過することができるようになっている。このような構造とすることで、遊技中にメダルが挟まってしまった場合であっても、その後の遊技に支障がないようにすることができる。

【０７４４】

また、図７７の平面図に示すように、コインシュータ入口Ｄ９２はメダルセレクトＤＳによって覆われる開口Ｄ９２－１と覆われない開口Ｄ９２－２とによって構成されている。開口Ｄ９２－１は、ホール店員によって平面視では目視不可能となっており、開口Ｄ９２－２は、ホール店員によって平面視では目視可能となっている。また、開口Ｄ９２－２の前後の距離はＷ５となっており、メダルの厚みＭ２よりも長く、メダルの直径Ｍ１よりも短く構成されている。したがって、ホール店員による点検等の作業中にメダルセレクトＤＳに挟まったメダル（遊技者に還元すべきメダル）を処理する際に、前扉ＤＵ側にあるメダル受け皿Ｄ２３０にまわってメダルを態々戻すことなく、開口Ｄ９２－２にメダルを投入することによってコインシュータＤ９０を介してメダル受け皿Ｄ２３０にメダルを容易に戻すことができる。なお、Ｗ５は、メダルの１枚の厚みＭ２よりも大きい（長い）構造であればよく、このような構造としても、開口Ｄ９２－２にメダルを投入することによってコインシュータＤ９０を介してメダル受け皿Ｄ２３０にメダルを容易に戻すことができる。また、Ｗ５は、メダルの直径の半分、つまり、半径である $M1/2$ よりも短い構造であってもよく、このような構造としても、開口Ｄ９２－２にメダルを投入することによってコインシュータＤ９０を介してメダル受け皿Ｄ２３０にメダルを容易に戻すことができる。また、落下してきたメダル（遊技者に還元すべきではないメダル）が開口Ｄ９２－２にて容易に受け入れられないようにすることができる。

20

30

【０７４５】

次に、図７８、図７９を用いて、シュート本体ＤＳＨの変形例について説明する。図７８は、変形例１のシュート本体ＤＳＨを示す図である。図７９は、変形例２のシュート本体ＤＳＨを示す図である。

40

【０７４６】

<変形例１のシュート本体ＤＳＨ>

変形例１では、図７８の（ａ）や（ｂ）に示すようにシュート本体ＤＳＨの流路の途中（略中間の部位）には、段差ＤＳＨ２０が形成されている。段差ＤＳＨ２０は、流路の略中間の部位であって（ｂ）に示すように流路の方向が緩やかに曲がるカーブ部に形成されている。段差ＤＳＨ２０の高さ（寸法）であるＢは、メダルの直径Ｍ１の半分以下の高さであって、且つ、流路を構成する壁部（右の壁部の高さＨ４、左の壁部の高さＨ５）の高さよりも小さい高さに構成されている。このように構成することで、流下してきたメダルが段差ＤＳＨ２０で加速するので、流路の途中でメダルが滞留してしまうことを防止することができるようになっている。

50

【0747】

また、右の壁部の高さH4および左の壁部の高さH5をメダルの直径M1よりも高くなるよう構成している。このような構成とすることで、シュート本体DSHの途中でメダルが落下することを防止することができる。なお、H4およびH5をメダルの直径M1よりも低く、且つ、メダルの半径($M1/2$)よりも高くなるよう構成してもよい。このような構成としても、シュート本体DSHの途中でメダルが落下することを防止することができる。なお、H4とH5は、同じ高さであってもよいし、異なる高さであってもよい。

【0748】

また、図75や図77に示すように前扉DUを閉鎖した状態においては、シュート本体DSHの最下流の部位は、ホッパH40の入り口の上に位置するように構成しているが、ホッパH40の入り口の上に位置しないように構成してもよい。詳細には、図77において、シュート本体DSHの最下流の部位が、ホッパH40よりも前側の位置（例えば、二点鎖線で示した位置）するように構成してもよい。このように構成しても、段差DSH20によって流下するメダルが加速した状態でホッパH40に向かって放出されるので、ホッパH40でメダルを回収することができる。

10

【0749】

<変形例2のシュート本体DSH>

変形例2では、図79の(a)に示すようにシュート本体DSHにメダルセクタDSと係合する（合体する）係合部DSH30を設けている。係合部DSH30は、シュート本体DSHの左端部に一体的に設けられており、突起状の形状を成しているが、形状はこれに限定されない。係合部DSH30は、メダルセクタDSの裏側（図77における前の方向側）に設けられた図示しない凹部に入り込むようになっており、凹部に係合部DSH30が入り込んだ状態（係合状態）においては、ネジSCを中心としてシュート本体DSHが回転しないように構成されるため、ネジSCが緩んだとしてもメダルセクタDSとの位置ずれを防止することができるようになっている。

20

【0750】

また、変形例2では、図79の(a)に示すようにシュート本体DSHの流路を構成する左の壁部の高さおよび右の壁部の高さが異なるよう構成している。具体的には、右の壁部の高さをH4、左の壁部の高さをH6とし、H6がH4よりも低くなるよう構成している。また、H6をメダルの直径M1よりも低く、メダルの半径($M1/2$)よりも高くなるよう構成している。このようにメダルの中心位置よりも壁部の高さが高くなるように構成することで、メダルを確実にサポートしながらメダルを流下させることができるので、シュート本体DSHの途中でメダルが落下することがないようにすることができる。

30

【0751】

また、段差DSH20を設ける場合、Bを、メダルの直径M1の半分以下であって、且つ、流路を構成する壁部（右の壁部の高さH4、左の壁部の高さH6）の高さよりも小さく構成することが好ましい。このように構成することで、流下してきたメダルが段差DSH20で加速するので、流路の途中でメダルが滞留してしまうことを防止することができる。

【0752】

また、変形例2では、図79の(a)に示すようにシュート本体DSHの取付部DSH10（例えば、ネジ穴）を、シュート本体DSHの流路内に設けている。取付部DSH10（ネジ穴）を流路の内部に設ける場合、取付部DSH10の位置（ネジ穴の位置）は左の壁部の高さH6よりも上の位置になるよう構成することが好ましい。このように構成することで、流路の高さを気にすることなくドライバー等の工具を用いてシュート本体DSHを前扉DUに取り付けることができる。

40

【0753】

次に、図79の(b)を用いてネジSCの寸法およびその他の寸法との比較について説明する。ネジSCの長さ（長手方向の寸法）は、Cである。また、ネジSCの頭部（ネジ頭）の寸法（直径）は、Eである。

50

【0754】

ネジSCの長手方向の寸法であるCと、シュート本体DSHの流路を構成する左の壁部から右の壁部までの寸法であるDと、ネジSCの頭部の寸法であるEは、 $D < C$ 、且つ、 $D > E$ の関係が成り立つように構成されている。このような関係となるよう構成することで、ネジSCがシュート本体DSHから外れた場合、ネジSCを流路で受け入れることが可能なため、ネジSCを紛失しないようにすることができる。

【0755】

また、 $D < C$ 、且つ、 $D < E$ の関係が成り立つように構成してもよい。このような関係となるよう構成することで、ネジSCがシュート本体DSHから外れた場合、ネジSCを流路で受け入れることができないので、メダルの流下を妨げることなく遊技を継続させることができる。

10

【0756】

なお、 $D < C$ の関係を例示したが、 $D > C$ となるような構造としてもよい。 $D > C$ 、且つ、 $D > E$ の関係が成り立つように構成することによって、ネジSCがシュート本体DSHから外れた場合、ネジSCを流路で受け入れることが可能なため、ネジSCを紛失しないようにすることができる。

【0757】

また、Dを、メダル投入口D170の載置部に載置可能なメダルの数の合計の厚みFの半分よりも小さくなる構造としてもよい。このような構造とすることで、メダル投入口D170の載置部に載置したメダルが連続投入された場合であっても、シュート本体DSHでメダルが滞留することなく整列した状態でホッパH40に向けてメダルを流下させることができるとともに、流路内でのメダルの重なりを抑止することができる。

20

【0758】

また、図78の(a)および図79の(a)のシュート本体DSHも含め本例のシュート本体DSHの取付部DSH10(ネジ穴)の位置(ネジ穴の位置)は、取付部DSH10の直下にメダルが存在している状態において、メダルよりも上の位置に設けることが好ましい。例えば、図79の(a)に示すように、シュート本体DSHの流路内の底面部からネジ穴(図では穴の下部位)までの距離H7がメダルの直径M1よりも大きくなるように構成されている。このように構成することで、シュート本体DSHを固定するネジSCが緩んだ状態であってもメダルの流下を妨げることがないので、エラー(例えば、投入メダル滞留エラーなど)を発生させることなく遊技を実行させることができる。

30

【0759】

<<構成2>>

次に、図80～図82を参照しながら、メダルセレクトタDS、タイプ2のコインシュータD90、シュート本体DSHおよびホッパH40からなる構成2について説明する。構成2の説明にあたり、上述の構成1の構成要素と同様な構成要素については、同一の名称および／または同一の符号を付することにより、その説明を省略又は簡略化するものとする。なお、以下に説明する構成2は、第1～12実施形態の構成と適宜組み合わせることが可能である。

【0760】

図80は、回胴式遊技機P内部における、メダルセレクトタDS、タイプ2のコインシュータD90、シュート本体DSHおよびホッパH40を示した正面図である。なお、図80は、前扉DUが閉鎖している状態を示している。扉基板Dの付近であって前扉DUの開放端側に、メダルセレクトタDSが設けられおり、メダルセレクトタDSの右側には、シュート本体DSHが設けられ、メダルセレクトタDSの下側には、コインシュータD90が設けられている。また、裏箱にはホッパH40が設けられている(図2参照)。

40

【0761】

メダルセレクトタDSには、メダル投入口D170から投入されたメダルの通路となる投入受付センサD10s、第1投入センサD20sおよび第2投入センサD30sが設けられている。投入受付センサD10sは、メダル投入口D170から投入されたメダルを主

50

に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合したメダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダルは、ブロック D 1 0 0 が不許可状態になることによりコインシュータ D 9 0 に向けて放出される。

【 0 7 6 2 】

コインシュータ D 9 0 には、コインシュータ入口 D 9 1 とコインシュータ入口 D 9 2 の 2 つのメダルの入口が設けられている。コインシュータ入口 D 9 1 は、ホッパ H 4 0 に備えられたメダル払出装置 H から払い出されるメダルを受け入れる入口（開口）であり、メダル払出装置 H から払い出されるメダルはコインシュータ入口 D 9 1 を介して放出口 D 2 4 0 から遊技者に対して還元されるよう構成されている。コインシュータ入口 D 9 2 は、ブロック D 1 0 0 が不許可状態となることにより放出される不適合のメダルを受け入れる入口（開口）であり、メダルセレクト D S から放出されるメダルを受け入れるよう構成されている。コインシュータ入口 D 9 2 で受け入れたメダルはコインシュータ D 9 0 を介して放出口 D 2 4 0 から遊技者に戻されるよう構成されている。

10

【 0 7 6 3 】

シュート本体 D S H は、メダルセレクト D S のブロック D 1 0 0 が許可状態の場合に通過したメダルが流入するよう構成されている。シュート本体 D S H は、メダルセレクト D S の右側に位置し、メダルセレクト D S と接しない（合体しない）ようにメダルセレクト D S の右端部から A（図 8 1 参照）だけ離れた位置にシュート本体 D S H の左端部が位置するように取付部 D S H 1 0 を介して前扉 D U にネジ S C 等の固定部材によって取り付けられている。

20

【 0 7 6 4 】

なお、一点鎖線で示すようにネジ S C の中心位置がコインシュータ D 9 0 の最上部位の右端部およびコインシュータ入口 D 9 2 の右端部よりも右側に位置するような構成としており、このような構成とすることにより、シュート本体 D S H の点検や交換の際にネジ S C が鉛直方向に落下（鉛直下方向に落下）したとしても、そのままコインシュータ入口 D 9 2 に入り込んでしまうことを抑制することができるようになっている。

【 0 7 6 5 】

ホッパ H 4 0 は、シュート本体 D S H を流下してきたメダルを受け入れるよう構成されている。ホッパ H 4 0 は、図 2 に示すように、上部が長方形状に開口した入り口が形成されており、下部にメダル払出装置 H を備えている。

30

【 0 7 6 6 】

メダルセレクト D S、コインシュータ D 9 0、シュート本体 D S H は、前扉 D U にネジ S C 等の固定部材によって直接取り付けられているが、前扉 D U に間接的に取り付ける構造としてもよい。

【 0 7 6 7 】

次に、図 8 1、図 8 2 を用いてメダルセレクト D S とタイプ 2 のコインシュータ D 9 0 とシュート本体 D S H の各種寸法について説明する。図 8 1 は、メダルセレクト D S、タイプ 2 のコインシュータ D 9 0、シュート本体 D S H を示した正面図である。図 8 2 は、メダルセレクト D S、タイプ 2 のコインシュータ D 9 0、シュート本体 D S H を示した平面図である。

40

【 0 7 6 8 】

メダルセレクト D S の左右方向の長さ（左端部から右端部までの距離、左右方向の幅）は、W 1 である。また、コインシュータ入口 D 9 2 の左右方向の長さ（開口の左端部から右端部までの距離、左右方向の幅）は、W 2 1 であり、W 2 1 は W 1 よりも長い寸法になっている。このように構成することで、ブロック D 1 0 0 が不許可状態の場合にメダルセレクト D S から放出されるメダルおよび後述する隙間 S M に挟まったメダルを受け入れることができるので、遊技者に返却すべきメダルを確実に戻すことができる。また、コインシュータ D 9 0 の右端部 D 9 5 の左右方向の長さ（左端部から右端部までの距離、左右方向の幅）は、W 3 1 である。

【 0 7 6 9 】

50

メダルセレクトＤＳの右端部からシュート本体ＤＳＨの左端部までの間に隙間（間隙）ＳＭの距離は、Ａとなっており、Ａは、１枚のメダルの厚みよりも大きい寸法（例えば、約２枚のメダルの厚みの長さ）に設定されているが、１枚のメダルの厚み以下の寸法（例えば、１枚のメダルの厚みの半分の長さ）に設定されていてもよい。

【０７７０】

シュート本体ＤＳＨの流路の左右方向の長さ（流路の左端部から右端部までの距離、左右方向の流路の幅）は、Ｄである。なお、図８１では流路を構成する左の壁部と右の壁部の高さが同じであり、左の壁部の最上部位の内側から右の壁部の最上部位の内側までの長さをＤとしているが、流路を構成する左の壁部と右の壁部の高さが異なる場合（図７９参照）は、低い壁部の最上部位の位置において、一方の壁部の内側から他方の壁部の内側までの長さをＤとすればよい。

10

【０７７１】

図８１は、メダル（実線で示すメダル）が隙間ＳＭに挟まった状態を示している。ここで、隙間ＳＭが１枚のメダルの厚み以下の寸法であれば１枚のメダルが隙間ＳＭに挟まり、隙間ＳＭが１枚のメダルの厚みよりも長い寸法であれば２枚のメダルが隙間ＳＭに挟まる状況が発生し得るようになっている。このようにメダルが隙間ＳＭに挟まる状況は、ホール店員による点検作業中に発生し得るが、遊技中においても何らかの原因によって発生し得るようになっている。

【０７７２】

隙間ＳＭは、図８１に示すようにメダルセレクトＤＳとシュート本体ＤＳＨとの間に位置しており、メダルセレクトＤＳの右端部とシュート本体ＤＳＨの左端部とによって形成される間隙となっている。なお、メダルセレクトＤＳが取付金具等の間接部材によって前扉ＤＵに間接的に取り付けられている場合、隙間ＳＭは、メダルセレクトＤＳのユニット（メダルセレクトＤＳと取付金具等の間接部材とを合わせた部材）の右端部とシュート本体ＤＳＨの左端部とによって形成される間隙となる。また、シュート本体ＤＳＨが取付金具等の間接部材によって前扉ＤＵに間接的に取り付けられている場合、隙間ＳＭは、メダルセレクトＤＳ（メダルセレクトＤＳのユニット含む）の右端部とシュート本体ＤＳＨのユニット（シュート本体ＤＳＨと取付金具等の間接部材とを合わせた部材）の左端部とによって形成される間隙となる。何れにおいても、隙間ＳＭは、メダルセレクトＤＳとシュート本体ＤＳＨとの間に位置する間隙であって、メダルが挟まる間隙であればよい。

20

30

【０７７３】

隙間ＳＭの下には、コインシュータＤ９０のコインシュータ入口Ｄ９２が位置する構造となっている。このような構造とすることにより、ホール店員による点検等の作業中に挟まってしまったメダルがコインシュータＤ９０を介してメダル受け皿Ｄ２３０に排出されることによって、投入されたメダルの通過を妨げることがないようにすることができる。また、このような構造とすることにより、ホール店員による点検等の作業中にメダルセレクトＤＳに挟まったメダル（遊技者に還元すべきメダル）を処理する際に、前扉ＤＵ側にあるメダル受け皿Ｄ２３０にまわってメダルを態々戻すことなく、コインシュータ入口Ｄ９２にメダルを投入することによってコインシュータＤ９０を介してメダル受け皿Ｄ２３０にメダルを容易に戻すことができる。なお、図８２に示すように、コインシュータ入口Ｄ９２の前後の距離はＷ５１となっており、メダルの直径Ｍ１よりも長く構成されており、隙間ＳＭの下のコインシュータ入口Ｄ９２の左右方向の長さ（メダルセレクトＤＳの右端部からコインシュータ入口Ｄ９２の右端部までの距離）は、Ｗ２２となっており、メダルの厚みＭ２よりも長く構成されているため、隙間ＳＭの下のコインシュータ入口Ｄ９２の部分でメダルを受け入れることが可能になっている。

40

【０７７４】

また、メダルセレクトＤＳとシュート本体ＤＳＨとの間に隙間ＳＭを備え、隙間ＳＭの下にコインシュータＤ９０のコインシュータ入口Ｄ９２が位置する構造に加え、隙間ＳＭが、ホッパＨ４０の入り口の上端部よりも上側に位置する構造としている。このような構造とすることで、ホール店員による点検等の作業中にメダルセレクトＤＳに挟まったメダ

50

ル（遊技者に還元すべきメダル）を処理する際に、前扉 D U 側にあるメダル受け皿 D 2 3 0 にまわってメダルを態々戻すことなく、コインシュータ入口 D 9 2 にメダルを投入することによってコインシュータ D 9 0 を介してメダル受け皿 D 2 3 0 にメダルを容易に戻すことができる。また、ホール店員による点検等の作業中に挟まったメダルを処理し忘れた場合は、前扉 D U を閉めたときにコインシュータ入口 D 9 2 またはホッパ H 4 0 にメダルが落下するので、筐体内にメダルが散らからないようにすることができる。

【0775】

また、メダルセクタ D S とシュート本体 D S H との間に隙間 S M を備え、隙間 S M の下にコインシュータ D 9 0 のコインシュータ入口 D 9 2 が位置する構造に加え、隙間 S M の寸法である A が、メダルの厚さの略 2 枚分となる構造としている。つまり、A の寸法をメダルの厚み M 2 の約 2 倍の寸法となるような構造としている。このような挟まったメダルが取れなくなならないような隙間 S M の構造とすることで、挟まったメダルを容易に取り外すことができる。さらに、ホール店員による点検等の作業中に挟まったメダルを処理し忘れた場合は、前扉 D U を閉めたときにメダルが落下するので、投入されたメダルの流下を妨げないようにすることができる。なお、隙間 S M がホッパ H 4 0 の入り口の上端部よりも上側に位置するような構造とすれば、コインシュータ入口 D 9 2 で受け入れることができなかったメダルがホッパ H 4 0 に落下するので、筐体内にメダルが散在しないようにすることもできる。

【0776】

また、図 8 1 に示すようにメダルが隙間 S M に挟まる状態（状況）が存在する。この状態においては、メダル投入口 D 1 7 0 から投入されたメダルがメダルセクタ D S を通過することができるようになっている。詳細には、挟まったメダルの最下部がシュート本体 D S H の壁部（前扉に近い側の壁部であってメダルの直径 M 1 より高い壁部）の最上部よりも上の位置である場合、メダル投入口 D 1 7 0 から投入されたメダルがメダルセクタ D S を通過することができるようになっている。このような構造とすることで、遊技中にメダルが挟まってしまった場合であっても、その後の遊技に支障がないようにすることができる。なお、シュート本体 D S H の壁部の高さがメダルの直径 M 1 より低い壁部の場合は、挟まったメダルの最下部が、通過するメダル（二点鎖線で示すメダル）の直径 M 1 より高い位置である場合、メダル投入口 D 1 7 0 から投入されたメダルがメダルセクタ D S を通過することができるようになっている。

【0777】

また、図 8 2 の平面図に示すように、コインシュータ入口 D 9 2 はメダルセクタ D S によって覆われる開口 D 9 2 - 1 と覆われない開口 D 9 2 - 2 とによって構成されている。開口 D 9 2 - 1 は、ホール店員によって平面視では目視不可能となっており、開口 D 9 2 - 2 は、ホール店員によって平面視では目視可能となっている。また、開口 D 9 2 - 2 の前後の距離は W 5 2 となっており、メダルの厚み M 2 よりも長く、メダルの直径 M 1 よりも短く構成されている。したがって、ホール店員による点検等の作業中にメダルセクタ D S に挟まったメダル（遊技者に還元すべきメダル）を処理する際に、前扉 D U 側にあるメダル受け皿 D 2 3 0 にまわってメダルを態々戻すことなく、開口 D 9 2 - 2 にメダルを投入することによってコインシュータ D 9 0 を介してメダル受け皿 D 2 3 0 にメダルを容易に戻すことができる。なお、W 5 2 は、メダルの 1 枚の厚み M 2 よりも大きい（長い）構造であればよく、このような構造としても、開口 D 9 2 - 2 にメダルを投入することによってコインシュータ D 9 0 を介してメダル受け皿 D 2 3 0 にメダルを容易に戻すことができる。また、W 5 2 は、メダルの直径の半分、つまり、半径である $M 1 / 2$ よりも短い構造であってもよく、このような構造としても、開口 D 9 2 - 2 にメダルを投入することによってコインシュータ D 9 0 を介してメダル受け皿 D 2 3 0 にメダルを容易に戻すことができる。

【0778】

図 7 8、図 7 9 に示すシュート本体 D S H の変形例については、構成 2 の実施形態においても同様に適用可能である。

【0779】

<<<第3実施形態>>>

次に、第3実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。なお、第3実施形態のすべての構成は、他の実施形態に適用することが可能であり、他の実施形態のすべての構成は第3実施形態に適用可能である。

【0780】

また、第3実施形態は、遊技メダルを用いる回胴式遊技機となっているが、第3実施形態にて詳述する構成のうち遊技メダルを用いない構成については、メダルレスの回胴式遊技機にも適用することができることを補足しておく。

【0781】

第3実施形態においては、第2実施形態との相違点についてのみ、以下に詳述することとする。

【0782】

はじめに、図83は、図14におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理のフローチャートである。第2実施形態との相違点は、ステップ1219-1であり、すなわち、ステップ1219-1で、主制御基板MのCPU100は、エラー関連処理を実行し、ステップ1220に移行する。また、ステップ1251でNoの場合には、ステップ1219-1に移行することとなる。

【0783】

ここで、ステップ1219-1のエラー関連処理においては、打ち止め状態への移行に関する処理等を含む打ち止め状態に関する処理が実行されるよう構成されており、より具体的には、打ち止めフラグがオンである場合に打ち止め状態に移行する処理、後述する払出数表示装置D270における打ち止め事前報知や打ち止め報知、貸機（貸出ユニットと称することがある）への打ち止め状態に関する信号の出力などが実行される。なお、ステップ1219-1のエラー関連処理においては、打ち止め状態に関する処理以外にも、所定のエラー監視処理や所定のエラー停止処理（遊技の進行を停止する処理）が実行されるよう構成されている。

【0784】

なお、主制御基板M側において、遊技の進行に関する記憶領域である第1RAM領域と、エラー関連等の遊技の正常な進行とは異なる処理に関する記憶領域である第2RAM領域とを有するよう構成してもよく、このように構成した場合には、打ち止めフラグ、差数カウンタのカウンタ値などは第2RAM領域に記憶するよう構成してもよい。

【0785】

また、ステップ1219-1のエラー関連処理にて打ち止め状態となった場合には、自動精算処理（操作部材の操作を伴わずに、クレジットに貯留されている遊技メダルをすべて払い出す処理）を実行するよう構成してもよいし、自動精算処理を実行しないよう構成してもよい。

【0786】

なお、打ち止め状態となった場合に、ステップ1219-1のエラー関連処理にて自動精算処理を実行するように構成した場合であっても、所定のエラーにより遊技の進行を停止する場合には、ステップ1219-1のエラー関連処理にて自動精算処理を実行しないよう構成されることとなる。

【0787】

次に、図83は、図14におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理のフローチャートである。第2実施形態との相違点は、ステップ3700及びステップ3800であり、すなわち、ステップ1290で入賞に対応した払出が完了した場合（Yesの場合）、または、ステップ1275で遊技メダルを払い出す入賞がなかった場合（Noの場合）は、ステップ3700で、主制御基板MのCPU100は、前述した打ち止め監視処理を実行する。次に、ステップ3800で、主制御基板MのCPU100

10

20

30

40

50

0 は、前述した M Y カウンタ監視処理を実行し、ステップ 3 4 0 0 に移行する。

【0 7 8 8】

このように、第 3 実施形態においては、ステップ 3 4 0 0 乃至ステップ 1 2 9 3 までの遊技状態の更新に関する処理よりも前のタイミングで、ステップ 3 7 0 0 及びステップ 3 8 0 0 の処理を実行するよう構成されている。換言すると、遊技状態の更新に関する処理よりも前に、差数カウンタのカウンタ値の更新（及び／または算出）と M Y カウンタのカウンタ値の更新（及び／または算出）に関する処理を実行するよう構成されている。

【0 7 8 9】

また、図 8 3 及び図 8 4 にて詳述したように、第 3 実施形態においては、遊技進行制御処理（メインループ処理と称することがある）において、打ち止め状態に関する処理を含むステップ 1 2 1 9 - 1 のエラー関連処理を実行した後に、差数カウンタの更新に関する処理を含むステップ 3 7 0 0 の打ち止め監視処理を実行するよう構成されている。すなわち、ある遊技進行制御処理にて打ち止め監視処理が実行され、差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が 0 未満となり打ち止めフラグがオンになった場合は、当該ある遊技進行制御処理の次の遊技進行制御処理におけるエラー関連処理にて打ち止め状態に移行するよう構成されている。

10

【0 7 9 0】

また、エラー関連処理にて打ち止め状態に移行した場合には、遊技停止となるその他のエラーと同様に、その後、エラー関連処理における所定のエラー監視処理や所定のエラー停止処理が実行されないよう構成してもよい。

20

【0 7 9 1】

<< 払出数表示装置の表示に関する図 >>

次に、図 8 5 は、第 3 実施形態における払出数表示装置 D 2 7 0 の表示に関する図である。第 3 実施形態においては、払出数表示装置 D 2 7 0 にて、払出数表示、押し順ナビ、エラー報知に加え、打ち止め事前報知と予約状態報知と打ち止め報知とを実行（表示）し得るよう構成されている。以下、払出数表示装置 D 2 7 0 における具体的な表示態様について詳述する。

【0 7 9 2】

なお、第 3 実施形態における払出数表示装置 D 2 7 0 は、2 桁の 7 セグメントディスプレイにて構成されている。

30

【0 7 9 3】

< 打ち止め事前報知と予約状態報知と打ち止め報知 >

同図（a 1）乃至（a 5）は、打ち止め事前報知の表示態様であり、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定数（本例では、1 8 5 0 0）以上となった場合に、払出数表示装置 D 2 7 0 に打ち止め事前報知が表示され得るよう構成されている。

【0 7 9 4】

ここで、打ち止め事前報知とは、遊技者に、打ち止め状態となるまでの差数が少ない旨を報知する、換言すると、打ち止め状態までの残りの差数を示唆する報知であり、第 3 実施形態においては、主制御基板 M 側で制御する払出数表示装置 D 2 7 0 にて表示するよう構成しているが、これには限定されず、後述するように、主制御基板 M 側で制御する他の表示装置等（ランプ等でもよい）にて報知するよう構成してもよいし、副制御基板 S 側で制御する表示装置等にて報知するよう構成してもよいし、主制御基板 M 側で制御する表示装置等と副制御基板 S 側で制御する表示装置等との複数の表示装置等にて報知するよう構成してもよい。

40

【0 7 9 5】

なお、第 3 実施形態においては、第 2 実施形態とは異なり、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が 1 8 5 0 0 以上となった場合に、打ち止め事前報知状態に移行し得るよう構成されている。換言すると、差数カウンタのカウンタ値が 5 0 0 以下となった場合に打ち止め事前報知状態に移行し得るよう構成されている。

50

【0796】

払出数表示装置D270における打ち止め事前報知の具体的な表示態様としては、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が18500以上且つ18600未満の場合には、(a1)に図示するように「L5」にて点灯し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が18600以上且つ18700未満の場合には、(a2)に図示するように「L4」にて点灯し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が18700以上且つ18800未満の場合には、(a3)に図示するように「L3」にて点灯し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が18800以上且つ18900未満の場合には、(a4)に図示するように「L2」にて点灯し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が18900以上且つ19000未満の場合には、(a5)に図示するように「L1」にて点灯するよう構成されている。すなわち、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定数（本例では、18500）以上となると、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が100増加する毎に、「L5」→「L4」→「L3」→「L2」→「L1」の順に表示態様が切り替わっていくよう構成されている。

10

【0797】

このように構成することで、打ち止め状態に移行するまでにおいて、差数に対応した情報である打ち止め事前報知が切り替わる際の制御を簡便にすることができる。また、一の打ち止め事前報知に対応する差数カウンタのカウンタ値の範囲をすべて一定の値（本例では、100）とすることで、遊技者が混乱しないようにすることができる。

20

【0798】

なお、上記一定の値（本例では、100）を所定数分の差数と称することがあり、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数における、18500以上且つ18600未満、18600以上且つ18700未満、18700以上且つ18800未満、18800以上且つ18900未満、18900以上且つ19000未満を、所定数分の差数の範囲と称することがある。

【0799】

また、第3実施形態においては、上記一定の値を100としたが、これには限定されず、変更しても問題ない。上記一定の値を小さい値とすることで、より詳細な打ち止め事前報知を遊技者に報知することができ、前記一定の値を大きい値とすることで、打ち止め事前報知に使用するデータ容量を削減することができる。また、打ち止め事前報知の表示態様が切り替わることとなる差数の範囲を一定ではない値としてもよく、一例としては、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が18500以上且つ18700未満の場合には、「L5」にて点灯し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が18700以上且つ18850未満の場合には、「L4」にて点灯し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が18850以上且つ18920未満の場合には、「L3」にて点灯し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が18920以上且つ18970未満の場合には、「L2」にて点灯し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が18970以上且つ19000未満の場合には、「L1」にて点灯するといったように、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が打ち止め状態となる所定数（本例では、19000）に近づくにつれて、打ち止め事前報知に対応した差数の範囲が狭くなっていくように構成してもよい。

30

40

【0800】

また、払出数表示装置D270にて打ち止め事前報知として「L1」が表示されている状況下、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定数（本例では、19000）に到達した場合、当該到達タイミングでボーナスの実行中である場合には、第2実施形態と同様に打ち止め予約状態となり、払出数表示装置D270の表示態様は、(a6)に図示するように打ち止め予約状態に対応した予約状態報知として

50

「L0」に切り替わり、当該タイミングでボーナスの実行中でない場合には、打ち止め状態となり、払出数表示装置D270には、(a7)に図示するように打ち止め状態に対応した打ち止め報知として「CP」が表示されることとなる。

【0801】

なお、ボーナスの実行中に電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定数（本例では、19000）に到達した場合も、当該所定数に到達した遊技終了後に打ち止め状態に移行するよう構成してもよく、このように構成した場合には、打ち止め予約状態を有していないよう構成してもよい。

【0802】

なお、所定数（本例では、19000）を第1の値と称することがある。

10

【0803】

また、打ち止め状態であることを、コンプリート状態である、コンプリート機能が作動していると称することがある。また、予約状態報知を含めて打ち止め事前報知と称してもよい。

【0804】

また、打ち止め状態になった場合においては、スピーカS20から打ち止め状態となった旨の音声を出力させたり、ランプユニットを打ち止め状態に対応した点灯態様にて点灯させるよう構成してもよい。また、打ち止め予約状態になった場合においては、スピーカS20から打ち止め予約状態となった旨の音声を出力させたり、ランプユニットを打ち止め予約状態に対応した点灯態様にて点灯させるよう構成してもよい。

20

【0805】

<払出数表示>

また、払出が発生する図柄組み合わせが停止表示した場合には、当該図柄組み合わせに対応した払出数が払出数表示装置D270に表示されることとなる。具体例としては、(b1)に図示するように、10枚の払出があった場合には「10」が表示される。

【0806】

ここで、10枚の払出があった場合には、払出数表示装置D270の表示態様は、「非表示→10」のように表示されるよう構成してもよいし、「非表示→1→2→・・・→8→9→10」のように1ずつカウントアップして表示されるよう構成してもよい。なお、上記非表示を0に置き換えてもよい。

30

【0807】

<エラー報知>

また、エラーが発生した場合には、当該エラーに対応したエラー報知が払出数表示装置D270に表示されることとなる。具体例としては、(c1)に図示するように、投入メダル逆流エラーが発生している場合には「EE」が表示されることとなる。なお、エラーが発生とは、エラーが発生していることを遊技機が検知することであり、エラーが発生している状況においては、遊技機は当該発生中のエラーに関するエラー報知を実行する。エラー報知の具体例としては、主制御基板M側の各種ランプにて報知したり、副制御基板S側のスピーカS20や演出表示装置S40にて報知したりすればよい。また、エラーが発生していることを遊技機が検知することを、エラー状態と称することがある。

40

【0808】

なお、不図示であるが、第3実施形態においては、複数種類のエラーを有しており（復帰可能エラーを複数有しており、復帰不可能エラーを複数有している）、それぞれのエラーに対応したエラー報知を払出数表示装置D270に表示し得るよう構成されている。一例としては、投入メダル滞留エラーが発生している場合は払出数表示装置D270に「E1」を表示するなどであり、エラーの種類によってエラー報知の表示態様が相違していれば変更しても問題ない。

【0809】

ここで、第3実施形態においては、前述したように、複数のエラーを有しており、発生したエラーに対応したエラー報知を、払出数表示装置D270の左側の桁（1桁目と称す

50

ることがある）と右側の桁（２桁目と称することがある）とに表示するよう構成されており、いずれのエラーが発生した場合においても、エラー報知における払出数表示装置Ｄ２７０の左側の桁と、打ち止め事前報知、予約状態報知、または打ち止め報知（３つの報知を総称して打ち止めに関する報知と称することがある）における払出数表示装置Ｄ２７０の左側の桁との表示態様が異なるように構成されている（図８５においては、エラー報知における払出数表示装置Ｄ２７０の左側の桁は、「Ｅ」であるのに対し、打ち止め事前報知、予約状態報知、または打ち止め報知における払出数表示装置Ｄ２７０の左側の桁は、「Ｌ」または「Ｃ」となっている）。

【０８１０】

このように構成することで、払出数表示装置Ｄ２７０におけるエラー報知と打ち止めに関する報知とを遊技者や遊技場の管理者が混同することがないように構成することができる。

10

【０８１１】

なお、打ち止めに関する報知を、電源投入後の所定タイミング以降の差数に対応した情報、差数に対応した情報、と称することがあり、打ち止め事前報知を、電源投入後の所定タイミング以降の差数に対応した情報、差数に対応した情報、と称することがある。

【０８１２】

このように、払出数表示装置Ｄ２７０には様々な情報が表示されるよう構成されており、表示態様や表示タイミングを異ならせることにより、遊技者が現在何の情報を表示しているのかを把握できるよう構成されている（詳細については後述する）。

20

【０８１３】

なお、第３実施形態における、払出数表示装置Ｄ２７０などの７セグメントディスプレイには、ＤＰ（円状の点灯箇所であり、ドットポイントと称することがある）を有するよう構成してもよく、例えば、右下の領域に設けてもよい（点灯可能な箇所は８個となる）。このように構成した場合には、投入メダル逆流エラーに対応するエラー報知は、払出数表示装置Ｄ２７０にて「ＣＥ」と表示し、打ち止め報知は、払出数表示装置Ｄ２７０にて「Ｃ．Ｐ」と表示してもよく、すなわち、払出数表示装置Ｄ２７０の左側の桁を「Ｃ」と「Ｃ．」のように表示することで、エラー報知における払出数表示装置Ｄ２７０の左側の桁と、打ち止めに関する報知における払出数表示装置Ｄ２７０の左側の桁との表示態様が異なるように構成することができる。換言すると、払出数表示装置Ｄ２７０の左側の桁を同じアルファベットを示す点灯態様で点灯させた場合であっても、ＤＰの点灯有無によって区別することができるため、異なる点灯態様とすることができる。

30

【０８１４】

また、遊技者や遊技場の管理者が払出数表示装置Ｄ２７０を視認した場合に、エラー報知であるか打ち止めに関する報知であるかを判別できればよく、エラー報知における払出数表示装置Ｄ２７０の左側の桁と、打ち止めに関する報知における払出数表示装置Ｄ２７０の左側の桁との表示態様が同一であってもよい。

【０８１５】

<再遊技が停止表示した場合の払出数表示装置に関する図>

次に、図８６は、第３実施形態に係る、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合の払出数表示装置Ｄ２７０の表示に関する図である。

40

【０８１６】

まず、図中（ａ）にて、所定の遊技状態（押し順ナビを実行するＡＴ中状態であってもよいし、ＡＴ中状態とは異なる遊技状態であってもよい）にて３枚賭けの遊技が実行されている。差数カウンタのカウンタ値は４８０であり、演出表示装置Ｓ４０には、打ち止め状態示唆表示として、「あと４８０枚で打ち止め状態となります」と表示されている。

【０８１７】

その後、リールに対する停止操作が実行され、ハズレに対応した図柄組み合わせが停止表示され、差数カウンタのカウンタ値は４８３となり、演出表示装置Ｓ４０には、打ち止め状態示唆表示として、「あと４８３枚で打ち止め状態となります」と表示される。また

50

、すべてのリールが停止表示した後の図中（b）のタイミングにて、遊技メダルが投入可能となり、払出数表示装置D 2 7 0に打ち止め事前報知として差数カウンタ値4 8 3に対応した「L 5」が表示される。

【0 8 1 8】

このように、第3実施形態においては、払出数表示装置D 2 7 0に打ち止め事前報知が表示される場合には、遊技メダルが投入可能となったタイミングで表示されることとなる。

【0 8 1 9】

なお、打ち止め事前報知が表示されることとなる、遊技メダルが投入可能となったタイミングを、ベットが可能となった特定タイミングと称することがある。

【0 8 2 0】

なお、第3実施形態においては、払出数表示装置D 2 7 0に打ち止め事前報知などの打ち止めに関する報知が表示開始されるタイミングを遊技メダルが投入可能となったタイミングとしたが、これには限定されず、すべてのリールが停止表示してから所定時間が経過したタイミングや、すべてのリールが停止表示したタイミングや、払出処理が終了したタイミングなどとしてもよい。

【0 8 2 1】

その後、3枚の遊技メダルがベットされ、スタートレバーD 5 0が操作されると（スタートレバーD 5 0の操作を受け付けると）、払出数表示装置D 2 7 0における打ち止め事前報知が非表示となり、その後、図中（c）のタイミングにて、図中（a）の遊技の次の遊技（3枚賭けの遊技）に係るリールの回転が開始する。

【0 8 2 2】

なお、同図における払出数表示装置D 2 7 0が非表示となっている場合に、「0 0」や「 0」を表示するよう構成してもよい（その他の構成においても同様に、非表示を「0 0」や「 0」に変更することが可能である）。

【0 8 2 3】

また、第3実施形態においては、第2実施形態と同様に、遊技メダルの払出処理の終了後に差数カウンタのカウンタ値を更新するよう構成しているが、差数カウンタのカウンタ値を更新するタイミングは変更してもよいし、遊技メダルが投入された場合の差数カウンタのカウンタ値の更新処理のタイミングと遊技メダルが払い出された場合の差数カウンタのカウンタ値の更新処理のタイミングとを相違させてもよい。具体例としては、図中（c）でベットされたタイミングで差数カウンタのカウンタ値を増加（3ベットの場合は3増加）させてもよい。

【0 8 2 4】

その後、リールに対する停止操作が実行され、再遊技に対応した図柄組み合わせが停止表示され、再遊技図柄に対応する自動ベットが実行される。また、差数カウンタのカウンタ値は4 8 3のままであり（図57のステップ3 7 0 4でN oと判定される）、演出表示装置S 4 0には、打ち止め状態示唆表示として、「あと4 8 3枚で打ち止め状態となります」と表示されたままとなっている。また、すべてのリールが停止表示した後の図中（d）のタイミングにて、遊技メダルが投入可能となるが、払出数表示装置D 2 7 0には打ち止め事前報知は表示されず非表示となっている。

【0 8 2 5】

このように、第3実施形態においては、再遊技に対応した図柄組み合わせが停止表示した場合には、差数カウンタのカウンタ値の更新処理を実行しないよう構成されているとともに、払出数表示装置D 2 7 0には打ち止め事前報知は表示されないよう構成されている。

【0 8 2 6】

また、図86にて図示したように、第3実施形態においては、差数カウンタのカウンタ値が打ち止め事前報知を表示する値となっている状況においては、遊技メダルの投入が可能となってからスタートレバーD 5 0の操作を受け付けるまでの期間にて、払出数表示装

10

20

30

40

50

置 D 2 7 0 には打ち止め事前報知を表示し得るよう構成されているが、当該期間においても再遊技に対応した図柄組み合わせ（再遊技図柄と称することがある）が停止表示している場合には、打ち止め事前報知が表示されないこととなる。すなわち、差数カウンタのカウント値が打ち止め事前報知を表示する値となっている状況で再遊技図柄が停止表示すると、その後、スタートレバー D 5 0 の操作を受け付けるまでの期間（自動ベットが行われてからスタートレバー D 5 0 の操作を受け付けるまでの期間としてもよい）は、打ち止め事前報知が表示されないこととなる。

【 0 8 2 7 】

なお、再遊技図柄が停止表示した場合には、スピーカ S 2 0 から再遊技図柄が停止表示した旨の音声が出力されたり、ランプユニットが再遊技に対応した点灯態様にて点灯したりするよう構成してもよい。

10

【 0 8 2 8 】

再遊技図柄が停止表示している場合には、遊技者が入れ替わる可能性が低く、遊技者が入れ替わったとしても、次の遊技者が不利益となる可能性は低いため、上述したように、再遊技図柄が停止表示している場合には、払出数表示装置 D 2 7 0 に打ち止め事前報知が表示されないよう構成することで、消費電力を抑制することができる。

【 0 8 2 9 】

なお、これには限定されず、再遊技図柄が停止表示している場合においても、払出数表示装置 D 2 7 0 に打ち止め事前報知が表示され得る（例えば、自動ベットが行われたタイミングからスタートレバー D 5 0 の操作を受け付けるまで（具体的には、図 8 6 の図中（d）の状況で）表示され得る）よう構成してもよく、このように構成することで、打ち止め事前報知に関する処理を簡便にすることができる。

20

【 0 8 3 0 】

なお、打ち止め予約状態に対応した予約状態報知である「L 0」についても、「L 5」などと同様に、遊技メダル投入が可能となってからスタートレバー D 5 0 の操作を受け付けるまでの期間にて表示されるよう構成されている。また、「L 0」は、「L 5」などと同様に、再遊技に対応した図柄組み合わせが停止表示している場合に表示しないよう構成してもよいし、「L 0」については、再遊技に対応した図柄組み合わせが停止表示している場合であっても表示し得るよう構成してもよい。

【 0 8 3 1 】

30

< 打ち止め状態となった場合の払出数表示装置に関する図 >

次に、図 8 7 は、第 3 実施形態に係る、打ち止め状態となった場合の払出数表示装置 D 2 7 0 の表示に関する図である。

【 0 8 3 2 】

まず、図中（a）にて、押し順役（例えば、押し順ベルなどのリール停止順によって払い出される遊技メダル数が相違し得る役）に当選した遊技にて押し順ナビを実行する遊技状態（A T に関する状態）である A T 中状態にて 3 枚賭けの遊技が実行されている。当該遊技においては押し順役に当選していないため押し順ナビは実行されておらず、差数カウンタのカウント値は 4 であり、演出表示装置 S 4 0 には、打ち止め状態示唆表示として、「あと 4 枚で打ち止め状態となります」と表示されている。

40

【 0 8 3 3 】

その後、リールに対する停止操作が実行され、ハズレに対応した図柄組み合わせが停止表示され、差数カウンタのカウント値は 7 となり、演出表示装置 S 4 0 には、打ち止め状態示唆表示として、「あと 7 枚で打ち止め状態となります」と表示される。また、すべてのリールが停止表示した後の図中（b）のタイミングにて、遊技メダルが投入可能となり、払出数表示装置 D 2 7 0 に打ち止め事前報知として差数カウンタ値 7 に対応した「L 1」が表示される。

【 0 8 3 4 】

その後、3 枚の遊技メダルがベットされ、スタートレバー D 5 0 が操作されると（スタートレバー D 5 0 の操作を受け付けると）、払出数表示装置 D 2 7 0 における打ち止め事

50

前報知が非表示となり、その後、図中（c）のタイミングにて、図中（a）の遊技の次の遊技（3枚賭けの遊技）に係るリールの回転が開始し、払出数表示装置D270には「左→中→右」に対応した押し順ナビである「=1」が表示される。また、演出表示装置S40には、打ち止め状態示唆表示として、「あと7枚で打ち止め状態となります」と表示され、押し順ナビ画像として「123」が表示される。なお、第3実施形態においては、押し順ナビ画像よりも打ち止め状態示唆表示の方が、表示優先度が高くなっているが、これには限定されず、打ち止め状態示唆表示よりも押し順ナビ画像の方が、表示優先度が高くなるよう構成してもよい。

【0835】

また、演出表示装置S40における押し順ナビ画像は、スタートレバーD50の操作を受け付けたことを契機として表示してもよいし、リールが回転開始したことを契機として表示してもよい。また、払出数表示装置D270における押し順ナビは、スタートレバーD50の操作を受け付けたことを契機として表示してもよいし、リールが回転開始したことを契機として表示してもよい。

【0836】

また、押し順ナビが実行される遊技が実行される場合において、最小遊技時間が経過していない状況でスタートレバーD50が操作された場合には、演出表示装置S40における押し順ナビ画像よりも払出数表示装置D270における押し順ナビが先に表示されるよう構成してもよいし、後に表示されるよう構成してもよい。

【0837】

また、押し順ナビが実行される遊技が実行される場合において、最小遊技時間が経過している状況でスタートレバーD50が操作された場合には、演出表示装置S40における押し順ナビ画像よりも払出数表示装置D270における押し順ナビが先に表示されるよう構成してもよいし、後に表示されるよう構成してもよい。

【0838】

その後、リールに対する停止操作（左→中→右の順で停止操作）が実行され、ベルに対応した図柄組み合わせが停止表示され、10枚の払出が実行される。払出処理が終了した図中（d）のタイミング（例えば、図84のステップ3700の処理を実行したタイミング）では、差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が0未満となったため、打ち止めフラグがオンとなっており、払出数表示装置D270にはベルの払出数に対応した「10」が表示されており、演出表示装置S40には、打ち止め状態示唆表示として、「あと7枚で打ち止め状態となります」と表示されている。

【0839】

なお、図中（d）のタイミングで、打ち止め状態示唆表示として、「あと0枚で打ち止め状態となります」と表示してもよいし、打ち止め状態示唆表示を非表示としてもよい。

【0840】

その後、図中（e）のタイミング（例えば、図83のステップ1219-1の処理を実行したタイミング）にて、打ち止め状態となり、払出数表示装置D270には、打ち止め報知として「CP」が表示され、演出表示装置S40には、打ち止め状態中表示として、「打ち止め状態中 遊技を停止します係員をお呼びください」と表示される。

【0841】

なお、図中（d）における払出数表示である「10」は、所定時間が経過すると非表示となるよう構成してもよいし、所定の操作部材の操作を受け付けると非表示になるよう構成してもよいし、他の表示が払出数表示装置D270に表示されるまで表示を継続するよう構成してもよい。

【0842】

このように、払出数表示装置D270においては、打ち止め事前報知の左側の桁（1桁目と称することがある）は「L」となっており、打ち止め報知の左側の桁は「C」となっており、異なる報知態様となっている。このように構成することで、打ち止め状態となって遊技の進行ができなくなったのか否かを遊技者が容易に認識することができる。

10

20

30

40

50

【0843】

なお、払出数表示装置D270の左側の桁を、所定の表示部の所定の表示領域と称することがある。

【0844】

ここで、前述したように、第3実施形態においては、払出数表示装置D270における打ち止め事前報知は、スタートレバーD50の操作を受け付けると非表示となるよう構成されているため、例えば、払出数表示装置D270における打ち止め事前報知として「L5」が表示されている状況下、スタートレバーD50が操作され、遊技が実行された後に差数カウンタのカウンタ値が400以下となり、払出数表示装置D270における打ち止め事前報知として「L4」が表示されるように、打ち止め事前報知の表示態様が切り替わる場合には、払出数表示装置D270は非表示となる期間を有するよう構成されている。

10

【0845】

このように構成することで、打ち止め事前報知の表示が切り替わったことを遊技者が認識し易くなる。

【0846】

なお、払出数表示装置D270における打ち止め事前報知として「L5」が表示されている状況下、スタートレバーD50が操作され、払出数表示装置D270に押し順ナビとして「=1」が表示される場合においても、「L5」と「=1」との間に非表示の期間を有するよう構成してもよい。また、その後、遊技が実行された後に差数カウンタのカウンタ値が400以下となり、払出数表示装置D270における打ち止め事前報知として「L4」が表示される場合においても、払出数表示である「10」（払出数はあくまで一例であり、停止表示した図柄組み合わせによって相違する）と「L4」との間に非表示の期間を有するよう構成してもよい。

20

【0847】

また、払出数表示装置D270における「L5」から「=1」に切り替わる場合に、「L5」と「=1」との間に非表示の期間を有する構成としては、以下のいずれかの構成を適用することができる。なお、「L5」と「=1」はあくまで一例であり、払出数表示装置D270の表示が切り替わる場合のすべてに適用することが可能である。

(1) 「L5」の表示期間における最後の所定時間（例えば、100ms）に非表示の期間を有する。

30

(2) 「=1」の表示期間における最初の所定時間（例えば、100ms）に非表示の期間を有する。

(3) 「L5」の表示期間が終了した後に、所定時間（例えば、100ms）の間、非表示となる所定のウェイト（所定のフリーズ）が実行される。

【0848】

また、図87に図示したように、払出数表示装置D270における打ち止め事前報知を表示する期間と、払出数表示装置D270における払出数表示を表示する期間とが重複しないよう構成されているため、遊技者が打ち止め事前報知と払出数表示とを誤認することを防止することができる。

【0849】

40

また、遊技メダルが投入可能となって、払出数表示装置D270に打ち止めに関する報知が表示される場合においては、払出数表示装置D270に打ち止め事前報知が表示されるタイミングと、払出数表示装置D270に予約状態報知が表示されるタイミングと、払出数表示装置D270に打ち止め報知が表示されるタイミング（表示開始されるタイミング）とは、同一のタイミング（例えば、遊技メダルが投入可能となってから100ms後）となっている。

【0850】

また、払出数表示装置D270に打ち止めに関する報知が表示される場合においては、払出数表示装置D270に打ち止め事前報知が表示されるタイミングと、払出数表示装置D270に予約状態報知が表示されるタイミングと、払出数表示装置D270に打ち止め

50

報知が表示されるタイミングとが、異なるタイミングとなるよう構成してもよい。具体例としては、以下のように構成してもよい。

【0851】

＜打ち止め事前報知が表示されるタイミング＞

打ち止め事前報知は、すべてのリールが停止した後、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定数（本例では、18500）以上且つ所定数（本例では、19000）未満の状況である場合に、遊技メダルが投入可能となったタイミングで表示される。

【0852】

＜予約状態報知が表示されるタイミング＞

予約状態報知は、ボーナスの実行中におけるすべてのリールが停止した後、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定数（本例では、19000）以上である場合に、遊技メダルが投入可能となったタイミングで表示される。

【0853】

＜打ち止め報知が表示されるタイミング＞

打ち止め報知は、ボーナスが実行されていない状況においてすべてのリールが停止した後、停止表示した図柄組み合わせに対応する払出が発生し、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定数（本例では、19000）以上である場合には、その後第1の時間所定のフリーズが発生し、当該所定のフリーズの終了後に表示される。また、ボーナスの実行中であり打ち止め予約状態である状況下、当該ボーナスの最終遊技に係るすべてのリールが停止した後、ボーナス終了画面にて第2の時間所定のフリーズが発生し（ボーナス終了画面が演出表示装置S40に表示されている状況にて所定のフリーズが発生する）、当該所定のフリーズの終了後に表示される。なお、第1の時間と第2の時間とは同一の時間値であってもよいし、異なる時間値であってもよい。

【0854】

このように、すべてのリールが停止してから払出数表示装置D270に打ち止めに関する報知が表示されるまでの時間（打ち止めに関する報知が表示されるタイミング）は、打ち止め事前報知と予約状態報知と打ち止め報知で相違するよう構成してもよい。

【0855】

また、上述したように、払出数表示装置D270に打ち止め報知が表示される場合には所定のフリーズが発生した後に表示されるよう構成されている一方、払出数表示装置D270に打ち止め事前報知が表示される場合には、所定のフリーズが発生せずに表示されるよう構成してもよい。

【0856】

＜投入メダル逆流エラーとなった場合の払出数表示装置に関する図＞

次に、図88は、第3実施形態に係る、投入メダル逆流エラーが発生した場合の払出数表示装置D270の表示に関する図である。

【0857】

まず、図中（a）にて、所定の遊技状態（押し順ナビを実行するAT中状態であってもよいし、AT中状態とは異なる遊技状態であってもよい）にて3枚賭けの遊技が実行されている。差数カウンタのカウンタ値は480であり、演出表示装置S40には、打ち止め状態示唆表示として、「あと480枚で打ち止め状態となります」と表示されている。

【0858】

その後、リールに対する停止操作が実行され、ハズレに対応した図柄組み合わせが停止表示され、差数カウンタのカウンタ値は483となり、演出表示装置S40には、打ち止め状態示唆表示として、「あと483枚で打ち止め状態となります」と表示される。また、すべてのリールが停止表示した後の図中（b）のタイミングにて、遊技メダルが投入可能となり、払出数表示装置D270に打ち止め事前報知として差数カウンタ値483に対応した「L5」が表示される。

【0859】

10

20

30

40

50

その後、遊技メダルが投入可能な状況下、投入メダル逆流エラーが発生し、図中（c）にて、払出数表示装置 D 2 7 0 には、投入メダル逆流エラーに対応したエラー報知である「E E」が表示される（「L 5」から「E E」に切り替わる）。また、演出表示装置 S 4 0 には、投入メダル逆流エラーに対応したエラー表示として、「投入メダル逆流エラー発生中！係員を呼んでください」と表示される。

【0860】

その後、投入メダル逆流エラーが解除された図中（d）においては、払出数表示装置 D 2 7 0 に打ち止め事前報知として差数カウンタ値 4 8 3 に対応した「L 5」が再度表示される（「E E」から「L 5」に切り替わる）。また、演出表示装置 S 4 0 には、打ち止め状態示唆表示として、「あと 4 8 3 枚で打ち止め状態となります」と表示される。

10

【0861】

このように、第3実施形態においては、払出数表示装置 D 2 7 0 に打ち止め事前報知を表示している状況下、所定のエラー（復帰可能エラーであり、図 8 8 においては投入メダル逆流エラー）が発生した場合には、払出数表示装置 D 2 7 0 には当該所定のエラーに対応したエラー報知が表示され、当該所定のエラーが解除されると、払出数表示装置 D 2 7 0 には打ち止め事前報知が再度表示され得るよう構成されている。

【0862】

このように構成することにより、所定のエラーが発生した場合には、払出数表示装置 D 2 7 0 の表示を所定のエラーに対応したエラー報知に切り替えることができるとともに、払出数表示装置 D 2 7 0 に一の表示のみを表示することができ、遊技者や遊技場の管理者に適用な報知を行うことができる。

20

【0863】

なお、払出数表示装置 D 2 7 0 の表示が、「E E」から「L 5」に切り替わる場合や、「L 5」から「E E」に切り替わる場合に、非表示となる期間を有するよう構成してもよい。

【0864】

なお、第3実施形態においては、打ち止めに関する報知とエラー報知とを払出数表示装置 D 2 7 0 にて報知するよう構成したが、これには限定されず、打ち止めに関する報知を第1の表示装置で報知し、エラー報知を第2の表示装置で報知するなど、打ち止めに関する報知とエラー報知とを異なる表示装置にて報知するよう構成してもよい。

30

【0865】

なお、打ち止めに関する報知を表示する上記第1の表示装置の具体例としては、以下の構成を適用することができる。

（1）払出数表示装置 D 2 7 0

（2）図 9 2 の報知態様 A にて後述する打ち止め表示装置

（3）図 9 2 の報知態様 B にて後述する打ち止めに関する報知専用の L E D

（4）クレジット数表示装置 D 2 0 0

（5）演出表示装置 S 4 0

（6）副制御基板 S 側で制御する、遊技中の演出として使用する 4 桁の演出用 7 セグメントディスプレイ

40

【0866】

また、エラー報知を表示する上記第2の表示装置の具体例としては、以下の構成を適用することができる。

（1）払出数表示装置 D 2 7 0

（2）クレジット数表示装置 D 2 0 0

（3）演出表示装置 S 4 0

（4）エラー報知専用の表示装置

【0867】

なお、打ち止めに関する報知とエラー報知とのいずれか一方を払出数表示装置 D 2 7 0 にて報知するよう構成してもよいし、打ち止めに関する報知もエラー報知も、払出数表示

50

装置 D 2 7 0 とは異なる表示装置にて報知するよう構成してもよい。

【 0 8 6 8 】

このように構成することで、エラー報知を第 2 の表示装置で行っている最中に、打ち止めに関する報知を第 1 の表示装置で行うことができ、2 つの報知を同時に行うことができる。

【 0 8 6 9 】

また、前述したように、エラーが発生した場合には、払出数表示装置 D 2 7 0 にてエラー報知を表示する以外にも、副制御基板 S 側のスピーカ S 2 0 や演出表示装置 S 4 0 にてエラー報知を実行するよう構成してもよい。

【 0 8 7 0 】

また、所定のエラーが発生し、払出数表示装置 D 2 7 0 にエラー報知が表示されるとともに、スピーカ S 2 0 からエラー音出力され、演出表示装置 S 4 0 にてエラー表示が表示され、その後、当該所定のエラーが解除されると、払出数表示装置 D 2 7 0 のエラー報知は非表示となるが、スピーカ S 2 0 からエラー音及び／または演出表示装置 S 4 0 におけるエラー表示が当該所定のエラーの解除後も所定時間に亘って実行されるよう構成してもよい。

【 0 8 7 1 】

また、払出数表示装置 D 2 7 0 にて打ち止めに関する報知が表示されている状況において、所定のエラーが発生した場合には、払出数表示装置 D 2 7 0 にエラー報知が表示されるとともに、スピーカ S 2 0 からエラー音出力され、演出表示装置 S 4 0 にてエラー表示が表示され、その後、当該所定のエラーが解除されると、払出数表示装置 D 2 7 0 においてはエラー報知が非表示となって打ち止めに関する報知が表示されるが、スピーカ S 2 0 からエラー音及び／または演出表示装置 S 4 0 におけるエラー表示が当該所定のエラーの解除後も所定時間に亘って実行されるよう構成してもよい。

【 0 8 7 2 】

また、払出数表示装置 D 2 7 0 にて打ち止めに関する報知が表示されている状況において、所定のエラーが発生した場合には、払出数表示装置 D 2 7 0 にエラー報知が表示されるとともに、スピーカ S 2 0 からエラー音出力され、演出表示装置 S 4 0 にてエラー表示が表示され、その後、当該所定のエラーが解除されると、払出数表示装置 D 2 7 0 においてはエラー報知が非表示となり、スピーカ S 2 0 からエラー音及び／または演出表示装置 S 4 0 におけるエラー表示が当該所定のエラーの解除後も所定時間に亘って実行され、当該所定時間が経過すると払出数表示装置 D 2 7 0 に打ち止めに関する報知が表示されるよう構成してもよい。

【 0 8 7 3 】

また、一または複数のリールの回転中に所定のエラーが発生する場合には、以下のように構成してもよい。

【 0 8 7 4 】

(構成 1)

(1) 払出数表示装置 D 2 7 0 に打ち止めに関する報知が表示されている状況下、スタートレバー D 5 0 が操作され、払出数表示装置 D 2 7 0 にて打ち止めに関する報知が非表示となり、リールの回転が開始する。

(2) リール回転中に所定のエラーが発生した場合、払出数表示装置 D 2 7 0 には、打ち止めに関する報知もエラー報知も表示されない。

(3) その後、所定のエラーが解除されないまま、すべてのリールが停止すると、払出数表示装置 D 2 7 0 には、打ち止めに関する報知は表示されず、所定のエラーに対応したエラー報知が表示される。

【 0 8 7 5 】

(構成 2)

(1) 差数カウンタのカウンタ値が 4 であり、ボーナスが実行されておらず、払出数表示装置 D 2 7 0 に打ち止めに関する報知として「L 1」が表示されている状況下、スター

10

20

30

40

50

トレバー D 5 0 が操作され、内部抽せんの結果が 1 0 枚の払出となる共通ベル（押し順や停止操作タイミングに拘らず 1 0 枚の払出となる図柄組み合わせが停止表示する抽選結果）となり、払出数表示装置 D 2 7 0 にて打ち止めに関する報知が非表示となり、リールの回転が開始する。

（２）リール回転中に所定のエラーが発生した場合、払出数表示装置 D 2 7 0 には、打ち止めに関する報知もエラー報知も表示されない。

（３）その後、所定のエラーが解除されないまま、すべてのリールが停止すると、共通ベルに対応する 1 0 枚の払出が発生し、当該払出が終了すると、払出数表示装置 D 2 7 0 には、所定のエラーに対応したエラー報知が表示されず、打ち止め報知（「C P」）が表示される。

10

【 0 8 7 6 】

（構成 3）

（１）差数カウンタのカウンタ値が 4 であり、ボーナスが実行されておらず、払出数表示装置 D 2 7 0 に打ち止めに関する報知として「L 1」が表示されている状況下、スタートレバー D 5 0 が操作され、内部抽せんの結果が 1 0 枚の払出となる共通ベル（押し順や停止操作タイミングに拘らず 1 0 枚の払出となる図柄組み合わせが停止表示する抽選結果）となり、払出数表示装置 D 2 7 0 にて打ち止めに関する報知が非表示となり、リールの回転が開始する。

（２）リール回転中に所定のエラーが発生した場合、払出数表示装置 D 2 7 0 には、打ち止めに関する報知もエラー報知も表示されない。

20

（３）その後、所定のエラーが解除されないまま、すべてのリールが停止すると、共通ベルに対応する 1 0 枚の払出が発生せずに、払出数表示装置 D 2 7 0 には、所定のエラーに対応したエラー報知が表示され、打ち止め報知は表示されない。

（４）その後、所定のエラーが解除されると、共通ベルに対応する 1 0 枚の払出が発生し、当該払出が終了すると、払出数表示装置 D 2 7 0 には、打ち止め報知（「C P」）が表示される。

【 0 8 7 7 】

なお、上記所定のエラーには様々なエラーを適用することが可能であり、一例として、以下のエラーを適用してもよい。なお、以下に記載するエラー報知の表示態様（払出数表示装置 D 2 7 0 における表示態様）はあくまで一例であり、変更しても何ら問題ない。

30

（１）ドア開放エラー（エラー報知の表示態様は「D O」）

（２）投入メダル逆流エラー（エラー報知の表示態様は「E E」）

（３）投入メダル滞留エラー（エラー報知の表示態様は「E 1」）

（４）メダル空エラー（エラー報知の表示態様は「E 2」）

（５）設定値エラー（エラー報知の表示態様は「E 3」）

（６）メダル満杯エラー（エラー報知の表示態様は「E 4」）

（７）表示判定エラー（エラー報知の表示態様は「E 5」）

（８）投入枚数エラー（エラー報知の表示態様は「E 6」）

（９）投入異常エラー（エラー報知の表示態様は「E 7」）

（１０）払出異常エラー（エラー報知の表示態様は「E 8」）

40

（１１）払出メダル滞留エラー（エラー報知の表示態様は「E 9」）

【 0 8 7 8 】

＜電源断が発生した場合の払出数表示装置に関する図＞

次に、図 8 9 は、第 3 実施形態に係る、電源断が発生した場合の払出数表示装置 D 2 7 0 の表示に関する図である。

【 0 8 7 9 】

まず、図中（a）にて、所定の遊技状態（押し順ナビを実行する A T 中状態であってもよいし、A T 中状態とは異なる遊技状態であってもよい）にて 3 枚賭けの遊技が実行されている。差数カウンタのカウンタ値は 4 8 0 であり、演出表示装置 S 4 0 には、打ち止め状態示唆表示として、「あと 4 8 0 枚で打ち止め状態となります」と表示されている。

50

【0880】

その後、リールに対する停止操作が実行され、ハズレに対応した図柄組み合わせが停止表示され、差数カウンタのカウンタ値は483となり、演出表示装置S40には、打ち止め状態示唆表示として、「あと483枚で打ち止め状態となります」と表示される。また、すべてのリールが停止表示した後の図中（b）のタイミングにて、遊技メダルが投入可能となり、払出数表示装置D270に打ち止め事前報知として差数カウンタ値483に対応した「L5」が表示される。

【0881】

その後、図中（c）にて、遊技メダルが投入可能な状況下、遊技機への電源供給が遮断され（電源断が発生し）、払出数表示装置D270は非表示となる。

10

【0882】

その後、設定キースイッチがオフの状況で電源が投入されると（設定変更モードに移行しない電源投入がされると）、図中（d）にて、差数カウンタのカウンタ値が初期化されて19000となり、払出数表示装置D270は、電源断前に表示されていた「L5」は表示されずに非表示となっており、演出表示装置S40には打ち止め状態示唆表示が表示されていない。

【0883】

このように、第3実施形態においては、払出数表示装置D270に打ち止め事前報知を表示している状況下、電源断が発生し、その後設定変更モードに移行しない電源復帰をした場合には、払出数表示装置D270には打ち止め事前報知が再度表示されず、非表示となるよう構成されている。

20

【0884】

このように構成することにより、遊技場の営業中に電源断が発生してしまった場合においても、現在の差数に関する状況を払出数表示装置D270にて適切に報知することができる。

【0885】

なお、図中（c）の後、設定キースイッチがオンの状況で電源が投入されると（設定変更モードに移行する電源投入がされると）、差数カウンタのカウンタ値が初期化されて19000となり、払出数表示装置D270は、電源断前に表示されていた「L5」は表示されずに非表示となっており、演出表示装置S40には打ち止め状態示唆表示が表示されないよう構成されている。

30

【0886】

なお、クレジット数表示装置D200に第1の数（例えば、10）が表示されており、3ベットランプD213が点灯している状況で、遊技機への電源供給が遮断され、その後、設定変更を伴わない電源投入がされる（設定キースイッチがオフの状況で電源がオンとなる）と、クレジット数表示装置D200に第1の数（例えば、10）が表示され、3ベットランプD213が点灯するよう構成されている。

【0887】

また、クレジット数表示装置D200に第1の数（例えば、10）が表示されており、3ベットランプD213が点灯している状況で、遊技機への電源供給が遮断され、その後、設定変更を伴う電源投入がされる（設定キースイッチがオンの状況で電源がオンとなる）と、クレジット数表示装置D200に0が表示され（非表示としてもよい）、3ベットランプD213が点灯しないよう構成されている。

40

【0888】

なお、上記3ベットランプD213は、1ベットランプD211または2ベットランプD212に置き換えても問題ない。

【0889】

＜ボーナス中に電源断が発生した場合の払出数表示装置に関する図＞

次に、図90は、第3実施形態に係る、ボーナスの実行中に電源断が発生した場合の払出数表示装置D270の表示に関する図である。

50

【0890】

まず、図中（a）にて、ボーナス中に3枚賭けの遊技が実行されている。差数カウンタのカウンタ値は4であり、演出表示装置S40には、打ち止め状態示唆表示として、「あと4枚で打ち止め状態となります」と表示されている。なお、演出表示装置S40には、実行中のボーナスにて獲得した遊技メダル数（払い出された遊技メダル数としてもよい）の表示として「GET157」と表示されている。なお、実行中のボーナスにて獲得した遊技メダル数の表示として、ベットされた遊技メダルの分を減算表示するタイミングは、同図においてはすべてのリールが停止した後のタイミングとしているが、これには限定されず、ベットが実行されたタイミングとしてもよいし、スタートレバーD50の操作を受け付けたタイミングとしてもよい。

10

【0891】

なお、図90におけるボーナスは、BBやRBなど、前述したいずれのボーナスに適用してもよいし、後述する電源断が発生するタイミングは、第1種特別役物連続作動装置の作動中且つ第1種特別役物の非作動中に適用してもよい。

【0892】

図中（a）の後、リールに対する停止操作が実行され、ベルに対応した図柄組み合わせが停止表示され、図中（b）にて、10枚の払出が発生する。払出数表示装置D270には払出数表示として「10」が表示される。なお、図中（b）では、演出表示装置S40の表示は、ベルに対応した更新がされておらず、打ち止め状態示唆表示として、「あと4枚で打ち止め状態となります」と表示されており、実行中のボーナスにて獲得した遊技メダル数の表示として「GET157」と表示されたままとなっている。

20

【0893】

また、図中（b）では、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が19000以上となり、ボーナスの実行中であるため、打ち止め予約フラグがオンとなる。

【0894】

その後、遊技メダルが投入可能となった図中（c）にて、打ち止め予約フラグがオンであるため、打ち止め予約状態となっており、払出数表示装置D270には予約状態報知として「L0」が表示され、演出表示装置S40には、打ち止め予約表示として「ボーナス終了後に打ち止め状態となります」と表示される。なお、図中（c）では、演出表示装置S40の表示は、ベルに対応した更新がされ、実行中のボーナスにて獲得した遊技メダル数の表示として「GET164」と表示されている。

30

【0895】

なお、図中（c）にて、演出表示装置S40に打ち止め予約表示として「ボーナス終了後に打ち止め状態となります」と表示され、実行中のボーナスにて獲得した遊技メダル数の表示として「GET164」と表示されているよう構成してもよい。

【0896】

その後、図中（d）にて、遊技メダルが投入可能な状況下、遊技機への電源供給が遮断され（電源断が発生し）、払出数表示装置D270は非表示となる。

【0897】

その後、設定キースイッチがオフの状況で電源が投入されると（設定変更モードに移行しない電源投入がされると、または、設定変更を伴わない電源投入がされると）、図中（e）にて、ボーナスの実行が再開し、打ち止め予約フラグはオンになっており、払出数表示装置D270には、電源断前に表示されていた「L0」が表示されており、演出表示装置S40には、打ち止め予約表示が表示されている。

40

【0898】

このように、第3実施形態においては、ボーナスの実行中であり、払出数表示装置D270に予約状態報知を表示している状況下、電源断が発生し、その後設定変更モードに移行しない電源復帰をした場合には、払出数表示装置D270には予約状態報知が再度表示されるよう構成されている。

50

【0899】

このように構成することにより、遊技場の営業中に電源断が発生してしまった場合においても、現在の差数に関する状況や打ち止め状態に関する状況を払出数表示装置D270や演出表示装置S40にて適切に報知することができる。

【0900】

なお、図90にて詳述したように、ボーナスの実行中であり、払出数表示装置D270に予約状態報知を表示している状況下、電源断が発生し、その後設定変更を伴わない電源復帰（設定キースイッチがオフの状況で電源が投入される、設定変更モードに移行しない電源投入がされる）をした場合には、ボーナスの実行中となり、払出数表示装置D270には予約状態報知が再度表示されるよう構成されているが、ボーナスの実行中であり、払出数表示装置D270に予約状態報知を表示している状況下、電源断が発生し、その後設定変更を伴う電源復帰（設定キースイッチがオンの状況で電源が投入される、設定変更モードに移行する電源投入がされる）をした場合には、ボーナスの実行中ではなくなり、払出数表示装置D270には予約状態報知が表示されないよう構成されている。

10

【0901】

また、払出数表示装置D270に打ち止め報知を表示している状況下、電源断が発生し、その後設定変更を伴わない電源復帰（設定キースイッチがオフの状況で電源が投入される、設定変更モードに移行しない電源投入がされる）をした場合には、払出数表示装置D270には打ち止め報知が再度表示されるよう構成されているが、払出数表示装置D270に打ち止め報知を表示している状況下、電源断が発生し、その後設定変更を伴う電源復帰（設定キースイッチがオンの状況で電源が投入される、設定変更モードに移行する電源投入がされる）をした場合には、払出数表示装置D270には打ち止め報知が表示されないよう構成されている。

20

【0902】

また、払出数表示装置D270に予約状態報知として「L0」が表示されている状況下、実行中のボーナスが終了すると、打ち止め状態となるよう構成されているが、当該ボーナスの最終遊技が再遊技に当選した遊技であった場合（例えば、遊技の実行回数に基づいてボーナスが終了し得るよう構成した場合）においても、再遊技図柄が停止表示したタイミングで打ち止め状態となるよう構成してもよい。

【0903】

また、図90の図中（a）のタイミングで電源断が発生し、その後設定変更を伴わない電源復帰（設定キースイッチがオフの状況で電源が投入される、設定変更モードに移行しない電源投入がされる）をした場合には、ボーナスの実行中となり、リールが回転し、払出数表示装置D270は非表示であり、演出表示装置S40の打ち止め状態示唆表示は表示されない（差数カウンタのカウンタ値が初期化されるため）よう構成されている。また、図90の図中（a）のタイミングで電源断が発生し、その後設定変更を伴う電源復帰（設定キースイッチがオンの状況で電源が投入される、設定変更モードに移行する電源投入がされる）をした場合には、ボーナスの実行中ではなくなり、リールは回転せず、払出数表示装置D270は非表示であり、演出表示装置S40の打ち止め状態示唆表示は表示されない（差数カウンタのカウンタ値が初期化されるため）よう構成されている。

30

40

【0904】

また、ボーナスの実行中であり、差数カウンタのカウンタ値が4（カウンタ値はあくまで一例であり、変更しても問題ない）であり、リールが停止しており、払出数表示装置D270に打ち止め事前報知として「L1」が表示されている状況で、電源断が発生し、その後設定変更を伴わない電源復帰（設定キースイッチがオフの状況で電源が投入される、設定変更モードに移行しない電源投入がされる）をした場合には、ボーナスの実行中となり、リールは回転せず、払出数表示装置D270は非表示であり、演出表示装置S40の打ち止め状態示唆表示は表示されない（差数カウンタのカウンタ値が初期化されるため）よう構成されている。また、ボーナスの実行中であり、差数カウンタのカウンタ値が4であり、リールが停止しており、払出数表示装置D270に打ち止め事前報知として「L1

50

」が表示されている状態で、電源断が発生し、その後設定変更を伴う電源復帰（設定キースイッチがオンの状態で電源が投入される、設定変更モードに移行する電源投入がされる）をした場合には、ボーナスの実行中ではなくなり、リールは回転せず、払出数表示装置 D 2 7 0 は非表示であり、演出表示装置 S 4 0 の打ち止め状態示唆表示は表示されない（差数カウンタのカウンタ値が初期化されるため）よう構成されている。

【0905】

なお、第3実施形態における払出数表示装置 D 2 7 0 が非表示である状況は、払出数表示装置 D 2 7 0 に「00」または「0」が表示されている状況に置き換えることが可能である。

【0906】

<<下パネルの表示に関する図>>

次に、図91は、第3実施形態に係る下パネル D 1 4 0 の表示に関する図である。第3実施形態においては、正面視にて下パネル D 1 4 0 の右上方に位置する打ち止め説明領域 D 1 4 1 にて、打ち止め事前報知と予約状態報知と打ち止め報知とに関する説明（打ち止め状態に関する説明と称することがある）を表示するよう構成されている。

【0907】

打ち止め状態に関する説明の具体例としては、以下のように構成することができる。

<払出数表示装置の表示について>

L 5：打ち止め状態まで残り500枚以下

L 4：打ち止め状態まで残り400枚以下

L 2：打ち止め状態まで残り300枚以下

L 2：打ち止め状態まで残り200枚以下

L 1：打ち止め状態まで残り100枚以下

L 0：打ち止め予約状態

CP：打ち止め状態

【0908】

このように構成することで、遊技の状況に拘らず、打ち止め状態に関する説明を視認することで、遊技者は、払出数表示装置 D 2 7 0 における打ち止めに関する報知の内容を理解することができる。

【0909】

なお、下パネル D 1 4 0 における打ち止め状態に関する説明は、遊技者に認識され易いよう構成することが好適であり、一例としては、打ち止め状態に関する説明の表示領域は、下パネル D 1 4 0 における遊技機の機種名に関する表示の表示領域よりも大きくなるよう構成してもよいし、下パネル D 1 4 0 における遊技機メーカー名に関する表示の表示領域よりも大きくなるよう構成してもよい。

【0910】

また、下パネル D 1 4 0 には、打ち止め状態を搭載している旨を表示するよう構成してもよく、具体例としては、「打ち止め状態搭載機」のように表示してもよい。なお、打ち止め状態を搭載している旨の表示の表示領域は、下パネル D 1 4 0 における打ち止め状態に関する説明の表示領域よりも大きくしてもよいし、小さくしてもよい。また、打ち止め状態を搭載している旨の表示の表示領域は、下パネル D 1 4 0 における遊技機の機種名に関する表示の表示領域よりも大きくなるよう構成してもよいし、下パネル D 1 4 0 における遊技機メーカー名に関する表示の表示領域よりも大きくなるよう構成してもよい。

【0911】

また、打ち止め状態に関する説明や打ち止め状態を搭載している旨は、下パネル D 1 4 0 以外に表示するよう構成してもよく、一例としては、中パネルや上パネルなどの下パネル D 1 4 0 以外のパネルや、操作卓に表示されるよう構成してもよいし、演出表示装置 S 4 0 において待機デモの表示中（待機デモが表示される期間の一部であってもよいし、全部であってもよい）に表示されるよう構成してもよい。

【0912】

10

20

30

40

50

このように構成することで、遊技者が遊技を開始する前に、遊技者に打ち止め状態を有する機種であるか否かを認識させることができ、遊技者と遊技場とのトラブルを未然に防止することができる。

【0913】

<<打ち止めに関する報知の報知態様に関する図>>

次に、図92は、第3実施形態に適用可能な打ち止めに関する報知の報知態様に関する図である。第3実施形態にて前述した打ち止めに関する報知の報知態様はあくまで一例であり、図92に図示するように、様々な報知態様を適用することが可能である。

【0914】

<報知態様A>

まず、図92上段の報知態様Aについて詳述する。報知態様Aにおいては、打ち止めに関する報知専用の4桁の7セグメントディスプレイからなる打ち止め表示装置（例えば、遊技機正面から視認可能な位置に設ける）を有しており、打ち止めに関する報知は、第3実施形態の払出数表示装置D270ではなく打ち止め表示装置にて実行するよう構成されている。

【0915】

打ち止め表示装置においては、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が18500に到達すると打ち止め事前報知が表示され、(A1)のように、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が18500（差数カウンタのカウント値が500）の場合には、「L500」と表示される。

【0916】

(A1)の状況から10枚の払出が発生すると、差数カウンタのカウント値が490となり、(A2)にて、打ち止め表示装置には、「L490」と表示される。その後、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が増加していき、(A3)にて、打ち止め表示装置には、「L003」と表示される。

【0917】

(A3)の状況から10枚の払出が発生すると、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が19000に到達し、ボーナスの実行中ではない場合には、打ち止め状態となり、(A4)のように、打ち止め表示装置には、「CP」と表示される。他方、ボーナスの実行中である場合には、打ち止め予約状態となり、(A5)のように、打ち止め表示装置には、「LL」と表示される。

【0918】

このように、打ち止め表示装置は4桁の7セグメントディスプレイにて構成され、打ち止め事前報知を表示する場合には、左から1桁目に「L」が表示され、左から2桁目から4桁目までの3桁で差数カウンタのカウント値に対応した値、換言すると、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が打ち止め状態となる所定数（本例では、19000）に到達するまでの残りの差数（または、差数カウンタのカウント値）を表示するよう構成されている。また、第3実施形態とは異なり、報知態様Aにおいては、打ち止め事前報知を差数1枚ごとに表示することができるよう構成されており、このように構成することで、遊技者は打ち止め状態までの差数を正確に把握することができるようになる。

【0919】

なお、報知態様Aにおいては、打ち止めに関する報知専用の4桁の7セグメントディスプレイからなる打ち止め表示装置にて打ち止めに関する報知を実行するよう構成したが、これには限定されず、打ち止め表示装置と同様の4桁の7セグメントディスプレイからなる主制御基板M側で制御する表示装置であって、打ち止めに関する報知とその他の表示とを兼用するよう構成してもよい。

【0920】

また、副制御基板S側で制御する、遊技中の演出として使用する4桁の演出用7セグメントディスプレイにて、「7777」のように4桁の数字が同一となった場合に遊技者に

10

20

30

40

50

利益が付与されることを示す演出を実行し、当該4桁の演出用7セグメントディスプレイにて、報知態様Aにて前述した打ち止めに関する報知を実行するよう構成してもよい。

【0921】

なお、上述した4桁の7セグメントディスプレイは、いずれにおいても桁数を変更しても問題ない。一例としては、3桁の7セグメントディスプレイにて打ち止めに関する報知を実行する場合には、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が18500（差数カウンタのカウンタ値が500）の場合には、「500」と表示される、すなわち、4桁の7セグメントディスプレイの場合の左から1桁目に表示していた「L」以外の3桁を表示するよう構成することで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が打ち止め状態となる所定数（本例では、19000）に到達するまでの残りの差数を1ずつ表示することができる。

10

【0922】

<報知態様B>

次に、図92下段の報知態様Bについて詳述する。報知態様Bにおいては、点灯可能な連続した5個のLEDからなる打ち止め表示装置を有しており、打ち止めに関する報知は、第3実施形態の払出数表示装置D270ではなく打ち止め表示装置にて実行するよう構成されている。

【0923】

打ち止め表示装置においては、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が18500に到達すると打ち止め事前報知が表示される。打ち止め事前報知は（B1）乃至（B5）となっており、具体的には以下のように点灯する。

20

（B1）電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が18500以上、且つ、18600未満の場合には、打ち止め表示装置の左から1桁目のみが点灯する。

（B2）電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が18600以上、且つ、18700未満の場合には、打ち止め表示装置の左から1桁目と2桁目が点灯する。

（B3）電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が18700以上、且つ、18800未満の場合には、打ち止め表示装置の左から1桁目乃至3桁目が点灯する。

30

（B4）電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が18800以上、且つ、18900未満の場合には、打ち止め表示装置の左から1桁目乃至4桁目が点灯する。

（B5）電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が18900以上、且つ、19000未満の場合には、打ち止め表示装置の左から1桁目乃至5桁目がすべて点灯する。

【0924】

また、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が19000に到達し、ボーナスの実行中ではない場合には、打ち止め状態となり、打ち止め表示装置では打ち止め報知が実行される。打ち止め報知は（B6）であり、打ち止め表示装置の左から1桁目乃至5桁目がすべて点滅する。

40

【0925】

また、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が19000に到達し、ボーナスの実行中である場合には、打ち止め予約状態となり、打ち止め表示装置では予約状態報知が実行される。予約状態報知は（B7）であり、打ち止め表示装置の左から1桁目と5桁目が点滅する。

【0926】

このように、打ち止め表示装置は点灯可能な連続した5つのLEDにて構成され、打ち止めに関する報知を実行する場合には、5つのLEDの点灯態様によって報知するよう構成されている。また、報知態様Bにおいては、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミ

50

ングを基準とした最大の差数が打ち止め状態となる所定数（本例では、19000）に到達するまでの残りの差数を、5つのLEDの点灯態様によって100ずつ報知することができるよう構成されている。

【0927】

なお、報知態様Bに係る打ち止め表示装置のLEDの数や点灯態様はあくまで一例であり、変更しても問題ないし、報知態様Bにおける点灯と点滅においては、あくまで一例であり、遊技者が視認して異なる点灯態様であることが判別できればよい。

【0928】

<<打ち止めに関する適用可能な構成>>

次に、本明細書に係る遊技機に適用可能な打ち止めに関する構成を以下に詳述する。以下の構成は上述したすべての実施形態に適用可能である。また、以下の構成を1つのみ適用してもよいし、複数の構成を組み合わせてもよい。

【0929】

<払出数表示に関する構成>

10枚の払出があった場合に、払出数表示装置D270にて、「非表示→1→2→・・・→8→9→10」のように1ずつカウントアップして表示され、その後、遊技メダルが投入可能となったタイミングで、払出数表示装置D270にて「L1」が表示される場合において、「1」から「2」など数値が切り替わるのに要する時間を払出数表示の更新時間とし、最後に表示される払出数表示である「10」が表示されている時間を払出数表示の維持時間とした場合には、「払出数表示の更新時間<払出数表示の維持時間」となるよう構成してもよい。

【0930】

このように、払出数表示の最後に表示される払出数表示の維持時間を長時間とすることによって、払出数表示装置D270にて打ち止めに関する報知が表示されるまでに、遊技者が払出枚数を確実に認識することができる。

【0931】

また、払出数表示装置D270の表示が、払出数表示から打ち止めに関する報知に切り替わる場合には、払出数表示装置D270が非表示となる期間を有する（例えば、100ms非表示となる）よう構成してもよい。具体例としては、「100ms非表示→L1を表示」のように、打ち止めに関する報知の報知態様に非表示を含めたり、打ち止めに関する報知の開始時に所定のフリーズを実行するよう構成してもよい。

【0932】

このように構成することで、払出数表示装置D270の表示が、打ち止めに関する報知に切り替わったことを容易に把握することができる。

【0933】

また、払出数表示装置D270に払出数表示が表示された際に、演出表示装置S40にも払出数表示の最後に表示される払出数表示に対応する表示を表示するよう構成してもよく、このように構成した場合には、払出数表示装置D270の表示が、払出数表示の最後に表示される払出数表示から打ち止めに関する報知に切り替わった場合にも、当該切り替わったタイミングから所定時間が経過するまで（または、所定の操作部材が操作されるまで）は、演出表示装置S40に当該払出数表示の最後に表示される払出数表示に対応する表示を表示するよう構成してもよい。

【0934】

<ベットランプに関する構成>

遊技が実行開始され、その後すべてのリールが停止し、3ベットランプD213（1ベットランプD211または2ベットランプD212としてもよい）が点灯しており、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定数（本例では、19000）に到達したため、払出数表示装置D270に打ち止め報知（「CP」）が表示された場合、その後の所定のタイミングで3ベットランプD213が消灯するが、打ち止め報知は表示されたままとなっているよう構成してもよい（打ち止め報知は時間経過で

10

20

30

40

50

非表示とならないよう構成してもよい)。

【0935】

このように構成することで、打ち止め状態であっても、3ベットランプD213が時間経過で消灯することとなり、遊技者は3ベットランプD213が消灯していることを視認することで、遊技が進行されないことを認識することができるとともに、払出数表示装置D270を視認することで打ち止め状態であることを認識することができる。

【0936】

＜ドア開放エラーに関する構成＞

遊技の進行が可能な所定の遊技状態で、前扉DUを開くと、ドア開放エラーとなり（ドア開放エラーが発生し）、払出数表示装置D270の表示は、ドア開放エラーに対応したエラー報知（例えば、「DO」）に切り替わるよう構成してもよく、このように構成した場合には、以下のいずれかの構成を適用してもよい。

（1）払出数表示装置D270に打ち止め報知（「CP」）が表示されている状況で、前扉DUが開放されると、ドア開放エラーとなり（ドア開放エラーが発生し）、払出数表示装置D270の表示は、ドア開放エラーに対応したエラー報知（例えば、「DO」）に切り替わる。

（2）払出数表示装置D270に打ち止め報知（「CP」）が表示されている状況で、前扉DUが開放されても、払出数表示装置D270の表示は、打ち止め報知（「CP」）が表示されているままであり、ドア開放エラーに対応したエラー報知（例えば、「DO」）は表示されない。

【0937】

なお、上記（2）の構成に適用した場合、払出数表示装置D270に打ち止め報知（「CP」）が表示されている状況で、前扉DUが開放された場合には、スピーカS20から前扉DUが開放した旨の音声を出力させたり、ランプユニットを前扉DUの開放に対応した点灯態様にて点灯させるよう構成してもよい。

【0938】

上記（1）のように構成することにより、打ち止め状態においてもエラー報知を適切に実行することができる。

【0939】

上記（2）のように構成することにより、当日の遊技が終了することとなる打ち止め状態の報知を各種エラー報知よりも優先させることができる。

【0940】

＜設定確認モードに関する構成＞

打ち止め状態に設定確認モードに移行した場合の構成として、以下の一または複数の構成を適用してもよい。

（1）払出数表示装置D270に打ち止め報知（「CP」）が表示されている状況で、前扉DUが開放され、設定キースイッチがオフからオンとなると、設定確認モードに移行し、払出数表示装置D270の表示は、現在の設定値に切り替わる。その後、設定キースイッチがオンからオフになると、設定確認モードが終了し、払出数表示装置D270の表示は、打ち止め報知（「CP」）に切り替わる。

（2）払出数表示装置D270に打ち止め報知（「CP」）が表示されている状況で、前扉DUが開放されると、払出数表示装置D270の表示は、ドア開放エラーに対応したエラー報知（例えば、「DO」）に切り替わる。その後、前扉DUが開放された状態で設定キースイッチがオフからオンとなると、設定確認モードに移行し、払出数表示装置D270の表示は、現在の設定値に切り替わる。その後、設定キースイッチがオンからオフになると、設定確認モードが終了し、払出数表示装置D270の表示は、ドア開放エラーに対応したエラー報知（例えば、「DO」）に切り替わる。その後、前扉DUが閉鎖されると、払出数表示装置D270の表示は、打ち止め報知（「CP」）に切り替わる。

（3）払出数表示装置D270が非表示である状況で、前扉DUが開放され、設定キースイッチがオフからオンとなると、設定確認モードに移行し、払出数表示装置D270に現

10

20

30

40

50

在の設定値が表示される。その後、設定確認モード中に所定のエラー（例えば、投入メダル逆流エラー）が発生するが、払出数表示装置 D 2 7 0 には、当該所定のエラーに対応したエラー報知は表示されない。その後、当該所定のエラーが解除されないまま設定キースイッチがオンからオフになると、設定確認モードが終了し、払出数表示装置 D 2 7 0 の表示は、当該所定のエラーに対応したエラー報知（例えば、「E E」）が表示される。

（４）払出数表示装置 D 2 7 0 に打ち止め報知（「C P」）が表示されている状況で、前扉 D U が開放され、設定キースイッチがオフからオンとなると、設定確認モードに移行し、払出数表示装置 D 2 7 0 の表示は、現在の設定値に切り替わる。その後、設定確認モード中に所定のエラー（例えば、投入メダル逆流エラー）が発生するが、払出数表示装置 D 2 7 0 には、当該所定のエラーに対応したエラー報知は表示されない。その後、当該所定のエラーが解除されないまま設定キースイッチがオンからオフになると、設定確認モードが終了し、払出数表示装置 D 2 7 0 の表示は、当該所定のエラーに対応したエラー報知（例えば、「E E」）が表示される。その後、当該所定のエラーが解除されると、払出数表示装置 D 2 7 0 の表示は、打ち止め報知（「C P」）に切り替わる。

（５）払出数表示装置 D 2 7 0 に打ち止め報知（「C P」）が表示されている状況で、前扉 D U が開放されると、払出数表示装置 D 2 7 0 の表示は、ドア開放エラーに対応したエラー報知（例えば、「D O」）に切り替わる。その後、前扉 D U が開放された状態で設定キースイッチがオフからオンとなると、設定確認モードに移行し、払出数表示装置 D 2 7 0 の表示は、現在の設定値に切り替わる。その後、設定確認モード中に所定のエラー（例えば、投入メダル逆流エラー）が発生するが、払出数表示装置 D 2 7 0 には、当該所定のエラーに対応したエラー報知は表示されない。その後、当該所定のエラーが解除されないまま設定キースイッチがオンからオフになると、設定確認モードが終了し、払出数表示装置 D 2 7 0 の表示は、当該所定のエラーに対応したエラー報知（例えば、「E E」）が表示される。その後、当該所定のエラーが解除されると、払出数表示装置 D 2 7 0 の表示は、ドア開放エラーに対応したエラー報知（例えば、「D O」）に切り替わる。その後、前扉 D U が閉鎖されると、払出数表示装置 D 2 7 0 の表示は、打ち止め報知（「C P」）に切り替わる。

（６）払出数表示装置 D 2 7 0 に打ち止め報知（「C P」）が表示されている状況で、前扉 D U が開放され、設定キースイッチがオフからオンとなると、払出数表示装置 D 2 7 0 には打ち止め報知（「C P」）が表示されたままとなっている（設定確認モードに移行してもよいし、設定確認モードに移行しなくてもよい）。

【 0 9 4 1 】

また、設定確認モードにおける設定値の表示は、払出数表示装置 D 2 7 0 に表示しなくてもよく、一例としては、前扉 D U の内側（前扉 D U が開放されないとき視認不可能な位置）に、設定値表示用の表示装置を有するよう構成してもよい。このように構成した場合には、設定確認モード中においては、当該設定値表示用の表示装置に設定値が表示されるため、払出数表示装置 D 2 7 0 （または、打ち止めに関する報知が表示されるその他の表示装置）には、打ち止めに関する報知が表示されるよう構成することができる。同様に、設定確認モード中に所定のエラーが発生した場合（所定のエラーの原因が発生した場合）においても、設定確認モード中においては、当該設定値表示用の表示装置に設定値が表示されるため、払出数表示装置 D 2 7 0 には、当該所定のエラーに対応するエラー報知が表示されるよう構成することができる。

【 0 9 4 2 】

また、払出数表示装置 D 2 7 0 に打ち止め事前報知が表示されている状況にて設定キースイッチがオフからオン（前扉 D U が開放していることを条件に追加してもよい）になると、設定確認モードに移行し、払出数表示装置 D 2 7 0 に予約状態報知が表示されている状況にて設定キースイッチがオフからオン（前扉 D U が開放していることを条件に追加してもよい）になると、設定確認モードに移行し、払出数表示装置 D 2 7 0 に打ち止め報知が表示されている状況にて設定キースイッチがオフからオンになっても、設定確認モードに移行しないよう構成してもよい。

【0943】

<試験信号に関する構成>

ここで、型式試験を行う際に、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定数である19000に到達して打ち止め状態または打ち止め予約状態となった場合には、電源をオフにした後、設定変更を伴う電源投入を行う必要が生じ、遊技に関する情報がクリアされてしまう。そこで、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定数（本例では、19000）に到達する前の、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定数（本例では、18500）に到達したことに基づき、打ち止め状態に係る試験信号を出力開始するよう構成してもよく、このように構成することで、試験官は打ち止め状態に近いことを認識し、遊技機の電源を遮断して設定変更を伴わない電源復帰を行うことで、差数カウンタのカウント値がクリアされる一方、遊技に関する情報が維持されて、型式試験を継続することができる。

10

【0944】

また、試験信号の出力に関して上記のように構成した場合には、遊技機が遊技場にて稼働する際は、遊技機外に試験信号が出力されることはないが、試験信号を出力するための処理は実行されるよう構成されている。すなわち、遊技機が遊技場にて稼働する際においても、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定数（本例では、18500）に到達したことに基づいて出力開始される打ち止め状態に係る試験信号を出力するための処理が実行されるよう構成することができる。

20

【0945】

<遊技機外部に出力する信号>

第3実施形態のような遊技メダルを用いる回胴式遊技機においては、外部信号（外部出力信号と称することがある）として、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定数（本例では、19000）に到達したことに基づいて、打ち止め状態に関する外部信号を出力開始し、所定時間（例えば、30秒）が経過することで出力終了するよう構成してもよい。

【0946】

また、遊技メダルを用いない回胴式遊技機（メダルレスの回胴式遊技機）においては、貸機（貸出ユニットと称することがある）に送信する信号として、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定数（本例では、19000）に到達したことに基づいて、打ち止め状態に関する信号を出力開始し、所定時間（例えば、30秒）が経過することで出力終了するよう構成してもよい。

30

【0947】

<差数カウンタの更新タイミング>

差数カウンタを更新する処理であるステップ3700の打ち止め監視処理の実行タイミングは、遊技におけるすべてのリールが停止してから新たに遊技メダルが投入可能となるまで（または、新たにベットが可能となるまで）の期間にて毎遊技実行することが好適である。また、打ち止め事前報知を副制御基板S側（例えば、演出表示装置S40）のみで行う場合であっても、差数カウンタの更新処理は主制御基板M側で実行し、差数カウンタのカウント値に関するコマンドを、主制御基板M側から副制御基板S側に出力するよう構成してもよい。

40

【0948】

<差数カウンタのカウント値の初期化に関する構成>

第3実施形態においては、遊技機の電源供給が遮断され、その後、電源復帰（設定変更を伴わない電源投入、設定変更を伴う電源投入、RAM異常が発生した場合の電源投入）すると、差数カウンタのカウント値が初期化されるよう構成しているが、遊技機への電源供給が遮断される前に所定の条件を充足した場合には、設定変更を伴わない電源投入、設定変更を伴う電源投入、RAM異常が発生した場合の電源投入のいずれかが実行された場合であっても、差数カウンタのカウント値を初期化しないよう構成してもよい。所定の条

50

件の一例としては、遊技機への電源供給が遮断される前に操作されると、遊技機への電源供給が遮断され、その後、電源復帰しても差数カウンタのカウンタ値が初期化されない操作部材を有するよう構成してもよい。なお、設定変更を伴わない電源投入、設定変更を伴う電源投入、RAM異常が発生した場合の電源投入のいずれかのみにも適用してもよいし、複数に適用してもよい。

【0949】

また、打ち止め状態及び／または打ち止め予約状態において、遊技機の電源供給が遮断され、その後、設定変更を伴わない電源投入がされた場合には、差数カウンタのカウンタ値が初期化されないよう構成してもよい。

【0950】

10

＜差数カウンタのカウンタ値に関する構成＞

差数カウンタのカウンタ値を記憶するRAM領域は2バイト以上とすることが好適である。また、差数カウンタのカウンタ値を用いて、ATに関する処理（指示機能に関する処理と称することがある）を実行しないよう構成することが好適である。

【0951】

＜打ち止め事前報知の表示期間＞

第3実施形態においては、払出数表示装置D270における打ち止め事前報知の表示期間を、遊技メダルが投入可能になってからスタートレバーD50の操作を受け付けるまでの期間としたが、これには限定されず、例えば、リールの回転中においても、払出数表示装置D270に打ち止め事前報知を表示するよう構成してもよい。

20

【0952】

＜音声出力に関する構成＞

払出数表示装置D270に所定の表示態様の打ち止め事前報知が新たに表示された場合には、スピーカS20から当該打ち止め事前報知に対応する音声は出力されないが、払出数表示装置D270に打ち止め報知が新たに表示された場合には、スピーカS20から当該打ち止め報知に対応する音声は出力されるよう構成してもよい。また、払出数表示装置D270に予約状態報知が新たに表示された場合には、スピーカS20から当該予約状態報知に対応する音声は出力されるよう構成してもよい。また、払出数表示装置D270に所定の表示態様の打ち止め事前報知が新たに表示された場合にも、スピーカS20から当該打ち止め事前報知に対応する音声は出力されるよう構成してもよい。

30

【0953】

＜打ち止め事前報知の消去及び再表示＞

第3実施形態においては、払出数表示装置D270の打ち止め事前報知は、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定数（本例では、18500）以上となった場合に新たに表示されるよう構成したが、その後の作用としては、以下のいずれかを適用してもよい。

（1）電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定数（本例では、18500）未満となった場合に、払出数表示装置D270の打ち止め事前報知が非表示となる。

（2）電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定数（本例では、18500）未満となっても、払出数表示装置D270の打ち止め事前報知は表示を継続し、その後、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定数よりも少ない第1の数（例えば、17000）未満となった場合に、払出数表示装置D270の打ち止め事前報知が非表示となる。

40

【0954】

また、上記（1）においても、上記（2）においても、払出数表示装置D270の打ち止め事前報知が非表示となった後は、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定数（本例では、18500）以上となった場合に再度表示されるよう構成してもよい。

【0955】

50

なお、第3実施形態の構成をメダルレスの回胴式遊技機に適用した場合においては、前述した遊技メダルが投入可能となったタイミングを、ベットが可能となったタイミングとしてもよいし、得点の貸出が可能となったタイミングとしてもよいし、貸出ボタンの操作が有効になったタイミングとしてもよい。

【0956】

なお、第2実施形態や第3実施形態にて詳述した打ち止め状態は、従前の打ち止め機能とは異なるものとなっている。具体的には、従前の打ち止め機能は、遊技場の管理者が作動の有無を設定でき（例えば、所定の操作部材を操作した状態で電源投入すると打ち止め機能がオンとなり、所定の操作部材を操作していない状態で電源投入すると打ち止め機能がオフとなる）、打ち止め機能がオンである場合に所定の条件を充足すると打ち止めとなる一方、打ち止め機能がオフである場合に所定の条件を充足すると打ち止めにはならないよう構成されているのに対し、本明細書における打ち止め状態は、所定の条件を充足する（本例では、ボーナスが実行されていない状況で、電源投入時以降の差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が19000に到達するなど）と必ず打ち止め状態に移行するものであり、遊技者や遊技場の管理者は、打ち止め状態に移行し得るか否かを変更することはできず、遊技機毎に打ち止め状態に移行し得るか否かを設定することもできないよう構成されている。

【0957】

このように構成することにより、遊技場の管理者が打ち止め状態に移行しないように設定することで、遊技機の射幸性を高くした状態で稼働させることを防止することができ、公正な遊技機とすることができる。また、同じ機種を遊技しているのにも拘らず、遊技場によって打ち止め状態となったりならなかったりして、遊技者が混乱してしまう事態を防止することができる。なお、この従前とは異なる打ち止め状態の構成は、本明細書におけるすべての打ち止め状態に適用することができる。

【0958】

<<<一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関する構成>>>

次に、本明細書の回胴式遊技機に適用可能な、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を抑制することに関する構成を、以下に詳述する。ここで、一の契機とは、AT初当たり時（AT抽選当選時）のATゲーム数が決定されることやATゲーム数上乘せ抽選に当選することであり、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値とは、遊技者にとって有利な一の契機が発生した場合に、当該一の契機の発生に基づいて遊技者に付与される利益の期待値のうち、最大となる期待値である。詳細は後述することとなるが、一例としては、AT初当たり時（AT抽選当選時）のATゲーム数が決定されたことが一の契機である場合には、AT初当たりから当該AT初当たりで決定されたATゲーム数分のAT中状態における遊技が実行されるまでに、遊技者に付与される遊技メダルの最大の期待値が、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値であり、ATゲーム数上乘せ抽選に当選したことが一の契機である場合には、ATゲーム数上乘せ抽選に当選してから、当該ATゲーム数上乘せ抽選（または、当該ATゲーム数上乘せ抽選に関連する複数回のATゲーム数上乘せ抽選）で決定された上乘せゲーム数分のAT中状態における遊技が実行されるまでに、遊技者に付与される遊技メダルの最大の期待値が、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値である。なお、これらはあくまで一例であり、後述するような、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関する構成を適用しても何ら問題ない。

【0959】

一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値が過度に大きくなり過ぎないようにすることで、射幸性を抑えることができるとともに、遊技場が意図しない不利益を被ることも防止することができる。なお、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を、一の契機に基づいて遊技者に付与される利益の最大の期待値や、一の契機に基づいて遊技者に付与される遊技価値の増加期待値の最大値などと称することがある。

【0960】

なお、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を抑制することに関する説明にあたり、上述の実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。なお、以下に詳述するすべての構成は、他の実施形態に適用することが可能であり、他の実施形態のすべての構成は以下に詳述するすべての構成に適用可能である。

【0961】

また、以下に詳述する構成は、遊技メダルを用いる回胴式遊技機に適用してもよいし、メダルレスの回胴式遊技機に適用してもよい。

【0962】

また、以下に詳述する構成は、第1実施形態の構成を基本として、以下の詳述する相違点が第1実施形態とは相違しているよう構成されているのだが、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を抑制することに関する構成を適用可能なスペックはどのようなものであってもよく、一例として、以下の特徴構成を有する回胴式遊技機に適用するよう構成してもよい。

10

【0963】

<特徴構成>

(1) 通常区間においては、高確率（例えば、 $1/1.1$ ）で有利区間への移行抽選に当選する。

(2) ボーナス非内部中の内部抽選においては、高確率（例えば、 $65532/65536$ ）でボーナスに係る条件装置が決定される。

20

(3) 3枚賭けでのみ遊技が可能である。

(4) ボーナス内部中においては、遊技方法（停止順や停止タイミング）に拘らず、ボーナスに対応する図柄組み合わせが停止表示しない。

(5) 所定の停止順で遊技した場合の方が、特定の停止順で遊技した場合よりも、小役による払出枚数の期待値が高い。

(6) 所定の停止順で遊技した場合の方が、特定の停止順で遊技した場合よりも、ATに関するすべての抽選が遊技者にとって不利である。

【0964】

なお、上記(6)における、ATに関するすべての抽選とは、例えば、AT抽選、ATゲーム数上乘せ抽選、ATに関する状態の移行抽選などがあり、上述したように、所定の停止順で遊技した場合の方が、特定の停止順で遊技した場合よりも、ATに関するすべての抽選が遊技者にとって不利となるよう構成してもよいし、ATに関する一部の抽選が不利となるよう構成してもよい。また、当該「不利となる」には、ATに関する抽選を実行しないことを含めてもよい。

30

【0965】

なお、上述した特徴構成は、一部のみを適用してもよいし、全部の構成を適用してもよい。

【0966】

また、以下においては、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を抑制することに関する構成として複数の構成を詳述するが、当該複数の構成のうち一の構成のみを適用してもよいし、複数の構成の一部または全部を組み合わせ適用してもよい。

40

【0967】

以下に詳述する構成においては、第1実施形態との相違点についてのみ、詳述することとする。

【0968】

はじめに、図93は、図16におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理のフローチャートである。第1実施形態との相違点は、ステップ1400及びステップ3500の処理であり、ステップ1700で、主制御基板MのCPUC100は、RT状態移行制御処理を実行した後、ステップ1400で、主制御基板MのCPUC100は、AT状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ1750で、主制御基板Mの

50

C P U C 1 0 0 は、A T 状態開始制御処理を実行する。次に、ステップ 3 5 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、遊技区間移行制御処理を実行し、ステップ 1 2 9 3 に移行する。

【 0 9 6 9 】

次に、図 9 4 は、図 9 3 におけるステップ 1 4 0 0 のサブルーチンに係る、A T 状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 4 0 1 - 1 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在の遊技区間は有利区間であるか否かを判定する。ステップ 1 4 0 1 - 1 で Y e s の場合、ステップ 1 4 0 1 - 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在の A T に関する状態は A T 抽選を実行可能な状態であるか否かを判定する。

【 0 9 7 0 】

ステップ 1 4 0 1 - 2 で Y e s の場合、ステップ 1 4 0 1 - 3 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該遊技に係る条件装置は A T 抽選役であるか否かを判定する。ステップ 1 4 0 1 - 3 で Y e s の場合、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ステップ 1 4 0 1 - 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該遊技の停止順は A T 抽選を実行可能な停止順であるか否かを判定する。

【 0 9 7 1 】

ここで、本例においては、左第 1 停止（左中右または左右中）の停止順で遊技を実行した場合には、他の停止順で遊技を実行した場合と比較して、小役による払出枚数の期待値が低くなっており、且つ、A T 抽選の当選確率が高くなっている（本例では、他の停止順で遊技を実行した場合には、A T 抽選を実行しない）。なお、前述した所定の停止順が他の停止順に相当し、前述した特定の停止順が左第 1 停止の停止順に相当する。

【 0 9 7 2 】

ステップ 1 4 0 1 - 4 で Y e s の場合、ステップ 1 4 0 1 - 5 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、所定確率にて当選する A T 抽選を実行する。次に、ステップ 1 4 0 1 - 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ステップ 1 4 0 1 - 5 で実行した A T 抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 1 4 0 1 - 6 で Y e s の場合、ステップ 1 4 0 1 - 7 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次回以降の遊技の A T に関する状態を A T 前兆状態に決定し、次の処理（ステップ 1 7 5 0 の処理）に移行する。

【 0 9 7 3 】

また、ステップ 1 4 0 1 - 1、ステップ 1 4 0 1 - 2、ステップ 1 4 0 1 - 3、ステップ 1 4 0 1 - 4、またはステップ 1 4 0 1 - 6 で N o の場合、ステップ 1 4 0 1 - 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在の遊技状態や当該遊技に係る条件装置などに基づき、次の遊技の A T に関する状態を決定し、次の処理（ステップ 1 7 5 0 の処理）に移行する。

【 0 9 7 4 】

なお、ステップ 1 4 0 1 - 1 における次の遊技の A T に関する状態を決定する条件は、現在の遊技状態や当該遊技に係る条件装置以外にも、様々な構成を適用することができ、一例としては、有利区間に滞在可能な遊技数が所定数以上であるか否かによって決定態様が相違するよう構成してもよい。

【 0 9 7 5 】

なお、同図の構成はあくまで一例であり、ステップ 1 4 0 1 - 5 の A T 抽選の実行条件は、変更しても問題ない。一例としては、所定の押し順ベルに係る条件装置が決定された遊技にて A T 抽選を実行するよう構成してもよいし、条件装置に拘らず A T 抽選を実行するよう構成してもよい。また、A T 抽選に当選し易い A T に関する状態（例えば、C Z（チャンスゾーン））を有するよう構成してもよい。

【 0 9 7 6 】

また、A T 抽選の実行態様としては、1 回の遊技におけるすべてのリールが停止した後に、リールの停止順に基づいて実行するよう構成してもよいし、1 回の遊技におけるすべてのリールが停止する前のタイミングにて A T 抽選を実行し、すべてのリールが停止した後に、リールの停止順に基づいて当該 A T 抽選を有効とするか否かを決定するよう構成し

10

20

30

40

50

てもよい。

【0977】

次に、図95は、図93におけるステップ3500のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3501-1で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲーム（遊技と称することがある）に係る遊技区間は通常区間であるか否かを判定する。ステップ3501-1でYesの場合、ステップ3501-2で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を決定（例えば、当該ゲームで決定された条件装置に基づいて有利区間移行抽選を実行し、当該有利区間移行抽選に当選した場合には、次ゲームの遊技区間は有利区間に決定される）し、ステップ3501-10に移行する。

10

【0978】

なお、通常区間を第1区間と称することがあり、有利区間を第2区間と称することがある。

【0979】

また、ステップ3501-1でNoの場合、ステップ3501-3で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタのカウンタ値は終了条件を充足（本例では、カウンタ値が0となることで終了条件を充足する）していないか否かを判定する。なお、本例においては、有利区間残りゲーム数カウンタのカウンタ値の初期値は4000となっており、換言すると、有利区間が4000ゲーム継続すると強制的に終了するよう構成されている。

20

【0980】

なお、前述したメダルレスの回胴式遊技機とした場合には、有利区間残りゲーム数カウンタを有していないよう構成してもよく、このように構成した場合には、4000ゲームなどの実行された遊技回数によって有利区間が強制終了する構成を有していないよう構成してもよい。

【0981】

ステップ3501-3でYesの場合、ステップ3501-4で、主制御基板MのCPU100は、有利区間差数カウンタのカウンタ値は終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、本例においては、有利区間開始時からの差数（遊技者が獲得した遊技メダル数であり、差枚数と称することがある）が、所定数（本例では、2400）に到達することで、有利区間が強制的に終了するよう構成されている。なお、第2実施形態においては、MYカウンタを用いており、すなわち、一の有利区間における最大の差数が2400に到達した場合に有利区間が強制的に終了するよう構成していたが、本例においては、有利区間開始時からの差数が2400に到達した場合に有利区間が強制的に終了するよう構成されているため、例えば、有利区間に移行した後に持ちメダルが減少してしまった場合にも、その後、「当該減少分+2400枚」の遊技メダルを獲得するまで有利区間が強制的に終了しないよう構成することができる。

30

【0982】

なお、一例として、有利区間差数カウンタはデクリメントカウンタであり、有利区間差数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が0未満になると有利区間が強制的に終了するよう構成されている。また、有利区間開始時からの差数が、所定数（本例では、2400）に到達することを、第2区間に移行してから、第2区間での差数が所定数に到達すると称することがある。

40

【0983】

ステップ3501-4でYesの場合、主制御基板MのCPU100は、任意の有利区間終了条件（例えば、AT中状態の終了条件）を充足していないか否かを判定する。ステップ3501-6でYesの場合、ステップ3501-7で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を有利区間に決定し、ステップ3501-10に移行する。

【0984】

50

また、ステップ3501-3、ステップ3501-4、またはステップ3501-6でN oの場合、ステップ3501-8で、主制御基板MのCPU C100は、ATに関連する情報をすべてクリアする。次に、ステップ3501-9で、主制御基板MのCPU C100は、次ゲーム以降の遊技区間を通常区間に決定し、ステップ3501-10に移行する。

【0985】

次に、ステップ3501-10で、主制御基板MのCPU C100は、次ゲームにて新たに有利区間に移行することが決定されたか否かを判定する。ステップ3501-10でY e sの場合、ステップ3501-11で、主制御基板MのCPU C100は、有利区間残りゲーム数カウンタ及び有利区間差数カウンタに初期値（本例では、有利区間残りゲーム数カウンタの初期値は4000、有利区間差数カウンタの初期値は2400となっている）をセットし、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。また、ステップ3501-10でN oの場合にも、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。

【0986】

<<AT状態に関するイメージ図1>>

次に、図96は、本明細書に係る回胴式遊技機に適用可能なAT状態に関するイメージ図1である。同図の構成は、図93乃至95の構成を有する回胴式遊技機に適用してもよいし、その他の構成を有する（その他のスペックの）回胴式遊技機に適用してもよい。なお、AT中状態などの押し順ナビを実行し得る状態を総称してAT状態と称することができる。

【0987】

<AT中状態の内容1>

まず、同図における「AT中状態の内容1」に記載しているように、同図の構成においては、AT中状態としてAT中状態1とAT中状態2とを有しており、AT中状態1は、純増が+3枚であり、滞在期間が50Gとなっており、AT中状態2は、純増が-1枚であり、滞在期間が10Gとなっている。なお、AT中状態2のような、純増が負の値である区間を減少区間と称することがある。減少区間においては、押し順ナビを実行し得るよう構成してもよいし、押し順ナビを実行しないよう構成してもよい。

【0988】

ここで、純増とは、一のATに関する状態にて遊技を1回実行した場合の、遊技メダルの増減に関する期待値である。一例として、「純増の計算例」に記載しているように、内部抽選結果として、以下の3種類の条件装置が決定され得るよう構成した場合について詳述する。なお、すべて3枚賭けで遊技を実行した場合を例示している。

内部抽選結果：押し順ベル（高め）、払出枚数：10枚、抽選確率（当選確率）：4／8

内部抽選結果：再遊技、払出枚数：3枚、抽選確率（当選確率）：1／8

内部抽選結果：ハズレ、払出枚数：0枚、抽選確率（当選確率）：3／8

【0989】

なお、押し順ベル（高め）とは、AT中状態にて押し順ベルに当選した場合には、押し順ナビが実行されることから、最も払出枚数の多い図柄組み合わせが停止表示することを示している。

【0990】

上記のように構成した場合、「押し順ベルの払出枚数×押し順ベルの当選確率+再遊技の払出枚数（自動ベットの3枚）×再遊技の当選確率+ハズレの払出枚数×ハズレの当選確率-ベット数」が純増となり、すなわち、「 $10 \times 4/8 + 3 \times 1/8 + 0 \times 3/8 - 3 = 2.375$ （枚）」となっている。なお、再遊技の払出枚数を0枚として、再遊技が抽選結果として決定された遊技においては、ベット数も払出枚数も0枚として純増を算出するよう構成してもよい。

【0991】

なお、純増を、1遊技あたりの遊技メダルの増加期待値と称することがある。

【0992】

10

20

30

40

50

また、同図の構成においては、A T 中状態はセット数で管理されており、A T 初当り時（A T 抽選に当選したとき、A T 中状態が開始するときなど）にセット数が決定されるよう構成されている。また、A T 中状態 2 が 1 0 ゲーム実行された後、A T 中状態 1 が 5 0 ゲーム実行される、合計の 6 0 ゲームが 1 セットとなっており、A T 初当り時に決定されたセット数分繰り返し実行されるよう構成されている。

【0993】

より具体的には、図中（1）にて、A T 中状態が開始し、A T 中状態の 1 セット目として、A T 中状態 2 が開始される。その後、図中（2）にて、1 セット目の A T 中状態 2 が 1 0 ゲーム実行されたことで終了し、A T 中状態 1 に移行する。その後、図中（3）にて、1 セット目の A T 中状態 1 が 5 0 ゲーム実行されたことで、1 セット目の A T 中状態が終了し、2 セット目の A T 中状態 2 に移行する。なお、A T 初当り時に決定されたセット数が 1 セットであった場合には、図中（3）にて A T 中状態が終了する。

10

【0994】

その後、図中（4）にて、2 セット目の A T 中状態 2 が 1 0 ゲーム実行されたことで終了し、A T 中状態 1 に移行する。その後、図中（5）にて、2 セット目の A T 中状態 1 が 5 0 ゲーム実行されたことで、2 セット目の A T 中状態が終了し、3 セット目の A T 中状態 2 に移行する。その後、A T 中状態が継続していき、2 5 セット目の A T 中状態 1 が 5 0 ゲーム実行されたことで、図中（6）にて、2 5 セット目の A T 中状態が終了し、A T 初当り時に決定されたセット数が 2 5 セットであったため、A T 中状態が終了する。なお、A T 初当り時に決定されたセット数としては 2 5 セットが最大となっている。

20

【0995】

< A T 中状態の内容 2 >

次に、同図における「A T 中状態の内容 2」に記載しているように、同図の構成においては、以下のように設計されている。

1 セットあたりの遊技メダル増加期待値：1 4 0 枚

A T 初当り時の最大セット数：2 5 セット

最大セット数における A T 中状態 1 での遊技メダル増加期待値：3 7 5 0 枚

最大セット数における A T 中状態 2 での遊技メダル増加期待値：- 2 5 0 枚

最大セット数における遊技メダル増加期待値：3 5 0 0 枚

【0996】

上述したように、同図の構成においては、A T 中状態の 1 セットにおいて、純増が負の値（- 1）である A T 中状態 2 と純増が正の値（+ 3）である A T 中状態 1 とに滞在するよう構成されている。

30

【0997】

また、A T 初当り時の最大セット数は 2 5 セットとなっており、A T 初当り時に決定されたセット数が最大の 2 5 セットであった場合における遊技メダルの増加期待値は 3 5 0 0 枚となっており、特定数である 3 6 0 0 枚以下となっている。

【0998】

なお、前述した一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を同図の構成に当て嵌めると、「一の契機」は、A T 初当り時に決定されたセット数が最大の 2 5 セットであった場合が相当する。すなわち、同図の構成においては、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値は、特定数（本例では、3 6 0 0）以下である 3 5 0 0 枚となっている。

40

【0999】

< 特定数に関する構成 >

ここで、前述したように、本例の構成は、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値が過度に大きくなり過ぎないようにすることで、射幸性を抑えることができるとともに、遊技場が意図しない不利益を被ることを防止することも目的としており、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を特定数以下とすることで当該目的を達成可能に構成されている。

50

【1000】

また、本例においては、特定数は3600となっており、当該特定数は、有利区間差数カウンタのカウンタ値の初期値である2400の1.5倍の値となっている。このように構成することで、有利区間に移行した後に持ちメダルが減少してしまった場合にも、その後、有利区間差数カウンタのカウンタ値の初期値である2400の半分の1200枚分まで減少分を補填することが可能となり、射幸性を抑えつつも、遊技者の過度な不利益を防止することができることとなる。

【1001】

また、当該特定数は、有利区間残りゲーム数カウンタのカウンタ値の初期値である4000よりも少ない値となっている。このように構成することで、有利区間が上限の4000ゲーム継続した場合にも、1ゲームあたり1枚以上のペースで遊技メダルが増加しないこととなり、射幸性を抑えることが可能となっている。

10

【1002】

同図の説明に戻ると、AT初当り時に決定されたセット数が最大の25セットであった場合における遊技メダルの増加期待値は、特定数（本例では、3600枚）以下の3500枚となっている。

【1003】

他方、AT初当り時に決定されたセット数が最大の25セットであった場合における、AT中状態1のみでの遊技メダルの増加期待値は、特定数（本例では、3600枚）より大きい3750枚となっており、このように構成することで、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値が過度に大きくなることを抑制しつつも、遊技メダルが増加する区間（AT中状態1）においては、特定数（本例では、3600枚）より多い遊技メダルが獲得可能に構成することで、遊技者は、出玉を獲得する爽快感を得ることができることとなる。

20

【1004】

なお、図96においては、AT初当り時に決定されたセット数に対応する期間にてAT中状態に滞在するよう構成したが、これには限定されず、AT中状態における遊技においても、AT中状態に滞在可能なセット数が上乘されたり（セット数の上乘せ抽選を実行したり）、セット数とは別にATゲーム数上乘せ抽選を実行するように構成してもよい。

【1005】

30

<<獲得枚数表示に関するイメージ図>>

次に、図97は、本明細書に係る回胴式遊技機に適用可能な獲得枚数表示に関するイメージ図である。同図の構成は、図96と同様の構成となっている。

【1006】

まず、図中（a）にて、AT中状態の1セット目が開始し、AT中状態2となっている。演出表示装置S40には、AT中状態2に対応した「アニマルラッシュ準備中」との表示と、「GET0」との獲得枚数表示が表示されている。

【1007】

その後、59回の遊技が実行され、図中（b）にて、AT中状態の1セット目の最終遊技である60回目の遊技が開始される。ATに関する状態はAT中状態1となっている。演出表示装置S40には、中左右の押し順ナビ画像が表示されており、獲得枚数表示として「GET137」が表示されており、AT中状態1に対応した「アニマルラッシュ中！」との表示がされている。

40

【1008】

その後、中左右の停止順でリールが停止され、押し順ベル（高め）に対応した図柄組み合わせが停止表示し、10枚の払出が発生する。演出表示装置S40の獲得枚数表示は、10枚の払出から3枚のベット数を減算した7枚分増加し、「GET144」と表示されている。

【1009】

ここで、同図においては、獲得枚数表示に関しては、すべてのリールが停止した後に、

50

払出枚数分の加算とベット数分の減算がされるよう構成したが、これには限定されず、獲得枚数表示に関して、払出枚数分の加算はすべてのリールが停止した後に実行される一方、ベット数分の減算はベットが実行された後に実行されるよう構成してもよい。

【1010】

図中(c)の後、次の遊技が開始した図中(d)にて、AT中状態の2セット目が開始し、AT中状態2となっている。演出表示装置S40には、AT中状態2に対応した「アニマルラッシュ準備中」との表示と、「GET144」との獲得枚数表示が表示されている。

【1011】

その後、リールが停止され、ハズレに対応した図柄組み合わせが停止表示する。演出表示装置S40には、AT中状態2に対応した「アニマルラッシュ準備中」との表示と、ベット数分の3が減算された「GET141」との獲得枚数表示が表示されている。

【1012】

このように、同図においては、AT中状態においては、AT中状態1とAT中状態2とのいずれにおいても、演出表示装置S40に獲得枚数表示を表示し得るよう構成されており、獲得枚数表示は、純増が負の値であるAT中状態2においても更新される（増減される）よう構成されている。このように構成することで、AT中状態1における増加した遊技メダル数が特定数（本例では、3600）を超過していた場合にも、獲得枚数表示においては、AT中状態2にて減少した遊技メダル数の分が減算されるため、獲得枚数表示が特定数（本例では、3600）を超過しないようにすることができる。

【1013】

<<AT状態に関するイメージ図2>>

次に、図98は、本明細書に係る回胴式遊技機に適用可能なAT状態に関するイメージ図2である。同図の構成は、図93乃至95の構成を有する回胴式遊技機に適用してもよいし、その他の構成を有する（その他のスペックの）回胴式遊技機に適用してもよい。

【1014】

<AT中状態の内容1>

まず、同図における「AT中状態の内容1」に記載しているように、同図の構成においては、AT中状態としてAT中状態1とAT中状態2とを有しており、AT中状態1は、純増が+3枚であり、滞在比率が50%となっており、AT中状態2は、純増が+1枚であり、滞在比率が50%となっている。また、AT中状態2で1/50の移行抽選に当選した場合にAT中状態1に移行し、AT中状態1で1/50の移行抽選に当選した場合にAT中状態2に移行するよう構成されている。

【1015】

なお、滞在比率とは、AT中状態全体において滞在するゲーム数の理論値の割合であり、例えば、100ゲーム間AT中状態に滞在した場合には、滞在比率が50%ずつであるため、理論上、AT中状態1に50ゲーム、AT中状態2に50ゲーム滞在することとなる。

【1016】

同図上段に図示するように、同図の構成においては、AT中状態に移行すると、図中(1)にてAT中状態1が開始し、その後、図中(2)にて1/50の移行抽選に当選したことに基づき、AT中状態2に移行し、その後、図中(3)にて1/50の移行抽選に当選したことに基づき、AT中状態1に移行し、その後、図中(4)にて1/50の移行抽選に当選したことに基づき、AT中状態2に移行する。このように、AT中状態1とAT中状態2とを交互に遷移していくよう構成されている。

【1017】

<AT中状態の内容2>

AT中状態1の純増が+3枚であり、AT中状態2の純増が+1枚であり、滞在比率が50%ずつであることから、AT中状態全体の純増の平均値は+2枚となっている。

【1018】

< A T 中状態の内容 3 >

初当り時の A T ゲーム数抽選テーブルは、以下のように構成されている。

ゲーム数：50G、確率：70%

ゲーム数：100G、確率：26%

ゲーム数：500G、確率：3%

ゲーム数：1500G、確率：1%

初当り時の平均 A T ゲーム数は 91 G となっている。

【1019】

< A T 中状態の内容 4 >

A T ゲーム数上乘せ抽選テーブルは、以下のように構成されている。なお、A T ゲーム数上乘せ抽選は、A T ゲーム数上乘せ抽選テーブルを参照して毎ゲーム実行されるよう構成されている。

ゲーム数：0G、確率：99%

ゲーム数：10G、確率：0.5%

ゲーム数：20G、確率：0.3%

ゲーム数：30G、確率：0.2%

上乘せ時の平均ゲーム数は 17 G となっている。

【1020】

なお、A T ゲーム数上乘せ抽選は毎ゲーム実行しなくてもよく、所定の条件装置に当選したゲームでのみ実行するよう構成してもよい。

【1021】

< A T 中状態の内容 5 >

次に、同図の構成においては、以下のように設計されている。

初当り時最大 G 数 (1500G) の場合の期待獲得枚数 (上乘せ除く) : 3000 枚

初当り時最大 G 数 (1500G) の場合且つ A T 中状態 1 のみ滞在した場合の期待獲得枚数 (上乘せ除く) : 4500 枚

初当り時最大 G 数 (1500G) の場合且つ A T 中状態 2 のみ滞在した場合の期待獲得枚数 (上乘せ除く) : 1500 枚

初当り時最大 G 数 (1500G) の場合の期待獲得枚数 (上乘せ含む) : 3204 枚

なお、「上乘せ除く」は、A T ゲーム数上乘せ抽選にて上乘せされたゲーム数を含まない A T 初当り時に決定されたゲーム数における期待獲得枚数であることを示しており、「上乘せ含む」は、A T ゲーム数上乘せ抽選にて上乘せされたゲーム数と A T 初当り時に決定されたゲーム数とを合算したゲーム数における期待獲得枚数を示している。

【1022】

ここで、前述した一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を同図の構成に当て嵌めると、一の契機は、A T 初当り時に決定された A T ゲーム数が 1500 ゲームであった場合が相当する。

【1023】

また、同図の構成の場合においては、「A T 中状態の内容 4」で図示したように、A T ゲーム数上乘せ抽選テーブルを参照した A T ゲーム数上乘せ抽選の当選確率、換言すると、上乘せゲーム数 (A T 上乘せゲーム数と称することがある) の獲得確率 (0G とならない確率) は、1% であり、相対的に高確率ではないため、A T ゲーム数上乘せ抽選に基づいた利益の期待値を考慮しなくても、遊技者や遊技場の利益に大きな影響は生じない。よって、上乘せゲーム数の獲得確率が相対的に高確率ではない A T ゲーム数上乘せ抽選を考慮せずに、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値が大きくなり過ぎないように構成すればよい。なお、上乘せゲーム数の獲得確率が相対的に高確率ではないことを、指示権利の獲得が高確率ではないと称することがある。

【1024】

また、同図の構成のように、一の A T 中状態において、純増の異なる複数の A T に関する状態を遷移する場合には、滞在比率を考慮した平均の純増を用いて一の契機で遊技者に

10

20

30

40

50

付与される利益の最大の期待値を算出することが好適である。すなわち、同図における一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値は、A T 初当り時に決定された A T ゲーム数が最大値である 1 5 0 0 ゲームを、純増 2 枚で消化した場合である。すなわち、同図における一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値は、「A T 中状態の内容 5」で前述した「初当り時最大 G 数 (1 5 0 0 G) の場合の期待獲得枚数 (上乗せ除く)」である 3 0 0 0 枚となる。

【1 0 2 5】

このように、同図の構成においては、「初当り時最大 G 数 (1 5 0 0 G) の場合の期待獲得枚数 (上乗せ除く)」は 3 0 0 0 枚であり、特定数 (本例では、3 6 0 0) 以下の値となっており、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値が過度に大きくなり過ぎないようにすることで、射幸性を抑えることができるとともに、遊技場が意図しない不利益を被ることも防止することができる。

10

【1 0 2 6】

また、上述したように、滞在比率を考慮した平均の純増を用いて一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を算出するため、「A T 中状態の内容 5」で前述した「初当り時最大 G 数 (1 5 0 0 G) の場合且つ A T 中状態 1 のみ滞在した場合の期待獲得枚数 (上乗せ除く)」が特定数 (本例では、3 6 0 0) より大きくなっていても問題なく、同図においては、4 5 0 0 枚となっている。

【1 0 2 7】

また、前述したように、同図における一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値は、「A T 中状態の内容 5」で前述した「初当り時最大 G 数 (1 5 0 0 G) の場合の期待獲得枚数 (上乗せ除く)」である 3 0 0 0 枚であり、「A T 中状態の内容 5」で前述した「初当り時最大 G 数 (1 5 0 0 G) の場合の期待獲得枚数 (上乗せ含む)」が特定数 (本例では、3 6 0 0) より大きくなっていても問題ない。なお、同図の構成においては、「A T 中状態の内容 5」で前述した「初当り時最大 G 数 (1 5 0 0 G) の場合の期待獲得枚数 (上乗せ含む)」においても、3 2 0 4 枚となっており、特定数 (本例では、3 6 0 0) より小さくなっている。同図の構成のように、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値とは異なる「A T 中状態の内容 5」で前述した「初当り時最大 G 数 (1 5 0 0 G) の場合の期待獲得枚数 (上乗せ含む)」においても、特定数 (本例では、3 6 0 0) 以下となるよう構成することで、より射幸性を抑えた遊技機とすることができる。

20

30

【1 0 2 8】

また、図 9 8 においては、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値における一の契機を、A T 初当りゲーム数が最大値に決定された場合としたが、これには限定されず、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値における一の契機を、上乗せゲーム数として最大値が決定された場合としてもよい。具体例としては、A T ゲーム数上乗せ抽選が実行され、上乗せゲーム数として最大値である 1 0 0 0 ゲームが決定された (図 9 8 の構成とは異なる A T ゲーム数上乗せ抽選テーブルを参照する場合を例示している) ことを一の契機として、当該 1 0 0 0 ゲームを純増 2 枚 (遷移し得る A T に関する状態の純増の平均値) で消化した場合を一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値とし、特定数 (本例では、3 6 0 0) 以下となるよう構成してもよい。また、A T 上乗せゲーム数として最大値である 1 0 0 0 ゲームが決定されたことを一の契機として、当該 1 0 0 0 ゲームと当該上乗せが決定された以降の A T ゲーム数上乗せ抽選の結果とを合算した A T 中状態の継続ゲーム数を、純増 2 枚 (遷移し得る A T に関する状態の純増の平均値) で消化した場合の期待値が、特定数 (本例では、3 6 0 0) 以下となるよう構成してもよい。

40

【1 0 2 9】

<< A T 状態に関するイメージ図 3 >>

次に、図 9 9 は、本明細書に係る回胴式遊技機に適用可能な A T 状態に関するイメージ図 3 である。同図の構成は、図 9 3 乃至 9 5 の構成を有する回胴式遊技機に適用してもよいし、その他の構成を有する (その他のスペックの) 回胴式遊技機に適用してもよい。

【1 0 3 0】

50

< A T 中状態の内容 1 >

まず、同図における「A T 中状態の内容 1」に記載しているように、同図の構成においては、A T 中状態として A T 中状態 1 と A T 中状態 2 とを有しており、A T 中状態 1 は、純増が + 1 枚であり、A T 中状態が開始したときに滞在する A T に関する状態である。また、A T 中状態 2 は、純増が + 4 枚であり、A T 中状態 1 において $1 / 1000$ で当選する移行抽選に当選した場合に移行する A T に関する状態である。

【1031】

ここで、A T 中状態 1 と A T 中状態 2 との純増を相違させる構成としては、例えば、A T 中状態 2 では、押し順ベルなどのリール停止順によって払出枚数が異なる図柄組み合わせが停止表示し得る条件装置（押し順役と称することがある）が決定された遊技のすべてで押し順ナビを実行し、A T 中状態 1 では、一部の押し順役が決定された遊技では押し順ナビを実行する一方、他の押し順役が決定された遊技では押し順ナビを実行しないように構成することで、純増を相違させてもよいし、A T 中状態 2 では、押し順役が決定された遊技のすべてで押し順ナビを実行し、A T 中状態 1 では、押し順役が決定された遊技において所定確率（例えば、 $1 / 2$ ）の抽選に当選した場合に押し順ナビを実行するように構成することで、純増を相違させてもよい。

10

【1032】

同図上段に図示するように、同図の構成においては、A T 中状態に移行すると、図中（1）にて A T 中状態 1 が開始し、その後、図中（2）にて $1 / 1000$ の移行抽選に当選したことに基づき、A T 中状態 2 に移行し、その後、A T 中状態 2 が継続していくよう構成されている。

20

【1033】

< A T 中状態の内容 2 >

A T 初当り時においては、A T 中状態 1 に移行し、A T ゲーム数は 100 ゲームとなるよう構成されている。

【1034】

< A T 中状態の内容 3 >

A T ゲーム数上乗せ抽選は A T 中状態 1 にて $1 / 300$ で当選し、当選時には、上乗せゲーム数は 1000 ゲームとなる。A T 中状態 2 においては、A T ゲーム数上乗せ抽選は実行されない。なお、A T 中状態 1 においては、毎ゲーム $1 / 300$ で当選する A T ゲーム数上乗せ抽選を実行するよう構成してもよいし、所定の条件装置が決定されたゲームにおいて A T ゲーム数上乗せ抽選を実行し、当該 A T ゲーム数上乗せ抽選の合計の当選確率が $1 / 300$ となるよう構成してもよい。なお、A T ゲーム数上乗せ抽選と A T 抽選（A T 初当りの抽選）と A T 中状態 1 において $1 / 1000$ で当選する A T 中状態 2 に移行するための抽選とは、それぞれが独自に実行される異なる抽選となっている。

30

【1035】

< A T ゲーム数上乗せ発生時の期待獲得枚数 >

図 99 の構成において、A T 中状態 1 で A T ゲーム数上乗せが発生した場合の期待獲得枚数は以下のように算出することができる。

A T 中状態 1 の純増数 : A 枚
 A T 中状態 2 の純増数 : B 枚
 A T 中状態 2 への移行抽選当選確率 : $1 / C$
 最大となる A T ゲーム数上乗せ当選時の上乗せゲーム数 : D ゲーム
 とした場合において、

40

A T ゲーム数上乗せ発生時の期待獲得枚数 = $A \times (D - D / C) + B \times (D / C)$
 のように算出することができる。

【1036】

すなわち、図 99 の構成における A T ゲーム数上乗せ発生時の期待獲得枚数は、
 $1 \times (1000 - 1000 / 1000) + 4 \times (1000 / 1000) = 1003$
 となり、特定数（本例では、3600）以下となっている。

50

【1037】

なお、前述した一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を同図の構成に当て嵌めると、一の契機は、AT中状態1で1000ゲームのATゲーム数上乗せが発生した場合が相当する。

【1038】

このように構成することで、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値が過度に大きくなり過ぎないようにすることで、射幸性を抑えることができるとともに、遊技場が意図しない不利益を被ることも防止することができる。

【1039】

なお、本例では、上乗せ抽選としてATゲーム数を上乗せするATゲーム数上乗せ抽選を実行する場合を例示したが、これには限定されず、AT中状態において押し順ナビの実行回数（押し順ナビの実行回数が残存している状況では、押し順役が決定された遊技で押し順ナビが実行される）を上乗せする上乗せ抽選を実行するよう構成してもよい。このように構成した場合の一例として、押し順ナビの発生確率（押し順役の当選確率）を $1/X$ 、押し順ナビの上乗せ抽選にて決定され得る最大となる押し順ナビの実行回数をY回とした場合、押し順ナビの発生確率（押し順役の当選確率）の逆数であるXと、押し順ナビの上乗せ抽選にて決定され得る最大となる押し順ナビの実行回数であるYとを乗算した値を上記Dとして適用することができる。

【1040】

<有利区間終了条件に関する変更例>

次に、図95にて前述した遊技区間移行制御処理の変形例を、図100を用いて以下に詳述する。なお、図100に関する構成は、本明細書のいずれの実施形態にも適用することが可能である。

【1041】

図100は、図93におけるステップ3500のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。図95との相違点は、ステップ3501-5及びステップ3501-11である。

【1042】

ステップ3501-4で、有利区間差数カウンタのカウンタ値は終了条件を充足していない場合（Yesの場合）には、ステップ3501-5で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間MYカウンタのカウンタ値は終了条件を充足していないか否かを判定する。

【1043】

ここで、有利区間MYカウンタとは、一の有利区間における差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数を計測可能なカウンタであり、当該カウンタ値が終了条件を充足すると、有利区間が強制的に終了するよう構成されている。本例においては、有利区間MYカウンタは初期値が3600のデクリメントカウンタであり、有利区間MYカウンタのカウンタ値に係る演算結果が0未満になると有利区間が強制的に終了するよう構成されている。

【1044】

ステップ3501-5でYesの場合には、ステップ3501-6に移行し、Noの場合には、ステップ3501-1に移行して有利区間が強制的に終了することとなる。

【1045】

また、ステップ3501-10で、次ゲームにて新たに有利区間に移行する場合（Yesの場合）には、ステップ3501-11で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間残りゲーム数カウンタ、有利区間差数カウンタ、及び有利区間MYカウンタに初期値（本例では、有利区間残りゲーム数カウンタの初期値は4000、有利区間差数カウンタの初期値は2400、有利区間MYカウンタの初期値は3600となっている）をセットし、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。

【1046】

このように、図100の構成においては、有利区間MYカウンタのカウンタ値の初期値は3600であり、前述した特定数（本例では、3600）と同一の値となっている。すなわち、有利区間の終了条件として、一の有利区間における差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が特定数（本例では、3600）に到達すると、有利区間が強制的に終了するよう構成されている。

【1047】

このように構成することで、一の契機で遊技者に付与される利益が特定数（本例では、3600）より大きくなる予定となってしまった（上乗せされたATゲーム数が期待値を大幅に超過してしまった）場合においても、一の契機で遊技者に付与される利益が特定数（本例では、3600）に到達した場合に有利区間（AT中状態）が強制的に終了するため、一の契機で遊技者に付与される利益が大きくなり過ぎないように構成することができ、射幸性が高くなることを防止することができる。

【1048】

なお、図100の構成においては、有利区間MYカウンタのカウンタ値の初期値を特定数（本例では、3600）としたが、これには限定されず変更してもよい。一例としては、有利区間MYカウンタのカウンタ値の初期値を特定数（本例では、3600）よりも小さい3550とすることで、一の契機で遊技者に付与される利益が特定数（本例では、3600）より大きくならないよう構成することができる。また、有利区間MYカウンタのカウンタ値の初期値を、「特定数（本例では、3600）－1回の遊技における最大の払出枚数＋当該遊技におけるベット数」としてもよい。このように構成した場合、有利区間が強制的に終了する遊技の結果（当選した小役）に拘らず、一の契機で遊技者に付与される利益が特定数（本例では、3600）より大きくならず、有利区間が終了するよう構成することができる。なお、3550などの3600よりも小さい値を特定数と称することがある。

【1049】

<ATゲーム数上乗せ抽選に関する構成>

次に、本明細書に係る回胴式遊技機に適用可能なATゲーム数上乗せ抽選に関する構成を、図101を用いて以下に詳述する。なお、図101に関する構成は、本明細書のいずれの実施形態にも適用することが可能である。

【1050】

図101は、図93におけるステップ1500のサブルーチンに係る、ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1501-1で、主制御基板MのCPU100は、当該遊技はATゲーム数上乗せ抽選を実行する遊技であるか否かを判定する。ステップ1501-1でYesの場合、ステップ1501-2で、主制御基板MのCPU100は、ATゲーム数上乗せ抽選テーブルを参照し、ATゲーム数上乗せ抽選を実行する。なお、ATゲーム数上乗せ抽選テーブルの内容は、本明細書にて詳述した内容としてもよいし、その他の内容としてもよい。

【1051】

次に、ステップ1501-3で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1501-2のATゲーム数上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1501-3でYesの場合、ステップ1501-4で、主制御基板MのCPU100は、当選したATゲーム数上乗せ抽選に係る上乗せゲーム数を参照して、上乗せ後の、一の契機で遊技者に付与される利益の期待値を算出する。

【1052】

ここで、上乗せ後の、一の契機で遊技者に付与される利益の期待値とは、現状における、一の契機で遊技者に付与される利益に今回の上乗せに係る獲得枚数の期待値を加算した値であり、例えば、一の契機がAT初当りであり、一の契機で遊技者に付与される利益が3000枚となっている状況で、300ゲームの上乗せが発生し、AT中状態の純増が＋3枚である場合には、上乗せ後の、一の契機で遊技者に付与される利益の期待値は、「 $3000 + 300 \times 3 = 3900$ 」となる。なお、上乗せゲーム数に係る遊技にて、さらに

A Tゲーム数上乘せ抽選に当選することを考慮して、上乘せ後の、一の契機で遊技者に付与される利益の期待値を算出するよう構成してもよい。

【1053】

次に、ステップ1501-5で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1501-4で算出した期待値（上乘せ後の、一の契機で遊技者に付与される利益の期待値）は、規制値（本例では、3400）未満であるか否かを判定する。ステップ1501-5でYesの場合、ステップ1501-6で、主制御基板MのCPUC100は、決定された上乘せゲーム数をA T残りゲーム数に加算し、次の処理（ステップ1450の処理）に移行する。

【1054】

また、ステップ1501-5でNoの場合、ステップ1501-7で、主制御基板MのCPUC100は、上乘せゲーム数として所定値（本例では、10）をA T残りゲーム数に加算し、次の処理（ステップ1450の処理）に移行する。

【1055】

また、ステップ1501-1及びステップ1501-3でNoの場合にも、次の処理（ステップ1450の処理）に移行する。

【1056】

このように、本例においては、A Tゲーム数上乘せ抽選に当選した場合に、上乘せゲーム数に係る期待獲得枚数を考慮すると、一の契機で遊技者に付与される利益が規制値（本例では、3400）以上になってしまう場合には、A Tゲーム数上乘せ抽選にて決定された上乘せゲーム数ではなく、所定値（本例では、10）を上乘せするよう構成されている。

【1057】

このように構成することで、一の契機で遊技者に付与される利益が規制値以上になってしまう場合には、上乘せゲーム数をA Tゲーム数上乘せ抽選にて決定されたゲーム数よりも相対的に小さいゲーム数とすることにより、一の契機で遊技者に付与される利益が特定数（本例では、3600）を超過しないよう構成することができる。

【1058】

なお、A Tゲーム数上乘せ抽選にて決定された上乘せゲーム数を所定の利益と称することがあり、A Tゲーム数上乘せ抽選にて上乘せが決定されることを、所定の条件を充足すると称することがあり、一の契機で遊技者に付与される利益が規制値（本例では、3400）以上になってしまう場合を、特定条件を充足している場合と称することがある。

【1059】

なお、上述した規制値は3400以外の値に変更しても問題ないが、特定数（本例では、3600）未満の値とすることが好適である。また、ステップ1501-7における所定値を10ゲーム以外の値に変更しても問題ないが、A Tゲーム数上乘せ抽選にて決定される上乘せゲーム数の平均値よりも小さい値とすることが好適であり、A Tゲーム数上乘せ抽選にて決定される最も小さい上乘せゲーム数以下の値としてもよい。

【1060】

また、本例においては、一の契機で遊技者に付与される利益が規制値以上になってしまう場合に、上乘せゲーム数を固定の値とすることで、一の契機で遊技者に付与される利益が特定数（本例では、3600）を超過しないよう構成したが、これには限定されず、一の契機で遊技者に付与される利益が特定数（本例では、3600）を超過しないよう、A Tゲーム数上乘せ抽選に係る構成を制限することができれば、どのような構成としてもよい。

【1061】

一例としては、A Tゲーム数上乘せ抽選に当選したことにより、一の契機で遊技者に付与される利益が特定数（本例では、3600）を超過する予定となった場合には、上乘せを実行しない（上乘せゲーム数を0にする）よう構成してもよいし、一の契機で遊技者に付与される利益の状況に基づいて、参照するA Tゲーム数上乘せ抽選テーブル（当選確率

10

20

30

40

50

や上乗せゲーム数が相違する)を相違させてもよい。

【1062】

<<AT状態に関するイメージ図4>>

次に、図102は、本明細書に係る回胴式遊技機に適用可能なAT状態に関するイメージ図4である。同図の構成は、図93乃至95の構成を有する回胴式遊技機に適用してもよいし、その他の構成を有する(その他のスペックの)回胴式遊技機に適用してもよい。

【1063】

<AT中状態の内容1>

まず、同図における「AT中状態の内容1」に記載しているように、同図の構成においては、AT中状態は、純増が+3枚であり、1セットの滞在期間が100ゲームである。また、図102におけるAT中状態は、100ゲームのセットが90%の継続率で継続していく、いわゆるループタイプのATとなっている。また、図102におけるAT中状態は、1200ゲーム継続することで強制終了条件を充足し、AT中状態が強制的に終了するよう構成されている。なお、90%で当選する継続抽選の実行タイミングは、どのように構成してもよく、例えば、1セットの最初の遊技に係るスタートレバーの操作を受け付けたタイミングとしてもよいし、1セットの最後の遊技に係る最終停止ボタンの操作を受け付けたタイミングとしてもよい。

【1064】

同図上段に図示するように、同図の構成において、90%の継続抽選に当選し続けた場合は、AT中状態に移行すると、図中(1)にて1セット目が開始し、その後、図中(2)にて2セット目が開始し、その後、図中(3)にて3セット目が開始し、その後、図中(4)にて、AT中状態が1200ゲーム継続することで強制終了条件を充足し、AT中状態が終了するよう構成されている。

【1065】

<AT中状態の内容2>

強制終了条件を充足した場合のAT中状態における期待獲得枚数は、純増3枚×1200ゲーム=3600枚となっている。

【1066】

このように、AT中状態がループして継続する場合、何セット継続するのかが不定となってしまうため、図102の構成のように、強制終了条件を設けることで、一の契機で遊技者に付与される利益が大きくなり過ぎないように構成することができ、射幸性を抑制することが可能となる。

【1067】

なお、強制終了条件を充足することを、リミッタに到達すると称することがある。

【1068】

また、図102の構成においては、強制終了条件を充足した場合のAT中状態における期待獲得枚数を特定数(本例では、3600)としたが、一の契機で遊技者に付与される利益が特定数(本例では、3600)を超過する可能性をより低くしたい場合には、強制終了条件のゲーム数を少なくしてもよい(例えば、1150ゲーム)。

【1069】

なお、図102に構成においても、図96で前述した減少区間を有していてもよく、例えば、1セットを、増加区間であるAT中状態1と減少区間であるAT中状態2とで構成してもよく、このように構成した場合には、増加区間であるAT中状態1と減少区間であるAT中状態2の双方を考慮した1セットあたりの獲得枚数期待値に基づいて、強制終了条件となるゲーム数(またはセット数)を決定するよう構成してもよい。

【1070】

また、図102にも図示したように、「(AT中状態における純増数の平均×強制終了条件を充足した場合の継続ゲーム数)≤特定数(本例では、3600)」となるよう構成されている。

【1071】

また、図 102 にて詳述した、強制終了条件を設ける構成については、本明細書のすべての構成に適用することができる。

【1072】

また、AT 中状態における純増数の平均を操作報知状態における 1 遊技あたりの遊技価値の増加期待値と称することがあり、強制終了条件を充足した場合の継続ゲーム数を所定回数の遊技と称することがある。

【1073】

<<獲得枚数表示に関するイメージ図>>

次に、図 103 は、本明細書に係る回胴式遊技機に適用可能な上乗せ特化状態に関するイメージ図である。同図の構成は、図 93 乃至 95 の構成を有する回胴式遊技機に適用してもよいし、その他の構成を有する（その他のスペックの）回胴式遊技機に適用してもよく、AT 中状態を有するすべての構成に適用可能である。

10

【1074】

まず、図中（a）にて、AT 中状態にて遊技が進行している。演出表示装置 S40 には、AT 中状態に対応した「アニマルラッシュ中！！」との表示と、「GET158」との獲得枚数表示と、中左右の押し順に対応した押し順ナビ画像とが表示されている。

【1075】

その後、上乗せ特化状態（AT ゲーム数上乗せ抽選が相対的に有利な AT に関する状態）に移行し、図中（b）にて、上乗せ特化状態における 1 遊技目が開始し、演出表示装置 S40 に中左右の押し順に対応した押し順ナビ画像が表示される。また、演出表示装置 S40 には、上乗せ特化状態に対応した「スーパーアニマルラッシュ中！！！！」との表示と、「GET200」との獲得枚数表示が表示されている。

20

【1076】

その後、上乗せ特化状態における 1 遊技目のすべてのリールが中左右の停止順で停止され、図中（c）にて、押し順ベル（高め）に対応した図柄組み合わせが停止表示し、10 枚の払出が発生する。演出表示装置 S40 には、上乗せゲーム数表示として「+500G」が表示される。

【1077】

その後、上乗せ特化状態における 2 遊技目が実行され、すべてのリールが押し順ナビに対応した中左右の停止順で停止され、図中（d）にて、押し順ベル（高め）に対応した図柄組み合わせが停止表示し、10 枚の払出が発生する。演出表示装置 S40 には、上乗せゲーム数表示として「+300G」が表示される。

30

【1078】

その後、上乗せ特化状態における 3 遊技目が実行され、すべてのリールが押し順ナビに対応した中左右の停止順で停止され、図中（e）にて、押し順ベル（高め）に対応した図柄組み合わせが停止表示し、10 枚の払出が発生する。演出表示装置 S40 には、上乗せゲーム数表示として「+500G」が表示される。

【1079】

その後、上乗せ特化状態における最終遊技である 3 遊技目が終了し、図中（f）にて、演出表示装置 S40 には、上乗せ特化状態の上乗せ結果表示としてライオンの画像と肉の画像と「GET！」が表示される。

40

【1080】

このように、図 103 の構成においては、上乗せ特化状態の各遊技における上乗せゲーム数表示は、「+500G」などの数字を含む表示態様で表示される一方、上乗せ特化状態における最終遊技が終了した際の上乗せ結果表示は、数字を含まない表示態様で表示されるよう構成されている。

【1081】

ここで、上乗せ特化状態の各遊技で相対的に大きい上乗せゲーム数が決定された場合においては、上乗せ結果表示として、上乗せ特化状態における上乗せゲーム数の合計を、数字を含む表示態様で表示してしまうと、表示される上乗せゲーム数が大きい値となりすぎ

50

て、遊技者の射幸心を煽ってしまうおそれがある。他方、図103のように構成することにより、上乘せ特化状態の各遊技で決定された上乘せゲーム数に拘らず、遊技者の射幸心を煽ってしまうことを防止することができる。

【1082】

なお、図103においては、上乘せ特化状態における各遊技の結果に拘らず、上乘せ特化状態における最終遊技が終了した際の上乗せ結果表示を、数字を含まない表示態様で表示されるよう構成したが、これには限定されず、例えば、上乘せ特化状態における各遊技にて決定された上乘せゲーム数の合計とAT中状態及び上乘せ特化状態の純増（または純増の平均値）とを乗算した値が特定数（本例では、3600）以下の場合には、上乘せ結果表示を、数字を含む表示態様で表示（例えば、「TOTAL+2000G!!」と表示）し、上乘せ特化状態における各遊技にて決定された上乘せゲーム数の合計とAT中状態及び上乘せ特化状態の純増（または純増の平均値）とを乗算した値が特定数（本例では、3600）より大きい場合には、上乘せ結果表示を、数字を含まない表示態様で表示するよう構成してもよい。

【1083】

また、上乘せ結果表示の数字を含まない表示態様として、図103においては、ライオンの画像と肉の画像と「GET!」を表示するよう構成したが、これには限定されず、例えば、肉のアイコン1つが上乘せゲーム数100ゲームに対応するよう構成し、上乘せ特化状態における各遊技にて決定された上乘せゲーム数の合計が1000ゲームの場合には、肉のアイコンを10個表示させたり、「肉のアイコン×10」のように表示させたりして、上乘せゲーム数の合計を遊技者に示唆するよう構成してもよい。

【1084】

なお、上乘せ特化状態における最終遊技が終了した際の上乗せ結果表示を、第2操作報知状態において遊技者に付与された前記操作報知状態に滞在可能な遊技の回数の合計に対応する情報と称することがあり、上乘せ特化状態の各遊技における上乘せゲーム数表示を、当該遊技にて遊技者に付与された前記操作報知状態に滞在可能な遊技の回数に対応する情報と称することがある。

【1085】

なお、図103における、図中(a)から図中(b)のように、AT中状態から上乘せ特化状態に移行する場合には、AT中状態にて所定の移行抽選に当選した次の遊技から上乘せ特化状態に移行するよう構成してもよいし、AT中状態にて所定の移行抽選に当選した後に、所定回数の遊技（いわゆる前兆であり、演出表示装置S40にて上乘せ特化状態への移行を煽る演出を実行してもよい）を実行した後に上乘せ特化状態に移行するよう構成してもよい。

【1086】

<<AT終了画面に関するイメージ図>>

次に、図104は、本明細書に係る回胴式遊技機に適用可能なAT終了画面に関するイメージ図である。同図の構成は、図93乃至95の構成を有する回胴式遊技機に適用してもよいし、その他の構成を有する（その他のスペックの）回胴式遊技機に適用してもよく、AT中状態を有するすべての構成に適用可能である。

【1087】

まず、図中(a)にて、AT中状態にて遊技が進行している。演出表示装置S40には、AT中状態に対応した「アニマルラッシュ中!!」との表示と、「GET158」との獲得枚数表示と、中左右の押し順に対応した押し順ナビ画像とが表示されている。

【1088】

その後、遊技が進行していき、図中(b)にて、AT中状態における残り3ゲームに係る遊技が実行され、演出表示装置S40には、AT中状態に対応した「アニマルラッシュ中!!」との表示と、「GET3800」との獲得枚数表示とが表示されている。また、演出表示装置S40には、残りゲーム数表示として、リール回転開始時に残り3ゲームに対応する「LAST3」と表示される。ここで、残りゲーム数表示とは、AT中状態の残

10

20

30

40

50

りゲーム数を遊技者に示唆する表示であり、リール回転開始後の所定タイミングにて演出表示装置 S 4 0 に表示されるよう構成されている。

【1089】

その後、遊技が進行していき、図中（c）にて、A T 中状態における最終遊技が実行され、演出表示装置 S 4 0 には、A T 中状態に対応した「アニマルラッシュ中！！」との表示と、「GET 3807」との獲得枚数表示と、中左右の押し順に対応した押し順ナビ画像と、最終遊技に対応する「最終ゲーム」との残りゲーム数表示が表示されている。

【1090】

その後、A T 中状態における最終遊技に係るすべてのリールが停止表示され、図中（d）にて、押し順ベル（高め）に対応した図柄組み合わせが停止表示し、10枚の払出が発生する。

【1091】

その後、図中（d）から所定時間が経過した図中（e）にて、A T 中状態の最終遊技が終了し、演出表示装置 S 4 0 には、A T 終了画面が表示されている。ここで、A T 終了画面とは、A T 中状態が継続したゲーム数と A T 中状態にて獲得した遊技メダル数である最終獲得枚数表示とを表示する画面であり、同図においては、A T 中状態が継続したゲーム数として1298が表示され、最終獲得枚数表示として特定数である3600より大きい3814が表示されている。

【1092】

このように、図104の構成においては、A T 終了画面における最終獲得枚数表示は、特定数（本例では、3600）よりも大きい数字が表示され得るよう構成されている。ここで、図104の構成と図103にて前述した構成とを組み合わせた場合、上乗せ特化状態における各遊技にて決定された上乗せゲーム数の合計が特定数（本例では、3600）より大きい場合には、上乗せ結果表示を数字を含まない表示態様で表示する一方、A T 終了画面における最終獲得枚数表示は、特定数（本例では、3600）よりも大きい数字が表示され得るよう構成することができる。

【1093】

このように構成することで、上乗せ特化状態における各遊技にて決定された上乗せゲーム数の合計などの、その後遊技者に付与される利益に関する表示は、特定数（本例では、3600）よりも大きい数字を表示しないよう構成することで、遊技者の射幸心を煽ってしまうことを防止しつつ、A T 終了画面における最終獲得枚数表示などの過去に遊技者に付与された利益に関する表示は、特定数（本例では、3600）よりも大きい数字を表示し得るよう構成することで、遊技者に満足感を与えることができる。

【1094】

なお、A T 終了画面における最終獲得枚数表示を、操作報知状態にて遊技者に付与された遊技価値の合計と称することがある。

【1095】

<<一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図1>>

次に、図105は、本明細書に係る回胴式遊技機に適用可能な一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図1である。同図においては、本明細書に係る回胴式遊技機に適用可能な、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を考慮したA T 中状態の構成について詳述する。

【1096】

<A T ゲーム数上乗せ抽選の内容>

図105の構成では、上乗せ特化状態を有しており、上乗せ特化状態においては、1回の遊技にて、A T ゲーム数上乗せ抽選1と、A T ゲーム数上乗せ抽選2と、A T ゲーム数上乗せ抽選3と、の3回のA T ゲーム数上乗せ抽選を実行するよう構成されている。一例として、上乗せ特化状態が1回の遊技で終了する場合を例示している。

【1097】

<A T ゲーム数上乗せ抽選1>

10

20

30

40

50

A Tゲーム数上乘せ抽選1はA Tゲーム数上乘せ抽選テーブル1を参照して実行されるよう構成されており、A Tゲーム数上乘せ抽選テーブル1は、以下のように構成されている。

ゲーム数：30G、確率：49.9%

ゲーム数：50G、確率：50%

ゲーム数：500G、確率：0.1%

上乘せ時の平均ゲーム数は40.5Gとなっている。

【1098】

<A Tゲーム数上乘せ抽選2>

A Tゲーム数上乘せ抽選2はA Tゲーム数上乘せ抽選テーブル2を参照して実行されるよう構成されており、A Tゲーム数上乘せ抽選テーブル2は、以下のように構成されている。

ゲーム数：0G、確率：49.9%

ゲーム数：50G、確率：50%

ゲーム数：400G、確率：0.1%

上乘せ時の平均ゲーム数は25.4Gとなっている。

【1099】

<A Tゲーム数上乘せ抽選3>

A Tゲーム数上乘せ抽選3はA Tゲーム数上乘せ抽選テーブル3を参照して実行されるよう構成されており、A Tゲーム数上乘せ抽選テーブル3は、以下のように構成されている。

ゲーム数：0G、確率：49.9%

ゲーム数：50G、確率：50%

ゲーム数：280G、確率：0.1%

上乘せ時の平均ゲーム数は25.3Gとなっている。

【1100】

このように構成した場合においては、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を算出する際の一の契機は、1回の遊技で必ず3回のA Tゲーム数上乘せ抽選が実行されるため、A Tゲーム数上乘せ抽選1乃至3のそれぞれで最大の上乗せゲーム数が決定された場合とすることが好適である。

【1101】

すなわち、同図上部に図示するように、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値は、A Tゲーム数上乘せ抽選1の最大値である500ゲームとA Tゲーム数上乘せ抽選2の最大値である400ゲームとA Tゲーム数上乘せ抽選3の最大値である280ゲームとの合計したゲーム数とA T中状態（及び上乘せ特化状態）における純増の平均値を乗算した値となり、同図におけるA T中状態（及び上乘せ特化状態）における純増の平均値が+3枚であることから、「 $(500 + 400 + 280) \text{ G} \times 3 \text{ 枚} = 3540$ 」となる。

【1102】

同図に図示したように算出した、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値が、特定数（本例では、3600）を超過しないように構成することで、射幸性が高くなり過ぎないように構成することができる。

【1103】

<<一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図2>>

次に、図106は、本明細書に係る回胴式遊技機に適用可能な一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図2である。同図においては、本明細書に係る回胴式遊技機に適用可能な、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を考慮したA T中状態の構成について詳述する。

【1104】

<A Tゲーム数上乘せ抽選の内容>

図106の構成では、A T中状態における所定の状況（例えば、上乘せ特化状態）では

10

20

30

40

50

、1回の遊技にて、A Tゲーム数上乘せ抽選1（A Tゲーム数上乘せ抽選テーブル1を参照した抽選）を実行した後、A Tゲーム数上乘せ抽選2（A Tゲーム数上乘せ抽選テーブル2を参照した抽選）を実行し、A Tゲーム数上乘せ抽選2にてループ終了が決定されるまで、A Tゲーム数上乘せ抽選2を繰り返し実行するよう構成されている。また、A T中状態（及び上乘せ特化状態）における純増の平均値は+3枚となっている。

【1105】

＜A Tゲーム数上乘せ抽選1＞

A Tゲーム数上乘せ抽選1はA Tゲーム数上乘せ抽選テーブル1を参照して実行されるよう構成されており、A Tゲーム数上乘せ抽選テーブル1は、以下のように構成されている。

ゲーム数：30G、確率：49.9%

ゲーム数：50G、確率：50%

ゲーム数：500G、確率：0.1%

上乘せ時の平均ゲーム数は40.5Gとなっている。

【1106】

＜A Tゲーム数上乘せ抽選2＞

A Tゲーム数上乘せ抽選2はA Tゲーム数上乘せ抽選テーブル2を参照して実行されるよう構成されており、A Tゲーム数上乘せ抽選テーブル2は、以下のように構成されている。

ループ終了、確率：20%

ゲーム数：100G、確率：40%

ゲーム数：200G、確率：40%

上乘せ時の平均ゲーム数は150Gであり、平均ループ回数は4回となっている。

【1107】

＜一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値＞

このように構成した場合においては、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を算出する際の一の契機は、A Tゲーム数上乘せ抽選1（A Tゲーム数上乘せ抽選テーブル1を参照した抽選）にて最大の500Gが決定された場合であり、この場合においては、A Tゲーム数上乘せ抽選2（A Tゲーム数上乘せ抽選テーブル2を参照した抽選）にて、平均である4回のループが実行された場合の平均上乘せゲーム数は、「4回×150G=600」であるため、期待される上乘せゲーム数は1100ゲームとなり、期待獲得枚数は「3×1100=3300枚」であり、特定数である3600枚未満となるのだが、A Tゲーム数上乘せ抽選2がループ抽選となっており、ループ回数が不定であるため（結果にばらつきが生じやすいため）、リミッタを設けることが好適である。

【1108】

同図におけるリミッタとは、A Tゲーム数上乘せ抽選2の実行回数の上限であり、同図においては、4回とすることで、上述したように、期待獲得枚数が特定数である3600枚より大きくならないように構成することができる。

【1109】

また、これには限定されず、特定数（本例では、3600）を純増である+3で除算した1200ゲームを上乘せゲーム数の上限として、上乘せゲーム数が上限以上となる可能性がある場合には、A Tゲーム数上乘せ抽選2のループを終了するリミッタを設けるよう構成してもよい。

【1110】

同図に図示したようにリミッタを設けることにより、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値（または、一の契機で遊技者に付与される利益）が、特定数（本例では、3600）を超過しないように構成することで、射幸性が高くなり過ぎないように構成することができる。

【1111】

＜一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図3＞

10

20

30

40

50

次に、図107は、本明細書に係る回胴式遊技機に適用可能な一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図3である。同図においては、本明細書に係る回胴式遊技機に適用可能な、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を考慮したAT中状態の構成について詳述する。

【1112】

<ATゲーム数上乘せ抽選の内容>

図107の構成では、AT中状態に移行する前の遊技にてCZ(AT中状態への移行権利を獲得する期待度が相対的に高い遊技状態であり、チャンスゾーンと称することがある)に移行するよう構成されている。CZは11遊技あり、1～10回目の遊技では、初当たり時ATゲーム数抽選1を実行し、11回目の遊技にて、初当たり時ATゲーム数抽選2を実行し、当選した場合には、1～10回目の遊技で決定されたゲーム数の合計が初当たり時のATゲーム数となり、非当選の場合は初当たり時のATゲーム数は0となる(AT中状態に移行しない)。また、AT中状態(及び上乘せ特化状態)における純増の平均値は+3枚となっている。

【1113】

<初当たり時ATゲーム数抽選1>

初当たり時ATゲーム数抽選1は初当たり時ATゲーム数抽選テーブル1を参照して実行されるよう構成されており、初当たり時ATゲーム数抽選テーブル1は、以下のように構成されている。

ゲーム数：30G、確率：40%

ゲーム数：50G、確率：50%

ゲーム数：500G、確率：10%

平均ゲーム数は87Gとなっている。

【1114】

<初当たり時ATゲーム数抽選2>

初当たり時ATゲーム数抽選2は初当たり時ATゲーム数抽選テーブル2を参照して実行されるよう構成されており、初当たり時ATゲーム数抽選テーブル2は、以下のように構成されている。

当選、確率：20%

非当選、確率：80%

【1115】

<一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値>

このように構成した場合においては、CZにおける1～10回目の遊技で決定される合計のATゲーム数の平均値は「 $87G \times 10 = 870G$ 」であり、当該870Gが初当たり時のATゲーム数として決定された場合には、期待獲得枚数は、「 $3 \times 870 = 2610$ 枚」となる。

【1116】

すなわち、ATゲーム数上乘せ抽選2に当選した場合にも、期待獲得枚数は特定数(本例では、3600)以下となるのだが、初当たり時ATゲーム数抽選の抽選態様(特に、初当たり時ATゲーム数抽選1の決定され得るATゲーム数)が不定であるため、(結果にばらつきが生じやすいため)、期待獲得枚数が特定数(本例では、3600)を超過しないようにする処理を設けることが好適である。一例としては、特定数(本例では、3600)を純増である+3で除算した1200ゲームを初当たり時のATゲーム数の上限として、初当たり時のATゲーム数が当該上限に到達した場合には、初当たり時ATゲーム数抽選1の結果を0Gにするよう構成したり、初当たり時のATゲーム数が当該上限に近い値となった場合には、初当たり時ATゲーム数抽選1にて参照するテーブルを初当たり時ATゲーム数抽選テーブル1以外のテーブルに切り替えるよう構成してもよい。

【1117】

このように構成することにより、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値(または、一の契機で遊技者に付与される利益)が、特定数(本例では、3600)を超過

せず、射幸性が高くなり過ぎないように構成することができる。

【1118】

<<一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図4>>

次に、図108は、本明細書に係る回胴式遊技機に適用可能な一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図4である。同図においては、本明細書に係る回胴式遊技機に適用可能な、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を考慮したAT中状態の構成について詳述する。

【1119】

<ATゲーム数上乘せ抽選の内容>

図108の構成では、上乘せ特化状態を有しており、上乘せ特化状態は3遊技滞在し、1遊技目ではATゲーム数上乘せ抽選1(ATゲーム数上乘せ抽選テーブル1を参照した抽選)を実行する。ATゲーム数上乘せ抽選1にて上乘せゲーム数の最大値である500ゲーム(詳細は後述する)が決定されなかった場合は、次の遊技においてもATゲーム数上乘せ抽選1(ATゲーム数上乘せ抽選テーブル1を参照した抽選)を実行し、ATゲーム数上乘せ抽選1にて上乘せゲーム数の最大値である500ゲームが決定された場合は、次の遊技以降においては、ATゲーム数上乘せ抽選2(ATゲーム数上乘せ抽選テーブル2を参照した抽選)を実行するよう構成されている。また、AT中状態(及び上乘せ特化状態)における純増の平均値は+3枚となっている。

【1120】

<ATゲーム数上乘せ抽選1>

ATゲーム数上乘せ抽選1はATゲーム数上乘せ抽選テーブル1を参照して実行されるよう構成されており、ATゲーム数上乘せ抽選テーブル1は、以下のように構成されている。

ゲーム数：30G、確率：49.9%

ゲーム数：50G、確率：50%

ゲーム数：500G、確率：0.1%

上乘せ時の平均ゲーム数は40.5Gとなっている。

【1121】

<ATゲーム数上乘せ抽選2>

ATゲーム数上乘せ抽選2はATゲーム数上乘せ抽選テーブル2を参照して実行されるよう構成されており、ATゲーム数上乘せ抽選テーブル2は、以下のように構成されている。

ゲーム数：30G、確率：0%

ゲーム数：50G、確率：50%

ゲーム数：500G、確率：50%

上乘せ時の平均ゲーム数は275Gとなっている。

【1122】

このように構成した場合においては、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を算出する際の一の契機は、1遊技目にATゲーム数上乘せ抽選1にて上乘せゲーム数の最大値である500ゲームが決定された場合となり、この場合における、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値は、1遊技目のATゲーム数上乘せ抽選1の最大値である500ゲームと、2遊技目のATゲーム数上乘せ抽選2の平均値である275ゲームと、3遊技目のATゲーム数上乘せ抽選2の平均値である275ゲームとを合計した値とAT中状態(及び上乘せ特化状態)における純増の平均値を乗算した値となり、同図におけるAT中状態(及び上乘せ特化状態)における純増の平均値が+3枚であることから、「 $(500 + 275 + 275) \text{ G} \times 3 \text{ 枚} = 3150$ 」となる。このように、図108の構成では、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を算出する際の一の契機は、1遊技目にATゲーム数上乘せ抽選1にて上乘せゲーム数の最大値である500ゲームが決定された場合であり、2遊技目以降においては、上乘せゲーム数が確定されていない(不定である)ため、ATゲーム数上乘せ抽選2の平均値を使用している。

【1123】

同図に図示したように、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値が、特定数（本例では、3600）を超過しないように構成することで、射幸性が高くなり過ぎないように構成することができる。

【1124】

<<一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図5>>

次に、図109は、本明細書に係る回胴式遊技機に適用可能な一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図4である。同図においては、本明細書に係る回胴式遊技機に適用可能な、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を考慮したAT中状態の構成について詳述する。

【1125】

<ATゲーム数上乘せ抽選の内容>

図109の構成では、上乘せ特化状態を有しており、上乘せ特化状態は3遊技滞在し、1遊技目ではATゲーム数上乘せ抽選1（ATゲーム数上乘せ抽選テーブル1を参照した抽選）を実行し、2遊技目ではATゲーム数上乘せ抽選2（ATゲーム数上乘せ抽選テーブル2を参照した抽選）を実行し、3遊技目ではATゲーム数上乘せ抽選3（ATゲーム数上乘せ抽選テーブル3を参照した抽選）を実行するよう構成されている。また、AT中状態（及び上乘せ特化状態）における純増の平均値は+3枚となっている。

【1126】

<ATゲーム数上乘せ抽選1>

ATゲーム数上乘せ抽選1は、上乘せ特化状態の1遊技目に、ATゲーム数上乘せ抽選テーブル1を参照して実行されるよう構成されており、ATゲーム数上乘せ抽選テーブル1は、以下のように構成されている。

ゲーム数：30G、確率：30%

ゲーム数：50G、確率：50%

ゲーム数：500G、確率：20%

上乘せ時の平均ゲーム数は134Gとなっている。

【1127】

<ATゲーム数上乘せ抽選2>

ATゲーム数上乘せ抽選2は、上乘せ特化状態の2遊技目に、ATゲーム数上乘せ抽選テーブル2を参照して実行されるよう構成されており、ATゲーム数上乘せ抽選テーブル2は、以下のように構成されている。

ゲーム数：30G、確率：49.9%

ゲーム数：50G、確率：50%

ゲーム数：700G、確率：0.1%

上乘せ時の平均ゲーム数は40.7Gとなっている。

【1128】

<ATゲーム数上乘せ抽選3>

ATゲーム数上乘せ抽選3は、上乘せ特化状態の3遊技目に、ATゲーム数上乘せ抽選テーブル3を参照して実行されるよう構成されており、ATゲーム数上乘せ抽選テーブル3は、以下のように構成されている。

ゲーム数：20G、確率：10%

ゲーム数：40G、確率：20%

ゲーム数：200G、確率：70%

上乘せ時の平均ゲーム数は150Gとなっている。

【1129】

<一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値>

このように構成した場合においては、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を算出する際の一の契機は、2遊技目にATゲーム数上乘せ抽選2にて上乘せゲーム数の最大値である700ゲームが決定された場合となり、この場合における、一の契機で遊

10

20

30

40

50

技者に付与される利益の最大の期待値は、1遊技目のATゲーム数上乘せ抽選1の平均値である134ゲームと、2遊技目のATゲーム数上乘せ抽選2の最大値である700ゲームと、3遊技目のATゲーム数上乘せ抽選3の平均値である150ゲームとを合計した値と、AT中状態（及び上乘せ特化状態）における純増の平均値を乗算した値となり、同図におけるAT中状態（及び上乘せ特化状態）における純増の平均値が+3枚であることから、「 $(134 + 700 + 150) \times 3 = 2952$ 」となる。このように、図109の構成では、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を算出する際の一の契機は、2遊技目にATゲーム数上乘せ抽選2にて上乘せゲーム数の最大値である700ゲームが決定された場合であり、この場合における1遊技目と3遊技目においては、上乘せゲーム数が確定されていない（不定である）ため、ATゲーム数上乘せ抽選1とATゲーム数上乘せ抽選3については平均値を使用している。

10

【1130】

同図に図示したように算出した、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値が、特定数（本例では、3600）を超過しないように構成することで、射幸性が高くなり過ぎないように構成することができる。

【1131】

<<一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図6>>

次に、図110は、本明細書に係る回胴式遊技機に適用可能な一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図6である。同図においては、本明細書に係る回胴式遊技機に適用可能な、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を考慮したAT中状態の構成について詳述する。

20

【1132】

<ATゲーム数上乘せ抽選の内容>

図110の構成では、上乘せ特化状態を有しており、上乘せ特化状態は3遊技滞在し、1遊技目ではATゲーム数上乘せ抽選1（ATゲーム数上乘せ抽選テーブル1を参照した抽選）を実行する。ATゲーム数上乘せ抽選1にて上乘せゲーム数の最大値である500ゲーム（詳細は後述する）が決定されなかった場合は、次の遊技においてもATゲーム数上乘せ抽選1（ATゲーム数上乘せ抽選テーブル1を参照した抽選）を実行し、ATゲーム数上乘せ抽選1にて上乘せゲーム数の最大値である500ゲームが決定された場合は、次の遊技以降においては、ATゲーム数上乘せ抽選2（ATゲーム数上乘せ抽選テーブル2を参照した抽選）を実行するよう構成されている。

30

【1133】

また、ATゲーム数上乘せ抽選2にて上乘せゲーム数の最大値である200ゲーム（詳細は後述する）が決定されなかった場合は、次の遊技においてもATゲーム数上乘せ抽選2（ATゲーム数上乘せ抽選テーブル2を参照した抽選）を実行し、ATゲーム数上乘せ抽選2にて上乘せゲーム数の最大値である200ゲームが決定された場合は、次の遊技以降においては、ATゲーム数上乘せ抽選3（ATゲーム数上乘せ抽選テーブル3を参照した抽選）を実行するよう構成されている。また、AT中状態（及び上乘せ特化状態）における純増の平均値は+3枚となっている。

40

【1134】

<ATゲーム数上乘せ抽選1>

ATゲーム数上乘せ抽選1はATゲーム数上乘せ抽選テーブル1を参照して実行されるよう構成されており、ATゲーム数上乘せ抽選テーブル1は、以下のように構成されている。

ゲーム数：30G、確率：49.9%

ゲーム数：50G、確率：50%

ゲーム数：500G、確率：0.1%

上乘せ時の平均ゲーム数は40.5Gとなっている。

【1135】

<ATゲーム数上乘せ抽選2>

50

A Tゲーム数上乘せ抽選2はA Tゲーム数上乘せ抽選テーブル2を参照して実行されるよう構成されており、A Tゲーム数上乘せ抽選テーブル2は、以下のように構成されている。

ゲーム数：30G、確率：30%

ゲーム数：50G、確率：50%

ゲーム数：200G、確率：20%

上乘せ時の平均ゲーム数は74Gとなっている。

【1136】

<A Tゲーム数上乘せ抽選3>

A Tゲーム数上乘せ抽選3はA Tゲーム数上乘せ抽選テーブル3を参照して実行されるよう構成されており、A Tゲーム数上乘せ抽選テーブル3は、以下のように構成されている。

ゲーム数：20G、確率：10%

ゲーム数：40G、確率：20%

ゲーム数：400G、確率：70%

上乘せ時の平均ゲーム数は290Gとなっている。

【1137】

このように構成した場合においては、A Tゲーム数上乘せ抽選3で最大値である400Gが決定される場合には、A Tゲーム数上乘せ抽選1で最大値である500Gが決定されており、A Tゲーム数上乘せ抽選2で最大値である200Gが決定されていることとなるため、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値を算出する際の一の契機は、A Tゲーム数上乘せ抽選1～3のすべてで最大値が決定された場合となり、この場合における、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値は、1遊技目のA Tゲーム数上乘せ抽選1の最大値である500ゲームと、2遊技目のA Tゲーム数上乘せ抽選2の最大値である200ゲームと、3遊技目のA Tゲーム数上乘せ抽選2の最大値である400ゲームとを合計した値とA T中状態（及び上乘せ特化状態）における純増の平均値を乗算した値となり、同図におけるA T中状態（及び上乘せ特化状態）における純増の平均値が+3枚であることから、「 $(500 + 200 + 400) \text{ G} \times 3 \text{ 枚} = 3300$ 」となる。

【1138】

同図に図示したように、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値が、特定数（本例では、3600）を超過しないように構成することで、射幸性が高くなり過ぎないように構成することができる。

【1139】

<エンディング状態に関する構成>

また、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関する構成として、エンディング状態に移行可能に構成してもよい。エンディング状態は、押し順ナビを実行可能なA Tに関する状態であり、エンディング状態にて所定回数の遊技が実行されると、エンディング状態が終了して通常区間となるよう構成することができる。

【1140】

エンディング状態では、演出表示装置S40などで専用の演出（例えば、遊技機に関するストーリーのエンディングに関する場面の動画像）を実行することで、遊技者は達成感を得ることができる。

【1141】

なお、エンディング状態は、A Tに関する状態として有するよう構成してもよいし、主制御基板M側ではA T中状態のままとし、副制御基板S側の状態として有するよう構成してもよい。

【1142】

エンディング状態には、所定条件（例えば、A T中状態における獲得枚数が3300枚に到達）を充足することで移行し得るよう構成されており、エンディング状態に移行した場合において、エンディング状態に移行するまでのA T中状態における獲得枚数と、エン

10

20

30

40

50

ディング状態での獲得枚数との和が、特定数（本例では、3600）以下となるよう構成することで、一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値が特定数（本例では、3600）以下となるよう構成することができ、射幸性が高くなりすぎない遊技機とすることができる。

【1143】

また、有利区間開始時からの差数が所定数A（本例では、2400）よりも少ない第1の値（例えば、2100）に到達すると、エンディング状態Aに移行し、エンディング状態Aが終了すると通常区間となり、一の有利区間における差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数（MYと称することがある）が所定数B（本例では、3600）よりも少ない第2の値（例えば、3300）に到達すると、エンディング状態Bに移行し、エンディング状態Bが終了すると通常区間となるよう構成してもよい。

10

【1144】

このように構成した場合に、エンディング状態Aとエンディング状態Bとは、同一の状態（主制御基板M側でも副制御基板S側でも同一の状態であり、同一の演出が実行される）としてもよいし、異なる状態（主制御基板M側及び／または副制御基板S側で異なる状態であり、異なる演出が実行される）としてもよい。

【1145】

エンディング状態Aである状況で、一の有利区間における差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定数B（本例では、3600）よりも少ない第2の値（例えば、3300）に到達した場合には、エンディング状態Bが新たに開始しないよう構成してもよい。また、エンディング状態Bである状況で、有利区間開始時からの差数が所定数A（本例では、2400）よりも少ない第1の値（例えば、2100）に到達した場合には、エンディング状態Aが新たに開始しないよう構成してもよい。このように構成することで、一の契機で遊技者に付与される利益が高くなり過ぎないように構成することができる。

20

【1146】

エンディング状態Aである状況で、一の有利区間における差数が最も少ないタイミングを基準とした最大の差数が所定数B（本例では、3600）よりも少ない第2の値（例えば、3300）に到達した場合には、エンディング状態Bが新たに開始するよう構成してもよい。また、エンディング状態Bである状況で、有利区間開始時からの差数が所定数A（本例では、2400）よりも少ない第1の値（例えば、2100）に到達した場合には、エンディング状態Aが新たに開始するよう構成してもよい。

30

【1147】

<ATに関する構成>

なお、前述した一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値が大きくなり過ぎないようにするための構成は、一又は複数の構成を組み合わせることが可能であるし、AT中状態などの押し順ナビを実行可能なATに関する状態の構成はどのようなものとしても適用することが可能である。

【1148】

ATに関する状態の構成の概要として、以下のいずれの構成にも、前述した一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値が大きくなり過ぎないようにするための構成を適用することが可能である。なお、以下の構成は、複数組み合わせても問題ない。

40

（1）図96で詳述した、減少区間を有する。

（2）図96で詳述した、初当りに決定されたセット数分のAT中状態を実行する。

（3）図98で詳述した、複数のAT中状態を遷移可能にする。

（4）図102で詳述した、リミッタを設ける。

（5）図102で詳述した、ループ抽選を実行する。

（6）ATゲーム数上乘せ抽選を実行する。

（7）上乘せ特化状態を有する。

（8）図105で詳述した、1遊技で複数回のATゲーム数上乘せ抽選を実行する。

50

(9) 図 1 0 5 で詳述した、ループ抽選を実行する。

(1 0) 図 1 0 7 で詳述した、C Z を有する。

(1 1) 図 1 0 8 乃至 1 1 0 で詳述した、複数の A T ゲーム数上乘せ抽選テーブルを参照し得る。

(1 2) A T 中状態は、ゲーム数管理ではなく、獲得枚数で管理する。すなわち、決定されている獲得枚数分の遊技メダルを遊技者が獲得することで、A T 中状態が終了する。

(1 3) A T ゲーム数上乘せ抽選ではなく、A T 獲得枚数上乘せ抽選を実行し、当該決定された獲得枚数を獲得するまで A T 中状態が継続する。

(1 4) A T 中状態において、転落抽選を実行し、当該転落抽選に当選すると、A T 中状態が終了する。

(1 5) 上乘せ特化状態においては、一のテーブルのみを参照して A T ゲーム数上乘せ抽選を実行する。

【 1 1 4 9 】

<<< 第 4 実施形態 >>>

次に、第 4 実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。なお、第 4 実施形態のすべての構成は、他の実施形態に適用することが可能であり、他の実施形態のすべての構成は第 4 実施形態に適用可能である。

【 1 1 5 0 】

また、第 4 実施形態は、遊技メダルを用いる回胴式遊技機となっているが、第 4 実施形態にて詳述する構成のうち遊技メダルを用いない構成については、メダルレスの回胴式遊技機にも適用することができることを補足しておく。

【 1 1 5 1 】

第 4 実施形態においては、主に第 3 実施形態との相違点について、以下に詳述することとする。

【 1 1 5 2 】

図 1 1 1 は、第 4 実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。第 4 実施形態に係る回胴式遊技機は、R B 作動時 (R B 中) および S B 作動時 (S B 中) 以外の状態である役物未作動時 (ボーナス中以外の状態) の規定数が 3 枚、R B 作動中の規定数が 1 枚または 3 枚 (これについては後述) 、S B 作動時の規定数が 3 枚、左リール M 5 1 、中リール M 5 2 および右リール M 5 3 のコマ数はいずれも第 1 実施形態と同様の 2 0 コマ、入賞判定される有効ラインは、規定数 1 枚の場合も 3 枚の場合も「左リール M 5 1 下段、中リール M 5 2 中段、右リール M 5 3 下段」の 1 ラインとなっている。また、規定数が 3 枚のときの最大払出枚数は 1 3 枚で最小払出枚数は 1 枚であり、規定数が 1 枚のときの最大払出枚数は 1 5 枚で最小払出枚数も 1 5 枚である (入賞役と払出枚数との対応付けは後述) 。尚、規定数が 3 枚のときの獲得上限枚数は 1 3 枚であり、規定数が 1 枚のときの獲得上限枚数は 1 5 枚であり、規定数ごとに獲得上限枚数が異なるようにしているが、どの規定数でも同じ獲得上限枚数としてもよい。また、搭載している役物としては、1 種 B B が 5 個、1 種 B B 中に実行される R B が 2 個、S B が 1 個である。また、優先入賞順 (引き込み優先順) は、第 1 実施形態とは異なり「再遊技役 → ボーナス → 小役 (ベル、スイカ、等) 」となっている (第 1 実施形態は小役優先の停止制御である一方、第 4 実施形態はボーナス優先の停止制御) 。また、特に押し順によって遊技者にとって異なる利益が付与される押し順小役 (押し順役) が当選したときの引き込み制御についても第 1 実施形態と同様に枚数優先制御や個数優先制御を行っている。

【 1 1 5 3 】

図 1 1 2 は、第 4 実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リール M 5 1 、中リール M 5 2 および右リール M 5 3 のコマ数はいずれも 2 0 コマ (0 番 ~ 1 9 番) であり、図柄は「白セブン」、「赤セブン」、「バー」、「キャラ」、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ A」、「スイカ B」、「チェリー」、「ブランク」の 1 0 種類となっている。これらの図柄は、当選役を構成する図柄組み合わせに

10

20

30

40

50

含まれる図柄である。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

【1154】

図113は、第4実施形態における、回胴式遊技機のボーナス一覧である。第4実施形態では、入賞（それぞれのボーナスに対応付けられた図柄組み合わせが有効ライン上に停止表示されること）が作動条件であり、1種BB-A乃至1種BB-Eを有する1種BBと、入賞が作動条件であるRB-Aおよび入賞が作動条件とならずに連続作動する（RBの終了を条件に新たなRBが作動する）RB-Bを有するRBと、入賞が作動条件となるSBとを有している。これらのうち、SB以外の1種BBおよびRB-Aは、当選したゲームで入賞ができなくても、その当選状態を次ゲーム以降に持ち越し可能なボーナスであり、SBは当選したゲームで入賞しないと消滅する持ち越し不可能なボーナスである。

10

【1155】

5個の1種BBのうち、1種BB-A乃至1種BB-Dの4個が、第1種BBの実行時に、BB一般中（非RB-A中）→RB-A→BB一般中→RB-A・・・というように、BB一般中とRB-A中とを繰り返し実行する「JACIN抽選タイプ」（図では、「RB連続作動ではない」と表記され、で、残り1個の1種BB-Eが、第1種BBの実行中においては、RB-B→RB-B→・・・というように常にRB中となっている。換言すれば、1種BB-Eは、RB-Bを連続作動させる「オールJACINタイプ」（図では、「RB-Bが連続作動」と表記）となっている。また、1種BB-Aおよび1種BB-Bは、274枚を超える払出（遊技メダルの獲得）で終了となり、1種BB-Aおよび1種BB-Bは220枚を超える払出で終了となり、1種BB-Eは52枚を超える払出で終了となる。尚、「JACIN抽選タイプ」の1種BBにおいては、大別すると、RB-Aに移行する前（RB-Aの当選・入賞を待っている）状態のBB一般中と、BB中のRB-Aの状態とを繰り返しているが、BB一般中については、詳細には、BB一般中としては、RB-Aに当選していない状態である「BB一般中非内部」と、RB-Aに当選しているが入賞していない状態である「BB一般中内部」とを有し、BB中のRB-Aとしては、BB中のRB-Aにおいて抽選されるRB-Aが当選していない状態である「BB中シフト作動中非内部」と、BB中のRB-Aにおいて抽選されるRB-Aが当選している状態（RB-Aの当選が持ち越されている状態）である「BB中シフト作動中内部（単に、「RB-A内部中」ということもある）」とを有している。

20

30

【1156】

1種BB-Aとなる図柄組み合わせは「白セブン・赤セブン・スイカA」であり、左リールM51下段に2番の「白セブン」が停止し、中リールM52中段に13番の「赤セブン」が停止し、右リールM53下段に7番の「スイカA」が停止することで、1種BB-Aが入賞となる。ここで、右リールM53においては、7番の「スイカA」の2コマ上の9番に「白セブン」が配置されているため、見た目上は、左リールM51下段に「白セブン」、中リールM52中段に「赤セブン」、右リールM53上段に「白セブン」が表示され、右斜め上に「白セブン・赤セブン・白セブン」といったセブン図柄（7図柄）が一直線状に表示されることとなる。また、1種BB-Bとなる図柄組み合わせは「赤セブン・白セブン・スイカB」であり（右斜め上に「赤セブン・白セブン・赤セブン」が一直線上に表示される）、1種BB-Cとなる図柄組み合わせは「白セブン・白セブン・スイカA」であり（右斜め上に「白セブン・白セブン・白セブン」が一直線上に表示される）、1種BB-Dとなる図柄組み合わせは「赤セブン・赤セブン・スイカB」であり（右斜め上に「赤セブン・赤セブン・赤セブン」が一直線上に表示される）、1種BB-Eとなる図柄組み合わせは「赤セブン・赤セブン・スイカA」であり（右斜め上に「赤セブン・赤セブン・白セブン」が一直線上に表示される）、1種BB-Eとなる図柄組み合わせは「赤セブン・白セブン・スイカA」である（右斜め上に「赤セブン・白セブン・白セブン」が一直線上に表示される）。

40

【1157】

1種BB-Aの図柄組み合わせのうち、左リール51の「白セブン」、中リールM52

50

の「赤セブン」、右リールM53の「スイカA」については、それぞれのリールに一つずつしかないため、目押しを行わずに停止操作を行う（換言すれば、任意の操作手順で停止ボタンD40を操作する「適当押し（フリー打ち）」ともいう。）と、有効ライン上に、「白セブン」、「赤セブン」、「スイカA」の少なくとも1つが表示されないこともある（以後、単体では停止表示されないこともある図柄を「PB≠1の図柄」ということもある）ため、これらの1種BB-Aの図柄組み合わせは、適当押しでは入賞しない場合があり、確実に入賞させるためには、目押しによって停止表示させたい図柄を狙って停止させる必要がある。1種BB-B乃至1種BB-Eについても、これらのそれぞれの図柄組み合わせを構成する図柄については、PB≠1の図柄であるため、これらの1種BB-A乃至1種BB-Eのそれぞれの図柄組み合わせは、適当押しでは入賞しない場合があり、確実に入賞させるためには、目押しによって停止表示させたい図柄を狙って停止させる必要がある（このように、適当押しでは入賞しない場合がある図柄組み合わせを、「PB≠1の図柄組み合わせ」ということもある）。

10

【1158】

RB-Aは、1種BB-A乃至1種BB-D中に抽選されるボーナスである。このRB-Aの図柄組み合わせは、適当押しを行ったとしても、このRB-Aと再遊技役（リプレイ）とが同一ゲームで当選している（重複当選等）といった入賞を阻害する要因がない限り（第4実施形態に係るボーナス優先の停止制御の場合は、例えば、はずれ、小役等の当選時）、必ず入賞するようになっている（このように、必ず入賞する図柄組み合わせを、「PB=1の図柄組み合わせ」ということもある）。第4実施形態では、RB-Aが当選したゲームでは、必ず再遊技役も当選するようになっている。このため、RB-Aが当選したゲームでは、再遊技役の入賞が優先されて再遊技役が入賞するためRB-Aが入賞することがなく、その後のRB-Aの当選が持ち越されているゲームで（RB-A内部中のゲームで）、例えば当選番号41（図120参照）の「入賞-A1条件装置」等といった入賞を阻害する要因とならない当選役が当選した場合、換言すれば、RB-A内部中の小役が当選したゲームでは、ボーナスの入賞が優先されるためRB-Aが必ず入賞するようになっている。尚、以後において、「1種BB-Aの図柄組み合わせが入賞する」を、単に「1種BB-Aが入賞する」と称すこともあり、これについては、1種BB-B乃至1種BB-E、RB-A、SBについても同様とする。

20

【1159】

このRB-Aとなる図柄組み合わせとして、「白セブン・リプレイ・ベル」、「赤セブン・リプレイ・ベル」、「バー・リプレイ・ベル」、「ブランク・リプレイ・ベル」4個を有している。これらの図柄組み合わせのうち、中リールM52に対応した「リプレイ」は、図112に示すように、最大コマ数（本例では4コマ）おきに配置されており、適当押しを行ったとしても、必ず中リールM52中段に停止表示される図柄である（以後、単体で必ず停止表示される図柄を「PB=1の図柄」ということもある）。同様に、RB-Aの図柄組み合わせのうち、右リールM53に対応した「ベル」もPB=1の図柄である。一方、RB-Aの図柄組み合わせのうち、左リールM51に対応した「白セブン」、「赤セブン」、「バー」、「ブランク」については、それぞれが互いに最大コマ数よりも離れているため、「白セブン」、「赤セブン」、「バー」、「ブランク」のそれぞれの単体では、適当押しを行うと、左リールM51下段に表示されないこともある（以後、単体では停止表示されないこともある図柄を「PB≠1の図柄」ということもある）。しかしながら、左リールM51においては、2番に「白セブン」、ここから4コマおいた7番に「バー」、ここから4コマおいた12番に「赤セブン」、ここから4コマおいた17番に「ブランク」が配置されているため、左リールM51に対して目押しを行わずに停止操作を行ったとしても「白セブン」、「赤セブン」、「バー」、「ブランク」のいずれかが必ず左リールM51下段に表示されるようになっている。換言すれば、RB-Aの図柄組み合わせの一部を構成する図柄（入賞図柄として対応付けされた図柄）である左リールM51の「白セブン」、「赤セブン」、「バー」、「ブランク」の4つの図柄は、単体ではPB≠1の図柄であるが、これらの4つの図柄を最大コマ数おきにそれぞれ配置することで、

30

40

50

これらの4つの図柄のいずれかが必ず停止表示されるようになり、結果的に、これらの4つの図柄全体で $PB=1$ の図柄（合算で $PB=1$ の図柄）となっている。尚、 $RB-A$ の図柄組み合わせは、前述の通り「白セブン・リプレイ・ベル」、「赤セブン・リプレイ・ベル」、「バー・リプレイ・ベル」、「blank・リプレイ・ベル」のいずれかであり、これらのいずれかの図柄組み合わせが有効ライン上に停止表示された場合、見た目上はセブン図柄が一直線上に停止表示される1種BBの場合とは異なり、バラバラの図柄組み合わせが表示されて、見た目上は、 $RB-A$ が入賞していることが容易にわからないようになっている。

【1160】

第4実施形態の $RB-A$ は、概して、1種BB-A乃至1種BB-D（以後、単に「1種BB」ということもある）中のBB一般中かつ $RB-A$ の非内部中である「BB一般中非内部（図114では、「1種BB-A～D作動時のRB未作動時」と表記）」の状態で $RB-A$ が当選して「BB一般中内部」となり、その後 $RB-A$ の図柄組み合わせが表示されて「BB中シフト作動中非内部」となり、この「BB中シフト作動中非内部」に抽選される $RB-A$ に当選して「BB中シフト作動中内部（図114では、「1種BB作動時のRB-A作動時」と表記）」となるようになっている。すなわち、第4実施形態の1種BBにおける遊技の流れは、以下の（1）～（3）のとおりとなる。

（1）1種BB中の $RB-A$ 非内部中（BB一般中非内部）に $RB-A$ に当選して、1種BB中の $RB-A$ 内部中（BB一般中内部）となる。また、「BB一般中非内部」では、図135（3）に示すように、 RB ・再遊技・入賞（小役）が抽選対象となっており、入賞に当選することで規定数よりも多い遊技メダルの払出しを受けることが可能となっている一方、再遊技に当選した場合には、再遊技とともに必ず RB も当選している仕様となっているため（BB一般中非内部における $RB-A$ 当選時には必ず再遊技が重複して当選する仕様となっているため）、再遊技が入賞して $RB-A$ は入賞しない（これについては後述する）。また、「BB一般中内部」では、図135（4）に示すように、再遊技・入賞が抽選対象となっており、入賞に当選した場合は、ボーナス優先の停止制御でかつ $RB-A$ の図柄組み合わせが $PB=1$ であるため、 $RB-A$ が必ず入賞する。

（2）1種BB中の $RB-A$ 内部中（BB一般中内部）に $RB-A$ が入賞して、1種BB中の $RB-A$ 作動中かつ $RB-A$ 非内部中（BB中シフト作動中非内部）となる。この「BB中シフト作動中非内部」では、図135（5）に示すように、 RB ・入賞・はずれが抽選対象となっており、入賞に単独で当選することで規定数よりも多い遊技メダルの払出しを受けることが可能となっている。一方、「BB中シフト作動中非内部」に $RB-A$ に当選した場合（この場合は必ず入賞も重複して当選している）は、1種BB中の $RB-A$ 作動中の $RB-A$ 条件装置作動中（BB中シフト作動中内部）となり、小役が入賞する一方で $RB-A$ の当選が持ち越された状態となる。この「BB中シフト作動中内部」では、図135（6）に示すように、入賞・はずれが抽選対象となっており、入賞に当選することで規定数よりも多い遊技メダルの払出しを受けることができる。尚、図114に示すように、この「BB中シフト作動中内部」のときのみ規定数が1枚である（これ以外の状態では、規定数は3枚）。

（3）BB中の $RB-A$ の終了時に「BB中シフト作動中非内部」であった場合には、「BB一般中非内部」となる一方で、BB中の $RB-A$ の終了時に「BB中シフト作動中内部」であった場合には、「BB一般中内部」となり、前述の（1）又は（2）を繰り返す。

【1161】

このように、 $RB-A$ は、 $RB-A$ の図柄組み合わせが見た目上は容易に分かり難くなっているため、 $RB-B$ が連続作動する（図114では「1種BB作動時の $RB-B$ 作動時」と表記）1種BB-Eの仕様に比して、 RB の当選・入賞を遊技者に気づかれないまま RB の滞在ゲーム数を長くすることができる。この結果、1種BB-A乃至1種BB-Dであっても、 $RB-B$ を連続作動させる1種BB-Eと同様な感覚で遊技を行わせることができるとともに、1種BB-A乃至1種BB-Dの滞在ゲーム数を長くすることがで

10

20

30

40

50

きる。

【1162】

S Bは役物未作動時に抽選されるボーナスであり、このS Bとなる図柄組み合わせは「blank・blank・スイカB」であり、これらの図柄はそれぞれP B≠1の図柄であるため、これらの1種BB-A乃至1種BB-Eは、適当押しでは入賞しない場合があり、確実に入賞させるためには、目押しによって停止表示させたい図柄を狙って停止させる必要がある。また、S Bとなる図柄組み合わせのうち、左リールM51の17番の「blank」、中リールM52の8番の「blank」、右リールM53の12番の「スイカB」はそれぞれ、各リールに一つずつしかないとともに、それぞれの図柄において最大引き込みコマ数(4コマ)の範囲内に「赤セブン」、「白セブン」、「バー」といったボーナスに
10
対応付けられた図柄が配置されていない。このため、遊技者が、これらの「赤セブン」、「白セブン」、「バー」といったボーナスに対応付けられた図柄を目押しで狙い続けている状況だと、S Bとなる図柄組み合わせが停止表示されることがないようになっている。尚、S Bの「blank・blank・スイカB」という図柄組み合わせも、この図柄組み合わせが有効ライン上に表示された際においては、前述のR B-Aと同様に、バラバラの図柄組み合わせが表示されて、見た目上は、S Bが入賞していることが容易にわからないようになっている。

【1163】

このように、S Bの図柄組み合わせが見た目上は容易にわからないようになっていることから、S Bが入賞した場合であっても、S Bが入賞しなかった場合であっても、見た目上は、バラバラな出目が出ることとなって、S Bが入賞できなかったことが分かり難いS B入賞ができなかったことによる遊技者に与えるストレスを軽減することができる。
20

【1164】

図114乃至図118は、第4実施形態における図柄組み合わせ一覧である。第4実施形態における回胴式遊技機の規定数毎の図柄組み合わせは、これらの図114乃至図118に示す通りである。ここで、第4実施形態の1種BBは、1種BB-A乃至1種BB-Eの5種類あるが、図114等のように、これらを総括して「1種BB」と称することもある。図114乃至図118において、「規定数」とは上述のようにいわゆるベット数のことであり、図114乃至図118において「規定数及び遊技状態」の欄の「3枚」、「1枚」はそれぞれ、3枚賭けでの遊技、1枚賭けでの遊技の意味である。また、同欄において、「—」とあるのは、その規定数及び遊技状態では、その図柄組み合わせが表示されない(その図柄組み合わせに係る当選役が抽選の対象外)ことを意味する。さらに、同欄において「1」、「4」、「8」、「13」及び「15」等の数字は、その図柄組み合わせが入賞した際において払い出される遊技メダルを示し、換言すれば、その図柄組み合わせに係る当選役は、遊技メダルの払い出しを伴う小役を意味する。尚、図114乃至図118において、省略する当選番号に係る図柄組み合わせ等については、「・」と表記する。また、図114乃至図116の枠囲み部分は、図柄を比較する際を目印として付記しているものである(これについては後述する)。
30

【1165】

図119及び図120は、第4実施形態における条件装置一覧である。これらの図119及び図120においては、図10と同様に、条件装置番号を当選番号と称している。第4実施形態における回胴式遊技機の条件装置については、図119及び図120に示す通りである。これらの図119及び図120において、「構成要素」とは、その条件装置を構成する役(条件装置)を示しており、例えば、「再遊技・入賞条件装置」の当選番号41の「入賞-A1条件装置」では、その構成要素は、入賞01、入賞09~12、入賞25の6つであり、これらの役が重複当選していることを示している。また、図119及び図120において、「通称」とは、それぞれの条件装置の役割等を分かりやすくするために付したものである。「再遊技・入賞条件装置」に係る当選番号0および当選番号1の通称「はずれ」、通称「リプレイ」はそのままの意味である。「再遊技・入賞条件装置」に係る当選番号2の通称「ベルリプレイ」は、「ベル」が左リールM51上段、中リールM
40
50

5 2 中段、右リール M 5 3 上段又は中段に停止し、見た目上は、「ベル」が小 V 字型または L 字型に停止するリプレイであることを意味する。「再遊技・入賞条件装置」に係る当選番号 3 及び当選番号 4 の通称「確定チェリー」は、例えば、「チェリー」が右下に一直線に停止し得ることで、ボーナスが確定したことを出目で示すリプレイであることを意味する（図 1 2 3 に示すように、当選番号 3 の再遊技 - C 1 は 1 種 B B - A が必ず重複当選し、当選番号 4 の再遊技 - C 2 は 1 種 B B - D が必ず重複当選する）。当選番号 5 の通称「斜めキャラ or 中チェ」は、「キャラ」が斜めに揃うかあるいは左リール M 5 1 中段にチェリーが停止し得ることで、遊技者にボーナスが確定したことを出目で示すリプレイであることを意味する（図 1 2 3 に示すように、当選番号 5 の再遊技 - D は 1 種 B B - A が必ず重複当選する）。「再遊技・入賞条件装置」に係る当選番号 8 乃至当選番号 10 の通称「左キャラリプレイ」・「中キャラリプレイ」・「右キャラリプレイ」はそれぞれ、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3 に「キャラ」が停止し得るリプレイであることを意味する。「再遊技・入賞条件装置」に係る当選番号 11 乃至当選番号 22 の通称「ボーナス重複リプレイ」は、「キャラ」揃いや中段に「チェリー」が停止したというようなインパクトのある出目ではないが、ボーナスと重複しているリプレイを意味する。「再遊技・入賞条件装置」に係る当選番号 23 乃至当選番号 29 の通称「チャンス目」は、ボーナスが当選していることを示唆する出目が表示され得るリプレイであることを意味する。「再遊技・入賞条件装置」に係る当選番号 30 乃至当選番号 35 の通称「フェイク」は、「キャラ図柄」がテンパイはするものの揃うことがないリプレイであることを意味する一方、「再遊技・入賞条件装置」に係る当選番号 36 及び当選番号 37 の通称「キャラ」は、「キャラ」が揃い得るリプレイであることを意味する。「再遊技・入賞条件装置」に係る当選番号 38 及び当選番号 39 の通称「内部リプレイ」は、ボーナス内部中に抽選されるリプレイを意味し、「再遊技・入賞条件装置」に係る当選番号 40 の通称「B B 中リプレイ」はボーナス中も抽選されるリプレイを意味する。「再遊技・入賞条件装置」に係る当選番号 41 乃至当選番号 70 の通称「押し順 4 枚 A」乃至通称「押し順 4 枚 C」は、入賞することで 4 枚の払出のある押し順小役であることを意味し、「再遊技・入賞条件装置」に係る当選番号 71 及び当選番号 72 の通称「共通ベル A」及び通称「共通ベル B」は、押し順に拘わらず入賞する小役を意味する。「再遊技・入賞条件装置」に係る当選番号 75 乃至当選番号 78 の通称「S B 中 4 枚」・「S B 中 1 枚」はそれぞれ、S B 中の入賞により 4 枚の払出のある小役、S B 中の入賞により 1 枚の払出のある小役を意味し、「再遊技・入賞条件装置」に係る当選番号 79 の通称「R B 中ベル」は、R B - A 中に当選する小役であることを意味する。

10

20

30

40

50

【1 1 6 6】

図 1 2 1 及び図 1 2 2 は、第 4 実施形態における、R T 状態遷移図である。第 4 実施形態においては、「非 R T」～「R T 5」および「R B 作動時」の 7 つの R T 状態が存在しており、図 1 2 2 中の矢印に示される条件を満たすことによって R T 状態が移行することとなる。R T 状態の具体的な移行例としては、R A M 初期化が実行された場合に「非 R T」に移行する。R T 状態が「非 R T」であるときに、1 種 B B - A 乃至 1 種 B B - D 条件装置（以後、単に「ボーナス条件装置」ということもあり、「ボーナス条件装置」に係る図柄組み合わせを単に「ボーナスに係る図柄組み合わせ」ということもある）のいずれかが作動した場合（ボーナス条件装置に当選したゲームでボーナスに係る図柄組み合わせが停止表示しなかった場合は「R T 3」に移行し、1 種 B B - E 条件装置が作動した場合（1 種 B B - E 条件装置に当選したゲームで 1 種 B B - E に係る図柄組み合わせが停止表示しなかった場合は「R T 4」に移行する。また、1 種 B B - A 乃至 1 種 B B - D 条件装置のいずれかの作動が終了（ボーナスが終了）したときは「R T 1」に移行し、R T 状態が「R T 1」であるときに、1 種 B B - A 乃至 1 種 B B - D 条件装置のいずれかが作動した場合は「R T 3」に移行し、1 種 B B - E 条件装置が作動した場合は「R T 4」に移行し、「R T 1」で 1 5 0 回の遊技の結果が得られた場合（1 5 0 ゲームが終了した場合）は「非 R T」に移行する。一方、1 種 B B - E の作動が終了（ボーナスが終了）した場合は「R T 2」に移行する。R T 状態が「R T 2」であるときに、1 種 B B - A 乃至 1 種

BB - D条件装置のいずれかが作動した場合は「RT3」に移行し、1種BB - E条件装置が作動した場合は「RT4」に移行し、「RT1」で50回の遊技の結果が得られた場合（50ゲームが終了した場合）は「非RT」に移行する。また、RT状態が「RT3」であるときに、ボーナスに係る図柄組み合わせのいずれかが表示された場合（ボーナス条件装置に当選しているゲーム（ボーナス条件装置に当選したゲームも含む）でボーナスに係る図柄組み合わせが停止表示した場合）は「RT5」に移行し、RT状態が「RT4」であるときに、1種BB - Eの図柄組み合わせ（図121では「1種BB - E作動図柄」と表記され、以後、このようにいうこともある。）が表示された場合（ボーナスが入賞した場合）は「RB作動時」に移行する。また、「RT5」には、ボーナスに係る図柄組み合わせ（図121では「1種BB - A作動図柄乃至1種BB - D作動図柄」と表記され、以後、このようにいうこともある。）のいずれかが表示された場合（ボーナスが入賞した場合）の他、RB - Aの作動が終了した場合も移行する。RT状態が「RT5」であるときに、1種BB - A乃至1種BB - Dのいずれかの作動が終了した場合は「RT1」に移行し、RB - Aの図柄組み合わせ（図121では「RB - A作動図柄」と表記され、以後、このようにいうこともある。）が表示された場合は「RB作動時」に移行する。RT状態が「RB作動時」であるときに、1種BB - Eの作動が終了した場合は「RT2」に移行し、RB - Aの作動が終了した場合は「RT5」に移行する。

10

【1167】

図123乃至図135は、第4実施形態における、はずれ、小役、再遊技役、ボーナス（1種BB、RB、SB）に関する抽選確率（内部抽選データ）を示す一覧であり、図136は、押し順小役等の停止制御を示す図である。ここで、図123乃至図134においては、各当選番号の当選確率を示し、図135においては、はずれ、小役（図では「入賞」と表記）、再遊技役、ボーナスの合算値を示している。また、図123乃至図125は、RT状態が「非RT」でかつボーナス未作動時である通常時の各種抽選確率を図示し、図126乃至図128は、RT状態が「非RT」でかつSB作動中の各種抽選確率を示し、図129乃至図131は、RT状態が「RT5」でかつ前述のBB一般中非内部時の各種抽選確率を示し、図132乃至図134は、RT状態が「RT5」でかつ前述の「BB一般中内部」時の各種抽選確率を示している。また、図135は、図123乃至図134で示した状態の他、前述の「BB中シフト作動中非内部」時と、「BB中シフト作動中内部」時と（RT状態はいずれも「RB作動時」）における各種合算値をも示している。尚、各種抽選確率については、図123乃至図135に示すものの他、例えば、RT状態が「RT1」または「RT2」でかつ通常時、RT状態が「RT1」または「RT2」でかつSB作動中、RT状態が「RT3」でかつ1種BB - A条件装置乃至1種BB - D条件装置作動中（ボーナス内部中）、RT状態が「RT4」でかつ1種BB - E条件装置作動中（ボーナス内部中）、1種BB - E作動時RB - B作動中（BB中連続作動中）等のものがあるが、これらについては、その図示及び説明を省略する。

20

30

【1168】

第4実施形態における回胴式遊技機における各種抽選確率については、図123乃至図135に示す通りである。これらの図123乃至図134において、「入賞再遊技」とは、抽選対象となる小役や再遊技役を示し、「ボーナス条件装置」とは、抽選対象となるボーナスが1種BB - A乃至1種BB - E、SB、RB - Aのいずれかであることを示している。また、「再遊技 - C1」の横に「1種BB - A」とあるのは、「再遊技 - C1」と「1種BB - A」とが同時に決定されている（重複抽選されている）ことを示すというように、「入賞再遊技」の欄と「ボーナス条件装置」との欄に同時に併記されているものは、「入賞再遊技」の欄に記載された小役または再遊技役と「ボーナス条件装置」との欄に記載されたボーナスとが同一ゲームで成立していることを示す。また、「抽選」とは、「入賞再遊技」の欄に記載された小役または再遊技役と「ボーナス条件装置」との欄に記載されたボーナスとが抽選対象になっているか否かを示しており、「抽選」の欄の「○」は抽選対象であることを示し、「×」は抽選対象でないことを示している。また、「有利区間移行」とは、「入賞再遊技」の欄に記載された小役または再遊技役および「ボーナス条

40

50

件装置」との欄に記載されたボーナスが有利区間に移行する契機となるものか否かを示している。また、「設定1」とは、設定1に係る置数（乱数分母は「65536」）を示しており、例えば、SBの置数は「13582」であるため、SBの当選確率は、約1/5である（13582/65536 4.8）。図135において、「種別」とは、当選役の種別を示しており、「1種BB」は1種BB-A乃至1種BB-Eの全てを総括していることを示し、「RB」はRB-Aの略称を意味し、「入賞」は前述のように全ての「小役」を意味する。

【1169】

第4実施形態では、非RTと、RT1およびRT2との再遊技の置数の合算値は同一となっている（図135に示す非RTの再遊技の置数の合算値である「8978」）が、抽選対象となる再遊技やいずれかの再遊技の置数が異なっている。具体的には、非RTとRT1とは、抽選対象となる再遊技が同一である一方、非RTの再遊技-Aの置数は「6078」である（図126参照）のに対し、RT1の再遊技-Aの置数は「6077」であり（不図示）、非RTの再遊技-Uの置数は「4」であるのに対し、RT1の再遊技-Uの置数は「5」となっている（不図示）。また、RT2は、非RTおよびRT1では抽選対象とはなっていない再遊技-P2（図119に示す通称「フェイク」）と、再遊技-Q及び再遊技-R（図119に示す通称「キャラ」）とが抽選対象として追加されており、RT2における再遊技-A、再遊技-P2、再遊技-Q、再遊技-Rの再遊技の置数はそれぞれ「2627」、「3385」、「33」、「33」である（不図示）。このRT2では、非RTおよびRT1の再遊技の置数の合算値と同じとするため、再遊技-Aの置数を削った分を再遊技-P2、再遊技-Q、再遊技-Rのそれぞれの再遊技の置数に振り分けている。第4実施形態では、「キャラ・キャラ・キャラ」が表示される（通称「キャラ」）再遊技-Qおよび再遊技-Pについては、RT2のときにのみ抽選対象となっている。RT2は、1種BB-Eが終了した後に移行するRT状態であり、このRT2においては、他のRT状態に比べて、通称「キャラ」の当選確率が高くなっている（RT2は、通称「キャラ」が他のRTに比べて高確率で当選する高確区間となっている）。

【1170】

RT3およびRT4の再遊技の置数の合算値はともに、非RT、RT1、RT2よりも多い「21000」である（不図示）。RT3の再遊技-Aの置数は「3100」である（不図示）一方、非RT、RT1、RT2では抽選対象となっていない再遊技-B、再遊技-S、再遊技-Tが抽選対象として追加されており、その置数はそれぞれ「2000」、「12000」、「1000」である（不図示）。また、RT4の再遊技-Aの再遊技の置数は「3100」である（不図示）一方、非RT、RT1、RT2では抽選対象となっていない再遊技-B、再遊技-Sが抽選対象として追加されており、その置数はそれぞれ「2000」、「13000」である（不図示）。RT3は、1種BB-A条件装置乃至1種BB-D条件装置のいずれかが作動したことで移行するRT状態、換言すれば、1種BB-A乃至1種BB-Dのいずれかの内部中RT状態であり、RT4は、1種BB-E条件装置が作動したこと移行するRT状態、換言すれば、1種BB-Eの内部中RTである。これらの内部中RTは、非RT、RT1、RT2よりも再遊技の当選確率が高い内部中高RTとなっている。

【1171】

RT5の再遊技の置数の合算値は、RT3およびRT4よりも多い「22568」となっている（図129および図130参照）。RT5では、再遊技-A乃至再遊技-Uが抽選対象となっていない代わりに、置数が「22568」の再遊技-Uのみが抽選対象となっていると同時に、再遊技-UとRB-Aとが必ず重複当選するようになっている。RT5は、1種BB-A作動図柄乃至1種BB-D作動図柄が表示されたとき、または、RB-Aの作動が終了したときに移行するRT状態、換言すれば、前述のBB一般中非内部のRT状態であり、非RT、RT1、RT2よりも再遊技の当選確率が高い内部中高RTとなっている。このRT5では、RB-Aが当選した場合は、必ず再遊技-Uも同時に当選しているため（図130参照）、RB-Aの当選ゲームでは、必ず再遊技-Uが入賞し、

R B - Aが入賞することはない（これについては後述する）。尚、R T状態がR B作動時においては、図135の（5）および（6）に示すように、再遊技の置数が「0」、換言すれば、R B作動時においては、再遊技が抽選対象とはなっていない。

【1172】

第4実施形態における回胴式遊技機における押し順小役およびS B中の小役の停止制御は、図136に示す通りである。この図136において「制御関連」には、停止制御について記載されている。この「制御関連」に係る「左1st」とは、左リールM51、中リールM52、右リールM53の順（いわゆる左中右の順に停止ボタンD40を押下する順押しの押し順）又は、左リールM51、右リールM53、中リールM52の順（左右中の順に停止ボタンD40を押下する挟み押し（挟み打ち）の押し順）のいずれか、換言すれば、左リールM51に対応した停止ボタンD40を最初に押下する打順組み合わせを意味する。また、「制御関連」に係る「中1st」とは、中リールM52、左リールM51、右リールM53の順（中左右の順に停止ボタンD40を押下する中順押しの押し順）又は、中リールM52、右リールM53、左リールM51の順（中右左の順に停止ボタンD40を押下する中挟み押しの押し順）のいずれか、換言すれば、中リールM52に対応した停止ボタンD40を最初に押下する打順組み合わせを意味する。また、「制御関連」に係る「右1st」とは、右リールM53、左リールM51、中リールM52の順（右左中の順に停止ボタンD40を押下する逆挟み押しの押し順）又は、右リールM53、中リールM52、左リールM51の順（右中左の順に停止ボタンD40を押下する逆押しの押し順）のいずれか、換言すれば、右リールM53に対応した停止ボタンD40を最初に押下する打順組み合わせを意味する。

10

20

【1173】

当選番号41の「入賞 - A1条件装置」における「制御関連」の欄に記載されている「左1st：入賞01（PB=1）」とは、当選番号41に係る「入賞 - A1条件装置」が当選した場合、左1stの押し順で停止ボタンD40を停止すると、枚数優先制御により、PB=1でかつ4枚の払出のある入賞01に係る図柄組み合わせ（入賞01入賞図柄）を優先して引き込む（優先して停止させる）ことを意味する。すなわち、図115に示すように、入賞01入賞図柄としては、153番から156番までの図柄組み合わせである「白セブン・ベル・ベル」、「赤セブン・ベル・ベル」、「バー・ベル・ベル」、「blank・ベル・ベル」であり（以後、これらの左リールM51に対応する複数の図柄を「白セブン／赤セブン／バー／blank」と総括的に称することもある。）、これらの左リールM51の「白セブン／赤セブン／バー／blank」は、前述のように、合算でPB=1の図柄であり、中リールM52、右リールM53に対応する「ベル」は、PB=1の図柄であるため、適当押ししても（停止ボタンD40に対する押下タイミングに拘わらず）、「白セブン／赤セブン／バー／blank・ベル・ベル」のいずれかが必ず停止することとなる。これについては、「入賞03」、「入賞05」、「入賞07」等についても同様である。

30

【1174】

当選番号41の「入賞 - A1条件装置」における「制御関連」の欄に記載されている「中1st：入賞09～12（PB≠1）」とは、当選番号41に係る「入賞 - A1条件装置」が当選した場合、中1stの押し順で停止ボタンD40を停止すると、個数優先制御により、PB≠1でかつ1枚の払出のある入賞09～入賞12のいずれかに係る図柄組み合わせ（入賞09入賞図柄～入賞12入賞図柄のいずれか）を優先して引き込むことを意味する。すなわち、図116に示すように、入賞09に係る図柄組み合わせは、例えば、178番の「白セブン・白セブン・白セブン」であり、中リールM52、右リールM53の「白セブン」はPB≠1の図柄であるため、停止ボタンD40の押下タイミングによっては、有効ライン上に停止しない。具体的には、中リールM52の場合、中リールM52中段に、図112における14番から18番までの範囲の図柄が位置したタイミングで停止ボタンD40を押下すれば、中リールM52に「白セブン」が停止するが、これ以外のタイミングだと、中リールM52に「白セブン」が停止しない（取りこぼす）。同様に、

40

50

当選番号４１の「入賞 - A 1 条件装置」における「制御関連」の欄に記載されている「右 1 s t : 入賞 1 0 ~ 1 2、2 5 (P B ≠ 1)」とは、当選番号４１に係る「入賞 - A 1 条件装置」が当選した場合、右 1 s t の押し順で停止ボタン D 4 0 を停止すると、個数優先制御により、P B ≠ 1 でかつ 1 枚の払出のある入賞 1 0 ~ 入賞 1 2、入賞 2 5 のいずれかに係る図柄組み合わせ（入賞 0 9 入賞図柄 ~ 入賞 1 2 入賞図柄のいずれか）を優先して引き込むことを意味する。

【 1 1 7 5 】

このように、当選番号４１の「入賞 - A 1 条件装置」に当選した場合には、正解押し順（正解打順）である左 1 s t の押し順で停止ボタン D 4 0 を停止すると、入賞 0 1 入賞図柄が必ず有効ライン上に停止して、規定数の 3 枚よりも多い 4 枚の遊技メダルの払出しを得ることができる。不正解押し順（不正解打順）である中 1 s t 又は右 1 s t の押し順で停止ボタン D 4 0 を停止すると、停止ボタン D 4 0 の押下タイミングによっては、入賞 0 9 入賞図柄 ~ 入賞 1 2 入賞図柄、入賞 2 5 入賞図柄のいずれかが停止して、規定数の 3 枚よりも少ない 1 枚（以後、「こぼし 1 枚」ということもある）の遊技メダルの払出しを受けることがある一方、入賞 0 9 入賞図柄 ~ 入賞 1 2 入賞図柄、入賞 2 5 入賞図柄のいずれも停止せずに、遊技メダルの払出しを受けることができないこともある。尚、当選番号 5 3 乃至当選番号 6 4 については、入賞 - B 1 条件装置は入賞 - A 1 条件装置と同じであり、入賞 - B 2 条件装置は入賞 - A 2 条件装置と同じであり、・・・入賞 - B 1 1 条件装置は入賞 - A 1 1 条件装置と同じであり、入賞 - B 1 2 条件装置は入賞 - A 1 2 条件装置と同じであるということの意味する。また、当選番号 6 5 乃至当選番号 7 0 に係る「制御関連」の記載については、当選番号 4 1 に係る「制御関連」にて説明した内容と同様であるので、その説明は省略する。

【 1 1 7 6 】

次に、正解打順にて優先的に入賞する小役である入賞 0 1、入賞 0 3、入賞 0 5、入賞 0 7 に係る図柄組み合わせと、ボーナスに係る図柄組み合わせとの関係を説明する。まず、説明の便宜上、1 種 B B - A 乃至 1 種 B B - E に係る図柄組み合わせと、入賞 0 1、入賞 0 3、入賞 0 5、入賞 0 7 に係る図柄組み合わせ（全ての図柄組み合わせではなく、説明上必要なもののみ抜粋）とを以下に列挙する（図 1 1 3、図 1 1 4 の枠囲み部分、図 1 1 6 の枠囲みも併せて参照）。また、以下の列挙した例では、例えば、「白セブン・赤セブン・スイカ A」のように、有効ライン上に停止する図柄を、右リール M 5 1 に係る左図柄、中リール M 5 2 に係る中図柄、左リール M 5 3 に係る右図柄の順に記載している（他の記載も同様）。

< ボーナスに係る図柄組み合わせ >

- （ 1 種 B B - A ） 「 白セブン・赤セブン・スイカ A 」
- （ 1 種 B B - B ） 「 赤セブン・白セブン・スイカ B 」
- （ 1 種 B B - C ） 「 白セブン・白セブン・スイカ A 」
- （ 1 種 B B - D ） 「 赤セブン・赤セブン・スイカ B 」
- （ 1 種 B B - E ） 「 赤セブン・赤セブン・スイカ A 」

< 入賞 0 1 に係る図柄組み合わせ（一部抜粋） >

- （ 1 ） 「 白セブン・ベル・ベル 」
- （ 2 ） 「 赤セブン・ベル・ベル 」
- （ 3 ） 「 バー ・ベル・ベル 」

< 入賞 0 3 に係る図柄組み合わせ（一部抜粋） >

- （ 4 ） 「 白セブン・リプレイ・ブランク 」
- （ 5 ） 「 赤セブン・リプレイ・ブランク 」
- （ 6 ） 「 バー ・リプレイ・ブランク 」

< 入賞 0 5 に係る図柄組み合わせ（一部抜粋） >

- （ 7 ） 「 ベル・白セブン・ベル 」
- （ 8 ） 「 ベル・赤セブン・ベル 」
- （ 9 ） 「 ベル・ バー ・ベル 」

<入賞 0 7に係る図柄組み合わせ（一部抜粋）>

（１０）「リプレイ・ベル・スイカ A」

（１１）「リプレイ・ベル・スイカ B」

これらの列挙した図柄組み合わせを見てもわかるように、入賞 0 1 および入賞 0 3 の図柄組み合わせとしては、左図柄が、１種 BB - A および １種 BB - C の左図柄と共通の「白セブン」である上記（１）および（４）と、左図柄が、１種 BB - B、１種 BB - D、１種 BB - E の左図柄と共通の「赤セブン」である上記（２）および（５）と、左図柄が、ボーナスを構成するいずれの図柄にも含まれていないとともに、図 1 1 2 に示すように「白セブン」及び「赤セブン」に対して 5 コマ離れて配置された「バー」（この「バー」を有効ラインに対する引き込み範囲内に目押した場合、「白セブン」や「赤セブン」が有効ラインに停止することがない）である上記（３）および（６）とを有している。また、入賞 0 5 に係る図柄組み合わせとしては、中図柄が、１種 BB - B および １種 BB - C の左図柄と共通の「白セブン」である上記（７）と、中図柄が、１種 BB - A、１種 BB - D、１種 BB - E の左図柄と共通の「赤セブン」である上記（８）と、中図柄が、ボーナスを構成するいずれの図柄にも含まれていないとともに、図 1 1 2 に示すように「白セブン」及び「赤セブン」に対して 5 コマ離れて配置された「バー」である上記（９）とを有している。また、入賞 0 7 に係る図柄組み合わせとしては、右図柄が、１種 BB - A、１種 BB - C、１種 BB - E の右図柄と共通の「スイカ A」である上記（１０）と、右図柄が、１種 BB - B および １種 BB - D の右図柄と共通の「スイカ B」である上記（１１）とを有している。

【１１７７】

図 1 3 7 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における遊技の流れを説明する遊技フローを模式的に示す図である。第 4 実施形態では、演出上の（副制御基板 S 側の）遊技状態として、<通常時>、<ボーナス>、A T 中状態が次回ボーナス当選まで（ボーナスに当選した遊技まで）継続する<無限 A T>、A T 中状態開始から所定ゲーム数を経過したことを条件に終了する<有限 A T>を有しており、例えば、<有限 A T>であれば、図 1 3 8 に示すように、演出表示装置 S 4 0 に「アニマルラッシュ中！！！！」と表示するといったように、演出表示装置 S 4 0 を介して遊技者に滞在している遊技状態を知らせるようになっている。

【１１７８】

<通常時>は、１種 BB - A 乃至 １種 BB - E のいずれもが当選していないとき（ボーナス非内部中）、１種 BB - A 乃至 １種 BB - E のいずれかが当選したとき（ボーナス内部中）、S B が当選したとき、S B 中（S B 作動中）のときのいずれかのときに滞在する演出上の遊技状態であり、小役、再遊技、ボーナスが当選したことを示唆する演出等が行われ、１種 BB - A 乃至 １種 BB - E が入賞した時に<ボーナス>に移行する。

【１１７９】

また、<通常時>において、S B が当選したゲームでは、S B が入賞すれば、その次ゲームが S B 中となる。一方、S B が当選しなかったゲームにおいて、S B が入賞しなかった場合には S B が消滅し、その次ゲームはボーナス非内部中（通常状態）となる。図 1 3 5 の（２）に示すように、S B 中の入賞（小役）の置数の合算値は、図 1 3 5 の（１）に示す通常時の入賞（小役）の置数の合算値「４２９６８」よりも多い「４２９７２」であるため、S B 中は通常よりも小役の当選確率が高い有利な状態といえる。一方で、S B 中に抽選対象となる小役は、以下の（１）乃至（５）である（図 1 1 4 乃至図 1 1 8、図 1 2 0、図 1 2 8 参照）。

（１）４枚の払出しのある通称「共通ベル A」（ボーナス重複有、置数「４」）

（２）４枚の払出しのある通称「チェリー」（ボーナス重複有、置数「４３」）

（３）８枚の払出しのある通称「スイカ」（ボーナス重複有、置数「１９」）

（４）４枚の払出しのある通称「S B 中４枚」（ボーナス重複無、置数「１０３０１」）

（５）１枚の払出しのある通称「S B 中１枚」（ボーナス重複無、置数は「３２６０５」

）

S B 中において、規定数よりも払出しの多い小役は (1) ~ (4) であり、その置数の合算は「1 0 3 6 7」で、約 2 / 1 2 の当選確率である一方、規定数よりも払出しの少ない小役は (5) であり、その置数は「3 2 6 0 5」で、約 6 / 1 2 の当選確率である。すなわち、S B 中においては、約 2 / 1 2 (約 1 / 2) が規定数よりも払出しの少ない小役であり、約 2 / 1 2 (約 1 / 6)、約 4 / 1 2 (約 1 / 3) が払出しの無いその他の再遊技やボーナスとなっている (これらをまとめた下記 (A) 乃至 (C) も併せて参照)。したがって、S B 中に規定数 3 で遊技を行った場合、S B 中の遊技における遊技メダルの増減は以下の通りとなり、S B 中の遊技における遊技メダルの獲得期待値は、規定数 3 未満となるため、S B については、遊技メダルの獲得期待値がマイナスとなるボーナスといえる。

10

(A) 約 1 / 2 で遊技メダルが減る (規定数 3 に対して 1 枚の払出し)。

(B) 約 1 / 6 で遊技メダルが増える (規定数 3 に対して 4 枚又は 8 枚の払出し)。

(C) 約 1 / 3 で遊技メダルが (A) のときよりも減る (規定数 3 に対して払出しが 0)。

【1 1 8 0】

このように、ボーナスとして、遊技メダルが減る可能性があるとともに、当選した遊技で入賞しないと消滅する S B を設けたことで、S B が当選した場合において、遊技メダルが増える可能性に賭けるべく S B を入賞させる遊技方法、あるいは、減る可能性があることを考慮してあえて S B を入賞させないという遊技方法のいずれかを遊技者が選択することができ、多様な遊技性を提供することができる。尚、第 4 実施形態では、遊技メダルの期待値がマイナスとなるボーナスとして S B を設けたが、これに代えて、1 種 B B - A 等のいわゆるビックボーナスや、R B - A 等のいわゆるレギュラーボーナスを、遊技メダルの期待値がマイナスとなるボーナスとして設けるようにしても良いし、ビックボーナス及び S B、あるいはレギュラーボーナス及び S B を遊技メダルの期待値がマイナスとなるボーナスとして設けるというようにしても良く、要は、複数種類のボーナス (ビックボーナス、レギュラーボーナス、S B) の少なくとも 1 つを遊技メダルの期待値がマイナスとなるボーナスとして設けるようにすれば良い。

20

【1 1 8 1】

<ボーナス>においては、斜め上に「白セブン・赤セブン・白セブン」が停止する 1 種 B B - A および斜め上に「赤セブン・白セブン・赤セブン」が停止する 1 種 B B - B は、「ハイパービッグボーナス」として扱われ、これらのボーナスが当選することによって、演出表示装置 S 4 0 に「ボーナス確定」を表示する等の各種演出が行われ、これらのボーナスのいずれかが入賞すると「ハイパービッグボーナス」を表示する等の各種演出が行われる。同様に、斜め上に「赤セブン・赤セブン・赤セブン」が停止する 1 種 B B - C および斜め上に「白セブン・白セブン・白セブン」が停止する 1 種 B B - D は「ノーマルビッグボーナス」として扱われ、斜め上に「赤セブン・赤セブン・白セブン」が停止する 1 種 B B - E は「レギュラーボーナス」として取り扱われて、これらのボーナスの当選や入賞に応じた各種演出が行われる。

30

【1 1 8 2】

また、<ボーナス>の「ハイパービッグボーナス」や「ノーマルビッグボーナス」が入賞した次ゲーム以降のいずれかのゲームで R B - A が当選した場合 (B B 一般中非内部に R B - A に当選した場合)、図 1 3 0 に示すように、同時に再遊技 (図 1 3 0 における再遊技 - U) が重複して当選しているとともに、優先入賞順が「再遊技役→ボーナス→小役」となっているため、必ず再遊技が入賞し、R B - A が入賞することはない。R B - A が当選したゲームの次ゲーム以降は (B B 一般中内部では)、図 1 3 5 の (4) に示すように、小役 (規定数よりも多い遊技メダルの払出しのある小役) および再遊技のみしか抽選対象になっていない。この B B 一般中内部の状況で再遊技に当選した場合には、再遊技が必ず入賞するため、R B - A が入賞することはない。一方、B B 一般中内部の状況で小役 (規定数よりも多い遊技メダルの払出しのある小役) に当選した場合 (B B 一般中内部のいずれかのゲームで小役に当選した場合)、R B - A となる図柄組み合わせに係るそれぞ

40

50

れの図柄は、前述のように $PB = 1$ であるとともに、優先入賞順が「再遊技役→ボーナス→小役」となっているため（ボーナス優先の停止制御となっているため）、適当押ししたとしても、 $RB - A$ が必ず入賞することとなる。その後、 $RB - A$ 、小役（規定数よりも多い遊技メダルの払出しのある小役）およびはずれのみが抽選対象となっている BB 中シフト作動中非内部（図 135 の（5）参照）と、小役（規定数よりも多い遊技メダルの払出しのある小役）およびはずれのみが抽選対象となっている BB 中シフト作動中内部（図 135 の（6）参照）とを経て、 BB 一般中非内部に戻る。

【1183】

このように、 BB 一般中内部において、 $RB - A$ の入賞を阻害する当選役（再遊技）以外の当選役（例えば、はずれ、小役等）が当選した場合には、適当押ししたとしても、 $RB - A$ が必ず入賞するように構成されているため、目押しが苦手な遊技者であっても、簡単かつ迅速に $RB - A$ を入賞させることができる。

10

【1184】

第 4 実施形態では、ボーナスの終了後は、所定ゲーム数で終了する＜有限 AT ＞に移行する。具体的には、「ハイパービッグボーナス」および「ノーマルビッグボーナス」の終了後は、 M ゲーム（例えば、150 ゲーム）の AT 、換言すれば、上限ゲーム数が M ゲームに固定された AT が実行される。また、「レギュラーボーナス」の終了後は $N \sim M$ ゲーム（例えば、50 ゲーム～150 ゲーム）の AT 、換言すれば、 M ゲームを上限とした変動ゲーム数の AT が実行される。この＜有限 AT ＞に滞在しているときにおいて、 AT 残りゲーム数が N ゲーム以上（例えば、51 ゲーム）残っている状態で、「レギュラーボ

20

【1185】

また、「ハイパービッグボーナス」の当選時または入賞時に実行された所定のフリーズ抽選に当選することで、「ハイパービッグボーナス」が入賞した際に（「白セブン・赤セブン・白セブン」または「赤セブン・白セブン・赤セブン」が停止した際に）、フリーズが発生した場合、あるいは、＜有限 AT ＞に滞在しているときに、当選番号 6 の「キャラ」が当選して「キャラ・キャラ・キャラ」が一直線上に停止した場合（「キャラ」が揃った場合）のいずれかを契機に、次回ボーナスまで継続する＜無限 AT ＞に移行する。この＜無限 AT ＞に滞在しているときに、「レギュラーボーナス」に当選すると、この「レギュラーボーナス」終了後は、 M ゲームの AT が実行される。次に、これらの＜有限 AT ＞および＜無限 AT ＞（以後、これらをまとめて「 AT 中状態」ということもある）において、ボーナス内部中の状態で押し順ベルが当たった場合について説明する。

30

【1186】

図 138 乃至図 141 は、 AT 中状態かつボーナス内部中に押し順小役が当選した場合のリールの挙動を示すイメージ図である。図 138 は、 AT 中状態かつ「ノーマルビッグボーナス」の 1 つである 1 種 $BB - C$ 内部中に、当選番号 45 の通称「押し順 4 枚 A 」が当選した状況で正解打順（中 1 st ）を行った場合（押しミスをしなかった場合）の一例を示している。当選番号 45 の通称「押し順 4 枚 A 」は、図 136 に示すように、正解打順が中 1 st の押し順小役であり、中 1 st の場合は $PB = 1$ の 4 枚の払出しのある入賞 05 に係る図柄組み合わせを優先して引き込む停止制御が行われ、左 1 st の場合は $PB \neq 1$ の 1 枚の払出しのある入賞 09～12 に係る図柄組み合わせを優先して引き込む停止制御が行われ、右 1 st の場合は $PB \neq 1$ の 1 枚の払出しのある入賞 10～12、29 に係る図柄組み合わせ優先して引き込む停止制御が行われる。

40

【1187】

AT 中状態かつ 1 種 $BB - C$ 内部中に、当選番号 45 の通称「押し順 4 枚 A 」が当選すると、図 138（a）に示すように、演出表示装置 $S40$ に、中左右の押し順を意味す

50

る {「2」・「1」・「3」} の画像といった全てのリールに対応した正解の押し順を示す押し順ナビが発生する。尚、第4実施形態では、左1st、中1st、右1stというように、最初に停止するリールが正解であった場合、他のリールに対する停止順（押し順）が不問である場合には、例えば、中を最初に押せば他は押し順不問であることを意味する {「ー」・「1」・「ー」} の画像といった最初に停止する1つのリールのみに対応した正解の押し順を示すようにしても良い。

【1188】

押し順ナビが発生した後、遊技者が、押し順ナビに従って中リールM52に対応する停止ボタンD40を適当押し（中を適当押し）したが、この停止ボタンD40の押下タイミングがたまたま中リールM52中段に「白セブン」を引き込めるタイミングであった場合は、図138（b）に示すように、中リール52中段に「白セブン」が停止する。この「白セブン」は、1種BB-Bおよび1種BB-Cに係る図柄組み合わせの中図柄でもあり、入賞05に係る図柄組み合わせのうちの中図柄でもあるので、遊技者から見て、入賞の可能性のあるのは、（A）ベル（入賞05）、（B）ハイパービッグボーナス又はノーマルビッグボーナス、（C）こぼし1枚又ははずれ、これらの（A）乃至（C）のいずれかである。

10

【1189】

次に遊技者が、左リールM51に対応する停止ボタンD40を適当押し（左を適当押し）したが、この停止ボタンD40の押下タイミングがたまたま左リールM53下段に「白セブン」を引き込めるタイミングでなかった場合は、図138（c）に示すように、左リールM51下段に「ベル」が停止して、有効ライン上において入賞05の図柄組み合わせである「ベル・白セブン・ベル」がテンパイ状態となる。このとき、見た目上は、左リールM51下段および中リールM52下段にそれぞれ「ベル」が停止して、「ベル・ベル・ベル」のテンパイ状態となる。この状態で、遊技者が、右リールM53に対応する停止ボタンD40を適当押し（右を適当押し）することで、右リールM53下段に「ベル」が停止して、有効ライン上に「ベル・白セブン・ベル」が停止して（入賞05が入賞して）、4枚の払出しが行われる。

20

【1190】

一方、図138（b）の状態で、遊技者が、左を適当押ししたが、この停止ボタンD40の押下タイミングがたまたま左リールM53下段に「白セブン」を引き込めるタイミングであった場合は、ボーナス優先の停止制御により、図138（e）に示すように、左リールM51下段に「白セブン」が停止して、有効ライン上に「ノーマルビッグボーナス」の1種BB-Cの図柄組み合わせである「白セブン・白セブン・スイカA」がテンパイ状態となる。また、この時点で、入賞05の図柄組み合わせである「ベル・白セブン・ベル」が揃わないことが確定する（入賞05の入賞が完全になくなる）。この状態で遊技者が、右を適当押ししたが、この停止ボタンD40の押下タイミングが右リールM53下段に、「スイカA」を引き込めるタイミングでなかった場合は、有効ラインに「白セブン・白セブン・スイカA」が停止しない小役の取りこぼしとなる（完全な取りこぼし、遊技メダルの払出しが行われない）。このとき、例えば、図138（f）に示すように、右リールM53上段に「バー」が停止し、非有効ライン上に「白セブン・白セブン・バー」が停止（右上に一直線に停止）する。この停止出目は、1種BB-Cの非内部中に係るリールの停止制御では出てこない出目であり、いずれかのボーナスが当選していることを示すいわゆるリーチ目である。これによって、遊技者は、いずれかのボーナスに当選していることを察知することができる。また、図138（e）の状態で遊技者が、右を適当押ししたが、この停止ボタンD40の押下タイミングがたまたま右リールM53下段に「スイカA」を引き込めるタイミングであった場合は、図139（f）に示すように、右リールM53下段に「スイカA」が停止して、有効ライン上に「白セブン・白セブン・スイカA」が停止する（1種BB-Cが入賞する）。このとき、見た目上は、右斜め上に「白セブン・白セブン・白セブン」が一直線上に表示される。

30

40

【1191】

50

図139は、AT中状態でかつ「ノーマルビッグボーナス」の1つである1種BB-C内部中に、当選番号45の通称「押し順4枚A」が当選した状況で不正解打順を行った場合（押しミスをした場合）の一例を示している。図139（a）に示す押し順ナビが発生した後、遊技者が、誤って押し順ナビとは異なる左を適当押し（押しミスで左を適当押し）したが、この停止ボタンD40の押下タイミングがたまたま左リールM51下段に「白セブン」を引き込めるタイミングであった場合は、図139（b）に示すように、左リール51下段に「白セブン」が停止する。この「白セブン」は、1種BB-Aおよび1種BB-Cに係る図柄組み合わせの左図柄であるが、押しミスをした時点で入賞05が入賞することがないので、遊技者から見て、入賞の可能性があるのは、（B）ハイパービッグボーナス又はノーマルビッグボーナス、（C）こぼし1枚又ははずれ、これらの（B）又は（C）のいずれかである。

10

【1192】

次に遊技者が、中を適当押ししたが、この停止ボタンD40の押下タイミングがたまたま中リールM52中段に「赤セブン」を引き込めるタイミングであった場合は、図139（c）に示すように、中リールM52中段に「赤セブン」が停止して、有効ライン上において入賞10の図柄組み合わせである「白セブン・赤セブン・赤セブン」がテンパイ状態となる。また、見た目上は1種BB-Aの「白セブン・赤セブン・スイカA」がテンパイ状態ともなっている。この状態で、遊技者が、右を適当押ししたが、この停止ボタンD40の押下タイミングがたまたま右リールM53下段に「赤セブン」を引き込めるタイミングであった場合は、図139（d）に示すように、右リールM53下段に「赤セブン」が停止して、有効ライン上に「白セブン・赤セブン・赤セブン」が停止して（入賞10が入賞して）、1枚の払出しが行われる。

20

【1193】

一方、図139（c）の状態で、遊技者が右を適当押ししたが、この停止ボタンD40の押下タイミングがたまたま右リールM53下段に「赤セブン」を引き込めるタイミングでなかった場合は、有効ラインに「白セブン・赤セブン・赤セブン」が停止しない小役の取りこぼしとなる（はずれ1枚を取りこぼし、遊技メダルの払出しが行われない）。このとき、1種BB-Cの内部中に係るリールの停止制御によって、例えば、図139（e）に示すように、右リールM53上段に「赤セブン」が停止し、非有効ライン上に「白セブン・赤セブン・赤セブン」が停止（右上に一直線に停止）し得る。この停止出目は、1種BB-Cの非内部中に係るリールの停止制御では出てこない出目であり、いずれかのボーナスが当選していることを示すいわゆるリーチ目である。これによって、遊技者は、いずれかのボーナスに当選していることを察知することができる。

30

【1194】

また、図139（b）の状態で、遊技者が、左リールM51と中リールM52とのそれぞれで「白セブン」を引き込めるタイミングで停止ボタンD40を押下した場合（左リールM51、中リールM52のそれぞれで「白セブン」を目押しした場合は、ボーナス優先の停止制御により、図139（f）に示すように、「白セブン・白セブン・スイカA」が停止する（ノーマルビッグボーナスである1種BB-Cが入賞する）。

【1195】

図140は、AT中状態でかつ「ノーマルビッグボーナス」の1つである1種BB-C内部中に、当選番号69の通称「押し順4枚C」が当選した状況で正解打順（右1st）を行った場合の一例を示している。図140（a）に示す押し順ナビが発生した後、遊技者が、押し順ナビに従って、右を適当押ししたが、この停止ボタンD40の押下タイミングがたまたま右リールM53下段に「スイカA」を引き込めるタイミングであった場合は、図140（b）に示すように、左リール51下段に「スイカA」が停止する。すなわち、ここでの停止ボタンD40の押下タイミングは、右リールM53下段に、PB=1の小役である入賞01に係る「ベル」も、1種BB-Cに係る「スイカA」も停止可能であるが、ボーナス優先の停止制御によって「スイカA」が停止する。このとき、遊技者から見て、入賞01が入賞しないことが確定しているが右図柄が「スイカA」である入賞07の

40

50

入賞の可能性があるとともに、正解打順であるため1枚こぼしやはずれもないことから、入賞の可能性があるのは、(A)ベル(入賞07)、(B)ハイパービッグボーナス又はノーマルビッグボーナスとなる。尚、図140では、1種BB-C内部中でかつ当選番号69の通称「押し順4枚C」の組み合わせを例にとって説明したが、他の1種BB-A、1種BB-B、1種BB-D乃至1種BB-Eのいずれかの内部中で、かつ、当選番号69以外の通称「押し順4枚C」および通称「押し順4枚A」及び「押し順4枚B」のいずれかの組み合わせであっても同様のことがいえる。すなわち、1種BB-A乃至1種BB-Eのいずれかの内部中で、かつ、通称「押し順4枚A」、「押し順4枚B」及び「押し順4枚C」のいずれかが当選した状況下で、最初に停止したリールが正解打順に対応したリールであり、かつボーナス優先停止制御によりボーナスに係る図柄が有効ラインに停止した場合、このときの出目からはベルなのかボーナスなのかがわからない状態となる。

10

【1196】

次に、遊技者が、中を適当押ししたが、この停止ボタンD40の押下タイミングがたまたま中リールM52中段に「白セブン」を引き込めるタイミングであった場合は、図140(c)に示すように、中リールM52中段に「白セブン」が停止して、有効ライン上において1種BB-Cに係る「白セブン・白セブン・スイカA」がテンパイ状態となる。このとき、中図柄が「白セブン」で右図柄が「スイカA」という組み合わせは、入賞07の図柄組み合わせには存在しないため、遊技者から見て、入賞の可能性があるのは、(B)ハイパービッグボーナス又はノーマルビッグボーナスとなる。換言すれば、この出目は、2リールが停止した時点で、いずれかのボーナスが確定していることを示すいわゆる2確のリーチ目となる。このリーチ目に気が付いた遊技者(知識のある遊技者)が、左リールM51、中リールM52のそれぞれで「白セブン」を目押しした場合は、図140(d)に示すように、ノーマルビッグボーナスである1種BB-Cが入賞する。一方、前述のリーチ目に気が付かない遊技者が、左を適当押ししたが、この停止ボタンD40の押下タイミングがたまたま左リールに「白セブン」を引き込めるタイミングでなかった場合は、図139(e)に示すように、有効ラインに「白セブン・白セブン・スイカA」が停止しない代わりに、例えば、図140(e)に示すように、リーチ目となる「赤セブン・白セブン・白セブン」が、非有効ライン上に停止する。また、図140では、2確のリーチ目を例に挙げたが、例えば、入賞01の図柄組み合わせやボーナスの図柄組み合わせ等によっては、1リールが停止した時点で、いずれかのボーナスが確定していることを示すいわゆる1確のリーチ目を創出することが可能であることは言うまでもない。

20

30

【1197】

このように、ボーナスに係る図柄組み合わせの一部と押し順小役に係る図柄組み合わせの一部とを共通の図柄(例えば「白セブン」)としているとともに、ボーナス優先の停止制御を行っているため、押し順ナビに従ってリールを停止することで上記共通の図柄が有効ラインに停止した場合において、PB=1の押し順小役だと思って、回転中の他のリールに対応した停止ボタンを適当押しすると、ボーナスが入賞したり、リーチ目が出たりすることもあるため、驚きのある遊技性を提供することができる。

【1198】

図141は、AT中状態でかつ「ノーマルビッグボーナス」の1つである1種BB-C内部中に、当選番号41の通称「押し順4枚A」が当選した状況で正解打順を行った場合の一例を示している。この図141では、正解打順(左1st)の際に優先して入賞する入賞01に係る図柄組み合わせのうち、図112に示す2番の「白セブン」、及び図112に示す12番の「赤セブン」に対して5コマ離れて配置された図112に示す7番の「バー」を含む「バー・ベル・ベル」が入賞可能な停止ボタンD40の操作態様を示唆する押し順ナビが行われる。すなわち、図141(a)に示すように、演出表示装置S40において、左中右の押し順を意味する{「1」・「2」・「3」}の画像を表示する際に、{「1」・「2」・「3」}のうちの「1」の背景の色を、黒色の「バー」に対応させた黒色とすることによって、遊技者に対し、最初に停止する左リールM51に「白セブン」や「赤セブン」ではなく、黒色の「バー」を目押しするように促す。遊技者がこの押し順

40

50

ナビに従って左リールM51に「バー」を目押しすることで、図141(b)に示すように、左リール51下段に「バー」が停止する。この時点で、ボーナスの入賞がなくなり、入賞の可能性があるのは入賞05のみとなる。そして、中リールM52、右リールM53をそれぞれ適当押しすることで、図141(c)に示すように、入賞01に係る「バー・ベル・ベル」が入賞する。尚、第4実施形態では、押し順ナビの態様として、背景の色を図柄の色に対応させた色（黒色の「バー」に対応させた黒色）としたが、これに代えて、例えば、押し順ナビに係る数字などの表示の色を図柄の色に対応させたり（数字の色を黒色にする等）、或いは、リール枠や「1」の周り等といった押し順を意味する画像の以外の個所にて、図柄の色に対応した色のエフェクトを目立つように表示（「1」の周囲やリール枠全体等に黒色のエフェクトを表示）したりするようにしても良い。

10

【1199】

このように、ボーナス内部中でかつ押し順小役が当選した場合、押し順小役に係る図柄組み合わせのうち、最初に停止する図柄として、1種BB-A乃至1種BB-Eのいずれのボーナスに係る図柄組み合わせにも含まれない図柄を示唆するナビを行うことで、ボーナスの入賞を回避して、確実に押し順小役を入賞させることができる。すなわち、ボーナス内部中でかつ押し順小役が当選した場合においては、遊技メダルの払出しの無いボーナスを入賞させるよりも、規定数よりも多い遊技メダルの払出しのある押し順小役を入賞させた方が得であるため、このような状況下で、遊技者に得となる押し順ナビを行うことができる。

【1200】

20

第4実施形態における回胴式遊技機では、AT中にボーナスが当選した場合、演出表示装置S40にて、所定の契機で所定ゲーム数間のみ押し順役に当選したゲームで押し順ナビを行う特殊ナビ（以後、この所定ゲーム数間を「特殊区間」ということもある）演出を行うようになっている。具体的には、ボーナス当選したゲームの次遊技から5ゲーム間において押し順役が当選したゲームにて特殊ナビを行うようになっている。また、演出表示装置S40では、ボーナスが当選した以降のいずれかのゲーム（ボーナスが当選したゲームも含む）において、演出表示装置S40に「ボーナス確定!」といったいずれかのボーナスが当選していることを報知する確定演出が行われる。次に、これらの特殊ナビ演出および確定演出を組み合わせた演出態様1乃至3を列挙する。

【1201】

30

（演出態様1）

ボーナスが当選したゲームを0ゲーム目として、その次のゲームである1ゲーム目から5ゲーム目の間、図141に示す押し順ナビ、すなわち、押し順を示す数字の背景等の色にて、1種BB-A乃至1種BB-Eのいずれのボーナスに係る図柄組み合わせにも含まれない図柄（第4実施形態では黒色の「バー」に相当し、ボーナス以外の図柄とも称する）を示唆する押し順ナビの態様（以後「押し順ナビA」ということもある。）による特殊ナビを行い、特殊ナビが終了した次のゲームである6ゲーム目に確定演出を行うというように、AT中にボーナスが当選した場合には、ボーナスが当選したゲームの次ゲームから起算した特殊区間の間、特殊ナビ演出を行い、この特殊区間が終了したゲームの次ゲームで確定演出を行う。すなわち、この演出態様1では、特殊ナビ演出を実行した後に、確定演出を行う演出態様である。尚、非AT中のボーナス当選の場合には、特殊ナビ演出が行われない。ここで、ボーナス当選してから入賞するまでのゲームは、他のボーナスの抽選を行なわないいわゆる無抽選区間といえる。また、特殊区間において、押し順小役が当選せずに遊技メダルが減ることもある。これらを鑑みると、特殊区間中の遊技方法としては、特殊区間中にボーナスを入賞させる遊技方法1と、遊技メダルが増えることを期待して特殊区間経過後にボーナスを入賞させる遊技方法2とが考えられる。このため、ボーナスが当選していることを察知していない遊技者においては、遊技方法としては遊技方法2しか選択肢がないが、リーチ目等によってボーナスを察知している遊技者においては、その遊技者の好みによって遊技方法1または2のいずれかを選択することができ、遊技の幅を広げることができる。また、特殊ナビを一定の限られたゲーム数である特殊区間のみとす

40

50

ることで、ボーナス当選から入賞までに要するゲーム数が間延びすることを防止することができる。また、特殊区間においては、ボーナス以外の図柄であって、ボーナスの図柄に対して最大引き込み範囲外にある黒色の「バー」を遊技者が目押しするようになるため、押し順ナビ A に従って最初に停止するリール（最初に左を停止する押し順であれば左リール M 5 1、最初に中を停止する押し順であれば中リール M 5 2、最初に右を停止する押し順であれば右リール M 5 3）に黒色の「バー」を目押しすることで、誤ってボーナスを入賞させることを防止しつつ、確実に規定数よりも多い小役（ベル）を入賞させることができる。

【1202】

（演出態様 2）

ボーナスが当選したゲームを 0 ゲーム目として、この 0 ゲーム目に確定演出を行い、その次の 1 ゲーム目から 5 ゲーム目の間、押し順ナビ A による特殊ナビを行うようにする。このように、A T 中にボーナスが当選した場合には、ボーナスが当選したゲームに確定演出を行い、その次ゲームから起算した特殊区間の間、特殊ナビを行う。すなわち、この演出態様 2 では、確定演出を実行した後に、特殊ナビ演出を行う演出態様である。尚、非 A T 中のボーナス当選の場合には、特殊ナビ演出が行われない。この演出態様 2 では、特殊区間開始前に確定演出によってボーナスが当選していることを知ることができるため、初心者であっても、特殊区間開始前から上記遊技方法 1 や 2 のいずれかの遊技方法を選択することができ、遊技の幅を広げることができる。

【1203】

（演出態様 3）

ボーナスが当選したゲームを 0 ゲーム目として、その次のゲームである 1 ゲーム目から 5 ゲーム目の間、押し順ナビ A による特殊ナビを行うが、1 ゲーム目から 5 ゲーム目のいずれかにて確定演出を行うようにする。このように、A T 中にボーナスが当選した場合には、ボーナスが当選したゲームの次ゲームから起算した特殊区間の間、特殊ナビ演出を行う一方で、この特殊区間のいずれかのゲームで確定演出を行う。すなわち、この演出態様 3 は、特殊区間中のいずれかのゲームにて、特殊ナビと確定演出との両方が実行され得る演出態様である。尚、非 A T 中のボーナス当選の場合には、特殊ナビ演出が行われない。この演出態様 2 では、特殊区間中に確定演出によってボーナスが当選していることを知ることができるため、初心者であっても、特殊区間の途中から上記遊技方法 1 や 2 のいずれかの遊技方法を選択することができ、遊技の幅を広げることができる。

【1204】

なお、演出態様 1 乃至 3 において、確定演出を実行するタイミングは予め定まっていたが、これに限定されず、確定演出を実行するか否かの確定演出抽選に当選した場合のみ、確定演出を実行するようにしても良い。この場合、特殊区間が終了したゲームの次ゲームで確定演出が当選して確定演出が実行された場合は上記演出態様 1 となり、ボーナスが当選したゲームで確定演出抽選に当選して確定演出が実行された場合は上記演出態様 2 となり、特殊区間中に確定演出抽選に当選して確定演出が実行された場合は上記演出態様 3 となる一方、特殊区間が終了したゲームの次のゲーム以降でも、確定演出抽選に当選せずに確定演出が行われないこともある。このように、確定演出抽選にて確定演出を実行するようにすることで、演出態様の幅を広げることができるとともに、演出態様 1 乃至 3 をランダムに実現させることができる。

【1205】

また、演出態様 1 乃至 3 における特殊ナビについては、押し順小役が当選したら必ず押し順ナビを実行するようにしても良いし、押し順小役が当選したときに押し順ナビを行うか否かの押し順ナビ演出抽選に当選したときのみ押し順ナビを実行するようにしても良いし、押し順 4 枚 B または押し順 4 枚 C（図 136 参照）に当選したときのみ或いはこれらの押し順 4 枚 B または押し順 4 枚 C に当選したときにおける上記押し順ナビ演出抽選に当選したときのみ押し順ナビを実行するようにしても良い。また、特殊ナビが発生する所定の契機としては、ボーナス当選のみならず、例えば、チェリーやスイカといったレア役の

うち、ボーナスが重複当選していないレア役の当選であっても良い。このボーナスが当選していない状況でも特殊ナビを実行するようにすることで、換言すれば、特殊ナビの発生がそのままボーナス確定とはならないようにすることで、特殊区間中において、遊技者はボーナスが当選していることを期待しつつ、特殊ナビを消化することができるので、遊技の興趣性の向上を図ることができる。さらに、特殊ナビが発生する所定の契機としては、他にも、特殊ナビを発生させるための演出抽選に当選した場合に特殊ナビを行う（ボーナスに当選していなくても特殊ナビが発生する）ようにしても良い。また、演出態様1乃至3においては、押し順ナビAによる特殊ナビを行ったが、これに代えて、図138乃至図140に示す押し順ナビ、すなわち、単に数字による押し順を示す押し順ナビの態様（以後、この押し順ナビの態様を「押し順ナビB」ということもある。）による特殊ナビを行

10

【1206】

また、第4実施形態における回胴式遊技機については、ボーナスとATとを搭載したいわゆる「A+AT」タイプを例にとって説明したが、これに限定されず、ボーナスとARTとを搭載した「A+ART」タイプであっても良い。さらに、1種BB-A乃至1種BB-EやRB-Aといったボーナスを搭載しない代わりに、上述の疑似ボーナスを搭載したATのみのタイプとしても良い。

【1207】

<<<処理の実行に要する時間に関する構成>>>

20

次に、本明細書に係る遊技機に適用可能な所定の処理（所定の命令と称することがある）の実行に要する時間に関する構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は、本明細書におけるすべての構成に適用可能であることを補足しておく。以下に詳述する構成は、遊技メダルを用いる回胴式遊技機となっているが、遊技メダルを用いる構成以外の構成は、遊技メダルを用いないメダルレスの遊技機（封入式遊技機、管理遊技機、スマートスロットなどと称することがある）にも適用することができることを補足しておく。

【1208】

また、以下に詳述する構成は一のみを適用してもよいし、複数の構成を組み合わせて適用してもよい。

【1209】

30

また、図示する一の命令は、一の命令のみで構成されていてもよいし、複数の命令を含んでいてもよいし、ある命令とある命令との間に図示していない命令を含んでいてもよいし、ある命令を除いて構成してもよいし、命令の実行順序を変更してもよい。

【1210】

また、以下の構成においては、特徴的な構成のみ詳述しており、その他の命令については「・・・」を表示し、実行されている命令の概要のみを説明している。「・・・」で表示した部分は、一の命令のみで構成されていてもよいし、複数の命令を含んでいてもよいし、呼び出した先のモジュールで実行される処理を含んでいてもよい。

【1211】

<<ベットランプの点灯に関する図1>>

40

まず、図142は、本明細書に係る遊技機に適用可能なベットランプの点灯に関する図1である。同図に係る遊技機は、前述した1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213の3つのベットランプを有している。また、同図に図示する処理は図16等で前述したメインループ処理（割り込み処理とは異なる主制御基板M側の処理であり、メイン処理などと称することがある）における処理となっている。

【1212】

<M_MEDAL_START：遊技メダル受付開始>

まず、遊技メダル受付開始処理が実行される。遊技メダル受付開始処理は、再遊技に対応する図柄組合せが停止表示した遊技、または遊技メダルの払出がない図柄組合せが停止表示した遊技の後においては、当該遊技終了後に実行され、遊技メダルの払出があった遊

50

技においては、当該払出の終了後に実行される処理である。

【1213】

まず、命令1で、所定のパラメータをセットする。次に、命令2で、投入コマンドの送信処理を実行する。ここで、投入コマンドとは、遊技メダルの投入の受付開始情報、メダル投入口からの遊技メダルの投入情報、クレジットからの遊技メダルの投入情報、クレジット数情報などの遊技メダルの投入情報に関するコマンドとなっている。

【1214】

次に、命令3で、遊技メダルの読み込み（例えば、投入された遊技メダル数の読み込み）を実行する。次に、命令4で、設定変更フラグを更新する。ここで、設定変更フラグとは、設定変更可能な状況であるか否かに関するフラグである。設定変更フラグがオンの状況で遊技機への電源供給が遮断され、その後電源投入時に所定の条件（例えば、設定キースイッチオン）を充足している場合には設定変更モードとなるが、設定変更フラグがオフの状況で遊技機への電源供給が遮断された場合には、その後電源投入時に所定の条件を充足しても設定変更モードとならないよう構成されている。なお、設定変更フラグを有さず、どのような状況であっても、遊技機への電源供給が遮断された後の電源投入時に所定の条件を充足している場合には設定変更モードとなるよう構成してもよい。

【1215】

次に、命令5で、所定のRAM領域に記憶されている投入枚数データをクリアする。次に、命令6で、データのクリアに関する命令であるCLR WQとして、投入枚数表示データ及びLED表示データをクリアする。なお、投入枚数表示データは、1ベットランプD211を点灯させるか否かに関するデータと、2ベットランプD212を点灯させるか否かに関するデータと、3ベットランプD213を点灯させるか否かに関するデータとから構成されており、LED表示データは、再遊技ランプD290を点灯させるか否かのデータと、投入可能ランプD300を点灯させるか否かのデータと、スタートランプD180を点灯させるか否かのデータとから構成されている。

【1216】

より具体的には、主制御基板MのRAM領域は、投入枚数表示データに対応する記憶領域（投入枚数表示データ記憶領域と称することがある）を有しており、D0～D7ビットで構成される投入枚数表示データ記憶領域における、1ベットランプ信号に対応するD0ビットが1であれば1ベットランプD211を点灯させることとなり、D0ビットが0であれば1ベットランプD211を消灯させることとなる。同様に、2ベットランプ信号に対応するD1ビットが1であれば2ベットランプD212を点灯させることとなり、D1ビットが0であれば2ベットランプD212を消灯させることとなる。同様に、3ベットランプ信号に対応するD2ビットが1であれば3ベットランプD213を点灯させることとなり、D2ビットが0であれば3ベットランプD213を消灯させることとなる。

【1217】

また、投入枚数表示データをクリアとは、1ベットランプ信号に対応するビットと2ベットランプ信号に対応するビットと3ベットランプ信号に対応するビットとに0が記憶されることである（その他のクリア処理に関しても同様の構成を適用することができる）。

【1218】

また、主制御基板MのRAM領域は、LED表示データに対応する記憶領域（LED表示データ記憶領域と称することがある）を有しており、D0～D7ビットで構成されるLED表示データ記憶領域における、投入可能ランプ信号に対応するD3ビットが1であれば投入可能ランプD300を点灯させることとなり、D3ビットが0であれば投入可能ランプD300を消灯させることとなる。同様に、スタートランプ信号に対応するD4ビットが1であればスタートランプD180を点灯させることとなり、D4ビットが0であればスタートランプD180を消灯させることとなる。同様に、再遊技ランプ信号に対応するD5ビットが1であれば再遊技ランプD290を点灯させることとなり、D5ビットが0であれば再遊技ランプD290を消灯させることとなる。

【1219】

また、LED表示データをクリアとは、投入可能ランプ信号に対応するビットとスタートランプ信号に対応するビットと再遊技ランプ信号に対応するビットとに0が記憶されることである。

【1220】

次に、命令7で、再遊技作動時であるか否か（再遊技図柄が停止表示したか否かとしてもよい）を判定し、再遊技作動時である場合には、再遊技ランプ表示LED信号をオン（再遊技ランプが点灯することとなる）にする。次に、命令8で、所定のパラメータをセットする。次に、命令9で、投入コマンドの送信処理を実行し、命令10に移行する。

【1221】

<M_MEDAL_INC:遊技メダル1枚加算>

まず、命令10で、獲得枚数データをクリアする。次に、命令11で、遊技メダルの読み込みを実行する。次に、命令12で、投入枚数データに1を加算し、命令13に移行する。命令12における加算は、再遊技作動に係る加算である。なお、3枚賭けの遊技にて再遊技に当選し、再遊技が作動した場合には、投入枚数データには3が加算されることとなる。すなわち、命令12が3回実行されることとなる。

【1222】

<M_INSERT_DAT:投入枚数表示データ生成>

まず、命令13で、投入枚数データを取得する。次に、命令14で、投入枚数表示データを生成する。次に、命令15で、データの読み出し及び格納に関する命令であるLDQ命令として、投入枚数表示データを所定のRAM領域に保存し、命令16に移行する。

【1223】

<C_MDLMAX_CHK:遊技メダル限界チェック>

まず、命令16で、遊技メダル限界枚数（最大のベット数）として3枚をセットする。次に、命令17で、遊技メダルの読み込みを実行する。次に、命令18で、投入要求枚数を生成し、命令19に移行する。

【1224】

次に、「M_MEDAL_START:遊技メダル受付開始」の命令として、命令19で、遊技メダルが限界の場合（3ベットされている場合）には、RETURN（次の処理に移行）となり、遊技メダルが限界でない場合（3ベットされていない場合）には、M_MEDAL_INCにジャンプする。

【1225】

同図の構成においては、このように構成されているため、3枚賭けの遊技にて再遊技に当選し、再遊技が作動した場合における処理を抜粋すると、以下のような流れとなる。

（1）命令6で、投入枚数表示データがクリアされる。

（2）命令15で、1ベットランプD211の点灯に係る投入枚数表示データが保存される。

（3）命令19で、遊技メダルが限界でないため、M_MEDAL_INC（命令10）にジャンプする。

（4）命令15で、2ベットランプD212の点灯に係る投入枚数表示データが保存される。

（5）命令19で、遊技メダルが限界でないため、M_MEDAL_INC（命令10）にジャンプする。

（6）命令15で、3ベットランプD213の点灯に係る投入枚数表示データが保存される。

（7）命令19で、遊技メダルが限界であると判定される。

【1226】

また、同図の構成においては、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213の点灯は、タイマ割り込み処理における所定の処理にて投入枚数表示データの内容に基づいて実行されるよう構成されており、例えば、命令6にて投入枚数表示データがクリアされた状況にてタイマ割り込み処理における所定の処理が実行された

10

20

30

40

50

場合には、1ベットランプD 2 1 1、2ベットランプD 2 1 2、及び3ベットランプD 2 1 3はすべて消灯することとなる（または、消灯したままとなる）。

【1 2 2 7】

ここで、3枚賭けの遊技にて再遊技に当選し、再遊技が作動した場合においては、上記のような処理の流れとなっており、投入枚数表示データがクリアされてから、3ベットランプD 2 1 3の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に記憶されるまでの時間は、「命令6乃至19を実行→命令10乃至19を実行→命令10乃至15を実行」となるまでの時間であり、当該命令（処理）の実行時間をタイマ割り込み処理の周期（例えば、2.235ms）よりも短時間とすることにより、投入枚数表示データがクリアされてから、3ベットランプD 2 1 3の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に記憶されるまでの期間にてタイマ割り込み処理における所定の処理が実行され難くなることで、再遊技の作動時にベットランプが消灯し難くなり、再遊技が当選した場合において、再遊技の当選遊技から次遊技に亘ってベットランプの点灯を維持することができ、遊技者が再遊技の当選を把握し易いように構成することができる。

10

【1 2 2 8】

なお、所定のRAM領域を所定の記憶領域と称することがあり、投入枚数表示データまたは投入枚数データを、1ベットランプの点灯に関する情報、2ベットランプの点灯に関する情報、または3ベットランプの点灯に関する情報と称することがある。

【1 2 2 9】

なお、再遊技が作動した場合において、投入枚数データがクリアされてから、3ベットランプD 2 1 3の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に記憶されるまでの時間である、「命令5乃至19を実行→命令10乃至19を実行→命令10乃至15を実行」となるまでの時間を、タイマ割り込み処理の周期（例えば、2.235ms）よりも短時間としてもよい。

20

【1 2 3 0】

なお、ベットランプの点灯をダイナミック点灯方式にて点灯させるよう構成してもよいし、スタティック点灯方式にて点灯させるよう構成してもよい。ベットランプの点灯をダイナミック点灯方式にて点灯させるよう構成した場合には、投入枚数表示データがクリアされてから、3ベットランプD 2 1 3の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に記憶されるまでの時間を、3ベットランプD 2 1 3に係るデジットの周期よりも短時間となるよう構成してもよい。3ベットランプD 2 1 3に係るデジットの周期とは、例えば、タイマ割り込み処理5回毎に3ベットランプD 2 1 3の点灯に係る所定の処理が実行される場合には、タイマ割り込み処理の周期の5倍（例えば、2.235ms×5）である。

30

【1 2 3 1】

また、同図の構成においては、投入枚数表示データがクリアされてから、3ベットランプD 2 1 3の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に記憶されるまでの処理の実行時間をタイマ割り込み処理の周期よりも短時間となるよう構成したが、これには限定されずタイマ割り込み処理の周期以外の時間値よりも短時間となるよう構成してもよい。一例としては、以下のいずれかの時間値よりも短時間となるよう構成してもよい。

40

（1）タイマ割り込み処理の周期

（2）あるタイマ割り込み処理が開始されてから当該あるタイマ割り込み処理におけるベットランプの点灯に係る処理を実行するまで（例えば、図32のステップ1626やステップ1628の処理を実行するまで）の時間値

（3）あるタイマ割り込み処理が開始されてから当該あるタイマ割り込み処理における入力ポートデータを記憶する処理を実行するまで（例えば、図32のステップ1608を実行するまで）の時間値

（4）あるタイマ割り込み処理が開始されてから当該あるタイマ割り込み処理におけるエラーに関する処理を実行するまで（例えば、図32のステップ1616の処理を実行するまで）の時間値

50

(5) あるタイマ割り込み処理が開始されてから当該あるタイマ割り込み処理における副制御基板 S 側へのコマンド送信に係る処理を実行するまで (例えば、図 3 2 のステップ 1 6 2 2 の処理を実行するまで) の時間値

【1 2 3 2】

なお、後述するタイマ割り込み処理の周期との時間値を比較している構成においても、タイマ割り込み処理の周期を上記 (2) ~ (5) のいずれかに置き換えて適用することが可能である。

【1 2 3 3】

<<ベットランプの点灯に関する図 2>>

次に、図 1 4 3 は、本明細書に係る遊技機に適用可能なベットランプの点灯に関する図 2 である。同図に係る遊技機は、前述した 1 ベットランプ D 2 1 1、2 ベットランプ D 2 1 2、3 ベットランプ D 2 1 3 の 3 つのベットランプと、操作することで遊技メダルを 1 枚ベット可能な 1 ベットボタンと、操作することで遊技メダルを 3 枚ベット可能なマックスベットボタンと、を有している。また、同図に図示する処理は図 1 6 等で前述したメインループ処理 (割り込み処理とは異なる主制御基板 M 側の処理であり、メイン処理などと称することがある) における処理となっている。

【1 2 3 4】

<M_BET_IN: 貯留投入>

まず、貯留投入処理が実行される。貯留投入処理は、遊技メダルの払出がなかった遊技の後においては、当該遊技終了後に実行され、遊技メダルの払出があった遊技においては、当該払出の終了後に実行される処理であり、1 ベットボタンまたはマックスベットボタンが操作されることにより、クレジット数を使用してベットが実行される場合に係る処理である。

【1 2 3 5】

まず、命令 1 で、データの読み出し及び格納に関する命令である LDQ 命令と判定に関する命令である RAND 命令として、1 ベットボタンまたはマックスベットボタン信号の立ち上がりがあるか否かを判定し、1 ベットボタンまたはマックスベットボタン信号の立ち上がりがある場合には命令 2 を実行する。

【1 2 3 6】

次に、命令 2 で、前述した遊技メダル限界チェック (C_MDLMAX_CHK) を実行する。具体的には、図 1 4 2 の命令 1 6 乃至 1 8 を実行する。次に、命令 3 で、貯留枚数データ (クレジット数に関するデータ) を取得する。次に、命令 4 で、命令 1 において立ち上がりがあった信号がマックスベットボタン信号であるか否かを判定し、マックスベットボタン信号の立ち上がりである場合には M_BET_IN3 にジャンプする。

【1 2 3 7】

<M_BET_IN3>

まず、命令 5 で、投入要求枚数 = 0 であるか否かを判定し、投入要求枚数 = 0 でない場合には命令 6 を実行する。次に、命令 6 で、貯留枚数 (クレジット数) があるか否か (1 以上であるか否か) を判定し、貯留枚数がある場合には命令 7 を実行する。次に、命令 7 で、貯留枚数 $\geq$ 投入要求枚数であるか否かを判定し、貯留枚数 $\geq$ 投入要求枚数である場合には M_BET_IN4 にジャンプする。

【1 2 3 8】

<M_BET_IN4>

まず、命令 8 で、所定のパラメータをセットする。

【1 2 3 9】

<M_MEDAL_INC: 遊技メダル 1 枚加算>

まず、命令 9 で、獲得枚数データをクリアする。次に、命令 10 で、遊技メダルの読み込みを実行する。次に、命令 11 で、投入枚数データに 1 を加算する。なお、マックスベットボタンが操作されて 3 枚のベットがされる場合には、投入枚数データには 3 が加算されることとなる。すなわち、命令 11 が 3 回実行されることとなる。

【1240】

<M_INSERT_DAT:投入枚数表示データ生成>

まず、命令12で、投入枚数データを取得する。次に、命令13で、投入枚数表示データを生成する。次に、命令14で、データの読み出し及び格納に関する命令であるLDQ命令として、投入枚数表示データを保存する。

【1241】

同図の構成においては、このように構成されているため、マックスベットボタンが操作されて3枚のベットが実行される場合における、1ベットランプに係る投入枚数表示データを保存するまでにおける処理を抜粋すると、以下のような流れとなる。

(1) 命令1で、マックスベットボタン信号の立ち上がりが検出される。

(2) 命令14で、1ベットランプD211の点灯に係る投入枚数表示データが保存される。

【1242】

マックスベットボタンが操作されて3枚のベットがされる場合においては、上記のような処理の流れとなっており、マックスベットボタン信号の立ち上がりが検出されてから(マックスベットボタンの操作が受け付けられてから)、1ベットランプD211の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に記憶されるまでの時間は、「命令1乃至14を実行」となるまでの時間であり、当該命令(処理)の実行時間をタイマ割り込み処理の周期(例えば、2.235ms)よりも短時間とすることが好適である。このように構成することにより、マックスベットボタンの操作から1ベットランプD211が点灯するまでの時間を短時間とすることができるため、遊技のテンポが阻害されず、遊技者はストレスなく遊技を進行することができる。

【1243】

なお、命令1のマックスベットボタン信号の立ち上がりを検出する処理を、マックスベットボタンの操作を受け付けたことを判定する処理と称することがある。

【1244】

また、1ベットボタンが操作されて1枚のベットがされる場合においても、1ベットボタン信号の立ち上がりが検出されてから(1ベットボタンの操作が受け付けられてから)、1ベットランプD211の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に記憶されるまでの時間をタイマ割り込み処理の周期(例えば、2.235ms)よりも短時間としてもよい。なお、当該時間は、図143の「命令1乃至14」を実行となるまでの期間であるが、命令4以降に実行される処理の内容が図143とは異なっているため、マックスベットボタンの操作から1ベットランプD211が点灯するまでの時間と、1ベットボタンの操作から1ベットランプD211が点灯するまでの時間とは異なる時間値となっている。

【1245】

なお、同図の構成においては、操作することで遊技メダルをベット可能なベットボタンとして、1ベットボタンとマックスベットボタンとを有している構成を例示したが、これには限定されず、1ベットボタンを有していなくともよいし、操作することで2枚の遊技メダルをベット可能な2ベットボタンを有しているよう構成してもよい。また、図143の命令1においては、1ベットボタンと2ベットボタンとマックスベットボタンとのうち、有しているベットボタンに関する信号の立ち上がりを判定することとなる。

【1246】

<<ベットランプの点灯に関する図3>>

次に、図144は、本明細書に係る遊技機に適用可能なベットランプの点灯に関する図3である。同図に係る遊技機は、前述した1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213の3つのベットランプと、操作することで遊技メダルを1枚ベット可能な1ベットボタンと、操作することで遊技メダルを3枚ベット可能なマックスベットボタンと、を有している。また、同図に図示する処理は図16等で前述したメインループ処理(割り込み処理とは異なる主制御基板M側の処理であり、メイン処理などと

10

20

30

40

50

称することがある)における処理となっている。

【1247】

また、図144に係る命令1乃至9は図143と同様の構成であり、不図示となっている。また、図144に係る命令9乃至14は図143の命令9乃至14と同様の構成となっている。

【1248】

＜M_MEDAL_INC:遊技メダル1枚加算＞

まず、命令9で、獲得枚数データをクリアする。次に、命令10で、遊技メダルの読み込みを実行する。次に、命令11で、投入枚数データに1を加算する。なお、マックスベットボタンが操作されて3枚のベットがされる場合には、投入枚数データには3が加算されることとなる。すなわち、命令11が3回実行されることとなる。

10

【1249】

＜M_INSERT_DAT:投入枚数表示データ生成＞

まず、命令12で、投入枚数データを取得する。次に、命令13で、投入枚数表示データを生成する。次に、命令14で、データの読み出し及び格納に関する命令であるLDQ命令として、投入枚数表示データを保存する。

【1250】

次に、「M_BET_IN:貯留投入」の命令として、命令15で、貯留枚数データから1を減算する。次に、命令16で、投入要求枚数の投入が終了しているか否かを判定し、投入要求枚数の投入が終了していない場合には、M_MEDAL_INCにジャンプする。

20

【1251】

同図の構成においては、このように構成されているため、マックスベットボタンが操作されて3枚のベットがされる場合における、3ベットランプに係る投入枚数表示データを保存するまでにおける処理を抜粋すると、以下のような流れとなる。

(1) 図143の命令1で、マックスベットボタン信号の立ち上がりが検出される。

(2) 命令14で、1ベットランプD211の点灯に係る投入枚数表示データが保存される。

(3) 命令16で、投入要求枚数の投入が終了していないため、M_MEDAL_INC(命令9)にジャンプする。

(4) 命令14で、2ベットランプD212の点灯に係る投入枚数表示データが保存される。

30

(5) 命令16で、投入要求枚数の投入が終了していないため、M_MEDAL_INC(命令9)にジャンプする。

(6) 命令14で、3ベットランプD213の点灯に係る投入枚数表示データが保存される。

(7) 命令16で、投入要求枚数の投入が終了したと判定される。

【1252】

マックスベットボタンが操作されて3枚のベットがされる場合においては、上記のような処理の流れとなっており、1ベットランプD211の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に保存されてから、2ベットランプD212の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に保存されるまでの時間は、「命令14乃至19を実行→命令9乃至14を実行」となるまでの時間であり、当該命令(処理)の実行時間をタイマ割り込み処理の周期(例えば、2.235ms)よりも長時間とすることにより、1ベットランプD211が点灯してから2ベットランプD212が点灯するまでの間にタイマ割り込み処理を実行することができ、1ベットランプD211と2ベットランプD212とが同時に点灯せずに、1つずつ点灯させることができる。

40

【1253】

なお、命令14にて投入枚数表示データを保存した後(命令14の後や、命令15の後)に、所定の待機時間をセットする処理を設け、当該待機時間を有することによって、1ベットランプD211の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に保存されて

50

から、2ベットランプD212の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に保存されるまでの時間がタイマ割り込み処理の周期（例えば、2.235ms）よりも長時間となるよう構成してもよい。

【1254】

具体例としては、命令14にて、1ベットランプD211の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に保存された後であって、命令14にて、2ベットランプD212の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に保存されるよりも前の所定のタイミングにて、所定の待機時間として50msを所定のタイマにセットして当該所定のタイマの計測を開始し、当該所定のタイマが50msの計測を終了した後に、命令14にて、2ベットランプD212の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に保存されるよう構成することで、1ベットランプD211の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に保存されてから、2ベットランプD212の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に保存されるまでの時間がタイマ割り込み処理の周期（例えば、2.235ms）よりも長時間となるよう構成してもよい。

10

【1255】

また、1ベットランプD211の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に保存されてから、2ベットランプD212の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に保存されるまでの時間について上述したが、2ベットランプD212の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に保存されてから、3ベットランプD213の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に保存されるまでの時間に関して同様に、タイマ割り込み処理の周期（例えば、2.235ms）よりも長時間としてもよい。

20

【1256】

また、命令14にて、1ベットランプD211の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に保存されてから、その後の命令14にて、2ベットランプD212の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に保存され、その後の命令14にて、3ベットランプD213の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に保存されるまでの時間値を、タイマ割り込み処理の周期（例えば、2.235ms）よりも短時間としてもよい。

【1257】

換言すると、命令14にて、1ベットランプD211の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に保存されてから、その後の命令14にて、2ベットランプD212の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に保存され、その後の命令14にて、3ベットランプD213の点灯に係る投入枚数表示データが所定のRAM領域に保存されるまでを、あるタイマ割り込み処理が実行されてから当該あるタイマ割り込み処理の次のタイマ割り込み処理が実行されるまでに実行され得るよう構成することで、当該次のタイマ割り込み処理にて、1ベットランプD211と2ベットランプD212と3ベットランプD213を同時（または略同時）に点灯させるよう構成してもよい。

30

【1258】

<<クレジット数の増加に関する図>>

次に、図145は、本明細書に係る遊技機に適用可能なクレジット数の増加に関する図である。同図に図示する処理は図16等で前述したメインループ処理（割り込み処理とは異なる主制御基板M側の処理であり、メイン処理などと称することがある）における処理であり、遊技が実行されてリールが停止した後に実行される処理となっている。また、同図においては、入賞に係る遊技メダルの付与が発生し、クレジット数が複数増加する場合について例示している。

40

【1259】

<M_WIN_PAY：入賞による遊技メダル払出し>

まず、命令1で、遊技メダルの払出があるか否かを判定し、遊技メダルの払出がある場合には命令2を実行する。

【1260】

50

<M_WIN_PAY2>

まず、命令 2 で、入賞払出ステータス（入賞に係る払出の実行時である旨のステータス）をセットする。次に、命令 3 で、貯留枚数が限界（例えば、クレジット数の上限は 50 となっている）であるか否かを判定し、貯留枚数が限界ではない場合には命令 4 を実行する。

【1261】

次に、命令 4 で、加算に係る INC 命令として、貯留枚数データに 1 を加算する。次に、命令 5 で、メダル 1 枚減算処理を実行する。次に、命令 6 で、払出が終了しているか否かを判定し、払出が終了していない場合には命令 7 を実行する。次に、命令 7 で貯留枚数加算待機時間をセットする。次に、命令 8 で、2 バイト時間待ち処理を実行する。次に、命令 9 で、M_WIN_PAY2 にジャンプする。

10

【1262】

このように、同図の構成においては、払出が終了するまで、命令 2 乃至 9 が繰り返し実行されるよう構成されている。

【1263】

同図の構成においては、このように構成されているため、入賞に係る遊技メダルの付与が発生し、クレジット数が複数増加する場合における処理を抜粋すると、以下のような流れとなる。

（1）命令 4 で、貯留枚数データに 1 を加算する。

（2）貯留枚数加算待機時間が経過した後、命令 9 で、M_WIN_PAY2（命令 2）にジャンプする。

20

（3）上記（1）乃至（2）を繰り返す。

（4）命令 4 で、払出が終了することとなる最後の貯留枚数データへの加算が実行される。

【1264】

入賞に係る遊技メダルの付与が発生し、クレジット数が複数増加する場合においては、上記のような処理の流れとなっており、貯留枚数データ（クレジット数）が 1 増加してから貯留枚数データ（クレジット数）がさらに 1 増加するまでの時間は、「命令 4 乃至 9 を実行→命令 2 乃至 4 を実行」となるまでの時間であり、当該命令（処理）の実行時間をタイマ割り込み処理の周期（例えば、2.235ms）よりも長時間とすることにより、貯留枚数データ（クレジット数）が 1 増加してから貯留枚数データ（クレジット数）がさらに 1 増加するまでの間にタイマ割り込み処理を実行することができ、クレジット数を 1 ずつ増加させることができ、遊技者がクレジット数を視認して混乱する事態を防止することができる。

30

【1265】

なお、貯留枚数データをクレジット数に関する情報と称することがあり、命令 4 の貯留枚数データに 1 を加算する処理をクレジット数に関する情報に 1 を加算する処理と称することがある。

【1266】

<処理時間に関する適用可能な構成 1>

40

本明細書に係る遊技機は、精算ボタンの操作受付に係る処理の実行から貯留枚数データを所定の RAM 領域に記憶する処理の実行までに要する時間（処理の実行時間）は、タイマ割り込み処理の周期（例えば、2.235ms）よりも短時間となるよう構成してもよい。

【1267】

このように構成することで、最新の貯留枚数データをクレジット数の表示に反映させることができる。

【1268】

また、本明細書に係る遊技機においては、精算ボタンの操作受付に係る処理の実行から貯留枚数データを所定の RAM 領域に記憶する処理の実行までに要する時間（処理の実行時

50

間)は、タイマ割り込み処理の周期(例えば、2.235ms)よりも長時間となるよう構成してもよい。

【1269】

このように構成することで、貯留枚数データ(クレジット数)が1減少してから貯留枚数データ(クレジット数)がさらに1減少するまでの間にタイマ割り込み処理を実行することができ、クレジット数を1ずつ減少させることができ、遊技者がクレジット数を視認して混乱する事態を防止することができる。

【1270】

＜処理時間に関する適用可能な構成2＞

本明細書に係る遊技機においては、スタートレバー信号の立ち上がりの検出(スタートレバーの操作の検出)に関する処理の実行から、当該スタートレバー信号に係る遊技の内部抽選結果を決定する処理を実行するまでに要する時間(処理の実行時間)は、スタートレバー信号の立ち上がりの検出(スタートレバーの操作の検出)に関する処理の実行から、当該スタートレバー信号に係るスタートランプD180が消灯するまでの時間よりも短時間となるよう構成してもよい。

【1271】

ここで、前述したように、主制御基板MのRAM領域は、LED表示データに対応する記憶領域(LED表示データ記憶領域と称することがある)を有しており、D0～D7ビットで構成されるLED表示データ記憶領域における、スタートランプ信号に対応するD4ビットが1であればスタートランプD180を点灯させることとなり、D4ビットが0であればスタートランプD180を消灯させることとなる。

【1272】

すなわち、スタートレバー信号の立ち上がりの検出(スタートレバーの操作の検出)に関する処理の実行から、当該スタートレバー信号に係る遊技の内部抽選結果を決定する処理を実行するまでに要する時間(処理の実行時間)は、スタートレバー信号の立ち上がりの検出(スタートレバーの操作の検出)に関する処理の実行から、LED表示データをクリアする処理を実行するまでの時間よりも短時間となるよう構成してもよい。

【1273】

なお、前述したように、LED表示データをクリアする処理を実行した場合には、投入可能ランプ信号に対応するビットとスタートランプ信号に対応するビットと再遊技ランプ信号に対応するビットとに0が記憶されることとなる。

【1274】

このように構成することで、スタートランプD180が消灯することを視認した時点で内部抽選が完了していることを担保できることとなり、公正な遊技機とすることができる。

【1275】

本明細書に係る遊技機においては、スタートレバー信号の立ち上がりの検出(スタートレバーの操作の検出)に関する処理の実行から、当該スタートレバー信号に係る遊技の内部抽選結果を決定する処理を実行するまでに要する時間(処理の実行時間)は、スタートレバー信号の立ち上がりの検出(スタートレバーD50の操作の検出)に関する処理の実行から、当該スタートレバー信号に係るスタートランプD180が消灯するまでの時間よりも長時間となるよう構成してもよい。

【1276】

このように構成することで、スタートランプD180が消灯したことで、これから内部抽選を実行することを示唆することができる。

【1277】

なお、スタートランプD180の点灯期間の一例としては、規定数(例えば、3枚)の遊技メダルが投入されると点灯し、スタートレバーD50の操作を受け付けると消灯する。

【1278】

<<<ランプの点灯タイミングに関する構成>>>

次に、本明細書に係る遊技機に適用可能な遊技機が有するランプの点灯タイミングに関する構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は、本明細書におけるすべての構成に適用可能であることを補足しておく。以下に詳述する構成は、遊技メダルを用いる回胴式遊技機となっているが、遊技メダルを用いる構成以外の構成は、遊技メダルを用いないメダルレスの遊技機（封入式遊技機、管理遊技機、スマートスロットなどと称することがある）にも適用することができることを補足しておく。

【1279】

また、以下に詳述する構成は一のみを適用してもよいし、複数の構成を組み合わせて適用してもよい。

【1280】

<<前扉に設けられたランプに関する図1>>

まず、図146は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、前扉DUに設けられた複数のランプの点灯順序に関する構成を図示している。

【1281】

同図に関する回胴式遊技機の構成は、前述した回胴式遊技機と同様の部材を有しており、同図に関する回胴式遊技機が有する一部の部材を図示している。同図に図示するように、同図に関する回胴式遊技機は前扉DUを有しており、前扉DUには、停止ボタンD40、スタートレバーD50、マックスベットボタン、下パネルD140、演出表示装置S40、LEDランプユニットS10、スピーカS20を有しており、遊技機正面からリールM50が視認可能となっている。

【1282】

また、停止ボタンD40として、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43の3つの停止ボタンを有しており、それぞれに（それぞれの停止ボタン内に）停止ボタンランプが設けられている（左停止ボタンランプ、中停止ボタンランプ、右停止ボタンランプ）。なお、停止ボタンランプは、副制御基板S側で制御されるランプとなっているが、主制御基板M側で制御するよう構成してもよい。また、マックスベットボタン内にはマックスベットランプ（マックスベットボタンランプと称することがある）が設けられており、マックスベットランプも、副制御基板S側で制御されるランプとなっているが、主制御基板M側で制御するよう構成してもよい。

【1283】

また、後述する図147～149においても、図146と同様の構成を適用してもよい。

【1284】

<a：新たに電源を投入する場合>

まず、同図右上段の（a1）～（a3）について詳述する。当該構成は、遊技機に電源供給がされていない状況から新たに電源を投入する場合である。

【1285】

まず、図中（a1）にて、リールが停止しており、遊技が進行していない状況にて電源断が発生し、遊技機には電源が投入されていない。なお、遊技が進行していない状況とは、例えば、リールが回転していない状況となっている。

【1286】

次に、図中（a1）から新たに電源が投入された後の所定のタイミングである図中（a2）では、前扉DUに設けられた報知部のうち停止ボタンランプがはじめに点灯する。なお、図中（a2）では、左停止ボタンランプ、中停止ボタンランプ、右停止ボタンランプの3つのボタンランプが点灯することとなるが、当該3つのランプは同時に点灯してもよいし、略同時に点灯してもよい。また、図中（a2）に係る電源投入は、設定変更モードや設定確認モードには移行しない場合を例示している。なお、本明細書に係る電源投入に関しては、特に記載のない場合においては、設定変更モードや設定確認モードには移行しない場合とすることができる。

10

20

30

40

50

【1287】

ここで、前扉D Uに設けられた報知部とは、前扉D Uに設けられたランプと表示部との総称である。同図においては、停止ボタンランプ、マックスベットランプ、下パネルD 140、演出表示装置S 40、LEDランプユニットS 10が前扉D Uに設けられた報知部に該当する。また、不図示であるが、クレジット数表示装置D 200、払出数表示装置（押し順表示装置）D 270、特別遊技状態表示装置D 250、スタートランプD 180、投入可能ランプD 300、再遊技ランプD 290、1ベットランプD 211、2ベットランプD 212、3ベットランプD 213なども前扉D Uに設けられた報知部に含めてよい。また、これらの一部を有していなくてもよいし、これらの一部を報知部に含めなくてもよい。

10

【1288】

なお、演出表示装置S 40を表示手段と称することがある。

【1289】

また、ランプが点灯することを報知態様となると称することがあり、図中（a 2）の停止ボタンランプは、報知態様として無効態様にて点灯することとなる。なお、停止ボタンランプの点灯態様としては、非報知態様である非点灯、報知態様である無効態様（停止操作が無効である期間を示す点灯態様）、報知態様である有効態様（停止操作が有効である期間を示す点灯態様）を有している。

【1290】

図中（a 2）から所定時間が経過した図中（a 3）にて、停止ボタンランプ以外の前扉D Uに設けられた報知部が報知態様となっている。なお、停止ボタンランプ以外の前扉D Uに設けられた報知部が報知態様となる順序については、どのような順序で構成してもよい。

20

【1291】

このように、新たに電源投入された場合には、前扉D Uに設けられた報知部のうち遊技者から見て手前側（最も手前側であってもよい）に位置する停止ボタンランプを、前扉D Uに設けられた報知部のうち最初に報知態様となるよう構成することができ、遊技者は、認識し易い停止ボタンランプを視認することで、電源投入されたことをいち早く察知することができる。

【1292】

なお、前扉D Uに設けられた報知部を前扉が備える複数の報知手段と称することがある。

30

【1293】

ここで、同図の構成においては、新たに電源投入された場合には、停止ボタンランプを前扉D Uに設けられた報知部で最初に報知態様となるよう構成したが、これには限定されず、以下の報知部のうち最初に報知態様となるよう構成してもよい。

（1）前扉D Uに設けられた報知部

（2）前扉D Uに設けられた報知部のうち主制御基板M側で制御される報知部

（3）前扉D Uに設けられた報知部のうち副制御基板S側で制御される報知部

【1294】

なお、後述する前扉D Uに設けられた報知部に関する構成においても、前扉D Uに設けられた報知部を上記（2）または（3）に置き換えて適用することが可能である。

40

【1295】

また、同図においては、リールが停止しており、遊技が進行していない状況にて電源断が発生した場合について例示したが、これには限定されず、以下の状況にて電源断が発生した場合においても、その後新たに電源投入された場合には、前扉D Uに設けられた報知部のうち停止ボタンランプが最初に報知態様となるよう構成してもよい。

（1）すべてのリールが回転しており、停止ボタンランプが報知態様である有効態様となっている状況

（2）一部のリールが回転しており、当該一部のリールに対応する停止ボタンランプが報

50

知態様である有効態様となっており、その他のリールに対応する停止ボタンランプが報知態様である無効態様となっている状況

(3) 所定のエラーが発生しており、当該所定のエラーに関するエラー報知が実行されていない状況

(4) 全部または一部のリールが回転しており、設定／リセットボタン M 3 0 が押下されている状況

(5) 全部または一部のリールが回転しており、スタートレバー D 5 0 が操作されている状況

(6) 全部または一部のリールが回転しており、精算ボタン D 6 0 が押下されている状況

(7) 設定確認モードである状況

(8) 設定変更モードである状況

なお、上記構成は一のみを適用してもよいし、複数の構成を組み合わせて適用してもよい。

【1296】

なお、上記(1)～(8)において、電源断時に停止していたリールに対応する停止ボタンランプは、電源断前においては報知態様として無効態様となっており、電源投入後においても報知態様として無効態様となるよう構成してもよい。

【1297】

また、上記(3)において、電源断時に回転していたリールに対応する停止ボタンランプは、電源断前においては報知態様として有効態様となっており、電源投入後においては報知態様として無効態様となるよう構成してもよい（電源投入後においてリールが回転してもよいし、停止していてもよい）。

【1298】

また、上記(4)～(6)において、電源断時に停止していたリールに対応する停止ボタンランプは、電源断前においては報知態様として無効態様となっており、電源投入後においても報知態様として無効態様となるよう構成してもよいし、電源断前においては報知態様として有効態様となっており、電源投入後においても報知態様として有効態様となるよう構成してもよい。

【1299】

また、上記(7)または(8)において、電源断時の停止ボタンランプは、電源断前においては報知態様として無効態様となっており、電源投入後においても報知態様として無効態様となるよう構成してもよい。

【1300】

< b : 電源断が発生する場合 >

次に、同図右下段の(b1)～(b3)について詳述する。当該構成は、リールが停止しており、遊技が進行していない状況にて電源断が発生する場合である。

【1301】

まず、図中(b1)にて、リールが停止しており、遊技が進行していない状況であり、前扉 D U に設けられた各種報知部が報知態様となっている。その後、図中(b1)の状況から電源断が発生した後（遊技機への電源供給が遮断された後）の所定タイミングである図中(b2)にて、前扉 D U に設けられた報知部のうち、停止ボタンランプ以外の報知部が非報知態様となる（消灯する）。なお、停止ボタンランプ以外の前扉 D U に設けられた報知部が非報知態様となる順序については、どのような順序で構成してもよい。

【1302】

図中(b2)から所定時間が経過した図中(b3)にて、停止ボタンランプが非報知態様となる。すなわち、前扉 D U に設けられた報知部のうち、停止ボタンランプが最後に非報知態様となる。なお、図中(b3)では、左停止ボタンランプ、中停止ボタンランプ、右停止ボタンランプの3つのボタンランプが消灯することとなる（非報知態様となる）が、当該3つのランプは同時に消灯してもよいし、略同時に消灯してもよい。

【1303】

10

20

30

40

50

なお、図中（b 1）を、リールが停止しており、遊技が進行していない状況としたが、これには限定されず、リールが回転している状況としてもよく、このように構成した場合には、図中（b 1）では停止ボタンランプは無効態様（リール駆動状態がリール定速状態以外である場合）または有効態様（リール駆動状態がリール定速状態の場合）となる。

【1304】

このように、電源断が発生した場合には、前扉D Uに設けられた報知部のうち遊技者から見て手前側（最も手前側であってもよい）に位置する停止ボタンランプを、前扉D Uに設けられた報知部のうち最後に非報知態様となるよう構成することができ、遊技者は、電源断が発生した場合においても、認識し易い停止ボタンランプを視認することで、より遅いタイミングまで遊技の状況を把握することができる。

10

【1305】

なお、同図における図中（a 1）～（a 3）の構成と、図中（b 1）～（b 3）の構成との、いずれかの構成のみを適用してもよい。

【1306】

また、同図においては、リールが停止しており、遊技が進行していない状況にて電源断が発生した場合について例示したが、これには限定されず、以下の状況にて電源断が発生した場合においても、前扉D Uに設けられた報知部のうち停止ボタンランプが最後に非報知態様となるよう構成してもよい。

（1）すべてのリールが回転しており、停止ボタンランプが報知態様である有効態様となっている状況

20

（2）一部のリールが回転しており、当該一部のリールに対応する停止ボタンランプが報知態様である有効態様となっており、その他のリールに対応する停止ボタンランプが報知態様である無効態様となっている状況

（3）所定のエラーが発生しており、当該所定のエラーに関するエラー報知が実行されていない状況

（4）全部または一部のリールが回転しており、設定／リセットボタンM 3 0が押下されている状況

（5）全部または一部のリールが回転しており、スタートレバーD 5 0が操作されている状況

（6）全部または一部のリールが回転しており、精算ボタンD 6 0が押下されている状況

30

（7）設定確認モードである状況

（8）設定変更モードである状況

なお、上記構成は一のみを適用してもよいし、複数の構成を組み合わせ適用してもよい。

【1307】

また、上記（1）～（8）において、電源断時に回転していたリールに対応する停止ボタンランプは、電源断前においては報知態様として有効態様となっているよう構成してもよい。

【1308】

また、上記（4）～（6）において、電源断時に停止していたリールに対応する停止ボタンランプは、電源断前においては報知態様として無効態様となっているよう構成してもよいし、有効態様となっているよう構成してもよい。

40

【1309】

また、上記（7）または（8）において、電源断時の停止ボタンランプは、電源断前においては報知態様として無効態様となっているよう構成してもよい。

【1310】

<<前扉に設けられたランプに関する図2>>

次に、図147は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、前扉D Uに設けられた複数のランプの点灯順序に関する構成を図示している。

【1311】

50

まず、図中（a）にて、リールが停止しており、遊技が進行していない状況にて電源断が発生し、遊技機には電源が投入されていない。なお、遊技が進行していない状況とは、例えば、リールが回転していない状況となっている。

【1312】

次に、図中（a）から新たに電源が投入された後の所定のタイミングである図中（b）では、前扉DUに設けられた報知部のうち停止ボタンランプがはじめに点灯する（報知態様となる）。なお、停止ボタンランプは無効態様にて点灯する。また、図中（b）に係る電源投入は、設定変更モードや設定確認モードには移行しない場合を例示している。

【1313】

図中（b）の後、図中（c）にて、演出表示装置S40に第1画像（例えば、「画面準備中」と表示される）が表示される。ここで、第1画像とは、報知態様ではない表示態様の画像であり、すなわち、遊技機の電源投入後において、演出表示装置S40が報知態様となるまでの準備を行っている期間である旨を報知するために、演出表示装置S40に第1画像を表示するよう構成されている。

【1314】

このように、演出表示装置S40においては、遊技機の電源投入後において、演出表示装置S40に各種演出画像を表示する準備が完了した以降の表示態様（例えば、後述する第2画像）を報知態様と称しており、遊技機の電源投入後において、演出表示装置S40に各種演出画像を表示する準備を行っている期間にて表示される第1画像と、非表示となっている表示態様とを非報知態様と称している。

【1315】

なお、第1画像は、電源投入直後にのみ演出表示装置S40に表示される画像となっており、遊技進行中における演出としては表示されないよう構成されている。他方、第2画像は、遊技進行中における演出として表示され得る画像となっている。

【1316】

また、第2画像を、所定時間遊技が進行していない場合などに表示されることとなるデモ画面（待機デモ画面、待機デモ画像、デモ画像などと称することがある）としてもよい。

【1317】

次に、演出表示装置S40に第1画像が表示されている状況下、マックスベットランプが報知態様となる。図中（d）の後の所定タイミングである図中（e）にて、前扉DUに設けられた報知部のうち演出表示装置S40以外の報知部が報知態様となっている。なお、停止ボタンランプ及び演出表示装置S40以外の前扉DUに設けられた報知部が報知態様となる順序については、どのような順序で構成してもよい。

【1318】

その後、図中（f）にて、演出表示装置S40に報知画像である第2画像（例えば、主人公が歩いている画像）が表示される。第2画像とは、例えば、遊技を進行可能な状況で表示される各種演出表示である。

【1319】

このように、新たに電源投入された場合においては、演出表示装置S40に非報知態様である第1画像が表示された後に、マックスベットランプが報知態様となり、その後、演出表示装置S40に報知態様である第2画像が表示されるよう構成されている。このように、演出表示装置S40を最後に報知態様とすることにより、表示領域（報知領域）が相対的に大きい演出表示装置S40が報知態様になったことを視認することで、電源投入後の遊技機の起動が完了したことを遊技者が把握し易いよう構成することができる。

【1320】

また、主制御基板Mにて制御される操作部材に関するランプであるマックスベットランプを、演出表示装置S40よりも先に報知態様とすることで、前扉DUに設けられた報知部のすべてが報知態様となる前に、遊技の進行が可能である（操作部材の操作を受け付け可能な状況である）旨を遊技者に認識させることができる。

【1321】

また、同図においては、新たに電源投入された場合においては、前扉DUに設けられた報知部のうち演出表示装置S40が最も遅く報知態様となるよう構成されている。このように、演出表示装置S40を最後に報知態様とすることにより、表示領域（報知領域）が相対的に大きい演出表示装置S40が報知態様になったことを視認することで、電源投入後の遊技機の起動が完了したことを遊技者が把握し易いよう構成することができる。

【1322】

なお、新たに電源投入された場合において、演出表示装置S40に非報知態様である第1画像が表示された後に、マックスベットランプが報知態様となり、その後、演出表示装置S40に報知態様である第2画像が表示される構成と、前扉DUに設けられた報知部のうち演出表示装置S40が最も遅く報知態様となる構成とは、いずれかのみを適用してもよいし、双方を適用してもよい。

【1323】

なお、演出表示装置S40に表示される画像としては、第1画像よりも第2画像の方が明るい（視認性が高い、平均的な明るさが高い、使用している色の種類が多い、等としてもよい）ように構成されている。

【1324】

<<リール停止操作に関する図1>>

次に、図148は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、リール回転中に電源断が発生した場合に関する図である。

【1325】

まず、図中（a）にて、リールが回転しており、リール駆動状態がリール定速状態となっている。マックスベットランプを除く前扉DUに設けられた報知部はすべて報知態様となっており、停止ボタンランプは報知態様である有効態様となっており、停止ボタンの操作の受付は可能（停止ボタンが操作されることでリールが停止可能）となっている。なお、マックスベットランプについては、リール回転中には非報知態様である消灯となるよう構成されており、図中（a）について換言すると、リール回転中に報知態様となる前扉DUに設けられた報知部はすべて報知態様となっている。

【1326】

その後、電源断が発生し、図中（b）にて、リールの回転が停止し、前扉DUに設けられた報知部はすべて非報知態様となる。その後、新たに電源が投入された後の所定タイミングである図中（c）にて、リールは停止したままであるが、停止ボタンランプが有効態様にて点灯する。なお、図中（c）では、左停止ボタンランプ、中停止ボタンランプ、右停止ボタンランプの3つのボタンランプが点灯することとなるが、当該3つのランプは同時に点灯してもよいし、略同時に点灯してもよい。

【1327】

なお、図中（c）では、リールが回転していないが、停止ボタンの操作の受付は可能となっている。また、図中（c）に係る電源投入は、設定変更モードや設定確認モードには移行しない場合を例示している。

【1328】

その後、リールの回転が開始し、図中（d）にて、電源投入以降においてリールに設けられたインデックスがリールセンサに検出されていない状況であるが、停止ボタンの操作の受付は可能となっている。

【1329】

このように、リール回転中に電源断が発生し、その後電源投入された場合においては、電源投入以降においてリールに設けられたインデックスがリールセンサに検出されていない状況であっても、停止ボタンランプは有効態様となっており、停止ボタンの停止操作が可能となっている。

【1330】

このように構成することで、電源投入後においてできるだけ早く停止操作を実行可能に

10

20

30

40

50

構成することができ、換言すると、電源投入後においてできるだけ早く遊技を進行可能にすることができる。

【1331】

このように、同図においては、リール回転中に電源断が発生し、その後電源投入された場合においては、電源投入以降においてリールに設けられたインデックスがリールセンサに検出されるよりも前のタイミングで停止ボタンの操作が有効となり得るよう構成されている。また、リール回転中に電源断が発生し、その後電源投入された場合においては、電源投入以降においてリールが1周回転するよりも前のタイミングで停止ボタンの操作が有効となり得るよう構成してもよいし、電源投入以降においてリールが回転開始するよりも前のタイミングで停止ボタンの操作が有効となり得るよう構成してもよい。

10

【1332】

なお、図中（d）の後の所定タイミング（例えば、インデックスがリールセンサに検出されるタイミング）にて停止ボタンの操作の受付が不可能（停止ボタンが操作されてもリールが停止しない）となるよう構成してもよいし、図中（d）以降においては停止ボタンの停止操作が可能である状態を維持するよう構成してもよい。また、図中（b）にて電源断が発生して停止したリールの位置によって、図中（d）の後の所定タイミングにて停止ボタンの操作の受付が不可能となる場合と、図中（d）以降においては停止ボタンの停止操作が可能である状態を維持する場合があるよう構成してもよい。

【1333】

また、図中（b）の後に電源が投入された後であって図中（c）となる前の所定期間（電源投入直後の所定期間と称することがある）においては、停止ボタンの操作の受付は不可能（停止ボタンが操作されてもリールが停止しない）であり、当該所定期間においては、停止ボタンランプは消灯または無効態様で点灯するよう構成してもよい。また、当該所定期間の後、図中（c）のように停止ボタンランプが有効態様で点灯するタイミングと略同時（同時でもよい）のタイミングで停止ボタンの操作の受付が可能となるよう構成してもよい。

20

【1334】

また、図中（d）のように、電源投入以降においてリールに設けられたインデックスがリールセンサに検出されるよりも前に停止ボタンの操作の受付が可能となっている期間においては、少なくとも1つの停止ボタンの操作によるリール停止は可能であるが、他の2つの停止ボタンまたは他の1つの停止ボタンについては停止操作ができない、換言すると、他の2つの停止ボタンまたは他の1つの停止ボタンの停止操作をする前に当該停止ボタンの操作が有効となっている期間が終了するよう構成してもよい。このように構成することで、遊技進行が早くなりすぎないこととなり、射幸性が高くなりすぎないようにすることができる。

30

【1335】

また、図中（a）のように、すべてのリールが回転しており、停止ボタンの操作の受付が可能となっている状況にて、2つのリール（例えば、左リール、中リール）に対して停止操作が行われ、1つのリール（例えば、右リール）のみが回転している状況にて、電源断が発生し、その後、電源が投入された場合においては、電源投入以降においてリールに設けられたインデックスがリールセンサに検出されていない所定の状況であっても、電源断の直前に回転していた1つのリール（例えば、右リール）に対応する停止ボタンランプは有効態様となっており、電源断の直前に回転していた1つのリール（例えば、右リール）に対応する停止ボタンの停止操作が可能となっているよう構成してもよい。このように構成した場合においては、電源断の直前に回転していた1つのリール（例えば、右リール）は、回転開始前またはインデックスがリールセンサに検出される前に停止される（停止制御が行われる）こととなり、見た目上は、当該遊技（電源断前に内部抽選が行われた遊技）の内部抽選の結果と対応していない図柄組合せが停止表示することとなるが、内部的には、内部抽選の結果と対応した図柄組合せが正規の停止位置に停止されているため、当該正規の停止位置に停止された図柄組合せが払出を伴うものである場合には、当該正規の

40

50

停止位置に停止された図柄組合せに対応した払出処理が実行されることとなる。

【1336】

このように構成することで、一部のリールが回転している状態で電源断が発生した場合においても、電源復帰後の停止操作のタイミングに拘らず、内部抽選の結果に対応した遊技結果となり、遊技者が不利益を被る事態を防止することができる。

【1337】

なお、すべてのリールが回転しており、停止ボタンの操作の受付が可能となっている状況にて、1つのリール（例えば、左リール）に対して停止操作が行われ、2つのリール（例えば、中リール、右リール）のみが回転している状況にて、電源断が発生し、その後、電源が投入された場合においても、上記構成と同様の作用となり、すなわち、電源投入以降においてリールに設けられたインデックスがリールセンサに検出されていない所定の状況であっても、電源断の直前に回転していた2つのリール（例えば、中リール、右リール）に対応する停止ボタンランプは有効態様となっており、電源断の直前に回転していた2つのリール（例えば、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの停止操作が可能となっているよう構成してもよい。

【1338】

また、遊技機の電源が投入されてからリールに設けられたインデックスがリールセンサに検出されるよりも前に停止ボタンの操作の受付が可能となるまでの時間は、リールに設けられたインデックスがリールセンサに検出されるよりも前に停止ボタンの操作の受付が可能となってから停止ボタンの操作の受付が不可能となるまでの時間よりも長時間となるよう構成してもよい。このように構成することで、停止ボタンの操作の受付が可能な期間が長くなり過ぎないようにすることができ、遊技進行が早くなりすぎないこととなり、射幸性が高くなりすぎないようにすることができる。

【1339】

なお、リール回転中に電源断が発生し、その後電源投入した場合においては、リールの脱調を検出するための情報（例えば、所定のカウンタのカウンタ値）を、クリアするよう構成してもよいし、クリアしないよう構成してもよい。リールの脱調を検出するための情報をクリアしないよう構成した場合においては、電源断が発生したタイミングと電源断に係るリール停止時のインデックスの位置との関係によっては、図中（d）の状況にて、停止ボタンの停止操作が可能でない期間を有する場合がある（図33にて前述したように、脱調が検出されて、リール再加速処理が実行されるため）。

【1340】

また、図中（c）において、停止ボタンランプが有効態様となる場合においては、停止ボタンランプの点灯態様は、「非点灯→有効態様」のように遷移するよう構成してもよいし、「非点灯→無効態様→有効態様」のように遷移するよう構成してもよい。

【1341】

また、図中（b）の後に電源が投入された場合において、電源が投入されてからリールに設けられたインデックスがリールセンサに検出されるまでの期間にて、停止ボタンの操作の受付が不可能となるよう構成してもよい。具体例としては、電源が投入された後、リール再加速処理が実行されるまで（リール再加速処理が実行されてリールが定速となるまで）は、停止ボタンの操作の受付が不可能となるよう構成してもよい。このように構成した場合には、電源が投入されてからリールに設けられたインデックスがリールセンサに検出されるまでにおいては、停止ボタンランプの点灯態様は、「非点灯→無効態様」のように遷移することとなる。

【1342】

<<リール停止操作に関する図2>>

次に、図149は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、リール回転中に電源断が発生した場合に関する図である。同図に係る遊技機は、正面視にてリールの手前側に透過液晶を有している。透過液晶の表示領域は、正面視におけるリールの視認可能な領域（リール窓）よりも大きくなっている。また、透過液晶とは、リールバックランプが点灯すること

で透過状態となり、正面視にて透過液晶よりも奥側のリールが遊技者に視認可能（視認容易としてもよい）となり、リールバックランプが消灯することで非透過状態となり、正面視にて透過液晶よりも奥側のリールが遊技者に視認不可能（視認困難としてもよい）となるよう構成されている。

【1343】

なお、リールバックランプは、リール（リールユニット）の内側に設けられており、リールの裏側からリールを照らすことが可能となっている。

【1344】

なお、遊技機の有する液晶全体を透過液晶としてもよいし、液晶の一部の領域は透過液晶であり、その他の領域は透過液晶でないよう構成してもよい。

【1345】

まず、図中（a）にて、リールが回転しており、透過液晶は透過状態となっている。また、停止ボタンランプは報知態様である有効態様となっている。なお、リール駆動状態はリール定速状態となっている。

【1346】

その後、電源断が発生し、図中（b）にて、停止ボタンランプが報知態様である無効態様となる。なお、図中（b）においては、透過液晶は透過状態のままであり、リールは回転している。

【1347】

その後、図中（c）にて、リールバックランプが消灯して透過液晶が非透過状態となるが、リールは回転しているため、遊技者は、電源断後のリールの停止態様（遊技機への電源供給が遮断されることによって、リールが強制的に停止した際の停止態様）を視認できない（または、視認困難である）。

【1348】

その後、図中（d）にて、遊技機への電源供給が遮断されたことによって、リールが強制的に停止するが、透過液晶が非透過状態であるため、遊技者は、電源断後のリールの停止態様を視認できない（または、視認困難である）。また、図中（d）では、停止ボタンランプは消灯している。なお、停止ボタンランプが消灯するタイミングは、リールが強制的に停止するタイミングよりも前であってもよいし、後であってもよい。また、停止ボタンの操作タイミングによって、停止ボタンランプが消灯するタイミングとリールが強制的に停止するタイミングとの前後関係が相違してもよい。

【1349】

その後、新たに電源が投入され、リールが回転を開始した後の所定タイミングである図中（e）においては、停止ボタンランプは報知態様である有効態様（無効態様であってもよい）となっているが、リールバックランプは消灯したままであり、透過液晶は非透過状態となっている。なお、リールが回転を開始したタイミングにおいては、透過液晶は非透過状態となっているため、遊技者は、電源断後のリールの停止態様がどのような態様であったかを視認できない（または、視認困難である）よう構成されている。

【1350】

その後、図中（f）にて、リールバックランプが点灯し、透過液晶は透過状態となり、遊技者は、回転しているリールを視認することができる（または、視認容易となる）。

【1351】

このように、透過液晶を有する図149の構成においては、電源断が発生した場合において、リールバックランプが点灯しており、透過液晶が透過状態のままである状況にて、停止ボタンランプが有効態様から無効態様となる。換言すると、リールバックランプが消灯してリールを視認できなくなる（または、視認困難となる）前に停止ボタンランプが有効態様から無効態様となるよう構成されている。

【1352】

このように構成することにより、停止ボタンの操作が有効である期間においては、リールの図柄の視認性をできるだけ長期間担保することができる。

10

20

30

40

50

【1353】

また、透過液晶を有する図149の構成においては、電源断が発生した場合において、リールが回転している状況にてリールバックランプが消灯して透過液晶が非透過状態となる。換言すると、遊技機への電源供給が遮断されたことによってリールが強制的に停止するよりも前に、リールバックランプが消灯して透過液晶が非透過状態となり、遊技者は、電源断後のリールの停止態様を視認できない（または、視認困難である）よう構成されている。

【1354】

このように構成することにより、遊技者は、遊技機への電源供給が遮断されることによって、リールが強制的に停止した際の停止態様を視認できない（または、視認困難である）ため、当該停止態様が、見た目上7揃い（ボーナス図柄が有効ラインに停止表示すること）のような遊技者にとって有利となる図柄組合せとなっていた場合にも、当該停止態様を視認することで遊技意欲が減少する事態を防止することができる。

10

【1355】

また、透過液晶を有する図149の構成においては、電源断が発生した場合において、透過液晶は非透過状態となっている状況でリールが回転を開始する。換言すると、リールバックランプが点灯するよりも前にリールが回転を開始するよう構成されている。

【1356】

このように構成することにより、遊技者は、リールバックランプが点灯して透過液晶が透過状態となり、リールを視認できるようになった（リールが視認容易となった）タイミングでは、すでにリールが回転しているため、遊技機への電源供給が遮断されることによって、リールが強制的に停止した際の停止態様を視認できない（または、視認困難である）ため、当該停止態様が、見た目上7揃いのような遊技者にとって有利となる図柄組合せとなっていた場合にも、当該停止態様を視認することで遊技意欲が減少する事態を防止することができる。

20

【1357】

また、図中（b）の後において、遊技機への電源供給が遮断されたことによって、リールが強制的に停止した後、透過液晶が透過状態から非透過状態となる（リールバックランプが消灯する）よう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者は、電源断が発生した場合であっても停止している図柄を確認することができ、現在のリールの状況を把握することができる。

30

【1358】

また、図中（d）の後において、新たに電源が投入された場合においては、透過液晶が非透過状態から透過状態となった後（リールバックランプが点灯した後）、リールが回転を開始するよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者は、新たに電源が投入された場合であっても、リール回転前に停止している図柄を確認することができ、リールの状況を把握することができる。

【1359】

<<<不正対策に関する構成>>>

次に、本明細書に係る遊技機に適用可能な不正対策に関する構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は、本明細書におけるすべての構成に適用可能であることを補足しておく。以下に詳述する構成は、遊技メダルを用いる回胴式遊技機となっているが、遊技メダルを用いる構成以外の構成は、遊技メダルを用いないメダルレスの遊技機（封入式遊技機、管理遊技機、スマートスロットなどと称することがある）にも適用することができることを補足しておく。

40

【1360】

また、以下に詳述する構成は一のみを適用してもよいし、複数の構成を組み合わせてもよい。

【1361】

まず、図150は、遊技機の前扉DUが開放した状態の斜視図である。同図の構成にお

50

いては、筐体左側面（遊技者から見て右側）の内側に外部端子板 G（外部端子基板と称することがある）を有している。なお、点線で図示しているのは、筐体左側面の内側に設置されていることを示している。外部端子板 G は、遊技機から外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号である外部信号を出力するための端子を有する基板である。

【1362】

また、同図の構成に係る遊技機は、リールユニットの遊技者から見て上側に、リールを駆動するための回胴モータ K10 やホッパ H40 を駆動するためのホッパモータ H80 を制御するモータ駆動基板 K（回胴基板 K と称することがある）と、主制御基板 M とを有しており、リールユニットの遊技者から見て左側に副制御基板 S を有している。また、前扉 D U の上部には演出表示装置 S40 を有している。

【1363】

なお、同図における演出表示装置 S40 の位置に副制御基板 S を設けてもよい。

【1364】

<<モータ駆動基板に関する図>>

次に、図151は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、モータ駆動基板 K に関する図である。同図においては、図150にて図示したモータ駆動基板 K の設置位置を、保持部材を用いることにより変更して不正を防止し易くした構成となっている。具体的な構成について以下に詳述する。

【1365】

まず、同図左部は、モータ駆動基板 K とリールユニットに関する正面図であり、同図右部は、モータ駆動基板 K とリールユニットに関する側面図であり、図示するように、リールユニットとモータ駆動基板 K との間に2つの保持部材が介在しており、当該保持部材によってモータ駆動基板 K が支持されることで、リールユニットとモータ駆動基板 K との間に d の距離を有している。d は任意の距離としてよいが、一例としては、10 cm である。

【1366】

このように構成することにより、遊技場の管理者は、前扉 D U を開放することによって、遊技機筐体正面側からモータ駆動基板 K の裏面（正面視にて下側の面）を視認することができ、モータ駆動基板 K の裏面に対して不正が行われている場合であっても、モータ駆動基板 K の裏面を視認することで当該不正を発見することができる。

【1367】

なお、同図の構成においては、モータ駆動基板 K の裏面は、前扉 D U を開放されている状況において遊技機正面から視認可能であればよい。また、モータ駆動基板 K においては、所定の IC が設けられている側の面が表面であり、所定の IC が設けられていない側の面が裏面となっている。

【1368】

なお、図151の構成に係る遊技機におけるモータ駆動基板 K の位置以外の構成は、図150の構成と同様となっている。

【1369】

また、モータ駆動基板 K に対する不正としては、ホッパモータ H80 を誤作動させて払出数を改ざんする不正や、リールの回転を遅くすることで所定の図柄組合せを停止させやすくする不正等がある。

【1370】

さらに、同図の構成に係る遊技機は、不図示であるが、主制御基板 M と外部端子板 G とは、他の基板を介さずに接続されており、主制御基板 M とモータ駆動基板 K とは、他の基板を介さずに接続されている。すなわち、一のハーネス（ケーブルと称することがある）の一方の接続部が主制御基板 M に接続されており、当該一のハーネスの他方の接続部が外部端子板 G に接続されている。また、一のハーネスの一方の接続部が主制御基板 M に接続されており、当該一のハーネスの他方の接続部がモータ駆動基板 K に接続されている。

【1371】

10

20

30

40

50

このように構成することによって、主制御基板 M と外部端子板 G とを複数の基板を介して接続した場合や、主制御基板 M とモータ駆動基板 K とを複数の基板を介して接続した場合と比較して、不正な部品が取り付けられる領域を少なくすることができ、不正を防止し易くすることができる。

【1372】

なお、モータ駆動基板 K の設置位置を図 151 のようにする構成と、主制御基板 M と外部端子板 G とを他の基板を介さずに接続し、主制御基板 M とモータ駆動基板 K とを他の基板を介さずに接続する構成とは、一方のみを適用してもよいし、双方を適用してもよい。

【1373】

また、モータ駆動基板 K の設置位置については、図 151 の構成はあくまで一例であり、前扉 D U の開放時にモータ駆動基板 K の裏面が視認できればよい。具体例としては、筐体背面の内側に図 151 と同じ角度でモータ駆動基板 K を設置するよう構成してもよい。また、モータ駆動基板 K を手で動かせるようにしてもよい。

【1374】

<<ハーネスに関する図>>

次に、図 152 は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、ハーネスに関する図である。同図の構成は、図 150 や図 151 にて前述したいずれの構成に対しても適用可能である。

【1375】

まず、同図 (a) にて、リールが回転しており、停止ボタンランプは報知態様である有効態様となっている。その後、主制御基板 M とモータ駆動基板 K とを接続するハーネスの主制御基板 M 側の接続が外れた後、図中 (b) にて、前扉 D U が閉鎖している状況にてリール窓 (リール表示窓と称することがある) を介してハーネスが視認可能となるよう構成されている。

【1376】

なお、リール窓は前扉 D U に設けられた窓であり、前扉 D U が閉鎖されている状況にて、リール窓を介してリールを視認可能となっている。

【1377】

なお、同図の構成においては、主制御基板 M とモータ駆動基板 K とを接続するハーネスの主制御基板 M 側の接続が外れた場合であっても、外れた後のハーネスの方向によっては、リール窓を介してハーネスが視認可能とならない場合があってもよく、すなわち、主制御基板 M とモータ駆動基板 K とを接続するハーネスにおける、主制御基板 M 側の接続が外れた場合においては、当該外れたハーネスがリールの手前側に向かって垂れ下がった場合に、リール窓を介して視認可能となっていればよい。換言すると、当該外れたハーネスがリールの手前側に向かって垂れ下がった場合に、リール窓を介して視認可能となるように、ハーネスの長さを設計すればよい。

【1378】

より具体的には、ハーネスの長さを X、モータ駆動基板 K におけるハーネスを接続する端子からリール窓までの距離を Y1 としたときに、

$X > Y1$

となるよう構成すればよい。

【1379】

なお、ハーネスを所定の留め具を使用して束ねている場合には、当該所定の留め具が外れている場合において、外れたハーネスがリール窓を介して視認可能となっていればよい。

【1380】

このように構成することによって、主制御基板 M とモータ駆動基板 K とを接続するハーネスが不正によって外れている場合においても、リール窓を介して当該不正を察知することができる。

【1381】

また、図 1 5 2 の構成と同様に、リールが回転しており、停止ボタンランプは報知態様である有効態様となっている状況にて、主制御基板 M とモータ駆動基板 K とを接続するハーネスのモータ駆動基板 K 側の接続が外れた後、前扉 D U が閉鎖している状況にてリール窓を介してハーネスが視認可能となるよう構成してもよい。

【 1 3 8 2 】

なお、当該構成においては、主制御基板 M とモータ駆動基板 K とを接続するハーネスのモータ駆動基板 K 側の接続が外れた場合であっても、外れた後のハーネスの方向によっては、リール窓を介してハーネスが視認可能とならない場合があってもよく、すなわち、主制御基板 M とモータ駆動基板 K とを接続するハーネスにおける、モータ駆動基板 K 側の接続が外れた場合においては、当該外れたハーネスがリールの手前側に向かって垂れ下がった場合に、リール窓を介して視認可能となっていればよい。換言すると、当該外れたハーネスがリールの手前側に向かって垂れ下がった場合に、リール窓を介して視認可能となるように、ハーネスの長さを設計すればよい。

10

【 1 3 8 3 】

より具体的には、ハーネスの長さを X、主制御基板 M におけるハーネスを接続する端子からリール窓までの距離を Y 2 としたときに、

$$X > Y 2$$

となるよう構成すればよい。

【 1 3 8 4 】

なお、ハーネスを所定の留め具を使用して束ねている場合には、当該所定の留め具が外れている場合において、外れたハーネスがリール窓を介して視認可能となっていればよい。

20

【 1 3 8 5 】

このように構成することによって、主制御基板 M とモータ駆動基板 K とを接続するハーネスが不正によって外れている場合においても、リール窓を介して当該不正を察知することができる。

【 1 3 8 6 】

また、図 1 5 2 の構成と同様に、リールが回転しており、停止ボタンランプは報知態様である有効態様となっている状況にて、主制御基板 M と副制御基板 S とを接続するハーネスの主制御基板 M 側の接続が外れた後、前扉 D U が閉鎖している状況にてリール窓を介してハーネスが視認可能となるよう構成してもよい。

30

【 1 3 8 7 】

なお、当該構成においては、主制御基板 M と副制御基板 S とを接続するハーネスの主制御基板 M 側の接続が外れた場合であっても、外れた後のハーネスの方向によっては、リール窓を介してハーネスが視認可能とならない場合があってもよく、すなわち、主制御基板 M と副制御基板 S とを接続するハーネスにおける、主制御基板 M 側の接続が外れた場合においては、当該外れたハーネスがリールの手前側に向かって垂れ下がった場合に、リール窓を介して視認可能となっていればよい。換言すると、当該外れたハーネスがリールの手前側に向かって垂れ下がった場合に、リール窓を介して視認可能となるように、ハーネスの長さを設計すればよい。

40

【 1 3 8 8 】

より具体的には、ハーネスの長さを X、副制御基板 S におけるハーネスを接続する端子からリール窓までの距離を Y 3 としたときに、

$$X > Y 3$$

となるよう構成すればよい。

【 1 3 8 9 】

なお、ハーネスを所定の留め具を使用して束ねている場合には、当該所定の留め具が外れている場合において、外れたハーネスがリール窓を介して視認可能となっていればよい。

【 1 3 9 0 】

50

このように構成することによって、主制御基板 M と副制御基板 S とを接続するハーネスが不正によって外れている場合においても、リール窓を介して当該不正を察知することができる。

【1391】

また、主制御基板 M と副制御基板 S とを接続するハーネスは、主制御基板 M とモータ駆動基板 K とを接続するハーネスよりも長いよう構成してもよい。

【1392】

なお、前述した主制御基板 M とモータ駆動基板 K とを接続するハーネスにおける、主制御基板 M 側の接続が外れた後、前扉 D U が閉鎖している状況にてリール窓を介してハーネスが視認可能な構成と、主制御基板 M とモータ駆動基板 K とを接続するハーネスにおける、モータ駆動基板 K 側の接続が外れた後、前扉 D U が閉鎖している状況にてリール窓を介してハーネスが視認可能な構成と、主制御基板 M と副制御基板 S とを接続するハーネスにおける、主制御基板 M 側の接続が外れた後、前扉 D U が閉鎖している状況にてリール窓を介してハーネスが視認可能な構成とは、一の構成のみを適用してもよいし、複数の構成を適用してもよい。

【1393】

上述した不正対策に関する構成において、不正の有無に拘らず、払出が発生した場合には、スピーカ S 2 0 から払出音を出力するよう構成してもよい。このように構成することによって、モータ駆動基板 K に対する不正が行われ、ホッパモータ H 8 0 を誤作動させて不正な払出が発生してしまった場合にも、スピーカ S 2 0 から出力される払出音によって、不正の発生が察知され易いよう構成することができる。また、モータ駆動基板 K に対する不正が行われ、ホッパモータ H 8 0 を誤作動させて不正な払出が発生した場合には、正常な遊技による入賞で払出が発生した場合よりも、払出に要する時間が長時間となるため（なり易いため）、払出音が出力される時間も長時間となり、払出音が通常よりも長時間であることによって、不正の発生が察知され易いよう構成することができる。

【1394】

<<<メダルセレクト及びシュート本体に関する構成>>>

次に、本明細書に係る遊技機に適用可能なメダルセレクト D S 及びシュート本体 D S H に関する構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は、本明細書におけるすべての構成に適用可能であることを補足しておく。

【1395】

また、以下に詳述する構成は一のみを適用してもよいし、複数の構成を組み合わせてもよい。

【1396】

まず、図 1 5 3 は、本明細書に係る遊技機に適用可能なメダルセレクト D S 及びシュート本体 D S H に関する図である。同図に係る遊技機は、シュート本体 D S H を有している。メダル投入口 D 1 7 0 から投入された遊技メダルは、メダルセレクト D S 内のメダル流路 D R を流下していき、投入受付センサ D 1 0 s に検出され、第 1 投入センサ D 2 0 s に検出され、第 2 投入センサ D 3 0 s に検出され、その後、シュート本体 D S H を流下していき、シュートセンサ D 4 0 s に検出され、ホッパ H 4 0 に向かって流下していくよう構成されている。

【1397】

なお、同図の構成においては、遊技メダルがセンサに検出されている状況をオン、遊技メダルがセンサに検出されていない状況をオフと称している。

【1398】

また、前述したシュート本体 D S H を有する構成との相違点は、投入受付センサ D 1 0 s とシュートセンサ D 4 0 s との構成であり、詳細は後述するが、同図の構成における投入受付センサ D 1 0 s は、遊技メダルによってセレクト可動片が動かされることで、投入受付センサ D 1 0 s がオンとなるよう構成されており、同図の構成におけるシュートセンサ D 4 0 s は、遊技メダルによってシュート可動片が動かされることで、シュートセンサ

D 4 0 s がオンとなるよう構成されている。

【1 3 9 9】

なお、本明細書に係る遊技機は、同図のようにシュート本体 D S H 及びシュートセンサ D 4 0 s を有するよう構成してもよいし、シュート本体 D S H 及びシュートセンサ D 4 0 s を有していないよう構成してもよい。また、シュート本体 D S H 及びシュートセンサ D 4 0 s を有するよう構成した場合には、投入受付センサ D 1 0 s を有していないよう構成してもよい。

【1 4 0 0】

<<投入受付センサに関する図>>

次に、図 1 5 4 は、本明細書に係る遊技機に適用可能な投入受付センサ D 1 0 s に関する図である。同図における投入受付センサ D 1 0 s は、図 1 5 3 と同様の構成となっている。なお、同図に図示する投入受付センサ D 1 0 s のみを投入受付センサ D 1 0 s と称してもよいし、同図に図示する投入受付センサ D 1 0 s と回転軸と投入受付可動片とを総称して投入受付センサ D 1 0 s と称してもよい。

10

【1 4 0 1】

< A : 遊技機が正常に設置されている状況 >

同図左部の A にて、遊技機が正常に設置されている状況について詳述する。遊技機が正常に設置されている状況とは、遊技機筐体の底面が床に接している状況であり、例えば、図 1 に図示する状況である。

20

【1 4 0 2】

< 投入受付センサの構成 >

まず、遊技機が正常に設置されている状況における投入受付センサ D 1 0 s の構成について詳述する。同図左部の A における (a) 及び (b) においては、同図における上方向が正面視における上方向、同図における下方向が正面視における下方向、同図における右方向が正面視における奥方向、同図における左方向が正面視における手前方向となっている。

【1 4 0 3】

図中 (a) のように、遊技機が正常に設置されている状況における初期状態では、投入受付可動片が投入受付センサを遮光することによって、投入受付センサがオフとなっている。

30

【1 4 0 4】

次に、メダル投入口 D 1 7 0 から投入された遊技メダルが、メダルセクタ D S 内のメダル流路 D R を流下していき、投入受付センサ D 1 0 s の位置に到達すると、図中 (b) のように、遊技メダルが投入受付可動片を押しつけて、回転軸を支点として回転し、投入受付可動片が投入受付センサを遮光しなくなることによって、投入受付センサがオンとなっている。

【1 4 0 5】

このように、同図に係る投入受付センサ D 1 0 s は、投入受付可動片が動くことによって、オンオフが切り替わるよう構成されている。

40

【1 4 0 6】

< B : 左側面が床に接している状況 >

ここで、同図右部の B は、図 1 4 6 にて前述した遊技機の筐体左側面が床に接している状況を図示している。

【1 4 0 7】

< 遊技機筐体の構成 >

同図右部の B における遊技機筐体の構成においては、同図における上方向が正面視における上方向、同図における下方向が正面視における下方向、同図における右方向が正面視における右方向、同図における左方向が正面視における左方向となっている。

【1 4 0 8】

このように、遊技場における何らかの事故などにより、遊技機の筐体左側面が床に接し

50

てしまった場合に遊技を進行可能としてしまうと、遊技者にとっても、遊技場にとっても、不測の事態が発生する可能性があるため、遊技の進行ができないように構成することが好適である。また、遊技場の管理者が遊技機の筐体左側面が床に接した状態などの正常でない設置方法で営業を行ってしまったり、遊技者が自宅などで遊技をするために中古市場などで遊技機を購入し、遊技機の筐体左側面が床に接した状態などの正常でない設置方法で遊技を行ってしまうことで、安全性を担保できない可能性があるため、遊技機の筐体左側面が床に接した状態などの正常でない設置がされている場合においては、遊技の進行ができないように構成することが好適である。

【1409】

＜投入受付センサの構成＞

次に、同図右部のBにおける、遊技機筐体の左側面が床に接している状況における投入受付センサD10sの構成について詳述する。同図右部のBにおける(c)においては、同図における上方向が正面視における左方向、同図における下方向が正面視における右方向、同図における右方向が正面視における奥方向、同図における左方向が正面視における手前方向となっている。

【1410】

図中(c)のように、遊技機筐体の左側面が床に接している状況においては、遊技メダルが投入受付センサD10sに到達しておらず、遊技メダルによって投入受付可動片が押されていない状況であっても、投入受付可動片が図中(a)の位置から回転軸を支点として回転しており、投入受付可動片が投入受付センサD10sを遮光していないため、投入受付センサD10sがオンとなっている。

【1411】

ここで、同図に係る遊技機においては、投入受付センサD10sがオンのままである状況が継続すると所定のエラー状態となるよう構成されており、遊技機筐体の左側面が床に接している状況においては、所定のエラー状態となって遊技の進行ができなくなる。このように構成することにより、遊技機が正常に設置されている状況以外で遊技が進行してしまうことを防止することができ、遊技者や遊技場の監視者にとって不測の事態が発生することを防止することができる。

【1412】

なお、投入受付センサD10sがオンのままである状況が継続した場合に所定のエラー状態となる条件の具体例としては、(1)投入受付センサD10sがオンの状況が第1の時間継続した、(2)投入受付センサD10sがオフからオンとなってから、第1投入センサD20s(または、第2投入センサD30s)がオフのままの状況が第2の時間継続した、などとしてもよい。

【1413】

また、同図(c)においては、遊技機筐体の左側面が床に接している状況において、投入受付可動片が奥方向に回転(移動)する場合を例示したが、遊技機筐体の左側面が床に接している状況において、遊技メダルが投入受付センサD10sに到達しておらず、遊技メダルによって投入受付可動片が押されていない状況であっても、投入受付センサD10sがオンとなっているよう構成すればよく、例えば、遊技機筐体の左側面が床に接している状況になると、投入受付可動片が下方向(重力方向)に移動して投入受付センサD10sがオンとなるよう構成してもよい。また、遊技機筐体に対する投入受付センサD10sを設置する向きや、投入受付可動片の可動範囲(可動方向)についても、どのように構成してもよい。

【1414】

また、同図においては、遊技機が正常に設置されていない状況として、遊技機筐体の左側面が床に接している状況を例示したが、これには限定されず、遊技機筐体の背面が床に接している状況など、遊技機筐体のいずれかの面が床に接している状況において、同図の構成を適用してもよい。また、同図の構成は、床に接している面として一の面のみに適用してもよいし、複数の面に適用してもよい。

【1415】

また、同図においては投入受付センサD10sに関する構成を例示したが、これには限定されず、同図における投入受付センサD10sを図153にて前述したシュートセンサD40sに置き換えて適用してもよい。なお、このように構成した場合には、シュートセンサD40sがオンのままである状況が継続すると所定のエラー状態となるよう構成してもよい。

【1416】

また、同図の構成においては、遊技機が正常に設置されていない状況であっても、不正により、メダルセレクトDSが取り外された場合など、メダルセレクトDSの角度が変更された状況が所定時間継続した場合には、所定のエラーとなるよう構成してもよく、このように構成することで、メダルセレクトDSに対する不正を防止することができる。

10

【1417】

(まとめ)

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出(列記)することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離(上位概念化)は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【1418】

本態様(F1)に係る遊技機は、

内部抽せん手段

20

を備え、

前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技において、所定の操作態様を報知可能な操作報知状態と、

前記操作報知状態とならない第1区間と、

前記操作報知状態となり得る第2区間と、

前記第2区間での遊技の結果に基づいて更新可能な第1カウンタと、

電源投入後の遊技の結果に基づいて更新可能な第2カウンタと

を有し、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

前記第1カウンタの値が第1の条件を満たした場合には、前記第2区間が終了し得るよう構成されており、

30

前記第2カウンタの値が第2の条件を満たした場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、

前記第1区間での遊技の結果に基づいて前記第2カウンタの値を更新可能とする一方、前記第1区間での遊技の結果に基づいて前記第1カウンタの値を更新しないよう構成されており、

前記第1カウンタの値が前記第1の条件を満たして前記第2区間が終了する場合には、所定の初期化処理を実行するよう構成されており、

前記所定の初期化処理を実行する場合には、前記第1カウンタの値を初期化する一方、前記第2カウンタの値を初期化しないよう構成されており、

40

電源投入時に特定の初期化処理を実行する場合には、前記第2カウンタの値を初期化する一方、前記第1カウンタの値を初期化しないよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1419】

本態様(F2)に係る遊技機は、

内部抽せん手段

を備え、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第1の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、

50

電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第 1 の値未満の値である第 2 の値以上となった場合には、所定の報知状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第 2 の値以上となって前記所定の報知状態となった後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第 2 の値未満となっても前記所定の報知状態を終了せず、その後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第 2 の値未満の値である第 3 の値未満となった場合に前記所定の報知状態を終了し得る

ことを特徴とする遊技機である。

【1 4 2 0】

本態様（F 3）に係る遊技機は、

内部抽せん手段

を備え、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第 1 の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第 1 の値未満の値である第 2 の値以上となった場合には、所定の報知状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第 2 の値以上となって前記所定の報知状態となった後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第 2 の値未満となっても前記所定の報知状態を終了せず、その後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第 2 の値未満の値である第 3 の値未満となった場合に前記所定の報知状態を終了し得るよう構成されており、

前記第 2 の値と前記第 3 の値との差分は、1 回の遊技で遊技者に付与される最大の遊技価値数よりも大きくなっている

ことを特徴とする遊技機である。

【1 4 2 1】

本態様（F 4）に係る遊技機は、

内部抽せん手段

を備え、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第 1 の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第 1 の値未満の値である第 2 の値以上となった場合には、所定の報知状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第 2 の値以上となって前記所定の報知状態となった後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第 2 の値未満となっても前記所定の報知状態を終了せず、その後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第 2 の値未満の値である第 3 の値未満となった場合に前記所定の報知状態を終了し得るよう構成されており、

電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第 3 の値未満となって前記所定の報知状態が終了した後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第 3 の値以上となっても前記所定の報知状態とならず、その後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第 2 の値以上となった場合に前記所定の報知状態となり得るよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1 4 2 2】

本態様（F 5）に係る遊技機は、

内部抽せん手段

を備え、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

10

20

30

40

50

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第1の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、

所定のボーナスの実行中においては、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第1の値以上となっても、前記打ち止め状態とならず、その後、当該所定のボーナスの実行が終了すると前記打ち止め状態となるよう構成されており、

前記所定のボーナスの実行中において、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第1の値以上となった後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第1の値未満である状況にて当該所定のボーナスの実行が終了した場合にも前記打ち止め状態となるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1423】

本態様（F6）に係る遊技機は、

内部抽せん手段

を備え、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の所定タイミング以降の差数を所定の記憶領域に記憶可能であり、

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第1の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、

所定のボーナスの実行中においては、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第1の値以上となっても、前記打ち止め状態とならず、その後、当該所定のボーナスの実行が終了すると前記打ち止め状態となるよう構成されており、

前記所定のボーナスの実行中において、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第1の値以上となった後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第1の値未満である状況にて当該所定のボーナスの実行が終了した場合にも前記打ち止め状態となるよう構成されており、

電源投入時に特定の初期化処理を実行する場合には、前記所定の記憶領域に記憶している差数を初期化するよう構成されており、

電源断が発生した場合は、電源断時処理が実行されるよう構成されており、

前記所定のボーナスの実行中において、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第1の値以上となった後、当該所定のボーナスの実行中である状況にて電源断時処理が実行され、その後、所定の状況下で電源が投入されて前記特定の初期化処理が実行された後に当該所定のボーナスの実行が終了した場合にも前記打ち止め状態となるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1424】

本態様（F7）に係る遊技機は、

内部抽せん手段

を備え、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第1の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、

所定のボーナスの実行中においては、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第1の値以上となっても、前記打ち止め状態とならず、その後、当該所定のボーナスの実行が終了すると前記打ち止め状態となるよう構成されており、

前記所定のボーナスの実行中において、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第1の値以上となった後、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第1の値未満である状況にて当該所定のボーナスの実行が終了した場合にも前記打ち止め状態となるよう構成されており、

前記所定のボーナスの実行中において、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第1の値以上となると、特定の報知を実行し得る

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機である。

【1425】

本態様（F8）に係る遊技機は、
内部抽せん手段

を備え、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の所定タイミング以降の差数を所定の記憶領域に記憶可能であり、

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第1の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入時に特定の初期化処理を実行する場合には、前記所定の記憶領域に記憶している差数を初期化するよう構成されており、

電源断が発生した場合は、電源断時処理が実行されるよう構成されており、

前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技において、所定数の遊技価値を遊技者に付与する付与処理が実行され、当該付与処理の実行途中で電源断時処理が実行され、その後、電源が投入された後、前記所定数の遊技価値を遊技者に付与する付与処理の実行が完了した場合には、前記打ち止め状態とはならず、前記所定の記憶領域に記憶している差数を更新し得るよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1426】

本態様（F9）に係る遊技機は、
内部抽せん手段と、
情報を表示可能な情報表示手段と

を備え、

前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技において、所定の操作態様を報知可能な操作報知状態

を有し、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第1の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源断が発生した場合は、電源断時処理が実行されるよう構成されており、

前記操作報知状態であり、前記打ち止め状態に関する所定の情報と前記操作報知状態にて付与された遊技価値に関する情報とが前記情報表示手段に表示されている状況で電源断時処理が実行され、その後、電源が投入された以降の特定タイミングでは、前記打ち止め状態に関する所定の情報は非表示であり、前記操作報知状態にて付与された遊技価値に関する情報が表示されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1427】

本態様（F10）に係る遊技機は、
内部抽せん手段

を備え、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第1の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、

最小遊技時間となる遊技間隔で遊技の実行を継続した場合において、

前記第1の値をAとし、

遊技者にとって最も有利な状態における1回の遊技あたりの遊技価値の期待増加数をBとし、

最小遊技時間をC秒とし、

風営法で定められた遊技場の営業可能な時間をD時間とした場合、

$(A/B) \times C < D \times 3600$

10

20

30

40

50

となっている

ことを特徴とする遊技機である。

【1428】

本態様（F11）に係る遊技機は、

内部抽せん手段と、

情報を表示可能な情報表示手段と

を備え、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第1の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、

遊技機外に払い出すための遊技メダルが不足した場合にはメダル空エラー状態となり、情報表示手段にメダル空エラー情報を表示し得るよう構成されており、

所定の遊技が実行されて所定数の遊技メダルを遊技者に付与する払出処理が実行されたことにより、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第1の値以上となった場合には、前記情報表示手段に前記打ち止め状態に関する特定の情報を表示し、遊技者の操作を要さない精算処理である自動精算処理を実行するよう構成されており、

前記自動精算処理の実行中に前記メダル空エラー状態となった場合には、前記情報表示手段に前記メダル空エラー情報を視認可能な態様で表示するよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1429】

本態様（F12）に係る遊技機は、

内部抽せん手段と、

情報を表示可能な情報表示手段と

を備え、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第1の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、

遊技機外に払い出すための遊技メダルが不足した場合にはメダル空エラー状態となり、情報表示手段にメダル空エラー情報を表示し得るよう構成されており、

所定の遊技が実行されて所定数の遊技メダルを遊技者に付与する払出処理が実行されたことにより、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第1の値以上となった場合には、遊技者の操作を要さない精算処理である自動精算処理を実行し、当該自動精算処理が実行終了すると、前記情報表示手段に前記打ち止め状態に関する特定の情報を表示し得るよう構成されており、

前記自動精算処理の実行中に前記メダル空エラー状態となった場合には、当該メダル空エラー状態においては前記情報表示手段に前記打ち止め状態に関する前記特定の情報を表示しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1430】

本態様（F13）に係る遊技機は、

内部抽せん手段と、

情報を表示可能な情報表示手段と

を備え、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第1の値以上となった場合には、前記打ち止め状態となり得るよう構成されており、

遊技機外に払い出すための遊技メダルが不足した場合にはメダル空エラー状態となり、情報表示手段にメダル空エラー情報を表示し得るよう構成されており、

電源投入時に特定の初期化処理を実行する場合には、記憶している差数を初期化するよう構成されており、

10

20

30

40

50

電源断が発生した場合は、電源断時処理が実行されるよう構成されており、

所定の遊技が実行されて所定数の遊技メダルを遊技者に付与する払出処理が実行されたことにより、電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が前記第1の値以上となった場合には、遊技者の操作を要さない精算処理である自動精算処理を実行し、当該自動精算処理が実行終了すると、前記情報表示手段に前記打ち止め状態に関する特定の情報を表示し得るよう構成されており、

前記自動精算処理の実行中に前記メダル空エラー状態となった場合には、当該メダル空エラー状態においては前記情報表示手段に前記打ち止め状態に関する前記特定の情報を表示しないよう構成されており、

前記自動精算処理の実行中に前記メダル空エラー状態となり、当該メダル空エラー状態にて電源断時処理が実行され、その後、電源が投入された後に当該メダル空エラー状態が解除され、前記自動精算処理が続きから実行され、前記自動精算処理が実行終了すると、前記情報表示手段に前記打ち止め状態に関する前記特定の情報を表示し得るよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1431】

本態様（G1）に係る遊技機は、

遊技メダルを投入可能な投入口と、

前記投入口から投入された遊技メダルを選別するメダルセレクトと、

遊技メダルを受け入れる入口部が設けられ、遊技メダルが貯蔵されるホッパーと、

前記メダルセレクトにて所定の規格に適合するとされた遊技メダルを前記ホッパーの前記入口部へ導くメダルガイドと、

前記メダルセレクトの下側に位置し、前記メダルセレクトにて前記所定の規格に適合しないとして排除された遊技メダルを受け入れる開口部が設けられたメダル返却部材とを備え、

前記メダルセレクトと前記メダルガイドとは、隣り合う位置関係であるよう構成されており、

前記メダルセレクトと前記メダルガイドとの間には、所定の隙間が構成されており、

前記所定の隙間の鉛直下方には、前記メダル返却部材の前記開口部が位置しないことを特徴とする遊技機である。

【1432】

本態様（G2）に係る遊技機は、

遊技メダルを投入可能な投入口と、

前記投入口から投入された遊技メダルを選別するメダルセレクトと、

遊技メダルを受け入れる入口部が設けられ、遊技メダルが貯蔵されるホッパーと、

前記メダルセレクトにて所定の規格に適合するとされた遊技メダルを前記ホッパーの前記入口部へ導くメダルガイドと、

前記メダルセレクトの下側に位置し、前記メダルセレクトにて前記所定の規格に適合しないとして排除された遊技メダルを受け入れる開口部が設けられたメダル返却部材とを備え、

前記メダルセレクトと前記メダルガイドとは、隣り合う位置関係であるよう構成されており、

前記メダルセレクトと前記メダルガイドとの間には、所定の隙間が構成されており、

前記所定の隙間は、前記ホッパーの前記入口部の上端よりも上側に位置するよう構成されており、

前記所定の隙間の鉛直下方には、前記メダル返却部材の前記開口部が位置しないことを特徴とする遊技機である。

【1433】

本態様（G3）に係る遊技機は、

遊技メダルを投入可能な投入口と、

10

20

30

40

50

前記投入口から投入された遊技メダルを選別するメダルセレクトと、
遊技メダルを受け入れる入口部が設けられ、遊技メダルが貯蔵されるホッパーと、
前記メダルセレクトにて所定の規格に適合するとされた遊技メダルを前記ホッパーの前記投入部へ導くメダルガイドと、

前記メダルセレクトの下側に位置し、前記メダルセレクトにて前記所定の規格に適合しないとして排除された遊技メダルを受け入れる開口部が設けられたメダル返却部材とを備え、

前記メダルセレクトと前記メダルガイドとは、隣り合う位置関係であるよう構成されており、

前記メダルセレクトと前記メダルガイドとの間には、所定の隙間が構成されており、
前記所定の隙間は、遊技メダルの2枚分の厚みと略同じになるよう構成されており、
前記所定の隙間の鉛直下方には、前記メダル返却部材の前記開口部が位置しないことを特徴とする遊技機である。

10

【1434】

本態様（G4）に係る遊技機は、

遊技メダルを投入可能な投入口と、

前記投入口から投入された遊技メダルを選別するメダルセレクトと、

遊技メダルを受け入れる入口部が設けられ、遊技メダルが貯蔵されるホッパーと、

前記メダルセレクトにて所定の規格に適合するとされた遊技メダルを前記ホッパーの前記投入部へ導くメダルガイドと、

20

前記メダルセレクトの下側に位置し、前記メダルセレクトにて前記所定の規格に適合しないとして排除された遊技メダルを受け入れる開口部が設けられたメダル返却部材とを備え、

前記メダルセレクトと前記メダルガイドとは、隣り合う位置関係であるよう構成されており、

前記メダルセレクトと前記メダルガイドとの間には、所定の隙間が構成されており、
前記所定の隙間の鉛直下方には、前記メダル返却部材の前記開口部が位置することを特徴とする遊技機である。

【1435】

本態様（G5）に係る遊技機は、

遊技メダルを投入可能な投入口と、

前記投入口から投入された遊技メダルを選別するメダルセレクトと、

遊技メダルを受け入れる入口部が設けられ、遊技メダルが貯蔵されるホッパーと、

前記メダルセレクトにて所定の規格に適合するとされた遊技メダルを前記ホッパーの前記投入部へ導くメダル流路が形成されたメダルガイドと

を備え、

前記メダル流路は、少なくとも第1壁部と第2壁部と底部とによって構成されており、

前記メダル流路の底部には、上流から下流に向けて低くなる段差が設けられており、

前記段差の高さは、前記第1壁部及び前記第2壁部の高さよりも小さく、且つ、遊技メダルの直径の半分以下である

40

ことを特徴とする遊技機である。

【1436】

本態様（G6）に係る遊技機は、

遊技メダルを投入可能な投入口と、

前記投入口から投入された遊技メダルを選別するメダルセレクトと、

遊技メダルを受け入れる入口部が設けられ、遊技メダルが貯蔵されるホッパーと、

前記メダルセレクトにて所定の規格に適合するとされた遊技メダルを前記ホッパーの前記投入部へ導くメダルガイドと

を備え、

前記メダルセレクトと前記メダルガイドとは、隣り合う位置関係であるよう構成されて

50

おり、

前記メダルセレクトと前記メダルガイドとの間には、所定の隙間が構成されており、

前記所定の隙間の所定の位置に遊技メダルが入り込んだ状態においては、前記メダルセレクトにて前記所定の規格に適合するとされた遊技メダルであっても、前記メダルセレクトを通過することができない

ことを特徴とする遊技機である。

【1437】

本態様（G7）に係る遊技機は、

複数のリールと、

複数のストップスイッチと、

演出を表示可能な演出表示部と

を備え、

前記ストップスイッチの操作態様を報知する場合を有する第1の状態と、前記第1の状態とは異なる第2の状態と、を少なくとも有しており、

前記演出表示部に表示可能な演出ステージとして、複数の前記演出ステージを有しており、いずれかの前記演出ステージが設定されるよう構成されており、

前記演出表示部に表示可能な演出として、複数のカットから構成される演出であって遊技者にとって有利となることが決定したことを示す確定演出と、複数の前記カットから構成される演出であって前記確定演出とは異なる所定の演出と、を少なくとも有しており、

前記第1の状態で設定され得る前記演出ステージの数よりも前記第2の状態で設定され得る前記演出ステージの数の方が、相対的に多くなるよう構成されており、

前記確定演出を構成する前記カットの数よりも前記所定の演出を構成する前記カットの数の方が、相対的に多くなるよう構成される

ことを特徴とする遊技機である。

【1438】

本態様（G8）に係る遊技機は、

複数のリールと、

前記リールの停止操作に基づき実行される演出を表示可能な演出表示部と

を備え、

前記リールの停止操作に対応して実行される演出として、第1停止操作に対応して実行される第1演出と、前記第1停止操作の次の停止操作である第2停止操作に対応して実行される第2演出と、前記第2停止操作の次の停止操作である第3停止操作に対応して実行される第3演出と、を有しており、

実行可能な前記第1演出の数よりも実行可能な前記第3演出の数の方が、相対的に多くなるよう構成されており、

実行可能な前記第2演出の数よりも実行可能な前記第3演出の数の方が、相対的に多くなるよう構成されており、

前記第1演出を構成するカットの数よりも前記第3演出を構成する前記カットの数の方が、相対的に多くなるよう構成されており、

前記第2演出を構成する前記カットの数よりも前記第3演出を構成する前記カットの数の方が、相対的に多くなるよう構成される

ことを特徴とする遊技機である。

【1439】

本態様（G9）に係る遊技機は、

複数のリールと、

前記リールの停止操作に基づき実行される演出を表示可能な演出表示部と

を備え、

前記リールの停止操作に対応して実行される演出として、第1停止操作に対応して実行される第1演出と、前記第1停止操作の次の停止操作である第2停止操作に対応して実行される第2演出と、前記第2停止操作の次の停止操作である第3停止操作に対応して実行

10

20

30

40

50

される第3演出と、を有しており、

実行可能な前記第1演出の数よりも実行可能な前記第3演出の数の方が、相対的に多くなるよう構成されており、

実行可能な前記第2演出の数よりも実行可能な前記第3演出の数の方が、相対的に多くなるよう構成されており、

前記第1演出を構成するカットの数よりも前記第3演出を構成する前記カットの数の方が、相対的に多くなるよう構成されており、

前記第2演出を構成する前記カットの数よりも前記第3演出を構成する前記カットの数の方が、相対的に多くなるよう構成されており、

複数のゲームに亘って実行される連続演出および前記連続演出が成功となる期待度を示唆する期待度示唆演出を前記演出表示部にて表示可能であり、

前記複数のゲームのうちの最初および最後のゲーム以外の所定のゲームにおいて、実行可能な前記第3演出の数よりも実行可能な前記第1演出の数の方が、相対的に多くなるよう構成されており、

前記所定のゲームにおいて、前記第3演出にて表示可能な前記期待度示唆演出の数よりも前記第1演出にて表示可能な前記期待度示唆演出の数の方が、相対的に多くなるよう構成される

ことを特徴とする遊技機である。

【1440】

本態様（G10）に係る遊技機は、

所定条件を満たした場合は、所定の遊技状態が終了することを示す終了演出を表示可能な演出表示部

を備え、

前記終了演出を構成するカットの数よりも前記所定の遊技状態が開始することを示す開始演出を構成する前記カットの数の方が、相対的に多くなるよう構成される

ことを特徴とする遊技機である。

【1441】

本態様（G11）に係る遊技機は、

複数のゲームに亘って実行される連続演出を表示可能な演出表示部

を備え、

前記連続演出の失敗を示す演出を構成するカットの数よりも前記連続演出の成功を示す演出を構成する前記カットの数の方が、相対的に多くなるよう構成される

ことを特徴とする遊技機である。

【1442】

本態様（H1）に係る遊技機は、

内部抽せん手段と、

スタートスイッチと、

情報を表示可能な所定の表示部と

を備え、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第1の値以上となった場合には、打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の前記所定タイミング以降の差数に対応した情報（以下、「差数に対応した情報」と称す）を前記所定の表示部に表示し得るよう構成されており、

差数に対応した情報は、新たにベットが可能となった特定タイミングからスタートスイッチの操作を受け付けるまで前記所定の表示部に表示され、当該スタートスイッチの操作を受け付けると表示しなくなるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1443】

本態様（H2）に係る遊技機は、

内部抽せん手段と、
スタートスイッチと、
情報を表示可能な所定の表示部と
を備え、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第1の値以上となった場合には、打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の前記所定タイミング以降の差数に対応した情報（以下、「差数に対応した情報」と称す）を前記所定の表示部に表示し得るよう構成されており、

差数に対応した情報が前記所定の表示部に表示されている状況において、所定のエラーが発生した場合には、前記所定のエラーに対応したエラー表示が前記所定の表示部に表示され、その後、前記所定のエラーが解除された場合には、差数に対応した情報が前記所定の表示部に表示されるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1444】

本態様（H3）に係る遊技機は、

内部抽せん手段と、

スタートスイッチと、

情報を表示可能な所定の表示部と

を備え、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第1の値以上となった場合には、打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の前記所定タイミング以降の差数に対応した情報（以下、「差数に対応した情報」と称す）を前記所定の表示部に表示し得るよう構成されており、

差数に対応した情報が前記所定の表示部に表示されている状況において、所定のエラーが発生した場合には、前記所定のエラーに対応したエラー表示が前記所定の表示部に表示され、その後、前記所定のエラーが解除された場合には、差数に対応した情報が前記所定の表示部に表示されるよう構成されており、

前記所定の表示部には、複数種類のエラー表示を表示可能であり、

前記所定の表示部に差数に対応した情報を表示している場合における前記所定の表示部の所定の表示領域の表示態様と、前記所定の表示部に複数種類のエラー表示のうちいずれかのエラー表示を表示している場合における前記所定の表示部の前記所定の表示領域の表示態様とが異なる

ことを特徴とする遊技機である。

【1445】

本態様（H4）に係る遊技機は、

内部抽せん手段と、

スタートスイッチと、

情報を表示可能な所定の表示部と

を備え、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第1の値以上となった場合には、打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の前記所定タイミング以降の差数に対応した情報（以下、「差数に対応した情報」と称す）を前記所定の表示部に表示し得るよう構成されており、

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第1の値以上となった場合には、当該差数が第1の値以上となった以降の特定タイミングにて、打ち止め状態に対応した情報を前記所定の表示部に表示し得るよう構成されており、

前記所定の表示部に差数に対応した情報を表示している場合における前記所定の表示部

10

20

30

40

50

の所定の表示領域の表示態様と、前記所定の表示部に前記打ち止め状態に対応した情報を表示している場合における前記所定の表示部の前記所定の表示領域の表示態様とが異なることを特徴とする遊技機である。

【1 4 4 6】

本態様（H 5）に係る遊技機は、
内部抽せん手段と、
スタートスイッチと、
情報を表示可能な所定の表示部と
を備え、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第1の値以上となった場合には、打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の前記所定タイミング以降の差数に対応した情報（以下、「差数に対応した情報」と称す）を前記所定の表示部に表示し得るよう構成されており、

差数に対応した情報は、新たにベットが可能となった特定タイミングからスタートスイッチの操作を受け付けるまで前記所定の表示部に表示されるよう構成されており、

新たにベットが可能となった前記特定タイミングからスタートスイッチの操作を受け付けるまでの状況で、差数に対応した情報が前記所定の表示部に表示されているときに、遊技機への電源供給が遮断され、その後、電源復帰した場合には、差数に対応した情報は前記所定の表示部に表示されない

ことを特徴とする遊技機である。

【1 4 4 7】

本態様（H 6）に係る遊技機は、
内部抽せん手段と、
スタートスイッチと、
情報を表示可能な所定の表示部と
を備え、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第1の値以上となった場合には、打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の前記所定タイミング以降の差数に対応した情報（以下、「差数に対応した情報」と称す）を前記所定の表示部に表示し得るよう構成されており、

差数に対応した情報は、新たにベットが可能となった特定タイミングからスタートスイッチの操作を受け付けるまで前記所定の表示部に表示されるよう構成されており、

新たにベットが可能となった前記特定タイミングからスタートスイッチの操作を受け付けるまでの状況で、差数に対応した情報が前記所定の表示部に表示されているときに、遊技機への電源供給が遮断され、その後、設定変更を伴わない電源投入によって電源復帰した場合には、差数に対応した情報が前記所定の表示部に表示されないよう構成されており、

所定のボーナスの実行中に電源投入後の前記所定タイミング以降の差数が第1の値以上となった場合には、当該所定のボーナス終了後に打ち止め状態となることを示す情報を前記所定の表示部に表示し得るよう構成されており、

前記所定のボーナス終了後に打ち止め状態となることを示す情報が前記所定の表示部に表示されているときに、遊技機への電源供給が遮断され、その後、設定変更を伴わない電源投入によって電源復帰した場合には、前記所定のボーナス終了後に打ち止め状態となることを示す情報が前記所定の表示部に表示されることを特徴とする遊技機である。

【1 4 4 8】

本態様（H 7）に係る遊技機は、
内部抽せん手段と、

10

20

30

40

50

情報を表示可能な所定の表示部とを備え、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第1の値以上となった場合には、打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の前記所定タイミング以降の差数に対応した情報（以下、「差数に対応した情報」と称す）を前記所定の表示部に表示し得るよう構成されており、

前記所定の表示部に表示される差数に対応した情報は、所定数分の差数の範囲毎に異なる表示態様となるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

10

【1449】

本態様（H8）に係る遊技機は、

内部抽せん手段と、

リールと、

スタートスイッチと、

ストップスイッチと、

情報を表示可能な所定の表示部とを備え、

遊技が進行されない状態である打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の所定タイミング以降の差数が第1の値以上となった場合には、打ち止め状態となり得るよう構成されており、

電源投入後の前記所定タイミング以降の差数に対応した情報（以下、「差数に対応した情報」と称す）を前記所定の表示部に表示し得るよう構成されており、

差数に対応した情報は、新たにベットが可能となった特定タイミングからスタートスイッチの操作を受け付けるまで前記所定の表示部に表示されるよう構成されており、

新たにベットが可能となった特定タイミングから差数に対応した情報が前記所定の表示部に表示され、その後、スタートスイッチの操作を受け付けると差数に対応した情報が前記所定の表示部に表示されなくなり、その後、すべてのストップスイッチが操作されてすべてのリールが停止し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合には、その後、スタートスイッチの操作を受け付けるまでであっても差数に対応した情報が前記所定の表示部に表示されない

20

30

ことを特徴とする遊技機である。

【1450】

本態様（I1）に係る遊技機は、

内部抽せん手段

を備え、

前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技において、所定の操作態様を報知可能な操作報知状態と、

前記操作報知状態とならない第1区間と、

前記操作報知状態となり得る第2区間と

を有し、

前記第2区間に移行してから、前記第2区間での差数が所定数に到達した場合は前記第2区間を終了するよう構成されており、

前記操作報知状態として、1遊技あたりの遊技価値の増加期待値が正の値である第1操作報知状態と、1遊技あたりの遊技価値の増加期待値が負の値である第2操作報知状態と、を少なくとも有しており、

前記操作報知状態においては、一の契機に基づいて遊技者に付与される遊技価値の増加期待値の最大値は、特定数以下となっており、

前記特定数は前記所定数よりも大きくなっており、

一の契機に基づいて遊技者に付与される遊技価値の増加期待値が最大値となる前記操作

40

50

報知状態においては、前記第1操作報知状態と前記第2操作報知状態と、に少なくとも滞在するよう構成されており、

前記一の契機に基づいて遊技者に付与される遊技価値の増加期待値が最大値となる前記操作報知状態において、前記第1操作報知状態における遊技に対応する遊技者に付与される遊技価値の増加期待値は、前記特定数よりも大きいことを特徴とする遊技機である。

【1451】

本態様（I2）に係る遊技機は、
内部抽せん手段
を備え、

前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技において、所定の操作態様を報知可能な操作報知状態と、

前記操作報知状態とならない第1区間と、

前記操作報知状態となり得る第2区間と

を有し、

前記第2区間に移行してから、前記第2区間での差数が所定数に到達した場合は前記第2区間を終了するよう構成されており、

前記操作報知状態として、第1操作報知状態と、前記第1操作報知状態よりも1遊技あたりの遊技価値の増加期待値が大きい第2操作報知状態と、を少なくとも有しており、

前記操作報知状態においては、一の契機に基づいて遊技者に付与される遊技価値の増加期待値の最大値は、特定数以下となっており、

前記特定数は前記所定数よりも大きくなっており、

一の契機に基づいて遊技者に付与される遊技価値の増加期待値が最大値となる前記操作報知状態においては、前記第1操作報知状態と前記第2操作報知状態とに滞在し得るよう構成されており、

前記一の契機に基づいて遊技者に付与される遊技価値の増加期待値が最大値となる前記操作報知状態において、前記第2操作報知状態にのみ滞在し続けた場合の遊技者に付与される遊技価値の増加期待値は、前記特定数より大きいことを特徴とする遊技機である。

【1452】

本態様（I3）に係る遊技機は、
内部抽せん手段
を備え、

前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技において、所定の操作態様を報知可能な操作報知状態と、

前記操作報知状態とならない第1区間と、

前記操作報知状態となり得る第2区間と

を有し、

前記第2区間に移行してから、前記第2区間での差数が所定数に到達した場合は前記第2区間を終了するよう構成されており、

前記操作報知状態として、1遊技あたりの遊技価値の増加期待値がA（Aは数値）である第1操作報知状態と、1遊技あたりの遊技価値の増加期待値がA（Aは数値）よりも大きいB（Bは数値）である第2操作報知状態と、を少なくとも有しており、

前記操作報知状態においては、一の契機に基づいて遊技者に付与される遊技価値の増加期待値の最大値は、特定数以下となっており、

前記特定数は前記所定数よりも大きくなっており、

一の契機に基づいて遊技者に付与される遊技価値の増加期待値が最大値となる場合の一の契機は、前記第1操作報知状態でのみ発生するよう構成されており、

前記第1操作報知状態にて所定条件を充足すると、前記第2操作報知状態となるよう構成されている

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機である。

【1453】

本態様（I4）に係る遊技機は、
内部抽せん手段
を備え、

前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技において、所定の操作態様を報
知可能な操作報知状態と、

前記操作報知状態とならない第1区間と、

前記操作報知状態となり得る第2区間と

を有し、

前記第2区間に移行してから、前記第2区間での差数が所定数に到達した場合は前記第
2区間を終了するよう構成されており、

前記操作報知状態として、1遊技あたりの遊技価値の増加期待値がA（Aは数値）であ
る第1操作報知状態と、1遊技あたりの遊技価値の増加期待値がA（Aは数値）よりも大
きいB（Bは数値）である第2操作報知状態と、を少なくとも有しており、

前記操作報知状態においては、一の契機に基づいて遊技者に付与される遊技価値の増加
期待値の最大値は、特定数以下となっており、

前記特定数は前記所定数よりも大きくなっており、

一の契機に基づいて遊技者に付与される遊技価値の増加期待値が最大値となる場合の一
の契機は、前記第1操作報知状態でのみ発生するよう構成されており、

前記第1操作報知状態にて所定条件を充足すると、前記第2操作報知状態となるよう構
成されており、

前記所定条件は、前記第1操作報知状態におけるC（Cは数値）回の遊技に1回の割合
で充足するよう構成されており、

一の契機に基づいて遊技者に付与される遊技価値の増加期待値が最大値となる場合の一
の契機は、D（Dは数値）回の遊技で前記操作報知状態に滞在する権利を付与するもので
あり、

$$A \times (D - D / C) + B \times (D / C) \leq \text{特定数}$$

となるよう設計されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1454】

本態様（I5）に係る遊技機は、
内部抽せん手段
を備え、

前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技において、所定の操作態様を報
知可能な操作報知状態と、

前記操作報知状態とならない第1区間と、

前記操作報知状態となり得る第2区間と

を有し、

前記第2区間に移行してから、前記第2区間での差数が所定数に到達した場合は前記第
2区間を終了するよう構成されており、

前記第2区間における最大の差数が特定数に到達した場合は前記第2区間を終了するよ
う構成されており、

前記特定数は前記所定数よりも大きい

ことを特徴とする遊技機である。

【1455】

本態様（I6）に係る遊技機は、
内部抽せん手段
を備え、

前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技において、所定の操作態様を報

10

20

30

40

50

知可能な操作報知状態と、

前記操作報知状態とならない第1区間と、

前記操作報知状態となり得る第2区間と

を有し、

前記第2区間に移行してから、前記第2区間での差数が所定数に到達した場合は前記第2区間を終了するよう構成されており、

前記操作報知状態にて所定条件を充足すると、遊技者に所定の利益を付与し得るよう構成されており、

前記操作報知状態にて前記所定条件を充足した場合において、特定条件を充足している場合には、遊技者に前記所定の利益を付与しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1456】

本態様(I7)に係る遊技機は、

内部抽せん手段

を備え、

前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技において、所定の操作態様を報知可能な操作報知状態と、

前記操作報知状態とならない第1区間と、

前記操作報知状態となり得る第2区間と

を有し、

前記第2区間に移行してから、前記第2区間での差数が所定数に到達した場合は前記第2区間を終了するよう構成されており、

前記操作報知状態においては、一の契機に基づいて遊技者に付与される遊技価値の増加期待値の最大値は、特定数以下となっており、

前記操作報知状態は、所定回数の遊技が実行されることで終了するよう構成されており、

前記操作報知状態における1遊技あたりの遊技価値の増加期待値と前記所定回数とを乗算した値は、前記特定数以下となるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1457】

本態様(I8)に係る遊技機は、

内部抽せん手段と、

情報を表示可能な所定の表示部と

を備え、

前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技において、所定の操作態様を報知可能な操作報知状態と、

前記操作報知状態とならない第1区間と、

前記操作報知状態となり得る第2区間と

を有し、

前記第2区間に移行してから、前記第2区間での差数が所定数に到達した場合は前記第2区間を終了するよう構成されており、

前記操作報知状態として、第1操作報知状態と、前記第1操作報知状態よりも遊技者にとって有利な第2操作報知状態と、を少なくとも有しており、

前記操作報知状態においては、一の契機に基づいて遊技者に付与される遊技価値の増加期待値の最大値は、特定数以下となっており、

前記特定数は前記所定数よりも大きくなっており、

前記第2操作報知状態における遊技が実行されると、当該遊技にて遊技者に付与された前記操作報知状態に滞在可能な遊技の回数に対応する情報を、当該遊技の回数の数字を含む表示態様にて、前記所定の表示部に表示し得るよう構成されており、

前記第2操作報知状態における最終の遊技が実行され、前記第2操作報知状態において

10

20

30

40

50

遊技者に付与された前記操作報知状態に滞在可能な遊技の回数の合計と前記操作報知状態における1遊技あたりの遊技価値の増加期待値とを乗算した値が、前記特定数よりも大きい場合には、前記第2操作報知状態において遊技者に付与された前記操作報知状態に滞在可能な遊技の回数の合計に対応する情報を、当該遊技の回数の合計の数字を含まない表示態様にて、前記所定の表示部に表示し得るよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1458】

本態様（I9）に係る遊技機は、
内部抽せん手段と、
情報を表示可能な所定の表示部と
を備え、
前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技において、所定の操作態様を報知可能な操作報知状態と、
前記操作報知状態とならない第1区間と、
前記操作報知状態となり得る第2区間と
を有し、
前記第2区間に移行してから、前記第2区間での差数が所定数に到達した場合は前記第2区間を終了するよう構成されており、
前記操作報知状態として、第1操作報知状態と、前記第1操作報知状態よりも遊技者にとって有利な第2操作報知状態と、を少なくとも有しており、
前記操作報知状態においては、一の契機に基づいて遊技者に付与される遊技価値の増加期待値の最大値は、特定数以下となっており、
前記特定数は前記所定数よりも大きくなっており、
前記第2操作報知状態における遊技が実行されると、当該遊技にて遊技者に付与された前記操作報知状態に滞在可能な遊技の回数に対応する情報を、当該遊技の回数の数字を含む表示態様にて、前記所定の表示部に表示し得るよう構成されており、
前記第2操作報知状態における最終の遊技が実行され、前記第2操作報知状態において遊技者に付与された前記操作報知状態に滞在可能な遊技の回数の合計と前記操作報知状態における1遊技あたりの遊技価値の増加期待値とを乗算した値が、前記特定数よりも大きい場合には、前記第2操作報知状態において遊技者に付与された前記操作報知状態に滞在可能な遊技の回数の合計に対応する情報を、当該遊技の回数の合計の数字を含まない表示態様にて、前記所定の表示部に表示し得るよう構成されており、
前記操作報知状態における最終の遊技が実行され、当該操作報知状態にて遊技者に付与された遊技価値の合計が前記特定数よりも大きい場合には、当該操作報知状態にて遊技者に付与された遊技価値の合計を、前記所定の表示部に表示し得るよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1459】

本態様（J1）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リールを制御するリール制御手段と
を備え、
内部抽選手段は、第1図柄組み合わせおよび当該第1図柄組み合わせよりも遊技者に有利な第2図柄組み合わせのいずれかが停止可能な所定結果と、特別遊技状態に移行可能な特別図柄組み合わせが停止可能な特別結果とを決定可能に構成されており、
特別図柄組み合わせの一部の図柄と第2図柄組み合わせの一部の図柄とは、互いに同一の図柄である共通図柄となるよう構成されており、
内部抽選手段により所定結果が決定された遊技において、第2図柄組み合わせが停止可能なストップスイッチの操作態様を報知可能な操作報知状態を有し、

第2図柄組み合わせが停止可能なストップスイッチの操作態様に係る報知態様として、第2図柄組み合わせのうち共通図柄が停止しないストップスイッチの操作態様を示唆する所定の報知態様を有し、

リール制御手段は、操作報知状態かつ特別結果が持ち越されている状況下で、内部抽選手段により所定結果が決定されて所定の報知態様による報知が行われた遊技であっても、特別図柄組み合わせを停止可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1460】

本態様（J2）に係る遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽選手段と、
リールを制御するリール制御手段と、
を備え、

一般状態と当該一般状態中に移行図柄組み合わせが停止されたことを契機に移行する有利状態とを有する特別遊技状態を有し、

内部抽選手段は、少なくとも、特別遊技状態に移行可能な特別図柄組み合わせが停止可能な特別結果と、所定のリプレイ図柄組み合わせが停止可能な所定結果と、所与図柄組み合わせが停止可能な所与結果と、移行図柄組み合わせが停止可能な特定結果とを決定可能に構成されており、

一般状態中の遊技において、所定結果と特定結果とが決定されている状況を有するよう構成されており、

一般状態中の遊技において、所与結果と特定結果とが決定されている状況を有するよう構成されており、

リール制御手段は、所定結果と特定結果とが決定されている遊技では、ストップスイッチに対する操作態様に関わらず、所定のリプレイ図柄組み合わせを停止させるよう構成されており、

リール制御手段は、所与結果と特定結果とが決定されている遊技では、ストップスイッチに対する操作態様に関わらず、移行図柄組み合わせを停止させるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1461】

本態様（K1）に係る遊技機は、
3ベットランプと、
所定の記憶領域と、
内部抽せん手段と
を備え、

所定時間ごとに繰り返し実行される割り込み処理を実行可能であり、

3ベットランプの点灯に関する情報を前記所定の記憶領域に記憶可能であり、

前記所定の記憶領域に記憶されている3ベットランプの点灯に関する情報をクリアする処理を実行してから、3ベットランプの点灯に関する情報を前記所定の記憶領域に記憶する処理を実行するまでの時間は、前記所定時間よりも短時間であることを特徴とする遊技機である。

【1462】

本態様（K2）に係る遊技機は、
マックスベットボタンと、
1ベットランプと、
所定の記憶領域と、
内部抽せん手段と
を備え、

所定時間ごとに繰り返し実行される割り込み処理を実行可能であり、

10

20

30

40

50

1ベットランプの点灯に関する情報を前記所定の記憶領域に記憶可能であり、マックスベットボタンの操作を受け付けたことを判定する処理を実行してから、1ベットランプの点灯に関する情報を前記所定の記憶領域に記憶する処理を実行するまでの時間は、前記所定時間よりも短時間であることを特徴とする遊技機である。

【1463】

本態様（K3）に係る遊技機は、マックスベットボタンと、1ベットランプと、2ベットランプと、3ベットランプと、所定の記憶領域と、内部抽せん手段とを備え、

所定時間ごとに繰り返し実行される割り込み処理を実行可能であり、

1ベットランプの点灯に関する情報と2ベットランプの点灯に関する情報と3ベットランプの点灯に関する情報とを前記所定の記憶領域に記憶可能であり、

遊技価値がベットされていない状況にてマックスベットボタンが操作され、ベットが実行される場合においては、1ベットランプが点灯し、その後2ベットランプが点灯し、その後3ベットランプが点灯するよう構成されており、

遊技価値がベットされていない状況にてマックスベットボタンが操作され、ベットが実行される場合においては、1ベットランプの点灯に関する情報を前記所定の記憶領域に記憶する処理を実行してから、2ベットランプの点灯に関する情報を前記所定の記憶領域に記憶する処理を実行するまでの時間は、前記所定時間よりも長時間であることを特徴とする遊技機である。

【1464】

本態様（K4）に係る遊技機は、所定の記憶領域と、内部抽せん手段とを備え、

所定時間ごとに繰り返し実行される割り込み処理を実行可能であり、

クレジット数に関する情報を前記所定の記憶領域に記憶可能であり、

所定数の遊技価値の獲得に基づきクレジット数が複数増加する場合において、クレジット数に関する情報に1を加算する処理を実行してから、再度クレジット数に関する情報に1を加算する処理を実行するまでの時間は、前記所定時間よりも長時間であることを特徴とする遊技機である。

【1465】

本態様（K5）に係る遊技機は、前扉と、停止ボタンと、所定の記憶領域と、内部抽せん手段とを備え、

停止ボタン内には停止ボタンランプを有しており、

前扉は停止ボタンランプを少なくとも含む複数の報知手段を備えており、

複数の報知手段は、報知態様と非報知態様とを採り得るよう構成されており、

新たに電源投入される場合において、停止ボタンランプは、前扉が備える複数の報知手段のうち最も早く非報知態様から報知態様となるよう構成されており、

停止ボタンランプが報知態様である所定の状況にて遊技機への電源供給が遮断される場合において、停止ボタンランプは、前扉が備える複数の報知手段のうち最も遅く報知態様

10

20

30

40

50

から非報知態様となるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【1466】

本態様（K6）に係る遊技機は、
前扉と、
マックスベットボタンと、
表示手段と、
所定の記憶領域と、
内部抽せん手段と
を備え、
マックスベットボタン内にはマックスベットボタンランプを有しており、
前扉はマックスベットボタンランプと表示手段とを少なくとも含む複数の報知手段を備えており、
複数の報知手段は、報知態様と非報知態様とを採り得るよう構成されており、
新たに電源投入される場合においては、表示手段に非報知態様である第1画像が新たに表示され、その後マックスベットボタンランプが非報知態様から報知態様となり、その後表示手段に報知態様である第2画像が新たに表示されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

10

【1467】

本態様（K7）に係る遊技機は、
前扉と、
表示手段と、
所定の記憶領域と、
内部抽せん手段と
を備え、
前扉は表示手段を少なくとも含む複数の報知手段を備えており、
複数の報知手段は、報知態様と非報知態様とを採り得るよう構成されており、
新たに電源投入される場合において、表示手段は、前扉が備える複数の報知手段のうち最も遅く非報知態様から報知態様となるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

20

【1468】

本態様（K8）に係る遊技機は、
リールと、
停止ボタンと、
内部抽せん手段と、
リールを制御するリール制御手段と
を備え、
停止ボタン内には停止ボタンランプを有しており、
リールが回転している所定の状況にて遊技機への電源供給が遮断され、その後新たに電源投入される場合において、当該電源投入からリールが1周回転するよりも前の所定タイミングにて、停止ボタンの操作が有効となり得るよう構成されており、
前記所定タイミングにおいては、停止ボタンランプの点灯態様は、停止ボタンの操作が有効である状況に対応した有効態様となり得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

30

【1469】

本態様（K9）に係る遊技機は、
リールと、
点灯することでリールを照らすことが可能なリールバックランプと、
内部抽せん手段と、
リールを制御するリール制御手段と

40

50

を備え、

正面視にてリールの手前側に透過手段を有しており、

リールバックランプが点灯している場合には、透過手段を通してリールが視認容易となり得るよう構成されており、リールバックランプが消灯している場合には、透過手段を通してリールが視認困難となり得るよう構成されており、

リールが回転している所定の状況にて遊技機への電源供給が遮断された場合においては、リールバックランプが消灯した後にリールが停止するよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1470】

本態様（K10）に係る遊技機は、

リールと、

点灯することでリールを照らすことが可能なリールバックランプと、

停止ボタンと、

内部抽せん手段と、

リールを制御するリール制御手段と

を備え、

停止ボタン内には停止ボタンランプを有しており、

正面視にてリールの手前側に透過手段を有しており、

リールバックランプが点灯している場合には、透過手段を通してリールが視認容易となり得るよう構成されており、リールバックランプが消灯している場合には、透過手段を通してリールが視認困難となり得るよう構成されており、

リールが回転している所定の状況にて遊技機への電源供給が遮断された場合においては、停止ボタンランプの点灯態様が停止ボタンの操作が無効である状況に対応した無効態様となった後にリールバックランプが消灯するよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1471】

本態様（K11）に係る遊技機は、

リールと、

点灯することでリールを照らすことが可能なリールバックランプと、

内部抽せん手段と、

リールを制御するリール制御手段と

を備え、

正面視にてリールの手前側に透過手段を有しており、

リールバックランプが点灯している場合には、透過手段を通してリールが視認容易となり得るよう構成されており、リールバックランプが消灯している場合には、透過手段を通してリールが視認困難となり得るよう構成されており、

リールが回転している所定の状況にて遊技機への電源供給が遮断され、その後新たに電源投入される場合においては、リールが回転を開始した後にリールバックランプが点灯するよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1472】

本態様（K12）に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主制御基板と、

遊技機外に外部信号を出力するための外部端子基板と、

所定のモータを制御するモータ駆動基板と、

内部抽せん手段と

を備え、

主制御基板と外部端子基板とは、他の基板を介さずにケーブルで接続されており、

主制御基板とモータ駆動基板とは、他の基板を介さずにケーブルで接続されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 1 4 7 3 】

本態様（ K 1 3 ）に係る遊技機は、
前扉と、
所定のモータを制御するモータ駆動基板と、
内部抽せん手段と
を備え、
前扉が開放している状況にて、モータ駆動基板の裏面が視認可能となっている
ことを特徴とする遊技機である。

【 1 4 7 4 】

本態様（ K 1 4 ）に係る遊技機は、
前扉と、
リールと、
遊技の進行を制御する主制御基板と、
所定のモータを制御するモータ駆動基板と、
内部抽せん手段と
を備え、
前扉には、前扉が閉鎖している状況でリールを視認可能とするリール表示窓を有しており、
主制御基板とモータ駆動基板とは、他の基板を介さずにケーブルで接続されており、
前扉が閉鎖しており、主制御基板とモータ駆動基板とを接続するケーブルにおける主制
御基板側との接続が解除されている所定の状況にて、リール表示窓を介して当該ケーブル
が視認可能である
ことを特徴とする遊技機である。

【 1 4 7 5 】

本態様（ K 1 5 ）に係る遊技機は、
前扉と、
リールと、
遊技の進行を制御する主制御基板と、
所定のモータを制御するモータ駆動基板と、
内部抽せん手段と
を備え、
前扉には、前扉が閉鎖している状況でリールを視認可能とするリール表示窓を有しており、
主制御基板とモータ駆動基板とは、他の基板を介さずにケーブルで接続されており、
前扉が閉鎖しており、主制御基板とモータ駆動基板とを接続するケーブルにおけるモ
ータ駆動基板側との接続が解除されている所定の状況にて、リール表示窓を介して当該ケー
ブルが視認可能である
ことを特徴とする遊技機である。

【 1 4 7 6 】

本態様（ K 1 6 ）に係る遊技機は、
投入口と、
内部抽せん手段と
を備え、
投入口から投入された遊技媒体が通過する通路中に設けられ、遊技媒体を検知し得る検
知手段を備え、
検知手段による遊技媒体の検知状況が所定の条件を満たすと、所定のエラー状態となり
得るよう構成されており、
前記所定のエラー状態では、遊技の進行が停止されるよう構成されており、
遊技機筐体の底面以外の所定の面が接地している状況においては、投入口から遊技媒体
が投入されていなくとも、前記所定のエラー状態となり得る

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機である。

【符号の説明】

【1477】

P 回胴式遊技機、D U 前扉（ドア）

D 扉基板、D 1 0 s 投入受付センサ

D 2 0 s 第1投入センサ、D 3 0 s 第2投入センサ

D 4 0 停止ボタン、D 4 1 左停止ボタン

D 4 2 中停止ボタン、D 4 3 右停止ボタン

D 5 0 スタートレバー、D 6 0 精算ボタン

D 7 0 表示パネル、D 8 0 扉スイッチ（開閉検知装置）

D 9 0 コインシュータ、D 1 0 0 ブロッカ

D 1 3 0 上パネル、D 1 4 0 下パネル

D 1 5 0 装飾ランプユニット、D 1 6 0 リール窓

D 1 7 0 メダル投入口、D 1 8 0 スタートランプ

D 2 9 0 再遊技ランプ、D 3 0 0 投入可能ランプ

D 2 0 0 クレジット数表示装置、D 2 1 0 投入数表示灯

D 2 2 0 ベットボタン、D 2 3 0 メダル受け皿

D 2 4 0 放出口、D 2 5 0 特別遊技状態表示装置

D 2 6 0 鍵穴、D 2 7 0 払出数表示装置（押し順表示装置）

D 2 8 0 A Tカウンタ値表示装置

D 3 1 0 リール窓枠ランプ

D 3 4 0 メダル返却部材（所定連絡通路）

D 3 4 1 メダル受入口

D 3 4 2 メダル落下面

D 3 4 3 メダル非落下面

M 主制御基板

M 2 0 設定キースイッチ、M 3 0 設定／リセットボタン

C 主制御チップ、M 5 0 リール

M 5 1 左リール、M 5 2 中リール

M 5 3 右リール、M 6 0 A Tカウンタ

M 7 0 遊技間隔最小タイマ

S 副制御基板、S 1 0 L E Dランプ

S 2 0 スピーカ、S 3 0 回胴バックライト

S 4 0 演出表示装置、S C 副制御チップ

E 電源基板、E 1 0 電源スイッチ

H メダル払出装置（遊技媒体払出装置）、H 1 0 s 第1払出センサ

H 2 0 s 第2払出センサ、H 4 0 ホッパ

H 5 0 ディスク、H 5 0 a ディスク回転軸

H 6 0 遊技メダル出口、H 7 0 放出付勢手段

H 8 0 ホッパモータ

S 5 0 ベットボタンランプ、S 6 0 停止ボタンランプ

K 回胴基板、K 1 0 回胴モータ

K 2 0 回胴センサ

I N 中継基板、S B サブ入力ボタン

K H c 高確保障カウンタ、Y K c - 1 有利区間残りゲーム数カウンタ

H S メダル補助タンク M W リール枠、M O リール帯

M 主制御基板

C P U M C マイクロプロセッサ、S H 性能表示装置

S H 1 0 識別セグ、S H 2 0 比率セグ

M 9 0 設定表示 L E D

10

20

30

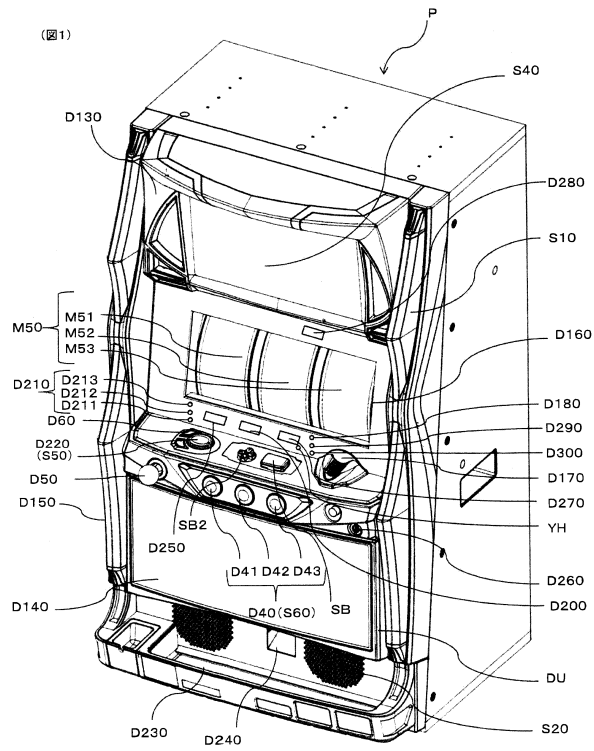
40

50

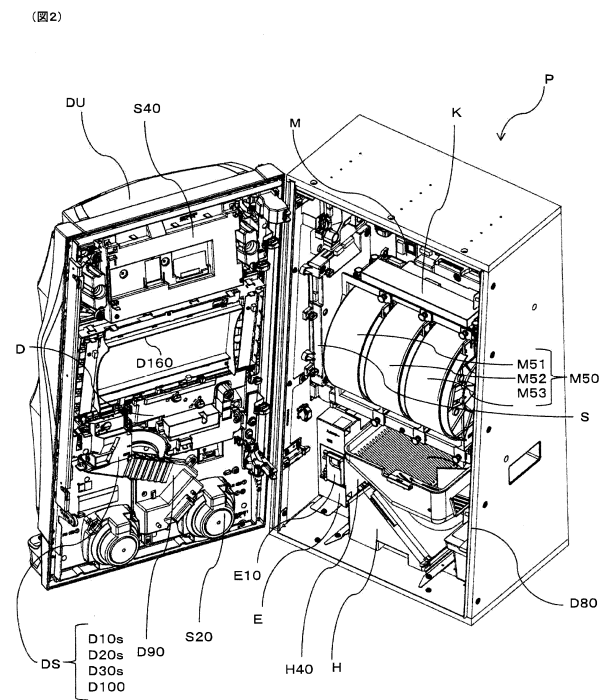
S R 1 第1所定領域、S R 2 第2所定領域、S R 3 第3所定領域
C T キャラクタ表示（演出表示）、S F セリフ表示（演出表示）

【図面】

【図1】



【図2】

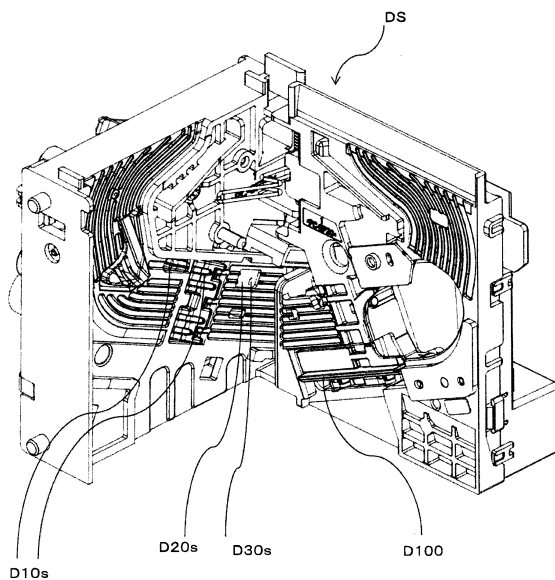


10

20

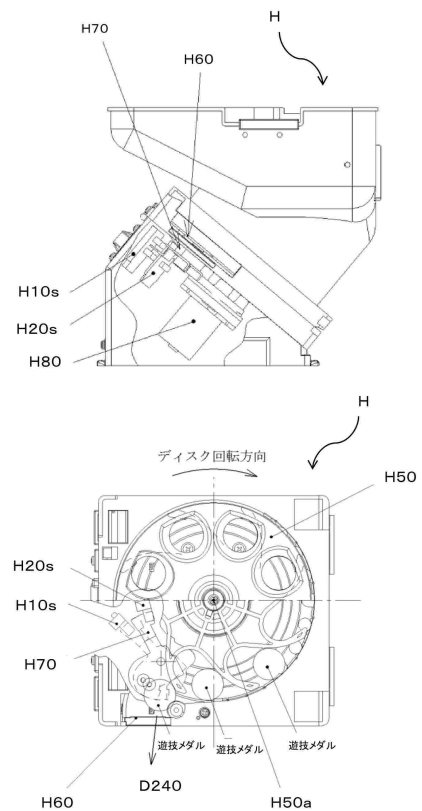
【図3】

(図3)



【図4】

(図4)



30

40

50

【図 5】

(図5)

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	3枚
1種BB-A~C作動時	3枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール20コマで構成

メイン	メイン	メイン
左リール	中リール	右リール

停止ボタン	停止リール
左ボタン	左リール
中ボタン	中リール
右ボタン	右リール

(3) 有効ライン

規定数3枚
有効ライン1

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

【図 6】

(図6)
【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	リプレイ	ベル	ベル
19	黒ワッ	チェリー	リプレイ
18	スプラ	黒ワッ	スプラ
17	黒ワッ	スプラ	黒ワッ
16	ベル	リプレイ	チェリー
15	リプレイ	ベル	ベル
14	心	チェリー	リプレイ
13	スプラ	黒ワッ	スプラ
12	スプラ	スプラ	心
11	ベル	リプレイ	チェリー
10	黒ワッ	ベル	ベル
9	黒ワッ	スプラ	リプレイ
8	スプラ	スプラ	スプラ
7	リプレイ	スプラ	心
6	ベル	リプレイ	チェリー
5	リプレイ	ベル	ベル
4	チェリー	チェリー	リプレイ
3	心	心	リプレイ
2	スプラ	スプラ	黒ワッ
1	ベル	リプレイ	チェリー

	図柄名称
1	黒ワッ
2	黒ワッ
3	心
4	リプレイ
5	ベル
6	リプレイ
7	リプレイ
8	スプラ
9	スプラ
10	チェリー

10

20

【図 7】

(図7)
【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
1	リプレイ	リプレイ	リプレイ	1種BB-A	1種BB	※B-Aを連続作動、254枚の払出し終了
2	黒ワッ	黒ワッ	黒ワッ	1種BB-B	1種BB	※B-Bを連続作動、132枚の払出し終了
3	黒ワッ	黒ワッ	黒ワッ	1種BB-C	1種BB	※B-Bを連続作動、132枚の払出し終了
4	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技01	再遊技	
5	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技01	再遊技	
6	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技02	再遊技	
7	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技02	再遊技	
8	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技04	再遊技	
9	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技02	再遊技	
10	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技03	再遊技	
11	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技03	再遊技	
12	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技03	再遊技	
13	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技03	再遊技	
14	黒ワッ	リプレイ	リプレイ	再遊技04	再遊技	※T0へ移行（転落）する図柄組合せ
15	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技04	再遊技	※T0へ移行（転落）する図柄組合せ
16	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技04	再遊技	※T0へ移行（転落）する図柄組合せ
17	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技05	再遊技	黒セブン下段揃い用
18	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技05	再遊技	白セブン下段揃い用
19	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技05	再遊技	
20	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技05	再遊技	

【図 8】

(図8)
【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
21	リプレイ	リプレイ	リプレイ	入賞01	11	
22	リプレイ	リプレイ	リプレイ	入賞01	11	
23	リプレイ	リプレイ	リプレイ	入賞02	11	
24	リプレイ	リプレイ	リプレイ	入賞03	11	
25	リプレイ	リプレイ	リプレイ	入賞03	11	
26	リプレイ	リプレイ	リプレイ	入賞03	11	
27	リプレイ	リプレイ	リプレイ	入賞03	11	
28	リプレイ	リプレイ	リプレイ	入賞04	11	
29	リプレイ	リプレイ	リプレイ	入賞04	11	
30	リプレイ	リプレイ	リプレイ	入賞04	11	
31	リプレイ	リプレイ	リプレイ	入賞05	11	
32	リプレイ	リプレイ	リプレイ	入賞06	11	
33	リプレイ	リプレイ	リプレイ	入賞06	11	
34	リプレイ	リプレイ	リプレイ	入賞06	11	
35	リプレイ	リプレイ	リプレイ	入賞06	11	
36	リプレイ	リプレイ	リプレイ	入賞07	11	
37	リプレイ	リプレイ	リプレイ	入賞07	11	
38	リプレイ	リプレイ	リプレイ	入賞07	11	
39	リプレイ	リプレイ	リプレイ	入賞08	1	押し順への出し目用
40	リプレイ	リプレイ	リプレイ	入賞08	1	押し順への出し目用

30

40

50

【図 9】

(129)

【図柄組み合わせ一覧3】

	左 リール	中 ワHEEL	右 リール	条件設定	払い出し 枚数等	役別等
41				入賞 0 8	1	押し順べらぬし目用
42				入賞 0 8	1	押し順べらぬし目用
43				入賞 0 9	1	押し順べらぬし目用
44				入賞 0 9	1	押し順べらぬし目用
45				入賞 1 0	1	押し順べらぬし目用
46				入賞 1 0	1	押し順べらぬし目用
47				入賞 1 0	1	押し順べらぬし目用
48				入賞 1 0	1	押し順べらぬし目用
49				入賞 1 0	1	押し順べらぬし目用
50				入賞 1 0	1	押し順べらぬし目用
51				入賞 1 0	1	押し順べらぬし目用
52				入賞 1 0	1	押し順べらぬし目用
53				入賞 1 1	1	押し順べらぬし目用
54				入賞 1 1	1	押し順べらぬし目用
55				入賞 1 1	1	押し順べらぬし目用
56				入賞 1 1	1	押し順べらぬし目用
57				入賞 1 2	11	
58				入賞 1 2	11	
59				入賞 1 3	11	
60				入賞 1 4	11	
61				入賞 1 4	11	
62				入賞 1 4	11	
63				入賞 1 5	11	
64				入賞 1 6	11	
65				入賞 1 6	11	
66				入賞 1 6	11	
67				入賞 1 7	11	

【図 10】

(X10)

[illegible]

【図 1 1】

(111)

【小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧】※設定値が1である場合

曲名、演奏者のほかピアノは必ず記載			演奏者			RT0	RT1	RT2	1番目B A、B、C
1	鳥渡 幸三	鳥渡 幸三	3744	1132	1450				
2	鳥渡 幸三	吉澤 洋子	6000	1500	8500				
3	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
4	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
5	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
6	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
7	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
8	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
9	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
10	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
11	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
12	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
13	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
14	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
15	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
16	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
17	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
18	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
19	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
20	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
21	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
22	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
23	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
24	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
25	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
26	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
27	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
28	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
29	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
30	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
31	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
32	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
33	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
34	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
35	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
36	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
37	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
38	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
39	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
40	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
41	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
42	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
43	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
44	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
45	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
46	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
47	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
48	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
49	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
50	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
51	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
52	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
53	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
54	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
55	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
56	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
57	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
58	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
59	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
60	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
61	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
62	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
63	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
64	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
65	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
66	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
67	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
68	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
69	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
70	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
71	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
72	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
73	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
74	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
75	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
76	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
77	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
78	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
79	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
80	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
81	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
82	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
83	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
84	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
85	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
86	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
87	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
88	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
89	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
90	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
91	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
92	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
93	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
94	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
95	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
96	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
97	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
98	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
99	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				
100	鳥渡 幸三	高橋 洋子	1	400	1				

※RT2(BB内腔中)において、当選番号21～23及び当選番号25～27のBB役と小役とが重複している条件装置に当選した場合には、BB役が無効となり小役のみが停止表示し得る。
RT2(BB内腔中)において、当選番号19、20又は24のBB役が当選した場合には、BB役は無効となりハズレと同様の停止表示格様となる。

【押し順ナゼあり時における期待値一覧】

項目	RT0	RT1	RT2
西武池袋線	9304	35800	12501
1.1枚収	18454	18464	18465
分母	65536	65536	65536
1選手あたりの 平均払出数	3.511291504	4.737915030	3.671371468
1選手あたりの メダル増減率増値	1.170430501	1.579030513	1.223790487

【共通ベル出現率】

設定1	設定2	設定3
3204	3404	3604
設定4	設定5	設定6
3904	4204	4504

※共通ベルの出現率(拍遣確率)は設定値によって相違する。

【1種BB-A出現率】

1種B5-A (RT状態に拘らず出庫率は一様)			
搬入1	搬入2	搬入3	搬入4
40	40	40	40
搬入4	搬入5	搬入6	搬入7
40	40	40	40

※1種BB-A及び1種BB-C(合算)の出現率は

設定値に拘らず同一であるが、
1 種目日(金曜)の出現率

【1種BB—日出現率】

設定1	設定2	設定3
180	180	200
設定4	設定5	設定6
220	240	270

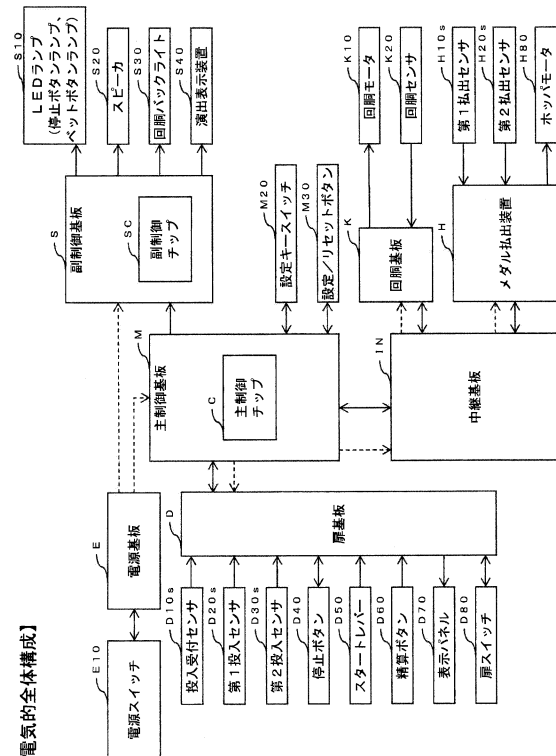
【1種目具-C出現率】

1種目B-Cを占む条件装置の各算 (RT状態に拘らず出現率は一律)			
設定1	設定2	設定3	
180	180	180	180
設定4	設定5	設定6	
180	180	180	180

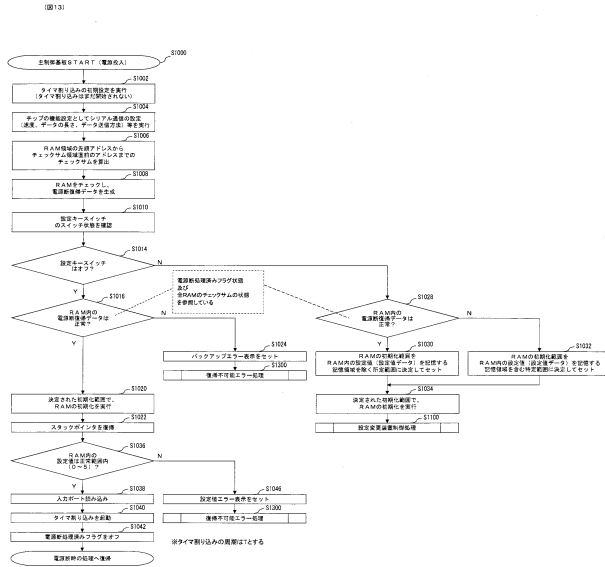
【図 12】

(12)

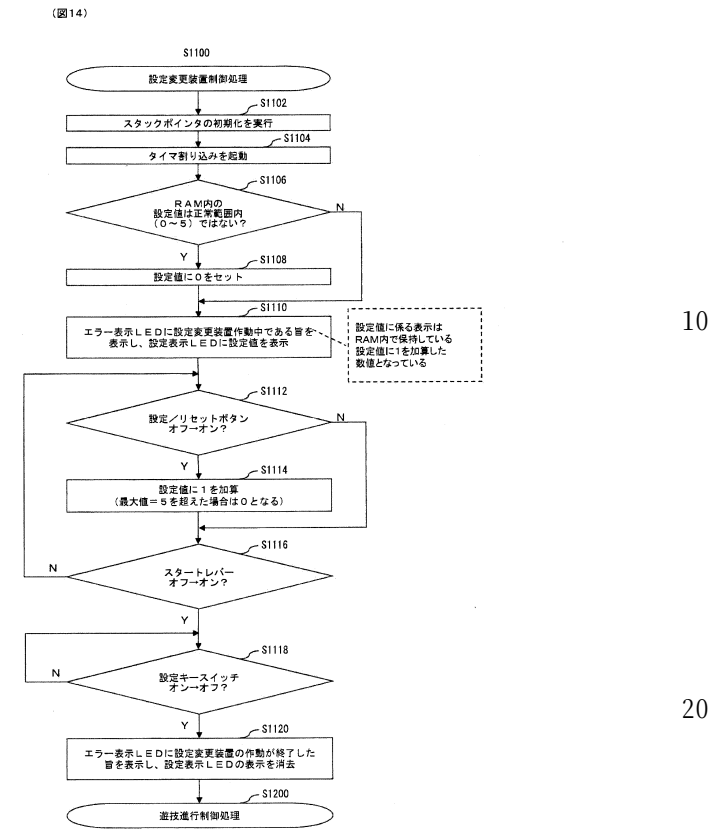
【電氣の全体構成】



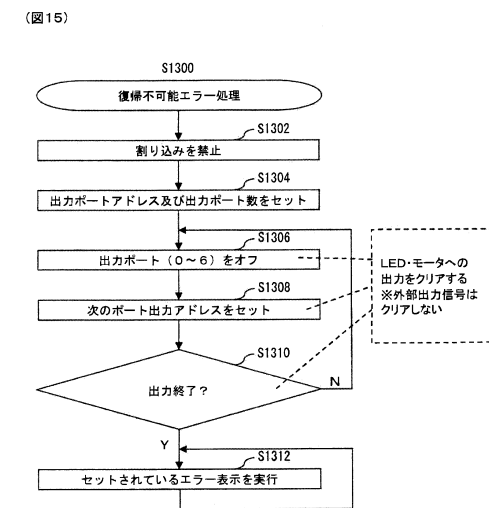
【図 13】



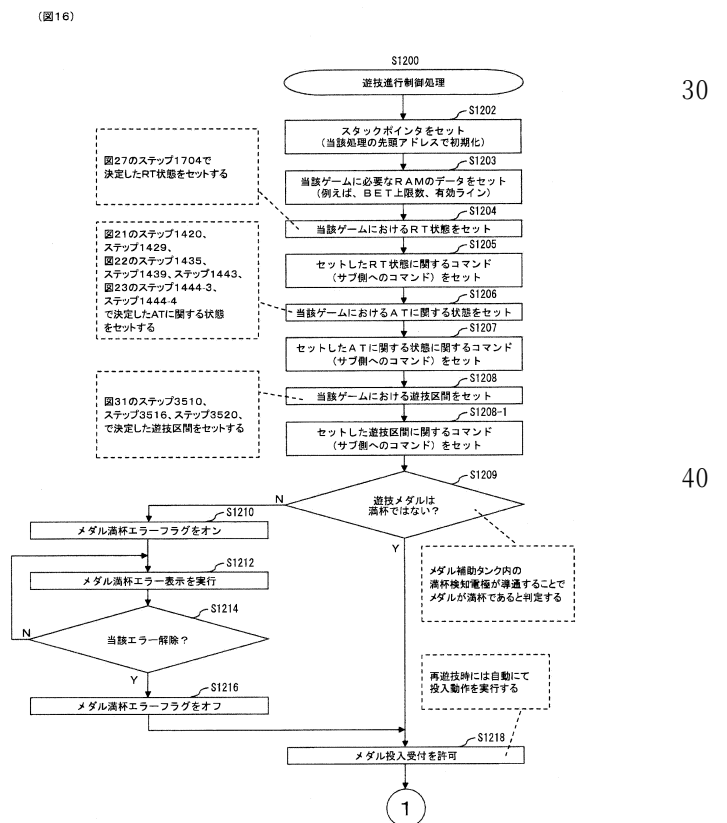
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

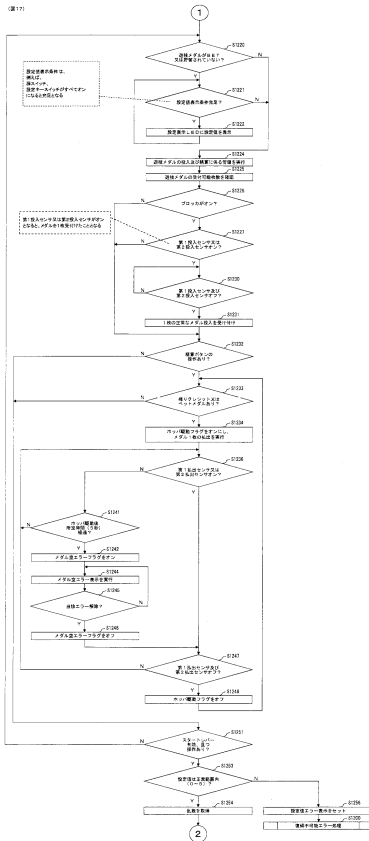
20

30

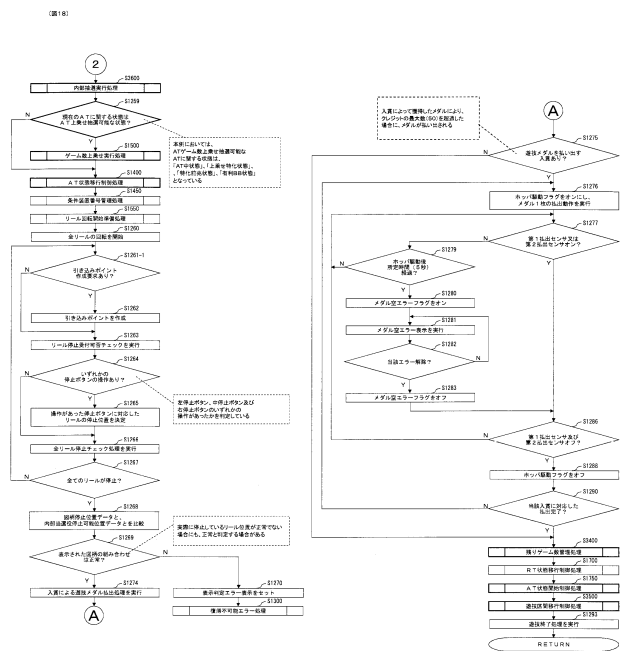
40

50

【図 17】



【圖 18】

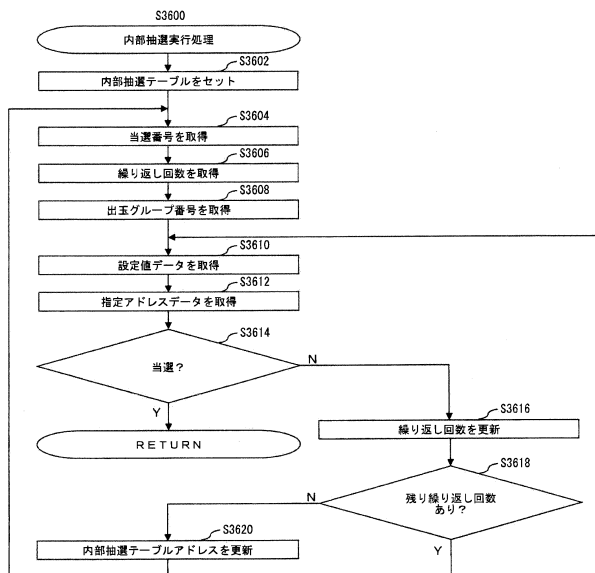


10

20

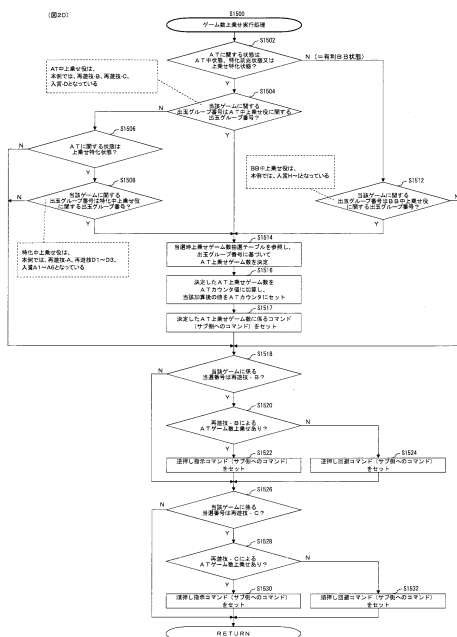
【圖 19】

(图19)



【圖 20】

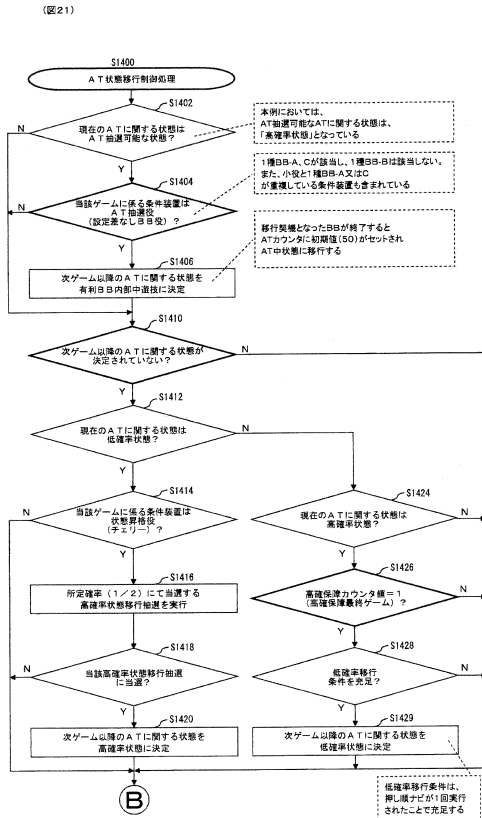
(20)

[illegible]

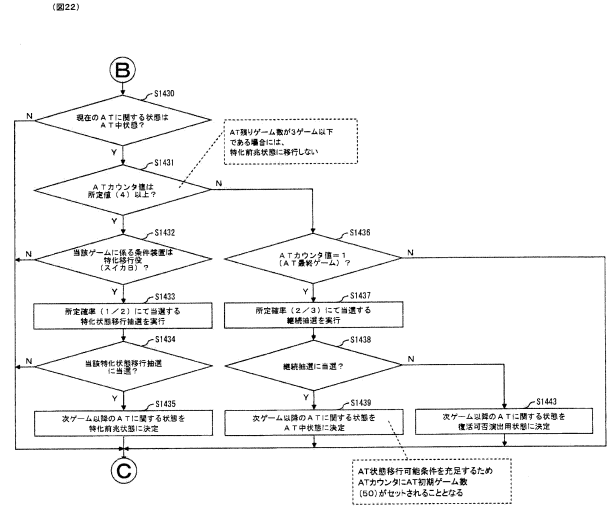
30

40

【図 2 1】



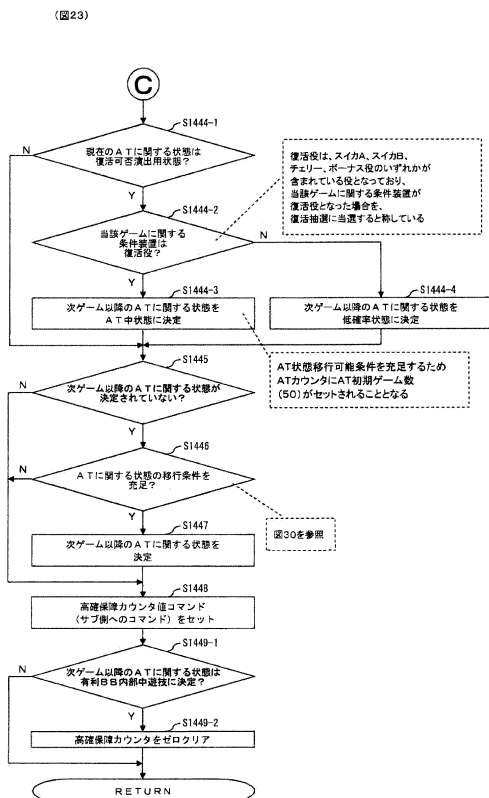
【図 2 2】



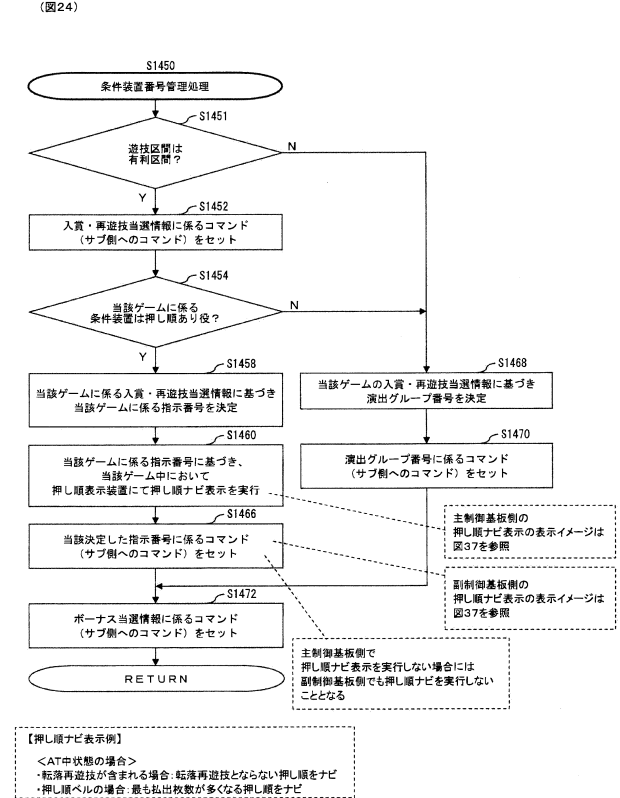
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

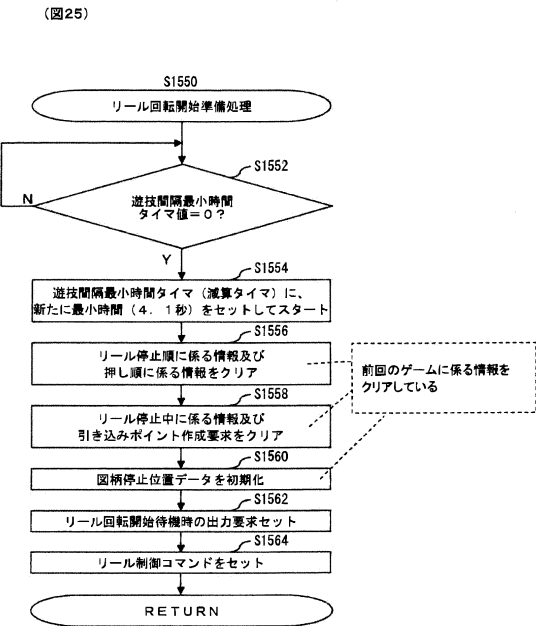


30

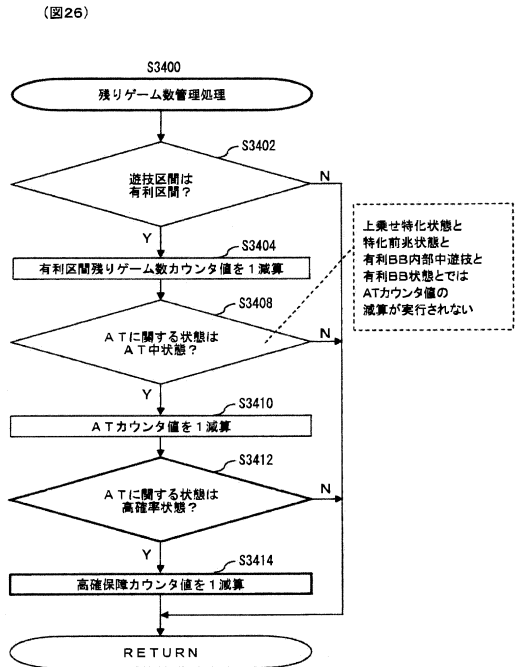
40

50

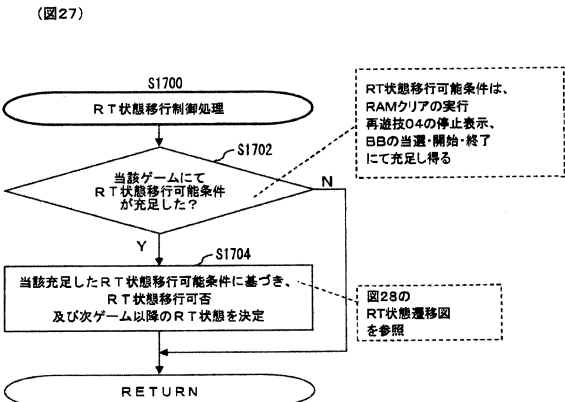
【図 2 5】



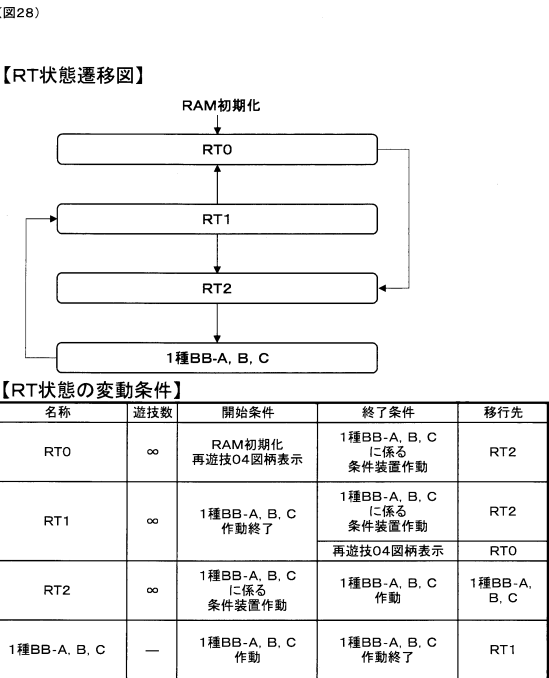
【図 2 6】



【図 2 7】



【図 2 8】



10

20

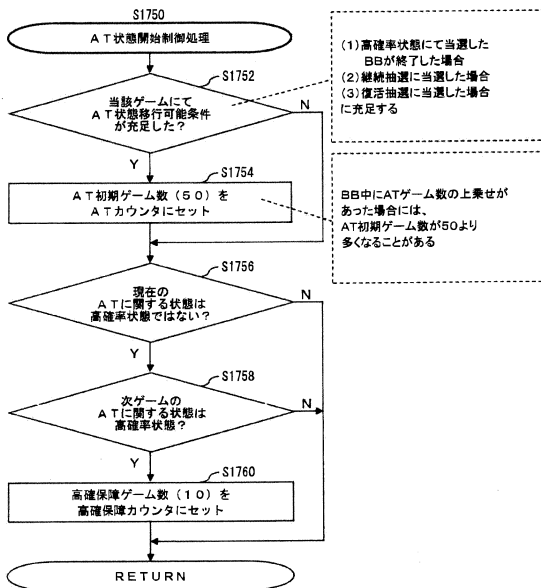
30

40

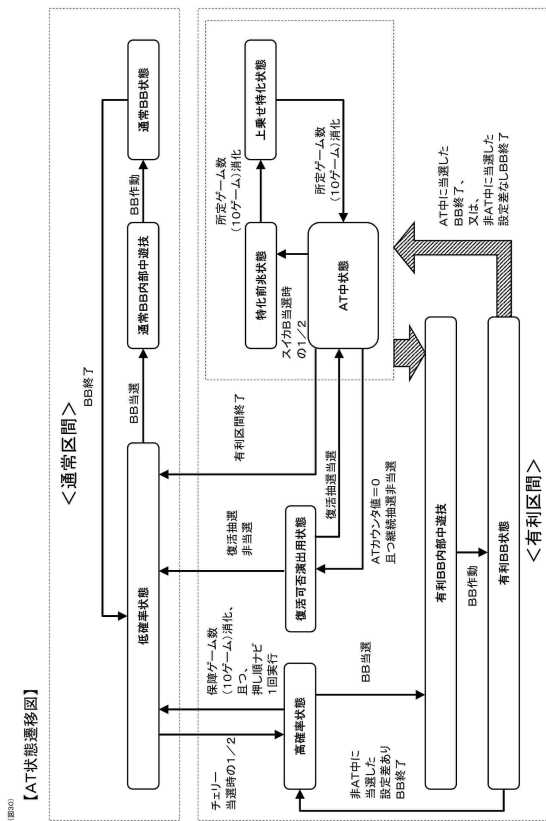
50

【図 29】

(圖29)



【圖 30】

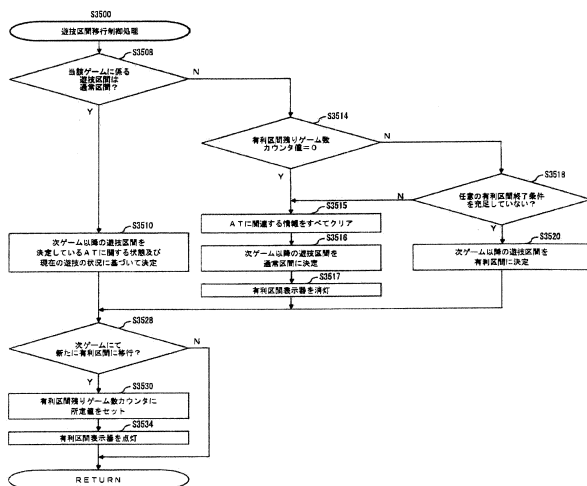


10

20

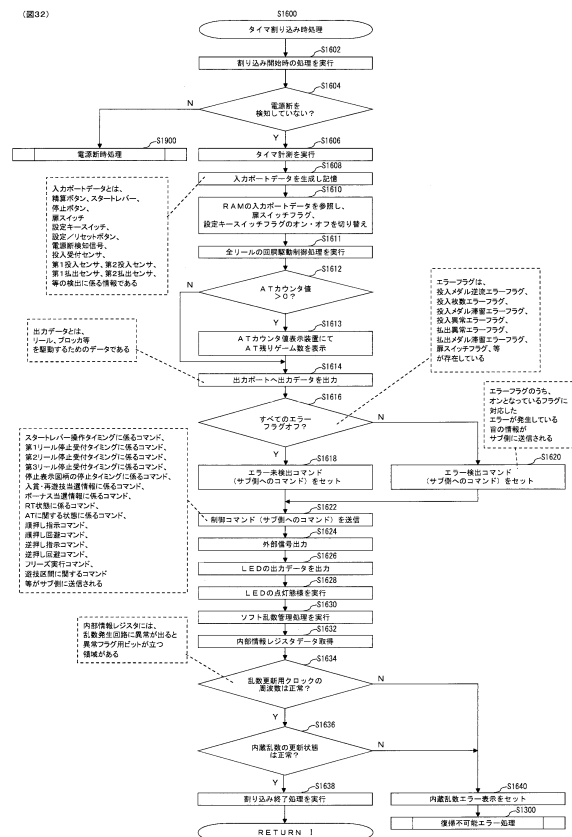
【図 3 1】

〔圖31〕



【圖 3 2】

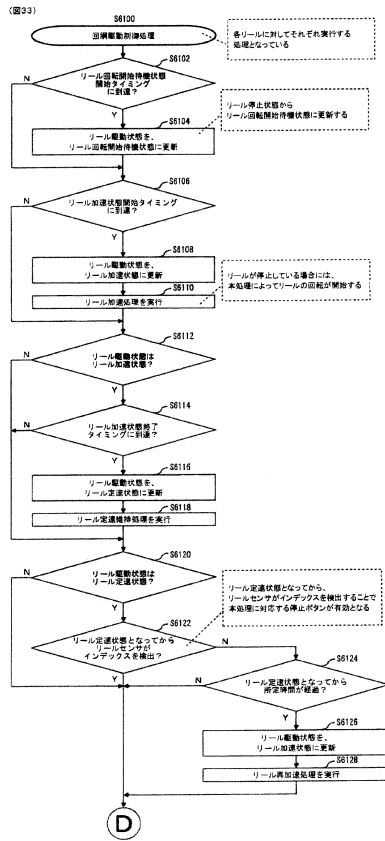
(圖32)



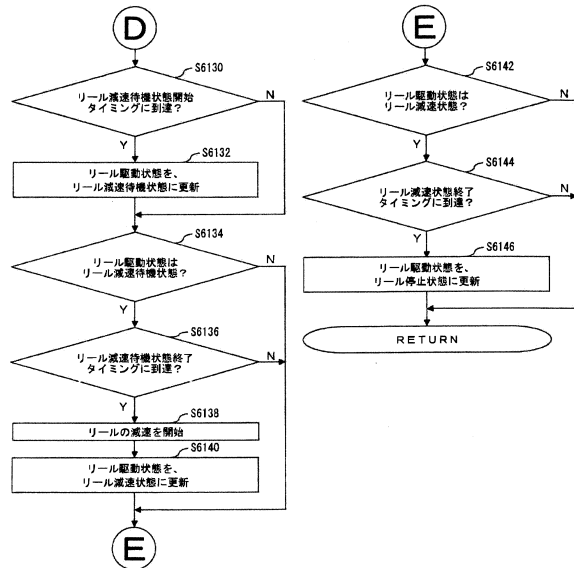
30

40

【図 3 3】



【圖 3 4】



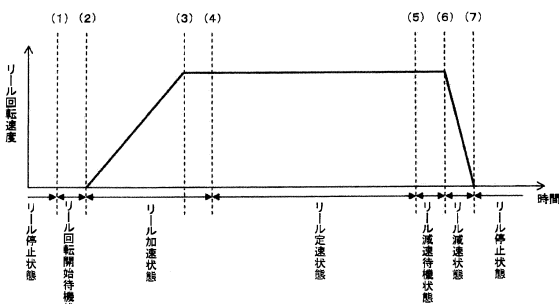
10

20

【圖 3 5】

(圖35)

＜リール回転速度イメージ＞



＜ステップモータ励磁イメージ＞

(リール加速状態)

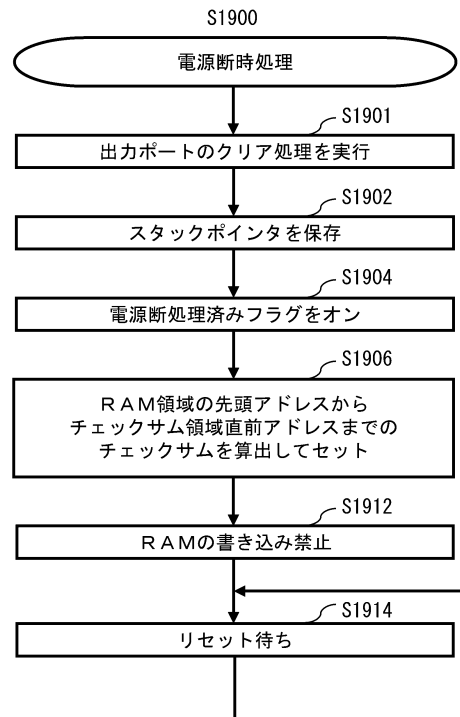
	割り込み実行回数	励磁する相
KA	100	Φ0
KB	60	Φ0、Φ1
KC	30	Φ1
KD	15	Φ1、Φ2
KE	8	Φ2
KF	4	Φ2、Φ3
KG	2	Φ3
KH	1	Φ3、Φ0

(リール定速状態)

	割り込み実行回数	励磁する相
TA	1	$\Phi 0$
TB	1	$\Phi 0、\Phi 1$
TC	1	$\Phi 1$
TD	1	$\Phi 1、\Phi 2$
TE	1	$\Phi 2$
TF	1	$\Phi 2、\Phi 3$
TG	1	$\Phi 3$
TH	1	$\Phi 3、\Phi 0$

【圖 3 6】

(図 36)



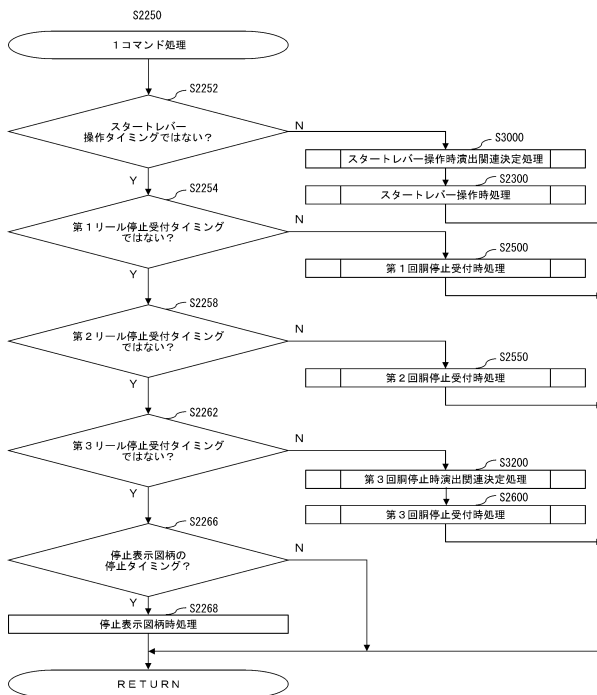
30

40

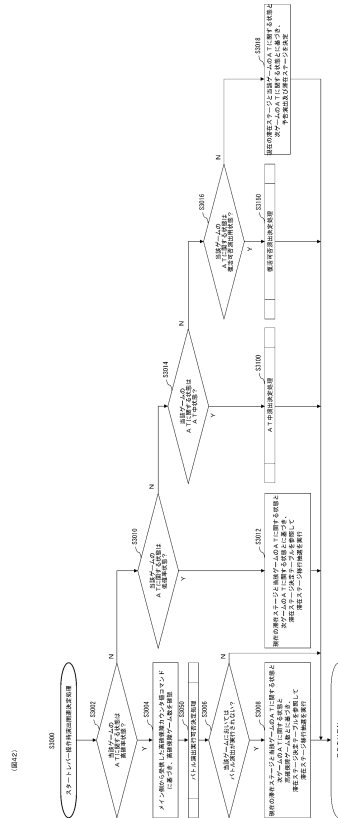
50

【図 4 1】

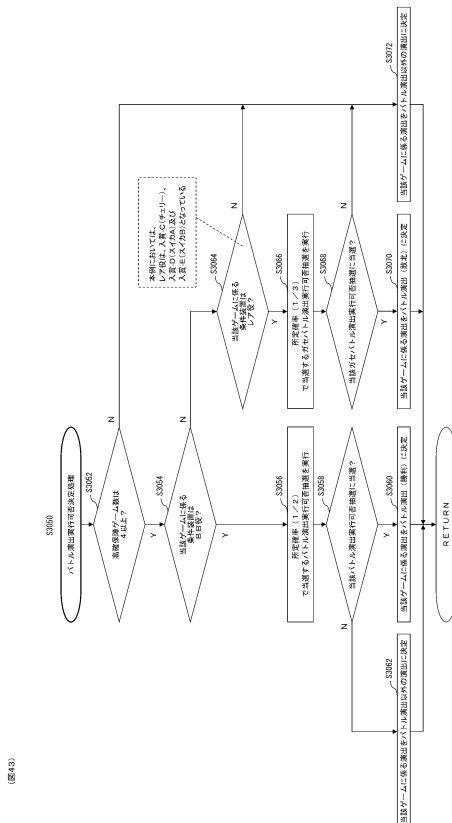
(圖41)



【圖 4 2】



【図 4 3】



【圖 44】

(图44)

【滞在ステージ決定テーブルの一例】(一部抜粋)

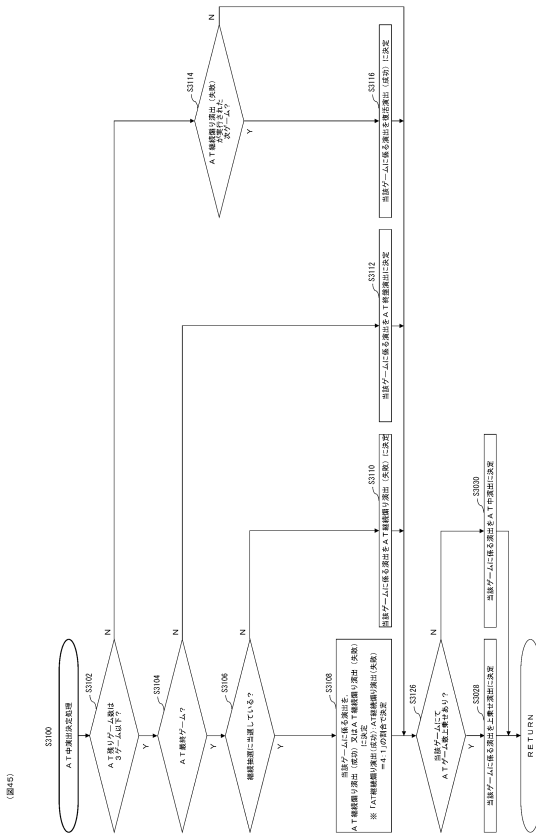
＜当該ゲームが低確率状態＞

現在の 選手ス tage	ATCに 関する発表	当該チームの選手ス tage	人数
砂漠ス tage	地域単位状 連発の日 内閣府中経	砂漠ス tageのま ま 砂漠ス tage→選手ス tage	0-979 980-999
街ス tage		街ス tage→砂漠ス tage 砂漠ス tageのま ま	0-119 200-999
砂漠ス tage		砂漠ス tageのま ま 砂漠ス tage→街ス tage	0-249 250-499
		砂漠ス tage→街ス tage 街ス tage→街ス tage	500-749 750-999
街ス tage		街ス tage→街ス tage 街ス tage→街ス tage	0-249 250-499
		街ス tage→街ス tage 街ス tage→街ス tage	500-749 750-999

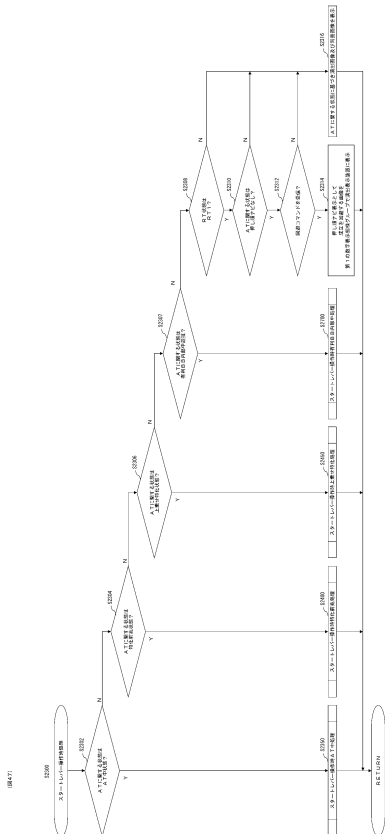
＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が4以上＞ ＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が3以下＞

現在の 状況	当該ゲームの滞在ステージ	票数	現在の 状況	当該ゲームの滞在ステージ	票数
秒殺ステージ	秒殺ステージの序の幕	0-879	秒殺ステージ	秒殺ステージの序の幕	0-979
	秒殺ステージ→鬼ステージ	880-925		秒殺ステージ→鬼ステージ	980-990
	秒殺ステージ→会衆兼ステージ	930-959		鬼ステージ→秒殺ステージ	0-19
	秒殺ステージ→深淵ステージ	960-999		鬼ステージ	20-999
	鬼ステージ→秒殺ステージ	0-879		会衆兼ステージ→秒殺ステージ	0-29
鬼ステージ	鬼ステージの序の幕	880-925	会衆兼ステージ	会衆兼ステージ→鬼ステージ	30-59
	鬼ステージ→会衆兼ステージ	930-959		会衆兼ステージの序の幕	60-99
	鬼ステージ→洞窟ステージ	960-999		洞窟ステージ→秒殺ステージ	0-29
	会衆兼ステージ→秒殺ステージ	0-49		洞窟ステージ→鬼ステージ	30-59
	会衆兼ステージ→鬼ステージ	50-99		洞窟ステージ→会衆兼ステージ	60-99
会衆兼ステージ	会衆兼ステージの序の幕	100-949	洞窟ステージ	洞窟ステージの序の幕	100-999
	会衆兼ステージ→洞窟ステージ	950-999		洞窟ステージの序の幕	0-499
	洞窟ステージ→秒殺ステージ	0-49		洞窟ステージ→鬼ステージ	500-999
	洞窟ステージ→鬼ステージ	50-99		鬼ステージ→秒殺ステージ	0-499
	鬼ステージ→会衆兼ステージ	100-199		鬼ステージ	500-999
洞窟ステージ	洞窟ステージの序の幕	200-999	会衆兼ステージ	会衆兼ステージ→洞窟ステージ	0-499
				会衆兼ステージ→鬼ステージ	500-999
				洞窟ステージ→秒殺ステージ	0-499
				洞窟ステージ→鬼ステージ	500-999

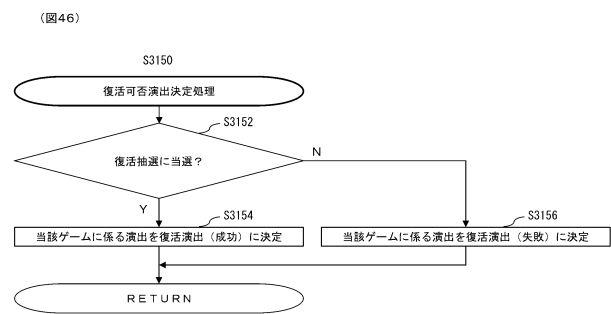
【図 45】



【圖 47】



【圖 46】



10

20

【圖 48】

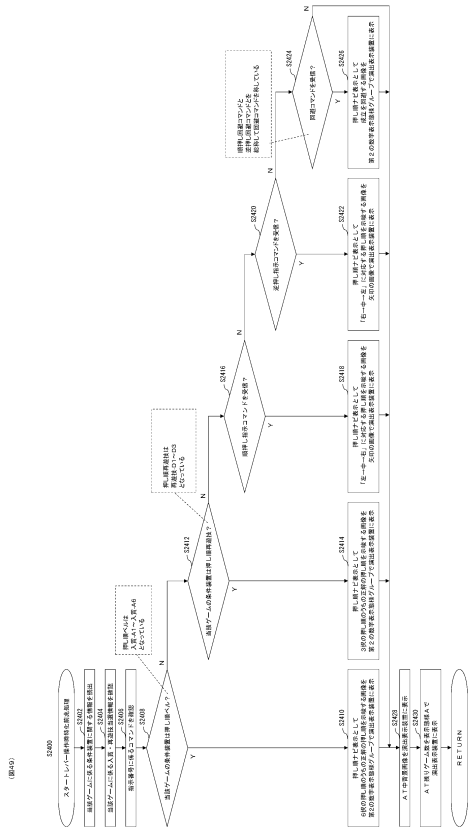


30

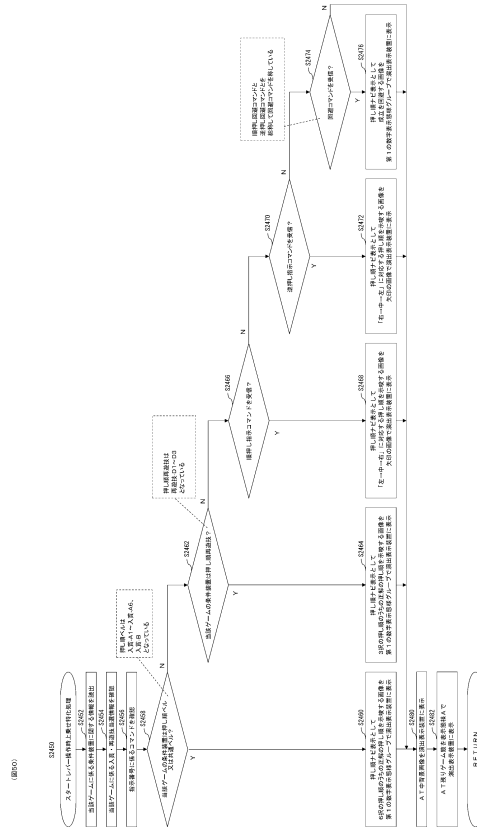
40

50

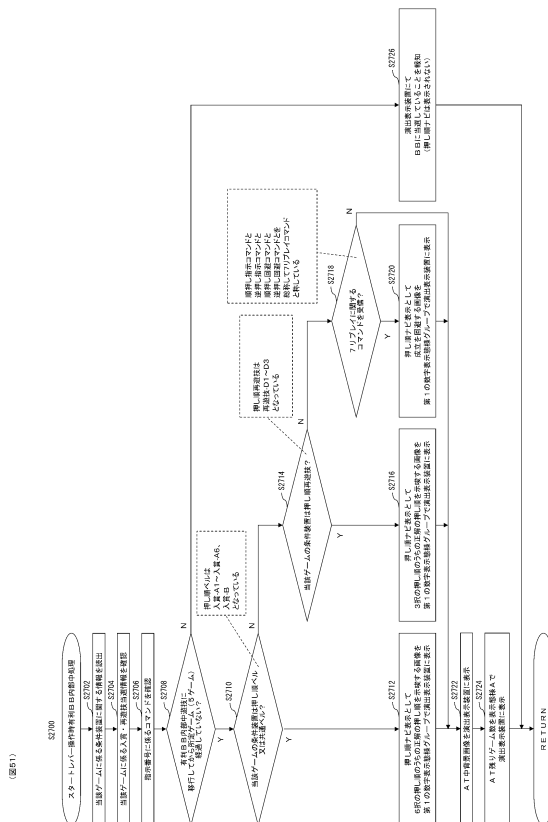
【図 49】



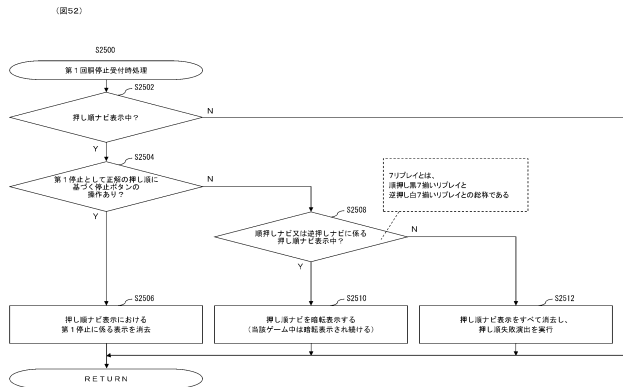
【図 50】



【図 5 1】

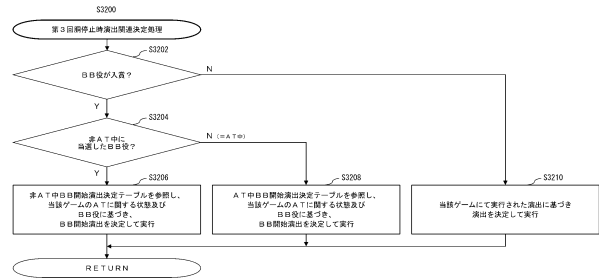


【圖 5 2】



【圖 5 4】

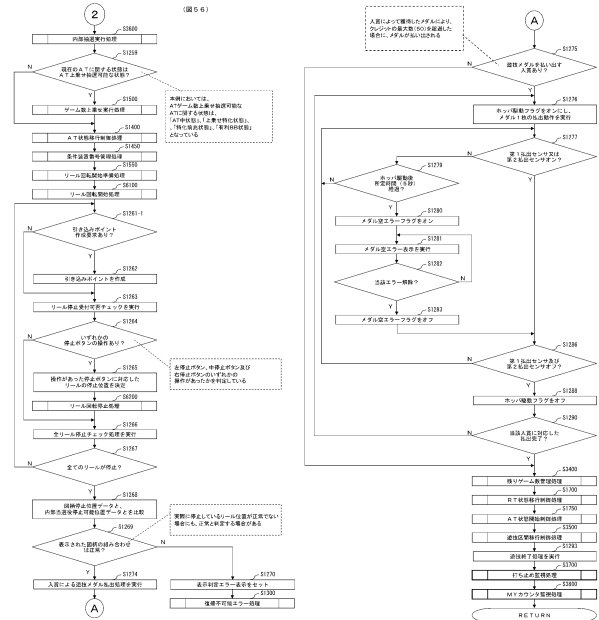
(圖54)



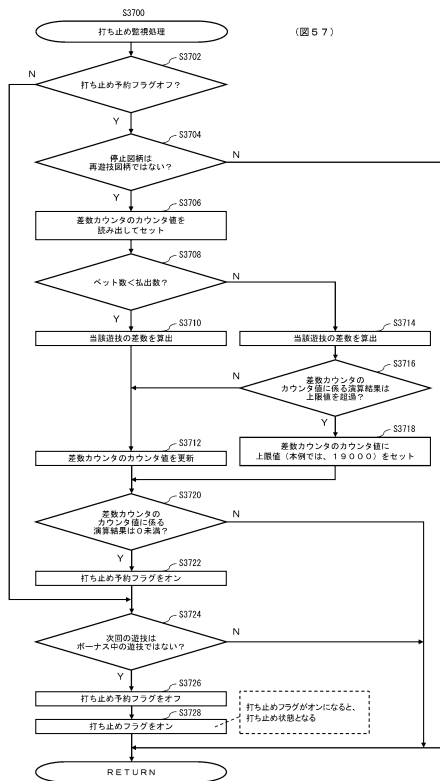
【AT中白部開始給決定表テーブル】				【AT中白部開始給決定表テーブル】			
区分	区分コード A(中白部)	開始給標準	算分	区分	区分コード A(中白部)	開始給標準	算分
新卒定年退職 (1階級 〇)	普通内 部昇格	定年退職	179/256	定年退職 (1階級 〇)	普通内 部昇格	定年退職	〇/256
		転任昇格	77/229			上乗せ不可退職	256/256
		フルア部分	6/229			上乗せ不可退職	256/256
		昇格昇格	179/256			上乗せ不可退職	〇/256
		昇格昇格	77/229				
新卒定年退職 (1階級 〇)	普通内 部昇格	定年退職	179/256	定年退職 (1階級 〇)	普通内 部昇格	定年退職	〇/256
		転任昇格	77/229			上乗せ不可退職	256/256
		フルア部分	6/229			上乗せ不可退職	256/256
		昇格昇格	179/256			上乗せ不可退職	〇/256
		昇格昇格	77/229				
新卒定年退職 (1階級 〇)	普通内 部昇格	定年退職	179/256	定年退職 (1階級 〇)	普通内 部昇格	定年退職	〇/256
		転任昇格	77/229			上乗せ不可退職	256/256
		フルア部分	6/229			上乗せ不可退職	256/256
		昇格昇格	179/256			上乗せ不可退職	〇/256
		昇格昇格	77/229				
新卒定年退職 (1階級 〇)	普通内 部昇格	定年退職	179/256	定年退職 (1階級 〇)	普通内 部昇格	定年退職	〇/256
		転任昇格	77/229			上乗せ不可退職	256/256
		フルア部分	6/229			上乗せ不可退職	256/256
		昇格昇格	179/256			上乗せ不可退職	〇/256
		昇格昇格	77/229				

【圖 5 6】

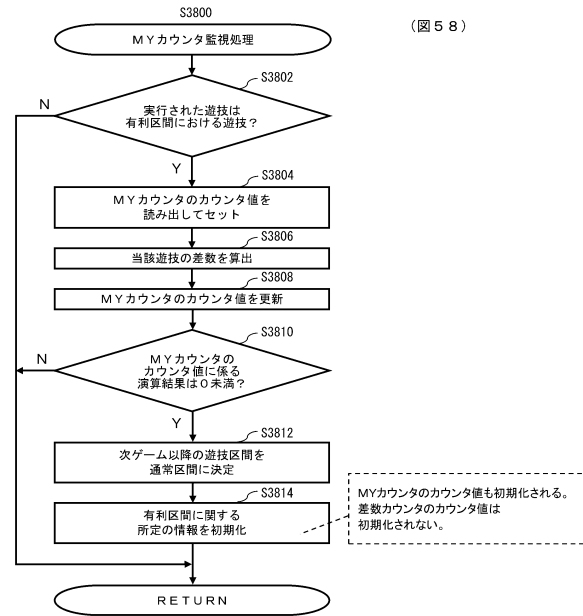
(圖 5-6)



【図 5 7】



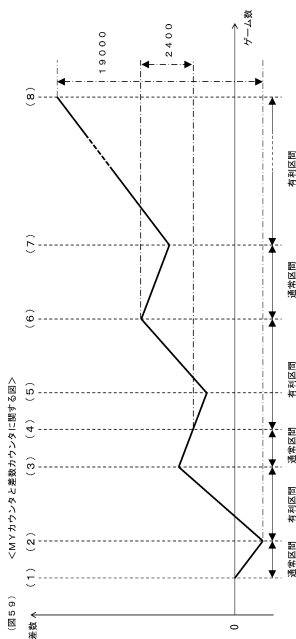
【圖 58】



10

20

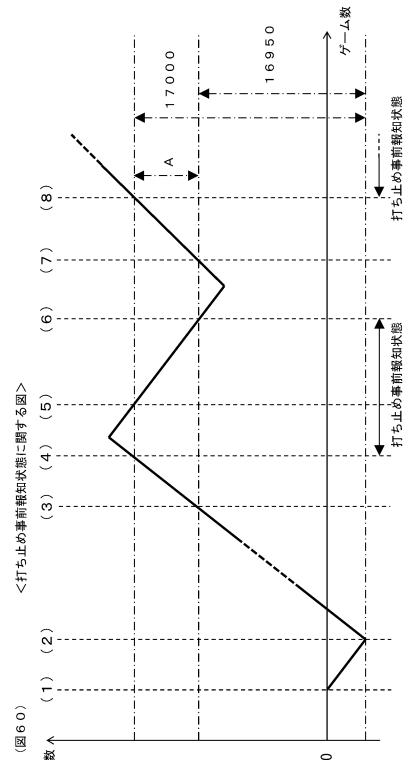
【圖 5 9】



＜各種条件を充足した場合の作用＞

調査項目	MY カウンタ	英語カウンタ
調査条件 調査対象 (カウンタ数)	有数の町内から 有数の4カ所を抽出し調査	有数の4カ所を抽出し調査 19カ所を抽出し調査
調査区間	0	0
調査開始日時	カウンタ値を更新しない カウンタ値を更新する	カウンタ値を更新しない カウンタ値を更新する
調査終了時	カウンタ値を初期化しない カウンタ値を初期化する	カウンタ値を初期化する カウンタ値を初期化する
防犯監視手段	返却可能 返却不可	返却可能 返却不可
カウンタ値 の書き換え の可否	返却可能 返却不可	返却可能 返却不可
カウンタ値 の読み取り の可否	返却可能 返却不可	返却可能 返却不可

【図 60】

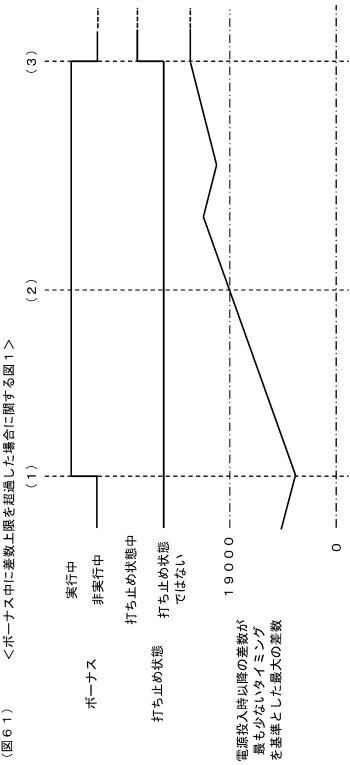


30

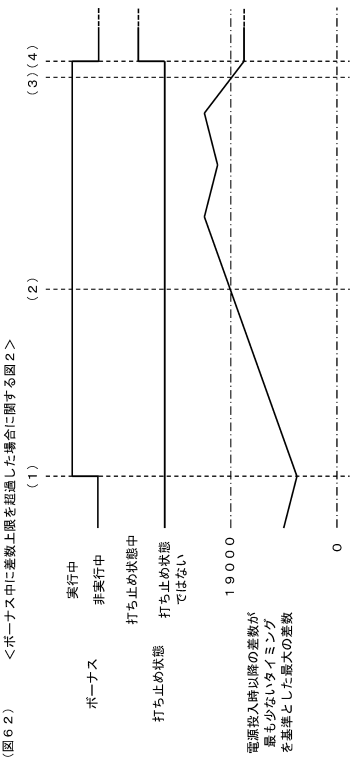
40

50

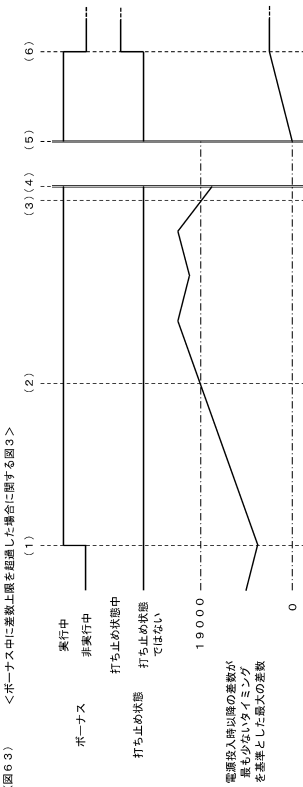
【図 6 1】



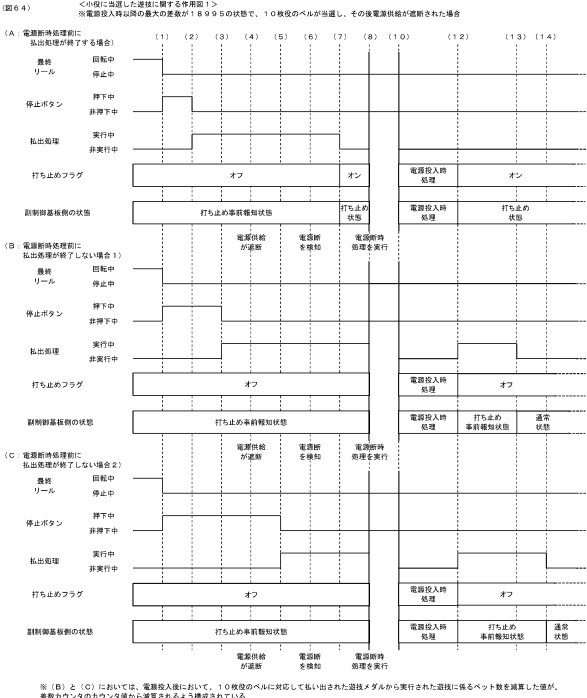
【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】



10

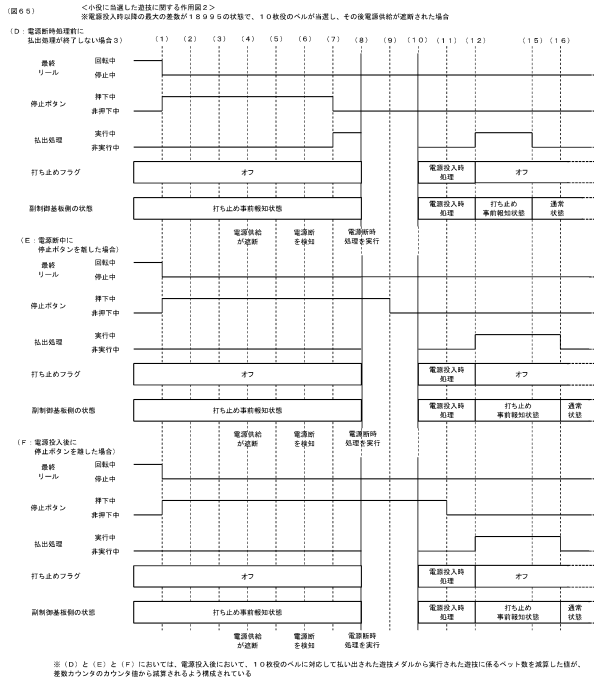
20

30

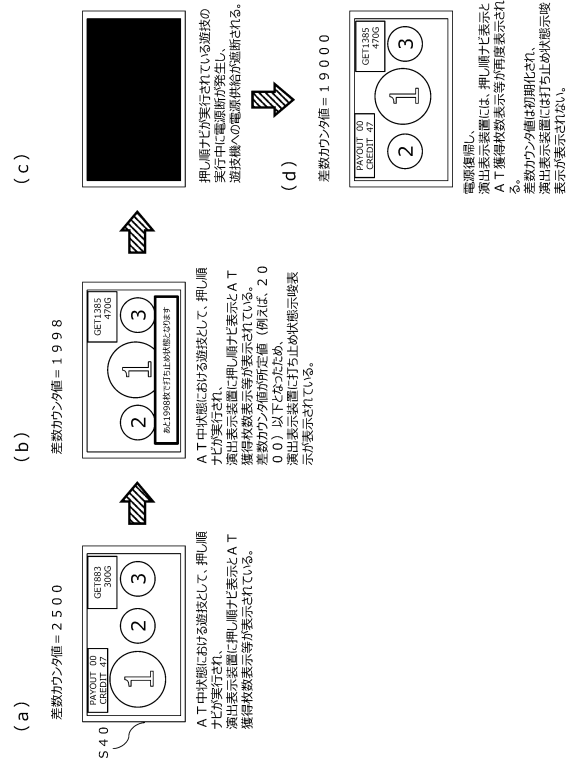
40

50

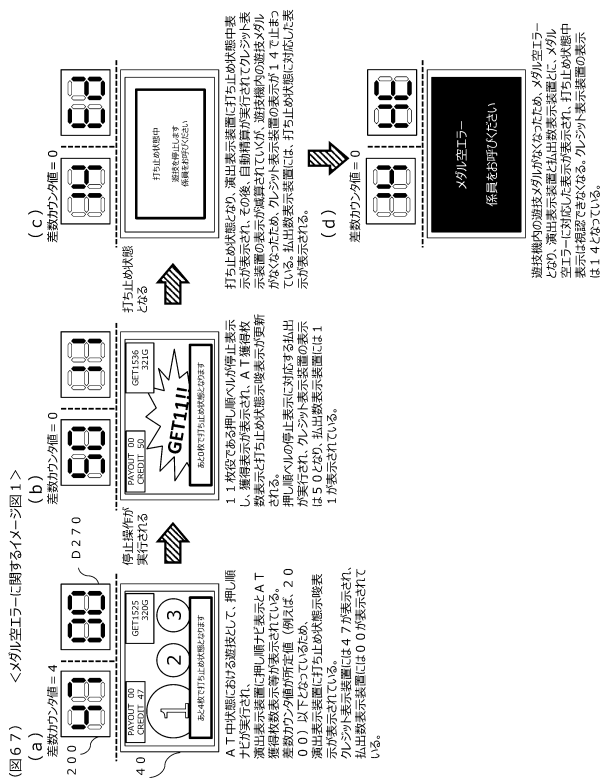
【図 6 5】



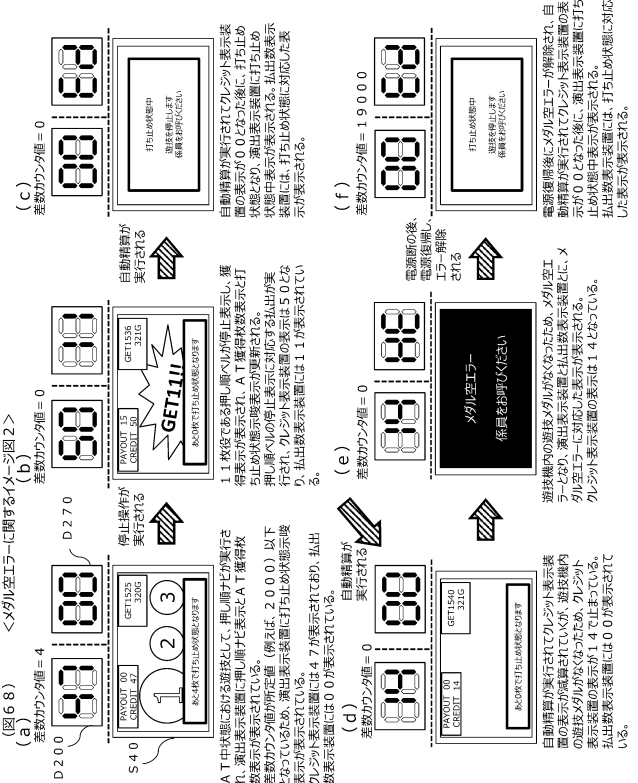
【圖 6 6】



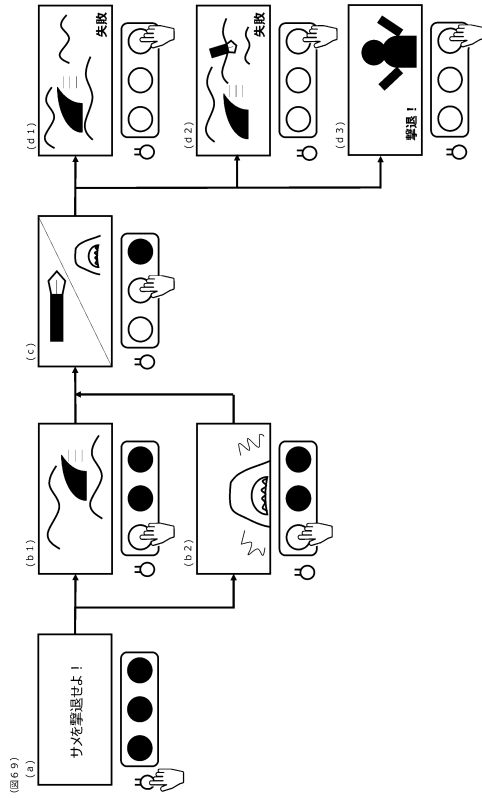
【圖 67】



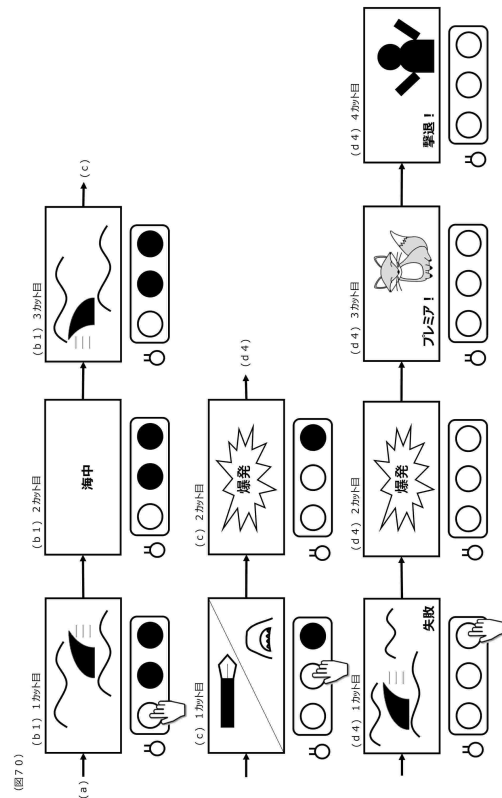
【圖 68】



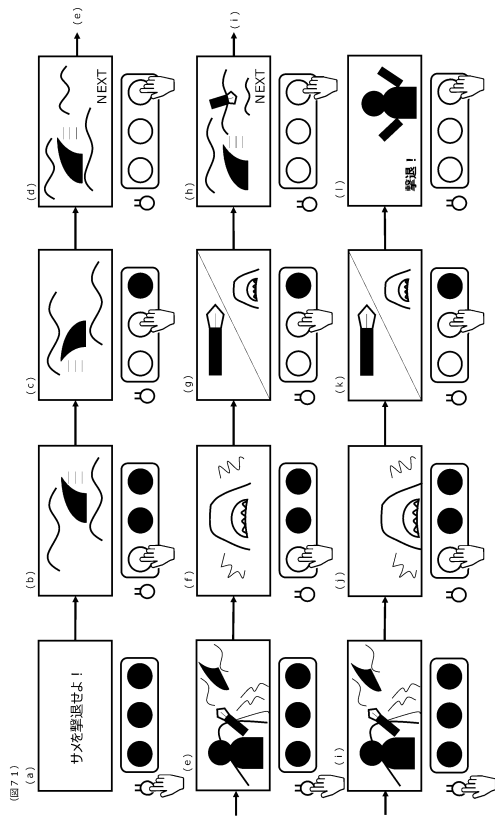
【図 69】



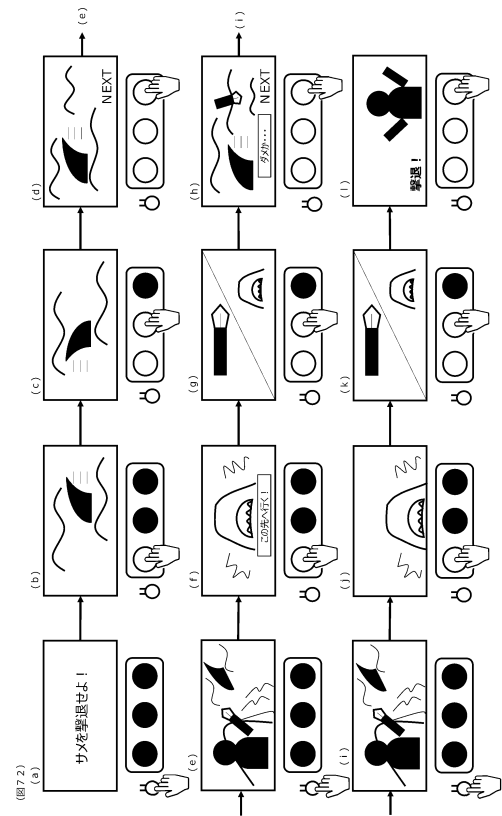
【図 70】



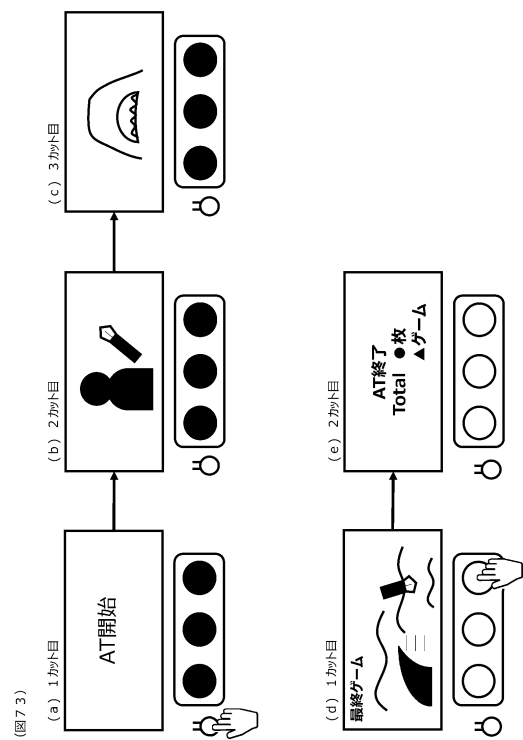
【図 71】



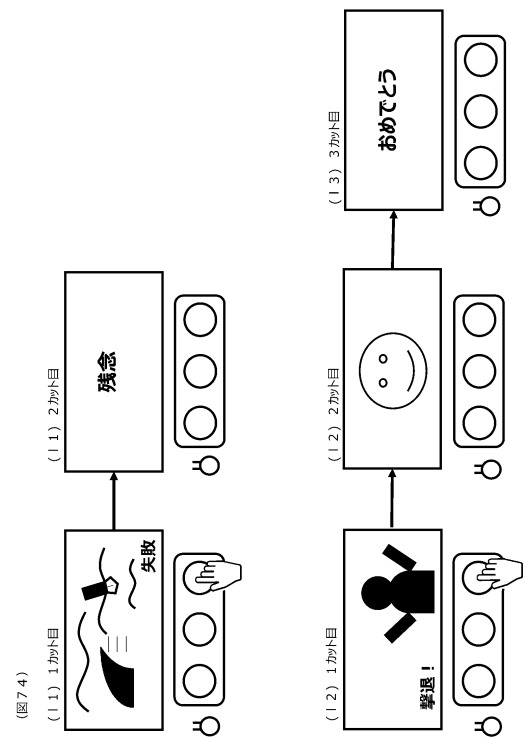
【図 72】



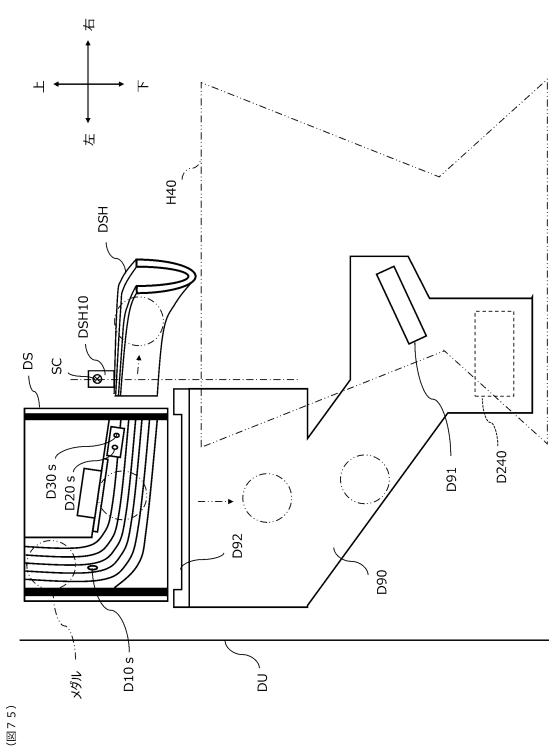
【図 7 3】



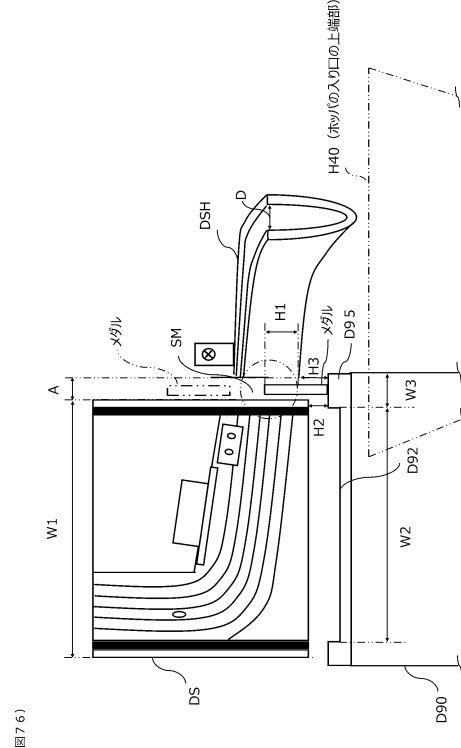
【図 7 4】



【図 7 5】



【図 7 6】



10

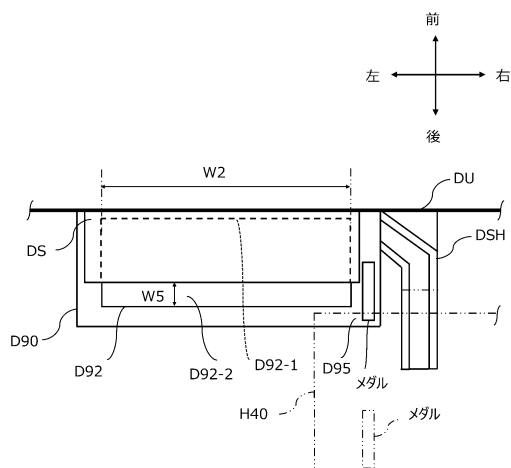
20

30

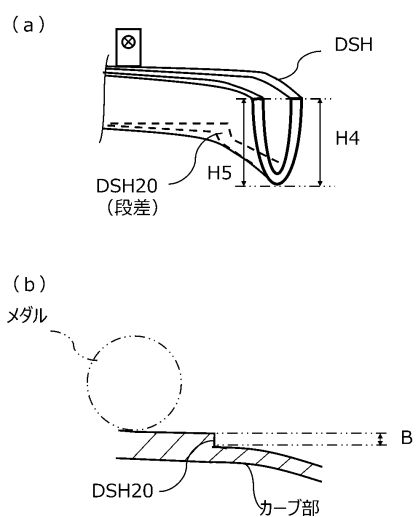
40

50

【圖 7 7】



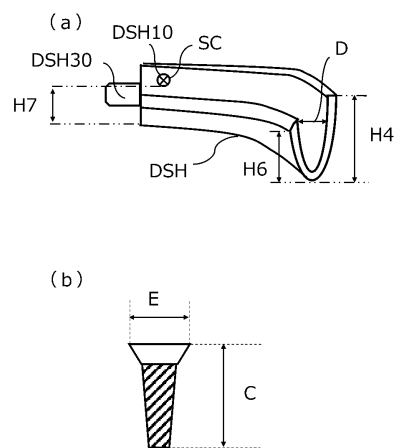
【圖 7 8】



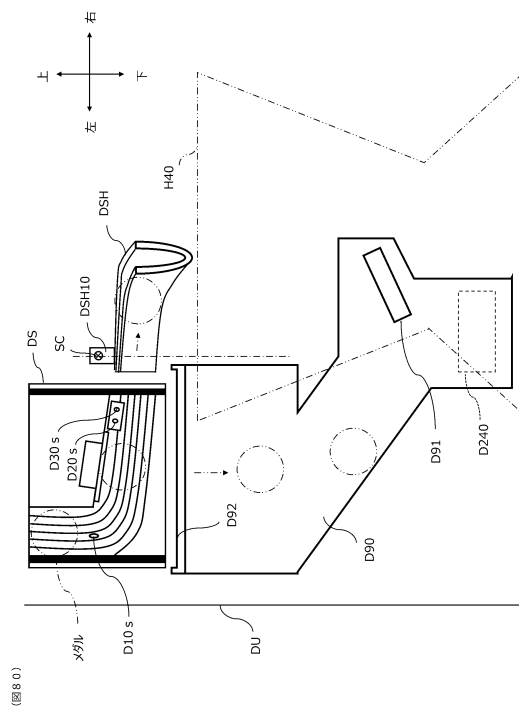
10

20

【圖 7 9】



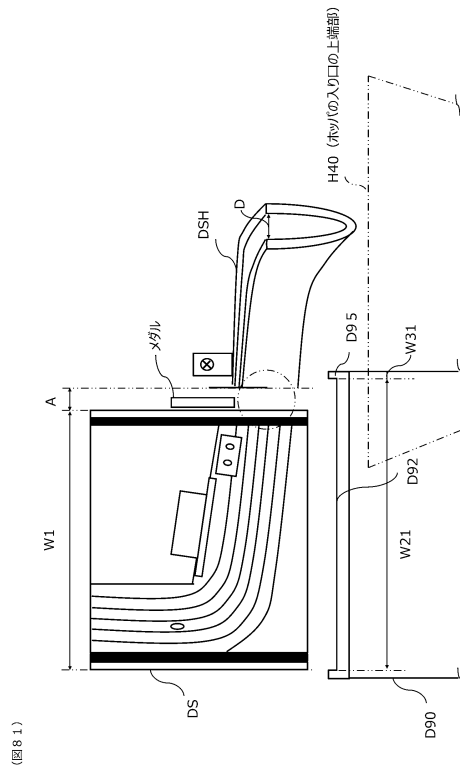
【圖 80】



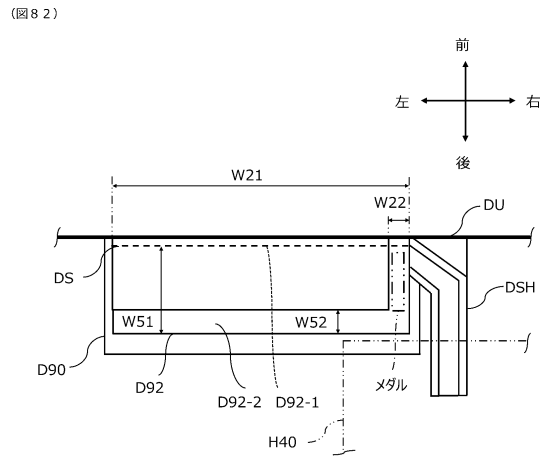
30

40

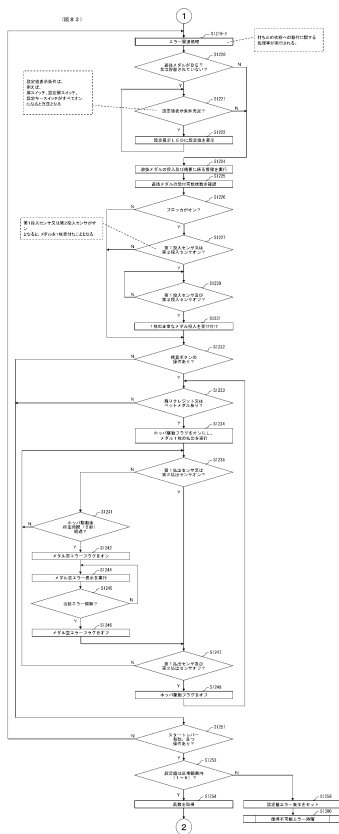
【図 8 1】



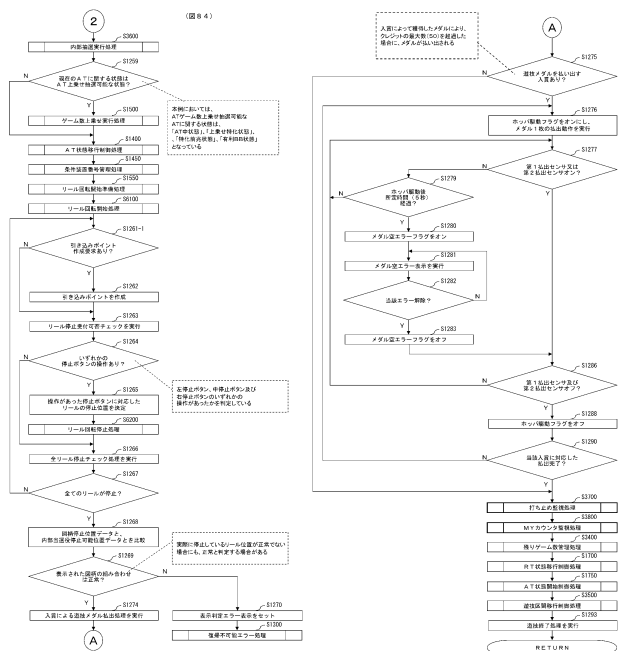
【図 8 2】



【図 8 3】



【図 8 4】



10

20

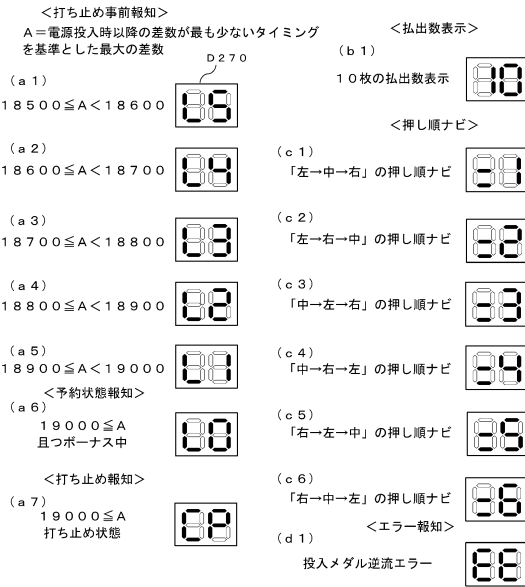
30

40

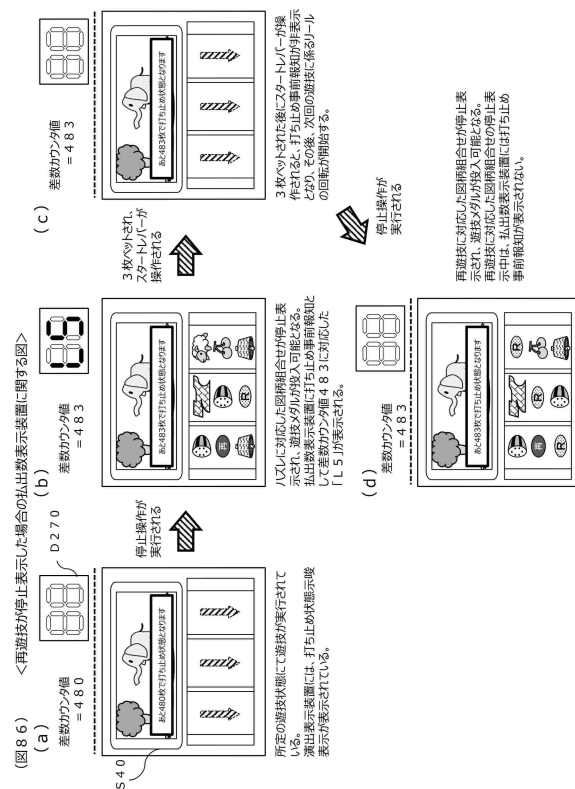
50

【図 8 5】

(図 8 5) <<払出数表示装置の表示に関する図>>



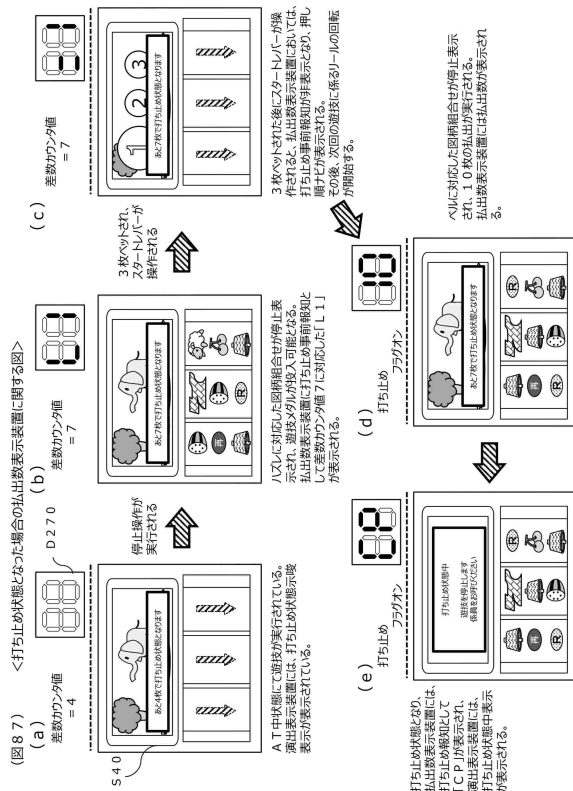
【図 8 6】



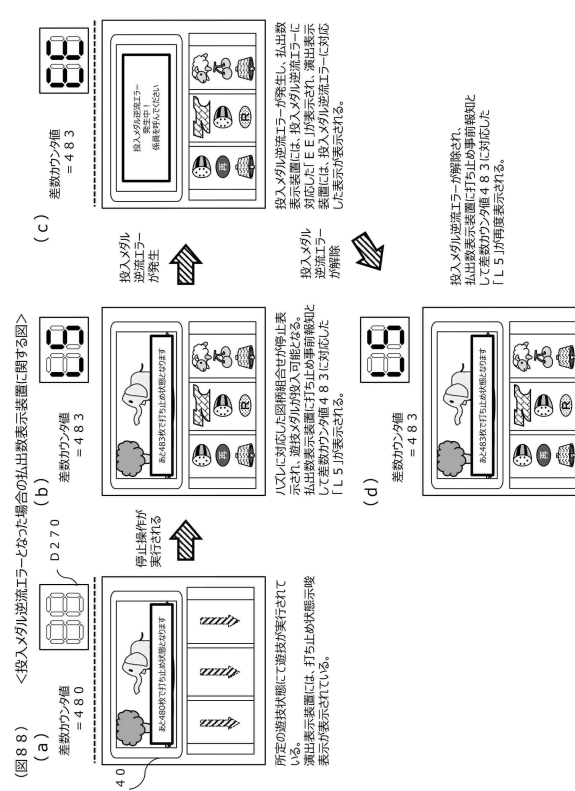
10

20

【図 8 7】



【図 8 8】

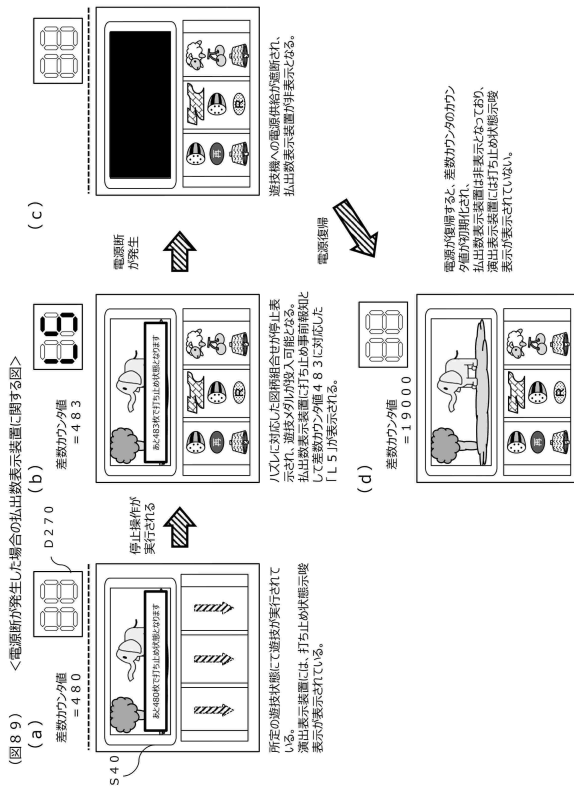


30

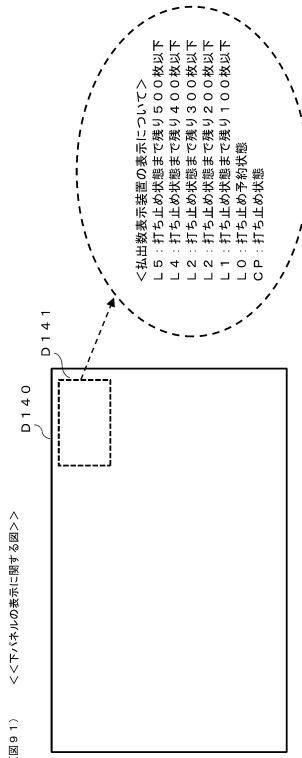
40

50

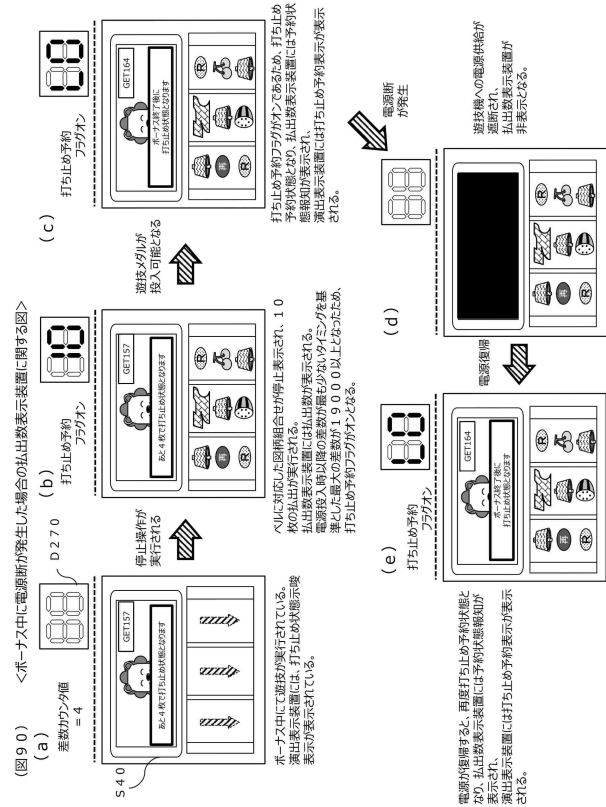
【図 89】



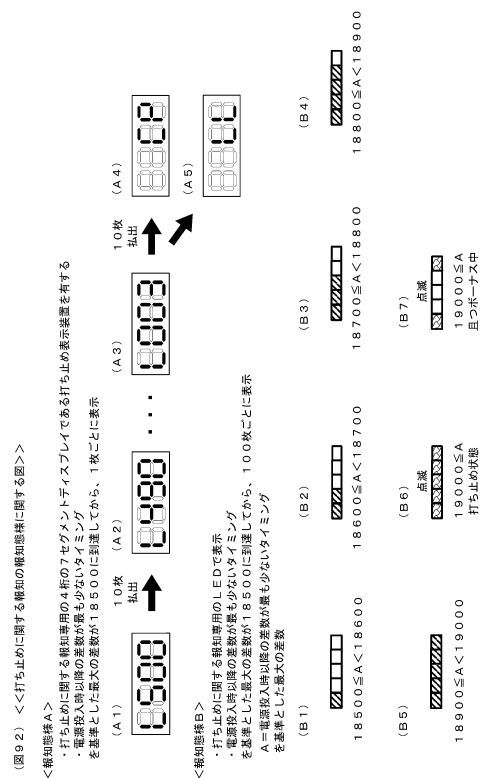
【図 91】



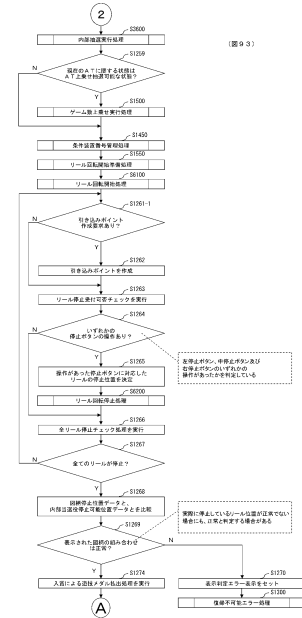
【図 90】



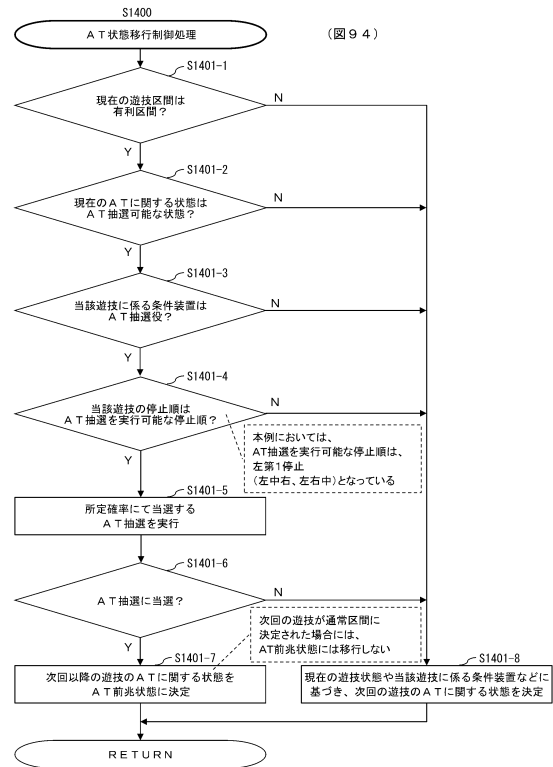
【図 92】



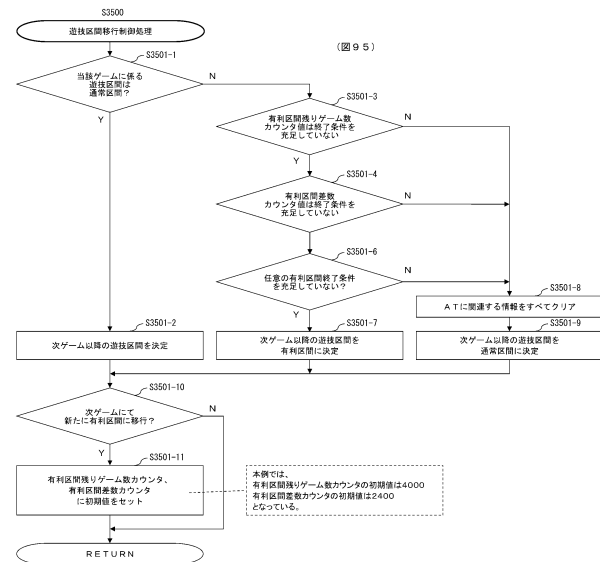
【圖 9 3】



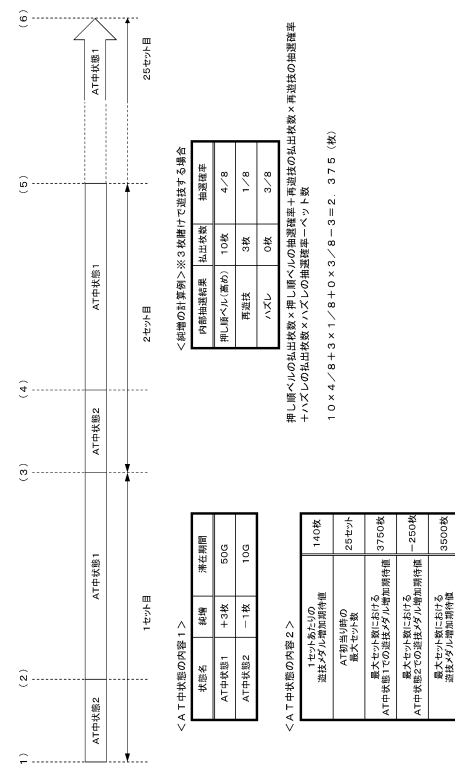
【圖 9 4】



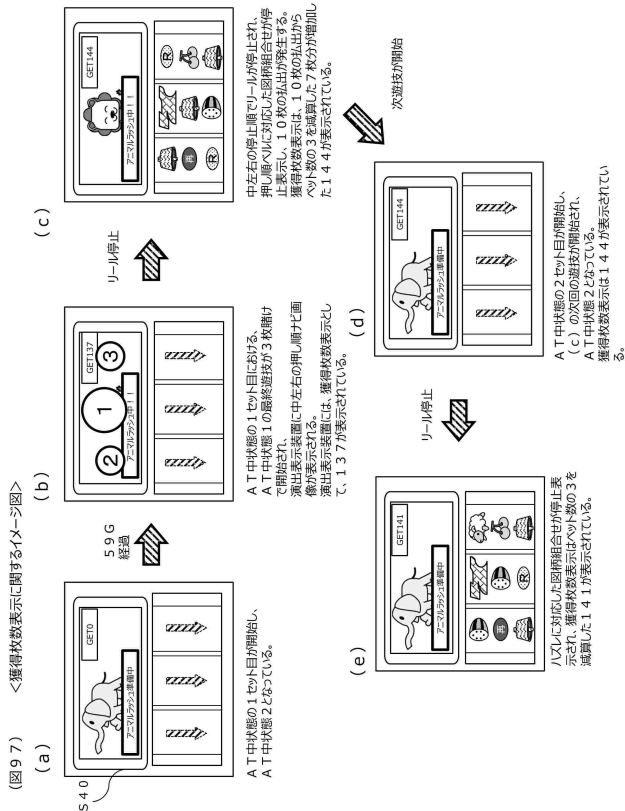
【圖 9 5】



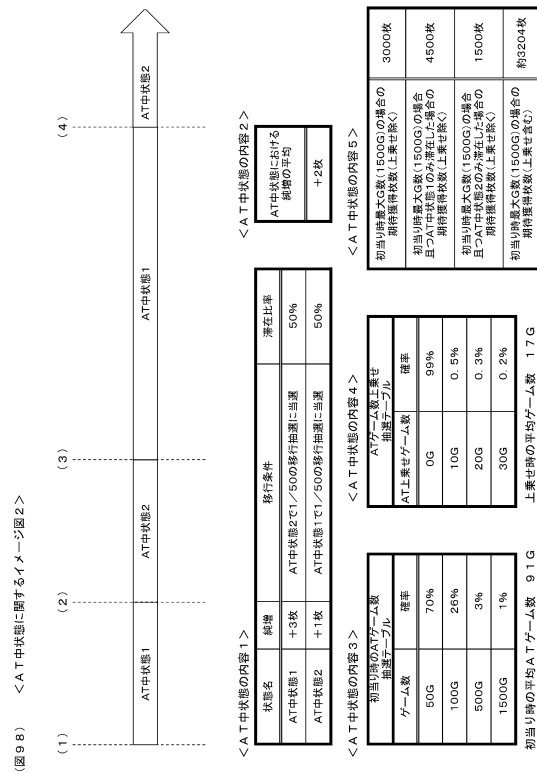
【圖 9 6】



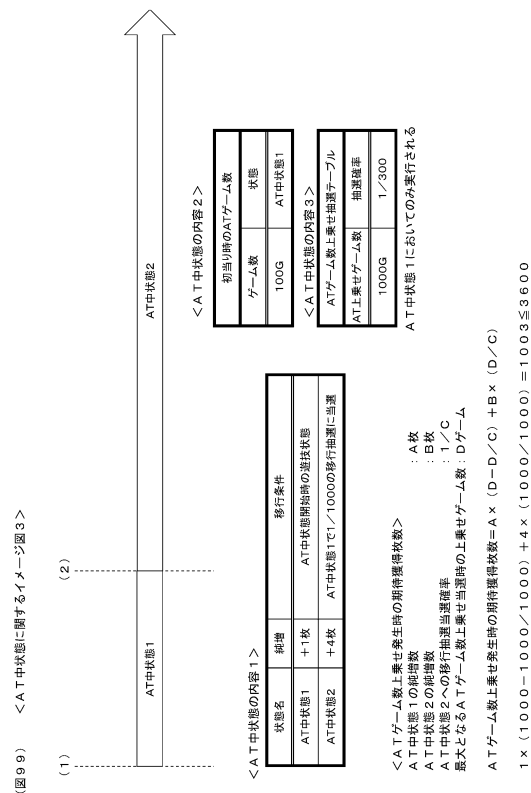
【圖 9 7】



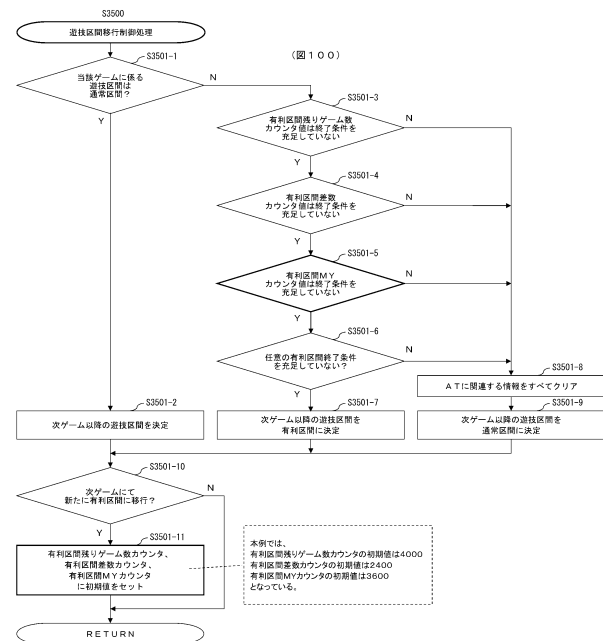
【圖 9 8】



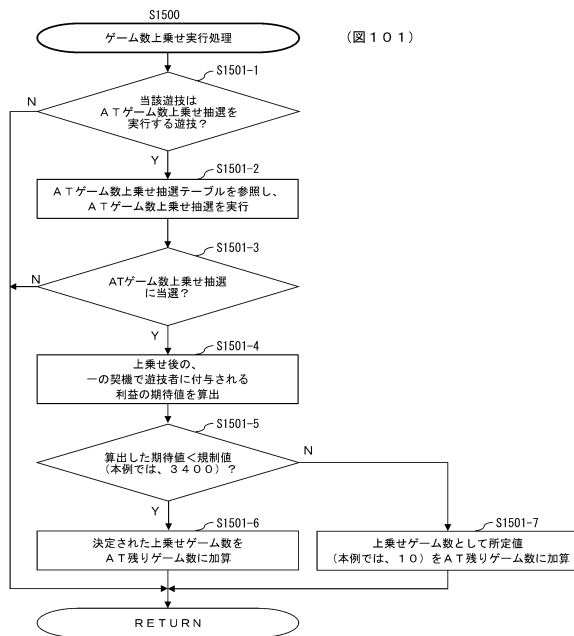
【図 9 9】



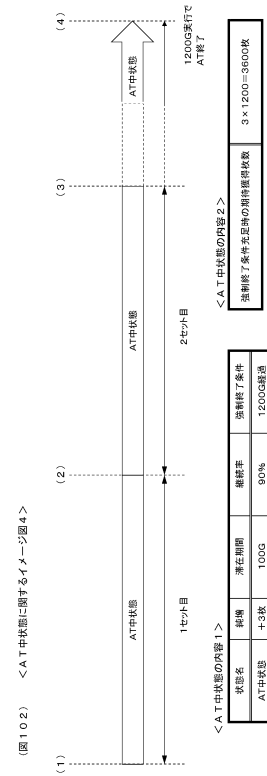
【図 100】



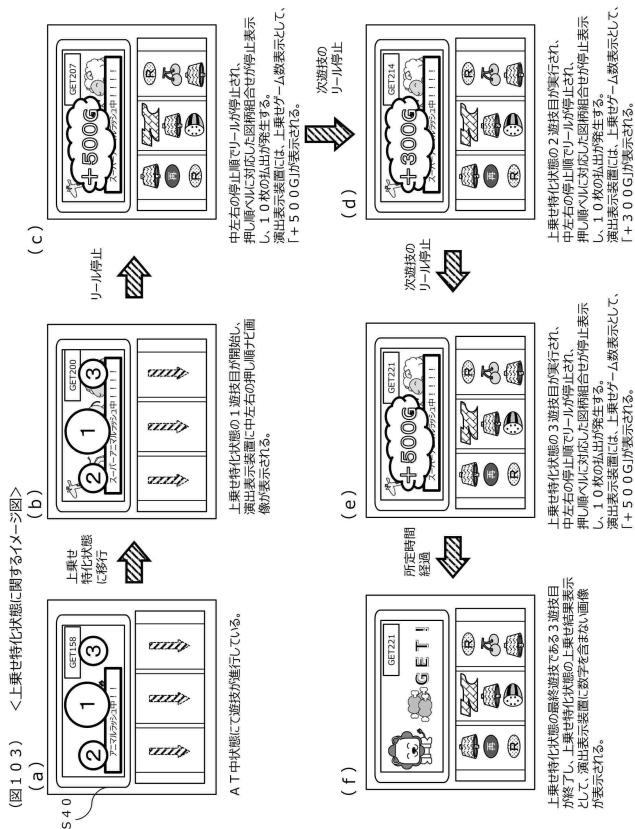
【図 101】



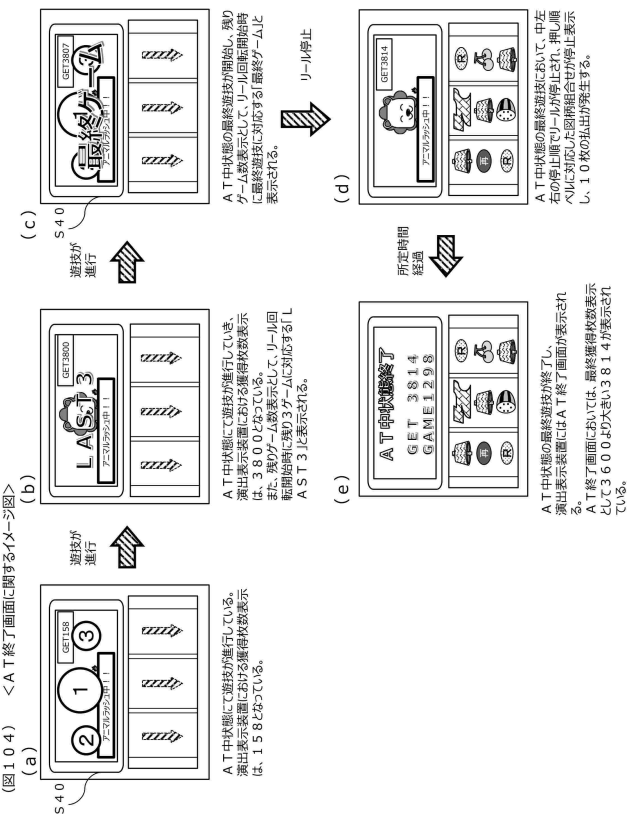
【圖 102】



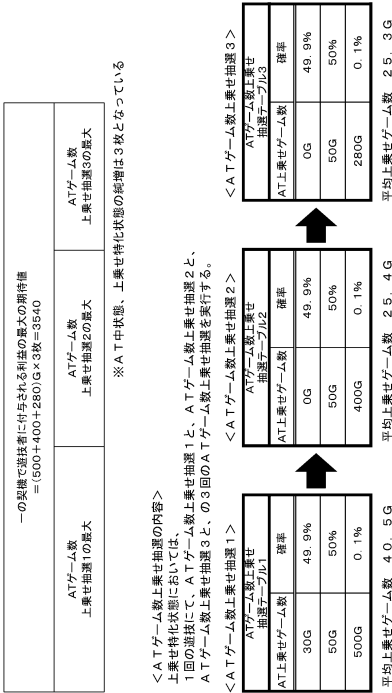
【図 103】



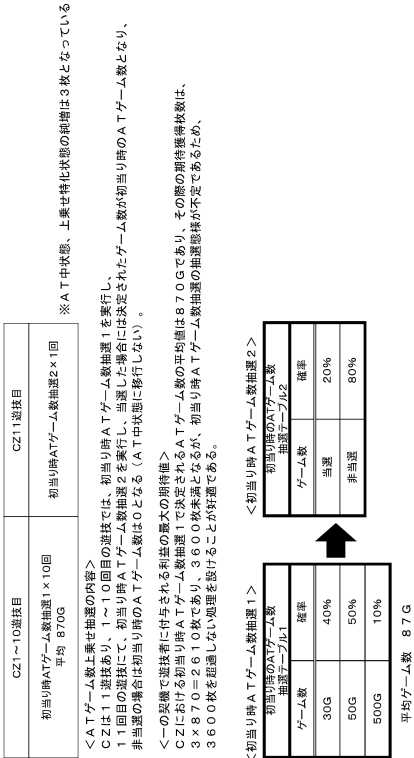
【図 104】



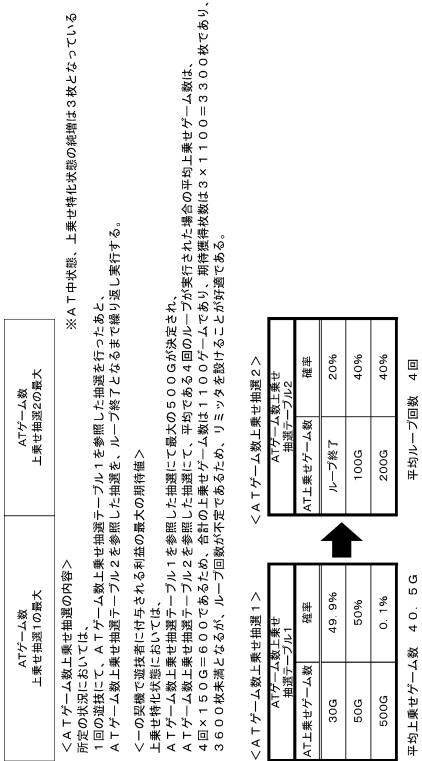
(図 105) <一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図1>



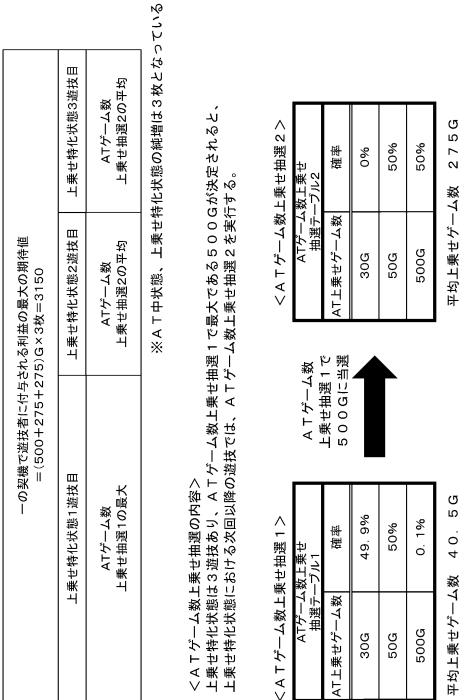
(図 107) <一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図3>



(図 106) <一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図2>

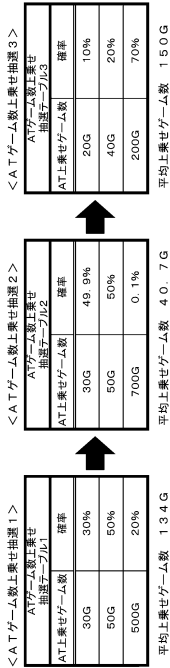
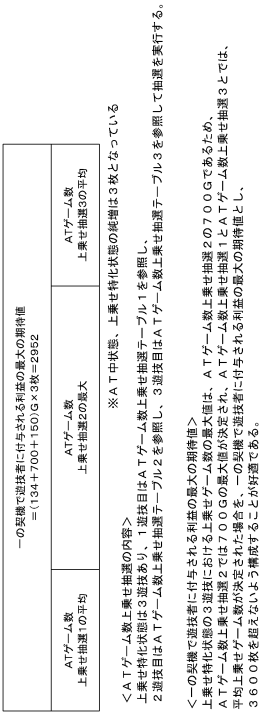


(図 108) <一の契機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図4>



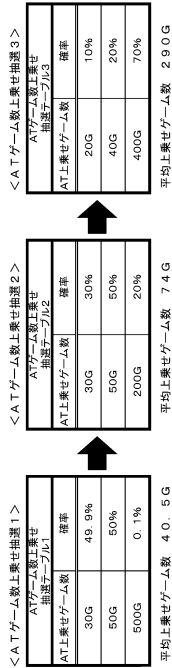
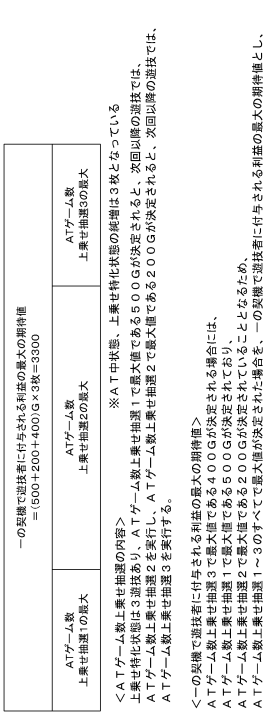
【図 1 0 9】

＜一の戻機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図＞



【図 1 1 0】

＜一の戻機で遊技者に付与される利益の最大の期待値に関するイメージ図＞



【図 1 1 1】

(図 1 1 1)

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態		規定数
役物未作動時		3枚
R B作動時		1枚、3枚
S B作動時		3枚

(2) 回胴の名称及び停止ボタンとの関係

コマ数	
20	

左リール	中リール	右リール
左リール	中リール	右リール

停止ボタン	停止回胴
左ボタン	左リール
中ボタン	中リール
右ボタン	右リール

(3) 規定数ごとの有効ライン

規定数3枚及び規定数1枚

有効ライン1

上段					
中段					
下段					

(4) 規定数ごとの獲得上限枚数

規定数	獲得上限枚数
3枚	13枚
1枚	15枚

(5) 規定数ごとの最大・最小払出枚数

規定数	最大	最小
3枚	13枚	1枚
1枚	15枚	15枚

(6) 役物の個数

役物	個数
S B	1個
R B	2個
1種B B	5個

【図 1 1 2】

(図 1 1 2)

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	スイカ	チェリー	リプレイ
19	スイカ	スイカ	BAR
18	リプレイ	スイカ	スイカ
17	スイカ	スイカ	リプレイ
16	スイカ	スイカ	スイカ
15	スイカ	スイカ	スイカ
14	スイカ	スイカ	スイカ
13	スイカ	スイカ	スイカ
12	スイカ	スイカ	スイカ
11	スイカ	スイカ	スイカ
10	スイカ	スイカ	スイカ
9	スイカ	スイカ	スイカ
8	スイカ	スイカ	スイカ
7	スイカ	スイカ	スイカ
6	スイカ	スイカ	スイカ
5	スイカ	スイカ	スイカ
4	スイカ	スイカ	スイカ
3	スイカ	スイカ	スイカ
2	スイカ	スイカ	スイカ
1	スイカ	スイカ	スイカ

	図柄名称
1	スイカ
2	スイカ
3	BAR
4	スイカ
5	スイカ
6	スイカ
7	スイカ
8	スイカ
9	スイカ
10	スイカ

【図 113】

(図 113)

【ボーナス】

(1) ボーナス図柄の組合せ

	左リール	中リール	右リール	ボーナス名称	性能
1				1 種 B B-A	R B 連続作動ではない
2				1 種 B B-B	R B 連続作動ではない
3				1 種 B B-C	R B 連続作動ではない
4				1 種 B B-D	R B 連続作動ではない
5				1 種 B B-E	R B-B が連続作動
6				R B-A	
7				R B-A	
8				R B-A	
9				R B-A	
10				S B	

(2) ボーナスの終了条件

名称	終了条件
1 種 B B-A	2 7 4 枚を超える遊技メダルの獲得
1 種 B B-B	2 7 4 枚を超える遊技メダルの獲得
1 種 B B-C	2 2 0 枚を超える遊技メダルの獲得
1 種 B B-D	2 2 0 枚を超える遊技メダルの獲得
1 種 B B-E	5 2 枚を超える遊技メダルの獲得
R B-A	1 2 回の遊技又は 8 回の入賞 はずれで担保
R B-B	2 回の遊技又は 2 回の入賞 1 種 B B-E の作動終了
S B	1 回の遊技で終了

【図 114】

(図 114)

【図柄の組合せ】

	第 1 図柄	第 2 図柄	第 3 図柄	入賞図柄・作動図柄・ パターン図柄名称	固定番及び遊技段階			
					3 枚 (1)	3 枚 (2)	1 枚 (3)	3 枚 (4)
1				1 種 B B 0 1 作動図柄	1 種 B B	—	—	—
2				1 種 B B 0 2 作動図柄	1 種 B B	—	—	—
3				1 種 B B 0 3 作動図柄	1 種 B B	—	—	—
4				1 種 B B 0 4 作動図柄	1 種 B B	—	—	—
5				1 種 B B 0 5 作動図柄	1 種 B B	—	—	—
6				R B 作動図柄	—	R B	R B	—
7				R B 作動図柄	—	R B	R B	—
8				R B 作動図柄	—	R B	R B	—
9				R B 作動図柄	—	R B	R B	—
10				S B 作動図柄	S B	—	—	—
11				再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
:	:	:	:	:	:	:	:	:
35				再遊技 0 2 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
:	:	:	:	:	:	:	:	:
37				再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—	—	—
:	:	:	:	:	:	:	:	:
45				再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	—	—	—
:	:	:	:	:	:	:	:	:
49				再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	—	—	—
:	:	:	:	:	:	:	:	:
58				再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	—	—	—
:	:	:	:	:	:	:	:	:

10

20

【図 115】

(図 115)

66				再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	—	—	—
:	:	:	:	:	:	:	:	:
69				再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	—	—	—
:	:	:	:	:	:	:	:	:
73				再遊技 0 9 作動図柄	再遊技	—	—	—
:	:	:	:	:	:	:	:	:
81				再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	—	—	—
:	:	:	:	:	:	:	:	:
83				再遊技 1 1 作動図柄	再遊技	—	—	—
:	:	:	:	:	:	:	:	:
89				再遊技 1 2 作動図柄	再遊技	—	—	—
:	:	:	:	:	:	:	:	:
98				再遊技 1 3 作動図柄	再遊技	—	—	—
:	:	:	:	:	:	:	:	:
104				再遊技 1 4 作動図柄	再遊技	—	—	—
:	:	:	:	:	:	:	:	:
128				再遊技 1 5 作動図柄	再遊技	—	—	—
:	:	:	:	:	:	:	:	:
143				再遊技 1 6 作動図柄	再遊技	—	—	—
:	:	:	:	:	:	:	:	:
145				再遊技 1 7 作動図柄	再遊技	—	—	—
:	:	:	:	:	:	:	:	:
153				入賞 0 1 入賞図柄	4	4	4	4
154				入賞 0 1 入賞図柄	4	4	4	4
155				入賞 0 1 入賞図柄	4	4	4	4
156				入賞 0 1 入賞図柄	4	4	4	4
157				入賞 0 2 入賞図柄	4	4	4	4
:	:	:	:	:	:	:	:	:

【図 116】

(図 116)

160				入賞 0 3 入賞図柄	4	4	4	4
161				入賞 0 3 入賞図柄	4	4	4	4
162				入賞 0 3 入賞図柄	4	4	4	4
163				入賞 0 3 入賞図柄	4	4	4	4
164				入賞 0 4 入賞図柄	4	4	4	4
165				入賞 0 4 入賞図柄	4	4	4	4
166				入賞 0 5 入賞図柄	4	4	4	4
167				入賞 0 5 入賞図柄	4	4	4	4
168				入賞 0 5 入賞図柄	4	4	4	4
169				入賞 0 5 入賞図柄	4	4	4	4
170				入賞 0 6 入賞図柄	4	4	4	4
171				入賞 0 6 入賞図柄	4	4	4	4
172				入賞 0 7 入賞図柄	4	4	4	4
173				入賞 0 7 入賞図柄	4	4	4	4
:	:	:	:	:	:	:	:	:
176				入賞 0 8 入賞図柄	4	4	4	4
:	:	:	:	:	:	:	:	:
178				入賞 0 9 入賞図柄	1	1	1	1
:	:	:	:	:	:	:	:	:
182				入賞 1 0 入賞図柄	1	1	1	1
:	:	:	:	:	:	:	:	:
186				入賞 1 1 入賞図柄	1	1	1	1
:	:	:	:	:	:	:	:	:
190				入賞 1 2 入賞図柄	1	1	1	1
:	:	:	:	:	:	:	:	:
194				入賞 1 3 入賞図柄	1	1	1	1
:	:	:	:	:	:	:	:	:

30

40

50

【図 1 1 7】

(図 1 1 7)

198			入賞 1 4 入賞図柄	1	1	1	1
：	：	：	：	：	：	：	：
201			入賞 1 4 入賞図柄	1	1	1	1
202			入賞 1 5 入賞図柄	1	1	1	1
：	：	：	：	：	：	：	：
206			入賞 1 6 入賞図柄	1	1	1	1
：	：	：	：	：	：	：	：
210			入賞 1 7 入賞図柄	1	1	1	1
：	：	：	：	：	：	：	：
214			入賞 1 8 入賞図柄	1	1	1	1
：	：	：	：	：	：	：	：
218			入賞 1 9 入賞図柄	1	1	1	1
：	：	：	：	：	：	：	：
222			入賞 2 0 入賞図柄	1	1	1	1
：	：	：	：	：	：	：	：
226			入賞 2 1 入賞図柄	1	1	1	1
：	：	：	：	：	：	：	：
230			入賞 2 2 入賞図柄	1	1	1	1
：	：	：	：	：	：	：	：
234			入賞 2 3 入賞図柄	1	1	1	1
：	：	：	：	：	：	：	：
238			入賞 2 4 入賞図柄	1	1	1	1
：	：	：	：	：	：	：	：
242			入賞 2 5 入賞図柄	1	1	1	1
：	：	：	：	：	：	：	：
250			入賞 2 6 入賞図柄	1	1	1	1
：	：	：	：	：	：	：	：

【図 1 1 8】

(図 1 1 8)

258			入賞 2 7 入賞図柄	1	1	1	1
：	：	：	：	：	：	：	：
266			入賞 2 8 入賞図柄	1	1	1	1
：	：	：	：	：	：	：	：
274			入賞 2 9 入賞図柄	1	1	1	1
：	：	：	：	：	：	：	：
282			入賞 3 0 入賞図柄	1	1	1	1
：	：	：	：	：	：	：	：
290			入賞 3 1 入賞図柄	1	1	1	1
：	：	：	：	：	：	：	：
298			入賞 3 2 入賞図柄	1	1	1	1
：	：	：	：	：	：	：	：
306			入賞 3 3 入賞図柄	4	4	4	4
：	：	：	：	：	：	：	：
308			入賞 3 4 入賞図柄	4	4	4	4
：	：	：	：	：	：	：	：
312			入賞 3 5 入賞図柄	4	4	4	4
：	：	：	：	：	：	：	：
314			入賞 3 6 入賞図柄	4	4	4	4
315			入賞 3 7 入賞図柄	8	8	8	8
：	：	：	：	：	：	：	：
323			入賞 3 8 入賞図柄	—	—	15	13
324			入賞 3 8 入賞図柄	—	—	15	13
325			入賞 3 9 入賞図柄	—	—	15	13

10

20

【図 1 1 9】

(図 1 1 9)
【条件装置一覧】

ボーナス条件装置				
当選番号	条件装置	通称	構成要素	
0	はずれ	はずれ	—	
1	1種BB—A条件装置	1種BB—A	1種BB01	
2	1種BB—B条件装置	1種BB—B	1種BB02	
3	1種BB—C条件装置	1種BB—C	1種BB03	
4	1種BB—D条件装置	1種BB—D	1種BB04	
5	1種BB—E条件装置	1種BB—E	1種BB05	
6	RB—A条件装置	RB—A	RB	
7	SB条件装置	SB	SB	
再遊技・入賞条件装置				
当選番号	条件装置	通称	構成要素	
0	はずれ	はずれ	—	
1	再遊技—A条件装置	リプレイ	再遊技01～03	
2	再遊技—B条件装置	ベルリプレイ	再遊技04	
3	再遊技—C1条件装置	確定チェリー	再遊技01～03、08～10	
4	再遊技—C2条件装置	確定チェリー	再遊技01～04、08～10	
5	再遊技—D条件装置	斜めキャラor中チェ	再遊技01～03、06、08～17	
6	再遊技—E1条件装置	キャラ	再遊技01～03、05、12～14	
7	再遊技—E2条件装置	キャラ	再遊技01～03、05～06、12～14	
8	再遊技—F条件装置	左キャラリプレイ	再遊技01～04	
9	再遊技—G条件装置	中キャラリプレイ	再遊技01～05	
10	再遊技—H条件装置	右キャラリプレイ	再遊技01～04、06	
11	再遊技—I1条件装置	ボーナス重複リプレイ	再遊技01～04、12～14	
12	再遊技—I2条件装置	ボーナス重複リプレイ	再遊技01～05、12～14	
13	再遊技—I3条件装置	ボーナス重複リプレイ	再遊技01～04、06、12～14	
14	再遊技—I4条件装置	ボーナス重複リプレイ	再遊技01～04、07、12～14	
15	再遊技—I1条件装置	ボーナス重複リプレイ	再遊技01～04、08、12～14	
16	再遊技—I2条件装置	ボーナス重複リプレイ	再遊技01～04、09、12～14	
17	再遊技—I3条件装置	ボーナス重複リプレイ	再遊技01～04、10、12～14	
18	再遊技—I4条件装置	ボーナス重複リプレイ	再遊技01～04、11～14	
19	再遊技—K1条件装置	ボーナス重複リプレイ	再遊技01～04、12～14、16	
20	再遊技—K2条件装置	ボーナス重複リプレイ	再遊技01～04、12～14、17	
21	再遊技—K3条件装置	ボーナス重複リプレイ	再遊技01～06、12～14	
22	再遊技—K4条件装置	ボーナス重複リプレイ	再遊技01～05、07、12～14	
23	再遊技—L1条件装置	チャンス目	再遊技04～07、12～14	
24	再遊技—L2条件装置	チャンス目	再遊技01、04～07、12～14	
25	再遊技—L3条件装置	チャンス目	再遊技02、04～07、12～14	
26	再遊技—L4条件装置	チャンス目	再遊技03～07、12～14	
27	再遊技—M1条件装置	チャンス目	再遊技04～08、12～14	
28	再遊技—M2条件装置	チャンス目	再遊技01～04、07、09、12～14	
29	再遊技—M3条件装置	チャンス目	再遊技04～07、10、12～14	
30	再遊技—N条件装置	フェイク	再遊技01～02、04～07、11～14	
31	再遊技—O条件装置	フェイク	再遊技01～02、04～07、12～15	
32	再遊技—P1条件装置	フェイク	再遊技01～04、12、14	
33	再遊技—P2条件装置	フェイク	再遊技01～05、12、14	
34	再遊技—P3条件装置	フェイク	再遊技01～04、06、12、14	
35	再遊技—P4条件装置	フェイク	再遊技01～04、07、12、14	
36	再遊技—Q条件装置	キャラ	再遊技01～04、12～15	
37	再遊技—R条件装置	キャラ	再遊技01～04、12～16	
38	再遊技—S条件装置	内部中リプレイ	再遊技01～04、08、16～17	
39	再遊技—T条件装置	内部中リプレイ	再遊技01～03、08、16～17	
40	再遊技—U条件装置	BB中リプレイ	再遊技01～02	

【図 1 2 0】

(図 1 2 0)

41	入賞—A1条件装置	押し順4枚A	入賞01、09～12、25
42	入賞—A2条件装置	押し順4枚A	入賞01、13～16、26
43	入賞—A3条件装置	押し順4枚A	入賞03、17～20、27
44	入賞—A4条件装置	押し順4枚A	入賞03、21～24、28
45	入賞—A5条件装置	押し順4枚A	入賞05、09～12、29
46	入賞—A6条件装置	押し順4枚A	入賞05、13～16、30
47	入賞—A7条件装置	押し順4枚A	入賞05、17～20、31
48	入賞—A8条件装置	押し順4枚A	入賞05、21～24、32
49	入賞—A9条件装置	押し順4枚A	入賞07、09～12
50	入賞—A10条件装置	押し順4枚A	入賞07、13～16
51	入賞—A11条件装置	押し順4枚A	入賞07、17～20
52	入賞—A12条件装置	押し順4枚A	入賞07、21～24
53	入賞—B1条件装置	押し順4枚B	入賞01～02、09～12、25
54	入賞—B2条件装置	押し順4枚B	入賞01～02、13～16、26
55	入賞—B3条件装置	押し順4枚B	入賞03～04、17～20、27
56	入賞—B4条件装置	押し順4枚B	入賞03～04、21～24、28
57	入賞—B5条件装置	押し順4枚B	入賞05～06、09～12、29
58	入賞—B6条件装置	押し順4枚B	入賞05～06、13～16、30
59	入賞—B7条件装置	押し順4枚B	入賞05～06、17～20、31
60	入賞—B8条件装置	押し順4枚B	入賞05～06、21～24、32
61	入賞—B9条件装置	押し順4枚B	入賞07～12
62	入賞—B10条件装置	押し順4枚B	入賞07～08、13～16
63	入賞—B11条件装置	押し順4枚B	入賞07～08、17～20
64	入賞—B12条件装置	押し順4枚B	入賞07～08、21～24
65	入賞—C1条件装置	押し順4枚C	入賞01、09～16、25～26
66	入賞—C2条件装置	押し順4枚C	入賞03、17～24、27～28
67	入賞—C3条件装置	押し順4枚C	入賞01、09～16、29～30
68	入賞—C4条件装置	押し順4枚C	入賞03、17～24、31～32
69	入賞—C5条件装置	押し順4枚C	入賞01、09～16
70	入賞—C6条件装置	押し順4枚C	入賞03、17～24
71	入賞—D条件装置	共通ベルA	入賞01～02、04～08
72	入賞—E条件装置	共通ベルB	入賞02～08
73	入賞—F条件装置	チェリー	入賞08、33～36
74	入賞—G条件装置	スイカ	入賞37
75	入賞—H条件装置	SB中4枚	入賞01～36
76	入賞—I条件装置	SB中4枚	入賞01、03、05、07、09～16、37
77	入賞—J条件装置	SB中1枚	入賞01～24
78	入賞—K条件装置	SB中1枚	入賞09～32
79	入賞—L条件装置	RB中ベル	入賞01～39

30

40

50

【図 1 2 1】

 $(1 \ 2 \ 1)$

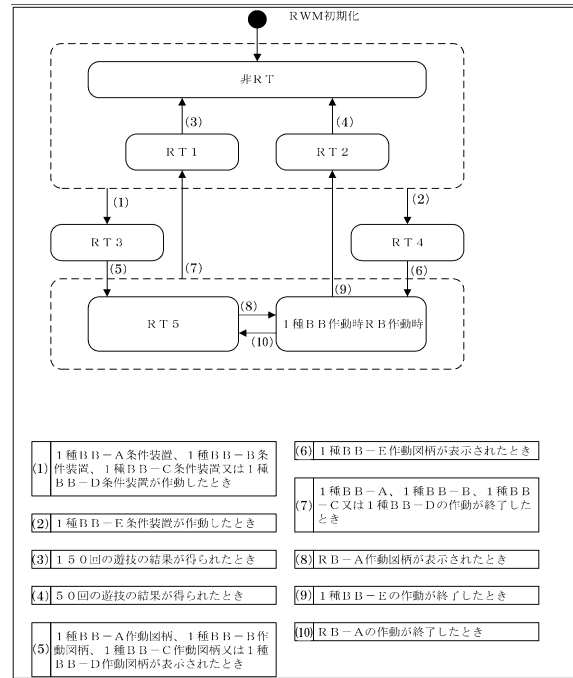
【RTの変動条件】

状態	回数	変動契機	移行先
非 R T	∞	RWM初期化	
		開始 150回(R T 1)の遊技終了	—
		50回(R T 2)の遊技終了	—
		終了 1種B B—A条件装置乃至1種B B—D条件装置のいずれかが作動したとき	R T 3
R T 1	150	1種B B—E条件装置が作動したとき	R T 4
		開始 1種B B—A乃至1種B B—Dのいずれかの作動が終了したとき	—
		1種B B—A条件装置乃至1種B B—D条件装置のいずれかが作動したとき	R T 3
		終了 1種B B—E条件装置が作動したとき	R T 4
R T 2	50	150回の遊技の結果が得られたとき	非R T
		開始 1種B B—Eの作動が終了したとき	—
		1種B B—A条件装置乃至1種B B—D条件装置のいずれかが作動したとき	R T 3
		終了 1種B B—E条件装置が作動したとき	R T 4
R T 3	∞	50回の遊技の結果が得られたとき	非R T
		開始 1種B B—A条件装置乃至1種B B—D条件装置のいずれかが作動したとき	—
		1種B B—A作動図柄乃至1種B B—D作動図柄のいずれかが表示されたとき	R T 5
		終了	
R T 4	開始	1種B B—E条件装置が作動したとき	—
	終了	1種B B—E作動図柄が表示されたとき	R B作動時
R T 5	∞	開始 1種B B—A作動図柄乃至1種B B—D作動図柄のいずれかが表示されたとき	—
		R B—Aの作動が終了したとき	—
		1種B B—A乃至1種B B—Dのいずれかの作動が終了したとき	R T 1
		終了 R B—A作動図柄表示されたとき	R B作動時
R B作動時	∞	開始 1種B B—E作動図柄が表示されたとき	—
		R B—A作動図柄表示されたとき	—
		1種B B—Eの作動が終了したとき	R T 2
		終了 R B—Aの作動が終了したとき	R T 5

【図 1 2 2】

 $(\begin{smallmatrix} 1 & 2 & 2 \end{smallmatrix})$

【R T遷移図】



【図 1 2 3】

(|x| 1 2 3)

【内部抽選データ：非R T (通常時)】

入賞再遊技	ボーナス条件装置	規定数：3枚（通常時）		
		抽選	有利区間移行	設定 1
—	1種BB-B	○	○	4
—	SB	○	×	13582
再遊技-A	—	○	×	6078
再遊技-B	—	×	×	0
再遊技-C1	1種BB-A	○	○	4
再遊技-C2	1種BB-D	○	○	4
再遊技-D	1種BB-A	○	○	4
再遊技-E1	1種BB-B	○	○	4
再遊技-E2	1種BB-C	○	○	4
再遊技-F	—	○	×	400
再遊技-G	—	○	×	750
再遊技-H	—	○	×	750
再遊技-I1	1種BB-B	○	○	4
再遊技-I2	1種BB-C	○	○	22
再遊技-I3	1種BB-D	○	○	22
再遊技-I4	1種BB-E	○	○	45
再遊技-J1	1種BB-B	○	○	4
再遊技-J2	1種BB-C	○	○	12
再遊技-J3	1種BB-D	○	○	12
再遊技-J4	1種BB-E	○	○	25
再遊技-K1	1種BB-B	○	○	4
再遊技-K2	1種BB-C	○	○	10
再遊技-K3	1種BB-D	○	○	10
再遊技-K4	1種BB-E	○	○	23
再遊技-L1	1種BB-A	○	○	4
再遊技-L2	1種BB-C	○	○	4
再遊技-L3	1種BB-D	○	○	4
再遊技-L4	1種BB-E	○	○	10
再遊技-M1	1種BB-C	○	○	4
再遊技-M2	1種BB-D	○	○	4
再遊技-M3	1種BB-E	○	○	10

【図 1 2 4】

 $(\boxtimes 1 \ 2 \ 4)$

再遊技－N	—	○	×	60
再遊技－O	—	○	×	60
再遊技－P 1	—	○	×	615
再遊技－P 2	—	×	×	0
再遊技－P 3	1 種BB－C	○	○	4
再遊技－P 4	1 種BB－E	○	○	4
再遊技－Q	—	×	×	0
再遊技－R	—	×	×	0
再遊技－S	—	×	×	0
再遊技－T	—	×	×	0
再遊技－U	—	○	×	4
再遊技－U	RB－A	×	×	0
入賞－A 1	—	○	×	1800
入賞－A 2	—	○	×	1800
入賞－A 3	—	○	×	1800
入賞－A 4	—	○	×	1800
入賞－A 5	—	○	×	1800
入賞－A 6	—	○	×	1800
入賞－A 7	—	○	×	1800
入賞－A 8	—	○	×	1800
入賞－A 9	—	○	×	1800
入賞－A 1 0	—	○	×	1800
入賞－A 1 1	—	○	×	1800
入賞－A 1 2	—	○	×	1800
入賞－B 1	—	○	×	910
入賞－B 2	—	○	×	910
入賞－B 3	—	○	×	910
入賞－B 4	—	○	×	910
入賞－B 5	—	○	×	910
入賞－B 6	—	○	×	910
入賞－B 7	—	○	×	910
入賞－B 8	—	○	×	910
入賞－B 9	—	○	×	910
入賞－B 1 0	—	○	×	910
入賞－B 1 1	—	○	×	910
入賞－B 1 2	—	○	×	910

【図 1 2 5】

(図 1 2 5)

入賞-C 1	—	○	×	1470
入賞-C 2	—	○	×	1470
入賞-C 3	—	○	×	1470
入賞-C 4	—	○	×	1470
入賞-C 5	—	○	×	1470
入賞-C 6	—	○	×	1470
入賞-D	—	○	×	4
入賞-D	1種BB-D	○	○	4
入賞-E	—	○	×	8
入賞-F	—	○	○	475
入賞-F	1種BB-A	○	○	4
入賞-F	1種BB-C	○	○	12
入賞-F	1種BB-D	○	○	12
入賞-F	1種BB-E	○	○	15
入賞-G	—	○	○	1075
入賞-G	1種BB-A	○	○	4
入賞-G	1種BB-D	○	○	15
入賞-H	—	×	×	0
入賞-I	—	×	×	0
入賞-J	—	×	×	0
入賞-K	—	×	×	0
入賞-L	—	×	×	0
入賞-L	RB-A	×	×	0

【図 1 2 6】

(図 1 2 6)

【内部抽選データ：非RT(SB作動中)】

入賞再遊技	ボーナス条件装置	規定数：3枚（役物作動中（SB））		
		抽選	有利区間移行	設定 1
—	1種BB-B	○	○	4
—	SB	○	×	13582
再遊技-A	—	○	×	6078
再遊技-B	—	×	×	0
再遊技-C 1	1種BB-A	○	○	4
再遊技-C 2	1種BB-D	○	○	4
再遊技-D	1種BB-A	○	○	4
再遊技-E 1	1種BB-B	○	○	4
再遊技-E 2	1種BB-C	○	○	4
再遊技-F	—	○	×	400
再遊技-G	—	○	×	750
再遊技-H	—	○	×	750
再遊技-I 1	1種BB-B	○	○	4
再遊技-I 2	1種BB-C	○	○	22
再遊技-I 3	1種BB-D	○	○	22
再遊技-I 4	1種BB-E	○	○	45
再遊技-J 1	1種BB-B	○	○	4
再遊技-J 2	1種BB-C	○	○	12
再遊技-J 3	1種BB-D	○	○	12
再遊技-J 4	1種BB-E	○	○	25
再遊技-K 1	1種BB-B	○	○	4
再遊技-K 2	1種BB-C	○	○	10
再遊技-K 3	1種BB-D	○	○	10
再遊技-K 4	1種BB-E	○	○	23
再遊技-L 1	1種BB-A	○	○	4
再遊技-L 2	1種BB-C	○	○	4
再遊技-L 3	1種BB-D	○	○	4
再遊技-L 4	1種BB-E	○	○	10
再遊技-M 1	1種BB-C	○	○	4
再遊技-M 2	1種BB-D	○	○	4
再遊技-M 3	1種BB-E	○	○	10

【図 1 2 7】

(図 1 2 7)

再遊技-N	—	○	×	60
再遊技-O	—	○	×	60
再遊技-P 1	—	○	○	615
再遊技-P 2	—	×	×	0
再遊技-P 3	1種BB-C	○	○	4
再遊技-P 4	1種BB-E	○	○	4
再遊技-Q	—	×	×	0
再遊技-R	—	×	×	0
再遊技-S	—	×	×	0
再遊技-T	—	×	×	0
再遊技-U	—	○	×	4
再遊技-U	RB-A	×	×	0
入賞-A 1	—	×	×	0
入賞-A 2	—	×	×	0
入賞-A 3	—	×	×	0
入賞-A 4	—	×	×	0
入賞-A 5	—	×	×	0
入賞-A 6	—	×	×	0
入賞-A 7	—	×	×	0
入賞-A 8	—	×	×	0
入賞-A 9	—	×	×	0
入賞-A 1 0	—	×	×	0
入賞-A 1 1	—	×	×	0
入賞-A 1 2	—	×	×	0
入賞-B 1	—	×	×	0
入賞-B 2	—	×	×	0
入賞-B 3	—	×	×	0
入賞-B 4	—	×	×	0
入賞-B 5	—	×	×	0
入賞-B 6	—	×	×	0
入賞-B 7	—	×	×	0
入賞-B 8	—	×	×	0
入賞-B 9	—	×	×	0
入賞-B 1 0	—	×	×	0
入賞-B 1 1	—	×	×	0
入賞-B 1 2	—	×	×	0

【図 1 2 8】

(図 1 2 8)

入賞-C 1	—	×	×	0
入賞-C 2	—	×	×	0
入賞-C 3	—	×	×	0
入賞-C 4	—	×	×	0
入賞-C 5	—	×	×	0
入賞-C 6	—	×	×	0
入賞-D	—	×	×	0
入賞-D	1種BB-D	○	○	4
入賞-E	—	×	×	0
入賞-F	—	×	×	0
入賞-F	1種BB-A	○	○	4
入賞-F	1種BB-C	○	○	12
入賞-F	1種BB-D	○	○	12
入賞-F	1種BB-E	○	○	15
入賞-G	—	×	×	0
入賞-G	1種BB-A	○	○	4
入賞-G	1種BB-D	○	○	15
入賞-H	—	○	×	9207
入賞-I	—	○	×	1094
入賞-J	—	○	×	555
入賞-K	—	○	×	32050
入賞-L	—	×	×	0
入賞-L	RB-A	×	×	0

10

20

30

40

50

【図 1 2 9】

(図 1 2 9)

【内部抽選データ 3 : R T 5 (1 種 B B - A 乃至 1 種 B B - D 作動時非内部中)】

入賞再遊技	ボーナス条件装置	規定数:3枚(BB一般中非内部)		
		抽選	有利区間移行	設定1
—	—	×	×	0
—	—	×	×	0
再遊技-A	—	×	×	0
再遊技-B	—	×	×	0
再遊技-C1	—	×	×	0
再遊技-C2	—	×	×	0
再遊技-D	—	×	×	0
再遊技-E1	—	×	×	0
再遊技-E2	—	×	×	0
再遊技-F	—	×	×	0
再遊技-G	—	×	×	0
再遊技-H	—	×	×	0
再遊技-I1	—	×	×	0
再遊技-I2	—	×	×	0
再遊技-I3	—	×	×	0
再遊技-I4	—	×	×	0
再遊技-J1	—	×	×	0
再遊技-J2	—	×	×	0
再遊技-J3	—	×	×	0
再遊技-J4	—	×	×	0
再遊技-K1	—	×	×	0
再遊技-K2	—	×	×	0
再遊技-K3	—	×	×	0
再遊技-K4	—	×	×	0
再遊技-L1	—	×	×	0
再遊技-L2	—	×	×	0
再遊技-L3	—	×	×	0
再遊技-L4	—	×	×	0
再遊技-M1	—	×	×	0
再遊技-M2	—	×	×	0

【図 1 3 0】

(図 1 3 0)

再遊技-M3	—	×	×	0
再遊技-N	—	×	×	0
再遊技-O	—	×	×	0
再遊技-P1	—	×	×	0
再遊技-P2	—	×	×	0
再遊技-P3	—	×	×	0
再遊技-P4	—	×	×	0
再遊技-Q	—	×	×	0
再遊技-R	—	×	×	0
再遊技-S	—	×	×	0
再遊技-T	—	×	×	0
再遊技-U	—	×	×	0
再遊技-U	RB-A	○	×	22568
入賞-A1	—	○	×	1800
入賞-A2	—	○	×	1800
入賞-A3	—	○	×	1800
入賞-A4	—	○	×	1800
入賞-A5	—	○	×	1800
入賞-A6	—	○	×	1800
入賞-A7	—	○	×	1800
入賞-A8	—	○	×	1800
入賞-A9	—	○	×	1800
入賞-A10	—	○	×	1800
入賞-A11	—	○	×	1800
入賞-A12	—	○	×	1800
入賞-B1	—	○	×	910
入賞-B2	—	○	×	910
入賞-B3	—	○	×	910
入賞-B4	—	○	×	910
入賞-B5	—	○	×	910
入賞-B6	—	○	×	910
入賞-B7	—	○	×	910
入賞-B8	—	○	×	910
入賞-B9	—	○	×	910
入賞-B10	—	○	×	910
入賞-B11	—	○	×	910
入賞-B12	—	○	×	910

10

20

【図 1 3 1】

(図 1 3 1)

入賞-C1	—	○	×	1470
入賞-C2	—	○	×	1470
入賞-C3	—	○	×	1470
入賞-C4	—	○	×	1470
入賞-C5	—	○	×	1470
入賞-C6	—	○	×	1470
入賞-D	—	○	×	4
入賞-D	—	○	×	4
入賞-E	—	○	×	8
入賞-F	—	○	×	475
入賞-F	—	○	×	4
入賞-F	—	○	×	12
入賞-F	—	○	×	12
入賞-F	—	○	×	15
入賞-G	—	○	×	1075
入賞-G	—	○	×	4
入賞-G	—	○	×	15
入賞-H	—	×	×	0
入賞-I	—	×	×	0
入賞-J	—	×	×	0
入賞-K	—	×	×	0
入賞-L	—	×	×	0
入賞-L	—	×	×	0

【図 1 3 2】

(図 1 3 2)

【内部抽選データ 4 : R T 5 (1 種 B B - A 乃至 1 種 B B - D 作動時 R B - A 条件装置作動中)】

入賞再遊技	ボーナス条件装置	規定数:1枚(BB一般中内部)		
		抽選	有利区間移行	設定1
—	—	×	×	0
—	—	×	×	0
再遊技-A	—	×	×	0
再遊技-B	—	×	×	0
再遊技-C1	—	×	×	0
再遊技-C2	—	×	×	0
再遊技-D	—	×	×	0
再遊技-E1	—	×	×	0
再遊技-E2	—	×	×	0
再遊技-F	—	×	×	0
再遊技-G	—	×	×	0
再遊技-H	—	×	×	0
再遊技-I1	—	×	×	0
再遊技-I2	—	×	×	0
再遊技-I3	—	×	×	0
再遊技-I4	—	×	×	0
再遊技-J1	—	×	×	0
再遊技-J2	—	×	×	0
再遊技-J3	—	×	×	0
再遊技-J4	—	×	×	0
再遊技-K1	—	×	×	0
再遊技-K2	—	×	×	0
再遊技-K3	—	×	×	0
再遊技-K4	—	×	×	0
再遊技-L1	—	×	×	0
再遊技-L2	—	×	×	0
再遊技-L3	—	×	×	0
再遊技-L4	—	×	×	0
再遊技-M1	—	×	×	0
再遊技-M2	—	×	×	0
再遊技-M3	—	×	×	0

30

40

50

【図 1 3 3】

(図 1 3 3)

再遊技-N	—	×	×	0
再遊技-O	—	×	×	0
再遊技-P1	—	×	×	0
再遊技-P2	—	×	×	0
再遊技-P3	—	×	×	0
再遊技-P4	—	×	×	0
再遊技-Q	—	×	×	0
再遊技-R	—	×	×	0
再遊技-S	—	×	×	0
再遊技-T	—	×	×	0
再遊技-U	—	×	×	0
再遊技-U	—	○	×	22568
入賞-A1	—	○	×	1800
入賞-A2	—	○	×	1800
入賞-A3	—	○	×	1800
入賞-A4	—	○	×	1800
入賞-A5	—	○	×	1800
入賞-A6	—	○	×	1800
入賞-A7	—	○	×	1800
入賞-A8	—	○	×	1800
入賞-A9	—	○	×	1800
入賞-A10	—	○	×	1800
入賞-A11	—	○	×	1800
入賞-A12	—	○	×	1800
入賞-B1	—	○	×	910
入賞-B2	—	○	×	910
入賞-B3	—	○	×	910
入賞-B4	—	○	×	910
入賞-B5	—	○	×	910
入賞-B6	—	○	×	910
入賞-B7	—	○	×	910
入賞-B8	—	○	×	910
入賞-B9	—	○	×	910
入賞-B10	—	○	×	910
入賞-B11	—	○	×	910
入賞-B12	—	○	×	910

【図 1 3 4】

(図 1 3 4)

入賞-C1	—	○	×	1470
入賞-C2	—	○	×	1470
入賞-C3	—	○	×	1470
入賞-C4	—	○	×	1470
入賞-C5	—	○	×	1470
入賞-C6	—	○	×	1470
入賞-D	—	○	×	4
入賞-D	—	○	×	4
入賞-E	—	○	×	8
入賞-F	—	○	×	475
入賞-F	—	○	×	4
入賞-F	—	○	×	12
入賞-F	—	○	×	12
入賞-F	—	○	×	15
入賞-G	—	○	×	1075
入賞-G	—	○	×	4
入賞-G	—	○	×	15
入賞-H	—	×	×	0
入賞-I	—	×	×	0
入賞-J	—	×	×	0
入賞-K	—	×	×	0
入賞-L	—	×	×	0
入賞-L	—	×	×	0

10

【図 1 3 5】

(図 1 3 5)

【合算値】

(1)非RT(通常時)

種別	抽選	設定1
1種BB	○	331
RB	×	-
SB	○	13582
再遊技	○	8978
入賞	○	42968
はずれ	○	4
合算	○	65536

(2)非RT(SB中)

種別	抽選	設定1
1種BB	○	331
RB	×	-
SB	○	13582
再遊技	○	8978
入賞	○	42972
はずれ	○	13586
合算	○	65536

(3)RT5(BB-般中非内部)

種別	抽選	設定1
1種BB	×	-
RB	○	22568
SB	×	-
再遊技	○	22568
入賞	×	0
はずれ	×	0
合算	○	65536

(4)RT5(BB-般中内部)

種別	抽選	設定1
1種BB	×	-
RB	×	-
SB	×	-
再遊技	○	22568
入賞	○	42968
はずれ	×	0
合算	○	65536

(5)BB中シフト作動中非内部

種別	抽選	設定1
1種BB	×	-
RB	○	22568
SB	×	-
再遊技	×	0
入賞	○	65532
はずれ	○	4
合算	○	65536

(6)BB中シフト作動中内部

種別	抽選	設定1
1種BB	×	-
RB	×	-
SB	×	-
再遊技	×	0
入賞	○	65532
はずれ	○	4
合算	○	65536

【図 1 3 6】

(図 1 3 6)

【停止制御関連】

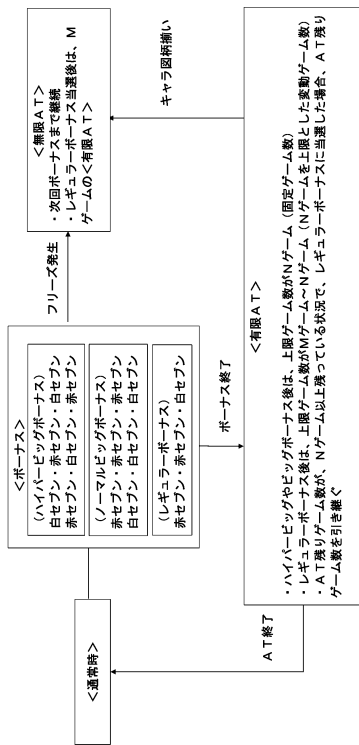
当選番号	条件装置	通称	制御関連
41	入賞-A1条件装置	押し順4枚A	左1st:入賞01(PB=1) 中1st:入賞09~12(PB≠1) 右1st:入賞10~12、25(PB≠1)
42	入賞-A2条件装置	押し順4枚A	左1st:入賞-A1の左1stと同じ 中1st:入賞13~16(PB≠1) 右1st:入賞13、15~16、26(PB≠1)
43	入賞-A3条件装置	押し順4枚A	左1st:入賞03(PB=1) 中1st:入賞17~20(PB≠1) 右1st:入賞17~18、20、27(PB≠1)
44	入賞-A4条件装置	押し順4枚A	左1st:入賞-A3の左1stと同じ 中1st:入賞21~24(PB≠1) 右1st:入賞21~23、28(PB≠1)
45	入賞-A5条件装置	押し順4枚A	左1st:入賞09~12(PB≠1) 中1st:入賞05(PB=1) 右1st:入賞10~12、29(PB≠1)
46	入賞-A6条件装置	押し順4枚A	左1st:入賞13~16(PB≠1) 中1st:入賞-A5の中1stと同じ 右1st:入賞13、15~16、30(PB≠1)
47	入賞-A7条件装置	押し順4枚A	左1st:入賞17~20(PB≠1) 中1st:入賞-A5の中1stと同じ 右1st:入賞17~18、20、31(PB≠1)
48	入賞-A8条件装置	押し順4枚A	左1st:入賞21~24(PB≠1) 中1st:入賞-A5の中1stと同じ 右1st:入賞21~23、32(PB≠1)
49	入賞-A9条件装置	押し順4枚A	左1st:入賞09~12(PB≠1) 中1st:左1stと同じ 右1st:入賞07(PB=1)
50	入賞-A10条件装置	押し順4枚A	左1st:入賞13~16(PB≠1) 中1st:左1stと同じ 右1st:入賞-A9の右1stと同じ
51	入賞-A11条件装置	押し順4枚A	左1st:入賞17~20(PB≠1) 中1st:左1stと同じ 右1st:入賞-A9の右1stと同じ
52	入賞-A12条件装置	押し順4枚A	左1st:入賞21~24(PB≠1) 中1st:左1stと同じ 右1st:入賞-A9の右1stと同じ
53~64	入賞-B1乃至B12条件装置	押し順4枚B	全押し順:入賞-A1乃至A12と同じ
65	入賞-C1条件装置	押し順4枚C	左1st:入賞01(PB=1) 中1st:入賞09~16(PB≠1) 右1st:入賞10~13、15~16、25~26(PB≠1)
66	入賞-C2条件装置	押し順4枚C	左1st:入賞03(PB=1) 中1st:入賞17~24(PB≠1) 右1st:入賞17~18、20~23、27~28(PB≠1)
67	入賞-C3条件装置	押し順4枚C	左1st:入賞09~16(PB≠1) 中1st:入賞-C1の左1stと同じ 右1st:入賞10~13、15~16、29~30(PB≠1)
68	入賞-C4条件装置	押し順4枚C	左1st:入賞17~24(PB≠1) 中1st:入賞-C2の左1stと同じ 右1st:入賞17~18、20~23、31~32(PB≠1)
69	入賞-C5条件装置	押し順4枚C	左1st:入賞09~16(PB≠1) 中1st:左1stと同じ 右1st:入賞-C1の左1stと同じ
70	入賞-C6条件装置	押し順4枚C	左1st:入賞17~24(PB≠1) 中1st:左1stと同じ 右1st:入賞-C2の左1stと同じ

30

40

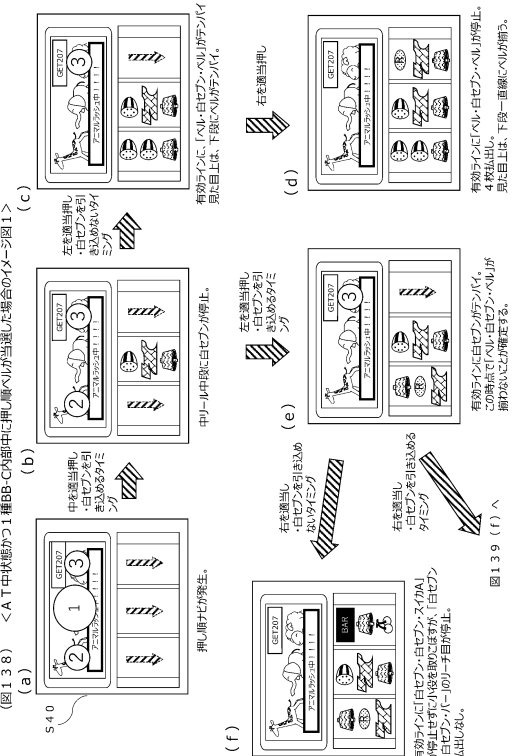
50

【圖 137】

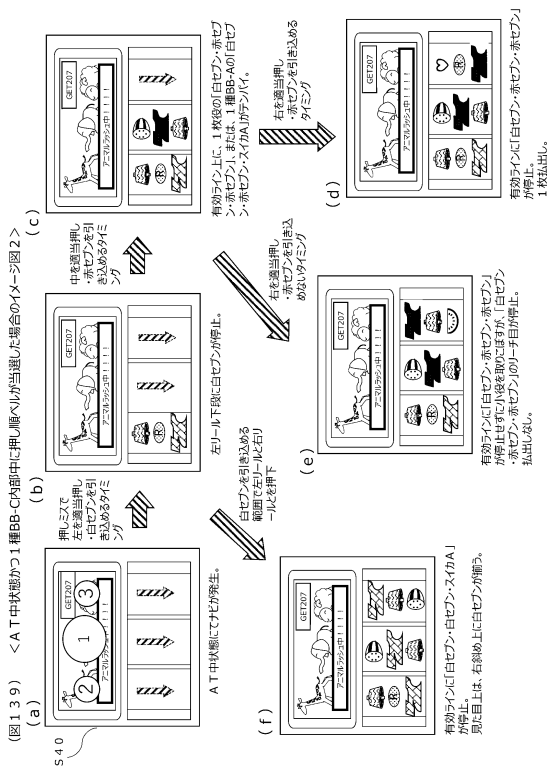


(圖137)

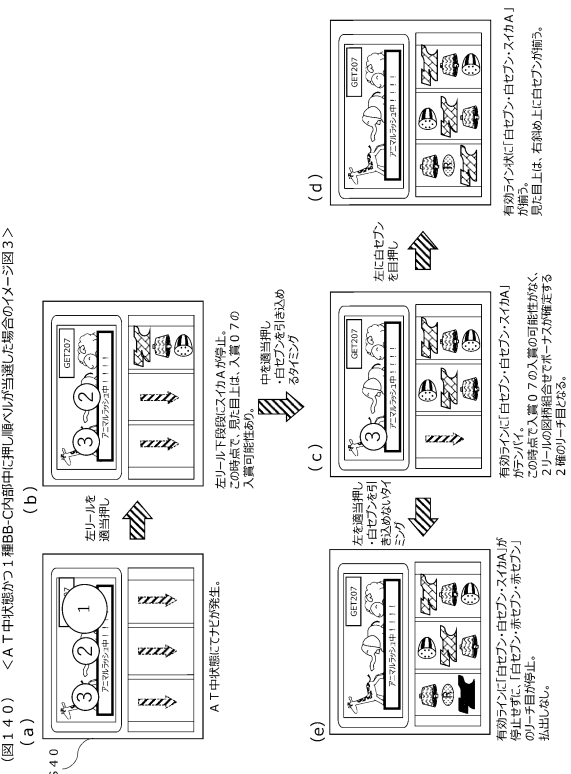
【圖 138】



【図 139】



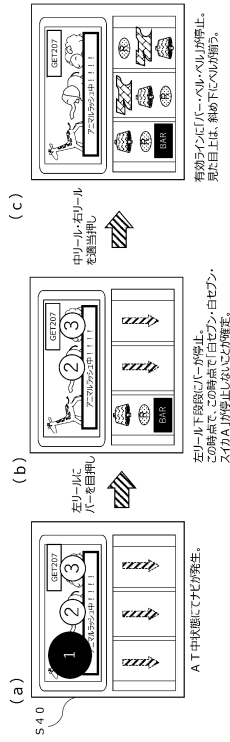
【図 140】



力A」

【図 1 4 1】

(図 1 4 1) < A T 中状態かつ 1 種 B B - C 内部中に押し入れが当選した場合のイメージ図 4 >



【図 1 4 3】

(図 1 4 3) < ベットランプの点灯に関する図 2 >

M_BET_IN : 貯留投入
命令 1 LD0 A. (LOW_PT_IN.C_UP)
Z.A.@IN.BETALL
命令 2 ...
命令 3 ...
命令 4 ...
M_BET_IN3 :
命令 5 ...
命令 6 ...
命令 7 ...
M_BET_IN4 :
命令 8 ...
M_MEDAL_INC : 遊技メダル 1 枚加算
命令 9 ...
命令 10 ...
命令 11 ...
M_INSERT_DAT : 投入枚数表示データ生成
命令 12 ...
命令 13 ...
命令 14 LD0 (LOW_PT_MEDAL_LED), A
投入要求枚数 = 0 でない場合には命令 6 を実行
貯留枚数がある場合には命令 7 を実行
貯留枚数 ≥ 投入要求枚数である場合には M_BET_IN4 にジャンプする
パラメータをセット
獲得枚数データをクリア
遊技メダルの読み込みを実行
投入枚数データに 1 を加算
投入枚数データを取得
投入枚数表示データを生成
投入枚数表示データを保存

【図 1 4 2】

(図 1 4 2) < ベットランプの点灯に関する図 1 >

M_MEDAL_START : 遊技メダル受付開始
命令 1 ...
命令 2 ...
命令 3 ...
命令 4 ...
命令 5 ...
命令 6 CLRWQ (LOW_PT_STS_LED)
命令 7 ...
命令 8 ...
命令 9 ...
M_MEDAL_INC : 遊技メダル 1 枚加算
命令 10 ...
命令 11 ...
命令 12 ...
M_INSERT_DAT : 投入枚数表示データ生成
命令 13 ...
命令 14 ...
命令 15 LD0 (LOW_PT_MEDAL_LED), A
C_MEDAL_CHK : 遊技メダル限界チェック
命令 16 ...
命令 17 ...
命令 18 ...
命令 19 ...
パラメータをセット
投入コマンドの送信処理を実行
遊技メダルの読み込みを実行
設定変更フラグを更新
投入枚数データをクリア
投入枚数表示データ及び L E D 表示データをクリア
再遊技作動時である場合には、再遊技ランプ表示 L E D 信号をオン
パラメータをセット
投入コマンドの送信処理を実行
獲得枚数データをクリア
遊技メダルの読み込みを実行
投入枚数データに 1 を加算
投入枚数データを取得
投入枚数表示データを生成
投入枚数表示データを保存
遊技メダル限界枚数として 3 枚をセット
遊技メダルの読み込みを実行
投入要求枚数生成
遊技メダルが限界の場合には、R E T
遊技メダルが限界でない場合には、M_MEDAL_INC にジャンプする

【図 1 4 4】

(図 1 4 4) < ベットランプの点灯に関する図 3 >

M_MEDAL_INC : 遊技メダル 1 枚加算
命令 9 ...
命令 10 ...
命令 11 ...
M_INSERT_DAT : 投入枚数表示データ生成
命令 12 ...
命令 13 ...
命令 14 LD0 (LOW_PT_MEDAL_LED), A
M_BET_IN : 貯留投入
命令 15 ...
命令 16 ...
獲得枚数データをクリア
遊技メダルの読み込みを実行
投入枚数データに 1 を加算
投入枚数データを取得
投入枚数表示データを生成
投入枚数表示データを保存
貯留枚数データから 1 を減算
投入要求枚数の投入を終了していない場合には、
M_MEDAL_INC にジャンプする

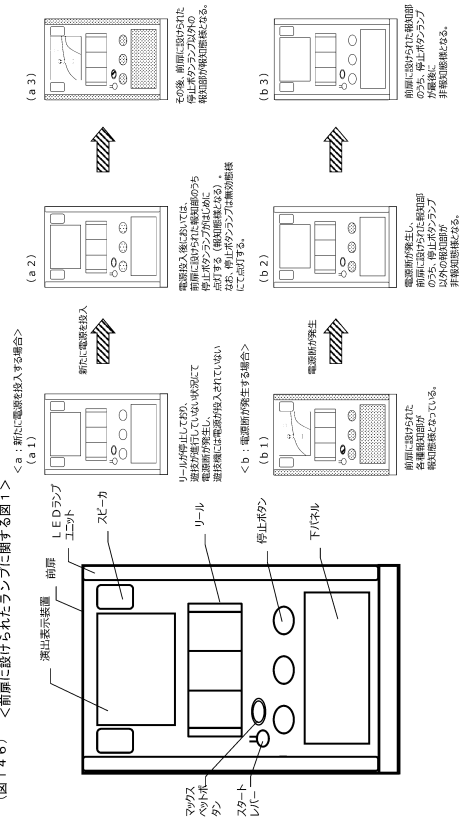
【図 1 4 5】

(図 1 4 5) <クレジット数の増加に関する図>

M_WIN_PAY : 入賞による遊技メダル払出し	遊技メダルの払出しがある場合には命令 2 を実行
命令 1	...
M_WIN_PAY2	...
命令 2	入賞払出ステータスをセット
命令 3	貯留枚数が限界ではない場合には命令 4 を実行
命令 4	INC (HL)
命令 5	メダル 1 枚減算処理を実行
命令 6	払出終了していない場合には命令 7 を実行
命令 7	貯留枚数加算待機時間をセット
命令 8	2 バイト時間待ち処理を実行
命令 9	M_WIN_PAY2 にジャンプする

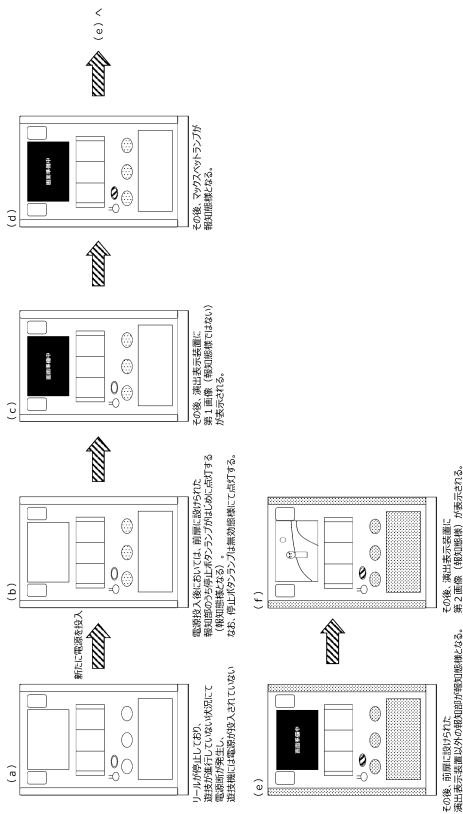
【図 1 4 6】

(図 1 4 6) <前扉に設けられたランプに関する図 1>



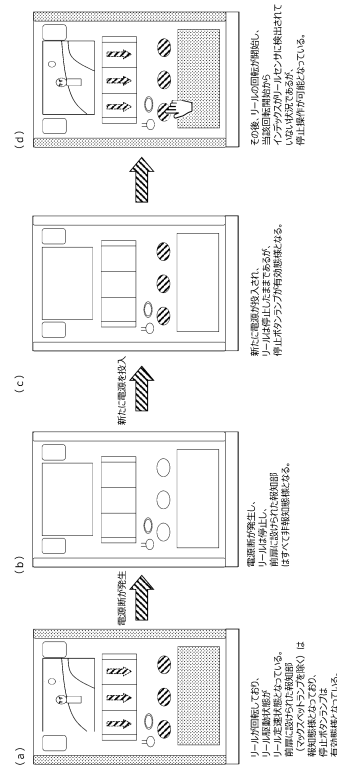
【図 1 4 7】

(図 1 4 7) <前扉に設けられたランプに関する図 2>

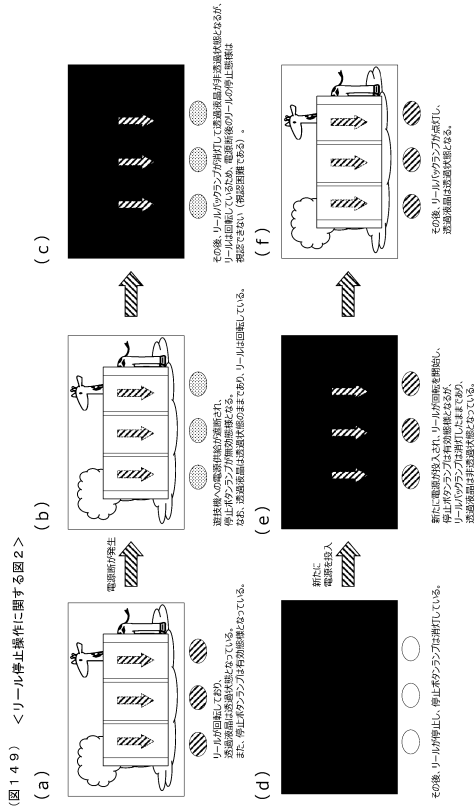


【図 1 4 8】

(図 1 4 8) <リール停止操作に関する図 1>

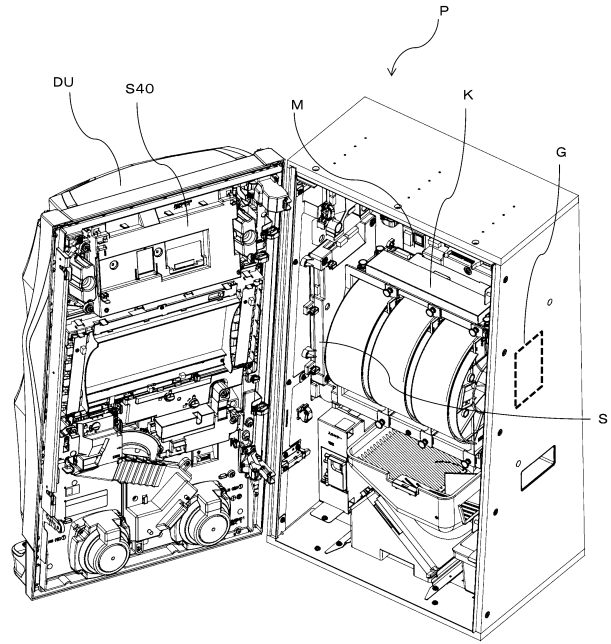


【図 1 4 9】



【図 1 5 0】

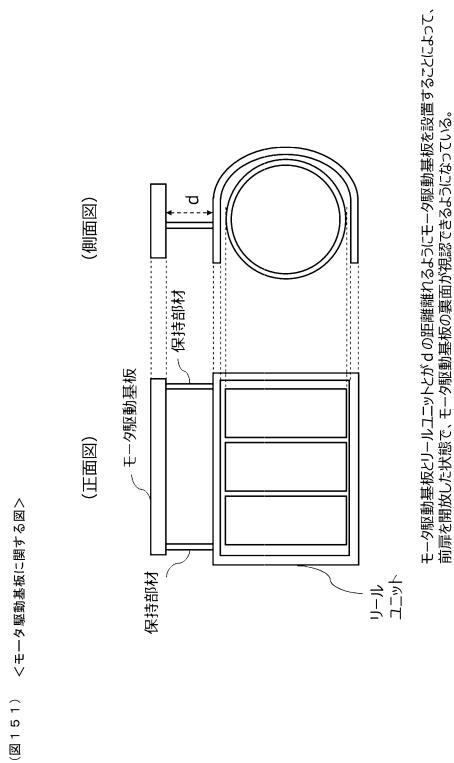
(図 1 5 0)



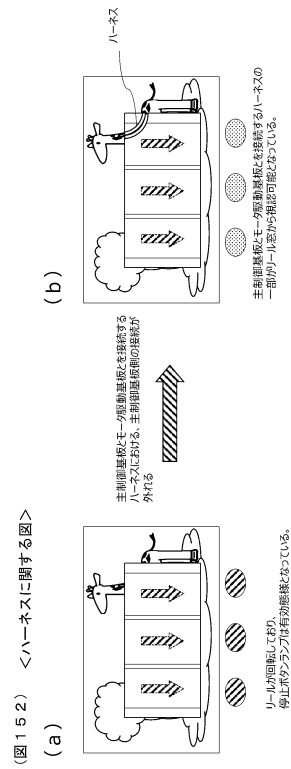
10

20

【図 1 5 1】



【図 1 5 2】



30

40

50

