

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2023-94467

(P2023-94467A)

(43)公開日 令和5年7月5日(2023.7.5)

(51)国際特許分類	F I	テーマコード(参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 6 5 1	2 C 1 8 2
	A 6 3 F 5/04 6 1 1 Z	2 C 5 1 8
	A 6 3 F 5/04 6 1 1 A	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全479頁)

(21)出願番号	特願2021-209969(P2021-209969)	(71)出願人	390031783 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
(22)出願日	令和3年12月23日(2021.12.23)	(74)代理人	100105315 弁理士 伊藤 温
		(72)発明者	佐藤 基 東京都品川区西品川一丁目1番1号住友 不動産大崎ガーデンタワー サミー株式 会社内
		(72)発明者	山元 裕介 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 CD11 CE01 CE14 CE18 最終頁に続く

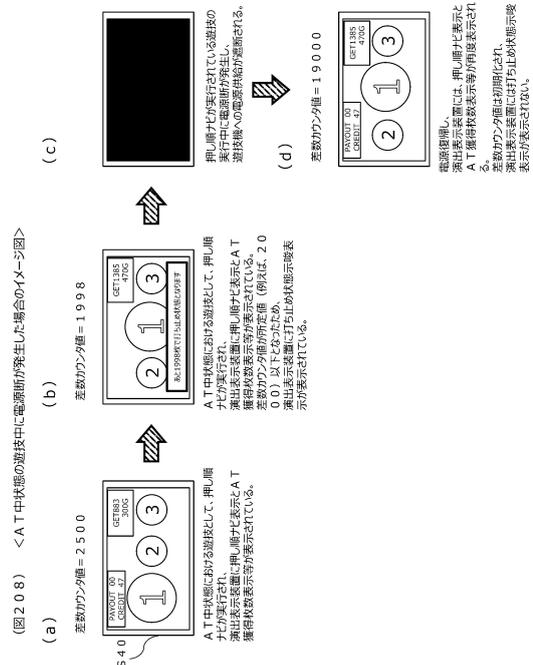
(54)【発明の名称】 遊技機

(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】 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よう構成されている。

【選択図】 図208



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

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。

10

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

20

## 【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「777」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。

30

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

40

【特許文献 1】特開 2013 - 208353

【特許文献 2】特開 2011 - 189206

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【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、  
内部抽せん手段と、

50

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。

10

【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】

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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状態移行制御処理（3枚目）のフローチャートである。 10

【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 20

【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。 30

【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。 40

【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。 50

【図 4 4】図 4 4 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での滞在ステージ決定テーブルの一例である。

【図 4 5】図 4 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 A T 中演出決定処理のフローチャートである。

【図 4 6】図 4 6 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 4 7】図 4 7 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 4 8】図 4 8 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 A T 中処理のフローチャートである。

10

【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。

20

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

【図 5 7】図 5 7 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様 1 を示すイメージ図である。

【図 5 8】図 5 8 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様 2 を示すイメージ図である。

30

【図 5 9】図 5 9 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様 3 を示すイメージ図である。

【図 6 0】図 6 0 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様 4 を示すイメージ図である。

【図 6 1】図 6 1 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様 5 を示すイメージ図である。

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

【図 6 3】図 6 3 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、ボタン画像の発光態様とサブ入力ボタン S B の発光態様を示すイメージ図である。

40

【図 6 4】図 6 4 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、ボタン画像の表示態様とサブ入力ボタン S B の発光態様を示すイメージ図である。

【図 6 5】図 6 5 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、ボタン操作促進演出が行われるときの演出表示装置 S 4 0 に表示される画像の視認性を示すイメージ図である。

【図 6 6】図 6 6 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、ゲーム進行状況表示が行われるとともにボタン操作促進演出が行われるときの演出表示装置 S 4 0 を示すイメージ図である。

【図 6 7】図 6 7 ( A ) は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、サブ入力ボタン S B が操作された場合の画像の消去時間を示すイメージ図であり、図 6 7 ( B ) は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、スタートレバー D 5 0 が操作された場合の画像の

50

消去時間を示すイメージ図であり、図 67 (C) は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、押し順ナビの消去時間を示すイメージ図である。

【図 68】図 68 (A) は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、1 のゲーム中にサブ入力ボタン S B を操作した場合を示すイメージ図であり、図 68 (B) は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、1 のゲーム中ではない場合にサブ入力ボタン S B を操作した場合を示すイメージ図である。

【図 69】図 69 (A) は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、1 のゲーム中にベットボタン D 2 2 0 を操作した場合を示すイメージ図であり、図 69 (B) は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、1 のゲーム中ではない場合にベットボタン D 2 2 0 を操作した場合を示すイメージ図である。

10

【図 70】図 70 (A) は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、1 のゲーム中にサブ入力ボタン S B を操作可能となった場合のサブ入力ボタン S B の L E D の発光態様を示すイメージ図であり、図 70 (B) は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、1 のゲーム中ではない場合にサブ入力ボタン S B を操作可能となった場合のサブ入力ボタン S B の L E D の発光態様を示すイメージ図である。

【図 71】図 71 (A) は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、1 のゲーム中にサブ入力ボタン S B の操作が可能となる場合を示すイメージ図であり、図 71 (B) は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、1 のゲーム中にサブ入力ボタン S B 3 の操作が可能となる場合を示すイメージ図である。

【図 72】図 72 (A) は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、1 のゲーム中にサブ入力ボタン S B の操作が可能となる場合を示すイメージ図であり、図 72 (B) は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、1 のゲーム中にサブ入力ボタン S B 3 の操作が可能となる場合を示すイメージ図である。

20

【図 73】図 73 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、第 1 連続演出の演出態様および継続画像の表示態様を示すイメージ図である。

【図 74】図 74 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、連続演出 B G M の終了タイミングを示すイメージ図である。

【図 75】図 75 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、連続演出 B G M の別の終了タイミングを示すイメージ図である。

【図 76】図 76 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、第 2 連続演出の演出態様を示すイメージ図である。

30

【図 77】図 77 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、継続画像とゲーム進行状況表示の表示優先度を示すイメージ図である。

【図 78】図 78 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、継続画像とゲーム進行状況表示の表示優先度を示すイメージ図である。

【図 79】図 79 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、第 3 停止操作後の継続画像の表示態様を示すイメージ図である。

【図 80】図 80 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、第 3 停止操作時に表示されるテロップ表示と継続画像の表示タイミングを示すイメージ図である。

【図 81】図 81 (A) は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、移動時画像を表示した後に継続画像が表示される場合のイメージ図であり、図 81 (B) は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、変化前画像を表示した後に継続画像が表示される場合のイメージ図であり、図 81 (C) は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、押し順ナビの表示領域と変化前画像の表示領域を示すイメージ図である。

40

【図 82】図 82 は、第 1 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図である。

【図 83】図 83 は、第 1 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。

【図 84】図 84 は、第 1 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。

50

【図 8 5】図 8 5 は、第 1 実施形態からの変更例 2 に係る回胴式遊技機における主制御基板によって制御されるメイン遊技状態を示す図である。

【図 8 6】図 8 6 は、第 1 実施形態からの変更例 2 に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧である。

【図 8 7】図 8 7 は、第 1 実施形態からの変更例 2 に係る回胴式遊技機における条件装置の一部を抜粋して示す図である。

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

【図 8 9】図 8 9 は、第 1 実施形態からの変更例 2 に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。

10

【図 9 0】図 9 0 は、第 1 実施形態からの変更例 2 に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。

【図 9 1】図 9 1 は、第 2 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 9 2】図 9 2 は、第 2 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 9 3】図 9 3 は、第 2 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 9 4】図 9 4 は、第 2 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 9 5】図 9 5 は、第 2 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。

20

【図 9 6】図 9 6 は、第 2 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 9 7】図 9 7 は、第 2 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 9 8】図 9 8 は、第 2 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 9 9】図 9 9 は、第 2 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 1 0 0】図 1 0 0 は、第 2 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。

30

【図 1 0 1】図 1 0 1 は、第 2 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 1 0 2】図 1 0 2 は、第 2 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 1 0 3】図 1 0 3 は、第 2 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 1 0 4】図 1 0 4 は、第 2 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 1 0 5】図 1 0 5 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナスの仕様一覧である。

40

【図 1 0 6】図 1 0 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 M によって制御されるメイン遊技状態の一覧である。

【図 1 0 7】図 1 0 7 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。

【図 1 0 8】図 1 0 8 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。

【図 1 0 9】図 1 0 9 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。

【図 1 1 0】図 1 1 0 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における目押しスラッシュ役

50

1を説明するための図である。

【図111】図111は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における押し順表示装置の指示態様を説明するイメージ図である。

【図112】図112は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置の演出態様を説明するためのイメージ図である。

【図113】図113は、第2実施形態からの変更例1に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧および目押しスラッシュ役2を説明する図である。

【図114】図114は、第2実施形態からの変更例1に係る回胴式遊技機における演出表示装置S40の演出態様を説明するためのイメージ図である。

【図115】図115は、第2実施形態からの変更例2に係る回胴式遊技機における目押しスラッシュ役3を説明するための図である。 10

【図116】図116は、第2実施形態からの変更例2に係る回胴式遊技機におけるレア役としての目押しスラッシュ役を説明するための図である。

【図117】図117は、第2実施形態からの変更例3に係る回胴式遊技機における演出表示装置の演出態様を説明するイメージ図である。

【図118】図118は、第2実施形態からの変更例3に係る回胴式遊技機におけるスラッシュ役の設定値毎の置数を示す図である。

【図119】図119は、第3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120】図120は、第3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。 20

【図121】図121は、第3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122】図122は、第3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123】図123は、第3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124】図124は、第3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125】図125は、第3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。 30

【図126】図126は、第3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127】図127は、第3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128】図128は、第3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129】図129は、第3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130】図130は、第3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。 40

【図131】図131は、第3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132】図132は、第3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133】図133は、第3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134】図134は、第3実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナスの仕様一覧である。

【図135】図135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Mによつ 50

て制御されるメイン遊技状態の一覧である。

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

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

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

【図 1 3 9】図 1 3 9 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 M によって制御されるメイン遊技状態の一覧である。

【図 1 4 0】図 1 4 0 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。 10

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

【図 1 4 2】図 1 4 2 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。

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

【図 1 4 4】図 1 4 4 は、第 3 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における押し順スラッシュ役当選時の状態別のリール停止制御を説明する図である。

【図 1 4 5】図 1 4 5 は、第 3 実施形態からの変更例 2 に係る回胴式遊技機におけるスラッシュ役当選時の状態別のリール停止制御を説明する図である。 20

【図 1 4 6】図 1 4 6 は、第 3 実施形態からの変更例 2 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 1 4 7】図 1 4 7 は、図 1 4 6 のステップ S 4 0 0 0 の処理で呼び出されて実行されるリール停止制御処理を示すサブルーチンである。

【図 1 4 8】図 1 4 8 は、図 1 4 6 のステップ S 4 2 0 0 で呼び出されて実行される A T 抽選実行処理を示すサブルーチンである。

【図 1 4 9】図 1 4 9 は、第 3 実施形態からの変更例 3 に係る回胴式遊技機における演出表示装置による押し順報知の態様を示すイメージ図である。

【図 1 5 0】図 1 5 0 は、第 3 実施形態からの変更例 3 に係る回胴式遊技機における状態別の A T に関する抽選を示す図である。 30

【図 1 5 1】図 1 5 1 は、第 3 実施形態からの変更例 6 に係る回胴式遊技機における、1 種 B B - C 内部中且つ通常区間における抽選に関する表である。

【図 1 5 2】図 1 5 2 は、第 3 実施形態からの変更例 7 に係る回胴式遊技機における、抽選置数に関する表である。

【図 1 5 3】図 1 5 3 は、第 3 実施形態からの変更例 8 に係る回胴式遊技機における、サブ入力ボタン S B の操作に係る演出のイメージ図である。

【図 1 5 4】図 1 5 4 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における R T 遷移を示す図である。

【図 1 5 5】図 1 5 5 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における作動している条件装置に応じた A T 初当たり抽選を示す図である。 40

【図 1 5 6】図 1 5 6 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における作動している条件装置に応じた有利区間移行時の天井ゲーム数決定抽選を示す図である。

【図 1 5 7】図 1 5 7 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における作動している条件装置に応じた A T ゲーム数上乘せ抽選を示す図である。

【図 1 5 8】図 1 5 8 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における 1 種 B B 1 内部中 ~ 1 種 B B 6 内部中の出玉率を示す図である。

【図 1 5 9】図 1 5 9 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機における設定 1 ~ 設定 6 の出玉率を示す図である。

【図 1 6 0】図 1 6 0 は、第 4 実施形態に係る回胴式遊技機の役抽選における設定値に応 50

じた1種BB1～1種BB6の当選置数を示す図である。

【図161】図161は、第4実施形態からの変更例1に係る回胴式遊技機におけるスラッシュ役当選時の制御に関する図である。

【図162】図162は、第4実施形態からの変更例1に係る回胴式遊技機における状態毎のスラッシュ役当選時の制御に関する図である。

【図163】図163は、第5実施形態に係る回胴式遊技機におけるスラッシュ役の構成に関する表である。

【図164】図164は、第5実施形態に係る回胴式遊技機におけるATに関する状態の遷移図である。

【図165】図165は、第5実施形態に係る回胴式遊技機におけるスラッシュ役当選時のナビ態様を示すイメージ図である。 10

【図166】図166は、第5実施形態に係る回胴式遊技機におけるJAC役および入賞-H1当選時の右リールに関する表である。

【図167】図167は、第6実施形態に係る回胴式遊技機におけるスラッシュ役の構成に関する表である。

【図168】図168は、第6実施形態に係る回胴式遊技機におけるスラッシュ役に当選した遊技で実行される演出に関するイメージ図である。

【図169】図169は、第7実施形態に係る回胴式遊技機におけるステージチェンジ演出に関するイメージ図である。

【図170】図170は、第7実施形態に係る回胴式遊技機におけるUI画像の表示期間に関するタイミングチャートである。 20

【図171】図171は、第7実施形態に係る回胴式遊技機におけるスピーカS20から出力される音量に関する表である。

【図172】図172は、第8実施形態に係る回胴式遊技機におけるスピーカS20から出力される音量に関する表である。

【図173】図173は、第8実施形態に係る回胴式遊技機におけるナビ画像表示イメージ図1である。

【図174】図174は、第8実施形態に係る回胴式遊技機におけるナビ画像表示イメージ図2である。

【図175】図175は、第8実施形態に係る回胴式遊技機におけるナビ画像表示イメージ図3である。 30

【図176】図176は、第8実施形態に係る回胴式遊技機におけるナビ画像表示イメージ図4である。

【図177】図177は、第8実施形態に係る回胴式遊技機におけるナビ画像表示イメージ図5である。

【図178】図178は、第8実施形態に係る回胴式遊技機におけるナビ画像表示イメージ図6である。

【図179】図179は、第8実施形態に係る回胴式遊技機におけるナビ画像表示イメージ図7である。

【図180】図180は、第8実施形態に係る回胴式遊技機におけるナビ画像表示イメージ図8である。 40

【図181】図181は、第8実施形態に係る回胴式遊技機におけるナビ画像表示イメージ図9である。

【図182】図182は、第9実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、第1投入センサと第2投入センサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャートである。

【図183】図183は、第9実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側での遊技進行制御処理のフローチャートである。

【図184】図184は、第9実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側でのメダル投入エラー処理のフローチャートである。

【図185】図185は、第9実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側 50

での第1投入センサ及び第2投入センサの遊技メダルの検知とクレジット加算処理の関係を示す図である。

【図186】図186は、第9実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側でのシュートセンサによるエラー検出のイメージ図である。

【図187】図187は、第9実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、第1投入センサ及び第2投入センサとシュートセンサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャートである。

【図188】図188は、第10実施形態に係る遊技機に適用可能な、精算処理実行時に関する作用図である。

【図189】図189は、第10実施形態に係る遊技機に適用可能な、遊技メダルの投入に関するイメージ図である。 10

【図190】図190は、第10実施形態に係る遊技機に適用可能な、操作部材の構成に関するイメージ図である。

【図191】図191は、第10実施形態に係る遊技機に適用可能な、3ベットランプに関する作用図1である。

【図192】図192は、第10実施形態に係る遊技機に適用可能な、3ベットランプに関する作用図2である。

【図193】図193は、第10実施形態に係る遊技機に適用可能な、3ベットランプに関する作用図3である。

【図194】図194は、第10実施形態に係る遊技機に適用可能な、払出数表示装置や3ベットランプに関する構成の一覧表である。 20

【図195】図195は、第10実施形態に係る遊技機に適用可能な、設定/リセットボタンに関する作用図である。

【図196】図196は、第10実施形態に係る遊技機に適用可能な、精算処理に関する作用図である。

【図197】図197は、第10実施形態に係る遊技機に適用可能な、精算、設定確認、リセットボタンに関する構成の一覧表である。

【図198】図198は、第11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199】図199は、第11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。 30

【図200】図200は、第11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MYカウンタ監視処理のフローチャートである。

【図201】図201は、第11実施形態に係る回胴式遊技機におけるMYカウンタと差数カウンタに関する図である。

【図202】図202は、第11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203】図203は、第11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204】図204は、第11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。 40

【図205】図205は、第11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206】図206は、第11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207】図207は、第11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208】図208は、第11実施形態に係る回胴式遊技機における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。

【図209】図209は、第11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 50

関するイメージ図 1 である。

【図 2 1 0】図 2 1 0 は、第 1 1 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。

【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（内部注抽せんとも称することがある）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

10

20

30

40

50

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、A T残りゲーム数もしくはA TカウンタM 6 0のカウンタ値である。例えば、「報知遊技実行可能数」が1以上（「0」となった当該遊技も含めても良い）である場合には後述する押し順ナビが実行され得る。また、「報知遊技実行可能数」として、小役（主に、押し順ベル役）が当選したことに基づいて得られる遊技媒体の差枚数（払出し枚数から投入枚数を引いた枚数）や、押し順ベル役の当選回数、を採用しても良い。また、「特殊報知状態」とは、A Tに関する状態のうち遊技者に最も有利となる状態であり、本例では、「上乘せ特化状態」と称している。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、A Tカウンタ値を減算し得る条件であり、例えば、1ゲームが終了した、所定役（例えば、押し順ベル役）が当選した、等が特定条件となる。「第1種特別役物」とは、規定数ごとの入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、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、R B（レギュラーボーナス）と称することがある。「第1種特別役物連続作動装置」とは、第1種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、B B（ビッグボーナス）や第1種B Bと称することがある。「第2種特別役物」とは、役抽選の結果に拘らず入賞に係る条件装置を作動させることとなる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し1回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了するものであり、C B（チャレンジボーナス）と称することがある。「第2種特別役物連続作動装置」とは、第2種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、M B（ミドルボーナス）や第2種B Bと称することがある。「普通役物」とは、規定数毎の入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、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、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動し1回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了することとされているものであり、S B（シングルボーナス）と称することがある。「オールJ A C I Nタイプ」とは、第1種B B役が入賞した場合にJ A C I Nしたものとみなし、第1種B Bの実行中においては常にR B中とする構成である。また、「J A C I N抽選タイプ」とは、第1種B Bの実行時に非R B中とR B中とを繰り返し実行する構成である。また、「無制御ルール」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ルールであり、停止操作を受け付けたルール位置から停止し得る最も近いルール位置にて停止する状態のルールである。「オールC Bタイプ」とは、第2種B Bの実行時に常にC B中となる構成である。「C B移行抽選タイプ」とは、第2種B Bの実行時に非C B中とC B中とを繰り返し実行する構成である。

#### 【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】

10

20

30

40

50

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 S 4 0 (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 D 2 0 0 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) D 2 7 0 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 D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3の停止順)によって入賞する役が相違し得る条件装置{いわゆる押し順役(押し順あり役とも称することがある)}であるが、入賞する役や停止表示される図柄組合せが相違した場合には、遊技者に付される利益率(払出枚数、その後の R T 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) D 2 7 0 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、A T カウンタ値表示装置 D 2 8 0 は、A T に関する状態(詳細は後述する)のうち、押し順表示装置 D 2 7 0 (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 D 2 7 0 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」、「A T 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 A T 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、A T カウンタ値表示装置 D 2 8 0 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、A T 中状態に滞在し得るゲーム数を演出表示装置 S 4 0 にて表示するよう構成することで遊技者は当該有利な A T 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) D 2 7 0 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。

#### 【0014】

また、有利区間表示器 Y H は、L E D 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 B B ・第2種 B B 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(R T 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 A T (アシストタイム)中状態、前記 R T 状態と A T 中状態とが複合した A R T (アシストリプレイタイム)状態、等を探り得るが、これらの「遊技状態」とは別に、「通常区間」、「待機区間」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 A T 中状態や A R T 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 A T 中状態や A R T 状態であると、有利区間表示器 Y H 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 Y H 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。

#### 【0016】

<リールユニットを操作するための機構>

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

#### 【0017】

<前扉DUに設けられたその他の機構>

次に前扉DUに設けられたその他の機構の要部について図2の前扉DU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 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)、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。

#### 【0018】

10

次に裏箱（キャビネット、基体とも称す）並びに、裏箱内に設置される各装置について説明する。裏箱の略中央には、リール窓D160を介してその一部が視認可能となるようにリールユニットが取付られている。リールユニットは、リールM50とリールM50の駆動源（ステッピングモータ等）とを備えている。また、リールM50は、左リールM51、中リールM52、右リールM53を備えている。ここで、夫々のリール部は合成樹脂等により形成され、リール部の外周上（リール帯M0上）には複数の図柄が描かれている。そして、スタートレバーD50および停止ボタンD40における各停止ボタンの操作に基づき、夫々のリール部の回転動作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M51、中リールM52および右リールM53の内部にはLED（以下、リールバックライトと呼ぶことがある）が設けられており、LEDが点灯した際にはリール部外周を透過した光によって、リール部外周が点灯したように視認できるよう構成されている。また、リールM50の上方には、各リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）を駆動するための後述する回胴基板Kが格納されている。

20

#### 【0019】

また、リールM50の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板Mが格納され、リールM50の左方には、図1に示した演出表示装置S40、LEDランプユニットS10、スピーカS20等を用いて行われる各種演出の制御を司る後述する副制御基板Sが格納されている。なお、主制御基板Mには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチM20、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定/リセットボタンM30が接続されている。図2において、設定

30

#### 【0020】

リールM50の下方には、投入された遊技メダルが集められるホッパH40や、遊技メダルを払い出すメダル払出装置Hが設けられており、回胴式遊技機P全体に電源を供給するための電源基板Eが格納されている。メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルは、コインシュータD90を通過して、放出口D240から払い出されるようになっている。また、電源基板E（電源供給ユニットEとも称することがある）の前面には、回胴式遊技機Pの電源を投入するための電源スイッチE10も設けられている。なお、メダル払出装置Hの詳細については後述する。

40

#### 【0021】

##### <メダルセクタDS>

次に、メダルセクタDS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D170に投入された遊技メダルの経路（セクタ）を示した斜視図である。メダルセクタDSは、扉基板Dの付近にメダル投入口D170から投入された遊技メダルの通路となる投入受付センサD10sが設けられており、投入受付センサD10sの下方には、遊技メダルを放出口D240に導くためのコインシュータD90などが設けられている。投入受付センサD10sは、メダル投入口D170から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだ

50

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、ブロッカD100により放出口D240に払い戻されるよう構成されている。遊技者がスタートレバーD50を操作する前に（遊技メダルの投入が有効である状態にて）遊技メダルを投入すると、遊技メダルは投入受付センサD10sによって選別され、規格を満足しているものだけがホッパH40内に投入され、規格を満たしていないメダルは、コインシュータD90を通過して、放出口D240に返却されるようになっている。これに対して、スタートレバーD50が操作された後に（遊技メダルの投入が有効でない状態にて）遊技メダルが投入された場合は、規格を満たしているか否かに拘らず、投入された遊技メダルはコインシュータD90を通過して、放出口D240に返却される。また、投入受付センサD10sの内部（流路の奥）には、詳細後述するメダル投入に係るセンサが設けられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが通過すると、第1投入センサD20sおよび第2投入センサD30sによって検出されて、その信号が後述する主制御基板Mに供給されるようになっている。

10

#### 【0022】

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

20

#### 【0023】

遊技メダルがブロッカD100を正常に通過した場合に、通過直後に第1投入センサD20sおよび第2投入センサD30sを通過することとなる。この投入センサ（第1投入センサD20sおよび第2投入センサD30s）は2つのセンサで構成されており（遊技メダルの規格上の直径よりも小さい間隔で隣接配置されており）、夫々のセンサのオン・オフ状況（第1投入センサD20sおよび第2投入センサD30sのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）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。

30

#### 【0024】

##### <メダル払出装置H>

次に、図4のメダル払出装置Hの正面図および上面図を用いてメダル払出装置Hを詳細に説明する。メダル払出装置Hは、クレジット（遊技機内部に電子的に貯留されている遊技メダル）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る場合に作動することとなる。作動する場合には、まず、ホッパモータH80が駆動することにより、ディスク回転軸H50aを中心にディスクH50が回転する。回転によりメダル払出装置H内の遊技メダルは放出付勢手段H70を変位させて遊技メダル出口H60から放出口D240に向かって流下していくこととなる。尚、払出センサ（第1払出センサH10s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 = オン・第2払出

40

50

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。

#### 【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合せのうち入賞する可能性が最も多くなる）図柄を引き込む制御（個数優先制御）を行っている。

#### 【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、いずれか一の図柄組み合わせが有効ライン（前述した1ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が3つ揃うよう構成されている）。また、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

10

20

30

40

50

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(10  
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。

10

20

30

40

50

#### 【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M53の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」の3種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されている。尚、「条件装置(名称)」を単に条件装置と称することがある。また、「再遊技01」等の再遊技に関する条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞01」等の入賞することで遊技メダルが払い出される条件装置を小役と称することがあり、「1種BB A」等の停止表示されることによりBBが開始することとなる条件装置をBB役と称することがある。また、当選番号21~23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D 4 3を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せずにB B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2 1の条件装置である「1種B B B + 入賞 C」に当選した場合には、「入賞1 2」または「入賞1 3」であるチェリーと、「1種B B B」である黒セブンのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リールM 5 1 中リールM 5 2 右リールM 5 3の順番にリールを停止させる場合において、( 1 ) 第1停止にて左リールM 5 1の上段に図柄番号0 ~ 4番( 図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D 4 1を操作した場合には、左リールM 5 1の上段に「入賞1 2」に対応する図柄番号4番が停止し、中リールM 5 2および右リールM 5 3の停止位置に拘らず、「入賞1 2」が停止表示される。( 2 ) 第1停止にて左リールM 5 1の上段に図柄番号5 ~ 1 2番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD 4 1を操作した場合には、左リールM 5 1の上段に「入賞1 3」に対応する図柄番号6番、1 1番、または1 6番が停止し、中リールM 5 2および右リールM 5 3の停止位置に拘らず、「入賞1 3」が停止表示される。( 3 1 ) 第1停止にて左リールM 5 1の上段に図柄番号1 3 ~ 1 9番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD 4 1を操作した場合には、左リールM 5 1の上段に「1種B B B」に対応する図柄番号1 7番または1 9番が停止する。( 3 2 ) 第2停止にて中リールM 5 2の中段に図柄番号1 4 ~ 1 8番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンD 4 2を操作した場合には、中リールM 5 2の中段に「1種B B B」に対応する図柄番号1 8番が停止し、その後、第3停止にて右リールM 5 3の下段に図柄番号1 3 ~ 1 7番が位置している操作タイミングにて右停止ボタンD 4 3を操作した場合には、右リールM 5 3の下段に「1種B B B」に対応する図柄番号1 7番が停止し、B B役が停止表示されることとなる。( 3 3 ) 第2停止にて中リールM 5 2の中段に図柄番号1 9 ~ 1 3番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンD 4 2を操作した場合には、中リールM 5 2の中段に「1種B B B」に対応する図柄番号1 8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

#### 【 0 0 2 9 】

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、R T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、R T状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、逆押し( 右リールM 5 3 中リールM 5 2 左リールM 5 1の順にリールを停止させること ) にて、右リールM 5 3の図柄番号1 8 ~ 2番の範囲、中リールM 5 2の図柄番号9 ~ 1 3番の範囲、左リールM 5 1の図柄番号5 ~ 1 0番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、右リールM 5 3、中リールM 5 2および左リールM 5 1の下段に「白セブン」が停止表示され、遊技者から見ると白セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技 Bに当選し、A T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、A T上乘せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。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、R T状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、順押し( 左リールM 5 1 中リールM 5 2 右リールM 5 3の順にリールを停止させること ) にて、左リールM 5 1の図柄番号1 3 ~ 1 9番の範囲、中リールM 5 2の図柄番号1 4 ~ 1 8番の範囲、右リールM 5 3の図柄番号1 3 ~ 1 7番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、左リールM 5 1、中リールM 5 2および右リールM 5 3の下段に「黒セブン」が停止表示され、遊技者から見ると黒セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技 Cに当選し、A T上乘せ抽選に当選したゲームにおいて、順押しで「黒セブン」を狙うよう指示する演出( 詳細は後述する ) を実行することにより、A T上乘せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。

30

40

50

## 【 0 0 3 0 】

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。

10

## 【 0 0 3 1 】

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。

20

30

## 【 0 0 3 2 】

また、当選番号13に対応する、「共通ベル」は、入賞04~入賞07のいずれが停止しても最大獲得枚数である11枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、押し順に拘らず最大利益が獲得できる条件装置であり、押し順不問ベルと称することがある。また、当選番号15に対応する、「スイカA」は、平行ラインにスイカ(スイカAとスイカBのいずれか)が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図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、斜め右下がりにはスイカが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

40

50

件装置であり、詳細は後述するが、B B中に当選することによってA T上乘せ抽選が実行される条件装置である。

#### 【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(B B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(B B役)が含まれる当選番号として、1種B B Aが含まれる当選番号(19)のボーナス当選情報を1、1種B B 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B B 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B B成立の有無やいずれのB B役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、ボーナス当選情報の詳細については後述する。

10

#### 【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。

#### 【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。

20

#### 【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A Tに関する抽選(例えば、A T抽選、A T上乘せ抽選)を実行する際に使用することにより、A T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A T抽選およびA T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、A T抽選またはA T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、A T抽選またはA T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A T抽選またはA T上乘せ抽選が実行された場合には、当該抽選結果がかならずハズレ(非当選)となるよう構成することが好適である。

30

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

40

#### 【0038】

まず、B B未作動時である「R T 0」、「R T 1」および「R T 2」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、R T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「R T 1」の場合においてその他のR T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、「R T 1」であり且つボーナスが当選していない状況下において当該再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示されると、以降「R T 0」に移行することとなる

50

)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2

1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(頻り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

## 【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)。

20

## 【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、共通ベルに頻り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。

30

## 【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、「AT中状態」等の押し順表示装置D270および演出表示装置S40にて押し順ナビが実行され得る状態において押し順ナビが実行された場合に、当該ナビに従ってリールを停止させた場合の1遊技あたりの平均払出数(入賞した小役によって払い出される平均のメダルの枚数であり、1ゲームで得られる遊技媒体の期待数とも称する)と、1遊技あたりのメダル増減期待値(3枚ベットにて遊技した場合のメダル投入枚数に対するメダル払出枚数の比率であり、1より大きい場合には期待値がプラスとなりメダルが増加していくこととなる一方、1より小さい場合には期待値がマイナスとなりメダルが減少していくこととなる)とを図示している。尚、1遊技あたりの平均払出数は、「再遊技役の置数の総和(当選番号1～6についての置数の総和)×再遊技役における払出枚数(3枚)+小役(11枚役)の置数(小役出現率)の総和(当選番号7～16についての置数の総和)×小役(11枚役)における払出枚数(11枚)/すべての置数の総和(65536)」のよう

40

50

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、「RT1」が1遊技あたりのメダル増減期待値が相対的に最も大きくなっている。尚、同図における数値はボーナスによるメダルの増減は考慮していない。即ち、押し順ナビが発生する状況において遊技を進行した場合 (最適操作態様で操作された場合、有利操作態様で操作された場合とも称す)、「RT1」ではメダルが増えていくこととなる。尚、「RT0」および「RT2」においては、不図示であるが、押し順ナビが発生していない状況下においては、1遊技あたりのメダル増減期待値は1より小さい値となっており、メダルが減少していくこととなる。尚、第1実施形態においては、「RT0」または「RT2」においても押し順ナビあり時においては1遊技あたりのメダル増減期待値が1より大きくなっているが、これには限定されず、「RT0」または「RT2」における押し順ナビあり時の1遊技あたりのメダル増減期待値が1より小さくなるよう構成してもよい。尚、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示した場合には実際には前回遊技における賭け枚数 (3枚) が自動ベットされるが、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

#### 【0043】

20

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

30

40

#### 【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

50

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

#### 【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の電気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。

20

#### 【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、CPU C100(CPUMCとも称することがある)、内蔵ROM C110、内蔵RAM C120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DUに搭載された扉基板Dから、スタートレバーD50等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板Sや、扉基板D、回胴基板K等に向かって制御コマンド(あるいは制御信号)を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している(例えば、副制御基板Sに向かって指示番号(押し順番号、指示情報、操作情報とも称する)を出力することにより、副制御基板Sは演出表示装置S40上で押し順ナビを実行することが可能となっている)。

30

#### 【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SCが搭載されており、副制御チップSCには、CPU SC100や、ROM、RAM等が設けられていて、バスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて構成されている。また、副制御基板Sには、各種LEDランプS10(ベットボタンランプS50や停止ボタンランプS60が含まれている)、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライト(バックランプとも称する)S30等が接続されている。ここで回胴バックライトS30とは、左リールM51、中リールM52、右リールM53夫々の内部に設けられ、リールの表面に描かれた図柄を裏側から照らすライトである。副制御基板Sは、主制御基板Mから受け取った制御コマンドを解析して、各種LEDランプS10、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライトS30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S30として複数のLEDが設けられている。

40

50

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S30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。

#### 【0048】

扉基板Dには、前述した投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、回転しているリールM50を停止するための停止ボタンD40、リールM50の回転を開始するためのスタートレバーD50、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D60、遊技の状態を表示する各種の表示パネルD70（不図示であるが、前述した、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、払出数表示装置（押し順表示装置）D270は、クレジット数表示装置D200、有利区間表示器YH、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D80、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D240に払い戻すためのブロックD100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DUに設けられたスタートレバーD50や、停止ボタンD40、精算ボタンD60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D10s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。

#### 【0049】

また、回胴基板Kには、リールM50を回転させるための回胴モータK10と、リールM50の回転位置を検出するための回胴センサK20等が接続されている。回胴基板Kは、当該回胴センサK20によって、リールM50の回転位置を検出しながら回胴モータK10を駆動することにより、リールM50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K10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M50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M51、中リールM52、右リールM53）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。

#### 【0050】

また、メダル払出装置Hは、中継基板INを介して、主制御基板Mに接続されており、主制御基板Mからの制御信号に基づいて、所定枚数（例えば、10枚）の遊技メダルを払い出す動作を行う。尚、メダル払出装置Hにはメダルが正常に払い出されたか否かの判定や払い出された遊技メダルの数の計測を実行する第1払出センサ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、回胴基板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。

## 【 0 0 5 2 】

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 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。また、主制御基板 M は、リール M 5 0（左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）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 A T に関する状態である「A T 中状態」に移行するための A T 移行抽選を実行する A T 抽選手段と、「A T 中状態」に滞在可能なゲーム数である A T 残りゲーム数（または、A T カウンタ M 6 0 のカウンタ値）を増加させる A T 上乘せ抽選を実行する A T 上乘せ抽選手段と、を有している。

## 【 0 0 5 3 】

次に、図 1 3 ~ 3 6 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。

## 【 0 0 5 4 】

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。

## 【 0 0 5 5 】

まず、図 1 3 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 C P U C 1 0 0 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 1 0 0 0 で、回胴式遊技機 P の電源を投入した後、ステップ 1 0 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 1 0 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 1 0 0 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 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 1 0 0 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 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 R A M C 1 2 0 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 1 0 1 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定キースイッチ M 2 0 のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ 1 0 1 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定キースイッチ M 2 0 がオフであるか否かを判定する。

## 【 0 0 5 6 】

ステップ 1 0 1 4 で Y e s の場合、ステップ 1 0 1 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ 1 9 0 4 でオンとなる）および全 R A M のチェックサム状態（ステップ 1 0 0 6 でのチェック結果）を参照し、R A M 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 1 0 1 6 で Y e s の場合、ステップ 1 0 2 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、決定された初期化範囲で、R A M 領域の初期化を実行する。次に、ステップ 1 0 2 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、電源断時の処理（ステップ 1 9 0 2）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 1 0 3 6 で、主制御基板 M

10

20

30

40

50

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トに従い電源断時の処理に復帰する。

**【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。

10

**【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は限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もRAMの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出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セット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。次に、ステップ1034で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1030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CPUC100は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

20

30

40

**【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

50

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CPU100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CPU100は、設定キースイッチM20がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ1118でNoの場合には、ステップ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CPU100は、エラー表示LED（不図示）に設定変更装置の作動が終了した旨を表示し、設定表示LED（不図示）の設定値（設定値データ）の表示を

消去し、ステップ1200の遊技進行制御処理に移行する。尚、不図示であるが、ステップ1120の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

#### 【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CPU100は、割り込みを禁止する（以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない）。次に、ステップ1304で、主制御基板MのCPU100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CPU100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CPU100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CPU100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CPU100は、セットされているエラー表示を実行し（本処理を実行する際には何らかのエラーが発生している）、当該処理の実行を繰り返し、電源電圧が低下することでリセット信号が入力されて終了する。（即ち、無限ループに突入するので、復帰を促す一切の操作を受け付けない）。尚、ステップ1310でNoの場合には、ステップ1306に移行する。尚、ステップ1306～ステップ1310の処理は、LED・モータへの出力をクリアする処理である（但し、外部出力信号はクリアしないので、エラーに関する情報やエラー発生時における遊技進行状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である）。

#### 【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1203で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに必要なRAM領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。尚、ステップ1203は、前回の遊技で使用したデータ（例えば、条件装置番号（当選番号）、演出グループ番号、指示情報）をクリアするためのデータ（RAMのアドレスをクリアするための「0」のデータ）をRAMにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ1204で、主制御基板MのCPU100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CPU100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RT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしてもよい。また、RT状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみRT状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1206で、主制御基板Mの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

10

20

30

40

50

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 A T 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 1 2 0 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 3 1 のステップ 3 5 1 0、ステップ 3 5 1 6、ステップ 3 5 2 0 で決定した遊技区間をセットする）。次に、ステップ 1 2 0 8 1 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ステップ 1 2 0 8 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 1 2 0 9 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 H S（詳細は後述する）を備え、メダル補助タンク H S の内部に侵入可能な 2 つの満杯検知電極 D E（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 1 2 0 9 で Y e s の場合、ステップ 1 2 1 8 に移行する。

10

#### 【 0 0 6 5 】

他方、ステップ 1 2 0 9 で N o の場合、ステップ 1 2 1 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、R A M 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 1 2 1 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 L E D（例えば、貯留表示 L E D または獲得枚数 L E D）で実行する。次に、ステップ 1 2 1 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 H S 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 M 3 0 が押下されたか否か）を判定する。ステップ 1 2 1 4 で Y e s の場合、ステップ 1 2 1 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、メダル満杯エラーフラグをオフにし（例えば、R A M 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 1 2 1 8 に移行する。他方、ステップ 1 2 1 4 で N o の場合には、ステップ 1 2 1 2 に移行する。次に、ステップ 1 2 1 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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的に投入動作が実行されることとなる）、次の処理（ステップ 1 2 2 0 の処理）に移行する。ここで、ステップ 1 2 1 8 では、プロッカ D 1 0 0 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、5 0 枚）未満であることを条件として、プロッカ D 1 0 0 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、プロッカ D 1 0 0 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、一律にプロッカ D 1 0 0 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、「R T 1」等の R T 状態よりも再遊技役の当選確率の高い R T 状態（例えば、「R T 1」）に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にベル - ベル - ベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。

20

30

40

#### 【 0 0 6 6 】

次に、図 1 7 は、図 1 6 におけるステップ 1 2 0 0 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 1 2 2 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 1 2 2 0 で Y e s の場合、ステップ 1 2 2 1 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定値表示条件を充足している（例えば、扉スイッチ D 8 0、設定キースイッチ M 2 0 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 1 2 2 1 で Y e s の場合、ステップ 1 2 2 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定表示 L E D（不図示だが、払出数表示装置 D 2 7 0、クレジット数表示装置 D 2 0 0、投入数表示灯 D 2 1 0 としてもよい）に設定値を表示し（設

50

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、ブロッカ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カ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CPU100は、ホッパ駆動後(ステップ1234の処理のタイミング後)から所定時間(例えば、5秒)経過したか否かを判定する。具体的には、ホッパ駆動信号をホッパモータH80に送信している(ホッパモータH80が回転している)のにもかかわらず、メダルが払い出されていないと判定している状況が所定時間継続したか否かを判定する。ステップ1241でYesの場合、ステップ1242で、主制御基板MのCPU100は、メダル空エラーフラグをオンにする(例えば、メダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する)。次に、ステップ1244で、主制御基板MのCPU100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CPU100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。

【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。

10

【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に、次の処理(ステップ3600の処理)に移行する。他方、ステップ1253でNoの場合、ステップ1256で、主制御基板MのCPUC100は、設定値エラー表示をセットする(例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする)。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、復帰不可能エラー処理を実行する。尚、ステップ1251でNoの場合には、ステップ1220に移行する。

20

【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、遊技者が敢えてBBの図柄組合せを揃えさせないことの方が、遊技者にとって有利となってしまうことを防止するためである。尚、「有利BB内部中遊技」にてAT上乘せ抽選を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「有利BB内部中遊技」にてAT上乘せ抽選に当選してもすぐには報知せずに、その後BBが終了したタイミングでAT上乘せ抽選に当選した旨、または、ATゲーム数が上乘せされた後のAT残りゲーム数を報知するよう構成してもよい。

30

40

【0072】

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

50

## 【 0 0 7 3 】

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 3 0 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合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合せが停止表示されたときに実行される状態である。（ 4 ）「高確率状態」とは、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乘せされ易い状態である「上乘せ特化状態」に移行する権利を獲得している状態である。（ 7 ）「上乘せ特化状態」とは、「A T 中状態」よりも A T ゲーム数が相対的に上乘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「上乘せ特化状態」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。（ 1 0 ）「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「上乘せ特化状態」において B B 役に当選し B B 役に対応する図柄組合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合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合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。（ 1 2 ）「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。

## 【 0 0 7 4 】

次に、ステップ 1 5 5 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、全リールの回転を開始し、ステップ 1 2 6 1 1 に移行する。次に、ステップ 1 2 6 1 1 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、引き込みポイント作成要求（回転している左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3 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 1 2 6 1 1 で Y e s の場合、ステップ 1 2 6 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、引き込みポイントを作成し、ステップ 1 2 6 3 に移行する。他方、ステップ 1 2 6 1 1 で N o の場合にも、ステップ 1 2 6 3 に移行する。このように、「B B 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 1 1 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 A 1 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 1 1 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CPUC100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CPUC100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CPUC100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CPUC100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CPUC100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CPUC100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CPUC100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CPUC100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CPUC100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CPUC100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CPUC100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CPUC100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CPUC100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

ステップ1282でNoの場合、ステップ1281に移行する。

【0077】

次に、ステップ1286で、主制御基板MのCPU100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CPU100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CPU100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。

10

【0078】

次に、ステップ3400で、主制御基板MのCPU100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CPU100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CPU100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CPU100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CPU100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。

20

【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CPU100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繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板MのROMに予め記憶されている。例えば、出玉グループ番号2は、当選番号4~12の9個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号4~6の連続する3個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号7~12の連続する6個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は3となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は6となる。尚、押し順再遊技役である当選番号4~6を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号7~12を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ3608で、主制御基板Mの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。

30

40

【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

50

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  
10  
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  
20  
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  
30  
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、当選時上乘せゲーム数  
40  
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上乘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上乘せゲーム数を決定することを、AT上乘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上乘せゲーム数をATカウンタM60のカウンタ値に加算し、当該加算後のATカウンタ値をATカウンタM60にセットする。次に、ステップ1517で、主制御基板MのCPU100は、当該決定したAT上乘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ゲーム数上乘せが実行されたか否かと上乘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  
50

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 A T に関する抽選（A T 抽選、A T 上乘せ抽選）が実行される。

【0083】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、当選時上乘せゲーム数抽選テーブルの一例であり、第 1 実施形態においては、押し順ナビが実行される A T に関する状態の一部（本例では、「A T 中状態」、「特化前兆状態」、「上乘せ特化状態」、「有利 B B 状態」）にて当選時上乘せ役が当選した場合には、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいて、A T 上乘せゲーム数は「0」~「300」が抽選によって決定され、当該決定された値が A T カウンタ M 60 のカウンタ値に加算されることとなる。尚、「0」が決定された場合

10

【0084】

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

【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、 $\{ \text{置数}(500) \times \text{A T 上乘せゲーム数}(0) + \text{置数}(200) \times \text{A T 上乘せゲーム数}(50) + \text{置数}(300) \times \text{A T 上乘せゲーム数}(100) + \text{置数}(24) \times \text{A T 上乘せゲーム数}(300) \} / \text{置数の総数}(1024) = 46.1$ （ゲーム）、のようにして算出することができる。

20

【0086】

次に、当選役が再遊技 A または再遊技 D 1 ~ D 3、入賞 A 1 ~ A 6 である場合には、 $\{ \text{置数}(300) \times \text{A T 上乘せゲーム数}(10) + \text{置数}(600) \times \text{A T 上乘せゲーム数}(30) + \text{置数}(124) \times \text{A T 上乘せゲーム数}(50) \} / \text{置数の総数}(1024) = 26.61$ （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 D 1 ~ D 3、入賞 A 1 ~ A 6 である場合に A T ゲーム数が上乘せされるのは A T に関する状態が「上乘せ特化状態」である場合のみとなっている。

30

【0087】

次に、当選役が B B 中弱レア役である場合には、 $\{ \text{置数}(800) \times \text{A T 上乘せゲーム数}(0) + \text{置数}(100) \times \text{A T 上乘せゲーム数}(10) + \text{置数}(100) \times \text{A T 上乘せゲーム数}(30) + \text{置数}(24) \times \text{A T 上乘せゲーム数}(100) \} / \text{置数の総数}(1024) = 6.3$ （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 B B 中強レア役である場合には、 $\{ \text{置数}(300) \times \text{A T 上乘せゲーム数}(0) + \text{置数}(300) \times \text{A T 上乘せゲーム数}(30) + \text{置数}(400) \times \text{A T 上乘せゲーム数}(50) + \text{置数}(24) \times \text{A T 上乘せゲーム数}(300) \} / \text{置数の総数}(1024) = 35.4$ （ゲーム）、のようにして算出することができる。

40

【0089】

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

50

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上乘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ゲーム数上乘せがあったか否か、換言すると、再遊技 Bに当選したことによるAT上乘せゲーム数は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ゲーム数上乘せがあったか否か、換言すると、再遊技 Cに当選したことによるAT上乘せゲーム数は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上乘せ抽選に当選した場合に、AT上乘せ抽選に当選した旨およびAT上乘せゲーム数に係るコマンド（例えば、ステップ1517の処理に係る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 S 4 0 にて表示される A T 残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「+ 3 0 G」と表示）を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置 S 4 0 においても、A T 残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板側で記憶している A T 残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技 B が当選した遊技であって、副制御基板 S 側で前記コマンドを受信したゲーム（A T ゲーム数の上乗せがあるゲーム）で、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにて A T ゲーム数上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に挙げられる。尚、主制御基板 M 側にて A T 上乘せ抽選に当選し、A T 残りゲーム数の上乗せがあったことを副制御基板 S 側が判断する情報としては、（1）A T 残りゲーム数に関する情報を A T 上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 A T 残りゲーム数に関する情報と今回送信された A T 残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、A T 上乘せ抽選で当選した A T 上乘せゲーム数を把握する、（2）主制御基板 M 側の A T 上乘せ抽選の結果として得られた A T 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、A T 上乘せ抽選に当選しなかった場合には、A T 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（A T 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 A T 上乘せ抽選が実行されたが、A T 残りゲーム数の上乗せがなかったことを副制御基板 S 側が判断する情報としては、（1）A T 残りゲーム数に関する情報を A T 上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 A T 残りゲーム数に関する情報と今回送信された A T 残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、A T 上乘せ抽選で当選した A T 上乘せゲーム数を把握する（前回送信された A T 残りゲーム数に関する情報から今回送信された A T 残りゲーム数に関する情報を減算した値が 1 である場合に A T 上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 A T 上乘せ抽選の結果として A T 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。

#### 【 0 0 9 1 】

次に、図 2 1 は、第 1 実施形態における、図 1 8 のステップ 1 4 0 0 のサブルーチンに係る、A T 状態移行制御処理のフローチャート（1 枚目）である。まず、ステップ 1 4 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在の A T に関する状態は、A T 抽選を実行可能な A T に関する状態であるか否かを判定する。尚、第 1 実施形態においては、A T 抽選を実行可能な A T に関する状態は、「高確率状態」のみとなっており、「高確率状態」にて B B に当選することにより「有利 B B 内部中遊技」に移行し、その後 B B 役が入賞することにより、「有利 B B 状態」に移行し、実行された B B が終了することにより、「A T 中状態」に移行すると共に、A T カウンタに A T ゲーム数の初期値である 5 0 回がセットされることとなる。尚、「低確率状態」にて B B に当選しても、「通常 B B 内部中遊技」に移行して、その後「A T 中状態」には移行しない。尚、これには限定されず、「通常遊技状態」にて B B に当選した場合に B B 役を契機として A T 抽選に当選し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、「通常遊技状態」にて B B に当選した場合に B B 役を契機として A T 抽選に当選した場合には、「有利 B B 内部中遊技」に移行し、その後 B B を揃えることで「有利 B B 状態」に移行することとなる。尚、「通常遊技状態」にて B B に当選し、且つ、B B を揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ 1 4 0 2 で Y e s の場合、

ステップ1404で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置はAT抽選役（本例では、設定差なしBB役である第1種BB Aまたは第1種BB 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BB単独の当選番号（当選番号19、24）と設定差なしBBと小役が重複している当選番号（当選番号、25、26、27）とのいずれもがAT抽選役となっている。ステップ1404でYesの場合、ステップ1406で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「有利BB内部中遊技」に決定し、ステップ1410に移行する。また、ステップ1402またはステップ1404でNo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ATに関する状態が相違した場合にAT抽選に係るAT当選率（当選し得るか当選しないか）が相違するよう構成されているが、ATに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもAT抽選に係るAT当選率は同一となっている（「高確率状態」にてBBに当選した場合には設定値に拘らず必ずATに当選する＝その後「AT中状態」に移行する）。

10

#### 【0092】

次に、ステップ1410で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ1410でYesの場合、ステップ1412で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1412でYesの場合、ステップ1414で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（当選することによって「低確率状態」から「高確率状態」に移行し得る小役であり、本例では、チェリー）であるか否かを判定する。ステップ1414でYesの場合、ステップ1416で、主制御基板MのCPU100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CPU100は、当該実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1418でYesの場合、ステップ1420で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「高確率状態」に決定し、ステップ1430に移行する。

20

#### 【0093】

また、ステップ1412でNoの場合、ステップ1424で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1424でYesの場合、ステップ1426で、主制御基板MのCPU100は、高確保障カウンタKHcのカウント値が1（高確保障最終ゲームであり、「高確率状態」となってから10ゲーム目）であるか否かを判定する。ステップ1426でYesの場合、ステップ1428で、主制御基板MのCPU100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、ATに関する状態が「高確率状態」である場合には遊技区間が「有利区間」となっており、遊技区間が「有利区間」である場合には、押し順ナビが1回以上実行される、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

30

40

50

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。

#### 【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のカウンタ値は所定値（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「上乘せ特化状態」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「上乘せ特化状態」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「上乘せ特化状態」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「上乘せ特化状態」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「上乘せ特化状態」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「上乘せ特化状態」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「上乘せ特化状態」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「上乘せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乘せ特化状態」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「上乘せ特化状態」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（「上乘せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカB）であるか否かを判定する。ステップ1432でYesの場合、ステップ1433で、主制御基板MのCPU100は、所定確率（本例では、1/2）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1434で、主制御基板MのCPU100は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1434でYesの場合、ステップ1435で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「特化前兆状態」に決定し、ステップ1444 1に移行する。他方、ステップ1431でNoの場合、ステップ1436で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタM60のカウンタ値が1（ATカウンタ値が1の場合はAT最終ゲームとなる）であるか否かを判定する。ステップ1436でYesの場合、ステップ1437で、主制御基板MのCPU100は、所定確率（本例では、2/3）で当選する継続抽選を実行する。次に、ステップ1438で、主制御基板MのCPU100は、当該実行した継続抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1438でYesの場合、ステップ1439で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「AT中状態」に決定

10

20

30

40

50

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」にてすでに次回のセット（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のカウンタ値が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

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

20

30

40

#### 【0096】

次に、ステップ1445で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ1445でYesの場合、ステップ1446で、主制御基板MのCPUC100は、ATに関する状態の移行条件を充足したか否かを判定する（例えば、図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Yesの場合、ステップ1447で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関

50

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「上乘せ特化状態」に決定）。尚、ステップ1445またはステップ1446でNoの場合にも、ステップ1448に移行する。次に、ステップ1448で、主制御基板MのCPU100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CPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態は「有利BB内部中遊技」に決定するか否かを判定する。ステップ1449 1でYesの場合、ステップ1449 2で、主制御基板MのCPU100は、高確保障カウンタKHCのカウンタ値をゼロクリアし、次の処理（ステップ1450の処理）に移行する。尚、ステップ1499 1でNoの場合にも、次の処理（ステップ1450の処理）に移行する。

10

## 【0097】

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

20

## 【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CPU100は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ1451でYesの場合、ステップ1452で、主制御基板MのCPU100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CPU100は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役（押し順によって入賞する役が相違する条件装置であり、例えば、入賞A1等）であるか否かを判定する。ステップ1454でYesの場合、ステップ1458で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号（押し順番号とも称す）を決定し、指示番号を記憶するためのRAMアドレス（押し順ナビを表示するためRAMアドレスとは異なるアドレス）に記憶する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信されることとなる（詳細は後述する）。また、副制御基板Sは当該指示番号を受信することにより演出表示装置S40上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定（不図示であるが指示番号をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる）されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号（例えば、AX）を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ1460で、主制御基板Mの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

30

40

50

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

#### 【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。

20

30

#### 【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 最も払出枚数が増える押し順をナビ、等のように構成され

40

50

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、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

#### 【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。

20

#### 【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、ステップ1562で、主制御基板MのCPU100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CPU100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。

30

40

#### 【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CPU100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3

50

404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「上乘せ特化状態」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」「上乘せ特化状態」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上乘せ抽選により得られた値「 $\square$ 」を加算した値である「 $30 + \square$ 」を記憶するが、スタートレバード50の操作を契機に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数として「29」、またはAT上乘せ抽選により得られた値「 $\square$ 」を加算した値である「 $29 + \square$ 」を表示しても良い(尚、上乘せ抽選により得られた「 $\square$ 」は、当該遊技で報知せず、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「 $\square$ 」を報知しても良い)。そして、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数は、「有利BB内部中遊技」においても遊技毎に1ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出(例えば、ボーナス確定画面)を出力するまでAT残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置S40等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置S40に表示されるATの残りゲーム数は「30」またはAT上乘せ抽選の結果上乘せに当選し上乘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、ATカウンタ値が「1」で、且つ演出表示装置S40に表示されている残りATゲーム数が「1」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数に係る表示は「0」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、ATカウンタ値が「1」で、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が「1」のときに遊技が実行され且つAT上乘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

10

20

30

40

50

T上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ATゲーム数が「0」となるとともに演出表示装置S40に表示されているATゲーム数は「0」となる。また、AT残りゲーム数が少ない場合には、AT残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く(0%も含む)設定するように構成しても良い。

#### 【0105】

次に、図27は、第1実施形態における、図18のステップ1700のサブルーチンに係る、RT状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1702で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにてRT状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、第1実施形態においては、RT状態移行可能条件は、RAMクリアの実行(RAMの初期化)、再遊技の停止表示(本例では、再遊技04の停止表示)、BBの当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ1702でYesの場合、ステップ1704で、主制御基板MのCPU100は、当該充足したRT状態移行可能条件に基づきRT状態移行可否および次ゲーム以降のRT状態を決定し(図28のRT状態遷移図を参照)、次の処理(ステップ1750の処理)に移行する。尚、ステップ1702でNoの場合にも次の処理(ステップ1750の処理)に移行する。尚、第1実施形態においては、全リールの停止後にRT状態移行制御処理を実行しているが、「RT1」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。RT状態を移行する(RT番号をRAMに記憶する)タイミングは、適宜定めることができる。

#### 【0106】

次に、図28は、第1実施形態における、RT状態遷移図である。第1実施形態においては、「RT0」~「RT2」および「1種BB A, B, C」の4つのRT状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってRT状態が移行することとなる。RT状態の具体的な移行例としては、RT状態が「RT1」である場合に、RAM初期化が実行される、または、再遊技04が停止表示された場合に「RT0」に移行する。再遊技04が停止表示とは、具体的には、RT状態が「RT1」である状況にて「再遊技D1」に当選した場合に、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技01~03が停止表示し、RT状態として「RT1」が維持される。一方、RT状態が「RT1」である状況にて「再遊技D1」に当選した場合に、第一停止として中停止ボタンまたは右停止ボタンを操作した場合には、再遊技04が停止表示し、RT状態は「RT1」から「RT0」に移行する。

#### 【0107】

また、RT状態が「RT0」または「RT1」の場合に、BB役に当選し、当該当選したゲームにてBB役を入賞させない(1種BB A, B, Cに係る条件装置が作動する)とRT状態が「RT2」に移行する。また、「RT2」にてBB役を入賞させる(1種BB A, B, Cが作動する)と「1種BB A, B, C」に移行する。また、「1種BB A, B, C」にてBBが終了(1種BB A, B, Cの作動が終了)すると「RT1」に移行する。尚、ATに関する状態が「低確率状態」である場合にBBに当選し、BBが終了した場合には、RT状態は遊技者にとって高利益な「RT1」に移行することとなるが、ATに関する状態は押し順ナビが発生しない状態であるため、「再遊技D1~D3」に当選した際に不正解の押し順(第1停止が左ボタン、中ボタン、右ボタンの3択であり、3択のうち1つが正解の押し順であり再遊技04以外の再遊技が停止表示され、3択のうち2つが不正解の押し順であり再遊技04が停止表示される)にてリールを停止させることにより再遊技04が停止表示してしまい、「RT1」から「RT0」に移行することとなる。また、ATに関する状態が「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」または「上乗せ特化状態」である場合にBBに当選し、BBが終了した場合には、RT状態は遊技者にとって高利益な「RT1」に移行することとなると共に、ATに関する状態は押し順ナビが発生する状態であり、「再遊技D1~D3」に当選した際にも、再遊技04が停止表示しない正解の押し順をナビしてくれるため、「RT1」を維持することができることとなる。

#### 【0108】

10

20

30

40

50

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、AT 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 CPU C100 は、当該ゲームにて AT 状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。尚、AT 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 BB 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 CPU C100 は、新たに「AT 前兆状態」に移行したことを契機として、AT 初期ゲーム数（本例では、50 であり、「AT 中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数）を AT 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 CPU C100 は、現在の AT 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 CPU C100 は、次のゲームの 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 1758 で Yes の場合、ステップ 1760 で、主制御基板 M の CPU C100 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 BB に当選し「有利 BB 内部中遊技」に移行した後、BB を入賞させることにより「有利 BB 状態」に移行し、当該「有利 BB 状態」にて AT ゲーム数が上乘せされた場合には、BB が終了し「有利 BB 状態」から「AT 中状態」に移行した時点で、AT 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 BB 状態」で AT ゲーム数が 30 ゲーム上乘せされた後、「AT 中状態」に移行した場合には、AT カウンタに 80（初期値 50 + 上乘せ 30）がセットされることになる。このとき、「有利 BB 状態」において 30 ゲーム上乘せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「AT 中状態」の開始時に、AT 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 BB 状態」において 30 ゲーム上乘せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「AT 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、AT 中（例えば、「AT 中状態」の開始直後や、演出表示装置 S40 における AT 残りゲーム数が少ない状態）に 30 ゲーム上乘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 BB 状態」で AT ゲーム数上乘せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乘せが行われたのか、を明確に把握することができないため、AT 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乘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 AT 初期ゲーム数を AT カウンタ M60 にセットするよう構成しているが、AT 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 AT 状態移行制御処理を実行するタイミングに AT 初期ゲーム数を AT カウンタ M60 にセットするよう構成してもよい。また、AT カウンタ M60 にセットされたゲーム数（AT 初期ゲーム数）は、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」、「上乘せ特化状態」、「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「上乘せ特化状態」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」、「上乘せ特化状態」、「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「上乘せ特化状態」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。

#### 【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）。

#### 【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」、「上乘せ特化状態」）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「上乘せ特化状態」のうちBB当選時のATに関する状態に移行し、非AT中（「高確率状態」）にて当選した設定差なしBB終了後には、「AT中状態」に移行する。また、非AT中（「高確率状態」）にて当選した設定差ありBB終了後には、「高確率状態」に移行する。

#### 【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

10

20

30

40

50

ことによって A T 抽選が実行される遊技性とした場合に、 B B とチェリーが重複した「 B B + チェリー」に当選し、 A T 抽選に当選した場合には、「 B B + チェリー」の「 B B 」が入賞するまでの B B 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 B B に当選、且つ、 A T 抽選に非当選である場合と、「低確率状態」にて B B に当選、且つ、 A T 抽選に当選している場合とで、 B B の図柄組合せが揃うまで（有利区間表示器が点灯するまで）の期間においては、有利区間表示器 Y H が消灯しているため、 A T 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、「上乘せ特化状態」において B B が当選した場合には、当該 B B 終了後に「上乘せ特化状態」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 B B 中は「上乘せ特化状態」において当選した B B として「 A T 中状態」にて当選した B B とは異なる A T 上乘せ抽選を実行する（例えば、「 A T 中状態」にて当選した B B よりも A T 上乘せ抽選に当選し易い、 A T ゲーム数上乘せ 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 B B が当選した場合には、当該 B B 終了後に「上乘せ特化状態」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 B B 中は「上乘せ特化状態」において当選した B B と同様に A T 上乘せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

10

#### 【 0 1 1 5 】

次に、図 3 1 は、第 1 実施形態における、図 1 8 のステップ 3 5 0 0 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 3 5 0 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 3 5 0 8 で Y e s の場合、ステップ 3 5 1 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次ゲーム以降の遊技区間を現在の A T 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 3 5 2 8 に移行する。他方、ステップ 3 5 0 8 で N o 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 3 5 1 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、有利区間残りゲーム数カウンタ Y K c 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 3 5 1 4 で Y e s の場合、ステップ 3 5 1 5 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、 A T に関連する情報をすべてクリアする（それにより、 A T 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 3 5 1 4 で N o の場合、ステップ 3 5 1 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 Y K c 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、 A T 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 3 5 1 8 で N o 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 3 5 1 5 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、 A T に関連する情報（ A T 継続ゲーム数、 A T 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 3 5 1 5 の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアする A T 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 Y K c 1 のカウンタ値、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 R A M 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 R A M クリアによっては、「役物連続作動装置（ B B ）に係る条件装置」や「 R T 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 3 5 1 5 の処理（有利区間終了時の処理）によっては、「役物連続作動装置（ B B ）に係る条件装置」や「 R T 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 R A M クリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ 3 5 1 5 の処理実行時）のクリア範囲は

20

30

40

50

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

#### 【0116】

尚、有利区間残りゲーム数カウンタYKc 1のカウンタ値が0となったために「有利区間」が終了した場合には、(1)現在のATに関する状態が「高確率状態」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「低確率状態」となる、(2)現在のATに関する状態が「有利BB内部中遊技」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「通常BB内部中遊技」となる、(3)現在のATに関する状態が「有利BB状態」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「通常BB状態」となる、(4)現在のATに関する状態が「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乘せ特化状態」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)。

20

#### 【0117】

次に、ステップ3516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」に設定する。次に、ステップ3517で、主制御基板MのCPU C100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CPU C100は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3528に移行する。

30

#### 【0118】

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

40

50

## 【 0 1 1 9 】

次に、図 3 2 は、第 1 実施形態におけるステップ 1 6 0 0 のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。当該サブルーチンの処理は、ステップ 1 0 4 0 またはステップ 1 1 0 4 の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間（本例では、T としているが、例えば、2 m s 程度の時間が設定される）を周期として定期的に行われるよう構成されている。

## 【 0 1 2 0 】

まず、ステップ 1 6 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、割り込み開始時の処理（例えば、C P U C 1 0 0 内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ 1 6 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ 1 6 0 4 で N o の場合、ステップ 1 9 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ 1 6 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 6 0 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、タイマ計測（ソフトウェアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ 1 6 0 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（R A M 領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタン D 6 0、スタートレバー D 5 0、停止ボタン D 4 0、扉スイッチ D 8 0、設定キースイッチ M 2 0、設定/リセットボタン M 3 0、電源断検知信号、投入受付センサ D 1 0 s、第 1 投入センサ D 2 0 s、第 2 投入センサ D 3 0 s、第 1 払出センサ H 1 0 s、第 2 払出センサ H 2 0 s、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔 T でサンプリングされる）。

## 【 0 1 2 1 】

次に、ステップ 1 6 1 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチ D 8 0 のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉 D U が開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ 6 1 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、全リール（左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）の回胴駆動制御処理（リール M 5 0 の駆動の制御に係る処理であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ 1 6 1 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、A T カウンタ M 6 0 を参照し、当該カウンタ値が 0 より大きいかが否かを判定する。ステップ 1 6 1 2 で Y e s の場合、ステップ 1 6 1 3 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、A T カウンタ値表示装置 D 2 8 0 にて A T 残りゲーム数（A T ゲーム数）を表示し、ステップ 1 6 1 4 に移行する。尚、ステップ 1 6 1 2 で N o の場合にもステップ 1 6 1 4 に移行する。尚、主制御基板 M で制御される A T カウンタ値表示装置 D 2 8 0 を備えていない場合には、ステップ 1 6 1 2 およびステップ 1 6 1 3 の処理は不要である。次に、ステップ 1 6 1 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リール M 5 0、ブロッカ D 1 0 0、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ 1 6 1 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるか否かを判定する。ステップ 1 6 1 6 で Y e s の場合、ステップ 1 6 1 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ 1 6 2 2 に移行する。他方、ステップ 1 6 1 6 で N o の場合、ステップ 1 6 2 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ 1 6 2 2 に移行する。

尚、ステップ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。

#### 【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、ダイナミック点灯）。次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPU100は、LEDの点灯態様（例えば、LEDの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ1628は実行されなくてもよい。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPU100は、ソフト乱数管理処理（ソフトウェアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPU100は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPU100は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常フラグ用ビットが立つ。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPU100は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステッ

10

20

30

40

50

ブ 1 6 3 6 で Y e s の場合、ステップ 1 6 3 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ 1 6 0 2 の処理）に移行する。他方、ステップ 1 6 3 4 またはステップ 1 6 3 6 で N o の場合には、ステップ 1 6 4 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 1 3 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

#### 【 0 1 2 3 】

次に、図 3 3 は、第 1 実施形態における、図 3 2 のステップ 6 1 0 0 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 M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3 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 6 1 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、リール回転開始待機状態開始タイミング（例えば、図 2 5 のステップ 1 5 6 4 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 6 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 6 1 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、リール駆動状態を、リール回転開始待機状態に更新し、ステップ 6 1 0 6 に移行する。他方、ステップ 6 1 0 2 で N o の場合にもステップ 6 1 0 6 に移行する。

#### 【 0 1 2 4 】

次に、ステップ 6 1 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C 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 1 8 のステップ 1 2 6 0 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 6 1 0 6 で Y e s の場合、ステップ 6 1 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、リール駆動状態を、リール加速状態に更新する。次に、ステップ 6 1 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、リール加速処理を実行し、ステップ 6 1 1 2 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 6 1 0 6 で N o の場合にも、ステップ 6 1 1 2 に移行する。

#### 【 0 1 2 5 】

次に、ステップ 6 1 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C 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 6 1 1 2 で Y e s の場合、ステップ 6 1 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、リール加速状態の終了タイミング（例えば、後述する図 3 5 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 6 1 1 4 で Y e s の場合、ステップ 6 1 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、リール駆動状態を、リール定速状態に更新する。次に、ステップ 6 1 1 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、リール定速維持処理を実行し、ステップ 6 1 2 0 に移行する。尚、ステップ 6 1 1 2 またはステップ 6 1 1 4 で N o の場合にも、ステップ 6 1 2 0 に移行する。

#### 【 0 1 2 6 】

次に、ステップ 6 1 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C 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 6 1 2 0 で Y e s の場合、ステップ 6 1 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、リール定速状態となってから（ステップ 6 1 1 6 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 6 1 2 2 で Y e s 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 6 1 3 0 の処理に移行する。他方、ステップ 6 1 2 2 で N o の場合、ステップ 6 1 2 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、リール駆動状態がリール定速状態となっ

10

20

30

40

50

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に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

**【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。

20

**【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。

30

**【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。

40

**【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

50

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、スタートレバード50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、0, 1, 2, 3という4つの相を有する4相ステッピングモータ(4相ステッピングモータでなくとも問題ない)であり、励磁する相を切り替え、ステッピングモータを1-2相励磁することで回転制御を行う。すなわち、駆動パルスデータ(励磁する相の組み合わせ)を循環的に変化させていくことで、ステッピングモータを正方向に回転させることができる。同図においては、0~3のうち、どの相を励磁するのかを指定している様を表すものを「励磁する相」の列に示している(詳細は後述する)。

10

#### 【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)。

20

30

#### 【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、スタートレバード50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、スタートレバード50が操作された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ド50が操作された場合は、「リール回転開始待機状態」となる。

40

#### 【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

50

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「3、0」では割り込み処理を1回のみ実行するよう構成されており、励磁する相の組み合わせ毎に割り込み処理を1回実行する「リール定速状態」と同様の励磁状態となっている（リールの回転異常が発生しなかった場合）。このように構成することによって、リール回転速度が定速に到達するまでの加速処理を安定して実行することができる。

10

#### 【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、（KA）「0」にて割り込み処理を100回（KB）「0、1」にて割り込み処理を60回（KC）「1」にて割り込み処理を30回（KD）「1、2」にて割り込み処理を15回（KE）「2」にて割り込み処理を8回（KF）「2、3」にて割り込み処理を4回（KG）「3」にて割り込み処理を2回（KH）「3、0」にて割り込み処理を1回、のように割り込み処理を実行してステップモータ（ステッピングモータ）を励磁するよう構成されている（割り込み処理の実行回数はあくまで一例であり変更しても問題ない）。このように、本例においては、リール加速処理の実行時においては、1の励磁する相の組み合わせにて割り込み処理を実行する回数を徐々に減少させていくよう構成されている。

20

30

#### 【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、（TA）「0」にて割り込み処理を1回（TB）「0、1」にて割り込み処理を1回（TC）「1」にて割り込み処理を1回（TD）「1、2」にて割り込み処理を1回（TE）「2」にて割り込み処理を1回（TF）「2、3」にて割り込み処理を1回（TG）「3」にて割り込み処理を1回（TH）「3、0」にて割り込み処理を1回（TA）「0」にて割り込み処理を1回（TB）「0、1」にて割り込み処理を1回・・・のように（TA）～（TG）を割り込み処理1回ずつ繰り返して実行してステップモータ（ステッピングモータ）を励磁するよう構成されている。このように、本例においては、リール定速維持処理の実行時においては、1の励磁する相の組み合わせにて割り込み処理を実行する回数がすべて1回となるよう構成されている。

40

#### 【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）

50

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、

10

【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。

20

30

【0141】

<作用1>

40

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D160等のリール近傍に設けられた部材によってリールの回転が阻害される（リール窓D160にリールが擦れる等）、脱調が発生する等によって、リールの加速が正常に実行されなかった場合を称している。このように、リール定速維持処理の実行中にリール回転不良が発生した場合にもリール再加速処理を実行するよう構成することにより、円滑に遊技を進行することができることとなる。

50

## 【 0 1 4 2 】

## &lt; 作用 2 &gt;

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。

10

## 【 0 1 4 3 】

## &lt; 作用 3 &gt;

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

20

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）事態を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。

30

## 【 0 1 4 4 】

## &lt;&lt; 最終停止ボタン操作後の作用 &gt;&gt;

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 】

## &lt; 作用 1 &gt;

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

50

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。

【0146】

<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 10  
 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として  
 第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止  
 ボタンを操作 第2リールが停止表示 第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操  
 作（第3停止ボタンの操作を受け付ける） リール駆動状態をリール減速状態に更新 リ  
 ール回転不良が発生 第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できな  
 い 遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、  
 ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作  
 に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ベル役が当  
 選しているゲームにおいて、遊技者から見てリールに入賞役であるベル役に対応する図柄  
 組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の 20  
 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 30  
 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 40  
 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、 50

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）。

10

【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

20

上記のように作用するよう構成してもよい。尚、電源断を検出するタイミング、電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止するタイミング、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定するタイミング、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

30

40

50

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つ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つ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つ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

【0148】

&lt;作用4&gt;

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

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、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。

30

40

【0149】

&lt;作用5&gt;

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

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

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。

20

【0150】

&lt;作用6&gt;

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

30

40

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に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

50

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（ボーナス内部中ではなく）、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）。

10

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

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、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。

30

【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

40

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果が

50

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）。

10

リールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが停止表示 第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける） リール駆動状態をリール減速状態に更新 第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する 遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しておらず、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定 ボーナスが実行開始されない、且つボーナス開始時のフリーズが実行されない 10  
 のような作用となる。一方、ボーナス役に当選したゲーム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。

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、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定 ボーナスが実行開始される、且つボーナス開始時のフリーズが実行される 30  
 のような作用を例示することができる。尚、上記では、ボーナスの開始時にフリーズを実行する場合を例示したが、ボーナスの種類（ボーナス役の種類）によって、フリーズが実行されるボーナスとフリーズが実行されないボーナスを有していてもよいし、ボーナス役に当選する遊技状態によってもフリーズの実行有無を相違させてもよい。

30

【0152】

<作用8>

40

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 40

50

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。

10

## 【0153】

## &lt;作用9&gt;

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 positioning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

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。

30

## 【0154】

## &lt;作用10&gt;

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 positioning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

40

50

たゲームにおいて、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯しない

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

尚、自動ベットとは、再遊技役に当選したゲームにてベットしていた規定数（例えば、3枚）の遊技メダルが、再遊技役が停止表示したことにより、ベットボタン（マックスベットボタン）の操作やメダル投入口からの遊技メダルの投入がなくとも自動でベットされることとなっている。

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

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

10

20

30

40

50

に当選していた場合には再遊技ランプ D 2 9 0 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。

【 0 1 5 5 】

< 作用 1 1 >

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 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 ) 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 D 2 9 0 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 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 1 はハズレのみには限定されず、例えば、再遊技役に当選していないゲームにおいて、電源断が発生して再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に適用することができることを補足しておく。即ち、電源断が発生しなかった場合には、以下のような作用となる ( 他の作用においても回転不良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 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。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

10

20

30

40

50

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】

10

<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

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、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。

30

【0157】

<作用13>

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

40

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果が

50

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

10

## 【0158】

## &lt;作用14&gt;

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 positioning まで移動（回転）できない 遊技者から見てRT移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定 RT状態が移行する

20

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

30

40

## 【0159】

## &lt;作用15&gt;

RT状態が移行する役（RT移行役と称することがある）に当選したゲームとしてリールの回転が開始 リール駆動状態を定速状態に更新 定速状態維持処理を実行 停止ボタンの受付が有効になる 第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作 第1リールが停止表示 第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作 第2リールが停止表示 電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止 第3リールの停止操作として第3停止

50

ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける） リール駆動状態をリール減速状態に更新 電源断を検出 電源断時処理を実行 第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない 遊技者から見てRT移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定 RT状態が移行する（電源復帰後にRT状態が移行してもよいし、電源復帰前にRT状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、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電源断時処理を実行し、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ても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。

10

【0160】

<作用16>

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RT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 RT状態が移行しない

20

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、RT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RT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、RT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、AT中状態にて遊技者にとって不利なRT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RT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、RT状態が移行しないこととなり、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。

30

【0161】

<作用17>

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RT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

40

50

判定 RT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、RT移行役に対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RT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、RT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、AT中状態にて遊技者にとって不利なRT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RT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、RT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。

10

【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

20

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

30

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

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

40

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第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

50

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。

10

【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出力されない

20

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出力される

30

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

40

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

このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボ  
タンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄  
組み合わせが第1停止および第2停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテン

50

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停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第2停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第1停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第1停止操作を実行した直後にリール回転不良が発生した）場合としてもよい。

10

【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

20

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

30

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

40

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

50

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。

10

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

20

【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 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

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、

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。尚、スピーカからテンパイ音を出力するタイミングは、電源断時処理の実行終了前であってもよいし、電源断発生後の電源復帰後としてもよい。

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

【0166】

<作用22>

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

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 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、

10

20

30

40

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 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  
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  
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  
ナス図柄が停止表示可能な状況である場合にスピーカから出力され得るテンパイ音である

このように構成することで、役抽選の結果がハズレであり、且つボーナス内部中でないゲ  
ームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボ  
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  
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。

【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  
見て停止予定位まで移動(回転)できない 前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合  
わせが停止表示しない マックスベットランプが点灯しない

また、

クレジット数が1以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が

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

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

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

10

また、

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

20

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、再遊技に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に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。

30

【0168】

<作用24>

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

40

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

50

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

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

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

また、

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

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、再遊技に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に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。

【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

10

20

30

40

50

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

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、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。

【0170】

<作用26>

20

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

30

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

40

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、ボーナス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。

【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、

50

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、

$$A = B + C$$

となるよう構成されている。

また、

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

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

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

とした場合、

$$D = E + F$$

となるよう構成されている。

#### 【 0 1 7 2 】

次に、図 3 6 は、図 3 5 におけるステップ 1 9 0 0 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 1 9 0 1 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、出力ポートのクリア処理を実行する。ステップ 1 9 0 1 の処理を実行することにより、ホッパ H 4 0 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 H 4 0 が駆動しなくなり、ブロック D 1 0 0 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 D 1 0 0 がオフになる。次に、ステップ 1 9 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ 1 9 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、R A M 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 1 9 0 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 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 1 9 1 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M の書き込みを禁止し、ステップ 1 9 1 4 に移行する。次に、ステップ 1 9 1 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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。

#### 【 0 1 7 3 】

次に、図 3 7 は、本例に係る回胴式遊技機の押し順表示のイメージ図の一例を示したものである。図上の表は、実行される押し順ナビが示すリール停止順と指示番号（押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板 M が決定し、副制御基板 S に送信される）との対応を示す表である。例えば、押し順として、「中 右 左」を報知する場合の指示番号は、「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

10

20

30

40

50

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、というユーザフレンドリーな遊技機とすることができる。

#### 【 0 1 7 4 】

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。

#### 【 0 1 7 5 】

また、「有利区間」の残りゲーム数を示す演出表示装置 S 4 0 上の表示については、例えば、「 A T 前兆状態」や「 A T 準備中」においては、当該「有利区間」の残りゲーム数を表示しない構成（遊技者にとって相対的に低利益な状態において、「有利区間」の残りゲーム数が減算されていくという、遊技者にとっての不利益を報知しない）としてもよい。但し、このように構成した場合であっても、区間表示器は点灯させ、遊技者に「有利区間」中であること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。

【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】

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。 10

【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。

【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。 20

【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。

【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。 30

【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。 40

【0184】

次に、ステップ2250で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、1コマンド処理を実行する。この1コマンド処理は、主制御手段100からの制御コマンドに基づいて実行される処理である。具体的な処理は後述する。ステップ2110で、副制御基板SのCPUSCは、所定時間、例えば16msが経過したか否かを判断し、経過していないと判別したときには、ステップ2108に処理を戻す。一方、所定時間が経過していると判別したときには、ステップ2102に処理を戻す。なお、所定時間は、16msに限られず、処理に応じて適宜に変更することができる。

【0185】

<サブ側電源断処理>

50

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 S C 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 S C 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 S C 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 S C 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。

【0187】

次に、ステップ 2210 で、副制御基板 S の CPU S C は、500ms が経過したか否かを判定する。ここで、500ms が経過していると判別したときには、電源断処理を終了する。他方、ステップ 2210 で No の場合、ステップ 2212 で、副制御基板 S の CPU S C 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 S C 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 S C 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。

【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 S C 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 S C 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 S C 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。

【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 S C 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 S C 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。

【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 CPU S C 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 CPU S C 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 CPU S C 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 C

P U S C 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 2 6 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する第 3 回胴停止受付時処理を実行し、ステップ 7 1 0 0 に移行する。

【 0 1 9 3 】

次に、ステップ 2 2 6 2 で Y e s 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 2 2 6 6 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 2 6 6 で Y e s 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 2 2 6 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、停止表示図柄時処理（図示せず）を実行し、ステップ 7 1 0 0 に移行する。他方、ステップ 2 2 6 6 で N o 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 C P U S C は、直ちに、ステップ 7 1 0 0 に移行する。

10

【 0 1 9 4 】

次に、ステップ 7 1 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C 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 7 2 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 1 1 0 の処理）に移行する。

【 0 1 9 5 】

次に、図 4 2 は、図 4 1 のステップ 3 0 0 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 3 0 0 2 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「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ 3 0 0 2 で Y e s の場合、ステップ 3 0 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から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 3 0 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C 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 3 0 0 6 に移行する。次に、ステップ 3 0 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C 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 3 0 0 6 で Y e s の場合、ステップ 3 0 0 8 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、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 4 4 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 2 3 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 3 0 0 6 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 3 0 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 3 0 0 2 で N o の場合、ステップ 3 0 1 0 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「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ 3 0 1 0 で Y e s の場合、ステップ 3 0 1 2 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、滞在ステージ決定テーブル（図 4 4 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 2 3 0 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 3 0 1 0 で N o の場合、ステップ 3 0 1 4 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「A T 中状態」であるか否かを判定する。ステップ 3 0 1 4 で Y e s の場合、ステップ 3 1 0 0 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 2 3 0 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 3 0 1 4 で N o の場合、ステップ 3 0 1 6 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 3 0 1 6 で Y e s の場合、ステップ 3 1 5 0 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 2 3 0 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 3 0 1 6 で N o の場合、ステップ 3 0 1 8 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 2 3 0 0 の処理）に移行する。尚、滞在ステージとは演出表示装置 S 4 0 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

20

30

40

50

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。

【 0 1 9 6 】

次に、図 4 3 は、図 4 2 のステップ 3 0 5 0 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 3 0 5 2 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 3 0 5 2 で Y e s の場合、ステップ 3 0 5 4 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 3 0 5 4 で Y e s の場合、ステップ 3 0 5 6 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 3 0 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 3 0 5 6 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 3 0 5 8 で Y e s の場合、ステップ 3 0 6 0 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 3 0 0 6 の処理）に移行する。他方、ステップ 3 0 5 8 で N o の場合、ステップ 3 0 6 2 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 3 0 0 6 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。

【 0 1 9 7 】

また、ステップ 3 0 5 4 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 3 0 6 4 で Y e s の場合、ステップ 3 0 6 6 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 3 0 5 6 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 3 0 6 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 3 0 6 6 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 3 0 6 8 で Y e s の場合、ステップ 3 0 7 0 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 3 0 0 6 の処理）に移行する。また、ステップ 3 0 5 2、ステップ 3 0 6 4 またはステップ 3 0 6 8 で N o の場合、ステップ 3 0 7 2 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 3 0 0 6 の処理）に移行する。ここで、バトル演出（敗北）は「通常区間」であっても実行し得るよう構成してもよい。

【 0 1 9 8 】

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 Y H 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 Y H 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 B B 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。

【 0 1 9 9 】

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。

【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。

【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。

【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

20

30

40

50

## 【 0 2 0 6 】

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。

## 【 0 2 0 7 】

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

10

## 【 0 2 0 8 】

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

20

## 【 0 2 0 9 】

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。

30

## 【 0 2 1 0 】

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。

## 【 0 2 1 1 】

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。

40

## 【 0 2 1 2 】

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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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)。

40

【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

50

出を A T 継続煽り演出（成功）（ A T が継続して A T カウンタ M 6 0 に初期値がセットされる、換言すると、次ゲームの A T に関する状態が「 A T 中状態」となることを報知する演出）または A T 継続煽り演出（失敗）（ A T が継続して A T カウンタ M 6 0 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 A T に関する状態が「 A T 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 3 1 2 6 に移行する。ここで、継続抽選に当選している場合には、 A T 継続煽り演出（成功）対 A T 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、 A T 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 A T 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 2 3 2 0 / 6 5 5 3 6 （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。

10

#### 【 0 2 2 5 】

また、ステップ 3 1 0 6 で N o の場合、ステップ 3 1 1 0 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 A T 継続煽り演出（失敗）に決定し、ステップ 3 1 2 6 に移行する。また、ステップ 3 1 0 4 で N o の場合、ステップ 3 1 1 2 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 A T 終盤演出に決定し、ステップ 3 1 2 6 に移行する。また、ステップ 3 1 0 2 で N o の場合、ステップ 3 1 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、 A T 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 3 1 1 4 で Y e s の場合、ステップ 3 1 1 6 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「 A T 中状態」が継続していた旨に係る演出）に決定し、ステップ 3 1 2 6 に移行する。他方、ステップ 3 1 1 4 で N o の場合にも、ステップ 3 1 2 6 に移行する。

20

#### 【 0 2 2 6 】

次に、ステップ 3 1 2 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームにて A T ゲーム数上乘せがあったか否かを判定する。ステップ 3 1 2 6 で Y e s の場合、ステップ 3 0 2 8 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上乗せ演出（ A T 残りゲーム数が上乘せされた旨を報知する演出であり、例えば、「 + 5 0 G E T 」等）に決定し、次の処理（ステップ 2 3 0 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 3 1 2 6 で N o の場合、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームに係る演出を A T 中演出（「 A T 中状態」等の A T 中に実行される演出）に決定し、次の処理（ステップ 2 3 0 0 の処理）に移行する。

30

#### 【 0 2 2 7 】

次に、図 4 6 は、図 4 2 のステップ 3 1 5 0 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 3 1 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、復活抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 3 1 5 2 で Y e s の場合、ステップ 3 1 5 4 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復活演出（成功）（前述した、ステップ 3 1 1 6 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「 A T 中状態」に移行し、 A T カウンタ M 6 0 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 2 3 0 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 3 1 5 2 で N o の場合、ステップ 3 1 5 6 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

40

50

ブ 2 3 0 0 の処理)に移行する。

【 0 2 2 8 】

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 A T 最終ゲーム(「A T 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 Y H 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「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。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 A T に関する抽選の実行態様が相違することとなる。

10

【 0 2 2 9 】

尚、第 1 実施形態においては、A T 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 Y H 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 A T が終了するか否かを判別できてしまうことを防止したが、このような構成としては、以下のように構成してもよい。

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

20

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

30

( 3 ) 復活演出(成功)が実行されるゲームにて、所定のタイミングまで復活演出(失敗)と同様の演出態様にて演出を実行し、当該所定のタイミングから復活演出(成功)である旨を報知する、即ち、当該所定のタイミングにて遊技者に A T が継続する旨を報知するように構成してもよい。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

40

( 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れたタイミング(第 1 停止オン オフとなったタイミング)、

50

- ( 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れたタイミング ( 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れたタイミング ( 第 3 停止オン オフとなったタイミング )、  
 等としてもよい、  
 ( 9 ) 復活演出 ( 成功 ) が実行されるゲームの次ゲームに係るベットボタン操作タイミング ( 遊技メダル投入タイミング )、  
 ( 10 ) 復活演出 ( 成功 ) が実行されるゲームの次ゲームに係るスタートレバー操作タイミング、

等としてもよい。また、上記の ( 1 ) ~ ( 10 ) のような様々なタイミングのうちいずれのタイミングとするかを抽選によって決定するよう構成した場合には、第 1 停止となる停止ボタンを押下したタイミング以降において、継続抽選と復活抽選とのいずれにも当選していない場合にも有利区間表示器 Y H が継続して点灯しているため、遊技者は、第 3 停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離れたタイミング、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。

#### 【 0 2 3 0 】

< スタートレバー操作時処理 >

次に、図 4 7 は、図 4 1 のステップ 2 3 0 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処理を示すサブルーチンである。

#### 【 0 2 3 1 】

次に、ステップ 2 3 0 2 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 2 3 0 2 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 2 3 5 0 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 2 1 1 0 の処理 ) に移行させる。

#### 【 0 2 3 2 】

次に、ステップ 2 3 0 2 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 2 3 0 4 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 2 3 0 4 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 2 4 0 0 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 2 1 1 0 の処理 ) に移行させる。

#### 【 0 2 3 3 】

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

#### 【 0 2 3 4 】

次に、ステップ 2 3 0 6 で N o の場合、換言すれば、A T に関する状態が「上乘せ特化状態」でない場合には、ステップ 2 3 0 7 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態は「有利 B B 内部中遊技」であるか否かを判定する。ステップ 2 3 0 7 で Y e s の場合、換言すると、A T に関する状態は「有利 B B 内部中遊技」である場合には、ステップ 2 7 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、スタートレバー操作時有利 B B 内部中処理

10

20

30

40

50

のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 2 3 5 】

ステップ 2 3 0 7 で N o の場合、換言すると、A T に関する状態は「有利 B B 内部中遊技」でない場合には、ステップ 2 3 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、R T 状態は、「R T 1」であるか否かを判定する。ステップ 2 3 0 8 で Y e s の場合、換言すれば、R T 状態は、「R T 1」である場合には、ステップ 2 3 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態は、押し順ナビなし（押し順ナビが発生しない A T に関する状態であり、「低確率状態」、「通常 B B 内部中遊技」、「通常 B B 状態」等となっている）であるか否かを判定する。ステップ 2 3 1 0 で Y e s の場合、換言すれば、A T に関する状態が押し順ナビなしである場合には、ステップ 2 3 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、回避コマンドを受信したか否かを判定する。尚、前述したように、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板 S 側が受信したことにより、押し順ナビに関する演出を実行し得る構成ではなく、A T 上乘せ抽選に当選した場合に、主制御基板 M 側が A T 上乘せ抽選に当選した旨および A T 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。

10

【 0 2 3 6 】

ステップ 2 3 1 2 で Y e s 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 2 3 1 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 に表示し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 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、「R T 1」且つ「A T 中状態」である状況からゲーム数が経過して A T カウンタ値が 0 となることにより「R T 1」且つ「低確率状態」に移行した場合に（再遊技 0 4 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、A T ゲーム数上乘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、「R T 1」且つ「A T 中状態」である状況からゲーム数が経過して A T カウンタ値が 0 となることにより「R T 1」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。

20

30

【 0 2 3 7 】

副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 3 0 8 で N o の場合、ステップ 2 3 1 0 で N o の場合、ステップ 2 3 1 2 で N o の場合には、ステップ 2 3 1 6 で、A T 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 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 2 3 8 】

< スタートレバー操作時 A T 中処理 >

次に、図 4 8 は、図 4 7 のステップ 2 3 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 A T 中処理を示すサブルーチンである。

40

【 0 2 3 9 】

次に、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 3 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 3 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 3 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 に関する状態であつ

50

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。例えば、押し順ベル実行時の押し順ナビ表示と押し順再遊技の押し順ナビ表示とを同一の表示態様グループ（例えば、数字にて押し順を報知し、且つ、数字に係る表示色が同一）にて表示するように構成した場合に適用することができる。また、そのように構成した場合には、演出表示装置S40にて押し順ナビ実行時に、押し順ナビ表示とは異なる演出用画像（例えば、キャラクタ画像）を表示するよう構成し、押し順ベルに係る押し順ナビ実行時と押し順再遊技に係る押し順ナビ実行時とで異なる演出用画像を表示するよう構成してもよい。

10

#### 【0240】

次に、ステップ2358で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞A1～入賞A6のいずれかとなっている。

#### 【0241】

ステップ2358でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ2360で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン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A1に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左 中 右」に対応する押し順を示唆する数字を、円で囲った表示態様で表示する。

20

#### 【0242】

次に、ステップ2358でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでない場合には、ステップ2362で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技D1～D3のいずれかとなっている。

#### 【0243】

ステップ2362でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2364で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42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、第一停止ボタンが左停止ボタンD41である場合には、数字の1のみが、押し順ナビ表示として表示される。

30

#### 【0244】

ステップ2362でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2366で、副制御基板SのCPUSCは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して回避コマンドと称している。ステップ2366でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2368で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。

40

#### 【0245】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2366でNoの場合、前述したステップ2360、2364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。

#### 【0246】

次に、ステップ2372で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数が3ゲー

50

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CPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様B（後述する表示態様Aよりも目立たない表示態様）で演出表示装置S40に表示する。

【0247】

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

【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CPUSCは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2380で、Yesの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2382で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。

【0249】

副制御基板SのCPUSC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。

【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CPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様A（前述した表示態様Bよりも目立つ表示態様）で演出表示装置S40に表示する。ここで、4ゲーム以上である場合には、表示態様Aで表示し、3ゲーム以下である場合には、表示態様Bで表示する。

【0251】

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

【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CPUSCは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2390で、Yesの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2392で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「右 中 左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。

【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

10

20

30

40

50

示の視認性を妨げないように構成することができる。同様に、演出表示装置 S 4 0 に表示されている A T 残りゲーム数が少ない状況にて「A T 中状態」（押し順ナビが実行され得る A T 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に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 S 4 0 における A T 残りゲーム数が 0 となり且つバトル演出に敗北して「A T 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、「A T 中状態」が終了する旨が表示された以降のベットボタン D 2 2 0 の操作タイミング等にて順押し指示コマンドまたは逆押し指示コマンドに基づく（順押し黒 7 リプレイまたは逆押し白 7 リプレイの当選に基づく）A T 上乘せゲーム数を報知する、即ち、A T 上乘せ抽選に当選したゲームでは A T ゲーム数が上乘せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該 A T ゲーム数が上乘せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

10

#### 【0254】

<スタートレバー操作時特化前兆処理>

次に、図 4 9 は、図 4 7 のステップ 2 4 0 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特化前兆処理を示すサブルーチンである。

#### 【0255】

次に、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 4 0 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 0 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 0 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。

20

30

#### 【0256】

次に、ステップ 2 4 0 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。

#### 【0257】

ステップ 2 4 0 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である場合には、ステップ 2 4 1 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 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 2 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。

40

#### 【0258】

次に、ステップ 2 4 0 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ない場合には、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 4 1 2 で、当該ゲームの条

50

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 5 9 】

ステップ 2 4 1 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 1 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 2 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 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 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、演出表示装置 S 4 0 における停止すべきリールに対応する停止ボタン D 4 0 に近い位置に押し順の情報が表示される。

10

【 0 2 6 0 】

次に、ステップ 2 4 1 2 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ない場合には、ステップ 2 4 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 4 1 6 で Y e s 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 2 4 1 8 で、副制御基板 S の C P U S C 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。

20

【 0 2 6 1 】

次に、ステップ 2 4 1 6 で N o 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 2 4 2 0 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 4 2 0 で Y e s 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 2 4 2 2 で、副制御基板 S の C P U S C 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。

30

【 0 2 6 2 】

次に、ステップ 2 4 2 0 で N o 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 2 4 2 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、回避コマンドを受信したか否かを判断する。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 2 4 2 4 で Y e s 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 2 4 2 6 で、副制御基板 S の C P U S C 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 S 4 0 に表示する。

【 0 2 6 3 】

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。

40

【 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

50

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。

10

## 【 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。

20

## 【 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。

30

## 【 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 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。

40

## 【 0 2 7 0 】

次に、前述したステップ 2 4 6 2 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ない場合には、ステップ 2 4 6 6 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 4 6 6 で Y e s 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 2 4 6 8 で、副制御基板 S の C

50

P U S C 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。

#### 【 0 2 7 1 】

次に、前述したステップ 2 4 6 6 で N o 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 2 4 7 0 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 4 7 0 で Y e s 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 2 4 7 2 で、副制御基板 S の C P U S C 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。

10

#### 【 0 2 7 2 】

次に、前述したステップ 2 4 7 0 で N o 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 2 4 7 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 4 7 4 で Y e s 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 2 4 7 6 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 4 7 6 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。

20

#### 【 0 2 7 3 】

次に、副制御基板 S の C P U S C は、前述したステップ 2 4 6 0、2 4 6 4、2 4 6 8、2 4 7 2、2 4 7 6 の処理を実行した場合、または 2 4 7 4 で N o の場合には、ステップ 2 4 8 0 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 2 4 8 2 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。

30

#### 【 0 2 7 4 】

< スタートレバー操作時有利 B B 内部中処理 >

次に、図 5 1 は、図 4 7 のステップ 2 7 0 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有利 B B 内部中処理を示すサブルーチンである。

#### 【 0 2 7 5 】

次に、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 7 0 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 7 0 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 7 0 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。

40

50

## 【0276】

次に、ステップ2708で、副制御基板SのCPUSCは、有利BB内部中遊技に移行してから所定ゲーム(5ゲーム)が経過していないか否かを判定する。ステップ2708でYesの場合、換言すれば、有利BB内部中遊技に移行してから所定ゲーム(5ゲーム)が経過していない場合には、ステップ2710で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順ベル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A1~入賞A6、入賞Bのいずれかとなっている。

## 【0277】

ステップ2710でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル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CPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン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A4に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右 左 中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループおよび第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。

## 【0278】

次に、前述したステップ2710でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ2714で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技D1~D3のいずれかとなっている。

## 【0279】

ステップ2714でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2716で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42または右停止ボタンD43のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンD41である場合には、演出表示装置S40の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンD42である場合には、演出表示装置S40の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンD43である場合には、演出表示装置S40の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

## 【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

10

20

30

40

50

、 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 7 2 4 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 8 2 】

ステップ 2 7 0 8 で N o 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）が経過した場合には、ステップ 2 7 2 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S 4 0 にて、 B B 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 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 2 8 3 】

< 第 1 回胴停止受付時処理 >

次に、図 5 2 は、図 4 1 のステップ 2 5 0 0 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。

【 0 2 8 4 】

次に、ステップ 2 5 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 5 0 2 で Y e s 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 2 5 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C 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。

【 0 2 8 5 】

次に、ステップ 2 5 0 4 で Y e s 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 2 5 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示における第 1 停止に係る表示を消去し、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 2 8 6 】

次に、ステップ 2 5 0 4 で N o 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 2 5 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 5 0 8 で、 Y e s の場合には、ステップ 2 5 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 2 8 7 】

ステップ 2 5 0 8 で N o 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はない場合には、ステップ 2 5 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【 0 2 8 8 】

< 第 2 回胴停止受付時処理 >

次に、図 5 3 は、図 4 1 のステップ 2 5 5 0 の処理で呼び出されて実行される第 2 回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【 0 2 8 9 】

次に、ステップ 2 5 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 5 5 2 で Y e s 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 2 5 5 4 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押し順ベルであるか否かを判定する。ステップ 2 5 5 4 で Y e s 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 2 5 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C 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。

【 0 2 9 0 】

次に、ステップ 2 5 5 6 で Y e s 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 2 5 5 8 で、副制御基板 S の C P U S

10

20

30

40

50

C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演出との3種類である。尚、非AT中にて当選したBBにおける、BB開始演出の種類によって、BB終了後に「AT中状態」に移行する期待度が相違するよう構成されており、期待度の低いものから「通常演出 高期待度演出 プレミア演出」の順になっている。

【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演出となる確率は、0 / 256 である。

【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演出となる確率は、0 / 256 である。

10

【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演出となる確率は、0 / 256 である。

20

【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演出となる確率は、32 / 256 である。

【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。

30

【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。

【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

40

50

る B B 開始演出の振分とは同一の振分となっている。尚、これには限定されず、「通常 B B 内部中遊技」にて入賞した設定差あり B B ( 1 種 B B B ) に係る B B 開始演出の振分と、「通常 B B 内部中遊技」にて入賞した設定差なし B B ( 1 種 B B A および 1 種 B B C ) に係る B B 開始演出の振分とを相違させてもよく、そのように構成することにより、設定差あり B B に関する B B 開始演出であるか設定差なし B B に関する B B 開始演出であるかによって振分が相違するよう構成することができる。

#### 【 0 3 0 5 】

図 5 4 の下右に示す A T 中 B B 開始演出決定テーブルは、A T 中における B B の開始時点の演出を決定するためのテーブルである。A T 中 B B 開始演出決定テーブルも、B B 役の種類と A T に関する状態と B B 開始演出の種類と確率 ( 振分 ) との関係の規定するためのテーブルである。B B 役の種類は、設定差あり B B ( 1 種 B B B ) と、設定差なし B B ( 1 種 B B A および 1 種 B B C ) との 2 種類である。A T に関する状態は、「有利 B B 内部中遊技」との 1 種類である。B B 開始演出は、上乘せ可能演出と上乘せ不可演出との 2 種類である。上乘せ可能演出は B B の実行中に A T 上乘せ抽選が実行され得ることを示唆する演出であり、上乘せ不可演出は B B の実行中に A T 上乘せ抽選が実行されないことを示唆する演出である。A T 中に当選した B B については、A T 抽選に当選するか否かという要素がなく、B B の種類によっては A T 上乘せ抽選が実行されるか否かが相違し得ることとなる。また、A T 中においては、A T 上乘せ抽選が実行されない設定差あり B B においても、遊技メダルが獲得できることと B B 終了後には遊技者に有利な A T 中となることにより、実行される B B が A T 上乘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。

#### 【 0 3 0 6 】

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

#### 【 0 3 0 7 】

< 第 3 回胴停止受付時処理 >

次に、図 5 5 は、図 4 1 のステップ 2 6 0 0 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。

#### 【 0 3 0 8 】

次に、ステップ 2 6 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 6 0 2 で Y e s 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 2 6 0 4 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押し順ベルであるか否かを判定する。ステップ 2 6 0 4 で Y e s 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 2 6 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C 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。

#### 【 0 3 0 9 】

次に、ステップ 2 6 0 6 で Y e s 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 2 6 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順成功演出として演出表示装置 S 4 0 にて「G E T !」を表示する。他方、ステップ 2 6 0 6 で N o 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 CPU SC 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 CPU SC 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。

10

【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 CPU SC 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 CPU SC 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。

20

【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）。

30

【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。

40

【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て 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

50

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】

<<演出表示装置S40による各種演出態様>>

次に、演出表示装置S40による各種演出態様を説明する。

【0316】

<演出態様1>

まず、演出態様1について説明する。図56は、第1実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様1を示すイメージ図である。この演出態様1は、他の状態よりもAT等の有利な状態に移行し易いいわゆるチャンスゾーン（CZ）時における演出表示装置S40の演出態様である。この図56に示すように、演出表示装置S40の表示部の略中央には、チャンスゾーン中の演出画像EGが表示されており、演出表示装置S40の表示部における右下の第2所定領域SR2には、非AT中状態において貯めたポイント数（図では、「777/1000」と表記）が表示されており、左下の第3所定領域SR3には、通常状態における滞在ゲーム数（図では、「250G」と表記）が表示されている。また、演出表示装置S40において、その左右方向の中央を通る仮想線CS1の左側において、演出表示装置S40の表示部の左辺S40Lの近傍には、上下に延びる帯状の左特定表示TH1が表示され、仮想線CS1の右側において、演出表示装置S40の表示部の右辺S40Rの近傍にも、上下に延びる帯状の右特定表示TH2が表示されている。換言すれば、演出表示装置S40の表示部は、仮想線CS1を中心に左右に2分割（区画）された分割領域を有しており、これらの分割領域のうち、仮想線CS1の左側の左分割領域に左特定表示TH1が、右側の右分割領域に右特定表示TH2が表示されている。

10

20

【0317】

左特定表示TH1には、チャンスゾーンであることを示す「チャンスゾーン」の文字が表示されており、この「チャンスゾーン」の文字は、下方から上方に向けて移動する（上スクロール）表示態様となっている。また、右特定表示TH2にも、左特定表示TH2と同様な「チャンスゾーン」の文字が表示されており、この「チャンスゾーン」の文字は、左特定表示TH2の「チャンスゾーン」の文字とは反対方向である上方から下方に向けて移動する（下スクロール）表示態様となっている。なお、これらの左右の特定表示TH1、TH2の「チャンスゾーン」の文字については、上述のようにスクロールする表示態様ではなく、左右上下方向のどの方向にも移動しない固定された表示態様であっても良い。これについては、後述する他の演出態様についても同様である。

30

【0318】

左特定表示TH1の上端は、演出表示装置S40の表示部の上辺S40Uに対して間隔を空けて位置し、左特定表示TH1の左端は、左辺S40Lに対して間隔を空けて位置している。また、左特定表示TH1の下端は、滞在ゲーム数を表示している第3所定領域SR3に重ならないように、この第3所定領域SR3に対して間隔を空けて位置している。このように、左特定表示TH1については、滞在ゲーム数等の遊技情報を表示している第3所定領域SR3から退避した位置（第3所定領域SR3に重ならない位置）に表示するようにしているので、第3所定領域SR3の滞在ゲーム数といった遊技情報の視認性の妨げになることを防止することができる。

40

【0319】

一方、右特定表示TH2の上端は、上辺S40Uに隣接するように位置し、右特定表示TH2の右端は、演出表示装置S40の表示部の右辺S40Rに対して間隔を空けて位置している。また、右特定表示TH2の下端は、ポイント数を表示している第2所定領域SR2に重ならないように、この第2所定領域SR2に対して間隔を空けて位置している。このように、右特定表示TH2についても、ポイント数等の遊技情報を表示している第2所定領域SR2から退避した位置（第2所定領域SR2に重ならない位置）に表示するようにしているので、第2所定領域SR2のポイント数といった遊技情報の視認性の妨げに

50

なることを防止することができる。

【0320】

このチャンスゾーン中に、例えば、レア役等が当選した場合には、演出表示装置S40においては、図57に示すように、「チャンス!!」のセリフ表示(コメント表示)SFを伴うキャラクタ表示CTが表示される。第1実施形態では、キャラクタ表示CTは、左分割領域内における左辺S40L側に(左側に)表示されて、左特定表示TH1に重なっていると同時に、左特定表示TH1よりも優先して表示されている。すなわち、キャラクタ表示CTは、左特定表示TH1の画面よりも前面となるように表示される。例えば、複数のグラフィックレイヤを重ね合わせて各種の画像を演出表示装置S40に表示する場合には、前面側のグラフィックレイヤにキャラクタ表示CTを表示するようにし、左特定表示TH1をキャラクタ表示CTのグラフィックレイヤよりも背面側のグラフィックレイヤに表示するように構成することができる。

10

【0321】

一方、セリフ表示SFは、仮想線CS1を跨ぐ位置においてチャンスゾーン中の演出画像EGに重なっていると同時に、この演出画像EGよりも優先して表示されている。このセリフ表示SFについても、キャラクタ表示CTと同様に、演出画像EGよりも前面側のグラフィックレイヤに表示することで、優先して表示されるようになっている。このようにすることで、キャラクタ表示CTおよびセリフ表示SFは、遊技者に向かった最前面側に表示されることになって、左特定表示TH1の画面に妨げられることなく表示され、キャラクタ表示CTおよびセリフ表示SFを遊技者に視認させることができる。

20

【0322】

第1実施形態では、図57でも示すように、キャラクタ表示CTは、左特定表示TH1に優先するように重なっているものの、右特定表示TH2には重ならない位置に表示されるようにしている。このため、左特定表示TH1の「チャンスゾーン」の文字の一部は、キャラクタ表示CTに遮蔽されて読みにくくなっているものの、右側表示TH2においては、キャラクタ表示CTによって一切遮蔽されていない状態となる。このようにすることで、遊技者は、右特定表示TH2の「チャンスゾーン」の文字で、現在の遊技状況を容易に確認することができる。また、第1実施形態では、左特定表示TH1および右特定表示TH2を表示するとともに、これらの左右の特定表示TH1、TH2に同じ「チャンスゾーン」といった遊技状態等の情報を表示するようにしているため、キャラクタ表示CTやセリフ表示SFによって左右の特定表示TH1、TH2の一方を遮蔽したとしても、他方の視認性を損なわないようになっている。このため、キャラクタ表示CTおよびセリフ表示SFの表示領域としては、演出表示装置S40の表示部における全表示領域のうち、左右の特定表示TH1、TH2の一方の表示領域以外の表示領域を用いることができるので、この範囲内であれば、キャラクタ表示CTおよびセリフ表示SFのサイズを自由に設定することができる。この結果、キャラクタ表示CTおよびセリフ表示SFのサイズの自由度の向上を図ることができつつも、キャラクタ表示CTおよび/またはセリフSFによって、「チャンスゾーン」といった遊技情報の視認性を損なうことを防止することができる。

30

【0323】

また、第1実施形態では、レア役等が当選した当該ゲームにおいては、スタートレバーを押下した後等のタイミングで、図57に示すようなキャラクタ表示CTおよびセリフ表示SFがなされるが、これらのキャラクタ表示CTおよび/またはセリフ表示SFは、スタートレバーを押下した後、最初の停止ボタンが押下されない状態で、これらの表示が表示されてから所定時間が経過すると消去されて、図56に示す状態になるようになっている。このように、キャラクタ表示CTおよび/またはセリフ表示SFについては、所定時間が経過すると消去されることにより、キャラクタ表示CTおよび/またはセリフ表示SFによって遮蔽されていた左特定表示TH1や演出画像EGの視認性が阻害されなくなるため、レア役等が当選した当該ゲームにおいて、キャラクタ表示CTおよび/またはセリフ表示SFによる情報と、左右の特定表示TH1、TH2の情報との両方を容易に確認す

40

50

ることができる。また、時間経過で、キャラクタ表示 C T やセリフ表示 S F を消去するようにすることで、これらが左右の特定表示 T H 1、T H 2 の両方を遮蔽していたとしても、所定時間の経過を待つだけで、容易に左右の特定表示 T H 1、T H 2 の「チャンスゾーン」といった情報を容易に確認することができる。

#### 【 0 3 2 4 】

なお、キャラクタ表示 C T および / またはセリフ表示 S F の消去タイミングとしては、上述したものに限定されず、例えば、スタートレバーを押下した後、最初から最後の停止ボタンのいずれかを押下したタイミング、メダル投入した後、ベットボタンを押下した後に消去するようにしても良いし、また、最初から最後の停止ボタンのいずれかが押下された後から所定時間が経過したら消去するようにしても良く、要は、レア役等が当選した当該ゲームにおいて、キャラクタ表示 C T およびセリフ表示 S F と、左右の特定表示 T H 1、T H 2 との両方を容易に遊技者に認識させるようになっていれば、その消去タイミングについては適宜設定可能である。また、キャラクタ表示 C T および / またはセリフ表示 S F の消去タイミングとしては、例えば、キャラクタ表示 C T および / またはセリフ表示 S F の表示が開始されたゲームではなく、その後に行われた遊技の任意のタイミングで消去することも可能である。換言すれば、複数遊技に亘って、キャラクタ表示および / またはセリフ表示 S F が表示されていても良い。さらに、キャラクタ表示 C T および / またはセリフ表示 S F の表示開始タイミングとしては、上述のスタートレバーを押下した後に限定されず、例えば、最初から最後の停止ボタンのいずれかを押下したタイミング、メダルを投入した後、ベットボタンを押下した後、或いは、上述のフリーズ演出が開始されたタイミングや終了したタイミングであっても良く、要は、レア役等が当選した当該ゲームの開始時や進行中のいずれかのタイミング、当該ゲームの次遊技の開始時や進行中のいずれかのタイミング、フリーズ演出等の特定の演出の開始時または終了時等の適宜のタイミングを採用することが可能である。これについては、後述の他の演出態様においても同様である。

#### 【 0 3 2 5 】

##### < 演出態様 2 >

次に、演出態様 2 を説明する。図 5 8 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置 S 4 0 による演出態様 2 を示すイメージ図である。図 5 8 に示すように、演出態様 2 に係る左特定表示 T H 1 A の上端、左端、下端はそれぞれ、演出表示装置 S 4 0 の表示部における上辺 S 4 0 U、左辺 S 4 0 L、下辺 S 4 0 D に隣接し、演出態様 2 に係る右特定表示 T H 2 A の上端、右端、下端はそれぞれ、演出表示装置 S 4 0 の表示部における上辺 S 4 0 U、右辺 S 4 0 R、下辺 S 4 0 D に隣接している。換言すれば、左特定表示 T H 1 A の上端、左端、下端がそれぞれ、上辺 S 4 0 U、左辺 S 4 0 L、下辺 S 4 0 D に見た目上、一致するようになっており、右特定表示 T H 2 A の上端、右端、下端がそれぞれ、上辺 S 4 0 U、右辺 S 4 0 R、下辺 S 4 0 D に見た目上、一致するようになっている。したがって、左特定表示 T H 1 A は、その上端、左端、下端がそれぞれ、上辺 S 4 0 U、左辺 S 4 0 L、下辺 S 4 0 D に一致するような位置に表示されているといえ、右特定表示 T H 2 A は、その上端、右端、下端がそれぞれ、上辺 S 4 0 U、右辺 S 4 0 R、下辺 S 4 0 D に一致するような位置に表示されているといえる。

#### 【 0 3 2 6 】

また、左特定表示 T H 1 A は、左辺 S 4 0 L と、第 3 所定領域 S R 3 との間に表示されているとともに、左特定表示 T H 1 A の下部の右端は、第 3 所定領域 S R 3 に対して間隔を空けて位置しており、これによって、左特定表示 T H 1 A の下部が、第 3 所定領域 S R 3 に重ならないようにしている。一方、右特定表示 T H 2 B の下端部は、第 2 所定領域 S R 2 に重なっているが、この右特定表示 T H 2 B よりも第 2 所定領域 S R 3 のポイント数表示の方が優先的に表示されるようになっている（例えば、右特定表示 T H 2 を、ポイント数表示のグラフィックレイヤよりも背面側のグラフィックレイヤに表示するようにする）。

#### 【 0 3 2 7 】

さらに、演出態様 2 では、キャラクタ表示 C T は、右辺 S 4 0 R 側に（右側に）表示されて、右特定表示 T H 2 A に重なっていると同時に、右特定表示 T H 2 A よりも優先して表示される態様となっている。このような演出態様 2 においても、上述の演出態様 1 と同様な作用効果を奏する。

【 0 3 2 8 】

< 演出態様 3 >

図 5 9 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様 3 を示すイメージ図である。図 5 9 に示すように、演出態様 3 では、左右に延びる帯状の上特定表示 T H 1 B、下特定表示 T H 2 B を表示している点が、第 1 実施形態と異なる。すなわち、演出態様 3 では、演出表示装置 S 4 0 の表示部において、その上下方向の中央を通る仮想線 C S 2 の上側の分割領域に上特定表示 T H 1 B が、下側の分割領域に下特定表示 T H 2 B が表示されている。上特定表示 T H 1 B の上端および左右端はそれぞれ、上辺 S 4 0 U および左右辺 S 4 0 L、S 4 0 R に隣接している。また、下特定表示 T H 2 B の左右端はそれぞれ、第 2 および第 3 所定領域 S R 2、S R 3 に対し間隔を空けて位置し、下特定表示 T H 2 B の下端は、下辺 S 4 0 U に対して間隔を空けて位置しており、これによって、下特定表示 T H 2 B が、第 2 および第 3 所定領域 S R 2、S R 3 に重ならないようにしている。

10

【 0 3 2 9 】

演出態様 3 では、上特定表示 T H 1 B の「チャンスゾーン」の文字は、左方から右方に向けて移動する（右スクロール）表示態様となっている。この場合、演出表示装置 S 4 0 の表示部は、図 5 9 にも示すように、横長の矩形をなしているため、上述の第 1 実施形態の上下に延びる帯状の特定表示 T H 1 よりも、この左右に延びる帯状の上特定表示 T H 1 B の方が、表示領域が大きくなる。このため、演出態様 3 では、2 つの「チャンスゾーン」の文字を右スクロールするようにしており、この場合、スクロール位置にもよるが、図 5 9 に示すように、上特定表示 T H 1 B の左側の部分と、右側の部分とにそれぞれ「チャンスゾーン」の文字が表示される状況が生じる。

20

【 0 3 3 0 】

また、キャラクタ表示 C T は、左辺 S 4 0 L 側に表示されている。このキャラクタ表示 C T は、上下の特定表示 T H 1 B、T H 2 B の間にかつ、これらの特定表示 T H 1 B、T H 2 B とは重ならない位置に表示されている。また、セリフ表示 S F は、演出態様 1 のように、演出画像 E G には重ならないものの、上特定表示 T H 1 B に重なっていると同時に、セリフ表示 S F が優先して表示されるようになっている。また、セリフ表示 S F は、上特定表示 T H 1 B に重なっているものの、上特定表示 T H 1 B の左側の部分に重なって、この部分を遮蔽しているが、上特定表示 T H 1 B の右側の部分には重なっていない。このため、上特定表示 T H 1 B にセリフ表示 S F が重なっていたとしても、上特定表示 T H 1 B の右側において、「チャンスゾーン」の文字の視認性を妨げるのを防止することができる。

30

【 0 3 3 1 】

< 演出態様 4 >

図 6 0 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様 4 を示すイメージ図である。図 6 0 に示すように、演出態様 4 では、仮想線 C S 2 の上側の分割領域に右斜め下に延びる帯状の上特定表示 T H 1 C を、仮想線 C S 2 の下側の分割領域に下特定表示 T H 2 C を表示している。すなわち、演出態様 4 では、上特定表示 T H 1 C の左端は、演出表示装置 S 4 0 の表示部における左上隅部に隣接し、上特定表示 T H 1 C の右端は、右辺 S 4 0 R において、上辺 S 4 0 U と仮想線 C S 2 との間に隣接している。

40

【 0 3 3 2 】

また、下特定表示 T H 2 C の左端は、左辺 S 4 0 L において、第 3 所定領域 S R 3 と仮想線 C S 2 との間に接しているとともに、第 3 所定領域 S R 3 に重ならないように位置し、下特定表示 T H 2 C の右端は、演出表示装置 S 4 0 における右下隅部に接している。こ

50

の下特定表示 T H 2 C の右端部は、第 2 所定領域 S R 2 に重なっていると同時に、第 2 所定領域 S R 2 のポイント表示が優先して表示されるようになっている。

【 0 3 3 3 】

< 演出態様 5 >

図 6 1 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様 5 を示すイメージ図である。図 6 1 に示すように、演出態様 5 では、演出表示装置 S 4 0 の表示部において、仮想線 C S 2 の上側の上分割領域に、上方に膨らむ弓形板状の上特定表示 T H 1 D を表示し、仮想線 C S 2 の下側の下分割領域に、下方に膨らむ弓形板状の下特定表示 T H 2 D を表示している。

【 0 3 3 4 】

上特定表示 T H 1 D の上端は、上辺 S 4 0 U に対して間隔を空けて位置し、上特定表示 T H 1 D の左右端はそれぞれ、左辺 S 4 0 L および右辺 S 4 0 R から離れて位置している。上特定表示 T H 1 D の「チャンスゾーン」の文字は、時計回りに移動する（時計回りスクロール）表示態様となっている。また、下特定表示 T H 2 D の下端は、下辺 S 4 0 D に対して間隔を空けて位置し、下特定表示 T H 2 D の左右端はそれぞれ、左辺 S 4 0 L および右辺 S 4 0 R から離れて位置している。下特定表示 T H 2 D の左部分は、第 3 所定領域 S R 3 から離れており、下特定表示 T H 2 D が第 3 所定領域 S R 3 に重ならないようになっている。下特定表示 T H 2 D の右部分の一部は、第 2 所定領域 S R 2 に重なっているものの、第 2 所定領域 S R 2 の方が優先的に表示されて、第 2 所定領域 S R 2 の視認性を担保している。この下特定表示 T H 2 D の「チャンスゾーン」の文字は、反時計回りに移動する（反時計回りスクロール）表示態様となっている。

【 0 3 3 5 】

演出態様 5 では、キャラクタ表示 C T およびセリフ表示 S F は、左辺 S 4 0 L 側に表示されている。キャラクタ表示 C T は、演出画像 E D および下特定表示 T H 2 D には重なっていないが、上特定表示 T H 1 D と重なっていると同時に、上特定表示 T H 1 D よりも優先的に表示されている。セリフ表示 S F も同様に、演出画像 E D および下特定表示 T H 2 D には重なっていないが、上特定表示 T H 1 D と重なっていると同時に、上特定表示 T H 1 D よりも優先的に表示されている。

【 0 3 3 6 】

< 演出態様 6 >

図 6 2 は、第 1 実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置による演出態様 6 を示すイメージ図である。図 6 2 に示すように、演出態様 6 では、演出表示装置 S 4 0 の表示部において、仮想線 C S 1 の左側に、左方に膨らむ弓形板状の左特定表示 T H 1 E を表示し、仮想線 C S 1 の右側に、右方に膨らむ弓形板状の右特定表示 T H 2 E を表示している。

【 0 3 3 7 】

左特定表示 T H 1 E の上端および下端は、上辺 S 4 0 U および下辺 S 4 0 D から離れて位置し、左特定表示 T H 1 E の左端も、左辺 S 4 0 L から離れて位置している。左特定表示 T H 1 E の「チャンスゾーン」の文字は、時計回りに移動する（時計回りスクロール）表示態様となっている。また、右特定表示 T H 2 E の上端および下端はそれぞれ、上辺 S 4 0 U 下辺 S 4 0 D から離れて位置し、右特定表示 T H 2 E の右端も、右辺 S 4 0 R から離れて位置している。この右特定表示 T H 2 E の「チャンスゾーン」の文字は、反時計回りに移動する（反時計回りスクロール）表示態様となっている。

【 0 3 3 8 】

演出態様 6 では、キャラクタ表示 C T およびセリフ表示 S F は、右辺 S 4 0 R 側に表示されている。キャラクタ表示 C T およびセリフ表示 S F は、右特定表示 T H 2 E に重なっていると同時に、右特定表示 T H 2 E よりも優先的に表示されている。

【 0 3 3 9 】

< その他の演出態様 >

次に、その他の演出態様について説明する。なお、以下の他の演出態様において、演出

10

20

30

40

50

態様 1 乃至 6 を総括して「本例」ということもあり、この本例のそれぞれの特定表示 TH 1、TH 2、TH 1 A、TH 2 A、TH 1 B、TH 2 B、TH 1 C、TH 2 C、TH 1 D、TH 2 D、TH 1 E、TH 2 E を総括して「特定表示」ということもある。

【0340】

本例では、演出表示装置 S 40 において、仮想線 CS 1 の左分割領域、右分割領域の 2 つの領域を設けていたが、この種の左右の分割領域としては、2 つに限定されず、3 つ、4 つ等の分割領域としても良い。具体的には、例えば、仮想線 CS 1 と左辺 S 40 L との間において左右方向の中央を通る仮想線（図示せず）の左側および右側の領域（上下方向に帯状に延びる形状の領域）をそれぞれ、左側から順に第 1 左分割領域、第 2 左分割領域とし、仮想線 CS 1 と右辺 S 40 R との間において左右方向の中央を通る仮想線（図示せず）の左側および右側の領域（上下方向に帯状に延びる形状の領域）をそれぞれ、左側から順に第 1 右分割領域、第 2 右分割領域とした互いに等間隔の 4 つの分割領域としても良い。この場合において、一番左側の第 1 左分割領域と、一番右側の第 2 右分割領域とのそれぞれに特定表示を表示するようにする等、4 つの分割領域のうち、一の分割領域と他の分割領域とのそれぞれに特定表示を表示するようにすれば良い。また、これらの 4 つの分割領域については、互いに等間隔にすることに限定されず、一の分割領域の左右方向の幅よりも、他の分割領域の左右方向の幅の方を広くする等というように、等間隔でなくても良い。例えば、一番左側の第 1 左分割領域および一番右側の第 2 右分割領域の左右方向の幅を、これらの間に介在する第 2 左分割領域および第 1 右分割領域の左右方向の幅より狭くすることが挙げられ、この場合、第 2 左分割領域および第 1 右分割領域（換言すれば、演出表示装置 S 40 の表示部の左右方向における中央部の領域）の表示範囲を広くすることができるので、演出表示装置 S 40 による演出表示の範囲を広くすることができ、演出表現の自由度を向上させることができる。

10

20

【0341】

また、演出表示装置 S 40 において、仮想線 CS 2 を堺とした上分割領域、下分割領域についても同様に、上分割領域をさらに 2 つに等間隔に分割して、上から順に第 1 上分割領域と第 2 上分割領域とし、下分割領域をさらに 2 つに等間隔に分割して、上から順に第 1 下分割領域と第 2 下分割領域とした 4 つの分割領域とし、一番上の第 1 分割領域と、一番下の第 2 下分割領域とのそれぞれに特定表示をするようにしても良い。この場合も、これらの複数の分割領域については、等間隔であっても等間隔でもなくとも良く、一番上の第 1 分割領域および一番下の第 2 下分割領域の上下方向の幅を、これらの間に介在する第 2 上分割領域および第 1 下分割領域の上下方向の幅より狭くするようにしても良い。この場合においても、演出表示装置 S 40 の表示部の上下方向における中央部の領域の表示範囲を広くすることができるので、演出表示装置 S 40 による演出表示の範囲を演出の範囲を広くすることができ、演出表示の自由度を向上させることができる。

30

【0342】

さらに、演出表示装置 S 40 の表示部を仮想線 CS 1 および仮想線 CS 2 とによって左上の左上分割領域、左下の左下分割領域、右上の右上分割領域、右下の右下分割領域の 4 つの分割領域とし、これらのうち、一の分割領域と他の分割領域とにそれぞれ特定表示を表示するようにしても良い。要は、演出表示装置 S 40 の表示部を、複数に分割した分割領域とし、これらの複数の分割領域のうち、一の分割領域と他の分割領域とのそれぞれに特定表示を表示するようにすれば良く、それぞれの分割領域の幅や大きさについては特に限定されないし、また、それぞれの分割領域のうち、特定表示が表示される分割領域をどの分割領域とするのかも適宜設定可能である。

40

【0343】

上記演出態様 1 では、左特定表示 TH 1 のチャンスゾーンの文字と、右特定表示 TH 1 の「チャンスゾーン」の文字とは、互いに反対方向にスクロールしているが、これに代えて、左特定表示 TH 1 のチャンスゾーンの文字と、右特定表示 TH 1 の「チャンスゾーン」の文字とが、同一方向にスクロール（左右の特定表示 TH 1、TH 2 の「チャンスゾーン」の文字のいずれも上スクロール、或いは、下スクロール）するようにしても良く、そ

50

のスクロール方向については特に限定しない。これについては、演出態様 2 乃至 6 の「チャンスゾーン」の文字のスクロール方向についても、同様である。

【0344】

本例では、特定表示の「チャンスゾーン」の文字については、スクロール移動するパターンを例に取って説明したが、これに限定されず、例えば、「チャンスゾーン」の文字がその場で回転したり、上下左右のいずれかの方向に揺動したり、特定表示内を往復動したり等しても良く、「チャンスゾーン」の文字の動的な態様については特に限定しない。

【0345】

本例では、特定表示において「チャンスゾーン」というように単一の遊技状態について表示していたが、これに代えて、特定表示において「チャンスゾーン」の他、例えば、「高確中」といった複数の遊技状態について表示するようにしても良い。要は、特定表示に示される文字や記号や画像等によって、1または複数の情報を表示して、遊技者にその情報を認識させるようにすることができれば良い。

10

【0346】

また、特定表示において、例えば、「チャンスゾーン」の場合には、本例でも説明したように、一の特定表示には、チャンス表示 C T、セリフ表示 S F、演出画像 E G の少なくとも1つが被っているが、他の特定表示にはこれらが被らないようにする等を行うことで、「チャンスゾーン」の視認性を担保する一方で、「高確中」の場合には、一の特定表示にも他の特定表示にも、チャンス表示 C T、セリフ表示 S F、演出画像 E G の少なくとも1つが被った状態を許容するようにしても良い。要は、特定表示に表示される情報が、遊技者に認識させたい重要な情報であった場合には、上述のように視認性を担保し、これよりも重要でない情報であった場合には、視認性の担保を行わないというように、特定表示に表示される「チャンスゾーン」や「高確中」等の情報の重要度に応じて、視認性の担保を図る対象となる情報と、そうでない情報とに区分けし、前者の場合には視認性を担保し、後者の場合には視認性の担保を行わないというようにしても良い。もちろん、いずれの場合にも、視認性の担保を図るようにしても良い。

20

【0347】

本例では、特定表示においては「チャンスゾーン」の表示を不変のまま継続していたが、これに代えて、遊技状態の変化等に応じて、「チャンスゾーン」の文字を他の文字や記号や画像等に変更するようにしても良い。具体的には、図 56 を例にとると、左右の特定表示 T H 1、T H 2 には「チャンスゾーン」の文字が表示されているが、この状況で、例えば、スタートレバーを押下して、上述の「逆押し白7揃いリプレイ」等の所定役が当選した状況では、「チャンスゾーン」の表示を、遊技者に逆押しすることを促す「 」といった、左向きの矢印の画像等の表示に差し替え、その後、最後の停止ボタンを押下して「白7」が揃った場合には、左向きの矢印の画像等を「A T 確定」、「ボーナス確定」といったその遊技結果を報知する表示に切り替え、その後、C Z が継続する場合には、この所定役が当選した当該ゲームの次遊技のベットボタン押下等にタイミングで、再び「チャンスゾーン」の表示に戻すといったように、特定表示による情報の表示については、遊技状態の変化等に応じて、随時変更することも可能であり、その変化の態様については特に限定されない。

30

40

【0348】

特定表示の形状としては、上述した本例に限定されず、種々の形状を適用可能であることは言うまでもない。例えば、演出態様 5 や 6 においては、弓形板状の特定表示を適用したが、これに代えて、仮想線 C S 1 や C S 2 を跨いだ形で表示される円環の帯状をなす特定表示としても良い。この場合、特定表示の「チャンスゾーン」の文字の表示態様としては、仮想線 C S 1 の左側の左分割領域および右側の右分割領域の両方にそれぞれ同時に表示される表示態様 1、仮想線 C S 2 の上側の分割領域および下側の下分割領域の両方にそれぞれ同時に表示される表示態様 2、或いは、演出表示装置 S 40 の表示部を、仮想線 C S 1 および C S 2 によって左上分割領域、右上分割領域、右下分割領域、左下分割領域の4つの分割領域にした場合、それぞれの分割領域に同時に表示される表示態様 3、この

50

態様 3 のそれぞれの分割領域のうち、少なくとも 2 つの分割領域に同時に表示される表示態様 4 等が挙げられる。

【 0 3 4 9 】

演出態様 3 においては、下特定表示 T H 2 B の左右端はそれぞれ、第 2 および第 3 所定領域 S R 2、S R 3 に対し間隔を空けて位置し、下特定表示 T H 2 B の下端は、下辺 S 4 0 U に対して間隔を空けて位置していたが、これに代えて、下特定表示 T H 2 B の一部が、第 2 および第 3 所定領域 S R 2、S R 3 に重なるようにしても良い。この場合、図 5 8 に示す右特定表示 T H 2 A と第 2 所定領域 S R 2 との位置関係のように、第 2 および第 3 所定領域 S R 2、S R 3 の方が、下特定表示 T H 2 B よりも優先して表示されていれば良い。また、第 2 および第 3 所定領域 S R 2、S R 3 の少なくとも一方の端と、下特定表示 T H 2 B の端と（図 5 8 に示す例では、第 2 所定領域 S R 2 の右端と下特定表示 T H 2 B の左端、第 3 所定領域 S R 3 の左端と下特定表示 T H 2 B の右端）が互いに隣接するようにしても良い。要は、特定表示が、第 2 および第 3 所定領域 S R 2、S R 3 と重ならないようにしても良いし（第 2 および第 3 所定領域 S R 2、S R 3 の端の少なくとも一方の端と特定表示の端とが隣接する場合も含む）、特定表示が第 2 および第 3 所定領域 S R 2、S R 3 の少なくとも一方に重なるように表示されていても良く、特定表示と第 2 および第 3 所定領域 S R 2、S R 3 の少なくとも一方に重なる場合には、特定表示よりも第 2 および第 3 所定領域 S R 2、S R 3 の方を優先して表示するようにすれば良い。

10

【 0 3 5 0 】

本例では、演出表示装置 S 4 0 が行う演出として、演出画像 E G を例示したが、これに限定されず、上述の各実施形態にて例示した演出であっても良いことは言うまでもない。例えば、後述する図 6 7 に示すように、「1、2、3」といった押し順ナビの演出画像を表示している例が挙げられ、この押し順ナビの演出画像と、特定表示とが同時に表示されている場合においては、押し順ナビの演出画像と特定表示とが重ならないようにしたり、特定表示が押し順ナビの演出画像の一部に重なるように表示されていたりしても良い。この特定表示が押し順ナビの演出画像に重なるように表示されている場合においては、複数の特定表示のうち、一の特定表示に押し順ナビの演出画像が重なり、他の特定表示に押し順ナビの演出画像が重ならないようにしつつ、特定表示よりも押し順ナビの演出画像を優先して表示するようにすれば良い。

20

【 0 3 5 1 】

また、後述する図 6 7 で示す例では、「1、2、3」の押し順ナビの演出画像においては、最初に押下する停止ボタンに対応する「1」の表示領域が、他の「2」や「3」に比べて大きくなるように拡大して表示されることがある。この場合、拡大して表示された「1」の表示領域については、特定表示と重ならない範囲にしても良いし、重なる範囲にしても良い。ここで、この押し順ナビの演出画像が特定表示に重なっていない状況で、上記「1」が拡大表示された場合には、この拡大表示された「1」が特定表示に重なるようにしても良いし（特定表示よりも、拡大表示された「1」を優先して表示）、重ならないようにしても良い（換言すれば、「1」の拡大範囲を特定表示に重ならない程度に設定するようにしても良い）。なお、この場合、拡大表示されていない他の「2」、「3」については、当然にして特定表示には重なっていないことは言うまでもない。

30

40

【 0 3 5 2 】

本例では、演出画像 E G は、特定表示に重ならない位置に表示されていたが、この演出画像 E G については、特定表示に重なるようにしても良い。この場合、特定表示の方が、演出画像 E G よりも優先して表示されるようにしても良いし、演出画像 E G の方が、特定表示よりも優先して表示されるようにしても良い。また、演出画像 E G を特定表示よりも優先して表示する場合には、例えば、演出画像 E G が、第 1 実施形態の左特定表示 T H 1 よりも優先して、左特定表示 T H 1 に重なる一方で、演出画像 E G が右特定表示 T H 2 には重ならないというように、演出画像 E G が、左右の特定表示 T H 1、T H 2 のいずれか一方に重なり、他方には重ならないようにすることで、左右の特定表示 T H 1、T H 2 の他方においては、その視認性の妨げにならないようにすれば良い。

50

## 【 0 3 5 3 】

本例では、演出表示装置 S 4 0 に演出画像 E G 等の画像のみが表示される例で説明したが、これに加え、演出表示装置 S 4 0 において、その表示部の前面側から退避した退避位置と、この退避位置から表示部の前面側に被るように進出する進出位置とに進退可能な可動役物を有する演出表示装置 S 4 0 を用いても良い。この場合、可動役物の可動範囲として、特定表示に被らない範囲としたり、複数の特定表示の 1 つに被り、他の特定表示には被らないような範囲としたりすることで、本例と同様な作用効果を奏する。また、可動役物において、退避位置から進出位置に向けて、上下左右等に揺れたり、退避位置と進出位置との間を往復するように振動しながら移動したりというように、可動役物が所定の動作を伴いながら移動している場合、或いは、可動役物においてホームポジション（初期位置）である退避位置から、最大位置である進出位置までの動作を行う場合において、演出表示装置 S 4 0 の表示部においては、可動役物の周囲に炎の画像や動画を表示する等、可動役物の動作を強調したり、目立たせたりするエフェクト画像を表示することがある。この場合においては、このエフェクト画像を、特定表示よりも優先して表示するようにしたり、或いは、特定表示に重ならない領域に表示するようにしたりしても良い。また、可動役物が演出表示装置 S 4 0 の表示部の前面側に状態的に位置しており、この位置にて回転したり或いは、この位置から上下左右等の所定の方向に往復動したりするような仕様の場合においても、上述と同様である。

10

## 【 0 3 5 4 】

本例では、レア役のときに、キャラクタ表示 C T およびセリフ表示 S F を表示したが、これに限定されず、例えば、キャラクタ表示 C T については、通常時から常態的に表示されるようにしたり、特定の遊技状態においては常態的に表示されるようにしたりしても良い。なお、このキャラクタ表示 C T を複数種類設け、これらのうちから、遊技者がサブ入力ボタン S B 等の操作によって好きなキャラクタ表示を選択可能としても良い。また、キャラクタ表示 C T およびセリフ表示 S F を複数種類設け、例えば、ベルやリプレイが成立している場合には、ベルやリプレイに対応したキャラクタ表示 C T および / またはセリフ表示 S F を行い、レア役が成立している場合には、レア役に対応したキャラクタ表示 C T および / またはセリフ表示 S F を行うようにしても良い。さらに、レア役として、その当選による A T 等の有利状態への移行抽選の確率が低い弱レア役と、この弱レア役よりも上記移行抽選の確率が高い強レア役とが存在する場合には、これらの弱レア役や強レア役にそれぞれ対応したキャラクタ表示 C T および / またはセリフ表示 S F を行うようにしても良い。要は、成立役に対応したキャラクタ表示 C T および / またはセリフ表示 S F を行うようにしていれば良く、その態様については特に限定しない。具体的には、ベルが成立した場合とレア役が成立した場合とでは、セリフ表示 S F の内容が異なっていたり、セリフのテロップの色が異なっていたり、或いは、セリフ表示 S F の表示領域を構成する枠の色および / またはテロップの色が異なったり等が挙げられる。これについては、弱レア役と強レア役との関係においても同様である。また、上記弱レア役や強レア役については、回胴式遊技機の場合の例示であるが、これをぱちんこ遊技機に置き換えると、弱レア役については、例えば、大当たり期待度が相対的に低い演出や変動表示態様等が相当し、強レア役については、大当たり期待度が相対的に高い演出や変動表示態様等が相当する。

20

30

40

## 【 0 3 5 5 】

また、特定表示と、キャラクタ表示 C T および / またはセリフ表示 S F（以下、演出表示等という）との位置関係、例えば、特定表示と演出表示等が第 1 の位置関係にある場合には、第 1 の内部状況を示唆（報知）し、第 2 の位置関係にある場合には、第 2 の内部状況を示唆（報知）するというように、これらの位置関係にて、内部状態を示唆（報知）するようにしても良い。例えば、演出態様 5 を例にとると、図 6 1 においては、上下の特定表示 T H 1 D、T H 2 D と、キャラクタ表示 C T および / またはセリフ表示 S F との位置関係は、上下の特定表示 T H 1 D、T H 2 D の間に、キャラクタ表示 C T およびセリフ表示 S F が介在しているとともに、キャラクタ表示 C T およびセリフ表示 S F の一部が、上特定表示 T H 1 D に被るという位置関係 1 となっているが、この他、キャラクタ表示 C T

50

および/またはセリフ表示 S F が、上下の特定表示 T H 1 D、T H 2 D に被らない状態であつ上下の特定表示 T H 1 D、T H 2 D の間に介在している位置関係 2 を設け、弱レア役の場合には位置関係 2、強レア役の場合は位置関係 1 とすることによって、弱レア役なのか強レア役なのかといった内部状態を示唆するようにすることもできる。

【 0 3 5 6 】

上記演出態様 1 では、レア役の際に左特定表示 T H 1 にキャラクタ表示 C T を重ねて表示していたが、これに代えて、例えば、A T やボーナス等の有利状態の移行が決まっている状態 1 (具体的には、A T やボーナス等が当選した当該ゲーム、A T が当選した後 A T が発動するまでの発動期間中の状態、上述の A T やボーナスの潜伏期間中の状態、ボーナスが持ち越されている等が挙げられる) と、A T やボーナス等の有利状態への移行が決ま 10  
 っていない状態 2 とがある場合に、状態 1 の方が状態 2 よりも、キャラクタ表示 C T が、左特定表示 T H 1 に重なる頻度が高くなるようにして、左特定表示 T H 1 にキャラクタ表示 C T が重なっているか否かで、有利状態への移行可能性を遊技者に示唆するようにしても良い。要は、キャラクタ表示 C T が特定表示 T H 1 に重なっているか否かによって、内部状態等を示唆するようにすれば良い。これについては、セリフ表示 S F についても、演出態様 2 乃至 6 についても同様である。なお、上記状態 1 としては、有利状態への移行が決まっている状態の他、例えば、A T 等の移行の前に A T への移行を煽る前兆状態として、A T への移行が決まっている本前兆状態とし、上記状態 2 としては、A T への移行がな 20  
 されないガゼ前兆状態としたりしても良い。要は、遊技者に有利な状態となるのが状態 1 とし、この状態 1 よりも遊技者に不利な状態となるが状態 2 となっていれば良く、例えば、上述の C Z に当選した当該ゲームや、C Z に当選した後 C Z が発動するまでの発動期間中の状態を状態 1 とし、C Z に当選していない状態を状態 2 とするようによっても良い。

【 0 3 5 7 】

本例では、特定表示よりもキャラクタ表示 C T および/またはセリフ表示 S F の方が優先して表示され、特定表示よりも第 2 および第 3 所定領域 S R 2、S R 3 方が優先して表示されている例を示したが、例えば、第 2 および第 3 所定領域 S R 2、S R 3 > キャラク 30  
 タ表示 C T > 特定表示 > セリフ表示 S F > 演出画像 E G (不等号については、表示の優先を示し、優先される方を「>」とする) として、特定表示の方がセリフ表示 S F よりも優先して表示するようによしたり、第 2 および第 3 所定領域 S R 2、S R 3 > セリフ表示 S F > 特定表示 > キャラクタ表示 C T > 演出画像 E G として、特定表示の方がキャラクタ表示 C T よりも優先して表示するようによしたり、或いは、第 2 および第 3 所定領域 S R 2、S R 3 > キャラクタ表示 C T > 特定表示 > 演出画像 > キャラクタ表示 C T として、演出画像をキャラクタ表示 C T よりも優先したり等しても良い。要は、特定表示の視認性が担保可能な範囲内において、これらの表示の優先度については適宜設定可能である。また、内部状況に応じて、これらの表示の優先度を変更することによって、内部状況の示唆や報知を行うことももちろん可能である。

【 0 3 5 8 】

また、各特定表示の態様については、図 5 6 に示す演出態様 1 をはじめ、図 5 8 乃至図 6 2 で示す各演出態様 2 乃至 6 があるが、例えば、図 5 6 に示す右特定表示 T H 2 と、図 5 9 に示す下特定表示 T H 2 B との組み合わせとしたり、或いは、図 5 8 で示す左右の特定表示 T H 1 A、T H 2 B と、図 6 1 の上下の特定表示 T H 1 D、T H 2 D との組み合わせとしたり等、本例の特定表示の組み合わせについては、適宜設定可能である。また、遊技状態に応じて図 5 6 乃至図 6 2 のうち何れか 1 つが実行されるようにしても良い。例え 40  
 ば、遊技状態 A のときには図 5 8 の態様で遊技状態を遊技者に報知し、遊技状態 B のときには図 6 0 の態様で遊技状態を遊技者に報知しても良い。すなわち、図 5 6 乃至図 6 2 で示す特定表示のうち、一の特定表示と一の遊技状態とを対応付け、他の特定表示と他の遊技状態とを対応付けるといように、複数の遊技状態にそれぞれ、いずれかの特定表示を対応付けることによって、その特定表示が表示されることで、遊技者に遊技状態を報知するようによっても良い。この場合、一の遊技状態に対して、一の特定表示といった一対一の関係で対応付けられていても良いし、一の遊技状態に対して複数の特定表示といった一対 50

複数の関係で対応付けられていても良い。

【 0 3 5 9 】

本例では、キャラクタ表示および/またはセリフ表示 S F は、時間経過や遊技の終了時（ストップスイッチの最終停止（第 3）操作後）等で消去されるようにしていたが、時間経過のパターンについては、例えば、A T やボーナス等の有利状態が確定していない場合 1 には、キャラクタ表示および/またはセリフ表示 S F は、時間経過で消去される一方、確定している場合 2 には、キャラクタ表示および/またはセリフ表示 S F は、時間経過で消去されないようにしたり、或いは、上記場合 1 と場合 2 とで、キャラクタ表示および/またはセリフ表示 S F が消去されるまでの時間が異なる（例えば、場合 2 の方が場合 1 よりも時間が長い等）ようにしたりしても良い。同様に、遊技の終了時のパターンについては、例えば、上記場合 1 には、キャラクタ表示および/またはセリフ表示 S F は、遊技の終了時に消去される一方、上記場合 2 には、キャラクタ表示および/またはセリフ表示 S F は、遊技の終了時では消去されないようにしても良い。要は、キャラクタ表示 C T および/またはセリフ表示 S F の時間経過或いは遊技終了時における消去の有無や、表示時間の長短等によって、内部状況を示唆するようにすればよく、内部状態に応じたキャラクタ表示 C T および/またはセリフ表示 S F の消去の有無や、表示時間については適宜設定可能である。なお、キャラクタ表示 C T および/またはセリフ表示 S F の消去のタイミングは、表示時間や遊技の終了時に限定されるものではなく、複数回の遊技が終了したとき、遊技状態が変化したとき等、任意のタイミングに設定することができる。

10

【 0 3 6 0 】

本例では、特定表示に、チャンスゾーンである旨を示す「チャンスゾーン」の文字を表示していたが、これに代えて、例えば、A T や C Z の当選確率が高くなっていることを示す上述の「高確中」という文字を表示したり、或いは、文字に代えて記号の表示やキャラクタ等の画像を表示したり等しても良く、特定表示で使用される情報としては、文字や記号や画像の種別については特に限定しない。特定表示に表示されるものとしては、例えば、上述のものその他、デモ中であることを示す「デモ中」といった文字や画像、A T の上乗せが高確率であることを示す「上乗せ高確中」といった文字や画像、A T の上乗せ特化状態であることを示す「特化ゾーン」といった文字や画像、ボーナス中であることを示す「ボーナス中」といった文字や画像、通常状態において複数の演出用のステージがある場合には、その滞在ステージを報知する「〇〇ステージ」といった文字や画像、前兆状態にあることを報知する「前兆中」といった文字や画像等というように、メイン状態やサブ状態等の内部状態等を報知するための表示に対応した文字や画像が挙げられ、その他、遊技機の機種名やスペックといった遊技機に関する情報を報知するための表示に対応した文字や画像、本日のボーナスや A T の当選回数等の遊技履歴に関する情報を報知するための表示に対応した文字や画像、有利な遊技状態（A T、B B）の遊技中や遊技終了後に「本日は御来店ありがとうございます」といった遊技者に向けたメッセージの表示や、「パチスロは適度に楽しむ遊びです」といった上述ののめりこみを防止するための、のめりこみ防止表示に対応した文字や画像や記号の表示等も挙げられる。

20

30

【 0 3 6 1 】

本例では、第 2 所定領域 S R 2 にはゲーム数を表示し、第 3 所定領域 S R 3 にはポイント数を表示していたが、第 2 所定領域 S R 2 および第 3 所定領域 S R 3 に表示されるものは、これらに限定されるものではない。この表示されるものの具体例としては、図形や図形と文字の組み合わせ等のアイコン、A T やボーナス等の有利状態にて獲得した遊技メダル枚数、A T やボーナスの滞在ゲーム数、A T の上乗せ数（上乗せセット数、上乗せゲーム数、上乗せ枚数）、A T やボーナスの有利状態の連荘数等といった遊技関連情報であっても良いし、演出モードの名称や上述のキャラクタカスタマイズの内容情報や音量調節或いは香料調節に関する情報等といった非遊技関連情報（演出関連情報）であっても良いし、クレジット数の表示、ベット数の表示、小役等による払出枚数の表示等といった遊技操作情報（遊技動作情報）であっても良く、遊技に関する情報、その他の情報を表示可能である。また、これらの情報は、第 2 所定領域および第 3 所定領域に表示していたが、これ

40

50

に限定されず、例えば、演出表示装置 S 4 0 における右上の第 1 領域等としたりしても良い。要は、演出表示装置 S 4 0 の全表示領域の一部の領域に表示されていれば良く、その配置個所については特に限定しない。

【 0 3 6 2 】

本例においては、回胴式遊技機の演出表示装置 S 4 0 を例に取って説明したが、上述のように、ぱちんこ遊技機の演出表示装置に適用しても良く、この場合であっても、上述の演出態様 1 乃至 6 と同様な作用効果を奏する。

【 0 3 6 3 】

具体的には、ぱちんこ遊技機の演出表示装置に適用した場合において、上記演出態様 1 の左右の特定表示 T H 1、T H 2 には、例えば、時短中や確変中であることを示唆する「チャンスゾーン」、「チャンスタイム」といった文字や画像、時短中であることを表示する「時短中」、確変中であることを表示する「確変中」、「高確中」の文字や画像、リーチ中であることを示す「リーチ」の文字や画像、大当たり中であることを示す「大当たり中」の文字や画像、保留先読みにより大当たりの期待度の高い先読み演出が選択された場合等においてこの状態を示唆する「〇〇ゾーン」といった文字や画像、上述の回胴式遊技機と同様な「デモ中」、「〇〇ステージ」といった文字やこれに対応した画像等のように内部状態等を報知するための表示が挙げられ、その他、エラー状態の表示に対応した文字や画像、打ち分けの表示（例えば、右打ちするべき状況、左打ちをするべき状況である旨を表示する。この場合、上述のように、左向きの矢印や右向きの矢印などを表示する等の表示態様が挙げられる。）に対応した文字や画像、或いは、「甘デジ」、「ミドル」、「1 / 9 9」等の遊技機のスペック等を示す文字や画像、ぱちんこ遊技機の機種名に対応した文字や画像、「本日は御来店ありがとうございます」といった遊技者に向けたメッセージの表示や、「ぱちんこは適度に楽しむ遊びです」といった上述ののめりこみを防止するための、のめりこみ防止を行うための文字や画像等も挙げられる。これについては、演出態様 2 乃至 6 に係る各特定表示についても同様である。

【 0 3 6 4 】

また、ぱちんこ遊技機の演出表示装置 S 4 0 における第 2 所定領域 S R 2、第 3 所定領域 S R 3 に係る表示内容としては、例えば、特別電動役物が連続して作動する回数（大当たりにおける実行ラウンド数）、エラー状態、普通図柄表示装置の作動保留球数（補助遊技図柄表示装置 H 2 0 に表示される現在の補助遊技保留球数）および特別図柄表示装置の作動保留球数（第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 または第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 に表示される現在の主遊技保留球数）等に対応した文字や画像等が挙げられ、他にも、本日の大当たりや確変の継続回数等の遊技履歴に関する情報に対応した文字や画像、大当たりの連荘数を表示する「3 連荘中」といった文字や画像、大当たり終了後の獲得遊技球数に対応した文字や画像等も挙げられる。

【 0 3 6 5 】

<<サブ入力ボタン S B へのボタン操作促進演出>>

次に、サブ入力ボタン S B の操作を促すためのボタン操作促進演出について説明する。なお、このボタン操作促進演出は、後述する他の実施形態に適宜適用することが可能である。また、回胴式遊技機にて例示するが、ぱちんこ遊技機においても適宜実施可能であることを補足しておく。

【 0 3 6 6 】

図 6 3 は、1 のゲーム内でリールを停止させるごとにストーリーが進行する演出（1 ゲームストーリー演出）における例を示すイメージ図である。

【 0 3 6 7 】

まず、スタートレバー D 5 0 が操作されることにより 1 ゲームストーリー演出が開始され、「じゃんけんに勝て！！」の文字が演出表示装置 S 4 0 のほぼ中央に表示される。

【 0 3 6 8 】

次に、第 1 停止操作として、左リール M 5 1 を停止させるための左停止ボタン D 4 1 が操作される（遊技機が左停止ボタン D 4 1 の押下を受け付けた）ことにより、1 ゲームス

10

20

30

40

50

トリー演出が1段階進行し、「じゃーん！」の文字が演出表示装置S40のほぼ中央に表示される。

【0369】

次に、第2停止操作として、中リールM52を停止させるための中停止ボタンD42が操作される（遊技機が中停止ボタンD42の押下を受け付けた）ことにより、1ゲームストーリー演出が1段階進行し、「けーん！」の文字が演出表示装置S40のほぼ中央に表示される。

【0370】

次に、第3停止操作として、右リールM53を停止させるための右停止ボタンD43が操作される（遊技機が右停止ボタンD43の押下を受け付けた）ことにより、1ゲームストーリー演出が1段階進行し、「ぽん！」の文字が演出表示装置S40のほぼ中央に表示される。

10

【0371】

演出表示装置S40に「ぽん！」の文字が表示された後、1ゲームストーリー演出の結果を報知するために、遊技者にサブ入力ボタンSBの操作を促すためのボタン操作促進演出が行われる。なお、当該ボタン操作促進演出を表示しているときにベット処理（ベットボタンD220の操作によるベット処理、1ベットボタンの操作によるベット処理、および自動ベットによるベット処理）がなされたとしても当該ボタン操作促進演出の表示を維持するようにしている。また、当該ボタン操作促進演出を表示しているときにスタートレバーD50が操作されて、次遊技が開始した場合は当該ボタン操作促進演出の表示を中止し当該スタートレバーD50の操作に基づいた新たな演出を実行可能としている。

20

【0372】

ボタン操作促進演出は、サブ入力ボタンSBに設けられたLEDが発光する「サブ入力ボタン発光」と、演出表示装置S40にサブ入力ボタンSBを模したボタン画像を表示する「ボタン画像表示（ボタン画像表示の発光態様を点灯態様・点滅態様としてもよい。またボタン画像表示の周辺にエフェクトを表示して点灯態様・点滅態様としてもよい。）」と、演出表示装置S40にサブ入力ボタンSBを操作すべきことを文字等（図63では、「ボタンを押せ！」と表記）により直接示唆する「ボタン操作文字表示」とを備える。

【0373】

ボタン画像表示の発光態様とは、サブ入力ボタンSBを模したボタン画像が光っているように見せるための態様であり、点灯態様は、例えば、ボタン画像が光るように表示（ボタン画像を相対的に明るく表示したり、白色を基調として表示したりする等）されることを示し、点滅態様とは、例えば、ボタン画像が光るように表示（ボタン画像を相対的に明るく表示したり、白色を基調として表示したりする等）されることと、ボタン画像が光っていないように表示（ボタン画像を相対的に暗く表示したり、灰色を基調として表示したりする等）されることと、を交互に繰り返すことを示す。

30

【0374】

ここでは、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタン発光とボタン画像表示およびボタン操作文字表示のいずれも行われている。ボタン画像表示は点灯態様となっている。

【0375】

ボタン画像の大きさ（表示面積）は、図63にも示すように、サブ入力ボタンSBの大きさ（遊技者操作面の面積）よりも大きくなるよう構成されている。ここで、サブ入力ボタンSBの遊技者操作面とは、遊技者がサブ入力ボタンSBを操作する（押下する）際に触れる面である。なお、遊技者操作面をサブ入力ボタンSBの上面としてもよいし、サブ入力ボタンSBの最も面積の大きい面としてもよい。

40

【0376】

次に、遊技者がサブ入力ボタンSBを操作しなかった場合、ボタン画像表示の点灯態様は継続する（変化しない）が、サブ入力ボタン発光は点滅態様となる。つまり、遊技者によりサブ入力ボタンSBが操作されるまでにおけるボタン画像表示の発光態様（点灯態様・点滅態様等）とサブ入力ボタン発光の発光態様（点灯態様・点滅態様等）は異なる。な

50

お、ボタン操作促進演出が表示される場合は、サブ入力ボタン S B が有効化される前に導入音を出力し、導入音終了後（導入音の出力時間として、サブ入力ボタン S B が無効の状態から開始され終了時にはサブ入力ボタン S B が有効になっている程度の時間）からサブ入力ボタン S B が操作されるまでの間は無音とすることで、遊技者にサブ入力ボタン S B の操作を意識させるように構成している。

#### 【 0 3 7 7 】

次に、遊技者によりサブ入力ボタン S B が操作されると、1 ゲームストーリー演出の結果が表示される。ここでは、抽選（役抽選、A T 抽選等）結果が当りであったために、サブ入力ボタン S B の操作を受け付けた直後に演出表示装置 S 4 0 に表示されているボタン画像表示を、エフェクトを伴わずに消去し、演出表示装置 S 4 0 に「勝利！」の文字と、ピースサインの画像が表示されている。なお、図 6 3 では、演出表示装置 S 4 0 に「勝利！」の文字と、ピースサインの画像が表示されているときのサブ入力ボタン S B の発光態様は消灯となっているが、これに限られず、演出表示装置 S 4 0 に「勝利！」の文字と、ピースサインの画像が表示されているときはサブ入力ボタン S B の発光態様として、レインボーでの点灯態様とすることが考えられる。また、抽選結果がはずれであった場合はサブ入力ボタン S B の操作を受け付けた直後に演出表示装置 S 4 0 に表示されているボタン画像表示を消去するためのエフェクトを表示し、演出表示装置 S 4 0 に「敗北？」の文字を表示し、サブ入力ボタン S B の発光態様として、消灯態様とすることが考えられる。このように構成することで、成功時はボタン画像表示を直ちに消去することで成功演出を際立たせることが可能となり、失敗時にはボタン画像表示を、失敗エフェクトを伴って消去することでサブ入力ボタン S B を操作した結果はずれを見せていることを遊技者に理解させることが可能となる。また、サブ入力ボタン S B を連打させる場合において、サブ入力ボタン S B の押下を継続しているときに自動的に連打している状態（所謂オート連打）と同じ演出態様とすることが考えられる。この場合は、サブ入力ボタン S B の押下を継続しているときのサブ入力ボタン発光は消灯態様としてもよいし、連打演出に合わせて点滅態様としてもよい。

#### 【 0 3 7 8 】

次に、上述した構成により発生する効果について説明する。

1 . ボタン画像の大きさ（表示面積）は、サブ入力ボタン S B の大きさ（遊技者操作面の面積）よりも大きい

この構成により、演出表示装置 S 4 0 において、遊技者に対してサブ入力ボタン S B を操作すべきことを明確に報知することができる。なお、演出表示装置 S 4 0 におけるボタン画像の大きさとは、エフェクト画像なども含むサブ入力ボタン S B の画像全体の大きさとしてもよいし、遊技者操作面に関するボタン画像の表示領域の大きさとしてもよい。

2 . 遊技者によりサブ入力ボタン S B が操作されるまでにおけるボタン画像表示の発光態様とサブ入力ボタン発光の発光態様は異なる

この構成により、遊技者が演出表示装置 S 4 0 とサブ入力ボタン S B のいずれを見ていた場合であってもサブ入力ボタン S B を操作すべきことを認識可能である。さらに、遊技者が主に視認する演出表示装置 S 4 0 に表示されるボタン画像表示をより明確にすることで、操作を示唆する表示を見落としてサブ入力ボタン S B の操作をし忘れることを防止することができる。また、一般的に、サブ入力ボタン S B は、その内部の L E D で発光しており、サブ入力ボタン S B の周囲は発光していない環境にある一方、ボタン画像表示は、常時発光している演出表示装置 S 4 0 の表示部の一部に表示されており、ボタン画像表示自体が発光しているとともに、ボタン画像表示の周囲の画面においても発光している環境にある。この環境の相違により、ボタン画像表示の方が、サブ入力ボタン S B よりも明るくなっている（サブ入力ボタン S B は、ボタン画像表示よりも相対的に暗い）。ここで、相対的に暗いサブ入力ボタン S B を点滅させることで、サブ入力ボタン S B を目立たせて遊技者の目を引き、相対的に明るいボタン画像表示を点灯したままとしてボタン画像表示にも遊技者の目を引くようにするというように、サブ入力ボタン S B とボタン画像表示とのそれぞれの上記環境に適した点滅・点灯態様を行うようにすることで、それぞれの環境

に適した演出効果を創出することができるとともに、サブ入力ボタン S B とボタン画像表示との区別を明確にすることができる。また、サブ入力ボタン S B の周囲が発光している環境にある場合には、サブ入力ボタン S B の L E D とサブ入力ボタン S B の周囲の L E D の発光態様が異なる（例えば、発光色が異なる等）ことにより、遊技者がサブ入力ボタン S B を操作すべきことを視覚的に認識できるように差別化され、サブ入力ボタン S B が有効であることを示すことができる。このように、サブ入力ボタン S B の周囲が比較的明るい場合であっても、適宜サブ入力ボタン S B の L E D の発光態様を変更することで、サブ入力ボタン S B が有効であることを示すことができる。

#### 【 0 3 7 9 】

< 補足・変更例 >

演出表示装置 S 4 0 におけるボタン画像表示の表示位置は、サブ入力ボタン S B の設置位置と同様の関係性を有することが好ましい。例えば、サブ入力ボタン S B が遊技機本体のほぼ中央（左右方向における中央）に設けられているのであれば、ボタン画像表示も演出表示装置 S 4 0 の表示領域のほぼ中央（左右方向における中央）に表示され、サブ入力ボタン S B が遊技機本体の中央より右寄りに設けられているのであれば、ボタン画像表示も演出表示装置 S 4 0 の表示領域の中央より右寄りに表示される。このように構成することにより、サブ入力ボタン S B が設けられている位置を直感的に認識し易くすることができ、複数の操作部材が設けられている遊技機においても、遊技者は間違えずにサブ入力ボタン S B を操作することができる。なお、上記においてはサブ入力ボタン S B を設ける位置とボタン画像表示の表示位置との左右方向の関係性について詳述したが、これには限定されず、上下方向においても同様に、演出表示装置 S 4 0 におけるボタン画像表示の表示位置と、サブ入力ボタン S B の設置位置とが同様の関係性を有するよう構成してもよい。

#### 【 0 3 8 0 】

ボタン画像表示の点灯態様（点滅態様）とサブ入力ボタン発光の点灯態様（点滅態様）の違いは、点滅速度（点滅の周期）、点灯・点滅の明暗度等の違いであってもよい。例えば、ボタン画像表示の点滅速度はサブ入力ボタン S B の L E D の点滅速度よりも速いまたは遅い（ボタン画像表示の点滅の周期は、サブ入力ボタン S B の L E D の点滅の周期よりも短いまたは長い）、ボタン画像表示は比較的明るいサブ入力ボタン S B の L E D は比較的暗い等である。このように構成することでも演出表示装置 S 4 0 に表示されているボタン画像表示を際立たせることが可能となる。

#### 【 0 3 8 1 】

第 1 停止操作、第 2 停止操作、第 3 停止操作は、例示した順序に限定されず、異なる順序で停止操作が行われたとしても、リールの停止操作が行われるたびに 1 ゲームストーリー演出は進行される。

#### 【 0 3 8 2 】

サブ入力ボタン S B は、他のボタンと独立し、別途設けられている必要はなく、主制御基板 M が制御するボタンをサブ入力ボタンとして用いる（主制御基板 M が制御するボタンにサブ入力ボタンと同様の役割を持たせる）ことも可能である。例えば、ベットボタン D 2 2 0 は、遊技開始前のベット操作時にはベットボタンとして機能するが、遊技開始後のボタン操作時（上述の例ではボタン操作促進演出が行われているとき）ではサブ入力ボタンとして機能する。現在いずれの機能となっているのが遊技者が認識し易いように、ベットボタンとして機能しているときとサブ入力ボタンとして機能しているときで、ベットボタン D 2 2 0 に設けられた L E D の発光態様を異ならせたり、発光色を異ならせたりしても良い。例えば、ベットボタンとして機能するときには常に点灯させ、サブ入力ボタンとして機能するときには点滅させたり、ベットボタンとして機能するときには赤色で点灯させ、サブ入力ボタンとして機能するときには緑色で点灯させたりしてもよい。なお、ベットボタンとサブ入力ボタンを兼用することに限られず、停止ボタン（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）がサブ入力ボタンの機能も兼用する構成等としてもよい。

#### 【 0 3 8 3 】

10

20

30

40

50

ボタン画像の大きさについては、例えば、サブ入力ボタン S B と同じ大きさとしても良いし、サブ入力ボタン S B よりも小さいものであってもよい。また、ボタン操作文字表示は、ボタン画像表示とあわせてサブ入力ボタン S B を操作すべきことを認識可能であればよく、図 6 3 で示す「ボタンを押せ！」のうち、「ボタンを」の文字がなく、「押せ！」の文字および記号のみであってもよい。また、ボタン画像の表示と合わせて手指を模した画像を表示して、ボタンを操作することを遊技者に認識させるようにしてもよい。

【 0 3 8 4 】

< ボタン操作促進演出の終了タイミング >

図 6 3 において、遊技者がサブ入力ボタン S B を操作するとすぐにボタン操作促進演出（サブ入力ボタン発光、ボタン画像表示、ボタン操作文字表示）は終了され、1 ゲームストーリー演出の結果表示が行われている。

10

【 0 3 8 5 】

ボタン操作促進演出（例えば、サブ入力ボタン S B を模したボタン画像表示）は、サブ入力ボタン S B の操作を促す表示であり、遊技者はその後の演出に興味を抱いているため、サブ入力ボタン S B を操作した後はできるだけ早くボタン操作促進演出を終了させることにより、その後の演出を目立たせることができる。

【 0 3 8 6 】

後述する押し順正解時のナビ画像の消去時（図 6 7 参照）等のように、遊技者によりボタン操作（停止ボタン D 4 0）が行われた場合にエフェクト等が発生し、すぐにナビ画像が消去されない場合がある。このような場合と比較すると、サブ入力ボタン S B の操作を促すボタン画像表示の消去時間は押し順正解時のナビ画像の消去時間よりも短いといえる。

20

【 0 3 8 7 】

また、押し順不正解時には、エフェクト等が発生せず、すぐにナビ画像が消去される構成としてもよいし、押し順正解時と同様に、エフェクト等が発生してすぐにナビ画像が消去されない構成としてもよい。言い換えると、ボタン画像表示の消去時間と押し順不正解時のナビ画像の消去時間とが同じ（略同じ）である構成とすることも可能であるし、ボタン画像表示の消去時間を押し順不正解時のナビ画像の消去時間よりも短い構成とすることもできる。

【 0 3 8 8 】

演出表示装置 S 4 0 に表示されている画像は、ベットボタン D 2 2 0 やスタートレバー D 5 0 等の操作部材が操作されて次ゲームが開始されることにより消去されるよう構成されているため、これらの操作部材が操作されるとすぐに消去される。つまり、サブ入力ボタン S B が操作されてボタン画像表示が消去される際の消去時間と操作部材が操作されて表示されている画像が消去される消去時間とは同じ（略同じ）であるといえる。

30

【 0 3 8 9 】

なお、サブ入力ボタン S B が操作されてボタン画像表示が消去される際の消去時間と操作部材が操作されて表示されている画像が消去される消去時間とが略同じとは、例えば、主制御基板 M のタイマ割込み時処理の 1 または数周期分（例えば 1 周期分）のずれを含む。具体的には、サブ入力ボタン S B が操作された場合には、副制御基板 S がサブ入力ボタン S B の操作があったことを判断してボタン画像を消去するため短時間で処理が可能である一方、ベットボタン D 2 2 0 やスタートレバー D 5 0 が操作された場合には、主制御基板 M がベットボタン D 2 2 0 やスタートレバー D 5 0 の操作があったことを判断し、その旨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、コマンドを受信した後にボタン画像を消去するため、ボタン画像を消去するまでに若干時間が必要である。サブ入力ボタン S B が操作されてボタン画像表示が消去される際の消去時間と操作部材が操作されて表示されている画像が消去される消去時間とが略同じには、これらの処理の違いによる差分を含む。

40

【 0 3 9 0 】

ここで、抽選（役抽選、A T 抽選等）結果が当たりであった場合には、サブ入力ボタン S

50

Bが操作されると、すぐにボタン演出画像を消去する一方、抽選（役抽選、AT抽選等）結果がハズレ等の場合には、サブ入力ボタンSBが操作されると、例えば、「敗北!？」等の文字が演出表示装置S40に表示されるとともに、ボタン画像がエフェクトを伴って消去されることがある。後者の場合、ボタン画像がエフェクトとともに消去するため、前者の場合よりもボタン画像表示の表示時間が長くなることもある。後者の場合におけるボタン画像表示の消去時間は、押し順正解時のナビ画像の消去時間よりも短く、押し順不正解時のナビ画像の消去時間と同じ（略同じ）になるように構成することもできる。また、後者の場合におけるボタン画像表示の消去時間を、押し順不正解時のナビ画像の消去時間よりも長くなるように構成することもできる。このように構成することで、サブ入力ボタンSBを操作したことにより示される結果としてハズレを示す表示がされていることを遊技者に理解させることが可能となる。

10

【0391】

< ボタン操作を促進させるためのボタン操作促進演出の態様 >

次に、図64は、図63を用いて説明したボタン操作促進演出によるサブ入力ボタンSBの操作を促進させるための別の態様を示す図である。

【0392】

第3停止操作が行われるまでは図63と同様であるため省略する。

【0393】

第3停止操作（ここでは、右停止ボタンD43の操作）が行われると、ボタン操作促進演出が行われる。ここでは、サブ入力ボタン発光として、サブ入力ボタンSBに設けられたLEDの発光態様が点灯態様となっている、ボタン画像表示として、サブ入力ボタンSBを模した画像が上方へ上がっている画像（非押下時ボタン画像）が表示されている、ボタン操作文字表示として、「ボタンを押せ!」の文字表示が行われている。

20

【0394】

次に、遊技者がサブ入力ボタンSBを操作しなかった場合、ボタン画像表示は、サブ入力ボタンSBを模した画像が下方へ下がっている画像（押下時ボタン画像）が表示される。このように、ボタン画像表示は、遊技者によりサブ入力ボタンSBの操作が行われるまで、サブ入力ボタンSBを模した画像が上方へ上がっている画像（非押下時ボタン画像）の表示とサブ入力ボタンSBを模した画像が下方へ下がっている画像（非押下時ボタン画像）の表示とが交互に表示される。つまり、サブ入力ボタンSBの押下動作（押下態様）を模した表示が繰り返し表示される。

30

【0395】

なお、サブ入力ボタンSBが操作されるまで、サブ入力ボタン発光は点灯態様が継続され、ボタン操作文字表示は「ボタンを押せ!」の文字表示が継続して表示されている。

【0396】

なお、サブ入力ボタンSBでは、ボタン画像表示と同様の上下する操作を示唆する態様が実行されることはない。言い換えると、サブ入力ボタンSBは、上下に繰り返し可動することによって操作を示唆することはない。ただし、サブ入力ボタンSBの振動演出により、ソレノイドの駆動による振動は実行可能に構成されていてもよい。この場合、ボタン画像表示による押下動作を繰り返し表示しているときであって、まだサブ入力ボタンSBが操作されていない場合は、サブ入力ボタンSBは振動していないが、ボタン画像表示による押下動作を繰り返し表示しているときであって、サブ入力ボタンSBが操作された場合は、サブ入力ボタンSBが一定時間に亘って上下に振動するように動作する態様となる。

40

【0397】

ボタン画像表示による押下動作を繰り返し表示することで、演出表示装置S40の表示領域を大きく使用しなくとも、遊技者に対してサブ入力ボタンSBの操作を明確に促すことができる。また、演出表示装置S40の表示領域を大きく使用しなくても済むので、「ボタンを押せ!」の文字表示といったボタン画像表示とは別の他の演出表示に、サブ入力ボタンSBの押下動作を模した表示が被ることを防止することができ、サブ入力ボタンS

50

Bの押下動作を模した表示が、他の演出表示の妨げとなるのを防止することができる。

【0398】

<背景画像の視認性>

次に、図65は、図63を用いて説明したボタン操作促進演出が行われるときの演出表示装置S40に表示される画像の視認性を示す別の図である。

【0399】

図63では、ボタン操作促進演出が行われるとき、演出表示装置S40に表示されるボタン画像表示およびボタン操作文字表示は、背景画像の「ぼん！」の画像よりも前面側に表示されるため、ボタン画像表示およびボタン操作文字表示の視認性は、背景画像の「ぼん！」の画像の視認性よりも高くなっているが、ボタン画像表示およびボタン操作文字表示の明るさと背景画像の明るさはほぼ同じであるが、それぞれが単に予め設定された明るさで表示されているに過ぎない。

10

【0400】

ボタン画像表示およびボタン操作文字表示の視認性をより高くするために、演出表示装置S40にボタン画像表示およびボタン操作文字表示を行うときには、背景画像を暗くして背景画像の視認性を低下させ、ボタン画像表示とボタン操作文字表示の視認性が高くなるよう構成してもよい。

【0401】

例えば、背景画像を暗くする手法としては、半透明のテクスチャを背景画像の「ぼん！」の画像より手前側且つボタン画像表示およびボタン操作文字表示より後ろ側に表示する手法が挙げられる。なお、不透明な黒色のテクスチャにより背景画像を認識不可能としてもよい（背景のブラックアウト）。

20

【0402】

また、背景を白くする（背景のホワイトアウト）ことにより、背景画像を認識不可能としてボタン画像表示とボタン操作文字表示の視認性が高くなるよう構成してもよい。

【0403】

この構成により、演出表示装置S40において遊技者に対してサブ入力ボタンSBを操作すべきことを明確に報知することができる。

【0404】

なお、サブ入力ボタン発光は、図63と同様に点滅態様としてもよいし、点灯態様としてもよい。

30

【0405】

（背景画像の視認性とゲーム進行状況表示）

図66は、ゲーム進行状況表示が行われる場合を示す図である。

【0406】

ゲーム進行状況表示とは、UI（ユーザインタフェース）表示と称することもあり、ボーナスやATにおける払出数を表示する獲得枚数表示、ボーナスゲーム数、ATゲーム数、遊技に用いるポイント数、通常遊技状態ゲーム数、ミニキャラ表示等が含まれる。

【0407】

第1停止操作乃至第3停止操作を示す図からわかる通り、ゲーム進行状況表示（ここでは、獲得枚数表示とATのゲーム数が表示されている）は、演出表示装置S40において背景画像よりも前面側のレイヤーに表示されているため、ゲーム進行状況表示は背景画像より視認性が高くなるよう構成されている。つまり、ゲーム進行状況表示と背景画像とが重複して表示される場合、遊技者がゲーム進行状況表示を視認可能なように表示される。

40

【0408】

さらに、第3停止操作後であって、ボタン操作促進演出（ボタン画像表示およびボタン操作文字表示）が行われ且つ背景画像の視認性を低下させている（半透明のテクスチャを表示している）場合であっても、ゲーム進行状況表示の視認性は低下することなく表示される。つまり、ゲーム進行状況表示は最前面のレイヤーに表示される。なお、ゲーム進行状況表示については、少なくとも、ボタン画像表示およびボタン操作表示よりも前面側の

50

レイヤーに表示されていれば良く、どのレイヤーに表示されるのかについては特に限定されないことは言うまでもない。

【0409】

これは、言い換えると、ボタン画像表示およびボタン操作文字表示は、演出表示装置 S 4 0 に表示される画像の一部の画像（例えば、背景画像）よりも視認性が高い一方、演出表示装置 S 4 0 に表示される他の一部の画像（例えば、ゲーム進行状況表示）よりも視認性が低くなるよう構成されている。

【0410】

このように、ボタン画像表示およびボタン操作文字表示は、遊技者に対してなるべく視認可能となるよう表示され、遊技者にサブ入力ボタン S B の操作を促すために優先して表示されるべきである。しかし、ゲームの進行状況を示す表示（ゲーム進行状況表示）は、遊技者の利益に関するものであるため、ボタン画像表示およびボタン操作文字表示よりもさらに優先して表示される。

10

【0411】

< 表示画像の消去タイミング >

図 6 7 は、演出表示装置 S 4 0 に表示される画像の消去時間を示す図である。なお、図 6 7 の一部については既に説明しているため適宜説明を省略する。

【0412】

図 6 7 ( A ) は、ボタン操作促進演出が行われた後、遊技者がサブ入力ボタン S B を操作した場合を示す図である。遊技者がサブ入力ボタン S B を操作すると、サブ入力ボタン S B の操作前に演出表示装置 S 4 0 に表示されていた画像である、ボタン画像表示、ボタン操作文字表示、獲得枚数表示、A T ゲーム数、背景画像、不透明のテクスチャ等がすぐに消去される。なお、これには限定されず、ボタン操作促進演出が実行された後にサブ入力ボタン S B を操作すると、U I ( ユーザインタフェース ) 表示は消去されないよう構成してもよい。

20

【0413】

サブ入力ボタン S B の操作前に演出表示装置 S 4 0 に表示されていた画像が消去されると、すぐに抽選結果（当否抽選結果、A T 抽選結果等）を示す画像が表示される。

【0414】

図 6 7 ( B ) は、ボタン操作促進演出が行われた後、遊技者がスタートレバー D 5 0 を操作した場合を示す図である。遊技者がスタートレバー D 5 0 を操作し次ゲームが開始されると、スタートレバー D 5 0 の操作前に演出表示装置 S 4 0 に表示されていた画像である、ボタン画像表示、ボタン操作文字表示、獲得枚数表示、A T ゲーム数、背景画像、不透明のテクスチャ等がすぐに消去される。

30

【0415】

スタートレバー D 5 0 の操作前に演出表示装置 S 4 0 に表示されていた画像が消去されると、すぐに抽選結果（当否抽選結果、A T 抽選結果等）を示す画像が表示される。

【0416】

図 6 7 ( C ) は、押し順ナビが表示され、対応する停止ボタンが操作された場合を示す図である。ここでは、まず、スタートレバー D 5 0 が操作されたことによりゲームが開始され、演出表示装置 S 4 0 に押し順ナビが表示されている。

40

【0417】

演出表示装置 S 4 0 に押し順ナビが左から順に「1」、「2」、「3」と表示されており、左リール M 5 1 中リール M 5 2 右リール M 5 3 の順に停止ボタン 4 0 ( 左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 2 ) を操作すべきこと示している。なお、「1」、「2」、「3」の表示をナビ画像と称することがあり、「1」、「2」、「3」の数字が表示されている領域のみをナビ画像と称してもよいし、「1」の数字と周囲のアイコン画像（同図においては円形の画像）とを総称してナビ画像と称してもよい。なお、次に停止させるべきリールである左リール M 5 1 に対応した「1」のナビ画像は、「2」や「3」のナビ画像よりも表示領域が大きくなっている。

50

## 【 0 4 1 8 】

次に、遊技者が左停止ボタン D 4 1 を操作した場合、押し順ナビの「 1 」の周囲に押し順正解時のエフェクトが発生している。

## 【 0 4 1 9 】

次に、押し順ナビの「 1 」と押し順正解時のエフェクトは、時間経過とともに小さくなり、さらに色が薄くなっている。しばらくすると、「 1 」とエフェクトの表示は完全に消去され（フェードアウトして）、押し順ナビの「 2 」と「 3 」の表示が残った状態となっている。

## 【 0 4 2 0 】

「 1 」とエフェクトの表示が完全に消去されると、次に中停止ボタン D 4 2 を操作すべきであることを示唆するために、「 2 」の表示が大きく表示されている。

10

## 【 0 4 2 1 】

このように、押し順正解時には、ナビ画像がすぐに消去されずフェードアウトする。押し順不正解時には、ナビ画像がすぐに消去される構成としてもよいし、押し順正解時よりも短い時間でフェードアウトして消去される構成としてもよい。なお、ナビ画像がすぐに消去される場合の停止操作後からナビ画像がすべて消去されるまでの時間よりも、ナビ画像がフェードアウトする場合の停止操作後からナビ画像がすべて消去されるまでの時間の方が長時間となっている。

## 【 0 4 2 2 】

< サブ入力ボタン S B の操作タイミングによって表示される内容の違い >

20

図 6 8 は、サブ入力ボタン S B の操作タイミングによって演出表示装置 S 4 0 に表示される内容が異なることを示す図である。なお、サブ入力ボタン S B の操作タイミングが異なるとは、例えば、遊技状況が異なる（ 1 のゲーム中と 1 のゲーム中ではない場合）、所定の契機からの経過時間（第 3 停止ボタンの操作からの経過時間）が異なる等である。

## 【 0 4 2 3 】

図 6 8 ( A ) は、スタートレバー D 5 0 を操作した後、 1 のゲーム内においてサブ入力ボタン S B の操作タイミング（「 ボタンを押せ！ 」と演出表示装置 S 4 0 に表示されている状況）でサブ入力ボタン S B が操作された場合の演出表示装置 S 4 0 の表示内容を示す図である。なお、図 6 8 ( A ) では、全ての停止ボタンが操作された後にボタン画像が表示されているが、これに限られず、全ての停止ボタンが操作される前（スタートレバー D 5 0 が操作された後、第 1 停止操作の後、第 2 停止操作の後等）にボタン画像を表示してもよい。

30

## 【 0 4 2 4 】

スタートレバー D 5 0 の操作により 1 のゲームが開始され、演出表示装置 S 4 0 に「 じゃんけん に勝て！！ 」の画像が表示されている。

## 【 0 4 2 5 】

次に、第 1 停止操作乃至第 3 停止操作が行われ、ボタン操作促進演出として、ボタン画像表示およびボタン操作文字表示が行われている。ここで、第 3 停止操作が行われた後にボタン操作促進演出が実行されている間は、 1 のゲーム中（ 1 のゲーム内）として記載している。

40

## 【 0 4 2 6 】

次に、サブ入力ボタン S B が操作され、抽選結果（例えば、当否抽選結果、 A T 抽選結果等）を示す表示が行われている。

## 【 0 4 2 7 】

図 6 8 ( B ) は、第 3 停止操作が行われ、 1 のゲームが終了した場合においてサブ入力ボタン S B が操作された場合の演出表示装置 S 4 0 の表示内容を示す図である。ここで、 1 のゲームが終了した場合とは、全ての停止ボタンが操作され、払出処理等の遊技終了処理を実行した後として記載している。 1 のゲームが終了した時点では当該 1 のゲームで実行された演出（ボタン操作促進演出を除く）が表示されていても差し支えない。

## 【 0 4 2 8 】

50

1のゲームが終了しており、演出表示装置S40には通常遊技状態の背景が表示されている。このとき、演出表示装置S40の左下に「ボタン操作でメニュー画面が表示されます。」の文字が表示されているが、ボタン画像は表示されていない。次に、サブ入力ボタンSBが操作されたことにより、メニュー画面が表示されている。

【0429】

なお、ボタン操作でメニュー画面が表示されることを示す際にボタン画像を用いても良いが、この場合、図68(A)のように1のゲーム中にサブ入力ボタンSBの操作が有効であることを示すボタン画像表示と比較して同程度か小さいボタン画像を表示するのが好ましい。また、上述したように、演出表示装置S40の画面中央に表示しない(当り報知などの重要な情報ではない、あるいは遊技の進行に係る情報ではないため)方が好ましい。

10

【0430】

このように、サブ入力ボタンSBは、操作タイミングに応じて異なる内容(意味合いが異なる画像)を表示可能である機能を有している。つまりここでは、1のゲームの実行中にサブ入力ボタンSBが操作されると、抽選結果(例えば、当否抽選結果、AT抽選結果等)を示す画像が表示され、1のゲームが実行されていないときにサブ入力ボタンSBが操作されると、遊技機の演出のカスタマイズ等をするためのメニュー画面が表示されている。

【0431】

このように構成することで、操作タイミングや機能ごとに異なるサブ入力ボタンを設ける必要がないため、コストを低下させることができる。

20

【0432】

次に、図69は、サブ入力ボタンSBの代わりにベットボタンD220を用いる場合を示す図である。

【0433】

図69(A)では、図69(A)のサブ入力ボタンSBに代わり、ベットボタンD220を用いている。

【0434】

具体的には、ボタン操作促進演出として、演出表示装置S40にボタン画像表示およびボタン操作文字表示が行われているが、このとき、ボタン画像表示は、ベットボタンD220を模したボタン画像が表示されている。

30

【0435】

次に、ベットボタンD220が操作されたことにより、抽選結果(例えば、当否抽選結果、AT抽選結果等)を示す表示が行われている。

【0436】

図69(B)では、図68(B)のサブ入力ボタンSBに代わり、ベットボタンD220を用いている。

【0437】

ここでは、1のゲームが終了しており、演出表示装置S40には通常遊技状態の背景が表示されている。このとき、演出表示装置S40の左下に「ボタン操作でメニュー画面が表示されます。」の文字が表示されているが、ボタン画像は表示されていない。次に、ベットボタンD220が操作されたことにより、メニュー画面が表示されている。

40

【0438】

このように、ベットボタンD220が、操作されるタイミングに応じて異なる内容を表示可能である機能を有していてもよい。

【0439】

なお、サブ入力ボタンSBおよびベットボタンD220は、図68および図69で説明したタイミング以外において使用可能であってもよい。例えば、所謂「隠しコマンド」として、ボタン操作促進演出が行われていないときにサブ入力ボタンSBやベットボタンD220を操作することにより、抽選結果を示唆するランプパターンが実行されてもよい。

50

なお、サブ入力ボタン S B を操作することによってメニュー画面を表示可能に構成した場合において、隠しコマンドとしてサブ入力ボタン S B の操作を有効にする場合には、サブ入力ボタン S B を操作してもメニュー画面が表示されない期間（サブ入力ボタンの操作によってメニュー画面への遷移が無効な期間）にて、隠しコマンドとしてサブ入力ボタン S B の操作を有効にするよう構成してもよい。

【 0 4 4 0 】

上述したように、1 のゲームが終了しており、演出表示装置 S 4 0 には通常遊技状態の背景が表示されているときにベットボタン D 2 2 0 が操作されるとメニュー画面が表示される構成であるが、ベットボタン D 2 2 0 が操作されるとメニュー画面が表示されるのは、クレジット数が 0 である場合が好ましい。理由としては、クレジット数が 1 以上であり、1 のゲーム中ではないときにベットボタン D 2 2 0 が操作された場合には、ベットボタンとして機能させるべきであるため、メニュー画面を表示するのは適切ではないためである。また、ベットボタン D 2 2 0 が操作されるとメニュー画面が表示されるのは、クレジット数が遊技状態毎に設定される規定数未満である場合であってもよい。この場合は、3 枚ベットでのみ遊技が可能な遊技状態ではクレジット数が 3 未満の場合にベットボタン D 2 2 0 が操作されるとメニュー画面が表示され、2 枚ベットでのみ遊技が可能な遊技状態ではクレジット数が 2 未満の場合にベットボタン D 2 2 0 が操作されるとメニュー画面が表示されるようになる。また、自動ベットされている状態や、すでに規定数のベットがされている状態でベットボタン D 2 2 0 が操作されるとメニュー画面が表示されるよう構成していてもよい。この場合は、ベットされている状態であるため、ベットボタン D 2 2 0 が操作されない時間が所定時間経過してもデモ画面に移行せず、ベットボタン D 2 2 0 が操作されてからメニュー画面を表示した後所定時間経過してもデモ画面に移行しないことが考えられる。

10

20

【 0 4 4 1 】

なお、メニュー画面を表示する際にサブ入力ボタン S B またはベットボタン D 2 2 0 が操作された場合、操作されたことを示す操作音を出力するようにしてもよいし、メニュー画面を表示する際には操作音を出力しないようにしてもよい。

【 0 4 4 2 】

< サブ入力ボタン S B の L E D の発光態様の違い >

図 7 0 は、サブ入力ボタン S B を操作可能なタイミング（サブ入力ボタン S B の操作が有効な状況）によってサブ入力ボタン S B の L E D の発光態様が異なることを示す図である。

30

【 0 4 4 3 】

図 7 0 ( A ) は、スタートレバー D 5 0 を操作した後、1 のゲーム内においてサブ入力ボタン S B を操作可能である場合のボタン操作促進演出を示す図である。

【 0 4 4 4 】

まず、スタートレバー D 5 0 の操作により 1 のゲームが開始され、演出表示装置 S 4 0 に「じゃんけんに勝て！！」の画像が表示されている。

【 0 4 4 5 】

次に、第 1 停止操作乃至第 3 停止操作が行われ、ボタン操作促進演出として、ボタン画像表示、ボタン操作文字表示およびサブ入力ボタン発光が行われている。

40

【 0 4 4 6 】

ボタン操作促進演出は、遊技者がサブ入力ボタン S B の操作を行うまで実行され続ける。詳細には、ボタン画像表示およびボタン操作文字表示は表示され続け、サブ入力ボタン発光は、全点灯で継続する。

【 0 4 4 7 】

このように、1 のゲーム内においてサブ入力ボタン S B を操作可能である場合には、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタン S B の L E D が、全点灯で発光される。

【 0 4 4 8 】

図 7 0 ( B ) は、第 3 停止操作が行われ、1 のゲームが終了した場合においてサブ入力

50

ボタン S B を操作可能である場合のボタン操作促進演出を示す図である。

【 0 4 4 9 】

1 のゲームが終了しており、演出表示装置 S 4 0 には通常遊技状態の背景が表示されている。サブ入力ボタン S B が操作可能である場合、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタン S B の L E D が 1 のゲーム内においてサブ入力ボタン S B を操作可能である場合とは異なる発光態様（所定の発光パターン）で発光される。ここではまず、サブ入力ボタン S B の L E D の左半分が点灯している。なお、図 6 8 ( B ) と同様に、演出表示装置 S 4 0 の左下に「ボタン操作でメニュー画面が表示されます。」の文字が表示されているが、ボタン画像は表示されていない。

【 0 4 5 0 】

次に、遊技者によりサブ入力ボタン S B が未だ操作されていないため、ボタン操作促進演出は継続され、サブ入力ボタン S B の L E D の右半分が点灯している。

【 0 4 5 1 】

このように、1 のゲームの終了後にサブ入力ボタン S B を操作可能である場合には、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタン S B の L E D が、左半分と右半分とが交互に点灯される点滅態様で発光される。

【 0 4 5 2 】

なお、他の発光態様の違いとしては、発光色が異なる、点滅（明滅）の速度が異なる、輝度が異なる等が挙げられる。

【 0 4 5 3 】

このように、サブ入力ボタン S B の L E D は、操作可能な状況に応じて異なる発光パターンで発光されることがあり得る。これにより、サブ入力ボタン S B を操作することによりどのような機能を実行することが可能であるのかを遊技者が認識し易くすることができる。また、全点灯は点滅態様よりもサブ入力ボタン S B の L E D が発光していることを認識し易いため、遊技者は、全点灯はサブ入力ボタン S B を操作すべき状況であると、点滅態様はサブ入力ボタン S B を操作してもよい状況であると、直感的に区別することができる。

【 0 4 5 4 】

なお、全点灯と点滅態様が示す機能が上記の説明とは反対であってもよい。つまり、全点灯は、サブ入力ボタン S B を操作してもよい状況であることを示し、点滅態様は、サブ入力ボタン S B を操作すべき状況であることを示してもよい。

【 0 4 5 5 】

< サブ入力ボタンが 2 個ある場合のボタン操作促進演出の違い >

図 7 1 は、サブ入力ボタン S B とサブ入力ボタン S B 3 とを備える場合における、ボタン操作促進演出の実行態様と実行タイミングの違いを示す図である。なお、図 7 1 では、図の簡略化のため、サブ入力ボタン S B 3 がスタートレバー D 5 0 および停止ボタン D 4 2 と同じ部材に取り付けられているように模式的に示しているが、実際には、サブ入力ボタン S B 3 は、下パネル D 1 4 0 等に取り付けられているのが好ましい。また、下パネル D 1 4 0 および下パネル D 1 4 0 を支持する支持体等の構造体を含む下パネルユニットを押下可能に構成することで、下パネルユニットをサブ入力ボタン S B 3 とするようによい。

【 0 4 5 6 】

図 7 1 ( A ) は、スタートレバー D 5 0 を操作した後に、1 のゲーム内においてサブ入力ボタン S B が操作可能となった場合に演出表示装置 S 4 0 に表示される表示内容を示す図である。

【 0 4 5 7 】

遊技者により第 3 停止操作（ここでは、右停止ボタン D 4 3 ）が行われると、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタン S B を模したボタン画像を表示するボタン画像表示と「ボタンを押せ！」の文字を表示するボタン操作文字表示が行われている。

【 0 4 5 8 】

10

20

30

40

50

次に、遊技者によりサブ入力ボタン S B が操作されたことにより、抽選結果を示す結果表示が行われている。

【 0 4 5 9 】

図 7 1 ( B ) は、スタートレバー D 5 0 を操作した後に、1 のゲーム内においてサブ入力ボタン S B 3 が操作可能となった場合に演出表示装置 S 4 0 に表示される表示内容を示す図である。

【 0 4 6 0 】

遊技者により第 3 停止操作（ここでは、右停止ボタン D 4 3）が行われると、ボタン操作促進演出として、サブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像が行われている。このとき、第 3 停止操作が行われてからボタン操作促進演出であるサブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像が表示されるタイミングは、図 7 1 ( A ) にて示した第 3 停止操作が行われてからサブ入力ボタン S B を模したボタン画像が表示されるタイミングよりも遅いタイミングで表示される。なお、図 7 1 において、図 7 1 ( A ) および ( B ) の各図は、左から順に時系列順に記載されているとともに、各図の左右方向の間隔は時間間隔を示している。したがって、図 7 1 ( A ) の左から 3 番目の図と、図 7 1 ( B ) の左から 3 番目の図とでは、後者の方が右にずれて位置するように記載することで、上記表示タイミングが遅延していることを示している。また、図 7 1 ( A ) の一番左の図と、図 7 1 ( B ) の一番左の図とでは、左右方向でみて同じ位置に位置しており、上記表示タイミングが同時であることを示している。これについては、他の図も同様である。他の表示タイミングとして、例えば、図 7 1 ( A ) の左から 3 番目の図と図 7 1 ( B ) の左から 3 番目の図では、演出表示装置 S 4 0 にボタン画像が表示されるタイミングが異なっている。前者は、第 3 停止ボタンの操作から第 1 時間が経過したときにボタン画像（サブ入力ボタン S B を模した画像）およびボタン操作文字表示が表示されているが、後者は、第 3 停止ボタンの操作から第 2 時間が経過したときにボタン画像（サブ入力ボタン S B 3 を模した画像）が表示されている。言い換えると、前者では、第 3 停止ボタンの操作から第 1 時間が経過したときに演出ボタン（サブ入力ボタン S B）の操作の有効期間が開始するが、後者では、第 3 停止ボタンの操作から第 2 時間が経過したときに演出ボタン（サブ入力ボタン S B 3）の操作の有効期間が開始する。なお、第 1 時間は第 2 時間よりも短い時間である。

【 0 4 6 1 】

サブ入力ボタン S B 3 の操作が有効となる場合には、第 1 時間と第 2 時間との差の時間を利用して、筐体の引き画像（全面表示）からボタン配置箇所を拡大するような表示を行ったり、筐体のランプを用いて、演出表示装置 S 4 0 からサブ入力ボタン S B 3 の位置までに配置されるランプを順番に光らせて遊技者の視線を誘導するようにすることで、サブ入力ボタン S B 3 の操作が有効になるため、サブ入力ボタン S B 3 を操作すべきことを認識し易くする構成としてもよい。

【 0 4 6 2 】

サブ入力ボタン S B 3 が操作可能となる場合には、ボタン操作文字表示が行われず、ボタン画像が演出表示装置 S 4 0 の略中央に表示されるよう構成してもよい。ここでは、サブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像が、サブ入力ボタン S B を模したボタン画像が表示されるときよりも大きく演出表示装置 S 4 0 の略中央に表示されている。また、サブ入力ボタン S B 3 の操作が有効となるとき（図 7 1 ( B ) のとき）は、サブ入力ボタン S B の操作が有効となるとき（図 7 1 ( A ) のとき）には発生しない音声出力される構成としてもよい。例えば、サブ入力ボタン S B の操作が有効となるときには、演出表示装置 S 4 0 に表示される文字が音声により出力される（ここでは「ボタンを押せ」）が、サブ入力ボタン S B 3 の操作が有効となるときには、サブ入力ボタン S B の操作が有効となるときとは異なる「押すんだ」との音声出力される構成としてもよい。

【 0 4 6 3 】

次に、遊技者によりサブ入力ボタン S B 3 が操作されたことにより、抽選結果を示す結果表示が行われている。

【 0 4 6 4 】

10

20

30

40

50

なお、図 7 1 ( A ) のように、1 のゲーム内においてサブ入力ボタン S B が操作可能となる場合は、図 7 1 ( B ) のように、1 のゲーム内においてサブ入力ボタン S B 3 が操作可能となる場合よりも当選期待度（当り期待度、A T 当選期待度）が比較的低くなっている（相対的に低くなっている、当選期待度の平均値が低くなっている）。

【 0 4 6 5 】

このように、比較的当り期待度が高いサブ入力ボタン S B 3 の操作が可能となる場合にサブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像が表示されるタイミングと、比較的当選期待度が低いサブ入力ボタン S B の操作が可能となる場合にサブ入力ボタン S B を模したボタン画像が表示されるタイミングとが、異なるタイミングで表示されるよう構成すること、換言すれば、第 3 停止操作が行われてからサブ入力ボタン S B を模したボタン画像が表示されるまでの時間 A と第 3 停止操作が行われてからサブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像が表示されるまでの時間 B とを異ならせるよう（時間 A < 時間 B としたり、時間 A > 時間 B としたりする）構成することで、遊技者がボタン画像の表示タイミングに期待感を持つようになる。

10

【 0 4 6 6 】

なお、サブ入力ボタン S B が操作されて結果表示が行われるまでの時間とサブ入力ボタン S B 3 が操作されて結果表示が行われるまでの時間は同じであってもよいし、異なってもよい。

【 0 4 6 7 】

< サブ入力ボタン S B とボタン画像の表示位置 / サブ入力ボタン S B 3 とボタン画像の表示位置 >

20

なお、図 7 1 ( B ) に示したように、サブ入力ボタン S B 3 が操作可能となる場合に、演出表示装置 S 4 0 にサブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像が大きく表示される構成であってもよいが、この態様には限定されない。

【 0 4 6 8 】

図 7 2 は、サブ入力ボタン S B とサブ入力ボタン S B 3 とを備える構成において、それぞれのボタンが操作可能である場合に表示されるボタン画像表示の表示態様の別の例を示す図である。

【 0 4 6 9 】

図 7 2 ( A ) は、サブ入力ボタン S B が操作可能である場合であり、図 7 1 ( A ) と同様であるため、説明は省略する。

30

【 0 4 7 0 】

図 7 2 ( B ) は、サブ入力ボタン S B 3 が操作可能となる場合であるが、図 7 1 ( B ) とは、ボタン画像表示であるサブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像の表示態様および表示位置が異なっている。

【 0 4 7 1 】

具体的には、図 7 2 ( B ) では、サブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像が、図 7 1 ( B ) にて説明したサブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像よりも小さくなっている。また、図 7 1 ( B ) では、サブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像が演出表示装置 S 4 0 の略中央に表示されていたが、図 7 2 ( B ) では、サブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像が演出表示装置 S 4 0 の右下に表示されている。

40

【 0 4 7 2 】

このように、サブ入力ボタン S B 3 が遊技機本体の中央から右寄りに設けられている場合には、演出表示装置 S 4 0 に表示するボタン画像表示（サブ入力ボタン S B 3 を模したボタン画像）も中央よりも右寄りに表示されるよう構成してもよい。

【 0 4 7 3 】

なお、サブ入力ボタン S B が中央に設けられていない場合も想定される。サブ入力ボタン S B が中央より右側に設けられている場合には、演出表示装置 S 4 0 に表示するボタン画像表示（サブ入力ボタン S B を模したボタン画像）も中央よりも右寄りに表示される構成としてもよく、サブ入力ボタン S B が中央より左側に設けられている場合には、演出表

50

示装置 S 4 0 に表示するボタン画像表示（サブ入力ボタン S B を模したボタン画像）も中央よりも左寄りに表示される構成としてもよい。

【 0 4 7 4 】

このように、ボタン画像の表示位置と操作すべきサブ入力ボタンの位置を対応させることで、遊技者は、サブ入力ボタン S B を操作すべき状況であるのか、それともサブ入力ボタン S B 3 を操作すべき状況であるのかを直感的に把握することができる。

【 0 4 7 5 】

< < 継続画像の表示態様 > >

次に、継続画面の表示態様について説明する。なお、ここで説明する継続画面の表示態様は、後述する他の実施形態に適宜適用することが可能である。

【 0 4 7 6 】

ここでは、複数ゲームに亘って継続される連続演出において、連続演出が次ゲームに継続されることを示すまたは継続する可能性を示す表示（以下、「継続画像」と称する）の表示態様について説明する。

【 0 4 7 7 】

< 継続画像の表示方法 >

図 7 3 は、継続画像の方法の一例を示す図である。まず、遊技者がスタートレバー D 5 0 を操作すると、抽選結果を報知するための連続演出が開始される。ここでは、「サメを撃退せよ！」の文字が演出表示装置 S 4 0 に表示され、連続演出が開始されている。

【 0 4 7 8 】

次に、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が行われる。ここでは、第 1 停止操作として、左停止ボタン D 4 1 が操作され、サメが右から左へ泳いでいる演出表示が行われている。

【 0 4 7 9 】

次に、第 2 停止操作が行われると、第 2 停止操作に対応する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 4 2 が操作され、サメが左から右へ泳いでいる演出表示が行われている。

【 0 4 8 0 】

次に、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 4 3 が操作され、サメが泳ぎ続けている演出表示が行われている。

【 0 4 8 1 】

ここで、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 S 4 0 の右下に表示されている。なお、ここでは、演出表示装置 S 4 0 の左下から右下へ薄く表示された「NEXT」の文字が移動するように表示され、右下で視認し易い状態（実体化した状態ともいう）で表示されている。演出表示装置 S 4 0 の左下から右下へ移動するときは、右下に表示されるときよりも文字が薄い、半透明、エフェクトが発生する等により遊技者が継続画像の文字を視認し難い態様となっており、仮表示画像と称することもある。なお、継続画像は演出表示装置 S 4 0 の下部ではなく上部に表示される構成であってもよく、画像表示装置 S 4 0 の一部（一部の領域）に表示されていればよい。

【 0 4 8 2 】

次に、遊技者がスタートレバー D 5 0 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。ここでは、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。

【 0 4 8 3 】

次に、第 1 停止操作が行われると、2 ゲーム目の第 1 停止操作に対応する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 D 4 1 が操作され、ヒトとサメとが遭遇したため、サメが驚いている様子を示す演出表示が行われている。

【 0 4 8 4 】

10

20

30

40

50

次に、第2停止操作が行われると、2ゲーム目の第2停止操作に対応する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D42が操作され、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。

【0485】

次に、第3停止操作が行われると、2ゲーム目の第3停止操作に対応する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D43が操作され、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。このとき、さらに次ゲーム(3ゲーム目)へと継続する場合には、1ゲーム目と同様に、演出表示装置S40の左下から右下へ薄く表示された「NEXT」の文字(仮表示画像)が移動するように表示され、右下で実体化した状態で表示されている。

10

【0486】

次に、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。

【0487】

3ゲーム目は、スタートレバーD50操作時、第1停止操作時、第2停止操作時において、2ゲーム目と同様の進行による演出表示を行い、第3停止操作時に抽選結果を示す表示(以下、連続演出結果表示とも称する)が行われる。

【0488】

ここでは、第3停止操作時に、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している。一方、非当選であった場合には、「失敗!？」の文字等が表示され、非当選であったことを示すこととなる。「撃退!」の文字の表示位置と「失敗!？」の文字等の表示位置とは異なる位置に表示されるのが好ましい。これにより、当選であることを示す表示(「撃退!」)と非当選であることを示す表示(「失敗!？」)とを遊技者が認識し易くすることができる。

20

【0489】

なお、ここでは、3ゲーム目まで継続する例を説明したが、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の操作により通常遊技状態の背景画面に戻ることで抽選結果が非当選であったことを示してもよい。

30

【0490】

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。

【0491】

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。

40

【0492】

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。

【0493】

50

## &lt; 補足 &gt;

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。

## 【0494】

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。

10

## 【0495】

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。

20

## 【0496】

## &lt; 変更例 &gt;

継続画像（「NEXT」）を左下から右下へ移動するように表示する例を説明したが、これに限定されず、演出表示装置S40の右側の画面外から右下に表示されるようにフェードインするように表示してもよい。つまり、左方向へ移動するように表示されてもよい。さらに、演出表示装置S40の下方の画面外から下部中央に表示されるようにフェードインした後、他の場所へ移動するように表示してもよい。この場合、遊技者が主に遊技を進行させる動作の方向とは異なる方向に継続画像が移動されるため、遊技者は継続画像の動きにより継続画像に注目し易くなる。

## 【0497】

30

## &lt; 連続演出中のBGMの第1の終了タイミング &gt;

次に、図74は、連続演出中にデモ画面（デモ演出、デモ表示）/メニュー画面が表示される場合における、連続演出BGMの終了タイミングを示す図である。

## 【0498】

1 ゲーム目の演出表示の進行は、図73と同様であるため省略するが、まず、遊技者がスタートレバーD50を操作すると、連続演出が開始され、連続演出が開始されると連続演出BGMの出力が開始される。

## 【0499】

その後、第1停止操作（ここでは、左停止ボタンD41）、第2停止操作（ここでは、左停止ボタンD42）、第3停止操作（ここでは、左停止ボタンD43）が行われるが、連続演出BGMは継続して出力される。

40

## 【0500】

第3停止操作が行われた後、次ゲームの開始契機となるスタートレバーD50の操作がされない場合、第3停止操作により表示された演出表示の表示が継続され、連続演出BGMの出力も継続される。

## 【0501】

第3停止操作が行われてから所定時間（例えば、60秒）が経過すると、デモ画面が表示される。デモ画面が表示されると、連続演出BGMの出力は停止され、デモ中BGMの出力が開始されるまたはBGMの出力が行われず無音となる。

## 【0502】

50

一方、第3停止操作が行われてから所定時間が経過する前にサブ入力ボタンSB等が操作されると、メニュー画面が表示される。メニュー画面が表示された場合もデモ画面が表示された場合と同様に、連続演出BGMの出力は停止され、メニュー中BGMの出力が開始されるまたはBGMの出力が行われず無音となる。

【0503】

デモ画面またはメニュー画面は、連続演出の演出表示よりも前面側のレイヤーに表示される。つまり、遊技者からはデモ画面またはメニュー画面のみ視認可能であり、連続演出の演出画面は視認不可能であるが、実際には連続演出の演出表示も行われている。

【0504】

なお、デモ画面またはメニュー画面が表示される際に、連続演出の演出表示を消去してもよい。 10

【0505】

デモ画面またはメニュー画面の表示が終了すると、デモ画面またはメニュー画面を表示する前に表示されていた連続演出の演出表示が行われる。ただし、連続演出BGMはこのタイミングでは出力が再開されず、次ゲームの開始となるスタートレバーD50の操作が行われたときに再開される。

【0506】

このように、連続演出中はすぐにBGMを停止させることなく、別の表示画面に切り替わるまでBGMを継続して出力することで、遊技者に、有利な状態が生じる可能性のある連続演出の途中で退席せず、遊技を続けた方がよいことを示唆することができる。 20

【0507】

<連続演出中のBGMの第2の終了タイミング>

次に、図75は、連続演出の結果表示が行われる場合における、連続演出BGMの終了タイミングを示す図である。

【0508】

演出表示の進行については、図73と同様であるため省略する。図74で説明した通り、遊技者がスタートレバーD50を操作すると、連続演出が開始され、連続演出が開始されると連続演出BGMの出力が開始される。

【0509】

その後、連続演出が継続しているため連続演出BGMの出力も継続される。第3ゲーム目の第3停止操作（ここでは、右停止ボタンD43の操作）が行われると、連続演出結果表示（ここでは、「撃退！」の文字表示、キャラクタの勝利ポーズ）が行われる。 30

【0510】

第3停止操作が行われると、連続演出結果表示が行われるとともに連続演出BGMの出力は停止される。つまり、連続演出結果表示が行われる際には、BGMは出力されておらず、SE(sound effect)の出力のみが行われる。

【0511】

補足しておくとして、BGM(background music)とは、主体となるものの背景として流れる音楽のことである。例えば、1のゲームの開始から再生される通常ゲームBGM、ビッグボーナス中に再生されるビッグボーナス中BGM、AT中に再生されるAT中BGM等が含まれる。これらBGMはループ再生される場合が多く、音楽の最後まで再生した後は、再度、最初から再生するものも含まれる。SEとは、効果音ともいい、演出の一環として付け加えられる音、状態を説明するために用いられる音のことである。SEは、短い音のみではなく、ある程度長めの音も含まれる。例えば、大当たり終了を示すSE、連荘終了を示すSE、AT終了を示すSE等がある程度長めの音で構成されていた場合であってもこれらを含むことがある。また、SEにはメロディを含んでもよいが、ループ再生はしないものとなっている。 40

【0512】

なお、連続演出結果表示が行われるとともに抽選結果を示すSEの出力が行われるが、抽選結果が当選のときには、当選であることを示すSE（例えば、賑やか、明るい、派手 50

といった印象のSE)が出力され、抽選結果が非当選のときには、非当選であることを示すSE(例えば、寂しい、暗い、地味といった印象のSE)が出力される。賑やか、明るい、派手といった印象のSEは一般的に、長調のメロディ、はっきりした音、高音が多い、使われている音の数が多い、テンポが速い等といった特徴がある。一方、寂しい、暗い、地味といった印象のSEは一般的に、短調のメロディ、はっきりしていない音、低音が多い、使われている音の数が少ない、テンポが遅い等といった特徴がある。

【0513】

このように、連続演出結果表示が行われるとき(第3ゲーム目の第3停止操作時)に連続演出BGMの出力を停止させることで、ここまでの演出表示(連続演出の途中)とは異なり、連続演出結果表示が表示されることを遊技者は認識し易くなる。

10

【0514】

なお、連続演出結果表示が行われるときにはさらに、遊技機のランプ(例えばLED)によっても抽選結果が認識可能である。例えば、抽選結果が当選のときには、遊技機のランプが虹色発光態様となり、抽選結果が非当選のときには、遊技機のランプが全体的に消灯する等である。つまり、抽選結果が当選のときと抽選結果が非当選のときとを比較すると、抽選結果が当選のときは比較的明るく構成され、抽選結果が非当選のときは比較的暗く構成される。

【0515】

<継続画像の表示位置と連続演出結果表示の表示位置>

同様に図75を用いて、継続画像の表示位置と連続演出結果表示の表示位置について説明する。なお、上述した通り、演出表示の進行については、図73と同様であるため省略する。

20

【0516】

1ゲーム目の第3停止操作時および2ゲーム目の第3停止操作時には、継続画像である「NEXT」が演出表示装置S40の右下に表示されている。

【0517】

一方、3ゲーム目の第3停止操作時には、連続演出結果表示である「撃退!」の文字が演出表示装置S40の左下に表示されている。

【0518】

このように、継続画像の表示位置と連続演出結果表示の表示位置とは異なるよう構成されていてもよい。1ゲーム目と2ゲーム目の「NEXT」のように、異なるゲームであっても同じ意味合いを遊技者に示す表示は同じ位置に表示する方が遊技者は認識易く、3ゲーム目は連続演出の最終ゲームであるため、「NEXT」とは異なる表示位置に「撃退!」を表示することで、遊技者は「NEXT」と「撃退!」の意味合いが異なるものと認識し易くなる。

30

【0519】

<継続画像と連続演出結果表示の表示態様>

次に、図75および図76を用いて、各連続演出における継続画像と連続演出結果表示の表示態様について説明する。

【0520】

図76は、図73乃至図75を用いて説明した連続演出(第1連続演出:サメ連続演出)とは異なる連続演出(第2連続演出:花連続演出)を示す図である。まず、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が開始される。ここでは、「花を咲かせろ!」の文字が演出表示装置S40に表示され、連続演出が開始されている。

40

【0521】

次に、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、地面の下に種がある演出表示が行われている。

【0522】

50

次に、第2停止操作が行われると、第2停止操作に対応する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D42が操作され、発芽している演出表示が行われている。

【0523】

次に、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が行われる。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、花が咲かず芽の状態のままである演出表示が行われている。

【0524】

ここで、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。

10

【0525】

次に、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。ここでは、雨雲が発生している演出表示が行われている。

【0526】

次に、第1停止操作が行われると、2ゲーム目の第1停止操作に対応する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、雨が降る演出表示が行われている。

【0527】

次に、第2停止操作が行われると、2ゲーム目の第2停止操作に対応する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D42が操作され、雨が降り且つ雷が鳴っている演出表示が行われている。

20

【0528】

次に、第3停止操作が行われると、2ゲーム目の第3停止操作に対応する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D43が操作され、連続演出結果表示として、花が咲いた演出表示と「開花！」の表示が行われている。

【0529】

図示していないが、次に適切なスタートレバーD50の操作が行われ、次ゲームへと遊技が進行すると、前ゲームの連続演出結果表示で当選であることが報知された後であれば、当選であることを明確に示す演出表示（例えば、「BONUS確定」や「Congratulations」の表示、遊技機のランプが虹色発光態様となる等）が行われ、前ゲームの連続演出結果表示で非当選であることが報知された後であれば、連続演出が終了したことを示す移行表示（例えば、ブラックアウトの表示、モチーフキャラクターの表示、遊技機のランプが消灯）が行われて通常遊技状態の背景画像が表示される。

30

【0530】

第1連続演出と第2連続演出の継続画像の表示態様を比較してみると、第1連続演出において表示される継続画像（「NEXT」）と第2連続演出において表示される継続画像（「NEXT」）とは同じ表示となっている。

【0531】

一方、第1連続演出と第2連続演出の連続演出結果表示の表示態様を比較してみると、第1連続演出において表示される連続演出結果表示（「撃退！」）と第2連続演出において表示される連続演出結果表示（「開花！」）とは異なる表示となっている。

40

【0532】

このように、連続演出は他の演出と比較して比較的当選である期待度が高いため、異なる連続演出であっても共通の態様を用いることで、当該遊技機のルールを遊技者が把握し易くなり、表示される演出に注目し易くなる。演出結果表示では、連続演出における最終的な結果表示であるため、その連続演出に合わせた表示を行うことで、遊技者は当選か非当選かを把握し易くなる。

【0533】

< 連続演出の継続回数と当選期待度 >

図75等を用いて説明した第1連続演出（サメ連続演出）では、最大2回の継続画像が

50

表示され得る。一方、図 7 6 を用いて説明した第 2 連続演出（花連続演出）では、最大 1 回の継続画像が表示され得る。

【0534】

当選期待度は、第 1 連続演出の方が第 2 連続演出よりも高くなるよう構成されている。

【0535】

また、第 1 連続演出において、継続画像が 2 回表示されるときに当選期待度は、継続画像が 1 回表示されるときに当選期待度よりも高くなるように構成されている。

【0536】

このように、継続画像の回数が多いほど当選期待度が高くなるよう構成されている。

【0537】

継続画像の最大回数が異なる連続演出を備えることで、遊技者はいずれの連続演出が表示されるかについてのみだけでなく、継続画像が何回表示されるのかについても期待するようになる。

【0538】

< 継続画像とゲーム進行状況表示の表示優先度 >

次に、図 7 7 を用いて、継続画像とゲーム進行状況表示の表示優先度について説明する。演出表示の進行については、図 7 3 と同様であるため省略する。

【0539】

図 7 7 では、図 7 3 で表示されていなかったゲーム進行状況表示が行われており、ここでは、演出表示装置 S 4 0 の左下に獲得枚数表示、演出表示装置 S 4 0 の右下に A T ゲーム数が行われている。

【0540】

ゲーム進行状況表示は、他の表示（例えば、演出表示、継続画像、連続演出結果表示等）よりも表示優先度が高く設定されている。具体的には、継続画像である「NEXT」の表示位置とゲーム進行状況表示の A T ゲーム数の表示の表示位置が重複しているが、ゲーム進行状況表示は継続画像よりも優先して表示される（前面側のレイヤーに表示される）ため、A T ゲーム数の表示は遊技者が全て視認可能となっているが、「NEXT」の一部は遊技者が視認不可能となっている。

【0541】

このように、遊技者が獲得した利益（例えば、獲得枚数表示）や利益に関する情報（例えば、A T ゲーム数）を表示する場合には、他の表示よりも優先して表示することで、他の表示に隠れて利益を認識することができないといった状況を防止することが可能となる。

【0542】

なお、ゲーム進行状況表示と継続画像が重複して表示される場合において、継続画像の表示優先度を高く設定し、優先して表示する構成としてもよい。これにより、次ゲームへと続くことを示す継続画像を明確に認識させることができる。

【0543】

ここでは、ゲーム進行状況表示と継続画像が重複する構成を説明したが、いずれの表示の視認性も下げないように、ゲーム進行状況表示と継続画像とが重複しない位置に表示してもよい。例えば、ゲーム進行状況表示より上部に継続画像が表示されてもよい。この場合、継続画像は、ゲーム進行状況表示との距離は問わず、ゲーム進行状況表示から離隔した任意の位置に表示することができる。

【0544】

< テロップ表示と継続画像の表示領域 >

次に、図 7 8 を用いて、テロップ表示と継続画像の表示領域について説明する。演出表示の進行については、図 7 3 と同様であるため省略する。

【0545】

図 7 8 では、図 7 3 等で表示されていなかった連続演出に関するテロップ表示が行われている。テロップ表示は、連続演出の何ゲーム目のいずれの停止操作（第 1 停止操作乃至

10

20

30

40

50

第3停止操作)であるかに対応して表示が行われる。

【0546】

テロップ表示は、演出表示装置S40の下部に表示され、表示される文字数により表示領域の大きさが異なる。

【0547】

テロップ表示と継続画像は重複しないよう構成するのが好ましい。具体的には、第1停止操作時および第2停止操作時には、継続画像は表示されないため、第3停止操作時よりも長い文字数を表示することが可能である。一方、第3停止操作時には、継続画像が表示されるため、第1停止操作時および第2停止操作時よりも比較的短い文字数で表示され、継続画像と重複しないよう構成される。

10

【0548】

第3停止操作時に表示されるテロップ表示の文字数が多い遊技機では、第3停止操作後、まずテロップ表示を行い、テロップ表示を消去した後、継続画像を表示する構成とするのが好ましい。すなわち、テロップ表示の開始から終了までの期間と、継続画像の表示の開始から終了までの期間を互いに異なるようにする(テロップ表示のタイミングと継続画像の表示のタイミングとが互いに異なるようにする)ことが好ましい。このように構成することで、テロップ表示と継続画像の双方とも視認性が低下することなく、遊技者はそれぞれの表示を明確に視認することができる。

【0549】

なお、テロップ表示と継続画像とが重複し、継続画像を優先的に表示する構成としてもよい。上述した通り、一般的に連続演出は継続するほど当選期待度が高くなっているため、次ゲームへと続くことを示す継続画像は、演出表示としての重要度が高い。したがって、遊技者が明確に認識可能なように表示優先度を高くしておくのが好適である。

20

【0550】

<継続画像の表示態様>

次に、図79を用いて、第3停止操作後の継続画像の表示態様について説明する。演出表示の進行については、図78と同様であるため省略する。

【0551】

図79では、1ゲーム目の第3停止操作(ここでは、右停止ボタンD43)が行われた後(図79において、上段の一番右の図参照)、2ゲーム目を開始するためのスタートレバーD50の操作が行われていない(図79において、中段の各図参照)。

30

【0552】

演出表示装置S40では、1ゲーム目の第3停止操作である右停止ボタンD43が行われると第3停止操作に対応するテロップ表示と継続画像が表示される。背景には、サメが泳いでいる演出表示がされている。

【0553】

その後、2ゲーム目を開始するためのスタートレバーD50の操作がされていないため、時間経過に伴い、サメが左右に泳いでいる表示と継続画像である「NEXT」を強調するエフェクト表示が変化している。

【0554】

「NEXT」を強調するエフェクト表示は、「NEXT」の文字の周囲を光が右回転するような表示である。

40

【0555】

なお、テロップ表示は、第3停止操作時からの時間経過に伴って変化しないため、第3停止操作時に表示された「できるか!？」が表示され続けている。

【0556】

演出表示(サメが左右に泳いでいる表示、継続画像(「NEXT」)および継続画像を強調するエフェクト表示、テロップ表示等)は、次のゲームを開始するためのスタートレバーD50の操作がされるまで、デモ画面になるまでまたはメニュー画面になるまで継続して表示される。なお、第3停止後(第3停止となる停止ボタンのオン オフとなったタ

50

イミング、遊技メダルの払出終了後、リプレイに関する自動ベット終了後)から所定時間の経過によってデモ画面が表示される場合を例示したが、遊技状態によって第3停止後からの時間経過によってデモ画面が表示される場合と表示されない場合とを有するよう構成してもよい。

【0557】

このように、次ゲームへの開始操作が行われていないときには、次ゲームへ継続することまたは継続する可能性があることを示す継続画像をエフェクト等により強調することで、遊技者が当選期待度の高い連続演出中に遊技を辞めてしまうことを防止することができる。

【0558】

なお、継続画像を強調する表示はこれに限られず、エフェクトにより継続画像が点灯・点滅する、エフェクトにより継続画像の周囲が点灯・点滅する、継続画像が動く(例えば、左右に動く)、継続画像が変化する(例えば、大小に変化する)等であってもよい。

【0559】

<連続演出中のテロップ表示と継続画像の表示タイミング>

次に、図80を用いて、第3停止操作時に表示されるテロップ表示と継続画像の表示タイミングについて具体的に説明する。連続演出の開始から1ゲーム目の第2停止操作までは図78と同様であるため説明は省略する。

【0560】

1ゲーム目の第3停止操作が行われると、まずテロップ表示が行われる。ここでは、第3停止操作である右停止ボタンD43の操作が行われると、「できるか!？」のテロップ表示が継続画像の表示に先立ち行われており、図78等で示した「NEXT」はまだ表示されていない。

【0561】

次に、時間経過に伴い、継続画像が表示されている。ここでは、テロップ表示が行われた後、時間経過に伴い次ゲームへと継続することを示す「NEXT」が表示されている。このとき、テロップ表示は継続して表示されている。

【0562】

2ゲーム目も同様に、第3停止操作が行われると、まずテロップ表示が行われる。ここでは、第3停止操作である右停止ボタンD43の操作が行われると、「ダメか・・・」のテロップ表示が継続画像に先立ち行われており、「NEXT」はまだ表示されていない。

【0563】

次に、時間経過に伴い、継続画像が表示されている。ここでは、テロップ表示が行われた後、時間経過に伴い次ゲームへと継続することを示す「NEXT」が表示されている。このとき、テロップ表示は継続して表示されている。

【0564】

このように、第3停止操作時に、まずテロップ表示を行った後、継続画像を行う構成とすることで、遊技者が次ゲームへと継続する可能性が示される継続画像に注目するようになる。

【0565】

なお、演出表示装置S40に表示される演出表示(背景画像、テロップ表示、継続画像)は、次のゲームを開始するためのスタートレバーD50の操作がされるまで、デモ画面になるまでまたはメニュー画面になるまで継続して表示される。例えば、第3停止操作後、特定期間(例えば、20秒)が経過した場合であっても、所定期間(例えば、60秒)を経過していない場合にはデモ画面が表示されないため、演出表示は継続して表示され、演出表示が視認不可能とはならない。

【0566】

<継続画像が表示されるまでの表示態様>

図81(A)は、演出表示装置S40の左下から右下へ移動するように文字等を視認可能に表示することなく、何かが移動していることのみが視認可能な移動時画像を演出表示

10

20

30

40

50

装置 S 4 0 の左下から右下へ移動させるように表示し、右下に到達すると継続画像が表示される様子を示す図である。

【 0 5 6 7 】

第 3 停止操作またはスタートレバー D 5 0 の操作が行われてから時間  $t_1$  が経過すると、演出表示装置 S 4 0 の左下に移動時画像（ここでは、「NEXT」の文字であると認識不可能であり、何が移動している様子のみを遊技者が認識可能である画像）が表示される。

【 0 5 6 8 】

次に、第 3 停止操作またはスタートレバー D 5 0 の操作が行われてから時間  $t_2$  が経過すると、演出表示装置 S 4 0 の中央付近に移動時画像が表示される。

10

【 0 5 6 9 】

次に、第 3 停止操作またはスタートレバー D 5 0 の操作が行われてから時間  $t_3$  が経過すると、演出表示装置 S 4 0 の右下に移動時画像が表示される。

【 0 5 7 0 】

次に、第 3 停止操作またはスタートレバー D 5 0 の操作が行われてから時間  $t_4$  が経過すると、演出表示装置 S 4 0 の右下に、移動時画像が消去されて継続画像が表示される。

【 0 5 7 1 】

次に、図 8 1 ( B ) は、継続画像とは異なる画像（何が移動しているのかを遊技者が認識可能である「変化前画像」）を演出表示装置 S 4 0 の左下から右下へ移動させるように表示し、右下に到達すると継続画像が表示される様子を示す図である。

20

【 0 5 7 2 】

第 3 停止操作またはスタートレバー D 5 0 の操作が行われてから時間  $t_1$  が経過すると、演出表示装置 S 4 0 の左下に変化前画像（ここでは、野球ボール画像）が表示される。

【 0 5 7 3 】

次に、第 3 停止操作またはスタートレバー D 5 0 の操作が行われてから時間  $t_2$  が経過すると、演出表示装置 S 4 0 の中央付近に変化前画像が表示される。

【 0 5 7 4 】

次に、第 3 停止操作またはスタートレバー D 5 0 の操作が行われてから時間  $t_3$  が経過すると、演出表示装置 S 4 0 の右下に変化前画像が表示される。

【 0 5 7 5 】

次に、第 3 停止操作またはスタートレバー D 5 0 の操作が行われてから時間  $t_4$  が経過すると、演出表示装置 S 4 0 の右下に、変化前画像が消去されて継続画像が表示される。

30

【 0 5 7 6 】

このように構成することで、移動する移動時画像や変化前画像に遊技者の注意が向けられるため、その後表示される継続画像を遊技者が認識しやすくなる。

【 0 5 7 7 】

なお、図 8 1 ( A ) および図 8 1 ( B ) で説明した移動時画像または変化前画像の表示開始位置は上述した位置に限られず、演出表示装置 S 4 0 の表示領域外から左下へフェードインするように移動時画像や変化前画像の表示が開始されてもよい。また、演出表示装置 S 4 0 の中央の下部から右下に向けてフェードインするよう移動時画像や変化前画像の表示が開始されてもよい。つまり、移動時画像や変化前画像の開始位置は、演出表示装置 S 4 0 の領域内または領域外のいずれの箇所であっても良い。

40

【 0 5 7 8 】

図 8 1 ( A ) および図 8 1 ( B ) で説明した移動時画像または変化前画像の表示態様は、本明細書内において、矛盾が生じない範囲で適宜用いることができる。例えば、図 7 3 乃至図 8 0 において「NEXT」が表示される際に移動時画像や変化前画像を用いることができる。

【 0 5 7 9 】

次に、図 8 1 ( C ) を用いて、変化前画像（または移動時画像）と押し順ナビの表示位置について説明する。

50

## 【 0 5 8 0 】

まず、変化前画像の表示開始位置における変化前画像の表示領域は、左停止ボタン D 4 1 に対応する押し順ナビである左停止ナビの表示領域と少なくとも一部が重複する。

## 【 0 5 8 1 】

次に、第 3 停止操作またはスタートレバー D 5 0 の操作が行われてから第 1 所定時間（例えば、時間 t 2）が経過したときの変化前画像の表示領域は、中停止ボタン D 4 2 に対応する押し順ナビである中停止ナビの表示領域と少なくとも一部が重複する。

## 【 0 5 8 2 】

次に、第 3 停止操作またはスタートレバー D 5 0 の操作が行われてから第 2 所定時間（例えば、時間 t 3）が経過したときの変化前画像の表示領域は、右停止ボタン D 4 3 に対応する押し順ナビである右停止ナビの表示領域と少なくとも一部が重複する。

10

## 【 0 5 8 3 】

なお、継続表示の表示領域と右停止ボタン D 4 3 に対応する押し順ナビである右停止ナビの表示領域は、少なくとも一部が重複するよう構成してもよい。

## 【 0 5 8 4 】

ただし、第 3 停止操作後に押し順ナビが消去された後に、移動時画像または変化前画像の表示が開始されるため、第 3 停止操作後からゲームのスタートレバー D 5 0 の操作前までの間において、押し順ナビ（左停止ナビ、中停止ナビ、右停止ナビ）と移動時画像、変化前画像または継続表示が重複して表示されることはない。

## 【 0 5 8 5 】

このように、移動時画像または変化前画像の表示領域と押し順ナビの表示領域は重複し得るが、第 3 停止操作後に移動時画像または変化前画像の表示開始とすることで、押し順ナビの視認性と移動時画像または変化前画像の視認性のいずれも低下させることがない構成とすることができる。

20

## 【 0 5 8 6 】

なお、図 7 8 を用いて説明したテロップ表示が行われる場合、テロップ表示は、第 3 停止操作後も継続して表示され続けるため、移動時画像または変化前画像と重複して表示され得る。テロップ表示と移動時画像または変化前画像とが重複して表示される場合には、テロップ表示が優先して表示されても、移動時画像または変化前画像が優先して表示されてもよい。

30

## 【 0 5 8 7 】

<< 第 1 実施形態からの変更例 1 >>

次に、第 1 実施形態に係る変更例 1 を説明する。図 8 2 は、第 1 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図であり、図 8 3 および図 8 4 は、第 1 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。なお、図 8 2 においては、メイン遊技状態とともに簡易的なサブ遷移状態も示している。

## 【 0 5 8 8 】

図 8 2 に示すように、変更例 1 では、メイン遊技状態として、概して<通常区間>および<有利区間>とを有しており、<有利区間>においては、非 A T 中状態である通常状態（サブ状態においても通常状態。）と、A T 中状態（換言すれば、A T を実行可能な遊技状態の総称であり、これについては、以後、単に「A T」または「A T 状態」と言うこともある。）である第 1 A T と、この第 1 A T よりも遊技者に有利な A T 中状態である第 2 A T と、初回の第 1 A T の終了後に移行し、第 1 A T に復帰するか或いは第 2 A T に移行するか否かの抽選を行う第 1 C Z と、2 回目以降の第 1 A T 終了後または第 2 A T の終了後に移行し、第 1 A T に復帰するか或いは第 2 A T に移行するか否かの抽選を行う第 2 C Z とを有している。

40

## 【 0 5 8 9 】

<有利区間の通常状態>

<通常区間>において、有利区間への移行抽選に当選することで、<有利区間>の通常

50

状態（本変更例 1 では、この＜有利区間＞の通常状態とは、有利区間において、A T を実行していない状態であり、後述の減少区間よりも第 1 A T および第 2 A T への移行確率が低い状態であり、A T に関する状態が通常状態であることをいう。）に移行する。この＜有利区間＞の通常状態に移行すると、有利区間クリアカウンタのカウント（ゲーム数のカウント）が開始される。この通常状態においては、所定周期ゲーム数（例えば、50G 等）毎に第 1 A T に移行するか否かのいわゆる周期抽選を行う仕様となっている。具体的には、所定周期ゲーム数間において、毎ゲーム、第 1 A T に移行するか否かの移行抽選を行い、当選した場合には、所定周期ゲーム数の最後のゲーム等にて第 1 A T に移行するか否かを報知するようになっている。また、毎ゲームの第 1 A T の移行抽選に当選すると、フリーズを発生させるか否かのフリーズ抽選を行い、このフリーズ抽選に当選しなかった場合には、第 1 A T に移行する一方、フリーズ抽選に当選した場合には、その当選した当該ゲームにてフリーズが発生するとともに演出表示装置 S 4 0 等にてフリーズに対応した演出を実行して第 2 A T に移行する旨を報知するとともに、第 1 A T よりも有利な第 2 A T に移行して、その当該ゲームの次ゲームから第 2 A T が開始されるようになっている。また、通常区間から新たに有利区間に移行する場合には、第 1 C Z や第 2 C Z に移行するよう構成してもよい。なお、通常状態を、非 A T 状態、通常遊技状態と称してもよい。

10

**【0590】**

なお、周期抽選については、上述のように、毎ゲームにおいて移行抽選を行っていたが、これに代えて、例えば、最初のゲームにて A T に移行するか否かの抽選を行い、A T に当選している場合には最後のゲームにてその旨を報知するようしたり（仕様 1 ）、所定周期ゲーム数の前半部分において、A T に移行するか否かの移行抽選を行い、その後半部分で、第 1 A T に移行するか否かを煽る演出を行った後に、第 1 A T に移行するか否かを報知するようしたり（仕様 2 ）、或いは、所定周期ゲーム数間において毎ゲーム、所定のポイントを抽選し、その所定のポイントが所定ポイント数に到達したら、適宜のタイミングで第 1 A T に移行する旨を報知して、第 1 A T に移行するようしたり（仕様 3 ）等、適宜の抽選方式が可能である。また、上述の仕様 1 および 2 の場合には、最初のゲームや前半部分において A T に当選した際に、上述の仕様 3 の場合には所定ポイント数に到達した際に、上述と同様なフリーズ抽選を行い、このフリーズ抽選に当選している場合には、フリーズの発生を保留し、最後のゲームまたは後半部分のいずれかのタイミングといった A T が当選している旨を報知する際に、フリーズを発生させるようにするというようにすれば良い。要は、A T に移行する前にフリーズによる報知が行えれば良く、フリーズ抽選に当選したら直ちに報知しても良いし、一旦保留してから後のゲームでフリーズ演出を実行しても良い。

20

30

**【0591】**

本変更例 1 では、所定周期ゲーム数を 1 周期とし、この周期が 10 周期目（有利区間に移行してから 450 ゲーム～500 ゲーム目までの周期）となった場合、この 10 周期目は天井周期として、必ず、第 1 A T が当選するようになっている。換言すれば、1 周期目から 9 周期目までは通常周期状態とされ、10 周期目が天井周期状態とされており、10 周期目の所定周期ゲーム数が経過すると第 1 または第 2 A T のいずれかに移行するようになっている。また、本変更例 1 では、天井周期状態においては、通常周期状態よりも、上述のフリーズが発生し易い仕様としている。具体的には、通常周期状態にて所定役（例えば、レア役）に当選したゲームでフリーズ抽選が実行される場合において、その当選確率が例えば、1/10 の確率であった場合、天井周期状態にて所定役（例えば、レア役）に当選したゲームでフリーズ抽選が実行される場合においては、その当選確率を 1/3 とするようになり、通常周期状態よりも天井周期状態の方が、フリーズ抽選における当選確率を高めることによって実現可能である。

40

**【0592】**

なお、1 周期のゲーム数は固定としなくてもよく、例えば、10～50 ゲームの何れかのゲーム数を 1 周期とするよう、1 周期のゲーム数を抽選にて決定するよう構成してもよい。また、周期中の当選役によって、周期終了までの残りゲーム数を減算するよう構成し

50

てもよい。

【0593】

なお、上述のように通常周期状態よりも天井周期状態の方が、フリーズ抽選の当選確率を高めるようにしたが、これに代えて、例えば、AT抽選において、当選役に応じた抽選確率でATの当否を抽選する仕様であり、小役やリプレイ役よりも入賞-C(チェリー)、入賞-D(スイカA)および入賞-E(スイカB)といったレア役の方が、AT抽選に当選する確率が高い仕様としている場合、通常周期状態では、小役やリプレイ役でATに当選した場合にのみ(換言すれば、レア役時の当選確率より低い確率でATに当選した場合にのみ)フリーズを発生させる一方で、天井周期状態ではレア役でATに当選した場合にのみ(換言すれば、小役やリプレイ役時の当選確率よりも高い確率でATに当選した場合にのみ)フリーズを発生させることで、フリーズの発生確率を高めることも可能である。なお、レア役は、遊技メダルを払い出す入賞役ではなくリプレイ役としてもよい。具体例としては、レア役として、チェリーリプレイ役、スイカAリプレイ役、スイカBリプレイ役を有するよう構成してもよい。また、通常周期状態では、レア役のうち、入賞-E(スイカB)にてATに当選した場合にのみ、フリーズを発生させる一方、天井周期状態では、入賞-C(チェリー)および入賞-E(スイカB)に当選した場合にフリーズを発生させるようにすることで(フリーズの発生の対象となるレア役の数を増やすことで)、フリーズを発生し易くすることも可能である。さらに、通常周期状態では、フリーズ抽選を実行することで、フリーズが発生したりしなかつたりする一方で、天井周期状態では、必ずフリーズを発生させる(100%フリーズ発生)ような仕様としても良い。要は、通常周期状態よりも、天井周期状態の方が、フリーズが発生し易くなっていれば良く、そのための仕様などについては、特に限定しない。また、フリーズを発生させる場合には、フリーズ抽選に当選した遊技のリール回転開始前の所定タイミングでフリーズを発生させる場合と、フリーズ抽選に当選した遊技の次遊技のリール回転開始前の所定タイミングでフリーズを発生させる場合とを有するよう構成してもよい。そのように構成することにより、遊技者は、フリーズが発生しなかつた遊技にてレア役が停止された場合にも、当該レア役に当選した遊技でフリーズ抽選に当選していることに期待感を抱くことができる。また、フリーズの発生タイミングとしては、スタートレバー操作時、第1停止操作時、第2停止操作時、第3停止操作時、などで発生させてもよい。

【0594】

このように、通常周期状態よりも天井周期状態の方が、フリーズが発生して第1ATよりも有利な第2ATに移行するようにして、天井周期状態に到達したとしても、通常周期状態よりも大量出玉につながる第2ATに移行する可能性が高まるようにしているので、天井周期状態が単なる消化ゲームとはならず、むしろ、遊技意欲を増進させるゲームとすることができ、天井周期状態における遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0595】

なお、本変更例1では、所定の周期数(上述の例では10周期目)にてATに必ず当選する天井状態とする仕様であるが、これに代えて、例えば、有利区間に移行してから、所定ゲーム数(例えば、500ゲーム)到達したら、天井状態とするようにしても良く、天井状態とする条件については、特に限定しない。

【0596】

この天井状態とする条件においては、有利区間の終了条件の1つである出玉の差枚数上限(最大の差枚数ともいう。具体的には、2400枚(MY2400)等)が挙げられる。)だけ、有利区間内に出し切れるように設定するのが好ましい。具体的には、天井ゲーム数の設定にあたり、第1ATにおける1ゲームあたりの平均純増枚数が、例えば、10枚であった場合、上記2400枚出すためには、最低限240ゲーム必要であり、これを確保するために、有利区間の上限ゲーム数である1500ゲームから、240ゲームを差し引いた1260ゲーム未満のいずれかのゲーム数を天井ゲーム数とするようにすることが好ましい。また、本変更例1のように周期抽選を行う仕様においては、その天井周期が終了するのが、上記1260ゲーム未満となるように設定することが好ましい。要は、有利

10

20

30

40

50

区間のゲーム数上限（1500ゲーム）を満たす前に、有利区間の差枚数上限（2400枚）を満たすようにすれば良く、この条件を満たす範囲内において、天井状態の条件を設定するようにすれば良い。なお、このように天井状態の条件を設定した場合であっても、例えば、3枚賭けでの遊技を前提とし、3枚賭けでは天井までのゲーム数のカウント（ゲーム数の減算）をするが、2枚賭けではこれを行わない仕様であった場合において、遊技者が誤って2枚賭けの遊技を所定ゲーム数行ったというイレギュラーな状況が発生すると、この所定ゲーム数間においても、上述のように有利区間のカウントは行われているため、天井状態に到達した際において、有利区間の残りゲーム数が、上記差枚数上限を獲得するために必要なゲーム数に満たなくなることが想定される。このような場合は、上記2400枚の遊技メダルを獲得することができなくなってしまうが、天井までのゲーム数が残り少なくなった場合に、遊技者が故意に2枚賭けで遊技をして天井に到達させるといった攻略を防止することができる。

10

## 【0597】

このようにすることで、天井状態に到達しても、有利区間の残りゲーム数が少なく、有利区間の差枚数上限だけの出玉が得られないという状況を回避することができ、本変更例1のように、フリーズが発生して、第1ATよりも多くの出玉を見込める第2ATに移行した場合においては、折角移行した第2ATが途中で終了する事態を回避することができる。また、特に、多くの出玉を獲得できるエンディング状態（有利区間が終了するまで継続するAT。）を搭載している回胴式遊技機においては、確実に、有利区間の差枚数上限の出玉を確保することができ、多くの出玉を獲得できるという遊技者の期待に応えることができる。

20

## 【0598】

## &lt;第1AT&gt;

第1ATは、<有利区間>の通常状態において、AT抽選に当選する等によって移行し、ナビ演出を実行することで遊技メダルが増加する増加区間とされている。この第1ATは、所定ゲーム数（例えば、40ゲーム）継続し、この所定ゲーム数到達すると終了するようになっている。この第1ATにおいては、初回の第1ATが終了したら第1CZに移行し、2回目以降の第1ATが終了したら、第2CZに移行するようになっている。なお、第1ATの終了条件としては、上述のようにゲーム数が所定ゲーム数に到達することとしているが、これに代えて、例えばナビ回数が所定数に達したことを終了条件としても良いし、或いは、所定の確率で第1ATを終了させる転落抽選を行い、転落抽選に当選したことを終了条件としても良く、その終了条件については特に限定されないことは言うまでもない。

30

## 【0599】

## &lt;第2AT&gt;

第2ATは、主に第1CZから移行可能であり、第1ATよりも長い特定ゲーム数（例えば、100ゲーム等）継続することによって、第1ATに比べて、遊技メダルを多く獲得可能となっている。この第2ATにおいては、その終了後には、第2CZに移行するようになっている。なお、第2ATにおいては、第1ATよりも長い特定ゲーム数とすることで、第1ATよりも遊技者に有利としたが、例えば、継続ゲーム数については、第1ATと同様な所定ゲーム数であるが、これに加えて、BB状態（実際はAT中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）に当選可能とすることでより遊技者に有利としたり、或いは、所定ゲーム数到達の度に、再度第2ATを最初から実行するか否かのループ抽選を行うことでより遊技者に有利とする等してもよく、要は、第2ATにおいて、第1ATよりも遊技者に有利となっていれば良い。

40

## 【0600】

## &lt;第1CZ&gt;

第1CZは、上述のように、初回の第1ATが終了した後に移行する状態であり、所定ゲーム数（例えば、40ゲーム）だけ滞在し、この所定ゲーム数間において、第1ATに復帰するか或いは第2ATに移行するか否かの抽選を行うチャンスゾーンとなっている。

50

また、この第1CZは、ナビ演出（押し順ナビ）が実行されず、出玉が減少する減少区間とされている。ここで、減少区間とは、3枚賭けの場合、1ゲーム辺りのIN枚数が3枚となる一方、1ゲーム辺りのOUT枚数の期待値が、この3枚未満である状態であり、1ゲーム辺りのOUT枚数の期待値がIN枚数未満の状態である。なお、このOUT枚数の期待値については、押し順ナビが発生した場合にはそれに従って押し順小役を入賞させるとともに、スイカ等の取りこぼしが発生し得る役については、取りこぼし無く入賞させた場合における期待値であることは言うまでもない。すなわち、減少区間で遊技を継続すると、持ちメダルが減少していくこととなる。

#### 【0601】

第1CZでは、毎ゲーム、当選役に応じた第1ポイント獲得抽選（ポイント加算抽選）を行っており、第1ポイントを獲得（付与）すると、その第1ポイントが図示しない第1ポイントカウンタ（副制御基板S側のカウンタとしてもよいし、主制御基板M側のカウンタとして当該カウンタ値の情報を副制御基板S側に送信するよう構成してもよい）に加算されつつ、図83に示すように、演出表示装置S40の左上部に位置する第1ポイント表示領域PR1にて獲得した第1ポイントを表示するようになっている（図では、「5」ポイント獲得した状態を示している）。

#### 【0602】

この第1ポイント獲得抽選（第1ポイント付与抽選）においては、例えば、小役やリプレイ役等といった当選役の場合には、0～2ポイントのいずれかから選択されるとともに、0～1ポイントに対する選択確率が高い低確率抽選テーブルを用いている一方、レア役等の場合には、1～3ポイントのいずれかから選択されるとともに、1～2ポイントに対する選択確率が高い高確率抽選テーブルを用いており、小役やリプレイ役よりもレア役の方が第1ポイントが付与され易いようにしている。なお、第1ポイント獲得抽選については、例えば、当選役に関わらず、所定の確率で抽選を行って、いずれかのポイントを付与するようにしても良く、その抽選方式については特に限定しない。

#### 【0603】

また、第1ポイント獲得抽選が行われた後においては、獲得した第1ポイントに応じて、後述する現表示部SA1や各保留表示部Sa1～Sa5に表示するアイコンを決定するアイコン獲得抽選を行うようになっている。具体的には、例えば、0ポイントであった場合（ポイントを獲得できなかった場合）には、アイコン無しか或いは第1ポイント獲得の期待度が低いアイコン（例えば、後述の「泣いているライオン」等）が相対的に選択され易いアイコン獲得低抽選テーブルを用い、1ポイント以上獲得できた場合には（ポイントを獲得できた場合には）、第1ポイント獲得の期待度の高いアイコン（例えば、後述の「笑っているライオン」）が相対的に選択され易いアイコン獲得高テーブルを用いるようにしている。なお、獲得したポイント数（0を含む）と、選択されるアイコン（アイコン無しも含む）との関連性については、回胴式遊技機の仕様等に応じて適宜設定可能であることは言うまでもない。

#### 【0604】

第1CZの演出状態としては、図82に示すように、所定ゲーム数（例えば、5ゲーム）継続して行われる導入ムービー等の演出が行われて、第1CZが開始されること等を遊技者に報知する導入パートと、導入パートの終了後に実行され、第1ポイントを蓄積していくポイント蓄積パートと、このポイント蓄積パートで所定ポイント数（例えば、10ポイント）ポイントが蓄積されたことに基づいて移行し、第1ATまたは第2ATに移行するか否かの報知を1ゲームにて行うジャッジパートとを有している。

#### 【0605】

すなわち、第1CZでは、導入パートの後、ポイント蓄積パートにて第1ポイントが所定ポイント数貯まったら、第1ATまたは第2ATへの移行抽選を行い、この移行抽選に当選した場合には、ジャッジパートにて第1ATまたは第2ATに移行する旨の演出を行い、移行抽選に外れた場合には、ジャッジパートにて第1ATにも第2ATにも移行しない旨の演出を行うようになっている。本変更例1では、移行抽選に当選して第1ATまた

10

20

30

40

50

は第2ATへの移行が決定している場合、ジャッジパートにおいて、例えば、味方キャラと相手キャラとがバトルするバトル演出を行い、第1ATに移行する場合には、これに対応して、例えば、相手キャラに普通に勝つといった勝利1等の演出を行う。また、第2ATに移行する場合には、これに対応して、例えば、相手キャラに圧勝するといった勝利2の演出を行う。さらに、第1ATにも第2ATにも移行しない場合には、味方キャラが相手キャラに負けるといった敗北の演出を行うようになっている。なお、ジャッジパートは複数ゲーム間継続可能に構成してもよいし、そのように構成した場合、ポイント蓄積パートの遊技結果および/またはジャッジパートで実行されたゲームの抽選結果に基づいて、毎ゲームにて、第1ATまたは第2ATに移行するか否かの抽選を実行するよう構成してもよい。

10

## 【0606】

このジャッジパートにて、敗北の演出を行った後、第1CZの所定ゲーム数が残っている場合（例えば、第1CZ開始から20ゲーム目にジャッジパートが行われて、残り20ゲーム残っている場合等）には、ポイント蓄積パートに戻って、再度第1ポイントの蓄積を行い、これが所定ポイント数蓄積されるとジャッジパートに移行するというのを、所定のゲーム数に到達するまで繰り返し行われる。また、ポイント蓄積パートにて、所定ポイント数未満であっても、所定のゲーム数に到達すると、その第1ポイントに応じた第1ATまたは第2ATへの移行抽選を行って、ジャッジパートに移行し、上述の勝利1または2であれば、第1ATまたは第2ATに移行し、敗北であれば、＜有利区間＞の通常状態に移行するようになっている。なお、図82にて図示するように、有利区間において通常区間への移行条件を充足した場合には、当該ゲーム終了後に通常区間に移行することとなる。例えば、ジャッジパートで敗北することにより、通常区間の移行条件を充足するよう構成した場合には、当該ゲーム終了後は＜通常区間＞の通常状態に移行することとなる。

20

## 【0607】

このように、ポイント蓄積パートとジャッジパートとを繰り返すのであるが、ジャッジパートからポイント蓄積パートに戻って再度第1ポイントの蓄積を最初から行うため、1回目（N回目）のジャッジパートと2回目（N+1回目）のジャッジパートとでは、その勝利期待度（換言すれば、上記移行抽選の当選期待度）は同じとなる。なお、これに代えて、N回目のジャッジパートよりもN+1回目のジャッジパートの方が勝利期待度が高く、N+1回目のジャッジパートよりもN+2回目のジャッジパートの方が勝利期待度が高くなるというように、ジャッジパートの繰り返し回数が多いほど勝利期待度が高くなるようにしても良い。具体的には、N回目に対応するポイント蓄積パートでは、第1ポイントが0ポイントから開始されるのに対し、N+1回目に対応するポイント蓄積パートでは第1ポイントが10ポイントある状態から開始し、N+2回目に対応するポイント蓄積パートでは第1ポイントが20ポイントある状態から開始するというように、繰り返しがある度に初期ポイントを加算することで実現可能である。また、N回目のジャッジパートに対応するポイント蓄積パートよりも、N+1回目のジャッジパートに対応するポイント蓄積パートの方が、第1ポイントの獲得確率の高い抽選テーブルを用いるというように、繰り返しがある度に、より第1ポイントの獲得確率の高い抽選テーブルを用いることでも実現可能である。さらに、ポイント蓄積パートにて第1ポイントを蓄積して所定値以上になると、複数ゲーム間継続するジャッジパート（ジャッジパートに複数ゲーム間滞在可能となっている）に移行するよう構成し、このジャッジパートにおいては、毎ゲーム、上述のようにジャッジパートの繰り返し回数等を含む様々なパラメータ（ジャッジパートが何回目であるのかが1つのパラメータとなっている）に基づいて、移行抽選を行うようにしても良い。この場合、ジャッジパートの繰り返し回数を移行抽選に影響するパラメータの1つとしていることにより、ジャッジパートを繰り返すほど、総合的なジャッジパートの勝率を高くすることができる（N回目のジャッジパートよりもN+1回目のジャッジパートの方がその勝率が高い）。また、この仕様の場合、複数ゲーム間継続するジャッジパートにおいて、移行抽選に当選したらジャッジパートを終了させて第1ATまたは第2ATに

30

40

50

移行（移行抽選結果に応じた遊技状態に移行）させても良いし、移行抽選に当選してもその当選結果をストック（例えば、第1ATが当選したらこれをストック）してジャッジパートを終了させないようにすることで、複数の第1ATまたは第2ATが当選し得るように構成しても良い。要は、ジャッジパートの繰り返し（ポイント蓄積パートの繰り返し）がある度に、上記移行抽選の当選期待度（ジャッジパートでの勝利期待度）が高くなるようになっていけば良く、その具体的手法については特に限定しない。

【0608】

なお、上述では、所定ポイント数未満であっても、所定のゲーム数に到達すると強制的にジャッジパートに移行したが、例えば、ジャッジパートの演出が上述のように1ゲームではなく複数ゲーム（Nゲームとする。）に亘って行われる場合には、所定のゲーム数のNゲーム前の段階で、獲得した第1ポイントが所定ポイント数未満であっても強制的にジャッジパートに移行するようにしても良く、要は、第1CZが所定ゲーム数で終わるようにしていれば、第1CZが終了する間際において（所定ゲーム数近くになったゲーム数において）、どのタイミングでジャッジパートに移行するのかが適宜設定可能である。

10

【0609】

導入パートでは、上述のように所定ゲーム数（例えば、5ゲーム）継続して導入ムービー等による演出が行われる（換言すれば、図83に示す後述の現表示部SA1や各保留表示部Sa1～Sa5のアイコン等の表示やポイント獲得領域PR1でのポイント表示等はなされない。）一方で、この所定ゲーム数の間においても、毎ゲーム、当選役に応じた第1ポイント獲得抽選が行われるようになっていいる。ここで獲得した第1ポイントについては、導入パートでは報知されず、この導入パート終了後のポイント蓄積パートにて報知されるようになっていいる。

20

【0610】

ポイント獲得パートでは、図83に示すように、演出表示装置S40の右側部の領域において、上下に並ぶように配置された保留表示部Sa1～Sa5と、保留表示部Sa1の上方に配置された現表示部SA1とが表示される演出を実行する。現表示部SA1には、現在のゲームにおける獲得可能な第1ポイントの期待値を示すアイコン等が表示可能であり、それぞれの保留表示部Sa1～Sa5には、現在のゲームの次ゲームから所定ゲーム数（5ゲーム後、以後、所定ゲーム数を5ゲームとして説明することもある。）までのゲームにおいて獲得可能なポイントの期待値を示すアイコン等を表示可能となっている。具体的には、導入パートでは、上述のようにその1ゲーム目から5ゲーム目にてそれぞれ、第1ポイント獲得抽選を行っており、導入パートの1ゲーム目～5ゲーム目の第1ポイント獲得抽選結果がそれぞれ、現表示部SA1、および保留表示部Sa1～Sa4に表示されるようになっていいる。

30

【0611】

すなわち、本変更例1では、概して、過去のゲームにおいて行われた第1ポイント獲得抽選結果に対応した保留表示が、現表示部SA1、保留表示部Sa1～5に表示され、これらの現表示部SA1、保留表示部Sa1～5の表示は、毎ゲーム、図83で見て下から上に一つずつシフトするように移動するとともに、当該ゲームの演出においても、過去の抽選結果（または、現表示部SA1の表示）に対応した演出態様（過去の第1ポイント獲得抽選で所定のポイントを得ていた場合、当該ゲームにて、所定のポイントを得た旨の演出を実行する等）となる。具体的には、次の通りである。

40

【0612】

現在のゲームにおいては、現在のゲームから5ゲーム前に行った第1ポイント獲得抽選結果が反映されて、現表示部SA1には、その5ゲーム前に行った第1ポイント獲得抽選結果に対応したアイコン等の表示がなされることがある（換言すれば、アイコン等の表示がなされないこともある）。また、現在のゲームの1ゲーム後のゲーム（次ゲーム）については、現在のゲームから4ゲーム前に行った第1ポイント獲得抽選結果が反映されて、保留表示部Sa1にはその4ゲーム前に行った第1ポイント獲得抽選結果に対応したアイコン等の表示がなされることがあり、現在のゲームの2ゲーム後のゲームについては、現

50

在のゲームから3ゲーム前に行った第1ポイント獲得抽選結果が反映されて、保留表示部 S a 2 にはその3ゲーム前に行った第1ポイント獲得抽選に対応したアイコン等の表示がなされることがあり、現在のゲームの3ゲーム後のゲームについては、現在のゲームから2ゲーム前の第1ポイント獲得抽選結果が反映されて、保留表示部 S a 3 には、その2ゲーム前に行った第1ポイント獲得抽選に対応したアイコン等の表示がなされることがあり、現在のゲームの4ゲーム後については、現在のゲームから1ゲーム前(前ゲーム)の第1ポイント獲得抽選が反映され、保留表示部 S a 4 にはその1ゲーム前に行った第1ポイント獲得抽選結果に対応したアイコン等の表示がなされることがあるようになっている。

【0613】

また、現在のゲームで行った第1ポイント獲得抽選結果については、現在のゲームから5ゲーム後のゲームに反映され、保留表示部 S a 5 に、現在のゲームにて行った第1ポイント獲得抽選結果に対応したアイコン等の表示がなされることがあるようになっている。換言すれば、現在のゲームにて行った第1ポイント獲得抽選の結果は、原則として、現在のゲームから所定ゲーム後(Nゲーム後)のゲームにおいて獲得するポイントとなるようになっている。

10

【0614】

そして、現表示部 S A 1 にて表示されているアイコン等(表示なしも含む)の表示は、そのゲームが終了して次ゲームが開始されると消去されて、保留表示部 S a 1 にて表示されているアイコン等の表示が、S A 1 に移動し、保留表示部 S a 2 にて表示されているアイコン等の表示が S a 1 に移動するといったように、アイコン等の表示が順次繰り上がって表示されるようになっている。この場合、保留表示部 S a 5 のアイコン等の表示は、保留表示部 S a 4 に移動するが、この保留表示部 S a 5 には、前ゲームにて行った第1ポイント獲得抽選に対応したアイコン等が新たに表示されることとなる。

20

【0615】

なお、現表示部 S A 1 や各保留表示部 S a 1 ~ S a 5 のアイコン等の表示については、そのゲームが終了して次ゲームが開始されたタイミングで、上述のように順次繰り上がるように表示されたが(現表示部 S A 1 や各保留表示部 S a 1 ~ S a 5 の表示が更新されたが)、これに代えて、そのゲームが終了したタイミング(例えば、最後の停止ボタン D 4 0 を離れたタイミング、或いは、遊技メダルの払い出しがある場合においてその払出が完了した後の所定のタイミング等)、或いは、そのゲームの次ゲームのベットボタン D 2 2 0 を押下したタイミング、このベットボタン D 2 2 0 を離れたタイミング、スタートレバード 5 0 を押下したタイミング等の適宜のタイミングであっても良く、要は、そのゲームの次ゲームのリールが回転する前まで(停止操作が可能となる前)に、遊技者に向けてアイコン等の表示を行えるようにしていれば(第1ポイント獲得の期待度を報知するようしていれば)、そのタイミングについては特に限定しない。

30

【0616】

ここで、図 8 3 において、導入パートが終了したゲームの次ゲーム目(ポイント蓄積パートの1ゲーム目)における演出表示装置 S 4 0 の状態を示すとした場合、導入パートの1ゲーム目(現在のゲームから5ゲーム前のゲーム)に対応する現表示部 S A 1 には、第1ポイント獲得の期待が高いことを示す「笑っているライオン」のアイコンが表示されており、遊技者に対して、このゲームではポイントを獲得できる可能性が高いことを報知している。

40

【0617】

また、保留表示部 S a 1、S a 4 には、S A 1 と同様な「笑っているライオン」のアイコンが表示されており、現在のゲームの次ゲームと、現在のゲームの4ゲーム後において、ポイントを獲得できる可能性が高いことを報知している。さらに、保留表示部 S a 2 および S a 3 には何の表示もなされておらず、ポイント獲得の期待度については不明な状態を示している。また、保留表示部 S a 5 には、「泣いているライオン」のアイコンが表示されており、「笑っているライオン」のアイコンに比べて、第1ポイント獲得の期待度が低いことを遊技者に報知している。

50

## 【 0 6 1 8 】

なお、現表示部 S A 1 や各保留表示部 S a 1 ~ S a 5 に表示するアイコン等については、図 8 3 に示すものに限定されず、例えば、「期待度大」、「期待度小」といった直接的な表示等であっても良く、種々の表示形態が適用可能である。要は、遊技者に第 1 ポイント獲得の期待度が把握できるような態様で表示していれば、その態様については特に限定されないことは言うまでもない。また、この第 1 ポイント獲得の期待度を報知するにあたり、図 8 3 で示す視覚的な報知の他、例えば、スピーカ S 2 0 からの演出音といった音による聴覚的な報知や、サブ入力ボタン S B を振動させること等による触覚的な報知であっても良い。

## 【 0 6 1 9 】

ポイント蓄積パートにおいて、所定ポイント数獲得すると、上述のようにジャッジパートに移行する。換言すれば、ポイント蓄積パートにおいて、所定ポイント数貯まったゲーム（以後、「到達ゲーム」という。）の次ゲーム（1ゲーム後）は、ジャッジパートとなり、このジャッジパートで敗北の場合には（A T への移行抽選で当選しなかった場合には）、到達ゲームの次々ゲーム（2ゲーム後）は、ポイント蓄積パートに戻るようになるのであるが、本変更例 1 では、このジャッジパートにおいても、第 1 ポイント獲得抽選を行う仕様としている。また、このジャッジパートにおいては、図 8 3 とは異なる画像等による演出（図示せず）を実行しており、図 8 3 に示すポイント数表示部 R P R 1 や、現表示部 S A 1 や各保留表示部 S a 1 ~ S a 5 等が表示されないようになっている。

## 【 0 6 2 0 】

この場合、上記到達ゲームのときの状態が図 8 3 であったとすると、その次ゲームであるジャッジパートにおいては、図 8 3 とは異なる演出を実行する一方で、内部的に第 1 ポイント獲得抽選やアイコン獲得抽選を行うとともに、このジャッジパートの 5 ゲーム前に行ったポイント獲得抽選結果が反映されないようになっている。このジャッジパートで敗北の場合には、第 1 ポイント獲得パートに戻って、図 8 3 に示すように演出が実行される。また、上述のジャッジパートの 5 ゲーム前に行った第 1 ポイント獲得抽選結果は、ジャッジパートから復帰したポイント獲得パート、すなわち、ジャッジパートの次ゲーム（到達ゲームの次々ゲーム）にて反映されるようになっている。

## 【 0 6 2 1 】

したがって、ジャッジパートの次ゲームにおいては、そのゲームから 6 ゲーム（所定ゲーム数である 5 ゲームに、ジャッジパートの滞在ゲーム数の 1 ゲームを加算した値）前の第 1 ポイント獲得抽選結果が反映されることとなる。このため、ここでは、S a 5 には、ジャッジパートでの第 1 ポイント獲得抽選結果を反映したアイコン等が表示され、S a 4 には、到達ゲームでの第 1 ポイント獲得抽選結果を反映したアイコン等が表示され、現表示部 S A 1 には、6 ゲーム前の抽選結果が反映されることとなる。換言すれば、ジャッジパートを経由した場合、現表示部 S A 1 には、所定ゲーム数に、ジャッジパートでの滞在ゲーム数を加算したゲーム数前での第 1 ポイント獲得抽選結果が反映され、保留表示部 S a 5 には、ジャッジパートの最終ゲームでの第 1 ポイント獲得抽選結果が反映されるようになっている。

## 【 0 6 2 2 】

なお、本変更例 1 では、ジャッジパートで敗北の場合にはポイント蓄積パートに移行したが、これに代えて、ジャッジパートで敗北の場合には、導入パートに戻るようにしても良い。この場合、それまでの現表示部 S A 1、保留表示部 S a 1 ~ 5 に表示されていたアイコンが消去され（過去の第 1 ポイント獲得抽選結果が消去され）、導入パートの所定ゲーム数にて最初から第 1 ポイント獲得抽選を行うようにしても良い。すなわち、ジャッジパートの終了後には、それまでの第 1 ポイント獲得抽選結果がリセットされて、導入パートからやり直しとなるようにしても良い。換言すれば、ジャッジパートが終了する度に、現表示部 S A 1、保留表示部 S a 1 ~ 5 が全て非表示となり、導入パートという保留を貯めるための期間を設けているようにしても良い。また、本変更例 1 では、ジャッジパートにおいては、第 1 A T や第 2 A T への移行抽選の結果を報知するパートであるとともに、

10

20

30

40

50

第1ポイント獲得抽選も行っていたが、このジャッジパートにおいて、第1ポイント獲得抽選を行わずに、ポイント蓄積パートで蓄積した第1ポイントに応じた第1ATや第2ATへの移行抽選を行い、この抽選結果を報知するような仕様としても良い。

【0623】

このように、本変更例1では、第1CZのポイント蓄積パートでは、現在遊技中の現ゲームにおいて、その現ゲーム以前に予め第1ポイント獲得抽選をしておき、その結果を、その現ゲームに反映するようにしているとともに、予め行った第1ポイント獲得抽選結果を、現表示部SA1および保留表示部Sa1～Sa5にて表示して、現ゲームおよびその後の5ゲーム間に亘った第1ポイント獲得の期待度を遊技者に報知するようにしている。このため、今後実行される遊技の結果に期待感を抱きながら遊技を進行することができる。

10

【0624】

また、第1CZにおいては、ポイント蓄積パート以外の導入パートやジャッジパートにおいても、第1ポイント獲得抽選を行い、その後のゲームに反映するようにしているため、第1CZ中において、第1ポイント獲得抽選を常時行うことができる。この結果、導入パートやジャッジパートにおけるゲームが、第1ポイント獲得において無駄な消化ゲームとなることを防止することができ、遊技の興趣性の向上を図ることができる。しかも、導入パートやジャッジパートが無駄な消化ゲームとはならないため（第1ポイント獲得抽選を行っているため）、ゲーム数上限のある第1CZの限られたゲーム数内において、なるべく無駄な消化ゲームを減らすために、導入パートやジャッジパートの実行ゲーム数を削る必要が無く、導入パートやジャッジパートを実行するゲーム数を自由に設定することができ、演出構成等の自由度の向上を図ることができる。

20

【0625】

<第2CZ>

第2CZは、2回目以降の第1ATが終了した後または第2ATが終了した後に移行する状態であり、所定ゲーム数（例えば、40ゲーム）だけ滞在し、この所定ゲーム数間において、第1ATに復帰するか或いは第2ATに移行するか否かの抽選を行うチャンスゾーンとなっている。また、この第2CZは、ナビ演出が実行されずに、出玉が減少する減少区間とされている。なお、本変更例1では、第1CZの所定ゲーム数も、第2CZの所定ゲーム数もいずれも同じゲーム数（40ゲーム）としたが、これに限定されず、第1CZの所定ゲーム数と第2CZの所定ゲーム数とが互いに異なるゲーム数とするようにしても良いことは言うまでもない。また、第2CZの所定ゲーム数は、固定ではなく変動するようにしても良い。具体的には、第2CZに突入した当該ゲームにて、所定ゲーム数を抽選によって決定するようにしても良いし、所定ゲーム数に代えて、所定の確率で抽選される転落抽選に当選した場合に第2CZが終了することで所定ゲーム数を変動するようにしても良い。

30

【0626】

第2CZにおいては、毎ゲーム、第2ポイント獲得抽選（ポイント加算抽選）を行っており、第2ポイントを獲得（付与）すると、その第2ポイントが図示しない第2ポイントカウンタに加算されつつ、図84に示すように、演出表示装置S40の右下部に位置する第2ポイント表示領域PR2等にて獲得した第2ポイントを表示するようになっている。

40

【0627】

この第2CZにおいては、図84に示すように、第2CZの開始からその終了までの間、味方キャラと敵キャラとがバトルする演出が実行される。また、演出表示装置S40の下部には、左右に並んだ巡回保留表示部Sb1～Sb5が設けられ、巡回保留表示部Sb5の右側には、蓄積した第2ポイントを表示する第2ポイント表示領域PR2が設けられている（図84では、累積した第2ポイントが30ポイントある旨を表示している）。

【0628】

巡回保留表示部Sb1～Sb5は、上述した図83の保留表示部Sa1～Sa5と同様に、第2ポイントの獲得期待度を示すアイコン等が表示されるようになっている。2CZ

50

では、この第2CZに突入した当該ゲームにおいて、この当該ゲームでの当選役に応じて、巡回保留表示部S b 1～S b 5のそれぞれに表示するアイコン等を決定するようになっていいる。図84に示す例では、巡回表示部S b 1ではアイコン等としてキャラクタ1が、巡回表示部S b 3ではアイコン等としてキャラクタ2が、巡回表示部S b 4ではアイコン等としてキャラクタ3のそれぞれのアイコンが表示されているとともに、巡回表示部S b 2およびS b 5ではアイコン等としてキャラクタ無しの状態となっている。本変更例1では、キャラクタ2、キャラクタ1、キャラクタ3の順に、第2ポイントが獲得できる期待度が高いように設定されている。

#### 【0629】

なお、巡回各保留表示部S b 1～S b 5に表示するアイコン等についても、図84に示すものに限定されず、例えば、上述のように「期待度大」、「期待度小」といった直接的な表示等であっても良く、種々の表示形態が適用可能である。要は、遊技者に第2ポイント獲得の期待度が把握できるような態様で表示していれば、その態様については特に限定されないことは言うまでもない。また、この第2ポイント獲得の期待度を報知するにあたり、図84で示す視覚的な報知の他、聴覚的、触覚的に報知するようにしても良い。

#### 【0630】

この巡回表示部S b 1～S b 5は、第2CZに突入した当該ゲームにおいては、一番左の巡回表示部S b 1の表示(キャラクタ1)が反映され、その次ゲームでは、巡回表示部S b 1の右隣の巡回表示部S b 2の表示(キャラクタなし)が反映され、その次々ゲームでは、巡回表示部S b 3の表示(キャラクタ2)が反映されるというように、1ゲーム毎に左側の巡回表示部から一つずつ右の巡回表示部の表示を反映させるようになっていいる。そして、一番右側の巡回表示部S b 5の表示を反映させた次ゲームでは、再び、一番左側の巡回表示部S b 1の表示を反映するというように、巡回表示部S b 1～S b 5では、1ゲーム毎に順次隣の巡回表示部に移行しつつ各巡回表示部を巡回するようになっていいる。また、図84に示す例では、今現在反映されている巡回表示部S b 3を他の巡回表示部よりも大きくすることで、今現在反映されている巡回表示部がどれなのかを遊技者に示している。

#### 【0631】

各巡回表示部S b 1～S b 5に表示されるアイコン等については、第2CZに突入した突入ゲームにおいて、各巡回表示部S b 1～S b 5に表示するアイコンを決定する抽選を行い、この抽選結果に基づいたアイコン等が表示されるようになっていいる。なお、このアイコンを決定する抽選においては、一定の確率で抽選しても良いし、上記突入ゲームの当選役に応じた確率で抽選するようにしても良い。

#### 【0632】

また、各巡回表示部S b 1～S b 5に表示されるアイコン等については、第2CZにおいては毎ゲーム、そのアイコン等を表示する抽選を行っている。具体的には、キャラクタの無しの巡回表示部に新たなキャラクタを表示するキャラクタ獲得抽選と、既にキャラクタが表示されている巡回表示部に、更に良いキャラクタに変更するためのキャラクタ変更抽選を行っている。これらの抽選に当選することで、アイコン等のない巡回表示部に新たなキャラクタが追加されたり、或いは、既にキャラクタのいる巡回表示部に、より良いキャラクタが表示されるようになっていいる。なお、上記例では、アイコン等としてのキャラクタの追加を行う抽選をしているが、これとは逆に、キャラクタ無しとする抽選を行うようにしても良く、各巡回表示部に対するアイコン等の追加や削除については、適宜設定可能である。これに対し、突入ゲームにおいて決めたアイコン等の変更を行わずに、その第2CZが終了するまで、突入ゲーム時の状態と同じ状態を維持するようにしても良い。

#### 【0633】

この第2CZにおいては、毎ゲーム第2ポイント獲得抽選(第2ポイント付与抽選)を行っており、この第2ポイント獲得抽選においては、今現在反映されている巡回表示部の表示と、その時の当選役に応じて行われるようになっていいる。すなわち、今現在反映されている巡回表示部のキャラクタ1～3やキャラクタ無しといったアイコン等と、その時の

10

20

30

40

50

当選役との組み合わせに応じた抽選テーブル（図示せず）に基づいて、第2ポイント獲得抽選を行うようにしている。例えば、一番期待度の高いキャラクタ2であれば、当選役が小役やリプレイ役等であっても、必ず、所定数の第2ポイント（例えば、5ポイント）を獲得でき、キャラクタ2とレア役との組み合わせであれば、必ず、第2ポイントを獲得できるとともに、上記所定数の第2ポイントよりも多くのポイント（例えば、20ポイント等）ようにすることができる。また、キャラクタ無しと小役やリプレイ役との組み合わせの場合には、第2ポイントが0となる割合が高く、キャラクタ無しとレア役との組み合わせの場合には、第2ポイントは獲得できる割合が、小役やリプレイ役の場合に比べて高いが、獲得できるポイント数が少ないようにすることもできる。要は、アイコン等の信頼度と当選役の強弱に対応して段階的に適切な第2ポイント付与を行えるよう適宜設定すれば良い。

10

**【0634】**

第2CZにおいては、上述の第2ポイント獲得抽選を行った結果、例えば、第2ポイントとして10ポイントを得た場合には、例えば、図84に示す味方キャラが、敵キャラを攻撃して、敵キャラが10ポイントのダメージを負う演出を行い、この10ポイントが、第2ポイント表示領域PR2に累積的に加算されて、遊技者に第2ポイントを獲得した旨および今現在の累積ポイント数を報知するようになっている。

**【0635】**

ここで、第2CZにおいては、累積した第2ポイントの閾値として、突破値と最大値とを有しており、上述のようにして獲得した第2ポイントが突破値に到達すると、第1ATへの復帰が確定する一方で、最大値に到達すると、第2ATへの移行が確定するような仕様としている。なお、第1ATへの復帰が確定した場合には、図84に示す敵キャラを倒した演出を実行し、その後は、新たな敵キャラを登場させ、第2ATへの復帰が確定したらその新たな敵を倒す演出を実行する等、演出表示装置S40において、第1ATや第2ATに移行する旨を遊技者に報知するようになっている。この第1ATや第2ATに移行する旨の演出としては、要は、その旨を報知することが可能であれば、その態様等については特に限定されないことは言うまでもない。

20

**【0636】**

また、第2CZにおいては、この第2CZに移行した突入ゲームにおいて、上述の突破値を、この突入ゲームにおける当選役等に応じて決定するようになっているとされており、第2CZの突破値については第2CZに移行する度に抽選にて決定する変動値（換言すれば、第2CZの突入時に決定される初期判定値ともいえる。）とされている。なお、この突入ゲームにて、突破値とともに、上述のように所定ゲーム数を決定するような仕様としても良い。また、第2CZの最大値は、所定の固定値（例えば、100ポイント等）とされている。この第2CZにおいては、突破値が変動値であるため、最大値と突破値との差が大きい場合（例えば、突破値が30で、その差が70である場合等）と、小さい場合（例えば、突破値が70で、その差が30である場合等）とが生じることとなる。

30

**【0637】**

このような場合、最大値と突破値との差が大きい状況Aでは、突破値までのポイント数が少なく（例えば、第2ポイント数が30で到達）、突破値から最大値までのポイント数が大きくなるため（例えば、突破値が30であれば、その後は、第2ポイント数として70必要）、第1ATには移行し易いが、第2ATには移行し難くなる。これに対し、最大値と突破値との差が小さい状況Bでは、突破値までのポイント数が大きく（例えば、第2ポイント数が70で到達）、突破値から最大値までのポイント数が小さくなるため（例えば、突破値が70であれば、その後は、第2ポイント数として30で済む）、第1ATに移行し難いが、第1ATへの移行が確定した後は、第2ATに移行し易くなる。

40

**【0638】**

このように、突破値を変動値とすることで、上述のような状況Aや状況Bが生じることとなるが、このような場合、例えば、状況Aでは、第1ATに移行し易いことを示す演出態様（例えば、敵キャラに強弱をつけ、比較的弱い敵キャラ（換言すれば、第1ATへの

50

移行に対して高信頼度の演出)を出す等)での演出を行ったり、状況 B では、第 1 A T が確定するまでは、通常の演出を行い、第 1 が確定した後は、第 2 A T に移行し易いことを示す演出態様での演出(上述のように比較的弱い敵キャラを出す等)を行うことが可能である。なお、上述の例では、弱い敵キャラを出すことで、高信頼度であることを示したが、これに代えて、例えば、いわゆるカットイン演出等の頻度が、高信頼度ほど多くしたりというように、演出頻度の切り替わりによって遊技者に報知する等の適宜の演出態様を設定可能である。要は、初期判定値ともいえる突破値に応じた第 1 A T や第 2 A T の移行の信頼度に応じた演出態様であれば良く、その演出態様については特に限定しない。

**【0639】**

なお、本変更例 1 では、突破値が変動値で、最大値を固定値としたが、これに限られず、突破値を固定値とし、最大値を変動値としたり、或いは、突破値および最大値ともに、固定値または抽選等によって決定される変動値としても良い。また、変動値を決めるにあたり、上述のように第 2 C Z に移行した当該ゲームではなく、第 2 C Z に移行した後の数ゲーム間で決める等、第 2 C Z に移行した後のいずれかのタイミングであっても良い。さらに、変動値を決めるにあたり、上述のようにその決定を行う当該遊技の当選役に応じた抽選ではなく、当選役の有無にかかわらず、別途の抽選(例えば、一定の確率での抽選にて決定等)にて決定するようにしても良い。

**【0640】**

すなわち、この第 2 C Z においては、この第 2 C Z の最大滞在ゲーム数である所定ゲーム数の間に、蓄積した第 2 ポイントが突破値に到達すると(突破値を超えると)、第 1 A T への復帰が確定するが、この状態であっても、第 2 C Z が終了せず、その後も、第 2 ポイントを蓄積していくようになっている。本変更例 1 では、突破値に到達した後の第 2 ポイントを蓄積している状況下においては、遊技者には突破値に到達した旨の演出(第 1 A T への移行が確定した旨の演出)を行わないようにして、第 2 C Z が終了するまで遊技者に緊張感のある遊技を提供するようにしている。この蓄積した第 2 ポイントが最大値に到達すると(最大値を超えると)、上記所定ゲーム数前であっても、直ちに最大値に達した旨(第 2 A T への移行が確定した旨)の演出を行うとともに、第 2 C Z を終了させて、第 2 A T に移行するようになっている一方、上記所定ゲーム数に到達しても、蓄積した第 2 ポイントが最大値に満たない場合には、第 2 C Z が終了して、第 1 A T に移行するようになっている。

**【0641】**

なお、本変更例 1 では、突破値に到達した後の第 2 ポイントを蓄積している状況下においては、突破値に到達した旨の演出を行わないようにしている一方、最大値に到達したら即報知するようにしているが、これに代えて、上記状況下のいずれかのタイミングで突破値に到達した旨の演出を実行するようにしても良いし、また、最大値に到達した後の次ゲーム等の所定のタイミングで最大値に到達した旨の報知を行うようにしても良く、突破値や最大値に到達した旨の報知の有無やタイミングについては適宜設定可能であることは言うまでもない。また、本変更例 1 では、最大値に到達したら第 2 C Z を終了させていたが、これに代えて、最大値に到達した時点で、第 2 C Z の所定ゲーム数が残っていた場合、そのまま第 2 C Z を継続するようにしても良い。この場合、その後に行われる A T のゲーム数の上乘せ抽選といった、その後の A T に関する抽選を行うようにして、最大値に到達した後の残りゲームにおいて当選したレア役等がいわゆる引き損とならないようにすることが望ましい。

**【0642】**

また、上記所定ゲーム数に到達しても、蓄積した第 2 ポイントが最大値に満たない場合には、その時の第 2 ポイントから突破値を減算した超過分の第 2 ポイント数に応じて、第 2 A T への移行抽選を行い、当選した場合には第 2 A T に移行し、当選しなかった場合には、第 1 A T に移行するようになっている。なお、超過分の第 2 ポイント数に応じた第 2 A T への移行抽選については、本変更例 1 では、第 2 ポイントが大きければ大きいほど(突破値に超過分の第 2 ポイントを加算した値が、最大値に近ければ近いほど)、第 2 A T

10

20

30

40

50

の当選確率が高いように設定されているが、これに限定されず、超過分の第2ポイント数に関わらず一定の確率で抽選したり、或いは、第2CZにおける所定ゲーム数に到達したゲーム(第2CZの最終ゲーム)での当選役に応じた抽選(例えば、小役やリプレイ役よりもレア役の方が第2ATに当選する確率が高い等)を行うようにしても良い。

**【0643】**

また、第2CZにおいて、蓄積した第2ポイントが突破値に満たない状態で、所定ゲーム数に到達した場合には、その第2ポイント数に応じて第1ATへの移行抽選を行い、当選した場合には第1ATに移行する一方で、第1ATの移行抽選に当選しなかった場合には、第1CZが終了して、<有利区間>の通常状態に移行するようになっている。なお、上述の第2ポイントに応じた第1ATへの移行抽選については、本変更例1では、第2ポイントが突破値に近ければ近いほど、第1ATの当選確率が高いように設定されているが、これに限定されず、第2ポイント数に関わらず一定の確率で抽選したり、或いは、第2CZにおける所定ゲーム数に到達したゲーム(第2CZの最終ゲーム)での当選役に応じた抽選(例えば、小役やリプレイ役よりもレア役の方が第1ATに当選する確率が高い等)を行うようにしても良い。

**【0644】**

このように、減少区間である第2CZにおいては、第2ポイントの累積値が突破値に到達して第1ATが確定しても、引き続き第2CZを行うことで第1ATでの出玉を減少するようにしているため、射幸性の高い過度の出玉とならないように、その出玉を適切に抑制することができる。また、第1ATが確定した後の第2CZにおいては、第1ATよりも有利な第2ATに移行するために第2ポイントを最大値まで溜めるといったゲーム性を有しているので、突破値に到達した後も、目的をもって遊技を行うことができ、遊技者の遊技意欲を維持することができる。この結果、第1ATが確定した後の第2CZが単なる消化ゲームとなることを防止することができ、遊技の興趣性の向上を図ることができる。しかも、蓄積した第2ポイントが最大値に到達すると、上記所定ゲーム数前であっても、減少区間である第2CZが終了して、第2ATに移行するようになっているため、早く最大値に到達すればするほど、出玉の減少を抑制するという実質的な特典を遊技者に付与することができる。遊技の興趣性のさらなる向上を図ることができる。

**【0645】**

なお、本変更例1の第2CZでは、その突入ゲームにおいて、突破値を当該ゲームにおける当選役等に応じて決定する変動値となっているが、ここで決定される突破値については、最大値未満までしか選択できないようにしたり、或いは、最大値も含む値を選択できるようにしたりすることも可能である。後者の場合、決定した突破値が最大値と同じ値となることもあるが(突破値=最大値)、この場合には、第2ポイントが突破値(=最大値)に到達したことをもって第2CZ終了させて第1ATに移行する(換言すれば、第2ATには移行しない)ようにしても良い。このように、突破値について、最大値をも含む値を選択できる場合には、突破値として最大値未満の値が選択された場合には、第2ATの移行が可能である一方、突破値として最大値が選択されたら第2ATへの移行が不可能というように、突破値の値に応じて、最大値での恩恵が異なるという仕様の回胴式遊技機を提供することが可能となる。

**【0646】**

また、この最大値での恩恵については、本変更例1では、第2ATへの移行であったが、これに限定されず、例えば、突破値と最大値との差に応じて恩恵を変更するようにしても良い。具体的には、突破値と最大値との差が第1値(例えば、30)であれば、第2ATへの移行であるが、その差が第2値(例えば、50)であれば、第2ATへの移行に加え、例えば、疑似ボーナスを付与し、その差が第3値(例えば、30)であれば、例えば、エンディング状態に移行するというように、種々の恩恵を付与可能である。この場合、突破値の値によって、最大値における恩恵が変化するので、遊技の興趣の向上を図ることができる。

**【0647】**

10

20

30

40

50

また、本変更例 1 においては、第 2 ポイントが突破値未満の状態です定ゲーム数に到達したことに基づいて第 2 C Z を終了させたが、これに代えて、突破値未満の状態です定ゲーム数に到達した後は、一定の確率或いは当選役に応じた確率で第 2 C Z を終了させる転落抽選を行い、この転落抽選に当選するまでの間は、引き続き、第 2 C Z を継続させるようにしても良い。この場合、所定ゲーム数に到達した段階で、第 2 ポイントが突破値未満であっても、転落抽選に当選する前に、第 2 ポイントと突破値まで到達させるという遊技性を創出することができ、遊技の興趣性の向上を図ることができる。

#### 【 0 6 4 8 】

<< 第 1 実施形態からの変更例 2 >>

次に、第 1 実施形態からの変更例 2 について説明するが、その説明にあたり、上述の各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。図 8 5 は、第 1 実施形態からの変更例 2 に係る回胴式遊技機における主制御基板 M によって制御されるメイン遊技状態を示す図であり、図 8 6 は、第 1 実施形態からの変更例 2 に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧であり、図 8 7 は、第 1 実施形態からの変更例 2 に係る回胴式遊技機における条件装置の一部を抜粋して示す図であり、図 8 8 乃至図 9 0 は、第 1 実施形態からの変更例 2 に係る回胴式遊技機における演出表示装置にて行われる演出を説明するためのイメージ図である。

#### 【 0 6 4 9 】

この変更例 2 では、主に、上述の第 1 実施形態からの変更例 1 とはボーナス関連の仕様が異なる。図 8 5 に示すように、本変更例 2 では、1 つの 1 種 B B を有しており、主制御基板 M にて制御される R T の遷移としては、次の通りである。すなわち、通常遊技状態（非 R T）において、1 種 B B が当選すると（1 種 B B 条件装置作動すると）、非 R T とは少なくとも 1 つのリプレイの確率が異なる R T 1（換言すれば、第 1 種 B B の内部中の R T 状態）に移行し、この R T 1 において、1 種 B B に対応した図柄組み合わせが表示されると（1 種 B B が入賞すると）、1 種 B B 作動状態（1 種 B B 中）となり、この 1 種 B B 作動が終了すると、非 R T に移行するようになっている。また、本変更例 2 では、上述のどの状態（非 R T、R T 1、1 種 B B 作動中（R B 作動時））においても、所定の規定数（例えば、3 枚）で遊技を行うようになっている。

#### 【 0 6 5 0 】

本変更例 2 における回胴式遊技機のリール配列は、図 8 6 に示す通り、1 番から 2 0 番までの 2 0 コマにて構成されている仕様となっている。なお、図 8 6 において、第 1 回胴とは左リール M 5 1 を意味し、第 2 回胴とは中リール M 5 2 を意味し、第 3 回胴とは右リール M 5 3 を意味する（図 8 6 では、上述の符号 M 5 1 ~ 5 3 は省略する）。本変更例 2 では、1 種 B B を構成する図柄組み合わせとしては、第 1 回胴、第 2 回胴、第 3 回胴の順に、「青セブン・赤セブン・赤セブン」からなる第 1 組み合わせ、「青セブン・赤セブン・青セブン」からなる第 2 組み合わせ、「青セブン・青セブン・赤セブン」からなる第 3 組み合わせ、「青セブン・青セブン・青セブン」からなる第 4 組み合わせ、「金バー・赤セブン・赤セブン」からなる第 5 組み合わせ、「金バー・赤セブン・青セブン」からなる第 6 組み合わせ、「金バー・青セブン・赤セブン」からなる第 7 組み合わせ、「金バー・青セブン・青セブン」からなる第 8 組み合わせを有している（合計で 8 種類）。

#### 【 0 6 5 1 】

すなわち、1 種 B B に係る図柄組み合わせは、第 1 回胴に 1 つだけ存在する青セブンを先頭として（第 1 回胴を先頭として）、第 2 回胴にそれぞれ 1 つずつ存在する赤セブンおよび青セブンと、第 3 回胴にそれぞれ 1 つずつ存在する赤セブンおよび青セブンとの組み合わせからなる第 1 ~ 第 4 組み合わせと、第 1 回胴に 1 つだけ存在する金バーを先頭として、第 2 回胴の赤セブンおよび青セブンと、第 3 回胴の赤セブンおよび青セブンとの組み合わせからなる第 5 ~ 第 8 組み合わせとなっている。また、この 1 種 B B は、所定枚数の払い出し（例えば、1 2 5 枚）を超えたことを条件に終了するとともに、2 回の入賞または 2 回の遊技が行われると終了する R B が連続して作動する仕様となっている。なお、ボーナスについては、この 1 種 B B に限定されず、上述の各実施形態に記載した種々の仕様

10

20

30

40

50

のボーナス（ＢＢ）を適宜適用することが可能であることは言うまでもない。

【 0 6 5 2 】

また、本変更例 2 では、1 種 ＢＢ 内部中の ＲＴ 1 の状態でのみ ＡＴ が発動可能となっており、あえて 1 種 ＢＢ の内部中を維持して ＡＴ を行う第 1 遊技と、1 種 ＢＢ の当選および入賞を繰り返す第 2 遊技との両方を実現可能としている。すなわち、前者の ＡＴ による第 1 遊技を行いたい遊技者はあえて 1 種 ＢＢ の内部中の状態で 1 種 ＢＢ の図柄組み合わせを外しつつ遊技を行い、後者の 1 種 ＢＢ による第 2 遊技を行いたい遊技者は 1 種 ＢＢ の当選をリーチ目等によって察知したら即座に 1 種 ＢＢ を入賞させて 1 種 ＢＢ を作動させるようになっている。

【 0 6 5 3 】

また、本変更例 2 に係る回胴式遊技機の当選役としては、図 8 7 に示すように、押し順役である押し順ベル群 1 2 3、押し順ベル群 1 3 2、押し順ベル群 2 1 3、押し順ベル群 2 3 1、押し順ベル群 3 1 2、押し順ベル群 3 2 1 を有している（以後、これらを総括して単に「押し順ベル群」と言うこともある）。ここで、この図 8 7 においては、1 種 ＢＢ が当選して持ち越されている状態（1 種 ＢＢ の内部中の状態）での押し順ベル群を示している。なお、上記押し順ベル群 1 2 3 は、図 1 0 における「役割」に該当し、図 1 0 における押し順ベル 1 2 3 の役割となる入賞 - A 1 といった条件装置（名称）の複数の集合体であり、押し順ベル 1 2 3 と区分けするために押し順ベル群 1 2 3 としている。したがって、この押し順ベル群 1 2 3 を構成する条件装置（名称）の一例として、上記入賞 - A 1 が挙げられるが、本変更例 2 では、押し順ベル群 1 2 3 の詳細な条件装置等については省略する。また、他の押し順ベル群 1 3 2 等も同様である。

【 0 6 5 4 】

また、本変更例 2 の回胴式遊技機において、入賞判定される有効ラインは「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。なお、本変更例 2 に係る回胴式遊技機の当選役としては、図 8 7 で示す押し順ベル群以外にも、例えば、図 1 0 および図 1 1 で示した再遊技役（再遊技 - A、再遊技 - B など）や、チェリーやスイカ A 等といったレア役等を有しているが、これらの図示および図柄組み合わせについては省略する。また、有効ラインの数や位置についても、リール配列や役構成或いは遊技機の仕様に応じて適宜設定可能であることは言うまでもない。

【 0 6 5 5 】

これらの押し順ベル群は、停止ボタン D 4 0 の押下タイミングに関わらず必ず揃う P B = 1 の 1 枚役（引き込み確率が 1 0 0 %（「P B = 1」とも称する）の 1 枚役）と、停止ボタン D 4 0 を適切なタイミング（対応する図柄の引き込み範囲内のタイミング）にて押下した場合には揃い、これ以外のタイミングでは揃わない P B = 1 の 1 枚役（引き込み確率が 1 0 0 % 未満（「P B = 1」とも称する）の 1 枚役）とが重複して当選した状態となっている。なお、押し順ベル群については、上述の P B = 1 の 1 枚役や P B = 1 の 1 枚役と同様な他の複数種類の 1 枚役が重複して当選しており、各押し順ベル群においては、互いに重複している 1 枚役の種類が異なるように設定されているが、これらの他の 1 枚役の説明については省略する。また、本変更例 2 では、押し順ベル群については、規定数（例えば、3 枚）よりも少ない 1 枚の払い出しのある 1 枚役としているが、2 枚役であっても良く、要は、規定数よりも少ない枚数の払い出しのある役であれば良い。

【 0 6 5 6 】

ここで、押し順ベル群のうち、押し順ベル群 1 2 3 について説明する。この押し順ベル群 1 2 3 は、「リプレイ・blank・スイカ」のバトル目 1 図柄組み合わせに係るバトル目 1 役、および「リプレイ・チェリー/スイカ・スイカ」の非バトル目 1 図柄組み合わせに対応した非バトル目 1 役の 2 種類の P B = 1 の 1 枚役と、「チェリー・赤セブン/青セブン・赤セブン/青セブン/バー/金バー」の第 1 こぼし有図柄組み合わせに対応した第 1 こぼし有役、および「青セブン・赤セブン/青セブン・金バー/バー」の第 2 こぼし有図柄組み合わせに対応した第 2 こぼし有役を含む複数種類の P B = 1 の 1 枚役とを構成要素とするものであり、これらが重複当選して当選する当選領域（当選エリア）となってい

10

20

30

40

50

る。なお、押し順ベル群 1 2 3 の P B 1 の 1 枚役においては、第 1 および第 2 こぼし有図柄組み合わせ以外にも、複数種類有しているが、ここではその説明を省略する。

【 0 6 5 7 】

押し順ベル群 1 2 3 において、バトル目 1 図柄組み合わせに係る「リプレイ・ブランク・スイカ」については、左リール M 5 1 (第 1 回胴) に対応した図柄である「リプレイ」は、図 8 6 に示すように、互いに 5 コマ (最大引き込み範囲は 4 コマ) おきに等間隔 (それぞれの「リプレイ」の間に 4 つの図柄が介在している状態) で 4 つ配置されることにより (図 8 6 では、4 番、9 番、14 番、19 番に配置されている)、引き込み確率を 100% としている。また、中リール M 5 2 (第 2 回胴) に対応した図柄である「ブランク」、および右リール M 5 3 (第 3 回胴) に対応した図柄である「スイカ」も、「リプレイ」と同様に、互いに 5 コマおきに等間隔で、それぞれ 4 つずつ配置されていることにより (図 8 6 では、中リール M 5 2 の「ブランク」は、1 番、6 番、11 番、16 番に、右リール M 5 3 の「スイカ」は、4 番、9 番、14 番、19 番に配置されている)、引き込み確率を 100% としている。

【 0 6 5 8 】

このバトル目 1 図柄組み合わせが有効ラインに揃った場合、すなわち、左リール M 5 1 のいずれかの「リプレイ」が左リール M 5 1 下段に、中リール M 5 2 のいずれかの「ブランク」が中リール M 5 2 中段に、右リール M 5 3 のいずれかの「スイカ」が右リール M 5 3 下段にそれぞれ停止すると、左リール M 5 1 中段には、左リール M 5 1 の各「リプレイ」の真上に配置されている「ブランク」または「バー」のいずれかが停止し (図 8 6 において、第 1 回胴の 5 番、10 番、15 番、20 番の図柄をそれぞれ参照)、中リール M 5 2 中段には「ブランク」のいずれかが停止し、右リール M 5 3 中段には、右リールの各「スイカ」の真上に配置されている「ブランク」のいずれかが停止する (図 8 6 において、第 3 回胴の 5 番、10 番、15 番、20 番の図柄をそれぞれ参照)。この結果、見た目上は、「ブランク/バー・ブランク・ブランク」の図柄組み合わせが、左リール M 5 1 中段、中リール M 5 2 中段、右リール M 5 3 中段といった、中段の一直線のラインに揃う (見た目上、中段揃いブランク)。

【 0 6 5 9 】

押し順ベル群 1 2 3 において、非バトル目 1 図柄組み合わせに係る「リプレイ・チェリー/スイカ・スイカ」については、左リール M 5 1 の「リプレイ」と、右リール M 5 3 の「スイカ」においては、上述の非バトル目 1 図柄組み合わせと同様であるが、中リール M 5 2 の「チェリー/スイカ」については、中リール M 5 2 において、「チェリー」と「スイカ」とが交互に 5 コマおきに等間隔で配置されており、「チェリー」が「スイカ」のいずれかを必ず引き込めるようになってきているが、中リール M 5 2 中段には「チェリー」が「スイカ」のいずれかが停止するため、見た目上、「ブランク」の左右テンパイ崩れの状態となって中段揃いブランクとはならない。

【 0 6 6 0 】

押し順ベル群 1 2 3 において、第 1 こぼし有図柄組み合わせに係る「チェリー・赤セブン/青セブン・赤セブン/青セブン/バー/金バー」については、右リール M 5 3 の「赤セブン/青セブン/バー/金バー」は、それぞれの図柄が互いに 5 コマずつの等間隔に配置されているため、「赤セブン/青セブン/バー/金バー」のいずれかを有効ライン上に必ず引き込むことが可能な一方、左リール M 5 1 の「チェリー」は左リール M 5 1 に 1 つしかなく、また、中リール M 5 2 の「赤セブン/青セブン」については、中リール M 5 2 にそれぞれ 1 つずつしかいないため、これらを引き込めるタイミングで停止ボタン D 4 0 を押下しないと、これらの図柄を有効ライン上に停止できずに取りこぼすこととなる。なお、第 2 こぼし有図柄組み合わせについても、同様であるので、ここではその説明を省略する。

【 0 6 6 1 】

ここで、押し順ベル群の後に付されている「1 2 3」等の数字については、「1」は第 1 回胴、「2」は第 2 回胴、「3」は第 3 回胴を示しており、例えば、押し順ベル群 1 2

10

20

30

40

50

3とは、「第1回胴(左リールM51)」、「第2回胴(中リールM52)」、「第3回胴(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)で、リールを停止させた場合に、PB=1の1枚役のうち、バトル目1図柄組  
み合わせが、上述の個数優先制御によって優先して引き込まれて、有効ラインにバトル目  
1の図柄組み合わせに係る1枚役が揃う押し順(以後、「第1正解打順」という)を示し  
ている。これは、他の押し順ベル群も同様であり、「132」は、左中右の順(いわゆる  
挟み打ちの順)に、「213」は中左右の順(中順押しの順)に、「231」は中右左の  
順(中逆挟み順)、「312」は右中左(逆押しの順)、「321」は(逆挟み順)を示  
している。なお、「123」および「132」の打順の組み合わせを、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として「左1st」と、「2  
13」および「231」の打順の組み合わせを、中リールM52に対応した停止ボタンD  
40を最初に押下する打順組み合わせとして「中1st」、「321」および「312」  
の打順の組み合わせを、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  
順組み合わせとして「右1st」と称することもある。

10

#### 【0662】

また、押し順ベル群123は、「132」の打順を行った場合、上述の個数優先制御に  
よって非バトル目1図柄組み合わせが揃うようになっている(以後、この非バトル目1図  
柄組み合わせが揃う打順を「第2正解打順」という)。換言すれば、押し順ベル群12  
3は、左1stの打順(第1および第2正解打順)の場合は、いずれの打順でも1枚役を  
引き込むが、第1正解打順である「123」では、バトル目1図柄組み合わせの方を引き  
込み、第2正解打順である「132」では、非バトル目1図柄組み合わせの方を引き込む  
ようになっている。

20

#### 【0663】

また、押し順ベル群123においては、中1stや右1stの打順(以後、これらのよ  
うに正解打順でない打順を「不正解打順」と言うこともある。)の場合には、個数優先制  
御によって、第1または第2こぼし有役に対応した第1および第2こぼし有図柄組み合  
わせを優先して引き込むため、これらの図柄組み合わせを停止可能な適切なタイミングで停  
止ボタンD40を押下した場合には、第1または第2こぼし有役(1枚役)が入賞するが  
、これらの図柄組み合わせを停止することができない不適切なタイミングの場合には、第  
1または第2こぼし有役を取りこぼす。ここで、上述のように、図87では、1種BBが  
内部中であり、この不適切なタイミングで押下した際においては、第1および第2こぼし  
有図柄組み合わせが揃わないため、1種BBを引き込み可能なタイミングであれば、1種  
BBに係る図柄組み合わせの方を引き込むようになっている。すなわち、中1stや右1  
stの打順の場合には、取りこぼし(入賞無し)か、1枚役か、1種BB入賞かのいずれ  
かとなる。

30

#### 【0664】

以上、押し順ベル群123について説明したが、他の押し順ベル群132等については  
、第1および第2正解打順が異なること、見た目上のバトル目1の表示ラインが異なるこ  
と(図87のバトル目2においては、見た目上右上がりラインに揃う等。以後、バトル目  
1やバトル目2を総括して単に「バトル目」と言うこともある。)、重複している1枚役  
が異なること等以外は、押し順ベル群123と同様であって、図87に示した通りである  
ため、その説明を省略する。なお、ここでは、1種BBが入賞可能な押し順ベル群につ  
いて説明したが、このような押し順ベル群に加え、不正解打順だと1枚役または取りこぼし  
のみで、1種BBが入賞不可能な押し順ベル群や、1種BBの非内部中の状態では、上述  
の1種BBが入賞不可能な押し順ベル群と同様とし、1種BBの内部中になるとどの打順  
においても1枚役が入賞する(打順不問で1枚役が入賞する)ような押し順ベル群等を設  
けるようにしても良い。

40

#### 【0665】

ここで、上述のようにATによる第1遊技を行う場合には、あえて1種BB内部中の状  
態を維持するようにするため、1種BBが入賞しないようにする必要がある。また、本変

50

更例 2 では、1 種 B B 内部中において、1 種 B B の入賞可能性があるのは、図 8 7 に示す押し順ベル群に当選したときのみとなっている（換言すれば、これらの押し順ベル群が 1 種 B B が入賞可能な当選エリア（全当選領域のうちの一部の当選領域）となっているともいえる）。このような仕様において、押し順ベル群のいずれかが当選した場合、例えば、上述の押し順ベル群 1 2 3 が当選した場合、演出表示装置 S 4 0 に、左 1 s t の押し順を表示する押し順ナビを行う。このとき、第 1 遊技を行いたい遊技者は、その押し順ナビに従うことで、1 種 B B を入賞させずに、1 枚役を入賞させることができ、1 種 B B 内部中状態を維持することができるようになっている。

#### 【0666】

本変更例 2 では、例えば、押し順ベル群 1 2 3 が当選した場合において、所定の確率でバトル目 1 を表示する第 1 正解打順をナビするか否かのバトル目表示抽選を行い、これに当選した場合には、第 1 正解打順の押し順ナビを行い、当選しなかった場合には、第 2 正解打順の押し順ナビを行う（換言すれば、第 1 正解打順の押し順ナビを行わずに、バトル目 1 を表示しないようにする）。具体的には、バトル目表示抽選に当選した場合には、例えば、図 3 7 の左側に図示しているように、押し順表示装置においては、左、中、右の押し順である旨の表示がなされ、演出表示装置 S 4 0 においても、左、中、右の押し順である旨の表示がなされることとなる。一方、バトル目表示抽選に当選しなかった場合には、押し順表示装置においては、左、右、中の押し順である旨の表示がなされ、演出表示装置 S 4 0 においても、左、右、中の押し順である旨が表示される。すなわち、本変更例 2 では、バトル目表示抽選の当否によって、主制御基板 M にて制御される押し順表示装置および副制御基板 S にて制御される演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビが報知または示唆する押し順が相違することとなる。ここで、本変更例 2 において、「押し順ナビ」言った場合には、断り書きがあった場合を除き、上述の押し順表示装置および演出表示装置 S 4 0 の少なくとも一方による押し順の表示がなされていることを言う。

#### 【0667】

なお、バトル目表示抽選に当選した場合には、演出表示装置 S 4 0 にて左、中、右の押し順である旨を表示する一方、押し順表示装置においては、左 1 s t（第 1 停止が左リールであり、その後の操作態様については指示しない）である旨を表示し（中、右の押し順については表示されないの、実質的に 2 択ナビとなっている）、バトル目表示抽選に当選しなかった場合には、演出表示装置 S 4 0 では左、右、中の押し順である旨を表示する一方、押し順表示装置においては、バトル目表示抽選に当選した場合と同様に、左 1 s t である旨を表示するというように、演出制御装置 S 4 0 ではバトル目表示抽選の当否によって、押し順指示が相違する一方、押し順表示装置においては、バトル目表示抽選の当否に関わらず、1 枚役を入賞可能な最低限の押し順指示である左 1 s t という旨のみを表示するようにしても良い。また、これとは逆に、演出表示装置 S 4 0 においては、バトル目表示抽選の当否に関わらず、左 1 s t である旨の表示を行う一方、押し順表示装置においては、バトル目表示抽選に当選した場合には、左、中、右の押し順である旨を表示し、バトル目表示抽選に当選しなかった場合には、左、右、中の押し順である旨を表示するようにしても良く、要は、押し順表示装置および演出表示装置 S 4 0 の少なくとも一方にて、バトル目表示抽選の当否に応じた正確な押し順を表示するようにしていれば良い。

#### 【0668】

ここで、第 2 正解打順の押し順は、左右中の順であり、この場合に表示される出目としては、「blank・リプレイ・blank」である。すなわち、左右中の順で停止操作を行う過程で、左中と停止操作を行った時点では、「blank・回転中・blank」というように、バトル目を構成するblankが左右にテンパイしている状態となっている。したがって、遊技者は、最後の中リール M 5 2 に対応する停止ボタン D 4 0 を押下するまで、バトル目が表示されるという期待感を持続させることができる。

#### 【0669】

また、バトル目表示抽選に当選した場合、この当選に基づいて、A T 抽選を行う。なお、バトル目表示抽選に当選した際に行われる抽選は、この A T 抽選の他、例えば、通常よ

10

20

30

40

50

りも A T に移行し易いいわゆるチャンスゾーンを搭載している場合には、このチャンスゾーンへの移行抽選を行ったり、レア役等の当選時に行われる A T 抽選において、その当選確率を相対的に高くしたいいわゆる高確状態への移行抽選を行ったりする等しても良く、要は、遊技者に有利な抽選等の得点を付与するようにすれば、その態様については特に限定しない。

#### 【 0 6 7 0 】

また、本変更例 2 では、第 1 正解打順では、バトル目を表示し、第 2 正解打順では非バトル目（具体的には、バトル目を構成するブランクが、左および右リールに聴牌した状態で中リールにブランク以外の図柄が停止する態様の出目）を表示するようにしているが、これに代えて、非バトル目として、バトル目を構成するブランクが、その図柄組み合わせにおいて、1 つまたは 0 のバラバラな出目（例えば、1 つの場合は「任意の図柄 / ブランク / 任意の図柄」、0 の場合は図柄組み合わせ中にブランクが存在しないもの）となる 1 枚役を用意して、この 1 枚役の押し順ナビを行うことで、バラバラな出目を表示するようにしても良い。要は、バトル目を構成する図柄組み合わせでなければ、非バトル目としては、どのような図柄組み合わせでも良く、これを第 2 正解打順の出目となるようにしても良い。

#### 【 0 6 7 1 】

ここで、非 A T 中状態における押し順ベル群の合算の当選確率（押し順ベル群全体の当選確率）を A（例えば、 $1/8$ ）とし、非 A T 状態におけるバトル目表示抽選による当選確率を B（例えば、 $1/20$ ）とし（換言すれば、バトル目が表示される確率 C は  $A \times B$  であり、例えば、 $1/8 \times 1/20$  で  $1/160$  となる）、非 A T 状態におけるレア役であるチェリーの当選確率を D（例えば、 $1/60$ ）とし、レア役であるスイカの当選確率を E（例えば、 $1/100$ ）とした場合、上記カッコ内の例示をまとめると、以下の（1）および（2）の関係が成立するようになっている。

（1）バトル目が表示される確率（出現率） $C <$  チェリーの当選確率（出現率） $D$

（2）バトル目が表示される確率  $C <$  スイカの当選確率（出現率） $E$

すなわち、バトル目が表示される確率 C よりも、各種レア役（チェリー、スイカ）が表示される確率 D、E の方を高くなるようにしている。なお、上記カッコ内の数値は、いずれも例示であり、適宜の数値を設定可能であることは言うまでもない。

#### 【 0 6 7 2 】

このように、遊技が開始可能となる規定数（3 枚）よりも遊技メダルの払出の少ない（1 枚）第 1 正解打順の押し順ナビをする場合であっても、A T 抽選といった遊技者に有利な特典を付与するようにしているので、遊技者に対して、1 種 B B を入賞させて 1 種 B B による第 2 遊技を行うのか、あえて規定数よりも遊技メダルの払い出しの少ない第 1 正解打順の押し順ナビに従って A T 抽選を受けるのかを選択させることができる（仮に、A T 抽選を行わない場合には、規定数よりも少ない払出ししかないため、遊技 1 を選択するメリットが減少する）。また、メダル払出の少ない第 1 正解打順を選択した場合であっても、A T 抽選を受けるといえるメリットが生じるので、遊技者の遊技意欲の減退を防止することができる。さらに、バトル目の出現率を各種レア役よりも低く設定することで、遊技者から見てレア役による A T 抽選を主軸としながらも、その合間に、バトル目による A T 抽選を受けるといってお得感を得ることができ、遊技意欲の向上を図ることができる。

#### 【 0 6 7 3 】

また、押し順ベル群が当選したときの押し順ナビにおいては、このナビ通りに停止操作をしながらバトル目が表示されるか否かに注目させることができるので（ナビ通りに停止操作を行う動作が単なる遊技の消化ではなくなるので）、遊技の興趣性の向上を図ることができる。しかも、上記バトル目表示抽選による当選確率 B を調整するだけで、バトル目が表示される確率の方が、各種レア役が表示される確率よりも高くなる仕様としたり、バトル目が表示される確率を各種レア役のいずれかと同一としたりする仕様としたりすることができる。この結果、例えば、バトル目が表示される確率の方が、各種レア役が表示さ

10

20

30

40

50

れる確率よりも高くなる仕様とした場合には、バトル目によるA T抽選を主軸としながらも、その合間に、レア役によるA T抽選を受けることができるという遊技性を提供することができる等、バトル目表示抽選による当選確率Bを調整するだけで、様々な遊技性を提供することが可能となる。

【0674】

< A T中の仕様 >

次に、本変更例2におけるA T中の演出について説明する。本変更例2では、上述のようにレア役が当選したことや、バトル目が表示されたことに基づいてA T抽選を行っており、このA T抽選に当選するとA Tに移行する。このA T中においては、入賞することで規定数よりも多い押し順小役（例えば、10枚）の押し順ナビを実行することで、出玉を増やすようにしている。また、上述の押し順ベル群が当選した場合には、それぞれの押し順ベル群の正解打順（例えば、押し順ベル群123であれば、左1stのいずれかの押し順）の押し順ナビを行う。

10

【0675】

このA Tにおいては、A T中の通常状態と、A T中のレア役に当選したことや、バトル目が表示されたことに基づいたバトル演出実行抽選に当選することによって移行してバトル演出を行うバトル演出状態とを有しており、A T中の通常状態のゲーム数のカウントが所定ゲーム数（例えば、40ゲーム）に到達したことを終了条件として終了する。また、本変更例2のA Tにおいては、A T中の通常状態の間（所定ゲームの間）に行われるバトル演出状態の後述するラストジャッジ抽選に当選する（バトル演出に勝利する）ことで、上記所定ゲーム数が再セットされてA Tを繰り返すというように、所定ゲーム数の間において、その所定ゲーム数を再セットするか否かによってA Tが繰り返し行われるか否か（A Tが継続するか否か）が決まるいわゆるS T仕様となっている。また、このバトル演出状態においては、A T中の通常状態のカウントが行われなくなっている。

20

【0676】

具体的には、A T開始後、A T中の通常状態を、例えば10ゲーム消化した後にバトル演出状態に移行し、このバトル演出状態を、例えば10ゲーム実行した後に敗北によってA T中の通常状態に戻った場合には、A T中の通常状態のカウントは10ゲームの次の11ゲームとなるようになっている。なお、バトル演出状態においても、所定ゲーム数のカウントを行うような仕様としても良く、バトル演出状態において所定ゲーム数のカウントの有無については遊技機の仕様等に応じて適宜設定可能である。

30

【0677】

また、本変更例2では、バトル演出状態のラストジャッジ抽選に当選したことに基づいて、いわゆる疑似ボーナス（A Tの1形態であり、押し順ナビによって出玉を増やすものではあるが、演出表示装置S40においては、A Tではなく、あたかもボーナス中であるような演出を行うもの）が確定し、この疑似ボーナスを消化した後に、所定ゲーム数が再セットされたA T中の通常状態に移行するようになっている。また、ラストジャッジ抽選結果の一部で（バトル演出の勝利の一部の大勝利で）、所定ゲーム数に到達したことに基づいて高確率（例えば、98%等）でA Tを継続させるループ抽選が行われ、ループ抽選に当選することで所定ゲーム数が再セットされてA Tを継続させる特別A T（なお、高確率でループすることによって、有利区間が終了するまで（有利区間を完走するまで）A Tが継続し易いが、有利区間の完走が確定しているわけではないことは言うまでもない。）に移行することもあるようになっている（これらについては後述する）。なお、特別A Tの仕様については、上述したものの他、有利区間の完走は確定しないが、他のA Tに比して上乗せ確率を高くした仕様であっても良く、要は、他のA Tよりも遊技者に有利なA Tであれば良い。また、他のA Tについては、所定ゲーム数に到達したことをA Tの終了条件（ゲーム数管理のA T）としている場合において、特別A Tでは、純増枚数等が所定枚数に到達したことをA Tの終了条件（枚数管理のA T）とする仕様に切り替え、演出表示装置S40においても、残りゲーム数表示から、残り枚数表示に切り替える仕様としても良い。また、本変更例2においては、A Tが1000ゲーム継続した場合や、A T中の純

40

50

増枚数（MY）が2000枚を超えたら、上述のエンディング状態となって、有利区間が終了するまでATが継続するようになっている。

【0678】

一方、AT中の通常状態においては、レア役やバトル目（以後、これらを総括して「レア役等」と言うこともある）に基づいたAT抽選の他、バトル演出実行抽選の当選確率を変動させる状態決定抽選を行うようになっており、この状態決定抽選の抽選結果に応じて、バトル演出実行抽選の当選確率が低い低確状態か、この低確状態よりもバトル演出実行抽選の当選確率の高い高確状態のいずれかに移行可能となっている。また、演出表示装置S40では、AT中の通常状態において、上記低確状態であれば、例えば、昼間の状態を示す演出を行いやすい状態とし、上記高確状態であれば、例えば、夕方や夜の状態を示す演出（夜であれば、高確状態が確定）を行いやすい状態とし、AT中の通常状態において、バトル演出への移行し易さを示唆するようにしている。

10

【0679】

次に、バトル演出状態について説明する。このバトル演出状態は、このバトル演出状態を終了させる終了抽選を毎ゲーム行っており、この終了抽選に当選したことに基づいて終了するようになっている。このバトル演出状態においては、毎ゲームにおいて、終了抽選の他に、特定のポイントを獲得するバトルポイント抽選を行っており、この特定のポイント等に基づいて行われるラストジャッジ抽選により、AT継続となる所定ゲーム数の再セットとなるか否かを決定するようになっている（これについては後述する）。バトルポイント抽選は、上述のポイント獲得抽選と同様に、バトル演出状態中の当選役に応じて行われ、小役やリプレイ役よりもレア役等の方が特定のポイントを獲得し易かったり、相対的に多くの特定ポイントを獲得し易いようになっている。なお、この特定のポイントについては、バトル演出結果を決めるために用いられる内部的なパラメータであり、その数値については演出表示装置S40等には表示されない一方、バトル演出において、味方キャラや敵キャラのダメージ具合等を表示することによって、特定のポイントがどのくらいあるのかを示唆するようにしている。

20

【0680】

また、バトルポイント抽選は、上述のポイント獲得抽選の他、バトル目を利用した抽選も行うようになっており、次に、これについて図88乃至図90に基づいて説明する。バトル演出状態においては、Nゲーム目（バトル演出状態に移行した最初の遊技も含む）の遊技において、その遊技での当選役に応じて、図88に示すように、演出表示装置S40のうち、各リールM51～53のそれぞれの真上に設けられた第1～第3領域PR5～7のそれぞれに表示される表示対象を決定する表示選択抽選を行う。

30

【0681】

この表示対象としては、特定のポイント獲得の期待度が低いことを示唆する「敵先制」、特定のポイント獲得の期待度が「敵先制」よりも高いことを示唆する「味方先制」、ポイント獲得の期待度が、「敵先制」と「味方先制」との間の「拮抗」がある。以後、第1～第3領域PR5～7にそれぞれ配置される「敵先制」、「味方先制」および「拮抗」といった表示対象の組み合わせを、「表示配列」ということとする。なお、表示対象としては、「敵先制」、「味方先制」および「拮抗」といった文字ではなく、図83や図84にて示した図形によるアイコン、或いは、文字とアイコンとの組み合わせであっても良く、その表示態様や種類については特に限定しない。

40

【0682】

本変更例2では、Nゲーム目において、最後の停止操作を行ったことに基づいて、Nゲーム目の当選役に対応した表示配列を決定する表示配列抽選を行う。具体的には、小役やリプレイ役の場合には、「敵先制」、「味方先制」および「拮抗」がそれぞれ第1～第3領域PR5～7に1つずつランダムに配置される表示配列となり易い通常表示配列抽選を行い、レア役等の場合には、例えば、全部「味方先制」である表示配列や、2つが「味方先制」で残り1つが「敵先制」或いは「拮抗」の組み合わせが第1～第3領域PR5～7にランダムに配置される表示配列となり易い有利表示配列抽選を行うというように、小役

50

やりプレイ役よりもレア役等の方が遊技者に有利な表示配列となり易い表示配列抽選を行うようになってきている。また、本変更例 2 では、表示配列抽選として、上述の通常表示配列抽選、有利配列抽選の他、例えば、全部「敵先制」または「拮抗」である表示配列や、2 つが「敵先制」で残り 1 つが「味方先制」或いは「拮抗」の組み合わせが選択され易い不利配列抽選を有している。

#### 【0683】

この表示配列抽選によって、表示配列が決定されると、図示しない記憶手段にその表示配列を記憶し、N ゲーム目の次ゲームである N + 1 ゲーム目においてスタートレバー D 5 0 を押下した後から最初の停止操作を行う前までの間の所定のタイミングで、記憶手段に記憶していた表示配列、例えば、図 8 8 に示すように、左リール M 5 1 に対応した第 1 表示領域 P R 5 には「敵先制」、中リール M 5 2 に対応した第 2 表示領域 P R 6 には「味方先制」、右リール M 5 3 に対応した第 3 表示領域 P R 7 には「拮抗」といった表示配列が表示される。本変更例 2 では、この表示対象のうち、押し順小役の押し順ナビにおける最初に停止操作されるリールに対応した表示対象が、バトルポイント抽選に反映されるようになってきている。なお、上記所定のタイミングとしては、N ゲーム目において全てのリールが停止した後からスタートレバー D 5 0 の押下前のいずれかのタイミングであっても良いし、また、N ゲーム目において全てのリールが停止した後から、N + 1 ゲーム目において最初の停止操作を行う前までのいずれかのタイミングであっても良い。

10

#### 【0684】

すなわち、N + 1 ゲーム目のスタートレバー D 5 0 の押下による当選役が、上述の押し順小役であった場合、この押し順小役の正解打順（10 枚の払い出しが行われる図柄組み合わせが表示される押し順）の押し順ナビが行われるが、この押し順のうち、最初に停止するリールに対応した表示対象がバトルポイント抽選に反映される。換言すれば、N ゲーム目において表示配列（バトルポイント獲得抽選に反映される対象の候補であり、AT 継続（AT への移行）に関する内容の候補（仮の内容）ともいえる）を決定し、N + 1 ゲーム目の押し順ナビに従った停止操作を行うことで、N ゲーム目で決定した表示配列のうち、どの表示対象を反映するのかを決定する（上記内容の候補からどれを選択するのかを決定、或いは、上記内容の候補のうち、N + 1 ゲーム目の押し順ナビに従った停止操作に応じた仮の内容を、AT 継続に係る内容として決定するともいえる）ようになってきている。換言すれば、N ゲーム目において全てのリールが停止した後に、主制御基板 M にて、内容の候補を決定して表示し、N + 1 ゲーム目のスタートレバー D 5 0 押下時の当選役に基づいて、内容の候補からどの内容を選択するのかを決定し、その内容に基づいてバトルポイント獲得抽選を行うようになってきている。

20

30

#### 【0685】

具体的には、主制御基板 M においては、N + 1 ゲーム目のスタートレバー D 5 0 が押下されて、押し順小役が当選した場合、N ゲーム目で決定した内容の候補である左リールの「敵先制」、中リールの「味方先制」、右リールの「拮抗」のうち、当選した押し順小役において最初に停止するリール（正解押し順に対応したリール）に対応したバトルポイント抽選を行う。また、主制御基板 M は、N + 1 ゲーム目において前記押し順小役が当選した場合には、副制御基板 S に「敵先制」等の演出を演出表示装置 S 4 0 に表示させるためのコマンドを送信し、バトルポイント抽選結果に関するコマンドを副制御基板 S に送信し、副制御基板 S においてはこれらの各種コマンドに応じた演出を演出表示装置 S 4 0 等に実行させる。

40

#### 【0686】

例えば、N + 1 ゲーム目のスタートレバー D 5 0 を押下した後において、副制御手段 S によって、演出表示装置 S 4 0 の第 1 ~ 第 3 領域 P R 5 ~ 7 にそれぞれ配置された表示配列が、図 8 8 で示すように、「敵先制」、「味方先制」、「拮抗」であり、押し順小役の正解打順が中左右（2 1 3）の順であった場合（換言すると、上記内容の候補として、「敵先制」、「味方先制」、「拮抗」が選択された場合）、最初に停止操作される中リール M 5 2 に対応した「味方先制」がバトルポイント抽選に用いられることとなる（換言する

50

と、上記内容の候補から「味方先制」を決定、或いは、上記仮の内容のうち、「味方先制」という仮の内容を、AT継続に係る内容として決定するともいえる)。この場合においては、図89に示すように、中リールM52を停止操作すると、演出表示装置S40において、左右(第1および第3表示領域PR5、7)の「敵先制」、「拮抗」という表示が消えて中リールM52に対応した中(第2表示領域PR6)の「味方先制」のみが残るとともに、味方キャラが敵キャラを攻撃する演出を行って、バトルポイント抽選に「味方先制」が反映されることを遊技者に報知する。

【0687】

また、図88の状態において、押し順小役の正解打順が左中右(123)の順であった場合、最初に停止操作される左リールM51に対応した「敵先制」がバトルポイント抽選に用いられることとなり、図90に示すように、左リールに対応した左(第1表示領域PR5)の「敵先制」のみが残るとともに、味方キャラが敵キャラに攻撃される演出を行って、バトルポイント抽選に「敵先制」が反映されることを遊技者に報知する。

10

【0688】

このように、Nゲーム目で表示配列抽選を行って内容の候補を決定して表示し、N+1ゲーム目の押し順小役の正解打順に応じて内容の候補から、最終的な内容を決定するのであるが、バトル演出状態が継続している間は、この最終的な内容を決定するN+1ゲーム目においては、同時に次ゲームの表示配列抽選も行うこととなる(換言すれば、N+1ゲーム目は、その次ゲームから見てNゲーム目に相当するということである)。すなわち、バトル演出状態の突入時のゲーム(バトル演出状態の1ゲーム目でありNゲーム目)においては、バトル演出状態に突入する旨を報知する導入演出等を行う一方で、次の2ゲーム目(N+1ゲーム目)のための表示配列抽選を行う。次の2ゲーム目では、上述の1ゲーム目にて行った表示配列抽選で決定した表示配列から、反映する表示対象を決定するのであるが、これと同時に、その次の3ゲーム目のための表示配列抽選を行う(1ゲーム目から見てN+1ゲーム、3ゲーム目から見てNゲーム)。そして、この3ゲーム目においては、2ゲーム目に行った表示配列抽選での表示配列から、反映する表示対象を決定するとともに、その次の4ゲーム目のための表示配列抽選を行うという制御をバトル演出状態の最終ゲームまで繰り返して行うようになっている。

20

【0689】

本変更例2では、上述のようにして「味方先制」が反映されたゲームにおいては、味方キャラの攻撃が確定し、所定数の特定のポイントが獲得できるようになっている。このとき、上述のように、次のゲーム用の表示配列抽選を行うが、このときの表示配列抽選においては、上述の有利表示配列抽選が行われるようになっている。換言すれば、「味方先制」が反映された場合には、その次ゲームにおいては、有利な配列表示となり易いようにしている。このように、「味方先制」が反映されると、その次ゲームにおいては有利な配列表示となり易いようにしているので、「味方先制」が反映された後は、連続して「味方先制」が反映され易くなり、遊技の興趣性の向上を図ることができる。

30

【0690】

また、「敵先制」が反映されたゲームにおいては、特定のポイントが獲得できないとともに、敵キャラの攻撃が確定する。また、このゲームにおいては、この敵キャラの攻撃が味方に当たるか否かの抽選を行い、この抽選に当選した場合には、上述の不利配列抽選が行われるようになっている。換言すれば、「敵先制」が反映された場合には、その次ゲームにおいては、不利な配列表示となり易いようにしており、この抽選は次ゲームの配列を決定するための抽選といえる。このとき、図90に示すように、敵キャラが味方キャラを攻撃する演出を行うことで、次ゲームにおいて、不利な配列表示となり易いことを報知する。一方、この敵キャラの攻撃が味方に当たるか否かの抽選に当選しなかった場合には、上述の通常配列抽選が行われる。この場合、演出表示装置S40においては、味方キャラが敵キャラの攻撃を回避する演出を行うことで、次ゲームにおいて不利な配列表示が出難くなることを報知する。このように、「敵先制」が反映されると、その次ゲームにおいては不利な配列表示となり易いようにしているので、「敵先制」が反映された後は、上述の

40

50

「味方先制」とは逆に、連続して「敵先制」が反映され易くなって、上述の「味方先制」と併せてメリハリのある遊技を行うことができる。

【0691】

また、「拮抗」が反映されたゲームにおいては、別途、「味方先制」か「敵先制」かを、例えば、それぞれが50%の割合で選択されるように抽選（なお、この抽選確率については、遊技機の仕様などに応じて適宜設定可能であることは言うまでもない）し、この抽選結果に応じた処理を行う（上述の「味方先制」または「敵先制」が反映されたゲームと同様な処理を行う）。

【0692】

なお、本変更例2では、上述のように「味方先制」、「敵先制」、「拮抗」などの内容の候補から最終的な内容を決定し、当該決定された最終的な内容が次ゲームの配列表示抽選に影響を及ぼしていたが、これに代えて、これらの反映された最終的な内容に関係なく、その遊技における配列表示抽選を独自に行う仕様としても良いことは言うまでもない。換言すると、配列表示抽選を実行する場合において、過去の抽選結果を参照せずに行うよう構成してもよい。

【0693】

また、本変更例2では、AT中において、払出が規定数（例えば、3枚）よりも多い押し順小役（例えば、10枚役。以後、10枚役ナビと言うこともある。）の押し順ナビの発生確率（例えば、約1/2）の方が、上述の押し順ベル群を含む払出が規定数よりも少ない押し順役（例えば、1枚役。以後、1枚役ナビと言うこともある。）の押し順ナビの発生確率（例えば、約1/8）よりも高くなるように設定されている。また、押し順ナビ演出を行う際においては、払出が規定数よりも多い押し順小役のための押し順なのか、払出が規定数よりも少ない押し順役なのかを報知せず、単に、どの押し順で停止操作をするべきかを報知している。このようにすることで、押し順ナビが発生した際において、この押し順ナビが、遊技メダルが減る1枚役ナビよりも、遊技メダルが増える10枚役ナビである確率が高いため、押し順ナビが発生すること自体が、遊技者にとってうれしい事象となる。この結果、遊技者は遊技メダルが増える期待感をもって停止操作を行うことができ、遊技意欲の向上を図ることができる。

【0694】

ここで、N+1ゲーム目がレア役であった場合（先制確定）、特定のポイントを獲得するとともに、Nゲーム目にて行った表示配列抽選にて決定して記憶手段に記憶していた表示配列を消し（第1～第3表示領域PR5～7に表示配列が表示されない。）、味方キャラが敵キャラを攻撃する演出を実行する。なお、レア役等の場合においては、上述の「味方先制」の場合よりも、より多くの特定のポイントの獲得が確定するようにしても良く、この場合には、上述の「味方先制」の場合よりも、より多くの特定のポイントが確定した旨を、例えば、味方キャラが「味方先制」の場合よりも強い攻撃をする等によって遊技者にその旨を報知するようにしても良い。

【0695】

また、N+1ゲーム目が押し順ベル群であった場合において、非バトル目の第2正解打順の押し順ナビを行った場合には、上述の押し順役が当選した場合と同様な処理を行う。一方、バトル目の第1正解打順の押し順ナビを行った場合には、このN+1ゲーム目で決定した表示対象が、「敵先制」や「拮抗」であっても、強制的に「味方先制」となって、上述の「味方先制」と同様な処理を行い、決定した表示対象が「味方先制」である場合には、上述のレア役が当選した場合と同様な処理を行う。なお、上記レア役が当選した場合や、バトル目が表示された場合には、勝利確定となる抽選を別途行い、これに当選することで、AT継続が確定するようにしても良い。

【0696】

ここで、このバトル目の第1正解打順の押し順ナビを行った場合において、遊技者の押しミスによって、第1正解打順とは異なる押し順を行ったときであっても、バトル目が表示されたものとして、バトル目が表示された場合と同様な処理（上述のAT抽選等）を行

10

20

30

40

50

うようにしている。このように、バトル目表示抽選に当選した状況下における押しミスした遊技者の救済を図っている。一方、非バトル目の第2正解打順の押し順ナビを行った際に、遊技者の操作ミス或いは故意によって、第1正解打順を行ってバトル目が表示された場合には、非バトル目扱いとし、非バトル目時と同様な処理（上述のように、押し順小役が当選した扱い）を行うようにしている。このように、バトル目表示抽選に当選していない状況下で、操作ミス或いは意図的に押し順ナビを無視することで、バトル目が表示されたとしても、これを非バトル目扱いとすることで、遊技の公平性を担保することができる。同様の観点で、例えば、左リールが「敵先制」で、中リールが「味方先制」であって、左1stとなる押し順ベルに当選し、押し順ナビの最初の停止リールが左リールであり、「敵先制」に対応した演出が実行されている状況において、遊技者が故意に中リールを押し下した場合であっても、「敵先制」に対応した抽選結果が反映される（演出に関しても、「敵先制」に対応した演出が実行される）ようにして、遊技の公平性を担保している。

#### 【0697】

バトル演出状態においては、上述のように、毎ゲームにおいて終了抽選を行っており、終了抽選に当選したことに基づいて、ラストジャッジ抽選を行い、このラストジャッジ抽選結果に応じて、ATの所定ゲーム数を再セットするか否か（ATを継続するか否か）を決定するようになっている。このラストジャッジ抽選は、それまでに獲得した特定のポイントと、バトル演出状態の継続ゲーム数とに基づいて行われる。本変更例2では、獲得した特定のポイントに、バトル演出状態の継続ゲーム数に応じた継続ポイントを加算した値が高ければ高いほど、ラストジャッジ抽選に当選し易くなっている。換言すれば、特定のポイントが高ければ高いほど、そして、バトル演出状態の継続ゲーム数が長ければ長いほど、ラストジャッジ抽選に当選し易くなって、ATが継続し易い仕様となっている。

#### 【0698】

例えば、特定のポイントと継続ポイントを加算した加算値が、第1値（例えば、100）を以上であれば、特別ATが確定し、これに対応した演出として、味方キャラが敵キャラに圧勝する大勝利といった演出を実行して、特別ATへの移行を報知する。また、加算値が第1値よりも少ない第2値（例えば、70）以上であった場合には、ATの継続が確定した上で、所定の確率で特別ATの移行抽選を行い、これに当選した場合には特別ATに、外れた場合には、ATの継続が確定して、味方キャラが敵キャラに勝利するといった演出を実行して、ATが継続する旨を報知する。また、第2値未満であった場合には、その値に応じた確率（例えば、0～10であれば、AT継続率10%、11～20であればAT継続率20%等）で抽選を行い、この抽選結果に応じて特別ATへの移行またはATの継続の有無が決定されるようになっている。なお、上述のAT継続に代えて、疑似ボーナスを当選させたり、或いは、疑似ボーナス当選後にAT継続するといった特典を付与するようにしても良い。

#### 【0699】

以上説明したように、本変更例2では、Nゲーム目で表示配列抽選を行い、N+1ゲーム目の押し順小役の正解打順（押し順ナビの表示態様）に応じて表示対象を決定し、その表示対象に基づいたバトルポイント抽選を行うようにしている。このように、押し順ナビが単なる消化ゲームとなることを防止することができる。また、押し順ナビの表示態様がバトルポイント抽選に反映されるようにしているとともに、AT中においていわゆる捨てゲームを無くすことができる。また、遊技者から見て、自分で引いた押し順ナビの表示態様がバトルポイント抽選に反映されるため、自力感を抱きつつ、AT中のゲームに集中することができる。さらに、ATを継続させるか否かのラストジャッジ抽選においてバトル演出状態の継続ゲーム数が長ければ長いほど、特別ATの移行やATの継続がしやすいようにしている。このように、AT中のバトル演出状態において、いわゆる捨てゲームを無くすことができる。また、特定のポイントがあまり獲得できていない状態であっても、ATの継続の期待度を高めることができる。

#### 【0700】

なお、ラストジャッジ抽選の抽選方式としては、上述の例に限定されず、例えば、終了抽選の当選に基づいて一定の確率で抽選する等の適宜の抽選方式を適用可能であることは言うまでもない。この一例としては、バトルポイント抽選を行う代わりに、上述の「味方先制」等の際においては、ラストジャッジ抽選に当選する確率を高める状態アップ（チャンスアップ）抽選を行い、この抽選に当選した回数（個数）に対応した値と、上述のバトル演出状態の滞在ゲーム数に対応した継続ポイントとを加算した加算値による抽選を行うようにするというものが挙げられる。

【0701】

また、他の例としては、例えば、一番下の低確テーブルから段階的に当選確率を高くした複数の抽選テーブルを用意し、どの抽選テーブルを用いるのかを決めるランクアップ抽選を行い、このランクアップ抽選で決定した抽選テーブルによる抽選を行ったり、或いは、このランクアップ抽選で決定した抽選テーブルを基準として、上述継続ポイントが第1値であれば、この基準となったテーブルよりも一段階上の抽選テーブルで、第1値よりも大きい第2値であれば、この基準となったテーブルよりも二段階上の抽選テーブルで抽選を行うといったように、ランクアップ抽選で決定した抽選テーブルに対して、継続ポイントの値を加味した抽選テーブルにて抽選するものが挙げられる。また、単純に、ラストジャッジ抽選を行うゲームが、バトル演出状態に突入してから、7ゲーム目、17ゲーム目というように、所定のゲーム数であればATの継続が確定したり、或いは、10ゲーム以内或いは50ゲーム以降にラストジャッジ抽選が実行されれば確定するというように、その滞在ゲーム数に応じた抽選を行うようにしても良い。

【0702】

また、本変更例2では、押し順によって1種BBの入賞を回避する仕様としているが、これに代えて、一の規定数でのみ遊技が可能な仕様とし（いわゆる3枚賭けでのみ遊技が可能なマックスベットオンリー仕様等）、全当選領域（全当選エリア）のうち、1種BBが単独で当選する領域を極端に狭くし（確率を極端に低くし）、それ以外の当選領域については、引き込み確率が100%の1枚役の小役やリプレイ等で埋めるようにする仕様も採用可能である。この場合、1種BBが単独で当選する確率としては、例えば、1/65536～4/65536等が挙げられる。このようにすることで、1種BBが入賞可能となる1種BBの単独当選がほとんどないため、押し順によって1種BBの入賞を回避する必要がほとんどなくなる。なお、これについては、1種BBの入賞図柄組み合わせとして、各リールにおいてそれぞれ1つずつしか存在せず、かつ、目押しのし難い図柄とすることで、より1種BBが入賞しにくくなるので好適である。また、上述の仕様の他、例えば、「1種BB+役A+役B」の当選領域、「1種BB+役C+役D」の当選領域というように、1種BBが必ず他の役と重複している当選態様とし（単独で当選する領域が存在しない）、例えば、抽選結果が、「1種BB+役A+役B」の当選領域であり、所定の押し順かつ所定の押し位置で停止操作した場合にのみ、1種BBを引き込むリール停止制御とすることによって、上述の押し順や停止位置以外にて停止操作することで1種BBの入賞を回避する仕様とすることも可能である。さらに、1種BBに代えて、RBとしても良い。

【0703】

<有利区間に移行した際の処理>

次に、有利区間に移行した際の処理について説明する。なお、ここで説明する処理については、他の実施形態に適用することが可能であり、特に、「通常区間」と「有利区間」とを有する遊技機に適用することが好適である。

【0704】

本変更例2では、有利区間への移行が決定した後の特定のタイミングで、遊技に関する所定の情報を、主制御基板MのCPU100のRAM領域のいずれかに記憶する（以後、単に「RAMに記憶」という。）処理を行うようになっている。そして、この所定の情報を記憶した後の所定のタイミングで、記憶した所定の情報に基づいて（記憶した所定の情報を参照して）、AT等の有利状態に関する内容を決定するようになっている。換言す

れば、記憶した所定の情報がAの場合とBの場合とでそれぞれAT等の有利状態に関して決定する内容が異なるというように、記憶した所定の情報に応じて決定する有利状態に関する内容が異なる（換言すれば、互いに有利状態に関する内容が異なる複数のモードのうち、どのモードに移行するのかが異なる）ようになっている。なお、RAMに所定の情報としてAが記憶されている場合には、AT等の有利状態に関する内容を決定するにあたり、所定の情報としてBが記憶されている場合よりも不利になるように（例えば、出玉率が低くなるように設定する等）その内容を決定するようにしている。なお、RAMに所定の情報としてRT状態を記憶するよう構成した場合において、RAMに記憶する情報として、非RTに対応する情報とRAMクリア後の情報とが同一となるよう構成してもよい。

【0705】

10

このようにすることで、不正行為により主制御基板MのRAM等が外されたり不正なものと交換されたりして、記憶されていた所定の情報が消去された場合には、その後RAMに非RTに対応する値が記憶されることとなり、この状態で有利区間に移行したとしても、RAMに非RT以外のRT状態に対応する値が記憶されている場合と比して不利な状態とすることができ、不正行為の希釈化を図ることができる。なお、上述の説明では、所定の情報を、主制御基板MのCPU100のRAM領域のいずれかに記憶したが、所定の情報の記憶領域としては、これに限定されず、所定の情報を記憶可能な領域であれば適宜の記憶領域を使用することができることは言うまでもない。

【0706】

20

次に、上記所定の情報や、ATに関する内容、特定および所定のタイミング等を具体的に示した各種態様について説明する。

<態様1>

この態様1では、遊技に関する所定の情報として「RT状態」を、有利状態に関する内容として「ATの当選確率」を、特定のタイミングとして、有利区間の移行が決定した決定ゲーム（以後、「有利区間の移行が決定した決定ゲーム」を単に「決定ゲーム」という。）における第1のタイミング（例えば、リールが定常回転（定速回転）になった後または最初の停止操作の後或いは最後の停止ボタンD40を押下して離れた後のいずれかから次遊技のベットボタン押下までのいずれかのタイミング等）を、所定のタイミングとして、有利区間の開始ゲーム（決定ゲームの次ゲームであり、以後、「有利区間の開始ゲーム」を単に「開始ゲーム」という。）における第2のタイミング（例えば、スタートレバーD50の押下後からリールが定常回転状態になる前までまたは最初の停止操作の前までのいずれかのタイミング等）を適用したものである。

30

【0707】

この態様1では、毎ゲーム（全てのゲームに対する毎ゲームであっても良いし、例えば、非RTを参照しない仕様であれば、非RT以外のRT状態といった所定の遊技状態に滞在している状況下での毎ゲームであっても良い。）RT状態をRAMに記憶するようにしている。具体的には、そのゲームのスタートレバーD50を押下したときにおいては、RAMには、そのゲームの前ゲームのRT状態が記憶された状態を維持しており、上記決定ゲームにおける第1のタイミングで、RAMにそのゲームのRT状態を記憶する（RAMに記憶したRT状態を更新する）。そして、上記開始ゲームにおける第2のタイミングにて、このときに記憶されているRT状態（この開始ゲームの前ゲームである決定ゲームで記憶されたRT状態）に応じたATの当選確率（ATに関する内容）でAT抽選を行う。

40

【0708】

例えば、そのときに記憶されているRT状態が非RTであれば、1/3の当選確率でAT抽選を行い、そのときに記憶されているRT状態がRT1であれば、1/2の当選確率でAT抽選を行う。そして、この開始ゲームの次ゲームから、このAT抽選結果に基づいた遊技、すなわち、ATに当選していれば有利区間におけるAT状態となり、ATに当選していなければ、有利区間の通常状態となる。なお、RT状態に応じたATの当選確率は、上述の確率に限定されずに適宜の当選確率を適用可能であるし、また、上記例ではRT1よりも非RTの方がATの当選確率を高くしているが、RT1よりも非RTの方がAT

50

の当選確率を低くするなど、適宜の設定が可能であることは言うまでもない。

【 0 7 0 9 】

なお、有利状態に関する内容としては、上記 A T 抽選に代えて、例えば、遊技状態に関する仕様として、レア役当選等の A T の抽選契機における A T 抽選確率が互いに異なるモード 1、2 (モード 1 よりもモード 2 の方が A T 抽選確率が高い) を用意し、R A M に記憶されている R T 状態が非 R T であればモード 1 をセットし、R A M に記憶されている R T 状態が R T 1 であればモード 2 をセットするというように、有利区間における遊技状態が異なる仕様とするようにしても良い。また、モード 1、2 については、A T の抽選契機における A T 抽選確率の他、例えば、モード 1 の天井ゲーム数が 1 0 0 0 ゲームであるのに対し、モード 2 の天井ゲーム数がモード 1 より少ない 5 0 0 ゲームというように、天井ゲーム数に関するものであっても良く、要は、有利区間における各種遊技状態に関するものであれば特に限定しない。これについては、他の態様についても同様である。

10

【 0 7 1 0 】

< 態様 2 >

この態様 2 では、毎ゲーム R T 状態を R A M に記憶するのではなく、有利区間の移行が決定した決定ゲームのときにのみ R T 状態を R A M に記憶する点で態様 1 とは異なる。すなわち、上記決定ゲームにおいては、この決定ゲームにおける上記第 1 のタイミングで、そのときの R T 状態を R A M に記憶する。そして、有利区間の開始ゲームにおける第 1 のタイミングで、そのときに記憶されている R T 状態に応じた A T の当選確率で A T 抽選を行う。この態様 2 の場合、R A M に記憶された R T 状態は、上記開始ゲームにて参照された後に消去しても良いし、この有利区間が終了して通常区間に移行した後に再び有利区間に突入した際に更新されるようにしても良い。

20

【 0 7 1 1 】

< 態様 3 >

この態様 3 では、遊技に関する所定の情報および有利状態に関する内容は、上記態様 1 と同じであり、所定のタイミングとして、決定ゲームにおける第 3 のタイミング (例えば、決定ゲームにおいて所定の情報を記憶した後から有利区間の開始ゲームの開始前までのいずれかのタイミング) を適用したものである。すなわち、有利区間の移行が決定した決定ゲームにおいて、R T 情報を R A M に記憶した後、上記決定ゲームにおける第 3 のタイミングにて、R A M に記憶されている R T 情報に応じた A T の当選確率を決定する。そして、有利区間の開始ゲームにおいて、決定した A T の当選確率にて A T 抽選を行う。

30

【 0 7 1 2 】

< 態様 4 >

この態様 4 では、遊技に関する所定の情報として「作動している条件装置」を適用した点が、上記態様 3 と異なる。すなわち、以下の状況 1 ~ 3 となる。

(状況 1) 1 種 B B に当選していない状況下において、有利区間の移行が決定した決定ゲームにおける内部抽選結果が小役やリプレイ役やレア役等 (以後、小役等ということもある。) であった場合には、作動している条件装置はこの内部抽選結果と同じ「小役等」となる。

(状況 2) 1 種 B B に当選している (1 種 B B の当選を持ち越している状況下) において、決定ゲームにおける内部抽選結果がハズレであった場合には、作動している条件装置は「1 種 B B」となる。

40

(状況 3) 1 種 B B に当選している (1 種 B B の当選を持ち越している状況下) において、決定ゲームにおける内部抽選結果が小役等であった場合には、作動している条件装置は、「1 種 B B + 小役等」となる。

上記 (状況 1) ~ (状況 3) の遊技 (決定ゲーム) における第 3 のタイミングにて、「作動している条件装置」に応じた A T の当選確率を決定する。そして、有利区間の開始ゲームにおいて、決定した A T の当選確率にて A T 抽選を行う。このように構成することにより、(状況 1) と (状況 2) と (状況 3) とで A T 当選確率を異ならせることができる。

50

## 【 0 7 1 3 】

例えば、「作動している条件装置」がレア役であれば、 $1/3$ の当選確率でA T抽選を行い、「作動している条件装置」が小役であれば、 $1/5$ の当選確率でA T抽選を行い、「作動している条件装置」が「1種B B + レア役」であれば $1/2$ の当選確率でA T抽選を行い、「作動している条件装置」が「1種B B + 小役」であれば $1/4$ の当選確率でA T抽選を行うといった例が挙げられる。この態様4では、そのゲームにおいて小役等の当選があった場合、「小役等」の場合と、「1種B B + 小役等」の場合との2パターンの「作動している条件装置」が生じることとなり、所定の情報の種類が多岐となる（すなわち、小役等の種類の数に加えて、これらと1種B Bとの組み合わせの数だけ所定の情報の種類がある。また、1種B Bを複数種類有していたり、これに加えてR Bなどを有している

10

## 【 0 7 1 4 】

&lt; 態様5 &gt;

この態様5では、遊技に関する所定の情報および有利状態に関する内容は、上記態様1と同じであり、特定のタイミングとして、開始ゲームにおける第2のタイミング（例えば、スタートレバード50を押下した後から最初の停止操作が行われるまでまたはリールが定常回転状態となる前までの間のいずれかのタイミング等）を適用し、所定のタイミングとして、開始ゲームにおける第3のタイミング（例えば、上記開始ゲームにおける第2のタイミング後から有利区間の開始ゲームが終了する前のいずれかのタイミング等）を適用

20

すなわち、有利区間の開始ゲームにおいては、この開始ゲームにおける第2のタイミングでそのときのR T状態をR A Mに記憶し、その後、上記開始ゲームにおける第3のタイミングにて、記憶したR T状態に応じたA Tの当選確率を決定する。そして、有利区間の開始ゲームの次ゲームにおいて、決定したA Tの当選確率にてA T抽選を行う。

## 【 0 7 1 5 】

以上、態様1～5を例示したが、遊技に関する所定の情報としては、上述のR T状態や内部抽選結果（作動している条件装置）の他、例えば、R T状態の継続ゲーム数、通常区間の滞在ゲーム数、小役、リプレイ役、ボーナスといった当選役にそれぞれ条件装置番号が割り振られている場合にはその条件装置番号といった適宜の情報を適用することが可能であり、遊技に関する所定の情報については特に限定されないことは言うまでもない。同様に、有利状態に関する内容としては、上述のA Tの当選確率の他、繰り返しになるが、いわゆる天井ゲーム数（所定の情報に応じて天井ゲーム数が異なる等）、ゲーム数でA Tに移行するゲーム数管理の仕様においてA Tに移行する初当たりのゲーム数（モード1よりもモード2の方が初当たりゲーム数が短い等）や、初当たりし易いゾーン（例えば、所定情報に応じて、モード1よりもモード2の方が、0ゲーム～100ゲームのゾーンよりも、101ゲーム～200ゲームのゾーンの方がA T当選ゲーム数の割り振り確率が高い等）、A Tやチャンスゾーンへの移行確率に低確および高確がある仕様において高確への移行確率が異なる（モード1よりもモード2の方が高確に移行し易い等）といった状態移行の態様（上記モード1、2の具体的態様）等があり、この有利状態に関する内容について

30

40

## 【 0 7 1 6 】

また、上述のモード1、2の他、初期状態であるモード0を設け、通常区間で有利区間移行抽選に当選した場合において、次ゲームにて有利区間のモード0に移行して、R A Mに記憶された所定の情報を参照することで、その次ゲーム（有利区間に当選したゲームの次々ゲーム）にて有利区間のモード1または2に移行するようにしても良い。例えば、上記天井ゲーム数を例にとると、上記有利区間のモード0のゲーム（有利区間移行抽選に当選したゲームの次ゲーム）にて、R A Mに記憶された所定の情報を参照することによって、その次ゲームにて天井ゲーム数が例えば500ゲームのモード1または1000ゲームのモード2に移行する（換言すれば、モード1であればその次ゲームで500ゲームの天

50

井ゲーム数がセットされ、モード2であればその次ゲームで1000ゲームの天井ゲーム数がセットされる)よう構成してもよいし、上記有利区間のモード0のゲーム(有利区間移行抽選に当選したゲームの次ゲーム)にて、RAMに記憶された所定の情報を参照することによって、天井ゲーム数として500ゲームをセットするまたは1000ゲームをセットする(モードはモード0のまま)よう構成してもよい。

#### 【0717】

<<<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実施形態は、他の実施形態に適用することが可能であり、例えば、他の実施形態にかかるリール配列や当選役の種類(役構成)、第2実施形態に係るリール配列や条件装置等を他の実施形態に適用することが可能であることは言うまでもない。図91は、第2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り、図92乃至図102は、第2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り、図103および図104は、第2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り、図105は、第2実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナスの仕様一覧であり、図106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Mによって制御されるメイン遊技状態の一覧であり、図107乃至図109は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データであり、図110は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における目押しスラッシュ役1を説明するための図であり、図111は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における押し順表示装置の指示態様を説明するイメージ図であり、図112は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における演出表示装置の演出態様を説明するためのイメージ図である。

10

20

#### 【0718】

第2実施形態における回胴式遊技機のリール配列は、図91に示す通りであり、0番から19番までの20コマにて構成されている仕様となっている。なお、図91においては、上述の図86と同様に、第1回胴とは左リールM51を意味し、第2回胴とは中リールM52を意味し、第3回胴とは右リールM53を意味する(図91においても、上述の符号M51~53は省略する)。なお、図示はしないが、第2実施形態において、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」の斜め右下がり

30

#### 【0719】

また、第2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図92乃至102に示す通りである。ここで、第2実施形態の1種BBは、1つのみしか設けられていないが、例えば、1種BB-A乃至Dといった複数種類設けられていても良い。図92乃至図102における「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、「規定数および遊技状態」の欄の「3枚」、「2枚」はそれぞれ、3枚賭けでの遊技、2枚賭けでの遊技の意味である。

#### 【0720】

第2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103および図104に示す通りである。図103および図104において、「構成要素」とは、その条件装置を構成する役を示しており、例えば、「入賞・再遊技」の番号7の「入賞-A1条件装置」では、その構成要素は、入賞01、入賞10~17、入賞26~27、入賞42~43、入賞66~67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103および図104の「1種BB条件装置未作動時」は、1種BBが非内部中の状態を示し、「1種BB条件装置作動時」は、1種BBが内部中の状態を示している。また、これらの「1種BB条件装置非作動時」および「1種BB条件装置作動時」の欄の記載も、打順による引き込み優先と引き込み率について示している。これについて、図103の「入賞・再遊技」の番号7の「入賞-A1条件装置」を例にとって説明すると、以下の通りである。まず、「1種BB条件装置未作動時」の「123」等は、上述の「押し順ベル123

40

50

」の「123」と同義であり（すなわち、上述のように、「1」は左停止ボタンD41、「2」は中停止ボタンD42、「3」は右停止ボタンD43をそれぞれ示し、これらの数字の並びはその順に数字で示された停止ボタンを押下することを意味する。）、左、中、右の押し順でリールを停止させるという意味である。また、「2\*\*」は、上述の中1stを示している。「3\*\*」も同様に、上述の右1stを示しており、別の欄の記載ではあるが、「1\*\*」は左1stを示している。また、「1/1」、「1/2」、「1/8」はそれぞれの入賞率を示している。例えば、「123：1/1で入賞01」は、左、中、右の順でリールを停止させた場合、入賞01に係る図柄組み合わせが100%入賞（引き込み率100%）することを意味し、「2\*\*：1/8で入賞26～27、66」は、中1stでリールを停止させた場合、入賞26～27、66のいずれかに係る図柄組み合わせが1/8の入賞率で入賞することを意味する。

#### 【0721】

これらの入賞率のうち、例えば、中1stでリールを停止した場合、入賞26～27、66のいずれかに係る図柄組み合わせが1/8の入賞率で入賞する場合について、説明すると以下の通りである。この場合、図97および図99に示すように、入賞26に係る図柄組み合わせは「セブン・ベルB・セブン」、入賞27に係る図柄組み合わせは「セブン・ベルB・ブランク」、入賞66に係る図柄組み合わせは「セブン・ベルB・チェリー」である。これらの入賞26～27、66のそれぞれの中リールM52の図柄である「ベルB」（以後、この種の図柄については、単に「ベルB」と言うこともあれば、「ベルB」図柄とも言うこともある。）は、中リールM52に互いに5個コマおきに等間隔で4つ配置されていることにより、その入賞率は1/1となる。また、この中リールM52に「ベルB」が停止している状態において、右リールM53にて入賞26～27、66のいずれかに係る図柄組み合わせを構成する図柄は、「セブン」、「ブランク」、「チェリー」であり、10番から19番までの合計10コマの範囲でこれらの図柄のいずれかを引き込み可能であることから、その入賞率は1/2となる。また、左リールM51にて入賞26～27、66のそれぞれに係る図柄組み合わせを構成する「セブン」図柄は、左リールM52に1つのみしか配置されていないため、その入賞率は1/4となる。したがって、入賞26～27、66のいずれかに係る図柄組み合わせにおいては、左リールM51の入賞率が1/4、中リールM52の入賞率が1/1、右リールM53の入賞率が1/2であるため、入賞26～27、66のいずれかに係る図柄組み合わせ全体の入賞率は1/8（「1/4」×「1/1」×「1/2」＝「1/8」）となる。

#### 【0722】

ここで、図103の「入賞・再遊技」の番号2の「リプレイ/バー揃い」は、図10における当選番号2に対応する「逆押し白7揃いリプレイ」と同様であり、揃う図柄が図10においては「白7」であるのに対し、図103では「バー」である点が異なる。すなわち、図103の「1種BB条件装置未作動時」の欄の「右1st：バー揃い」とは、遊技者が、右1stの打順で、右リールM53の下段に図91の3番の「ベルA」、中リール52の中段に図329の9番の「バー」、左リールM51の上段に図91の7番の「ベルA」が停止するように目押しすることによって、遊技者から見て中段一直線に「バー・バー・バー」が揃う（表示される）ようになっている（実際には、有効ライン上には、再遊技03に係る図柄組み合わせである図94の52番の「ベルA・バー・ベルA」が表示されている）。また、同欄の「左1st：リプレイ」、「中1st：リプレイ」は、左1stまたは中1stの打順を行った場合には、有効ライン上に「リプレイ・リプレイ・リプレイ」が揃うことを意味している。さらに、図103の「入賞・再遊技」の番号2の「リプレイ/バー揃いフェイク」の「右1st：バーフェイク」については、右1stの打順を行った場合、「バー」図柄がテンパイするものの揃わないことを意味する。すなわち、右1stの打順を行った場合には、再遊技01に係る図柄組み合わせのいずれか（図92の2番から5番の図柄組み合わせ）が停止されるようになっており、上述の遊技者の目押しにより、右リールM53の下段に図91の3番の「ベルA」、中リールM52中段に図91の9番の「バー」は停止され得るが、左リールM51の上段に停止する図柄は「リプ

レイ」であり、左リールM51のそれぞれの「リプレイ」の下には「バー」がないため、左リールM51にてバーが外れるようになっている。

【0723】

また、第2実施形態では、停止ボタンの操作態様（リールの停止態様）に応じてATに関する抽選態様が相違し得るスラッシュ役を有している。具体的には、図104に示すように、概して、押し順および/または停止タイミング（以後、単に、「押し順および停止タイミング」と言う。）によって入賞する図柄組み合わせが異なるスラッシュ役A乃至H（以後、これらを総括して「目押しスラッシュ役1」と言うこともある。）が設けられているが、この目押しスラッシュ役1（特定役）および、この目押しスラッシュ役1における「1種BB条件装置非作動時」および「1種BB条件装置作動時」の欄の説明については後述する。また、図103および図104の「構成要素」とは、その条件装置を構成する役を示しており、例えば、「入賞・再遊技」の番号7の「入賞-A1条件装置」では、その構成要素は、入賞01、入賞10～17、入賞26～27、入賞42～43、入賞66～67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。

10

【0724】

なお、第2実施形態では、目押しスラッシュ役1を例にとって説明するが、後述の各変更例の目押しスラッシュ役2、3、目押しスラッシュ役（弱チェ）等を総括して、単に「目押しスラッシュ役」ということもあるし、この「目押しスラッシュ役」と後述する変更例の「押し順スラッシュ役」とを総括して、単に「スラッシュ役」ということもある。すなわち、「スラッシュ役」とは、停止ボタンの操作態様（リールの停止態様）によって、ATに関する抽選（遊技者に有利な特典）が異なる役の総称である。

20

【0725】

また、第2実施形態の1種BBは、図105に示すように、1種BBは「ベルB・スイカA・チェリー」の図柄組み合わせの1種類のみである。この1種BBは、例えば、33枚を超える遊技メダルの獲得したことをもって終了する。また、この1種BBは、RBが連続作動する仕様であり、このRBは例えば、2回の遊技または2回の入賞、或いは作動している1種BBの終了をもって終了する。また、これらの1種BB作動中（ボーナス中）は、3枚賭けのみ遊技が可能な仕様となっている。

【0726】

また、第2実施形態において、主制御基板Mにて制御されるRTの遷移としては、図106に示す通りである。この図106に示すように、1種BBが当選していない通常時（通常遊技状態）、1種BBが当選して持ち越されている1種BB内部中の状態（1種BB条件装置作動中の状態）では非RTに滞在している。換言すれば、非RTにおいては、非RTにおける通常遊技状態である非RT（通常時）と、非RTにおける1種BB内部中である非RT（1種BB条件装置作動中）との2つの遊技状態を有しているともいえる。また、1種BBの当選後に、1種BBに係る上述の図柄組み合わせ（1種BB作動図柄）が表示されて1種BB作動中となると、RT1に移行する。そして、1種BB作動終了時を契機に、非RTに移行する。なお、第2実施形態の1種BBは、1種BB内部中の状態で設定変更を行った場合には、この状態がクリアされずに、1種BB内部中を維持するようになっている一方で、1種BB作動中（RT1中）に設定変更を行った場合には、この状態（ボーナスに関する状態等）がクリアされて非RTとなるようにしている。また、第2実施形態では、1種BB内部中では非RTとしているが、これに代えて、1種BB内部中においては、1種BBが当選していない通常時とは異なるRT状態として、例えばRT2に滞在する仕様であっても良い。

30

40

【0727】

これらの非RT（通常遊技状態）、非RT（1種BB条件装置作動中）、RT1（1種BB作動中）における各条件装置（ボーナス条件装置、入賞・再遊技）の置数等については、図107乃至図109に示すとおりであり、その置数全体（乱数分母）は、65536である。これらの図107乃至図109において、RT状態を示す「非RT（通常時）」等の左欄の「1」等の数字は、単に識別するための数字であり、「1」は3枚賭け時の

50

非 R T、「2」は3枚賭け時の1種 B B 条件装置作動中、「3」は3枚賭け B B 作動中にそれぞれ対応している。また、「抽せん」および「有利区間移行」のそれぞれの欄の「○」や「×」は、その処理の対象となっているか否かを示している。「抽せん」の欄の「○」は、ボーナス条件装置や「入賞・再遊技」に掲げられている「再遊技 - A」等の条件装置（単に、「役」と言うこともある。）が抽選対象となっていることを示し、「×」は抽選対象とはなっていないことを示す。また、「R 1」～「R 6」は設定値を示しており、それぞれ設定 1～設定 6 であることを示し、これらの欄に記載されている値は、それぞれの役に対応した置数（乱数分母である上記 6 5 5 3 6 の乱数分子）である。さらに、「有利区間」の欄の「○」はその役が当選した場合に有利区間に移行し得る（第 2 実施形態では、100% 移行する）ことを示し、「×」はその役が有利区間への移行契機にならない（有利区間への移行抽選を行わない）ことを示している。 10

#### 【0728】

<目押しスラッシュ役 1>

次に、上述の目押しスラッシュ役 1 について説明するが、スラッシュ役 A 乃至 H については、所定の押し順および所定の停止タイミングに応じて入賞可能な構成要素（その条件装置を構成するそれぞれの当選役）が異なること以外は同様であるので、スラッシュ役 A のみ説明し、その他のスラッシュ役 B 乃至 H についてはその説明を省略する。

#### 【0729】

図 104 に示すように、スラッシュ役 A は、「1種 B B 条件装置未作動時」と「1種 B B 条件装置作動時」とでリール停止制御手段による停止制御が異なっている。スラッシュ役 A において、「1種 B B 条件装置未作動時」では、この欄にも記載のように、左 1 s t の打順では、全てのリールに対して上述の個数優先制御が適用されて、入賞 10～11 のいずれかに係る図柄組み合わせが 1/8 の入賞率で入賞して、規定数よりも少ない 1 枚の払い出しを受ける。これについては、図 104 にも示すように、中 1 s t の打順においても、右 1 s t と打順においても同様である。 20

#### 【0730】

具体的には、入賞 10 に係る図柄組み合わせは、図 96 の 105 番で示すように「リプレイ・セブン・ブランク」であり、入賞 11 に係る図柄組み合わせは、図 96 の 105 番で示すように「リプレイ・セブン・セブン」である。入賞 10 および入賞 11 のそれぞれの図柄組み合わせのうち、左リール M 5 1 に対応した図柄はいずれも「リプレイ」であり、この「リプレイ」については、図 91 に示すように、互いに 5 コマおきに等間隔で 4 つ配置されており、その入賞率（全停止ボタンをランダムに押下した（上述の「適当押し」した）ときに、その当選役に係る図柄組み合わせが揃う確率）は 100%（1/1）である。入賞 10 および入賞 11 のそれぞれの図柄組み合わせのうち、左リール M 5 1 に対応した図柄はいずれも「セブン」であり、この「セブン」は中リール M 5 1 において、14 番の 1 つしか配置されていないため、1/4 が入賞率となる。入賞 10 および入賞 11 のそれぞれの図柄組み合わせのうち、左リール M 5 1 に対応した図柄は、入賞 10 が「セブン」であり、入賞 11 が「ブランク」である。 30

#### 【0731】

ここで、左リール M 5 1 および中リール M 5 2 にそれぞれ入賞 10 または入賞 11 に係る図柄組み合わせを構成する「リプレイ」・「セブン」が有効ラインに停止した場合において、右リール M 5 3 にて停止可能なのは「セブン」または「ブランク」である。図 91 に示すように、「セブン」は 14 番に配置され、「ブランク」は「セブン」の 5 コマ上の 19 番に配置されているため、最大引き込み範囲の 4 コマを考慮すると、10 番から 19 番までの合計 10 コマの範囲で「セブン」または「ブランク」が引き込み可能であるため、この状態での「セブン」および「ブランク」の入賞率は 1/2 となる。すなわち、入賞 10 および入賞 11 については、左リール M 5 1 の入賞率が 1/1、中リール M 5 2 の入賞率が 1/4、右リール M 5 3 の入賞率が 1/2 となるため、全体としての入賞率は 1/8（1/1 × 1/4 × 1/2）となる。したがって、左 1 s t の打順においては、1/8 の入賞率で入賞 10 または 11 が入賞することとなる。中 1 s t の打順も同様にして、1/8 の 40 50

入賞率で1枚の払い出しを伴う入賞26または27が入賞し、右1stの打順も同様にして、1/8の入賞率で1枚の払い出しを伴う入賞46または47が入賞する。

【0732】

なお、第2実施形態では、最大引き込みの4コマの基準となるのが、停止ボタンD40を押下したタイミングが図91に示す1番の「ブランク」であれば（具体的には、有効ラインの中心（1コマの中心）の位置を基準位置として、押下したタイミングの後に、最初に上記基準位置を通過する図柄が1番の「ブランク」の中心であれば）、このブランクを基準としてその次の2番から4コマ分である5番の「チェリー」まで（1番から5番まで）の範囲が最大引き込み範囲としているというように、停止ボタンD40を押下したタイミングでのコマを基準としているが、これに代えて、以下のようにしても良い。すなわち、停止ボタンD40を押下したタイミングが1番の「ブランク」である場合、その次のコマである2番の「ベルA」基準（実際に押下したコマに+1したコマを基準）としてその次の3番から4コマ分である6番の「パー」までの範囲を最大引き込み範囲とするようにしても良い。これについては、上述の他の実施形態においても同様である。

【0733】

スラッシュ役Aにおいて、「1種BB条件装置作動時」では、この欄に示すように、規定数よりも少ない1枚の払い出しを伴う1枚役である入賞10、11、26、27（それぞれ、図96の105番、106番、図97の121番、122番参照）と、この1枚役の取りこぼし、これらよりも多くかつ規定数よりも多い15枚の払い出しを伴う15枚役である入賞09（図96の104番参照）とのいずれかが、押し順および停止タイミングに応じて、枚数優先制御または個数優先制御によって入賞し得るようになっている。以後、上述の1枚役の入賞および1枚役の取りこぼし（払出は0枚となる）を「安め入賞（低め入賞と称するようによっても良い。）」、15枚役の入賞を「高め入賞」と言うこともあり、この安め入賞に係る図柄組み合わせ（1枚役の図柄組み合わせ、この1枚役の取りこぼしであるハズレ図柄組み合わせ）を「安め図柄組み合わせ」、高め入賞に係る図柄組み合わせを「高め図柄組み合わせ」と言うこともある。なお、第2実施形態では、安め入賞は1枚役、高め入賞は15枚役としていたが、安め入賞として2枚役、高め入賞として7枚役、10枚役等を適用しても良く、要は、安め入賞に係る遊技メダルの払い出し枚数よりも、高め入賞に係る遊技メダルの払い出し枚数の方が多ければよい。なお、安め入賞として規定数よりも少ない遊技メダルの払い出しを伴う小役を、高め入賞として規定数以上の遊技メダルの払い出しを行う小役を設定することが好ましい。

【0734】

先ず、右1stの打順では、枚数優先制御が適用されて、その図柄組み合わせがPB=1の「ベルA・ベルA・ベルA」であり（図96の104番参照）、入賞時の払出枚数が、他の入賞10、11、26、27の1枚よりも多い15枚である（15枚役である）入賞09が入賞する。

【0735】

左1stの打順では、図91において、左リールM51の停止タイミングが、13番から17番までの5コマ分の範囲であった場合には、上述の枚数優先制御が適用されて、上述の15枚役である入賞09が入賞する。一方、左1stの打順において、左リールM51の停止タイミングが、上記13番から17番以外の0番から12番および18番から19番の15コマ分の範囲であった場合には、スラッシュ役Aにおいて、「1種BB条件装置未作動時」の左1stの打順の場合と同様に、上述の個数優先制御が適用されて、入賞10～11のいずれかに係る図柄組み合わせが1/8の入賞率で入賞し、1枚の払い出しを受ける（換言すれば、7/8で取りこぼして0枚となる）。また、中1stの打順の場合も、上記左1stの打順と同様に、中リールM52における停止タイミングが13番から17番の5コマ分の範囲なら枚数優先制御で高め入賞し、それ以外の15コマ分の範囲なら個数優先制御で1/8で安め入賞し、7/8で取りこぼしの0枚となる。

【0736】

このスラッシュ役Aの停止制御についてまとめると、図110に示すように、左1st

の打順では、左リールM51の停止タイミングが13番から17番以外の15コマ分である低ベースコマであれば、全リールに対して個数優先制御が適用されて1/8で1枚役が入賞し、7/8で取りこぼしの0枚となり(安め入賞)、左リールM51の停止タイミングが13番から17番の5コマ分である高ベースコマであれば、全リールに対して枚数優先制御が適用されて15枚役が入賞する(高め入賞)。中1stの打順では、上述の低ベースコマであれば、個数優先制御による安め入賞がされ、上述の高ベースコマであれば高め入賞となる。すなわち、上述の15コマ分である低ベースコマとは、この15コマ分を狙う(15コマ分が有効ライン上に位置する範囲で停止操作を受け付ける)と、高ベースコマに対して払出枚数の少ない1枚役が入賞し、高ベースコマを狙い続けた場合に比して上述のベースが低くなり(このため、「低ベースコマ」と称している)、上述の5コマ分の高ベースコマとは、この5コマ分を狙う(5コマ分が有効ライン上に位置する範囲で停止操作を受け付ける)と、低ベースコマに対して払出枚数の多い15枚役が入賞し、低ベースコマを狙い続けた場合に比して上述のベースが高くなる(このため、「高ベースコマ」と称している)ようになっている。また、右1stの打順では、停止タイミングに関わらず、15枚役が入賞する高め入賞となる(これを、図110では「○」と表記)。また、他のスラッシュ役B乃至Hについても、上述のとおりスラッシュ役Aと同様となっている。

10

## 【0737】

すなわち、第2実施形態では、目押しスラッシュ役1は、停止ボタンD40に対する押し順および停止タイミング(停止ボタンD40の押下タイミング(リールの停止位置))といった操作態様に応じて、安め入賞に対応する図柄組み合わせ(入賞10、11、26、27に係る図柄組み合わせ、およびこれらの取りこぼしの際に表示される図示しない図柄組み合わせ)と、高め入賞に対応する図柄組み合わせ(入賞09に係る図柄組み合わせ)とが入賞可能となっている。具体的には、最初に左リールM51または中リールM52を、(左リールM51および中リールM52において、それぞれ図91の13番から17番のいずれかの位置)で停止させると、安め入賞(1枚役またはこの取りこぼしの0枚)が可能となる。

20

## 【0738】

第2実施形態では、有利区間でかつ非ATの状況下で、目押しスラッシュ役1が当選したゲームにおいてはAT抽選が行われるが(これについては後述する)、この目押しスラッシュ役1において、高め入賞した場合と安め入賞した場合とで、AT抽選で参照する抽選テーブルが異なり、高め入賞した場合にはATの当選確率が相対的に低い低確率テーブルを用い、安め入賞した場合には、低確率テーブルよりもATの当選確率が高い高確率テーブルを用いるようになっている(図110参照)。すなわち、目押しスラッシュ役1においては、高め入賞した場合には、これによって払い出される遊技メダルが多い一方でATの当選確率が低い状況となり、安め入賞した場合には、これによって払い出される遊技メダルが少ない一方でAT当選確率が高い状況となる。これにより、遊技者に対して、遊技メダルの払い出しが安め入賞よりも有利(遊技メダルの払い出しが多い)である代わりに、AT抽選が安め入賞よりも不利な(AT抽選が優遇されておらずATが当選し難い)高め入賞を狙うのか、遊技メダルの払い出しが高め入賞よりも不利(遊技メダルの払い出しが少ない)である代わりに、AT抽選が高め入賞よりも有利な(AT抽選が優遇されてATが当選し易い)安め入賞を狙うのかの選択させることができるようになる。例えば、持ち遊技メダルが少なく、AT抽選が優遇されるよりも先ず遊技メダルが欲しいと考えている遊技者であれば、高め入賞を選択し、持ち遊技メダルが充分にあり、多くの遊技メダルよりもAT抽選の優遇を受けたいと考えている遊技者であれば、安め入賞を選択することが考えられる。

30

40

## 【0739】

換言すれば、目押しスラッシュ役1において、払出枚数の観点では、右1stが押し順正解(以後、「払出枚数に関する押し順正解」ということもある)で、右1st以外が押し順不正解(以後、「払出枚数に関する押し順正解」ということもある)であり、AT抽

50

選の有利度合いの観点では、左 1 s t、中 1 s t が押し順正解（以後、「A T 抽選に関する押し順正解」ということもある。）で、右 1 s t が押し順不正解（以後、「A T 抽選に関する押し順不正解」ということもある）であるともいえる。すなわち、どの操作態様においても、払出枚数の観点または A T 抽選に関する観点で有利となるという長所があるため、遊技者は、所望する遊技性（払出の多い遊技性または A T 抽選が優遇される遊技性）のいずれかを選択することができるようになっている。

#### 【0740】

このため、有利区間かつ非 A T の状況下で、目押しスラッシュ役 1 が当選したゲームにおいては、図 37 で示す押し順表示装置（指示モニタ）には、高め入賞が可能な停止ボタン D 40 の操作態様と、安め入賞が可能な停止ボタン D 40 の操作態様との両方が指示（報知）されるようになっている。この押し順表示装置による指示態様の種々の表示例を図 111 に基づいて説明する。

10

#### 【0741】

< 非 A T 中の目押しスラッシュ役 1 の指示態様：押し順表示装置 >

図 111 に示すように、2 桁の 7 セグメントの表示方式である押し順表示装置において、高め入賞の操作態様を指示する（高めナビを行う）場合には、上位桁（図 37 における 2 桁の 7 セグメントのうち、左側の 7 セグメント）に、高め入賞を示す二本線を表示し、下位桁（図 37 における 2 桁の 7 セグメントのうち、右側のセグメント）に右 1 s t を示す「3」という数字（第 2 実施形態では、左 1 s t を「1」、中 1 s t を「2」として）を表示する（指示態様 1）。なお、この指示態様 1 においては、図 111 の印にも示すように、二本線をスラッシュ役の意味とし、例えば、高めナビとして、1 を左中右、2 を左右中、3 を中左右、4 を中右左、5 を右左中、6 を右中左という 6 つの押し順が指示可能なように設定し、安めナビとして、例えば、7 が左 1 s t、8 が中 1 s t、9 が右 1 s t というように、7 以降の数字を安めナビとして設定するようにしても良く、押し順ベルの仕様等に応じて適宜設定可能である。

20

#### 【0742】

また、安め入賞の操作態様を指示（安めナビを行う）する場合には、上位桁に、安め入賞を示す三本線を表示し、下位桁に左 1 s t を示す「1」という数字を表示する（指示態様 2）。ここで、第 2 実施形態の場合には、指示態様 2 において、図 110 にも示すように、左 1 s t でも、中 1 s t でも結果は同じであるため、上記「1」に代えて、下位桁に中 1 s t を示す「2」を表示しても良い。

30

#### 【0743】

第 2 実施形態では、押し順表示装置は、2 桁の 7 セグメントしか設けていない仕様としており、上記の指示態様 1 および 2 を同時に表示できない仕様となっている。このため、押し順表示装置には、先ず、指示態様 1 を表示し、ここから 1 秒後に指示態様 2 に切り替え、さらに 1 秒経過したら指示態様 1 に戻るといったように、所定時間経過毎に指示態様 1 および 2 を交互に切り替えることで、遊技者に対して、指示態様 1 および 2 を同時に表示可能としている。なお、これに代えて、押し順表示装置として、2 対の 2 桁の 7 セグメントを左右に並ぶように設け、左の 2 桁の 7 セグメントには指示態様 1 を、右の 2 桁の 7 セグメントには指示態様 2 を行う（押し順の表示を 4 桁で表示する）ようにしてもよい。

40

#### 【0744】

また、上位桁が高め入賞に対応し、下位桁が安め入賞に対応するように設定して、上位桁に高め入賞が可能な右 1 s t を示す「3」を表示する高めナビを行い、下位桁に安め入賞が可能な左 1 s t を示す「3」を表示（上述のように、中 1 s t を示す「2」を表示してもよい）する安めナビを行う（指示態様 3）ようにしてもよい。また、これに加え、それぞれの 7 セグメントの右下に配置された D P（デシマルポイント）ランプを点灯させる（指示態様 4）ことで、安め入賞および高め入賞のナビをしている旨をわかりやすくするようにしてもよい。さらに、出玉率の高い安め入賞（これについては、後述する）というように、出玉率の高い方の D P ランプのみ点灯させる（指示態様 5）ことで、どちらに従えば出玉率が高いか（遊技者にとって有利となるか）が把握できるようにしてもよい。なお

50

、図37で示す例では、押し順表示装置の上記DPが有利区間表示YHを兼用しているため、指示態様4および5を適用する場合には、例えば、7セグメントディスプレイによって構成されたクレジット表示装置D200や特別遊技状態表示装置D250等のDPを有利区間表示装置YHとしても良いし、また、図1に示すような専用の有利区間表示器YHを設けるようにすれば良い。また、上位桁が目押しスラッシュ役1であることを示す二本線を表示し、下位桁に目押しスラッシュ役1の種別(図111では、スラッシュ役Aであることを示す「A」)を表示するようにしても良い(表示態様6)。

【0745】

なお、押し順表示装置による指示としては、上述の指示態様1乃至6のように押し順のみを指示するものの他、押し順および停止タイミング(その表示態様については特に限定しないが、例えば、上位桁に押し順を示す数値、下位桁に押下すべき停止タイミング(停止位置に対応した数値や記号等を表示する等)を指示するようにしても良いことは言うまでもない。

10

【0746】

<目押しスラッシュ役1の表示態様：演出表示装置S40>

また、第2実施形態では、有利区間かつ非ATの状況下で、目押しスラッシュ役1が当選したゲームにおいては、上述の押し順表示装置の他、演出制御装置S40によっても高め入賞および安め入賞の操作態様の報知を行うことがあり、この演出表示装置S40による指示態様を次に説明する。

【0747】

先ず、第2実施形態では、目押しスラッシュ役1全体に対して、換言すれば、スラッシュ役A乃至H(図104の「入賞・再遊技」の番号31~38)に対して、一つの上記演出グループ番号(当選役の概要のみ特定できる番号)として、例えば、演出グループAを割り当てる上記マスク処理を行っており、押し順表示装置に押し順ナビを表示しない遊技(指示を実行しない遊技)においては、演出グループAを副制御基板Sに送信するようになっている。この演出グループAの送信を受けた副制御基板Sにおいては、スラッシュ役A乃至Hのどれに当選したのかはわからないものの、目押しスラッシュ役1が当選したことが把握できるため、目押しスラッシュ役1が当選したことに基づく示唆演出を行うことが可能となる。具体的には、例えば、演出表示装置S40に「スラッシュ!!」といった表示を行う等、目押しスラッシュ役1が当選していることを示す旨の示唆演出(換言すれば、高め入賞および安め入賞の操作態様の報知は行わず、単に目押しスラッシュ役1が当選したということを知らせる程度の演出)を行う。一方、有利区間における押し順表示装置に押し順ナビを表示する遊技(指示を実行する遊技)においては、「入賞・再遊技」の番号等のスラッシュ役A乃至Hのどれに当選したかが副制御基板S側で判別可能な情報(例えば、どのスラッシュ役A乃至Hが当選しているのかを示す情報等)を副制御基板S側に送信する。

20

30

【0748】

なお、目押しスラッシュ役1および押し順ベル(図103および図104で示す入賞-A1条件装置乃至入賞-A24条件装置の総称)に一つの上記演出グループAを割り当てた場合においては、この演出グループAの送信を受けた副制御基板Sにおいては、目押しスラッシュ役1なのか押し順ベルなのかが不明であるため、上記の示唆演出を行わないようになっている。この場合、実行可能な演出としては、スラッシュ役を含む何らかの小役が成立した旨の演出等が考えられる。

40

【0749】

また、第2実施形態では、スラッシュ役A乃至Hはいずれも、左1st、および中1stにおいては安め入賞であり、右1stが高め入賞となっているため、上述の演出グループAの送信を受けた副制御基板Sにおいては、左1stまたは右1stが安め入賞であり、右1stが高め入賞である旨の報知を行うことができる。この場合、具体的には、図112に示すように、例えば、キャラ同士がバトルしている画像を表示しているといった演出を行っている演出表示装置S40において、この演出を邪魔しない表示領域の端の方(

50

図 1 1 2 では、演出表示装置 S 4 0 の表示領域のうち、左下の表示領域)にて、左 1 s t なら A T 抽選優遇、右 1 s t なら多くの遊技メダルが獲得できる旨の報知(表示)を行うことで、押し順表示装置とともに遊技者に、どちらの押し順を選択するのかを(高め入賞を狙うのか安め入賞を狙うのかを)促すようになっている。

#### 【0750】

このように、高め入賞および安め入賞を有する目押しスラッシュ役 1 を設けていることにより、高め入賞を狙うのか安め入賞を狙うのかの選択肢を創出することができ、遊技の興趣性の向上を図ることができる。また、押し順表示装置よりもその表示領域が相対的に大きい演出表示装置 S 4 0 においても、高めナビおよび安めナビを行うようにしているので、押し順表示装置のみによる高めナビおよび安めナビに比して、遊技者による見落としを防止することができ、遊技者は停止ボタン D 4 0 の操作態様を確実に把握することができる。この結果、高め入賞狙いまたは安め入賞狙いのうち、遊技者の意思に沿った選択を確実に行うことができ、安め入賞狙いなのに、高め入賞の操作態様を行った等の見落としによる意図しない不利益を防止することができる。

10

#### 【0751】

ここで、演出表示装置 S 4 0 における上記示唆演出を行う場合には、押し順表示装置における指示態様 1 乃至 6 による指示が行われなくなっており、この状況下では、有利区間であっても有利区間表示装置 Y H を点灯(有利区間に滞在しても有利区間表示装置 Y H が消灯したまま)させない仕様としている。なお、この場合は A T に移行したタイミングや最初の指示実行タイミングで有利区間表示装置 Y H を点灯させるようにしても良い。これにより、目押しスラッシュ役 1 が当選して、演出表示装置 S 4 0 による示唆演出が行われた場合であっても、遊技者に対して、指示ではなく示唆程度の内容を報知することができる。

20

#### 【0752】

一方で、演出表示装置 S 4 0 による図 1 1 2 で示す安め入賞および高め入賞を指示する演出を行っている場合には、押し順表示装置における指示態様 1 乃至 6 が実行するようになっており、この状況下では、有利区間に滞在していれば、有利区間表示装置 Y H を点灯させるようにしている。なお、第 2 実施形態において非 A T とは、押し順ベルに当選した場合において、押し順表示装置にて押し順ベルの正解打順をナビしないが、スラッシュ役に当選した場合において、演出表示装置 S 4 0 にて高め入賞および安め入賞の操作態様を報知する演出を行っているとともに、押し順表示装置での高め入賞および安め入賞に係る操作態様を指示(演出表示装置 S 4 0 でも押し順表示装置でも安め入賞に係る操作態様を報知するよう構成してもよい)している状態を言う。これについては後述する各変更例においても同様である。また、A T とは、押し順ベルに当選した場合において、押し順表示装置にて押し順ベルの正解打順をナビし、スラッシュ役に当選した場合において、演出表示装置 S 4 0 にて高め入賞の操作態様を報知する演出を行っているとともに、押し順表示装置での高め入賞に係る操作態様を指示している状態を言う。

30

#### 【0753】

第 2 実施形態では、レア役のうち、図 1 0 3 における再遊技 - C 条件装置(通称が強チェリーであり、通称が弱チェリーよりも A T の当選確率が高い)が当選した場合においては、スタートレバー D 5 0 を押下すると、演出表示装置 S 4 0 に強チェリーが当選した旨のキャラクタ等をカットインさせる演出を行う場合があるようにしている。また、目押しスラッシュ役 1 が当選した場合には、上述の強チェリーと同様に、演出表示装置 S 4 0 に目押しスラッシュ役 1 が当選した旨のキャラクタ等をカットインさせる演出(なお、強チェリーが当選したときと同一のキャラクタをカットインさせても良い(同一の演出態様としても良い)。)を行った後、A T 抽選が優遇されている安め入賞に係る図柄組み合わせが入賞した場合には、演出表示装置 S 4 0 に A T 抽選が優遇されている旨の演出を行うとともに、スピーカ D 2 0 から A T 抽選が優遇された旨の音声を出力する演出を行う一方で、高め入賞に係る図柄組み合わせが入賞した場合には、演出表示装置 S 4 0 においては、1 5 枚が獲得できた旨の演出を行う(換言すれば、A T 抽選が優遇された旨の演出を行

40

50

ない。特段、演出を行わないようにしても良い。)とともに、スピーカD20からの音声の出力が無いようにしても良い。

【0754】

なお、ATが確定するレア役(例えば、左リールM51の中段にチェリーが停止するPB1の中段チェリー等)を設けている場合には、左リールM51の中段にチェリーが停止したら、演出表示装置S40には例えば、AT確定の旨の演出を行うとともに、ATが確定した旨の音声(例えば、上述の安め入賞よりも豪華な音声等)を出力するようにしても良い。この場合、中段チェリーが当選している時点で、ATが確定しているため、左リールM51の中段にチェリーが停止しなかった場合でも、演出表示装置S40の演出やスピーカD20からの出力される音声については、左リールM51の中段にチェリーが停止した場合と同様とするようにしてもよい。また、中段チェリーが当選しているゲームで、上述の音声の出力を行う等の演出1を行うとともに、中段チェリーが停止した場合にはバックランプ演出といった演出2を行い(演出1に加えて演出2も行う)、中段チェリーが停止しなかった場合には、上述の演出1は行うが上述の演出2を行わなかったり(演出1のみを行う)、或いは、中段チェリーが停止した場合は異なるバックランプ演出といった演出3を行ったりする(演出1に加えて演出3を行う)といったように、中段チェリーが停止したか否かで演出の一部を相違させるようにしても良い。

10

【0755】

また、通常区間においては、上述の通称が強チェリー等のレア役が当選した場合には、単にレア役が当選した旨の示唆演出を演出表示装置S40やスピーカD20によって行うようになり(例えば、演出表示装置S40に「!」を表示する等)、通常区間において、目押しスラッシュ役1に当選した場合には、ATに移行しないとともに、操作態様の指示も行えないため、上述のレア役が当選した場合と同様な示唆演出を行うようにしている。

20

【0756】

また、第2実施形態では、目押しスラッシュ役1における安め入賞の際のATに関する特典は、AT抽選が優遇される点であり、AT中の安め入賞の場合には、特にATに関する特典を付与しない仕様である。このため、第2実施形態では、有利区間であり且つAT中の状況下において、目押しスラッシュ役1が当選した場合には、演出表示装置S40において高め入賞の操作態様を具体的に報知(第2実施形態では、\*\*1と表示することで右1stの打順であることを報知する等)するとともに、押し順表示装置においても上述の高めナビを行うようにしている。このようにすることで、AT中においては、目押しスラッシュ役1を、AT中に押し順ナビが行われる押し順ベルである入賞-A1乃至24条件装置と同様に取り扱うことができ、目押しスラッシュ役1を押し順ベルとして用いることが可能である。また、目押しスラッシュ役1が押し順ベルとして機能するため、非AT中よりも15枚役が停止表示する確率を実質的に向上させることができる。

30

【0757】

なお、第2実施形態では、安め入賞および高め入賞を遊技者に選択させる仕様としているため、非AT中に目押しスラッシュ役1が当選したゲームにおいて、遊技者が安め入賞に係る操作態様を行った場合においても、いわゆる押しミスには該当しないため、演出表示装置S40やスピーカS20や装飾ランプユニットD150等によって、押しミスである旨等の画像表示が行われないことは言うまでもない。一方、AT中に目押しスラッシュ役1が当選したゲームにおいて、遊技者が安め入賞に係る操作態様を行った場合には、既にAT中であってAT抽選の恩恵を受けられず、単に遊技メダルの払い出しが少なくなっただけであるので、押しミスである旨の画像表示が行われるとともに、例えば、演出表示装置S40の表示が暗転したり、AT中に目押しスラッシュ役1の高め入賞をナビしている仕様の場合には、この高め入賞のナビを行った画像を消去したり、或いは、「GET!!」といった遊技メダルの払い出しを受けた旨の表示をしなかったりするようにしても良い。また、後述の第3実施形態のように、2枚賭けBB内部中において3枚賭けで遊技を行う仕様の場合においても、目押しスラッシュ役1が当選したゲームにおいて安

40

50

め入賞に係る操作態様を行っても上述の画像表示は行われぬ一方、2枚賭けを行った場合には、2枚賭けでのゲームである旨の画像表示や音による報知を行うようにしても良い。このように、2枚賭けでのゲームである旨の画像表示や音による報知を行うことで、特に、上述の2枚賭けBB内部中において3枚賭けで遊技を行う仕様での遊技を選択して行っている場合においては、誤って2枚賭けでの遊技を行ってしまっても、誤って2枚賭けをしたことを遊技者に気付かせることができる。

#### 【0758】

<目押しスラッシュ役1当選時におけるAT抽選>

次に、目押しスラッシュ役1当選時における安め入賞および高め入賞におけるAT抽選の詳細について説明する。目押しスラッシュ役1は、上述のように押し順および停止タイミングに応じて有効ラインに停止し得る図柄組み合わせが異なるため、スタートレバーD50を押下して目押しスラッシュ役1が当選した時点では、どの図柄組み合わせが入賞するのかが不明であり、全リールM50が停止して初めてどの図柄組み合わせが入賞したのかがわかることとなっている。このため、目押しスラッシュ役1の当選時におけるAT抽選については、全リールM50が停止した後の入賞判定から払出処理の前までのいずれかのタイミングで行われるようになっている。すなわち、第2実施形態では、停止した図柄組み合わせを見てAT抽選を行う（停止した図柄組み合わせによってAT抽選を実行する場合と実行しない場合があったり、AT抽選の当選確率が相違したりする（いずれか片方の構成のみを採用してもよい））ようにしており、上述のように、安め入賞での1枚役や0枚に係る図柄組み合わせの方が、高め入賞の15枚役（高ベースコマ時の15枚役も含む）に係る図柄組み合わせよりもAT抽選を優遇するようにしている。なお、第2実施形態では、安め入賞での0枚に係る図柄組み合わせでもAT抽選を優遇しているが、この0枚に係る図柄組み合わせの場合には、1枚役に係る図柄組み合わせよりもAT抽選を優遇するようにしても良いし、AT抽選を行わないようにしても良い。

#### 【0759】

例えば、図18を例に取って説明すると、以下のような制御の流れとなる。図18のステップS1269の入賞判定にてYesの後に、後述するスラッシュ1フラグが立ってなければ（スラッシュ1フラグがOFFであれば）、そのままステップS1274に進み、スラッシュ1フラグが立っていれば（スラッシュ1フラグがONであれば）、目押しスラッシュ役1の安め入賞に係る図柄組み合わせなのか、高め入賞に係る図柄組み合わせなのか否かを判定し（図柄判定処理を実行し）、高め入賞に係る図柄組み合わせであれば、払出処理の実行よりも前のタイミングで、低確テーブルに基づいてAT抽選を行い、AT抽選に当選していない場合には次ゲーム以降におけるATの移行をセットせず、AT抽選に当選している場合には次ゲーム以降におけるATの移行をセットした後、AT抽選結果に対応した演出コマンド（具体的には、ATに当選した場合にはATに当選した旨やATに移行する旨を報知する演出コマンド、ATに当選していない場合にはAT抽選でハズレとなった旨やATに移行しない旨を報知するための演出コマンド）を生成してステップS1274に進む。この演出コマンドにおける副制御基板Sへの送信タイミングについては、例えば、ステップS1293の前までのいずれかのタイミング等の適宜のタイミングを適用可能である。一方、安め入賞に係る図柄組み合わせである場合には、上述の高め入賞の場合の制御の流れにおいて、「低確テーブル」を「高確テーブル」と読み替えた制御の流れと同様にした後、ステップS1274に進む（以後、この流れの制御を、「目押しスラッシュ1制御」と言う。）。

#### 【0760】

なお、第2実施形態では、実際に停止した図柄組み合わせに応じたAT抽選を行っているが、0枚（ハズレ）の場合においては、図柄組み合わせではなく、払出枚数が0枚であることをもって安め入賞に係る図柄組み合わせと判定した場合と同様に取り扱いを行うようにしても良い。この場合、0枚（ハズレ）に係る図柄組み合わせが複数種類ある場合に比して、払出枚数が0枚という情報のみで済むため、容量の低減を図ることができる。

#### 【0761】

10

20

30

40

50

また、第2実施形態では、目押しスラッシュ役1のうち、スラッシュ役Aでは、上述のように1枚役である入賞10に係る図柄組み合わせが入賞し得、図103および図104において、入賞-A1乃至A24条件装置を総括して称した押し順役（押し順ベル）のうち、例えば、図103に示すように、左中ベルA1（入賞-A1条件装置）においても、132の押し順（左右中の押し順）を行った場合には入賞10に係る図柄組み合わせが入賞し得るため、スラッシュ役A当選時と左中ベルA1当選時とでは、同じ図柄組み合わせが入賞し得る（同じ出目が表示され得る）。この場合、上述のように、入賞判定のみであると、スラッシュ役Aが当選したのか、左中ベルA1が当選したのかが不明である。このため第2実施形態では、入賞判定よりも前に、目押しスラッシュ役1か否かを判断し、目押しスラッシュ役1であれば、上述の図18の例で言うと、ステップS1269の入賞判定にてYesの後にそのまま上述の目押しスラッシュ1制御を行うようにし、目押しスラッシュ役1でなければ、上述の図18のステップS1269でYesの後にそのままステップS1274に進む制御を行う（当選した役と停止した図柄組み合わせとで判定する制御を行う）ようになっている。例えば、図19を例にとって説明すると、図19におけるステップS3614でYesの後に、当選役が目押しスラッシュ役1なのか否かを判定し、目押しスラッシュ役1であれば、目押しスラッシュ役1である旨のスラッシュ1フラグを立て（スラッシュ1フラグをONにし）、目押しスラッシュ役1でなければ、スラッシュ1フラグが立っていない状態を維持（スラッシュ1フラグがOFFの状態を維持）するようになっている（以後、この流れの制御を「制御2」と言う。）。

#### 【0762】

このような制御2を設けることにより、押し順スラッシュ役1のいずれかの出目と、押し順役のいずれかの出目とが同一とすることができる分、図柄組み合わせの種類を低減することができる。リール配列や図柄組み合わせの作成の手間を軽減することができる。この結果、図柄組み合わせのデータ量も削減することができる。容量の削減にもつながる。

#### 【0763】

第2実施形態では、上述のように目押しスラッシュ役1と押し順ベルとにおいて、同一の図柄組み合わせが発生するため、入賞判定の前に、スラッシュ1フラグを立てる処理を行っているが、目押しスラッシュ役1の安め入賞でしか表示されない図柄組み合わせとした場合には、上述の制御2を設ける必要がなくなることは言うまでもない。この場合、制御2がなくなる分、容量の削減を図ることができる。

#### 【0764】

なお、第2実施形態では、スタートレバーD50押下時に目押しスラッシュ役1が当選した際には、AT抽選を行わず、全リールが停止し、そのゲームでの図柄組み合わせが確定した入賞判定から払出処理までの間にAT抽選を行っているが、これに代えて、スタートレバーD50押下して目押しスラッシュ役1が当選した際において、この目押しスラッシュ役1にて表示可能な全ての図柄組み合わせに対してAT抽選を行って、これらのそれぞれの抽選結果をRAM等に記憶しておき、全リールが停止した後の入賞判定にて、最終的な図柄組み合わせが判定されたら、上記RAM等に記憶した各抽選結果のうち、その図柄組み合わせに対応した抽選結果を最終的なAT抽選の抽選結果とするようにしても良い。また、スタートレバーD50押下時に目押しスラッシュ役1が当選したことを契機にAT抽選を行い、これに当選した場合にはその旨のフラグを立てる一方で、当選しなかった場合にはフラグを立てないようにし、上記入賞判定後にこのフラグが立っていたら、入賞判定で得た図柄組み合わせに応じたAT抽選を行い（換言すれば、入賞判定前のAT抽選が第1段階の抽選であり、入賞判定後の抽選が第2段階の抽選であり、これらの第1および第2抽選といった二段階抽選にて当選した場合にはAT当選という仕様）、入賞判定後にこのフラグが立っていなかった場合にはAT抽選を行わないようにしても良い。また、スタートレバーD50押下時に目押しスラッシュ役1が当選したことを契機に所定の確率で当選するAT抽選を行い、その後停止した図柄組み合わせに応じたAT抽選（停止した図柄組み合わせによってAT抽選の当選確率が相違していても良いし、AT抽選を実行しない図柄組み合わせを有していても良い）を実行するよう構成しても良い（いずれかのA

10

20

30

40

50

T抽選に当選した場合には、その後ATに移行することとなる)。

【0765】

なお、第2実施形態では、レア役等が当選した場合には、スタートレバーD50押下後において、レア役が当選したらそのままAT抽選を行うというように入賞判定前のいずれかのタイミング(例えば、図18に示すタイミング等)でAT抽選をする一方で、目押しスラッシュ役1の場合には、入賞判定から払出処理の間にAT抽選を行うようにしているが、これに代えて、目押しスラッシュ役1以外のレア役等においては、目押しスラッシュ役1に合わせて入賞判定から払出処理の間にAT抽選をするようにしても良い。この場合、AT抽選に係る処理が一本化できるため、容量の削減を図ることができる。また、有利区間でかつ非AT中といった通常の遊技であっても、目押しスラッシュ役1で安め入賞狙いすることで、AT抽選が優遇されるため(ATに関する利益を付与されるため)、遊技者は安め入賞狙いを行うことで、ATに関する期待感を膨らませることができる。

10

【0766】

また、第2実施形態では、上述のように、目押しスラッシュ役1に当選して安め入賞した場合には高確テーブルにてAT抽選を行い、高め入賞した場合には低確テーブルでAT抽選を行うが、その次ゲームでレア役等に当選した場合には、当選したレア役等に応じた抽選テーブル(所定の確率)でAT抽選を行うようになっている。換言すると、目押しスラッシュ役1に当選して安め入賞した次ゲームでレア役等に当選した場合と、目押しスラッシュ役1に当選して高め入賞した次ゲームでレア役等に当選した場合とで、レア役等に当選したゲームにおいては、同一の抽選テーブル(所定の確率)でAT抽選を行うようになっている。すなわち、目押しスラッシュ役1に当選し、安め入賞および高め入賞したことに基づくAT抽選については、目押しスラッシュ役1に当選した当該ゲームでのみ有効であり、次ゲーム以降については何らの影響も与えないようにしている。このようにすることで、遊技者が、目押しスラッシュ役1に当選した当該ゲームにて遊技をやめた場合において、その次の遊技者に対して、目押しスラッシュ役1の当選に基づくAT抽選等の影響を及ぼすことを防止することができる。仮に、目押しスラッシュ役1の高め入賞に基づいて使用される低確テーブルが、目押しスラッシュ役1が当選した当該ゲームの次ゲーム以降も用いられるような仕様とした場合、目押しスラッシュ役1が当選させた遊技者が、その当該ゲームで遊技をやめた場合、その次の遊技者においては、AT抽選等に関しては最初から不利な状態での遊技を行うこととなって不合理であるが、第2実施形態のように、次ゲーム以降に影響を及ぼさないようにすることでこのような不合理の発生を防止することができる。

20

30

【0767】

なお、上述の不合理を防止することができれば良いので、目押しスラッシュ役1が当選することで、例えば、所定ゲーム間において、レア役等に当選した際のATの当選確率が高確率状態となるといった仕様を採用した場合には、目押しスラッシュ役1が当選した当該ゲームの次ゲーム以降においてこの高確率状態を維持するようにしても良い。要は、目押しスラッシュ役1の当選した当該ゲームにおいて、高め入賞時に用いられる低確テーブルといった遊技者に不利と考えられる状況については、目押しスラッシュ役1の当該ゲームにて完結するようにし、上述の高確率状態等といった遊技者に有利と考えられる状況については、目押しスラッシュ役1が当選した当該ゲーム以降も引継ぎ可能とするようにしてもよい。

40

【0768】

<目押しスラッシュ役1の出玉率等>

次に、目押しスラッシュ役1における出玉率等について説明する。目押しスラッシュ役1は、上述のように0枚または1枚の遊技メダルが得られる(換言すれば、15枚の遊技メダルが得られるという特典が付与されないとはいえる)左1stまたは中1stの押し順による安め入賞と、15枚の遊技メダルが確実に得られる右1stの押し順による高め入賞とを有している。第2実施形態では、設定1において、非ATの場合には、目押しスラッシュ役1が当選したゲームにおいて、左1stまたは中1stの押し順でかつ低ベ

50

スコマを目押しする操作態様を行い、その他のゲームでは例えば、左リールM51に毎ゲーム6番のバーを目押しする停止操作（小役の取りこぼしを最小限に抑制可能な押下位置での停止操作）を行うとともに、ATの場合には、押し順ベルの押し順ナビや目押しスラッシュ役1当選時における高め入賞狙いのナビに従う遊技方法である第1の遊技方法で（安め入賞狙いを実行し続ける遊技方法）、所定ゲーム数（例えば、17500ゲーム）の遊技を行った場合でも、出玉率が100%未満となるように設定しており、設定1において、非ATの場合には、目押しスラッシュ役1が当選したゲームにおいて、右1stの押し順の操作態様を行い、その他のゲームでは例えば、左リールM51に毎ゲーム6番のバーを目押しする停止操作を行うとともに、ATの場合には押し順ベルの押し順ナビや目押しスラッシュ役1当選時における高め入賞狙いのナビに従う遊技方法である第2の遊技方法で（高め入賞狙いを実行し続ける遊技方法）、所定ゲーム数（例えば、17500ゲーム）の遊技を行った場合でも、出玉率が100%未満となるように設定している。

10

**【0769】**

第2実施形態では、特に第2の遊技方法（高め入賞狙いを実行し続ける遊技方法）を行った場合においても、100%未満とするようにしていることにより、遊技者に第1遊技方法を行わせる（安め入賞狙いを実行し続ける遊技方法）意義を生じさせるようにしている（仮に、第2の遊技方法で出玉率が100%を超える場合には、ずっと第2の遊技方法を行ってれば遊技メダルが増加するため、そもそも第1の遊技方法を行う必然性がなくなる）。ここで、上記においては、設定1を例にとって説明したが、他の設定値についても同様である。また、設定4以上のいわゆる高設定（特に、最高設定である設定6）の場合には、上記各遊技方法においてその出玉率が100%以上となるように設定しても良いが、高め狙いおよび安め狙いの実効を図るため、上記各遊技方法のそれぞれの出玉率が同一（または、略同一であり、どちらの遊技方法で遊技を実行しても著しい損失が生じない）となるようにすることが望ましい。

20

**【0770】**

また、第2実施形態では、特定の設定値（例えば、設定1乃至6のいずれか）において、上記第1の遊技方法で所定遊技回数（例えば、17500ゲーム）を行った場合の出玉率をAとし、上記特定の設定値において、上記第2の遊技方法で上記所定遊技回数を行った場合の出玉率をBとした場合、出玉率Aは出玉率Bよりも大きく（出玉率A > 出玉率B）なるように設定されている。

30

**【0771】**

すなわち、第2の遊技方法による高め入賞狙いでの操作態様のみを上記所定遊技回数（例えば、17500ゲーム）行って、高め入賞による15枚を取り続けることで利益を受けた場合よりも、第1の遊技方法による安め入賞狙いでの操作態様のみを例えば上記所定遊技回数（例えば、17500ゲーム）行って、AT等による利益を受けた場合の方が、上記所定遊技回数遊技した場合の出玉率が多くなるような仕様としている。ここで、有利区間に滞在している場合には、安め入賞狙いについては、高め入賞狙いよりもAT当選しやすい分、ATによる恩恵を受けることで、安め入賞狙いの方が出玉率が高くなるようになっている。また、ATが行えない非有利区間に滞在している場合には、ATが無い分、高め入賞狙いの方が出玉率が高くなるが、第2実施形態では、図107にも示すように、全役にて有利区間が当選するため、非有利区間の滞在ゲーム数としては約1ゲーム程度であり、上記所定遊技回数のうちの大部分が有利区間で占められているため、全体としての出玉率は安め入賞狙いの方が多くなるようになっている。

40

**【0772】**

このようにすることで、安め入賞狙いをした方が、最終的にはAT等による付与される利益が大きくなって、高め入賞狙いよりも有利となるような遊技性を創出することができる。また、有利区間においては安め入賞狙いを行い、非有利区間では高め入賞狙いを行うというように、有利区間に滞在している場合と、非有利区間に滞在している場合とで、安め入賞狙いと高め入賞狙いとを切り替えるという技術介入性も創出することができる。

**【0773】**

50

また、第2実施形態では、上記第1遊技方法（安め入賞狙い）にて上記所定遊技回数を行った場合における設定1の出玉率Cと、上記第1遊技補法にて上記所定回数遊技を行った場合における設定6の出玉率Dとの差は、上記第2遊技方法（高め入賞狙い）にて上記所定遊技回数を行った場合における設定1の出玉率Eと、上記第2遊技補法にて上記所定回数遊技を行った場合に得られる設定6の出玉率Fとの差よりも大きくなるように設定されている。具体的な一例を挙げると、安め入賞狙いの設定1の出玉率Cが97%、設定6の出玉率Dが115%であり、高め入賞狙いの設定1の出玉率Eが96%、設定6の出玉率Fが99%であり、安め入賞狙いの設定1と設定6との出玉率の差は、18%（115%（出玉率D）-99%（出玉率C）=18%）であり、高め入賞狙いの設定1と設定6との出玉率の差は、3%（99%（出玉率F）-96%（出玉率E））であり、出玉率の差の方が、出玉率の差よりも大きくなっている（出玉率の差 > 出玉率の差）。このようにすることで、安め入賞狙いをした方が、出玉率の分散が大きくなる（出玉率が荒くなる）遊技性を創出することができる。なお、上記において、設定6の出玉率F（高め入賞狙いでの出玉率）は99%としていたが、これを、100%以上とするようにしても良く、例えば、出玉率Fを101%とした場合には、第1の遊技方法による安め狙いを所定遊技回数（例えば、17500ゲーム）行った場合であっても、第2の遊技方法による高め狙いを所定遊技回数（例えば、17500ゲーム）場合であっても、いずれも遊技メダルが増加している（出玉率が100%以上）ことが期待できる。

10

## 【0774】

また、目押しスラッシュ役1は、上述のように押し順および停止タイミングによって15枚役が入賞可能となっており、単に押し順正解のみで15枚役が入賞する押し順役やPB=1の15枚役に比べて、その入賞率が低いものとなっているため、その分、上述のベースを下げるができる。この結果、ベースを低くした分、ATの当選確率やAT中における1ゲームあたりの純増枚数（傾斜と称することがある）といった遊技者に有利な抽選の確率を向上させることができ、いわゆる低ベース高TY（低ベースでかつAT1回分の遊技メダル獲得の期待枚数が相対的に高い）の回胴式遊技機を提供することができる。

20

## 【0775】

<<第2実施形態からの変更例1>>

次に、第2実施形態からの変更例1を説明する。この変更例1では、上述の第2実施形態とはリール配列が異なるとともに、目押しスラッシュ役として、上述の目押しスラッシュ役1に代えて、この目押しスラッシュ役1とは図柄組み合わせ等が異なる目押しスラッシュ役2を適用したこと等が異なる。ここで、図113は、第2実施形態からの変更例1に係る回胴式遊技機におけるリール配列一覧および目押しスラッシュ役2を説明する図であり、図114は、第2実施形態からの変更例1に係る回胴式遊技機における演出表示装置S40の演出態様を説明するためのイメージ図である。

30

## 【0776】

本変更例1に係るリール図柄配列は、図113で示す通りであり、左リールM51において、「青ランプ」図柄（以後、単に「青ランプ」と言うこともある。）は、12番とここから5コマ離れた17番との2つ設けられ、「赤ランプ」図柄（以後、単に「赤ランプ」と言うこともある。）は、2番とここから5コマ離れた7番との2つ設けられて、停止操作タイミングが左リールM51において8番から17番までの10コマの範囲であれば引き込めるようになっており、それぞれが1/2の入賞率の図柄となっている。また、中リールM51および右リール53において、「青ランプ」および「赤ランプ」とともに、互いに5コマおきの等間隔で4つ設けられたPB=1の図柄となっている。また、本変更例1のリプレイに係る図柄組み合わせは、各リールにそれぞれ、互いに5コマおきの等間隔で4つ設けられたPB=1の図柄となっている。また、本変更例1の有効ラインは、中段一直線となっている。

40

## 【0777】

本変更例1に係る目押しスラッシュ役2は、スラッシュ-A条件装置、スラッシュ-B条件装置を含む複数の条件装置を有しているが、ここでは、これらのスラッシュ-A条件

50

装置、スラッシュ - B 条件装置を説明し、他の条件装置については省略する。スラッシュ - A 条件装置では、上述の図 1 1 0 で言う「低ベースコマ」での 1 枚役として、「青ランプ・赤ランプ・青ランプ」の図柄組み合わせの安め役 1 ( A T 抽選においては高確テーブル) と、「青ランプ・青ランプ・青ランプ」の図柄組み合わせの安め役 2 ( A T 抽選においては高確テーブル) との 2 種類が設けられ、上述の図 1 1 0 で言う「高ベースコマ」での 1 5 枚役として「赤ランプ・青ランプ・青ランプ」の高め役 ( A T 抽選においては低確テーブル) が設けられ、上述の図 1 1 0 で言う「右 1 s t」で入賞する 1 5 枚役として、「リプレイ・リプレイ・青ランプ」の P B = 1 の図柄組み合わせの変則高め役 ( A T 抽選においては低確テーブル) とが設けられている。また、スラッシュ - A 条件装置における左リール M 5 1 における高ベースコマは、3 番から 7 番の 5 コマであり、これ以外が低ベースコマとされ、中リール M 5 1 を最初に押した場合には、「青ランプ」が優先的に停止するようになっている。

10

## 【 0 7 7 8 】

したがって、スラッシュ - A 条件装置では、左 1 s t の打順にて、左リール M 5 1 に低ベースコマの範囲にて「青ランプ」を目押しして有効ライン上 ( 左リール中段 ) に「青ランプ」を停止させると、中リール M 5 2 の「赤ランプ」および右リール M 5 3 の「青ランプ」はそれぞれ P B = 1 であるため、安め役 1 が入賞し、左 1 s t の打順にて、左リール M 5 1 に高ベースコマの範囲にて「赤ランプ」を目押しして有効ラインに「赤ランプ」を停止させると、中リール M 5 2 の「青ランプ」および右リール M 5 3 の「青ランプ」はそれぞれ P B = 1 であるため、高め役が入賞する。また、スラッシュ - A 条件装置において、中 1 s t の打順にて、中リール中段を押下すると上述のように「青ランプ」が停止し、これによって、表示可能な図柄組み合わせが安め役 2 の「青ランプ・青ランプ・青ランプ」か、高め役の「赤ランプ・青ランプ・青ランプ」のいずれかとなるため、左リール M 5 1 に「青ランプ」を目押しして停止させると安め役 2 が入賞し、左リール M 5 1 に「赤ランプ」を目押しして停止させると高め役が入賞する。なお、スラッシュ - B 条件装置については、スラッシュ - A 条件装置における「赤ランプ」と「青ランプ」とが逆になった点のみが異なる ( 上述のスラッシュ - A 条件装置の説明において、「青ランプ」を「赤ランプ」に、「赤ランプ」を「青ランプ」に一律に読み替える ) のみであるため、その説明を省略する。

20

## 【 0 7 7 9 】

すなわち、本変更例 1 においては、左 1 s t および中 1 s t の場合は、A T 抽選が優遇される安め役 ( 1 枚役 ) または、A T 抽選が優遇されない高め役 ( 1 5 枚役 ) が入賞し得、右 1 s t の場合は A T 抽選が優遇されない 1 5 枚役のみが入賞する構成としており、上述の左 1 s t および中 1 s t のように、高め役 ( 1 5 枚役 ) に係る図柄組み合わせが入賞し得る押し順を行ったとしても、この図柄組み合わせが揃わないことがある。換言すれば、上述の左 1 s t、中 1 s t のように、安め役 ( 1 枚役 ) に係る図柄組み合わせが入賞し得る押し順を行ったとしても、高め役 ( 1 5 枚 ) に係る図柄組み合わせが揃うこともあるともいえる。

30

## 【 0 7 8 0 】

このように、高め役 ( 1 5 枚役 ) に係る図柄組み合わせが入賞し得る押し順を行ったとしても、この図柄組み合わせが揃わないことがあるようにしているため、例えば、A T の天井ゲーム数が設定されている仕様において、天井ゲーム数が近く、A T 抽選を受けるよりも 1 5 枚役を取った方がメリットがある場合において、本来、安め入賞狙いで A T 抽選を受けることを選択した遊技者が、あえて高め入賞狙いに切り替えるというように、本来的には実行されない ( 本来意図しない ) 遊技方法による攻略性の実効を低減することができる。

40

## 【 0 7 8 1 】

本変更例 1 においては、目押しスラッシュ役 2 のうち、スラッシュ - A 条件装置に対して 1 つの演出グループ ( 演出グループについては、「演出グループ番号」とも称することもある。例えば、演出グループ A ) が割り当てられ、スラッシュ - B 条件装置にて別の 1

50

つの演出グループ（例えば、演出グループ B）が割り当てられており、副制御基板 S においては、目押しスラッシュ役 2 のうち、スラッシュ - A 条件装置やスラッシュ - B 条件装置が成立したこと（当選したこと）を把握できるようになっている。有利区間中で非 A T の状態で、目押しスラッシュ役 2 が当選した場合において、副制御基板 S には上述の演出グループ A または B 等の情報が送信されており、副制御基板 S は、この演出グループ A または B に応じた演出コマンドを生成することで、演出表示装置 S 4 0 等に演出グループ A または B に応じた演出を実行させるようになっている。

#### 【 0 7 8 2 】

具体的には、図 1 1 4 に示すように、スラッシュ - A 条件装置成立時においては、演出表示装置 S 4 0 には、「その図柄止まりなさい！！」というキャラクタのセリフを青文字で表示し、その背景も青色にするといった演出グループ A に対応した演出を行うことで、遊技者に対して、スラッシュ - A 条件装置が成立していることを示唆するようになっている。したがって、安め役狙いの（安め入賞狙い）遊技者は、左 1 s t の押し順にて、左リール M 5 1 に「青ランプ」を目押しすることで（上述のように、「青ランプ」が停止可能な範囲である 8 番から 1 7 番までの 1 0 コマの範囲のいずれかのタイミングで左停止ボタン D 4 1 を押下することで）、A T 抽選の優遇を受けることができ、高め役狙い（高め入賞狙い）の遊技者は、左 1 s t の押し順にて、左リール M 5 1 に「赤ランプ」を目押しすることで、1 5 枚の払い出しを受けることができるようになる。換言すれば、本変更例 1 の演出表示装置 S 4 0 による演出態様（本変更例 1 の場合には、表示されている色）は、どの図柄（「青ランプ」）を目押しすれば安め入賞狙いが可能なのかというように、安め入賞狙いに対応した停止タイミングを示唆しているといえ、遊技者は、この示唆によって安め狙いの図柄が把握できるとともに、この安め入賞狙いの図柄から高め入賞狙いの図柄（「赤ランプ」）をも把握することができ、この把握に基づいて、遊技者の意思によって安め狙い入賞や高め狙い入賞のいずれかを選択可能としているともいえる。

#### 【 0 7 8 3 】

一方、図 1 1 4 に示すように、スラッシュ - B 条件装置成立時においては、演出表示装置 S 4 0 には、「その図柄止まりなさい！！」というキャラクタのセリフを赤文字で表示し、その背景も赤色にするといった演出グループ B に対応した演出を行うことで、遊技者に対して、スラッシュ - B 条件装置が成立していることを示唆するようになっている。したがって、安め役狙いの（安め入賞狙い）遊技者は、左 1 s t の押し順にて、左リール M 5 1 に「赤ランプ」を目押しすることで、A T 抽選の優遇を受けることができ、高め役狙い（高め入賞狙い）の遊技者は、左 1 s t の押し順にて、左リール M 5 1 に「青ランプ」を目押しすることで、1 5 枚の払い出しを受けることができるようになる。このように、演出グループ A および B に対応した演出においては、セリフの色や背景の色が異なるのみで、他は全く同一の演出を行っており、セリフの色や背景の色によって、成立している条件装置を示唆するようになっている。

#### 【 0 7 8 4 】

なお、本変更例 1 では、スラッシュ - A 条件装置やスラッシュ - B 条件装置にそれぞれ演出グループ A および B を割り当てたが、これに代えて、スラッシュ - A 条件装置と押し順ベル群 A（例えば、図 1 0 3 の入賞 - A 1 乃至 A 8 を一まとめにした押し順ベル群としたもの等）とを演出グループ A とし、スラッシュ - B 条件装置と押し順ベル群 B（例えば、図 1 0 3 の入賞 - A 9 乃至 A 1 6 を一まとめにした押し順ベル群としたもの等）を演出グループ B としても良い。この場合であっても、副制御基板 S においては、演出グループ A や B の場合には、一律に、スラッシュ - A 条件装置やスラッシュ - B 条件装置が成立している旨の示唆を行う上述の演出を実行することができる。この場合、スラッシュ - A 条件装置やスラッシュ - B 条件装置の 1 枚役の図柄組み合わせと、1 5 枚役である押し順ベルの取りこぼし時の 1 枚役の図柄組み合わせとが同一となるようにしても良い。

#### 【 0 7 8 5 】

本変更例 1 では、図示しないが、演出表示装置 S 4 0 にて、スラッシュ - A 条件装置やスラッシュ - B 条件装置が成立している旨の示唆演出を行っている際においては、押し順

表示装置での指示を行っておらず、この場合は、有利区間に滞在していても有利区間表示装置 Y H は点灯しないようにしており、A T が開始されたときに有利区間表示装置 Y H が点灯するようになっている。なお、有利区間でかつ非 A T 中において、押し順表示装置にて、上述の実第 1 施形態と同様な示唆（図 1 1 1 の各態様参照）を行う場合には、上述の第 2 実施形態と同様に、有利区間表示装置 Y H を点灯する仕様としている。

**【 0 7 8 6 】**

また、本変更例 1 では、有利区間で非 A T 中の状態では、原則として、スラッシュ - A 条件装置やスラッシュ - B 条件装置が成立している旨の示唆を行う上述の演出（以後、単に「示唆演出」ということもある。）を行うが、例えば、上述の前兆中や連続演出中といった特定の状況下においては、目押しスラッシュ役 2 が当選したとしても、上述の示唆演出を行わないようにしても良い。この特定の状況下としては、上述の前兆中や連続演出中の他、有利区間の残りゲーム数が所定ゲーム数未満（例えば、100 ゲーム未満など）の状況や、例えば、上述のように A T 終了後に指定ゲーム数（例えば、40 ゲーム）行われる減少区間といった所定の遊技状況や所定の期間等が挙げられる。このようにすることで、遊技者は、前兆演出や連続演出を行っている際に、示唆演出によって目押しなどを強いられることがないため、前兆演出や連続演出に集中することができる。特に、A T への移行が確定しており、目押しスラッシュ役 2 における安め入賞狙いが意味をなさなくなっている状況下において、無駄な示唆演出を行わないようにすることができる。この結果、遊技状況に応じた適切な示唆演出を行うことができ、遊技者が混乱することを防止することができる。また、前兆中や連続演出中といった上記特定の状況下において、目押しスラッシュ役 2 が当選してもその示唆演出を行わないようにしているため、前兆中や連続演出中に目押しスラッシュ役 2 が当選している旨の示唆によって、意図的に高め入賞狙いを行うと言った攻略性を防止することができる。

**【 0 7 8 7 】**

なお、上記特定の状況下において、特に、上述のように、A T への移行が確定しており、目押しスラッシュ役 2 における安め入賞狙いが意味をなさなくなっている状況下においては、演出表示装置 S 4 0 による高め入賞の操作態様を報知するとともに、押し順表示装置においても、高め入賞の操作態様を指示するようにしても良い。この場合、A T への移行前に目押しスラッシュ役 2 が当選することで、出玉を増やすことができる。また、A T への移行が確定しており、目押しスラッシュ役 2 における安め入賞狙いが意味をなさなくなっている状況下においてのみ、演出表示装置 S 4 0 による上記報知や押し順表示装置による指示を行う仕様とした場合には、前兆中や連続演出中に、高め入賞の報知や指示がなされること自体が、A T への移行が確定した旨の報知とすることができる。さらに、目押しスラッシュ役 2 における安め入賞狙いが意味をなさなくなっている状況下において、演出表示装置 S 4 0 による上記報知や押し順表示装置による指示を高頻度で行う仕様とした場合には、前兆中や連続演出中に、高め入賞の操作態様の報知や指示がなされることで、遊技者に A T の移行への期待感を持たせることができる。

**【 0 7 8 8 】**

また、前兆中や連続演出中といった上記特定の状況下において、目押しスラッシュ役 2 が当選していたらその示唆演出を演出表示装置 S 4 0 にて行うような仕様としても良い。この場合における示唆演出の態様としては、例えば、上述の第 2 実施形態のように既に行われている演出を邪魔しない端の方（イメージ的には、図 1 1 2 参照）にて小さく示唆する等というように、図 1 1 4 で示す通常の示唆演出とは異なる態様が一例として挙げられる。この示唆演出の他の態様としては、例えば、連続演出中等においては、「！」といった抽象的な表示やスピーカからの「バシュン」といった効果音の出力などによって、目押しスラッシュ役 2 が当選していることを示唆するようにしても良い。

**【 0 7 8 9 】**

このように本変更例 1 においても、押し順表示装置よりもその表示領域が相対的に大きい演出表示装置 S 4 0 にて、スラッシュ - A 条件装置やスラッシュ - B 条件装置が成立している旨の示唆を行うので（換言すれば、安め狙い入賞が可能な図柄、高め狙い入賞が可

10

20

30

40

50

能な図柄の示唆を行うので)、遊技者による見落としを防止することができ、遊技者は停止ボタンD40の操作態様を確実に把握することができる。この結果、高め入賞狙いまたは安め入賞狙いのうち、遊技者の意思に沿った選択を確実に行うことができ、安め入賞狙いなのに、高め入賞の操作態様を行った等の見落としによる意図しない不利益を防止することができる。

【0790】

また、本変更例1では、上述のように中1stの押し順で中リールM52を最初に停止した場合、中リールM52の中段に「青ランプ」が停止した場合には、スラッシュ-A条件装置が作動しており、左に「青ランプ」を目押しすれば安め役2が入賞可能であり、中リールM52の中段に「赤ランプ」が停止した場合には、スラッシュ-B条件装置が作動してあり、左に「赤ランプ」を目押しすれば安め役2が入賞可能であることが判別可能となっている(中リールM52の停止図柄を基に、安め役を入賞させるための左リールM51の図柄(停止位置)が特定可能となっている)。このため、エラー等で、演出表示装置S40等による上述の示唆を行う演出を行えなくなった(または、視認困難となった)場合であっても、中1stの押し順を行うことによって、安め入賞狙いおよび高め入賞狙いを滞りなく行うことができる。また、上述のように、連続演出中等においては、「！」といった抽象的な表示によって、目押しスラッシュ役2が当選していることを示唆する示唆演出を行った場合においては、遊技者は上述のように中リールの出目で安め入賞2を入賞させる左リールM51の停止位置が把握できるため、遊技者の技量(遊技者の技術介入)によって安め入賞2を入賞させることができるようになる。

10

20

【0791】

<<第2実施形態からの変更例2>>

次に、第2実施形態に係る変更例2を説明する。この変更例2では、目押しスラッシュ役として、上述の第2実施形態に係る目押しスラッシュ役1および変更例1に係る目押しスラッシュ役2に代えて、図115に示す目押しスラッシュ役3を適用した点等が異なる。この図115は、第2実施形態からの変更例2に係る回胴式遊技機における目押しスラッシュ役3を説明するための図である。

【0792】

図115に示すように、目押しスラッシュ役3は、概して、図110に示す目押しスラッシュ役1を細分化したものである。目押しスラッシュ役3のスラッシュ役A1乃至A4における左1stの低ベースコマについては、図110に示す目押しスラッシュ役1と同様に、1/8で1枚役である1枚Aに係る図柄組み合わせが入賞し、7/8で外れ(0枚)に係る図柄組み合わせが入賞する。一方、高ベースコマについては、例えば、目押しスラッシュ役1の高ベースコマである図91の左リールM51の13番から17番までを例にとって説明すると、以下の通りである。図91において、左リールM51の13番におけるリプレイのタイミングで停止ボタンを押下した場合には、14番が1コマスベリ、15番が2コマスベリ、16番が3コマスベリ、14番が4コマスベリとなるが、例えば、1コマ乃至3コマスベリの14番から16番までの3コマの範囲内のいずれかで停止ボタンが押下された場合(上記3コマの範囲内のいずれかが停止タイミングであった場合)には、上述の個数優先制御が全リールに対して適用されることによって1枚役である1枚Bに係る図柄組み合わせを入賞させ(3/4で1枚役)、17番のベルAの停止タイミングである場合には、上述の枚数優先制御が全リールに対して適用されることによって15枚役(高め)に係る図柄組み合わせ入賞させるようになっている(1/4で15枚役)。すなわち、高ベースコマのうち、どの図柄に対応した停止タイミングかによって、上述の個数優先制御または枚数優先制御のいずれかが全リールに対して適用されて、1枚役である1枚Bまたは15枚役が入賞するようになっている。

30

40

【0793】

また、目押しスラッシュ役3は、スラッシュ役A1の場合には、中右左の押し順であれば、上述の高ベースコマでの高めと同一の15枚役に係る図柄組み合わせが入賞する(図115においても、図110と同様に「○」と表記している。以後の変更例についても同

50

様とする)。スラッシュ役 A 1 において、その他の中右左、右左中、右中左の押し順では、 $PB = 1$  の 1 枚役（押し順ベルこぼしの 1 枚役）である 1 枚 C に係る図柄組み合わせが入賞する（これを、図 1 1 5 では、「こぼし」と表記）。また、スラッシュ役 A 2 乃至 A 4 については、上述のスラッシュ役 A 1 に対して、「○」の押し順が互いに異なり、これ以外の押し順が「こぼし」となっている。

【0794】

スラッシュ役 A 1 においては、左 1 s t での高ベースコマ（高め位置）では、上述のように、1 5 枚役に係る図柄組み合わせまたは 1 枚役である 1 枚 B に係る図柄組み合わせが入賞可能であるが、有利区間であって非 A T 中の A T 抽選に関しては上述のように相対的に A T 当選がし難い（A T 抽選が優遇されない）低確テーブルが用いられる（A T 抽選弱い）。また、スラッシュ役 A 1 では、左 1 s t での低ベースコマ（安め位置）では、1 枚役である 1 枚 A に係る図柄組み合わせまたは外れの 0 枚に係る図柄組み合わせであるが、有利区間であって非 A T 中の A T 抽選に関してはいずれも上述のように相対的に A T 当選がし易い（A T 抽選が優遇される）高確テーブルが用いられる（A T 抽選強い）。また、スラッシュ役 A 1 では、中右左の押し順（A T 抽選に関する押し順から見て変則押しであり、払出枚数に関する押し順正解）では、1 5 枚役に係る図柄組み合わせが入賞するが、有利区間であって非 A T 中の A T 抽選に関しては上述と同様に低確テーブルが用いられる。さらに、「こぼし」の押し順（A T 抽選に関する押し順から見て変則押しであり、払出枚数に関する押し順不正解）では、1 枚役である 1 枚 C に係る図柄組み合わせが入賞するが、有利区間であって非 A T 中の A T 抽選に関しては、低確テーブルが用いられる。これについては、スラッシュ役 A 2 乃至 4 においても同様であるため、これらの説明は省略する。

10

20

【0795】

すなわち、本変更例 2 では、上述のように入賞判定から払出処理の間に行われる A T 抽選において、1 5 枚役、1 枚 A、1 枚 B、1 枚 C、0 枚（ハズレ）のそれぞれに係る図柄組み合わせに応じた抽選テーブルにて A T 抽選を行っており、図 1 1 5 にも示すように、左 1 s t の低ベースコマでの 1 枚 A および 0 枚の図柄組み合わせの場合には、高確テーブルを用いて A T 抽選を行い、その他の 1 5 枚、1 枚 B、1 枚 C については、低確テーブルにて A T 抽選を行うようになっている。なお、高ベースコマでの 1 枚役である 1 枚 B の場合には A T 抽選そのものを行わない仕様としても良いし、また、高ベースコマにおいて 1 枚役に代えて取りこぼしの 0 枚であった場合においても、上述のように低確テーブルにて A T 抽選を行う（A T 抽選が優遇されない）か、或いは、A T 抽選そのものを行わない仕様としても良い。

30

【0796】

したがって、同じ 1 枚役でも、低ベースコマに対応した 1 枚役である 1 枚 A と、高ベースコマや「こぼし」にそれぞれ対応した 1 枚役である 1 枚 B および 1 枚 C とで A T 抽選の有利度が異なるようになっている。また、1 枚 A、1 枚 B、1 枚 C のそれぞれに対応する図柄組み合わせは、互いに異なっており、遊技者は、1 枚役が入賞したときの図柄組み合わせ（出目）によって、高確テーブルによる A T 抽選を受けたのか、低確テーブルによる A T 抽選を受けたのかが把握できるようになっている。

40

【0797】

換言すれば、本変更例 2 においては、1 5 枚役を取りこぼすことにより入賞する 1 枚 B の図柄組み合わせ（1 5 枚役を取りこぼしたハズレ図柄組み合わせともいえる）と、安め入賞狙いでの 1 枚 A または 0 枚の図柄組み合わせ（1 枚 A を取りこぼしたハズレ図柄組み合わせともいえる）とがあるが、有利区間であって非 A T 中の A T 抽選においては、1 枚 B の図柄組み合わせよりも、1 枚 A の図柄組み合わせおよび 0 枚の図柄組み合わせの方が A T 抽選について優遇されていると言える。また、上述の押し順ベルのこぼしの 1 枚役である 1 枚 C よりも、低ベースコマに対応した 1 枚役である 1 枚 A の方が、A T 抽選について優遇されているといえる。また、上記高ベースコマでの 1 枚役である 1 枚 B と 1 5 枚役のこぼしの 1 枚 C とではそれぞれ A T 抽選が優遇されておらず、本変更例 2 では、これら

50

の A T の当選確率は同一としている。なお、A T 抽選において、1 枚 A の図柄組み合わせよりも、0 枚の図柄組み合わせの方を優遇するようしたり、或いは、0 枚の図柄組み合わせよりも、1 枚 A の図柄組み合わせの方を優遇するようしたりしても良く、安め入賞狙いにおけるどの図柄組み合わせに対して、A T 抽選をどのくらい優遇するのかが適宜設定可能である。また、本変更例 2 では、1 枚 B および 1 枚 C の A T の当選確率を同一としたが、1 枚 B よりも 1 枚 C の方が A T の当選確率が高いようにする等、A T の当選確率が互いに異なるようにしても良い。

【0798】

このように、本変更例 2 では、15 枚役、1 枚 A、1 枚 B、1 枚 C、0 枚（ハズレ）のそれぞれに係る図柄組み合わせに応じた抽選テーブルを参照して A T 抽選を行っており、特に、1 枚役に関しては複数種類の 1 枚 A、1 枚 B、1 枚 C 持たせているとともに、1 枚 A や 0 枚が A T 抽選優遇、15 枚役が払出優遇というように、A T に関する利益と払出に関する利益を明確に区分けしているため、15 枚役狙い、A T 優遇の 1 枚 A 狙い、その他の意図等による 1 枚役の 1 枚 B または 1 枚 C 狙いというように、選択できる遊技の幅が広がり、より遊技者の趣向に合わせた遊技性を選択することができる。

10

【0799】

なお、本変更例 2 における上述の演出グループの設定としては、例えば、スラッシュ役 A 1 乃至 A 4 を一つの演出グループ A としても良いし、スラッシュ役 A 1 乃至 A 4 と上述の押し順ベル群 A とを一つの演出グループ A としても良いし、或いは、スラッシュ役 A 1 および押し順ベル群 A を演出グループ A とし、スラッシュ役 A 2 および押し順ベル群 B を演出グループ B というように各スラッシュ役 A 乃至 H のそれぞれに互いに異なる押し順ベル群とを対にして、それぞれを一つの演出グループとする等、適宜設定可能である。

20

【0800】

<< 第 2 実施形態からの変更例 3 >>

次に、第 2 実施形態の第 3 変更例について説明する。この変更例 3 では、目押しスラッシュ役として、上述の目押しスラッシュ役 1 乃至 3 に代えて、レア役として機能する目押しスラッシュ役（弱チェ）等を用いるとともに、レア役として機能するスラッシュ役として、目押しによるスラッシュ役の他、押し順による押し順スラッシュ役（弱チャンス目）を用いた点等が異なる。この図 116 は、第 2 実施形態からの変更例 3 に係る回胴式遊技機におけるレア役としての目押しスラッシュ役を説明するための図である。

30

【0801】

< レア役としての目押しスラッシュ役 >

本変更例 3 では、レア役としての目押しスラッシュ役として、弱チェリーとしての「目押しスラッシュ役（弱チェ）」と、強チェリーとしての「目押しスラッシュ役（強チェ）」と、中段チェリーとしての「目押しスラッシュ役（中段チェ）」とを有しており、これらの目押しスラッシュ役の安め入賞時の出目がそれぞれ、弱チェリーの出目（例えば、左リール M 5 1 上段または下段に「チェリー」が停止し、中リール M 5 2、右リール M 5 3 は任意の図柄（A N Y 図柄）である図柄組み合わせ）、強チェリーの出目（例えば、左リール M 5 1 上段または下段に「チェリー」が停止しているとともに、中リール M 5 2 の中段にチェリーが停止し、右リール M 5 3 は任意の図柄である図柄組み合わせ）、中段チェリーの出目（例えば、左リール M 5 1 中段にチェリーが停止し、中リール M 5 2 および右リール M 5 3 はそれぞれ任意の図柄である図柄組み合わせ）となっている。なお、目押しスラッシュ役（弱チェ）としてのスラッシュ役 A 1 乃至 A 4、目押しスラッシュ役（強チェ）としてもスラッシュ役 B 1 および B 2、目押しスラッシュ役（中段チェ）としてのスラッシュ役 C 1 を総括して「チェリー系目押しスラッシュ役」ということもある。

40

【0802】

目押しスラッシュ役（弱チェ）は、例えば、図 116 に示すように、スラッシュ役 A 1 乃至 A 4 から構成されている。スラッシュ役 A 1 において、左 1 s t は、上述の図 115 の左 1 s t と同様に、高ベースコマ（高めポジション）では、1 / 4 で（高ベースコマの 1 / 4 のコマで停止操作を受け付けると）15 枚役（高め役）が入賞し、高ベースコマの

50

残り 3 / 4 (高ベースコマの 3 / 4 のコマで停止操作を受け付けると)で、ハズレの図柄組み合わせ (バラバラな図柄組み合わせであるバラケ目等) の 1 枚役である「安め」が入賞し、低ベースコマ (安めポジション) では 1 / 1 で上記弱チェリーの出目の 1 枚役が入賞する押し順 (これを図 1 1 6 では「スラ 1」と表記) となっている。なお、この構成には限定されず、左 1 s t の場合に、1 5 枚役 (高め役) に対応する左図柄とハズレの図柄組み合わせに対応する左図柄とを同一にし、左リールの高ベースコマで停止操作を受け付けた場合には、当該同一の左図柄が停止し、その後、中リールおよび / または右リールの停止制御 (個数優先制御となる停止操作範囲と枚数優先制御となる停止操作範囲とを設けること) によって、1 / 4 で 1 5 枚役 (高め役) が入賞し、3 / 4 でハズレの図柄組み合わせ (バラバラな図柄組み合わせであるバラケ目等) の 1 枚役である「安め」が入賞するよう構成してもよい。また、中左右の押し順は、図 1 1 5 の中右左の押し順と同様に、P B = 1 の 1 5 枚役が入賞する「高め」の押し順となる (図 1 1 5 では「○」と表記しているが、図 1 1 6 では「高め」と表記する)。さらに、これ以外の中右左、右左中、右中左のそれぞれの押し順は、上述の「安め」の押し順となる。なお、「安め」の出目については、ハズレの図柄組み合わせではなく、例えば、有効ライン上に互いに異なる図柄が並ぶバラケ目といった図柄組み合わせであるとともに非有効ライン上でも上記バラケ目である出目、或いは、有効ライン上では上記バラケ目であるが、非有効ライン上ではベルの図柄組み合わせが表示されて見た目上はベルが揃っているように見える出目等、1 枚役であることを示す出目であっても良く、要は、チェリー等のレア役に係る図柄組み合わせ等であれば、特に限定しない。

10

20

## 【0803】

また、スラッシュ役 A 2 乃至 A 4 における「スラ 1」、「高め」、「安め」の割り振りは、図 1 1 6 に示す通りである。すなわち、目押しスラッシュ役 (弱チェ) は、「スラ 1」はスラッシュ役 A 1 乃至 A 4 において共通の左 1 s t (6 通りの押し順全体からして 1 / 3 となる 2 つの押し順) に対して割り振られ、「高め」は、スラッシュ役 A 1 乃至 A 4 において互いに異なる押し順 (6 通りの押し順全体からして 1 / 6 となる 1 つの押し順) に対して割り振られ、「安め」は、上述の「スラ 1」および「高め」以外の押し順 (6 通りの押し順全体からして 1 / 2 となる 3 つの押し順) に対して割り振られている。

## 【0804】

目押しスラッシュ役 (強チェ) は、例えば、図 1 1 6 に示すように、スラッシュ役 B 1 および B 2 から構成されている。スラッシュ役 B 1 および B 2 において、それぞれの左 1 s t は、上述の図 1 1 5 の左 1 s t と同様に、高ベースコマでは 1 / 2 で 1 5 枚役 (高め役) が入賞し、1 / 2 で「安め」が入賞し、低ベースコマでは P B = 1 で上記強チェリーの出目の 1 枚役が入賞する押し順 (これを図 1 1 6 では「スラ 2」と表記) となっている。また、「高め」については、スラッシュ役 B 1 では中 1 s t (上述の左 1 s t と同様に 6 通りの押し順全体からして 1 / 3 となる 2 つの押し順) に、スラッシュ役 B 2 では右 1 s t (上述の左 1 s t と同様に 6 通りの押し順全体からして 1 / 3 となる 2 つの押し順) にそれぞれ割り振られ、「安め」については、スラッシュ役 B 1 では右 1 s t (6 通りの押し順全体からして 1 / 3 となる 2 つの押し順) に、スラッシュ役 B 2 では中 s t (6 通りの押し順全体からして 1 / 3 となる 2 つの押し順) にそれぞれ割り振られている。

30

40

## 【0805】

目押しスラッシュ役 (中段チェ) は、例えば、図 1 1 6 に示すように、スラッシュ役 C 1 から構成されている。このスラッシュ役 C 1 では、左 1 s t (6 通りの押し順全体からして 1 / 3 となる 2 つの押し順) には、上述の図 1 1 0 の左 1 s t と同様に、高ベースコマ (高めポジション) では 1 / 1 で「高め」が入賞し、低ベースコマでは 1 / 1 で、上記中段チェリーの出目の 1 枚役が入賞する押し順 (これを図 1 1 6 では「スラ 2」と表記) となっている。また、左 1 s t 以外の中 1 s t、右 1 s t のそれぞれ (6 通りの押し順全体からして 2 / 3 となる 4 つの押し順) に対しては、上記中段チェリーとは異なる出目となる「高め」が割り振られている。

## 【0806】

50

また、上述のチェリー系目押しスラッシュ役においては、上述の第2実施形態や各変更例1および2と同様に、有利区間でかつ非ATの状況下で、チェリー系目押しスラッシュ役が当選すると、入賞判定から払出処理の間に、換言すれば、実際に停止した出目によって、その出目に対応したAT抽選を行うようになっている。このAT抽選においては、中段チェリーの出目が最もAT抽選確率が高く（例えば、100%でATに当選）、強チェリーの出目（例えば、上述の高確テーブルを用いたAT抽選）、弱チェリーの出目（例えば、上述の低確テーブルよりはATの当選確率が高いが、上述の高確テーブルよりもATの当選確率が低い中確率テーブルを用いたAT抽選）の順にAT抽選確率が低くなるように設定されている。また、チェリー系目押しスラッシュ役のうち、目押しスラッシュ役（弱チェ）の当選確率（例えば、1/30）、目押しスラッシュ役（強チェ）の当選確率（例えば、1/200）、目押しスラッシュ役（中段チェ）の当選確率（例えば、1/16384）は、この順に当選確率が低くなるように設定されている。

10

#### 【0807】

したがって、図116の右側の図で示すように、チェリー系目押しスラッシュ役において、その当選確率は、図116で「弱」と表記の目押しスラッシュ役（弱チェ）>図354で「強」と表記の目押しスラッシュ役（強チェ）>図116で「中段」と表記の目押しスラッシュ役（中段チェ）となり（図116では、「弱」、「強」、「中段」のそれぞれに対して「大」、「中」、「小」と表記）、スタートレバーD50を押下してチェリー系目押しスラッシュ役が当選した状況（図116では「レバON」と表記）では、まだAT抽選を行っていないため、「弱」、「強」、「中段」のいずれのATの当選確率が「小」となり（換言すれば、ATの当選確率が0ともいえる）、全てのリールが停止して、弱チェリーの出目、強チェリーの出目、中段チェリーの出目が表示されてAT抽選を行った状況（図116では「全停止」と表記）では、「中段」>「強」>「弱」となり、上記適当押し（本変更例3の場合は、全リールに対する適当押しでも良いし、スラ1乃至3以外の4つの押し順に対する適当押しでも良く、いずれも同じ結果となる。）での15枚役獲得期待値は、「中段」>「強」>「弱」となる。なお、図116には示されていないが、左1stでかつ適当打ちでのATの当選期待値についても、「中段」>「強」>「弱」となる。なお、本変更例3では、上述の第2実施形態でも説明したように、入賞判定前（スタートレバーD50押下時）のAT抽選が第1段階の抽選であり、入賞判定後の抽選が第2段階の抽選であり、これらの第1および第2抽選といった二段階抽選にて当選した場合にはAT当選という仕様であるが、これに代えて、上述の第2実施形態のように、入賞判定から払出処理の間にAT抽選を行う仕様等としても良く、その抽選態様については特に限定しない。

20

30

#### 【0808】

上述のように、目押しスラッシュ役（弱チェ）のスラッシュ役A1では、左1stの「スラ1」において、高ベースコマでは、1/4で「高め」が入賞し、3/4で「安め」となっている。ここで、6通りの押し順のうち4つである中1stおよび右1st（換言すれば、「スラ1」以外の押し順であり、以後「変則押し順」ということもある。）では、「高め」が1つであり、「安め」が3つであるので、1/4が「高め」となり、3/4が「安め」となっている。すなわち、「スラ1」の高め入賞狙いにおける15枚役および1枚役の入賞率と、変則押し順における15枚役および1枚役の入賞率とが同一となって、スラッシュ役A1の当選時におけるそれぞれの出玉率（当該遊技での出玉率、当該遊技での遊技メダルの払出枚数の期待値などとしてもよいし、その後のATへの移行可否を含めた出玉率としてもよい）が同一となるようになっている。これについては、スラッシュ役A2乃至4についても同様である。

40

#### 【0809】

押し順スラッシュ役（強チェ）のスラッシュ役B1では、左1stの「スラ2」において、高ベースコマでは1/2で「高め」が入賞し、1/2で「安め」が入賞する一方で、変則押し順では、4通りの変則押し順のうち、2つが「高め」、2つが「安め」であるため、変則押し順では1/2で「高め」が入賞し、1/2で「安め」が入賞するようになっ

50

ている。すなわち、押し順スラッシュ役（強チェ）についても、「スラ2」の高め入賞狙いにおける15枚役および1枚役の入賞率と、変則押し順における15枚役および1枚役の入賞率とが同一となって、スラッシュ役B1の当選時におけるそれぞれの出玉率が同一となるようになっている。これについては、スラッシュ役B2についても同様である。

【0810】

押し順スラッシュ役（中段チェ）では、左1stの「スラ3」において、高ベースコマでは1/1で「高め」が入賞する一方で、変則押し順では、4通りの変則押し順の全てが「高め」であるため、変則押し順では1/1で「高め」が入賞するため、押し順スラッシュ役（中段チェ）についても、「スラ3」の高め入賞狙いにおける15枚役の入賞率と、変則押し順における15枚役の入賞率とが同一となって、中段チェリー当選時におけるそれぞれの出玉率が同一となるようになっている。

10

【0811】

ここで、例えば、変則押し順よりも高め入賞狙いの方が15枚役の入賞率が高い場合には、変則押し順をせずに、高め入賞狙いを行うという攻略性が生じる。これに対し、本変更例3では、チェリー系目押しスラッシュ役については、高め入賞狙いにおける15枚役等の入賞率と、変則押し順における15枚役等の入賞率とが同一となって、チェリー系目押しスラッシュ役の当選時におけるそれぞれの出玉率が同一となるようになっているので、上記のような攻略性が意味をなさなくなるため、この種の攻略を防止することができ、公平な遊技性を担保することができる。

【0812】

なお、本変更例3では、レア役としての目押しスラッシュ役として、チェリー系目押しスラッシュ役を適用したが、これに代えて、或いは、これに加えて、スイカの出目のスイカ系目押しスラッシュ役や、チャンス目の出目のチャンス目系目押しスラッシュ役を設けるようにしても良いことは言うまでもない。また、上述の演出グループの設定としては、例えば、目押しスラッシュ役（弱チェ）であれば、スラッシュ役A1乃至A4を一つの演出グループAとしても良いし、スラッシュ役A1乃至A4と上述の押し順ベル群Aとを一つの演出グループAとしても良いし、或いは、スラッシュ役A1および押し順ベル群Aを演出グループAとし、スラッシュ役A2および押し順ベル群Bを演出グループBというように各スラッシュ役A乃至Hのそれぞれに互いに異なる押し順ベル群とを対にして、それぞれが一つの演出グループとする等、適宜設定可能である。

20

30

【0813】

<押し順スラッシュ役>

また、本変更例3では、上記レア役としての目押しスラッシュ役に加えて、レア役として機能する押し順による押し順スラッシュ役をも用いており、その一例として、図116に示すように、弱チャンス目のレア役として機能する押し順スラッシュ役（弱チャンス目）および強チャンス目のレア役として機能する押し順スラッシュ役（強チャンス目）を有している。

【0814】

押し順スラッシュ役（弱チャンス目）のうち、スラッシュ役D1は、左中右では上記「高め」、左右中、右1st（右左中および右中左）では、上記「安め」が割り当てられている。また、スラッシュ役D1の中1stにおいては、弱チャンス目の出目（例えば、「リプレイ・リプレイ・勲章」が一直線上に停止している図柄組み合わせ等）の1枚役が入賞する押し順（これを図116では「スラ4」と表記）となっており、この弱チャンス目の出目が表示されたことに基づいて、上述のように入賞判定から払出処理の間において、弱チャンス目の出目に対応した抽選テーブル（例えば、上述の中確率テーブル）にてAT抽選が行われるようになっている。また、押し順スラッシュ役（弱チャンス目）のうち、スラッシュ役D2乃至D12における各押し順およびこれらに割り当てられた「高め」、「安め」、「スラ4」については、図116に示す通りである。

40

【0815】

また、押し順スラッシュ役（チャンス目）のうち、スラッシュ役E1は、左1stでは

50

「高め」、右 1 s t では「安め」、中 1 s t では強チャンス目の出目（例えば、「勲章・勲章・リプレイ」といった勲章のテンパイハズレ目となる図柄組み合わせ等）の 1 枚役が入賞する押し順（これを図 1 1 6 では「スラ 5」と表記）となっており、この強チャンス目の出目が表示されたことに基づいて、上述のように入賞判定から払出処理の間において、強チャンス目の出目に対応した抽選テーブル（例えば、上述のように高確テーブル）にて A T 抽選が行われるようになってきている。また、押し順スラッシュ役（強チャンス目）のうち、スラッシュ役 E 2 乃至 E 6 における各押し順およびこれらに割り当てられた「高め」、「安め」、「スラ 5」については、図 1 1 6 に示す通りである。

#### 【 0 8 1 6 】

なお、本変更例 3 では、弱チャンス目や強チャンス目の出目に対応した抽選テーブルとして、上述の中確率テーブルや高確テーブルを用いるようにしているが、この種の各レア役となる出目に対応した A T の当選確率は適宜設定可能であることは言うまでもなく、要は、「高め」や「安め」のときよりも高い確率で A T 抽選が行われていればよい（A T 抽選が優遇されていればよい）。これについては、上述のチェリー系目押しスラッシュ役についても同様である。また、弱チャンス目の出目の 1 枚役に代えて、弱チャンス目の出目のハズレ図柄組み合わせ（0 枚）とするようにしても良く、弱チャンス目の出目に対応した遊技メダルの払い出し枚数については、規定数未満（0 枚も含む）であれば適宜設定可能である。

#### 【 0 8 1 7 】

ここで、スラッシュ役 D 1 においては、左中右の押し順だと、「高め」で 1 5 枚役の取得確率が 1 0 0 % であり、左中右、右左中、右中左の押し順は「安め」で 1 枚役の取得確率が 1 0 0 % であるがいずれも A T 抽選に関しては上述の低確テーブルが用いられて、A T 当選の期待値が相対的に低くなっている一方、中 1 s t の「スラ 4」については、上述の中確率テーブルが用いられて A T 当選の期待値が相対的に高くなっている。これに対して、スラッシュ役 D 5 においては、中左右の押し順だと「高め」で 1 5 枚役の取得確率が 1 0 0 % であり、中右左、右左中、右中左の押し順は「安め」で 1 枚役の取得確率が 1 0 0 % であるがいずれも A T 当選の期待値が相対的に低くなっている一方、左 1 s t の「スラ 4」については、A T 当選の期待値が相対的に高くなっている。このように、押し順スラッシュ役（弱チャンス目）は、スラッシュ役毎の操作態様によって A T 当選期待度、メダル払出期待度が異なるものとなっている。これについては、押し順スラッシュ役（強チャンス目）も同様である。

#### 【 0 8 1 8 】

一方、押し順スラッシュ役（弱チャンス目）を構成するスラッシュ役 D 1 乃至 D 1 2 の 1 2 のスラッシュ役のうち、左中右の押し順における「高め」は 2 つ存在し（1 / 1 2）、「安め」は 6 つ存在し（6 / 1 2）、「スラ 4」は 4 つ存在している（4 / 1 2）。また、押し順スラッシュ役（弱チャンス目）を構成するスラッシュ役 D 1 乃至 D 1 2 の 1 2 のスラッシュ役のうち、左中右以外のどの押し順においても、上述の左中右の押し順と同様に、「高め」は 2 つ存在し（1 / 1 2）、「安め」は 6 つ存在し（6 / 1 2）、「スラ 4」は 4 つ存在している（4 / 1 2）。すなわち、押し順スラッシュ役（弱チャンス目）全体においては、どの押し順であっても、A T 当選期待度、メダル払出期待度が同一となるようになっている。これについては、押し順スラッシュ役（強チャンス目）も同様である。

#### 【 0 8 1 9 】

このように、押し順スラッシュ役は、これを構成するスラッシュ役毎の操作態様によって A T 当選期待度、メダル払出期待度が異なるものとなっている一方で、押し順スラッシュ役全体としては、A T 当選期待度、メダル払出期待度が同一となるようになっているので、ばらつきの無い均一性を保った遊技を提供することができる。

#### 【 0 8 2 0 】

なお、本変更例 3 における上述の演出グループの設定としては、例えば、スラッシュ役 D 1 乃至 D 1 2 を 1 つの演出グループ A としても良い（演出グループ設定態様 1 とする。

)。また、スラッシュ役 D 1 および D 2 は、「高め」が割り振られている押し順（左中右）は同じであるが、「スラ 4」が割り振られている押し順が互いに異なり、この関係は、スラッシュ役 D 3 および D 4、スラッシュ役 D 5 および D 6、スラッシュ役 D 7 および D 8、スラッシュ役 D 9 および D 10、スラッシュ役 D 11 および D 12 についても同様である。このため、スラッシュ役 D 1 および D 2 の対（偶数個のスラッシュ役）を 1 つの演出グループ A とし、スラッシュ役 D 3 および D 4 の対を 1 つの演出グループ B とし、スラッシュ役 D 5 および D 6 の対を 1 つの演出グループ C とし、スラッシュ役 D 7 および D 8 の対を 1 つの演出グループ D とし、スラッシュ役 D 9 および D 10 を 1 つの演出グループ E とし、スラッシュ役 D 11 および D 12 の対を 1 つの演出グループ F とし、スラッシュ役 D 11 および D 12 の対を 1 つの演出グループ G としても良い（演出グループ設定態様 2 とする）。

#### 【0821】

ここで、演出グループ設定態様 2 においては、例えば、副制御基板 S に、演出グループ A が送信された場合には、演出表示装置 S 40 にて左 1 s t で「高め」という報知はできても、「スラ 4」については、例えば、図 117 に示すように、演出表示装置 S 40 の表示領域における下部でありかつ中停止ボタン D 42 および右停止ボタン D 43 の左右に亘る表示領域全体に四角い枠を設け、この枠内に、安め入賞狙い（「スラ 4」）では最初に停止すべき停止ボタンが中停止ボタン D 42 または右停止ボタン D 43 である旨を示す「1」を表示するというあいまいな報知しか行えない（逆に言うと、高め入賞狙いなら左 1 s t という報知をしているともいえる）。このような演出グループ A 乃至 G に対応した示唆演出が行われた場合は、各演出グループ A 乃至 G において安め入賞狙いの操作態様、高め入賞狙いの操作態様が異なるため、このような操作態様に応によって A T 当選期待度、メダル払出期待度が異なるものとなっているといえる。

#### 【0822】

一方、演出設定態様 1 においては、演出表示装置 S 40 等において、目押しスラッシュ役が当選した旨の示唆演出しか行えない。この場合においては、上述のように、押し順スラッシュ役（弱チャンス目）全体では、どの押し順であっても、A T 当選期待度、メダル払出期待度が同一となるようになっているため、この演出設定態様 1 では、A T 当選期待度、メダル払出期待度が同一となるといえる。

#### 【0823】

ここで、本変更例 3 においては、有利区間でかつ非 A T 中において、チェリー系目押しスラッシュ役や押し順スラッシュ役が当選した場合には、演出表示装置 S 40 にて、その旨の示唆演出を行うようにしている。一方、A T 中において、チェリー系目押しスラッシュ役や押し順スラッシュ役が当選した場合には、演出表示装置 S 40 にて、例えば、目押しスラッシュ役（弱チェ）の場合には、弱チェリーの出目が表示される操作態様（具体的には、スラッシュ役 A 1 の場合には、左 1 s t でかつ安め入賞可能な停止タイミング）を報知するというように、各スラッシュ役に応じたレア役の出目が確実に表示される操作態様を報知するようになっている。ここで、レア役の出目が表示された場合には、それぞれのレア役の出目に応じた上乘せ抽選等が行われる。

#### 【0824】

なお、有利区間で且つ非 A T 中において、例えば、上述の前兆中や連続演出中の場合において、例えば、A T の当選確率が相対的に低い押し順スラッシュ役（弱チェ）等が当選した場合には、演出表示装置 S 40 にて、「高め」に係る図柄組み合わせを報知し、A T の当選確率が相対的に高い押し順スラッシュ役（強チェ）等が当選した場合には、安め入賞に係る操作態様を示唆する（具体的には、スラッシュ役 B 1 が当選した場合には、左 1 s t が「スラ 2」である旨の示唆を行う等）ようにしても良い。このようにすることで、上述の変更例 2 と同様に、遊技状況に応じた適切な示唆演出を行うことができ、遊技者が混乱することを防止することができる。

#### 【0825】

<< 第 2 実施形態からの変更例 4 >>

上述の実施形態では、図 1 1 8 において、目押しスラッシュ役 1 を構成する各スラッシュ役 A 乃至 H に対応する入賞 - A 2 5 乃至 A 3 2 でも示すように、目押しスラッシュ役 1 についてはすべて同じ置数となっており、設定 1 から 6 における目押しスラッシュ役 1 の当選確率が同一（設定格差がない）となっているが、これに代えて、本変更例 4 では、設定 1 から 6 における目押しスラッシュ役 1 の当選確率が互いに異なる（設定格差がある）ようにしている。具体的には、図 1 1 8 に示すように、設定 1 における目押しスラッシュ役 1（図 1 1 8 ではスラッシュ役と表記）の置数は 1 0 0 0 0 であり、ここを基準として、設定値が高くなればなるほど置数が多くなり、設定 6 ではその置数は 2 0 0 0 0 となっている（目押しスラッシュ役 1 の当選確率は設定 1 > 設定 2 > 設定 3 > 設定 4 > 設定 5 > 設定 6）。このように、設定 6 の目押しスラッシュ役 1 の当選確率を設定 1 よりも高くすることで、設定判別を行うという遊技性を生み出すことができる。また、設定 6 は設定 1 よりも A T 抽選が優遇され得る目押しスラッシュ役 1 の当選確率が高いため、設定 6 の遊技興趣を向上させることができる。

10

**【 0 8 2 6 】**

また、本変更例 4 では、設定 1 から 6 における押し順ベルの当選確率にも設定格差を設けており、図 1 1 8 にも示すように、目押しスラッシュ役 1 とは逆に、設定 1 の置数が全設定値中、最も高い 4 0 0 0 0 となっており、ここを基準として設定値が高くなればなるほど置数が少なくなり、設定 1 ではその置数は 3 0 0 0 0 となっている（押し順ベルの当選確率は、設定 1 < 設定 2 < 設定 3 < 設定 4 < 設定 5 < 設定 6）。また、本変更例 4 では、各設定値における押し順ベルの置数と目押しスラッシュ役 1 の置数の合計はいずれも、5 0 0 0 0 となっており、押し順ベルの当選確率と目押しスラッシュ役 1 の当選確率とを合計した当選確率については、どの設定値も同一となるようにしている。

20

**【 0 8 2 7 】**

このような仕様において、押し順ベルと目押しスラッシュ役 1 とを 1 つの演出グループ A として、この演出情報、換言すれば、押し順ベルと目押しスラッシュ役 1 のいずれかが当選しているという情報を副制御基板 S に送信した場合、副制御基板 S から演出表示装置 S 4 0 に送信される演出コマンドについては、スタートレバー D 5 0 を押下した時点では、押し順ベルまたは目押しスラッシュ役 1 が当選している旨のあいまいな報知（押し順ベルおよび目押しスラッシュ役 1 の共通演出ともいえる）を行わせる演出コマンドとなる。一方、全リールが停止して入賞判定によってどの図柄組み合わせが停止したのかが判明した状態においては、副制御基板 S は、図 1 1 0 で示す低ベースコマの 1 枚役または 0 枚に対応した図柄組み合わせが揃って、A T 抽選に関する優遇を受けた場合には、その旨を報知する演出を演出表示装置 S 4 0 等に行わせることとなる。また、図 1 1 0 に示す高ベースコマの 1 5 枚に係る図柄組み合わせや、押し順ベルの 1 5 枚に係る図柄組み合わせが表示された場合には、副制御基板 S は、演出表示装置 S 4 0 等に、いずれの場合も同じ演出を行わせたり、それぞれで異なる演出を行わせたりする。ここで、押し順ベルと目押しスラッシュ役 1 とを 1 つの演出グループ A とした場合においても、上述の第 2 実施形態でも説明したように、有利区間においては、押し順表示装置にて安め入賞および高め入賞の操作態様の指示が可能（例えば、上述した A T 中において実行可能）であり、この押し順表示装置による指示によって遊技者は自己の選択により安め入賞狙いまたは高め入賞狙いが可能となる。また、有利区間且つ非 A T 中においては、押し順表示装置にて安め入賞の操作態様の指示を実行する場合があります。有利区間且つ A T 中においては、押し順表示装置にて高め入賞の操作態様の指示を実行する場合がありますよう構成してもよく、遊技者は指示に従うことで最も有利となる遊技方法にて遊技を進行させることができる。また、上述のように、A T 中において、演出表示装置 S 4 0 による高め入賞の操作態様の報知、および押し順表示装置によって高め入賞狙いの指示のみを行う仕様の場合、押し順ベルおよび高め入賞における遊技メダル払出枚数はそれぞれ同一（1 5 枚）であるため、A T 中において、これらの報知や指示に従って 1 5 枚を取り続けたとしても、A T 中の純増枚数（A T 中の傾斜）を一定とすることができる。

30

40

**【 0 8 2 8 】**

50

なお、本変更例 4 では、目押しスラッシュ役 1 は設定値が高くなればなるほどその当選確率が高くなり、押し順ベルは設定値が高くなればなるほどその当選確率が低くなるようにしていたが、これに代えて、目押しスラッシュ役 1 の当選確率については、偶数設定よりも奇数設定の方を低くし、押し順ベルの当選確率については、偶数設定よりも奇数設定の方を高くするというように、その当選確率（置数）は適宜変更可能である。また、本変更例 4 では、説明の便宜上、第 2 実施形態の目押しスラッシュ役 1 に適用した場合を例にとって説明したが、上述の各変更例 1 乃至 3 にも同様に適用することが可能である。

【 0 8 2 9 】

< 演出グループの割り当てのまとめ >

ここで、第 2 実施形態および上記各変更例にて説明した上記演出グループの割り当ての態様をまとめると、以下の（ 1 ）から（ 4 ）となる。なお、以下の（ 1 ）～（ 4 ）については、第 2 実施形態の目押しスラッシュ役 1 のスラッシュ役 A 乃至 H を例にとってまとめている。

10

（ 1 ）スラッシュ役 A 乃至 H に対して 1 つの演出グループ A を割り当てる態様。

（ 2 ）スラッシュ役 A に対して 1 つの演出グループ A を割り当て、スラッシュ役 B に対して別の 1 つの演出グループ B を割り当てるというように、スラッシュ役 A 乃至 H それぞれに 1 つの演出グループを割り当てる態様。

（ 3 ）スラッシュ役 A 乃至 H と上述の押し順ベル群とに対して 1 つの演出グループを割り当てる態様。

（ 4 ）スラッシュ役 A と上述の押し順ベル群 A とに対して 1 つの演出グループ A を割り当て、スラッシュ役 B と上述の押し順ベル群 B に対して別の 1 つの演出グループ B を割り当てるというように、1 つのスラッシュ役とこれに対応する押し順ベル群とを一組としてそれぞれに対して 1 つの演出グループを割り当てる態様。

20

【 0 8 3 0 】

<< その他の変更例 >>

上述の第 2 実施形態、変更例 1 乃至 4 では、スラッシュ役において、安め入賞した場合（安め入賞に係る図柄組み合わせが表示された場合）の特典の一例として、A T 抽選確率の優遇を例にとって説明したが、これに代えて、スラッシュ役（上述のように、第 2 実施形態の目押しスラッシュ役 1、上述の各変更例の目押しスラッシュ役 2、3、目押しスラッシュ役（弱チェ）等と、の「押し順スラッシュ役」と等を総括したもの）が当選したときに、安め入賞した場合には、上記天井までのゲーム数を 1 以上の複数ゲーム進め、高め入賞した場合には、天井ゲーム数を安め入賞よりも少ないゲーム数（例えば、1 ゲーム進める）というように、天井ゲーム数を進める（消化する）ゲーム数が多いことを、特典とするようにしても良い。

30

【 0 8 3 1 】

また、上記特典としては、例えば、所定のポイント数以上となったら A T（ポイント上限で A T 発動）となる仕様において、スラッシュ役が当選したときに、安め入賞した場合には、複数ポイント数を付与し、高め入賞した場合には、付与するポイントを安め入賞よりも少ないポイント数（例えば、1 ポイント）付与するようにしても良く、ポイントの付与数が多いことを特典とするようにしても良い。なお、このポイントについては、A T 発動条件とするものの他、上述の C Z 発動の条件としたり、A T の当選確率が相対的に高くなる高確状態に移行する条件としたり等、適宜の用途に用いることが可能である。

40

【 0 8 3 2 】

また、上記特典としては、例えば、A T 中において、スラッシュ役が当選したときにおいて、高め入賞した場合よりも、安め入賞した場合の方が、上乘せゲーム数が多くすることを特典としても良いし、A T の初期ゲーム数を決定するにあたり、安め入賞した場合の方が、上乘せゲーム数が多いようにしても良い。この場合、A T 中にスラッシュ役が当選したことをもって上乘せ抽選を行い、この上乘せ抽選に当選した場合には、演出表示装置 S 4 0 による安め入賞の操作態様の報知（以後、単に「報知」ということもある。）や押し順表示装置による安め入賞の指示（以後、単に「指示」ということもある。）を行

50

い、上乘せ抽選に当選しなかった場合には高め入賞や、上述の15枚役が入賞可能な「○」や「高め」に係る操作態様（押し順）の報知や指示を行うようにしても良い。

【0833】

また、この上乘せの態様としては、有利区間かつ非AT中からスラッシュ役でATが当選した場合、上述のゲーム数管理のATにおいて予め定められている初期ゲーム数や、上述の枚数管理のATにおいて予め定められている初期枚数に対して、その初期ゲーム数や初期枚数の上乘せを行う態様としても良い（換言すれば、初期ゲーム数や初期枚数に対する上乘せが特典ともいえる）。特に、枚数管理のATにおいては、スラッシュ役の低安め入賞の遊技メダルの払い出しが1枚であり、高め入賞の遊技メダルの払い出しが15枚であった場合、安め入賞の1枚にてATが当選した場合、高め入賞の15枚に比して、14枚の遊技メダルを損していると言えるが、この14枚を上記初期枚数に上乘せするようにしても良い。この場合、スラッシュ役が当選した当該ゲームにて、獲得枚数を損したとしても、AT中にその分が補填されるため、高め入賞となった場合と、安め入賞となった場合とで、その後のATによるメダルの獲得を考慮した期待値を同一（または、安め入賞となった場合の方が高め入賞となった場合よりも期待値が高いよう）にすることができる。

10

【0834】

また、上記特典としては、例えば、有利区間で非AT中において、安め入賞をした回数をカウントし（高め入賞の場合はカウントなし）、このカウントが所定値以上になったことをATの発動条件とするというように、ATの発動条件として用いられることを特典とするようにしても良い。また、安め入賞をした回数が10回なら10%でAT当選またはCZ当選、20回なら20%でAT当選またはCZ当選というように、安め入賞した回数に応じてATの当選確率やCZ当選確率等が高くなるようにするというように、ATやCZの当選確率を高めるパラメータの1つとなることを特典とするようにしても良い。さらに、安め入賞した回数が多ければ多いほど、他のCZよりもATに当選しやすい上位のCZへの当選確率を高くしたり、他のATよりも有利な上位のAT（継続ゲーム数が多い等）への移行確率を高くしたりするというように、より上位の状態に移行するためのパラメータの1つとなることを特典とするようにしても良い。

20

【0835】

また、上記特典としては、安め入賞した場合の方が、高め入賞した場合よりも、設定値を示唆する設定示唆演出が出やすくしたり、或いは、設定示唆演出のうち、より信頼度の高い設定示唆演出を、安め入賞の方が出やすくしたりというように、設定示唆の頻度や信頼度が高くなることを特典とするようにしても良い。なお、設定示唆演出は、スラッシュ役の当選ゲームにて表示可能に構成してもよいし、ATの終了画面やボーナスの終了画面にて表示可能に構成してもよい。

30

【0836】

以上、列挙したように、スラッシュ役が当選した時における安め入賞の特典としては、種々の特典が考えられ、上述に列挙した得点に限定されるものではないし、また、上述の各特典を以下のように組み合わせることも可能である。

【0837】

上述の第2実施形態および各変更例では、スラッシュ役が当選したときにおいて、演出表示装置S40にて、安め入賞についてはあいまいな報知を行っているが、これに代えて、AT抽選等の優遇等の特典が受けられる図柄組み合わせを明示する報知を行うようにしても良い。例えば、図110に示すスラッシュ役Aが当選した場合においては、図111や図112のような演出ではなく、左1st（中1st）の押し順で、かつ、左リールM51（中リールM52）において低ベースコマである13番から17番以外の個所を目押しする旨の報知、換言すれば、遊技者に確実に特典を得ることが可能な押し順および停止タイミングを、演出表示装置S40等にて報知するようにしても良い。押し順表示装置においても同様に、遊技者に確実に特典を得ることが可能な押し順および停止タイミングを指示するようにしても良い。なお、演出表示装置S40による報知については、上述の「低ベースコマである13番から17番以外の個所を目押しする旨」を報知するには、例え

40

50

ば、図 9 1 において、1 3 番から 1 7 番以外の範囲であって、この範囲から離れているとともに、比較的目押しのしやすい 6 番の「バー」等のシンボルとなる図柄を、演出表示装置 S 4 0 に表示するとともに、「バーを狙え」といった表記を行うこと等が考えられ、その態様については、特に限定しない。

#### 【0 8 3 8】

また、変更例 1 や 3 においては、前兆中や連続演出中においては、スラッシュ役が当選しても示唆演出を行わないようにしていたが、このような状況の他、上述した指示込役物比率を管理するために押し順表示装置による指示を行わないようにすることも考えられる。すなわち、上述した指示込役物比率を、RAM 等に記憶しておき、この指示込役物比率が所定値（例えば、70%）を超えそうになったら、スラッシュ役が当選しても、押し順表示装置による指示を行わないようにするとともに、演出表示装置 S 4 0 では上記示唆演出を行わないようにしたり、或いは、押し順表示装置の指示を行わない一方で演出表示装置 S 4 0 では示唆演出を行うようにしたりする。このようにすることによって、指示込役物比率を所望の値になるように管理することも可能である。

10

#### 【0 8 3 9】

また、スラッシュ役の安め入賞の 1 枚または 0 枚に係る図柄を上記バラケ目とし、このスラッシュ役が当選した当該ゲームにおける入賞判定から払出処理の間に、安め入賞による A T 抽選が行われた場合には、その次ゲームにて、いわゆる疑似遊技によって上述の強チェリー等のレア役の出目を表示するようにしても良い。すなわち、スラッシュ役が当選した当該ゲームにて安め入賞による A T 抽選が行われた場合には、疑似遊技のフラグを立て、安め入賞による A T 抽選が行われなかった場合には（換言すれば、高め入賞による A T 抽選が行われた場合には）、疑似遊技のフラグを立てないようにする。そして、その次ゲームのスタートレバー D 5 0 が押下されたときに、疑似遊技のフラグが立っている場合には、主制御基板 M が、所定時間のフリーズを設定するとともに、このフリーズ中に、全リールを回転させる回動演出（疑似回転）を行うことで、あたかも、スタートレバー D 5 0 の押下によってリールが回転しているように見せる（換言すると、1 回の遊技にて 2 回の遊技が実行されるように見せる）。この状態で、例えば、左停止ボタン D 4 1 を押下すると（左停止ボタン D 4 1 が押下された旨の信号をメイン制御基板 M が受けると）、主制御基板 M は、左リールが停止する回動演出（疑似停止）を行うことで、あたかも、左停止ボタン D 4 1 の押下によって、左リールが停止したかのように見せる。また、この左停止ボタン D 4 1 を押下した際においては、実際のリール停止制御に従い、例えば、疑似遊技にてチェリーを表示させる場合には、チェリーを引き込み可能な範囲であればチェリーを有効ライン上に疑似停止させ、引き込み可能な範囲外であればチェリーの取りこぼし目を表示させる。その後、中停止ボタン D 4 2 および右停止ボタン D 4 3 の押下により、中リール M 5 2 および右リール M 5 3 を実際のリール停止制御に従って疑似停止させることで、チェリーの出目や、チェリーの取りこぼし目を表示する。その後、一定時間が経過、または、上記フリーズを維持する所定時間の上限に到達すると、疑似停止していたリールがランダムに始動して疑似遊技であったことを遊技者に示した後、上述の定速回転となって、通常の遊技が実行可能となる。なお、疑似遊技であることを遊技者に示すために、疑似遊技を行っている間においては、演出表示装置 S 4 0 に、例えば、「FREE PLAY」という表示を行う等、疑似遊技である旨を遊技者に報知するようにしても良い。また、上述の疑似停止においては、実際のリール制御に従わずに、上述の左リール M 5 1 の「チェリー」を引き込めない 6 コマ以上離れたタイミングで、左停止ボタン D 4 1 が押下された場合であっても、6 コマ以上滑ってチェリーを有効ライン上に疑似停止するようにしても良い。

20

30

40

#### 【0 8 4 0】

ここで、上記疑似停止を行う変更例を、変更例 3 のチェリー系目押しスラッシュ役や押し順スラッシュ役に適用した場合には、例えば、以下のようにすればよい。すなわち、チェリー系目押しスラッシュ役の弱チェリーの出目、強チェリーの出目、中段チェリーの出目、押し順スラッシュ役の弱チャンス目の出目、強チャンス目の出目といったそれぞれの

50

出目に代えて、上述のバラケ目とし、例えば、目押しスラッシュ役（強チェ）が当選した場合において、この当該ゲームにて、スラ1の安め入賞がなされても、その出目はバラケ目となるが、上述の疑似遊技のフラグを立てる。そして、その次ゲームのスタートレバーS50を押下すると、上述の疑似遊技が開始され、強チェリーの出目となるように目押しすることで、強チェリーの出目となるように各リールが疑似停止する。このように、チェリー系目押しスラッシュ役や押し順系スラッシュ役においては、それぞれの安め入賞に対応した出目を、次ゲームの疑似遊技にて擬似的に表示可能とするようにすればよい。

#### 【0841】

このように、スラッシュ役が当選した次ゲームにおいて、疑似遊技にて、レア役の出目を擬似的に表示して遊技者にレア役（実際には、スラッシュ役の安め入賞）が当たった旨を報知することができるため、スラッシュ役の安め入賞に係る図柄組み合わせとして、レア役（見た目上明らかにレア役であると認識できる出目）とする必要が無く、適度なバラケ目とすることができる。この結果、リール配列の作成や各条件装置に対する図柄組み合わせの作成の手間を軽減することができる。

10

#### 【0842】

なお、上述の例では、疑似遊技については、スラッシュ役が当選しかつ安め入賞した場合に疑似遊技を行ったが、これに代えて、スラッシュ役が当選しかつ安め入賞した上で、AT抽選に当選した場合にのみ疑似遊技を発生させたり、或いは、AT抽選の期待度が高いレア役ほど疑似遊技の実行確率を高くしたり（例えば、スラッシュ役が当選しかつ安め入賞した際に、疑似遊技を実行するか否かの実行抽選を行うが、目押しスラッシュ役（弱チェ）よりも目押しスラッシュ役（強チェ）よりも、上記実行抽選に当選する確率が高い等によって実現可能である）するようにしても良い。この場合、非疑似遊技である通常の遊技においてレア役に係る図柄組み合わせが表示された場合よりも、疑似遊技にて疑似的にレア役に係る図柄組み合わせが表示された場合の方がATに当選しているという期待を膨らませることができ、遊技の興趣性が向上する。

20

#### 【0843】

また、疑似遊技については、スラッシュ役が当選した次ゲームとしていたが、これに限定されず、その2ゲーム、3ゲーム後であっても良く、要は、スラッシュ役が当選した次ゲーム以降のいずれかのタイミングであれば特に限定しない。この場合、特に、スラッシュ役の次ゲームにおいて、中段チェリー等のフリーズを伴う当選役が当選した場合等、疑似遊技のためのフリーズと、中段チェリー等によるフリーズとが同時に発生した場合には、AT抽選確率が高い等といったより有利度が高い方（例えば、中段チェリー等のフリーズ）のフリーズを優先して実行し、優先度が低い方（例えば、スラッシュ役によるフリーズ）を消滅させたり、或いは、優先度の高いフリーズが実行された次ゲーム以降に実行するようにすることも可能である。

30

#### 【0844】

上述の第2実施形態、各変更例1乃至4においては、説明の便宜上、第2実施形態の目押しスラッシュ役1、変更例1の目押しスラッシュ役2というように、スラッシュ役の各態様を別々に説明したが、これらの各種スラッシュ役については、例えば、変更例2の目押しスラッシュ役3と変更例3のチェリー系目押しスラッシュ役や押し順スラッシュ役とを組み合わせるなど、第2実施形態、各変更例1乃至4、その他の変更例で記載した事項同士については、適宜組み合わせることが可能である。

40

#### 【0845】

##### <<< 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。また、第3実施形態は、上述の実施形態に準拠しており、上述の実施形態との相違点以外については、第2実施形態で説明した各種内容を第3実施形態に適用することが可能である。なお、この第3実施形態は、他の実施形態に適用することが可能であり、例えば、他の実施形態にかかるリール配列や当選役の種類（役構成）、第3実施形態に係るリール配

50

列や条件装置等を他の実施形態に適用することが可能であることは言うまでもない。図 1 1 9 は、第 3 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り、図 1 2 0 乃至図 1 2 9 は、第 3 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り、図 1 3 0 乃至図 1 3 3 は、第 3 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り、図 1 3 4 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機におけるボーナスの仕様一覧であり、図 1 3 5 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 M によって制御されるメイン遊技状態の一覧であり、図 1 3 6 乃至図 1 4 2 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における内部抽選データである。図 1 4 3 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における押し順スラッシュ役を説明するための図である。

#### 【 0 8 4 6 】

第 3 実施形態における回胴式遊技機のリール配列は、図 1 1 9 に示す通りであり、0 番から 1 9 番までの 2 0 コマにて構成されている仕様となっている。なお、図 1 1 9 においては、上述の図 8 6 や図 9 1 と同様に、第 1 回胴とは左リール M 5 1 を意味し、第 2 回胴とは中リール M 5 2 を意味し、第 3 回胴とは右リール M 5 3 を意味する（図 1 1 9 においても、上述の符号 M 5 1 ~ 5 3 は省略する）。なお、図示はしないが、第 3 実施形態において、有効ラインは「左リール M 5 1 中段、中リール M 5 2 中段、右リール M 5 3 中段」の中段一直線の 1 ラインとなっている。

#### 【 0 8 4 7 】

また、第 3 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図 1 2 0 乃至 1 2 9 に示す通りである。また、第 3 実施形態の 1 種 B B は、1 種 B B - A 乃至 C の 3 つ設けられているが、例えば、1 種 B B - A のみといった単数であってもよいし、3 つ以外の複数種類設けられていてもよい。図 1 2 0 乃至図 1 2 9 における「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、「規定数および遊技状態」の欄の「3 枚」、「2 枚」はそれぞれ、3 枚賭け（規定数 3 枚）での遊技、2 枚賭け（規定数 2 枚）での遊技の意味である。このように、第 3 実施形態においては、役物未作動時（1 種 B B 未作動時）においては、2 枚賭けまたは 3 枚賭けで遊技を実行可能に構成されている。

#### 【 0 8 4 8 】

なお、図 1 2 0 に図示されているように、第 3 実施形態においては、1 種 B B - A または 1 種 B B - B は、3 枚賭けで遊技をした場合に当選し得るが 2 枚賭けで遊技をした場合には当選しないよう構成されており、1 種 B B - C は、3 枚賭けで遊技を実行した場合に当選しないが 2 枚賭けで遊技を実行した場合に当選し得るよう構成されている。

#### 【 0 8 4 9 】

第 3 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 1 3 0 乃至図 1 3 3 に示す通りである。図 1 3 0 乃至図 1 3 3 における「構成要素」とは、図 1 0 3 等で示した「構成要素」と同様であり、「非内部中」とは、1 種 B B - A 乃至 C が非内部中の状態（1 種 B B - A 乃至 C の条件装置が作動していない状態）を示し、「1 種 B B - A 乃至 C 条件装置作動時」とは、いずれかの 1 種 B B - A 乃至 C が内部中の状態（1 種 B B - A 乃至 C のいずれかの条件装置が作動している状態）を示している。また、これらの「非内部中」および「1 種 B B - A 乃至 C 条件装置作動時」の欄の記載も、打順による引き込み優先と引き込み率について示しており、それぞれの欄のかつ書きにもあるように 2 枚賭け（規定数 2 枚）での遊技および 3 枚賭け（規定数 3 枚）での遊技において打順や停止操作タイミングによる引き込み優先と引き込み率が共通となっている（停止制御が共通となっている）。

#### 【 0 8 5 0 】

これについて、図 1 3 0 の「入賞・再遊技」の番号 4 の「入賞 - A 1 条件装置」を例にとって説明すると、以下の通りである。まず、「非内部中」の「1 2 3」等は、上述の「押し順ベル 1 2 3」の「1 2 3」と同義であり、（すなわち、上述のように、「1」は左停止ボタン D 4 1、「2」は中停止ボタン D 4 2、「3」は右停止ボタン D 4 3 をそれぞれ示し、これらの数字の並びはその順に数字で示された停止ボタンを押下することを意味する。）左、中、右の押し順でリールを停止させるという意味である。また、「2 - -」

10

20

30

40

50

は、上述の中 1 s t を示している。「3 - -」も同様に、上述の右 1 s t を示しており、別の欄の記載ではあるが、「1 - -」は左 1 s を示している。また、「1 / 1」、「1 / 2」、「1 / 4」はそれぞれの入賞率を示している。例えば、「1 2 3 : 1 / 1 で入賞 0 1」は、左、中、右の順でリールを停止させた場合、入賞 0 1 に係る図柄組み合わせが 1 0 0 % 入賞（引き込み率 1 0 0 %）することを意味し、「1 3 2 : 1 / 2 で入賞 7 8、7 9、8 2、8 3」は、左、右、中の順でリールを停止させた場合、入賞 7 8、7 9、8 2、8 3 のいずれかに係る図柄組み合わせが 1 / 2 の入賞率で入賞することを意味する。なお、入賞率とは、前述した通りであり、この場合、左、右、中の押し順であり、且つランダムなタイミングで停止操作を行った場合に 1 / 2 で入賞 7 8、7 9、8 2、8 3 のいずれかに係る図柄組み合わせが停止表示することを示している。また、「2 - - : 1 / 4 で入賞 3 5」は、中 1 s t でリールを停止させた場合、入賞 3 5 に係る図柄組み合わせが 1 / 4 の入賞率で入賞することを意味し、「3 - - : 1 / 4 で入賞 4 8」は、右 1 s t でリールを停止させた場合、入賞 4 8 に係る図柄組み合わせが 1 / 4 の入賞率で入賞することを意味する。また、第 3 実施形態では、2 枚賭け時の「非内部中」、3 枚賭け時の「非内部中」、2 枚賭け時の「1 種 B B - A 乃至 C 条件装置作動時」、3 枚賭け時の「1 種 B B - A 乃至 C 条件装置作動時」のそれぞれの停止制御は共通となっている（内部中や非内部中を問わず、同一の停止制御をとる）。

10

#### 【0851】

また、第 3 実施形態では、前述した第 2 実施形態と同様に、停止ボタンの操作態様（リールの停止態様）に応じて A T に関する抽選態様が相違し得るスラッシュ役を有しており、第 3 実施形態では、スラッシュ役として、押し順スラッシュ役（停止操作タイミングに拘らず、押し順によってスラッシュ有効図柄組み合わせが停止するか否かが決定するスラッシュ役）を適用している。なお、遊技者に遊技媒体とは異なる特典を付与可能な図柄組合せ（A T に係る抽選が優遇される図柄組み合わせや、A T が開始されるまでのゲーム数が短縮される図柄組み合わせ等）をスラッシュ有効図柄組み合わせと称す。

20

#### 【0852】

図 1 3 4 に示すように、1 種 B B としては、「ブランク B ・ブランク B ・ブランク A」の図柄組み合わせである 1 種 B B - A と、「ブランク B ・ブランク A ・ブランク A」の図柄組み合わせである 1 種 B B - B と、「ブランク B ・ブランク B ・マンゴー」の図柄組み合わせである 1 種 B B - C との 3 種類設けられている（以後、1 種 B B - A 乃至 C を総括し、単に、「1 種 B B」と称することもある）。1 種 B B - A および 1 種 B B - B はともに、3 枚賭けでのみ当選や入賞が可能となっており、R B - A が連続作動し、2 2 枚を超える遊技メダルを獲得したことをもって終了する。また、1 種 B B - C は、2 枚賭けでのみ当選や入賞が可能となっており、R B - B が連続作動し、例えば、1 枚を超える遊技メダルを獲得したことをもって終了する。

30

#### 【0853】

また、第 3 実施形態において、主制御基板 M にて制御される R T の遷移としては、図 1 3 5 に示す通りである。この図 1 3 5 に示すように、1 種 B B のいずれも当選していない（持ち越していない）非 R T（非内部中と称することがある）、1 種 B B - A または 1 種 B B - B が当選して持ち越されている 1 種 B B - A 内部中または 1 種 B B - B 内部中の状態（1 種 B B - A 条件装置作動中または 1 種 B B - B 条件装置作動中の状態）の R T 1、1 種 B B - C が当選して持ち越されている 1 種 B B - C 内部中の状態（1 種 B B - C 条件装置作動中の状態）の R T 2、これらの R T 1 および R T 2 にて 1 種 B B のいずれかに係る図柄組み合わせが表示されることで移行した 1 種 B B - A 中、1 種 B B - B 中、1 種 B B - C 中（1 種 B B - A 作動時 R B - A 作動中、1 種 B B - B 作動時 R B - A 作動中、1 種 B B - C 作動時 R B - B 作動中）のいずれかの状態（以後、これらを総括して、図 1 3 5 にも示すように「1 種 B B 作動時」と称することもある）の 4 つの状態がある。

40

#### 【0854】

なお、3 枚賭けで当選し得る 1 種 B B の内部中である、1 種 B B - A 内部中と 1 種 B B - B 内部中とを、3 枚賭け B B 内部中と称することがある。また、2 枚賭けで当選し得る

50

1種BBの内部中である、1種BB-C内部中を、2枚賭けBB内部中と称することがある。また、3枚賭けで当選し得る1種BBの作動時である、1種BB-A中と1種BB-B中とを、3枚賭けBB中と称することがある。また、2枚賭けで当選し得る1種BBの作動時である、1種BB-C中を、2枚賭けBB中と称することがある。

【0855】

すなわち、第3実施形態においては、概して、3枚賭け(規定数が3枚)でのみ当選および入賞する1種BB-AおよびBという2つの3枚賭けBBと、2枚賭け(規定数が2枚)でのみ当選および入賞する1種BB-Cという1つの2枚賭けBBとを有しており、3枚賭けBBが当選すると非RTからRT1に移行し(滞在し)、2枚賭けBBが当選すると非RTからRT2に移行し、2枚賭けBBまたは3枚賭けBBのいずれかが入賞するとRT2またはRT3から1種BB作動時に移行し、2枚賭けBBまたは3枚賭けBBのいずれかが終了すると、1種BB作動時から非RTに移行するようになっている。なお、第3実施形態では、2枚賭けBB、3枚賭けBBともに、そのボーナス中(1種BB作動時)はいずれも3枚賭けでの遊技を行うようになっているが、これに限定されず、ボーナス中においては、1枚賭け、2枚賭けでの遊技を実行可能に構成してもよい。

【0856】

また、第3実施形態では、2枚賭けにて2枚賭けBB(1種BB-C)が当選し、2枚賭けBB(1種BB-C)の当選を持ち越すことで2枚賭けBB内部中(RT2)に滞在することとなるが、この2枚賭けBB内部中において3枚賭けで遊技を行う状態(遊技方法)が一番有利な状態(遊技方法)となっており、この2枚賭けBB内部中での3枚賭けでの遊技を常態とする仕様となっている。すなわち、2枚賭けBBおよび3枚賭けBBでのメダル獲得期待値よりも、2枚賭けBB内部中にて3枚賭けで行われる遊技におけるメダル獲得期待値の方を高く設定している。また、第3実施形態においては、2枚賭けBB内部中での3枚賭けの遊技でのみATに関する処理を実行し、その他の状態(例えば、RT1中における2枚賭けまたは3枚賭けの遊技等)ではATに関する処理を実行しない仕様となっている。なお、2枚賭けの遊技においては、遊技状態などに拘らずATに関する処理(AT抽選など)を実行しないよう構成されている。このように、第3実施形態では、2枚賭けおよび3枚賭けといった複数の規定数での遊技が可能であり、2枚賭けBB内部中における3枚賭けの遊技が常態となっているが、以後において、このような仕様を、単に「投入枚数方式」と称することもある。また、以後において、特に断りがない場合には、3枚賭けでの遊技を行うこと前提に述べることとする。なお、2枚賭けBB内部中以外の遊技状態においても、3枚賭けの遊技にてATに関する処理を実行し得るよう構成してもよい。

【0857】

したがって、遊技者から見たら、2枚賭けBBや3枚賭けBBを入賞させてボーナスによるメダルを獲得するよりも、ATによってメダルを獲得しながら遊技を進行した方が有利であり、結果的に、2枚賭けBB内部中にて3枚賭けで遊技を行うことが常態となる。この2枚賭けBBは、上述のように2枚賭けでのみ入賞可能な仕様であるため、2枚賭けBB内部中の状態で3枚賭けの遊技を行っている限り、2枚賭けBBが入賞することはなく、2枚賭けBB内部中がそのまま維持される。また、2枚賭けBB内部中の状態で、設定変更を行った場合には、この状態がクリアされずに、2枚賭けBB内部中の状態(RT2の状態)を維持するようになっている一方で、2枚賭けBB中(1種BB-C作動時RB-B作動中)、3枚賭けBB内部中(1種BB-A条件装置作動中または1種BB-B条件装置作動中)のRT1、3枚賭けBB中(1種BB作動時)にて設定変更を行った場合には、この状態が(ボーナスに関する状態等)がクリアされて非RTとなるようになっている。なお、この構成はあくまで一例であり、2枚賭けBB内部中の状態で設定変更を行った場合に非RTとなるよう構成してもよいし、2枚賭けBB中(1種BB-C作動時RB-B作動中)、3枚賭けBB内部中(1種BB-A条件装置作動中または1種BB-B条件装置作動中)のRT1、3枚賭けBB中(1種BB作動時)にて設定変更を行った場合に、設定変更前のRT状態を維持するよう構成してもよい。なお、非RT、RT1、R

10

20

30

40

50

T 2 に対応する 1 種 B B の状態は、上述の実施形態に限定されず、2 枚賭け B B 内部中で R T 1 に移行するようしたり、或いは、3 枚賭け B B 内部中で R T 2 に移行したりする等というように、1 種 B B の状態といずれかの R T 状態との関係は、仕様に応じて適宜設定可能である。

#### 【 0 8 5 8 】

なお、第 3 実施形態では、上述の「投入枚数方式」を適用しているが、これに代えて、3 枚賭け B B のみ用意し、この 3 枚賭け B B 内部中の R T が一番有利な状態とするような仕様とした「単一投入枚数方式」を適用するようにしてもよい。具体的には、非 R T (通常時) において 3 枚賭け B B に当選して内部中になると、3 枚賭け B B 内部中の R T に移行する。この 3 枚賭け B B 内部中の R T においては、小役やリプレイに頻繁に当選することで、上述の小役優先制御によって 3 枚賭け B B が入賞できないようにして、3 枚賭け B B 内部中の R T に滞在し続けるようにしてもよい。また、これには限定されず、3 枚賭け B B 内部中においても 3 枚賭け B B が入賞し得るように構成してもよい。具体的には、3 枚賭け B B 内部中の R T において、ごく僅かな確率 (例えば、4 / 6 5 5 3 6 等) でハズレとなり、当該ハズレとなった遊技にて特定の停止操作を行った場合にのみ、3 枚賭け B B が入賞し得るようにしてもよいし、3 枚賭け B B 内部中の R T において、ごく僅かな確率 (例えば、4 / 6 5 5 3 6 等) で取りこぼしのある小役 (P B 1 の小役) に当選し、当該取りこぼしのある小役に当選した遊技にて特定の停止操作を行った場合にのみ、3 枚賭け B B が入賞し得るようにしてもよい。また、3 枚賭け B B が当選した遊技において B B に対応した図柄組み合わせを停止可能な態様で停止ボタンが操作されたときにのみ 3 枚賭け B B が入賞し得るようにしてもよい。

#### 【 0 8 5 9 】

これらの 3 枚賭けでの非 R T、R T 1、R T 2、1 種 B B 作動時 (図 1 3 8 等では、1 種 B B - A 作動時 R B - A 作動中、1 種 B B - B 作動時 R B - A 作動中、1 種 B B - C 作動時 R B - B 作動中が相当) における各条件装置 (ボーナス条件装置、入賞・再遊技) の置数等については、図 1 3 6 乃至 1 4 1 に示すとおりであり、その置数全体 (乱数分母) は、6 5 5 3 6 である。これらの図 1 3 6 乃至 1 4 1 において、R T 状態を示す「非 R T (通常時)」等の左欄の「1」等の数字は、単に識別するための数字であり、「1」は 3 枚賭け時の非 R T、「3」は 3 枚賭け時の R T 1 (1 種 B B - A 条件装置および 1 種 B B - B 条件装置作動中。換言すれば、3 枚賭け B B 内部中にて 3 枚賭けでの遊技を行う状態)、  
「5」は 3 枚賭け時の R T 2 (1 種 B B - C 条件装置作動中)、「7」および「8」はそれぞれ、3 枚賭け B B 中 (1 種 B B - A および 1 種 B B - B 作動時 R B - A 作動中)、2 枚賭け B B 中 (1 種 B B - C 作動時 R B - B 作動中) にそれぞれ対応している。なお、図 1 4 0 および 1 4 1 は、図 1 3 6 乃至 1 3 9 にかかる各条件装置の置数を 1 種 B B、再遊技、入賞 (小役)、ハズレといった大枠でくくった場合の合算値を示している。

#### 【 0 8 6 0 】

また、2 枚賭けでの非 R T、R T 1、R T 2 における各条件装置の置数等については、図 1 4 2 に示す通りであり、その置数全体 (乱数分母) は、6 5 5 3 6 である。この図 1 4 2 において、R T 状態を示す「非 R T (通常時)」等の左欄の「2」等の数字も、上述と同様に、単に識別するための数字であり、「2」は 2 枚賭け時の非 R T、「4」は 2 枚賭け時の R T 1 (1 種 B B - A 条件装置作動中または 1 種 B B - B 条件装置作動中。換言すれば、3 枚賭け B B 内部中にて 2 枚賭けでの遊技を行う状態)、「6」は 2 枚賭け時の R T 2 (1 種 B B - C 条件装置作動中。換言すれば、2 枚賭け B B 内部中にて 2 枚賭けの遊技を行う状態) にそれぞれ対応している。

#### 【 0 8 6 1 】

これらの図 1 3 6 乃至 1 4 2 において、「抽選」および「有利区間移行」のそれぞれの欄の「○」や「×」は、その処理の対象となっているか否かを示している。「抽選」の欄の「○」は、ボーナス条件装置や「入賞・再遊技」に掲げられている「再遊技 - A」等の条件装置 (単に、「役」と言うこともある。) が抽選対象となっていることを示し、「×」は抽選対象とはなっていないことを示す。また、「R 1」~「R 6」は設定値であり、

それぞれ設定 1 ~ 設定 6 であることを示し、これらの欄に記載されている値は、それぞれの役（条件装置）に対応した置数（乱数分母である上記 6 5 5 3 6 の乱数分子）である。さらに、「有利区間」の欄の「○」はその役が当選した場合に有利区間に移行し得る（有利区間移行抽選が実行される）ことを示し、「×」はその役が有利区間への移行契機にならない（有利区間移行抽選が実行されない）ことを示している。

#### 【 0 8 6 2 】

この有利区間については、3枚賭けの遊技で移行可能であり、2枚賭けの遊技では有利区間には移行しないようにしている。換言すれば、3枚賭けの遊技では、A T に関する処理を実行可能とする一方で、2枚賭けの遊技では A T に関する処理を実行不可能となっている。ただし、有利区間に移行した後は、3枚賭けの遊技であっても2枚賭けの遊技であっても、有利区間の終了条件となる有利区間中の遊技数の更新や、有利区間中の出玉の差枚数の更新は実行し、有利区間の終了条件を満たした場合には、3枚賭けの遊技であっても2枚賭けの遊技であっても、有利区間は終了するよう構成されている。なお、A T が実行可能な状態は、上述の例に限定されず、例えば、3枚賭け B B 内部中の3枚賭けや、2枚賭け B B 内部中の2枚賭け等でも A T が実行可能な仕様とする等、その回胴式遊技機の仕様に応じて、適宜設定可能であることは言うまでもない。

#### 【 0 8 6 3 】

なお、第3実施形態では、上述のように2枚賭けで遊技を進行すると、有利区間に移行しないため A T が実行不可能（A T 状態に移行不可能）であり、A T での遊技を主軸とする仕様を採用した場合には、例えば、2枚賭けの遊技を行った場合、演出表示装置 S 4 0 では、それまで行っていた演出に代えて、「2枚賭け遊技中」である旨を示す演出（例えば、そのまま「2枚賭け遊技中」という表示を行う等。同時に、音声等によって2枚賭け遊技中である旨を報知する演出を行ってもよい。）を行って、2枚賭けでの遊技を行っていることを遊技者に確認させるようにしてもよい。この際において、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 といったランプユニット（下パネル D 1 4 0 を照らす光源ユニット等を設けている場合には、当然にしてこれも含み、回胴式遊技において、所定の点灯パターン（発光パターン）等によって遊技者に報知可能な発光体であれば特に限定しない。）の点灯態様については、上述の「2枚賭け遊技中」を表示している状況下と、3枚賭けでの遊技中とにおいて、互いに異なるようにして、ランプユニットにおいても、2枚賭けでの遊技を行っていることを遊技者に確認させるようにすることも可能である。また、1種 B B 作動時においては、「復帰待機中」等の表示を行って、A T が実行可能な2枚賭け B B 内部中に向けて復帰中である旨の演出を行うようにしてもよい。

#### 【 0 8 6 4 】

##### < 押し順スラッシュ役 >

次に、第3実施形態における押し順スラッシュ役について説明する。図 1 3 1 乃至図 1 3 3 に示すように、押し順によって入賞する図柄組み合わせが異なる押し順スラッシュ役（条件装置）として、入賞 - B 1 条件装置 ~ 入賞 - B 1 2 条件装置、入賞 - C 1 ~ 入賞 - C 1 2 条件装置が設けられている。以後、これらを総括して「押し順スラッシュ役」と称し、入賞 - B 1 条件装置 ~ 入賞 - B 1 2 条件装置をそれぞれ、スラッシュ役 B 1 乃至 B 1 2 と称し、入賞 - C 1 条件装置 ~ 入賞 - C 1 2 条件装置をそれぞれスラッシュ役 C 1 乃至 C 1 2 と称することもある。ここで、これらの押し順スラッシュ役をまとめた一覧を図 1 4 3 に示す。この図 1 4 3 における「高め」は、第2実施形態で説明した「高め」と同様であり、「安め」は、第2実施形態で説明した「こぼし1枚」と同様である。すなわち、「高め」は15枚役に係る図柄組み合わせなどの相対的に払出枚数が多い図柄組み合わせであって A T 抽選等の A T に関する処理を実行しない図柄組み合わせ（スラッシュ有効図柄組み合わせではない図柄組み合わせ）であり、「安め」は1枚役に係る図柄組み合わせなどの相対的に払出枚数が少ない図柄組み合わせであって A T 抽選等の A T に関する処理を実行しない図柄組み合わせ（スラッシュ有効図柄組み合わせではない図柄組み合わせ）である（以後、「安め」を「スラッシュ無効図柄組み合わせ」と称することもある）。な

お、「安め」に係る払出枚数は、「安め」が停止することとなる遊技の規定数よりも少ない枚数となるよう構成してもよい。また、「スラB」は、スラッシュ役B1乃至B12において、1枚役のうち、AT抽選等のATに関する処理を実行し得る図柄組み合わせ（スラッシュ有効図柄組み合わせ）が表示される1枚役である入賞17～18、78～85を示し、「スラC」は、スラッシュ役C1乃至C12において、1枚役のうち、AT抽選等のATに関する処理を実行し得る図柄組み合わせ（スラッシュ有効図柄組み合わせ）が表示される1枚役である入賞17～18、78～85を示す（具体的には、「スラB」や「スラC」などの、スラッシュ役におけるATに関する処理等を実行し得る図柄組み合わせが「スラッシュ有効図柄組み合わせ」である）。なお、スラッシュ有効図柄組み合わせに係る払出枚数は、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止することとなる遊技（スラッシュ役に当選した遊技）の規定数よりも少ない枚数となるよう構成してもよい。

10

## 【0865】

図143に示すように、押し順スラッシュ役のうち、スラッシュ役B1は、左中右では「高め」、中1stではスラッシュ有効図柄組み合わせである「スラB」、左中右および中1st以外では「安め」が割り当てられている。すなわち、スラッシュ役B1においては、停止ボタンを中1stの操作順序で押下すると、スラッシュ有効図柄組み合わせ（例えば、中段ラインに一直線に入賞17に係る図柄組み合わせである「パインA・マンゴー・パインA」等が停止）が表示されたことに基づいて、入賞判定から払出処理の間のいずれかのタイミングで、AT抽選等のATに関する処理を実行するようになっている。また、スラッシュ役B2乃至B12における押し順に対応した「高め」、「安め」、「スラB」の割り当ては図143に示す通りである。

20

## 【0866】

押し順スラッシュ役のうち、スラッシュ役C1は、左1stでは「高め」が、中1stではスラッシュ有効図柄組み合わせである「スラC」が、右1stでは「安め」が割り当てられており、スラッシュ役B1乃至B12よりも、「高め」となる押し順が多くなっている。このスラッシュ役C1においても、停止ボタンを中1stの操作順序で押下すると、スラッシュ有効図柄組み合わせ（例えば、中段ラインに一直線に入賞18に係る図柄組み合わせである「パインB・マンゴー・パインA」等が停止）が表示されたことに基づいて、入賞判定から払出処理の間のいずれかのタイミングで、AT抽選等のATに関する処理を実行するようになっている。また、スラッシュ役C2乃至C12における押し順に対応した「高め」、「安め」、「スラC」の割り当ては図143に示す通りである。

30

## 【0867】

ここで、第3実施形態では、有利区間の非AT状態でかつ2枚賭けBB内部中の3枚賭けの遊技にて、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されたことを契機として、AT抽選等のATに関する処理を実行しているが、これに代えて、スラッシュ有効図柄組み合わせがPB=1であることを前提に、このスラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順（例えば、スラッシュ役B1では、左中右の押し順で、PB=1でスラッシュ有効図柄組み合わせが表示される）がなされたことを契機として、AT抽選等のATに関する処理を実行するようにしてもよい。この場合、スラッシュ有効図柄組み合わせを停止させた最後の停止ボタンを離れた後の所定のタイミングから払出処理が終了するまでの間のいずれかのタイミングで、AT抽選等のATに関する処理を実行することとなる。

40

## 【0868】

なお、「高め」に係る遊技メダル枚数、「スラB」・「スラC」（スラッシュ有効図柄組み合わせ）および「安め」に係る遊技メダル枚数については、第2実施形態と同様に、「スラB」・「スラC」および「安め」に係る遊技メダル枚数（本例では1枚）が、「高め」に係る遊技メダル枚数（本例では15枚）よりも少なければ適宜設定可能であるが、「スラB」、「スラC」および「安め」については、最大の規定数（例えば、3枚）よりも少ないことが望ましく、「高め」については、最大の規定数よりも多いことが望ましい。また、「安め」が1枚であれば、「スラB」・「スラC」を0枚とし、「安め」が2枚であれば、「スラB」・「スラC」を1枚とするというように、「安め」に係る遊技メダ

50

ル枚数よりも、「スラB」・「スラC」に係る遊技メダル枚数の方を少なくすることによって、遊技メダルの払出枚数のみの遊技メダル獲得期待値においては、「スラB」、「スラC」が、一番低くなるようにしてもよい。また、「スラB」に係る遊技メダル枚数を、「スラC」に係る遊技メダル枚数よりも少なくする代わりに、「スラB」の方が「スラC」よりもAT当選確率が高いというように、「スラB」・「スラC」に係る遊技メダル枚数を互いに異なる枚数とし、少ない枚数の方の「スラB」においては、多い枚数の方の「スラC」よりもATに関する処理において、より有利な処理を行うようにしてもよい。

【0869】

スラッシュ役B1乃至B12、スラッシュ役C1乃至C12においては、「高め」に対応した押し順を行った場合には、15枚役の取得確率が1/1(100%)であり、「スラB」または「スラC」に対応した押し順を行った場合、および「安め」に対応した押し順を行った場合は、1枚役の取得確率が1/1となっているが、2枚賭けBB内部中である有利区間かつ非AT状態(非AT中)において、「高め」に係る図柄組み合わせや、「安め」に係る図柄組み合わせが表示された場合は、AT抽選を行わず、「スラB」または「スラC」に係る図柄組み合わせが表示された場合にはAT抽選を行うようになっている。すなわち、第3実施形態の押し順スラッシュ役においては、「高め」の場合は、獲得できる遊技メダル数は、「スラB」や「スラC」に比して多いもののAT抽選を行わないようにしている一方、「スラB」や「スラC」の場合は、獲得できる遊技メダル数は「高め」に比して少ないものの、AT抽選等のATに関する処理を行うといった特典を付与するようにしている。

10

20

【0870】

第3実施形態では、有利区間での非AT状態でかつ2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技において、いずれかの押し順スラッシュ役が当選した場合には、演出表示装置S40や図37に示す押し順表示装置D270によって、スラッシュ有効図柄組み合わせが入賞可能な押し順を必ず指示する(報知する)ようになっている。これらの演出表示装置S40や押し順表示装置D270による指示態様については、上述の実施形態で説明した指示態様1乃至6が適用可能である。なお、押し順表示装置D270にて指示を実行することを、ATを実行する、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。

【0871】

このように、第3実施形態の押し順スラッシュ役は、有利区間での非AT状態でかつ2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技において、いずれかの押し順スラッシュ役が成立すると、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順が報知(指示)されるとともに、指示に従って停止操作を行うと、スラッシュ有効図柄組み合わせが必ず表示されるようになっているため、報知された押し順に従っている限り、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されないという事態(取りこぼし)が発生することがなく、確実にスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されたことに起因する特典を受けることができる。また、遊技者が誤って、報知された押し順とは異なる押し順を行ったとしても、15枚役または1枚役のいずれかを必ず獲得できるので、誤った押し順を行った遊技者の救済を図ることができる。

30

【0872】

ここで、第3実施形態では、上述のように、有利区間の非AT状態でかつ2枚賭けBB内部中の3枚賭けの遊技にて、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されたことを契機として、ATに関する処理を実行している一方、2枚賭けでの遊技では、ATに関する処理を実行しないようにしているが、押し順スラッシュ役においては、2枚賭けでの遊技であっても、3枚賭けの遊技であっても当選するとともに、スラッシュ有効図柄組み合わせも表示可能となっている。

40

【0873】

具体的には、図136乃至図139に示すように、3枚賭けの非RT中、RT1(3枚賭けBB内部中)、RT2(2枚賭けBB内部中)においては、押し順スラッシュ役である入賞-B1条件装置~入賞-B12条件装置(スラッシュ役B1乃至B12)、入賞-C1~入賞-C12条件装置(スラッシュ役C1乃至C12)にはそれぞれ、置数が割り

50

振られて当選し得る状態となっている一方、図142に示すように、2枚賭けの非RT中、RT1(3枚賭けBB内部中)、RT2(2枚賭けBB内部中)においても、押し順スラッシュ役である入賞-B1条件装置~入賞-B12条件装置(スラッシュ役B1乃至B12)、入賞-C1~入賞-C12条件装置(スラッシュ役C1乃至C12)にはそれぞれ、置数が割り振られて当選し得る状態となっている。また、これらの押し順スラッシュ役が当選した場合における停止制御は、図131乃至図133に示すように、2枚賭けの遊技であっても3枚賭けの遊技であっても、非RT、1種BB-A乃至C条件装置作動時(換言すれば、2枚賭けBB内部中および3枚賭けBB内部中)においては、それぞれ同一の停止制御を行うようになっている。すなわち、図143でもまとめたように、例えば、非RT、RT1、RT2のいずれかの状況において、スラッシュ役B1が当選した場合には、中1stの押し順を行うとスラッシュ有効図柄組み合わせ(「スラB」)が表示されるようになっている。

10

## 【0874】

このように、2枚賭け、3枚賭けが可能で、2枚賭けBB内部中の3枚賭けの遊技を常態とするという投入枚数方式の回胴式遊技機において、遊技者が誤って2枚賭けでの遊技を行うというように、常態とは異なる遊技方法で遊技を行った場合において、いずれかの押し順スラッシュ役が当選しても、3枚賭けでの遊技にていずれかの押し順スラッシュ役が当選した場合と同様なスラッシュ有効図柄組み合わせを表示するようにすることができる。また、2枚賭けの非RT中、RT1(3枚賭けBB内部中)、RT2(2枚賭けBB内部中)、3枚賭けの非RT中、RT1(3枚賭けBB内部中)、RT2(2枚賭けBB内部中)といったどの遊技状態においても、押し順スラッシュ役が当選し得るとともに、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示され得るようにしているため、どの遊技状態においても、出目の相違による違和感がなく、スムーズに遊技を行わせることができる。

20

## 【0875】

なお、本例では、どの遊技状態においても、同一の押し順スラッシュ役を設けているとともに、この押し順スラッシュ役の当選確率や停止制御を同一としたが、これに代えて、遊技状況に応じて異なる押し順スラッシュ役を設けたり、押し順スラッシュ役の当選確率を互いに異ならせたり(具体的には、非RTよりもRT1の方が押し順スラッシュ役の当選確率を高くしたり、或いは、2枚賭けの遊技の方が、3枚賭け遊技よりも押し順スラッシュ役の当選確率を低くする等)、押し順スラッシュ役の停止制御を互いに異ならせたり(具体的には、同一の押し順スラッシュ役当選時において、2枚賭けでは中1stでスラッシュ有効図柄組み合わせが表示され、3枚賭けでは左1stでスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されるようにする等)するようにしてもよい。要は、どの遊技状態においても、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示され得るようになっていればよい。

30

## 【0876】

なお、上述の例では、有利区間でかつ非AT状態においては、いずれかの押し順スラッシュ役が当選した場合においては、演出表示装置S40や押し順表示装置D270によって、スラッシュ有効図柄組み合わせが入賞可能な押し順を必ず指示する(報知する)ようにしていたが、これに限定されず、例えば、AT状態への移行が確定し、AT状態への移行のための準備中状態である場合や、ATに関する処理を行うことができないペナルティ状態の場合等のように、ATに関する処理を行う必要性に乏しい状況(必要性がない状況)であったり、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されてもATに関する処理を行えない状況であったりする場合においては、演出表示装置S40や押し順表示装置D270によって、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順の報知を行わないようにしてもよい。この場合においては、押し順スラッシュ役が当選しても、演出表示装置S40や押し順表示装置D270による報知自体を一切行わないようにしてもよいし、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を報知する等、スラッシュ有効図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせが表示される押し順を報知するようにしてもよい。

40

## 【0877】

一方、有利区間でかつAT状態(AT中)においては、既にAT状態であり、スラッシュ

50

ユ有効図柄組み合わせによる A T 抽選等の処理を行う必要がないため、演出表示装置 S 4 0 や押し順表示装置 D 2 7 0 によって、「高め」が入賞可能な押し順を指示するようになっている。すなわち、A T 抽選が実行されないため、遊技メダルの払出枚数が最も多くなる押し順を指示することとなる。また、非有利区間の場合には、押し順に関する指示を行えないため、非有利区間においていずれかの押し順スラッシュ役が当選した場合であっても、演出表示装置 S 4 0 や押し順表示装置 D 2 7 0 による報知が行われない（演出表示装置 S 4 0 において遊技者が押し順を認識可能な示唆を行ってもよい）。なお、有利区間でかつ A T 状態においても、いずれかの押し順スラッシュ役が当選した場合においては、演出表示装置 S 4 0 や図 3 7 に示す押し順表示装置 D 2 7 0 によって、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を必ず指示するようにしても良く、この押し順に従ってスラッシュ図柄が表示された場合には、例えば、A T 上乘せ抽選（A T ゲーム数上乘せ抽選と称することがある）を行ったり、上乘せ特化ゾーン（A T の上乘せ特化状態と称することがある）への移行抽選を行ったりする等の A T に関する処理を行うようにしてもよい。

#### 【0878】

なお、第 3 実施形態では、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されたことを契機に、A T 抽選等の A T に関する処理を行うという特典を遊技者に付与していたが、この特典としては、上述の実施形態やその変更例等で説明した特典が適用可能であることは言うまでもなく、A T に関する処理の他、遊技者に有利となる特典であれば特に限定しない。この他の特典としては、例えば、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されると、所定のポイント（予め定まった一定のポイント数でもよいし、抽選により決定したポイント数でもよい）を付与する（主制御基板 M 側の処理としては、所定のカウンタのカウンタ値を加算（または減算）する）ものであってもよい。この所定のポイントの用途としては、例えば、所定のポイントが所定値に到達したことを契機に A T が発動する（A T 状態に移行する権利を遊技者に付与する）ようにしたり、C Z が発生したり、或いは、A T の高確状態に突入したりなど、所定のポイントを用いて A T に関する有利な処理を行うまでのゲーム数が短縮すること等が挙げられる。さらに、スラッシュ有効図柄組み合わせの表示回数のみをカウントするカウンタを設け（換言すれば、「スラ B 」や「スラ C 」ではカウンタの値の更新が行われるが、それ以外の「高め」や「安め」ではカウンタの値の更新が行われないことであり、カウンタ値の更新が行われることが特典ともいえる）、このカウンタの値が所定値に達した場合に、A T が発動するようにしたり、C Z が発生したり、或いは、A T の高確状態に突入したりなど、A T に関する有利な処理を行うようにしてもよい。

#### 【0879】

また、所定のポイントを用いた一例としては、所定の遊技状態（例えば、有利区間且つ非 A T 状態の 2 枚賭け B B 内部中）における 3 枚賭け遊技にて所定のスラッシュ役に当選した遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合にも、「安め」が停止表示した場合にも、「高め」が停止表示した場合にも、所定のポイントを付与し得るよう構成してもよい。このように構成した場合には、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合の方が「安め」が停止表示した場合よりも付与する所定のポイント（の期待値）を多くしてもよいし、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合の方が「高め」が停止表示した場合よりも付与する所定のポイント（の期待値）を多くしてもよい。

#### 【0880】

<< 第 3 実施形態からの変更例 1 >>

次に、第 3 実施形態からの変更例 1 を説明する。図 1 4 4 は、第 3 実施形態からの変更例 1 に係る胴式遊技機における押し順スラッシュ役当選時の状態別の停止制御を説明する図である。第 3 実施形態では、2 枚賭け B B 内部中におけるスラッシュ役の停止制御と、2 枚賭け B B 中におけるスラッシュ役の停止制御とはそれぞれ同一であったが、本変更例 1 では、これらの停止制御が互いに異なる点が主に相違する。なお、本変更例 1 においても、上述の投入枚数方式を適用しており、2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けの遊技でのみ A T に関する処理を実行可能として、この 2 枚賭け B B 内部中での 3 枚賭けでの遊技を常

10

20

30

40

50

態とする仕様となっている。

【0881】

以下、図144を参照しながら、第3実施形態からの変更例1を説明するが、スラッシュ役B1乃至B12はいずれも同様な停止制御であり、スラッシュ役C1乃至C12もいずれも同様な停止制御であるため、スラッシュ役B1乃至B12については、スラッシュ役B1を例にとり、スラッシュ役C1乃至C12については、スラッシュ役C1を例にとって説明することで、その他のスラッシュ役についての説明は省略する。これについては、以後の変更についても同様であり、以後の変更例については、例示としてスラッシュ役B1のみ説明し、その他のスラッシュ役の説明を省略することもある。

【0882】

図144に示すように、スラッシュ役B1は、第3実施形態と同様に、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技においては、左中右の押し順では1/1で「高め」となり、左右中の押し順では1/1で「安め」となり、中1stの押し順では1/1でスラッシュ有効図柄組み合わせである「スラB」となり、右1stの押し順では「安め」となる。換言すれば、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技において、スラッシュ役B1当選時の遊技では、リール制御手段によって、停止操作に応じた枚数優先制御または個数優先制御が行われるようになっており、ストップスイッチを左中右の順で押下すると、枚数優先制御が適用されることによって「高め」に係る図柄組み合わせが停止し、ストップスイッチを中1stの押し順で押下すると、個数優先制御が適用されることによって、スラッシュ有効図柄組み合わせ（「スラB」）が停止し、ストップスイッチを左中右の押し順や右1stの押し順で押下すると、個数優先制御が適用されることによって、スラッシュ無効図柄組み合わせ（「安め」）が停止するようになっている。

【0883】

一方、スラッシュ役B1は、2枚賭けBB中の3枚賭け遊技においては、どの押し順であっても1/1で「高め」となる。換言すれば、2枚賭けBB中の3枚賭け遊技にてスラッシュ役B1が当選した場合は、リール制御手段による停止制御が2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技にてスラッシュ役B1に当選した場合とは異なり、押し順に関わらず枚数優先制御が適用されて、常に「高め」に係る図柄組み合わせが停止することとなる。このように、第3実施形態からの変更例1においては、同じスラッシュ役B1に当選した場合においても、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技と2枚賭けBB中の3枚賭け遊技とで停止制御が相違するよう構成されている。

【0884】

また、スラッシュC1においても、スラッシュB1と同様に、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技と3枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技とでは停止制御が異なる。2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技において、スラッシュ役C1当選時の遊技では、左1stの押し順では、枚数優先制御によって「高め」に係る図柄組み合わせが停止し、中1stの押し順では、個数優先制御によってスラッシュ有効図柄組み合わせ（「スラC」）が停止し、右1stの押し順では、個数優先制御によって、スラッシュ無効図柄組み合わせ（「安め」）が停止するようになっている。

【0885】

本変更例1では、有利区間で且つ非AT状態の2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技にて、例えば、スラッシュ役B1に当選した場合には、演出表示装置S40や押し順表示装置D270によって、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される中1stの押し順の報知が行われる。遊技者が、この報知された中1stの押し順にてストップスイッチを操作すると、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されて、1枚の遊技メダルを獲得するとともに、AT抽選等のATに関する処理が実行される。

【0886】

一方、ATを実行不可能な2枚賭けBB中の3枚賭け遊技にて、例えば、上述の2枚賭けBB内部中のときと同じスラッシュ役B1に当選した場合には、どの押し順でも「高め」となるため、演出表示装置S40や押し順表示装置D270による報知は行われない（

10

20

30

40

50

なお、演出表示装置 S 4 0 にて、B B 中である旨の演出を行ったり、何らかの小役が当選した旨の演出を行ったりするようにしてもよいこと（は言うまでもない）。この状態で、遊技者が、例えば、2 枚賭け B B 内部中のスラッシュ役 B 1 当選時と同じ中 1 s t の押し順にてストップスイッチを操作すると、「高め」に係る図柄組み合わせが表示されて、A T 抽選等の A T に関する処理が実行されない代わりに、スラッシュ有効図柄組み合わせよりも多い 1 5 枚の遊技メダルを獲得する。なお、2 枚賭け B B 中の 3 枚賭け遊技にてスラッシュ役 B 1 に当選した場合においても、2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭け遊技にてスラッシュ役 B 1 に当選した場合と同様のナビを押し順表示装置 D 2 7 0 および / または演出表示装置 S 4 0 にて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って、遊技者は遊技状態が遷移することによって混乱することなく遊技を進行することができる。

10

## 【 0 8 8 7 】

すなわち、本変更例 1 では、A T を実行可能な有利区間かつ非 A T 状態の 2 枚賭け B B 内部中、A T を実行不可能な 2 枚賭け B B 中といった互いに異なる遊技状態においてそれぞれ、同じスラッシュ役 B 1 に当選したときの停止制御を互いに異ならせることで、それぞれの遊技状態において同一の押し順で（上記例だと、中 1 s t の押し順）ストップスイッチを操作したとしても、有利区間でかつ非 A T 状態の 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けでの常態の遊技であって、A T の実行が望まれている状況（A T 状態への移行を目指している状況）では、スラッシュ有効図柄組み合わせを表示するようにする一方、遊技者が誤って 2 枚賭け B B を入賞させて、A T に関する処理が不可能な 2 枚賭け B B 中となってしまったイレギュラーな状況では、A T に関する処理を実行しない代わりに、より多くの遊技メダルを獲得できるように「高め」に係る図柄組み合わせを表示するようになっている。なお、2 枚賭け B B 中においては、演出表示装置 S 4 0 のみで、「高め」に係る図柄組み合わせが当選している旨を報知したり、遊技を盛り上げるために、どの押し順でも「高め」に係る図柄組み合わせが表示されるのにも関わらず、例えば、演出表示装置 S 4 0 のみで（換言すれば、押し順表示装置 D 2 7 0 による押し順の表示は行われぬ）、中右左等の押し順を表示する演出を行うようにしてもよい。

20

## 【 0 8 8 8 】

このように、同じ押し順スラッシュ役に当選しかつ同じ押し順を実行した場合であっても、遊技状態に応じた適切な停止制御を適用することで、A T が望まれている遊技状態では、スラッシュ有効図柄組み合わせを表示させて A T に関する処理を実行する一方、A T を実行しない遊技状態では、より多くの遊技メダルを獲得できる「高め」に係る図柄組み合わせ表示するようすることができる。このため、A T が望まれている遊技状態で A T に関する処理を行わない「高め」に係る図柄組み合わせを表示したり、或いは、A T が実行できない遊技状態で、「高め」よりも払出枚数の少ないスラッシュ有効図柄組み合わせを表示したりするといった遊技者に不利益となる状況を防止することができ、遊技状態に応じた適切な図柄組み合わせを表示することができる。

30

## 【 0 8 8 9 】

なお、本変更例 1 では、押し順スラッシュ役を例にとって説明したが、これに限定されず、第 2 実施形態で説明した目押しスラッシュ役を適用するようにしてもよい。具体的には、有利区間且つ非 A T 状態の 2 枚賭け B B 内部中の状態で 3 枚賭けで遊技を実行した場合には、図 1 1 0 のスラッシュ役 A と同じ停止制御（スラッシュ有効図柄組み合わせが停止し得る停止制御）を適用し、有利区間且つ非 A T 状態の 2 枚賭け B B 中の状態で 3 枚賭けで遊技を実行した場合には、どの押し順でも必ず「高め」が停止する停止制御（図 1 1 0 においては、左 1 s t、中 1 s t、右 1 s t のいずれもが、停止タイミングに関わらず、「高め」である 1 5 枚役が入賞する「○」となる）を適用すること等が挙げられる。

40

## 【 0 8 9 0 】

また、本変更例 1 では、回胴式遊技機として、2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けを常態とする仕様（遊技状態の移行をしないで A T 等を実行する仕様）を前提として説明したが、これに限定されるものではない。例えば、回胴式遊技機として、規定数としてすべての遊技状態において 3 枚賭けのみが可能であり、かつ上述の J A C I N 抽選タイプの 3 枚賭け

50

B Bを適用し、この3枚賭けB B内部中の3枚賭けの遊技を常態としつつも、3枚賭けB B中におけるR B内部中にてA Tを実行する仕様を前提とするようにしてもよい。この場合、3枚賭けB B内部中にA Tが当選する(A T状態に移行することが確定する)と、当選を持ち越していた3枚賭けB Bを入賞させて、3枚賭けB B中における一般中に移行し、A T準備中となる。その後、3枚賭けB B中における一般中にR Bに当選して3枚賭けB B中におけるR B内部中に移行すると、A T準備中の状態が終了して、3枚賭けB B中におけるR B内部中の状態でA Tが実行されることとなる。このような仕様(このような仕様をボーナス中A Tタイプと称することがある)を前提とした場合、A T準備中の状態である3枚賭けB B中における一般中では、A Tが実行されることが確定(A T抽選に当選)しているため、スラッシュ役に当選した際に、スラッシュ有効図柄組み合わせを表示する意義に乏しいものとなる。このため、このような仕様を前提とした場合には、3枚賭けB B内部中におけるスラッシュ役B 1の停止制御は、図144に示す2枚賭けB B内部中と同様とする一方で、A T準備中である3枚賭けB B中における一般中のスラッシュ役B 1の停止制御については、例えば、どの押し順でも、「安め」に係る図柄組み合わせが表示されるようにする(具体的には、3枚賭けB B中における一般中においては、全押し順において、「1/1で入賞76、77」とする等が挙げられる)ことで、3枚賭けB B中における一般中にて、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示しないようにすることができる。また、A T準備中である3枚賭けB B中における一般中のスラッシュ役B 1の停止制御の変形例として、どの押し順でもスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されてA Tに関する処理が実行される(例えば、いわゆる上乗せ特化ゾーンのように、A T上乗せ抽選が実行される)ようにし、A T準備中である3枚賭けB B中における一般中を遊技者にとって相対的に有利な状態としてもよいし、3枚賭けB B内部中と同様の停止制御であるが、どの図柄組み合わせが表示された場合にもA Tに関する処理を実行するよう構成してもよい。

#### 【0891】

このようにすることで、A Tに係る処理を行う意義に乏しい遊技状態において、A Tに係る処理を行う契機となるスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されることを防止することができ、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されることに起因した遊技の興趣の低下を防止することができる。

#### 【0892】

なお、上述した構成以外にも、スラッシュ役に当選した場合の停止制御を遊技状態によって相違させるよう構成してもよく、スラッシュ有効図柄組み合わせを表示する意味のない遊技状態や、スラッシュ有効図柄組み合わせを表示する意義に乏しい遊技状態においては、スラッシュ有効図柄組み合わせを表示させない停止制御を行うようにすればよい。また、本変更例1では、2枚賭けB B内部中の3枚賭け遊技におけるスラッシュ役の停止制御と、2枚賭けB B中の3枚賭け遊技におけるスラッシュ役の停止制御とを相違させていたが、停止制御を相違させるための遊技状態としては、これら以外の遊技状態を適宜適用してもよく、要は、停止制御を相違させるために互いに異なる遊技状態になっていればよい。具体例としては、所定の1種B Bの内部中と非内部中とでスラッシュ役当選時の停止制御を相違させてもよい。所定の1種B Bの内部中にてスラッシュ役に当選した場合には、作動している条件装置が「所定の1種B B + スラッシュ役」となり、非内部中にてスラッシュ役に当選した場合には、作動している条件装置が「スラッシュ役」となり、作動している条件装置と停止制御とを対応させることで、所定の1種B Bの内部中の3枚賭け遊技と非内部中の3枚賭け遊技とでスラッシュ役当選時の停止制御を相違させることができる。

#### 【0893】

<< 第3実施形態からの変更例2 >>

次に、第3実施形態からの変更例2について説明する。図145は、第3実施形態からの変更例2に係る回胴式遊技機におけるスラッシュ役当選時の状態別の停止制御を説明する図であり、図146は、第3実施形態からの変更例2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り、図147は、図146のステップS4000の処理で呼び出されて実行されるリール停止制御処理を示すサブルーチンであり、図148は、図146のステップS4200で呼び出されて実行されるAT抽選実行処理を示すサブルーチンである。

【0894】

第3実施形態からの変更例1では、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技におけるスラッシュ役の停止制御と、2枚賭けBB中の3枚賭け遊技におけるスラッシュ役の停止制御とは互いに相違していたが、本変更例2では、それぞれの停止制御が変更例1とは異なる態様である点で相違する。また、本変更例2においても、上述の投入枚数方式を適用しているが、2枚賭けBB内部中の3枚賭けの遊技でも、2枚賭けBB中の3枚賭けの遊技でもATに関する処理を実行可能となる仕様としている。以下、図145乃至148を参照しながら、第3実施形態からの変更例2を説明するが、本変更例2では、スラッシュ役B1を例にとって説明することで、その他のスラッシュ役についての説明は省略する。

10

【0895】

図145に示すように、スラッシュ役B1は、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技においては、左中右の押し順では1/1で「高め」となり、左右中の押し順では1/1で「安め」となり、中1stの押し順では1/1でスラッシュ有効図柄組み合わせである「スラB」となり、右1stの押し順では「安め」となる（この停止制御を「第1停止制御」と称することもある）。

【0896】

一方、スラッシュ役B1は、2枚賭けBB中の3枚賭け遊技においては、左中右の押し順と、右1stの押し順では、2枚賭けBB内部中と同様であるが、中1stの押し順では、1/2で「スラB」となる。すなわち、本変更例2では、2枚賭けBB内部中の状況でスラッシュ役B1に当選した3枚賭け遊技では、ストップスイッチ（停止ボタンと称することがある）を中1stの押し順で押下した場合は、必ずスラッシュ有効図柄組み合わせを表示する一方で、2枚賭けBB中の状況でスラッシュ役B1に当選した3枚賭け遊技で、ストップスイッチを中1stの押し順で押下した場合、必ずスラッシュ有効図柄組み合わせを表示するのではなく、1/2でスラッシュ有効図柄組み合わせを表示するようになっている（この停止制御を「第2停止制御」と称することもある）。すなわち、本変更例2では、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技と、2枚賭けBB中の3枚賭け遊技という遊技状態に応じて、スラッシュ有効図柄組み合わせの停止割合が異なるようになっている。

20

30

【0897】

なお、図145においては、2枚賭けBB内部中の状況でスラッシュ役B1に当選した3枚賭け遊技では、ストップスイッチを中1stの押し順で押下した場合は、1/1でスラッシュ有効図柄組み合わせである入賞17、18が停止し、2枚賭けBB中の状況でスラッシュ役B1に当選した3枚賭け遊技では、ストップスイッチを中1stの押し順で押下した場合は、1/2でスラッシュ有効図柄組み合わせである入賞78、79、82、83が停止するよう構成したが、これには限定されず、停止し得るスラッシュ有効図柄組み合わせを同一としてもよい。具体的には、2枚賭けBB内部中の状況でスラッシュ役B1に当選した3枚賭け遊技では、ストップスイッチを中1stの押し順で押下した場合は、1/1でスラッシュ有効図柄組み合わせである入賞17、18が停止し、2枚賭けBB中の状況でスラッシュ役B1に当選した3枚賭け遊技では、ストップスイッチを中1stの押し順で押下した場合は、1/2でスラッシュ有効図柄組み合わせである入賞17、18が停止するよう構成してもよい。

40

【0898】

2枚賭けBB中の状況でスラッシュ役B1に当選した3枚賭け遊技では、ストップスイッチを中1stの押し順で押下した場合は、1/2でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止するよう構成したが、ストップスイッチを中1stの押し順で押下した場合における、残りの1/2では、「高め」に係る図柄組み合わせが停止するよう構成してもよいし、「

50

安め」に係る図柄組み合わせが停止するよう構成してもよい。

【0899】

図146乃至148のフローチャートに沿って本変更例3におけるスラッシュ役当選時の状態別の停止制御等を説明するが、その説明にあたり、図146は、第1実施形態にて説明した図18と同様であるため、図18と同様な制御には同一の符号を付することによってその説明を省略または簡略化し、主に相違点のみ説明することとする。

【0900】

図146に示すように、ステップ1263の処理を経た後のステップ4000で、リール停止制御処理を実行し、その後、上述の図18で説明した各種処理を経て、ステップ4100で遊技区間移行制御処理を行ってから、ステップ4200でAT状態移行制御処理を行う。ここで、ステップ4100においては、概して、通常区間の状態で有利区間への移行抽選に当選していたら有利区間に移行させる制御を実行したり、或いは、有利区間の終了条件を満たしていたら有利区間から通常区間に移行させる制御を実行したり等の遊技区間移行制御処理が行われる。

【0901】

ここで、第1実施形態においては、図31の遊技区間移行制御処理において、ステップ3516やステップ3520で、次ゲーム以降の遊技区間を通常区間または有利区間に決定する処理を実行しているが、第3実施形態からの変更例2においては、以下のように構成されている。

(1) 通常区間である状況にて遊技が実行され、有利区間移行抽選に当選した場合には、遊技区間移行制御処理において、有利区間フラグをオフからオンにする。

(2) 有利区間である状況にて遊技が実行され、当該遊技にて有利区間が終了する場合には、遊技区間移行制御処理において、有利区間フラグをオンからオフにする。

上記のように、有利区間フラグを有しており、有利区間である場合には有利区間フラグがオンとなっており、通常区間である場合には有利区間フラグがオフとなっている。

【0902】

次に、ステップ4000に係るリール停止制御処理について説明する。図147に示すように、ステップ4001で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームの内部抽選結果が押し順スラッシュ役か否かを判定する。ステップ4001でNoの場合は、ステップ4006で、主制御基板MのCPU100は、作動している条件装置に基づいてリール停止制御を決定し、ステップ4007に移行する。このステップ4006では、例えば、押し順スラッシュ役以外の条件装置である再遊技-A1条件装置等が作動している場合には、この再遊技-A1条件装置に基づいたリール停止制御を決定するという処理を行う。

【0903】

また、ステップ4001でYesの場合は、ステップ4002で、主制御基板MのCPU100は、遊技状態が2枚賭けBB内部中であるか否かを判定し、遊技状態が2枚賭けBB内部中であると判定した場合には(ステップ4002でYes)、ステップ4003で、主制御基板MのCPU100は、リール停止制御を上述の第1停止制御(図145の「2枚賭けBB内部中」の欄を参照)に決定し、ステップ4007に移行する。一方、ステップ4002で、遊技状態が2枚賭けBB内部中でないと判定した場合には(ステップ4002でNo)、ステップ4004で、主制御基板MのCPU100は、遊技状態が2枚賭けBB中であるか否かを判定する。

【0904】

ステップ4004で、遊技状態が2枚賭けBB中でないと判定した場合には(ステップ4004でNo)、ステップ4006に進む。また、ステップ4004で、遊技状態が2枚賭けBB中であると判定した場合には(ステップ4004でYes)、ステップ4005で、主制御基板MのCPU100は、リール停止制御を上述の第2停止制御(図145の「2枚賭けBB中」の欄を参照)に決定し、ステップ4007に移行する。

【0905】

10

20

30

40

50

なお、同図においては、ステップ4003、ステップ4005、ステップ4006にて、停止制御を決定するよう構成しているが、これには限定されず、結果として作動している条件装置に基づいて停止制御が実行されればよい。

【0906】

次に、ステップ4007で、主制御基板MのCPU100は、いずれかの停止ボタンの操作があったか否かが判定し、いずれかの停止ボタンの操作があった場合には（ステップ4007でYes）、ステップ4008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の停止位置を決定されているリール停止制御に基づいて決定し、次の処理（ステップ1266の処理）に移行する。

【0907】

次に、ステップ4200に係るAT抽選実行処理について説明する。図148に示すように、ステップ4201で、主制御基板MのCPU100は、停止した図柄組み合わせがスラッシュ有効図柄組み合わせか否かを判定し、スラッシュ有効図柄組み合わせであると判定した場合には（ステップ4201でYes）、ステップ4202に進む。ステップ4202で、主制御基板MのCPU100は、遊技区間は有利区間か否かを判定し、有利区間であると判定した場合には（ステップ4202でYes）、ステップ4203に進む。ステップ4203で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態は非AT状態か否かを判定し、非AT状態であると判定した場合には（ステップ4203でYes）、ステップ4204に進む。

【0908】

ステップ4204で、主制御基板MのCPU100は、所定確率（例えば、1/5）で当選するAT抽選を実行する。具体的には、有利区間で且つ非AT状態の2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技にて、例えば、スラッシュ役B1に当選した場合には、演出表示装置S40や押し順表示装置D270によって、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される中1stの押し順の報知が行われる。遊技者が、この報知された中1stの押し順にてストップスイッチを操作すると、1/1でスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されて、1枚の遊技メダルが払い出されるとともに、AT抽選が実行される。一方、有利区間で且つ非AT状態の2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技にて、スラッシュ役B1に当選した場合にも、演出表示装置S40や押し順表示装置D270によって、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される中1stの押し順の報知が行われる。遊技者が、この報知された中1stの押し順にてストップスイッチを操作すると、1/2でスラッシュ有効図柄組み合わせが表示され、1枚の遊技メダルを獲得するとともに、AT抽選が実行される。

【0909】

すなわち、本変更例2では、上述のように、同一の押し順スラッシュ役であっても、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技、2枚賭けBB中の3枚賭け遊技といった遊技状態（規定数も含めて遊技状態としている）に応じてリール停止制御が異なり、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技（1/1で表示）の方が、2枚賭けBB中の3枚賭け遊技（1/2で表示）よりもスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されやすい仕様となっているが、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技であっても2枚賭けBB中の3枚賭け遊技であっても、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されれば、これに基づいて、上記ステップ4205にてAT抽選を行うようになっている。なお、本変更例2では、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されたのを契機としてのATに関する処理の一例として、AT抽選の実行を挙げているが、これに限定されず、上述のように、ポイント付与等の特典であってもよいことは言うまでもない。なお、本例においては、2枚賭けBB内部中の2枚賭け遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されてもATに関する処理は実行されないよう構成している。

【0910】

次に、ステップ4205で、主制御基板MのCPU100は、AT抽選に当選したか否かを判定し、ATに当選したと判定した場合には（ステップ4205でYes）、次ゲーム以降のATに関する状態をAT状態に決定する。一方、ステップS4205で、AT

10

20

30

40

50

に当選していないと判定した場合には（ステップ4205でNo）、ステップ4207で、主制御基板MのCPU100は、遊技の状況に基づいて次ゲーム以降のATに関する状態を決定し、次の処理（ステップ3400の処理）に移行する。なお、ステップ4207では、次ゲームにおいても非AT状態を維持することを決定する場合や、有利区間残りゲーム数カウンタを更新に伴い次ゲームのATに関する状態を決定する場合や、有利区間でかつ非AT状態において、所定の天井ゲーム数でAT状態が実行される仕様であれば、天井ゲーム数のカウンタを更新に伴い次ゲームのATに関する状態を決定する場合などを有している。なお、ステップ4201、ステップ4202又はステップ4203でNoの場合にも、ステップ4207に移行する。

【0911】

10

このように、本変更例2では、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技であっても、2枚賭けBB中の3枚賭け遊技であってもスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されればAT抽選等のATに関する処理を実行するようにしているので、2枚賭けBB内部中から2枚賭けBB中に移行といった遊技状態の遷移によってATに関する処理が実行されないといった遊技者に不利益となる状況が発生することを防止することができる。また、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技の方が、2枚賭けBB中の3枚賭け遊技よりもスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されやすいリール停止制御とすることで、遊技状態に応じてスラッシュ有効図柄組み合わせの表示割合を変化させることができる。この結果、どの遊技状態で押し順スラッシュ役が当選したかで、スラッシュ有効図柄組み合わせの表示の難易度を変化させることができ、押し順スラッシュ役の当選ゲームの遊技性の向上を図ることができる。さらに、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技であっても、2枚賭けBB中の3枚賭け遊技であってもスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されればAT抽選を行うようにしているため、AT抽選に係る処理については、図148のステップ4204の1つのみで済むので、制御負荷の軽減を図ることができる。

20

【0912】

なお、本変更例2では、押し順スラッシュ役が当選した場合において、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技では1/1の割合、2枚賭けBB中の3枚賭け遊技では1/2の割合でスラッシュ有効図柄組み合わせを表示するようにしているが、これらの割合については、適宜変更可能である。また、リール停止制御を変更するための遊技状態としては、2枚賭けBB内部中や2枚賭けBB中に限定されるものではなく、適宜の遊技状態を適用することが可能である。

30

【0913】

また、本変更例2においても、変更例1と同様に、第2実施形態で説明した目押しスラッシュ役を適用するようにしてもよい。具体的には、有利区間且つ非AT状態の2枚賭けBB中の状態の3枚賭け遊技では、図110のスラッシュ役Aと同じリール停止制御を適用し、2枚賭けBB内部中の状態では、左1stの低ベースコマにおいては、例えば、1/4で1枚、3/4で0枚が停止するリール停止制御を適用することで、押下タイミングによるスラッシュ有効図柄組み合わせの表示割合を変更し、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技の方が2枚賭けBB中の3枚賭け遊技よりも、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される割合が高くなるようにすること等が挙げられる。

40

【0914】

また、本変更例2では、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技または2枚賭けBB中の3枚賭け遊技にスラッシュ役B1に当選した場合はいずれも、演出表示装置S40や押し順表示装置D270によって、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順の報知が行われていたが、例えば、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技ではスラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順の報知を行う一方で、2枚賭けBB中の3枚賭け遊技ではそのような報知を行わないようにする等、遊技状態に応じて、演出表示装置S40や押し順表示装置D270による押し順報知の有無を切り換えるようにしてもよい。

【0915】

<< 第3実施形態からの変更例3 >>

50

次に、第3実施形態からの変更例3について説明する。図149は、第3実施形態からの変更例3に係る回胴式遊技機における演出表示装置による押し順報知の態様を示すイメージ図である。第3実施形態からの変更例2では、リール停止制御の相違によってスラッシュ有効図柄組み合わせの表示割合を変更していたが、本変更例3では、リール停止制御の相違に加え、演出表示装置S40による押し順報知の態様の相違によってスラッシュ有効図柄組み合わせの表示割合を変更している点が相違する。以下、図149を参照しながら第3実施形態からの変更例3を説明する。

【0916】

まず、本変更例3においては、2枚賭けBB内部中にスラッシュ役B1に当選した場合のリール停止制御と、2枚賭けBB中にスラッシュ役B1に当選した場合のリール停止制御については、第3実施形態からの変更例2と同様であり、図145に示す通りとなっている。本変更例3では、有利区間で且つ非AT状態の2枚賭けBB内部中での3枚賭け遊技にて、スラッシュ役B1に当選した場合には、図149(a)に示すように、演出表示装置S40では、「1」というように、最初に停止するリールが中リールである旨の「1」を表示する。また、不図示であるが、押し順表示装置D270においても、最初に停止するリールが中リールである旨が表示（指示が実行）されることとなる。具体例としては、「=8」と表示される。このように構成することで、スラッシュ有効図柄組み合わせが確実に停止する（1/1で停止する）押し順を報知する（フルナビを行う）ことができる。なお、押し順表示装置D270にて押し順を報知することを、ATを実行する、指示を実行する、ナビを実行する、押し順ナビを実行する、報知遊技を実行するなど称することがある。

10

20

【0917】

一方、有利区間で且つ非AT状態の2枚賭けBB中での3枚賭け遊技にて、スラッシュ役B1に当選した場合には、図149(b)に示すように、演出表示装置S40では、「x」、「?」、「?」というように、左リールについては、最初に押下するとスラッシュ有効図柄組み合わせが停止しない旨の「x」を表示しているが、中リール、右リールについては、どちらを停止させればよいのかが不明という旨の「?」を表示する。また、不図示であるが、押し順表示装置D270においても、中リールまたは右リールを第1停止とする旨が表示（指示が実行）されることとなる。具体例としては、「=C」と表示される。このように構成することで、中リールか、右リールかのいずれかを最初に押下すれば、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止するため、1/2の確率でスラッシュ有効図柄組み合わせが表示される2択ナビとなっている。なお、本例においては、押し順表示装置D270の表示は、「左中右」が「=1」、「左右中」が「=2」、「中左右」が「=3」、「中右左」が「=4」、「右左中」が「=5」、「右中左」が「=6」、「左1st」が「=7」、「中1st」が「=8」、「右1st」が「=9」、「左または中1st」が「=A」、「中または右1st」が「=C」、「左または右1st」が「=E」、のように対応している（あくまで一例であり変更しても問題ない）。

30

【0918】

なお、演出表示装置S40による報知態様は、図149に示したものに限定されず、種々の報知態様を適用することができる。例えば、第1停止と第2停止と第3停止との組み合わせで6択の押し順のいずれか1の押し順でスラッシュ有効図柄が停止するスラッシュ役を有するよう構成した場合において、中左右の押し順でスラッシュ有効図柄が停止するスラッシュ役に当選した場合には、演出表示装置S40に、「2」、「1」、「3」を表示し、押し順表示装置D270に「=3」を表示して、中左右の順にリールを停止させる旨の報知を行ったり、或いは、演出表示装置S40に、「?」、「1」、「?」と表示し、押し順表示装置D270に「=8」を表示して、最初に停止するリールのみ報知し、そのほかの押し順は不明とする選択ナビを行うようにしたりしてもよい。また、押し順の報知としては、押し順表示装置D270のみによる報知を行ってもよいし、演出表示装置S40および押し順表示装置D270の両方で報知を行うようにしてもよい。

40

【0919】

50

ここで、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技の場合は、図145にも示すように、中1stの押し順を行えば1/1でスラッシュ有効図柄組み合わせを表示する停止制御となっておりるとともに、押し順ナビとしてもフルナビを行っているため、スラッシュ有効図柄組み合わせは、1/1で表示されることとなる。一方、2枚賭けBB中の3枚賭け遊技の場合は、中1stの押し順であっても、図145にも示すように、中1stの押し順では1/2でスラッシュ有効図柄組み合わせが表示するリール停止制御となっている上に、演出表示装置S40でも上述の2択ナビを行うようにしているため、スラッシュ有効図柄組み合わせは、1/4で表示されることとなる。

#### 【0920】

すなわち、本変更例3では、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技と、2枚賭けBB中の3枚賭け遊技という遊技状態に応じたリール停止制御の相違で、スラッシュ有効図柄組み合わせの停止割合を異ならせた上で、演出表示装置S40の表示態様の相違でスラッシュ有効図柄組み合わせの停止割合を異ならせることによって、結果的に、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技と、2枚賭けBB中の3枚賭け遊技という遊技状態に応じてスラッシュ有効図柄組み合わせの停止割合を変更するようにしている。また、本変更例3においては、変更例2と同様に、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技であっても、2枚賭けBB中の3枚賭け遊技であっても、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されれば、図148のステップ4204で示したAT抽選が行われる。なお、本例においては、2枚賭けBB内部中の2枚賭け遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されてもATに関する処理は実行されないよう構成している。

#### 【0921】

本変更例3においては、第3実施形態からの変更例2と同様な作用効果を奏するとともに、演出表示装置S40による報知態様を変更するだけの簡単な構成で、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技と、2枚賭けBB中の3枚賭け遊技といった遊技状態に応じてスラッシュ有効図柄組み合わせの表示割合を変更することができる。

#### 【0922】

なお、本変更例3では、第3実施形態からの変更例2と同様に遊技状態に応じたリール停止制御の相違によってスラッシュ有効図柄組み合わせの停止割合を異ならせた上で（リール停止制御の相違による停止割合の変更）、押し順表示装置D270の表示態様の相違によってスラッシュ有効図柄組み合わせの停止割合を異ならせる（押し順ナビの相違による停止割合の変更）ことで、遊技状態に応じたスラッシュ有効図柄組み合わせの停止割合を異ならせたが、これに代えて、例えば、遊技状態に応じたリール停止制御の相違によってスラッシュ有効図柄組み合わせの停止割合が異なっておらず、押し順表示装置D270の表示態様の相違によってのみスラッシュ有効図柄組み合わせの停止割合を異ならせるよう構成してもよい。

#### 【0923】

<<第3実施形態からの変更例4>>

次に、第3実施形態からの変更例4について説明する。本変更例4では、遊技状態に応じて、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合の扱いが異なる点が、第3実施形態と異なる。本変更例4においては、例えば、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技にてスラッシュ役B1が当選した場合には、図143で示すように、中1stの押し順でスラッシュ有効図柄組み合わせ（「スラB」）が表示されるリール停止制御を行い、2枚賭けBB中の3枚賭け遊技にてスラッシュ役B1が当選した場合にも、図143で示すように、中1stの押し順でスラッシュ有効図柄組み合わせ（「スラB」）が表示されるリール停止制御を行うようにしている。すなわち、本変更例4では、第3実施形態と同様に、2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技にて押し順スラッシュ役が当選した場合、2枚賭けBB中の3枚賭け遊技にて押し順スラッシュ役が当選した場合のいずれもであっても、図143に示す共通のリール停止制御を行う。

#### 【0924】

本変更例4では、有利区間の非AT状態でかつ2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技にて

、スラッシュ役 B 1 が当選した場合には、中 1 s t の押し順でスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されて、A T に関する処理を行う。また、有利区間の非 A T 状態でかつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭け遊技にて、スラッシュ役 B 1 が当選した場合において、左中右の押し順では、「高め」に係る図柄組み合わせが表示され、左右中の押し順等では、スラッシュ無効図柄（「安め」）が表示され、この場合には、A T に関する処理を行わない。

【 0 9 2 5 】

一方、本変更例 4 では、有利区間の非 A T 状態でかつ 2 枚賭け B B 中の 3 枚賭け遊技にて、スラッシュ役 B 1 が当選した場合には、中 1 s t の押し順でスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されたにも関わらず、A T に関する処理を行わないようになっている。また、有利区間の非 A T 状態でかつ 2 枚賭け B B 中の 3 枚賭け遊技にて、スラッシュ役 B 1 が当選した場合において、左中右の押し順では、「高め」に係る図柄組み合わせが表示され、左右中の押し順等では、スラッシュ無効図柄（「安め」）が表示され、この場合にも、A T に関する処理を行わない。

10

【 0 9 2 6 】

このように、本変更例 4 では、2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭け遊技または 2 枚賭け B B 中の 3 枚賭け遊技においてスラッシュ役が当選した場合、いずれも同じリール停止制御を実行しているため、有利区間の非 A T 状態でかつ 2 枚賭け B B 中の 3 枚賭け遊技と、有利区間の非 A T 状態でかつ 2 枚賭け B B 中の 3 枚賭け遊技とでそれぞれ同じ押し順を行った場合、中 1 s t であれば、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されるというように、同じ図柄組み合わせが表示される。なお、本例においては、2 枚賭け B B 内部中の 2 枚賭け遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されても A T に関する処理は実行されないよう構成している。

20

【 0 9 2 7 】

しかしながら、有利区間の非 A T 状態でかつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭け遊技で、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合には、A T に関する処理を行い、有利区間の非 A T 状態でかつ 2 枚賭け B B 中の 3 枚賭け遊技で、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合には、A T に関する処理を行わないようにしているため、有利区間の非 A T 状態でかつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭け遊技で、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合は、A T による遊技メダルの獲得が期待できる一方で、有利区間の非 A T 状態でかつ 2 枚賭け B B 中の 3 枚賭け遊技で、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合には、A T による遊技メダルの獲得が期待できない。このため、有利区間の非 A T 状態でかつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭け遊技の方が、有利区間の非 A T 状態でかつ 2 枚賭け B B 中の 3 枚賭け遊技よりも、出玉率が高くなるようにすることができる。

30

【 0 9 2 8 】

また、停止制御が同一となる 2 つの遊技状態においても、スラッシュ役に当選した遊技のスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合に、A T に関する処理を実行する場合と A T に関する処理を実行しない場合とを有するよう構成してもよいし、2 枚賭け B B 内部中であり A T に関する状態が状態 A である場合の 3 枚賭け遊技と、2 枚賭け B B 内部中であり A T に関する状態が状態 B である場合の 3 枚賭け遊技とで、スラッシュ役に当選した遊技のスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合に、A T に関する処理を実行する場合と A T に関する処理を実行しない場合とを有するよう構成してもよい。A T に関する処理を実行しない状態の一例としては、A T 抽選に当選した後であって A T 状態に移行する前の A T 前兆状態において、新たに A T 抽選を実行しないように構成してもよいし、A T 状態が所定期間以上（例えば、1 0 0 0 ゲーム以上）継続した場合や A T 状態での獲得枚数が所定数以上（例えば、1 0 0 0 枚以上）となった場合に移行可能なエンディング状態において、新たに A T 上乗せ抽選を実行しないように構成してもよい。

40

【 0 9 2 9 】

このように、遊技状態に応じた押し順スラッシュ役当選時のリール停止制御が共通の場合には、それぞれの遊技状態において同じ押し順でスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されるが、遊技状態に応じて、スラッシュ有効図柄組み合わせに基づいた A T に関する処

50

理を行う状況と行わない状況との両方を発生させることで、押し順スラッシュ役当選時に同じ押し順を行ったとしても、遊技状況に応じて異なる出玉率を創出することができる。

【0930】

なお、本変更例4では、有利区間の非AT状態でかつ2枚賭けBB中の3枚賭け遊技で、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合には、ATに関する処理を行わないようにしていたが、これに代えて、以下のようにしてもよい。すなわち、2枚賭けBB中でも、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止した場合にATに関する処理が可能であることが前提のもと、有利区間の非AT状態でかつ2枚賭けBB中の3枚賭け遊技で、スラッシュ役B1が当選した場合において、中1stの押し順を行ってスラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合には、ATに関する処理を行うようにする一方で、左右中の押し順等では、1枚役であるスラッシュ無効図柄組み合わせ(「安め」)が表示された場合も、15枚役である「高め」に係る図柄組み合わせが表示された場合も、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合と同様に取り扱って、ATに関する処理を行うようにしてもよい。なお、このように、スラッシュ役当選時において、いずれの図柄組み合わせが停止したかに拘らずATに関する処理を実行する遊技状態としては、2枚賭けBB中には限定されず、他の遊技状態であってもよい。また、停止制御が同一となる2つの遊技状態においても、スラッシュ役に当選した遊技のスラッシュ有効図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせが停止表示した場合に、ATに関する処理を実行する場合とATに関する処理を実行しない場合とを有するよう構成してもよいし、2枚賭けBB内部中でありATに関する状態が状態Aである場合の3枚賭け遊技と、2枚賭けBB内部中でありATに関する状態が状態Bである場合の3枚賭け遊技とで、スラッシュ役に当選した遊技のスラッシュ有効図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせが停止表示した場合に、ATに関する処理を実行する場合とATに関する処理を実行しない場合とを有するよう構成してもよい。

10

20

【0931】

<<第3実施形態からの変更例5>>

次に、第3実施形態からの変更例5について説明する。図150は、第3実施形態からの変更例5に係る回胴式遊技機における状態別のATに関する抽選を示す図である。本変更例5では、概して、有利区間のAT状態でかつ2枚賭けBB内部中の状態A、有利区間の非AT状態でかつ2枚賭けBB内部中の状態B、非RT状態である状態Cといった、状態A乃至Cのそれぞれにおいて、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合の期待値がそれぞれ異なる仕様となっている。なお、期待値とは、当該遊技における払出枚数の期待値(払出枚数に関する期待値と称することがある)と、当該遊技にて実行されるAT抽選の当選確率とAT抽選当選時の期待獲得枚数(AT抽選に当選した場合におけるAT開始からAT終了までに増加する遊技メダルの平均値)とを考慮した期待値(ATに関する期待値と称することがある)との和である。なお、期待値が高いと遊技者にとって有利となる。また、本例においては、設定1である場合について詳述する。以下、図150を参照しながら、本変更例5について説明する。なお、状態A、状態Bおよび状態Cのいずれにおいても、3枚賭けで遊技をした場合を例示している。

30

【0932】

図150に示すように、上記状態A乃至Cでスラッシュ役B1に当選した場合には、左1stの押し順で、「高め」に係る図柄組み合わせ(15枚払出)が表示され、中1stの押し順で、「スラB」に係る図柄組み合わせ(1枚払出のスラッシュ有効図柄組み合わせ)、右1stの押し順で、「安め」に係る図柄組み合わせ(1枚払出のスラッシュ無効図柄組み合わせ)が表示される共通の停止制御となっている(他のスラッシュ役についても同様に、状態A乃至Cで共通の停止制御となっている)。なお、同図においては、設定1である場合を例示している。

40

【0933】

状態Aでは、「高め」に係る図柄組み合わせ、スラッシュ有効図柄組み合わせ、および「安め」に係る図柄組み合わせが表示された場合は、いずれもATに関する抽選(ATに関する処理)は行われぬ。なお、状態Aは遊技者にとって有利な遊技状態であるため、

50

状態 A で遊技を進行する（押し順ナビが実行された遊技では押し順ナビに従って停止操作を行う）と遊技メダルが増加していくよう構成されている。

【0934】

状態 B では、「高め」に係る図柄組み合わせ、および「安め」に係る図柄組み合わせが表示された場合における A T に関する抽選（A T に関する処理）は行われませんが、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合には、79 / 100 で当選する A T 抽選が行われる。なお、状態 B は遊技者にとって有利でない遊技状態であるため、状態 B で遊技を進行する（押し順ナビが実行された遊技では押し順ナビに従って停止操作を行う）と遊技メダルが減少していくよう構成されている。なお、同図の構成はあくまで一例であり、状態 B における「高め」に係る図柄組み合わせや「安め」に係る図柄組み合わせが表示された場合にも、A T に関する処理を実行し得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も、状態 B にてスラッシュ役に当選した遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合の方が、「高め」に係る図柄組み合わせや「安め」に係る図柄組み合わせが表示された場合よりも、A T 抽選の当選確率などの A T に関する特典が相対的に多く（大きく）なるよう構成してもよい。また、後述する期待値についても、状態 B にてスラッシュ役に当選した遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合の方が、「高め」に係る図柄組み合わせや「安め」に係る図柄組み合わせが表示された場合よりも、期待値が高くなるよう構成してもよい。

10

【0935】

状態 C では、「高め」に係る図柄組み合わせ、スラッシュ有効図柄組み合わせ、および「安め」に係る図柄組み合わせが表示された場合は、いずれも A T に関する抽選（A T に関する処理）は行われません。なお、状態 C は遊技者にとって有利でない遊技状態であるため、状態 C で遊技を進行すると遊技メダルが減少していくよう構成されている。

20

【0936】

< 状態 A 乃至 C の期待値 >

次に、各状態 A 乃至 C において、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値と、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値と、「安め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値とについてそれぞれ説明する。

【0937】

< 状態 A の期待値 >

状態 A において、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合には、1 / 1 で 15 枚の払い出しのある「高め」に係る図柄組み合わせが表示されるため、払出枚数の期待値は、15 枚となる。また、この場合における A T に関する期待値は、A T に関する抽選を行わないため、0 枚となる。このため、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値は、15 枚 + 0 枚 = 15 枚となる。

30

【0938】

状態 A において、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合には、1 / 1 で 1 枚の払い出しのあるスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されるため、払出枚数の期待値は、1 枚となる。また、この場合における A T に関する期待値は、A T に関する抽選を行わないため、0 枚となる。このため、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値は、1 枚 + 0 枚 = 1 枚となる。

40

【0939】

状態 A において、「安め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合には、1 / 1 で 1 枚の払い出しのある「安め」に係る図柄組み合わせが表示されるため、払出枚数の期待値は、1 枚となる。また、この場合における A T に関する期待値は、A T に関する抽選を行わないため、0 枚となる。このため、「安め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値は、1 枚 + 0 枚 = 1 枚となる。

【0940】

このように、状態 A において押し順スラッシュ役（スラッシュ役 B 1）が当選した遊技

50

では、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値（15枚）の方が、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値（1枚）、および「安め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値（1枚）よりも高くなっている。

【0941】

なお、変形例として、状態Aにおいてスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合に、ATに関する処理としてAT上乘せ抽選を実行し得るよう構成してもよい。このように構成した場合、状態Aにおいて押し順スラッシュ役（スラッシュ役B1）が当選した遊技では、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順で停止操作を行った場合の期待値の方が、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順で停止操作を行った場合の期待値、および「安め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順で停止操作を行った場合の期待値よりも高くなるよう構成してもよい。

10

【0942】

<状態Bの期待値>

状態Bにおいて、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合には、1/1で15枚の払い出しのある「高め」に係る図柄組み合わせが表示されるため、払出枚数の期待値は、15枚となる。また、この場合におけるATに関する期待値は、ATに関する抽選を行わないため、0枚となる。このため、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値は、15枚 + 0枚 = 15枚となる。

【0943】

状態Bにおいて、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合には、1/1で1枚の払い出しのあるスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されるため、払出枚数の期待値は、1枚となる。また、この場合におけるATに関する期待値は、ATに当選した場合の期待獲得枚数が100枚であり、79/100でAT抽選に当選するため、100枚 × 79/100 = 79枚となる。このため、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値は、1枚 + 79枚 = 80枚となる。

20

【0944】

状態Bにおいて、「安め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合には、1/1で1枚の払い出しのある「安め」に係る図柄組み合わせが表示されるため、払出枚数の期待値は、1枚となる。また、この場合におけるATに関する期待値は、ATに関する抽選を行わないため、0枚となる。このため、「安め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値は、1枚 + 0枚 = 1枚となる。

30

【0945】

このように、状態Bにおいて押し順スラッシュ役（スラッシュ役B1）が当選した遊技では、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値（80枚）の方が、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値（15枚）、および「安め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値（1枚）よりも高くなっている。

【0946】

<状態Cの期待値>

状態Cにおいて、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合には、1/1で15枚の払い出しのある「高め」に係る図柄組み合わせが表示されるため、払出枚数の期待値は、15枚となる。また、この場合におけるATに関する期待値は、ATに関する抽選を行わないため、0枚となる。このため、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値は、15枚 + 0枚 = 15枚となる。

40

【0947】

状態Cにおいて、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合には、1/1で1枚の払い出しのあるスラッシュ有効図柄組み合わせが表示されるため、払出枚数の期待値は、1枚となる。また、この場合におけるATに関する期待値は、ATに関する抽選を行わないため、0枚となる。このため、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示

50

される押し順を行った場合の期待値は、1枚 + 0枚 = 1枚となる。

【0948】

状態Cにおいて、「安め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合には、1/1で1枚の払い出しのある「安め」に係る図柄組み合わせが表示されるため、払出枚数の期待値は、1枚となる。また、この場合におけるATに関する期待値は、ATに関する抽選を行わないため、0枚となる。このため、「安め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値は、1枚 + 0枚 = 1枚となる。

【0949】

このように、状態Cにおいて押し順スラッシュ役（スラッシュ役B1）が当選した遊技では、「高め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値（15枚）の方が、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値（1枚）、および「安め」に係る図柄組み合わせが表示される押し順を行った場合の期待値（1枚）よりも高くなっている。

10

【0950】

このように、同じ押し順スラッシュ役が当選したとしても、遊技状態（状態A乃至C）に応じて、最も有利となる押し順が異なるため、遊技にバリエーションを持たせることができる。また、遊技状態に応じて最も有利となる押し順を異ならせることによって、どの押し順が最も有利なのかが分かり難くすることができ、攻略性の防止を図ることができる。

【0951】

また、本変更例5では、押し順スラッシュ役が当選した場合において、「高め」に係る図柄組み合わせ、スラッシュ有効図柄組み合わせ、および「安め」に係る図柄組み合わせが表示された場合において、それぞれの入賞音が互いに異なるよう構成してもよい。このようにすることで、入賞音による期待値の相違を遊技者に示唆することができる。

20

【0952】

また、有利区間の非AT状態かつ2枚賭けBB内部中の3枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合の入賞音と、有利区間のAT状態かつ2枚賭けBB内部中の3枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合の入賞音とを相違させてもよい。

【0953】

また、有利区間のAT状態かつ2枚賭けBB内部中の3枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合の入賞音と、有利区間のAT状態かつ2枚賭けBB内部中の3枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合の入賞音とを同一としてもよい。このように構成することで、AT状態にて違和感なく遊技をすることができ、スラッシュ役に当選したにも拘らずATに関する処理が実行されないことで、遊技者が損をしたかのように感じてしまう事態を防止することができる。

30

【0954】

また、有利区間の非AT状態かつ2枚賭けBB内部中の3枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合の入賞音と、有利区間の非AT状態かつ2枚賭けBB内部中の3枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合の入賞音とを相違させてもよい。このように構成することで、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合においても、遊技者はスラッシュ役に当選したことを認識することができる。

40

【0955】

また、有利区間の非AT状態かつ2枚賭けBB内部中の3枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合の入賞音と、有利区間の非AT状態かつ2枚賭けBB内部中の3枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示

50

した場合の入賞音とを同一としてもよい。

【0956】

また、有利区間の非 A T 状態かつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合の入賞音と、有利区間の A T 状態かつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合の入賞音とを同一としてもよい。このように構成することで、遊技者は遊技状態に拘らず押し順ベル役が当選したことを認識することができる。

【0957】

また、有利区間の非 A T 状態かつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合の入賞音と、有利区間の A T 状態かつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合の入賞音とを相違させてもよい。このように構成することで、遊技者は A T 状態であることを入賞音から察知することができる。

【0958】

なお、上述した押し順ベル役の「高め」に係る図柄組み合わせと、スラッシュ役の「高め」に係る図柄組み合わせとは、同一の図柄組み合わせとなり得るよう構成してもよいし、異なる図柄組み合わせとなり得るよう構成してもよい。

【0959】

また、本変更例 5 では、押し順スラッシュ役が当選した場合において、「高め」に係る図柄組み合わせ、スラッシュ有効図柄組み合わせ、および「安め」に係る図柄組み合わせが表示された場合において、それぞれのバックランプ演出が互いに異なるよう構成してもよい。このようにすることで、バックランプ演出による期待値の相違を遊技者に示唆することができる。

【0960】

また、有利区間の非 A T 状態かつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合のバックランプ演出と、有利区間の A T 状態かつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合のバックランプ演出とを相違させてもよい。

【0961】

また、有利区間の A T 状態かつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合のバックランプ演出と、有利区間の A T 状態かつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合のバックランプ演出とを同一としてもよい。このように構成することで、A T 状態にて違和感なく遊技をすることができ、スラッシュ役に当選したにも拘らず A T に関する処理が実行されないことで、遊技者が損をしたかのように感じてしまう事態を防止することができる。

【0962】

また、有利区間の非 A T 状態かつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合のバックランプ演出と、有利区間の非 A T 状態かつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合のバックランプ演出とを相違させてもよい。このように構成することで、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合においても、遊技者はスラッシュ役に当選したことを認識することができる。

【0963】

10

20

30

40

50

また、有利区間の非 A T 状態かつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせが停止表示した場合のバックランプ演出と、有利区間の非 A T 状態かつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合のバックランプ演出とを同一としてもよい。

【 0 9 6 4 】

また、有利区間の非 A T 状態かつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合のバックランプ演出と、有利区間の A T 状態かつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合のバックランプ演出とを同一としてもよい。このように構成することで、遊技者は遊技状態に拘らず押し順ベル役が当選したことを認識することができる。

10

【 0 9 6 5 】

また、有利区間の非 A T 状態かつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合のバックランプ演出と、有利区間の A T 状態かつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けで押し順ベル役に当選した遊技において、「高め」に係る図柄組み合わせ（最も払出枚数が多い図柄組み合わせ）が停止表示した場合のバックランプ演出とを相違させてもよい。このように構成することで、遊技者は A T 状態であることをバックランプ演出から察知することができる。

20

【 0 9 6 6 】

なお、上述した押し順ベル役の「高め」に係る図柄組み合わせと、スラッシュ役の「高め」に係る図柄組み合わせとは、同一の図柄組み合わせとなり得るよう構成してもよいし、異なる図柄組み合わせとなり得るよう構成してもよい。

【 0 9 6 7 】

また、本変更例 5 では、押し順スラッシュ役が当選した場合において、停止ボタン D 4 0 を操作した際にスピーカ S 2 0 から出力される操作音（停止音と称することがある）に関して以下のように構成してもよい。なお、停止音は停止ボタン D 4 0 の操作を受け付けたタイミング（オフからオンとなったタイミング）で出力される。なお、停止音は停止ボタン D 4 0 がオンからオフとなったタイミングで出力されるように構成してもよい。

30

【 0 9 6 8 】

有利区間の非 A T 状態かつ 2 枚賭け B B 内部中の 3 枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技であり、左第 1 停止が正解となる押し順ナビが実行されている遊技において、第 1 停止として左停止ボタン D 4 1 を操作した場合には、特殊停止音（例えば、「バシュン」）を出力する一方、第 1 停止として中停止ボタン D 4 2 を操作した場合または第 1 停止として右停止ボタン D 4 3 を操作した場合には、特殊停止音を出力しないよう構成してもよい。すなわち、スラッシュ役に当選し、押し順ナビが実行された遊技において、第 1 停止として、正解となる停止ボタン D 4 0 を操作した場合には特殊停止音を出力する一方、不正解となる停止ボタン D 4 0 を操作した場合には特殊停止音を出力しないよう構成してもよい。なお、不正解となる停止ボタン D 4 0 を操作した場合には、スラッシュ役に当選していない遊技（例えば、再遊技に当選した遊技）における停止音と同一の停止音を出力してもよいし、スラッシュ役に当選した遊技における不正解となる停止ボタン D 4 0 を操作した場合専用の停止音を出力してもよい。また、スラッシュ役に当選し、押し順ナビが実行された遊技において、第 1 停止として正解となる停止ボタン D 4 0 を操作した場合には、その後の第 2 停止となる停止ボタン D 4 0 を操作した場合と第 3 停止となる停止ボタン D 4 0 を操作した場合にも、特殊停止音を出力するよう構成してもよいし、第 2 停止となる停止ボタン D 4 0 を操作した場合と第 3 停止となる停止ボタン D 4 0 を操作した場合とでは、特殊停止音を出力しないよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者はスラッシュ役に当選した遊技において、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止可能である

40

50

ことを第1停止の時点で認識することができる。

【0969】

また、有利区間のAT状態かつ2枚賭けBB内部中の3枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技であり、「高め」に対応した押し順ナビとして左第1停止が正解の押し順ナビが実行されている遊技において、第1停止としてスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示することとなる中停止ボタンD42を操作した場合には、特殊停止音を出力しないよう構成してもよいし、特殊停止音を出力するよう構成してもよい。なお、押し順ナビの正解となる停止操作や操作する停止ボタンについてはあくまで一例であり、変更しても何ら問題ない。

【0970】

また、有利区間のAT状態かつ2枚賭けBB内部中の3枚賭けでスラッシュ役に当選した遊技であり、「高め」に対応した押し順ナビとして左第1停止が正解の押し順ナビが実行されている遊技において、第1停止として「高め」が停止表示することとなる左停止ボタンD41を操作した場合には、特殊停止音を出力しないよう構成してもよい。なお、押し順ナビの正解となる停止操作や操作する停止ボタンについてはあくまで一例であり、変更しても何ら問題ない。

【0971】

また、スラッシュ役に当選し、押し順ナビが実行されていない遊技において、第1停止としてスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示することとなる停止ボタンD40を操作した場合には、特殊停止音を出力しないよう構成してもよいし、特殊停止音を出力するよう構成してもよい。

【0972】

なお、本変更例5では、「高め」に係る図柄組み合わせが表示された場合は、例えば、図130に示す入賞-A1条件装置の「押し順ベルA」に係る図柄組み合わせが表示された場合と同じ15枚の払出を伴うが、この「高め」に係る図柄組み合わせが表示された場合の払出枚数と、上記「押し順ベルA」に係る図柄組み合わせが表示された場合の払出枚数とが互いに異なるようにして、それぞれの期待値が異なるように構成してもよい。

【0973】

なお、本変更例1乃至5では、投入枚数方式を適用した例で説明したが、単一投入枚数方式を適用してもよい。具体的には、図145において、2枚賭けBB内部中に代えて、3枚賭けBB内部中とし、2枚賭けBB中に代えて、3枚賭けBB中と読み替え、有利区間かつ非AT中の3枚賭けBB内部中において、スラッシュ役B1に当選した場合と、3枚賭けBB中において、スラッシュ役B1に当選した場合とで、上述と同様に、同一押し順であっても、3枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技ではスラッシュ有効図柄組み合わせを表示し、3枚賭けBB中の3枚賭け遊技では「高め」に係る図柄組み合わせを表示するようにしてもよい。

【0974】

また、第3実施形態からの変更例1乃至5では、スラッシュ有効図柄組み合わせの払出枚数と、「安め」の払出枚数はともに1枚で同じとしていたが、例えば、「安め」の払出枚数を1枚とし、スラッシュ有効図柄組み合わせの払出枚数を0枚としたり、或いは、「安め」の払出枚数を2枚とし、スラッシュ有効図柄組み合わせの払出枚数を1枚としたりする等、スラッシュ有効図柄組み合わせの払出枚数を、「安め」の払出枚数よりも少なくするようにしてもよい。

【0975】

<<第3実施形態からの変更例6>>

次に、スラッシュ役に関する本明細書に適用可能な構成を、第3実施形態からの変更例6として説明する。

【0976】

<1種BB-C内部中且つ通常区間における抽選>

はじめに、図151は、第3実施形態からの変更例6における、1種BB-C内部中(

10

20

30

40

50

2枚賭けBB内部中)且つ通常区間における抽選に関する表である。同図においては、1種BB-C内部中且つ通常区間にて実行された遊技において、入賞-B1と再遊技-Bに当選した場合を例示している。また、同図においては、3枚賭けで遊技を実行した場合について例示している。

【0977】

まず、入賞-B1はスラッシュ役であり、1種BB-C内部中の3枚賭け遊技において、入賞-B1に当選した場合には、「中左右」または「中右左」の押し順で停止操作をすると、スラッシュ有効図柄組み合わせである入賞17または入賞18が1/1で停止表示することとなる。また、再遊技-Bは再遊技役(リプレイと称することもある)であり、押し順に拘らず再遊技01~03のいずれかが停止表示することとなる。なお、1種BB-Cは、第3実施形態と同様に2枚賭けで当選し得る2枚賭けBBである。

10

【0978】

また、第3実施形態からの変更例6においては、通常区間である1種BB-C内部中の3枚賭け遊技において、入賞-B1に当選した場合も、再遊技-Bに当選した場合も、有利区間移行抽選を実行するよう構成されており、入賞-B1に当選した場合には1/1で有利区間移行抽選に当選し、再遊技-Bに当選した場合には3/5で有利区間移行抽選に当選する。すなわち、通常区間である1種BB-C内部中において、入賞-B1に当選した場合には必ず有利区間に移行する。

【0979】

なお、図151においては、スラッシュ役として入賞-B1のみを図示しているが、第3実施形態からの変更例6においては、スラッシュ役を複数種類有しており、1種BB-C内部中において、いずれのスラッシュ役に当選した場合にも、有利区間移行抽選を実行するよう構成してもよいし、1/1で有利区間移行抽選に当選するよう構成してもよい。

20

【0980】

なお、図151においては、通常区間である1種BB-C内部中の3枚賭け遊技を実行する場合を例示しているため、スラッシュ役に当選した遊技においてはナビを実行しない。より具体的には、スラッシュ役に当選した遊技において有利区間移行抽選に当選した場合においても、当該遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせに係るナビも「高め」に係る図柄組み合わせに係るナビも実行されない。

【0981】

なお、1種BB-C内部中の3枚賭け遊技において、スラッシュ役に当選した場合に、有利区間移行抽選に4/5で当選するなど、有利区間移行抽選に当選しない場合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おいても、1種BB-C内部中の3枚賭け遊技において、スラッシュ役に当選した場合の方が、スラッシュ役以外の条件装置(例えば、再遊技-B)に当選した場合よりも有利区間移行抽選の当選確率が高い(有利区間に移行しやすい)よう構成してもよい。

30

【0982】

また、図151に図示するように、1種BB-C内部中の3枚賭け遊技において、入賞-B1に当選し、有利区間移行抽選に当選した場合には、次の遊技のATに関する状態が状態Aとなり、1種BB-C内部中の3枚賭け遊技において、再遊技-Bに当選し、有利区間移行抽選に当選した場合には、次の遊技のATに関する状態が状態Bとなるよう構成されている。

40

【0983】

なお、第3実施形態からの変更例6では、1種BB-C内部中の3枚賭け遊技において、入賞-B1に当選し、有利区間移行抽選に当選した場合の処理としては、入賞-B1に当選した遊技に係る図146におけるステップ4100の遊技区間移行制御処理で、有利区間に移行するよう構成されている。前述したように、有利区間フラグを有しており、有利区間である場合には有利区間フラグがオンとなり、通常区間である場合には有利区間フラグがオフとなるよう構成されており、図146のステップ4100の遊技区間移行制御処理で有利区間フラグがオンとなる。その後、図146のステップ4200のAT状態移

50

行制御処理で、有利区間フラグがオンであるため、A Tに関する処理として、状態 A に移行することが決定されることとなる。このように、第 3 実施形態からの変更例 6 では、有利区間移行抽選に当選した遊技においては、有利区間フラグがオンとなった後に、A Tに関する処理が実行されるよう構成されている。

【 0 9 8 4 】

なお、A Tに関する状態が移行するタイミングとしては、有利区間移行抽選に当選した遊技における全リール停止後の所定タイミングとしてもよいし、有利区間移行抽選に当選した遊技の次の遊技におけるスタートレバー D 5 0 の操作受付後の所定タイミングとしてもよい。

【 0 9 8 5 】

状態 A は天井ゲーム数が 5 0 0 ゲームであり、状態 B は天井ゲーム数が 1 0 0 0 ゲームであり、状態 B よりも状態 A の方が有利な状態となっている。なお、天井ゲーム数とは、前述したように、A T 状態に移行しないまま、その遊技状態で天井ゲーム数分の遊技を実行すると A T 状態に移行することとなるゲーム数である。

【 0 9 8 6 】

このように、第 3 実施形態からの変更例 6 においては、通常区間且つ所定の遊技状態（1 種 B B - C 内部中）の 3 枚賭け遊技において、スラッシュ役に当選した場合に有利区間移行抽選が実行され、1 / 1 で当選するよう構成されている。また、通常区間且つ所定の遊技状態（1 種 B B - C 内部中）の 3 枚賭け遊技において、スラッシュ役に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行する A T に関する状態と、スラッシュ役以外に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行する A T に関する状態とが相違するよう構成されている。なお、状態 A の方が状態 B よりも遊技者にとって有利な A T に関する状態であるため、第 3 実施形態からの変更例 6 においては、スラッシュ役に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行する A T に関する状態の方が、スラッシュ役以外に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行する A T に関する状態よりも有利になっている。なお、本例においては、2 枚賭け B B 内部中の 2 枚賭け遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されても A T に関する処理は実行されないよう構成している。

【 0 9 8 7 】

このように構成することで、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合には、必ず有利区間に移行する（または有利区間に移行する可能性が高い）、且つ遊技者にとって有利な A T に関する状態に移行することを遊技者に認識させることができ、有利区間だけでなく通常区間でスラッシュ役に当選した場合にも、遊技者は有利な事象が発生することに期待感を抱くことができる。

【 0 9 8 8 】

なお、上述した構成には限定されず、スラッシュ役に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行する A T に関する状態と、スラッシュ役以外に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行する A T に関する状態とが同一となり得るよう構成してもよく、一例としては、通常区間である所定の遊技状態（1 種 B B - C 内部中）の 3 枚賭け遊技において、スラッシュ役に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行する A T に関する状態は、4 / 5 で状態 A、1 / 5 で状態 B であり、スラッシュ役以外（例えば、再遊技 - B）に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行する A T に関する状態は、2 / 5 で状態 A、3 / 5 で状態 B である、すなわち、スラッシュ役に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行する A T に関する状態と、スラッシュ役以外に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行する A T に関する状態との移行の傾向（割合）を相違させてもよい。このように構成した場合においても、スラッシュ役に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行する A T に関する状態の方が、スラッシュ役以外に当選した場合に有利区間移行抽選に当選して移行する A T に関する状態よりも、相対的に有利となるよう構成してもよい。

【 0 9 8 9 】

第 3 実施形態からの変更例 6 においては、通常区間である所定の遊技状態（1 種 B B -

10

20

30

40

50

C 内部中)において、スラッシュ役に当選した場合には、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合にも、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、有利区間移行抽選を実行し、必ず当選するよう構成されている。

【0990】

なお、第3実施形態からの変更例6においては、2枚賭けで当選し得る1種BB-Cの内部である場合について詳述したが、これには限定されず、3枚賭けで当選し得る1種BB-Aの内部中(3枚賭けBB内部中)にも適用可能である。また、スラッシュ役以外の有利区間移行抽選が実行される条件装置として再遊技-Bを例示したが、あくまで一例であり、他の条件装置においても、通常区間で当選した場合に、有利区間移行抽選が実行され、且つ有利区間移行抽選の当選確率がスラッシュ役当選時よりも低いよう構成してもよい。

10

【0991】

<その他の構成>

第3実施形態からの変更例6においては、以下のように構成してもよい。また、以下の構成は複数組み合わせても問題ない。

【0992】

<構成1>

通常区間にて、スラッシュ役に当選した場合において、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合と、スラッシュ有効図柄組み合わせ以外が停止表示した場合とで、いずれの場合も有利区間移行抽選が実行されるが、実行される演出が相違する。一例としては、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合にはスピーカS20から「ジュワン」という特殊音出力される一方、スラッシュ有効図柄組み合わせ以外が停止表示した場合には特殊音は出力されない。また、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合にはバックランプ演出が特殊態様で実行される一方、スラッシュ有効図柄組み合わせ以外が停止表示した場合にはバックランプ演出が通常態様で実行される。また、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合には所定のフリーズが実行される(演出表示装置S40においてもフリーズ演出が実行される)一方、スラッシュ有効図柄組み合わせ以外が停止表示した場合には所定のフリーズが実行されない。これらの1または複数を適用してもよい。

20

【0993】

このように構成することで、停止表示した図柄組み合わせと実行される演出とを対応させることができ、遊技者が混乱することを防止することができる。

30

【0994】

<構成2>

通常区間にて、スラッシュ役に当選した場合において、スラッシュ有効図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせが停止表示した場合にも有利区間移行抽選を実行する(第3実施形態からの変更例6と同様)。スラッシュ役とは異なる押し順ベル役(押し順ベルと称することがある)に当選した場合にも、スラッシュ役に含まれるスラッシュ有効図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせが停止表示し得る。具体例としては、図151における入賞07が停止表示し得る。通常区間にて、スラッシュ役に当選した場合に、入賞07が停止表示すると有利区間移行抽選が実行され得る一方、押し順ベル役に当選した場合に、入賞07が停止表示しても有利区間移行抽選が実行されない。なお、スラッシュ役に当選した遊技で入賞07が停止表示した場合にも、押し順ベル役に当選した遊技で入賞07が停止表示した場合にも有利区間移行抽選を実行するよう構成してもよく、その場合には、スラッシュ役に当選した遊技で入賞07が停止表示した場合の方が押し順ベル役に当選した遊技で入賞07が停止表示した場合よりも有利区間移行抽選の当選確率が高くなるよう構成してもよい。

40

【0995】

このように構成することで、遊技者は、入賞07が停止表示された際に、スラッシュ役に当選したのか押し順ベル役に当選したのかが判別困難となり、その後の遊技の展開に期

50

待感を抱きながら遊技を進行することができる。

【 0 9 9 6 】

< < 第 3 実施形態からの変更例 7 > >

次に、スラッシュ役に関する本明細書に適用可能な構成を、第 3 実施形態からの変更例 7 として説明する。

【 0 9 9 7 】

< スラッシュ役の抽選置数 >

はじめに、図 1 5 2 は、第 3 実施形態からの変更例 7 における、抽選置数に関する表である。

【 0 9 9 8 】

同図上段は、2 枚賭けで当選し得る 1 種 B B - C の条件装置が作動している 1 種 B B - C 内部中 ( 2 枚賭け B B 内部中 ) において、3 枚賭けで遊技を実行した場合に当選し得るスラッシュ役の一覧である。

【 0 9 9 9 】

第 3 実施形態からの変更例 7 においては、当選し得るスラッシュ役として、入賞 - B 1 条件装置 ~ 入賞 - B 1 2 条件装置の 1 2 種類と入賞 - C 1 条件装置 ~ 入賞 - C 1 2 条件装置の 1 2 種類との合計 2 4 種類のスラッシュ役を有している。なお、本明細書においては、入賞 - B 1 条件装置を、単に入賞 - B 1 と称することがあり、他の条件装置についても同様である。

【 1 0 0 0 】

第 3 実施形態からの変更例 7 においては、スラッシュ有効図柄組み合わせは、入賞 1 7 ~ 1 8 と入賞 7 8 ~ 8 5 となっている。また、いずれのスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合においても、払出枚数は 1 枚となっている。

【 1 0 0 1 】

また、スラッシュ役に含まれるスラッシュ有効図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせ ( 構成要素 ) は、第 3 実施形態と同様に、払出枚数は 1 5 枚または 1 枚となっている。

【 1 0 0 2 】

次に、同図下段は、1 種 B B - C 作動中において、3 枚賭けで遊技を実行した場合に当選し得る役の一覧である。入賞 - H 条件装置は、払出枚数が 1 5 枚の図柄組み合わせ ( 構成要素 ) で構成されており、入賞 - I 条件装置は、払出枚数が 1 枚の図柄組み合わせ ( 構成要素 ) で構成されている。

【 1 0 0 3 】

ここで、同図に示すように、1 種 B B - C 作動中に当選し得る入賞 - I 条件装置の図柄組み合わせ ( 構成要素 ) には、1 種 B B - C 内部中に停止され得るすべてのスラッシュ有効図柄組み合わせ ( 入賞 1 7 ~ 1 8 と入賞 7 8 ~ 8 5 ) が含まれている。

【 1 0 0 4 】

また、スラッシュ役に含まれるスラッシュ有効図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせ ( 構成要素 ) についても、払出枚数が 1 5 枚 ( 前述した「高め」) の図柄組み合わせ ( 構成要素 ) はすべて入賞 - H 条件装置の図柄組み合わせ ( 構成要素 ) に含まれており、払出枚数が 1 枚 ( 前述した「安め」) の図柄組み合わせ ( 構成要素 ) はすべて入賞 - I 条件装置の図柄組み合わせ ( 構成要素 ) に含まれている ( 払出枚数は第 3 実施形態と同様 ) 。

【 1 0 0 5 】

また、図示するように、1 種 B B - C 内部中において各スラッシュ有効図柄組み合わせに係る抽選置数の合計は、入賞 1 7 ~ 1 8 が  $7660 ( 845 \times 8 + 100 \times 9 = 7660 )$ 、入賞 7 8 ~ 8 5 が  $3780 ( 845 \times 4 + 100 \times 4 = 3780 )$  となっている。なお、抽選置数の分母は 6 5 5 3 6 である。他方、1 種 B B - C 作動中において、スラッシュ有効図柄組み合わせを含んでいる入賞 - I 条件装置の抽選置数は 2 8 5 9 8 である。1 種 B B - C 内部中よりも 1 種 B B - C 作動中の方が、入賞 1 7 ~ 1 8 の抽選置数が大きくなっており、1 種 B B - C 内部中よりも 1 種 B B - C 作動中の方が、入賞 7 8 ~ 8 5 の抽選置数が大きくなっており、

10

20

30

40

50

## 【1006】

なお、入賞17～18と、入賞78～85については抽選置数の合計が同一のものを纏めて、1種BB-C内部中と1種BB-C作動中の置数を比較したが、1つの図柄組み合わせで比較した場合にも、1種BB-C内部中よりも1種BB-C作動中の方が、抽選置数が大きくなっている。具体例としては、入賞17については、1種BB-C内部中の抽選置数の合計よりも、1種BB-C作動中にて当選し得る入賞17を含んでいる入賞-I条件装置の抽選置数の方が大きくなっている。同様に、入賞78については、1種BB-C内部中の抽選置数の合計よりも、1種BB-C作動中にて当選し得る入賞78を含んでいる入賞-I条件装置の抽選置数の方が大きくなっている。このように、入賞17～18、入賞78～85のそれぞれについて、1種BB-C内部中よりも1種BB-C作動中の方が、抽選置数が大きくなっている。 10

## 【1007】

なお、不図示であるが、1種BB-C内部中におけるスラッシュ役に含まれるスラッシュ有効図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせ（構成要素）に係る抽選置数の合計を、払出枚数が1枚の図柄組み合わせ（構成要素）については入賞-I条件装置と比較し、払出枚数が15枚の図柄組み合わせ（構成要素）については入賞-H条件装置と比較すると、すべての図柄組み合わせ（構成要素）のそれぞれにおいて、1種BB-C内部中におけるスラッシュ役に含まれるスラッシュ有効図柄組み合わせ以外の図柄組み合わせ（構成要素）に係る抽選置数よりも、1種BB-C作動中における入賞-I条件装置または入賞-H条件装置の抽選置数の方が大きくなっている。具体例としては、1種BB-C内部中における払出枚数が15枚となる入賞07の抽選置数の合計は、1890（ $845 \times 2 + 100 \times 2 = 1890$ ）であり、1種BB-C作動中における、入賞07を含んでいる入賞-H条件装置の抽選置数は10747であり、1種BB-C内部中よりも1種BB-C作動中の方が、抽選置数が大きくなっている。 20

## 【1008】

なお、本例においては、1種BBの作動中として1種BB-C作動中を例示したが、これには限定されず、1種BB-A作動中など、3枚賭けで当選し得るBBの作動中に適用してもよい。

## 【1009】

このように構成することで、スラッシュ役に含まれるすべての図柄組み合わせ（構成要素）において、1種BB-内部中よりも1種BB-C作動中の方が、抽選置数が大きくなるように構成され、1種BB-内部中よりも1種BB-C作動中の方が、有利であることを担保することができる。 30

## 【1010】

また、不図示であるが、第3実施形態からの変更例7においては、第3実施形態と同様に押し順ベル役を有しており、1種BB-C内部中における押し順ベル役に含まれる図柄組み合わせ（構成要素）についても、払出枚数が1枚の図柄組み合わせ（構成要素）は入賞-I条件装置に、払出枚数が15枚の図柄組み合わせ（構成要素）は入賞-H条件装置にすべて含まれているよう構成されている。また、1種BB-C内部中における押し順ベル役に含まれる図柄組み合わせ（構成要素）のそれぞれについて、1種BB-C内部中における抽選置数の合計よりも、1種BB作動中（1種BB作動時と称することがある）における入賞-I条件装置または入賞-H条件装置の抽選置数の方が大きくなっているよう構成してもよい。 40

## 【1011】

なお、押し順ベル役とは、押し順によって停止表示する図柄組み合わせおよび払出枚数が相違し得る条件装置のうち、スラッシュ有効図柄組み合わせを含んでいない条件装置であり、第3実施形態においては入賞-A1条件装置～入賞-A12条件装置となっている。

## 【1012】

また、スラッシュ役と押し順ベル役とで同一の図柄組み合わせを含むよう構成してもよ 50

く、このように構成した場合においても、すべてのスラッシュ役と押し順ベル役とに含まれる図柄組み合わせ（構成要素）のそれぞれについて、1種BB-C内部中における抽選置数の合計よりも、1種BB作動中における入賞-I条件装置または入賞-H条件装置の抽選置数の方が大きくなっているよう構成してもよい。

【1013】

また、1種BB-C内部中において、スラッシュ役における最も大きい抽選置数（同図においては845）よりも、押し順ベル役における最も小さい抽選置数の方が大きくなるよう構成してもよい。

【1014】

なお、第3実施形態からの変更例7においては、スラッシュ役に含まれる図柄組み合わせの払出枚数が、1枚と15枚の場合を例示したが、これには限定されず、1枚を0枚に変更してもよいし、1枚を2枚に変更してもよいし、15枚を10枚に変更してもよい。例えば、スラッシュ有効図柄組み合わせの払出枚数が1枚、スラッシュ有効図柄組み合わせ以外の払い出し枚数を2枚または15枚に構成した場合には、1種BB-C作動中において、払出枚数が2枚の図柄組み合わせ（構成要素）で構成される入賞-J条件装置を設け、払出枚数が1枚の図柄組み合わせ（構成要素）は入賞-I条件装置に、払出枚数が15枚の図柄組み合わせ（構成要素）は入賞-H条件装置に、払出枚数が2枚の図柄組み合わせ（構成要素）は入賞-J条件装置に、含まれるよう構成し、さらに、払出枚数が2枚の図柄組み合わせ（構成要素）のそれぞれについて、1種BB-C内部中における抽選置数の合計よりも、1種BB作動中における入賞-J条件装置の抽選置数の方が大きく、払出枚数が1枚の図柄組み合わせ（構成要素）のそれぞれについて、1種BB-C内部中における抽選置数の合計よりも、1種BB作動中における入賞-I条件装置の抽選置数の方が大きく、払出枚数が15枚の図柄組み合わせ（構成要素）のそれぞれについて、1種BB-C内部中における抽選置数の合計よりも、1種BB作動中における入賞-H条件装置の抽選置数の方が大きくなるよう構成してもよい。

【1015】

<< 第3実施形態からの変更例8 >>

次に、スラッシュ役に関する本明細書に適用可能な構成を、第3実施形態からの変更例8として説明する。

【1016】

< サブ入力ボタン操作時の演出 >

はじめに、図153は、第3実施形態からの変更例8における、サブ入力ボタンSBの操作に係る演出のイメージ図である。

【1017】

< A：入賞-B1当選、第1停止前にサブ入力ボタン操作 >

図153におけるAは、有利区間である所定の遊技状態の3枚賭け遊技においてスラッシュ役である入賞-B1に当選した遊技に関するイメージ図である。なお、所定の遊技状態の一例としては、1種BB-C内部中の有利区間である非AT状態である。また、所定の遊技状態においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示することで、ATに関する処理が実行され得るよう構成されている。

【1018】

まず、所定の遊技状態においてスラッシュ役に当選し、演出表示装置S40にはスラッシュ有効図柄組み合わせに対応する中左右(213)の順で停止操作を行う旨の押し順ナビ画像が表示される。また、演出表示装置S40の左上の領域には、前述したポイント(非AT状態にて蓄積されていくポイントであり、ポイント数やポイント数表示と称することがある)が表示されている。また、不図示であるが、押し順表示装置D270にもナビ(指示)が表示されることとなる。なお、押し順ナビ画像は副制御基板S側に係る押し順ナビの表示であり、ナビ(指示)は主制御基板M側に係る押し順ナビの表示である。

【1019】

その後、サブ入力ボタンSBが操作され、演出表示装置S40には、「押し順ナビに従

10

20

30

40

50

うとポイント獲得チャンス！」との説明画像が表示される。また、説明画像の表示とポイントの表示とは表示領域が重複し得るよう構成されており、説明画像の表示の方がポイントの表示よりも前面に表示される。説明画像と押し順ナビ画像との表示領域が重複し得るよう構成してもよく、このように構成した場合には、説明画像の方が押し順ナビ画像よりも前面に表示されるよう構成してもよいし、押し順ナビ画像の方が説明画像よりも前面に表示されるよう構成してもよい。なお、前面に表示されることを、表示優先度が高いと称してもよい。

【1020】

このように、所定の遊技状態におけるスラッシュ役に当選した遊技においては、スタートレバーD50の操作を受け付けてから第1停止となる停止ボタンD40の操作を受け付けるまでの間にサブ入力ボタンSBを操作すると、説明画像が表示されるよう構成されている。

10

【1021】

< B : 入賞 - B 1 当選、第 1 停止後にサブ入力ボタン操作 >

図153におけるBは、前述したAと同様に、有利区間である所定の遊技状態の3枚賭け遊技においてスラッシュ役である入賞 - B 1 に当選した遊技に関するイメージ図である。

【1022】

まず、所定の遊技状態においてスラッシュ役に当選し、演出表示装置S40にはスラッシュ有効図柄組み合わせに対応する中左右(213)の順で停止操作を行う旨の押し順ナビ画像が表示される。また、演出表示装置S40の左上の領域には、ポイントが表示されている。

20

【1023】

その後、第1停止として中停止ボタンD42が操作され中リールM52が停止する。その後、サブ入力ボタンSBが操作されるが、図示するように説明画像は表示されない。

【1024】

このように、第3実施形態からの変更例8においては、所定の遊技状態においてスラッシュ役に当選すると、押し順ナビ画像が表示され、スタートレバーD50の操作を受け付けてから第1停止となる停止ボタンD40の操作を受け付けるまでの間にサブ入力ボタンSBを操作すると説明画像が表示される一方、第1停止となる停止ボタンD40の操作を受け付けた後にサブ入力ボタンSBを操作しても説明画像は表示されないよう構成されている。なお、同図においては、「中左右」の押し順に対応する押し順ナビが実行される遊技について例示したが、他の押し順に対応する押し順ナビが実行された場合についても、第1停止となる停止ボタンD40の操作を受け付けた後にサブ入力ボタンSBを操作しても説明画像は表示されない。また、「中左右」の押し順に対応する押し順ナビが実行される遊技において、第1停止として左停止ボタンD41を操作するなど、押し順ナビが報知する押し順とは異なる停止ボタンを操作した(押し順ミスをした)場合においても、第1停止となる停止ボタンD40の操作を受け付けた後にサブ入力ボタンSBを操作しても説明画像は表示されないよう構成されている。

30

【1025】

なお、前述したように、所定の遊技状態とは、例えば、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合にAT抽選が実行され得る有利区間であり且つ非AT状態(非AT遊技状態、通常遊技状態と称することがある)が該当し、AT状態においてスラッシュ役に当選した遊技においては、どのタイミングでサブ入力ボタンSBを操作しても説明画像が表示されないよう構成してもよい。

40

【1026】

所定の遊技状態において入賞 - B 1 に当選した場合には、中1stの押し順で停止操作を行った場合のみスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示可能に構成されているため、第1停止操作を実行した後にはサブ入力ボタンSBを操作した場合においても、説明画像を表示しないよう構成されている。このように構成することによって、実行中の遊技では

50

すでにスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示する可能性がないにも関わらず説明画像が表示されてしまう事態を防止することができ、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【 1 0 2 7 】

また、所定の遊技状態でありスラッシュ役に当選した遊技において、サブ入力ボタン S B が操作されて説明画像が表示された場合には、押し順ナビが報知する押し順に従って停止操作を行っている場合には第 3 停止（最終停止）となる停止ボタンを操作するまで（入力を受け付けるまで、またはオンからオフとなるまで）は説明画像が表示され続ける一方、押し順ナビが報知する押し順と異なる停止操作を行った場合には、当該停止操作をした時点（入力を受け付けた時点、またはオンからオフとなった時点）で説明画像が消去されるように構成してもよい。

10

【 1 0 2 8 】

また、第 3 実施形態からの変更例 8 においては、操作演出を実行可能に構成してもよい。操作演出とは、遊技者に対してサブ入力ボタン S B の操作を促し、サブ入力ボタン S B が操作された場合に、A T 状態への移行期待度やボーナス当選期待度などを報知する演出である。

【 1 0 2 9 】

< C : 入賞 - B 1 当選、第 3 停止後にサブ入力ボタン操作 >

図 1 5 3 における C は、有利区間である所定の遊技状態の 3 枚賭け遊技においてスラッシュ役である入賞 - B 1 に当選した遊技に関するイメージ図である。

20

【 1 0 3 0 】

まず、所定の遊技状態においてスラッシュ役に当選し、遊技者はすべてのリールを停止させ、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示している。また、演出表示装置 S 4 0 の左上の領域には、前述したポイントが表示されている。すべてのリールが停止した後、操作演出が実行され、演出表示装置 S 4 0 にサブ入力ボタン S B の操作を促す画像（ボタン画像 A と称することがある）が表示される。その後、サブ入力ボタン S B が操作され、演出表示装置 S 4 0 には、A T 状態に移行する可能性を示唆する「C H A N C E」と表示される。

【 1 0 3 1 】

なお、操作演出は、スラッシュ役以外の役に当選した場合にも実行可能であり、例えば、チェリー役やスイカ役などのいわゆるレア役に当選した遊技においても、操作演出を実行するよう構成してもよい。

30

【 1 0 3 2 】

このように、第 3 実施形態からの変更例 8 においては、サブ入力ボタン S B を操作することで実行され得る演出として、説明画像の表示と操作演出とを有し、説明画像に対応するサブ入力ボタン S B の有効期間と、操作演出に対応するサブ入力ボタン S B の有効期間とを相違させることで、遊技者はサブ入力ボタン S B を操作した後の演出が何を示唆しているのかで混乱し難くすることができる。また、サブ入力ボタン S B の有効期間だけでなく、サブ入力ボタン S B を操作した後に表示される画像（演出）も相違させることで遊技者の混乱を防止している。

40

【 1 0 3 3 】

< その他の構成 >

また、サブ入力ボタン S B の有効期間においては、サブ入力ボタン S B に設けられているサブ入力ボタン L E D（サブ入力ボタン S B の L E D と称することがある）を点灯させるよう構成してもよく、このように構成した場合には、説明画像に対応するサブ入力ボタン S B の有効期間においては、サブ入力ボタン L E D は白色にて点灯し、操作演出に対応する有効期間においては、サブ入力ボタン L E D は白色、赤色、虹色にて点灯可能に構成してもよい。また、操作演出に対応する有効期間におけるサブ入力ボタン L E D の点灯色は A T 状態への移行期待度を示唆するよう構成してもよく、A T 状態移行期待度は高いものから「虹色 赤色 白色」としてもよい。このように構成することにより、遊技者はサ

50

ブ入力ボタンLEDが赤色や虹色に点灯した場合には、操作演出に対応する点灯色であることと、その後のAT状態への移行期待度が高いことを認識することができる。なお、説明画像に対応するサブ入力ボタンLEDの点灯色（発光色と称する場合がある）と操作演出に対応するサブ入力ボタンLEDの点灯色とは同一とならないように構成してもよく、このように構成することで、遊技者は、サブ入力ボタンLEDの点灯色を視認することで、説明画像と操作演出とを混同しないこととなる。

**【1034】**

また、操作演出として、サブ入力ボタンSBを操作することで説明画像が表示されることを示唆する演出を実行可能に構成してもよい。一例としては、サブ入力ボタンSBを操作することで説明画像が表示されることを示唆する演出を実行する場合には、演出表示装置S40に「PUSH」と表示されたボタン画像Bを表示し、図153のCにて前述した操作演出を実行する場合には、演出表示装置S40に「PUSH」と表示されたボタン画像Aを表示するよう構成してもよい。ボタン画像Bの表示開始タイミングを、スタートレバーD50の操作を受け付けてから第1停止となる停止ボタンD40の操作を受け付けるまでの間としてもよいし、ボタン画像Bが表示される操作演出にてサブ入力ボタンSBを操作して説明画像が表示される期間を、スタートレバーD50の操作を受け付けてから第1停止となる停止ボタンD40の操作を受け付けるまでの間としてもよい。

10

**【1035】**

また、ボタン画像Bはボタン画像Aよりも、表示領域を小さくしてもよいし、形状が異なってもよい。また、ボタン画像Aは押し順ナビ画像と表示領域が重複し得る一方、ボタン画像Bは押し順ナビ画像と表示領域が重複しないように構成してもよい。

20

**【1036】**

なお、第3実施形態からの変更例8においては、前述したメニュー画面を表示可能に構成してもよく、このように構成した場合には、メニュー画面に対応するサブ入力ボタンSBの有効期間（サブ入力ボタンSBを操作することでメニュー画面が表示される期間）においては、サブ入力ボタンLEDは白色にて点灯するよう構成してもよい。なお、サブ入力ボタンLEDは点滅するよう構成してもよく、点滅における点灯と消灯を繰り返すときの点灯についても、点灯色として上述した構成を適用可能である。

**【1037】**

また、上述したサブ入力ボタンLEDの点灯色に関する構成を、操作演出の実行時に演出表示装置S40に表示されるサブ入力ボタンSBの操作を促す画像に適用してもよい。すなわち、演出表示装置S40に表示されるサブ入力ボタンSBの操作を促す画像の表示態様（表示色）を複数種類有するよう構成してもよい。

30

**【1038】**

また、遊技者が触れる（または手を近づける）ことで操作受付が可能なタッチパネルを有し、所定の遊技状態におけるスラッシュ役に当選した遊技において、スタートレバーD50の操作を受け付けてから第1停止となる停止ボタンD40の操作を受け付けるまでの間にタッチパネルを操作することにより、説明画像が演出表示装置S40に表示されるよう構成してもよい。なお、タッチパネルを演出表示装置S40とは異なるサブ表示装置が有するよう構成した場合には、説明画像もサブ表示装置に表示するよう構成してもよい。

40

**【1039】**

また、入賞-B1に当選した遊技において、すべてのリールM50が回転しており、説明画像が演出表示装置S40に表示されている状況において、ナビ（指示）とは異なる停止ボタンを操作した場合（押し順ミスをした場合）には、演出表示装置S40の表示が暗転する（視認性が低くなる）よう構成してもよいし、説明画像の表示が消去されるよう構成してもよい。

**【1040】**

なお、スラッシュ役に当選した遊技においてスラッシュ有効図柄組み合わせが表示された場合の払出枚数は、スラッシュ役に当選した遊技状態における最大の規定数よりも少ない払出枚数または払い出しを伴わない（払出枚数が0枚）となるよう構成することが好適

50

である。なお、当該構成は本明細書におけるすべての実施例に適用可能である。

【1041】

また、有利区間での非AT状態かつ2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技にてスラッシュ役に当選した場合に押し順ナビが実行され、押し順ナビが報知する押し順と異なる停止操作を行った場合には、演出表示装置S40の表示が暗転しない（輝度が低下しない、視認性が低下しないと称することがある）が、有利区間でのAT状態かつ2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技にて押し順ベル役に当選した場合に押し順ナビが実行され、押し順ナビが報知する押し順と異なる停止操作を行った場合には、当該停止操作をした時点（入力を受け付けた時点、またはオンからオフとなった時点）で演出表示装置S40の表示が暗転する（輝度が低下する、視認性が低下すると称することがある）ように構成してもよい。

10

【1042】

また、有利区間での非AT状態かつ2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技にてスラッシュ役に当選した場合に押し順ナビが実行され、押し順ナビが報知する押し順と異なる停止操作を行った場合には、演出表示装置S40の表示が暗転しない（輝度が低下しない、視認性が低下しないと称することがある）が、有利区間でのAT状態かつ2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技にてスラッシュ役に当選した場合に押し順ナビが実行され、押し順ナビが報知する押し順と異なる停止操作を行った場合には、当該停止操作をした時点（入力を受け付けた時点、またはオンからオフとなった時点）で演出表示装置S40の表示が暗転する（輝度が低下する、視認性が低下すると称することがある）ように構成してもよい。

20

【1043】

また、有利区間でのAT状態かつ2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技にてスラッシュ役に当選した場合に押し順ナビが実行され、押し順ナビが報知する押し順と異なる停止操作を行った場合には、演出表示装置S40の表示が暗転しない（輝度が低下しない、視認性が低下しないと称することがある）が、有利区間での非AT状態かつ2枚賭けBB内部中の3枚賭け遊技にてスラッシュ役に当選した場合に押し順ナビが実行され、押し順ナビが報知する押し順と異なる停止操作を行った場合には、当該停止操作をした時点（入力を受け付けた時点、またはオンからオフとなった時点）で演出表示装置S40の表示が暗転する（輝度が低下する、視認性が低下すると称することがある）ように構成してもよい。

【1044】

また、スラッシュ役または押し順ベル役に当選した遊技にて押し順ナビが実行され、押し順ナビが報知する押し順と異なる停止操作を行った場合には、当該停止操作をした時点（入力を受け付けた時点、またはオンからオフとなった時点）で、演出表示装置S40に表示されている押し順ナビ画像を消去するよう構成してもよいし、押し順表示装置D270に表示されているナビを継続して表示するよう構成してもよい。

30

【1045】

<<<第4実施形態>>>

次に、設定値を複数段階（設定1、設定2、設定3、設定4、設定5、設定6の6段階）有し、1種BB（単にBBと称することもある）を複数有する遊技機に適用可能な構成を、以下に詳述する。なお、第4実施形態は他の実施形態と適宜組合せてよい。

【1046】

第4実施形態に係る遊技機は、役抽選で当選し得る1種BBとして、1種BB1、1種BB2、1種BB3、1種BB4、1種BB5、1種BB6の6種類の1種BBを有しており、詳細は後述することとなるが、遊技の大半をいずれかの1種BB内部中で遊技し、1種BB1内部中、1種BB2内部中、1種BB3内部中、1種BB4内部中、1種BB5内部中、1種BB6内部中でそれぞれ出玉率が異なる。なお、1種BB内部中とは、1種BBに当選した遊技（1種BBに当選し、1種BBの条件装置が作動した遊技）において、当選した1種BBが作動することとなる図柄組合せが有効ラインに停止表示されず当該1種BBの当選を持ち越している状態である。また、1種BBが作動することとなる図柄組合せが有効ラインに停止表示することを1種BBが入賞すると称することもある。さらに、1種BB内部中は当選を持ち越している1種BBが入賞すると終了する。また、1

40

50

種 B B の条件装置は一度作動すると当該 1 種 B B が入賞するまで作動を継続する（上記持ち越している状態）。

【 1 0 4 7 】

1 種 B B 内部中の出玉率は、1 種 B B 1 内部中 < 1 種 B B 2 内部中 < 1 種 B B 3 内部中 < 1 種 B B 4 内部中 < 1 種 B B 5 内部中 < 1 種 B B 6 内部中の順に大きくなるよう構成している。なお、一度いずれかの 1 種 B B 内部中に移行すると、特定の状況を除いて当選を持ち越している 1 種 B B が入賞しないようにしている。特定の状況とは例えば、小役優先制御を採用した上で、役抽選において抽選置数が 4 / 6 5 5 3 6 である所定の抽選結果（所定の小役に当選）となった遊技において、所定の小役を取りこぼしかつ 1 種 B B が入賞可能となる所定の押し順かつ所定の押下位置（押下タイミング）でストップスイッチを操作した場合である。なお、抽選置数において、4 / 6 5 5 3 6 以外の 6 5 5 3 2 / 6 5 5 3 6 については、小役（上記所定の小役を除く）やリプレイ等に対応した図柄組合せが停止表示し得る抽選結果となるように構成し、小役（上記所定の小役を除く）を取りこぼし得る（押し順や押下位置等）でストップスイッチを操作した場合には 1 種 B B に対応した図柄組合せを引き込めないリール配列にすることで、1 種 B B が入賞しないようになっている。また、抽選置数は 4 / 6 5 5 3 6 でなくてもよいが、1 種 B B が入賞し得る機会は少ない方が好ましい。このように構成することにより、一度いずれかの 1 種 B B 内部中に移行した場合に、当該 1 種 B B 内部中で遊技し続けるといった遊技性を創出することができることとなる。

10

【 1 0 4 8 】

なお、第 4 実施形態に係る遊技機で非内部中に当選し得る 6 種類の 1 種 B B（1 種 B B 1 ~ 1 種 B B 6）はそれぞれ単独で当選することはなく、必ず小役（上記所定の小役を除く）や再遊技役（リプレイと称することもある）と重複して当選するようにしている。例えば、1 種 B B が小役（上記所定の小役を除く）とのみ重複するよう構成してもよいし、1 種 B B が再遊技役とのみ重複するよう構成してもよいし、1 種 B B が小役（上記所定の小役を除く）と重複する場合と再遊技役と重複する場合とがあるよう構成してもよい。そして小役優先制御を採用した上で、小役（上記所定の小役を除く）を取りこぼし得る操作態様（押し順や押下位置等）でストップスイッチを操作した場合には 1 種 B B に対応した図柄組合せを引き込めないリール配列にすることで、非内部中であって 1 種 B B が当選した遊技において 1 種 B B が入賞しないようにしている。このようにすることで、例えば、遊技者が、1 種 B B 1 が作動することとなる図柄組合せを狙い続けて、意図的に出玉率の低い 1 種 B B 1 内部中に移行しないようにするといった攻略打ちを防止できる。第 4 実施形態では、6 種類の 1 種 B B は必ず小役（上記所定の小役を除く）等と重複して当選するようにしていたが、遊技機の仕様に応じて、6 種類の 1 種 B B の少なくとも 1 つが、単独で当選するようにしてもよい。

20

30

【 1 0 4 9 】

また、第 4 実施形態に係る遊技機では 1 種 B B 内部中において、当選を持ち越している 1 種 B B が入賞し得るようにしたが、入賞しないようにしてもよく、この場合は 1 種 B B に当選した遊技において当該 1 種 B B の入賞機会があればよい。より具体的には、1 種 B B が当選した遊技において 1 種 B B が単独で当選する（他の役と同時当選しない）場合を有するよう構成したり、ボーナス優先制御を採用して 1 種 B B と小役とが同時当選する場合でも 1 種 B B が入賞する場合を有するよう構成したりしてもよい。また、1 種 B B 内部中において 1 種 B B が入賞しないようにするには、例えば、小役優先制御を採用した上で、全抽選置数（6 5 5 3 6 / 6 5 5 3 6）を小役やリプレイ等に対応した図柄組合せが停止表示し得る抽選結果となるように構成し、小役を取りこぼし得る操作態様（押し順や押下位置等）でストップスイッチを操作した場合には 1 種 B B に対応した図柄組合せを引き込めないリール配列にすること等が挙げられる。そうすることで、一度いずれかの 1 種 B B 内部中に移行すると設定変更等をして非内部中に移行する場合を除いて当該 1 種 B B 内部中で遊技を続けることとなるため、出玉率が安定した遊技を提供できる。

40

【 1 0 5 0 】

50

また、いずれかの1種BB内部中において、当選を持ち越している1種BBが入賞し得る機会を多くしてもよい（例えば、役抽選において抽選置数が上記所定の抽選結果（4 / 6 5 5 3 6）よりも大きい6 5 / 6 5 5 3 6である特定の抽選結果となった場合等）。そうすることで、非内部中に移行する機会が増えるため、相対的に出玉率の高い1種BB内部中に移行できる可能性を高くでき、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。なお、すでに相対的に出玉率の高い1種BB内部中であると遊技者が推測した場合には、1種BBが入賞しないストップスイッチの操作態様（押し順や押下位置等）で遊技を行うことで、現在の1種BB内部中のまま遊技を続けることができる。このように、遊技者はいずれの1種BB内部中に滞在しているかを推測しつつ1種BBを入賞させるか否かを選択しながら遊技可能といった新たな遊技性を創出できる。

10

## 【1051】

また、第4実施形態に係る遊技機では1種BBの種類を設定値の数と同じ6種類としたが、これに限らず1種BBを複数種類備えていればよく、1種BBの種類を設定値の数よりも少なくしてもよいし、1種BBの種類を設定値の数よりも多くしてもよい。

## 【1052】

また、当選を持ち越している1種BBが入賞可能な遊技であることを、遊技開始時に液晶表示装置（単に液晶と称することもある）での演出やランプの発光、特定音の出力等で示唆してもよい。こうすることで、例えば、遊技者が相対的に出玉率の低い1種BB1内部中であると推測した場合には1種BB1を入賞させ（1種BB1作動中に移行させ）て、1種BBの作動終了後に非内部中に戻すことで、相対的に出玉率の高い1種BB6内部中に移行し得る1種BB6の当選に期待でき、また、相対的に出玉率の高い1種BB6内部中であると推測した場合には1種BB6を入賞させずに1種BB6内部中を維持させるといった遊技性を創出できる。

20

## 【1053】

第4実施形態に係る遊技機のRT遷移について説明する。第4実施形態に係る遊技機では図154に示す通り、RTとして、非RT（非内部中）、RT1（1種BB1内部中）、RT2（1種BB2内部中）、RT3（1種BB3内部中）、RT4（1種BB4内部中）、RT5（1種BB5内部中）、RT6（1種BB6内部中）、RT7（1種BB1作動中）、RT8（1種BB2作動中）、RT9（1種BB3作動中）、RT10（1種BB4作動中）、RT11（1種BB5作動中）、RT12（1種BB6作動中）を有している。

30

## 【1054】

非RTにおいて1種BB1～1種BB6のいずれかに当選すると当選した1種BBの条件装置が作動し、条件装置が作動した1種BBの種類に応じて当該遊技の終了時にRT1～RT6のいずれかに移行し得るようになっており（図154の（1）～（6）のいずれか）、その後、RT1～RT6のいずれかにおいて当選を持ち越している1種BBが入賞すると入賞した1種BBが作動し、作動した1種BBの種類に応じて当該遊技の終了時にRT7～RT12のいずれかに移行し得るようになっている（図154の（7）～（12）のいずれか）。そして、RT7～RT12のいずれかにおいて、作動している1種BBの終了条件を満たして1種BBが終了すると当該遊技の終了時に非RTへ移行し得るようになっている（図154の（13））。なお、第4実施形態に係る遊技機では上述した通り非内部中であって1種BBが当選した遊技において1種BBが入賞しないようにしているため、非RTから直接RT7～RT12のいずれかに移行することはないが、1種BBが当選した遊技において当選した1種BBが入賞し得るようにした場合は非RTから直接RT7～RT12に移行し得るようにしてもよい。

40

## 【1055】

第4実施形態に係る遊技機では、設定変更によって作動している1種BBの条件装置に関する情報、および作動している1種BBに関する情報をクリアし、設定変更後の1遊技目は非RTからスタートするようにしている。さらに、非RTにおいて遊技を実行しいずれかの1種BB内部中となった場合には、遊技店の管理者はいずれの1種BB内部中であ

50

るかを確認できるようにしている（詳細は後述する）。そうすることで、遊技店の管理者は設定変更後にいずれかの1種BB内部中に移行するまで遊技し、所望する1種BB内部中に移行しなかった場合には、再度設定変更をするといった作業を繰り返すことで、所望する1種BB内部中に移行させてから営業を開始させることが可能である。

【1056】

また、設定変更後に遊技店の管理者は遊技を実行しないようにし、非RTで営業を開始することで、遊技者の遊技結果によって1種BB1内部中～1種BB6内部中のいずれにも移行し得る状況にすることも可能であるため、遊技店が多様な方法で営業可能である。

【1057】

第4実施形態に係る遊技機では1種BB1～1種BB6のうち、いずれの1種BB内部中であるかに応じて出玉率に関する抽選（天井ゲーム数（非AT期間の最大ゲーム数と称することがある）決定抽選、AT初当たり抽選（有利区間かつ非ATである場合に実行し得る抽選であり、ATに移行するか否かの抽選）、AT中の上乘せ抽選（AT中のATの延長に関する抽選であり、AT上乘せ抽選、ATゲーム数上乘せ抽選と称することがある）、CZ抽選、高確率移行抽選等）に差を設けている。そうすることで、1種BB1内部中<1種BB2内部中<・・・<1種BB6内部中の順に出玉率が高くなるようにしている。以下に具体的に説明する。なお、出玉率とは、OUT（払出し数）枚数をIN（賭け数）枚数で除算することで算出される値である。第4実施形態における出玉率は、最大の出玉率を得ることができる遊技方法で遊技した場合の設計上の出玉率であり、一の遊技状態が開始してから終了するまでの出玉率であってもよいし、一の遊技状態における一遊技あたりの平均の出玉率（例えば、1遊技に必要なIN枚数が3である一の遊技状態で17500回遊技した場合の総OUT枚数を60375だと仮定すると、1遊技あたりの平均のOUT枚数は3.45（60375/17500）となり、1遊技あたりの平均の出玉率は115（3.45/3×100）%であってもよい。

【1058】

第4実施形態に係る遊技機では、いずれの1種BB内部中であるかに応じて出玉率に関する抽選に差を設けるために、一の遊技において作動している条件装置の組合せに応じて出玉率に関する抽選を行う。例えば、1種BB1内部中においてチェリーに当選した遊技では、1種BB1の当選を持ち越しているため、作動している条件装置は1種BB1とチェリー（以下、1種BB+チェリーのように記載する）であり、1種BB1+チェリーという条件装置の組合せに応じて上記天井ゲーム数決定抽選等の出玉率に関する抽選を行う。また、1種BB6内部中においてチェリーに当選した遊技では、作動している条件装置は1種BB6+チェリーであり、1種BB6+チェリーという条件装置の組合せに応じて上記天井ゲーム数決定抽選等の出玉率に関する抽選を行う。このように、いずれの1種BB内部中であるか（いずれの1種BBの当選を持ち越しているか）によって、同じチェリーに当選した場合であっても、作動している条件装置の組合せが相違するため、出玉率に関する抽選（AT初当たりの当選確率など）を相違させることができる。なお、役抽選においていずれかの役（1種BB、小役、再遊技役等）が当選すると、当選した役に対応する条件装置が作動する。1種BBに係る条件装置は、作動してから当該1種BBが入賞するまで作動する。他方、小役または再遊技役に係る条件装置は、入賞の有無に拘わらず当該小役または再遊技役が当選した遊技の終了時に作動を終了する。

【1059】

図155には条件装置の組合せに応じたAT初当たり抽選の一例について記載している（有利区間であり非内部中、1種BB作動中でない場合に実行され得る）。条件装置の組合せが1種BB1+チェリーの遊技では、10/240でAT当選、230/240でAT非当選となる。条件装置の組合せが1種BB2+チェリーの遊技では、20/240でATに当選し、220/240でAT非当選となる。条件装置の組合せが1種BB3+チェリーの遊技では、30/240でAT当選、210/240でAT非当選となる。条件装置の組合せが1種BB4+チェリーの遊技では、40/240でAT当選、200/240でAT非当選となる。条件装置の組合せが1種BB5+チェリーの遊技では、50/

10

20

30

40

50

240でAT当選、190/240でAT非当選となる。条件装置の組合せが1種BB6+チェリーの遊技では、60/240でAT当選、180/240でAT非当選となる。このように、同じチェリーに当選した遊技において、1種BB1内部中<1種BB2内部中<・・・<1種BB6内部中の順にAT初当たり抽選が優遇されるようにしている。

#### 【1060】

作動している条件装置の組合せに応じて相違させる出玉率に関する抽選としては、天井ゲーム数決定抽選、AT初当たり抽選、AT中の上乘せ抽選、CZ抽選、高確率移行抽選のうちいずれか1つとしてもよいし、複数を相違させてもよい。

#### 【1061】

図156には条件装置の組合せに応じた天井ゲーム数決定抽選の一例について記載している。条件装置の組合せが1種BB1+リプレイの遊技で天井ゲーム数決定抽選が行われた場合は、20/240で天井256ゲームが選択され、30/240で天井512ゲームが選択され、190/240で天井768ゲームが選択される。条件装置の組合せが1種BB2+リプレイの遊技で天井ゲーム数決定抽選が行われた場合は、40/240で天井256ゲームが選択され、40/240で天井512ゲームが選択され、160/240で天井768ゲームが選択される。条件装置の組合せが1種BB3+リプレイの遊技で天井ゲーム数決定抽選が行われた場合は、60/240で天井256ゲームが選択され、50/240で天井512ゲームが選択され、130/240で天井768ゲームが選択される。条件装置の組合せが1種BB4+リプレイの遊技で天井ゲーム数決定抽選が行われた場合は、80/240で天井256ゲームが選択され、60/240で天井512ゲームが選択され、100/240で天井768ゲームが選択される。条件装置の組合せが1種BB5+リプレイの遊技で天井ゲーム数決定抽選が行われた場合は、100/240で天井256ゲームが選択され、70/240で天井512ゲームが選択され、70/240で天井768ゲームが選択される。条件装置の組合せが1種BB6+リプレイの遊技で天井ゲーム数決定抽選が行われた場合は、140/240で天井256ゲームが選択され、80/240で天井512ゲームが選択され、20/240で天井768ゲームが選択される。このように、1種BB1内部中<1種BB2内部中<・・・<1種BB6内部中の順に天井256ゲームに決定される割合(換言すれば、相対的に低い天井ゲーム数が決定される割合)が高くなり、天井ゲーム数が優遇されるようにしている。なお、第4実施形態に係る遊技機において天井ゲーム数決定抽選は有利区間の1遊技目に行う。即ち、天井ゲーム数決定抽選で天井256ゲームに決定した場合には、新たに有利区間に移行してから256ゲーム消化した場合に、ATが開始されたり、AT当選の前兆が開始されたりするといった遊技者に有利な事象が発生するよう構成されている。また、天井ゲーム数決定抽選は有利区間の1遊技目以外にも実行し得るよう構成してもよく、例えば、AT終了後の1ゲーム目において有利区間が継続している場合にも実行するよう構成してもよい。

#### 【1062】

図157には条件装置の組合せに応じたAT中(いわゆる、上乘せ特化ゾーンや継続バトル等の特殊な状態を除く)におけるATゲーム数の上乘せ抽選の一例について記載している。条件装置の組合せが1種BB1+チェリーの遊技では、120/240で上乘せなし、120/240で上乘せありとなる。条件装置の組合せが1種BB2+チェリーの遊技では、100/240で上乘せなし、140/240で上乘せありとなる。条件装置の組合せが1種BB3+チェリーの遊技では、80/240で上乘せなし、160/240で上乘せありとなる。条件装置の組合せが1種BB4+チェリーの遊技では、60/240で上乘せなし、180/240で上乘せありとなる。条件装置の組合せが1種BB5+チェリーの遊技では、40/240で上乘せなし、200/240で上乘せありとなる。条件装置の組合せが1種BB6+チェリーの遊技では、20/240で上乘せなし、220/240で上乘せありとなる。このように、1種BB1内部中<1種BB2内部中<・・・<1種BB6内部中の順にATゲーム数の上乘せがされやすくなるようにしている。また、図157に示す通り、ATゲーム数の上乘せが決定された場合の上乗せゲーム数の

10

20

30

40

50

期待値についても1種BB1内部中<1種BB2内部中<・・・<1種BB6内部中の順に高くなるようにしている。なお、第4実施形態に係る遊技機では、作動している条件装置の組合せによって、ATゲーム数の上乘せ抽選の当選確率が相違する構成を例示したが、これには限定されず、作動している条件装置の組合せによって、上乘せゲーム数の期待値(平均値)を相違させてもよい。

【1063】

非内部中においては、1種BB1内部中～1種BB6内部中の6つのRT状態よりも、出玉率が高くなるようにしている。そうすることで、遊技者が非内部中から遊技を開始する場合に、1種BB1内部中～1種BB6内部中よりも有利な出玉率に関する抽選を受けられるため、遊技店の営業開始時における遊技者の遊技意欲を向上させることができる。また、非内部中における出玉率に関する抽選は、出玉率が1種BB1内部中以下になるようにしてもよい。設定変更後かいずれかの1種BBの作動終了後以外に、RAMを抜き差しする等何らかの不正が行われた場合にも非内部中に移行するため、非内部中における出玉率に関する抽選を出玉率が1種BB1内部中以下になるように構成することで、不正が行われた場合にも遊技店が著しい不利益を被ることを防止できる。

10

【1064】

なお、第4実施形態に係る遊技機ではいずれの1種BB内部中であるかに応じて変化する条件装置の組合せを利用して出玉率に関する抽選に差を設けたが、これに限らず、作動している条件装置の組合せがいずれであるかを判定して出玉率に関する抽選を実行するのではなく、作動している条件装置の組合せに応じて停止制御を変え(同一の停止順および停止操作タイミングとした場合にも、作動している条件装置の組合せによって有効ラインに停止する図柄組合せが相違し得る)、有効ラインに停止した図柄組合せに基づいて出玉率に関する抽選を行ってもよい。

20

【1065】

具体的には例えば、1種BB1内部中に再遊技Aに当選した場合は「リプレイ・リプレイ・リプレイ」を有効ラインに停止させ、1種BB6内部中に再遊技Aに当選した場合は「チェリー・リプレイ・リプレイ」を有効ラインに停止させる。また、1種BB1内部中に再遊技Bに当選した場合は「チェリー・リプレイ・リプレイ」を有効ラインに停止させ、1種BB6内部中に再遊技Bに当選した場合は「チェリー・リプレイ・リプレイ」有効ラインに停止させる。そして、再遊技A、再遊技Bどちらに当選した遊技においても、有効ラインに「リプレイ・リプレイ・リプレイ」が停止した場合よりも有効ラインに「チェリー・リプレイ・リプレイ」が停止した場合の方が出玉率に関する抽選を優遇する。なお、再遊技A、再遊技Bの役抽選における当選確率はRTに応じて変化しないようにする。そうすることで、1種BB1内部中～1種BB6内部中で再遊技A、再遊技Bの当選確率を同一にしながらも、出玉率に関する抽選に差を設けることが可能となる。

30

【1066】

以上のように第4実施形態に係る遊技機ではいずれの1種BB内部中であるかに応じて出玉率に関する抽選に差を設けているが(なお、各1種BB内部中の出玉率の具体的な一例としては、図158に示す通りである。)、さらに設定値に応じて役抽選における1種BB1～1種BB6の当選確率を異ならせることで、設定に応じて移行しやすい1種BB内部中が異なっており、実質的に設定値に応じて出玉率に差を設けている。そうすることで、設定1<設定2<・・・<設定6の順に出玉率が高くなるようにしている(なお、各設定値の出玉率の具体的な一例としては、図159に示すとおりである。))。

40

【1067】

図160には役抽選における設定値ごとの1種BBの当選確率について記載している。設定1～設定6はいずれも32768/65536で1種BB1～1種BB6のいずれかに当選し得るようにしている。そして、図160に示す通り、設定1は1種BB1に最も当選しやすく、設定2は1種BB2に最も当選しやすく、設定3は1種BB3に最も当選しやすく、設定4は1種BB4に最も当選しやすく、設定5は1種BB5に最も当選しやすく、設定6は1種BB6に最も当選しやすくしている。また、偶数設定(設定2、設定

50

4、設定6)は偶数の1種BB(1種BB2、1種BB4、1種BB6)に当選しやすく、奇数設定(設定1、設定3、設定5)は奇数の1種BB(1種BB1、1種BB3、1種BB5)に当選しやすくしている。

【1068】

また、第4実施形態に係る遊技機では、各1種BB内部中の出玉率を設定値によらず同一にしている。換言すると、同一のRT状態(1種BB1内部中、1種BB2内部中、1種BB3内部中、1種BB4内部中、1種BB5内部中、1種BB6内部中のいずれか)であれば、設定値がいずれであるかに拘らず出玉率を同一にしている。そうすることで一度いずれかの1種BB内部中になると設定変更するか1種BBを入賞させて再度非内部中に移行させてそれまでとは異なる1種BB内部中に移行させるかしない限りは、出玉率が一定となるため、設定値に関係なく遊技者の運によって出玉率が上下するといった遊技性を創出できる。なお、例えば、設定値に応じて小役の当選確率に設定差を設ける(その他、ATに関する出玉率には設定差は設けない)ことで各1種BB内部中の出玉率に設定差を設けてもよい。そうすることで遊技者にとっていわゆる高設定(一般的には設定4~設定6)で遊技することに対して出玉的な恩恵を与えることができる。

10

【1069】

上述した通り、第4実施形態に係る遊技機では、各1種BB内部中の出玉率を設定値によらず同一にしているとともに、上述のようにいずれの1種BB内部中であるかに応じて出玉率に関する抽選に差を設けているため、例えば、設定1かつ1種BB6内部中である場合の出玉率は、設定6かつ1種BB1内部中である場合の出玉率よりも高くなる。また、設定1かつ1種BB1内部中である場合の出玉率は、設定6にかつ1種BB6内部中である場合の出玉率よりも低くなる。このように第4実施形態に係る遊技機ではいずれの設定値であるかだけでなく、いずれの1種BB内部中であるかによっても出玉率が変化し得るといった従来にはない遊技性を創出することができる。

20

【1070】

また、第4実施形態に係る遊技機では、設定確認状態において、いずれの1種BBに当選しているか(1種BB1内部中~1種BB6内部中、非内部中のいずれであるか)を確認できるようにしている。なお、設定確認状態は、上述の設定キーを保有している遊技店の管理者は移行させることができるが、設定キーを保有していない遊技者は移行させることができないようになっている。

30

【1071】

具体的には、いずれの1種BBに当選しているか(1種BB1内部中~1種BB6内部中、非内部中のいずれであるか)を設定確認状態において液晶に表示しているのだが、これに限らず獲得枚数表示器やクレジット数表示器に表示してもよいし、設定値表示器の横に専用の表示器を設けて表示してもよい。また、設定値表示器に、設定値と、いずれの1種BBに当選しているかとを交互に表示してもよい。設定確認状態で、いずれの1種BBに当選しているかを確認できるようにすることで、遊技店の管理者が、いずれの1種BBに当選しているかを容易に確認できるため、出玉率を抑えて営業したい場合には1種BB1内部中になるまで設定変更する等して、所望する1種BB内部中で営業を開始できる。また、設定したはずの1種BB内部中よりも出玉率が高すぎるような場合にも容易に確認できるため、不正や故障等によるものが遊技者の運によるものを早急に把握でき、不正や故障等により遊技店が意図せぬ不利益を被ることを防げるといった効果を有する。

40

【1072】

なお、設定確認状態において遊技店の管理者が確認できる遊技状態として、1種BB1内部中~1種BB6内部中、および非内部中のみを確認可能にし、その他の遊技状態は確認できない(非表示)よう構成してもよいし、1種BB作動中などのその他の遊技状態も確認可能に構成してもよい。

【1073】

第4実施形態に係る遊技機では、設定1~設定6のいずれの設定値に設定されているかを示唆する設定示唆演出や特定の設定値でしか実行されない設定確定演出をそれぞれ複数

50

種類実行し得るようにしている。ここで、設定示唆演出として、例えば、設定 1 < 設定 2 < 設定 3 ・ ・ ・ < 設定 6 の順に実行割合が高くなるような設定示唆演出を実行してもよいし、奇数設定の方が偶数設定よりも実行割合が高くなるような設定示唆演出を実行してもよい。

【 1 0 7 4 】

また、設定確定演出として、例えば、設定 1 で実行されないことで実行された時点で設定 1 以外（設定 2 ～設定 6 のいずれか）が確定するような設定確定演出を実行してもよいし、奇数設定では実行されないことで実行された時点で偶数設定が確定するような設定確定演出を実行してもよい。さらにまた、設定示唆演出の種類に応じて設定値による実行割合の差に大小関係をもってもよい。例えば、設定示唆演出 の設定 1 の実行割合と設定 6 の実行割合とを比較すると設定 6 の方が設定 1 よりも 2 倍実行されやすく、設定示唆演出 の設定 1 の実行割合と設定 6 の実行割合とを比較すると設定 6 の方が設定 1 よりも 5 倍実行されやすいといった大小関係である。

10

【 1 0 7 5 】

また、設定示唆演出や設定確定演出に加えて、1 種 B B 1 ～ 1 種 B B 6 のいずれの 1 種 B B 内部中かを示唆する 1 種 B B 示唆演出や特定の 1 種 B B 内部中でしか実行されない 1 種 B B 確定演出をそれぞれ複数種類実行し得るようにしている。ここで、1 種 B B 示唆演出として、例えば、1 種 B B 1 内部中 < 1 種 B B 2 内部中 < 1 種 B B 3 内部中 < ・ ・ ・ < 1 種 B B 6 内部中の順に実行割合が高くなるような 1 種 B B 示唆演出を実行してもよいし、奇数の 1 種 B B 内部中の方が偶数の 1 種 B B 内部中よりも実行割合が高くなるような 1 種 B B 示唆演出を実行してもよい。また、1 種 B B 確定演出として、例えば、1 種 B B 1 内部中では実行されないことで実行された時点で 1 種 B B 1 内部中以外（1 種 B B 2 内部中 ～ 1 種 B B 6 内部中のいずれか）が確定するような 1 種 B B 確定演出を実行してもよいし、奇数の 1 種 B B 内部中では実行されないことで実行された時点で偶数の 1 種 B B 内部中が確定するような 1 種 B B 確定演出を実行してもよい。さらにまた、1 種 B B 示唆演出の種類に応じていずれの 1 種 B B 内部中であるかによる実行割合の差に大小関係をもってもよい。例えば、1 種 B B 示唆演出 の 1 種 B B 1 内部中の実行割合と 1 種 B B 6 内部中の実行割合とを比較すると 1 種 B B 6 内部中の方が 1 種 B B 1 内部中よりも 2 倍実行されやすく、1 種 B B 示唆演出 の 1 種 B B 1 内部中の実行割合と 1 種 B B 6 内部中の実行割合とを比較すると 1 種 B B 6 内部中の方が 1 種 B B 1 内部中よりも 5 倍実行されやすいといった大小関係である。

20

30

【 1 0 7 6 】

設定示唆演出、設定確定演出、1 種 B B 示唆演出、1 種 B B 確定演出の実行態様として、所定の 1 枚絵（動きのある 1 枚絵のように見える動画でもよい）を液晶に表示してもよいし、実行中の演出の視認性を低下させないように液晶の右下（左下や右上、左上等液晶の端であればよい）にキャラクタを表示してもよいし、A T 中における総獲得数が所定数（例えば、4 5 6 や 6 6 6 等）を超えた場合に「 枚 O V E R ! 」（ は任意の数字であり所定数である。例えば、4 5 6 であれば設定 4、設定 5、設定 6 のいずれかであることが確定し、6 6 6 であれば設定 6 が確定する等）を液晶に表示してもよい。また、所定の台詞や所定音をスピーカから出力してもよいし、演出ランプを特定色で発光させてもよい。

40

【 1 0 7 7 】

設定示唆演出、設定確定演出、1 種 B B 示唆演出、1 種 B B 確定演出の実行タイミングとして、A T 当選が報知された遊技の終了時や A T 終了画面（一の A T が終了する遊技もしくは一の A T が終了する遊技の次の遊技に、終了画面として当該 A T での総獲得数や総ゲーム数を表示する）が表示されるタイミングに実行すればよい。また、通常区間における遊技のいずれかのタイミングで実行してもよい。なお、これらの設定示唆演出、設定確定演出、1 種 B B 示唆演出、1 種 B B 確定演出については、本明細書の他の実施形態においても適用可能であることは言うまでもない。

【 1 0 7 8 】

50

第4実施形態に係る遊技機では、有利区間ランプをAT開始時（例えば、AT開始画面を表示する遊技のスタートスイッチ操作時やAT準備中に移行した遊技のスタートスイッチ操作時、または一の有利区間に移行してから最初に押し順ナビを行う遊技のスタートスイッチ操作時等）に点灯させるようにしている。仮に一の有利区間に当選した遊技の終了時に有利区間ランプを点灯させてしまうと、遊技者が遊技店の営業開始直後に遊技を開始する際に有利区間ランプが点灯していると設定変更がされていないかもしくは設定変更後に遊技店側が数ゲーム回しいずれかの1種BB内部中になるまで遊技した可能性が高くなってしまい遊技意欲が低下してしまうおそれがある。それを防止するために有利区間ランプをAT開始時に点灯させるようにしている。なお、詳細については記載しないが、第4実施形態に係る遊技機では通常区間における一の遊技において約1/1.2で有利区間への移行が決定するため、遊技店の管理者が設定変更後にいずれかの1種BB内部中に移行するまで遊技した場合は有利区間に移行している可能性が高い。

10

## 【1079】

一方で有利区間ランプを有利区間に当選した遊技の終了時に点灯させてもよく、この場合は、遊技者が遊技を開始する際に有利区間ランプが点灯していないと設定変更かつ1種BB非内部中である可能性が高くなり、遊技意欲を向上させることができる。

## 【1080】

以上、発明を説明するために記載した各実施形態の技術内容は、それぞれの実施形態同士を適宜組み合わせることは差し支えない。

## 【1081】

20

<<第4実施形態からの変更例1>>

第4実施形態においては、設定値を複数段階（設定1、設定2、設定3、設定4、設定5、設定6の6段階）有し、1種BB（単にBBと称することもある）を複数有する遊技機に適用可能な構成について詳述したが、このような構成は第4実施形態のみには限定されない。そこで、設定値を複数段階有し、1種BBを複数有する遊技機に適用可能な第4実施形態とは異なる構成を、第4実施形態からの変更例1として、第4実施形態との相違点について以下に詳述する。なお、第4実施形態からの変更例1は他の実施形態と適宜合わせてよい。

## 【1082】

第4実施形態からの変更例1に係る遊技機は、第4実施形態と同様に、役抽選で当選し得る1種BBとして、1種BB1、1種BB2、1種BB3、1種BB4、1種BB5、1種BB6の6種類の1種BBを有しており、遊技の大半をいずれかの1種BB内部中で遊技する。また、1種BB1内部中、1種BB2内部中、1種BB3内部中、1種BB4内部中、1種BB5内部中、1種BB6内部中でそれぞれ出玉率が異なる。

30

## 【1083】

また、第4実施形態からの変更例1においては、有利区間であり且つ非AT状態（非AT遊技状態と称することがある）にてAT抽選に当選すると、その後AT状態（AT遊技状態と称することがある）に移行するよう構成されている。

## 【1084】

<1種BB1内部中と1種BB2内部中との停止制御の比較>

40

はじめに、図161は、スラッシュ役当選時の制御に関する図である。同図においては、入賞-B1と入賞-B2に当選した場合のみ例示している。また、同図においては、3枚賭けにて遊技を実行した場合の停止制御を例示している。

## 【1085】

入賞-B1と入賞-B2は、前述した押し順スラッシュ役であり、構成要素における入賞17と入賞18がスラッシュ有効図柄組み合わせである。なお、前述したように、非AT状態にてスラッシュ役に当選した場合に、ATに関する処理（例えば、AT抽選）を実行し得ることとなる図柄組み合わせをスラッシュ有効図柄組み合わせと称している。

## 【1086】

なお、同図における「押し順」に関しては、前述したように、「左リールM51：1、

50

中リール M 5 2 : 2、右リール M 5 3 : 3」となっており「1 2 3」の場合「左リール M 5 1 中リール M 5 2 右リール M 5 3」の押し順で停止させるという意味である。

【1087】

1種 B B 1 内部中において、入賞 - B 1 に当選した場合には、「中左右」または「中右左」の押し順（中 1 s t の押し順と称することがある）で停止操作をすると、スラッシュ有効図柄組み合わせである入賞 1 7 または入賞 1 8 が 1 / 1 で停止表示することとなる。なお、入賞 - B 1 は押し順スラッシュ役であるため、「中左右」または「中右左」の押し順で停止操作をした場合には、停止操作のタイミングに拘らず、1 / 1 でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示するよう構成されている。他の押し順についても、停止操作タイミングによって停止表示し得る構成要素の組み合わせが相違しないよう構成されている。

10

【1088】

また、1種 B B 1 内部中の 3 枚賭け遊技において、入賞 - B 2 に当選した場合には、どの押し順で停止操作をしても、スラッシュ有効図柄組み合わせ（入賞 1 7 または入賞 1 8）が停止表示しないよう構成されている。このように構成されていることから、1種 B B 1 内部中であり、有利区間であり且つ非 A T 状態にて実行された 3 枚賭け遊技において、入賞 - B 1 に当選した場合にはスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示することによって A T 抽選を実行し得るが、入賞 - B 2 に当選した場合にはスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しないため A T 抽選を実行しないよう構成されている。なお、第 4 実施形態からの変更例 1 においては、有利区間であり且つ非 A T 状態である場合に 3 枚賭けで遊技

20

【1089】

次に、1種 B B 2 内部中の 3 枚賭け遊技において、入賞 - B 1 に当選した場合には、どの押し順で停止操作をしても、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しないよう構成されている。

30

【1090】

また、1種 B B 2 内部中の 3 枚賭け遊技において、入賞 - B 2 に当選した場合には、「右左中」または「右中左」の押し順で停止操作をすると、スラッシュ有効図柄組み合わせである入賞 1 7 または入賞 1 8 が 1 / 1 で停止表示することとなる。なお、入賞 - B 2 は押し順スラッシュ役であるため、「右左中」または「右中左」の押し順で停止操作をした場合には、停止操作のタイミングに拘らず、1 / 1 でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示するよう構成されている。他の押し順についても、停止操作タイミングでは停止表示し得る構成要素の組み合わせが相違しないよう構成されている。

【1091】

このように構成されていることから、1種 B B 2 内部中であり、有利区間であり且つ非 A T 状態にて実行された 3 枚賭け遊技において、入賞 - B 2 に当選した場合にはスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示することによって A T 抽選を実行し得るが、入賞 - B 1 に当選した場合にはスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しないため A T 抽選を実行しないよう構成されている。

40

【1092】

第 4 実施形態からの変更例 1 においては、停止表示された図柄に基づいて A T 抽選を実行する（停止表示された図柄を参照して A T 抽選を実行するか否かや A T 抽選の当選確率が決定される）よう構成されており、所定の遊技状態において、入賞 - B 1 に当選した遊技で入賞 1 7 または入賞 1 8 が停止表示した場合と、入賞 - B 2 に当選した遊技で入賞 1 7 または入賞 1 8 が停止表示した場合とでは、同一の A T 抽選（同一の当選確率の A T 抽

50

選) を実行するよう構成されている。

【1093】

なお、第4実施形態からの変更例1においては、作動している条件装置(の組み合わせ)に基づいて停止制御が決定されるよう構成されており、1種BB1内部中の3枚賭け遊技にて入賞-B1に当選した場合には、当該遊技にて作動している条件装置は「1種BB1+入賞-B1」となり、1種BB2内部中の3枚賭け遊技にて入賞-B1に当選した場合には、当該遊技にて作動している条件装置は「1種BB2+入賞-B1」となり、作動している条件装置が相違しているため、同じ入賞-B1に当選した場合であっても停止制御が相違し得ることとなる。また、1種BB1内部中の3枚賭け遊技にて入賞-B2に当選した場合には、当該遊技にて作動している条件装置は「1種BB1+入賞-B2」となり、1種BB2内部中の3枚賭け遊技にて入賞-B2に当選した場合には、当該遊技にて作動している条件装置は「1種BB2+入賞-B2」となり、作動している条件装置が相違しているため、同じ入賞-B2に当選した場合であっても停止制御が相違し得ることとなる。

10

【1094】

このように、1種BB1内部中の3枚賭け遊技においては入賞-B1が当選することによってAT抽選が実行される一方、1種BB2内部中の3枚賭け遊技においては入賞-B2が当選することによってAT抽選が実行される。そして、図示するように、入賞-B1の抽選置数は1000(分母は65536であるため当選確率は $1000/65536$ )であり、入賞-B2の抽選置数は1100(分母は65536であるため当選確率は $1100/65536$ )となっていることから、1種BB2内部中の方が1種BB1内部中よりもAT抽選が実行される確率が高くなる、換言すると、1種BB2内部中の方が1種BB1内部中よりも出玉率(または、AT抽選の当選確率)が高くなるよう構成することができる。なお、不図示であるが、入賞-B1または入賞-B2以外の条件装置の当選によって実行されるAT抽選の当選確率を、1種BB1内部中と1種BB2内部中とで相違させてもよい。

20

【1095】

<6つの遊技状態における停止制御の比較>

また、図161においては、入賞-B1と入賞-B2との2つのスラッシュ役に当選した場合のみを例示したが、あくまで一例であり、第4実施形態からの変更例1においては、スラッシュ役を6種類有している。

30

【1096】

図162に図示するように、第4実施形態からの変更例1においては、スラッシュ役として、入賞-B1~入賞-B6の6つのスラッシュ役を有しており、図161で入賞-B1と入賞-B2について詳述したように、入賞-B3~入賞-B6についても、作動している条件装置によって停止制御が相違し得るよう構成されている。また、前述したように、1種BBとして、1種BB1~1種BB6の6つの1種BBを有している。

【1097】

1種BB1内部中の3枚賭け遊技においては、入賞-B1に当選した場合にのみスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示可能であり、入賞-B2~入賞-B6に当選した場合にはスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない。なお、同図における「押し順ベル」とは、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示せず、1枚または15枚の払い出しとなる(「安め」または「高め」)AT抽選が実行されない図柄組み合わせのみが停止表示することを示している。

40

【1098】

1種BB2内部中の3枚賭け遊技においては、入賞-B2に当選した場合にのみスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示可能であり、入賞-B1、入賞-B3~入賞-B6に当選した場合にはスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない。

【1099】

1種BB3内部中の3枚賭け遊技においては、入賞-B3に当選した場合にのみスラッ

50

シュ有効図柄組み合わせが停止表示可能であり、入賞 - B 1 ~ 入賞 - B 2、入賞 - B 4 ~ 入賞 - B 6 に当選した場合にはスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない。

【 1 1 0 0 】

1種BB4内部中の3枚賭け遊技においては、入賞 - B 4 に当選した場合にのみスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示可能であり、入賞 - B 1 ~ 入賞 - B 3、入賞 - B 5 ~ 入賞 - B 6 に当選した場合にはスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない。

【 1 1 0 1 】

1種BB5内部中の3枚賭け遊技においては、入賞 - B 5 に当選した場合にのみスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示可能であり、入賞 - B 1 ~ 入賞 - B 4、入賞 - B 6 に当選した場合にはスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない。

10

【 1 1 0 2 】

1種BB6内部中の3枚賭け遊技においては、入賞 - B 6 に当選した場合にのみスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示可能であり、入賞 - B 1 ~ 入賞 - B 5 に当選した場合にはスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない。

【 1 1 0 3 】

このように、第4実施形態からの変更例1においては、どの1種BB内部中であるかによって、スラッシュ役当選時の停止制御が相違し得るよう構成されている。さらに、図161で前述したように、入賞 - B 1 ~ 入賞 - B 6 の抽選置数をそれぞれ異ならせることによって、どの1種BB内部中であるかによって出玉率（または、AT抽選の当選確率）が相違するよう構成することができる。

20

【 1 1 0 4 】

より具体的には、第4実施形態からの変更例1においては、抽選置数は、入賞 - B 1 : 1 0 0 0、入賞 - B 2 : 1 1 0 0、入賞 - B 3 : 1 2 0 0、入賞 - B 4 : 1 3 0 0、入賞 - B 5 : 1 4 0 0、入賞 - B 6 : 1 5 0 0、となっており、抽選置数の少ないものから、「入賞 - B 1 < 入賞 - B 2 < 入賞 - B 3 < 入賞 - B 4 < 入賞 - B 5 < 入賞 - B 6」となっている。そして、有利区間であり且つ非AT状態にて実行された3枚賭け遊技（1種BB1内部中 ~ 1種BB6内部中のいずれかとなっている）において、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合には、同じ当選確率のAT抽選を実行するよう構成されているため、出玉率（または、AT抽選の当選確率）は、低いものから、「1種BB1内部中 < 1種BB2内部中 < 1種BB3内部中 < 1種BB4内部中 < 1種BB5内部中 < 1種BB6内部中」となっている。

30

【 1 1 0 5 】

なお、第4実施形態からの変更例1においても、第4実施形態と同様に、設定値によって1種BBの当選確率を相違させることで、1種BB1内部中 ~ 1種BB6内部中の滞在割合を設定値によって相違させるよう構成してもよい。

【 1 1 0 6 】

また、第4実施形態からの変更例1においては、スラッシュ役の抽選置数を相違させることによって、1種BB内部中毎の出玉率が相違し得るよう構成したが、これには限定されず、以下のように構成することによって1種BB内部中毎の出玉率が相違し得るよう構成してもよい。なお、以下においては、図161と同様に、当選し得る条件装置として、入賞 - B 1 と入賞 - B 2、1種BB内部中として、1種BB1内部中と1種BB2内部中についてのみ詳述する。

40

【 1 1 0 7 】

< 構成 1 >

1種BB1内部中の3枚賭け遊技にて入賞 - B 1 に当選した遊技にて入賞17または入賞18が停止表示された場合に実行されるAT抽選の当選確率と、1種BB2内部中の3枚賭け遊技にて入賞 - B 2 に当選した遊技にて入賞17または入賞18が停止表示された場合に実行されるAT抽選の当選確率とを相違させる。

【 1 1 0 8 】

このように構成することで、遊技者がスラッシュ有効図柄組み合わせの図柄組み合わせ

50

を視認しても、どの１種ＢＢ内部中に滞在しているかを推測され難くすることができる。

【１１０９】

<構成２>

１種ＢＢ１内部中の３枚賭け遊技にて入賞 - B １に当選した遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせとして入賞 １７～１８が停止表示する一方、１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技にて入賞 - B ２に当選した遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせとして入賞 ７８～８５が停止表示する、換言すると、１種ＢＢ１内部中の３枚賭け遊技と１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技とで、スラッシュ役に当選した遊技において停止表示し得るスラッシュ有効図柄組み合わせが相違する。

【１１１０】

このように構成することで、遊技者はスラッシュ有効図柄組み合わせを視認することによって、現在の設定値やどの１種ＢＢ内部中に滞在しているかを推測しながら遊技を進行することができる。なお、上述した構成はあくまで一例であり、１種ＢＢ１内部中の３枚賭け遊技においても１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技においても同一のスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得るが、入賞 １７～１８と入賞 ７８～８５との停止表示する割合を相違させるよう構成してもよい。

【１１１１】

<構成３>

１種ＢＢ１内部中の３枚賭け遊技において、入賞 - B １に当選した遊技でも入賞 - B ２に当選した遊技でもスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示され得るよう構成されており、１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技において、入賞 - B １に当選した遊技でも入賞 - B ２に当選した遊技でもスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示され得るよう構成されている。１種ＢＢ１内部中の３枚賭け遊技にて入賞 - B １に当選した遊技でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合と、１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技にて入賞 - B １に当選した遊技でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合とで、ＡＴ抽選の当選確率が相違する（および／または、１種ＢＢ１内部中の３枚賭け遊技にて入賞 - B ２に当選した遊技でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合と、１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技にて入賞 - B ２に当選した遊技でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合とで、ＡＴ抽選の当選確率が相違する）。

【１１１２】

また、１種ＢＢ２内部中の３枚賭け遊技において、入賞 - B １に当選した遊技でも入賞 - B ２に当選した遊技でもスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示され得る一方、１種ＢＢ１内部中の３枚賭け遊技においては、入賞 - B １に当選した遊技（または、入賞 - B ２に当選した遊技）でのみスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示され得るよう構成してもよい。

【１１１３】

このように構成することで、当選した１種ＢＢの種類に応じた新たな遊技性を提供することができる。

【１１１４】

このような構成を６つの１種ＢＢ内部中を有する構成に適用した場合には、以下のように構成してもよい。なお、以下においては、設定１の場合についてのみ詳述する。

【１１１５】

- (１) 入賞 - B １～入賞 - B ６の抽選置数はすべて １０００で同一となっている。
- (２) スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合のＡＴ抽選の当選確率は、入賞 - B １～入賞 - B ６で同一となっている。
- (３) 有利区間であり１種ＢＢ１内部中であり且つ非ＡＴ状態にて実行された３枚賭け遊技においては、入賞 - B １に当選した場合のみスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る。
- (４) 有利区間であり１種ＢＢ２内部中であり且つ非ＡＴ状態にて実行された３枚賭け遊技においては、入賞 - B １または入賞 - B ２に当選した場合にスラッシュ有効図柄組み合

10

20

30

40

50

わせが停止表示し得る。

(5) 有利区間であり1種BB3内部中であり且つ非AT状態にて実行された3枚賭け遊技においては、入賞-B1、入賞-B2または入賞-B3に当選した場合にスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る。

(6) 有利区間であり1種BB4内部中であり且つ非AT状態にて実行された3枚賭け遊技においては、入賞-B1、入賞-B2、入賞-B3または入賞-B4に当選した場合にスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る。

(7) 有利区間であり1種BB5内部中であり且つ非AT状態にて実行された3枚賭け遊技においては、入賞-B1、入賞-B2、入賞-B3、入賞-B4または入賞-B5に当選した場合にスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る。

(8) 有利区間であり1種BB6内部中であり且つ非AT状態にて実行された3枚賭け遊技においては、入賞-B1、入賞-B2、入賞-B3、入賞-B4、入賞-B5または入賞-B6に当選した場合にスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る。

#### 【1116】

上記のように構成することで、出玉率(または、AT抽選の当選確率)を、低いものから、「1種BB1内部中<1種BB2内部中<1種BB3内部中<1種BB4内部中<1種BB5内部中<1種BB6内部中」とすることができる。

#### 【1117】

なお、第4実施形態からの変更例1においては、スラッシュ役を6種類、1種BBを6種類有するよう構成したが、あくまで一例であり、スラッシュ役の種類数と1種BBの種類数とを同一としてもよいし、スラッシュ役の種類数の方が1種BBの種類数よりも多くしてもよいし、1種BBの種類数の方がスラッシュ役の種類数よりも多くしてもよい。

#### 【1118】

なお、第4実施形態からの変更例1においても、第4実施形態にて詳述した、設定示唆演出、設定確定演出、1種BB示唆演出、1種BB確定演出などの構成を適用可能であることを補足しておく。

#### 【1119】

<<<第5実施形態>>>

次に、スラッシュ役に関する本明細書に適用可能な構成を、第5実施形態として説明するが、その説明にあたり、上述の各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。

#### 【1120】

<スラッシュ役の構成>

はじめに、図163は、第5実施形態におけるスラッシュ役の構成に関する表である。第5実施形態においては、スラッシュ役として、入賞-B1~入賞-B4の4種類のスラッシュ役を有している。また、第5実施形態においては、第3実施形態とは異なり、左リールM51において、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る範囲Aとスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない範囲Bとに分かれている(前述した目押しスラッシュであり、押し位置スラッシュと称してもよい。)となっている)。なお、各リールには図柄が20個(20コマ)ずつ配置されており、左リールにおいては0~9番が範囲A、10~19番が範囲Bとなっている。

#### 【1121】

図163における、「左1st範囲A」とは、第1停止操作として左リールの範囲Aに対応したタイミング(例えば、範囲Aが有効ライン上に位置しているタイミングであり、以降についても同様である。)で左停止ボタンD41を操作することである。「左1st範囲A」で停止操作した場合には、入賞-B1~入賞-B4のいずれにおいても、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し、1枚の払い出しとなる。このように、「左1st範囲A」は、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止する役割を担っている。

#### 【1122】

図163における、「左1st範囲B」とは、第1停止操作として左リールの範囲Bに

10

20

30

40

50

対応したタイミングで左停止ボタン D 4 1 を操作することである。「左 1 s t 範囲 B」で停止操作した場合には、入賞 - B 1 ~ 入賞 - B 4 のいずれにおいても、1 / 4 で 1 5 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し、3 / 4 で 2 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する（中リールと右リールとをランダムなタイミングで停止操作した場合であり、押し順は「左中右」でも「左右中」でも同様となる）。なお、詳細は後述することとなるが、第 5 実施形態においては、スラッシュ役に当選した遊技において、「左 1 s t 範囲 B」で停止操作するようナビ（指示）が発生する場合を有しており、その場合には、1 / 4 で 1 5 枚の払い出しとなる図柄組み合わせがいずれであるかをナビ（指示）するよう構成されている。また、停止タイミングによって停止する図柄組み合わせが相違し得る（目押しを必要とする）ため、技術介入手順の役割を担っている。

10

#### 【 1 1 2 3 】

図 1 6 3 における、左 1 s t 以外の押し順（中左右、中右左、右左中、右中左であり、押し順ベルの役割を担っている）においては、スラッシュ役毎に 1 つの押し順で 1 5 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し、他の 3 つの押し順で 2 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示するよう構成されている。具体的には、入賞 - B 1 に当選した遊技では、「中左右」の押し順で停止操作をすると 1 5 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し、他の 3 つの押し順で 2 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する。また、入賞 - B 2 に当選した遊技では、「中右左」の押し順で停止操作をすると 1 5 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し、他の 3 つの押し順で 2 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する。また、入賞 - B 3 に当選した遊技では、「右左中」の押し順で停止操作をすると 1 5 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し、他の 3 つの押し順で 2 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する。また、入賞 - B 4 に当選した遊技では、「右中左」の押し順で停止操作をすると 1 5 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し、他の 3 つの押し順で 2 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する。

20

#### 【 1 1 2 4 】

なお、図 1 6 3 に図示した払い出し枚数はあくまで一例であり、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合の払い出し枚数を 1 枚から 0 枚としてもよいし、2 枚と図示している払い出し枚数の一部または全部を 1 枚としてもよいし、1 5 枚と図示している払い出し枚数の一部または全部を 1 5 枚未満の払い出し枚数としてもよい。

30

#### 【 1 1 2 5 】

< 状態遷移図 >

図 1 6 4 は、第 5 実施形態における、A T に関する状態の遷移図である。なお、第 5 実施形態においては、大半の遊技において有利区間に滞在しており、有利区間が終了して通常区間となると、高確率（例えば、1 / 3）で有利区間移行抽選に当選して再度有利区間に移行する遊技性となっているため、同図においては有利区間の場合を例示している。また、第 3 実施形態と同様に 1 種 B B - C 内部中（2 枚賭け B B 内部中）の 3 枚賭け遊技にて遊技を進行する遊技性となっている。なお、本例においては、2 枚賭け B B 内部中の 2 枚賭け遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されても A T に関する処理は実行されないよう構成している。

40

#### 【 1 1 2 6 】

通常遊技状態においては、ナビが実行されないよう構成されている。また、通常遊技状態でスラッシュ役に当選し、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示すると、A T 抽選が実行されることとなる。なお、小役に当選しない遊技が連続するなどにより所定の期間において遊技者の持ちメダルが著しく減少している場合（例えば、4 0 0 ゲーム間の出玉率が 4 0 % 未満となっている場合）には、押し順ベルの当選遊技にてナビ（最も多い 1 5 枚の払い出しとなるナビ）を実行するよう構成してもよい。

#### 【 1 1 2 7 】

通常遊技状態にて A T 抽選に当選すると、その後の所定のタイミング（次ゲームとしてもよいし、前兆ゲーム数を消化した後としてもよい）にて、A T 開始条件を充足し A T 状

50

態 1 に移行する。

【 1 1 2 8 】

A T 状態 1 においては、押し順ベルの当選遊技にてナビ（最も多い 1 5 枚の払い出しとなるナビ）を実行する。また、スラッシュ役の当選遊技には、「左 1 s t 範囲 B」での停止操作を指示するナビを実行する（詳細は後述する）。

【 1 1 2 9 】

A T 状態 1 において、J A C 役に当選し、J A C 図柄組み合わせが停止表示されると、A T 状態 2 に移行する。なお、J A C 役とは、入賞 - H 1 ~ 入賞 - H 3 であり、J A C 図柄組み合わせが停止表示する場合を有する条件装置である。また、J A C 図柄組み合わせが停止表示することを J A C I N と称することがある。

10

【 1 1 3 0 】

また、A T 状態 1 において、A T 終了条件（例えば、A T 状態 1 と A T 状態 2 とを合計して、規定のゲーム数を消化する、ナビが規定の回数実行される）を充足すると、通常遊技状態に移行する。

【 1 1 3 1 】

A T 状態 2 において、規定のゲーム数（本例では、8 ゲーム）を消化すると、A T 状態 1 に移行する。

【 1 1 3 2 】

また、A T 状態 2 において、A T 終了条件（例えば、A T 状態 1 と A T 状態 2 とを合計して、規定のゲーム数を消化する、ナビが規定の回数実行される）を充足すると、通常遊技状態に移行する。

20

【 1 1 3 3 】

このように、第 5 実施形態においては、A T 開始条件を充足し、A T 状態（A T 状態 1 と A T 状態 2 とを総称して A T 状態としている）となると、A T 終了条件を充足するまで A T 状態 1 と A T 状態 2 とを複数回遷移し得るよう構成されている。

【 1 1 3 4 】

< 遊技状態毎のナビ態様 >

次に、図 1 6 5 を参照して、スラッシュ役当選時のナビ態様について詳述する。同図においては、スラッシュ役として入賞 - B 1 に当選した場合であり、有利区間であり、1 種 B B - C 内部中に 3 枚賭けで遊技を実行した場合について例示している。

30

【 1 1 3 5 】

< A : 通常遊技状態にて入賞 - B 1 に当選 >

図 1 6 5 における A は、有利区間である通常遊技状態（非 A T 状態）にて 3 枚賭けで遊技を実行して入賞 - B 1 に当選した遊技が実行された場合を例示している。

【 1 1 3 6 】

有利区間である通常遊技状態にてスタートレバー D 5 0 が操作され、スラッシュ役である入賞 - B 1 に当選した遊技が開始されると、演出表示装置 S 4 0 には押し順ナビ画像などの押し順ナビに関する画像が表示されず、押し順表示装置 D 2 7 0 にはナビ（指示）が表示されない。なお、不図示であるが、演出表示装置 S 4 0 には、予告演出に関する画像など、押し順ナビに関する画像以外の画像が表示されている。

40

【 1 1 3 7 】

その後、「左 1 s t 範囲 A」で停止操作をする（押し順は「左中右」と、有効ラインに「スイカ・スイカ・ベル」が停止表示することとなる。「スイカ・スイカ・ベル」はスラッシュ有効図柄組み合わせであり、有利区間である通常遊技状態にてスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示すると A T 抽選（A T に関する処理としてもよい）を実行するよう構成されている。

【 1 1 3 8 】

なお、有利区間である通常遊技状態にてスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合の A T に関する処理としては、1 / 1 0 で A T 状態への移行権利を獲得するなどの A T 抽選を実行するよう構成してもよいし、A T カウンタのカウンタ値を所定数（所定数は

50

、あらかじめ定められた値でもよいし、抽選により決定してもよい)増加させ、当該カウンタ値が所定値に到達するとA T状態への移行権利を獲得するよう構成してもよいし、A T状態に移行した際の当該A T状態にて獲得可能な遊技メダルの期待枚数が増加するよう構成してもよい。すなわち、「左1st範囲B」で停止操作を実行すると、2枚または15枚の遊技メダルを獲得できる一方、「左1st範囲A」で停止操作を実行すると1枚の遊技メダルしか獲得できない。その代わりに、有利区間である通常遊技状態にてスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合には、遊技者にとって有利なA Tに関する処理を実行することで、有利区間である通常遊技状態にてスラッシュ役に当選した遊技においては、「左1st範囲A」で停止操作を実行することが遊技者にとって最も有利に構成されている。

10

## 【1139】

このように構成されていることから、有利区間である通常遊技状態においては、スラッシュ役に当選してもナビ(指示)が実行されないが、遊技者は常に「左1st範囲A」で停止操作を実行することで、有利に遊技を進行することができる。

## 【1140】

なお、図165においては、有利区間である通常遊技状態にてスラッシュ役に当選した場合に、演出表示装置S40に押し順ナビ画像などの押し順ナビに関する画像を表示しないよう構成したが、これには限定されず、有利区間である通常遊技状態にてスラッシュ役に当選した場合には、演出表示装置S40に押し順ナビ画像は表示しないが、「左1st範囲A」で停止操作をすると最も有利であることを示唆する画像を表示するよう構成してもよい。具体例としては、「CHANCE」と表示したり、黒色の霧を表示するように構成してもよい。また、「左1st範囲A」で停止操作をすると最も有利であることを示唆する演出として、スピーカS20から「バシュン」という特殊音が出力されるように構成してもよい。

20

## 【1141】

< B : A T状態1にて入賞 - B1に当選 >

図165におけるBは、有利区間であるA T状態1にて入賞 - B1に当選した遊技が行われた場合を例示している。

## 【1142】

有利区間であるA T状態1にてスタートレバーD50が操作され、スラッシュ役である入賞 - B1に当選した遊技が開始されると、演出表示装置S40には「7を狙え!」との、「左中右」の押し順且つ各リールの7図柄周辺のタイミングでの停止操作を促す画像が表示される。また、押し順表示装置D270には、「左中右」の押し順且つ各リールの7図柄周辺のタイミングでの停止操作に対応した「=7」が表示される。

30

## 【1143】

なお、本例においては、押し順表示装置D270の表示は、「左中右」が「=1」、「左右中」が「=2」、「中左右」が「=3」、「中右左」が「=4」、「右左中」が「=5」、「右中左」が「=6」、「左中右」の押し順且つ各リールの7図柄周辺のタイミングでの停止操作が「=7」、「右中左」の押し順且つ各リールの7図柄周辺のタイミングでの停止操作が「=9」、のように対応している(あくまで一例であり変更しても問題ない)。

40

## 【1144】

その後、ナビ(指示)に従って、「左中右」の押し順で各リールに7図柄を狙って(7図柄周辺のタイミングで)停止操作をすると、有効ラインに「ベル・7・ベル」が停止表示することとなる。「ベル・7・ベル」は15枚の払い出しとなる図柄組み合わせ(最も払出枚数の多い図柄組み合わせを高めと称することがある)である。

## 【1145】

このように、第5実施形態においては、有利区間であるA T状態1にてスラッシュ役に当選した遊技においては、「左1st範囲B」で停止操作をした場合に、高めである15枚の払い出しとなる図柄組み合わせを停止表示可能な停止ボタンの操作態様をナビ(指示

50

）するように構成されている。なお、「左 1 s t 範囲 B」で停止操作をした場合に高めである 15 枚の払い出しとなる図柄組み合わせを停止表示するためには、中リールと右リールとの停止操作タイミングをナビ（指示）する必要がある。すなわち、スラッシュ役当選遊技にて「左 1 s t 範囲 B」で停止操作をした場合には、その後の停止操作のタイミング（いわゆる、目押し）によって、15 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示するか 2 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示するかが決定されるよう構成されている。

#### 【 1 1 4 6 】

具体的には、左リールの範囲 A・範囲 B と同様に、中リールには 0～9 番の範囲 C と 10～19 番の範囲 D とを有しており、右リールには 0～9 番の範囲 E と 10～19 番の範囲 F とを有しており、入賞 - B 1 に当選した場合には、「左リール：範囲 B、中リール：範囲 C、右リール：範囲 E」の停止タイミングで停止操作をすると 15 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し、その他の停止タイミングで停止操作をすると 2 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する。左リールを範囲 B で停止操作した場合に、その後の中リールと右リールとの停止タイミングの組み合わせは、「中リール：範囲 C、右リール：範囲 E」、「中リール：範囲 C、右リール：範囲 F」、「中リール：範囲 D、右リール：範囲 E」、「中リール：範囲 D、右リール：範囲 F」との 4 通り有しているため、スラッシュ役当選遊技にて「左 1 s t 範囲 B」で中リール M 5 2 と右リール M 5 3 とに対してランダムに停止操作をした場合には、1 / 4 で 15 枚の払い出し、3 / 4 で 2 枚の払い出しとなっている。

#### 【 1 1 4 7 】

なお、入賞 - B 1 以外のスラッシュ役が当選した遊技にて、「左 1 s t 範囲 B」で停止操作をした場合の、15 枚の払い出しとなる停止タイミングは、入賞 - B 2 が当選した遊技では「中リール：範囲 C、右リール：範囲 F」であり、入賞 - B 3 が当選した遊技では「中リール：範囲 D、右リール：範囲 E」であり、入賞 - B 4 が当選した遊技では「中リール：範囲 D、右リール：範囲 F」となっている。

#### 【 1 1 4 8 】

また、遊技者は、入賞 - B 1～入賞 - B 4 のいずれのスラッシュ役に当選したのかを判別できないため、スラッシュ役に当選した遊技にてナビが実行されない場合には、15 枚の払い出しとなる停止タイミングが分からないため、前述したように「左 1 s t 範囲 B」で中リール M 5 2 と右リール M 5 3 とに対してランダムに停止操作をして、1 / 4 で 15 枚の払い出し、3 / 4 で 2 枚の払い出しとなる。

#### 【 1 1 4 9 】

また、前述したように、有利区間である A T 状態 1 にて入賞 - B 1 に当選した場合においては、演出表示装置 S 4 0 には「 7 を狙え！」との、「左中右」の押し順且つ各リールの 7 図柄周辺のタイミングでの停止操作を促す画像が表示されるが、左リールの範囲 B に 7 図柄が配置されており、中リールの範囲 C に 7 図柄が配置されており、右リールの範囲 E に 7 図柄が配置されているため、遊技者は各リールの 7 図柄周辺で停止操作を行えば、15 枚の払い出しとなる図柄組み合わせを停止表示させることができるよう構成されている。

#### 【 1 1 5 0 】

なお、有利区間である A T 状態 1 で、入賞 - B 2～入賞 - B 4 に当選した遊技においては、演出表示装置 S 4 0 での表示と押し順表示装置 D 2 7 0 でのナビの表示態様は、図 1 6 5 の B（入賞 - B 1 に当選した場合）とは相違し、当選したスラッシュ役における 15 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示可能な停止タイミングを報知（ナビ）するよう構成されている。

#### 【 1 1 5 1 】

なお、図 1 6 5 の B の構成はあくまで一例であり、スラッシュ役に当選した遊技での演出表示装置 S 4 0 における表示態様や、図柄組み合わせの構成は変更しても問題なく、「左 1 s t 範囲 B」で停止操作をした場合には、その後の停止タイミングによって、1 / 4

10

20

30

40

50



15枚の払い出しが実行される。また、有利区間であるAT状態2においてスラッシュ役に当選した遊技にて中停止ボタンD42または右停止ボタンD43を第1停止とするナビを実行することにより、遊技者はナビに従って停止操作をし、15枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示して、15枚の払い出しが実行される。このように、第5実施形態は、スラッシュ役に当選した場合の遊技状態(ATに関する状態)によって3種類の停止操作を実行して遊技を進行するよう構成されており、スラッシュ役当選時の興趣性を向上させることができる。

【1160】

さらに、有利区間であるAT状態1においては、ナビに従った停止タイミングで停止操作をすることで(いわゆる、目押しをすることで)、15枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する一方、有利区間であるAT状態2においては、ナビに従った押し順で停止操作をすることで(目押しをせずに)、15枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示するよう構成されており、ナビを実行するAT状態においても、AT状態1であるかAT状態2であるかによって、目押しを必要としない状況と目押しを必要とする(技術介入を必要とする)状況とを行き来する、遊技者を飽きさせない遊技機を創出することができる。

10

【1161】

<JAC役の構成>

次に、図166の上段は、第5実施形態におけるJAC役に関する表である。前述したように、AT状態1である場合にJAC図柄組み合わせが停止表示すると、AT状態2に移行するよう構成されており、JAC図柄組み合わせはJAC役に当選した遊技にて停止表示し得るよう構成されている。

20

【1162】

第5実施形態においては、JAC役として、入賞-H1~入賞-H3の3種類のJAC役を有している。また、「左1st」は、左リールM51を第1停止とする停止操作をした場合を示しており、「中1st」は、中リールM52を第1停止とする停止操作をした場合を示しており、「右1st」は、右リールM53を第1停止とする停止操作をした場合を示している。

【1163】

入賞-H1に当選した遊技においては、「左1st」または「中1st」で停止操作をすると、停止タイミングに拘らず、2枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する。一方、「右1st」で停止操作をすると、停止タイミングによって、1枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する場合と、2枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する場合とを有する。この2枚の払い出しとなる図柄組み合わせをJAC図柄組み合わせと称している。すなわち、入賞-H1に当選した遊技においては、「左1st」と「中1st」と「右1st」とのいずれの停止操作でも、JAC図柄組み合わせが停止表示してAT状態2に移行する可能性があり、「右1st」で停止操作をした場合に、JAC図柄組み合わせとは異なる1枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する可能性がある。

30

【1164】

入賞-H2に当選した遊技においては、「中1st」または「右1st」で停止操作をすると、停止タイミングに拘らず、2枚の払い出しとなる図柄組み合わせ(JAC図柄組み合わせ)が停止表示する。一方、「左1st」で停止操作をすると、停止タイミングによって、1枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する場合と、2枚の払い出しとなる図柄組み合わせ(JAC図柄組み合わせ)が停止表示する場合とを有する。すなわち、入賞-H2に当選した遊技においては、「左1st」と「中1st」と「右1st」とのいずれの停止操作でも、JAC図柄組み合わせが停止表示してAT状態2に移行する可能性があり、「左1st」で停止操作をした場合に、JAC図柄組み合わせとは異なる1枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する可能性がある。

40

【1165】

50

入賞 - H 3 に当選した遊技においては、「左 1 s t」または「右 1 s t」で停止操作を  
 すると、停止タイミングに拘らず、2枚の払い出しとなる図柄組み合わせ（J A C 図柄組  
 み合わせ）が停止表示する。一方、「中 1 s t」で停止操作をすると、停止タイミングに  
 よって、1枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する場合と、2枚の払い出しと  
 なる図柄組み合わせ（J A C 図柄組み合わせ）が停止表示する場合とを有する。すなわち  
 、入賞 - H 3 に当選した遊技においては、「左 1 s t」と「中 1 s t」と「右 1 s t」と  
 のいずれの停止操作でも、J A C 図柄組み合わせが停止表示して A T 状態 2 に移行する可  
 能性があり、「中 1 s t」で停止操作をした場合に、J A C 図柄組み合わせとは異なる 1  
 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する可能性がある。

【 1 1 6 6 】

10

< 入賞 - H 1 当選時の右リール >

次に、J A C 図柄組み合わせが停止表示する場合について詳述する。図 1 6 6 の下段は  
 、入賞 - H 1 当選時の右リールに関する表である。ここでは、J A C 役として入賞 - H 1  
 に当選した場合においてのみ詳述する。

【 1 1 6 7 】

前述したように、J A C 役である入賞 - H 1 に当選した場合には、「右 1 s t」で停止  
 操作をした場合に、J A C 図柄組み合わせが停止表示しない場合を有するよう構成されて  
 いる。「右 1 s t」で停止操作をした場合の右リール M 5 3 の停止タイミングとして、J  
 A C I N 範囲に対応する停止タイミングで停止操作を行うと、J A C 図柄組み合わせが停  
 止表示して、2枚の払い出しが実行され、A T 状態 2 に移行することとなる。他方、「右  
 1 s t」で停止操作をした場合の右リール M 5 3 の停止タイミングとして、外し範囲に対  
 応する停止タイミングで停止操作を行うと、J A C 図柄組み合わせとは異なる 1 枚の払い  
 出しとなる図柄組み合わせが停止表示して、1枚の払い出しが実行される（A T 状態 2 に  
 は移行しない）。ここで、同図における「J A C I N」とは J A C I N 範囲であり、「外  
 し」とは外し範囲である。図示するように、右リール M 5 3 において、「1 ~ 2 番：外し  
 範囲、3 ~ 4 番：J A C I N 範囲、5 ~ 6 番：外し範囲、7 ~ 8 番：J A C I N 範囲、9  
 ~ 1 0 番：外し範囲、1 1 ~ 1 2 番：J A C I N 範囲、1 3 ~ 1 4 番：外し範囲、1 5 ~  
 1 6 番：J A C I N 範囲、1 7 ~ 1 8 番：外し範囲、1 9 ~ 0 番：J A C I N 範囲」のよ  
 うに、J A C I N 範囲と外し範囲とが 2 コマずつ交互に配置されている。

20

【 1 1 6 8 】

30

このように構成されていることから、A T 状態 1 において J A C 役として入賞 - H 1 が  
 当選した遊技において、「右 1 s t」でランダムな停止タイミングで（目押しをせずに）  
 停止操作をした場合には、1 / 2 で J A C 図柄組み合わせが停止表示することとなる。ま  
 た、「左 1 s t」または「中 1 s t」で停止操作をした場合には、1 / 1 で J A C 図柄組  
 み合わせが停止表示することとなる。なお、入賞 - H 2 に当選した遊技では、左リール M  
 5 1 において J A C I N 範囲と外し範囲とが 2 コマずつ交互に配置されており、入賞 - H  
 3 に当選した遊技では、中リール M 5 2 において J A C I N 範囲と外し範囲とが 2 コマず  
 つ交互に配置されている。

【 1 1 6 9 】

このような構成から創出可能な遊技性について、以下に詳述する。

40

【 1 1 7 0 】

図 1 6 4 における A T 終了条件を、

条件 1：A T 状態 1 において 3 0 ゲーム消化する、

条件 2：A T 状態 2 における 8 ゲーム消化を 3 回実行する（A T 状態 2 の終了条件を 3 回  
 充足する）

上記条件 1 と条件 2 のいずれか一方を充足すると A T 終了条件を充足して、通常遊技状態  
 に移行するよう構成してもよい。

【 1 1 7 1 】

上述した A T 終了条件とした場合、A T 開始条件を充足して A T 状態 1 に移行し、A T  
 状態 1 に移行してすぐに J A C 役に立て続けに当選した場合には、A T 状態 2 における 8

50

ゲーム消化（当該8ゲームをJACゲームと称することがある）を2回実行している状況で、AT状態1の消化ゲーム数が5ゲーム（AT状態1にて実行可能な残りゲーム数が25ゲーム）であるにも拘らず、JAC役に当選するといった場合がある。このような場合においては、JAC役に当選した遊技にてJAC図柄組み合わせが停止表示しない方が遊技者にとって高利益となる（AT状態1で実行されるゲームで15枚の払い出しに対応したナビが実行され、遊技メダルを増加させることができるため）。

【1172】

そこで、例えば、外し範囲のいずれかのコマ（番号）に視認性の高い（目立つ）図柄を配置して、入賞 - H1に当選した遊技にて、演出表示装置S40で「7を右リール中段に狙って外せ！」と表示することで、JAC役が当選した旨と外し範囲で停止操作する方法とを報知（示唆）することができる（当該表示を表示Aと称することがある）。

10

【1173】

また、AT状態1の消化ゲーム数が25ゲーム（AT状態1にて実行可能な残りゲーム数が5ゲーム）である状況など、AT状態1で消化できるゲーム数が少ない状況でJAC役に当選した場合には、JAC図柄組み合わせが停止表示した方が遊技者にとって高利益となる（AT状態2で8ゲーム消化できるため）。このような場合には、例えば、入賞 - H1に当選した遊技にて、演出表示装置S40で「左から押せ！」と表示することで、JAC図柄組み合わせが確実に停止する停止操作を報知（示唆）することができる（当該表示を表示Bと称することがある）。

【1174】

20

上記表示Aと表示Bに関する構成としては、以下のように構成してもよい。

（1）JACゲームの実行回数が0回または1回である状況では、JAC役当選時に表示Bを表示する。JACゲームの実行回数が2回でありAT状態1の消化ゲーム数が所定回数（例えば20回）未満である場合は、JAC役当選時に表示Aを表示する。JACゲームの実行回数が2回でありAT状態1の消化ゲーム数が所定回数（例えば20回）以上である場合は、JAC役当選時に表示Bを表示する。

（2）JACゲームの実行回数が0回または1回である状況では、JAC役当選時に表示Bを表示する。JACゲームの実行回数が2回である状況では、JAC役当選時に表示Aと表示Bの両方を表示する。

（3）JAC役当選時には、常に表示Aと表示Bの両方を表示する。

30

【1175】

なお、表示Aおよび/または表示Bを表示する演出を外し演出と称することがあり、外し演出はAT状態1においてのみ実行され得る演出であり、AT状態2や通常遊技状態にてJAC役に当選しても外し演出は実行されないよう構成されている。

【1176】

<<< 第6実施形態 >>>

次に、スラッシュ役に関する本明細書に適用可能な構成を、第6実施形態として説明するが、その説明にあたり、上述の各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。

【1177】

40

<スラッシュ役の構成>

はじめに、図167は、第6実施形態におけるスラッシュ役の構成に関する表である。第6実施形態においては、スラッシュ役として、入賞 - B1と入賞 - B2との2つのスラッシュ役を有している。なお、図167においては、1種BB - C内部中であり、有利区間であり、非AT状態である場合の3枚賭け遊技について詳述することとする。なお、本例においては、2枚賭けBB内部中の2枚賭け遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが表示されてもATに関する処理は実行されないよう構成している。

【1178】

入賞 - B1と入賞 - B2は押し順スラッシュ役であり、入賞 - B1に当選した遊技においては、「右左中」または「右中左」の押し順で停止操作をすると、1/1でスラッシュ

50

有効図柄組み合わせが停止表示する。有利区間である非 A T 状態にてスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示すると、1枚の払い出しが実行され、79/100で当選する A T 抽選が実行される。また、「左中右」または「左右中」の押し順で停止操作をすると、1/1で15枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する。また、「中左右」または「中右左」の押し順で停止操作をすると、1/1で2枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する。

【1179】

入賞 - B 2 に当選した遊技においては、「右左中」または「右中左」の押し順で停止操作をすると、1/1でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示する。有利区間である非 A T 状態にてスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示すると、1枚の払い出しが実行され、1/100で当選する A T 抽選が実行される。また、「左中右」または「左右中」の押し順で停止操作をすると、1/1で15枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する。また、「中左右」または「中右左」の押し順で停止操作をすると、1/1で2枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示する。

10

【1180】

このように、入賞 - B 1 と入賞 - B 2 とは、同一の停止操作（例えば、「右中左」の押し順で停止操作）をすることで、スラッシュ有効図柄組み合わせを停止表示させることが可能となっている。

【1181】

また、入賞 - B 1 に対応する演出グループ番号は8であり、入賞 - B 2 に対応する演出グループ番号は8であり、どちらも同一の演出グループ番号となっている。第6実施形態においては、非 A T 状態では主制御基板 M から副制御基板 S に演出グループ番号を送信する（当選した条件装置に関する情報は送信しない）よう構成されている。有利区間である非 A T 状態においてスラッシュ役に当選した遊技では、副制御基板 S は受信した演出グループ番号に基づいた演出を実行するよう構成されている。

20

【1182】

なお、演出グループ番号に関する構成として、A T 状態においても、主制御基板 M から副制御基板 S に演出グループ番号を送信するよう構成してもよいし、所定の遊技状態において、スラッシュ役に当選した遊技では主制御基板 M から副制御基板 S に演出グループ番号を送信するが、他の条件装置に当選した遊技では主制御基板 M から副制御基板 S に演出グループ番号を送信しないよう構成してもよい。

30

【1183】

<スラッシュ役に関する期待値>

次に、スラッシュ役に当選した遊技において、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値と、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない停止操作のうち最も期待値の高い停止操作をした場合の期待値とについて詳述する。なお、期待値とは、当該遊技における払出枚数の期待値（払出枚数に関する期待値と称することがある）と、当該遊技にて実行される A T 抽選の当選確率と A T 抽選当選時の期待獲得枚数（A T 抽選に当選した場合における A T 開始から A T 終了までに増加する遊技メダルの平均値）とを考慮した期待値（A T に関する期待値と称することがある）との和である。なお、期待値が高いと遊技者にとって有利となる。また、本例においては、設定1である場合について詳述する。

40

【1184】

<入賞 - B 1 の期待値>

まず、入賞 - B 1 に当選した遊技における、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値について詳述する。ここでは、入賞 - B 1 に当選した遊技において「右中左」の押し順で停止操作をした場合について詳述する。

【1185】

入賞 - B 1 に当選した遊技において「右中左」の押し順で停止操作をした場合は、1/1でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示するため、払出枚数に関する期待値は、1

50

枚となっている。また、A Tに関する期待値は、A Tに当選した場合の期待獲得枚数が100枚であり、 $79 / 100$ でA T抽選に当選するため「 $100 \text{枚} \times 79 / 100 = 79 \text{枚}$ 」となっている。このことから、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値は、「 $1 \text{枚} + 79 \text{枚} = 80 \text{枚}$ 」となっている。

【1186】

次に、入賞 - B 1に当選した遊技における、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない停止操作をした場合の期待値について詳述する。ここでは、入賞 - B 1に当選した遊技において「左中右」の押し順で停止操作をした場合について詳述する（払出枚数が最も多いため）。

【1187】

入賞 - B 1に当選した遊技において「左中右」の押し順で停止操作をした場合は、 $1 / 1$ で15枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示するため、払出枚数に関する期待値は、15枚となっている。また、A Tに関する期待値は、A T抽選を実行しないため（A T抽選に当選しないため）0枚となっている。このことから、15枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値は、15枚となっている。

【1188】

このように、入賞 - B 1に当選した遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の方が、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない停止操作をした場合よりも期待値が高くなっている。

【1189】

<入賞 - B 2の期待値>

次に、入賞 - B 2に当選した遊技における、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値について詳述する。ここでは、入賞 - B 2に当選した遊技において「右中左」の押し順で停止操作をした場合について詳述する。

【1190】

入賞 - B 2に当選した遊技において「右中左」の押し順で停止操作をした場合は、 $1 / 1$ でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示するため、払出枚数に関する期待値は、1枚となっている。また、A Tに関する期待値は、A Tに当選した場合の期待獲得枚数が100枚であり、 $1 / 100$ でA T抽選に当選するため「 $100 \text{枚} \times 1 / 100 = 1 \text{枚}$ 」となっている。このことから、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値は、「 $1 \text{枚} + 1 \text{枚} = 2 \text{枚}$ 」となっている。

【1191】

次に、入賞 - B 2に当選した遊技における、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない停止操作をした場合の期待値について詳述する。ここでは、入賞 - B 2に当選した遊技において「左中右」の押し順で停止操作をした場合について詳述する（払出枚数が最も多いため）。

【1192】

入賞 - B 2に当選した遊技において「左中右」の押し順で停止操作をした場合は、 $1 / 1$ で15枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示するため、払出枚数に関する期待値は、15枚となっている。また、A Tに関する期待値は、A T抽選を実行しないため（A T抽選に当選しないため）0枚となっている。このことから、15枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値は、15枚となっている。

【1193】

このように、入賞 - B 2に当選した遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の方が、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない停止操作をした場合よりも期待値が低くなっている。

【1194】

また、前述したように、入賞 - B 1と入賞 - B 2とは演出グループ番号が同一となっている。換言すると、入賞 - B 1と入賞 - B 2に関する情報は、非A T状態においてはマスク処理を実行してから副制御基板Sに送信するよう構成されている。このことから、非A

10

20

30

40

50

T状態においては、入賞 - B 1 に当選した遊技においても入賞 - B 2 に当選した遊技においても同一の演出を実行するよう構成されている（詳細については後述する）。

【 1 1 9 5 】

< 入賞 - B 1 と入賞 - B 2 とを合わせた期待値 >

ここで、演出グループ番号が 8 であるスラッシュ役（マスク処理が実行されているスラッシュ役）に当選した遊技において、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値と、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない（最も期待値の高い）停止操作をした場合の期待値とについて詳述する。

【 1 1 9 6 】

前述したように、有利区間である非 A T 状態においては、入賞 - B 1 に当選した遊技における、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値は 80 枚であり、入賞 - B 2 に当選した遊技における、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値は 2 枚である。また、入賞 - B 1 と入賞 - B 2 との抽選置数はいずれも 1000 で同一となっているため、入賞 - B 1 または入賞 - B 2 に当選した遊技における、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値は、「 $(80 \times 1000 + 2 \times 1000) / (1000 + 1000) = 41$ 枚」となっている。

【 1 1 9 7 】

有利区間である非 A T 状態においては、入賞 - B 1 に当選した遊技における、15 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値は 15 枚であり、入賞 - B 2 に当選した遊技における、15 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値も同一の 15 枚である。このことから、入賞 - B 1 または入賞 - B 2 に当選した遊技における、15 枚の払い出しとなる図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の期待値は、15 枚となっている。

【 1 1 9 8 】

このように、入賞 - B 1 または入賞 - B 2 に当選した遊技においては、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の方が、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない停止操作をした場合よりも期待値が高くなっている。なお、当該構成は設定 1 の場合のみでなく、すべての設定において適用してもよい。

【 1 1 9 9 】

また、第 6 実施形態においては、スラッシュ役を入賞 - B 1 と入賞 - B 2 との 2 つ有する構成を例示したが、これには限定されず、スラッシュ役の種類数を増減させても問題ない。その場合においても、演出グループ番号が同一となるスラッシュ役を合わせた期待値は、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示し得る停止操作をした場合の方が、スラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示しない停止操作をした場合よりも期待値が高くなるよう構成してもよい。

【 1 2 0 0 】

< スラッシュ役当選時の演出 >

次に、図 168 は、第 6 実施形態における、スラッシュ役に当選した遊技で実行される演出に関するイメージ図である。同図においては、1 種 B B - C 内部中であり、有利区間であり、非 A T 状態の 3 枚賭け遊技において、スラッシュ役（入賞 - B 1 または入賞 - B 2 ）に当選した場合を例示している。

【 1 2 0 1 】

有利区間である非 A T 状態にてスタートレバー D 50 が操作され、スラッシュ役（入賞 - B 1 または入賞 - B 2 ）に当選した遊技が開始されると、演出表示装置 S 40 には「7 を狙え！」との、「右中左」の押し順且つ各リールの 7 図柄周辺のタイミングでの停止操作を促す画像が表示される。また、押し順表示装置 D 270 には、「右中左」の押し順での停止操作に対応した「= 9」が表示される。本例においては、スラッシュ役（入賞 - B 1 または入賞 - B 2 ）に当選した遊技において、「右中左」の押し順で停止操作をすると、停止タイミングに拘らず 1 / 1 でスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表

10

20

30

40

50

示するため、必ずしも各リールの7図柄周辺のタイミングでの停止操作をする必要はない。また、押し順表示装置D270のナビ(指示)においては、押し順のみをナビ(指示)している。

【1202】

なお、図168においては、有利区間である非AT状態にてスタートレバーD50が操作され、スラッシュ役(入賞-B1または入賞-B2)に当選した遊技が開始されると、演出表示装置S40にて「7を狙え!」と表示する構成を例示したが、これには限定されず、演出表示装置S40にて「右中左」の押し順で停止表示をする旨の押し順ナビ画像(例えば、「321」と表示)を表示してもよい。

【1203】

なお、本例においては、押し順表示装置D270の表示は、「左中右」が「=1」、「左右中」が「=2」、「中左右」が「=3」、「中右左」が「=4」、「右左中」が「=5」、「右中左」が「=6」、「左中右」の押し順且つ各リールの7図柄周辺のタイミングでの停止操作が「=7」、「右中左」の押し順且つ各リールの7図柄周辺のタイミングでの停止操作が「=9」、のように対応している(あくまで一例であり変更しても問題ない)。

【1204】

入賞-B1に当選した遊技においては、ナビ(指示)に従って、「右中左」の押し順で各リールに7図柄を狙って停止操作をすると、有効ラインに「ベル・7・再遊技」が停止表示することとなる。なお、各リールの中段の無効ライン(有効ラインではない一直線のライン)には、「7・7・7」が停止しており、当該7が3つ揃っていることで遊技者はスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示したことを容易に認識することができる。

【1205】

入賞-B2に当選した遊技においては、ナビ(指示)に従って、「右中左」の押し順で各リールに7図柄を狙って停止操作をすると、有効ラインに「7・7・再遊技」が停止表示することとなる。なお、右リールM53と中リールM52の中段には7図柄が停止し、左リールの下段には7図柄が停止している。

【1206】

その後、入賞-B1に係るスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合、演出表示装置S40には、「超CHANCE!!」と表示され、入賞-B2に係るスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合、演出表示装置S40には、「CHANCE」と表示される。

【1207】

ここで、前述したように、有利区間である非AT状態においては、入賞-B1が当選した遊技におけるスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合の方が、入賞-B2が当選した遊技におけるスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合よりも有利になっているため、遊技者は演出表示装置S40に表示された画像を視認して、当該遊技の期待度(AT抽選の当選期待度)を容易に認識することができる。また、入賞-B1に係るスラッシュ有効図柄組み合わせは、各リールの中段の無効ラインに7が3つ揃うこととなり、入賞-B2に係るスラッシュ有効図柄組み合わせは、右リールM53と中リールM52の中段には7図柄が停止するが、最終停止となる左リールM51の中段には7図柄が停止しない。このように構成することで、遊技者は、停止した図柄組み合わせを視認して、当該遊技の期待度(AT抽選の当選期待度)を容易に認識することができる。

【1208】

このように構成することにより、第6実施形態に係る遊技機は、スラッシュ役を複数種類有しており、期待値を相違させることで、スラッシュ役に当選した遊技の結果に多様性を持たせることができ、遊技者はスラッシュ役の当選に期待感を抱きながら遊技を進行することができる。

【1209】

なお、入賞-B1が当選した遊技におけるスラッシュ有効図柄組み合わせと、入賞-B

10

20

30

40

50

2 が当選した遊技におけるスラッシュ有効図柄組み合わせとを同一の図柄組み合わせとしてもよい。このように構成した場合においても、有利区間であり非 A T 状態において、入賞 - B 1 が当選した遊技にてスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合の方が、入賞 - B 2 が当選した遊技にてスラッシュ有効図柄組み合わせが停止表示した場合よりも、遊技者にとって有利 ( A T 抽選の当選確率が高い ) となるよう構成してもよい。

【 1 2 1 0 】

また、第 6 実施形態においては、スラッシュ有効図柄組み合わせを含んでいない押し順ベル ( 例えば、2 枚の払い出しとなる図柄組み合わせと 1 5 枚の払い出しとなる図柄組み合わせとが停止表示し得る ) 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、入賞 - B 1 と入賞 - B 2 と押し順ベルとの演出グループ番号を同一としてもよい。換言すると、入賞 - B 1 と入賞 - B 2 と押し順ベルとに関する情報は、非 A T 状態においてはマスク処理を実行してから副制御基板 S に送信するよう構成してもよい。また、入賞 - B 1 と入賞 - B 2 と演出グループ番号が同一となる押し順ベルは、一部であってもよいし全部であってもよい。

10

【 1 2 1 1 】

また、第 6 実施形態においては、スラッシュ役以外の条件装置で A T 抽選 ( A T に関する処理 ) を実行し得るよう構成してもよく、例えば、いわゆるレア役に相当する条件装置であるスイカ役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おいては、有利区間であり非 A T 状態において、入賞 - B 1 に当選した遊技よりもスイカ役に当選した遊技の方が遊技者にとって有利としてもよいし、入賞 - B 2 に当選した遊技よりもスイカ役に当選した遊技の方が遊技者にとって有利としてもよいし、入賞 - B 1 に当選した遊技よりもスイカ役に当選した遊技の方が遊技者にとって不利としてもよいし、入賞 - B 2 に当選した遊技よりもスイカ役に当選した遊技の方が遊技者にとって不利としてもよいし、入賞 - B 1 または入賞 - B 2 に当選した遊技よりもスイカ役に当選した遊技の方が遊技者にとって有利としてもよいし、入賞 - B 1 または入賞 - B 2 に当選した遊技よりもスイカ役に当選した遊技の方が遊技者にとって不利としてもよい。

20

【 1 2 1 2 】

< < < 第 7 実施形態 > > >

次に、第 7 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 7 実施形態は、他の実施形態に適用することが可能であり、例えば、他の実施形態にかかるリール配列や当選役の種類 ( 役構成 ) 、第 7 実施形態に係るリール配列や条件装置等を他の実施形態に適用することが可能であることは言うまでもない。

30

【 1 2 1 3 】

< < ステージチェンジ演出 > >

第 7 実施形態においては、演出表示装置 S 4 0 にてステージチェンジ演出を実行可能に構成されている。第 7 実施形態においては、前述したように滞在ステージを複数種類有しており、ある滞在ステージから異なる滞在ステージに移行する ( ある滞在ステージが設定されている状態から異なる滞在ステージが設定されている状態になる ) 際に、ステージチェンジ演出 ( 切替演出と称することがある ) が実行され得るよう構成されている。詳細は後述するが、ステージチェンジ演出を実行することによって、滞在ステージをスムーズに切り替えることができる。なお、ステージチェンジ演出 ( の演出態様 ) を、複数種類有しており、実行されるステージチェンジ演出の種類によって、移行先の滞在ステージの選択傾向が相違するよう構成されている。なお、滞在ステージを演出ステージと称することがある。また、滞在ステージが設定されていることを、滞在ステージがセットされている、滞在ステージを実行すると称することがある。所定の滞在ステージが設定されていると、所定の滞在ステージに対応した演出 ( 演出表示装置 S 4 0 での背景画像の表示やスピーカ S 2 0 からの B G M の出力、など ) が実行されるよう構成されている。

40

【 1 2 1 4 】

< ステージチェンジ演出の一例 >

50

図169は、第7実施形態におけるステージチェンジ演出を実行する場合の一例である。(a)に示すように、UI画像(ゲーム進行状況表示、UI表示などと称することがある)として、UI画像AとUI画像BとUI画像Cとが表示され得るよう構成されている。

#### 【1215】

UI画像とは、複数の滞在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り、遊技者が遊技の状況を把握するために有用な情報などが表示される。なお、UI画像を遊技情報画像と称することがある。UI画像Aは現在の滞在ステージを表示する画像であり、(a)においては「海岸ステージ」と表示されている。また、UI画像Bは、現在のクレジット数を表示する画像であり、(a)においては「50」と表示されている。また、UI画像Cは払出枚数を表示する画像であり、実行された遊技によって払い出された遊技メダル数を表示している。UI画像Cの表示態様の一例として、10の払い出しがあった場合には、(1)「0 1 2 … 9 10」とカウントアップされてゆき(または、「0 10」のように直ちに払出枚数に切り替わる)、「10」を3秒間表示した後に「0」が表示される、(2)「0 1 2 … 9 10」とカウントアップされてゆき(または、「0 10」のように直ちに払出枚数に切り替わる)、「10」を表示し続け、次ゲームに係るベットがされた場合(または、スタートレバーD50の操作を受け付けた場合)に「0」が表示される、のように構成してもよい。なお、再遊技役に当選していないゲームにおいては、次ゲームに係るベットがされた場合に「0」が表示され、再遊技役に当選したゲームにおいては、次ゲームに係るスタートレバーD50の操作を受け付けた場合に「0」が表示されるよう構成してもよい。なお、UI画像としては、ボーナスゲーム数、AT中状態などの押し順役当選ゲームにて押し順ナビを実行する状態における実行されたゲーム数(または、実行されたゲーム数の累積値)や残りゲーム数、遊技に用いる所定のポイント(例えば、遊技の実行毎に蓄積され得るよう構成し、1000ポイントに到達するとAT抽選が実行される)、通常遊技状態ゲーム数(例えば、到達するとAT中状態への移行が決定することとなる天井ゲーム数までの到達割合を遊技者に示すために表示する)、ミニキャラ表示等を表示するよう構成してもよい。

#### 【1216】

なお、以下の1または複数に充足する画像をUI画像としてもよい。

- (1) 複数の滞在ステージにて同一の表示態様にて表示され得る画像
- (2) 複数の滞在ステージにて同系統の表示態様(例えば、UI画像の外郭を構成する形状は同一であるが色彩が異なる)にて表示され得る画像
- (3) 通常区間、有利区間、AT中状態、非AT状態、ボーナス中、チャンスゾーン中、再遊技役の当選の有無(自動ベットの有無)、クレジット数、払出枚数等といった遊技の状況に関する画像
- (4) 複数の滞在ステージに亘って所定の表示領域(例えば、図169(a)におけるUI画像A~Cが表示されている領域)に継続して表示される画像
- (5) ある遊技に係る、リール回転開始前とリール回転中とリール停止後とで同一の表示領域(例えば、図169(a)におけるUI画像A~Cが表示されている領域)にて表示される画像

#### 【1217】

また、演出表示装置S40の表示部(本明細書においては、単に、「演出表示装置S40」と称することもある。)には、滞在ステージに対応した背景画像が表示されるよう構成されており、(a)においては、滞在ステージが海岸ステージであるため、海岸ステージに対応した背景画像が表示されている。第7実施形態においては、背景画像よりもUI画像の方が、表示優先度が高いよう構成されている。このように構成することによって、背景画像の種類(滞在ステージの種類)に拘らず、UI画像を視認することができるため、遊技者は任意のタイミングで遊技の状況を把握することができる。なお、表示優先度が高いことを、視認性が高い、表示プライオリティが高い、前面に表示されているなどと

10

20

30

40

50

称することがある。

【1218】

次に、図169を参照してステージチェンジ演出が実行される流れを説明する。まず、(a)において、滞在ステージが海岸ステージであり、スタートレバーD50の操作が受け付けられて新たに遊技が実行開始される、次に、(b) (c) (d)のように、演出表示装置S40の外側から内側に向かって背景画像やUI画像を黒色で覆い隠すようにブラックアウトしてゆき(黒色になってゆき)、演出表示装置S40の表示領域全体が黒色になり、背景画像が視認できなくなり(非表示となり)、UI画像も視認できなくなる(非表示となる)。

【1219】

その後、(e) (f)のように、内側から外側に向かって背景画像が表示されてゆき、演出表示装置S40の表示領域全体に移行後(ステージチェンジ後)の滞在ステージに対応した背景画像が表示されることとなる。なお、UI画像Aには、移行後の滞在ステージに対応した「街ステージ」と表示されている。このように、ステージチェンジ演出の実行時には、少なくとも一部の期間で背景画像とUI画像とを視認できないように構成する(非表示にする)ことにより、移行後の滞在ステージがいずれであるかに遊技者を注目させることができるとともに、ステージチェンジ演出の実行前と実行後とでUI画像の表示態様が相違する場合にも、一旦視認できないようにすることで違和感なく滞在ステージを移行させることができる。

【1220】

なお、図160においては、(b)のように演出表示装置S40の表示領域が黒色になり始めてから、(f)のように移行後の滞在ステージに対応する背景画像が演出表示装置S40の表示領域全体に表示されるまでを、ステージチェンジ演出の実行期間としており、第7実施形態においては、ステージチェンジ演出の実行期間の少なくともいずれかのタイミングで、背景画像および/またはUI画像が視認できないように構成されていればよい。具体的には、前述の黒色に代えて背景画像および/またはUI画像白色で覆い隠したり(ホワイトアウト)、また、別の色にて覆い隠すようにしたりしても良い。また、背景画像および/またはUI画像を黒色などで覆い隠す際においては、覆い隠された領域には背景画像および/またはUI画像を含まない画像を表示するようにしてもよいし、背景画像やUI画像を残したまま、黒色で覆い隠す画像を背景画像および/またはUI画像の前面に表示することで、背景画像および/またはUI画像が視認できないようにしてもよい。背景画像および/またはUI画像が視認できないようにする手法としては種々のものを適宜適用可能である。

【1221】

なお、UI画像は滞在ステージによって表示態様が相違し得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、UI画像の色が異なるなどの同系統の表示態様としたり、同一の表示領域に表示するなど、滞在ステージに拘らずに遊技者がUI画像であることを認識し易いように構成することが好適である。

【1222】

また、遊技の状況(遊技状態、滞在ステージ、など)によってUI画像の表示有無が相違したり、表示されているUI画像の種類が相違し得るよう構成してもよい。例えば、遊技状態Aにおいては、UI画像AとUI画像Bとを表示するが、遊技状態BにおいてはUI画像Aのみを表示するよう構成してもよいし、滞在ステージAにおいては、UI画像AとUI画像Bとを表示するが、滞在ステージBにおいては、UI画像を表示しないように構成してもよいし、遊技状態Aにおいては、UI画像AとUI画像Bとを表示するが、遊技状態BにおいてはUI画像CとUI画像D(UI画像CとUI画像Dは、UI画像AともUI画像Bとも表示領域が異なる、外郭の形状が異なる、色彩が異なる、表示している内容が異なる、などとしてもよい)とを表示するよう構成してもよい。また、遊技状態によってUI画像の表示位置(表示領域)を相違させてもよい。なお、1つの遊技状態で設定し得る滞在ステージを複数種類有していてもよい。なお、遊技状態Aと遊技状態Bには

10

20

30

40

50

、以下の遊技状態を適用してもよい。

( 1 ) A T 中状態などの押し順役当選ゲームにて押し順ナビを実行する(または、押し順ナビを実行する頻度が相対的に高い状態)状態を遊技状態 A、通常状態などの押し順役当選ゲームにて押し順ナビを実行しない状態(または、押し順ナビを実行する頻度が相対的に低い状態)を遊技状態 B

( 2 ) 有利区間のある遊技状態を遊技状態 A、通常区間のある遊技状態を遊技状態 B

( 3 ) ボーナスの実行中を遊技状態 A、ボーナスの非実行中を遊技状態 B

( 4 ) 待機デモ画面の表示中を遊技状態 A、待機デモ画面が表示されていない状態を遊技状態 B

このように構成した場合においても、図 1 6 9 に図示するように、ステージチェンジ演出が実行された場合には U I 画像が視認できないタイミングを有するように構成されているため、U I 画像の変化に対して違和感なく遊技を進行できることとなる。なお、押し順役とは、押し順(停止ボタンの停止操作順)によって遊技メダルの払出枚数が相違し得る(高めと安めとが存在する)役であり、図 1 0 における入賞 - A 1 ~ 入賞 - A 6 の押し順ベルなどが押し順役に相当する。また、上述したように、遊技状態としては、A T に関する状態、R T 状態、ボーナスの実行中であるか否か、待機デモ画面の表示中であるか否か、有利区間であるか否かなど、様々な状態を適用することが可能である。

#### 【 1 2 2 3 】

なお、図 1 6 9 においては、U I 画像として、U I 画像 A と U I 画像 B と U I 画像 C との 3 種類の U I 画像を表示する構成を例示したが、これには限定されず、表示する U I 画像の種類数や表示する U I 画像の種類は変更しても問題ない。一例としては、前述の U I 画像 D を新たに加えるよう構成したり、あるいは U I 画像 B と U I 画像 C との 2 種類の U I 画像を表示するよう構成し、ステージチェンジ演出の実行前とステージチェンジ演出の実行後とで、表示される U I 画像が同一となるよう構成してもよい。また、U I 画像 A の現在の滞在ステージを表示する画像については、U I 画像として表示せずに、ステージチェンジ演出の実行後に 3 秒間表示された後に非表示となるよう構成してもよい。

#### 【 1 2 2 4 】

また、同図では、ステージチェンジ演出の実行時には、少なくとも一部の期間で U I 画像を視認できない構成を例示したが、これには限定されず、ステージチェンジ演出の実行時には、少なくとも一部の期間で、いずれかの U I 画像(U I 画像 A、U I 画像 B、U I 画像 C のいずれか)が視認できないように構成してもよいし、ステージチェンジ演出の実行時には、少なくとも一部の期間で、いずれかの U I 画像の一部が視認できないように構成してもよい。

#### 【 1 2 2 5 】

< U I 画像の表示期間 >

次に、図 1 7 0 を参照して、U I 画像の表示期間の一例について詳述する。同図においては、左側から右側に向かって時間が経過するように図示している。まず、図中( 1 )のタイミングにて、あるゲーム(以降、N 回目のゲームと称することがある)に係るスタートレバー D 5 0 の操作に基づくリールの回転が開始する。なお、当該( 1 )のタイミングから、最小遊技時間(最小時間と称することがあり、本例では 4 . 1 秒)の計測が開始される。なお、最小遊技時間とは、前述したように、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り、本例では 4 . 1 秒となっており、図 2 5 に図示する遊技間隔最小時間タイマ(デクリメントタイマ)にて計測される(図 2 5 のステップ 1 5 5 4 のタイミングが、同図( 1 )のタイミングと対応している)。

#### 【 1 2 2 6 】

ここで、同図においては、N 回目のゲームはハズレが決定されたゲームであり、停止ボタンが有効となってから最短の時間で停止操作を行い、N 回目のゲームに係る全リールが停止してから最短の時間でベット及び N + 1 回目のスタートレバー D 5 0 の操作を受け付けた場合について例示している。

#### 【 1 2 2 7 】

10

20

30

40

50

その後、リールの回転速度が定速となり、停止ボタンが有効となり、遊技者によって停止操作が行われたことにより、全リールが停止する。N回目のゲームの実行中（リール回転開始から全リール停止まで）においては、UI画像は表示されたままとなっている。なお、同図におけるUI画像とは、前述したUI画像AとUI画像BとUI画像Cとを総称している。

**【1228】**

次に、図中（2）のタイミングにて、N+1回目のゲームに係るスタートレバーD50が操作される（スタートレバーD50がオンとなる）が、N回目のゲームに係るリール回転開始から最小遊技時間が経過していないため、リールの回転は開始しない（スタートレバーD50が操作されてからリールM50が回転開始するまでを、ウエイト中、ウエイトがかかっている、などと称することがある）。また、図中（2）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作を受け付けたことに基づき、ステージチェンジ演出が実行開始される。なお、同図におけるステージチェンジ演出の演出態様は、図169で図示した演出態様と同一となっている。

10

**【1229】**

その後、図中（3）のタイミングにて、ステージチェンジ演出により、UI画像が視認できなくなる。すなわち、図169の（c）に図示するように、ステージチェンジ演出の黒色の表示によりUI画像が視認できなくなる。なお、図中（3）のタイミングまでは、N回目のゲームから継続してUI画像は表示されたままとなっている。

**【1230】**

次に、図中（4）のタイミングにて、N回目のゲームのリール回転開始から最小遊技時間が経過したことにより、N+1回目のゲームに係るリールの回転が開始する。その後、図中（5）のタイミングにて、ステージチェンジ演出により、UI画像が視認可能となり、以降UI画像は視認可能な状態を継続する。すなわち、図169の（e）及び（f）に図示するように、ステージチェンジ演出の黒色の表示領域が減少してゆき、UI画像が視認できるようになる（図中（5）のタイミングは、図169の（e）と（f）の間のタイミングとなっている）。その後、図中（6）のタイミングにて、ステージチェンジ演出の実行が終了する。その後、図中（7）のタイミングにて、N+1回目のゲームに係る停止ボタンの操作が有効になる（換言すれば、ステージチェンジ演出の実行は、N+1回目のゲームに係る停止ボタンの操作が有効になる前に終了する）。このように、第7実施形態においては、ステージチェンジ演出は、スタートレバーD50の操作を受け付けたことに基づいて実行開始され、時間が経過することによって終了するよう構成されている。

20

30

**【1231】**

このように、第7実施形態においては、N回目のゲームに係るリールの回転開始から最短の時間にてN+1回目のゲームに係るスタートレバーD50の操作を受け付け（ウエイトがかかっている状態でスタートレバーD50の操作を受け付け）且つN+1回目のゲームに係る演出としてステージチェンジ演出が実行された場合、N+1回目のゲームに係る停止ボタンが有効となる前に、ステージチェンジ演出の実行が終了しUI画像が視認可能となるよう構成されている。このように構成することにより、停止ボタンが有効となった時点ではUI画像が視認可能となっていることにより、遊技の状況が把握できることとなり、遊技者は混乱せずに遊技を進行させることができる。

40

**【1232】**

なお、N+1回目のゲームに係るスタートレバーD50の操作を受け付けるタイミングを、N回目のゲームに係るリールの回転開始から最小遊技時間が経過した後のタイミングとした場合においては、N+1回目のゲームに係る停止ボタンが有効となる前に、ステージチェンジ演出の実行が終了しUI画像が視認可能と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、遊技の状況が把握できることとなり、遊技者は混乱せずに遊技を進行させることができる。

**【1233】**

また、N+1回目のゲームに係るスタートレバーD50の操作を受け付けるタイミング

50

を、N回目のゲームに係るリールの回転開始から最小遊技時間が経過した後のタイミングとした場合においては、N+1回目のゲームに係る停止ボタンが有効となった時点では、ステージチェンジ演出の実行が終了していないように構成してもよい。このように構成することにより、ウエイトがかかっている状況では、遊技者は急いで遊技を進行しているため、N+1回目のゲームに係る停止ボタンが有効となる前に、ステージチェンジ演出の実行が終了しUI画像が視認可能とすることで、遊技の状況が把握できることとなり、遊技者は混乱せずに遊技を進行させることができ、他方、ウエイトがかかっていない状況では、遊技者は急いで遊技を進行していないため、N+1回目のゲームに係る停止ボタンが有効となった時点では、ステージチェンジ演出の実行が終了していないように構成することで、遊技者はステージチェンジ演出により注目することができる。

10

## 【1234】

<ステージチェンジ演出の実行態様>

ステージチェンジ演出の実行態様として、以下のように構成してもよい。

(1) スタートレバーD50の操作を受け付けたことに基づいて実行開始され、時間が経過することによって終了する

(2) スタートレバーD50の操作を受け付けたことに基づいて実行開始され、所定の停止操作(第1停止、第2停止または第3停止のいずれか)が行われたことに基づいて終了する

(3) 所定の停止操作(第1停止、第2停止または第3停止のいずれか)が行われたことに基づいて実行開始され、時間の経過によって終了する

20

なお、1のステージチェンジ演出の実行態様として、上記(1)~(3)の複数の実行態様を採り得るよう構成してもよいし、第1のステージチェンジ演出は上記(1)の実行態様で実行されるが、第2のステージチェンジ演出は上記(2)の実行態様で実行されるよう構成してもよい。

## 【1235】

また、ステージチェンジ演出に関する構成として、以下のように構成してもよい。

(1) 第1の演出態様で実行された場合よりも、第2の演出態様で実行された場合の方が、遊技者にとって相対的に有利な滞在ステージに移行し易い

(2) 第1の演出態様で実行された場合よりも、第2の演出態様で実行された場合の方が、AT抽選、ATゲーム数上乘せ抽選またはボーナスに当選している可能性が高い

30

(3) 所定のステージチェンジ演出が実行された場合においては、スタートレバーD50の操作を受け付けたことに基づいて実行開始された場合よりも、所定の停止操作(第1停止、第2停止または第3停止のいずれか)が行われたことに基づいて実行開始された場合の方が、遊技者にとって相対的に有利な滞在ステージに移行し易い

(4) 所定のステージチェンジ演出が実行された場合においては、スタートレバーD50の操作を受け付けたことに基づいて所定のステージチェンジ演出が実行開始された場合よりも、所定の停止操作(第1停止、第2停止または第3停止のいずれか)が行われたことに基づいて所定のステージチェンジ演出が実行開始された場合の方が、AT抽選、ATゲーム数上乘せ抽選またはボーナスに当選している可能性が高い

(5) 第1の滞在ステージでは第1の演出態様、第2の滞在ステージでは第2の演出態様、第3の滞在ステージでは第3の演出態様というように、滞在ステージとステージチェンジ演出の演出態様とに法則が存在する仕様の場合において、第1の滞在ステージにて第2の演出態様が実行される等、法則が異なった(いわゆる法則崩れ)場合の方が、法則が異なっていない場合よりも、AT抽選、ATゲーム数上乘せ抽選またはボーナスに当選している可能性が高い

40

## 【1236】

<デモ画面の表示中のUI画像>

デモ画面の表示中におけるUI画像に関する構成は、以下のように構成してもよい。なお、第7実施形態と同様に、UI画像を複数種類表示可能な場合について例示している。

(1) デモ画面の表示中においては、すべてのUI画像が視認可能(デモ画面の背景画像

50

よりも表示優先後が高い)となっている

(2) デモ画面の表示中においては、すべてのUI画像が視認不可能(デモ画面の背景画像よりも表示優先後が低い)となっている

(3) デモ画面の表示中においては、第1のUI画像は視認可能(デモ画面の背景画像よりも表示優先後が高い)であるが第2のUI画像は視認不可能(デモ画面の背景画像よりも表示優先後が低い)となっている

(4) デモ画面の表示中における所定の期間においては、すべてのUI画像が視認可能(デモ画面の背景画像よりも表示優先後が高い)となっている

(5) デモ画面の表示中における所定の期間においては、すべてのUI画像が視認不可能(デモ画面の背景画像よりも表示優先後が低い)となっている

(6) デモ画面の表示中における所定の期間においては、第1のUI画像は視認可能(デモ画面の背景画像よりも表示優先後が高い)であるが第2のUI画像は視認不可能となっている

#### 【1237】

また、所定のUI画像(例えば、遊技に用いる所定のポイントに関するUI画像)について、ステージチェンジ演出の実行中においては視認不可能となる期間を有するが、デモ画面の表示中においては常時視認可能となるよう構成してもよいし、デモ画面の表示中においては視認不可能となる期間を有するが、ステージチェンジ演出の実行中においては常時視認可能となるよう構成してもよい。

#### 【1238】

<エラー表示中のUI画像>

所定のエラーに関するエラー表示(エラー報知と称することがある)の表示中におけるUI画像に関する構成は、以下のように構成してもよい。なお、第7実施形態と同様に、UI画像を複数種類表示可能な場合について例示している。

(1) エラー表示の表示中においては、すべてのUI画像が視認不可能(エラー表示の方が表示優先後が高い)となっている

(2) エラー表示の表示中においては、第1のUI画像は視認可能(エラー表示の方が表示優先後が低い)であるが第2のUI画像は視認不可能(エラー表示の方が表示優先後が高い)となっている

#### 【1239】

また、所定のUI画像(遊技に用いる所定のポイントに関するUI画像)について、ステージチェンジ演出の実行中においては視認不可能となる期間を有するが、所定のエラーに関するエラー表示の表示中においては常時視認可能となるよう構成してもよいし、所定のエラーに関するエラー表示の表示中においては視認不可能となる期間を有するが、ステージチェンジ演出の実行中においては常時視認可能となるよう構成してもよい。

#### 【1240】

<ステージチェンジ演出を実行しない態様>

また、滞在ステージに対応した背景画像が視認できなくなる予告演出である予告演出Aを有するよう構成し、滞在ステージとして海岸ステージが設定されている状況下、N回目のゲームが実行され、N回目のゲームに係る演出として予告演出Aが実行された場合には、N回目のゲームの終了後(最終停止操作が終了したタイミング、N+1回目のゲームに係るベットが行われたタイミング、N+1回目のゲームに係るスタートレバーD50の操作を受け付けられたタイミング、など)に、ステージチェンジ演出を実行せずに海岸ステージに対応した背景画像を再度表示するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、海岸ステージに対応した背景画像を再度表示した際に、滞在ステージの名称を演出表示装置S40にて表示するよう構成してもよい(UI画像として継続して表示してもよいし、UI画像としてではなく所定時間表示した後に非表示としてもよい)し、滞在ステージの名称をスピーカから音声にて出力するよう構成してもよい。また、複数ゲームに亘って実行され、滞在ステージに対応した背景画像が視認できなくなる連続演出A(連続演出A専用の背景画像が表示される)を有するよう構成した場合においても、上述した予告演

10

20

30

40

50

出 A と同様に、連続演出 A の終了後に、ステージチェンジ演出を実行せずに滞在ステージに対応した背景画像を再度表示するよう構成してもよい。このように構成することにより、連続演出終了後の滞在ステージが連続演出実行前の滞在ステージから移行していないことを明確に認識することができる。

#### 【 1 2 4 1 】

< 連続演出終了後のステージチェンジ演出 >

また、滞在ステージとして海岸ステージが設定されている状況下、連続演出 A が実行された場合において、連続演出 A の実行終了後（最終停止操作が終了したタイミング、次ゲームに係るベットが行われたタイミング、次ゲームに係るスタートレバー D 5 0 の操作が受け付けられたタイミング、など）に、ステージチェンジ演出を実行し、街ステージに移行する（街ステージを設定する）ように構成してもよい。また、滞在ステージとして海岸ステージが設定されている状況下、連続演出 A が実行された場合において、連続演出 A の実行終了後（最終停止操作が終了したタイミング、次ゲームに係るベットが行われたタイミング、次ゲームに係るスタートレバー D 5 0 の操作が受け付けられたタイミング、など）に、ステージチェンジ演出を実行し、海岸ステージとなる（海岸ステージを設定する）ように構成してもよい。このように、構成することでステージチェンジ演出が実行されたとしても、連続演出 A 終了後の滞在ステージが連続演出 A 開始前と相違するか否かを判別されず、遊技者は移行後の滞在ステージに注目することとなる。なお、連続演出 A の実行中の背景画像（前述の連続演出 A 専用の背景画像）と海岸ステージ設定中の背景画像とが異なっていることから、連続演出 A の実行前後の滞在ステージが同一であっても、連続演出 A の実行中と連続演出 A の実行後の背景画像は相違することとなり、連続演出 A の実行中であるか否かの判別を容易にしている。

#### 【 1 2 4 2 】

なお、図 1 6 9 で前述した連続演出 A の終了後でない状況にて実行され得るステージチェンジ演出と、連続演出の実行終了後に実行されるステージチェンジ演出とが、異なる種類のステージチェンジ演出と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、連続演出 A の終了後であるか否かを明確に判別することができ、遊技の状況が把握できなくなる事態を防止することができる。

#### 【 1 2 4 3 】

< 滞在ステージを表示する画像に関する構成 >

また、前述したように、現在の滞在ステージを表示する画像を、UI 画像とせずにステージチェンジ演出の実行後に 3 秒間表示された後に非表示となるよう構成した場合において、以下のように構成してもよい。

( 1 ) 現在の滞在ステージを表示する画像の表示中にスタートレバー D 5 0 の操作が受け付けられて、滞在ステージに対応した背景画像が視認できなくなる予告演出である予告演出 A が実行開始された場合には、現在の滞在ステージを表示する画像は表示されない

( 2 ) ステージチェンジ演出が終了しており且つ現在の滞在ステージを表示する画像の表示前のタイミングにて、スタートレバー D 5 0 の操作が受け付けられて、滞在ステージに対応した背景画像が視認できなくなる予告演出である予告演出 A が実行開始された場合には、現在の滞在ステージを表示する画像は表示されない

( 3 ) ステージチェンジ演出がスタートレバー D 5 0 の操作を契機に終了する場合（再遊技の図柄組み合わせが停止表示した場合としてもよい）において、当該スタートレバー D 5 0 の操作を契機として、滞在ステージに対応した背景画像が視認できなくなる予告演出である予告演出 A が実行開始された場合には、現在の滞在ステージを表示する画像は表示されない

#### 【 1 2 4 4 】

< 有利区間の最終ゲームにおけるステージチェンジ演出 >

また、有利区間の最終ゲームの終了後（最終停止操作が終了したタイミング、次ゲームに係るベットが行われたタイミング、次ゲームに係るスタートレバー D 5 0 の操作が受け付けられたタイミング、など）には、ステージチェンジ演出が実行されるように構成して

もよい。なお、有利区間の最終ゲームとは、次ゲームが通常区間となるゲームであり、有利区間にて連続して実行されたゲーム数が有利区間の上限ゲーム数である1500ゲームに到達した、有利区間にて獲得した遊技メダル数（差枚数）が上限である2400枚を超過した、任意の終了条件を充足した（例えば、AT残りゲーム数が0となった）などの、有利区間の終了条件を充足するゲームである。このように構成することにより、有利区間から通常区間に移行することを遊技者に認識させることができ、有利区間が継続している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。

【1245】

< 通常区間の最終ゲームにおけるステージチェンジ演出 >

また、通常区間の最終ゲーム、換言すると、次ゲームが有利区間となるゲームであり、例えば、有利区間移行抽選に当選したゲームの終了後（最終停止操作が終了したタイミング、次ゲームに係るベットが行われたタイミング、次ゲームに係るスタートレバード50の操作を受け付けられたタイミング、など）には、ステージチェンジ演出が実行され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、通常区間から有利区間に移行することを遊技者に認識させることができ、遊技者が有利区間であるにも拘らず遊技を終了してしまう事態を防止することができる。

10

【1246】

< 通常区間と有利区間との比較 >

また、通常区間にて実行開始されたゲームにて実行されるステージチェンジ演出と、有利区間にて実行開始されたゲームにて実行されるステージチェンジ演出とが、異なる種類のステージチェンジ演出（異なる演出態様のステージチェンジ演出）と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、ステージチェンジ演出を視認することで、通常区間であるか有利区間であるかを判別することができる。

20

【1247】

< 1ゲームで実行される演出 >

また、あるゲームにおける演出として、ステージチェンジ演出が実行される場合において、当該あるゲームではステージチェンジ演出以外の予告演出を実行しないように構成してもよい。また、あるゲームにおける演出として、ステージチェンジ演出が実行される場合において、当該あるゲームではステージチェンジ演出以外の予告演出として停止ボタンの操作に基づいて実行される予告演出を実行しない（それ以外の予告演出は実行され得る）ように構成してもよい。このように構成することにより、遊技者をステージチェンジ演出に注目させることができる。

30

【1248】

< 内部抽選結果との関係性 >

異なる種類の演出（異なる演出態様）であるステージチェンジ演出Aとステージチェンジ演出Bとを有するよう構成した場合、ステージチェンジ演出Aの実行可否については内部抽選結果に基づかずに決定されるが、ステージチェンジ演出Bの実行可否については内部抽選結果に基づいて決定される（内部抽選結果によって実行可否の選択割合が異なる）よう構成してもよい。一例としては、内部抽選結果が押し順ベルやハズレであった場合よりも、内部抽選結果がチェリーなどのレア役であった場合の方が、ステージチェンジ演出Bが実行されやすいように構成してもよく、このように構成した場合、ステージチェンジ演出Aよりもステージチェンジ演出Bの方が、実行された場合に遊技者に有利（AT抽選に当選している可能性が高い、ボーナスに当選している可能性が高い、など）になるよう構成してもよい。なお、ステージチェンジ演出Aとステージチェンジ演出Bとは、演出態様が異なるように構成してもよいし、演出態様は同一であるが実行開始タイミング（実行開始契機）が異なるように構成してもよい。

40

【1249】

< ステージチェンジ演出の音量 >

次に、図171を参照して、遊技の状況毎における音量について詳述する。「状態」の項目は、遊技の状態を示しており、同図における「非AT中」とは、低確率状態などの押

50

し順役当選ゲームにて押し順ナビを実行しない状態であり、「AT中」とは、AT中状態などの押し順役当選ゲームにて押し順ナビを実行する状態である。また、「メダル空エラー」とは、メダル空エラーが発生しており、メダル空エラーに係るエラー報知が実行されている状態である。

#### 【1250】

また、「滞在ステージ」の項目は、設定されている滞在ステージを示しており、「ステージ共通」については、設定されている滞在ステージに拘らずに実行される演出（またはエラー報知）となっている。「演出名」の項目は、演出の名称を示しており、「音量」の項目は、その演出の実行期間における最大の音量と平均の音量とを示している。なお、音量の単位は「dB（デシベル）」となっている。

10

#### 【1251】

なお、第7実施形態においては、音量レベルを調整可能に構成されており、音量レベルが大きいとスピーカS20から出力される音量が相対的に大きくなり、音量レベルが小さいとスピーカS20から出力される音量が相対的に小さくなる。音量レベルの変更方法としては、以下のように構成してもよい。

(1) 所定の状況にてサブ入力ボタンSBを操作してメニュー画面を表示させ、メニュー画面にて音量調整の項目を選択した後、十字キーSB2の上ボタンの操作で音量レベルが1段階上がり、十字キーSB2の下ボタンの操作で音量レベルが1段階下がる

(2) リールが停止している所定の状況にて、十字キーSB2の上ボタンの操作で音量レベルが1段階上がり、十字キーSB2の下ボタンの操作で音量レベルが1段階下がる

(3) デモ画面が表示されている状況にて、十字キーSB2の上ボタンの操作で音量レベルが1段階上がり、十字キーSB2の下ボタンの操作で音量レベルが1段階下がる

20

#### 【1252】

なお、スピーカS20から出力される音量が音量レベルに依存するサウンドと、スピーカS20から出力される音量が音量レベルに依存しないサウンドとを有するように構成してもよい。なお、本明細書においては、BGM、音声、効果音、SE、報知音などを総称してサウンド（または、音）と称することがある。また、エラー報知音として、第1のエラー（例えば、メダル空エラー等のように、エラーの原因が解消して設定/リセットボタンを操作することで解除可能な復帰可能エラー）に係るエラー報知音はスピーカS20から出力される音量が音量レベルに依存するが、第2のエラー（例えば、RAMクリア等を実行しないと復帰が不可能な復帰不可能エラー等）に係るエラー報知音はスピーカS20から出力される音量が音量レベルに依存しないように構成してもよい。なお、第1のエラーおよび第2のエラーの区分けについては、前述の復帰可能エラー、復帰不可能エラーに限定されず、仕様により適宜設定可能である。

30

#### 【1253】

また、遊技者が操作できず遊技場の管理者のみが操作可能な（例えば、筐体内部に設ける）ボリュームスイッチを設けてもよく、例えば、回動させることで「0～4」までの5段階に設定できるように構成してもよい。このように構成した場合には、前述した音量レベルとボリュームスイッチの態様（設定）とに基づいて、スピーカS20から出力される音量が決定されるよう構成してもよい。なお、前述したスピーカS20から出力される音量が音量レベルに依存しない第2のエラーに係るエラー報知音についても、ボリュームスイッチの態様（設定）に基づいてスピーカS20から出力される音量が変化するように構成してもよい。

40

#### 【1254】

図171に図示する音量については、音量レベルが最大値である5に設定されている場合について例示している。まず、同図上部における、「非AT中」と「AT中」と「メダル空エラー」の報知中とについて詳述する。なお、同図における音量レベルはあくまで一例であり、5以外の音量レベルで比較した場合にも、同図と同様の関係性となるように構成してもよい。また、設定変更後または電源断からの復帰後におけるデフォルトの音量レベル（設定変更後と電源断からの復帰後とにおいては、音量レベルはあらかじめ定められ

50

たレベルに設定される)で比較した場合にも、同図と同様の関係性となるように構成してもよい。

【1255】

<非AT中における音量>

まず、「非AT中」においては、滞在ステージとして海岸ステージと街ステージとが設定され得るよう構成されている。海岸ステージにおいては、滞在ステージに係るBGMとして海岸ステージ中BGMがスピーカS20から出力されることとなる。滞在ステージに係るBGMは、所定の予告演出や所定のエラー報知音などのサウンドを出力していない期間において継続して(繰り返し)出力されるサウンドである。海岸ステージ中BGMの最大の音量は65dbであり、平均の音量は50dbとなっている。なお、滞在ステージに係るBGMは、遊技が終了してから所定時間経過した場合や、デモ画面が表示された場合に出力を終了するよう構成してもよい。また、海岸ステージ中BGMなどの同図に図示するBGMは、音声や効果音なども含んでいてもよい。また、同図におけるすべてのBGMは、サウンドと置き換えても問題ない。

10

【1256】

次に、街ステージにおいては、滞在ステージに係るBGMとして街ステージ中BGMがスピーカS20から出力されることとなる。街ステージ中BGMの最大の音量は70dbであり、平均の音量は55dbとなっている。

【1257】

また、海岸ステージと街ステージのいずれの滞在ステージにおいても、ステージチェンジ演出Aまたはステージチェンジ演出Bが実行され得るよう構成されており、ステージチェンジ演出Aにおけるサウンドの最大の音量は90dbであり、平均の音量は80dbとなっている。また、ステージチェンジ演出Bにおけるサウンドの最大の音量は100dbであり、平均の音量は85dbとなっている。なお、ステージチェンジ演出の音量は、ステージチェンジ演出実行前の滞在ステージには依存しないように構成されている。

20

【1258】

<AT中における音量>

次に、「AT中」においては、滞在ステージとして宇宙ステージのみが設定され得るよう構成されている。宇宙ステージにおいては、滞在ステージに係るBGMとして宇宙ステージ中BGMがスピーカS20から出力されることとなる。宇宙ステージ中BGM(「AT中」に出力されるサウンドとしてもよい)の最大の音量は120dbであり、平均の音量は100dbとなっている。

30

【1259】

また、図171に図示するように、「AT中」におけるBGMの最大の音量は、「メダル空エラー」の報知中における最大の音量よりも大きくなっており、「AT中」におけるBGMの平均の音量は、「メダル空エラー」の報知中における平均の音量よりも大きくなっている。また、「AT中」におけるBGMの最大の音量は、「非AT中」におけるBGMの最大の音量よりも大きくなっており、「AT中」におけるBGMの平均の音量は、「非AT中」におけるBGMの平均の音量よりも大きくなっている。また、「AT中」におけるBGMの最大の音量は、「非AT中」におけるステージチェンジ演出の最大の音量よりも大きくなっており、「AT中」におけるBGMの平均の音量は、「非AT中」におけるステージチェンジ演出の平均の音量よりも大きくなっている。

40

【1260】

なお、「AT中」における最大の音量となるサウンド(宇宙ステージ中BGMが出力される状況における最大の音量となるサウンド)は、押し順ナビが実行される際にスピーカS20から出力されるナビボイス(例えば、「左だ!」などの音声であり、ナビ音声と称することがある)や、登場キャラクターが会話する会話ボイス(会話音声と称することがある)となるよう構成してもよい。

【1261】

<エラー報知中における音量>

50

次に、「メダル空エラー」の報知については、滞在ステージや遊技状態に拘らず、メダル空エラーが発生した場合（メダル空エラーが発生したと遊技機が判定した場合）に実行されることとなる。メダル空エラーの報知中においては、最大の音量は110dbであり、平均の音量は90dbとなっている。

【1262】

なお、同図に示す滞在ステージの種類や、「状態」の種類はあくまで一例であり、変更しても何ら問題ない。

【1263】

<非AT中における最大の音量の比較>

このように構成されていることから、「非AT中」においては、ステージチェンジ演出（ステージチェンジ演出Aまたはステージチェンジ演出B）のサウンドの最大の音量は、滞在ステージに係るBGM（海岸ステージ中BGMまたは街ステージ中BGM）の最大の音量よりも大きいように構成されている。このように構成することにより、遊技者をステージチェンジ演出に注目させることができ、ステージチェンジ演出Aよりもステージチェンジ演出Bの方が遊技者にとって相対的に有利となるよう構成した場合には、ステージチェンジ演出Bが実行されたか否かを遊技者が見逃すことを防止することができる。なお、ステージチェンジ演出Aとステージチェンジ演出Bとの表示態様を同一とし、サウンドを異ならせるように構成してもよく、そのように構成した場合にも、ステージチェンジ演出（ステージチェンジ演出Aまたはステージチェンジ演出B）のサウンドの最大の音量を、滞在ステージに係るBGM（海岸ステージ中BGMまたは街ステージ中BGM）の最大の音量よりも大きいように構成することにより、ステージチェンジ演出Bが実行されたか否かを遊技者が聞き逃すことを防止することができる。なお、図171における「非AT中」は、「非AT中」である所定の遊技状態に関する構成を例示しており、「非AT中」であるすべての遊技状態にて上述した構成を充足している必要はなく、1の遊技状態で充足していればよいことを補足しておく。

【1264】

<非AT中における平均の音量の比較>

また、「非AT中」においては、ステージチェンジ演出（ステージチェンジ演出Aまたはステージチェンジ演出B）のサウンドの平均の音量は、滞在ステージに係るBGM（海岸ステージ中BGMまたは街ステージ中BGM）の平均の音量よりも大きいように構成されている。このように構成することにより、遊技者をステージチェンジ演出に注目させることができ、ステージチェンジ演出Aよりもステージチェンジ演出Bの方が遊技者にとって相対的に有利となるよう構成した場合には、ステージチェンジ演出Bが実行されたか否かを遊技者が見逃すことを防止することができる。なお、前述では、最大の音量同士、平均の音量同士の比較を行ったが、これらの他、同一の音量レベル（例えば、0～5の6段階のいずれか）、同一のボリュームスイッチの態様（例えば、0～4の5段階のいずれか）での比較においても（以後、単に「同一音量同士」と称することもある）、同様のことが言え、同一の音量レベル（例えば、音量レベルが3等）同士では、ステージチェンジ演出（ステージチェンジ演出Aまたはステージチェンジ演出B）のサウンドの音量は、滞在ステージに係るBGM（海岸ステージ中BGMまたは街ステージ中BGM）の音量よりも大きいように構成され、同一のボリュームスイッチの態様（例えば、3段目に設定等）同士では、ステージチェンジ演出（ステージチェンジ演出Aまたはステージチェンジ演出B）のサウンドの音量は、滞在ステージに係るBGM（海岸ステージ中BGMまたは街ステージ中BGM）の音量よりも大きいように構成されているようにしても、前述と同様に、ステージチェンジ演出Bが実行されたか否かを遊技者が見逃すことを防止することは言うまでもない。

【1265】

なお、第7実施形態においては、ステージチェンジ演出が「非AT中」においてのみ実行され得るよう構成したが、これには限定されず、「AT中」においてもステージチェンジ演出を実行可能に構成してもよい。このように構成した場合には、「AT中」において

も「非 A T 中」と同一のステージチェンジ演出が実行され得るように構成してもよいし、「非 A T 中」と「A T 中」とで、実行され得るステージチェンジ演出を相違させてもよい。また、上述したステージチェンジ演出の最大の音量や平均の音量に関する構成は、「A T 中」においても同様に適用可能である（音量の大小関係など）し、本明細書のステージチェンジ演出に関するすべての構成が適用可能である。なお、このような場合においても、「A T 中」は、「A T 中」である所定の遊技状態に関する構成を例示しており、「A T 中」であるすべての遊技状態にて上述した構成を充足している必要はなく、1の遊技状態で充足していればよいことを補足しておく。

#### 【1266】

<メダル空エラー報知の詳細>

次に、図171の下部におけるメダル空エラーの報知について詳述する。「種別」の項目は、メダル空エラーの報知中にスピーカS20から出力されるサウンドの種類であり、「内容」の項目は、サウンドの具体的な内容であり、「音量」の項目は、その演出の実行期間における最大の音量と平均の音量とを示している。なお、音量の単位は「d b（デシベル）」となっている。

#### 【1267】

第7実施形態においては、メダル空エラーの報知中におけるサウンドとして、エラー効果音とエラーボイスとが出力されるように構成されており、メダル空エラーの報知中は、「エラー効果音を2秒 エラーボイスを3秒 エラー効果音を2秒 エラーボイスを3秒・・・」のように、エラー効果音とエラーボイスとを交互に出力するよう構成されている。なお、メダル空エラーの報知時は、エラーボイスよりもエラー効果音が先に出力されるよう構成されている。このように構成することにより、エラー効果音によって注意喚起をすることができ、その後のエラーボイスに遊技者を注目させることができる。また、「エラー効果音を2秒」に係る2秒がエラー効果音の1回の出力時間と称しており、「エラーボイスを3秒」に係る3秒がエラーボイスの1回の出力時間と称している。

#### 【1268】

エラー効果音とは、「ピーピーピー」との機械音を出力するサウンドであり、エラーボイスとは、「店員さんを読んで！」との音声を出力するサウンドであり、機械音であるか音声であるかという点で相違している。第7実施形態においては、エラー効果音の1回の出力時間よりもエラーボイスの1回の出力時間の方が長時間となっており、このように構成することで、エラーが発生していることを報知するためのエラー効果音よりも、エラーの内容を説明するエラーボイスの方が、1回の出力時間が長時間となり、遊技者はエラー報知のサウンドを聞くことでエラーの内容を認識し易くすることができる。

#### 【1269】

また、エラー効果音とエラーボイスとは出力期間が重複しないように構成されている。

#### 【1270】

<メダル空エラーにおける最大の音量の比較>

また、メダル空エラーに関しては、エラー効果音の最大の音量は100 d bとなっており、エラーボイスの最大の音量は110 d bとなっており、エラー効果音の最大の音量よりもエラーボイスの最大の音量の方が大きくなっている。このように構成することで、エラーが発生していることを報知するためのエラー効果音よりも、エラーの内容を説明するエラーボイスを目立たせることができ、エラー報知のサウンドを聞くことでエラーの内容を認識し易くすることができる。

#### 【1271】

<メダル空エラーにおける平均の音量の比較>

また、メダル空エラーに関しては、エラー効果音の平均の音量は85 d bとなっており、エラーボイスの平均の音量は95 d bとなっており、エラー効果音の平均の音量よりもエラーボイスの平均の音量の方が大きくなっている。このように構成することで、エラーが発生していることを報知するためのエラー効果音よりも、エラーの内容を説明するエラーボイスを目立たせることができ、エラー報知のサウンドを聞くことでエラーの内容を認

10

20

30

40

50

識し易くすることができる。なお、前述の非 A T 中の音量の比較の場合と同様に、メダル空エラーにおける最大の音量と、平均の音量との比較の他、同一音量同士においても、同様のことが言えることは言うまでもない。

【 1 2 7 2 】

なお、同図においては、エラー報知の一例としてメダル空エラーのサウンドについて詳述したが、あくまで一例であり、投入メダル滞留エラーや投入メダル逆流エラーなどの他のエラーにも適用可能である。

【 1 2 7 3 】

また、エラー報知中のサウンドとしては、エラー効果音とエラーボイス以外にもエラー専用の B G M であるエラー B G M を出力し得るように構成してもよい。このように構成した場合には、以下のように構成してもよい。

- ( 1 ) エラー効果音とエラー B G M とは出力期間が重複し得る
- ( 2 ) エラーボイスとエラー B G M とは出力期間が重複し得る
- ( 3 ) エラー効果音とエラー B G M とは出力期間が重複し得るが、エラーボイスとエラー B G M とは出力期間が重複しない
- ( 4 ) エラーボイスとエラー B G M とは出力期間が重複し得るが、エラー効果音とエラー B G M とは出力期間が重複しない
- ( 5 ) エラー B G M の最大の音量よりもエラーボイスの最大の音量の方が大きい
- ( 6 ) エラー B G M の平均の音量よりもエラーボイスの平均の音量の方が大きい
- ( 7 ) エラー B G M の最大の音量よりもエラー効果音の最大の音量の方が大きい
- ( 8 ) エラー B G M の平均の音量よりもエラー効果音の平均の音量の方が大きい

なお、前述したように、エラー効果音とエラーボイスとは出力期間が重複しないように構成されている。

また、第 1 のエラー報知中のサウンドとしては、エラーボイスとエラー効果音が出力され得る一方、第 2 のエラー報知中のサウンドとしては、エラーボイスとエラー効果音とエラー B G M とが出力され得るように構成してもよい。さらに、( 5 ) ~ ( 8 ) において、最大の音量や平均の音量に代えて、同一音量同士としてもよい。

【 1 2 7 4 】

< エラー効果音と A T 中のサウンドとの比較 >

また、図 1 7 1 に図示したように、第 7 実施形態においては、以下のように構成されている。

- ( 1 ) メダル空エラー報知中のサウンドの最大の音量よりも、「 A T 中」における宇宙ステージ中 B G M の最大の音量の方が大きい
- ( 2 ) メダル空エラー報知中のサウンドの平均の音量よりも、「 A T 中」における宇宙ステージ中 B G M の平均の音量の方が大きい
- ( 3 ) メダル空エラーにおけるエラー B G M の最大の音量よりも、「 A T 中」における宇宙ステージ中 B G M の最大の音量の方が大きい
- ( 4 ) メダル空エラーにおけるエラー B G M の平均の音量よりも、「 A T 中」における宇宙ステージ中 B G M の平均の音量の方が大きい
- ( 5 ) メダル空エラーにおけるエラーボイスの最大の音量よりも、「 A T 中」における宇宙ステージ中 B G M の最大の音量の方が大きい
- ( 6 ) メダル空エラーにおけるエラーボイスの平均の音量よりも、「 A T 中」における宇宙ステージ中 B G M の平均の音量の方が大きい

なお、( 1 ) ~ ( 6 ) において、最大の音量や平均の音量に代えて、同一音量同士としてもよい。

このように構成することにより、A T 中（例えば、A T 中状態）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 A T 中の B G M 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、A T 中の爽快感を損なわずに遊技を進行することができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 7 5 】

また、上記（１）～（６）については、音量レベルによって充足する場合と充足しない場合とを有していてもよいが、このような場合においても、複数の音量レベルのうちの半数以上の音量レベルで上記（１）～（６）を充足するように構成することが好適である。例えば、音量レベルが０～５の６段階である場合には、３段階以上の音量レベルで上記（１）～（６）を充足するよう構成してもよい。これについては、ボリュームスイッチについても同様である。

## 【 1 2 7 6 】

また、上述した「最大の音量」および「平均の音量」のいずれに関しても、「最小の音量」に置き換えて構成してもよいし、「最大の音量と最小の音量との差分」に置き換えて構成してもよく、このように構成した場合においても、上述した「最大の音量」および「平均の音量」に係る効果と同様の効果を奏することとなる。

## 【 1 2 7 7 】

< 上スピーカ S 2 1 を有する構成 >

また、第 7 実施形態においては、スピーカ S 2 0 を前扉 D U の下部に 2 つ有するよう構成したが、スピーカに関する構成はこれには限定されず、前扉 D U の下部に 2 つ下スピーカ S 2 0（第 7 実施形態におけるスピーカ S 2 0 を下スピーカ S 2 0 と称している）を設け、前扉 D U の上部に 2 つ上スピーカ S 2 1 を設け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、所定のサウンドを出力する際には、上スピーカ S 2 1 から出力される最大の音量よりも下スピーカ S 2 0 から出力される最大の音量の方が大きいように構成してもよい。なお、所定のサウンドには、図 1 7 1 にて例示した、ステージチェンジ演出 A、ステージチェンジ演出 B、海岸ステージ中 B G M、街ステージ中 B G M、宇宙ステージ中 B G M、メダル空エラー報知中のサウンドなどが適用可能である。なお、上スピーカ S 2 1 から出力されるサウンドと下スピーカ S 2 0 から出力されるサウンドとは同一の種類のサウンドとしてもよいし、異なる種類のサウンドとしてもよい。上スピーカ S 2 1 から出力される音量よりも下スピーカ S 2 0 から出力される音量の方が大きいように構成することにより、下皿に遊技メダルが格納されることによって下スピーカ S 2 0 が塞がれた場合においても、下スピーカ S 2 0 から出力されるサウンドが聞こえにくくなる事態を防止することができる。

## 【 1 2 7 8 】

< サウンドのテンポに関する構成 >

また、出力されるサウンドのテンポについて、以下のように構成してもよい。

- （１）非 A T 中における所定の滞在ステージに係る B G M の平均のテンポよりも、A T 中における特定の滞在ステージに係る B G M の平均のテンポの方が速い
- （２）非 A T 中に設定され得るすべての滞在ステージにおける滞在ステージに係る B G M の平均のテンポよりも、A T 中に設定され得るすべての滞在ステージにおける滞在ステージに係る B G M の平均のテンポの方が速い
- （３）所定のエラー報知中におけるサウンドの平均のテンポよりも、非 A T 中における所定の滞在ステージに係る B G M の平均のテンポの方が速い
- （４）所定のエラー報知中におけるサウンドの平均のテンポよりも、A T 中における所定の滞在ステージに係る B G M の平均のテンポの方が速い
- （５）所定のエラー報知中におけるサウンドの平均のテンポよりも、非 A T 中に設定され得るすべての滞在ステージにおける滞在ステージに係る B G M の平均のテンポの方が速い
- （６）所定のエラー報知中におけるサウンドの平均のテンポよりも、A T 中に設定され得るすべての滞在ステージにおける滞在ステージに係る B G M の平均のテンポの方が速い
- （７）所定のステージチェンジ演出の平均のテンポよりも、A T 中における特定の滞在ステージに係る B G M の平均のテンポの方が速い
- （８）所定のステージチェンジ演出の平均のテンポよりも、非 A T 中における特定の滞在ステージに係る B G M の平均のテンポの方が遅い
- （９）すべてのステージチェンジ演出の平均のテンポよりも、A T 中に設定され得るすべ

ての滞在ステージにおける滞在ステージに係る B G M の平均のテンポの方が速い

( 1 0 ) すべてのステージチェンジ演出における平均のテンポよりも、非 A T 中に設定され得るすべての滞在ステージにおける滞在ステージに係る B G M の平均のテンポの方が遅い

( 1 1 ) 所定のエラー報知中におけるサウンドの平均のテンポよりも、所定のステージチェンジ演出の平均のテンポの方が速い

( 1 2 ) 所定のエラー報知中におけるサウンドの平均のテンポよりも、すべてのステージチェンジ演出における平均のテンポの方が速い

このように構成することにより、音量に関する構成と同様に、遊技者をステージチェンジ演出に注目させることができ、A T 中の爽快感を損なわずに遊技を進行することができる。

#### 【 1 2 7 9 】

< データ容量に関する構成 >

また、データ容量について、以下のように構成してもよい。

( 1 ) 非 A T 中における所定の滞在ステージの背景画像の表示に用いる背景画像データのデータ容量は、非 A T 中におけるステージチェンジ演出の表示に用いるステージチェンジ演出データのデータ容量よりも小さい

( 2 ) 非 A T 中における U I 画像の表示に用いる U I 画像データのデータ容量は、非 A T 中におけるステージチェンジ演出の表示に用いるステージチェンジ演出データのデータ容量よりも小さい

( 3 ) 非 A T 中における所定の滞在ステージの背景画像の表示に用いる背景画像データのデータ容量は、非 A T 中における U I 画像の表示に用いる U I 画像データのデータ容量よりも大きい

( 4 ) 非 A T 中における所定の滞在ステージの背景画像の表示に用いる背景画像データのデータ容量は、非 A T 中におけるステージチェンジ演出の表示に用いるステージチェンジ演出データのデータ容量よりも大きい

( 5 ) 非 A T 中における U I 画像の表示に用いる U I 画像データのデータ容量は、非 A T 中におけるステージチェンジ演出の表示に用いるステージチェンジ演出データのデータ容量よりも大きい

( 6 ) 非 A T 中における所定の滞在ステージの背景画像の表示に用いる背景画像データのデータ容量は、非 A T 中における U I 画像の表示に用いる U I 画像データのデータ容量よりも小さい

#### 【 1 2 8 0 】

なお、ステージチェンジ演出は、3 枚賭けのゲームにおいては実行され得るが、2 枚賭けのゲームにおいては実行されないように構成してもよい。

#### 【 1 2 8 1 】

< < 第 8 実施形態 > >

次に、第 8 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 8 実施形態は、他の実施形態に適用することが可能であり、例えば、他の実施形態にかかるリール配列や当選役の種類（役構成）、第 8 実施形態に係るリール配列や条件装置等を他の実施形態に適用することが可能であることは言うまでもない。

#### 【 1 2 8 2 】

< < ナビ画像 > >

第 8 実施形態においては、有利区間である状況で、主制御基板 M 側にて押し順ナビを押し順表示装置 D 2 7 0 に表示可能に構成されている。押し順ナビを押し順表示装置 D 2 7 0 に表示する（押し順ナビを実行すると称することがある）ゲームにおいては、演出表示装置 S 4 0 にてナビ画像を表示可能に構成されている。第 8 実施形態においては、押し順ベルの当選時において、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3 の 3 つのリールの 6 択の押し順に係るナビ画像（押し順ナビ画像と称することがある）を演出表示装置

10

20

30

40

50

S 4 0 に表示可能に構成されている。具体例としては、「1」が第1停止として停止操作する停止ボタン（停止させるリール）を示唆しており、「2」が第2停止として停止操作する停止ボタン（停止させるリール）を示唆しており、「3」が第3停止として停止操作する停止ボタン（停止させるリール）を示唆している。また、演出表示装置 S 4 0 の表示領域における左側に表示されたナビ画像は左リール M 5 1 に対応しており、演出表示装置 S 4 0 の表示領域における中央付近に表示されたナビ画像は中リール M 5 2 に対応しており、演出表示装置 S 4 0 の表示領域における右側に表示されたナビ画像は右リール M 5 3 に対応している。例えば、図 1 7 3 に図示するように、演出表示装置 S 4 0 に「1 2 3」と表示された場合には、第1停止として左リール M 5 1、第2停止として中リール M 5 2、第3停止として右リール M 5 3 を停止操作することを示唆している。換言すると、第1停止として左停止ボタン D 4 1、第2停止として中停止ボタン D 4 2、第3停止として右停止ボタン D 4 3 を停止操作することを示唆している。なお、本明細書においては、「1」と表示された画像など、1つのナビ画像を「ナビ画像」と称する場合があります、「1 2 3」と表示された画像など、すべてのナビ画像を総称して「ナビ画像」と称する場合があります。また、ナビ画像を停止操作情報と称することがある。

10

### 【1 2 8 3】

#### < ナビ画像の一覧 >

まず、図 1 7 2 は、第8実施形態における、演出表示装置 S 4 0 に表示されるナビ画像の一覧である。同図においては、一例として、第1停止に関するナビ画像について詳述するが、第2停止および第3停止についても同様である。ナビ画像は、前述したように、「1」、「2」、「3」の数字の画像と周囲のアイコン画像（同図においては円形の画像）とを総称してナビ画像と称しており、第8実施形態においては、「1」、「2」、「3」の数字の画像をナビ数字画像、周囲のアイコン画像をナビ背景画像と称している。すなわち、ナビ数字画像とナビ背景画像とを合わせてナビ画像と称している。第8実施形態におけるナビ画像の表示態様としては、通常態様、強調態様、成功態様、失敗態様の4つの表示態様を少なくとも有しており、当該4つの表示態様について以下に詳述する。また、ナビ数字画像を数字画像と称することがあり、ナビ背景画像と背景画像と称することがある。なお、第8実施形態におけるナビ画像やナビ画像の表示態様については、図 6 7、図 1 4 9、図 1 5 3、図 1 6 7 等に示す他の実施形態にも同様に適用可能であることは言うまでもない。

20

30

### 【1 2 8 4】

#### < a : 通常態様 >

図 1 7 2 における左上に図示するように、通常態様は、ナビ数字画像が通常ナビ数字画像であり、ナビ背景画像が通常ナビ背景画像となっているナビ画像である。図 1 7 3 の ( a ) における「2」や「3」と表示されているナビ画像が通常態様である。現在操作すべきではない停止ボタンに対応したナビ画像（後に操作する予定の停止ボタンに対応したナビ画像）が通常態様にて表示され得るよう構成されており、通常態様にてナビ画像を表示開始した場合には、当該ナビ画像に対応した音声は出力されない（他のナビ画像に対応した音声はスピーカ S 2 0 から出力される）。

### 【1 2 8 5】

#### < b : 強調態様 >

図 1 7 2 における右上に図示するように、強調態様は、ナビ数字画像が強調ナビ数字画像であり、ナビ背景画像が強調ナビ背景画像となっているナビ画像である。図 1 7 3 の ( a ) における「1」と表示されているナビ画像が強調態様である。現在操作すべき停止ボタンに対応したナビ画像が強調態様にて表示され得るよう構成されており、強調態様にてナビ画像を表示する場合には、当該ナビ画像に対応した音声は出力される（例えば、左停止ボタン D 4 1 に対応した強調画像が表示される場合には、「左だ」との音声はスピーカ S 2 0 から出力される）。

40

### 【1 2 8 6】

また、ナビ数字画像について、強調ナビ数字画像は通常ナビ数字画像よりも大きい画像

50

となっている。また、ナビ背景画像について、強調ナビ背景画像は通常ナビ背景画像よりも大きい画像となっている。このように構成することによって、遊技者に対して視覚的に操作すべき停止ボタンを認識させることができる。なお、強調ナビ数字画像や強調ナビ背景画像については、前述のように、通常ナビ数字画像や通常ナビ背景画像（以後、「他のナビ画像」と称することもある）よりも大きい画像とする他、他のナビ画像とは異なる色彩で表示したり、あるいは、他のナビ画像とは異なるフォントや背景で表示したりするように構成してもよい。要は、強調ナビ数字画像や強調ナビ背景画像は、他のナビ画像とは異なる態様にて遊技者の目を引くことができればよく、仕様などに応じて適宜の態様を選択可能である。これについては、後述の成功態様等についても同様である。

#### 【1287】

10

< c : 成功態様 >

図172における左下に図示するように、成功態様は、ナビ数字画像が成功ナビ数字画像であり、ナビ背景画像が成功ナビ背景画像となっているナビ画像である。図174の(b)における「1」と表示されているナビ画像が成功態様である。正解の押し順に対応した停止ボタン（強調態様のナビ画像に対応した停止ボタン）を操作した場合には、正解の押し順に対応した停止ボタンの操作に基づいて成功態様が表示され得るよう構成されており、成功態様にてナビ画像を表示する場合には、次の押し順に対応した音声出力される（例えば、次の押し順に対応した停止ボタンが中停止ボタンD42である場合には、「中だ」との音声スピーカーS20から出力される）。なお、成功態様のナビ画像は、所定時間表示された後に非表示となるよう構成されており、例えば、0.5秒間成功態様で表示された後、フェードアウトして非表示となる。また、ナビ画像が成功態様にて表示されることを、エフェクトが発生すると称してもよいし、成功態様を押し順正解時のナビ画像と称してもよい。

20

#### 【1288】

また、ナビ数字画像について、成功ナビ数字画像は通常ナビ数字画像よりも大きい画像となっている。また、ナビ背景画像について、成功ナビ背景画像は通常ナビ背景画像よりも大きい画像となっている。このように構成することによって、遊技者に対して視覚的に操作すべき停止ボタンを認識させることができる。

#### 【1289】

30

< d : 失敗態様 >

図172における右下に図示するように、失敗態様は、ナビ数字画像が失敗ナビ数字画像であり、ナビ背景画像が失敗ナビ背景画像となっているナビ画像である。図175の(b)における「1」と表示されているナビ画像が失敗態様である。正解の押し順に対応していない停止ボタン（通常態様のナビ画像に対応した停止ボタンであり、不正解の押し順に対応した停止ボタン）を操作した場合には、不正解の押し順に対応した停止ボタンの操作に基づいて、失敗態様が表示され得るよう構成されており、失敗態様にてナビ画像を表示する場合には、失敗音声出力される（「何をやっているんだ」との、遊技者が不正解の押し順に対応した停止ボタンを操作したことを認識容易な音声出力される）。これには限定されず、不正解の押し順に対応した停止ボタンを操作した場合には、不正解の押し順に対応した停止ボタンの操作に基づいて、失敗態様が表示され得る一方、失敗音声は出力されないように構成してもよい。なお、失敗態様には、失敗態様Aと失敗態様Bとの2種類の表示態様を有しており、具体的には、図175の(b)における「1」と表示されているナビ画像が失敗態様Aであり、「2」および「3」と表示されているナビ画像が失敗態様Bである。失敗態様Aは、強調態様にて表示されていたナビ画像に対応する失敗態様であり、失敗態様Bは、通常態様にて表示されていたナビ画像に対応する失敗態様である。失敗態様Aは失敗態様Bよりもナビ数字画像およびナビ背景画像が大きくなっている。なお、失敗態様のナビ画像は、所定時間表示された後に非表示となるよう構成されており、例えば、0.3秒間失敗態様で表示された後、フェードアウトして非表示となる。また、失敗態様を、前述したように押し順不正解時のナビ画像と称することがある。また、成功態様と失敗態様とについては、前述した押し順正解時のナビ画像と押し順不正解時

40

50

のナビ画像の構成を適用可能であり、例えば、成功態様はエフェクトを伴っており、失敗態様はエフェクトを伴わず、成功態様の表示開始から非表示となるまでの時間である消去時間は、失敗態様の表示開始から非表示となるまでの時間である消去時間よりも長時間となるよう構成してもよい。

【1290】

また、不図示であるが、通常態様または強調態様で表示開始する場合には、表示開始アクションを伴って表示するように構成してもよい。表示開始アクションの具体例としては、小さい円が徐々に大きくなってゆき、通常態様または強調態様の形状となるなどが挙げられる。すなわち、通常態様にて表示される場合には、「表示開始アクション 通常態様」のように表示され、強調態様にて表示される場合には、「表示開始アクション 強調態様」のように表示されることとなる。なお、表示開始アクションを伴わず、通常態様または強調態様にて表示されるように構成してもよい。

10

【1291】

また、不図示であるが、スタートレバーD50の操作の受付に基づいてナビ画像を表示開始し、その後停止ボタンが有効となったタイミングでナビ画像の表示態様が変化し得るように構成してもよい。一例としては、スタートレバーD50が操作されたことに基づいて「123」のナビ画像が演出表示装置S40に表示され、「1」の表示は強調態様A、「2」の表示は通常態様A、「3」の表示は通常態様Aにて表示され、停止ボタンの操作が有効となったタイミングで、「1」の表示は強調態様B、「2」の表示は通常態様B、「3」の表示は通常態様Bにて表示されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者は停止ボタンに内蔵されたLEDを視認しなくとも、演出表示装置S40を視認したまま停止操作を行うことができ、押し順をミスする可能性を軽減することができる。なお、強調態様Aと強調態様Bとの大きさは略同一であり、通常態様Aと通常態様Bとの大きさは略同一である。

20

【1292】

<ナビ画像の表示に関する構成>

ここで、第8実施形態に適用可能なナビ画像の表示に関する構成を、以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は、どのように組み合わせても問題ないし、押し順ナビの態様や電源断のタイミングなどが異なっている場合にも適用可能であることを補足しておく。

【1293】

<ナビ画像表示イメージ図1>

次に、図173は、ナビ画像表示イメージ図1である。同図においては、押し順ベル（例えば、図10に示す入賞-A1）に当選したゲームにて、「左中右」に対応する押し順ナビが実行される場合を例示している。なお、不図示であるが、「左中右」に対応する押し順ナビは、押し順表示装置D270に表示されることとなる。

30

【1294】

まず、同図(a)において、AT中状態にて背景画像として宇宙ステージが表示されており、スタートレバーD50が操作され、「左中右」に対応したナビ画像が演出表示装置S40に表示される。第1停止である左停止ボタンD41に対応したナビ画像が強調態様にて表示され、第2停止である中停止ボタンD42に対応したナビ画像と第3停止である右停止ボタンD43に対応したナビ画像は通常態様にて表示される。また、左停止ボタンD41に対応する「左だ」との音声スピーカーS20から出力される。なお、スタートレバーD50の操作を受け付けたタイミングで最小遊技時間が経過していない場合（ウエイトがかかっている場合）においても、スタートレバーD50の操作に基づいてナビ画像が表示されるように構成されている。

40

【1295】

その後、同図(a)から停止操作を行っていない状況にて、同図(b)において、電源断が発生し、演出表示装置S40は非表示となる。その後、同図(c)において、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、「左中右」に対応したナビ画像が演出表示装置S40に再度表示されることとなる。第1停止である左停止ボタンD41に対応したナビ画像

50

が強調態様にて表示され、第2停止である中停止ボタンD42に対応したナビ画像と第3停止である右停止ボタンD43に対応したナビ画像は通常態様にて表示される。また、同図(a)では出力されていた、左停止ボタンD41に対応する「左だ」との音声、電源復帰後においては出力されない。

【1296】

このように、図173においては、スタートレバーD50の操作受付後にナビ画像が表示されている状況下、電源断が発生し、その後電源復帰した場合においては、演出表示装置S40にナビ画像が再表示されるが、スピーカS20からの音声(同図においては「左だ」との音声)は出力されないように構成されている。なお、左停止ボタンD41に対応する「左だ」との音声など、押し順ナビに関する音声をナビ音声と称することがある。

10

【1297】

このように構成することにより、ナビ画像の表示中に電源断が発生した場合においても、電源復帰後にはナビ画像が演出表示装置S40に再度表示されることにより、遊技者は正解の押し順をすぐに認識することができる。また、電源復帰後にはスピーカS20からの音声を復帰しないように構成することにより、副制御基板SのCPUの処理負荷を軽減しつつ、演出表示装置S40に迅速にナビ画像を再度表示することができることとなる。

【1298】

なお、通常態様または強調態様にてナビ画像が表示される場合においては、電源断が発生していない状況でナビ画像が表示開始される場合には、表示開始アクションを伴って通常態様または強調態様が表示される一方、電源断が発生し、その後電源復帰してナビ画像が表示開始される場合には、表示開始アクションを伴わずに通常態様または強調態様が表示される(電源復帰後にナビ画像が視認可能となった時点で通常態様または強調態様にて表示されている)ように構成してもよいし、電源断が発生し、その後電源復帰してナビ画像が表示開始される場合においても、表示開始アクションを伴って通常態様または強調態様が表示されるように構成してもよい。なお、この構成は、本明細書におけるすべての構成に適用してもよい。

20

【1299】

<ナビ画像表示イメージ図2>

次に、図174は、ナビ画像表示イメージ図2である。同図においては、押し順ベル(例えば、図10に示す入賞-A1)に当選したゲームにて、「左中右」に対応する押し順ナビが実行される場合を例示している。なお、不図示であるが、「左中右」に対応する押し順ナビは、押し順表示装置D270に表示されることとなる。

30

【1300】

まず、同図(a)において、AT中状態にて背景画像として宇宙ステージが表示されており、スタートレバーD50が操作され、「左中右」に対応したナビ画像が演出表示装置S40に表示される。第1停止である左停止ボタンD41に対応したナビ画像が強調態様にて表示され、第2停止である中停止ボタンD42に対応したナビ画像と第3停止である右停止ボタンD43に対応したナビ画像は通常態様にて表示される。また、左停止ボタンD41に対応する「左だ」との音声、スピーカS20から出力される。

【1301】

その後、同図(b)にて、正解の押し順に対応した左停止ボタンD41が操作され、第1停止に対応した「1」と表示されているナビ画像が成功態様にて表示され、第2停止に対応した「2」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示され、第3停止に対応した「3」と表示されているナビ画像は通常態様のままとなる。また、第1停止として正解の停止ボタンが操作されたことにより、第2停止である中停止ボタンD42に対応する「中だ」との音声、スピーカS20から出力される。

40

【1302】

その後、第1停止のみを行っており、第1停止に対応したナビ画像が非表示であり、第2停止に対応した「2」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示され、第3停止に対応した「3」と表示されているナビ画像が通常態様にて表示されている状況下、同図(c)

50

c)において、電源断が発生し、演出表示装置S40は非表示となる。その後、同図(d)において、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、第1停止に対応した「1」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、第2停止に対応した「2」と表示されているナビ画像が強調態様にて新たに表示開始され、第3停止に対応した「3」と表示されているナビ画像が通常態様にて新たに表示開始される。また、スピーカS20からのナビ音声は出力されないように構成されている。このように、電源が復帰した後においては、ナビ画像が新たに表示開始されるよう構成されており、例えば、成功態様にて表示される期間の途中のタイミングにて電源断が発生した場合においても、電源復帰後においては、成功態様にて表示される期間の最初から表示開始することとなる。強調態様や通常態様にて表示する場合も同様に、電源投入後においては、表示される期間の最初から表示開始することとなる。なお、本明細書にて例示した他の構成においても、電源が復帰した後にナビ画像を再度表示する場合には、表示される期間の最初から新たに表示開始するよう構成してもよい。

10

#### 【1303】

このように、図174においては、第1停止として正解の停止ボタンを操作した後に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においては、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、第1停止に対応した「1」と表示されているナビ画像が成功態様にて表示され、第2停止に対応した「2」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示され、第3停止に対応した「3」と表示されているナビ画像が通常態様にて表示され、スピーカS20からのナビ音声(「中だ」との音声)は出力されないように構成されている。なお、電源が復帰した後における、第1停止に対応した「1」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始されるタイミングと第2停止に対応した「2」と表示されているナビ画像が強調態様にて新たに表示開始されるタイミングとは同時であってもよいし、同時でなくともよい。同時でない場合の一例としては、操作された停止ボタンの順序に対応して、ナビ画像を新たに表示開始するよう構成してもよい。例えば、図174の場合においては、第1停止に対応した「1」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始された後に、第2停止に対応した「2」と表示されているナビ画像が強調態様にて新たに表示開始されるよう構成してもよい。このように構成することで、押し順ナビが実行されている遊技にて電源断が発生してしまった場合においても、遊技者は、電源復帰後のナビ画像の表示順序を視認することによって、停止ボタンの操作順序をより正確に把握することが可能となる。なお、電源が復帰した後におけるナビ表示の表示開始タイミングに関する構成は、本明細書におけるすべての構成に適用可能である。

20

30

#### 【1304】

このように構成することで、ナビ画像の表示中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においても、電源断前にどのような停止操作をしていたのかを遊技者が把握することができ、その後の停止操作において押し順ミスが発生してしまう事態を防止することができる。

#### 【1305】

また、前述したように、強調態様および成功態様は、通常態様よりも、ナビ数字画像が大きく、ナビ背景画像が大きいように構成されていることから、図174においては、スタートレバーD50の操作を受け付けて「左中右」のナビ画像が演出表示装置S40に表示された場合には、第1停止に対応した「1」と表示されているナビ画像のナビ数字画像およびナビ背景画像が、第2停止に対応した「2」と表示されているナビ画像のナビ数字画像およびナビ背景画像と第3停止に対応した「3」と表示されているナビ画像のナビ数字画像およびナビ背景画像よりも大きくなっている。また、第1停止として正解の左停止ボタンD51が操作された場合には、第1停止に対応した「1」と表示されているナビ画像のナビ数字画像およびナビ背景画像と、第2停止に対応した「2」と表示されているナビ画像のナビ数字画像およびナビ背景画像とが、第3停止に対応した「3」と表示されているナビ画像のナビ数字画像およびナビ背景画像よりも大きくなっている。また、第1停止として正解の左停止ボタンD51が操作された後に電源断が発生し、その後電源復帰し

40

50

た場合には、第1停止に対応した「1」と表示されているナビ画像のナビ数字画像およびナビ背景画像と、第2停止に対応した「2」と表示されているナビ画像のナビ数字画像およびナビ背景画像とが、第3停止に対応した「3」と表示されているナビ画像のナビ数字画像およびナビ背景画像よりも大きくなっている。

【1306】

このように構成することにより、押し順ナビの実行中に電源断が発生した場合においても、停止操作すべき停止ボタンに対応したナビ画像や、電源断前に最後に停止操作を行った停止ボタンに対応したナビ画像を、他のナビ画像よりも大きく表示することによって、遊技者が混乱せずに停止操作を行うことができる。

【1307】

なお、同図においては、強調態様および成功態様が、通常態様よりも、ナビ数字画像とナビ背景画像とのいずれも大きくなっている場合を例示したが、これには限定されず、ナビ数字画像とナビ背景画像との一方が大きくなっているよう構成してもよい。

【1308】

<ナビ画像表示イメージ図3>

次に、図175は、ナビ画像表示イメージ図3である。同図においては、押し順ベル（例えば、図10に示す入賞-A1）に当選したゲームにて、「左中右」に対応する押し順ナビが実行される場合を例示している。なお、不図示であるが、「左中右」に対応する押し順ナビは、押し順表示装置D270に表示されることとなる。

【1309】

まず、同図(a)において、AT中状態にて背景画像として宇宙ステージが表示されており、スタートレバーD50が操作され、「左中右」に対応したナビ画像が演出表示装置S40に表示される。第1停止である左停止ボタンD41に対応したナビ画像が強調態様にて表示され、第2停止である中停止ボタンD42に対応したナビ画像と第3停止である右停止ボタンD43に対応したナビ画像は通常態様にて表示される。また、左停止ボタンD41に対応する「左だ」との音声スピーカーS20から出力される。

【1310】

その後、同図(b)において、正解の押し順に対応していない中停止ボタンD42が操作され、すべてのナビ画像が失敗態様にて表示され、その後、すべてのナビ画像が非表示となる。また、第1停止として不正解の停止ボタンが操作されたことにより、失敗音声である「何をやっているんだ」との音声スピーカーS20から出力される。なお、同図においては、ナビ画像が失敗態様にて表示されるとき、強調態様で表示されていたナビ画像に係る失敗態様のナビ数字画像およびナビ背景画像は相対的に大きい（例えば、通常態様のナビ数字画像およびナビ背景画像よりも大きい）よう構成されている一方、通常態様で表示されていたナビ画像に係る失敗態様のナビ数字画像およびナビ背景画像は相対的に小さいように構成されているが、これには限定されず、強調態様で表示されていたナビ画像に係る失敗態様のナビ数字画像およびナビ背景画像と通常態様で表示されていたナビ画像に係る失敗態様のナビ数字画像およびナビ背景画像との大きさを同一としてもよい（他の失敗態様に関する構成においても同様に適用可能である）。

【1311】

その後、すべてのナビ画像が非表示となっている状況下、同図(c)において、電源断が発生し、演出表示装置S40は非表示となる。その後、同図(d)において、電源が復帰するが、ナビ画像は表示されないこととなる。なお、電源復帰後においては、スピーカーS20からの失敗音声は出力されないように構成されている。なお、これには限定されず、同図(b)に係るナビ画像が失敗態様で表示されたときには失敗音声は出力されない一方、同図(d)に係る電源復帰後においては、スピーカーS20から失敗音声は出力され得るよう構成してもよい。

【1312】

このように構成することにより、押し順ミスをしている状況（すでに不正解の押し順に対応した停止ボタンに対する停止操作を行っている状況）にて電源断が発生した場合には

10

20

30

40

50

、電源復帰後にナビ画像を表示しないことで、遊技者に誤った期待感を与えることがなく、電源復帰後においては押し順によって利益が異なると誤認してしまうことを防止することができる。

【1313】

また、図174にて前述したように、押し順ナビが実行され、第1停止として正解の押し順に対応した停止ボタンが操作された後に電源断が発生した場合には、電源復帰後において第1停止に対応したナビ画像を成功態様にて表示し、第2停止に対応したナビ画像を強調態様にて表示するよう構成されている一方、押し順ナビが実行され、第1停止として不正解の押し順に対応した停止ボタンが操作された後に電源断が発生した場合には、電源復帰後においてはナビ画像が表示されないように構成されている。

10

【1314】

このように構成することにより、押し順ナビの実行途中で電源断が発生した場合にも、電源復帰後のナビ画像の表示態様（表示有無）を、電源断前の遊技の状況に合わせて適切に表示することができる。

【1315】

なお、同図においては、電源復帰後において、スピーカS20から失敗音声を出力しないように構成したが、これには限定されず、電源復帰後においては、スピーカS20から失敗音声を出力し得るように構成してもよい（他の構成においても同様に適用可能である）。

【1316】

<ナビ画像表示イメージ図4>

次に、図176は、ナビ画像表示イメージ図4である。同図においては、押し順ベル（例えば、図10に示す入賞-A1）に当選したゲームにて、「左中右」に対応する押し順ナビが実行される場合を例示している。なお、不図示であるが、「左中右」に対応する押し順ナビは、押し順表示装置D270に表示されることとなる。

20

【1317】

まず、同図(a)において、AT中状態にて背景画像として宇宙ステージが表示されており、スタートレバーD50が操作され、「左中右」に対応したナビ画像が演出表示装置S40に表示される。第1停止である左停止ボタンD41に対応したナビ画像が強調態様にて表示され、第2停止である中停止ボタンD42に対応したナビ画像と第3停止である右停止ボタンD43に対応したナビ画像は通常態様にて表示される。また、左停止ボタンD41に対応する「左だ」との音声はスピーカS20から出力される。

30

【1318】

その後、同図(b)において、正解の押し順に対応していない中停止ボタンD42が操作され、すべてのナビ画像が失敗態様にて表示され、その後、すべてのナビ画像が非表示となる。また、第1停止として不正解の停止ボタンが操作されたことにより、失敗音声である「何をやっているんだ」との音声はスピーカS20から出力される。

【1319】

その後、すべてのナビ画像が非表示となっている状況下、同図(c)において、電源断が発生し、演出表示装置S40は非表示となる。その後、同図(d)の、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、すべてのナビ画像が失敗態様にて新たに表示開始されることとなる。なお、電源復帰後においては、スピーカS20からの失敗音声は出力されないように構成されている。このように、電源が復帰した後においては、ナビ画像が新たに表示開始されるよう構成されており、例えば、失敗態様にて表示される期間の途中のタイミングにて電源断が発生した場合においても、電源投入後においては、失敗態様にて表示される期間の最初から表示開始することとなる。なお、本明細書にて例示した他の構成においても、電源が復帰した後にナビ画像を再度表示する場合には、表示期間の最初から新たに表示開始するよう構成してもよい。

40

【1320】

このように構成することにより、押し順ミスをしている状況（すでに不正解の押し順に

50

対応した停止ボタンに対する停止操作を行っている状況)にて電源断が発生した場合には、電源復帰後にナビ画像を失敗態様にて再度表示することで、押し順ミスをしたためにナビ画像が表示されないことを遊技者に認識させることができ、電源復帰後にナビ画像が表示されていないことで、遊技者がその後の停止操作に関して混乱してしまう事態を防止することができる。

【1321】

また、図174にて前述したように、押し順ナビが実行され、第1停止として正解の押し順に対応した停止ボタンが操作された後に電源断が発生した場合には、電源復帰後において第1停止に対応したナビ画像を成功態様にて表示し、第2停止に対応したナビ画像を強調態様にて表示するよう構成されている一方、押し順ナビが実行され、第1停止として不正解の押し順に対応した停止ボタンが操作された後に電源断が発生した場合には、電源復帰後においてはナビ画像をすべて失敗態様にて表示するよう構成されている。

10

【1322】

このように構成することにより、押し順ナビの実行途中で電源断が発生した場合にも、遊技者は、電源復帰後のナビ画像の表示態様を視認することで、電源断前の遊技の状況を把握することができる。

【1323】

<ナビ画像表示イメージ図5>

次に、図177は、ナビ画像表示イメージ図5である。同図においては、押し順ベル(例えば、図10に示す入賞-A1)に当選したゲームにて、「左中右」に対応する押し順ナビが実行される場合を例示している。なお、不図示であるが、「左中右」に対応する押し順ナビは、押し順表示装置D270に表示されることとなる。

20

【1324】

まず、同図(a)において、AT中状態にて背景画像として宇宙ステージが表示されており、スタートレバーD50が操作され、「左中右」に対応したナビ画像が演出表示装置S40に表示される。第1停止である左停止ボタンD41に対応したナビ画像が強調態様にて表示され、第2停止である中停止ボタンD42に対応したナビ画像と第3停止である右停止ボタンD43に対応したナビ画像は通常態様にて表示される。また、左停止ボタンD41に対応する「左だ」との音声スピーカーS20から出力される。

【1325】

その後、同図(b)にて、正解の押し順に対応した左停止ボタンD41が操作され、第1停止に対応した「1」と表示されているナビ画像が成功態様にて表示され、第2停止に対応した「2」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示され、第3停止に対応した「3」と表示されているナビ画像は通常態様のままととなる。また、第1停止として正解の停止ボタンが操作されたことにより、第2停止である中停止ボタンD42に対応する「中だ」との音声スピーカーS20から出力される。

30

【1326】

その後、同図(c)にて、正解の押し順に対応した中停止ボタンD42が操作され、第2停止に対応した「2」と表示されているナビ画像が成功態様にて表示され、第3停止に対応した「3」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示される。また、第2停止として正解の停止ボタンが操作されたことにより、第3停止である右停止ボタンD43に対応する「右だ」との音声スピーカーS20から出力される。

40

【1327】

その後、第2停止まで停止操作を行っており、第1停止に対応したナビ画像が非表示であり、第2停止に対応したナビ画像が非表示であり、第3停止に対応した「3」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示されている状況下、同図(d)において、電源断が発生し、演出表示装置S40は非表示となる。その後、同図(e)において、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、第2停止に対応した「2」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、第3停止に対応した「3」と表示されているナビ画像が強調態様にて新たに表示開始される。なお、第1停止に対応したナビ画像は表示されな

50

い。また、スピーカ S 2 0 からのナビ音声は出力されないように構成されている。

【 1 3 2 8 】

このように、図 1 7 7 においては、第 2 停止として正解の停止ボタンを操作した後に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においては、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、第 2 停止に対応した「 2 」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、第 3 停止に対応した「 3 」と表示されているナビ画像が強調態様にて新たに表示開始され、第 1 停止に対応したナビ画像は表示されず、スピーカ S 2 0 からのナビ音声（「 右だ 」との音声）は出力されないように構成されている。

【 1 3 2 9 】

このように構成することで、ナビ画像の表示中に電源断が発生し、電源復帰した場合においても、電源断直前のナビ画像の状況を再現することとなり、再表示されたナビ画像を視認することで次に停止操作すべき停止ボタンを認識できるとともに、第 1 停止に対応したナビ画像は再表示されないことで、遊技者は、次に停止操作すべき停止ボタンを誤認し難く、第 3 停止に集中しやすくなる。

【 1 3 3 0 】

< ナビ画像表示イメージ図 6 >

次に、図 1 7 8 は、ナビ画像表示イメージ図 6 である。同図においては、押し順ベル（例えば、図 1 0 に示す入賞 - A 1 ）に当選したゲームにて、「 左中右 」に対応する押し順ナビが実行される場合を例示している。なお、不図示であるが、「 左中右 」に対応する押し順ナビは、押し順表示装置 D 2 7 0 に表示されることとなる。

【 1 3 3 1 】

まず、同図（ a ）において、 A T 中状態にて背景画像として宇宙ステージが表示されており、スタートレバー D 5 0 が操作され、「 左中右 」に対応したナビ画像が演出表示装置 S 4 0 に表示される。第 1 停止である左停止ボタン D 4 1 に対応したナビ画像が強調態様にて表示され、第 2 停止である中停止ボタン D 4 2 に対応したナビ画像と第 3 停止である右停止ボタン D 4 3 に対応したナビ画像は通常態様にて表示される。また、左停止ボタン D 4 1 に対応する「 左だ 」との音声はスピーカ S 2 0 から出力される。

【 1 3 3 2 】

その後、同図（ b ）にて、正解の押し順に対応した左停止ボタン D 4 1 が操作され、第 1 停止に対応した「 1 」と表示されているナビ画像が成功態様にて表示され、第 2 停止に対応した「 2 」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示され、第 3 停止に対応した「 3 」と表示されているナビ画像は通常態様のままとなる。また、第 1 停止として正解の停止ボタンが操作されたことにより、第 2 停止である中停止ボタン D 4 2 に対応する「 中だ 」との音声はスピーカ S 2 0 から出力される。

【 1 3 3 3 】

その後、同図（ c ）にて、正解の押し順に対応した中停止ボタン D 4 2 が操作され、第 2 停止に対応した「 2 」と表示されているナビ画像が成功態様にて表示され、第 3 停止に対応した「 3 」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示される。また、第 2 停止として正解の停止ボタンが操作されたことにより、第 3 停止である右停止ボタン D 4 3 に対応する「 右だ 」との音声はスピーカ S 2 0 から出力される。

【 1 3 3 4 】

その後、第 2 停止まで停止操作を行っており、第 1 停止に対応したナビ画像が非表示であり、第 2 停止に対応したナビ画像が非表示であり、第 3 停止に対応した「 3 」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示されている状況下、同図（ d ）において、電源断が発生し、演出表示装置 S 4 0 は非表示となる。その後、同図（ e ）において、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、第 1 停止に対応した「 1 」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、第 2 停止に対応した「 2 」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、第 3 停止に対応した「 3 」と表示されているナビ画像が強調態様にて新たに表示開始される。また、スピーカ S 2 0 からのナビ音声は出力されないように構成されている。

10

20

30

40

50

## 【 1 3 3 5 】

このように、図 1 7 8 においては、第 2 停止として正解の停止ボタンを操作した後に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においては、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、第 1 停止に対応した「 1 」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、第 2 停止に対応した「 2 」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、第 3 停止に対応した「 3 」と表示されているナビ画像が強調態様にて新たに表示開始され、スピーカ S 2 0 からのナビ音声（「右だ」との音声）は出力されないように構成されている。

## 【 1 3 3 6 】

なお、電源復帰後のナビ画像については、以下のように構成してもよい。

10

( 1 ) 第 1 停止に対応した「 1 」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始されるタイミングと第 2 停止に対応した「 2 」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始されるタイミングとは、略同時である

( 2 ) 第 1 停止に対応した「 1 」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始されてから所定時間後に、第 2 停止に対応した「 2 」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始される。

## 【 1 3 3 7 】

このように構成することで、ナビ画像の表示中において、正解の押し順による第 2 停止まで停止操作を行った後、電源断が発生し、電源復帰した場合においても、第 1 停止および第 2 停止に対応するナビ画像を成功態様にて表示することにより、電源断以前に第 2 停止まで正解の押し順にて停止操作を行ったことを遊技者が認識できるとともに、遊技者は、次に停止操作すべき停止ボタンを誤認し難く、第 3 停止に集中しやすくなる。

20

## 【 1 3 3 8 】

< ナビ画像表示イメージ図 7 >

次に、図 1 7 9 は、ナビ画像表示イメージ図 7 である。同図においては、押し順ベル（例えば、図 1 0 に示す入賞 - A 1 ）に当選したゲームにて、「左中右」に対応する押し順ナビが実行される場合を例示している。なお、不図示であるが、「左中右」に対応する押し順ナビは、押し順表示装置 D 2 7 0 に表示されることとなる。

## 【 1 3 3 9 】

まず、同図 ( a ) において、A T 中状態にて背景画像として宇宙ステージが表示されており、スタートレバー D 5 0 が操作され、「左中右」に対応したナビ画像が演出表示装置 S 4 0 に表示される。第 1 停止である左停止ボタン D 4 1 に対応したナビ画像が強調態様にて表示され、第 2 停止である中停止ボタン D 4 2 に対応したナビ画像と第 3 停止である右停止ボタン D 4 3 に対応したナビ画像は通常態様にて表示される。また、左停止ボタン D 4 1 に対応する「左だ」との音声はスピーカ S 2 0 から出力される。

30

## 【 1 3 4 0 】

その後、同図 ( b ) にて、正解の押し順に対応した左停止ボタン D 4 1 が操作され、第 1 停止に対応した「 1 」と表示されているナビ画像が成功態様にて表示され、第 2 停止に対応した「 2 」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示され、第 3 停止に対応した「 3 」と表示されているナビ画像は通常態様のままとなる。また、第 1 停止として正解の停止ボタンが操作されたことにより、第 2 停止である中停止ボタン D 4 2 に対応する「中だ」との音声はスピーカ S 2 0 から出力される。

40

## 【 1 3 4 1 】

その後、同図 ( c ) において、正解の押し順に対応していない右停止ボタン D 4 3 が操作され、表示されていたすべてのナビ画像（「 2 」と表示されているナビ画像と「 3 」と表示されているナビ画像）が失敗態様にて表示され、その後、すべてのナビ画像が非表示となる。また、第 2 停止として不正解の停止ボタンが操作されたことにより、失敗音声である「何をやっているんだ」との音声はスピーカ S 2 0 から出力される。

## 【 1 3 4 2 】

その後、すべてのナビ画像が非表示となっている状況下、同図 ( d ) において、電源断

50

が発生し、演出表示装置 S 4 0 は非表示となる。その後、同図 ( e ) において、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、第 1 停止に対応した「 1 」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、第 2 停止に対応した「 2 」と表示されているナビ画像が失敗態様にて新たに表示開始され、第 3 停止に対応した「 3 」と表示されているナビ画像が失敗態様にて新たに表示開始される。また、スピーカ S 2 0 からのナビ音声は出力されないように構成されている。

【 1 3 4 3 】

このように、図 1 7 9 においては、第 2 停止として正解の押し順に対応していない停止ボタンを操作した後に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においては、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、電源断の発生前に正解の押し順で停止操作された停止ボタンに対応したナビ画像は成功態様にて新たに表示開始され、電源断の発生前に不正解の押し順で停止操作された停止ボタンに対応したナビ画像および停止操作されていない停止ボタンに対応したナビ画像は失敗態様にて新たに表示開始されることとなる。

10

【 1 3 4 4 】

このように構成することにより、ナビ画像の表示中において、第 2 停止にて不正解の押し順で停止操作を行った後に電源断が発生し、電源復帰した場合においても、正解の押し順で停止操作された停止ボタンに対応したナビ画像は成功態様にて表示され、不正解の押し順で停止操作された停止ボタンに対応したナビ画像および停止操作されていない停止ボタンに対応したナビ画像は失敗態様にて表示されるよう構成することで、すべての停止ボタンに対応するナビ画像を表示することができ、遊技者はどのタイミングで押し順をミスしたのかまで把握することができ、遊技の状況をより詳細に理解することができる。

20

【 1 3 4 5 】

< ナビ画像表示イメージ図 8 >

次に、図 1 8 0 は、ナビ画像表示イメージ図 8 である。同図においては、押し順ベル ( 例えば、図 1 0 に示す入賞 - A 1 ) に当選したゲームにて、「左中右」に対応する押し順ナビが実行される場合を例示している。なお、不図示であるが、「左中右」に対応する押し順ナビは、押し順表示装置 D 2 7 0 に表示されることとなる。

【 1 3 4 6 】

まず、同図 ( a ) において、A T 中状態にて背景画像として宇宙ステージが表示されており、スタートレバー D 5 0 が操作され、「左中右」に対応したナビ画像が演出表示装置 S 4 0 に表示される。第 1 停止である左停止ボタン D 4 1 に対応したナビ画像が強調態様にて表示され、第 2 停止である中停止ボタン D 4 2 に対応したナビ画像と第 3 停止である右停止ボタン D 4 3 に対応したナビ画像は通常態様にて表示される。また、左停止ボタン D 4 1 に対応する「左だ」との音声はスピーカ S 2 0 から出力される。

30

【 1 3 4 7 】

その後、同図 ( b ) にて、正解の押し順に対応した左停止ボタン D 4 1 が第 1 停止として操作され、その後、正解の押し順に対応した中停止ボタン D 4 2 が第 2 停止として操作され、第 2 停止に対応した「 2 」と表示されているナビ画像が成功態様にて表示され、第 3 停止に対応した「 3 」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示される。また、第 2 停止として正解の停止ボタンが操作されたことにより、第 3 停止である右停止ボタン D 4 3 に対応する「右だ」との音声はスピーカ S 2 0 から出力される。

40

【 1 3 4 8 】

その後、第 2 停止まで停止操作を行っており、第 1 停止に対応したナビ画像が非表示であり、第 2 停止に対応したナビ画像が非表示であり、第 3 停止に対応した「 3 」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示されている状況下、同図 ( c ) において、電源断が発生し、演出表示装置 S 4 0 は非表示となる。その後、同図 ( d ) において、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、第 2 停止に対応した「 2 」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、第 3 停止に対応した「 3 」と表示されているナビ画像が強調態様にて新たに表示開始される。なお、第 1 停止に対応したナビ画像は表示されない。また、スピーカ S 2 0 からのナビ音声は出力されないように構成されている。

50

## 【 1 3 4 9 】

このように、図 1 8 0 においては、第 2 停止として正解の停止ボタンを操作した後に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においては、電源が復帰した後の所定のタイミングにて、第 2 停止に対応した「2」と表示されているナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、第 3 停止に対応した「3」と表示されているナビ画像が強調態様にて新たに表示開始され、第 1 停止に対応したナビ画像は表示されず、スピーカ S 2 0 からのナビ音声（「右だ」との音声）は出力されないように構成されている。

## 【 1 3 5 0 】

その後、同図（e）において、第 2 停止に対応した成功態様のナビ画像が時間経過により非表示となり、第 3 停止に対応した「3」と表示されているナビ画像が強調態様にて表示されている状況下、正解の押し順に対応する右停止ボタン D 4 3 が第 3 停止として操作され、第 3 停止に対応した「3」と表示されているナビ画像が成功態様にて表示される。また、成功音声である「成功だ」との音声はスピーカ S 2 0 から出力される。

10

## 【 1 3 5 1 】

その後、第 3 停止まで停止操作を行っており、演出表示装置 S 4 0 にナビ画像が表示されていない状況下、同図（f）において、再度電源断が発生し、演出表示装置 S 4 0 は非表示となる。その後、同図（g）において、電源が復帰するが、電源復帰後には当該ゲームに係るナビ画像は表示されないこととなる。なお、電源復帰後においては、スピーカ S 2 0 からの成功音声は出力されないように構成されている。

## 【 1 3 5 2 】

このように構成することで、ナビ画像の表示中において、正解の押し順による第 2 停止まで停止操作を行った後、電源断が発生し、電源復帰した場合においても、電源断直前のナビ画像の状況を再現することとなり、再表示されたナビ画像を視認することで次に停止操作すべき停止ボタンを認識できるとともに、第 1 停止に対応したナビ画像は再表示されないことで、遊技者は、次に停止操作すべき停止ボタンを誤認し難く、第 3 停止に集中しやすくなる。さらに、正解の押し順による第 3 停止まで停止操作を行った後に電源断が発生し、電源復帰した場合においては、ナビ画像を表示しないことにより、当該ゲームにおける以降の停止操作が必要ない旨を遊技者に示唆することができ、電源復帰以降に停止操作が必要な場合を遊技者に認識させやすくすることができる。

20

## 【 1 3 5 3 】

< 押し順ナビに関する適用可能な構成 >

なお、第 8 実施形態においては、押し順ナビが実行され、ナビ画像が表示されたゲームにおいて、電源断が発生した場合、電源復帰後にナビ音声は出力されないように構成したが、これには限定されず、電源復帰後にナビ音声は出力され得るように構成してもよい。例えば、電源復帰後に、左停止ボタンに対応するナビ画像が成功態様で表示され、中停止ボタンに対応するナビ画像が強調態様にて表示される場合には、スピーカ S 2 0 から「中だ」とのナビ音声を出力するなど、電源断の発生直前にスピーカ S 2 0 から出力されたナビ音声を、電源復帰後に再度出力するように構成してもよい。なお、この構成は、ナビ画像を表示するすべての構成に適用可能である。

30

## 【 1 3 5 4 】

また、ナビ音声は出力している途中のタイミング（例えば、「左だ」とのナビ音声における「左」まで出力しているタイミング）にて、電源断が発生して電源断時処理が実行された場合、電源復帰後にはスピーカ S 2 0 からナビ音声は出力されない（電源断前の続きからは出力されない）ように構成してもよい。なお、この構成は本明細書のすべての構成に適用してもよい。

40

## 【 1 3 5 5 】

また、図 1 8 0 における 2 回目の電源断が発生するタイミングである（f）に関する構成として、以下のように構成してもよい。

（1）図 1 8 0 の（f）のタイミングが、第 3 停止操作の後であって、押し順ベル（例えば、入賞 - A 1）に係る遊技メダルの払出が実行開始される前であった場合、電源復帰後

50

にはナビ画像が表示されない

(2) 図180の(f)のタイミングが、第3停止操作の後であって、押し順ベル(例えば、入賞-A1)に係る遊技メダルの払出が実行されている途中であった場合、電源復帰後にはナビ画像が表示されない

(3) 図180の(f)のタイミングが、第3停止操作の後であって、押し順ベル(例えば、入賞-A1)に係る遊技メダルの払出の実行終了後であった場合、電源復帰後にはナビ画像が表示されない

(4) 図180の(f)のタイミングが、第3停止操作の後であって、押し順ベル(例えば、入賞-A1)に係る遊技メダルの払出が実行開始される前であった場合、電源復帰後にはナビ画像が表示され得る

なお、上記(1)~(4)を複数適用しても問題ない。

【1356】

<ナビ画像表示イメージ図9>

次に、図181は、ナビ画像表示イメージ図9である。同図においては、レア役であるチェリーに当選した場合を例示している。なお、第8実施形態におけるチェリーは、例えば、図10における入賞-Cが相当し、押し順ベルなどの押し順役ではない入賞役であるため、押し順表示装置D270には押し順ナビが表示されない。

【1357】

まず、同図(a)において、AT中状態にて背景画像として宇宙ステージが表示されており、スタートレバーD50が操作され、レア役に対応したナビ画像として「!!!」が強調態様にて演出表示装置S40に表示される(強調態様の「!」が3つ表示される)。なお、「!!!」のナビ画像をチャンスナビ画像と称することがある。

【1358】

なお、当該ゲームにおいては押し順ナビが実行されておらず、チャンスナビ画像は、レア役に当選した旨を示唆する表示となっている。また、チャンスナビ画像のナビ背景画像(強調態様の背景画像)は、前述した押し順役に係るナビ画像の強調態様(図172を参照)と同一(同一の大きさ、同一の形状、同一の色彩)となっている。なお、これには限定されず、チャンスナビ画像の強調態様のナビ背景画像と押し順役に係るナビ画像の強調態様のナビ背景画像とは、形状のみ同一で大きさが異なってもよいし、色彩が異なってもよい。また、チャンスナビ画像の強調態様のナビ背景画像と押し順役に係るナビ画像の通常態様のナビ背景画像とが同一となるよう構成してもよい。なお、図172にて詳述したナビ画像を押し順役に係るナビ画像と称することがある。

【1359】

その後、同図(b)において、左停止ボタンD41が操作され、左停止ボタンD41に対応したナビ画像が成功態様にて表示され、その他のナビ画像は強調態様のままとっている。なお、成功態様にて表示されたナビ画像は、所定時間経過後に非表示となる。その後、中停止ボタンD42に対応したナビ画像と右停止ボタンD43に対応したナビ画像とが強調態様にて表示されている状況下、電源断が発生し、演出表示装置S40は非表示となる。その後、同図(d)において、電源が復帰し、左停止ボタンに対応したナビ画像が成功態様にて新たに表示開始され、中停止ボタンD42に対応したナビ画像と右停止ボタンD43に対応したナビ画像は強調態様にて新たに表示開始される。

【1360】

このように、レア役に当選したゲームにおいては、押し順ナビが実行されず、チャンスナビ画像を表示するよう構成し、且つ、ナビ背景画像を押し順ナビ実行時のナビ画像と同一の表示態様(図172の強調表示と同一の表示態様)にて表示し得ることにより、AT中状態にて違和感なく遊技を進行することができ、期待感を持続させることができる。また、チャンスナビ画像が表示される場合においても、電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、前述した押し順ナビ実行時のナビと同様に、電源断直前のナビ画像の状況を再現することとなり、違和感なく遊技を進行することができる。

【1361】

10

20

30

40

50

なお、チェリーを入賞役とし、チェリーに対応する図柄組み合わせが停止表示すると遊技メダルが払い出される（例えば、8枚）よう構成した場合において、チェリーに当選したゲームにてチャンスナビ画像が表示され、第3停止となる停止操作が実行された後に電源断が発生した場合においては、以下のように構成してもよい。

（1）第3停止操作の後であって、チェリー役に係る遊技メダルの払出が実行開始される前に、電源断が発生して電源断時処理を実行した場合には、電源復帰後にはチャンスナビ画像が表示されない

（2）第3停止操作の後であって、チェリー役に係る遊技メダルの払出が実行されている途中に、電源断が発生して電源断時処理を実行した場合には、電源復帰後にはチャンスナビ画像が表示されない

（3）第3停止操作の後であって、チェリー役に係る遊技メダルの払出の実行終了後に、電源断が発生して電源断時処理を実行した場合には、電源復帰後にはチャンスナビ画像が表示されない

（4）第3停止操作の後であって、チェリー役に係る遊技メダルの払出が実行開始される前に、電源断が発生して電源断時処理を実行した場合には、電源復帰後には図181と同様にチャンスナビ画像が表示され得る

なお、上記（1）～（4）を複数適用しても問題ない。

#### 【1362】

なお、図181においては、チャンスナビ画像は、停止操作毎に1つずつ非表示となる（「成功態様 非表示」となる）ように構成したが、これには限定されず、第1停止操作時に3つすべてが非表示となる（「成功態様 非表示」となる）ように構成してもよいし、第1停止および第2停止では非表示とならず、第3停止操作時に3つすべてが非表示となる（「成功態様 非表示」となる）ように構成してもよい。また、これらの構成において、成功態様を表示せずに非表示となるように構成してもよい。

#### 【1363】

また、チャンスナビ画像については、以下のように構成してもよい。

（1）チャンスナビ画像は第1停止操作時に3つすべてが非表示（「成功態様 非表示」となり、第1停止操作後の所定のタイミングにて電源断が発生し、その後、電源が復帰した場合には、3つすべてのチャンスナビ画像が成功態様にて新たに表示開始される。

（2）チャンスナビ画像は第1停止操作時に3つすべてが非表示（「成功態様 非表示」となり、第1停止操作後の所定のタイミングにて電源断が発生し、その後、電源が復帰した場合には、チャンスナビ画像は表示されない。

（3）チャンスナビ画像は第1停止および第2停止では非表示とならず、第3停止操作時に3つすべてが非表示（「成功態様 非表示」となり、第3停止操作後の所定のタイミングにて電源断が発生し、その後、電源が復帰した場合には、3つすべてのチャンスナビ画像が成功態様にて新たに表示開始される。

（4）チャンスナビ画像は第1停止および第2停止では非表示とならず、第3停止操作時に3つすべてが非表示（「成功態様 非表示」となり、第3停止操作後の所定のタイミングにて電源断が発生し、その後、電源が復帰した場合には、チャンスナビ画像は表示されない。

（5）チャンスナビ画像は第1停止操作時に第1停止に対応したチャンスナビ画像が非表示（「成功態様 非表示」となり、第2停止に対応したチャンスナビ画像及び第3停止に対応したチャンスナビ画像は強調態様にて表示されており、第1停止操作後の所定のタイミングにて電源断が発生し、その後、電源が復帰した場合には、チャンスナビ画像は表示されない。

#### 【1364】

なお、チャンスナビ画像の表示中においては、停止操作に基づいたナビ音声はスピーカS20から出力されない。また、押し順ナビ実行時に出力され得る成功音声や失敗音声も、チャンスナビ画像の表示中においてはスピーカS20から出力されない。

#### 【1365】

10

20

30

40

50

また、図 181 においてはレア役として、チェリーに当選した場合を例示したが、レア役の種類を変更しても何ら問題ないし、レア役が入賞役である場合における、レア役が入賞した場合の遊技メダルの払出枚数を変更してもよい。

【1366】

また、図 181 においては、チャンスナビ画像の表示中に電源断が発生した場合には、電源復帰後にチャンスナビ画像が再度表示され得る構成を例示したが、これには限定されず、チャンスナビ画像の表示中に電源断が発生した場合には、電源復帰後にチャンスナビ画像が表示されないように構成してもよい。このように構成した場合には、チャンスナビが実行されるゲームは押し順ナビが実行されるゲームではないため、押し順によって遊技者が損をすることがないため、チャンスナビ画像の表示中に電源断が発生した場合には、電源復帰後にチャンスナビ画像が表示されない一方、押し順ナビが実行されるゲームにおけるナビ画像の表示中に電源断が発生した場合には、電源復帰後にナビ画像が再度表示され得るように構成することで、遊技者が損をする可能性がある場合にのみ、電源復帰後にナビ画像が再度表示されるため、遊技者がより注意をすることとなり、電源断の発生によって遊技者が損をする可能性を減少させることができる。

10

【1367】

また、チャンスナビ画像は、失敗態様を有していない。また、前述したように、入賞役であるチェリーを取りこぼし（最も多い払出枚数とならなかった場合を取りこぼしと称してもよい）の発生し得る役としてもよく、一例としては、停止ボタンの停止態様（押し順および操作タイミング）によって、8枚の払出（高めと称することがある）となる場合と0枚の払出（安め、または取りこぼしと称することがある）となる場合とを有するように構成してもよい。なお、払出枚数はあくまで一例であり、8枚の払出を10枚としてもよいし、取りこぼしの払出枚数を1枚としてもよい。このように構成した場合、チェリーに当選し、演出表示装置 S40 にチャンスナビ画像が表示されたゲームにおいて、8枚の払出とならない停止タイミングや押し順で停止ボタンの停止操作を行った場合にも、当該停止操作に基づいては、失敗態様ではなく成功態様が表示されることとなる。

20

【1368】

他方、押し順役（例えば、押し順ベル）に当選し、押し順ナビが実行され、演出表示装置 S40 にナビ画像が表示されたゲームにおいて、不正解の押し順となる停止ボタンを操作した場合には、ナビ画像は失敗態様にて表示されることとなる。

30

【1369】

このように、レア役に当選した旨を示唆する表示であるチャンスナビ画像を表示した場合には、失敗態様を表示しない一方、押し順表示装置 D270 における押し順ナビをサポートする役割を担っている押し順役に係るナビ画像を表示した場合には、失敗態様を表示し得るよう構成することにより、演出表示装置 S40 にて示唆する内容に沿った表示態様でナビ画像を表示することができ、失敗態様の表示頻度を適切にすることができる。

【1370】

また、レア役を再遊技役としてもよい。例えば、レア役であるチェリーを再遊技役としてもよく、このように構成した場合にも、チェリーに当選したゲームにてチャンスナビ画像を演出表示装置 S40 に表示し得るよう構成してもよいし、上述したレア役に関する構成を適用してもよい。

40

【1371】

また、チャンスナビ画像は通常態様を有していない。換言すると、停止操作を行っていない停止ボタンに対応するチャンスナビ画像は、すべて同一の大きさで表示される（強調態様で表示される）ように構成されている。

【1372】

<その他の適用可能な構成>

なお、第8実施形態においては、押し順役が当選した場合に、6択の押し順ナビを実行する構成を例示したが、3択の押し順ナビを実行するように構成した場合にも、第8実施形態にて詳述した構成を適用してもよい。例えば、左停止ボタン D41 が第1停止として

50

正解となる押し順ナビ画像を表示する場合には、左停止ボタンD41に対応した「1」と表示されたナビ画像のみを表示し、第1停止として左停止ボタンD41が操作された場合にはナビ画像が成功態様となり、第1停止として左停止ボタン以外の停止ボタンが操作された場合にはナビ画像が失敗態様となる。

【1373】

また、押し順ナビではなく停止タイミングをナビし得るように構成してもよく、例えば、左リールM51の0～6番が下段に位置している停止タイミングで停止操作する場合（第1範囲と称することがある）と、左リールM51の7～13番が下段に位置している停止タイミングで停止操作する場合（第2範囲と称することがある）と、左リールM51の14～19番が下段に位置している停止タイミングで停止操作する場合（第3範囲と称することがある）と、のいずれかの範囲にて停止操作をした後、中リールM52と右リールM53とを任意のタイミングで停止操作することで高めが停止表示され得るよう構成してもよい。さらに、第1範囲の中央付近に白7を配置し、第2範囲の中央付近に赤7を配置し、第3範囲の中央付近にバーを配置し、演出表示装置S40にて、「白7 - -」、「赤7 - -」、「バー - -」のようにナビ画像を表示するように構成してもよい。このように構成した場合にも、押し順ナビに係るナビ画像と同様の構成を適用可能であり、一例としては、「白7」、「赤7」、「バー」のナビ画像においても、強調態様や成功態様や失敗態様を有するよう構成してもよい。

10

【1374】

また、前述した押し順の概念と停止タイミングの概念を合わせてもよく、例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53のそれぞれに、2つの停止範囲（例えば、0～9番と10～19番）を設け、6択の押し順に正解し、且つ第1停止では正解の停止範囲で停止操作を行うことで高めとなる図柄組み合わせが停止表示するといった、12択のナビを実行し得るよう構成してもよい（「白7 2 3」、「2 赤7 3」のようなナビ画像が表示される）。このように構成した場合にも、前述した押し順ナビに係るナビ画像と同様の構成を適用可能であり、ナビ画像の表示態様として、通常態様や強調態様や成功態様や失敗態様を有するよう構成してもよい。

20

【1375】

また、第8実施形態においては、左リールM51、中リールM52、右リールM53の3つのリールを有する構成を詳述したが、これには限定されず、4つのリール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も、第8実施形態と同様のナビ画像に関する構成を適用可能であり、ナビ画像の表示態様として、通常態様や強調態様や成功態様や失敗態様を有するよう構成してもよい。一例としては、4つのリールの押し順である24択の押し順役を有し、演出表示装置S40にてナビ画像として「1234」のように表示してもよい。

30

【1376】

なお、第8実施形態においては様々なナビ画像に関する構成を詳述したが、第8実施形態おけるナビ画像に関する構成は、本明細書におけるすべてのナビ画像の構成と組み合わせることが可能であることを補足しておく。

【1377】

< RAM初期化処理に関する構成 >

本明細書におけるすべての実施形態に適用可能なRAM初期化処理に関する構成を、以下に詳述する。

【1378】

本明細書に係る回胴式遊技機においては、主制御基板Mが副制御基板S側にコマンドを送信するためのコマンド送信用バッファを有しており、副制御基板S側に送信するコマンドをコマンド送信用バッファに一時記憶した後、送信タイミングにて、コマンド送信用バッファに一時記憶されたコマンドを副制御基板S側に送信し得るよう構成されている。

【1379】

< 電源投入時 >

40

50

設定キースイッチがオフの状態では電源断が発生し（遊技機への電源の供給が遮断され）、その後、設定キースイッチがオフの状態では電源が復帰した場合、第1のタイミングでRAM初期化処理が実行され、コマンド送信用バッファが初期化されるよう構成してもよい。また、当該RAM初期化処理の実行時にRAMの内容をチェックし、異常があった場合には、RAMエラーの状態となり、遊技の進行が停止されるよう構成してもよい。RAMエラーとなった場合には、設定変更を行うことでRAMエラーが解除されるよう構成してもよい。

#### 【1380】

< 設定変更時 >

設定キースイッチがオフの状態では電源断が発生し（遊技機への電源の供給が遮断され）、その後、設定キースイッチがオンの状態では電源が復帰した場合（これには限定されず、電源投入後に設定変更モードとなる場合であればよい）には、以下のいずれかのように構成してもよい。

（構成1）電源投入後に設定キースイッチがオンになっているか否かを判定し、オンになっていた場合には、前述した電源投入時のRAM初期化処理を実行せずに設定変更モードとなる（設定変更装置制御処理を実行する）。その後、設定変更モードにて設定値が変更された（いずれかの設定値が確定された）場合に、RAM初期化処理を実行するが、当該RAM初期化処理ではコマンド送信用バッファが初期化されずにコマンドが保持される。その後、設定キースイッチがオフとなって設定変更モードが終了した以降においても、前述した電源投入時のRAM初期化処理は実行しない。なお、電源投入後に設定キースイッチがオンになっているか否かを判定し、オフになっていた場合には、その後、前述した電源投入時のRAM初期化処理を実行する。

（構成2）電源投入後に設定キースイッチがオンになっているか否かを判定し、オンになっていた場合には、前述した電源投入時のRAM初期化処理を実行せずに設定変更モードとなる（設定変更装置制御処理を実行する）。その後、設定変更モードにて設定値が変更された（いずれかの設定値が確定された）場合に、RAM初期化処理を実行するが、当該RAM初期化処理ではコマンド送信用バッファが初期化されずにコマンドが保持される。その後、設定キースイッチがオフとなって設定変更モードが終了した以降において、前述した電源投入時のRAM初期化処理を実行し、コマンド送信用バッファが初期化される。なお、電源投入後に設定キースイッチがオンになっているか否かを判定し、オフになっていた場合においても、その後、前述した電源投入時のRAM初期化処理を実行する。

（構成3）電源投入後に前述した電源投入後のRAM初期化処理を実行し、コマンド送信用バッファが初期化される。その後、設定キースイッチがオンになっているか否かを判定し、オンになっていた場合には、設定変更モードとなる（設定変更装置制御処理を実行する）。その後、設定変更モードにて設定値が変更された（いずれかの設定値が確定された）場合に、RAM初期化処理を実行するが、当該RAM初期化処理ではコマンド送信用バッファが初期化されない。

（構成4）電源投入後に設定キースイッチがオンになっているか否かを判定し、オンになっていた場合には、前述した電源投入後のRAM初期化処理を実行し、コマンド送信用バッファが初期化される。その後、設定変更モードとなる（設定変更装置制御処理を実行する）。その後、設定変更モードにて設定値が変更された（いずれかの設定値が確定された）場合に、RAM初期化処理を実行するが、当該RAM初期化処理ではコマンド送信用バッファが初期化されない。

#### 【1381】

構成1及び構成2のように構成した場合には、電源投入後に設定変更モードとなる場合において、電源断の発生前から設定変更モードの終了まではコマンド送信用バッファが初期化されないよう構成されることとなり、設定変更モード中にコマンドなどが初期化されずに副制御基板S側に送信することができるため、副制御基板S側にて設定変更モード中に表示を問題なく実行することができる。

#### 【1382】

構成 3 及び構成 4 のように構成した場合には、電源投入後に設定変更モードとなる場合において、設定変更モードにて設定値が変更された（いずれかの設定値が確定された）場合における R A M 初期化処理では、コマンド送信用バッファが初期化されないように構成されることとなり、電源投入時の R A M 初期化処理と設定が変更された場合における R A M 初期化処理とで、コマンド送信用バッファが二重に初期化されないようにすることができ、不要な処理を設けずに遊技機を設計することができる。

#### 【 1 3 8 3 】

< < < 第 9 実施形態 投入センサによるメダル加算処理 > > >

次に、第 9 実施形態として、メダル投入口 D 1 7 0 に投入された遊技メダルをクレジットとして加算する処理のタイミングについて説明する（図 1 8 5 を参照）。メダル投入口 D 1 7 0 から投入された遊技メダルは、遊技メダルの経路であるメダルセクタ D S 内の投入受付センサ D 1 0 s を通過し、所定の通過条件（通過している遊技メダルが規格を満足している、エラーであると判定されていないなど）を満たしている場合にエラーが発生することなく遊技メダルがメダルセクタ D S 内のメダル流路 D R を通って下方に流下する。そして、投入受付センサ D 1 0 s の更に奥に第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s が備えられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s を通過する際、正常に投入されたと判断した場合に、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われ得るよう構成されている。遊技メダルが通過すると、第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s によって遊技メダルの投入が検出されて、その信号（第 1 投入センサ D 2 0 s がオンになったタイミングの情報、第 1 投入センサ D 2 0 s がオンになってからオフになるまでの時間の情報、第 2 投入センサ D 2 0 s がオンになったタイミングの情報、第 2 投入センサ D 2 0 s がオンになってからオフになるまでの時間の情報など）が主制御基板 M に供給されるようになっている。ここで、クレジット加算が行われ得るタイミングとしては、第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s の夫々のセンサのオン・オフの状況によって定めることができる。

#### 【 1 3 8 4 】

< < < 第 9 実施形態 投入センサによる遊技メダル検知のタイミングチャート > > >

図 1 8 2 は、遊技メダルが第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s を通過する際のタイミングチャートである。例えば、図中 1 のタイミングで第 1 投入センサ D 2 0 s が遊技メダルの通過（オフ オン）を検知したとする。続いて、図中 2 のタイミングで第 2 投入センサ D 3 0 s が遊技メダルの通過（オフ オン）を検知したとする。これらのタイミングに係る時間の情報等は前述した信号として主制御基板 M に供給されることになる。続いて図中 3 のタイミングで第 1 投入センサ D 2 0 s が遊技メダルの検知を終了（オン オフ）したとする。ここで、第 1 投入センサ D 2 0 s が遊技メダルを検知してから遊技メダルの検知を終了するまでの時間 A が、主制御基板 M によって算出され、A が所定の範囲内（第 9 実施形態では、 $4 \text{ ms} < A < 183 \text{ ms}$ ）であれば正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。また、第 2 投入センサ D 3 0 s が遊技メダルを検知してから第 1 投入センサ D 2 0 s が検知を終了するまでの時間 B が、主制御基板 M によって算出され、B が所定の範囲内（ $2 \text{ ms} < B < 115 \text{ ms}$ ）であれば、正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。その後、図中 4 のタイミングで第 2 投入センサ D 3 0 s が遊技メダルの検知を終了（オン オフ）したとする。第 2 投入センサ D 3 0 s が遊技メダルを検知してから第 2 投入センサ D 2 0 s が検知を終了するまでの時間 C が、主制御基板 M によって算出され、C が所定の範囲内（ $4 \text{ ms} < C < 183 \text{ ms}$ ）であれば、正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。このようにして、第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s のオンもしくはオフとなるタイミングで、正常に遊技メダルがメダルセクタ D S 内を通過しているかを判定しており、更に第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s のオンもしくはオフとなるいずれかのタイミングで投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われることになる。

#### 【 1 3 8 5 】

## &lt;&lt;&lt; 第 9 実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例 &gt;&gt;&gt;

## &lt;&lt; 構成 1 &gt;&gt;

次に、第 9 実施形態において、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われるタイミングの一例を詳細に説明する。図 1 8 3 ~ 図 1 8 4 は、ステップ 1 2 0 0 のサブルーチンに係る遊技進行制御処理において、第 9 実施形態におけるクレジット加算タイミングにおける処理を反映したフローチャートである。図 1 8 5 は、投入された遊技メダルに対して正常に投入処理を実行した場合における、クレジット加算が行われるタイミングのイメージ図である。尚、図 1 8 3 のフローチャートにおいて、図 1 7 と同内容においては説明を省略する（ステップ 1 2 2 0 ~ ステップ 1 2 2 5 まで、及びステップ 1 2 3 2 以降）。まず、図 1 8 3 において、ステップ 1 2 2 6 1（第 4）で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ブロッカ D 1 0 0 がオンか否かを判定する。ステップ 1 2 2 6 1（第 4）で Y e s の場合、ステップ 1 2 2 6 2（第 4）で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 投入センサ D 2 0 s オン、且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオフであるか否かを判定する（図 1 8 5 の中上段によるイメージ図 遊技メダルが第 1 投入センサ D 2 0 s に差し掛かったタイミングで第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ オンとなる）。ステップ 1 2 2 6 2（第 4）で Y e s の場合、ステップ 1 2 2 6 3（第 4）で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 投入センサ D 2 0 s オン且つ第 2 投入センサ D 3 0 s オンであるか否かを判定する（図 1 8 5 の右上段によるイメージ図 遊技メダルが第 2 投入センサ D 3 0 s に差し掛かったタイミングで第 2 投入センサ D 3 0 s がオフ オンとなる）。ステップ 1 2 2 6 3（第 4）で Y e s の場合、ステップ 1 2 2 6 6（第 4）で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 投入センサ D 2 0 s オフ且つ第 2 投入センサ D 3 0 s オンであるか否かを判定する（図 1 8 5 の左下段によるイメージ図 遊技メダルが第 1 投入センサ D 2 0 s の検知範囲を超えたタイミングで第 1 投入センサ D 2 0 s がオン オフとなる）。ステップ 1 2 2 6 6（第 4）で Y e s の場合、ステップ 1 2 2 6 8（第 4）で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、1 枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定し、クレジット加算処理が行われる。また、ステップ 1 2 2 6 9（第 4）で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 投入センサ D 2 0 s オフ且つ第 2 投入センサ D 3 0 s オフであるか否かを判定する（図 1 8 5 の中下段によるイメージ図 遊技メダルが第 2 投入センサ D 3 0 s の検知範囲を超えたタイミングで第 2 投入センサ D 3 0 s がオン オフとなる）。ステップ 1 2 2 6 9（第 4）で Y e s の場合、1 枚の正常な遊技メダルの投入が完了したと判定し、例えば、ベット数が規定数を満たしている場合に、スタートレバー D 5 0 の操作を有効にする等の処理が実行され、ステップ 1 2 3 2 に移行する。

## 【 1 3 8 6 】

## &lt; 効果 1 &gt;

第 9 実施形態では、第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ、且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行する一例について説明した。従来では、「第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオン 第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオフ」となったタイミングでクレジット加算の処理を実行していたが、第 9 実施形態のように構成することで、例えば、第 1 投入センサ D 2 0 s オフ、且つ第 2 投入センサ D 3 0 s オンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロッカ D 1 0 0 をオフにしてブロッカ D 1 0 0 により放出口 D 2 4 0 に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまうこと（飲み込み）を防止することが可能となる。

## 【 1 3 8 7 】

## &lt; 効果 2 &gt;

また、第 2 投入センサ D 3 0 s がオフのままであり第 1 投入センサ D 2 0 s のみがかオンになったタイミングではクレジット加算処理を実行しないので、第 2 投入センサ D 3 0 s

と比較してメダル投入口170から近い位置に備えられている第1投入センサD20sによるゴト行為（例えば、クレマンゴト）などが行われることも防止でき、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

#### 【1388】

<<<第9実施形態 投入センサエラーによるサブルーチン>>>

また、ステップ1226 3（第4）、ステップ1226 6（第4）、ステップ1226 9（第4）でNoの場合、ステップ1226 4（第4）、ステップ1226 7（第4）、ステップ1226 10（第4）により、主制御基板MのCPU100は、所定のメダル投入エラーの発生条件を充足しているか否かを判定する。尚、ここでのメダル投入エラーとしては、例えば、投入メダル逆流エラー、投入枚数エラー、投入メダル滞留エラー等があり、第1投入センサ及び第2投入センサなどのセンサのオンオフ状況（時間も含む）に基づき、いずれかのエラーが発生しているか否かを判定する（エラーの種類によって発生条件は異なる）。これらのエラーは、例えば、図182の第1投入センサD20s、及び第2投入センサD30sのオンオフの検知に基づいて検出される。ステップ1226 4（第4）、ステップ1226 7（第4）、ステップ1226 10（第4）のいずれかでYesの場合、ステップ1226 5（第4）で、メダル投入エラー処理が実行される。図184は、メダル投入エラーが発生した際のサブルーチンに係るフローチャートである。まず、ステップ1226 12（第4）で、主制御基板MのCPU100は、いずれのエラーフラグがオンであるかが検出し、ステップ1226 13（第4）で、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1226 14（第4）に移行する。尚、1226 13（第4）においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報が副制御基板側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い。発生したエラーの種類に応じてエラー処理が実行されることになるが、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からいずれかのエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第1のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第2のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。ステップ1226 14（第4）で、主制御基板MのCPU100は、現在発生しているエラーが解除されたか否かを判定する。エラーが解除されたと判定されたらステップ1226 15で現在発生しているエラーフラグをオフにし、サブルーチンは終了となる。以上のように、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによる遊技メダルの検知に基づいたエラーの検出についての一例を説明したが、エラーの検出において、例えばメダルセクタDS内のメダル投入口D170付近に備えられた投入受付センサD10sの遊技メダルの検知に基づいてエラーの検出を行うことも可能であり、以下、投入受付センサD10sの遊技メダルの検知に基づいたエラー検出の一例の説明を行う。

#### 【1389】

<<<第9実施形態 投入監視カウンタに基づいたエラーの検出>>>

<<構成2>>

メダル投入口D170から投入された遊技メダルが通過する第1のセンサとして、投入受付センサD10sが備えられている。投入受付センサD10sは、メダル投入口D170から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、プロッカD100により放出口D240に払い戻されるよう構成されている。このとき、適合した遊技メダルが通過したと判断した際に、投入受付センサD10sがオフからオンの状態となり、その信号が主制御基板Mに供給されるようになっている。主制御基板Mは、投入受付センサD10sがオンとなった信号を受信した際に

10

20

30

40

50

、遊技メダルの通過をカウントするカウンタ（以下、投入監視カウンタと称する）にて01と加算処理を行う。そして、主制御基板Mは、遊技メダルがメダルセクタDS内の経路を流下し、例えば、第2投入センサD30sがオンからオフになったタイミング（図182では、4のタイミングに相当）で投入監視カウンタにて10と減算処理を行う。このとき、例えば、図182のタイミングチャートで1～4までの期間で、遊技メダルの投入に関して何かしらの問題が生じた場合、投入監視カウンタの遊技メダルのカウント処理が正常に行われないうこととなる。例えば、第2投入センサD30sがオンからオフにならず、投入監視カウンタの減算処理が行われず、投入監視カウンタが加算され続けた場合に、投入メダル滞留エラーを検出できる。また、第2投入センサD30sが、投入受付センサD10sよりも先にオンからオフになり、投入監視カウンタの減算処理が先に行われることで投入監視カウンタがマイナスになる状況が発生した場合に、投入メダル逆流エラーを検出できる。

10

【1390】

< 効果 >

このように、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30s、更に投入受付センサD10sの3つのセンサにおける遊技メダルの検知に基づいてエラー判定が行えるよう構成することで、遊技メダルの投入に係る種々のエラーを確実に検出することが可能となり、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1391】

20

<<< 第9実施形態 メダル投入音の出力 >>>

第9実施形態において、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出した後に出力されるメダル投入音の出力タイミングについて詳細に説明する。第9実施形態において、第1投入センサD20sがオフ、且つ第2投入センサD30sがオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行する一例について説明したが、第1投入センサD20sがオフ、且つ第2投入センサD30sがオンとなった状態にて、エラーが発生する可能性がある（例えば、第2投入センサD30sがオンの時間が異常に長いことによる投入メダル滞留エラーなど）。第9実施形態では、第1投入センサD20sがオフ、且つ第2投入センサD30sがオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行するため、例えば、クレジット加算処理を実行した後にエラーが生じることも想定される。第9実施形態では、特に

30

【1392】

<< 構成3 >>

まず、タイミングAとして、メダル投入音を、第2投入センサD30sでのエラー検知によりスピーカS20から出力されるエラー音よりも先に出力するよう構成する。詳細に説明すると、図182のタイミングチャートにより、Cの期間の上限値である183msよりBの上限値である115msを差し引くと68msとなる。つまり、この期間で、主制御基板MのCPU100が、「メダル投入受付 メダル投入受付に係るコマンドをセット 副制御基板側へコマンドを送信する エラー検出コマンドをセット（エラーがある場合）」のように処理を実行することでメダル投入音を第2投入センサD30sでのエラー検知によりスピーカS20から出力されるエラー音よりも先に出力することが可能となる。

40

【1393】

<< 構成4 >>

タイミングAの変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板MのCPU100が、「メダル投入受付に係るコマンドをセット クレジット加算処理を実行 副制御基板側へコマンドを送信する エラー検出コマンドをセット（エラーがある場合）」と処理を行ってもよい。

50

## 【 1 3 9 4 】

## &lt; 効果 &gt;

このように構成することで、「第1投入センサD20sがオン且つ第2投入センサD30sがオン 第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン」となったタイミングでメダル投入受付に係る処理が実行され、その後のタイマ割り込み処理によって主制御基板M側から副制御基板S側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板S側でメダル投入音が出力されることとなる。一方、上記「第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、すでにメダル投入音が出力された後で、投入メダル滞留エラーが発生したと判断するため（第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオンの状況が所定時間以上継続するため）、遊技者は、投入メダル滞留エラーに係るエラー音の出力前にメダル投入音を確認することができ、投入メダル滞留エラーによって正常に遊技メダルが投入されずに損をしてしまったのではないかと不安になる事態を防止することができる。

10

## 【 1 3 9 5 】

## &lt;&lt; 構成5 &gt;&gt;

次に、タイミングBとして、メダル投入音を、第2投入センサD30sでのエラー検知によりスピーカS20から出力されるエラー音よりも後に出力するよう構成する。クレジット加算処理を行ってから、第2投入センサD30sでのエラーが検知されるまでに少なくとも67ms以上の時間があると判断するわけであるが、この期間では意図的に主制御基板MのCPU100が、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信しないよう構成する。その後、第2投入センサD30sでのエラー検知によるエラー検出コマンドをセットした後、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信するよう構成する。つまり、主制御基板MのCPU100が、「クレジット加算処理を実行 エラーフラグを検出 エラー検出コマンドをセット 副制御基板側へエラー検出コマンドを送信 メダル投入受付に係るコマンドをセット 副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」のように処理を実行するよう構成することでメダル投入音を、第2投入センサD30sでのエラー検知によりスピーカS20から出力されるエラー音よりも後に出力することが可能となる。このとき、メダル投入受付に係るコマンドをサブ側へ送信するタイミングとして、エラー検出コマンドを送信する際とは異なるタイマ割り込み時処理にて送信するよう構成することが好ましい。

20

30

## 【 1 3 9 6 】

## &lt;&lt; 構成6 &gt;&gt;

タイミングBの変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板MのCPU100が、「エラーフラグを検出 エラー検出コマンドをセット 副制御基板側へエラー検出コマンドを送信 メダル投入受付に係るコマンドをセット クレジット加算処理を実行 副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」と処理を行ってもよい。

## 【 1 3 9 7 】

## &lt; 効果 &gt;

このように構成することで、「第1投入センサD20sがオン且つ第2投入センサD30sがオン 第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン」となったタイミングで、まず投入メダル滞留エラーが発生したと判断（第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオンの状況が所定時間以上継続するため）し、主制御基板M側から副制御基板S側にエラー検出コマンドが送信され、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を出力する。その後、メダル投入受付に係る処理が実行された後に、主制御基板M側から副制御基板S側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板S側でメダル投入音が出力されることとなる。「第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、メダル投入音が出力される前に、投入メダル滞留エラーが発生したと判断するため（第

40

50

1 投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオンの状況が所定時間以上継続するため)、遊技者は、メダル投入音の出力前に投入メダル滞留エラーに係るエラー音を確認することができ、遊技者は、正常に遊技メダルが投入されていないことを早急に察知することができる。

#### 【 1 3 9 8 】

##### << 構成 7 >>

次に、タイミング C として、メダル投入音を、第 2 投入センサ D 3 0 s でのエラー検知によりスピーカ S 2 0 から出力されるエラー音よりも後に出力し、且つ当該エラーが解除された後に出力するよう構成する。クレジット加算処理を行ってから、第 2 投入センサ D 3 0 s でのエラーが検知されるまでに少なくとも 6 7 m s 以上の時間があると判断するわけであるが、この期間では意図的に主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信しないというのは第 2 のタイミングと同様であるが、更にステップ 1 2 2 6 1 5 にて主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が投入エラーフラグをオフにしたのちに、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信するよう構成する。つまり、主制御基板 M の C P U 1 0 0 が、「クレジット加算処理を実行 エラーフラグを検出 エラー検出コマンドをセット 副制御基板側へエラー検出コマンドを送信 ・ ・ ・ (この間でエラー解除処理) ・ ・ ・ エラー未検出コマンドをセット 副制御基板側へエラー未検出コマンドを送信 メダル投入受付に係るコマンドをセット 副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」のように処理を実行するよう構成することでエラーを解除した後に、メダル投入音を出力することが可能となる。

#### 【 1 3 9 9 】

##### << 構成 8 >>

タイミング C の変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 が、「エラーフラグを検出 エラー検出コマンドをセット 副制御基板側へエラー検出コマンドを送信 ・ ・ ・ (この間でエラー解除処理) ・ ・ ・ エラー未検出コマンドをセット 副制御基板側へエラー未検出コマンドを送信 メダル投入受付に係るコマンドをセット クレジット加算処理を実行 副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」と処理を行ってもよい。

#### 【 1 4 0 0 】

##### < 効果 >

このように構成することで、「第 1 投入センサ D 2 0 s がオン且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオン 第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオン」となったタイミングで、まず投入メダル滞留エラーが発生したと判断(第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオンの状況が所定時間以上継続するため)し、主制御基板 M 側から副制御基板 S 側にエラー検出コマンドが送信され、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を出力する。エラーが解消された後に、エラー未検出コマンドをサブ側へ送信し、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を終了する。そして、メダル投入受付に係る処理が実行された後に、主制御基板 M 側から副制御基板 S 側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板 S 側でメダル投入音が出力されることとなる。「第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、メダル投入音が出力される前に、投入メダル滞留エラーが発生したと判断し(第 1 投入センサ D 2 0 s がオフ且つ第 2 投入センサ D 3 0 s がオンの状況が所定時間以上継続するため)、更にエラーが解消されてエラー音の出力を終了させるため、遊技者は、メダル投入音の出力前に投入メダル滞留エラーに係るエラー音を確認し、尚且つエラーが解消された後にメダル投入音を確認することができるので、遊技者は、エラーが解消された後に正常に遊技メダルが投入されていることを認識することができる。

#### 【 1 4 0 1 】

##### <<< 第 9 実施形態 シュートセンサによるメダルエラー検出 >>>

次に、第 9 実施形態として、シュートセンサ D 4 0 s を用いたエラーの検知について詳

細に説明する。図186は、メダルセクタDS内の遊技メダルの経路において、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過した後のメダルの流路部材（第9実施形態ではシュート本体と称する）を示した図である。図186において、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sの下方にシュートセンサD40sが備えられており、シュートセンサD40sは、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sと同様に正常なメダル投入が行われているかを検知するものであるが、特に、第9実施形態では既にクレジット加算処理が実行された後によるエラー（例えば投入メダル滞留エラー、投入メダル逆流エラーなど）を検知できるよう構成されている。

#### 【1402】

シュートセンサD40sによるエラー検知について詳細に説明する。例えば、ホッパH40と連通するシュート本体において、シュートセンサD40sの更に下流にて遊技メダルの滞留が発生した場合を考えてみる。シュート本体内の遊技メダルの経路の幅は概ね遊技メダル1枚分の幅であり、1枚の遊技メダルがシュート本体内の遊技メダルの経路で滞留すると、その後経路を通過する遊技メダルが次々と滞留し、投入メダル滞留エラーの状態となるわけである。第9実施形態では、遊技メダルの滞留が起こった位置から遊技メダル3枚分の位置がシュートセンサD40sにより検知される位置とするが、シュートセンサD40sが備えられる位置としてはこれに限定されない。

#### 【1403】

シュートセンサD40sの遊技メダルの検知は、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによる遊技メダルの検知と同様に、遊技メダルが通過すると、シュートセンサD40sによって検知されて、その信号（シュートセンサD40sがオンになったタイミングの情報、シュートセンサD40sがオンになってからオフになるまでの時間の情報など）が主制御基板Mに供給されるようになっている。主制御基板Mは、シュートセンサD40sによって検知された信号に係る情報、更に第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによって検知された信号に係る情報に基づいて遊技メダルが正常に投入されていると判定する。具体的には、主制御基板Mが、第1投入センサD20sもしくは第2投入センサD30sが遊技メダルの検知を開始したタイミングからシュートセンサD40sが遊技メダルの検知を開始したタイミングまでの期間と、予め定められている期間（シュートセンサD40sが検知するべき時間 以下、理論的な期間とも称する）とを比較する。例えば、図186における4枚目の遊技メダルを検知する場合であれば、4枚目の遊技メダルが第1投入センサD20s、もしくは第2投入センサD30sにより検知されたタイミングから4枚目の遊技メダルがシュートセンサD40sにより検知されるまでの期間と、理論的な期間とを比較し、その期間の差がエラーとして検知されない範囲を超えてしまった場合に、エラー（第9実施形態ではシュートセンサメダル滞留エラー）が検知されることになる。尚、第1投入センサD20sが遊技メダルを検知したタイミング、第2投入センサD30sが遊技メダルの検知を開始したタイミング、もしくは第1投入センサD20sが遊技メダルの検知を終了したタイミング、第2投入センサD30sが遊技メダルの検知を終了したタイミングのいずれかを理論的な期間の開始タイミングとしてもよい。

#### 【1404】

<< 第9実施形態 シュートセンサによる遊技メダル検知のタイミングチャート >>

図187は、遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30s、シュートセンサD40sを通過する際のタイミングチャートである。例えば、図中1のタイミングで第1投入センサD20sが遊技メダルの通過（オフ オン）を検知したとする。続いて、図中2のタイミングで第2投入センサD30sが遊技メダルの通過（オフ オン）を検知したとする。これらのタイミングに係る時間の情報等は前述した信号として主制御基板Mに供給されることになる。その後、図中3のタイミングでシュートセンサD40sが遊技メダルの通過（オフ オン）を検知したとする。第1投入センサD20sが遊技メダルを検知してからシュートセンサD40sが検知を開始するまでの期間D、第2投入センサD30sが遊技メダルを検知してからシュートセンサD40sが検知を開始するまで

10

20

30

40

50

の期間 E が主制御基板 M によって算出され、これらの期間を理論的な期間として、シュートセンサ D 4 0 s の検知に基づいた遊技メダルが正常にシュート本体を通過しているか否かを判断するわけである。また、遊技メダルが第 1 投入センサ D 2 0 s、及び第 2 投入センサ D 3 0 s を正常に通過したと判断された後に発生し得るエラーも、シュートセンサ D 4 0 s を備えることで検出することが可能となる。

【 1 4 0 5 】

< 効果 >

このように構成することで、例えばシュートセンサ D 4 0 s 付近での遊技メダルの通過に拘わる何かしらのエラー（シュートセンサメダル滞留エラー）を検知し、更にエラーが発生している旨を遊技者に報知することが可能となる。また、シュートセンサ D 4 0 s による遊技メダルの正常な通過は、第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s の遊技メダルの検知が開始されるタイミングに係る情報に基づいて判断が行われるため、第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s によって遊技メダルの通過は検知されていないが、シュートセンサ D 4 0 s によって遊技メダルの通過が検知された場合、つまり、投入メダル逆流に係るエラーなども確実に検知することが可能となり、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 1 4 0 6 】

< < 第 1 0 実施形態 > >

次に、第 1 0 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 1 0 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 1 0 実施形態に適用可能である。

【 1 4 0 7 】

< < 精算処理実行時に関する作用図 > >

まず、図 1 8 8 は、第 1 0 実施形態に適用可能な精算処理実行時に関する作用図である。同図においては、ベット数が 3 且つクレジット数が 5 0 の状況で精算ボタン D 6 0 が操作された場合について例示しているが、これには限定されず、ベット数とクレジット数が 1 以上である場合には、同図と同様の構成が適用可能である。なお、同図の構成は、本明細書におけるすべての構成に適用可能である。

【 1 4 0 8 】

< 電源断が発生しない場合 >

まず、同図上段の電源断が発生しない場合の作用について詳述する。ブロッカ D 1 0 0 がオンである状況であり、同図 ( 1 ) のタイミングで、精算ボタン D 6 0 がオフからオンとなる。換言すると、精算ボタン D 6 0 が押下され、精算ボタン D 6 0 の操作が検出されていない状態から精算ボタン D 6 0 の操作が検出されている状態となる（以降のオン・オフについても同様）。また、ブロッカ D 1 0 0 については、オンである場合には遊技メダルが通過可能な許可状態であり、オフである場合には遊技メダルが通過できない不許可状態である。なお、オフからオンとなることを、オフ オンや、新たにオンとなると称することがあり、オンからオフとなることを、オン オフや、新たにオフとなると称することがある。

【 1 4 0 9 】

なお、精算ボタン D 6 0 が押下されている状態を、精算ボタン D 6 0 がオンと称することがあり、精算ボタン D 6 0 が操作されている状態と称することがある。また、精算ボタン D 6 0 が押下されていない状態を精算ボタン D 6 0 がオフと称することがあり、精算ボタン D 6 0 が操作されていない状態と称することがある。また、精算ボタン D 6 0 が新たにオンとなることを、精算ボタン D 6 0 が押下される、精算ボタン D 6 0 が操作されると称することがあり、精算ボタン D 6 0 が新たにオフとなることを、精算ボタン D 6 0 が押下されなくなる、精算ボタン D 6 0 が操作されなくなると称することがある。

【 1 4 1 0 】

同図 ( 1 ) のタイミングで、精算ボタン D 6 0 がオフからオンとなったことにより、ブ

10

20

30

40

50

ロッカオフ準備期間が開始し、精算準備期間が開始する。ここで、ブロッカオフ準備期間とは、ブロッカD 1 0 0 がオンである状況にて精算ボタンD 6 0 が新たにオンとなつてから、ブロッカD 1 0 0 がオフとなるまでの期間である。また、精算準備期間とは、精算ボタンD 6 0 が新たにオンとなつてから、精算ボタンD 6 0 のオンを維持し精算処理が開始するまでの期間である。

【 1 4 1 1 】

その後、同図( 2 )のタイミングで、ブロッカオフ準備期間が経過したことにより、ブロッカD 1 0 0 が新たにオフとなる。その後、図中( 3 )のタイミングで、精算準備期間が経過したことにより、精算処理を開始する。なお、第1 0 実施形態においては、ベット数とクレジット数とが1 以上である場合には、ベット数を精算した後にクレジット数を精算する。精算処理に関する構成としては、以下のいずれの構成も適用可能である。

( 1 )ベット数とクレジット数とが1 以上である状況にて、精算処理が1 回実行されると、ベット数が精算された後にクレジット数が精算される。

( 2 )ベット数とクレジット数とが1 以上である状況にて、精算処理が1 回実行されると、ベット数のみが精算され、クレジット数は精算されない。その後、再度精算処理が1 回実行される(ベット数が0 の状況にて精算処理が実行される)と、クレジット数が精算される。

【 1 4 1 2 】

なお、第1 0 実施形態においては、精算ボタンD 6 0 が新たにオンとなつてから、精算準備期間が経過するまでオンを維持する、換言すると精算ボタンD 6 0 を長押しすることで精算処理が実行され得るよう構成したが、これには限定されず、精算ボタンD 6 0 が新たにオンとなるとすぐに(例えば、0 . 1 秒オンとなると)精算処理が実行され得るよう構成してもよい。

【 1 4 1 3 】

また、図示するように、精算準備期間は同図( 1 )のタイミングから同図( 3 )のタイミングまでの期間となつており、ブロッカオフ準備期間は同図( 1 )のタイミングから同図( 2 )のタイミングまでの期間となつており、精算準備期間はブロッカオフ準備期間よりも長くなっている。このように構成することにより、ブロッカD 1 0 0 がオフとなるまでのブロッカオフ準備期間においては、遊技メダルの投入を受け付けることができ、遊技メダルがホッパH 4 0 に流入したにも拘らず、ベット数やクレジット数に加算がされない事態を防止することができる。

【 1 4 1 4 】

その後、同図( 4 )のタイミングで、ベット数の精算が終了(ベット数に関する精算処理が終了)し、クレジット数に関する精算処理が開始される。その後、同図( 5 )のタイミングで、クレジット数の精算が終了(クレジット数に関する精算処理が終了)し、ベット数が0、クレジット数が0 となつて精算処理が終了する。図中( 3 )から( 5 )までの、精算処理が開始されてからベット数とクレジット数の精算処理が終了するまでを、1 回の精算処理としている。これには限定されず、1 回の精算処理が実行された場合には、ベット数が1 以上であった場合にはベット数のみが精算され、ベット数が0 であり且つクレジット数が1 以上であった場合にはクレジット数が精算されるよう構成してもよい。

【 1 4 1 5 】

第1 0 実施形態においては、精算処理とは、精算ボタンD 6 0 が操作されたことに基づいて、ベット数またはクレジット数の少なくとも一方の精算が実行される処理であり、ベット数とクレジット数の双方が精算されない場合(例えば、ベット数が0 でありクレジット数が0 である場合)には、精算ボタンD 6 0 の操作に基づく所定の処理を実行する場合にも、当該所定の処理を精算処理とは称していない。これには限定されず、精算ボタンD 6 0 の操作に基づく所定の処理を精算処理と称してもよい。また、精算ボタンD 6 0 が操作されたことに基づいて、ベット数またはクレジット数の少なくとも一方の精算が実行開始されてから精算の実行が終了するまでを、1 回の精算処理と称している。

【 1 4 1 6 】

10

20

30

40

50

また、図 188 においては、精算ボタン D 6 0 が新たにオンになってから、ブロッカオフ準備期間が経過することでブロッカ D 1 0 0 がオンからオフとなるよう構成したが、これには限定されず、精算ボタン D 6 0 が新たにオンとなつてからすぐにブロッカ D 1 0 0 がオンからオフとなるよう構成してもよい。より具体的には、以下のように構成してもよい。

( 1 ) 精算ボタン D 6 0 が新たにオンとなつてからごく短時間 ( 例えば、割り込み処理 1 回分の時間 ) が経過した後にブロッカ D 1 0 0 がオンからオフとなる ( ブロッカ D 1 0 0 がオンからオフとなるための動作を開始するとしてもよい ) 。

( 2 ) あるタイマ割り込み時処理にて精算ボタン D 6 0 が新たにオンとなったことを検知した場合に、当該あるタイマ割り込み時処理にて、ブロッカ D 1 0 0 をオンからオフにするための処理を実行する。

10

#### 【 1 4 1 7 】

< 電源断が発生した場合 >

次に、同図下段の電源断が発生した場合の作用について詳述する。ブロッカ D 1 0 0 がオンである状況であり、同図 ( 6 ) のタイミングで、精算ボタン D 6 0 が新たにオンとなったことにより、ブロッカオフ準備期間が開始し、精算準備期間が開始する。

#### 【 1 4 1 8 】

その後、同図 ( 7 ) のタイミングで、ブロッカオフ準備期間と精算準備期間とが経過していない状況下、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る。より具体的には、「遊技機への電源供給が遮断される 約 2 0 m s 後に遊技機が電源断 ( 電圧の低下 ) を検知する 電源断時処理が実行開始される 電圧が遊技機の駆動電圧を下回る ( 遊技機の動作が不安定になる ) 電圧が 0 になる」のように作用することとなる。すなわち、同図 ( 7 ) のより正確なタイミングは、上記電源断時処理が実行開始されるタイミングとなっている。すなわち、同図 ( 7 ) のタイミングで電源断時処理が実行開始されたことにより、ブロッカオフ準備期間の計測と精算準備期間の計測が停止することとなる。

20

#### 【 1 4 1 9 】

また、遊技機への電源供給が遮断されている状況を電源断中と称してもよいし、遊技機が電源断時処理を実行した後の電圧が 0 の状況を電源断中と称してもよい。また、遊技機への電源供給が遮断されることを、電源断が発生すると称してもよい。

#### 【 1 4 2 0 】

その後、同図 ( 8 ) のタイミングで、遊技機が電源復帰し、ブロッカオフ準備期間の計測と精算準備期間の計測が電源断前の続きから実行されることとなる。なお、同図 ( 7 ) のタイミングでは、精算ボタン D 6 0 が押下されている状況 ( オンとなっている状況 ) で電源断時処理が実行開始され、同図 ( 8 ) のタイミングでは、精算ボタン D 6 0 が押下されている状況で電源復帰する場合を例示している。

30

#### 【 1 4 2 1 】

その後、同図 ( 9 ) のタイミングで、ブロッカオフ準備期間が経過したことにより、ブロッカ D 1 0 0 が新たにオフとなる。その後、図中 ( 1 0 ) のタイミングで、精算ボタン D 6 0 の押下が継続しており、精算準備期間が経過したことにより、精算処理を開始する。

40

#### 【 1 4 2 2 】

このように、第 1 0 実施形態においては、ブロッカオフ準備期間の途中で電源断が発生した場合には、電源復帰後には、ブロッカオフ準備期間の計測を続きから実行するよう構成されており、精算準備期間の途中で電源断が発生した場合には、電源復帰後には、精算準備期間の計測を続きから実行するよう構成されている。すなわち、同図における ( 1 ) ~ ( 2 ) の期間は、( 6 ) ~ ( 7 ) と ( 8 ) ~ ( 9 ) の期間の和と略同一の長さとなっている。

#### 【 1 4 2 3 】

このように構成することで、電源断が発生した場合にも、電源復帰後においては、精算処理終了までの過程を引き継ぐことができ、精算処理をスムーズに実行することができる

50

## 【 1 4 2 4 】

なお、精算ボタン D 6 0 が押下されておらず、精算準備期間の計測を実行していない状態で、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場合において、その後、精算ボタン D 6 0 が押下され、精算ボタン D 6 0 が押下された状態で電源復帰した場合には、電源復帰後に精算準備期間が経過しても精算処理は実行されないよう構成されている。これには限定されず、精算ボタン D 6 0 が押下された状態で電源復帰した場合にも、電源復帰後に（または、電源復帰後の所定タイミングから）精算準備期間が経過すると精算処理が実行されるよう構成してもよい。

## 【 1 4 2 5 】

その後、同図（ 1 1 ）のタイミングで、ベット数の精算が終了（ベット数に関する精算処理が終了）し、クレジット数に関する精算処理が開始される。その後、同図（ 1 2 ）のタイミングで、クレジット数の精算が終了（クレジット数に関する精算処理が終了）し、ベット数が 0、クレジット数が 0 となって精算処理が終了する。

## 【 1 4 2 6 】

また、ブロックオフ準備期間を計測する際の一例としては、減算タイマ（デクリメントタイマ）であるブロックオフタイマを用いて計測するよう構成してもよい。このように構成した場合には、遊技機への電源供給が遮断された場合には、ブロックオフタイマの計時が停止し、その後、遊技機が電源復帰した場合には、ブロックオフタイマの計時を続きから実行するよう構成される。なお、設定変更モードへの移行を伴う電源復帰となった場合には、ブロックオフタイマのタイマ値は初期化されることとなる。また、ブロックオフタイマはインクリメントタイマとしてもよいしデクリメントタイマとしてもよい。

## 【 1 4 2 7 】

また、精算準備期間を計測する際の一例としては、減算タイマ（デクリメントタイマ）である精算準備期間タイマを用いて計測するよう構成してもよい。このように構成した場合には、遊技機への電源供給が遮断された場合には、精算準備期間タイマの計時が停止し、その後、遊技機が電源復帰した場合には、精算準備期間タイマの計時を続きから実行するよう構成される。なお、設定変更モードへの移行を伴う電源復帰となった場合には、精算準備期間タイマのタイマ値は初期化されることとなる。また、精算準備期間タイマはインクリメントタイマとしてもよいしデクリメントタイマとしてもよい。

## 【 1 4 2 8 】

また、ブロックオフ準備期間と精算準備期間とを計測する際の他の例としては、ブロックオフ準備期間を計測するタイマと精算準備期間を計測するタイマとを同一のタイマ（例えば、減算タイマである精算ボタンタイマ）とするよう構成してもよい。一例としては、精算ボタン D 6 0 が新たにオンになると精算ボタンタイマが計測を開始し、精算ボタンタイマのタイマ値が所定値になると（精算ボタン D 6 0 が新たにオンとなってからブロックオフ準備期間が経過すると）ブロック D 1 0 0 がオンからオフとなる動作を開始し、その後、精算ボタンタイマのタイマ値が特定値（例えば、 0 ）になると精算処理が実行開始されるよう構成してもよいし、精算ボタン D 6 0 が新たにオンになると精算ボタンタイマが計測を開始し、精算ボタンタイマのタイマ値が所定値（例えば、 0 ）になる（精算ボタン D 6 0 が新たにオンとなってからブロックオフ準備期間が経過したときであり、第 1 条件を充足すると称することがある）とブロック D 1 0 0 がオンからオフになる動作を開始し、その後、ブロック D 1 0 0 がオフになった後の所定のタイミングで、第 1 条件を充足したに基づいて精算処理が実行開始される（この例では精算準備期間は計測していないが、精算ボタン D 6 0 が新たにオンになってから精算準備期間が経過したときに精算処理が開始されるよう構成されている）よう構成してもよい。

## 【 1 4 2 9 】

なお、第 1 0 実施形態においては、ブロックオフ準備期間を計測するタイマと精算準備期間を計測するタイマとをそれぞれ有する構成としているが、第 1 0 実施形態のすべての構成において、ブロックオフ準備期間を計測するタイマと精算準備期間を計測するタイマ

10

20

30

40

50

とを同一のタイマとした構成を適用することができる。より具体的には、第10実施形態におけるブロックオフタイマを精算ボタンタイマに置き換えてもよいし、精算準備期間タイマを精算ボタンタイマに置き換えてもよい。

【1430】

なお、電源断が発生した場合には、ブロックD100がオフとなるよう構成してもよく、このように構成した場合、図中(7)のタイミングで電源断が発生すると、ブロックD100がオフとなり、その後図中(8)のタイミングで、電源が復帰してブロックD100がオンとなり、その後図中(9)のタイミングで、ブロックオフ準備期間が経過してブロックD100がオフとなる。

【1431】

<<遊技メダルの投入に関するイメージ図>>

次に、図189は、第10実施形態に適用可能な遊技メダルの投入に関するイメージ図である。同図においては、遊技メダルがメダル投入口D170から投入される場合を例示している。なお、同図の構成は、本明細書におけるすべての構成に適用可能である。

【1432】

まず、図中(1)のタイミングで、遊技メダルがメダル投入口D170から投入される。同図においては、遊技メダルがメダル投入口D170から投入されたタイミングを、遊技メダルがすべてメダル投入口D170に流入したタイミングとしてもよいし、メダル投入口D170の上端よりも遊技メダルの上端の位置が鉛直下方となったタイミングとしてもよいし、メダル投入口D170と水平の位置から遊技メダルが視認できなくなったタイミングとしてもよい。なお、遊技メダルがメダル投入口D170から投入されたタイミングを上記のいずれのタイミングにしたとしても、遊技メダルの流下速度の差は微差であり、第10実施形態の構成及び第10実施形態に適用可能な構成に対する影響は生じないことを補足しておく。

【1433】

また、遊技メダルがメダル投入口D170から投入される場合においては、メダル流路DRの方向に勢いをつけず、遊技メダルから指が離れて自由落下をする場合を例示している。なお、遊技者が実行可能な程度の勢いをつけて、遊技メダルがメダル投入口D170から投入される場合においても、第10実施形態の構成及び第10実施形態に適用可能な構成に対する影響は生じないことを補足しておく。

【1434】

また、同図におけるメダルセクタDSの構成は第9実施形態で前述した構成と同様であり、メダル流路DRには、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とを有しており、第1投入センサD20sの近傍にはブロックD100を有している。

【1435】

なお、同図の構成はあくまで一例であり、同図における投入受付センサD10sを有せずに、シュートセンサD40sを有するよう構成してもよいし、投入受付センサD10sとシュートセンサD40sとの両方を有するよう構成してもよい。

【1436】

その後、遊技メダルがメダル流路DRを流下していき、図中(2)のタイミングで、遊技メダルの中心がブロックD100におけるブロック通過確定位置を通過することとなる。ここで、ブロック通過確定位置とは、当該ブロック通過確定位置に遊技メダルが位置している状況にて、ブロックD100がオンからオフとなったとしても、遊技メダルが遊技機内に正常に投入される(ホッパH40に案内される)こととなるブロックD100の(長手方向における)位置である。第10実施形態におけるブロック通過確定位置は、以下のように定義してもよい。

(1) ブロック通過確定位置に遊技メダルが到達している場合、ブロックD100が不許可状態となるために、許可状態から動作を開始しても、遊技メダルが遊技機内に正常に投入されることとなる位置

10

20

30

40

50

(2) ブロッカ通過確定位置に遊技メダルが到達している場合、ブロッカD100が不許可状態となっても、遊技メダルが遊技機内に正常に投入されることとなる位置

(3) ブロッカD100のメダル流路DRの入り口から見て最も遠い位置(ブロッカD100の端の位置)をブロッカ通過確定位置とする

(4) ブロッカD100の長手方向における中心の位置をブロッカ通過確定位置とする  
【1437】

また、メダル投入口D170から投入された遊技メダルがブロッカ通過確定位置に到達することを、遊技メダルがブロッカを通過すると称することがある。

【1438】

その後、遊技メダルがメダル流路DRを流下していき、図中(3)のタイミングで、当該遊技メダルにより、第1投入センサD20sがオフ、第2投入センサD30がオンとなり、クレジット加算処理が実行される。すなわち、当該遊技メダルが正常に投入され、クレジット数(またはベット数)に1が加算される。

【1439】

ここで、遊技メダルがメダル投入口D170から投入されたタイミング(図中(1)のタイミング)から、遊技メダルがブロッカ通過確定位置に到達したタイミング(図中(2)のタイミング)までの期間を、ブロッカ通過期間と称しており、第10実施形態の遊技機においては、図188にて前述した精算準備期間はブロッカ通過期間よりも長くなっている。このように構成することにより、メダル投入口D170から遊技メダルが投入された後に精算ボタンD60を押下(長押し)した場合にも、当該投入された遊技メダルの投入を正常に受け付けることができ、遊技メダルがホッパH40に流入したにも拘らず、ベット数やクレジット数に加算がされない事態を防止することができる。

【1440】

また、メダル投入口D170から遊技メダルが投入されてから、当該投入された遊技メダルによってベット数またはクレジット数に1加算されるまでの時間よりも、精算準備期間の方が長くなっている。

【1441】

なお、クレジット加算処理が実行される契機としては、以下のいずれの構成を適用してもよい。

(1) 第1投入センサD20sがオフ、第2投入センサD30がオフ 第1投入センサD20sがオン、第2投入センサD30がオフ 第1投入センサD20sがオン、第2投入センサD30がオン 第1投入センサD20sがオフ、第2投入センサD30がオンとなったことを契機にクレジット加算処理が実行される。

(2) 第1投入センサD20sがオフ、第2投入センサD30がオフ 第1投入センサD20sがオン、第2投入センサD30がオフ 第1投入センサD20sがオン、第2投入センサD30がオン 第1投入センサD20sがオフ、第2投入センサD30がオン 第1投入センサD20sがオフ、第2投入センサD30がオフとなったことを契機にクレジット加算処理が実行される。

なお、上記(1)及び(2)は、クレジット加算処理ではなく、ベット数に加算されるベット加算処理に置き換えて適用することが可能である(例えば、ベット数が上限数である3でない場合に遊技メダルがメダル投入口D170から投入された場合)。

【1442】

なお、第10実施形態においては、クレジット数の上限数が50であり、ベット数の上限数が3である状況にて、遊技メダルが1枚正常に投入された場合には、以下のように作用することとなる。

(1) ベット数が0~2である場合には、ベット加算処理が実行され、ベット数に1加算される

(2) ベット数が3、且つクレジット数が50未満の場合には、クレジット加算処理が実行され、クレジット数に1加算される

(3) ベット数が3、且つクレジット数が50の場合には、ベット数加算処理もクレジット

10

20

30

40

50

ト加算処理も実行されない（遊技メダルが下皿に返却される）

【 1 4 4 3 】

なお、メダル投入口 D 1 7 0 から遊技メダルが 3 枚連続で投入される（3 枚の遊技メダルが接している状況で投入される）場合において、当該投入された遊技メダルによってベット数またはクレジット数に 3 加算されるまでの時間よりも、精算準備期間の方が長くなるよう構成してもよいし、1 枚目の遊技メダルがメダル投入口 D 1 7 0 に投入されてから、3 枚目の遊技メダルがブロック通過確定位置に到達するまでの時間よりも、精算準備期間の方が長くなるよう構成してもよい。

【 1 4 4 4 】

また、メダル投入口 D 1 7 0 から遊技メダルが 3 枚連続で投入される（3 枚の遊技メダルが接している状況で投入される）場合において、当該投入された遊技メダルによってベット数またはクレジット数に 3 加算されるまでの時間よりも、精算準備期間の方が短くなるよう構成してもよいし、1 枚目の遊技メダルがメダル投入口 D 1 7 0 に投入されてから、3 枚目の遊技メダルがブロック通過確定位置に到達するまでの時間よりも、精算準備期間の方が短くなるよう構成してもよい。

【 1 4 4 5 】

また、メダル投入口 D 1 7 0 から 1 枚の遊技メダルが投入されてから、ブロック通過確定位置に到達するまでの時間を 3 倍した、3 枚の遊技メダルが投入されるまでの時間よりも、精算準備期間の方が長くなるよう構成してもよいし、メダル投入口 D 1 7 0 から 1 枚の遊技メダルが投入されてから、当該投入された遊技メダルによってベット数またはクレジット数に 1 加算されるまでの時間を 3 倍した、3 枚の遊技メダルが投入されるまでの時間よりも、精算準備期間の方が長くなるよう構成してもよい。

【 1 4 4 6 】

また、メダル投入口 D 1 7 0 から 1 枚の遊技メダルが投入されてから、ブロック通過確定位置に到達するまでの時間を 3 倍した、3 枚の遊技メダルが投入されるまでの時間よりも、精算準備期間の方が短くなるよう構成してもよいし、メダル投入口 D 1 7 0 から 1 枚の遊技メダルが投入されてから、当該投入された遊技メダルによってベット数またはクレジット数に 1 加算されるまでの時間を 3 倍した、3 枚の遊技メダルが投入されるまでの時間よりも、精算準備期間の方が短くなるよう構成してもよい。

【 1 4 4 7 】

また、本明細書における遊技機は、ベット数及びクレジット数が 0 である状況にて、メダル投入口 D 1 7 0 から遊技メダルが正常に投入された場合には、ベット数に 1 加算するよう構成してもよいし、クレジット数に 1 加算するよう構成してもよい。また、ベット数及びクレジット数が 0 である状況にて、メダル投入口 D 1 7 0 から遊技メダルが正常に投入された場合にクレジット数に 1 加算するよう構成した場合には、第 1 0 実施形態におけるベット数に 1 加算する構成をクレジット数に 1 加算する構成に置き換えて適用することが可能である。

【 1 4 4 8 】

<< 精算ボタンに関する構成 >>

第 1 0 実施形態の遊技機においては、精算ボタン D 6 0 に関する構成として、以下の構成を適用することが可能である。なお、メダル投入口 D 1 7 0 からの遊技メダルが投入されるタイミングは、図 1 8 9 の ( 1 ) と同一のタイミングである。なお、以下に記載しているベット数やクレジット数についてはあくまで一例であり、例示していないベット数やクレジットに以下の構成を適用しても何ら問題ないことを補足しておく。

【 1 4 4 9 】

< 構成 1 >

クレジット数が 0、ベット数が 0、ブロック D 1 0 0 がオンである所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、精算ボタン D 6 0 が押下され、精算ボタン D 6 0 のオンが検出され、精算準備期間タイマの計測が開始される。精算準備期間が経過するよりも前に、遊技メダルが第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 を通

10

20

30

40

50

過して、第1投入センサD20sがオフ、第2投入センサD30がオフとなり、ベット数が1となる。精算準備期間が経過し(精算準備期間タイマのタイマ値が0となり)、精算処理が実行され、ベット数が精算される。

このように構成することにより、精算準備期間内に第1投入センサD20s及び第2投入センサD30を通過した遊技メダルを精算することができるので、遊技を終了する際に、ベット数を精算し忘れたまま退席してしまう事態を発生し難くすることができる。なお、遊技メダルが投入されなかった場合には、以下のような作用となる。

クレジット数が0、ベット数が0、ブロッカD100がオンである所定の状況下(例えば、所定のエラーが発生していない状況下)、精算ボタンD60が押下され、精算ボタンD60のオンが検出され、精算準備期間タイマの計測が開始される。精算準備期間が経過しても(精算準備期間タイマのタイマ値が0となっても)精算処理が実行されない。

【1450】

<構成2>

クレジット数が0、ベット数が0である所定の状況下(例えば、所定のエラーが発生していない状況下)、メダル投入口D170からの遊技メダルの投入と、精算ボタンD60が押下されたことによる精算ボタンD60のオンの検出とが同時に発生する。遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30を通過して、第1投入センサD20sがオフ、第2投入センサD30がオフとなり、ベット数が1となり、精算処理は実行されない。

このように構成することにより、遊技メダルを投入するという遊技者の意思を優先した制御を実装することができ、遊技機の稼働が増加し易くすることができる。

【1451】

なお、上記構成2においては、精算ボタンD60が新たにオンとなるとすぐに(例えば、0.1秒オンとなると)精算処理が実行され得る構成にも適用可能である。

【1452】

<構成3>

クレジット数及び/またはベット数が1以上である所定の状況下(例えば、所定のエラーが発生していない状況下)、メダル投入口D170からの遊技メダルの投入と、精算ボタンD60が押下されたことによる精算ボタンD60のオンの検出とが同時に発生する。

遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30を通過して、第1投入センサD20sがオフ、第2投入センサD30がオフとなり、クレジット数またはベット数が1加算され、精算処理が実行される。

このように構成することにより、遊技メダルを投入するという遊技者の意思と、精算するという遊技者の意思との両方を反映することができ、遊技者の意思に応じた制御を実装することができ、操作性を向上させることができる。また、構成3を適用した具体例として、以下のように作用するよう構成してもよい。なお、以下に例示していない構成についても、構成2を適用することで実現する構成は、第10実施形態に適用することができる。

【1453】

なお、上記構成3においては、ベット数が0~2である状況で、メダル投入口D170からの遊技メダルの投入と、精算ボタンD60を押下したことによる精算ボタンD60のオンの検出とが同時に発生した場合にはベット数が1加算される。また、ベット数が3であり、クレジット数が50未満である状況で、メダル投入口D170からの遊技メダルの投入と、精算ボタンD60を押下したことによる精算ボタンD60のオンの検出とが同時に発生した場合には、クレジット数が1加算されることとなる。

【1454】

<構成3-1>

ベット数が0~2であり、クレジット数が1以上である所定の状況下(例えば、所定のエラーが発生していない状況下)、メダル投入口D170からの遊技メダルの投入と、精算ボタンD60が押下されたことによる精算ボタンD60のオンの検出とが同時に発生する。遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30を通過して、第1

10

20

30

40

50

投入センサD 2 0 s がオフ、第 2 投入センサD 3 0 がオフとなり、ベット数が 1 加算され、精算処理が実行され、ベット数が精算されるが、クレジット数は精算されない。

【 1 4 5 5 】

< 構成 3 - 2 >

ベット数が 3 であり、クレジット数が 1 以上 5 0 未満である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、メダル投入口D 1 7 0 からの遊技メダルの投入と、精算ボタンD 6 0 が押下されたことによる精算ボタンD 6 0 のオンの検出とが同時に発生する。遊技メダルが第 1 投入センサD 2 0 s 及び第 2 投入センサD 3 0 を通過して、第 1 投入センサD 2 0 s がオフ、第 2 投入センサD 3 0 がオフとなり、クレジット数が 1 加算され、精算処理が実行され、ベット数が精算されるが、クレジット数は精算されない。

10

【 1 4 5 6 】

< 構成 3 - 3 >

ベット数が 0 ~ 2 であり、クレジット数が 1 以上である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、メダル投入口D 1 7 0 からの遊技メダルの投入と、精算ボタンD 6 0 が押下されたことによる精算ボタンD 6 0 のオンの検出とが同時に発生する。遊技メダルが第 1 投入センサD 2 0 s 及び第 2 投入センサD 3 0 を通過して、第 1 投入センサD 2 0 s がオフ、第 2 投入センサD 3 0 がオフとなり、ベット数が 1 加算され、精算処理が実行され、ベット数もクレジット数も精算される。

【 1 4 5 7 】

< 構成 3 - 4 >

ベット数が 3 であり、クレジット数が 1 以上 5 0 未満である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、メダル投入口D 1 7 0 からの遊技メダルの投入と、精算ボタンD 6 0 が押下されたことによる精算ボタンD 6 0 のオンの検出とが同時に発生する。遊技メダルが第 1 投入センサD 2 0 s 及び第 2 投入センサD 3 0 を通過して、第 1 投入センサD 2 0 s がオフ、第 2 投入センサD 3 0 がオフとなり、クレジット数が 1 加算され、精算処理が実行され、ベット数もクレジット数も精算される。

20

【 1 4 5 8 】

なお、上記構成 3 においては、精算ボタンD 6 0 が新たにオンとなるとすぐに（例えば、0 . 1 秒オンとなると）精算処理が実行され得る構成にも適用可能である。

30

【 1 4 5 9 】

< 構成 4 >

クレジット数が上限数の 5 0 であり、ベット数が上限数の 3 である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、メダル投入口D 1 7 0 からの遊技メダルの投入と、精算ボタンD 6 0 が押下されたことによる精算ボタンD 6 0 のオンの検出とが同時に発生する。遊技メダルが第 1 投入センサD 2 0 s 及び第 2 投入センサD 3 0 を通過して、第 1 投入センサD 2 0 s がオフ、第 2 投入センサD 3 0 がオフとなり、クレジット数もベット数も加算されず、投入した遊技メダルは返却され、精算処理が実行される。このように構成することにより、遊技を終了する際に、クレジット数やベット数を精算し忘れたまま退席してしまう事態を発生し難くすることができる。

40

【 1 4 6 0 】

< 構成 5 >

クレジット数及び / またはベット数が 1 以上である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、メダル投入口D 1 7 0 からの遊技メダルの投入と、精算ボタンD 6 0 が押下されたことによる精算ボタンD 6 0 のオンの検出とが同時に発生する。

ベット加算処理もクレジット加算処理も実行されず、精算処理が実行される。

このように構成することにより、精算するという遊技者の意思を優先することができ、遊技を終了する際に、クレジット数やベット数を精算し忘れたまま退席してしまう事態を発生し難くすることができる。

【 1 4 6 1 】

50

## &lt; 払出中の精算ボタンの押下 &gt;

ベルなどの入賞役が入賞したことにより、遊技メダルが払い出されている（下皿に払い出されていてもよいし、クレジットに加算されていてもよい）途中のタイミングで精算ボタンD60を押下した場合には、以下のように構成してもよい。

（１）遊技メダルの払出途中のタイミングで精算ボタンD60がオフからオンとなり、精算準備期間が経過し、オンを維持したまま遊技メダルの払出が終了しても、精算処理は実行されない。

（２）遊技メダルの払出途中のタイミングで精算ボタンD60がオフからオンとなり、精算準備期間が経過し、オンを維持したまま遊技メダルの払出が終了すると、精算処理が実行される。

## 【 1 4 6 2 】

## &lt; 精算処理終了後に関する構成 &gt;

クレジット数及び/またはベット数が1以上である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、精算ボタンD60が押下されて精算処理が実行された場合においては、以下のように構成してもよい。

（１）ベット数及び/またはクレジット数が精算されて精算処理の実行が終了する。精算ボタンD60が押下されたままとなっている。精算ボタンD60が押下されている状態で遊技メダルがメダル投入口D170から1枚投入される。精算ボタンD60が押下されたままとなっており、当該投入された遊技メダルに対する精算処理が実行されない（当該遊技メダルの投入により、ベット数またはクレジット数が1加算されてもよいし、1加算されなくてもよい）。

（２）ベット数及び/またはクレジット数が精算されて精算処理の実行が終了する。精算ボタンD60が押下されたままとなっている。遊技メダルがメダル投入口D170から1枚投入される。精算ボタンD60が押下されたままとなっており、当該投入された遊技メダルに対する精算処理が実行される。

## 【 1 4 6 3 】

## &lt; 精算準備期間終了後に関する構成 &gt;

クレジット数及びベット数が0である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、精算ボタンD60が押下され、精算ボタンD60が押下され続けた場合においては、以下のように構成してもよい。

（１）精算ボタンD60が押下されたまま精算準備期間が経過する。精算ボタンD60が押下されている状態で遊技メダルがメダル投入口D170から1枚投入される。精算ボタンD60が押下されたままとなっており、当該投入された遊技メダルに対する精算処理が実行されない（当該遊技メダルの投入により、ベット数またはクレジット数が1加算されてもよいし、1加算されなくてもよい）。

（２）精算ボタンD60が押下されたまま精算準備期間が経過する。精算ボタンD60が押下されている状態で遊技メダルがメダル投入口D170から1枚投入される。精算ボタンD60が押下されたままとなっており、当該投入された遊技メダルに対する精算処理が実行される。

## 【 1 4 6 4 】

## &lt; スタートレバーD50に関する構成 &gt;

クレジット数及び/またはベット数が1以上である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）、精算ボタンD60が押下された場合には以下のように構成してもよい。

（１）精算ボタンD60が押下されており、精算準備期間が経過していない状況で、スタートレバーD50が操作される。精算ボタンD60が押下されており、スタートレバーD50が操作されている（オンとなっている）状況で、精算準備期間が経過する。精算処理が実行される（スタートレバーD50が操作されていても精算準備期間タイマの計測は継続する）。

（２）精算ボタンD60が押下されており、精算準備期間が経過していない状況で、スタ

10

20

30

40

50

ートレバーD50が操作される。精算ボタンD60が押下されており、スタートレバーD50が操作されている状態で、精算準備期間が経過する。精算処理が実行されない(スタートレバーD50が操作されていると精算準備期間タイマの計測は行われぬ)。なお、上記(2)のように構成した場合には、その後、精算ボタンD60が押下されたまま、スタートレバーD50の操作が終了された(オフとなった)場合には、すぐに精算処理が実行されるよう構成してもよいし、精算処理が実行されないよう構成してもよいし、スタートレバーD50が操作された(オンとなった)タイミングの続きから精算準備期間タイマの計測を再開するよう構成してもよい(スタートレバーD50がオンとなっている間は精算準備期間タイマの計測が中断される)。

【1465】

10

<遊技メダルの投入に関する構成>

所定の状況下(例えば、クレジット数が2であり所定のエラーが発生していない状況下)、精算ボタンD60が押下された場合には以下のように構成してもよい。

(1)精算ボタンD60が押下されており、且つ精算準備期間が経過していない状況で、メダル投入口D170から投入された遊技メダルによってベット数が3になる。精算ボタンD60が押下されており、且つ精算準備期間が経過していない状況で、スタートレバーD50が操作される。リールの回転が開始しない(スタートレバーD50の操作を受け付けぬ)。

(2)精算ボタンD60が押下されており、且つ精算準備期間が経過していない状況で、メダル投入口D170から投入された遊技メダルによってベット数が3になる。精算ボタンD60が押下されており、且つ精算準備期間が経過していない状況で、スタートレバーD50が操作される。リールの回転が開始する(スタートレバーD50の操作を受け付ける)。

20

【1466】

<ベットボタンに関する構成>

ベット数が0でありクレジット数が3以上である所定の状況下(例えば、所定のエラーが発生しておらず、メダル投入口D170から投入された遊技メダルを受け付け可能であり、精算ボタンD60の操作に基づく精算処理が実行可能な状況下)、精算ボタンD60が押下された場合には以下のように構成してもよい。

(1)精算ボタンD60が押下されており、精算準備期間が経過していない状況で、メダル投入口D170から投入された遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30を通過した場合(第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30がオンとなった場合でもよいし、第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30がオフとなった場合でもよい)には、ベットされて(ベット処理が実行されて)ベット数が1となる一方、精算ボタンD60が押下されており、精算準備期間が経過していない状況で、マックスベットボタン(または、1ベットボタン、2ベットボタン)が押下されてもベットされぬ(ベット処理が実行されぬ)。

30

(2)精算ボタンD60が押下されており、精算準備期間が経過していない状況で、メダル投入口D170から投入された遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30を通過した場合(第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30がオンとなった場合でもよいし、第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30がオフとなった場合でもよい)には、ベットされて(ベット処理が実行されて)ベット数が1となる。また、精算ボタンD60が押下されており、精算準備期間が経過していない状況で、マックスベットボタン(または、1ベットボタン、2ベットボタン)が押下された場合には、ベットされて(ベット処理が実行されて)ベット数が3となる(1ベットボタンが押下された場合にはベット数が1、2ベットボタンが押下された場合にはベット数が2となる)。

40

【1467】

なお、上記メダル投入口D170から投入された遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30を通過した場合に関しては、遊技メダル投入前のベット数が0

50

である状況であったため、ベット処理が実行された場合にはベット数が1となるが、ベット数が1である状況にて遊技メダルが投入口D170から投入された場合に上記構成を適用した場合には、ベット処理が実行された後のベット数が2となる。同様に、ベット数が2である状況にて遊技メダルが投入口D170から投入された場合に上記構成を適用した場合には、ベット処理が実行された後のベット数が3となる。

【1468】

< リール回転に関する構成 >

ベット数が3であり、クレジット数が1以上である所定の状況下（例えば、所定のエラーが発生していない状況下）においては以下のように構成してもよい。

(1) 精算ボタンD60が押下される。精算ボタンD60が押下されており、精算準備期間が経過していない状況で、スタートレバーD50が操作される。リールの回転が開始する。精算準備期間が経過している。精算ボタンD60が押下されたまま、すべてのリールが停止する。精算ボタンD60が押下されたまま、すべてのリール停止後から所定時間が経過すると精算処理が実行される。 10

(2) スタートレバーD50が操作される。リールの回転が開始する。精算ボタンD60が押下される。精算準備期間が経過している。精算ボタンD60が押下されたまま、すべてのリールが停止する。精算ボタンD60が押下されたまま、すべてのリール停止後から所定時間が経過すると精算処理が実行される。

(3) 精算ボタンD60が押下される。精算ボタンD60が押下されており、精算準備期間が経過していない状況で、スタートレバーD50が操作される。リールの回転が開始する。精算準備期間が経過している。精算ボタンD60が押下されたまま、すべてのリールが停止する。精算ボタンD60が押下されたまま、すべてのリール停止後から所定時間が経過しても精算処理が実行されない。 20

(4) スタートレバーD50が操作される。リールの回転が開始する。精算ボタンD60が押下される。精算準備期間が経過している。精算ボタンD60が押下されたまま、すべてのリールが停止する。精算ボタンD60が押下されたまま、すべてのリール停止後から所定時間が経過しても精算処理が実行されない。

(5) 精算ボタンD60が押下される。精算ボタンD60が押下されており、精算準備期間が経過していない状況で、スタートレバーD50が操作される。リールの回転が開始する。精算準備期間が経過している。精算ボタンD60が押下されたまま、すべてのリールが停止する。精算ボタンD60が押下されたまま、すべてのリール停止後から所定時間Aが経過すると精算処理が実行される。すべてのリール停止後から特定時間A（所定時間Aよりも長い時間）が経過するとメニューボタン（副制御基板S側で制御される操作部材であり、サブ入力ボタンと称することがある）が有効になる（メニューボタンの操作に基づいてメニュー画面が表示可能となる）。 30

なお、上記(5)においては、メニューボタンが有効となった場合には、メニューボタンに内蔵されているランプ（以降、メニューボタンランプと称することがある）が点灯するよう構成してもよい。このように構成した場合には、すべてのリールが停止した後から所定時間Aが経過すると精算処理が実行され、その後、すべてのリールが停止した後から特定時間Aが経過するとメニューボタンランプが点灯することとなる。また、メニューボタンランプは、副制御基板S側で制御されるランプである。 40

(6) スタートレバーD50が操作される。リールの回転が開始する。精算ボタンD60が押下される。精算準備期間が経過している。精算ボタンD60が押下されたまま、すべてのリールが停止する。すべてのリール停止後から所定時間Aが経過すると精算処理が実行される。すべてのリール停止後から特定時間A（所定時間Aよりも長い時間）が経過するとメニューボタンが有効になる（メニューボタンの操作に基づいてメニュー画面が表示可能となる）。

(7) 精算ボタンD60が押下される。精算ボタンD60が押下されており、精算準備期間が経過していない状況で、スタートレバーD50が操作される。リールの回転が開始する。精算準備期間が経過している。精算ボタンD60が押下されたまま、すべてのリー 50

ールが停止する。すべてのリール停止後から特定時間 B が経過するとメニューボタンが有効になる（メニューボタンの操作に基づいてメニュー画面が表示可能となる）。すべてのリール停止後から所定時間 B（特定時間 B よりも長い時間）が経過すると精算処理が実行される。

なお、上記（7）においては、すべてのリールが停止した後から特定時間 B が経過するとメニューボタンランプが点灯し、その後、すべてのリールが停止した後から所定時間 B が経過すると精算処理が実行される。

（8）スタートレバー D 5 0 が操作される。リールの回転が開始する。精算ボタン D 6 0 が押下される。精算準備期間が経過している。精算ボタン D 6 0 が押下されたまま、すべてのリールが停止する。すべてのリール停止後から特定時間 B が経過するとメニューボタンが有効になる（メニューボタンの操作に基づいてメニュー画面が表示可能となる）。すべてのリール停止後から所定時間 B（特定時間 B よりも長い時間）が経過すると精算処理が実行される。

10

【1469】

<< 操作部材の構成 >>

次に、第10実施形態に適用可能な操作部材の構成について、図190を用いて詳述する。

【1470】

< 停止ボタンの構成 >

同図（1-1）乃至（1-3）は停止ボタンに関する構成を図示している。まず、同図（1-1）は停止ボタンの外観である。第10実施形態においては、停止ボタンとして、左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタンの3つの停止ボタンを有しており、すべて同一の形状をしている。また、左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタンは前述した操作卓における遊技者から見て手前側の面に設けられており、非操作状態において操作卓から遊技者方向に突出している。図示するように、停止ボタンの中央（中心部分と称することがある）には凹部を有するよう構成されている。

20

【1471】

次に、（1-2）は、停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタンのいずれとしてもよい）の上面図である。当該上面図は、停止ボタンを遊技者方向（遊技者の正面）から見た図となっている。上面図における凹部の直径を  $b'$  とし、上面図における停止ボタンの外周と凹部の外周との距離を  $a'$  とし、 $a' < b'$  が成立するよう構成されている。

30

【1472】

なお、停止ボタンの外周より内側の面であり、遊技者が停止ボタンを操作する際に触れやすい面を操作面と称している。操作面は略円形となっている。停止ボタンの外周を、停止ボタンの操作面の外周と称することがある。なお、停止ボタンの操作面は、図190の（1-2）における大きい方の円の内部が相当する。また、操作面における、凹部と重複している面を凹部面と称することがあり、凹部面は、凹部の底面部分と称することがある。凹部面は略円形となっている。上述した凹部の直径である  $b'$  は、凹部面の直径としてもよい。なお、停止ボタンの凹部面は、図190の（1-2）における小さい方の円の内部が相当する。

40

【1473】

また、上記  $a'$  を、凹部面の外周から操作面の外周までの長さとして称することがあり、上記  $b'$  を凹部面の直径として称することがある。

【1474】

次に、（1-3）は、停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタンのいずれとしてもよい）の A - A 断面図である。A - A 断面図における凹部の深さ（遊技者から見て奥行き方向の深さ）を  $a$  とし、凹部の底の高さ（遊技者から見て手前方向の高さ）を  $b$  とし、 $a < b$  が成立するよう構成されている。

【1475】

50

なお、上述した凹部の底の高さである  $b$  は、操作卓から凹部の底部までの長さと呼ぶことがある。

【1476】

このように構成することにより、第10実施形態に係る停止ボタンは、中央付近に凹部を有することにより、停止ボタンの中心付近が操作される頻度を上昇させることができ、遊技者が停止ボタンを操作した場合に、操作箇所が中心付近から多少ずれても停止ボタンのオンを検知することができ、目押しを実行し易くすることができる。また、凹部を有することで傷が目立つので不正器具の装着等により停止ボタンに傷がついた場合には、傷が目立ち易くなる。

【1477】

また、凹部の深さは凹部の底の高さよりも小さく、上面図における凹部の直径は上面図における停止ボタンの外周と凹部の外周との距離よりも長いよう構成することにより、左停止ボタンと中停止ボタンと右停止ボタンとの3つの停止ボタンを、指を滑らせることで連続して操作するいわゆるスライドストップを実行し易くすることができる。

【1478】

なお、左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタンは同一の形状でなくてもよく、このように構成した場合には、いずれかの停止ボタンが同図に図示する特徴を有しているよう構成してもよい。

【1479】

< マックスベットボタンの構成 >

同図(2-1)乃至(2-3)はマックスベットボタンに関する構成を図示している。まず、同図(2-1)はマックスベットボタンの外観である。マックスベットボタンは、前述した操作卓における遊技者から見て上側の面に設けられており、図示するように、マックスベットボタンの中央(中心部分と呼ぶことがある)には凹部を有するよう構成されている。

【1480】

次に、(2-2)は、マックスベットボタンの上面図である。当該上面図は、マックスベットボタンを遊技機の上側(操作卓の上側の面に対して垂直上方)から見た図となっている。不図示であるが、停止ボタンと同様に、上面図における凹部の直径が、上面図におけるマックスベットボタンの外周と凹部の外周との距離よりも長くなるよう構成してもよいし、上面図における凹部(凹部面)の直径が、上面図におけるマックスベットボタンの外周と凹部の外周との距離よりも短くなるよう構成してもよい。

【1481】

なお、マックスベットボタンの外周より内側の面であり、遊技者がマックスベットボタンを操作する際に触れやすい面を操作面と呼んでいる。マックスベットボタンの外周を、マックスベットボタンの操作面の外周と呼ぶことがある。また、操作面における、凹部と重複している面を凹部面と呼ぶことがあり、凹部面は、凹部の底面部分と呼ぶことがある。

【1482】

次に、(2-3)は、マックスベットボタンのB-B断面図である。B-B断面図における凹部の深さ(遊技者から見て下方向の深さ、操作卓の上側の面に対して垂直方向の深さ)を  $c$  とし、凹部の底の高さ(遊技者から見て上方向の高さ、操作卓の上側の面に対して垂直方向の高さ)を  $d$  とし、 $c < d$  が成立するよう構成されている。

【1483】

なお、上述した凹部の底の高さである  $d$  は、操作卓から凹部の底部までの長さと呼ぶことがある。

【1484】

このように構成することにより、第10実施形態に係るマックスベットボタンは、中央付近に凹部を有することにより、マックスベットボタンの中心付近を操作する頻度を上昇させることができ、遊技者がマックスベットボタンを操作した場合に、操作箇所が中心付

10

20

30

40

50

近から多少ずれてもマックスベットボタンのオンを検知することができ、遊技を進行し易くすることができる。また、凹部を有することで傷が目立つので不正器具の装着等によりマックスベットボタンに傷がついた場合には、傷が目立ち易くなる。

【 1 4 8 5 】

また、凹部の深さは凹部の底の高さよりも小さく、上面図における凹部の直径は上面図における停止ボタンの外周と凹部の外周との距離よりも長いよう構成することにより、遊技者がマックスベットボタンを操作して遊技を進行し易くすることができる。

【 1 4 8 6 】

< サブ入力ボタンの構成 >

同図 ( 3 - 1 ) 乃至 ( 3 - 3 ) はサブ入力ボタンに関する構成を図示している。まず、同図 ( 3 - 1 ) はサブ入力ボタンの外観である。サブ入力ボタンは、前述した操作卓における遊技者から見て上側の面に設けられており、図示するように、サブ入力ボタンは凹部を有していないよう構成されている。なお、図 1 9 0 のサブ入力ボタンをプッシュボタンと称することができる。

【 1 4 8 7 】

次に、( 3 - 2 ) は、サブ入力ボタンの上面図である。当該上面図は、サブ入力ボタンを遊技機の上側 ( 操作卓の上側の面に対して垂直上方 ) から見た図となっている。また、( 3 - 3 ) は、サブ入力ボタンの C - C 断面図である。図示するようにサブ入力ボタンは凸部を有しており、C - C 断面図における凸部の高さ ( 遊技者から見て上方向の高さ、操作卓の上側の面に対して垂直方向の高さ ) を  $e$  とし、凸部以外の部分の高さ ( 遊技者から見て上方向の高さ、操作卓の上側の面に対して垂直方向の高さ ) を  $f$  とし、 $e < f$  が成立するよう構成されている。

【 1 4 8 8 】

なお、上述した凸部以外の部分の高さである  $f$  は、操作卓から凸部の底部までの長さとして称したり、操作卓から凸部の外周までの長さとして称することができる。

【 1 4 8 9 】

このように構成することにより、第 1 0 実施形態に係るサブ入力ボタンは、凸部の高さが高くなりすぎないことで、操作性を向上することができる。

【 1 4 9 0 】

ここで、第 1 0 実施形態における停止ボタンとマックスベットボタンとは、主制御基板 M 側で制御され、遊技の進行や遊技の結果に影響のある操作部材であるため、換言すると、正確に操作する必要があるため、指で操作することを想定して設計している。このため、中央付近に凹部を有し、指が中央からずれてしまった場合にも、凹部によって停止ボタンの中心付近が操作される頻度を上昇させることができる。また、遊技の進行や結果に影響のある操作部材である停止ボタンとマックスベットボタンに凹部を有するよう構成することにより、不正器具の装着等による傷を目立たせることができる。

【 1 4 9 1 】

また、停止ボタンやマックスベットボタンは、押下する位置 ( 例えば、上面図における中心部分や端の部分 ) に応じて押下 ( オン ) を検知させるのに必要な力が異なるため、中心部分が凹んでいるよう構成することで、遊技者の指が中心部分に導かれやすくなり、均等な力で押下 ( オン ) を検知させやすくなる。特に遊技者の技量に直結する停止ボタンにおいては、少しの力加減の違いによって停止する図柄が異なってしまう可能性があるため、凹部を有することが効果的となる。

【 1 4 9 2 】

他方、第 1 0 実施形態におけるサブ入力ボタンは、副制御基板 S 側で制御され、遊技の進行や結果に影響のない操作部材であるため、換言すると、正確に操作する必要性が高くないため、手のひらで操作することを想定して設計している。このため、凹部を有していない。また、凹部を有していない形状 ( 例えば、凸部を有している形状、平らな形状 ) の方が、手のひら全体で操作することができるため、手のひらで操作することが想定されているサブ入力ボタンにおいては、凹部を有していないことにより操作性が向上することと

10

20

30

40

50

なる。

【1493】

図190においては、停止ボタンとマックスベットボタンとに凹部を有するよう構成したが、これには限定されず、停止ボタンにおいてもマックスベットボタンにおいても凸部のみを有するよう構成してもよいし、凹部も凸部も有していない平らな形状としてもよい。

【1494】

図190においては、サブ入力ボタンに凸部を有するよう構成したが、これには限定されず、サブ入力ボタンにおいても凹部を有するよう構成してもよいし、平らな形状としてもよい。

10

【1495】

また、図190においては、停止ボタンの操作面の面積（上面図にて図示する大きい方の円の面積）は、サブ入力ボタンの操作面の面積（上面図にて図示する四角形の面積）よりも小さいよう構成してもよい。また、マックスベットボタンの操作面の面積（上面図にて図示する大きい方の円の面積）は、サブ入力ボタンの操作面の面積（上面図にて図示する四角形の面積）よりも小さいよう構成してもよい。このように構成することで、遊技の進行や結果に影響のある操作部材の操作面を小さくすることとなり、誤操作が発生し難いよう構成することができる。

【1496】

また、図190のA-A断面図において、停止ボタンを限界まで押し込んだ状態では、凹部の底部は操作卓よりも上側（遊技者から見て手前側）になるよう構成してもよい。このように構成することで、操作卓より下側まで押し込むことで停止ボタンの操作に要する力が大きくなりすぎて、遊技者の疲労が溜まってしまふことを防止することができる。また、凹部の深さが深くなりすぎないように構成することができる。また、凹部の深さが深くなりすぎないことで、押下する位置（例えば、上面図における中心部分や端の部分）に応じて押下（オン）を検知させるのに必要な力の差が小さくなるとともに、左停止ボタンと中停止ボタンと右停止ボタンとの3つの停止ボタンを、指を滑らせることで連続して操作するいわゆるスライドストップを実行し易くすることができる。

20

【1497】

また、図190のB-B断面図において、マックスベットボタンを限界まで押し込んだ状態では、凹部の底部は操作卓よりも上側（遊技者から見て上側）になるよう構成してもよい。このように構成することで、操作卓より下側まで押し込むことでマックスベットボタンの操作に要する力が大きくなりすぎて、遊技者の疲労が溜まってしまふことを防止することができる。また、凹部の深さが深くなりすぎないように構成することができる。また、凹部の深さが深くなりすぎないことで、押下する位置（例えば、上面図における中心部分や端の部分）に応じて押下（オン）を検知させるのに必要な力の差が小さくなる。

30

【1498】

図190においては、操作部材の一例として、停止ボタン、マックスベットボタン、サブ入力ボタンについて詳述したが、図190に図示した構成は、他の操作部材に適用することも可能である。適用可能な操作部材と適用可能な構成の具体例を以下に詳述する。

40

【1499】

まず、図190の構成は以下の操作部材に適用可能である。

(1) 1ベットボタン（操作することで、1枚の遊技メダルをベットすることができる操作部材）

(2) 2ベットボタン（操作することで、2枚の遊技メダルをベットすることができる操作部材）

(3) 十字キー（サブ入力ボタンと同様、副制御基板側で制御される操作部材）

(4) メニューボタン（サブ入力ボタンと同様、副制御基板側で制御される操作部材であり、操作することでメニュー画面を表示することが可能となっている）

(5) 精算ボタン（操作することで、クレジット数及び/またはベット数を精算すること

50

ができる操作部材)

(6) リセットボタン(操作することで、エラーの解除を実行し得る操作部材)

(7) イジェクトボタン(メダル流路DRに詰まった遊技メダルの詰まりを解消することができる操作部材)

(8) プッシュボタン以外の所定のサブ入力ボタン

【1500】

上記操作部材においては、以下の構成を適用可能である。なお、以下の構成は複数組み合わせても問題ない。

(1) 中央付近に凹部を有する。

(2) 凸部を有する。

(3) 平らな形状となっている。

(4) 他の操作部材と比較して、上面図における操作面の面積が大きい。

(5) 他の操作部材と比較して、上面図における操作面の面積が小さい。

(6) 上面図における凹部の直径が上面図における停止ボタンの外周と凹部の外周との距離よりも長い

(7) 上面図における凹部の直径が上面図における停止ボタンの外周と凹部の外周との距離よりも短い

(8) 凹部の深さを $a$ とし、凹部の底の高さを $b$ したとき、 $a < b$ が成立する。

(9) 凹部の深さを $a$ とし、凹部の底の高さを $b$ したとき、 $a > b$ が成立する。

(10) 凸部の高さを $a$ とし、凸部以外の高さを $b$ したとき、 $a < b$ が成立する。

(11) 凸部の高さを $a$ とし、凸部以外の高さを $b$ したとき、 $a > b$ が成立する。

【1501】

なお、設定/リセットボタンM30を、単にリセットボタンと称することがある。

【1502】

また、図190にて詳述した構成は、遊技メダルを用いないメダルレスの遊技機(封入式遊技機や管理遊技機と称することがある)にも適用することができる。

【1503】

<<3ベットランプに関する構成>>

次に、第10実施形態に適用可能な3ベットランプD213の構成について詳述する。

なお、第10実施形態において詳述する3ベットランプD213の構成は、1ベットランプD211や2ベットランプD212においても適用可能である。また、以下に詳述する構成は、前扉DUが閉鎖している場合を例示している。

【1504】

<3ベットランプに関する作用図1>

まず、図191は、第10実施形態に適用可能な、3ベットランプに関する作用図である。リールが「回転中」とは少なくとも1つのリールが回転している状況であり、リールが「停止中」とはすべてのリールが停止している状況である。また、「払出中である」とは、遊技メダルが下皿に払い出されている途中の状況、またはクレジット加算処理が実行されている途中の状況である。3ベットランプが「点灯」とは、点滅も含んでいてもよい。払出数表示装置D270における「払出数を表示」とは、10枚の遊技メダルを払い出した場合においては、「10」が表示されている、「10」を表示するまでの過程としての「1 2 . . . 9」といった払出数が表示されている、などの払出が実行されている場合に対応した表示が払出数表示装置D270にて実行されている状況である。また、払出数表示装置D270における「払出数を非表示」とは、払出数表示装置D270に何も表示されていない状況、払出数表示装置D270に「0」が表示されている状況、または払出数表示装置に払出数とは異なる表示がされている状況のいずれとしてもよい。なお、払出数を払出枚数と称することがある。

【1505】

まず、リールが停止中であり、払出が実行されておらず、3ベットランプD213が非点灯であり、払出数表示装置D270に払出数が非表示である状況下、図中(1)のタイ

10

20

30

40

50

ミングで、3枚のベットが実行され、3ベットランプD 2 1 3が点灯する。

【1506】

その後、スタートレバーD 5 0が操作されたことにより、図中(2)のタイミングで、リールの回転が開始される。その後、遊技者による停止ボタンの操作が実行され、図中(3)のタイミングで、リールが停止する。なお、当該遊技においては、入賞役であるベルが入賞し、10枚の遊技メダルが払い出されることとなる。同図(3)のタイミングでは、入賞役が入賞したことにより、払出中となり、払出数表示装置D 2 7 0に払出数が表示される。また、同図(3)のタイミングで、全リールが停止したことにより、3ベットランプD 2 1 3の点灯時間を計測する3ベットタイマ(デクリメントタイマ)の計測(計時と称することがある)が開始される。

10

【1507】

なお、10枚の遊技メダルが払い出される場合における払出数表示装置D 2 7 0の表示としては、すぐに「10」を表示するよう構成してもよいし、「1 2 . . . 10」のように1枚ずつ段階的に加算されていく表示とするよう構成してもよい。

【1508】

また、3ベットタイマの計測を開始する契機としては、最終リールが停止したこととしてもよいし、最終停止に係る停止ボタンがオフからオンとなったこととしてもよいし、最終停止に係る停止ボタンがオンからオフとなったこととしてもよいし、遊技が終了した(遊技終了に係る処理を実行した)こととしてもよい。

【1509】

その後、図中(4)のタイミングで、払出が終了する。その後、図中(5)のタイミングで、全リールが停止してからの3ベットランプD 2 1 3の点灯時間が所定時間(本例においては、120秒)に到達し、3ベットタイマのタイマ値が0となったことにより3ベットランプD 2 1 3が非点灯となり、払出数表示装置D 2 7 0における払出数の表示も非表示となる。このように、本例においては、3ベットランプD 2 1 3は、全リールが停止してから所定時間が経過することによって非点灯となるよう構成されている。なお、3ベットランプD 2 1 3が非点灯となる所定時間が経過したタイミングで、払出数表示装置D 2 7 0における払出数が非表示となるよう構成されているが、同図(5)のタイミングで、デモ画面を表示するよう構成してもよい。

20

【1510】

< 3ベットランプに関する作用図2 >

次に、図192は、第10実施形態に適用可能な、3ベットランプに関する作用図である。図191と同一の用語は、同一の意味となっている。

30

【1511】

まず、リールが停止中であり、払出が実行されておらず、3ベットランプD 2 1 3が非点灯であり、払出数表示装置D 2 7 0に払出数が非表示であり、ホッパ異常払出エラーが発生していない状況下、図中(1)のタイミングで、3枚のベットが実行され、3ベットランプD 2 1 3が点灯する。なお、ホッパ異常払出エラーとは、遊技メダルの払出が実行されるべきではない状況にて、ホッパH 4 0から遊技メダルが払い出された場合に発生し得るエラーであり、払出異常エラーと称することがある。

40

【1512】

その後、スタートレバーD 5 0が操作されたことにより、図中(2)のタイミングで、リールの回転が開始される。その後、遊技者による停止ボタンの操作が実行され、図中(3)のタイミングで、全リールが停止する。なお、当該遊技においては、入賞役であるベルが入賞し、10枚の遊技メダルが払い出されることとなる。同図(3)のタイミングでは、入賞役が入賞したことにより、払出中となり、払出数表示装置D 2 7 0に払出数が表示される。また、同図(3)のタイミングで、全リールが停止したことにより、3ベットランプD 2 1 3の点灯時間を計測する3ベットタイマ(デクリメントタイマ)の計測が開始される。

【1513】

50

その後、図中(4)のタイミングで、払出が終了し、払出数表示装置D270には払出数である「10」が表示されている。その後、図中(5)のタイミングで、ホッパ異常払出エラーが発生し、払出数表示装置D270における払出数の表示が非表示となる。このように、本例においては、払出数表示装置D270にて払出数を表示している状況で所定のエラー(ホッパ異常払出エラー)が発生した場合には、払出数表示装置D270における払出数の表示が非表示となるよう構成されている。また、3ベットランプD213は点灯されたままとなっている。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。

10

#### 【1514】

その後、図中(6)のタイミングで、ホッパ異常払出エラーが解除され、ホッパ異常払出エラーが非発生中となる。なお、図中(5)乃至(6)の期間では、ホッパ異常払出エラーが発生していたが、当該期間においても、3ベットランプD213の点灯時間を計測する3ベットタイマの計測が実行されるよう構成されている。その後、図中(7)のタイミングで、3ベットタイマのタイマ値が0となり、全リールが停止してからの3ベットランプD213の点灯時間が所定時間(本例においては、120秒)に到達したことにより3ベットランプD213が非点灯となる。すなわち、図192の構成においては、ホッパ異常払出エラーの発生中も3ベットタイマの計測が継続して実行されるよう構成されているため、図中(3)乃至(7)の期間が所定時間(本例においては、120秒)となっている。なお、同図においては、所定のエラーの一例としてホッパ異常払出エラーを例示したが、これには限定されず、他のエラーが発生した場合にも同図の構成を適用可能であり、具体例としては、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発生した場合にも適用可能である。

20

#### 【1515】

このように、図192においては、払出数表示装置D270にて払出数を表示している状況で所定のエラー(ホッパ異常払出エラー)が発生した場合においては、エラー報知を実行可能とするとともに、3ベットランプD213の点灯を維持することで前回遊技のベット数の報知を維持することができる。

30

#### 【1516】

また、上述したように、図192の構成においては、所定のエラーの発生中においても3ベットタイマの計測が実行されるよう構成しているが、所定のエラーの発生中に3ベットタイマのタイマ値が0となった場合(全リール停止から3ベットランプD213が非点灯となる所定時間が経過した場合)においては、当該0となったタイミングで3ベットランプD213が非点灯となるよう構成してもよいし、当該0となったタイミングでは3ベットランプD213は点灯を維持し、その後所定のエラーが解除されたタイミング(または、所定のエラーが解除された後の所定のタイミング)で3ベットランプD213が非点灯となるよう構成してもよい。

40

#### 【1517】

<3ベットランプに関する作用図3>

次に、図193は、第10実施形態に適用可能な、3ベットランプに関する作用図である。図191と同一の用語は、同一の意味となっている。

#### 【1518】

まず、リールが停止中であり、払出が実行されておらず、3ベットランプD213が非点灯であり、払出数表示装置D270に払出数が非表示であり、設定確認モード中でない状況下、図中(1)のタイミングで、3枚のベットが実行され、3ベットランプD213が点灯する。なお、設定確認モードであることを、設定確認モード中、設定確認中などと称することがある。

50

## 【 1 5 1 9 】

その後、スタートレバー D 5 0 が操作されたことにより、図中 ( 2 ) のタイミングで、リールの回転が開始される。その後、遊技者による停止ボタンの操作が実行され、図中 ( 3 ) のタイミングで、全リールが停止する。なお、当該遊技においては、入賞役であるベルが入賞し、10枚の遊技メダルが払い出されることとなる。同図 ( 3 ) のタイミングでは、入賞役が入賞したことにより、払出中となり、払出数表示装置 D 2 7 0 に払出数が表示される。また、同図 ( 3 ) のタイミングで、全リールが停止したことにより、3ベットランプ D 2 1 3 の点灯時間を計測する3ベットタイマ ( デクリメントタイマ ) の計測が開始される。

## 【 1 5 2 0 】

その後、図中 ( 4 ) のタイミングで、払出が終了する。その後、図中 ( 5 ) のタイミングで、設定キースイッチ M 2 0 がオフからオンとなり、設定確認モード中となり、払出数表示装置 D 2 7 0 における払出数の表示が非表示となる。このように、本例においては、払出数表示装置 D 2 7 0 にて払出数を表示している状況で設定確認モードに移行した場合には、払出数表示装置 D 2 7 0 における払出数の表示が非表示となるよう構成されている。また、3ベットランプ D 2 1 3 は点灯されたままとなっているが、設定確認モード中においては、3ベットタイマの計測が一時停止する。換言すると、設定確認モード中においては、3ベットタイマの計測が実行されないよう構成されている。なお、設定キースイッチ M 2 0 を設定キーと称することがある。

## 【 1 5 2 1 】

その後、図中 ( 6 ) のタイミングで、設定キースイッチ M 2 0 がオンからオフとなり、設定確認モードが終了する。図中 ( 6 ) のタイミングでは、設定確認モードが終了したことにより、3ベットタイマの計測が再開される ( 続きから実行される )。その後、図中 ( 7 ) のタイミングで、3ベットタイマのタイマ値が0となったことにより、3ベットランプ D 2 1 3 が非点灯となる。すなわち、図 1 9 3 の構成においては、設定確認モード中は3ベットタイマの計測が実行されないよう構成されているため、図中 ( 3 ) 乃至 ( 5 ) の期間と図中 ( 6 ) 乃至 ( 7 ) の期間との合計が所定時間 ( 本例においては、120秒 ) となっている。

## 【 1 5 2 2 】

図中 ( 3 ) の全リールが停止したタイミングから3ベットランプ D 2 1 3 が非点灯となる所定時間 ( 本例においては、120秒 ) が経過するタイミングは、図中 ( 4 ) 乃至 ( 5 ) の間のタイミング、換言すると、設定確認モード中となっている。しかしながら、本例においては、設定確認モード中においては、3ベットタイマの計測が実行されないため、3ベットランプ D 2 1 3 が非点灯となるタイミングは、設定確認モードが終了した後のタイミングである図中 ( 7 ) のタイミングとなっている。すなわち、本例においては、設定確認モード中である状況にて、全リールが停止してからの3ベットランプ D 2 1 3 が非点灯となる所定時間が経過しても、3ベットランプ D 2 1 3 は点灯したままとなるよう構成されている。

## 【 1 5 2 3 】

このように、図 1 9 3 の構成においては、設定確認モード中においては、遊技の進行がされない特殊な状況であるため、3ベットランプ D 2 1 3 が非点灯となるまでの時間の計測を中断する一方、3ベットランプ D 2 1 3 の点灯を継続することで、遊技者が遊技の状況を正確に把握することができる。

## 【 1 5 2 4 】

< 3ベットランプに関するその他の構成 >

3ベットランプに関する構成として以下の ( 1 ) 乃至 ( 4 ) を有するよう構成してもよい。なお、以下の ( 1 ) 乃至 ( 4 ) のすべてを有していなくともよい。

## 【 1 5 2 5 】

( 1 ) 3枚のベットが実行された遊技において、入賞役であるベルが入賞し、10枚の遊技メダルが払い出された後の所定のタイミングでは、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯し

10

20

30

40

50

、払出数表示装置 D 2 7 0 には払出枚数 ( 1 0 枚 ) に対応した表示が表示されている。その後、10枚の遊技メダルの払出開始時から所定時間 ( 本例では、120秒 ) が経過した場合、払出数表示装置 D 2 7 0 の払出枚数 ( 1 0 枚 ) に対応した表示が表示されなくなる。

( 2 ) 3枚のベットが実行された遊技において、入賞役であるベルが入賞し、10枚の遊技メダルが払い出された後の所定のタイミングでは、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯し、払出数表示装置 D 2 7 0 には払出枚数 ( 1 0 枚 ) に対応した表示が表示されている。その後、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯し、払出数表示装置 D 2 7 0 には払出枚数 ( 1 0 枚 ) に対応した表示が表示されている状況で、所定のエラー ( ホッパ異常払出エラー ) が発生した場合には、払出数表示装置 D 2 7 0 の払出枚数 ( 1 0 枚 ) に対応した表示が表示されなくなる。

10

( 3 ) 3枚のベットが実行された遊技において、入賞役であるベルが入賞し、10枚の遊技メダルが払い出された後の所定のタイミングでは、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯し、払出数表示装置 D 2 7 0 には払出枚数 ( 1 0 枚 ) に対応した表示が表示されている。その後、3ベットランプ D 2 1 3 が点灯し、払出数表示装置 D 2 7 0 には払出枚数 ( 1 0 枚 ) に対応した表示が表示されている状況で、設定キースイッチがオフからオンとなり、設定確認モードに移行した場合には、払出数表示装置 D 2 7 0 の払出枚数 ( 1 0 枚 ) に対応した表示が表示されなくなる。

( 4 ) 所定のエラー ( ホッパ異常払出エラー ) が発生している状況においても、払出枚数に対応した表示に関する所定時間の計測を継続する。

20

なお、上記 ( 1 ) における、払出枚数に対応した表示は、10枚の遊技メダルの払出が終了してから所定時間が経過することで表示されなくなるよう構成してもよい。また、上記 ( 2 ) に係る所定のエラーが発生している状況においては、払出数表示装置 D 2 7 0 には、所定のエラーに対応する表示を表示してもよい。また、所定のエラーが解除されたタイミングで、すでに3ベットタイマのタイマ値が0となっていた場合には、所定のエラーの解除後には3ベットランプ D 2 1 3 は非点灯のままとなる。

#### 【 1 5 2 6 】

また、上記 ( 4 ) における所定時間の計測を継続するとは、所定時間を計測するためのタイマの計時が、所定のエラー ( ホッパ異常払出エラー ) が発生している状況においても継続して実行されることであり、このように構成することで以下のような作用となるよう構成することができる。

30

( 5 - 1 ) 「払出数表示装置 D 2 7 0 に払出枚数に対応した表示がされている 払出が開始されてから第1のタイミングで所定のエラーが発生し、払出数表示装置 D 2 7 0 における払出枚数に対応した表示が非表示となる 払出が開始されてから所定時間が経過する その後の第2のタイミングで所定のエラーが解除され、払出数表示装置 D 2 7 0 における払出枚数に対応した表示は非表示のままとなっている」

( 5 - 2 ) 「払出数表示装置 D 2 7 0 に払出枚数に対応した表示がされている 払出が開始されてから第1のタイミングで所定のエラーが発生し、払出数表示装置 D 2 7 0 における払出枚数に対応した表示が非表示となる その後の第3のタイミングで所定のエラーが解除され、払出が開始されてから所定時間が経過していないため払出数表示装置 D 2 7 0 に払出枚数に対応した表示がされる 払出が開始されてから所定時間が経過し、払出数表示装置 D 2 7 0 における払出枚数に対応した表示が非表示となる」

40

#### 【 1 5 2 7 】

このように構成することにより、所定のエラーが発生している状況においても、払出枚数を遊技者が認識することができるとともに、所定のエラーが発生した場合に必要以上に払出枚数を表示し続けてしまう事態を防止することができる。

#### 【 1 5 2 8 】

なお、上述した3ベットランプ D 2 1 3 に関する構成においては、3ベットタイマのタイマ値が0となって3ベットランプ D 2 1 3 が非点灯となるタイミングで、演出表示装置 S 4 0 にデモ画面が表示される ( デモ画面に移行する ) よう構成してもよい。また、全リ

50

ールが停止してからデモ画面に移行するまでの時間を計測するタイマは、ベットランプ D 2 1 3 に関する 3 ベットタイマを兼用してもよいし、デモ画面専用のタイマを用いてもよい。また、ベットが実行された場合や新たにリールが回転を開始した場合には、3 ベットタイマの計測は終了し、タイマ値がリセットされる。すなわち、全リール停止から、新たなベットやリールの回転の開始などが実行されない状況にて所定時間（本例では、1 2 0 秒）が経過すると 3 ベットランプ D 2 1 3 が非点灯となるよう構成してもよい。なお、ベットが実行された場合や新たにリールが回転を開始して 3 ベットタイマの計測が終了した場合には、その後新たに全リールが停止することで、3 ベットタイマの計測が開始される。

#### 【 1 5 2 9 】

10

また、3 ベットランプ D 2 1 3 は、以下の一または複数の状況で非点灯となるよう構成してもよい。

- ( 1 ) デモ画面に移行した場合
- ( 2 ) 精算処理が開始された場合
- ( 3 ) 精算ボタン D 6 0 がオフからオンとなった場合
- ( 4 ) 精算処理が終了した場合
- ( 5 ) 電源断が発生した場合（電源断時処理が実行された場合）
- ( 6 ) 設定変更モードに移行している場合

#### 【 1 5 3 0 】

< 通常時における 3 ベットランプ D 2 1 3 に関する構成 >

20

通常時における 3 ベットランプ D 2 1 3 に関する構成として、以下の 1 または複数の構成を適用することができる。なお、通常時とは、設定確認モード、設定変更モード、エラー状態ではなく、遊技の実行が可能な状態である。

- ( 1 ) リール停止時から所定時間が経過するとベットランプ D 2 1 3 が非点灯となる。
- ( 2 ) リール停止時から所定時間が経過してもベットランプ D 2 1 3 が非点灯とならない（時間経過では非点灯とならない）。

#### 【 1 5 3 1 】

< 設定確認モード中における 3 ベットランプ D 2 1 3 に関する構成 >

設定確認モードにおける 3 ベットランプ D 2 1 3 に関する構成として、以下の 1 または複数の構成を適用することができる。

30

( 1 ) 設定確認モード中においては 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯に関するタイマである 3 ベットタイマの計測が実行されず、設定確認モードの終了後に 3 ベットタイマの計測を続きから実行する。

( 2 ) 設定確認モード中においては 3 ベットタイマの計測が実行されず、設定確認モードの終了後には、3 ベットタイマに初期値がセットされ、最初から計測を実行する。すなわち、設定確認モードの終了から所定時間（本例では、1 2 0 秒）の経過後に 3 ベットランプ D 2 1 3 が非点灯となる（設定確認モードになる前に、全リールが停止してから所定時間が経過して 3 ベットランプ D 2 1 3 が非点灯となっていた場合には、設定確認モード終了後にも 3 ベットランプ D 2 1 3 は非点灯となっている）。

( 3 ) 設定確認モード中においても 3 ベットタイマの計測が実行され、設定確認モード中に 3 ベットタイマのタイマ値が 0 となった場合においては、設定確認モード終了が終了したタイミングで 3 ベットランプ D 2 1 3 が非点灯となる。

40

( 4 ) 設定確認モード中においても 3 ベットタイマの計測が実行され、設定確認モード中に 3 ベットタイマのタイマ値が 0 となった場合においては、当該タイマ値が 0 となったタイミングで 3 ベットランプ D 2 1 3 が非点灯となる。

( 5 ) 3 ベットランプ D 2 1 3 が点灯している状況で、設定確認モードとなった場合には、当該設定確認モードとなったタイミングで 3 ベットランプ D 2 1 3 が非点灯となる。

( 6 ) 設定確認モード中においては 3 ベットランプ D 2 1 3 が点灯したままであり、3 ベットランプ D 2 1 3 は時間経過では非点灯とならない。

( 7 ) 設定確認モード中においても 3 ベットタイマの計測が実行され、設定確認モードの

50

終了後に3ベットタイマのタイマ値が0となった場合においては、当該タイマ値が0となったタイミングで3ベットランプD213が非点灯となる。

【1532】

< 所定のエラー発生中における3ベットランプD213に関する構成 >

所定のエラー発生中における3ベットランプD213に関する構成として、以下の1または複数の構成を適用することができる。

(1) 所定のエラー発生中においては3ベットランプD213の点灯に関するタイマである3ベットタイマの計測が実行されず、所定のエラーの解除後に3ベットタイマの計測を続きから実行する。

(2) 所定のエラー発生中においては3ベットタイマの計測が実行されず、所定のエラーの解除後には、3ベットタイマに初期値がセットされ、最初から計測を実行する。すなわち、所定のエラーの解除後から所定時間(本例では、120秒)の経過後に3ベットランプD213が非点灯となる(所定のエラーが発生する前に、全リールが停止してから所定時間が経過して3ベットランプD213が非点灯となっていた場合には、所定のエラーの解除後にも3ベットランプD213は非点灯となっている)。

(3) 所定のエラー発生中においても3ベットタイマの計測が実行され、所定のエラー発生中に3ベットタイマのタイマ値が0となった場合においては、所定のエラーが解除されたタイミングで3ベットランプD213が非点灯となる。

(4) 所定のエラー発生中においても3ベットタイマの計測が実行され、所定のエラー発生中に3ベットタイマのタイマ値が0となった場合においては、当該タイマ値が0となったタイミングで3ベットランプD213が非点灯となる。

(5) 3ベットランプD213が点灯している状況で、所定のエラーが発生した場合には、当該所定のエラーが発生したタイミングで3ベットランプD213が非点灯となる。

(6) 所定のエラー発生中においては3ベットランプD213が点灯したままであり、3ベットランプD213は時間経過では非点灯とならない。

(7) 所定のエラー発生中においても3ベットタイマの計測が実行され、所定のエラーの解除後に3ベットタイマのタイマ値が0となった場合においては、当該タイマ値が0となったタイミングで3ベットランプD213が非点灯となる。

【1533】

< 通常時における払出数表示装置D270に関する構成 >

通常時における払出数表示装置D270に関する構成として、以下の1または複数の構成を適用することができる。なお、通常時とは、設定確認モード、設定変更モード、エラー状態ではなく、遊技の実行が可能な状態である。

(1) リール停止時から所定時間が経過すると払出数表示装置D270には払出枚数に対応した表示が非表示となる。

(2) リール停止時から所定時間が経過しても払出数表示装置D270には払出枚数に対応した表示が継続して表示される。

【1534】

< 設定確認モード中における払出数表示装置D270に関する構成 >

設定確認モードにおける払出数表示装置D270に関する構成として、以下の1または複数の構成を適用することができる。

(1) 設定確認モード中においては払出数表示装置D270の表示に関するタイマである払出枚数表示タイマ(当該タイマのタイマ値が0になると払出数表示装置D270の払出枚数に対応した表示が非表示となるデクリメントタイマ)の計測が実行されず、設定確認モードの終了後に払出枚数表示タイマの計測を続きから実行する。

(2) 設定確認モード中においては払出枚数表示タイマの計測が実行されず、設定確認モードの終了後には、払出枚数表示タイマに初期値がセットされ、最初から計測を実行する。すなわち、設定確認モードの終了から所定時間(本例では、120秒)の経過後に払出数表示装置D270の払出枚数に対応した表示が非表示となる(設定確認モードになる前に、全リールが停止してから所定時間が経過して払出数表示装置D270の払出枚数に対

10

20

30

40

50

応した表示が非表示となっていた場合には、設定確認モード終了後にも払出数表示装置 D 2 7 0 の払出枚数に対応した表示が非表示となっている)。

( 3 ) 設定確認モード中においても払出枚数表示タイマの計測が実行され、設定確認モード中に払出枚数表示タイマのタイマ値が 0 となった場合においては、設定確認モード終了が終了したタイミングで払出数表示装置 D 2 7 0 の払出枚数に対応した表示が非表示となる。

( 4 ) 設定確認モード中においても払出枚数表示タイマの計測が実行され、設定確認モード中に払出枚数表示タイマのタイマ値が 0 となった場合においては、当該タイマ値が 0 となったタイミングで払出数表示装置 D 2 7 0 の払出枚数に対応した表示が非表示となる。

( 5 ) 払出数表示装置 D 2 7 0 に払出枚数に対応した表示が表示されている状況で、設定確認モードとなった場合には、当該設定確認モードとなったタイミングで払出数表示装置 D 2 7 0 の払出枚数に対応した表示が非表示となる。

( 6 ) 設定確認モード中においては払出数表示装置 D 2 7 0 の払出枚数に対応した表示が表示されたままであり、払出数表示装置 D 2 7 0 の払出枚数に対応した表示は時間経過では非表示とならない。

( 7 ) 設定確認モード中においても払出枚数表示タイマの計測が実行され、設定確認モードの終了後に払出枚数表示タイマのタイマ値が 0 となった場合においては、当該タイマ値が 0 となったタイミングで払出数表示装置 D 2 7 0 の払出枚数に対応した表示が非表示となる。

#### 【 1 5 3 5 】

< 所定のエラー発生中における払出数表示装置 D 2 7 0 に関する構成 >

所定のエラー発生中における払出数表示装置 D 2 7 0 に関する構成として、以下の 1 または複数の構成を適用することができる。

( 1 ) 所定のエラー発生中においては払出数表示装置 D 2 7 0 の表示に関するタイマである払出枚数表示タイマの計測が実行されず、所定のエラーの解除後に払出枚数表示タイマの計測を続きから実行する。

( 2 ) 所定のエラー発生中においては払出枚数表示タイマの計測が実行されず、所定のエラーの解除後には、払出枚数表示タイマに初期値がセットされ、最初から計測を実行する。すなわち、所定のエラーの解除後から所定時間(本例では、120秒)の経過後に払出数表示装置 D 2 7 0 の払出枚数に対応した表示が非表示となる(所定のエラーが発生する前に、全リールが停止してから所定時間が経過して払出数表示装置 D 2 7 0 の払出枚数に対応した表示が非表示となっていた場合には、所定のエラーの解除後にも払出数表示装置 D 2 7 0 の払出枚数に対応した表示が非表示となっている)。

( 3 ) 所定のエラー発生中においても払出枚数表示タイマの計測が実行され、所定のエラー発生中に払出枚数表示タイマのタイマ値が 0 となった場合においては、所定のエラーが解除されたタイミングで払出数表示装置 D 2 7 0 の払出枚数に対応した表示が非表示となる。

( 4 ) 所定のエラー発生中においても払出枚数表示タイマの計測が実行され、所定のエラー発生中に払出枚数表示タイマのタイマ値が 0 となった場合においては、当該タイマ値が 0 となったタイミングで払出数表示装置 D 2 7 0 の払出枚数に対応した表示が非表示となる。

( 5 ) 払出数表示装置 D 2 7 0 の払出枚数に対応した表示が表示されている状況で、所定のエラーが発生した場合には、当該所定のエラーが発生したタイミングで払出数表示装置 D 2 7 0 の払出枚数に対応した表示が非表示となる。

( 6 ) 所定のエラー発生中においては払出数表示装置 D 2 7 0 の払出枚数に対応した表示が表示されたままであり、払出数表示装置 D 2 7 0 の払出枚数に対応した表示は時間経過では非表示とならない。

( 7 ) 所定のエラー発生中においても払出枚数表示タイマの計測が実行され、所定のエラーの解除後に払出枚数表示タイマのタイマ値が 0 となった場合においては、当該タイマ値が 0 となったタイミングで払出数表示装置 D 2 7 0 の払出枚数に対応した表示が非表示と

10

20

30

40

50

なる。

【 1 5 3 6 】

< < 第 1 0 実施形態に適用可能なその他の構成 > >

ここで、第 1 0 実施形態に適用可能な、払出数表示装置 D 2 7 0、3 ベットランプ D 2 1 3、演出表示装置 S 4 0 におけるデモ画面に関する構成を詳述する。なお、各項目から 1 の構成を選択し、それぞれを組み合わせる構成することが可能である。

【 1 5 3 7 】

< リール停止後の所定時間経過により表示が消去されるパターン >

まず、全リールが停止した後（または、払出が開始した後）に所定時間が経過することにより、払出数表示装置 D 2 7 0 の表示や、3 ベットランプ D 2 1 3 の表示が消去されるよう構成した遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。なお、「払出数表示装置（メイン）」とは、主制御基板 M 側で制御される払出数表示装置 D 2 7 0 であり、「3 ベットランプ（メイン）」とは、主制御基板 M 側で制御される 3 ベットランプ D 2 1 3 である。また、ベル当選遊技とは、押し順ベルなどの所定の入賞役が当選した遊技のことである。

10

【 1 5 3 8 】

（払出数表示装置 D 2 7 0 の表示開始タイミング）

（ 1 ）全リール停止後

なお、第 1 0 実施形態の構成及び第 1 0 実施形態に適用可能な構成における、全リール停止後は、全リール停止後の所定タイミングとしてもよいし、遊技終了処理（遊技終了に係る処理と称することがある）の実行後としてもよいし、遊技終了処理の実行後の所定タイミングとしてもよい。

20

【 1 5 3 9 】

（ 3 ベットランプ D 2 1 3 の表示開始タイミング）

（ 1 ）ベットの実行後

【 1 5 4 0 】

（デモ画面の表示開始タイミング）

（ 1 ）全リール停止後の全リール停止に係る主制御基板 M 側からのコマンド受信から 1 分経過

（ 2 ）全リール停止後の全リール停止に係る主制御基板 M 側からのコマンド受信から 3 0 秒経過

30

【 1 5 4 1 】

（払出数表示装置 D 2 7 0 の表示終了タイミング）

（ 1 ）全リール停止後 1 分経過後に払出数（払出枚数とも称することがある）の表示を終了し、「 0 」を表示

（ 2 ）全リール停止後 3 0 秒経過

【 1 5 4 2 】

（ 3 ベットランプ D 2 1 3 の表示終了タイミング）

（ 1 ）全リール停止後 1 分経過で消灯

（ 2 ）全リール停止後 3 0 秒経過で消灯

（ 3 ）払出終了後に消灯

40

【 1 5 4 3 】

（デモ画面の表示終了タイミング）

（ 1 ）常に表示

【 1 5 4 4 】

（払出数表示装置 D 2 7 0 の表示中のベット）

（ 1 ）「 0 」を表示

（ 2 ）非表示となる

（ 3 ）表示を維持（その後、スタートレバーの操作で消去）

【 1 5 4 5 】

（ 3 ベットランプ D 2 1 3 の表示中のベット）

50

- ( 1 ) 消灯した後に再表示
- 【 1 5 4 6 】
- ( デモ画面の表示中のベット )
- ( 1 ) デモ画面の表示を終了し、遊技画面 ( 例えば、デモ画面が表示されておらず、且つフリールが停止している状況で表示される画面 ) に復帰
- 【 1 5 4 7 】
- ( 払出数表示装置 D 2 7 0 の表示中の電断復帰 )
- ( 1 ) タイマ値を維持 ( 電源断発生前の続きから表示時間の計測を実行 )
- 【 1 5 4 8 】
- ( 3 ベットランプ D 2 1 3 の表示中の電断復帰 ) 10
- ( 1 ) タイマ値を維持 ( 電源断発生前の続きから表示時間の計測を実行 )
- 【 1 5 4 9 】
- ( デモ画面の表示中の電断復帰 )
- ( 1 ) 電源復帰後から 1 分経過でデモ画面を表示
- ( 2 ) 電源復帰直後からデモ画面を表示
- 【 1 5 5 0 】
- ( 払出数表示装置 D 2 7 0 の表示中の精算 )
- ( 1 ) タイマの計測を継続
- ( 2 ) 精算処理での払出枚数を表示した後 3 0 秒経過で非表示
- ( 3 ) 精算処理の開始直後に非表示 20
- ( 4 ) 精算処理の終了後に非表示
- 【 1 5 5 1 】
- ( 3 ベットランプ D 2 1 3 の表示中の精算 )
- ( 1 ) 精算処理の開始直後に消灯
- 【 1 5 5 2 】
- ( デモ画面の表示中の精算 )
- ( 1 ) デモ画面の表示を維持
- 【 1 5 5 3 】
- ( 払出枚数表示中に前扉 D U が開放した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の前扉開放中の表示 ) 30
- ( 1 ) ドア開放エラーに対応した表示
- ( 2 ) ペイアウト表示 ( 払出枚数を表示 )
- 【 1 5 5 4 】
- ( 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯中に前扉 D U が開放した場合における、3 ベットランプ D 2 1 3 の前扉開放中の表示 )
- ( 1 ) 点灯を維持
- 【 1 5 5 5 】
- ( デモ画面の表示中に前扉 D U が開放した場合における前扉開放中の表示 )
- ( 1 ) エラー画面を表示
- ( 2 ) デモ画面の表示を維持 40
- 【 1 5 5 6 】
- ( 払出枚数表示中に前扉 D U が開放した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の前扉開放中の計測 )
- ( 1 ) タイマの計測を継続
- 【 1 5 5 7 】
- ( 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯中に前扉 D U が開放した場合における、3 ベットランプ D 2 1 3 の前扉開放中の計測 )
- ( 1 ) タイマの計測を継続
- 【 1 5 5 8 】
- ( デモ画面の表示中に前扉 D U が開放した場合における前扉開放中の計測 ) 50

- ( 1 ) タイマ値を再セットし、最初から計測を開始
- ( 2 ) タイマの計測を継続
- 【 1 5 5 9 】
- ( 払出枚数表示中に前扉 D U が開放した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の前扉閉鎖後の表示 )
- ( 1 ) 前扉開放中に 1 分経過していない場合には、払出枚数を再表示
- ( 2 ) 前扉開放中に 1 分経過している場合には、前扉閉鎖後も非表示
- ( 3 ) 前扉開放中でも閉鎖中でも同じ挙動
- 【 1 5 6 0 】
- ( 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯中に前扉 D U が開放した場合における、3 ベットランプ D 2 1 3 の前扉閉鎖後の表示 ) 10
- ( 1 ) 前扉開放中でも閉鎖中でも同じ挙動
- 【 1 5 6 1 】
- ( デモ画面の表示中に前扉 D U が開放した場合における前扉閉鎖後の表示 )
- ( 1 ) デモ画面の表示を終了し、遊技画面に復帰
- ( 2 ) 前扉開放中でも閉鎖中でも同じ挙動
- 【 1 5 6 2 】
- ( 払出枚数表示中に前扉 D U が開放した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の前扉開放中の電断復帰 )
- ( 1 ) ドア開放エラーに対応した表示 20
- ( 2 ) 前扉開放中でも閉鎖中でも同じ挙動
- 【 1 5 6 3 】
- ( 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯中に前扉 D U が開放した場合における、3 ベットランプ D 2 1 3 の前扉開放中の電断復帰 )
- ( 1 ) 前扉開放中でも閉鎖中でも同じ挙動
- 【 1 5 6 4 】
- ( デモ画面の表示中に前扉 D U が開放した場合における前扉開放中の電断復帰 )
- ( 1 ) デモ画面の表示を終了し、遊技画面に復帰
- ( 2 ) 前扉開放中でも閉鎖中でも同じ挙動
- 【 1 5 6 5 】 30
- ( 払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 のエラー中の表示 )
- ( 1 ) 各種エラー表示
- 【 1 5 6 6 】
- ( 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯中にエラーが発生した場合における、3 ベットランプ D 2 1 3 のエラー中の表示 )
- ( 1 ) 点灯を維持
- ( 2 ) 消灯 ( 非点灯 )
- 【 1 5 6 7 】
- ( デモ画面の表示中にエラーが発生した場合における、デモ画面のエラー中の表示 ) 40
- ( 1 ) エラー画面を表示
- 【 1 5 6 8 】
- ( 払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 のエラー中の計測 )
- ( 1 ) タイマの計測を継続
- ( 2 ) タイマ値を再セットし、最初から計測を開始
- ( 3 ) タイマの計測を一時停止
- ( 4 ) タイマ値をクリア
- 【 1 5 6 9 】
- ( 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯中にエラーが発生した場合における、3 ベットランプ D 50

2 1 3 のエラー中の計測)

- ( 1 ) タイマの計測を継続
- ( 2 ) タイマの計測を一時停止
- ( 3 ) タイマ値をクリア

【 1 5 7 0 】

( デモ画面の表示中にエラーが発生した場合における、デモ画面のエラー中の計測 )

- ( 1 ) タイマ値を再セットし、最初から計測を開始

【 1 5 7 1 】

( 払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 のエラー中に所定時間経過したときのエラー中の表示 )

- ( 1 ) 各種エラー表示

【 1 5 7 2 】

( 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯中にエラーが発生した場合における、3 ベットランプ D 2 1 3 のエラー中に所定時間経過したときのエラー中の表示 )

- ( 1 ) 消灯
- ( 2 ) 点灯

【 1 5 7 3 】

( デモ画面の表示中にエラーが発生した場合における、デモ画面のエラー中に所定時間経過したときのエラー中の表示 )

- ( 1 ) エラー画面

【 1 5 7 4 】

( 払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 のエラー中に所定時間経過していないときのエラー解除後の表示 )

- ( 1 ) ペイアウトを表示
- ( 2 ) ペイアウトを再表示し、その後 3 0 秒で非表示
- ( 3 ) エラー前のタイマ値を引き継いで、続きから計測
- ( 4 ) 非表示

【 1 5 7 5 】

( 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯中にエラーが発生した場合における、3 ベットランプ D 2 1 3 のエラー中に所定時間経過していないときのエラー解除後の表示 )

- ( 1 ) エラー中でも非エラー中でも同じ挙動
- ( 2 ) 点灯
- ( 3 ) 再度点灯し、その後 3 0 秒で非表示
- ( 4 ) エラー前のタイマ値を引き継いで、続きから計測
- ( 5 ) 消灯

【 1 5 7 6 】

( デモ画面の表示中にエラーが発生した場合における、デモ画面のエラー中に所定時間経過していないときのエラー解除後の表示 )

- ( 1 ) デモ画面の表示を終了し、遊技画面に復帰
- ( 2 ) デモ画面の表示を維持

【 1 5 7 7 】

( 払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 のエラー中に所定時間経過したときのエラー解除後の表示 )

- ( 1 ) 「 0 」を表示
- ( 2 ) ペイアウトを再表示し、その後 3 0 秒で非表示
- ( 3 ) エラー前のタイマ値を引き継いで、続きから計測
- ( 4 ) 非表示

【 1 5 7 8 】

( 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯中にエラーが発生した場合における、3 ベットランプ D 2 1 3 のエラー中に所定時間経過したときのエラー解除後の表示 )

10

20

30

40

50

- ( 1 ) エラー中でも非エラー中でも同じ挙動
- ( 2 ) 点灯
- ( 3 ) 再度点灯し、その後 30 秒で非表示
- ( 4 ) エラー前のタイマ値を引き継いで、続きから計測
- ( 5 ) 消灯
- 【 1579 】
- ( デモ画面の表示中にエラーが発生した場合における、デモ画面のエラー中に所定時間経過したときのエラー解除後の表示 )
- ( 1 ) デモ画面の表示を終了し、遊技画面に復帰
- ( 2 ) デモ画面の表示を維持 10
- 【 1580 】
- ( 払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 のエラー中の電断復帰 )
- ( 1 ) 各種エラー表示
- 【 1581 】
- ( 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯中にエラーが発生した場合における、3 ベットランプ D 2 1 3 のエラー中の電源断が発生した後の電源復帰 )
- ( 1 ) エラー中でも非エラー中でも同じ挙動
- ( 2 ) 消灯
- ( 3 ) 点灯 20
- 【 1582 】
- ( デモ画面の表示中にエラーが発生した場合における、デモ画面のエラー中の電断復帰 )
- ( 1 ) デモ画面の表示を終了し、遊技画面に復帰
- ( 2 ) デモ画面の表示を維持
- 【 1583 】
- ( 払出枚数表示中に設定確認モードに移行した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の設定確認中の表示 )
- ( 1 ) ドア開放エラーに対応した表示
- ( 2 ) 「 8 8 」を表示
- ( 3 ) ペイアウトを表示 30
- ( 4 ) 設定値を表示
- ( 5 ) 非表示
- 【 1584 】
- ( 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯中に設定確認モードに移行した場合における、3 ベットランプ D 2 1 3 の設定確認中の表示 )
- ( 1 ) 点灯
- 【 1585 】
- ( デモ画面の表示中に設定確認モードに移行した場合における、デモ画面の設定確認中の表示 )
- ( 1 ) 設定確認画面表示 ( 設定確認モード中の画面を表示 ) 40
- 【 1586 】
- ( 払出枚数表示中に設定確認モードに移行した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の設定確認中の計測 )
- ( 1 ) タイマの計測を継続
- ( 2 ) タイマ値をクリア
- ( 3 ) タイマの計測を一時停止
- 【 1587 】
- ( 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯中に設定確認モードに移行した場合における、3 ベットランプ D 2 1 3 の設定確認中の計測 )
- ( 1 ) タイマの計測を継続 50

( 2 ) タイマ値をクリア

( 3 ) タイマの計測を一時停止

【 1 5 8 8 】

( 払出枚数表示中に設定確認モードに移行した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の設定確認中に所定時間経過したときの設定確認中の表示 )

( 1 ) ドア開放エラーに対応した表示

( 2 ) 「 8 8 」を表示

( 3 ) ペイアウトを表示

( 4 ) 設定値を表示

【 1 5 8 9 】

( 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯中に設定確認モードに移行した場合における、3 ベットランプ D 2 1 3 の設定確認中に所定時間経過したときの設定確認中の表示 )

( 1 ) 消灯

( 2 ) 点灯

【 1 5 9 0 】

( 払出枚数表示中に設定確認モードに移行した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の設定確認中に所定時間経過していないときの設定確認後の表示 )

( 1 ) ペイアウトを表示

( 2 ) 非表示

【 1 5 9 1 】

( 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯中に設定確認モードに移行した場合における、3 ベットランプ D 2 1 3 の設定確認中に所定時間経過していないときの設定確認後の表示 )

( 1 ) 点灯

( 2 ) 消灯

【 1 5 9 2 】

( 払出枚数表示中に設定確認モードに移行した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の設定確認中に所定時間経過したときの設定確認後の表示 )

( 1 ) ドア開放エラーに対応した表示

( 2 ) 非表示

( 3 ) 「 0 」を表示

( 4 ) ペイアウトを表示

【 1 5 9 3 】

( 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯中に設定確認モードに移行した場合における、3 ベットランプ D 2 1 3 の設定確認中に所定時間経過したときの設定確認後の表示 )

( 1 ) 消灯

( 2 ) 点灯

【 1 5 9 4 】

( 払出枚数表示中にメニュー画面が表示された場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の表示 )

( 1 ) 変化なし ( 表示を継続 )

【 1 5 9 5 】

( 3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯中にメニュー画面が表示された場合における、3 ベットランプ D 2 1 3 の表示 )

( 1 ) 変化なし ( 点灯を継続 )

【 1 5 9 6 】

( デモ画面の表示中にメニュー画面が表示された場合における、デモ画面の表示 )

( 1 ) メニュー画面を表示

( 2 ) メニュー画面を表示 ( メニュー画面の表示中もデモ画面が進行しており、メニュー画面の表示を終了するとデモ画面が途中から表示される )

【 1 5 9 7 】

10

20

30

40

50

- (ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 のエラー直後の表示)
- ( 1 ) 各種エラー表示
- ( 2 ) 非表示
- 【 1 5 9 8 】
- (ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、3ベットランプ D 2 1 3 のエラー直後の表示)
- ( 1 ) 消灯
- 【 1 5 9 9 】
- (ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の全停後の表示)
- ( 1 ) 各種エラー表示
- ( 2 ) 停止ボタンを離すとペイアウトを表示し、すぐにエラーに対応表示に切り替わる
- 【 1 6 0 0 】
- (ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、3ベットランプ D 2 1 3 の全停後の表示)
- ( 1 ) 消灯
- ( 2 ) 点灯
- 【 1 6 0 1 】
- (ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 のエラー解除後の表示)
- ( 1 ) ペイアウトを表示
- 【 1 6 0 2 】
- (ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、3ベットランプ D 2 1 3 のエラー解除後の表示)
- ( 1 ) 点灯
- 【 1 6 0 3 】
- (ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 のエラー中の計測)
- ( 1 ) タイマの計測を開始していないままとなる
- ( 2 ) タイマの計測を一時停止
- 【 1 6 0 4 】
- (ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、3ベットランプ D 2 1 3 のエラー中の計測)
- ( 1 ) タイマの計測を開始していないままとなる
- ( 2 ) タイマの計測を一時停止
- 【 1 6 0 5 】
- < 払出数表示装置の表示が時間経過で消えないパターン >
- 次に、全リールが停止した後(または払出が開始した後)に所定時間が経過しても、払出数表示装置 D 2 7 0 の表示が消去されないよう構成した遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。なお、「払出数表示装置(メイン)」とは、主制御基板 M 側で制御される払出数表示装置 D 2 7 0 であり、「3ベットランプ(メイン)」とは、主制御基板 M 側で制御される3ベットランプ D 2 1 3 である。
- 【 1 6 0 6 】
- (払出数表示装置 D 2 7 0 の表示開始タイミング)
- ( 1 ) 全リール停止後
- 【 1 6 0 7 】
- (3ベットランプ D 2 1 3 の表示開始タイミング)
- ( 1 ) ベットの実行後
- 【 1 6 0 8 】

- ( 払出数表示装置 D 2 7 0 の表示終了タイミング )  
 ( 1 ) 表示が維持される  
**【 1 6 0 9 】**  
 ( 3 ベットランプ D 2 1 3 の表示終了タイミング )  
 ( 1 ) 全リール停止後に消灯  
**【 1 6 1 0 】**  
 ( デモ画面の表示終了タイミング )  
 ( 1 ) 移行しない  
**【 1 6 1 1 】**  
 ( 払出数表示装置 D 2 7 0 の表示中のベット ) 10  
 ( 1 ) 表示を維持  
**【 1 6 1 2 】**  
 ( 払出数表示装置 D 2 7 0 の表示中の電断復帰 )  
 ( 1 ) 表示を維持  
**【 1 6 1 3 】**  
 ( 払出数表示装置 D 2 7 0 の表示中の精算 )  
 ( 1 ) 精算処理の開始直後に非表示  
 ( 2 ) 精算処理の終了直後に非表示  
**【 1 6 1 4 】**  
 ( 払出枚数表示中に前扉 D U が開放した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の前扉開 20  
 放中の表示 )  
 ( 1 ) 払出枚数の表示を維持  
 ( 2 ) ドア開放エラーに対応した表示  
**【 1 6 1 5 】**  
 ( 払出枚数表示中に前扉 D U が開放した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の前扉閉  
 鎖後の表示 )  
 ( 1 ) ペイアウトを表示  
**【 1 6 1 6 】**  
 ( 払出枚数表示中に前扉 D U が開放した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の前扉開 30  
 放中の電断復帰 )  
 ( 1 ) 前扉閉鎖後に払出枚数を表示  
**【 1 6 1 7 】**  
 ( 払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 のエラー中  
 の表示 )  
 ( 1 ) 各種エラー表示  
**【 1 6 1 8 】**  
 ( 払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 のエラー中  
 に所定時間経過していないときのエラー解除後の表示 )  
 ( 1 ) ペイアウトを表示  
**【 1 6 1 9 】** 40  
 ( 払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 のエラー中  
 に所定時間経過したときのエラー解除後の表示 )  
 ( 1 ) ペイアウトを表示  
**【 1 6 2 0 】**  
 ( 払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 のエラー中  
 の電断復帰 )  
 ( 1 ) 各種エラー表示  
**【 1 6 2 1 】**  
 ( 払出枚数表示中に設定確認モードに移行した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の  
 設定確認中の表示 ) 50

( 1 ) 設定値を表示

【 1 6 2 2 】

( 払出枚数表示中に設定確認モードに移行した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の設定確認中に所定時間経過したときの設定確認後の表示 )

( 1 ) ペイアウトを表示

【 1 6 2 3 】

( 払出枚数表示中にメニュー画面が表示された場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の表示 )

( 1 ) 変化なし ( 表示を継続 )

【 1 6 2 4 】

< 払出枚数を副制御基板 S 側で表示するパターン >

第 1 0 実施形態においては、払出枚数を主制御基板 M 側で制御する払出数表示装置 D 2 7 0 にて表示し、主制御基板 M 側で制御する 3 ベットランプ D 2 1 3 にて 3 ベットされた旨を報知するよう構成したが、これには限定されず、払出枚数と 3 ベットされた旨を副制御基板 S 側にて制御する表示装置にて表示するように構成してもよい。「払出数表示装置 ( サブ ) 」は副制御基板 S 側にて制御する払出枚数を表示する表示装置であり、「 3 ベットランプ ( サブ ) 」は副制御基板 S 側にて制御する 3 ベットされた旨を表示する表示装置である。このように構成した遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。なお、演出表示装置 S 4 0 にて、払出枚数と 3 ベットされた旨とを表示するよう構成した場合にも、同様の構成が適用可能である。

【 1 6 2 5 】

( 払出数表示装置 D 2 7 0 の表示開始タイミング )

( 1 ) 常に表示 ( デモ画面においても表示される )

【 1 6 2 6 】

( 3 ベットランプ D 2 1 3 の表示開始タイミング )

( 1 ) ベットの実行後 ( デモ画面においても表示される )

【 1 6 2 7 】

( 払出数表示装置 D 2 7 0 の表示終了タイミング )

( 1 ) デモ画面が表示されたタイミング

( 2 ) 常に表示 ( デモ画面においても表示される )

【 1 6 2 8 】

( 3 ベットランプ D 2 1 3 の表示終了タイミング )

( 1 ) デモ画面が表示されたタイミング

( 2 ) 全リール停止後

【 1 6 2 9 】

( 払出数表示装置 D 2 7 0 の表示中のベット )

( 1 ) 「 0 0 」を表示

( 2 ) 表示を維持

【 1 6 3 0 】

( 払出数表示装置 D 2 7 0 の表示中の電断復帰 )

( 1 ) 表示を維持

( 2 ) 表示されない

【 1 6 3 1 】

( 払出数表示装置 D 2 7 0 の表示中の精算 )

( 1 ) 非表示となる

【 1 6 3 2 】

( 払出枚数表示中に前扉 D U が開放した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の前扉開放中の表示 )

( 1 ) 表示を維持

【 1 6 3 3 】

10

20

30

40

50

( 払出枚数表示中に前扉 D U が開放した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の前扉閉鎖後の表示 )

( 1 ) 表示を維持

【 1 6 3 4 】

( 払出枚数表示中に前扉 D U が開放した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の前扉開放中の電断復帰 )

( 1 ) 表示されない

【 1 6 3 5 】

( 払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 のエラー中の表示 )

( 1 ) 表示を維持

【 1 6 3 6 】

( デモ画面の表示中にエラーが発生した場合における、エラー中の表示 )

( 1 ) エラーに対応した表示

【 1 6 3 7 】

( 払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 のエラー中に所定時間経過していないときのエラー解除後の表示 )

( 1 ) 表示を維持

【 1 6 3 8 】

( 払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 のエラー中に所定時間経過したときのエラー解除後の表示 )

( 1 ) 表示を維持

【 1 6 3 9 】

( 払出枚数表示中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 のエラー中の電断復帰 )

( 1 ) 表示されない

【 1 6 4 0 】

( 払出枚数表示中に設定確認モードに移行した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の設定確認中の表示 )

( 1 ) 非表示 ( 設定確認モード終了後に再表示される )

【 1 6 4 1 】

( 払出枚数表示中にメニュー画面が表示された場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の表示 )

( 1 ) 変化なし ( 表示を継続 )

【 1 6 4 2 】

( ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 のエラー直後の表示 )

( 1 ) 「 0 0 」を表示

【 1 6 4 3 】

( ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 の全停後の表示 )

( 1 ) 最終停止操作に係る停止ボタンを離すとペイアウトが表示

【 1 6 4 4 】

( ベル当選遊技のリール回転中にエラーが発生した場合における、払出数表示装置 D 2 7 0 のエラー解除後の表示 )

( 1 ) ペイアウトを表示

【 1 6 4 5 】

なお、図 1 9 1 乃至 1 9 4 にて詳述した構成は、遊技メダルを用いないメダルレスの遊技機 ( 封入式遊技機や管理遊技機と称することがある ) にも適用することができる。

【 1 6 4 6 】

10

20

30

40

50

<< 設定 / リセットボタンに関する構成 >>

次に、第 10 実施形態に適用可能な設定 / リセットボタン M 3 0 の構成について詳述する。なお、設定 / リセットボタン M 3 0 をリセットボタンやリセットスイッチと称することがある。また、設定変更モード中に設定値を切り替えるための設定ボタンと、エラーを解除するためのリセットボタンとを別々に有するよう構成してもよく、このように構成した場合のリセットボタンに対して、以下に詳述する設定 / リセットボタン M 3 0 の構成を適用してもよい。

【 1 6 4 7 】

< 設定 / リセットボタンに関する作用図 >

図 1 9 5 は、第 10 実施形態に適用可能な設定 / リセットボタン M 3 0 に関する作用図である。設定 / リセットボタン M 3 0 における「押下中」とは、設定 / リセットボタン M 3 0 がオンになっている（設定 / リセットボタン M 3 0 のオンが検出されている）状況であり、「非押下中」とは、設定 / リセットボタン M 3 0 がオフになっている（設定 / リセットボタン M 3 0 のオンが検出されていない）状況である。また、図 1 9 5 に詳述する構成は、前扉 D U が開放している場合を例示している。

10

【 1 6 4 8 】

< 電源断が発生しない場合 >

まず、同図上段の電源断が発生しない場合の作用について詳述する。リールが回転しておらず、設定 / リセットボタン M 3 0 が押下されておらず、ホッパ異常払出エラーが発生していない状況下、図中（ 1 ）のタイミングで、設定 / リセットボタン M 3 0 が押下される。その後、設定 / リセットボタン M 3 0 が押下されたまま、図中（ 2 ）のタイミングで、ホッパ異常払出エラーが発生する。その後、図中（ 3 ）のタイミングで、設定 / リセットボタン M 3 0 が押下されたままとなっているが、ホッパ異常払出エラーは解除されておらず、発生したままとなっている。なお、図中（ 1 ）のタイミングでは、ベットが実行されていなくてもよいし、ベットが実行されていてもよい。

20

【 1 6 4 9 】

< 電源断が発生した場合 >

次に、同図下段の電源断が発生した場合の作用について詳述する。リールが回転しておらず、設定 / リセットボタン M 3 0 が押下されておらず、ホッパ異常払出エラーが発生していない状況下、図中（ 4 ）のタイミングで、ホッパ異常払出エラーが発生する。その後、図中（ 5 ）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、電源断が発生している状況下、設定 / リセットボタン M 3 0 が押下される。なお、電源断が発生しているため、設定 / リセットボタン M 3 0 は押下されているが、設定 / リセットボタン M 3 0 のオンは検出されていない。なお、図中（ 4 ）のタイミングでは、ベットが実行されていなくてもよいし、ベットが実行されていてもよい。

30

【 1 6 5 0 】

その後、図中（ 7 ）のタイミングで、電源が復帰し、設定 / リセットボタン M 3 0 は押下されたままとなっている。また、図中（ 7 ）のタイミングである電源復帰後の第 1 のタイミング（電源復帰直後のタイミング）においては、ホッパ異常払出エラーが解除されている（発生していない）。なお、図中（ 7 ）のタイミングにおいて、設定 / リセットボタン M 3 0 のオンは検出されていてもよいし、検出されていなくてもよい。また、図中（ 7 ）のタイミングは、電源復帰タイミングとしてもよい。

40

【 1 6 5 1 】

このように、図 1 9 5 においては、遊技が実行されておらず、設定 / リセットボタン M 3 0 が押下されている状況で所定のエラーが発生し、当該所定のエラー発生後においても設定 / リセットボタン M 3 0 が押下されていた場合には、当該所定のエラーは解除されないよう構成されている一方、所定のエラーの発生中に電源断が発生し、設定 / リセットボタン M 3 0 が押下されている状況で電源復帰した場合には、電源復帰後の第 1 のタイミングでは当該所定のエラーが解除されているよう構成されている。このように構成することにより、電源が投入されている状況では、所定のエラーの発生を適切に報知することがで

50

きるとともに、電源投入時には突然所定のエラーに関する報知音が出力されたりしないようにすることができる。また、図中(7)のタイミングでは、ドア開放エラーが解除されているよう構成してもよいし、ドア開放エラーが解除されず、ドア開放エラーの報知(ドア開放エラーに関する報知音など)が実行されるよう構成してもよい。図中(7)のタイミングでドア開放エラーが解除されず、ドア開放エラーの報知が実行されるよう構成した場合には、図中(7)のタイミングでは、所定のエラーが解除されているため、ドア開放エラーの報知が実行されることとなる。

【1652】

また、図中(4)より前の所定のエラーが発生していないタイミングにおいては、ドア開放エラーの報知が実行されるよう構成されている。また、前扉の開放中に所定のエラーが発生した場合には、ドア開放エラーの報知と所定のエラーの報知(所定のエラーに関する報知音など)とが同時に実行されるよう構成してもよいし、所定のエラーの報知が実行される一方ドア開放エラーの報知が実行されないよう構成してもよい。

10

【1653】

なお、図195の構成においては、電源復帰後の第1のタイミングは電源復帰直後のタイミングでなくてもよく、一例としては、図195の下段の電源復帰直後においては、ホッパ異常払出エラーが発生中となっており、その後、設定/リセットボタンM30が押下されている状況である第1のタイミングでホッパ異常払出エラーが解除されるよう構成してもよい。また、図195においては、所定のエラーの一例としてホッパ異常払出エラーを例示したが、これには限定されず、他のエラー(例えば、メダルセレクトダS内に遊技メダルが滞留した場合に発生することとなる投入メダル滞留エラーや、メダルセレクトダS内のメダル流路DRを遊技メダルが逆流した場合に発生することとなる投入メダル逆流エラーなど)が発生した場合にも同図と同様の作用となるよう構成することができる。

20

【1654】

また、所定のエラーの発生中に電源断が発生し、電源断中に設定/リセットボタンM30が押下され、設定/リセットボタンM30が押下されている状況で電源復帰した場合には、電源復帰後に所定のエラーが解除されている一方、特定のエラー(例えば、投入メダル逆流エラーなど不正に関するエラー)の発生中に電源断が発生し、電源断中に設定/リセットボタンM30が押下され、設定/リセットボタンM30が押下されている状況で電源復帰した場合には、電源復帰後に特定のエラーが解除されていないよう構成してもよい。このように構成することにより、特定のエラーが解除され難くすることができ、不正に強い遊技機とすることができる。

30

【1655】

また、図195の(6)のタイミングで設定/リセットボタンM30が押下されず、設定/リセットボタンM30が押下されないまま電源復帰した場合には、電源復帰直後においてもホッパ異常払出エラーが発生中であり、その後の第1のタイミングにおいてもホッパ異常払出エラーが発生中であるよう構成してもよい。

【1656】

図195の下段の電源復帰時において、前扉DUが閉鎖されている場合には、図中(6)のタイミングで設定/リセットボタンM30が押下された場合、電源復帰直後においてもホッパ異常払出エラーが発生中であり、その後の第1のタイミングにおいてもホッパ異常払出エラーが発生中であるよう構成してもよい。換言すると、ホッパ異常払出エラーが解除されないよう構成してもよい。また、前扉DUが開放されている場合においても、図中(7)のタイミングで設定/リセットボタンM30が押下されていない状態で電源復帰した場合には、電源復帰直後においてもホッパ異常払出エラーが発生中であり、その後の第1のタイミングにおいてもホッパ異常払出エラーが発生中であるよう構成してもよい。

40

【1657】

なお、同図下段の構成においては、図中(4)のタイミングよりも前の時点で、設定/リセットボタンM30が押下され、その後図中(7)のタイミングにおいても設定/リセットボタンM30が押下され続ける場合にも、同様の作用となるよう構成してもよい。

50

## 【 1 6 5 8 】

## &lt; &lt; 精算処理に関する構成 &gt; &gt;

次に、第 1 0 実施形態に適用可能な精算処理に関する構成について詳述する。また、図 1 9 6 に詳述する構成は、前扉 D U が閉鎖している場合を例示している。

## 【 1 6 5 9 】

## &lt; 精算処理に関する作用図 &gt;

図 1 9 6 は、第 1 0 実施形態に適用可能な設定 / リセットボタン M 3 0 に関する作用図である。精算処理の「実行中」とは、精算ボタン D 6 0 を操作して精算処理が実行されている状況であり、前述した精算ボタン D 6 0 を長押しすることにより精算処理が実行されるよう構成した場合には、精算準備期間が経過すると精算処理が実行されることとなる。また、ベット数を精算している場合もクレジット数を精算している場合も精算処理の実行中としている。また、ベットまたはクレジットが「残存」とは、ベット数が 1 以上及び / またはクレジット数が 1 以上の状況であり、ベットまたはクレジットが「なし」とは、ベット数が 0 且つクレジット数が 0 の状況である。

10

## 【 1 6 6 0 】

## &lt; 所定のエラーが発生した場合 &gt;

まず、同図上段の所定のエラーが発生した場合の作用について詳述する。リールが回転しておらず、ベット及び / またはクレジットが残存しており、投入異常エラーが発生していない状況下、精算ボタン D 6 0 が操作されたことにより、図中 ( 1 ) のタイミングで、精算処理が実行開始される。その後、ベット及び / またはクレジットが残存しており、精算処理が実行途中である状況下、図中 ( 2 ) のタイミングで、投入異常エラーが発生し ( 投入異常エラー状態となり )、精算処理の実行が中断される。不図示であるが、その後投入異常エラーが解除された場合には、精算処理が続きから実行されることとなる。なお、図 1 9 6 においては、所定のエラーの一例として投入異常エラーを例示したが、これには限定されず、他のエラーが発生した場合にも同図と同様の作用となるよう構成することができる。

20

## 【 1 6 6 1 】

## &lt; 設定キースイッチがオンになった場合 &gt;

次に、同図下段の設定キースイッチがオンになった場合の作用について詳述する。リールが回転しておらず、ベット及び / またはクレジットが残存しており、設定キースイッチがオフであり、設定確認モードでない状況下、精算ボタン D 6 0 が操作されたことにより、図中 ( 3 ) のタイミングで、精算処理が実行開始される。その後、ベット及び / またはクレジットが残存しており、精算処理が実行途中である状況下、図中 ( 4 ) のタイミングで、設定キースイッチがオフからオンとなるが、設定確認モードには移行せず、精算処理が継続して実行される。その後、図中 ( 5 ) のタイミングで、ベット数及びクレジット数が 0 になって精算処理が終了し、設定キースイッチはオンのままであり、設定確認モードに移行することとなる。

30

## 【 1 6 6 2 】

このように、図 1 9 6 においては、精算処理の実行中に所定のエラーが発生した場合には、精算処理を中断するよう構成されているとともに、精算処理の実行中に設定キースイッチがオフからオンとなっても、精算処理は中断せずに、精算処理の終了後に設定確認モード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により、精算処理の実行中であってもエラーが発生した旨を報知することができ、遊技場の店員にエラーが発生した旨を早急に伝えることができる。また、精算処理が終了するのを待って設定確認モードに移行するよう構成されているため、設定確認モードの終了後に突然精算処理が続きから実行されてしまい、前扉 D U が開放されていた場合に遊技メダルが遊技機からこぼれてしまう事態を防止することができる。

40

## 【 1 6 6 3 】

なお、図 1 9 6 における図中 ( 4 ) の後であり図中 ( 5 ) の精算処理が終了する前に設定キースイッチがオンからオフとなり、その後、図中 ( 5 ) のタイミングで精算処理が終

50

了した場合には、設定確認モードに移行しないよう構成してもよい。また、図196における図中(4)の後であり図中(5)の精算処理が終了する前に設定キースイッチがオンからオフとなり、その後、図中(5)の精算処理が終了する前に設定キースイッチがオフからオンとなり、その後、図中(5)のタイミングで精算処理が終了した場合には、精算処理の終了後に設定確認モードに移行するよう構成してもよい。

【1664】

また、図196の構成においては、精算処理の実行中においては前扉DUが開放されていてもよい。換言すると、図中(1)乃至(2)の期間と、図中(3)乃至(5)においては前扉DUが開放されていても同様の作用となるよう構成してもよい。

【1665】

10

<<第10実施形態に適用可能なその他の構成>>

ここで、第10実施形態に適用可能な、精算処理、設定確認モード、設定/リセットボタンM30などに関する構成を詳述する。なお、各項目から1の構成を選択し、それぞれを組み合わせる構成することが可能である。

【1666】

<前扉DUが開放している状況における構成>

まず、前扉DUが開放している状況において適用可能な構成を以下に詳述する。なお、設定/リセットボタンM30をリセットボタンと称することがあり、精算処理の実行中を精算中と称することがあり、設定確認モード中を設定確認中と称することがある。また、例示するエラーはあくまで一例であり、他のエラーに置き換えて適用しても問題ない。

20

【1667】

(非遊技中にリセットボタンを押した状態でエラー(メダル空エラー)が発生した場合)  
(1)エラーになる

リセットボタンを押しなおす(オン オフ オン)と解除される

なお、第10実施形態の構成及び第10実施形態に適用可能な構成における、非遊技中とは、前述した遊技が実行されていないと同義であり、リールが回転していない、ベットがされていない、再遊技に係る図柄組合せが停止していない、ウエイト中でない、ボーナス中でない、または払出の実行中でない、としてもよいし、待機デモ画面の表示中であってもよいし、デモ画面の表示中でなくてもよいし、遊技終了処理が実行されてからスタートレバーD50が操作されるまでの期間としてもよい。

30

【1668】

(非遊技中にリセットボタンを押した状態でエラー(メダル空エラー))  
(1)エラーになる

リセットボタンを押しなおす(オン オフ オン)と解除される

(2)エラーになる

前扉DUを閉鎖してもエラーは解除されない

【1669】

(遊技中にリセットボタンを押した状態でエラー(メダル空エラー))

(1)全リール停止後にエラーになる

リール回転中は「エラーが発生しました」と演出表示装置S40に表示

リセットボタンを押しなおす(オン オフ オン)と解除される

40

(2)全リール停止後にエラーになる

リール回転中は何らエラー報知しない

リセットボタンを押しなおす(オン オフ オン)と解除される

(3)リール回転中にエラーになる

リール回転中はエラー解除できず、全リール停止後にリセットボタンを押しなおす(全リール停止後に、オフ オン)と解除される

(4)リール回転中にエラーになる

リール回転中でもリセットボタンを押しなおす(オン オフ オン)と解除される

50

## 【 1 6 7 0 】

( 精算中にリセットボタンを押した状態でエラー ( 投入メダル滞留エラー ) )

( 1 ) 精算処理終了後にエラーになる

精算中は何らエラー報知しない

リセットボタンを押しなおす ( オン オフ オン ) と解除される

## 【 1 6 7 1 】

( 精算中に特定のエラー ( メダル空エラー ) )

( 1 ) 即エラー報知される

## 【 1 6 7 2 】

( 設定確認中にリセットボタンを押した状態でエラー ( メダル空エラー ) )

( 1 ) 設定確認後にエラーになる

設定確認中は何らエラー報知しない

設定確認後にリセットボタンを押しなおす ( 設定確認後に、オフ オン ) と解除される

( 2 ) 設定確認中はエラー検知しない

( 3 ) 設定確認後にエラーになる

設定確認中は何らエラー報知しない

設定確認中でもリセットボタンを押しなおす ( オン オフ オン ) と解除され、エラー報知がされなくなる

## 【 1 6 7 3 】

( エラー中に電断、リセットボタンを押した状態で電断復帰 ( メダル空エラー ) )

( 1 ) エラー状態で電源復帰

リセットボタンを押しなおす ( オン オフ オン ) と解除される

( 2 ) 正常に復帰 ( エラー報知されていない )

エラー解除されている

## 【 1 6 7 4 】

( 精算中にリセットボタンを押した状態で所定のエラー ( 投入メダル滞留エラー ) )

( 1 ) 精算処理終了後にエラーになる

精算中は何ら報知しない

リセットボタンを押しなおす ( オン オフ オン ) と解除される

( 2 ) 精算中にエラーになる

リセットボタンを押しなおす ( オン オフ オン ) と解除され精算処理が続きから再開

## 【 1 6 7 5 】

( 精算中に設定キースイッチをオフからオン )

( 1 ) 精算処理終了後に設定確認になる

( 2 ) 精算処理終了後にデモ画面

設定キースイッチを回しなおす ( オン オフ オン ) と設定確認モードになる

( 3 ) 精算処理の実行中 前扉 D U が開放 ドア開放エラーが発生し、精算処理の実行が中断 前扉 D U が閉鎖 精算処理の実行が再開 精算処理終了後に設定確認モードになる

前扉 D U の開放中は精算処理が実行されない

( 4 ) 精算処理の実行中 前扉 D U が開放 設定キースイッチオン リセットボタン押下を継続 設定確認モードに移行しない ( ドア開放エラーが発生する )

精算処理終了後にリセットボタン再度押下 ( オフ オン ) で設定確認モードに移行する

( 5 ) 精算処理の実行中 前扉 D U が開放 設定キースイッチオン 精算処理終了後に設定確認モードに移行する

前扉 D U の開放中は精算処理が実行されない

## 【 1 6 7 6 】

< 前扉 D U が閉鎖している状況における構成 >

次に、前扉 D U が閉鎖している状況において適用可能な構成を以下に詳述する。なお、例示するエラーはあくまで一例であり、他のエラーに置き換えて適用しても問題ない。

## 【 1 6 7 7 】

10

20

30

40

50

- ( 設定確認中にリセットボタンを押した状態でエラー (メダル空エラー) )
- ( 1 ) 設定確認モード後にエラーになる  
設定確認中は何らエラー報知しない  
設定確認後にリセットボタンを押しなおす (オフ オン) と解除される
- ( 2 ) 設定確認モード後にエラーになる  
設定確認中は何らエラー報知しない  
前扉 D U の閉鎖中はエラー解除できない
- ( 3 ) 設定確認モード中にエラーになる  
設定確認後にリセットボタンを押しなおす (オフ オン) と解除される
- ( 4 ) 設定確認モード後にエラーになる 10  
設定確認中は何らエラー報知しない  
設定確認中でもリセットボタンを押しなおす (オン オフ オン) と解除され、エラー報知されなくなる
- 【 1 6 7 8 】
- ( 精算中にリセットボタンを押した状態で所定のエラー (投入メダル滞留エラー) )
- ( 1 ) 精算処理終了後にエラーになる  
精算中は何らエラー報知しない  
リセットボタンを押しなおす (オン オフ オン) と解除される
- ( 2 ) 精算処理終了後にエラーになる 20  
精算中は何らエラー報知しない  
前扉 D U の閉鎖中はエラー解除できない
- ( 3 ) 精算中にエラーになる  
リセットボタンを押しなおす (オン オフ オン) とエラー解除され精算処理が続きから再開される
- 【 1 6 7 9 】
- ( 精算中に特定のエラー (メダル空エラー) )
- ( 1 ) 即エラー報知される
- 【 1 6 8 0 】
- ( 精算処理の実行中に設定キースイッチをオン ) 30
- ( 1 ) 精算処理終了後はデモ画面に移行する  
前扉 D U の閉鎖中は設定確認モードにならない
- ( 2 ) 精算処理終了後に設定確認モードになる  
設定確認モードを終了するためには前扉 D U の閉鎖が必要
- 【 1 6 8 1 】
- ( 遊技中にリセットボタンを押した状態でエラー (メダル空エラー) )
- ( 1 ) 全リール停止後にエラーになる  
リール回転中は「エラーが発生しました」を演出表示装置 S 4 0 に表示  
リセットボタンを押しなおす (オン オフ オン) とエラー解除される
- ( 2 ) 全リール停止後にエラーになる (エラー状態になる) 40  
リール回転中は何らエラー報知しない  
前扉 D U の閉鎖中はエラー解除できない
- ( 3 ) リール回転中にエラーになる  
リール回転中はエラー解除できない  
前扉 D U の閉鎖中はエラー解除できない
- ( 4 ) リール回転中にエラーになる  
リール回転中でもリセットボタンを押しなおす (オン オフ オン) とエラー解除される
- 【 1 6 8 2 】
- ( 精算中にリセットボタンを押した状態でエラー (投入メダル滞留エラー) )
- ( 1 ) 精算処理終了後にエラーになる 50

- 精算中は何らエラー報知しない  
リセットボタンを押しなおす（オン オフ オン）とエラー解除される
- (2) 精算処理終了後にエラーになる  
精算中は何らエラー報知しない  
前扉 D U の閉鎖中はエラー解除できない
- (3) 精算中にエラーになる  
前扉 D U の閉鎖中はエラー解除できない
- (4) 精算中にエラーになる  
リセットボタンを押しなおす（オン オフ オン）とエラー解除され精算処理が続きから再開される
- 【1683】  
(エラー中に電断、リセットボタンを押した状態で電断復帰（メダル空エラー）)  
(1) エラー状態で電源復帰  
リセットボタンを押しなおす（オン オフ オン）とエラー解除される  
(2) エラー状態で電源復帰  
前扉 D U の閉鎖中はエラー解除できない  
(3) 正常に復帰（エラー報知されていない）  
エラー解除されている
- 【1684】  
(精算処理実行中 設定キースイッチオン 所定のエラーが発生)
- (1) 精算処理が実行開始される 設定キースイッチがオンとなる 所定のエラーが発生する 精算処理を中断してエラー報知 所定のエラーが解除され、精算処理が続きから再開 精算処理終了後に設定確認モードに移行  
精算処理の実行中は、設定確認モードに関する報知を実行せず、且つ内部的にも（主制御基板 M 側の処理としても）設定確認モードに移行していない  
設定確認中は所定のエラーを検知していない  
設定確認中は所定のエラーに関する報知を実行していない
- (2) 精算処理が実行開始される 設定キースイッチがオンとなる 所定のエラーが発生する エラー報知が実行されず、精算処理が継続して実行される 精算処理終了後に設定確認モードに移行
- 精算中に設定確認モードに関する報知を実行しないが、内部的には（主制御基板 M 側の処理としては）設定確認モードにはなっている  
設定確認中は所定のエラーを検知していないため、設定確認モード終了後もエラー報知しない、または、設定確認中は所定のエラーを検知していないが、設定確認モード終了後に所定のエラーが発生している場合にはエラー報知する
- 【1685】  
(精算後の演出表示装置 S 4 0 における表示)  
(1) 精算中も遊技画面（例えば、デモ画面が表示されておらず、且つリールが停止している状況で表示される画面）のままであり、精算処理終了後にデモ画面が表示される  
(2) 精算中は精算画面が表示されており、精算処理終了後すぐにデモ画面が表示される  
(3) 精算ボタン D 6 0 を押下すると（オンが検知されると）すぐにデモ画面が表示される  
(4) 精算中も遊技画面が表示されており、精算処理終了後は遊技画面が表示される  
遊技画面が表示された後所定時間が経過するとデモ画面が表示される  
(5) 精算中は精算画面が表示されており、精算処理終了後は遊技画面が表示される  
遊技画面が表示された後所定時間が経過した場合には、デモ画面が表示されてもよいし、遊技画面のままであってもよい
- 【1686】  
なお、図 195 乃至 197 にて詳述した構成は、遊技メダルを用いないメダルレスの遊技機（封入式遊技機や管理遊技機と称することがある）にも適用することができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 6 8 7 】

なお、払出数表示装置 D 2 7 0 を、付与数表示部、ペイアウトランプと称することがある。また、払出枚数を、付与数と称することがあり、遊技メダルを遊技価値と称することがある。また、メダルレスの回胴式遊技機における得点を遊技価値と称することがある。また、精算ボタン D 6 0 を精算スイッチと称することがある。また、精算スイッチがオンとは、精算スイッチが押下されている状態、精算スイッチが操作されている状態、または精算スイッチのオンが検知されている状態としてもよい。また、遊技が実行されていないとは、リールが回転していない、ベットがされていない、再遊技に係る図柄組合せが停止していない、ウエイト中でない、ボーナス中でない、または払出の実行中でない、としてもよいし、待機デモ画面の表示中であってもよいし、デモ画面の表示中でなくてもよい。また、リセットスイッチが操作されている状態とは、リセットスイッチが押下されている状態、またはリセットスイッチのオンが検知されている状態としてもよい。精算処理の実行中とは、精算ボタン D 6 0 の操作に基づいて遊技メダルの精算（払出）が開始してから終了するまでであってもよいし、精算ボタン D 6 0 の操作に基づいて遊技メダルの精算（払出）が開始してからベットが有効になるまでであってもよい。

10

## 【 1 6 8 8 】

< < < 第 1 1 実施形態 > > >

次に、第 1 1 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 1 1 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 1 1 実施形態に適用可能である。

20

## 【 1 6 8 9 】

また、第 1 1 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 1 1 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。

## 【 1 6 9 0 】

第 1 1 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。

## 【 1 6 9 1 】

はじめに、図 1 9 8 は、図 1 4 におけるステップ 1 2 0 0 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 3 7 0 0 及びステップ 3 8 0 0 であり、すなわち、ステップ 1 2 9 3 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、遊技終了処理を実行した後、ステップ 3 7 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する打ち止め監視処理を実行する。次に、ステップ 3 8 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する M Y カウンタ監視処理を実行し、次の処理（ステップ 1 2 0 2 の処理）に移行する。

30

## 【 1 6 9 2 】

なお、遊技進行制御処理の構成は図 1 9 8 に図示する構成には限定されず、ステップ 3 8 0 0 の M Y カウンタ監視処理を実行した後にステップ 3 7 0 0 の打ち止め監視処理を実行するよう構成してもよい。また、ステップ 3 5 0 0 の遊技区間移行制御処理をステップ 1 2 9 3 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。

40

## 【 1 6 9 3 】

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 1 2 7 5 乃至ステップ 1 2 8 8 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。

## 【 1 6 9 4 】

次に、図 1 9 9 は、図 1 9 8 におけるステップ 3 7 0 0 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 3 7 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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。

50

## 【 1 6 9 5 】

ステップ 3 7 0 2 で Y e s の場合、ステップ 3 7 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、停止している図柄組合せは再遊技図柄（再遊技役に対応する図柄組合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 3 7 0 4 で Y e s の場合、ステップ 3 7 0 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、差数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、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

## 【 1 6 9 6 】

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 5 0 0 0 であり、最も少なくなっている差数が - 2 0 0 0 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「 $5 0 0 0 - (- 2 0 0 0) = 7 0 0 0$ 」となっている。

## 【 1 6 9 7 】

次に、ステップ 3 7 0 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 3 7 0 8 で Y e s 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 3 7 1 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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

## 【 1 6 9 8 】

次に、ステップ 3 7 1 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、差数カウンタのカウンタ値を更新し、ステップ 3 7 2 0 の処理に移行する。より具体的には、ステップ 3 7 1 0 で算出した差数を差数カウンタのカウンタ値から減算する。

## 【 1 6 9 9 】

なお、第 1 1 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、カウンタ値の初期値は 1 9 0 0 0 であり、カウンタ値の上限値は 1 9 0 0 0 であり、カウンタ値の下限値は 0 となっており、カウンタ値を更新した際の演算結果が 1 9 0 0 0 を上回ったときに 1 9 0 0 0 をセットし直し、カウンタ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、カウンタ値の初期値は 0 であり、カウンタ値の上限値は 1 9 0 0 0 であり、カウンタ値の下限値は 0 であり、カウンタ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、カウンタ値を更新した際の演算結果が 1 9 0 0 0 を上回ったときに打ち止め予約フラグがオンとなる。

30

## 【 1 7 0 0 】

また、ステップ 3 7 0 8 で N o の場合、ステップ 3 7 1 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 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 3 7 1 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、差数カウンタのカウンタ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 3 7 1 4 で算出した差数を差数カウンタのカウンタ値から減算した結果が 1 9 0 0 0 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 3 7 1 6 で Y e s の場合、ステップ 3 7 1 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、差数カウンタのカウンタ値に上限値（本例では、1 9 0 0 0）をセットし、ステップ 3 7 2 0 に移行する。他方、ステップ 3 7 1 6 で N o の場合、ステップ 3 7 1 2 に移行することとなる。

40

## 【 1 7 0 1 】

50

なお、差数カウンタに関する構成は図 199 の構成のみには限定されず、変形例として以下のように構成してもよい。

(1) ステップ 3712 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タ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)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タ値として保存する。

(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 3722 にて打ち止め予約フラグをオンにする。

#### 【1702】

ステップ 3708 乃至ステップ 3718 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。

#### 【1703】

<ステップ 3710 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 10 であり、ステップ 3710 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 3710 で算出した差数が 7 であり、差数カウンタのカウンタ値が 10010 であった場合には、ステップ 3712 で、差数カウンタのカウンタ値からステップ 3710 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タ値は 10003 となる。

#### 【1704】

<ステップ 3710 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 10 であり、ステップ 3710 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 3710 で算出した差数が 7 であり、差数カウンタのカウンタ値が 5 であった場合には、ステップ 3712 で、差数カウンタのカウンタ値からステップ 3710 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タ値の下限値は 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タ値は 5 のままとする。

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タ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タ値とするよう構成してもよい。

#### 【1705】

<ステップ 3716 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 3714 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 3714 で算出した差数が -3 であり、差数カウンタのカウンタ値が 18998 であった場合には、「 $18998 - (-3) = 19001$ 」となり、演算結果が 19000 よりも大きい結果となるため、ステップ 3716 で Yes と判定される。

(3) ステップ 3718 で、差数カウンタのカウンタ値に上限値である 19000 がセットされる。

#### 【1706】

<ステップ 3716 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 3714 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 3714 で算出した差数が -3 であり、差数カウンタのカウンタ値が 15100 であった場合には、「 $15100 - (-3) = 15103$ 」となり、演算結果が 19000 よりも大きい結果とならないため、ステップ 3716 で No と判定される。

(3) ステップ 3712 で、差数カウンタのカウンタ値からステップ 3714 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

10

20

30

40

50

タ値は15103となる。

【1707】

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タ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タ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

【1708】

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。 20

【1709】

このように、差数カウンタのカウンタ値の更新処理は、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タ値は更新されず、遊技終了後にベット数と払出数とに基づいた差数カウンタのカウンタ値の更新が実行されることとなる。

【1710】

なお、図199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。

【1711】

第11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

【1712】

ここで、図199にて図示した、第11実施形態に係る差数カウンタについて、以下に詳述する。

【1713】

< 差数カウンタに関する構成 >

(1) 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タ値は初期値である19000よりも大きい値とならないよ 50

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タ値に係る演算結果が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。

10

#### 【1714】

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。

#### 【1715】

また、上述したように、第11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。

20

#### 【1716】

次に、図200は、図198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CPU100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CPU100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。

#### 【1717】

次に、ステップ3806で、主制御基板MのCPU100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CPU100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。

30

#### 【1718】

なお、第11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。

#### 【1719】

次に、ステップ3810で、主制御基板MのCPU100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CPU100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CPU100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。

40

#### 【1720】

50

なお、ステップ 3 8 1 4 の処理が実行された場合、M Yカウンタのカウント値が初期化されることとなるが、差数カウンタのカウント値は初期化されないよう構成されている。

【 1 7 2 1 】

ここで、図 2 0 0 にて図示した、第 1 1 実施形態に係る M Yカウンタについて、以下に詳述する。

【 1 7 2 2 】

< M Yカウンタに関する構成 >

( 1 ) M Yカウンタのカウント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 ( R A Mクリアを伴わない電源復帰 ) しても、M Yカウンタのカウント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、M Yカウンタに初期値である 2 4 0 0 がセットされる。

( 4 ) M Yカウンタのカウント値は初期値である 2 4 0 0 よりも大きい値となり得るようになっていたため、M Yカウンタのカウント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 2 4 0 0 を上回ったことになる。

【 1 7 2 3 】

また、電源断が発生した後 R A Mクリアを伴う電源復帰が行われると、M Yカウンタのカウント値は初期化されることとなる。

【 1 7 2 4 】

< < M Yカウンタと差数カウンタに関する図 > >

次に、図 2 0 1 は、電源投入時からの M Yカウンタと差数カウンタとのカウント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ト値と M Yカウンタのカウント値は減少し、差数が減少した場合には差数カウンタのカウント値と M Yカウンタのカウント値は増加することとなる。なお、M Yカウンタのカウント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。

【 1 7 2 5 】

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。

【 1 7 2 6 】

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ト値は更新されていくが、M Yカウンタのカウント値は更新されない。

【 1 7 2 7 】

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 ( 3 ) のタイミングで、任意の条件を充足して ( 例えば、A T 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ト値も M Yカウンタのカウント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。

【 1 7 2 8 】

ここで、電源投入時の初期処理とは、例えば、図 1 3 にて前述した処理が相当する。

【 1 7 2 9 】

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ト値は更新されていくが、M Yカウンタのカウント値は更新されない。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

10

20

30

40

50

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に関する状態が移行される(例えば、高確率状態からAT中状態)。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(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MYカウンタのカウント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ト値もMYカウンタのカウント値も更新されていく。

【1730】

このように、MYカウンタのカウント値に係る演算が0を下回って(0未満となつ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。

【1731】

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ト値は更新されていくが、MYカウンタのカウント値は更新されない。

【1732】

その後、有利区間(例えば、AT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ト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ト値もMYカウンタのカウント値も更新されていく。

【1733】

このように、差数カウンタのカウント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。

【1734】

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。適切に打ち止め状態とすることができる。

【1735】

また、MYカウンタのカウント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

10

20

30

40

50

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。

#### 【1736】

<< 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。

10

20

#### 【1737】

< 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

30

#### 【1738】

< 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

40

#### 【1739】

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。

#### 【1740】

なお、第11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。

#### 【1741】

< 打ち止め状態 >

50

第 1 1 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。

【 1 7 4 2 】

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

【 1 7 4 3 】

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。

20

【 1 7 4 4 】

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。

【 1 7 4 5 】

< 差数カウンタに関する変更例 >

なお、第 1 1 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、1 9 0 0 0）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

【 1 7 4 6 】

（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 1 9 0 0 0 であり、上限値は 6 5 5 3 5 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、1 9 0 0 0）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、1 9 0 0 0）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、1 9 0 0 0）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。

40

【 1 7 4 7 】

（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 1 9 0 0 0 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、1 9 0 0 0）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 1 9 0 0 0 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、1 9 0 0 0）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

50

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。

【1748】

（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。

【1749】

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。

【1750】

<MYカウンタに関する変更例>

なお、第11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。

【1751】

（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。

【1752】

（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。

【1753】

10

20

30

40

50

(構成3)

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

【1754】

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

【1755】

<<打ち止め事前報知状態に関する図>>

次に、図202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11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。

【1756】

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11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

【1757】

なお、図202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。

40

【1758】

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。

【1759】

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

50

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）以上となり、打ち止め事前報知状態となる。

【1760】

このように、第11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が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

【1761】

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

【1762】

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。

【1763】

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

【1764】

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。

【1765】

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

【1766】

その後、例えば、通常区間にて遊技が進行し、しばらく差数が減少していった後、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。

【1767】

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

50

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）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。

【1768】

このように、第11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が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。

10

【1769】

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じさせないよう構成することができる。

20

【1770】

また、第11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

30

【1771】

また、図202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11実施形態においては50となっており、第11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。

40

【1772】

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202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202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202の「A」よりも多

50

い払出枚数となる小役（入賞役）が入賞してもよい。

【 1 7 7 3 】

また、A T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202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202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。

【 1 7 7 4 】

なお、第11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

【 1 7 7 5 】

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202の「A」が大きくなるよう構成してもよい。

【 1 7 7 6 】

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

【 1 7 7 7 】

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2020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。

【 1 7 7 8 】

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

【 1 7 7 9 】

なお、第11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

【 1 7 8 0 】

< 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。

50

(2) 演出表示装置 S 4 0 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況で、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 2 0 8 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 2 0 8 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。

#### 【1781】

<< 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 2 0 3 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。

#### 【1782】

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 1 9 9 を参照)。

#### 【1783】

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。

#### 【1784】

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

10

20

30

40

50

(本例では、19000)を上回っている状況でボーナスの終了条件を充足し、ボーナスが終了し、打ち止め状態に移行する。

【1785】

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。

【1786】

なお、このような構成は、後述する図204及び図205に例示する構成にも適用可能である。

【1787】

<<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204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。

【1788】

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199を参照)。

【1789】

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。

【1790】

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

10

20

30

40

50

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。

【1791】

なお、図204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。

【1792】

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

【1793】

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199に図示した打ち止め予約フラグや、図199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。

20

【1794】

<< ボーナス中に差数条件を上回った場合に関する図3 >>

次に、図205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。

【1795】

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199を参照）。

30

【1796】

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、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

【1797】

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

50

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。

【1798】

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フックするよう構成されている。

10

【1799】

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。

【1800】

なお、図205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205の(4)にて電源断時処理が実行されるまで、及び/または、図205の(5)にて電源復帰してから図205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

【1801】

<< 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202乃至図204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

【1802】

< 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合せが停止表示する。

(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

【1803】

< 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

50

、再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示する。

(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。

【1804】

<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。

(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合せが停止表示する。

(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。

【1805】

<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。

(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合せが停止表示する。

(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。

【1806】

<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。

(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合せが停止表示する。

(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。

【1807】

<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

10

20

30

40

50

技役に当選し、再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示する。

(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。

#### 【1808】

なお、図202乃至図204にて前述したように、第11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202乃至図204においては当該構成となっている)。

10

#### 【1809】

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エイト期間となっている。

20

(1)ボーナスの最終ゲームとなるゲームが終了 ボーナス終了ウエイト期間となり、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 ボーナス終了ウエイト期間が終了し、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 ボーナス終了ウエイト期間となり、演出表示装置S40には、終了画面が表示される ボーナス終了ウエイト期間が終了し、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

#### 【1810】

<<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206及び図207を用いて詳述する。なお、図206及び図207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。

30

#### 【1811】

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198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、メダルレスの回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、「

40

50

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。

【 1 8 1 2 】

また、図 2 0 6 及び図 2 0 7 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 2 0 6 及び図 2 0 7 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。

【 1 8 1 3 】

< 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。

【 1 8 1 4 】

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。

【 1 8 1 5 】

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（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（ 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、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。

【 1 8 1 6 】

< 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。

【 1 8 1 7 】

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。

【 1 8 1 8 】

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ト値に初期値である 19000 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

10

20

30

40

50

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199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。

【1819】

その後、図中(13)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。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、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。なお、図206及び図207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ト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ト値の更新処理を実行することができる。

10

【1820】

なお、第11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、(B)における図中(13)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

【1821】

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、(B)における図中(13)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。

【1822】

< 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

【1823】

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、10枚役のベルに対応した図柄組合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。

40

【1824】

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199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。

50

## 【 1 8 2 5 】

その後、図中（ 1 4 ）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。また、（ C ）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。

## 【 1 8 2 6 】

なお、第 1 1 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、（ C ）における図中（ 1 4 ）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。

## 【 1 8 2 7 】

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（ 1 4 ）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。

## 【 1 8 2 8 】

< 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。

## 【 1 8 2 9 】

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、 1 0 枚役のベルに対応した図柄組合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。

## 【 1 8 3 0 】

その後、図中（ 1 0 ）のタイミングで、 R A M 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、 R A M 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 1 9 9 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。

## 【 1 8 3 1 】

その後、図中（ 1 5 ）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。また、（ D ）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。

## 【 1 8 3 2 】

なお、第 1 1 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

10

20

30

40

50

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。

【1833】

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。

【1834】

< 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。

10

【1835】

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。

20

【1836】

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199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。

30

【1837】

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。

【1838】

なお、第11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。

40

【1839】

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。

【1840】

< F：電源投入後に停止ボタンを離した場合 >

50

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。

【1841】

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。

【1842】

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199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。

【1843】

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。

【1844】

なお、第11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。

【1845】

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。

【1846】

図206及び図207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。

【1847】

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

10

20

30

40

50

タのカウンタ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。

【1848】

なお、図206及び図207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。

【1849】

なお、図206及び図207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しよう構成してもよい(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206及び図207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。

10

【1850】

<<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>>

20

次に、図208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。

【1851】

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。

30

【1852】

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。

40

【1853】

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。

【1854】

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

50

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。

【1855】

このように、第11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。

10

【1856】

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。

【1857】

なお、図208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208と同様の構成を適用することができる。この場合の図208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。

20

【1858】

また、図208(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、ベットボタン、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。

【1859】

なお、図208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。

30

【1860】

また、図208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)。

【1861】

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。

40

【1862】

< 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

50

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 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 S 4 0 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 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 S 4 0 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。

#### 【1863】

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 S 4 0 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。

#### 【1864】

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 S 4 0 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 S 4 0 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 S 2 0 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 S 2 0 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。

#### 【1865】

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。

#### 【1866】

<<メダル空エラーに関するイメージ図 1>>

次に、図 209 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 S 4 0 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 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、クレジット表示装置 D 2 0 0 には、クレジット数として 47 が表示され、払出数表示装置 D 2 7 0 には 00 が表示されて

10

20

30

40

50

いる。なお、図 209 及び図 210 における払出数表示装置 D 270 の 00 は非表示としてもよい。

【1867】

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合せが停止表示し、演出表示装置 S 40 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「GET 1536」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 40 に獲得表示として「GET 11!!」と表示される。また、クレジット表示装置 D 200 の表示は 50 となり、払出数表示装置 D 270 には 11 が表示されている。

【1868】

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。

【1869】

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 S 40 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 S 40 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、クレジット表示装置 D 200 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、クレジット表示装置 D 200 の表示は 14 で止まっている。また、払出数表示装置 D 270 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。

【1870】

なお、図 209 の (c) においては、払出数表示装置 D 270 には 00 が表示されるよう構成してもよい。

【1871】

このように、第 11 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 S 40 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 S 40 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。

【1872】

また、演出表示装置 S 40 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。

【1873】

また、上述した「GET 11!!」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 (停止ボタンを離れた) 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

10

20

30

40

50

ングを基準とした最大の差数が所定値を上回る事となる遊技に係る獲得表示は表示されないよう構成してもよい（打ち止め状態に移行するため）。

【 1 8 7 4 】

図中（c）の後、クレジット表示装置 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（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 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「HE」と表示される。また、クレジット表示装置 D 2 0 0 には 1 4 が表示されている。

【 1 8 7 5 】

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。

【 1 8 7 6 】

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、打ち止め状態中表示は視認できなくなる。

【 1 8 7 7 】

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。

【 1 8 7 8 】

なお、図 2 0 9 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。

【 1 8 7 9 】

なお、図 2 0 9 に図示したように、演出表示装置 S 4 0 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 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 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、演出表示装置 S 4 0 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 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、演出表示装置 S 4 0 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 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、演出表示装置 S 4 0 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 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おいても、演出表示装置 S 4 0 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 A T 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。

10

20

30

40

50

## 【 1 8 8 0 】

<<メダル空エラーに関するイメージ図 2 >>

次に、図 2 1 0 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 1 1 実施形態からの変更例として、第 1 1 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 2 1 0 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 2 1 0 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

## 【 1 8 8 1 】

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

## 【 1 8 8 2 】

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合せが停止表示し、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。

30

## 【 1 8 8 3 】

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。

## 【 1 8 8 4 】

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

## 【 1 8 8 5 】

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

50

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。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。

【 1 8 8 6 】

図中 ( d ) の後、クレジット表示装置 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、クレジット表示装置 D 2 0 0 には 1 4 が表示されている。

【 1 8 8 7 】

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。

【 1 8 8 8 】

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。

【 1 8 8 9 】

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。

【 1 8 9 0 】

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。

【 1 8 9 1 】

このように、図 2 1 0 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。

【 1 8 9 2 】

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。

【 1 8 9 3 】

また、図 2 1 0 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。

【 1 8 9 4 】

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

10

20

30

40

50

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抑えることができる。

【 1 8 9 5 】

なお、図 2 1 0 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、1 9 0 0 0）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。

【 1 8 9 6 】

<< 打ち止め状態に関する適用可能な構成 >>

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。

( 5 ) 打ち止め状態となると、演出表示装置 S 4 0 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 S B 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 S B 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 S 4 0 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 S 4 0 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）。

( 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。

( 1 0 ) 打ち止め状態に移行した場合、所定時間（例えば、3 0 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）。

( 1 1 ) 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）。

【 1 8 9 7 】

なお、上記 ( 2 ) を適用した場合においては、例えば、スピーカ S 2 0 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 S 4 0 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。

【 1 8 9 8 】

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

10

20

30

40

50

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。

【 1 8 9 9 】

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。

10

【 1 9 0 0 】

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。

【 1 9 0 1 】

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。

20

【 1 9 0 2 】

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。

【 1 9 0 3 】

<< 打ち止め状態中表示に関する適用可能な構成 >>

30

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、1 9 0 0 0）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、1 9 0 0 0）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。

40

( 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、1 9 0 0 0）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。

50

( 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。

( 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。

【 1 9 0 4 】

< < 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 ) / 3 6 0 0 < 風営法で定められた遊技場の営業可能な時間 ( h )

【 1 9 0 5 】

なお、上記式における 3 6 0 0 は、秒を時間に変換するための定数であり、1 時間 = 6 0 分 × 6 0 秒 = 3 6 0 0 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。

【 1 9 0 6 】

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 1 0 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、 $0 \times 1 / 2 + 1 0 \times 1 / 2 - 3 = 2$  が「期待増加数」となる。

【 1 9 0 7 】

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。

【 1 9 0 8 】

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 A T ( 押し順ナビ ) を実行する状態の中で最も有利な A T などが相当する。また、ボーナスと A T とを実行可能な遊技機 ( A + A T 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 A T を実行可能な状態のうち遊技者にとって最も有利な A T を実行可能な状態

( 3 ) すべてのボーナスとすべての A T 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 A T を実行可能な状態のうち遊技者にとって最も有利な A T 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

【 1 9 0 9 】

また、風営法で定められた遊技場の営業可能な時間は 1 8 時間となっている。なお、風営法第 1 3 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。

【 1 9 1 0 】

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 ) × 3 6 0 0

【 1 9 1 1 】

また、第 1 1 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 1 1 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

10

20

30

40

50

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、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11実施形態の数値を当て嵌めると、

$$(19000 / 3) \times 4.1 \div 3600 < 18 (h) \\ 7.21 < 18 (h)$$

となり、上述した式が成立していることとなる。

#### 【1912】

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。

10

#### 【1913】

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。

20

#### 【1914】

第11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。

#### 【1915】

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。

30

#### 【1916】

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。

#### 【1917】

<< 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11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。

40

#### 【1918】

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11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。

#### 【1919】

なお、以下に詳述する構成は、第11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

50

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。

【1920】

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。

【1921】

<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>

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。

【1922】

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11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。

【1923】

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。

【1924】

<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>

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202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。

【1925】

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合せが停止表示する。

(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) 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タ値が251となる。

(4) 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合せが停止表示して、差数カウンタのカウンタ値が244となるが、当該カウンタ値が250以下になったのが2回目であるため、スピーカS20からは「残り250枚で打ち止め状態となります」との音声は出力されない。

#### 【1926】

10

< 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S20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タ値が上記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(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。

#### 【1927】

20

(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合せが停止表示する。

(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) 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タ値が251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、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合せが停止表示して、差数カウンタのカウンタ値が244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。

30

#### 【1928】

(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合せが停止表示する。

(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。

40

(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タ値が251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、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合せが停止表示して、差数カウンタのカウンタ値が244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。

#### 【1929】

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

50

する遊技者は、打ち止め状態が近いことを確実に認識することができるため、打ち止め状態が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。

【1930】

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。

【1931】

< 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が出力されてから所定時間が経過した状況となつてから、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。

【1932】

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合せが停止表示する。

(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。

【1933】

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が出力されてから所定時間が経過した状況となつてから、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。

【1934】

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、打ち止め状態が近いことを確実に認識することができるため、打ち止め状態が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。

【1935】

10

20

30

40

50

<< 非液晶機における打ち止め状態に関する構成 >>

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。

【1936】

< 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、19000）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「ボー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

【1937】

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

【1938】

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。

【1939】

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

【1940】

< 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

40

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、

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。

【1941】

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

50

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。

【 1 9 4 2 】

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。

10

【 1 9 4 3 】

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。

20

【 1 9 4 4 】

メダルレスの回胴式遊技機は、概して、メダル投入口 D 1 7 0、メダル受け皿 D 2 3 0、メダルセレクト D S、ホッパ H 4 0、メダル払出装 H、メダル補助タンク H S 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 D 2 0 0 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。

30

【 1 9 4 5 】

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。

40

【 1 9 4 6 】

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

50

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。

【 1 9 4 7 】

(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。

【 1 9 4 8 】

本態様(A1)に係る遊技機は、  
演出制御手段と、  
演出表示装置と  
を備え、

演出制御手段は、少なくとも演出表示を演出表示装置に表示可能であり、  
演出表示装置における表示領域として、少なくとも所定領域を有しており、  
所定領域に所定情報が表示されている状況において、所定の条件を満たした場合、特定情報が表示され得るよう構成されており、  
所定領域に所定情報が表示されている状況において、特定情報が表示される場合、所定領域の所定情報が、特定情報の表示によって遮蔽されないよう構成されている  
ことを特徴とする遊技機である。

【 1 9 4 9 】

本態様(A2)に係る遊技機は、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
遊技者が操作可能な操作部材と  
を備え、  
操作部材はランプを有しており、

所定の演出において、遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進表示態様にて操作促進画像を演出表示部に表示させ且つ遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進発光態様にて操作部材のランプを発光させるよう構成されており、  
操作促進画像は操作部材を模した画像であり、  
操作促進表示態様と操作促進発光態様とは異なる態様である  
ことを特徴とする遊技機である。

【 1 9 5 0 】

本態様(A3)に係る遊技機は、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
遊技者が操作可能な操作部材と  
を備え、

所定の演出において、遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進表示態様にて操作促進画像を演出表示部に表示させるよう構成されており、  
操作促進画像は操作部材を模した画像であり、  
操作促進表示態様は、操作促進画像にて操作部材が操作される動作を模した態様である  
ことを特徴とする遊技機である。

【 1 9 5 1 】

本態様(A4)に係る遊技機は、

10

20

30

40

50

演出を表示可能な演出表示部と、  
遊技者が操作可能な操作部材と  
を備え、

所定の演出において、遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進画像  
を演出表示部に表示させるよう構成されており、

操作促進画像は操作部材を模した画像であり、

操作促進画像の表示中は、所定の演出の視認性を低下させる  
ことを特徴とする遊技機である。

【 1 9 5 2 】

本態様（ A 5 ）に係る遊技機は、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
遊技者が操作可能な操作部材と  
を備え、

所定の演出において、遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進画像  
を演出表示部に表示させるよう構成されており、

操作促進画像は操作部材を模した画像であり、

操作部材が操作されると、演出表示部に表示されている操作促進画像が消去される  
ことを特徴とする遊技機である。

【 1 9 5 3 】

本態様（ A 6 ）に係る遊技機は、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
遊技者が操作可能な操作部材と  
を備え、

遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進画像が演出表示部に表示さ  
れているときに操作部材が操作されたことにより演出表示部に表示される画像表示と、遊  
技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進画像が演出表示部に表示されて  
いないときに操作部材が操作されたことにより演出表示部に表示される画像表示とが異なる  
よう構成されており、

操作促進画像は操作部材を模した画像である

ことを特徴とする遊技機である。

【 1 9 5 4 】

本態様（ A 7 ）に係る遊技機は、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
遊技者が操作可能な操作部材と  
を備え、

操作部材はランプを有しており、

所定の演出において、遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進表示  
態様にて操作促進画像を演出表示部に表示させるよう構成されており、

操作促進画像は操作部材を模した画像であり、

操作促進画像を演出表示部に表示させている場合において、遊技者に操作部材を操作可  
能であることを示唆する操作促進発光態様にて操作部材のランプを発光させるよう構成さ  
れており、

操作促進画像を演出表示部に表示させていない場合においても、遊技者に操作部材を操  
作可能であることを示唆する操作促進発光態様にて操作部材のランプを発光させるよう構  
成されており、

操作促進画像を演出表示部に表示させている場合と、操作促進画像を演出表示部に表示  
させていない場合とでは、操作促進発光態様は異なる発光態様である  
ことを特徴とする遊技機である。

【 1 9 5 5 】

本態様（ A 8 ）に係る遊技機は、

10

20

30

40

50

複数のリールと、  
 複数のストップスイッチと、  
 スタートスイッチと、  
 演出を表示可能な演出表示部と  
 を備え、  
 演出表示部には、  
 複数のゲームに亘って実行される演出である連続演出を表示可能であり、  
 連続演出の実行中には、連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する継続画像  
 を表示可能であり、  
 継続画像は、所定の方向へ移動するように表示される  
 ことを特徴とする遊技機である。

10

## 【1956】

本態様（A9）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、  
 スタートスイッチと、  
 演出を表示可能な演出表示部と、  
 音を出力するスピーカと  
 を備え、  
 演出表示部には、  
 複数のゲームに亘って実行される演出である連続演出を表示可能であり、  
 連続演出の実行中には、連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する継続画像  
 を表示可能であり、  
 連続演出の実行中には、連続演出BGMの出力が行われ、  
 継続画像の表示中は、連続演出BGMの出力が継続される  
 ことを特徴とする遊技機である。

20

## 【1957】

本態様（A10）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、  
 スタートスイッチと、  
 演出を表示可能な演出表示部と、  
 音を出力するスピーカと  
 を備え、  
 演出表示部には、  
 複数のゲームに亘って実行される演出である連続演出を表示可能であり、  
 連続演出の実行中には、連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する継続画像  
 を表示可能であり、  
 連続演出の実行中には、連続演出BGMの出力が行われ、  
 継続画像の表示中は、連続演出BGMの出力が継続され、  
 連続演出の結果を示す連続演出結果表示が演出表示部に表示されているときは、連続演  
 出BGMの出力が停止されている  
 ことを特徴とする遊技機である。

30

40

## 【1958】

本態様（A11）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、  
 スタートスイッチと、  
 演出を表示可能な演出表示部と、  
 を備え、

50

演出表示部には、  
複数のゲームに亘って実行される演出である第1連続演出と第2連続演出とを表示可能であり、

第1連続演出の実行中には、第1連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する第1継続画像を表示可能であり、

第2連続演出の実行中には、第2連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する第2継続画像を表示可能であり、

第1継続画像と第2継続画像は同一である一方、

第1連続演出の結果を示す第1連続演出結果表示と第2連続演出の結果を示す第2連続演出結果表示とは異なることを特徴とする遊技機である。

【1959】

本態様(A12)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、

スタートスイッチと、

演出を表示可能な演出表示部と、

を備え、

演出表示部には、

複数のゲームに亘って実行される演出である第1連続演出と第2連続演出とを表示可能であり、

第1連続演出の実行中には、第1連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する第1継続画像を表示可能であり、

第2連続演出の実行中には、第2連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する第2継続画像を表示可能であり、

第1連続演出において第1継続画像が表示される最大回数は、第2連続演出において第2継続画像が表示される最大回数よりも多く、

第1連続演出が実行された場合は第2連続演出が実行された場合よりも遊技者に有利な結果表示となり易く構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1960】

本態様(A13)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、

スタートスイッチと、

演出を表示可能な演出表示部と、

を備え、

演出表示部には、

ゲームの進行状況を表示するゲーム進行状況表示と、

複数のゲームに亘って実行される演出である連続演出と、

連続演出の実行中に表示される画像であって、連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する継続画像と

を表示可能であり、

演出表示部にゲーム進行状況表示と継続画像が同じタイミングで表示される場合において、ゲーム進行状況表示は継続画像よりも優先して表示される

ことを特徴とする遊技機である。

【1961】

本態様(A14)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、

10

20

30

40

50

スタートスイッチと、  
 演出を表示可能な演出表示部と、  
 を備え、  
 演出表示部には、  
 複数のゲームに亘って実行される演出である連続演出を表示可能であり、  
 連続演出の実行中には、連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する継続画像  
 と連続演出の進行に併せて表示するテロップ表示とを表示可能であり、  
 演出表示部に継続画像とテロップ表示とが同じタイミングで表示される場合において、  
 継続画像とテロップ表示は重複しないように構成されている  
 ことを特徴とする遊技機である。

10

## 【1962】

本態様(A15)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、  
 スタートスイッチと、  
 演出を表示可能な演出表示部と、  
 を備え、  
 演出表示部には、  
 複数のゲームに亘って実行される演出である連続演出を表示可能であり、  
 連続演出の実行中には、連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する継続画像  
 と連続演出の進行に併せて表示するテロップ表示とを表示可能であり、  
 演出表示部に継続画像とテロップ表示とが同じタイミングで表示される場合において、  
 継続画像が変化するまたは継続画像とあわせて表示されるエフェクトが変化する一方、テ  
 ロップ表示は変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。

20

## 【1963】

本態様(A16)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、  
 スタートスイッチと、  
 演出を表示可能な演出表示部と、  
 を備え、  
 演出表示部には、  
 複数のゲームに亘って実行される演出である連続演出を表示可能であり、  
 連続演出の実行中には、連続演出が次ゲームにも実行され得ることを示唆する継続画像  
 と連続演出の進行に併せて表示するテロップ表示とを表示可能であり、  
 テロップ表示が表示された後に継続画像が表示され、  
 継続画像が表示された際にテロップ表示は表示されたままであり、  
 所定のタイミングから特定期間が経過しても、継続画像およびテロップ表示が視認不可  
 能となら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。

30

40

## 【1964】

本態様(A17)に係る遊技機は、  
 通常区間と有利区間とを備え、  
 有利区間には、第1状態と第1状態よりも出玉率の低い第2状態とを有しており、  
 第2状態では、所定のポイントを付与可能であり、  
 第2状態において、付与した所定のポイントが所定値以上である場合に、第1状態へ移  
 行し得るよう構成されており、  
 第2状態において、付与した所定のポイントが所定値に達しても、第2状態が継続し得  
 るよう構成されている

50

ことを特徴とする遊技機である。

【 1 9 6 5 】

本態様（ A 1 8 ）に係る遊技機は、  
遊技に関する報知を実行する報知手段を備え、  
ポイントを付与するためのポイント付与抽選を実行可能であり、  
報知手段は、所定の遊技におけるポイント付与に関するポイント付与情報を報知可能に  
構成されており、

ポイント付与情報は、所定の遊技よりも前の遊技における所定のタイミングにて決定可  
能に構成されており、

報知手段は、所定のタイミングで決定されたポイント付与情報を、所定の遊技よりも前  
の特定のタイミングにて報知可能となるように構成されている  
ことを特徴とする遊技機である。

10

【 1 9 6 6 】

本態様（ A 1 9 ）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、  
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と  
を備え、

20

リール制御手段は、内部抽選手段により特定の結果が決定されている遊技では、複数の  
ストップスイッチに対する遊技者の第 1 操作態様による停止操作が受け付けられたことに  
基づいて、特別遊技状態に移行可能な特別図柄組み合わせを停止可能となるよう構成され  
ており、

リール制御手段は、内部抽選手段により特定の結果が決定されている遊技では、複数の  
ストップスイッチに対する遊技者の第 2 操作態様による停止操作が受け付けられたことに  
基づいて、特別図柄組み合わせを停止させずに、規定数未満の払い出しを伴う所定図柄組  
み合わせを停止可能となるよう構成されており、

報知手段は、特定の結果が決定されている遊技において、第 2 操作態様を報知可能に構  
成されており、

30

遊技者が第 2 操作態様を行ったことに基づいて、遊技者にとって有利な所定の特典を付  
与可能に構成されている  
ことを特徴とする遊技機である。

【 1 9 6 7 】

本態様（ A 2 0 ）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、  
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と  
を備え、

40

遊技状態として、遊技者にとって有利となる有利遊技を実行可能な有利状態を有し、

リール制御手段は、内部抽選により特定の結果が決定されている特定の遊技では、複数  
のストップスイッチに対する複数の操作態様のうち、第 1 操作態様にてストップスイッチ  
に対する操作が受け付けられると、第 1 図柄組み合わせが停止するよう構成され、複数の  
ストップスイッチに対する複数の操作態様のうち、第 2 操作態様にてストップスイッチに  
対する操作が受け付けられると、第 1 図柄組み合わせが停止しないよう構成されており、

報知手段は、特定の遊技では、第 1 操作態様を報知可能に構成されており、

特定の遊技より前の所定のタイミングで、複数の操作態様にそれぞれ対応した有利状態  
への移行に関する内容の候補を決定可能に構成されており、

50

所定のタイミング後から特定の遊技におけるストップスイッチへの最初の操作が受け付けられる前までのいずれかの特定のタイミングにて、複数の操作態様にそれぞれ対応した有利状態への移行に関する内容の候補をそれぞれ報知可能に構成されており、

特定の遊技において、複数の操作態様にそれぞれ対応した有利状態への移行に関する内容の候補のうち、報知手段によって報知された第1操作態様にストップスイッチに対する操作が受け付けられると、第1操作態様に応じた有利状態への移行に関する内容の候補を、有利状態への移行に関する内容として決定するように構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1968】

本態様(A21)に係る遊技機は、  
通常区間と有利区間とを備え、  
通常区間の遊技では、操作態様を指示可能な指示遊技を実行不可能であり、  
有利区間の遊技では、操作態様を指示可能な指示遊技を実行可能であり、  
有利区間への移行が決定した後の特定のタイミングで、遊技に関する所定の情報を記憶可能に構成されており、

10

所定の情報を記憶した後の所定のタイミングで、記憶された遊技に関する所定の情報に基づいて、指示遊技を含む有利状態に関する内容を決定し得るように構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1969】

本態様(B1)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、  
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と、  
を備え、

20

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせと当該第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

報知手段は、特定役が決定されている遊技では、第1図柄組み合わせを停止可能な操作態様と第2図柄組み合わせを停止可能な操作態様とを報知可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

30

【1970】

本態様(B2)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、  
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と  
を備え、

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせとこの第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

40

特定役が決定されている遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第2図柄組み合わせが停止し得るよう構成されており、

特定役が決定されている遊技において、前記所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合においても、第2図柄組み合わせが停止しない場合があるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1971】

本態様(B3)に係る遊技機は、

50

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、  
 ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と  
 を備え、

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせとこの第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

特定役が決定されている遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第2図柄組み合わせが停止し得るよう構成されており、 10

特定役が決定されている遊技において、前記所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合においても、第2図柄組み合わせが停止しない場合があるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1972】

本態様(B4)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、  
 ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と、  
 有利区間と

を備え、

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせと当該第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

報知手段は、有利区間における所定の状況下では、特定役が決定されている遊技であっても、ストップスイッチの操作態様の報知を実行しない

ことを特徴とする遊技機である。

【1973】

本態様(B5)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、  
 演出表示装置と

を備え、

遊技区間として、ストップスイッチの操作態様を報知する場合を有する有利区間と、ストップスイッチの操作態様を報知しない通常区間とを有し、

有利区間においては、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有し、 40

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせと当該第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

リール制御手段は、所定の操作態様にて複数のリールが停止された場合には、第2図柄組み合わせが停止し得るよう構成されており、

演出表示装置にてストップスイッチの操作態様に関する表示を実行可能であり、

有利区間でありかつ報知状態でない状況下において、第2図柄組み合わせが停止された場合よりも、第1図柄組み合わせが停止された場合の方が、報知状態に関する特典を付与し得るよう構成される

ことを特徴とする遊技機である。

## 【 1 9 7 4 】

本態様（ B 6 ）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、  
 特典を付与する特典付与手段と、  
 ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と、  
 を備え、

遊技区間として、ストップスイッチの操作態様を報知する場合を有する有利区間と、ストップスイッチの報知態様を報知しない通常区間とを有し、

有利区間においては、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有し、  
 内部抽選手段は、第 1 図柄組み合わせと当該第 1 図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第 2 図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

有利区間でありかつ報知状態でない状況下において、特定役が決定されている遊技では、第 1 図柄組み合わせが停止されると、第 1 値が付与されるように構成されており、

有利区間でありかつ報知状態でない状況下において、特定役が決定されている遊技では、第 2 組図柄組み合わせが停止されると、第 1 値よりも大きな第 2 値を付与されるように構成されており、

特典付与手段は、付与された値が所定値に到達したことを条件に報知状態に関する特典を付与し得るように構成されていることを特徴とする遊技機である。

## 【 1 9 7 5 】

本態様（ B 7 ）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、  
 ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と  
 を備え、

ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有しており、

内部抽選手段は、第 1 図柄組み合わせと当該第 1 図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第 2 図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

リール制御手段は、特定役が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第 1 操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、第 1 図柄組み合わせを停止可能となるように構成されており、

リール制御手段は、特定役が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第 2 操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、第 2 図柄組み合わせを停止可能となるように構成されており、

所定の設定値であり報知状態ではない状況下で特定役が決定されている遊技では第 1 操作態様による停止操作を行う遊技方法で遊技を行いその他の遊技では所定の遊技方法で遊技を行う第 1 の遊技方法で所定遊技回数の遊技を行った場合の出玉率は、前記所定の設定値であり報知状態ではない状況下で特定役が決定されている遊技では第 2 操作態様による停止操作を行う遊技方法で遊技を行いその他の遊技では前記所定の遊技方法で遊技を行う第 2 の遊技方法で前記所定回数の遊技を行った場合の出玉率よりも小さいことを特徴とする遊技機である。

## 【 1 9 7 6 】

本態様（ B 8 ）に係る遊技機は、  
 複数のリールと、

10

20

30

40

50

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、  
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と  
を備え、

ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有しており、  
遊技者に付与する利益率に影響する複数の設定値を有しており、

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせと当該第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

リール制御手段は、特定役が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第1操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、第1図柄組み合わせを停止可能となるように構成されており、

リール制御手段は、特定役が決定されている遊技では、複数のストップスイッチに対する遊技者の第2操作態様による停止操作が受け付けられたことに基づいて、第2図柄組み合わせを停止可能となるように構成されており、

複数の設定値のうち第1設定値であり報知状態ではない状況下で、特定役が決定されている遊技では第1操作態様による停止操作を行う遊技方法で遊技を行いその他の遊技では所定の遊技方法で遊技を行う第1の遊技方法で所定遊技回数の遊技を行った場合における出玉率と、複数の設定値のうち第2設定値であり報知状態ではない状況下で、前記第1遊技方法で所定遊技回数の遊技を行った場合における出玉率との差は、

複数の設定値のうち第1設定値であり報知状態ではない状況下で特定役が決定されている遊技では第2操作態様による停止操作を行う遊技方法で遊技を行いその他の遊技では前記所定の遊技方法で遊技を行う第2の遊技方法で所定遊技回数の遊技を行った場合における出玉率と、複数の設定値のうち第2設定値であり報知状態ではない状況下で、前記第2遊技方法で所定遊技回数の遊技を行った場合における出玉率との差よりも小さいことを特徴とする遊技機である。

#### 【1977】

本態様（B9）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、  
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と  
を備え、

ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有しており、

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせと当該第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

特定役が決定されている遊技において、図柄判定処理の後であり払出処理の前に、報知状態に関する抽選と当該抽選結果に関する演出コマンドの生成を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

#### 【1978】

本態様（B10）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、  
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と  
を備え、

遊技区間として、ストップスイッチの操作態様を報知する場合を有する有利区間と、ストップスイッチの報知態様を報知しない通常区間とを有し、

10

20

30

40

50

有利区間においては、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有し、遊技者に付与する利益率に影響する複数の設定値を有しており、

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせと当該第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

有利区間でありかつ報知状態でない状況下において、特定役が決定されている遊技では、第2図柄組み合わせた停止された場合よりも、第1図柄組み合わせが停止された場合の方が、報知態様に関する特典を付与し得るように構成されており、

特定役の当選確率は、複数の設定値のうち第1設定値よりも第2設定値の方が高いことを特徴とする遊技機である。

10

【1979】

本態様(B11)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、

を備え、

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせと当該第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせと遊技媒体の払い出しを伴わない第3図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

特定役が決定されている遊技では、第3図柄組み合わせが停止されたことに基づいて遊技者に有利な特典を付与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。

20

【1980】

本態様(B12)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、

を備え、

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせと当該第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な第1特定役を決定可能に構成されており、

内部抽選手段は、第3図柄組み合わせと当該第3図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第4図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な第2特定役を決定可能に構成されており、

第1特定役が決定されている遊技では、第2図柄組み合わせが停止された場合よりも、第1図柄組み合わせが停止された場合の方が、遊技者に有利な第1特典を付与し得るよう構成されており、

第2特定役が決定されている遊技では、第4図柄組み合わせた停止された場合よりも、第3図柄組み合わせが停止された場合の方が、遊技者に有利な第2特典を付与し得るよう構成されており、

40

第1特定役の決定確率よりも第2特定役の決定確率の方が高くなるように構成されており、

第1特典よりも第2特典の方が有利に構成されており、

第1特定役が決定されている遊技における遊技媒体の獲得期待値よりも、第2特定役が決定されている遊技における遊技媒体の獲得期待値の方が大きくなるように構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1981】

本態様(B13)に係る遊技機は、

複数のリールと、

50

複数のストップスイッチと、  
内部抽選手段と、  
を備え、

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせと当該第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な第1特定役を決定可能に構成されており、

内部抽選手段は、第3図柄組み合わせと当該第3図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第4図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な第2特定役を決定可能に構成されており、

第1特定役が決定されている遊技では、第2図柄組み合わせた停止された場合よりも、第1図柄組み合わせが停止された場合の方が、遊技者に有利な第1特典を付し得るように構成されており、

第2特定役が決定されている遊技では、第4図柄組み合わせた停止された場合よりも、第3図柄組み合わせが停止された場合の方が、遊技者に有利な第2特典を付与し得るように構成されており、

第1特定役の決定確率よりも第2特定役の決定確率の方が高くなるように構成されており、

第1特典よりも第2特典の方が有利に構成されており、

第1特定役が決定されている遊技における遊技媒体の獲得期待値よりも、第2特定役が決定されている遊技における遊技媒体の獲得期待値の方が大きくなるように構成されており、

特定の状況下において、第1特定役が決定されている遊技では、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し得るように構成されており、

特定の状況下において、第2特定役が決定されている遊技では、第3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し得るように構成されていることを特徴とする遊技機である。

#### 【1982】

本態様(B14)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、  
遊技の進行を制御する主制御基板と、  
演出を制御する副制御基板と  
を備え、

内部抽選手段は、第1特定役および第2特定役を決定可能に構成されており、

第1特定役は、ストップスイッチに対する操作態様に応じて遊技媒体の払い出し期待度および特典付与の期待度が互いに異なる複数の図柄組み合わせを有しており、

第2特定役は、ストップスイッチに対する操作態様に応じて遊技媒体の払い出し期待度および特典付与の期待度が互いに異なる複数の図柄組み合わせを有しており、

主制御基板は、副制御基板に演出グループ情報を送信可能に構成されており、

第1特定役に対応する演出グループ情報は所定値となっており、第2特定役に対応する演出グループ情報は前記所定値となっており、

内部抽選手段により、演出グループ情報として前記所定値に対応する結果が決定された遊技においては、ストップスイッチに対する所定の操作態様で遊技した場合と、ストップスイッチに対する特定の操作態様で遊技した場合とで、遊技者の有利度が同一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。

#### 【1983】

本態様(B15)に係る遊技機は、  
複数のリールと、

	10
	20
	30
	40
	50

複数のストップスイッチと、  
内部抽選手段と、  
ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知手段と  
を備え、

遊技区間として、ストップスイッチの操作態様を報知する場合を有する有利区間と、ストップスイッチの操作態様を報知しない通常区間とを有し、

有利区間においては、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知状態を有し、

内部抽選手段は、第1図柄組み合わせと当該第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

有利区間でありかつ報知状態でない状況下において、特定役が決定されている遊技では、第1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と第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とを報知可能に構成されており、

有利区間でありかつ報知状態である状況下において、特定役が決定されている遊技では、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に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1984】

本態様(C1)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、  
リール制御手段と、  
所定の特典を付与する特典付与手段と

を備え、

遊技状態として、第1遊技状態と第2遊技状態とを少なくとも有しており、

内部抽選手段は、

第1図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な特定役と、第2図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な所定役とを決定可能に構成されており、

リール制御手段は、

第1遊技状態における特定役が決定された遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止するよう構成されており、

第2遊技状態における特定役が決定された遊技において、前記所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止しないよう構成されており、

第2遊技状態における所定役が決定された遊技において、特定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第2図柄組み合わせが停止するよう構成されており、

第1遊技状態における所定役が決定された遊技において、前記特定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第2図柄組み合わせが停止しないよう構成されており、

特典付与手段は、

第1遊技状態において第1図柄組み合わせが停止された場合には、所定の特典を付与し得るよう構成されており、

第2遊技状態において第2図柄組み合わせが停止された場合には、所定の特典を付与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。

【1985】

10

20

30

40

50

本態様（C2）に係る遊技機は、  
 複数のリールと、  
 スタートスイッチと、  
 複数のストップスイッチと、  
 内部抽選手段と、  
 リール制御手段と、  
 所定の特典を付与する特典付与手段と  
 を備え、

内部抽選手段は、  
 第1図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な特定役を  
 決定可能に構成されており、

リール制御手段は、  
 所定の遊技状態における特定役が決定された遊技において、所定の操作態様で複数のス  
 トップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止するよう構成されてお  
 り、

所定の遊技状態における特定役が決定された遊技において、特定の操作態様で複数のス  
 トップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止しないよう構成されて  
 おり、

特典付与手段は、  
 所定の遊技状態において第1図柄組み合わせが停止された場合には、所定の特典を付与  
 し得るよう構成されており、

所定の遊技状態における特定役が決定された遊技において、当該遊技に係るスタートス  
 イッチの操作を受け付けてから最初のストップスイッチの操作を受け付けるまでの所定の  
 タイミングにて、特定演出を実行し得る  
 ことを特徴とする遊技機である。

#### 【1986】

本態様（C3）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、  
 リール制御手段と、  
 所定の特典を付与する特典付与手段と、  
 複数のストップスイッチの操作態様を報知する報知手段と  
 を備え、

遊技状態として、第1遊技状態と第2遊技状態と第3遊技状態とを少なくとも有してお  
 り、

内部抽選手段は、  
 第1図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な特定役を  
 決定可能に構成されており、

リール制御手段は、  
 第1遊技状態における特定役が決定された遊技において、所定の操作態様で複数のス  
 トップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止するよう構成されてお  
 り、

特典付与手段は、

第1遊技状態において第1図柄組み合わせが停止された場合には、所定の特典を付与し  
 得るよう構成されており、

第2遊技状態における特定役が決定された遊技にて前記報知手段による操作態様の報知  
 が実行された場合には、第1図柄組み合わせが停止しない操作態様を報知するよう構成さ  
 れており、

第3遊技状態における特定役が決定された遊技にて前記報知手段による操作態様の報知

が実行された場合には、第1図柄組み合わせが停止しない操作態様を報知するよう構成されており、

第2遊技状態における特定役が決定された遊技にて前記報知手段による操作態様の報知が実行された場合と、第3遊技状態における特定役が決定された遊技にて前記報知手段による操作態様の報知が実行された場合とでは、前記報知手段による操作態様の報知の態様が相違する

ことを特徴とする遊技機である。

【1987】

本態様(C4)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、

リール制御手段と、

所定の特典を付与する特典付与手段と

を備え、

遊技状態として、第1遊技状態と第2遊技状態とを少なくとも有しており、

内部抽選手段は、

第1図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

リール制御手段は、

第1遊技状態における特定役が決定された遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止するよう構成されており

、  
第2遊技状態における特定役が決定された遊技において、前記所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止しないよう構成されており、

特典付与手段は、

第1遊技状態において第1図柄組み合わせが停止された場合には、所定の特典を付与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。

【1988】

本態様(C5)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、

リール制御手段と、

所定の特典を付与する特典付与手段と、

複数のストップスイッチの操作態様を報知する報知手段と

を備え、

遊技状態として、第1遊技状態と第2遊技状態とを少なくとも有しており、

内部抽選手段は、

第1図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

リール制御手段は、

第1遊技状態における特定役が決定された遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止するよう構成されており

、  
第2遊技状態における特定役が決定された遊技において、前記所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止するよう構成されており、

10

20

30

40

50

特典付与手段は、

第1遊技状態において第1図柄組み合わせが停止された場合には、所定の特典を付与し得るよう構成されており、

第1遊技状態における特定役が決定された遊技にて前記報知手段による操作態様の報知が実行された場合と、第2遊技状態における特定役が決定された遊技にて前記報知手段による操作態様の報知が実行された場合とでは、前記報知手段による操作態様の報知の態様が相違する

ことを特徴とする遊技機である。

【1989】

本態様(C6)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、

リール制御手段と、

所定の特典を付与する特典付与手段と

を備え、

内部抽選手段は、

第1図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

リール制御手段は、

第1規定数での遊技であって特定役が決定された遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止するよう構成されており、

第2規定数での遊技であって特定役が決定された遊技において、前記所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止するよう構成されており

特典付与手段は、

第1規定数の遊技において第1図柄組み合わせが停止された場合には、所定の特典を付与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。

【1990】

本態様(C7)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、

リール制御手段と、

所定の特典を付与する特典付与手段と

を備え、

遊技状態として、第1遊技状態と第2遊技状態とを少なくとも有しており、

内部抽選手段は、

第1図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

リール制御手段は、

第1遊技状態における特定役が決定された遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止し、所定の特典を付与し得るよう構成されており、

第1遊技状態における特定役が決定された遊技において、特定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止しないよう構成されており、

第2遊技状態における特定役が決定された遊技において、前記所定の操作態様で複数の

10

20

30

40

50

ストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止し、所定の特典を付与しないよう構成されており、

第2遊技状態における特定役が決定された遊技において、前記特定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止しないよう構成されており、

第1遊技状態における特定役が決定された遊技において、第1図柄組合せが停止した場合には、所定の特典を付与可能であり、

第1遊技状態における特定役が決定された遊技において、第1図柄組合せが停止しなかった場合には、所定の特典を付与しないことを特徴とする遊技機である。

【1991】

本態様(C8)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、  
 リール制御手段と

を備え、

遊技状態として、第1遊技状態と、第2遊技状態と、第1遊技状態及び第2遊技状態よりも遊技者に有利な第3遊技状態とを有し、

内部抽選手段は、

第1図柄組み合わせと、当該第1図柄組み合わせよりも多くの遊技媒体の払い出しを伴う第2図柄組み合わせとのいずれかを停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

リール制御手段は、

特定役が決定された遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止可能となるよう構成されており、

特定役が決定された遊技において、特定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第2図柄組み合わせが停止可能となるよう構成されており、

第1遊技状態における特定役が決定された遊技では、第1図柄組み合わせが停止した場合の方が、第2図柄組み合わせが停止した場合よりも遊技価値の付与に関する期待値が高くなるよう構成されており、

第2遊技状態における特定役が決定された遊技では、第1図柄組み合わせが停止した場合の方が、第2図柄組み合わせが停止した場合よりも遊技価値の付与に関する期待値が低くなるよう構成されており、

第3遊技状態における特定役が決定された遊技では、第1図柄組み合わせが停止した場合の方が、第2図柄組み合わせが停止した場合よりも遊技価値の付与に関する期待値が低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。

【1992】

本態様(C9)に係る遊技機は、

複数のリールと、  
 スタートスイッチと、  
 複数のストップスイッチと、  
 内部抽選手段と、  
 リール制御手段と、

所定の特典を付与する特典付与手段と

を備え、

遊技が行われる区間として通常区間と有利区間とを有しており、

内部抽選手段は、

第1図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な特定役と、第1図柄組み合わせが停止しない所定役と、を決定可能に構成されており、

10

20

30

40

50

リール制御手段は、

所定の遊技状態における特定役が決定された遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止するよう構成されており、

所定の遊技状態における特定役が決定された遊技において、特定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止しないよう構成されており、

特典付与手段は、

有利区間であり且つ所定の遊技状態において第1図柄組み合わせが停止された場合には、所定の特典を付与し得るよう構成されており、

通常区間であり且つ所定の遊技状態における特定役が決定された遊技が実行された後は有利区間であるよう構成されており、

通常区間であり且つ所定の遊技状態における特定役が決定された遊技が実行されて有利区間となった場合の方が、通常区間であり且つ所定の遊技状態における所定役が決定された遊技が実行されて有利区間となった場合よりも相対的に有利であることを特徴とする遊技機である。

#### 【1993】

本態様(C10)に係る遊技機は、

複数のリールと、

スタートスイッチと、

複数のストップスイッチと、

内部抽選手段と、

リール制御手段と、

所定の特典を付与する特典付与手段と

を備え、

遊技状態として、第1遊技状態と第2遊技状態とを少なくとも有しており、

内部抽選手段は、

第1遊技状態においては、第1図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な特定役を決定可能に構成されており、

第2遊技状態においては、所定役を決定可能に構成されており、

リール制御手段は、

第1遊技状態における特定役が決定された遊技において、所定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止するよう構成されており、

第1遊技状態における特定役が決定された遊技において、特定の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止しないよう構成されており、

特典付与手段は、

第1遊技状態において第1図柄組み合わせが停止された場合には、所定の特典を付与し得るよう構成されており、

所定役を構成する図柄組み合わせには、第1図柄組み合わせが含まれていることを特徴とする遊技機である。

#### 【1994】

本態様(C11)に係る遊技機は、

複数のリールと、

スタートスイッチと、

複数のストップスイッチと、

内部抽選手段と、

リール制御手段と、

特典を付与する特典付与手段と、

10

20

30

40

50

遊技の進行に関する制御をする主制御基板と、  
演出に関する制御をする副制御基板と  
を備え、

内部抽選手段は、

第1図柄組み合わせと第3図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な特定役と、第2図柄組み合わせと第3図柄組み合わせを含む複数種類の図柄組み合わせのいずれかが停止可能な所定役とを決定可能に構成されており、

リール制御手段は、

所定の遊技状態における特定役が決定された遊技において、第1の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組み合わせが停止するよう構成されており、

所定の遊技状態における特定役が決定された遊技において、第2の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第3図柄組み合わせが停止するよう構成されており、

所定の遊技状態における所定役が決定された遊技において、第1の操作態様で複数のストップスイッチが操作された場合には、第2図柄組み合わせが停止するよう構成されており、

特典付与手段は、

所定の遊技状態において第1図柄組み合わせが停止された場合には、第1の特典を付与し得るよう構成されており、

所定の遊技状態において第2図柄組み合わせが停止された場合には、第2の特典を付与し得るよう構成されており、

所定の遊技状態において第3図柄組み合わせが停止された場合には、第3の特典を付与し得るよう構成されており、

第1の特典は第3の特典よりも有利度が高く、

第2の特典は第3の特典よりも有利度が低い

ことを特徴とする遊技機である。

#### 【1995】

本態様(D1)に係る遊技機は、

スタートスイッチと、

複数のストップスイッチと、

情報を表示可能な情報表示手段と、

サウンドを出力可能なスピーカと、

内部抽せん手段と

を備え、

内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報を表示可能であり、スピーカからストップスイッチの有利な操作態様に関する所定のサウンドを出力可能であり、

スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示され、スピーカからストップスイッチの有利な操作態様に関する所定のサウンドが出力された遊技において、電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、情報表示手段にストップスイッチの有利な操作態様に関する情報が表示され得る一方、スピーカからストップスイッチの有利な操作態様に関する所定のサウンドが出力されないよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

#### 【1996】

本態様(D2)に係る遊技機は、

スタートスイッチと、

複数のリールと、

複数のストップスイッチと、

10

20

30

40

50

情報を表示可能な情報表示手段と、  
内部抽せん手段と  
を備え、

内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、ストップスイッチが第1の操作態様で操作された場合に遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止表示可能であり、

内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、情報表示手段に前記第1の操作態様に関する情報として複数の停止操作情報を表示可能であり、

停止操作情報として、第1停止操作に関する情報である第1停止操作情報と第2停止操作に関する情報である第2停止操作情報と第3停止操作に関する情報である第3停止操作情報とを表示可能であり、

停止操作情報の表示態様として、通常態様と強調態様と成功態様とを少なくとも有しており、

強調態様は、通常態様よりも大きい表示態様であり、

成功態様は、ストップスイッチが操作されたことに基づいて表示され得る表示態様であり、

スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示された遊技において、第1停止操作として前記第1の操作態様に対応したストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、第1停止操作情報が成功態様で表示され、第2停止操作情報が強調態様で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。

【1997】

本態様(D3)に係る遊技機は、

スタートスイッチと、

複数のリールと、

複数のストップスイッチと、

情報を表示可能な情報表示手段と、

内部抽せん手段と

を備え、

内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、ストップスイッチが第1の操作態様で操作された場合に遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止表示可能であり、

内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、情報表示手段に前記第1の操作態様に関する情報として複数の停止操作情報を表示可能であり、

停止操作情報として、第1停止操作に関する情報である第1停止操作情報と第2停止操作に関する情報である第2停止操作情報と第3停止操作に関する情報である第3停止操作情報とを表示可能であり、

停止操作情報は、数字画像と背景画像とを少なくとも有しており、

スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示された遊技において、第1停止操作情報の数字画像は第3停止操作情報の数字画像よりも大きく表示されており、その後、第1停止操作として前記第1の操作態様に対応したストップスイッチが操作された後の所定のタイミングでは、第1停止操作情報の数字画像は第3停止操作情報の数字画像よりも大きく表示されており、第2停止操作情報の数字画像は第3停止操作情報の数字画像よりも大きく表示されており、その後電源断が発生し、電源復帰した後の特定のタイミングでは、第1停止操作情報の数字画像は第3停止操作情報の数字画像よりも大きく表示されており、第2停止操作情報の数字画像は第3停止操作情報の数字画像よりも大きく表示されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1998】

本態様(D4)に係る遊技機は、

スタートスイッチと、  
 複数のリールと、  
 複数のストップスイッチと、  
 情報を表示可能な情報表示手段と、  
 内部抽せん手段と

を備え、

内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、ストップスイッチが第1の操作態様で操作された場合に遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止表示可能であり、

内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、情報表示手段に前記第1の操作態様に関する情報として複数の停止操作情報を表示可能であり、

停止操作情報として、第1停止操作に関する情報である第1停止操作情報と第2停止操作に関する情報である第2停止操作情報と第3停止操作に関する情報である第3停止操作情報とを表示可能であり、

停止操作情報の表示態様として、通常態様と強調態様と成功態様とを少なくとも有しており、

強調態様は、通常態様よりも大きい表示態様であり、

成功態様は、ストップスイッチが操作されたことに基づいて表示され得る表示態様であり、

スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示された遊技において、第1停止操作として前記第1の操作態様に対応したストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、第1停止操作情報が成功態様で表示され、第2停止操作情報が強調態様で表示されるよう構成されており、

スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示された遊技において、第1停止操作として前記第1の操作態様に対応していないストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示されないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1999】

本態様(D5)に係る遊技機は、  
 スタートスイッチと、  
 複数のリールと、  
 複数のストップスイッチと、  
 情報を表示可能な情報表示手段と、  
 内部抽せん手段と

を備え、

内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、ストップスイッチが第1の操作態様で操作された場合に遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止表示可能であり、

内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、情報表示手段に前記第1の操作態様に関する情報として複数の停止操作情報を表示可能であり、

停止操作情報として、第1停止操作に関する情報である第1停止操作情報と第2停止操作に関する情報である第2停止操作情報と第3停止操作に関する情報である第3停止操作情報とを表示可能であり、

停止操作情報の表示態様として、通常態様と強調態様と成功態様と失敗態様とを少なくとも有しており、

強調態様は、通常態様よりも大きい表示態様であり、

成功態様と失敗態様とは、ストップスイッチが操作されたことに基づいて表示され得る表示態様であり、

スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であ

10

20

30

40

50

り、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示された遊技において、第1停止操作として前記第1の操作態様に対応したストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、第1停止操作情報が成功態様で表示され、第2停止操作情報が強調態様で表示されるよう構成されており、

スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示された遊技において、第1停止操作として前記第1の操作態様に対応していないストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、第1停止操作情報と第2停止操作情報と第3停止操作情報とが失敗態様で表示されることを特徴とする遊技機である。

10

【2000】

本態様(D6)に係る遊技機は、  
 スタートスイッチと、  
 複数のリールと、  
 情報を表示可能な情報表示手段と、  
 内部抽せん手段と

を備え、

内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、ストップスイッチが第1の操作態様で操作された場合に遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止表示可能であり、  
 内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、情報表示手段に前記第1の操作態様に関する情報として複数の停止操作情報を表示可能であり、

20

停止操作情報として、第1停止操作に関する情報である第1停止操作情報と第2停止操作に関する情報である第2停止操作情報と第3停止操作に関する情報である第3停止操作情報とを表示可能であり、

停止操作情報の表示態様として、通常態様と成功態様とを少なくとも有しており、

成功態様は、ストップスイッチが操作されたことに基づいて表示され得る表示態様であり、

スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示された遊技において、第1停止操作として前記第1の操作態様に対応したストップスイッチが操作され、第2停止操作として前記第1の操作態様に対応したストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、第2停止操作情報が成功態様で表示されるが、第1停止操作情報は成功態様で表示されないよう構成されている

30

ことを特徴とする遊技機である。

【2001】

本態様(D7)に係る遊技機は、  
 スタートスイッチと、  
 複数のリールと、  
 複数のストップスイッチと、  
 情報を表示可能な情報表示手段と、  
 内部抽せん手段と

を備え、

内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、ストップスイッチが第1の操作態様で操作された場合に遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止表示可能であり、  
 内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、情報表示手段に前記第1の操作態様に関する情報として複数の停止操作情報を表示可能であり、

40

停止操作情報として、第1停止操作に関する情報である第1停止操作情報と第2停止操作に関する情報である第2停止操作情報と第3停止操作に関する情報である第3停止操作情報とを表示可能であり、

停止操作情報の表示態様として、通常態様と成功態様とを少なくとも有しており、

50

成功態様は、ストップスイッチが操作されたことに基づいて表示され得る表示態様であり、

スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示された遊技において、第1停止操作として前記第1の操作態様に対応したストップスイッチが操作され、第2停止操作として前記第1の操作態様に対応したストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、第1停止操作情報が成功態様で表示され、第2停止操作情報が成功態様で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。

【2002】

本態様(D8)に係る遊技機は、  
スタートスイッチと、  
複数のリールと、  
複数のストップスイッチと、  
情報を表示可能な情報表示手段と、  
内部抽せん手段と

を備え、

内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、ストップスイッチが第1の操作態様で操作された場合に遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止表示可能であり、

内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、情報表示手段に前記第1の操作態様に関する情報として複数の停止操作情報を表示可能であり、

停止操作情報として、第1停止操作に関する情報である第1停止操作情報と第2停止操作に関する情報である第2停止操作情報と第3停止操作に関する情報である第3停止操作情報とを表示可能であり、

停止操作情報の表示態様として、通常態様と成功態様と失敗態様とを少なくとも有しており、

成功態様と失敗態様とは、ストップスイッチが操作されたことに基づいて表示され得る表示態様であり、

スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示された遊技において、第1停止操作として前記第1の操作態様に対応したストップスイッチが操作され、第2停止操作として前記第1の操作態様に対応していないストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、第1停止操作情報が成功態様で表示され、第2停止操作情報が失敗態様で表示され、第3停止操作情報が失敗態様で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。

【2003】

本態様(D9)に係る遊技機は、  
スタートスイッチと、  
複数のリールと、  
複数のストップスイッチと、  
情報を表示可能な情報表示手段と、  
内部抽せん手段と

を備え、

内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、ストップスイッチが第1の操作態様で操作された場合に遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止表示可能であり、

内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、情報表示手段に前記第1の操作態様に関する情報として複数の停止操作情報を表示可能であり、

停止操作情報として、第1停止操作に関する情報である第1停止操作情報と第2停止操作に関する情報である第2停止操作情報と第3停止操作に関する情報である第3停止操作情報とを表示可能であり、

10

20

30

40

50

停止操作情報の表示態様として、通常態様と強調態様と成功態様とを少なくとも有しており、

強調態様は、通常態様よりも大きい表示態様であり、

成功態様は、ストップスイッチが操作されたことに基づいて表示され得る表示態様であり、

スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段に前記複数の停止操作情報が表示された遊技において、第1停止操作として前記第1の操作態様に対応したストップスイッチが操作され、第2停止操作として前記第1の操作態様に対応したストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、第2停止操作情報が成功態様で表示され、第3停止操作情報が強調態様で表示され、その後、第3停止操作として前記第1の操作態様に対応したストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、第1停止操作情報は成功態様で表示されず、第2停止操作情報は成功態様で表示されず、第3停止操作情報は成功態様で表示されない

ことを特徴とする遊技機である。

#### 【2004】

本態様(D10)に係る遊技機は、

スタートスイッチと、

複数のリールと、

複数のストップスイッチと、

情報を表示可能な情報表示手段と、

内部抽せん手段と

を備え、

内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技では、情報表示手段に複数の特定情報を表示可能であり、

特定情報として、第1のストップスイッチに対応する特定情報と第2のストップスイッチに対応する特定情報と第3のストップスイッチに対応する特定情報とを表示可能であり、

特定情報の表示態様として、通常態様と成功態様とを少なくとも有しており、

成功態様は、ストップスイッチが操作されたことに基づいて表示され得る表示態様であり、

スタートスイッチが操作され、内部抽せん手段によって所定結果が決定された遊技であり、情報表示手段に前記複数の特定情報が表示された遊技において、第1停止操作として第1のストップスイッチが操作された後、電源断が発生し、その後電源復帰した後は、第1のストップスイッチに対応する特定情報が成功態様で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。

#### 【2005】

本態様(D11)に係る遊技機は、

演出を表示可能な演出表示部

を備え、

複数の演出ステージからいずれかの演出ステージを実行可能であり、

実行されている演出ステージを異なる演出ステージに切り替えることが可能であり、

演出ステージを切り替えるときには、切替演出を実行可能であり、

遊技に関する画像である遊技情報画像を演出表示部に表示可能であり、

遊技情報画像は、複数の演出ステージにて表示可能であり、

演出表示部に遊技情報画像が表示されている状況にて実行開始された遊技にて、切替演出が実行される場合には、切替演出の実行期間中に遊技情報画像が視認不可能となる期間を有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。

#### 【2006】

10

20

30

40

50

本態様（D 1 2）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、  
 スタートスイッチと、  
 演出を表示可能な演出表示部と  
 を備え、  
 複数の演出ステージからいずれかの演出ステージを実行可能であり、  
 実行されている演出ステージを異なる演出ステージに切り替えることが可能であり、  
 演出ステージを切り替えるときには、切替演出を実行可能であり、  
 遊技に関する画像である遊技情報画像を演出表示部に表示可能であり、  
 遊技情報画像は、複数の演出ステージにて表示可能であり、  
 演出表示部に遊技情報画像が表示されている状況にて実行開始された遊技にて、切替演出  
 が実行される場合には、切替演出の実行期間中に遊技情報画像が視認不可能となる期間  
 を有するよう構成されており、  
 演出表示部に遊技情報画像が表示されており、最小遊技時間が経過していない所定の状  
 況下でスタートスイッチの操作が受け付けられて実行される遊技にて、切替演出が実行さ  
 れる場合には、複数のストップスイッチの操作が有効となる前に切替演出が実行終了する  
 よう構成されている  
 ことを特徴とする遊技機である。

10

20

## 【2007】

本態様（D 1 3）に係る遊技機は、  
 サウンドを出力可能なスピーカ  
 を備え、  
 複数の演出ステージからいずれかの演出ステージを実行可能であり、  
 実行されている演出ステージを異なる演出ステージに切り替えることが可能であり、  
 演出ステージを切り替えるときには、切替演出を実行可能であり、  
 演出ステージの実行中には、実行している演出ステージに対応したサウンドをスピーカ  
 から出力可能であり、  
 切替演出の実行中には、切替演出に対応したサウンドをスピーカから出力可能であり、  
 切替演出に対応したサウンドの平均の音量は、所定の演出ステージに対応したサウンド  
 の平均の音量よりも大きいように構成されている  
 ことを特徴とする遊技機である。

30

## 【2008】

本態様（D 1 4）に係る遊技機は、  
 サウンドを出力可能なスピーカ  
 を備え、  
 所定のエラー状態においては、所定のエラーサウンドをスピーカから出力可能であり、  
 所定のエラーサウンドは、第1のサウンドと第2のサウンドとを少なくとも含んでおり  
 、  
 第1のサウンドの平均の音量は、第2のサウンドの平均の音量よりも大きいように構成  
 されている  
 ことを特徴とする遊技機である。

40

## 【2009】

本態様（D 1 5）に係る遊技機は、  
 サウンドを出力可能なスピーカ  
 を備え、  
 所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、  
 報知状態においては、報知状態に対応したサウンドをスピーカから出力可能であり、  
 所定のエラー状態においては、所定のエラーサウンドをスピーカから出力可能であり、  
 所定のエラーサウンドは、第1のサウンドと第2のサウンドとを少なくとも含んでおり

50

報知状態に対応したサウンドの平均の音量は、第1のサウンドの平均の音量よりも大きいように構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2010】

本態様(E1)に係る遊技機は、  
3ベットランプと、  
付与数表示部と、  
複数のリールと、  
内部抽せん手段と  
を備え、

10

前記内部抽せん手段による抽せん結果として、所定の結果が決定されている遊技では、遊技者の停止操作が受け付けられたことに基づいて、所定図柄組合せを停止可能であり、前記所定図柄組合せが停止された場合には、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値が遊技者に付与され得るよう構成されており、

所定の遊技状態であり、ベット数が「3」の遊技が実行され、全てのリールが停止された状況において前記所定図柄組合せが停止され、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値が遊技者に付与された後の第1のタイミングでは、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されており、3ベットランプは点灯しており、その後の第2のタイミングにて所定のエラーが発生すると、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されなくなり、3ベットランプは点灯しているよう構成されている

20

ことを特徴とする遊技機である。

【2011】

本態様(E2)に係る遊技機は、  
3ベットランプと、  
付与数表示部と、  
複数のリールと、  
内部抽せん手段と  
を備え、

30

前記内部抽せん手段による抽せん結果として、所定の結果が決定されている遊技では、遊技者の停止操作が受け付けられたことに基づいて、所定図柄組合せを停止可能であり、前記所定図柄組合せが停止された場合には、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値が遊技者に付与され得るよう構成されており、

ベット数が「3」の遊技が実行され、全てのリールが停止されてから所定時間が経過したタイミングで、点灯していた3ベットランプが消灯し得るよう構成されており、

3ベットランプが点灯しており、所定のエラーが発生している状況においても、前記所定時間の計測を継続し得るよう構成されており、

所定の遊技状態であり、ベット数が「3」の遊技が実行され、全てのリールが停止された状況において前記所定図柄組合せが停止され、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値が遊技者に付与された後の第1のタイミングでは、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されており、3ベットランプは点灯しており、その後の第2のタイミングにて所定のエラーが発生すると、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されなくなり、3ベットランプは点灯しているよう構成されている

40

ことを特徴とする遊技機である。

【2012】

本態様(E3)に係る遊技機は、  
3ベットランプと、  
付与数表示部と、

50

複数のリールと、  
内部抽せん手段と  
を備え、

前記内部抽せん手段による抽せん結果として、所定の結果が決定されている遊技では、遊技者の停止操作が受け付けられたことに基づいて、所定図柄組合せを停止可能であり、前記所定図柄組合せが停止された場合には、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値が遊技者に付与され得るよう構成されており、

ベット数が「3」の遊技が実行され、全てのリールが停止されてから所定時間が経過したタイミングで、点灯していた3ベットランプが消灯し得るよう構成されており、

ベット数が「3」の遊技が実行され、全てのリールが停止されてから前記所定時間が経過したタイミングで設定確認モードである場合には、点灯している3ベットランプは消灯しないよう構成されており、

所定の遊技状態であり、ベット数が「3」の遊技が実行され、全てのリールが停止された状況において前記所定図柄組合せが停止され、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値が遊技者に付与された後の第1のタイミングでは、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されており、3ベットランプは点灯しており、その後の第2のタイミングにて所定のエラーが発生すると、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されなくなり、3ベットランプは点灯しているよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

#### 【2013】

本態様（E4）に係る遊技機は、  
付与数表示部と、  
複数のリールと、  
内部抽せん手段と  
を備え、

前記内部抽せん手段による抽せん結果として、所定の結果が決定されている遊技では、遊技者の停止操作が受け付けられたことに基づいて、所定図柄組合せを停止可能であり、前記所定図柄組合せが停止された場合には、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値が遊技者に付与され得るよう構成されており、

所定の遊技状態であり、ベット数が「3」の遊技が実行され、全てのリールが停止された状況において前記所定図柄組合せが停止され、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値が遊技者に付与された後の第1のタイミングでは、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されており、前記全てのリールが停止されてから所定時間が経過すると、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されなくなり、

所定の遊技状態であり、ベット数が「3」の遊技が実行され、全てのリールが停止された状況において前記所定図柄組合せが停止され、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値が遊技者に付与された後の第1のタイミングでは、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されており、その後の第2のタイミングにて所定のエラーが発生すると、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されなくなり、

所定の遊技状態であり、ベット数が「3」の遊技が実行され、全てのリールが停止された状況において前記所定図柄組合せが停止され、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値が遊技者に付与された後の第1のタイミングでは、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されており、その後の第3のタイミングにて設定確認モードになると、付与数表示部に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値の付与数が表示されなくなり、

所定のエラーの発生中においても、前記所定時間の計測を継続し得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。

【 2 0 1 4 】

本態様 ( E 5 ) に係る遊技機は、  
精算スイッチと、  
内部抽せん手段と

を備え、

ベット数またはクレジット数の少なくとも一方が「 1 」以上である所定の状況にて、精算スイッチが新たにオンとなってから精算スイッチのオンが所定時間継続すると精算処理が実行され得るよう構成されており、

ベット数またはクレジット数の少なくとも一方が「 1 」以上である所定の状況にて、精算スイッチが新たにオンとなってから前記所定時間が経過する前に電源の供給が遮断される事象を検知して電源断処理を実行し、その後、電源復帰し、精算スイッチがオンとなっている場合には、前記所定時間の計測を続きから実行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。

【 2 0 1 5 】

本態様 ( E 6 ) に係る遊技機は、  
精算スイッチと、  
ブロックと、  
内部抽せん手段と

を備え、

ベット数またはクレジット数の少なくとも一方が「 1 」以上である所定の状況にて、精算スイッチが新たにオンとなってから精算スイッチのオンが所定時間継続すると精算処理が実行され得るよう構成されており、

投入口から投入された遊技媒体は、投入口から投入されてから特定時間が経過するとブロックを通過するよう構成されており、

前記所定時間は前記特定時間よりも長い

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 0 1 6 】

本態様 ( E 7 ) に係る遊技機は、  
精算スイッチと、  
ブロックと、  
内部抽せん手段と

を備え、

ベット数またはクレジット数の少なくとも一方が「 1 」以上である所定の状況にて、精算スイッチが新たにオンとなってから精算スイッチのオンが所定時間継続すると精算処理が実行され得るよう構成されており、

ブロックがオンである状況にて、精算スイッチが新たにオンとなってから特定時間が経過するとブロックがオフとなるよう構成されており、

前記所定時間は前記特定時間よりも長い

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 0 1 7 】

本態様 ( E 8 ) に係る遊技機は、  
精算スイッチと、  
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 A、及び検知手段 B、( 検知手段 B は、検知手段 A より下流側に位置する ) を備え、

ベット数及びクレジット数が「 0 」である所定の状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合において、当該遊技媒体に対する検知手段 A と検知手段 B の検知結果が所定条

10

20

30

40

50

件を満たすと、ベット数に「1」を加算し得るよう構成されており、

ベット数またはクレジット数の少なくとも一方が「1」以上である所定の状況にて、精算スイッチが新たにオンとなってから精算スイッチのオンが所定時間継続すると精算処理が実行され得るよう構成されており、

ベット数及びクレジット数が「0」である所定の状況にて、精算スイッチが新たにオンとなってから前記所定時間が経過する前に、遊技媒体に対する検知手段Aと検知手段Bの検知結果が所定条件を満たしてベット数に「1」が加算され、その後、精算スイッチがオンとなったまま精算スイッチが新たにオンとなってから前記所定時間が経過した場合には、当該加算されたベット数に対する精算処理が実行され得るよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

10

【2018】

本態様（E9）に係る遊技機は、

精算スイッチと、  
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A、及び検知手段B、（検知手段Bは、検知手段Aより下流側に位置する）を備え、

ベット数及びクレジット数が「0」である所定の状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合において、当該遊技媒体に対する検知手段Aと検知手段Bの検知結果が所定条件を満たすと、ベット数に「1」を加算し得るよう構成されており、

20

ベット数及びクレジット数が「0」である所定の状況にて、投入口から遊技媒体が投入されるのと同時に精算スイッチが新たにオンとなった場合には、投入された遊技媒体に対する検知手段Aと検知手段Bの検知結果が所定条件を満たしてベット数に「1」が加算される一方、精算処理は実行されないことを特徴とする遊技機である。

【2019】

本態様（E10）に係る遊技機は、

精算スイッチと、  
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A、及び検知手段B、（検知手段Bは、検知手段Aより下流側に位置する）を備え、

30

ベット数及びクレジット数が「0」である所定の状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合において、当該遊技媒体に対する検知手段Aと検知手段Bの検知結果が所定条件を満たすと、ベット数に「1」を加算し得るよう構成されており、

ベット数が「3」であり、クレジット数が所定値（所定値はクレジット数の上限値未満の値）である所定の状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合において、当該遊技媒体に対する検知手段Aと検知手段Bの検知結果が所定条件を満たすと、クレジット数に「1」を加算し得るよう構成されており、

40

ベット数が「0」であり、クレジット数が「1」以上である所定の状況にて、投入口から遊技媒体が投入されるのと同時に精算スイッチが新たにオンとなり、精算スイッチのオンが継続された場合には、投入された遊技媒体に対する検知手段Aと検知手段Bの検知結果が所定条件を満たしてベット数に「1」が加算され、精算処理が実行されるよう構成されており、

ベット数が「1」または「2」である所定の状況にて、投入口から遊技媒体が投入されるのと同時に精算スイッチが新たにオンとなり、精算スイッチのオンが継続された場合には、投入された遊技媒体に対する検知手段Aと検知手段Bの検知結果が所定条件を満たしてベット数に「1」が加算され、精算処理が実行されるよう構成されており、

50

ベット数が「3」であり、クレジット数が所定値（所定値はクレジット数の上限値未満の値）である所定の状況にて、投入口から遊技媒体が投入されるのと同時に精算スイッチが新たにオンとなり、精算スイッチのオンが継続された場合には、投入された遊技媒体に対する検知手段Aと検知手段Bの検知結果が所定条件を満たしてクレジット数に「1」が加算され、精算処理が実行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。

【2020】

本態様（E11）に係る遊技機は、  
精算スイッチと、  
内部抽せん手段と  
を備え、

10

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A、及び検知手段B、（検知手段Bは、検知手段Aより下流側に位置する）を備え、

ベット数及びクレジット数が「0」である所定の状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合において、当該遊技媒体に対する検知手段Aと検知手段Bの検知結果が所定条件を満たすと、ベット数に「1」を加算し得るよう構成されており、

ベット数またはクレジット数の少なくとも一方が「1」以上である所定の状況にて、投入口から遊技媒体が投入されるのと同時に精算スイッチが新たにオンとなり、精算スイッチのオンが継続された場合には、ベット数及びクレジット数に「1」が加算されず、精算処理は実行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。

20

【2021】

本態様（E12）に係る遊技機は、  
リセットスイッチと、  
内部抽せん手段と  
を備え、

所定のエラー状態において、リセットスイッチが新たに操作されると、所定のエラー状態が解除され得るよう構成されており、

遊技が実行されていない所定の状況において、リセットスイッチが操作されている状態で所定のエラー状態となり、所定のエラー状態においてもリセットスイッチが操作されている場合には、所定のエラー状態は解除されないよう構成されており、

30

所定のエラー状態において電源の供給が遮断される事象を検知して電源断処理を実行し、その後、リセットスイッチが操作されている状態で電源復帰した場合、電源復帰後の第1のタイミングでは、所定のエラー状態は解除されていることを特徴とする遊技機である。

【2022】

本態様（E13）に係る遊技機は、  
精算スイッチと、  
設定キースイッチと、  
内部抽せん手段と  
を備え、

40

ベット数またはクレジット数の少なくとも一方が「1」以上である所定の状況にて、精算スイッチが操作された場合には、精算処理を実行し得るよう構成されており、

設定キースイッチが新たにオンとなった場合には、設定確認モードとなり得るよう構成されており、

精算処理の実行中に所定のエラー状態となった場合には、精算処理を中断するよう構成されており、

精算処理の実行中に設定キースイッチが新たにオンとなった場合には、精算処理を中断せずに継続して実行し、精算処理の実行が終了した後に、設定確認モードとなるよう構成

50

されている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 0 2 3 】

本態様（ E 1 4 ）に係る遊技機は、  
ストップスイッチと、  
マックスベットスイッチと、  
所定の操作手段と

を備え、

ストップスイッチは、操作面の中心部分に凹部を有しており、  
マックスベットスイッチは、操作面の中心部分に凹部を有しており、  
所定の操作手段は、操作面の中心部分に凹部を有していない

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 0 2 4 】

本態様（ E 1 5 ）に係る遊技機は、  
操作卓と、  
ストップスイッチと

を備え、

ストップスイッチは、  
操作卓の所定の面から突出しており、  
操作面の中心部分に凹部を有しており、  
凹部における前記所定の面に対する垂直方向の深さは、前記所定の面から凹部の底部までの前記所定の面に対する垂直方向の長さよりも短くなっており、  
操作面は略円形となっており、  
操作面のうち、凹部の底面部分である凹部面は略円形となっており、  
凹部面の直径は、凹部面の外周から操作面の外周までの長さよりも長くなっている

ことを特徴とする遊技機である。

【 2 0 2 5 】

本態様（ F 1 ）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、

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、

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、

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

10

20

30

40

50

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。

【 2 0 2 6 】

本態様 ( F 2 ) 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、 10

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。

【 2 0 2 7 】

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、 30

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。

【 2 0 2 8 】

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、 40

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 50

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。

【2029】

本態様(F5)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いる

ことを特徴とする遊技機である。

【2030】

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。

【2031】

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、

10

20

30

40

50

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ことを特徴とする遊技機である。

10

#### 【2032】

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、

20

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。

#### 【2033】

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、

30

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

40

ことを特徴とする遊技機である。

#### 【2034】

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、

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、

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、

$$(A / B) \times C < D \times 3600$$

となっている

ことを特徴とする遊技機である。

【2035】

本態様 (F 1 1) 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。

【2036】

本態様 (F 1 2) 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。

【2037】

本態様 (F 1 3) 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、

電源断が発生し、その後電圧が所定値以下となった場合は、電源断時処理が実行されるよう構成されており、 10

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 20

ことを特徴とする遊技機である。

【符号の説明】

【 2 0 3 8 】

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 30

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 40

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 50

- 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
- 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)

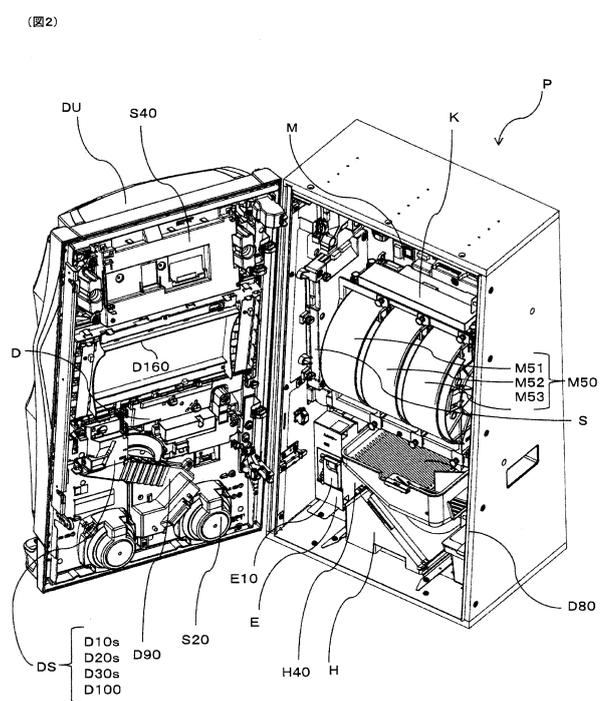
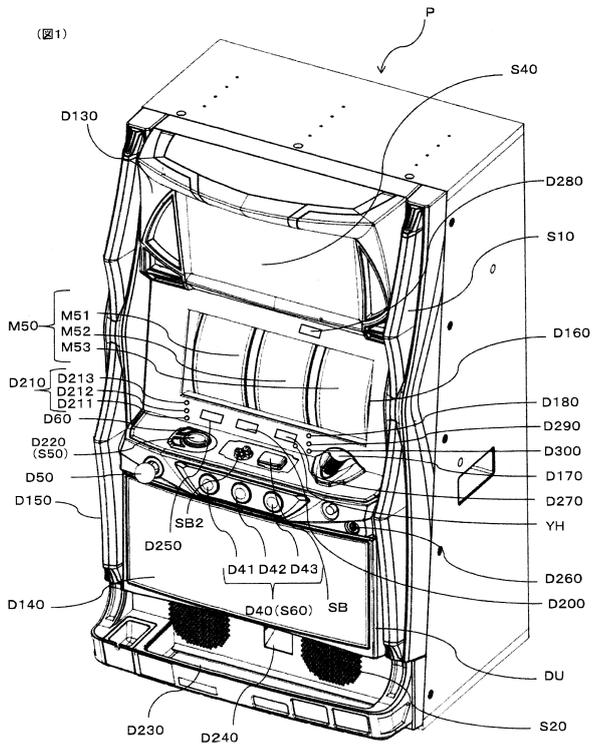
10

20

【 図 面 】

【 図 1 】

【 図 2 】



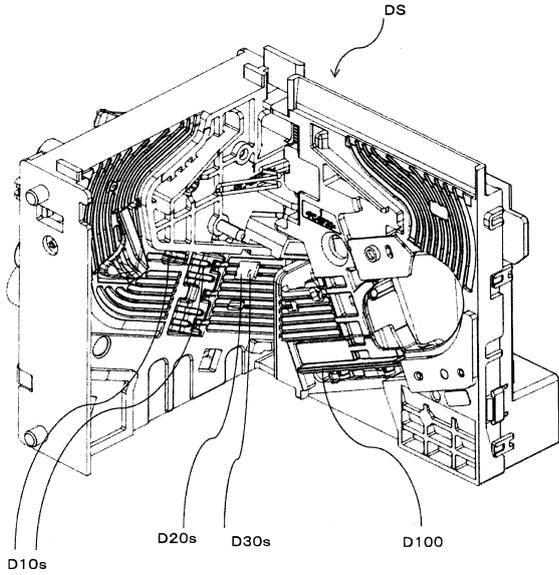
30

40

50

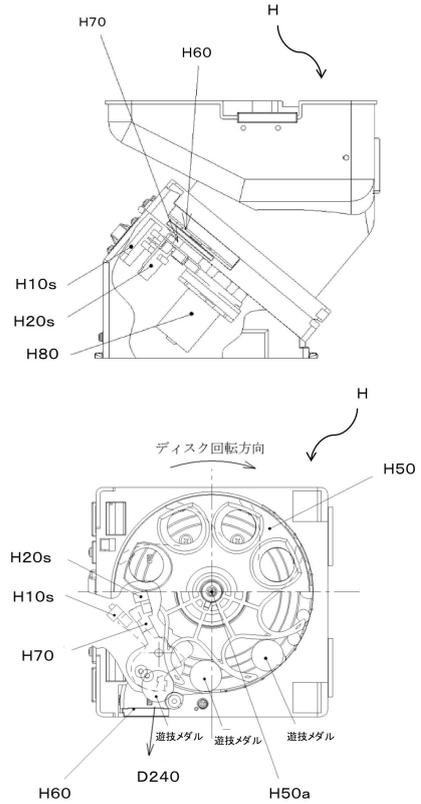
【 図 3 】

(図3)



【 図 4 】

(図4)



10

20

【 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	図柄名称
0	リレバ	ベル	ベル	1 黒ワフ
19	黒ワフ	チェリー	ワレバ	2 白ワフ
18	スベA	黒ワフ	スベA	3 羊
17	黒ワフ	スベA	黒ワフ	4 心
16	ベル	ワレバ	チェリー	5 アラカ
15	ワレバ	ベル	ベル	6 黒ワフ
14	心	チェリー	ワレバ	7 黒ワフ
13	スベA	白ワフ	スベA	8 羊
12	ワレバ	スベA	羊	9 スベA
11	ベル	ワレバ	チェリー	10 黒ワフ
10	白ワフ	ベル	ベル	
9	白ワフ	スベB	ワレバ	
8	スベA	スベA	スベA	
7	ワレバ	スベA	アラカ	
6	ベル	ワレバ	チェリー	
5	ワレバ	ベル	ベル	
4	チェリー	チェリー	ワレバ	
3	羊	羊	ワレバ	
2	スベB	スベA	白ワフ	
1	ベル	ワレバ	チェリー	

30

40

50



【図 1 1】

(図11)

【小図：再選定後及びリナス出現率一覧】※設定値が1である場合

当選番号	当選条件(名称)	役割	RT0	RT1	RT2	1種目B-出現率
0	なし	なし	3748	1152	3451	
1	再選定-A	再選定/リナス出現率	9000	9000	9000	
2	再選定-B	再選定/リナス出現率	1	400	1	
3	再選定-C	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
4	再選定-D	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
5	再選定-E	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
6	再選定-F	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
7	再選定-G	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
8	再選定-H	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
9	再選定-I	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
10	再選定-J	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
11	再選定-K	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
12	再選定-L	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
13	再選定-M	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
14	再選定-N	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
15	再選定-O	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
16	再選定-P	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
17	再選定-Q	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
18	再選定-R	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
19	再選定-S	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
20	再選定-T	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
21	再選定-U	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
22	再選定-V	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
23	再選定-W	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
24	再選定-X	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
25	再選定-Y	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
26	再選定-Z	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
27	再選定-AA	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
28	再選定-AB	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
29	再選定-AC	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
30	再選定-AD	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
31	再選定-AE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
32	再選定-AF	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
33	再選定-AG	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
34	再選定-AH	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
35	再選定-AI	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
36	再選定-AJ	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
37	再選定-AK	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
38	再選定-AL	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
39	再選定-AM	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
40	再選定-AN	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
41	再選定-AO	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
42	再選定-AP	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
43	再選定-AQ	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
44	再選定-AR	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
45	再選定-AS	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
46	再選定-AT	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
47	再選定-AU	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
48	再選定-AV	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
49	再選定-AW	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
50	再選定-AX	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
51	再選定-AY	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
52	再選定-AZ	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
53	再選定-BA	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
54	再選定-BB	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
55	再選定-BC	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
56	再選定-BD	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
57	再選定-BE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
58	再選定-BF	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
59	再選定-BG	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
60	再選定-BH	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
61	再選定-BI	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
62	再選定-BJ	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
63	再選定-BK	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
64	再選定-BL	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
65	再選定-BM	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
66	再選定-BN	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
67	再選定-BO	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
68	再選定-BS	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
69	再選定-BT	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
70	再選定-BU	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
71	再選定-BV	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
72	再選定-BW	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
73	再選定-BX	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
74	再選定-BY	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
75	再選定-BZ	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
76	再選定-CA	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
77	再選定-CB	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
78	再選定-CC	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
79	再選定-CD	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
80	再選定-CE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
81	再選定-CD	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
82	再選定-CE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
83	再選定-CE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
84	再選定-CE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
85	再選定-CE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
86	再選定-CE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
87	再選定-CE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
88	再選定-CE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
89	再選定-CE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
90	再選定-CE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
91	再選定-CE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
92	再選定-CE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
93	再選定-CE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
94	再選定-CE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
95	再選定-CE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
96	再選定-CE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
97	再選定-CE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
98	再選定-CE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	
99	再選定-CE	再選定/リナス出現率	1	10000	1500	

※RT2(BB内部中)において、当選番号1〜23及び当選番号25〜27のBB内見と小図とが重複している条件設定に当選した場合には、BB内見のみ小図のみが停止表示し得る。  
 RT2(BB内部中)において、当選番号19、20又は24のBB内見が当選した場合には、BB内見が停止表示し得る。

【押し進みあり時に於ける期待値一覧】

RT内見	RT0	RT1	RT2
再選定	3004	3000	1001
1種目B	1004	1004	1004
分選	8539	8539	8539
当選回数	3.511291504	4.737910395	3.671371448
期待値	1.7043051	1.57930215	1.22370487

【再選定内見率】

再選定	再選定
設定1	設定2
設定3	設定4
設定5	設定6
設定7	設定8
設定9	設定10

※再選定の出現率(抽選確率)は設定値によって相違する。  
 また、再選定に当選しても、AT抽選、AT上乗せ抽選及び前選定状態移行抽選は実行されない。

【1種目B-A出現率】

1種目B-A	出現率
設定1	40
設定2	40
設定3	40
設定4	40
設定5	40
設定6	40

※1種目B-A及び1種目B-C(含み)の出現率は設定値に拘らず同一であるが、1種目B-B(含み)の出現率は設定値によって相違する。

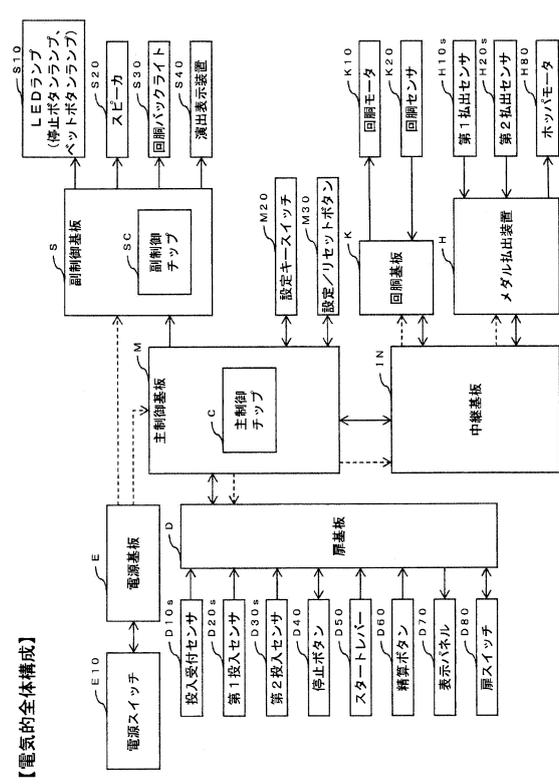
【1種目B-B出現率】

1種目B-B	出現率
設定1	180
設定2	180
設定3	200
設定4	220
設定5	240
設定6	270

【1種目B-C出現率】

1種目B-C	出現率
設定1	180
設定2	180
設定3	180
設定4	180
設定5	180
設定6	180

【図 1 2】

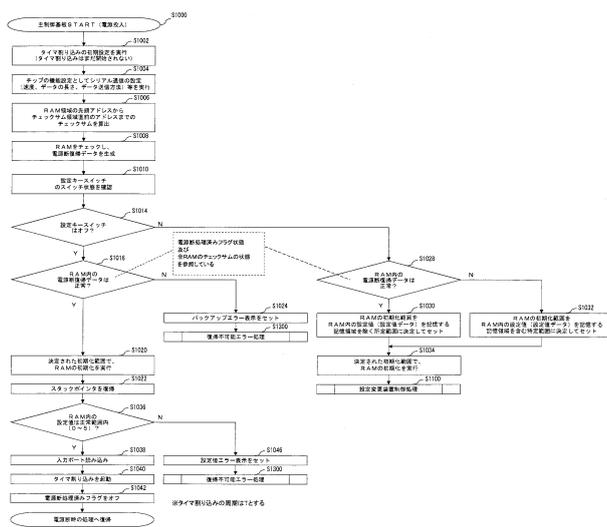


(図12)

【電気的全体構成】

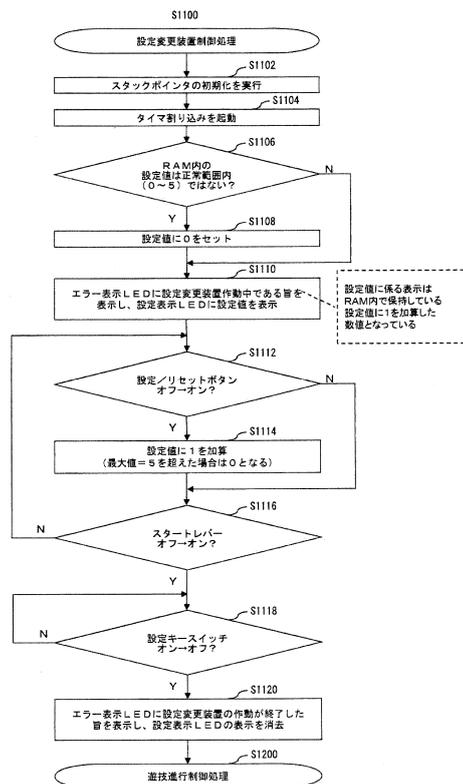
【図 1 3】

(図13)



【図 1 4】

(図14)

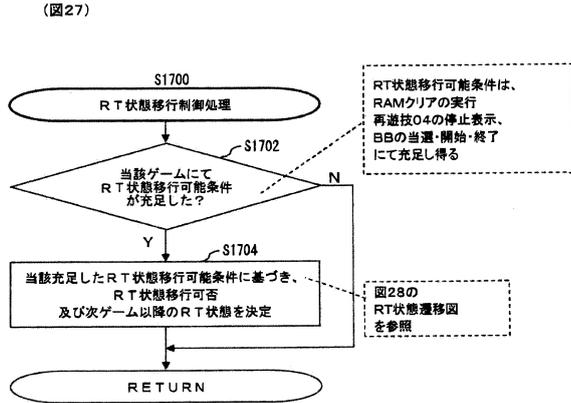




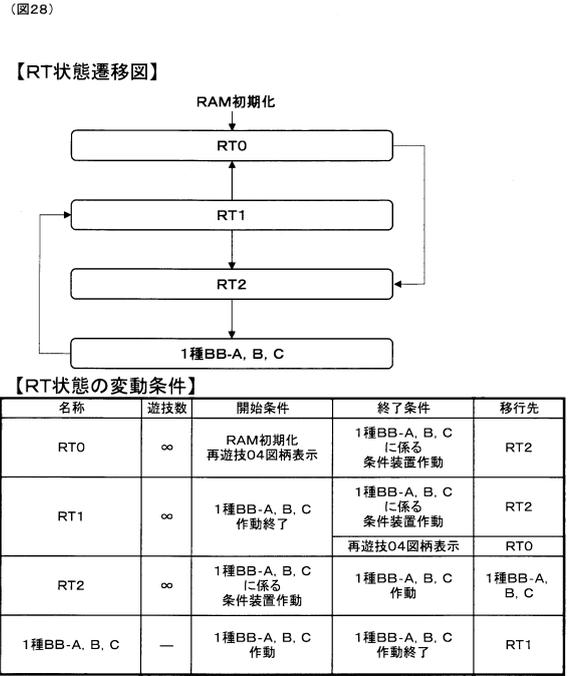




【 図 2 7 】



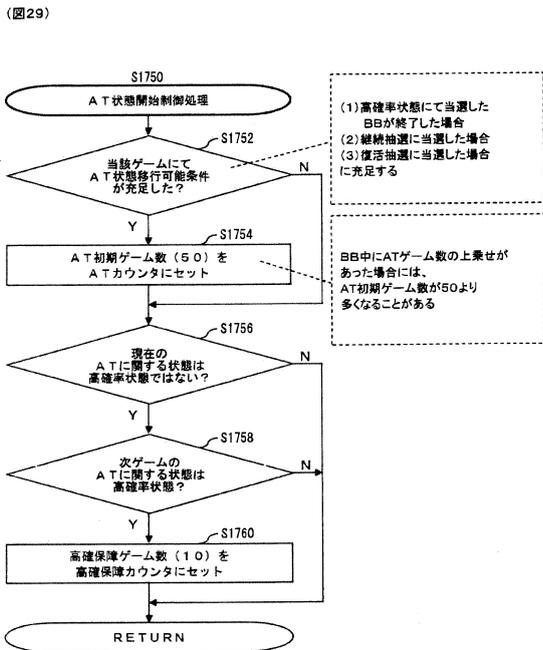
【 図 2 8 】



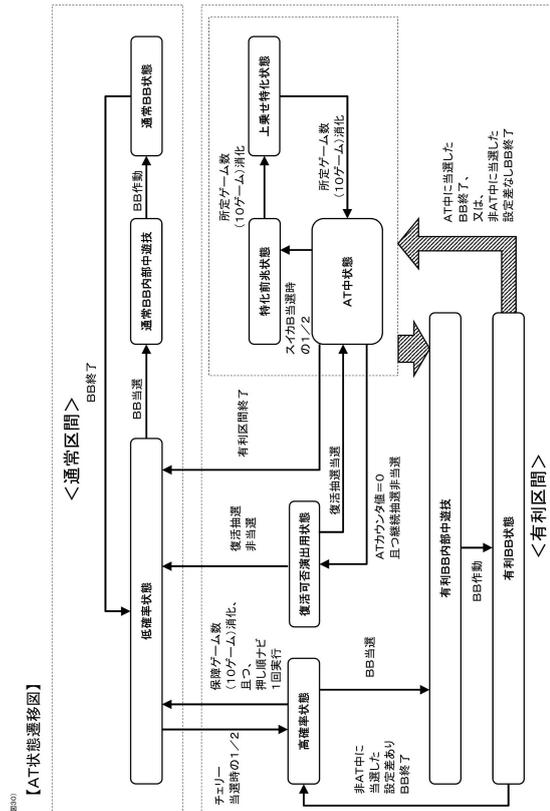
10

20

【 図 2 9 】



【 図 3 0 】



30

40

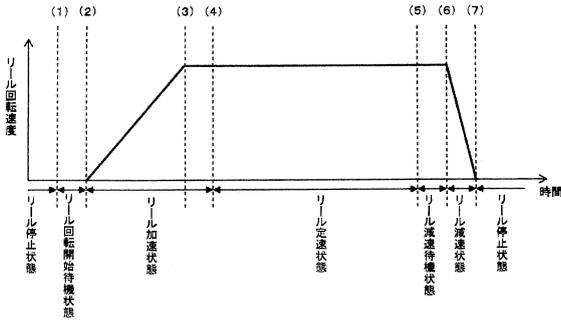
50



【 図 3 5 】

(図35)

<リール回転速度イメージ>

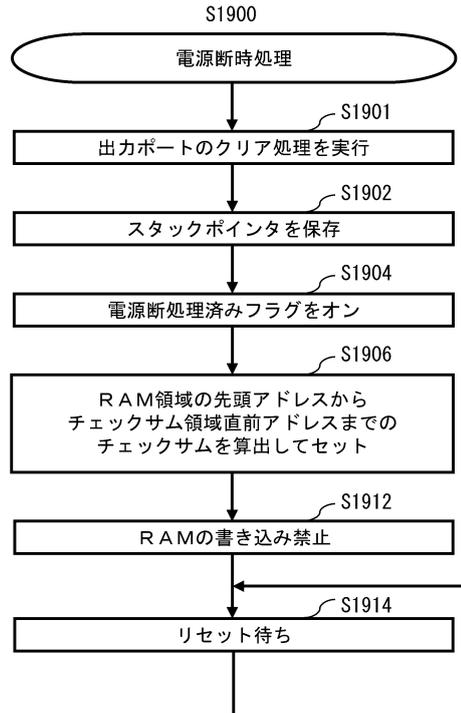


<ステップモータ励磁イメージ>

リール加速状態		リール定速状態	
割り込み実行回数	励磁する相	割り込み実行回数	励磁する相
KA	100	TA	1
KB	60	TB	1
KC	30	TC	1
KD	15	TD	1
KE	8	TE	1
KF	4	TF	1
KG	2	TG	1
KH	1	TH	1

【 図 3 6 】

(図36)



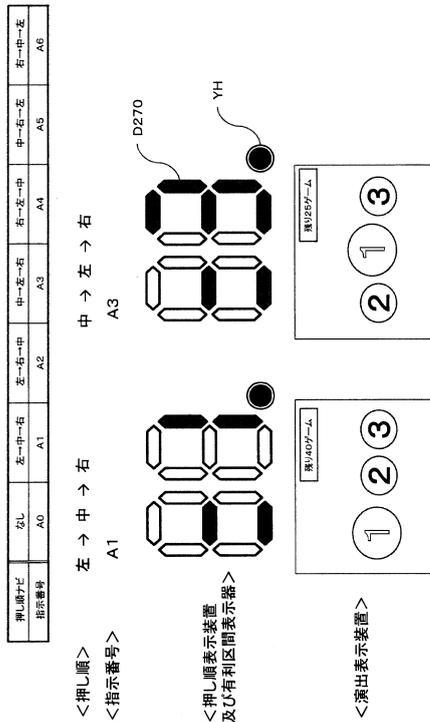
10

20

【 図 3 7 】

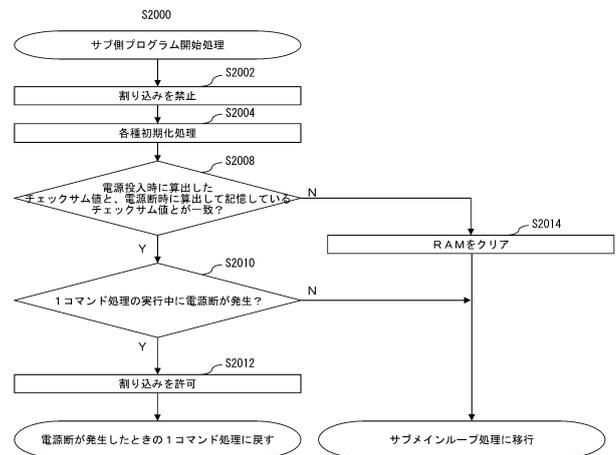
(図37)

【押し順表示イメージ図】



【 図 3 8 】

(図38)



30

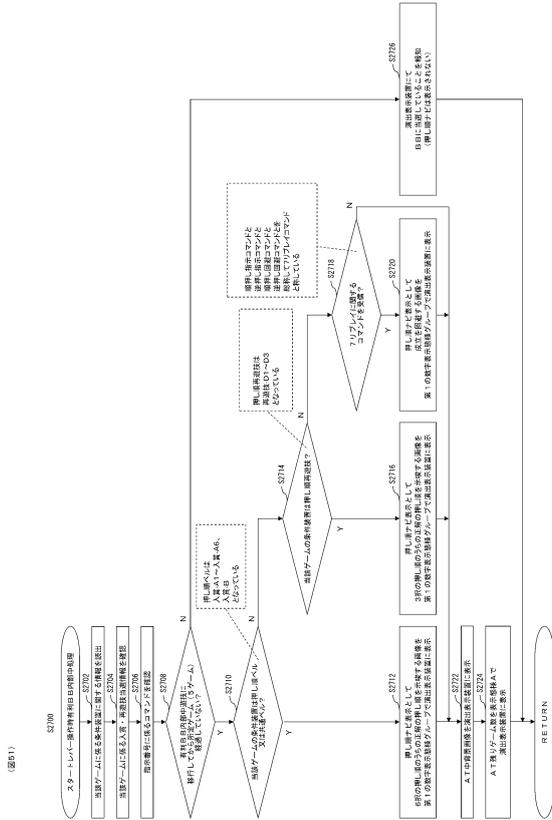
40



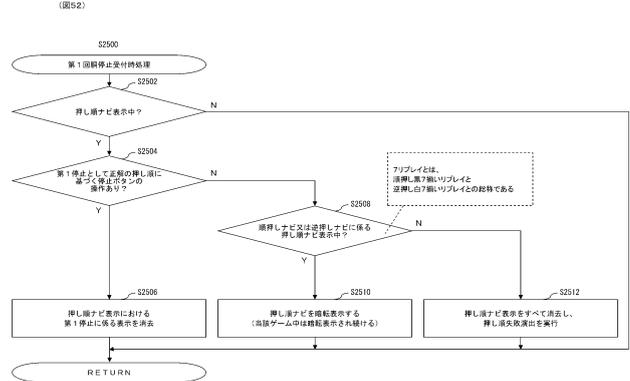




【図51】



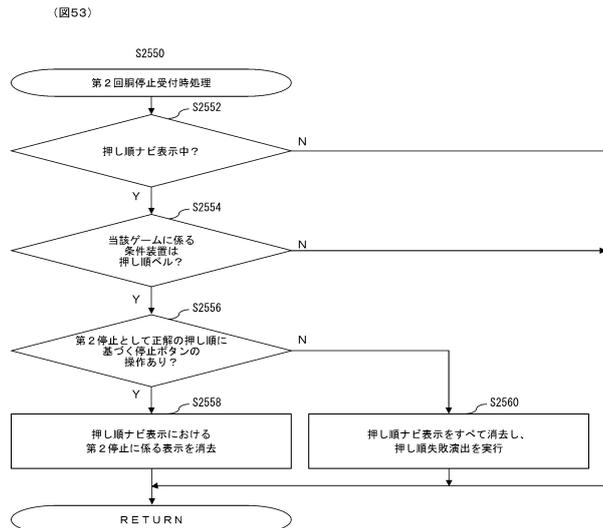
【図52】



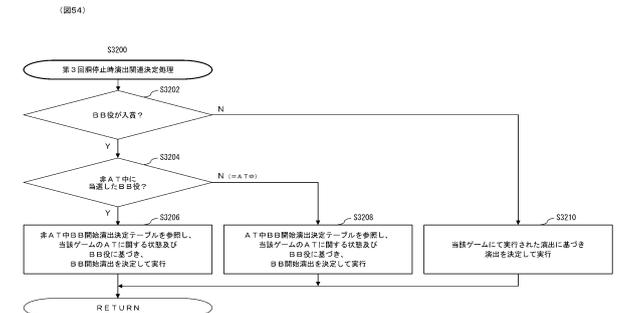
10

20

【図53】



【図54】



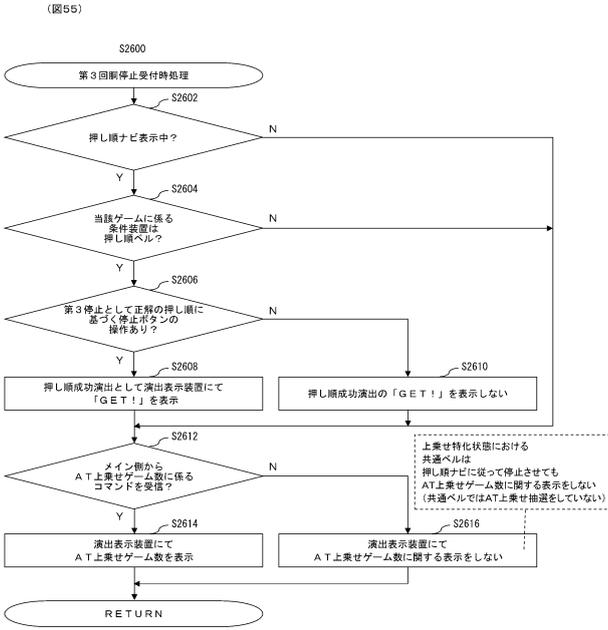
30

40

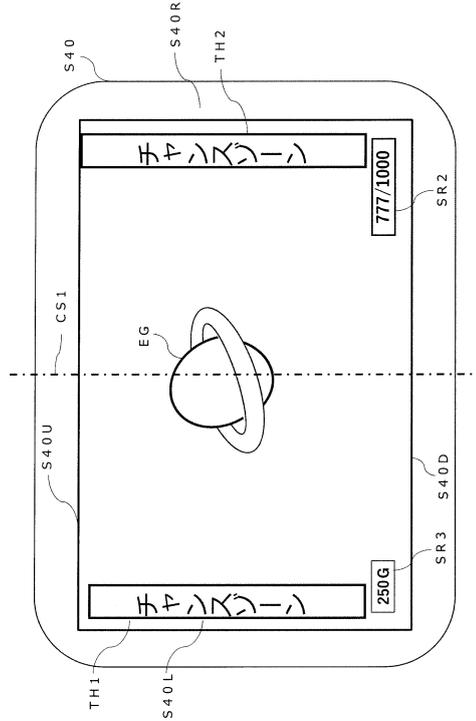
種別	AT/BB開始演出	演出時間	演出内容
【非AT中BB開始演出決定テーブル】	通常演出	176/256	通常演出
	高確率演出	77/256	高確率演出
	フラッシュ演出	0/256	フラッシュ演出
	通常演出	176/256	通常演出
【AT中BB開始演出決定テーブル】	通常演出	176/256	通常演出
	高確率演出	77/256	高確率演出
	フラッシュ演出	0/256	フラッシュ演出
	通常演出	176/256	通常演出

50

【 図 5 5 】



【 図 5 6 】

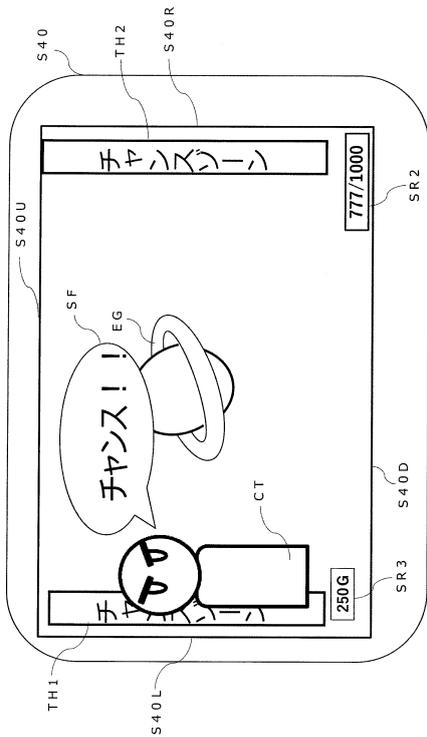


10

20

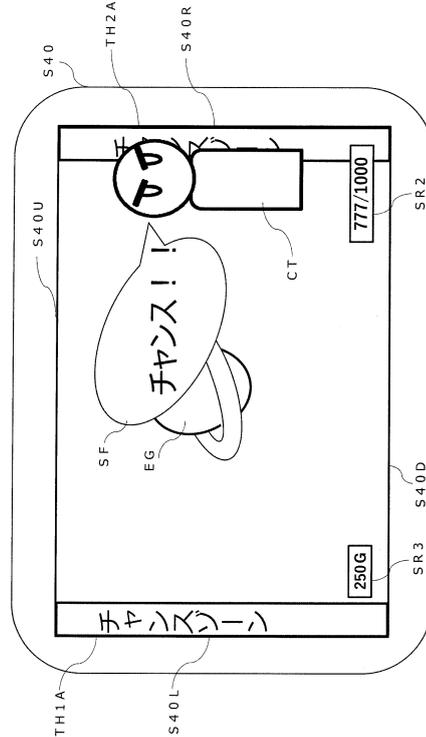
(895)

【 図 5 7 】



(897)

【 図 5 8 】



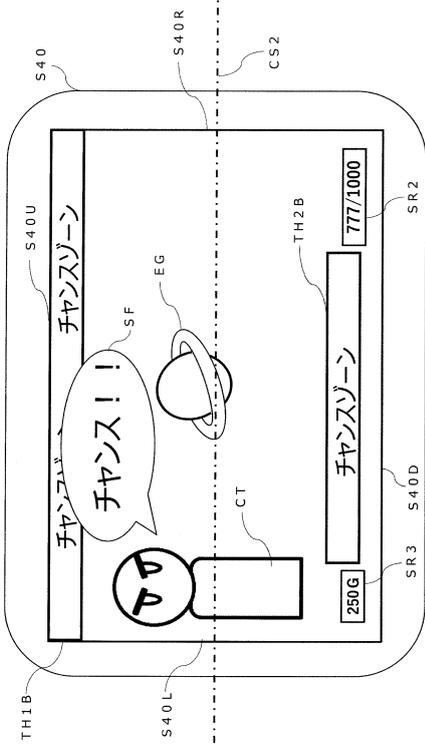
(898)

30

40

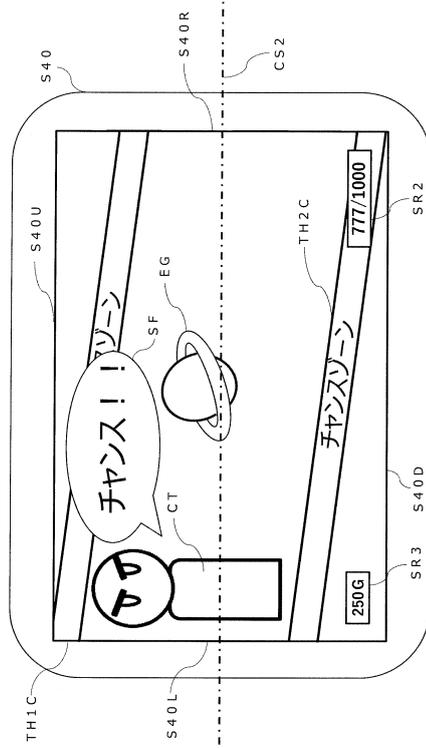
50

【 図 5 9 】



(B59)

【 図 6 0 】

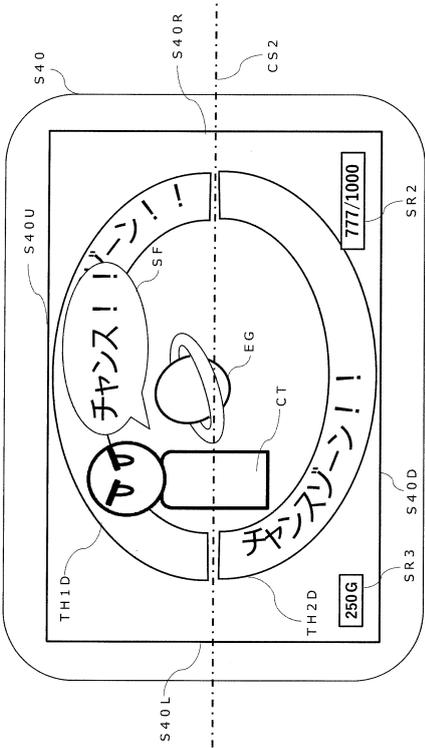


(B60)

10

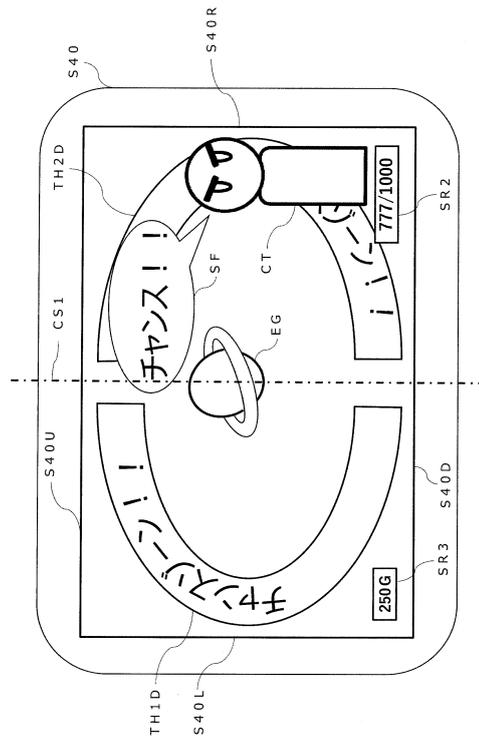
20

【 図 6 1 】



(B61)

【 図 6 2 】



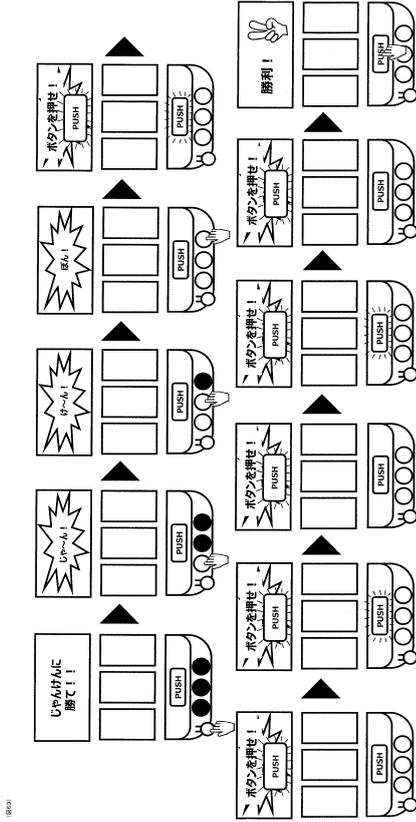
(B62)

30

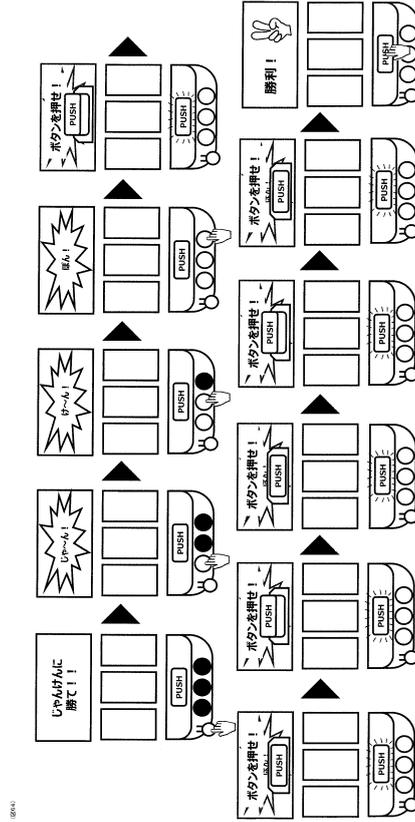
40

50

【 図 6 3 】



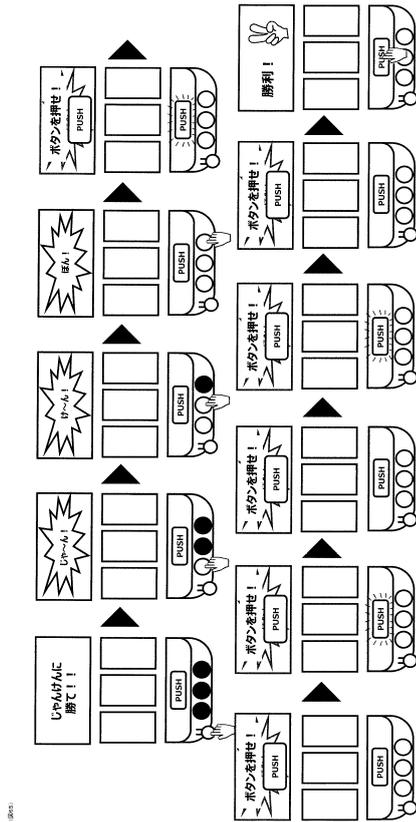
【 図 6 4 】



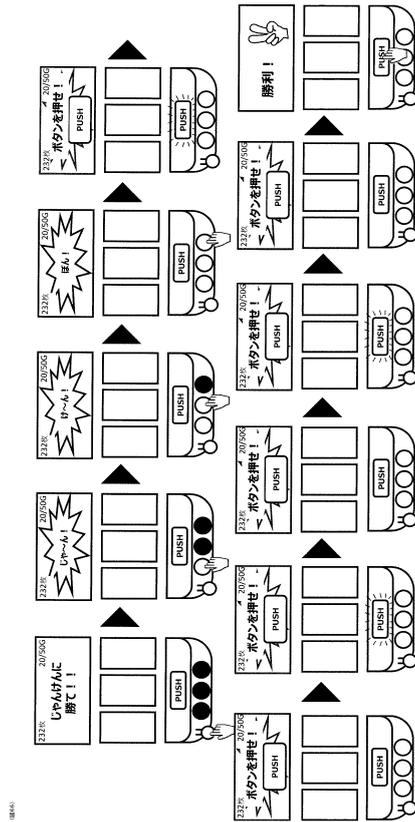
10

20

【 図 6 5 】



【 図 6 6 】



30

40

50

【 図 67 】

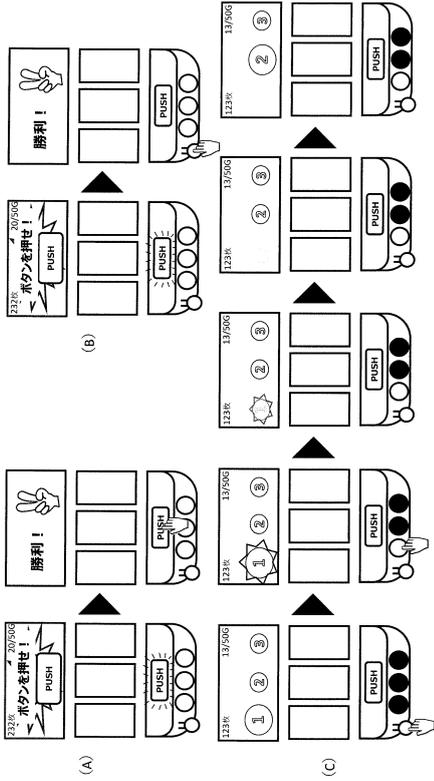


図67

【 図 68 】

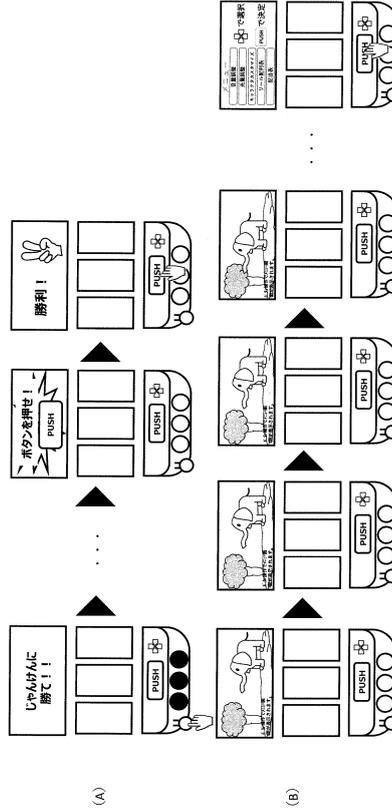


図68

10

20

【 図 69 】

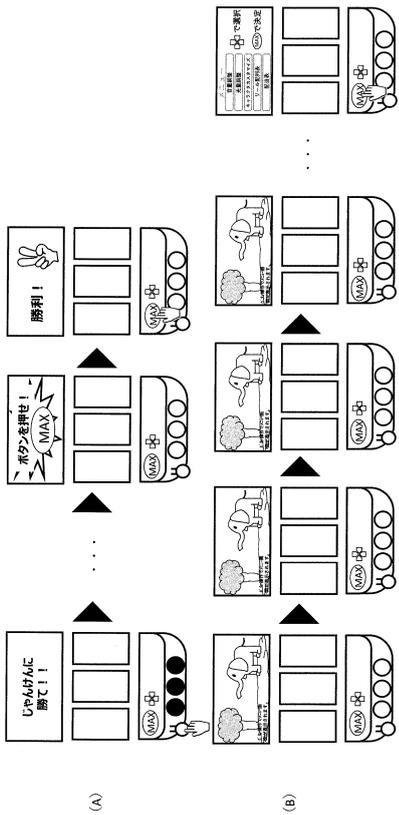


図69

【 図 70 】

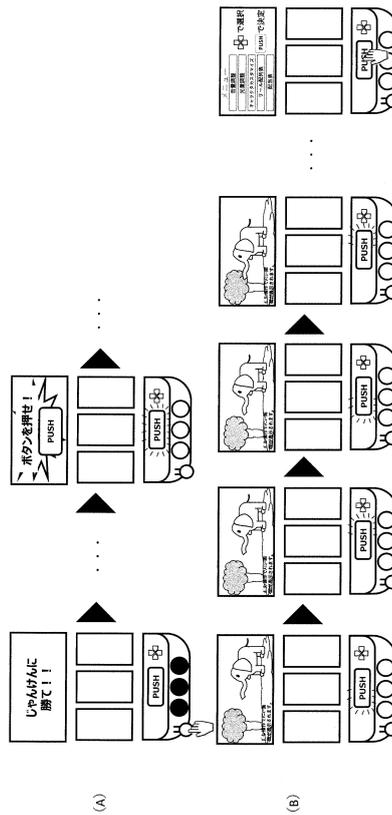


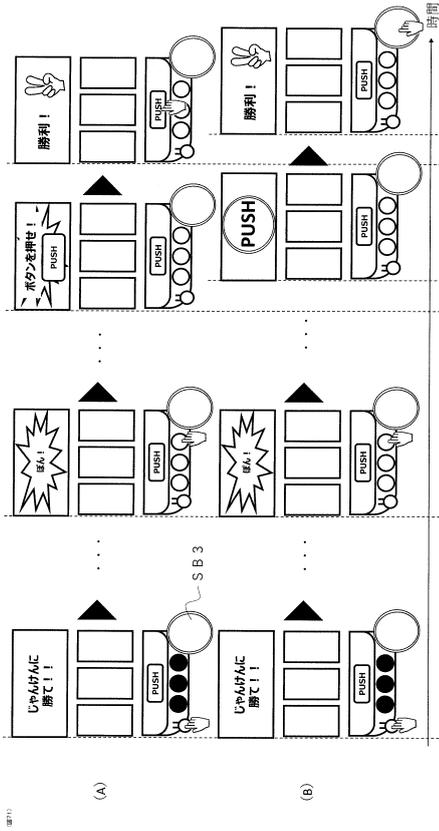
図70

30

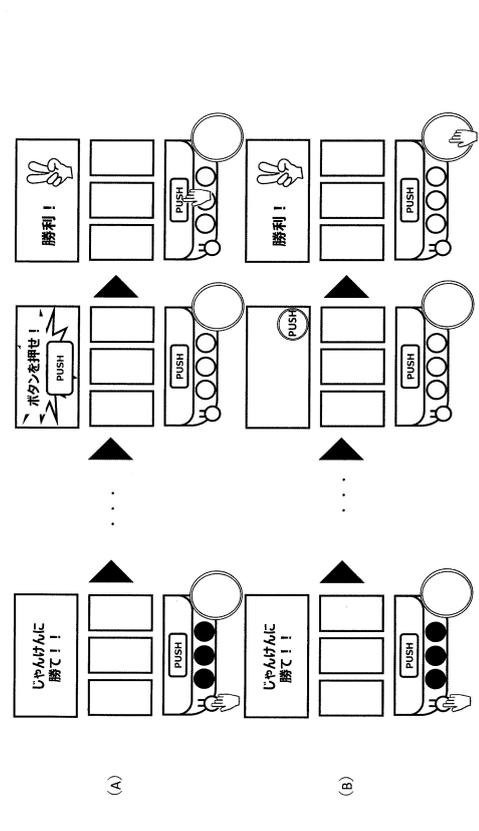
40

50

【 図 7 1 】



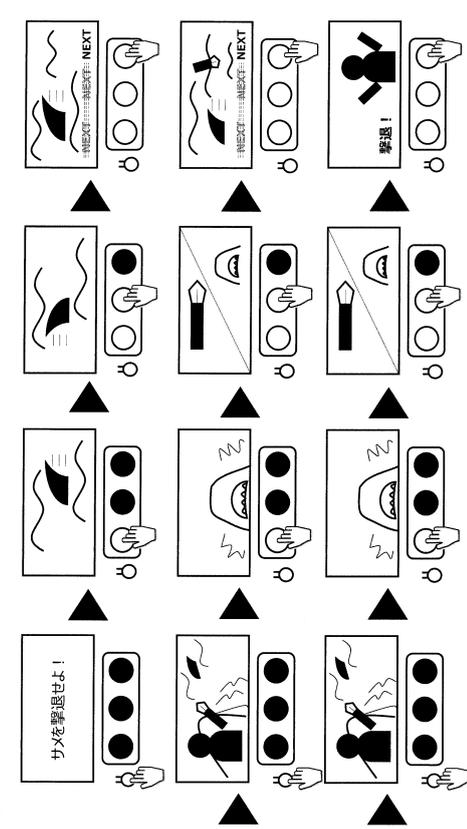
【 図 7 2 】



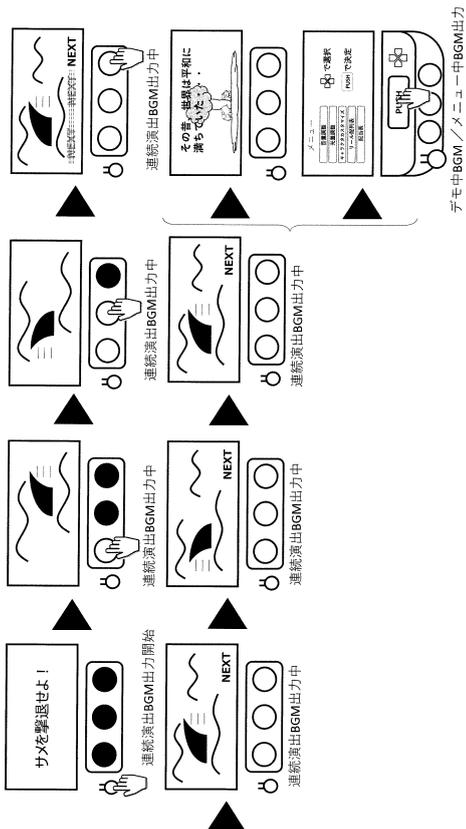
10

20

【 図 7 3 】



【 図 7 4 】

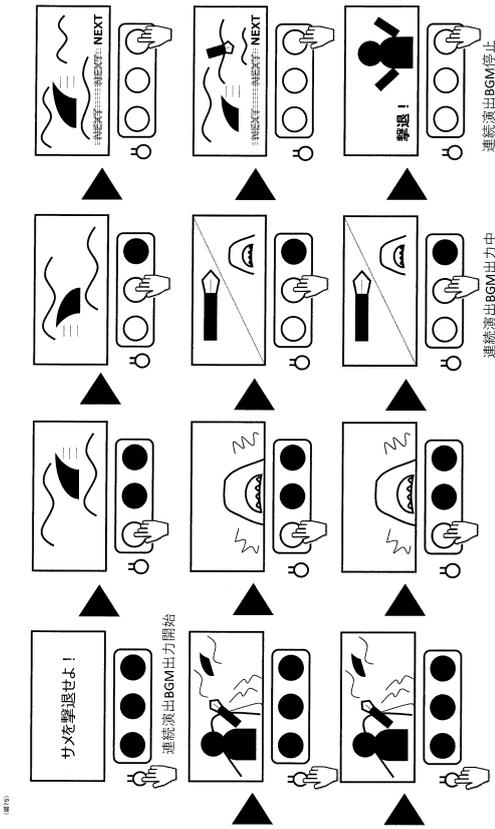


30

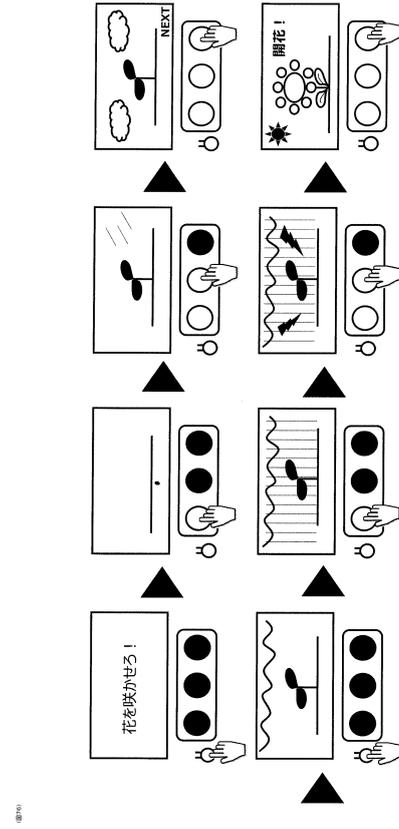
40

50

【 図 7 5 】



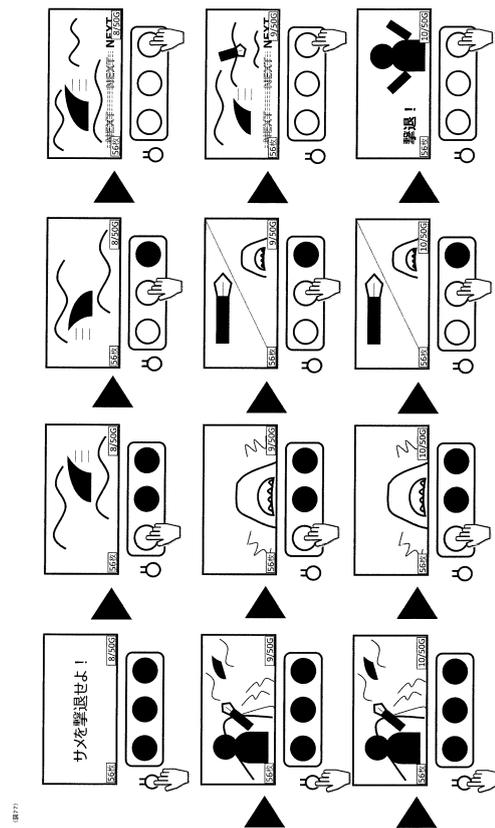
【 図 7 6 】



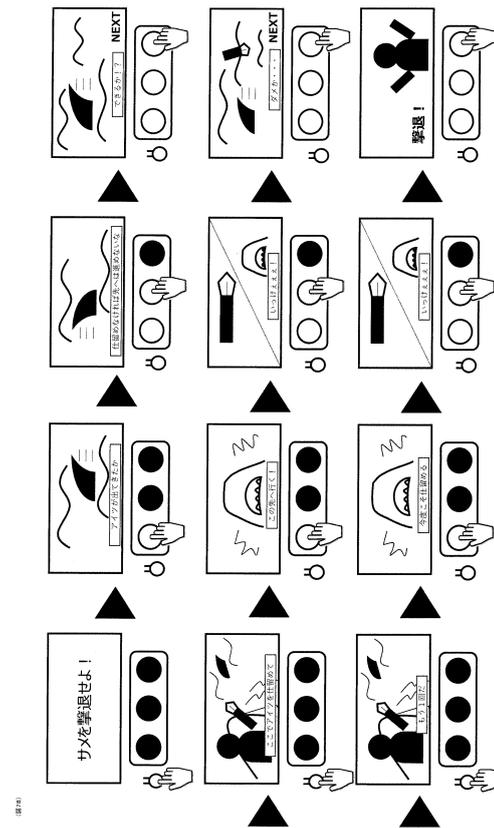
10

20

【 図 7 7 】



【 図 7 8 】

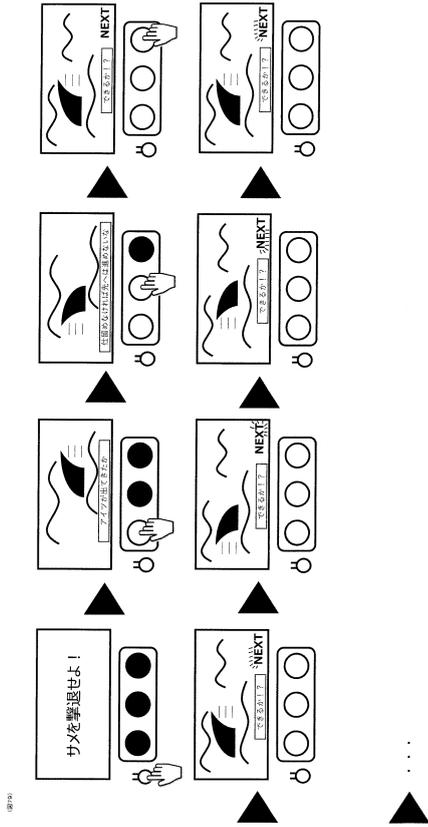


30

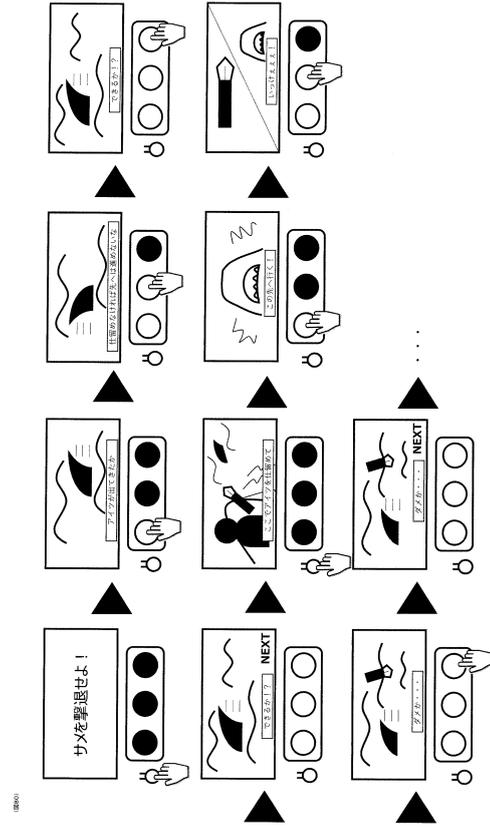
40

50

【 図 79 】



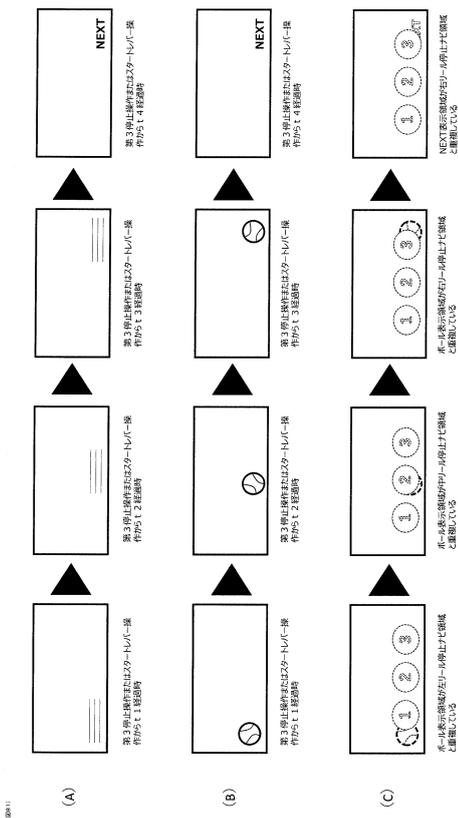
【 図 80 】



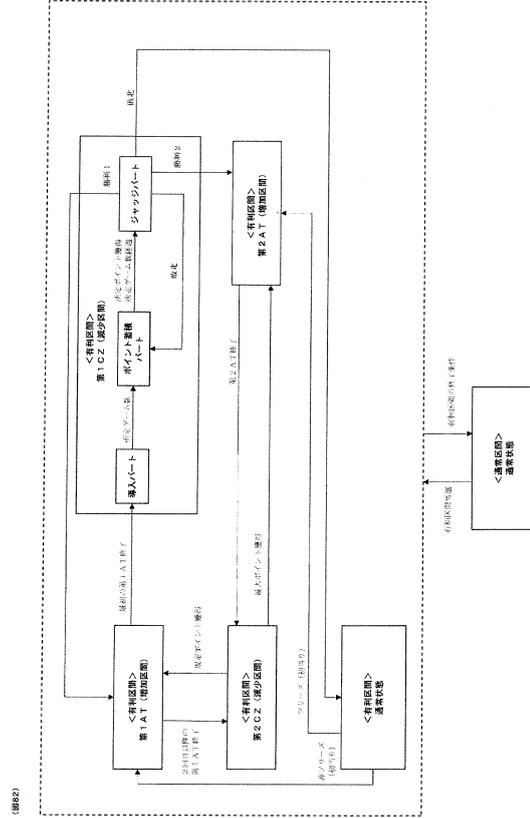
10

20

【 図 81 】



【 図 82 】

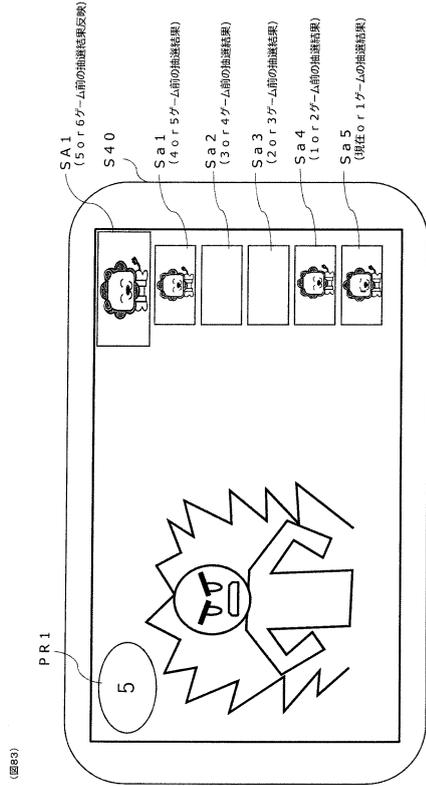


30

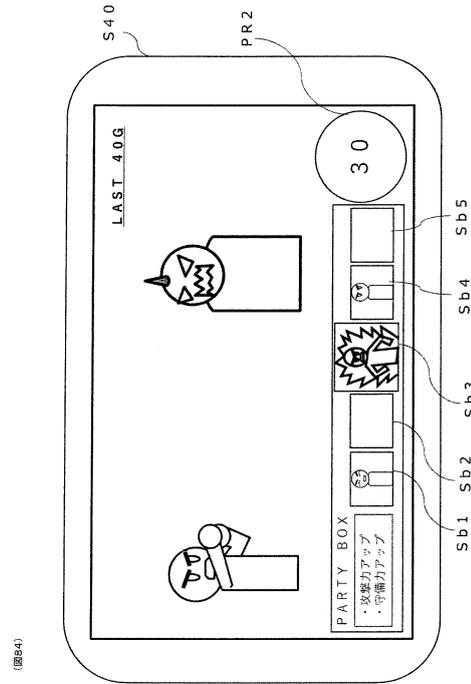
40

50

【 図 8 3 】



【 図 8 4 】



10

20

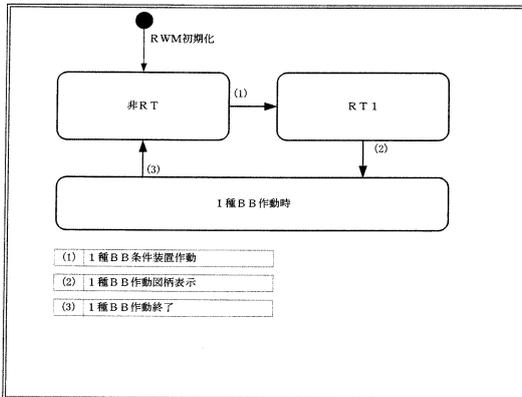
【 図 8 5 】

(図85)

(1) R Tの変動条件

状態	回数	変動契機	移行先
非RT	∞	開始 RWM初期化	—
		終了 1種B条件装置作動	RT1
RT1	∞	開始 1種B条件装置作動	—
		終了 1種B作動図柄表示	1種B作動時
1種B作動時	∞	開始 1種B作動図柄表示	—
		終了 1種B作動終了	非RT

(2) R T遷移図



【 図 8 6 】

(図86)

配列及び図柄名称

	第1回胴	第2回胴	第3回胴
20	ブランク	べAA	ブランク
19	リアレイ	リアレイ	ス役
18	青セブン	チェー	リアレイ
17	赤セブン	赤セブン	赤セブン
16	べAB	ブランク	べAA
15	ブランク	べAA	ブランク
14	リアレイ	リアレイ	ス役
13	金べー	ス役	リアレイ
12	ス役	黒べー	金べー
11	べAB	ブランク	べAA
10	ブランク	べAA	ブランク
9	リアレイ	リアレイ	ス役
8	チェー	ス役	リアレイ
7	ス役	金べー	黒べー
6	べAA	ブランク	べAA
5	黒べー	べAA	ブランク
4	リアレイ	リアレイ	ス役
3	チェー	チェー	リアレイ
2	ス役	青セブン	青セブン
1	べAA	ブランク	べAA

30

40

50

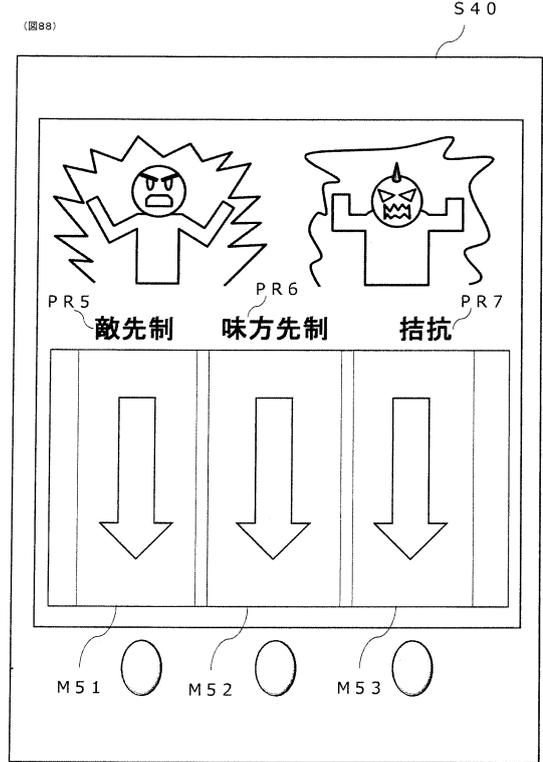
【 図 8 7 】

(図87)

当選	抽選順序
押し順ペル組123	123 (左中右) : バトル目1 (原目上、中置い(ブランク)の1枚役) 2- (中1st) : 入賞なしor1枚役orホーナス 3- (右1st) : 入賞なしor1枚役orホーナス
押し順ペル組132	123 : 非バトル目1の1枚役 2- : 入賞なしor1枚役orホーナス 3- : 入賞なしor1枚役orホーナス
押し順ペル組213	1- (左1st) : 入賞なしor1枚役orホーナス 213 (中左右) : バトル目2 (原目上、右上がり置い(ブランク)の1枚役) 31- (中右左) : 非バトル目の1枚役 3- : 入賞なしor1枚役orホーナス
押し順ペル組31	1- : 入賞なしor1枚役orホーナス 213 : 非バトル目の1枚役 31- : バトル目2 (原目上右上がり置い)の1枚役
押し順ペル組312	1- : 入賞なしor1枚役orホーナス 2- : 入賞なしor1枚役orホーナス 312 (右左中) : バトル目2 (原目上、右上がり置い)の1枚役 32- (右中左) : 入賞なしor1枚役orホーナス
押し順ペル組321	1- : 入賞なしor1枚役orホーナス 2- : 入賞なしor1枚役orホーナス 321 : 非バトル目の1枚役 31- : バトル目2 (原目上、右上がり置い)の1枚役

上記押し順ペル組 (ホーナスor1枚役) の抽選順序は、前1/8  
このホーナスor1枚役の抽選時の約1/24でバトル目が停止する押し順をセテする。  
バトル目1 : 有効ライン (左下、中中、右下) に、「リアレイ・ブランク・ブランク・スイカ」が停止、原目上は、右上がりにブランクが揃う  
バトル目2 : 有効ラインに、「黒バー・ブランク・リアレイ」又は「ブランク・ブランク・リアレイ」又は「リアレイ・ブランク・リアレイ」が揃う  
・1枚役 : 「チェリー・赤セブン/青セブン、赤セブン/黒バー/金バー、黒セブン/青セブン/黒バー」等  
・ホーナス : 「青セブン/金バー、赤セブン/青セブン、赤セブン/黒バー/金バー」等

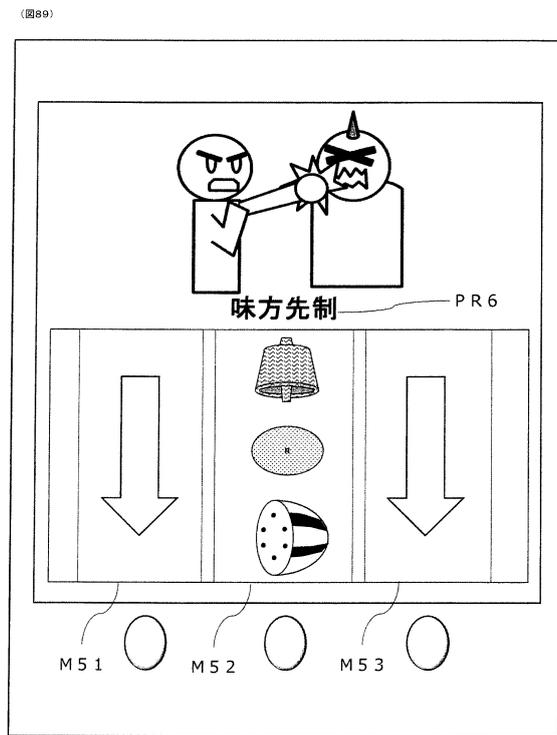
【 図 8 8 】



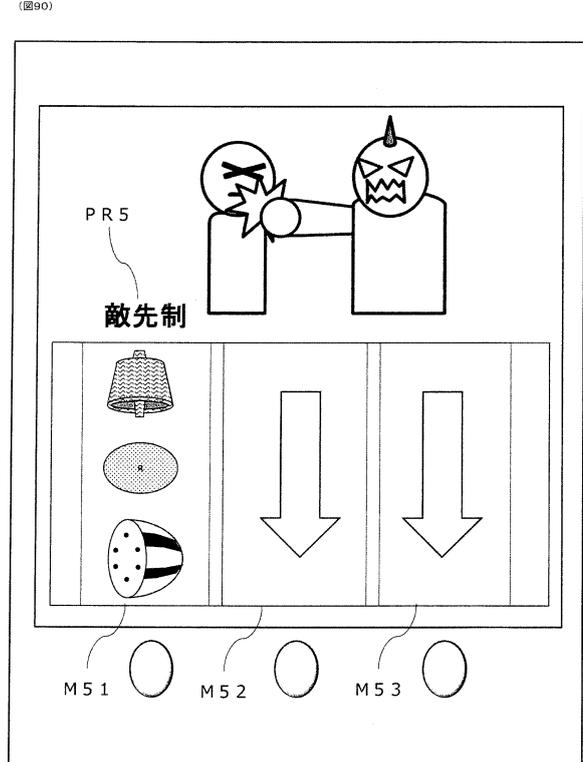
10

20

【 図 8 9 】



【 図 9 0 】



30

40

50

【 図 9 1 】

(図 9 1)

	第 1 回戦	第 2 回戦	第 3 回戦
0	チェリー	リプレイ	リプレイ
19	勲章	チェリー	ブランク
18	リプレイ	ベルB	ベルA
17	ベルA	スイカB	チェリー
16	ブランク	ベルA	ベルB
15	ベルB	リプレイ	リプレイ
14	セブン	セブン	セブン
13	リプレイ	ベルB	ベルA
12	ベルA	スイカA	スイカB
11	ブランク	ベルA	ベルB
10	チェリー	リプレイ	リプレイ
9	スイカA	バー	勲章
8	リプレイ	ベルB	ベルA
7	ベルA	スイカB	スイカA
6	バー	ベルA	ベルB
5	チェリー	リプレイ	リプレイ
4	スイカB	ブランク	バー
3	リプレイ	ベルB	ベルA
2	ベルA	勲章	スイカB
1	ブランク	ベルA	ベルB

【 図 9 2 】

(図 9 2)  
規定数ごとの図柄の組合せ

	役物未作動時			入賞図柄・作動図柄・ パターン図柄名称	規定数及び遊技状態	
	第 1 回戦	第 2 回戦	第 3 回戦		3 枚 ①	3 枚 ②
1	ベルB	スイカA	チェリー	1 種 B 作動図柄	1 種 B B	—
2	リプレイ	セブン	ベルA	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技
3	リプレイ	バー	ベルA	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技
4	リプレイ	ブランク	ベルA	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技
5	リプレイ	チェリー	ベルA	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技
6	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技 0 2 作動図柄	再遊技	再遊技
7	チェリー	セブン	セブン	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
8	チェリー	バー	セブン	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
9	チェリー	ブランク	セブン	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
10	チェリー	チェリー	セブン	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
11	チェリー	セブン	バー	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
12	チェリー	バー	バー	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
13	チェリー	ブランク	バー	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
14	チェリー	チェリー	バー	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
15	チェリー	セブン	ブランク	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
16	チェリー	バー	ブランク	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
17	チェリー	ブランク	ブランク	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
18	チェリー	チェリー	ブランク	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—

10

20

【 図 9 3 】

(図 9 3)

19	チェリー	セブン	勲章	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
20	チェリー	バー	勲章	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
21	チェリー	ブランク	勲章	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
22	チェリー	チェリー	勲章	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
23	チェリー	セブン	ベルA	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
24	チェリー	バー	ベルA	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
25	チェリー	ブランク	ベルA	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
26	チェリー	チェリー	ベルA	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
27	チェリー	セブン	ベルB	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
28	チェリー	バー	ベルB	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
29	チェリー	ブランク	ベルB	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
30	チェリー	チェリー	ベルB	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
31	チェリー	セブン	スイカA	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
32	チェリー	バー	スイカA	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
33	チェリー	ブランク	スイカA	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
34	チェリー	チェリー	スイカA	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
35	ベルA	セブン	セブン	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
36	ベルA	バー	セブン	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
37	ベルA	ブランク	セブン	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
38	ベルA	チェリー	セブン	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
39	ベルA	セブン	バー	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
40	ベルA	バー	バー	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
41	ベルA	ブランク	バー	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—

【 図 9 4 】

(図 9 4)

42	ベルA	チェリー	バー	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
43	ベルA	セブン	ブランク	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
44	ベルA	バー	ブランク	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
45	ベルA	ブランク	ブランク	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
46	ベルA	チェリー	ブランク	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
47	ベルA	セブン	勲章	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
48	ベルA	バー	勲章	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
49	ベルA	ブランク	勲章	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
50	ベルA	チェリー	勲章	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
51	ベルA	セブン	ベルA	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
52	ベルA	バー	ベルA	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
53	ベルA	ブランク	ベルA	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
54	ベルA	チェリー	ベルA	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
55	ベルA	セブン	ベルB	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
56	ベルA	バー	ベルB	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
57	ベルA	ブランク	ベルB	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
58	ベルA	チェリー	ベルB	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
59	ベルA	セブン	スイカA	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
60	ベルA	バー	スイカA	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
61	ベルA	ブランク	スイカA	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
62	ベルA	チェリー	スイカA	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	—
63	リプレイ	ベルA	ベルB	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	—
64	リプレイ	ベルB	ベルB	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	—

30

40

50

【 図 9 5 】

(図9 5)

65	セブン	勲章	リプレイ	再遊技0 5作動回数	再遊技	—
66	セブン	スイカA	リプレイ	再遊技0 5作動回数	再遊技	—
67	セブン	スイカA	リプレイ	再遊技0 5作動回数	再遊技	—
68	勲章	勲章	リプレイ	再遊技0 5作動回数	再遊技	—
69	勲章	スイカA	リプレイ	再遊技0 5作動回数	再遊技	—
70	勲章	スイカB	リプレイ	再遊技0 5作動回数	再遊技	—
71	リプレイ	勲章	リプレイ	再遊技0 5作動回数	再遊技	—
72	リプレイ	スイカA	リプレイ	再遊技0 5作動回数	再遊技	—
73	リプレイ	スイカB	リプレイ	再遊技0 5作動回数	再遊技	—
74	スイカA	勲章	リプレイ	再遊技0 5作動回数	再遊技	—
75	スイカA	スイカA	リプレイ	再遊技0 5作動回数	再遊技	—
76	スイカA	スイカB	リプレイ	再遊技0 5作動回数	再遊技	—
77	スイカB	勲章	リプレイ	再遊技0 5作動回数	再遊技	—
78	スイカB	スイカA	リプレイ	再遊技0 5作動回数	再遊技	—
79	スイカB	スイカB	リプレイ	再遊技0 5作動回数	再遊技	—
80	セブン	ベルA	チェリー	再遊技0 6作動回数	再遊技	—
81	セブン	ベルA	スイカA	再遊技0 6作動回数	再遊技	—
82	セブン	ベルA	スイカB	再遊技0 6作動回数	再遊技	—
83	勲章	ベルA	チェリー	再遊技0 6作動回数	再遊技	—
84	勲章	ベルA	スイカA	再遊技0 6作動回数	再遊技	—
85	勲章	ベルA	スイカB	再遊技0 6作動回数	再遊技	—

【 図 9 6 】

(図9 6)

86	スイカA	ベルA	チェリー	再遊技0 6作動回数	再遊技	—
87	スイカA	ベルA	スイカA	再遊技0 6作動回数	再遊技	—
88	スイカA	ベルA	スイカB	再遊技0 6作動回数	再遊技	—
89	スイカB	ベルA	チェリー	再遊技0 6作動回数	再遊技	—
90	スイカB	ベルA	スイカA	再遊技0 6作動回数	再遊技	—
91	スイカB	ベルA	スイカB	再遊技0 6作動回数	再遊技	—
92	リプレイ	ベルA	チェリー	入賞0 0 1入賞回数	15	15
93	リプレイ	ベルA	スイカA	入賞0 0 1入賞回数	15	15
94	リプレイ	ベルA	スイカB	入賞0 0 1入賞回数	15	15
95	リプレイ	ベルA	リプレイ	入賞0 0 2入賞回数	15	15
96	勲章	ベルB	ベルB	入賞0 0 3入賞回数	15	15
97	ベルA	ベルB	ベルB	入賞0 0 3入賞回数	15	15
98	ベルB	ベルB	ベルA	入賞0 0 4入賞回数	15	15
99	ベルA	ベルB	ベルA	入賞0 0 5入賞回数	15	15
100	勲章	ベルA	ベルB	入賞0 0 6入賞回数	15	15
101	ベルA	ベルA	ベルB	入賞0 0 6入賞回数	15	15
102	ベルB	リプレイ	ベルB	入賞0 0 7入賞回数	15	15
103	ベルA	リプレイ	ベルB	入賞0 0 8入賞回数	15	15
104	ベルA	ベルA	ベルA	入賞0 0 9入賞回数	15	15
105	リプレイ	セブン	セブン	入賞0 1 0入賞回数	1	1
106	リプレイ	セブン	ブランク	入賞0 1 1入賞回数	1	1
107	リプレイ	バー	セブン	入賞0 1 2入賞回数	1	1
108	リプレイ	バー	ブランク	入賞0 1 3入賞回数	1	1

10

20

【 図 9 7 】

(図9 7)

109	リプレイ	ブランク	バー	入賞0 1 4入賞回数	1	1
110	リプレイ	ブランク	勲章	入賞0 1 5入賞回数	1	1
111	リプレイ	チェリー	バー	入賞0 1 6入賞回数	1	1
112	リプレイ	チェリー	勲章	入賞0 1 7入賞回数	1	1
113	リプレイ	セブン	バー	入賞0 1 8入賞回数	1	1
114	リプレイ	セブン	勲章	入賞0 1 9入賞回数	1	1
115	リプレイ	バー	バー	入賞0 2 0入賞回数	1	1
116	リプレイ	バー	勲章	入賞0 2 1入賞回数	1	1
117	リプレイ	ブランク	セブン	入賞0 2 2入賞回数	1	1
118	リプレイ	ブランク	ブランク	入賞0 2 3入賞回数	1	1
119	リプレイ	チェリー	セブン	入賞0 2 4入賞回数	1	1
120	リプレイ	チェリー	ブランク	入賞0 2 5入賞回数	1	1
121	セブン	ベルB	セブン	入賞0 2 6入賞回数	1	1
122	セブン	ベルB	ブランク	入賞0 2 7入賞回数	1	1
123	勲章	ベルB	セブン	入賞0 2 8入賞回数	1	1
124	勲章	ベルB	ブランク	入賞0 2 9入賞回数	1	1
125	スイカA	ベルB	バー	入賞0 3 0入賞回数	1	1
126	スイカA	ベルB	勲章	入賞0 3 1入賞回数	1	1
127	スイカB	ベルB	バー	入賞0 3 2入賞回数	1	1
128	スイカB	ベルB	勲章	入賞0 3 3入賞回数	1	1
129	セブン	ベルB	バー	入賞0 3 4入賞回数	1	1
130	セブン	ベルB	勲章	入賞0 3 5入賞回数	1	1
131	勲章	ベルB	バー	入賞0 3 6入賞回数	1	1
132	勲章	ベルB	勲章	入賞0 3 7入賞回数	1	1

【 図 9 8 】

(図9 8)

133	スイカA	ベルB	セブン	入賞0 3 8入賞回数	1	1
134	スイカA	ベルB	ブランク	入賞0 3 9入賞回数	1	1
135	スイカB	ベルB	セブン	入賞0 4 0入賞回数	1	1
136	スイカB	ベルB	ブランク	入賞0 4 1入賞回数	1	1
137	セブン	セブン	ベルB	入賞0 4 2入賞回数	1	1
138	セブン	バー	ベルB	入賞0 4 3入賞回数	1	1
139	勲章	セブン	ベルB	入賞0 4 4入賞回数	1	1
140	勲章	バー	ベルB	入賞0 4 5入賞回数	1	1
141	スイカA	ブランク	ベルB	入賞0 4 6入賞回数	1	1
142	スイカA	チェリー	ベルB	入賞0 4 7入賞回数	1	1
143	スイカB	ブランク	ベルB	入賞0 4 8入賞回数	1	1
144	スイカB	チェリー	ベルB	入賞0 4 9入賞回数	1	1
145	セブン	ブランク	ベルB	入賞0 5 0入賞回数	1	1
146	セブン	チェリー	ベルB	入賞0 5 1入賞回数	1	1
147	勲章	ブランク	ベルB	入賞0 5 2入賞回数	1	1
148	勲章	チェリー	ベルB	入賞0 5 3入賞回数	1	1
149	スイカA	セブン	ベルB	入賞0 5 4入賞回数	1	1
150	スイカA	バー	ベルB	入賞0 5 5入賞回数	1	1
151	スイカB	セブン	ベルB	入賞0 5 6入賞回数	1	1
152	スイカB	バー	ベルB	入賞0 5 7入賞回数	1	1
153	スイカA	セブン	リプレイ	入賞0 5 8入賞回数	1	1
154	スイカB	セブン	リプレイ	入賞0 5 8入賞回数	1	1
155	スイカA	バー	リプレイ	入賞0 5 9入賞回数	1	1
156	スイカB	バー	リプレイ	入賞0 5 9入賞回数	1	1

30

40

50

【 図 9 9 】

(図 99)

157	スイカA	ブランク	リブレイ	入賞060入賞図柄	1	1
158	スイカB	ブランク	リブレイ	入賞060入賞図柄	1	1
159	スイカA	チェリー	リブレイ	入賞061入賞図柄	1	1
160	スイカB	チェリー	リブレイ	入賞061入賞図柄	1	1
161	セブン	セブン	リブレイ	入賞062入賞図柄	1	1
162	勲章	セブン	リブレイ	入賞062入賞図柄	1	1
163	セブン	バー	リブレイ	入賞063入賞図柄	1	1
164	勲章	バー	リブレイ	入賞063入賞図柄	1	1
165	セブン	ブランク	リブレイ	入賞064入賞図柄	1	1
166	勲章	ブランク	リブレイ	入賞064入賞図柄	1	1
167	セブン	チェリー	リブレイ	入賞065入賞図柄	1	1
168	勲章	チェリー	リブレイ	入賞065入賞図柄	1	1
169	セブン	ベルB	チェリー	入賞066入賞図柄	1	1
170	セブン	スイカA	ベルB	入賞067入賞図柄	1	1
171	勲章	ベルB	チェリー	入賞068入賞図柄	1	1
172	勲章	スイカA	ベルB	入賞069入賞図柄	1	1
173	スイカA	ベルB	スイカA	入賞070入賞図柄	1	1
174	スイカA	勲章	ベルB	入賞071入賞図柄	1	1
175	スイカB	ベルB	スイカA	入賞072入賞図柄	1	1
176	スイカB	勲章	ベルB	入賞073入賞図柄	1	1
177	セブン	ベルB	スイカA	入賞074入賞図柄	1	1
178	セブン	勲章	ベルB	入賞075入賞図柄	1	1
179	勲章	ベルB	スイカA	入賞076入賞図柄	1	1

【 図 1 0 0 】

(図 100)

180	勲章	勲章	ベルB	入賞077入賞図柄	1	1
181	スイカA	ベルB	チェリー	入賞078入賞図柄	1	1
182	スイカA	スイカA	ベルB	入賞079入賞図柄	1	1
183	スイカB	ベルB	チェリー	入賞080入賞図柄	1	1
184	スイカB	スイカA	ベルB	入賞081入賞図柄	1	1
185	リブレイ	セブン	チェリー	入賞082入賞図柄	1	1
186	バー	セブン	リブレイ	入賞083入賞図柄	1	1
187	リブレイ	バー	チェリー	入賞084入賞図柄	1	1
188	バー	バー	リブレイ	入賞085入賞図柄	1	1
189	リブレイ	ブランク	スイカA	入賞086入賞図柄	1	1
190	バー	ブランク	リブレイ	入賞087入賞図柄	1	1
191	リブレイ	チェリー	スイカA	入賞088入賞図柄	1	1
192	バー	チェリー	リブレイ	入賞089入賞図柄	1	1
193	リブレイ	セブン	スイカA	入賞090入賞図柄	1	1
194	ベルB	セブン	リブレイ	入賞091入賞図柄	1	1
195	リブレイ	バー	スイカA	入賞092入賞図柄	1	1
196	ベルB	バー	リブレイ	入賞093入賞図柄	1	1
197	リブレイ	ブランク	チェリー	入賞094入賞図柄	1	1
198	ベルB	ブランク	リブレイ	入賞095入賞図柄	1	1
199	リブレイ	チェリー	チェリー	入賞096入賞図柄	1	1
200	ベルB	チェリー	リブレイ	入賞097入賞図柄	1	1
201	リブレイ	スイカA	セブン	入賞098入賞図柄	1	1
202	バー	ベルB	セブン	入賞099入賞図柄	1	1

10

20

【 図 1 0 1 】

(図 101)

203	リブレイ	スイカA	ブランク	入賞100入賞図柄	1	1
204	バー	ベルB	ブランク	入賞101入賞図柄	1	1
205	リブレイ	勲章	バー	入賞102入賞図柄	1	1
206	バー	ベルB	バー	入賞103入賞図柄	1	1
207	リブレイ	勲章	勲章	入賞104入賞図柄	1	1
208	バー	ベルB	勲章	入賞105入賞図柄	1	1
209	リブレイ	スイカA	バー	入賞106入賞図柄	1	1
210	ベルB	ベルB	バー	入賞107入賞図柄	1	1
211	リブレイ	スイカA	勲章	入賞108入賞図柄	1	1
212	ベルB	ベルB	勲章	入賞109入賞図柄	1	1
213	リブレイ	勲章	セブン	入賞110入賞図柄	1	1
214	ベルB	ベルB	セブン	入賞111入賞図柄	1	1
215	リブレイ	勲章	ブランク	入賞112入賞図柄	1	1
216	ベルB	ベルB	ブランク	入賞113入賞図柄	1	1
217	ベルB	スイカB	チェリー	入賞114入賞図柄	1	1
218	セブン	スイカA	チェリー	入賞115入賞図柄	1	1
219	セブン	スイカA	スイカA	入賞115入賞図柄	1	1
220	セブン	スイカA	スイカB	入賞115入賞図柄	1	1
221	セブン	スイカB	チェリー	入賞115入賞図柄	1	1
222	セブン	スイカB	スイカA	入賞115入賞図柄	1	1
223	セブン	スイカB	スイカB	入賞115入賞図柄	1	1
224	勲章	スイカA	チェリー	入賞115入賞図柄	1	1
225	勲章	スイカA	スイカA	入賞115入賞図柄	1	1

【 図 1 0 2 】

(図 102)

226	勲章	スイカA	スイカB	入賞115入賞図柄	1	1
227	勲章	スイカB	チェリー	入賞115入賞図柄	1	1
228	勲章	スイカB	スイカA	入賞115入賞図柄	1	1
229	勲章	スイカB	スイカB	入賞115入賞図柄	1	1
230	スイカA	スイカA	チェリー	入賞115入賞図柄	1	1
231	スイカA	スイカA	スイカA	入賞115入賞図柄	1	1
232	スイカA	スイカA	スイカB	入賞115入賞図柄	1	1
233	スイカA	スイカB	チェリー	入賞115入賞図柄	1	1
234	スイカA	スイカB	スイカA	入賞115入賞図柄	1	1
235	スイカA	スイカB	スイカB	入賞115入賞図柄	1	1
236	スイカB	スイカA	チェリー	入賞115入賞図柄	1	1
237	スイカB	スイカA	スイカA	入賞115入賞図柄	1	1
238	スイカB	スイカA	スイカB	入賞115入賞図柄	1	1
239	スイカB	スイカB	チェリー	入賞115入賞図柄	1	1
240	スイカB	スイカB	スイカA	入賞115入賞図柄	1	1
241	スイカB	スイカB	スイカB	入賞115入賞図柄	1	1
242	リブレイ	ベルB	リブレイ	入賞116入賞図柄	-	1

30

40

50





【 図 1 1 1 】

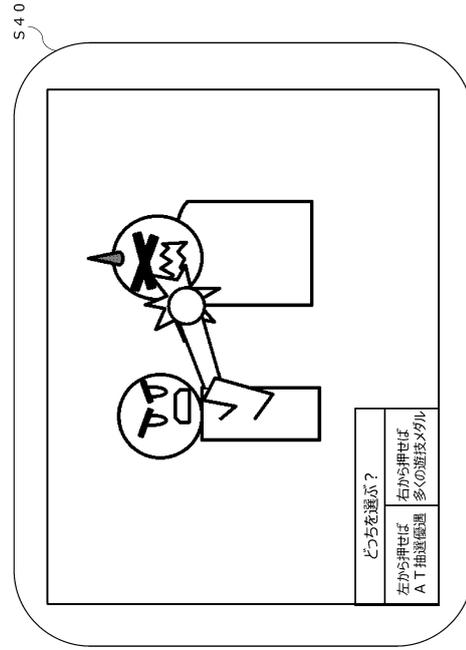
(図 1 1 1)

●押し順表示装置 (指示モニタ) イメージ

表示態様	表示内容
二本線 + 数字	(指示態様 1) 高めナビ (「二本線」は、高め入賞の意味) ※「二本線」をスラッシュ役の意味とし、1~6を高めナビ、7以降を安めナビとしてもよい
三本線 + 数字	(指示態様 2) 安めナビ (「三本線」は安め入賞の意味) ※ナビに従えば A T 抽選が優遇される安め入賞可能
上位桁、下位桁に数字	(指示態様 3) 上位桁に高めナビ 下位桁に安めナビ ※上位桁が安めナビ、下位桁が高めナビでもよい。
	(指示態様 4) DPランプを点灯させることでナビであることをわかりやすくする
	(指示態様 5) 出玉率の高い指示の DP ランプのみ点灯させる どちらに従えば出玉率が高いかがわかる
二本線 + ローマ字	(指示態様 6) スラッシュ役のいずれかの当せんを示唆 (左記は、スラッシュ役 A の当選を示唆)

【 図 1 1 2 】

(図 1 1 2)

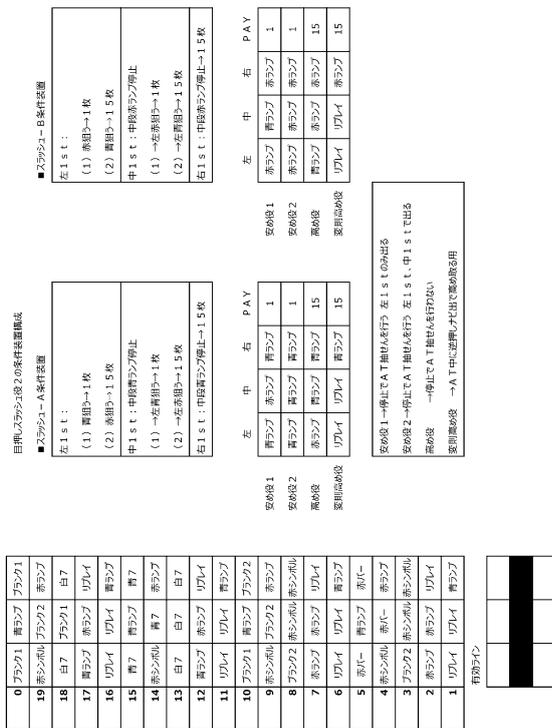


10

20

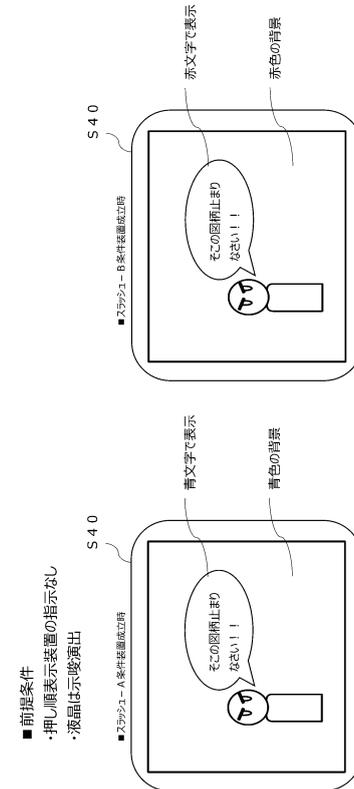
【 図 1 1 3 】

(図 1 1 3)



【 図 1 1 4 】

(図 1 1 4)



30

40

50

【 図 1 1 5 】

(図 1 1 5)  
目押しスラッシュ役 3

(通称)	左 1 s t		中左右 (2 1 3)	中右左 (2 3 1)	右左中 (3 1 2)	右中左 (3 2 1)
	低ベースコマ 1/8 で1枚 7/8 で0枚	高ベースコマ 1/4 で高め 3/4 で1枚役				
スラッシュ役 A 1	1/8 で1枚 7/8 で0枚	1/4 で高め 3/4 で1枚役	○	こぼし	こぼし	こぼし
スラッシュ役 A 2	1/8 で1枚 7/8 で0枚	1/4 で高め 3/4 で1枚役	○	○	こぼし	こぼし
スラッシュ役 A 3	1/8 で1枚 7/8 で0枚	1/4 で高め 3/4 で1枚役	○	こぼし	○	こぼし
スラッシュ役 A 4	1/8 で1枚 7/8 で0枚	1/4 で高め 3/4 で1枚役	○	こぼし	こぼし	○

スラッシュ役 A 1	左 1 s t		中左右	中右左	右左中	右中左	備考
	左中右	右左中					
1 5 枚	○	○	○	x	x	x	A T 抽選弱い
1 枚 A	○	○	x	x	x	x	A T 抽選強い
1 枚 B	○	○	x	x	x	x	A T 抽選強い
1 枚 C	x	x	x	○	○	○	A T 抽選強い
0 枚	○	○	x	x	x	x	A T 抽選強い

・左 1 s t 時  
高め位置...1 5 枚 or 1 枚 B で、どち5 も A T 抽選が強い  
安め位置...1 枚 A or 0 枚で、どち5 も A T 抽選が強い  
・変則押し時 (左 1 s t 以外)  
払出枚数に関する押し順正解...1 5 枚で A T 抽選弱い  
払出枚数に関する押し順不正解...1 枚で A T 抽選弱い

【 図 1 1 6 】

(図 1 1 6)

■目押しスラッシュ役 (強押し)

	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
スラッシュ役 A 1	スラ1	スラ1	高め	こぼし1枚	こぼし1枚	こぼし1枚
スラッシュ役 A 2	スラ1	スラ1	こぼし1枚	高め	こぼし1枚	こぼし1枚
スラッシュ役 A 3	スラ1	スラ1	こぼし1枚	こぼし1枚	高め	こぼし1枚
スラッシュ役 A 4	スラ1	スラ1	こぼし1枚	こぼし1枚	こぼし1枚	高め

※スラ1の高ベースコマ (高めポジション) 押し時、1/4 で高め投入賞、3/4 でこぼし1枚投入賞

■目押しスラッシュ役 (強押し)

	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
スラッシュ役 B 1	スラ2	スラ2	高め	高め	こぼし1枚	こぼし1枚
スラッシュ役 B 2	スラ2	スラ2	こぼし1枚	こぼし1枚	高め	高め

※スラ1の高ベースコマ (高めポジション) 押し時、1/2 で高め投入賞、1/2 でこぼし1枚投入賞

■目押しスラッシュ役 (中押し)

	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
スラッシュ役 C 1	スラ3	スラ3	高め	高め	高め	高め

※スラ1の高ベースコマ (高めポジション) 押し時、1/2 で高め投入賞

■押し順スラッシュ役 (弱押し)

	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
スラッシュ役 D 1	高め	こぼし1枚	スラ4	スラ4	こぼし1枚	こぼし1枚
スラッシュ役 D 2	高め	こぼし1枚	こぼし1枚	スラ4	スラ4	スラ4
スラッシュ役 D 3	こぼし1枚	高め	スラ4	スラ4	こぼし1枚	こぼし1枚
スラッシュ役 D 4	こぼし1枚	高め	こぼし1枚	こぼし1枚	スラ4	スラ4
スラッシュ役 D 5	スラ4	スラ4	高め	こぼし1枚	こぼし1枚	こぼし1枚
スラッシュ役 D 6	こぼし1枚	こぼし1枚	高め	こぼし1枚	スラ4	スラ4
スラッシュ役 D 7	スラ4	スラ4	こぼし1枚	高め	こぼし1枚	こぼし1枚
スラッシュ役 D 8	こぼし1枚	こぼし1枚	高め	スラ4	スラ4	スラ4
スラッシュ役 D 9	スラ4	スラ4	こぼし1枚	こぼし1枚	高め	こぼし1枚
スラッシュ役 D 1 0	こぼし1枚	こぼし1枚	スラ4	スラ4	高め	こぼし1枚
スラッシュ役 D 1 1	スラ4	スラ4	こぼし1枚	こぼし1枚	こぼし1枚	高め
スラッシュ役 D 1 2	こぼし1枚	こぼし1枚	スラ4	スラ4	こぼし1枚	高め

※変則押し時、1/4 で高め投入賞、3/4 でこぼし1枚投入賞

■押し順スラッシュ役 (強押し)

	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
スラッシュ役 E 1	高め	高め	スラ5	スラ5	こぼし1枚	こぼし1枚
スラッシュ役 E 2	高め	高め	こぼし1枚	こぼし1枚	スラ5	スラ5
スラッシュ役 E 3	スラ5	スラ5	高め	高め	こぼし1枚	こぼし1枚
スラッシュ役 E 4	こぼし1枚	こぼし1枚	高め	高め	スラ5	スラ5
スラッシュ役 E 5	スラ5	スラ5	こぼし1枚	こぼし1枚	高め	高め
スラッシュ役 E 6	こぼし1枚	こぼし1枚	スラ5	スラ5	高め	高め

※変則押し時、1/2 で高め投入賞、1/2 でこぼし1枚投入賞

■目押しスラッシュ役 (弱押し・強押し・中段押しまとめ)

	小役	A T 当選確率	継続確率
前	大	小	小
強	中	中	中
中段	小	大	大

10

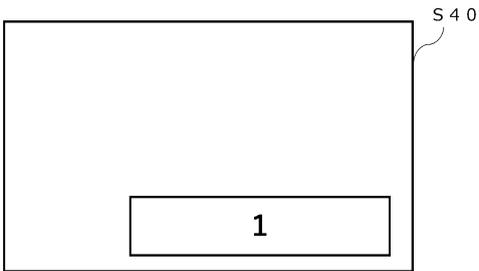
20

40

50

【 図 1 1 7 】

(図 1 1 7)



【 図 1 1 8 】

(図 1 1 8)

■設定値ごとの番数

	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
はずれ	5536	5536	5536	5536	5536	5536
リプレイ	10000	10000	10000	10000	10000	10000
押し順ヘル	40000	38000	36000	34000	32000	30000
スラッシュ役	10000	12000	14000	16000	18000	20000

30

【 図 1 1 9 】

(図119)

	第1回戦	第2回戦	第3回戦
0	スィカ	バインB	バインA
19	バインB	リアレイ	バインB
18	リアレイ	マンゴ-	スィカ
17	赤セブン	赤セブン	白セブン
16	ブランクA	白セブン	リアレイ
15	白セブン	バインB	バインA
14	バインB	リアレイ	バインB
13	リアレイ	マンゴ-	スィカ
12	ブランクB	スィカ	マンゴ-
11	スィカ	ブランクA	リアレイ
10	スィカ	バインA	バインA
9	バインA	リアレイ	バインB
8	リアレイ	マンゴ-	黒パー
7	黒パー	スィカ	赤セブン
6	マンゴ-	黒パー	リアレイ
5	スィカ	バインA	バインA
4	バインA	リアレイ	バインB
3	リアレイ	マンゴ-	黒パー
2	ブランクB	スィカ	ブランクA
1	スィカ	ブランクB	リアレイ

【 図 1 2 0 】

(図120)  
規定数ごとの認辨の組合せ

	第1回戦	第2回戦	第3回戦	入賞認辨・作動認辨・パターン認辨名称	規定数及び遊技状態		
					3枚 (1)	2枚 (2)	3枚 (3)
(1)	役物未作動時(規定数3枚)						
(2)	役物未作動時(規定数2枚)						
(3)	R日作動時						
1	ブランクB	ブランクB	ブランクA	1種B01作動認辨	1種B0	-	-
2	ブランクB	ブランクA	ブランクA	1種B02作動認辨	1種B0	-	-
3	ブランクB	ブランクB	マンゴ-	1種B03作動認辨	-	1種B0	-
4	リアレイ	リアレイ	リアレイ	再遊技01作動認辨	再遊技	再遊技	-
5	ブランクA	リアレイ	リアレイ	再遊技02作動認辨	再遊技	再遊技	-
6	黒パー	リアレイ	リアレイ	再遊技03作動認辨	再遊技	再遊技	-
7	赤セブン	リアレイ	リアレイ	再遊技03作動認辨	再遊技	再遊技	-
8	ブランクB	リアレイ	リアレイ	再遊技03作動認辨	再遊技	再遊技	-
9	リアレイ	リアレイ	バインB	入賞01入賞認辨	15	4	15
10	リアレイ	バインA	リアレイ	入賞02入賞認辨	15	4	15
11	リアレイ	バインB	リアレイ	入賞02入賞認辨	15	4	15
12	バインA	バインA	バインA	入賞03入賞認辨	15	4	15
13	バインA	バインB	バインA	入賞03入賞認辨	15	4	15
14	バインB	バインA	バインA	入賞03入賞認辨	15	4	15
15	バインB	バインB	バインA	入賞03入賞認辨	15	4	15
16	白セブン	バインA	バインB	入賞04入賞認辨	15	4	15
17	白セブン	バインB	バインB	入賞04入賞認辨	15	4	15
18	スィカ	バインB	バインB	入賞04入賞認辨	15	4	15
19	スィカ	バインB	バインB	入賞04入賞認辨	15	4	15

10

20

【 図 1 2 1 】

(図121)

20	白セブン	黒パー	バインA	入賞05入賞認辨	15	4	15
21	白セブン	白セブン	バインA	入賞05入賞認辨	15	4	15
22	白セブン	ブランクA	バインA	入賞05入賞認辨	15	4	15
23	白セブン	ブランクB	バインA	入賞05入賞認辨	15	4	15
24	スィカ	黒パー	バインA	入賞05入賞認辨	15	4	15
25	スィカ	白セブン	バインA	入賞05入賞認辨	15	4	15
26	スィカ	ブランクA	バインA	入賞05入賞認辨	15	4	15
27	スィカ	ブランクB	バインA	入賞05入賞認辨	15	4	15
28	白セブン	バインA	バインA	入賞06入賞認辨	15	4	15
29	白セブン	バインB	バインA	入賞06入賞認辨	15	4	15
30	スィカ	バインA	バインA	入賞06入賞認辨	15	4	15
31	スィカ	バインB	バインA	入賞06入賞認辨	15	4	15
32	リアレイ	リアレイ	黒パー	入賞07入賞認辨	15	4	15
33	リアレイ	リアレイ	スィカ	入賞07入賞認辨	15	4	15
34	リアレイ	バインA	バインA	入賞08入賞認辨	15	4	15
35	リアレイ	バインB	バインA	入賞08入賞認辨	15	4	15
36	バインA	バインA	バインB	入賞09入賞認辨	15	4	15
37	バインA	バインB	バインB	入賞09入賞認辨	15	4	15
38	バインB	バインA	バインB	入賞09入賞認辨	15	4	15
39	バインB	バインB	バインB	入賞09入賞認辨	15	4	15
40	白セブン	バインA	黒パー	入賞10入賞認辨	15	4	15
41	白セブン	バインA	スィカ	入賞10入賞認辨	15	4	15
42	白セブン	バインB	黒パー	入賞10入賞認辨	15	4	15
43	白セブン	バインB	スィカ	入賞10入賞認辨	15	4	15
44	スィカ	バインA	黒パー	入賞10入賞認辨	15	4	15
45	スィカ	バインA	スィカ	入賞10入賞認辨	15	4	15
46	スィカ	バインB	黒パー	入賞10入賞認辨	15	4	15
47	スィカ	バインB	スィカ	入賞10入賞認辨	15	4	15

【 図 1 2 2 】

(図122)

48	白セブン	黒パー	リアレイ	入賞11入賞認辨	15	4	15
49	白セブン	白セブン	リアレイ	入賞11入賞認辨	15	4	15
50	白セブン	ブランクA	リアレイ	入賞11入賞認辨	15	4	15
51	白セブン	ブランクB	リアレイ	入賞11入賞認辨	15	4	15
52	スィカ	黒パー	リアレイ	入賞11入賞認辨	15	4	15
53	スィカ	白セブン	リアレイ	入賞11入賞認辨	15	4	15
54	スィカ	ブランクA	リアレイ	入賞11入賞認辨	15	4	15
55	スィカ	ブランクB	リアレイ	入賞11入賞認辨	15	4	15
56	白セブン	バインA	リアレイ	入賞12入賞認辨	15	4	15
57	白セブン	バインB	リアレイ	入賞12入賞認辨	15	4	15
58	スィカ	バインA	リアレイ	入賞12入賞認辨	15	4	15
59	スィカ	バインB	リアレイ	入賞12入賞認辨	15	4	15
60	リアレイ	黒パー	赤セブン	入賞13入賞認辨	1	1	1
61	リアレイ	白セブン	赤セブン	入賞13入賞認辨	1	1	1
62	リアレイ	ブランクA	赤セブン	入賞13入賞認辨	1	1	1
63	リアレイ	ブランクB	赤セブン	入賞13入賞認辨	1	1	1
64	リアレイ	黒パー	白セブン	入賞14入賞認辨	1	1	1
65	リアレイ	白セブン	白セブン	入賞14入賞認辨	1	1	1
66	リアレイ	ブランクA	白セブン	入賞14入賞認辨	1	1	1
67	リアレイ	ブランクB	白セブン	入賞14入賞認辨	1	1	1
68	リアレイ	黒パー	マンゴ-	入賞15入賞認辨	1	1	1
69	リアレイ	白セブン	マンゴ-	入賞15入賞認辨	1	1	1
70	リアレイ	ブランクA	マンゴ-	入賞15入賞認辨	1	1	1
71	リアレイ	ブランクB	マンゴ-	入賞15入賞認辨	1	1	1
72	リアレイ	黒パー	ブランクA	入賞16入賞認辨	1	1	1
73	リアレイ	白セブン	ブランクA	入賞16入賞認辨	1	1	1
74	リアレイ	ブランクA	ブランクA	入賞16入賞認辨	1	1	1
75	リアレイ	ブランクB	ブランクA	入賞16入賞認辨	1	1	1

30

40

50

【 図 1 2 3 】

(図123)

76	黒ハ-	マゴ-	ハインA	入賞17入賞部納	1	1	1
77	ハインA	マゴ-	ハインA	入賞17入賞部納	1	1	1
78	赤セブン	マゴ-	ハインA	入賞18入賞部納	1	1	1
79	ハインB	マゴ-	ハインA	入賞19入賞部納	1	1	1
80	ハインA	黒ハ-	ハインB	入賞19入賞部納	1	1	1
81	ハインA	白セブン	ハインB	入賞19入賞部納	1	1	1
82	ハインA	ブランクA	ハインB	入賞20入賞部納	1	1	1
83	ハインA	ブランクB	ハインB	入賞20入賞部納	1	1	1
84	ハインB	黒ハ-	ハインB	入賞21入賞部納	1	1	1
85	ハインB	白セブン	ハインB	入賞21入賞部納	1	1	1
86	ハインB	ブランクA	ハインB	入賞22入賞部納	1	1	1
87	ハインB	ブランクB	ハインB	入賞22入賞部納	1	1	1
88	白セブン	赤セブン	リフレイ	入賞23入賞部納	1	1	1
89	白セブン	スイト	リフレイ	入賞23入賞部納	1	1	1
90	スイト	赤セブン	リフレイ	入賞23入賞部納	1	1	1
91	スイト	スイト	リフレイ	入賞23入賞部納	1	1	1
92	白セブン	赤セブン	黒ハ-	入賞24入賞部納	1	1	1
93	白セブン	スイト	黒ハ-	入賞24入賞部納	1	1	1
94	白セブン	赤セブン	スイト	入賞25入賞部納	1	1	1
95	白セブン	スイト	スイト	入賞25入賞部納	1	1	1
96	スイト	赤セブン	黒ハ-	入賞26入賞部納	1	1	1
97	スイト	スイト	黒ハ-	入賞26入賞部納	1	1	1
98	スイト	赤セブン	スイト	入賞27入賞部納	1	1	1
99	スイト	スイト	スイト	入賞27入賞部納	1	1	1
100	マゴ-	赤セブン	赤セブン	入賞28入賞部納	1	1	1
101	マゴ-	赤セブン	白セブン	入賞28入賞部納	1	1	1
102	マゴ-	スイト	赤セブン	入賞28入賞部納	1	1	1
103	マゴ-	スイト	白セブン	入賞28入賞部納	1	1	1

【 図 1 2 4 】

(図124)

104	マゴ-	赤セブン	マゴ-	入賞29入賞部納	1	1	1
105	マゴ-	赤セブン	ブランクA	入賞29入賞部納	1	1	1
106	マゴ-	スイト	マゴ-	入賞29入賞部納	1	1	1
107	マゴ-	スイト	ブランクA	入賞29入賞部納	1	1	1
108	ブランクA	赤セブン	赤セブン	入賞30入賞部納	1	1	1
109	ブランクA	赤セブン	白セブン	入賞30入賞部納	1	1	1
110	ブランクA	スイト	赤セブン	入賞30入賞部納	1	1	1
111	ブランクA	スイト	白セブン	入賞30入賞部納	1	1	1
112	ブランクA	赤セブン	マゴ-	入賞31入賞部納	1	1	1
113	ブランクA	赤セブン	ブランクA	入賞31入賞部納	1	1	1
114	ブランクA	スイト	マゴ-	入賞31入賞部納	1	1	1
115	ブランクA	スイト	ブランクA	入賞31入賞部納	1	1	1
116	ハインA	マゴ-	ハインB	入賞32入賞部納	1	1	1
117	ハインB	マゴ-	ハインB	入賞32入賞部納	1	1	1
118	黒ハ-	赤セブン	ハインB	入賞33入賞部納	1	1	1
119	黒ハ-	スイト	ハインB	入賞33入賞部納	1	1	1
120	赤セブン	赤セブン	ハインB	入賞33入賞部納	1	1	1
121	赤セブン	スイト	ハインB	入賞33入賞部納	1	1	1
122	ブランクA	赤セブン	ハインB	入賞33入賞部納	1	1	1
123	ブランクA	スイト	ハインB	入賞33入賞部納	1	1	1
124	ブランクB	赤セブン	ハインB	入賞33入賞部納	1	1	1
125	ブランクB	スイト	ハインB	入賞33入賞部納	1	1	1
126	黒ハ-	赤セブン	ハインA	入賞34入賞部納	1	1	1
127	黒ハ-	スイト	ハインA	入賞34入賞部納	1	1	1
128	赤セブン	赤セブン	ハインA	入賞34入賞部納	1	1	1
129	赤セブン	スイト	ハインA	入賞34入賞部納	1	1	1
130	ブランクB	赤セブン	ハインA	入賞34入賞部納	1	1	1
131	ブランクB	スイト	ハインA	入賞34入賞部納	1	1	1

10

20

【 図 1 2 5 】

(図125)

132	リフレイ	マゴ-	赤セブン	入賞35入賞部納	1	1	1
133	リフレイ	マゴ-	白セブン	入賞36入賞部納	1	1	1
134	リフレイ	マゴ-	マゴ-	入賞37入賞部納	1	1	1
135	リフレイ	マゴ-	ブランクA	入賞38入賞部納	1	1	1
136	ハインA	ハインA	黒ハ-	入賞39入賞部納	1	1	1
137	ハインA	ハインB	黒ハ-	入賞39入賞部納	1	1	1
138	ハインA	ハインA	スイト	入賞40入賞部納	1	1	1
139	ハインA	ハインB	スイト	入賞40入賞部納	1	1	1
140	ハインB	ハインA	黒ハ-	入賞41入賞部納	1	1	1
141	ハインB	ハインB	黒ハ-	入賞41入賞部納	1	1	1
142	ハインB	ハインA	スイト	入賞42入賞部納	1	1	1
143	ハインB	ハインB	スイト	入賞42入賞部納	1	1	1
144	黒ハ-	ハインA	黒ハ-	入賞43入賞部納	1	1	1
145	黒ハ-	ハインB	黒ハ-	入賞43入賞部納	1	1	1
146	黒ハ-	ハインA	スイト	入賞44入賞部納	1	1	1
147	黒ハ-	ハインB	スイト	入賞44入賞部納	1	1	1
148	赤セブン	ハインA	黒ハ-	入賞45入賞部納	1	1	1
149	赤セブン	ハインB	黒ハ-	入賞45入賞部納	1	1	1
150	赤セブン	ハインA	スイト	入賞46入賞部納	1	1	1
151	赤セブン	ハインB	スイト	入賞46入賞部納	1	1	1
152	ハインA	白セブン	ハインA	入賞47入賞部納	1	1	1
153	ハインA	黒ハ-	ハインA	入賞47入賞部納	1	1	1
154	ハインA	ブランクA	ハインA	入賞48入賞部納	1	1	1
155	ハインA	ブランクB	ハインA	入賞48入賞部納	1	1	1
156	ハインB	白セブン	ハインA	入賞49入賞部納	1	1	1
157	ハインB	黒ハ-	ハインA	入賞49入賞部納	1	1	1
158	ハインB	ブランクA	ハインA	入賞50入賞部納	1	1	1
159	ハインB	ブランクB	ハインA	入賞50入賞部納	1	1	1

【 図 1 2 6 】

(図126)

160	ハインA	リフレイ	赤セブン	入賞51入賞部納	1	1	1
161	ハインA	リフレイ	白セブン	入賞51入賞部納	1	1	1
162	ハインA	リフレイ	マゴ-	入賞52入賞部納	1	1	1
163	ハインA	リフレイ	ブランクA	入賞52入賞部納	1	1	1
164	ハインB	リフレイ	赤セブン	入賞53入賞部納	1	1	1
165	ハインB	リフレイ	白セブン	入賞53入賞部納	1	1	1
166	ハインB	リフレイ	マゴ-	入賞54入賞部納	1	1	1
167	ハインB	リフレイ	ブランクA	入賞54入賞部納	1	1	1
168	黒ハ-	リフレイ	赤セブン	入賞55入賞部納	1	1	1
169	黒ハ-	リフレイ	白セブン	入賞55入賞部納	1	1	1
170	黒ハ-	リフレイ	マゴ-	入賞56入賞部納	1	1	1
171	黒ハ-	リフレイ	ブランクA	入賞56入賞部納	1	1	1
172	マゴ-	リフレイ	赤セブン	入賞57入賞部納	1	1	1
173	マゴ-	リフレイ	白セブン	入賞57入賞部納	1	1	1
174	マゴ-	リフレイ	マゴ-	入賞58入賞部納	1	1	1
175	マゴ-	リフレイ	ブランクA	入賞58入賞部納	1	1	1
176	赤セブン	リフレイ	赤セブン	入賞59入賞部納	1	1	1
177	赤セブン	リフレイ	白セブン	入賞59入賞部納	1	1	1
178	赤セブン	リフレイ	マゴ-	入賞60入賞部納	1	1	1
179	赤セブン	リフレイ	ブランクA	入賞60入賞部納	1	1	1
180	ブランクA	リフレイ	赤セブン	入賞61入賞部納	1	1	1
181	ブランクA	リフレイ	白セブン	入賞61入賞部納	1	1	1
182	ブランクA	リフレイ	マゴ-	入賞62入賞部納	1	1	1
183	ブランクA	リフレイ	ブランクA	入賞62入賞部納	1	1	1
184	黒ハ-	黒ハ-	ハインA	入賞63入賞部納	1	1	1
185	黒ハ-	白セブン	ハインA	入賞63入賞部納	1	1	1
186	マゴ-	黒ハ-	ハインA	入賞63入賞部納	1	1	1
187	マゴ-	白セブン	ハインA	入賞63入賞部納	1	1	1

30

40

50



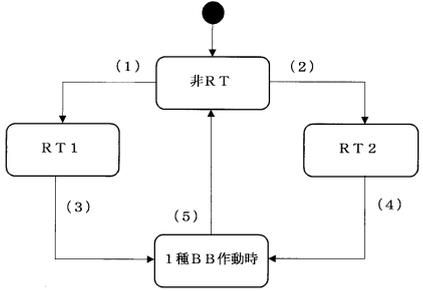


【 135 】

(図135) (1) RTの変動条件

状態	回数	変動契機	移行先
非RT	∞	開始	RWM初期化
		1種BB作動終了	—
		1種BB-A条件装置又は1種BB-B条件装置作動 1種BB-C条件装置作動	RT1 RT2
RT1	∞	開始	1種BB-A条件装置又は1種BB-B条件装置作動
		終了	1種BB01作動図柄又は1種BB02作動図柄表示
RT2	∞	開始	1種BB-A条件装置又は1種BB-B条件装置作動
		終了	1種BB03作動図柄表示
1種BB作動時	∞	開始	1種BB01作動図柄又は1種BB02作動図柄表示
		終了	1種BB作動終了

(2) RT遷移図



- (1) 1種BB-A条件装置又は1種BB-B条件装置作動
- (2) 1種BB-C条件装置作動
- (3) 1種BB01作動図柄又は1種BB02作動図柄表示
- (4) 1種BB03作動図柄表示
- (5) 1種BB作動終了

【 136 】

(図136) 番号付図表1-9

RT1(1種BB-A条件装置又は1種BB-B条件装置作動時)	RT1		RT2(1種BB-A条件装置又は1種BB-B条件装置作動時)	RT2		非RT	1種BB作動時	1種BB01作動図柄又は1種BB02作動図柄表示	1種BB03作動図柄表示	1種BB作動終了
	開始	移行		開始	移行					
開始	移行	開始	移行	開始	移行	開始	移行	開始	移行	開始
終了	移行	開始	移行	開始	移行	開始	移行	開始	移行	開始

10

20

【 137 】

番号付図表1-9

RT1(1種BB-A条件装置又は1種BB-B条件装置作動時)	RT1		RT2(1種BB-A条件装置又は1種BB-B条件装置作動時)	RT2		非RT	1種BB作動時	1種BB01作動図柄又は1種BB02作動図柄表示	1種BB03作動図柄表示	1種BB作動終了
	開始	移行		開始	移行					
開始	移行	開始	移行	開始	移行	開始	移行	開始	移行	開始
終了	移行	開始	移行	開始	移行	開始	移行	開始	移行	開始

【 138 】

番号付図表1-9

RT1(1種BB-A条件装置又は1種BB-B条件装置作動時)	RT1		RT2(1種BB-A条件装置又は1種BB-B条件装置作動時)	RT2		非RT	1種BB作動時	1種BB01作動図柄又は1種BB02作動図柄表示	1種BB03作動図柄表示	1種BB作動終了
	開始	移行		開始	移行					
開始	移行	開始	移行	開始	移行	開始	移行	開始	移行	開始
終了	移行	開始	移行	開始	移行	開始	移行	開始	移行	開始

30

40

50



【 図 1 4 3 】

(図143)  
押し順スラッシュ枚(規定数2枚、3枚未満)

条件要素	押し順	左中右 (123)	左中右 (132)	中右左 (231)	中右左 (321)	右中左 (312)
スラッシュ枚B1	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚B2	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚B3	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚B4	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚B5	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚B6	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚B7	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚B8	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚B9	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚B10	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚B11	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚B12	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚C1	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚C2	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚C3	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚C4	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚C5	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚C6	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚C7	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚C8	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚C9	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚C10	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚C11	高め	高め	高め	高め	高め	高め
スラッシュ枚C12	高め	高め	高め	高め	高め	高め

【 図 1 4 4 】

(図144)  
<スラッシュ枚当選時の状態別の停止制御>

条件要素	押し順	2枚順けB内時中	2枚順けB内時中	2枚順けB内時中
スラッシュ枚B1 (入賞-1条件要素)	123(左中右) 132(左中右) 213(中左右) 312(中左右) 321(右中左)	1/1で入賞07(高め)	1/1で入賞07(高め)	1/1で入賞07(高め)
スラッシュ枚C1 (入賞-01条件要素)	123(左中右) 132(左中右) 213(中左右) 312(中左右) 321(右中左)	1/1で入賞07(高め)	1/1で入賞07(高め)	1/1で入賞07(高め)

10

20

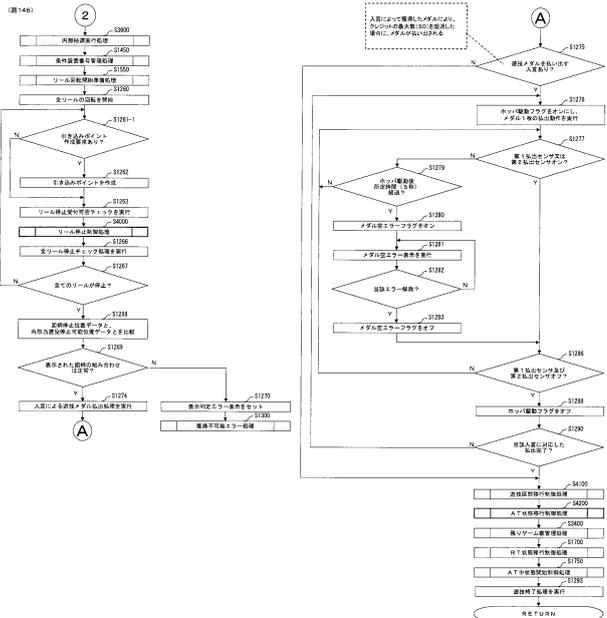
【 図 1 4 5 】

(図145)  
<スラッシュ枚当選時の状態別の停止制御>

条件要素	押し順	2枚順けB内時中	2枚順けB内時中
スラッシュ枚B1 (入賞-1条件要素)	123(左中右) 132(左中右) 213(中左右) 312(中左右) 321(右中左)	1/1で入賞01(高め)	1/1で入賞01(高め)

【 図 1 4 6 】

(図146)

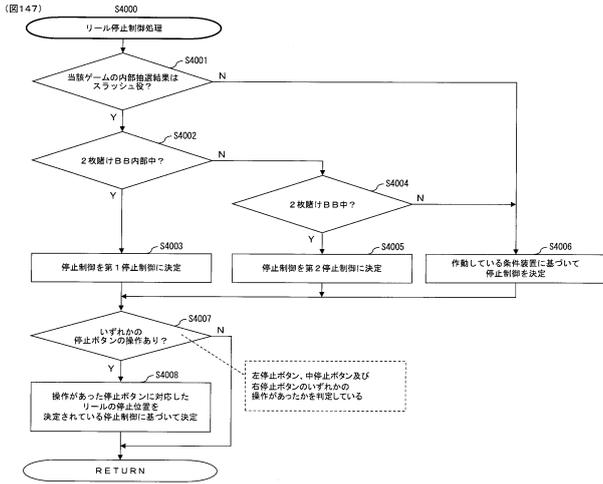


30

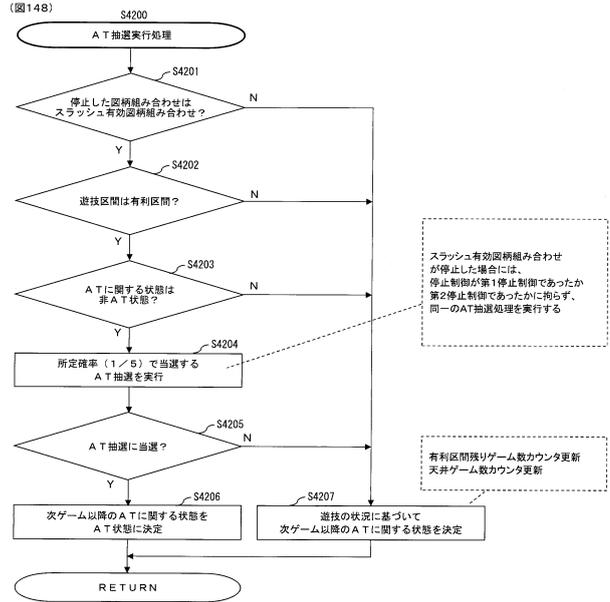
40

50

【 図 1 4 7 】



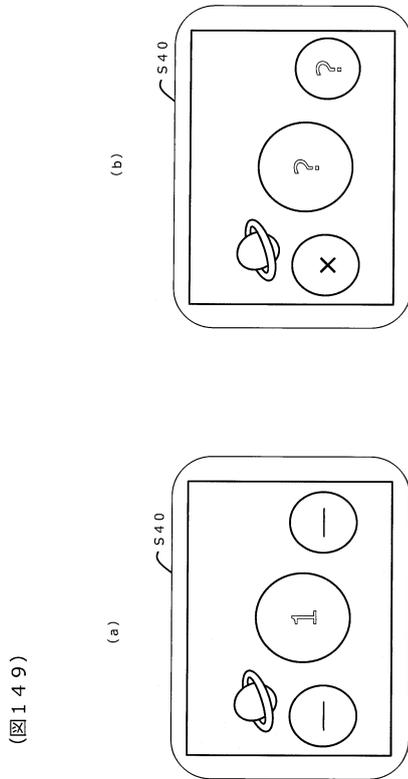
【 図 1 4 8 】



10

20

【 図 1 4 9 】



【 図 1 5 0 】

図 150) <状態別のスラッシュ役B1当選時のATに関する抽選>

状態	押し順	払出枚数	ATに関する抽選
状態A (有利区間のAT状態かつ2枚賭けBB内部中)	123(左中右)	1/1で15枚(高め)	なし
	132(左中右)	1/1で15枚(高め)	なし
	213(中左右)	1/1で1枚(スラB)	なし
	231(中左右)	1/1で1枚(スラB)	なし
	312(右左中)	1/1で1枚(安め)	なし
	321(右左中)	1/1で1枚(安め)	なし
状態B (有利区間の非AT状態かつ2枚賭けBB内部中)	123(左中右)	1/1で15枚(高め)	なし
	132(左中右)	1/1で15枚(高め)	なし
	213(中左右)	1/1で1枚(スラB)	79/100でAT当選
	231(中左右)	1/1で1枚(スラB)	79/100でAT当選
	312(右左中)	1/1で1枚(安め)	なし
	321(右左中)	1/1で1枚(安め)	なし
状態C (非RT)	123(左中右)	1/1で15枚(高め)	なし
	132(左中右)	1/1で15枚(高め)	なし
	213(中左右)	1/1で1枚(スラB)	なし
	231(中左右)	1/1で1枚(スラB)	なし
	312(右左中)	1/1で1枚(安め)	なし
	321(右左中)	1/1で1枚(安め)	なし

※設定1におけるA T 当選時の期待獲得枚数は1.00枚となっている

30

40

50

【 図 1 5 1 】

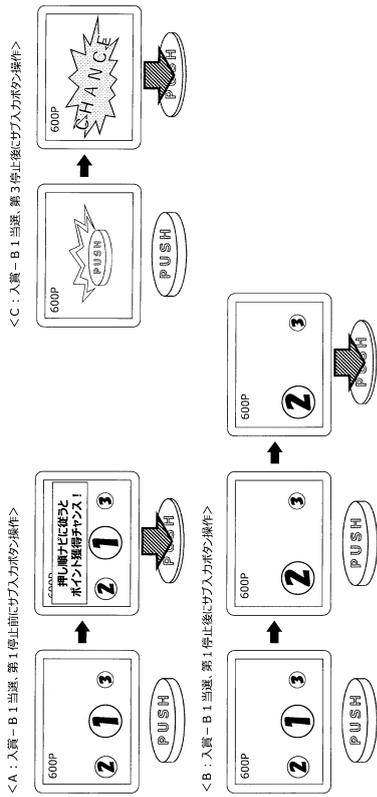
(図 151)  
<1種BB-C内部中且つ通常区間における抽選について>

条件装置	構成要素	押し順	1種BB11内部中	有利区間移行抽選 当選確率	有利区間移行後の A11に関する状態
入賞-B1	入賞07,17~1 A,32,4~5 0,76~77	123(左中右) 132(左中右) 213(中左右) 312(右左右) 321(右中左)	1/1で入賞07	1/1	状態A 天井ゲーム数:500ゲーム
			1/1で入賞76,77		
			1/1で入賞17,18		
			1/1で入賞47,48,49,50		
再遊技-B	再遊技01~03 が停止表示	213(中左右) 312(右左右) 321(右中左)	再遊技01~03のいずれかが 停止表示	3/5	状態B 天井ゲーム数:1000ゲーム
			132(左中右)		
			213(中左右)		
			312(右左右)		

※通常区間において有利区間移行抽選を実行する条件装置の一部を抜粋

【 図 1 5 3 】

(図 1 5 3)



【 図 1 5 2 】

(図 152)  
<スラッシュ区一画, 1種BB-C内部中の抽選確率>

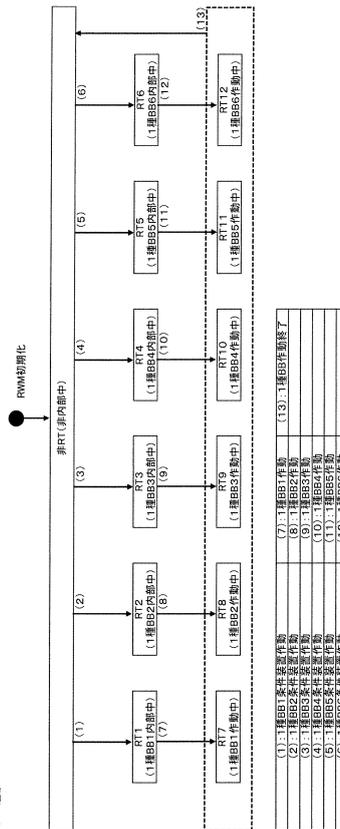
条件装置	構成要素	抽選確率
入賞-B1条件装置	入賞07,17~18,32,47~50,76~77	84/85
入賞-B2条件装置	入賞07,17~18,47~50,76~77	84/85
入賞-B3条件装置	入賞08,17~18,32,39~38,47~50,63~64	84/85
入賞-B4条件装置	入賞08,17~18,32,39~38,47~50,63~64	84/85
入賞-B5条件装置	入賞09,13~16,39~42,47~50,78~85	84/85
入賞-B6条件装置	入賞09,17~18,39~42,76~77	84/85
入賞-B7条件装置	入賞10,13~16,17~18,23,28~31,39~42,47~50,78~85	84/85
入賞-B8条件装置	入賞10,13~16,17~18,39~42,47~50	84/85
入賞-B9条件装置	入賞11,39~46,71,76~77,78~85,88~93	84/85
入賞-B10条件装置	入賞11,39~46,71,76~77,78~85,88~93	84/85
入賞-B11条件装置	入賞12,51~54,71,78~85,94	84/85
入賞-B12条件装置	入賞12,17~18,35~38,71,94	84/85
入賞-C1条件装置	入賞07,17~18,23,39,47~50,76~77	100
入賞-C2条件装置	入賞07,17~18,23,39,47~50,76~77	100
入賞-C3条件装置	入賞08,17~18,32,39~38,47~50,65~66	100
入賞-C4条件装置	入賞08,17~18,32,39~38,47~50,65~66	100
入賞-C5条件装置	入賞09,13~16,23,39~42,47~50,78~85	100
入賞-C6条件装置	入賞09,17~18,39~42,76~77	100
入賞-C7条件装置	入賞10,13~16,17~18,23,39~42,47~50,71,78~85	100
入賞-C8条件装置	入賞10,13~16,17~18,39~42,47~50	100
入賞-C9条件装置	入賞11,39~46,71,76~77,78~85,88~93	100
入賞-C10条件装置	入賞11,39~46,71,76~77,78~85,88~93	100
入賞-C11条件装置	入賞12,32,51~54,71,78~85,94	100
入賞-C12条件装置	入賞12,17~18,32,39~38,71,94	100

<ボース中の抽選確率>

条件装置	構成要素	抽選確率
入賞-B1条件装置	入賞01~12,95	0/74
入賞-B1条件装置	入賞13~16,17~18,19~21,78~85,86~89,96	28/98

【 図 1 5 4 】

(図 1 5 4)



【 図 1 5 5 】

●条件装置の組合せに応じたAT初当たり抽選

	1種BB1+チェリー	1種BB2+チェリー	1種BB3+チェリー	1種BB4+チェリー	1種BB5+チェリー	1種BB6+チェリー
AT当選	10	20	30	40	50	60
AT非当選	230	220	210	200	190	180

【 図 1 5 6 】

●条件装置の組合せに応じた天井ゲーム数決定抽選

	1種BB1+リプレイ	1種BB2+リプレイ	1種BB3+リプレイ	1種BB4+リプレイ	1種BB5+リプレイ	1種BB6+リプレイ
天井26ゲーム	20	40	60	80	100	140
天井512ゲーム	30	40	50	60	70	80
天井768ゲーム	190	160	130	100	70	20

10

20

【 図 1 5 7 】

●条件装置の組合せに応じたATゲーム数の上乗せ抽選

	1種BB1+チェリー	1種BB2+チェリー	1種BB3+チェリー	1種BB4+チェリー	1種BB5+チェリー	1種BB6+チェリー
+0G	120	100	80	60	40	20
+10G	70	60	50	40	30	20
+30G	30	40	50	60	70	80
+50G	20	40	60	80	100	120

【 図 1 5 8 】

●1種BB1内部中～1種BB6内部中の出玉率

	出玉率
1種BB1内部中 (設定 $\alpha$ )	96.0%
1種BB2内部中 (設定 $\beta$ )	98.0%
1種BB3内部中 (設定 $\gamma$ )	102.0%
1種BB4内部中 (設定 $\delta$ )	107.0%
1種BB5内部中 (設定 $\varepsilon$ )	113.0%
1種BB6内部中 (設定 $\zeta$ )	120.0%

30

40

50

【 図 1 5 9 】

(図159)

●設定1～設定6の出玉率

設定値	出玉率
設定1	97.5%
設定2	99.5%
設定3	101.0%
設定4	104.2%
設定5	108.1%
設定6	112.2%

【 図 1 6 0 】

(図160)

●役抽選における設定値ごとの1種BB当選置数

	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1種BB1	28508	3932	9502	328	5570	328
1種BB2	328	24904	328	12124	328	6881
1種BB3	1638	328	20644	328	5570	328
1種BB4	328	1638	328	18022	328	6881
1種BB5	1638	328	1638	328	20644	328
1種BB6	328	1638	328	1638	328	18022

10

20

【 図 1 6 1 】

(図161)

<スラッシュ役当選時の制御>

条件装置	構成要素	押し順	1種B1内部中	1種B2内部中	抽選置数
入賞-B1	入賞07、17～18、32、47～50、76～77	123(左中右)	1/Tで入賞07	1/Tで入賞07	1000
		132(左中右)	1/Tで入賞7677	1/Tで入賞7677	
		213(中左右)	1/Tで入賞1718	1/Tで入賞7677	
		231(中右左)	1/Tで入賞1718	1/Tで入賞7677	
		312(右左中)	1/Tで入賞47484950	1/Tで入賞47484950	
		321(右中左)	1/Tで入賞47484950	1/Tで入賞47484950	
入賞-B2	入賞07、17～18、47～50、76～77	123(左中右)	1/Tで入賞07	1/Tで入賞07	1100
		132(左中右)	1/Tで入賞7677	1/Tで入賞7677	
		213(中左右)	1/Tで入賞7677	1/Tで入賞7677	
		231(中右左)	1/Tで入賞7677	1/Tで入賞7677	
		312(右左中)	1/Tで入賞47484950	1/Tで入賞1718	
		321(右中左)	1/Tで入賞47484950	1/Tで入賞1718	

30

40

【 図 1 6 2 】

(図162)

<状態毎のスラッシュ役当選時の制御>

新脚一画	入賞-B1	入賞-B2	入賞-B3	入賞-B4	入賞-B5	入賞-B6
1種B1内部中	スラッシュ有効図柄 組み合わせ	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル
1種B2内部中	押し順ベル	スラッシュ有効図柄 組み合わせ	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル
1種B3内部中	押し順ベル	押し順ベル	スラッシュ有効図柄 組み合わせ	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル
1種B4内部中	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	スラッシュ有効図柄 組み合わせ	押し順ベル	押し順ベル
1種B5内部中	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	スラッシュ有効図柄 組み合わせ	押し順ベル
1種B6内部中	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	スラッシュ有効図柄 組み合わせ

50

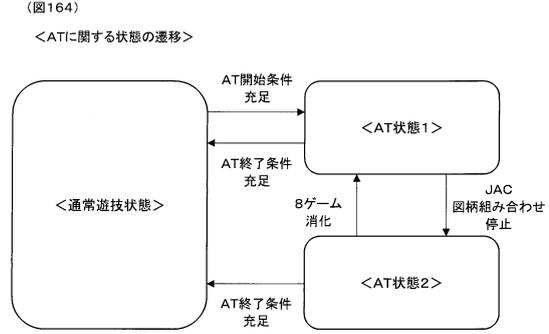
【 図 1 6 3 】

(図163)  
 <スラッシュ役の構成>

条件装置	左1st 範囲A	左1st 範囲B	中左右	中右左	右左中	右中左
	スラッシュ 有効図柄 組み合わせ停止	技術介入手順				
入賞-B1	1枚	1/4で15枚 3/4で2枚	15枚	2枚	2枚	2枚
入賞-B2	1枚	1/4で15枚 3/4で2枚	2枚	15枚	2枚	2枚
入賞-B3	1枚	1/4で15枚 3/4で2枚	2枚	2枚	15枚	2枚
入賞-B4	1枚	1/4で15枚 3/4で2枚	2枚	2枚	2枚	15枚

※各リールは20コマになっており、  
 左リールの0~9番が範囲A、10~19番が範囲Bとなっている

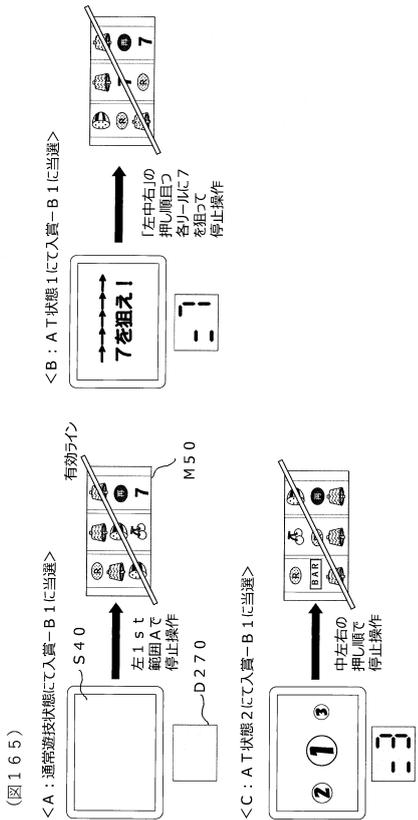
【 図 1 6 4 】



10

20

【 図 1 6 5 】



【 図 1 6 6 】

(図166)  
 <JAC役の構成>

条件装置	左1st	中1st	右1st
入賞-H1	2枚	2枚	1枚 または2枚
入賞-H2	1枚 または2枚	2枚	2枚
入賞-H3	2枚	1枚 または2枚	2枚

30

<入賞-H1当選時の右リール>

図柄番号	役割
0	JACIN
1	外し
2	外し
3	JACIN
4	JACIN
5	外し
6	外し
7	JACIN
8	JACIN
9	外し
10	外し
11	JACIN
12	JACIN
13	外し
14	外し
15	JACIN
16	JACIN
17	外し
18	外し
19	JACIN

40

※AT状態1においてのみ  
 外し演出が発生する

50

【 図 1 6 7 】

(図167)  
＜スラッシュ役の構成＞

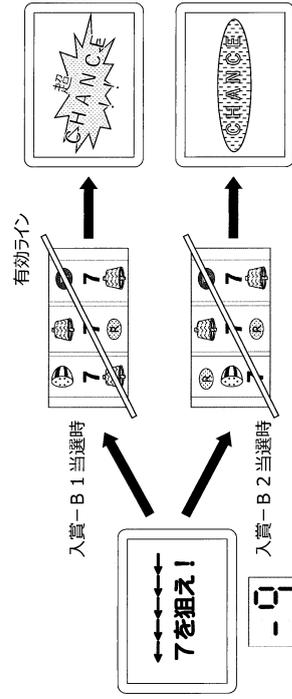
条件装置	押し順	払出枚数	ATに関する抽選	演出グループ番号	抽選置数
入賞-B1	123(左中右)	1/1で15枚	なし	8	1000
	132(左中右)	1/1で15枚	なし		
	213(中左右)	1/1で2枚	なし		
	231(中右左)	1/1で2枚	なし		
	312(右左中)	1/1で1枚	79/100でAT当選		
入賞-B2	321(右中左)	1/1で1枚	79/100でAT当選	8	1000
	123(左中右)	1/1で15枚	なし		
	132(左中右)	1/1で15枚	なし		
	213(中左右)	1/1で2枚	なし		
	231(中右左)	1/1で2枚	なし		
	312(右左中)	1/1で1枚	1/100でAT当選		
	321(右中左)	1/1で1枚	1/100でAT当選		

※設定1におけるAT当選時の期待獲得枚数は100枚となっている

【 図 1 6 8 】

(図168)

＜A：非AT状態にて  
入賞-B1または入賞-B2に当選＞

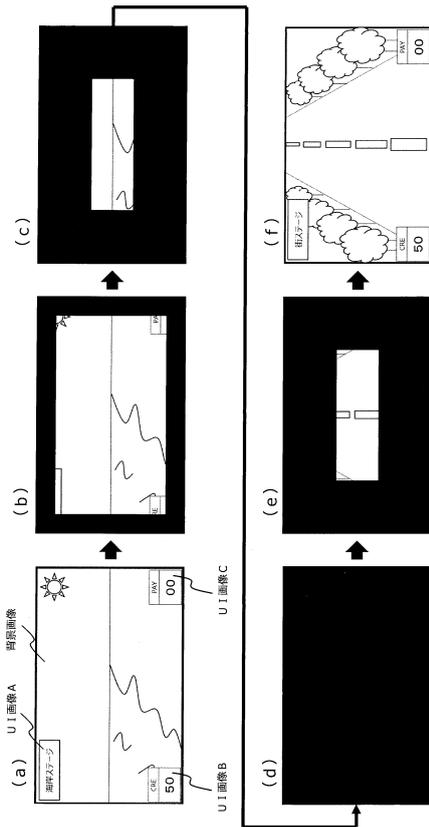


10

20

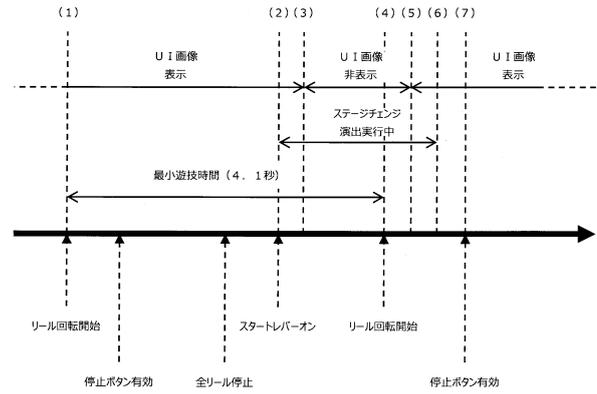
【 図 1 6 9 】

(図169) <ステージエンジ演出イメージ図>



【 図 1 7 0 】

(図170)



30

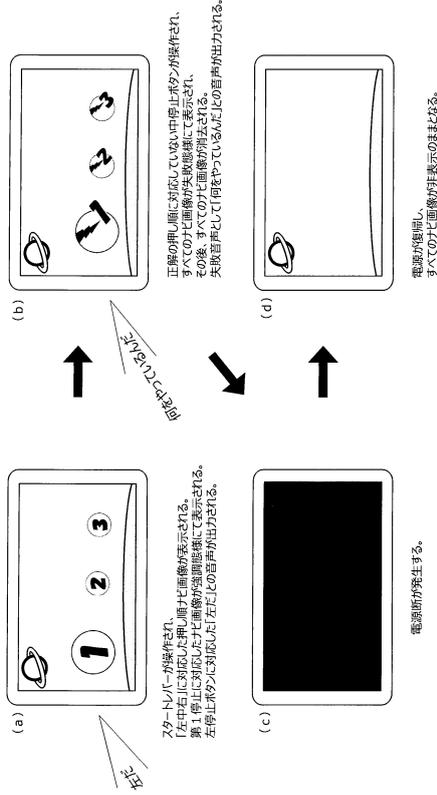
40

50



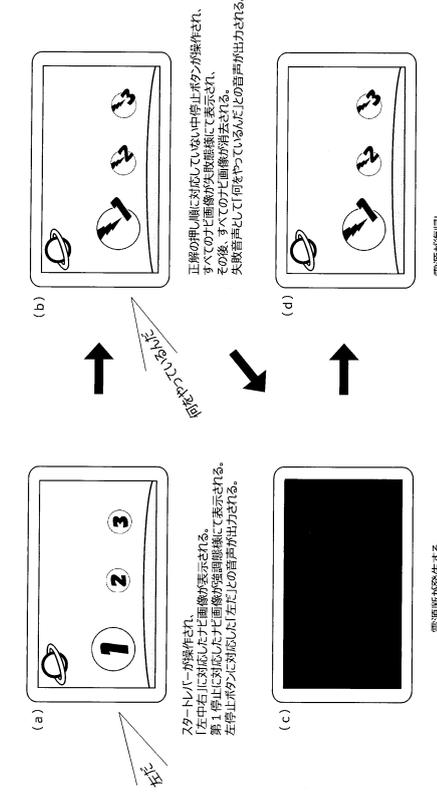
【 図 1 7 5 】

(図 1 7 5) <ナビ画像表示イメージ図 3>



【 図 1 7 6 】

(図 1 7 6) <ナビ画像表示イメージ図 4>

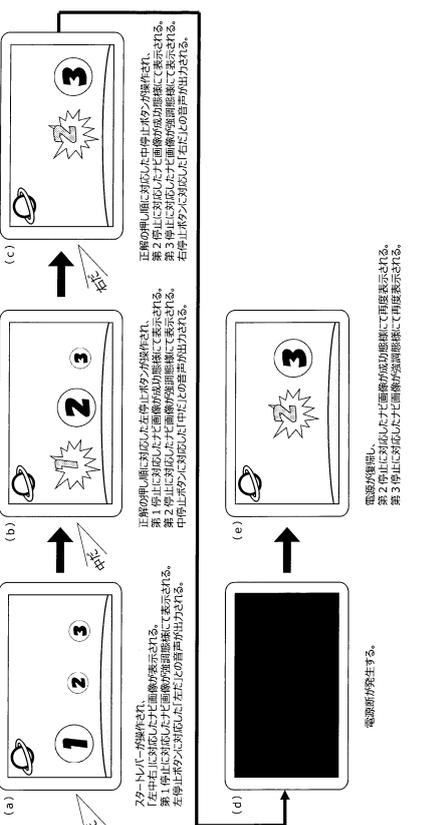


10

20

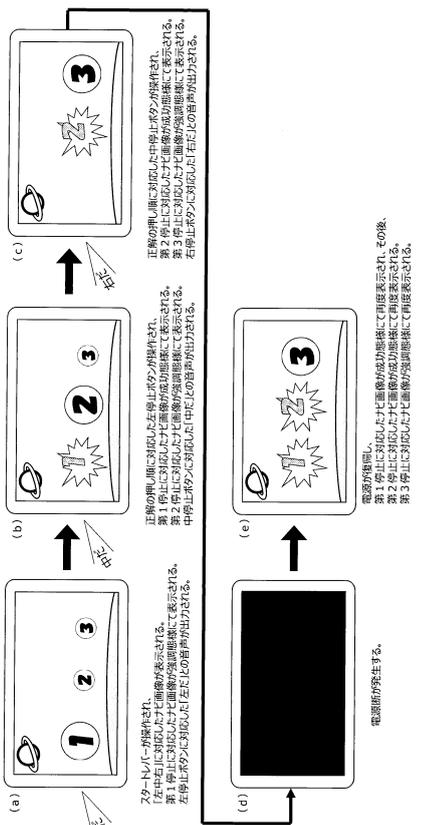
【 図 1 7 7 】

(図 1 7 7) <ナビ画像表示イメージ図 5>



【 図 1 7 8 】

(図 1 7 8) <ナビ画像表示イメージ図 6>



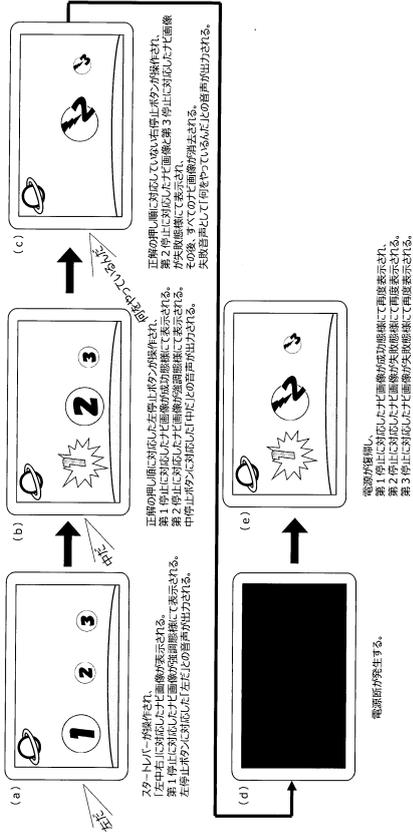
30

40

50

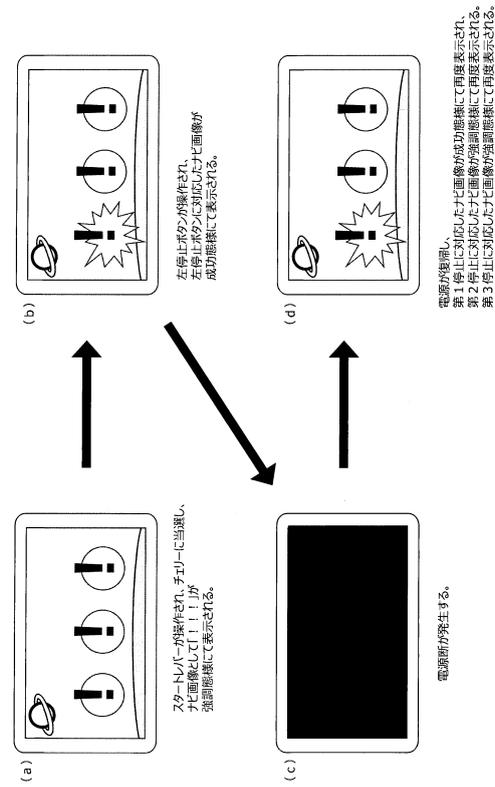
【 図 1 7 9 】

(図 1 7 9) <ナビ画像表示イメージ図 7>



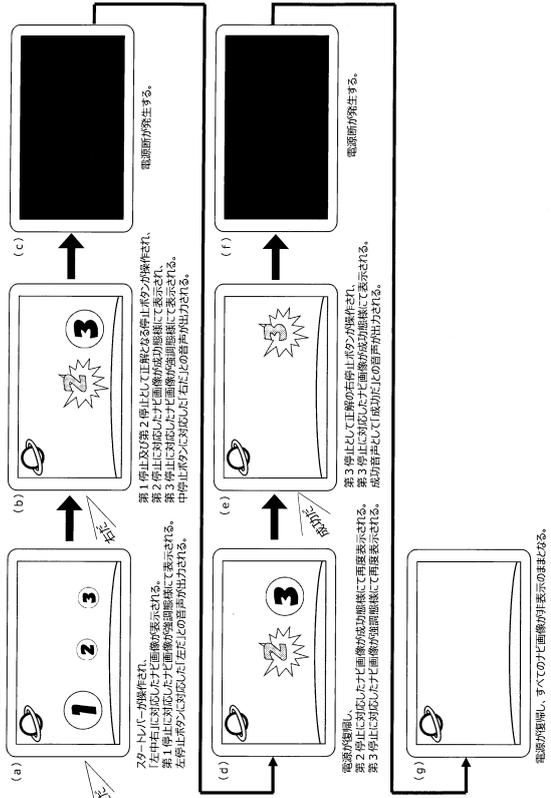
【 図 1 8 1 】

(図 1 8 1) <ナビ画像表示イメージ図 9>



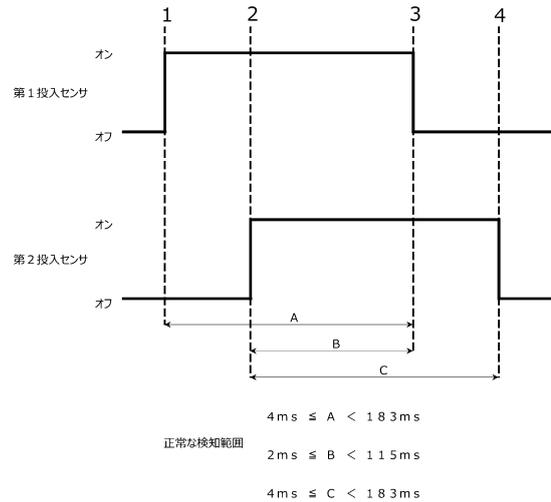
【 図 1 8 0 】

(図 1 8 0) <ナビ画像表示イメージ図 8>



【 図 1 8 2 】

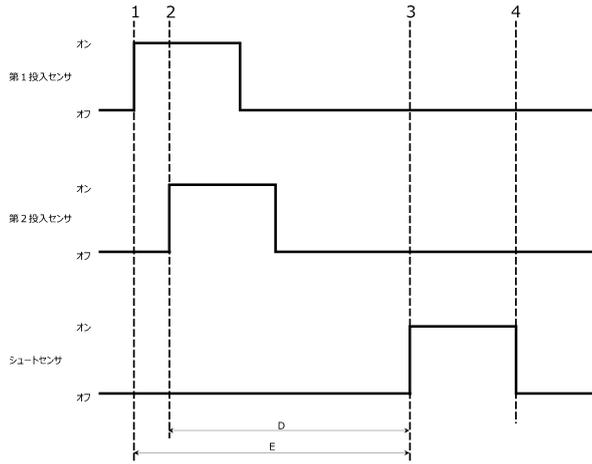
(図 182)





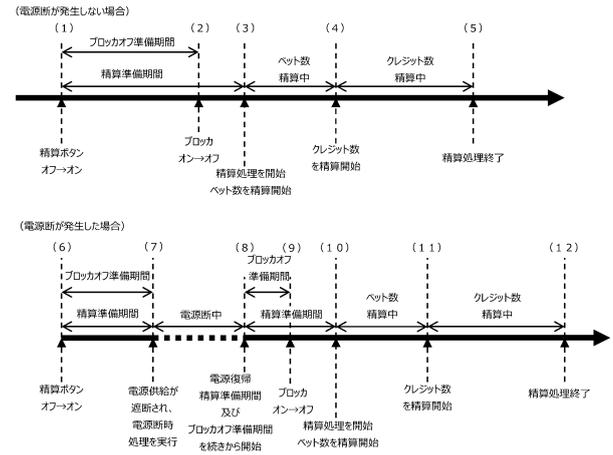
【 図 1 8 7 】

(図 187)



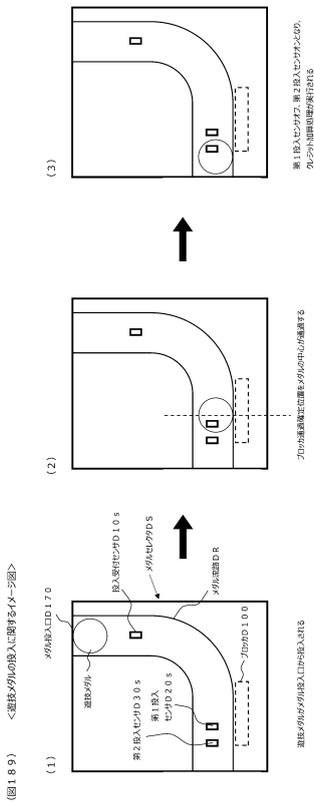
【 図 1 8 8 】

(図 188) <<精算処理実行時に発生する作用図>>  
<<ベット数3且つクレジット数50の状況で精算ボタンが操作された場合>>

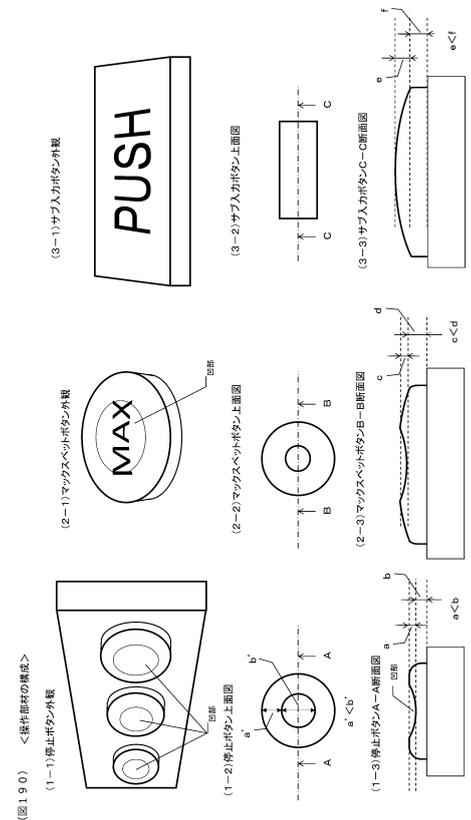


10

【 図 1 8 9 】



【 図 1 9 0 】



20

30

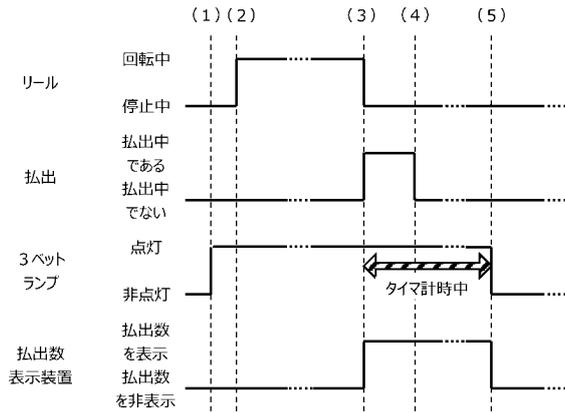
40

50

【 図 1 9 1 】

( 図 1 9 1 )

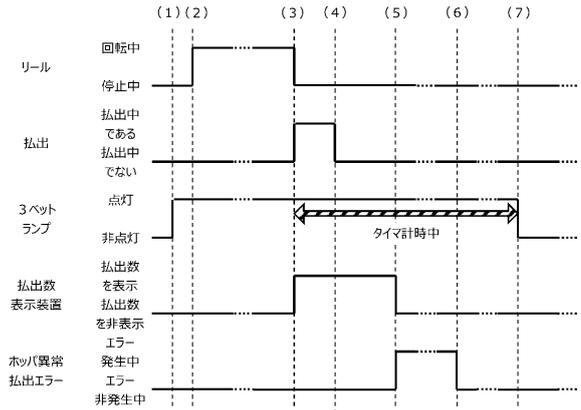
<< 3 ペットランプに関する作用図 1 >>



【 図 1 9 2 】

( 図 1 9 2 )

<< 3 ペットランプに関する作用図 2 >>

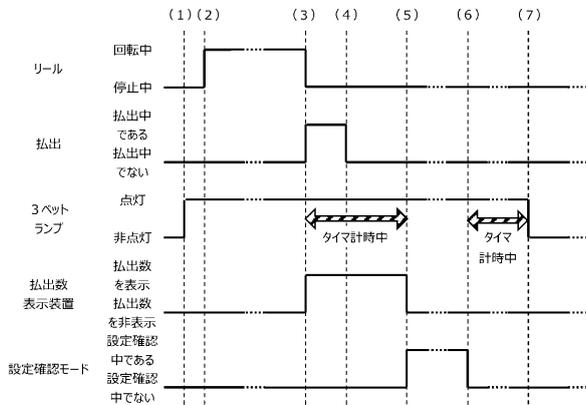


10

【 図 1 9 3 】

( 図 1 9 3 )

<< 3 ペットランプに関する作用図 3 >>



【 図 1 9 4 】

Figure 194 is a large, complex table with multiple columns and rows, likely a detailed timing or state transition table for the 3-pet lamp system. The table is organized into several sections, each with a header row. The columns represent different states or actions, and the rows represent different time intervals or conditions. The table is very dense with text and symbols, and is difficult to read in detail. It appears to be a technical specification or a detailed timing diagram.

20

30

40

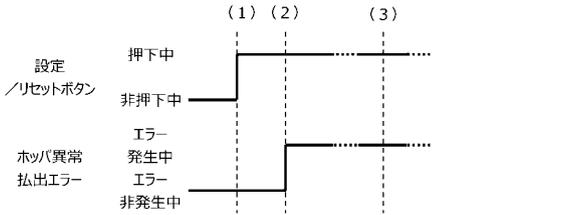
50

【 図 1 9 5 】

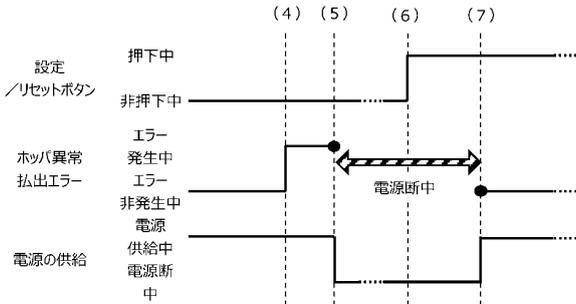
(図 1 9 5) <<設定/リセットボタンに関する作用図>>

※前扉開放中における作用を例示

(電源断が発生しない場合)



(電源断が発生した場合)

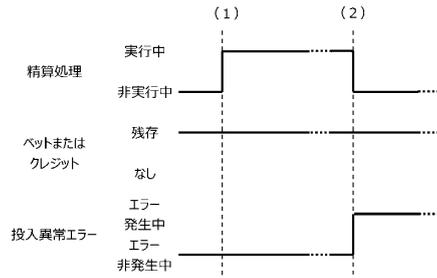


【 図 1 9 6 】

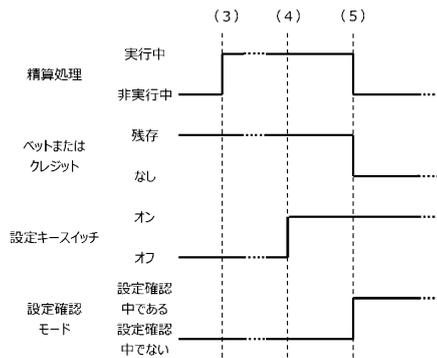
(図 1 9 6) <<精算処理に関する作用図>>

※前扉閉鎖中における作用を例示

(所定のエラーが発生した場合)



(設定キースイッチがオンになった場合)



10

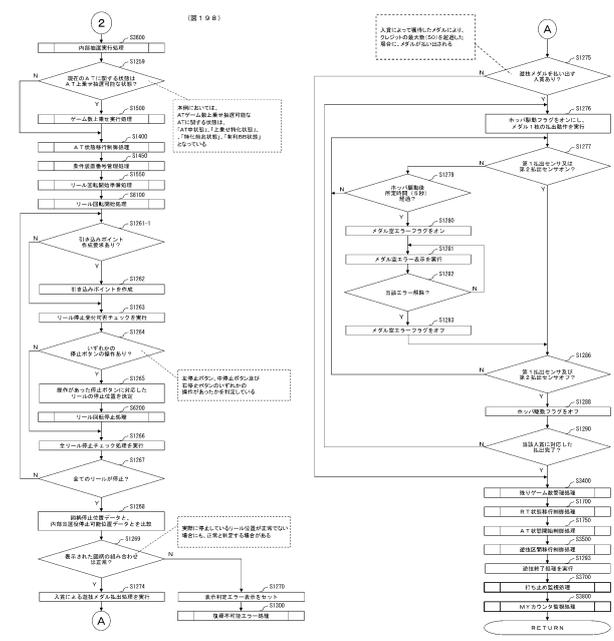
20

【 図 1 9 7 】

(図 1 9 7) <精算、設定確認、リセットボタンに関する構成>

Table with 4 columns and 15 rows detailing the logic for settlement, setting confirmation, and reset button actions under various conditions like power status and error types.

【 図 1 9 8 】

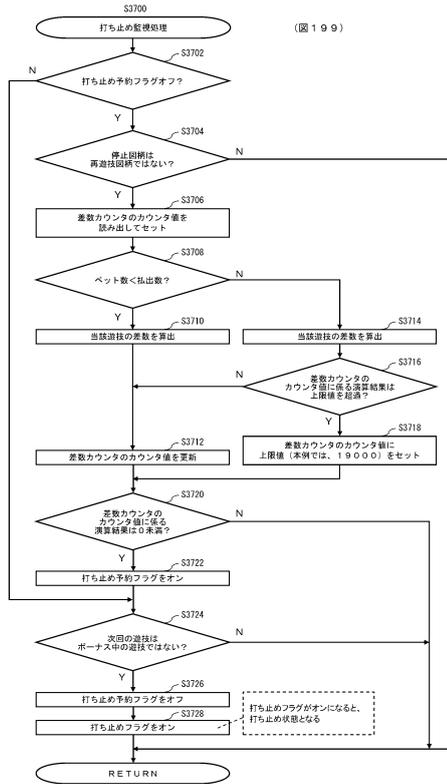


30

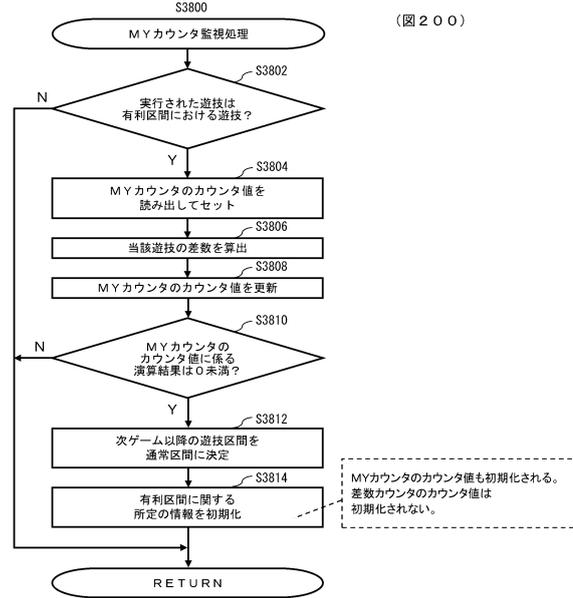
40

50

【図 199】



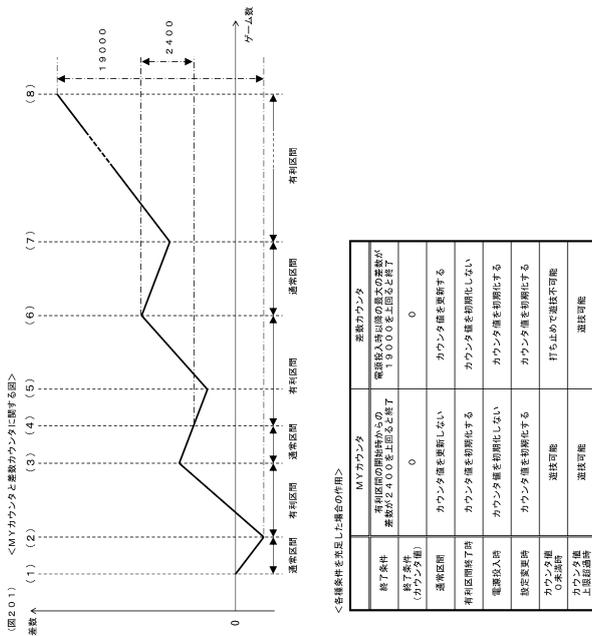
【図 200】



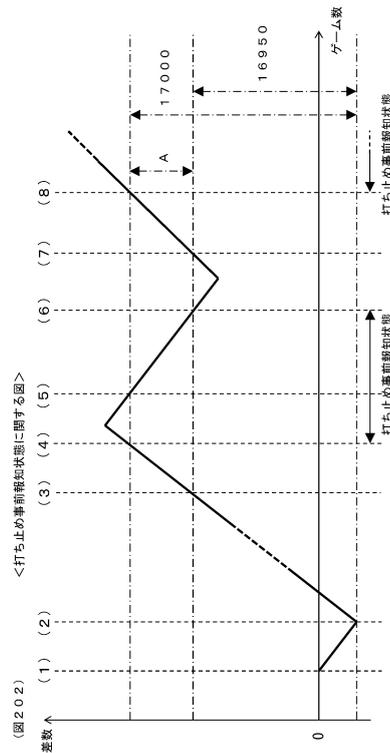
10

20

【図 201】



【図 202】

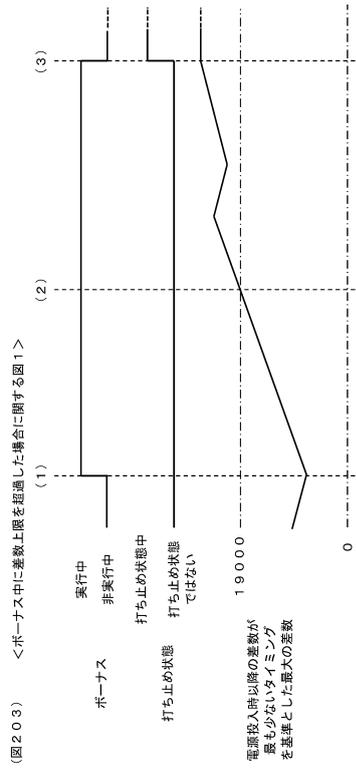


30

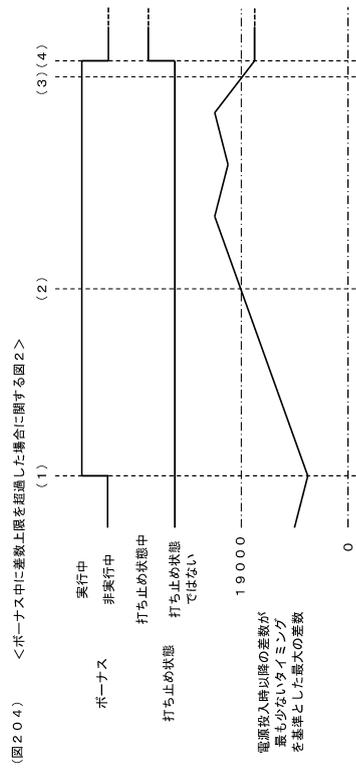
40

50

【 図 2 0 3 】



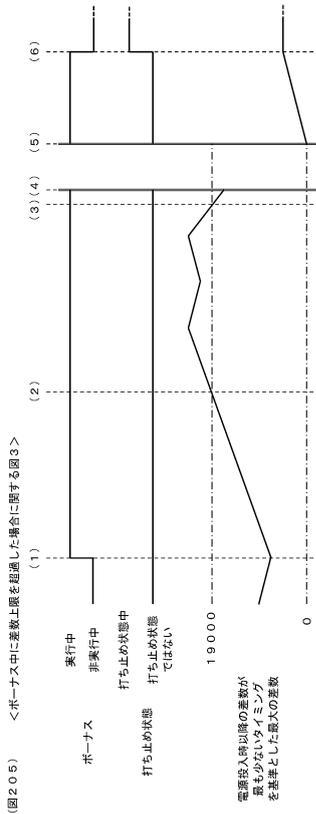
【 図 2 0 4 】



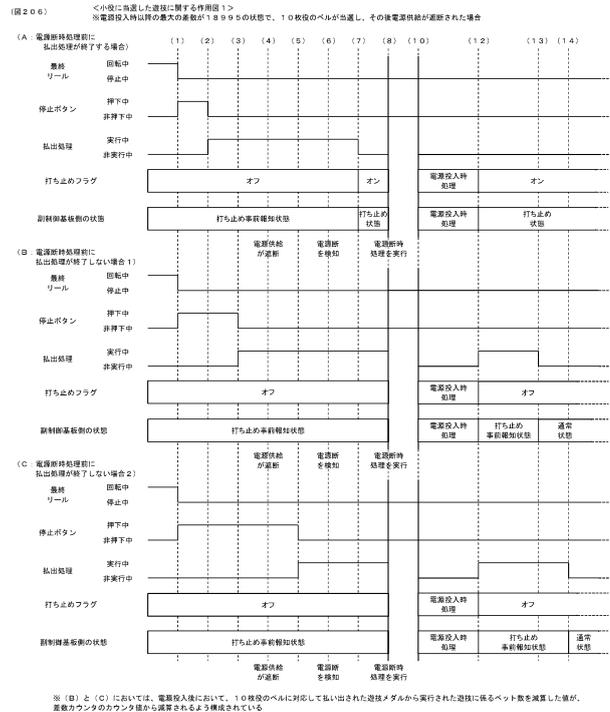
10

20

【 図 2 0 5 】



【 図 2 0 6 】



30

40

50



---

フロントページの続き

Fターム(参考)           CE26  
                  2C518   CA03 EA01 EA20 EB16