

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-72140

(P2019-72140A)

(43) 公開日 令和1年5月16日 (2019.5.16)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z 2 C 0 8 2
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 C

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 1165 頁)

(21) 出願番号 特願2017-199926 (P2017-199926)
 (22) 出願日 平成29年10月13日 (2017.10.13)

(特許庁注：以下のものは登録商標)

1. QRコード

(71) 出願人 390031783
 サミー株式会社
 東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不
 動産大崎ガーデンタワー
 (74) 代理人 100105315
 弁理士 伊藤 温
 (72) 発明者 佐藤 基
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
 ャイン60 サミー株式会社内
 (72) 発明者 堀江 範郎
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
 ャイン60 サミー株式会社内
 Fターム (参考) 2C082 AB08 AB12 AB16 AC14 AC23
 AC32 AC34 AC52 AC64 AC77
 AC82 CE15 DA52 DA54

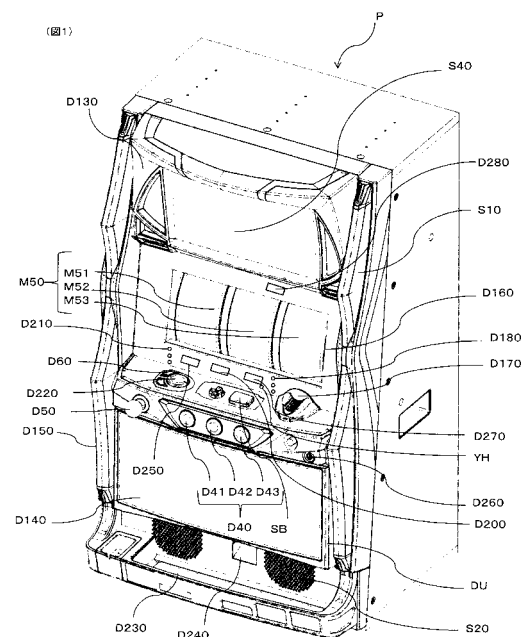
(54) 【発明の名称】 回胴式遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】遊技者に著しく不利益な状態での遊技を継続させない回胴式遊技機を提供する。

【解決手段】回胴式遊技機は、主制御板、払出制御基板、所定の基板を備え、主制御基板には、第1の記憶手段を設け、払出制御基板には、第2の記憶手段を設け、所定の基板には、第1のコンデンサを設け、払出制御基板には、第2のコンデンサを設け、所定の基板は、主制御基板に電力を供給可能に構成され、主制御基板に電力を供給するためのハーネスと払出制御基板に電力を供給するためのハーネスを略同一のタイミングで抜かれた場合から、第1の記憶手段に記憶されている情報を保持している時間をx、第2の記憶手段に記憶されている情報を保持している時間をyとしたとき、 $y > x$ を満たすことを特徴とする。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

主制御基板、払出制御基板、所定の基板を備え、
前記主制御基板には、第 1 の記憶手段を設け、
前記払出制御基板には、第 2 の記憶手段を設け、
前記所定の基板には、第 1 のコンデンサを設け、
前記払出制御基板には、第 2 のコンデンサを設け、
前記所定の基板は、前記主制御基板に電力を供給可能に構成され、
前記主制御基板に電力を供給するためのハーネスと前記払出制御基板に電力を供給するためのハーネスを略同一のタイミングで抜かれた場合から、前記第 1 の記憶手段に記憶されている情報を保持している時間を x 、前記第 2 の記憶手段に記憶されている情報を保持している時間を y としたとき、 $y > x$ を満たすことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

回胴式遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

20

30

【0003】

また、近年の回胴式遊技機においては、回胴停止装置の操作態様（操作順番や操作タイミング）に応じて、入賞役の入賞有無や入賞役の種類が変化するように構成され、遊技者にとって有利な入賞役が入賞するよう操作指示（ナビゲーション）を発してアシストするもの（いわゆる A T 機）も多く登場している。この A T 機においては、操作指示を発する状態（A T 状態）と操作指示を発しない状態（非 A T 状態）とを有しており、A T 状態が継続すればするほど、遊技者にとって有利となるような遊技性を備えている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

40

【特許文献 1】特開 2017-023817

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

遊技者に著しく不利益な状態での遊技を継続させないことが望まれている。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本態様に係る回胴式遊技機は、
主制御基板、払出制御基板、所定の基板を備え、
前記主制御基板には、第 1 の記憶手段を設け、

50

前記払出制御基板には、第 2 の記憶手段を設け、
前記所定の基板には、第 1 のコンデンサを設け、
前記払出制御基板には、第 2 のコンデンサを設け、
前記所定の基板は、前記主制御基板に電力を供給可能に構成され、
前記主制御基板に電力を供給するためのハーネスと前記払出制御基板に電力を供給するためのハーネスを略同一のタイミングで抜かれた場合から、前記第 1 の記憶手段に記憶されている情報を保持している時間を x 、前記第 2 の記憶手段に記憶されている情報を保持している時間を y としたとき、 $y > x$ を満たすことを特徴とする。

【発明の効果】

10

【0007】

本態様に係る回胴式遊技機によれば、遊技者に著しく不利益な状態での遊技を継続させることができる、という効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】図 1 は、本実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。

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

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

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

20

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

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

【図 21】図 21 は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状

50

態移行制御処理（１枚目）のフローチャートである。

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

【図２３】図２３は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（３枚目）のフローチャートである。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図３３】図３３は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。

【図３４】図３４は、本例に係る回胴式遊技機における、押し順表示イメージ図である。

【図３５】図３５は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側プログラム開始処理のフローチャートである。

【図３６】図３６は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。

【図３７】図３７は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側電源断時処理のフローチャートである。

【図３８】図３８は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での１コマンド処理のフローチャートである。

【図３９】図３９は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時演出関連決定処理のフローチャートである。

【図４０】図４０は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのバトル演出実行可否決定処理のフローチャートである。

【図４１】図４１は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での滞在ステージ決定テーブルの一例である。

【図４２】図４２は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのＡＴ中演出決定処理のフローチャートである。

【図４３】図４３は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での復活可否演出決定処理のフローチャートである。

【図４４】図４４は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時処理のフローチャートである。

【図４５】図４５は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時ＡＴ中処理のフローチャートである。

【図４６】図４６は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時特化前兆処理のフローチャートである。

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

10

20

30

40

50

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

【図４９】図４９は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第１回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図５０】図５０は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第２回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図５１】図５１は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第３回胴停止時演出関連決定処理のフローチャートである。

【図５２】図５２は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第３回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図５３】図５３は、本例に係る回胴式遊技機における、復活演出イメージ図である。

【図５４】図５４は、本例に係る回胴式遊技機における、ＢＢ開始演出イメージ図である。

【図５５】図５５は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧４である。

【図５６】図５６は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。

【図５７】図５７は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。

【図５８】図５８は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乘せ実行処理のフローチャートである。

【図５９】図５９は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（３枚目）のフローチャートである。

【図６０】図６０は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、ＲＴ状態遷移図である。

【図６１】図６１は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。

【図６２】図６２は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、１コマンド処理のフローチャートである。

【図６３】図６３は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、スタートレバー操作時演出関連決定処理のフローチャートである。

【図６４】図６４は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、レバー操作時ＡＴ準備中演出決定処理のフローチャートである。

【図６５】図６５は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、第１回胴停止時転落示唆表示処理のフローチャートである。

【図６６】図６６は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、第２回胴停止時転落示唆表示処理のフローチャートである。

【図６７】図６７は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、第３回胴停止時ＡＴ準備中演出決定処理のフローチャートである。

【図６８】図６８は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、設定差ありＢＢ入賞演出イメージ図である。

【図６９】図６９は、本実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機における、第３回胴停止時演出関連決定処理のフローチャートである。

【図７０】図７０は、本実施形態からの変更例３に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。

【図７１】図７１は、本実施形態からの変更例３に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのフリーズ抽選実行処理のフローチャートである。

【図７２】図７２は、本実施形態からの変更例３に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

【図７３】図７３は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である

10

20

30

40

50

。

【図 7 4】図 7 4 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。

【図 7 5】図 7 5 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での連続演出実行イメージ図である。

【図 7 6】図 7 6 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。

【図 7 7】図 7 7 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機の扉を開いた状態の斜視図である。

。

【図 7 8】図 7 8 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル投入口内部の斜視図である。

【図 7 9】図 7 9 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル払出装置の正面図及び上面図である。

【図 8 0】図 8 0 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。

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

。

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

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

【図 8 4】図 8 4 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 3 である。

【図 8 5】図 8 5 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 4 である。

【図 8 6】図 8 6 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。

【図 8 7】図 8 7 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。

【図 8 8】図 8 8 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機の電氣的全体構成図である。

【図 8 9】図 8 9 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図 9 0】図 9 0 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。

【図 9 1】図 9 1 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。

【図 9 2】図 9 2 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（1 枚目）のフローチャートである。

【図 9 3】図 9 3 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（2 枚目）のフローチャートである。

【図 9 4】図 9 4 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。

【図 9 5】図 9 5 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選実行処理のフローチャートである。

【図 9 6】図 9 6 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理（1 枚目）のフローチャートである。

【図 9 7】図 9 7 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理（2 枚目）のフローチャートである。

【図 9 8】図 9 8 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。

【図 9 9】図 9 9 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理（4 枚目）のフローチャートである。

【図 1 0 0】図 1 0 0 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、A T に関する状態

10

20

30

40

50

の移行の一例テーブルである。

【図101】図101は、第3実施形態に係る回動式遊技機における、主制御基板側でのAT抽選実行処理のフローチャートである。

【図102】図102は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。

【図103】図103は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乘せ実行処理のフローチャートである。

【図104】図104は、第3実施形態に係る回動式遊技機における、主制御基板側でのフリーズ抽選実行処理のフローチャートである。

【図105】図105は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。 10

【図106】図106は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。

【図107】図107は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのRT状態移行制御処理のフローチャートである。

【図108】図108は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、RT状態遷移図である。

【図109】図109は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのAT中状態開始制御処理のフローチャートである。

【図110】図110は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、AT状態遷移図である。 20

【図111】図111は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。

【図112】図112は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートある。

【図113】図113は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。

【図114】図114は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側プログラム開始処理のフローチャートである。

【図115】図115は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。 30

【図116】図116は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側電源断時処理のフローチャートである。

【図117】図117は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での1コマンド処理のフローチャートである。

【図118】図118は、演出の種類と、演出の動作（再生）開始タイミングとの関係を示すテーブルである。

【図119】図119は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時処理のフローチャートである。

【図120】図120は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時AT中処理のフローチャートである。 40

【図121】図121は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時特化前兆処理のフローチャートである。

【図122】図122は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時上乘せ特化処理のフローチャートである。

【図123】図123は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時有利BB内部中処理のフローチャートである。

【図124】図124は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第1回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図125】図125は、第3実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での 50

第 2 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 1 2 6】図 1 2 6 は、第 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 3 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 1 2 7】図 1 2 7 は、第 3 実施形態に係る回動式遊技機における、副制御基板側での演出内容決定処理のフローチャートである。

【図 1 2 8】図 1 2 8 は、第 3 実施形態に係る回動式遊技機における、副制御基板側でのシナリオ抽選テーブル決定処理を示すサブルーチンである。

【図 1 2 9】図 1 2 9 は、第 3 実施形態に係る回動式遊技機における、シナリオ抽選テーブル（A）と、演出抽選テーブル振り分けテーブル（B）とを示す表である。

【図 1 3 0】図 1 3 0 は、第 3 実施形態に係る回動式遊技機における、演出抽選テーブルを示す表である。

【図 1 3 1】図 1 3 1 は、第 3 実施形態に係る回動式遊技機における、演出内容決定処理によって進行する演出の例を示す概略図である。

【図 1 3 2】図 1 3 2 は、第 3 実施形態に係る回動式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

【図 1 3 3】図 1 3 3 は、第 3 実施形態に係る回動式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

【図 1 3 4】図 1 3 4 は、第 3 実施形態に係る回動式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

【図 1 3 5】図 1 3 5 は、第 3 実施形態に係る回動式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

【図 1 3 6】図 1 3 6 は、第 3 実施形態に係る回動式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

【図 1 3 7】図 1 3 7 は、第 3 実施形態に係る回動式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

【図 1 3 8】図 1 3 8 は、本例に係る回胴式遊技機における、演出を示すイメージ図である。

【図 1 3 9】図 1 3 9 は、本例に係る回胴式遊技機における、演出を示すイメージ図である。

【図 1 4 0】図 1 4 0 は、本例に係る回胴式遊技機における、演出を示すイメージ図である。

【図 1 4 1】図 1 4 1 は、第 3 実施形態からの変更例 1-1 に係る回胴式遊技機における、A T 状態遷移図である。

【図 1 4 2】図 1 4 2 は、第 3 実施形態からの変更例 1-1 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。

【図 1 4 3】図 1 4 3 は、第 3 実施形態からの変更例 1-1 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。

【図 1 4 4】図 1 4 4 は、第 3 実施形態からの変更例 1-1 に係る回胴式遊技機における、A T に関する状態の移行の一例テーブルである。

【図 1 4 5】図 1 4 5 は、第 3 実施形態からの変更例 1-1 に係る回胴式遊技機における、シナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 6】図 1 4 6 は、第 3 実施形態からの変更例 1-1 に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

【図 1 4 7】図 1 4 7 は、第 3 実施形態からの変更例 1-2 に係る回胴式遊技機における、A T 状態遷移図である。

【図 1 4 8】図 1 4 8 は、第 3 実施形態からの変更例 1-2 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。

【図 1 4 9】図 1 4 9 は、第 3 実施形態からの変更例 1-2 に係る回胴式遊技機における、A T に関する状態の移行の一例テーブルである。

【図 1 5 0】図 1 5 0 は、第 3 実施形態からの変更例 1-2 に係る回胴式遊技機における

10

20

30

40

50

、シナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 1】図 1 5 1 は、第 3 実施形態からの変更例 1 - 2 に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル (A) と、シナリオ選択確率テーブル (B) とである。

【図 1 5 2】第 3 実施形態からの変更例 1 - 3 に係る回胴式遊技機における、R T 状態遷移図を示すブロック図 (A) と、A T 状態遷移図を示すブロック図 (B) とである。

【図 1 5 3】図 1 5 3 は、第 4 実施形態の A T 状態遷移図を示すブロック図である。

【図 1 5 4】図 1 5 4 は、第 4 実施形態における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理 (1 枚目) のフローチャートである。

【図 1 5 5】図 1 5 5 は、第 4 実施形態における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理 (2 枚目) のフローチャートである。

【図 1 5 6】図 1 5 6 は、第 4 実施形態において実行される演出を示す図である。

【図 1 5 7】図 1 5 7 は、有利遊技の終了時において、演出表示装置 S 4 0 で表示されるボーナスの終了画面や A T 中状態の終了画面と注意喚起を行うための画像 (以下、「注意喚起画像」と称することがある) の一例である。

【図 1 5 8】図 1 5 8 は、演出表示装置 S 4 0 で表示される注意喚起画像の大きさについて説明する図である。

【図 1 5 9】図 1 5 9 は、演出表示装置 S 4 0 に終了画面と注意喚起画像とを表示するタイミングを示す図である。

【図 1 6 0】図 1 6 0 は、チェリー役に当選したことを示唆する演出画面 (a) と、押し順ナビ演出の画像及び A T 準備遊技中の演出画面 (b) とを示す図である。

【図 1 6 1】図 1 6 1 は、遊技者が最短時間で遊技した場合に費やす時間について説明する図である。

【図 1 6 2】図 1 6 2 は、前回の遊技が最短時間で遊技され、且つ、前回の遊技終了直後に今回の遊技に係るスタートレバー D 5 0 が操作された状態を示す図である。

【図 1 6 3】図 1 6 3 は、有利遊技の最終遊技が最短時間で遊技され、且つ、直後にスタートレバー D 5 0 が操作された状態を示す図である。

【図 1 6 4】図 1 6 4 は、有利遊技の最終遊技が最短時間で遊技せずに時間をかけて遊技された状態を示す図である。

【図 1 6 5】図 1 6 5 は、遊技待機中に演出表示装置 S 4 0 で表示されるデモ画面を示す図である。

【図 1 6 6】図 1 6 6 は、遊技待機中に繰り返し表示される画像を示す図である。

【図 1 6 7】図 1 6 7 は、遊技待機中に注意喚起画像を常時表示する場合を示す図である。

【図 1 6 8】図 1 6 8 は、演出表示装置 S 4 0 に終了画面を表示させた後、終了画面を非表示とするとともに注意喚起画像のみ表示する例を示す図である。

【図 1 6 9】図 1 6 9 は、有利遊技の最終遊技でエラーが発生した場合を示す図である。

【図 1 7 0】図 1 7 0 は、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合を示す図である。

【図 1 7 1】図 1 7 1 は、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下で電力の供給が停止した場合を示す図である。

【図 1 7 2】図 1 7 2 は、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下で演出スイッチが操作された場合を示す図である。

【図 1 7 3】図 1 7 3 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。

【図 1 7 4】図 1 7 4 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機の扉を開いた状態の斜視図である。

【図 1 7 5】図 1 7 5 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル投入口内部の斜視図である。

【図 1 7 6】図 1 7 6 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル払出装置の正面図及び上面図である。

【図 1 7 7】図 1 7 7 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧であ

10

20

30

40

50

る。

【図 1 7 8】図 1 7 8 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、リール配列一覧である。

【図 1 7 9】図 1 7 9 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 1 である。

【図 1 8 0】図 1 8 0 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 2 である。

【図 1 8 1】図 1 8 1 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 3 である。

【図 1 8 2】図 1 8 2 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。

10

【図 1 8 3】図 1 8 3 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。

【図 1 8 4】図 1 8 4 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機の電氣的全体構成図である。

【図 1 8 5】図 1 8 5 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図 1 8 6】図 1 8 6 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。

【図 1 8 7】図 1 8 7 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。

20

【図 1 8 8】図 1 8 8 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（1 枚目）のフローチャートである。

【図 1 8 9】図 1 8 9 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（2 枚目）のフローチャートである。

【図 1 9 0】図 1 9 0 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。

【図 1 9 1】図 1 9 1 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選実行処理のフローチャートである。

【図 1 9 2】図 1 9 2 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理のフローチャートである。

30

【図 1 9 3】図 1 9 3 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 抽選実行処理のフローチャートである。

【図 1 9 4】図 1 9 4 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。

【図 1 9 5】図 1 9 5 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。

【図 1 9 6】図 1 9 6 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのフリーズ抽選実行処理のフローチャートである。

【図 1 9 7】図 1 9 7 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

40

【図 1 9 8】図 1 9 8 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。

【図 1 9 9】図 1 9 9 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での R T 状態移行制御処理のフローチャートである。

【図 2 0 0】図 2 0 0 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、R T 状態遷移図である。

【図 2 0 1】図 2 0 1 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 中状態開始制御処理のフローチャートである。

【図 2 0 2】図 2 0 2 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 状態遷移図である。

50

【図 2 0 3】図 2 0 3 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。

【図 2 0 4】図 2 0 4 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図 2 0 5】図 2 0 5 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。

【図 2 0 6】図 2 0 6 は、本例に係る回胴式遊技機における、押し順表示イメージ図である。

【図 2 0 7】図 2 0 7 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側プログラム開始処理のフローチャートである。

10

【図 2 0 8】図 2 0 8 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。

【図 2 0 9】図 2 0 9 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側電源断時処理のフローチャートである。

【図 2 1 0】図 2 1 0 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での 1 コマンド処理のフローチャートである。

【図 2 1 1】図 2 1 1 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時処理のフローチャートである。

【図 2 1 2】図 2 1 2 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時 A T 中処理のフローチャートである。

20

【図 2 1 3】図 2 1 3 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時特化前兆処理のフローチャートである。

【図 2 1 4】図 2 1 4 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時上乗せ特化処理のフローチャートである。

【図 2 1 5】図 2 1 5 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時有利 B B 内部中処理のフローチャートである。

【図 2 1 6】図 2 1 6 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での演出内容決定処理のフローチャートである。

【図 2 1 7】図 2 1 7 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、レア役時演出内容決定テーブルの一例である。

30

【図 2 1 8】図 2 1 8 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 1 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 2 1 9】図 2 1 9 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 2 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 2 2 0】図 2 2 0 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 3 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 2 2 1】図 2 2 1 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 1 である。

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

40

【図 2 2 3】図 2 2 3 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 3 である。

【図 2 2 4】図 2 2 4 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 4 である。

【図 2 2 5】図 2 2 5 は、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、レア役時演出の一例である。

【図 2 2 6】図 2 2 6 は、第 6 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 4 である。

【図 2 2 7】図 2 2 7 は、第 6 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。

50

【図 2 2 8】図 2 2 8 は、第 6 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。

【図 2 2 9】図 2 2 9 は、第 6 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理のフローチャートである。

【図 2 3 0】図 2 3 0 は、第 6 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 抽選実行処理のフローチャートである。

【図 2 3 1】図 2 3 1 は、第 6 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。

【図 2 3 2】図 2 3 2 は、第 6 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、R T 状態遷移図である。

【図 2 3 3】図 2 3 3 は、第 6 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、A T 状態遷移図である。

【図 2 3 4】図 2 3 4 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。

【図 2 3 5】図 2 3 5 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機の扉を開いた状態の斜視図である。

【図 2 3 6】図 2 3 6 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル投入口内部の斜視図である。

【図 2 3 7】図 2 3 7 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル払出装置の正面図及び上面図である。

【図 2 3 8】図 2 3 8 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機の電氣的全体構成図である。

【図 2 3 9】図 2 3 9 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機の主制御チップに係る電氣的構成図である。

【図 2 4 0】図 2 4 0 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御チップのメモリマップ構成図である。

【図 2 4 1】図 2 4 1 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図 2 4 2】図 2 4 2 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。

【図 2 4 3】図 2 4 3 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（1 枚目）のフローチャートである。

【図 2 4 4】図 2 4 4 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（2 枚目）のフローチャートである。

【図 2 4 5】図 2 4 5 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。

【図 2 4 6】図 2 4 6 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。

【図 2 4 7】図 2 4 7 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメダル投入エラー検出処理のフローチャートである。

【図 2 4 8】図 2 4 8 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメダル払出エラー検出処理のフローチャートである。

【図 2 4 9】図 2 4 9 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での投入・払出エラー検出処理のフローチャートである。

【図 2 5 0】図 2 5 0 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図 2 5 1】図 2 5 1 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメダル投入チェック処理のフローチャートである。

【図 2 5 2】図 2 5 2 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメダル払出チェック処理のフローチャートである。

【図 2 5 3】図 2 5 3 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での投入・払出エラーチェック処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 2 5 4】図 2 5 4 は、第 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。

【図 2 5 5】図 2 5 5 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャート（1 枚目）である。

【図 2 5 6】図 2 5 6 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャート（2 枚目）である。

【図 2 5 7】図 2 5 7 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（2 枚目）のフローチャートである。

【図 2 5 8】図 2 5 8 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメダル投入エラー検出処理のフローチャートである。

【図 2 5 9】図 2 5 9 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメダル払出エラー検出処理のフローチャートである。

【図 2 6 0】図 2 6 0 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での投入・払出エラー検出処理のフローチャートである。

【図 2 6 1】図 2 6 1 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。

【図 2 6 2】図 2 6 2 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。

【図 2 6 3】図 2 6 3 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図 2 6 4】図 2 6 4 は、第 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。

【図 2 6 5】図 2 6 5 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。

【図 2 6 6】図 2 6 6 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、リール配列一覧である。

【図 2 6 7】図 2 6 7 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、小役出現率一覧である。

【図 2 6 8】図 2 6 8 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 1 である。

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

【図 2 7 0】図 2 7 0 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧 1 である。

【図 2 7 1】図 2 7 1 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧 2 である。

【図 2 7 2】図 2 7 2 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧 3 である。

【図 2 7 3】図 2 7 3 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（2 枚目）のフローチャートである。

【図 2 7 4】図 2 7 4 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での当選時ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。

【図 2 7 5】図 2 7 5 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での押し順ナビ制御処理のフローチャートである。

【図 2 7 6】図 2 7 6 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

【図 2 7 7】図 2 7 7 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A R T 抽選実行処理のフローチャートである。

【図 2 7 8】図 2 7 8 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での入賞時ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 2 7 9】図 2 7 9 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技状態移行制御処理のフローチャートである。

【図 2 8 0】図 2 8 0 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技状態遷移図である。

【図 2 8 1】図 2 8 1 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図 2 8 2】図 2 8 2 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 1 試験信号出力処理のフローチャートである。

【図 2 8 3】図 2 8 3 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 2 試験信号出力処理のフローチャートである。

10

【図 2 8 4】図 2 8 4 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での押し順ナビあり時信号制御処理のフローチャートである。

【図 2 8 5】図 2 8 5 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での押し順ナビなし時信号制御処理のフローチャートである。

【図 2 8 6】図 2 8 6 は、第 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、操作態様情報一覧である。

【図 2 8 7】図 2 8 7 は、第 9 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（2 枚目）のフローチャートである。

【図 2 8 8】図 2 8 8 は、第 9 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での押し順ナビ制御処理のフローチャートである。

20

【図 2 8 9】図 2 8 9 は、第 9 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 1 試験信号出力処理のフローチャートである。

【図 2 9 0】図 2 9 0 は、第 9 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 2 試験信号出力処理のフローチャートである。

【図 2 9 1】図 2 9 1 は、第 9 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での操作態様情報制御処理のフローチャートである。

【図 2 9 2】図 2 9 2 は、第 9 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での押し順ナビあり時信号制御処理のフローチャートである。

【図 2 9 3】図 2 9 3 は、第 9 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での押し順ナビなし時信号制御処理のフローチャートである。

30

【図 2 9 4】図 2 9 4 は、第 9 実施形態からの変更例 1 に係る回胴式遊技機における、操作態様情報一覧である。

【図 2 9 5】図 2 9 5 は、第 9 実施形態からの変更例 2 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（2 枚目）のフローチャートである。

【図 2 9 6】図 2 9 6 は、第 9 実施形態からの変更例 2 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図 2 9 7】図 2 9 7 は、第 9 実施形態からの変更例 2 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での押し順ナビあり時信号制御処理のフローチャートである。

【図 2 9 8】図 2 9 8 は、第 9 実施形態からの変更例 2 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での押し順ナビなし時信号制御処理のフローチャートである。

40

【図 2 9 9】図 2 9 9 は、第 9 実施形態からの変更例 2 に係る回胴式遊技機における、操作態様情報一覧である。

【図 3 0 0】図 3 0 0 は、第 10 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での主制御装置側メイン処理のフローチャートである。

【図 3 0 1】図 3 0 1 は、第 10 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。

【図 3 0 2】図 3 0 2 は、第 10 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更なし R A M 初期化処理のフローチャートである。

【図 3 0 3】図 3 0 3 は、第 10 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更あり R A M 初期化処理のフローチャートである。

50

【図 3 0 4】図 3 0 4 は、第 1 0 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（1 枚目）のフローチャートである。

【図 3 0 5】図 3 0 5 は、第 1 0 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。

【図 3 0 6】図 3 0 6 は、第 1 0 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 2 試験信号出力処理のフローチャートである。

【図 3 0 7】図 3 0 7 は、第 1 0 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 2 試験信号出力情報の一例である。

【図 3 0 8】図 3 0 8 は、第 1 0 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。

10

【図 3 0 9】図 3 0 9 は、第 1 0 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図 3 1 0】図 3 1 0 は、第 1 0 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 1 試験信号出力処理のフローチャートである。

【図 3 1 1】図 3 1 1 は、第 1 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 2 ROM 領域を呼び出す際の処理の一例である。

【図 3 1 2】図 3 1 2 は、第 1 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのスタックエリアイメージ図である。

【図 3 1 3】図 3 1 3 は、第 1 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 1・第 2 メイン処理のフローチャートである。

20

【図 3 1 4】図 3 1 4 は、第 1 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 1 割り込み処理のフローチャートである。

【図 3 1 5】図 3 1 5 は、第 1 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 2 割り込み処理のフローチャートである。

【図 3 1 6】図 3 1 6 は、第 1 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメイン処理イメージ図 A である。

【図 3 1 7】図 3 1 7 は、第 1 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 1 スタック設定中割り込みイメージ図 A である。

【図 3 1 8】図 3 1 8 は、第 1 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 2 スタック設定中割り込みイメージ図 A である。

30

【図 3 1 9】図 3 1 9 は、第 1 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 1・第 2 メイン処理のフローチャートである。

【図 3 2 0】図 3 2 0 は、第 1 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 1 割り込み処理のフローチャートである。

【図 3 2 1】図 3 2 1 は、第 1 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 2 割り込み処理のフローチャートである。

【図 3 2 2】図 3 2 2 は、第 1 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメイン処理イメージ図 B である。

【図 3 2 3】図 3 2 3 は、第 1 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 1 スタック設定中割り込みイメージ図 B である。

40

【図 3 2 4】図 3 2 4 は、第 1 3 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 2 スタック設定中割り込みイメージ図 B である。

【図 3 2 5】図 3 2 5 は、第 1 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 1・第 2 メイン処理のフローチャートである。

【図 3 2 6】図 3 2 6 は、第 1 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 1 割り込み処理のフローチャートである。

【図 3 2 7】図 3 2 7 は、第 1 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 2 割り込み処理のフローチャートである。

【図 3 2 8】図 3 2 8 は、第 1 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメイン処理イメージ図 C である。

50

【図 3 2 9】図 3 2 9 は、第 1 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 1 メイン処理中割り込みイメージ図 C である。

【図 3 3 0】図 3 3 0 は、第 1 4 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 2 メイン処理中割り込みイメージ図 C である。

【図 3 3 1】図 3 3 1 は、第 1 5 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 1 ・第 2 メイン処理のフローチャートである。

【図 3 3 2】図 3 3 2 は、第 1 5 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 1 割り込み処理のフローチャートである。

【図 3 3 3】図 3 3 3 は、第 1 5 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 2 割り込み処理のフローチャートである。

【図 3 3 4】図 3 3 4 は、第 1 5 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメイン処理イメージ図 D である。

【図 3 3 5】図 3 3 5 は、第 1 5 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 1 メイン処理中割り込みイメージ図 D である。

【図 3 3 6】図 3 3 6 は、第 1 5 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 2 メイン処理中割り込みイメージ図 D である。

【図 3 3 7】図 3 3 7 は、第 1 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 1 ・第 2 メイン処理のフローチャートである。

【図 3 3 8】図 3 3 8 は、第 1 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 1 割り込み処理のフローチャートである。

【図 3 3 9】図 3 3 9 は、第 1 6 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 2 割り込み処理のフローチャートである。

【図 3 4 0】図 3 4 0 は、第 1 7 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 1 ・第 2 メイン処理のフローチャートである。

【図 3 4 1】図 3 4 1 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。

【図 3 4 2】図 3 4 2 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機の扉を開いた状態の斜視図である。

【図 3 4 3】図 3 4 3 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル投入口内部の斜視図である。

【図 3 4 4】図 3 4 4 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル払出装置の正面図及び上面図である。

【図 3 4 5】図 3 4 5 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御チップのメモリマップ構成図である。

【図 3 4 6】図 3 4 6 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、スタックエリアの最大使用量に係る表である。

【図 3 4 7】図 3 4 7 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、第 1 作業領域に格納されているデータの順序に係る表である。

【図 3 4 8】図 3 4 8 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、第 2 作業領域に格納されているデータの順序に係る表である。

【図 3 4 9】図 3 4 9 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル払出装置の動作に係る作用図である。

【図 3 5 0】図 3 5 0 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、指示表示に係る表である。

【図 3 5 1】図 3 5 1 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源投入時の処理に係る主要動作フローチャートである。

【図 3 5 2】図 3 5 2 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行メイン処理に係る主要動作フローチャートである。

【図 3 5 3】図 3 5 3 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのインターバル割り込み処理に係る主要動作フローチャートである。

【図 3 5 4】図 3 5 4 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側で

10

20

30

40

50

の設定変更装置処理に係る主要動作フローチャートである。

【図 3 5 5】図 3 5 5 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、エラーの種類に係る表である。

【図 3 5 6】図 3 5 6 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、エラーの検出時の処理に係る作用図である。

【図 3 5 7】図 3 5 7 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのプログラム開始処理のフローチャートである。

【図 3 5 8】図 3 5 8 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置処理のフローチャートである。

【図 3 5 9】図 3 5 9 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での R W M 初期化処理 3 のフローチャートである。

【図 3 6 0】図 3 6 0 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。

【図 3 6 1】図 3 6 1 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断復帰処理のフローチャートである。

【図 3 6 2】図 3 6 2 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での R W M 初期化処理のフローチャートである。

【図 3 6 3】図 3 6 3 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での R W M 初期化処理 2 のフローチャートである。

【図 3 6 4】図 3 6 4 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのシリアル通信設定処理のフローチャートである。

【図 3 6 5】図 3 6 5 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行メイン処理のフローチャートである。

【図 3 6 6】図 3 6 6 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技メダル受付開始処理のフローチャートである。

【図 3 6 7】図 3 6 7 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技メダル 1 枚加算処理のフローチャートである。

【図 3 6 8】図 3 6 8 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での投入枚数表示データ生成処理のフローチャートである。

【図 3 6 9】図 3 6 9 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技メダル投入待ち時の表示処理のフローチャートである。

【図 3 7 0】図 3 7 0 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技メダル管理処理のフローチャートである。

【図 3 7 1】図 3 7 1 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 1 遊技メダル投入チェック処理のフローチャートである。

【図 3 7 2】図 3 7 2 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのエラー表示処理のフローチャートである。

【図 3 7 3】図 3 7 3 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での貯留投入処理のフローチャートである。

【図 3 7 4】図 3 7 4 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技メダル精算処理のフローチャートである。

【図 3 7 5】図 3 7 5 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技メダル 1 枚払出処理のフローチャートである。

【図 3 7 6】図 3 7 6 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのスタートレバーチェック処理のフローチャートである。

【図 3 7 7】図 3 7 7 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での投入・払出センサ異常表示処理のフローチャートである。

【図 3 7 8】図 3 7 8 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での投入・払出センサ異常セット処理のフローチャートである。

【図 3 7 9】図 3 7 9 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側で

10

20

30

40

50

の投入・払出センサ異常クリア処理のフローチャートである。

【図 3 8 0】図 3 8 0 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのオーバーフロー表示処理のフローチャートである。

【図 3 8 1】図 3 8 1 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのスタートレバー受付処理のフローチャートである。

【図 3 8 2】図 3 8 2 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選開始処理のフローチャートである。

【図 3 8 3】図 3 8 3 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での図柄停止信号出力処理のフローチャートである。

【図 3 8 4】図 3 8 4 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での図柄停止信号セット処理のフローチャートである。

【図 3 8 5】図 3 8 5 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置コマンドセット処理のフローチャートである。

【図 3 8 6】図 3 8 6 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴回転開始待機処理のフローチャートである。

【図 3 8 7】図 3 8 7 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴回転開始準備処理のフローチャートである。

【図 3 8 8】図 3 8 8 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴停止受付チェック処理のフローチャートである。

【図 3 8 9】図 3 8 9 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での停止ボタン受付処理のフローチャートである。

【図 3 9 0】図 3 9 0 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での全回胴停止チェック処理のフローチャートである。

【図 3 9 1】図 3 9 1 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での表示判定処理のフローチャートである。

【図 3 9 2】図 3 9 2 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での入賞による遊技メダル払出処理のフローチャートである。

【図 3 9 3】図 3 9 3 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での割込み処理のフローチャートである。

【図 3 9 4】図 3 9 4 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断処理のフローチャートである。

【図 3 9 5】図 3 9 5 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での L E D 表示処理のフローチャートである。

【図 3 9 6】図 3 9 6 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのサブ報知データ出力処理のフローチャートである。

【図 3 9 7】図 3 9 7 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのエラー管理処理のフローチャートである。

【図 3 9 8】図 3 9 8 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのエラーチェック処理のフローチャートである。

【図 3 9 9】図 3 9 9 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定値エラーチェック処理のフローチャートである。

【図 4 0 0】図 4 0 0 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理 2 のフローチャートである。

【図 4 0 1】図 4 0 1 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内蔵乱数チェック処理のフローチャートである。

【図 4 0 2】図 4 0 2 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ計測処理 2 のフローチャートである。

【図 4 0 3】図 4 0 3 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第 2 遊技メダル投入チェック処理 1 のフローチャートである。

【図 4 0 4】図 4 0 4 は、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側で

10

20

30

40

50

の第2遊技メダル投入チェック処理2のフローチャートである。

【図405】図405は、第18実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技メダル通過状態更新処理のフローチャートである。

【図406】図406は、第18実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での投入・払出センサ異常チェック処理のフローチャートである。

【図407】図407は、第18実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのエラー表示要求データクリア処理のフローチャートである。

【図408】図408は、第18実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での外部信号出力処理のフローチャートである。

【図409】図409は、第18実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での試験信号出力処理のフローチャートである。

【図410】図410は、第18実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのスタックエリアに係るイメージ図である。

【図411】図411は、本例に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図412】図412は、本例に係る遊技機に適用可能な、性能表示装置の表示例である。

【図413】図413は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、当選情報生成用テーブルである。

【図414】図414は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号決定テーブル1である。

【図415】図415は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号決定テーブル1である。

【図416】図416は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号決定テーブル3である。

【図417】図417は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、抽選テーブルの構成の一例である。

【図418】図418は、本例に係る遊技機に適用可能な、性能表示装置の表示例2-1である。

【図419】図419は、本例に係る遊技機に適用可能な、性能表示装置の表示例2-2である。

【図420】図420は、本例に係る遊技機に適用可能な、クレジット増加速度イメージ図である。

【図421】図421は、本例に係る遊技機にて実行可能な差枚数に関する演出イメージ図である。

【図422】図422は、本例に係る遊技機における出玉率を算出する際の投入枚数と払出枚数との例を示す表である。

【図423】図423は、本例に係る遊技機に適用可能な機能ブロック図の一例である。

【図424】図424は、本例に係る遊技機に適用可能な賭け遊技価値数信号又は付与遊技価値数信号の出力態様の一例を示すタイムチャートである。

【図425】図425は、本例に係る遊技機に適用可能なBB図柄組み合わせ数に関する一例である。

【図426】図426は、本例に係る遊技機に適用可能なメモリマップ構成図である。

【図427】図427は、本例に適用可能な遊技機的设计値に関する一覧表である。

【図428】図428は、本例に適用可能な条件装置の当選率の一例1である。

【図429】図429は、本例に適用可能な条件装置の当選率の一例2である。

【図430】図430は、本例に適用可能な条件装置の当選率の一例3である。

【図431】図431は、本例に適用可能な条件装置の当選率の一例4である。

【図432】図432は、本例に係る遊技機にて実行可能な所定枚数獲得表示の表示イメージ図である。

10

20

30

40

50

- 【図 4 3 3】図 4 3 3 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。
- 【図 4 3 4】図 4 3 4 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機の扉を開いた状態の斜視図である。
- 【図 4 3 5】図 4 3 5 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル投入口内部の斜視図である。
- 【図 4 3 6】図 4 3 6 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル払出装置の正面図及び上面図である。
- 【図 4 3 7】図 4 3 7 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。
- 【図 4 3 8】図 4 3 8 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、リール配列一覧である。 10
- 【図 4 3 9】図 4 3 9 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 1 である。
- 【図 4 4 0】図 4 4 0 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 2 である。
- 【図 4 4 1】図 4 4 1 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 3 である。
- 【図 4 4 2】図 4 4 2 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。
- 【図 4 4 3】図 4 4 3 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。 20
- 【図 4 4 4】図 4 4 4 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機の電氣的全体構成図である。
- 【図 4 4 5】図 4 4 5 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。
- 【図 4 4 6】図 4 4 6 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。
- 【図 4 4 7】図 4 4 7 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。
- 【図 4 4 8】図 4 4 8 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（1 枚目）のフローチャートである。 30
- 【図 4 4 9】図 4 4 9 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（2 枚目）のフローチャートである。
- 【図 4 5 0】図 4 5 0 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。
- 【図 4 5 1】図 4 5 1 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選実行処理のフローチャートである。
- 【図 4 5 2】図 4 5 2 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乘せ実行処理のフローチャートである。
- 【図 4 5 3】図 4 5 3 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理（1 枚目）のフローチャートである。 40
- 【図 4 5 4】図 4 5 4 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理（2 枚目）のフローチャートである。
- 【図 4 5 5】図 4 5 5 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。
- 【図 4 5 6】図 4 5 6 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。
- 【図 4 5 7】図 4 5 7 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。
- 【図 4 5 8】図 4 5 8 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側で 50

の残りゲーム数管理処理のフローチャートである。

【図４５９】図４５９は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＲＴ状態移行制御処理のフローチャートである。

【図４６０】図４６０は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、ＲＴ状態遷移図である。

【図４６１】図４６１は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態開始制御処理のフローチャートである。

【図４６２】図４６２は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。

【図４６３】図４６３は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。

【図４６４】図４６４は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図４６５】図４６５は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。

【図４６６】図４６６は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。

【図４６７】図４６７は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、リールの回転動作に関するイメージ図である。

【図４６８】図４６８は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。

【図４６９】図４６９は、本例に係る回胴式遊技機における、押し順表示イメージ図である。

【図４７０】図４７０は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側プログラム開始処理のフローチャートである。

【図４７１】図４７１は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。

【図４７２】図４７２は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側電源断時処理のフローチャートである。

【図４７３】図４７３は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での１コマンド処理のフローチャートである。

【図４７４】図４７４は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時演出関連決定処理のフローチャートである。

【図４７５】図４７５は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのバトル演出実行可否決定処理のフローチャートである。

【図４７６】図４７６は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での滞在ステージ決定テーブルの一例である。

【図４７７】図４７７は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのＡＴ中演出決定処理のフローチャートである。

【図４７８】図４７８は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での復活可否演出決定処理のフローチャートである。

【図４７９】図４７９は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時処理のフローチャートである。

【図４８０】図４８０は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時ＡＴ中処理のフローチャートである。

【図４８１】図４８１は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時特化前兆処理のフローチャートである。

【図４８２】図４８２は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時上乗せ特化処理のフローチャートである。

【図４８３】図４８３は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側で

10

20

30

40

50

のスタートレバー操作時有利 B B 内部中処理のフローチャートである。

【図 4 8 4】図 4 8 4 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 1 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 4 8 5】図 4 8 5 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 2 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 4 8 6】図 4 8 6 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 3 回胴停止時演出関連決定処理のフローチャートである。

【図 4 8 7】図 4 8 7 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 3 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 4 8 8】図 4 8 8 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのメニュー画面表示制御処理のフローチャートである。

【図 4 8 9】図 4 8 9 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での待機画面表示制御処理のフローチャートである。

【図 4 9 0】図 4 9 0 は、第 1 9 実施形態に係る回胴式遊技機における、待機画面移行イメージ図である。

【図 4 9 1】図 4 9 1 は、本例に係る遊技機に適用可能なメモリマップ構成図である。

【図 4 9 2】図 4 9 2 は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。

【図 4 9 3】図 4 9 3 は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。

【図 4 9 4】図 4 9 4 は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。

【図 4 9 5】図 4 9 5 は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。

【図 4 9 6】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す正面図である。

【図 4 9 7】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す側断面図である

【図 4 9 8】ホッパの内部の構造を示す斜視図である。

【図 4 9 9】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す正面図である。

【図 5 0 0】メダル補助タンク H S と満杯検知電極 D E との配置を示す斜視図である。

【図 5 0 1】満杯検知電極とビス B S の大きさ及び位置を示す概略図である。

【図 5 0 2】リール帯の構成を示す図である。

【図 5 0 3】リール帯の構成を示す図である。

【図 5 0 4】図 5 0 4 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。

【図 5 0 5】図 5 0 5 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回転開始時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。

【図 5 0 6】図 5 0 6 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

【図 5 0 7】図 5 0 7 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での停止時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。

【図 5 0 8】図 5 0 8 は、第 2 0 実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 開始演出実行イメージ図である。

【図 5 0 9】図 5 0 9 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ランプユニット点灯構成イメージである。

【図 5 1 0】図 5 1 0 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、状況別報知態様の一例である。

【図 5 1 1】図 5 1 1 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、払出に関する構成の一例である。

【図 5 1 2】図 5 1 2 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例 1 である。

10

20

30

40

50

【図 5 1 3】図 5 1 3 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例 2 である。

【図 5 1 4】図 5 1 4 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例 3 である。

【図 5 1 5】図 5 1 5 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例 4 である。

【図 5 1 6】図 5 1 6 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例 1 である。

【図 5 1 7】図 5 1 7 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例 2 である。

【図 5 1 8】図 5 1 8 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例 3 である。

【図 5 1 9】図 5 1 9 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例 4 である。

【図 5 2 0】図 5 2 0 (a) は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第 1 の態様を示すタイミングチャートであり、図 5 2 0 (b) は、遊技機の給電と電源断とのタイミングの第 2 の態様を示すタイミングチャートである。

【図 5 2 1】図 5 2 1 (a) は、第 1 の態様での設定キースイッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表であり、図 5 2 1 (b) は、第 2 の態様での設定キースイッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表である。

【図 5 2 2】図 5 2 2 は、クレジット数が加算される処理と、遊技メダルが払い出される処理と、遊技媒体付与音が出力される処理を示すタイミングチャートである。

【図 5 2 3】図 5 2 3 は、主制御基板 M に実装されている電子部品の配置を示す正面図である。

【図 5 2 4】図 5 2 4 は、主制御基板 M に実装されている電子部品の配置を示す側面図である。

【図 5 2 5】図 5 2 5 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側での A T 状態移行制御処理のフローチャートである。

【図 5 2 6】図 5 2 6 は、本例に係る回胴式遊技機における、当選情報生成用テーブルである。

【図 5 2 7】図 5 2 7 は、本例に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号決定テーブル 1 である。

【図 5 2 8】図 5 2 8 は、本例に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号決定テーブル 2 である。

【図 5 2 9】図 5 2 9 は、本例に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号決定テーブル 3 である。

【図 5 3 0】図 5 3 0 は、本例に係る回胴式遊技機における、抽選テーブルの構成の一例である。

【図 5 3 1】図 5 3 1 は、本例に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 1 である。

【図 5 3 2】図 5 3 2 は、本例に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 2 である。

【図 5 3 3】図 5 3 3 は、本例に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 3 である。

【図 5 3 4】図 5 3 4 は、本例に係る回胴式遊技機における、A T 中演出実行イメージ図 4 である。

【図 5 3 5】図 5 3 5 は、本例に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧 4 である。

【図 5 3 6】図 5 3 6 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。

10

20

30

40

50

【図 5 3 7】図 5 3 7 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。

【図 5 3 8】図 5 3 8 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機の電氣的全体構成図である。

【図 5 3 9】図 5 3 9 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図 5 4 0】図 5 4 0 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。

【図 5 4 1】図 5 4 1 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。

【図 5 4 2】図 5 4 2 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（1 枚目）のフローチャートである。

【図 5 4 3】図 5 4 3 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（2 枚目）のフローチャートである。

【図 5 4 4】図 5 4 4 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。

【図 5 4 5】図 5 4 5 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選実行処理のフローチャートである。

【図 5 4 6】図 5 4 6 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理（1 枚目）のフローチャートである。

【図 5 4 7】図 5 4 7 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理（2 枚目）のフローチャートである。

【図 5 4 8】図 5 4 8 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。

【図 5 4 9】図 5 4 9 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理（4 枚目）のフローチャートである。

【図 5 5 0】図 5 5 0 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、A T に関する状態の移行の一例テーブルである。

【図 5 5 1】図 5 5 1 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 抽選実行処理のフローチャートである。

【図 5 5 2】図 5 5 2 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。

【図 5 5 3】図 5 5 3 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乘せ実行処理のフローチャートである。

【図 5 5 4】図 5 5 4 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのフリーズ抽選実行処理のフローチャートである。

【図 5 5 5】図 5 5 5 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

【図 5 5 6】図 5 5 6 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。

【図 5 5 7】図 5 5 7 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での R T 状態移行制御処理のフローチャートである。

【図 5 5 8】図 5 5 8 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、R T 状態遷移図である。

【図 5 5 9】図 5 5 9 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 中状態開始制御処理のフローチャートである。

【図 5 6 0】図 5 6 0 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、A T 状態遷移図である。

【図 5 6 1】図 5 6 1 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 5 6 2】図 5 6 2 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図 5 6 3】図 5 6 3 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。

【図 5 6 4】図 5 6 4 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側プログラム開始処理のフローチャートである。

【図 5 6 5】図 5 6 5 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。

【図 5 6 6】図 5 6 6 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側電源断時処理のフローチャートである。

【図 5 6 7】図 5 6 7 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での 1 コマンド処理のフローチャートである。

【図 5 6 8】図 5 6 8 は、演出の種類と、演出の動作（再生）開始タイミングとの関係を示すテーブルである。

【図 5 6 9】図 5 6 9 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時処理のフローチャートである。

【図 5 7 0】図 5 7 0 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時 A T 中処理のフローチャートである。

【図 5 7 1】図 5 7 1 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時特化前兆処理のフローチャートである。

【図 5 7 2】図 5 7 2 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時上乗せ特化処理のフローチャートである。

【図 5 7 3】図 5 7 3 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時有利 B B 内部中処理のフローチャートである。

【図 5 7 4】図 5 7 4 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 1 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 5 7 5】図 5 7 5 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 2 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 5 7 6】図 5 7 6 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第 3 回胴停止受付時処理のフローチャートである。

【図 5 7 7】図 5 7 7 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での演出内容決定処理のフローチャートである。

【図 5 7 8】図 5 7 8 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのシナリオ抽選テーブル決定処理を示すサブルーチンである。

【図 5 7 9】図 5 7 9 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、シナリオ抽選テーブル（A）と、演出抽選テーブル振り分けテーブル（B）とを示す表である。

【図 5 8 0】図 5 8 0 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、演出抽選テーブルを示す表である。

【図 5 8 1】図 5 8 1 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、演出内容決定処理によって進行する演出の例を示す概略図である。

【図 5 8 2】図 5 8 2 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

【図 5 8 3】図 5 8 3 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

【図 5 8 4】図 5 8 4 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

【図 5 8 5】図 5 8 5 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

【図 5 8 6】図 5 8 6 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

10

20

30

40

50

【図 5 8 7】図 5 8 7 は、第 2 1 実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

【図 5 8 8】図 5 8 8 は、本例に係る回胴式遊技機における、演出を示すイメージ図である。

【図 5 8 9】図 5 8 9 は、本例に係る回胴式遊技機における、演出を示すイメージ図である。

【図 5 9 0】図 5 9 0 は、本例に係る回胴式遊技機における、演出を示すイメージ図である。

【図 5 9 1】図 5 9 1 は、第 2 1 実施形態からの変更例 1 - 1 に係る回胴式遊技機における、A T 状態遷移図である。

10

【図 5 9 2】図 5 9 2 は、第 2 1 実施形態からの変更例 1 - 1 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。

【図 5 9 3】図 5 9 3 は、第 2 1 実施形態からの変更例 1 - 1 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。

【図 5 9 4】図 5 9 4 は、第 2 1 実施形態からの変更例 1 - 1 に係る回胴式遊技機における、A T に関する状態の移行の一例テーブルである。

【図 5 9 5】図 5 9 5 は、第 2 1 実施形態からの変更例 1 - 1 に係る回胴式遊技機における、シナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 6】図 5 9 6 は、第 2 1 実施形態からの変更例 1 - 1 に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

20

【図 5 9 7】図 5 9 7 は、第 2 1 実施形態からの変更例 1 - 2 に係る回胴式遊技機における、A T 状態遷移図である。

【図 5 9 8】図 5 9 8 は、第 2 1 実施形態からの変更例 1 - 2 に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。

【図 5 9 9】図 5 9 9 は、第 2 1 実施形態からの変更例 1 - 2 に係る回胴式遊技機における、A T に関する状態の移行の一例テーブルである。

【図 6 0 0】図 6 0 0 は、第 2 1 実施形態からの変更例 1 - 2 に係る回胴式遊技機における、シナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 1】図 6 0 1 は、第 2 1 実施形態からの変更例 1 - 2 に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（A）と、シナリオ選択確率テーブル（B）とである。

30

【図 6 0 2】図 6 0 2 は、第 2 1 実施形態からの変更例 1 - 3 に係る回胴式遊技機における、R T 状態遷移図を示すブロック図（A）と、A T 状態遷移図を示すブロック図（B）とである。

【図 6 0 3】図 6 0 3 は、第 2 2 実施形態の A T 状態遷移図を示すブロック図である。

【図 6 0 4】図 6 0 4 は、第 2 2 実施形態における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理（1 枚目）のフローチャートである。

【図 6 0 5】図 6 0 5 は、第 2 2 実施形態における、主制御基板側での A T 状態移行制御処理（2 枚目）のフローチャートである。

【図 6 0 6】図 6 0 6 は、第 2 2 実施形態において実行される演出を示す図である。

【図 6 0 7】図 6 0 7 は、本例に適用可能なレア役示唆演出の実行イメージ図である。

40

【図 6 0 8】図 6 0 8 は、本例に適用可能なレア役示唆演出の実行イメージ図である。

【図 6 0 9】図 6 0 9 は、本例に適用可能なレア役示唆演出の実行イメージ図である。

【図 6 1 0】図 6 1 0 は、本例に適用可能なレア役示唆演出の選択態様の一例である。

【図 6 1 1】図 6 1 1 は、第 2 3 実施形態における、主制御基板側でのフリーズ抽選実行処理のフローチャートである。

【図 6 1 2】図 6 1 2 は、第 2 3 実施形態における、ボタン演出実行イメージ図である。

【図 6 1 3】図 6 1 3 は、本例に適用可能な選択候補キャラクタ決定イメージ図である。

【図 6 1 4】図 6 1 4 は、本例に適用可能な選択候補キャラクタ決定イメージ図である。

【図 6 1 5】図 6 1 5 は、本例に適用可能な選択候補キャラクタ決定イメージ図である。

【図 6 1 6】図 6 1 6 は、本例に適用可能な選択候補キャラクタ決定イメージ図である。

50

【図 6 1 7】図 6 1 7 は、本例に適用可能なバックランプ演出実行イメージ図である。
【図 6 1 8】図 6 1 8 は、本例に適用可能なバックランプ演出実行イメージ図である。
【図 6 1 9】図 6 1 9 は、本例に適用可能なバックランプ演出実行イメージ図である。
【図 6 2 0】図 6 2 0 は、本例に適用可能な押し順ナビ実行イメージ図である。
【図 6 2 1】図 6 2 1 は、本例に適用可能な押し順ナビ実行イメージ図である。
【図 6 2 2】図 6 2 2 は、本例に適用可能な音量と B G M のテンポの構成の一例である。
【図 6 2 3】図 6 2 3 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なリール配列の一例である。

【図 6 2 4】図 6 2 4 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な機能ブロック図である。
【図 6 2 5】図 6 2 5 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時の電圧に関する作用図である。

【0009】

はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「乱数」とは、回胴式遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、C P U を含む主制御チップによって生成された内蔵乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技に移行するための特別役や入賞役（小役、再遊技役）と関連した「当選乱数」、等を挙げることができる。「C P U」とは、当業界において周知であるものと同義であり、使用されているアーキテクチャ（C I S C、R I S C、ビット数等）や処理性能等には何ら限定されない。「電断（電源断）」とは、遊技機に設けられた電源スイッチの操作実行有無に係らず、遊技機に供給される電源電圧が一定レベル以下となったことを指し、例えば、電源供給ユニットの破損や停電等による不測の事態による電源供給の遮断をも包含する。「R O M」とは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を物理的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、導通する素子構成であれば「1」、導通しない素子構成であれば「0」となる）。R A M とは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を電氣的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、蓄電されていれば「1」、蓄電されていなければ「0」となる。尚、R A M 内で保持されているデータの一部又はすべてに対して、電断時にはバックアップ電源が供給されるよう構成されていることが一般的である）。「遊技状態」とは、例えば、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当たり遊技であり、ボーナス遊技や第 1 種 B B ・第 2 種 B B 等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（R T 状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得る A T （アシストタイム）中状態、前記 R T 状態と A T 中状態とが複合した A R T （アシストリプレイタイム）状態、等が挙げられる。また、通常遊技状態においても、R T 状態、A T 中状態、A R T 中状態への移行抽選確率が異なる、高確率通常遊技状態、低確率通常遊技状態、等（本例では、抽選状態と称している）が挙げられる。また、遊技状態は複合しても問題ない {更に、これらの遊技状態や機能（例えば、A T 中状態への移行抽選や、リールの停止順に係る報知指示の出力等）は、遊技進行を制御する主制御基板側ですべて実装してしまっても問題ない}。また、本例においては、A T に関する状態と R T 状態とを個別に記載し、R T 状態が「R T 1」且つ A T に関する状態が「通常遊技状態」等と称しているが、R T 状態と A T に関する状態とを纏めて A R T に関する状態として A R T に関する状態が「通常遊技状態」等と称してもよい。「当選役」とは、内部抽選により当選した条件装置の種類（又は、条件装置番号）である。「報知状態」とは、後述する押し順ナビを実行可能な A T に関する状態であり、リール停止順によって入賞する役が相違しないために押し順ナビが実行されない条件装置が当選したゲームであっても、A T に関する状態が押し順ナビを実行可能な状態であれば「報知状態」とするよう構成している。「カウンタ値」とは「報知遊技実行可能数」とも称し、後述する、A T 残りゲーム数もしくは A T カウンタ M 6 0 のカウンタ値である。例えば、「報知遊技実行可

10

20

30

40

50

能数」が1以上（「0」となった当該遊技も含めても良い）である場合には後述する押し順ナビが実行され得る。また、「報知遊技実行可能数」として、小役（主に、押し順ベル役）が当選したことに基づいて得られる遊技媒体の差枚数（払出し枚数から投入枚数を引いた枚数）や、押し順ベル役の当選回数、を採用しても良い。また、「特殊報知状態」とは、ATに関する状態のうち遊技者に最も有利となる状態であり、本例では、「上乗せ特化状態」と称している。また、「特定条件」とは、ATカウンタ値を減算し得る条件であり、例えば、1ゲームが終了した、所定役（例えば、押し順ベル役）が当選した、等が特定条件となる。「第1種特別役物」とは、規定数ごとの入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は規定数ごとの入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し12回を超えない回数の遊技の結果が得られるまで作動を継続することができるものであり、RB（レギュラーボーナス）と称することがある。「第1種特別役物連続作動装置」とは、第1種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、BB（ビッグボーナス）や第1種BBと称することがある。「第2種特別役物」とは、役抽選の結果に拘らず入賞に係る条件装置を作動させることとなる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し1回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了するものであり、CB（チャレンジボーナス）と称することがある。「第2種特別役物連続作動装置」とは、第2種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、MB（ミドルボーナス）や第2種BBと称することがある。「普通役物」とは、規定数毎の入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は、規定数毎の入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動し1回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了することとされているものであり、SB（シングルボーナス）と称することがある。「オールJACINタイプ」とは、第1種BB役が入賞した場合にJACINしたものとみなし、第1種BBの実行中においては常にRB中とする構成である。より具体的には、1種BBの図柄組合せが停止表示した場合に、RBの図柄組合せが停止表示することなくRBが作動する。そしてRBの終了条件を満たした場合にはRBを終了させる。但し、1種BBの終了条件を満たしていない場合には、次遊技における賭け設定がなされる前に、再度、（RBの図柄組合せが停止表示することなく）RBが作動する。このように、RBを連続して作動させることができる1種BBを「オールJACINタイプ」と称する。尚、「オールJACINタイプ」では、RBの終了条件を満たす前に、1種BBの終了条件を満たした場合には、1種BBを終了させるとともに、RBも終了させる。また、「JACIN抽選タイプ」とは、第1種BBの実行時にて非RB中とRB中とを繰り返し実行する構成である。また、「無制御リール」とは、停止操作を行った後に実行され得る引込み制御が実行されない状態のリールであり、停止操作を受け付けたリール位置から停止し得る最も近いリール位置にて停止する状態のリールである。「オールCBタイプ」とは、第2種BBの実行時にて常にCB中となる構成である。より具体的には、2種BBの図柄組合せが停止表示した場合に、CBの図柄組合せが停止表示することなくCBが作動する。そしてCBの終了条件（1遊技の実行）を満たした場合にはCBを終了させる。但し、2種BBの終了条件を満たしていない場合には、次遊技における賭け設定がなされる前に、再度、（CBの図柄組合せが停止表示することなく）CBが作動する。このように、CBを連続して作動させることができる2種BBを「オールCBタイプ」と称する。尚、「オールCBタイプ」では、2種BBの終了条件を満たした場合には、2種BBを終了させるとともに、CBも終了させる。「CB移行抽選タイプ」とは、第2種BBの実行時にて非CB中とCB中とを繰り返し実行する構成である。「画像」とは、限定した場合を除き、静止画像および動画像を含むものであり、例えば、演出表示装置S40に表示される情報である。また、回胴式遊技機におけるBBやRB等を特別遊技と称することがあり、ぱちんこ遊技機における大当りや小当りを特別遊技と称することがある。また、ぱちんこ遊技機における特別図柄（主遊技図柄と称することがある）を識別情報と称することがあり、回胴式遊技機における停止表示する図柄組み合わせ

10

20

30

40

50

せを停止表示した識別情報と称することがある。また、回胴式遊技機におけるリールの回転を識別情報の変動表示と称することがあり、ぱちんこ遊技機における特別図柄（主遊技図柄と称することがある）の変動表示を識別情報の変動表示と称することがある。

【0010】

「特別遊技を実行可能な特別役に当選していることを示唆する演出」は、特別役に当選したことにより特別遊技を実行できることを示す演出であり、例えば、最終的に成功したことを示唆する演出などが挙げられる。具体的には、キャラクタが競い合うような対決演出などが実行されたときには、一方のキャラクタが勝利する画像が最終的に表示されて成功したことを示唆することができる。また、「特別遊技を実行可能な特別役に当選していないことを示唆する演出」は、特別役に当選していないことにより特別遊技を実行できないことを示す演出であり、例えば、最終的に失敗したことを示唆する演出などが挙げられる。具体的には、キャラクタが競い合うような対決演出などが実行されたときには、一方のキャラクタが敗北する画像が最終的に表示されて失敗したことを示唆することができる。

10

【0011】

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

20

【0012】

（本実施形態）

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

【0013】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ3402と本実施形態からの変更例1におけるステップ3402は、別の実施形態におけるステップ3402であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

30

【0014】

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

40

【0015】

<前扉DU>

前扉DUは、遊技状態を視認可能にするための機構、遊技媒体の入力を可能にするための機構、リールユニットを操作するための機構、その他の機構等を含む。具体的には、遊技状態を視認可能にするための機構として、リール窓D160、投入数表示灯D210、操作状態表示灯D180、特別遊技状態表示装置D250、クレジット数表示装置D200、払出数表示装置（押し順表示装置）D270（押し順表示装置D270と称することもある）、ATカウンタ値表示装置D280、有利区間表示器YH等が取り付けられている。また、遊技媒体の投入や賭け数（ベット数）の入力を可能にするための機構として、

50

メダル投入口D 1 7 0、ベットボタンD 2 2 0、投入された遊技媒体の払い出しを可能にするための機構として、精算ボタンD 6 0が取り付けられている。そして、リールを操作するための機構として、スタートレバーD 5 0、停止ボタンD 4 0が取り付けられている。なお、本実施形態における回胴式遊技機は、スタートレバーD 5 0、停止ボタンD 4 0、メダル投入口D 1 7 0、ベットボタンD 2 2 0、精算ボタンD 6 0、サブ入力ボタンS B等が取り付けられている遊技者側にせり出した形状の操作卓を備えている。以下、各要素について詳述する。

【0016】

＜遊技状態を視認可能にするための機構＞

次に、遊技状態を視認可能にするための機構の要部について説明する。リール窓D 1 6 0は、前扉D Uの一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓D 1 6 0を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯D 2 1 0は、L E Dによって構成されており、現在ベット（一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること）されているメダル数と同数のL E Dが点灯するよう構成されている。また、操作状態表示灯D 1 8 0は、L E Dによって構成されており、現在の操作状態（メダル受付可否状態、再遊技停止状態、遊技開始ウェイト状態等）に応じて点灯・消灯するよう構成されている。また、特別遊技状態表示装置D 2 5 0は、7セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置D 2 5 0を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、後述する演出表示装置S 4 0（第二情報表示部とも称することがある）にて当該払出数の総数を表示するよう構成することで遊技者は特別遊技中に払い出された払出数の総数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、クレジット数表示装置D 2 0 0は、7セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ちメダルとして遊技機内に貯留されているメダル数の総数（クレジット数）が表示されるよう構成されている。また、払出数表示装置（押し順表示装置）D 2 7 0は、7セグメントディスプレイによって構成されており、現在払出されている遊技メダル数及びリール停止順（左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2、右停止ボタンD 4 3の停止順）によって入賞する役が相違し得る条件装置〔いわゆる押し順役（押し順あり役とも称することがある）であるが、入賞する役や停止表示される図柄組合せが相違した場合には、遊技者に付される利益率（払出枚数、その後のR T状態等）が異なり得るよう構成されているものが一般的である〕が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知し得るよう構成されている（当該報知を押し順ナビと称することがある）。このように、払出数表示装置（押し順表示装置）D 2 7 0は、現在払出されている遊技メダル数と遊技者に最も高利益となるリール停止順との2つの表示を実行し得るよう構成されており、実行されている表示が2つの表示のうちいずれであるかを遊技者が誤認しないような表示態様となっており、当該表示態様の詳細は後述することとする。また、A Tカウンタ値表示装置D 2 8 0は、A Tに関する状態（詳細は後述する）のうち、押し順表示装置D 2 7 0（第一情報表示部とも称することがある）に表示された押し順ナビ表示に従って遊技を進行した場合に保障されることとなる遊技者にとって有利なA Tに関する状態（本例では、押し順ナビ状態、報知遊技とも称することがあり詳細は後述する）に滞在し得るゲーム数を表示し得るよう構成されている。尚、A Tカウンタ値表示装置D 2 8 0を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、A T中状態に滞在し得るゲーム数を演出表示装置S 4 0にて表示するよう構成することで遊技者は当該有利なA Tに関する状態が保障されているゲーム数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。尚、払出数表示装置（押し順表示装置）D 2 7 0は、払出数表示装置と押し順表示装置との2つの装置に分けるよう構成してもよい。

【0017】

また、有利区間表示器Y Hは、L E Dによって構成されており、「有利区間」である場合には点灯し、「有利区間」でない場合には消灯するよう構成されている（点灯及び消灯

タイミングについては後述する)。ここで、本例に係る回胴式遊技機においては、従来の回胴式遊技機と同様に、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態(いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第1種BB・第2種BB等と呼ばれるものが該当する)、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い(又は低い)状態である再遊技確率変動遊技状態(RT状態)、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るAT(アシストタイム)中状態、前記RT状態とAT中状態とが複合したART(アシストリプレイタイム)状態、等を探り得るが、これらの「遊技状態」とは別に、「通常区間」、「待機区間」及び「有利区間」という3つの「遊技区間」のいずれかを設定可能となっている。尚、本例においては「待機区間」は設定しておらず、「通常区間」と「有利区間」とのいずれかの遊技区間を設定している。このうち、「有利区間」が他の「遊技区間」よりも、遊技者にとって相対的に有利となるものとして位置付けられており、例えば、「遊技状態」がAT中状態やART状態であることと「有利区間」とが対応付けされている。即ち、「遊技状態」がAT中状態やART状態であると、有利区間表示器YHが点灯するのであるが、後述するように、「遊技区間」の設定制御も「遊技状態」の設定制御と同様に、遊技進行を制御する主制御基板側で行われるため、有利区間表示器YHの点灯/消灯状況によって、遊技進行状況が遊技者にとって相対的に有利なものとなっているか否かが、嘘偽りなく遊技者に対して伝達可能となっている。尚、後述するように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数(例えば、1500ゲーム)に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定されるのであるが、その際には、残存するATに関する状態も強制的に終了させられる(AT中状態を維持するための情報がクリア・初期化される)ため、設定される「遊技区間」の変更が「遊技状態」の移行にも影響を与え得るものとなっており、それにより比較的設計自由度の高いAT中状態やART状態等の「遊技状態」によって、著しく射幸性が高まってしまうことを自動的に抑制できるものとなっているのである。尚、上述したように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数(例えば、1500ゲーム)に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定される、即ち、「有利区間」が終了することとなるが、「有利区間」の終了条件はこれには限定されない。本例に係る回胴式遊技機における「有利区間」の終了条件は、「押し順役(押し順あり役)を構成する小役の中で、払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回の実行(例えば、押し順役を構成する小役として、7枚、3枚、1枚の小役がある場合、払出し枚数が最も多い7枚が獲得可能な押し順ナビであって、押し順により7枚、又は1枚が獲得可能な押し順役と、押し順により3枚が獲得可能な押し順役があれば、3枚が獲得可能な押し順ナビは、ここでいう押し順ナビには該当しない)」、又は、「BB、RB、MB、のいずれかに当選」を満たし、且つ、「任意の終了条件(40G1セットのループ抽選に非当選(AT)、固定32G経過(ガセ前兆)等)」、又は、「有利区間1500G」を満たすことが終了条件となっている。尚、押し順ベル役が存在しないような仕様(例:RT状態を移行するためのリプレイの押し順は存在するが、押し順によって払出し枚数が異なる小役が存在しない仕様)の場合には、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回」という有利区間を終了するための条件は除外される。また、本実施形態では、押し順役を構成する小役として11枚役に対応する小役と1枚役に対応する小役を含む小役により構成されているため、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回の実行」とは、11枚のメダルが獲得可能(11枚役が入賞可能)な押し順を報知することを指す。

【0018】

<遊技媒体の入力を可能にするための機構>

次に、遊技媒体の入力を可能にするための機構の要部について説明する。メダル投入口D170は、遊技メダルの投入口であり、メダル受付可能状態である状況下において当該投入口に投入された遊技メダルは遊技機内部へと誘導される。また、遊技機内部にはメダルの投入を検出するセンサとして、投入受付センサD10sと、第1投入センサD20sと、第2投入センサD30sと、が設けられており、遊技機内部へと誘導された遊技メダルが正常に投入されたと判断した場合に、投入されたメダルをベットされたメダルとして

検出し得るよう構成されている。また、ベットボタンD 2 2 0は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）をベットすることができるよう構成されている。また、精算ボタンD 6 0は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）及び／又はベットされているメダルを遊技者に払い戻すことが可能となっている。尚、精算ボタンD 6 0の操作によって払い戻された遊技メダルは、放出口D 2 4 0に払い出されるよう構成されている。

【0019】

＜リールユニットを操作するための機構＞

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

【0020】

＜前扉D Uに設けられたその他の機構＞

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

【0021】

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

10

【0022】

また、リールM50の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板Mが格納され、リールM50の左方には、図1に示した演出表示装置S40、LEDランプユニットS10、スピーカS20等を用いて行われる各種演出の制御を司る後述する副制御基板Sが格納されている。なお、主制御基板Mには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチM20、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンM30が接続されている。図2において、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30については何れも不図示としているが、主制御基板Mの基板上等の適宜位置に設けられていればよい（即ち、前扉DUを開かなければ人為的なアクセスが困難な位置に設けられていればよい）。

20

【0023】

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

30

【0024】

<メダルセレクトダS>

次に、メダルセレクトダSについて、図3を交えつつ詳細に説明する。図3は、回胴式遊技機P内部における、メダル投入口D170に投入された遊技メダルの経路（セレクトダ）を示した斜視図である。メダルセレクトダSは、扉基板Dの付近にメダル投入口D170から投入された遊技メダルの通路となる投入受付センサD10sが設けられており、投入受付センサD10sの下方には、遊技メダルを放出口D240に導くためのコインシュータD90などが設けられている。投入受付センサD10sは、メダル投入口D170から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロッカD100により放出口D240に払い戻されるよう構成されている。遊技者がスタートレバーD50を操作する前に（遊技メダルの投入が有効である状態にて）遊技メダルを投入すると、遊技メダルは投入受付センサD10sによって選別され、規格を満足しているものだけがホッパH40内に投入され、規格を満たしていないメダルは、コインシュータD90を通して、放出口D240に返却されるようになっている。これに対して、スタートレバーD50が操作された後に（遊技メダルの投入が有効でない状態にて）遊技メダルが投入された場合は、規格を満たしているか否かに拘らず、投入された遊技メダルはコインシュータD90を通して、放出口D240に返却される。また、投入受付センサD10sの内部（流路の奥）には、詳細後述するメダル投入に係る

40

50

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

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

<メダル払出装置H>

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

【0028】

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

3下段」の1ラインとなっている。尚、最大払出枚数は11枚、最小払出枚数は1枚（入賞役と払出枚数との対応付けは後述）である。また、優先入賞順（引き込み優先順）は、「再遊技役→小役（ベル、スイカ、等）→ボーナス」となっており、例えば、再遊技役とボーナスが同時に成立している場合には、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し且つボーナスは入賞不能である。また、ベルとスイカが成立している場合には、どちらも引き込める位置（入賞する停止位置まで4コマ以内の位置）で停止ボタンを押した場合には払出枚数が多い小役を優先して引きこむよう構成されている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、各リールのコマ数を変更（例えば、21コマに変更）したり、有効ラインの構成を変更（例えば、横3ライン、斜め2ラインの5ラインに変更、左リールM5 1下段、中リールM5 2中段、右リールM5 3上段の1ラインに変更）しても何ら問題ない。また、特に押し順によって遊技者にとって異なる利益が付与される押し順小役が当選したときの引き込み制御としては、予め定められた正解の押し順で操作された場合には払出し枚数の多い小役を優先して引き込むように制御（枚数優先制御）しており、正解の押し順とは異なる不正解の押し順で操作された場合には停止表示可能な（停止操作から4コマ以内の位置に配置されている）図柄のうち入賞可能性を高める（入賞可能な複数図柄組合せのうち入賞する可能性が最も多くなる）図柄を引き込む制御（個数優先制御）を行っている。

【0029】

次に、図6は、本実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールM5 1、中リールM5 2及び右リールM5 3のコマ数はいずれも20コマ（0番～19番）であり、図柄は「黒セブン」、「白セブン」、「羊」、「ブランク」、「ベル」、「リプレイA」、「リプレイB」、「スイカA」、「スイカB」、「チェリー」の10種類となっている。ここで、「ブランク」は、その他の図柄と同様に当選役を構成する図柄組み合わせに含まれる図柄であり、当選役を構成しない図柄という意味ではなく、「ブランク」を含む当選役を構成する図柄組み合わせとしては、例えば、「スイカB・リプレイA・ブランク」で再遊技02となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

【0030】

次に、図7～図9は、本実施形態における図柄組み合わせ一覧1～3である。本実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールM5 1、中リールM5 2及び右リールM5 3の停止順番や停止位置に応じて、いずれか一の図柄組み合わせが有効ライン（前述した1ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が3つ揃うよう構成されている）。また、本実施形態においては、第1種BB役（いわゆる第1種特別役物に係る役物連続作動装置であるが、以下、単にBB役と呼ぶことがある）となる図柄組み合わせして、1種BB-A（RB-Aを連続作動させ、264枚を超える払出で終了）となる「羊・羊・羊」と、1種BB-B（RB-Bを連続作動させ、132枚を超える払出で終了）となる「黒セブン・黒セブン・黒セブン」と、1種BB-C（RB-Bを連続作動させ、132枚を超える払出で終了）となる「白セブン・白セブン・白セブン」との3つの図柄組み合わせを有している。尚、本実施形態においては、第1種BB役が入賞し、BBが実行された（役物が作動した）場合には、当該BB実行中においては、BB中のすべてのゲームにおいて、1つの抽選テーブルを参照して、役物以外の当選役（小役、再遊技役）を抽選するよう構成されている（1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールJACINタイプと呼ぶことがある）。尚、第1種BB役の形式に関しては、これには限定されず、1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。また、RT状態が「RT1」である場合に14番～16番に対応する再遊技04となる図柄組み合わせが停止表示されると、RT0に移行するよう構成されている（RT状態

10

20

30

40

50

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

【0031】

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

10

20

30

40

50

に対応する図柄番号6番、11番、又は16番が停止し、中リールM52及び右リールM53の停止位置に拘らず、「入賞13」が停止表示される。(3-1)第1停止にて左リールM51の上段に図柄番号13~19番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD41を操作した場合には、左リールM51の上段に「1種BB-B」に対応する図柄番号17番又は19番が停止する。(3-2)第2停止にて中リールM52の中段に図柄番号14~18番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンD42を操作した場合には、中リールM52の中段に「1種BB-B」に対応する図柄番号18番が停止し、その後、第3停止にて右リールM53の下段に図柄番号13~17番が位置している操作タイミングにて右停止ボタンD43を操作した場合には、右リールM53の下段に「1種BB-B」に対応する図柄番号17番が停止し、BB役が停止表示されることとなる。(3-3)第2停止にて中リールM52の中段に図柄番号19~13番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンD42を操作した場合には、中リールM52の中段に「1種BB-B」に対応する図柄番号18番が停止できず、いずれの条件装置も停止表示されないこととなる。

10

【0032】

次に、「役割」の項目には、「条件装置(名称)」がどのような役割となっているかを図示しており、当選番号1に対応する「通常リプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、RT状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であり、当選番号2に対応する「逆押し白7揃いリプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、RT状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、逆押し(右リールM53→中リールM52→左リールM51の順にリールを停止させること)にて、右リールM53の図柄番号18~2番の範囲、中リールM52の図柄番号9~13番の範囲、左リールM51の図柄番号5~10番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、右リールM53、中リールM52及び左リールM51の下段に「白セブン」が停止表示され、遊技者から見ると白セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技-Bに当選し、AT上乘せ抽選に当選したゲームにおいて、逆押しで「白セブン」を狙うよう指示する演出(詳細は後述する)を実行することにより、AT上乘せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。当選番号3に対応する「順押し黒7揃いリプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、RT状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、順押し(左リールM51→中リールM52→右リールM53の順にリールを停止させること)にて、左リールM51の図柄番号13~19番の範囲、中リールM52の図柄番号14~18番の範囲、右リールM53の図柄番号13~17番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の下段に「黒セブン」が停止表示され、遊技者から見ると黒セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技-Cに当選し、AT上乘せ抽選に当選したゲームにおいて、順押しで「黒セブン」を狙うよう指示する演出(詳細は後述する)を実行することにより、AT上乘せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。

20

30

【0033】

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

40

50

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

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

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

10

20

30

40

50

表示されたことにより出力される効果音とが相違するよう構成してもよく、そのように構成することにより、「再遊技０４」が停止表示されたことを遊技者が認識し易く構成することができる。また、押し順ナビが発生しないＡＴに関する状態（例えば、「通常遊技状態」であり、非ＡＴ遊技状態と称することがある）である場合と押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態（例えば、「ＡＴ中状態」であり、ＡＴ遊技状態と称することがある）である場合との両方の場合において「ＲＴ１」に滞在することがある。このとき、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」へ移行（転落）する可能性がある当選番号が当選したとき、非ＡＴ遊技状態のときにはＲＴ状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーＤ５０の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非ＡＴ遊技状態においては「ＲＴ０」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、遊技状態を移行させることが可能となる。一方、ＡＴ遊技状態のときにはＲＴ状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する（且つ、ＲＴ状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する）ように構成されていても良い。これにより、ＲＴ状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降の停止ボタンＤ４０の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号２又は３にて停止表示し得る「再遊技０５」（ＡＴ状態にて停止表示された場合にＡＴ上乘せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役）は主に「ＲＴ１」で出現し、その他のＲＴ状態ではほぼ出現しないようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うＲＴ状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、本実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、本実施形態においては、ボーナスは小役と重複し得るよう構成されており、スイカＡ、スイカＢ、チェリーの一部と重複している。具体的には、当選番号２１～２３及び当選番号２５～２７がボーナスと小役とが重複している条件装置となっている。

【００４２】

また、「ＲＴ２」である状況においては、ＢＢに当選しており、且つ、ＢＢが未作動である状況であるため、当選番号２０及び２４のＢＢ役（小役とは重複していない単独のＢＢ役であり、単独ＢＢ役、単独ＢＢと称することがある）に当選した場合には、ＢＢ役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「ＲＴ２」であり、且つ、１種ＢＢ－Ａに当選している（持ち越している）状況下、当選番号２４の「１種ＢＢ－Ｃ」に当選した場合には、当該当選番号２４に係る１種ＢＢ－Ｃは無効となる。即ち、当選番号０の「ハズレ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している１種ＢＢ－Ａは当選している状態が継続される。また、「ＲＴ２」である状況においては、ＢＢに当選しており、且つ、ＢＢが未作動である状況であるため、当選番号２１～２３及び当選番号２５～２７の小役とＢＢ役とが重複している条件装置に当選した場合には、ＢＢ役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「ＲＴ２」であり、且つ、１種ＢＢ－Ａに当選している（持ち越している）状況下、当選番号２１の「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」に当選した場合には、当該当選番号２１に係る１種ＢＢ－Ｂは無効となり、入賞－Ｃのみが有効となる。即ち、当選番号１４の「入賞－Ｃ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している１種ＢＢ－Ａは当選している状態が継続される。尚、ボーナスとの重複は小役に限られるものでなく、再遊技役の一部とで重複していても良い。例えば、当選番号４～６の再遊技役の一部でボーナス役と重複しても良い。このように、ボーナスがＲＴ移行リプレイ（ＲＴ状態が移行し得る再遊技役）を含む条件装置とも重複するようにすることで、ＲＴ移行リプレイを含む条件装置が当選したときにもボーナスが当選する可能性があり、ＲＴ移行リプレイが停止表示されても、ボーナスの否定をしないこととなるため、遊技者に期待を持たせることが可能となる。なお、このように構成した場合には、ＲＴ移行リプレイが停止表示されてもＲＴ状態は移行しないように制御する。これにより、遊技者はＲＴ状態が移行（リプレイ確率が相対的に低いＲＴ状態に移行）しているはずであるのにリプレイ確率が低確率になってい

10

20

30

40

50

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

【0043】

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

10

【0044】

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

20

【0045】

また、同図中段は、押し順ナビあり時における期待値一覧である。同図においては、「AT中状態」等の押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて押し順ナビが実行され得る状態において押し順ナビが実行された場合に、当該ナビに従ってリールを停止させた場合の1遊技あたりの平均払出数（入賞した小役によって払い出される平均のメダルの枚数であり、1ゲームで得られる遊技媒体の期待数とも称する）と、1遊技あたりのメダル増減期待値（3枚ベットにて遊技した場合のメダル投入枚数に対するメダル払出枚数の比率であり、1より大きい場合には期待値がプラスとなりメダルが増加していくこととなる一方、1より小さい場合には期待値がマイナスとなりメダルが減少していくこととなる）とを図示している。尚、1遊技あたりの平均払出数は、「再遊技役の置数の総和（当選番号1～6についての置数の総和）×再遊技役における払出枚数（3枚）+小役（11枚役）の置数（小役出現率）の総和（当選番号7～16についての置数の総和）×小役（11枚役）における払出枚数（11枚）／すべての置数の総和（65536）」のようにして算出することができる。また、1遊技あたりのメダル増減期待値は、「1遊技あたりの平均払出数／1遊技あたりのメダル投入枚数（3枚）」のようにして算出することができる。尚、1ゲームあたりのメダル投入数（1ゲームを行う際の遊技媒体の投入数）は3枚となっており、1遊技あたりの平均払出数が3より大きい場合に1遊技あたりのメダル増減期待値が1より大きくなるよう構成されている。同図に示されるように、本実施形態においては、「RT1」が1遊技あたりのメダル増減期待値が相対的に最も大きくなっている。尚、同図における数値はボーナスによるメダルの増減は考慮していない。即ち、押し順ナビが発生する状況において遊技を進行した場合（最適操作態様で操作された場合、有利操作態様で操作された場合とも称す）、「RT1」ではメダルが増えていくこととなる。尚、「RT0」及び「RT2」においては、不図示であるが、押し順ナビが発生していない状況下においては、1遊技あたりのメダル増減期待値は1より小さい値となってお

30

40

50

り、メダルが減少していくこととなる。尚、本実施形態においては、「R T 0」又は「R T 2」においても押し順ナビあり時においては1遊技あたりのメダル増減期待値が1より大きくなっているが、これには限定されず、「R T 0」又は「R T 2」における押し順ナビあり時の1遊技あたりのメダル増減期待値が1より小さくなるよう構成してもよい。尚、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示した場合には実際には前回遊技における賭け枚数（3枚）が自動ベットされるが、本実施形態におけるメダル増減期待値を算出するにあたっては、メダル3枚の払出しと仮定して算出している。尚、1遊技を1ゲームと称することがある。

【0046】

また、各R T状態における、1遊技あたりの平均払出数は、R T状態が「R T 0」の場合には3. 511291504であり、R T状態が「R T 1」の場合には4. 737915039であり、R T状態が「R T 2」の場合には3. 67137146となっている。また、各R T状態における、1遊技あたりのメダル増減期待値は、R T状態が「R T 0」の場合には1. 170430501であり、R T状態が「R T 1」の場合には1. 579305013でありR T状態が「R T 2」の場合には1. 223790487となっており、押し順ナビあり時においては、R T状態が「R T 1」の場合が遊技者にとって最も有利なR T状態となっている。尚、当該数値は設定1である場合の値となっている。尚、上記小役、再遊技役に関する当選番号及びボーナスの抽選確率はあくまで一例であり、例えば、B Bが内部成立中となる「R T 2」における1遊技あたりのメダル増減期待値（押し順ナビあり時のメダル増減期待値）が1未満となるよう構成してもよい。そのように構成することにより、押し順ナビが発生する状況且つ「R T 2」である場合（B Bが内部成立中である場合）に、ボーナスを揃えることができるゲームにてボーナスを揃えなかった場合にも、徐々に持ちメダルが減少していくこととなり、押し順ナビが発生する状況且つ「R T 2」である場合（B Bが内部成立中である場合）に、ボーナスを揃えることができるゲームにて故意にボーナスを揃えないことにより持ちメダルを増加させていくような攻略を防止することができる。具体的には、「R T 2」においてハズレとなる確率を、「R T 2」において当選する全ての小役（入賞-A1～入賞-I）の当選確率よりも高くなるように設計することが好ましく、そのように設計されるように再遊技役の当選確率を定めることが好ましい（再遊技役の当選確率を高く設計するとその分ハズレとなる確率が低くなってしまうため、再遊技役の当選確率が高くなり過ぎないように設計することが好ましい）。尚、本例の「R T 2」においては、すべての小役を合算した当選確率は18784/65536であり、すべての再遊技の合算した当選確率は、12501/65536であり、ハズレとなる確率は、34251/65536となっており（図11参照）、ハズレとなる確率の方がすべての小役を合算した当選確率よりも高くなるように設計されている。

【0047】

また、図11に示すように、本実施形態においては、1種B B-Aの出現率は、設定1～設定6の全てについて同一の置数である40が割り当てられている。また、1種B B-Cの出現率は、設定1～設定6の全てについて同一の置数である160が割り当てられている。これに対して、1種B B-Bの出現率は、設定1に対して160が割り当てられ、設定2に対して180が割り当てられ、設定3に対して200が割り当てられ、設定4に対して220が割り当てられ、設定5に対して240が割り当てられ、設定6に対して270が割り当てられている。即ち、1種B B-Bの出現率は、設定値によって割り当てられている置数が異なっている。このように、1種B B-A及び1種B B-Cは、設定差のないB B（1種B B-A、1種B B-Cを設定差なしB B、設定差なしボーナスと称することがある）として機能し、1種B B-Bは、設定差のあるB B（1種B B-Bを設定差ありB B、設定差ありボーナスと称することがある）として機能する。また、1種B B-A、1種B B-Bと1種B B-CのいずれもR T状態に拘らず（「R T 0」と「R T 1」とで）出現率は一律である。尚、1種B B-A及び1種B B-C（合算）の出現率は設定値に拘らず同一であるが、1種B B-B（合算）の出現率は設定値によって相違する。尚

、1種BB-Bの出現率として合算した出現率は設定値が相違しても同一であるが、当選番号毎の出現率が設定値によって相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合にも1種BB-Bを設定差ありBBと称してもよい。

【0048】

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

【0049】

主制御基板（主制御手段、主基板、メイン制御手段、メイン基板、主遊技部と称することがある）Mは、回胴式遊技機Pで行われる遊技全体の進行を司る基板である。主制御基板Mには、主制御チップCが搭載されており、主制御チップCには、CPU C100、内蔵ROM C110、内蔵RAM C120等がバスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて搭載されている。そして、主制御基板Mは、前扉DUに搭載された扉基板Dから、スタートレバーD50等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板Sや、扉基板D、回胴基板K等に向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している（例えば、副制御基板Sに向かって指示番号（押し順番号、指示情報、操作情報とも称する）を出力することにより、副制御基板Sは演出表示装置S40上で押し順ナビを実行することが可能となっている）。

【0050】

また、副制御基板（副制御手段、副基板、サブ制御手段、サブ基板、副遊技部と称することがある）Sにも、前述した主制御基板Mと同様に、副制御チップSCが搭載されており、副制御チップSCには、CPU SC100や、ROM、RAM等が設けられていて、バスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて構成されている。また、副制御基板Sには、各種LEDランプS10、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライト（バックランプとも称する）S30等が接続されている。ここで回胴バックライトS30とは、左リールM51、中リールM52、右リールM53夫々の内部に設けられ、リールの表面に描かれた図柄を裏側から照らすライトである。副制御基板Sは、主制御基板Mから受け取った制御コマンドを解析して、各種LEDランプS10、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライトS30等にそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。

【0051】

扉基板Dには、前述した投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、回転しているリールM50を停止するための停止ボタンD40、リールM50の回転を開始するためのスタートレバーD50、貯留されている遊技メダル（クレジット）や投入された遊技メダルを払い出して遊技を終了するための精算ボタンD60、遊技の状態を表示する各種の表示パネルD70（不図示であるが、前述した、投入数表示灯D210、操作状態表示灯D180、特別遊技状態表示装置D250、払出数表示装置（押し順表示装置）D270は、クレジット数表示装置D200、有利区間表示器YH、等の表示装置の集合体）、前扉の開閉判定やエラーの解除や設定値の変更を実行するための扉スイッチD80、投入された後に適合しないと判断された遊技メダル（又は、その他の異物）を放出口D240に払い戻すためのブロックD100等が接続されている。また、この扉基板Dは、前述した主制御基板Mとデータをやり取り可能に接続されている。このため、前扉DUに設けられたスタートレバーD50や、停止ボタンD40、精算ボタンD60等を操作すると、扉基板Dを介して、操作に係る信号が主制御基板Mに供給されるようになっている。また、投入受付センサD10sが遊技メダルの通過を検出した信号も

、扉基板Dを介して主制御基板Mに供給される。

【0052】

また、回胴基板Kには、リールM50を回転させるための回胴モータK10と、リールM50の回転位置を検出するための回胴センサK20等が接続されている。回胴基板Kは、当該回胴センサK20によって、リールM50の回転位置を検出しながら回胴モータK10を駆動することにより、リールM50を、決定された停止位置で停止させることが可能となっている。また、本実施形態の回胴式遊技機においては、回胴モータK10には、所謂ステップモータ（ステッピングモータ）が使用されている。尚、ステップモータは、リールM50が1回転するステップ数として、480ステップが設定されている。また、各リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）には略均一の大きさで所定数（例えば、20個）の図柄が設定されており、1図柄分に相当するステップ数としては、24ステップ（ $=480/20$ ）が設定されている。尚、ステップ数、リール1周あたりの図柄の数は変更しても何ら問題ない。

10

【0053】

また、メダル払出装置Hは、中継基板INを介して、主制御基板Mに接続されており、主制御基板Mからの制御信号に基づいて、所定枚数（例えば、10枚）の遊技メダルを払い出す動作を行う。尚、メダル払出装置Hにはメダルが正常に払い出されたか否かの判定や払い出された遊技メダルの数の計測を実行する第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sと、ディスクH50を回転させるためのホッパモータH80と、が接続されている。

20

【0054】

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

【0055】

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

30

【0056】

次に、図13～33は、本実施形態における、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れを示したフローチャートである。

40

【0057】

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

50

【0058】

まず、図13は、回胴式遊技機Pの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板MのCPUC100にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。まず、ステップ1000で、回胴式遊技機Pの電源を投入した後、ステップ1002で、主制御基板MのCPUC100は、タイマ割り込みの初期設定を実行する（ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ1004で、主制御基板MのCPUC100は、主制御チップCの機能設定としてシリアル通信の設定（速度、データの長さ、データ送信方法の設定）等を実行する。次に、ステップ1006で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ1008で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域をチェックし（例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵RAMC120に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ1010で、主制御基板MのCPUC100は、設定キースイッチM20のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ1014で、主制御基板MのCPUC100は、設定キースイッチM20がオフであるか否かを判定する。

10

【0059】

20

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

30

【0060】

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

40

【0061】

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

【0062】

また、ステップ1014でNoの場合、ステップ1028で、主制御基板MのCPUC100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）及び全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1028でYes

50

の場合、ステップ1030で、主制御基板MのCPU100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。RAMの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみに限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もRAMの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出及び表示することができることとなる。また、有利区間比率の算出処理は、単位遊技が終了するタイミングで算出するよう構成されている。また、有利区間比率は、遊技機の電源が投入されると表示される（例えば、4桁の7セグメントディスプレイに表示される）。具体的な表示態様としては、「有利区間比率→6000ゲームあたりの連続役物比率→6000ゲームあたりの役物比率→累積の連続役物比率→累積の役物比率」の順に5秒間隔で繰り返し表示される。尚、連続役物比率とは「RBが作動している状態での払出し数／総払出し数」であり、役物比率とは「RB、CB、又はSBが作動している状態での払出し数／総払出し数」である。他方、ステップ1028でNoの場合、ステップ1032で、主制御基板MのCPU100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。次に、ステップ1034で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1030又はステップ1032にて決定された初期化範囲で、RAM領域の初期化を実行する。次に、ステップ1100で、主制御基板MのCPU100は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

【0063】

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

【0064】

次に、図14は、図13におけるステップ1100のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ1102で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1104で、主制御基板MのCPU100は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ1106で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、0～5）ではないか否かを判定する。尚、設定値（設定値データ）を1～6で管理していた場合、RAMの初期化を実行し設定値が「0」となったときに「1」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値（設定値データ）の正常範囲を0～5として管理することにより、RAMの初期化を実行した後の設定値（設定値データ）の補正処理（ステップ1106及びステップ1108の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ1106でYesの場合、ステップ1108で、主制御基板MのCPU100は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば、0＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ1110に移行する。他方、ステップ1106でNoの場合にもステップ1110に移行する。次に、ステップ1110で、主制御基板MのCPU100は、エラー表示LED（例えば、払出数表示装置D270）に設定変更装置作動（所謂、設定変更モード）中である旨（例えば、全セグメントを点灯させる「88」）を表示し、設定表示LED（不図示）に設定値を表示（設

定値に係る表示はRAM内で保持している設定値（設定値データ）に1を加算した数値となっている）し、ステップ1112に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置D270は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、7セグLEDの一部に故障が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置D270に7セグメントを全点灯「88」させることにより、7セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値（設定値データ）の表示に係る構成として、設定値を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に1を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のRAMの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ1110の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

10

【0065】

次に、ステップ1112で、主制御基板MのCPUC100は、設定／リセットボタンM30がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1112でYesの場合、ステップ1114で、主制御基板MのCPUC100は、現在の設定値（設定値データ）に1を加算し（加算した結果設定値（設定値データ）が5を超過した場合には、設定値（設定値データ）は0となる）、ステップ1116に移行する。尚、ステップ1112でNoの場合にも、ステップ1116に移行する。次に、ステップ1116で、主制御基板MのCPUC100は、スタートレバーD50がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1116でNoの場合には、ステップ1112に移行し、ステップ1112～ステップ1116の処理をループする。ステップ1116でYesの場合、ステップ1118で、主制御基板MのCPUC100は、設定キースイッチM20がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ1118でNoの場合には、ステップ1118の処理をループする。他方、ステップ1118でYesの場合、ステップ1120で、主制御基板MのCPUC100は、エラー表示LED（不図示）に設定変更装置の作動が終了した旨を表示し、設定表示LED（不図示）の設定値（設定値データ）の表示を消去し、ステップ1200の遊技進行制御処理に移行する。尚、不図示であるが、ステップ1120の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

20

30

【0066】

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

40

50

状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である)。

【0067】

次に、図16は、図14におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理(1枚目)のフローチャートである。まず、ステップ1202で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタをセットする(当該処理の先頭アドレスで初期化する)。次に、ステップ1203で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに必要なRAM領域内のデータ(例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等)をセットする。尚、ステップ1203は、前回の遊技で使用したデータ{例えば、条件装置番号(当選番号)、演出グループ番号、指示情報}をクリアするためのデータ(RAMのアドレスをクリアするための「0」のデータ)をRAMにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ1204で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおけるRT状態(例えば、「RT0」等)をセットする(図27のステップ1704で決定したRT状態をセットする)。次に、ステップ1205で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1204でセットしたRT状態に関するコマンド(サブ側へのコマンド)をセットする。尚、RT状態をセットする処理は、図27のステップ1704にて実行してもよい。また、ステップ1704にてRT状態に関するコマンド(サブ側へのコマンド)をセットしても良い。また、RT状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみRT状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1206で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおけるATに関する状態(例えば、「AT中状態」等)をセットする(図21のステップ1420、ステップ1429、図22のステップ1435、ステップ1439、ステップ1443、図23のステップ1444-3、ステップ1444-4で決定したATに関する状態をセットする)。次に、ステップ1207で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1206でセットしたATに関する状態に関するコマンド(サブ側へのコマンド)をセットする。また、ATに関する状態をセットする処理は、図21のステップ1416、ステップ1428、図22のステップ1438、図23のステップ1444-1にて実行してもよい。また、ATに関する状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみATに関する状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1208で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおける遊技区間(例えば、「有利区間」等)をセットする(図31のステップ3510、ステップ3516、ステップ3520で決定した遊技区間をセットする)。次に、ステップ1208-1で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1208でセットした遊技区間に関するコマンド(サブ側へのコマンド)をセットする。次に、ステップ1209で、主制御基板MのCPU100は、メダル払出装置Hが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Hから溢れ出たメダルを格納するサブタンク(不図示)を備え、サブタンクに設けられた複数の満杯検知センサによる電流の導通/非導通にて判定する(メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する)。ステップ1209でYesの場合、ステップ1218に移行する。

【0068】

他方、ステップ1209でNoの場合、ステップ1210で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーフラグをオンにする(例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する)。次に、ステップ1212で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を7セグLED(例えば、貯留表示LED又は獲得枚数LED)で実行する。次に、ステップ1214で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーが解除されたか否か(例えば、サブタンクによる電流が非導通、且つ、設定/リセットボタンM30が押下されたか否か)を判定する。ステップ1214でYesの場合、ステップ1216で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーフラグをオフにし(例えば、RAM領域のメダル満杯

エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し)、ステップ1218に移行する。他方、ステップ1214でN oの場合には、ステップ1212に移行する。次に、ステップ1218で、主制御基板MのCPU C100は、メダル投入受付を許可し(再遊技役の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる)、次の処理(ステップ1220の処理)に移行する。ここで、ステップ1218では、ブロックD100のオン処理(メダル流路が形成する処理)を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数(クレジット)が所定値(本例では、50枚)未満であることを条件として、ブロックD100のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数(クレジット)が所定値である場合には、ブロックD100のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロックD100のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数(クレジット)が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「RT1」等のRT状態よりも再遊技役の当選確率の高いRT状態(例えば、「RT1」)に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役(小役に見せかけた再遊技:無効ライン上にブルーブルーベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ)が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く(違和感なく)遊技を行うことができる。

【0069】

次に、図17は、図16におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理(2枚目)のフローチャートである。まず、ステップ1220で、主制御基板MのCPU C100は、遊技メダルがベットされていない、又は貯蓄されていない(クレジットが存在していない)か否かを判定する。ステップ1220でY e sの場合、ステップ1221で、主制御基板MのCPU C100は、設定値表示条件を充足している(例えば、扉スイッチD80、設定キースイッチM20がすべてオンとなると当該条件を充足する)か否かを判定する。ステップ1221でY e sの場合、ステップ1222で、主制御基板MのCPU C100は、設定表示LED(不図示だが、払出数表示装置D270、クレジット数表示装置D200、投入数表示灯D210としてもよい)に設定値を表示し(設定確認モードに移行し)、設定キースイッチM20がオフとなったことを条件にステップ1221に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板S側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ1220又はステップ1221でN oの場合、ステップ1224で、主制御基板MのCPU C100は、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ1225で、主制御基板MのCPU C100は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ1226で、主制御基板MのCPU C100は、ブロックD100がオンか否かを判定する。ステップ1226でY e sの場合、ステップ1227で、主制御基板MのCPU C100は、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンであるか否かを判定する(本実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを2つ有しており、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなると、遊技メダルを1枚受け付けたと判定する)。ステップ1227でY e sの場合、ステップ1230で、主制御基板MのCPU C100は、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフであるか否かを判定する(第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなった後、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフとなると、受け付けた1枚の遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過したと判定する)。ステップ1230でY e sの場合、ステップ1231で、主制御基板MのCPU C100は、1枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ1231の後、主制御基板MのCPU C100は、クレジットが上限数(本例では、50)、且つ、ベット数が最大数(本例では、3)であるか否かを判定し、Y e sと判定した場合にはブロックD100をオフ(メダル流路を形成しない状態)に制御する。尚、ステップ1230でN oの場合

10

20

30

40

50

合には、ステップ1230の処理を繰り返し、ステップ1226またはステップ1227でN oの場合には、ステップ1232に移行する。

【0070】

次に、ステップ1232で、主制御基板MのCPU C100は、精算ボタンD60の操作があったか否かを判定する。ステップ1232でY e sの場合、ステップ1233で、主制御基板MのCPU C100は、クレジットの残り枚数又はベットされている遊技メダルが存在するか否かを判定する。ステップ1233でY e sの場合、ステップ1234で、主制御基板MのCPU C100は、ホッパ駆動フラグ（RAM領域内のフラグであり、ホッパモータH80を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル1枚の払出を実行する。次に、ステップ1236で、主制御基板MのCPU C100は、第1 10 払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する（本実施形態においてはメダルの払出を検出するための払出センサを2つ有しており、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ1236でY e sの場合、ステップ1247に移行する。ここで、フローチャート上には明記してはいないが、前回遊技が再遊技役であった場合にはクレジットの残り枚数のみが精算の対象となる。

10

【0071】

他方、ステップ1236でN oの場合、ステップ1241で、主制御基板MのCPU C100は、ホッパ駆動後（ステップ1234の処理のタイミング後）から所定時間（例えば、5秒）経過したか否かを判定する。具体的には、ホッパ駆動信号をホッパモータH80に送信している（ホッパモータH80が回転している）のにもかかわらず、メダルが払い出されていないと判定している状況が所定時間継続したか否かを判定する。ステップ1241でY e sの場合、ステップ1242で、主制御基板MのCPU C100は、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、メダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1244で、主制御基板MのCPU C100は、メダル空エラー表示を実行する。次に、ステップ1245で、主制御基板MのCPU C100は、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1245でY e sの場合、ステップ1246で、主制御基板MのCPU C100は、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1247に移行する。他方、ステップ1245でN oの場合、ステップ1244に移行する。

20

30

【0072】

次に、ステップ1247で、主制御基板MのCPU C100は、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフであるか否かを判定する（第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなった後、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフとなると、払出動作が行われていた1枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ1247でY e sの場合、ステップ1248で、主制御基板MのCPU C100は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ1233に移行する。尚、ステップ1241又はステップ1247でN oの場合には、ステップ1236に移行する。

40

【0073】

他方、ステップ1232又はステップ1233でN oの場合、ステップ1251で、主制御基板MのCPU C100は、スタートレバーD50が有効であり（例えば、ゲームを開始するための規定枚数の遊技メダルが投入された等）、且つ、当該スタートレバーD50の操作があったか否かを判定する。ステップ1251でY e sの場合、ステップ1253で、主制御基板MのCPU C100は、RAM領域内の設定値は正常範囲内（本例では、0～5）であるか否かを判定する。ステップ1253でY e sの場合、ステップ1254で、主制御基板MのCPU C100は、乱数の取得、ブロックD100をオフにする処理を実行した後に、次の処理（ステップ3600の処理）に移行する。他方、ステップ1253でN oの場合、ステップ1256で、主制御基板MのCPU C100は、設定値エ

50

ラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、復帰不可能エラー処理を実行する。尚、ステップ1251でNoの場合には、ステップ1220に移行する。

【0074】

次に、図18は、図16におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。まず、ステップ3600で、主制御基板MのCPU100は、後述する、内部抽選実行処理を実行する。次に、ステップ1259で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態はAT上乘せ抽選可能な状態であるか否かを判定する。ここで、本例においては、AT上乘せ抽選を実行可能なATに関する状態は、「AT中状態」、「上乘せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利BB状態」となっており、「有利BB内部中遊技」においては、ATカウンタ値が0より大きい状態となり得るがAT上乘せ抽選は実行しないよう構成されている。これは、「有利BB内部中遊技」において、遊技者が取えてBBの図柄組合せを揃えさせないことの方が、遊技者にとって有利となってしまうことを防止するためである。尚、「有利BB内部中遊技」にてAT上乘せ抽選を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「有利BB内部中遊技」にてAT上乘せ抽選に当選してもすぐには報知せずに、その後BBが終了したタイミングでAT上乘せ抽選に当選した旨、又は、ATゲーム数が上乘せされた後のAT残りゲーム数を報知するよう構成してもよい。

【0075】

ステップ1259でYesの場合、ステップ1500で、主制御基板MのCPU100は、後述する、ゲーム数上乘せ実行処理を実行し、ステップ1400に移行する。他方、ステップ1259でNoの場合にもステップ1400に移行する。このゲーム数上乘せ実行処理は、ATに関する状態に応じて異なる抽選テーブルを用いて抽選を実行することも可能であるが、設定値に応じては抽選確率が異なる（同一の抽選テーブルを用いて抽選を実行する）ことが好適である。次に、ステップ1400で、主制御基板MのCPU100は、後述する、AT状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ1450で、主制御基板MのCPU100は、後述する、条件装置番号管理処理を実行する。

【0076】

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

内部中遊技」とは、「低確率状態」においてB B役に当選し、且つ、B B役によってA T抽選に当選しており、且つ、B B役が入賞していない状態である。(10)「有利B B状態」とは、「高確率状態」、「A T中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」においてB B役に当選しB B役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「有利B B内部中遊技」においてB B役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態、又は、「低確率状態」においてB B役に当選し、且つ、B B役によってA T抽選に当選しており、且つ、B B役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「待機B B内部中遊技」においてB B役に対応する図柄組み合わせが停止表示された時に実行される状態である。(12)「復活可否演出用状態」とは、A Tカウンタ値が0となり、かつ、後述する継続抽選に非当選となった場合に移行するA Tに関する状態であり。「復活可否演出用状態」においては、後述する復活抽選が実行され、復活抽選に当選した場合には「A T中状態」に移行(A Tカウンタに所定値がセットされる)し、復活抽選に非当選となった場合には「低確率状態」に移行することとなる。

10

【0077】

次に、ステップ1550で、主制御基板MのCPU100は、後述する、リール回転開始準備処理を実行する。次に、ステップ1260で、主制御基板MのCPU100は、全リールの回転を開始し、ステップ1261-1に移行する。次に、ステップ1261-1で、主制御基板MのCPU100は、引き込みポイント作成要求(回転している左リールM51、中リールM52、右リールM53の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される)があったか否かを判定する。ステップ1261-1でYesの場合、ステップ1262で、主制御基板MのCPU100は、引き込みポイントを作成し、ステップ1263に移行する。他方、ステップ1261-1でNoの場合にも、ステップ1263に移行する。このように、「B B内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを11枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった(例えば、入賞-A1の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった)場合(不正解の押し順にてリールを停止させた場合)にも、リールの停止制御によって11枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ1263で、主制御基板MのCPU100は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ1264で、主制御基板MのCPU100は、いずれかの停止ボタン(左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43)の操作があったか否かを判定する。ステップ1264でYesの場合、ステップ1265で、主制御基板MのCPU100は、操作があった停止ボタンに対応したリール(例えば、左停止ボタンD41には左リールM51が対応)の停止位置を決定し、ステップ1266に移行する。他方、ステップ1264でNoの場合にも、ステップ1266に移行する。次に、ステップ1266で、主制御基板MのCPU100は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ1267で、主制御基板MのCPU100は、すべてのリール(左リールM51、中リールM52、右リールM53)が停止したか否かを判定する。ステップ1267でYesの場合、ステップ1268で、主制御基板MのCPU100は、RAM内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ1269で、主制御基板MのCPU100は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する(内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される)。ステップ1269でYesの場合にはステップ1274に移行する。他方、ステップ1269でNoの場合、ステップ1270で、主制御基板MのCPU100は、表示判定エラー表示をセットする(例えば、レジスタ領域内にセットする)。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ1267でNoの場合、ステップ1261-1に移行する。

20

30

40

【0078】

尚、本例に係る回胴式遊技機においては、リールの駆動状態に関する情報を記憶可能に構成されており、左リールM51、中リールM52、右リールM53のそれぞれに対する

50

、加速状態中、定速回転中、停止中、減速状態中、等のリールの駆動状態に関する情報を記憶可能に構成されている。なお、停止中を示す情報は「0」、加速状態中を示す情報は「1」、定速回転中を示す情報は「2」、減速状態中を示す情報は「3」として記憶する。

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

次に、ステップ3400で、主制御基板MのCPU100は、後述する、残りゲーム数管理処理を実行する。次に、ステップ1700で、主制御基板MのCPU100は、後述する、RT状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ1750で、主制御基板MのCPU100は、後述する、AT状態開始制御処理を実行する。次に、ステップ3500で、主制御基板MのCPU100は、後述する、遊技区間移行制御処理を実行する。次に、ステップ1293で、主制御基板MのCPU100は、遊技終了処理(例えば

、ベット数のクリア、遊技状態の移行処理等）を実行し、次の処理（ステップ1202の処理）に移行する。

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

次に、図20は、本実施形態における、図18のステップ1500のサブルーチンに係る、ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、主制御基板MのCPUC100は、ATに関する状態は「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る出玉グループ番号はAT中上乗せ役（「AT中状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、再遊技-B、再遊技-C、入賞-Dとなっている）に関する出玉グループ番号（本例では、1、3）であるか否かを判定する。ステップ1504でYesの場

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

【0086】

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

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

次に、当選役が再遊技-B又は再遊技-Cである場合には、 $\{置数(500) \times AT上乗せゲーム数(0) + 置数(200) \times AT上乗せゲーム数(50) + 置数(300) \times$

A T上乗せゲーム数 (100) + 置数 (24) × A T上乗せゲーム数 (300) } / 置数の総数 (1024) = 46.1 (ゲーム)、のようにして算出することができる。

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

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

【0094】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ1518で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームに係る当選番号 (又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい) は再遊技 - B (逆押しで停止させることによって無効ラインに白セブンが一直線になり得る再遊技である逆押し白7リプレイ) に関する当選番号であるか否かを判定する。ステップ1518で Yes の場合、ステップ1520で、主制御基板MのCPU C100は、再遊技 - B による A Tゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技 - B に当選したことによる A T上乗せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1520で Yes の場合、ステップ1522で、主制御基板MのCPU C100は、逆押し指示コマンド (副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し (「右→中→左」) にて無効ラインに白セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる) をセットし、ステップ1526に移行する。他方、ステップ1520で No の場合、ステップ1524で、主制御基板MのCPU C100は、逆押し回避コマンド (副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し (「右→中→左」) 以外の押し順を指示し、無効ラインに白セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる) をセットし、ステップ1526に移行する。尚、ステップ1518で No の場合にも、ステップ1526に移行する。次に、ステップ1526で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームに係る当選番号 (又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい) は再遊技 - C (順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒7リプレイ) であるか否かを判定する。ステップ1526で Yes の場合、

10

20

30

40

50

ステップ1528で、主制御基板MのCPU100は、再遊技-CによるATゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技-Cに当選したことによるAT上乗せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1528でYesの場合、ステップ1530で、主制御基板MのCPU100は、順押し指示コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。他方、ステップ1528でNoの場合、ステップ1532で、主制御基板MのCPU100は、順押し回避コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。尚、ステップ1526でNoの場合にも、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sがこれらコマンドを受信することによって、副制御基板S側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、AT上乗せ抽選に当選した場合に、AT上乗せ抽選に当選した旨及びAT上乗せゲーム数に係るコマンド（例えば、ステップ1517の処理に係るAT上乗せゲーム数に係るコマンド）を副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（ATゲーム数上乗せがあるゲーム）にて逆押しを指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよいし、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲームでは逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、特定の再遊技役（例えば、再遊技-B又はC）に当選した）を充足したゲームにて無効ラインにて7揃いが可能な押し順を指示する演出を実行するよう構成してもよい。又は、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（ATゲーム数の上乗せがあるゲーム）では、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、所定ゲーム数後（同時に連続演出を実行しても良く、その場合には連続演出の最終ゲーム）を充足したゲームにてATゲーム数上乗せ演出（演出表示装置S40にて表示されるAT残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「+30G」と表示）を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置S40においても、AT残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板側で記憶しているAT残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（ATゲーム数の上乗せがあるゲーム）で、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてATゲーム数上乗せ演出を実行する場合の例としては、副制御基板S側でボーナスの当選を煽る特別な演出（例えば、所定の連続演出）を実行しているとき（ボーナス内部中では再遊技-Bの当選確率が低い（0%も含む）ため、7揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう）等、副制御基板S側が特別な演出を実行しているときに挙げられる。尚、主制御基板M側にてAT上乗せ抽選に当選し、AT残りゲーム数の上乗せがあったことを副制御基板S側が判断する情報としては、（1）AT残りゲーム数に関する情報をAT上乗せ抽選後に主制御基板M側から副制御基板S側に送信する。その後、副制御基板S側で、前回送信されたAT残りゲーム数に関する情報と今回送信されたAT残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、AT上乗せ抽選で当選したAT上乗せゲーム数を把握する、（2）主制御基板M側のAT上乗せ抽選の結果として得られたAT上乗せゲーム数に関するコマンドを副制御基板S側に送信する。また、AT上乗せ抽選に当選しなかった場合には、AT上乗せ抽選に当選しなかった旨に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（ATゲーム数上乗

10

20

30

40

50

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

10

【0095】

次に、図21は、本実施形態における、図18のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャート(1枚目)である。まず、ステップ1402で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は、AT抽選を実行可能なATに関する状態であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、AT抽選を実行可能なATに関する状態は、「高確率状態」のみとなっており、「高確率状態」にてBBに当選することにより「有利BB内部中遊技」に移行し、その後BB役が入賞することにより、「有利BB状態」に移行し、実行されたBBが終了することにより、「AT中状態」に移行すると共に、ATカウンタにATゲーム数の初期値である50回がセットされることとなる。尚、「低確率状態」にてBBに当選しても、「通常BB内部中遊技」に移行して、その後「AT中状態」には移行しない。尚、これには限定されず、「通常遊技状態」にてBBに当選した場合にBB役を契機としてAT抽選に当選し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、「通常遊技状態」にてBBに当選した場合にBB役を契機としてAT抽選に当選した場合には、「有利BB内部中遊技」に移行し、その後BBを揃えることで「有利BB状態」に移行することとなる。尚、「通常遊技状態」にてBBに当選し、且つ、BBを揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ1402でYesの場合、ステップ1404で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置はAT抽選役(本例では、設定差なしBB役である第1種BB-A又は第1種BB-C)であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、設定差なしBB単独の当選番号(当選番号19、24)と設定差なしBBと小役が重複している当選番号(当選番号、25、26、27)とのいずれもがAT抽選役となっている。ステップ1404でYesの場合、ステップ1406で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「有利BB内部中遊技」に決定し、ステップ1410に移行する。また、ステップ1402又はステップ1404でNoの場合にも、ステップ1410に移行する。尚、本実施形態においてはATに関する状態が相違した場合にAT抽選に係るAT当選率(当選し得るか当選しないか)が相違するよう構成されているが、ATに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもAT抽選に係るAT当選率は同一となっている(「高確率状態」にてBBに当選した場合には設定値に拘らず必ずATに当選する=その後「AT中状態」に移行する)。

20

30

40

【0096】

次に、ステップ1410で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ1410でYesの場合、ステップ1412で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1412でYesの場合、ステップ1414で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役(当選することによって「低確率状態」から「高確率状態」に移行し得る小役であり、本例では、チェリー)であるか否かを判定する。ステップ1414でYesの場合、ステップ1416で、主制御基板MのCPU100は、所定確率(本例では、1/2であり、設定値に

50

よって相違していなければ変更しても問題ない)にて当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1418で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1418でYesの場合、ステップ1420で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「高確率状態」に決定し、ステップ1430に移行する。

【0097】

また、ステップ1412でNoの場合、ステップ1424で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1424でYesの場合、ステップ1426で、主制御基板MのCPUC100は、高確保障カウンタKHcのカウンタ値が1（高確保障最終ゲームであり、「高確率状態」とな
10
ってから10ゲーム目）であるか否かを判定する。ステップ1426でYesの場合、ステップ1428で、主制御基板MのCPUC100は、低確率移行条件を充足しているか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、ATに関する状態が「高確率状態」である場合には遊技区間が「有利区間」となっており、遊技区間が「有利区間」である場合には、押し順ナビが1回以上実行される、又は、所定ゲーム数（本例では、1500ゲーム）「有利区間」が継続することを充足しなければ「有利区間」が終了しないよう構成されている（即ち、低確率状態移行抽選に当選したとしても、押し順ナビが1回以上実行されてい
20
ない等により低確率移行条件を充足していない場合には、「高確率状態」が終了しないよう構成されている）。尚、「有利区間」中にBB役が当選し、BBを実行した場合には、「有利区間」にて押し順ナビを1回も実行していなくても「有利区間」を任意のタイ
ミングで終了し得るように構成されていてもよい。ステップ1428でYesの場合、ステップ1429で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ1430に移行する。ここで、低確率移行条件は、押し順ナビが1回実行されたことで充足する。尚、押し順役（リール停止順によって入賞する役が相違し、遊技者の利益率が相違する当選番号）として、最大払出枚数が8枚の役と最大払出枚数が11枚の役とを設けた場合には、最大払出枚数が多い最大払出枚数が11枚の役の押し順ナビが1回実行されたことを低確率移行条件としてもよい。尚、ステップ1410、ステップ1414、ステップ1418、ステップ1424、ステップ1426又はステップ1428でNoの場合にもステップ1430に移行する。このように、
30
本実施形態においては、新たに「高確率状態」に移行した場合には、高確保障カウンタKHcに高確保障ゲームである10ゲームをセットし、当該カウンタ値が0となるまでは「低確率状態」に移行しないよう構成されている。尚、このような抽選方式はあくまで一例であり、例えば、「高確率状態」に移行してから10ゲーム間は低確率状態移行抽選を実行せず（「高確率状態」の滞在が保障される）、当該10ゲーム経過後から毎ゲームで所定の確率（例えば、1/20）で「高確率状態」から「低確率状態」に移行する抽選を実行するよう構成してもよい。尚、AT抽選役（低確AT抽選役、高確AT抽選役）、状態昇格役は、全設定値において同一の当選確率となっている。

【0098】

次に、図22は、本実施形態における、図18のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャート（2枚目）である。まず、ステップ1430
40
で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1431で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタM60のカウンタ値は所定値（本例では、4）以上であるか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が4以上である、換言するとAT残りゲーム数が4ゲーム以上である場合においては、スイカBに当選した際の1/2の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が3以下である、換言するとAT残りゲーム数が3ゲーム以下である場合においては、スイカBに当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行
50

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

【0099】

次に、図23は、本実施形態における、図18のステップ1400のサブルーチンに係る、A T状態移行制御処理のフローチャート（3枚目）である。まず、ステップ1444-1で、主制御基板MのCPUC100は、現在のA Tに関する状態は復活可否演出用状

10

20

30

40

50

態であるか否かを判定する。ステップ1444-1でYesの場合、ステップ1444-2で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに関する条件装置は復活役（「復活可否演出用状態」にて当選することにより次回のゲームにて「AT中状態」に移行可能となる役、換言すると、ATを引き戻せる役）であるか否かを判定する。ここで、本実施形態においては復活役は、スイカA、スイカB、チェリー、ボーナス役（設定差なしBB役のみであり、設定差ありBB役は含まない）のいずれかが含まれている役となっており、当該ゲームに関する条件装置が復活役となった場合を、復活抽選に当選すると称している。ステップ1444-2でYesの場合、ステップ1444-3で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「AT中状態」に決定し、ステップ1445に移行する。ここで、AT状態移行可能条件を充足するためATカウンタにAT初期ゲーム数（本例では、50）がセットされることとなる。他方、ステップ1444-2でNoの場合、ステップ1444-4で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ1445に移行する。尚、ステップ1441-1でNoの場合にも、ステップ1445に移行する。このように、本実施形態においては、AT最終ゲームとなり、かつ、継続抽選に非当選となった場合においても「復活可否演出用状態」に移行し、当該「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選することができれば、次回のゲームから「AT中状態」に移行するよう構成されている。尚、「復活可否演出用状態」は「有利区間」となっているが、「AT中状態」におけるATに関する抽選（AT上乘せ抽選、継続抽選、等）は実行されず、復活抽選を実行可能に構成されており、「AT中状態」と「復活可否演出用状態」とではATに関する抽選の実行態様が相違している。

【0100】

次に、ステップ1445で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ1445でYesの場合、ステップ1446で、主制御基板MのCPUC100は、ATに関する状態の移行条件を充足したか否かを判定する（例えば、図30にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数である10ゲームを消化した場合に充足する）。ステップ1446でYesの場合、ステップ1447で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を決定し、ステップ1448に移行する（例えば、図30にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数を消化した場合には「上乘せ特化状態」に決定）。尚、ステップ1445又はステップ1446でNoの場合にも、ステップ1448に移行する。次に、ステップ1448で、主制御基板MのCPUC100は、高確保障カウンタ値コマンド（本例では、サブ側へのコマンドであり、現在の高確保障カウンタ値、換言すると、高確率状態が保障されている残りのゲーム数に係るコマンド）をセットし、ステップ1449-1に移行する。次に、ステップ1449-1で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態は「有利BB内部中遊技」に決定するか否かを判定する。ステップ1449-1でYesの場合、ステップ1449-2で、主制御基板MのCPUC100は、高確保障カウンタKHcのカウンタ値をゼロクリアし、次の処理（ステップ1450の処理）に移行する。尚、ステップ1449-1でNoの場合にも、次の処理（ステップ1450の処理）に移行する。

【0101】

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

た場合には、A Tに関する状態として「A T中状態」へ移行するまでの準備状態である「A T準備状態」に移行し、その後所定の終了条件（例えば、「A T準備状態」に移行してから10ゲーム経過）を充足した場合に「A T中状態」に移行するよう構成してもよい。

【0102】

次に、図24は、本実施形態における、図18のステップ1450のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1451で、主制御基板MのCPU100は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ1451でYesの場合、ステップ1452で、主制御基板MのCPU100は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（副制御基板S側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ1454で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役（押し順によって入賞する役が相違する条件装置であり、例えば、入賞-A1等）であるか否かを判定する。ステップ1454でYesの場合、ステップ1458で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号（押し順番号とも称す）を決定し、指示番号を記憶するためのRAMアドレス（押し順ナビを表示するためRAMアドレスとは異なるアドレス）に記憶する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信されることとなる（詳細は後述する）。また、副制御基板Sは当該指示番号を受信することにより演出表示装置S40上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定（不図示であるが指示番号をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる）されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号（例えば、AX）を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ1460で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置D270にて押し順ナビ表示を実行する（主制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図34を参照）。次に、ステップ1466で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1458で決定した指示番号に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1472に移行する（副制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図34を参照）。尚、本例では、押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、本実施形態においては指示番号に基づいて押し順ナビを表示しており、例えば、「左→中→右」の押し順は押し順表示装置D270にて「=1」で表示するよう構成されており、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれも「=1」で表示するよう構成している。尚、これには限定されず、押し順ベルに係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合と、押し順再遊技に係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合とで異なる表示態様となるよう構成してもよい。即ち、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの表示態様の種類数は入賞・再遊技当選情報の種類数と同数となるよう構成してもよい。

【0103】

また、ステップ1451又はステップ1454でNoの場合、ステップ1468で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報をRAMの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板S側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理〔入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理〕を実行してから副制御基板Sに送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、本実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報（同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が

10

20

30

40

50

好適であり、例えば、押し順によってR T状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報)を1つの演出グループ番号(例えば、入賞・再遊技当選情報4~6を演出グループ4とする等)として、演出グループ番号を副制御基板S側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報(本例では、0~18)の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を1つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい(例えば、入賞・再遊技当選情報4~6を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報19(新たに設けた入賞・再遊技当選情報)とする等)。尚、主制御基板MにおけるA Tに関する状態等に基づき、操作情報(押し順ナビ)を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板S側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板S側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

【0104】

次に、ステップ1470で、主制御基板MのCPU C100は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット(例えば、レジスタ領域内にセット)し、ステップ1472に移行する。次に、ステップ1472で、主制御基板MのCPU C100は、ボーナス当選情報(ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる)に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット(例えば、レジスタ領域内にセット)し、次の処理(ステップ1550の処理)に移行する。尚、本実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう構成されているが、当該導出方法については後述することとする。また、同図下段に示すように、押し順ナビの表示例としては、「A T中状態」の場合には、(1)転落再遊技役が含まれる場合→転落再遊技役が停止表示されない押し順をナビ、(2)ベル(1枚役・11枚役)の場合→最も払出枚数が多くなる押し順をナビ、等のように構成されている。このように、本実施形態においては、遊技区間が「有利区間」である場合には、副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報(当選役の種類と遊技者にとって最も有利な押し順とを特定できる番号)や指示番号(遊技者にとって最も有利な押し順を特定できる番号)を送信し得るよう構成されている一方、遊技区間が「通常区間」である場合には、副制御基板S側に演出グループ番号(当選役の概要のみ特定できる番号)を送信し得るよう構成されている。即ち、「有利区間」においては、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報を含めた、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報をそのまま副制御基板S側に送信し得る一方、「有利区間」でない遊技区間においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報は送信せずに、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報の場合には押し順に係る情報を秘匿した演出グループ番号を副制御基板S側に送信するよう構成されている。

【0105】

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

【0106】

次に、図 25 は、本実施形態における、図 18 のステップ 1550 のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ 1552 で、主制御基板 M の CPU C100 は、遊技間隔最小時間タイマ M70（減算タイマ）のタイマ値が 0 であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマ M70 は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、4.1 秒）を計測するタイマである。ステップ 1552 で Yes の場合、ステップ 1554 で、主制御基板 M の CPU C100 は、遊技間隔最小時間タイマ M70 のタイマ値に新たに最小時間（本例では、4.1 秒）をセットしてスタートする。他方、ステップ 1552 で No の場合、主制御基板 M の CPU C100 は、無限ループ処理を実行する。次に、ステップ 1556 で、主制御基板 M の CPU C100 は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ 1558 で、主制御基板 M の CPU C100 は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ 1560 で、主制御基板 M の CPU C100 は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ 1562 で、主制御基板 M の CPU C100 は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ 1564 で、主制御基板 M の CPU C100 は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットする。換言すると、ステップ 1562 及びステップ 1564 の処理によって、副制御基板 S にリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。次に、ステップ 1566 で、主制御基板 M の CPU C100 は、RAM 領域内に記憶されているリール駆動状態をリール停止状態からリール回転開始待機状態に更新し、次の処理（ステップ 1260 の処理）に移行する。

【0107】

次に、図 26 は、本実施形態における、図 18 のステップ 3400 のサブルーチンに係る、残りゲーム数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ 3402 で、主制御基板 M の CPU C100 は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。尚、詳細は後述することとなるが、「有利区間」とは遊技区間のうちの 1 つであり、AT に関する状態が「AT 中状態」である場合などの遊技者にとって有利である遊技の状況にてセットされ易い遊技区間となっている。ステップ 3402 で Yes の場合、ステップ 3404 で、主制御基板 M の CPU C100 は、有利区間残りゲーム数カウンタ YKc - 1（デクリメントカウンタであり、「有利区間」に滞在し得る最大ゲーム数である 1500 が初期値としてセットされ、「有利区間」である期間にて毎ゲーム減算され得るカウンタ）のカウンタ値を 1 減算する。

【0108】

次に、ステップ 3408 で、主制御基板 M の CPU C100 は、現在の AT に関する状態は「AT 中状態」であるか否かを判定する。ステップ 3408 で Yes の場合、ステップ 3410 で、主制御基板 M の CPU C100 は、AT カウンタ値を 1 減算する。次に、ステップ 3412 で、主制御基板 M の CPU C100 は、AT に関する状態が高確率状態であるか否かを判定する。ステップ 3412 で Yes の場合、ステップ 3414 で、主制御基板 M の CPU C100 は、高確保障カウンタ KHc のカウンタ値を 1 減算し、次の処理（ステップ 1700 の処理）に移行する。尚、ステップ 3402、ステップ 3408 又はステップ 3412 で No の場合にも、次の処理（ステップ 1700 の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、押し順ナビが表示し得る AT に関する状態として「AT 中状態」である場合には、毎ゲーム AT カウンタ値が減算されるが、「有利 BB 状態」、「有利 BB 内部中遊技」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合には、ゲームが実行されても AT カウンタ値は減算されないよう構成されている。即ち、AT カウンタ値が残存している（1 以上残っている）状況にて「AT 中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、AT カウンタ値を維持したまま、「AT 中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、AT に関する状態が「AT 中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番

号が決定された場合に、A Tカウンタ値を1減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板MのR A Mに記憶されるA Tカウンタ値は減算しないが、副制御基板Sによって制御される演出表示装置S 4 0に表示される残りA Tゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、A Tカウンタ値が「3 0」で、演出表示装置S 4 0に表示されている残りA T残りゲーム数が「3 0」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、A Tカウンタ値は「3 0」を維持、又は当該遊技に係るA T上乘せ抽選により得られた値「 α 」を加算した値である「 $30 + \alpha$ 」を記憶するが、スタートレバーD 5 0の操作を契機に、演出表示装置S 4 0に表示されているA T残りゲーム数として「2 9」、又はA T上乘せ抽選により得られた値「 α 」を加算した値である「 $29 + \alpha$ 」を表示しても良い（尚、上乘せ抽選により得られた「 α 」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、又はボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技）において「 α 」を報知しても良い）。そして、演出表示装置S 4 0に表示されているA T残りゲーム数は、「有利B B内部中遊技」においても遊技毎に1ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出（例えば、ボーナス確定画面）を出力するまでA T残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「A T中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置S 4 0等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置S 4 0に表示されるA Tの残りゲーム数は「3 0」又はA T上乘せ抽選の結果上乘せに当選し上乘せした結果を報知する場合は、「3 0」以上の値を表示するように制御するようにすることができる。尚、A Tカウンタ値が「1」で、且つ演出表示装置S 4 0に表示されている残りA Tゲーム数が「1」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置S 4 0に表示されているA T残りゲーム数に係る表示は「0」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、A Tカウンタ値が「1」で、演出表示装置S 4 0に表示されているA T残りゲーム数が「1」のときに遊技が実行され且つA T上乘せ抽選が実行され得る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号）が当選し、且つ、A T上乘せ抽選に当選しなかった場合には、A Tゲーム数が「0」となるとともに演出表示装置S 4 0に表示されているA Tゲーム数は「0」となる。また、A T残りゲーム数が少ない場合には、A T残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（0 %も含む）設定するように構成しても良い。

【0109】

次に、図27は、本実施形態における、図18のステップ1700のサブルーチンに係る、R T状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1702で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、当該ゲームにてR T状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、R T状態移行可能条件は、R A Mクリアの実行（R A Mの初期化）、再遊技の停止表示（本例では、再遊技04の停止表示）、B Bの当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ1702でY e sの場合、ステップ1704で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、当該充足したR T状態移行可能条件に基づきR T状態移行可否及び次ゲーム以降のR T状態を決定し（図28のR T状態遷移図を参照）、次の処理（ステップ1750の処理）に移行する。尚、ステップ1702でN oの場合にも次の処理（ステップ1750の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、全リールの停止後にR T状態移行制御処理を実行しているが、「R T 1」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。R T状態を移行する（R T番号をR A Mに記憶する）タイミングは、適宜定めることができる。

【0110】

次に、図28は、本実施形態における、R T状態遷移図である。本実施形態においては、「R T 0」～「R T 2」及び「1種B B - A, B, C」の4つのR T状態が存在してお

り、図中の矢印に示される条件を満たすことによってR T状態が移行することとなる。R T状態の具体的な移行例としては、R T状態が「R T 1」である場合に、R A M初期化が実行される、又は、再遊技0 4が停止表示された場合に「R T 0」に移行する。再遊技0 4が停止表示とは、具体的には、R T状態が「R T 1」である状況にて「再遊技 - D 1」に当選した場合に、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技0 1～0 3が停止表示し、R T状態として「R T 1」が維持される。一方、R T状態が「R T 1」である状況にて「再遊技 - D 1」に当選した場合に、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技0 4が停止表示し、R T状態は「R T 1」から「R T 0」に移行する。

【0 1 1 1】

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

【0 1 1 2】

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

ーム数が30ゲーム上乗せされた後、「AT中状態」に移行した場合には、ATカウンタに80（初期値50＋上乗せ30）がセットされることになる。このとき、「有利BB状態」において30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「AT中状態」の開始時に、AT初期ゲーム数として80ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利BB状態」において30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「AT中状態」の開始時に初期値である50ゲームを遊技者に提示した後、AT中（例えば、「AT中状態」の開始直後や、演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数が少ない状態）に30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利BB状態」でATゲーム数上乗せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乗せが行われたのか、を明確に把握することができないため、AT中（押し順ナビが発生し得る状態）にて原因不明で突如発生する上乗せ演出に対する興味を高めることができる。尚、本例においては、ステップ1754にてAT初期ゲーム数をATカウンタM60にセットするよう構成しているが、AT初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ1400のAT状態移行制御処理を実行するタイミングにAT初期ゲーム数をATカウンタM60にセットするよう構成してもよい。また、ATカウンタM60にセットされたゲーム数（AT初期ゲーム数）は、BBが終了した後の遊技（ATに関する状態が「AT中状態」）になったときから減算されるよう構成されている（BB中には減算開始しない）。また、ATカウンタM60のカウント値は主制御基板MのRAMの記憶領域に記憶されるよう構成されている。

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

「高確率状態」にて設定差なしBB（1種BB-A又は1種BB-C）に当選し、設定差なしBBが作動し、「有利BB状態」が終了したときには、「AT中状態」に移行する。また、「AT中状態」に設定差なしBB（1種BB-A又は1種BB-C）に当選し、設定差なしBBが作動し、「有利BB状態」が終了したときにも、「AT中状態」に移行する。尚、「復活可否演出用状態」にて設定差なしBB（1種BB-A又は1種BB-C

）に当選し、設定差なし B B が作動し、「有利 B B 状態」が終了したときにも「A T 中状態」に移行する（復活抽選に当選するため）。尚、「復活可否演出用状態」にて設定差あり B B（1 種 B B - B）に当選し、設定差あり B B が作動し、「有利 B B 状態」が終了したときには、設定差あり B B が単独の B B 役に係る当選番号（当選番号 2 0）であった場合には B B 終了後に「低確率状態」となり（設定差あり B B 役を契機として復活抽選に当選しないため）、設定差あり B B がレア役と重複している当選番号（当選番号 2 1～2 3）であった場合には B B 終了後に「A T 中状態」となる（レア役を契機として復活抽選に当選するため）。

【0 1 1 6】

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

【0 1 1 7】

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

【0 1 1 8】

尚、A T に関する状態は本実施形態のものには限定されず、例えば、「低確率状態」又は「高確率状態」にて所定の当選番号に当選することによって A T 抽選が実行され、当該 A T 抽選に当選することにより「前兆状態」に移行し、1 6～3 2 ゲーム経過後に「A T 中状態」に移行するよう構成してもよいし、そのように構成した場合には、前記所定の条件装置に当選することによって A T 抽選が実行され、当該 A T 抽選に当選しなかった場合には、「ガセ前兆状態」に移行し、1 6～3 2 ゲーム経過後に「低確率状態」又は「高確率状態」に移行するよう構成してもよい。また、遊技区間として「有利区間」とも「通常区間」とも異なる「待機区間」を設けてもよく、例えば、「チェリー」に当選することによって A T 抽選が実行される遊技性とした場合に、B B とチェリーが重複した「B B + チェリー」に当選し、A T 抽選に当選した場合には、「B B + チェリー」の「B B」が入賞するまでの B B 内部中の状態を「待機区間」とするよう構成してもよい。このように、「待機区間」を設けることにより、「低確率状態」にて B B に当選、且つ、A T 抽選に非当選である場合と、「低確率状態」にて B B に当選、且つ、A T 抽選に当選している場合とで、B B の図柄組合せが揃うまで（有利区間表示器が点灯するまで）の期間においては、有利区間表示器 Y H が消灯しているため、A T 抽選に当選しているか否かを遊技者に対して煽ることができる。また、「上乗せ特化状態」において B B が当選した場合には、当該 B B 終了後に「上乗せ特化状態」が再開するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該 B B 中は「上乗せ特化状態」において当選した B B として「A T 中状態」にて当選した B B とは異なる A T 上乗せ抽選を実行する（例えば、「A T 中状態」にて当選した B B よりも A T 上乗せ抽選に当選し易い、A T ゲーム数上乗せ 1 回あたりのゲーム数が相対的に多い）よう構成してもよい。また、「特化前兆状態」において B B が当選した場合には、当該 B B 終了後に「上乗せ特化状態」に移行するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該 B B 中は「上乗せ特化状態」において当選した B B と同様に A T 上乗せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

【0 1 1 9】

次に、図 3 1 は、本実施形態における、図 1 8 のステップ 3 5 0 0 のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の 2 つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステッ

10

20

30

40

50

ブ3508で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ3508でYesの場合、ステップ3510で、主制御基板MのCPU C100は、次ゲーム以降の遊技区間を現在のATに関する状態及び現在の遊技の状況に対応する遊技区間に決定し、ステップ3528に移行する。他方、ステップ3508でNoの場合、換言すると遊技区間が「有利区間」である場合、ステップ3514で、主制御基板MのCPU C100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ3514でYesの場合、ステップ3515で、主制御基板MのCPU C100は、ATに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ATカウンタ値が0となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも0となる）。他方、ステップ3514でNoの場合、ステップ3518で、主制御基板MのCPU C100は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ATカウンタ値が0となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ3518でNoの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ3515に移行する。このように、本実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」に設定する場合には、ATに関連する情報（AT継続ゲーム数、AT残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」において再度「有利区間」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ3515の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするATに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のRAMクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のRAMクリアによっては、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ3515の処理（有利区間終了時の処理）によっては、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のRAMクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ3515の処理実行時）のクリア範囲は相違している。尚、設定変更時のRAMクリアによって、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Mから副制御基板Sに送信する。但し、副制御基板S側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のRAMクリアを実行した場合には、副制御基板S側における、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

【0120】

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

【0121】

次に、ステップ3516で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に設定する。次に、ステップ3517で、主制御基板MのCPUC100は、「有利区間」が終了したため有利区間表示器YHを消灯し、ステップ3528に移行する。尚、「有利区間」が終了して「通常区間」に設定する際に有利区間表示器YHを消灯するよう構成されているが、詳細な消灯のタイミングは本実施形態のタイミングには限定されず、例えば、「有利区間」が終了して「通常区間」となるゲームに係る遊技メダル投入時に有利区間表示器YHを消灯するよう構成してもよい。換言すると、次遊技が開始可能となるスタートレバーD50が操作される前に有利区間表示器YHを消灯するよう構成していれば良い。他方、ステップ3518でYesの場合、ステップ3520で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3528に移行する。

10

【0122】

次に、ステップ3528で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲームにて新たに「有利区間」に設定することが決定した（「通常区間」から「有利区間」に設定することが決定した）か否かを判定する。ステップ3528でYesの場合、ステップ3530で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1に所定値をセットする。尚、当該有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1にセットする所定値は、すべての設定値において共通する固定の数値（本例では、1500）となっている。次に、ステップ3534で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間表示器YHを点灯し、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。尚、ステップ3528でNoの場合にも、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、ステップ3534のタイミングにて有利区間表示器YHの点灯処理を実行したが、有利区間表示器YHの点灯タイミングはこれには限定されず、有利区間表示器YHの点灯タイミングは新たに「有利区間」となる前のゲーム（「通常区間」のゲーム）におけるスタートレバーの操作タイミングから新たに「有利区間」となるゲームにおける遊技メダル投入可能となるタイミングまで（新たに「有利区間」となる前のゲームが再遊技に係るゲームであった場合には、新たに「有利区間」となるゲームにおけるスタートレバーの操作が有効となるタイミングまで）の期間にて適宜設定してもよい。

20

【0123】

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

30

【0124】

まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPUC100は、割り込み開始時の処理（例えば、CPUC100内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ1604で、主制御基板MのCPUC100は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ1604でNoの場合、ステップ1900で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ1604でYesの場合、ステップ1606で、主制御基板MのCPUC100は、タイマ計測（ソフトウェアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPUC100は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（RAM領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンD60、スタートレバーD50、停止ボタンD40、扉スイッチD80、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30、電源断検知信号、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、第1払出センサH10s、第2払出センサH20s、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔Tでサンプリングされる）。

40

50

【0125】

次に、ステップ1610で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチD80のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉DUが開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ1611で、主制御基板MのCPUC100は、全リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）の回胴駆動制御処理（リールM50の駆動の制御に係る処理）を実行する。次に、ステップ1612で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタM60を参照し、当該カウンタ値が0より大きい
10
か否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、ステップ1613で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタ値表示装置D280にてAT残りゲーム数（ATゲーム数）を表示し、ステップ1614に移行する。尚、ステップ1612でNoの場合にもステップ1614に移行する。尚、主制御基板Mで制御されるATカウンタ値表示装置D280を備えていない場合には、ステップ1612及びステップ1613の処理は不要である。次に、ステップ1614で、主制御基板MのCPUC100は、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リールM50、ブロッカD100、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ1616で、主制御基板MのCPUC100は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エ
20
ラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるか否かを判定する。ステップ1616でYesの場合、ステップ1618で、主制御基板MのCPUC100は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1616でNoの場合、ステップ1620で、主制御基板MのCPUC100は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。尚、ステップ1620においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエ
30
ラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ1618が無くても良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第1のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第2のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

【0126】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPUC100は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ1618やステップ1620でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板Sに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第1リール停止受付タイミングに係るコマンド（第1停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第2リール停止受付タイミングに係るコマンド（第2停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第3リール停止受付タイミングに係るコマンド（第3停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、停止表示図柄の停止
40
タイミングに係るコマンド（表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有効区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信さ
50

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

【0127】

次に、図33は、図32におけるステップ1900のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ1904で、主制御基板MのCPU100は、電源断処理済みフラグをオンにする(例えば、RAM領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する)。次に、ステップ1906で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報(例えば、当該算出したチェックサムにおける下位1バイト、或いは、その補数となるもの)をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ1912で、主制御基板MのCPU100は、RAMの書き込みを禁止し、ステップ1914に移行する。次に、ステップ1914で、主制御基板MのCPU100は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【0128】

次に、図34は、本例に係る回胴式遊技機の押し順表示のイメージ図の一例を示したものである。図上の表は、実行される押し順ナビが示すリール停止順と指示番号(押し順に

係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信される)との対応を示す表である。例えば、押し順として、「中→右→左」を報知する場合の指示番号は、「A 5」であることを示している。次に、図中左側は、押し順が「左→中→右」である場合(対応する指示番号は、「A 1」)の押し順表示装置D 2 7 0、有利区間表示器Y H、及び演出表示装置S 4 0に表示されるイメージを図示している。ここで、本例の押し順表示装置D 2 7 0は、7セグメントの表示方式であり、払出数表示装置を兼ねている。また、メダルの払出が実行された場合に、当該払い出されたメダルの枚数は押し順表示装置D 2 7 0にて2桁の数字で表示される。ここで、押し順ナビを実行する際にも、押し順表示装置D 2 7 0の表示を2桁の数値で表示してしまうと、押し順表示装置D 2 7 0における表示が、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかが判別困難になってしまう。そのため、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかの区別がつくように、押し順表示装置D 2 7 0には、「= 1」のように左側の桁には「=」を表示するよう構成することにより、押し順表示装置D 2 7 0の表示が2桁の数値であった場合にはメダルの払出枚数の表示であり、押し順表示装置D 2 7 0の表示として左側が「=」、右側が数字であった場合には押し順ナビの表示であると判別可能に構成し、遊技者の誤認を防ぐことができるように構成している。更に、押し順表示装置D 2 7 0の右下部に備えられた、有利区間表示器Y Hにおいて、現在の遊技区間が、「有利区間」であることを示すランプが点灯している。同時に当該「有利区間」(又は、「A T中状態」)の残りゲーム数を示す「残り40ゲーム」の表示が演出表示装置S 4 0上にて表示されている。また、図中右側が、押し順が「中→左→右」である場合(対応する指示番号は「A 3」)の押し順表示装置D 2 7 0及び演出表示装置S 4 0に表示されるイメージを図示している。加えて、現在の遊技区間が「有利区間」であるため、有利区間表示器Y Hが点灯し、当該「有利区間」の残りゲーム数を示す「残り25ゲーム」の表示が演出表示装置S 4 0上にて表示されている。尚、押し順あり役(リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、メダルの払出を伴う条件装置であり、例えば、ベル)と押し順あり再遊技役(リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、再遊技役に係る条件装置)の指示番号のセグメント表示を異なるものとしてもよいし、押し順表示装置D 2 7 0の表示方式は7セグメントに限定されるものではなく、例えば、L E D表示器を用いて、指示番号に対応する点灯パターンに従い、複数のL E Dを点灯させることで、指示を行うように構成してもよい。尚、クレジット数表示装置D 2 0 0の右下部に、有利区間表示器Y Hを備える構成としてもよい。この場合の有利区間表示器Y Hを点灯させるタイミングは、精算ボタンD 6 0の操作が有効となるまで、であることが好ましい。遊技者が遊技をやめる際は、クレジット数表示装置D 2 0 0を視認してメダルが残っていないかを確認することになる。そして、メダルが残っていれば、精算ボタンD 6 0が操作される。即ち、精算ボタンD 6 0が有効となるまでに点灯させることで、次遊技から「有利区間」であるのに、誤って遊技をやめてしまうことを防止することができる、というユーザフレンドリーな遊技機とすることができる。

【0129】

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

「通常区間」と「有利区間」の区別については使用する区間表示器を異ならせる等、区別し易い態様とし、遊技者が現在の遊技区間が「有利区間」であるか否かを認識し易くすることが好ましい。

【0130】

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

10

【0131】

次に、図35～図52を参照して、副制御基板S側で実行される制御処理を説明する。

【0132】

＜サブ側プログラム開始処理＞

はじめに、図35は、サブ側プログラム開始処理を示すサブルーチンである。このサブ側プログラム開始処理は、電源が投入されたことにより呼び出されて実行される。

【0133】

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

20

【0134】

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

【0135】

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

30

【0136】

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

【0137】

＜サブメインループ処理＞

次に、図36は、サブメインループ処理を示すサブルーチンである。サブメインループ処理は、図35に示すサブ側プログラム開始処理が実行された後に、呼び出されて実行される。

40

【0138】

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

50

ドを受信する処理である。

【0139】

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

【0140】

<サブ側電源断処理>

次に、図37は、副制御基板S側で実行されるサブ側電源断処理を示すサブルーチンである。サブ側電源断処理は、副制御基板Sが電源断を検知したことにより開始される処理である。

【0141】

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

【0142】

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

【0143】

<1コマンド処理>

次に、図38は、図36のステップ2250の処理で呼び出されて実行される1コマンド処理を示すサブルーチンである。

【0144】

次に、ステップ2252で、副制御基板SのCPUSCは、スタートレバーの操作タイミングではないか否かを判定する。ステップ2252でNoの場合、換言すると、スタートレバーの操作タイミングであると判別したときには、ステップ3000で、副制御基板SのCPUSCは、後述するスタートレバー操作時演出関連決定処理のサブルーチンを呼び出して実行する。次に、ステップ2300で、副制御基板SのCPUSCは、後述するスタートレバー操作時処理を実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行する。

【0145】

次に、ステップ2252でYesの場合、換言すると、スタートレバーの操作タイミングでない場合には、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2254で、第1リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ2254でNoの場合、換言すると、第1リール停止受付タイミングである場合には、ステップ2500で、副制御基板SのCPUSCは、後述する第1回胴停止受付時処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0146】

次に、ステップ2254でYesの場合、換言すると、第1リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ2258で、副制御基板SのCPUSCは、第2リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ2258でNoの場合、換言すると、第2リール停止受付タイミングである場合には、ステップ2550で、副制御基板SのCPUSCは、後述する第2回胴停止受付時処理のサブルーチン呼び出して実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0147】

次に、ステップ2258でYesの場合、換言すると、第2リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ2262で、副制御基板SのCPUSCは、第3リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ2262でNoの場合、換言すると、第3リール停止受付タイミングである場合には、ステップ3200で、副制御基板SのCPUSCは、後述する第3回胴停止時演出関連決定処理のサブルーチン呼び出して実行する。次に、ステップ2600で、副制御基板SのCPUSCは、後述する第3回胴停止受付時処理を実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0148】

次に、ステップ2262でYesの場合、換言すると、第3リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ2266で、副制御基板SのCPUSCは、停止表示図柄の停止タイミングであるか否かを判定する。ステップ2266でYesの場合、換言すると、停止表示図柄の停止タイミングである場合には、ステップ2268で、副制御基板SのCPUSCは、停止表示図柄時処理（図示せず）を実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。他方、ステップ2266でNoの場合、換言すると、停止表示図柄の停止タイミングでない場合には、副制御基板SのCPUSCは、直ちに、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0149】

次に、図39は、図38のステップ3000の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3002で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームのATに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ3002でYesの場合、ステップ3004で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から受信した高確保障カウンタ値コマンドに基づき、現時点で残っている高確保障ゲーム数（高確率状態があと何ゲーム保障されているか）を確認する。次に、ステップ3050で、副制御基板SのCPUSCは、後述するバトル演出実行可否決定処理のサブルーチン呼び出して実行し、ステップ3006に移行する。次に、ステップ3006で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにおいてはバトル演出が実行されることが決定されているか否かを判定する。ステップ3006でYesの場合、ステップ3008で、副制御基板SのCPUSCは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのATに関する状態と、次ゲームのATに関する状態と、現在の高確保障ゲーム数とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図41参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選（滞在ステージを変更するか否かの抽選）を実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、ステップ3006でNoの場合にも、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3002でNoの場合、ステップ3010で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームのATに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ3010でYesの場合、ステップ3012で、副制御基板SのCPUSCは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのATに関する状態と、次ゲームのATに関する状態とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図41参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選を実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3010でNoの場合、ステップ3014で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームのATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ3014でYesの場合、ステップ3100で、副制御基板SのCPUSCは、後述するAT中演出決定処理のサブルーチン呼び出して実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3014でNoの場合、ステップ3016で、副制御基板SのCPUSC

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

10

【0150】

次に、図40は、図39のステップ3050の処理で呼び出されて実行されるバトル演出実行可否決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3052で、副制御基板SのCPUSCは、高確保障ゲーム数は4以上であるか否かを判定する。ステップ3052でYesの場合、ステップ3054で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置はBB役であるか否かを判定する。ステップ3054でYesの場合、ステップ3056で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率（本例では、 $1/2$ ）で当選するバトル演出実行可否抽選（バトル演出（勝利）を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ3058で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ3056で実行したバトル演出実行可否抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3058でYesの場合、ステップ3060で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をバトル演出（勝利）に決定し、次の処理（ステップ3006の処理）に移行する。他方、ステップ3058でNoの場合、ステップ3062で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をバトル演出以外の演出に決定し、次の処理（ステップ3006の処理）に移行する。ここで、バトル演出とは、複数ゲームに亘って実行される連続演出であり、バトル演出に勝利する、即ち、バトル演出（勝利）が実行されることにより、BB役に当選した且つAT抽選に当選したことが確定的となるよう構成されている。尚、バトル演出に関する構成はこれには限定されず、AT抽選には当選していなくともBB役に当選している場合（BB終了後には「低確率状態」又は「高確率状態」に移行する）にバトル演出（勝利）を実行し得るよう構成してもよい。

20

30

【0151】

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

40

【0152】

このように、高確保障ゲーム数が所定数以上である場合、例えば4以上である場合に、複数ゲームに亘ってバトル演出のような連続演出を実行し得る一方、高確保障ゲーム数が

50

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

【0153】

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

10

【0154】

次に、図41は、滞在ステージ決定テーブルの一例である。尚、図41に示す滞在ステージ決定テーブルは、一部のみを抜粋したものである。図41に示す滞在ステージ決定テーブルは、当該ゲームが「低確率状態」であるときに使用するテーブルと、当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が4以上であるときに使用するテーブルと、当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が3以下であるときに使用するテーブルとの3種類からなる。

【0155】

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

20

【0156】

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

30

【0157】

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

【0158】

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

40

【0159】

現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として0～249が割り当

50

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

【0160】

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

10

【0161】

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

20

【0162】

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

【0163】

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

30

【0164】

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

40

【0165】

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

50

「有利 B B 内部中遊技」と、「低確率状態」との 3 つの状態がある。

【0166】

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

【0167】

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

10

【0168】

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

20

【0169】

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

30

【0170】

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

【0171】

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

40

【0172】

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

50

数として500～999が割り当てられている。

【0173】

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

【0174】

このように、「低確率状態」であるときには、砂漠ステージ又は街ステージの2つのステージが選択され得る（図39のステップ3012）。一方、「高確率状態」であるときには、砂漠ステージ、街ステージ、会議室ステージ、洞窟ステージの4つのステージが選択され得る（図39のステップ3008）。換言すると、「有利区間」である場合には4つの滞在ステージが選択され得る一方、「通常区間」においては2つの滞在ステージが選択され得るよう構成されており、「通常区間」において選択され得る2の滞在ステージは、「有利区間」においても選択され得る。このように構成することで、AT抽選の当選に期待が持てない「通常区間」においても、「有利区間」における滞在ステージとなり得る滞在ステージを選択することにより、「通常区間」においても飽きることなく遊技機を進行することができる。また、「高確率状態」から「低確率状態」に移行する場合、即ち、「有利区間」から「通常区間」となる場合に、「有利区間」の段階で、「通常区間」で選択される演出ステージを選択しておくことで、「有利区間」から「通常区間」に移行することを遊技者に判別しにくくし、期待感を保って遊技を継続させることができる。

【0175】

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

【0176】

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

【0177】

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

【0178】

次に、図42は、図39のステップ3100の処理で呼び出されて実行されるAT中演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3102で、副制御基板SのCP

U S Cは、A T残りゲーム数は3ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ3102でY e sの場合、ステップ3104で、副制御基板SのC P U S Cは、A T最終ゲームであるか否かを判定する。ステップ3104でY e sの場合、ステップ3106で、副制御基板SのC P U S Cは、継続抽選に当選しているか否かを判定する。ステップ3106でY e sの場合、ステップ3108で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出をA T継続煽り演出（成功）（A Tが継続してA TカウンタM 60に初期値がセットされる、換言すると、次ゲームのA Tに関する状態が「A T中状態」となることを報知する演出）又はA T継続煽り演出（失敗）（A Tが継続してA TカウンタM 60に初期値がセットされることが確定的とならず、次ゲームのA Tに関する状態が「A T中状態」又は「復活可否演出用状態」となることを報知する演出）に決定し、ステップ3126に移行する。ここで、継続抽選に当選している場合には、A T継続煽り演出（成功）対A T継続煽り演出（失敗）は、4対1の割合で決定する。即ち、本実施形態においては、継続抽選に当選している場合においても、A T継続煽り演出（失敗）が実行される場合があり、そのような場合には、次回のセットの最初のゲームに該当する次ゲームにおいて、復活演出（成功）が実行されることとなり、遊技者は恰も復活抽選に当選したかのように感じるよう構成されている（実際は継続抽選に当選しており、主制御基板M側の制御としてはA T継続煽り演出（成功）が実行された場合と同様）。このように構成することにより、「復活可否演出用状態」において復活抽選に当選することは稀であるが{1ゲームで2320/65536（設定1の場合）の抽選に当選}、継続演出に当選した場合にも復活演出（成功）を実行し得るよう構成することにより、復活演出が実行された場合に復活演出（成功）が実行される割合を高めることができ、遊技者は復活演出に期待感を高めることができる。

【0179】

また、ステップ3106でN oの場合、ステップ3110で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出をA T継続煽り演出（失敗）に決定し、ステップ3126に移行する。また、ステップ3104でN oの場合、ステップ3112で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出をA T終盤演出に決定し、ステップ3126に移行する。また、ステップ3102でN oの場合、ステップ3114で、副制御基板SのC P U S Cは、A T継続煽り演出（失敗）が実行された次ゲームであるか否かを判定する。ステップ3114でY e sの場合、ステップ3116で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出を復活演出（成功）（「復活可否演出用状態」にて実行される復活演出（成功）と同様の演出態様であり、本処理では「A T中状態」が継続していた旨に係る演出）に決定し、ステップ3126に移行する。他方、ステップ3114でN oの場合にも、ステップ3126に移行する。

【0180】

次に、ステップ3126で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームにてA Tゲーム数上乘せがあったか否かを判定する。ステップ3126でY e sの場合、ステップ3028で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出を上乗せ演出（A T残りゲーム数が上乗せされた旨を報知する演出であり、例えば、「+50GET」等）に決定し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3126でN oの場合、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出をA T中演出（「A T中状態」等のA T中に実行される演出）に決定し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

【0181】

次に、図43は、図39のステップ3150の処理で呼び出されて実行される復活可否演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3152で、副制御基板SのC P U S Cは、復活抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3152でY e sの場合、ステップ3154で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出を復活演出（成功）（前述した、ステップ3116にて実行される演出と同様の演出態様であり、「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選した旨を報知する演出であり、次ゲームにて「A

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

【0182】

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

【0183】

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

なる演出は実行されない、

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

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

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

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

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

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

等としてもよい、

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

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

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

【0184】

＜スタートレバー操作時処理＞

次に、図44は、図38のステップ2300の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時処理を示すサブルーチンである。

【0185】

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

【0186】

次に、ステップ2302でNoの場合、換言すれば、ATに関する状態がAT中状態でない場合には、ステップ2304で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ2304でYesの場合、換言すれば、ATに関する状態が特化前兆状態である場合には、ステップ2400で、副制御基板SのCPUSCは、後述するスタートレバー操作時特化前兆処理を読み出して実行し、次の処理(ステップ2110の処理)に移行させる。

【0187】

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

【0188】

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

【0189】

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

【0190】

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

【0191】

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

【0192】

＜スタートレバー操作時AT中処理＞

次に、図45は、図44のステップ2350の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時AT中処理を示すサブルーチンである。

【0193】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2352で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2354で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2356で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入

賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっても押し順ナビが実行されないATに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。例えば、押し順ベル実行時の押し順ナビ表示と押し順再遊技の押し順ナビ表示とを同一の表示態様グループ（例えば、数字にて押し順を報知し、且つ、数字に係る表示色が同一）にて表示するように構成した場合に適用することができる。また、そのように構成した場合には、演出表示装置S40にて押し順ナビ実行時に、押し順ナビ表示とは異なる演出用画像（例えば、キャラクタ画像）を表示するよう構成し、押し順ベルに係る押し順ナビ実行時と押し順再遊技に係る押し順ナビ実行時とで異なる演出用画像を表示するよう構成してもよい。

10

【0194】

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

【0195】

ステップ2358でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ2360で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞-A1に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左→中→右」に対応する押し順を示唆する数字を、円で囲った表示態様で表示する。

20

【0196】

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

30

【0197】

ステップ2362でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2364で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42又は右停止ボタンD43のいずれかに対応させる情報である。例えば、第一停止ボタンが左停止ボタンD41である場合には、数字の1のみが、押し順ナビ表示として表示される。

40

【0198】

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

【0199】

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

50

ブ 2 3 6 0、2 3 6 4 又は 2 3 6 8 の処理を実行した後、ステップ 2 3 7 0 で、A T 中背景画像を演出表示装置 S 4 0 に表示する。

【0 2 0 0】

次に、ステップ 2 3 7 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T 残りゲーム数が 3 ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ 2 3 7 2 で Y e s の場合、換言すれば、A T 残りゲーム数が 3 ゲーム以下である場合には、ステップ S 2 3 7 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T 残りゲーム数を表示態様 B（後述する表示態様 A よりも目立たない表示態様）で演出表示装置 S 4 0 に表示する。

【0 2 0 1】

次に、ステップ 2 3 7 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 3 7 6 で、Y e s の場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ 2 3 7 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。

【0 2 0 2】

ステップ 2 3 7 6 で、N o の場合、又はステップ 2 3 7 8 の処理を実行した場合には、ステップ 2 3 8 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 3 8 0 で、Y e s の場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ 2 3 8 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。

【0 2 0 3】

副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 3 8 0 で、N o の場合、又はステップ 2 3 8 2 の処理実行した場合には、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。

【0 2 0 4】

ステップ 2 3 7 2 で N o の場合、換言すれば、A T 残りゲーム数が 4 ゲーム以上である場合には、ステップ S 2 3 8 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T 残りゲーム数を表示態様 A（前述した表示態様 B よりも目立つ表示態様）で演出表示装置 S 4 0 に表示する。ここで、4 ゲーム以上である場合には、表示態様 A で表示し、3 ゲーム以下である場合には、表示態様 B で表示する。

【0 2 0 5】

次に、ステップ 2 3 8 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 3 8 6 で、Y e s の場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ 2 3 8 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置 S 4 0 に表示する。

【0 2 0 6】

ステップ 2 3 8 6 で、N o の場合、又はステップ 2 3 8 8 の処理実行した場合には、ステップ 2 3 9 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 3 9 0 で、Y e s の場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ 2 3 9 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置 S 4 0 に表示する。

【0 2 0 7】

副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 3 9 0 で、N o の場合、又はステップ 2 3 9 2 の処理実行した場合には、次の処理（ステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。このように、A T 残りゲーム数が少ない場合、換言すると A T 残りゲーム数の表示を表示態様 A よりも目立つ表示態様である表示態様 B にて表示している場合には、順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信しても矢印の画像と共に「7 を狙え！」と表示する演出を実行せず、白セブン及び黒セブンが無効ラインに停止表示しない押し順である中リールを

10

20

30

40

50

第1停止リールとする押し順ナビを実行するよう構成した。このように構成することにより、AT残りゲーム数が少ない状況において、AT残りゲーム数が少ないことを遊技者に対して煽る表示態様である表示態様BにてAT残りゲーム数を表示している場合には、矢印の画像や「7を狙え!」の表示によって当該表示態様BのAT残りゲーム数の表示の視認性を妨げないよう構成することができる。同様に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が少ない状況にて「AT中状態」(押し順ナビが実行され得るATに関する状態)が継続するか否かを煽る連続演出(例えば、バトル演出)を実行するよう構成した場合にも、バトル演出の実行中は矢印の画像や「7を狙え!」が表示されないよう構成することで、バトル演出の視認性を妨げないよう構成することができる。また、このように構成することにより、演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数が0となり且つバトル演出に敗北して「AT中状態」が終了する旨が表示された場合にも、当該バトル演出中に順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信していた場合には、「AT中状態」が終了する旨が表示された以降のベットボタンD220の操作タイミング等にて順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドに基づく(順押し黒7リプレイ又は逆押し白7リプレイの当選に基づく)AT上乗せゲーム数を報知する、即ち、AT上乗せ抽選に当選したゲームではATゲーム数が上乗せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ATゲーム数が上乗せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

【0208】

＜スタートレバー操作時特化前兆処理＞

次に、図46は、図44のステップ2400の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時特化前兆処理を示すサブルーチンである。

【0209】

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

【0210】

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

【0211】

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

【0212】

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

【0213】

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

【0214】

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

【0215】

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

【0216】

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

【0217】

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

【0218】

＜スタートレバー操作時上乗せ特化処理＞

次に、図47は、図44のステップ2450の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【0219】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2452で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2454で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2456で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっても押し順ナビが実行されないATに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

10

【0220】

次に、ステップ2458で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞-A1～入賞-A6、入賞-Bのいずれかとなっている。

【0221】

ステップ2458でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ2460で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞-A4に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

20

【0222】

次に、前述したステップ2458でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ2462で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技-D1～D3のいずれかとなっている。

30

【0223】

ステップ2462でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2464で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42又は右停止ボタンD43のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンD41である場合には、演出表示装置S40の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンD42である場合には、演出表示装置S40の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンD43である場合には、演出表示装置S40の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

40

【0224】

次に、前述したステップ2462でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ2466で、副制御基板SのCPUSCは、順押

50

し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2466でYesの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2468で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。すなわち、押し順は、順押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43であり、左から右に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

【0225】

次に、前述したステップ2466でNoの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2470で、副制御基板SのCPUSCは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2470でYesの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2472で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。すなわち、押し順は、逆押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、右停止ボタンD43、中停止ボタンD42及び左停止ボタンD41であり、右から左に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

【0226】

次に、前述したステップ2470でNoの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2474で、副制御基板SのCPUSCは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2474でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2476で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。ここで、回避コマンドは、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとの双方のコマンドを総称する。したがって、順押し回避コマンドを受信した場合でも、逆押し回避コマンドを受信した場合でも、ステップ2476の処理が実行される。例えば、順押し回避コマンドを受信した場合には、順押し「左→中→右」を回避するために、演出表示装置S40の中央より右下側に数字の「1」を表示して、第一停止ボタンが右停止ボタンD43であるかのような情報を、押し順ナビ表示として表示する。

【0227】

次に、副制御基板SのCPUSCは、前述したステップ2460、2464、2468、2472、2476の処理を実行した場合、又は2474でNoの場合には、ステップ2480で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップ2482で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0228】

＜スタートレバー操作時有利BB内部中処理＞

次に、図48は、図44のステップ2700の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時有利BB内部中処理を示すサブルーチンである。

【0229】

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

10

20

30

40

50

遊技) が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【0230】

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

【0231】

ステップ2710でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ2712で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞-A4に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

【0232】

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

【0233】

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

【0234】

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

【0235】

次に、副制御基板SのCPUSCは、前述したステップ2712、2716、2720

の処理を実行した場合、又はステップ2718でNoの場合には、ステップ2722で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップS2724で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0236】

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

【0237】

＜第1回胴停止受付時処理＞

次に、図49は、図38のステップ2500の処理で呼び出されて実行される第1回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【0238】

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

【0239】

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

【0240】

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

【0241】

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

【0242】

＜第2回胴停止受付時処理＞

次に、図50は、図38のステップ2550の処理で呼び出されて実行される第2回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【0243】

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

【0244】

次に、ステップ2556でYesの場合、換言すると、第2停止として正解の押し順に

10

20

30

40

50

基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ 2558 で、副制御基板 S の CPU SC は、押し順ナビ表示における第 2 停止に係る表示を消去し、次の処理（ステップ 2110 の処理）に移行させる。

【0245】

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

【0246】

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

【0247】

＜第 3 回胴停止時演出関連決定処理＞

次に、図 51 は、図 38 のステップ 3200 の処理で呼び出されて実行される第 3 回胴停止時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。

【0248】

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

【0249】

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

【0250】

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

【0251】

図 51 の下左に示す非 AT 中 BB 開始演出決定テーブルは、非 AT 状態における BB の開始時点の演出を決定するためのテーブルである。非 AT 中 BB 開始演出決定テーブルは、BB 役の種類と AT に関する状態と BB 開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定するためのテーブルである。BB 役の種類は、設定差あり BB（1 種 BB - B）と、設定差なし BB（1 種 BB - A 及び 1 種 BB - C）との 2 種類である。AT に関する状態は、「通常 BB 内部中遊技」と、「有利 BB 内部中遊技」の 2 種類である。BB 開始演出は、通常演出と高期待度演出とプレミア演出との 3 種類である（図 54 参照）。尚、非 AT 中にて当選した BB における、BB 開始演出の種類によって、BB 終了後に「AT 中状態」に移行する期待度が相違するよう構成されており、期待度の低いものから「通常演出→高期待度演出→プレミア演出」の順になっている。

【0252】

BB 役が設定差あり BB（1 種 BB - B）であり、当該ゲームの AT に関する状態が通常 BB 内部中遊技である場合に、BB 開始演出が通常演出となる確率は、 $179/256$ である。BB 役が設定差あり BB（1 種 BB - B）であり、当該ゲームの AT に関する状

10

20

30

40

50

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

【0253】

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

10

【0254】

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

20

【0255】

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

30

【0256】

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

【0257】

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

【0258】

「有利区間」であり、設定差なし B B (1 種 B B - A 及び 1 種 B B - C) に当選した場合には、プレミア演出が選択される可能性がある。このように構成したことにより、プレミア演出が選択されることで、設定差なし B B に当選したことで、設定差なし B B が終了した後に「A T 中状態」に移行することが確定していることを遊技者に示すことができる。また、「有利区間」であり、設定差なし B B (1 種 B B - A 及び 1 種 B B - C) に当選した場合には、通常演出よりも高期待度演出が選択される可能性が高くなる（通常演出が選択される可能性が低くなる）ように定められている。このようにすることで、遊技者は、B B 開始演出を確認することによって、B B 終了後に A T が開始されるのか否かを推測することができ、A T の当選に期待感を抱くことができる。尚、「通常 B B 内部中遊技」にて入賞した設定差あり B B (1 種 B B - B) に係る B B 開始演出の振分と、「通常 B B

40

50

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

【0259】

図51の下右に示すAT中BB開始演出決定テーブルは、AT中におけるBBの開始時点の演出を決定するためのテーブルである。AT中BB開始演出決定テーブルも、BB役の種類とATに関する状態とBB開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定するためのテーブルである。BB役の種類は、設定差ありBB（1種BB-B）と、設定差なしBB（1種BB-A及び1種BB-C）との2種類である。ATに関する状態は、「有利BB内部中遊技」との1種類である。BB開始演出は、上乗せ可能演出と上乗せ不可演出との2種類である。上乗せ可能演出はBBの実行中にAT上乗せ抽選が実行され得ることを示唆する演出であり、上乗せ不可演出はBBの実行中にAT上乗せ抽選が実行されないことを示唆する演出である。AT中に当選したBBについては、AT抽選に当選するか否かという要素がなく、BBの種類によってはAT上乗せ抽選が実行されるか否かが相違し得ることとなる。また、AT中においては、AT上乗せ抽選が実行されない設定差ありBBにおいても、遊技メダルが獲得できることとBB終了後には遊技者に有利なAT中となることにより、実行されるBBがAT上乗せ抽選が実行されるか否かを明確に報知するよう構成されている。以下、具体例を詳述する。

【0260】

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

【0261】

＜第3回胴停止受付時処理＞

次に、図52は、図38のステップ2600の処理で呼び出されて実行される第3回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【0262】

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

【0263】

次に、ステップ2606でYesの場合、換言すると、第3停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ2608で、副制御基板SのCPUSCは、押し順成功演出として演出表示装置S40にて「GET!」を表示する。他方、ス

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

【0264】

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

【0265】

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

【0266】

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

【0267】

次に、図53は、本例に係る回胴式遊技機の復活演出イメージ図の一例を示したものである。

【0268】

継続抽選に当選し且つAT継続煽り演出（成功を示す演出）は、図53の上段に示すように変化する。まず、AT残りゲーム数が3ゲーム以下となったときに、AT終盤演出が発生する（図53の上段の左）。この例では、2種類のキャラクタがバトルする画像が演出として表示される。

【0269】

次いでゲームが続き、AT最終ゲームとなり、継続抽選に当選しているため、AT継続煽り演出（成功）が実行される（図53の上段の中）。この例では、2種類のキャラクタのうちの主人公のキャラクタが勝利する画像が演出として表示される。次のゲームにて、次セットのATが開始される（図53の上段の右）。

【0270】

また、継続演出に当選せず且つ復活抽選に当選する場合、又は、継続抽選に当選し且つAT継続煽り演出（失敗）が実行される場合は、図53の中段に示すように変化する。まず、AT残りゲーム数が3ゲーム以下となったときに、AT終盤演出が発生する（図53の中段の左）。この例では、2種類のキャラクタがバトルする画像が演出として表示され

る。

【0271】

さらにゲームが続き、A T最終ゲームとなり、(1) 継続抽選に当選しなかった場合には、A T継続煽り演出(失敗)が実行される(図53の中段の中)。この例では、2種類のキャラクタのうちの主人公のキャラクタが敗北する画像が演出として表示される。その後、A T最終ゲームの次のゲームにおいては、復活演出(成功)が実行される。尚、主制御基板M側の制御においては、継続抽選に当選したため、当該ゲームにおいては次回のセットが開始されており、次回のセットの最初のゲームとなっている。(2) 継続抽選に非当選であった場合には、A T継続煽り演出(失敗)が実行され、その後、A T最終ゲームの次のゲームにおいては、継続抽選に当選していないため「復活可否演出用状態」となっており、復活抽選に当選したために復活演出(成功)が実行されることとなる。

10

【0272】

さらにまた、継続抽選に当選せず且つA T継続煽り演出(失敗)は、図53の下段に示すように変化する。まず、A T残りゲーム数が3ゲーム以下となったときに、A T終盤演出が発生する(図53の下段の左)。この例では、2種類のキャラクタがバトルする画像が演出として表示される。

【0273】

A T最終ゲームとなり継続抽選に当選しなかった場合には、A T継続煽り演出(失敗)が発生する。この例では、2種類のキャラクタのうちの主人公のキャラクタが敗北する画像が演出として表示される。A T最終ゲームの次のゲームでは復活演出(失敗)が発生する。

20

【0274】

次に、図54は、本例に係る回胴式遊技機のB B開始演出イメージ図の一例を示したものである。

【0275】

B Bが終了した後にA T中となる期待度が通常るとき(B Bが終了した後に非A T中となる場合よりもA T中となる場合に実行され難い)には、「B B開始」という通常の演出が実行される(図54の左)。B Bが終了した後にA T中となる期待度が高い場合(B Bが終了した後に非A T中となる場合よりもA T中となる場合に実行され易い)には、「Super B B開始」という高期待度の演出が実行され得る(図54の中)。B Bが終了した後にA T中となることが確定している場合には、「Congratulations!!」というプレミア演出が実行され得る(図54の右)。

30

【0276】

このようにB Bが開始された時点で、B B終了後にA T中となる期待度を示すことで、B B遊技中における遊技者の期待感を高めることができる。特に、A T中となることが確定している場合にプレミア演出が実行されることで、期待感をさらに高めることができる。尚、このようなB B終了後にA T中となるか非A T中となるかを示唆する演出はB B役の入賞時に実行する態様には限定されず、例えば、B Bの当選を演出表示装置S40にて報知してからB B役が入賞するまでの期間にて実行するよう構成してもよい。そのように構成することにより、B B役が入賞した際にどのB B役が入賞したか(停止表示態様)を確認することにより、B B終了後にA T中となるか否かを判別できてしまうことを防止することができる。

40

【0277】

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

50

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

【0278】

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

【0279】

（本実施形態からの変更例1）

本実施形態においては「有利区間」において有利区間表示器Y Hが点灯するよう構成した遊技機において、遊技の興趣性を担保する構成を例示したが、そのような構成は本実施形態の構成には限定されない。そこで、遊技の興趣性を担保する本実施形態とは異なる構成を本実施形態からの変更例1とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0280】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ3402と本実施形態からの変更例1におけるステップ3402は、別の実施形態におけるステップ3402であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【0281】

はじめに、図55は、本実施形態からの変更例1における、図柄組み合わせ一覧4である。本実施形態からの変更例1では、本実施形態の図柄組み合わせ1～67（図7～図9参照）の他に68及び69の図柄組み合わせが加えられる。

【0282】

68の図柄組み合わせは、「ブランクー羊ーブランク」である。この図柄組み合わせに対応する条件装置は、入賞18であり、払い出し枚数は、1枚であり、図柄組み合わせが揃うことで転落役として機能する。尚、左リールのブランクと、中リールの羊と、右リールのブランクと、は各リールに1つしか設けられていないため、入賞18が停止表示し得る条件装置に当選していても停止ボタンを操作する停止位置によっては入賞18が入賞しないことがある。具体的には、左リールは上段に10～14番のときに左停止ボタンを操作すればブランクが停止し、中リールは中段に19～3番のときに中停止ボタンを操作すれば羊が停止し、右リールは下段に3～7番のときに右停止ボタンを操作すればブランクが停止して、入賞18が入賞することとなる。いずれかの停止ボタンを上記位置以外で操作した時点で入賞18は入賞しないこととなる。69の図柄組み合わせは、ブルーリプレイAーリプレイAである。この図柄組み合わせに対応する条件装置は、再遊技06であり、再遊技役として機能し、停止表示することで「R T 1」へ移行（昇格）し得る。

【0283】

次に、図56は、本実施形態からの変更例1における、条件装置一覧である。尚、本実施形態の条件装置（図10参照）に対して、当選番号28～31のみが相違する。以下では、本実施形態の条件装置と相違する当選番号28～31について説明する。

【0284】

当選番号28については、ボーナス当選情報は0であり、入賞・再遊技当選情報は18

10

20

30

40

50

であり、演出グループ番号は12であり、出玉グループ番号14であり、条件装置（名称）は入賞-Jであり、前述したように役割は転落役であり、条件装置は入賞18である。当選番号29については、ボーナス当選情報は0であり、入賞・再遊技当選情報は19であり、演出グループ番号は13であり、出玉グループ番号は15であり、条件装置（名称）は再遊技-E1であり、役割はRT昇格の3択（左）リプレイ役であり、条件装置は再遊技04、06である（左リールを第1停止とすることで再遊技06が停止表示することとなる）。当選番号30については、ボーナス当選情報は0であり、入賞・再遊技当選情報は20であり、演出グループ番号は13であり、出玉グループ番号は15であり、条件装置（名称）は再遊技-E2であり、役割はRT昇格の3択（中）リプレイ役であり、条件装置は再遊技01、04、06である（中リールを第1停止とすることで再遊技06が停止表示することとなる）。当選番号31については、ボーナス当選情報は0であり、入賞・再遊技当選情報は21であり、演出グループ番号は13であり、出玉グループ番号は15であり、条件装置（名称）は再遊技-E3であり、役割はRT昇格の3択（右）リプレイ役であり、条件装置は再遊技01、02、04、06である（右リールを第1停止とすることで再遊技06が停止表示することとなる）。

10

【0285】

次に、図57は、本実施形態からの変更例1における、本実施形態における小役、再遊技役に関する当選番号（条件装置番号、当選役とも称す）及びボーナス（BB、BB役とも称す）が役抽選手段により決定される抽選確率（当選率とも称する）を示す一覧である。同図においては、当選番号の当選率を図示している。

20

【0286】

本実施形態の抽選確率（図11参照）に対して、当選番号28～31が追加されている点、「RT3」が追加されている点が相違する。以下では、本実施形態の抽選確率と相違する点について説明する。

【0287】

「RT3」では、再遊技D1～D3の置数は1000であり、「RT1」では、再遊技D1～D3の置数は10000であり、「RT3」における再遊技D1～D3の当選確率は、「RT1」よりも低く規定されている。また、再遊技-E1～E3は、「RT0」での置数が1であり、「RT1」では規定されておらず、「RT2」での置数が100である。このように、再遊技-E1～E3は、「RT3」においてのみ当選し易くなっている。尚、「RT2」にて再遊技-E1～E3に当選し、再遊技06が停止表示した場合にはRT状態は移行しないこととなるが、当該RT状態が移行しないことを認識した遊技者はボーナスに当選することを確認することとなる。

30

【0288】

尚、「RT3」は、設定差ありBB（1種BB-B）の作動終了後に移行するRT状態である（図60参照）。これに対して、設定差なしBB（1種BB-A及び1種BB-C）は、本実施形態と同様に、設定差なしBBの作動終了後に「RT1」に移行する。このように、設定差ありBBと設定差なしBBと作動終了後に移行する遊技状態を変えることによって、BBの種類によってATに関して異なる処理を実行することができる。例えば、設定差なしBBの作動終了後に直ちに「AT中状態」に移行するのに対し、設定差ありBBの作動終了後に、一旦、「RT3」且つ「AT準備状態」に移行し、その後に、再遊技06が停止表示することによって「AT中状態」に移行するよう構成されている。

40

【0289】

次に、図58は、本実施形態からの変更例1における、図18のステップ1500のサブルーチンに係るゲーム数上乘せ実行処理に係るフローチャートである。本実施形態（図20参照）からの変更点は、ステップ1534（変1）、ステップ1535（変1）及びステップ1536（変1）であり、即ち、ステップ1502でATに関する状態は、有利BB状態又はAT準備状態である場合、ステップ1534（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、ATに関する状態は有利BB状態であるか否かを判定する。ステップ1534（変1）でYesの場合、ステップ1535（変1）で、主制御基板MのCPUC

50

100は、実行中のBBは第1種BB-A又は第1種BB-C（設定差なしBB）であるか否かを判定する。ステップ1535（変1）でYesの場合にはステップ1512に移行する。他方、ステップ1534（変1）又はステップ1535（変1）でNoの場合、ステップ1536（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号は準備中上乗せ役に関する出玉グループ番号であるか否かを判定する。ここで、AT中上乗せ役は、本例では、再遊技-B、再遊技-C、再遊技-E1～E3、入賞-Dとなっている。ステップ1536（変1）でYesの場合、ステップ1514に移行する。他方、ステップ1536（変1）でNoの場合には、ステップ1518に移行する。このように、本実施形態からの変更例1においては、ATに関する状態が「有利BB状態」である場合においては、実行中のBBが設定差なしBBである場合にはBBの実行中にATゲーム数の上乗せが実行され得る一方、実行中のBBが設定差ありBBである場合にはBBの実行中にATゲーム数の上乗せが実行されないよう構成されている。

10

【0290】

図58に示す当選時上乗せゲーム数抽選テーブルでは、再遊技-E1～E3（出玉グループ番号15）が加えられている。乱数値が、0～299に含まれる場合には、AT上乗せゲーム数として30ゲームが決定され、乱数値が、300～989に含まれる場合には、AT上乗せゲーム数として50ゲームが決定され、乱数値が、990～1023に含まれる場合には、AT上乗せゲーム数として300ゲームが決定される。このように、本実施形態からの変更例1においては、押し順ナビが発生する遊技状態において設定差ありBBに当選し、その後設定差ありBBの終了後に移行するRT状態である「RT3」において当選し易い再遊技役である再遊技-E1～E3に当選し、正解の押し順にて停止ボタンを操作することにより再遊技06が停止表示された場合にはATゲーム数上乗せが実行されることとなり、このように構成することにより、設定差ありBBの当選を契機としてATゲーム数上乗せを発生させることができる。

20

【0291】

次に、図59は、本実施形態からの変更例1における、図21のステップ1400のAT状態移行制御処理に係るフローチャート（3枚目）である。本実施形態からの変更点は、ステップ1444-1（変1）～ステップ1444-4（変1）であり、即ち、ステップ1430で現在のATに関する状態はAT中状態ではない場合、ステップ1432で当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（本例では、スイカB）ではない場合、ステップ1434で当該特化状態移行抽選に当選しなかった場合、ステップ1436でATカウンタ値が1（AT最終ゲーム）ではない場合、又はステップ1435、ステップ1439、ステップ1443の処理の後、ステップ1444-1（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームは有利BB状態の最終ゲームであるか否かを判定する。ステップ1444-1（変1）でYesの場合、ステップ1444-2（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、実行中のBBは第1種BB-B（設定差ありBB）であるか否かを判定する。ステップ1444-2（変1）でYesの場合、ステップ1444-3（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「AT準備状態」（押し順ナビが発生するATに関する状態にて設定差ありBBに当選した場合のBB終了後（有利BB状態となるBB終了後）に移行するATに関する状態）に決定し、ステップ1445に移行する。他方、ステップ1444-2（変1）でNoの場合、換言すると、第1種BB-A又はCの場合、ステップ1444-4（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「AT中状態」に決定し、ステップ1445に移行する。このように、本実施形態からの変更例1においては、「有利BB状態」の終了後に移行するATに関する状態は、BBが設定差ありBBであるか設定差なしBBであるかによって相違し得るよう構成されている。

30

40

【0292】

次に、図60は、本実施形態からの変更例1における、RT状態遷移図である。本実施形態からの変更例1においては、「RT0」～「RT3」及び「1種BB-A、B、C」の6つのRT状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってRT

50

状態が移行することとなる。本実施形態との違いは、「R T 3」が存在することである。

【0293】

R T状態が「R T 0」、「R T 1」又は「R T 3」の場合に、B B役に当選し、当該当選したゲームにてB B役を入賞させない（1種B B - A～Cに係る条件装置が作動する）とR T状態が「R T 2」に移行する。また、「R T 2」にて1種B B - A又は1種B B - C（設定なしB B）が作動すると「1種B B - A, C」に移行する。一方、「R T 2」にて1種B B - B（設定ありB B）が作動すると「1種B B - B」に移行する。

【0294】

また、「1種B B - B」に係るB Bが終了（1種B B - Bの作動が終了）すると「R T 3」に移行する。R T状態が「R T 3」の場合に、再遊技04図柄が表示されると「R T 0」に移行する。また、R T状態が「R T 3」の場合に、再遊技06図柄が表示されると「R T 1」に移行する。

【0295】

R T状態が、「R T 1」又は「R T 3」の場合に、転落役である入賞18が停止表示すると「R T 0」に移行する。

【0296】

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

【0297】

次に、図61は、本実施形態からの変更例1における、A T状態遷移図である。本実施形態においては、「低確率状態」、「通常B B内部中遊技」、「通常B B状態」、「高確率状態」、「A T中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利B B内部中遊技」、「有利B B状態」、「A T準備状態」の10個のA Tに関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってA Tに関する状態が移行することとなる。なお、本実施形態におけるA T状態遷移図とは異なり「復活可否演出用状態」は、存在しない。例えば、「A T中状態」にてスイカBに当選し、1/2で当選する特化状態移行抽選に当選した場合には「特化前兆状態」に移行する。また、「特化前兆状態」に移行してから10ゲームが経過（消化）した場合には「上乗せ特化状態」に移行するよう構成されている。尚、遊技区間としては、「低確率状態」、「通常B B内部中遊技」、「通常B B状態」の3つのA Tに関する状態が「通常区間」に設定され、「高確率状態」、「A T中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利B B内部中遊技」、「有利B B状態」、「A T準備状態」の7つのA Tに関する状態が「有利区間」に設定される。即ち、「有利区間」となる6つのA Tに関する状態を遷移（移行）していても、「通常区間」に設定せずに1500ゲーム経過した場合には「有利区間」は強制的に終了して「通常区間」に設定される。また、押し順ナビが表示される報知遊技状態である「A T中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合に、再遊技04が停止表示された場合であっても、遊技状態は維持される。

【0298】

尚、A Tに関する状態は本実施形態のものには限定されず、例えば、「低確率状態」又

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

【0299】

また、「A T中状態」で設定差ありB B（1種B B - B）に当選して、設定差ありB Bが作動し、その後「有利B B状態」が終了したときには、「R T 3」且つ「A T準備状態」に移行する。「A T準備状態」で再遊技 - E 1～E 3のいずれかに当選し昇格再遊技（再遊技06）が停止表示した場合には、「A T中状態」に移行する。このように、本実施形態からの変更例1においては、設定差ありB Bの終了後と設定差なしB Bの終了後とは移行するR T状態が相違するよう構成されている。

【0300】

次に、図62は、本実施形態からの変更例1における、図36のステップ2250のサブルーチンに係る1コマンド処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ3000（変1）、ステップ3300（変1）、ステップ3350（変1）及びステップ3400（変1）であり、即ち、ステップ2252で副制御基板SのC P U S Cはスタートレバー操作タイミングである場合、ステップ3000（変1）で、副制御基板SのC P U S Cは、スタートレバー操作時演出関連決定処理を実行する。また、ステップ2254で副制御基板SのC P U S Cは第1リール停止受付タイミングである場合、ステップ3300（変1）で、副制御基板SのC P U S Cは、第1回胴停止時転落示唆表示処理を実行する。また、ステップ2258で副制御基板SのC P U S Cは第2リール停止受付タイミングである場合、ステップ3350（変1）で、副制御基板SのC P U S Cは、第2回胴停止時転落示唆表示処理を実行する。また、ステップ2262で副制御基板SのC P U S Cは第3リール停止受付タイミングである場合、ステップ3400（変1）で、副制御基板SのC P U S Cは、第3回胴停止時A T準備中演出決定処理を実行する。

【0301】

次に、図63は、本実施形態からの変更例1における、図62（変1）のステップ3000（変1）のサブルーチンに係るスタートレバー操作時演出関連決定処理のフローチャートである。まず、ステップ3019で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームのA Tに関する状態は押し順ナビを実行する状態であるか否かを判定する。ここで、押し順ナビありのA Tに関する状態とは、「A T中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態

」、**「AT前兆状態」**、となっている。ステップ3019でYesの場合、ステップ3020で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置は転落役（入賞18が停止表示され得る条件装置である入賞-J）ではないか否かを判定する。ステップ3020でYesの場合、ステップ3021で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームのATに関する状態は**「AT準備状態」**であるか否かを判定する。ステップ3021でYesの場合、ステップ3250（変1）で、副制御基板SのCPUSCは、後述するレバー操作時AT準備中演出決定処理を実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3019でNoの場合、ステップ3023で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームのATに関する状態は**有利BB状態**であるか否かを判定する。ステップ3023でYesの場合、ステップ3024で、副制御基板SのCPUSCは、設定差ありBB（1種BB-B）を実行中であるか否かを判定する。ステップ3024でYesの場合、ステップ3025で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームはBBにおける1ゲーム目であるか否かを判定する。ステップ3025でYesの場合、ステップ3026で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにて実行する演出を**宝箱獲得演出（BB終了後に移行するRT状態にてATゲーム数上乗せが実行されることを示唆する演出）**に決定し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行させる。他方、ステップ3023、ステップ3024、ステップ3025、ステップ3021でNoの場合、ステップ3027で、副制御基板SのCPUSCは、現在の滞在ステージと当該ゲームのATに関する状態と次ゲームのATに関する状態とに基づき、予告演出及び滞在ステージを決定し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行させる。他方、ステップ3020でNoの場合、ステップ3022で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにて実行する演出を**転落回避示唆表示（入賞18が停止表示した場合にRT状態が不利な状態に移行する旨を報知する表示）**を表示する演出に決定し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行させる。

【0302】

尚、宝箱獲得演出は、以降のゲームにてATゲーム数上乗せが実行されることを示唆する演出であるが、BB終了後の**「RT3」**にて遊技者が押し順ナビを無視したことにより再遊技04が停止表示して**「RT0」**となる場合もあるため、宝箱獲得演出においては**「〇〇ゲーム上乗せ！」**等の具体的なATゲーム数上乗せが実行される旨は報知しないことが好適である。

【0303】

次に、図64は、本実施形態からの変更例1における、図63（変1）のステップ3250（変1）のサブルーチンに係るレバー操作時AT準備中演出決定処理のフローチャートである。まず、ステップ3252で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置は再遊技E1～E3であるか否かを判定する。ステップ3252でYesの場合、ステップ3254で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出を**宝箱開放演出（ATゲーム数上乗せが実行されることを報知する演出）**に決定し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3252でNoの場合、ステップ3256で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置に基づき、当該ゲームに係る演出（**「AT準備状態」**における演出が適宜実行される）を決定し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

【0304】

次に、図65は、本実施形態からの変更例1における、図62（変1）のステップ3300（変1）のサブルーチンに係る第1回胴停止時転落示唆表示処理のフローチャートである。まず、ステップ3302で、副制御基板SのCPUSCは、転落回避示唆表示は表示中であるか否かを判定する。ステップ3302でYesの場合、ステップ3304で、副制御基板SのCPUSCは、第1停止となるリールが停止した時点で転落役がその後停止表示され得るか否かを判定する。例えば、第1停止が左リールである場合、有効ライン上に該当する上段に入賞18を構成するブランクが停止表示されているか否かを判定している（第1停止が中リールの場合には中段に羊が停止表示されているか、第1停止が右リールの場合には下段にブランクが停止表示されているかを判定する）。ステップ3304

でY e sの場合、ステップ3306で、主制御基板MのCPU C100は、転落回避示唆表示を継続して表示し、次の処理（ステップ2500の処理）に移行させる。他方、ステップ3304でN oの場合、ステップ3308で、主制御基板MのCPU C100は、転落回避示唆表示を消去し、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。尚、ステップ3302でN oの場合にも、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。このように、第1停止となるリールが停止した時点で、その後転落役が停止表示する可能性が無い場合には転落回避示唆表示はゲームの終了を待たずに消去されるよう構成されている。

【0305】

次に、図66は、本実施形態からの変更例1における、図62（変1）のステップ3350（変1）のサブルーチンに係る第2回胴停止時転落示唆表示処理のフローチャートである。まず、ステップ3352で、副制御基板SのCPU SCは、転落回避示唆表示は表示中であるか否かを判定する。ステップ3352でY e sの場合、ステップ3304で、副制御基板SのCPU SCは、第2停止となるリールが停止した時点で転落役がその後停止表示され得るか否かを判定する。例えば、回転中のリールが左リールである場合、有効ライン上に該当する上段に入賞18を構成するブランクが第3停止として停止表示されることで入賞18が停止表示されるかを判定している（回転中のリールが中リールの場合には中段に羊が停止表示されることで入賞18が停止表示するか、回転中のリールが右リールの場合には下段にブランクが停止表示されることで入賞18が停止表示するかを判定する）。ステップ3354でY e sの場合、ステップ3356で、副制御基板SのCPU SCは、転落回避示唆表示を継続して表示し、次の処理（ステップ2550の処理）に移行させる。他方、ステップ3354でN oの場合、ステップ3358で、副制御基板SのCPU SCは、転落回避示唆表示を消去し、次の処理（ステップ2550の処理）に移行する。尚、ステップ3352でN oの場合にも、次の処理（ステップ2550の処理）に移行する。このように、第2停止となるリールが停止した時点で、その後転落役が停止表示する可能性が無い場合には転落回避示唆表示はゲームの終了を待たずに消去されるよう構成されている。このように、本実施形態からの変更例1においては、転落役が停止表示し得る入賞 - Jに当選した場合には、転落回避示唆表示が表示され得るよう構成されており、転落回避表示が表示されたゲームにおいては、第1停止又は第2停止の時点で転落役が停止表示しないことが確定的となった時点で転落回避示唆表示を消去するよう構成されている。

【0306】

次に、図67は、本実施形態からの変更例1における、図62（変1）のステップ3400（変1）のサブルーチンに係る第3回胴停止時AT準備中演出決定処理のフローチャートである。まず、ステップ3402で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームに係る条件装置は再遊技D1～D3であるか否かを判定する。ステップ3402でY e sの場合、ステップ3404で、副制御基板SのCPU SCは、再遊技04が停止表示したか否かを判定する。ステップ3404でY e sの場合、ステップ3406で、副制御基板SのCPU SCは、宝箱紛失演出（昇格再遊技が停止表示し難いRT状態（「RT0」）に移行する旨を報知する演出）を実行し、次の処理（ステップ2600の処理）に移行する。他方、ステップ3402でN oの場合、ステップ3410で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームに係る条件装置は再遊技E1～E3であるか否かを判定する。ステップ3410でY e sの場合、ステップ3412で、副制御基板SのCPU SCは、再遊技06が停止表示したか否かを判定する。ステップ3412でY e sの場合、ステップ3414で、副制御基板SのCPU SCは、宝箱開放上乗せ演出（再遊技 - E1～E3が当選したゲームにて再遊技06が停止表示したことによりATゲーム数上乗せが実行されたことを報知する演出）を実行し、次の処理（ステップ2600の処理）に移行する。他方、ステップ3412でN oの場合、換言すると、再遊技04が停止表示した場合、ステップ3416で、副制御基板SのCPU SCは、宝箱爆発演出（再遊技 - E1～E3が当選したことによりATゲーム数上乗せが実行されるが、RT状態が転落する（「RT0」に移行する）旨を報知する演出）を実行し、次の処理（ステップ2600の処理）に移行させる。

尚、ステップ 3 4 0 4、又はステップ 3 4 1 0 で N o の場合、ステップ 3 4 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、停止表示結果に基づいて適宜演出を実行し、次の処理（ステップ 2 6 0 0 の処理）に移行させる。

【0307】

次に、図 6 8 は、本実施形態からの変更例 1 における、設定差あり B B 入賞演出イメージ図である。

【0308】

最初に、設定差あり B B が開始したことにより設定差あり B B 開始演出として、宝箱を獲得したことを示す演出が実行される（図 6 8 の上段の左）。ここでは、「B B 開始！！」、「お宝 G E T ！！」という文字と、宝箱を示す画像とが表示される。

10

【0309】

次に、設定差あり B B に係る B B が終了することで、R T 状態は「R T 3」となり、「R T 3」にて再遊技 - E 1 に当選することで、宝箱開放演出が実行される（図 6 8 の上段の中）。ここでは、宝箱から剣が出現する画像が表示される。さらに、本例では、第 1 停止として左リールをナビする画像も表示される。

【0310】

さらに、第 1 停止として左リールをナビする画像に従って操作することで、第 1 停止として左リールが停止し、再遊技 0 6 が停止表示された場合には、宝箱開放上乗せ演出が実行される（図 6 8 の上段の右）。ここでは、A T ゲーム数が 5 0 ゲーム上乗せされたことを示す画像が表示される。その後、再遊技 0 6 が停止表示したことにより「A T 中状態」且つ「R T 1」へ移行する。ナビに従った操作をしたことで、遊技者に有利な「R T 1」に移行させることができる。

20

【0311】

一方、第 1 停止として左リールをナビする画像に従わずに操作することで、第 1 停止として左リール以外が停止し、再遊技 0 4 が停止表示された場合には、宝箱爆発演出が実行される（図 6 8 の中段の右）。ここでは、宝箱が爆発する画像が表示される。その後、「A T 中状態」且つ「R T 0」へ移行する。ナビに従わない操作をしたことで、A T ゲーム数上乗せは実行されるが、R T 状態は「R T 1」よりも遊技者に不利な「R T 0」に移行することになる。

【0312】

さらに、「A T 準備状態」且つ「R T 3」にて、再遊技 0 6 が停止表示するよりも前に再遊技 D 1 ～ D 3 に当選し再遊技 0 4 が停止表示した場合には、宝箱紛失演出が発生する（図 6 8 の下段の中）。ここでは、宝箱が消える画像が表示される。このように、押し順ナビに従って遊技を進行していた場合には、再遊技 - E 1 ～ E 3 に当選したゲームにて再遊技 0 6 が停止表示して A T ゲーム数上乗せが実行されると共に宝箱開放上乗せ演出が実行されることとなるが、A T ゲーム数上乗せが実行される予定であったにも拘らず、押し順ナビに従わずに再遊技 0 4 が停止表示した場合には、宝箱紛失演出を実行して、その後の A T ゲーム数上乗せが実行されない旨を報知するよう構成されている。

30

【0313】

以上のように構成することにより、本実施形態からの変更例 1 においては、「有利 B B 状態」となる設定差あり B B 役に係る B B の実行中には A T に関する抽選（特に、A T 上乗せ抽選）は実行されないよう構成されているが、設定差あり B B の終了後に「R T 3」に移行するよう構成し、「R T 3」にて当選し易い再遊技 E 1 ～ E 3 の当選時に停止表示し得る昇格再遊技役である再遊技 0 6 が停止表示することにより、A T ゲーム数上乗せが実行されるよう構成することにより、押し順ナビに従って遊技を進行すれば、「有利 B B 状態」となる設定差あり B B に当選する＝昇格再遊技にて A T ゲーム数上乗せが実行される、という遊技性を実現でき、遊技の興趣性が高まることとなる。

40

【0314】

また、本実施形態からの変更例 1 においては、設定差なし B B の実行中においては入賞 - H 又は入賞 - I に当選することにより A T ゲーム数が上乗せされるよう構成されており

50

、A Tゲーム数の上乗せに当選した場合には、当該当選したゲームの第3停止となる停止ボタンの操作時にA T上乗せゲーム数を表示する、換言すると、A Tゲーム数の上乗せが決定したタイミングよりも後のタイミングにてA Tゲーム数の上乗せに係る演出を実行するよう構成されている。他方、設定差ありB Bの実行中においてはA Tゲーム数が上乗せされないよう構成されていると共に、A Tゲーム数の上乗せに係る演出として宝箱獲得演出を実行するよう構成されている。また、設定差なしB Bの終了後に移行する「A T準備状態」にて再遊技 - Eに当選することによってA Tゲーム数の上乗せに当選する、換言すると、A Tゲーム数の上乗せに係る演出の実行よりも後のタイミングにてA Tゲーム数の上乗せが決定するよう構成されている。尚、上記のA Tゲーム数の上乗せに係る演出とは、遊技者がA Tゲーム数の上乗せが実行される又はA Tゲーム数の上乗せが実行されたことをはじめて認識する演出となっている。

【0315】

(本実施形態からの変更例2)

本実施形態においてはB B開始演出として、B B終了後の「A T中状態」に移行する期待度を示唆する演出を実行し得るよう構成したが、B B開始演出として実行可能な演出態様は本実施形態のものには限定されない。そこで、本実施形態とは異なるB B開始演出の実行態様を本実施形態からの変更例2とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0316】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している(例えば、本実施形態におけるステップ3402と本実施形態からの変更例1におけるステップ3402は、別の実施形態におけるステップ3402であるため、それぞれ単独で機能する処理である)。

【0317】

はじめに、図69は、本実施形態からの変更例2における、図38のステップ3200のサブルーチンに係る第3回胴停止時演出関連決定処理のフローチャートである。まず、ステップ3212で、副制御基板SのC P U S Cは、設定差ありB B役が入賞したか否かを判定する。ステップ3212でY e sの場合、ステップ3214で、副制御基板SのC P U S Cは、当該入賞した設定差ありB B役は非A T中に当選したB B役であるか否かを判定する。ステップ3214でY e sの場合、ステップ3216で、副制御基板SのC P U S Cは、設定値示唆演出決定テーブルを参照し、設定値に基づき、B B開始演出(B B役が入賞することで実行される演出)を決定して実行し、次の処理(ステップ2600の処理)に移行する。尚、ステップ3214でN o(すなわち、A T中)の場合、ステップ3218で、副制御基板SのC P U S Cは、B B開始演出を祝福演出(A T中に当選した旨とB B中にA T上乗せ抽選が実行されない旨とを報知する演出)に決定して実行し、次の処理(ステップ2600の処理)に移行する。

【0318】

他方、ステップ3212でN oの場合、ステップ3220で、副制御基板SのC P U S Cは、非A T中に当選したB B役であるか否かを判定する。ステップ3220でY e sの場合、ステップ3222で、副制御基板SのC P U S Cは、B B開始演出をA T当選煽り演出(B B中にA T抽選が実行され得ることを報知する演出)に決定して実行し、次の処理(ステップ2600の処理)に移行する。他方、ステップ3220でN o(すなわち、A T中)の場合、ステップ3224で、副制御基板SのC P U S Cは、B B開始演出をゲーム数上乗せ煽り演出(B B中にA T上乗せ抽選が実行され得ることを報知する演出)に決定して実行し、次の処理(ステップ2600の処理)に移行する。

【0319】

ここで、同図下段は、設定値示唆演出決定テーブルの構成図であり、設定値毎のB B開始演出としていずれの演出が実行されるかに係る置数振分を例示している。設定値示唆演

出決定テーブルは、ボーナスが開始されるとき実行される演出（BB開始演出）の内容によって、設定されている設定値を遊技者に示唆できるようにするために規定されたテーブルであり、演出の内容毎に確率（振分）が規定されたテーブルである。

【0320】

設定1の場合には、演出内容は、羊とライオンと主人公と敵キャラとの4種類である。羊に対する当選確率は、 $50/256$ であり、ライオンに対する当選確率は、 $60/256$ であり、主人公に対する当選確率は、 $70/256$ であり、敵キャラに対する当選確率は、 $76/256$ である。このように規定することにより、設定1の場合には、羊、ライオン、主人公、敵キャラの順で実行される可能性が高くなる。

【0321】

設定2の場合も、演出内容は、羊とライオンと主人公と敵キャラとの4種類である。羊に対する当選確率は、 $55/256$ であり、ライオンに対する当選確率は、 $65/256$ であり、主人公に対する当選確率は、 $65/256$ であり、敵キャラに対する当選確率は、 $71/256$ である。設定2の場合には、羊、ライオン及び主人公、敵キャラの順で実行される可能性が高くなる。特に、設定2の場合には、ライオン及び主人公が実行される可能性が等しくなる。

【0322】

設定3の場合も、演出内容は、羊とライオンと主人公と敵キャラとの4種類である。羊に対する当選確率は、 $60/256$ であり、ライオンに対する当選確率は、 $68/256$ であり、主人公に対する当選確率は、 $60/256$ であり、敵キャラに対する当選確率は、 $68/256$ である。設定3の場合には、羊及び主人公、ライオン及び敵キャラの順で実行される可能性が高くなる。特に、設定3の場合には、羊及び主人公が実行される可能性が等しく、ライオン及び敵キャラが実行される可能性が等しくなる。

【0323】

設定4の場合も、演出内容は、羊とライオンと主人公と敵キャラとの4種類である。羊に対する当選確率は、 $65/256$ であり、ライオンに対する当選確率は、 $73/256$ であり、主人公に対する当選確率は、 $55/256$ であり、敵キャラに対する当選確率は、 $63/256$ である。このように規定することにより、設定4の場合には、主人公、敵キャラ、羊、ライオンの順で実行される可能性が高くなる。

【0324】

設定5の場合も、演出内容は、羊とライオンと主人公と敵キャラとの4種類である。羊に対する当選確率は、 $70/256$ であり、ライオンに対する当選確率は、 $80/256$ であり、主人公に対する当選確率は、 $50/256$ であり、敵キャラに対する当選確率は、 $56/256$ である。このように規定することにより、設定5の場合には、主人公、敵キャラ、羊、ライオンの順で実行される可能性が高くなる。

【0325】

設定6の場合には、演出内容は、羊とライオンと主人公と敵キャラとの他に、宇宙人を含めた5種類である。羊に対する当選確率は、 $80/256$ であり、ライオンに対する当選確率は、 $90/256$ であり、主人公に対する当選確率は、 $40/256$ であり、敵キャラに対する当選確率は、 $44/256$ であり、宇宙人に対する当選確率は、 $2/256$ である。

【0326】

このように、BB開始演出として実行された場合の設定値が高い期待度は、期待度が低い順に「敵キャラ→主人公→ライオン→羊」の順になっており、設定6のみ宇宙人が表示され得よう構成されている。このように構成することにより、BB開始演出として、宇宙人が表示された場合には設定6であることが確定的となる。

【0327】

以上のように構成することにより、本実施形態からの変更例2に係る遊技機によれば、非AT中に当選した設定差なしBBが実行された場合には、BB終了後のATに関する状態として「AT中状態」に移行することがないため遊技者にとっては、せっかくBBに当

10

20

30

40

50

選したにも拘らず恩恵が少ないため物足りなさを感じやすい。そこで、非 A T 中に当選した設定差なし B B に係る B B 開始演出として設定値を示唆する演出を実行することにより、遊技者はどの状態でどの B B に当選しても損をした気分になり難くユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【0328】

尚、設定値を示唆する演出は B B 役の入賞時以外のタイミングにて実行するよう構成してもよく、B B の実行途中、B B の終了時、A T 中状態の開始時（A T 1 セットの開始時）、A T 終了時、B B の当選を報知してから B B 役入賞まで期間、等にて実行するよう構成してもよい。

【0329】

（本実施形態からの変更例 3）

本実施形態からの変更例 2 においては B B 開始演出として、設定値を示唆する演出を実行し得るよう構成したが、このような演出の実行タイミングや演出態様は本実施形態からの変更例 2 の態様には限定されない、そこで、本実施形態からの変更例 2 とは異なる設定値を示唆する演出の実行態様を本実施形態からの変更例 3 とし、以下、本実施形態からの変更例 2 からの変更点についてのみ詳述する。

【0330】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ 3402 と本実施形態からの変更例 1 におけるステップ 3402 は、別の実施形態におけるステップ 3402 であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【0331】

はじめに、図 70 は、本実施形態からの変更例 3 における、図 16 におけるステップ 1200 のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。本実施形態からの変更例 2 からの変更点は、ステップ 3700（変 3）であり、即ち、ステップ 1500 で、ゲーム数上乘せ実行処理を実行した後、又は、ステップ 1259 で現在の A T に関する状態は A T 上乘せ抽選可能な状態（「A T 中状態」、「上乘せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利 B B 状態」）でなかった場合、ステップ 3700（変 3）で、主制御基板 M の C P U M C は、後述するフリーズ抽選実行処理を実行し、ステップ 1400 に移行する。

【0332】

次に、図 71 は、本実施形態からの変更例 3 における、図 70 におけるステップ 3700（変 3）のサブルーチンに係る、フリーズ抽選実行処理のフローチャートである。本フローチャートはフリーズ演出のうち特定のフリーズ演出の実行を決定するための処理を示しており、フリーズ演出が同図において示している演出のみであるということではなく、あくまでフリーズ演出の一例として図示している。

【0333】

まず、ステップ 3702 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該ゲームの遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ 3702 で Y e s の場合、ステップ 3704 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該ゲームに係る条件装置は共通ベルであるか否かを判定する。尚、本例における共通ベルは A T に関する抽選が実行されず、かつ、設定値によって当選率が相違し得る条件装置となっている。ステップ 3704 で Y e s の場合、ステップ 3706 で、主制御基板 M の C P U M C は、設定別フリーズ実行抽選テーブルを参照し、設定値に基づいて特定フリーズ実行抽選を実行し、ステップ 3708 の処理に移行する。次に、ステップ 3708 で、主制御基板 M の C P U M C は、特定フリーズ実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 3708 で Y e s の場合、ステップ 3710 で、主制御基板 M の C P U M C は、フリーズ実行フラグ（オンとなることによりフリーズ演出が実行されるフラグ）をオンにする。次に、ステップ 3712 で、主制御基板 M の C P

10

20

30

40

50

UMCは、特定フリーズ実行コマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットし、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。尚、ステップ3702、ステップ3704、又はステップ3708でNoの場合にも、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。

【0334】

図71の右側に示す設定別フリーズ実行抽選テーブルは、設定値毎に対応してフリーズが実行され得る当選確率を示すテーブルである。設定別フリーズ実行抽選テーブルは、図71のステップ3706の処理で参照されるテーブルである。

【0335】

設定値が設定1に設定されているときの当選確率は10/100であり、設定値が設定2に設定されているときの当選確率は12/100であり、設定値が設定3に設定されているときの当選確率は14/100であり、設定値が設定4に設定されているときの当選確率は16/100であり、設定値が設定5に設定されているときの当選確率は18/100であり、設定値が設定6に設定されているときの当選確率は20/100である。

【0336】

このように当選確率を定めることにより、設定値が大きくなるに従ってフリーズ演出が実行されやすくなるように定められている。また、共通ベルが当選した場合のフリーズ演出の実行確率と、共通ベルの当選率とのいずれも設定値が高くなるほど高くなるよう構成されている。遊技者は、フリーズ演出が実行される傾向によって、設定値を推測することができる。特に、ステップ3702の判断処理によって、遊技区間が「通常区間」である場合にフリーズ演出が実行されるようにしている。このようにすることで、遊技者が所望する設定値の情報を演出によって提供できるようにして、遊技区間が「通常区間」である場合でも遊技に関心を持たせて遊技が単調になることを防止することができる。尚、本例においては、共通ベルの当選時にフリーズ演出が発生し得るよう構成したが、これには限定されず、他の条件装置の当選時にフリーズ演出が発生し得るよう構成してもよい。

【0337】

尚、本実施形態からの変更例3においては特定のフリーズ演出として「通常区間」においてのみ実行されるフリーズ演出を例示しているが、フリーズ演出の実行態様はこれには限定されず、特定のフリーズ演出とは異なるフリーズ演出を、「有利区間」にて実行し得るよう構成してもよいし、特定のフリーズ演出が「有利区間」においても実行され得る、かつ、特定のフリーズ演出は「有利区間」以外の遊技区間（「通常区間」）よりも「有利区間」の方が実行され易い（実行される確率が高い）よう構成してもよい。即ち、フリーズ演出として複数種類のフリーズ演出を実行可能に構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成した場合における遊技区間毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよい。また、所定のフリーズ演出が複数種類のATに関する状態にて実行され得るよう構成した場合におけるATに関する状態毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類のRT状態にて実行され得るよう構成した場合におけるRT状態毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよい。また、フリーズ演出の実行態様としては、リールが回転開始可能となる最小時間経過から0.2秒間のみフリーズする演出態様（遅れと称することがある）としてもよいし、10秒間フリーズ（3秒間フリーズした後、リールが小刻みに震えたり逆方向に回転したりする）する演出態様としてもよい。

【0338】

次に、図72には、本実施形態からの変更例3における、図70のステップ1550のサブルーチンに係るリール回転開始準備処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ1568（変3）～ステップ1574（変3）であり、即ち、ステップ1568（変3）で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1568でYesの場合、ステップ1570（変3）で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行フラグをオフにする。次に、ステップ1572

(変3)で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行タイムFZt(減算タイム)に、フリーズ実行時間(本例では、2秒)をセットしてスタートし、ステップ1574(変3)に移行する。次に、ステップ1574(変3)で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行タイムFZtのタイム値が0であるか否かを判定する。ステップ1574でYesの場合、次の処理(ステップ1552の処理)に移行する。他方、ステップ1568(変3)でNoの場合にも、次の処理(ステップ1552の処理)に移行する。尚、ステップ1574(変3)でNoの場合、主制御基板MのCPUMCは、無限ループ処理を実行する。

【0339】

以上のように構成することにより、本実施形態からの変更例3においては、「通常区間」にてATに関する抽選を実行しない条件装置である共通ベルに当選することによってフリーズ演出が実行され得るよう構成した。そのように構成することにより、有利区間表示器YHが点灯しておらず、AT中となる期待度が相対的に低い「通常区間」においても、フリーズ演出の発生頻度によって設定されている設定値を推測することができ、「通常区間」における遊技に倦怠感を抱かずに遊技を進行することができることとなる。

【0340】

(第2実施形態)

本実施形態においては、遊技区間として「有利区間」と「通常区間」との2つの遊技区間を有するよう構成したが、遊技区間に関する構成は本実施形態の構成には限定されない。そこで、遊技区間の構成として本実施形態とは異なる構成を第2実施形態とし、以下本実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【0341】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している(例えば、本実施形態におけるステップ3402と本実施形態からの変更例1におけるステップ3402は、別の実施形態におけるステップ3402であるため、それぞれ単独で機能する処理である)。

【0342】

尚、第2実施形態においては、小役としてチェリーAとチェリーBとを有しており、チェリーAは設定値によって当選確率が相違し得る小役であり、チェリーAが入賞し得る条当選番号として、BB役と重複していない「チェリーA」と、BB役と重複している「チェリーA+1種BB-B」とを有している。尚、チェリーAを設定差ありレア役と称することがある。また、チェリーBは設定値によって当選確率が相違しない小役であり、チェリーBが入賞し得る条当選番号として、BB役と重複していない「チェリーB」と、BB役と重複している「チェリーB+1種BB-A」と「チェリーB+1種BB-C」とを有している。また、チェリーBに当選した場合には高確率状態移行抽選が実行され得るよう構成されている。尚、チェリーBを設定差なしレア役と称することがある。

【0343】

まず、図73は、第2実施形態における、AT状態遷移図である。第2実施形態においては、「低確率状態」、「通常BB内部中遊技」、「通常BB状態」、「待機BB内部中遊技」、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利BB内部中遊技」、「有利BB状態」の10個のATに関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってATに関する状態が移行することとなる。例えば、「AT中状態」にてスイカBに当選し、1/2で当選する特化状態移行抽選に当選した場合には「特化前兆状態」に移行する。また、「特化前兆状態」に移行してから10ゲームが経過(消化)した場合には「上乗せ特化状態」に移行するよう構成されている。尚、遊技区間としては、「低確率状態」、「通常BB内部中遊技」、「通常BB状態」の3つのATに関する状態が「通常区間」に設定され、「待機BB内部中遊技」が「待機区間」に設定され、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特

10

20

30

40

50

化状態」、「有利BB内部中遊技」、「有利BB状態」の6つのATに関する状態が「有利区間」に設定される。即ち、「有利区間」となる6つのATに関する状態を遷移（移行）していても、「通常区間」に設定せずに1500ゲーム経過した場合には「有利区間」は強制的に終了して「通常区間」に設定される。また、押し順ナビが表示される報知遊技状態である「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合に、再遊技04が停止表示された場合であっても、遊技状態は維持される。このように、第2実施形態においては、遊技区間として「待機区間」が新たに設けられている。

【0344】

「低確率状態」で、1種BB-Cが当選した場合の1/5で、「待機BB内部中遊技」に移行する。「待機BB内部中遊技」で1種BB-Cが作動することで、「有利BB状態」に移行する。また、「低確率状態」で、1種BB-Aが当選した場合1/5で、「有利BB内部中遊技」に移行する。このように、「低確率状態」にて設定差なしBBに当選し、かつ、1/5で当選するAT抽選に当選した場合には、AT抽選に当選にかかるBB役が1種BB-Aであるか1種BB-Cであるかによって、移行するATに関する状態及び設定される遊技区間が相違するよう構成されている。

【0345】

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

【0346】

図74は、第2実施形態における、図18のステップ3500のサブルーチンに係る遊技区間移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3535で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ3535でYesの場合、ステップ3536で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームにて1種BB-Aに当選したか否かを判定する。ステップ3536でYesの場合、ステップ3537で、主制御基板MのCPUMCは、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に決定し、ステップ3554の処理に移行する。

【0347】

また、ステップ3536でNoの場合、ステップ3538で、主制御基板MのCPUM

Cは、当該ゲームにて1種BB-Cに当選したか否かを判定する。ステップ3538でYesの場合、ステップ3539で、主制御基板MのCPUMCは、次ゲーム以降の遊技区間を「待機区間」に決定し、ステップ3554の処理に移行する。尚、ステップ3538でNoの場合、ステップ3540で、主制御基板MのCPUMCは、次ゲーム以降の遊技区間を決定しているATに関する状態及び現在の遊技の状況に基づいて決定し、ステップ3554の処理に移行する。

【0348】

他方、ステップ3535でNoの場合、ステップ3541で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームに係る遊技区間は「待機区間」であるか否かを判定する。ステップ3541でYesの場合、ステップ3542で、主制御基板MのCPUMCは、BB作動したか否かを判定する。ステップ3542でYesの場合、ステップ3543で、主制御基板MのCPUMCは、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3554の処理に移行する。尚、ステップ3542でNoの場合に、ステップ3544で、主制御基板MのCPUMCは、次ゲーム以降の遊技区間を「待機区間」に決定し、ステップ3554の処理に移行する。

【0349】

他方、ステップ3541でNoの場合、ステップ3545で、主制御基板MのCPUMCは、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ3545でYesの場合、ステップ3546に移行する。他方、ステップ3545でNoの場合、ステップ3549で、主制御基板MのCPUMCは、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ステップ3549でNoの場合、ステップ3546に移行する。次に、ステップ3546で、主制御基板MのCPUMCは、ATに関連する情報をすべてクリアする。次に、ステップ3547で、主制御基板MのCPUMCは、次ゲーム以降の遊技区間を通常区間に決定する。次に、ステップ3548で、主制御基板MのCPUMCは、有利区間表示器YHを消灯し、ステップ3554の処理に移行する。他方、ステップ3549でYesの場合、ステップ3552で、主制御基板MのCPUMCは、次ゲーム以降の遊技区間を有利区間に決定し、ステップ3554の処理に移行する。

【0350】

次に、ステップ3554で、主制御基板MのCPUMCは、次ゲームにて新たに「有利区間」に移行したか否かを判定する。ステップ3554でYesの場合、ステップ3556で、主制御基板MのCPUMCは、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1に所定値（本例では、1500）をセットする。次に、ステップ3558で、主制御基板MのCPUMCは、有利区間表示器YHを点灯させて、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。尚、ステップ3554でNoの場合にも、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。

【0351】

次に、図75は、第2実施形態における、連続演出実行イメージ図である。

【0352】

図75は、第2実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技演出実行イメージ図である。

【0353】

図75の第1段は、チェリーB（設定差なしレア役）と1種BB-A（設定差なしボーナス）とに同時当選したときに演出表示装置S40に表示される演出の変化と、有利区間表示器YHの点灯及び消灯の変化を示すイメージ図である。尚、1種BB-Aの当選によりAT抽選に当選した状態となる。尚、「低確率状態」にてチェリーBに当選することにより「高確率状態」に移行し得るよう構成されている。

【0354】

最初に、チェリーBと1種BB-Aとに同時当選したことにより、ステージチェンジ演出として画面全体に稲妻が表示される演出が演出表示装置S40に表示されるとともに、

10

20

30

40

50

有利区間表示器 YH が点灯した状態となる（図 7 5 の第 1 段の最左の図）。

【0355】

次に、ステージチェンジ演出が実行されたことにより滞在ステージとして「高確率状態」を示唆する夜ステージが設定され、主人公が歩いている画像が演出表示装置 S 4 0 に表示されるとともに、有利区間表示器 YH は点灯した状態を維持する（図 7 5 の第 1 段の左から 2 番目の図）。

【0356】

次に、滞在ステージが夜ステージのまま、主人公がライオンに出会ってボーナスに当選している旨が報知されるとともに、有利区間表示器 YH は点灯した状態を維持する（図 7 5 の第 1 段の右から 2 番目の図）。

10

【0357】

最後に、1 種 BB - A の図柄組み合わせを揃えたことにより、BB が開始される画像が演出表示装置 S 4 0 に表示されるとともに、有利区間表示器 YH は点灯した状態を維持する（図 7 5 の第 1 段の最右の図）。

【0358】

図 7 5 の第 2 段は、チェリー B（設定差なしレア役）と 1 種 BB - C（設定差なしボーナス）とに同時当選したときに演出表示装置 S 4 0 に表示される演出の変化と、有利区間表示器 YH の点灯及び消灯の変化を示すイメージ図である。尚、1 種 BB - C の当選により AT 抽選に当選した状態となる。

【0359】

20

次に、2 つのキャラクタがバトルを展開している画像が演出表示装置 S 4 0 に表示されるとともに、有利区間表示器 YH は消灯した状態が維持される（図 7 5 の第 2 段の左から 2 番目の図）。

【0360】

次に、一方のキャラクタが勝利した画像が演出表示装置 S 4 0 に表示されるとともに、有利区間表示器 YH は消灯した状態が維持される（図 7 5 の第 2 段の右から 2 番目の図）。

【0361】

最後に、1 種 BB - C の図柄組み合わせを揃えたことにより、BB が開始される画像が演出表示装置 S 4 0 に表示されるとともに、この時点で有利区間表示器 YH は点灯した状態となる（図 7 5 の第 2 段の最右の図）。

30

【0362】

チェリー B と 1 種 BB - A とに同時当選した場合と、チェリー B と 1 種 BB - C とに同時当選した場合とで、有利区間表示器は、チェリー B と 1 種 BB - A とに同時当選した場合には、チェリー B と 1 種 BB - A とに同時当選した時点で点灯状態となり、「通常区間」（非有利区間）から「有利区間」となる。一方、チェリー B と 1 種 BB - C とに同時当選した場合には、チェリー B と 1 種 BB - C とに同時当選した時点では有利区間表示器は、消灯状態のままであり、1 種 BB - C の図柄組み合わせを揃えたときに消灯状態から点灯状態に変化し、「待機区間」（非有利区間）から「有利区間」となる。

【0363】

40

図 7 5 の第 3 段は、チェリー B（設定差なしレア役）の当選により「高確率状態」の移行抽選に当選したときに演出表示装置 S 4 0 に表示される演出の変化と、有利区間表示器 YH の点灯及び消灯の変化を示すイメージ図である。尚、「高確率状態」の移行抽選に当選することにより高確率状態に当選し「低確率状態」から「高確率状態」に移行することとなる。

【0364】

最初に、チェリー B に当選したことにより、ステージチェンジ演出として画面全体に稲妻が表示される演出が演出表示装置 S 4 0 に表示されるとともに、有利区間表示器 YH が点灯した状態となる（図 7 5 の第 3 段の最左の図）。

【0365】

50

次に、ステージチェンジ演出が実行されたことにより滞在ステージとして高確率状態を示唆する夜ステージが設定され、主人公が歩いている画像が演出表示装置 S 4 0 に表示されるとともに、有利区間表示器 Y H は点灯した状態を維持する（図 7 5 の第 3 段の左から 2 番目の図）。

【0366】

次に、滞在ステージとして高確率状態を示唆する夜ステージが設定されたまま、主人公が歩いている画像が演出表示装置 S 4 0 に表示されるとともに、有利区間表示器 Y H は点灯した状態を維持する（図 7 5 の第 3 段の左から 3 番目の図）。

【0367】

次に、滞在ステージとして高確率状態を示唆する夜ステージが設定されたまま、主人公が歩いている画像が演出表示装置 S 4 0 に表示されるとともに、有利区間表示器 Y H は点灯した状態を維持する（図 7 5 の第 3 段の左から 4 番目の図）。ボーナスに当選していないためボーナス当選に関する演出は実行されないこととなる。

【0368】

図 7 5 の第 4 段は、チェリー A（設定差ありレア役）の当選により演出表示装置 S 4 0 に表示される演出の変化と、有利区間表示器 Y H の点灯及び消灯の変化を示すイメージ図である。尚、チェリー A に当選した場合には「高確率状態」の移行抽選は実行されないため「低確率状態」が維持される。

【0369】

最初に、チェリー A に当選したことにより、2 つのキャラクタがバトルを開始する画像が表示されるとともに、有利区間表示器 Y H は消灯した状態となる（図 7 5 の第 4 段の最左の図）。

【0370】

次に、2 つのキャラクタがバトルを展開している画像が表示されるとともに、有利区間表示器 Y H は消灯した状態が維持される（図 7 5 の第 4 段の左から 2 番目の図）。

【0371】

次に、主人公が敗北した画像が表示されるとともに、有利区間表示器 Y H は消灯した状態が維持される（図 7 5 の第 4 段の右から 2 番目の図）。

【0372】

最後に、主人公が敗北したことにより、滞在ステージとしてバトルが開始される前と同様であり「低確率状態」を示唆する昼ステージが表示され、主人公が歩いている画像が演出表示装置 S 4 0 に表示されるとともに、有利区間表示器 Y H は消灯した状態が維持される（図 7 5 の第 4 段の最右の図）。

【0373】

このように、チェリー B の当選により「高確率状態」の移行抽選に当選した場合には、1 ゲームで完結する演出であるステージチェンジ演出を実行して、チェリーが当選した時点で、有利区間表示器 Y H を点灯させる。また、1 種 B B - C が当選している場合には、バトル演出を実行して、B B 役が入賞するまでは有利区間表示器 Y H を消灯させる。このように構成し、当選したとしても「高確率状態」に移行しない小役であるチェリー A に当選した場合にバトル演出を実行することにより、チェリー A の当選時に B B 役と同時当選していることに期待感を持つことができる。しかしながら、以上の構成のみとした場合、チェリー B の当選時にステージチェンジ演出が実行された場合には、チェリー B が B B 役と同時当選していないことが確定的になってしまう。そこで第 2 実施形態においては、1 種 B B - A（チェリー B と同時当選している 1 種 B B - A）が当選している場合には、ステージチェンジ演出を実行し、次ゲーム以降（例えば、3 ゲーム後）の夜ステージにおける演出によって B B 役に当選している旨を報知するよう構成することによって、レア役に当選し、当該当選ゲームにて有利区間表示器が点灯した場合においても、B B 役の当選に期待感を持つことができると共に、レア役に当選し、当該当選ゲームにて有利区間表示器が点灯し、その後 B B 役の当選が報知された場合には、B B 役の当選と A T 抽選当選とのどちらにも当選していることを認識できることとなり、より興趣性の高い遊技機とするこ

10

20

30

40

50

とができる。尚、第2実施形態のような演出態様に構成する場合には、チェリーAとチェリーBとのどちらが入賞したのかを視覚的に判別し難いよう構成することが好適である（遊技者が視認した場合にチェリーAに当選した場合もチェリーBに当選した場合も同じチェリーに当選したと認識し易い）。尚、バトル演出をボーナス煽り演出と称することがあり、ステージチェンジ演出を報知状態煽り演出と称することがある。また、ボーナス煽り演出として1ゲームにてボーナスに当選しているか否かを報知する演出を実行してもよい。また、設定差なしレア役でATに当選し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「設定差なしレア役+BB役」に当選且つ設定差なしレア役にてAT抽選に当選したゲームにてステージチェンジ演出を実行し、その後ボーナスに当選している旨を報知するよう構成してもよい。

10

【0374】

尚、本例においては、ボーナスの当選有無を煽るボーナス煽り演出として複数ゲームに亘って実行されるバトル演出を実行し、ATの当選有無を煽るAT煽り演出として1ゲームにて完結するステージチェンジ演出を実行するよう構成したが、演出の実行態様は本例のものには限定されず、ボーナス煽り演出を1ゲームにて完結する演出としてもよいし、AT煽り演出を複数ゲームに亘って実行される演出としてもよい。また、本例においては、ボーナス煽り演出をボーナス当選ゲームにて実行開始するよう構成したが、ボーナス当選ゲームではボーナス煽り演出を実行せずに、次ゲーム以降からボーナス煽り演出が実行開始され得るよう構成してもよい。AT煽り演出についても同様に、AT当選ゲーム（または、高確率状態移行抽選当選ゲーム）ではAT煽り演出を実行せずに、次ゲーム以降からAT煽り演出が実行開始され得るよう構成してもよい。尚、「通常区間」から「有利区間」となることが新たに決定した場合には、ボーナス煽り演出やAT煽り演出が実行開始されていなくとも、当該新たに決定したゲームにて有利区間表示器YHは点灯することとなる。

20

【0375】

以上のように構成することにより、第2実施形態に係る遊技機によれば、低確率状態において設定差なしBBに当選することによりAT抽選に当選し得るよう構成すると共に、AT抽選の当選時やBB役の当選時に連続演出としてバトル演出を実行する場合と1ゲームで完結する演出としてステージチェンジ演出を実行する場合とを有するよう構成した。そのように構成し、「低確率状態」にてAT抽選に当選した際のBB役が1種BB-Aの場合には「有利区間」となり、1種BB-Cの場合には「待機区間」となるよう構成することにより、「低確率状態」にて「1種BB-A+チェリーB」に当選し且つAT抽選に当選した場合には、ステージチェンジ演出を実行するとともに当選した次ゲームから有利区間表示器YHが点灯し、「低確率状態」にて「1種BB-C+チェリーB」に当選し且つAT抽選に当選した場合には、バトル演出を実行するとともに1種BB-CとなるBB役が入賞した後に有利区間表示器YHが点灯することとなる。そのように構成することにより、バトル演出中に有利区間表示器YHが点灯していなくとも、BBとAT抽選とのいずれにも当選している可能性がありバトル演出（連続演出）の実行中における遊技者の期待感を損ねない演出の実行態様とすることができる。また、ステージチェンジ演出が実行された場合においても、BBの当選に期待感を持ち続けることができ、興趣性の高い遊技機を創出することができる。

30

40

【0376】

<その他の変更例>

尚、本例においては、入賞することによって第1BBが実行される第1BB役と、入賞することによって遊技者にとって第1BBよりも低利益な第2BBが実行される第2BB役と、を有するよう構成してもよく、さらに、第1BB役と第2BB役とが重複当選し得るよう構成してもよい（「第1BB+第2BB」の役を設ける）。そのように構成し、「第1BB+第2BB」に当選した場合、高利益な第1BBの実行に対応する図柄組合せ（第1BB役）を停止表示可能とし、第1BBの実行が終了した後に、第2BBに対応する図柄組合せ（第2BB役）を停止表示可能としてもよい（第1BBの実行中においても第

50

2 B Bに当選していることを持ち越す)。尚、「第1 B B+第2 B B」に当選した場合に、高利益な第1 B Bを先に実行することによって、例えば、遊技場の閉店時間が迫っている状況にて、「第1 B B+第2 B B」に当選した場合に、低利益な第2 B Bが先に実行され、当該第2 B Bの実行中に遊技場の閉店時間となってしまう、高利益な第1 B Bを実行できずに遊技を終了しなければならない事態を防止することができる。

【0377】

第1 B Bの作動が終了した後は、即時、第2 B Bの当選を報知してもよいし、潜伏させてから（報知しないまま所定ゲーム経過した後に）報知してもよい、当該潜伏させる構成を採用した場合には、第1 B Bの作動が終了した後の潜伏期間においては、再遊技の当選確率を高くするよう構成してもよい。また、潜伏させている時は、第2 B Bの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成してもよい（例えば、演出表示装置S40にて「B B連荘チャンスタイム！！」と表示する）。そのように構成した場合には、第1 B Bの終了後に第2 B Bが当選しない場合も設けなければ、演出発生＝第2 B Bが当選していることが確定的となってしまうため、第1 B Bのみに当選し、その第1 B Bの作動が終了した後も、第2 B Bの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成することが好適である（第1 B B終了後の演出態様は、上述したものと同様に、例えば、演出表示装置S40にて「B B連荘チャンスタイム！！」と表示する）。また、第1 B Bのみに当選し、その第1 B Bの作動が終了した後に、再度第1 B Bに当選した時であっても、第2 B Bの当選可能性を示唆する演出の実行を中止しないように構成してもよい。また、一旦、第2 B Bの当選をガセ報知した後、第1 B Bの当選を報知するよう構成してもよい（例えば、「B B連荘チャンスタイム！！」の表示→「残念」の表示→「第1 B B当選中！！」等のように表示）。更に、A T中に重複当選し、第1 B Bの作動が終了した後に、第2 B Bを潜伏させている時は、演出表示装置S40では、A T準備中等を経てA Tに復帰させる（復帰後は演出上の残り遊技数の減少等を行う）が、内部的な残り遊技数の減少等は引き続き、中断しておくよう構成してもよい。尚、第1 B Bと第2 B Bとが重複当選した場合、第1 B Bの作動開始から第2 B Bの作動終了するまでの払出枚数を累計して演出表示装置S40等にて表示するよう構成してもよい。

【0378】

尚、本例においては、

（1）第1 B Bと小役Aが重複当選した場合には、第1 B Bを優先して停止制御する。

（2）第1 B Bと小役Bが重複当選した場合には、小役Bを優先して停止制御する。

即ち、B B役よりも優先して停止制御する小役と、B B役の方が優先して停止制御する小役とを設けてもよい。

（3）第1 B Bと小役Aが重複当選した場合には、小役Aが入賞したとき、又は、小役Aに対応する図柄組合せのうち一部の図柄（例えば、第1停止時、第2停止時）が停止した場合には小役Aに対応する報知（小役Aが入賞できるような報知）を行う。

即ち、本来であれば小役Aよりも優先して停止制御する第1 B B役を報知するものを、第1停止や第2停止の結果（第1停止や第2停止の実行後の停止態様）によって、第3停止をどの位置で停止させるかに拘らず第1 B B役が入賞不可能である場合（小役Aは入賞可能である）には、小役Aに対応する報知を行う。また、遊技の結果として小役Aが入賞した場合には小役Aに対応する報知を行う。このように構成することによって、ゲームの途中で変化する様々な遊技の状況に応じて遊技者に最も有利な報知を実行することができると共に、演出表示装置S40等によって報知された内容と実際に入賞する役が矛盾してしまうことを防止することができる。

（4）第1 B Bと小役Bが重複当選した場合には、全リール回転中に小役Bに対応する報知を行う。

【0379】

また、主制御基板Mにて制御する、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）の番号を表示する表示器（7セグ等）を有するよう構成してもよい。そのように構成した場合に、演出表示装置S40では、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）とは対応していない矛盾

演出を行う。例えば、有効ライン上にリプレーリプレーリプレーの図柄組合せが停止しているときに、スイカが当選したときに出力される可能性が高い演出（例えば、ランプを緑色に光らせる）を実行する。

【0380】

尚、本例においては、副制御基板S側から出力が可能な（入力できない）イヤホンジャックを設け、以下のような特徴を有する構成としてもよい。

（１）遊技機のサブ入力ボタンによって、イヤホンジャックから出力される音量を複数段階から選択できる。

（２）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、エラー発生時には、遊技機から予め定めた音量でエラー報知音が出力される（例えば、遊技機に設けたスピーカから出力される）。

（３）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合において、最大音量を選択しているときにおいても、イヤホンジャックから最大音量ではない所定の音量でエラー報知音が出力される。

【0381】

また、AT中状態やBB実行中は、イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、遊技機から演出音が出力されるよう構成してもよい。また、イヤホンジャックを使用していない時用の音量と、イヤホンジャックを使用していない時用の音量を個別に記憶しておくよう構成してもよい。イヤホンが抜かれた場合であっても、すぐにはイヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア（初期値に）しない構成としてもよい。例えば、10分間無操作であった時は、いずれの音量もクリア（初期値に）することとしてもよい。但し、イヤホンが挿されたままである時は、イヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア（初期値に）しなくても良い。イヤホンジャックは、遊技の邪魔にならない箇所に設けられることが好ましい（例えば、イヤホンジャックにイヤホンを挿入している場合に、スタートレバーを操作しようとしてイヤホンコードが遊技者の腕に絡まないような箇所）。

【0382】

尚、本例においては、

（１）BB実行時において特定の枚数以上の獲得であった場合のBB終了後と、特定の枚数以下の獲得であった場合のBB終了後とで、再遊技役の当選確率の変動できるよう構成してもよい。

（２）再遊技役の当選確率が相対的に高いRT状態（例えば、RT1）が終了した場合に移行するRT状態を複数有していてもよい。例えば、「RT1」終了後に「RT0」に移行するよう構成してもよいし「RT3」（新たに設けたRT状態）に移行するよう構成してもよい。

（３）所定の役が入賞した場合にRT状態に移行する。即ちRT状態の移行を入賞との1対1対応とせず、条件装置や入賞に拘らず一定確率で移行する（例えば、毎ゲーム一定確率でRT移行抽選を実行する）。

（４）0枚のRT移行目の搭載、0枚役の重複当選、0枚役の重複入賞を可能にする。即ち、どの押し順にて停止したとしても、どの位置で停止操作をおこなったとしても1枚以上の役が入賞しない役である0枚役を設け、当該0枚役の入賞によりRT状態が移行し得る、0枚役と7枚役との重複当選や0枚役Aと0枚役Bとの重複当選を可能に構成してもよい。尚、0枚役の重複当選時は、押し順により、RT移行する0枚役とRT移行しない0枚役のいずれかを入賞させるように構成してもよい。0枚役とBB役とを重複当選させ、0枚役を優先させて入賞させることも可能である。

【0383】

尚、本例のように、押し順ベルの押し順が6択（「左→中→右」、「左→右→中」、「中→左→右」、「中→右→左」、「右→左→中」、「右→中→左」の6択）であり、押し順再遊技の押し順が3択（第1停止が左、中、右の3択）であるよう構成した場合には、押し順表示装置D270における押し順表示として、押し順ベルに係る押し順ナビ表示と

押し順再遊技に係る押し順ナビ表示とが相違する、換言すると、6 択の押し順ナビ表示と 3 択の押し順ナビ表示とが相違するよう構成してもよい。一例としては、6 択に係る押し順表示として、「左→中→右」の場合には「＝ 1」、「左→右→中」の場合には「＝ 2」、「中→左→右」の場合には「＝ 3」、「中→右→左」の場合には「＝ 4」、「右→左→中」の場合には「＝ 5」、「右→中→左」の場合には「＝ 6」のように表示し、3 択に係る押し順表示として、第 1 停止が左の場合には「＝ 7」、第 1 停止が中の場合には「＝ 8」、第 1 停止が右の場合には「＝ 9」、のように表示するよう構成してもよい。

【0384】

尚、本例においては以下のように構成してもよい。

(1) 「A T 中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」にて連続して消化したゲーム数である A T 消化ゲーム数を演出表示装置にて表示可能に構成し、A T 残りゲーム数が 0 となったことにより「A T 中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度 A T 抽選に当選し「A T 中状態」に移行した場合には、前回の A T 消化ゲーム数を引き継いで加算していく一方、「有利区間」が所定ゲーム数（例えば、1500 ゲーム）連続したことにより「A T 中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度 A T 抽選に当選し「A T 中状態」に移行した場合には、前回の A T 消化ゲーム数を引き継がず、あらたに 0 ゲームから A T 消化ゲーム数をカウントする。

(2) リールが回転を開始してから所定時間（例えば、30 秒）停止ボタンを操作しなかった場合には、演出表示装置 S 40 にてリールを停止することを促す表示（例えば、「リールを止めてください」と表示）するよう構成し、押し順ナビが発生しているゲームにてリールが回転を開始してから所定時間停止ボタンを操作しなかった場合には、(2-1) 演出表示装置 S 40 における押し順ナビ表示とリールを停止することを促す表示との表示領域が重ならない、(2-2) リールを停止することを促す表示が表示されない。

(3) 押し順ナビが発生しているゲームにて電源を「オン→オフ→オン」とした場合には、リールの回転速度が定速となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前のタイミングにて押し順ナビ（押し順表示装置 D 270 における表示及び／又は演出表示装置 S 40 における表示）が再表示される。

(4) 或る A T に関する状態と別の A T に関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する、又は、押し順ナビが発生し得る A T に関する状態である或る A T に関する状態と、押し順ナビが発生し得る A T に関する状態である別の A T に関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する。

(5) 最も再遊技の当選確率が高い R T 状態（本例では「R T 1」）である場合には、押し順ナビが発生するゲームの割合の方が押し順ナビが発生しないゲームの割合よりも高い。例えば、ベル役と再遊技役との合算当選率が 1/2 以上となっている。このように構成することにより、A T 中に遊技者が飽きることなく遊技を進行することができる。

以上のように構成してもよい。

【0385】

ここで、上述した遊技区間についての特徴点を以下に詳述することとする。

【0386】

《通常区間》

(1) 押し順ナビが押し順表示装置 D 270 にて表示されない。

(2) 押し順ナビが演出表示装置 S 40 にて表示されない。

(3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に送信しない。

(4) B B の内部当選中と B B の実行中を除いて「有利区間」への移行抽選を実行可能である。

【0387】

《待機区間》

(1) 押し順ナビが押し順表示装置 D 270 にて表示されない。

(2) 押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 にて表示されない。

(3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド (信号) を主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に送信しない。

(4) 「有利区間」への移行抽選が実行されない。

(5) 「待機状態」にて B B が入賞した後は、次ゲームから「有利区間」となる。

【0388】

《有利区間》

(1) 押し順ナビが押し順表示装置 D 2 7 0 にて表示され得る。

(2) 押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 にて表示され得る。

(3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド (信号) を主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に送信され得る。

10

(4) 「有利区間」の性能を変更する (例えば、A T に関する状態として「高確率状態」から「A T 中状態」に移行する) 抽選や、A T ゲーム数上乘せ抽選等が実行され得る。

(5) 「有利区間」中においては、有利区間表示器 Y H が常時点灯している。

(6) 有利区間残りゲーム数カウンタ Y K c - 1 のカウンタ値が 0 となった場合には、「有利区間」にて B B 又は押し順ナビが 1 回以上実行されないと当該「有利区間」が基本的に終了しないよう構成されているが、例外として、「有利区間」が連続して所定ゲーム数 (本例では、1 5 0 0) 継続した場合には「有利区間」にて B B 及び押し順ナビが 1 回も実行されていなくとも当該「有利区間」が終了し得るよう構成されている。

(7) 有利区間残りゲーム数カウンタ Y K c - 1 の計測は「有利区間」におけるすべてのゲームにて実行される (例えば、B B 実行中においても毎ゲームカウンタ値が加算されてゆく)。

20

【0389】

ここで、「有利区間」への設定抽選に係る特徴点を以下に詳述する。

(1) 役抽選の結果に基づいて「有利区間」への設定の有無が決定され、ゲーム数の経過等では「有利区間」への設定の有無は決定されない。

(2) 設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」への設定抽選が実行されない。

(3) ある条件装置が成立して「有利区間」への設定抽選が実行される場合においては、設定値が相違しても当該抽選確率は同一となっている。

30

(4) 設定値によって「有利区間」の性能が相違しない (例えば、強チェリーが成立した場合において、設定 1 では「高確率状態」に移行し、設定 6 では「A T 中状態」に移行する、等、設定値によって相違することはない)。

(5) 「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、基本的に次ゲームから「有利区間」となる (「通常区間」にて成立した B B 役にて「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、次ゲームでは「待機区間」とすることができる)。

【0390】

ここで、「有利区間」の性能の変更に係る特徴点を以下に詳述する。

(1) 設定値を参照して「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない (全設定値共通の条件として、所定ゲーム数が経過、所定の条件装置が成立、を条件としてもよい)。

40

(2) 設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。A T ゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。

(3) B B が内部当選している場合には「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。A T ゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。

(4) B B 実行中において、当該実行されている B B の契機となった B B 役の抽選確率が設定値によって相違する場合には、当該 B B 実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。A T ゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。

(5) B B 実行中において、当該実行されている B B の契機となった B B 役の抽選確率が設定値によって相違しない場合には、当該 B B 実行中においては「有利区間」の性能を変

50

更する抽選が実行され得る。A T ゲーム数上乘せ抽選等も実行され得る。

【0391】

また、本例に係る回胴式遊技機は以下の構成を適用してもよい。また、以下の構成を単独で適用してもよいし、複数の構成を組み合わせてもよい。

【0392】

<<ポイント1>>

(1) 「有利区間」であるが「高確率状態」よりもA T 抽選に当選し難いA T に関する状態として「ガセ高確率状態」を有するよう構成する。

(2) 連続演出は、少なくとも、所定G数以上の連続した遊技回数で構成する。

(3) A T 抽選に100%で当選しない通常役とA T 抽選に100%で当選する特殊役とを有しており、通常役を契機に連続演出を実行した場合且つA T 抽選に当選していない場合に、当該連続演出中に特殊役に当選すると、連続演出途中であってもA T 抽選に当選している旨を報知する演出を実行する（連続演出を差し替える）。

(4) 高確保障ゲーム数の残りゲームが多い程、期待度（ボーナス当選の期待度、A T 抽選当選の期待度）が高い連続演出を選択する確率が高く、高確保障ゲーム数の残りゲームが少ない程、期待度が低い連続演出を選択する確率が高い。

(5) 高確保障ゲーム数の残りゲーム数が少ない程期待度（ボーナス当選の期待度、A T 抽選当選の期待度）が高い1ゲーム完結の演出を選択する確率が高い。

(6) 高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値（例えば、4ゲーム）以下である場合、ハズレとなる連続演出は実行されないが、当たりとなる連続演出（ボーナス当選、A T 抽選当選）は実行され得る。換言すると、高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値（例えば、4ゲーム）以下である場合、1ゲーム完結の演出はハズレの場合も当たりの場合も実行され得るが、連続演出は当たりの場合のみ実行され得る。

(7) 有利区間の天井G数（1500ゲーム）まで所定値（4ゲーム）以下である場合、連続演出は実行されない。

(8) 有利区間の天井G数まで所定値以下である場合と所定値より多い場合とで演出の選択傾向が相違する（連続演出の発生頻度、所定の演出の大当たり期待度等）。

(9) 「通常区間」におけるハズレの連続演出（例えば、敗北する演出）の途中で「有利区間」に新たに移行した場合、

(9-1) 連続演出を書き換える（「有利区間」移行ゲームにてステージチェンジ演出「振り向くとキャラがいてステチェン示唆セリフ」等）。連続演出（敗北）の途中にて演出が書き換えられる割合は、連続演出（勝利）の途中にて演出が書き換えられる割合よりも高い。

(9-2) 連続演出を最後まで実行した後に滞在ステージを変更する。連続演出の実行中に「有利区間」に移行した場合における、当該ゲームにて副制御基板S側で移行した旨を報知する割合と、連続演出を実行していない場合における、当該ゲームにて副制御基板S側で移行した旨を報知する割合とが相違する。

【0393】

<<ポイント2>>

(1) 「通常区間」にて設定され得る滞在ステージ（ステージA群とする）を遊技者が選択可能に構成する。例えば、サブ入力ボタンの操作によって選択可能とする。

(2) 滞在ステージA群の1：「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームでのスタートレバーON時に先告知、

滞在ステージA群の2：「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームの終了時（又は次ゲームベット時（再遊技停止表示時はスタートレバー操作時））に後告知。

(3) 「有利区間」且つ滞在ステージA群以外に滞在ステージである状態から、「通常区間」となった場合には、滞在ステージA群から滞在ステージを選択する。「有利区間」且つ演出A群以外に滞在ステージである状態から、「通常区間」となった場合には、滞在ステージを維持する。

(4) 有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージA群のときのA T 期待度と、有利区間表示

器が消灯且つ滞在ステージA群以外のときのAT期待度とが相違する。例えば、AT期待度の低いものから「有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージA群→有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージA群→有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージA群以外」

(5) 「通常区間」から「有利区間」となったゲームでの演出(1G完結の演出と連続演出とを含む)を契機として滞在ステージの移行(滞在ステージA群→滞在ステージB群)が発生する割合と、「有利区間」から「通常区間」となったゲームでの演出を契機として滞在ステージの移行が発生する割合とが相違する。

【0394】

<<ポイント3>>

(1) 「有利区間」の保障ゲーム数(高確保障ゲーム数の残りゲーム数)が多い程、期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)が高い滞在ステージを選択する確率が高く、「有利区間」の保障ゲーム数(高確保障ゲーム数の残りゲーム数)が少ない程、期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)が高い滞在ステージを選択する確率が高い。

(2) 「有利区間」の残り保障ゲームが所定値以下(4ゲーム以下)である場合、残り保障ゲーム数が少ない程、滞在ステージが移行する演出を選択する確率が低い。

(3) 期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)の高い滞在ステージに滞在していない状況で期待度の高い演出が選択された場合は、期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)の高い滞在ステージに滞在している状況で期待度の高い演出が選択された場合よりも期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)が高い。

【0395】

<<ポイント4>>

(1) 「復活可否演出用状態」にてBBに当選した場合には、

(1-1) BB中にAT上乘せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。

(1-2) BB終了後に「AT中状態」に移行してもよいし、移行しないようにしてもよい。

(1-3) BB中にAT上乘せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。

(1-4) BB終了後に「AT中状態」に移行した場合には、AT残りゲーム数を「復活可否演出用状態」における1ゲーム分減算してもよいし、減算しなくともよい。

(2) 「復活可否演出用状態」にてAT上乘せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。AT上乘せ抽選を実行した場合、

(3) 「復活可否演出用状態」にて逆押し白7揃いリプレイ又は順押し黒7揃いリプレイに当選した場合には回避ナビが発生し、復活演出(成功)を実行した後のタイミングにて上乘せゲーム数を報知する。

(4) 「復活可否演出用状態」にて「有利区間」に移行し得る役に当選した場合には、次ゲームの開始タイミングで有利区間表示器が消灯する一方、「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選しなかった場合の次ゲームで「有利区間」に移行し得る役に当選した場合には、次ゲームの開始タイミングで有利区間表示器が点灯し得る。

(5) 「復活可否演出用状態」では有利区間ではあるがAT上乘せ抽選が行われない仕様の場合、

(5-1) 「復活可否演出用状態」にてAT上乘せ抽選を実行し得る役(例えば、スイカA)に当選してもATゲーム数は上乘せされないが、復活演出(成功)を実行する1G(「AT中状態」)で上乘せし得る役(例えば、スイカA)に当選した場合ATゲーム数は上乘せされ得る。

(6) AT終盤の演出として「バトル演出3G+復活演出(失敗)1G」を実行する予定の場合において、復活演出実行ゲームにてボーナスに当選して復活演出(成功)が実行された場合のボーナス中においてはATゲーム数上乘せが発生しないが、バトル演出実行ゲーム(3Gのいずれか)にてボーナスに当選して復活演出(成功)が実行された場合のボーナス中においてはATゲーム数上乘せが発生し得る。また、ボーナス中の演出傾向が相

10

20

30

40

50

違していてもよい。

【0396】

<<ポイント5>>

(1) 「有利区間」であるATに関する状態として遊技状態Aと遊技状態Bとを有する場合、

(1-1) AT上乗せ抽選の当選期待度は「遊技状態A>有利状態B」となる(遊技状態Aの方が遊技状態Bよりも相対的にATゲーム数が上乗せされ易い又はAT上乗せゲーム数が多い)。

(1-2) 遊技状態Aで役Xに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数と、遊技状態Aで役Yに当選したときの上乗せ可能な上乗せ数は異なる。

(1-3) 遊技状態Bで役Xに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数と、遊技状態Bで役Yに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数は同じ。

【0397】

<<ポイント6>>

(1) 転落回避示唆表示の表示態様を、スタートレバー操作時(A)と、第1停止後～第2停止する前(B)と、第2停止後～第3停止する前(C)とで相違させる。

(1-1) 転落回避示唆表示の表示態様は遊技者にとって目立たないものから「A<B<C」の順になっている。

(2) 「AT中状態」且つ「RT1」の状態からATが終了した「低確率状態」且つ「RT1」となった場合において、押し順役に当選した場合に、押し順表示装置にて押し順ナビを表示するが、演出表示装置においては押し順ナビを表示しない(「???」と表示する)。

(3) 転落回避示唆表示が表示されるゲームにて第3停止にて入賞18(転落役)が入賞した場合には、第2停止後の表示態様と同一の表示態様にて表示を維持する。

(4) 電源断から復帰した場合であり演出表示装置の表示に係る初期処理が完了していない状況にてスタートレバーを操作した場合には、演出表示装置の表示に係る初期処理の完了よりも前のタイミングにてスピーカからの音声(例えば、「左だっ!」)にて押し順ナビを実行する。

(5) 「上乗せ特化状態」等の遊技者にとって高利益なATに関する状態であっても、転落役に当選した場合には、転落回避示唆演出が優先して表示される。

(6) 「有利区間」にて転落役が入賞しても「有利区間」は維持される。

(7) 転落役が押し順役(押し順によって停止表示するか否かが決定する)であるよう構成した場合において、転落役ではない押し順役(押し順ベル等)に当選し、押し順ナビが実行され、押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示が暗転し得る一方、転落役に当選した場合に押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示は暗転しない(もしくは、転落回避示唆演出の表示には暗転しない)。

【0398】

<<ポイント7>>

(1) 設定差ありBBに係るBB終了後に「RT3」且つ「AT準備状態」に移行するよう構成した場合(本実施形態からの変更例1と同様)。

(1-1) 「RT3」にて高確率で当選する役をに当選することによりAT上乗せ抽選に当選する(100%当選してもよいし、所定確率で当選してもよい)。

(1-2) BB役の種類によってBB終了後に移行するRT状態を相違させ、いずれかのRT状態にて出現し易い役に応じてAT上乗せ抽選の実行態様(上乗せ抽選を実行する役、上乗せ抽選当選確率、AT上乗せゲーム数)を相違させる。

(1-3) ボーナスA→RT1→昇格リプレイA→RT3(リプレイ確率高)、ボーナスB→RT2→昇格リプレイB→RT3、となるように構成し、昇格リプレイAと昇格リプレイBとで上乗せの当選率もしくは平均上乗せゲーム数が相違する。

(1-4) ボーナスA→RT1、ボーナスB→RT2とし、且つ、昇格リプレイAと昇格

10

20

30

40

50

リプレイ B とを有している場合、R T 1 と R T 2 とで昇格リプレイ A と昇格リプレイ B との当選確率が相違する。

(1 - 5) ボーナス A → R T 1、ボーナス B → R T 2 とし、夫々昇格リプレイと転落リプレイが当選し得るよう構成し、R T 1 と R T 2 で昇格リプレイと転落リプレイの当選確率が相違する。

(1 - 6) 設定差あり B B 終了後に専用の R T 状態に移行し(「R T 3」且つ「A T 準備状態」)、その後昇格リプレイを契機として「上乗せ特化状態」に移行する。

【0399】

<<ポイント 8>>

(1) 1 種 B B - B 1 と 1 種 B B - B 2 とを有しており、1 種 B B - B 1 終了後には「R T 3」に移行し、1 種 B B - B 2 終了後には「R T 4」に移行する場合。

(1 - 1) 「R T 3」と「R T 4」とでは A T 上乗せ抽選の実行態様(上乗せ抽選を実行する役、上乗せ抽選当選確率、A T 上乗せゲーム数)が相違する。

(1 - 2) 1 種 B B - B 1 に係る B B 開始演出と 1 種 B B - B 2 に係る B B 開始演出とは、演出傾向が異なる(期待度の高い B B 開始演出の選択率が異なる)。

(2) 「A T 準備状態」且つ「R T 3」にて再遊技 0 6 よりも先に再遊技 0 4 が停止表示した場合に「R T 4」に移行し、宝箱紛失演出を実行しない。「R T 4」においては「R T 3」に昇格する再遊技役が当選する。また、「R T 4」から「R T 3」となった場合には、その後再遊技 - E 1 ~ E 3 に当選しても宝箱開放上乗せ演出を実行しない。

(3) B B 役を複数種類有しており、B B 役を入賞させても遊技者からはどの B B 役が入賞したかを見た目上判別し難いよう構成し、且つ、B B の種類によって B B 終了後の R T 状態を相違させ、昇格再遊技役に当選した際の A T 上乗せ抽選の実行態様が R T 状態によって相違する。そのように構成した場合には、B B 中に実行される宝箱獲得演出の選択傾向を B B の種類によって相違させる(金の宝箱を獲得、銀の宝箱を獲得、銅の宝箱を獲得、等の置数振分が相違する)。

【0400】

<<ポイント 9>>

(1) A T 中に当選した設定差あり B B に係る B B 開始演出と A T 中に当選した設定差なし B B に係る開始演出で同一の演出態様となる割合と、非 A T 中に当選した設定差あり B B に係る B B 開始演出と非 A T 中に当選した設定差なし B B に係る開始演出で同一の演出態様となる割合とが相違する。

【0401】

<<ポイント 10>>

(1) 「有利区間」で設定差あり B B に当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率よりも、「通常区間」で設定差なし B B に当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率の方が高い。

(2) 非 A T 中に当選した B B では、設定差に応じて異なる B B 開始演出を選択するが、A T 中に当選した B B では、設定差に拘らず同じ B B 開始演出を選択する。

(3) A T 中に当選した設定差あり B B と A T 中に当選した設定差なし B B とで B B 開始演出が同一の演出態様となる割合と、非 A T 中に当選した設定差あり B B と非 A T 中に当選した設定差なし B B とで B B 開始演出が同一の演出態様となる割合が相違する。

【0402】

<<ポイント 11>>

(1) 「設定差なし役(設定値によって当選率が相違しない役) + B B」当選時は、「設定差なし役」の当選時に実行可能な、「有利区間表示器点灯 + 演出 B」を選択する確率よりも、「設定差あり役(設定値によって当選率が相違する役)」の当選時に実行可能な、「有利区間表示器消灯 + 演出 A」を選択する確率の方が高い{「レア役 + B B 時」は、高確率状態への移行を煽る演出(例えば、高確率状態にて滞在し得る滞在ステージに移行する演出)よりも、B B の当選を煽る演出(例えば、バトル演出)の方が実行されやすい}

。

10

20

30

40

50

(2) 所定役(例えば、チェリー)に当選した場合に100%で高確率状態に移行するよう構成し、高確保障ゲーム数の振分を「50%→3G、40%→20G、10%→50G」のように振り分けて、3Gが選択された場合にはバトル敗北、その他の場合にはバトル勝利とする。また、バトル勝利した相手によって高確ゲーム数の長さ(20ゲームであるか50ゲームであるか)の期待度が異なる。また、上記の例の場合、高確20G目で継続可否を煽る演出(20ゲームであるか50ゲームであるかを煽る演出であり成功すると50ゲームであることが確定的となる)を実行する。

【0403】

<<ポイント12>>

(1) 「通常区間」において実行され得る所定のフリーズ演出を有しており、当該フリーズ演出は設定値によって発生確率が相違する。 10

(1-1) 「有利区間」においては、所定のフリーズ演出が実行されない。

(1-2) 「有利区間」よりも「通常区間」の方が所定のフリーズ演出が実行され易い。

(1-3) 所定のフリーズ演出は設定差ありBB当選ゲームにて実行され得る。

(1-4) 所定のフリーズ演出は設定差ありBB入賞ゲームにて実行され得る。

(1-5) 所定のフリーズ演出はハズレ時に実行され得る。

【0404】

(まとめ)

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出(列記)することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離(上位概念化)は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。 20

【0405】

本態様(A1)に係る回胴式遊技機は、
演出を表示可能な演出表示部
を備え、

所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間と、を少なくとも有し、

有利区間に設定される遊技状態として、第1遊技状態を少なくとも有し、

新たに第1遊技状態となってから保障ゲーム数分のゲームが実行されるまでは、当該第1遊技状態が終了しないよう構成されており、 30

複数のゲームに亘って実行される演出である連続演出を演出表示部にて表示可能であり、

第1遊技状態である状況において、前記保障ゲーム数分のゲームが実行されるまでの残りのゲーム数が所定数以上であるゲームにおいては、前記連続演出を表示開始可能に構成されており、

第1遊技状態である状況において、前記保障ゲーム数分のゲームが実行されるまでの残りゲーム数が前記所定数未満であるゲームにおいては、前記連続演出を表示開始しないよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。 40

【0406】

本態様(A2)に係る回胴式遊技機は、
演出を表示可能な演出表示部
を備え、

所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間と、を少なくとも有し、

演出表示部に表示可能な演出ステージとして、第1の演出ステージと、前記第1の演出ステージとは演出傾向が異なる第2の演出ステージと、を少なくとも有しており、いずれかの演出ステージが設定されるよう構成されており、

前記非有利区間においては、前記第1の演出ステージが設定され得る一方、前記第2の 50

演出ステージは設定されないよう構成されており、

前記有利区間においては、前記第1の演出ステージと前記第2の演出ステージとのいずれも設定され得るよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【0407】

本態様(A3)に係る回胴式遊技機は、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出の表示制御を行う副遊技部と
を備え、

所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間と、を少なくとも有し、

有利区間に設定される遊技状態として、第1遊技状態を少なくとも有し、

新たに第1遊技状態となってから保障ゲーム数分のゲームが実行されるまでは、当該第1遊技状態が終了しないよう構成されており、

演出表示部に表示可能な演出ステージとして、第1の演出ステージと、前記第1の演出ステージとは演出傾向が異なる第2の演出ステージと、を少なくとも有しており、いずれかの演出ステージが設定されるよう構成されており、

前記第1の演出ステージが設定されている場合よりも前記第2の演出ステージが設定されている場合の方が、遊技者にとって有利な遊技状態である期待度が高くなるよう構成されており、

前記第1遊技状態である状況且つ前記第1の演出ステージが設定されている状況において、前記保障ゲーム数分のゲームが実行されるまでの残りのゲーム数が所定数以上であるゲームにおいては、前記第2の演出ステージが新たに設定され得るよう構成されており、

前記第1遊技状態である状況且つ前記第1の演出ステージが設定されている状況において、前記保障ゲーム数分のゲームが実行されるまでの残りのゲーム数が所定数未満であるゲームにおいては、前記第2の演出ステージが新たに設定されないよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【0408】

本態様(A4)に係る回胴式遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
情報を表示可能な情報表示部として、第1情報表示部と、第2情報表示部と
を備え、

所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間と、を少なくとも有し、

前記有利区間である旨と前記非有利区間である旨とのいずれかを第1情報表示部に表示するように構成されており、

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、

前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報を第2情報表示部に表示し得るよう構成されており、

第2情報表示部に表示可能な演出として、前記有利区間の継続を示唆する継続演出を少なくとも有しており、

前記継続演出を実行可能なゲームにおいては、前記継続演出の実行有無に関わらず、第1情報表示部に前記有利区間である旨を表示するよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【0409】

本態様(A5)に係る回胴式遊技機は、
複数のリールと、

複数のストップスイッチと、
情報を表示可能な情報表示部として、第1情報表示部と、第2情報表示部と
を備え、
所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である
有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間と、を少なくとも有し、
前記有利区間である旨と前記非有利区間である旨とのいずれかを第1情報表示部に表示
するように構成されており、
所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が
当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報を
第2情報表示部に表示し得るよう構成されており、
第2情報表示部に表示可能な演出として、前記有利区間の継続を示唆する継続演出を少
なくとも有しており、
前記継続演出を実行可能なゲームと前記継続演出を実行可能なゲームの1回前のゲーム
とでは、報知状態に関する抽選態様が異なるよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。

10

【0410】

本態様（A6）に係る回胴式遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
役抽選を行う役抽選手段と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出の表示制御を行う副遊技部と
を備え、
所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が
当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報を
演出表示部に表示し得るよう構成されており、
再遊技に関する遊技状態として、第1の再遊技状態と、第1の再遊技状態よりも再遊技
役の当選確率が相対的に高い第2の再遊技状態と、を少なくとも有し、
前記第2の再遊技状態である状況下で特定役に係る特定の図柄組合せが停止表示される
ことで、前記第1の再遊技状態に移行するように構成され、
前記報知状態で且つ前記第2の再遊技状態である状況下で、前記特定役に当選したゲー
ムでは、前記第2の再遊技状態の終了の可能性を示唆する終了示唆表示が表示可能であり
、
前記終了示唆表示が表示されているゲームにて、前記特定の図柄組合せが停止表示しな
いことが確定した時点で前記終了示唆表示の表示を消去する
ことを特徴とする回胴式遊技機である。

20

30

【0411】

本態様（A7）に係る回胴式遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと
情報を表示可能な情報表示部と、
役抽選を行う役抽選手段と
を備え、
所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が
当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報を
情報表示部に表示し得るよう構成されており、

40

50

所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間とを有し、

複数の設定値から一の設定値を選択可能であり、

選択した設定値が異なる場合においても当選確率が同一となる第1の特別役に係る一の図柄組合せが停止表示されることで第1の特別遊技状態へ移行し、

選択した設定値が異なる場合には当選確率が異なり得るように構成された第2の特別役に係る一の図柄組合せが停止表示されることで第2の特別遊技状態へ移行し、

再遊技に関する遊技状態として、再遊技役の当選確率が相対的に異なる複数の再遊技状態を少なくとも有し、

前記報知状態に制御されている状況で、前記第1の特別役に当選したことに基づいて、
前記報知状態にて実行可能なゲームの数を増加させ得るように構成され、

前記報知状態に制御されている状況で、前記第2の特別役に当選したことに基づいて、
前記報知状態にて実行可能なゲームの数を増加させ得ないように構成され、

前記第2の特別遊技状態が終了した後に実行される所定の再遊技状態においては前記報知状態にて実行可能なゲームの数を増加させ得るように構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。

10

【0412】

本態様（A8）に係る回胴式遊技機は、

複数のリールと、

複数のストップスイッチと

情報を表示可能な情報表示部と、

役抽選を行う役抽選手段と

を備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、

前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報を情報表示部に表示し得よう構成されており、

所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間とを有し、

複数の設定値から一の設定値を選択可能であり、

選択した設定値が異なる場合においても当選確率が同一となる第1の特別役に係る一の図柄組合せが停止表示されることで第1の特別遊技状態へ移行し、

選択した設定値が異なる場合には当選確率が異なり得るように構成された第2の特別役に係る一の図柄組合せが停止表示されることで第2の特別遊技状態へ移行し、

再遊技に関する遊技状態として、再遊技役の当選確率が相対的に異なる複数の再遊技状態を少なくとも有し、

前記報知状態にて実行可能なゲームの数が増加することを示唆又は前記報知状態にて実行可能なゲームの数が増加したことを示唆する演出である報知状態増加示唆演出を実行可能に構成されており、

前記第1の特別遊技状態への移行に基づく報知状態増加示唆演出が実行される場合には、当該報知状態増加示唆演出の実行よりも前のタイミングにて、報知状態にて実行可能なゲームの数が増加することが決定されるよう構成されており、

前記第2の特別遊技状態への移行に基づく報知状態増加示唆演出が実行される場合には、当該報知状態増加示唆演出の実行よりも後のタイミングにて、報知状態にて実行可能なゲームの数が増加することが決定されるよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【0413】

本態様（A9）に係る回胴式遊技機は、

複数のリールと、

複数のストップスイッチと

20

30

40

50

演出を表示可能な演出表示部と、
役抽選を行う役抽選手段と
を備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、

前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が
当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報を
演出表示部に表示し得るよう構成されており、

複数の設定値から一の設定値を選択可能であり、

選択した設定値が異なる場合においても当選確率が同一となる第1の特別役に係る一の
図柄組合せが停止表示されることで第1の特別遊技状態へ移行するように構成され、

選択した設定値が異なる場合には当選確率が異なり得るよう構成された第2の特別役
に係る一の図柄組合せが停止表示されることで第2の特別遊技状態へ移行するように構成
され、

特別遊技状態の終了後が報知状態となる期待度を示唆する演出である報知期待度示唆演
出を、実行可能に構成されており、

前記報知期待度示唆演出の演出態様として、第1の演出態様と、前記第1の演出態様よ
りも特別遊技状態の終了後に報知状態となる期待度が相対的に高い第2の演出態様と、を
少なくとも有しており、

前記第1の特別役に係る一の図柄組合せの停止表示に基づいて実行される前記報知期待
度示唆演出と、前記第2の特別役に係る一の図柄組合せの停止表示に基づいて実行される
前記報知期待度示唆演出とでは、前記第2の演出態様が実行される確率が相違するよう構
成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【0414】

本態様（A10）に係る回胴式遊技機は、

複数のルールと、

情報を表示可能な情報表示部と

を備え、

複数の設定値から一の設定値を選択可能であり、

選択した設定値が異なる場合においても当選確率が同一となる第1の特別役に係る一の
図柄組合せが停止表示されることで第1の特別遊技状態へ移行するように構成され、

選択した設定値が異なる場合には当選確率が異なり得るよう構成された第2の特別役
に係る一の図柄組合せが停止表示されることで第2の特別遊技状態へ移行するように構成
され、

選択されている設定値を示唆する演出である設定値示唆演出を実行可能に構成されてお
り、

前記第2の特別遊技状態である場合の方が前記第1の特別遊技状態である場合よりも前
記設定値示唆演出が実行され易いよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【0415】

本態様（A11）に係る回胴式遊技機は、

役抽選を行う役抽選手段と、

情報を表示可能な情報表示部として、第1情報表示部と、第2情報表示部と

を備え、

所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である
有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間と、を少なくとも有し、

前記有利区間である旨と前記非有利区間である旨とのいずれかを第1情報表示部に表示
するように構成されており、

特定役の当選を契機として前記報知状態に新たに制御可能であり、

前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が

10

20

30

40

50

当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報を第2情報表示部に表示し得るよう構成されており、

複数の設定値から一の設定値を選択可能であり、

前記役抽選手段は、選択した設定値が異なる場合においても当選確率が同一となる所定役の当選であり特別遊技を実行可能な特別役とは重複当選していない当選である第1当選と、前記特別役と前記所定役との重複当選である第2当選と、を少なくとも決定し、

第2情報表示部に1又は複数ゲームに亘って表示可能な演出として、特別遊技の実行有無を報知する特別遊技煽り演出と、新たな報知状態への移行有無を示唆する報知状態煽り演出と、を少なくとも有しており、

前記非有利区間である状況で前記第1当選に決定した場合には、

当該当選したゲームにて前記第1情報表示部における表示を前記非有利区間である旨から前記有利区間である旨に変更し且つ当該当選したゲーム以降のゲームにて報知状態煽り演出を表示開始可能に構成されており、

前記非有利区間である状況で前記第2当選に決定した場合には、

当該当選したゲームにて前記第1情報表示部における表示を前記非有利区間である旨から前記有利区間である旨に変更し且つ当該当選したゲーム以降のゲームにて報知状態煽り演出を表示開始可能、又は、前記特別遊技が実行開始したゲームにて前記第1情報表示部における表示を前記非有利区間である旨から前記有利区間である旨に変更し且つ当該当選したゲームから当該特別遊技が実行開始したゲームまでのゲームにて特別遊技煽り演出を表示開始可能に構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【0416】

本態様(A12)に係る回胴式遊技機は、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出の表示制御を行う副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

フリーズ演出を含む特殊演出を実行する特殊演出実行手段を備え、

複数の設定値から一の設定値を選択可能であり、

所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間と、を少なくとも有し、

遊技区間が前記非有利区間である場合には、選択されている設定値に応じて所定の特殊演出が実行される確率が相違し得るよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【0417】

<<<<第3実施形態>>>>

ここで、各構成要素について説明する前に、第3実施形態に係る回胴式遊技機Pの特徴(概略)を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【0418】

まず、図76(一部の構成については図77)を参照しながら、第3実施形態に係る回胴式遊技機Pの前面側の基本構造を説明する。回胴式遊技機Pは、主に前扉(フロントドアとも称す)と、裏箱(キャビネット、基体とも称す)と裏箱内に設置されたリールユニット、ホップ装置、電源供給ユニットE、主制御基板M(CPUMCを含む主制御チップCが搭載されている基板)、副制御基板S(CPUSCを含む副制御チップSCが搭載されている基板)で構成される。以下、これらを順に説明する。

【0419】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している(例えば、本実施形態におけるステップ3402と本実施形態からの変更例1におけるステップ3402は、

10

20

30

40

50

別の実施形態におけるステップ 3 4 0 2 であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【0 4 2 0】

<前扉 D U>

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

10

【0 4 2 1】

<遊技状態を視認可能にするための機構>

20

次に、遊技状態を視認可能にするための機構の要部について説明する。リール窓 D 1 6 0 は、前扉 D U の一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓 D 1 6 0 を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯 D 2 1 0 は、L E D によって構成されており、現在ベット（一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること）されているメダル数と同数の L E D が点灯するよう構成されている。また、操作状態表示灯 D 1 8 0 は、L E D によって構成されており、現在の操作状態（メダル受付可否状態、再遊技停止状態、遊技開始ウェイト状態等）に応じて点灯・消灯するよう構成されている。また、特別遊技状態表示装置 D 2 5 0 は、7 セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置 D 2 5 0 を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、後述する演出表示装置 S 4 0（第二情報表示部とも称することがある）にて当該払出数の総数を表示するよう構成することで遊技者は特別遊技中に払い出された払出数の総数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、クレジット数表示装置 D 2 0 0 は、7 セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ちメダルとして遊技機内に貯留されているメダル数の総数（クレジット数）が表示されるよう構成されている。また、払出数表示装置（押し順表示装置）D 2 7 0 は、7 セグメントディスプレイによって構成されており、現在払出されている遊技メダル数及びリール停止順（左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3 の停止順）によって入賞する役が相違し得る条件装置 {いわゆる押し順役（押し順あり役とも称することがある）であるが、入賞する役や停止表示される図柄組合せが相違した場合には、遊技者に付される利益率（払出枚数、その後の R T 状態等）が異なり得るよう構成されているものが一般的である} が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知し得るよう構成されている（当該報知を押し順ナビと称することがある）。このように、払出数表示装置（押し順表示装置）D 2 7 0 は、現在払出されている遊技メダル数と遊技者に最も高利益となるリール停止順との 2 つの表示を実行し得るよう構成されており、実行されている表示が 2 つの表示のうちいずれであるかを遊技者が誤認しないような表示態様となっており、当該表示態様の詳細は後述することとする。また、A T カウンタ値表示装置 D 2 8 0 は、A T に関する状態（詳細は後述する）のうち、押し順表示装置 D 2 7 0（第一情報表示部とも称することがある）に表示された押し順ナビ表示に従って遊技を進行した場合に保障されること

30

40

50

となる遊技者にとって有利なA Tに関する状態（本例では、押し順ナビ状態、報知遊技とも称することがあり詳細は後述する）に滞在し得るゲーム数を表示し得るよう構成されている。尚、A Tカウンタ値表示装置D 2 8 0を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、A T中状態に滞在し得るゲーム数を演出表示装置S 4 0にて表示するよう構成することで遊技者は当該有利なA Tに関する状態が保障されているゲーム数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。尚、払出数表示装置（押し順表示装置）D 2 7 0は、払出数表示装置と押し順表示装置との2つの装置に分けるよう構成してもよい。

【0422】

また、有利区間表示器Y Hは、L E Dによって構成されており、「有利区間」である場合には点灯し、「有利区間」でない場合には消灯するよう構成されている（点灯及び消灯タイミングについては後述する）。ここで、本例に係る回胴式遊技機においては、従来の回胴式遊技機と同様に、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第1種B B・第2種B B等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（R T状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るA T（アシストタイム）中状態、前記R T状態とA T中状態とが複合したA R T（アシストリプレイタイム）状態、等を探り得るが、これらの「遊技状態」とは別に、「通常区間」、「待機区間」及び「有利区間」という3つの「遊技区間」のいずれかを設定可能となっている。このうち、「有利区間」が他の「遊技区間」よりも、遊技者にとって相対的に有利となるものとして位置付けられており、例えば、「遊技状態」がA T中状態やA R T状態であることと「有利区間」とが対応付けされている。即ち、「遊技状態」がA T中状態やA R T状態であると、有利区間表示器Y Hが点灯するのであるが、後述するように、「遊技区間」の設定制御も「遊技状態」の設定制御と同様に、遊技進行を制御する主制御基板側で行われるため、有利区間表示器Y Hの点灯／消灯状況によって、遊技進行状況が遊技者にとって相対的に有利なものとなっているか否かが、嘘偽りなく遊技者に対して伝達可能となっている。尚、後述するように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、1 5 0 0ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定されるのであるが、その際には、残存するA Tに関する状態も強制的に終了させられる（A T中状態を維持するための情報がクリア・初期化される）ため、設定される「遊技区間」の変更が「遊技状態」の移行にも影響を与え得るものとなっており、それにより比較的設計自由度の高いA T中状態やA R T状態等の「遊技状態」によって、著しく射幸性が高まってしまうことを自動的に抑制できるものとなっているのである。尚、上述したように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、1 5 0 0ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定される、即ち、「有利区間」が終了することとなるが、「有利区間」の終了条件はこれには限定されない。本例に係る回胴式遊技機における「有利区間」の終了条件は、「押し順役（押し順あり役）を構成する小役の中で、払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回の実行（例えば、押し順役を構成する小役として、7枚、3枚、1枚の小役がある場合、払出し枚数が最も多い7枚が獲得可能な押し順ナビであって、押し順により7枚、又は1枚が獲得可能な押し順役と、押し順により3枚が獲得可能な押し順役があれば、3枚が獲得可能な押し順ナビは、ここでいう押し順ナビには該当しない）」、又は、「B B、R B、M B、のいずれかに当選」を満たし、且つ、「任意の終了条件（4 0 G 1セットのループ抽選に非当選（A T）、固定3 2 G経過（ガセ前兆）等）」、又は、「有利区間1 5 0 0 G」を満たすことが終了条件となっている。尚、押し順ベル役が存在しないような仕様（例：R T状態を移行するためのリプレイの押し順は存在するが、押し順によって払出し枚数が異なる小役が存在しない仕様）の場合には、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回」という有利区間を終了するための条件は除外される。また、第3実施形態では、押し順役を構成する小役として1 1枚役に対応する小役と1枚役に対応する小役を含む小役により構成されているため、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可

能な押し順ナビ1回の実行」とは、11枚のメダルが獲得可能（11枚役が入賞可能）な押し順を報知することを指す。

【0423】

＜遊技媒体の入力を可能にするための機構＞

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

10

【0424】

＜リールユニットを操作するための機構＞

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

20

【0425】

＜前扉DUに設けられたその他の機構＞

次に前扉DUに設けられたその他の機構の要部について図77の前扉DUを開いて回胴式遊技機Pの内部の構成を示した斜視図も参照しつつ説明する。前扉DUには、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置S40、様々な点灯態様にて点灯し得る遊技効果ランプD26（不図示）、信号中継用の扉基板D、投入されたメダルの検出等を行なうメダルセクタDS、サウンドを出力し得るスピーカS20、合成樹脂等によって形成された部材である、中パネル（中装飾パネル）、上パネルD130及び下パネルD140、等が設けられている。演出表示装置S40は、上パネルに形成された透視領域を介して演出等を表示する表示部が視認可能となるように前扉DUの裏面側上部に取り付けられている。また、装飾ランプユニットD150及びLEDランプS10は、回胴式遊技機Pの遊技の進行に応じて発光する発光源を有しており、下パネルD140を挟んで右側及び左側の各々に装飾ランプユニットD150が設けられ、上パネルD130を挟んで右側及び左側の各々にLEDランプS10が設けられている。また、前扉DUの背面におけるリール窓D160の下方には、扉基板Dが取り付けられており、この扉基板Dには、前述した停止ボタンD40や、スタートレバーD50、精算ボタンD60等の入力信号が入力され、入力された信号を直接或いは加工して後述する主制御基板Mに出力する中継基板の機能を有している。また、メダル投入口D170に対応し、前扉DUの背面における扉基板Dの付近には、詳細後述するメダルセクタDSが設けられており、メダル投入口D170から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行ない、適正なメダルを後述するホッパH40に案内し、不適正なメダルを後述するメダル受け皿D230に返却する機能を有している。更に、扉基板Dの下方の左右にスピーカS20が夫々1つずつ設けられている。中パネルは、操作卓の上側、上パネルD130の下側の部分であり、前述したリール窓を含むパネル部分である。また、前述した操作卓D190に取り付けられているサブ入力ボタンSBとは、ボタン連打演出等に用いる部材であり、遊技者のサブ入力ボタンSBの操作により、ミニゲーム（例えば、「A

30

40

50

「T中状態」への突入の成否の演出)等の進行を実行し得るよう構成された部材である。なお、回胴式遊技機Pの前扉DUには、放出口D240から放出された遊技メダル(或いは単にメダルと呼ぶことがある)を受けるメダル受け皿D230、前扉DUの開閉状態を検出可能な扉スイッチD80が設けられている。また、前扉DUには鍵穴D260が設けられており、鍵穴D260の形状と整合するキー(ドアキー)を鍵穴D260に差し込む{加えて、所定の方向(例えば、時計回り)に捻る}ことで、前扉DUを開放し得るよう構成されている。更に、第3実施形態においては、ドアキーを鍵穴D260に差し込む{加えて、所定の方向(例えば、反時計回り)に捻る}ことで、エラー状態(ドア開放エラー等)を解除し得るよう構成されている。

【0426】

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

【0427】

また、リールM50の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板Mが格納され、リールM50の左方には、図76に示した演出表示装置S40、LEDランプS10、スピーカS20等を用いて行われる各種演出の制御を司る後述する副制御基板Sが格納されている。なお、主制御基板Mには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため(設定変更を行うため)に使用する設定キースイッチM20、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定/リセットボタンM30が接続されている。図77において、設定キースイッチM20、設定/リセットボタンM30については何れも不図示としているが、主制御基板Mの基板上等の適宜位置に設けられていればよい(即ち、前扉DUを開かなければ人為的なアクセスが困難な位置に設けられていればよい)。

【0428】

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

【0429】

<メダルセレクトダS>

次に、メダルセレクトダSについて、図78を交えつつ詳細に説明する。図78は、回胴式遊技機P内部における、メダル投入口D170に投入された遊技メダルの経路(セレクトダ)を示した斜視図である。メダルセレクトダSは、扉基板Dの付近にメダル投入口D170から投入された遊技メダルの通路となる投入受付センサD10sが設けられており、投入受付センサD10sの下方には、遊技メダルを放出口D240に導くためのコインシュータD90などが設けられている。投入受付センサD10sは、メダル投入口D170から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダ

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

10

【0430】

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

20

【0431】

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

30

【0432】

<メダル払出装置H>

次に、図79のメダル払出装置Hの正面図及び上面図を用いてメダル払出装置Hを詳細に説明する。メダル払出装置Hは、クレジット（遊技機内部に電子的に貯留されている遊技メダル）又はベットされているメダル（遊技を開始するために投入されたメダル）が存在する状態で、精算ボタンが操作された、又は、入賞により遊技メダルが払い出される場合に作動することとなる。作動する場合には、まず、ホッパモータH80が駆動することにより、ディスク回転軸H50aを中心にディスクH50が回転する。回転によりメダル払出装置H内の遊技メダルは放出付勢手段H70を変位させて遊技メダル出口H60から放出口D240に向かって流下していくこととなる。尚、払出センサ（第1払出センサH10s及び第2払出センサH20s）は2つのセンサで構成されており、夫々のセンサのオン・オフ状況（第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラーを検出可能に構成されている。より具体的には、例えば、遊技メダル出口H60を正常に通過する際には、放出付勢手段H70の変位により、第1払出センサH10s＝オフ・第2払出センサH20s＝オフの状態から、第1払出センサH10s＝オフ・第2払出センサH20s＝オフ→第1払出センサH10s＝オン・第2払出センサH2

40

50

0 s = オフ → 第 1 払出センサ H 1 0 s = オン・第 2 払出センサ H 2 0 s = オン → 第 1 払出センサ H 1 0 s = オフ・第 2 払出センサ H 2 0 s = オン → 第 1 払出センサ H 1 0 s = オフ・第 2 払出センサ H 2 0 s = オフ、というセンサ状態遷移となるため、このセンサ状態遷移と反する動きを検出した場合には、エラーとするよう構成することを例示することができる。

【0433】

次に、図 80 は、第 3 実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。第 3 実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数（1 ゲームにてベットできる遊技メダルの最大枚数）が 3 枚、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 のコマ数はいずれも 20 コマ、入賞判定される有効ラインは「左リール M 5 1 上段、中リール M 5 2 中段、右リール M 5 3 下段」の 1 ラインとなっている。尚、最大払出枚数は 11 枚、最小払出枚数は 1 枚（入賞役と払出枚数との対応付けは後述）である。また、優先入賞順（引き込み優先順）は、「再遊技役 → 小役（ベル、スイカ、等） → ボーナス」となっており、例えば、再遊技役とボーナスが同時に成立している場合には、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し且つボーナスは入賞不能である。また、ベルとスイカが成立している場合には、どちらも引き込める位置（入賞する停止位置まで 4 コマ以内の位置）で停止ボタンを押した場合には払出枚数が多い小役を優先して引きこむよう構成されている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、各リールのコマ数を変更（例えば、21 コマに変更）したり、有効ラインの構成を変更（例えば、横 3 ライン、斜め 2 ラインの 5 ラインに変更、左リール M 5 1 下段、中リール M 5 2 中段、右リール M 5 3 上段の 1 ラインに変更）しても何ら問題ない。また、特に押し順によって遊技者にとって異なる利益が付与される押し順小役が当選したときの引き込み制御としては、予め定められた正解の押し順で操作された場合には払出し枚数の多い小役を優先して引き込むように制御（枚数優先制御）しており、正解の押し順とは異なる不正解の押し順で操作された場合には停止表示可能な（停止操作から 4 コマ以内の位置に配置されている）図柄のうち入賞可能性を高める（入賞可能な複数図柄組合せのうち入賞する可能性が最も多くなる）図柄を引き込む制御（個数優先制御）を行っている。

【0434】

次に、図 81 は、第 3 実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 のコマ数はいずれも 20 コマ（0 番～19 番）であり、図柄は「黒セブン」、「白セブン」、「羊」、「ブランク」、「ベル」、「リプレイ A」、「リプレイ B」、「スイカ A」、「スイカ B」、「チェリー」の 10 種類となっている。ここで、「ブランク」は、その他の図柄と同様に当選役を構成する図柄組み合わせに含まれる図柄であり、当選役を構成しない図柄という意味ではなく、「ブランク」を含む当選役を構成する図柄組み合わせとしては、例えば、「スイカ B・リプレイ A・ブランク」で再遊技 02 となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

【0435】

次に、図 82～図 85 は、第 3 実施形態における図柄組み合わせ一覧 1～3 である。第 3 実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止順番や停止位置に応じて、いずれか一の図柄組み合わせが有効ライン（前述した 1 ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が 3 つ揃うよう構成されている）。また、第 3 実施形態においては、第 1 種 B B 役（いわゆる第 1 種特別役物に係る役物連続作動装置であるが、以下、単に B B 役と呼ぶことがある）となる図柄組み合わせして、1 種 B B - A（R B - A を連続作動させ、264 枚を超える払出で終了）となる「羊・羊・羊」と、1 種 B B - B（R B - B を連続作動させ、132 枚を超える払出で終了）となる「黒セブン・黒セブン・黒セブン」と、1

種 B B - C (R B - B を連続作動させ、132枚を超える払出で終了) となる「白セブン・白セブン・白セブン」との3つの図柄組み合わせを有している。尚、第3実施形態においては、第1種 B B 役が入賞し、B B が実行された(役物が作動した)場合には、当該 B B 実行中においては、B B 中のすべてのゲームにおいて、1つの抽選テーブルを参照して、役物以外の当選役(小役、再遊技役)を抽選するよう構成されている(1回の B B の実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オール J A C I N タイプと呼ぶことがある)。尚、第1種 B B 役の形式に関しては、これには限定されず、1回の B B の実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。また、R T 状態が「R T 1」である場合に14番～16番に対応する再遊技04となる図柄組み合わせが停止表示されると、R T 0に移行するよう構成されている(R T 状態の詳細については後述する)。尚、「R T 1」よりも「R T 0」の方が遊技者に不利な R T 状態であるため、「R T 1」から「R T 0」に移行することを転落すると称することがある。また、17番に対応する再遊技05となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の下段に「黒セブン」が停止表示され得ることとなり、18番に対応する再遊技05となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の下段に「白セブン」が停止表示され得ることとなる(詳細は後述することとする)。また、後述する「入賞 - A 1」～「入賞 - A 6」の条件装置である押し順ベルが当選した場合には、遊技者にとって最も有利な押し順にてリールを停止させると、21番～27番に対応する「入賞01」～「入賞03」となる図柄組み合わせが停止表示され、11枚の遊技メダルが払い出される一方、遊技者にとって最も有利な押し順とは異なる押し順にてリールを停止させると、39番～56番に対応する「入賞08」～「入賞11」となる図柄組み合わせが停止表示され、1枚の遊技メダルが払い出されることとなる。尚、同図における「-」はいずれの図柄が停止表示されてもよい旨を示しており、例えば、23番に対応する「ベル・ - ・ベル」は左リール M 5 1 及び右リール M 5 3 の有効ライン上にベルが停止表示されれば中リール M 5 2 の有効ライン上にはどの図柄が停止表示されても11枚の遊技メダルが獲得できる。また、39番～56番に対応する「入賞08」～「入賞11」は、「非 R T」へ移行し得る図柄組み合わせ(押し順ベル溢し目やベル溢し役と称することがある)であり、R T 状態が「R T 0」、「R T 1」、「R T 3」又は「R T 4」である場合に、「入賞08」～「入賞11」となる図柄組み合わせが停止表示されると「非 R T」へ移行する。

【0436】

図85の68番に対応する「再遊技06」は、R T 1へ移行(昇格)し得る図柄組み合わせであり、R T 状態が「R T 0」や「R T 4」である場合に、「再遊技06」となる図柄組み合わせが停止表示されると「R T 1」へ移行(昇格)する。また、69番に対応する「再遊技07」は、「R T 4」へ移行し得る図柄組み合わせであり、R T 状態が「R T 1」である場合に、「再遊技07」となる図柄組み合わせが停止表示されると「R T 4」へ移行する。

【0437】

次に、図86は、第3実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。第3実施形態においては、再遊技役は再遊技 - A ～再遊技 - D 3 (当選番号1～6)と再遊技 - E 1 ～E 3 (当選番号28～30)と再遊技 - F 1 ～F 3 (当選番号31～33)とが、設けられており、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、第3実施形態においては、最も右の列である「条件装置」の項目に図示されているように、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止順番や停止位置に応じて複数種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の条件装置のうち同一の当選番号となる条件装置を纏めて、右から3番目の列である「条件装置(名称)」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号1に対応する条件装置である「再遊技 - A」においては、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M

5 3 の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技 0 1」、「再遊技 0 2」、「再遊技 0 3」の 3 種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されている。尚、「条件装置（名称）」を単に条件装置を称することがある。また、「再遊技 0 1」等の再遊技に関する条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞 0 1」等の入賞することで遊技メダルが払い出される条件装置を小役と称することがあり、「1 種 B B - A」等の停止表示されることにより B B が開始することとなる条件装置を B B 役と称することがある。また、当選番号 2 1 ～ 2 3 及び 2 5 ～ 2 7 に当選した場合には、B B 役と小役とが重複して当選することとなり、そのような場合には、当選した小役に対応する図柄が停止表示し得る位置にて左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 を操作すると B B 役に対応する図柄が停止表示せずに小役に対応する図柄が停止表示する一方、小役に対応する図柄が停止表示しない（引き込めない）位置にて左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せずに B B 役に対応する図柄が停止表示するよう構成されている。具体的には、例えば、当選番号 2 1 の条件装置である「1 種 B B - B + 入賞 - C」に当選した場合には、「入賞 1 2」又は「入賞 1 3」であるチェリーと、「1 種 B B - B」である黒セブンとのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リール M 5 1 → 中リール M 5 2 → 右リール M 5 3 の順番にリールを停止させる場合において、（1）第 1 停止にて左リール M 5 1 の上段に図柄番号 0 ～ 4 番（図 8 1 のリール配列を参照）が位置している操作タイミングにて左停止ボタン D 4 1 を操作した場合には、左リール M 5 1 の上段に「入賞 1 2」に対応する図柄番号 4 番が停止し、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止位置に拘らず、「入賞 1 2」が停止表示される。（2）第 1 停止にて左リール M 5 1 の上段に図柄番号 5 ～ 1 2 番が位置している操作タイミングにて左停止ボタン D 4 1 を操作した場合には、左リール M 5 1 の上段に「入賞 1 3」に対応する図柄番号 6 番、1 1 番、又は 1 6 番が停止し、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止位置に拘らず、「入賞 1 3」が停止表示される。（3 - 1）第 1 停止にて左リール M 5 1 の上段に図柄番号 1 3 ～ 1 9 番が位置している操作タイミングにて左停止ボタン D 4 1 を操作した場合には、左リール M 5 1 の上段に「1 種 B B - B」に対応する図柄番号 1 7 番又は 1 9 番が停止する。（3 - 2）第 2 停止にて中リール M 5 2 の中段に図柄番号 1 4 ～ 1 8 番が位置している操作タイミングにて中停止ボタン D 4 2 を操作した場合には、中リール M 5 2 の中段に「1 種 B B - B」に対応する図柄番号 1 8 番が停止し、その後、第 3 停止にて右リール M 5 3 の下段に図柄番号 1 3 ～ 1 7 番が位置している操作タイミングにて右停止ボタン D 4 3 を操作した場合には、右リール M 5 3 の下段に「1 種 B B - B」に対応する図柄番号 1 7 番が停止し、B B 役が停止表示されることとなる。（3 - 3）第 2 停止にて中リール M 5 2 の中段に図柄番号 1 9 ～ 1 3 番が位置している操作タイミングにて中停止ボタン D 4 2 を操作した場合には、中リール M 5 2 の中段に「1 種 B B - B」に対応する図柄番号 1 8 番が停止できず、いずれの条件装置も停止表示されないこととなる。

【0 4 3 8】

次に、「役割」の項目には、「条件装置（名称）」がどのような役割となっているかを図示しており、当選番号 1 に対応する「通常リプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、R T 状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であり、当選番号 2 に対応する「逆押し白 7 揃いリプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、R T 状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、逆押し（右リール M 5 3 → 中リール M 5 2 → 左リール M 5 1 の順にリールを停止させること）にて、右リール M 5 3 の図柄番号 1 8 ～ 2 番の範囲、中リール M 5 2 の図柄番号 9 ～ 1 3 番の範囲、左リール M 5 1 の図柄番号 5 ～ 1 0 番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、右リール M 5 3、中リール M 5 2 及び左リール M 5 1 の下段に「白セブン」が停止表示され、遊技者から見ると白セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技 - B に当選し、A T 上乗せ抽選に当選したゲームにおいて、逆押しで「白セブン」を狙うよう指示する演出（詳細は後述する）を実行することにより、A T 上乗せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成さ

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

10

【0439】

また、当選番号4に対応する「RT維持RP1**（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを左リールM51とした場合には、RT状態が移行しない「再遊技01」、「再遊技02」又は「再遊技03」が停止表示され、第1停止リールを中リールM52又は右リールM53とした場合には、RT状態が「非RT」、「RT1」又は「RT3」から「RT0」に移行し得る「再遊技04」が停止表示される。また、当選番号5に対応する「RT維持RP*1*（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを中リールM52とした場合には、RT状態が移行しない「再遊技03」が停止表示され、第1停止リールを左リールM51又は右リールM53とした場合には、RT状態が「非RT」、「RT1」又は「RT3」から「RT0」に移行し得る「再遊技04」が停止表示される。また、当選番号6に対応する「RT維持RP**1（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを右リールM53とした場合には、RT状態が移行しない「再遊技01」又は「再遊技03」が停止表示され、第1停止リールを左リールM51又は中リールM52とした場合には、RT状態が「非RT」、「RT1」又は「RT3」から「RT0」に移行し得る「再遊技04」が停止表示される。

20

30

【0440】

また、当選番号7～12及び35～40に対応する、「押し順ベル123」～「押し順ベル321」は、リール停止順を6択のいずれとするかによって入賞する小役が相違し得る条件装置であり、例えば、「左リールM51：1、中リールM52：2、右リールM53：3」となっており「123」の場合「左リールM51→中リールM52→右リールM53」の押し順で停止させるという意味であり、例えば、「入賞A-1」（当選番号7）の場合には、「123」＝「左→中→右」の順に停止させる（押し順に正解する）と最大獲得枚数である11枚の遊技メダルが獲得できる「入賞01」となる図柄組み合わせが停止表示することとなる。尚、「押し順ベル123」の「123」等はその当選番号における最大獲得枚数を獲得可能な押し順（リール停止順）を示している。尚、最大獲得枚数を獲得可能な押し順以外の押し順にてリールを停止させた場合には、即ち、押し順に正解できないと1枚の払出となるよう構成されており、このように構成することで、「AT中状態」等のATに関する状態にて再遊技役の押し順やベルの押し順をナビ（押し順表示装置D270にて最高利益となる押し順を表示）し、「通常遊技状態」等のATに関する状態には押し順をナビしないという遊技者の利益率が異なる複数の遊技状態を創出することができる。尚、ATに関する状態については後述する。

40

【0441】

また、当選番号13に対応する、「共通ベル」は、入賞04～入賞07のいずれが停止

50

しても最大獲得枚数である11枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、押し順に拘らず最大利益が獲得できる条件装置であり、押し順不問ベルと称することがある。また、当選番号15に対応する、「スイカA」は、平行ラインにスイカ（スイカAとスイカBのいずれか）が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図84における60番の入賞14は各リール中段にスイカAが3つ揃いすることとなる。また、当選番号16に対応する、「スイカB」は、斜めラインにスイカ（スイカAとスイカBのいずれか）が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図84における66番の入賞16は左リールM51上段にスイカB、中リールM52中段にスイカB、右リールM53下段にスイカAのように、斜め右下がりにはスイカが3つ揃いすることとなる。また、当選番号17に対応する、「BB中弱レア小役（斜めベル揃い）」は、有効ライン上にベルが3つ揃いし得る条件装置であり、詳細は後述するが、BB中に当選することによってAT上乘せ抽選が実行される条件装置である。また、当選番号18に対応する、「BB中強レア小役（V字ベル揃い）」は、左リールM51上段、中リールM52中段、右リールM53上段にベルが停止表示され得る条件装置であり、詳細は後述するが、BB中に当選することによってAT上乘せ抽選が実行される条件装置である。

10

【0442】

また、当選番号28に対応する「RT昇格RP1**（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを中リールM52又は右リールM53とした場合には、RT状態が移行しない「再遊技01」が停止表示され、第1停止リールを左リールM51とした場合には、RT状態が「RT0」又は「RT4」から「RT1」に移行し得る「再遊技06」が停止表示される。また、当選番号29に対応する「RT昇格RP*1*（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを左リールM51又は右リールM53とした場合には、RT状態が移行しない「再遊技01」又は「再遊技02」が停止表示され、第1停止リールを中リールM52とした場合には、RT状態が「RT0」又は「RT4」から「RT1」に移行し得る「再遊技06」が停止表示される。また、当選番号30に対応する「RT昇格RP**1（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを左リールM51又は中リールM52とした場合には、RT状態が移行しない「再遊技01」、「再遊技02」又は「再遊技03」が停止表示され、第1停止リールを右リールM53とした場合には、RT状態が「RT0」又は「RT4」から「RT1」に移行し得る「再遊技06」が停止表示される。

20

30

【0443】

また、当選番号31に対応する「特化用移行RP1**（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを中リールM52又は右リールM53とした場合には、RT状態が移行しない「再遊技01」が停止表示され、第1停止リールを左リールM51とした場合には、RT状態が「RT1」から「RT4」に移行し得る「再遊技07」が停止表示される。また、当選番号32に対応する「特化用移行RP*1*（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを左リールM51又は右リールM53とした場合には、RT状態が移行しない「再遊技01」又は「再遊技02」が停止表示され、第1停止リールを中リールM52とした場合には、RT状態が「RT1」から「RT4」に移行し得る「再遊技07」が停止表示される。また、当選番号33に対応する「特化用移行RP**1（3択）」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか（いずれの

40

50

停止ボタンを操作するか)によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを左リールM51又は中リールM52とした場合には、RT状態が移行しない「再遊技01」、「再遊技02」又は「再遊技03」が停止表示され、第1停止リールを右リールM53とした場合には、RT状態が「RT1」から「RT4」に移行し得る「再遊技07」が停止表示される。

【0444】

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

10

【0445】

次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、0～24までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第3実施形態においては、再遊技役と小役とが含まれない当選番号(ハズレに対応する当選番号0とボーナスに対応する当選番号19・20・24)は入賞・再遊技当選情報を0とし、再遊技役又は小役が含まれる当選番号に対して1～24の入賞・再遊技当選情報を条件装置毎に振り分けている。入賞・再遊技当選情報を主制御基板Mが記憶することによっていずれの再遊技役又は小役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、入賞・再遊技当選情報の詳細については後述する。

20

【0446】

次に、「演出グループ番号」の項目には、0～13までの数値が当選番号毎に振り分けられている。演出グループ番号を主制御基板M側から副制御基板S側に送信することによって、副制御基板S側が実行する演出を決定することができるよう構成されている。尚、演出グループ番号の詳細については後述する。

【0447】

次に、「出玉グループ番号」の項目には、0～17までの数値が当選番号毎に振り分けられている。出玉グループ番号を主制御基板Mが記憶し、当該記憶した出玉グループ番号をATに関する抽選(例えば、AT抽選、AT上乘せ抽選)を実行する際に使用することにより、ATに関する抽選処理を実行するためのプログラム、データ容量を削減することができる。尚、出玉グループ番号が0となる条件装置が当選してもAT抽選及びAT上乘せ抽選は実行されない。一方、出玉グループ番号が0でない条件装置が当選した場合には、AT抽選又はAT上乘せ抽選が実行され得ることとなる。尚、出玉グループ番号の詳細については後述する。また、出玉グループ番号が0となる条件装置が当選した場合にも、AT抽選又はAT上乘せ抽選が実行され得よう構成してもよく、そのように構成した場合には、出玉グループ番号が0となる条件装置が当選してAT抽選又はAT上乘せ抽選が実行された場合には、当該抽選結果がかならずハズレ(非当選)となるよう構成することが好適である。

30

40

【0448】

次に、図86は、第3実施形態における小役、再遊技役に関する当選番号(条件装置番号、当選役とも称す)及びボーナス(BB、BB役とも称す)が役抽選手段により決定される抽選確率(当選率とも称する)を示す一覧である。同図においては、当選番号の当選率を図示している。

【0449】

まず、BB未作動時である「RT0」、「RT1」、「RT2」、「RT3」、「RT4」及び「非RT」における抽選確率について詳述する。第3実施形態においては、RT状態によって当選役(特に、再遊技役)の出現率(抽選確率)が相違し得るよう構成されており、「再遊技役」(すべての再遊技役を合計した出現率)は「RT1」の場合におい

50

てその他のR T状態よりも出現率が高くなっている。また、当選番号4～6にて停止表示し得る「再遊技04」（いわゆる転落再遊技役であり、「R T 1」であり且つボーナスが当選していない状況下において当該再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示されると、以降「R T 0」に移行することとなる）は、「R T 1」で当選（出現）し易く、「R T 0」、「R T 2」及び「R T 3」では、「R T 1」よりも出現しにくく、「R T 4」では、全く出現しないように構成されている。尚、「R T 0」及び「R T 2」においては、当選番号4～6にて停止表示し得る「再遊技04」が出現し得ることとなるが、「再遊技04」が停止表示されてもR T状態は移行しない。尚、「R T 1」において「再遊技04」が停止表示された場合には、「R T 0」に移行した、即ち、R T状態が転落した旨を報知する演出である転落演出（例えば、演出表示装置S 40に「残念」と表示）を実行し、

10 「R T 2」において「再遊技04」が停止表示された場合には、転落演出を実行しないよう構成してもよい。そのように構成することにより、「再遊技04」が停止表示されたにも拘らず、転落演出が実行されなかったことにより、B Bに当選していることを認識することができ、遊技の興趣性を高めることができる。尚、そのように構成した場合には、「再遊技04」が停止表示されたことにより出力される効果音と「再遊技04」以外の再遊技役（例えば、R T状態が移行しない「再遊技01」）が停止表示されたことにより出力される効果音とが相違するよう構成してもよく、そのように構成することにより、「再遊技04」が停止表示されたことを遊技者が認識し易く構成することができる。また、押し順ナビが発生しないA Tに関する状態（例えば、「通常遊技状態」であり、非A T遊技状態と称することがある）である場合と押し順ナビが発生し得るA Tに関する状態（例えば、

20 「A T中状態」であり、A T遊技状態と称することがある）である場合との両方の場合において「R T 1」に滞在することがある。このとき、「R T 1」から「R T 0」へ移行（転落）する可能性がある当選番号が当選したとき、非A T遊技状態のときにはR T状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーD 50の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非A T遊技状態においては「R T 0」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、R T状態を移行させることが可能となる。一方、A T遊技状態のときにはR T状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する（且つ、R T状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する）ように構成されていても良い。これにより、R T状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降

30 の停止ボタンD 40の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号2又は3にて停止表示し得る「再遊技05」（A T状態にて停止表示された場合にA T上乘せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役）は「R T 1」で出現するようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うR T状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、第3実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置D 270及び演出表示装置S 40にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、第3実施形態においては、ボーナスは小役と重複し得るよう構成されており、スイカA（入賞-D）、スイカB（入賞-E）、チェリー（入賞-C）、再遊技（再遊技-A）、押し順ベル（入賞-A 1～A 6）の一部と重複している。具体的には、当選番号21～23、

40 当選番号25～27及び当選番号34～40がボーナスと小役又は再遊技役とが重複している条件装置となっている。尚、「R T 0」と「非R T」とでは、再遊技役の当選確率や当選する再遊技役の種類が類似したり重複したりするように構成しても良く、そのように構成した場合には、副制御基板S側で実行される演出傾向も類似するよう構成することにより、R A Mクリア実行後に「非R T」となり、その後、全遊技を通して最も滞在比率が高いR T状態である「R T 0」に移行する場合にも、遊技者は常に「R T 0」に滞在しているように感じ易く、違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【0450】

また、「R T 2」である状況においては、B Bに当選しており、且つ、B Bが未作動である状況であるため、当選番号20及び24のB B役（小役とは重複していない単独のB

10

20

30

40

50

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

10

20

【0451】

また、「RT3」は、1種BB-A～1種BB-Cが終了した後のRT状態である。AT抽選に当選していない場合には、押し順ナビが発生しないため、再遊技-D1～D3に当選して「再遊技04」が停止表示することによって「RT0」に移行することとなる（本例では、AT抽選に当選していない状況におけるBB終了後は「低確率状態」に移行するよう構成されている）。他方、AT抽選に当選している場合には、BB終了後のATに関する状態はAT準備状態1であり、AT準備状態1においては押し順ナビが発生するため、「AT準備状態1→AT準備状態2→AT中状態」と移行していくこととなる。「RT3」では、再遊技-E1～再遊技-E3（当選番号28～30）及び再遊技-F1～再遊技-F3（当選番号31～33）が当選しないように構成されている。一方、再遊技-D1～再遊技-D3（当選番号4～6）に含まれる「再遊技04」に対応する図柄組合せが停止表示されることで、「RT0」（AT準備状態2）に移行する。

30

【0452】

さらに、「RT4」は、後述する特化前兆状態（RT1）であるときに、再遊技-F1～再遊技-F3（当選番号31～33）に含まれる「再遊技07」に対応する図柄組合せが停止表示されることで移行するRT状態である。具体的には、特化前兆状態（RT1）であるときに再遊技-F1～再遊技-F3に当選し、押し順ナビに従って「再遊技07」に対応する図柄組合せを停止表示させたときには、上乗せ特化状態（RT4）に移行する。また、特化前兆状態（RT1）でないとき、換言すると、上乗せ特化状態に移行する権利を遊技者が有していないときに（例えば、AT中状態）、押し順ナビに従うことなく、「再遊技07」に対応する図柄組合せを停止表示させたときには、転落後特化状態（RT4）に移行する。「RT4」では、再遊技-E1～再遊技-E3（当選番号28～30）が当選するように構成されている。このため、上乗せ特化状態であっても、転落後特化状態であっても、再遊技-E1～再遊技-E3（当選番号31～33）に含まれる「再遊技06」に対応する図柄組合せが停止表示されることでRT1に戻る。

40

【0453】

50

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

【0454】

また、図87の下側の図は、設定値が1である場合の小役出現率を例示しており、共通ベル（当選番号13）においては、R T状態に拘らず出現率が一律となっているが、同図下段に示すように、共通ベルの出現率は設定値（本例では、6段階）によって相違するよう構成されている。具体的には、設定1における置数が3204、設定2における置数が3404、設定3における置数が3604、設定4における置数が3904、設定5における置数が4204、設定6における置数が4504、となっており、設定値が高くなる程出現率が高くなるよう構成されている。このように構成することにより、例えば、遊技者が共通ベルの出現回数（当選回数）を計測しながら遊技を進行した場合、共通ベルに頻繁に当選することにより、遊技している遊技機に係る設定値が相対的に高い設定値であることに期待を抱きながら遊技を進行することができる。また、設定値が高くなるほど1遊技当たりにおける期待値が高くなり、設定値が高くなるほど出玉率が高くなるように構成されている。なお、共通ベルの出現率は設定値によって相違するよう構成されているが、当該共通ベルの当選によっては、後述するA T抽選、A T上乘せ抽選、及び、高確率状態移行抽選は実行されないので、A Tに関する状態の移行抽選（A Tに関する抽選とも称する。）には影響を及ぼさないよう構成されている。

【0455】

次に、図88のブロック図を参照しながら、第3実施形態に係る回胴式遊技機Pの電気的な概略構成を説明する。はじめに、第3実施形態に係る回胴式遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板Mを中心として、副制御基板S、扉基板D、回胴基板K、電源基板E、中継基板IN、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30等がデータをやり取り可能に接続されて構成されている。尚、図中の実線部がデータのやり取りに関する動きを示したものであり、図中の破線部が電源供給ルートを示したものである。尚、電源供給ルートはこれに限られたものではなく、例えば電源基板Eから主制御基板を介さずに中継基板INや扉基板Dに電源を供給しても良い。

【0456】

主制御基板（主制御手段、主基板、メイン制御手段、メイン基板、主遊技部と称することがある）Mは、回胴式遊技機Pで行われる遊技全体の進行を司る基板である。主制御基板Mには、主制御チップCが搭載されており、主制御チップCには、CPU C100、内蔵ROM C110、内蔵RAM C120等がバスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて搭載されている。そして、主制御基板Mは、前扉DUに搭載された扉基板Dから、スタートレバーD50等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板Sや、扉基板D、回胴基板K等に向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している（例えば、副制御基板Sに向かって指示番号（押し順番号、指示情報、操作情報とも称する）を出力することにより、副制御基板Sは演出表示装置S40上で押し順ナビを実行することが可能となっている）。

【0457】

また、副制御基板（副制御手段、副基板、サブ制御手段、サブ基板、副遊技部と称することがある）Sにも、前述した主制御基板Mと同様に、副制御チップSCが搭載されており、副制御チップSCには、CPU SC100や、ROM、RAM等が設けられていて、バスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて構成されている。また、副制御基板Sには、各種LEDランプS10、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライト（バックランプとも称する）S30等が接続されている。ここで回胴バックライト

S 3 0とは、左リールM 5 1、中リールM 5 2、右リールM 5 3夫々の内部に設けられ、リールの表面に描かれた図柄を裏側から照らすライトである。副制御基板Sは、主制御基板Mから受け取った制御コマンドを解析して、各種LEDランプS 1 0、スピーカS 2 0、演出表示装置S 4 0、回胴バックライトS 3 0等にそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。

【0458】

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

【0459】

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

【0460】

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

【0461】

これら各種制御基板、及び基板で消費される電力は、電源基板E（電源スイッチE 1 0により電源供給の有無を制御する基板）から供給されている。図88では、電源基板Eから電力が供給される様子を破線の矢印で表している。図示されているように、主制御基板Mおよび副制御基板Sには、電源基板Eから電力が直接供給されており、各種基板（扉基板D、回胴基板K、中継基板I N）には、主制御基板Mを介して電力が供給されている。電源基板Eには所定量（例えば、100V）の交流電圧が供給されており、この電力を規定電圧の直流電圧に変換した後、夫々の制御基板及び基板に供給している。

【0462】

また、主制御基板Mには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を

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

【0463】

次に、図89～図111は、第3実施形態における、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れを示したフローチャートである。

10

【0464】

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

20

【0465】

まず、図89は、回胴式遊技機Pの電源を投入した後(或いはシステムリセットやユーザリセット時において)、主制御基板MのCPUC100にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。まず、ステップ1000で、回胴式遊技機Pの電源を投入した後、ステップ1002で、主制御基板MのCPUC100は、タイマ割り込みをセットする(ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される)。次に、ステップ1004で、主制御基板MのCPUC100は、主制御チップCの機能設定としてシリアル通信の設定(速度、データの長さ、データ送信方法の設定)等を実行する。次に、ステップ1006で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ1008で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域をチェックし(例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵RAMC120に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし)、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ1010で、主制御基板MのCPUC100は、設定キースイッチM20のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ1014で、主制御基板MのCPUC100は、設定キースイッチM20がオフであるか否かを判定する。

30

【0466】

ステップ1014でYesの場合、ステップ1016で、主制御基板MのCPUC100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ(ステップ1904でオンとなる)及び全RAMのチェックサム状態(ステップ1006でのチェック結果)を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1016でYesの場合、ステップ1020で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1018にて決定された初期化範囲で、RAM領域の初期化を実行する。次に、ステップ1022で、主制御基板MのCPUC100は、電源断時の処理(ステップ1902)にて保存したスタックポインタに係るデータに基づき、スタックポインタを復帰する。次に、ステップ1036で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内を参照し、RAM領域内の設定値に係るデータは正常範囲内(本例では、0～5)であるか否かを判定する。ステップ10

40

50

36でYesの場合、ステップ1038で、主制御基板MのCPUC100は、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ1040で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1002にてセットしたタイマ割り込みを開始する。次に、ステップ1042で、主制御基板MのCPUC100は、電源断処理済みフラグをオフにし、復帰したスタックポインタに従い電源断時の処理に復帰する。

【0467】

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

10

【0468】

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

【0469】

また、ステップ1014でNoの場合、ステップ1028で、主制御基板MのCPUC100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）及び全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1028でYesの場合、ステップ1030で、主制御基板MのCPUC100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。RAMの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみには限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間＋待機区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もRAMの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出及び表示することができることとなる。また、有利区間比率の算出処理は、単位遊技が終了するタイミングで算出するよう構成されている。また、有利区間比率は、遊技機の電源が投入されると表示される（例えば、4桁の7セグメントディスプレイに表示される）。具体的な表示態様としては、「有利区間比率→6000ゲームあたりの連続役物比率→6000ゲームあたりの役物比率→累積の連続役物比率→累積の役物比率」の順に5秒間隔で繰り返し表示される。尚、連続役物比率とは「RBが作動している状態での払出し数／総払出し数」であり、役物比率とは「RB、CB、又はSBが作動している状態での払出し数／総払出し数」である。他方、ステップ1028でNoの場合、ステップ1032で、主制御基板MのCPUC100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。次に、ステップ1034で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1030又はステップ1032にて決定された初期化範囲で、RAM領域の初期化を実行する。次に、ステップ1100で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

20

30

40

【0470】

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

50

とが好適である（同じ1バイト内に記憶した別のデータを操作する際に、ノイズ等によって乱数に係る情報が書き換わってしまうことを防止するため）。

【0471】

次に、図90は、図89におけるステップ1100のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ1102で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1104で、主制御基板MのCPU100は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ1106で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、0～5）ではないか否かを判定する。尚、設定値（設定値データ）を1～6で管理していた場合、RAMの初期化を実行し設定値が「0」となったときに「1」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値（設定値データ）の正常範囲を0～5として管理することにより、RAMの初期化を実行した後の設定値（設定値データ）の補正処理（ステップ1106及びステップ1108の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ1106でYesの場合、ステップ1108で、主制御基板MのCPU100は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば、0＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ1110に移行する。他方、ステップ1106でNoの場合にもステップ1110に移行する。次に、ステップ1110で、主制御基板MのCPU100は、エラー表示LED（例えば、払出数表示装置D270）に設定変更装置作動中である旨（例えば、全セグメントを点灯させる「88」）を表示し、設定表示LED（不図示）に設定値を表示（設定値に係る表示はRAM内で保持している設定値（設定値データ）に1を加算した数値となっている）し、ステップ1112に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置D270は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、7セグLEDの一部に故障が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置D270に7セグメントを全点灯「88」させることにより、7セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値の表示に係る構成として、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に1を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のRAMの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ1110の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【0472】

次に、ステップ1112で、主制御基板MのCPU100は、設定／リセットボタンM30がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1112でYesの場合、ステップ1114で、主制御基板MのCPU100は、現在の設定値（設定値データ）に1を加算し（加算した結果設定値（設定値データ）が5を超過した場合には、設定値（設定値データ）は0となる）、ステップ1116に移行する。尚、ステップ1112でNoの場合にも、ステップ1116に移行する。次に、ステップ1116で、主制御基板MのCPU100は、スタートレバーD50がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1116でNoの場合には、ステップ1112に移行し、ステップ1112～ステップ1116の処理をループする。ステップ1116でYesの場合、ステップ1118で、主制御基板MのCPU100は、設定キースイッチM20がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ1118でNoの場合には、ステップ1118の処理をループする。他方、ステップ1118でYesの場合、ステップ1120で、主制御基板MのCPU100は、エラー表示LED（不図示）に設定変更装置の作動が終了した旨を表示し、設定表示LED（不図示）の設定値（設定値データ）の表示を消去する。次に、ステップ1122で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のRT状態を「非RT」に決定する。尚、「非RT」とはRAMクリア実行後に移行する

こととなる R T 状態であり、「非 R T」である状況にて、押し順ベルの溢し目が停止表示されることにより「R T 0」に移行することとなる（R T 状態の移行については詳述することとする）。次に、ステップ 1 1 2 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次ゲーム以降の A T に関する状態を「低確率状態」に決定する。次に、ステップ 1 1 2 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次ゲーム以降の遊技区間を通常区間に決定する。次に、ステップ 1 1 2 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、有利区間表示器 Y H を消灯し（電源断の時点で消灯しており新たに点灯せずに消灯を維持する）、ステップ 1 2 0 0 の遊技進行制御処理に移行する。このように、第 3 実施形態においては、設定変更装置制御処理が実行された場合、換言すると、R A M クリアが実行された場合には、R T 状態が「非 R T」、A T に関する状態が「低確率状態」、遊技区間が「通常区間」となるよう構成されている。 10

【0 4 7 3】

ここで、ステップ 1 1 2 2、ステップ 1 1 2 4、ステップ 1 1 2 6 及びステップ 1 1 2 8 の処理を、前述した図 8 9 のステップ 1 0 3 4 の処理（決定された初期化範囲で R A M の初期化を実行する処理）によって実行するよう構成してもよい。具体的には、ステップ 1 0 3 4 の処理として、（1）R T 状態を管理するアドレス（記憶領域）に「0」（「非 R T」に対応するデータ）を記憶する、（2）A T に関する状態を管理するアドレス（記憶領域）に「0」（「低確率状態」に対応するデータ）を記憶、（3）遊技区間を管理するアドレス（記憶領域）に「0」（「通常区間」に対応するデータ）を記憶、（4）有利区間表示器 Y H の点灯・消灯を管理するアドレスに「0」（有利区間表示器 Y H の消灯に対応するデータ）を記憶、の 4 つの処理が含まれるよう構成してもよい。尚、R T 状態を管理するアドレス（記憶領域）は、ステップ 1 0 2 8 で Y e s と判定した場合の初期化範囲（所定範囲）とステップ 1 0 2 8 で N o と判定した場合の初期化範囲（特定範囲）とのいずれにも含まれるよう構成してもよいし、ステップ 1 0 2 8 で Y e s と判定した場合の初期化範囲（所定範囲）には含まれないがステップ 1 0 2 8 で N o と判定した場合の初期化範囲（特定範囲）には含まれるよう構成してもよい。また、ステップ 1 0 3 4 の R A M 初期化の処理をステップ 1 1 1 8 の後の処理にて実行するよう構成してもよく、具体的には、ステップ 1 0 2 8 で Y e s の場合には、ステップ 1 1 0 2 ～ステップ 1 1 1 8 の処理を実行した後に設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に対して R A M の初期化を実行し、ステップ 1 0 2 8 で N o の場合には、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域に対して R A M の初期化を実行し、その後ステップ 1 1 0 2 ～ステップ 1 1 1 8 の処理を実行した後に設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に対して R A M の初期化を実行するよう構成してもよい。 20 30

【0 4 7 4】

次に、図 9 1 は、図 8 9 におけるステップ 1 3 0 0 の（及び他のフローチャートにおいて呼び出された）サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 3 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、割り込みを禁止する（以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない）。次に、ステップ 1 3 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次に、ステップ 1 3 0 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、出力ポート（本例では、0 ～ 6 であり、各種 L E D への表示出力や各種モータへの駆動出力）をオフにする。次に、ステップ 1 3 0 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次のポート出力アドレスをセットする（この繰り返しにより、各種 L E D への表示出力や各種モータへの駆動出力が順次停止される）。次に、ステップ 1 3 1 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、各出力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ 1 3 1 0 で Y e s の場合には、ステップ 1 3 1 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、セットされているエラー表示を実行し（本処理を実行する際には何らかのエラーが発生している）、当該処理の実行を繰り返し、電源電圧が低下することでリセット信号が入力されて終了する。（即ち、無限ループに突入するので、復帰を促す一切の操作を受け付けない）。尚、ステップ 1 3 1 0 で N o の場合には、ステップ 1 3 0 6 に移行する。尚、ステップ 1 3 0 6 40 50

～ステップ1310の処理は、LED・モータへの出力をクリアする処理である（但し、外部出力信号はクリアしないので、エラーに関する情報やエラー発生時における遊技進行状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である）。

【0475】

次に、図92は、図90におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（1枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1202で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1203で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに必要なRAM領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。尚、ステップ1203は、前回の遊技で使用したデータ（例えば、条件装置番号（当選番号）、演出グループ番号、指示情報）をクリアするためのデータ（RAMのアドレスをクリアするための「0」のデータ）をRAMにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ1204で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおけるRT状態（例えば、「RT0」等）をセットする（図107のステップ1704で決定したRT状態をセットする）。なお、設定変更後（RAMクリア後）の最初の遊技におけるRT状態は、「非RT」である。次に、ステップ1205で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1204でセットしたRT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。尚、RT状態をセットする処理は、図107のステップ1704にて実行してもよい。また、ステップ1704にてRT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしてもよい。また、RT状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみRT状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1206で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおけるATに関する状態（例えば、「AT中状態」等）をセットする（図96のステップ1416、ステップ1428、図97のステップ1806、ステップ1812、ステップ1818、ステップ1830、ステップ1836、図98のステップ1844、ステップ1848、ステップ1854、ステップ1860、図99のステップ1444、ステップ1872、図101のステップ3006、ステップ3012、ステップ3014で決定したATに関する状態をセットする）。なお、設定変更後（RAMクリア後）の最初の遊技におけるATに関する状態は、「低確率状態」である。次に、ステップ1207で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1206でセットしたATに関する状態に関するコマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットする。また、ATに関する状態をセットする処理は、前述した各ステップで実行してもよい。また、ATに関する状態を副制御基板S側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみATに関する状態を副制御基板S側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1208で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおける遊技区間（例えば、「有利区間」等）をセットする（図111のステップ3504、ステップ3510、ステップ3512、ステップ3528、ステップ3532で決定した遊技区間をセットする）。なお、設定変更後（RAMクリア後）の最初の遊技における遊技区間は、「通常区間」である。次に、ステップ1208-1で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1208でセットした遊技区間に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ1209で、主制御基板MのCPU100は、メダル払出装置Hが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Hから溢れ出たメダルを格納するサブタンク（不図示）を備え、サブタンクに設けられた複数の満杯検知センサによる電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ1209でYesの場合、ステップ1218に移行する。

【0476】

他方、ステップ1209でNoの場合、ステップ1210で、主制御基板MのCPU100は、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、RAM領域のメダル満杯エラ

10

20

30

40

50

ーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する)。次に、ステップ1212で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を7セグLED(例えば、貯留表示LED又は獲得枚数LED)で実行する。次に、ステップ1214で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーが解除されたか否か(例えば、サブタンクによる電流が非導通、且つ、設定/リセットボタンM30が押下されたか否か)を判定する。ステップ1214でYesの場合、ステップ1216で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーフラグをオフにし(例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し)、ステップ1218に移行する。他方、ステップ1214でNoの場合には、ステップ1212に移行する。次に、ステップ1218で、主制御基板MのCPUC100は、メダル投入受付を許可し(再遊技役の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる)、次の処理(ステップ1220の処理)に移行する。ここで、ステップ1218では、ブロッカD100のオン処理(メダル流路が形成する処理)を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数(クレジット)が所定値(本例では、50枚)未満であることを条件として、ブロッカD100のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数(クレジット)が所定値である場合には、ブロッカD100のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロッカD100のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数(クレジット)が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「RT1」等のRT状態よりも再遊技役の当選確率の高いRT状態(例えば、「RT1」)に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役(小役に見せかけた再遊技:無効ライン上にブルーブルーベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ)が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く(違和感なく)遊技を行うことができる。

【0477】

次に、図92は、図90におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理(2枚目)のフローチャートである。まず、ステップ1220で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルがベットされていない、且つ、クレジットが存在していないか否かを判定する。ステップ1220でYesの場合、ステップ1221で、主制御基板MのCPUC100は、設定表示条件を充足している(例えば、扉スイッチD80、設定キースイッチM20がすべてオンとなると当該条件を充足する)か否かを判定する。ステップ1221でYesの場合、ステップ1222で、主制御基板MのCPUC100は、設定表示LED(不図示だが、払出数表示装置D270、クレジット数表示装置D200、投入数表示灯D210としてもよい)に設定値(設定値データ)を表示し(設定確認モードに移行し)、設定キースイッチM20がオフとなったことを条件にステップ1221に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板S側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ1220又はステップ1221でNoの場合、ステップ1224で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ1225で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ1226で、主制御基板MのCPUC100は、ブロッカD100がオンか否かを判定する。ステップ1226でYesの場合、ステップ1227で、主制御基板MのCPUC100は、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンであるか否かを判定する(第3実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを2つ有しており、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなると、遊技メダルを1枚受け付けたと判定する)。ステップ1227でYesの場合、ステップ1230で、主制御基板MのCPUC100は、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフであるか否かを判定する(第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなった後、第1投入センサD20s及び第

2 投入センサ D 3 0 s がオフとなると、受け付けた 1 枚の遊技メダルが第 1 投入センサ D 2 0 s 及び第 2 投入センサ D 3 0 s を通過したと判定する)。ステップ 1 2 3 0 で Y e s の場合、ステップ 1 2 3 1 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、1 枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ 1 2 3 1 の後、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、クレジットが上限数（本例では、5 0）、且つ、ベット数が最大数（本例では、3）であるか否かを判定し、Y e s と判定した場合にはブロック D 1 0 0 をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ 1 2 3 0 で N o の場合には、ステップ 1 2 3 0 の処理を繰り返し、ステップ 1 2 2 6 またはステップ 1 2 2 7 で N o の場合には、ステップ 1 2 3 2 に移行する。

【0 4 7 8】

次に、ステップ 1 2 3 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、精算ボタン D 6 0 の操作があったか否かを判定する。ステップ 1 2 3 2 で Y e s の場合、ステップ 1 2 3 3 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、クレジットの残り枚数又はベットされている遊技メダルが存在するか否かを判定する。ステップ 1 2 3 3 で Y e s の場合、ステップ 1 2 3 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ホップ駆動フラグ（R A M 領域内のフラグであり、ホップモータ H 8 0 を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル 1 枚の払出を実行する。次に、ステップ 1 2 3 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 払出センサ H 1 0 s 又は第 2 払出センサ H 2 0 s がオンであるか否かを判定する（第 3 実施形態においてはメダルの払出を検出するための払出センサを 2 つ有しており、第 1 払出センサ H 1 0 s 又は第 2 払出センサ H 2 0 s がオンとなると、遊技メダル 1 枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ 1 2 3 6 で Y e s の場合、ステップ 1 2 4 7 に移行する。ここで、フローチャート上には明記してはいないが、前回遊技が再遊技役であった場合にはクレジットの残り枚数のみが精算の対象となる。

【0 4 7 9】

他方、ステップ 1 2 3 6 で N o の場合、ステップ 1 2 4 1 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ホップ駆動後（ステップ 1 2 3 4 の処理のタイミング後）から所定時間（例えば、5 秒）経過したか否かを判定する。具体的には、ホップ駆動信号をホップモータ H 8 0 に送信している（ホップモータ H 8 0 が回転している）のにもかかわらず、メダルが払い出されていないと判定している状況が所定時間継続したか否かを判定する。ステップ 1 2 4 1 で Y e s の場合、ステップ 1 2 4 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、メダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ 1 2 4 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、メダル空エラー表示を実行する。次に、ステップ 1 2 4 5 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタン M 3 0 が押下されたか否か）を判定する。ステップ 1 2 4 5 で Y e s の場合、ステップ 1 2 4 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、R A M 領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ 1 2 4 7 に移行する。他方、ステップ 1 2 4 5 で N o の場合、ステップ 1 2 4 4 に移行する。

【0 4 8 0】

次に、ステップ 1 2 4 7 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 払出センサ H 1 0 s 及び第 2 払出センサ H 2 0 s がオフであるか否かを判定する（第 1 払出センサ H 1 0 s 又は第 2 払出センサ H 2 0 s がオンとなった後、第 1 払出センサ H 1 0 s 及び第 2 払出センサ H 2 0 s がオフとなると、払出動作が行われていた 1 枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ 1 2 4 7 で Y e s の場合、ステップ 1 2 4 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ホップ駆動フラグをオフにし、ステップ 1 2 3 3 に移行する。尚、ステップ 1 2 4 1 又はステップ 1 2 4 7 で N o の場合には、ステップ 1 2 3 6 に移行する。

【0 4 8 1】

他方、ステップ 1 2 3 2 又はステップ 1 2 3 3 で N o の場合、ステップ 1 2 5 1 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、スタートレバー D 5 0 が有効であり（例えば、ゲームを

10

20

30

40

50

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

10

【0482】

次に、図94は、図90におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。まず、ステップ3600で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、内部抽選実行処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、AT状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ1450で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、条件装置番号管理処理を実行する。次に、ステップ1259で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態はAT上乗せ抽選可能な状態であるか否かを判定する。ここで、第3実施形態に係るAT上乗せ抽選を実行可能なATに関する状態は、「AT中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利BB状態」となっており、「有利BB内部中遊技」においては、ATカウンタ値が0より大きい状態となり得るがAT上乗せ抽選は実行しないよう構成されている。これは、「有利BB内部中遊技」において、遊技者が敢えてBBの図柄組合せを揃えさせないことの方が、遊技者にとって有利になってしまうことを防止するためである。尚、「有利BB内部中遊技」にてAT上乗せ抽選を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「有利BB内部中遊技」にてAT上乗せ抽選に当選してもすぐには報知せずに、その後BBが終了したタイミングでAT上乗せ抽選に当選した旨、又は、ATゲーム数が上乗せされた後のAT残りゲーム数を報知するよう構成してもよい。また、第3実施形態においては、「転落後特化状態」、「転落後AT中状態」及び「ベル溢し後状態」においても、AT上乗せ抽選を実行しないよう構成されている。「転落後特化状態」、「転落後AT中状態」及び「ベル溢し後状態」においてはATカウンタ値の減算が実行されないよう構成されているため、遊技者が押し順ナビを無視して、「転落後特化状態」、「転落後AT中状態」又は「ベル溢し後状態」に移行した場合に、AT上乗せ抽選を実行し得るよう構成してしまうと、押し順ナビに従わない方が従うよりも高利益になってしまう恐れがある。そのため、第3実施形態においては、「転落後特化状態」、「転落後AT中状態」及び「ベル溢し後状態」においてはAT上乗せ抽選を実行しないよう構成している。尚、第3実施形態においては、「転落後特化状態」、「転落後AT中状態」及び「ベル溢し後状態」においては、ATカウンタ値の減算を実行しないよう構成されているが、ゲームを実行する毎にATカウンタ値を減算するよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、AT上乗せ抽選を実行し得るよう構成してもよい。ステップ1259でYesの場合、ステップ1500で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、ゲーム数上乗せ実行処理を実行し、ステップ3100に移行する。他方、ステップ1259でNoの場合にもステップ3100に移行する。このゲーム数上乗せ実行処理は、ATに関する状態に応じて異なる抽選テーブルを用いて抽選を実行することも可能であるが、設定値に応じては抽選確率が異なる（同一の抽選テーブルを用いて抽選を実行する）ことが好適である。次に、ステップ3100で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、フリーズ抽選実行処理を実行し、ステップ1550に移行する。

20

30

40

【0483】

ここで、本例におけるATに関する状態を列挙し詳述する（図105のAT状態遷移図

50

でも示されている)。

(1) 「低確率状態」とは、A Tに当選していない(「A T中状態」に移行する権利を獲得していない)状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態である。尚、「低確率状態」とは、所謂「通常状態」であるため、「通常状態」と称することもある。

(2) 「通常B B内部中遊技」とは、「低確率状態」においてB B役に当選した、且つ、B B役が入賞していない、且つ、A T抽選に当選していない状態であるか、又は、「転落待ち状態」においてB B役に当選した、且つ、B B役が入賞していない(「転落待ち状態」においてはA T抽選には当選しない)状態である。

(3) 「通常B B状態」とは、「低確率状態」においてB B役に当選し、且つ、A T抽選に当選していない状況にて、B B役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、「転落待ち状態」においてB B役に当選し、B B役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「通常B B内部中遊技」においてB B役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態である。

(4) 「高確率状態」とは、A T抽選に当選していない(「A T中状態」に移行する権利を獲得していない)状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態であり、前述した「低確率状態」よりもA Tに当選し易い状態である。

(5) 「A T中状態」とは、A T(押し順ナビ)を行い、且つ、A T残りゲーム数(A Tカウンタ値)の減算を行う状態である。

(6) 「特化前兆状態」とは、「A T中状態」よりもA Tゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である「上乗せ特化状態」に移行する権利を獲得している状態である。

(7) 「上乗せ特化状態」とは、「A T中状態」よりもA Tゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である。

(8) 「有利B B内部中遊技」とは、「高確率状態」、「A T中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」においてB B役に当選し、且つ、B B役が入賞していない状態である。

(9) 「待機B B内部中遊技」とは、「低確率状態」においてB B役に当選し、且つ、B B役によってA T抽選に当選しており、且つ、B B役が入賞していない状態である。

(10) 「有利B B状態」とは、「高確率状態」、「A T中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」においてB B役に当選しB B役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「有利B B内部中遊技」においてB B役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態、又は、「低確率状態」においてB B役に当選し、且つ、B B役によってA T抽選に当選しており、且つ、B B役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「待機B B内部中遊技」においてB B役に対応する図柄組み合わせが停止表示された時に実行される状態である。

(11) 「転落待ち状態」とは、「A T中状態」が終了した(例えば、A Tカウンタ値が0となったときや、有利区間の遊技数をカウントするカウンタ値が上限値(1500ゲーム)に達したとき)後に移行することがある状態であり、R T状態は「R T1」が維持されている状態となっている。尚、「A T中状態」が終了したときのR T状態が「R T0」(滞在比率の最も高いR T)であったときには「転落待ち状態」ではなく、「低確率状態」に移行するようにしても良い。

【0484】

(12) 「A T準備状態1」とは、有利B B状態が終了したことを条件に移行する状態であり、R T状態は「R T3」である。換言すると、A T抽選に当選している状況にてB Bが終了すると「A T準備状態1」に移行する。

(13) 「A T準備状態2」とは、A T準備状態1が終了したことを条件に移行する状態であり、R T状態は「R T0」である。

(14) 「転落後A T中状態」とは、「A T中状態」であるときに、実行された押し順ナビとは異なる(無視した)押し順で停止操作した場合に移行し得る状態である。具体的には、「A T中状態」にて「再遊技-D1」～「再遊技-D3」のいずれかに当選し、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作したために「再遊技04」が停止表示することに

10

20

30

40

50

よって移行する遊技状態であり、R T状態は、再遊技役の当選確率が「R T 1」よりも相対的に低い「R T 0」である。「転落後A T中状態」であるときに、「再遊技 - E 1」～「再遊技 - E 3」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作して「再遊技 0 6」を停止表示させることによって、再び「A T中状態」に復帰することができる。

(15) 「転落後特化状態」とは、「A T中状態」であるときに、実行された押し順ナビとは異なる（無視した）押し順で停止操作した場合に移行し得る状態である。具体的には、「A T中状態」にて「再遊技 - F 1」～「再遊技 - F 3」のいずれかに当選し、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作したために「再遊技 0 7」が停止表示することによって移行する遊技状態であり、R T状態は、「R T 1」と同程度の再遊技役の当選確率となる「R T 4」である。「転落後特化状態」であるときに、「再遊技 - E 1」～「再遊技 - E 3」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作を行い、「再遊技 0 6」を停止表示させることによって、再び「A T中状態」に復帰させることができる。

(16) 「ベル溢し後状態」とは、「A T中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」、「転落後A T中状態」又は「転落後特化状態」であるときに、実行された押し順ナビとは異なる（無視した）押し順で停止操作した場合に移行し得る状態である。具体的には、「A T中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「転落後A T中状態」又は「転落後特化状態」にて「入賞 - A 1」～「入賞 - A 6」のいずれかに当選し、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作したために「入賞 0 8」～「入賞 1 1」のいずれかが停止表示することによって移行する遊技状態であり、R T状態は、「R T 0」及び「R T 3」と同程度の再遊技役の当選確率となる「非R T」である。「ベル溢し後状態」且つ「非R T」であるときに、再遊技 - D 1」～「再遊技 - D 3」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作を行い「再遊技 0 4」を停止表示させることによって、「R T 0」に移行する。また、「ベル溢し後状態」且つ「R T 0」であるときに、再遊技 - E 1」～「再遊技 - E 3」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作を行い「再遊技 0 6」を停止表示させることによって、「A T中状態」に移行（復帰）することができる。

【0485】

次に、ステップ1550で、主制御基板MのCPU100は、後述する、リール回転開始準備処理を実行する。次に、ステップ1260で、主制御基板MのCPU100は、全リールの回転を開始する。次に、ステップ1261-1で、主制御基板MのCPU100は、引き込みポイント作成要求（回転している左リールM51、中リールM52、右リールM53の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される）があったか否かを判定する。ステップ1261-1でYesの場合、ステップ1261-2で、主制御基板MのCPU100は、「BB内部中遊技」ではないか否かを判定する。ここで、「BB内部中遊技」とは、「通常BB内部中遊技」と「有利BB内部中遊技」との総称であり、BB役に当選し、且つ、BBが入賞していない状態である。ステップ1261-2でYesの場合にはステップ1262に移行する。他方、ステップ1261-2でNoの場合、ステップ1261-3で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベル（入賞 - A 1～入賞 - A 6）であるか否かを判定する。ステップ1261-3でYesの場合、ステップ1261-4で、主制御基板MのCPU100は、最大払出枚数（本例では、11枚）となる引き込みポイントを作成し、ステップ1263に移行する。尚、ステップ1261-3でNoの場合には、ステップ1262に移行する。次に、ステップ1262で、主制御基板MのCPU100は、引き込みポイントを作成し、ステップ1263に移行する。他方、ステップ1261-1でNoの場合にも、ステップ1263に移行する。このように、「BB内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを11枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった（例えば、入賞 - A 1の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった）場合（不正解の押し順にてリールを停止させ

た場合)にも、リールの停止制御によって11枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ1263で、主制御基板MのCPU C100は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ1264で、主制御基板MのCPU C100は、いずれかの停止ボタン(左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43)の操作があったか否かを判定する。ステップ1264でYesの場合、ステップ1265で、主制御基板MのCPU C100は、操作があった停止ボタンに対応したリール(例えば、左停止ボタンD41には左リールM51が対応)の停止位置を決定し、ステップ1266に移行する。他方、ステップ1264でNoの場合にも、ステップ1266に移行する。次に、ステップ1266で、主制御基板MのCPU C100は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ1267で、主制御基板MのCPU C100は、すべてのリール(左リールM51、中リールM52、右リールM53)が停止したか否かを判定する。ステップ1267でYesの場合、ステップ1268で、主制御基板MのCPU C100は、RAM内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ1269で、主制御基板MのCPU C100は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する(内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される)。ステップ1269でYesの場合にはステップ1274に移行する。他方、ステップ1269でNoの場合、ステップ1270で、主制御基板MのCPU C100は、表示判定エラー表示をセットする(例えば、レジスタ領域内にセットする)。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU C100は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ1267でNoの場合、ステップ1261に移行する。

【0486】

次に、ステップ1274で、主制御基板MのCPU C100は、入賞による遊技メダルの払出処理を実行する。次に、ステップ1275で、主制御基板MのCPU C100は、遊技メダルを払い出す入賞があったか否かを判定する{入賞によって獲得した遊技メダルが、クレジットの最大数(本例では、50)を超過した場合に、遊技メダルの払出が実行される}。ステップ1275でYesの場合、ステップ1276で、主制御基板MのCPU C100は、ホップ駆動フラグ(ホップモータH80を駆動している際にオンとするフラグ)をオンにし、遊技メダル1枚の払出を実行する。次に、ステップ1277で、主制御基板MのCPU C100は、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する(第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する)。ステップ1277でYesの場合にはステップ1286に移行する。

【0487】

他方、ステップ1277でNoの場合、ステップ1279で、主制御基板MのCPU C100は、ホップ駆動後(ステップ1276の処理のタイミング後)から所定時間(例えば、5秒)経過したか否かを判定する。ステップ1279でYesの場合、ステップ1280で、主制御基板MのCPU C100は、メダル空エラーフラグをオンにする(例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する)。次に、ステップ1281で、主制御基板MのCPU C100は、メダル空エラー表示を7セグLEDで実行する。次に、ステップ1282で、主制御基板MのCPU C100は、メダル空エラーが解除されたか否か(例えば、設定/リセットボタンM30が押下されたか否か)を判定する。ステップ1282でYesの場合、ステップ1283で、主制御基板MのCPU C100は、メダル空エラーフラグをオフにし(例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し)、ステップ1286に移行する。他方、ステップ1282でNoの場合、ステップ1281に移行する。

【0488】

次に、ステップ1286で、主制御基板MのCPU C100は、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフであるか否かを判定する(第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなった後、第1払出センサH10s及び第2払出セ

ンサH20sがオフとなると、払出動作が行われていた1枚の遊技メダル of 払出動作が完了したと判定する)。ステップ1286でYesの場合、ステップ1288で、主制御基板MのCPUC100は、ホップ駆動フラグをオフにし、ステップ1290に移行する。尚、ステップ1279又はステップ1286でNoの場合には、ステップ1277に移行する。次に、ステップ1290で、主制御基板MのCPUC100は、当該入賞(ステップ1275でYesとなった入賞)に対応した払出が完了したか否かを判定する。ステップ1290でYesの場合にはステップ3400に移行する。尚、ステップ1286でNoの場合には、ステップ1277に移行し、ステップ1275でNoの場合には、ステップ3400に移行し、ステップ1290でNoの場合には、ステップ1276に移行する。

10

【0489】

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

【0490】

20

次に、図95は、第3実施形態における、図94のステップ3600のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ3602で、主制御基板MのCPUC100は、内部抽選テーブル(当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル)をセットし、ステップ3604に移行する。次に、ステップ3604で、主制御基板MのCPUC100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ3606で、主制御基板MのCPUC100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板MのROMに予め記憶されている。例えば、出玉グループ番号2は、当選番号4~12の9個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号4~6の連続する3個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号7~12の連続する6個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は3となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は6となる。尚、押し順再遊技役である当選番号4~6を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号7~12を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ3608で、主制御基板MのCPUC100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る出玉グループ番号を取得し、ステップ3610に移行する。

30

40

【0491】

次に、ステップ3610で、主制御基板MのCPUC100は、設定値データを取得する。次に、ステップ3612で、主制御基板MのCPUC100は、指定アドレスデータを取得する。次に、ステップ3614で、主制御基板MのCPUC100は、内部抽選に当選したか否か(取得した乱数が今回検索した内部抽選テーブル内に存在したか否か)を判定する。ステップ3614でYesの場合には、内部抽選に当選したと判定したため、その後の内部抽選テーブルアドレスに関しては判定(抽選)を実行せずに、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。他方、ステップ3614でNoの場合、ステップ3

50

616で、主制御基板MのCPUC100は、繰り返し回数を更新する。次に、ステップ3618で、主制御基板MのCPUC100は、残っている繰り返し回数があるか否かを判定する。ステップ3618でYesの場合、ステップ3610に移行し、残っている繰り返し回数がなくなる又は内部抽選に当選するまで、ステップ3610～ステップ3618の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ3618でNoの場合、ステップ3620で、主制御基板MのCPUC100は、内部抽選テーブルアドレスを更新（次の出玉グループ番号に係るアドレスに更新）し、ステップ3604に移行してステップ3604以降の処理を実行する。尚、内部抽選の具体的な処理については後述することとなる。

【0492】

次に、図96～図99は、第3実施形態における、図94のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1402で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は、AT抽選を実行可能なATに関する状態であるか否かを判定する。尚、第3実施形態においては、AT抽選を実行可能なATに関する状態は、「低確率状態」及び「高確率状態」となっている。「高確率状態」にてBBに当選した場合には「有利BB内部中遊技」に移行し、その後BB役が入賞することにより、「有利BB状態」に移行し、実行されたBBが終了することにより、「AT中状態」に移行すると共に、ATカウンタにATゲーム数の初期値である50回がセットされることとなる。また、「低確率状態」にてBBに当選した場合の1/5で、「待機BB内部中遊技」に移行して、その後BB役が入賞することにより、「有利BB状態」に移行し、実行されたBBが終了することにより、「AT中状態」に移行すると共に、ATカウンタにATゲーム数の初期値である50回がセットされることとなる。尚、「通常遊技状態」にてBBに当選すると共にAT抽選にも当選し、且つ、BBを揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ1402でYesの場合、ステップ3000で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、AT抽選実行処理を実行し、ステップ1408に移行する。他方、ステップ1402でNoの場合にも、ステップ1408に移行する。尚、第3実施形態においてはATに関する状態が相違した場合にAT抽選に係るAT当選率（AT抽選に当選し易いか当選し難いか）が相違するよう構成されているが、ATに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもAT抽選に係るAT当選率は同一となっている（「高確率状態」にてBBに当選した場合には設定値に拘らず必ずATに当選する＝その後「AT中状態」に移行する）。

【0493】

次に、ステップ1408で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1408でYesの場合、ステップ1410で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（当選することによって「低確率状態」から「高確率状態」に移行し得る小役であり、本例では、チェリー）であるか否かを判定する。ステップ1410でYesの場合、ステップ1412で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率（本例では、1/2であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1414で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1414でYesの場合、ステップ1416で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「高確率状態」に決定し、ステップ1802に移行する。

【0494】

また、ステップ1408でNoの場合、ステップ1418で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1418でYesの場合、ステップ1420で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は状態転落役（当選することによって「高確率状態」から「低確率状態」に移行し得る役であり、本例では、再遊技-A）であるか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、主制御基板MのCPUC100は、所

定確率（本例では、 $1/5$ であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する低確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1424で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した低確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1424でYesの場合、ステップ1426で、主制御基板MのCPUC100は、低確率移行条件を充足しているか否かを判定する。ここで、第3実施形態においては、ATに関する状態が「高確率状態」である場合には遊技区間が「有利区間」となっており、遊技区間が「有利区間」である場合には、押し順ナビが1回以上実行される、又は、所定ゲーム数（本例では、1500ゲーム）「有利区間」が継続することを充足しなければ「有利区間」が終了しないよう構成されている（即ち、低確率状態移行抽選に当選したとしても、押し順ナビが1回以上実行されていない等により低確率移行条件を充足していない場合には、「高確率状態」が終了しないよう構成されている）。尚、「有利区間」中にBB役が当選し、BBを実行した場合には、「有利区間」にて押し順ナビを1回も実行していなくても「有利区間」を任意のタイミングで終了し得るように構成されていても良い。ステップ1426でYesの場合、ステップ1428で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ1430に移行する。尚、ステップ1410、ステップ1414、ステップ1418、ステップ1420、ステップ1424又はステップ1426でNoの場合にもステップ1802に移行する。尚、このような抽選方式はあくまで一例であり、例えば、「高確率状態」に移行してから10ゲーム間は低確率状態移行抽選を実行せず（「高確率状態」の滞在が保障される）、当該10ゲーム経過後から毎ゲームで所定の確率（例えば、 $1/20$ ）で「高確率状態」から「低確率状態」に移行する抽選を実行するよう構成してもよい。尚、AT抽選役（低確AT抽選役、高確AT抽選役）、状態昇格役は、全設定値において同一の当選確率となっている。

【0495】

次に、図97に示すステップ1802で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態が有利BB状態であるか否かを判定する。

【0496】

ステップ1802でYesの場合には、ステップ1804で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームでBB終了条件を充足するか否かを判定する。ステップ1804でYesの場合には、ステップ1806で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態をAT準備状態1に決定し、本サブルーチンを終了する。

【0497】

前述したステップ1802でNoの場合、又はステップ1804でNoの場合には、ステップ1808で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態がAT準備状態1であるか否かを判定する。ステップ1808でYesの場合には、ステップ1810で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技-D1～D3であるか否かを判定する。ステップ1810でYesの場合には、ステップ1812で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【0498】

ステップ1812の処理の次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補には、AT準備状態2が含まれる。図100に示すように、当該ゲームのATに関する状態がAT準備状態1である場合には、選択候補として、AT準備状態1及びAT準備状態2の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT準備状態1が選択され、「再遊技04」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT準備状態2が選択される。

【0499】

前述したステップ1808でNoの場合、又はステップ1810でNoの場合には、ス

10

20

30

40

50

ステップ1814で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態はAT準備状態2であるか否かを判定する。ステップ1814でYesの場合には、ステップ1816で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置が再遊技-E1～E3であるか否かを判定する。ステップ1816でYesの場合には、ステップ1818で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【0500】

ステップ1818の処理の次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補には、AT中状態が含まれる。図100に示すように、当該ゲームのATに関する状態がAT準備状態2である場合には、選択候補として、AT準備状態2及びAT中状態の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT準備状態2が選択され、「再遊技06」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT中状態が選択される。

【0501】

前述したステップ1814でNoの場合、又はステップ1816でNoの場合には、ステップ1820で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態はAT中状態であるか否かを判定する。ステップ1820でYesの場合には、ステップ1822で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタM60のカウント値は所定値（本例では、11）以上であるか否かを判定する。ここで、第3実施形態においては、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が11以上である、換言するとAT残りゲーム数が11ゲーム以上である場合においては、スイカBに当選した際の1/2の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が10以下である、換言するとAT残りゲーム数が10ゲーム以下である場合においては、スイカBに当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行せず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。尚、これには限定されず、ATカウンタ値が10以下である場合であっても、スイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、ATカウンタ値が10以下である状況にてスイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、ATカウンタ値が所定値（例えば、1又は0）となったときに「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、当該抽選に当選した遊技から所定数の遊技の実行後に「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乗せ特化状態」に移行する場合には、必ずしも「特化前兆状態」を経由する必要はなく、例えば、「AT中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ1822でYesの場合には、ステップ1824で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカB）であるか否かを判定する。ステップ1824でYesの場合には、ステップ1826で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率（本例では、1/2）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1828で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1828でYesの場合には、ステップ1830で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「特化前兆状態」に決定する。

【0502】

ステップ1830の処理の後、ステップ1820、ステップ1822、ステップ1824又はステップ1828でNoの場合には、ステップ1832に移行する。ステップ18

10

20

30

40

50

32で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ1832でYesの場合には、ステップ1834で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置が再遊技-F1～F3であるか否かを判定する。ステップ1834でYesの場合には、ステップ1836で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【0503】

ステップ1836の処理の次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補には、上乗せ特化状態が含まれる。図100に示すように、当該ゲームのATに関する状態が特化前兆状態である場合には、選択候補として、特化前兆状態及び上乗せ特化状態の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、特化前兆状態が選択され、「再遊技07」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、上乗せ特化状態が選択される。

【0504】

前述したステップ1832でNoの場合、又はステップ1834でNoの場合には、ステップ1840で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態はAT中状態であるか否かを判定する。ステップ1840でYesの場合には、ステップ1842で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置が「再遊技-F1」～「再遊技-F3」であるか否かを判定する。ステップ1842でYesの場合には、ステップ1844で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【0505】

ステップ1844の処理の次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補には、転落後特化状態が含まれる。図100に示すように、当該ゲームのATに関する状態がAT中状態である場合には、選択候補として、AT中状態及び転落後特化状態の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT中状態が選択され、「再遊技07」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、転落後特化状態が選択される。

【0506】

前述したステップ1842でNoの場合には、ステップ1846で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置が「再遊技-D1」～「再遊技-D3」であるか否かを判定する。ステップ1846でYesの場合には、ステップ1848で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【0507】

ステップ1848の処理の次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補には、転落後AT中状態が含まれる。図100に示すように、当該ゲームのATに関する状態がAT中状態である場合には、選択候補として、AT中状態及び転落後AT中状態の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT中状態が選択され、「再遊技04」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、転落後AT中状態が選択される。

【0508】

前述したステップ1840でNoの場合には、ステップ1850で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は上乗せ特化状態又は特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ1850でYesの場合、ステップ1846でNoの場合には、ステップ1852で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は「入賞-A1」～「入賞-A6」であるか否かを判定する。ステップ1852でYesの場合には、ステップ1854で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定

し、本サブルーチンを終了する。

【0509】

ステップ1854の処理の次ゲーム以降のA Tに関する状態の選択候補には、ベル溢し後状態が含まれる。図100に示すように、当該ゲームのA Tに関する状態が、A T中状態である場合には、選択候補として、A T中状態及びベル溢し後状態の2つがある。「入賞01」～「入賞03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、A T中状態が選択され、「入賞08」～「入賞11」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、ベル溢し後状態が選択される。また、当該ゲームのA Tに関する状態が、上乗せ特化状態である場合には、選択候補として、上乗せ特化状態及びベル溢し後状態の2つがある。「入賞01」～「入賞03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、上乗せ特化状態が選択され、「入賞08」～「入賞11」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、ベル溢し後状態が選択される。さらに、当該ゲームのA Tに関する状態が、特化前兆状態である場合には、選択候補として、特化前兆状態及びベル溢し後状態の2つがある。「入賞01」～「入賞03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、特化前兆状態が選択され、「入賞08」～「入賞11」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、ベル溢し後状態が選択される。

10

【0510】

ステップ1850でN oの場合、ステップ1852でN oの場合には、ステップ1856で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、現在のA Tに関する状態は転落後特化状態又は転落後A T中状態であるか否かを判定する。ステップ1856でN oの場合、ステップ1862で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、現在のA Tに関する状態はベル溢し後状態であるか否かを判断する。ステップ1862でY e sの場合、ステップ1864で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、現在のR T状態はR T 0であるか否かを判定する。

20

【0511】

ステップ1856でY e sの場合、ステップ1864でY e sの場合には、ステップ1858で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技-E 1～E 3であるか否かを判定する。ステップ1858でY e sの場合には、ステップ1860で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降のA Tに関する状態の選択候補を、現在のA Tに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

30

【0512】

ステップ1860の処理の次ゲーム以降のA Tに関する状態の選択候補には、A T中状態が含まれる。図100に示すように、当該ゲームのA Tに関する状態が転落後特化状態である場合には、選択候補として、転落後特化状態及びA T中状態の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、転落後特化状態が選択され、「再遊技06」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、A T中状態が選択される。

【0513】

また、当該ゲームのA Tに関する状態が転落後A T中状態である場合には、選択候補として、転落後A T中状態及びA T中状態の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、転落後A T中状態が選択され、「再遊技06」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、A T中状態が選択される。

40

【0514】

さらに、当該ゲームのA Tに関する状態がベル溢し後状態でありR T状態がR T 0である場合（以下、ベル溢し後状態（R T 0）と称する）には、選択候補として、ベル溢し後状態（R T 0）及びA T中状態の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、ベル溢し後状態（R T 0）が選択され、「再遊技06」が停止表示された場合には、次ゲーム以降

50

のA Tに関する状態として、A T中状態が選択される。

【0515】

前述したステップ1858でN oの場合、ステップ1862でN oの場合、ステップ1864でN oの場合には、ステップ1870で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、当該ゲームにて転落待ち状態への移行条件を充足したか否かを判定する。ここで、現在のA Tに関する状態が、A T中状態であり、且つ、当該ゲームにてA Tカウンタ値が新たに0となる（A T残りゲーム数がなくなる）場合に、転落待ち状態への移行条件を充足する。ステップ1870でY e sの場合には、ステップ1872で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を転落待ち状態に決定する。

【0516】

ステップ1872の後、又はステップ1870でN oの場合には、ステップ1440で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降のA Tに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ1440でY e sの場合、ステップ1442で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、A Tに関する状態の移行条件を充足したか否かを判定する（例えば、図110にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数である10ゲームを消化した場合に充足する）。ステップ1442でY e sの場合、ステップ1444で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を決定し、本サブルーチンを終了する。また、ステップ1440でN oの場合、ステップ1442でN oの場合には、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0517】

尚、第3実施形態においては、抽選状態によってA T当選率が相違するよう構成されており、「低確率状態」にてB B役に当選した場合には1 / 5でA T抽選に当選する（当選した場合にはその後「A T中状態」に移行する）一方、「高確率状態」にてB B役に当選した場合にはかならずA T移行抽選に当選する（その後「A T中状態」に移行する）よう構成したが、これには限定されず、所定の条件装置である条件装置AをA T抽選役とし、「有利区間」であるA Tに関する状態として「高確率状態A」と「高確率状態B」とを有するよう構成した場合に、「高確率状態A」にて条件装置Aに当選した場合には1 / 10でA T移行抽選に当選し、「高確率状態B」にて条件装置Aに当選した場合には1 / 2でA T移行抽選に当選するよう構成してもよい。尚、A T移行抽選に当選した場合には、A Tに関する状態として「A T中状態」へ移行するまでの準備状態である「A T準備状態」に移行し、その後所定の終了条件（例えば、「A T準備状態」に移行してから10ゲーム経過）を充足した場合に「A T中状態」に移行するよう構成してもよい。

【0518】

次に、図101は、第3実施形態における、図96のステップ3000のサブルーチンに係る、A T抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ3002で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、当該ゲームに係る条件装置はA T抽選役（本例では、B B役）であるか否かを判定する。尚、小役とB B役が重複している条件装置も含まれている。ステップ3002でY e sの場合、ステップ3004で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、現在の遊技状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ3004でY e sの場合、ステップ3006で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を有利B B内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ1408の処理）に移行する。ここで、移行契機となったB Bが終了するとA Tカウンタに初期値（本例では、50）がセットされA T中状態に移行する。他方、ステップ3004でN oの場合、ステップ3008で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、所定確率（本例では、1 / 5）で当選するA T抽選を実行する。次に、ステップ3010で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、A T抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3010でY e sの場合、ステップ3012で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を待機B B内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ1408の処理）に移行する。ここで、移行契機となったB Bが終了するとA Tカウンタに初期値（本例では、50）がセットされA T中状態に移行する。他方、ステップ3010でN oの場合、主制御基板MのC P U C 1 0

0 は、次ゲーム以降の A T に関する状態を通常 B B 内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ 1 4 0 8 の処理）に移行する。尚、ステップ 3 0 0 2 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1 4 0 8 の処理）に移行する。

【0 5 1 9】

尚、A T 中状態は、A T 準備状態 2 状態が終了し、A T カウンタに初期値（5 0）がセットされてから開始される。また、A T 準備状態 1 と A T 準備状態 2 と上乘せ特化状態と特化前兆状態と有利 B B 内部中遊技と有利 B B 状態と転落後 A T 中状態と転落後特化状態とベル溢し後状態とでは A T カウンタ値は減算されない（図 1 0 6 参照）。

【0 5 2 0】

次に、図 1 0 2 は、第 3 実施形態における、図 9 4 のステップ 1 4 5 0 のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 4 5 1 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ 1 4 5 1 で Y e s の場合、ステップ 1 4 5 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（副制御基板 S 側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ 1 4 5 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役（押し順によって入賞する役が相違する条件装置であり、例えば、「入賞 - A 1」等）であるか否かを判定する。ステップ 1 4 5 4 で Y e s の場合、ステップ 1 4 5 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号（押し順番号とも称す）を決定し、指示番号を記憶するための R A M アドレス（押し順ナビを表示するため R A M アドレスとは異なるアドレス）に記憶する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板 M が決定し、副制御基板 S に送信されることとなる（詳細は後述する）。また、副制御基板 S は当該指示番号を受信することにより演出表示装置 S 4 0 上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定（不図示であるが指示番号をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる）されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号（例えば、A X）を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ 1 4 6 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビ表示を実行する。次に、ステップ 1 4 6 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ステップ 1 4 5 8 で決定した指示番号に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ 1 4 7 2 に移行する。尚、本例では、押し順表示装置 D 2 7 0 及び演出表示装置 S 4 0 にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、第 3 実施形態においては指示番号に基づいて押し順ナビを表示しており、例えば、「左→中→右」の押し順は押し順表示装置 D 2 7 0 にて「= 1」で表示するよう構成されており、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれも「= 1」で表示するよう構成されている。尚、これには限定されず、押し順ベルに係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置 D 2 7 0 に表示する場合と、押し順再遊技に係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置 D 2 7 0 に表示する場合とで異なる表示態様となるよう構成してもよい。即ち、押し順表示装置 D 2 7 0 に表示される押し順ナビの表示態様の種類数は入賞・再遊技当選情報の種類数と同数となるよう構成してもよい。

【0 5 2 1】

また、ステップ 1 4 5 1 で N o の場合、換言すると、遊技区間が「通常区間」又は「待機区間」である場合、又はステップ 1 4 5 4 で N o の場合、ステップ 1 4 6 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報を R A M の所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板 S 側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・

再遊技当選情報にマスク処理 {入賞・再遊技当選情報 (特に押し順に係る情報) を秘匿的にする処理} を実行してから副制御基板 S に送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、第 3 実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報 (同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によって R T 状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報) を 1 つの演出グループ番号 (例えば、入賞・再遊技当選情報 4 ~ 6 を演出グループ 4 とする等) として、演出グループ番号を副制御基板 S 側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報 (本例では、0 ~ 18) の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を 1 つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい (例えば、入賞・再遊技当選情報 4 ~ 6 を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報 19 (新たに設けた入賞・再遊技当選情報) とする等)。尚、主制御基板 M における A T に関する状態等に基づき、操作情報 (押し順ナビ) を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板 S 側に入賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板 S 側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板 S 側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

【0522】

次に、ステップ 1470 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド (副制御基板 S 側へのコマンド) をセット (例えば、レジスタ領域内にセット) し、ステップ 1472 に移行する。次に、ステップ 1472 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、ボーナス当選情報 (ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる) に係るコマンド (副制御基板 S 側へのコマンド) をセット (例えば、レジスタ領域内にセット) し、次の処理 (ステップ 1259 の処理) に移行する。尚、第 3 実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう構成されているが、当該導出方法については後述することとする。また、同図下段に示すように、押し順ナビの表示例としては、「A T 中状態」の場合には、(1) 転落再遊技役が含まれる場合 → 転落再遊技役が停止表示されない押し順をナビ、(2) ベル (1 枚役・11 枚役) の場合 → 最も払出枚数が多くなる押し順をナビ、等のように構成されている。このように、第 3 実施形態においては、遊技区間が「有利区間」である場合には、副制御基板 S 側に入賞・再遊技当選情報 (当選役の種類と遊技者にとって最も有利な押し順とを特定できる番号) や指示番号 (遊技者にとって最も有利な押し順を特定できる番号) を送信し得るよう構成されている一方、遊技区間が「通常区間」である場合には、副制御基板 S 側に演出グループ番号 (当選役の概要のみ特定できる番号) を送信し得るよう構成されている。即ち、「有利区間」においては、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報を含めた、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報をそのまま副制御基板 S 側に送信し得る一方、「有利区間」でない遊技区間においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報は送信せずに、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報の場合には押し順に係る情報を秘匿した演出グループ番号を副制御基板 S 側に送信するよう構成されている。

【0523】

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

秘匿的にする処理} を実行してから副制御基板 S に送信するよう構成することにより、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報に係る情報が認識され、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまう事態を防止している。

【0524】

次に、図103は、第3実施形態における、図94のステップ1500のサブルーチンに係る、ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態は「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。なお、転落後AT中状態、転落後特化状態、及びベル溢し後状態ではATゲーム数上乗せは実行しないよう構成している。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る出玉グループ番号はAT中上乗せ役（「AT中状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、「再遊技-B」、「再遊技-C」、「入賞-D」となっている）に関する出玉グループ番号（本例では、1、3）であるか否かを判定する。ステップ1504でYesの場合にはステップ1514に移行する。また、ステップ1502でNoの場合、換言すると、ATに関する状態が有利BB状態であった場合、ステップ1512で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号はBB中上乗せ役（「有利BB状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、「入賞-H」、「入賞-I」）に関する出玉グループ番号（本例では、5、6）であるか否かを判定する。ステップ1512でYesの場合には、ステップ1514に移行し、ステップ1512でNoの場合には、ステップ1518に移行する。また、ステップ1504でNoの場合、ステップ1506で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1508で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号は特化中上乗せ役（「上乗せ特化状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る且つ「AT中状態」においては残りATゲーム数を上乗せしない当選番号であり、本例では、「再遊技-A」、「再遊技-D1」～「再遊技-D3」、「入賞-A1」～「入賞-A6」となっている）に関する出玉グループ番号（本例では、2、13）であるか否かを判定する。ステップ1508でYesの場合、ステップ1514に移行する。尚、ステップ1506又はステップ1508でNoの場合にはステップ1518に移行する。

【0525】

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

【0526】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルの一例であり、第3実施形態においては、押し順ナビが実行されるATに関する状態の一部（本例では、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利BB状態」）にて当選時上乗せ役が当選した場合には、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいて

、A T上乗せゲーム数は「0」～「300」が抽選によって決定され、当該決定された値がA TカウンタM60のカウンタ値に加算されることとなる。尚、「0」が決定された場合にはA T残りゲーム数は増加しないこととなる（「0」が決定された場合には、A T上乗せ抽選に非当選と称することがある）。

【0527】

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

10

【0528】

次に、当選役が再遊技 - B又は再遊技 - Cである場合には、 $\{置数(500) \times A T上乗せゲーム数(0) + 置数(200) \times A T上乗せゲーム数(50) + 置数(300) \times A T上乗せゲーム数(100) + 置数(24) \times A T上乗せゲーム数(300)\} / 置数の総数(1024) = 46.1$ （ゲーム）、のよう

【0529】

次に、当選役が「再遊技 - A」又は「再遊技 - D1」～「再遊技 - D3」、「入賞 - A1」～「入賞 - A6」である場合には、 $\{置数(300) \times A T上乗せゲーム数(10) + 置数(600) \times A T上乗せゲーム数(30) + 置数(124) \times A T上乗せゲーム数(50)\} / 置数の総数(1024) = 26.61$ （ゲーム）、のよう

20

【0530】

次に、当選役がB B中弱レア役である場合には、 $\{置数(800) \times A T上乗せゲーム数(0) + 置数(100) \times A T上乗せゲーム数(10) + 置数(100) \times A T上乗せゲーム数(30) + 置数(24) \times A T上乗せゲーム数(100)\} / 置数の総数(1024) = 6.3$ （ゲーム）、のよう

【0531】

次に、当選役がB B中強レア役である場合には、 $\{置数(300) \times A T上乗せゲーム数(0) + 置数(300) \times A T上乗せゲーム数(30) + 置数(400) \times A T上乗せゲーム数(50) + 置数(24) \times A T上乗せゲーム数(300)\} / 置数の総数(1024) = 35.4$ （ゲーム）、のよう

30

【0532】

尚、第3実施形態においては、A T上乗せ抽選を実行した場合には、当選役の種類によってA T上乗せゲーム数の平均値が相違し得るよう構成されているが、設定値によってはA T上乗せゲーム数の平均値は相違しないよう構成されている。ここで、当選番号に基づいてA T上乗せ抽選を実行するよう構成する場合には、例えば、当選番号7と当選番号8とでA T上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合、当選番号が7であるか8であるかを判断する処理を実行しなければならないが、第3実施形態のように、出玉グループ番号に基づいてA T上乗せ抽選を実行するよう構成することにより、当選番号7と当選番号8とでA T上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合には、出玉グループ番号が2であるかを判断するのみで当選番号7と当選番号8とのいずれのA T上乗せ抽選に関する処理も実行することができることとなる。

40

【0533】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ1518で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技 - B（逆押しで停止させることによって無効ラインに白セブンが一直線になり得る再遊技である逆押し白7リプレイ）に関する当選番号である

50

か否かを判定する。ステップ1518でYesの場合、ステップ1520で、主制御基板MのCPUC100は、再遊技-BによるATゲーム数上乘せがあったか否か、換言すると、再遊技-Bに当選したことによるAT上乘せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1520でYesの場合、ステップ1522で、主制御基板MのCPUC100は、逆押し指示コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）にて無効ラインに白セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、ステップ1526に移行する。他方、ステップ1520でNoの場合、ステップ1524で、主制御基板MのCPUC100は、逆押し回避コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）以外の押し順を指示し、無効ラインに白セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、ステップ1526に移行する。尚、ステップ1518でNoの場合にも、ステップ1526に移行する。次に、ステップ1526で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技-C（順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒7リプレイ）であるか否かを判定する。ステップ1526でYesの場合、ステップ1528で、主制御基板MのCPUC100は、再遊技-CによるATゲーム数上乘せがあったか否か、換言すると、再遊技-Cに当選したことによるAT上乘せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1528でYesの場合、ステップ1530で、主制御基板MのCPUC100は、順押し指示コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ3100の処理）に移行する。他方、ステップ1528でNoの場合、ステップ1532で、主制御基板MのCPUC100は、順押し回避コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ3100の処理）に移行する。尚、ステップ1526でNoの場合にも、次の処理（ステップ3100の処理）に移行する。尚、第3実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sがこれらコマンドを受信することによって、副制御基板S側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、AT上乘せ抽選に当選した場合に、AT上乘せ抽選に当選した旨及びAT上乘せゲーム数に係るコマンド（例えば、ステップ1517の処理に係るAT上乘せゲーム数に係るコマンド）を副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（ATゲーム数上乘せがあるゲーム）にて逆押しを指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよいし、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲームでは逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、特定の再遊技役（例えば、再遊技-B又はC）に当選した）を充足したゲームにて無効ラインにて7揃いが可能な押し順を指示する演出を実行するよう構成してもよい。又は、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（ATゲーム数の上乘せがあるゲーム）では、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、所定ゲーム数後（同時に連続演出を実行しても良く、その場合には連続演出の最終ゲーム）を充足したゲームにてATゲーム数上乘せ演出（演出表示装置S40にて表示されるAT残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「+30G」と表示）を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置S40においても、AT残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板側で記憶しているAT残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技-Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（ATゲーム数の上乘せがあるゲーム）で、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてATゲーム数上乘せ演出を実行する

10

20

30

40

50

場合の例としては、副制御基板 S 側でボーナスの当選を煽る特別な演出（例えば、所定の連続演出）を実行しているとき（ボーナス内部中では再遊技 - B の当選確率が低い（0 % も含む）ため、7 揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう）等、副制御基板 S 側が特別な演出を実行しているときが挙げられる。尚、主制御基板 M 側にて A T 上乗せ抽選に当選し、A T 残りゲーム数の上乗せがあったことを副制御基板 S 側が判断する情報としては、（1）A T 残りゲーム数に関する情報を A T 上乗せ抽選後に主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に送信する。その後、副制御基板 S 側で、前回送信された A T 残りゲーム数に関する情報と今回送信された A T 残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、A T 上乗せ抽選で当選した A T 上乗せゲーム数を把握する、（2）主制御基板 M 側の A T 上乗せ抽選の結果として得られた A T 上乗せゲーム数に関するコマンドを副制御基板 S 側に送信する。また、A T 上乗せ抽選に当選しなかった場合には、A T 上乗せ抽選に当選しなかった旨に係るコマンドを副制御基板 S 側に送信し、副制御基板 S 側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板 S 側で押し順ナビに関する演出の演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技 - B が当選した遊技であって、副制御基板 S 側で前記コマンドを受信したゲーム（A T ゲーム数上乗せがなかったゲーム）にて中押し（第 1 停止として中停止ボタンを操作することであり、7 揃いを回避する押し順）を指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよい。尚、主制御基板 M 側にて A T 上乗せ抽選が実行されたが、A T 残りゲーム数の上乗せがなかったことを副制御基板 S 側が判断する情報としては、（1）A T 残りゲーム数に関する情報を A T 上乗せ抽選後に主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に送信する。その後、副制御基板 S 側で、前回送信された A T 残りゲーム数に関する情報と今回送信された A T 残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、A T 上乗せ抽選で当選した A T 上乗せゲーム数を把握する（前回送信された A T 残りゲーム数に関する情報から今回送信された A T 残りゲーム数に関する情報を減算した値が 1 である場合に A T 上乗せ抽選に当選しなかったと判断する）、（2）主制御基板 M 側の A T 上乗せ抽選の結果として A T 上乗せゲーム数が 0 ゲームである旨に関するコマンドを副制御基板 S 側に送信する。

【0534】

次に、図 104 は、第 3 実施形態における、図 94 のステップ 3100 のサブルーチンに係る、フリーズ抽選実行処理のフローチャートである。本フローチャートはフリーズ演出のうち特定のフリーズ演出の実行を決定するための処理を示しており、フリーズ演出が同図において示している演出のみであるということではなく、あくまでフリーズ演出の一例として図示している。まず、ステップ 3102 で、主制御基板 M の CPU C100 は、当該ゲームの A T に関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。このように、第 3 実施形態においては、特定のフリーズ演出は「有利区間」でのみ実行され、「通常区間」及び「待機区間」では実行されないよう構成されている。また、フリーズ演出とは、スタートレバーが操作されてから所定時間（本例では、60 秒）が経過するまでは停止ボタンが操作可能とならない（ステップ 1554 以降の処理を実行しない）ようにする主制御基板 M 側にて制御する演出であり、フリーズ演出実行中においては、リールが停止したままとしてもよいし、全リールが低速回転したり高速回転したり逆回転したりするよう構成してもよい。尚、第 3 実施形態においては特定のフリーズ演出として「有利区間」においてのみ実行されるフリーズ演出を例示しているが、フリーズ演出の実行態様はこれには限定されず、特定のフリーズ演出とは異なるフリーズ演出を、「有利区間」以外の遊技区間にて実行し得るよう構成してもよいし、特定のフリーズ演出が「有利区間」以外の遊技区間においても実行され得る、かつ、特定のフリーズ演出は「有利区間」以外の遊技区間（「通常区間」及び「待機区間」）よりも「有利区間」の方が実行され易い（実行される確率が高い）よう構成してもよい。即ち、フリーズ演出として複数種類のフリーズ演出を実行可能に構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成した場合における遊技区間毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよい。また、所定のフリーズ演出が複数種類の A T に関する状態にて実行され得るよう構

成した場合におけるA Tに関する状態毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類のR T状態にて実行され得よう構成した場合におけるR T状態毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよい。また、第3実施形態にて例示したようなフリーズ演出は、遊技者にとって相対的に高利益となる遊技にて実行するよう構成することが好適であり、そのように構成することにより、フリーズ演出が終了して停止ボタンが操作可能となるまでの期間（フリーズ演出実行期間）にて当該ゲームの結果に期待感を抱くことができることとなる。フリーズ演出の実行態様としては第3実施形態の態様には限定されず、ボーナス終了時にフリーズし（次ゲーム開始に係るベットやスタートレバーを所定時間無効にし）、当該フリーズ中にボーナスにおける獲得メダル数（又は、A Tによる獲得メダル数とボーナスによる獲得との合計）を演出表示装置S 4 0にて表示するよう構成してもよいし、A T終了時、換言すると、A Tカウンタ値が0となった場合にフリーズし、当該フリーズ中にA Tにおける獲得メダル数（又は、A Tによる獲得メダル数とボーナスによる獲得との合計）を演出表示装置S 4 0にて表示するよう構成してもよい。ステップ3 1 0 2でY e sの場合、ステップ3 1 0 4で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、当該ゲームに係る条件装置はA T抽選役（「A T中状態」に移行する権利を獲得し得る条件装置であり、本例では、B B役）であるか否かを判定する。ステップ3 1 0 2とステップ3 1 0 4とでは、「A T中状態」に移行する権利を獲得した場合（本例では、A T抽選に当選した場合）であるか否かを判定している。ステップ3 1 0 4でY e sの場合、ステップ3 1 0 6で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、所定確率（本例では、1 / 2 0）で当選するフリーズ実行抽選（フリーズ演出を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ3 1 0 8で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、ステップ3 1 0 6の処理にて実行したフリーズ実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3 1 0 8でY e sの場合、ステップ3 1 1 0で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、フリーズ実行フラグ（当該フラグがオンとなることにより、当該ゲームにてフリーズ演出が実行されることとなる）をオンにする。次に、ステップ3 1 1 2で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、フリーズ実行コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、当該ゲームにてフリーズ演出を実行する旨に関するコマンド）をセットし、次の処理（ステップ1 5 5 0の処理）に移行する。尚、ステップ3 1 0 2、ステップ3 1 0 4又はステップ3 1 0 8でN oの場合にも、次の処理（ステップ1 5 5 0の処理）に移行する。

【0 5 3 5】

次に、図1 0 5は、第3実施形態における、図9 4のステップ1 5 5 0のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ1 5 6 8で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、フリーズ実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1 5 6 8でY e sの場合、ステップ1 5 7 0で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、フリーズ実行フラグをオフにする。次に、ステップ1 5 7 2で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、フリーズ実行タイマF Z t（フリーズ演出の実行期間を計測するためのタイマであり、デクリメントタイマ）に、フリーズ実行時間（本例では、6 0秒）をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ1 5 7 4で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、フリーズ実行タイマF Z tのタイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1 5 7 4でY e sの場合、ステップ1 5 5 2に移行する。他方、ステップ1 5 7 4でN oの場合にはフリーズ実行タイマF Z tのタイマ値が0になるまで、ステップ1 5 7 4の処理を繰り返し実行することとなる。尚、ステップ1 5 6 8でN oの場合には、ステップ1 5 5 2に移行する。次に、ステップ1 5 5 2で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、遊技間隔最小時間タイマM 7 0（減算タイマ）のタイマ値が0であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマM 7 0は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、4. 1秒）を計測するタイマである。ステップ1 5 5 2でY e sの場合、ステップ1 5 5 4で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、遊技間隔最小時間タイマM 7 0のタイマ値に新たに最小時間（本例では、4. 1秒）をセットしてスタートする。他方、ステップ1 5 5 2でN oの場合、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、無限ループ処理

を実行する。次に、ステップ1556で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ1562で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ1564で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットする。換言すると、ステップ1562及びステップ1564の処理によって、副制御基板Sにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。次に、ステップ1566で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域内に記憶されているリール駆動状態をリール停止状態からリール回転開始待機状態に更新し、次の処理（ステップ1260の処理）に移行する。

【0536】

次に、図106は、第3実施形態における、図94のステップ3400のサブルーチンに係る、残りゲーム数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ3402で、主制御基板MのCPU100は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。尚、詳細は後述することとなるが、「有利区間」とは遊技区間のうちの1つであり、ATに関する状態が「AT中状態」である場合などの遊技者にとって有利である遊技の状況にてセットされ易い遊技区間となっている。ステップ3402でYesの場合、ステップ3404で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1（デクリメントカウンタであり、「有利区間」に滞在し得る最大ゲーム数である1500が初期値としてセットされ、「有利区間」である期間にて毎ゲーム減算され得るカウンタ）のカウンタ値を1減算する。

【0537】

次に、ステップ3408で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ3408でYesの場合、ステップ3410で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタ値を1減算し、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。尚、ステップ3402又はステップ3408でNoの場合にも、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。このように、第3実施形態においては、押し順ナビが表示し得るATに関する状態として「AT中状態」である場合には、毎ゲームATカウンタ値が減算されるが、ATに関する状態が、「AT準備状態1」、「AT準備状態2」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利BB内部中遊技」、「有利BB状態」、「転落後AT中状態」、「転落後特化状態」、「ベル溢し後状態」である場合には、ゲームが実行されてもATカウンタ値は減算されないよう構成されている。一例としては、ATカウンタ値が残存している（1以上残っている）状況にて「AT中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ATカウンタ値を維持したまま、「AT中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、ATに関する状態が「AT中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ATカウンタ値を1減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板MのRAMに記憶されるATカウンタ値は減算しないが、副制御基板Sによって制御される演出表示装置S40に表示される残りATゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ATカウンタ値が「30」で、演出表示装置S40に表示されている残りAT残りゲーム数が「30」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ATカウンタ値は「30」を維持、又は当該遊技に係るAT上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「30+α」を記憶するが、スタートレバーD50の操作を契機に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数として「29」、又はAT上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「29+α」を表示しても良い（尚、上乗せ抽選により得られた「α」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、又はボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技

10

20

30

40

50

）において「α」を報知しても良い）。そして、演出表示装置 S 4 0 に表示されている A T 残りゲーム数は、「有利 B B 内部中遊技」においても遊技毎に 1 ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出（例えば、ボーナス確定画面）を出力するまで A T 残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「A T 中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置 S 4 0 等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置 S 4 0 に表示される A T の残りゲーム数は「3 0」又は A T 上乗せ抽選の結果上乗せに当選し上乗せした結果を報知する場合は、「3 0」10
以上の値を表示するように制御するようにすることができる。尚、A T カウンタ値が「1」で、且つ演出表示装置 S 4 0 に表示されている残り A T ゲーム数が「1」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置 S 4 0 に表示されている A T 残りゲーム数に係る表示は「0」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、A T カウンタ値が「1」で、演出表示装置 S 4 0 に表示されている A T 残りゲーム数が「1」のときに遊技が実行され且つ A T 上乗せ抽選が実行され得る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号）が当選し、且つ、A T 上乗せ抽選に当選しなかった場合には、A T ゲーム数が「0」となるとともに演出表示装置 S 4 0 に表示されている A T ゲーム数は「0」となる。また、A T 残りゲーム数が少ない場合には、A T 残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（0 % も含む）設定するように構成しても良い。20

【0 5 3 8】

次に、図 1 0 7 は、第 3 実施形態における、図 9 4 のステップ 1 7 0 0 のサブルーチンに係る、R T 状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 7 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームにて R T 状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、第 3 実施形態においては、R T 状態移行可能条件は、所定条件を満たしたとき（具体的には、電源がオフの状況下で設定キースイッチがオンとなり、その後電源がオンとなったときに実行される設定変更装置制御処理開始前、又は、設定変更装置制御処理終了時）の R A M クリアの実行（R A M の初期化）、停止表示（本例では、再遊技 0 4、再遊技 0 6 及び再遊技 0 7 の停止表示並びに入賞 0 8 ~ 1 1 の停止表示）、B B 30
の当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ 1 7 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 7 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該充足した R T 移行可能条件に基づき R T 状態移行可否及び次ゲーム以降の R T 状態を決定（図 1 0 8 の R T 状態遷移図を参照）し、次の処理（ステップ 1 7 5 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 7 0 2 で N o の場合にも次の処理（ステップ 1 7 5 0 の処理）に移行する。尚、第 3 実施形態においては、全リールの停止後に R T 状態移行制御処理を実行しているが、「R T 1」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。R T 状態を移行する（R T 番号を R A M に記憶する）タイミングは、適宜定めることができる。

【0 5 3 9】

次に、図 1 0 8 は、第 3 実施形態における、R T 状態遷移図である。第 3 実施形態においては、「非 R T」、「R T 0」~「R T 4」及び「1 種 B B - A、B、C」の 7 つの R T 状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによって R T 状態が移行する。R T 状態の具体的な移行例としては、R A M 初期化が実行された場合には「非 R T」40
となる。また、R T 状態が「非 R T」である場合に、再遊技 0 4 図柄が停止表示されると「R T 0」となる（図 1 0 8 の R T 状態遷移図に示す（1）の矢印参照）。再遊技 0 4 の停止表示とは、一例としては、R T 状態が「非 R T」である状況にて「再遊技 - D 1」に当選した場合に、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技 0 1 ~ 0 3 が停止表示し、R T 状態として「非 R T」が維持される。一方、R T 状態が「非 R T」である状況にて「再遊技 - D 1」に当選した場合に、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技 0 4 が停止表示し、R T 状態は「非 R T」から「R 50

T 0」に移行する。

【0540】

R T状態が「R T 0」、「R T 1」、「R T 3」又は「R T 4」である場合に、押し順ベル溢し目が停止表示されると、「非R T」に移行する（図108のR T状態遷移図に示す（2）の矢印参照）。押し順ベル溢し目とは、例えば、正解の押し順が「左→中→右」であるように構成された「入賞 - A 1」に当選した場合に、正解の押し順以外の押し順（例えば、「中→左→右」）で停止操作された場合に停止表示される図柄の並びである。正解の押し順以外の押し順で停止操作されたときには、1枚の遊技メダルが払い出されることとなる（図83又は図85参照）。具体的には、入賞08～入賞11の図柄組合せが押し順ベル溢し目に対応する。

10

【0541】

R T状態が「R T 0」又は「R T 4」である場合に、再遊技06が停止表示された場合には「R T 1」に移行する（図108のR T状態遷移図に示す（3）の矢印参照）。再遊技06の停止表示とは、一例としては、R T状態が「R T 0」である状況において「再遊技 - E 1」に当選した場合であって、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技06が停止表示し、R T状態は「R T 0」から「R T 1」に移行する。一方、R T状態が「R T 0」である状況において「再遊技 - E 1」に当選した場合であって、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技01が停止表示し、R T状態として「R T 0」が維持される。また、R T状態が「R T 4」である状況において「再遊技 - E 1」に当選した場合であって、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技06が停止表示し、R T状態は「R T 4」から「R T 1」に移行する。一方、R T状態が「R T 4」である状況において「再遊技 - E 1」に当選した場合であって、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技01が停止表示し、R T状態として「R T 4」が維持される。

20

【0542】

また、R T状態が「R T 1」又は「R T 3」である場合に、再遊技04が停止表示された場合には「R T 0」に移行する（図108のR T状態遷移図に示す（1）の矢印参照）。

【0543】

さらに、R T状態が「R T 1」である場合に、再遊技07が停止表示された場合には「R T 4」に移行する（図108のR T状態遷移図に示す（7）の矢印参照）。再遊技07の停止表示とは、一例としては、R T状態が「R T 1」である状況において「再遊技 - F 1」に当選した場合であって、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技07が停止表示し、R T状態は「R T 1」から「R T 4」に移行する。一方、R T状態が「R T 1」である状況において「再遊技 - E 1」に当選した場合であって、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技01が停止表示し、R T状態として「R T 1」が維持される。尚、R T状態が「R T 1」である状況において再遊技07が停止表示し、R T状態は「R T 1」から「R T 4」に移行する場合においては、R T状態が「R T 1」のときのA Tに関する状態が「A T中状態」である場合には、「R T 4」におけるA Tに関する状態は「転落後特化状態」となり、R T状態が「R T 1」のときのA Tに関する状態が「特化前兆状態」である場合には、「R T 4」におけるA Tに関する状態は「上乘せ特化状態」となる。

30

40

【0544】

また、R T状態が、「非R T」、「R T 0」、「R T 1」、「R T 3」又は「R T 4」である場合に、B B役に当選（1種B B - A～Cに係る条件装置が作動）し、当該当選したゲームにてB B役を入賞させないとR T状態が「R T 2」に移行する（図108のR T状態遷移図に示す（4）の矢印参照）。また、「R T 2」にてB B役を入賞させる（1種B B - A～Cが作動する）と「1種B B - A, B, C」に移行する（図108のR T状態遷移図に示す（5）の矢印参照）。また、「1種B B - A, B, C」にてB Bが終了（1種B B - A～Cの作動が終了）すると、「R T 3」に移行する。尚、本例における7つの

50

R T状態のうち、全遊技を通して最も滞在比率が高いR T状態は「R T 0」となっており、「A T中状態」が終了し、遊技区間が「有利区間」から「通常区間」に移行すると、最も滞在比率の高い「R T 0」に滞在することになる。尚、「待機区間」においては、A T抽選（「A T中状態」に移行する権利を獲得するための抽選）には当選しない、且つ、A Tゲーム数上乗せ抽選には当選しないよう構成されている。

【0545】

次に、図109は、第3実施形態における、図94のステップ1750のサブルーチンに係る、A T中状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1752で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、当該ゲームにてA T開始可能条件を充足したか否かを判定する。尚、このA T開始可能条件は、例えば、通常区間から有利区間に移行した後の有利B B状態が終了したことに基づいて充足可能であり、具体的には、A T準備状態1及びA T準備状態2を経て次のゲームから「A T中状態」に移行する場合に充足する（図110参照）。ステップ1752でY e sの場合、ステップ1760で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、A T初期ゲーム数（本例では、50であり、「A T中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数）をA TカウンタM60にセットし、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。尚、ステップ1752でN oの場合にも、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。尚、「高確率状態」にてB B役に当選し「有利B B内部中遊技」に移行した後、B Bを入賞させることにより「有利B B状態」に移行し、当該「有利B B状態」にてA Tゲーム数が上乗せされていた場合には、「A T中状態」に移行した時点で、A Tカウンタにセットされる初期値は50を超過していることとなる。具体的には、「有利B B状態」でA Tゲーム数が30ゲーム上乗せされた後、「A T準備状態1」及び「A T準備状態2」を経由して「A T中状態」に移行した場合には、A Tカウンタに80（初期値50＋上乗せ30）がセットされていることになる。このとき、「有利B B状態」において30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「A T中状態」の開始時に、A T初期ゲーム数として80ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利B B状態」において30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「A T準備状態1」、「A T準備状態2」、「A T中状態」等の開始時に初期値である50ゲームを遊技者に提示した後、A T中状態（例えば、開始直後の状態や、演出表示装置S40におけるA T残りゲーム数が少ない状態）に30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利B B状態」でA Tゲーム数上乗せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乗せが行われたのか、を明確に把握することができないため、A T中（押し順ナビが発生し得る状態）にて原因不明で突如発生する上乗せ演出に対する興味を高めることができる。尚、本例においては、ステップ1760にてA T初期ゲーム数をA TカウンタM60にセットするよう構成しているが、A T初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ3000のA T抽選実行処理を実行するタイミングにA T初期ゲーム数をA TカウンタM60にセットするよう構成してもよい。また、A TカウンタM60にセットされたゲーム数（A T初期ゲーム数）は、B Bが終了した後に「A T準備状態1」及び「A T準備状態2」を経由して「A T中状態」になったときから減算されるよう構成されている。また、A TカウンタM60のカウント値は主制御基板MのR A Mの記憶領域に記憶されるよう構成されている。

【0546】

次に、図110は、第3実施形態における、A T状態遷移図である。第3実施形態においては、「低確率状態」、「通常B B内部中遊技」、「通常B B状態」、「高確率状態」、「A T中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利B B内部中遊技」、「有利B B状態」、「待機B B内部中遊技」、「転落待ち状態」、「A T準備状態1」、「A T準備状態2」、「転落後A T中状態」、「転落後特化状態」、「ベル溢し後状態」の16のA Tに関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってA Tに関する状態が移行することとなる。例えば、「A T中状態」にてスイカBに当

選し、1／2で当選する特化状態移行抽選に当選した場合には「特化前兆状態」に移行する。また、「特化前兆状態」に移行してから10ゲームが経過（消化）した場合には「上乗せ特化状態」に移行するよう構成されている。尚、遊技区間としては、「低確率状態」、「通常BB内部中遊技」、「通常BB状態」、「転落待ち状態」の4つのATに関する状態が「通常区間」に設定され、「待機BB内部中遊技」が「待機区間」に設定され、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利BB内部中遊技」、「有利BB状態」、「AT準備状態1」、「AT準備状態2」、「転落後AT中状態」、「転落後特化状態」及び「ベル溢し後状態」の11つのATに関する状態が「有利区間」に設定される。即ち、「有利区間」となる11個のATに関する状態を遷移（移行）していても（有利区間のある状態から有利区間の他の状態に遷移しても）、「通常区間」に設定せずに合計で1500ゲーム経過した場合には「有利区間」は強制的に終了して「通常区間」に設定される。

10

【0547】

尚、ATに関する状態は第3実施形態のものには限定されず、例えば、「低確率状態」又は「高確率状態」にて所定の当選番号に当選することによってAT抽選が実行され、当該AT抽選に当選することにより「前兆状態」に移行し、16～32ゲーム経過後に「AT中状態」に移行するよう構成してもよいし、そのように構成した場合には、前記所定の条件装置に当選することによってAT抽選が実行され、当該AT抽選に当選しなかった場合には、「ガセ前兆状態」に移行し、16～32ゲーム経過後に「低確率状態」又は「高確率状態」に移行するよう構成してもよい。また、第3実施形態においては、遊技区間として「待機区間」が設けられており、「低確率状態」にてBBに当選し、当該BBに基づくAT抽選に当選した場合に「待機区間」となるよう構成されている。また、BB役以外の条件装置によってAT抽選に当選し得るよう構成してもよく、例えば、「チェリー」に当選することによってAT抽選が実行される遊技性とした場合に、BBとチェリーが重複した「BB+チェリー」に当選し、AT抽選に当選した場合には、「BB+チェリー」の「BB」が入賞するまでのBB内部中の状態を「待機区間」とするよう構成してもよい。このように、「待機区間」を設けることにより、「低確率状態」にてBBに当選、且つ、AT抽選に非当選である場合と、「低確率状態」にてBBに当選、且つ、AT抽選に当選している場合とのいずれの場合も、BBの図柄組合せが揃うまで（有利区間表示器が点灯するまで）の期間においては、有利区間表示器YHが消灯しているため、AT抽選に当選しているか否かを遊技者に期待させることで煽ることができる。尚、「待機区間」においても、有利区間表示器YHを点灯させるよう構成してもよいし、有利区間表示器YHが点灯する場合と消灯する場合のいずれも実行され得るよう構成してもよい（有利区間表示器YHの点灯・消灯に基づいて副制御基板Sにて実行する演出を決定するよう構成してもよい）。また、「上乗せ特化状態」においてBBが当選した場合には、当該BB終了後に「上乗せ特化状態」が再開するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該BB中は「上乗せ特化状態」において当選したBBとして「AT中状態」にて当選したBBとは異なるAT上乗せ抽選を実行する（例えば、「AT中状態」にて当選したBBよりもAT上乗せ抽選に当選し易い、ATゲーム数上乗せ1回あたりのゲーム数が相対的に多い）よう構成してもよい。また、「特化前兆状態」においてBBが当選した場合には、当該BB終了後に「上乗せ特化状態」に移行するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該BB中は「上乗せ特化状態」において当選したBBと同様にAT上乗せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

20

30

40

【0548】

次に、図111は、第3実施形態における、図94のステップ3500のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、第3実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の2つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ3502で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る遊技区間は「

50

通常区間」であるか否かを判定する。ステップ3502でYesの場合、ステップ3504で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降の遊技区間を、決定しているATに関する状態及び現在の遊技の状況に基づいて決定し、ステップ3534に移行する。他方、ステップ3502でNoの場合、ステップ3506で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る遊技区間は「待機区間」であるか否かを判定する。ステップ3506でYesの場合、ステップ3508で、主制御基板MのCPUC100は、BBが作動したか否かを判定する。ステップ3508でYesの場合、ステップ3510で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3534に移行する。他方、ステップ3508でNoの場合、主制御基板MのCPUC100は、ステップ3506で、次ゲーム以降の遊技区間を「待機区間」に決定し、ステップ3534に移行する。他方、ステップ3506でNoの場合、ステップ3522で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ3522でYesの場合、ステップ3526で、主制御基板MのCPUC100は、ATに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ATカウンタ値が0となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも0となる）。他方、ステップ3522でNoの場合、ステップ3524で、主制御基板MのCPUC100は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ATカウンタ値が0となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ3524でYesの場合、ステップ3532で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3534に移行する。他方、ステップ3524でNoの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ3526に移行する。このように、第3実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」に設定する場合には、ATに関連する情報（AT継続ゲーム数、AT残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」において再度「有利区間」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ3526の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするATに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のRAMクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のRAMクリアによっても、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ3526の処理（有利区間終了時の処理）によっても、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のRAMクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ3526の処理実行時）のクリア範囲は相違している。尚、設定変更時のRAMクリアによって、「役物連続作動装置（BB）に係る条件装置」や「RT状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Mから副制御装置Sに送信する。但し、副制御装置S側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のRAMクリアを実行した場合には、副制御装置S側における、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

【0549】

尚、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0となったために「有利区間」が終了した場合には、（1）現在のATに関する状態が「高確率状態」であった場

合には、次ゲームにてA Tに関する状態が「低確率状態」となる、(2)現在のA Tに関する状態が「有利B B内部中遊技」であった場合には、次ゲームにてA Tに関する状態が「通常B B内部中遊技」となる、(3)現在のA Tに関する状態が「有利B B状態」であった場合には、次ゲームにてA Tに関する状態が「通常B B状態」となる、(4)現在のA Tに関する状態が「A T中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「A T準備状態1」、「A T準備状態2」、「転落後A T中状態」、「転落後特化状態」又は「ベル溢し後状態」であった場合には、次ゲームにてA Tに関する状態が「低確率状態」又は「転落待ち状態」となるよう構成されている(A Tに関連する情報がクリアされるため)。

【0550】

次に、ステップ3528で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に設定し、ステップ3530に移行する。次に、ステップ3530で、主制御基板MのCPU100は、「有利区間」が終了したため有利区間表示器YHを消灯し、ステップ3534に移行する。尚、「有利区間」が終了して「通常区間」に設定する際に有利区間表示器YHを消灯するよう構成されているが、詳細な消灯のタイミングは第3実施形態のタイミングには限定されず、例えば、「有利区間」が終了して「通常区間」となるゲームに係る遊技メダル投入時に有利区間表示器YHを消灯するよう構成してもよい。換言すると、次遊技が開始可能となるスタートレバーD50が操作される前に有利区間表示器YHを消灯するように構成していれば良い。

【0551】

次に、ステップ3534で、主制御基板MのCPU100は、次ゲームにて新たに「有利区間」に設定することが決定した(「通常区間」から「有利区間」に設定することが決定した)か否かを判定する。ステップ3534でYesの場合、ステップ3536で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1に所定値をセットする。尚、当該有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1にセットする所定値は、すべての設定値において共通する固定の数値(本例では、1500)となっている。次に、ステップ3538で、主制御基板MのCPU100は、有利区間表示器YHを点灯し、次の処理(ステップ1293の処理)に移行する。尚、ステップ3534でNoの場合にも、次の処理(ステップ1293の処理)に移行する。尚、第3実施形態においては、ステップ3538のタイミングにて有利区間表示器YHの点灯処理を実行したが、有利区間表示器YHの点灯タイミングはこれには限定されず、有利区間表示器YHの点灯タイミングは新たに「有利区間」となる前のゲーム(「通常区間」のゲーム)におけるスタートレバーの操作タイミングから新たに「有利区間」となるゲームにおける遊技メダル投入可能となるタイミングまで(新たに「有利区間」となる前のゲームが再遊技に係るゲームであった場合には、新たに「有利区間」となるゲームにおけるスタートレバーの操作が有効となるタイミングまで)の期間にて適宜設定してもよい。

【0552】

尚、「有利区間」の継続ゲーム数が1500ゲームに近い場合にB Bが実行された場合を例示すると、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウント値が5の場合(有利区間の継続ゲーム数が1495の場合)にB Bが実行開始され、その後B Bの実行中に有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウント値が0(有利区間の継続ゲーム数が1500)となった時点で、「通常区間」となる。

【0553】

次に、図112は、第3実施形態におけるステップ1600のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。当該サブルーチンの処理は、ステップ1040又はステップ1104の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間(本例では、Tとしているが、例えば、2ms程度の時間が設定される)を周期として定期的に行われるよう構成されている。

【0554】

まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPU100は、割り込み開始時の処理

(例えば、CPU C100内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等)を実行する。次に、ステップ1604で、主制御基板MのCPU C100は、現在(今回の割り込み処理にて)電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ1604でNoの場合、ステップ1900で、主制御基板MのCPU C100は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ1604でYesの場合、ステップ1606で、主制御基板MのCPU C100は、タイマ計測(ソフトウェアで管理する各種タイマの更新処理)を開始する。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPU C100は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する(RAM領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する)。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンD60、スタートレバーD50、停止ボタンD40、扉スイッチD80、設定キースイッチM20、設定/リセットボタンM30、電源断検知信号、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、第1払出センサH10s、第2払出センサH20s、等の検出に係る情報である(即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔Tでサンプリングされる)。

【0555】

次に、ステップ1610で、主制御基板MのCPU C100は、RAM領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える(例えば、扉スイッチD80のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉DUが開状態であることを検出することもできる)。次に、ステップ1611で、主制御基板MのCPU C100は、全リール(左リールM51、中リールM52、右リールM53)の回胴駆動制御処理(リールM50の駆動の制御に係る処理)を実行する。次に、ステップ1612で、主制御基板MのCPU C100は、ATカウンタM60を参照し、当該カウンタ値が0より大きい
か否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、ステップ1613で、主制御基板MのCPU C100は、ATカウンタ値表示装置D280にてAT残りゲーム数(ATゲーム数)を表示し、ステップ1614に移行する。尚、ステップ1612でNoの場合にもステップ1614に移行する。尚、主制御基板Mで制御されるATカウンタ値表示装置D280を備えていない場合には、ステップ1612及びステップ1613の処理は不要
である。次に、ステップ1614で、主制御基板MのCPU C100は、出力データを出
力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リールM50、ブロックD100、等を
駆動するためのデータである。次に、ステップ1616で、主制御基板MのCPU C100は、すべてのエラーフラグがオフ(不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エ
ラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ)であるか否かを判定する。ステップ1616でYesの場合、ステップ1618で、主制御基板MのCPU C100は、エラー未検出コマンド(サブ側へのコマンド
であり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド)をセットし(例えば、レジスタ領域内にセットし)、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1616でNoの場合、ステップ1620で、主制御基板MのCPU C100は、エラー検出コマンド(サブ側
へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド)をセットし(例えば、レジスタ領域内にセットし)、ステップ1622に移行する。尚、ステップ1620においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー(現在発生しているエラー)に
係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ(フラグがオフになったと判定された場合にのみ)セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理
を実行しなくても良い(ステップ1618が無くて良い)。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても
良いし、第1のエラー(例えば、投入メダル滞留エラー)が発生している状態から第2の
エラー(例えば、払出メダル滞留エラー)のようにエラーの種類が変わった場合にセット

10

20

30

40

50

処理を実行してもよい。

【0556】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPU100は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ1618やステップ1620でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板Sに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第1リール停止受付タイミングに係るコマンド（第1停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第2リール停止受付タイミングに係るコマンド（第2停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第3リール停止受付タイミングに係るコマンド（第3停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、演出グループ番号に係るコマンド（スタートレバーD50の操作直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、RT状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ATに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、AT残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される）、順押し指示コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、順押し回避コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、逆押し指示コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、逆押し回避コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、フリーズ実行コマンド（主制御基板M側でフリーズ演出が実行される旨に関するコマンドであり、スタートレバー操作力後に送信される）、遊技区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPU100は、外部端子信号（胴式遊技機Pから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉DUが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ1626で、主制御基板MのCPU100は、LED（7セグLEDランプ、等）の出力データ（例えば、複数の7セグLEDユニットのうち、所定の7セグLEDユニットを点灯させ、7セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPU100は、LEDの点灯態様（例えば、LEDの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ1628は実行されなくてもよい。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPU100は、ソフト乱数管理処理（ソフトウェアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPU100は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPU100は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPU100は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ1636でYesの場合、ステップ1638で、主制御基板MのCPU100は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ1602の処理）に移行する。他方、ステップ1634又はステップ1636でNoの場合には、ステップ1640で、主制御基板MのCPU100は、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制

御基板MのCPUC100は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【0557】

次に、図113は、図112におけるステップ1900のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、主制御基板MのCPUC100は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ1904で、主制御基板MのCPUC100は、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、RAM領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1906で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位1バイト、或いは、その補数となるもの）を
10

【0558】

次に、図114～図128を参照して、副制御基板S側で実行される制御処理を説明する。

【0559】

<サブ側プログラム開始処理>

はじめに、図114は、サブ側プログラム開始処理を示すサブルーチンである。このサブ側プログラム開始処理は、電源が投入されたことにより呼び出されて実行される。
20

【0560】

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

【0561】

次に、ステップ2008で、副制御基板SのCPUSCは、電源投入時に算出したチェックサム値と、電源断時に算出して記憶しているチェックサム値とが一致するか否かを判断する。ステップ2008でYesの場合、換言すると、ステップ2008の判断処理で、双方のチェックサム値が一致すると判別した場合には、ステップ2010で、副制御基板SのCPUSCは、後述する1コマンド処理の実行中に電源断が発生した状態から復帰した状態であるか否か、すなわち、完全復帰した状態であるか否かを判断する。
30

【0562】

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

【0563】

一方、ステップ2008でNoの場合、換言すると、前述したステップ2008の判断処理で、双方のチェックサム値が一致しないと判別した場合には、ステップ2014で、副制御基板SのCPUSCは、RAMクリアを実行する。尚、ステップ2014の処理を実行した後、又は、ステップ2010でNoの場合には、処理をサブメインループ処理に移行させる。
40

【0564】

<サブメインループ処理>

次に、図115は、サブメインループ処理を示すサブルーチンである。サブメインループ処理は、図114に示すサブ側プログラム開始処理が実行された後に、呼び出されて実行される。

【0565】

まず、ステップ2102で、副制御基板SのCPUSCは、ウォッチドッグタイマをクリアする。次に、ステップ2104で、副制御基板SのCPUSCは、ウォッチドッグタ
50

イマの作動を開始する。次に、ステップ2106で、副制御基板SのCPU SCは、割り込みを許可する。次に、ステップ2108で、副制御基板SのCPU SCは、コマンド受信処理を実行する。このコマンド受信処理は、主制御基板Mから送信された各種のコマンドを受信する処理である。

【0566】

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

10

【0567】

<サブ側電源断処理>

次に、図116は、副制御基板S側で実行されるサブ側電源断処理を示すサブルーチンである。サブ側電源断処理は、副制御基板Sが電源断を検知したことにより開始される処理である。

【0568】

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

20

【0569】

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

30

【0570】

<1コマンド処理>

次に、図117は、図115のステップ2250の処理で呼び出されて実行される1コマンド処理を示すサブルーチンである。

【0571】

まず、ステップ2250で、副制御基板SのCPU SCは、ベットボタンの操作タイミングではないか否かを判断する。ステップ2250でNoの場合には、ステップ2251で、副制御基板SのCPU SCは、ベットボタン操作時処理を実行し、次の処理（図115のステップ2110の処理）に移行する。ステップ2251の処理によって、ベットボタンが操作されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。なお、ステップ2251の処理で実行される演出は、当該ゲーム又は当該ゲームよりも前の時点のゲームで実行された演出内容決定処理（後述するステップ2800の処理）で決定された内容に従って実行される。

40

【0572】

ステップ2250でYesの場合には、ステップ2252で、副制御基板SのCPU SCは、スタートレバーの操作タイミングではないか否かを判断する。ステップ2252で

50

Yes の場合にはステップ 2 2 5 3 に移行する。他方、ステップ 2 2 5 2 で No の場合、ステップ 2 3 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、スタートレバー操作時処理を実行する。ステップ 2 3 0 0 の処理によって、スタートレバーが操作されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。次に、ステップ 2 8 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する演出内容決定処理のサブルーチン呼び出して実行し、次の処理（図 1 1 5 のステップ 2 1 1 0 の処理）に移行する。

【0 5 7 3】

次に、ステップ 2 2 5 3 で、副制御基板 S の C P U S C は、リール回転開始タイミングではないか否かを判定する。ステップ 2 2 5 3 で Yes の場合にはステップ 2 2 5 5 に移行する。他方、ステップ 2 2 5 3 で No の場合、ステップ 2 2 5 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、リール回転開始時処理を実行し、次の処理（図 1 1 5 のステップ 2 1 1 0 の処理）に移行する。ステップ 2 2 5 4 の処理によって、リール回転が開始されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。なお、ステップ 2 2 5 4 の処理で実行される演出は、当該ゲーム又は当該ゲームよりも前の時点のゲームで実行された演出内容決定処理（後述するステップ 2 8 0 0 の処理）で決定された内容に従って実行される。また、リール回転開始タイミングは、3 つのリールのうち最初に回転開始したリールの回転開始タイミングとしてもよいし、3 つのリールのうち最後に回転開始したリールの回転開始タイミングとしてもよい（3 つのリールが同時に回転開始する場合には、当該回転開始タイミング）。

【0 5 7 4】

次に、ステップ 2 2 5 5 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 1 リール停止受付（第 1 停止操作）タイミングではないか否かを判定する。ステップ 2 2 5 5 で No の場合には、ステップ 2 5 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 1 回胴停止受付時処理を実行し、次の処理（図 1 1 5 のステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。言い換えれば、ステップ 2 5 0 0 の処理は、第 1 回胴停止のオンのタイミングを契機にして演出が実行される。尚、オンのタイミングについては後述する。ステップ 2 5 0 0 の処理によって、第 1 回胴を停止するために停止ボタンが押動されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。

【0 5 7 5】

次に、ステップ 2 2 5 4 で Yes の場合には、ステップ 2 2 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 2 リール停止受付（第 2 停止操作）タイミングではないか否かを判定する。ステップ 2 2 5 8 で No の場合には、ステップ 2 5 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 2 回胴停止受付時処理を実行し、次の処理（図 1 1 5 のステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。言い換えれば、ステップ 2 5 5 0 の処理は、第 2 回胴リール停止のオンのタイミングを契機にして演出が実行される。ステップ 2 5 5 0 の処理によって、第 2 回胴を停止するために停止ボタンが押動されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。

【0 5 7 6】

次に、ステップ 2 2 5 8 で Yes の場合には、ステップ 2 2 6 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 3 リール停止受付（第 3 停止操作）タイミングではないか否かを判定する。ステップ 2 2 6 2 で No の場合には、ステップ 2 6 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 3 回胴停止受付時処理を実行し、次の処理（図 1 1 5 のステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。言い換えれば、ステップ 2 6 0 0 の処理は、第 3 回胴リール停止のオンのタイミングを契機にして演出が実行される。ステップ 2 6 0 0 の処理によって、第 3 回胴を停止するために停止ボタンが押動されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。

【0 5 7 7】

次に、ステップ 2 2 6 2 で Yes の場合には、ステップ 2 2 6 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、図柄の停止表示タイミングであるか否かを判定する。ステップ 2 2 6 6 で Yes の場合には、ステップ 2 2 6 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、停止表示図柄時処

理（図示せず）を実行し、次の処理（図 1 1 5 のステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。他方、ステップ 2 2 6 6 で N o の場合には、副制御基板 S の C P U S C は、直ちに、次の処理（図 1 1 5 のステップ 2 1 1 0 の処理）に移行させる。ステップ 2 2 6 8 の処理によって、第 3 回胴を停止するために押動された停止ボタンが解放されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。言い換えれば、ステップ 2 2 6 8 の処理は、第 3 回胴リール停止のオフのタイミングを契機にして演出が実行される。尚、オフのタイミングについては後述する。

【0 5 7 8】

＜第 3 実施形態における演出の内容＞

前述したように、第 3 実施形態では、ベットボタンの操作タイミングや、スタートレバーの操作タイミングや、第 1 リール停止受付タイミングや、第 2 リール停止受付タイミングや、第 3 リール停止受付タイミングや、図柄の停止表示タイミングを契機にして、演出の内容を決定する。以下で、第 3 実施形態における演出の種類を説明する。

【0 5 7 9】

演出は、主に、ステージ演出（背景演出とも称することがある）、予告演出、押し順ナビ演出などがある。

【0 5 8 0】

＜ステージ演出＞

ステージ演出は、主に、背景画像などを表示することによって行われる演出である。このステージ演出を実行し、予告演出を実行しない演出態様が、図 1 3 0（A）～図 1 3 0（C）に示す演出グループ 1 の演出なしに対応する（演出なしにて押し順ナビ演出を実行しないこととしてもよいし、演出なしにおいても押し順ナビ演出を実行し得るよう構成してもよい）。即ち、本例においては、演出なし＝予告演出の実行なしとしている。ここで、背景画像は、経時的に変化しない静的な画像だけでなく、経時的に変化する動的な画像も含む。また、一部のみが経時的に変化するものでも、全体的に変化するものでもよい。例えば、演出表示装置 S 4 0 の画面（表示領域）の全体に、風景や室内など一定の視点からの画像が表示される。

【0 5 8 1】

ステージ演出は、主に、R T 状態や A T に関する状態などによって定まる遊技の状態によって決定され得るもので、遊技の全体的な状態を示唆可能に実行され得る。また、実行するステージ演出を変更するステージ移行抽選をゲーム毎に実行し得るよう構成されている。R T 状態や A T に関する状態によって決定され得るステージ演出の候補数やステージ移行抽選に関する置数が相違するよう構成してもよい。また、ステージ演出には、画像の表示によるものだけでなく、音楽やナレーションや効果音などの音声を背景画像の表示とともに出力したり、必要に応じて文字情報を背景画像とともに表示したりする態様も含まれる（例えば、ステージ演出が変更されたゲームにおいて、ステージ演出を説明するための音声出力される）。また、ランプ D 2 6 の点灯又は点滅などによる演出もステージ演出に含めることができる。

【0 5 8 2】

ステージ演出は、基本的に、当該ゲームのベットボタン D 2 2 0 の操作（メダル投入の検出も含む）又はスタートレバー D 5 0 の操作を契機にして開始され、次ゲーム以降のベットボタン D 2 2 0（メダル投入の検出も含む）又はスタートレバー D 5 0 の操作を契機にして終了し得る。なお、ステージ演出の開始及び終了の契機は、これらに限られず、第 1 停止、第 2 停止、第 3 停止又はリール回転開始を契機にしてもよい。また、ベットボタン D 2 2 0 の操作、メダル投入の検出、スタートレバー D 5 0 の操作、第 1 停止、第 2 停止、第 3 停止又はリール回転開始と同時に開始したり終了したりする必要はなく、これらのタイミングから所定の時間だけ遅延して開始したり終了したりするようにしてもよい。演出の内容や示唆したい情報に応じて適宜に開始及び終了のタイミングを任意に定めることができる。

【0 5 8 3】

<予告演出>

予告演出は、主に、当該ゲームで当選した条件装置やR T状態やA Tに関する状態や設定値などの遊技者が所望する詳細な状態を示唆可能に実行され得る。なお、予告演出には、これらの状態とは全く無関係の情報を報知する演出も含まれる。予告演出は、図130(A)～図130(C)に示す演出グループ2の「キャラ演出」、演出グループ3の「会話演出」、演出グループ4の「カットイン演出」、演出グループ5の「対決演出」、演出グループ6の「上乘せバトル」、演出グループ7「共通ナビ演出」及び演出グループ8の「狙え演出」に対応する。

【0584】

予告演出の態様は、予告演出を示す画像が、演出表示装置S40に背景画像（ステージ演出）と重畳して表示されるものや、演出表示装置S40の画面の全体に単独で表示されるものなどがある。予告演出は、ステージ演出に対して、より動的で経時的な変化が多い画像によって構成され得る。予告演出は、ステージ演出と同様に、画像の表示によるものだけでなく、音楽やナレーションや効果音などの音声を背景画像の表示とともに出力したり、必要に応じて文字情報を背景画像とともに表示したりする態様も含まれる。また、ランプD26の点灯又は点滅や、可動体役物（図示せず）の動作などによる演出も含まれる。

【0585】

予告演出の内容は、一般的に、1ゲーム内で変化したり切り替わったりする。例えば、ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作を契機にして最初の演出が開始され、次に、第1停止や第2停止を契機にして途中の演出を開始することで内容を変化させたり切り替えたりし、第3停止を契機にして最終の演出を開始することで内容を変化させたり切り替えたりすることができる。このようにして、遊技者の操作に対応させた演出を展開させることで、様々な詳細な情報を示唆可能することができる。一例としては、ボーナスに当選しているか否かを遊技者に対して煽る予告演出を実行する場合には、スタートレバーD50の操作を契機にして当該ゲームにてボーナスが当選した期待度を示唆する演出を実行し、その後第3停止ボタン操作タイミングにて、当該ゲームにてボーナスが当選したか否かの結果を報知する演出を実行する演出態様を例示することができる。

【0586】

予告演出を切り替える契機は、ベットボタンD220の操作、スタートレバーD50の操作、第1停止、第2停止、第3停止などであるが、必ずしもこれらの契機の全てを用いる必要はなく、演出の内容に応じた契機を任意に用いることができる。また、これらの契機と同時である必要もなく、操作されたタイミングから所定の時間だけ遅延させた後に演出を開始することができる。さらにまた、これらの契機と同時に演出を開始し所定の期間が経過するまで動的な態様で画像を表示し、その後に、静止した態様で画像を表示することもできる。

【0587】

また、遊技者の各種の操作には、遊技者が力を加えてボタンやレバーを変位させるタイミング（オフ→オンとなるタイミング）と、遊技者がボタンやレバーから手を離して復帰させるタイミング（オン→オフとなるタイミング）との双方がある。これらのうちのいずれか一方のタイミングを契機としても、双方のタイミングを契機にしても、いずれのタイミングも契機としなくてもよい。オンのタイミングとオフのタイミングとを用いることにより、演出を切り替えることが可能なタイミングを増やすことができ、演出を多様に展開させて進行させることができる。

【0588】

例えば、ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作のオンのタイミングでステージ演出としての画像表示を開始するとともに効果音を出力し、第1停止のオンのタイミングで予告演出としての画像表示を開始し、次いで第2停止で効果音を出力するとともにランプを点灯させ、第3停止のオンのタイミングで予告演出としての画像を切り替え、第3停止のオフのタイミングで更なる効果音を出力し、次ゲームのベットボタン

D 2 2 0 の操作又はスタートレバー D 5 0 の操作のオンのタイミングまで、予告演出としての画像を表示し続けるなどのような演出をすることができる。

【0589】

前述したように、予告演出は、主に、当該ゲームで当選した条件装置や R T 状態や A T に関する状態の他に、設定値などの詳細な状態を示唆できるように実行されるものであり、演出の内容の切り替えや展開などは、これらの情報を示唆し得るように任意に定めることができる。

【0590】

例えば、予告演出では、登場人物（キャラクタ）、アイテム、グッズなどの色、数、変化の程度などの表示態様などによって、当選した条件装置や R T 状態や A T に関する状態などの状態を示唆することができる。一例としては、当選した小役をアイテムやグッズなどの色によって報知することができる（赤色の場合にはチェリーを示唆し、緑色の場合にはスイカを示唆する等）。

【0591】

<押し順ナビ演出>

第3実施形態では、押し順ナビ演出は、前述した再遊技－B、再遊技－C、再遊技－D 1～再遊技－D 3、入賞－A 1～入賞－A 6、再遊技－E 1～再遊技－E 3、再遊技－F 1～再遊技－F 3などの押し順によって停止表示する役が相違し得る条件装置（押し順役とも称することがある）が当選したときに、その押し順を画像や文字で演出表示装置 S 4 0 に表示したり（例えば、第1停止が左リールの場合には、演出表示装置 S 4 0 における左リールの上方の領域に「1」と表示する等）、スピーカ S 2 0 から音声で出力したり（例えば、「左だっ!」と出力）する演出である。

【0592】

遊技者は、演出表示装置 S 4 0 に表示されたりスピーカ S 2 0 から出力されたりする情報に従って停止ボタン D 4 0 を操作することで、図柄を停止表示させることができる。尚、停止表示することにより遊技メダルが払い出される押し順役の場合には、停止表示することによって最も払出し枚数が多くなる押し順を指示するよう構成されている。ステージ演出や予告演出は、主に、遊技状態などを示唆したり暗示したりする間接的な報知演出が多いのに対し、押し順ナビ演出は、押し順を表示する直接的な報知演出が多い。尚、押し順ナビ演出においても、押し順を示唆したり暗示したりするような間接的な情報を表示するようにしてもよい。

【0593】

以下では、図 1 3 0（A）～図 1 3 0（C）に示す各演出グループについて説明する。

【0594】

<演出グループ1の「演出なし」>

第3実施形態では、グループ1の「演出なし」は、全く演出が実行されないという意味ではなく、前述した予告演出が実行されないという意味であり、ステージ演出や押し順ナビ演出は実行される場合がある。すなわち、演出グループ1の「演出」は、前述した予告演出を意味し、演出グループ1の「演出」には、ステージ演出や押し順ナビ演出は含まれない。したがって、グループ1の「演出なし」が選択された場合であっても、ステージ演出や押し順ナビは実行され、ステージ演出や押し順ナビとして、画像の表示や音声の出力やランプの点灯などが実行される。

【0595】

<演出グループ2の「キャラ演出」>

グループ2の「キャラ演出」は、演出表示装置 S 4 0 に背景画像とともにキャラクタを表示する演出である（図 1 3 8（A）参照）。具体的には、当該ゲームでのベットボタン D 2 2 0 の操作又はスタートレバー D 5 0 の操作から、次ゲームでのベットボタン D 2 2 0 の操作又はスタートレバー D 5 0 の操作までの間に、演出表示装置 S 4 0 に表示されたキャラクタが所定の動作をする演出である（図 1 3 8（A）参照）。

【0596】

例えば、ベットボタン D 2 2 0 の操作又はスタートレバー D 5 0 の操作を契機にして背景画像が表示され（ステージ演出の開始）、次に、第 1 停止や第 2 停止を契機にしてキャラクターの移動などの様々な動作をし、第 3 停止を契機にして、キャラクターの最終的な動作をする（例えば、消えるなど）などがある。

【0597】

キャラ演出は、演出表示装置 S 4 0 に背景画像（ステージ演出と称することがある）とともに表示されるものであればよく、通常背景画像に対して付加的に装飾するものであればよい。付加的に装飾するように表示することで、遊技者を飽きさせにくくすることができる。キャラクターを登場させるか否かや登場させるキャラクターの種類などは、当該ゲームで当選した条件装置に基づいて決定しても条件装置とは無関係に決定してもよい。さらにまた、キャラクターが表示される位置や数や色などの各種の表示態様を当選した条件装置に基づいて異ならしめてもよい。キャラクターの表示態様は、遊技者に視認可能に相違する態様であればよい。

10

【0598】

なお、ここで、キャラクターは、人間、動物等の生命体のほか、ロボット等の人口生命体や擬似生命体のような何らかの意思をもって行動すると遊技者が視認できる動体物のみならず、無機質な物体、例えば、車両や戦艦や武器等のオブジェクトもキャラクターに含めることができる。

【0599】

<演出グループ 3 の「会話演出」>

20

演出表示装置 S 4 0 に背景画像とともに下部などの一部に表示枠（ウインドウとも称することがある）などを表示し、その表示枠の内側の領域に遊技の状態や物語などに関する文字情報を表示する演出である。例えば、表示する文字情報は、当該ゲームで当選した条件装置に基づいて決定しても条件装置とは無関係に決定してもよい。なお、表示情報の色や文字の色や、表示されるタイミング等で期待度を示唆してもよい。

【0600】

会話演出も、演出表示装置 S 4 0 に背景画像とともに表示されるものであればよく、通常背景画像に対して付加的に装飾するものであればよい。付加的に装飾するように表示することで、遊技者を飽きさせにくくすることができる。また、表示のみならず、遊技性等を説明する文字情報をスピーカ S 2 0 から音声で出力したり、効果音を表示とともにスピーカ S 2 0 から出力したりすることもできる（図 1 3 8（B）参照）。

30

【0601】

例えば、リールの回転開始を契機にして、背景画像とともに（ステージ演出の開始）、表示枠を重畳して演出表示装置 S 4 0 に表示し、次に、第 1 停止や第 2 停止を契機にして文字情報を次々に表示し、第 3 停止を契機にして、最終的な文字情報を表示するなどがある。一例としては、リールの回転開始を契機にしてキャラクター A の画像、表示枠及び文字情報（セリフ）が表示され、その後、第 1 停止にて、キャラクター B の画像、表示枠及び文字情報（セリフ）が表示されることにより、キャラクター A とキャラクター B とが会話をしている演出態様を例示することができる。

【0602】

40

なお、表示枠などを表示せずに、演出表示装置 S 4 0 の表示領域の端などの所定の領域に文字情報を表示してもよい。

【0603】

<演出グループ 4 の「カットイン演出」>

「カットイン演出」は、演出表示装置 S 4 0 に予め表示されていた背景画像（前述したステージ演出）などから、割り込むようにしてカットイン演出用画像を表示する演出である（図 1 3 8（C）参照）。例えば、スタートレバー D 5 0 の操作を契機にして、通常表示される背景画像とは全く異なるカットイン演出用画像を演出表示装置 S 4 0 の全体に所定時間表示し、その後、当該ゲームにて当選した条件装置を示唆する演出を実行する。尚、カットイン演出を実行せずに、前述したカットイン演出を実行する場合のカットイン演

50

出以外の演出と同様の演出態様の演出を実行し得るよう構成してもよい。即ち、スタートレバーD50の操作を契機として、当該ゲームにて当選した条件装置を示唆する演出を実行するよう構成してもよい。尚、カットイン演出は演出グループ4に該当する演出の一例であり、演出グループ4に該当する演出はカットイン演出には限定されない。また、演出グループ4に該当する演出は、スタートレバーD50の操作を契機にして演出が実行されるようになっており、当該ゲームにて当選した条件装置の種類を示唆したり、当該ゲームにて当選した条件装置がボーナス役を含んでいるか否かを示唆したり、AT抽選に当選しているか否かを示唆したりするよう構成されている。

【0604】

尚、前述したグループ2の「キャラ演出」やグループ3の「会話演出」は、通常背景画像に対して付加的に装飾するものであったが、この「カットイン演出」は、基本的に、通常背景画像とは別個に独立した画像によって構成される（背景画像から画面全体が切り替わる）。

【0605】

カットイン演出用画像の表示は、スタートレバーD50の操作を契機にして、突然、カットイン演出用画像を演出表示装置S40の全体に表示するように切り替える態様の他に、演出表示装置S40に予め表示されていた背景画像の一部に割って入るような形でカットイン演出用画像が挿入され、元々表示されていた背景画面とカットイン演出用画像とが一時的に共存して表示される態様（カットイン画像が演出表示装置S40の表示領域の一部のみに表示される態様）でもよい。

【0606】

このようなカットイン演出用画像を表示することで、カットイン演出用画像の内容によって当該ゲームで当選した条件装置などを示唆することができる。例えば、カットイン演出用画像に登場する人物（キャラクタ）や、アイテムや、グッズなどの色、数、変化の程度などの表示態様などによって、当選した条件装置やRT状態やATに関する状態などの状態を示唆することができる。

【0607】

<演出グループ5の「対決演出」>

「対決演出」は、少なくとも2種類のキャラクタが、競い合う画像を演出表示装置S40に表示する演出であり、1ゲームで競い合いの結果（勝敗、成功失敗など）が決定される演出である（図139（A）参照）。例えば、ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作を契機にして、2種類のキャラクタが対決を開始する前の画像を演出表示装置S40に表示し、次に、第1停止を契機にして、2種類のキャラクタが対決を開始する画像を表示し、第2停止を契機にして対決の途中経過を表示し、第3停止を契機にして最終的な勝敗等を示す画像を表示する。

【0608】

尚、この対決は、格闘や闘争などに限られず、スポーツや早食いなど、必ずしも対立しあう2つ以上のキャラクタ（グループやチームなども含む）が競い合うものだけでなく、少なくとも1つのキャラクタの動作によって、そのキャラクタの勝敗等が定まるものであればよい。例えば、1ゲームで競い合いの勝敗が完結する演出であり、一のキャラクタが勝利することで、勝ったキャラクタの種類によって、ボーナス当選やAT当選の期待度などを示唆することができる。また、当選した条件装置やRT状態や設定値などを示唆するようにしてもよい。なお、1ゲームの最後には、「WIN!」などのような文字情報が表示される。尚、対決演出の結果として、勝利、成功等となった場合には当該ゲームの結果が遊技者にとって有利である旨を示唆することとなり、当該ゲームにてボーナス役に当選したことを報知したり、次ゲーム以降からAT中状態に移行する旨を報知したりする。他方、対決演出の結果として、敗北、失敗等となった場合には当該ゲームの結果が遊技者にとって有利でない旨を示唆することとなり、当該ゲームにてボーナス役に当選しなかったことを報知したり、次ゲーム以降もAT中状態に移行しない旨を報知したりする。尚、対決演出を実行する場合、対決演出の結果が勝利・成功等となる演出態様と、対決演出の結

10

20

30

40

50

果が敗北・失敗等となる演出態様とは、演出開始から結果報知直前（例えば、第3停止ボタンを操作する前）までは同様の演出態様とし、結果報知タイミングにて（例えば、第3停止操作タイミング）対決演出の結果が勝利・成功であるか敗北・失敗等であるかによって演出態様を相違させるよう構成してもよい。

【0609】

＜演出グループ6の「上乗せバトル（ART中専用）」＞

「上乗せバトル（ART中専用）」は、「対決演出」と同様に、少なくとも2種類のキャラクタが、競い合う画像を演出表示装置S40に表示する演出であり、1ゲームで競い合いの結果（勝敗など）が決定される演出である（図139（B）参照）。対決演出と同様に、格闘や闘争などに限られず、スポーツや早食いなど、必ずしも対立しあう2つ以上のキャラクタ（グループやチームなども含む）が競い合うものだけでなく、少なくとも1つのキャラクタの動作によって、そのキャラクタの勝敗が定まるものであればよい。

10

【0610】

特に、ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作を契機にして、2種類のキャラクタが対決を開始する前の画像を演出表示装置S40に表示し、次に、第1停止を契機にして、2種類のキャラクタが対決を開始する画像を表示し、第2停止を契機にして対決の途中経過を表示し、第3停止を契機にして最終的な勝敗を示す画像とともに、上乗せされるATゲーム数を示す情報が表示される。尚、上乗せバトル（ART中専用）の結果として、勝利、成功等となった場合には当該ゲームの結果が遊技者にとって有利である旨を示唆することとなり、当該ゲームにてATゲーム数上乗せに当選したことを報知したりする。他方、上乗せバトル（ART中専用）の結果として、敗北、失敗等となった場合には当該ゲームにてATゲーム数上乗せに当選しなかったことを報知することとなるが、当該ゲームにてATゲーム数上乗せに当選しているが、上乗せバトル（ART中専用）の結果として、敗北、失敗等を報知し、その後所定の条件（次回の上乗せバトル（ART中専用）が実行される、所定ゲーム数経過、次ゲームのためのベットボタンD220の操作等）を充足することによりATゲーム数上乗せに当選していることを報知することがある。

20

【0611】

なお、「対決演出」においても、「上乗せバトル（ART中専用）」においても、「キャラ演出」と同様に、キャラクタは、人間、動物等の生命体のほか、ロボット等の人口生命体や擬似生命体のような何らかの意思をもって行動すると遊技者が視認できる動体物のみならず、無機質な物体、例えば、車両や戦艦や武器等の物もキャラクタに含めることができる。

30

【0612】

＜演出グループ7の「共通ナビ演出」＞

「共通ナビ演出」は、演出表示装置S40に予め表示されていた背景画像（前述したステージ演出）などが表示されたまま、共通ナビ演出用画像を表示する演出である。例えば、スタートレバーD50の操作を契機にして、共通ナビ演出用画像を演出表示装置S40の一部の領域に所定時間表示し、その後、当該ゲームにてレア役に当選している旨を示唆する演出を実行する。詳細は後述するが、共通ナビ演出はAT準備状態1やAT準備状態2等にてレア役に当選した場合に実行され得る演出である。AT準備状態1やAT準備状態2においては、遊技者はAT中状態に移行した後の出玉に期待感を抱いているため、AT準備状態1やAT準備状態2にて過度に遊技者を煽る演出を実行すると遊技意欲が削がれる恐れがある。そのため、AT準備状態1やAT準備状態2においては、レア役が当選した場合には、当該レア役に当選した旨は報知するが、AT中状態のようにATゲーム数上乗せが発生していない場合にも上乗せバトルを実行してATゲーム数上乗せの可否を煽るような演出態様としていない。

40

【0613】

＜演出グループ8の「狙え演出」＞

「狙え演出」は、例えば、逆押し7揃いリプレイ（再遊技-B）や順押し7揃いリプレ

50

イ（再遊技－Ｃ）が当選したときに、文字情報や画像情報などを演出表示装置Ｓ４０に表示することによって実行される演出である（図１４０参照）。例えば、スタートレバーＤ５０の操作を契機にして、図柄７を揃えるよう促す画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する。遊技者は、画像に従って図柄７を狙って停止操作をし、図柄７を有効ラインではないラインに（無効ラインとも称することがある）揃えることができる。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態であるとき等のＡＴゲーム数上乘せ抽選が実行され得る遊技状態にて、遊技者が「狙え演出」に従って図柄７を揃えることができた場合には、ＡＴゲーム数上乘せに当選したことを報知するよう構成されている。尚、逆押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｂ）や順押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｃ）は、押し順によって遊技者の利益が相違しない再遊技である（押し順再遊技ではない）ため、逆押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｂ）や順押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｃ）に当選したときに狙え演出が発生し、当該狙え演出が示唆する押し順にて遊技を実行しなかった場合には、ＡＴゲーム数上乘せに当選したことを報知はしないがＡＴゲーム数上乘せには当選しているため、その後所定の条件を充足したタイミングにて上乘せしたゲーム数を報知することとなる。また、狙え演出の別の演出態様として、押し順ベル役や押し順再遊技役に当選した場合に、最も高利益となる押し順を報知せずに、「？・？・？」等の画像を表示して、遊技者に正解の押し順（最も高利益となる押し順）を自力で当てさせる押し順当てゲームを実行する演出態様が挙げられる。このような場合においては、例えば、低確率状態で遊技者が正解の押し順にて遊技を実行した場合には、遊技者にとって高利益であるＡＴ中状態に移行するよう構成し、遊技者にとって高利益となる旨を報知する一方、遊技者が不正解の押し順にて遊技を実行した場合には、遊技者にとって高利益とならない低確率状態を維持するよう構成し、遊技者にとって高利益とならない旨を報知するよう構成してもよい。

【０６１４】

<「押し順ナビ演出」>

また、詳細は後述することとなるが、「押し順ナビ演出」は、前述したように、再遊技－Ｂ、再遊技－Ｃ、再遊技－Ｄ１～再遊技－Ｄ３、入賞－Ａ１～入賞－Ａ６、再遊技－Ｅ１～再遊技－Ｅ３、再遊技－Ｆ１～再遊技－Ｆ３などの押し順によって停止表示する役が相違し得る条件装置が当選したときに、遊技の状況に応じた遊技者に最も有利な役が停止表示する押し順を画像や文字で表示したり音声で出力したりする演出である。遊技者は、表示されたり出力されたりした情報に従って停止ボタンＤ４０を操作することで、最も有利となる図柄を停止表示させ、規定されている数のメダルを獲得したり有利な遊技状態に移行したりすることができる。尚、前述した再遊技－Ｂ、再遊技－Ｃ等の押し順によって遊技者の利益が相違しない再遊技（押し順再遊技ではない再遊技）に当選した場合にも、押し順ナビ演出が実行され得るよう構成してもよい。

【０６１５】

尚、前述したように、演出グループ１の「演出なし」の「演出」には、ステージ演出や押し順ナビ演出は含まれず、グループ１の「演出なし」が選択された場合であっても、ステージ演出や押し順ナビ演出は実行される。また、押し順ナビ演出は、ステージ演出や予告演出とともに実行することができる。例えば、ステージ演出とともに押し順ナビ演出を実行したり、カットイン演出とともに、押し順ナビ演出を実行したりすることができる。

【０６１６】

<<演出の種類と、演出の動作（再生）開始タイミングとの関係>>

図１１８は、演出の種類と、演出の動作（再生）開始タイミングとの関係を示すテーブルである。図１１８に示すように、演出の動作（再生）開始タイミングには、スタートレバーの操作タイミングと、回胴（リール）回転開始タイミングと、第１リール停止受付タイミングと、第２リール停止受付タイミングと、第３リール停止受付タイミングと、ベットボタンの操作タイミングとがある。尚、回胴（リール）回転開始タイミングも、主制御基板Ｍからの信号を受信することで、副制御基板Ｓで判断することができる。

【０６１７】

また、演出の種類には、演出グループ１の「演出なし」と、演出グループ２の「キャラ

演出」と、演出グループ3の「会話演出」と、演出グループ4の「カットイン演出」と、演出グループ5の「対決演出」と、演出グループ6の「上乘せバトル」と、演出グループ7の「共通ナビ演出」と、演出グループ8の「狙え演出」とがある。

【0618】

＜演出グループ1の「演出なし」＞

演出グループ1の「演出なし」では、スタートレバーの操作タイミングから、次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでに亘って、背景画像（ステージ演出）が継続的に表示される。即ち、背景画像はゲーム全体に亘って表示され続けているが、その他に新たな予告演出用画像等は表示されない。

【0619】

＜演出グループ2の「キャラ演出」＞

演出グループ2の「キャラ演出」では、スタートレバーの操作タイミングで演出を実行することなく、その後のリール回転開始タイミングにて背景画像に重畳するようにキャラクタの画像を表示させる。前述したように、キャラクタの画像の表示は、背景画像に対して付加的に装飾するものであればよく、リール回転開始タイミングから次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでのいずれかのタイミングで、キャラクタの画像が表示される又は予め表示されているキャラクタの画像がアクションを実行すればよい。なお、第1リール停止受付タイミングや、第2リール停止受付タイミングや、第3リール停止受付タイミングのいずれかのタイミングでキャラクタの動作が変化するように表示してもよい。これらのタイミング毎にキャラクタの動作を変化させる必要はなく、いずれかのタイミングでキャラクタの動作を変化させることができる。

【0620】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングでは、対決演出（上乘せバトル）へは発展することがない。なお、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで対決演出（上乘せバトル）へ発展するように構成してもよい。

【0621】

＜演出グループ3の「会話演出」＞

演出グループ3の「会話演出」では、スタートレバーD50の操作タイミングでは演出を実行せず、その後のリール回転開始タイミングで背景画像に重畳するように表示枠の画像を表示させることで開始される。「会話演出」は、当該ゲームのリール回転開始タイミングから次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでのいずれかのタイミングで、遊技の状態や演出の物語などに関する文字情報が表示枠の内側の領域に表示されればよい。なお、第1リール停止受付タイミングや、第2リール停止受付タイミングや、第3リール停止受付タイミングで文字情報の内容が変化するように表示してもよい。これらのタイミング毎に文字情報の内容を変化させる必要はなく、いずれかのタイミングで文字情報の内容を変化させることができる。文字情報の表示は、背景画像に対して付加的に装飾するものであればよい。文字情報の内容が変化する場合例としては、リール回転開始タイミングにてセリフ枠の画像が表示され、第1停止タイミングにてキャラAの画像と共にキャラAに対応するセリフが表示される。その後、第3停止タイミングにて、新たなセリフ枠、キャラBの画像及びキャラBに対応するセリフが表示されるように構成してもよい。

【0622】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングでは、対決演出（上乘せバトル）へは発展することがない。なお、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで対決演出（上乘せバトル）へ発展するように構成してもよい。

【0623】

＜演出グループ4の「カットイン演出」＞

演出グループ4の「カットイン演出」では、スタートレバーD50の操作タイミングで、演出が実行される（例えば、カットイン予告音や、カットイン画像など）。次に、回胴（リール）回転開始のタイミングとともに、背景画像から小役告知用の演出画像に切り替えられる。さらに、第1リール停止受付タイミング～第3リール停止受付タイミングで、

小役告知用の演出画像を用いて、当該ゲームで当選した条件装置を表示する。なお、第1リール停止受付タイミング～第3リール停止受付タイミング毎に、小役告知用の演出画像を順次切り替えて表示することもできる。

【0624】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで、対決演出（上乘せバトル）へ発展する場合がある。このように、カットイン演出の実行時においては、スタートレバーの操作タイミングにて演出を実行し、前述した、キャラ演出や会話演出ではスタートレバーの操作タイミングにて演出を実行しないよう構成すると共に、カットイン演出を実行するゲームの方が、キャラ演出や会話演出を実行するゲームよりも遊技者にとって高利益となる割合が高いよう構成することによって、遊技者はスタートレバーの操作タイミングにて演出が実行された場合に、高利益な事象が発生することに期待感を抱くことができる。尚、キャラ演出や会話演出を実行したゲームにおいては、高利益な事象が発生しない（ボーナス当選ゲームでは発生しない、AT抽選当選ゲームでは発生しない、レア役当選ゲームでは発生しない等）よう構成してもよい。

10

【0625】

＜演出グループ5の「対決演出」及びグループ6の「上乘せバトル（ART中専用）」＞
演出グループ5の「対決演出」及びグループ6の「上乘せバトル（ART中専用）」では、スタートレバーの操作タイミングから次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでの間に、少なくとも2種類のキャラクタが、対決する画像が表示される。尚、直前のゲームにてレア役に当選し、且つ、カットイン演出が実行された場合等においては、当該直前のゲーム終了後のベットボタンの操作により、「対決演出」又は「上乘せバトル（ART中専用）」が開始される旨が報知され、当該ゲームのスタートレバーの操作タイミングから「対決演出」又は「上乘せバトル（ART中専用）」が開始されるような演出態様としてもよい。尚、演出グループ5の「対決演出」は、主にボーナス告知用に用いられ、上乘せバトル（ART中専用）は、主にATゲーム数の上乘せ告知用に用いられる。また、第1リール停止受付タイミング～第3リール停止受付タイミング毎に、対決の状態が徐々に変化するように表示することができる。例えば、第1リール停止受付タイミング～第3リール停止受付タイミング毎に、対決のターンが変わるような画像を表示することができる。また、「対決演出」は、連続した複数回のゲームで実行することができる。複数回のゲーム毎に暫定的な勝敗が決まり、最後のゲームで最終的な勝敗が決まるような画像を表示することができる。このようにすることで、連続した複数回のゲームに亘って遊技者の期待感を持続させたり高めたりすることができる。

20

30

【0626】

＜グループ7の「共通ナビ演出」＞

グループ7の「共通ナビ演出」では、前述したように、スタートレバーD50の操作を契機にして、共通ナビ演出用画像が表示される。

【0627】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで、対決演出（上乘せバトル）へ発展する場合がある。

【0628】

＜グループ8の「狙え演出」＞

グループ8の「狙え演出」では、前述したように、逆押し7揃いリプレイ（再遊技-B）や順押し7揃いリプレイ（再遊技-C）が当選したときに、7を揃える旨の情報が表示される。または、押し順ベル役や押し順再遊技役に当選した場合に、最も高利益となる押し順を報知せずに、「?・?・?」等の画像を表示して、遊技者に正解の押し順（最も高利益となる押し順）を自力で当てさせる押し順当てゲームを実行するようにすることもできる。

40

【0629】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで、所定役を停止表示させることができたか否かに応じて背景画像（ステージ演出）を切り替えることもできる。

50

【0630】

＜「押し順ナビ演出」＞

「押し順ナビ演出」では、前述したように、第1リール停止受付タイミング～第3リール停止受付タイミング毎に、押し順を画像や文字で表示したり音声で出力したりする。

【0631】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで、対決演出（上乘せバトル）へ発展する場合がある。

【0632】

＜スタートレバー操作時処理＞

次に、図119は、図117のステップ2300の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時処理を示すサブルーチンである。

10

【0633】

まず、ステップ2302で、副制御基板SのCPU SCは、ATに関する状態がAT中状態であるか否かを判定する。ステップ2302でYesの場合、換言すれば、ATに関する状態がAT中状態である場合には、ステップ2350で、副制御基板SのCPU SCは、後述するスタートレバー操作時AT中処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。尚、ステップ2302の判断処理は、ATに関する状態が「AT中状態」である場合だけでなく、「転落後AT中状態」、「転落後特化状態」、「ベル溢し後状態」である場合にもYESと判定される。

【0634】

20

次に、ステップ2302でNoの場合、換言すれば、ATに関する状態がAT中状態でない場合には、ステップ2304で、副制御基板SのCPU SCは、ATに関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ2304でYesの場合、換言すれば、ATに関する状態が特化前兆状態である場合には、ステップ2400で、副制御基板SのCPU SCは、後述するスタートレバー操作時特化前兆処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

【0635】

次に、ステップ2304でNoの場合、換言すれば、ATに関する状態が「特化前兆状態」でない場合には、ステップ2306で、副制御基板SのCPU SCは、ATに関する状態が「上乘せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ2306でYesの場合、換言すれば、ATに関する状態が「上乘せ特化状態」である場合には、ステップ2450で、副制御基板SのCPU SCは、後述するスタートレバー操作時上乘せ特化処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

30

【0636】

次に、ステップ2306でNoの場合、換言すれば、ATに関する状態が「上乘せ特化状態」でない場合には、ステップ2307で、副制御基板SのCPU SCは、ATに関する状態は「有利BB内部中遊技」であるか否かを判定する。ステップ2307でYesの場合、換言すると、ATに関する状態は「有利BB内部中遊技」である場合には、ステップ2700で、副制御基板SのCPU SCは、スタートレバー操作時有利BB内部中処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

40

【0637】

ステップ2307でNoの場合、換言すると、ATに関する状態は「有利BB内部中遊技」でない場合には、ステップ2308で、副制御基板SのCPU SCは、RT状態は、「RT1」であるか否かを判定する。ステップ2308でYesの場合、換言すれば、RT状態は、「RT1」である場合には、ステップ2310で、副制御基板SのCPU SCは、ATに関する状態は、押し順ナビなし（押し順ナビが発生しないATに関する状態であり、「低確率状態」、「通常BB内部中遊技」、「通常BB状態」等となっている）であるか否かを判定する。ステップ2310でYesの場合、換言すれば、ATに関する状態が押し順ナビなしである場合には、ステップ2312で、副制御基板SのCPU SCは

50

、回避コマンドを受信したか否かを判定する。尚、前述したように、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板S側が受信したことにより、押し順ナビに関する演出を実行し得る構成ではなく、AT上乘せ抽選に当選した場合に、主制御基板M側がAT上乘せ抽選に当選した旨及びAT上乘せゲーム数に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。

【0638】

ステップ2312でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2314で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。このように、第3実施形態においては、「RT1」且つ「AT中状態」である状況からゲーム数が経過してATカウンタ値が0となることにより「RT1」且つ「低確率状態」に移行した場合に（再遊技04が停止表示される前に）、逆押し白7揃いリプレイ又は順押し黒7揃いリプレイに当選した場合には、ATゲーム数上乘せが発生しないため、白セブン又は黒セブンが一直線とならない押し順がナビされるよう構成されている。また、「RT1」且つ「AT中状態」である状況からゲーム数が経過してATカウンタ値が0となることにより「RT1」且つ「低確率状態」に移行した場合には、まだ「有利区間」とし、押し順ベルに対しては押し順ナビは発生するが、押し順再遊技に対しては押し順ナビが発生しないよう構成してもよい。

【0639】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2308でNoの場合、ステップ2310でNoの場合、ステップ2312でNoの場合には、ステップ2316で、ATに関する状態に基づき演出画像及び背景画像を表示し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

【0640】

＜スタートレバー操作時AT中処理＞

次に、図120は、図119のステップ2350の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時AT中処理を示すサブルーチンである。

【0641】

まず、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2352で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2354で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2356で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっても押し順ナビが実行されないATに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。例えば、押し順ベル実行時の押し順ナビ表示と押し順再遊技の押し順ナビ表示とを同一の表示態様グループ（例えば、数字にて押し順を報知し、且つ、数字に係る表示色が同一）にて表示するように構成した場合に適用することができる。また、そのように構成した場合には、演出表示装置S40にて押し順ナビ実行時に、押し順ナビ表示とは異なる演出用画像（例えば、キャラクタ画像）を表示するよう構成し、押し順ベルに係る押し順ナビ実行時と押し順再遊技に係る押し順ナビ実行時とで異なる演出用画像を表示するよう構成してもよい。

【0642】

次に、ステップ2358で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押

し順ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞 - A 1 ～入賞 - A 6 のいずれかとなっている。

【0643】

ステップ2358でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ2360で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 - A 1 に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左→中→右」に対応する押し順を示唆する数字を、円で囲った表示態様で表示する。

10

【0644】

次に、ステップ2358でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでない場合には、ステップ2362で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技 - A、再遊技 - D 1 ～D 3 のいずれかとなっている。

【0645】

ステップ2362でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2364で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42又は右停止ボタンD43のいずれかに対応させる情報である。例えば、第一停止ボタンが左停止ボタンD41である場合には、数字の1のみが、押し順ナビ表示として表示される。

20

【0646】

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

30

【0647】

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

【0648】

次に、ステップ2372で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数が10ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ2372でYesの場合、換言すれば、AT残りゲーム数が10ゲーム以下である場合には、ステップ2374で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様B（後述する表示態様Aよりも目立たない表示態様）で演出表示装置S40に表示する。

40

【0649】

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

【0650】

ステップ2376で、Noの場合、又はステップ2378の処理を実行した場合には、ステップ2380で、副制御基板SのCPUSCは、逆押し指示コマンドを受信したか否

50

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

【0651】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2380で、Noの場合、又はステップ2382の処理実行した場合には、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

【0652】

ステップ2372でNoの場合、換言すれば、AT残りゲーム数が11ゲーム以上である場合には、ステップ2384で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様A（前述した表示態様Bよりも目立つ表示態様）で演出表示装置S40に表示する。

10

【0653】

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

【0654】

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

20

【0655】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2390で、Noの場合、又はステップ2392の処理実行した場合には、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。このように、AT残りゲーム数が少ない場合、換言するとAT残りゲーム数の表示を表示態様Aよりも目立つ表示態様である表示態様Bにて表示している場合には、順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信しても矢印の画像と共に「7を狙え！」と表示する演出を実行せず、白セブン及び黒セブンが無効ラインに停止表示しない押し順である中リールを第1停止リールとする押し順ナビを実行するよう構成した。このように構成することにより、AT残りゲーム数が少ない状況において、AT残りゲーム数が少ないことを遊技者に対して煽る表示態様である表示態様BにてAT残りゲーム数を表示している場合には、矢印の画像や「7を狙え！」の表示によって当該表示態様BのAT残りゲーム数の表示の視認性を妨げないよう構成することができる。同様に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が少ない状況にて「AT中状態」（押し順ナビが実行され得るATに関する状態）が継続するか否かを煽る連続演出（例えば、バトル演出）を実行するよう構成した場合にも、バトル演出の実行中は矢印の画像や「7を狙え！」が表示されないよう構成することで、バトル演出の視認性を妨げないよう構成することができる。また、このように構成することにより、演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数が0となり且つバトル演出に敗北して「AT中状態」が終了する旨が表示された場合にも、当該バトル演出中に順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信していた場合には、「AT中状態」が終了する旨が表示された以降のベットボタンD220の操作タイミング等にて順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドに基づく（順押し黒7リプレイ又は逆押し白7リプレイの当選に基づく）AT上乘せゲーム数を報知する、即ち、AT上乘せ抽選に当選したゲームではATゲーム数が上乘せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ATゲーム数が上乘せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

30

40

50

【0656】

<スタートレバー操作時特化前兆処理>

次に、図121は、図119のステップ2400の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時特化前兆処理を示すサブルーチンである。

【0657】

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

【0658】

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

【0659】

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

【0660】

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

【0661】

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

【0662】

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

【0663】

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

10

【0664】

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

20

【0665】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2410、2414、2418、2422、2426の処理を実行した場合、又は、ステップ2424でNoの場合には、ステップ2428で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップ2430で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

【0666】

<スタートレバー操作時上乗せ特化処理>

次に、図122は、図119のステップ2450の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

30

【0667】

まず、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2452で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2454で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2456で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっても押し順ナビが実行されないATに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

40

【0668】

次に、ステップ2458で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞-A1～入賞-A6のいずれかとなっている。

【0669】

ステップ2458でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ2460で、副制御基板SのCPUSCは、押し順

50

ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第2の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞-A4に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

10

【0670】

次に、前述したステップ2458でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ2462で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技-A、再遊技-D1～D3のいずれかとなっている。

【0671】

ステップ2462でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2464で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42又は右停止ボタンD43のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンD41である場合には、演出表示装置S40の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンD42である場合には、演出表示装置S40の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンD43である場合には、演出表示装置S40の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

20

【0672】

次に、前述したステップ2462でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ2466で、副制御基板SのCPUSCは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2466でYesの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2468で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。すなわち、押し順は、順押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43であり、左から右に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

30

【0673】

次に、前述したステップ2466でNoの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2470で、副制御基板SのCPUSCは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2470でYesの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2472で、副制御基板SのCPUSCは、逆押しナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。すなわち、押し順は、逆押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、右停止ボタンD43、中停止ボタンD42及び左停止ボタンD41であり、右から左に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

40

【0674】

次に、前述したステップ2470でNoの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2474で、副制御基板SのCPUSCは、回避コマン

50

ドを受信したか否かを判定する。ステップ2474でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2476で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。ここで、回避コマンドは、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとの双方のコマンドを総称する。したがって、順押し回避コマンドを受信した場合でも、逆押し回避コマンドを受信した場合でも、ステップ2476の処理が実行される。例えば、順押し回避コマンドを受信した場合には、順押し「左→中→右」を回避するために、演出表示装置S40の中央より右下側に数字の「1」を表示して、第一停止ボタンが右停止ボタンD43であるかのような情報を、押し順ナビ表示として表示する。

【0675】

10

次に、前述したステップ2474でNoの場合、換言すれば、回避コマンドを受信していない場合には、ステップ2478で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示はしない。

【0676】

次に、副制御基板SのCPUSCは、前述したステップ2460、2464、2468、2472、2476又は2478の処理を実行した場合には、ステップ2480で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップ2482で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

【0677】

20

<スタートレバー操作時有利BB内部中処理>

次に、図123は、図119のステップ2700の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【0678】

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

30

【0679】

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

40

【0680】

ステップ2710でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ2712で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞-A4に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する

50

押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

【0681】

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

10

【0682】

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

20

【0683】

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

30

【0684】

次に、副制御基板SのCPUSCは、前述したステップ2712、2716、2720の処理を実行した場合、又はステップ2718でNoの場合には、ステップ2722で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップ2724で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

【0685】

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

40

【0686】

＜第1回胴停止受付時処理＞

次に、図124は、図117のステップ2500の処理で呼び出されて実行される第1回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【0687】

次に、ステップ2502で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ2502でYesの場合、換言すれば、

50

押し順ナビが表示中である場合には、ステップ2504で、副制御基板SのCPUSCは、第1停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。

【0688】

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

【0689】

次に、ステップ2504でNoの場合、換言すれば、第1停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ2508で、副制御基板SのCPUSCは、順押しナビ又は逆押しナビ（順押し黒リプレイ又は逆押し白7リプレイを無効ラインに揃えるよう指示する押し順ナビ）に係る押し順ナビの表示中であるか否かを判定する。ステップ2508で、Yesの場合には、ステップ2510で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビを暗転表示し（当該ゲーム中では暗転表示され続ける）、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0690】

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

【0691】

尚、第3実施形態では転落後AT中状態、ベル溢し後状態、転落後特化状態の場合にも、押し順ナビの表示をすることができ、この第1回胴停止受付時処理によって表示を消去したり、暗転表示したりすることができる。

【0692】

＜第2回胴停止受付時処理＞

次に、図125は、図117のステップ2550の処理で呼び出されて実行される第2回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【0693】

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

【0694】

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

【0695】

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

【0696】

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

【0697】

尚、第3実施形態では、転落後AT中状態、ベル溢し後状態、転落後特化状態の場合にも、押し順ナビの表示をすることができ、この第2回胴停止受付時処理によって表示を消去したりすることができる。

【0698】

＜第3回胴停止受付時処理＞

次に、図126は、図117のステップ2600の処理で呼び出されて実行される第3回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【0699】

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

【0700】

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

【0701】

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

【0702】

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

【0703】

尚、第3実施形態では、転落後AT中状態、ベル溢し後状態、転落後特化状態の場合に

も、押し順ナビの表示をすることができ、この第3回胴停止受付時処理によって押し順成功演出を実行することができる。

【0704】

なお、上乗せ特化状態における共通ベルは、押し順ナビに従って停止させた場合であっても、AT上乗せゲーム数に関する表示をしない（共通ベルではAT上乗せ抽選をしていない）。

【0705】

<<演出内容決定処理>>

<シナリオの決定及び演出の決定の概要>

シナリオの決定及び演出の決定の概要は、以下の通りである。第3実施形態では、シナリオ抽選テーブルとして、T1、T2、T3、T6、T7、T8の6つのシナリオ抽選テーブルが規定されている。そして、シナリオ抽選テーブルの各々には、選択され得る3つのシナリオ（シナリオ1～3）と、その選択確率が規定されている。まず、ATに関する状態とRT状態とに基づいて、6つのシナリオ抽選テーブルから1つのシナリオ抽選テーブルを選択する。このシナリオ抽選テーブルは、シナリオ1～3のうちから1つのシナリオを抽選処理によって選択するためのテーブルである。

【0706】

次いで、選択した1つのシナリオ抽選テーブルを用いて、当該ゲームで当選した条件装置に基づいて、3つのシナリオから1つのシナリオを選択する。シナリオの各々には、使用される演出抽選テーブルと、その順序が規定されている。演出抽選テーブルは、複数の演出のうちから1つの演出を抽選処理によって選択するためのテーブルである。決定されたシナリオによって、演出抽選テーブルの順序が決定され、決定された順序に従い演出抽選テーブルを用いた抽選処理によって、各ゲームの演出の内容（演出グループ）が決定される。すなわち、シナリオにより、連続した複数回のゲームにおける演出の流れを定めることができる。

【0707】

なお、第3実施形態では、図129（B）のシナリオ1に示すように、1ゲーム目（当該ゲーム）で使用する演出抽選テーブルのみを規定するシナリオがある。シナリオ1の2ゲーム目以降は、「シナリオ無（なし）」と規定されている。このため、1ゲーム目にシナリオ1が選択された場合には、シナリオ1の2ゲーム目は、「シナリオなし」であるので、2ゲーム目の後述するステップ4002の判断処理で、シナリオを実行していないと判断されて、ステップ4006の処理でシナリオを抽選する処理が実行され、新たなシナリオが選択される。このように、当該ゲームでシナリオ1が選択されている場合には、次のゲームにおいて、抽選処理によって、新たなシナリオが選択されることになる。このように構成することで、シナリオ1が選択される場合には、1ゲームで完結する演出を実行することができる。

【0708】

一方、図129（B）のシナリオ2及びシナリオ3に示すように、複数回（例えば、1ゲーム目～4ゲーム目）のゲームの各々で使用する演出抽選テーブルを規定するシナリオもある。シナリオ2又は3が選択された場合には、シナリオ2又は3で規定されている複数回のゲームの各々に割り当てられている演出抽選テーブルが各ゲームで選択されて、各ゲームの演出の内容が決定される。このように構成することで、シナリオ2又は3が選択される場合には、複数回のゲームに亘って継続する演出を実行することができる。シナリオ2又は3の場合には、5ゲーム目が「シナリオなし」であるので、5ゲーム目まで、後述するステップ4002の判断処理ではシナリオを実行していると判断され、ステップ4006の処理でシナリオを抽選する処理が実行されることはない。

【0709】

第3実施形態では、6つのシナリオ抽選テーブルの各々が3つのシナリオを選択し得る例を示すが、シナリオ抽選テーブルの数や各々のシナリオ抽選テーブルが選択し得るシナリオの数は、これらに限られるものではない。シナリオ抽選テーブルやシナリオの数を増

10

20

30

40

50

やすことによって、ゲームの進行に伴って実行される演出の内容を多様化させることができる。一方、シナリオ抽選テーブルやシナリオの数を減らすことによって、処理を軽くしたり、必要とするシナリオ抽選テーブルの記憶容量を減らすことができ、処理を簡素にしたり迅速にしたりすることができる。以下では、具体的な処理について詳述する。

【0710】

＜シナリオの決定及び演出の決定の詳細＞

図127は、図117のステップ2800の処理で呼び出されて実行される演出内容決定処理を示すサブルーチンである。

【0711】

最初に、ステップ4002で、副制御基板SのCPUは、当該ゲームでシナリオを実行しているか否か（シナリオ実行途中であり、シナリオなしに該当していないか否か）を判定する。前述したように、シナリオは、1回又は連続した複数回のゲームの各々で実行される演出の内容を決定するために使用する演出抽選テーブルの順序が規定されている。第3実施形態では、図129（A）に示すように、シナリオ抽選テーブルには、3つのシナリオ1～3が規定されている。シナリオ1～3の各々は、条件装置の種類毎に置数が規定されており、当該ゲームで当選した条件装置の種類によって選択され易さが異なる。図129（A）に示したテーブルの置数は、分母の値を256とした場合の例を示したものであるが、分母の値は、この値に限られず、65536などの他の値でもよく、条件装置の種類や演出の種類などのほか、処理などに応じて適宜に定めることができる。

【0712】

なお、図129（A）に示したシナリオ抽選テーブルは、遊技区間が通常区間であり且つRT状態がRT0である遊技状態のときに選択されるシナリオ抽選テーブルを一例として示した。他の遊技状態で選択されるシナリオ抽選テーブルも、遊技区間（通常区間又は有利区間など）や、RT状態（RT0、RT1など）に対応して同様に規定されているが、ここでは省略した。以下では、遊技区間が通常区間であり且つRT状態がRT0であるときを一例として説明する。また、以下では、レア役は、共通ベル（入賞-B）、チェリー（入賞-C）、スイカA（入賞-D）、スイカB（入賞-E）であり、非レア役は、レア役以外の役である。尚、レア役はあくまで一例であり、共通ベル（入賞-B）を非レア役としてもよいし、再遊技-Bや再遊技-Cをレア役としてもよい。

【0713】

図129（A）に示した例では、シナリオ1は、条件装置がハズレ又はボーナス非重複（ボーナスと重複していない条件装置）であり非レア役である場合に最も選択されやすい（置数の値が250）。また、シナリオ1は、条件装置がボーナス重複である場合にも選択される可能性があり（置数の値が24又は12）、条件装置がレア役（置数の値が12）よりも非レア役（置数の値が24）である場合に選択されやすい。尚、シナリオ1は、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合には選択されることはない（置数の値が0）。

【0714】

また、図129（A）に示した例のシナリオ2は、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合に最も選択されやすい（置数の値が192）。次いで、シナリオ2は、条件装置がボーナス重複である場合に選択されやすく（置数の値が116又は122）、条件装置が非レア役（置数の値が116）よりもレア役（置数の値が122）である場合に若干選択されやすい。さらに、シナリオ2は、条件装置がハズレ又はボーナス非重複であり非レア役である場合には、最も選択されにくい（置数の値が4）。

【0715】

さらに、図129（A）に示した例のシナリオ3は、条件装置がボーナス重複である場合最も選択されやすく（置数の値が116又は122）、条件装置が非レア役（置数の値が116）よりもレア役（置数の値が122）である場合に若干選択されやすい。次いで、シナリオ3は、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合に選択されやすく（置数の値が64）、条件装置がハズレ又はボーナス非重複であり非レア役である場合（置

数の値が2)には、最も選択されにくい。

【0716】

図129(B)に示すように、シナリオ1は、1ゲーム目(当該ゲーム)では演出抽選テーブルAが割り当てられている。シナリオ1では、2ゲーム目以降(当該ゲームの次のゲーム以降)のゲームでは、演出抽選テーブルは割り当てられていない。すなわち、シナリオ1は、当該ゲームにおける演出の内容のみを決定するためのシナリオであり、連続する複数回のゲームにおける演出の内容を決定するためのものではない。

【0717】

また、シナリオ2では、1ゲーム目(当該ゲーム)では、演出抽選テーブルAが割り当てられ、2ゲーム目及び3ゲーム目では、演出抽選テーブルBが割り当てられ、4ゲーム目では、演出抽選テーブルCが割り当てられ、5ゲーム目では、演出抽選テーブルは割り当てられていない。このように、シナリオ2は、当該ゲームを含む連続する4回のゲームにおける演出の内容を決定するためのものである。

【0718】

さらに、シナリオ3では、1ゲーム目(当該ゲーム)では、演出抽選テーブルAが割り当てられ、2ゲーム目及び3ゲーム目では、演出抽選テーブルDが割り当てられ、4ゲーム目では、演出抽選テーブルEが割り当てられ、5ゲーム目では、演出抽選テーブルは割り当てられていない。このように、シナリオ3は、当該ゲームを含む連続する4回のゲームにおける演出の内容を決定するためのものである。

【0719】

このように第3実施形態では、シナリオ2及び3は、当該ゲームを含む連続する4回のゲームにおける演出の内容を決定するためのものであるが、連続するゲームの数は、4回に限られるものではなく、これよりも多くても少なくてもよい。多くした場合には、物語性を感じさせるような演出を実行することができ、少なくした場合には、当選した条件装置などに対応させて演出の内容を機敏に切り替えることができる。このように、シナリオを決定する際に参照する条件装置がレア役である場合と、シナリオを決定する際に参照する条件装置がボーナスを含んでいる(単独ボーナス又はボーナスと重複している条件装置)場合に、シナリオ2又はシナリオ3に決定されやすいよう構成されている。換言すると、シナリオを決定する際に参照する条件装置がレア役である場合と、シナリオを決定する際に参照する条件装置がボーナスを含んでいる(単独ボーナス又はボーナスと重複している条件装置)場合に、複数ゲームに亘って同一のシナリオに基づく演出が実行されやすいよう構成されている。このように構成することによって、ボーナスやAT抽選への当選の期待度が相対的に高いレア役当選時等の遊技者にとって高利益となる可能性が生じる場合にシナリオ2又はシナリオ3を決定し、複数ゲームに亘って高利益となるか否かを煽りやすいよう構成することができる。

【0720】

ステップ4002でNoの場合には、ステップ4004で、副制御基板SのCPUSCは、後述するシナリオ抽選テーブル決定処理(図128)を呼び出して実行する。前述したように、第3実施形態では、シナリオ抽選テーブルとして、T1、T2、T3、T6、T7、T8の6つのシナリオ抽選テーブルが規定されており、シナリオ抽選テーブル決定処理によって、1つのシナリオ抽選テーブルが決定される。

【0721】

次に、ステップ4006で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ4004で決定したシナリオ抽選テーブルを用いて、シナリオ1～3のうちの1つのシナリオを決定する。

【0722】

ステップ4002でYesの場合、又は、ステップ4006の処理を実行したときには、ステップ4008で、副制御基板SのCPUSCは、演出抽選テーブルを決定する。ステップ4008の処理は、ステップ4006の処理で決定したシナリオに規定されている演出抽選テーブルを決定する。ステップ4008の処理によって、当該ゲームで用いる演出抽選テーブルを決定することができる。

【0723】

次に、ステップ4010で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ4008で決定された演出抽選テーブルを用いて、具体的な1つの演出の内容を抽選処理によって決定し、本サブルーチンを終了する。このステップ4010の処理によって、当該ゲームの具体的な演出の内容を決定することができる。具体的には、ステップ4010の処理によって、図130(A)～図130(C)に示す演出グループ1～演出グループ8のいずれか1つの演出グループ(演出の内容)が、ステップ4008で決定された演出抽選テーブルによって決定される。

【0724】

尚、第3実施形態では、演出内容の決定と演出グループの決定は同義であり、図130(A)～図130(C)に示す演出グループ1～演出グループ8の各々は、演出グループ1には「演出なし」が属し、演出グループ2には「キャラ演出」が属し、演出グループ3には「会話演出」が属し、演出グループ4には「カットイン演出」が属し、演出グループ5には「対決演出」が属し、演出グループ6には「上乘せバトル」が属し、演出グループ7には「共通ナビ演出」が属し、演出グループ8には「狙え演出」が属する。したがって、第3実施形態では、演出グループ1～演出グループ8のいずれか1つの演出グループを決定することによって、演出グループに属する1つの具体的な演出内容が決定される。

【0725】

また、図129に示したように、以下では、条件装置をグループ化して示す場合ある。グループ「ハズレ」には、図86及び図87に示す条件装置の「ハズレ」が属する。グループ「再遊技」には、図86及び図87に示す条件装置の「再遊技-A」、「再遊技-B」、「再遊技-C」、「再遊技-D1～D3」、「再遊技-E1～E3」、「再遊技-F1～F3」が属する。グループ「ベル」には、図86及び図87に示す条件装置の「入賞-A1～A6」、「入賞-H」、「入賞-I」が属する。グループ「レア役」には、図86及び図87に示す条件装置の「入賞-B」、「入賞-C」、「入賞-D」、「入賞-E」が属する。グループ「1種BB」には、図86及び図87に示す条件装置の「1種BB-A」、「1種BB-B」、「1種BB-C」が属する。

【0726】

また、図129に示すように、グループ化した条件装置の各々には、演出グループ番号が対応する(図86参照)。ボーナス重複なしのグループ「ハズレ」には、演出グループ番号0が対応する。ボーナス重複なしのグループ「再遊技」には、演出グループ番号1、2、3、4、12、13が対応する。ボーナス重複なしのグループ「ベル」には、演出グループ番号5が対応する。ボーナス重複なしのグループ「レア役」には、演出グループ番号6、7、8、9が対応する。また、ボーナス重複ありのグループ「1種BB」には、演出グループ番号0が対応し、ボーナス重複ありのグループ「再遊技」には、演出グループ番号2が対応し、ボーナス重複ありのグループ「ベル」には、演出グループ番号5が対応し、ボーナス重複ありのグループ「レア役」には、演出グループ番号7、8、9が対応する。

【0727】

さらにまた、以下では、グループ「レア役」に属する条件装置を、単にレア役と総称し、グループ「再遊技」及びグループ「ベル」に属する条件装置を、単に非レア役と総称する場合がある。

【0728】

前述したように、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を主制御基板Mから副制御基板S側に送信する際に、不正な行為によって当該入賞・再遊技当選情報を取得できた場合には、当該ゲームに係る押し順(リール停止順)が認識される可能性が高くなり、不当に高利益を得ることができる。そのため、有利区間であり、且つ、条件装置が押し順あり役である場合には、入賞・再遊技当選情報を副制御基板S側に送信する(図102のステップ1458、1466参照)が、通常区間や待機区間である場合や、有利区間であり、且つ、条件装置が押し順あり役でない場合には、入賞・再遊技当選情報をマスク処理した演

10

20

30

40

50

出グループ番号を副制御基板S側に送信する（図102のステップ1468、1470参照）構成としている。尚、ボーナス当選情報は、有利区間でも、通常区間でも、待機区間でも同様に副制御基板S側に送信される（図102のステップ1472参照）。このため、副制御基板Sは、主制御基板Mから送信された入賞・再遊技当選情報又は演出グループ番号のいずれかとボーナス当選情報を遊技の状況に基づいて参照することで演出の内容を決定することができる。

【0729】

＜シナリオ抽選テーブル決定処理＞

図128は、図127のステップ4004の処理で呼び出されて実行されるシナリオ抽選テーブル決定処理を示すサブルーチンである。

10

【0730】

最初に、ステップ4102で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板Mから送信された特定のフリーズ実行コマンドを受信したか否かを判定する。

【0731】

ステップ4102でYesの場合には、ステップ4104で、副制御基板SのCPUSCは、特定のフリーズ時テーブルを選択し、本サブルーチンを終了する。尚、第3実施形態では、フリーズ演出とは、主制御基板Mにおいて、スタートレバーが操作されてから所定時間が経過するまで停止ボタンの操作を無効にしている間に、副制御基板Sにおいて実行される演出のことであり、特定のフリーズ演出は「有利区間」でのみ実行されるように構成されている。このステップ4104によって、当該ゲームで実行するための特定のフリーズ演出を決定することができる。また、同図に示すように、特定のフリーズが発生した場合には、遊技状態（ATに関する状態、RT状態）がいずれであるかに拘らず、専用の特定のフリーズ時テーブルを参照して、当該ゲームにおける演出の内容を決定するように構成されている。

20

【0732】

ステップ4102でNoの場合には、ステップ4106で、副制御基板SのCPUSCは、遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。

【0733】

ステップ4106でYesの場合には、ステップ4108で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態がAT中状態であるか否かを判定する。ステップ4108でYesの場合、すなわち、ATに関する状態がAT中状態である場合には、ステップ4110で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT3を選択する。

30

【0734】

次に、ステップ4112で、副制御基板SのCPUSCは、他のシナリオ抽選テーブル選択条件が成立したか否かを判定する。ステップ4112の判定処理は、遊技区間やRT状態やATに関する状態などに応じて、他のシナリオ抽選テーブルを選択するための条件を充足したか否かを判定する処理である。なお、第3実施形態では、他のシナリオ抽選テーブルは省略した。ステップ4112でYesの場合には、ステップ4114で、副制御基板SのCPUSCは、他のシナリオ抽選テーブルを選択し、本サブルーチンを終了する。

40

【0735】

ステップ4108でNoの場合には、ステップ4116で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態がAT準備状態1中又はAT準備状態2中であるか否かを判定する。ステップ4116でYesの場合には、ステップ4118で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT2を選択する。

【0736】

ステップ4116でNoの場合には、ステップ4120で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態がAT中転落状態又は特化転落状態であるか否かを判定する。ステップ4120でYesの場合には、ステップ4122で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT8を選択する。

50

【0737】

ステップ4120でNoの場合には、副制御基板SのCPUSCは、処理をステップ4112に移す。

【0738】

ステップ4106でNoの場合には、ステップ4124で、副制御基板SのCPUSCは、遊技区間が通常区間であるか否かを判定する。

【0739】

ステップ4124でYesの場合には、ステップ4126で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が転落待ち状態であるか否かを判定する。

【0740】

ステップ4126でYesの場合には、ステップ4128で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT6を選択する。

【0741】

ステップ4126でNoの場合には、ステップ4130で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。

【0742】

ステップ4130でYesの場合には、ステップ4132で、副制御基板SのCPUSCは、RT状態がRT1であるか否かを判定する。

【0743】

ステップ4132でYesの場合には、ステップ4134で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT7を選択する。

【0744】

ステップ4132でNoの場合には、ステップ4136で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT1を選択する。

【0745】

ステップ4124でNoの場合、ステップ4130でNoの場合には、ステップ4112に処理を移す。

【0746】

このシナリオ抽選テーブル決定処理によって、シナリオ演出テーブルT1、T2、T3、T6、T7、T8の6つから1つのシナリオ演出テーブルが、遊技区間やRT状態やATに関する状態などに応じて決定される。

【0747】

<<演出抽選テーブルの例>>

図130(A)～図130(C)は、演出抽選テーブルの例を示すテーブルである。前述したシナリオ1～3の各々は、連続した複数回のゲームの各々で実行する演出の内容を決定するために使用する演出抽選テーブルの時系列の順序を定めたデータである(図129(B)参照)。図130に示すように、演出抽選テーブルは、各種の演出内容と、その選択確率が規定されている。演出内容の各々は、条件装置の種類毎に置数が規定されており、当該ゲームで当選した条件装置の種類によって選択され易さが異なる。図130(A)～図130(C)に示したテーブルの置数は、分母の値を256とした場合の例を示したものであるが、分母の値は、この値に限られず、65536などの他の値でもよく、条件装置の種類や演出の種類などのほか、処理などに応じて適宜に定めることができる。

【0748】

図130(A)は、演出抽選テーブルAを示し、図130(B)は、演出抽選テーブルBを示し、図130(C)は、演出抽選テーブルCを示す。図129(B)に示したように、シナリオ2及び3には、演出抽選テーブルD及びEも規定されているが、図130では、演出抽選テーブルA～Cの3つのみを示した。これらの演出抽選テーブルA～Eは、いずれも、遊技区間が通常区間であり且つRT状態がRT0である遊技状態のときに選択され得るテーブルであり、他の遊技状態で選択される演出抽選テーブルもあるが、ここでは省略した。なお、演出抽選テーブルA～Eの少なくとも1つは他の遊技状態でも選択さ

10

20

30

40

50

れ得るように構成してもよいし、構成しなくてもよい。

【0749】

図130(A)～図130(C)は、演出グループ1の「演出なし」を含む複数の具体的な演出内容を、抽選処理によって選択するための演出抽選テーブルである。図130(A)～図130(C)に示すように、具体的な演出内容として、演出グループ1の「演出なし」、演出グループ2の「キャラ演出」、演出グループ3の「会話演出」、演出グループ4の「カットイン演出」、演出グループ5の「対決演出」、演出グループ6の「上乗せバトル」、演出グループ7の「共通ナビ演出」及び演出グループ8の「狙え演出」の8種類の演出内容が規定されている。なお、ここで、「キャラ演出」などの名称は、その演出グループに属する演出内容の代表的名称を示している。即ち、演出グループの夫々に対応する演出内容は1つずつではなく、一例としては、演出グループ2に該当する演出内容はキャラ演出のみに限定されない。

10

【0750】

尚、第3実施形態では、演出グループ1～演出グループ8の各々には、図130(A)～図130(C)に示す1つの具体的な演出内容のみが属するように構成されている例を示すが、演出グループの各々に複数の具体的な演出内容が属するように構成してもよい。このように構成した場合には、まず、図127のステップ4010で抽選処理によって演出グループを決定し、次いで、その演出グループに属する1つの具体的な演出内容を抽選処理によって決定すればよい(図示せず)。

【0751】

20

<その他の演出内容>

さらに、図130(A)～図130(C)に示した演出内容に限られることなく、演出内容(ステージ演出、予告演出、押し順ナビ演出)には、「W告知」、「小役告知(色)」、「曖昧告知」、「連続演出」、「サブ入力ボタン」、「ステージチェンジ」、「エピソード演出」、「ムービー演出」、「BGM変化」、「当り告知」、「発展告知」、「上乗せ告知」、「予告音・レバー音」などもある。

【0752】

<W告知>

「W告知」は、主に、当該ゲームで当選した条件装置などを示唆するための演出であり、当該ゲームで当選した条件装置と、それ以外の条件装置との少なくとも2つの条件装置を示す情報を演出表示装置S40に表示する演出である。「W告知」は、予告演出であり、演出グループ4の「カットイン演出」などに属する。例えば、ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作を契機にして、当該ゲームで当選した条件装置と、それ以外の条件装置との少なくとも2つの条件装置を示す情報を演出表示装置S40に表示する。遊技者は、いずれの条件装置であるのかを想像しながら、第1停止及び第2停止をし、第3停止を契機にして、当該ゲームで当選した条件装置を示す情報を演出表示装置S40に表示する。一例としては、スタートレバーの操作を契機として、演出表示装置S40に赤色の服を着たキャラAと黄色の服を着たキャラBとが表示される画像(動画像)が表示され、当該演出によって当該ゲームにて当選した条件装置がチェリー又はベル(押し順ベル又は共通ベル)であることを示唆する。尚、このような演出を実行する場合には、キャラAが着ている服に対応する条件装置が当選していた場合よりもキャラBが着ている服に対応する条件装置が当選していた場合の方が、遊技者にとって高利益となる(ボーナス又はAT抽選に当選する確率が高い)よう構成してもよいし、W告知にて表示する条件装置に対応した情報(色)が2つとも同一となる演出態様にてW告知を実行し得るよう構成してもよく、このような演出態様にてW告知が実行された場合には、すべてのW告知が実行される場合において相対的に遊技者にとって高利益となるよう構成してもよい。

30

40

【0753】

<小役告知(色)>

「小役告知(色)」は、当該ゲームで当選した条件装置を色によって示唆する演出であり、「小役告知(色)」は、予告演出であり、演出グループ4の「カットイン演出」など

50

に属する。前述したように、予告演出では、演出表示装置 S 4 0 に表示するアイテム、グッズなどの色などの表示態様などによって、当選した条件装置や R T 状態や A T に関する状態などの状態を示唆することができる。例えば、ベットボタン D 2 2 0 の操作又はスタートレバー D 5 0 の操作を契機にしてキャラクタが表示され、第 1 停止を契機にしてキャラクタが所有しているグッズなどが表示される。このときに表示されたグッズの色によって、当選した条件装置を示唆したり、このときに表示されたグッズ数やグッズが表示されるタイミング（第 3 停止等）によって R T 状態や A T に関する状態や A T 抽選に当選しているか否か等を示唆することができる。

【0754】

<曖昧告知>

曖昧告知は、ベットボタン D 2 2 0 の操作又はスタートレバー D 5 0 の操作などを契機にして、演出表示装置 S 4 0 で前述した会話演出を実行したり、装飾ランプユニット D 1 5 0 を点灯させたり、バックライト S 3 0 を消灯させたりする演出である。この曖昧演出は、当選した条件装置や現在の遊技状態などを必ずしも示唆するものではなく、当該ゲームで当選している条件装置や現在の R T 状態や現在の A T に関する状態などとは無関係に演出態様が決定される場合もある。したがって、遊技者は、当選した条件装置や現在の遊技状態に関する情報を曖昧告知によって必ずしも取得できるわけではない。一方、前述した W 告知や後述する小役告知などは、当該ゲームで当選した条件装置などを遊技者に示唆するための演出であり、遊技者にとって知得したい情報を示唆できる演出である。これに対して、曖昧演出は、前述したように、当該ゲームで当選した条件装置や現在の遊技状態などを必ずしも示唆するものでない点で相違する。

【0755】

<連続演出>

「連続演出」は、複数回のゲームに亘って継続的に実行される演出であり、ゲームが進行するに従って演出の内容が進化したり変化したりする演出が好ましい。「連続演出」は、演出グループ 5 の「対決演出」や演出グループ 6 の「上乘せバトル」等が複数ゲームに亘って実行され、連続演出最終ゲームにて結果（ボーナス当選可否、A T 抽選当選可否等）を報知する。また、前述したシナリオ 2 又はシナリオ 3 が決定されている場合にも、連続演出が実行され得るよう構成されており、例えば、最初のゲーム（当該ゲーム）では、ベットボタン D 2 2 0 の操作又はスタートレバー D 5 0 の操作を契機にして、第 1 の効果音を出力する。次のゲームでは、ベットボタン D 2 2 0 の操作又はスタートレバー D 5 0 の操作を契機にして、第 1 の効果音とは異なる音程や異なる長さの第 2 の効果音を出力する。さらに、次のゲームでは、ベットボタン D 2 2 0 の操作又はスタートレバー D 5 0 の操作を契機にして、第 1 の効果音及び第 2 の効果音とは異なる音程や異なる長さの第 3 の効果音を出力する。このように、複数回のゲームが漸次に進むに従って変化する演出を実行することによって、通常とは異なる違和感を遊技者に感じさせ、何らかの遊技状態が発生していると認識させることができる。具体的には、連続するゲームの回数や効果音の違いなどによって、ボーナス当選や A T 抽選当選への期待度などを示唆することができる。

【0756】

<サブ入力ボタン>

「サブ入力ボタン」は、遊技者が操作できる演出用のボタンであるサブ入力ボタン S B の操作を促す演出であり、遊技者がサブ入力ボタン S B を操作（例えば、単発押しや連打や長押しなどの操作）することで、演出表示装置 S 4 0 に画像情報や文字情報などを表示し（サブ入力ボタン S B に対する所定の操作がなかった場合と異なる表示態様にて演出を表示し）、演出の途中のタイミングや最終結果を報知する直前のタイミングにてボーナス当選や A T 当選の期待度などを示唆することができる。例えば、ベットボタン D 2 2 0 の操作又はスタートレバー D 5 0 の操作後、第 3 停止を契機にしてサブボタンの操作を促す画像や文字情報などを演出表示装置 S 4 0 に表示する。遊技者がサブボタンを操作することで、ボーナス当選や A T 当選の期待度などを示唆する情報が演出表示装置 S 4 0 に表示される。

【0757】

また、サブ入力ボタンS Bは、遊技者の操作を検出する検出装置だけでなく、駆動装置（モータやソレノイドなど）を有するように構成してもよい。例えば、遊技者がサブ入力ボタンS Bを操作すると、駆動装置によってサブ入力ボタンS Bが振動するようにし、振動の大きさや長さなどでボーナス当選やA T当選の期待度などを示唆することもできる（振動した時点でなんらかの高利益な事象が確定的となるよう構成してもよい）。さらに、所定の契機、例えば、第3停止操作終了などの契機で、サブ入力ボタンS Bを遊技者が視認することで認識可能である態様にて振動させることで、遊技者にサブ入力ボタンS Bの操作を促すようにすることもできる。即ち、演出表示装置S 40にサブ入力ボタンS Bの操作を促す画像を表示してもよいし、サブ入力ボタンS B自体が振動することにより遊技者にサブ入力ボタンS Bの操作を促すよう構成してもよい。尚、サブ入力ボタンS Bの位置や構成は本例ものには限定されず、例えば、下パネルD 140をサブ入力ボタンS Bとして操作可能に構成してもよい（ボタン有効期間になると操作可能状態に駆動する）。

10

【0758】

さら、サブ入力ボタンS Bに、ランプなどを内蔵させてもよい。ランプの発光色や明るさや点滅の態様などによってボーナス当選やA T抽選当選の期待度などを示唆することもできる。

【0759】

<ステージチェンジ>

「ステージチェンジ」は、前述したステージ演出の背景画像などを変更する演出である。前述したように、ステージ演出は、主に、背景画像などを表示することによって行われる演出である。予め定められている複数の背景画像から、R T状態やA Tに関する情報などによって1つの背景画像を決定することで、ステージチェンジを行うことができる。例えば、ベットボタンD 220の操作又はスタートレバーD 50の操作後に、R T状態やA Tに関する状態に基づいて背景画像を決定し、その背景画像を演出表示装置S 40の画面に表示する。R T状態やA Tに関する状態に基づいて背景画像を決定するので、R T状態やA Tに関する状態に応じて、背景画像が変更される場合がある。なお、当該ゲームで当選した条件装置に基づいて決定するように構成してもよい。

20

【0760】

また、当該ゲームの第3停止から次ゲームのベットボタンD 220の操作又はスタートレバーD 50の操作までの間に、前述した「対決演出」が実行され、対決演出の結果が敗北となった次ゲームのベットボタンD 220の操作又はスタートレバーD 50の操作を契機にして、R T状態やA Tに関する状態に基づいて背景画像を決定してステージを変更することができる。このように演出することで、物語性を持たせて円滑にステージを変更することができる。

30

【0761】

<エピソード演出>

「エピソード演出」は、演出として採用されている物語を示す文字情報を演出表示装置S 40の画面に表示する演出である。例えば、ベットボタンD 220の操作又はスタートレバーD 50の操作後に、R T状態やA Tに関する状態に基づいて背景画像を決定し、背景画像とともにエピソードを演出表示装置S 40の画面に表示する。尚、「エピソード演出」は、1ゲーム内で終了するものの他、連続した複数回のゲームに亘って実行するものでもよい。連続する回数が多いほど、ボーナス当選やA T当選などの期待度が高くなるようにすることで、遊技者の期待感を高めることができる。また、ボーナスの間に亘って、画像とともに物語を示す文字情報を演出表示装置S 40の画面に表示してもよい。

40

【0762】

<ムービー演出>

「ムービー演出」は、1回のゲームに実行される演出であり、演出として採用されている物語などの概要やキャラクタの紹介などを示すムービーを演出表示装置S 40の画面に表示する演出である。例えば、当該ゲームのベットボタンD 220の操作又はスタートレ

50

バーD50の操作から、次ゲームのベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作までの間に亘って所定のムービーを演出表示装置S40の画面に表示することができる。例えば、予め定められている複数のムービーから、RT状態やATに関する情報などによって1つのムービーを決定して演出表示装置S40の画面に表示することができる。

【0763】

<BGM変化>

「BGM変化」は、スピーカS20から出力するBGMを変化させる演出である。1ゲームで用いるBGMでも、連続する複数回のゲームで用いるBGMでもよい。ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作を契機にして、当該ゲームで決定されている条件装置やRT状態やATに関する状態に基づいてBGMを決定し、決定されたBGMをスピーカS20から出力する。当該ゲームで決定されている条件装置やRT状態やATに関する状態に基づいてBGMを決定するため、当該ゲームで決定されている条件装置やRT状態やATに関する状態によって決定されるBGMが変わる場合がある。また、歌なしのBGMと歌有りのBGMとを準備しておき、残存するATゲーム数が多い場合（例えば、50以上の場合）には、歌有りのBGMが選択され得るよう構成することができる。このように構成することで、遊技者が歌ありのBGMが出力されていることを認識した場合に、ATゲーム数が多数残存していることを認識することができる。

10

【0764】

<当り告知>

「当り告知」は、ボーナス当選やAT当選の期待度などを示唆する画像を演出表示装置S40に表示したり、これらの期待度を示唆する効果音をスピーカS20から出力したりする演出である。特に、ボーナス当選やAT当選が確定した場合には、他の画像や効果音とは異なる画像（虹色のアイテムやグッズ等）や効果音（「キューイン」等の効果音）を用いることで、遊技者を満足させることができる。

20

【0765】

<発展告知>

「発展告知」は、連続した複数回のゲームに亘って連続演出が実行された後等に実行される演出であり、一例としては、レア役に当選したことを契機として、当該レア役に当選したゲームから連続演出が実行され、数ゲーム後の第3停止操作タイミングにて「発展！」と演出表示装置S40に表示され、次ゲームから対決演出等が実行される演出態様が例示できる。

30

【0766】

「上乗せ告知」は、ATに関する状態がAT中状態等のATゲーム数上乗せが発生し得る遊技状態であるときに、ATゲーム数上乗せが決定したことに基づいて実行される演出である。例えば、ATゲーム数上乗せに当選したゲームにおける第3停止後に、上乗せされるゲーム数とともにゲーム数の上乗せが決定したことを示す情報を演出表示装置S40に表示する。また、前述した「サブ入力ボタンSB」とともに行うことができる。例えば、10ゲームが上乗せされる場合には、ゲーム数をそのまま演出表示装置S40に表示し、50ゲームが上乗せされる場合には、第3停止ボタン操作後に「サブ入力ボタンSB」を操作を促す情報を演出表示装置S40に表示し、遊技者が「サブ入力ボタンSB」を操作した場合には、ゲーム数を演出表示装置S40に表示する等のように、遊技者にとって高利益である場合（相対的に上乗せゲーム数が多い場合）にはサブ入力ボタンSBの操作を促すよう構成してもよい。

40

【0767】

「レバー予告音」は、スタートレバーD50の操作を契機にしてリール回転時に音声を出力する演出である。スタートレバーD50の操作を契機にして、当該ゲームで決定されている条件装置やRT状態やATに関する状態に基づいてレバー予告音の種類を決定し、リール回転時にレバー予告音を出力する。尚、レバー予告音の出力タイミングを通常のタイミングよりも所定時間（例えば、0.2秒）遅いタイミングで出力し得るよう構成して

50

もよく、そのように構成した場合には、当該遅いタイミングにてレバー予告音を出力した場合には、通常のタイミングにてレバー予告音を出力した場合よりも相対的に高利益となる期待度が高くなるよう構成してもよい。

【0768】

特に、RT状態やATに関する状態によって、出力する音色や、出力されるまでの遅延時間などを決定することで、遊技者の期待感を高めることができる。

【0769】

図130(A)に示す演出抽選テーブルAで規定されている演出内容の選択は、以下のよう構成されている。

【0770】

条件装置がボーナス非重複である場合でありハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく（置数の値が128）、次いで、「キャラ演出」（置数の値が64）、「会話演出」（置数の値が62）の順に選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が0）。

【0771】

また、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」が最も選択されやすく（置数の値が128）、次いで、「キャラ演出」及び「会話演出」（置数の値が64）が選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が0）。

【0772】

条件装置がボーナス重複である場合であり非レア役である場合には、「会話演出」が最も選択されやすく（置数の値が192）、次いで、「カットイン演出」（置数の値が32）、「キャラ演出」（置数の値が16）及び「演出なし」の順に選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が0）。

【0773】

条件装置がボーナス重複である場合でありレア役である場合には、「カットイン演出」が最も選択されやすく（置数の値が192）、次いで、「会話演出」（置数の値が32）、「キャラ演出」（置数の値が16）及び「演出なし」の順に選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が0）。

【0774】

このように、図130(A)に示す演出抽選テーブルAが選択された場合には、ボーナス重複であれば、「会話演出」又は「カットイン演出」のいずれかが最もされやすい（置数の値が192）。「会話演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス重複であり非レア役である可能性が高い。また、「カットイン演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス重複でありレア役である可能性が高い。

【0775】

次に、ボーナス非重複であれば、「演出なし」又は「カットイン演出」のいずれかが最もされやすい（置数の値が128）。「演出なし」が選択された場合には、条件装置がボーナス非重複であり非レア役である可能性が高い。また、「カットイン演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス非重複でありレア役である可能性が高い。

【0776】

このように、図130(A)に示す演出抽選テーブルAが選択された場合であり、「カットイン演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス非重複又はボーナス重複のいずれかのレア役である可能性が高い。

【0777】

また、図130(B)に示す演出抽選テーブルBで規定されている演出の選択は、以下のよう構成されている。

【0778】

条件装置がボーナス重複である場合及びボーナス非重複である場合の全てで、「キャラ演出」（置数の値が256）のみが選択され、その他の演出は、選択されることはない（

10

20

30

40

50

置数の値が0)。

【0779】

また、図130(C)に示す演出抽選テーブルCで規定されている演出の選択は、以下のように構成されている。

【0780】

条件装置がボーナス重複である場合及びボーナス非重複である場合の全てで、「対決演出」(置数の値が256)のみが選択され、その他の演出は、選択されることはない(置数の値が0)。

【0781】

<<演出の進行の具体例>>

図131は、上述した演出内容決定処理によって進行する演出の例を示す概略図である。

【0782】

<1ゲーム目>

図131に示すように、まず、1ゲーム目では、抽選処理の結果はハズレである。また、1ゲーム目では、未だ、シナリオが選択されておらず(図131のシナリオ有無の段)、図127のステップ4002ではシナリオを実行していないと判断され、図127のステップ4004では、ATに関する状態及びRT状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図127のステップ4006では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ1が選択される(図131のシナリオ抽選の段)。次いで、図127のステップ4008では、演出抽選テーブルAが選択され(図131の演出抽選テーブルの段)、図127のステップ4010では、演出抽選テーブルAを用いた抽選処理によって、1ゲーム目では演出なしと決定される(図131の演出抽選の段)。尚、この1ゲーム目では、シナリオ1が選択されているので、2ゲーム目は、シナリオ無し(図131の演出抽選テーブルの段)と決定される(図129(B)参照)。

【0783】

<2ゲーム目>

2ゲーム目では、抽選処理の結果は再遊技-Aである。また、2ゲーム目でも、未だ、シナリオが選択されておらず(図131のシナリオ有無の段)、図127のステップ4002ではシナリオを実行していないと判断され、図127のステップ4004では、ATに関する状態及びRT状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図127のステップ4006では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ1が再び選択される(図131のシナリオ抽選の段)。次いで、図127のステップ4008では、演出抽選テーブルAが選択され(図131の演出抽選テーブルの段)、図127のステップ4010では、演出抽選テーブルAを用いた抽選処理によって、2ゲーム目では演出なしと決定される(図131の演出抽選の段)。尚、この2ゲーム目でも、シナリオ1が選択されているので、3ゲーム目もシナリオ無し(図131の演出抽選テーブルの段)と決定される(図129(B)参照)。

【0784】

<3ゲーム目>

3ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞-A1である。また、3ゲーム目でも、未だ、シナリオが選択されておらず(図131のシナリオ有無の段)、図127のステップ4002ではシナリオを実行していないと判断され、図127のステップ4004では、ATに関する状態及びRT状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図127のステップ4006では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ1が選択される(図131のシナリオ抽選の段)。次いで、図127のステップ4008では、演出抽選テーブルAが選択され(図131の演出抽選テーブルの段)、図127のステップ4010では、演出抽選テーブルAを用いた抽選処理によって、3ゲーム目では会話演出と決定される(図131の演出抽選の段)。尚、この3ゲーム目でも、シナリオ1が選択されているので、4ゲーム目もシナリオ無し(図131の演出抽選テーブルの段)と決定される(図129(B)参

10

20

30

40

50

照)。

【0785】

<4ゲーム目>

4ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞-Cである。また、4ゲーム目でも、未だ、シナリオが選択されておらず(図131のシナリオ有無の段)、図127のステップ4002ではシナリオを実行していないと判断され、図127のステップ4004では、ATに関する状態及びRT状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図127のステップ4006では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ2が選択される(図131のシナリオ抽選の段)。次いで、図127のステップ4008では、演出抽選テーブルAが選択され(図131の演出抽選テーブルの段)、図127のステップ4010では、演出抽選テーブルAを用いた抽選処理によって、3ゲーム目ではカットイン演出と決定される(図131の演出抽選の段)。尚、この4ゲーム目では、シナリオ2が選択されたことにより、5ゲーム目は演出抽選テーブルBと決定され、6ゲーム目は演出抽選テーブルBと決定され、7ゲーム目は演出抽選テーブルCと決定され、8ゲーム目はシナリオ無しと決定される(図131の演出抽選テーブルの段)(図129(B)参照)。

10

【0786】

<5ゲーム目>

5ゲーム目では、抽選処理の結果はハズレである。また、5ゲーム目では、シナリオ2が既に選択されているので(図131のシナリオ有無の段)、図127のステップ4002ではシナリオを実行していると判断され、図127のステップ4004及び4006の処理は実行されず、図127のステップ4008では、演出抽選テーブルBが選択され(図131の演出抽選テーブルの段)、図127のステップ4010では、演出抽選テーブルBを用いた抽選処理によって、5ゲーム目ではキャラ演出と決定される(図131の演出抽選の段)。尚、この5ゲーム目では、4ゲーム目でシナリオ2が選択されているので、7ゲーム目までの演出抽選テーブルは決定されている(図131の演出抽選テーブルの段)(図129(B)参照)。

20

【0787】

<6ゲーム目>

6ゲーム目では、抽選処理の結果は再遊技-Aである。また、6ゲーム目では、シナリオ2が既に選択されているので(図131のシナリオ有無の段)、図127のステップ4002ではシナリオを実行していると判断され、図127のステップ4004及び4006の処理は実行されず、図127のステップ4008では、演出抽選テーブルBが選択され(図131の演出抽選テーブルの段)、図127のステップ4010では、演出抽選テーブルBを用いた抽選処理によって、6ゲーム目ではキャラ演出と決定される(図131の演出抽選の段)。尚、この6ゲーム目でも、4ゲーム目でシナリオ2が選択されているので、7ゲーム目までの演出抽選テーブルは決定されている(図131の演出抽選テーブルの段)(図129(B)参照)。

30

【0788】

<7ゲーム目>

7ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞-Bである。また、7ゲーム目では、シナリオ2が既に選択されているので(図131のシナリオ有無の段)、図127のステップ4002ではシナリオを実行していると判断され、図127のステップ4004及び4006の処理は実行されず、図127のステップ4008では、演出抽選テーブルCが選択され(図131の演出抽選テーブルの段)、図127のステップ4010では、演出抽選テーブルCを用いた抽選処理によって、7ゲーム目では対決演出と決定される(図131の演出抽選の段)。尚、この7ゲーム目でも、4ゲーム目でシナリオ2が選択されているので、7ゲーム目までの演出抽選テーブルは決定されている(図131の演出抽選テーブルの段)(図129(B)参照)。

40

【0789】

<8ゲーム目>

50

8ゲーム目では、抽選処理の結果はハズレである。また、8ゲーム目では、シナリオ2が既に選択されているが、8ゲーム目はシナリオ無し（図129（B）のシナリオ2の5ゲーム目参照）となるため（図131のシナリオ有無の段）、図127のステップ4002ではシナリオを実行していないと判断され、図127のステップ4004では、ATに関する状態及びRT状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図127のステップ4006では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ1が選択される（図131のシナリオ抽選の段）。図127のステップ4008では、演出抽選テーブルAが選択され（図131の演出抽選テーブルの段）、図127のステップ4010では、演出抽選テーブルAを用いた抽選処理によって、8ゲーム目では演出なしと決定される（図131の演出抽選の段）。尚、この8ゲーム目では、シナリオ1が選択されているので、9ゲーム目もシナリオ無し（図131の演出抽選テーブルの段）と決定される（図129（B）参照）。

【0790】

<9ゲーム目>

9ゲーム目では、抽選処理の結果は再遊技-Aである。また、9ゲーム目では、シナリオが選択されておらず（図131のシナリオ有無の段）、図127のステップ4002ではシナリオを実行していないと判断され、図127のステップ4004では、ATに関する状態及びRT状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図127のステップ4006では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ1が選択される（図131のシナリオ抽選の段）。次いで、図127のステップ4008では、演出抽選テーブルAが選択され（図131の演出抽選テーブルの段）、図127のステップ4010では、演出抽選テーブルAを用いた抽選処理によって、9ゲーム目では演出なしと決定される（図131の演出抽選の段）。尚、この9ゲーム目でも、シナリオ1が選択されているので、10ゲーム目もシナリオ無し（図131の演出抽選テーブルの段）と決定される（図129（B）参照）。

【0791】

<10ゲーム目>

10ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞-A1である。また、10ゲーム目では、シナリオが選択されておらず（図131のシナリオ有無の段）、図127のステップ4002ではシナリオを実行していないと判断され、図127のステップ4004では、ATに関する状態及びRT状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図127のステップ4006では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ1が選択される（図131のシナリオ抽選の段）。次いで、図127のステップ4008で、演出抽選テーブルAが選択され、図127のステップ4010で、演出抽選テーブルAを用いた抽選処理によっていずれかの演出内容が決定される。

【0792】

<<<演出選択結果の例>>>

図132（A）～図137（A）は、前述した8種類の「演出なし」、「キャラ演出」、「会話演出」、「カットイン演出」、「対決演出」、「上乘せバトル（ART中専用）」、「共通ナビ演出」及び「狙え演出」の演出が、条件装置の各々に対応して選択される確率を示す演出選択確率テーブルである。

また、図132（B）～図137（B）は、前述した3つのシナリオが、条件装置の各々に対応して選択される確率を示すシナリオ選択確率テーブルである。図132（A）及び図132（B）～図137（A）及び図137（B）は、遊技区間と、RT状態と、ATに関する状態とについて、代表的な6種類について着目して示したテーブルである。以下では、設定1に設定されているものとする。

【0793】

図132（A）及び（B）は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が低確率状態である場合（以下、第1の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図133（A）及び（B）は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態がAT準備状態2

である場合（以下、第2の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図134（A）及び（B）は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態がAT中状態である場合（以下、第3の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図135（A）及び（B）は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態が転落待ち状態である場合（以下、第4の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図136（A）及び（B）は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり（自力でRT1に移行させた状態）、ATに関する状態が低確率状態である場合（以下、第5の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図137（A）及び（B）は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が転落後AT中状態である場合（以下、第6の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。

10

【0794】

図132（A）及び（B）～図137（A）及び（B）の各々に示した確率を示す数値は、設定1に設定され、且つ、前述した第1の対象遊技状態～第6の対象遊技状態の各々について集計した結果を示す値である。

【0795】

<<第1の対象遊技状態>>

前述したように、第1の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が低確率状態である。図132（A）は、第1の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図132（B）は、第1の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

20

【0796】

図132（B）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ1が最も選択されやすく、シナリオ2及び3が選択される場合もある。また、条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、シナリオ2が最も選択されやすく、次いで、シナリオ3が選択されやすいが、シナリオ1が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり非レア役である場合には、シナリオ2又は3のいずれかが最も選択されやすく、次いで、シナリオ1が選択されやすい。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、シナリオ2が最も選択されやすく、次いで、シナリオ3が選択されやすく、シナリオ1が選択される場合もある。

30

【0797】

図132（A）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」、「会話演出」の順で選択されやすく、「対決演出」が選択される場合もあるが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、「キャラ演出」、「会話演出」、「カットイン演出」、「対決演出」のいずれかが同確率で選択されるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」又は「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。

40

【0798】

<<第2の対象遊技状態>>

前述したように、第2の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態がAT準備状態2である。図133（A）は、第2の対象遊

50

技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図 1 3 3 (B) は、第 2 の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【0799】

図 1 3 3 (B) に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ 1 のみが選択され、他のシナリオ 2 及び 3 が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ 1 が最も選択されやすく、次いで、シナリオ 2 又は 3 が選択されやすい。

【0800】

図 1 3 3 (A) に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、レア役である場合には、「共通ナビ演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、レア役である場合には、「共通ナビ演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。

【0801】

<<第 3 の対象遊技状態>>

前述したように、第 3 の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、R T 状態が R T 1 であり、A T に関する状態が A T 中状態である。図 1 3 4 (A) は、第 3 の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図 1 3 4 (B) は、第 3 の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【0802】

図 1 3 4 (B) に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ 1 が最も選択されやすく、次いで、シナリオ 2、シナリオ 3 の順で選択されやすい。また、条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、シナリオ 2 が最も選択されやすく、次いで、シナリオ 3 が選択されやすいが、シナリオ 1 が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありハズレ又は非レア役及びレア役である場合には、シナリオ 2 が最も選択されやすく、次いで、シナリオ 3 が選択されやすく、シナリオ 1 が選択される場合もある。

【0803】

図 1 3 4 (A) に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「対決演出」が選択される場合もあるが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」、「対決演出」、「上乗せバトル (A R T 中専用)」のいずれかが同確率で選択され、「会話演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」、カットイン演出、「対決演出」の順で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」、「対決演出」、「上乗せバトル (A R T 中専用)」のいずれかが同確率で選択され、次いで、「演出なし」、「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。

【0804】

<<第 4 の対象遊技状態>>

前述したように、第 4 の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、R T 状態が R T 1 であり、A T に関する状態が転落待ち状態である。図 1 3 5 (A) は、第 6 の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図 1 3 5 (B) は、第 6 の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【0805】

図135(B)に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ1のみが選択され、他のシナリオ2及び3が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ2が最も選択されやすく、次いで、シナリオ1又は3のいずれかが同確率で選択されやすい。

【0806】

図135(A)に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」又は「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合、又は、ボーナス重複でありハズレ非レア役、若しくはレア役である場合には、「カットイン演出」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」又は「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、その他の演出が選択されることはない。

【0807】

<<第5の対象遊技状態>>

前述したように、第5の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり（自力でRT1に移行させた状態）、ATに関する状態が低確率状態である。図136(A)は、第5の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図136(B)は、第5の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【0808】

図136(B)に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ1のみが選択され、シナリオ2及び3が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複でありハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ2又は3のいずれかが最も選択されやすく、次いで、シナリオ1が選択されやすい。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、シナリオ2が最も選択されやすく、次いで、シナリオ3が選択されやすく、シナリオ1が選択される場合もある。

【0809】

図136(A)に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレである場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」、「会話演出」の順で選択されやすく、「対決演出」が選択される場合もあるが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、非レア役である場合には、「狙え演出」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、「キャラ演出」、「会話演出」、「カットイン演出」、「対決演出」のいずれかが同確率で選択されるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」又は「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。

【0810】

<<第6の対象遊技状態>>

前述したように、第6の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が転落後AT中状態である。図137(A)は、第6の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図137(B)は、第6の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【0811】

図137(B)に示すように、条件装置が、ボーナス非重複及びボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ1のみが選択され、他のシナリオ2及び3が選択される場合はない。

【0812】

図137(A)に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、レア役である場合には、「上乗せバトル(A R T 中専用)」が最も選択されやすく、次いで、「カットイン演出」又は「対決演出」のいずれかが同確率で選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」、「対決演出」、カットイン演出」の順で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、レア役である場合には、「カットイン演出」又は「対決演出」のいずれかが同確率で選択されやすく、次いで、「演出なし」又は「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。

10

【0813】

<<<対象遊技状態の比較>>>

以下では、

(比較1) 第1の対象遊技状態と第2の対象遊技状態

(比較2) 第2の対象遊技状態と第3の対象遊技状態

(比較3) 第1の対象遊技状態と第4の対象遊技状態

(比較4) 第3の対象遊技状態と第6の対象遊技状態

の5通りの対象遊技状態の組合せについて演出が実行される確率を比較する。尚、ここでの比較においては、B B中を除くとともに、設定1に設定されているものとする。また、前述したように、グループ「レア役」に属する条件装置を、単に「レア役」と称し、グループ「再遊技」及びグループ「ベル」に属する条件装置を、単に「非レア役」と称し、グループ「1種B B」に属する条件装置を、単に「1種B B」や「単独1種B B」と称する場合がある。グループ「1種B B」は、「1種B B-A」と、「1種B B-B」と、「1種B B-C」とからなり、「単独ボーナス」と称する場合もある。

20

【0814】

<<(比較1) 第1の対象遊技状態と第2の対象遊技状態>>

<第1の対象遊技状態>

まず、第1の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種B B」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第1の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、R T状態がR T 0であり、A Tに関する状態が低確率状態である。

30

【0815】

<(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合>

第1の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

40

$$(3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536$$

$$= 5204 / 65536$$

式(1-1)

となる(図87のR T 0の列の置数参照)。尚、式(1-1)において、「入賞-B」の置数3204と、「入賞-C」の置数1000と、「入賞-D」の置数700と、「入賞-E」の置数300とを用いた(図87のR T 0の列の置数参照)。

【0816】

また、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図132のボーナス非重複で「レア役」の欄参照)。図132に示すように、具体的には、ボーナス

50

非重複の場合には、「キャラ演出」(25%)、「会話演出」(25%)、「カットイン演出」(25%)、「対決演出」(25%)のいずれかの演出が選択される。したがって、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 5204 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(1-2)}$$

となる。ここで、式(1-1)の結果(「5204/65536」)を利用した。

【0817】

＜(b)条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第1の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (65536 - 367 - 5204) / 65536 \\ & = 59965 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(1-3)}$$

となる。ここで、式(1-3)における数値「367」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。

【0818】

単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数の和は、「1種BB-A」の置数40と、「1種BB-B」の置数40と、「1種BB-C」の置数40との和であり、120(=40+40+40)である(図87のRT0の列の置数参照)。

【0819】

また、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数は、「1種BB-B+入賞-C」の置数40と、「1種BB-B+入賞-D」の置数40と、「1種BB-B+入賞-E」の置数40と、「1種BB-C+入賞-C」の置数40と、「1種BB-C+入賞-D」の置数40と、「1種BB-C+入賞-E」の置数40との置数の和240(=40+40+40+40+40+40)(図87のRT0の列の置数参照)と、「1種BB-B+再遊技-A」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A1」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A2」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A3」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A4」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A5」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A6」の置数1との和7(=1+1+1+1+1+1+1)(図87のRT0の列の置数参照)との和247(=240+7)となる。

【0820】

したがって、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数120とボーナスと重複した条件装置が当選する置数247との和によって、式(1-3)の数値「367」を算出することができる。また、式(1-3)の数値「5204」は、式(1-1)の結果である。式(1-3)に示すように、「65536-367-5204」を算出することで、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数と、「レア役」の置数とを除くことができ、条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合の置数を算出することができる。

【0821】

また、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも50%の確率で実行される(図132のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照)。図132に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」の各々の「演出なし」の確率は、いずれも50%であり、何らかの演出が実行される確率は、100-50=50となる。具体的には、図132に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「キャラ演出」(25%)、「会話演出」(24%)、「対決演出」(1%)のいずれかの演出が選択される。

【0822】

したがって、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レ

10

20

30

40

50

ア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$59965 / 65536 \times 50 / 100$$

$$29983 / 65536$$

式(1-4)

となる。ここで、式(1-3)の結果(「59965 / 65536」)を利用した。

【0823】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(1-2)及び式(1-4)から

$$5204 / 65536 + 29983 / 65536$$

$$= 35187 / 65536$$

式(1-5)

10

となる。

【0824】

＜(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

第1の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(80 + 80 + 80) / 65536$$

$$= 240 / 65536$$

式(1-6)

となる。尚、式(1-6)において、最初の「80」は、「1種BB-B+入賞-C」の置数40と「1種BB-C+入賞-C」の置数40との和であり、次の「80」は、「1種BB-B+入賞-D」の置数40と「1種BB-C+入賞-D」の置数40との和であり、最後の「80」は、「1種BB-B+入賞-E」の置数40と「1種BB-C+入賞-E」の置数40との和である(図87のR T Oの列の置数参照)。

20

【0825】

また、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、93.75%の確率で実行される。すなわち、図132に示すように、グループ「レア役」で「演出なし」の確率は、6.25%であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 6.25 = 93.75$ となる。具体的には、図132のボーナス重複で「レア役」の欄に示すように、「キャラ演出」(6.25%)、「会話演出」(12.5%)、「カットイン演出」(37.5%)、「対決演出」(37.5%)のいずれかの演出が選択される。

30

【0826】

したがって、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(1-6)を用いて、

$$240 / 65536 \times 93.75 / 100$$

$$= 225 / 65536$$

式(1-7)

となる。

【0827】

＜(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合＞

第1の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

40

$$(120 + 1 + 6) / 65536$$

$$= 127 / 65536$$

式(1-8)

となる。尚、式(1-8)において、最初の「120」は、「1種BB-A」の置数40と、「1種BB-B」の置数40と、「1種BB-C」の置数40との和であり、次の「1」は、「1種BB-B+再遊技-A」の置数1であり、最後の「6」は、「1種BB-B+入賞A1」の置数1～「1種BB-B+入賞A6」の置数1の和6である(図87のR T Oの列の置数参照)。

【0828】

50

また、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも93.75%の確率で実行される。すなわち、図132に示すように、グループ「1種BB」の「演出なし」の確率、グループ「再遊技」の「演出なし」の確率、グループ「ベル」の「演出なし」の確率は、いずれも6.25%であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 6.25 = 93.75$ となる。具体的には、図132のボーナス重複で「1種BB」及び「非レア役」の欄に示すように、グループ「1種BB」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「キャラ演出」(6.25%)、「会話演出」(12.5%)、「対決演出」(75%)のいずれかの演出が選択される。

【0829】

したがって、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$127 / 65536 \times 93.75 / 100$$

$$119 / 65536$$

式(1-9)

となる。

【0830】

<条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式(1-7)及び式(1-9)から

$$225 / 65536 + 119 / 65536$$

$$= 344 / 65536$$

式(1-10)

となる。

【0831】

<第1の対象遊技状態で演出が実行される確率>

以上より、第1の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式(1-5)及び式(1-10)から、

$$35187 / 65536 + 344 / 65536$$

$$= 35531 / 65536$$

式(1-11)

となる。

【0832】

<第2の対象遊技状態>

次に、第2の対象遊技状態において演出が実行される確率を、第1の対象遊技状態と同様に、

(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第2の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態がAT準備状態2である。

【0833】

<(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合>

第2の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536$$

$$= 5204 / 65536$$

式(2-1)

となる(図87のRT0の列の置数参照)。尚、式(2-1)において、式(1-1)と同様に、「入賞-B」の置数3204と、「入賞-C」の置数1000と、「入賞-D」の置数700と、「入賞-E」の置数300とを用いた(図87のRT0の列の置数参照)。

10

20

30

40

50

【0834】

また、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される（図133のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図133に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「共通ナビ演出」が必ず選択される。したがって、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 5204 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-2)}$$

となる。ここで、式(2-1)の結果（「5204 / 65536」）を利用した。

10

【0835】

<(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合>

第2の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (65536 - 367 - 5204) / 65536 \\ & = 59965 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-3)}$$

となる。ここで、式(2-3)における数値「367」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。尚、数値「367」は、第1の対象遊技状態の式(1-3)と同様にして算出することができる（図87のRT0の列の置数参照）。

20

【0836】

また、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、全てに対して「演出なし」の確率が100%であり（図133のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）、演出が実行される場合はない。

【0837】

したがって、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 59965 / 65536 \times 0 / 100 \\ & = 0 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-4)}$$

30

となる。

【0838】

<条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(2-2)及び式(2-4)から

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 + 0 / 65536 \\ & = 5204 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-5)}$$

となる。

【0839】

<(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合>

40

第2の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (80 + 80 + 80) / 65536 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-6)}$$

となる。尚、この式(2-6)は、第1の対象遊技状態の式(1-6)と同様に算出することができる（図87のRT0の列の置数参照）。

【0840】

また、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される（図133の

50

ボーナス重複で「レア役」の欄参照)。具体的には、条件装置がボーナスと重複する場合には、「共通ナビ演出」のみが選択される。したがって、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-7)}$$

となる。ここで、式(2-6)の結果(「240/65536」)を利用した。

【0841】

<(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合>

第2の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (120 + 1 + 6) / 65536 \\ & = 127 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-8)}$$

となる。尚、この式(2-8)は、第1の対象遊技状態の式(1-8)と同様に算出することができる(図87のRT0の列の置数参照)。

【0842】

また、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも0%の確率で実行される(図133参照)。

【0843】

したがって、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 127 / 65536 \times 0 / 100 \\ & = 0 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-9)}$$

となる。ここで、式(2-8)の結果(「127/65536」)を利用した。

【0844】

<条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式(2-7)及び式(2-9)から

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 + 0 / 65536 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-10)} \quad 30$$

となる。

【0845】

<第2の対象遊技状態で演出が実行される確率>

以上より、第2の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式(2-5)及び式(2-10)から、

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 + 240 / 65536 \\ & = 5444 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-11)}$$

となる。

【0846】

<第1の対象遊技状態と第2の対象遊技状態との比較結果> 40

第1の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(1-11)より、

$$35531 / 65536$$

である。また、第2の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(2-11)より、

$$5444 / 65536$$

である。

【0847】

したがって、

$$35531 / 65536 > 5444 / 65536 \quad \text{式(2-12)}$$

が成立し、第1の対象遊技状態と第2の対象遊技状態と比較すると、第1の対象遊技状態 50

で何らかの演出を実行する確率は、第2の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

前述したように、第1の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が低確率状態である。一方、第2の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態がAT準備状態2である。したがって、対象遊技状態のRT状態がともにRT0である状況であるときには、通常区間である場合の方が有利区間である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。遊技者が有利区間表示器YHをみれば、現在、遊技区間が有利区間であるか否かを判別することができる。このため、遊技区間が通常区間であると認識できてしまった場合には、遊技への意欲が低下してしまうため、通常区間のときには、様々な演出を頻繁に実行することによって、有利区間への移行に対する期待感を高めることができるため、第1の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率を高めている。尚、第1の対象遊技状態においては、第2の対象遊技状態よりも現在の設定値を示唆する演出が実行されやすいよう構成してもよい。例えば、ボーナスやAT抽選に当選していないハズレに係る遊技において、通常区間においてのみ実行され得る演出を設け、当該演出を設定値が高い程発生率を高くするよう構成してもよい。このように構成することにより遊技者は通常区間においても遊技を進行する意欲が向上することとなる。

10

【0848】

<< (比較2) 第2の対象遊技状態と第3の対象遊技状態 >>

【0849】

20

< 第2の対象遊技状態 >

前述したように、第2の対象遊技状態において、何らかの演出を実行する確率は、式(2-11)より、

$$5444 / 65536$$

である。

【0850】

< 第3の対象遊技状態 >

まず、第3の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合

30

との各々について算出する。なお、前述したように、第3の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態がAT中状態である。

【0851】

< (a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合 >

第3の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536$$

40

$$= 5204 / 65536$$

式(3-1)

となる(図87のRT1の列の置数参照)。尚、式(3-1)において、「入賞-B」の置数3204と、「入賞-C」の置数1000と、「入賞-D」の置数700と、「入賞-E」の置数300とを用いた(図87のRT1の列の置数参照)。

【0852】

また、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図134のボーナス非重複で「レア役」の欄参照)。図134に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「会話演出」(12.5%)、「カットイン演出」(25%)、「対決演出」(25%)、「上乗せバトル(ART中専用)」(37.5%)のいずれかの演

50

出が選択される。したがって、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$5204 / 65536 \times 100 / 100$$

$$= 5204 / 65536 \quad \text{式(3-2)}$$

となる。ここで、式(3-1)の結果(「5204/65536」)を利用した。

【0853】

<(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合>

第3の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(65536 - 367 - 5204) / 65536$$

$$= 59965 / 65536 \quad \text{式(3-3)}$$

となる。ここで、式(3-3)における数値「367」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数とボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。

【0854】

単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数の和は、「1種BB-A」の置数40と、「1種BB-B」の置数40と、「1種BB-C」の置数40との和であり、120(=40+40+40)である(図87のRT1の列の置数参照)。

【0855】

また、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数は、「1種BB-B+入賞-C」の置数40と、「1種BB-B+入賞-D」の置数40と、「1種BB-B+入賞-E」の置数40と、「1種BB-C+入賞-C」の置数40と、「1種BB-C+入賞-D」の置数40と、「1種BB-C+入賞-E」の置数40との置数の和240(=40+40+40+40+40+40)(図87のRT1の列の置数参照)と、「1種BB-B+再遊技-A」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A1」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A2」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A3」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A4」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A5」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A6」の置数1との和7(=1+1+1+1+1+1+1)(図87のRT1の列の置数参照)との和247(=240+7)となる。

【0856】

したがって、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数120とボーナスと重複した条件装置が当選する置数247との和によって、式(3-3)の数値「367」を算出することができる。また、式(3-3)の数値「5204」は、式(3-1)の結果である。式(3-3)に示すように、「65536-367-5204」を算出することで、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数と、「レア役」の置数とを除くことができ、条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合の置数を算出することができる。

【0857】

また、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも13.5%の確率で実行される(図134のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照)。図134に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」の各々の「演出なし」の確率は、いずれも86.5%であり、何らかの演出が実行される確率は、100-86.5=13.5となる。なお、具体的には、図134に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「会話演出」(12.5%)、「対決演出」(1%)のいずれかの演出が選択される。

【0858】

したがって、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$59965 / 65536 \times 13.5 / 100$$

10

20

30

40

50

$$8095 / 65536$$

式(3-4)

となる。ここで、式(3-3)の結果(「59965 / 65536」)を利用した。

【0859】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(3-2)及び式(3-4)から

$$5204 / 65536 + 8095 / 65536$$

$$= 13299 / 65536$$

式(3-5)

となる。

【0860】

＜(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

第3の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(80 + 80 + 80) / 65536$$

$$= 240 / 65536$$

式(3-6)

となる。尚、式(3-6)において、最初の「80」は、「1種BB-B+入賞-C」の置数40と「1種BB-C+入賞-C」の置数40との和であり、次の「80」は、「1種BB-B+入賞-D」の置数40と「1種BB-C+入賞-D」の置数40との和であり、最後の「80」は、「1種BB-B+入賞-E」の置数40と「1種BB-C+入賞-E」の置数40との和である(図87のRT1の列の置数参照)。

【0861】

また、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、87.5%の確率で実行される。すなわち、図134に示すように、グループ「レア役」で「演出なし」の確率は、12.5%であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 12.5 = 87.5$ となる。具体的には、図134のボーナスと重複し「レア役」の欄に示すように、「会話演出」(12.5%)、「カットイン演出」(25%)、「対決演出」(25%)、「上乗せバトル(ART中専用)」(25%)のいずれかの演出が選択される。

【0862】

したがって、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(3-6)を用いて、

$$240 / 65536 \times 87.5 / 100$$

$$= 210 / 65536$$

式(3-7)

となる。

【0863】

＜(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合＞

第3の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(120 + 1 + 6) / 65536$$

$$= 127 / 65536$$

式(3-8)

となる。尚、式(3-8)において、最初の「120」は、「1種BB-A」の置数40と、「1種BB-B」の置数40と、「1種BB-C」の置数40との和であり、次の「1」は、「1種BB-B+再遊技-A」の置数1であり、最後の「6」は、「1種BB-B+入賞A1」の置数1～「1種BB-B+入賞A6」の置数1の和6である(図87のRT1の列の置数参照)。

【0864】

また、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも43.75%の確率で実行される。すなわち、図1

10

20

30

40

50

34に示すように、グループ「1種BB」の「演出なし」の確率、グループ「再遊技」の「演出なし」の確率、グループ「ベル」の「演出なし」の確率は、いずれも56.25%であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 56.25 = 43.75$ となる。具体的には、図134のボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」の欄に示すように、グループ「1種BB」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「会話演出」(25%)、「カットイン演出」(6.25%)、「対決演出」(12.5%)のいずれかの演出が選択される。

【0865】

したがって、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\frac{127}{56} \div \frac{65536}{43.75} \div 100$$

式(3-9)

となる。

【0866】

<条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式(3-7)及び式(3-9)から

$$\frac{210}{65536} + \frac{56}{65536}$$

式(3-10)

となる。

【0867】

<第3の対象遊技状態で演出が実行される確率>

以上より、第3の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式(3-5)及び式(3-10)から、

$$\frac{13299}{65536} + \frac{266}{65536}$$

式(3-11)

となる。

【0868】

<第2の対象遊技状態と第3の対象遊技状態との比較結果>

第2の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(2-11)より、

$$\frac{5444}{65536}$$

である。また、第3の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(3-11)より、

$$\frac{13565}{65536}$$

である。

【0869】

したがって、

$$\frac{5444}{65536} < \frac{13565}{65536}$$

式(3-12)

が成立し、第2の対象遊技状態と第3の対象遊技状態と比較すると、第3の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第2の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【0870】

前述したように、第2の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態がAT準備状態2である。一方、第3の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態がAT中状態である。したがって、対象遊技状態の遊技区間がともに有利区間である状況であるときには、RT状態がRT1である場合の方が、RT状態がRT0である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。第2の対象遊技状態は、AT準備状態2であり、第3の対象遊技状態に移行することが確定的であるため、遊技者は、第3の対象遊技状態に移行することに期待感を持っており、演出による期待感を感じさせる必要はない(演出によって過剰

10

20

30

40

50

に遊技者を煽る必要がない)ので、なるべく簡素な演出にして第2の対象遊技状態を終了させるのが好ましいため、第2の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率を低くしている。

【0871】

<<(比較3)第1の対象遊技状態と第4の対象遊技状態>>

【0872】

<第1の対象遊技状態>

前述したように、第1の対象遊技状態において、何らかの演出を実行する確率は、式(1-11)より、

$$35531 / 65536$$

である。

【0873】

<第4の対象遊技状態>

まず、第4の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア」役である場合

(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第4の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態が転落待ち状態である。

【0874】

<(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合>

第4の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536$$

$$= 5204 / 65536$$

式(4-1)

となる(図87のRT1の列の置数参照)。尚、式(4-1)において、「入賞-B」の置数3204と、「入賞-C」の置数1000と、「入賞-D」の置数700と、「入賞-E」の置数300とを用いた(図87のRT1の列の置数参照)。

【0875】

また、第4の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図135のボーナス非重複で「レア役」の欄参照)。図135に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」(5%)、「会話演出」(5%)、「カットイン演出」(90%)のいずれかの演出が選択される。したがって、第4の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$5204 / 65536 \times 100 / 100$$

$$= 5204 / 65536$$

式(4-2)

となる。ここで、式(4-1)の結果(「5204/65536」)を利用した。

【0876】

<(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合>

第4の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる(図87のRT1の列の置数参照)。具体的には、

$$(65536 - 367 - 5204) / 65536$$

$$= 59965 / 65536$$

式(4-3)

となる。ここで、第4の対象遊技状態のRT状態はRT1であり、式(4-3)は、式(3-3)と同様にして算出することができる。

10

20

30

40

50

【0877】

また、第4の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも5%の確率で実行される（図135のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）。図135に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」の各々の「演出なし」の確率は、いずれも95%であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 95 = 5$ となる。なお、具体的には、図135に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも、「キャラ演出」（2.5%）、「会話演出」（2.5%）のいずれかの演出が選択される。

【0878】

したがって、第4の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$59965 / 65536 \times 5 / 100$$

$$2998 / 65536$$

式（4-4）

となる。ここで、式（4-3）の結果（「 $59965 / 65536$ 」）を利用した。

【0879】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第4の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（4-2）及び式（4-4）から

$$5204 / 65536 + 2998 / 65536$$

$$= 8202 / 65536$$

式（4-5）

となる。

【0880】

＜（c）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

第4の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(80 + 80 + 80) / 65536$$

$$= 240 / 65536$$

式（4-6）

となる。尚、式（4-6）は、式（3-6）と同様にして算出することができる（図87のRT1の列の置数参照）。

【0881】

また、第4の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される（図135のボーナスと重複し「レア役」の欄参照）。図135に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」（5%）、「会話演出」（5%）、「カットイン演出」（90%）のいずれかの演出が選択される。

【0882】

したがって、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$240 / 65536 \times 100 / 100$$

$$= 240 / 65536$$

式（4-7）

となる。ここで、式（4-6）の結果（「 $240 / 65536$ 」）を利用した。

【0883】

＜（d）条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合＞

第4の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(120 + 1 + 6) / 65536$$

$$= 127 / 65536$$

式（4-8）

10

20

30

40

50

となる。尚、式（４－８）は、式（３－８）と同様にして算出することができる（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。

【０８８４】

また、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１３５のボーナス重複で「１種ＢＢ」及び「非レア役」の欄参照）。図１３５に示すように、具体的には、ボーナスと重複する場合には、「キャラ演出」（５％）、「会話演出」（５％）、「カットイン演出」（９０％）のいずれかの演出が選択される。

【０８８５】

したがって、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 127 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 127 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（４－９）}$$

となる。

【０８８６】

<条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（４－７）及び式（４－９）から

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 + 127 / 65536 \\ & = 367 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（４－１０）} \quad 20$$

となる。

【０８８７】

<第４の対象遊技状態で演出が実行される確率>

以上より、第４の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（４－５）及び式（４－１０）から、

$$\begin{aligned} & 8202 / 65536 + 367 / 65536 \\ & = 8569 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（４－１１）}$$

となる。

【０８８８】

<第１の対象遊技状態と第４の対象遊技状態との比較結果>

第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（１－１１）より、

$$35531 / 65536$$

である。また、第４の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（４－１１）より、

$$8569 / 65536$$

である。

【０８８９】

したがって、

$$35531 / 65536 > 8569 / 65536 \quad \text{式（４－１２）}$$

が成立し、第１の対象遊技状態と第４の対象遊技状態と比較すると、第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第４の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【０８９０】

前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。一方、第４の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が転落待ち状態である。したがって、対象遊技状態の遊技区間がともに通常区間である状況であるときには、ＲＴ状態がＲＴ０である場合の方がＲＴ状態がＲＴ１である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。この場合には、第４の対象遊技状態は、有利区間から通常区間に移行し、低確率状態に移行するまでの転落待ち状態となっており、少しでも早く低確率状態

10

20

30

40

50

に移行して、次に再び有利区間に移行させるのが好ましく、演出をすることで期待感を持たせる必要はなく、また、いまだに有利区間であるかのように感じさせる必要もないので、第4の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率を低くしている。即ち、転落待ち状態においては、遊技者に対してART状態が終了した＝高利益な状態が終了したため、次のART当選を目指して遊技を進行することを促したい、且つ、有利区間に関する情報が全てクリアされたことを明確にするため演出の発生頻度が相対的に低くなるように構成されている。

【0891】

<<（比較4）第3の対象遊技状態と第6の対象遊技状態>>

【0892】

<第3の対象遊技状態>

前述したように、第3の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（3-11）より、

$$13565 / 65536$$

である。

【0893】

<第6の対象遊技状態>

まず、第6の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

（a）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

（b）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

（c）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

（d）条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第6の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が転落後AT中状態である。

【0894】

<（a）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合>

第6の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536$$

$$= 5204 / 65536 \quad \text{式（6-1）}$$

となる（図87のRT0の列の置数参照）。尚、式（2-1）は、式（1-1）と同様にして算出することができる（図87のRT0の列の置数参照）。

【0895】

また、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される（図137のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図137に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「会話演出」（12.5%）、「カットイン演出」（25%）、「対決演出」（25%）、「上乘せバトル（ART中専用）」（37.5%）のいずれかの演出が必ず選択される。したがって、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$5204 / 65536 \times 100 / 100$$

$$= 5204 / 65536 \quad \text{式（6-2）}$$

となる。ここで、式（6-1）の結果（「5204 / 65536」）を利用した。

【0896】

<（b）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合>

第6の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(65536 - 367 - 5204) / 65536 \\ = 59965 / 65536 \quad \text{式(6-3)}$$

となる。ここで、式(6-3)における数値「367」は、単独ボーナス当選の置数とボーナス重複当選の置数との和である。尚、数値「367」は、第1の対象遊技状態の式(1-3)と同様にして算出することができる。

【0897】

また、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、全てに対して「演出なし」の確率が100%であり(図133のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照)、演出が実行される場合はない。

【0898】

したがって、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$59965 / 65536 \times 0 / 100 \\ = 0 / 65536 \quad \text{式(6-4)}$$

となる。

【0899】

<条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(6-2)及び式(6-4)から

$$5204 / 65536 + 0 / 65536 \\ = 5204 / 65536 \quad \text{式(6-5)}$$

となる。

【0900】

<(c)条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合>

第6の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(80 + 80 + 80) / 65536 \\ = 240 / 65536 \quad \text{式(6-6)}$$

となる。尚、この式(6-6)は、第1の対象遊技状態の式(1-6)と同様に算出することができる。

【0901】

また、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、いずれも12.5%の確率で実行される(図137のボーナス重複で「レア役」の欄参照)。何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 12.5 = 87.5$ となる。なお、具体的には、図137に示すように、「会話演出」(12.5%)、「カットイン演出」(37.5%)、「対決演出」(37.5%)のいずれかの演出が選択される。

【0902】

したがって、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(6-6)を用いて、

$$240 / 65536 \times 87.5 / 100 \\ = 210 / 65536 \quad \text{式(6-7)}$$

となる。ここで、式(6-6)の結果(「 $240 / 65536$ 」)を利用した。

【0903】

<(d)条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合>

第6の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(120 + 1 + 6) / 65536 \\ = 127 / 65536 \quad \text{式(6-8)}$$

となる。尚、この式（６－８）は、第１の対象遊技状態の式（１－８）と同様に算出することができる。

【０９０４】

また、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも４３．７５％の確率で実行される（図１３７のボーナスと重複し「レア役」の欄参照）。何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 56.25 = 43.75$ となる。なお、具体的には、図１３７に示すように、「会話演出」（２５％）、「カットイン演出」（６．２５％）、「対決演出」（１２．５％）のいずれかの演出が選択される。

【０９０５】

したがって、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 127 / 65536 \times 43.75 / 100 \\ & = 56 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（６－９）}$$

となる。ここで、式（６－８）の結果（「 $127 / 65536$ 」）を利用した。

【０９０６】

<条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（６－７）及び式（６－９）から

$$\begin{aligned} & 210 / 65536 + 56 / 65536 \\ & = 266 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（６－１０）}$$

となる。

【０９０７】

<第６の対象遊技状態で演出が実行される確率>

以上より、第２の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（６－５）及び式（６－１０）から、

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 + 266 / 65536 \\ & = 5470 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（６－１１）}$$

【０９０８】

<第３の対象遊技状態と第６の対象遊技状態との比較結果>

第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（３－１１）より、

$$13565 / 65536$$

である。また、第６の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（６－１１）より、

$$5470 / 65536$$

である。

【０９０９】

したがって、

$$5470 / 65536 < 13565 / 65536 \quad \text{式（６－１２）}$$

が成立し、第３の対象遊技状態と第６の対象遊技状態と比較すると、第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第６の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【０９１０】

前述したように、第３の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である。一方、第６の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が転落後ＡＴ中状態である。したがって、遊技区間がともに有利区間である状況であるときには、ＲＴ状態がＲＴ１である場合の方が、ＲＴ状態がＲＴ０である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。この傾向は、比較２の同様であり、遊技区間が有利区間である場合には、ＲＴ状態がＲＴ１であるときに演出が実行されやすい。この場合は、ＡＴ中状態であるにも

10

20

30

40

50

かわらず、R T 状態が R T 1 から R T 0 に移行してしまった場合であり、R T 状態が R T 0 である状態で演出による期待感を高めるよりも、少しでも早く R T 状態を R T 1 に戻るのが好ましいため、第 6 の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率を低くしている。また、この状態における専用の演出を設けることで、処理が煩雑になったり、演出用の画像データを確保したりすることを防止することができる。

【0911】

<<<変形例 1-1>>>

前述した第 3 実施形態では、A T に関する状態が A T 中状態であるときに A T カウンタを減算し、A T カウンタの値が 0 になったことを条件に、A T に関する状態を転落待ち状態に移行させ、A T に関する状態が転落待ち状態であるときに R T 状態が R T 1 から R T 0 に移行したことを条件に、A T に関する状態を低確率状態に移行させるように構成していた。

【0912】

図 141 は、変形例 1-1 の A T 状態遷移図を示すブロック図である。変形例 1-1 では、図 141 に示すように、遊技区間が有利区間である状態で、A T カウンタの値が 0 になったときには、A T 転落待ち状態に移行させ、ナビがされないために R T 状態が R T 1 から R T 0 になったときには、A T に関する状態を引き戻し（弱）状態に移行させる。このように、変形例 1-1 は、遊技区間が有利区間であり、R T 状態が R T 0 であり、A T に関する状態が引き戻し（弱）状態である遊技状態（以下、第 7 の対象遊技状態と称する）を設ける。

【0913】

そして、この引き戻し（弱）状態であるとき（10 ゲームの間）に、レア役（入賞-C、入賞-D、入賞-E）に当選した場合には、A T に関する状態を引き戻し（弱）状態から復帰前兆状態に移行させる。さらに、復帰前兆状態であるときに、ナビによって再遊技 06 図柄を停止表示させることができた場合には、A T 中状態に戻ることができる。尚、引き戻し（弱）状態であるときに、レア役（入賞-C、入賞-D、入賞-E）に当選しなかった場合には、有利区間を終了し、低確率状態に移行する。

【0914】

<<A T 状態移行制御処理>>

図 142 及び図 143 は、変形例 1-1 における A T 状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。変形例 1-1 では、第 3 実施形態の図 96 の処理は、同様に実行される。図 142 は、第 3 実施形態の図 98 に対応する処理であり、図 97 のステップ 1832 又は 1834 で N o の場合に図 142 に示す処理が実行される。また、図 143 は、第 3 実施形態の図 99 に対応する処理であり、図 99 と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。このように、変形例 1-1 では、先ず、第 3 実施形態の図 96 及び図 97 の処理が実行され、その後、図 142 及び図 143 の処理が実行される。

【0915】

まず、図 97 のステップ 1832 又は 1834 で N o の場合には、図 142 のステップ 1952 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、現在の A T に関する状態は A T 中状態であるか否かを判定する。ステップ 1952 で Y e s の場合には、ステップ 1954 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、当該ゲームで A T カウンタ値が 0 でなるか否かを判定する。ステップ 1954 で Y e s の場合には、ステップ 1956 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、次ゲーム以降の A T に関する状態を A T 転落待ち状態に決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ 1954 で N o の場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

【0916】

ステップ 1952 で N o の場合には、ステップ 1958 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、現在の A T に関する状態は A T 転落待ち状態であるか否かを判定する。ステップ 1958 で Y e s の場合には、ステップ 1960 で、主制御基板 M の C P U C 100 は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技-D1～D3 であるか否かを判定する。ステップ 19

60でYesの場合には、ステップ1962で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と、当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ1960でNoの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

【0917】

ステップ1962の処理の次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補には、引き戻し（弱）状態が含まれる。図144に示すように、当該ゲームのATに関する状態がAT転落待ち状態である場合には、選択候補として、AT転落待ち状態及び引き戻し（弱）状態の2つがある。再遊技01、再遊技02、再遊技03が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT転落待ち状態が選択され、再遊技04が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、引き戻し（弱）状態が選択される。

10

【0918】

ステップ1958でNoの場合には、ステップ1964で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態が引き戻し（弱）状態であるか否かを判定する。ステップ1964でYesの場合には、ステップ1966で、主制御基板MのCPUC100は、引き戻し（弱）状態で10ゲームを実行したか否かを判定する。ステップ1966でYesの場合には、ステップ1968で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を低確率状態に決定し、本サブルーチンを終了する。

【0919】

ステップ1966でNoの場合には、ステップ1970で、主制御基板MのCPUC100は、入賞-C、入賞-D、入賞-Eに当選したか否かを判定する。ステップ1970でYesの場合には、ステップ1972で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を復帰前兆状態に決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ1970でNoの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

20

【0920】

ステップ1964でNoの場合には、ステップ1974で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は復帰前兆状態であるか否かを判定する。ステップ1974でYesの場合には、ステップ1976で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技-E1～E3であるか否かを判定する。ステップ1976でYesの場合には、ステップ1978で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と、当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

30

【0921】

ステップ1978の処理の次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補には、AT中状態が含まれる。図144に示すように、当該ゲームのATに関する状態が復帰前兆状態である場合には、選択候補として、復帰前兆状態及びAT中状態の2つがある。再遊技01、再遊技02、再遊技03が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、復帰前兆状態が選択され、再遊技06が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT中状態が選択される。

40

【0922】

ステップ1974又はステップ1976でNoの場合には、図143のステップ1440に処理を移す。図143のステップ1440、1442及び1444は、図99に示した処理と同様のものである。

【0923】

<<シナリオ抽選テーブル決定処理>>

図145は、変形例1-1におけるシナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。前述したように、変形例1-1では、ATに関する状態に引き戻し（弱）状態が含まれ、引き戻し（弱）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルが選択される。尚、図145に示すフローチャートにおいて、第3実施形態と同様の処理をするステッ

50

プについては、同一の符号を付した。

【0924】

まず、ステップ4120でNoの場合には、ステップ4152で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が引き戻し（弱）であるか否かを判定する。

【0925】

ステップ4152でYesの場合には、ステップ4154で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT4を選択する。このようにして、引き戻し（弱）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルとして、シナリオ演出テーブルT4が選択される。

【0926】

尚、ステップ4152でNoの場合には、副制御基板SのCPUSCは、ステップ4112に処理を移す。

【0927】

また、図141のAT状態遷移図に示すように、変形例1-1では、ATに関する状態として転落待ち状態を有していない。このため、ステップ4124でYesの場合には、ステップ4130で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。ステップ4130でYesの場合には、ステップ4132で、副制御基板SのCPUSCは、RT状態がRT1であるか否かを判定する。

【0928】

ステップ4132でYesの場合には、ステップ4134で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT7を選択する。

【0929】

ステップ4132でNoの場合には、ステップ4136で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT1を選択する。

【0930】

ステップ4124でNoの場合、ステップ4130でNoの場合には、副制御基板SのCPUSCは、ステップ4112に処理を移す。

【0931】

<<第7の対象遊技状態>>

前述したように、第7の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が引き戻し（弱）状態である。図146（A）は、第7の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図146（B）は、第7の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【0932】

図146（B）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複及びボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ1のみが選択され、他のシナリオ2及び3が選択される場合はない。

【0933】

図146（A）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合、又は、ボーナス重複でありハズレ非レア役、若しくはレア役である場合には、「カットイン演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。

【0934】

次に、第7の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

- （a）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合
- （b）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合
- （c）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合
- （d）条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第7の対象遊技状態は、遊技区間が

10

20

30

40

50

有利区間であり、R T 状態が R T 0 であり、A T に関する状態が引き戻し（弱）状態である。

【0935】

＜（a）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞

第7の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536 \\ & = 5204 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-1)}$$

となる（図87のR T 0の列の置数参照）。尚、式（7-1）において、式（2-1）と同様に、「入賞-B」の置数3204と、「入賞-C」の置数1000と、「入賞-D」の置数700と、「入賞-E」の置数300とを用いた（図87のR T 0の列の置数参照）。

【0936】

また、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される（図146のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図146に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「カットイン演出」が必ず選択される。したがって、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 5204 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-2)}$$

となる。ここで、式（7-1）の結果（「5204 / 65536」）を利用した。

【0937】

＜（b）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第7の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (65536 - 367 - 5204) / 65536 \\ & = 59965 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-3)}$$

となる。ここで、式（7-3）における数値「367」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。尚、数値「367」は、第2の対象遊技状態の式（2-3）と同様にして算出することができる（図87のR T 0の列の置数参照）。

【0938】

また、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、全てに対して「演出なし」の確率が100%であり（図146のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）、演出が実行される場合はない。

【0939】

したがって、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 59965 / 65536 \times 0 / 100 \\ & = 0 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-4)}$$

となる。

【0940】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（7-2）及び式（7-4）から

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 + 0 / 65536 \\ & = 5204 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-5)}$$

となる。

【0941】

＜（c）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

第7の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (80 + 80 + 80) / 65536 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-6)}$$

となる。尚、この式(7-6)は、第2の対象遊技状態の式(2-6)と同様に算出することができる(図87のRT0の列の置数参照)。

10

【0942】

また、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図146のボーナス重複で「レア役」の欄参照)。具体的には、条件装置がボーナスと重複する場合には、「カットイン演出」のみが選択される。したがって、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-7)}$$

となる。ここで、式(7-6)の結果(「240 / 65536」)を利用した。

【0943】

＜（d）条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合＞

第2の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (120 + 1 + 6) / 65536 \\ & = 127 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-8)}$$

となる。尚、この式(7-8)は、第2の対象遊技状態の式(2-8)と同様に算出することができる(図87のRT0の列の置数参照)。

【0944】

また、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも100%の確率で実行される(図146のボーナス重複の「1種BB」及び「非レア役」の欄参照)。具体的には、条件装置がボーナスと重複する場合には、「カットイン演出」のみが選択される。

20

30

【0945】

したがって、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 127 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 127 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-9)}$$

となる。ここで、式(7-8)の結果(「127 / 65536」)を利用した。

【0946】

＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式(7-7)及び式(7-9)から

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 + 127 / 65536 \\ & = 367 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-10)}$$

となる。

【0947】

＜第7の対象遊技状態で演出が実行される確率＞

以上より、第7の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式(7-5)及び式(7-10)から、

40

50

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 + 367 / 65536 \\ & = 5571 / 65536 \end{aligned}$$

式(7-11)

となる。

【0948】

<第1の対象遊技状態と第7の対象遊技状態との比較結果>

第1の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(1-11)より、

$$35531 / 65536$$

である。また、第7の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(7-11)より、

$$5571 / 65536$$

10

である。

【0949】

したがって、

$$35531 / 65536 > 5571 / 65536$$

式(7-12)

が成立し、第1の対象遊技状態と第7の対象遊技状態と比較すると、第1の対象遊技状態
で何らかの演出を実行する確率は、第7の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よ
りも高くなるよう構成されている。

【0950】

前述したように、第1の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT
0であり、ATに関する状態が低確率状態である。一方、第7の対象遊技状態は、遊技区
間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が引き戻し(弱)状態
である。したがって、対象遊技状態のRT状態がともにRT0である状況であるときには
、通常区間である場合の方が有利区間である場合よりも演出が実行され易いよう構成され
ている。第7の対象遊技状態は、AT中状態が終了した後に、復帰前兆状態を経てAT中
状態に戻れる可能性を有する状態ではあるが、基本的には、遊技区間が通常区間に戻る過
程の状態である。このため、AT中状態に戻れる期待感を感じさせるよりも、簡素な演出
によって、通常区間に戻ることを示唆するのが好ましい。また、第7の対象遊技状態は1
0ゲーム経過すると終了する、換言すると、滞在期間が短期間であるため、演出が発生す
るとAT中状態に復帰(引き戻し)する期待度が高くなるよう演出の発生頻度を抑えるよ
う構成することが遊技の興趣性を向上させるために好適である。

20

30

【0951】

<<<変形例1-2>>>

前述したように、第3実施形態では、ATに関する状態がAT中状態であるときにAT
カウンタを減算し、ATカウンタの値が0になったことを条件に、ATに関する状態をA
T中状態から転落待ち状態に移行させ、ATに関する状態が転落待ち状態であるときにR
T状態がRT1からRT0に移行したことを条件に、ATに関する状態を低確率状態に移
行させる。

【0952】

図147は、変形例1-2のAT状態遷移図を示すブロック図である。変形例1-2で
は、図147に示すように、ATに関する状態がAT中状態であるときにATカウンタの
値が0になった場合でも、ATに関する状態を転落待ち状態には移行させずに引き戻し(強)
状態に移行させる。このように、変形例1-2は、遊技区間が有利区間であり、RT
状態がRT1であり、ATに関する状態が引き戻し(強)状態である遊技状態(以下、第
8の対象遊技状態と称する)を設ける。

40

【0953】

この引き戻し(強)状態では、RT状態がRT1であるので、AT中状態のRT状態と
同じ状態を維持している。このため、引き戻し(強)状態で所定の条件を満たしたことを
条件にAT中状態に戻すことで、ナビの実行によって利益をさらに増やすことができる
という期待感を高めることができる。

【0954】

50

<< A T 状態移行制御処理 >>

図 1 4 8 は、変形例 1-2 における A T 状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。変形例 1-2 でも、第 3 実施形態の図 9 6 の処理及び変形例 1-1 の図 1 4 3 の処理は、同様に実行される。図 1 4 8 は、第 3 実施形態の図 9 8 に対応する処理であり、図 9 8 のステップ 1 8 3 2 又は 1 8 3 4 で N o の場合に図 1 4 8 に示す処理が実行される。また、図 1 4 8 に示す処理を終了した後は、変形例 1-1 の図 1 4 3 の処理に移る。このように、変形例 1-2 では、先ず、第 3 実施形態の図 9 6 及び図 9 7 の処理が実行され、その後、図 1 4 8 及び図 1 4 3 の処理が実行される。

【0955】

まず、図 9 7 のステップ 1 8 3 2 又は 1 8 3 4 で N o の場合には、図 1 4 8 のステップ 2 9 5 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在の A T に関する状態は A T 中状態であるか否かを判定する。ステップ 2 9 5 2 で Y e s の場合には、ステップ 2 9 5 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームで A T カウンタ値が 0 となり、且つ R T 状態が R T 1 であるか否かを判定する。ステップ 2 9 5 4 で Y e s の場合には、ステップ 2 9 5 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次ゲーム以降の A T に関する状態を次ゲーム以降の A T に関する状態を引き戻し（強）状態に決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ 2 9 5 4 で N o の場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

【0956】

ステップ 2 9 5 2 で N o の場合には、ステップ 2 9 5 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在の A T に関する状態は引き戻し（強）状態であるか否かを判定する。ステップ 2 9 5 8 で Y e s の場合には、ステップ 2 9 6 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技 - D 1 ~ D 3 であるか否かを判定する。ステップ 2 9 6 0 で Y e s の場合には、ステップ 2 9 6 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次ゲーム以降の A T に関する状態の選択候補を、現在の A T に関する状態と、当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ 2 9 6 0 で N o の場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

【0957】

ステップ 2 9 6 2 の処理の次ゲーム以降の A T に関する状態の選択候補には、A T 中状態が含まれる。図 1 4 9 に示すように、当該ゲームの A T に関する状態が引き戻し（強）状態である場合には、選択候補として、A T 中状態及び低確率状態の 2 つがある。再遊技 0 1、再遊技 0 2、再遊技 0 3 が停止表示された場合には、次ゲーム以降の A T に関する状態として、A T 中状態が選択され、再遊技 0 4 が停止表示された場合には、次ゲーム以降の A T に関する状態として、低確率状態が選択される。

【0958】

<< シナリオ抽選テーブル決定処理 >>

図 1 5 0 は、変形例 1-2 におけるシナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。前述したように、変形例 1-2 では、A T に関する状態が引き戻し（強）状態が含まれ、引き戻し（強）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルが選択される。尚、図 1 5 0 に示すフローチャートにおいて、第 3 実施形態と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。

【0959】

まず、ステップ 4 1 0 8 で N o の場合には、ステップ 4 1 6 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態が引き戻し（強）であるか否かを判定する。ステップ 4 1 6 2 で Y e s の場合には、ステップ 4 1 6 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、シナリオ演出テーブル T 5 を選択する。このようにして、引き戻し（強）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルとして、シナリオ演出テーブル T 5 が選択される。

【0960】

尚、ステップ 4 1 6 2 で N o の場合には、ステップ 4 1 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態が A T 準備状態 2 であるか否かを判定する。ステップ 4 1 1 6 で Y e s の場合には、ステップ 4 1 1 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、シナリオ演出

10

20

30

40

50

テーブル T 2 を選択する。

【0961】

また、図 1 4 8 の A T 状態遷移図に示すように、変形例 1-2 では、A T に関する状態として転落待ち状態を有していない。このため、ステップ 4 1 2 4 で Y e s の場合には、ステップ 4 1 3 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T に関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。ステップ 4 1 3 0 で Y e s の場合には、ステップ 4 1 3 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、R T 状態が R T 1 であるか否かを判定する。

【0962】

ステップ 4 1 3 2 で Y e s の場合には、ステップ 4 1 3 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、シナリオ演出テーブル T 7 を選択する。

10

【0963】

ステップ 4 1 3 2 で N o の場合には、ステップ 4 1 3 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、シナリオ演出テーブル T 1 を選択する。

【0964】

ステップ 4 1 2 4 で N o の場合、ステップ 4 1 3 0 で N o の場合には、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 4 1 1 2 に処理を移す。

【0965】

<<第 8 の対象遊技状態>>

前述したように、第 8 の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、R T 状態が R T 1 であり、A T に関する状態が引き戻し（強）状態である。図 1 5 1 （A）は、第 8 の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図 1 5 1 （B）は、第 8 の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

20

【0966】

図 1 5 1 （B）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ 1 のみが選択され、他のシナリオ 2 及び 3 が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ 1 が最も選択されやすく、次いで、シナリオ 2 及び 3 のいずれかが同確率で選択されやすい。

【0967】

図 1 5 1 （A）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレである場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、非レア役である場合には、「狙え演出」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合、又は、ボーナス重複でありハズレ非レア役、若しくはレア役である場合には、「カットイン演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。

30

【0968】

<第 8 の対象遊技状態>

第 8 の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

（a）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

（b）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

40

（c）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

（d）条件装置がボーナスと重複し「1 種 B B」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第 8 の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、R T 状態が R T 1 であり、A T に関する状態が引き戻し（強）状態である。

【0969】

<（a）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合>

第 8 の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

50

$$(3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536$$

$$= 5204 / 65536 \quad \text{式(8-1)}$$

となる(図87のRT1の列の置数参照)。尚、式(8-1)において、「入賞-B」の置数3204と、「入賞-C」の置数1000と、「入賞-D」の置数700と、「入賞-E」の置数300とを用いた(図87のRT1の列の置数参照)。

【0970】

また、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図151のボーナス非重複で「レア役」の欄参照)。図151に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「カットイン演出」が選択される。したがって、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

10

$$5204 / 65536 \times 100 / 100$$

$$= 5204 / 65536 \quad \text{式(8-2)}$$

となる。ここで、式(8-1)の結果(「5204/65536」)を利用した。

【0971】

<(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合>

第8の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

20

$$(65536 - 367 - 5204) / 65536$$

$$= 59965 / 65536 \quad \text{式(8-3)}$$

となる。ここで、式(8-3)における数値「367」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数とボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。

【0972】

単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数の和は、「1種BB-A」の置数40と、「1種BB-B」の置数40と、「1種BB-C」の置数40との和であり、120(=40+40+40)である(図87のRT1の列の置数参照)。

【0973】

また、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数は、「1種BB-B+入賞-C」の置数40と、「1種BB-B+入賞-D」の置数40と、「1種BB-B+入賞-E」の置数40と、「1種BB-C+入賞-C」の置数40と、「1種BB-C+入賞-D」の置数40と、「1種BB-C+入賞-E」の置数40との置数の和240(=40+40+40+40+40+40)(図87のRT1の列の置数参照)と、「1種BB-B+再遊技-A」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A1」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A2」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A3」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A4」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A5」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A6」の置数1との和7(=1+1+1+1+1+1+1)(図87のRT1の列の置数参照)との和247(=240+7)となる。

30

【0974】

したがって、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数120とボーナスと重複した条件装置が当選する置数247との和によって、式(8-3)の数値「367」を算出することができる。また、式(8-3)の数値「5204」は、式(8-1)の結果である。式(8-3)に示すように、「65536-367-5204」を算出することで、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数と、「レア役」の置数とを除くことができ、条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合の置数を算出することができる。

40

【0975】

また、第8の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」となる当選率は、

50

$19827 / 65536$ 式(8-3-1)
 である(図87のRT1の列の置数参照)。さらに、第8の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「非レア役」となる当選率は、

$$(59965 - 19827) / 65536 = 40138 / 65536 \quad \text{式(8-3-2)}$$

である。

【0976】

また、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」である場合に、「演出なし」の確率は、100%であり、演出が実行されることはない(図151のグループ「ハズレ」の欄参照)。

10

【0977】

さらに、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「非レア役」である場合には、演出が実行される確率は、100%である。具体的には、図151のグループ「再遊技」及び「ベル」の欄に示すように、「狙え演出」が必ず実行される。

【0978】

したがって、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 19827 / 65536 \times 0 / 100 \\ & + 40138 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 0 / 65536 + 40138 / 65536 \\ & = 40138 / 65536 \quad \text{式(8-4)} \end{aligned}$$

20

となる。ここで、式(8-3-1)及び式(8-3-2)の結果を利用した。

【0979】

<条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(8-2)及び式(8-4)から

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 + 40138 / 65536 \\ & = 45342 / 65536 \quad \text{式(8-5)} \end{aligned}$$

となる。

【0980】

30

<(c)条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合>

第8の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (80 + 80 + 80) / 65536 \\ & = 240 / 65536 \quad \text{式(8-6)} \end{aligned}$$

となる。尚、式(8-6)において、最初の「80」は、「1種BB-B+入賞-C」の置数40と「1種BB-C+入賞-C」の置数40との和であり、次の「80」は、「1種BB-B+入賞-D」の置数40と「1種BB-C+入賞-D」の置数40との和であり、最後の「80」は、「1種BB-B+入賞-E」の置数40と「1種BB-C+入賞-E」の置数40との和である(図87のRT1の列の置数参照)。

40

【0981】

また、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に、演出が実行される確率は、100%である。具体的には、図151のグループ「レア技」の欄に示すように、「カットイン演出」が必ず実行される。

【0982】

したがって、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(8-6)を用いて、

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 240 / 65536 \quad \text{式(8-7)} \end{aligned}$$

50

となる。

【0983】

＜（d）条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合＞

第8の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(120 + 1 + 6) / 65536 = 127 / 65536 \quad \text{式(8-8)}$$

となる。尚、式(3-8)において、最初の「120」は、「1種BB-A」の置数40と、「1種BB-B」の置数40と、「1種BB-C」の置数40との和であり、次の「1」は、「1種BB-B+再遊技-A」の置数1であり、最後の「6」は、「1種BB-B+入賞A1」の置数1～「1種BB-B+入賞A6」の置数1の和6である（図87のRT1の列の置数参照）。 10

【0984】

また、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に、演出が実行される確率は、100%である。具体的には、図151のグループ「1種BB」及び「非レア役」の欄に示すように、「カットイン演出」が必ず実行される。

【0985】

したがって、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、 20

$$127 / 65536 \times 100 / 100 = 127 / 65536 \quad \text{式(8-9)}$$

となる。

【0986】

＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式(8-7)及び式(3-9)から

$$240 / 65536 + 127 / 65536 = 367 / 65536 \quad \text{式(8-10)} \quad 30$$

となる。

【0987】

＜第8の対象遊技状態で演出が実行される確率＞

以上より、第8の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式(8-5)及び式(8-10)から、

$$45342 / 65536 + 367 / 65536 = 45709 / 65536 \quad \text{式(8-11)}$$

となる。

【0988】

＜第3の対象遊技状態と第8の対象遊技状態との比較結果＞ 40

第3の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(3-11)より、

$$13565 / 65536$$

である。また、第8の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(8-11)より、

$$45709 / 65536$$

である。

【0989】

したがって、

$$13565 / 65536 < 45709 / 65536 \quad \text{式(8-12)}$$

が成立し、第3の対象遊技状態と第8の対象遊技状態と比較すると、第8の対象遊技状態 50

で何らかの演出を実行する確率は、第3の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【0990】

前述したように、第8の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態が引き戻し（強）状態である。一方、第3の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態がAT中状態である。第8の対象遊技状態は、RT状態がRT1を維持したままAT中状態を終了した場合に移行する引き戻し（強）状態であり、引き戻しの条件（本例においては、再遊技-D1～D3当選時に再遊技04以外が停止表示する）が成立した場合には、AT中状態に十分に戻れる可能性がある状態である。このため、AT中状態に戻れる可能性があるという期待感を遊技者に持せる演出が好ましく、第8の対象遊技状態では、何らかの演出を実行する確率を第3の対象遊技状態よりも高くしている。

10

【0991】

なお、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「非レア役」である場合において、条件装置が再遊技の場合には「狙え演出」が必ず実行される一方、条件装置がベルの場合には「狙え演出」が実行されないよう構成してもよい。また、本例では、第8の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率が第3の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成したが、これには限定されず、「狙え演出」の発生頻度や、ハズレ・ベル・再遊技等の抽選確率を調整することにより、第8の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率が第3の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも低くなるよう構成してもよい。

20

【0992】

<<<変形例1-3>>>

前述した第3実施形態における代表的な状態の流れでは、遊技区間が通常区間から有利区間に移行し、有利区間でのボーナスが終了した後に、ATに関する状態をAT中状態に移行させるものであった。

【0993】

図152（A）は、変形例1-3のRT状態遷移図を示すブロック図である。図152（B）は、AT状態遷移図を示すブロック図である。なお、図152（A）に示すRT状態遷移及び図152（B）に示すAT状態遷移は、代表的な状態を選択的に記載したものであり、その他のRT状態やATに関する状態を有することができる。

30

【0994】

図152（A）に示すように、変形例1-3では、RT状態として、「RT0」、「RT1」、「RT2」、「ボーナス内部当選中」と、「ボーナス」とを有する。「RT0」は、条件装置が再遊技に当選する確率が最も低いRT状態であり、「RT1」は、条件装置が再遊技に当選する確率が最も高いRT状態である。

【0995】

例えば、RT状態が「RT0」であるときに、再遊技04図柄が停止表示されると「RT1」に移行する（矢印（1））。また、RT状態が「RT1」であるときに、再遊技06図柄が停止表示されると「RT2」に移行する（矢印（2））。RT状態が「RT1」又は「RT2」であるときに、入賞08～11図柄が停止表示されると「RT0」に移行する（矢印（3））。

40

【0996】

さらにまた、RT状態が「RT0」、「RT1」又は「RT2」であるときに、ボーナスに当選した場合には、「内部当選中」に移行し、「内部当選中」であるときに、ボーナスの図柄組み合わせを停止表示させることで「1種BB-A、B、C」に移行し、「1種BB-A、B、C」が終了すると元のRT状態に戻る。

【0997】

また、図152（B）に示すように、遊技区間が通常区間であるときには、ATに関する状態は、通常状態である。この通常状態では、RT状態は、「RT0」又は「RT1」

50

のいずれかとなる。また、A Tに関する状態が通常状態であるときに、R T状態が「R T 2」に移行することで、A Tに関する状態は、A T中状態となる。A T中状態であるときに、所定の終了条件、例えば、A Tカウンタがゼロになるなどの条件を充足することで、A Tに関する状態は通常状態に戻る。尚、不図示であるが、変形例 1－3 では、自力で R T 1 に移行させた状態において、R T 2 に移行し得る押し順再遊技（例えば、3 択の押し順再遊技であり、正解の押し順にて停止させると R T 1 → R T 2 に移行する再遊技が停止表示し、不正解の押し順にて停止させると R T 1 → R T 0 に移行する再遊技が停止表示する（R T 1 を維持する再遊技が停止表示するものであってもよい））に当選すると押し順当てゲームが発生し（演出表示装置 S 4 0 に「?・?・?」と表示）、自力で R T 2 に移行する再遊技が停止表示する押し順を当てられた場合に、R T 2 に移行すると共に A T 中状態に移行するよう構成されている。

10

【0998】

尚、遊技区間が通常区間又は有利区間のいずれの区間である場合でも、ボーナスに当選した場合には、「内部当選中」に移行し、「内部当選中」であるときに、ボーナスの図柄を停止表示させることで「1 種 B B－A、B、C」に移行し、「1 種 B B－A、B、C」が終了すると元の A T に関する状態に戻る。

【0999】

変形例 1－3 は、遊技区間が通常区間であり、R T 状態が R T 1 であり（自力で R T 1 に移行させた状態）、A T に関する状態が通常状態（低確率状態）である状態を第 5 の対象遊技状態と称する。

20

【1000】

< 第 5 の対象遊技状態 >

まず、第 5 の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

(d) 条件装置がボーナスと重複し「1 種 B B」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第 5 の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、R T 状態が R T 1 であり、A T に関する状態が低確率状態である。

【1001】

30

< (a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合 >

第 5 の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536$$

$$= 5204 / 65536$$

式 (5-1)

となる（図 87 の R T 1 の列の置数参照）。尚、式 (5-1) は、式 (3-1) と同様にして算出することができる（図 87 の R T 1 の列の置数参照）。

【1002】

40

また、第 5 の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は 100% の確率で実行される（図 136 のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図 136 に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」（25%）、「会話演出」（25%）、「カットイン演出」（25%）、「対決演出」（25%）のいずれかの演出が選択される。したがって、第 5 の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$5204 / 65536 \times 100 / 100$$

$$= 5204 / 65536$$

式 (5-2)

となる。ここで、式 (5-1) の結果（「5204 / 65536」）を利用した。

【1003】

50

＜（b）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第5の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる（図87のRT1の列の置数参照）。具体的には、

$$\begin{aligned} & (65536 - 367 - 5204) / 65536 \\ & = 59965 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(5-3)}$$

となる。ここで、第5の対象遊技状態のRT状態はRT1であり、式(5-3)は、式(3-3)と同様にして算出することができる。

【1004】

また、第5の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」となる当選率は、

$$19827 / 65536 \quad \text{式(5-3-1)}$$

である（図87のRT1の列の置数参照）。さらに、第5の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「非レア役」となる当選率は、

$$\begin{aligned} & (59965 - 19827) / 65536 \\ & = 40138 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(5-3-2)}$$

である。

【1005】

また、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」である場合には、演出は50%の確率で実行される。「演出なし」の確率は、50%であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 50 = 50$ となる。具体的には、図136のグループ「ハズレ」の欄に示すように、「キャラ演出」（25%）、「会話演出」（24%）、「対決演出」（1%）のいずれかの演出が選択される。

【1006】

さらに、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「非レア役」である場合には、演出が実行される確率は、100%である。具体的には、図136のグループ「再遊技」及び「ベル」の欄に示すように、「狙え演出」が必ず実行される。

【1007】

したがって、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 19827 / 65536 \times 50 / 100 \\ & \quad + 40138 / 65536 \times 100 / 100 \\ & 9914 / 65536 + 40138 / 65536 \\ & = 50052 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(5-4)}$$

となる。ここで、式(5-3-1)及び式(5-3-2)の結果を利用した。

【1008】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(5-2)及び式(5-4)から

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 + 50052 / 65536 \\ & = 55256 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(5-5)}$$

となる。

【1009】

＜（c）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

第5の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (80 + 80 + 80) / 65536 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(5-6)}$$

となる。尚、式（５－６）は、式（３－６）と同様にして算出することができる（図８７のRT1の列の置数参照）。

【１０１０】

また、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、 93.75% の確率で実行される。すなわち、図１３６に示すように、グループ「レア役」で「演出なし」の確率は、 6.25% であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 6.25 = 93.75$ となる。具体的には、図１３６のボーナスと重複し「レア役」の欄に示すように、「キャラ演出」（ 6.25% ）、「会話演出」（ 12.5% ）、「カットイン演出」（ 37.5% ）、「対決演出」（ 37.5% ）のいずれかの演出が選択される。

10

【１０１１】

したがって、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 \times 93.75 / 100 \\ & = 225 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（５－７）}$$

となる。ここで、式（５－６）の結果（「 $240 / 65536$ 」）を利用した。

【１０１２】

＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞

第５の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

20

$$\begin{aligned} & (120 + 1 + 6) / 65536 \\ & = 127 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（５－８）}$$

となる。尚、式（５－８）は、式（３－８）と同様にして算出することができる（図８７のRT1の列の置数参照）。

【１０１３】

また、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、 93.75% の確率で実行される。すなわち、図１３６に示すように、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」で「演出なし」の確率は、 6.25% であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 6.25 = 93.75$ となる。具体的には、図１３６のボーナス重複でグループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」の役の欄に示すように、「キャラ演出」（ 6.25% ）、「会話演出」（ 12.5% ）、「対決演出」（ 75% ）のいずれかの演出が選択される。

30

【１０１４】

したがって、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 127 / 65536 \times 93.75 / 100 \\ & 119 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（５－９）}$$

となる。

【１０１５】

40

＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（５－７）及び式（５－９）から

$$\begin{aligned} & 225 / 65536 + 119 / 65536 \\ & = 344 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（５－１０）}$$

となる。

【１０１６】

＜第５の対象遊技状態で演出が実行される確率＞

以上より、第５の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（５－５）及び式（５－１０）から、

50

$$\begin{aligned} & 5\ 5\ 2\ 5\ 6 / 6\ 5\ 5\ 3\ 6 + 3\ 4\ 4 / 6\ 5\ 5\ 3\ 6 \\ & = 5\ 5\ 6\ 0\ 0 / 6\ 5\ 5\ 3\ 6 \end{aligned} \quad \text{式 (5-11)}$$

となる。

【1017】

<第1の対象遊技状態と第5の対象遊技状態との比較結果>

第1の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式 (1-11) より、

$$3\ 5\ 5\ 3\ 1 / 6\ 5\ 5\ 3\ 6$$

である。また、第5の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式 (5-11) より、

$$5\ 5\ 6\ 0\ 0 / 6\ 5\ 5\ 3\ 6$$

である。

【1018】

したがって、

$$3\ 5\ 5\ 3\ 1 / 6\ 5\ 5\ 3\ 6 < 5\ 5\ 6\ 0\ 0 / 6\ 5\ 5\ 3\ 6 \quad \text{式 (5-12)}$$

が成立し、第1の対象遊技状態と第5の対象遊技状態と比較すると、第5の対象遊技状態
で何らかの演出を実行する確率は、第1の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よ
りも高くなるよう構成されている。

【1019】

前述したように、第1の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT
0であり、ATに関する状態が通常状態（低確率状態）である。一方、第5の対象遊技状態
は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり（自力でRT1に移行させた
状態）、ATに関する状態が通常状態（低確率状態）である。したがって、対象遊技状態
の遊技区間はともに通常区間である状況で共通するが、RT状態がRT1である場合の方
が、RT状態がRT0である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。

【1020】

前述したように、遊技者が有利区間表示器YHをみれば、現在、遊技区間が有利区間で
あるか否かを判別することができる。このため、遊技区間が通常区間であると認識でき
しまった場合には、遊技への意欲が低下してしまうため、通常区間のときには、様々な演出
を頻繁に実行することによって、有利区間への移行に対する期待感を高めることができる
。さらに、RT状態が変化した場合には、演出の種類を変更できる契機にすることができ
、演出が実行される頻度を高くするだけでなく、一定のものに絞り込んだ演出を実行する
ことで、さらに期待感を高めることができるとともに、通常区間における演出を変化させ
ることによって、遊技者が飽きにくくして、遊技を継続させる意欲を高めることができ
る。

【1021】

<<<変形例1-4>>>

前述した図127の演出内容決定処理では、まず、シナリオを決定してから、具体的な
演出を決定する順序で行っていたが、これに限られず、シナリオに沿って演出を実行して
いない場合には、先ず、演出内容を抽選処理で決定し、次いで、シナリオが決定してい
ない場合にはシナリオを抽選処理で決定するようにしてもよい。これにより、シナリオが
決定されていないときには、具体的な演出を直ちに実行することができる。

【1022】

<<<変形例1-5>>>

また、シナリオと演出内容とを同時に決定するように処理してもよい。例えば、演出内
容毎に、シナリオの有無が対応付けられており、抽選処理で決定された演出内容が、シナ
リオ無しの場合には、シナリオ無しで演出を実行し、シナリオ有りの場合には、そのシナ
リオに沿って演出を実行する。

【1023】

例えば、演出内容の抽選処理の置数1～99を、1ゲームの対決演出を実行するように
割り当て、演出内容の抽選処理の置数100～199を、1ゲームのキャラ演出を実行す

10

20

30

40

50

るように割り当て、演出内容の抽選処理の置数が200～299を、4ゲームの対決演出を実行するように割り当てる。4ゲームの対決演出が決定された場合には、当該ゲームから4ゲーム目までは、対決演出が実行される。このような抽選処理を実行することで、シナリオと演出内容とを同時に決定することができ処理を簡素にすることができる。

【1024】

<<<変形例1-6>>>

さらに、演出モードなどの他の要素（パラメータ）を導入してもよい。前述した例では、遊技区間、ATに関する状態及びRT状態で演出を決定するものであったため、これらが一致する場合には、全て同じ遊技状態と判断されて、演出内容が決定された。これらの遊技区間、ATに関する状態及びRT状態は、主制御基板Mで決定されるものであり、副制御基板で、演出モードなどの他の要素を用いて、演出内容を決定することで、演出内容の選択を広げることができる。例えば、現在のRT状態及び元のRT状態、並びに現在のATに関する状態及び元のATに関する状態などによって状態の変化の方向を含めることができ、これらに基づいて演出モードを決定することで、演出内容を決定するための抽選テーブルを異ならしめることができ、演出をさらに展開させることができる。

【1025】

例えば、通常区間の低確率状態において自力でRT1に移行した場合と、RT1を維持したまま有利区間から通常区間に戻って低確率状態である場合とでは、遊技区間、ATに関する状態及びRT状態は、同じであるが、状態の変化の方向は異なる。このような変化の方向を含めることで、演出を展開させやすくできる。

【1026】

<<<変形例1-7>>>

さらにまた、主制御基板M側でフリーズ演出を決定した場合には、副制御基板S側では、特定の演出抽選テーブルを参照するようにしてもよい。

【1027】

<<<第4実施形態>>>

前述したように、第3実施形態では、有利区間では、単一の有利BB状態を有するものであった。

【1028】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ3402と本実施形態からの変更例1におけるステップ3402は、別の実施形態におけるステップ3402であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【1029】

図153は、第4実施形態のAT状態遷移図を示すブロック図である。第4実施形態では、図153に示すように、有利区間に状態A～状態Dの4つの状態を有し、通常区間から状態A～状態Dのいずれかに移行できるように構成されている。また、状態Dへは、通常区間からのみ移行できるように構成されている。

【1030】

尚、第4実施形態では、条件装置としてチェリー1、チェリー2、チェリー3、チェリー4+1種BB-Cを含む。また、第4実施形態では、通常区間及び有利区間の状態A～状態Cで主に滞在するRT状態は、RT0であり、有利区間の状態Dで主に滞在するRT状態は、RT0よりも有利な（再遊技の当選率が高い）RT1であり、BB内部中や有利BB内部中のRT状態は、RT0及びRT1と異なるRT2である。

【1031】

<状態A>

ATに関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー1に当選した場合には、有利区間の状態Aの「有利状態A」に移行する。「有利状態A」でBBに当選

10

20

30

40

50

した場合には、「有利 B B 内部中遊技」に移行し、その後に、B B 役の図柄を停止表示させることにより、「有利 B B 状態」に移行し、実行された B B が終了することにより、有利状態 A に戻る。状態 A は、これらの「有利状態 A」と「有利 B B 内部中遊技」と「有利 B B 状態」とからなる状態である。状態 A において実行したゲーム数が所定のゲーム数 A に達したことを条件に、低確率状態に戻る。例えば、ゲーム数 A として 500 ゲームなどにすることができる。

【1032】

<状態 B>

A T に関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー 2 に当選した場合には、有利区間の状態 B の「有利状態 B」に移行する。「有利状態 B」で B B に当選した場合には、「有利 B B 内部中遊技」に移行し、その後に、B B 役の図柄を停止表示させることにより、「有利 B B 状態」に移行し、実行された B B が終了することにより、有利状態 B に戻る。状態 B は、これらの「有利状態 B」と「有利 B B 内部中遊技」と「有利 B B 状態」とからなる状態である。状態 B において実行したゲーム数が所定のゲーム数 B に達したことを条件に、低確率状態に戻る。例えば、ゲーム数 B として 300 ゲームなどにすることができる。

10

【1033】

<状態 C>

A T に関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー 3 に当選した場合には、有利区間の状態 C の「有利状態 C」に移行する。「有利状態 C」で B B に当選した場合には、「有利 B B 内部中遊技」に移行し、その後に、B B 役の図柄を停止表示させることにより、「有利 B B 状態」に移行し、実行された B B が終了することにより、有利状態 C に戻る。状態 C は、これらの「有利状態 C」と「有利 B B 内部中遊技」と「有利 B B 状態」とからなる状態である。状態 B において実行したゲーム数が所定のゲーム数 C に達したことを条件に、低確率状態に戻る。例えば、ゲーム数 C として 100 ゲームなどにすることができる。このように、第 4 実施形態においては、「ゲーム数 A > ゲーム数 B > ゲーム数 C」となっている。また、図 153 に示すように、状態 A、状態 B 及び状態 C に移行した場合には、押し順ベルが初めて当選した場合には押し順ナビを実行し得るが、以降の押し順ベルに当選したゲーム（押し順再遊技に当選したゲームも同様）にておいては押し順ナビを実行しない。一方、後述する状態 D に移行した場合には、押し順ベルに当選したゲーム及び押し順再遊技に当選したゲームはすべて押し順ナビを実行するよう構成されており、状態 D は状態 A ~ C よりも遊技者にとって有利な遊技状態となっている。

20

30

【1034】

<状態 D>

A T に関する状態が低確率状態であるときに、チェリー 4 + 1 種 B B - C の当選により、「状態 D」に移行する。第 4 実施形態の「状態 D」は、第 3 実施形態の有利区間と同様の構成である。

【1035】

A T に関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー 4 + 1 種 B B - C に当選した場合には、有利区間の状態 D の「有利 B B 内部中遊技」に移行する。「有利 B B 内部中遊技」で B B 役の図柄を停止表示させることにより、「有利 B B 状態」に移行する。実行された B B が終了することにより、A T 準備状態 1 に移行し、A T 準備状態 2 を経て「A T 中状態」に移行する。「A T 中状態」と「特化前兆状態」と「上乗せ特化状態」と「転落後特化状態」と「転落後 A T 中状態」と「ベル溢し後状態」との移行は、第 3 実施形態と同様である。

40

【1036】

A T に関する状態が「A T 中状態」である場合であって、A T カウンタ値が 11 以上である場合には、スイカ B に当選した際の 1 / 2 の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る。一方、A T に関する状態が「A T 中状態」である場合であって、A T カウンタ値が 10 以下である場合には、スイカ B に当選しても「

50

上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）は実行されず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。

【1037】

さらに、ATに関する状態が「特化前兆状態」であるときに、再遊技07図柄の停止表示を条件にATに関する状態は「上乗せ特化状態」に移行する。「上乗せ特化状態」で、再遊技06図柄の停止表示を条件に「AT中状態」に戻る。

【1038】

また、前述したように、第3実施形態と同様に、「転落後AT中状態」と「ベル溢し後状態」と「転落後特化状態」とを有しており、同様の移行条件で移行することができる。

10

【1039】

<<AT状態移行制御処理>>

図154及び図155は、第4実施形態におけるAT状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。

【1040】

図154は、第3実施形態の図97に対応する処理であり、図97と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。

【1041】

ステップ1402でNoの場合、ステップ3000の処理を実行したときには、ステップ5002で、副制御基板SのCPUSCは、現在のATに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。ステップ5002でYesの場合には、ステップ5004で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー1）であるか否かを判定する。ステップ5004でYesの場合には、ステップ5006で、副制御基板SのCPUSCは、次ゲーム以降のATに関する状態を有利状態Aに決定し、本サブルーチンを終了する。

20

【1042】

また、ステップ5002でNoの場合には、副制御基板SのCPUSCは、ステップ5020に移行させる。

【1043】

ステップ5004でNoの場合には、ステップ5008で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー2）であるか否かを判定する。ステップ5008でYesの場合には、ステップ5010で、副制御基板SのCPUSCは、次ゲーム以降のATに関する状態を有利状態Bに決定し、本サブルーチンを終了する。

30

【1044】

ステップ5008でNoの場合には、ステップ5012で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー3）であるか否かを判定する。ステップ5012でYesの場合には、ステップ5014で、副制御基板SのCPUSCは、次ゲーム以降のATに関する状態を有利状態Cに決定し、本サブルーチンを終了する。

【1045】

ステップ5012でNoの場合には、ステップ5016で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー4+1種BB-C）であるか否かを判定する。ステップ5016でYesの場合には、ステップ5018で、副制御基板SのCPUSCは、次ゲーム以降のATに関する状態を有利状態D（有利内部中遊技）に決定し、本サブルーチンを終了する。

40

【1046】

また、ステップ5016でNoの場合には、副制御基板SのCPUSCは、ステップ5020に移行させる。

【1047】

ステップ5002又はステップ5016でNoの場合には、ステップ5020で、副制御基板SのCPUSCは、現在のATに関する状態は有利状態Aであるか否かを判定する

50

。

【1048】

ステップ5020でYesの場合には、ステップ5022で、副制御基板SのCPUS Cは、当該ゲームで、ゲーム回数が所定のゲーム数Aに達したか否かを判定する。

【1049】

ステップ5022でYesの場合には、ステップ5024で、副制御基板SのCPUS Cは、次ゲーム以降のATに関する状態を低確率状態に決定し、本サブルーチンを終了する。

【1050】

ステップ5020でNoの場合には、ステップ5026で、副制御基板SのCPUS Cは、現在のATに関する状態は有利状態Bであるか否かを判定する。

10

【1051】

ステップ5026でYesの場合には、ステップ5028で、副制御基板SのCPUS Cは、当該ゲームで、ゲーム回数が所定のゲーム数Bに達したか否かを判定する。

【1052】

ステップ5028でYesの場合には、ステップ5030で、副制御基板SのCPUS Cは、次ゲーム以降のATに関する状態を低確率状態に決定し、本サブルーチンを終了する。

【1053】

ステップ5026でNoの場合には、ステップ5032で、副制御基板SのCPUS Cは、現在のATに関する状態は有利状態Cであるか否かを判定する。

20

【1054】

ステップ5032でYesの場合には、ステップ5034で、副制御基板SのCPUS Cは、当該ゲームで、ゲーム回数が所定のゲーム数Cに達したか否かを判定する。

【1055】

ステップ5034でYesの場合には、ステップ5036で、副制御基板SのCPUS Cは、次ゲーム以降のATに関する状態を低確率状態に決定し、本サブルーチンを終了する。

【1056】

ステップ5034でNoの場合にも、副制御基板SのCPUS Cは、本サブルーチンを終了する。

30

【1057】

図156は、遊技状態が変化するときに行われる演出の例を示す図である。図156 (A)は、有利状態Aから通常区間に移行するときに行われる演出である。有利状態Aであるときに対決演出が実行され、対決の結果として勝利（成功）する演出が実行されて、通常区間に移行する。一方、図156 (B)は、通常区間から有利状態Aに移行するときに行われる演出である。通常区間であるときに対決演出が実行され、対決の結果として敗北（失敗）する演出が実行されて、有利状態Aに移行する。なお、図156 (A)は、有利状態B又は有利状態Cから通常区間に移行するときに行われる演出でもあり、図156 (B)は、通常区間から有利状態B又は有利状態Cに移行するときに行われる演出でもある。なお、有利状態A、有利状態B又は有利状態Cから通常区間に移行しないとき（いまだゲーム数が残っているとき）に、図156 (B)の演出を実行するようにしてもよい。さらに、図156 (A)は、通常区間から状態Dに移行するときに行われる演出でもある。ちなみに、有利状態A、有利状態B又は有利状態Cから状態Dに移行することはないので、有利状態A、有利状態B又は有利状態Cにおいて、図156 (A)が実行されることはない。

40

【1058】

<<<変形例2-1>>>

前述した例では、有利区間の状態A～状態Cの終了条件は、所定のゲーム数A～Cの消化によるものであったが、所定の条件装置、例えば、入賞-A1～入賞-A6に当選した

50

遊技で入賞 0 1、入賞 0 2 又は入賞 0 3 の図柄を停止表示させたことを契機に通常区間に戻すようにしてもよい。所定のゲーム数 A～C を消化する前に通常区間に戻ることができる、有利区間の状態 D に移行できるタイミングを早める可能性を生じさせて、有利区間の状態 D への移行に期待させることができる。また、入賞－C、入賞－D 又は入賞－E に当選したに基づいて、所定のゲーム数 A～C を減算するようにしても、有利区間の状態 D に移行できるタイミングを早める可能性を生じさせて、有利区間の状態 D への移行に期待させることができる。

【1059】

<<<変形例 2－2>>>

また、前述した例では、有利区間の状態 A～状態 D への移行は、通常区間を一旦介する必要があったが、有利区間の状態 A～状態 D のいずれかの状態から他の有利区間の状態に移行できるようにすることができる。特に、有利区間の状態 A～状態 C のいずれかの状態から状態 D に移行できるようにする。例えば、レア役（「入賞－B」、「入賞－C」、「入賞－D」、「入賞－E」）などの当選により、他の有利区間の状態に移行できるようにすることができる。このようにすることで、有利区間の状態 A～状態 C であっても、状態 D に直接に移行できることを期待させることができる。

【1060】

<<<変形例 2－3>>>

さらにまた、前述した例では、有利区間の状態 A～状態 C の終了条件は、一定のゲーム数 A～C の消化によるものであったが、これらのゲーム数 A～C を抽選処理によって決定するようにしてもよい。例えば、有利区間の状態 A～状態 C の各々で置数が異なるテーブルを参照することでゲーム数 A～C を決定することができる。具体的には、状態 A の場合には、10 ゲームが 10 %、50 ゲームが 10 %、100 ゲームが 10 %、300 ゲームが 30 %、500 ゲームが 40 % となるように置数を定め、平均ゲーム数を 306 ゲームにすることができる。また、状態 B の場合には、10 ゲームが 20 %、50 ゲームが 20 %、100 ゲームが 20 %、300 ゲームが 20 %、500 ゲームが 20 % となるように置数を定め、平均ゲーム数を 192 ゲームにすることができる。さらに、状態 C の場合には、10 ゲームが 50 %、50 ゲームが 30 %、100 ゲームが 20 %、300 ゲームが 0 %、500 ゲームが 0 % となるように置数を定め、平均ゲーム数を 40 ゲームにすることができる。このようにすることで、有利区間の状態 A～状態 C に移行した場合であっても、少ないゲーム数で通常区間に戻れる可能性を生じさせて、遊技者の期待感を高めることができる。

【1061】

<<<変形例 2－4>>>

また、前述したように、通常区間及び有利区間の状態 A～状態 C で主に滞在する R T 状態は、いずれも R T 0 であるが、最も滞在率の高い R T 状態として、有利区間の状態 A～状態 C における滞在率の高い R T 状態を R T 5（チェリー 1～3 が停止表示することにより移行する R T 状態）とし、通常区間における滞在率の高い R T 状態を R T 0 とするよう構成してもよい。遊技の展開を多様にすることができる。また、R T 0の方が R T 5 よりも再遊技の当選率が高くなるよう構成することにより、通常区間である方が有利区間の状態 A～状態 C である場合よりも再遊技の当選率が高くなるよう構成することができる。

【1062】

<<<第 5 実施形態>>>

のめり込み対策のメッセージの表示処理について、前述した実施形態とは異なる構成を第 5 実施形態とし、以下、第 3 実施形態との相違点について詳述する。

【1063】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ 3402 と本実施形態からの変更例 1 におけるステップ 3402 は、

別の実施形態におけるステップ 3 4 0 2 であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【1 0 6 4】

遊技機では、従来からのめり込み対策（自身の資力を超えて遊技を行う遊技者を減らすための策）として、遊技待機中（所定期間で遊技を実行していない場合に移行する状態であり、待機デモ期間とも称することがある）に注意喚起を行っている。しかしながら、待機デモ期間で演出表示装置 S 4 0 に表示される待機デモ画面を見ている遊技者の大半は、すでにのめり込んでいる（自身の資力を超えて遊技を行っている）遊技者ではなく、これから遊技を開始しようとしている遊技者であるため、のめり込み対策として期待されている効果を発揮することができず、自身の資力を超えて遊技を行う遊技者が減ることはなかった。

10

【1 0 6 5】

のめり込みは、遊技者が冷静な判断ができなくなった結果として生じると考えられる。冷静な判断ができなくなる可能性が高いタイミングとしては、以下のタイミングが挙げられる。

（1）A T 中状態の終了等のタイミング

A T に関する状態が A T 中状態であるときには、多くの遊技メダルが付与される場合があるため、遊技者の分別がつかなくなり、冷静な判断ができなくなる可能性が高いといえる。また、さらなる A T 中状態が潜伏しているのではない（A T 抽選に当選しているのではない）という期待を持ってしまい易く、冷静な判断ができなくなる可能性が高い状況といえる。さらに、A T 中状態が終了するときには、A T 中状態で付与された遊技メダルの総数などが演出表示装置 S 4 0 に表示される。その際、その時点までに遊技をするために使用した金額に対応する遊技メダルの数よりも A T 中状態で付与された遊技メダルの数が少なければ、取り返そう（A T 抽選に当選させよう）という気持ちに陥り易く、冷静な判断ができなくなる可能性が高いといえる。尚、この現象は、A T 中状態が実際に終了するときのみならず、A T カウンタ値が 0 となったとき場合や、押し順ナビが終了した場合や、A T 中状態が実際に終了していない状態であるが、副制御基板 S の制御によって A T 中状態が終了したかのように示唆する画面が演出表示装置 S 4 0 に表示されるときなどにも発生する。

20

（2）ボーナス遊技が終了するタイミング

ボーナス遊技中は、多くの遊技メダルが付与される場合があるため、遊技者の分別がつかなくなり、冷静な判断ができなくなる可能性が高いといえる。また、遊技を開始してからその時点までの間にボーナス役に当選した回数が多ければ、高設定（例えば、設定値が 5 以上）ではないかという期待を持ってしまい易く、冷静な判断ができなくなる可能性が高いといえる。さらに、ボーナス遊技終了時には、ボーナス遊技中に付与された遊技メダルの総数などが演出表示装置 S 4 0 に表示される。その際、遊技を開始してからその時点までに使った金額に対応する遊技メダルの数よりもボーナス遊技中に付与された遊技メダルの数が少なければ、取り返そう（ボーナス役に当選させよう）という気持ちに陥り易く、冷静な判断ができなくなる可能性が高いといえる。

30

【1 0 6 6】

そこで、第 5 実施形態では、A T 中状態やボーナス遊技といった多くの遊技メダルが付与され得る遊技者に有利な遊技（以下では、遊技者に有利な遊技を有利遊技と称することがある）が終了するタイミングにおいて、注意喚起を行うようにした。尚、以下では、有利遊技は、ボーナス遊技又は A T 中状態のいずれ一方を意味する場合のほか、ボーナス遊技及び A T 中状態の双方を意味する場合もある。

40

【1 0 6 7】

次に、図 1 5 7 は、有利遊技の終了時において、演出表示装置 S 4 0 で表示されるボーナス遊技の終了画面や A T 中状態の終了画面と注意喚起を行うための画像（以下、「注意喚起画像」と称することがある）の一例である。終了画面は、少なくとも有利遊技中に付与された遊技メダルの総枚数（T O T A L X X X 枚）と背景（・・・）を示す画像であ

50

る。なお、有利遊技中に付与された遊技メダルの総枚数（TOTAL XXX枚）を示す画像を、背景を示す画像（以下、「背景画像」と称することがある）と別の画像として表示してもよい。また、注意喚起画像は、演出表示装置S40にて表示される、上述したのめり込みを防止するための画像であり、「のめり込みに注意しましょう。パチスロは適度に楽しむ遊びです。」と明記された画像である。

【1068】

「注意喚起画像」は、遊技者に対して注意を喚起させるための画像であるが故に、遊技の画面よりも優先して演出表示装置S40に表示するのが好ましい。すなわち、演出用の画面よりも最前面となるように表示するのが好ましく、例えば、複数のグラフィックレイヤを重ね合わせて各種の画像を演出表示装置S40に表示する場合には、最表（最前面）のグラフィックレイヤに「注意喚起画像」に表示する。具体的には、最表のグラフィックレイヤに「注意喚起画像」に表示するようにし、押し順ナビ演出を「注意喚起画像」のグラフィックレイヤよりも背面側のグラフィックレイヤに表示するようにし、背景画像を押し順ナビ演出のグラフィックレイヤよりも背面側のグラフィックレイヤに表示するように構成するのが好ましい。このようにすることで、「注意喚起画像」は、常に、遊技者に向かった最前面側に表示されることになり、演出用の画面に妨げられることなく表示され、「注意喚起画像」を遊技者に視認させることができる。

【1069】

次に、図158を参照し、有利遊技の終了時において、演出表示装置S40に表示する注意喚起画像の表示領域の大きさについて説明する。注意喚起画像は、表示領域が小さすぎると、遊技者が認識し難いためにのめり込み対策として期待されている効果を発揮できない。他方、表示領域が大きすぎると、演出表示装置S40における他の画像を視認する際の妨げになる可能性がある。換言すると、注意喚起画像によって遊技者に不快感を与える可能性がある。そこで、第5実施形態では、注意喚起画像を表示する演出表示装置S40の表示領域の大きさが7インチ未満の場合には（換言すると、小型の演出表示装置の場合には）、注意喚起画像の大きさを縦が10,00mm以上とし、横が64,12mmとするのが好ましい。また、注意喚起画像を表示する演出表示装置S40の表示領域の大きさが7インチ以上の場合には（換言すると、大型の演出表示装置S40の場合には）、注意喚起画像の大きさを縦が30,00mm、横が192,37mmとしている。

【1070】

次に、図159を参照して、演出表示装置S40に終了画面と注意喚起画像とを表示するタイミングについて説明する。図159における（a）及び（b）は、いずれも有利遊技の最終遊技について例示しており、有利遊技の最終遊技において遊技メダルが付与される場合（小役が入賞した場合）は、クレジット数として加算した後または遊技メダルを払い出した後に演出表示装置S40にて終了画面と注意喚起画像との双方を表示する（図159（a））。また、有利遊技の最終遊技において遊技メダルが付与されない場合（リプレイ役が入賞した場合など）は、有利遊技の最終遊技におけるすべてのリールM50の回転が停止した後に演出表示装置S40に終了画面と注意喚起画像との双方を表示する（図159（b））。

【1071】

次に、演出表示装置S40にて終了画面を非表示とするタイミングについて説明する。終了画面を表示する理由の1つは、有利遊技中に付与された遊技メダルの総枚数を遊技者に報知するためである。すなわち、遊技者が有利遊技中に付与された遊技メダルの総枚数を認識するために十分な時間終了画面を表示していれば終了画面を非表示としても問題ないため、終了画面を非表示とするタイミングとしては、最終遊技の次ゲームに係るスタートレバーD50の操作タイミング、最終遊技の次ゲームに係る遊技メダル投入タイミング、採取遊技の次ゲームに係るベットボタン操作タイミング、等としてもよい。

【1072】

また、第5実施形態では、スタートレバーD50が操作されたときに、そのときの遊技状況に応じた演出画面を演出表示装置S40で表示する。例えば、AT中状態が終了して

10

20

30

40

50

遊技区間が通常区間となったときに、小役の1つであるチェリーに当選したのであれば、図160(a)に示すようなチェリー役に当選したことを示唆する演出画面が表示可能である。また、ボーナス遊技の終了後に、AT準備状態1に移行し、小役の1つである押し順ベル役に当選したのであれば、図160(b)に示すような如何なる順番で停止ボタンを操作すべきかを示す押し順画像（以下、「押し順ナビ演出」又は「押し順ナビ表示」とも称する）とAT準備状態1の演出画面が表示可能である（AT準備状態2についても同様）。

【1073】

次に、注意喚起画像を表示し続ける時間について説明する。注意喚起画像を表示する時間が短すぎると、遊技者が注意喚起画像を十分に認識できずにのめり込み対策として期待されている効果を発揮できない。また、注意喚起画像を認識できたとしてもさほど気にかげずにのめり込み対策として期待されている効果を発揮できない。他方、注意喚起画像を表示する時間が長すぎると、他の画像を視認する際の妨げになる可能性がある。換言すると、遊技に対して気が削がれることによって、遊技者に不快感を与える可能性がある。そこで、第5実施形態では、のめり込み対策として期待されている効果（のめり込んでいると遊技者に自覚させる）を発揮でき、かつ遊技者に不快感を与えない時間だけ、注意喚起画像を表示し続けるようにしている。注意喚起画像を表示し続けるのに適当な時間については、以下、順を追って説明していく。

【1074】

まず、図161を参照して、遊技者が最短時間で遊技した場合に費やす時間について説明する。スタートレバーD50が操作された後、リールM50の回転が開始してからリールM50の回転速度が一定となるまでに費やす時間が約180msである。また、停止ボタンが操作されてからリールM50の回転が停止するまでに費やす時間が最大でも190msである（遊技機の認定及び型式の検討等に関する規則第六条（遊技機の型式に関する技術上の規格）に示された別表第五（1）イ（ト）において定められている）。さらに、付与される遊技メダルをクレジット数として加算するのに費やす時間又は実際に遊技メダルを払い出すのに費やす時間が1枚当たり約40msである。すなわち、遊技者が最短時間で遊技した場合に費やす時間は、付与される遊技メダルの枚数によって変化するものの、複数の停止ボタンが同時に操作できない（複数のリールM50を同時に停止制御できない）仕様であれば約750ms～約1070ms（付与される遊技メダルが0枚～8枚のとき）であり、複数の停止ボタンが同時に操作できる（複数のリールM50を同時に停止制御できる）仕様であれば約370ms～約690ms（付与される遊技メダルが0枚～8枚のとき）であるといえる。

【1075】

尚、遊技者が最短時間で遊技した場合であっても、最小遊技時間（第3実施形態にて前述したように1回の遊技に要する最小の時間は、4100ms以上）未満で1回の遊技を終了することはできない。これは、遊技機の認定及び型式の検討等に関する規則第六条（遊技機の型式に関する技術上の規格）に示された別表第五（1）リ（イ）とその技術上の規格の解釈基準において定められている。そこで、第5実施形態では、図162に示すように前回の遊技が最短時間で遊技され、且つ、前回の遊技終了直後に今回の遊技に係るスタートレバーD50が操作されたときであっても、今回の遊技に係るリールM50の回転が開始するのは、前回の遊技に係るリールM50の回転が開始したときから4100msが経過した後とすることで、最小遊技時間未満で1回の遊技が終了してしまうことがないようになっている。

【1076】

一般的に、ボーナス遊技の1つであるBB遊技では、目押しが不要な小役（停止ボタンの操作タイミングに拘らず入賞可能な小役）が高確率で当選する（必ず当選する仕様としてもよい）。また、AT中状態では、停止ボタンを特定の順番で操作することが必要な押し順ベル（前述した入賞-A1～入賞-A6のいずれか）や押し順再遊技（前述した再遊技-D1～D3、再遊技-E1～E3、再遊技-F1～F3）が当選した場合に、どの順

10

20

30

40

50

番で操作すべきかを報知している。さらに、ボーナス遊技中やA T中状態は、遊技者は達成感を感じている状態にある。そのため、少なくともボーナス遊技中やA T中状態などの有利遊技中（遊技者にとって相対的に有利な遊技状態）は、多くの遊技者が有利遊技中ではない場合よりも相対的に短時間で遊技を進行している。

【1077】

尚、上述したように、遊技者が最短時間で遊技した場合であっても、最小遊技時間未満で1回の遊技を終了することはできない。すなわち、図163に示すように有利遊技の最終遊技が最短時間で遊技された場合、すぐにスタートレバーD50が操作されたとしても、リールM50の回転を開始するまでにはある程度の時間がある。また、リールM50の回転が開始してもリールM50の回転速度が一定となるまでにもある程度の時間がある。これらの時間は、遊技者による如何なる操作も無効であるため、注意喚起画像を表示し続けていても、遊技者に不快感を与えることはないが、これらの時間を超えても注意喚起画像を表示し続けていると、遊技者に不快感を与える可能性がある。なぜなら、これらの時間を超えると、少なくとも停止ボタンの操作は有効となるが、図160(a)に示すようなチェリー役に当選したことの示唆と注意喚起画像が重なっているせいで、停止ボタンD40を操作できなかつたり（遊技者はどの役を狙えばよいのかを視認できないため）、注意喚起画像が最前面のグラフィックレイヤに表示されているため、停止ボタンD40を操作してはいけないのではないかという不安感が生じたりするからである。ゆえに、注意喚起画像を表示し続ける時間は、これらの時間を超えないことが好ましいといえる。

【1078】

そこで、第5実施形態では、注意喚起画像を表示し続けるのに適当な時間を3000ms以上、3210ms以下としている。なお、3000ms以上としているのは、注意喚起画像を表示し続ける時間が長ければ長い程注意喚起画像による注意喚起を遊技者がしっかりと認識し、のめり込み対策として期待されている効果を発揮できると考えられるからである。

【1079】

図164に示すように、有利遊技中において、最短時間で遊技せずに時間をかけて遊技を行う遊技者も僅かながらいると思われる。その場合、注意喚起画像を3210ms表示し続けると、注意喚起画像の表示中に少なくとも有利遊技終了後のゲームに係る停止ボタンの操作が有効になるため、遊技者に不快感を与える可能性はある。ただし、有利遊技中も時間をかけて遊技を行う遊技者は、最短時間で遊技を行う遊技者よりは不快感に思わない可能性が高い。ちなみに、注意喚起画像を非表示とした後に最短時間で遊技を行えば、最小遊技時間が経過する前に1回の遊技を終了することができる。そのため、本来であれば最小遊技時間が経過する前に1回の遊技を終了することができるのに、注意喚起画像が表示され続けていたせいで、最小遊技時間が経過する前に1回の遊技を終了することができなかつた（損をした）というような不満を遊技者に感じさせにくくすることができる。

【1080】

次に、演出表示装置S40に注意喚起画像を表示する位置について説明する。基本的には、遊技者が認識し易い位置に表示されることが好ましい。遊技者が認識し易い位置の1つとして、筐体の中央より上側の位置が挙げられる。これは、遊技者の目の高さが筐体の中央より上側にあるからである。

【1081】

第5実施形態では、第3実施形態の図1に示すように演出表示装置S40を筐体の中央より上側（遊技者から見た場合）に位置づけられており、図157に示すように演出表示装置S40の中央より上側に注意喚起画像を表示するようにしている。もちろん、演出表示装置S40が筐体の中央より上側に備えられているのであれば、演出表示装置S40の中央より上側、中央より上側右隅（遊技者から見た場合）、中央より上側左隅（遊技者から見た場合）、中央より下側（遊技者から見た場合）、中央より下側右隅（遊技者から見た場合）、中央より下側左隅（遊技者から見た場合）に注意喚起画像を表示してもよい。即ち、演出表示装置S40が配置された位置に応じて、注意喚起画像を遊技者に的確に視

認させるべく、注意喚起画像の演出表示装置 S 4 0 における表示位置を適宜に定めればよい。

【1082】

また、注意喚起画像以外の画像が表示される位置を考慮して、演出表示装置 S 4 0 における注意喚起画像を表示する位置を決めることが好ましい。たとえば、有利遊技中に付与された遊技メダルの総枚数 (TOTAL XXX 枚) やチェリー役に当選したことの示唆などの画像とは、可能な限り重ならない位置に注意喚起画像を表示することが好ましい。また、押し順ナビ演出とは、可能な限り重ならない位置に注意喚起画像を表示することが好ましい。前述したように、最表のグラフィックレイヤに「注意喚起画像」に表示するのが好ましいが、演出用の画像を表示するためのグラフィックレイヤに「注意喚起画像」を表示する構成の場合には、押し順ナビ演出と重ならない位置に表示するのが好ましい。また、最表のグラフィックレイヤに「注意喚起画像」に表示する構成として場合であっても、押し順ナビ演出のタイミングと「注意喚起画像」に表示するタイミングとが重なることが想定される場合には、押し順ナビ演出と重ならない位置に「注意喚起画像」を表示するのが好ましい。

10

【1083】

更に、第 5 実施形態では、遊技待機中においても、注意喚起を行う (注意喚起画像を表示する) ようにしている。図 1 6 5 に、遊技待機中に演出表示装置 S 4 0 で表示されるデモ画面の一例を示す。尚、前述したように、遊技待機中とは、所定期間で遊技を実行していない場合に移行する状態である。

20

【1084】

遊技待機中になると、最初に遊技機の製造業者を示す画像が表示される (図 1 6 5 (a))。そして、所定時間の経過後は、注意喚起画像が表示される (図 1 6 5 (b))。その後、所定時間が経過すると、回胴式遊技機の演出に登場するキャラクタやオブジェクトなどを含み、演出の主題や背景などを紹介する画像 (以下、デモ画面と称する) が動画形式で表示される (図 1 6 5 (c))。このように、遊技待機中は、演出表示装置 S 4 0 に図 1 6 5 (a) から図 1 6 5 (c) が繰り返し表示されるようになっている。

【1085】

上述したように、デモ画面を見ている遊技者の大半は、現にのめり込んでいる遊技者ではなく、これから遊技を始めようとしている遊技者である。のめり込み対策として、遊技を始めようとする遊技者に、予めのめり込んではいけないということを印象づけるという方法も考えられるが、過度な注意喚起を行ってしまうと、遊技意欲を低下させてしまう虞がある。そこで、第 5 実施形態では、遊技待機中に注意喚起を行うための画像 (注意喚起画像) が表示され続ける時間を、有利遊技の終了時に注意喚起を行うための画像 (注意喚起画像) が表示され続ける時間よりも短くしている。換言すると、3 0 0 0 m s 未満としている。具体的には、最長でも 2 0 0 0 m s 以下とするのが好ましい。ただし、これに限られるものではない。

30

【1086】

尚、遊技待機中に注意喚起画像を表示する場合の注意喚起画像の位置及び大きさは、有利遊技の終了時に注意喚起画像を表示する場合の位置及び大きさと同一としている。これは、表示する位置を状況によって変更するようにすると、副制御基板 S の負担が増大する可能性があるためである。また、状況によって大きさを変更するようにすると、複数の画像を用意する必要があるためである。

40

【1087】

尚、副制御基板 S の処理の負担に影響しない範囲で、演出表示装置 S 4 0 に表示する注意喚起画像の大きさは、有利遊技終了時の大きさを待機デモ中における大きさよりも大きくしてもよい。待機デモ中よりも有利遊技終了時の方が、のめり込みを遊技者に自覚させる必要性が高くなっている可能性があるからである。

【1088】

次に、図 1 6 9 を参照して、有利遊技の最終遊技でエラーが発生した場合について説明

50

する。第5実施形態では、スタートレバーD50が操作されてからすべてのリールM50の回転が停止するまでの間にエラーが発生しても、すべてのリールM50の回転が停止するまでは、遊技の進行を停止しないようになっている。これは、スタートレバーD50が操作されてからすべてのリールM50の回転が停止するまでの間におけるエラー発生時に遊技の進行を停止してしまうと、遊技者の集中力が切れ、停止ボタンを操作する際に操作ミス（任意のタイミングで停止ボタンを操作できない等）が起きやすくなってしまう可能性があるからである。なお、遊技の進行が停止している間も、最小遊技時間（4100ms）の計測は行われるようになっている。

【1089】

その後、すべてのリールM50の回転が停止すると（遊技の進行が停止すると）、演出表示装置S40にエラー画像を表示する。これは、エラーが発生したときにエラー画像を表示してしまうと、遊技者が驚いた拍子に操作ミス（任意のタイミングで停止ボタンを操作できない等）をしてしまう可能性があるからである。その後、エラーが解除されると、遊技の進行が再開され（遊技メダルの付与がある場合は、付与される遊技メダルがクレジット数として加算または実際に遊技メダルが払い出される）、演出表示装置S40に終了画面と注意喚起画像が表示される。

【1090】

エラーが解除されるまでにある程度の時間を費やすことになるが、予め定められた時間（3000ms以上、且つ、3210ms以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしている。もちろん、停止ボタンの操作が有効となった後も注意喚起画像は表示し続けることになるため、遊技者に不快感を与える可能性があるが、注意喚起画像を表示し続ける時間を短くすると、のめり込み対策として期待されている効果が発揮できなくなる虞が僅かながらもあるため停止ボタンの操作が有効となった後も注意喚起画像が表示し続けるよう構成している。また、エラーが解除されるまでにある程度の時間を費やすことになるので、停止ボタンの操作が有効になった後も注意喚起画像が表示され続けることぐらいでは、不快感があると思わない可能性が高いためである。

【1091】

次に、図170を参照して、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合について説明する。第5実施形態では、ある遊技が終了してから次の遊技に係るスタートレバーD50が操作されるまでの間にエラーが発生した場合には遊技の進行が停止するようになっている。なお、エラーの発生によって遊技の進行が停止している間も、最小遊技時間（4100ms）の計測は行われるようになっている。

【1092】

また、エラーの発生によって遊技の進行が停止すると、演出表示装置S40では注意喚起画像に重ねてエラー画像を表示する。ちなみに、エラーが発生したことを速やかに遊技者や遊技店員などに報知する必要があるため、エラー画像は注意喚起画像よりも優先度が高く設定されている。尚、前述したように、最表のグラフィックレイヤに「注意喚起画像」に表示するようにしているが、最表のグラフィックレイヤにエラー画像を表示し、「注意喚起画像」をエラー画像よりも背面側のグラフィックレイヤに表示するようにすることができる。また、「注意喚起画像」とエラー画像とをともに最表のグラフィックレイヤに表示するように構成してもよい。その後、エラーが解除されると、遊技の進行が再開され（遊技メダルの付与がある場合は、付与される遊技メダルがクレジット数として加算または実際に遊技払い出される）、演出表示装置S40ではエラー画像を非表示とする。

【1093】

エラーが解除されるまでにある程度の時間を費やすことになるが、エラー画像を表示し続けている時間（エラーが解除されるまでに費やした時間）を含めず、予め定められた時間（3000ms以上、且つ、3210ms以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしている。なお、エラー画像を表示する（エラーが発生する）前に表示され続けていた時間は含めており、エラー解除後に残りの時間の分だけ注意喚起画像を表示する。もちろん、停止ボタンの操作が有効となった後も注意喚起画像は表示し続けることになるため、遊

技者に不快感を与える可能性があるが、注意喚起画像を表示し続ける時間を短くすると、のめり込み対策として期待されている効果が発揮できなくなる虞が僅かながらもあるため停止ボタンの操作が有効となった後も注意喚起画像が表示し続けるよう構成している。また、エラーが解除されるまでにある程度の時間を費やすことになるので、停止ボタンの操作が有効になった後も注意喚起画像が表示され続けることぐらいでは、不快感があると思わない可能性が高いためである。

【1094】

次に、図171を参照して、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下で電力の供給が停止した場合について説明する。第5実施形態では、電力の供給が停止すると、最小遊技時間（4100ms）の計測も停止（一時停止）し、電力の供給が再開されると、最小遊技時間（4100ms）の計測も再開する。

10

【1095】

また、電力の供給が停止すると、演出表示装置S40における表示も停止し（非表示となり）、電力の供給が再開されると、演出表示装置S40における表示を再開する。なお、電力の供給が停止する前に表示され続けていた時間を含め、予め定められた時間（3000ms以上、且つ、3210ms以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしている。これにより、最短時間で遊技していれば、停止ボタンの操作が有効になった後も注意喚起画像が表示され続けることはなく、遊技者に不快感を与えることもない。

【1096】

電力の供給が再開されると、常に演出表示装置S40にデモ画面を表示するようにしてもよい。デモ画面においても、注意喚起画像を表示するようにしているため、問題がない。

20

【1097】

次に、図172を参照して、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下で演出スイッチが操作された場合について説明する。第5実施形態では、遊技メダルが付与される場合、付与される遊技メダルがクレジット数として加算または実際に払い出されてから遊技メダルが投入（ベットボタンが操作、投入口より投入）されるまでの間に、サブ入力ボタンが操作されると、演出表示装置S40にメニュー画面を表示するようにしている。また、演出表示装置S40にメニュー画面が表示されているときは、パスワード入力、QRコード表示、配当表といった項目が十字キーの操作によって選択できるようになっている。具体的には、十字キー及びサブ入力ボタンを操作することで、各項目を選択できるようになっている。

30

【1098】

サブ入力ボタンが操作されてメニュー画面が表示されても、予め定められた時間（3000ms以上、且つ、3210ms以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしている。これは、メニュー画面が表示されたときに、注意喚起画像を非表示としてしまうと、のめり込み対策として期待されている効果が発揮できなくなる虞があるからである。

【1099】

ただし、メニュー画面が表示されている状況における注意喚起画像を表示する位置は、選択されている項目が分かるような位置（選択されている項目の視認性を妨げない位置）としている。換言すると、選択されている項目が分かる範囲であれば、重ねて表示してもよい。また、注意喚起画像を表示する位置は、QRコード表示が選択された際に表示されるQRコードと可能な限り重ならない位置としている。これは、注意喚起画像が表示され続けることにより、遊技を終えようとする遊技者が、すぐに遊技を終えることができなくなることを防止するためである。

40

【1100】

第5実施形態では、有利遊技の終了時において、終了画面とともに注意喚起画像を演出表示装置S40に表示するようにしたが、有利遊技中に付与された遊技メダルが極端に少ない場合は、有利遊技の終了時において、注意喚起画像を演出表示装置S40で表示しないようにしてもよい。

50

【1101】

これは、有利遊技中に付与される遊技メダルが極端に少なければ、遊技者の分別がつかなくなることもないし、これまでに使用した金額に対応する遊技メダルの数よりも有利遊技中に付与された遊技メダルの数が少なくても、取り返そうという気持ちに陥り難い（取り返すことが不可能に近い）からである。

【1102】

有利遊技中に付与された遊技メダルが極端に少ない場合の一例としては、A T 中状態であれば300枚未満の場合、ボーナス遊技中であれば50枚未満の場合などが挙げられる。

【1103】

第5実施形態では、有利遊技の終了時において、終了画面とともに注意喚起画像を演出表示装置S40に表示するようにしたが、終了画面を表示しないときは、注意喚起画像も表示しないようにしてもよい。たとえば、A T 中状態でゲームが20回連続で行われるときは、A T 中状態の20回目のゲームに演出表示装置S40で動画像を表示するようになっている。そして、A T 中状態の20回目のゲームでボーナス役が当選しても、ボーナス遊技中でも、ボーナス遊技の終了時にも、演出表示装置S40では動画像を表示し続けたいため、ボーナス遊技の終了時に演出表示装置S40で終了画面を表示しないようになっている。このようなときには、表示されている動画像を視認する際の妨げにもなるため、注意喚起画像も表示しないようにしてもよい。ただし、A T 中状態の20回目のゲームの終了時には、演出表示装置S40で終了画面を表示するとともに注意喚起画像を表示することが好ましい。

【1104】

第5実施形態では、注意喚起画像の大きさを図158に示す大きさとしたが、のめり込み対策として期待されている効果を発揮できる大きさであればよく、図158に示す大きさよりも大きい注意喚起画像であってもよい。

【1105】

また、有利遊技の終了時に表示する注意喚起画像の大きさを状況によって変更するようにしてもよい。たとえば、有利遊技の終了画面とともに表示するときの大きさと、演出画面とともに表示するときの大きさは異なる大きさであってもよい。例えば、有利区間においては多量の遊技メダルが付与された可能性があるため、遊技区間が有利区間から通常区間に戻るタイミングでは、注意喚起画像の大きさを最も大きく表示したり他のタイミングよりも長い時間で表示したりするのが好ましい。

【1106】

第5実施形態では、遊技メダルが付与される場合は、クレジット数として加算または遊技のメダルの払い出し後に演出表示装置S40で終了画面と注意喚起画像を表示するようにしたが、すべてのリールM50の回転が停止した後に演出表示装置S40で表示するようにしてもよいし、最後の停止ボタンD40が離されたときに演出表示装置S40で表示するようにしてもよい。また、遊技メダルが付与されない場合は、すべてのリールM50の回転が停止した後に演出表示装置S40で終了画面と注意喚起画像を表示するようにしたが、最後の停止ボタンD40が離されたとき演出表示装置S40で表示するようにしてもよい。

【1107】

第5実施形態では、終了画面と注意喚起画像を同じタイミングで演出表示装置S40に表示するようにしたが、終了画面を表示した後に注意喚起画像を表示するようにしてもよい。さらには、終了画面を表示してから所定時間の経過後に注意喚起画像を表示するようにしてもよい。

【1108】

第5実施形態では、最終遊技において遊技メダルが付与されるか否かに関わらず、次ゲームに係る遊技メダル投入後にスタートレバーD50が操作されたときに終了画面を非表示とするようにしたが、最終遊技において遊技メダルが付与される場合は、次ゲームに係

10

20

30

40

50

る遊技メダルが投入（ベットボタンD 2 2 0が操作されたときや、メダル投入口D 1 7 0から遊技メダルが投入されたとき）されたときに終了画面を非表示としてもよい。

【1 1 0 9】

また、終了画面を表示してから所定時間が経過したときに注意喚起画像を非表示としてもよい。これは、演出表示装置S 4 0には、終了画面だけでなく注意喚起画像も表示されているため、不安を感じた遊技者がスタートレバーD 5 0を操作しない可能性があるからである。

【1 1 1 0】

第5実施形態では、演出表示装置S 4 0を筐体の中央より上側に備えるようにしたが、演出表示装置S 4 0は筐体の中央付近に備えてもよい。その場合、演出表示装置S 4 0の中央より上側、中央より上側右隅、中央より上側左隅、又は中央に注意喚起画像を表示すれば、遊技者の目の高さに近い位置に表示されることになる。なお、1つの演出表示装置S 4 0しか備えないのであれば、遊技者の視線はそこに集まるのだから、中央より下側、中央より下側右隅、又は中央より下側左隅に注意喚起画像を表示しても問題ない。

【1 1 1 1】

また、筐体のデザインなどの影響により演出表示装置S 4 0が筐体の中央より下側に備えられることがある。なお、1つの演出表示装置S 4 0しか備えないのであれば、遊技者の視線はそこに集まるのだから、中央より上側、中央より上側右隅、中央より上側左隅、中央、中央より下側、中央より下側右隅、又は中央より下側左隅に注意喚起画像を表示してもよい。

【1 1 1 2】

また、有利遊技の終了時に表示する注意喚起画像の位置を状況によって変更するようにしてもよい。たとえば、終了画面とともに注意喚起画像を表示するときの位置と、終了画面以外の演出画面（例えば、予告演出画面）とともに表示するときの位置は異なる位置であってもよい。

【1 1 1 3】

第5実施形態では、遊技待機中に図1 6 5（a）から図1 6 5（c）が繰り返し表示されるようにしたが、表示する順番は入れ替えてもよい。たとえば、図1 6 6（a）から図1 6 6（c）が繰り返し表示されるようにしてもよい。遊技者が遊技を始める前にデモ画面を見るのは、遊技を始めようとする回胴式遊技機の題材が如何なるものであるかを確認するためである。第5実施形態のように回胴式遊技機の題材を紹介する画像が表示される前に、注意喚起を行うための画像が表示されることにより、遊技意欲が著しく低下する虞がある場合には、表示する順番を入れ替えることが好ましい。なお、入れ替える順番は、これに限られるものではない。

【1 1 1 4】

第5実施形態では、遊技待機中に注意喚起画像を表示し続ける時間を3 0 0 0 m s未満にしたが、遊技を始めようとする遊技者にも、予めのめり込んではいけないということを印象づける必要があれば、3 0 0 0 m s以上表示し続けるようにしてもよい。

【1 1 1 5】

第5実施形態では、遊技待機中に表示される注意喚起画像の位置と大きさを、有利遊技の終了時に表示される時の位置と大きさと同じにしたが、表示する位置や大きさを状況によって、変更するようにしてもよい。たとえば、図1 6 7に示すように、遊技待機中に注意喚起画像を常時表示する場合には、演出表示装置S 4 0の中央より上側右隅に小さく表示してもよい。これは、注意喚起画像が表示され続ける時間が長くなるため、少しでも過度な注意喚起とならないようにするための工夫である。なお、表示する位置と大きさは、これに限られるものではない。

【1 1 1 6】

第5実施形態では、スタートレバーD 5 0が操作されてからすべてのリールM 5 0の回転が停止するまでの間にエラーが発生しても、すべてのリールM 5 0の回転が停止するまでは、遊技の進行を停止しないようにしたが、付与される遊技メダルがクレジット数とし

10

20

30

40

50

て加算または実際に払い出されるまでは、遊技の進行を停止しないようにしてもよい（遊技メダルが付与されない場合は除く）。

【1117】

第5実施形態では、スタートレバーD50が操作されてからすべてのリールM50の回転が停止するまでの間にエラーが発生した場合、遊技の進行が停止すると、演出表示装置S40にエラー画像を表示するようにしたが、エラーが発生したときにエラー画像を表示するようにしてもよい。これにより、遊技店員が駆けつけることができ、遊技の進行が停止後すぐにエラーを解除することができる。

【1118】

第5実施形態では、スタートレバーD50が操作されてからすべてのリールM50の回転が停止するまでの間にエラーが発生した場合、遊技の進行が停止している間も最小遊技時間（4100ms）の計測を続行するようにしたが、最小遊技時間の計測を一時的に停止させるようにしてもよい。これにより、最短時間で遊技していれば、停止ボタンの操作が有効になった後も注意喚起画像が表示され続けることはなく、遊技者に不快感を与えることもない。

【1119】

第5実施形態では、スタートレバーD50が操作されてからすべてのリールM50の回転が停止するまでの間にエラーが発生した場合、エラーの解除までに費やした時間に関わらず、予め定められた時間（3000ms以上、且つ、3210ms以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしたが、エラーの解除までに費やした時間またはその時間に対応する時間だけ、注意喚起画像を表示し続ける時間を短くしてもよい。たとえば、エラーの解除までに6000ms以上費やしたときは、注意喚起画像を1000ms表示し続けるようにしてもよい。

【1120】

第5実施形態では、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合、注意喚起画像に重ねてエラー画像を表示するようにしたが、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合には、注意喚起画像を非表示とし、エラー画像を表示するようにしてもよい。そして、エラーが解除されたときは、エラー画像を非表示とし、注意喚起画像を表示するようにしてもよい（注意喚起画像を表示し続ける時間は予め定められた時間（3000ms以上、且つ、3210ms以下）としてもよい）。これは、エラー画像と注意喚起画像の優先度を同じにしたい場合に好適である。

【1121】

第5実施形態では、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合、エラー画像を表示し続けている時間（エラーが解除されるまでに費やした時間）を含めず、予め定められた時間（3000ms以上、3210ms以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしたが、エラー画像を表示し続けている時間（エラーが解除されるまでに費やした時間）を含め、予め定められた時間（3000ms以上、3210ms以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしてもよい。エラー画像を表示しているか否か（エラーが発生したか否か）に関わらず、予め定められた時間（3000ms以上、3210ms以下）だけ注意喚起画像を表示し続ければよいので、副制御基板S側の負担を増大させなくて済む。

【1122】

第5実施形態では、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合、エラー画像を表示する（エラーが発生する）前に表示され続けていた時間を含めるようにしているが、エラー画像を表示する（エラーが発生する）前に表示され続けていた時間を含めないようにしてもよい。これは、エラー画像が表示されることにより、遊技者の意識が注意喚起画像から逸れる可能性が高い場合に好適である。

【1123】

第5実施形態では、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラー

10

20

30

40

50

が発生した場合、遊技の進行が停止している間も、最小遊技時間（4100ms）の計測は行われるようにしたが、最小遊技時間の計測を一時的に停止させるようにしてもよい。これにより、最短時間で遊技していれば、停止ボタンの操作が有効になった後も注意喚起画像が表示され続けることはなく、遊技者に不快感を与えることもない。

【1124】

第5実施形態では、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合、エラー画像の優先度（表示優先度、表示プライオリティ、とも称する）を注意喚起画像よりも高く設定したが、注意喚起画像の優先度をエラー画像よりも高く設定してもよい。ただし、注意喚起画像によって、発生したエラーの種類が特定できなくなることは好ましくないため、注意喚起画像を表示する位置は、発生したエラーの種類が明記される位置と重ならない位置にすることが好ましい。なお、発生したエラーの種類が特定できる程度であれば、エラー画像と注意喚起画像とが重なっていても構わない。

10

【1125】

また、この場合は、エラー画像を表示し続けている時間（エラーが解除されるまでに費やした時間）を含め、予め定められた時間（3000ms以上、且つ、3210ms以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしてもよい。

【1126】

第5実施形態では、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下で電力の供給が停止した場合、電力の供給が停止する前に表示され続けていた時間を含めるようにしているが、電力の供給が停止する前に表示され続けていた時間を含めず、電力の供給が再開した後に、再度予め定められた時間（3000ms以上、且つ、3210ms以下）注意喚起画像を表示し続けるようにしてもよい。これは、電力の供給が停止したことにより、遊技者の意識が注意喚起画像から逸れる可能性が高い場合に好適である。

20

【1127】

第5実施形態では、電力の供給が再開すると、すぐに起動（表示を再開）する演出表示装置S40を用いたが、起動するまでに時間がかかる演出表示装置S40を用いる場合も、電力の供給が停止する前に表示され続けていた時間を含め、予め定められた時間（3000ms以上、且つ、3210ms以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしてもよい。起動するまでの時間によっては、停止ボタンの操作が有効になった後も注意喚起画像が表示し続けることになるため、遊技者に不快感を与える可能性があるが、注意喚起画像を表示し続ける時間を短くすると、のめり込み対策として期待されている効果が発揮できなくなる虞が僅かながらもあるためである。ただし、遊技者に多大なる不快感を与える可能性があれば、起動するまでの時間またはその時間に対応する所定の時間だけ、注意喚起画像を表示し続ける時間を短くしてもよい。なお、電力の供給が停止する前に表示され続けていた時間を、注意喚起画像を表示し続ける時間を含めないようにしてもよい。

30

【1128】

第5実施形態では、遊技メダルが付与される場合、付与される遊技メダルがクレジット数として加算または実際に払い出されてから遊技メダルが投入（ベットボタンD220が操作されたときや、メダル投入口D170から遊技メダルが投入されたとき）されるまでの間に、サブ入力ボタンSBが操作されると、演出表示装置S40にメニュー画面を表示するようにしたが、遊技メダルが付与されるか否かに関わらず、スタートレバーD50が操作されるまでの間に、サブ入力ボタンSBが操作されると、演出表示装置S40にメニュー画面を表示するようにしてもよい。尚、メニュー画面は、スピーカS20から出力される音量や演出表示装置S40の輝度などの遊技環境を遊技者の好みに合わせた設定をするための画面などである。

40

【1129】

第5実施形態では、注意喚起画像を表示する位置を、前述したメニュー画面が表示されたときに、選択されている項目が分かるような位置にしたが、選択されている項目が分からなくなるような位置にしてもよい。このようにすることで、遊技者の意識を注意喚起画像に積極的に向けさせ、のめり込みを認識させることができる。

50

【1130】

第5実施形態では、図163や図164に示すように、注意喚起画像が表示され続けている、スタートレバーD50などの操作が有効となっている（遊技が進行する）が、これには限定されず、注意喚起画像が表示され続けている間は、前述したフリーズ演出と同様のフリーズを実行してもよい。換言すると、スタートレバーD50などの操作が無効となる（遊技の進行を停止させる）ようにしてもよい。遊技者に不快感を与えることになるが、のめり込み対策として期待される効果を最大限発揮することができる。具体的には、長時間に亘って遊技の進行が停止するため、遊技意欲をある程低下させることができる。この場合の注意喚起画像が表示され続ける時間は、遊技意欲をある程度低下させることができる時間であることが適当である。しかし、過度に長すぎる（たとえば、最小遊技時間以上の時間である）と、遊技者が遊技を終了する可能性がでてくる。ゆえに、注意喚起画像が表示され続ける時間は3000ms以上、且つ、4100ms未満であることが好ましい。

【1131】

また、フリーズさせる場合であれば、図168に示すように、演出表示装置S40に終了画面を表示させた後、終了画面を非表示とするとともに注意喚起画像のみ表示するようにしてもよい。注意喚起画像のみ表示することで、遊技者の意識を確実に注意喚起画像に向けさせることができるため、のめり込み対策として期待される効果をより発揮することができる。なお、注意喚起画像を表示してから所定時間（3000ms以上、且つ、4100ms未満のうち、予め定めた時間）が経過した後、注意喚起画像を非表示とするとともに再び終了画面を表示するようにしてもよいし、注意喚起画像のみを表示し続けてもよい。

【1132】

まず、遊技待機中は図165（b）、図165（a）、図165（c）の順番で表示されるようにしたうえで、図168（b）を表示するタイミングのときに、図165（b）を表示し続けるようにしてもよい。これにより、図168（b）を表示するための画像を用意する必要がなくなる。

【1133】

第5実施形態では、演出表示装置S40で注意喚起を行うようにしたが、演出表示装置S40以外でも注意喚起を行うようにしてもよい。たとえば、遊技者が認識し易い位置にある筐体のパネル部分に注意喚起画像と同等の内容の画像を表示してもよい。

【1134】

注意喚起画像は、例示したものに限られるものではない。たとえば、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」や「のめり込みに注意しましょう。パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」が明記された画像（表示）であってもよい。

【1135】

なお、文字の色やフォントは、遊技者が認識し難いものでなければ自由である。たとえば、注意喚起画像を表示する際の背景画像と色が似ていると、遊技者が認識し難くなる恐れがあるため、背景画像（演出表示装置S40の表示領域）の大部分を占める色とは異なる色である方が好ましい。特に、色相環で正反対に位置する色（以下、「反対色」とも称する）または反対色に近い色である方が、色が引き立つため好ましい。

【1136】

第5実施形態では、有利遊技中に付与される遊技メダルが最大で8枚のときを例に、注意喚起画像を表示し続けるのに適当な時間を算出したが、有利遊技中に付与される遊技メダルが最大で9枚以上15以下のときも、注意喚起画像を表示し続けるのに適当な時間は、3000ms以上、且つ、3210ms以下であることが好ましい。たしかに、15枚の遊技メダルが付与されるときは、8枚の遊技メダルが付与されるときよりも、払い出しに費やす時間が約280ms増えるため、その分だけ、注意喚起画像を表示し続けるのに適当な時間を短くすれば、停止ボタンの操作が有効になる前に、注意喚起画像を非表示とすることはできる。ただし、停止ボタンの操作が有効になってから約280ms後に、注

意喚起画像を非表示としても、遊技者がそれに気づく可能性は著しく低いといえる。であれば、長ければ長い程、のめり込み対策として期待される効果を発揮することができるため、注意喚起画像を表示し続けるのに適当な時間は、3000ms以上、且つ、3210ms以下であることが好ましい。

【1137】

なお、上述した実施形態を適宜組み合わせることが可能であり、さらに各実施形態またはそれらの組み合わせに対して、上述した変形例を適宜組み合わせることも可能である。

【1138】

(まとめ2)

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出(列記)することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離(上位概念化)は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【1139】

本態様(B1)に係る回胴式遊技機は、
役抽選を行う役抽選手段と、
情報を表示可能な情報表示部(例えば、演出表示装置S40)と
を備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、

前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が
当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ(例えば、停止ボタンD40)
の操作態様を特定可能な情報を情報表示部(例えば、演出表示装置S40)に表示し得る
よう構成されており、

遊技区間として、所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な有利区間と、有利区間とは異なる非有利区間と、を少なくとも有し、

非有利区間においては報知状態に制御不可能であり、有利区間においては報知状態に制御可能であり、

役抽選に関する状態として、第1の役抽選状態と、第1の役抽選状態よりも再遊技役に当選する確率が相対的に高い第2の役抽選状態と、を少なくとも有し、

実行可能な演出として、役抽選手段の抽選結果に基づいて実行され得る予告演出を少なくとも有しており、

非有利区間であり且つ第1の役抽選状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率は、有利区間であり且つ第1の役抽選状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率よりも高くなるよう構成されていることを特徴とする回胴式遊技機である。

【1140】

本態様(B2)に係る回胴式遊技機は、
役抽選を行う役抽選手段と、
情報を表示可能な情報表示部(例えば、演出表示装置S40)と
を備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、

前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が
当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ(例えば、停止ボタンD40)
の操作態様を特定可能な情報を情報表示部(例えば、演出表示装置S40)に表示し得る
よう構成されており、

遊技区間として、所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な有利区間と、有利区間とは異なる非有利区間と、を少なくとも有し、

非有利区間においては報知状態に制御不可能であり、有利区間においては報知状態に制御可能であり、

役抽選に関する状態として、第1の役抽選状態と、第1の役抽選状態よりも再遊技役に

10

20

30

40

50

当選する確率が相対的に高い第 2 の役抽選状態と、を少なくとも有し、

実行可能な演出として、役抽選手段の抽選結果に基づいて実行され得る予告演出を少なくとも有しており、

有利区間であり且つ報知状態であり且つ第 2 の役抽選状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率は、有利区間であり且つ報知状態であり且つ第 1 の役抽選状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率よりも高くなるよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【1141】

本態様（B3）に係る回胴式遊技機は、

役抽選を行う役抽選手段と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置 S40）と

を備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、

前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D40）の操作態様を特定可能な情報を情報表示部に表示し得るよう構成されており、

遊技区間として、所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な有利区間と、有利区間とは異なる非有利区間と、を少なくとも有し、

非有利区間においては報知状態に制御不可能であり、有利区間においては報知状態に制御可能であり、

役抽選に関する状態として、第 1 の役抽選状態と、第 1 の役抽選状態よりも再遊技役に当選する確率が相対的に高い第 2 の役抽選状態と、を少なくとも有し、

実行可能な演出として、役抽選手段の抽選結果に基づいて実行され得る予告演出を少なくとも有しており、

有利区間であり且つ報知状態且つ第 2 の役抽選状態となった後、特定の条件を充足することによって有利区間であり且つ非報知状態であり且つ第 1 の役抽選状態である特定状態となるように構成されており、

通常区間であり且つ第 1 の役抽選状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率は、前記特定状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率よりも高くなるよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【1142】

本態様（B4）に係る回胴式遊技機は、

役抽選を行う役抽選手段と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置 S40）と

を備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、

前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D40）の操作態様を特定可能な情報を情報表示部（例えば、演出表示装置 S40）に表示し得るよう構成されており、

遊技区間として、所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な有利区間と、有利区間とは異なる非有利区間と、を少なくとも有し、

非有利区間においては報知状態に制御不可能であり、有利区間においては報知状態に制御可能であり、

役抽選に関する状態として、第 1 の役抽選状態と、第 1 の役抽選状態よりも再遊技役に当選する確率が相対的に高い第 2 の役抽選状態と、を少なくとも有し、

実行可能な演出として、役抽選手段の抽選結果に基づいて実行され得る予告演出を少なくとも有しており、

10

20

30

40

50

有利区間であり且つ報知状態且つ第2の役抽選状態となった後、特定の条件を充足することによって有利区間であり且つ非報知状態且つ第2の役抽選状態である特定状態となるよう構成されており、

有利区間であり且つ報知状態であり且つ第2の役抽選状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率は、前記特定状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率と異なるよう構成されていることを特徴とする回胴式遊技機である。

【1143】

本態様（B5）に係る回胴式遊技機は、
役抽選を行う役抽選手段と、
情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置S40）と
を備え、

10

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、

前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様を特定可能な情報を情報表示部（例えば、演出表示装置S40）に表示し得るよう構成されており、

遊技区間として、所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な有利区間と、有利区間とは異なる非有利区間と、を少なくとも有し、

20

非有利区間においては報知状態に制御不可能であり、有利区間においては報知状態に制御可能であり、

役抽選に関する状態として、第1の役抽選状態と、第1の役抽選状態よりも再遊技役に当選する確率が相対的に高い第2の役抽選状態と、を少なくとも有し、

実行可能な演出として、役抽選手段の抽選結果に基づいて実行され得る予告演出を少なくとも有しており、

通常区間であり且つ第1の役抽選状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率は、通常区間であり且つ第2の役抽選状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率よりも高くなるよう構成されていることを特徴とする回胴式遊技機である。

【1144】

30

本態様（B6）に係る回胴式遊技機は、
役抽選を行う役抽選手段と、
情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置S40）と
を備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、

前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様を特定可能な情報を情報表示部（例えば、演出表示装置S40）に表示し得るよう構成されており、

遊技区間として、所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な有利区間と、有利区間とは異なる非有利区間と、を少なくとも有し、

40

非有利区間においては報知状態に制御不可能であり、有利区間においては報知状態に制御可能であり、

役抽選に関する状態として、第1の役抽選状態と、第1の役抽選状態よりも再遊技役に当選する確率が相対的に高い第2の役抽選状態と、を少なくとも有し、

実行可能な演出として、役抽選手段の抽選結果に基づいて実行され得る予告演出を少なくとも有しており、

有利区間であり且つ報知状態であり且つ第2の役抽選状態にて第1の役抽選状態への移行条件を充足することにより、有利区間であり且つ報知状態であり且つ第1の役抽選状態である特定状態となるように構成されており、

50

特定状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率は、有利区間であり且つ報知状態であり且つ第2の役抽選状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率よりも低くなるよう構成されていることを特徴とする回胴式遊技機である。

【1145】

本態様（B7）に係る回胴式遊技機は、
役抽選を行う役抽選手段と、
情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置S40）と
を備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、

10

前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様を特定可能な情報を情報表示部（例えば、演出表示装置S40）に表示し得るよう構成されており、

遊技区間として、所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な有利区間と、有利区間とは異なる非有利区間と、を少なくとも有し、

非有利区間においては報知状態に制御不可能であり、有利区間においては報知状態に制御可能であり、

有利区間に設定される遊技状態として、第1の遊技状態と第2の遊技状態とを少なくとも有し、

20

非有利区間で第1条件を充足したことにより、第1の遊技状態となり得るよう構成されており、

非有利区間で第2条件を充足したことにより、第2の遊技状態となり得るよう構成されており、

第2の遊技状態に移行することを示唆する移行示唆演出を実行可能であり、

移行示唆演出は、第1の遊技状態よりも非有利区間で実行される確率が高いことを特徴とする回胴式遊技機である。

【1146】

本態様（B8）に係る回胴式遊技機は、
役抽選を行う役抽選手段と、
情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置S40）と
を備え、

30

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、

前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様を特定可能な情報を情報表示部（例えば、演出表示装置S40）に表示し得るよう構成されており、

遊技区間として、所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な有利区間と、有利区間とは異なる非有利区間と、を少なくとも有し、

非有利区間においては報知状態に制御不可能であり、有利区間においては報知状態に制御可能であり、

40

有利区間に設定される遊技状態として、第1の遊技状態と第1の遊技状態よりも報知状態に制御されるゲーム数が少ない第2の遊技状態とを少なくとも有し、

非有利区間で第1条件を充足したことにより、第1の遊技状態となり得るよう構成されており、

非有利区間で第2条件を充足したことにより、第2の遊技状態となり得るよう構成されており、

第1の遊技状態で第3条件を充足したことにより、非有利区間となり得るよう構成されており、

第2の遊技状態で第4条件を充足したことにより、非有利区間となり得るよう構成され

50

ており、

非有利区間で第 1 条件を充足したことにより、非有利区間から第 1 の遊技状態に移行することを示唆する第 1 の演出が実行され得るよう構成されており、

非有利区間で第 2 条件を充足したことにより、非有利区間から第 2 の遊技状態に移行することを示唆する第 2 の演出が実行され得るよう構成されており、

第 1 の遊技状態で第 3 条件を充足したことにより、第 1 の遊技状態から非有利区間に移行することを示唆する第 3 の演出が実行され得るよう構成されており、

第 1 の演出及び第 2 の演出は、冒頭部分が同じ且つ末尾部分が異なるよう構成されており、

第 2 の演出及び第 3 の演出は、同じ演出である

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【1147】

本態様（B9）に係る回胴式遊技機は、

役抽選を行う役抽選手段と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置 S40）とを備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、

前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタン D40）の操作態様を特定可能な情報を情報表示部（例えば、演出表示装置 S40）に表示し得るよう構成されており、

遊技区間として、所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な有利区間と、有利区間とは異なる非有利区間と、を少なくとも有し、

非有利区間においては報知状態に制御不可能であり、有利区間においては報知状態に制御可能であり、

有利区間に設定される遊技状態として、第 1 の遊技状態と第 1 の遊技状態よりも報知状態に制御されるゲーム数が少ない第 2 の遊技状態とを少なくとも有し、

非有利区間で第 1 条件を充足したことにより、第 1 の遊技状態となり得るよう構成されており、

非有利区間で第 2 条件を充足したことにより、第 2 の遊技状態となり得るよう構成されており、

第 1 の遊技状態にて実行されたゲーム数が所定回数となった後は、非有利区間となり得るよう構成されており、

第 2 の遊技状態にて実行されたゲーム数が特定回数となった後は、非有利区間となり得るよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【1148】

以上、遊技機として、回胴式遊技機を例示したが、ぱちんこ遊技機やゲーム機やカジノマシン等の様々な遊技用の機種に適用できる。

【1149】

（第 6 実施形態）

ここで、各構成要素について説明する前に、第 6 実施形態に係る回胴式遊技機 P の特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【1150】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ 3402 と本実施形態からの変更例 1 におけるステップ 3402 は、別の実施形態におけるステップ 3402 であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

10

20

30

40

50

【1151】

まず、図173（一部の構成については図174）を参照しながら、第6実施形態に係る回胴式遊技機Pの前面側の基本構造を説明する。回胴式遊技機Pは、主に前扉（フロントドアとも称す）と、裏箱（キャビネット、基体とも称す）と裏箱内に設置されたリールユニット、ホッパ装置、電源供給ユニットE、主制御基板M（CPUMCを含む主制御チップCが搭載されている基板）、副制御基板S（CPUSCを含む副制御チップSCが搭載されている基板）で構成される。以下、これらを順に説明する。

【1152】

<前扉DU>

前扉DUは、遊技状態を視認可能にするための機構、遊技媒体の入力を可能にするための機構、リールユニットを操作するための機構、その他の機構等を含む。具体的には、遊技状態を視認可能にするための機構として、リール窓D160、投入数表示灯D210、操作状態表示灯D180、特別遊技状態表示装置D250、クレジット数表示装置D200、払出数表示装置（押し順表示装置）D270（押し順表示装置D270と称することもある）、ATカウンタ値表示装置D280、有利区間表示器YH等が取り付けられている。また、遊技媒体の投入や賭け数（ベット数）の入力を可能にするための機構として、メダル投入口D170、ベットボタンD220、投入された遊技媒体の払い出しを可能にするための機構として、精算ボタンD60が取り付けられている。そして、リールを操作するための機構として、スタートレバーD50、停止ボタンD40が取り付けられている。なお、第6実施形態における回胴式遊技機は、スタートレバーD50、停止ボタンD40、メダル投入口D170、ベットボタンD220、精算ボタンD60、サブ入力ボタンSB等が取り付けられている遊技者側にせり出した形状の操作卓を備えている。以下、各要素について詳述する。

【1153】

<遊技状態を視認可能にするための機構>

次に、遊技状態を視認可能にするための機構の要部について説明する。リール窓D160は、前扉DUの一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓D160を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯D210は、LEDによって構成されており、現在ベット（一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること）されているメダル数と同数のLEDが点灯するよう構成されている。また、操作状態表示灯D180は、LEDによって構成されており、現在の操作状態（メダル受付可否状態、再遊技停止状態、遊技開始ウェイト状態等）に応じて点灯・消灯するよう構成されている。また、特別遊技状態表示装置D250は、7セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置D250を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、後述する演出表示装置S40（第二情報表示部とも称することがある）にて当該払出数の総数を表示するよう構成することで遊技者は特別遊技中に払い出された払出数の総数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、クレジット数表示装置D200は、7セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ちメダルとして遊技機内に貯留されているメダル数の総数（クレジット数）が表示されるよう構成されている。また、払出数表示装置（押し順表示装置）D270は、7セグメントディスプレイによって構成されており、現在払出されている遊技メダル数及びリール停止順（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43の停止順）によって入賞する役が相違し得る条件装置（いわゆる押し順役（押し順あり役とも称することがある）であるが、入賞する役や停止表示される図柄組合せが相違した場合には、遊技者に付される利益率（払出枚数、その後のRT状態等）が異なり得るよう構成されているものが一般的である）が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知し得るよう構成されている（当該報知を押し順ナビと称することがある）。このように、払出数表示装置（押し順表示装置）D270は、現在払出されている遊技メダル数と遊技者に最も高利益となるリール

停止順との2つの表示を実行し得るよう構成されており、実行されている表示が2つの表示のうちいずれであるかを遊技者が誤認しないような表示態様となっており、当該表示態様の詳細は後述することとする。また、ATカウンタ値表示装置D280は、ATに関する状態（詳細は後述する）のうち、押し順表示装置D270（第一情報表示部とも称することがある）に表示された押し順ナビ表示に従って遊技を進行した場合に保障されることとなる遊技者にとって有利なATに関する状態（本例では、押し順ナビ状態、報知遊技とも称することがあり詳細は後述する）に滞在し得るゲーム数を表示し得るよう構成されている。尚、ATカウンタ値表示装置D280を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、AT中状態に滞在し得るゲーム数を演出表示装置S40にて表示するよう構成することで遊技者は当該有利なATに関する状態が保障されているゲーム数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。尚、払出数表示装置（押し順表示装置）D270は、払出数表示装置と押し順表示装置との2つの装置に分けるよう構成してもよい。

【1154】

また、有利区間表示器YHは、LEDによって構成されており、「有利区間」である場合には点灯し、「有利区間」でない場合には消灯するよう構成されている（点灯及び消灯タイミングについては後述する）。ここで、本例に係る回胴式遊技機においては、従来の回胴式遊技機と同様に、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第1種BB・第2種BB等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（RT状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るAT（アシストタイム）中状態、前記RT状態とAT中状態とが複合したART（アシストリプレイタイム）状態、等を探り得るが、これらの「遊技状態」とは別に、「通常区間」、「転落待ち区間」、「待機区間」及び「有利区間」という4つの「遊技区間」のいずれかを設定可能となっている。このうち、「有利区間」が他の「遊技区間」よりも、遊技者にとって相対的に有利となるものとして位置付けられており、例えば、「遊技状態」がAT中状態やART状態であることと「有利区間」とが対応付けされている。即ち、「遊技状態」がAT中状態やART状態であると、有利区間表示器YHが点灯するのであるが、後述するように、「遊技区間」の設定制御も「遊技状態」の設定制御と同様に、遊技進行を制御する主制御基板側で行われるため、有利区間表示器YHの点灯／消灯状況によって、遊技進行状況が遊技者にとって相対的に有利なものとなっているか否かが、嘘偽りなく遊技者に対して伝達可能となっている。尚、後述するように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、1500ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定されるのであるが、その際には、残存するATに関する状態も強制的に終了させられる（AT中状態を維持するための情報がクリア・初期化される）ため、設定される「遊技区間」の変更が「遊技状態」の移行にも影響を与え得るものとなっており、それにより比較的設計自由度の高いAT中状態やART状態等の「遊技状態」によって、著しく射幸性が高まってしまうことを自動的に抑制できるものとなっているのである。尚、上述したように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、1500ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定される、即ち、「有利区間」が終了することとなるが、「有利区間」の終了条件はこれには限定されない。本例に係る回胴式遊技機における「有利区間」の終了条件は、「押し順役（押し順あり役）を構成する小役の中で、払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回の実行（例えば、押し順役を構成する小役として、7枚、3枚、1枚の小役がある場合、払出し枚数が最も多い7枚が獲得可能な押し順ナビであって、押し順により7枚、又は1枚が獲得可能な押し順役と、押し順により3枚が獲得可能な押し順役があれば、3枚が獲得可能な押し順ナビは、ここでいう押し順ナビには該当しない）」、又は、「BB、RB、MB、のいずれかに当選」を満たし、且つ、「任意の終了条件（40G1セットのループ抽選に非当選（AT）、固定32G経過（ガセ前兆）等）」、又は、「有利区間1500G」を満たすことが終了条件となっている。尚、押し順ベル

役が存在しないような仕様（例：R T状態を移行するためのリプレイの押し順は存在するが、押し順によって払出し枚数が異なる小役が存在しない仕様）の場合には、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回」という有利区間を終了するための条件は除外される。また、第6実施形態では、押し順役を構成する小役として11枚役に対応する小役と1枚役に対応する小役を含む小役により構成されているため、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回の実行」とは、11枚のメダルが獲得可能（11枚役が入賞可能）な押し順を報知することを指す。

【1155】

＜遊技媒体の入力を可能にするための機構＞

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

【1156】

＜リールユニットを操作するための機構＞

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

【1157】

＜前扉DUに設けられたその他の機構＞

次に前扉DUに設けられたその他の機構の要部について図174の前扉DUを開いて回胴式遊技機Pの内部の構成を示した斜視図も参照しつつ説明する。前扉DUには、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置S40、様々な点灯態様にて点灯し得る遊技効果ランプD26（不図示）、信号中継用の扉基板D、投入されたメダルの検出等を行なうメダルセレクトダS、サウンドを出力し得るスピーカS20、合成樹脂等によって形成された部材である、中パネル（中装飾パネル）、上パネルD130及び下パネルD140、等が設けられている。演出表示装置S40は、上パネルに形成された透視領域を介して演出等を表示する表示部が視認可能となるように前扉DUの裏面側上部に取り付けられている。また、装飾ランプユニットD150及びLEDランプS10は、回胴式遊技機Pの遊技の進行に応じて発光する発光源を有しており、下パネルD140を挟んで右側及び左側の各々に装飾ランプユニットD150が設けられ、上パネルD130を挟んで右側及び左側の各々にLEDランプS10が設けられている。また、前扉DUの背面におけるリール窓D160の下方には、扉基板Dが取り付けられており、この扉基板Dには、前述した停止ボタンD40や、スタートレバーD50、精算ボタンD60等の入力信号が入力され、入力された信号を直接或いは加工して後述する主制御基板Mに出力する中継基板の機能を有している。また、メダル投入口D170に対応し、前扉DUの背面における扉基板Dの付近には、詳細後述するメダルセレクトダSが設けられており、メダル投入口D170から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行ない、適正なメダルを後述するホッパH40に案内し、不適正なメダルを

後述するメダル受け皿D 2 3 0に返却する機能を有している。更に、扉基板Dの下方の左右にスピーカS 2 0が夫々1つずつ設けられている。中パネルは、操作卓の上側、上パネルD 1 3 0の下側の部分であり、前述したリール窓を含むパネル部分である。また、前述した操作卓D 1 9 0に取り付けられているサブ入力ボタンS Bとは、ボタン連打演出等に用いる部材であり、遊技者のサブ入力ボタンS Bの操作により、ミニゲーム（例えば、「A T中状態」への突入の成否の演出）等の進行を実行し得るよう構成された部材である。なお、回胴式遊技機Pの前扉D Uには、放出口D 2 4 0から放出された遊技メダル（或いは単にメダルと呼ぶことがある）を受けるメダル受け皿D 2 3 0、前扉D Uの開閉状態を検出可能な扉スイッチD 8 0が設けられている。また、前扉D Uには鍵穴D 2 6 0が設けられており、鍵穴D 2 6 0の形状と整合するキー（ドアキー）を鍵穴D 2 6 0に差し込む{加えて、所定の方向（例えば、時計回り）に捻る}ことで、前扉D Uを開放し得るよう構成されている。更に、第6実施形態においては、ドアキーを鍵穴D 2 6 0に差し込む{加えて、所定の方向（例えば、反時計回り）に捻る}ことで、エラー状態（ドア開放エラー等）を解除し得るよう構成されている。

【1158】

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

【1159】

また、リールM 5 0の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板Mが格納され、リールM 5 0の左方には、図173に示した演出表示装置S 4 0、L E DランプS 1 0、スピーカS 2 0等を用いて行われる各種演出の制御を司る後述する副制御基板Sが格納されている。なお、主制御基板Mには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチM 2 0、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンM 3 0が接続されている。図174において、設定キースイッチM 2 0、設定／リセットボタンM 3 0については何れも不図示としているが、主制御基板Mの基板上等の適宜位置に設けられていればよい（即ち、前扉D Uを開かなければ人為的なアクセスが困難な位置に設けられていればよい）。

【1160】

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

【1161】

<メダルセレクトアD S>

次に、メダルセレクトアD Sについて、図175を交えつつ詳細に説明する。図175は、回胴式遊技機P内部における、メダル投入口D 1 7 0に投入された遊技メダルの経路（

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

【1162】

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

【1163】

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

【1164】

<メダル払出装置H>

次に、図176のメダル払出装置Hの正面図及び上面図を用いてメダル払出装置Hを詳細に説明する。メダル払出装置Hは、クレジット(遊技機内部に電子的に貯留されている遊技メダル)又はベットされているメダル(遊技を開始するために投入されたメダル)が存在する状態で、精算ボタンが操作された、又は、入賞により遊技メダルが払い出される場合に作動することとなる。作動する場合には、まず、ホッパモータH 8 0が駆動することにより、ディスク回転軸H 5 0 aを中心にディスクH 5 0が回転する。回転によりメダル払出装置H内の遊技メダルは放出付勢手段H 7 0を変位させて遊技メダル出口H 6 0から放出口D 2 4 0に向かって流下していくこととなる。尚、払出センサ(第1払出センサH 1 0 s及び第2払出センサH 2 0 s)は2つのセンサで構成されており、夫々のセンサのオン・オフ状況(第1払出センサH 1 0 s及び第2払出センサH 2 0 sのオン・オフの

組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラーを検出可能に構成されている。より具体的には、例えば、遊技メダル出口H60を正常に通過する際には、放出付勢手段H70の変位により、第1払出センサH10s＝オフ・第2払出センサH20s＝オフの状態から、第1払出センサH10s＝オフ・第2払出センサH20s＝オフ→第1払出センサH10s＝オン・第2払出センサH20s＝オフ→第1払出センサH10s＝オン・第2払出センサH20s＝オン→第1払出センサH10s＝オフ・第2払出センサH20s＝オン→第1払出センサH10s＝オフ・第2払出センサH20s＝オフ、というセンサ状態遷移となるため、このセンサ状態遷移と反する動きを検出した場合には、エラーとするよう構成することを例示することができる。

10

【1165】

次に、図177は、第6実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。第6実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数（1ゲームにてベットできる遊技メダルの最大枚数）が3枚、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ、入賞判定される有効ラインは「左リールM51上段、中リールM52中段、右リールM53下段」の1ラインとなっている。尚、最大払出枚数は11枚、最小払出枚数は1枚（入賞役と払出枚数との対応付けは後述）である。また、優先入賞順（引き込み優先順）は、「再遊技役→小役（ベル、スイカ、等）→ボーナス」となっており、例えば、再遊技役とボーナスが同時に成立している場合には、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し且つボーナスは入賞不能である。また、ベルとスイカが成立している場合には、どちら

どちらも引き込める位置（入賞する停止位置まで4コマ以内の位置）で停止ボタンを押した場合

場合には払出枚数が多い小役を優先して引きこむよう構成されている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、各リールのコマ数を変更（例えば、21コマに変更）したり、有効ラインの構成を変更（例えば、横3ライン、斜め2ラインの5ラインに変更、左リールM51下段、中リールM52中段、右リールM53上段の1ラインに変更）しても何ら問題ない。また、特に押し順によって遊技者にとって異なる利益が付与される押し順小役が当選したときの引き込み制御としては、予め定められた正解の押し順で操作された場合には払出し枚数の多い小役を優先して引き込むように制御（枚数優先制御）しており、正解の押し順とは異なる不正解の押し順で操作された場合には停止表示可能な（停止操作から4コマ以内の位置に配置されている）図柄のうち入賞可能性を高める（入賞可能な複数図柄組合せのうち入賞する可能性が最も多くなる）図柄を引き込む制御（個数優先制御）を行っている。

20

30

【1166】

次に、図178は、第6実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ（0番～19番）であり、図柄は「黒セブン」、「白セブン」、「羊」、「ブランク」、「ベル」、「リプレイA」、「リプレイB」、「スイカA」、「スイカB」、「チェリー」の10種類となっている。ここで、「ブランク」は、その他の図柄と同様に当選役を構成する図柄組み合わせに含まれる図柄であり、当選役を構成しない図柄という意味ではなく、「ブランク」を含む当選役を構成する図柄組み合わせとしては、例えば、「スイカB・リプレイA・ブランク」で再遊技02となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

40

【1167】

次に、図179～図181は、第6実施形態における図柄組み合わせ一覧1～3である。第6実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、いずれか一の図柄組み合わせが有効ライン（前述した1ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直

50

線にスイカ図柄が3つ揃うよう構成されている)。また、第6実施形態においては、第1種BB役(いわゆる第1種特別役物に係る役物連続作動装置であるが、以下、単にBB役と呼ぶことがある)となる図柄組み合わせして、1種BB-A(RB-Aを連続作動させ、264枚を超える払出で終了)となる「羊・羊・羊」と、1種BB-B(RB-Bを連続作動させ、132枚を超える払出で終了)となる「黒セブン・黒セブン・黒セブン」と、1種BB-C(RB-Bを連続作動させ、132枚を超える払出で終了)となる「白セブン・白セブン・白セブン」との3つの図柄組み合わせを有している。尚、第6実施形態においては、第1種BB役が入賞し、BBが実行された(役物が作動した)場合には、当該BB実行中においては、BB中のすべてのゲームにおいて、1つの抽選テーブルを参照して、役物以外の当選役(小役、再遊技役)を抽選するよう構成されている(1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールJACINタイプと呼ぶことがある)。尚、第1種BB役の形式に関しては、これには限定されず、1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。また、RT状態が「RT1」である場合に14番~16番に対応する再遊技04となる図柄組み合わせが停止表示されると、RT0に移行するよう構成されている(RT状態の詳細については後述する)。尚、「RT1」よりも「RT0」の方が遊技者に不利なRT状態であるため、「RT1」から「RT0」に移行することを転落すると称することがある。また、17番に対応する再遊技05となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の下段に「黒セブン」が停止表示され得ることとなり、18番に対応する再遊技05となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の下段に「白セブン」が停止表示され得ることとなる(詳細は後述することとする)。また、後述する「入賞-A1」~「入賞-A6」の条件装置である押し順ベルが当選した場合には、遊技者にとって最も有利な押し順にてリールを停止させると、21番~27番に対応する「入賞01」~「入賞03」となる図柄組み合わせが停止表示され、11枚の遊技メダルが払い出される一方、遊技者にとって最も有利な押し順とは異なる押し順にてリールを停止させると、39番~56番に対応する「入賞08」~「入賞11」となる図柄組み合わせが停止表示され、1枚の遊技メダルが払い出されることとなる。尚、同図における「-」はいずれの図柄が停止表示されてもよい旨を示しており、例えば、23番に対応する「ベル・・・ベル」は左リールM51及び右リールM53の有効ライン上にベルが停止表示されれば中リールM52の有効ライン上にはどの図柄が停止表示されても11枚の遊技メダルが獲得できる。

【1168】

次に、図182は、第6実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。第6実施形態においては、再遊技役は再遊技-A~再遊技-D3(当選番号1~6)まで設けられており、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、第6実施形態においては、最も右の列である「条件装置」の項目に図示されているように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて複数種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の条件装置のうち同一の当選番号となる条件装置を纏めて、右から3番目の列である「条件装置(名称)」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号1に対応する条件装置である「再遊技-A」においては、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」の3種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されている。尚、「条件装置(名称)」を単に条件装置を称することがある。また、「再遊技01」等の再遊技に関する条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞01」等の入賞することで遊技メダルが払い出される条件装置を小役と称することがあり、「1種BB-A」等の停止表示されることによりBBが開始することとなる条件装置をBB役と称することがある。また、当選番号21~2

3 及び 2 5 ～ 2 7 に当選した場合には、B B 役と小役とが重複して当選することとなり、そのような場合には、当選した小役に対応する図柄が停止表示し得る位置にて左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 を操作すると B B 役に対応する図柄が停止表示せず小役に対応する図柄が停止表示する一方、小役に対応する図柄が停止表示しない（引き込めない）位置にて左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せず B B 役に対応する図柄が停止表示するよう構成されている。具体的には、例えば、当選番号 2 1 の条件装置である「1 種 B B - B + 入賞 - C」に当選した場合には、「入賞 1 2」又は「入賞 1 3」であるチェリーと、「1 種 B B - B」である黒セブンとのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リール M 5 1 → 中リール M 5 2 → 右リール M 5 3 の順番にリールを停止させる場合において、（1）第 1 停止にて左リール M 5 1 の上段に図柄番号 0 ～ 4 番（図 1 7 8 のリール配列を参照）が位置している操作タイミングにて左停止ボタン D 4 1 を操作した場合には、左リール M 5 1 の上段に「入賞 1 2」に対応する図柄番号 4 番が停止し、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止位置に拘らず、「入賞 1 2」が停止表示される。（2）第 1 停止にて左リール M 5 1 の上段に図柄番号 5 ～ 1 2 番が位置している操作タイミングにて左停止ボタン D 4 1 を操作した場合には、左リール M 5 1 の上段に「入賞 1 3」に対応する図柄番号 6 番、1 1 番、又は 1 6 番が停止し、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止位置に拘らず、「入賞 1 3」が停止表示される。（3 - 1）第 1 停止にて左リール M 5 1 の上段に図柄番号 1 3 ～ 1 9 番が位置している操作タイミングにて左停止ボタン D 4 1 を操作した場合には、左リール M 5 1 の上段に「1 種 B B - B」に対応する図柄番号 1 7 番又は 1 9 番が停止する。（3 - 2）第 2 停止にて中リール M 5 2 の中段に図柄番号 1 4 ～ 1 8 番が位置している操作タイミングにて中停止ボタン D 4 2 を操作した場合には、中リール M 5 2 の中段に「1 種 B B - B」に対応する図柄番号 1 8 番が停止し、その後、第 3 停止にて右リール M 5 3 の下段に図柄番号 1 3 ～ 1 7 番が位置している操作タイミングにて右停止ボタン D 4 3 を操作した場合には、右リール M 5 3 の下段に「1 種 B B - B」に対応する図柄番号 1 7 番が停止し、B B 役が停止表示されることとなる。（3 - 3）第 2 停止にて中リール M 5 2 の中段に図柄番号 1 9 ～ 1 3 番が位置している操作タイミングにて中停止ボタン D 4 2 を操作した場合には、中リール M 5 2 の中段に「1 種 B B - B」に対応する図柄番号 1 8 番が停止できず、いずれの条件装置も停止表示されないこととなる。

【1 1 6 9】

次に、「役割」の項目には、「条件装置（名称）」がどのような役割となっているかを図示しており、当選番号 1 に対応する「通常リプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、R T 状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であり、当選番号 2 に対応する「逆押し白 7 揃いリプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、R T 状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、逆押し（右リール M 5 3 → 中リール M 5 2 → 左リール M 5 1 の順にリールを停止させること）にて、右リール M 5 3 の図柄番号 1 8 ～ 2 番の範囲、中リール M 5 2 の図柄番号 9 ～ 1 3 番の範囲、左リール M 5 1 の図柄番号 5 ～ 1 0 番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、右リール M 5 3、中リール M 5 2 及び左リール M 5 1 の下段に「白セブン」が停止表示され、遊技者から見ると白セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技 - B に当選し、A T 上乗せ抽選に当選したゲームにおいて、逆押しで「白セブン」を狙うよう指示する演出（詳細は後述する）を実行することにより、A T 上乗せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。当選番号 3 に対応する「順押し黒 7 揃いリプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、R T 状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、順押し（左リール M 5 1 → 中リール M 5 2 → 右リール M 5 3 の順にリールを停止させること）にて、左リール M 5 1 の図柄番号 1 3 ～ 1 9 番の範囲、中リール M 5 2 の図柄番号 1 4 ～ 1 8 番の範囲、右リール M 5 3 の図柄番号 1 3 ～ 1 7 番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、左リール M 5 1、中

リールM52及び右リールM53の下段に「黒セブン」が停止表示され、遊技者から見ると黒セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技-Cに当選し、AT上乘せ抽選に当選したゲームにおいて、順押しで「黒セブン」を狙うよう指示する演出（詳細は後述する）を実行することにより、AT上乘せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。

【1170】

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

【1171】

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

【1172】

また、当選番号13に対応する、「共通ベル」は、入賞04～入賞07のいずれが停止しても最大獲得枚数である11枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、押し順に拘らず最大利益が獲得できる条件装置であり、押し順不問ベルと称することがある。また、当選番号15に対応する、「スイカA」は、平行ラインにスイカ（スイカAとスイカBのいずれか）が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図181における60番の入賞14は各リール中段にスイカAが3つ揃いすることとなる。また、当選番号16に対応する、「スイカB」は、斜めラインにスイカ（スイカAとスイカBのいずれか）が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図181における66番の入賞16は左リールM51上段にスイカB、中リールM52中段にスイカB、右リールM53下段にスイカAのように、

斜め右下がりにスイカが3つ揃いすることとなる。また、当選番号17に対応する、「BB中弱レア小役（斜めベル揃い）」は、有効ライン上にベルが3つ揃いし得る条件装置であり、詳細は後述するが、BB中に当選することによってAT上乗せ抽選が実行される条件装置である。また、当選番号18に対応する、「BB中強レア小役（V字ベル揃い）」は、左リールM51上段、中リールM52中段、右リールM53上段にベルが停止表示され得る条件装置であり、詳細は後述するが、BB中に当選することによってAT上乗せ抽選が実行される条件装置である。

【1173】

次に、「ボーナス当選情報」の項目には、0～3までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第6実施形態においては、ボーナス（BB役）が含まれない当選番号はボーナス当選情報を0とし、ボーナス（BB役）が含まれる当選番号として、1種BB-Aが含まれる当選番号（19）のボーナス当選情報を1、1種BB-Bが含まれる当選番号（20～23）のボーナス当選情報を2、1種BB-Cが含まれる当選番号（24～27）のボーナス当選情報を3としている。ボーナス当選情報を主制御基板Mが記憶することによっていずれのBB成立の有無やいずれのBB役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、ボーナス当選情報の詳細については後述する。

10

【1174】

次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、0～18までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第6実施形態においては、再遊技役と小役とが含まれない当選番号（ハズレに対応する当選番号0とボーナスに対応する当選番号19・20・24）は入賞・再遊技当選情報を0とし、再遊技役又は小役が含まれる当選番号に対して1～18入賞・再遊技当選情報を条件装置毎に振り分けている。入賞・再遊技当選情報を主制御基板Mが記憶することによっていずれの再遊技役又は小役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、入賞・再遊技当選情報の詳細については後述する。

20

【1175】

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

【1176】

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

30

40

【1177】

次に、図183は、第6実施形態における小役、再遊技役に関する当選番号（条件装置番号、当選役とも称す）及びボーナス（BB、BB役とも称す）が役抽選手段により決定される抽選確率（当選率とも称する）を示す一覧である。同図においては、当選番号の当選率を図示している。

【1178】

まず、BB未作動時である「RT0」、「RT1」、「RT2」及び「RT3」における抽選確率について詳述する。第6実施形態においては、RT状態によって当選役（特に

50

、再遊技役）の出現率（抽選確率）が相違し得るよう構成されており、「再遊技役」（すべての再遊技役を合計した出現率）は「R T 1」の場合においてその他のR T状態よりも出現率が高くなっている。また、当選番号4～6にて停止表示し得る「再遊技04」（いわゆる転落再遊技役であり、「R T 1」であり且つボーナスが当選していない状況下において当該再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示されると、以降「R T 0」に移行することとなる）は「R T 1」にて主に当選し、「R T 0」及び「R T 3」においてはほぼ出現しないようになっている。尚、「R T 2」においては、当選番号4～6にて停止表示し得る「再遊技04」が出現し得ることとなるが、「再遊技04」が停止表示されてもR T状態は移行しない。尚、「R T 1」において「再遊技04」が停止表示された場合には、「R T 0」に移行した、即ち、R T状態が転落した旨を報知する演出である転落演出（例えば、演出表示装置S 40に「残念」と表示）を実行し、「R T 0」において「再遊技04」が停止表示された場合には、転落演出を実行しないよう構成してもよい。そのように構成することにより、「再遊技04」が停止表示されたにも拘らず、転落演出が実行されなかったことにより、B Bに当選していることを認識することができ、遊技の興趣性を高めることができる。尚、そのように構成した場合には、「再遊技04」が停止表示されたことにより出力される効果音と「再遊技04」以外の再遊技役（例えば、R T状態が移行しない「再遊技01」）が停止表示されたことにより出力される効果音とが相違するよう構成してもよく、そのように構成することにより、「再遊技04」が停止表示されたことを遊技者が認識し易く構成することができる。また、押し順ナビが発生しないA Tに関する状態（例えば、「通常遊技状態」であり、非A T遊技状態と称することがある）である場合と押し順ナビが発生し得るA Tに関する状態（例えば、「A T中状態」であり、A T遊技状態と称することがある）である場合との両方の場合において「R T 1」に滞在することがある。このとき、「R T 1」から「R T 0」へ移行（転落）する可能性がある当選番号が当選したとき、非A T遊技状態のときにはR T状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーD 50の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非A T遊技状態においては「R T 0」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、遊技状態を移行させることが可能となる。一方、A T遊技状態のときにはR T状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する（且つ、R T状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する）ように構成されていても良い。これにより、R T状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降の停止ボタンD 40の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号2又は3にて停止表示し得る「再遊技05」（A T状態にて停止表示された場合にA T上乗せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役）は主に「R T 1」で出現し、その他のR T状態ではほぼ出現しないようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うR T状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、第6実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置D 270及び演出表示装置S 40にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、第6実施形態においては、ボーナスは小役と重複し得るよう構成されており、スイカA、スイカB、チェリーの一部と重複している。具体的には、当選番号21～23及び当選番号25～27がボーナスと小役とが重複している条件装置となっている。尚「R T 0」と「R T 3」とでは、再遊技役の当選確率や当選する再遊技役の種類が類似しており、副制御基板S側で実行される演出傾向も類似するよう構成することにより、R A Mクリア実行後に「R T 3」となり、その後、全遊技を通して最も滞在比率が高いR T状態である「R T 0」に移行する場合にも、遊技者は常に「R T 0」に滞在しているように感じ易く、違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【1179】

また、「R T 2」である状況においては、B Bに当選しており、且つ、B Bが未作動である状況であるため、当選番号20及び24のB B役（小役とは重複していない単独のB B役であり、単独B B役、単独B Bと称することがある）に当選した場合には、B B役の

10

20

30

40

50

新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「R T 2」であり、且つ、1種B B - Aに当選している（持ち越している）状況下、当選番号24の「1種B B - C」に当選した場合には、当該当選番号24に係る1種B B - Cは無効となる。即ち、当選番号0の「ハズレ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している1種B B - Aは当選している状態が継続される。また、「R T 2」である状況においては、B Bに当選しており、且つ、B Bが未作動である状況であるため、当選番号21～23及び当選番号25～27の小役とB B役とが重複している条件装置に当選した場合には、B B役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「R T 2」であり、且つ、1種B B - Aに当選している（持ち越している）状況下、当選番号21の「1種B B - B + 入賞C」に当選した場合には、当該当選番号21に係る1種B B - Bは無効となり、入賞Cのみが有効となる。即ち、当選番号14の「入賞 - C」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している1種B B - Aは当選している状態が継続される。尚、ボーナスとの重複は小役に限られるものでなく、再遊技役の一部とで重複していても良い。例えば、当選番号4～6の再遊技役の一部でボーナス役と重複しても良い。このように、ボーナスがR T移行リプレイ（R T状態が移行し得る再遊技役）を含む条件装置とも重複するようにすることで、R T移行リプレイを含む条件装置が当選したときにもボーナスが当選する可能性があり、R T移行リプレイが停止表示されても、ボーナスの否定をしないこととなるため、遊技者に期待を持たせることが可能となる。なお、このように構成した場合には、R T移行リプレイが停止表示されてもR T状態は移行しないように制御する。これにより、遊技者はR T状態が移行（リプレイ確率が相対的に低いR T状態に移行）しているはずであるのにリプレイ確率が低確率になっていない（頻繁にリプレイに当選する）こと等から、ボーナスに当選している可能性が高いかもしれないといった遊技に関する興味を高めることが可能となる。

【1180】

次に、B B作動時である「1種B B - A, B, C」における抽選確率について詳述する。第6実施形態においては、B B作動中においては、当選番号13の「共通ベル」と当選番号17の「B B中弱レア小役（斜めベル揃い）」と当選番号18の「B B中強レア小役（V字ベル揃い）」との3つの小役が当選し得るよう構成されており、「A T中状態」にて当選したB Bの作動中において「B B中弱レア小役（斜めベル揃い）」又は「B B中強レア小役（V字ベル揃い）」に当選した場合にはA T上乘せ抽選が実行されるよう構成されている（詳細は後述することとする）。

【1181】

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

【1182】

また、同図中段は、押し順ナビあり時における期待値一覧である。同図においては、「A T中状態」等の押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて押し順ナビが実行

され得る状態において押し順ナビが実行された場合に、当該ナビに従ってリールを停止させた場合の1遊技あたりの平均払出数(入賞した小役によって払い出される平均のメダルの枚数であり、1ゲームで得られる遊技媒体の期待数とも称する)と、1遊技あたりのメダル増減期待値(3枚ベットにて遊技した場合のメダル投入枚数に対するメダル払出枚数の比率であり、1より大きい場合には期待値がプラスとなりメダルが増加していくこととなる一方、1より小さい場合には期待値がマイナスとなりメダルが減少していくこととなる)とを図示している。尚、1遊技あたりの平均払出数は、「再遊技役の置数の総和(当選番号1～6についての置数の総和)×再遊技役における払出枚数(3枚)+小役(11枚役)の置数(小役出現率)の総和(当選番号7～16についての置数の総和)×小役(11枚役)における払出枚数(11枚)／すべての置数の総和(65536)」のようにして算出することができる。また、1遊技あたりのメダル増減期待値は、「1遊技あたりの平均払出数／1遊技あたりのメダル投入枚数(3枚)」のようにして算出することができる。尚、1ゲームあたりのメダル投入数(1ゲームを行う際の遊技媒体の投入数)は3枚となっており、1遊技あたりの平均払出数が3より大きい場合に1遊技あたりのメダル増減期待値が1より大きくなるよう構成されている。同図に示されるように、第6実施形態においては、「RT1」が1遊技あたりのメダル増減期待値が相対的に最も大きくなっている。尚、同図における数値はボーナスによるメダルの増減は考慮していない。即ち、押し順ナビが発生する状況において遊技を進行した場合(最適操作態様で操作された場合、有利操作態様で操作された場合とも称す)、「RT1」ではメダルが増えていくこととなる。尚、「RT0」及び「RT2」においては、不図示であるが、押し順ナビが発生していない状況下においては、1遊技あたりのメダル増減期待値は1より小さい値となっており、メダルが減少していくこととなる。尚、第6実施形態においては、「RT0」又は「RT2」においても押し順ナビあり時においては1遊技あたりのメダル増減期待値が1より大きくなっているが、これには限定されず、「RT0」又は「RT2」における押し順ナビあり時の1遊技あたりのメダル増減期待値が1より小さくなるよう構成してもよい。尚、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示した場合には実際には前回遊技における賭け枚数(3枚)が自動ベットされるが、第6実施形態におけるメダル増減期待値を算出するにあたっては、メダル3枚の払出しと仮定して算出している。尚、1遊技を1ゲームと称することがある。

【1183】

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

くなってしまうため、再遊技役の当選確率が高くなる過ぎないように設計することが好ましい）。尚、本例の「RT2」においては、すべての小役を合算した当選確率は $18784/65536$ であり、すべての再遊技の合算した当選確率は、 $12501/65536$ であり、ハズレとなる確率は、 $34251/65536$ となっており（図183参照）、ハズレとなる確率の方がすべての小役を合算した当選確率よりも高くなるように設計されている。

【1184】

次に、図184のブロック図を参照しながら、第6実施形態に係る回胴式遊技機Pの電氣的な概略構成を説明する。はじめに、第6実施形態に係る回胴式遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板Mを中心として、副制御基板S、扉基板D、回胴基板K、電源基板E、中継基板IN、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30等がデータをやり取り可能に接続されて構成されている。尚、図中の実線部がデータのやり取りに関する動きを示したものであり、図中の破線部が電源供給ルートを示したものである。尚、電源供給ルートはこれに限られたものではなく、例えば電源基板Eから主制御基板を介さずに中継基板INや扉基板Dに電源を供給しても良い。

【1185】

主制御基板（主制御手段、主基板、メイン制御手段、メイン基板、主遊技部と称することがある）Mは、回胴式遊技機Pで行われる遊技全体の進行を司る基板である。主制御基板Mには、主制御チップCが搭載されており、主制御チップCには、CPU C100、内蔵ROM C110、内蔵RAM C120等がバスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて搭載されている。そして、主制御基板Mは、前扉DUに搭載された扉基板Dから、スタートレバーD50等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板Sや、扉基板D、回胴基板K等に向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している〔例えば、副制御基板Sに向かって指示番号（押し順番号、指示情報、操作情報とも称する）を出力することにより、副制御基板Sは演出表示装置S40上で押し順ナビを実行することが可能となっている〕。

【1186】

また、副制御基板（副制御手段、副基板、サブ制御手段、サブ基板、副遊技部と称することがある）Sにも、前述した主制御基板Mと同様に、副制御チップSCが搭載されており、副制御チップSCには、CPU SC100や、ROM、RAM等が設けられていて、バスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて構成されている。また、副制御基板Sには、各種LEDランプS10、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライト（バックランプとも称する）S30等が接続されている。ここで回胴バックライトS30とは、左リールM51、中リールM52、右リールM53夫々の内部に設けられ、リールの表面に描かれた図柄を裏側から照らすライトである。副制御基板Sは、主制御基板Mから受け取った制御コマンドを解析して、各種LEDランプS10、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライトS30等にそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。

【1187】

扉基板Dには、前述した投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、回転しているリールM50を停止するための停止ボタンD40、リールM50の回転を開始するためのスタートレバーD50、貯留されている遊技メダル（クレジット）や投入された遊技メダルを払い出して遊技を終了するための精算ボタンD60、遊技の状態を表示する各種の表示パネルD70〔不図示であるが、前述した、投入数表示灯D210、操作状態表示灯D180、特別遊技状態表示装置D250、払出数表示装置（押し順表示装置）D270は、クレジット数表示装置D200、有利区間表示器YH、等の表示装置の集合体〕、前扉の開閉判定やエラーの解除や設定値の変更を実行するための扉スイッチD80、投入された後に適合しないと判断された遊技メダル（又は、その他の異物）を放出口D240に払い戻すためのブロッカD100等が接続されている。また、この扉基板Dは、前述した主制御基板Mとデータをやり取り可能に接続されている。こ

のため、前扉 D U に設けられたスタートレバー D 5 0 や、停止ボタン D 4 0、精算ボタン D 6 0 等を操作すると、扉基板 D を介して、操作に係る信号が主制御基板 M に供給されるようになっている。また、投入受付センサ D 1 0 s が遊技メダルの通過を検出した信号も、扉基板 D を介して主制御基板 M に供給される。

【1188】

また、回胴基板 K には、リール M 5 0 を回転させるための回胴モータ K 1 0 と、リール M 5 0 の回転位置を検出するための回胴センサ K 2 0 等が接続されている。回胴基板 K は、当該回胴センサ K 2 0 によって、リール M 5 0 の回転位置を検出しながら回胴モータ K 1 0 を駆動することにより、リール M 5 0 を、決定された停止位置で停止させることが可能となっている。また、第 6 実施形態の回胴式遊技機においては、回胴モータ K 1 0 には、所謂ステップモータ（ステッピングモータ）が使用されている。尚、ステップモータは、リール M 5 0 が 1 回転するステップ数として、480 ステップが設定されている。また、各リール（左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）には略均一の大きさで所定数（例えば、20 個）の図柄が設定されており、1 図柄分に相当するステップ数としては、24 ステップ（ $= 480 / 20$ ）が設定されている。尚、ステップ数、リール 1 周あたりの図柄の数は変更しても何ら問題ない。

【1189】

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

【1190】

これら各種制御基板、及び基板で消費される電力は、電源基板 E（電源スイッチ E 1 0 により電源供給の有無を制御する基板）から供給されている。図 184 では、電源基板 E から電力が供給される様子を破線の矢印で表している。図示されているように、主制御基板 M および副制御基板 S には、電源基板 E から電力が直接供給されており、各種基板（扉基板 D、回胴基板 K、中継基板 I N）には、主制御基板 M を介して電力が供給されている。電源基板 E には所定量（例えば、100 V）の交流電圧が供給されており、この電力を規定電圧の直流電圧に変換した後、夫々の制御基板及び基板に供給している。

【1191】

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

【1192】

次に、図 185～203 は、第 6 実施形態における、主制御基板 M が行う一般的な処理の流れを示したフローチャートである。

【1193】

尚、フローチャートは主に、処理ステップ（長方形にて図示）、判断（ひし形にて図示）、流れ線（矢印）、開始・終了・復帰等を示す端子（角丸長方形にて図示）によって構成されている。また、処理ステップの内、別のフローチャートにて詳細を図示している場合、当該別のフローチャートを参照するものをサブルーチン（左右の線が二重線である長方形にて図示）として図示している。ここで、遊技機の開発段階においては、スペック違いの遊技機を同時に開発することも行われているが、本例においては、メイン側の処理内

に、スペック違いの遊技機で実行するサブルーチン（通常は使用しないサブルーチン）を残さないよう構成しており、ノイズや不正行為によって、通常時には実行されない未使用サブルーチンに係る処理が実行されることを防止している。

【1194】

まず、図185は、回胴式遊技機Pの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板MのCPUC100にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。まず、ステップ1000で、回胴式遊技機Pの電源を投入した後、ステップ1002で、主制御基板MのCPUC100は、タイマ割り込みをセットする（ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ1004で、主制御基板MのCPUC100は、主制御チップCの機能設定としてシリアル通信の設定（速度、データの長さ、データ送信方法の設定）等を実行する。次に、ステップ1006で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ1008で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域をチェックし（例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵RAMC120に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ1010で、主制御基板MのCPUC100は、設定キースイッチM20のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ1014で、主制御基板MのCPUC100は、設定キースイッチM20がオフであるか否かを判定する。

【1195】

ステップ1014でYesの場合、ステップ1016で、主制御基板MのCPUC100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）及び全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1016でYesの場合、ステップ1020で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1018にて決定された初期化範囲で、RAM領域の初期化を実行する。次に、ステップ1022で、主制御基板MのCPUC100は、電源断時の処理（ステップ1902）にて保存したスタックポインタに係るデータに基づき、スタックポインタを復帰する。次に、ステップ1036で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内を参照し、RAM領域内の設定値に係るデータは正常範囲内（本例では、0～5）であるか否かを判定する。ステップ1036でYesの場合、ステップ1038で、主制御基板MのCPUC100は、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ1040で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1002にてセットしたタイマ割り込みを開始する。次に、ステップ1042で、主制御基板MのCPUC100は、電源断処理済みフラグをオフにし、復帰したスタックポインタに従い電源断時の処理に復帰する。

【1196】

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

【1197】

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

【1198】

また、ステップ1014でNoの場合、ステップ1028で、主制御基板MのCPUC

100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）及び全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1028でYesの場合、ステップ1030で、主制御基板MのCPUC100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。RAMの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみには限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間＋待機区間＋転落待ち区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もRAMの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出及び表示することができることとなる。また、有利区間比率の算出処理は、単位遊技が終了するタイミングで算出するように構成されている。また、有利区間比率は、遊技機の電源が投入されると表示される（例えば、4桁の7セグメントディスプレイに表示される）。具体的な表示態様としては、「有利区間比率→6000ゲームあたりの連続役物比率→6000ゲームあたりの役物比率→累積の連続役物比率→累積の役物比率」の順に5秒間隔で繰り返し表示される。尚、連続役物比率とは「RBが作動している状態での払出し数／総払出し数」であり、役物比率とは「RB、CB、又はSBが作動している状態での払出し数／総払出し数」である。他方、ステップ1028でNoの場合、ステップ1032で、主制御基板MのCPUC100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。次に、ステップ1034で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1030又はステップ1032にて決定された初期化範囲で、RAM領域の初期化を実行する。次に、ステップ1100で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

【1199】

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

【1200】

次に、図186は、図185におけるステップ1100のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ1102で、主制御基板MのCPUC100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1104で、主制御基板MのCPUC100は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ1106で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、0～5）ではないか否かを判定する。尚、設定値（設定値データ）を1～6で管理していた場合、RAMの初期化を実行し設定値が「0」となったときに「1」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値（設定値データ）の正常範囲を0～5として管理することにより、RAMの初期化を実行した後の設定値（設定値データ）の補正処理（ステップ1106及びステップ1108の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ1106でYesの場合、ステップ1108で、主制御基板MのCPUC100は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば、0＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ1110に移行する

。他方、ステップ1106でNoの場合にもステップ1110に移行する。次に、ステップ1110で、主制御基板MのCPU100は、エラー表示LED（例えば、払出数表示装置D270）に設定変更装置作動中である旨（例えば、全セグメントを点灯させる「88」）を表示し、設定表示LED（不図示）に設定値を表示（設定値に係る表示はRAM内で保持している設定値（設定値データ）に1を加算した数値となっている）し、ステップ1112に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置D270は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、7セグLEDの一部に故障が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置D270に7セグメントを全点灯「88」させることにより、7セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値の表示に係る構成として、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に1を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のRAMの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ1110の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

10

【1201】

次に、ステップ1112で、主制御基板MのCPU100は、設定／リセットボタンM30がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1112でYesの場合、ステップ1114で、主制御基板MのCPU100は、現在の設定値（設定値データ）に1を加算し（加算した結果設定値（設定値データ）が5を超過した場合には、設定値（設定値データ）は0となる）、ステップ1116に移行する。尚、ステップ1112でNoの場合にも、ステップ1116に移行する。次に、ステップ1116で、主制御基板MのCPU100は、スタートレバーD50がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1116でNoの場合には、ステップ1112に移行し、ステップ1112～ステップ1116の処理をループする。ステップ1116でYesの場合、ステップ1118で、主制御基板MのCPU100は、設定キースイッチM20がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ1118でNoの場合には、ステップ1118の処理をループする。他方、ステップ1118でYesの場合、ステップ1120で、主制御基板MのCPU100は、エラー表示LED（不図示）に設定変更装置の作動が終了した旨を表示し、設定表示LED（不図示）の設定値（設定値データ）の表示を消去する。次に、ステップ1122で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のRT状態を「RT3」に決定する。尚、「RT3」とはRAMクリア実行後に移行することとなるRT状態であり、「RT3」である状況にて、押し順ベルの溢し目が停止表示されることにより「RT0」に移行することとなる（RT状態の移行については詳述することとする）。次に、ステップ1124で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「低確率状態」に決定する。次に、ステップ1126で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を通常区間に決定する。次に、ステップ1128で、主制御基板MのCPU100は、有利区間表示器YHを消灯し（電源断の時点で消灯しており新たに点灯せずに消灯を維持する）、ステップ1200の遊技進行制御処理に移行する。このように、第6実施形態においては、設定変更装置制御処理が実行された場合、換言すると、RAMクリアが実行された場合には、RT状態が「RT3」、ATに関する状態が「低確率状態」、遊技区間が「通常区間」となるよう構成されている。ここで、RT状態が「RT1」、ATに関する状態が「転落待ち状態」、遊技区間が「転落待ち区間」となっている状況にて、RT状態が「RT0」に移行する条件を充足した場合（再遊技04図柄が停止表示した場合）に、RT状態が「RT0」、ATに関する状態が「低確率状態」、遊技区間が「通常区間」となる、即ち、RT状態が「RT1」から「RT0」に移行する条件を充足することで、遊技区間が「転落待ち区間」から「通常区間」となるよう構成されているのだが、RT状態が「RT1」、ATに関する状態が「転落待ち状態」、遊技区間が「転落待ち区間」となっている状況にてRAMクリアを

20

30

40

50

実行した場合、換言すると、R T状態が「R T 1」、A Tに関する状態が「転落待ち状態」、遊技区間が「転落待ち区間」である情報が主制御基板MのR A Mの記憶領域に記憶されている状況にて電源をオフにし、その後電源をオンにする際にR A Mクリアを実行した場合には、R T状態が「R T 3」、A Tに関する状態が「低確率状態」、遊技区間が「通常区間」となる、即ち、R A Mクリア実行後は、R T状態が「R T 1」から「R T 0」に移行する条件（再遊技04図柄の停止表示）を充足していなくとも、遊技区間が「転落待ち区間」から「通常区間」となるよう構成されている。尚、不図示であるが、ステップ1128の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【1202】

ここで、ステップ1122、ステップ1124、ステップ1126及びステップ1128の処理を、前述した図185のステップ1034の処理（決定された初期化範囲でR A Mの初期化を実行する処理）によって実行するよう構成してもよい。具体的には、ステップ1034の処理として、（1）R T状態を管理するアドレス（記憶領域）に「0」（「R T 3」に対応するデータ）を記憶する、（2）A Tに関する状態を管理するアドレス（記憶領域）に「0」（「低確率状態」に対応するデータ）を記憶、（3）遊技区間を管理するアドレス（記憶領域）に「0」（「通常区間」に対応するデータ）を記憶、（4）有利区間表示器Y Hの点灯・消灯を管理するアドレスに「0」（有利区間表示器Y Hの消灯に対応するデータ）を記憶、の4つの処理が含まれるよう構成してもよい。尚、R T状態を管理するアドレス（記憶領域）は、ステップ1028でY e sと判定した場合の初期化範囲（所定範囲）とステップ1028でN oと判定した場合の初期化範囲（特定範囲）とのいずれにも含まれるよう構成してもよいし、ステップ1028でY e sと判定した場合の初期化範囲（所定範囲）には含まれないがステップ1028でN oと判定した場合の初期化範囲（特定範囲）には含まれるよう構成してもよい。また、ステップ1034のR A M初期化の処理をステップ1118の後の処理にて実行するよう構成してもよく、具体的には、ステップ1028でY e sの場合には、ステップ1102～ステップ1118の処理を実行した後に設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に対してR A Mの初期化を実行し、ステップ1028でN oの場合には、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域に対してR A Mの初期化を実行し、その後ステップ1102～ステップ1118の処理を実行した後に設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に対してR A Mの初期化を実行するよう構成してもよい。このように、設定変更時（設定キースイッチがオンの状態にて電源を投入した場合）に実行されるR A Mクリアによってステップ1120～ステップ1128と同様の処理を実行するよう構成した場合には、第6実施形態におけるステップ1120～ステップ1128の処理を設けなくとも、遊技区間が「転落待ち区間」に設定されている状況にてR A Mクリアを実行することによって「通常区間」が設定されるよう構成することができる。尚、R A Mクリアによって「転落待ち区間」であり且つ「R T 1」である状況にてR A Mクリアを実行した場合には、「通常区間」且つ「R T 3」となり、最も滞在比率の高い「R T 0」を経由せずに「転落待ち区間」から「通常区間」となる。

【1203】

なお、第6実施形態では、遊技区間を管理するアドレス（記憶領域）に「0」が記憶されているときに「通常区間」、「1」が記憶されているときに「有利区間」、「2」が記憶されているときに「待機区間」、「3」が記憶されているときに「転落待ち区間」に対応しているものとする。

【1204】

次に、図187は、図185におけるステップ1300の（及び他のフローチャートにおいて呼び出された）サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、割り込みを禁止する（以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない）。次に、ステップ1304で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、出力ポートアドレス及び出力

ポート数をセットする。次に、ステップ1306で、主制御基板MのCPU100は、出力ポート（本例では、0～6であり、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力）をオフにする。次に、ステップ1308で、主制御基板MのCPU100は、次のポート出力アドレスをセットする（この繰り返しにより、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力が順次停止される）。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPU100は、各出力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ1310でYesの場合には、ステップ1312で、主制御基板MのCPU100は、セットされているエラー表示を実行し（本処理を実行する際には何らかのエラーが発生している）、当該処理の実行を繰り返し、電源電圧が低下することでリセット信号が入力されて終了する。（即ち、無限ループに突入するので、復帰を促す一切の操作を受け付けない）。尚、ステップ1310でNoの場合には、ステップ1306に移行する。尚、ステップ1306～ステップ1310の処理は、LED・モータへの出力をクリアする処理である（但し、外部出力信号はクリアしないので、エラーに関する情報やエラー発生時における遊技進行状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である）。

10

【1205】

次に、図188は、図186におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（1枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1202で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1203で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに必要なRAM領域内のデータ（例えば、バット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。尚、ステップ1203は、前回の遊技で使用したデータ（例えば、条件装置番号（当選番号）、演出グループ番号、指示情報）をクリアするためのデータ（RAMのアドレスをクリアするための「0」のデータ）をRAMにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ1204で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおけるRT状態（例えば、「RT0」等）をセットする（図199のステップ1704で決定したRT状態をセットする）。なお、設定変更後（RAMクリア後）の最初の遊技におけるRT状態は、「RT3」である。次に、ステップ1205で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1204でセットしたRT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。尚、RT状態をセットする処理は、図197のステップ1704にて実行してもよい。また、ステップ1704にてRT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしてもよい。また、RT状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみRT状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1206で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおけるATに関する状態（例えば、「AT中状態」等）をセットする（図192のステップ1416、ステップ1428、ステップ1438、ステップ1444、及び、図193のステップ3006、ステップ3012、ステップ3014で決定したATに関する状態をセットする）。なお、設定変更後（RAMクリア後）の最初の遊技におけるATに関する状態は、「低確率状態」である。次に、ステップ1207で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1206でセットしたATに関する状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。また、ATに関する状態をセットする処理は、図192のステップ1416、ステップ1428、ステップ1438、ステップ1444にて実行してもよい。また、ATに関する状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみATに関する状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1208で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおける遊技区間（例えば、「有利区間」等）をセットする（図203のステップ3504、ステップ3510、ステップ3512、ステップ3518、ステップ3520、ステップ3528、ステップ3532で決定した遊技区間をセットする）。なお、設定変更後（RAMクリア後）の最初の遊技における遊技区間は、「通常区間」である。次に、ステップ1208-1で、主制御

20

30

40

50

基板MのCPUC100は、ステップ1208でセットした遊技区間に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ1209で、主制御基板MのCPUC100は、メダル払出装置Hが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Hから溢れ出たメダルを格納するサブタンク（不図示）を備え、サブタンクに設けられた複数の満杯検知センサによる電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ1209でYesの場合、ステップ1218に移行する。

【1206】

他方、ステップ1209でNoの場合、ステップ1210で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1212で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を7セグLED（例えば、貯留表示LED又は獲得枚数LED）で実行する。次に、ステップ1214で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーが解除されたか否か（例えば、サブタンクによる電流が非導通、且つ、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1214でYesの場合、ステップ1216で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1218に移行する。他方、ステップ1214でNoの場合には、ステップ1212に移行する。次に、ステップ1218で、主制御基板MのCPUC100は、メダル投入受付を許可し（再遊技役の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる）、次の処理（ステップ1220の処理）に移行する。ここで、ステップ1218では、ブロックD100のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、50枚）未満であることを条件として、ブロックD100のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロックD100のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロックD100のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「RT1」等のRT状態よりも再遊技役の当選確率の高いRT状態（例えば、「RT1」）に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にブルーブルーベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。

【1207】

次に、図189は、図186におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（2枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1220で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルがベットされていない、且つ、クレジットが存在していないか否かを判定する。ステップ1220でYesの場合、ステップ1221で、主制御基板MのCPUC100は、設定表示条件を充足している（例えば、扉スイッチD80、設定キースイッチM20がすべてオンとなると当該条件を充足する）か否かを判定する。ステップ1221でYesの場合、ステップ1222で、主制御基板MのCPUC100は、設定表示LED（不図示だが、払出数表示装置D270、クレジット数表示装置D200、投入数表示灯D210としてもよい）に設定値（設定値データ）を表示し（設定確認モードに移行し）、設定キースイッチM20がオフとなったことを条件にステップ1221に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板S側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ1220又はステップ1221でNoの場合、ステップ1224で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルの投入及び精算に係る管理

を実行する。次に、ステップ1225で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ1226で、主制御基板MのCPUC100は、ブロックD100がオンか否かを判定する。ステップ1226でYesの場合、ステップ1227で、主制御基板MのCPUC100は、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンであるか否かを判定する（第6実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを2つ有しており、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなると、遊技メダルを1枚受け付けたと判定する）。ステップ1227でYesの場合、ステップ1230で、主制御基板MのCPUC100は、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフであるか否かを判定する（第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなった後、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフとなると、受け付けた1枚の遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過したと判定する）。ステップ1230でYesの場合、ステップ1231で、主制御基板MのCPUC100は、1枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ1231の後、主制御基板MのCPUC100は、クレジットが上限数（本例では、50）、且つ、ベット数が最大数（本例では、3）であるか否かを判定し、Yesと判定した場合にはブロックD100をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ1230でNoの場合には、ステップ1230の処理を繰り返し、ステップ1226またはステップ1227でNoの場合には、ステップ1232に移行する。

10

20

【1208】

次に、ステップ1232で、主制御基板MのCPUC100は、精算ボタンD60の操作があったか否かを判定する。ステップ1232でYesの場合、ステップ1233で、主制御基板MのCPUC100は、クレジットの残り枚数又はベットされている遊技メダルが存在するか否かを判定する。ステップ1233でYesの場合、ステップ1234で、主制御基板MのCPUC100は、ホッパ駆動フラグ（RAM領域内のフラグであり、ホッパモータH80を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル1枚の払出を実行する。次に、ステップ1236で、主制御基板MのCPUC100は、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する（第6実施形態においてはメダルの払出を検出するための払出センサを2つ有しており、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ1236でYesの場合、ステップ1247に移行する。ここで、フローチャート上には明記してはいないが、前回遊技が再遊技役であった場合にはクレジットの残り枚数のみが精算の対象となる。

30

40

【1209】

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

【1210】

次に、ステップ1247で、主制御基板MのCPUC100は、第1払出センサH10

50

s 及び第 2 払出センサ H 2 0 s がオフであるか否かを判定する（第 1 払出センサ H 1 0 s 又は第 2 払出センサ H 2 0 s がオンとなった後、第 1 払出センサ H 1 0 s 及び第 2 払出センサ H 2 0 s がオフとなると、払出動作が行われていた 1 枚の遊技メダル of の払出動作が完了したと判定する）。ステップ 1 2 4 7 で Y e s の場合、ステップ 1 2 4 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ホップ駆動フラグをオフにし、ステップ 1 2 3 3 に移行する。尚、ステップ 1 2 4 1 又はステップ 1 2 4 7 で N o の場合には、ステップ 1 2 3 6 に移行する。

【1 2 1 1】

他方、ステップ 1 2 3 2 又はステップ 1 2 3 3 で N o の場合、ステップ 1 2 5 1 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、スタートレバー D 5 0 が有効であり（例えば、ゲームを開始するための規定枚数の遊技メダルが投入された等）、且つ、当該スタートレバー D 5 0 の操作があったか否かを判定する。ステップ 1 2 5 1 で Y e s の場合、ステップ 1 2 5 3 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、0 ~ 5）であるか否かを判定する。ステップ 1 2 5 3 で Y e s の場合、ステップ 1 2 5 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、乱数の取得、ブロック D 1 0 0 をオフにする処理を実行した後に、次の処理（ステップ 3 6 0 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 1 2 5 3 で N o の場合、ステップ 1 2 5 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定値エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ 1 3 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、復帰不可能エラー処理を実行する。尚、ステップ 1 2 5 1 で N o の場合には、ステップ 1 2 2 0 に移行する。

【1 2 1 2】

次に、図 1 9 0 は、図 1 8 6 におけるステップ 1 2 0 0 のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（3 枚目）のフローチャートである。まず、ステップ 3 6 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、内部抽選実行処理を実行する。次に、ステップ 1 4 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、A T 状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ 1 4 5 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、条件装置番号管理処理を実行する。次に、ステップ 1 2 5 9 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在の A T に関する状態は A T 上乗せ抽選可能な状態であるか否かを判定する。ここで、第 6 実施形態に係る A T 上乗せ抽選を実行可能な A T に関する状態は、「A T 中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利 B B 状態」となっており、「有利 B B 内部中遊技」においては、A T カウンタ値が 0 より大きい状態となり得るが A T 上乗せ抽選は実行しないよう構成されている。これは、「有利 B B 内部中遊技」において、遊技者が敢えて B B の図柄組合せを揃えさせないことの方が、遊技者にとって有利になってしまうことを防止するためである。尚、「有利 B B 内部中遊技」にて A T 上乗せ抽選を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「有利 B B 内部中遊技」にて A T 上乗せ抽選に当選してもすぐには報知せずに、その後 B B が終了したタイミングで A T 上乗せ抽選に当選した旨、又は、A T ゲーム数が上乗せされた後の A T 残りゲーム数を報知するよう構成してもよい。ステップ 1 2 5 9 で Y e s の場合、ステップ 1 5 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、ゲーム数上乗せ実行処理を実行し、ステップ 3 1 0 0 に移行する。他方、ステップ 1 2 5 9 で N o の場合にもステップ 3 1 0 0 に移行する。このゲーム数上乗せ実行処理は、A T に関する状態に応じて異なる抽選テーブルを用いて抽選を実行することも可能であるが、設定値に応じては抽選確率が異なる（同一の抽選テーブルを用いて抽選を実行する）ことが好適である。次に、ステップ 3 1 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、フリーズ抽選実行処理を実行し、ステップ 1 5 5 0 に移行する。

【1 2 1 3】

ここで、本例における A T に関する状態を列挙し詳述する（図 2 0 2 の A T 状態遷移図でも示されている）。（1）「低確率状態」とは、A T に当選していない（「A T 中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状

態である。尚、「低確率状態」とは、所謂「通常状態」であるため、「通常状態」と称することもある。(2)「通常BB内部中遊技」とは、「低確率状態」においてBB役に当選した、且つ、BB役が入賞していない、且つ、AT抽選に当選していない状態であるか、又は、「転落待ち状態」においてBB役に当選した、且つ、BB役が入賞していない(「転落待ち状態」においてはAT抽選には当選しない)状態である。(3)「通常BB状態」とは、「低確率状態」においてBB役に当選し、且つ、AT抽選に当選していない状況にて、BB役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、「転落待ち状態」においてBB役に当選し、BB役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「通常BB内部中遊技」においてBB役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態である。(4)「高確率状態」とは、AT抽選に当選していない(「AT中状態」に移行する権利を獲得していない)状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態であり、前述した「低確率状態」よりもATに当選し易い状態である。(5)「AT中状態」とは、AT(押し順ナビ)を行い、且つ、AT残りゲーム数(ATカウンタ値)の減算を行う状態である。(6)「特化前兆状態」とは、「AT中状態」よりもATゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である「上乗せ特化状態」に移行する権利を獲得している状態である。(7)「上乗せ特化状態」とは、「AT中状態」よりもATゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である。(8)「有利BB内部中遊技」とは、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」においてBB役に当選し、且つ、BB役が入賞していない状態である。(9)「待機BB内部中遊技」とは、「低確率状態」においてBB役に当選し、且つ、BB役によってAT抽選に当選しており、且つ、BB役が入賞していない状態である。(10)「有利BB状態」とは、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」においてBB役に当選しBB役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「有利BB内部中遊技」においてBB役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態、又は、「低確率状態」においてBB役に当選し、且つ、BB役によってAT抽選に当選しており、且つ、BB役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「待機BB内部中遊技」においてBB役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態である。(12)「転落待ち状態」とは、「AT中状態」が終了した(例えば、ATカウンタ値が0となったときや、有利区間の遊技数をカウントするカウンタ値が上限値(1500ゲーム)に達したとき)後に移行することがある状態であり、RT状態は「RT1」が維持されている状態となっている。尚、「AT中状態」が終了したときのRT状態が「RT0」(滞在比率の最も高いRT)であったときには「転落待ち状態」ではなく、「低確率状態」に移行するようにしても良い。また、「AT中状態」が終了したときのRT状態が「RT1」であった場合にも、遊技区間を「転落待ち区間」に設定するよう構成すれば、ATに関する状態は「転落待ち状態」ではなく、「低確率状態」に移行するようにしてもよく、そのように構成した場合には、「転落待ち区間」においては、有利区間への移行抽選(ATに関する抽選)を実行しないよう構成することが好適である(「AT中状態」が終了した後「低確率状態」に移行しても、遊技区間が「転落待ち区間」であるため、ATに関する抽選が実行されない)。

【1214】

次に、ステップ1550で、主制御基板MのCPU100は、後述する、リール回転開始準備処理を実行する。次に、ステップ1260で、主制御基板MのCPU100は、全リールの回転を開始する。次に、ステップ1261-1で、主制御基板MのCPU100は、引き込みポイント作成要求(回転している左リールM51、中リールM52、右リールM53の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される)があったか否かを判定する。ステップ1261-1でYesの場合、ステップ1261-2で、主制御基板MのCPU100は、「BB内部中遊技」ではないか否かを判定する。ここで、「BB内部中遊技」とは、「通常BB内部中遊技」と「有利BB内部中遊技」との総称であり、BB役に当選し、且つ、BBが入賞していない状態である。ステップ1261-2でYesの場合にはステップ1262に移行する。

他方、ステップ1261-2でNoの場合、ステップ1261-3で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベル（入賞-A1～入賞-A6）であるか否かを判定する。ステップ1261-3でYesの場合、ステップ1261-4で、主制御基板MのCPUC100は、最大払出枚数（本例では、11枚）となる引き込みポイントを作成し、ステップ1263に移行する。尚、ステップ1261-3でNoの場合には、ステップ1262に移行する。次に、ステップ1262で、主制御基板MのCPUC100は、引き込みポイントを作成し、ステップ1263に移行する。他方、ステップ1261-1でNoの場合にも、ステップ1263に移行する。このように、「BB内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを11枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった（例えば、入賞-A1の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった）場合（不正解の押し順にてリールを停止させた場合）にも、リールの停止制御によって11枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するように構成されている。次に、ステップ1263で、主制御基板MのCPUC100は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ1264で、主制御基板MのCPUC100は、いずれかの停止ボタン（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の操作があったか否かを判定する。ステップ1264でYesの場合、ステップ1265で、主制御基板MのCPUC100は、操作があった停止ボタンに対応したリール（例えば、左停止ボタンD41には左リールM51が対応）の停止位置を決定し、ステップ1266に移行する。他方、ステップ1264でNoの場合にも、ステップ1266に移行する。次に、ステップ1266で、主制御基板MのCPUC100は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ1267で、主制御基板MのCPUC100は、すべてのリール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）が停止したか否かを判定する。ステップ1267でYesの場合、ステップ1268で、主制御基板MのCPUC100は、RAM内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ1269で、主制御基板MのCPUC100は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する（内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される）。ステップ1269でYesの場合にはステップ1274に移行する。他方、ステップ1269でNoの場合、ステップ1270で、主制御基板MのCPUC100は、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ1267でNoの場合、ステップ1261に移行する。

【1215】

次に、ステップ1274で、主制御基板MのCPUC100は、入賞による遊技メダルの払出処理を実行する。次に、ステップ1275で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルを払い出す入賞があったか否かを判定する〔入賞によって獲得した遊技メダルが、クレジットの最大数（本例では、50）を超過した場合に、遊技メダルの払出が実行される〕。ステップ1275でYesの場合、ステップ1276で、主制御基板MのCPUC100は、ホッパ駆動フラグ（ホッパモータH80を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル1枚の払出を実行する。次に、ステップ1277で、主制御基板MのCPUC100は、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する（第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ1277でYesの場合にはステップ1286に移行する。

【1216】

他方、ステップ1277でNoの場合、ステップ1279で、主制御基板MのCPUC100は、ホッパ駆動後（ステップ1276の処理のタイミング後）から所定時間（例えば、5秒）経過したか否かを判定する。ステップ1279でYesの場合、ステップ1280で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ス

ステップ1281で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラー表示を7セグLEDで実行する。次に、ステップ1282で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1282でYesの場合、ステップ1283で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1286に移行する。他方、ステップ1282でNoの場合、ステップ1281に移行する。

【1217】

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

【1218】

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

【1219】

次に、図191は、第6実施形態における、図190のステップ3600のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ3602で、主制御基板MのCPUC100は、内部抽選テーブル（当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル）をセットし、ステップ3604に移行する。次に、ステップ3604で、主制御基板MのCPUC100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ3606で、主制御基板MのCPUC100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板MのROMに予め記憶されている。例えば、出玉グループ番号2は、当選番号4～12の9個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号4～6の連続する3個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号7～12の連続する6個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は3となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は6となる。尚、押し順再遊技役である当選番号4～6を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号7～12を取得した

際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ3608で、主制御基板MのCPUC100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る出玉グループ番号を取得し、ステップ3610に移行する。

【1220】

次に、ステップ3610で、主制御基板MのCPUC100は、設定値データを取得する。次に、ステップ3612で、主制御基板MのCPUC100は、指定アドレスデータを取得する。次に、ステップ3614で、主制御基板MのCPUC100は、内部抽選に当選したか否か（取得した乱数が今回検索した内部抽選テーブル内に存在したか否か）を判定する。ステップ3614でYesの場合には、内部抽選に当選したと判定したため、その後の内部抽選テーブルアドレスに関しては判定（抽選）を実行せずに、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。他方、ステップ3614でNoの場合、ステップ3616で、主制御基板MのCPUC100は、繰り返し回数を更新する。次に、ステップ3618で、主制御基板MのCPUC100は、残っている繰り返し回数があるか否かを判定する。ステップ3618でYesの場合、ステップ3610に移行し、残っている繰り返し回数がなくなる又は内部抽選に当選するまで、ステップ3610～ステップ3618の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ3618でNoの場合、ステップ3620で、主制御基板MのCPUC100は、内部抽選テーブルアドレスを更新（次の出玉グループ番号に係るアドレスに更新）し、ステップ3604に移行してステップ3604以降の処理を実行する。尚、内部抽選の具体的な処理については後述することとなる。

【1221】

次に、図192は、第6実施形態における、図190のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1402で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は、AT抽選を実行可能なATに関する状態であるか否かを判定する。尚、第6実施形態においては、AT抽選を実行可能なATに関する状態は、「低確率状態」及び「高確率状態」となっている。尚、遊技区間が「転落待ち区間」である場合には、ATに関する抽選（AT抽選、AT上乘せ抽選、高確率状態移行抽選等）は実行されない。換言すると、遊技区間が「転落待ち区間」である場合には、「有利区間」に関する移行抽選が実行されない（「転落待ち区間」から「有利区間」とはならない）。「高確率状態」にてBBに当選した場合には「有利BB内部中遊技」に移行し、その後BB役が入賞することにより、「有利BB状態」に移行し、実行されたBBが終了することにより、「AT中状態」に移行すると共に、ATカウンタにATゲーム数の初期値である50回がセットされることとなる。また、「低確率状態」にてBBに当選した場合の1/5で、「待機BB内部中遊技」に移行して、その後BB役が入賞することにより、「有利BB状態」に移行し、実行されたBBが終了することにより、「AT中状態」に移行すると共に、ATカウンタにATゲーム数の初期値である50回がセットされることとなる。尚、「通常遊技状態」にてBBに当選すると共にAT抽選にも当選し、且つ、BBを揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ1402でYesの場合、ステップ3000で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、AT抽選実行処理を実行し、ステップ1408に移行する。他方、ステップ1402でNoの場合にも、ステップ1408に移行する。尚、第6実施形態においてはATに関する状態が相違した場合にAT抽選に係るAT当選率（AT抽選に当選し易いか当選し難いか）が相違するよう構成されているが、ATに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもAT抽選に係るAT当選率は同一となっている（「高確率状態」にてBBに当選した場合には設定値に拘らず必ずATに当選する＝その後「AT中状態」に移行する）。

【1222】

次に、ステップ1408で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1408でYesの場合、ステップ1410で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（当選することによって「低確率状態」から「高確率状態」に移行し得る小役であり、

本例では、チェリー）であるか否かを判定する。ステップ1410でYesの場合、ステップ1412で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率（本例では、1/2であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1414で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1414でYesの場合、ステップ1416で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「高確率状態」に決定し、ステップ1430に移行する。

【1223】

また、ステップ1408でNoの場合、ステップ1418で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1418でYesの場合、ステップ1420で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は状態転落役（当選することによって「高確率状態」から「低確率状態」に移行し得る役であり、本例では、再遊技-A）であるか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率（本例では、1/5であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する低確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1424で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した低確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1424でYesの場合、ステップ1426で、主制御基板MのCPUC100は、低確率移行条件を充足しているか否かを判定する。ここで、第6実施形態においては、ATに関する状態が「高確率状態」である場合には遊技区間が「有利区間」となっており、遊技区間が「有利区間」である場合には、押し順ナビが1回以上実行される、又は、所定ゲーム数（本例では、1500ゲーム）「有利区間」が継続することを充足しなければ「有利区間」が終了しないよう構成されている（即ち、低確率状態移行抽選に当選したとしても、押し順ナビが1回以上実行されていない等により低確率移行条件を充足していない場合には、「高確率状態」が終了しないよう構成されている）。尚、「有利区間」中にBB役が当選し、BBを実行した場合には、「有利区間」にて押し順ナビを1回も実行していなくても「有利区間」を任意のタイミングで終了し得るよう構成されていても良い。ステップ1426でYesの場合、ステップ1428で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ1430に移行する。尚、ステップ1410、ステップ1414、ステップ1418、ステップ1420、ステップ1424又はステップ1426でNoの場合にもステップ1430に移行する。尚、このような抽選方式はあくまで一例であり、例えば、「高確率状態」に移行してから10ゲーム間は低確率状態移行抽選を実行せず（「高確率状態」の滞在が保障される）、当該10ゲーム経過後から毎ゲームで所定の確率（例えば、1/20）で「高確率状態」から「低確率状態」に移行する抽選を実行するよう構成してもよい。尚、AT抽選役（低確AT抽選役、高確AT抽選役）、状態昇格役は、全設定値において同一の当選確率となっている。

【1224】

次に、ステップ1430で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1431で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタM60のカウンタ値は所定値（本例では、11）以上であるか否かを判定する。ここで、第6実施形態においては、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が11以上である、換言するとAT残りゲーム数が11ゲーム以上である場合においては、スイカBに当選した際の1/2の確率で「上乘せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が10以下である、換言するとAT残りゲーム数が10ゲーム以下である場合においては、スイカBに当選しても「上乘せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行せず、「特化前兆状態」及び「上乘せ特化状態」に移行しないよう構成されている。尚、これには限定されず、ATカウンタ値が10以下

10

20

30

40

50

である場合であっても、スイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、ATカウンタ値が10以下である状況にてスイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、ATカウンタ値が所定値（例えば、1又は0）となったときに「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、当該抽選に当選した遊技から所定数の遊技の実行後に「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乗せ特化状態」に移行する場合には、必ずしも「特化前兆状態」を経由する必要はなく、例えば、「AT中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ1431でYesの場合、ステップ1432で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカB）であるか否かを判定する。ステップ1432でYesの場合、ステップ1434で、主制御基板MのCPU100は、所定確率（本例では、1/2）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1436で、主制御基板MのCPU100は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1436でYesの場合、ステップ1438で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「特化前兆状態」に決定し、ステップ1440に移行する。尚、ステップ1430、ステップ1431、ステップ1432又はステップ1436でNoの場合にも、ステップ1440に移行する。

【1225】

次に、ステップ1440で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ1440でYesの場合、ステップ1442で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態の移行条件を充足したか否かを判定する（例えば、図202にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数である10ゲームを消化した場合に充足する）。ステップ1442でYesの場合、ステップ1444で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を決定し（例えば、図202にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数を消化した場合には「上乗せ特化状態」に決定）し、次の処理(ステップ1450の処理)に移行する。尚、ステップ1440でNoの場合にも、次の処理(ステップ1450の処理)に移行する。

【1226】

尚、第6実施形態においては、抽選状態によってAT当選率が相違するよう構成されており、「低確率状態」にてBB役に当選した場合には1/5でAT抽選に当選する（当選した場合にはその後「AT中状態」に移行する）一方、「高確率状態」にてBB役に当選した場合にはかならずAT移行抽選に当選する（その後「AT中状態」に移行する）よう構成したが、これには限定されず、所定の条件装置である条件装置AをAT抽選役とし、「有利区間」であるATに関する状態として「高確率状態A」と「高確率状態B」とを有するよう構成した場合に、「高確率状態A」にて条件装置Aに当選した場合には1/10でAT移行抽選に当選し、「高確率状態B」にて条件装置Aに当選した場合には1/2でAT移行抽選に当選するよう構成してもよい。尚、AT移行抽選に当選した場合には、ATに関する状態として「AT中状態」へ移行するまでの準備状態である「AT準備状態」に移行し、その後所定の終了条件（例えば、「AT準備状態」に移行してから10ゲーム経過）を充足した場合に「AT中状態」に移行するよう構成してもよい。

【1227】

次に、図193は、第6実施形態における、図192のステップ3000のサブルーチンに係る、AT抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ3002で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置はAT抽選役（本例では、BB役）であるか否かを判定する。尚、小役とBB役が重複している条件装置も含まれている

。ステップ3002でYesの場合、ステップ3004で、主制御基板MのCPUC100は、現在の遊技状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ3004でYesの場合、ステップ3006で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を有利BB内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ1408の処理）に移行する。ここで、移行契機となったBBが終了するとATカウンタに初期値（本例では、50）がセットされAT中状態に移行する。他方、ステップ3004でNoの場合、ステップ3008で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率（本例では、1/5）で当選するAT抽選を実行する。次に、ステップ3010で、主制御基板MのCPUC100は、AT抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3010でYesの場合、ステップ3012で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を待機BB内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ1408の処理）に移行する。ここで、移行契機となったBBが終了するとATカウンタに初期値（本例では、50）がセットされAT中状態に移行する。他方、ステップ3010でNoの場合、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を通常BB内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ1408の処理）に移行する。尚、ステップ3002でNoの場合にも、次の処理（ステップ1408の処理）に移行する。

10

【1228】

次に、図194は、第6実施形態における、図190のステップ1450のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1451で、主制御基板MのCPUC100は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ1451でYesの場合、ステップ1452で、主制御基板MのCPUC100は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（副制御基板S側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ1454で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役（押し順によって入賞する役が相違する条件装置であり、例えば、入賞-A1等）であるか否かを判定する。ステップ1454でYesの場合、ステップ1458で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号（押し順番号とも称す）を決定し、指示番号を記憶するためのRAMアドレス（押し順ナビを表示するためRAMアドレスとは異なるアドレス）に記憶する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信されることとなる（詳細は後述する）。また、副制御基板Sは当該指示番号を受信することにより演出表示装置S40上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定（不図示であるが指示番号をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる）されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号（例えば、AX）を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ1460で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置D270にて押し順ナビ表示を実行する（主制御基板M側の押し順ナビ表示の表示イメージは図206を参照）。次に、ステップ1466で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1458で決定した指示番号に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1472に移行する（副制御基板S側の押し順ナビ表示の表示イメージは図206を参照）。尚、本例では、押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、第6実施形態においては指示番号に基づいて押し順ナビを表示しており、例えば、「左→中→右」の押し順は押し順表示装置D270にて「=1」で表示するよう構成されており、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれも「=1」で表示するよう構成している。尚、これには限定されず、押し順ベルに係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合と、押し順再遊技に係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合とで異なる表示態様となるよう構成してもよい。即ち、押し順

20

30

40

50

表示装置 D 2 7 0 に表示される押し順ナビの表示態様の種類数は入賞・再遊技当選情報の種類数と同数となるよう構成してもよい。

【1 2 2 9】

また、ステップ 1 4 5 1 で N o の場合、換言すると、遊技区間が「通常区間」、「待機区間」又は「転落待ち区間」である場合、又はステップ 1 4 5 4 で N o の場合、ステップ 1 4 6 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報を R A M の所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板 S 側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理 { 入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理 } を実行してから副制御基板 S に送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、第 6 実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報（同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によって R T 状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報）を 1 つの演出グループ番号（例えば、入賞・再遊技当選情報 4 ~ 6 を演出グループ 4 とする等）として、演出グループ番号を副制御基板 S 側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報（本例では、0 ~ 1 8）の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を 1 つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい（例えば、入賞・再遊技当選情報 4 ~ 6 を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報 1 9（新たに設けた入賞・再遊技当選情報）とする等）。尚、主制御基板 M における A T に関する状態等に基づき、操作情報（押し順ナビ）を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板 S 側に入賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板 S 側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板 S 側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

【1 2 3 0】

次に、ステップ 1 4 7 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ 1 4 7 2 に移行する。次に、ステップ 1 4 7 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ボーナス当選情報（ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる）に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、次の処理（ステップ 1 2 5 9 の処理）に移行する。尚、第 6 実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう構成されているが、当該導出方法については後述することとする。また、同図下段に示すように、押し順ナビの表示例としては、「A T 中状態」の場合には、(1) 転落再遊技役が含まれる場合→転落再遊技役が停止表示されない押し順をナビ、(2) ベル（1 枚役・1 1 枚役）の場合→最も払出枚数が多くなる押し順をナビ、等のように構成されている。このように、第 6 実施形態においては、遊技区間が「有利区間」である場合には、副制御基板 S 側に入賞・再遊技当選情報（当選役の種類と遊技者にとって最も有利な押し順とを特定できる番号）や指示番号（遊技者にとって最も有利な押し順を特定できる番号）を送信し得るよう構成されている一方、遊技区間が「通常区間」である場合には、副制御基板 S 側に演出グループ番号（当選役の概要のみ特定できる番号）を送信し得るよう構成されている。即ち、「有利区間」においては、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報を含めた、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報をそのまま副制御基板 S 側に送信し得る一方、「有利区間」でない遊技区間においては、当該ゲー

ムに係る入賞・再遊技当選情報は送信せずに、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報の場合には押し順に係る情報を秘匿した演出グループ番号を副制御基板S側に送信するよう構成されている。

【1231】

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

【1232】

次に、図195は、第6実施形態における、図190のステップ1500のサブルーチンに係る、ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態は「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る出玉グループ番号はAT中上乗せ役（「AT中状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、再遊技-B、再遊技-C、入賞-Dとなっている）に関する出玉グループ番号（本例では、1、3）であるか否かを判定する。ステップ1504でYesの場合にはステップ1514に移行する。また、ステップ1502でNoの場合、換言すると、ATに関する状態が有利BB状態であった場合、ステップ1512で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号はBB中上乗せ役（「有利BB状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、入賞-H、入賞-I）に関する出玉グループ番号（本例では、5、6）であるか否かを判定する。ステップ1512でYesの場合には、ステップ1514に移行し、ステップ1512でNoの場合には、ステップ1518に移行する。また、ステップ1504でNoの場合、ステップ1506で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1508で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号は特化中上乗せ役（「上乗せ特化状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る且つ「AT中状態」においては残りATゲーム数を上乗せしない当選番号であり、本例では、再遊技-A、再遊技-D1～D3、入賞-A1～A6となっている）に関する出玉グループ番号（本例では、2、13）であるか否かを判定する。ステップ1508でYesの場合、ステップ1514に移行する。尚、ステップ1506又はステップ1508でNoの場合にはステップ1518に移行する。

【1233】

次に、ステップ1514で、主制御基板MのCPU100は、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルを参照し、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいてAT上乗せゲーム数を決定する（例えば、欄外にて示す抽選テーブルにおいて、ラッチした乱数値がいずれの範囲内に収まっているか否かで判定する）。尚、AT上乗せゲーム数を決定することをAT上乗せ抽選を実行するとも称する。次に、ステップ1516で、主制御基板MのCPU100は、当該決定したAT上乗せゲーム数をATカウンタM60のカウント値に加算し、当該加算後のATカウンタ値をATカウンタM60にセットする。次に、ステップ1517で、主制御基板MのCPU100は、当該決定したAT上乗せゲーム数に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、副制御基板Sは当該コマンドを受信する

ことにより、A Tゲーム数上乘せが実行されたか否かと上乘せゲーム数何ゲームであるかを認識することができる)をセットし、ステップ1518に移行する。尚、ボーナスが含まれる当選番号(当選番号19~27)に係る出玉グループ番号である、出玉グループ番号7~11の場合にもA Tに関する抽選(A T抽選、A T上乘せ抽選)が実行され得る。

【1234】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、当選時上乘せゲーム数抽選テーブルの一例であり、第6実施形態においては、押し順ナビが実行されるA Tに関する状態の一部(本例では、「A T中状態」、「特化前兆状態」、「上乘せ特化状態」、「有利B B状態」)にて当選時上乘せ役が当選した場合には、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいて、A T上乘せゲーム数は「0」~「300」が抽選によって決定され、当該決定された値がA TカウンタM60のカウンタ値に加算されることとなる。尚、「0」が決定された場合にはA T残りゲーム数は増加しないこととなる(「0」が決定された場合には、A T上乘せ抽選に非当選と称することがある)。

10

【1235】

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

20

【1236】

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

【1237】

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

30

【1238】

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

【1239】

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

40

【1240】

尚、第6実施形態においては、A T上乘せ抽選を実行した場合には、当選役の種類によってA T上乘せゲーム数の平均値が相違し得るよう構成されているが、設定値によってはA T上乘せゲーム数の平均値は相違しないよう構成されている。ここで、当選番号に基づいてA T上乘せ抽選を実行するよう構成する場合には、例えば、当選番号7と当選番号8とでA T上乘せ抽選として同一の処理を実行する場合、当選番号が7であるか8であるかを判断する処理を実行しなければならないが、第6実施形態のように、出玉グループ番号

50

に基づいてA T上乗せ抽選を実行するよう構成することにより、当選番号7と当選番号8とでA T上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合には、出玉グループ番号が2であるかを判断するのみで当選番号7と当選番号8とのいずれのA T上乗せ抽選に関する処理も実行することができることとなる。

【1241】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ1518で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技 - B（逆押しで停止させることによって無効ラインに白セブンが一直線になり得る再遊技である逆押し白7リプレイ）に関する当選番号であるか否かを判定する。ステップ1518でYesの場合、ステップ1520で、主制御基板MのCPU C100は、再遊技 - BによるA Tゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技 - Bに当選したことによるA T上乗せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1520でYesの場合、ステップ1522で、主制御基板MのCPU C100は、逆押し指示コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）にて無効ラインに白セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、ステップ1526に移行する。他方、ステップ1520でNoの場合、ステップ1524で、主制御基板MのCPU C100は、逆押し回避コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）以外の押し順を指示し、無効ラインに白セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、ステップ1526に移行する。尚、ステップ1518でNoの場合にも、ステップ1526に移行する。次に、ステップ1526で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技 - C（順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒7リプレイ）であるか否かを判定する。ステップ1526でYesの場合、ステップ1528で、主制御基板MのCPU C100は、再遊技 - CによるA Tゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技 - Cに当選したことによるA T上乗せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1528でYesの場合、ステップ1530で、主制御基板MのCPU C100は、順押し指示コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ3100の処理）に移行する。他方、ステップ1528でNoの場合、ステップ1532で、主制御基板MのCPU C100は、順押し回避コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ3100の処理）に移行する。尚、ステップ1526でNoの場合にも、次の処理（ステップ3100の処理）に移行する。尚、第6実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sがこれらコマンドを受信することによって、副制御基板S側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、A T上乗せ抽選に当選した場合に、A T上乗せ抽選に当選した旨及びA T上乗せゲーム数に係るコマンド（例えば、ステップ1517の処理に係るA T上乗せゲーム数に係るコマンド）を副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技 - Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（A Tゲーム数上乗せがあるゲーム）にて逆押しを指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよいし、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲームでは逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、特定の再遊技役（例えば、再遊技 - B又はC）に当選した）を充足したゲームにて無効ラインにて7揃いが可能な押し順を指示する演出を実行するよう構成してもよい。又は、再遊技 - Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（A Tゲーム数の上乗せがあるゲーム）では、逆押しを指示する演

10

20

30

40

50

出を実行せず、その後の所定条件（例えば、所定ゲーム数後（同時に連続演出を実行しても良く、その場合には連続演出の最終ゲーム）を充足したゲームにてA Tゲーム数上乘せ演出（演出表示装置S 4 0にて表示されるA T残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「+ 3 0 G」と表示）を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置S 4 0においても、A T残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板側で記憶しているA T残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技 - Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（A Tゲーム数の上乘せがあるゲーム）で、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてA Tゲーム数上乘せ演出を実行する場合の例としては、副制御基板S側でボーナスの当選を煽る特別な演出（例えば、所定の連続演出）を実行しているとき（ボーナス内部中では再遊技 - Bの当選確率が低い（0 %も含む）ため、7揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう）等、副制御基板S側が特別な演出を実行しているときが挙げられる。尚、主制御基板M側にてA T上乘せ抽選に当選し、A T残りゲーム数の上乘せがあったことを副制御基板S側が判断する情報としては、（1）A T残りゲーム数に関する情報をA T上乘せ抽選後に主制御基板M側から副制御基板S側に送信する。その後、副制御基板S側で、前回送信されたA T残りゲーム数に関する情報と今回送信されたA T残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、A T上乘せ抽選で当選したA T上乘せゲーム数を把握する、（2）主制御基板M側のA T上乘せ抽選の結果として得られたA T上乘せゲーム数に関するコマンドを副制御基板S側に送信する。また、A T上乘せ抽選に当選しなかった場合には、A T上乘せ抽選に当選しなかった旨に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技 - Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（A Tゲーム数上乘せがなかったゲーム）にて中押し（第1停止として中停止ボタンを操作することであり、7揃いを回避する押し順）を指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよい。尚、主制御基板M側にてA T上乘せ抽選が実行されたが、A T残りゲーム数の上乘せがなかったことを副制御基板S側が判断する情報としては、（1）A T残りゲーム数に関する情報をA T上乘せ抽選後に主制御基板M側から副制御基板S側に送信する。その後、副制御基板S側で、前回送信されたA T残りゲーム数に関する情報と今回送信されたA T残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、A T上乘せ抽選で当選したA T上乘せゲーム数を把握する（前回送信されたA T残りゲーム数に関する情報から今回送信されたA T残りゲーム数に関する情報を減算した値が1である場合にA T上乘せ抽選に当選しなかったと判断する）、（2）主制御基板M側のA T上乘せ抽選の結果としてA T上乘せゲーム数が0ゲームである旨に関するコマンドを副制御基板S側に送信する。

【1 2 4 2】

次に、図1 9 6は、第6実施形態における、図1 9 0のステップ3 1 0 0のサブルーチンに係る、フリーズ抽選実行処理のフローチャートである。本フローチャートはフリーズ演出のうち特定のフリーズ演出の実行を決定するための処理を示しており、フリーズ演出が同図において示している演出のみであるということではなく、あくまでフリーズ演出の一例として図示している。まず、ステップ3 1 0 2で、主制御基板MのCPU C 1 0 0は、当該ゲームのA Tに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。このように、第6実施形態においては、特定のフリーズ演出は「有利区間」でのみ実行され、「通常区間」、「待機区間」及び「転落待ち区間」では実行されないよう構成されている。また、フリーズ演出とは、スタートレバーが操作されてから所定時間（本例では、6 0秒）が経過するまでは停止ボタンが操作可能とならない（ステップ1 5 5 4以降の処理を実行しない）ようにする主制御基板M側にて制御する演出であり、フリーズ演出実行中においては、リールが停止したままとしてもよいし、全リールが低速回転したり高速回転したり逆回転したりするよう構成してもよい。尚、第6実施形態においては特定のフリーズ演出として「有利区間」においてのみ実行されるフリーズ演出を例示しているが、フリーズ演出

の実行態様はこれには限定されず、特定のフリーズ演出とは異なるフリーズ演出を、「有利区間」以外の遊技区間にて実行し得るよう構成してもよいし、特定のフリーズ演出が「有利区間」以外の遊技区間においても実行され得る、かつ、特定のフリーズ演出は「有利区間」以外の遊技区間（「通常区間」、「待機区間」、「転落待ち区間」）よりも「有利区間」の方が実行され易い（実行される確率が高い）よう構成してもよい。即ち、フリーズ演出として複数種類のフリーズ演出を実行可能に構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成した場合における遊技区間毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよい。また、所定のフリーズ演出が複数種類のA Tに関する状態にて実行され得るよう構成した場合におけるA Tに関する状態毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類のR T状態にて実行され得るよう構成した場合におけるR T状態毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよい。また、フリーズ演出は、遊技者にとって相対的に高利益となる遊技にて実行するよう構成することが好適であり、そのように構成することにより、フリーズ演出が終了して停止ボタンが操作可能となるまでの期間（フリーズ演出実行期間）にて当該ゲームの結果に期待感を抱くことができることとなる。ステップ3102でY e sの場合、ステップ3104で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、当該ゲームに係る条件装置はA T抽選役（「A T中状態」に移行する権利を獲得し得る条件装置であり、本例では、B B役）であるか否かを判定する。ステップ3102とステップ3104とでは、「A T中状態」に移行する権利を獲得した場合（本例では、A T抽選に当選した場合）であるか否かを判定している。ステップ3104でY e sの場合、ステップ3106で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、所定確率（本例では、 $1/20$ ）で当選するフリーズ実行抽選（フリーズ演出を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ3108で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、ステップ3106の処理にて実行したフリーズ実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3108でY e sの場合、ステップ3110で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、フリーズ実行フラグ（当該フラグがオンとなることにより、当該ゲームにてフリーズ演出が実行されることとなる）をオンにする。次に、ステップ3112で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、フリーズ実行コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、当該ゲームにてフリーズ演出を実行する旨に関するコマンド）をセットし、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ3102、ステップ3104又はステップ3108でN oの場合にも、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。

【1243】

次に、図197は、第6実施形態における、図190のステップ1550のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ1568で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、フリーズ実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1568でY e sの場合、ステップ1570で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、フリーズ実行フラグをオフにする。次に、ステップ1572で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、フリーズ実行タイマF Z t（フリーズ演出の実行期間を計測するためのタイマであり、デクリメントタイマ）に、フリーズ実行時間（本例では、60秒）をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ1574で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、フリーズ実行タイマF Z tのタイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1574でY e sの場合、ステップ1552に移行する。他方、ステップ1574でN oの場合にはフリーズ実行タイマF Z tのタイマ値が0になるまで、ステップ1574の処理を繰り返し実行することとなる。尚、ステップ1568でN oの場合には、ステップ1552に移行する。次に、ステップ1552で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、遊技間隔最小時間タイマM 7 0（減算タイマ）のタイマ値が0であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマM 7 0は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、4.1秒）を計測するタイマである。ステップ1552でY e sの

場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPU C100は、遊技間隔最小時間タイマM70のタイマ値に新たに最小時間（本例では、4.1秒）をセットしてスタートする。他方、ステップ1552でNoの場合、主制御基板MのCPU C100は、無限ループ処理を実行する。次に、ステップ1556で、主制御基板MのCPU C100は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPU C100は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPU C100は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ1562で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ1564で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットする。換言すると、ステップ1562及びステップ1564の処理によって、副制御基板Sにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。次に、ステップ1566で、主制御基板MのCPU C100は、RAM領域内に記憶されているリール駆動状態をリール停止状態からリール回転開始待機状態に更新し、次の処理（ステップ1260の処理）に移行する。

10

【1244】

次に、図198は、第6実施形態における、図190のステップ3400のサブルーチンに係る、残りゲーム数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ3402で、主制御基板MのCPU C100は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。尚、詳細は後述することとなるが、「有利区間」とは遊技区間のうちの1つであり、ATに関する状態が「AT中状態」である場合などの遊技者にとって有利である遊技の状況にてセットされ易い遊技区間となっている。ステップ3402でYesの場合、ステップ3404で、主制御基板MのCPU C100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1（デクリメントカウンタであり、「有利区間」に滞在し得る最大ゲーム数である1500が初期値としてセットされ、「有利区間」である期間にて毎ゲーム減算され得るカウンタ）のカウンタ値を1減算する。

20

【1245】

次に、ステップ3408で、主制御基板MのCPU C100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ3408でYesの場合、ステップ3410で、主制御基板MのCPU C100は、ATカウンタ値を1減算し、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。尚、ステップ3402又はステップ3408でNoの場合にも、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。このように、第6実施形態においては、押し順ナビが表示し得るATに関する状態として「AT中状態」である場合には、毎ゲームATカウンタ値が減算されるが、「有利BB状態」、「有利BB内部中遊技」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合には、ゲームが実行されてもATカウンタ値は減算されないよう構成されている。即ち、ATカウンタ値が残存している（1以上残っている）状況にて「AT中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ATカウンタ値を維持したまま、「AT中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、ATに関する状態が「AT中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ATカウンタ値を1減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板MのRAMに記憶されるATカウンタ値は減算しないが、副制御基板Sによって制御される演出表示装置S40に表示される残りATゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ATカウンタ値が「30」で、演出表示装置S40に表示されている残りAT残りゲーム数が「30」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ATカウンタ値は「30」を維持、又は当該遊技に係るAT上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「30+α」を記憶するが、スタートレバーD50の操作を契機に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数として「29」、又はAT上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「29+α」を表示しても良い（

30

40

50

尚、上乘せ抽選により得られた「α」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、又はボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技）において「α」を報知しても良い）。そして、演出表示装置 S 4 0 に表示されている A T 残りゲーム数は、「有利 B B 内部中遊技」においても遊技毎に 1 ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出（例えば、ボーナス確定画面）を出力するまで A T 残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「A T 中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置 S 4 0 等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置 S 4 0 に表示される A T の残りゲーム数は「3 0」又は A T 上乘せ抽選の結果上乘せに当選し上乘せした結果を報知する場合は、「3 0」以上の値を表示するように制御するようにすることができる。尚、A T カウンタ値が「1」で、且つ演出表示装置 S 4 0 に表示されている残り A T ゲーム数が「1」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置 S 4 0 に表示されている A T 残りゲーム数に係る表示は「0」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、A T カウンタ値が「1」で、演出表示装置 S 4 0 に表示されている A T 残りゲーム数が「1」のときに遊技が実行され且つ A T 上乘せ抽選が実行され得る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号）が当選し、且つ、A T 上乘せ抽選に当選しなかった場合には、A T ゲーム数が「0」となるとともに演出表示装置 S 4 0 に表示されている A T ゲーム数は「0」となる。また、A T 残りゲーム数が少ない場合には、A T 残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（0 % も含む）設定するように構成しても良い。

【1 2 4 6】

次に、図 1 9 9 は、第 6 実施形態における、図 1 9 0 のステップ 1 7 0 0 のサブルーチンに係る、R T 状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 7 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームにて R T 状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、第 6 実施形態においては、R T 状態移行可能条件は、所定条件を満たしたとき（具体的には、電源がオフの状況下で設定キースイッチがオンとなり、その後電源がオンとなったときに実行される設定変更装置制御処理開始前、又は、設定変更装置制御処理終了時）の R A M クリアの実行（R A M の初期化）、再遊技の停止表示（本例では、再遊技 0 4 の停止表示）、B B の当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ 1 7 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 7 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該充足した R T 移行可能条件に基づき R T 状態移行可否及び次ゲーム以降の R T 状態を決定（図 2 0 0 の R T 状態遷移図を参照）し、次の処理（ステップ 1 7 5 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 7 0 2 で N o の場合にも次の処理（ステップ 1 7 5 0 の処理）に移行する。尚、第 6 実施形態においては、全リールの停止後に R T 状態移行制御処理を実行しているが、「R T 1」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。R T 状態を移行する（R T 番号を R A M に記憶する）タイミングは、適宜定めることができる。

【1 2 4 7】

次に、図 2 0 0 は、第 6 実施形態における、R T 状態遷移図である。第 6 実施形態においては、「R T 0」～「R T 3」及び「1 種 B B - A, B, C」の 5 つの R T 状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによって R T 状態が移行することとなる。R T 状態の具体的な移行例としては、R A M 初期化が実行された場合には「R T 3」となる。また、R T 状態が「R T 3」である場合に、押し順ベル溢し目が停止表示されると「R T 0」となる。押し順ベル溢し目とは、例えば、「入賞 A - 1」（正解の押し順は、「左→中→右」）に当選した場合に、正解の押し順以外の押し順（例えば、「中→左→右」）にてリールを停止させた場合に停止表示され、1 枚の遊技メダルが払い出されるこ

ととなる（図180又は図181参照）。具体的には、入賞08～入賞11の図柄組合せが押し順ベル溢し目に対応する。

【1248】

また、RT状態が「RT1」である場合に、再遊技04が停止表示された場合には「RT0」に移行する。再遊技04が停止表示とは、一例としては、RT状態が「RT1」である状況にて「再遊技-D1」に当選した場合に、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技01～03が停止表示し、RT状態として「RT1」が維持される。一方、RT状態が「RT1」である状況にて「再遊技-D1」に当選した場合に、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技04が停止表示し、RT状態は「RT1」から「RT0」に移行する。また、先に記載した押し順ベル溢し目（入賞08～11）が停止表示されると、「RT1」から「RT0」に移行する。

10

【1249】

また、RT状態が「RT0」、「RT1」又は「RT3」の場合に、BB役に当選し、当該当選したゲームにてBB役を入賞させない（1種BB-A～Cに係る条件装置が作動する）とRT状態が「RT2」に移行する。また、「RT2」にてBB役を入賞させる（1種BB-A～Cが作動する）と「1種BB-A, B, C」に移行する。また、「1種BB-A, B, C」にてBBが終了（1種BB-A～Cの作動が終了）すると「RT1」に移行する。尚、ATに関する状態が「低確率状態」である場合にBBに当選し、且つ、当該BBの当選に基づくAT抽選に当選せずに、BBが終了した場合には、RT状態は遊技者にとって高利益な「RT1」に移行することとなるが、ATに関する状態は押し順ナビが発生しない状態であるため、「再遊技-D1～D3」に当選した際に不正解の押し順（第1停止が左ボタン、中ボタン、右ボタンの3択であり、3択のうち1つが正解の押し順であり再遊技04以外の再遊技が停止表示され、3択のうち2つが不正解の押し順であり再遊技04が停止表示される）にてリールを停止させることにより再遊技04が停止表示してしまい、「RT1」から「RT0」に移行することとなる。また、ATに関する状態が「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」である場合にBBに当選、又は、ATに関する状態が「低確率状態」である場合にBBに当選し、且つ、当該BBの当選に基づくAT抽選に当選し、BBが終了した場合には、RT状態は遊技者にとって高利益な「RT1」に移行することとなると共に、ATに関する状態は押し順ナビが発生する状態であり、「再遊技-D1～D3」に当選した際にも、再遊技04が停止表示しない正解の押し順をナビしてくれるため、「RT1」を維持することができることとなる。尚、本例における5つのRT状態のうち、全遊技を通して最も滞在比率が高いRT状態は「RT0」となっており、「AT中状態」が終了し、遊技区間が「有利区間」から「転落待ち区間」となった後、最も滞在比率の高い「RT0」に移行することにより、遊技区間が「転落待ち区間」から「通常区間」となるよう構成されている。尚、「転落待ち区間」においては、AT抽選（「AT中状態」に移行する権利を獲得するための抽選）には当選しない、且つ、ATゲーム数上乘せ抽選には当選しないよう構成されている、即ち、ATに関する抽選は実行されないよう構成されている。同様に、「待機区間」においても、ATに関する抽選は実行されないよう構成されている。

20

30

【1250】

次に、図201は、第6実施形態における、図190のステップ1750のサブルーチンに係る、AT中状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1752で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームにてAT状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。尚、AT状態移行可能条件とは、例えば、「高確率状態」にて当選したBBが終了した場合、又は、「低確率状態」にてAT抽選に当選することとなったBBが終了した場合に充足し、次のゲームから「AT中状態」に移行する場合に充足することとなる（図202参照）。ステップ1752でYesの場合、ステップ1760で、主制御基板MのCPUC100は、新たに「AT前兆状態」に移行したことを契機として、AT初期ゲーム数（本例では、50であり、「AT中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数）をATカウンタM60にセットし、次の処理（ステップ3500の処理）に

40

50

移行する。尚、ステップ1752でNoの場合にも、次の処理(ステップ3500の処理)に移行する。尚、「高確率状態」にてBBに当選し「有利BB内部中遊技」に移行した後、BBを入賞させることにより「有利BB状態」に移行し、当該「有利BB状態」にてATゲーム数が上乗せされた場合には、BBが終了し「有利BB状態」から「AT中状態」に移行した時点で、ATカウンタにセットされる初期値は50を超過していることとなる。具体的には、「有利BB状態」でATゲーム数が30ゲーム上乗せされた後、「AT中状態」に移行した場合には、ATカウンタに80(初期値50+上乗せ30)がセットされることになる。このとき、「有利BB状態」において30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「AT中状態」の開始時に、AT初期ゲーム数として80ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利BB状態」において30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「AT中状態」の開始時に初期値である50ゲームを遊技者に提示した後、AT中(例えば、「AT中状態」の開始直後や、演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数が少ない状態)に30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利BB状態」でATゲーム数上乗せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乗せが行われたのか、を明確に把握することができないため、AT中(押し順ナビが発生し得る状態)にて原因不明で突如発生する上乗せ演出に対する興味を高めることができる。尚、本例においては、ステップ1760にてAT初期ゲーム数をATカウンタM60にセットするよう構成しているが、AT初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ3000のAT抽選実行処理を実行するタイミングにAT初期ゲーム数をATカウンタM60にセットするよう構成してもよい。また、ATカウンタM60にセットされたゲーム数(AT初期ゲーム数)は、BBが終了した後の遊技(ATに関する状態が「AT中状態」)になったときから減算されるよう構成されている(BB中には減算開始しない)。また、ATカウンタM60のカウント値は主制御基板MのRAMの記憶領域に記憶されるよう構成されている。

【1251】

次に、図202は、第6実施形態における、AT状態遷移図である。第6実施形態においては、「低確率状態」、「通常BB内部中遊技」、「通常BB状態」、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利BB内部中遊技」、「有利BB状態」、「待機BB内部中遊技」、「転落待ち状態」の11つのATに関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってATに関する状態が移行することとなる。例えば、「AT中状態」にてスイカBに当選し、1/2で当選する特化状態移行抽選に当選した場合には「特化前兆状態」に移行する。また、「特化前兆状態」に移行してから10ゲームが経過(消化)した場合には「上乗せ特化状態」に移行するよう構成されている。尚、遊技区間としては、「低確率状態」、「通常BB内部中遊技」、「通常BB状態」の3つのATに関する状態が「通常区間」に設定され、「転落待ち状態」が「転落待ち区間」に設定され、「待機BB内部中遊技」が「待機区間」に設定され、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利BB内部中遊技」、「有利BB状態」の6つのATに関する状態が「有利区間」に設定される。即ち、「有利区間」となる6つのATに関する状態を遷移(移行)していても、「通常区間」に設定せずに1500ゲーム経過した場合には「有利区間」は強制的に終了して「通常区間」に設定される。また、押し順ナビが表示される報知遊技状態である「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合に、再遊技04が停止表示された場合であっても、遊技状態は維持される。また、「有利区間」となる6つのATに関する状態を遷移(移行)している合計のゲーム数が1500ゲーム経過していない状況から「転落待ち区間」となった場合であっても、「転落待ち区間」から「有利区間」とはならず、「転落待ち区間」の後には、かならず「通常区間」となるよう構成されているため、例えば、「有利区間」となる6つのATに関する状態を遷移(移行)している合計のゲーム数が1495ゲームとなり、次のゲームにて「転落待ち区間」となり、その後

10

20

30

40

50

「有利区間」となることにより再度「有利区間」に1500ゲーム滞在可能となるような遊技性に設計して「有利区間」の滞在ゲーム数を意図的に増加させることを防止可能に構成されている。上述したように、「転落待ち区間」から「有利区間」とはならないよう構成されているため、「転落待ち区間」においてBBに当選してもBB終了後には「通常区間」となり、「転落待ち区間」においてAT抽選を実行し得る条件装置やAT上乘せ抽選を実行し得る条件装置や特化移行抽選を実行し得る条件装置に当選した場合にも上記抽選は実行されず、即ち、「転落待ち区間」から「有利区間」にはならないよう構成されている。尚、「有利区間」となる6つのATに関する状態を遷移（移行）している合計のゲーム数が1500ゲーム経過した場合には「有利区間」が終了することとなるが、その場合の「有利区間」終了後に設定される遊技区間は、1500ゲーム経過した時点でのRT状態に応じて「通常区間」と「転落待ち区間」とのいずれかに設定するよう構成してもよいし、RT状態に拘らず「通常区間」に設定するよう構成してもよい。

10

【1252】

尚、「待機区間」においても「転落待ち区間」においても、AT抽選を実行し得る条件装置やAT上乘せ抽選を実行し得る条件装置や特化移行抽選を実行し得る条件装置に当選した場合にも上記抽選は実行されないよう構成されているが、「待機区間」の後には「有利区間」となる一方、「転落待ち区間」の後には「通常区間」となる点で相違している。尚、「待機区間」と「転落待ち区間」とでは副制御基板S側にて実行される演出の選択傾向が相違しているが詳細は後述することとする。

【1253】

20

尚、ATに関する状態は第6実施形態のものには限定されず、例えば、「低確率状態」又は「高確率状態」にて所定の当選番号に当選することによってAT抽選が実行され、当該AT抽選に当選することにより「前兆状態」に移行し、16～32ゲーム経過後に「AT中状態」に移行するよう構成してもよいし、そのように構成した場合には、前記所定の条件装置に当選することによってAT抽選が実行され、当該AT抽選に当選しなかった場合には、「ガセ前兆状態」に移行し、16～32ゲーム経過後に「低確率状態」又は「高確率状態」に移行するよう構成してもよい。また、第6実施形態においては、遊技区間として「待機区間」が設けられており、「低確率状態」にてBBに当選し、当該BBに基づくAT抽選に当選した場合に「待機区間」となるよう構成されている。また、BB役以外の条件装置によってAT抽選に当選し得るよう構成してもよく、例えば、「チェリー」に当選することによってAT抽選が実行される遊技性とした場合に、BBとチェリーが重複した「BB+チェリー」に当選し、AT抽選に当選した場合には、「BB+チェリー」の「BB」が入賞するまでのBB内部中の状態を「待機区間」とするよう構成してもよい。このように、「待機区間」を設けることにより、「低確率状態」にてBBに当選、且つ、AT抽選に非当選である場合と、「低確率状態」にてBBに当選、且つ、AT抽選に当選している場合とのいずれの場合も、BBの図柄組合せが揃うまで（有利区間表示器が点灯するまで）の期間においては、有利区間表示器YHが消灯しているため、AT抽選に当選しているか否かを遊技者に期待させることで煽ることができる。尚、「待機区間」においても、有利区間表示器YHを点灯させるよう構成してもよいし、有利区間表示器YHが点灯する場合と消灯する場合のいずれも実行され得るよう構成してもよい（有利区間表示器YHの点灯・消灯に基づいて副制御基板Sにて実行する演出を決定するよう構成してもよい）。また、「上乘せ特化状態」においてBBが当選した場合には、当該BB終了後に「上乘せ特化状態」が再開するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該BB中は「上乘せ特化状態」において当選したBBとして「AT中状態」にて当選したBBとは異なるAT上乘せ抽選を実行する（例えば、「AT中状態」にて当選したBBよりもAT上乘せ抽選に当選し易い、ATゲーム数上乘せ1回あたりのゲーム数が相対的に多い）よう構成してもよい。また、「特化前兆状態」においてBBが当選した場合には、当該BB終了後に「上乘せ特化状態」に移行するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該BB中は「上乘せ特化状態」において当選したBBと同様にAT上乘せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

30

40

50

【1254】

次に、図203は、第6実施形態における、図190のステップ3500のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、第6実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の2つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ3502で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ3502でYesの場合、ステップ3504で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を、決定しているATに関する状態及び現在の遊技の状況に基づいて決定し、ステップ3534に移行する。10
他方、ステップ3502でNoの場合、ステップ3506で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る遊技区間は「待機区間」であるか否かを判定する。ステップ3506でYesの場合、ステップ3508で、主制御基板MのCPU100は、BBが作動したか否かを判定する。ステップ3508でYesの場合、ステップ3510で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3534に移行する。他方、ステップ3508でNoの場合、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を「待機区間」に決定し、ステップ3534に移行する。他方、ステップ3506でNoの場合、ステップ3514で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る遊技区間は「転落待ち区間」であるか否かを判定する。20
ステップ3514でYesの場合、ステップ3516で、主制御基板MのCPU100は、転落再遊技（停止表示することにより「RT1」から「RT0」に移行することとなる再遊技）が停止表示したか否かを判定する。ステップ3516でYesの場合、ステップ3518で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に決定し、ステップ3534に移行する。このように、第6実施形態においては、「転落待ち区間」において転落再遊技が停止表示されて、最も滞在比率が高いRT状態である「RT0」に移行した場合に、「通常区間」となるよう構成されているが、「転落待ち区間」にてRAM初期化を実行した場合には、転落再遊技が停止表示されなくとも、換言すると、最も滞在比率が高いRT状態である「RT0」に移行することなく「通常区間」となるよう構成されている（RT状態は「RT3」となる）。このように、本例では、最も滞在比率が高いRT状態である「RT0」を経由せずに「通常区間」になる場合がある。30
他方、ステップ3516でNoの場合、ステップ3520で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降の遊技区間を「転落待ち区間」に決定し、ステップ3534に移行する。

【1255】

尚、「転落待ち区間」において、BB役に当選した場合には、BBの実行終了後に「通常区間」とするよう構成してもよいし、BBの実行終了後も「転落待ち区間」とするよう構成してもよい。尚、いずれの構成とした場合にも、当該BBの実行中においては、AT抽選やATゲーム数上乘せ抽選には当選しないよう構成することが好適である。

【1256】

また、ステップ3514でNoの場合、ステップ3522で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウント値が0であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ3522でYesの場合、ステップ3526で、主制御基板MのCPU100は、ATに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ATカウント値が0となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも0となる）。他方、ステップ3522でNoの場合、ステップ3524で、主制御基板MのCPU100は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウント値が0となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ATカウント値が0となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ3524でYesの場合、ステップ3532で、主制 40
50

御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3534に移行する。他方、ステップ3524でNoの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ3526に移行する。このように、第6実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」又は「転落待ち区間」に設定する場合には、ATに関連する情報（AT継続ゲーム数、AT残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」又は「転落待ち区間」において再度「有利区間」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ3526の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするATに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のRAMクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のRAMクリアによっては、「役物連続作動装置（BB）」に係る条件装置」や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ3526の処理（有利区間終了時の処理）によっては、「役物連続作動装置（BB）」に係る条件装置」や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のRAMクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ3526の処理実行時）のクリア範囲は相違している。尚、設定変更時のRAMクリアによって、「役物連続作動装置（BB）」に係る条件装置」や「RT状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Mから副制御基板Sに送信する。但し、副制御基板S側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のRAMクリアを実行した場合には、副制御基板S側における、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

【1257】

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

【1258】

次に、ステップ3527で、主制御基板MのCPUC100は、「有利区間」が終了した際のRT状態は「RT1」であるか否かを判定する。ステップ3527でYesの場合、ステップ3528で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に設定し、ステップ3520に移行する。他方、ステップ3527でNoの場合、換言すると、「有利区間」が終了した際のRT状態が「RT0」であった場合、ステップ3529で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降の遊技区間を「転落待ち区間」に設定し、ステップ3520に移行する。このように、第6実施形態においては、「有利区間」の終了条件を充足した際のRT状態によって「通常区間」を設定するか「転落待ち区間」を設定するかが相違し得るよう構成されている。尚、BBの内部当選中（「RT2」）に「有利区間」の終了条件を充足した場合や、BBの実行中（「1種BB-A,B,C」）に「有利区間」が終了したについては図示していないが、「通常区間」に設定してもよいし「転落待ち区間」に設定してもよい。尚、BBの内部当選中（「RT2」）に「有利区間」の終了条件を充足した場合に「転落待ち区間」に設定するよう構成した

場合には、その後BBが入賞した際に「通常区間」としてもよいし、BBが終了した際に「通常区間」としてもよい（例えば、BB終了後に最も滞在比率の高いRT状態である「RT0」となるよう構成した場合）し、BBが終了した後に「RT0」となった際に「通常区間」としてもよい（例えば、BB終了後に「RT1」に移行し、その後所定の条件を充足することで最も滞在比率の高いRT状態である「RT0」に移行するよう構成した場合）。次に、ステップ3530で、主制御基板MのCPUC100は、「有利区間」が終了したため有利区間表示器YHを消灯し、ステップ3534に移行する。尚、「有利区間」が終了して「通常区間」に設定する際に有利区間表示器YHを消灯するよう構成されているが、詳細な消灯のタイミングは第6実施形態のタイミングには限定されず、例えば、「有利区間」が終了して「通常区間」となるゲームに係る遊技メダル投入時に有利区間表示器YHを消灯するよう構成してもよい。換言すると、次遊技が開始可能となるスタートレバーD50が操作される前に有利区間表示器YHを消灯するように構成していれば良い。他方、ステップ3518でYesの場合、ステップ3520で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3528に移行する。

10

【1259】

次に、ステップ3534で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲームにて新たに「有利区間」に設定することが決定した（「通常区間」から「有利区間」に設定することが決定した）か否かを判定する。ステップ3534でYesの場合、ステップ3536で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1に所定値をセットする。尚、当該有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1にセットする所定値は、すべての設定値において共通する固定の数値（本例では、1500）となっている。次に、ステップ3538で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間表示器YHを点灯し、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。尚、ステップ3534でNoの場合にも、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。尚、第6実施形態においては、ステップ3538のタイミングにて有利区間表示器YHの点灯処理を実行したが、有利区間表示器YHの点灯タイミングはこれには限定されず、有利区間表示器YHの点灯タイミングは新たに「有利区間」となる前のゲーム（「通常区間」のゲーム）におけるスタートレバーの操作タイミングから新たに「有利区間」となるゲームにおける遊技メダル投入可能となるタイミングまで（新たに「有利区間」となる前のゲームが再遊技に係るゲームであった場合には、新たに「有利区間」となるゲームにおけるスタートレバーの操作が有効となるタイミングまで）の期間にて適宜設定してもよい。

20

30

【1260】

尚、「有利区間」の継続ゲーム数が1500ゲームに近い場合にBBが実行された場合を例示すると、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウント値が5の場合（有利区間の継続ゲーム数が1495の場合）にBBが実行開始され、その後BBの実行中に有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウント値が0（有利区間の継続ゲーム数が1500）となった時点で、「通常区間」となる。即ち、「有利区間」の後に「転落待ち」区間とならずに「通常区間」となるよう構成してもよい。

【1261】

次に、図204は、第6実施形態におけるステップ1600のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。当該サブルーチンの処理は、ステップ1040又はステップ1104の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間（本例では、Tとしているが、例えば、2ms程度の時間が設定される）を周期として定期的に行われるよう構成されている。

40

【1262】

まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPUC100は、割り込み開始時の処理（例えば、CPUC100内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ1604で、主制御基板MのCPUC100は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定す

50

る。ステップ1604でNoの場合、ステップ1900で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ1604でYesの場合、ステップ1606で、主制御基板MのCPUC100は、タイマ計測（ソフトウェアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPUC100は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（RAM領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンD60、スタートレバーD50、停止ボタンD40、扉スイッチD80、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30、電源断検知信号、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、第1払出センサH10s、第2払出センサH20s、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔Tでサンプリングされる）。 10

【1263】

次に、ステップ1610で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチD80のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉DUが開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ1611で、主制御基板MのCPUC100は、全リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）の回胴駆動制御処理（リールM50の駆動の制御に係る処理）を実行する。次に、ステップ1612で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタM60を参照し、当該カウンタ値が0より大きい 20
か否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、ステップ1613で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタ値表示装置D280にてAT残りゲーム数（ATゲーム数）を表示し、ステップ1614に移行する。尚、ステップ1612でNoの場合にもステップ1614に移行する。尚、主制御基板Mで制御されるATカウンタ値表示装置D280を備えていない場合には、ステップ1612及びステップ1613の処理は不要である。次に、ステップ1614で、主制御基板MのCPUC100は、出力データを出 30
力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リールM50、ブロックD100、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ1616で、主制御基板MのCPUC100は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるか否かを判定する。ステップ1616でYesの場合、ステップ16 40
18で、主制御基板MのCPUC100は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1616でNoの場合、ステップ1620で、主制御基板MのCPUC100は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。尚、ステップ1620において、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ1618が無くても良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第1のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第2のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

【1264】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPUC100は、制御コマンド（サブ側 50

のコマンド)を送信する(例えば、ステップ1618やステップ1620でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる)。ここで、副制御基板Sに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド(スタートレバー操作直後に送信される)、第1リール停止受付タイミングに係るコマンド(第1停止として停止ボタンを操作した直後に送信される)、第2リール停止受付タイミングに係るコマンド(第2停止として停止ボタンを操作した直後に送信される)、第3リール停止受付タイミングに係るコマンド(第3停止として停止ボタンを操作した直後に送信される)、全リールが停止した直後に送信される)、演出グループ番号に係るコマンド(スタートレバーD50の操作直後に送信される)、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド(スタートレバー操作直後に送信される(有利区間中に限る))、ボーナス当選情報に係るコマンド(スタートレバー操作直後に送信される)、RT状態に係るコマンド(全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される)、ATに関する状態に係るコマンド(全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される)、AT残りゲーム数に係るコマンド(全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される)、順押し指示コマンド(スタートレバー操作直後に送信される)、順押し回避コマンド(スタートレバー操作直後に送信される)、逆押し指示コマンド(スタートレバー操作直後に送信される)、逆押し回避コマンド(スタートレバー操作直後に送信される)、フリーズ実行コマンド(主制御基板M側でフリーズ演出が実行される旨に関するコマンドであり、スタートレバー操作力後に送信される)、遊技区間に関するコマンド(全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される)、等がある。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPUC100は、外部端子信号(回胴式遊技機Pから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号)を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉DUが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ1626で、主制御基板MのCPUC100は、LED(7セグLEDランプ、等)の出力データ(例えば、複数の7セグLEDユニットのうち、所定の7セグLEDユニットを点灯させ、7セグの所定のセグメントを点灯させる)を出力する(所謂、ダイナミック点灯)。次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPUC100は、LEDの点灯態様(例えば、LEDの点灯色を変更)を実行する。尚、ステップ1628は実行されなくてもよい。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPUC100は、ソフト乱数管理処理(ソフトウェアで管理する乱数値の更新処理等)を実行する。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPUC100は、内部情報レジスタデータを取得する(内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している)。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPUC100は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か(当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か)を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPUC100は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か(当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か)を判定する。ステップ1636でYesの場合、ステップ1638で、主制御基板MのCPUC100は、割り込み終了処理を実行し、次の処理(ステップ1602の処理)に移行する。他方、ステップ1634又はステップ1636でNoの場合には、ステップ1640で、主制御基板MのCPUC100は、内蔵乱数エラー表示をセットする(例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする)。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【1265】

次に、図205は、図204におけるステップ1900のサブルーチンに係る、電源断

10

20

30

40

50

時処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、主制御基板MのCPU C100は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ1904で、主制御基板MのCPU C100は、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、RAM領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1906で、主制御基板MのCPU C100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位1バイト、或いは、その補数となるもの）をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ1912で、主制御基板MのCPU C100は、RAMの書き込みを禁止し、ステップ1914に移行する。次に、ステップ1914で、主制御基板MのCPU C100は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

10

【1266】

次に、図206は、本例に係る回胴式遊技機の押し順表示のイメージ図の一例を示したものである。図上の表は、実行される押し順ナビが示すリール停止順と指示番号（押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信される）との対応を示す表である。例えば、押し順として、「中→右→左」を報知する場合の指示番号は、「A5」であることを示している。次に、図中左側は、押し順が「左→中→右」である場合（対応する指示番号は、「A1」）の押し順表示装置D270、有利区間表示器YH、及び演出表示装置S40に表示されるイメージを図示している。ここで、本例の押し順表示装置D270は、7セグメントの表示方式であり、払出数表示装置を兼ねている。また、メダルの払出が実行された場合に、当該払い出されたメダルの枚数は押し順表示装置D270にて2桁の数字で表示される。ここで、押し順ナビを実行する際にも、押し順表示装置D270の表示を2桁の数値で表示してしまうと、押し順表示装置D270における表示が、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかが判別困難になってしまう。そのため、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかの区別がつくように、押し順表示装置D270には、「=1」のように左側の桁には「=」を表示するよう構成することにより、押し順表示装置D270の表示が2桁の数値であった場合にはメダルの払出枚数の表示であり、押し順表示装置D270の表示として左側が「=」、右側が数字であった場合には押し順ナビの表示であると判別可能に構成し、遊技者の誤認を防ぐことができるように構成している。更に、押し順表示装置D270の右下部に備えられた、有利区間表示器YHにおいて、現在の遊技区間が、「有利区間」であることを示すランプが点灯している。同時に当該「有利区間」（又は、「AT中状態」）の残りゲーム数を示す「残り40ゲーム」の表示が演出表示装置S40上にて表示されている。また、図中右側が、押し順が「中→左→右」である場合（対応する指示番号は「A3」）の押し順表示装置D270及び演出表示装置S40に表示されるイメージを図示している。加えて、現在の遊技区間が「有利区間」であるため、有利区間表示器YHが点灯し、当該「有利区間」の残りゲーム数を示す「残り25ゲーム」の表示が演出表示装置S40上にて表示されている。尚、押し順あり役（リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、メダルの払出を伴う条件装置であり、例えば、ベル）と押し順あり再遊技役（リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、再遊技役に係る条件装置）の指示番号のセグメント表示を異なるものとしてもよいし、押し順表示装置D270の表示方式は7セグメントに限定されるものではなく、例えば、LED表示器を用いて、指示番号に対応する点灯パターンに従い、複数のLEDを点灯させることで、指示を行うように構成してもよい。尚、クレジット数表示装置D200の右下部に、有利区間表示器YHを備える構成としてもよい。この場合の有利区間表示器YHを点灯させるタイミングは、精算ボタンD60の操作が有効となるまで、であることが好ましい。遊技者が遊技をやめる際は、クレジット数表示装置D200を視認してメダルが残っていないかを確認することになる。そして、メダルが残っていれば、精算ボタンD60が操作される。即ち、精算ボタンD60が有効となるまでに点灯させることで、次遊技から「有利区間」であるのに、誤って遊技をやめてしまうことを防止することができる、というユーザフレンド

20

30

40

50

リーな遊技機とすることができる。

【1267】

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

10

【1268】

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

20

【1269】

次に、図207～図220を参照して、副制御基板S側で実行される制御処理を説明する。

【1270】

30

<サブ側プログラム開始処理>

はじめに、図207は、サブ側プログラム開始処理を示すサブルーチンである。このサブ側プログラム開始処理は、電源が投入されたことにより呼び出されて実行される。

【1271】

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

【1272】

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

40

【1273】

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

【1274】

一方、ステップ2008でNoの場合、換言すると、前述したステップ2008の判断

50

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

【1275】

＜サブメインループ処理＞

次に、図208は、サブメインループ処理を示すサブルーチンである。サブメインループ処理は、図207に示すサブ側プログラム開始処理が実行された後に、呼び出されて実行される。

【1276】

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

【1277】

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

【1278】

＜サブ側電源断処理＞

次に、図209は、副制御基板S側で実行されるサブ側電源断処理を示すサブルーチンである。サブ側電源断処理は、副制御基板Sが電源断を検知したことにより開始される処理である。

【1279】

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

【1280】

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

【1281】

＜1コマンド処理＞

次に、図210は、図208のステップ2250の処理で呼び出されて実行される1コマンド処理を示すサブルーチンである。

10

20

30

40

50

【1282】

まず、ステップ2252で、副制御基板SのCPUSCは、スタートレバーの操作タイミングではないか否かを判断する。ステップ2300でYesの場合、換言すると、スタートレバーの操作タイミングであると判別したときには、ステップ2300で、副制御基板SのCPUSCは、後述するスタートレバー操作時処理のサブルーチン呼び出して実行する。次に、ステップ2800で、副制御基板SのCPUSCは、後述する演出内容決定処理のサブルーチン呼び出して実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行する。

【1283】

次に、ステップ2252でYesの場合、換言すると、スタートレバーの操作タイミングでない場合には、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2254で、第1リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ2254でNoの場合、換言すると、第1リール停止受付タイミングである場合には、ステップ2500で、副制御基板SのCPUSCは、後述する第1回胴停止受付時処理のサブルーチン呼び出して実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

10

【1284】

次に、ステップ2254でYesの場合、換言すると、第1リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ2258で、副制御基板SのCPUSCは、第2リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ2258でNoの場合、換言すると、第2リール停止受付タイミングである場合には、ステップ2550で、副制御基板SのCPUSCは、後述する第2回胴停止受付時処理のサブルーチン呼び出して実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

20

【1285】

次に、ステップ2258でYesの場合、換言すると、第2リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ2262で、副制御基板SのCPUSCは、第3リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ2262でNoの場合、換言すると、第3リール停止受付タイミングである場合には、ステップ2600で、副制御基板SのCPUSCは、後述する第3回胴停止受付時処理のサブルーチン呼び出して実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【1286】

次に、ステップ2262でYesの場合、換言すると、第3リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ2266で、副制御基板SのCPUSCは、停止表示図柄の停止タイミングであるか否かを判定する。ステップ2266でYESの場合、換言すると、停止表示図柄の停止タイミングである場合には、ステップ2268で、副制御基板SのCPUSCは、停止表示図柄時処理（図示せず）を実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。他方、ステップ2266でNoの場合、換言すると、停止表示図柄の停止タイミングでない場合には、副制御基板SのCPUSCは、直ちに、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

30

【1287】

<スタートレバー操作時処理>

40

次に、図211は、図210のステップ2300の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時処理を示すサブルーチンである。

【1288】

まず、ステップ2302で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態がAT中状態であるか否かを判定する。ステップ2302でYesの場合、換言すれば、ATに関する状態がAT中状態である場合には、ステップ2350で、副制御基板SのCPUSCは、後述するスタートレバー操作時AT中処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

【1289】

次に、ステップ2302でNoの場合、換言すれば、ATに関する状態がAT中状態で

50

ない場合には、ステップ2304で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ2304でYesの場合、換言すれば、ATに関する状態が特化前兆状態である場合には、ステップ2400で、副制御基板SのCPUSCは、後述するスタートレバー操作時特化前兆処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

【1290】

次に、ステップ2304でNoの場合、換言すれば、ATに関する状態が「特化前兆状態」でない場合には、ステップ2306で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ2306でYesの場合、換言すれば、ATに関する状態が「上乗せ特化状態」である場合には、ステップ2450

10

【1291】

次に、ステップ2306でNoの場合、換言すれば、ATに関する状態が「上乗せ特化状態」でない場合には、ステップ2307で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態は「有利BB内部中遊技」であるか否かを判定する。ステップ2307でYesの場合、換言すると、ATに関する状態は「有利BB内部中遊技」である場合には、ステップ2700で、副制御基板SのCPUSCは、スタートレバー操作時有利BB内部中処理のサブルーチン呼び出して実行し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

20

【1292】

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

30

【1293】

ステップ2312でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2314で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。このように、第6実施形態においては、「RT1」且つ「AT中状態」である状況からゲーム数が経過してATカウンタ値が0となることにより「RT1」且つ「低確率状態」に移行した場合に（再遊技04が停止表示される前に）、逆押し白7揃いリプレイ又は順押し黒7揃いリプレイに当選した場合には、ATゲーム数上乗せが発生しないため、白セブン又は黒セブンが一直線とならない押し順がナビされるよう構成されている。また、「RT1」且つ「AT中状態」である状況からゲーム数が経過してATカウンタ値が0となることにより「RT1」且つ「低確率状態」に移行した場合には、まだ「有利区間」とし、押し順ベルは押し順ナビは発生するが、押し順再遊技は押し順ナビが発生しないよう構成してもよい。

40

【1294】

50

副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 3 0 8 で N o の場合、ステップ 2 3 1 0 で N o の場合、ステップ 2 3 1 2 で N o の場合には、ステップ 2 3 1 6 で、A T に関する状態に基づき演出画像及び背景画像を表示し、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の処理）に移行させる。

【1 2 9 5】

＜スタートレバー操作時 A T 中処理＞

次に、図 2 1 2 は、図 2 1 1 のステップ 2 3 5 0 の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時 A T 中処理を示すサブルーチンである。

【1 2 9 6】

まず、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 3 5 2 で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ 2 3 5 4 で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ 2 3 5 6 で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「A T 中状態」等の押し順ナビが実行され得る A T に関する状態においては、主制御基板 M が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板 S 側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されない A T に関する状態（遊技区間が「通常区間」、「転落待ち区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板 M は、押し順ナビが実行され得る A T に関する状態であっても押し順ナビが実行されない A T に関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。例えば、押し順ベル実行時の押し順ナビ表示と押し順再遊技の押し順ナビ表示とを同一の表示態様グループ（例えば、数字にて押し順を報知し、且つ、数字に係る表示色が同一）にて表示するように構成した場合に適用することができる。また、そのように構成した場合には、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビ実行時に、押し順ナビ表示とは異なる演出用画像（例えば、キャラクタ画像）を表示するよう構成し、押し順ベルに係る押し順ナビ実行時と押し順再遊技に係る押し順ナビ実行時とで異なる演出用画像を表示するよう構成してもよい。

【1 2 9 7】

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

【1 2 9 8】

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

【1 2 9 9】

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

【1 3 0 0】

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

10

20

30

40

50

ンD 4 1、中停止ボタンD 4 2又は右停止ボタンD 4 3のいずれかに対応させる情報である。例えば、第一停止ボタンが左停止ボタンD 4 1である場合には、数字の1のみが、押し順ナビ表示として表示される。

【1301】

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

10

【1302】

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

【1303】

次に、ステップ2372で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数が10ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ2372でYesの場合、換言すれば、AT残りゲーム数が10ゲーム以下である場合には、ステップS2374で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様B（後述する表示態様Aよりも目立たない表示態様）で演出表示装置S40に表示する。

20

【1304】

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

【1305】

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

30

【1306】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2380で、Noの場合、又はステップ2382の処理実行した場合には、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

【1307】

ステップ2372でNoの場合、換言すれば、AT残りゲーム数が11ゲーム以上である場合には、ステップS2384で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様A（前述した表示態様Bよりも目立つ表示態様）で演出表示装置S40に表示する。

40

【1308】

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

【1309】

ステップ2386で、Noの場合、又はステップ2388の処理実行した場合には、ステップ2390で、副制御基板SのCPUSCは、逆押し指示コマンドを受信したか否か

50

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

【1310】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2390で、Noの場合、又はステップ2392の処理実行した場合には、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。このように、AT残りゲーム数が少ない場合、換言するとAT残りゲーム数の表示を表示態様Aよりも目立つ表示態様である表示態様Bにて表示している場合には、順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信しても矢印の画像と共に「7を狙え！」と表示する演出を実行せず、白セブン及び黒セブンが無効ラインに停止表示しない押し順である中リールを第1停止リールとする押し順ナビを実行するよう構成した。このように構成することにより、AT残りゲーム数が少ない状況において、AT残りゲーム数が少ないことを遊技者に対して煽る表示態様である表示態様BにてAT残りゲーム数を表示している場合には、矢印の画像や「7を狙え！」の表示によって当該表示態様BのAT残りゲーム数の表示の視認性を妨げないよう構成することができる。同様に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が少ない状況にて「AT中状態」（押し順ナビが実行され得るATに関する状態）が継続するか否かを煽る連続演出（例えば、バトル演出）を実行するよう構成した場合にも、バトル演出の実行中は矢印の画像や「7を狙え！」が表示されないよう構成することで、バトル演出の視認性を妨げないよう構成することができる。また、このように構成することにより、演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数が0となり且つバトル演出に敗北して「AT中状態」が終了する旨が表示された場合にも、当該バトル演出中に順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信していた場合には、「AT中状態」が終了する旨が表示された以降のベットボタンD220の操作タイミング等にて順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドに基づく（順押し黒7リプレイ又は逆押し白7リプレイの当選に基づく）AT上乘せゲーム数を報知する、即ち、AT上乘せ抽選に当選したゲームではATゲーム数が上乘せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ATゲーム数が上乘せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

【1311】

<スタートレバー操作時特化前兆処理>

次に、図213は、図211のステップ2400の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時特化前兆処理を示すサブルーチンである。

【1312】

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

【1313】

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

【1314】

10

20

30

40

50

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

10

【1315】

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

【1316】

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

20

【1317】

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

30

【1318】

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

40

【1319】

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

50

【1320】

次に、副制御基板SのCPU SCは、ステップ2410、2414、2418、2422、2426の処理を実行した場合、又は、ステップ2424でNoの場合には、ステップ2428で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップS2430で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

【1321】

<スタートレバー操作時上乗せ特化処理>

次に、図214は、図211のステップ2450の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

10

【1322】

まず、副制御基板SのCPU SCは、ステップ2452で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2454で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2456で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっても押し順ナビが実行されないATに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

20

【1323】

次に、ステップ2458で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞 - A1～入賞 - A6のいずれかとなっている。

【1324】

ステップ2458でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ2460で、副制御基板SのCPU SCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第2の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 - A4に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

30

【1325】

次に、前述したステップ2458でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ2462で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技 - A、再遊技 - D1～D3のいずれかとなっている。

40

【1326】

ステップ2462でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2464で、副制御基板SのCPU SCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42又は右停止ボタンD43のいずれかに対応させた情報であ

50

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

【1 3 2 7】

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

10

【1 3 2 8】

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

20

【1 3 2 9】

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

30

【1 3 3 0】

次に、前述したステップ2 4 7 4でN oの場合、換言すれば、回避コマンドを受信していない場合には、ステップ2 4 7 8で、副制御基板SのC P U S Cは、押し順ナビ表示はしない。

40

【1 3 3 1】

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

【1 3 3 2】

<スタートレバー操作時有利B B内部中処理>

50

次に、図 2 1 5 は、図 2 1 1 のステップ 2 7 0 0 の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【1 3 3 3】

まず、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2 7 0 2 で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ 2 7 0 4 で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ 2 7 0 6 で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「A T 中状態」等の押し順ナビが実行され得る A T に関する状態においては、主制御基板 M が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板 S 側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されない A T に関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても
10

【1 3 3 4】

次に、ステップ 2 7 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、有利 B B 内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5 ゲーム）が経過していないか否かを判定する。ステップ 2 7 0 8 で Y e s の場合、換言すれば、有利 B B 内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5 ゲーム）が経過していない場合には、ステップ 2 7 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞 - A 1 ～入賞 - A 6 のいずれかとなっている。
20

【1 3 3 5】

ステップ 2 7 1 0 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ 2 7 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順ベルの 6 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 - A 4 に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第 1 の数字表示態
30

【1 3 3 6】

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

【1 3 3 7】

ステップ 2 7 1 4 で Y e s の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ 2 7 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の 3 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。ここで、押し順は、3 択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 又は右停止ボタン D 4 3 のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタン D 4 1 である場合には、演出表示装置 S 4 0 の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタン D 4 2 である場合には、演出表示装置 S 4 0 の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタン D 4 3 である場合には、演出表示装置 S 4 0 の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示さ
50

れる。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

【1338】

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

10

【1339】

次に、副制御基板SのCPUSCは、前述したステップ2712、2716、2720の処理を実行した場合、又はステップ2718でNoの場合には、ステップ2722で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップS2724で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

【1340】

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

20

【1341】

<演出内容決定処理>

次に、図216は、図210のステップ2800の処理で呼び出されて実行される演出内容決定処理を示すサブルーチンである。

【1342】

まず、ステップ2802で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から特定フリーズ実行コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2802でYesの場合、副制御基板SのCPUSCは、特定フリーズ連動演出（副制御基板S側で制御される演出表示装置S40にて実行される演出であり、主制御基板M側で実行される特定のフリーズ演出と連動して実行される）をセットし、ステップ2804に移行する。ここで、第6実施形態においては、特定フリーズ連動演出が実行された場合には、主制御基板M側で特定のフリーズ演出が実行されているため、遊技者はAT中状態への移行権利の獲得（AT抽選に当選）とBBの当選とのいずれもが確定的となる、即ち、高確率状態にてBBに当選したことが確定的となる旨を認識することとなる。このように、第6実施形態における特定のフリーズ演出（及び特定フリーズ連動演出）は、高確率状態においてのみ実行され得る。尚、ステップ2802でNoの場合にも、ステップ2806に移行する。次に、ステップ2806で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置はレア役であるか否かを判定する。ここで、本例においては、チェリー、スイカA、スイカBをレア役となっている。尚、レア役の構成は本例のものには限定されず、（1）BB役と重複し得る役、（2）AT抽選を実行し得る役、（3）ATゲーム数上乘せ抽選を実行し得る役、（4）当選確率が相対的に低い役（BB役も含む）、等をレア役と称するよう構成してもよい。尚、前述したように、主制御基板M側にて複数種類のフリーズ演出を実行し得るよう構成した場合には、実行されるフリーズ演出の種類に応じて副制御基板S側で実行されるフリーズ連動演出の演出態様を相違させるよう構成してもよい。

30

40

【1343】

ステップ2806でYesの場合、ステップ2808で、副制御基板SのCPUSCは、現在の遊技区間及びATに関する状態に基づき、レア役時演出内容決定テーブルを参照して、当該ゲームにおける演出内容を決定し、次の処理（ステップ2110の処理）に移

50

行する。他方、ステップ2806でNoの場合、副制御基板SのCPU SCは、現在の遊技区間及びATに関する状態と、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報及びボーナス当選情報、又は、当該ゲームに係る演出グループ番号とに基づき、当該ゲームにおける演出内容を決定し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行する。

【1344】

次に、図217は、第6実施形態に係る、レア役時演出内容決定テーブルの一例である。同図に示されるように、レア役に当選したゲームにて実行される演出は、現在の遊技区間とATに関する状態に基づいて決定されるよう構成されている。尚、図217のレア役時演出内容決定テーブルは、チェリー、スイカA、スイカBのうち何れかが決定されたときに選択される確率を示すテーブルであっても良いし、チェリー、スイカA、スイカBのうちの一つの当選役（当選番号）が決定されたとき（例えば、チェリーが当選したとき）に選択される確率を示すテーブルであっても良い。尚、以下では、チェリー、スイカA、スイカBのうち、何れかが当選したときを例に挙げてその際に選択される演出について説明する。

【1345】

遊技区間が「通常区間」である場合には、色告知、カットイン演出、バトル演出、ザコキャラ撃破演出の4種類の演出が実行され得るよう構成されており、図示されている置数振分に基づいて実行する演出を決定する。色告知とは、スタートレバー操作時に演出表示装置S40全体に当選したレア役に対応する色が表示される演出であり、チェリー当選時には赤、スイカA又はスイカB当選時には緑色に表示される。尚、スイカA当選時とスイカB当選時とで表示される色を相違させてもよく、例えば、スイカA当選時には黄緑色、スイカB当選時には深緑色に表示することにより、スタートレバー操作時にレア役に当選した旨のみではなく、チェリー、スイカA、スイカBのいずれのレア役に当選したことも認識できるよう構成することができる。カットイン演出とは、スタートレバー操作時に演出表示装置S40の一部にキャラクタの顔がアップになる等のカットイン表示が表示される演出であり、当該カットイン演出が表示されることにより、当該ゲームにてレア役に当選している期待度が高いことを示唆するが、カットイン演出が実行された場合であっても当該ゲームにてレア役ではなく再遊技や共通ベルに当選している場合も存在している。バトル演出は、当該ゲームにてボスキャラに遭遇して、次ゲーム以降の複数ゲームに亘ってボスキャラとのバトル演出が実行される等の演出態様となっており、スタートレバー操作時にはバトル演出が実行されるか否かは報知せずに、第1停止～第3停止時にボスキャラが登場することによって、遊技者は当該ゲームに係る演出がバトル演出であった旨を認識することとなる。尚、バトル演出はレア役ではない場合にも実行され得るよう構成されており、レア役ではない場合にバトル演出が実行された場合には、当該ゲームにてBB役に当選している期待度が相対的に高いよう構成してもよい（例えば、「通常リプレイ+BB役」を設けて通常リプレイが停止表示し且つバトル演出が実行された場合には、BB役と重複していない通常リプレイではなくBB役と重複している通常リプレイである期待度が高いよう構成してもよい）。ザコキャラ撃破演出は、スタートレバー操作時にザコキャラが登場し、第1～第3停止時に主人公がザコキャラを撃破し、その際に色やザコキャラのセリフにより当該ゲームにて当選している役を示唆する演出であり、「スイカ!」、「チェリー!」等の当選役を示唆する演出態様としてもよいし、「チャンス!」、「ゲキアツ!!」等のBB役に当選している期待度やAT抽選に当選している期待度を示唆するような演出態様としてもよい。このように、「通常区間」においてレア役に当選した場合には、スタートレバー操作時にレア役に当選していることが確定的となる演出とスタートレバー操作時にはレア役に当選しているか否かが判断し難い演出や、レア役以外の小役当選時にも実行され得る演出等が実行されることとなる。

【1346】

遊技区間が「待機区間」である場合には、色告知のみが実行され得るよう構成されており、図示されている置数振分に基づいて実行する演出を決定する。このように、「待機区間」においては、BB役に当選し、BB役を入賞させることを待機している状況であり、

10

20

30

40

50

且つ、A Tゲーム数上乘せ抽選を実行しないため、レア役をスターとレバー操作時に完全告知して、入賞による遊技メダルの獲得を用意にさせ且つレア役に対する過度な期待感を抱かないように構成されている。

【1347】

遊技区間が「転落待ち区間」である場合には、色告知、カットイン演出、バトル演出、ザコキャラ撃破演出の4種類の演出が実行され得るよう構成されており、図示されている置数振分に基づいて実行する演出を決定する。「通常区間」と同様に4種類の演出が実行され得るよう構成されているが、置数の振分は異なっており、「転落待ち区間」である場合には「通常区間」である場合よりも、色告知が実行され易いよう構成されている。これは、「通常区間」である場合には、レア役に当選することにより、「高確率状態」に移行する等現在よりも遊技な遊技状態に移行することを遊技者が期待していることに対して、「転落待ち区間」である場合には、「通常区間」となるまでは、A Tに関する抽選（A T抽選、A Tゲーム数上乘せ抽選、等）を実行しないため、「待機区間」と同様にスタートレバーの操作時にレア役に当選した旨を報知し易いよう構成されている。一方、「転落待ち区間」となった時点で「A T中状態」は終了しており、遊技者はA R Tは終了した（押し順ナビが発生する有利な状態は終了した）と認識しているため、「転落待ち区間」と「通常区間」とはいずれも演出の見た目上はさほど相違しないよう構成し、違和感なく遊技を進行させることが好適である。このような趣旨により、「転落待ち区間」は「待機区間」とは異なり、「通常区間」で実行される、カットイン演出、バトル演出、ザコキャラ撃破演出も実行され得るよう構成されている。

【1348】

遊技区間が「有利区間」であり、且つ、A Tに関する状態が「高確率状態」（等の押し順ナビが発生しない状態）である場合には、色告知、カットイン演出、バトル演出、ザコキャラ撃破演出の4種類の演出が実行され得るよう構成されており、図示されている置数振分に基づいて実行する演出を決定する。遊技区間が「有利区間」であり、且つ、A Tに関する状態が「高確率状態」である場合は、「通常区間」である場合と同様の演出が実行されることとなるが、置数の振分が相違している。このように構成することによって、「通常区間」にてB B役に当選した場合にはA T抽選に当選しない一方、「有利区間」にてB B役に当選した場合にはA T抽選に当選し得るために、演出の種類によるA T抽選への当選期待度を相違させることができる。図示しているように、第6実施形態においては、レア役当選時の演出としてA T抽選の当選期待度はバトル演出が実行された場合が最も高くなっている。

【1349】

遊技区間が「有利区間」であり、且つ、A Tに関する状態が「A T中状態」（等の押し順ナビが発生する状態）である場合には、色告知、カットイン演出、ボタン演出、セリフ演出の4種類の演出が実行され得るよう構成されており、図示されている置数振分に基づいて実行する演出を決定する。ボタン演出は、サブ入力ボタンを操作することによってA Tゲーム数上乘せ抽選の当選期待度を示唆する演出であり、セリフ演出はセリフの種類、セリフが表示される枠の色、セリフの色、等により、A Tゲーム数上乘せ抽選の当選期待度を示唆する演出である。このように、押し順ナビが発生する遊技状態においては押し順ナビが発生しない遊技状態とは異なる演出が実行され得ることとなる。

【1350】

尚、同図における演出態様はあくまで一部を抜粋したものであり、図示していない遊技状態においても、様々な演出が実行されるよう構成されている。また実行され得る演出の種類な置数の振分等もあくまで一例であり、適宜変更しても問題ない。

【1351】

＜第1回胴停止受付時処理＞

次に、図218は、図210のステップ2500の処理で呼び出されて実行される第1回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【1352】

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

【1353】

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

【1354】

次に、ステップ2504でNoの場合、換言すれば、第1停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ2508で、副制御基板SのCPU SCは、順押しナビ又は逆押しナビ（順押し黒リプレイ又は逆押し白7リプレイを無効ラインに揃えるよう指示する押し順ナビ）に係る押し順ナビの表示中であるか否かを判定する。ステップ2508で、Yesの場合には、ステップ2510で、副制御基板SのCPU SCは、押し順ナビを暗転表示し（当該ゲーム中では暗転表示され続ける）、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【1355】

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

【1356】

<第2回胴停止受付時処理>

次に、図219は、図210のステップ2550の処理で呼び出されて実行される第2回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【1357】

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

【1358】

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

【1359】

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

【1360】

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

【1361】

<第3回胴停止受付時処理>

次に、図 220 は、図 210 のステップ 2600 の処理で呼び出されて実行される第 3 回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【1362】

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

10

【1363】

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

【1364】

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

20

【1365】

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

30

40

【1366】

なお、上乗せ特化状態における共通ベルは、押し順ナビに従って停止させた場合であっても、AT 上乗せゲーム数に関する表示をしない（共通ベルでは AT 上乗せ抽選をしていない）。

【1367】

次に、図 221 は、第 6 実施形態に係る、AT 中演出実行イメージ図 1 である。まず、同図左は、AT に関する状態が「AT 中状態」である状況下、演出表示装置 S40 にて、昼背景が表示されており、条件装置として「入賞 - A1」（押し順ベル）が当選し、「左

50

→中→右」に対応する押し順ナビ表示が円状の図形内に数字（第１の数字表示態様グループ）にて表示されている。また、同図中央は、ＡＴに関する状態が「特化前兆状態」である状況下、演出表示装置Ｓ４０にて、昼背景が表示されており、条件装置として「入賞－Ａ１」（押し順ベル）が当選し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が星形状の図形内に数字（第２の数字表示態様グループ）にて表示されている。また、同図右は、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」である状況下、演出表示装置Ｓ４０にて、夜背景が表示されており、条件装置として「入賞－Ａ１」（押し順ベル）が当選し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が円状の図形内に数字（第１の数字表示態様グループ）として表示されている。このように、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合と「上乗せ特化状態」である場合とでは、背景演出は相違しているが、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビの表示態様グループは同一となっている。また、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合と「特化前兆状態」である場合とでは、背景演出は同一であるが、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビの表示態様グループは相違している。尚、同図においては、「左→中→右」の押し順ナビを一例として図示したが、その他の押し順ナビを表示する際にも同様の構成となっている。また、第６実施形態においては、「特化前兆状態」と「上乗せ特化状態」とではＡＴ残りゲーム数がゲームの実行によって減算されないよう構成されている。

【１３６８】

次に、図２２２は、第６実施形態に係る、ＡＴ中演出実行イメージ図２である。まず、同図上段左において、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である状況において、押し順ベル役である「入賞－Ａ１」に当選し、演出表示装置Ｓ４０にて、円状の図形内部に描かれた数字（第１の数字表示態様グループ）により、停止ボタンＤ４０を「左→中→右」の順に操作する旨の押し順ナビ表示がされ、同時に押し順表示装置Ｄ２７０に、「左→中→右」の停止ボタンＤ４０の押し順に対応する表示である「＝１」の表示がされている。遊技者により、第１停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである左停止ボタンＤ４１の操作がされると、第２停止として、中停止ボタンＤ４２の操作を促す表示がされる（演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビ表示における「２」の表示が大きくなる）。次に、第２停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである中停止ボタンＤ４２の操作がされると、第３停止として、右停止ボタンＤ４３の操作を促す表示がされる（演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビ表示における「３」の表示が大きくなる）。次に、右停止ボタンＤ４３の操作がされると、全ての停止ボタンＤ４０の操作が押し順ナビ通りに実行され、最大払出枚数である１１枚の払出となるベルが入賞することにより、１１枚の遊技メダルが払出が実行されると共に、演出表示装置Ｓ４０には「ＧＥＴ！！」との表示がされる。

【１３６９】

他方、同図上段左において、遊技者により、第１停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである左停止ボタンＤ４１とは異なる停止ボタンである中停止ボタンＤ４２の操作がされると、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビ表示がすべて消去されると共に、押し順失敗演出として「Ｂａｄ・・・」の文字が表示されることとなる。次に、右停止ボタンＤ４３、左停止ボタンＤ４１の順に操作がされ、全ての停止ボタンＤ４０の操作が終了するが、不正解の押し順である「中→右→左」の順に停止ボタンＤ４０が操作されたこととなり、条件装置「入賞０８」～「入賞１０」のいずれかが入賞し、１枚の遊技メダルが払出される。尚、演出表示装置Ｓ４０には、「ＧＥＴ！！」の文字は表示されない。即ち、押し順ナビの指示に従い、正解の押し順にて停止ボタンＤ４０を操作した場合には、最大払出枚数となる払出がある（当選した条件装置における最も有利な払出枚数がある）と共に、遊技者を祝福する演出が演出表示装置Ｓ４０にて表示されるのに対し、不正解である押し順にて停止ボタンＤ４０が操作された場合には、不正解の停止ボタンが操作された時点で、押し順ナビに失敗した旨の表示がされ、全ての停止ボタンＤ４０の操作が終了した場合も、演出表示装置Ｓ４０にて遊技者を祝福する演出が表示されないよう構成されている。尚、最大払出枚数である１１枚の払出となる押し順にてリールを停止させたことにより、「ＧＥＴ！」が表示されるわけではなく、演出表示装置Ｓ４０にて表示されている押

10

20

30

40

50

し順ナビに従ってリールを停止させたか否かによって「GET!」が表示されることとなる。即ち、押し順ナビとして演出表示装置S40に「左→中→右」の押し順が表示されている状況にて、リールを「中→右→左」の順番にて停止させ、最大払出枚数となるベルが入賞した場合には、演出表示装置S40にて「GET!」の表示はされないこととなる。尚、「通常遊技状態」等の押し順ナビが表示されないATに関する状態において、押し順ベルに当選し、遊技者が任意の押し順にてリールを停止させた場合に、たまたま6択の押し順に正解して11枚の払出を獲得した場合にも演出表示装置S40にて「GET!」の表示はされないよう構成されている。また、押し順失敗演出についても、同様に、最大払出枚数である11枚の払出とならない(1枚の払出となる)押し順にてリールを停止させたことにより、押し順失敗演出が表示されるわけではなく、演出表示装置S40にて表示されている押し順ナビに従わずにリールを停止させたか否かによって押し順失敗演出が表示されることとなる。即ち、押し順ナビとして演出表示装置S40に「左→中→右」の押し順が表示されている状況にて、リールを「中→右→左」の順番にて停止させ、最大払出枚数となるベルが入賞した場合にも、演出表示装置S40にて押し順失敗演出が実行されることとなる。尚、正解の押し順とは異なる押し順にて停止ボタンを操作した場合には、押し順表示装置D270における押し順ナビ表示を、(1)第3停止に係るリールが停止するまで、(2)正解の押し順とは異なる停止ボタンを操作するまで、(3)正解の押し順とは異なる停止ボタンを操作し当該停止ボタンに係るリールが停止するまで、(4)次ゲームに係るベットボタンが操作されるまで、(5)次ゲームに係るスタートレバーが操作されるまで、表示するよう構成してもよい。

10

20

【1370】

次に、図223は、第6実施形態に係る、AT中演出実行イメージ図175である。まず、同図左において、ATに関する状態が「上乗せ特化状態」であり、且つ、RTに関する状態が「RT1」である状況下、順押し黒7揃いリプレイである「再遊技-C」に当選し且つATゲーム数上乗せ抽選に当選(1/2で当選する)し、演出表示装置S40にて、無効ライン(下段のライン)に黒セブンが揃い得る押し順である「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印(矢印の画像による表示態様)にて表示されると共に、「7を狙え!!」のメッセージが表示される。尚、押し順表示装置D270は非表示(押し順ナビは表示されていない)となっている。このとき、同時に図1の装飾ランプユニットD150を利用して左から右にウェーブするような発光態様(例えば、左の装飾ランプは下から上に向かって流れるように点滅を行い、それに続くように、右の装飾ランプは上から下に向かって流れるように点滅を行うことで、左→右の流れを示唆することが可能。)を行うことで「左→中→右」を示唆等、装飾ランプユニットD150にて押し順ナビを実行してもよい。これにより、例えば、演出表示装置S40の不具合により押し順ナビが表示できない状況にある場合でも、当該ゲームが「左→中→右」の順に7を狙うゲームであることを示唆することができる。また、第6実施形態では7揃いを無効ラインに揃えるための役として再遊技を採用しているが、押し順によって枚数変動する押し順ベルで代用する場合、演出表示装置S40の不具合は致命的な状況となり得るため、装飾ランプユニットD150を利用した押し順ナビの示唆は、より有効に作用する。なお、押し順ベルの場合、演出表示装置S40に不具合が発生したとしても、押し順表示装置D270により押し順ナビの表示は継続して行われるが、新規の遊技者の場合、押し順表示装置D270の表示態様が表す押し順を理解するのは容易でないため、視覚的に分かり易い装飾ランプユニットD150の点灯態様を利用することで、イレギュラーな事態に対する保険的な役割が期待できる。その後、「左→中→右」の順に停止ボタンD40が操作された場合には、演出表示装置S40にAT上乗せゲーム数として「50ゲーム」が上乗せされた旨の表示がされる。他方、「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印(矢印の画像による表示態様)にて表示されると共に、「7を狙え!!」のメッセージが表示されたにも拘らず、第1停止で中停止ボタン(正解の停止ボタンである左停止ボタン以外の停止ボタン)を操作した場合、画面全体が暗転するが、「左→中→右」に対応した矢印の押し順ナビ表示及び「7を狙え!!」のメッセージの表示は消去されない。その後、すべてのリールを停止

30

40

50

させると、演出表示装置 S 4 0 に A T 上乗せゲーム数として「50 ゲーム」が上乗せされた旨の表示がされる。順押し黒 7 揃いリプレイ当選時に A T ゲーム数上乗せ抽選に当選しているので、押し順ナビに従うか否かに拘らず、A T ゲーム数が上乗せされることとなる。また、同図右において、A T に関する状態が「上乗せ特化状態」であり、且つ、R T に関する状態が「R T 1」である状況下、順押し黒 7 揃いリプレイである「再遊技 - C」に当選し且つ A T ゲーム数上乗せ抽選に非当選（1 / 2 で非当選となる）となった場合、演出表示装置 S 4 0 にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃わない押し順（「左→中→右」以外の押し順）に対応した押し順ナビ表示として、第 1 停止に係る停止ボタンとして中停止ボタン D 4 2 を指示する押し順ナビが表示される。尚、押し順表示装置 D 2 7 0 は非表示となっている。次に、その後、第 1 停止ボタンとして、中停止ボタン D 4 2 が操作されたが、ゲーム数上乗せに係る演出は発生しない。このように、第 6 実施形態においては、「再遊技 - C 1」は、押し順に拘らず遊技者にとっての利益が同一となる条件装置であり、スタートレバーの操作に基づき、A T 上乗せ抽選が実行される、即ち、A T 上乗せ抽選に当選するか否かはスタートレバーの操作に基づいて決定しており、押し順によって A T 上乗せ抽選の当選有無は相違しないよう構成されていることとなるが、遊技者に見せるための演出として、「再遊技 - C」に当選且つ A T 上乗せ抽選に当選した場合には、黒セブンが無効ラインに揃うことが可能な押し順（「左→中→右」）を指示することにより、恰も遊技者が黒セブンを揃えたことによって A T ゲーム数上乗せが発生したかのように感じることで遊技の興趣性が向上することとなる。一方、「再遊技 - C」に当選且つ A T 上乗せ抽選に非当選であった場合には、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→右」以外）を指示することにより、遊技者は黒セブンが無効ラインに揃うことが可能なリプレイに当選したことに気が付かず、即ち、A T ゲーム数上乗せ抽選に非当選となったことに気が付かないため、余計なストレスを感じることもなく遊技を進行することができる。尚、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順にてリールを停止させた場合には、R T 状態が移行しない通常リプレイ（例えば、再遊技 0 1）が停止表示することとなるため、このことから遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。また、A T ゲーム数上乗せ抽選に非当選の場合に黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→右」以外）を指示することにより、A T ゲーム数上乗せが発生しないにも拘らず、黒セブンが無効ラインに揃うような遊技者が違和感を感じる事態の発生を防止することができる。また、「A T 中状態」等の通常的に押し順ナビが発生し得る A T に関する状態（A T 中と称することがある）においては、特に高い効果を期待できるが、「通常遊技状態」等の押し順ナビが発生しない A T に関する状態（非 A T 中と称することがある）に同様のことを行ってもよい。この場合、A T 中と違い、通常的に押し順ナビが発生しているわけではないため、例えば、「再遊技 - C」に当選したときに、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→右」以外）が突発的に発生することで、遊技者に対して違和感を与えることに繋がるが、非 A T 中に偶発的に黒 7 が無効ラインに揃う可能性のある状況は、無効ラインにおける 7 揃いによって遊技者に何らかの特典を意識させてしまう懸念がある点からも、望ましくない。尚、同図においては、順押し黒 7 リプレイである「再遊技 - C」に当選し、且つ、A T 上乗せ抽選に当選した場合における A T ゲーム数上乗せに関する演出の一例を例示しているが、A T ゲーム数上乗せを報知する演出態様はこれには限定されず、例えば、あるゲームにて A T 上乗せ抽選に当選して A T 残りゲーム数が 50 ゲーム上乗せされた場合に、当該 A T 上乗せ抽選に当選したゲームにおいては A T 残りゲーム数が上乗せされた旨を報知せず、その後のゲームにて順押し黒 7 リプレイである「再遊技 - C 1」に当選した遊技にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃い得る押し順である「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「7 を狙え！！」のメッセージが表示し、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃うことによって前記 A T 残りゲーム数が 50 ゲーム上乗せされた旨を報知するよう構成してもよい。また、逆押し白 7 リプレイである「再遊技 - B」についても同様に、例えば、あるゲームにて A T 上乗せ抽選に当選して A T 残りゲーム数が 50 ゲーム上乗せされた場合に、当該

10

20

30

40

50

A T 上乗せ抽選に当選したゲームにおいては A T 残りゲーム数が上乗せされた旨を報知せずに、その後のゲームにて逆押し白 7 リプレイである「再遊技 - B」に当選した遊技にて、無効ライン（下段のライン）に白セブンが揃い得る押し順である「右→中→左」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「7 を狙え！！」のメッセージが表示し、無効ライン（下段のライン）に白セブンが揃うことによって前記 A T 残りゲーム数が 50 ゲーム上乗せされた旨を報知するよう構成してもよい。また、「再遊技 - C」や「再遊技 - B」に当選し且つ A T ゲーム数上乗せ抽選に当選し、以前のゲームにて既に A T 上乗せ抽選に当選し且つ当該当選に係る A T 上乗せゲーム数を報知していない状況であった場合には、当該ゲームに係る A T 上乗せゲーム数と以前のゲームに係る A T 上乗せゲーム数とを合算して、当該ゲームにおける 7 リプレイが無効ラインに揃ったタイミングで当該合算したゲーム数を報知し得るよう構成してもよい。尚、同図においては、「左→中→右」の順に停止ボタン D 40 が操作された場合に、演出表示装置 S 40 に A T 上乗せゲーム数として「50 ゲーム」が上乗せされた旨を表示する構成を例示したが、A T 上乗せゲームを報知する演出態様はこれには限定されず、例えば、「左→中→右」の順に停止ボタン D 40 が操作された場合に、演出表示装置 S G にサブ入力ボタン（副制御基板 S にて制御する操作部材であり、操作することによって演出が新たに実行される又はその後の演出態様が相違することとなる）の操作を促す演出が表示され（例えば、サブ入力ボタンの画像と共に「ボタンを押せ！」と表示）、サブ入力ボタンを押下（操作）することによって、A T 上乗せゲーム数として「50 ゲーム」が上乗せされた旨を表示するよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、サブ入力ボタンの操作を促す演出が表示された後、所定時間サブ入力ボタンが操作されなかった場合には、ベットボタン又はスタートレバーを操作することによって A T 上乗せゲーム数として「50 ゲーム」が上乗せされた旨を表示するよう構成してもよい。

10

20

【1371】

次に、図 224 は、第 6 実施形態に係る、A T 中演出実行イメージ図 176 である。まず、同図上段左において、A T に関する状態が「上乗せ特化状態」且つ R T に関する状態が「R T 1」である状況下、押し順ベルである条件装置として、「入賞 - A 1」が成立し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が演出表示装置 S 40 に表示されると共に、「= 1」が押し順表示装置 D 270 に表示されている。その後、押し順ナビ表示に従い、停止ボタン D 40 が「左→中→右」で操作されると、ベルが入賞し 11 枚の払出がされると共に、A T ゲーム数上乗せに成功した旨の表示「+ 10 G」が演出表示装置 S 40 にて表示される。尚、図 200 にて図示したように、10 ゲーム消化するまで滞在可能な「上乗せ特化状態」（「上乗せ特化状態」は 10 ゲーム消化することで「A T 中状態」に移行する）においては、押し順ベル及び押し順再遊技においても A T ゲーム数抽選が実行されるよう構成されている。ここで、第 6 実施形態においては、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれも A T ゲーム数抽選において 100 % 当選する（1 ゲーム以上 A T ゲーム数の上乗せが実行される）ように構成されているが、これには限定されず、押し順ベルにおいては、A T ゲーム数抽選において 100 % 当選する（1 ゲーム以上 A T ゲーム数の上乗せが実行される）ように構成されているが、押し順再遊技においては、A T 上乗せ抽選に当選する確率 70 % 当選する（1 ゲーム以上 A T ゲーム数の上乗せが実行される）ように構成してもよい。また、同図上段右において、A T に関する状態が「上乗せ特化状態」且つ R T に関する状態が「R T 1」である状況下、共通ベルである条件装置として、「入賞 - B」が成立する。ここで、共通ベルは押し順に拘らず遊技者にとっての利益が共通であり、A T ゲーム数上乗せ抽選も実行されない小役となっているが、「上乗せ特化状態」においては、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が演出表示装置 S 40 にされ、押し順表示装置 D 270 は非表示となる。その後、演出表示装置 S 40 における押し順ナビ表示に従い、停止ボタン D 40 が「左→中→右」で操作されるが、ゲーム上乗せに係る演出は表示されない。また、同図下段左において、A T に関する状態が「A T 中状態」且つ R T に関する状態が「R T 1」である状況下、押し順ベルである条件装置として、「入賞 - A 1」が成立し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が演出表示装置 S 40

30

40

50

に表示されると共に、「＝ 1」が押し順表示装置 D 2 7 0 に表示されている。その後、押し順ナビ表示に従い、停止ボタン D 4 0 が「左→中→右」で操作されると、ベルが入賞し 1 1 枚の払出がされ、A T ゲーム数上乘せに係る演出は表示されない。次に、同図下段右において、A T に関する状態が「A T 中状態」且つ R T に関する状態が「R T 1」である状況下、共通ベルである条件装置として、「入賞 - B」が成立し、演出表示装置 S 4 0 では押し順ナビは表示せず、また、押し順表示装置 D 2 7 0 に非表示となっている。次に、3 つの停止ボタン D 4 0 が操作されると、いずれの押し順による操作かに拘わらず、ベルが入賞すると共に、1 1 枚の払出がされる。このように、共通ベル当選時においては、「A T 中状態」である場合には演出表示装置 S 4 0 及び押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビが表示されない一方、「上乘せ特化状態」である場合には押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビが表示されないが演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビが表示されることとなる。このように構成することによって、「上乘せ特化状態」においては共通ベルに当選しても A T ゲーム数の上乘せは実行されないが、A T ゲーム数の上乘せが実行され得る押し順ベルに当選した場合と同様の押し順ナビを実行することによって、リールを停止する前に、押し順ベルではなく共通ベルであることが判別できないようにする、即ち、リールを停止させる前のタイミングで当該ゲームにて A T ゲーム数の上乘せが実行されないことが判明してしまう事態を防止することができ、遊技の興趣性を高めることができる。また、共通ベル当選時に、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ベルと同様の押し順ナビを表示させてもよい。この場合、演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビの表示に加えて、押し順表示装置 D 2 7 0 でも押し順ナビが表示されるため、遊技者は当該ゲームのリール停止前のタイミングでは、押し順ナビに従った結果が押し順ベルなのか共通ベルなのか、完全に把握することができないため、より高い効果を発揮される。具体的な手段として、共通ベル当選時は、予め定めた特定の押し順を固定的に表示することもできるし、また、押し順ベルで表示し得るいずれかの押し順の中から選択的に表示することもできる。前者は、押し順を選択する処理を行わないため、処理負荷を軽減できるメリットを有し、後者では、押し順のばらつきがなくなることで、より自然な押し順ナビの表示が実行できるメリットを有する。また、「上乘せ特化状態」の終了条件としては、「再遊技 - A」が当選した場合の所定確率（例えば、3 0 %）で終了するようにしても良いし、「上乘せ特化状態」を実行する（に滞在する）最低保障ゲーム数（例えば、5 ゲーム）を有し最低保障ゲームが経過した後は、「再遊技 - A」が当選した場合の所定確率（例えば、3 0 %）で終了するようにしても良いし、最低保障ゲーム数（例えば、5 ゲーム）中にも「再遊技 - A」が当選した場合に「上乘せ特化状態」の終了抽選（例えば、毎ゲーム 3 0 % で当選する）を実行し、終了抽選に当選した場合であっても最低保障ゲームが経過するまでは「上乘せ特化状態」を終了せずに最低保障ゲーム数が経過した後に終了するようにしても良い。

【 1 3 7 2 】

次に、図 2 2 5 は、第 6 実施形態に係る、レア役時演出の一例である。図 2 1 7 にて前述したレア役当選時の演出の実行イメージを同図にて詳述する。まず、色告知としてチェリーに当選した場合を例示すると、スタートレバー操作時に演出表示装置 S 4 0 の画面全体が赤色になると共に「レア役成立！」と表示され、チェリーに当選している旨が報知される（赤色がチェリーに対応している）。「待機区間」にてレア役に当選した場合にはすべてスタートレバーを操作した後でありすべてのリールが回転している状況にてレア役に当選している旨が報知される。次に、カットイン演出を例示すると、リール回転開始後（スタートレバー操作後としてもよい）全リール回転中にて、「C H A N C E」と表示される。カットイン演出はレア役の場合とレア役ではない場合（押し順ベル等）とのいずれにおいても実行され得る演出であり、リール停止前にはいずれの役に当選したのかが判別し難いよう構成されている。前述したように「待機区間」以外の遊技区間にてレア役に当選した場合に実行され得る演出となっている。次に、バトル演出を例示すると、全リール停止後にバトル演出が開始される旨が報知され（スタートレバー操作時にはバトル演出が実行される旨は報知されていない）、その後の複数ゲームにてバトル演出が実行される。バトル演出が実行される場合にはいずれのレア役に当選したかは報知されない。また、バト

10

20

30

40

50

ル演出は「待機区間」以外の遊技区間にてレア役に当選した場合に実行され得る演出である。

【1373】

以上のように構成することにより、第6実施形態においては、遊技区間として「転落待ち区間」を設け、「有利区間」の後には「転落待ち区間」に設定され得るよう構成されている。また、「転落待ち区間」においては、A T抽選やA Tゲーム数上乘せ抽選を実行しないと共に、「転落待ち区間」の後には「通常区間」に設定されるよう構成することにより、「有利区間」が終了した場合には「有利区間」に関する情報をクリアすべきにも拘らず、一旦「通常区間」に設定した後に再度「有利区間」に設定して、実質的に1500ゲーム以上「有利区間」が継続する（合計で1500ゲーム以上継続する）ことがない公正な遊技機とすることができる。また、「転落待ち区間」において実行される演出を「通常区間」と同様の演出態様とし、且つ、A T抽選やA Tゲーム数上乘せ抽選が実行されないために遊技者に過度な期待感を抱かせないような演出態様とすることにより、遊技区間に対応した適切な演出を実行するユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

10

【1374】

尚、本例においては、「待機区間」と「転落待ち区間」とはどちらもA T抽選やA Tゲーム数上乘せ抽選等のA Tに関する抽選は実行しないよう構成されているが、「待機区間」と「転落待ち区間」とではR T状態が相違している（「待機区間」はR T 2と「転落待ち区間」はR T 1）。また、「転落待ち区間」においてはB B役に当選し得るが、「待機区間」においては新たにB B役に当選しない。

20

【1375】

また、本例においては、A T中状態等の「有利区間」における所定の期間（所定のA Tに関する状態）と「転落待ち区間」とではR T状態は同一の「R T 1」となっているが、特定の再遊技が停止表示される頻度を相違させてもよいし、「有利区間」における所定の期間においては特定の再遊技役が停止表示され得るが「転落待ち区間」においては特定の再遊技役が停止表示されないよう構成してもよいし、「転落待ち区間」においては特定の再遊技役が停止表示され得るが「有利区間」における所定の期間においては特定の再遊技役が停止表示されないよう構成してもよい。

【1376】

尚、「転落待ち区間」においてレア役が成立した場合に実行される演出態様は本例の態様には限定されず、例えば、スタートレバー操作時にレア役に当選している旨のみを報知していずれのレア役に当選しているかについては報知しないような演出態様としてもよく、一例としては、スタートレバー操作時に演出表示装置S 40にて「！！」と表示する等、遊技者が目押しせずに適当にリールを停止させてレア役を入賞させることができないといった損失が生じないように、現在のゲームにおいては目押しをするべきである旨を遊技者が認識できるような演出態様であれば問題ない。また、「転落待ち区間」と「待機区間」とではレア役に当選したゲーム以外においても実行される演出傾向が相違するよう構成してもよく、「転落待ち区間」においてはボーナスを煽るような演出を実行し得る一方、「待機区間」においてはボーナスを煽る演出は実行しないように構成してもよいし、「転落待ち区間」においては発生するが「待機区間」においては発生しない予告演出を有していてもよい。

30

40

【1377】

（第6実施形態からの変更例1）

ここで、第6実施形態では、遊技区間として転落待ち区間を有する遊技の一例を詳述したが、A Tに関する状態の遷移やR T状態の遷移は第6実施形態の態様には限定されない。そこで、第6実施形態とは異なる態様であるA Tに関する状態の遷移やR T状態の遷移となる構成を第6実施形態からの変更例1とし、以下、第6実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【1378】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態における

50

ステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ3402と本実施形態からの変更例1におけるステップ3402は、別の実施形態におけるステップ3402であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【1379】

はじめに、図226は、第6実施形態からの変更例1に係る図柄組み合わせ一覧4である。同図に示されるように、第6実施形態からの変更例1においては、再遊技となる条件装置として再遊技06が新たに設けられており、詳細は後述することとなるが、第6実施形態からの変更例1においては、「RT0」にて再遊技06が停止表示することにより「RT1」に移行するよう構成されている。

10

【1380】

次に、図227は、第6実施形態からの変更例1に係る条件装置一覧である。同図に示されるように、第6実施形態からの変更例1においては、当選番号28～33が新たに設けられており、当選番号28～30は、入賞-J1～J3に対応しており、入賞-J1～J3は入賞-A1～A6と同様に、正解の押し順（リール停止順）にてリールを停止させた場合には11枚のメダル払出（入賞-A1～A6は正解の押し順にてリールを停止させた場合9枚の払出となっている）となり、不正解の押し順にてリールを停止させた場合には1枚のメダル払出となる押し順ベル役である。また、入賞-A1～A6は6択の押し順であるため、押し順ナビが発生していない状況において任意の停止順でリールを停止させた場合には6分の1で正解の押し順に基づく11枚の払出となるのに対して、入賞-J1～J3は、第1停止の候補である左リール、中リール、右リールの3つのリールのうち2つが正解の押し順となるため、押し順ナビが発生していない状況において任意の停止順でリールを停止させた場合には3分の2で正解の押し順に基づく11枚の払出となる。一例としては、当選番号28の入賞-J1に当選した場合において、第1停止として左リール又は中リールを停止させた場合には（第2停止及び第3停止に拘らず）11枚の払出（正解）となり、第1停止として右リールを停止させた場合には（第2停止及び第3停止に拘らず）1枚の払出（不正解）となるよう構成されている。このように構成する趣旨については後述することとする。

20

【1381】

また、当選番号31～33は、再遊技E1～E3に対応しており、再遊技-E1～E3は再遊技-D1～D3と同様に、第1停止としていずれのリールを停止させるかの3択の押し順となっており、再遊技-E1は、正解の押し順にてリールを停止させると再遊技06が停止表示され、不正解の押し順にてリールを停止させると再遊技01が停止表示されることとなり、再遊技-E2は、正解の押し順にてリールを停止させると再遊技06が停止表示され、不正解の押し順にてリールを停止させると再遊技01又は02が停止表示されることとなり、再遊技E-3は、正解の押し順にてリールを停止させると再遊技06が停止表示され、不正解の押し順にてリールを停止させると再遊技01、02又は03が停止表示されることとなる。一例としては、当選番号31の再遊技-E1に当選した場合には、第1停止として左リールを停止させた場合には（第2停止及び第3停止に拘らず）再遊技06が停止表示することとなり、第1停止として中リール又は右リールを停止させた場合には（第2停止及び第3停止に拘らず）再遊技01が停止表示することとなる。尚、再遊技06が停止表示することで「RT0」から「RT1」に移行するよう構成されているため、「RT0」である状況にて再遊技-E1に当選した場合には、第1停止として左リールを停止させた場合には再遊技06が停止表示することにより「RT1」に移行し、第1停止として中リール又は右リールを停止させた場合には再遊技01が停止表示してRT状態は「RT0」のままとなる。尚、再遊技-E1～E3は「RT0」から「RT1」に移行させるための再遊技役であるため、いずれかの停止順にて停止した場合に再遊技06が停止表示すれば問題なく、再遊技06が停止表示される押し順以外で停止表示される再遊技は再遊技01～03以外の再遊技に変更しても何ら問題ない（例えば、再遊技04

30

40

50

等)。

【1382】

また、入賞 - J 1 ~ J 3 は前述した入賞 - A 1 ~ A 6 と同様に、3つの当選番号がすべて同一の演出グループ番号である12となっており、出玉グループ番号もすべて同一の14となっている。また、再遊技 - E 1 ~ E 3 は前述した再遊技 - D 1 ~ D 3 と同様に、3つの当選番号がすべて同一の演出グループ番号である13となっており、出玉グループ番号もすべて同一の15となっている。また、入賞・再遊技当選情報は夫々異なる数字が割り振られており、入賞 - J 1 ~ J 3 は19 ~ 21、再遊技 - E 1 ~ E 3 は22 ~ 24となっている。

【1383】

次に、図228は、第6実施形態からの変更例1に係る小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。同図に示されるように、第6実施形態からの変更例1においては、RT状態として、「RT0」、「非RT」、「RT1」、「RT2」、「RT3」、「1種BB - A、B、C」の6つのRT状態を有している。尚、RT状態の遷移については後述することとする。BBの実行中(「1種BB - A、B、C」)以外においては、入賞 - J 1 ~ J 3 が夫々361/65536で当選し合計で1083/65536で当選するよう構成されている。尚、入賞 - A 1 ~ A 6 は合計で4338/65536で当選するため、入賞 - J 1 ~ J 3 よりも入賞 - A 1 ~ A 6 の方が当選し易いよう構成されている(入賞 - J 1 ~ J 3 の方が当選し易いよう構成してもよいし、入賞する役を相違させることで当選した際の平均のメダル払出枚数を相違させてもよい)。ここで、入賞 - A 1 ~ A 6 に当選し且つ押し順ナビが発生せずに遊技者が任意の押し順にてリールを停止させた場合の払い出す遊技メダル枚数の期待値は、「11(枚) × 1/6(正解の押し順) + 1(枚) × 5/6 = 2.67(枚)」となっており、入賞 - A 1 ~ A 6 に当選し且つ押し順ナビが発生して遊技者が正解の押し順にてリールを停止させた場合の払い出す遊技メダル枚数の期待値は、「11(枚) × 6/6(正解の押し順) = 11(枚)」となっている。即ち、入賞 - A 1 ~ A 6 に当選したゲームにて押し順ナビが発生させた場合、押し順ナビが発生させなかった場合と比較して、期待値として8.33(枚)多い遊技メダルが払い出されることとなる。また、入賞 - J 1 ~ J 3 に当選し且つ押し順ナビが発生せずに遊技者が任意の押し順にてリールを停止させた場合の払い出す遊技メダル枚数の期待値は、「11(枚) × 2/3(正解の押し順) + 1(枚) × 1/3 = 7.67(枚)」となっており、入賞 - J 1 ~ J 3 に当選し且つ押し順ナビが発生して遊技者が正解の押し順にてリールを停止させた場合の払い出す遊技メダル枚数の期待値は、「11(枚) × 3/3(正解の押し順) = 11(枚)」となっている。即ち、入賞 - J 1 ~ J 3 に当選したゲームにて押し順ナビが発生させた場合、押し順ナビが発生させなかった場合と比較して、期待値として3.33(枚)多い遊技メダルが払い出されることとなる。このように、押し順ナビが発生した場合と発生しなかった場合との遊技メダルの払出枚数の期待値の差分が、入賞 - A 1 ~ A 6 よりも入賞 - J 1 ~ J 3 の方が小さいため、押し順ナビが発生させる場合において、入賞 - A 1 ~ A 6 当選時に押し順ナビが発生させた場合よりも、入賞 - J 1 ~ J 3 当選時に押し順ナビが発生させた場合の方がベースが高くなり過ぎず、より自由に遊技機を設計することが可能となる。

【1384】

なお、入賞 - J 1 が当選したとき、遊技者にとって有利な操作態様(11枚払出しの図柄組合せを停止表示するための押し順)は左第1停止又は中第1停止であるが、押し順ナビとしては、「左第1停止」であることを示す押し順ナビを行うように構成されている。同様に、入賞 - J 2 が当選したとき、遊技者にとって有利な操作態様(11枚払出しの図柄組合せを停止表示するための押し順)は中第1停止又は右第1停止であるが、押し順ナビとしては、「中第1停止」であることを示す押し順ナビを行う。また、入賞 - J 3 が当

10

20

30

40

50

選したとき、遊技者にとって有利な操作態様（１１枚払出しの図柄組合せを停止表示するための押し順）は左第１停止又は右第１停止であるが、押し順ナビとしては、「右第１停止」であることを示す押し順ナビを行う。つまり、複数の押し順が正解である場合であったとしても、一方の押し順をナビする。このように構成することにより、複数の押し順が正解であったときに複数の押し順を報知する場合と比較して、遊技者が混乱することを防止することができる。例えば、入賞－Ｊ１が当選したとき、演出表示装置Ｓ４０に「１・１・－」のような表示がなされたとき、左を押して良いのか、中を押して良いのかが初心者には分かり辛い。一方、演出表示装置Ｓ４０に「１・－・－」のような表示や「１・２・３」のような表示を行うことによって、遊技者はどの操作態様（押し順）で停止ボタンを操作すれば良いのかが分かり、ユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

10

【１３８５】

次に、図２２９は、第６実施形態からの変更例１における、図１９０のステップ１４００のサブルーチンに係るＡＴ状態移行制御処理のフローチャートである。第６実施形態からの変更点は、ステップ１４０８（変１）、ステップ１４１７（変１）及びステップ１４１８（変１）であり、即ち、ステップ３０００でＡＴ抽選実行処理を実行した後、又は、ステップ１４０２で現在のＡＴに関する状態がＡＴ抽選可能な状態（「低確率状態」、「ガセ高確率状態」又は「高確率状態」）ではなかった場合、ステップ１４０８（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「低確率状態」又は「ガセ高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ１４０８（変１）でＹｅｓの場合、ステップ１４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（第６実施形態と同様にチェリーとなっている）であるか否かを判定する。ステップ１４１０でＹｅｓの場合、ステップ１４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／２）で当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１４１２の処理で実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４１４でＹｅｓの場合、ステップ１４１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を高確率状態に決定してステップ１４１８（変１）に移行する。他方、ステップ１４１４でＮｏの場合、ステップ１４１７（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態をガセ高確率状態に決定し、ステップ１４１８（変１）に移行する。尚、ステップ１４０８（変１）又はステップ１４１０でＮｏの場合にも、ステップ１４１８（変１）に移行する。

20

30

【１３８６】

次に、ステップ１４１８（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「高確率状態」又は「ガセ高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ１４１８（変１）でＹｅｓの場合、ステップ１４２０に移行して「低確率状態」への移行に係る処理を実行し、他方、ステップ１４１８（変１）でＮｏの場合には、ステップ１４３０に移行する。ここで、第６実施形態からの変更例１においては、ＡＴに関する状態として「ガセ高確率状態」を新たに設けている、「ガセ高確率状態」は、「有利区間」に対応しているため、「ガセ高確率状態」に滞在中は有利区間表示器ＹＨが点灯することとなる。また、「低確率状態」又は「ガセ高確率状態」である状況にて、チェリーに当選し、且つ、高確率状態移行抽選に当選しなかった場合に「ガセ高確率状態」に移行することとなる（「ガセ高確率状態」にて高確率状態移行抽選が実行されて当選しなかった場合には「ガセ高確率状態」が維持される）。このように、「低確率状態」（又は、「ガセ高確率状態」）にてチェリーに当選した場合には、「高確率状態」及び「ガセ高確率状態」のいずれかのＡＴに関する状態に移行するよう構成され、且つ、「高確率状態」及び「ガセ高確率状態」のいずれにおいても有利区間表示器ＹＨが点灯するため、「チェリー＝高期待度」であると遊技者が認識し易くなるよう構成することができる。また、「ガセ高確率状態」の終了条件（「低確率状態」への移行条件）は、「高確率状態」と同一となっている。尚、「ガセ高確率状態」の終了条件は「高確率状態」と同一でなくてもよく、例えば、

40

50

(1) 「ガセ高確率状態」にて押し順ナビを1回実行したゲームにて終了する(次のゲームから「通常遊技状態」となる)、(2) 「ガセ高確率状態」にて押し順ナビを1回実行し、かつ、「ガセ高確率状態」となってから所定のゲーム数が経過(所定の遊技が終了)した場合に終了する(次のゲームから「通常遊技状態」となる)、よう構成してもよい。尚、上記(2)の場合には、「ガセ高確率状態」となってから所定のゲーム数が経過しても押し順ナビが1回も実行されていなかった場合(入賞-J1~J3に当選しなかった場合)には、その後押し順ナビが1回実行されたゲーム(入賞-J1~J3に当選したゲーム)にて終了することとなる。

【1387】

次に、図230は、第6実施形態からの変更例1における、図229のステップ3000のサブルーチンに係るAT抽選実行処理のフローチャートである。第6実施形態からの変更点は、ステップ3009(変1)、ステップ3016(変1)及びステップ3018(変1)であり、即ち、ステップ3008で所定確率(本例では、1/5)で当選するAT抽選を実行した後、ステップ3009(変1)で、主制御基板MのCPUC100は、現在の遊技状態が「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ3009(変1)でYesの場合にはステップ3010に移行し、ステップ3009(変1)でNoの場合、換言すると、現在の遊技状態が「ガセ高確率状態」である場合、ステップ3016(変1)で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ3008で実行したAT抽選に当選していないか否かを判定する。ステップ3016(変1)でYesの場合、ステップ3018(変1)で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「有利BB内部中遊技」(「有利区間」であるがAT抽選に当選していないため、BB終了後には「AT中状態」にはならない)に決定し、{次の処理ステップ1408(変1)の処理}に移行する。他方、ステップ3016(変1)でNoの場合、ステップ3006で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「有利BB内部中遊技」(「有利区間」でありAT抽選に当選しているため、BB終了後には「AT中状態」となる)に決定し、{次の処理ステップ1408(変1)の処理}に移行する。尚、ステップ3018(変1)の処理を実行し、その後のBB終了後に移行するATに関する状態は、「ガセ高確率状態」としてもよいし「低確率状態」としてもよい。また、同図においては、BBに当選した場合に、次ゲーム以降のATに関する状態を「有利BB内部中遊技」、「待機BB内部中遊技」又は「通常BB内部中遊技」のいずれかとするよう図示しているが、BB役が当選したゲームにてBB役を入賞させた場合にはその限りではなく、ステップ3006、ステップ3018(変1)又はステップ3012の処理を実行する場合には「有利BB状態」となり、ステップ3014の処理を実行する場合には「通常BB状態」となるよう構成されている。

【1388】

次に、図231は、第6実施形態からの変更例1における、図190のステップ1450のサブルーチンに係る条件装置番号管理処理のフローチャートである。第6実施形態からの変更点は、ステップ1476(変1)及びステップ1478(変1)であり、即ち、ステップ1454で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役であったと判定した場合、ステップ1476(変1)で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係るATに関する状態は押し順ナビありとなるATに関する状態であるか否かを判定する。ここで、第6実施形態からの変更例1に係る押し順ありとなるATに関する状態は、「AT中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」となっている。ステップ1476(変1)でYesの場合、ステップ1458に移行する。他方、ステップ1476(変1)でNoの場合には、ステップ1478(変1)で、主制御基板MのCPUC100は、現在の「有利区間」における最初の入賞-J1~J3のいずれかの当選ゲームではないか否かを判定する。ステップ1478(変1)でYESの場合にはステップ1468に移行し、Noの場合にはステップ1458に移行する。このように、第6実施形態からの変更例1においては、押し順ナビありではないATに関する状態において「有利区間」が新たに設定されてから最初の入賞-J1~J3のいずれかに当選

10

20

30

40

50

したゲームにおいては、押し順ナビを必ず実行するよう構成されており、2回目以降の入賞 - J 1 ~ J 3 のいずれかに当選したゲームやその他の押し順役に当選した場合には押し順ナビを実行しないよう構成されている。このように構成することによって、「通常区間」に対応する A T に関する状態から「高確率状態」や「ガセ高確率状態」に移行した場合（新たに「有利区間」が設定された場合）においても押し順ナビを1回実行することにより、任意の条件で「有利区間」から「通常区間」となるよう設計することが容易となる。尚、第6実施形態からの変更例1のように、「ガセ高確率状態」等の遊技者に期待感を抱かせるための「有利区間」に対応する A T に関する状態を設けるよう構成した場合には、新たに「有利区間」となることが頻繁に起こる。そこで、第6実施形態からの変更例1においては、新たに「有利区間」が設定された場合には、前述したように押し順ナビを実行した場合と押し順ナビを実行しなかった場合とで遊技メダルの払出枚数の期待値の差が相対的に少ない当選番号である入賞 - J 1 ~ J 3 が最初に当選した場合に押し順ナビを実行するよう構成することによって、ベースが過剰に高くなってしまう事態を防止することができ、遊技者の A T 抽選への期待感を頻繁に煽ることができ、且つ、設計し易い遊技機とすることができる。

10

【1389】

次に、図232は、第6実施形態からの変更例1における、R T 状態遷移図である。第6実施形態からの変更例1においては、R T 状態として、「R T 0」、「非 R T」、「R T 1」、「R T 2」、「R T 3」、「1種 B B - A、B、C」の6つの R T 状態を有している。R T 状態の具体的な移行例としては、R A M 初期化が実行された場合には「非 R T」となる。また、R T 状態が「非 R T」である場合に、再遊技04が停止表示されると「R T 0」となる。また、R T 状態が「R T 1」又は「R T 3」である場合に、再遊技04が停止表示された場合にも「R T 0」に移行する。再遊技04が停止表示とは、一例としては、R T 状態が「非 R T」である状況にて「再遊技 - D 1」に当選した場合に、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技01~03が停止表示し、R T 状態として「非 R T」が維持される。一方、R T 状態が「非 R T」である状況にて「再遊技 - D 1」に当選した場合に、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技04が停止表示し、R T 状態は「非 R T」から「R T 0」に移行する。

20

【1390】

また、R T 状態が「非 R T」、「R T 0」、「R T 1」又は「R T 3」の場合に、B B 役に当選し、当該当選したゲームにて B B 役を入賞させない（1種 B B - A ~ C に係る条件装置が作動する）と R T 状態が「R T 2」に移行する。また、「R T 2」にて B B 役を入賞させる（1種 B B - A ~ C が作動する）と「1種 B B - A、B、C」に移行する。また、「1種 B B - A、B、C」にて B B が終了（1種 B B - A ~ C の作動が終了）すると「R T 3」に移行する。

30

【1391】

また、R T 状態が「R T 0」の場合に、再遊技06（昇格再遊技）が停止表示すると「R T 1」に移行する。尚、第6実施形態からの変更例1における6つの R T 状態のうち、全遊技を通して最も滞在比率が高い R T 状態は「R T 0」となっており、「転落待ち区間」且つ「R T 1」である状況にて再遊技04が停止表示し、「R T 0」に移行する場合に遊技区間は「通常区間」となる。

40

【1392】

このように、第6実施形態からの変更例1においては、「A T 中状態」の場合に滞在し易い R T 状態である「R T 1」には「R T 0」からのみ移行し得るよう構成されており、「R T 3」及び「非 R T」からは直接「R T 1」には移行しないよう構成されている。尚、第6実施形態からの変更例1においては、B B 終了後には「R T 3」に移行するよう構成したが、これには限定されず、B B 終了後においても R A M クリア後を同様に「非 R T」に移行するよう構成してもよい。

【1393】

次に、図233は、第6実施形態からの変更例1における、A T 状態遷移図である。第

50

6 実施形態からの変更点は、「有利区間」に対応する A T に関する状態として「ガセ高確率状態」を新たに設けたことである。同図に示すように、低確率状態にてチェリーに当選した場合には、1 / 2 で高確率移行抽選に当選し「高確率状態」に移行する一方、高確率移行抽選に非当選となった場合（1 / 2）においては「ガセ高確率状態」に移行するよう構成されている。また、「ガセ高確率状態」である場合にチェリーに当選すると再度高確率移行抽選が実行され、当該抽選に当選することで「高確率状態」に移行することとなる。尚、「高確率状態」と「ガセ高確率状態」と演出傾向（背景演出等）を同一（又は、類似）となるよう構成することにより、有利区間表示器 Y H も点灯していることから、遊技者は現在「高確率状態」に滞在しているのか「ガセ高確率状態」に滞在しているのかが判別し難くなると共に、遊技者が A T に対して期待感を抱く頻度を増加させることができることとなる。また、そのように構成した場合には、常時押し順ナビが実行される遊技状態ではない「有利区間」に対応する A T に関する状態（本例では、「高確率状態」、「ガセ高確率状態」）の滞在割合が高くなってしまいが、「有利区間」を終了させる条件である 1 回以上の押し順ナビの実行を、押し順ナビを実行した場合としなかった場合とで遊技メダルの払出枚数の期待値の差分が相対的に小さい入賞 - J 1 ~ J 3 に当選したゲームにて実行するよう構成することにより、ベースが高くなり過ぎずに興趣性の高い遊技機を設計することができる。

10

【1394】

尚、本例においては、遊技区間として「転落待ち区間」を設け、「有利区間」が終了し且つ「R T 1」である場合には「転落待ち区間」となるよう構成したが、「転落待ち区間」を設けないよう構成してもよく、「有利区間」が終了した後は R T 状態が最も滞在比率の高い「R T 0」となるまでは新たに「有利区間」とならない（又は、なり難い）よう（「有利区間」への移行に関する抽選が実行されないよう）構成されていればよい。一例としては、「有利区間」且つ「R T 1」の状況から、「有利区間」が終了し且つ「R T 1」のままであった場合には、遊技区間は「通常区間」が設定され、当該「通常区間」においては「R T 0」となるまでは新たに「有利区間」とならない（又は、なり難い）よう構成してもよい。

20

【1395】

さらにまた、「転落待ち区間」を設けないよう構成した場合、「有利区間」が終了した後は R T 状態に関わらず一律「通常区間」に移行し、「通常区間」においては、R T 状態に関わらず、「有利区間」に移行する確率が同じとなるように構成されていても良い。

30

【1396】

尚、本例（第 6 実施形態及び第 6 実施形態からの変更例 1）においては、A T 中（「A T 中状態」、「特化前兆状態」、「上乘せ特化状態」等の押し順ナビが発生する A T に関する状態）は押し順ナビ通りに停止ボタンを操作していれば、原則「R T 1」で遊技を実行することになり、A T 中に押し順ナビ通りに停止ボタンを操作して遊技を進行して A T が終了したときは R T 状態は「R T 1」であるが、A T 中において押し順ナビ通りに操作しなかった場合等においては、A T が終了したときの R T 状態は「R T 1」以外の R T 状態となる場合がある（例えば、「A T 中状態」における再遊技 - D 1 に当選したゲームにて押し順ナビを無視して再遊技 0 4 が停止表示した場合等）。

40

【1397】

<その他の変更例>

尚、本例においては、入賞することによって第 1 B B が実行される第 1 B B 役と、入賞することによって遊技者にとって第 1 B B よりも低利益な第 2 B B が実行される第 2 B B 役と、を有するよう構成してもよく、さらに、第 1 B B 役と第 2 B B 役とが重複当選し得るよう構成してもよい（「第 1 B B + 第 2 B B」の役を設ける）。そのように構成し、「第 1 B B + 第 2 B B」に当選した場合、高利益な第 1 B B の実行に対応する図柄組合せ（第 1 B B 役）を停止表示可能とし、第 1 B B の実行が終了した後に、第 2 B B に対応する図柄組合せ（第 2 B B 役）を停止表示可能としてもよい（第 1 B B の実行中においても第 2 B B に当選していることを持ち越す）。尚、「第 1 B B + 第 2 B B」に当選した場合に

50

、高利益な第 1 B B を先に実行することによって、例えば、遊技場の閉店時間が迫っている状況にて、「第 1 B B + 第 2 B B」に当選した場合に、低利益な第 2 B B が先に実行され、当該第 2 B B の実行中に遊技場の閉店時間となってしまう、高利益な第 1 B B を実行できずに遊技を終了しなければならない事態を防止することができる。

【1398】

第 1 B B の作動が終了した後は、即時、第 2 B B の当選を報知してもよいし、潜伏させてから（報知しないまま所定ゲーム経過した後に）報知してもよい、当該潜伏させる構成を採用した場合には、第 1 B B の作動が終了した後の潜伏期間においては、再遊技の当選確率を高くするよう構成してもよい。また、潜伏させている時は、第 2 B B の当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成してもよい（例えば、演出表示装置 S 4 0 にて「B B 連荘チャンスタイム！！」と表示する）。そのように構成した場合には、第 1 B B の終了後に第 2 B B が当選しない場合も設けなければ、演出発生＝第 2 B B が当選していることが確定的となってしまうため、第 1 B B のみに当選し、その第 1 B B の作動が終了した後も、第 2 B B の当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成することが好適である（第 1 B B 終了後の演出態様は、上述したものと同様に、例えば、演出表示装置 S 4 0 にて「B B 連荘チャンスタイム！！」と表示する）。また、第 1 B B のみに当選し、その第 1 B B の作動が終了した後に、再度第 1 B B に当選した時であっても、第 2 B B の当選可能性を示唆する演出の実行を中止しないように構成してもよい。また、一旦、第 2 B B の当選をガセ報知した後、第 1 B B の当選を報知するよう構成してもよい（例えば、「B B 連荘チャンスタイム！！」の表示→「残念」の表示→「第 1 B B 当選中！！」等のように表示）。更に、A T 中に重複当選し、第 1 B B の作動が終了した後に、第 2 B B を潜伏させている時は、演出表示装置 S 4 0 では、A T 準備中等を経て A T に復帰させる（復帰後は演出上の残り遊技数の減少等を行う）が、内部的な残り遊技数の減少等は引き続き、中断しておくよう構成してもよい。尚、第 1 B B と第 2 B B とが重複当選した場合、第 1 B B の作動開始から第 2 B B の作動終了するまでの払出枚数を累計して演出表示装置 S 4 0 等にて表示するよう構成してもよい。

【1399】

尚、本例においては、

（１）第 1 B B と小役 A が重複当選した場合には、第 1 B B を優先して停止制御する。

（２）第 1 B B と小役 B が重複当選した場合には、小役 B を優先して停止制御する。

即ち、B B 役よりも優先して停止制御する小役と、B B 役の方が優先して停止制御する小役とを設けてもよい。

（３）第 1 B B と小役 A が重複当選した場合には、小役 A が入賞したとき、又は、小役 A に対応する図柄組合せのうち一部の図柄（例えば、第 1 停止時、第 2 停止時）が停止した場合には小役 A に対応する報知（小役 A が入賞できるような報知）を行う。

即ち、本来であれば小役 A よりも優先して停止制御する第 1 B B 役を報知するものを、第 1 停止や第 2 停止の結果（第 1 停止や第 2 停止の実行後の停止態様）によって、第 3 停止をどの位置で停止させるかに拘らず第 1 B B 役が入賞不可能である場合（小役 A は入賞可能である）には、小役 A に対応する報知を行う。また、遊技の結果として小役 A が入賞した場合には小役 A に対応する報知を行う。このように構成することによって、ゲームの途中で変化する様々な遊技の状況に応じて遊技者に最も有利な報知を実行することができると共に、演出表示装置 S 4 0 等によって報知された内容と実際に入賞する役が矛盾してしまうことを防止することができる。

（４）第 1 B B と小役 B が重複当選した場合には、全リール回転中に小役 B に対応する報知を行う。

【1400】

また、主制御基板 M にて制御する、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）の番号を表示する表示器（7 セグ等）を有するよう構成してもよい。そのように構成した場合に、演出表示装置 S 4 0 では、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）とは対応していない矛盾演出を行う。例えば、有効ライン上にリプレーーリプレーーリプレーの図柄組合せが停止

しているときに、スイカが当選したときに出力される可能性が高い演出（例えば、ランプを緑色に光らせる）を実行する。

【1401】

尚、本例においては、副制御基板S側から出力が可能な（入力できない）イヤホンジャックを設け、以下のような特徴を有する構成としてもよい。

（1）遊技機のサブ入力ボタンによって、イヤホンジャックから出力される音量を複数段階から選択できる。

（2）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、エラー発生時には、遊技機から予め定めた音量でエラー報知音が出力される（例えば、遊技機に設けたスピーカから出力される）。

（3）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合において、最大音量を選択しているときにおいても、イヤホンジャックから最大音量ではない所定の音量でエラー報知音が出力される。

【1402】

また、AT中状態やBB実行中は、イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、遊技機から演出音が出力されるよう構成してもよい。また、イヤホンジャックを使用していない時用の音量と、イヤホンジャックを使用していない時用の音量を個別に記憶しておくよう構成してもよい。イヤホンが抜かれた場合であっても、すぐにはイヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア（初期値に）しない構成としてもよい。例えば、10分間無操作であった時は、いずれの音量もクリア（初期値に）することとしてもよい。但し、イヤホンが挿されたままである時は、イヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア（初期値に）しなくても良い。イヤホンジャックは、遊技の邪魔にならない箇所に設けられることが好ましい（例えば、イヤホンジャックにイヤホンを挿入している場合に、スタートレバーを操作しようとしてイヤホンコードが遊技者の腕に絡まないような箇所）。

【1403】

尚、本例においては、

（1）BB実行時において特定の枚数以上の獲得であった場合のBB終了後と、特定の枚数以下の獲得であった場合のBB終了後とで、再遊技役の当選確率の変動できるよう構成してもよい。

（2）再遊技役の当選確率が相対的に高いRT状態（例えば、RT1）が終了した場合に移行するRT状態を複数有していてもよい。例えば、「RT1」終了後に「RT0」に移行するよう構成してもよいし「RT3」（新たに設けたRT状態）に移行するよう構成してもよい。

（3）所定の役が入賞した場合にRT状態に移行する。即ちRT状態の移行を入賞との1対1対応とせず、条件装置や入賞に拘らず一定確率で移行する（例えば、毎ゲーム一定確率でRT移行抽選を実行する）。

（4）0枚のRT移行目の搭載、0枚役の重複当選、0枚役の重複入賞を可能にする。即ち、どの押し順にて停止したとしても、どの位置で停止操作をおこなったとしても1枚以上の役が入賞しない役である0枚役を設け、当該0枚役の入賞によりRT状態が移行し得る、0枚役と7枚役との重複当選や0枚役Aと0枚役Bとの重複当選を可能に構成してもよい。尚、0枚役の重複当選時は、押し順により、RT移行する0枚役とRT移行しない0枚役のいずれかを入賞させるように構成してもよい。0枚役とBB役とを重複当選させ、0枚役を優先させて入賞させることも可能である。

【1404】

尚、本例のように、押し順ベルの押し順が6択（「左→中→右」、「左→右→中」、「中→左→右」、「中→右→左」、「右→左→中」、「右→中→左」の6択）であり、押し順再遊技の押し順が3択（第1停止が左、中、右の3択）であるよう構成した場合には、押し順表示装置D270における押し順表示として、押し順ベルに係る押し順ナビ表示と押し順再遊技に係る押し順ナビ表示とが相違する、換言すると、6択の押し順ナビ表示と

10

20

30

40

50

3 択の押し順ナビ表示とが相違するよう構成してもよい。一例としては、6 択に係る押し順表示として、「左→中→右」の場合には「＝ 1」、「左→右→中」の場合には「＝ 2」、「中→左→右」の場合には「＝ 3」、「中→右→左」の場合には「＝ 4」、「右→左→中」の場合には「＝ 5」、「右→中→左」の場合には「＝ 6」のように表示し、3 択に係る押し順表示として、第 1 停止が左の場合には「＝ 7」、第 1 停止が中の場合には「＝ 8」、第 1 停止が右の場合には「＝ 9」、のように表示するよう構成してもよい。

【1 4 0 5】

尚、本例においては以下のように構成してもよい。

(1) 「A T 中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」にて連続して消化したゲーム数である A T 消化ゲーム数を演出表示装置にて表示可能に構成し、A T 残りゲーム数が 0 となったことにより「A T 中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度 A T 抽選に当選し「A T 中状態」に移行した場合には、前回の A T 消化ゲーム数を引き継いで加算していく一方、「有利区間」が所定ゲーム数（例えば、1 5 0 0 ゲーム）連続したことにより「A T 中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度 A T 抽選に当選し「A T 中状態」に移行した場合には、前回の A T 消化ゲーム数を引き継がず、あらたに 0 ゲームから A T 消化ゲーム数をカウントする。

(2) リールが回転を開始してから所定時間（例えば、3 0 秒）停止ボタンを操作しなかった場合には、演出表示装置 S 4 0 にてリールを停止することを促す表示（例えば、「リールを止めてください」と表示）するよう構成し、押し順ナビが発生しているゲームにてリールが回転を開始してから所定時間停止ボタンを操作しなかった場合には、(2 - 1) 演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビ表示とリールを停止することを促す表示との表示領域が重ならない、(2 - 2) リールを停止することを促す表示が表示されない。

(3) 押し順ナビが発生しているゲームにて電源を「オン→オフ→オン」とした場合には、リールの回転速度が定速となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前のタイミングにて押し順ナビ（押し順表示装置 D 2 7 0 における表示及び／又は演出表示装置 S 4 0 における表示）が再表示される。

(4) 或る A T に関する状態と別の A T に関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する、又は、押し順ナビが発生し得る A T に関する状態である或る A T に関する状態と、押し順ナビが発生し得る A T に関する状態である別の A T に関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する。

(5) 最も再遊技の当選確率が高い R T 状態（本例では「R T 1」）である場合には、押し順ナビが発生するゲームの割合の方が押し順ナビが発生しないゲームの割合よりも高い。例えば、ベル役と再遊技役との合算当選率が 1 / 2 以上となっている。このように構成することにより、A T 中に遊技者が飽きることなく遊技を進行することができる。

以上のように構成してもよい。

【1 4 0 6】

また、本例においては、以下のように構成してもよい。

(1) 遊技機外に出力する信号である試験信号（ステップ 1 6 2 4 の処理にて出力される）として「転落待ち区間」である旨の信号を出力せずに、「有利区間」であるか否かに係る試験信号を出力する。一例としては、遊技機外には有利区間表示器 Y H が点灯しているか非点灯であるかに係る信号を出力し、有利区間表示器 Y H が消灯している場合の遊技区間が「転落待ち区間」であるか「待機区間」であるか「通常区間」であるかについての情報は出力しない。このように、試験信号としては、「有利区間」と「非有利区間」とのいずれであるかについての情報のみ出力するよう構成してもよい。

(2) 「待機区間」（有利区間表示器 Y H が消灯）の後には「有利区間」（有利区間表示器 Y H が点灯）となるが、「転落待ち区間」（有利区間表示器 Y H が消灯）の後には「通常区間」（有利区間表示器 Y H が消灯）となる。

(3) 「転落待ち区間」では B B に当選且つ A T 抽選に当選したことが確定的となる演出（フリーズ演出等）は発生しないが、B B に当選したことが確定的となる演出（例えば、

10

20

30

40

50

色演出として演出表示装置 S 4 0 の画面全体が虹色となる）は発生し得る。

（４）「通常区間」における「R T 1」（再遊技役の当選時に押し順ナビは発生していないが遊技者の任意で操作した押し順が偶発的に R T 状態が移行する押し順であったために R T 状態が移行した場合等）では A T に関する抽選（A T 抽選、高確率状態移行抽選、等）が実行され得る、且つ、新たに「有利区間」となり得るが、「転落待ち区間」における「R T 1」では A T に関する抽選（A T 抽選、高確率状態移行抽選、等）が実行されない、且つ、新たに「有利区間」とはならない。

（５）A T 最終ゲーム（A T カウンタ値＝１）にて再遊技に関する押し順ナビが発生した場合（押し順により転落再遊技が停止表示される）、押し順通りにリールを停止させるよりも押し順に逆らってリールを停止させた方が遊技者にとって相対的に有利となる場合がある。

（６）「転落待ち区間」とその他の遊技区間（「通常区間」、「有利区間」、「待機区間」のうち全ての遊技区間でも良いし、一部の遊技区間でも良い）とではストップスイッチの操作態様を報知するか否かの確率（０％、１００％も含む）が異なるようにし、特定の再遊技の出現率（通常リプレイ、R T 状態が移行するリプレイ、順押し黒 7 揃いリプレイ、逆押し白 7 揃いリプレイ、B B 役と重複し得るリプレイ等）が相違する。

以上のように構成してもよい。

（７）A T 最終ゲーム（A T カウンタ値＝１）を実行した遊技後（A T カウンタ＝０）も「有利区間」とし、当該「有利区間」では、転落再遊技役が停止表示される（滞在比率の高い「R T 0」に移行するための図柄組合せが停止表示される）ストップスイッチの操作態様を報知し、転落再遊技役が停止表示されてから「有利区間」を終了するようにしても良い。このように構成することにより、A T に関する抽選が実行されない「転落待ち区間」を経ずに「通常区間」に設定することが可能となり、ユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【１４０７】

また、本例においては、「転落待ち区間」においては、停止表示されることにより「通常区間」に設定されることとなる転落再遊技を停止表示させるための押し順ナビが発生し得るよう構成してもよく、そのように構成することにより、A T に関する抽選（A T 抽選、A T 上乗せ抽選、高確率状態移行抽選）が実行されない「転落待ち区間」をより早く終了させる（「通常区間」が設定されることとなる）ことができる、換言すると、遊技者にとって不利な遊技状態をより早く終了させることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【１４０８】

ここで、上述した遊技区間についての特徴点を以下に詳述することとする。

【１４０９】

《通常区間》

（１）押し順ナビが押し順表示装置 D 2 7 0 にて表示されない。

（２）押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 にて表示されない。

（３）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に送信しない。

（４）B B の内部当選中と B B の実行中を除いて「有利区間」への移行抽選を実行可能である。

【１４１０】

《待機区間》

（１）押し順ナビが押し順表示装置 D 2 7 0 にて表示されない。

（２）押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 にて表示されない。

（３）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に送信しない。

（４）「有利区間」への移行抽選が実行されない。

（５）「待機状態」にて B B が入賞した後は、次ゲームから「有利区間」となる。

【1411】

《有利区間》

- (1) 押し順ナビが押し順表示装置 D 2 7 0 にて表示され得る。
- (2) 押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 にて表示され得る。
- (3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に送信され得る。
- (4) 「有利区間」の性能を変更する（例えば、A T に関する状態として「高確率状態」から「A T 中状態」に移行する）抽選や、A T ゲーム数上乘せ抽選等が実行され得る。
- (5) 「有利区間」中においては、有利区間表示器 Y H が常時点灯している。
- (6) 有利区間残りゲーム数カウンタ Y K c - 1 のカウンタ値が 0 となった場合には、「有利区間」にて B B 又は押し順ナビが 1 回以上実行されないと当該「有利区間」が基本的に終了しないよう構成されているが、例外として、「有利区間」が連続して所定ゲーム数（本例では、1 5 0 0）継続した場合には「有利区間」にて B B 及び押し順ナビが 1 回も実行されていなくとも当該「有利区間」が終了し得るよう構成されている。
- (7) 有利区間残りゲーム数カウンタ Y K c - 1 の計測は「有利区間」におけるすべてのゲームにて実行される（例えば、B B 実行中においても毎ゲームカウンタ値が加算されてゆく）。

【1412】

ここで、「有利区間」への設定抽選に係る特徴点を以下に詳述する。

- (1) 役抽選の結果に基づいて「有利区間」への設定の有無が決定され、ゲーム数の経過等では「有利区間」への設定の有無は決定されない。
- (2) 設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」への設定抽選が実行されない。
- (3) ある条件装置が成立して「有利区間」への設定抽選が実行される場合においては、設定値が相違しても当該抽選確率は同一となっている。
- (4) 設定値によって「有利区間」の性能が相違しない（例えば、強チェリーが成立した場合において、設定 1 では「高確率状態」に移行し、設定 6 では「A T 中状態」に移行する、等、設定値によって相違することはない）。
- (5) 「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、基本的に次ゲームから「有利区間」となる（「通常区間」にて成立した B B 役にて「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、次ゲームでは「待機区間」とすることができる）。

【1413】

ここで、「有利区間」の性能の変更に係る特徴点を以下に詳述する。

- (1) 設定値を参照して「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない（全設定値共通の条件として、所定ゲーム数が経過、所定の条件装置が成立、を条件としてもよい）。
- (2) 設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。A T ゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。
- (3) B B が内部当選している場合には「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。A T ゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。
- (4) B B 実行中において、当該実行されている B B の契機となった B B 役の抽選確率が設定値によって相違する場合には、当該 B B 実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。A T ゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。
- (5) B B 実行中において、当該実行されている B B の契機となった B B 役の抽選確率が設定値によって相違しない場合には、当該 B B 実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行され得る。A T ゲーム数上乘せ抽選等も実行され得る。

【1414】

《転落待ち区間》

- (1) 押し順ナビが押し順表示装置 D 2 7 0 にて表示されない。
- (2) 押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 にて表示されない。

(3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド(信号)を主制御基板M側から副制御基板S側に送信しない。

(4) 「有利区間」への移行抽選が実行されない。

(5) 「転落待ち区間」にてBBが入賞した後は、次ゲームから「通常区間」となる(「転落待ち区間」と維持してもよいが「有利区間」とはならない)。

(6) 「転落待ち区間」終了後には「通常区間」が設定される。

(7) 「転落待ち区間」である状況にて最も滞在割合の高いRT状態に移行した場合には、「通常区間」が設定される。

【1415】

(まとめ3)

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出(列記)することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離(上位概念化)は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【1416】

本態様(C1)に係る回胴式遊技機は、

再遊技役の抽選に関する遊技状態として、第1遊技状態(例えば、RT0)と、第1遊技状態とは異なる第2遊技状態(例えば、RT1)と、を少なくとも有しており、

所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間とを有し、

前記有利区間であり、かつ、前記第2遊技状態(例えば、RT1)である第1の遊技期間と、前記非有利区間であり、かつ、前記第2遊技状態(例えば、RT1)である第2の遊技期間と、を少なくとも有しており、

前記第1の遊技期間において前記有利区間の終了条件を満たした遊技の次の遊技から前記第2の遊技期間となり得るよう構成されており、

前記第1の遊技期間において前記有利区間の終了条件を満たした遊技の次の遊技から実行される前記第2の遊技期間では、当選役に基づいて前記有利区間とはならないことを特徴とする回胴式遊技機である。

【1417】

本態様(C2)に係る回胴式遊技機は、

再遊技役の抽選に関する遊技状態として、第1遊技状態(例えば、RT0)と、第1遊技状態とは異なる第2遊技状態(例えば、RT1)と、を少なくとも有しており、

所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間とを有し、

前記非有利区間として、通常区間と、通常区間とは異なる遊技区間である転落待ち区間とを少なくとも有しており、

前記有利区間である状況かつ前記第2遊技状態(例えば、RT1)である状況において、前記有利区間の終了条件を満たした後は、前記転落待ち区間かつ前記第2遊技状態(例えば、RT1)となり得るよう構成されており、

前記転落待ち区間である状況かつ前記第2遊技状態(例えば、RT1)である状況において、所定の条件を満たした後は、前記通常区間かつ前記第1遊技状態(例えば、RT0)となり得るよう構成されており、

前記転落待ち区間では、当選役に基づいて前記有利区間とはならないよう構成されており、

前記転落待ち区間における特定の演出の発生率は、前記通常区間における特定の演出の発生率と異なる

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【1418】

本態様(C3)に係る回胴式遊技機は、

遊技に関する情報を記憶可能な記憶手段を備え、

10

20

30

40

50

再遊技役の抽選に関する遊技状態として、第1遊技状態（例えば、RT0）と、第2遊技状態（例えば、RT1）と、第3遊技状態（例えば、RT3）と、を少なくとも有しており、

所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間とを有し、

前記非有利区間として、通常区間と、通常区間とは異なる遊技区間である転落待ち区間とを少なくとも有しており、

前記有利区間である状況かつ、前記第2遊技状態（例えば、RT1）である状況において、前記有利区間の終了条件を満たした後は、前記転落待ち区間かつ前記第2遊技状態（例えば、RT1）となり得るよう構成されており、

前記転落待ち区間では、当選役に基づいて前記有利区間とはならないよう構成されており、

前記転落待ち区間である状況にて前記第2遊技状態（例えば、RT1）から前記第1遊技状態（例えば、RT0）への移行条件を充足した場合に、前記通常区間かつ前記第1遊技状態（例えば、RT0）になるよう構成されており、

前記転落待ち区間である状況にて電源がオフとなり、その後電源がオンとなって所定条件を満たすことによって前記記憶手段の所定のクリア処理が実行された場合には、前記通常区間かつ前記第3遊技状態（例えば、RT3）となるよう構成されていることを特徴とする回胴式遊技機である。

【1419】

（第7実施形態）

ここで、各構成要素について説明する前に、第7実施形態に係る回胴式遊技機Pの特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【1420】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ3402と本実施形態からの変更例1におけるステップ3402は、別の実施形態におけるステップ3402であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【1421】

まず、図234（一部の構成については図235）を参照しながら、第7実施形態に係る回胴式遊技機Pの前面側の基本構造を説明する。まず、回胴式遊技機Pは、主に前扉（フロントドアとも称す）と、裏箱（キャビネット、基体とも称す）と裏箱内に設置されたリールユニット、ホップ装置、電源ユニット、主制御基板M（主制御チップCが搭載されている基板）で構成される。以下、これらを順に説明する。

【1422】

次に、回胴式遊技機Pの前扉DUは、装飾ランプユニットD150、メダル受け皿D230、を含む。まず、装飾ランプユニットD150は、回胴式遊技機Pの遊技の進行に応じて発光する発光源を有したものである。また、前扉DUの開閉状態を検出可能な扉スイッチD80が設けられている。また、前扉DUには鍵穴D260が設けられており、鍵穴D260の形状と整合するキー（ドアキー）を鍵穴D260に差し込む{加えて、所定の方向（例えば、時計回り）に捻る}ことで、前扉DUを開放し得るよう構成されている。更に、第7実施形態においては、ドアキーを鍵穴D260に差し込む{加えて、所定の方向（例えば、反時計回り）に捻る}ことで、エラー状態（後述する、ドア開放エラー等）を解除し得るよう構成されている。次に、メダル受け皿D230は、放出口D240から放出された遊技メダル（或いは単にメダルと呼ぶことがある）の受け皿である。

【1423】

次に、前扉DUは、遊技状態を視認可能にするための機構、遊技媒体の入力を可能にするための機構、リールユニットを操作するための機構、等を含む。具体的には、遊技状態

10

20

30

40

50

を視認可能にするための機構として、リール窓D160、投入数表示灯D210、操作状態表示灯D180、特別遊技状態表示装置D250、払出数表示装置D190、クレジット数表示装置D200、押し順表示装置D270、ARTカウンタ値表示装置D280等が取り付けられている。また、遊技媒体の投入や賭け数（ベット数）の入力を可能にするための機構として、メダル投入口D170、ベットボタンD220、投入された遊技媒体の払い出しを可能にするための機構として、精算ボタンD60が取り付けられている。そして、リールユニットを操作するための機構として、スタートレバーD50、停止ボタンD40が取り付けられている。以下、各要素について詳述する。

【1424】

＜遊技状態を視認可能にするための機構＞

次に、リール窓D160は、前扉DUの一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓D160を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯D210は、LEDによって構成されており、現在ベット（一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること）されているメダル数と同数のLEDが点灯するよう構成されている。また、操作状態表示灯D180は、LEDによって構成されており、現在の操作状態（メダル受付可否状態、再遊技入賞状態、遊技開始ウェイト状態等）に応じて点灯・消灯するよう構成されている。また、特別遊技状態表示装置D250は、7セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置D250を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、演出表示装置S40にて当該払出数の総数を表示するよう構成することで遊技者は特別遊技中に払い出された払出数の総数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、払出数表示装置D190は、7セグメントディスプレイによって構成されており、現在払出されている遊技メダル数が表示されるよう構成されている。また、クレジット数表示装置D200は、7セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ちメダルとして遊技機内に貯留されているメダル数の総数（クレジット数）が表示されるよう構成されている。また、押し順表示装置D270は、リール停止順（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43の停止順）によって入賞する役が相違し得る条件装置（いわゆる押し順小役であるが、入賞する役が相違した場合には、遊技者に付される利益率（払出枚数、その後のRT状態等）が異なり得るよう構成されているものが一般的である）が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知し得るよう構成されている。また、ARTカウンタ値表示装置D280は、押し順表示装置D270に表示された押し順ナビ表示に従って遊技を進行した場合に保障されることとなるART状態（詳細は後述）に滞在し得るゲーム数を表示し得るよう構成されている。尚、押し順表示装置D270は、払出数表示装置D190と兼用してもよいし、兼用しない場合、払出数表示装置D190には、後述するART状態中における入賞によって払出されたメダルの合計枚数（又は純増枚数）が表示されるよう構成されている。

【1425】

＜遊技媒体の入力を可能にするための機構＞

次に、メダル投入口D170は、遊技メダルの投入口であり、メダル受付可能状態である状況下において当該投入口に投入された遊技メダルは遊技機枠内部へと誘導される。また、遊技機枠内部にはメダルの投入を検出するセンサとして、投入受付センサD10sと、第1投入センサD20sと、第2投入センサD30sと、が設けられており、当該遊技機枠内部へと誘導された遊技メダルが正常に投入されたと判断した場合に、当該投入されたメダルをベットされたメダルとして検出し得るよう構成されている。また、ベットボタンD220は、遊技者によって操作可能に構成されており、当該操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）をベットすることができるよう構成されている。また、精算ボタンD60は、遊技者によって操作可能に構成されており、当該操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）及び／又はベットされているメダルを遊

技者に払い戻すことが可能となっている。尚、精算ボタンD 6 0の操作によって払い戻された遊技メダルは、放出口D 2 4 0に払い出されるよう構成されている。

【1 4 2 6】

＜リールユニットを操作するための機構＞

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

【1 4 2 7】

次に、回胴式遊技機Pのリールユニットは、リールM 5 0とリールM 5 0の駆動源（ステッピングモータ等）とを備えている。また、リールM 5 0は、左リールM 5 1、中リールM 5 2、右リールM 5 3を備えている。ここで、夫々のリール部は合成樹脂等により形成され、当該リール部の外周上（リール带上）には複数の図柄が描かれている。そして、スタートレバーD 5 0及び停止ボタンD 4 0における各停止ボタンの操作に基づき、夫々のリール部の回転動作及び停止動作を可能とするよう構成されている。また、図示しないが、左リールM 5 1、中リールM 5 2及び右リールM 5 3の内部にはLED（以下、リールバックライトと呼ぶことがある）が設けられており、当該LEDが点灯した際にはリール部外周を透過した光によって、リール部外周が点灯したように視認できるよう構成されている。

【1 4 2 8】

＜その他の機構＞

また、回胴式遊技機Pの遊技機枠の内外には、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置S 4 0、様々な点灯態様にて点灯し得るLEDランプS 1 0、サウンドを出力し得るスピーカS 2 0、合成樹脂等によって形成された部材である、上パネルD 1 3 0及び下パネルD 1 4 0、等が設けられている。

【1 4 2 9】

次に、図2 3 5は、前扉D Uを開いて回胴式遊技機Pの内部の構成を示した斜視図である。前扉D Uの裏面側上部には、演出表示装置S 4 0が取り付けられている。前扉D Uのほぼ中央にはリール窓D 1 6 0が設けられており、その下方には、後述する扉基板Dが設けられている。また、扉基板Dには、前述した停止ボタンD 4 0や、スタートレバーD 5 0、精算ボタンD 6 0等の入力信号が入力される。また、扉基板Dの下方には、スピーカS 2 0が設けられている。

【1 4 3 0】

また、詳細は後述するが、扉基板Dの付近には、メダル投入口D 1 7 0から投入された遊技メダルの通路となる投入受付センサD 1 0 sが設けられており、当該投入受付センサD 1 0 sの下方には、遊技メダルを放出口D 2 4 0に導くためのコインシュータD 9 0などが設けられている。投入受付センサD 1 0 sは、メダル投入口D 1 7 0から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、当該機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロックD 1 0 0により放出口D 2 4 0に払い戻されるよう構成されている。遊技者がスタートレバーD 5 0を操作する前に（遊技メダルの投入が有効である状態にて）遊技メダルを投入すると、遊技メダルは投入受付センサD 1 0 sによって選別され、規格を満足しているものだけがホッパH 4 0内に投入され、規格を満たしていないメダルは、コインシュータD 9 0を通して、放出口D 2 4 0に返却されるようになっている。これに対して、スタートレバーD 5 0が操作された後に（遊技メダルの投入が有効でない状態にて）遊技メダルが投入された場合は、投入された遊技メダルはコインシュータD 9 0を通して、放出口D 2 4 0に返却される。また、投入受付センサD 1 0 sの内部（流路の奥）には、詳細後述するメダル投入に係るセンサが設けられており、寸法規格を満たして受け

10

20

30

40

50

入れられた遊技メダルが通過すると、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによって検出されて、その信号が後述する主制御基板Mに供給されるようになっている。

【1431】

リールM50の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板Mが格納されており、リールM50の背後には、各リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）を駆動するための後述する回胴基板Kが格納されている。また、リールM50の左方には、図234に示した演出表示装置S40や、LEDランプS10、スピーカS20等を用いて行われる各種演出の制御を司る後述する副制御基板Sが格納されている。また、主制御基板Mには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチM20、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンM30、設定キースイッチM20や設定／リセットボタンM30等を保護するための設定扉（不図示）の開閉を判定する設定扉スイッチM10が接続されている。尚、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30、設定扉スイッチM10については何れも不図示としているが、主制御基板Mの基板上等の適宜位置に設けられていればよい（即ち、前扉DUを開かなければ人為的なアクセスが困難な位置に設けられていればよい）。

【1432】

リールM50の下方には、投入された遊技メダルが集められるホッパH40や、遊技メダルを払い出すメダル払出装置Hが設けられており、回胴式遊技機P全体に電源を供給するための電源基板Eが格納されている。メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルは、コインシュータD90を通して、放出口D240から払い出されるようになっている。また、電源基板Eの前面には、回胴式遊技機Pの電源を投入するための電源スイッチE10も設けられている。

【1433】

次に、図236は、回胴式遊技機内部における、メダル投入口D170に投入された遊技メダルの経路（セレクト）を示した斜視図である。メダル投入口D170に投入された遊技メダルは、まず投入受付センサD10sを通過する。当該投入受付センサD10sは機械式のダブルセンサになっており、遊技メダルが通過することによって、2つの突起した機構が押下されることによりオンとなり遊技メダルが正常に通路を通過することができることとなる。また、このような構成により、遊技メダルではない異物（例えば、遊技メダルよりも径が小さいもの）が投入された場合には、前記2つの突起した機構が押下されない。このようなメダルは、起立した状態をメダルが維持できないため、通路を通過できず（メダルが倒れこむ）放出口D240に払い戻されることとなる。そのほかにも、投入受付センサD10sは、オンとなっている時間が所定時間以上連続した場合等にも、エラーであると判定し得る（その結果、ブロックD100がオフとなり得る）よう構成されている。

【1434】

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

【1435】

次に、図237は、回胴式遊技機における、メダル払出装置Hの正面図及び斜視図である。メダル払出装置Hは、クレジット（遊技機内部に電子的に貯留されている遊技メダル）又はベットされているメダル（遊技を開始するために投入されたメダル）が存在する状

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

10

【1436】

次に、図238のブロック図を参照しながら、第7実施形態に係る回胴式遊技機Pの電氣的な概略構成を説明する。はじめに、第7実施形態に係る回胴式遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板Mを中心として、副制御基板S、扉基板D、回胴基板K、電源基板E、中継基板IN、設定扉スイッチM10、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30等がデータをやり取り可能に接続されて構成されている。尚、図中の実線部がデータのやり取りに関する動きを示したものであり、図中の破線部が電源供給ルートを示したものである。尚、電源供給ルートはこれに限られたものではなく、例えば電源基板Eから主制御基板を介さずに中継基板INや扉基板Dに電源を供給しても良い。

20

【1437】

主制御基板Mは、回胴式遊技機Pで行われる遊技全体の進行を司る基板である。当該主制御基板Mには、主制御チップCが搭載されており、主制御チップCには、CPUC100、内蔵ROMC110、内蔵RAMC120等がバスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて搭載されている（図示及び詳細については後述する）。そして、主制御基板Mは、前扉DUに搭載された扉基板Dから、スタートレバーD50等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板Sや、扉基板D、回胴基板K等に向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している。

30

【1438】

また、副制御基板Sにも、前述した主制御基板Mと同様に、副制御チップSCが搭載されており、副制御チップSCには、CPUや、ROM、RAM等が設けられていて、バスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて構成されている。また、副制御基板Sには、各種LEDランプS10、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライトS30等が接続されている。ここで回胴バックライトS30とは、左リールM51、中リールM52、右リールM53夫々の内部に設けられ、当該リールの表面に描かれた図柄を裏側から照らすライトである。副制御基板Sは、主制御基板Mから受け取った制御コマンドを解析して、各種LEDランプS10、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライトS30等にそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。

40

【1439】

扉基板Dには、前述した投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、回転しているリールM50を停止するための停止ボタンD40、リールM50の回転を開始するためのスタートレバーD50、貯留されている遊技メダル（クレ

50

ジット)や投入された遊技メダルを払い出して遊技を終了するための精算ボタンD60、遊技の状態を表示する各種の表示パネルD70(前述した、投入数表示灯D210、操作状態表示灯D180、特別遊技状態表示装置D250、払出数表示装置D190は、クレジット数表示装置D200、等の表示装置の集合体)、前扉の開閉の判定やエラーの解除や設定値の変更を実行するための扉スイッチD80、投入された後に適合しないと判断された遊技メダル(又は、その他の異物)を放出口D240に払い戻すためのブロックD100等が接続されている。また、この扉基板Dは、前述した主制御基板Mとデータをやり取り可能に接続されている。このため、前扉DUに設けられたスタートレバーD50や、停止ボタンD40、精算ボタンD60等を操作すると、扉基板Dを介して、当該操作に係る信号が主制御基板Mに供給されるようになっている。また、投入受付センサD10sが遊技メダルの通過を検出した信号も、扉基板Dを介して主制御基板Mに供給される。

10

【1440】

また、回胴基板Kには、リールM50を回転させるための回胴モータK10と、リールM50の回転位置を検出するための回胴センサK20等が接続されている。回胴基板Kは、当該回胴センサK20によって、リールM50の回転位置を検出しながら回胴モータK10を駆動することにより、リールM50を、決定された停止位置で停止させることが可能となっている。また、第7実施形態の回胴式遊技機においては、回胴モータK10には、所謂ステップモータ(ステッピングモータ)が使用されている。尚、ステップモータは、リールM50が1回転するステップ数として、504ステップが設定されている。また、各リール(左リールM51、中リールM52、右リールM53)には略均一の大きさで所定数(例えば、21個)の図柄が設定されており、1図柄分に相当するステップ数としては、24ステップ(=21/504)が設定されている。尚、ステップ数、リール1周あたりの図柄の数は変更しても何ら問題ない。

20

【1441】

また、メダル払出装置Hは、中継基板INを介して、主制御基板Mに接続されており、主制御基板Mからの制御信号に基づいて、所定枚数(例えば、10枚)の遊技メダルを払い出す動作を行う。尚、メダル払出装置Hにはメダルが正常に払い出されたか否かの判定や払い出された遊技メダルの数の計測を実行する第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sと、ディスクH50を回転させるためのホッパモータH80と、が接続されている。

30

【1442】

これら各種制御基板、及び基板で消費される電力は、電源基板E(電源スイッチE10により電源供給の有無を制御する基板)から供給されている。図238では、電源基板Eから電力が供給される様子を破線の矢印で表している。図示されているように、主制御基板Mおよび副制御基板Sには、電源基板Eから電力が直接供給されており、各種基板(扉基板D、回胴基板K、中継基板IN)には、主制御基板Mを介して電力が供給されている。電源基板Eには所定量(例えば、100V)の交流電圧が供給されており、この電力を規定電圧の直流電圧に変換した後、夫々の制御基板及び基板に供給している。

【1443】

また、主制御基板Mには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため(設定変更を行うため)に使用する設定キースイッチM20、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定/リセットボタンM30、設定キースイッチM20や設定/リセットボタンM30等を保護するための設定扉(不図示)の開閉を判定する設定扉スイッチM10が接続されている。

40

【1444】

＜主制御部の基本回路の構成例＞

次に、図239を用いて、主制御基板Mの主制御チップCの構成例について説明する。

【1445】

まず、図239に示す主制御チップCには、CPU C100、内蔵ROM C110(第1ROM領域C111、第2ROM領域C112)、内蔵RAM C120(第1RAM領

50

域C121、第2RAM領域C122)、外部バス制御回路C190、パラレル入力ポートC130、アドレスデコード回路C150、タイマ回路C170、カウンタ回路C180、リセット制御回路C220に加え、割込み制御回路C160、クロック回路C210、乱数生成回路C140、照合用ブロックC230、固有情報C240、演算回路C250が備えられており、これら全てが内部バスC200を介して互いに接続されている。

【1446】

以下、上記説明した各部の詳細について説明する。

【1447】

まず、CPU C100は、内蔵ROM C110や内蔵RAM C120のプログラムやデータによって様々な数値計算や情報処理、制御処理などを実行する。内蔵ROM C110は、制御プログラムや各種データを記憶する。内蔵RAM C120は、一時的にデータを記憶する。また、内蔵ROM C110及び内蔵RAM C120はアドレスとデータとをセットとして保持しており、アドレス範囲で用途が区切られている。尚、当該用途として主なものは、プログラム領域とデータ領域であるが、この点の詳細については、後述するメモリマップの説明に譲る。

【1448】

外部バス制御回路C190は、I/Oリクエスト端子(XIORQ端子)、メモリリクエスト端子(XMREQ端子)、リード信号端子(XRD端子)、ライト信号端子(XWR端子)、16ビット幅のアドレス出力端子(A0端子～A15端子)、および8ビット幅の入出力端子であるデータ入出力端子(D0端子～D7端子)を有する。第7実施形態では、このうちデータ入出力端子(D0端子～D7端子)は、各駆動回路(例えば、中継基板INを介しての回胴基板K)へのデータ出力と、各周辺制御回路(例えば、扉基板Dを介しての各種センサや各種操作部材)からのデータ入力に用いられている。このデータ入出力端子(D0端子～D7端子)によるデータの入出力先は、アドレス出力端子(A0端子～A15端子)から出力されるアドレス信号、およびアドレスデコード回路C150から出力されるチップセレクト信号を用いて切り替えられる。

【1449】

パラレル入力ポートC130は、4つの入力端子(P0端子～P3端子)を有する。これらの入力端子(P0端子～P3端子)は、例えば、その入力端子のいずれかがスタートレバーD50に接続されており、乱数生成回路C140が生成する乱数をCPU C100に取得させるためのラッチ信号として、乱数生成回路C140に出力する。

【1450】

アドレスデコード回路C150は、所定数(例えば、14)の出力端子(XCS0端子～XCS13端子)を有する。当該出力端子(XCS0端子～XCS13端子)は、主制御チップCの外部にある周辺制御回路に接続されており、外部バス制御回路C190のデータ入出力端子(D0端子～D7端子)から出力されるデータの送信先を切り替えるためのチップセレクト信号等の出力に用いられている。

【1451】

タイマ回路C170は、時間の計測に用いられる。尚、タイマ回路C170は設定された計測時間を過ぎると、タイムアウト信号をカウンタ回路C180に出力する。一方、カウンタ回路C180は、各種信号の立ち上がり(あるいは立ち下がり)の回数の計測に用いられる。当該カウンタ回路で計測される信号には、主制御チップCのシステムクロックの他、前記タイマ回路からのタイムアウト信号、メモリの読み書き信号、メモリリクエスト信号、外部入出力の信号、割り込みに対する応答信号等も計測することができる。

【1452】

リセット制御回路C220は、システムリセット入力端子(XSRST端子)と、リセット出力端子(XRSTO端子)の2つの端子を有する。このシステムリセット入力端子(XSRST端子)は電圧監視回路(電圧を監視するための回路であり、不図示となっている)に接続されている。当該システムリセット入力端子(XSRST端子)からシステムリセット信号(例えば一定時間Lレベルの信号)が入力されると、リセット制御回路C

220は、主制御チップCの内部の回路に対してこのシステムリセット信号を出力するとともに、主制御チップCの外部にある周辺制御回路に対してリセット出力端子（XRSTO端子）からリセット信号（例えば、LレベルからHレベルへの立ち上がり信号）が出力される。この場合、主制御チップCでは、システムリセットと称する処理が実行され、各回路が初期化される。当該システムリセットが実行される一例として、電源投入時が挙げられる。

【1453】

また、リセット制御回路C220は、ウォッチドッグタイマC222と、指定エリア外走行禁止回路C221とを備えている。ウォッチドッグタイマC222がタイムアウトになった場合や、CPUC100が所定の範囲以外のアドレスを参照（指定エリア外走行）した場合には、リセット制御回路C220は、主制御チップCの内部の回路に対してシステムリセット信号およびユーザリセット信号のいずれかを出力する。尚、システムリセット信号およびユーザリセット信号のどちらを出力するかは、内蔵ROMC110内のプログラム領域（詳細は後述する）の設定に従う。また、主制御チップCの外部にある周辺制御回路に対しては、リセット出力端子（XRSTO端子）からリセット信号が出力される。

10

【1454】

主制御チップCでは、設定によって上記のシステムリセットか、或いはユーザリセットと称する処理のいずれかを実行させることができる。

【1455】

上記指定エリア外走行は、プログラムが想定外の動作をしていることを意味する。この場合、CPUC100が本来プログラムとして扱われるはずのないコードにより動作することになる。このような状況は、プログラムミスによる所謂暴走した状態の他に、何らかの不正によって生じている可能性がある。この場合、上記のシステムリセットおよびユーザリセットのいずれかの処理により、正常な動作に復帰させることができるようになっていく。また、ウォッチドッグタイマC222がタイムアウトになった場合としては、プログラムミスによる暴走した状態や、電圧降下によりCPUC100が本来設計した動作を行うことができなくなった場合等がある。この場合にも、上記のシステムおよびユーザリセットのいずれかの処理により、正常な動作に復帰させることができるように構成されている。

20

30

【1456】

割込み制御回路C160は、外部入力や内部状態の変化に応じて適宜処理を実行させるために割り込みを発生させる。この割り込み処理には、例えば外部からの入力（センサによる信号）を受け付けた場合に実行する処理がある。第7実施形態では、タイマ回路からの割り込み要求により実行されるタイマ割り込み処理を実行するようにしている。尚、割込み制御回路C160は、内部情報レジスタC161を備えており、当該内部情報レジスタC161には、乱数生成回路C140で乱数更新周期を決める外部クロック（カウントクロック）の周期の異常、および乱数の更新に関する異常、さらに、直前に発生したユーザリセットのリセット要因の情報等が格納される。

【1457】

クロック回路C210は、水晶発振器（不図示）から外部クロック入力端子（EX端子）を介して入力される外部クロック（この例では、24MHzのクロック）を所定の分周比（例えば、1/2）で分周し、分周後のシステムクロック（この例では、12MHzのクロック）をこの主制御チップC内部の各回路に供給する。また、このシステムクロックをシステムクロック出力端子（CLKO端子）を介して主制御チップC外部の周辺制御回路に出力する。

40

【1458】

乱数生成回路C140は、乱数を更新するためのクロック信号（カウントクロック）を用いて、乱数のラッチ信号を受信したときにこの更新された乱数を乱数レジスタ内に保持するものである。第7実施形態では、水晶発振器から外部クロック入力端子（RCK端子

50

）を介して入力される外部クロック信号を所定の分周比（例えば、 $1/2$ ）で分周してこのカウントクロックに用いているが、主制御チップC内部のクロック信号を用いることもでき、この場合は水晶発振器は不要となる。乱数レジスタに保持された値は、乱数として読み出して使用することができる。尚、乱数レジスタから乱数を読み出すと、乱数レジスタが次の乱数をラッチすることを許容する許容状態とすることができる。

【1459】

照合用ブロックC230は、主制御チップCが型式認定で合格した正規のものかどうかの真贋検査であるセキュリティチェックを実行するものであり、SC端子及びBRC端子を介して当該セキュリティチェックに係る信号を外部端子板に送信又は外部端子板から受信し得るよう構成されている。

10

【1460】

固有情報C240には、主制御チップCの製造時に書き込まれた固有の識別番号が格納されており、当該識別番号は書き換えができないよう構成されている。また、演算回路C250は、四則演算や論理演算を実行する回路である。

【1461】

<メモリマップ>

次に、図240を用いて、図239に示す主制御チップCのメモリマップの一例について説明する。当該メモリマップには、「0000H」から「FFFFFFH」までのアドレス空間が示されている。このうち、「0000H」から「27FFFH」までの空間には内蔵ROMC110が割り当てられ、「2800H」から「28FFFH」までの空間には主制御チップC内の各回路に内蔵されているレジスタ領域が割り当てられ、「F000H」から「F2FFFH」までの空間には内蔵RAMC120が割り当てられ、「FDD0H」から「FDFBFH」までの空間にはXCSデコードエリア（与えられた機械語を内部表現として解釈することであるデコードを実行する領域）が割り当てられている。CPUC100に、これらの番地に対してアクセスする命令を実行させることにより、対応するハードウェアに対するアクセスを実行させることができる。

20

【1462】

尚、内蔵ROMC110は、主として遊技の進行を制御する領域である第1ROM領域と、主としてエラー関連等の遊技の正常な進行とは異なる処理を制御する領域である第2ROM領域と、を有しており、「0000H」から「1FFFFH」までの空間には第1ROM領域が割り当てられ、「2000H」から「27FFFH」までの空間には第2ROM領域が割り当てられている。尚、第1ROM領域は、第2ROM領域よりも容量が大きくなるよう構成されている（換言すれば、第1ROM領域内に存在しCPUC100からアクセスされるデータ容量は、第2ROM領域内に存在しCPUC100からアクセスされるデータ容量よりも大きくなるよう構成されている）。

30

【1463】

また、第1ROM領域は、プログラムコード（CPUC100に対する命令コードセット）が格納されている第1制御領域と、プログラムが使用する（このプログラムコードに基づくCPUC100の処理によって読みだされる）プログラムデータが格納されている第1データ領域と、各種識別情報（会社名、製造日、型式名等）が格納される領域と、主制御チップCを動作させる際に用いられる各種設定（乱数生成回路C140の動作設定、ウォッチドッグタイマC222の動作設定等）が格納されているプログラム管理エリアとを有している。尚、同図にて、第1ROM領域におけるメモリマップイメージを図示しておくが、各領域のバイト数や未使用領域の有無はあくまでも一例である。

40

【1464】

また、第2ROM領域は、プログラムコード（CPUC100に対する命令コードセット）が格納されている第2制御領域と、プログラムが使用する（このプログラムコードに基づくCPUC100の処理によって読みだされる）プログラムデータが格納されている第2データ領域と、を有しており、第2制御領域は、第1制御領域よりも容量が小さくなるよう構成されており（換言すれば、第2制御領域内に存在しCPUC100からアクセ

50

スされるプログラムコード容量は、第1制御領域内に存在しCPU C100からアクセスされるプログラムコード容量よりも小さくなり）、第2データ領域は、第1データ領域よりも容量が小さくなるよう構成されている（換言すれば、第2データ領域内に存在しCPU C100からアクセスされるプログラムデータ容量は、第1データ領域内に存在しCPU C100からアクセスされるプログラムデータ容量よりも小さくなる）。

【1465】

他方、内蔵RAM C120は、主として遊技の進行に基づく情報を格納する領域である第1RAM領域と、主としてエラー関連等の遊技の正常な進行とは異なる処理に基づく情報を格納する領域である第2RAM領域と、プログラムが内部的にデータを保存しておく必要がある場合使用されるスタックエリアと、を有しており、「F000H」から「F1FFH」までの空間には第1RAM領域が割り当てられ、「F200H」から「F2C9H」までの空間には第2RAM領域が割り当てられ、「F2CAH」から「F2FFH」までの空間にはスタックエリアが割り当てられている（但し、各領域のバイト数はあくまでも一例である）。

【1466】

また、第1RAM領域は、主として遊技の進行に係る情報を一時記憶するための作業領域である第1作業領域を有しており、第2RAM領域は、主としてエラー関連等に係る情報を一時記憶するための作業領域である第2作業領域と、第1RAM領域及び第2RAM領域に一時記憶された情報の誤り検出を行うための作業領域であるチェックサム領域を有している。尚、第1RAM領域は、第2RAM領域よりも容量が大きくなるよう構成されている。また、第7実施形態においては、チェックサム領域は第2RAM領域のみが有しており（第1RAM領域は有しておらず）、当該チェックサム領域が第1RAM領域と第2RAM領域との双方の（双方に一時記憶された情報を通算した）チェックサムを管理するよう構成されている。また、第7実施形態においては、後述するように、チェックサムを算出する際、未使用領域をも含めて算出しているが、これには限定されず、未使用領域を除いた領域（第1作業領域及び第2作業領域）についてチェックサムを算出するよう構成してもよい。また、誤り検出を行う手法は、チェックサムチェックを行う手法に限らず、その他の手法（例えば、パリティチェック等）を行う手法を用いてもよく、その場合には、当該チェックサム領域が、これら手法を用いる際に必要となる誤り検出用の情報（例えば、パリティビット等）を格納する領域となる。

【1467】

尚、各種識別情報（会社名、製造日、型式名等）が格納される領域のアドレスは、内蔵RAMのアドレス以降としても何ら問題ない。また、未使用領域となっているアドレスも変更しても問題ないが、第1データ領域と第2制御領域との間（間のアドレス）には未使用領域を設けることが好適である。即ち、図240に示すようなメモリマップ構成である場合、第1制御領域内に存在しCPU C100からアクセスされるプログラムコードと、第2制御領域内に存在しCPU C100からアクセスされるプログラムコードとは、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されており、未使用領域を間に挟んでいるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムコードの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる（その他、未使用領域を間に挟んでいる場合には、同様のことがいえる）。

【1468】

ここで、主制御基板Mが搭載するROMに関しては、不正行為によって改造されたプログラム等を書き込まれることを防止するため、未使用の領域（充填されていない領域）を設けないよう構成することが好適である（例えば、未使用領域を全て0によって充填、使用している領域を若い番地に詰めて書き込む、等）。また、第1制御領域及び第1データ領域には、ノイズや不正行為によって、通常時には参照しないデータを参照してしまうことを防止するため、未使用のデータ（例えば、スペック違いの遊技機において参照するデータや、開発段階でのテストにのみ使用するデータ等）を設けないよう構成することが好適である。また、第1制御領域、第1データ領域、第2制御領域、第2データ領域、第1

10

20

30

40

50

作業領域及び第2作業領域は、若い番地に詰めて領域を使用し、当該領域内（当該領域内のアドレス）に未使用の領域を設けない（例えば、「0000H」～「0FA7H」の範囲となっている第1制御領域内の、「0010H」～「0050H」を未使用領域としない）よう構成することが好適である。尚、本例における、未使用領域は、すべてのビットが「0」となっており、当該未使用領域以外の領域は、いずれかのビットが「1」となっている（「0」ではなくなっている）。

【1469】

次に、図241～31は、第7実施形態における、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れを示したフローチャートである。はじめに、これら処理の流れを示したフローチャートにおいては、第1ROM領域にて配置されているプログラムコード及びプログラムデータに基づき、CPU100が処理を実行する場合、もしくは、その処理結果をCPU100内のレジスタ（レジスタ領域）や第1RAM領域へ格納（更新）したり、第1ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理にてその処理結果を参照する場合を、「第1ROM・RAM領域における処理」として点線で囲んで図示し、「第1ROM・RAM領域内のデータに基づき」CPU100が処理を実行する旨を記載している。また、これら処理の流れを示したフローチャートにおいては、第2ROM領域にて配置されているプログラムコード及びプログラムデータに基づき、CPU100が処理を実行する場合、もしくは、その処理結果をCPU100内のレジスタ（レジスタ領域）や第2RAM領域へ格納（更新）したり、第2ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理にてその処理結果を参照する場合を、「第2ROM・RAM領域における処理」として点線で囲んで図示し、「第2ROM・RAM領域内のデータに基づき」CPU100が処理を実行する旨を記載している。

【1470】

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

【1471】

そして、これらの動きに沿わない場合であり、例えば、第1ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理にて、第2RAM領域を更新又は参照する場合や、逆に、第2ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理にて、第1RAM領域を更新又は参照する場合には、その更新・参照先がいずれのものであるかを特記している（又は、これらの動きに沿う場合であっても、明確化のため必要に応じて特記している場合がある）。尚、以下に示す実施形態における処理の動きを概念的に纏めておくと、次のようなケースに分かれる。

【1472】

<動作1>第1ROM領域（特に、第1制御領域）にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理によって、第1ROM領域（特に、第1データ領域）にて配置されているプログラムデータが読みだされる、又は、第2ROM領域（特に、第2制御領域）にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理によって、第2ROM領域（特に、第2データ領域）にて配置されているプログラムデータが読みだされる。但し、第1ROM領域（特に、第1制御領域）にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理によっては、第2ROM領域（特に、第2データ領域）にて配置されているプログラムデータが読みだされない、及び、第2ROM領域（特に、第2制御領域）にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理

によっては、第1ROM領域（特に、第1データ領域）にて配置されているプログラムデータが読みだされない。

【1473】

＜動作2＞第1ROM領域にて配置されているプログラムコード及びプログラムデータに基づくCPU100の処理にて、第1RAM領域を更新及び参照する。また、第2ROM領域にて配置されているプログラムコード及びプログラムデータに基づくCPU100の処理にて、第2RAM領域を更新及び参照する。

【1474】

＜動作3＞第1ROM領域にて配置されているプログラムコードにおける呼び出し命令（例えば、ニーモニックでいうCALL命令）によって、第2ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理が実行され得るが、第2ROM領域にて配置されているプログラムコードにおける呼び出し命令（例えば、ニーモニックでいうCALL命令）によって、第1ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理が実行され得ない。即ち、第1ROM領域にて配置されているプログラムコードと第2ROM領域にて配置されているプログラムコードとは、主従関係にあり、主となる第1ROM領域にて配置されているプログラムコードにおける呼び出し命令があつてはじめて、従となる第2ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理が実行され得る状態となる。

【1475】

＜動作4＞主となる第1ROM領域にて配置されているプログラムコードにおける呼び出し命令があつて、従となる第2ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理が実行される場合、当該従となる第2ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理の実行時には、当該呼び出し命令があつた時点で記憶されている情報（例えば、レジスタ領域内の情報）を参照する。或いは、当該従となる第2ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理が実行された後、当該主となる第1ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理に復帰する場合、当該主となる第1ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理の実行時には、当該復帰した時点で記憶されている情報（例えば、レジスタ領域内の情報）を参照する。

【1476】

＜動作5＞前述の＜動作4＞において、レジスタ領域内の情報を参照しない場合には、＜動作5-1＞主となる第1ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理結果を、第1RAM領域に格納しておき、従となる第2ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理の実行時には、当該第1RAM領域に格納された処理結果を参照及び更新可能としておく（当該主となる第1ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理の復帰時には、当該更新された第1RAM領域を参照する）、＜動作5-2＞主となる第1ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理結果を、第1RAM領域に格納しておき、従となる第2ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理の実行時には、当該第1RAM領域に格納された処理結果を参照可能としておく、且つ、従となる第2ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理結果を、第2RAM領域に格納しておき、当該主となる第1ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理の復帰時には、当該第2RAM領域に格納された処理結果を参照可能としておく、のいずれかで動作する。

【1477】

以上のような前提（説明を行う上での前提）に基づき、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れについて説明を行っていくこととするが、上記した＜動作1＞乃至＜動作3＞は必須となる前提となる一方で、＜動作4＞と＜動作5＞とは、CPU100での処理結果を主従関係にあるプログラムコード間で、如何にして引き継いでいくかの実装方法によ

10

20

30

40

50

って取捨選択できる前提であるため、以下の処理の流れにおいて、＜動作４＞及び＜動作５＞のいずれか一方のみで例示されていた場合であっても、他方で代替することが可能であることを予め補足しておく。

【１４７８】

まず、図２４１は、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。この場合、一般的には、内蔵ＲＯＭＣ１１０の００００Ｈとなるアドレス（即ち、第１制御領域）に配置されているプログラムコードから順番に実行されていくこととなる。尚、主制御基板Ｍにおける主制御チップＣの構成によっては、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、前述したセキュリティチェックを実行するよう構成される場合があり、当該セキュリティチェックを実行するためのプログラムコードが先に実行されるよう構成される場合も想定できるが、そのような構成であっても、第７実施形態において示す第１制御領域に配置されているプログラムコードから順番に実行されていくことには変わらない（加えて、内蔵ＲＯＭＣ１１０の初期アドレスが、００００Ｈではない場合であっても、前述したメモリマップの全体構成に変わらない＝各アドレスが適宜ずれるのみ）。また、第７実施形態においては、内蔵ＲＡＭＣ１２０に格納されているデータが電源断時においても保持されるよう、内蔵ＲＡＭＣ１２０に対してバックアップ電源が供給されるよう構成されているものとしている。

【１４７９】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

まず、ステップ１０００で、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後、ステップ１００２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、タイマ割り込みをセットする（ここでは、タイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ１００４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、主制御チップＣの機能設定を実行する。次に、ステップ１００６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ領域の電源断復帰処理を呼び出す。

【１４８０】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１００８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ１０１０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ及び第２ＲＡＭをチェックし（例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵ＲＡＭＣ１２０に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する（当該チェック結果やステップ１８００の電源断時処理にて実行した処理に基づいて生成し、第２ＲＡＭ領域内で保持する）。次に、ステップ１０１２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１０１４に移行する。

【１４８１】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１０１４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、扉スイッチＤ８０、設定扉スイッチＭ１０及び設定キースイッチＭ２０のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ１０１６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータを参照し、扉スイッチＤ８０、設定扉スイッチＭ１０及び設定キースイッチＭ２０のいずれかがオフであるか否かを判定する。ステップ１０１６でＹｅｓの場合、ステップ１０１８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域内の非設定変更時初期化処理を呼び出し、ステップ１０２２に移行する。他方、ステップ１０１６でＮｏの場合には、ステップ１０２０で、ＣＰＵＣ１００は、第

1 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、第 2 R O M 領域内の設定変更時初期化処理を呼び出し、ステップ 1 0 3 0 に移行する。

【 1 4 8 2 】

＜第 2 R O M ・ R A M 領域における処理＞

次に、ステップ 1 0 2 2 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、第 1 R A M 内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ 1 9 0 4 でオンとなる）及び全 R A M のチェックサム状態（ステップ 1 0 1 0 でのチェック結果）を参照し、第 2 R A M 内の電源断復帰データは正常ではないか否かを判定する。ステップ 1 0 2 2 で Y e s の場合、ステップ 1 0 2 6 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ 1 3 0 0 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ 1 0 2 2 で N o の場合、ステップ 1 0 2 8 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、第 1 R A M 及び第 2 R A M の初期化範囲を未使用 R A M 範囲（図中欄外にて示す、第 1 R A M 領域における未使用領域と第 2 R A M 領域における未使用領域）に決定してセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ 1 0 3 6 に移行する。

10

【 1 4 8 3 】

他方、ステップ 1 0 2 0 の処理の後、ステップ 1 0 3 0 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、第 1 R A M 内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ 1 9 0 4 でオンとなる）及び全 R A M のチェックサム状態（ステップ 1 0 1 0 でのチェック結果）を参照し、第 2 R A M 内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ 1 0 3 0 で Y e s の場合、ステップ 1 0 3 2 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、第 1 R A M 及び第 2 R A M の初期化範囲を R A M 内における設定値を除くすべての範囲に決定してセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ 1 0 3 6 に移行する。尚、設定値は第 1 R A M 領域の先頭アドレスに格納されている。他方、ステップ 1 0 3 0 で N o の場合、ステップ 1 0 3 4 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、第 1 R A M 及び第 2 R A M の初期化範囲を R A M のすべての範囲に決定してセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ 1 0 3 6 に移行する。

20

30

【 1 4 8 4 】

次に、ステップ 1 0 3 6 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、決定された初期化範囲で第 2 R A M 領域のみの初期化を実行する。次に、ステップ 1 0 3 8 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、第 1 R O M 領域の呼び出し元に復帰し、ステップ 1 0 4 0 に移行する。

【 1 4 8 5 】

＜第 1 R O M ・ R A M 領域における処理＞

次に、ステップ 1 0 4 0 で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、ステップ 1 0 2 8、ステップ 1 0 3 2 又はステップ 1 0 3 4 にて決定された初期化範囲で、第 1 R A M 領域のみの初期化を実行する。次に、ステップ 1 0 4 1 で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、扉スイッチ D 8 0、設定扉スイッチ M 1 0 及び設定キースイッチ M 2 0 のいずれかがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 0 4 1 で Y e s の場合、ステップ 1 0 4 2 で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、第 2 R O M 領域内の設定値チェック処理を呼び出し、ステップ 1 0 4 4 に移行する。他方、ステップ 1 0 4 1 で N o の場合には、ステップ 1 1 0 0 で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、後述する、設定変更装置制御処理（設定変更処理とも称す）を実行する。

40

【 1 4 8 6 】

＜第 2 R O M ・ R A M 領域における処理＞

次に、ステップ 1 0 4 4 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに

50

に基づき、第1ROM領域内を参照し、第1ROM領域内の設定値に係るデータは正常範囲内（本例では、1～6）であるか否かを判定する。ステップ1044でYesの場合、ステップ1046で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM領域の呼び出し元に復帰し、ステップ1050に移行する。他方、ステップ1044でNoの場合、ステップ1048で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置D190に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ1300で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する復帰不可能エラー処理を実行する。

【1487】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ1050で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、電源断時の処理（ステップ1902）にて保存したスタックポインタに係るデータに基づき、スタックポインタを復帰する。次に、ステップ1052で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ1054で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ステップ1002にてセットしたタイマ割り込みを開始する。次に、ステップ1056で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のフラグエリア内にある電源断処理済みフラグをオフにし、復帰したスタックポインタに従い電源断時の処理に復帰する。

【1488】

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

【1489】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

次に、図242は、図241におけるステップ1100のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1118で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、タイマ割り込みを開始する。次に、ステップ1120で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータを参照し、第1RAM領域内の設定値は正常範囲内（本例では、1～6）ではないか否かを判定する。ステップ1120でYesの場合、ステップ1122で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、設定値に所定値（例えば、1＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ1124に移行する。他方、ステップ1120でNoの場合にもステップ1124に移行する。次に、ステップ1124で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、エラー表示LED（不図示）に設定変更装置作動中であることを表示し、設定表示LED（不図示）に設定値を表示し、ステップ1126に移行する。

【1490】

次に、ステップ1126で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、設定／リセットボタンM30がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1126でYesの場合、ステップ1128で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在の設定値に1を加算し（加算した結果設定値が6

10

20

30

40

50

を超過した場合には、設定値は1となる）、ステップ1130に移行する。尚、ステップ1126でNoの場合にも、ステップ1130に移行する。次に、ステップ1130で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタートレバーD50がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1130でYesの場合、ステップ1132で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、設定キースイッチM20がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ1132でNoの場合には、ステップ1132の処理をループする。他方、ステップ1132でYesの場合、ステップ1134で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、エラー表示LED（不図示）に設定変更装置の作動が終了した旨を表示し、設定表示LED（不図示）の設定値の表示を消去し、ステップ1200の遊技進行制御処理に移行する。尚、ステップ1130でNoの場合には、ステップ1126に移行する。

10

【1491】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

次に、図243は、図242におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（1枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1202で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1204で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該ゲームに必要な第1RAM領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。次に、ステップ1206で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該ゲームにおける遊技状態（例えば、通常遊技中、大当り遊技中、再遊技確率変動遊技中、AT遊技中等）をセットする。次に、ステップ1208で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、メダル払出装置Hが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Hから溢れ出たメダルを格納するサブタンク（不図示）を備え、サブタンクに設けられた複数の満杯検知センサによる電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ1208でYesの場合、ステップ1218に移行する。

20

【1492】

他方、ステップ1208でNoの場合、ステップ1210で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、第1RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1212で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を7セグLED（例えば、貯留表示LED又は獲得枚数LED）で実行する。次に、ステップ1214で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータを参照して、メダル満杯エラーが解除されたか否か（例えば、サブタンクによる電流が非導通、且つ、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1214でYesの場合、ステップ1216で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、メダル満杯エラーフラグをオフにし（例えば、第1RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1218に移行する。他方、ステップ1214でNoの場合には、ステップ1212に移行する。次に、ステップ1218で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、メダル投入受付を許可し（再遊技の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる）、次の処理（ステップ1220の処理）に移行する。ここで、ステップ1218では、ブロックD100のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、50枚）未満であることを条件として、ブロックD100のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロックD100のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロックD100のオン処理を実行するようにしている

30

40

50

。このように構成することにより、再遊技が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、通常遊技状態よりも再遊技確率の高いRT状態に滞在しているときや、見た目では再遊技とは分かり辛い再遊技（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にブルーブルーベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。

【1493】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

次に、図244は、図242におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（2枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1220で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、遊技メダルがベットされていない、且つ、クレジットが存在していないか否かを判定する。ステップ1220でYesの場合、ステップ1221で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、設定表示条件を充足している（例えば、扉スイッチD80、設定扉スイッチM10、設定キースイッチM20がすべてオンとなると当該条件を充足する）か否かを判定する。ステップ1221でYesの場合、ステップ1222で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、設定表示LED（不図示だが、払出数表示装置D190、クレジット数表示装置D200、投入数表示灯D210としてもよい）に設定値を表示し、ステップ1221に移行する。ステップ1220又はステップ1221でNoの場合、ステップ1224で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ1225で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ1226で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ブロックD100がオンか否かを判定する。ステップ1226でYesの場合、ステップ1227で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンであるか否かを判定する（第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなると、遊技メダルを1枚受け付けたと判定する）。ステップ1227でYesの場合、ステップ1228で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域のメダル投入エラー検出処理を呼び出し、ステップ1400に移行する。

【1494】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ1400で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、メダル投入エラー検出処理を実行する。次に、ステップ1229で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM領域の呼び出し元に復帰し、ステップ1230に移行する。

【1495】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ1230で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフであるか否かを判定する（第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなった後、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフとなると、受け付けた1枚の遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過したと判定する）。ステップ1230でYesの場合、ステップ1231で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、1枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ1231の後、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、クレジットが上限数（本例では、50）、且つ、ベット数が最大数（本例では、3）ではないか否かを判定し、Yesと判定した場合にはブロックD100をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ1230でNoの場合には、ステップ1228に移行し、ステップ1226またはステップ1227でNoの場合

には、ステップ1232に移行する。

【1496】

次に、ステップ1232で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、精算ボタンD60の操作があったか否かを判定する。ステップ1232でYesの場合、ステップ1233で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、クレジットの残り枚数又はベットされている遊技メダルが存在するか否かを判定する。ステップ1233でYesの場合、ステップ1234で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ホッパ駆動フラグ（第1RAM領域内のフラグであり、ホッパモータH80を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル1枚の払出を実行する。次に、ステップ1236で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータを参照し、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する（第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ1236でYesの場合、ステップ1238で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域内のメダル払出エラー検出処理を呼び出し、ステップ1450に移行する。ここで、フローチャート上には明記してはいないが、前回遊技が再遊技役であった場合にはクレジットの残り枚数のみが精算の対象となる。

【1497】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ1450で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、メダル払出エラー検出処理を実行する。次に、ステップ1240で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM領域内の呼び出し元に復帰し、ステップ1247に移行する。

【1498】

<第1ROM・RAM領域における処理>

他方、ステップ1236でNoの場合、ステップ1241で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ホッパ駆動後（ステップ1234の処理のタイミング後）から所定時間（例えば、5秒）経過したか否かを判定する。具体的には、ホッパ駆動信号をホッパモータH80に送信している（ホッパモータH80が回転している）のにもかかわらず、メダルが払い出されていないと判定している状況が所定時間継続したか否かを判定する。ステップ1241でYesの場合、ステップ1242で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、第1RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1244で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、メダル空エラー表示を実行する。次に、ステップ1245で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1245でYesの場合、ステップ1246で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のフラグエリア内にある、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、第1RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1247に移行する。他方、ステップ1245でNoの場合、ステップ1244に移行する。

【1499】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ1247で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフであるか否かを判定する（第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなった後、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフとなると、払出動作が行われていた1枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ1247でYesの場合、ステップ1248で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ1233に移行する。尚、ステップ1241又は

ステップ1247でN oの場合には、ステップ1236に移行する。

【1500】

他方、ステップ1232又はステップ1233でN oの場合、ステップ1249で、C P U C 1 0 0は、第1 R O M・R A M領域内のデータに基づき、第2 R O M領域の投入・払出エラー検出処理を呼び出し、ステップ1500に移行する。

【1501】

<第2 R O M・R A M領域における処理>

次に、ステップ1500で、C P U C 1 0 0は、第2 R O M・R A M領域内のデータに基づき、後述する、投入・払出エラー検出処理を実行する。次に、ステップ1250で、C P U C 1 0 0は、第2 R O M・R A M領域内のデータに基づき、第1 R O M領域の呼び出し元に復帰し、ステップ1251に移行する。

10

【1502】

<第1 R O M・R A M領域における処理>

次に、ステップ1251で、C P U C 1 0 0は、第1 R O M・R A M領域内のデータに基づき、スタートレバーD50が有効であり（例えば、ゲームを開始するための規定枚数の遊技メダルが投入された等）、且つ、当該スタートレバーD50の操作があったか否かを判定する。ステップ1251でY e sの場合、ステップ1252で、C P U C 1 0 0は、第1 R O M・R A M領域内のデータに基づき、乱数の取得、ブロックD100をオフにする処理を実行した後に、第2 R O M領域の設定値チェック処理を呼び出し、ステップ1253に移行する。

20

【1503】

<第2 R O M・R A M領域における処理>

次に、ステップ1253で、C P U C 1 0 0は、第2 R O M・R A M領域内のデータに基づき、第1 R A M領域内の設定値は正常範囲内（本例では、1～6）であるか否かを判定する。ステップ1253でY e sの場合、ステップ1254で、C P U C 1 0 0は、第2 R O M・R A M領域内のデータに基づき、第1 R O M領域の呼び出し元に復帰し、次の処理（ステップ1257の処理）に移行する。他方、ステップ1253でN oの場合、ステップ1256で、C P U C 1 0 0は、第2 R O M・R A M領域内のデータに基づき、設定値エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、C P U C 1 0 0は、第2 R O M・R A M領域内のデータに基づき、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。

30

【1504】

<第1 R O M・R A M領域における処理>

次に、図245は、図242におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1257で、C P U C 1 0 0は、第1 R O M・R A M領域内のデータに基づき、内部抽選（当該ゲームにおいて入賞可能となる役を決定するための抽選）を開始する。次に、ステップ1258で、C P U C 1 0 0は、第1 R O M・R A M領域内のデータに基づき、全リール（リールM50）の回転を開始し、ステップ1260に移行する。次に、ステップ1260で、C P U C 1 0 0は、第1 R O M・R A M領域内のデータに基づき、引き込みポイント作成要求（回転している左リールM51、中リールM52、右リールM53の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される）があったか否かを判定する。ステップ1260でY e sの場合、ステップ1261で、C P U C 1 0 0は、第1 R O M・R A M領域内のデータに基づき、引き込みポイントを作成し、ステップ1262に移行する。他方、ステップ1260でN oの場合にも、ステップ1262に移行する。次に、ステップ1262で、C P U C 1 0 0は、第1 R O M・R A M領域内のデータに基づき、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ1263で、C P U C 1 0 0は、第1 R O M・R A M領域内のデータに基づき、いずれかの停止ボタン（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の操作があったか否かを判定する。ステップ1263でY e sの場合、ステップ1264で、C P U C 1 0 0は、第1

40

50

R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、操作があった停止ボタンに対応したリール（例えば、左停止ボタン D 4 1 には左リール M 5 1 が対応）の停止位置を決定し、ステップ 1 2 6 5 に移行する。他方、ステップ 1 2 6 3 で N o の場合にも、ステップ 1 2 6 5 に移行する。次に、ステップ 1 2 6 5 で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ 1 2 6 6 で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、すべてのリール（左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）が停止したか否かを判定する。ステップ 1 2 6 6 で Y e s の場合、ステップ 1 2 6 7 で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、第 2 R O M 領域の表示判定チェック処理を呼び出し、ステップ 1 2 6 8 に移行する。尚、ステップ 1 2 6 6 で N o の場合、ステップ 1 2 6 0 に移行する。

10

【1505】**<第2ROM・RAM領域における処理>**

次に、ステップ 1 2 6 8 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、第 1 R A M 内の図柄停止位置データと、内部成立役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ 1 2 6 9 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータを参照し、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する（内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される）。ステップ 1 2 6 9 で Y e s の場合、ステップ 1 5 0 0 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、後述する、投入・払出エラー検出処理を実行する。次に、ステップ 1 2 7 0 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、第 1 R O M 領域の呼び出し元に復帰し、ステップ 1 2 7 4 に移行する。他方、ステップ 1 2 6 9 で N o の場合、ステップ 1 2 7 2 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ 1 3 0 0 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。

20

【1506】**<第1ROM・RAM領域における処理>**

次に、ステップ 1 2 7 4 で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、入賞による遊技メダルの払出処理を実行する。次に、ステップ 1 2 7 5 で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、遊技メダルを払い出す入賞があったか否かを判定する〔入賞によって獲得した遊技メダルが、クレジットの最大数（本例では、50）を超過した場合に、遊技メダルの払出が実行される〕。ステップ 1 2 7 5 で Y e s の場合、ステップ 1 2 7 6 で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、ホッパ駆動フラグ（第 1 R A M 領域内のフラグであり、ホッパモータ H 8 0 を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル 1 枚の払出を実行する。次に、ステップ 1 2 7 7 で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、第 1 払出センサ H 1 0 s 又は第 2 払出センサ H 2 0 s がオンであるか否かを判定する（第 1 払出センサ H 1 0 s 又は第 2 払出センサ H 2 0 s がオンとなると、遊技メダル 1 枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ 1 2 7 7 で Y e s の場合、ステップ 1 2 7 8 で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、第 2 R O M 領域内のメダル払出エラー検出処理を呼び出し、ステップ 1 4 5 0 に移行する。

30

40

【1507】**<第2ROM・RAM領域における処理>**

次に、ステップ 1 4 5 0 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、後述する、メダル払出エラー検出処理を実行する。次に、ステップ 1 2 8 4 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、第 1 R O M 領域内に呼び出し元に復帰し、ステップ 1 2 8 6 に移行する。

【1508】**<第1ROM・RAM領域における処理>**

他方、ステップ 1 2 7 7 で N o の場合、ステップ 1 2 7 9 で、C P U C 1 0 0 は、第 1

50

ROM・RAM領域内のデータに基づき、ホッパ駆動後（ステップ1276の処理のタイミ
ング後）から所定時間（例えば、5秒）経過したか否かを判定する。ステップ1279
でYesの場合、ステップ1280で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内の
データに基づき、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、第1RAM領域のメダル
空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1281で、C
PU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、メダル空エラー表示を7
セグLEDで実行する。次に、ステップ1282で、CPU C100は、第1ROM・R
AM領域内のデータに基づき、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセ
ットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1282でYesの場合、
ステップ1283で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、
メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、第1RAM領域のメダル空エラーフラグ領域
内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1286に移行する。他方、ステップ128
2でNoの場合、ステップ1281に移行する。

10

【1509】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ1286で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに
基づき、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフであるか否かを判定
する（第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなった後、第1払出
センサH10s及び第2払出センサH20sがオフとなると、払出動作が行われていた1
枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ1286でYesの場合、
ステップ1288で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、
ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ1290に移行する。尚、ステップ1279又は
ステップ1286でNoの場合には、ステップ1277に移行する。次に、ステップ12
90で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該入賞（ス
テップ1275でYesとなった入賞）に対応した払出が完了したか否かを判定する。ス
テップ1290でYesの場合、ステップ1292で、CPU C100は、第1ROM・
RAM領域内のデータに基づき、遊技終了処理（例えば、ベット数のクリア、遊技状態の
移行処理等）を実行し、次の処理（ステップ1202の処理）に移行する。尚、ステップ
1286でNoの場合には、ステップ1277に移行し、ステップ1275でNoの場合
には、ステップ1292に移行する。

20

30

【1510】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

次に、図246は、図241におけるステップ1300の（及び他のフローチャートに
おいて呼び出された）サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートであ
る。まず、ステップ1302で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータ
に基づき、割り込みを禁止する（以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフロー
チャートが実行されない）。次に、ステップ1304で、CPU C100は、第1ROM・
RAM領域内のデータに基づき、出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次
に、ステップ1306で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づ
き、出力ポート（本例では、0～6であり、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆
動出力）をオフにする。次に、ステップ1308で、CPU C100は、第1ROM・R
AM領域内のデータに基づき、次のポート出力アドレスをセットする（この繰り返しによ
り、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力が順次停止される）。次に、ス
テップ1310で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、各出
力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ1310でYesの場合には、
ステップ1312で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、
セットされているエラー表示を実行し（本処理を実行する際には何らかのエラーが発生し
ている）、当該処理の実行を繰り返し、電源電圧が低下することでリセット信号が入力さ
れて終了する。（即ち、無限ループに突入するので、復帰を促す一切の操作を受け付けな
い）。尚、ステップ1310でNoの場合には、ステップ1306に移行する。尚、ステ

40

50

ップ1306～ステップ1310の処理は、LED・モータへの出力をクリアする処理である（但し、外部出力信号はクリアしないので、エラーに関する情報やエラー発生時における遊技進行状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である）。

【1511】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、図247は、図244におけるステップ1400のサブルーチンに係る、メダル投入エラー検出処理のフローチャートである。まず、ステップ1402で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、投入メダル逆流エラーフラグ（ステップ1706でオンとなるフラグであり、第7実施形態においては、第2RAM領域内のフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ1402でYesの場合、ステップ1404で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、投入メダル逆流エラー（投入された遊技メダルが逆流したことによるエラーであり、例えば、第1投入センサD20sオフ且つ第2投入センサD30sオン→第1投入センサD20sオン且つ第2投入センサD30sオンとなった場合にエラーとなる）表示を実行する。次に、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、投入メダルエラー逆流エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1406でYesの場合、ステップ1408で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、投入メダル逆流エラーフラグをオフにし、次の処理（ステップ1229の処理）に移行する。

【1512】

他方、ステップ1402でNoの場合、ステップ1410で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、投入メダル滞留エラーフラグ（ステップ1710でオンとなるフラグであり、第7実施形態においては、第2RAM領域内のフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ1410でYesの場合、ステップ1412で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、投入メダル滞留エラー（投入された遊技メダルが滞留したことによるエラーであり、例えば、第1投入センサD20sオン且つ第2投入センサD30sオンである状態が所定時間継続した場合にエラーとなる）表示を実行する。次に、ステップ1414で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、投入メダル滞留エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1414でYesの場合、ステップ1416で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、投入メダル滞留エラーフラグをオフにし、次の処理（ステップ1229の処理）に移行する。

【1513】

他方、ステップ1410でNoの場合、ステップ1418で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、投入枚数エラーフラグ（ステップ1716でオンとなるフラグであり、第7実施形態においては、第2RAM領域内のフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ1418でYesの場合、ステップ1420で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、投入枚数エラー（投入された遊技メダルの枚数と正常通過した遊技メダルの枚数とが一致しないことによるエラーであり、例えば、投入受付センサD10sが検知した遊技メダルの枚数と第2投入センサD30sが検知した遊技メダルの枚数とが一致しない場合又は所定の許容範囲外となった場合にエラーとなる）表示を実行する。次に、ステップ1422で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、投入枚数エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1422でYesの場合、ステップ1424で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、投入枚数エラーフラグをオフにし、次の処理（ステップ1229の処理）に移行する。

【1514】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、図 2 4 8 は、図 2 4 4 及び図 2 4 5 におけるステップ 1 4 5 0 のサブルーチンに係る、メダル払出エラー検出処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 4 5 2 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、払出メダル滞留エラーフラグ（ステップ 1 7 5 6 でオンとなるフラグであり、第 7 実施形態においては、第 2 R A M 領域内のフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ 1 4 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 4 5 6 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、払出メダル滞留エラー（払い出された遊技メダルが滞留したことによるエラーであり、例えば、第 1 払出センサ H 1 0 s オン且つ第 2 払出センサ H 2 0 s オンである状態が所定時間継続した場合にエラーとなる）表示を実行する。次に、ステップ 1 4 5 8 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、払出メダル滞留エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタン M 3 0 が押下されたか否か）を判定する。ステップ 1 4 5 8 で Y e s の場合、ステップ 1 4 6 0 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、払出メダル滞留エラーフラグをオフにし、次の処理（ステップ 1 2 4 0 又はステップ 1 2 8 4 の処理）に移行する。

10

【1 5 1 5】

＜第 2 R O M ・ R A M 領域における処理＞

次に、図 2 4 9 は、図 2 4 4 及び図 2 4 5 におけるステップ 1 5 0 0 のサブルーチンに係る、投入・払出エラー検出処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 5 0 2 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、異常投入エラーフラグ（ステップ 1 8 0 6 でオンとなるフラグであり、第 7 実施形態においては、第 2 R A M 領域内のフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ 1 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 5 0 4 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、異常投入エラー（遊技メダルが投入されないはずのタイミングにて遊技メダルの投入を検出したことによるエラー）表示を実行する。次に、ステップ 1 5 0 6 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、異常投入エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタン M 3 0 が押下されたか否か）を判定する。ステップ 1 5 0 6 で Y e s の場合、ステップ 1 5 0 8 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、異常投入エラーフラグをオフにし、ステップ 1 5 1 0 に移行する。尚、ステップ 1 5 0 2 で N o の場合にも、ステップ 1 5 1 0 に移行する。

20

【1 5 1 6】

次に、ステップ 1 5 1 0 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、異常払出エラーフラグ（ステップ 1 8 1 6 でオンとなるフラグであり、第 7 実施形態においては、第 2 R A M 領域内のフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ 1 5 1 0 で Y e s の場合、ステップ 1 5 1 4 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、異常払出エラー（遊技メダルが払い出されないはずのタイミングにて遊技メダルの払出を検出したことによるエラー）表示を実行する。次に、ステップ 1 5 1 6 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、異常払出エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタン M 3 0 が押下されたか否か）を判定する。ステップ 1 5 1 6 で Y e s の場合、ステップ 1 5 1 8 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、異常払出エラーフラグをオフにし、次の処理（ステップ 1 2 5 0 又はステップ 1 2 7 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 5 1 0 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1 2 5 0 又はステップ 1 2 7 0 の処理）に移行する。

30

40

【1 5 1 7】

次に、図 2 5 0 は、第 7 実施形態におけるステップ 1 6 0 0 のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。当該サブルーチンの処理は、ステップ 1 0 5 4 又はステップ 1 1 1 8 の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間（本例では、T としているが、例えば、2 m s 程度の時間が設定される）を周期として定期的に行われるよう構成されている。

【1 5 1 8】

50

<第1ROM・RAM領域における処理>

まず、ステップ1602で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、割り込み開始時の処理（例えば、CPU C100内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ1604で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ1604でNoの場合、ステップ1900で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ1604でYesの場合、ステップ1606で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、タイマ計測（ソフトウェアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ1608で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（第1RAM領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンD60、スタートレバーD50、停止ボタンD40、扉スイッチD80、設定扉スイッチM10、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30、電源断検知信号、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、第1払出センサH10s、第2払出センサH20s、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔Tでサンプリングされる）。

10

【1519】

次に、ステップ1610で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチD80のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉DUが開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ1612で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、全リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）の回胴駆動制御処理（リールM50の駆動の制御に係る処理）を実行する。次に、ステップ1614で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リールM50、ブロックD100、等を駆動するためのデータである。ステップ1616で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域のエラーチェック処理を呼び出し、ステップ1700に移行する。

20

30

【1520】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ1700で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、メダル投入チェック処理を実行する。次に、ステップ1750で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、メダル払出チェックを実行する。次に、ステップ1800で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、投入・払出エラーチェック処理を実行する。次に、ステップ1618で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、すべてのエラーフラグがオフ（投入メダル逆流フラグ、投入枚数エラーフラグ、メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるか否かを判定する（但し、第7実施形態では、扉スイッチフラグに関しては、第1RAM領域内で格納されているため、第1RAM領域を参照して判定する）。ステップ1618でYesの場合、ステップ1620で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1624に移行する。他方、ステップ1618でNoの場合、ステップ1622で、CPU C100は

40

50

、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1624に移行する。尚、ステップ1622においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（S1620が無くて良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第1のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第2のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行しても良い。次に、ステップ1624で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM領域の呼び出し元に復帰し、ステップ1626に移行する。

10

【1521】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ1626で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ1620やステップ1622でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを引き継ぐこととなる）。次に、ステップ1628で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、外部信号（回胴式遊技機Pから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、設定扉開放エラー（不図示）、投入受付センサ滞留エラー（不図示）、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉DUが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、設定扉開放エラーは設定扉が開放され設定扉スイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ1630で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、LED（7セグLEDランプ、等）の出力データ（例えば、複数の7セグLEDユニットのうち、所定の7セグLEDユニットを点灯させ、7セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ1632で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、LEDの点灯態様（例えば、LEDの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ1632は実行されなくても良い。次に、ステップ1634で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ソフト乱数管理処理（ソフトウェアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ1636で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域の乱数チェック処理を呼び出し、ステップ1638に移行する。

20

30

【1522】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ1638で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ1640で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ1640でYesの場合、ステップ1642で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ1642でYesの場合、ステップ1644で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM領域の呼び出し元に復帰する

40

50

。他方、ステップ1640又はステップ1642でNoの場合には、ステップ1646で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【1523】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ1648で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ1602の処理）に移行する。

【1524】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、図251は、図250におけるステップ1700のサブルーチンに係る、メダル投入チェック処理のフローチャートである。まず、ステップ1702で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1投入センサD20sがオンであるか否か（検出しているか否か）を判定する（但し、第1投入センサD20sの入力ポートデータ自体が、第1RAM領域内で格納されている場合には、第1RAM領域を参照して判定する）。ステップ1702でYesの場合、ステップ1704で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sが、投入された遊技メダルの逆流を検知している（例えば、第1投入センサD20sオフ、且つ、第2投入センサD30sオン→第1投入センサD20sオン、且つ、第2投入センサD30sオンとなった場合に検知するものであり、この検知状態の時系列データ自体は第2RAM領域内で保持されている）か否かを判定する。ステップ1704でYesの場合、ステップ1706で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、投入メダル逆流エラーフラグをオンにし（例えば、第2RAM領域の投入メダル逆流エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新し）、ステップ1708に移行する。他方、ステップ1704でNoの場合にも、ステップ1708に移行する。

【1525】

次に、ステップ1708で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sが、投入されたメダルの滞留を検出している（例えば、第1投入センサD20sオンである状態が所定時間継続した場合、又は第2投入センサD30sオンである状態が所定時間継続した場合に検知するものであり、この検知状態のデータ自体は第2RAM領域内で保持されている）か否かを判定する。ステップ1708でYesの場合、ステップ1710で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、投入メダル滞留エラーフラグをオンにし（例えば、第2RAM領域の投入メダル滞留エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新し）、ステップ1712に移行する。他方、ステップ1708でNoの場合にも、ステップ1712に移行する。次に、ステップ1712で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、受付メダル枚数（遊技メダルの投入を受け付けた枚数）から正常通過枚数（正常に投入されたとみなされた遊技メダルの枚数）を減算した値が所定範囲内（例えば、0～2枚）でないか否かを判定する。ステップ1712でYesの場合、ステップ1716で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、投入枚数エラーフラグをオンにし（例えば、第2RAM領域の投入枚数エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新し）、次の処理（ステップ1750の処理）に移行する。尚、ステップ1712でNoの場合にも、次の処理（ステップ1750の処理）に移行する。尚、所定時間（例えば、5秒）の投入枚数エラー監視期間を設けて、当該監視期間中に、受付メダル枚数から正常通過枚数を減算した値が所定範囲内（例えば、0～2枚）ではなくなった場合に投入枚数エラーとなるよう構成してもよい。

【1526】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、図252は、図250におけるステップ1750のサブルーチンに係る、メダル

10

20

30

40

50

払出チェック処理のフローチャートである。まず、ステップ1752で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、ホッパ駆動フラグがオンであるか否か（検出しているか否か）を判定する（但し、ホッパ駆動フラグ自体が、第1RAM領域内で格納されている場合には、第1RAM領域を参照して判定する）。ステップ1752でYesの場合、ステップ1754で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、払い出されたメダルの滞留を検出（例えば、第1払出センサH10sオンである状態が所定時間継続した場合、且つ、第2払出センサH20sオンである状態が所定時間継続した場合に検知するものであり、この検知状態のデータ自体は第2RAM領域内で保持されている）しているか否かを判定する。ステップ1754でYesの場合、ステップ1756で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、払出メダル滞留エラーフラグをオンにし（例えば、第2RAM領域の払出メダル滞留エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新し）、次の処理（ステップ1800の処理）に移行する。尚、ステップ1752又はステップ1754でNoの場合も、次の処理（ステップ1800の処理）に移行する。

10

【1527】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、図253は、図250におけるステップ1800のサブルーチンに係る、投入・払出エラーチェック処理のフローチャートである。まず、ステップ1802で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、ブロックD100がオフであるか否かを判定する（但し、ブロックD100の出力ポートデータ自体が、第1RAM領域内で格納されている場合には、第1RAM領域を参照して判定する）。ステップ1802でYesの場合、ステップ1804で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、投入センサの異常検出（第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sが遊技メダルの検出をしないはずのタイミングにおける検出）があるか否かを判定する。ステップ1804でYesの場合、ステップ1806で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、異常投入エラーフラグをオンにし（例えば、第2RAM領域の異常投入エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新し）、ステップ1808に移行する。尚、ステップ1802又はステップ1804でNoの場合にも、ステップ1808に移行する。

20

【1528】

次に、ステップ1808で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、ホッパ駆動フラグがオフであるか否かを判定する（但し、ホッパ駆動フラグ自体が、第1RAM領域内で格納されている場合には、第1RAM領域を参照して判定する）。ステップ1808でYesの場合、ステップ1810で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、払出センサの異常検出（第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sが遊技メダルの検出をしないはずのタイミングにおける検出）があるか否かを判定する。ステップ1810でYesの場合、ステップ1812で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、異常払出エラーフラグをオンにし（例えば、第2RAM領域の異常払出エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新し）、次の処理（ステップ1618の処理）に移行する。尚、ステップ1808又はステップ1812でNoの場合にも、次の処理（ステップ1618の処理）に移行する。

30

40

【1529】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図254は、図250におけるステップ1900のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタを保存する。次に、ステップ1904で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、第1RAM領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1906で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域のチェックサム算出処理を呼び出し、

50

ステップ1908に移行する。

【1530】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ1908で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位1バイト、或いは、その補数となるもの）をチェックサム領域にてセットする（チェックサム領域に係るアドレスは同図下段の「RAMに係るメモリマップ」を参照）。次に、ステップ1910で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM領域の呼び出し元に復帰し、ステップ1912に移行する。

10

【1531】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ1912で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM・第2RAMの書き込みを禁止し、ステップ1914に移行する。次に、ステップ1914で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【1532】

以上のように構成することで、第7実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第2ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU100の処理にて、第1RAM領域（又は、レジスタ領域）を更新及び参照可能に構成し、エラー検出、エラー表示等の遊技機に対して不正行為がなされる（例えば、遊技媒体の投入口や払出口に対して不正にアクセスして遊技媒体を不正な手段で得る、等）ことを防御するための不正行為防止用のプログラムを第2ROM・RAM領域における処理にて実行し得るよう構成することで、遊技の進行に係る処理と領域を明確に分けることができ、当該不正行為防止用のプログラムの正当性を検証することが容易となる。

20

【1533】

（第8実施形態）

尚、第7実施形態においては、エラー表示処理等も不正行為防止用のプログラムとして見做し、第2ROM領域にて配置されているプログラムコードとして実装するための一例を示したが、エラー表示処理等は遊技進行を制御する上でも必要不可欠な処理であるため、不正行為防止用のプログラムではなく遊技性仕様を実装するためのプログラムとして見做した方が、人為的な検証が容易になる可能性がある。そこで、このような事情に鑑み、第7実施形態で示した一例をベースとし、遊技性仕様を実装するためのプログラムとして見做した方が好適となり得る処理を、第1ROM領域にて配置されているプログラムコードとして実装するための一例を第8実施形態とし、以下、第7実施形態からの変更点について詳述していく。

30

【1534】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ3402と本実施形態からの変更例1におけるステップ3402は、別の実施形態におけるステップ3402であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

40

【1535】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

はじめに、図255は、第8実施形態に係る回胴式遊技機Pの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板MのCPU100にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャート（1枚目）である。第7実施形態との相違点は、ステップ1005-1（第2）、ステップ1005-2（第2）、ステップ

50

1009-1(第2)、ステップ1009-2(第2)、ステップ1017(第2)、ステップ1019-1(第2)～ステップ1019-3(第2)、ステップ1021-1(第2)、ステップ1021-2(第2)、ステップ1027(第2)、ステップ1029(第2)、ステップ1035-1(第2)及びステップ1035-2(第2)であり、即ち、ステップ1004で、チップの機能設定を実行した後、ステップ1005-1(第2)で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM領域の先頭アドレスから第1チェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出する。ここで、同図右(RAMに係るメモリマップ)に示されるように、第8実施形態においては、第1RAM領域のチェックサム領域(第1チェックサム領域)と第2RAM領域のチェックサム領域(第2チェックサム領域)とが別々になっており、後述する第8実施形態における電源断時処理にて、第1RAM領域のチェックサム算出と第2RAM領域のチェックサム算出とが別々に行われ、夫々の算出結果に基づく誤り検出用情報が夫々の領域に格納される。次に、ステップ1005-2で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAMをチェックし、第1RAM電源断復帰データ(第1RAMに係る電源断復帰データ)を生成し、ステップ1006に移行する。よって、ここでの「第1RAMをチェック」とは、第1RAM領域を対象としたチェックサムと、第1チェックサム領域に保持されている誤り検出用情報とに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵RAM C120に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックする処理となる。

10

【1536】

20

<第2ROM・RAM領域における処理>

他方、ステップ1006で電源断復帰処理を呼び出した後、ステップ1009-1(第2)で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2RAM領域の先頭アドレスから、第2チェックサム領域を除く最終アドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ1009-2(第2)で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2RAMをチェックし、第2RAM電源断復帰データ(第1RAMに係る電源断復帰データ)を生成し、ステップ1012に移行する。即ち、ここでの「第2RAMをチェック」とは、第2RAM領域を対象としたチェックサムと、第2チェックサム領域に保持されている誤り検出用情報とに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵RAM C120に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックする処理となる。

30

【1537】

<第1ROM・RAM領域における処理>

また、ステップ1016ですべてのスイッチがオンであった場合、ステップ1017(第2)で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、設定変更操作ありフラグをオンにし(例えば、第1RAM領域の設定変更操作ありフラグ領域内をオンに相当する値で更新し)、ステップ1018に移行する。

【1538】

<第2ROM・RAM領域における処理>

また、ステップ1018で非設定変更時初期化処理を呼び出した後、ステップ1019-1(第2)で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM領域内の設定操作ありフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1019-1(第2)でYesの場合、ステップ1019-2(第2)で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM領域内の電源断復帰データは正常であるか否か(特に、第1RAM領域を対象とした誤り検出結果が正常であるか否か)を判定する。ステップ1019-2(第2)でYesの場合、ステップ1019-3(第2)で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2RAM領域内の電源断復帰データは正常であるか否か(特に、第2RAM領域を対象とした誤り検出結果が正常であるか否か)を判定する。ステップ1019-3(第2)でYesの場合、ステップ1028で、第1RAM領域及び第2RAM領域の初期化範囲を未使用RAM範囲

40

50

に決定してセットし、ステップ1027（第2）で、第2RAM領域内の電源断異常フラグをオフにし、ステップ1036に移行する。他方、ステップ1019-2（第2）又はステップ1019-3（第2）でNoの場合、ステップ1029（第2）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2RAM領域内の電源断異常フラグをオンにし、ステップ1036に移行する。

【1539】

他方、ステップ1019-1（第2）でNoの場合、ステップ1021-1（第2）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM領域内の電源断復帰データは正常であるか否か（特に、第1RAM領域を対象とした誤り検出結果が正常であるか否か）を判定する。ステップ1021-1（第2）でYesの場合、ステップ1021-2（第2）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2RAM領域内の電源断復帰データは正常であるか否か（特に、第2RAM領域を対象とした誤り検出結果が正常であるか否か）を判定する。ステップ1021-2（第2）でYesの場合、ステップ1032で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM領域及び第2RAM領域の初期化範囲を第1RAM領域内の設定値を除くすべての範囲に決定してセットし、ステップ1035-1（第2）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2RAM領域内の電源断異常フラグをオフにし、ステップ1036に移行する。他方、ステップ1021-1（第2）又はステップ1021-2（第2）でNoの場合、ステップ1034で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM領域及び第2RAM領域の初期化範囲をすべての範囲に決定してセットし、ステップ1035-2（第2）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2RAM領域内の電源断異常フラグをオンにし、ステップ1036に移行する。

【1540】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図256は、第8実施形態に係る回胴式遊技機Pの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板MのCPU C100にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャート（2枚目）である。第7実施形態との相違点は、ステップ1039-1（第2）、ステップ1039-2（第2）、ステップ1026（第2）、ステップ1300（第2）、ステップ1045（第2）、ステップ1046（第2）及びステップ1047（第2）であり、即ち、ステップ1039-1（第2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM領域内の設定操作ありフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1039-1（第2）でYesの場合、ステップ1039-2（第2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2RAM領域内の電源断異常フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1039-2（第2）でYesの場合又はステップ1039-1（第2）でNoの場合には、ステップ1040に移行し（即ち、設定変更装置を作動させる場合か、設定変更装置を作動させない場合において第1RAM領域及び第2RAM領域を対象とした別個の誤り検出結果が正常であることを含め、正常に電源断復帰している場合には以降の処理を続行し）、ステップ1039-2（第2）でNoの場合、ステップ1026（第2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300（第2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、復帰不可能エラー処理をセットする（即ち、設定変更装置を作動させない場合において第1RAM領域及び第2RAM領域を対象とした別個の誤り検出結果が異常であることを含め、正常に電源断復帰していない場合には復帰不可能な状態へと移行する）。ここで、本例においては、設定変更装置を作動させない場合において第1RAM領域及び第2RAM領域を対象とした別個の誤り検出結果がいずれも正常である場合において以降の処理を続行するよう構成されているが、これには限定されず、例えば、第1RAM領域を対象とした誤り検出結果が正常であれば、第2RAM領域を対象とした

誤り検出結果が異常であっても（第2ROM領域の全領域を初期化した上で）以降の処理を続行するよう構成してもよい。

【1541】

<第2ROM・RAM領域における処理>

また、ステップ1044で、第1RAM領域内の設定値が正常範囲内であった場合、ステップ1045（第2）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2RAM領域内の設定値異常フラグをオフにし、第1ROM領域の呼び出し元に復帰し、ステップ1047（第2）に移行する。他方、ステップ1044でNoの場合、ステップ1046（第2）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2RAM領域内の設定値異常フラグをオンにし、第1ROM領域の呼び出し元に復帰し、ステップ1047（第2）に移行する。

10

【1542】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ1047（第2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2RAM領域内の設定値異常フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1047（第2）でYesの場合には、ステップ1050に移行し、Noの場合には、ステップ1048（第2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、設定値エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300（第2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、復帰不可能エラー処理をセットする。このように、第8実施形態においては、復帰不可能エラー処理及び発生している復帰不可能エラー表示（バックアップエラー表示、設定値エラー表示）のセット処理を、第1ROM・RAM領域にて実行するよう構成している。

20

【1543】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図257は、第8実施形態におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（2枚目）のフローチャートである。第7実施形態との相違点は、ステップ1228（第2）、ステップ1700（第2）、ステップ1400（第2）、ステップ1237（第2）、ステップ1750（第2）、ステップ1450（第2）、ステップ1249-1（第2）、ステップ1800（第2）、ステップ1500（第2）、ステップ1254-1（第2）～ステップ1254-3（第2）、ステップ1256（第2）及びステップ1300（第2）であり、即ち、ステップ1227で遊技メダルの投入を受け付けた後、又は、ステップ1230で第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフでなかった場合に、ステップ1228（第2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域のメダル投入チェック処理を呼び出し、ステップ1700（第2）に移行する。

30

【1544】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ1700（第2）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、メダル投入チェック処理を実行し、ステップ1229に移行する。尚、この第2ROM領域のメダル投入チェック処理の趣旨としては、第7実施形態において、遊技進行制御処理（ループ処理）とタイマ割り込み時処理（非ループ処理）とで分けて実装されていたメダル投入チェック関連の処理を、遊技進行制御処理（ループ処理）にて纏めて実装する方法の一例を示すことにある。

40

【1545】

<第1ROM・RAM領域における処理>

また、ステップ1229で第1ROM領域の呼び出し元に復帰した後、ステップ1400（第2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、メダル投入エラー検出処理を実行し、ステップ1230に移行する。尚、第8実施形態においては、メダル投入エラー検出処理を、第1ROM・RAM領域にて実行するよう

50

構成している。

【1546】

また、ステップ1236で第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであった場合、ステップ1241でホップ駆動後所定時間が経過していない場合、又は、ステップ1247で第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフでなかった場合に、ステップ1237（第2）で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域のメダル払出チェック処理を呼び出し、ステップ1750（第2）に移行する。

【1547】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ1750（第2）で、CPUC100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、メダル払出チェック処理を実行し、ステップ1240に移行する。尚、この第2ROM領域のメダル払出チェック処理の趣旨としては、第7実施形態において、遊技進行制御処理（ループ処理）とタイマ割り込み時処理（非ループ処理）とで分けて実装されていたメダル払出チェック関連の処理を、遊技進行制御処理（ループ処理）にて纏めて実装する方法の一例を示すことにある。

【1548】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

また、ステップ1240で第1ROM領域の呼び出し元に復帰した後、ステップ1450（第2）で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、メダル払出エラー検出処理を実行し、ステップ1247に移行する。尚、第8実施形態においては、メダル払出エラー検出処理を、第1ROM・RAM領域にて実行するよう構成している。

【1549】

また、ステップ1232で精算ボタンD60の操作がなかった場合、又は、ステップ1233で残りクレジット及びベットメダルがなかった場合に、ステップ1249-1（第2）で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域の投入・払出エラーチェック処理を呼び出し、ステップ1800（第2）に移行する。

【1550】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ1800（第2）で、CPUC100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、投入・払出エラーチェック処理を実行し、ステップ1250に移行する。尚、この第2ROM領域の投入・払出エラーチェック処理の趣旨としては、第7実施形態において、遊技進行制御処理（ループ処理）とタイマ割り込み時処理（非ループ処理）とで分けて実装されていた投入・払出エラーチェック関連の処理を、遊技進行制御処理（ループ処理）にて纏めて実装する方法の一例を示すことにある。

【1551】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

また、ステップ1250で第1ROM領域の呼び出し元に復帰した後、ステップ1500（第2）で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、投入・払出エラー検出処理を実行し、ステップ1251に移行する。尚、第8実施形態においては、投入・払出エラー検出処理を、第1ROM・RAM領域にて実行するよう構成している。

【1552】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

また、ステップ1253で第1RAM領域内の設定値が正常範囲内であった場合、ステップ1254-2（第2）で、CPUC100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2RAM領域内の設定値異常フラグをオフにし、第1ROM領域の呼び出し元に復帰し、ステップ1254-3（第2）に移行する。他方、ステップ1253で第1RAM領域内の設定値が正常範囲内でなかった場合、ステップ1254-1（第2）で、C

10

20

30

40

50

P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、第 2 R A M 領域内の設定値異常フラグをオンにし、第 1 R O M 領域の呼び出し元に復帰し、ステップ 1 2 5 4 - 3 (第 2) に移行する。

【1553】

＜第 1 R O M ・ R A M 領域における処理＞

次に、ステップ 1 2 5 4 - 3 (第 2) で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、第 2 R A M 領域内の設定値異常フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 2 5 4 - 3 (第 2) で Y e s の場合、次の処理 (ステップ 1 2 5 7 の処理) に移行し、N o の場合には、ステップ 1 2 5 6 (第 2) で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、設定値エラー表示をセットする (例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする)。次に、ステップ 1 3 0 0 (第 2) で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、後述する、復帰不可能エラー処理をセットする。このように、第 8 実施形態においては、復帰不可能エラー処理及び発生している復帰不可能エラー表示 (設定値エラー表示) のセット処理を、第 1 R O M ・ R A M 領域にて実行するよう構成している。

【1554】

＜第 1 R O M ・ R A M 領域における処理＞

次に、図 2 5 8 は、第 8 実施形態における、図 2 5 7 のステップ 1 4 0 0 (第 2) のサブルーチンに係る、メダル投入エラー検出処理のフローチャートである。第 7 実施形態との相違点は、本サブルーチンの処理を、第 1 R O M ・ R A M 領域における処理としていることである。即ち、第 7 実施形態においては、メダル投入エラー関連のエラー表示処理を実行する場合、第 2 R O M 領域において実装された当該処理を呼び出していたのであるが、第 8 実施形態においては、当該処理が第 1 R O M 領域において実装されており、第 2 R O M ・ R A M 領域における各種エラー検出処理にてエラーが検出された場合には、エラーが検出された旨の情報を第 1 R O M 領域において実装された当該処理へ引き渡して実行しているのである。このように構成した場合、遊技進行を制御する上でも必要不可欠な処理であるエラー表示処理を、遊技性仕様を実装するためのプログラム (遊技進行を制御するためのプログラム) として実装することができ、換言すれば、従来から実装されているエラー表示処理プログラムを流用することが可能となる。尚、エラーが検出された旨の情報を第 1 R O M 領域において実装されたエラー表示処理へと引き渡すための第 2 R A M 領域内のフラグである、投入メダル逆流エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ及び投入枚数エラーフラグは、エラーが解除された場合には、本例のように第 1 R O M 領域において実装されたエラー表示処理から直接オフとしてもよいし、第 2 R O M 領域の処理であり当該フラグをオフとするための処理を呼び出してオフにするよう構成してもよい。

【1555】

＜第 1 R O M ・ R A M 領域における処理＞

次に、図 2 5 9 は、第 8 実施形態における、図 2 5 7 のステップ 1 4 5 0 (第 2) のサブルーチンに係る、メダル払出エラー検出処理のフローチャートである。第 7 実施形態との相違点は、本サブルーチンの処理を、第 1 R O M ・ R A M 領域における処理としていることである。即ち、第 7 実施形態においては、メダル払出エラー関連のエラー表示処理を実行する場合、第 2 R O M 領域において実装された当該処理を呼び出していたのであるが、第 8 実施形態においては、当該処理が第 1 R O M 領域において実装されており、第 2 R O M ・ R A M 領域における各種エラー検出処理にてエラーが検出された場合には、エラーが検出された旨の情報を第 1 R O M 領域において実装された当該処理へ引き渡して実行しているのである。このように構成した場合、遊技進行を制御する上でも必要不可欠な処理であるエラー表示処理を、遊技性仕様を実装するためのプログラム (遊技進行を制御するためのプログラム) として実装することができ、換言すれば、従来から実装されているエラー表示処理プログラムを流用することが可能となる。尚、エラーが検出された旨の情報を第 1 R O M 領域において実装されたエラー表示処理へと引き渡すための第 2 R A M 領域内のフラグである、払出メダル滞留エラーフラグは、エラーが解除された場合には、本例

のように第1ROM領域において実装されたエラー表示処理から直接オフとしてもよいし、第2ROM領域の処理であり当該フラグをオフとするための処理を呼び出してオフにするよう構成してもよい。

【1556】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図260は、第8実施形態における、図257のステップ1500（第2）のサブルーチンに係る、投入・払出エラー検出処理のフローチャートである。第7実施形態との相違点は、本サブルーチンの処理を、第1ROM・RAM領域における処理としていることである。即ち、第7実施形態においては、投入・払出エラー関連のエラー表示処理を実行する場合、第2ROM領域において実装された当該処理を呼び出していたのであるが、第8実施形態においては、当該処理が第1ROM領域において実装されており、第2ROM・RAM領域における各種エラー検出処理にてエラーが検出された場合には、エラーが検出された旨の情報を第1ROM領域において実装された当該処理へ引き渡して実行しているのである。このように構成した場合、遊技進行を制御する上でも必要不可欠な処理であるエラー表示処理を、遊技性仕様を実装するためのプログラム（遊技進行を制御するためのプログラム）として実装することができ、換言すれば、従来から実装されているエラー表示処理プログラムを流用することが可能となる。尚、エラーが検出された旨の情報を第1ROM領域において実装されたエラー表示処理へと引き渡すための第2RAM内のフラグである、異常投入エラーフラグ及び異常払出エラーフラグは、エラーが解除された場合には、本例のように第1ROM領域において実装されたエラー表示処理から直接オフ

10

20

【1557】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、図261は、第8実施形態における、遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。第7実施形態との相違点は、ステップ1269-1（第2）～ステップ1269-4（第2）、ステップ1272（第2）、ステップ1300（第2）、ステップ1800（第2）、ステップ1500（第2）、ステップ1277-1（第2）、ステップ1750（第2）及びステップ1450（第2）であり、即ち、ステップ1269で、表示された図柄の組み合わせが正常である場合、ステップ1269-1（第2）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2RAM領域内の表示判定異常フラグをオフにし、第1ROM領域の呼び出し元に復帰し、ステップ1269-3（第2）に移行する。他方、ステップ1269で、表示された図柄の組み合わせが正常でない場合、ステップ1269-2（第2）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2RAM領域内の表示判定異常フラグをオンにし、第1ROM領域の呼び出し元に復帰し、ステップ1269-3（第2）に移行する。

30

【1558】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ1269-3（第2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2RAM領域内の表示判定異常フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1269-3（第2）でYesの場合、ステップ1269-4（第2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域の投入・払出エラーチェック処理を呼び出し、ステップ1500（第2）に移行する。他方、ステップ1269-3（第2）でNoの場合には、ステップ1272（第2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300（第2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、前述した、復帰不可能エラー処理をセットする。このように、第8実施形態においては、復帰不可能エラー処理及び発生している復帰不可能エラー表示（表示判定エラー表示）のセット処理を、第1ROM・RAM領域にて実行するよう構成している。

40

50

【1559】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ1800（第2）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、投入・払出エラーチェック処理を実行し、ステップ1270に移行する。尚、この第2ROM領域の投入・払出エラーチェック処理の趣旨としては、第7実施形態において、遊技進行制御処理（ループ処理）とタイマ割り込み時処理（非ループ処理）とで分けて実装されていた投入・払出エラーチェック関連の処理を、遊技進行制御処理（ループ処理）にて纏めて実装する方法の一例を示すことにある。

【1560】

<第1ROM・RAM領域における処理>

また、ステップ1270で第1ROM領域の呼び出し元に復帰した後、ステップ1500（第2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、前述した、投入・払出エラー検出処理を実行し、ステップ1274に移行する。尚、第8実施形態においては、投入・払出エラー検出処理を、第1ROM・RAM領域にて実行するよう構成している。

【1561】

他方、ステップ1277で第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであった場合、ステップ1277-1（第2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域のメダル払出チェック処理を呼び出し、ステップ1750（第2）に移行する。

【1562】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ1750（第2）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、メダル払出チェック処理を実行し、ステップ1284に移行する。尚、この第2ROM領域のメダル払出チェック処理の趣旨としては、第7実施形態において、遊技進行制御処理（ループ処理）とタイマ割り込み時処理（非ループ処理）とで分けて実装されていたメダル払出チェック関連の処理を、遊技進行制御処理（ループ処理）にて纏めて実装する方法の一例を示すことにある。

【1563】

<第1ROM・RAM領域における処理>

また、ステップ1284で第1ROM領域の呼び出し元に復帰した後、ステップ1450（第2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、メダル払出エラー検出処理を実行し、ステップ1286に移行する。尚、第8実施形態においては、メダル払出エラー検出処理を、第1ROM・RAM領域にて実行するよう構成している。

【1564】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図262は、第8実施形態における、図256、図257、図261及び図263のステップ1300（第2）のサブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。第7実施形態との相違点は、本サブルーチンの処理を、第1ROM・RAM領域における処理としていることである。即ち、第7実施形態においては、復帰不可能エラー処理を実行する場合、第2ROM領域において実装された当該処理を呼び出していたのであるが、第8実施形態においては、当該処理が第1ROM領域において実装されており、第2ROM・RAM領域における各種エラー検出処理にてエラーが検出された場合には、エラーが検出された旨の情報を第1ROM領域において実装された当該処理へ引き渡して実行しているのである。このように構成した場合、復帰不可能な（即ち、回胴式遊技機Pを動作不能とする）状態へと移行させるという強制力をもった処理を、遊技性仕様を実装するためのプログラム（遊技進行を制御するためのプログラム）として実装することができる。

【1565】

10

20

30

40

50

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、図263は、第8実施形態におけるステップ1600のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。第7実施形態との相違点は、ステップ1648（第2）、ステップ1650（第2）及びステップ1654（第2）であり、即ち、ステップ1642で、内蔵乱数の更新状態が正常であった場合、ステップ1648（第2）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2RAM領域内の内蔵乱数異常フラグをオフにし、第1ROM領域の呼び出し元に復帰し、ステップ1654（第2）に移行する。他方、ステップ1640で、乱数更新用クロックの周波数が正常でなかった、又は、ステップ1642で、内蔵乱数の更新状態が正常でなかった場合に、ステップ1650（第2）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2RAM領域内の内蔵乱数異常フラグをオンにし、第1ROM領域の呼び出し元に復帰し、ステップ1654（第2）に移行する。

10

【1566】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ1654（第2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、内蔵乱数異常フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1654（第2）でYesの場合には、ステップ1636に移行し、Noの場合には、ステップ1648（第2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300（第2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、前述した、復帰不可能エラー処理をセットする。このように、第8実施形態においては、復帰不可能エラー処理及び発生している復帰不可能エラー表示（内蔵乱数エラー表示）のセット処理を、第1ROM・RAM領域にて実行するよう構成している。

20

【1567】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図264は、第8実施形態における、図263のステップ1900のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。第7実施形態との相違点は、ステップ1905（第2）及びステップ1909（第2）であり、即ち、ステップ1904で、電源断処理済みフラグをオンにした後、ステップ1905（第2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM領域の先頭アドレスから第1チェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位1バイト、或いは、その補数となるもの）を第1チェックサム領域にてセットする。次に、ステップ1906で、第2ROM領域のチェックサム算出処理を呼び出し、ステップ1909（第2）に移行する。

30

【1568】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ1909（第2）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2RAM領域の先頭アドレスから第2チェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位1バイト、或いは、その補数となるもの）を第2チェックサム領域にてセットし、ステップ1910に移行する。前述したように、第8実施形態においては、チェックサム領域は第1チェックサム領域と第2チェックサム領域とに分かれており、同図下段に示されるように、第1チェックサム領域は第1RAM領域の最終アドレスに、第2チェックサム領域は第2RAM領域の最終アドレスに夫々存在している。また、第1RAM領域のチェックサム算出及びセットは第1ROM領域における処理が実行し、第2RAM領域のチェックサム算出及びセットは第2ROM領域における処理が実行するよう構成されている。

40

【1569】

以上のように構成することで、第8実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第1ROM

50

領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU C100の処理にて、第2RAM領域を参照可能に構成し、且つ、第2ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU C100の処理にて、第1RAM領域を参照可能に構成し、エラー検出等の遊技機に対して不正行為がなされる（例えば、遊技媒体の投入口や払出口に対して不正にアクセスして遊技媒体を不正な手段で得る、等）ことを防御するための不正行為防止用のプログラムを第2ROM・RAM領域における処理にて実行し得るよう構成することで、遊技の進行に係る処理と領域を明確に分けることができ、第7実施形態と同様に、当該不正行為防止用のプログラムの正当性を検証することが容易となる。

【1570】

（第9実施形態）

尚、第7実施形態においては、エラー表示処理等も不正行為防止用のプログラムとして見做し、第2ROM領域にて配置されているプログラムコードとして実装するための一例を示したが、第2ROM領域にて配置されるべきプログラムは、エラー表示処理以外にも概念できる。特に、出玉試験（遊技者の射幸心を著しく煽るような社会的不適合機でないことを認定するための試験）のみに供される出玉試験用プログラムは、本来市場（量産時）では必要とされないプログラムであるため、第2ROM領域にて配置した方が好適となる場合がある。そこで、第7実施形態で示した一例をベースとし、さらなるプログラムを第2ROM領域にて実行するような構成の一例を第9実施形態とし、以下、第7実施形態からの相違点について詳述していく。

【1571】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ3402と本実施形態からの変更例1におけるステップ3402は、別の実施形態におけるステップ3402であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【1572】

はじめに、図265は、第9実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。第9実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数（1ゲームにてベットできる遊技メダルの最大枚数）が3枚、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ、入賞判定される有効ラインは「左リールM51中段、中リールM52中段、右リールM53中段」の1ライン、最大払出枚数は9枚、最小払出枚数は1枚であり（入賞役と払出枚数との対応付けは後述）、ボーナス図柄は「羊・羊・羊」（450枚を超える払出で終了）と「セブン・セブン・セブン」（300枚を超える払出で終了）とでありどちらも第1種BB（いわゆる第1種特別役物に係る役物連続作動装置）となっている。また、優先入賞順（引き込み優先順）は、「再遊技→小役（ベル、スイカ）→ボーナス」となっており、例えば、再遊技とボーナスが同時に成立している場合には、再遊技が入賞し且つボーナスは入賞不能である。また、ベルとスイカが成立している場合には、どちらも引き込める位置（入賞する停止位置まで4コマ以内の位置）で停止ボタンを押した場合には払出枚数が多い小役を優先して引きこむよう構成されている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、各リールのコマ数を変更（例えば、21コマに変更）したり、有効ラインの構成を変更（例えば、横3ライン、斜め2ラインの5ラインに変更）しても何ら問題ない。

【1573】

次に、図266は、第9実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ（0番～19番）であり、図柄は「セブン」、「羊」、「ブランクB」、「ベル」、「リプレイA」、「リプレイB」、「スイカ」、「チェリー」、「ブランクA」の9種類となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

10

20

30

40

50

【1574】

次に、図267は、第9実施形態における小役出現率一覧である。同図に示すように第9実施形態においては、遊技状態によって小役（特に、再遊技）の出現率（抽選確率）が相違し得るよう構成されており、「再遊技01、02」はART準備状態及びART状態の場合において、ボーナス後状態及び通常状態よりも出現率が高くなっている。また、「再遊技03、04」（いわゆる転落再遊技であり、当該再遊技が入賞すると、以降通常遊技状態に移行することとなる）はボーナス後状態では出現せず、ART状態で最も出現し易くなっている。また、「再遊技05」（いわゆる準備状態移行再遊技であり、通常遊技状態にて当該再遊技が入賞すると、以降ART準備状態に移行することとなる）は通常遊技状態でのみ出現するよう構成されている。また、「再遊技06」（いわゆる昇格再遊技であり、ART準備状態にて当該再遊技が入賞すると、以降ART状態に移行することとなる）はART準備状態でのみ出現するよう構成されている。尚、これら再遊技役の入賞に伴う遊技状態遷移については別途、遊技状態遷移フローを示して後述する。また、同図に示した出現率はあくまで一例であり、実際の役抽選で当選する当選役は、図270～図272に示す条件装置番号（当選番号、当選役とも称する）のように、例えば、「再遊技-A、再遊技-B1、・・・」のように構成されている。換言すると、図270～図272に示すように、当選役の抽選確率と停止操作態様（停止操作位置、停止操作順序）に応じて停止表示される図柄組合せの出現率は変動し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。

10

【1575】

20

次に、図268、図269は、第9実施形態における図柄組み合わせ一覧1、2である。第9実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、いずれかの図柄組み合わせが有効ライン（前述した1ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には上段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が3つ揃うよう構成されている）。

【1576】

次に、図270～図272は、第9実施形態における条件装置一覧1～3である。第9実施形態においては、再遊技は再遊技-A～再遊技I3（条件装置番号1～18）まで設けられており、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、入賞する再遊技役が相違し得るよう構成されている。また、「押し順等」の項目には、停止順によって入賞することとなる再遊技の種類が記載されており、例えば、「左リールM51：1、中リールM52：2、右リールM53：3」となっており「123」の場合「左リールM51→中リールM52→右リールM53」の押し順で停止させるという意味であり、例えば、「再遊技C-1」（条件装置番号7）の場合には、「123」＝「左→中→右」の順に停止させると「再遊技06」が入賞することとなる。さらに、「左→右→中」の順に停止させると「再遊技04」が入賞し、中第1停止を行うと、第2停止及び第3停止のリールの種別によらず「再遊技04」が入賞し、右第1停止を行うと、第2停止及び第3停止のリールの種別によらず「再遊技03」が入賞することとなる。このように構成することによって、押し順に正解できれば遊技状態が昇格（遊技者にとって高利益な遊技状態へ移行）したり、押し順に正解できなければ遊技状態が転落（遊技者にとって低利益な遊技状態へ移行）するような遊技性を創出することができる。また、「入賞-A1（ベル）」（条件装置番号19）の場合には、「123」＝「左→中→右」の順で停止させる、即ち、押し順に正解すると9枚の払出となり、その他の押し順で停止させる、即ち、押し順に正解できないと1枚の払出となるよう構成されており、このように構成することで、ART状態及びART準備状態にてベルの押し順をナビ（押し順表示装置D270にて最高利益となる押し順を表示）し、通常遊技状態及びボーナス後状態には押し順をナビしないという遊技者の利益率が異なる複数の遊技状態を創出することができ

30

40

50

る。

【1577】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図273は、第9実施形態における、図242におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（2枚目）のフローチャートである。第7実施形態との相違点は、ステップ1257-1（第3）、ステップ1257-2（第3）、ステップ3100（第3）、ステップ3150（第3）、ステップ3200（第3）、ステップ1291-1（第3）～ステップ1291-3（第3）、ステップ3250（第3）、ステップ3300（第3）及びステップ3350（第3）であり、その目的は、従来の回胴式遊技機においては副制御基板S側で制御していた押し順ナビ機能を、主制御基板M側へ移行させることである。即ち、ステップ1257で内部抽選（条件装置番号の決定処理）を実行した後、ステップ1257-1（第3）で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該実行した内部抽選の結果及び条件装置識別値（ボーナス識別値、小役識別値、等であり、図282の条件装置情報の一例を参照）を第1RAM領域に一時記憶する。尚、本例では、当該実行した内部抽選の結果に関して、当該決定された条件装置番号を、図282の条件装置情報の一例における「D0～D5ビット」へセットする（小役に関しては小役状態情報としてセットし、ボーナスに関してはボーナス状態情報としてセットする）と共に、当該実行した内部抽選の結果が小役に関するものであるかボーナス（本例では、第一種BB）に関するものであるかを識別するためのビット列を「D6～D7ビット」へセットする（小役に関しては「D6～D7ビット」＝「10」を小役状態情報としてセットし、ボーナスに関しては「D6～D7ビット」＝「01」ボーナス状態情報としてセットする）よう構成されている。次に、ステップ1257-2（第3）で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ARTカウンタM60（押し順表示装置D270に表示された押し順ナビ表示に従って遊技を進行した場合に保障されることとなるART状態に滞在し得るゲーム数の計測するカウンタ）のカウンタ値が0より大きい値であるか否かを判定する。ステップ1257-2（第3）でYesの場合、換言すると、ART状態の場合、ステップ3100（第3）で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、当選時ゲーム数上乘せ実行処理を実行する。次に、ステップ3150（第3）で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、押し順ナビ制御処理を実行し、ステップ3200（第3）に移行する。他方、ステップ1257-2（第3）でNoの場合にも、ステップ3200（第3）に移行する。次に、ステップ3200（第3）で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、リール回転開始準備処理を実行し、ステップ1258に移行する。

【1578】

<第1ROM・RAM領域における処理>

また、ステップ1290で、当該ゲームに係る条件装置の入賞に対応した払出が完了した後、ステップ1291-1（第3）で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在の遊技状態が通常遊技状態中であるか否かを判定する。ステップ1291-1（第3）でYesの場合、ステップ3250（第3）で、後述する、ART抽選実行制御処理を実行し、ステップ3350（第3）に移行する。他方、ステップ1291-1（第3）でNoの場合、ステップ1291-2（第3）で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ARTカウンタM60のカウンタ値が0より大きいのか否か、換言すると、現在の遊技状態がART状態であるか否かを判定する。ステップ1291-2（第3）でYesの場合、ステップ3300（第3）で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、入賞時ゲーム数上乘せ実行処理を実行する。次に、ステップ1291-3（第3）で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ARTカウンタM60のカウンタ値を1減算し、ステップ3350（第3）に移行する。他方、ステップ1291-2（第3）でNoの場合、換言すると、現在の遊技状態が通常遊技状態とART状態以外（例えば、ART準

備状態、ボーナス後状態)である場合にもステップ3350(第3)に移行する。次に、ステップ3350(第3)で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、遊技状態移行制御処理を実行し、ステップ1292に移行する。

【1579】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図274は、第9実施形態における、図273におけるステップ3100(第3)のサブルーチンに係る、当選時ゲーム数上乘せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ3102で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータ(例えば、条件装置番号)に基づき、当該ゲームに係る条件装置は当選時上乘せ役(入賞するか否かに拘らず、当選することによってARTゲーム数を上乘せし得る条件装置)であるか否かを判定する。尚、第9実施形態では、スイカ=条件装置番号25を当選時上乘せ役としているが、当選時上乘せ役はこれに限られるものではなく、再遊技役や押し順ベル役、また第9実施形態では図示していない他の小役等でも上乘せ抽選を実行しても問題ない。ステップ3102でY e sの場合、ステップ3104で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータ(例えば、第1ROM領域内の第1データ領域に設けられた抽選テーブル)に基づき、所定確率(1/4)で当選するARTゲーム数上乘せ抽選(ARTカウンタM60のカウンタ値を増加させるか否かの抽選)を実行する。尚、第9実施形態では、スイカのみを当選時上乘せ役としたが、再遊技役や押し順ベル役等も当選時上乘せ役として構成した場合には、当選した当選時上乘せ役の種類によってARTゲーム数上乘せ抽選の当選率(及び/又は、ART上乘せゲーム数の振分)を相違させてもよい。次に、ステップ3106で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該実行したARTゲーム数上乘せ抽選に当選したか否かを判定する(例えば、ラッチした乱数値が当選範囲内に収まっているか否かを判定する)。ステップ3106でY e sの場合、ステップ3108で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、スイカ時上乘せゲーム数抽選テーブル(例えば、第1ROM領域内の第1データ領域に設けられた抽選テーブルであって、スイカの成立によりARTゲーム数が上乘せされる場合に参照されるテーブル)を参照し、ART上乘せゲーム数を決定する(例えば、欄外にて示す抽選テーブルにおいて、ラッチした乱数値がいずれの範囲内に収まっているか否かを判定する)。次に、ステップ3110で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該決定したART上乘せゲーム数をARTカウンタM60のカウンタ値に加算し、当該加算後のARTカウンタ値をARTカウンタにセットし、次の処理{ステップ3150(第3)の処理}に移行する。尚、ステップ3102又はステップ3106でN oの場合にも次の処理{ステップ3150(第3)の処理}に移行する。

【1580】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、スイカ時上乘せゲーム数抽選テーブルの一例であり、同図に示されるように、ART上乘せ抽選に当選した場合には、ART上乘せゲーム数は「10」～「300」が抽選によって決定され、当該決定された値がARTカウンタM60のカウンタ値に加算されることとなる。尚、スイカ時のART上乘せ抽選に1回当選した場合の平均のART上乘せゲーム数は「28.9」となっている。尚、第9実施形態においては、ART上乘せゲーム数を決定する場合に、「ARTゲーム数上乘せ抽選に当選→当選した場合に上乘せゲーム数抽選テーブルに基づいてゲーム数を抽選により決定」、という2段階に分けた抽選を実行しているが、上乘せゲーム数抽選テーブルにハズレ領域(ART上乘せゲーム数=0)を設けることにより、一度の抽選によりART上乘せゲーム数(及びARTゲーム数上乘せの実行可否)を決定するよう構成しても良い。

【1581】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図275は、第9実施形態における、図273におけるステップ3150(第3)のサブルーチンに係る、押し順ナビ制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3152で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ARTカ

10

20

30

40

50

ウインタM60のカウンタ値が0より大きいかな否か、換言すると、ART状態であるかな否かを判定する。ステップ3152でYesの場合、ステップ3156に移行する。他方、ステップ3152でNoの場合、ステップ3154で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在ART準備状態中であるかな否かを判定する。ステップ3154でYesの場合にも、ステップ3156に移行する。次に、ステップ3156で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり上乗せ役（ART状態にて押し順に正解することによりARTゲーム数が上乗せされる条件装置であり、本例では、チェリー再遊技＝条件装置番号16～18）であるかな否かを判定する。尚、本例における押し順とは、1回のゲームにおいてリールを停止させる順序のことである。ステップ3156でYesの場合、ステップ3158で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータ（例えば、第1ROM領域内の第1データ領域に設けられた抽選テーブル）に基づき、所定確率（例えば、1/5）にて当選する押し順ナビ実行抽選を実行する。次に、ステップ3160で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該押し順ナビ実行抽選に当選したかな否かを判定する（例えば、ラッチした乱数値が当選範囲内に収まっているかな否かを判定する）。ステップ3160でYesの場合、ステップ3163に移行する。他方、ステップ3156でNoの場合、ステップ3162で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり小役（押し順によって遊技者の利益率が相違する条件装置）であるかな否かを判定する。ステップ3162でYesの場合、換言すると、当該ゲームの条件装置が再遊技03、04、06又はベルを含む（例えば、条件装置番号7～14又は19～24である）場合にはステップ3163に移行する。

【1582】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ3163で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置情報に基づき、最高機械割押し順あり操作態様情報（第1～第3停止操作態様情報）を生成し、第1RAM領域に一時記憶する。ここで、最高機械割押し順あり操作態様情報とは、押し順あり小役（押し順によって遊技者の利益率が相違する条件装置）が成立したゲームにおいて、最も遊技者にとって利益率の高いリール停止順及びリール停止位置に係る情報であり、第9実施形態においては、後述するように、主制御基板M側から回胴式遊技機外に当該情報を送信し得るよう構成されている（従来では、出玉試験機と回胴式遊技機との情報伝達を仲介する第2試験基板に対して、副制御基板S側から当該情報を送信している）。尚、最高機械割操作態様情報（最高機械割押し順あり操作態様情報、最高機械割押し順なし操作態様情報）は、最適操作態様情報、有利操作態様情報、高利益操作態様情報、等と称することもできる。次に、ステップ3164で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報に基づき、当該ゲーム中において押し順表示装置D270にて押し順ナビ表示を実行（例えば、「2」の表示の場合、「左→中→右」の順、「7」の表示の場合、「左→フリー→フリー」の順にリール停止すると利益率が最高になる）する。次に、ステップ3165で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、最高機械割押し順あり操作態様情報に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセットし、次の処理{ステップ3200（第3）の処理}に移行する。

【1583】

<第1ROM・RAM領域における処理>

他方、ステップ3154でNoの場合、ステップ3166で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、内部ART当選中フラグ（ART状態への移行が確定的になることでオンとなるフラグである）がオンであるかな否かを判定する。ステップ3166でYesの場合、ステップ3168で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置は準備状態移行再遊技（通常遊技状態からART準備状態に移行し得る再遊技であり、本例では、再遊技05を含む条件装

置であって、例えば、条件装置番号2～6)であるか否かを判定する。ステップ3168でYesの場合、ステップ3170で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、内部ART当選中フラグをオフにする。次に、ステップ3171で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置情報に基づき、最高機械割押し順あり操作態様情報(第1～第3停止操作態様情報)を生成し、第1RAM領域に一時記憶する。次に、ステップ3172で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報に基づき、当該ゲーム中において押し順表示装置D270にて押し順ナビ表示を実行{例えば、条件装置番号が「2」の場合は、「2」の表示(「左→中→右」の順)、条件装置番号が「3」の場合は、「3」の表示(「左→右→中」の順)となり、表示に従ってリールを停止することによりART準備状態に移行することとなる}する。次に、ステップ3174で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、最高機械割押し順あり操作態様情報に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセットし、次の処理{ステップ3200(第3)の処理}に移行する。尚、ステップ3160、ステップ3162、ステップ3166又はステップ3168でNoの場合にも、次の処理{ステップ3200(第3)の処理}に移行する。

10

【1584】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図276は、第9実施形態における、図273におけるステップ3200(第3)のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ3204で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、遊技間隔最小時間タイマM70(減算タイマ)のタイマ値が0であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマM70は、あるゲーム開始タイミング(リール回転開始タイミング)から次のゲーム開始タイミング(リール回転開始タイミング)までに担保されるべき時間(本例では、4.1秒)を計測するタイマである。ステップ3204でYesの場合、ステップ3206で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、遊技間隔最小時間タイマM70のタイマ値に新たに最小時間(本例では、4.1秒)をセットしてスタートする。次に、ステップ3208で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、出力時間タイマM80(減算タイマ)に、新たに条件装置情報出力時間(本例では、24割り込み)をセットし、ステップ3210に移行する。ここで、本例においては、詳細は後述することとなるが、ステップ3208にて条件装置情報出力時間をセットした後、出力時間タイマM80のタイマ値に応じて、主制御基板M側から回胴式遊技機外へ送信される情報の出力制御が行われるよう構成されている。尚、ステップ3204でNoの場合には、ステップ3204の処理を再度繰り返す。よって、第9実施形態においては、遊技間隔最小時間(本例では、4.1秒)が経過した後に条件装置出力時間をセットするよう構成されている。

20

30

【1585】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ3210で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ3212で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ3214で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ3218で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ3220で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットする。換言すると、ステップ3218及びステップ3220の処理によって、副制御基板Sにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。次に、ステップ3222で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内

40

50

のデータに基づき、第1ROM領域内に記憶されているリール駆動状態をリール停止状態からリール回転開始待機状態に更新し、次の処理（ステップ1258の処理）に移行する。

【1586】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図277は、第9実施形態における、図273におけるステップ3250（第3）のサブルーチンに係る、ART抽選実行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3252で、CUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、内部ART当選中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ3252でYesの場合、ステップ3254で、CUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在の遊技状態（低確率状態と高確率状態とのいずれの遊技状態であるか）を確認する。次に、ステップ3256で、CUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置はART抽選役{通常遊技状態においてART状態への移行が確定していない（内部ART中フラグがオフである）場合に、ART状態への移行抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカ＝条件装置番号25}であるか否かを判定する。尚、ステップ3100（第3）の処理と同様に、ART抽選役は条件装置番号25（スイカ）に限られるものではなく、再遊技役や押し順ベル役、また第9実施形態では図示していない他の小役等をART抽選役としても問題ない。また、そのように構成した際には、当選したART抽選役の種類によって、ART移行抽選の当選率を相違させてもよい。ステップ3256でYesの場合、ステップ3258で、CUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在の遊技状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ3258でYesの場合、ステップ3260で、CUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータ（例えば、第1ROM領域内の第1データ領域に設けられた高確率状態用抽選テーブル）に基づき、所定確率A（1/3）にて当選するART移行抽選を実行し、ステップ3264に移行する。他方、ステップ3258でNoの場合、換言すると、現在の遊技状態が低確率状態の場合、ステップ3262で、CUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータ（例えば、第1ROM領域内の第1データ領域に設けられた低確率状態用抽選テーブル）に基づき、所定確率B（1/50）にて当選するART移行抽選を実行し、ステップ3264に移行する。このように、第9実施形態においては、低確率状態よりも高確率状態の方がART移行抽選に当選し難く構成されており、前記所定確率A及び/又は所定確率Bは変更しても問題ないが、「所定確率A>所定確率B」となるよう構成することが望ましい。

【1587】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ3264で、CUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該実行されたART抽選に当選したか否かを判定する（例えば、ラッチした乱数値が当選範囲内に収まっているか否かを判定する）。ステップ3264でYesの場合、ステップ3266で、CUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、内部ART当選中フラグをオンにし、次の処理{ステップ3350（第3）の処理}に移行する。尚、ステップ3252、ステップ3256又は、ステップ3264でNoの場合にも、次の処理{ステップ3350（第3）の処理}に移行する。尚、内部ART当選中フラグがオンとなることによって、その後、ART状態に移行することとなる。

【1588】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図278は、第9実施形態における、図273におけるステップ3300（第3）のサブルーチンに係る、入賞時ゲーム数上乘せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ3302で、CUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり上乘せ役（本例では、チェリー再遊技＝条件装置番号16～18）であるか否かを判定する。ステップ3302でYesの場合、ステップ3306で、CUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、チェリ

ー再遊技の押し順に正解した（再遊技 09、10、11 のいずれかが入賞した）か否かを判定する。ステップ 3306 で Yes の場合、ステップ 3308 で、CPU C100 は、第 1 ROM・RAM 領域内のデータ（例えば、第 1 ROM 領域内の第 1 データ領域に設けられた抽選テーブル）に基づき、チェリー再遊技時上乗せゲーム数抽選テーブル（チェリー再遊技の入賞により ART ゲーム数が上乗せされた場合に参照されるテーブル）を参照し、ART 上乗せゲーム数を決定する（例えば、欄外にて示す抽選テーブルにおいて、ラッチした乱数値がいずれの範囲内に収まっているか否かを判定する）。次に、ステップ 3310 で、CPU C100 は、第 1 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、当該決定した ART 上乗せゲーム数を ART カウンタ M60 のカウンタ値に加算し、当該加算後の ART カウンタ値を ART カウンタ M60 にセットし、次の処理 {ステップ 1291 - 3（第 3）の処理} に移行する。尚、ステップ 3302 又はステップ 3306 で No の場合にも次の処理 {ステップ 1291 - 3（第 3）の処理} に移行する。

10

【1589】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、チェリー再遊技時上乗せゲーム数抽選テーブルの一例であり、同図に示されるように、ART 上乗せ抽選に当選した場合には、ART 上乗せゲーム数は「30」～「300」が抽選によって決定され、当該決定された値が ART カウンタ M60 のカウンタ値に加算されることとなる。尚、チェリー再遊技時の ART 上乗せ抽選に 1 回当選した場合の平均の ART 上乗せゲーム数は「57.8」となっており、スイカ時の平均の ART 上乗せゲーム数よりも大きい値となっている。

20

【1590】

<第 1 ROM・RAM 領域における処理>

次に、図 279 は、第 9 実施形態における、図 273 におけるステップ 3350（第 3）のサブルーチンに係る、遊技状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 3352 で、CPU C100 は、第 1 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、当該ゲームにて RT 状態移行可能条件が充足した {ベルの取りこぼし（押し順不正解で 9 枚の払出が得られなかった場合）、再遊技の入賞にて充足し得る} か否かを判定する。ステップ 3352 で Yes の場合、ステップ 3353 で、CPU C100 は、第 1 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、当該充足した RT 状態移行可能条件及び現在の遊技状態に基づき、遊技状態移行可否（図 280 の遊技状態移行遷移図にて詳述する）及び次ゲーム以降の遊技状態を決定する。次に、ステップ 3354 で、CPU C100 は、第 1 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、ART 状態に移行したか否かを判定する。ステップ 3354 で Yes の場合、ステップ 3355 で、CPU C100 は、第 1 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、ART 初期ゲーム（本例では、50）を ART カウンタ M60 にセットし、ステップ 3376 に移行する。他方、ステップ 3354 で No の場合にもステップ 3376 に移行する。

30

【1591】

<第 1 ROM・RAM 領域における処理>

また、ステップ 3352 で No の場合、ステップ 3356 で、CPU C100 は、第 1 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、現在の遊技状態は低確率状態であるか否かを判定する。ステップ 3356 で Yes の場合、ステップ 3358 で、CPU C100 は、第 1 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（当選することによって低確率状態から高確率状態に移行し得る小役であり、本例では、スイカ）であるか否かを判定する。ステップ 3358 で Yes の場合、ステップ 3360 で、CPU C100 は、第 1 ROM・RAM 領域内のデータ（例えば、第 1 ROM 領域内の第 1 データ領域に設けられた抽選テーブル）に基づき、所定確率（本例では、1/4）にて当選する高確率状態移行抽選を実行する。ステップ 3360 で Yes の場合、ステップ 3362 で、CPU C100 は、第 1 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、当該高確率移行抽選に当選したか否かを判定する（例えば、ラッチした乱数値が当選範囲内に収まっているか否かを判定する）。ステップ 3362 で Yes の場合、ステップ 3364 で、CPU C100 は、第 1 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、次ゲーム以降の遊技状態

40

50

を高確率状態に決定し、ステップ 3 3 7 6 に移行する。尚、ステップ 3 3 5 8 又はステップ 3 3 6 2 で N o の場合には、遊技状態は低確率状態のままとなり、ステップ 3 3 7 6 に移行する。

【1 5 9 2】

＜第 1 R O M ・ R A M 領域における処理＞

また、ステップ 3 3 5 6 で N o の場合、ステップ 3 3 6 6 で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、現在の遊技状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ 3 3 6 6 で Y e s の場合、ステップ 3 3 6 8 で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置は、状態転落役（入賞することによって高確率状態から低確率状態に移行し得る小役であり、本例では、チェリー再遊技と昇格再遊技を除いた再遊技）であるか否かを判定する。ステップ 3 3 6 8 で Y e s の場合、ステップ 3 3 7 0 で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域内のデータ（例えば、第 1 R O M 領域内の第 1 データ領域に設けられた抽選テーブル）に基づき、所定確率（本例では、1 / 7）にて当選する低確率状態移行抽選を実行する。ステップ 3 3 7 0 で Y e s の場合、ステップ 3 3 7 2 で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、当該低確率移行抽選に当選したか否かを判定する（例えば、ラッチした乱数値が当選範囲内に収まっているか否かを判定する）。ステップ 3 3 7 2 で Y e s の場合、ステップ 3 3 7 4 で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、次ゲーム以降の遊技状態を低確率状態に決定し、ステップ 3 3 7 6 に移行する。尚、ステップ 3 3 6 6、ステップ 3 3 6 8 又はステップ 3 3 7 2 で N o の場合には、次ゲームの遊技状態は低確率状態以外となり、ステップ 3 3 7 6 に移行する。

【1 5 9 3】

＜第 1 R O M ・ R A M 領域における処理＞

次に、ステップ 3 3 7 6 で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、現在の作動状態情報（再遊技役が入賞したか、ボーナス中であるか、A R T 状態であるか等の情報であり、図 2 8 2 の「作動状態情報の一例」を参照）を第 1 R A M 領域に一時記憶し、次の処理（ステップ 1 2 9 2 の処理）に移行する。即ち、今回のゲーム終了時において、再遊技役が入賞した場合には、図 2 8 2 の作動状態情報の一例における「D 0 ビット」へ「1」をセットする一方で、再遊技役が入賞しなかった場合には、図 2 8 2 の作動状態情報の一例における「D 0 ビット」へ「0」をセットする。また、今回のゲーム終了時において、第 1 種 B B 役が入賞した場合には、図 2 8 2 の作動状態情報の一例における「D 1 ビット」へ「1」をセットする一方で、第 1 種 B B の終了条件を充足した（第 1 種 B B 役が入賞した後、所定枚数を超える払出しが完了した場合）場合には、図 2 8 2 の作動状態情報の一例における「D 1 ビット」へ「0」をセットする。また、今回のゲーム終了時において、A R T カウンタ M 6 0 のカウンタ値が 0 より大きい場合（現在の遊技状態が A R T 状態である場合）には、図 2 8 2 の作動状態情報の一例における「D 2 ビット」へ「1」をセットする一方で、A R T カウンタ M 6 0 のカウンタ値が 0 である場合には、図 2 8 2 の作動状態情報の一例における「D 2 ビット」へ「0」をセットする。尚、第 9 実施形態にて示した遊技状態の移行態様はあくまで一例であり、変更しても何ら問題なく、例えば、R T 状態移行可能条件を特定の小役の入賞により充足し得るよう構成してもよいし、状態昇格役や状態転落役を変更・追加してもよいし、移行し得る遊技状態の種類を変更・追加してもよい（高確率状態よりも A R T 状態に移行し易い超高確率状態を設ける、等）。

【1 5 9 4】

次に、図 2 8 0 は、第 9 実施形態における、遊技状態遷移図（遊技状態遷移フロー）である、同図に示されるように、通常遊技状態には低確率状態と高確率状態とが存在しており、高確率状態は低確率状態よりも、A R T 状態に移行し易いよう構成されている（前述したように、高確率状態及び低確率状態は、主制御基板 M 側で管理されている）。尚、前述したように、低確率状態から高確率状態へは、スイカの入賞によって移行し得るよう構成されており、高確率状態から低確率状態へは、再遊技の入賞によって移行し得るよう構

成されている。また、ボーナス終了後にはボーナス後状態に移行し、ベル成立ゲームにて押し順に正解できない（押し順不正解する）ことで、通常遊技状態に移行するよう構成されている。尚、ART状態又はART準備状態にてボーナスが成立した場合にも、当該ボーナス後には、ボーナス後状態に移行し、ベルの押し順不正解することで、通常遊技状態に移行した後に、「再遊技05」が成立することでART準備状態に再度移行するよう構成されている（ART状態にてボーナスが成立した場合には、その後「再遊技06」が成立することでART状態に再度移行する）。尚、通常遊技状態からART準備状態には「再遊技05」の入賞で移行し、ART準備状態からART状態には「再遊技06」の入賞で移行し、ART準備状態から通常遊技状態及びART状態から通常遊技状態には「再遊技03又は再遊技04」の入賞、又は、ベルの押し順不正解（9枚の払出とならなかった場合）で移行するよう構成されている。即ち、以上で示した遊技状態は、すべて主制御基板M側にて（特に、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき）管理されており、従来の回胴式遊技機において副制御基板S側で制御していた、いわゆるAT機能（押し順ナビ機能を含む）が、すべて主制御基板M側へ移行されている（出玉に関する情報が、すべて主制御基板M側で管理されている）ことになる。

10

【1595】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図281は、第9実施形態における、ステップ1600のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。第7実施形態との相違点は、ステップ1656（第3）～ステップ1660（第3）、ステップ3450（第3）、ステップ3500（第3）及びステップ1662（第3）であり、その目的は、主制御基板M側から回胴式遊技機外へ出玉に関する情報を送信可能とすることにある。即ち、ステップ1612で全リールの回胴駆動制御処理を実行した後、ステップ1656（第3）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ARTカウンタM60のカウント値が0より大きいかなかを判定する。ステップ1656（第3）でYesの場合、ステップ1658（第3）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ARTカウンタ値表示装置D280にてART残りゲーム数（ARTカウンタM60のカウント値）を表示し、ステップ1614に移行する。他方、ステップ1656（第3）でNoの場合にも、ステップ1614に移行する。尚、第9実施形態においては、ARTカウンタM60のカウント値が0より大きい場合にARTカウンタ値表示装置D280にてART残りゲーム数を表示するよう構成したが、ART状態中にのみART残りゲーム数を表示するよう構成してもよい。

20

30

【1596】

<第1ROM・RAM領域における処理>

また、ステップ1628で外部信号を出力した後（いわゆる外部出力端子板への信号出力であり、詳細後述する出玉試験用プログラムとは別個のものである）、ステップ1660（第3）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域の試験信号出力処理を呼び出し、ステップ3450（第3）に移行する。

【1597】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ3450（第3）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、第1試験信号出力処理を実行する。次に、ステップ3500（第3）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、第2試験信号出力処理を実行する。次に、ステップ1662（第3）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM領域の呼び出し元に復帰し、ステップ1630に移行する。尚、第9実施形態においては、ステップ1606のタイマ計測を実行した場合に、ステップ3208にてセットされた出力時間タイマM80の条件装置出力時間が1減算されることとなる（即ち、タイマ割り込み間隔＝約2msで、出力時間タイマM80のカウント値が1減算される）。

40

【1598】

50

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、図282は、第9実施形態における、図281のステップ3450（第3）のサブルーチンに係る、第1試験信号出力処理のフローチャートである。はじめに、回胴式遊技機における出玉試験は、出玉試験申請した回胴式遊技機の実機と出玉試験機とを、中継基板（以下、試験基板）を介して相互に接続し、回胴式遊技機の実機での動作内容を出玉試験機にて抽出することで出玉試験が実施されている。また、従来では、内部抽選の結果や遊技状態に関する情報は、主制御基板M→第1試験基板→出玉試験機との伝達経路を採る一方で、押し順ナビに関する情報（特に、停止ボタンD40の操作順序や操作タイミングに係る情報）は、副制御基板S→第2試験基板→出玉試験機との伝達経路を採っている。そして、第9実施形態のように構成した場合には、前述したように、出玉に関する情報が、すべて主制御基板M側で管理されているため、この伝達経路を簡素化したり或いは出玉試験機へ送信する情報をより詳細化することも可能となる。そこで、第9実施形態のように構成した場合における出玉試験機（試験基板）への情報出力制御方法の一例を、以下、第1試験信号出力処理及び第2試験信号出力処理として示すこととする。尚、以下に示す態様においては、第1試験基板及び第2試験基板の双方において、これら基板はマイコン制御されないよう構成されており、即ち、出玉試験機側が認識できる情報出力内容及び情報出力タイミングにて、主制御基板Mから出力されるよう構成されている例示となる（但し、これら基板がマイコン制御される場合には、主制御基板Mから試験基板側に対して、出玉試験機側へ出力すべき情報の生データを一括して出力し、出玉試験機側が認識できる情報出力内容及び情報出力タイミングとなるよう試験基板側で調整して出力するよう構成してもよい）。

【1599】

まず、ステップ3452で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM内領域内の作動状態情報をレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ3454で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶されている作動状態情報を第1試験基板に出力する（例えば、主制御基板Mにおける第1試験基板への出力ポートである第1出力ポートにAレジスタの値をセットする）。ここで、同図右上段は作動状態情報の一例であり、同図に示されるように、「D0」～「D7」が「1」（作動）であるか「0」（未作動）であるかによって遊技状態（作動状態）を管理可能としている。尚、作動状態情報は、これには限定されず、例えば、「2種BB」（いわゆる第2種特別役物に係る役物連続作動装置）、「CB」（いわゆる第2種特別役物）、「SB」（いわゆる普通役物）、「ART内部当選状態」（第9実施形態でいうところの内部ART当選中フラグのフラグ状態）、「ART作動状態」（第9実施形態でいうところのARTカウンタM60のカウント値が0より大きい状態）、「擬似遊技（演出としてのリールの駆動、等）」、等の第1試験基板に送信する様々な作動状態を設けてもよい。尚、第9実施形態においては、作動状態情報として、「RB」（いわゆる第1種特別役物）に係る情報を第1試験基板に送信するよう構成しているが、第9実施形態に係る回胴式遊技機は、「1種BB」が作動すると「RB」が自動的に作動する（いわゆる、1種BBのRB連続作動）よう構成されており、「1種BB」の図柄（本例では、「羊」、「セブン」）が表示されると、「RB」も作動し（「RB」に係る作動状態情報を「1」にし）、当該「RB」が作動した旨を試験信号として第1試験基板に送信するよう構成している。また、「RB」には終了条件〔例えば8回の入賞、又は12回の遊技（ゲーム）の終了〕が定められており、「RB」が終了した後に当該「RB」に係る作動状態情報を所定時間（例えば、6割り込み）の間「0」にしている。その後、「1種BB」の終了条件を満たしていない（「1種BB」が継続して作動している）場合には、「RB」に係る作動状態情報を再度「1」に設定する。このように構成することにより、第1試験基板に送信する試験信号を通じて、試験機が「RB」の終了条件に係る規則を満たしているか否かを判定することができることとなる。

【1600】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ3456で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM領域内の出力時間タイマM80のタイマ値（条件装置情報の出力タイミングが終了した時点で0となるよう構成されている）をレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ3458で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、条件装置情報の出力タイミングであるか否かを判定する（出力時間タイマM80のタイマ値に基づく判定であり、Noの場合には、Aレジスタにはすべて「0」が入っていることになる）。ステップ3458でYesの場合、ステップ3460で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、条件装置情報として、ボーナス状態情報アドレス（本例では、2834）をレジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ3462で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、ボーナス状態情報の出力タイミングであるか否かを判定する[例えば、Aレジスタの出力時間タイマ値情報に係る値から $\{(23/2)+1\}$ を減算した値が0より大きいかなかを判定する]。ステップ3462でYesの場合、ステップ3466に移行する。他方、ステップ3462でNoの場合、ステップ3464で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、条件装置情報として、小役状態情報アドレス（本例では、2833）をレジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶し、ステップ3466に移行する（ボーナス状態情報の下位8ビットを「-1」した値が小役状態情報アドレスとなっている）。次に、ステップ3466で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶されているアドレスに対応する条件装置情報を別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶し、ステップ3468に移行する。尚、ステップ3458でNoの場合にも、ステップ3468に移行する。次に、ステップ3468で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶されている条件装置情報を第1試験基板に出力し（例えば、主制御基板Mにおける第1試験基板への出力ポートである第2出力ポートにAレジスタの値をセットし）、次の処理{ステップ3500（第3）の処理}に移行する。ここで、同図右下段は、条件装置情報の一例であり、同図に示されるように、「D0」～「D5」に関しては、前述した処理によって、当該ゲームにおける抽選結果となる条件装置番号がセットされている。また、小役状態情報の場合には「D6」が「1」、「D7」が「0」とセットされており、ボーナス状態情報の場合には「D7」が「0」、「D6」が「1」とセットされており、ステップ3468で出力される情報が、小役とボーナスとのどちらの条件装置情報であるかを（出玉試験機側が）判別可能に構成されている。尚、不図示であるが、第9実施形態においては、あるゲームにおいて、ボーナスが当該あるゲーム以前に当選している状態（内部中）である場合には、当該当選しているボーナスをボーナス状態情報として第1試験基板に出力するよう構成している。また、第9実施形態においては、ボーナス状態情報を格納しているアドレス（2834）と、小役状態情報を格納しているアドレス（2833）が隣合わせになるように構成されている。このため、第9実施形態では、ボーナス状態情報のアドレスをHLレジスタに記憶した後、小役状態情報を出力する場合には、HLレジスタの値を「-1」するだけで小役状態情報を出力することができる。尚、第9実施形態ではボーナス状態情報をHLレジスタに記憶しているが小役状態情報をHLレジスタに記憶するよう構成しても良いし、ボーナス状態情報のアドレスの次のアドレスに小役状態情報のアドレスとしても良い。このように構成することにより、少ない論理演算により、出力したい情報が格納されているアドレスを指定することができる。

【1601】

尚、出力時間タイマM80及び当該タイマ値に係る情報は、割り込み時処理であるステップ3468にて常に出力するよう構成されており、遊技進行制御処理において、前回のゲームに係るリールM50の回転開始から最小時間（あるゲームに係るリールM50の回転開始タイミングから、次のゲームに係るリールM50の回転開始タイミングまでに最低限担保されていなければならない時間であり、本例では、4.1秒）が経過したタイミン

グ（条件装置情報の最適な出力開始タイミング）であるステップ3208にて出力時間タイマM80に条件装置情報出力時間（本例では、24割り込み）をセットすることにより、当該セットタイミング直後の割り込み時処理であるステップ3468の処理によって、適切なタイミングで第1試験基板に条件装置情報を出力可能に構成されている。また、ステップ3208にて出力時間タイマM80にセットされた条件装置情報出力時間（本例では、24割り込み）が1回の割り込み毎に1減算されていき、出力時間タイマM80のタイマ値から $\{(23/2) + 1\}$ を減算した値が0より大きい場合（当該タイマ値が「0」となるまでの期間の前半である場合）には、ボーナス状態情報を出力し、出力時間タイマM80のタイマ値から $\{(23/2) + 1\}$ を減算した値が0より小さい場合（当該タイマ値が「0」となるまでの期間の後半である場合）には、小役状態情報を出力するよう構成しており、小役状態情報の出力時間が終了（条件装置の出力時間が終了）すると、出力時間タイマM80のタイマ値が0となるよう構成されている。このように構成することで、条件装置情報の出力タイミングが終了して条件装置情報に係るOFF信号を出力する際に、出力時間タイマ値情報をAレジスタにセットすれば、Aレジスタにすべて「0」をセットするための固定値を持たずとも条件装置情報に係るOFF信号が出力できることとなり、簡素化された処理によって条件装置情報に係るOFF信号を出力できることとなる。また、条件装置情報出力時間（本例では、24割り込み）が出力時間タイマM80にセットされるのは、ステップ3204にて遊技間隔最小時間タイマ値が0となった直後、即ち、最小時間（あるゲームに係るリールM50の回転開始タイミングから、次のゲームに係るリールM50の回転開始タイミングまでに最低限担保されていなければならない時間であり、本例では、4.1秒）が経過した直後のタイミングであるよう構成されているため、最小時間を担保した信号を第1試験基板に出力するための手段を新たに設けずとも、出力時間タイマM80を用いた簡素化された処理によって最小遊技時間を担保した試験を実行することができることとなる。

【1602】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、図283は、第9実施形態における、図281のステップ3500（第3）のサブルーチンに係る、第2試験信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ3508で、C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、操作態様情報の出力タイミング（例えば、リールM50の回転開始から2秒間）であるか否かを判定する。ステップ3508でYesの場合、ステップ3510で、C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、押し順表示装置D270に押し順情報が表示されているか否か（押し順表示装置D270に表示するための押し順に係る情報が第1RAM領域に格納されているか否か）を判定する（又は、押し順情報が第1RAM領域内に一時記憶されているのであれば、その押し順情報を参照する）。ステップ3510でYesの場合、ステップ3550（第3）で、C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、押し順ナビあり時信号制御処理を実行し、ステップ3512に移行する。他方、ステップ3510でNoの場合、ステップ3600（第3）で、C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、押し順ナビなし時信号制御処理を実行し、ステップ3512に移行する。尚、ステップ3508でNoの場合にも、ステップ3512に移行する。次に、ステップ3512で、C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶されている操作態様情報（後述する押し順ナビあり時信号制御処理又は押し順ナビなし時信号制御処理でセットされたもの）を第2試験基板に出力し（例えば、主制御基板Mにおける第2試験基板への出力ポートである第3出力ポートにAレジスタの値をセットし）、次の処理{ステップ1662（第3）の処理}に移行する。尚、主制御基板Mと第2試験基板との情報送受信方法（コマンド通信方法）は、パラレル通信であってもシリアル通信であっても問題ない。

【1603】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、図284は、第9実施形態における、図283のステップ3550（第3）のサブルーチンに係る、押し順ナビあり時信号制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3552で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在第1停止操作態様情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ3552でYesの場合、ステップ3554で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報 {押し順ナビが実行されるゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）} の第1停止操作態様情報（第1停止に係る操作態様情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ3556で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順あり操作態様情報の第1停止操作態様情報を、別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ3512の処理）に移行する。

10

【1604】

<第2ROM・RAM領域における処理>

他方、ステップ3552でNoの場合、ステップ3558で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在第2停止操作態様情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ3558でYesの場合、ステップ3560で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報 {押し順ナビが実行されるゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）} の第2停止操作態様情報（第2停止に係る操作態様情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ3562で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順あり操作態様情報の第2停止操作態様情報を、別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ3512の処理）に移行する。

20

【1605】

<第2ROM・RAM領域における処理>

他方、ステップ3558でNoの場合、ステップ3564で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在第3停止操作態様情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ3564でYesの場合、ステップ3566で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報 {押し順ナビが実行されるゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）} の第3停止操作態様情報（第3停止に係る操作態様情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ3568で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順あり操作態様情報の第3停止操作態様情報を、別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ3512の処理）に移行する。尚、ステップ3564でNoの場合にも、次の処理（ステップ3512の処理）に移行する。ここで、第9実施形態においては、押し順ナビあり時における操作態様情報出力タイミングの順序は、「第1停止操作態様情報出力タイミング→第2停止操作態様情報出力タイミング→第3停止操作態様情報出力タイミング」の順となっている。

30

40

【1606】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、図285は、第9実施形態における、図283のステップ3600（第3）のサブルーチンに係る、押し順ナビなし時信号制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3602で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在第1停止操作態様情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ3602でYesの場合、ステップ3604で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータ

50

に基づき、第2ROM領域内の最高機械割押し順なし操作態様情報{押し順ナビが実行されないゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様(押し順、停止位置、等)であるが、遊技者は押し順ナビが表示されていない場合には、成立している条件装置や押し順を判別できない状況にて最適な操作態様を実行することとなる}の第1停止操作態様情報(第1停止に係る操作態様情報)アドレスを、レジスタ領域(例えば、HLレジスタ)に一時記憶する。次に、ステップ3606で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域(例えば、HLレジスタ)に一時記憶されている、最高機械割押し順なし操作態様情報の第1停止操作態様情報を、別のレジスタ領域(例えば、Aレジスタ)に一時記憶し、次の処理(ステップ3512の処理)に移行する。

【1607】

10

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

他方、ステップ3602でNoの場合、ステップ3608で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在第2停止操作態様情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ3608でYesの場合、ステップ3610で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域内の最高機械割押し順なし操作態様情報{押し順ナビが実行されないゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様(押し順、停止位置、等)であるが、遊技者は押し順ナビが表示されていない場合には、成立している条件装置や押し順を判別できない状況にて最適な操作態様を実行することとなる}の第2停止操作態様情報(第2停止に係る操作態様情報)アドレスを、レジスタ領域(例えば、HLレジスタ)に一時記憶する。次に、ステップ3612で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域(例えば、HLレジスタ)に一時記憶されている、最高機械割押し順なし操作態様情報の第2停止操作態様情報を、別のレジスタ領域(例えば、Aレジスタ)に一時記憶し、次の処理(ステップ3512の処理)に移行する。

20

【1608】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

他方、ステップ3608でNoの場合、ステップ3614で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在第3停止操作態様情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ3614でYesの場合、ステップ3616で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域内の最高機械割押し順なし操作態様情報{押し順ナビが実行されないゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様(押し順、停止位置、等)であるが、遊技者は押し順ナビが表示されていない場合には、成立している条件装置や押し順を判別できない状況にて最適な操作態様を実行することとなる}の第3停止操作態様情報(第3停止に係る操作態様情報)アドレスを、レジスタ領域(例えば、HLレジスタ)に一時記憶する。次に、ステップ3616で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域(例えば、HLレジスタ)に一時記憶されている、最高機械割押し順なし操作態様情報の第3停止操作態様情報を、別のレジスタ領域(例えば、Aレジスタ)に一時記憶し、次の処理(ステップ3512の処理)に移行する。尚、ステップ3614でNoの場合にも、次の処理(ステップ3512の処理)に移行する。ここで、第9実施形態においては、押し順ナビなし時における操作態様情報出力タイミングの順序は、「第1停止操作態様情報出力タイミング→第2停止操作態様情報出力タイミング→第3停止操作態様情報出力タイミング」の順となっている。尚、第9実施形態においては、第1試験基板に条件装置情報を出力した後のタイミングで、第2試験基板に操作態様情報を出力するよう構成したが、第2試験基板に操作態様情報を出力した後のタイミングで、第1試験基板に条件装置情報を出力するよう構成してもよい。

30

40

【1609】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、図286は、第9実施形態における、操作態様情報一覧である。第9実施形態においては、最高機械割押し順あり操作態様情報は、押し順表示装置D270に表示される

50

押し順と同様の順にてフリー打ち（どの位置にて停止ボタンD40を操作するかが決められておらず、停止可能であれば停止ボタンD40を操作する打ち方）を実行するよう構成されている。また、最高機械割押し順なし操作態様情報は、すべて「左→中→右」の押し順となり、ボーナスが成立していない場合には、第1停止は「左19番」（左リールM51の19番が下段のタイミングにて左停止ボタンD41を操作する）となり、スイカが成立している場合には、第2停止は「中5番」（中リールM52の5番が下段のタイミングにて中停止ボタンD42を操作する）、第3停止は「右3番」（右リールM53の3番が下段のタイミングにて右停止ボタンD43を操作する）、となっており、スイカが成立していない場合には、第2停止は中リールM52をフリー打ち、第3停止は右リールM53をフリー打ちとなっている。他方、ボーナスが成立している場合には、成立しているボーナス図柄が上段のタイミングで停止ボタンD40を操作するよう構成されており、このように操作することで、ボーナスが成立した場合には、すぐに当該成立したボーナスを揃える（開始させる）よう構成されている。また、具体的に送信する操作態様情報の内容については、上位3ビットが停止させるリール（押し順）に係る情報であり、下位5ビットが停止させる位置に係る情報である。例えば、左リールは上位3ビットが「001」、「18番」が下段のタイミングで停止ボタンD40を操作する場合には、「10010」、フリー打ちの場合には「11111」となっている。また、1回のゲームに係る操作態様情報の出力例は、例えば、「左→右→中」の押し順ベルを揃える場合（ベルの場合は全リール停止位置に拘らずフリー打ちで入賞可能）には、第1停止用信号（第1停止操作態様情報）：「00111111」、第2停止用信号（第2停止操作態様情報）：「01111111」、第3停止用信号（第3停止操作態様情報）：「01011111」となる。また、左リール第1停止のチェリー再遊技を揃える場合（チェリー再遊技の場合は全リール停止位置に拘らずフリー打ちで入賞可能）には、第1停止用信号（第1停止操作態様情報）：「00111111」、第2停止用信号（第2停止操作態様情報）：「01011111」、第3停止用信号（第3停止操作態様情報）：「01111111」となる。尚、第9実施形態においては、上位3ビットにて停止リールの種別を示していたが、例えば「01」が「左リールM51」、「10」が「中リールM52」、「11」が「右リールM53」のように上位2ビットでも表現することが可能であり、その場合には、下位6ビットにて停止させる位置に係る情報を表現しても良い。

【1610】

以上のように構成することで、第9実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第1試験基板及び第2試験基板に出力する信号を制御する処理を第2ROM・RAM領域における処理にて実行することにより、実際に遊技場に設置された遊技機を遊技者が遊技する際には必要のない処理、即ち、遊技の進行に差支えのない処理を第2プログラム領域に実装することができ、第1プログラム領域の使用容量の削減ができることとなる。

【1611】

また、第9実施形態に係る回胴式遊技機によれば、遊技間隔最小時間（本例では、4.1秒）が経過した後に条件装置情報出力時間をセットするよう構成し、且つ、第1試験基板への出力時において、当該条件装置情報出力時間を参照して小役状態情報とボーナス状態情報との出力タイミングを判定し、出力時間タイマ値が0の場合にはAレジスタを「0」として出力することにより、第1試験基板によって型式試験を実行する際に、簡素化された処理によって最小遊技時間を担保した試験を実行することができるよう構成されている。

【1612】

また、第9実施形態においては、条件装置情報が第1RAM領域にセットされたタイミング以降の割り込み処理にてサブ側（副制御基板S側）に当該条件装置情報を送信可能になるのに対して、「遊技間隔最小時間の経過→遊技間隔最小時間を遊技間隔最小時間タイマM70にセット→条件装置情報出力時間を出力時間タイマM80にセット」を実行した以降の割り込み処理にて第1試験基板に当該条件装置情報を送信可能になるよう構成されており、副制御基板Sと第1試験基板とで条件装置情報送信可能タイミングが相違し得る

よう構成されている。

【1613】

(第9実施形態からの変更例1)

尚、第9実施形態においては、第1試験基板に出力する条件装置情報として、いずれの条件装置情報を出力するタイミングであるかに係る識別値(小役識別値、ボーナス識別値)を第1プログラム領域における処理によって、第1RAM領域に一時記憶し、且つ、第1プログラム領域にて実行された押し順表示装置D270による押し順ナビと対応する形で、第2試験基板への出力信号を制御するよう構成したが、第2プログラム領域にて第1試験基板及び第2試験基板に出力する信号を制御する構成はこれには限定されない。そこで、そのような処理の一例を第9実施形態からの変更例1とし、以下、第9実施形態からの変更点について詳述していく。

10

【1614】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している(例えば、本実施形態におけるステップ3402と本実施形態からの変更例1におけるステップ3402は、別の実施形態におけるステップ3402であるため、それぞれ単独で機能する処理である)。

【1615】

<第1ROM・RAM領域における処理>

20

はじめに、図287は、第9実施形態からの変更例1における、図242におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理(2枚目)のフローチャートである。第3実施形からの変更点は、ステップ1294(第3変1)であり、即ち、ステップ3400(第3)で遊技状態移行制御処理を実行した後、ステップ1294(第3変1)で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、押し順ナビ{ステップ3176(第3変1)でオンとなるフラグである}当選フラグをオフにし、ステップ1292に移行する。

【1616】

<第1ROM・RAM領域における処理>

30

次に、図288は、第9実施形態からの変更例1における、図287におけるステップ3150(第3)のサブルーチンに係る、押し順ナビ制御処理のフローチャートである。第3実施形からの変更点は、ステップ3176(第3変1)であり、即ち、ステップ3160で押し順ナビ抽選に当選した場合、ステップ3176(第3変1)で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、押し順ナビ当選フラグをオンにし、ステップ3163に移行する。このように構成することで、第9実施形態からの変更例1においては、押し順ナビ抽選に当選し、押し順ナビを実行する場合に、押し順表示装置D270を参照せずに第2試験基板に押し順に係る情報を送信することが可能となっている(詳細は後述する)。

【1617】

<第2ROM・RAM領域における処理>

40

次に、図289は、第9実施形態からの変更例1における、図281におけるステップ3450(第3)のサブルーチンに係る、第1試験信号出力処理のフローチャートである。第3実施形からの変更点は、ステップ3464(第3変1)、ステップ3470(第3変1)～ステップ3476(第3変1)、であり、即ち、ステップ3462でボーナス状態情報の出力タイミングであった場合、ステップ3464(第3変1)で、C P U C 1 0 0は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、ボーナス状態情報の条件装置情報アドレスをレジスタ領域(例えば、HLレジスタ)に一時記憶する。次に、ステップ3466で、C P U C 1 0 0は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域(例えば、HLレジスタ)に一時記憶されているボーナス状態情報の条件装置情報アドレスを、別のレジスタ領域(例えば、Aレジスタ)に一時記憶する。次に、ステップ3470

50

（第3変1）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、Aレジスタの「D6」及び「D7」）をボーナス識別値に書き換えて（「D6」を「0」、「D7」を「1」に書き換え）ステップ3468に移行する。

【1618】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

また、ステップ3462で、ボーナス状態情報の出力タイミングでなかった場合、ステップ3472（第3変1）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、小役状態情報の条件装置情報アドレスをレジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ3474（第3変1）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶されている小役状態情報の条件装置情報アドレスを、別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ3476（第3変1）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、Aレジスタの「D6」及び「D7」）を小役識別値に書き換えて（「D6」を「1」、「D7」を「0」に書き換え）ステップ3468に移行する。尚、遊技の進行に係る条件装置情報（内部抽選結果等）の記憶領域と、試験基板に出力するための条件装置情報の記憶領域とは別々に設けてもよいし、条件装置情報の記憶領域を兼用してもよい。このように構成することにより、第1RAM領域の記憶領域を削減することができる。

10

【1619】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、図290は、第9実施形態からの変更例1における、図281におけるステップ3500（第3）のサブルーチンに係る、第2試験信号出力処理のフローチャートである。第3実施形態からの変更点は、ステップ3650（第3変1）であり、即ち、ステップ3508で操作態様情報の出力タイミングであった場合、ステップ3650（第3変1）で、後述する、操作態様情報制御処理を実行し、ステップ3512に移行する。

20

【1620】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、図291は、第9実施形態からの変更例1における、図290におけるステップ3650（第3）のサブルーチンに係る、操作態様情報制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3652で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、ARTカウンタM60のカウンタ値が0より大きいかな否かを、換言すると、ART状態であるかな否かを判定する。ステップ3652でYesの場合、ステップ3656に移行する。他方、ステップ3652でNoの場合、ステップ3654で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在ART準備状態中であるかな否かを判定する。ステップ3654でYesの場合、ステップ3656で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり上乗せ役（ART状態にて押し順に正解することによりARTゲーム数が上乗せされる条件装置であり、本例では、チェリー再遊技）であるかな否かを判定する。ステップ3656でYesの場合、ステップ3658で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、押し順ナビ当選フラグがオンであるかな否かを判定する。ステップ3658でYesの場合、ステップ3550（第3変1）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、押し順ナビあり時信号制御処理を実行し、次の処理（ステップ3512の処理）に移行する。他方、ステップ3656でNoの場合、ステップ3660で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり小役（押し順によって遊技者の利益率が相違する条件装置）ではないかな否かを判定する。ステップ3660でYesの場合、換言すると、当該ゲームの条件装置が再遊技03、04、06又はベルではない場合には、ステップ3600（第3変1）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、押し順ナビなし時信号制御処理を実行し、次の処理（ステップ3512の処理）に移行する。尚、ステップ3658でNoの場合にもステップ3600（第3変1）に移

30

40

50

行する。

【1621】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

また、ステップ3654でNoの場合、ステップ3662で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、内部ART当選中フラグ（ステップ3166にてオンとなるフラグであり、ART状態への移行が確定的になることでオンとなるフラグである）がオンであるか否かを判定する。ステップ3662でYesの場合、ステップ3664で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置は準備状態移行再遊技（通常遊技状態からART準備状態に移行し得る再遊技であり、本例では、再遊技05）であるか否かを判定する。ステップ3664でYesの場合、ステップ3550（第3変1）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、押し順ナビあり時信号制御処理を実行し、次の処理（ステップ3512の処理）に移行する。尚、ステップ3660でNoの場合には、ステップ3550（第3変1）に移行する。また、ステップ3662又はステップ3664でNoの場合には、次の処理（ステップ3512の処理）に移行する。

10

【1622】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、図292は、第9実施形態からの変更例1における、図283のステップ3550（第3変1）のサブルーチンに係る、押し順ナビあり時信号制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3570で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在第1停止リール情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ3570でYesの場合、ステップ3572で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報 {押し順ナビが実行されるゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）} の第1停止リール情報（第1停止に係るリール情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ3574で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順あり操作態様情報の第1停止リール情報を、別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ3512の処理）に移行する。

20

30

【1623】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

他方、ステップ3570でNoの場合、ステップ3576で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在第1停止ステップ情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ3576でYesの場合、ステップ3578で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報 {押し順ナビが実行されるゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）} の第1停止ステップ情報（第1停止に係るステップ情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ3580で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順あり操作態様情報の第1停止ステップ情報を、別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ3512の処理）に移行する。

40

【1624】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

他方、ステップ3576でNoの場合、ステップ3582で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在第2停止リール情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ3582でYesの場合、ステップ3583で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報 {押し順ナビが実行されるゲームにおける最も遊技者にとって利益

50

率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）} の第 2 停止リール情報（第 2 停止に係るリール情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ 3584 で、CPU C100 は、第 2 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順あり操作態様情報の第 2 停止リール情報を、別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ 3512 の処理）に移行する。

【1625】

＜第 2 ROM・RAM 領域における処理＞

他方、ステップ 3582 で No の場合、ステップ 3585 で、CPU C100 は、第 2 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、現在第 2 停止ステップ情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ 3585 で Yes の場合、ステップ 3586 で、CPU C100 は、第 2 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、第 1 RAM 領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報 {押し順ナビが実行されるゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）} の第 2 停止ステップ情報（第 2 停止に係るステップ情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ 3588 で、CPU C100 は、第 2 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順あり操作態様情報の第 2 停止ステップ情報を、別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ 3512 の処理）に移行する。

【1626】

＜第 2 ROM・RAM 領域における処理＞

他方、ステップ 3585 で No の場合、ステップ 3589 で、CPU C100 は、第 2 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、現在第 3 停止リール情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ 3589 で Yes の場合、ステップ 3590 で、CPU C100 は、第 2 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、第 1 RAM 領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報 {押し順ナビが実行されるゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）} の第 3 停止リール情報（第 3 停止に係るリール情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ 3592 で、CPU C100 は、第 2 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順あり操作態様情報の第 3 停止リール情報を、別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ 3512 の処理）に移行する。

【1627】

＜第 2 ROM・RAM 領域における処理＞

他方、ステップ 3589 で No の場合、ステップ 3594 で、CPU C100 は、第 2 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、現在第 3 停止ステップ情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ 3594 で Yes の場合、ステップ 3596 で、CPU C100 は、第 2 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、第 1 RAM 領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報 {押し順ナビが実行されるゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）} の第 3 停止ステップ情報（第 3 停止に係るステップ情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ 3598 で、CPU C100 は、第 2 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順あり操作態様情報の第 3 停止ステップ情報を、別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ 3512 の処理）に移行する。尚、ステップ 3594 で No の場合にも、次の処理（ステップ 3512 の処理）に移行する。このように、第 9 実施形態からの変更例 1 においては、停止リールに関する情報と停止ステップ（停止位置）に関する情報とを別々に送信しており、出力タイミングは「第 1 停止リール情報→第 1 停止ステップ情報→第 2 停止リール情報→第 2 停止ステップ情報→第 3 停止リール情報→第 3 停止ステップ情報」の順となっている。

【1628】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、図293は、第9実施形態からの変更例1における、図283のステップ3600（第3変1）のサブルーチンに係る、押し順ナビなし時信号制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3620で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在第1停止リール情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ3570でYesの場合、ステップ3622で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域内の最高機械割押し順なし操作態様情報{押し順ナビが実行されないゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）}の第1停止リール情報（第1停止に係るリール情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ3624で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順なし操作態様情報の第1停止リール情報を、別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ3512の処理）に移行する。

10

【1629】

<第2ROM・RAM領域における処理>

他方、ステップ3620でNoの場合、ステップ3626で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在第1停止ステップ情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ3626でYesの場合、ステップ3628で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域内の最高機械割押し順なし操作態様情報{押し順ナビが実行されないゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）}の第1停止ステップ情報（第1停止に係るステップ情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ3630で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順なし操作態様情報の第1停止ステップ情報を、別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ3512の処理）に移行する。

20

【1630】

<第2ROM・RAM領域における処理>

他方、ステップ3626でNoの場合、ステップ3632で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在第2停止リール情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ3632でYesの場合、ステップ3634で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域内の最高機械割押し順なし操作態様情報{押し順ナビが実行されないゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）}の第2停止リール情報（第2停止に係るリール情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ3636で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順なし操作態様情報の第2停止リール情報を、別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ3512の処理）に移行する。

30

40

【1631】

<第2ROM・RAM領域における処理>

他方、ステップ3632でNoの場合、ステップ3638で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在第2停止ステップ情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ3638でYesの場合、ステップ3640で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域内の最高機械割押し順なし操作態様情報{押し順ナビが実行されないゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）}の第2停止ステップ情報（第2停止に係るステップ情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する

50

。次に、ステップ3641で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順なし操作態様情報の第2停止ステップ情報を、別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ3512の処理）に移行する。

【1632】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

他方、ステップ3538でNoの場合、ステップ3642で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在第3停止リール情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ3642でYesの場合、ステップ3643で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域内の最高機械割押し順なし操作態様情報〔押し順ナビが実行されないゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）〕の第3停止リール情報（第3停止に係るリール情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ3644で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順なし操作態様情報の第3停止リール情報を、別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ3512の処理）に移行する。

10

【1633】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

他方、ステップ3642でNoの場合、ステップ3645で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在第3停止ステップ情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ3645でYesの場合、ステップ3646で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域内の最高機械割押し順なし操作態様情報〔押し順ナビが実行されないゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）〕の第3停止ステップ情報（第3停止に係るステップ情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ3648で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順なし操作態様情報の第3停止ステップ情報を、別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ3512の処理）に移行する。尚、ステップ3645でNoの場合にも、次の処理（ステップ3512の処理）に移行する。このように、第9実施形態からの変更例1においては、停止リールに関する情報と停止ステップ（停止位置）に関する情報とを別々に送信しており、出力タイミングは「第1停止リール情報→第1停止ステップ情報→第2停止リール情報→第2停止ステップ情報→第3停止リール情報→第3停止ステップ情報」の順となっている。

20

30

【1634】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、図294は、第9実施形態からの変更例1における、操作態様情報一覧である。第9実施形態からの変更例1における、具体的に送信する操作態様情報の内容については、停止リール情報は3ビットからなる情報であり、例えば、左リールは「001」となっている。また、停止ステップ情報は9ビットからなる情報であり、例えば、リールM50の基準位置（例えば、0番と19番の境目の位置）が下段の最下部となる状態から65ステップ駆動したタイミングで停止ボタンを操作する場合には「001000001」、フリー打ちの場合には「111111111」となっている。尚、本例における停止ステップ情報についてはあくまで一例であり、当該停止ステップ情報によって、リールM50の停止位置が判別できれば問題なく、リールM50の基準位置（例えば、0番と19番の境目の位置）が下段の最下部となる状態から駆動した分に係るステップ情報には限定されず、リールM50の基準位置（例えば、0番と19番の境目の位置）が中段の最下部となる状態から駆動した分に係るステップ情報や、リールM50の基準位置（例えば、0番と19番の境目の位置）が上段の最下部となる状態から駆動した分に係るステップ情報として

40

50

も問題ないし、リールM50の基準位置（例えば、0番と19番の境目の位置）が上段の最上部となる状態から駆動した分に係るステップ情報としても問題ない。また、1回のゲームに係る操作態様情報の出力例は、例えば、「右→左→中」の押し順ベルを揃える場合（ベルの場合は全リール停止位置に拘らずフリー打ちで入賞可能）には、押し順ナビありの場合には、第1停止リール情報に停止ステップ情報の最上位ビットを加えた：「01100001」、第1停止ステップ情報：「11111111」、第2停止リール情報に停止ステップ情報の最上位ビットを加えた：「00100001」、第2停止ステップ情報：「11111111」、第3停止リール情報に停止ステップ情報の最上位ビットを加えた：「01000001」、第3停止ステップ情報：「11111111」となり、押し順ナビなしの場合には、第1停止リール情報に停止ステップ情報の最上位ビットを加えた：「00100001」、第1停止ステップ情報：「11111111」、第2停止リール情報に停止ステップ情報の最上位ビットを加えた：「01000001」、第2停止ステップ情報：「11111111」、第3停止リール情報に停止ステップ情報の最上位ビットを加えた：「01100001」、第3停止ステップ情報：「11111111」となっている。このように、第9実施形態からの変更例1においては、「第1信号：上位3ビットを停止リールの種類、下位1ビットを上位のステップ番号」、「第2信号：8ビットが下位のステップ番号」として、1つのリールの停止に係る情報を送信することにより、停止リール及び停止ステップに係る情報を送信可能に構成されている。

10

【1635】

以上のように構成することで、第9実施形態からの変更例1に係る回胴式遊技機によれば、第1試験基板に出力する条件装置情報として、いずれの条件装置情報を出力するタイミングであるかに係る識別値（小役識別値、ボーナス識別値）を第2プログラム領域における処理によってレジスタ領域に一時記憶し、且つ、第1プログラム領域における押し順ナビに拘らず、第2プログラム領域にて第2試験基板への出力信号を制御するよう構成することにより、第9実施形態より多くの試験基板へ出力する信号に係る処理を第2プログラム領域にて実行することができ、より多くの第1プログラム領域の使用容量の削減ができることとなる。

20

【1636】

（第9実施形態からの変更例2）

尚、3実施形態からの変更例1においては、第2試験基板に出力する操作態様情報として、停止するリールに係る情報と当該リールの停止位置に係る情報をすべての停止（第1停止～第3停止）について出力するよう構成したが、第2試験基板への操作態様情報の出力態様はこれには限定されない。また、副制御基板Sへ出力する情報と第1試験基板へ出力する情報とを相違させてもよい。そこで、第9実施形態及び／又は第9実施形態からの変更例1とは異なる第2試験基板への操作態様情報の出力態様及び副制御基板Sへの条件装置情報の出力態様である構成を第9実施形態からの変更例2とし、以下、第9実施形態、又は、第9実施形態からの変更例1からの変更点について詳述していく。

30

【1637】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ3402と本実施形態からの変更例1におけるステップ3402は、別の実施形態におけるステップ3402であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

40

【1638】

<第2ROM・RAM領域における処理>

はじめに、図295は、第9実施形態からの変更例2における、図242におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（2枚目）のフローチャートである。第9実施形態からの変更点は、ステップ1296（第3変2）及びステップ1257-1（第3変2）であり、即ち、ステップ1257で内部抽選を実行した後、ステップ1

50

296（第3変2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、内部抽選の抽選結果及び条件装置識別値（ボーナス識別値、小役識別値、等）に係るコマンド（サブ側へのコマンド）を第1RAM領域に一時記憶する。次に、ステップ1257-1（第3変2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1試験基板への出力用の内部抽選の抽選結果及び条件装置識別値（ボーナス識別値、小役識別値、等）を第1RAM領域に一時記憶する。ここで、同図右上段はサブ側への出力用の条件装置情報の一例である。同図に示されるように、第9実施形態からの変更例2においては、第1試験基板への出力用の条件装置情報とサブ側への出力用の条件装置情報とは異なるアドレスに格納されている。また、第1試験基板への出力用の条件装置情報と第1試験基板への条件装置識別値（ボーナス識別値、小役識別値、等）とは同じアドレスに格納されている（「D0」～「D5」に条件装置情報、「D6」～「D7」に条件装置識別値となっている）ことに対し、サブ側への出力用の条件装置情報とサブ側への出力用の条件装置識別値（ボーナス識別値、小役識別値、等）とは異なるアドレスに格納されている。

10

【1639】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、図296は、第9実施形態からの変更例2における、ステップ1600のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。第9実施形態からの変更点は、ステップ1664（第3変2）であり、即ち、ステップ1626で制御コマンド（サブ側へのコマンド）を送信した後、ステップ1664（第3変2）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ステップ1296（第3変2）にてセットされた内部抽選の抽選結果及び条件装置識別値（ボーナス識別値、小役識別値、等）に係るコマンド（サブ側へのコマンド）を送信し、ステップ1628に移行する。尚、サブ側への内部抽選の抽選結果及び条件装置識別値（ボーナス識別値、小役識別値、等）に係るコマンドの送信タイミングは、ステップ1296（第3変2）の処理の実行直後のタイマ割り込み処理である一方、第1試験基板への内部抽選の抽選結果及び条件装置識別値（ボーナス識別値、小役識別値、等）に係るコマンドの送信タイミングは、ステップ3208の処理の実行直後のタイマ割り込み処理であり、あるゲームに係る内部抽選の抽選結果及び条件装置識別値（ボーナス識別値、小役識別値、等）に係るコマンドの送信タイミングは、サブ側への送信タイミングの方が第1試験基板への送信タイミングよりも早いタイミングとなっている。

20

30

【1640】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、図297は、第9実施形態からの変更例2における、図283のステップ3550（第3変1）のサブルーチンに係る、押し順ナビあり時信号制御処理のフローチャートである。第9実施形態からの変更例1からの変更点は、ステップ3599-1（第3変2）～ステップ3599-3（第3変2）であり、その目的は、第2試験基板に停止リール情報を出力せずに、リール停止順情報を出力して、一回の情報の出力により3回すべてのリール停止順を出力することであり、即ち、ステップ3599-1（第3変2）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在リール停止順情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ3599-1（第3変2）でYesの場合、ステップ3599-2（第3変2）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報 {押し順ナビが実行されるゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）} のリール停止順情報アドレスを、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ3599-3（第3変2）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順あり操作態様情報のリール停止順情報を、別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ3512の処理）に移行する。

40

50

【1641】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、図298は、第9実施形態からの変更例2における、図283のステップ3600（第3変1）のサブルーチンに係る、押し順ナビなし時信号制御処理のフローチャートである。第9実施形態からの変更例1からの変更点は、ステップ3649-1（第3変2）～ステップ3649-3（第3変2）であり、その目的は、第2試験基板に停止リール情報を出力せずに、リール停止順情報を出力して、一回の情報の出力により3回すべてのリール停止順を出力することであり、即ち、ステップ3649-1（第3変2）で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在リール停止順情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ3649-1（第3変2）でYesの場合、ステップ3649-2（第3変2）で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域内の最高機械割押し順なし操作態様情報{押し順ナビが実行されないゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）}のリール停止順情報アドレスを、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ3649-3（第3変2）で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順なし操作態様情報のリール停止順情報を、別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ3512の処理）に移行する。

10

【1642】

20

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、図299は、第9実施形態からの変更例2における、操作態様情報一覧である。第9実施形態からの変更例2における、具体的に送信する操作態様情報の内容については、リール停止順情報は8ビットからなる情報であり、例えば、「中→左→右」の押し順の場合には、「00000010」、「左→中→右」の押し順の場合には、「00000000」となっている。また、停止ステップ情報は8ビットからなる情報であり、504ステップを2ステップ毎に区切って、252区切りのステップに係る情報を送信し得るよう構成されている。具体的には、リールM50の基準位置（例えば、0番と19番の境目の位置）が下段の最下部となる状態から2ステップ駆動したタイミングで停止ボタンを操作する場合には「00000001」（10進数で「1」）、リールM50の基準位置（例えば、0番と19番の境目の位置）が下段の最下部となる状態から64ステップ駆動したタイミングで停止ボタンを操作する場合には「00100000」（10進数で「32」）、リールM50の基準位置（例えば、0番と19番の境目の位置）が下段の最下部となる状態から504ステップ駆動したタイミングで停止ボタンを操作する場合には「11111100」（10進数で「252」）、フリー打ちの場合には「11111111」となっている。また、1回のゲームに係る操作態様情報の出力例は、例えば、「中→左→右」の押し順ベルを揃える場合（ベルの場合は全リール停止位置に拘らずフリー打ちで入賞可能）には、押し順ナビありの場合には、リール停止順情報：「00000010」、第1停止ステップ情報：「11111111」、第2停止ステップ情報：「11111111」、第3停止ステップ情報：「11111111」となり、押し順ナビなしの場合も同様に、リール停止順情報：「00000010」、第1停止ステップ情報：「11111111」、第2停止ステップ情報：「11111111」、第3停止ステップ情報：「11111111」となっている。

30

40

【1643】

以上のように構成することで、第9実施形態からの変更例2に係る回胴式遊技機によれば、第2試験基板に出力する操作態様情報として、停止するリールに係る情報、即ちリール停止順に係る情報を一回の出力にて第2試験基板へ送信するよう構成することにより、第2試験基板へ出力する回数を減少させることができ、ノイズ等による送信情報化けといった不測の事態が発生する恐れを軽減することができることとなる。また、あるゲームに係る内部抽選の抽選結果及び条件装置識別値（ボーナス識別値、小役識別値、等）に係る

50

コマンドの送信タイミングについて、サブ側への送信タイミングの方が第1試験基板への送信タイミングよりも早いタイミングとなるよう構成することにより、当該あるゲームに係る当選役（スタートレバーの操作）に基づいた演出の実行を遅延させないよう構成することができる。

【1644】

尚、本例においては、毎ゲームに関する操作態様情報の出力態様として、「左→中→右」の押し順に係る操作態様情報（停止位置に関する情報も含む）を出力し、その後、当該ゲームにおける最適な（最高機械割となる）操作態様情報を出力するよう構成してもよい。また、試験基板（第1試験基板、第2試験基板）への信号の出力態様としては、1回の割り込み処理にて、すべての情報を出力してもよいし、所定バイト（例えば、1バイト）毎に分割して出力するよう構成してもよい。

10

【1645】

また、本例においては、操作態様情報の出力態様として、ステップ番号に関する情報を2回に分けて送信する構成として、例えば、「上位2ビットを、下位の識別情報（上位・下位のどちらのステップ番号の情報であるかの識別情報）とし、残りのビットを下位のステップ番号」、「上位2ビットを、上位の識別情報（上位・下位のどちらのステップ番号の情報であるかの識別情報）とし、残りのビットを上位のステップ番号」として送信してもよく、具体的には、「中→左→右」の押し順のベルの場合、押し順ナビあり時においては、「中→左→右」の押し順に係る情報：「00000011」→第1停止上位のステップ番号：「00000001」→第1停止下位のステップ番号：「11111111」（フリー打ち）→第2停止上位のステップ番号：「00000001」→第2停止下位のステップ番号：「11111111」（フリー打ち）→第3停止上位のステップ番号：「00000001」→第3停止下位のステップ番号：「11111111」（フリー打ち）のように送信してもよく、押し順ナビなし時においては、「左→中→右」の押し順に係る情報：「00000001」→第1停止上位のステップ番号：「00000000」→第1停止下位のステップ番号：「01000001」（65ステップ）→第2停止上位のステップ番号：「00000001」→第2停止下位のステップ番号：「11111111」（フリー打ち）→第3停止上位のステップ番号：「00000001」→第3停止下位のステップ番号：「11111111」（フリー打ち）のように送信してもよい。

20

【1646】

また、本例においては、押し順ナビあり時と押し順ナビなし時とで、第2試験基板への信号の出力態様（信号の制御処理）が相違し得るよう構成したが、当該出力態様（信号の制御処理）の分類方法はこれには限定されず、例えば、ART中（ART状態）であるか否かによって当該出力態様（信号の制御処理）が相違し得るよう構成してもよい。

30

【1647】

また、本例における構成は、遊技メダルを用いて遊技する回胴式遊技機のみに限定される構成ではなく、例えば、ぱちんこ遊技機にて使用する遊技球を用いて遊技する回胴式遊技機（いわゆるパロット）や、遊技媒体を用いない封入式遊技機にも適用可能である。

【1648】

また、本例においては、ベルや再遊技等の小役の押し順（遊技者に最も高利益となる押し順）を押し順表示装置D270にて報知（ナビ）し得るようなART状態を設けるよう構成したが、これには限定されず、再遊技の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（RT状態）や、当選した役を入賞させるためのリールの停止順を報知し得るAT（アシストタイム）状態を設けるよう構成してもよいし、前記AT状態又はART状態において、当該ゲームにて当選している小役の種類（又は、小役を入賞させるための停止位置）を報知し得る状態（いわゆる、目押し型AT状態、目押し型ART状態）を設けるよう構成してもよい。

40

【1649】

（第10実施形態）

50

尚、第7実施形態から第9実施形態においては、第2ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPU C100の処理にて、第1RAM領域（又は、レジスタ領域）を更新及び参照可能に構成し、エラー検出、エラー表示等の遊技機に対して不正行為がなされる（例えば、遊技媒体の投入口や払出口に対して不正にアクセスして遊技媒体を不正な手段で得る、等）ことを防御するための不正行為防止用のプログラムを第2ROM・RAM領域における処理にて実行し得るよう構成したが、実際の回胴式遊技機にてこのような構成を適用する場合には、前述した構成とは異なる構成を適用する場合も考えられる。そこで、そのような構成を第10実施形態とし、以下、第9実施形態との相違点について詳述していく。

【1650】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ3402と本実施形態からの変更例1におけるステップ3402は、別の実施形態におけるステップ3402であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【1651】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

はじめに、図300は、第10実施形態における、ステップ1000（第4）のサブルーチンに係る、主制御装置メイン処理のフローチャートである。まず、ステップ1000（第4）で、回胴式遊技機Pの電源を投入した後、ステップ1057で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、タイマ割り込みをセットする（ここでは、タイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ1058で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、主制御チップCの機能設定を実行する。次に、ステップ1060で、CPU C100は、第1RAM内の先頭アドレスからスタックエリアの最終アドレスまでを加算して（チェックサムを算出して）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ1061で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、扉スイッチD80、設定扉スイッチM10及び設定キースイッチM20のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ1076で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータを参照し、扉スイッチD80、設定扉スイッチM10及び設定キースイッチM20のいずれかがオフであるか否かを判定する。ステップ1076でYesの場合、ステップ3700（第4）で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、設定変更なしRAM初期化処理を実行する。次に、ステップ1077で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域の設定値チェック処理を呼び出し、ステップ1078に移行する。他方、ステップ1076でNoの場合、ステップ1100で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する設定変更装置制御処理を実行する。

【1652】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ1078で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM内の設定値は正常範囲内（本例では、1～6）であるか否かを判定する。ステップ1078でYesの場合、ステップ1079で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM領域の呼び出し元に復帰し、ステップ1081に移行する。他方、ステップ1078でNoの場合、ステップ1080で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置D190に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ1300で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、前述した、復帰不可能エラーを実行する。尚、第10実施形

10

20

30

40

50

態においては、チェックサム領域は、第1ROM領域に存在しており、先頭アドレス以外なら当該チェックサム領域のアドレスを変更しても問題ない。換言すると、図300ではF102H番地にチェックサム領域を配置しているが、図300の第1作業領域内の所定のアドレスに記憶しても良く、また、チェックサム領域として1バイトデータを記憶するだけでなく2バイトデータを記憶するように構成してもよい。

【1653】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ1081で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ1082で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ステップ1057にてセットしたタイマ割り込みを開始する。次に、ステップ1083で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のフラグエリア内にある電源断処理済みフラグをオフにし、復帰したスタックポインタに従い電源断時の処理に復帰する。

10

【1654】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図301は、第10実施形態における、図300のステップ1100のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートである。第9実施形態との相違点は、ステップ3750（第4）であり、即ち、ステップ3750（第4）で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する設定変更ありRAM初期化処理を実行し、ステップ1118に移行する。尚、ステップ1102で実行していたスタックポインタのセットは、ステップ3750（第4）のサブルーチン内の処理にて実行している。

20

【1655】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図302は、第10実施形態における、図300のステップ3700（第4）のサブルーチンに係る、設定変更なしRAM初期化処理のフローチャートである。まず、ステップ3704で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM内の電源断復帰データは正常ではないか否かを判定する。尚、第10実施形態においては、第1RAM領域の先頭アドレスからスタックエリアの最終アドレスまで（全RAM領域の先頭アドレスから最終アドレスまで）を加算した結果が0である場合に、電源断復帰データが正常であると判定するよう構成されている。ステップ3704でYesの場合、ステップ3706で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。尚、本処理における復帰不可能エラー処理は図262の処理と同様に、すべて第1ROM・RAM領域における処理となっている。このように、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、エラー（ここでは電源断復帰データの異常）と判断した場合には、第2ROM・RAM領域の処理を呼び出す（CALL、CALL命令、呼び出し命令とも称する）ことなく、エラー処理を行うように構成する。つまり、エラーの場合に複雑な処理を実行しないよう構成することにより、プログラム構成の簡素化（複雑化の防止、プログラムの暴走防止）につながる。

30

40

【1656】

<第1ROM・RAM領域における処理>

他方、ステップ3704でNoの場合、ステップ3707で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタを復帰する。より詳細に説明すると、スタックポインタは所謂レジスタの一種であり、電源断によりクリアされるCPUに備えられた記憶領域である。そのため、図309のステップ1902により、電源断時に、第1RAM領域における所定アドレスにスタックポインタを記憶することにより、電源断前にスタックエリアに記憶していた、戻り番地や各種レジスタの値を復帰すること

50

ができる。次に、ステップ 3708 で、CPU C100 は、第 1 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、第 1 RAM の初期化範囲を第 1 RAM 内の未使用 RAM 範囲に決定してセットする。次に、ステップ 3710 で、CPU C100 は、第 1 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、当該決定された初期化範囲で第 1 RAM の初期化を実行する。次に、ステップ 3712 で、CPU C100 は、第 1 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、第 2 ROM 領域の第 2 RAM 初期化処理を呼び出し、ステップ 3713 に移行する。

【1657】

＜第 2 ROM・RAM 領域における処理＞

次に、ステップ 3713 で、CPU C100 は、第 2 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、PUSH 命令により、複数のレジスタ上のデータをスタックエリアに退避させる（退避する順序は、例えば、A、F、B、C、D、E、H、L の順）。次に、ステップ 3714 で、CPU C100 は、第 2 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、第 2 RAM の初期化範囲を、第 2 RAM 内の未使用 RAM 範囲に決定してセットし、ステップ 3736 に移行する。ここで、PUSH 命令とは、今までのレジスタをスタックエリアに退避（記憶）する命令をさす。具体的には、「PUSH GPR」という命令により、図 302 に記載の 8 個のレジスタを記憶する。このとき、各レジスタをスタックエリアに退避することから、実行前のスタックポインタから 1（合計で 8）を減算し、次にスタックポインタで指定されたアドレスに実効アドレスやレジスタを格納することとなる。また、POP 命令は、スタックエリアに退避していたスタック領域の最上段（スタックポインタの示すアドレス）からデータを取り出し（復帰）する命令を指す。具体的には、「POP GPR」という命令により、図 302 に記載の 8 個のレジスタを復帰させ、スタックポインタの値に 1（合計で 8）を加算することである。

【1658】

＜第 2 ROM・RAM 領域における処理＞

次に、ステップ 3736 で、CPU C100 は、第 2 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、決定された初期化範囲で第 2 RAM の初期化を実行する。次に、ステップ 3738 で、CPU C100 は、第 2 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、POP 命令により、複数のレジスタ上のデータをスタックエリアから復帰させる（復帰する順序は、例えば、L、H、E、D、C、B、F、A の順であり、退避させた順序と逆の順序にて復帰する）。次に、ステップ 3740 で、CPU C100 は、第 2 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、第 1 RAM の呼び出し元に復帰し、次の処理（ステップ 1077 の処理）に移行する。このように、第 10 実施形態においては、第 1 RAM 領域の初期化範囲の決定及び初期化の実行は第 1 ROM・RAM 領域における処理によって実行し、第 2 RAM 領域の初期化範囲の決定及び初期化の実行は第 2 ROM・RAM 領域における処理によって実行するよう構成されている。尚、第 10 実施形態においては、電源投入直後の復帰不可能エラー処理は、第 1 ROM・RAM 領域内の処理として実行している一方、他のタイミングにおける復帰不可能エラー処理は第 1 ROM・RAM 領域内の処理として実行しているのだが、これは、電源投入直後に実行する復帰不可能エラー処理においては、第 2 ROM・RAM 領域内の処理として実行する準備ができていないためスタックポインタの初期値をセットしてよいか否かの判断ができていないためである。尚、未使用領域に仮スタックエリアを設けて、電源投入時のチェックサム算出の際にのみ当該仮スタックエリアをスタックエリアとして使用するよう構成してもよい。

【1659】

＜第 1 ROM・RAM 領域における処理＞

次に、図 303 は、第 10 実施形態における、図 301 のステップ 3750（第 4）のサブルーチンに係る、設定変更あり RAM 初期化処理のフローチャートである。まず、ステップ 3752 で、CPU C100 は、第 1 ROM・RAM 領域内のデータに基づき、第 1 RAM 内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する（電源断処理済みフラグ状態及び全 RAM のチェックサムの状態を参照して判定している）。ステップ 3752 で Yes の場合、ステップ 3754 で、CPU C100 は、第 1 ROM・RAM 領域内のデー

タに基づき、スタックエリアをクリアしてスタックポインタの初期値をセットする。次に、ステップ3756で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAMの初期化範囲を、第1RAM内の設定値を除くすべての範囲に決定してセットする。尚、設定値だけでなく、その他の範囲（例えば、ボーナスの持越しに関する持越し情報）を初期化範囲から除いてもよい。次に、ステップ3758で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、決定された初期化範囲で第1RAMの初期化を実行する。次に、ステップ3760で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域の第2RAM初期化処理を呼び出し、ステップ3762に移行する。尚、初期化の順序は、スタックエリアのクリアの前に第1RAMの初期化範囲の決定及び初期化の実行をしてもよく、初期化の順序は図303の順序に限定されるものではない。

10

【1660】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ3762で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、PUSH命令により、複数のレジスタ上のデータをスタックエリアに退避させる（退避する順序は、例えば、A、F、B、C、D、E、H、Lの順）。次に、ステップ3764で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2RAMの初期化範囲を、第2RAM内のすべての範囲に決定してセットし、ステップ3778に移行する。尚、本例においては、設定値に係る情報は第2RAM領域には格納されておらず、第1RAM領域にのみ格納されている。

20

【1661】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

他方、ステップ3752でNoの場合、ステップ3766で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックエリアをクリアしてスタックポインタの初期値をセットする。次に、ステップ3768で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAMの初期化範囲を第1RAMのすべての範囲に決定してセットする。次に、ステップ3770で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、決定された初期化範囲で第1RAMの初期化を実行する。次に、ステップ3772で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域の第2RAM初期化処理を呼び出し、ステップ3774に移行する。尚、初期化の順序は、スタックエリアのクリアの前に第1RAMの初期化範囲の決定及び初期化の実行をしてもよく、初期化の順序は図303の順序に限定されるものではない。

30

【1662】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ3774で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、PUSH命令により、複数のレジスタ上のデータをスタックエリアに退避させる（退避する順序は、例えば、A、F、B、C、D、E、H、Lの順）。次に、ステップ3776で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2RAMの初期化範囲を、第2RAM内のすべての範囲に決定してセットし、ステップ3778に移行する。

40

【1663】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ3778で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、決定された初期化範囲で第2RAMの初期化を実行する。次に、ステップ3780で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、POP命令により、複数のレジスタ上のデータをスタックエリアから復帰させる（復帰する順序は、例えば、L、H、E、D、C、B、F、Aの順であり、退避させた順序と逆の順序にて復帰する）。次に、ステップ3782で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAMの呼び出し元に復帰し（RETURN、RETURN命令、復帰命令とも称する）、次の処理（ステップ1118の処理）に移行する。

50

【1664】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図304は、第10実施形態における、遊技進行制御処理（1枚目）のフローチャートである。第9実施形態との相違点は、ステップ1206（第4）であり、即ち、ステップ1204で、当該ゲームに必要なRAMのデータをセットした後、ステップ1206（第4）で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、当該ゲームにおける遊技状態を第1RAM領域に一時記憶し、ステップ1208に移行する。尚、当該処理は、遊技状態に係る情報をサブ側に出力する場合と試験基板側に出力する場合とに用いられることとなる。

【1665】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図305は、第10実施形態における、遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。第9実施形態との相違点は、ステップ1293（第4）、ステップ3500（第4）、ステップ1294（第4）～ステップ1296（第4）及びステップ1300であり、即ち、ステップ3150（第3）で押し順ナビ制御処理を実行した後、又は、ステップ1257-2（第3）でARTカウンタ値が0であった場合、ステップ1293（第4）で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域の第2試験信号出力処理を呼び出し、ステップ3500（第4）に移行する。

【1666】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ3500（第4）で、CPUC100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、後述する、第2試験信号出力処理を実行する。次に、ステップ1294（第4）で、CPUC100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM領域の呼び出し元に復帰する。このように、第10実施形態においては、第2試験信号出力処理は、割り込み処理ではなくメインループの処理（遊技進行制御処理）として実行されるよう構成されている。

【1667】

<第2ROM・RAM領域における処理>

また、ステップ1500で投入・払出エラー検出処理を実行した後、ステップ1295（第4）で、CPUC100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1RAM内の設定値は正常範囲内（本例では、1～6）であるか否かを判定する。ステップ1295（第4）でYesの場合にはステップ1270に移行し、Noの場合には、ステップ1296（第4）で、CPUC100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置D190に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ1300で、CPUC100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。このように、第10実施形態においては、すべてのリールが停止したタイミングにおいても、設定値異常をチェックするよう構成されている。すべてのリールが停止したタイミングで設定値異常チェックを実行する理由としては、例えば、すべてのリールが停止したときの所定のタイミング（例えば、第3停止操作後）に停止表示された図柄の組み合わせの結果等に応じて、第1ROM・RAM領域内のデータに基づいて、ARTに関する抽選{ARTの当選／非当選、ARTの抽選に用いる抽選テーブル（低確率状態、高確率状態）}を、設定値に基づいて実行する場合があるためである。換言すると、このときの設定値が「7」等の異常の設定値が選択されていた場合に意図しない抽選テーブルを用いてARTの抽選を実行してしまう可能性があり、このような事態を防止するために実行している。

【1668】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、図306は、第10実施形態における、図303のステップ3500（第4）のサブルーチンに係る、第2試験基板信号出力処理のフローチャートである。まず、ステッ

10

20

30

40

50

ブ 3 5 1 8 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、第 2 R O M 領域内の情報に基づきステップ数指定コマンド（各リールの有するステップ数に係るコマンド）を出力する。次に、ステップ 3 5 2 0 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、第 2 R O M 領域内のコマ数指定コマンド（各リールの有するコマ数に係るコマンド）を出力する。このように構成することにより、試験機側に試験の対象となる遊技機で使用しているステップ数やコマ数を通知することができ、その他の試験信号とに基づいて当選役等に応じてどの位置で停止すればよいか等を把握することができる。このように、第 1 0 実施形態においては、ステップ数指定コマンドとコマ数指定コマンドとを第 2 試験基板側に出力するよう構成しているが、これには限定されず、例えば、生産する遊技機の種類によってステップ数及びコマ数に相違がない場合には、ステップ数情報とリールコマ数情報とは第 2 試験基板側に出力しないよう構成しても問題ない。

10

【1669】

＜第 2 R O M ・ R A M 領域における処理＞

次に、ステップ 3 5 2 2 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、押し順指定コマンドを出力する。次に、ステップ 3 5 2 4 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、第 1 R A M 領域内の左回胴受付位置指定コマンドを出力する。次に、ステップ 3 5 2 6 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、中回胴受付位置指定コマンドを出力する。次に、ステップ 3 5 2 8 で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M ・ R A M 領域内のデータに基づき、右回胴受付位置指定コマンドを出力し、次の処理 {ステップ 1 2 9 4 (第 4) の処理} に移行する。このように、第 1 0 実施形態においては、「ステップ数指定コマンド→コマ数指定コマンド→押し順指定コマンド→左回胴受付位置指定コマンド→中回胴受付位置指定コマンド→右回胴受付位置指定コマンド」の順に第 2 試験基板に出力するよう構成されている。また、押し順指定コマンド、左回胴受付位置指定コマンド、中回胴受付位置指定コマンド及び右回胴受付位置指定コマンドについては、押し順ナビありの場合には、ステップ 3 1 5 0 (第 3) にて生成された情報に基づいてコマンド内容を決定し、押し順ナビなしの場合には、ステップ 3 6 0 0 (第 3) にて生成された情報に基づいてコマンド内容を決定する。尚、押し順指定コマンドやコマ数指定コマンドの内容として、前述したような、最高機械割押し順あり情報、最高機械割押し順なし情報や、最も遊技者にとって不利益となる押し順である最低機械割押し順あり情報、最高機械割押し順あり情報等の同様の押し順、停止コマとなるような情報を出力するよう構成してもよい。尚、第 1 0 実施形態においては、不図示であるが、第 2 試験基板に出力された回胴受付位置指定コマンドは、第 2 試験基板によって停止ステップ数情報に変換（リール停止位置を指示する際の単位をコマ数からステップ数に変換）して出玉試験機に出力されるよう構成されており、第 2 試験基板によって停止ステップ数指定コマンドに変換しないよう構成する場合には、第 2 試験信号として停止ステップ数指定コマンドを第 2 試験基板に出力するよう構成してもよい。

20

30

【1670】

次に、図 3 0 7 は、第 1 0 実施形態における、第 2 試験信号出用情報の一例である。同図においては、第 2 試験基板に出力する信号（情報）の具体的な一例を示している。まず、ステップ数情報のコマンド名は「ステップ数指定」となっており、ステッピングモータのステップ数を実際のステップ数を 8 で除算した値を出力するよう構成されている。次に、リールコマ数情報のコマンド名は「コマ数指定」となっており、1 リールあたりの図柄数を出力するよう構成されている。次に、リール停止順情報のコマンド名は「押し順指定」となっており、例えば、「左→中→右」の押し順の場合には「0」を出力するよう構成されている。次に、停止コマ情報のコマンド名は「回胴受付位置指定」（「左回胴受付位置指定」、「中回胴受付位置指定」、「右回胴受付位置指定」）となっており、停止受付位置として、「0～20」を出力して押し位置を指定するか「127」を出力して押し順を指定しない（ランダムに停止されるよう指定する）よう構成されている。また、第 1 0 実施形態においては、1 つのコマンドにつき「第 1 コマンド→第 2 コマンド→sum コマンド」の順に送信するよう構成されている。尚、sum コマンドは、第 1 コマンドと第 2

40

50

コマンドとをOR演算し、当該演算結果と「10000000」とをOR演算したものとなっている。また、同図下段に示すように、第1コマンド及び第2コマンドは先頭ビットが0である「0*****」の8ビット列で構成されており、sumコマンドは先頭ビットが1である「1*****」の8ビット列で構成されており、出力するコマンド内容に係る「0～127」の10進数の数値を2進数に変換した数値が下位7ビットとなるよう構成されている。このように構成されていることにより、第2試験基板は、第1コマンドと第2コマンドとsumコマンドとは、最上位ビットの違いにより区別が可能となっている。そして、sumコマンドを送信することにより、1つの情報（例えば第1コマンドと第2コマンドで構成されたステップ数指定コマンド）が送信し終わったことを第2試験基板側で把握することができることとなる。また、試験機側で算出したsum値と受信したsumコマンドの値に相違があった場合には、予め定められた特定の操作順序で操作するように第2試験基板に送信しておいても良い。

10

【1671】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図308は、第10実施形態におけるステップ1600のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。第9実施形態との相違点はステップ1666（第4）～ステップ1680（第4）であり、即ち、ステップ1614で出力ポートへ出力データを出力した後、ステップ1666（第4）で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ1672（第4）やステップ1674（第4）、ステップ1678（第4）、ステップ1680（第4）でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを引き継ぐこととなる）。次に、ステップ1667（第4）で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、セットされている内部抽選の結果、条件装置識別値及び遊技状態に係るコマンド（サブ側へのコマンド）を送信する。次に、ステップ1668（第4）で、C P U C 1 0 0は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、遊技進行に関するタイマ計測（遊技が正常に進行している場合に必要となるタイマ計測であり、例えば、遊技間隔最小時間タイマM70等のタイマ計測。第1のタイマ計測とも称す）を実行し、ステップ1616に移行する。

20

【1672】

<第2ROM・RAM領域における処理>

また、ステップ1800で投入・払出エラーチェック処理を実行した後、ステップ1670（第4）で、C P U C 1 0 0は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、遊技進行に関係のないエラーフラグ（正常に遊技が進行した場合には発生し得ないエラーに係るフラグであり、例えば、投入メダル逆流エラーフラグ等）がオフであるか否かを判定する。ステップ1670（第4）でY e sの場合、ステップ1672（第4）で、C P U C 1 0 0は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2エラー未検出コマンド（サブ側のコマンドであり、正常に遊技が進行していない場合に係るエラーが未検出であった場合に係るコマンド）をセットし、ステップ1638に移行する。他方、ステップ1670（第4）でN oの場合には、ステップ1674（第4）で、C P U C 1 0 0は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2エラー検出コマンド（サブ側のコマンドであり、正常に遊技が進行していない場合に係るエラーが検出された場合に係るコマンド）をセットし、ステップ1638に移行する。尚、ステップ1672（第4）に基づくコマンドはセットしないよう構成してもよい。また、ステップ1674（第4）に基づくコマンドはエラーを検出したときに1回だけコマンドをセットするように構成してもよい。

30

40

【1673】

<第2ROM・RAM領域における処理>

また、ステップ1642で内蔵乱数の更新状態が正常であった場合、ステップ1675（第4）で、C P U C 1 0 0は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、遊技進行に関係のないタイマ計測（前述した遊技進行に関係のないエラー（例えば、セレクト内のメダル滞留エラー等）に係るタイマ計測等。第2のタイマ計測とも称す。）を実行し、ス

50

ステップ 3 4 5 0（第 3）に移行する。

【1 6 7 4】

＜第 1 R O M・R A M 領域における処理＞

また、ステップ 1 6 4 4 で第 1 R O M 領域の呼び出し元に復帰した後、ステップ 1 6 7 6（第 4）で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M・R A M 領域内のデータに基づき、遊技進行に関わるエラーフラグ {正常に遊技が進行した場合には発生し得るエラーに係るフラグであり、例えば、扉スイッチフラグ、ホッパエンブティエラー（ホッパ H 4 0 のメダルが空になったことを示すエラー）フラグ} 等がオフであるか否かを判定する。ステップ 1 6 7 6（第 4）で Y e s の場合、ステップ 1 6 7 8（第 4）で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M・R A M 領域内のデータに基づき、第 1 エラー未検出コマンド（サブ側のコマンドであり、正常に遊技が進行している場合に係るエラーが未検出であった場合に係るコマンド）をセットし、ステップ 1 6 2 8 に移行する。他方、ステップ 1 6 7 6（第 4）で N o の場合には、ステップ 1 6 8 0（第 4）で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M・R A M 領域内のデータに基づき、第 1 エラー検出コマンド（サブ側のコマンドであり、正常に遊技が進行している場合に係るエラーが検出された場合に係るコマンド）をセットし、ステップ 1 6 2 8 に移行する。このように、第 1 0 実施形態においては、エラーの発生有無に係るコマンドをセットする場合には、遊技の正常な進行時に発生し得るエラーに係るコマンドは第 1 R O M・R A M 領域に係る処理によって実行する一方、遊技の正常な進行時に発生しないエラーに係るコマンドは第 2 R O M・R A M 領域に係る処理によって実行するよう構成されている。

10

20

【1 6 7 5】

＜第 1 R O M・R A M 領域における処理＞

次に、図 3 0 9 は、第 1 0 実施形態における、図 3 0 8 のステップ 1 9 0 0 のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。第 9 実施形態との相違点はステップ 1 9 1 8（第 4）であり、即ち、ステップ 1 9 0 4 で電源断処理済みフラグをオンにした後、ステップ 1 9 1 8（第 4）で、C P U C 1 0 0 は、第 1 R O M・R A M 領域内のデータに基づき、第 1 R A M 領域の先頭アドレスから第 2 R A M アドレスの最終アドレスまでを加算した値の補数を算出し、当該補数を第 1 R A M 領域のチェックサム領域に記憶する（当該補数はステップ 1 0 6 0 の処理にて使用される）。換言すると、図 3 0 9 では F 1 0 2 H 番地にチェックサム領域を配置しているが、図 3 0 9 の第 1 作業領域内の所定のアドレスに記憶しても良く、また、チェックサム領域として 1 バイトデータを記憶するだけでなく 2 バイトデータを記憶するように構成してもよい。

30

【1 6 7 6】

＜第 2 R O M・R A M 領域における処理＞

次に、図 3 1 0 は、第 1 0 実施形態におけるステップ 3 4 5 0（第 3）のサブルーチンに係る、第 1 試験信号出力処理のフローチャートである。第 9 実施形態との相違点はステップ 3 4 6 9（第 4）～ステップ 3 4 7 6（第 4）であり、即ち、ステップ 3 4 5 6 で第 1 R A M 領域内の出力時間タイマ M 8 0 のタイマ値情報をレジスタ領域に一時記憶した後、ステップ 3 4 6 9（第 4）で、C P U C 1 0 0 は、第 2 R O M・R A M 領域内のデータに基づき、第 1 条件装置情報の出力タイミングであるか否かを判定する。ここで、第 1 0 実施形態においては、第 1 試験信号として、「第 1 ボーナス状態情報→第 1 小役状態情報→第 2 ボーナス状態情報→第 2 小役状態情報」の順に出力するよう構成されている。また、出力タイミングの判定方法としては、A レジスタの出力時間タイマ M 8 0 のタイマ値（初期値は 4 8 となっている）を 1 2 で除算した商が、（1）3 の場合には第 1 ボーナス状態情報の出力タイミング、（2）2 の場合には第 1 小役状態情報の出力タイミング、（3）1 の場合には第 2 ボーナス状態情報の出力タイミング、（4）0 且つ余りがある場合には第 1 小役状態情報の出力タイミングであると判定し、（5）0 且つ余りがない場合にはボーナス状態情報及び小役状態情報の出力タイミングではないと判定するよう構成されている。尚、図面上の○で囲まれた数字が、当該記載の（1）～（5）と対応している。ステップ 3 4 6 9（第 4）で Y e s の場合、ステップ 3 4 7 0（第 4）で、C P U C 1 0 0

40

50

は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、条件装置情報として、第1ボーナス状態情報アドレスをレジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ3471-1（第4）で、C P U C 1 0 0は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ボーナス状態情報の出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ3471-1（第4）でY e sの場合にはステップ3466に移行し、N oの場合、即ち、1回目の小役状態情報である第1小役状態情報の出力タイミングである場合、ステップ3471-2（第4）で、C P U C 1 0 0は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、条件装置情報として、第1小役状態情報アドレスをレジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶して、ステップ3466に移行する。

【1677】

<第2ROM・RAM領域における処理>

また、ステップ3466で条件装置情報を別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶した後、又は、ステップ3469でN oの場合、ステップ3472（第4）で、C P U C 1 0 0は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2条件装置情報の出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ3472（第4）でY e sの場合、ステップ3473（第4）で、C P U C 1 0 0は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、条件装置情報として、第2ボーナス状態情報アドレスをレジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ3474（第4）で、C P U C 1 0 0は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ボーナス状態情報の出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ3474（第4）でY e sの場合にはステップ3476（第4）に移行し、N oの場合、即ち、2回目の小役状態情報である第2小役状態情報の出力タイミングである場合、ステップ3475（第4）で、C P U C 1 0 0は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、条件装置情報として、第2小役状態情報アドレスをレジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶して、ステップ3476（第4）に移行する。次に、ステップ3476（第4）で、C P U C 1 0 0は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、HLレジスタ）に一時記憶されている条件装置情報を別のレジスタ領域（例えば、Aレジスタ）に一時記憶しステップ3468に移行する。尚、ステップ3472（第4）でN oの場合にもステップ3468に移行する。尚、当該4つの条件装置情報の出力イメージとしては、同図右下段のようにボーナス状態情報と小役状態情報とが交互にオン・オフとなるよう構成されている。また、同図右中段に示されるように、第1小役状態情報の下位6ビット、第2小役情報の上位6ビットを結合して、12ビットの1つの小役状態情報、第1ボーナス状態情報の下位6ビット、第2ボーナス情報の上位6ビットのを結合して、12ビットの1つのボーナス状態情報としており、このように構成することにより、6ビット以上の種類、換言すると0～63を超える数の種類で構成されるボーナス状態情報及び小役状態情報を出力することが可能となっている。尚、第7実施形態では、ボーナスに係る条件装置番号は0～2、小役に係る情報装置番号は0～25で構成されているが、遊技機の開発段階によって条件装置の数を変更した（増加した）場合にも対応が可能である。これは、プログラム容量の制限を受けない第2ROM領域に記憶されたプログラムであることからこそ可能なプログラム制御である。さらに、条件装置数が異なる別の遊技機を開発する場合にも条件装置の数に応じて別のプログラムにする必要もなく、どの遊技機においても万能に対応することができることとなる。

【1678】

以上のように構成することで、第10実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第1試験基板に出力する条件装置情報として、ボーナス状態情報と小役状態情報とを2回ずつ出力して、当該2回のコマンドを結合（第1ボーナス状態情報と第2ボーナス状態情報とを結合、又は、第1小役状態情報と第2小役状態情報とを結合）することにより、1回ずつの出力ではなし得なかった種類数の条件装置情報を出力可能に構成されている。また、設定変更キーをON（右方向に回した状態）にしたときの電源投入直後（設定変更装置制御処理）に実行されるRAM初期化処理を、第1RAM領域の初期化に関する処理は第1RO

10

20

30

40

50

M・RAM領域における処理にて実行し、第2ROM領域の初期化に関する処理は第2ROM・RAM領域における処理にて実行するよう構成することにより、第2ROM・RAM領域における処理は遊技の進行に差支えない処理のみであることを明確にすることができることとなる。

【1679】

尚、第10実施形態に係る回胴式遊技機においては、試験信号を出力する際には、作動状態情報だけではなく、他のアドレスや、点灯したランプ（例えば、再遊技ランプ）から取得するよう構成してもよい。

【1680】

尚、第10実施形態に係る回胴式遊技機においては、割り込み処理により第1ROM・RAM領域の処理を実行する場合には、PUSH命令により複数のレジスタをスタックエリアに記憶し、第2ROM領域における処理を呼び出す場合には、さらにPUSH命令により複数のレジスタをスタックエリアに記憶するよう構成されている。

【1681】

（第11実施形態）

尚、第7実施形態から第10実施形態においては、遊技の進行に影響を及ぼす処理は第1ROM・RAM領域にて実行し、遊技の進行に影響を及ぼさない処理は第2ROM・RAM領域にて実行するよう構成したが、当該構成をより明確にするよう構成することも可能である。そこで、そのような構成を第11実施形態とし、以下、第9実施形態との相違点について詳述していく。尚、第11実施形態から第17実施形態では、主にスタックポインタについての詳細な説明を行う。その為、第1メイン処理で実行される処理や第2メイン処理で実行される処理、第1割り込み処理や第2割り込み処理で実際に実行される処理の詳細な説明は割愛している。

【1682】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ3402と本実施形態からの変更例1におけるステップ3402は、別の実施形態におけるステップ3402であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【1683】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

はじめに、図311は、第11実施形態における、第2ROM領域の処理を呼び出す際の処理の一例である。まず、ステップ4002で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM・RAM領域の処理を実行している。次に、ステップ4004で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM領域の処理を呼び出し、ステップ4006に移行する。

【1684】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ4006で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタのアドレスを第2RAM領域の所定アドレスに一時記憶する。次に、ステップ4008で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM・RAM領域における処理を実行する。次に、ステップ4010で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタのアドレスがステップ4006で所定アドレスに一時記憶したアドレスと一致しているか確認する。次に、ステップ4012で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、ステップ4010で確認したスタックポインタのアドレスは一致しているか否かを判定する。ステップ4012でYesの場合、ステップ4014で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、正常に第2ROM・RAM領域の処理が実行されたと判断し、第1ROM領域の呼び出し元に復帰し、ステップ4016に移行

する。他方、ステップ4012でNoの場合、ステップ4018で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、エラー処理を実行する（例えば、音・ランプによりエラー報知及び遊技の中断）。

【1685】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ4016で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM・RAM領域における処理を実行してゆく。尚、ステップ4004で第2ROM領域の処理を呼び出す直前（第1ROM・RAM領域における処理）にてスタックポインタのアドレスを第1RAM領域の所定アドレスに一時記憶し、ステップ4014で第1ROM領域の呼び出し元に復帰した直後（第1ROM・RAM領域における処理）にてスタックポインタのアドレスが一致しているか確認するよう構成してもよいし、ステップ4004で第2ROM領域の処理を呼び出す直前（第1ROM・RAM領域における処理）にてスタックポインタのアドレスを第1RAM領域の所定アドレスに一時記憶し、ステップ4014で第1ROM領域の呼び出し元に復帰する直前（第2ROM・RAM領域における処理）にてスタックポインタのアドレスが一致しているか確認するよう構成してもよい。また、ステップ4012で、第2ROM・RAM領域における処理の実行開始時（第1ROM領域から呼び出された時）と実行終了時（第1ROM領域の呼び出し元に復帰する時）とでスタックポインタのアドレスが一致していた場合には、スタックエリア内におけるスタックポインタのアドレスより上に積まれている、当該第2ROM・RAM領域における処理の実行開始時から実行終了時までの処理に係るデータをクリアするよう構成してもよいし、スタックエリア内におけるスタックポインタのアドレスより上に積まれている第2ROM・RAM領域に係るすべての処理に係るデータを含むスタックエリア内のデータ〔スタックポインタからスタックエリアにデータが最大に積まれたとき（番地としては最小）の番地までのデータ、もしくは、スタックポインタからスタックエリアの最小の番地（図309におけるF2CAH番地）までのデータ〕をクリアするよう構成してもよい（例えば、「第1ROM・RAM領域に係る遊技進行制御処理が開始→第2ROM・RAM領域に係る遊技進行制御処理が開始→第1ROM・RAM領域に係る割り込み処理が開始→第2ROM・RAM領域に係る割り込み処理が開始→第2ROM・RAM領域に係る割り込み処理が終了→第1ROM・RAM領域に係る割り込み処理が終了→第2ROM・RAM領域に係る遊技進行制御処理が終了」のように処理が実行されてゆき、第2ROM・RAM領域に係る遊技進行制御処理の終了時と第2ROM・RAM領域に係る遊技進行制御処理の開始時とのアドレスの一致が確認できた場合に、第2ROM・RAM領域に係る遊技進行制御処理及び第2ROM・RAM領域に係る割り込み処理に係るデータをクリアする、等）。換言すると、第2ROM・RAM領域に基づいた処理によってスタックエリアを使用した範囲のデータは少なくともクリアするが、第1ROM・RAM領域に基づいた処理によってスタックエリアを使用した範囲のデータはクリアしないようにすることで、第2ROM・RAM領域に基づいた処理によってスタックエリアに記憶したデータを用いて、第1ROM・RAM領域に基づいた処理による不正行為等が実行されてしまう事態を防止することができると共に、第1ROM・RAM領域に基づいた処理を不具合なく再度実行することができる。

【1686】

次に、図312は、第11実施形態における、スタックエリアイメージ図である。同図においては、第11実施形態における、第2ROM・RAM領域の処理を実行する際のスタックエリアの状況を示している。まず、第1ROM・RAM領域にて処理を実行しており、スタックエリアには第1ROM・RAM領域に係るデータが積まれている状況下、第2ROM・RAM領域の処理を呼び出す（CALL）と共に、戻りアドレスに係るデータがスタックエリアに積まれることとなる。次に、当該戻りアドレスに係るデータが積まれたタイミングのスタックポインタのアドレス（B）を第2RAM領域に一時記憶する。その後、第2ROM・RAM領域にて処理が実行されてゆき、第2ROM・RAM領域に係るデータがスタックエリアに積まれてゆく。次に、第2ROM・RAM領域における処理

が終了し、スタックポインタのアドレス（B）が前記第2 RAM領域に一時記憶したアドレスと一致しているか否かを確認する（第2 ROM・RAM領域での処理が終了した時点のスタックポインタのアドレスと第2 ROM・RAM領域での処理が開始した時点のスタックポインタのアドレスとが一致している場合に、第2 ROM・RAM領域に係る正常な処理が実行されたと判定される）。当該確認により、アドレスが一致していた場合には第1 ROM領域の呼び出し元に復帰し、一致しなかった場合にはエラー処理が実行されることとなる。

【1687】

以上のように構成することで、第11実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第1 ROM領域の処理を実行中に第2 ROM領域の処理を呼び出した場合のスタックポインタのアドレスと、第2 ROM領域の処理を終了してから第1 ROM領域の呼び出し元に復帰する場合のスタックポインタのアドレスとが一致しているか否かを判定して、一致していた場合にのみ、第2 ROM領域における処理が正常に実行されたと判断することにより、前述した実施形態よりも、より明確に、第1 ROM領域の処理と第2 ROM領域の処理とを切り分けることができると共に、より公正な遊技機とすることができることとなる。

【1688】

（第12実施形態）

尚、第11実施形態においては、第1 ROM領域の処理を実行中に第2 ROM領域の処理を呼び出した場合のスタックポインタのアドレスと、第2 ROM領域の処理を終了してから第1 ROM領域の呼び出し元に復帰する場合のスタックポインタのアドレスとが一致していることによって、第1 ROM領域の処理と第2 ROM領域の処理とを切り分けるよう構成したが、これには限定されず、スタックエリアを2つ用いることによって第1 ROM・RAM領域の処理と第2 ROM・RAM領域の処理とを切り分けることが可能である。そのような構成を第12実施形態とし、以下、第11実施形態との相違点について詳述していく。尚、第12実施形態から第17実施形態について、例えば図面に記載されている「第1 ROM・RAM領域のメイン処理を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURNにより第1スタックエリアのデータの出し入れ」とは、第7実施形態～第10実施形態等に記載されている主制御装置側メイン処理（第1 ROM・RAM領域における処理）に記載されている複数のステップ（処理）、又は、何れかのステップ（処理）を指している。同様に「第2 ROM・RAM領域のメイン処理を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURNにより第2スタックエリアのデータの出し入れ」とは、第7実施形態～第10実施形態等に記載されている主制御装置側メイン処理（第2 ROM・RAM領域における処理）に記載されている複数のステップ（処理）、又は、何れかのステップ（処理）を指している。また、例えば「第1 ROM・RAM領域の割り込み時の処理を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURNにより第1スタックエリアのデータの出し入れ」とは、タイマ割り込み時処理の第1 ROM・RAM領域における処理に記載されている複数のステップ（処理）、又は、何れかのステップ（処理）を指している。同様に、例えば「第2 ROM・RAM領域の割り込み時の処理を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURNにより第1スタックエリアのデータの出し入れ」とは、タイマ割り込み時処理の第2 ROM・RAM領域における処理に記載されている複数のステップ（処理）、又は、何れかのステップ（処理）を指している。

【1689】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ3402と本実施形態からの変更例1におけるステップ3402は、別の実施形態におけるステップ3402であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【1690】

はじめに、第12実施形態以降の実施形態においては、スタックエリアとして、第1 R

10

20

30

40

50

OM・RAM領域における処理を実行する際に主に使用することとなる第1スタックエリアと第2ROM・RAM領域における処理を実行する際に主に使用することとなる第2スタックエリアとを有している。

【1691】

<第1ROM・RAM領域における処理>

まず、図313は、第12実施形態における、ステップ5000（第6）及び5050（第6）のサブルーチンに係る第1メイン処理及び第2メイン処理のフローチャートである。尚、本図以降のフローチャートにおける右部のスタックエリアの記載は、処理が実行されている場合にスタックポインタがセットされているスタックエリアを示している。まず、ステップ5000（第6）の第1メイン処理について詳述する。まず、ステップ5002で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1スタックエリアにスタックポインタ（アドレスをXとする）をセットする。このアドレスXは、第1スタックエリアの初期アドレス（例えば、F200H）を示す。次に、ステップ5004で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM・RAM領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第1スタックエリアのデータの出し入れを実行した後、第2ROM領域の処理を呼び出す。

10

【1692】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ5050（第6）で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2メイン処理（第2ROM・RAM領域に係る遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、第1ROM領域の呼び出し元に復帰する。

20

【1693】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ5008で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM・RAM領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第1スタックエリアのデータの出し入れを実行してゆく。

【1694】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ5050（第6）の第2メイン処理について詳述する。まず、ステップ5052で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、全レジスタを第1スタックエリアに退避する。次に、ステップ5054で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをBとする）を第2RAM領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）に退避する。次に、ステップ5056で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをYとする）をセットする。次に、ステップ5058で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM・RAM領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第2スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ5060で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをBとする）を第2RAM領域の所定アドレス（βアドレス）から復帰させる。次に、ステップ5062で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1スタックエリアに退避した全レジスタを復帰する。尚、図中下段に示されているように、第12実施形態（以降の実施形態も同様）においては、第1RAM領域に（第1RAM領域に隣接した領域という認識でもよい）第1スタックエリアが存在しており、第2RAM領域に（第2RAM領域に隣接した領域という認識でもよい）第2スタックエリアが存在している。尚、第12実施形態においては、第1スタックエリアをF1CAH番地からF200H番地とし、第2スタックエリアをF3CAH番地からF400H番地としているが、これには限定されず、第

30

40

50

1 スタックエリアを第1 RAM領域の所定アドレスとしてもよいし、第2 スタックエリアを第2 RAM領域の所定アドレスとしてもよい。また、スタックポインタとは、CPU C100の所定の領域であり、1つのアドレスのみが記憶されるよう構成されている。第12実施形態以降においては、当該1つのスタックポインタのアドレスを第1スタックエリアのアドレスと第2スタックエリアのアドレスとに切り替えていくことによって（RAM領域に退避及びRAM領域から復帰を繰り返すことによって）、第1スタックエリアと第2スタックエリアとの2つのスタックエリアを使用する処理を実行可能に構成している。

【1695】

＜第1 ROM・RAM領域における処理＞

次に、図314は、第12実施形態における、ステップ5100（第6）のサブルーチンに係る第1割り込み処理のフローチャートである。まず、ステップ5102で、CPU C100は、第1 ROM・RAM領域内のデータに基づき、全レジスタを現在設定されているスタックエリアに退避する。次に、ステップ5104で、CPU C100は、第1 ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをAとする）を第1 RAM領域の所定アドレス（ α アドレスとも称する）に退避する。次に、ステップ5106で、CPU C100は、第1 ROM・RAM領域内のデータに基づき、割り込み処理発生時に設定中のスタックエリアは第2スタックエリアであるか否かを判定する。具体的には、第1スタックエリアの最終アドレスがF1**であり、第2スタックエリアの最終アドレスがF3**である場合に、第1 RAM領域の所定アドレス（ α アドレスとも称する）を参照し、当該アドレスに記憶されたデータがF1△△の場合には割り込み発生時は第1スタックエリアに設定されている場合であると判断し、当該アドレスに記憶されたデータがF3△△の場合には割り込み発生時は第2スタックエリアに設定されている場合であると判断する。さらに具体的には、HLレジスタに第1 RAM領域の所定アドレス（ α アドレス）に記憶されているデータを書き込む。仮にF1FDが記憶されていた場合、Hレジスタに「F1」、Lレジスタに「FD」を記憶する。このときHレジスタは「11110001」が記憶されていることとなる。一方、F3FDが記憶されていた場合、Hレジスタに「F3」、Lレジスタに「FD」を記憶する。このときHレジスタは「11110011」が記憶されていることとなる。ここでHレジスタのD1ビット目（下位から2番目のビット）を判断することにより、どちらのスタックエリアが設定されていたかを判断することができる（「0」のとき第1スタックエリア、「1」のとき第2スタックエリア）。ステップ5106でYesの場合、ステップ5108で、CPU C100は、第1 ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをBとする）を第2 RAM領域の所定アドレス（ β アドレス）から復帰し、ステップ5110に移行する。他方、ステップ5106でNoの場合にもステップ5110に移行する。これらの処理により、ステップ5110で使用するスタックエリアを第1スタックエリアに設定する。次に、ステップ5110で、CPU C100は、第1 ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1 ROM・RAM領域の割り込み時処理の所定処理を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた処理により第1スタックエリアのデータの出し入れを実行した後、第2 ROM領域の処理を呼び出す。

【1696】

＜第2 ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ5150（第6）で、CPU C100は、第2 ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタック設定中第2割り込み処理を実行し、第1 ROM領域の呼び出し元に復帰する。

【1697】

＜第1 ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ5114で、CPU C100は、第1 ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1 ROM・RAM領域の割り込み時処理の所定処理を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた処理により第1スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ5116で、CPU C100は、第1 ROM・RAM領域

内のデータに基づき、スタックポインタAを第1RAM領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰させる。次に、ステップ5118で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ステップ5102で退避した全レジスタを復帰する。

【1698】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、図315は、第12実施形態における、ステップ5150（第6）のサブルーチンに係る第2割り込み処理のフローチャートである。まず、ステップ5152で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、現在設定されているスタックエリアに全レジスタを退避する。次に、ステップ5154で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをCとする）を第2RAM領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）に退避する。次に、ステップ5156で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをYとする）をセットする。このアドレスYは、第2スタックエリアの初期アドレス（例えばF400H）を示す。次に、ステップ5158で、割り込み発生時のスタックエリアが第2スタックエリアであるか否かを判定する。具体的には、第1RAM領域の所定アドレス{スタックポインタの値（アドレスA）を記憶したアドレス}を参照し、当該アドレスに記憶されたデータがF1△△の場合には割り込み発生時は第1スタックエリアに設定されている場合であると判断し、当該アドレスに記憶されたデータがF3△△の場合には割り込み発生時は第2スタックエリアに設定されている場合であると判断する。ステップ5158でYesの場合、ステップ5160で、スタックポインタ（アドレスはAとする）を第1RAM領域の所定アドレス（αアドレス）から復帰し、ステップ5162に移行する。これにより、ステップ5156でセットした第2スタックエリアの初期値ではなく、第2スタックエリアで使用していたスタックポインタは破壊されることなく続きのスタックポインタを用いて、レジスタや戻り番地を退避することができる。他方、ステップ5158でNoの場合にもステップ5162に移行する。これらの処理により、ステップ5162で使用するスタックエリアを第2スタックエリアに設定する。ステップ5158でNoの場合は、ステップ5156でセットした第2スタックエリアの初期値を使用することとなる。換言すると、第2スタックエリアは使用していなかったため第2スタックエリアの最初の番地を示しても問題ない。次に、ステップ5162で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM・RAM領域の割り込み時処理の所定処理を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた処理により第1スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ5164で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスはCとする）を第2RAM領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）から復帰する。次に、ステップ5166で、ステップ5152で退避した全レジスタを復帰する。

【1699】

次に、図316は、第12実施形態における、メイン処理イメージ図Aである。本図以降のイメージ図においては、スタックエリアにデータが積まれてゆく様子を示しており、丸で囲まれたアドレスがセットされているスタックポインタを示している。また、《ステップ****》の表示は前述したフローチャートと対応しているステップを示している。また、内部が白い丸印はスタックポインタが指示しているアドレスとなっている。まず、第1ROM・RAM領域にて処理を実行しており、スタックポインタ（アドレスはX）をセット（第1スタックエリアのアドレスにセット）した後に、第1ROM・RAM領域にて処理を実行し、その後第2ROM領域を呼び出す。尚、第1スタックエリアには戻りアドレスに係るデータが積まれることとなる。次に、全レジスタA（全レジスタを退避する処理が複数出現するため本処理で退避するレジスタを全レジスタAとしており、同一の名称の全レジスタは同一の内容となっている）を第1スタックエリアに退避した後、スタックポインタBを第2RAM領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）に退避する（ス

10

20

30

40

50

タックポインタのアドレスBを第2RAM領域に一時記憶する)。次に、スタックポインタ(アドレスはY)をセットする。本タイミングから第2スタックエリアを使用することとなる。その後、第2ROM・RAM領域による処理を実行し、スタックポインタがAとなり、その後、スタックポインタB(アドレスは第1スタックエリア)を第2RAM領域の所定アドレス(β アドレスとも称する)から復帰し、全レジスタAを第1スタックエリアから復帰して、第1ROM領域の呼び出し元に復帰する。

【1700】

次に、図317は、第12実施形態における、第1スタック設定中割り込みイメージ図Aである。まず、第1スタックエリアの設定中に割り込み処理が発生し、全レジスタAを第1スタックエリアに退避した後、スタックポインタAを第1RAM領域に退避する。尚、第1スタックエリアの設定中であるため、第1スタックエリアには第1ROM・RAM領域に係るデータ及び割り込み前の戻りアドレスに係るデータが積まれている。その後、第1ROM・RAM領域の処理を実行し、スタックポインタがDとなり、第2ROM領域の処理を呼び出す。次に、全レジスタBを第1スタックエリアに退避した後、スタックポインタCを第2RAM領域の所定アドレス(γ アドレスとも称する)に退避し、第2スタックエリアのスタックポインタ(アドレスはY)をセットして、第2ROM・RAM領域の処理を実行してゆく。次に、スタックポインタCを第2RAM領域の所定アドレス(γ アドレスとも称する)から復帰した後、全レジスタBを第1スタックエリアから復帰し、第1ROM・RAM領域の呼び出し元に復帰する。その後、第1ROM・RAM領域の処理を実行した後、スタックポインタAを第1RAM領域の所定アドレス(α アドレスとも称する)から復帰し、全レジスタAを第1スタックエリアから復帰し、割り込み処理を終了する。尚、同図に示されるように、第2ROM領域の処理を呼び出した際には、スタックエリアに戻りアドレスに係るデータが積まれることとなる。

【1701】

次に、図318は、第12実施形態における、第2スタック設定中割り込みイメージ図Aである。まず、第2スタックエリアの設定中に割り込み処理が発生し、全レジスタAを第2スタックエリアに退避した後、スタックポインタAを第1RAM領域に退避する。尚、第2スタックエリアの設定中であるため、第1スタックエリアには第1ROM・RAM領域に係るデータと割り込み前の戻りアドレスに係るデータと全レジスタCとが積まれており、第2スタックエリアには第2ROM・RAM領域に係るデータが積まれている。その後、スタックポインタB(第1スタックエリアのアドレスを示す)を第2RAM領域の所定アドレス(β アドレスとも称する)から復帰し、第1ROM・RAM領域の処理を実行し、第2ROM領域の処理を呼び出す(第2ROM領域を呼び出すタイミングではスタックポインタはDとなっている)。次に、全レジスタBを第1スタックエリアに退避した後、スタックポインタCを第2RAM領域の所定アドレス(γ アドレスとも称する)に退避する。次に、第2スタックエリアのスタックポインタ(アドレスはY)をセットして、スタックポインタA(第2スタックエリアのアドレスを示す)を第1RAM領域から復帰し、第2ROM・RAM領域の処理を実行してゆく。次に、スタックポインタC(第1スタックエリアのアドレスを示す)を第2RAM領域の所定アドレス(γ アドレスとも称する)から復帰した後、全レジスタBを第1スタックエリアから復帰し、第1ROM・RAM領域の呼び出し元に復帰して、第1ROM・RAM領域の処理を実行してゆく。その後、スタックポインタA(第2スタックエリアのアドレスを示す)を第1RAM領域の所定アドレス(α アドレスとも称する)から復帰した後、全レジスタAを第2スタックエリアから復帰し、割り込み処理を終了する。

【1702】

以上のように構成することで、第12実施形態に係る回胴式遊技機によれば、スタックエリアとして第1スタックエリアと第2スタックエリアとの2つのスタックエリアを設けることによって、第1ROM・RAM領域の処理に係るデータと第2ROM・RAM領域の処理に係るデータとが1つのスタックエリアに混在する事態を防止することができ、より明確に第1ROM・RAM領域の処理に係るデータと第2ROM・RAM領域の処理とを切

10

20

30

40

50

り分けることができることとなる。

【1703】

尚、第12実施形態においては、スタックポインタが第1スタックエリアのアドレスである場合に割り込み処理が実行された場合には、戻り番地を第1スタックエリアに記憶し、スタックポインタが第2スタックエリアのアドレスである場合に割り込み処理が実行された場合には、戻り番地を第2スタックエリアに記憶するよう構成されている。

【1704】

(第13実施形態)

尚、6実施形態においては、第1ROM・RAM領域による処理を実行中に第2ROM領域の処理を呼び出す場合には、第2ROM・RAM領域の処理によって、全レジスタを退避して第1ROM・RAM領域の処理に係るデータと第2ROM・RAM領域の処理とを切り分けるよう構成したが、その他の構成としても、同様に第1ROM・RAM領域の処理に係るデータと第2ROM・RAM領域の処理とを切り分けることができる。そこで、そのような構成を第13実施形態とし、以下、詳述していく。

【1705】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ3402と本実施形態からの変更例1におけるステップ3402は、別の実施形態におけるステップ3402であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【1706】

<第1ROM・RAM領域における処理>

はじめに、図319は、第13実施形態における、ステップ5200（第7）及び5250（第7）のサブルーチンに係る第1メイン処理及び第2メイン処理のフローチャートである。尚、本図以降のフローチャートにおける右部のスタックエリアの記載は、処理が実行されている場合にスタックポインタがセットされているスタックエリアを示している。まず、ステップ5200（第7）の第1メイン処理について詳述する。まず、ステップ5202で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1スタックエリアにスタックポインタ（アドレスはX）をセットする。次に、ステップ5204で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM・RAM領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第1スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ5206で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、全レジスタを第1スタックエリアに退避させて、第2ROM領域の処理を呼び出す。

【1707】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ5250（第7）で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2メイン処理（第2ROM・RAM領域に係る遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、第1ROM領域の呼び出し元に復帰する。

【1708】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ5210で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ステップ5206にて第1スタックエリアに退避させた全レジスタを復帰する。次に、ステップ5212で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM・RAM領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行する。

【1709】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ5250（第7）の第2メイン処理について詳述する。まず、ステップ5252で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをBとする）を第2RAM領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）に退避する。このスタックポインタは、第1スタック領域のスタックポインタである。次に、ステップ5254で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスはYとする）をセットする。次に、ステップ5256で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM・RAM領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等の所定の処理により第2スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ5258で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをBとする）を第2RAM領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰させ、第1ROM領域の呼び出し元に復帰する。

10

【1710】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図320は、第13実施形態における、ステップ5300（第7）のサブルーチンに係る第1割り込み処理のフローチャートである。まず、ステップ5302で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、全レジスタを現在設定されているスタックエリアに退避する。次に、ステップ5304で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをAとする）を第1RAM領域に退避する。次に、ステップ5306で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、割り込み発生時に割り込み発生時のスタックエリアが第2スタックエリアであるか否かを判定する。ステップ5306でYesの場合、ステップ5308で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをBとする）を第2RAM領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰し、ステップ5310に移行する。他方、ステップ5306でNoの場合にもステップ5310に移行する。これらの処理により、ステップ5310で使用するスタックエリアを第1スタックエリアに設定する。次に、ステップ5310で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM・RAM領域の割り込み時の処理を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第1スタックエリアのデータの出し入れを実する。次に、ステップ5312で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、全レジスタを現在設定されているスタックエリア（第1スタックエリア）に退避し、第2ROM領域の処理を呼び出す。

20

30

【1711】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ5350（第7）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2割り込み処理を実行し、第1ROM領域の呼び出し元に復帰する。

【1712】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ5316で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ステップ5312で退避した全レジスタを復帰する。次に、ステップ5318で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM・RAM領域の割り込み時処理の所定処理を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第1スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ5320で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタAを第1RAM領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰させる。次に、ステップ5322で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ステップ5302で退避した全レジスタを復帰する。

40

【1713】

50

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図321は、第13実施形態における、ステップ5350（第7）のサブルーチンに係る第2割り込み処理のフローチャートである。まず、ステップ5352で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをCとする）を第2RAM領域の所定アドレス（ γ アドレスとも称する）に退避する。次に、ステップ5354で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスはYとする）をセットする。次に、ステップ5356で、割り込み発生時のスタックエリアが第2スタックエリアであるか否かを判定する。ステップ5356でYesの場合、ステップ5358で、スタックポインタ（アドレスはAとする）を第1RAM領域の所定アドレス（ α アドレスとも称する）から復帰し、ステップ5360に移行する。他方、ステップ5356でNoの場合にもステップ5360に移行する。これらの処理により、ステップ5360で使用するスタックエリアを第2スタックエリアに設定する。次に、ステップ5360で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM・RAM領域の割り込み時処理の所定処理を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第2スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ5362で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタC（アドレスはCとする）を第2RAM領域の所定アドレス（ γ アドレスとも称する）から復帰する。

10

【1714】

次に、図322は、第13実施形態における、メイン処理イメージ図Bである。まず、第1スタックエリアにスタックポインタX（第1スタックエリアのアドレスを示す）をセットする。その後、第1ROM・RAM領域による処理を実行した後、全レジスタA（全レジスタを退避する処理が複数出現するため本処理で退避するレジスタを全レジスタAとしており、同一の名称の全レジスタは同一の内容となっている）を第1スタックエリアに退避し、第2ROM領域の処理を呼び出す。その後、スタックポインタBを第2RAM領域の所定アドレス（ β アドレスとも称する）に退避して（スタックポインタのアドレスBを第2RAM領域に一時記憶して）、スタックポインタY（第2スタックエリアのアドレスを示す）を第2スタックエリアにセットして、第2ROM・RAM領域の処理を実行する。次に、スタックポインタBを第1スタックエリアにセットして第1ROM領域の呼び出し元に復帰する。その後、全レジスタAを第1スタックエリアから復帰し、第1ROM・RAM領域の処理を実行してゆく。

20

30

【1715】

次に、図323は、第13実施形態における、第1スタック設定中割り込みイメージ図Bである。まず、第1スタックエリアの設定中に割り込み処理が発生し、全レジスタAを第1スタックエリアに退避した後、スタックポインタA（第1スタックエリアのアドレスを示す）を第1RAM領域の所定アドレス（ α アドレスとも称する）に退避する。尚、第1スタックエリアの設定中であるため、第1スタックエリアには第1ROM・RAM領域に係るデータ及び割り込み前の戻りアドレスに係るデータが積まれている。その後、第1ROM・RAM領域の処理を実行し、スタックポインタがCとなり、全レジスタBを第1スタックエリアに退避して、第2ROM領域の処理を呼び出す。次に、スタックポインタCを第2RAM領域の所定アドレス（ γ アドレスとも称する）に退避し、第2スタックエリアのスタックポインタY（第2スタックエリアのアドレスを示す）をセットして、第2ROM・RAM領域の処理を実行してゆく。次に、スタックポインタC（第1スタックエリアのアドレスを示す）を第2RAM領域の所定アドレス（ γ アドレスとも称する）から復帰した後、第1ROM・RAM領域の呼び出し元に復帰して全レジスタBを第1スタックエリアから復帰し、第1ROM・RAM領域の処理を実行してゆく。その後、スタックポインタA（第1スタックエリアのアドレスを示す）を第1RAM領域の所定アドレス（ α アドレスとも称する）から復帰した後、全レジスタAを第1スタックエリアから復帰し、割り込み処理を終了する。

40

【1716】

50

次に、図 3 2 4 は、第 1 3 実施形態における、第 2 スタック設定中割り込みイメージ図 B である。まず、第 2 スタックエリアの設定中に割り込み処理が発生し、全レジスタ A を第 2 スタックエリアに退避した後、スタックポインタ A（第 2 スタックエリアのアドレスを示す）を第 1 R A M 領域の所定アドレス（ α アドレスとも称する）に退避する。尚、第 2 スタックエリアの設定中であるため、第 1 スタックエリアには第 1 R O M ・ R A M 領域に係るデータ、全レジスタ C 及び割り込み前の戻りアドレスに係るデータが積まれており、第 2 スタックエリアには第 2 R O M ・ R A M 領域に係るデータが積まれている。その後、スタックポインタ B（第 1 スタックエリアのアドレスを示す）を第 2 R A M 領域の所定アドレス（ β アドレスとも称する）から復帰し、第 1 R O M ・ R A M 領域の処理を実行し、全レジスタ B を第 2 スタックエリアに退避した後、第 2 R O M 領域の処理を呼び出す（第 2 R O M 領域を呼び出すタイミングではスタックポインタは C となっている）。次に、スタックポインタ C を第 2 R A M 領域の所定アドレス（ γ アドレスとも称する）に退避し、第 2 スタックエリアのスタックポインタ（Y）をセットして、スタックポインタ A（第 2 スタックエリアのアドレスを示す）を第 1 R A M 領域の所定アドレス（ α アドレスとも称する）から復帰し、第 2 R O M ・ R A M 領域の処理を実行してゆく。次に、スタックポインタ C を第 2 R A M 領域の所定アドレス（ γ アドレスとも称する）から復帰した後、第 1 R O M 領域の呼び出し元に復帰して全レジスタ B を第 2 スタックエリアから復帰し、第 1 R O M ・ R A M 領域の処理を実行してゆく。その後、スタックポインタ A（第 2 スタックエリアのアドレスを示す）を第 1 R A M 領域の所定アドレス（ α アドレスとも称する）から復帰した後、全レジスタ A を第 2 スタックエリアから復帰し、割り込み処理を終了する。

【1 7 1 7】

以上のように構成することで、第 1 3 実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第 1 R O M ・ R A M 領域による処理を実行中に第 2 R O M 領域の処理を呼び出す場合には、全レジスタを退避してから第 2 R O M 領域の処理を呼び出すよう構成し、スタックエリアとして第 1 スタックエリアと第 2 スタックエリアとの 2 つのスタックエリアを設けることによって、第 1 R O M ・ R A M 領域の処理に係るデータと第 2 R O M R A M 領域の処理に係るデータとが 1 つのスタックエリアに混在する事態を防止し、明確に第 1 R O M ・ R A M 領域の処理に係るデータと第 2 R O M ・ R A M 領域の処理とを切り分けることができることとなる。

【1 7 1 8】

（第 1 4 実施形態）

尚、第 1 1 実施形態においては、第 1 R O M ・ R A M 領域による処理を実行中に第 2 R O M 領域の処理を呼び出す場合には、第 2 R O M ・ R A M 領域の処理によって、全レジスタを退避して第 1 R O M ・ R A M 領域の処理に係るデータと第 2 R O M ・ R A M 領域の処理とを切り分けるよう構成したが、その他の構成としても、同様に第 1 R O M ・ R A M 領域の処理に係るデータと第 2 R O M ・ R A M 領域の処理とを切り分けることができる。そこで、そのような構成を第 1 4 実施形態とし、以下、詳述していく。

【1 7 1 9】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ 3 4 0 2 と本実施形態からの変更例 1 におけるステップ 3 4 0 2 は、別の実施形態におけるステップ 3 4 0 2 であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【1 7 2 0】

< 第 1 R O M ・ R A M 領域における処理 >

はじめに、図 3 2 5 は、第 1 4 実施形態における、ステップ 5 4 0 0（第 8）及び 5 4 5 0（第 8）のサブルーチンに係る第 1 メイン処理及び第 2 メイン処理のフローチャートである。まず、ステップ 5 4 0 0（第 8）の第 1 メイン処理について詳述する。まず、ス

ステップ5402で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1スタックエリアにスタックポインタX（第1スタックエリアのアドレスを示す）をセットする。次に、ステップ5404で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM・RAM領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第1スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ5406で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、割り込み処理を禁止（割り込みを禁止している場合には、割り込み許可がなされるまでタイマ割り込み処理が実行できないこととなる）した後、第2ROM領域の処理を呼び出す。

【1721】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ5450（第8）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2メイン処理（第2ROM・RAM領域に係る所定の処理であり、遊技進行制御処理）を実行し、第1ROM領域の呼び出し元に復帰する。

【1722】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ5410で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、禁止していた割り込み処理を許可する。次に、ステップ5412で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM・RAM領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第1スタックエリアのデータの出し入れを実行してゆく。

【1723】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ5450（第8）の第2メイン処理について詳述する。まず、ステップ5452で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをBとする）を第2RAM領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）に退避する。次に、ステップ5454で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスはY）をセットする。次に、ステップ5456で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、全レジスタを第2スタックエリアに退避する。次に、ステップ5458で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、割り込みを許可する。次に、ステップ5460で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM・RAM領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第2スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ5462で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、割り込みを禁止（割り込みを禁止している場合には、割り込み許可がなされるまでタイマ割り込み処理が実行できないこととなる）する。次に、ステップ5464で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、全レジスタを第2スタックエリアから復帰する。次に、ステップ5466で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをBとする）を第2RAM領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰させる。尚、第14実施形態においては、スタックポインタを切り替える（例えば、第1スタックエリアのアドレスから第2スタックエリアのアドレスに切り替える）処理が複数のステップ（処理）に跨って実行され得るよう構成されており、当該切り替え処理実行途中に割り込み処理が発生すると、割り込み処理に基づく各種データが第1スタックエリアに記憶される場合と、第2スタックエリアに記憶される場合とのどちらの場合も発生し得ることとなり、そのような事態を発生させないために、スタックポインタの切り換えに要する処理の実行中には、割り込み処理が発生しないように構成している。

【1724】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図326は、第14実施形態における、ステップ5500（第8）のサブルーチンに係る第1割り込み処理のフローチャートである。まず、ステップ5502で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、AFレジスタ（Aレジスタ）を裏レジスタに退避する。尚、裏レジスタとは、主に用いるレジスタのコピーを保持する別のレジスタであり、一瞬にしてアクセスするレジスタを当該主に用いるレジスタから裏レジスタに切り替え得るよう構成されている。また、Fレジスタとは、演算命令等が実行された場合に当該演算結果に従って、S、Z、H、P/V、N、Cの各フラグが「1」又は「0」に変化したり、変化しなかったりすることとなるレジスタであり、プログラムによってFレジスタの内容を変化させることができないよう構成されている。また、AFレジスタを退避させているのは、Fレジスタだけ退避できれば問題ないのだがFレジスタだけを退避することができないためAFレジスタを退避させている。このように構成することによって、直前の演算結果によって上書きされていくFレジスタが割り込み処理（例えば、ステップ5508の処理）によって上書きされてしまう（壊れてしまう）ことを回避することができることとなる。次に、ステップ5504で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをAとする）を第1RAM領域に退避する。次に、ステップ5506で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2メイン処理（第2ROM・RAM領域のメイン処理）を実行中であるか否かを判定する〔例えば、（1）当該退避したスタックポインタのアドレス（割り込み処理開始時のアドレスであり、Aとなっている）が第1スタックエリアのアドレスであるか第2スタックエリアのアドレスであるかによって判定する、（2）割り込み処理開始時にスタックエリアに格納されている戻り番地のアドレスが第1ROM・RAM領域のアドレスであるか第2ROM・RAM領域のアドレスであるかによって判定する、等〕。ステップ5506でYesの場合、ステップ5508で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをBとする）を第2RAM領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰し、ステップ5510に移行する。他方、ステップ5506でNoの場合にもステップ5510に移行する。次に、ステップ5510で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、全レジスタを現在設定されているスタックエリアに退避する。次に、ステップ5512で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM・RAM領域の割り込み時処理の所定処理（遊技進行制御処理）を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第1スタックエリアのデータの出し入れを実行した後、第2ROM領域の処理を呼び出す。

【1725】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ5550（第8）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2割り込み処理を実行し、第1ROM領域の呼び出し元に復帰する。

【1726】

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、ステップ5516で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM・RAM領域の割り込み時処理の所定処理（遊技進行制御処理）を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第1スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ5518で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ステップ5510で退避した全レジスタを復帰する。次に、ステップ5520で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスはA）を第1RAM領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰させる。次に、ステップ5524で、CPU C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、裏レジスタに退避したAFレジスタを復帰し、割り込み処理を終了する。

【1727】

10

20

30

40

50

<第1ROM・RAM領域における処理>

次に、図327は、第14実施形態における、ステップ5550（第8）のサブルーチンに係る第2割り込み処理のフローチャートである。まず、ステップ5552で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをCとする）を第2RAM領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）に退避する。次に、ステップ5554で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスはY）をセットする。次に、ステップ5556で、割り込み発生時に第2メイン処理（第2ROM・RAM領域のメイン処理）が実行中であったか否かを判定する〔例えば、（1）当該退避したスタックポインタのアドレス（割り込み処理開始時のアドレスであり、Aとなっている）が第1スタックエリアのアドレスであるか第2スタックエリアのアドレスであるかによって判定する、（2）割り込み処理開始時にスタックエリアに格納されている戻り番地のアドレスが第1ROM・RAM領域のアドレスであるか第2ROM・RAM領域のアドレスであるかによって判定する、等〕。ステップ5556でYesの場合、ステップ5558で、スタックポインタ（アドレスはAとする）を第1RAM領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰し、ステップ5560に移行する。他方、ステップ5556でNoの場合にもステップ5560に移行する。次に、ステップ5560で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、全レジスタを現在設定されているスタックエリアに退避する。次に、ステップ5562で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM・RAM領域の割り込み時処理の所定処理を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第2スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ5564で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、ステップ5560で退避した全レジスタを復帰する。次に、ステップ5566で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスはCとする）を第2RAM領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）から復帰する。

【1728】

次に、図328は、第14実施形態における、メイン処理イメージ図Cである。まず、第1スタックエリアにスタックポインタ（アドレスはX）をセットした後、第1ROM・RAM領域による処理を実行し、スタックポインタのアドレスがBとなっている状況下、割り込みを禁止（割り込みを禁止している場合には、割り込み許可がなされるまでタイマ割り込み処理が実行できないこととなる）して第2ROM領域の処理を呼び出す。次に、スタックポインタBを第2RAM領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）に退避し（スタックポインタのアドレスBを第2RAM領域に一時記憶し）、スタックポインタY（第2スタックエリアのアドレスを示す）をセットした後、全レジスタA（全レジスタを退避する処理が複数出現するため本処理で退避するレジスタを全レジスタAとしており、同一の名称の全レジスタは同一の内容となっている）を第2スタックエリアに退避した後、割り込みを許可する。その後、第2ROM領域の処理を呼び出して第2ROM・RAM領域の処理を実行した後、割り込みを禁止（割り込みを禁止している場合には、割り込み許可がなされるまでタイマ割り込み処理が実行できないこととなる）にして全レジスタAを第2スタックエリアから復帰した後、スタックポインタBを第2RAM領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰し、第1ROM・RAM領域の呼び出し元に復帰する。その後、割り込みを許可し、第1ROM・RAM領域の処理を実行してゆく。

【1729】

次に、図329は、第14実施形態における、第1メイン処理中割り込みイメージCである。まず、第1ROM・RAM領域のメイン処理実行中に割り込み処理が発生し、AFレジスタを裏レジスタに退避した後、スタックポインタA（第1スタックエリアのアドレスを示す）を第1RAM領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）に退避する。尚、第1メイン処理中にて割り込み処理が発生しているため、第1スタックエリアには、第1ROM・RAM領域に係るデータ及び割り込み前の戻りアドレスに係るデータが積まれて

いる。次に、全レジスタAを第1スタックエリアに退避する。その後、第1ROM・RAM領域の処理を実行してスタックポインタがC（第1スタックエリアのアドレスを示す）となり、第2ROM領域の処理を呼び出す。次に、スタックポインタC（第1スタックエリアのアドレスを示す）を第2RAM領域の所定アドレス（ γ アドレスとも称する）に退避し、第2スタックエリアのスタックポインタ（Y）をセットして、全レジスタBを第2スタックエリアに退避した後、第2ROM・RAM領域の処理を実行してゆく。次に、全レジスタBを第2スタックエリアから復帰し、スタックポインタC（第1スタックエリアのアドレスを示す）を第2RAM領域の所定アドレス（ β アドレスとも称する）から復帰した後、第1ROM領域の呼び出し元に復帰して第1ROM・RAM領域の処理を実行してゆく。その後、全レジスタAを第1スタックエリアから復帰した後、スタックポインタAを第1RAM領域の所定アドレス（ α アドレスとも称する）から復帰し、裏レジスタからAFレジスタを復帰して割り込み処理を終了する。

10

【1730】

次に、図330は、第14実施形態における、第2メイン処理中割り込みイメージ図Cである。まず、第2ROM・RAM領域のメイン処理実行中に割り込み処理が発生し、AFレジスタを裏レジスタに退避し、スタックポインタA（第2スタックエリアのアドレスを示す）を第1RAM領域の所定アドレス（ α アドレスとも称する）に退避する。尚、第2メイン処理中の割り込み処理であるため、第1スタックエリアには第1ROM・RAM領域に係るデータ及び割り込み前の戻りアドレスに係るデータが積まれており、第2スタックエリアには全レジスタB、第2ROM・RAM領域に係るデータ及び割り込み前の戻りアドレスに係るデータが積まれている。その後、スタックポインタB（第1スタックエリアのアドレスを示す）を第2RAM領域の所定アドレス（ β アドレスとも称する）から復帰し、全レジスタAを第1スタックエリアに退避し、第1ROM・RAM領域の処理を実行する。その後、第2ROM領域の処理を呼び出し（第2ROM領域を呼び出すタイミングではスタックポインタはCとなっている）、スタックポインタC（第1スタックエリアのアドレスを示す）を第2RAM領域の所定アドレス（ γ アドレスとも称する）に退避し、第2スタックエリアのスタックポインタ（アドレスはY）をセットして、スタックポインタA（第2スタックエリアのアドレスを示す）を第1RAM領域の所定アドレス（ α アドレスとも称する）から復帰する。その後、全レジスタBを第2スタックエリアに退避した後、第2ROM・RAM領域の処理を実行してゆく。その後、第2ROM・RAM領域の処理を終了し、全レジスタBを第2スタックエリアから復帰した後、スタックポインタC（第1スタックエリアのアドレスを示す）を第2RAM領域の所定アドレス（ γ アドレスとも称する）から復帰する。その後、第1ROM・RAM領域の呼び出し元に復帰して、第1ROM・RAM領域の処理を実行してゆく。その後、全レジスタAを第1スタックエリアから復帰した後、スタックポインタA（第2スタックエリアのアドレスを示す）を第1RAM領域の所定アドレス（ α アドレスとも称する）から復帰し、AFレジスタを裏レジスタから復帰して、割り込み処理を終了する。

20

30

【1731】

以上のように構成することで、第14実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第1ROM・RAM領域による処理を実行中に第2ROM領域の処理を呼び出す場合には、割り込み処理を禁止することによって、使用するROM・RAM領域及び使用するスタックエリアの切り替えを問題なく実行することができ、明確に第1ROM・RAM領域の処理に係るデータと第2ROM・RAM領域の処理とを切り分けることができることとなる。

40

【1732】

（第15実施形態）

尚、第14実施形態においては、第1ROM・RAM領域による処理を実行中に第2ROM領域の処理を呼び出す場合には、第2ROM・RAM領域の処理によって、割り込み処理を禁止することによって、第1ROM・RAM領域の処理に係るデータと第2ROM・RAM領域の処理とを切り分けるよう構成したが、割り込み禁止の構成を有するその他の構成としても、同様に第1ROM・RAM領域の処理に係るデータと第2ROM・RAM

50

M領域の処理とを切り分けることができる。そこで、そのような構成を第15実施形態とし、以下、詳述していく。

【1733】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ3402と本実施形態からの変更例1におけるステップ3402は、別の実施形態におけるステップ3402であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【1734】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

はじめに、図331は、第15実施形態における、ステップ5600（第9）及び5650（第9）のサブルーチンに係る第1メイン処理及び第2メイン処理のフローチャートである。尚、本図以降のフローチャートにおける右部のスタックエリアの記載は、処理が実行されている場合にスタックポインタがセットされているスタックエリアを示している。まず、ステップ5600（第9）の第1メイン処理について詳述する。まず、ステップ5602で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1スタックエリアにスタックポインタ（アドレスはX）をセットする。次に、ステップ5604で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM・RAM領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第1スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ5606で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、割り込み処理を禁止（割り込みを禁止している場合には、割り込み許可がなされるまでタイマ割り込み処理が実行できないこととなる）する。次に、ステップ5608で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、全レジスタを第1スタックエリアに退避し、第2ROM領域の処理を呼び出す。

【1735】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ5650（第9）で、CPUC100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2メイン処理（第2ROM・RAM領域に係る割り込み処理とは異なる処理であり、遊技進行制御処理）を実行し、第1ROM領域の呼び出し元に復帰する。

【1736】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ5612で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、全レジスタを第1スタックエリアから復帰する。次に、ステップ5614で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、禁止していた割り込み処理を許可する。次に、ステップ5616で、CPUC100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第1ROM・RAM領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第1スタックエリアのデータの出し入れを実行してゆく。

【1737】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、ステップ5650（第9）の第2メイン処理について詳述する。まず、ステップ5652で、CPUC100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをBとする）を第2RAM領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）に退避する。次に、ステップ5654で、CPUC100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをYとする）をセットする。次に、ステップ5656で、CPUC100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、割り込み処理を許可する。次に、ステップ5658で、CPUC100は、第2ROM・

R A M領域内のデータに基づき、第2 R O M・R A M領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、P U S H・C A L L・P O P・R E T U R N等を用いた所定の処理により第2スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ5660で、C P U C 1 0 0は、第2 R O M・R A M領域内のデータに基づき、割り込みを禁止する。次に、ステップ5662で、C P U C 1 0 0は、第2 R O M・R A M領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをBとする）を第2 R A M領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰させる。尚、第15実施形態においては、スタックポインタを切り替える（例えば、第1スタックエリアのアドレスから第2スタックエリアのアドレスに切り替える）処理が複数のステップ（処理）に跨って実行されるよう構成されており、当該切り替え処理実行途中に割り込み処理が発生すると、割り込み処理に基づく各種データが第1スタックエリアに記憶される場合と、第2スタックエリアに記憶される場合とのどちらの場合も発生し得ることとなり、そのような事態を発生させないために、スタックポインタの切り換えに要する処理の実行中には、割り込み処理が発生しないように構成している。

10

【1738】

<第1 R O M・R A M領域における処理>

次に、図332は、第15実施形態における、ステップ5700（第9）のサブルーチンに係る第1割り込み処理のフローチャートである。まず、ステップ5702で、C P U C 1 0 0は、第1 R O M・R A M領域内のデータに基づき、A Fレジスタ（Aレジスタ）を裏レジスタに退避する。次に、ステップ5704で、C P U C 1 0 0は、第1 R O M・R A M領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをAとする）を第1 R A M領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）に退避する。次に、ステップ5706で、C P U C 1 0 0は、第1 R O M・R A M領域内のデータに基づき、第2メイン処理（第2 R O M・R A M領域のメイン処理）を実行中であるか否かを判定する〔例えば、（1）当該退避したスタックポインタのアドレス（割り込み処理開始時のアドレスであり、Aとなっている）が第1スタックエリアのアドレスであるか第2スタックエリアのアドレスであるかによって判定する、（2）割り込み処理開始時にスタックエリアに格納されている戻り番地のアドレスが第1 R O M・R A M領域のアドレスであるか第2 R O M・R A M領域のアドレスであるかによって判定する、等〕。ステップ5706でY e sの場合、ステップ5708で、C P U C 1 0 0は、第1 R O M・R A M領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをBとする）を第2 R A M領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰し、ステップ5710に移行する。他方、ステップ5706でN oの場合にもステップ5710に移行する。次に、ステップ5710で、C P U C 1 0 0は、第1 R O M・R A M領域内のデータに基づき、全レジスタを現在設定されているスタックエリア（第1スタックエリア）に退避する。次に、ステップ5712で、C P U C 1 0 0は、第1 R O M・R A M領域内のデータに基づき、第1 R O M・R A M領域の割り込み時処理の所定処理（遊技進行制御処理）を実行し、P U S H・C A L L・P O P・R E T U R N等を用いた所定の処理により第1スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ5714で、C P U C 1 0 0は、第1 R O M・R A M領域内のデータに基づき、全レジスタを現在設定されているスタックエリア（第1スタックエリア）に退避した後、第2 R O M領域の処理を呼び出す。

20

30

40

【1739】

<第2 R O M・R A M領域における処理>

次に、ステップ5750（第9）で、C P U C 1 0 0は、第2 R O M・R A M領域内のデータに基づき、第2割り込み処理を実行し、第1 R O M領域の呼び出し元に復帰する。

【1740】

<第1 R O M・R A M領域における処理>

次に、ステップ5718で、C P U C 1 0 0は、第1 R O M・R A M領域内のデータに基づき、ステップ5714で退避した全レジスタを復帰する。次に、ステップ5720で、第1 R O M・R A M領域の割り込み時処理の所定処理（遊技進行制御処理）を実行し、

50

PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第1スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ5722で、C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ステップ5710で退避した全レジスタを復帰する。次に、ステップ5724で、スタックポインタ（アドレスをAとする）を第1RAM領域の所定アドレス（ α アドレスとも称する）から復帰する。次に、ステップ5726で、C100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、裏レジスタに退避したAFレジスタを復帰し、割り込み処理を終了する。

【1741】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、図333は、第15実施形態における、ステップ5750（第9）のサブルーチンに係る第2割り込み処理のフローチャートである。まず、ステップ5752で、C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをCとする）を第2RAM領域の所定アドレス（ γ アドレスとも称する）に退避する。次に、ステップ5754で、C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスはY）をセットする。次に、ステップ5756で、第2メイン処理（第2ROM・RAM領域のメイン処理）を実行中であるか否かを判定する〔例えば、（1）当該退避したスタックポインタのアドレス（割り込み処理開始時のアドレスであり、Aとなっている）が第1スタックエリアのアドレスであるか第2スタックエリアのアドレスであるかによって判定する、（2）割り込み処理開始時にスタックエリアに格納されている戻り番地のアドレスが第1ROM・RAM領域のアドレスであるか第2ROM・RAM領域のアドレスであるかによって判定する、等〕。ステップ5756でYesの場合、ステップ5758で、スタックポインタ（アドレスはAとする）を第1RAM領域の所定アドレス（ α アドレスとも称する）から復帰し、ステップ5760に移行する。他方、ステップ5756でNoの場合にもステップ5760に移行する。次に、ステップ5760で、C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM・RAM領域の割り込み時処理の所定処理（遊技進行制御処理）を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第1スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ5762で、C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスはCとする）を第2RAM領域の所定アドレス（ γ アドレスとも称する）から復帰する。

【1742】

次に、図334は、第15実施形態における、メイン処理イメージ図Dである。まず、第1スタックエリアにスタックポインタ（アドレスはX）をセットした後、第1ROM・RAM領域による処理を実行し、スタックポインタのアドレスがBとなっている状況下、割り込みを禁止して全レジスタA（全レジスタを退避する処理が複数出現するため本処理で退避するレジスタを全レジスタAとしており、同一の名称の全レジスタは同一の内容となっている）を第1スタックエリアに退避した後、第2ROM領域の処理を呼び出す。次に、スタックポインタBを第2RAM領域の所定アドレス（ β アドレスとも称する）に退避し（スタックポインタのアドレスBを第2RAM領域に一時記憶し）、スタックポインタY（第2スタックエリアのアドレスを示す）をセットした後、割り込みを許可する。その後、第2ROM領域の処理を呼び出して第2ROM・RAM領域の処理を実行した後、割り込みを禁止にしてスタックポインタBを第2RAM領域の所定アドレス（ β アドレスとも称する）から復帰し、第1ROM・RAM領域の呼び出し元に復帰する。その後、割り込みを許可し、第1ROM・RAM領域の処理を実行してゆく。

【1743】

次に、図335は、第15実施形態における、第1メイン処理中割り込みイメージDである。まず、第1ROM・RAM領域のメイン処理実行中に割り込み処理が発生し、AFレジスタを裏レジスタに退避した後、スタックポインタA（第1スタックエリアのアドレスを示す）を第1RAM領域に退避する。尚、第1メイン処理中にて割り込み処理が発生しているため、第1スタックエリアには、第1ROM・RAM領域に係るデータ及び割り

込み前の戻りアドレスに係るデータが積まれている。次に、全レジスタAを第1スタックエリアに退避する。その後、第1ROM・RAM領域の処理を実行した後、全レジスタBを第1スタックエリアに退避してスタックポインタがC（第1スタックエリアのアドレスを示す）となり、第2ROM領域の処理を呼び出す。次に、スタックポインタC（第1スタックエリアのアドレスを示す）を第2RAM領域の所定アドレス（ γ アドレスとも称する）に退避し、第2スタックエリアのスタックポインタ（Y）をセットして、第2ROM・RAM領域の処理を実行してゆく。次に、スタックポインタC（第1スタックエリアのアドレスを示す）を第2RAM領域の所定アドレス（ γ アドレスとも称する）から復帰した後、第1ROM領域の呼び出し元に復帰する。次に、全レジスタBを第1スタックエリアから復帰した後第1ROM・RAM領域の処理を実行してゆく。その後、全レジスタAを第1スタックエリアから復帰した後、スタックポインタAを第1RAM領域の所定アドレス（ α アドレスとも称する）から復帰し、裏レジスタからAFレジスタを復帰して割り込み処理を終了する。

10

【1744】

次に、図336は、第15実施形態における、第2メイン処理中割り込みイメージ図Dである。まず、第2ROM・RAM領域のメイン処理実行中に割り込み処理が発生し、AFレジスタを裏レジスタに退避し、スタックポインタAを第1RAM領域に退避する。尚、第2メイン処理中にて割り込みが発生しているため、第1スタックエリアには第1ROM・RAM領域に係るデータ及び割り込み前の戻りアドレスに係るデータが積まれており、第2スタックエリアには全レジスタC、第2ROM・RAM領域に係るデータ及び割り込み前の戻りアドレスに係るデータが積まれている。その後、スタックポインタB（第1スタックエリアのアドレスを示す）を第2RAM領域の所定アドレス（ β アドレスとも称する）から復帰し、全レジスタAを第1スタックエリアに退避した後、第1ROM・RAM領域の処理を実行し、全レジスタBを第1スタックエリアに退避する。その後、第2ROM領域の処理を呼び出し（第2ROM領域を呼び出すタイミングではスタックポインタはCとなっている）、スタックポインタCを第2RAM領域の所定アドレス（ γ アドレスとも称する）に退避し、第2スタックエリアのスタックポインタ（アドレスはY）をセットした後、スタックポインタA（第2スタックエリアのアドレスを示す）を第1RAM領域の所定アドレス（ α アドレスとも称する）から復帰する。その後、第2ROM・RAM領域の処理を実行し、スタックポインタCを第2RAM領域の所定アドレス（ γ アドレスとも称する）から復帰した後、全レジスタBを第1スタックエリアから復帰し、第1ROM・RAM領域の呼び出し元に復帰して、第1ROM・RAM領域の処理を実行してゆく。その後、全レジスタAを第1スタックエリアから復帰した後、スタックポインタA（第2スタックエリアのアドレスを示す）を第1RAM領域の所定アドレス（ α アドレスとも称する）から復帰し、AFレジスタを裏レジスタから復帰して、割り込み処理を終了する。

20

30

【1745】

以上のように構成することで、第15実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第14実施形態とはレジスタを退避させるタイミング及び処理を実行するROM・RAM領域が相違しても、第1ROM・RAM領域による処理を実行中に第2ROM領域の処理を呼び出す場合には、割り込み処理を禁止することによって、使用するROM・RAM領域及び使用するスタックエリアの切り替えを問題なく実行することができ、明確に第1ROM・RAM領域の処理に係るデータと第2ROM・RAM領域の処理とを切り分けることができることとなる。

40

【1746】

（第16実施形態）

尚、第12実施形態においては、第1ROM・RAM領域による処理を実行中に第2ROM領域の処理を呼び出す場合には、第2ROM・RAM領域の処理によって、全レジスタを退避して第1ROM・RAM領域の処理に係るデータと第2ROM・RAM領域の処理とを切り分けるよう構成したが、その他の構成としても、同様に第1ROM・RAM領

50

域の処理に係るデータと第2ROM・RAM領域の処理とを切り分けることができる。そこで、そのような構成を第16実施形態とし、第12実施形態との相違点について以下、詳述していく。

【1747】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ3402と本実施形態からの変更例1におけるステップ3402は、別の実施形態におけるステップ3402であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

10

【1748】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

はじめに、図337は、第16実施形態における、ステップ5000（第6）及び5050（第6）のサブルーチンに係る第1メイン処理及び第2メイン処理のフローチャートである。第12実施形態との相違点は、ステップ5057（第10）及びステップ5059（第10）であり、即ち、ステップ5056で、スタックポインタY（第2スタックエリアのアドレスを示す）をセットした後、ステップ5057（第10）で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、全レジスタを第2スタックエリアに退避する。次に、ステップ5058で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM・RAM領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第1スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ5059（第10）で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、全レジスタを第2スタックエリアから復帰し、ステップ5060に移行する。

20

【1749】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

次に、図338は、第16実施形態における、ステップ5100（第10）のサブルーチンに係る第1割り込み処理のフローチャートである。第12実施形態との相違点は、ステップ5109（第10）及びステップ5115（第10）であり、即ち、ステップ5108で、スタックポインタ（アドレスをBとする）を第2RAM領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から退避させた後、又は、ステップ5106で割り込み発生時のスタックエリアが第1スタックエリアであった場合に、ステップ5109（第10）で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、全レジスタを現在設定されているスタックエリアに退避し、ステップ5150（第6）に移行する。

30

【1750】

＜第1ROM・RAM領域における処理＞

また、ステップ5114でPUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第1スタックエリアのデータの出し入れを実行した後、ステップ5115（第10）で、CPU100は、第1ROM・RAM領域内のデータに基づき、ステップ5109（第10）で退避した全レジスタを復帰し、ステップ5116に移行する。

40

【1751】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

次に、図339は、第16実施形態における、ステップ5150（第10）のサブルーチンに係る第2割り込み処理のフローチャートである。第12実施形態との相違点は、ステップ5161（第10）及びステップ5163（第10）であり、即ち、ステップ5160で、スタックポインタ（アドレスをAとする）を第1RAM領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰させた後、又は、ステップ5158で割り込み発生時のスタックエリアが第1スタックエリアであった場合に、ステップ5161（第10）で、CPU100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、全レジスタを現在設定されているスタックエリア（第2スタックエリア）に退避する。次に、ステップ5162で

50

、CPUC100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、第2ROM・RAM領域の割り込み処理時の所定処理を実行し、PUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第2スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ5163（第10）で、CPUC100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、ステップ5161（第10）で退避した全レジスタを復帰し、ステップ5164に移行する。

【1752】

以上のように構成することで、第16実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第12実施形態とはレジスタを退避させるタイミング及び処理を実行するROM・RAM領域が相違しても、第12実施形態同様に明確に第1ROM・RAM領域の処理に係るデータと第2ROM・RAM領域の処理とを切り分けることができることとなる。

10

【1753】

（第17実施形態）

尚、第12実施形態においては、第1ROM・RAM領域による処理を実行中に第2ROM領域の処理を呼び出す場合には、第2ROM・RAM領域の処理によって、全レジスタを退避して第1ROM・RAM領域の処理に係るデータと第2ROM・RAM領域の処理とを切り分けるよう構成したが、その他の構成としても、同様に第1ROM・RAM領域の処理に係るデータと第2ROM・RAM領域の処理とを切り分けることができる。そこで、そのような構成を第17実施形態とし、第12実施形態との相違点について以下、詳述していく。

20

【1754】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ3402と本実施形態からの変更例1におけるステップ3402は、別の実施形態におけるステップ3402であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【1755】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

はじめに、図340は、第17実施形態における、ステップ5000（第6）及び5050（第6）のサブルーチンに係る第1メイン処理及び第2メイン処理のフローチャートである。第12実施形態との相違点は、ステップ5051（第11）、ステップ5064（第11）、ステップ5066（第11）及びステップ5068（第11）であり、即ち、第2メイン処理が呼び出された後、ステップ5051（第11）で、CPUC100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、割り込みを禁止し、ステップ5052に移行する。

30

【1756】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

また、ステップ5056でスタックポインタ（アドレスをYとする）をセットした後、ステップ5064（第11）で、CPUC100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、割り込みを許可し、ステップ5058に移行する。

40

【1757】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

また、ステップ5058でPUSH・CALL・POP・RETURN等を用いた所定の処理により第1スタックエリアのデータの出し入れを実行した後、ステップ5066（第11）で、CPUC100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、割り込みを禁止し、ステップ5062に移行する。

【1758】

＜第2ROM・RAM領域における処理＞

また、ステップ5062で全レジスタを第1スタックエリアから復帰した後、ステップ

50

5068（第11）で、CPU C100は、第2ROM・RAM領域内のデータに基づき、割り込みを許可する。尚、第17実施形態においては、スタックポインタを切り替える（例えば、第1スタックエリアのアドレスから第2スタックエリアのアドレスに切り替える）処理が複数のステップ（処理）に跨って実行されるよう構成されており、当該切り替え処理実行途中に割り込み処理が発生すると、割り込み処理に基づく各種データが第1スタックエリアに記憶される場合と、第2スタックエリアに記憶される場合とのどちらの場合も発生し得ることとなり、そのような事態を発生させないために、スタックポインタの切り換えに要する処理の実行中には、割り込み処理が発生しないように構成している。

【1759】

以上のように構成することで、第17実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第12実施形態とはレジスタを退避させるタイミング及び処理を実行するROM・RAM領域が相違しても、第1ROM・RAM領域による処理を実行中に第2ROM領域の処理を呼び出す場合には、割り込み処理を禁止することによって、使用するROM・RAM領域及び使用するスタックエリアの切り替えを問題なく実行することができ、明確に第1ROM・RAM領域の処理に係るデータと第2ROM・RAM領域の処理とを切り分けることができることとなる。

【1760】

尚、本例における回胴式遊技機においては、レジスタがスタック領域に格納される場所が予め定められていることにより、スタックエリアから各レジスタの値を復帰させることができるよう構成されている。

【1761】

（まとめ4）

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【1762】

はじめに、以上の実施例が解決しようとする課題について簡潔に述べる。遊技機の動作制御等を司るプログラム容量は、不正プログラムの混入防止（遊技機メーカーが提供するプログラムの正当性保障）の観点からその容量上限が厳しく規制されていると共に、遊技性仕様を実装するためのプログラムの他にも、遊技機に対して不正行為がなされる（例えば、遊技媒体の投入口や払出口に対して不正にアクセスして遊技媒体を不正な手段で得る、等）ことを防御するための不正行為防止用のプログラムも数多く実装されている。しかしながら、現状では、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとが混在してROM上に配置されていることが多く、その結果これらプログラムの正当性を検証することが困難となっているという課題が存在する。

【1763】

本態様（D1-1）に係る回胴式遊技機は、

ROM（例えば、内蔵ROM C110）と、CPU（例えば、CPU C100）とを備えた遊技機であって、

前記ROMには、アドレスが割り当てられ、前記CPUに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ROM内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上（例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップCのメモリマップの一例）において、

第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第1ROM領域における第1制御領域）と、

前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例

10

20

30

40

50

えば、第1ROM領域における第1データ領域)と、

前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域(例えば、第2ROM領域における第2制御領域)と、

前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域(例えば、第2ROM領域における第2データ領域)と

に少なくとも分かれるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1764】

本態様(D1-1)に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムとが、メモリマップ上において離隔して(アドレスが連続しない配置で)配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム=遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム=不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、CPUが最初に行うプログラムを第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム(即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム)に限定することが容易となる。

【1765】

本態様(D1-2)に係る回胴式遊技機は、

前記第二の終点アドレス値よりも大きく且つ前記第三の始点アドレス値よりも小さい一又は複数の前記アドレス値が存在し、当該一又は複数の前記アドレス値に対して、前記プログラム及び前記データのいずれともならない特殊情報が配置されている、本態様(D1-1)の遊技機である。

【1766】

本態様(D1-2)に係る回胴式遊技機によれば、前述した効果に加え、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムと第一制御領域内に存在し読みだされるデータとを第一のブロックとし、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムと第二制御領域内に存在し読みだされるデータとを第二のブロックとすると、第一のブロックと第二のブロックとの間には、CPUからアクセスされない特殊情報が配置されているので、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、この特殊情報が区切りとなって、双方のブロックの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一のブロック=遊技性仕様を実装するための制御ブロック、第二のブロック=不正行為防止用の制御ブロックとして配置することで、機能上性質の異なる双方の制御ブロックを、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方の制御ブロックの正当性を人為的に検証することが容易となる。

【1767】

本態様(D1-3)に係る回胴式遊技機は、

前記特殊情報は、すべてのビットがゼロである、本態様(D1-2)の遊技機である。

【1768】

本態様(D1-3)に係る回胴式遊技機によれば、前述した効果に加え、第一のブロックと第二のブロックとの間に、CPUからアクセスされない特殊情報を配置するに際し、

10

20

30

40

50

この特殊情報のすべてのビットがゼロであるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、この特殊情報が区切りとなる役割を好適に果たし、双方のブロックの配置位置を視覚上より明確に切り分けることができる。

【1769】

本態様（D1-4）に係る回胴式遊技機は、

前記特殊情報は、予め定められたコード化手法により遊技機に関する情報がコード化されたビット列となる、本態様（D1-2）の遊技機である。

【1770】

本態様（D1-4）に係る回胴式遊技機によれば、前述した効果に加え、第一のブロックと第二のブロックとの間に、CPUからアクセスされない特殊情報を配置するに際し、この特殊情報が「遊技機に関する情報」となるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、この特殊情報が区切りとなる役割を果たすと共に、プログラムソースコードの出所を同時に示すことができるため、双方の制御ブロックの正当性を人為的に検証することが更に容易となる。

【1771】

本態様（D1-5）に係る回胴式遊技機は、

前記第二制御領域にて配置されている全ての前記プログラムに係る総バイト数は、前記第一制御領域にて配置されている全ての前記プログラムに係る総バイト数よりも少なく、且つ、前記第二データ領域にて配置されている全ての前記データに係る総バイト数は、前記第一データ領域にて配置されている全ての前記データに係る総バイト数よりも少ない、本態様（D1-1）の遊技機である。

【1772】

本態様（D1-5）に係る回胴式遊技機によれば、前述した効果に加え、第一のブロック＝遊技性仕様を実装するための制御ブロック、第二のブロック＝不正行為防止用の制御ブロックとして配置するよう構成した場合において、遊技性仕様を実装するためのデータ容量よりも不正行為防止用のデータ容量の方が小さくなる。ここで、不正行為防止用のデータは、遊技機メーカー毎に仕様が相違し易いため、正当性を人為的に検証する必要性が高いものとなるが、そのデータ容量を相対的に小さくして制限しておけば、不正行為防止用のデータの正当性を人為的に検証する労力を低減することが可能となる。

【1773】

本態様（D2）に係る回胴式遊技機は、

ROM（例えば、内蔵ROMC110）と、CPU（例えば、CPUC100）とを備えた遊技機であって、

前記ROMには、アドレスが割り当てられ、前記CPUに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ROM内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上（例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップCのメモリマップの一例）において、

第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第1ROM領域における第1制御領域）と、

前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例えば、第1ROM領域における第1データ領域）と、

前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第2ROM領域における第2制御領域）と、

前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域（例えば、第2ROM領域における第2データ領域）と

に少なくとも分かれるよう構成され、

前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムに従い前記CPUが処理を実行する際には、前記第一データ領域にて配置されている前記データが読み出されることが可能に構成され、前記第二データ領域にて配置されている前記データは読み出されないように構成されており、

前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従い前記CPUが処理を実行する際には、前記第二データ領域にて配置されている前記データが読み出されることが可能に構成され、前記第一データ領域にて配置されている前記データは読み出されないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

10

【1774】

本態様(D2)に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムとが、メモリマップ上において離隔して(アドレスが連続しない配置で)配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、CPUが最初に行うプログラムを第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム(即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム)に限定することが容易となる。

20

【1775】

本態様(D2)に係る回胴式遊技機によれば、更に、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムは、第一制御領域内に存在し読みだされるデータに対してしかアクセスできず、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムは、第二制御領域内に存在し読みだされるデータに対してしかアクセスできないため、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムと第一制御領域内に存在し読みだされるデータとを第一のブロックとし、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムと第二制御領域内に存在し読みだされるデータとを第二のブロックとすると、第一のブロックと第二のブロックとが機能上性質の異なる制御ブロックであることを担保容易となり、双方の制御ブロックの正当性を人為的に検証することが容易となる。

30

【1776】

本態様(D3)に係る回胴式遊技機は、

ROM(例えば、内蔵ROMC110)と、CPU(例えば、CPUC100)とを備えた遊技機であって、

40

前記ROMには、アドレスが割り当てられ、前記CPUに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ROM内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上(例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップCのメモリマップの一例)において、

第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域(例えば、第1ROM領域における第1制御領域)と、

前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域(例

50

えば、第1ROM領域における第1データ領域)と、

前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域(例えば、第2ROM領域における第2制御領域)と、

前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域(例えば、第2ROM領域における第2データ領域)と

に少なくとも分かれるよう構成され、

前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムは、前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムにおける呼び出し命令があった場合に前記CPUによる処理が実行可能となるよう構成されている、

ことを特徴とする遊技機である。

【1777】

本態様(D3)に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムとが、メモリマップ上において離隔して(アドレスが連続しない配置で)配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、CPUが最初に行うプログラムを第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム(即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム)に限定することが容易となる。

【1778】

本態様(D3)に係る回胴式遊技機によれば、更に、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムは、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムにおける呼び出し命令があった場合においてのみCPUによる処理が実行可能となる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置した場合、不正行為防止用のプログラムの実行タイミングを、この呼び出し命令があった場合にのみ限定できるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、不正行為防止用のプログラムの実行タイミングが視覚上明確となり、特に、不正行為防止用のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。ここで、不正行為防止用のプログラムは、遊技機メーカー毎に仕様が相違し易いため、正当性を人為的に検証する必要性が高いものとなるが、このように構成しておくことで、不正行為防止用のプログラムについて検証するための労力を低減できる。

【1779】

本態様(D4)に係る回胴式遊技機は、

ROM(例えば、内蔵ROMC110)と、CPU(例えば、CPUC100)とを備えた遊技機であって、

前記ROMには、アドレスが割り当てられ、前記CPUに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ROM内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上(例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップCのメモリマップの一例)

10

20

30

40

50

において、

第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第1ROM領域における第1制御領域）と、

前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例えば、第1ROM領域における第1データ領域）と、

前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第2ROM領域における第2制御領域）と、

前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域（例えば、第2ROM領域における第2データ領域）と

に少なくとも分かれるよう構成され、

前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムにおける呼び出し命令があった場合であって、前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従い前記CPUが処理を実行する際においては、当該呼び出し命令があった時点で記憶されている情報（例えば、CPU C100内のレジスタで保持されている情報）を参照可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1780】

本態様（D4）に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムとが、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、CPUが最初に行うプログラムを第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム（即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム）に限定することが容易となる。

【1781】

本態様（D4）に係る回胴式遊技機によれば、更に、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムは、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムにおける呼び出し命令があった場合においてCPUによる処理が実行可能となる。その際には、当該呼び出し命令があった時点で記憶されている情報として、例えば、CPU内のレジスタで保持されている情報（即ち、当該呼び出し命令がある直前に第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムで処理していた処理結果）を、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムへと引き渡すことが可能となる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置した場合、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの主従関係を構築でき、主となる遊技性仕様を実装するためのプログラムの処理結果を引き継いで、従となる不正行為防止用のプログラムを実行可能となる。ここで、主となる遊技性仕様を実装するためのプログラムの処理結果は、秘匿性の高い情報となり得るため、不正行為報知用の情報を外部出力し得る

10

20

30

40

50

従となる不正行為防止用のプログラムへ無暗に引き渡してしまうと、セキュリティ性の低下に繋がってしまう恐れがあるが、不正行為防止用のプログラムの実行タイミングを、この呼び出し命令があった場合に限定できるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、不正行為防止用のプログラムの実行タイミングが視覚上明確となる結果、処理結果の引き渡しタイミングについても、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において明確化されることにより、特に、（処理結果の引き渡しタイミングを含め）不正行為防止用のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。ここで、不正行為防止用のプログラムは、遊技機メーカー毎に仕様が相違し易いため、正当性を人為的に検証する必要性が高いものとなるが、このように構成しておくことで、不正行為防止用のプログラムについて検証するための労力を低減できる。

10

【1782】

本態様（D5）に係る回胴式遊技機は、

R O M（例えば、内蔵 R O M C 1 1 0）と、C P U（例えば、C P U C 1 0 0）とを備えた遊技機であって、

前記 R O Mには、アドレスが割り当てられ、前記 C P Uに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記 R O M内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上（例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップ Cのメモリマップの一例）において、

第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第 1 R O M領域における第 1 制御領域）と、

20

前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例えば、第 1 R O M領域における第 1 データ領域）と、

前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第 2 R O M領域における第 2 制御領域）と、

前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域（例えば、第 2 R O M領域における第 2 データ領域）と

30

に少なくとも分かれるよう構成され、

前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムにおける呼び出し命令があった場合であって、前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従い前記 C P Uが処理を実行する際においては、当該呼び出し命令があった時点で記憶されている情報（例えば、C P U C 1 0 0内のレジスタで保持されている情報）を当該呼び出し命令に基づく前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記 C P Uの処理で更新可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1783】

40

本態様（D5）に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在し C P Uからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在し C P Uからアクセスされるプログラムとが、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在し C P Uからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在し C P Uからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが

50

容易となる。また、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、CPUが最初に実行するプログラムを第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム（即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム）に限定することが容易となる。

【1784】

本態様（D5）に係る回胴式遊技機によれば、更に、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムは、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムにおける呼び出し命令があった場合においてCPUによる処理が実行可能となる。その際には、当該呼び出し命令があった時点で記憶されている情報として、例えば、CPU内のレジスタで保持されている情報（即ち、当該呼び出し命令がある直前に第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムで処理していた処理結果）を、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムで処理した処理結果で更新することが可能となる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置した場合、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの主従関係を構築でき、従となる不正行為防止用のプログラムの処理結果を引き継いで、主となる遊技性仕様を実装するためのプログラムを実行可能となる。ここで、主となる遊技性仕様を実装するためのプログラムの処理結果は、秘匿性の高い情報となり得るため、不正行為報知用の情報を外部出力し得る従となる不正行為防止用のプログラムから無暗に更新してしまうと、セキュリティ性の低下に繋がってしまう恐れがあるが、不正行為防止用のプログラムの実行タイミングを、この呼び出し命令があった場合に限定できるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、不正行為防止用のプログラムの実行タイミングが視覚上明確となる結果、処理結果の更新タイミングについても、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において明確化されることにより、特に、（処理結果の更新タイミングを含め）不正行為防止用のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。ここで、不正行為防止用のプログラムは、遊技機メーカー毎に仕様が相違し易いため、正当性を人為的に検証する必要性が高いものとなるが、このように構成しておくことで、不正行為防止用のプログラムについて検証するための労力を低減できる。

【1785】

本態様（D6）に係る回胴式遊技機は、

ROM（例えば、内蔵ROMC110）と、CPU（例えば、CPUC100）とを備えた遊技機であって、

前記ROMには、アドレスが割り当てられ、前記CPUに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ROM内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上（例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップCのメモリマップの一例）において、

第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第1ROM領域における第1制御領域）と、

前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例えば、第1ROM領域における第1データ領域）と、

前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第2ROM領域における第2制御領域）と、

前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域（例

10

20

30

40

50

えば、第2ROM領域における第2データ領域)と
に少なくとも分かれるよう構成され、

前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムにおける呼び出し命令があった場合であって、前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従い前記CPUが処理を実行する際には、当該呼び出し命令に基づく前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記CPUの処理結果を、当該呼び出し命令から復帰した後で前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムに従い前記CPUが処理を実行する際において参照可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1786】

10

本態様(D6)に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムとが、メモリマップ上において離隔して(アドレスが連続しない配置で)配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム=遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム=不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、CPUが最初に行うプログラムを第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム(即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム)に限定することが容易となる。

20

【1787】

本態様(D6)に係る回胴式遊技機によれば、更に、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムは、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムにおける呼び出し命令があった場合においてCPUによる処理が実行可能となる。その際には、当該呼び出し命令から復帰した時点で記憶されている情報として、例えば、CPU内のレジスタで保持されている情報(即ち、当該呼び出し命令から復帰する直前に第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムで処理していた処理結果)を、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムへ引き渡すことが可能となる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム=遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム=不正行為防止用のプログラムとして配置した場合、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの主従関係を構築でき、従となる不正行為防止用のプログラムの処理結果を引き継いで、主となる遊技性仕様を実装するためのプログラムを実行可能となる。ここで、主となる遊技性仕様を実装するためのプログラムは、秘匿性の高い情報を処理し得るため、不正行為防止用の情報を外部から取り込み得る従となる不正行為防止用のプログラムの処理結果を無暗に引き渡してしまうと、セキュリティ性の低下に繋がってしまう恐れがあるが、不正行為防止用のプログラムの実行タイミングを、この呼び出し命令があった場合に限定できるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、不正行為防止用のプログラムの実行タイミングが視覚上明確となる結果、処理結果の引き渡しタイミングについても、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において明確化されることにより、特に、(処理結果の引き渡しタイミングを含め)不正行為防止用のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。ここで、不正行為防止用のプログラムは、遊技機メーカー毎に仕様が変わり易いため、正当性を人為的に検証する必要性が高いものとなるが、このように構成しておくことで、不正行為防止用のプログラムについて検証するための労力を低減できる。

30

40

50

【1788】

本態様（D7）に係る回胴式遊技機は、

R O M（例えば、内蔵 R O M C 1 1 0）と、C P U（例えば、C P U C 1 0 0）とを備えた遊技機であって、

前記 R O Mには、アドレスが割り当てられ、前記 C P Uに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記 R O M内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上（例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップCのメモリマップの一例）において、

第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第1 R O M領域における第1制御領域）と、

前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例えば、第1 R O M領域における第1データ領域）と、

前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第2 R O M領域における第2制御領域）と、

前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域（例えば、第2 R O M領域における第2データ領域）と
に少なくとも分かれるよう構成され、

前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記 C P Uの処理によって、第1エラー（例えば、ステップ1208に示される、メダル払出装置Hが遊技メダルで満杯となった事象）を検出した場合に第1エラーに伴うエラー処理（例えば、ステップ1210に示される、メダル満杯エラー状態の制御処理）を実行可能に構成され、

前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記 C P Uの処理によって、第2エラー（例えば、ステップ1044に示される、設定値に係るデータが正常範囲内でない事象）を検出した場合に第2エラーに伴うエラー処理（例えば、ステップ1048及びステップ1300に示される、復帰不可能エラー処理）を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1789】

本態様（D7）に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在し C P Uからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在し C P Uからアクセスされるプログラムとが、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在し C P Uからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在し C P Uからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在し C P Uからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在し C P Uからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、C P Uが最初に行うプログラムを第一制御領域内に存在し C P Uからアクセスされるプログラム（即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム）に限定することが容易となる。

【1790】

本態様（D7）に係る回胴式遊技機によれば、更に、第一制御領域内に存在し C P Uからアクセスされるプログラムによって処理される第1エラーに伴うエラー処理と、第二制

10

20

30

40

50

御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムによって処理される第2エラーに伴うエラー処理とを、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置した場合、第1エラーに伴うエラー処理を、遊技進行上において（即ち、不正行為がなされなくとも）発生し得るエラーとし、第2エラーに伴うエラー処理は、不正行為がなされた際において発生し得るエラーとし、両者のエラー処理が果たす役割が異なることを明確化することができる。ここで、不正行為防止用のプログラムは、遊技機メーカー毎に仕様が相違し易いため、正当性を人為的に検証する必要性が高いものとなるが、第2エラーに伴うエラー処理の必要性を、第1エラーに伴うエラー処理と対比して検証することが容易となることにより、不正行為防止用のプログラムについて検証するための労力を低減できる。

10

【1791】

本態様（D8）に係る回胴式遊技機は、

ROM（例えば、内蔵ROMC110）と、RAM（例えば、内蔵RAMC120）と、CPU（例えば、CPUC100）とを備えた遊技機であって、

前記ROMには、アドレスが割り当てられ、前記CPUに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ROM内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上（例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップCのメモリマップの一例）において、

20

第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第1ROM領域における第1制御領域）と、

前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例えば、第1ROM領域における第1データ領域）と、

前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第2ROM領域における第2制御領域）と、

30

前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域（例えば、第2ROM領域における第2データ領域）と

に少なくとも分かれるよう構成され、

前記RAMは、

前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記CPUによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第1RAM領域）と、

前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記CPUによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第2RAM領域）と

を有し、

40

前記第一情報格納領域に記憶された処理結果データ及び前記第二情報格納領域に記憶された処理結果データの誤り検出を行う際には、前記第一情報格納領域に記憶された処理結果データに関する誤り検出用情報に基づく誤り検出（例えば、チェックサムチェックを行う手法）と前記第二情報格納領域に記憶された処理結果データに関する誤り検出用情報に基づく誤り検出（例えば、チェックサムチェックを行う手法）とを別々に行うよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1792】

本態様（D8）に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム

50

とが、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、CPUが最初に行うプログラムを第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム（即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム）に限定することが容易となる。

【1793】

本態様（D8）に係る回胴式遊技機によれば、更に、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムによって処理される処理結果と、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムによって処理される処理結果とを、別々の情報格納領域へ格納することができ、その際には、当該格納された処理結果の誤り検出を行う際に、夫々の情報格納領域に対して別々に誤り検出を行うことができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置した場合、遊技性仕様を実装するためのプログラムによって処理される処理結果と不正行為防止用のプログラムによって処理される処理結果とが混在して格納されないことを担保でき、且つ、当該格納された処理結果が仮に破壊された場合、当該双方の処理結果のいずれが破壊されたのかを明確に知ることができる。よって、例えば、不正行為防止用のプログラムによって処理される処理結果の重要性が低い場合には、仮に不正行為防止用のプログラムによって処理される処理結果が破壊されてしまった場合であっても、遊技性仕様を実装するためのプログラムによって処理される処理結果が破壊されずに保持されていれば、処理を続行させるよう構成することも可能となる。

【1794】

本態様（D9）に係る回胴式遊技機は、

ROM（例えば、内蔵ROMC110）と、RAM（例えば、内蔵RAMC120）と、CPU（例えば、CPUC100）とを備えた遊技機であって、

前記ROMには、アドレスが割り当てられ、前記CPUに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ROM内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上（例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップCのメモリマップの一例）において、

第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第1ROM領域における第1制御領域）と、

前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例えば、第1ROM領域における第1データ領域）と、

前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第2ROM領域における第2制御領域）と、

前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域（例えば、第2ROM領域における第2データ領域）と

に少なくとも分かれるよう構成され、

前記 R A M は、

前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記 C P U による処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第 1 R A M 領域）と、

前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記 C P U による処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第 2 R A M 領域）と

を有し、

前記第一情報格納領域に記憶された処理結果データ及び前記第二情報格納領域に記憶された処理結果データの誤り検出を行う際には、前記第一情報格納領域に記憶された処理結果データと前記第二情報格納領域に記憶された処理結果データとを通算した誤り検出情報に基づき誤り検出を行う（例えば、チェックサムチェックを行う手法）よう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1795】

本態様（D9）に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在し C P U からアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在し C P U からアクセスされるプログラムとが、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在し C P U からアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在し C P U からアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在し C P U からアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在し C P U からアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、C P U が最初に実行するプログラムを第一制御領域内に存在し C P U からアクセスされるプログラム（即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム）に限定することが容易となる。

【1796】

本態様（D9）に係る回胴式遊技機によれば、更に、第一制御領域内に存在し C P U からアクセスされるプログラムによって処理される処理結果と、第二制御領域内に存在し C P U からアクセスされるプログラムによって処理される処理結果とを、別々の情報格納領域へ格納することができ、その際には、当該格納された処理結果の誤り検出を行う際に、夫々の情報格納領域を統合したものに対して誤り検出を行うことができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在し C P U からアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在し C P U からアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置した場合、遊技性仕様を実装するためのプログラムによって処理される処理結果と不正行為防止用のプログラムによって処理される処理結果とが混在して格納されないことを担保でき、且つ、当該格納された処理結果が仮に破壊された場合、当該双方の処理結果のいずれかが破壊されたことを簡易的に知ることができる。よって、例えば、不正行為防止用のプログラムによって処理される処理結果の重要性が高い場合には、遊技性仕様を実装するためのプログラムによって処理される処理結果及び不正行為防止用のプログラムによって処理される処理結果のいずれもが破壊されていないことが簡易的に導出できた場合においてのみ、処理を続行させるよう構成することが可能となる。

【1797】

本態様（D10）に係る回胴式遊技機は、

R O M（例えば、内蔵 R O M C 1 1 0）と、C P U（例えば、C P U C 1 0 0）とを備えた遊技機であって、

前記ROMには、アドレスが割り当てられ、前記CPUに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ROM内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上（例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップCのメモリマップの一例）において、

第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第1ROM領域における第1制御領域）と、

前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例えば、第1ROM領域における第1データ領域）と、

10

前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第2ROM領域における第2制御領域）と、

前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域（例えば、第2ROM領域における第2データ領域）と

に少なくとも分かれるよう構成され、

前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記CPUの処理によって、所定のセンサ部（例えば、第1投入センサD20sや第2投入センサD30s）からの入力信号に基づき、所定の事象（例えば、ステップ1227に示される、遊技メダルを1枚受け付けた事象）の発生有無を判定可能に構成され、

20

前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記CPUの処理によって、前記所定のセンサ部からの入力信号に基づき、遊技進行に係る異常な事象（例えば、ステップ1400のサブルーチンに示される、投入メダル逆流エラーや投入メダル滞留エラー等）の発生有無を判定可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1798】

本態様（D10）に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムとが、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、CPUが最初に行うプログラムを第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム（即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム）に限定することが容易となる。

30

40

【1799】

本態様（D10）に係る回胴式遊技機によれば、更に、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムによってセンサ信号に基づく遊技進行に係る正常な事象の発生有無を判定し、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムによってセンサ信号に基づく遊技進行に係る異常な事象の発生有無を判定することができ、いずれの場合においても、同一のセンサ信号に基づく判定とすることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装

50

するためのプログラム、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置した場合、遊技性仕様を実装するためのプログラムにおいては、当該同一のセンサ信号を遊技進行上必要な入力信号として取り扱い、不正行為防止用のプログラムにおいては、当該同一のセンサ信号を不正行為防止上必要な入力信号として取り扱うことができるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、当該同一のセンサ信号の取り扱い方が異なることを明確化することができる。ここで、不正行為防止用のプログラムは、遊技機メーカー毎に仕様が相違し易いため、正当性を人為的に検証する必要性が高いものとなるが、当該同一のセンサ信号の取り扱い方に関する相違点を対比して検証することが容易となることにより、不正行為防止用のプログラムについて検証するための労力を低減できる。

10

【1800】

本態様（D11）に係る回胴式遊技機は、

ROM（例えば、内蔵ROMC110）と、CPU（例えば、CPUC100）とを備えた遊技機であって、

前記ROMには、アドレスが割り当てられ、前記CPUに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ROM内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上（例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップCのメモリマップの一例）において、

第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第1ROM領域における第1制御領域）と、

20

前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例えば、第1ROM領域における第1データ領域）と、

前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第2ROM領域における第2制御領域）と、

前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域（例えば、第2ROM領域における第2データ領域）と

30

に少なくとも分かれるよう構成され、

前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記CPUの処理によって、遊技媒体の払出しを指示する制御信号（例えば、ホップモータ駆動信号）と所定のセンサ部（例えば、第1払出センサH10sや第2払出センサH20s）の非検出時間とに基づき、遊技進行に係る異常な事象である第一異常事象（例えば、ステップ1279に示される、ホップ駆動後において遊技メダル1枚の払出動作が行われていない事象）の発生有無を判定可能に構成され、

前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記CPUの処理によって、前記所定のセンサ部の検出時間に基づき、遊技進行に係る異常な事象である第二異常事象（例えば、ステップ1450のサブルーチンに示される、払出メダル滞留エラー）の発生有無を判定可能に構成されている

40

ことを特徴とする遊技機である。

【1801】

本態様（D11）に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムとが、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第

50

二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、CPUが最初に行うプログラムを第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム（即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム）に限定することが容易となる。

【1802】

本態様（D11）に係る回胴式遊技機によれば、更に、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムによってセンサ信号に基づく遊技進行に係る「軽度となる」異常な事象の発生有無を判定し、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムによってセンサ信号に基づく遊技進行に係る「重度となる」異常な事象の発生有無を判定することができ、いずれの場合においても、同一のセンサ信号に基づく判定とすることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置した場合、遊技性仕様を実装するためのプログラムにおいては、当該同一のセンサ信号を通常の遊技進行上において発生し得るエラー検出に必要な入力信号として取り扱い、不正行為防止用のプログラムにおいては、当該同一のセンサ信号を不正行為防止上必要な（即ち、通常の遊技進行上においては発生し難いエラー検出に必要な）入力信号として取り扱うことができるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、当該同一のセンサ信号の取り扱い方が異なることを明確化することができる。ここで、不正行為防止用のプログラムは、遊技機メーカー毎に仕様が相違し易いため、正当性を人為的に検証する必要性が高いものとなるが、当該同一のセンサ信号の取り扱い方に関する相違点を対比して検証することが容易となることにより、不正行為防止用のプログラムについて検証するための労力を低減できる。

【1803】

本態様（D12）に係る回胴式遊技機は、
複数種類の図柄を表示したリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）を複数有する複数のリール（例えば、リールM50）と、
前記複数のリール（例えば、リールM50）を回転させるときに遊技者が操作するスタートスイッチ（例えば、スタートレバーD50）と、
前記リール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と対応して設けられ前記リール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）を停止させるときに遊技者が操作する複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）と、
遊技の進行を制御する主遊技制御部（例えば、主制御基板M）と
を備えた遊技機であって、
主遊技制御部（例えば、主制御基板M）は、
前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーD50）が操作されたことに基づき役抽選を行う役抽選手段（例えば、CPU C100が実行するステップ1257の処理）と
、
所定の最小遊技時間が経過するまでは、前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーD50）が操作されても前記複数のリール（例えば、リールM50）の回転開始を待機させる遊技進行規制手段（例えば、CPU C100が実行するステップ3204の処理）と
と
を備え、
前記役抽選により決定された当選役に関する情報となる条件装置情報を、所定のRAM

10

20

30

40

50

領域にて記憶するよう構成されており、

条件装置情報として、所定種類の当選役に関する第一の条件装置情報と、当該所定種類の当選役とは異なる特定種類の当選役に関する第二の条件装置情報とを有し、前記所定の R A M 領域における第一の記憶領域にて第一の条件装置情報を記憶し、前記所定の R A M 領域における第二の記憶領域にて第二の条件装置情報を記憶するよう構成されており、

第一の条件装置情報を第一の記憶領域にて記憶する際には、第一の記憶領域における第一のビット位置に 1 をセットして記憶する一方、

第二の条件装置情報を第二の記憶領域にて記憶する際には、第二の記憶領域における第二のビット位置に 1 をセットして記憶するよう構成されており、

所定の遊技終了後において前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバー D 5 0）が操作され前記役抽選が行われた場合、前記所定の最小遊技時間が経過した後に条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマ M 8 0）に所定値をセットし、

前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマ M 8 0）の値が 0 でなく且つ前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマ M 8 0）の値が所定範囲内である場合には、条件装置情報として第一の記憶領域にて記憶されている第一の条件装置情報を遊技機外へ出力し、

前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマ M 8 0）の値が 0 でなく且つ前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマ M 8 0）の値が前記所定範囲とは異なる特定範囲内である場合には、条件装置情報として第二の記憶領域にて記憶されている第二の条件装置情報を遊技機外へ出力し、

前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマ M 8 0）の値が 0 である場合には、当該値に基づく情報を遊技機外へ出力するよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1804】

本態様（D 1 3）に係る回胴式遊技機は、

複数種類の図柄を表示したリール（例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）を複数有する複数のリール（例えば、リール M 5 0）と、

前記複数のリール（例えば、リール M 5 0）を回転させるときに遊技者が操作するスタートスイッチ（例えば、スタートレバー D 5 0）と、

前記リール（例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）と対応して設けられ前記リール（例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）を停止させるときに遊技者が操作する複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）と、

遊技の進行を制御する主遊技制御部（例えば、主制御基板 M）とを備えた遊技機であって、

主遊技制御部（例えば、主制御基板 M）は、

前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバー D 5 0）が操作されたことに基づき役抽選を行う役抽選手段（例えば、C P U C 1 0 0 が実行するステップ 1 2 5 7 の処理）と、

所定の最小遊技時間が経過するまでは、前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバー D 5 0）が操作されても前記複数のリール（例えば、リール M 5 0）の回転開始を待機させる遊技進行規制手段（例えば、C P U C 1 0 0 が実行するステップ 3 2 0 4 の処理）とを備え、

前記役抽選により決定された当選役に関する情報となる条件装置情報を、所定の R A M 領域にて記憶するよう構成されており、

条件装置情報として、所定種類の当選役に関する第一の条件装置情報と、当該所定種類の当選役とは異なる特定種類の当選役に関する第二の条件装置情報とを有し、前記所定の R A M 領域における第一の記憶領域にて第一の条件装置情報を記憶し、前記所定の R A M 領域における第二の記憶領域にて第二の条件装置情報を記憶するよう構成されており、

所定の遊技終了後において前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーD50）が操作され前記役抽選が行われた場合、前記所定の最小遊技時間が経過した後に条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマM80）に所定値をセットし、

前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマM80）の値が0でなく且つ前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマM80）の値が前記所定範囲内である場合には、条件装置情報として第一の記憶領域にて記憶されている第一の条件装置情報を読み出し、当該読み出した第一の条件装置情報における第一のビット位置にて1をセットして遊技機外へ出力し、

前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマM80）の値が0でなく且つ前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマM80）の値が前記所定範囲とは異なる特定範囲内である場合には、条件装置情報として第二の記憶領域にて記憶されている第二の条件装置情報を読み出し、当該読み出した第二の条件装置情報における第二のビット位置にて1をセットして遊技機外へ出力し、

前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマM80）の値が0である場合には、当該値に基づく情報を遊技機外へ出力するよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1805】

本態様（D14）に係る回胴式遊技機は、

複数種類の図柄を表示したリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）を複数有する複数のリール（例えば、リールM50）と、

前記複数のリール（例えば、リールM50）を回転させるときに遊技者が操作するスタートスイッチ（例えば、スタートレバーD50）と、

前記リール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と対応して設けられ前記リール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）を停止させるときに遊技者が操作する複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）と、

遊技の進行を制御する主遊技制御部（例えば、主制御基板M）と、

前記遊技の進行に応じた情報出力を制御する副遊技制御部（例えば、副制御基板S）とを備えた遊技機であって、

主遊技制御部（例えば、主制御基板M）は、

前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーD50）が操作されたことに基づき役抽選を行う役抽選手段（例えば、CPUC100が実行するステップ1257の処理）と、

所定の最小遊技時間が経過するまでは、前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーD50）が操作されても前記複数のリール（例えば、リールM50）の回転開始を待機させる遊技進行規制手段（例えば、CPUC100が実行するステップ3204の処理）と、

副遊技制御部（例えば、副制御基板S）側での情報出力に際して必要な遊技情報を送信する遊技情報送信手段（例えば、CPUC100が実行するステップ3165の処理）とを備え、

前記役抽選により決定された当選役に関する情報となる条件装置情報を、所定のRAM領域にて記憶するよう構成されており、

条件装置情報として、所定種類の当選役に関する第一の条件装置情報と、当該所定種類の当選役とは異なる特定種類の当選役に関する第二の条件装置情報とを有し、前記所定のRAM領域における第一の記憶領域にて第一の条件装置情報を記憶し、前記所定のRAM領域における第二の記憶領域にて第二の条件装置情報を記憶するよう構成されており、

第一の条件装置情報を第一の記憶領域にて記憶する際には、第一の記憶領域における第一のビット位置に1をセットして記憶する一方、

第二の条件装置情報を第二の記憶領域にて記憶する際には、第二の記憶領域における第二のビット位置に1をセットして記憶するよう構成されており、

10

20

30

40

50

所定の遊技終了後において前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーD50）が操作され前記役抽選が行われた場合、前記所定の最小遊技時間が経過した後に条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマM80）に所定値をセットし、

前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマM80）の値が0でなく且つ前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマM80）の値が所定範囲内である場合には、条件装置情報として第一の記憶領域にて記憶されている第一の条件装置情報を遊技機外へ出力し、

前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマM80）の値が0でなく且つ前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマM80）の値が前記所定範囲とは異なる特定範囲内である場合には、条件装置情報として第二の記憶領域にて記憶されている第二の条件装置情報を遊技機外へ出力し、

前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマM80）の値が0である場合には、当該値に基づく情報を遊技機外へ出力するよう構成されており、

前記所定のRAM領域にて一時記憶されている条件装置情報を遊技機外へ出力する以前のタイミングにて、前記所定のRAM領域とは異なる特定のRAM領域にて一時記憶されている、条件装置情報に基づいた前記遊技情報を副遊技制御部（例えば、副制御基板S）側へ送信するよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

また、本態様に係る遊技機は、以下のように構成してもよく、

本態様（D14）に係る遊技機は、

複数種類の図柄を表示したリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）を複数有する複数のリール（例えば、リールM50）と、

前記複数のリール（例えば、リールM50）を回転させるときに遊技者が操作するスタートスイッチ（例えば、スタートレバーD50）と、

前記リール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と対応して設けられ前記リール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）を停止させるときに遊技者が操作する複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）と、

遊技の進行を制御する主遊技制御部（例えば、主制御基板M）と、

前記遊技の進行に応じた情報出力を制御する副遊技制御部（例えば、副制御基板S）とを備えた遊技機であって、

主遊技制御部（例えば、主制御基板M）は、

前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーD50）が操作されたことに基づき役抽選を行う役抽選手段（例えば、CPUC100が実行するステップ1257の処理）と、

所定の最小遊技時間が経過するまでは、前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーD50）が操作されても前記複数のリール（例えば、リールM50）の回転開始を待機させる遊技進行規制手段（例えば、CPUC100が実行するステップ3204の処理）と、

副遊技制御部（例えば、副制御基板S）側での情報出力に際して必要な遊技情報を送信する遊技情報送信手段（例えば、CPUC100が実行するステップ3165の処理）とを備え、

前記役抽選により決定された当選役に関する情報となる条件装置情報を、所定のRAM領域にて記憶するよう構成されており、

条件装置情報として、所定種類の当選役に関する第一の条件装置情報と、当該所定種類の当選役とは異なる特定種類の当選役に関する第二の条件装置情報とを有し、前記所定のRAM領域における第一の記憶領域にて第一の条件装置情報を記憶し、前記所定のRAM領域における第二の記憶領域にて第二の条件装置情報を記憶するよう構成されており、

所定の遊技終了後において前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーD50）が操作され前記役抽選が行われた場合、前記所定の最小遊技時間が経過した後に条件装置情

10

20

30

40

50

報出力タイマ（例えば、出力時間タイマM80）に所定値をセットし、

前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマM80）の値が0でなく且つ前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマM80）の値が所定範囲内である場合には、条件装置情報として第一の記憶領域にて記憶されている第一の条件装置情報を読み出し、第一の条件装置情報における第一のビット位置に1をセットした情報を遊技機外へ出力し、

前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマM80）の値が0でなく且つ前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマM80）の値が前記所定範囲とは異なる特定範囲内である場合には、条件装置情報として第二の記憶領域にて記憶されている第二の条件装置情報を読み出し、第二の条件装置情報における第二のビット位置に1をセ

10

ットした情報を遊技機外へ出力し、

前記第一の条件装置情報における前記第一のビット位置に1をセットした情報を遊技機外へ出力する前の所定のタイミングにて、第一の条件装置情報に基づいた前記遊技情報を副遊技制御部（例えば、副制御基板S）側へ送信するよう構成されており、

前記第二の条件装置情報における前記第二のビット位置に1をセットした情報を遊技機外へ出力する前の所定のタイミングにて、第二の条件装置情報に基づいた前記遊技情報を副遊技制御部（例えば、副制御基板S）側へ送信するよう構成されていることを特徴とする遊技機であってもよい。

20

【1806】

本態様（D15）に係る回胴式遊技機は、

複数種類の図柄を表示したリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）を複数有する複数のリール（例えば、リールM50）と、

前記複数のリール（例えば、リールM50）を回転させるときに遊技者が操作するスタートスイッチ（例えば、スタートレバーD50）と、

前記リール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と対応して設けられ前記リール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）を停止させるときに遊技者が操作する複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）と、

30

遊技の進行を制御する主遊技制御部（例えば、主制御基板M）とを備えた遊技機であって、

主遊技制御部（例えば、主制御基板M）は、

前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーD50）が操作されたことに基づき役抽選を行う役抽選手段（例えば、CPU C100が実行するステップ1257の処理）を備え、

前記役抽選により決定された当選役に関する情報を、所定のRAM領域に記憶するよう構成されており、

前記役抽選により決定された当選役が所定当選役であるときにおいて、第1の操作態様で前記ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）が操作されたときには第一の図柄組合せが停止表示可能となり、第2の操作態様で前記ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）が操作されたときには第一の図柄組合せとは異なる第二の図柄組合せが停止表示可能となり、

40

第一の図柄組合せが停止表示された場合と、第二の図柄組合せが停止表示された場合とでは、遊技者に付される利益が異なるように構成されており、

前記役抽選により決定された当選役が前記所定当選役である場合、前記ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様に関する情報である操作態様データを遊技機外へ出力可能であり、

操作態様データを遊技機外へ出力する場合、所定条件を充足している場合には、第一の操作態様データを出力し、当該所定条件を充足していない場合には、第一の操作態様デー

50

タとは異なる第二の操作態様データを出力するよう構成されており、

操作態様データは、前記ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD 4 0）の種別に関するデータ及び前記リール（例えば、左リールM 5 1、中リールM 5 2、右リールM 5 3）を停止させる際の停止タイミングに関するデータで構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1807】

本態様（D 1 6）に係る回胴式遊技機は、

複数種類の図柄を表示したリール（例えば、左リールM 5 1、中リールM 5 2、右リールM 5 3）を複数有する複数のリール（例えば、リールM 5 0）と、

前記複数のリール（例えば、リールM 5 0）を回転させるときに遊技者が操作するスタートスイッチ（例えば、スタートレバーD 5 0）と、

前記リール（例えば、左リールM 5 1、中リールM 5 2、右リールM 5 3）と対応して設けられ前記リール（例えば、左リールM 5 1、中リールM 5 2、右リールM 5 3）を停止させるときに遊技者が操作する複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD 4 0）と、

遊技の進行を制御する主遊技制御部（例えば、主制御基板M）とを備えた遊技機であって、

主遊技制御部（例えば、主制御基板M）は、

前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーD 5 0）が操作されたことに基づき役抽選を行う役抽選手段（例えば、CPU C 1 0 0が実行するステップ1 2 5 7の処理）を備え、

前記役抽選により決定された当選役に関する情報を、所定のRAM領域にて記憶するよう構成されており、

前記役抽選により決定された当選役が所定当選役であるときにおいて、第1の操作順番で前記ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD 4 0）が操作されたときには第一の図柄組合せが停止表示可能となり、第2の操作順番で前記ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD 4 0）が操作されたときには第二の図柄組合せが停止表示可能となり、第一の図柄組合せが停止表示された場合と、第二の図柄組合せが停止表示された場合とでは、遊技者に付される利益が異なるよう構成されており、

前記役抽選により決定された当選役が前記所定当選役である場合、前記ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD 4 0）の操作態様に関する情報である操作態様データを遊技機外へ出力可能であり、

操作態様データを遊技機外へ出力する場合、所定条件を充足している場合には、第一の操作態様データを出力し、当該所定条件を充足していない場合には、第一の操作態様データとは異なる第二の操作態様データを出力するよう構成されており、

操作態様データは、所定ビット数を単位データとする複数の単位データの集合体として形成され、当該複数の単位データにおける各単位データは、前記ストップスイッチの操作順番に関するデータが含まれる第1データ、又は、前記リールを停止させる際の停止タイミングに関するデータが含まれる第2データの何れかとなるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1808】

本態様（D 1 7）に係る回胴式遊技機は、

ROM（例えば、内蔵ROM C 1 1 0）と、RAM（例えば、内蔵RAM C 1 2 0）と、CPU（例えば、CPU C 1 0 0）とを備えた遊技機であって、

前記ROMには、アドレスが割り当てられ、前記CPUに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ROMは（例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップCのメモリマップの一例において）、

プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第1ROM領域における第1制御領域）と、

10

20

30

40

50

データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、

プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、

データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と

を有し、

前記ＲＡＭは、

前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第１ＲＡＭ領域）と、

前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第２ＲＡＭ領域）と、

レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と

を有し、

電源断からの復帰後において前記第一制御領域にて配置されている所定のプログラム処理によって、前記第一情報格納領域に記憶された処理結果データ、前記第二情報格納領域に記憶された処理結果データ、及び前記スタック領域に退避されたデータの誤り検出が行われるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【１８０９】

本態様（Ｄ１８）に係る回胴式遊技機は、

ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＲＡＭ（例えば、内蔵ＲＡＭＣ１２０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、

前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ＲＯＭは（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例において）、

プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、

データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、

プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、

データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と

を有し、

前記ＲＡＭは、

前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第１ＲＡＭ領域）と、

前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第２ＲＡＭ領域）と、

レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と

を有し、

前記第一情報格納領域には記憶され得る一方で前記第二情報格納領域には記憶されない処理結果データのうちの特定データ（例えば、設定値）は、前記第二制御領域にて配置されている所定のプログラムにより正常であるか否かが判定されるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【１８１０】

本態様（D 1 9）に係る回胴式遊技機は、

ROM（例えば、内蔵ROMC 1 1 0）と、RAM（例えば、内蔵RAMC 1 2 0）と、CPU（例えば、CPUC 1 0 0）とを備えた遊技機であって、

前記ROMには、アドレスが割り当てられ、前記CPUに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ROMは（例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップCのメモリマップの一例において）、

プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第1ROM領域における第1制御領域）と、

データが配置されている第一データ領域（例えば、第1ROM領域における第1データ領域）と、

プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第2ROM領域における第2制御領域）と、

データが配置されている第二データ領域（例えば、第2ROM領域における第2データ領域）と

を有し、

前記RAMは、

前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第1RAM領域）と、

前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第2RAM領域）と、

レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と

を有し、

前記第一情報格納領域に記憶された処理結果データは、前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理によって、更新可能とし、

前記第二情報格納領域に記憶された処理結果データは、前記第一制御領域にて配置されているプログラムにより更新されないよう構成されており、

前記第二情報格納領域に記憶された処理結果データは、前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理によって、更新可能とし、

前記第一情報格納領域に記憶された処理結果データは、前記第二制御領域にて配置されているプログラムにより更新されないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

或いは、

本態様に係る遊技機は、

ROM（例えば、内蔵ROMC 1 1 0）と、RAM（例えば、内蔵RAMC 1 2 0）と、CPU（例えば、CPUC 1 0 0）とを備えた遊技機であって、

前記ROMには、アドレスが割り当てられ、前記CPUに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ROMは（例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップCのメモリマップの一例において）、

プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第1ROM領域における第1制御領域）と、

データが配置されている第一データ領域（例えば、第1ROM領域における第1データ領域）と、

プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第2ROM領域における第2制御領域）と、

データが配置されている第二データ領域（例えば、第2ROM領域における第2データ領域）と

を有し、

10

20

30

40

50

前記 R A M は、

前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第 1 R A M 領域）と、

前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第 2 R A M 領域）と、

レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と

を有し、

電源断からの復帰後において、前記第一情報格納領域に記憶された処理結果データは、前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理によって、初期化可能とし、

電源断からの復帰後において、前記第二情報格納領域に記憶された処理結果データは、前記第一制御領域にて配置されているプログラムにより初期化されないよう構成されており、

電源断からの復帰後において、前記第二情報格納領域に記憶された処理結果データは、前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理によって、初期化可能とし、

電源断からの復帰後において、前記第一情報格納領域に記憶された処理結果データは、前記第二制御領域にて配置されているプログラムにより初期化されないよう構成されており、

電源断からの復帰後において、前記第一情報格納領域に記憶された処理結果データ及び前記第二情報格納領域に記憶された処理結果データが初期化された後で、定期的に発生する割り込み制御を実行可能に設定するよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1811】

本態様（D 2 0）に係る回胴式遊技機は、

R O M（例えば、内蔵 R O M C 1 1 0）と、R A M（例えば、内蔵 R A M C 1 2 0）と、C P U（例えば、C P U C 1 0 0）とを備えた遊技機であって、

前記 R O M には、前記 C P U に対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記 R O M は（例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップ C のメモリマップの一例において）、

プログラムが記憶されている第一制御領域（例えば、第 1 R O M 領域における第 1 制御領域）と、

データが記憶されている第一データ領域（例えば、第 1 R O M 領域における第 1 データ領域）と、

プログラムが記憶されている第二制御領域（例えば、第 2 R O M 領域における第 2 制御領域）と、

データが記憶されている第二データ領域（例えば、第 2 R O M 領域における第 2 データ領域）と

を有し、

前記 R A M は、

前記第一制御領域にて記憶されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第 1 R A M 領域）と、

前記第二制御領域にて記憶されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第 2 R A M 領域）と、

レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と

を有し、

前記第一制御領域に記憶されているプログラムにおける所定の呼び出し命令があった場合に前記第二制御領域に記憶されている所定のプログラムを呼び出し、

前記所定のプログラムに従い前記 C P U が処理を実行する場合には、当該呼び出し命令

10

20

30

40

50

の前にレジスタに記憶されているデータを、前記スタック領域へ退避するよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

或いは、

本態様に係る遊技機は、

ROM（例えば、内蔵ROMC110）と、RAM（例えば、内蔵RAMC120）と、CPU（例えば、CPUC100）とを備えた遊技機であって、

前記ROMには、前記CPUに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ROMは（例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップCのメモリマップの一例において）、

プログラムが記憶されている第一制御領域（例えば、第1ROM領域における第1制御領域）と、

データが記憶されている第一データ領域（例えば、第1ROM領域における第1データ領域）と、

プログラムが記憶されている第二制御領域（例えば、第2ROM領域における第2制御領域）と、

データが記憶されている第二データ領域（例えば、第2ROM領域における第2データ領域）と

を有し、

前記RAMは、

前記第一制御領域に記憶されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第1RAM領域）と、

前記第二制御領域に記憶されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第2RAM領域）と、

レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と

を有し、

前記第一制御領域に記憶されているプログラムにおける所定の呼び出し命令があった場合に前記第二制御領域に記憶されている所定のプログラムを呼び出し、

前記所定のプログラムに従い前記CPUが処理を実行する場合には、当該呼び出し命令の後にレジスタに記憶されているデータを、前記スタック領域へ退避するよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1812】

本態様（D21）に係る回胴式遊技機は、

ROM（例えば、内蔵ROMC110）と、RAM（例えば、内蔵RAMC120）と、CPU（例えば、CPUC100）とを備えた遊技機であって、

前記ROMには、アドレスが割り当てられ、前記CPUに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ROMは（例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップCのメモリマップの一例において）、

プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第1ROM領域における第1制御領域）と、

データが配置されている第一データ領域（例えば、第1ROM領域における第1データ領域）と、

プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第2ROM領域における第2制御領域）と、

データが配置されている第二データ領域（例えば、第2ROM領域における第2データ領域）と

を有し、

前記 R A M は、

前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第 1 R A M 領域）と、

前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第 2 R A M 領域）と、

レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と

を有し、

所定のデータ（例えば、遊技状態情報、抽選役に係る情報）は、前記第一情報格納領域に記憶され、前記第二情報格納領域には記憶されず、

前記第二制御領域にて配置されている所定のプログラムに従う前記 C P U による処理によって、前記所定のデータに基づいて遊技機外へ特定情報を出力可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1813】

本態様（D 2 2）に係る回胴式遊技機は、

R O M（例えば、内蔵 R O M C 1 1 0）と、R A M（例えば、内蔵 R A M C 1 2 0）と、C P U（例えば、C P U C 1 0 0）とを備えた遊技機であって、

前記 R O M には、アドレスが割り当てられ、前記 C P U に対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記 R O M は（例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップ C のメモリマップの一例において）、

プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第 1 R O M 領域における第 1 制御領域）と、

データが配置されている第一データ領域（例えば、第 1 R O M 領域における第 1 データ領域）と、

プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第 2 R O M 領域における第 2 制御領域）と、

データが配置されている第二データ領域（例えば、第 2 R O M 領域における第 2 データ領域）と

を有し、

前記 R A M は、

前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第 1 R A M 領域）と、

前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第 2 R A M 領域）と、

レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と

を有し、

所定のデータ（例えば、遊技状態情報、抽選役に係る情報）は、前記第一情報格納領域に記憶され、定期的に発生する割込み制御が行われた場合において、前記第一制御領域にて配置されている第一割込みプログラムから呼び出し命令があった場合に、前記第二制御領域にて配置されている第二割込みプログラム処理を実行し、当該第二割込み処理では前記所定のデータに基づいて特定情報を遊技機外へ出力可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

【1814】

本態様（D 2 3）に係る回胴式遊技機は、

R O M（例えば、内蔵 R O M C 1 1 0）と、R A M（例えば、内蔵 R A M C 1 2 0）と、C P U（例えば、C P U C 1 0 0）とを備えた遊技機であって、

前記 R O M には、アドレスが割り当てられ、前記 C P U に対する命令を司るプログラム

10

20

30

40

50

と、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ROMは（例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップCのメモリマップの一例において）、

プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第1ROM領域における第1制御領域）と、

データが配置されている第一データ領域（例えば、第1ROM領域における第1データ領域）と、

プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第2ROM領域における第2制御領域）と、

データが配置されている第二データ領域（例えば、第2ROM領域における第2データ領域）と

を有し、

前記RAMは、

前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第1RAM領域）と、

前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第2RAM領域）と、

レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と

を有し、

前記第一制御領域にて配置されているプログラムにおける呼び出し命令があった場合に前記第二制御領域にて配置されている所定のプログラムを呼び出し、

前記所定のプログラムに従い処理を実行する場合には、当該呼び出し命令の前のスタック領域のチェックデータ（例えば、当該呼び出し命令の前のスタックポインタのアドレス値、或いは、当該呼び出し命令の前までにスタック領域へ退避されているデータのチェックサム値）を前記第一情報格納領域の所定アドレスに記憶し、

前記所定のプログラムによる処理を実行した後は、前記チェックデータに基づいて正常か否かを判定し、正常でないと判断した場合にはエラー処理を実行する

ことを特徴とする遊技機である。

或いは、

ROM（例えば、内蔵ROMC110）と、RAM（例えば、内蔵RAMC120）と、CPU（例えば、C100）とを備えた遊技機であって、

前記ROMには、アドレスが割り当てられ、前記CPUに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ROMは（例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップCのメモリマップの一例において）、

プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第1ROM領域における第1制御領域）と、

データが配置されている第一データ領域（例えば、第1ROM領域における第1データ領域）と、

プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第2ROM領域における第2制御領域）と、

データが配置されている第二データ領域（例えば、第2ROM領域における第2データ領域）と

を有し、

前記RAMは、

前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第1RAM領域）と、

前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第2RAM領域）と、

レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と
を有し、

前記第一制御領域にて配置されているプログラムにおける呼び出し命令があった場合に
前記第二制御領域にて配置されている所定のプログラムを呼び出し、

前記所定のプログラムに従い処理を実行する場合には、当該呼び出し命令の前における
スタックポインタのアドレス値を前記第一情報格納領域の所定アドレスに記憶し、

前記所定のプログラムによる処理を実行した後は、当該実行した後におけるスタック
ポインタのアドレス値と前記所定アドレスに記憶したアドレス値とに基づいて正常か否か
を判定し、正常でないと判断した場合にはエラー処理を実行する
ことを特徴とする遊技機である。

10

【1815】

本態様（D24）に係る回胴式遊技機は、

ROM（例えば、内蔵ROMC110）と、RAM（例えば、内蔵RAMC120）と
、CPU（例えば、CPUC100）とを備えた遊技機であって、

前記ROMには、アドレスが割り当てられ、前記CPUに対する命令を司るプログラム
と、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ROMは（例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップC
のメモリマップの一例において）、

プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第1ROM領域における第1制御
領域）と、

20

データが配置されている第一データ領域（例えば、第1ROM領域における第1データ
領域）と、

プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第2ROM領域における第2制御
領域）と、

データが配置されている第二データ領域（例えば、第2ROM領域における第2データ
領域）と

を有し、

前記RAMは、

前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一
情報格納領域（例えば、第1RAM領域）と、

30

前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二
情報格納領域（例えば、第2RAM領域）と、

レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と

を有し、

前記スタック領域は、第一スタック領域と第二スタック領域とに分かれており、

前記第一制御領域にて配置されているプログラムに従って第一の処理を実行する特定の
タイミングで、レジスタにて記憶されているデータを前記第一スタック領域へ退避する一
方で、前記第二制御領域にて配置されているプログラムに従って第二の処理を実行する所
定のタイミングで、レジスタにて記憶されているデータを前記第二スタック領域へ退避す
るよう構成されており、

40

前記第一制御領域にて配置されているプログラムにおける呼び出し命令があった場合で
あって、前記第二制御領域にて配置されているプログラムに従い前記CPUが処理を実行
する際には、前記スタック領域を管理するスタックポインタのアドレス値について
、前記第一スタック領域を指し示すアドレス値から前記第二スタック領域を指し示すアド
レス値へと変更するよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

本態様（D25）に係る回胴式遊技機は、

ROM（例えば、内蔵ROMC110）と、RAM（例えば、内蔵RAMC120）と

50

、CPU（例えば、CPU C100）とを備えた遊技機であって、

前記ROMには、アドレスが割り当てられ、前記CPUに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ROMは（例えば、実施例において<メモリマップ>として示した主制御チップCのメモリマップの一例において）、

プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第1ROM領域における第1制御領域）と、

データが配置されている第一データ領域（例えば、第1ROM領域における第1データ領域）と、

プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第2ROM領域における第2制御領域）と、

データが配置されている第二データ領域（例えば、第2ROM領域における第2データ領域）と

を有し、

前記RAMは、

前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第1RAM領域）と、

前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第2RAM領域）と、

レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と

を有し、

前記スタック領域は、第一スタック領域と第二スタック領域とに分かれており、

前記第一制御領域にて配置されているプログラムに従って第一の処理を実行する特定のタイミングで、レジスタにて記憶されているデータを前記第一スタック領域へ退避する一方で、前記第二制御領域にて配置されているプログラムに従って第二の処理を実行する所定のタイミングで、レジスタにて記憶されているデータを前記第二スタック領域へ退避するよう構成されており、

前記第一制御領域にて配置されているプログラムにおける呼び出し命令があった場合であって、前記第二制御領域にて配置されているプログラムに従い前記CPUが処理を実行する際には、前記スタック領域を管理するスタックポインタのアドレス値について前記第一スタック領域を指し示すアドレス値から前記第二スタック領域を指し示すアドレス値へと変更するよう構成されており、

前記スタックポインタのアドレス値について前記第一スタック領域を指し示すアドレス値から前記第二スタック領域を指し示すアドレス値へと変更する処理が終了するまでの期間は、定期的に発生する割り込み制御の実行タイミングに到達した場合であっても、当該割り込み制御の実行が禁止されるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1816】

（第18実施形態）

ここで、各構成要素について説明する前に、第18実施形態に係る回胴式遊技機Pの特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【1817】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ3402と本実施形態からの変更例1におけるステップ3402は、別の実施形態におけるステップ3402であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【1818】

まず、図 3 4 1（一部の構成については図 3 4 2）を参照しながら、第 1 8 実施形態に係る回胴式遊技機の前面側の基本構造を説明する。まず、回胴式遊技機 P は、主に前扉（フロントドアとも称す）と、裏箱（キャビネット、基体とも称す）と裏箱内に設置されたリールユニット、ホップ装置、電源ユニット、主制御基板 M（主制御チップが搭載されている基板）で構成される。以下、これらを順に説明する。

【1 8 1 9】

次に、回胴式遊技機 P の前扉 D U は、装飾ランプユニット D 1 5 0、メダル受け皿 D 2 3 0、を含む。まず、装飾ランプユニット D 1 5 0 は、回胴式遊技機 P の遊技の進行に応じて発光する発光源を有したものである。また、前扉 D U の開閉状態を検出可能なドアスイッチ D 8 0 が設けられている。また、前扉 D U には鍵穴 D 2 6 0 が設けられており、鍵穴 D 2 6 0 の形状と整合するキー（ドアキー）を鍵穴 D 2 6 0 に差し込む {加えて、所定の方向（例えば、時計回り）に捻る} ことで、前扉 D U を開放し得るよう構成されている。尚、ドアキーを鍵穴 D 2 6 0 に差し込む {加えて、所定の方向（例えば、反時計回り）に捻る} ことで、エラー状態を解除し得るよう構成してもよい。次に、メダル受け皿 D 2 3 0 は、放出口 D 2 4 0 から放出された遊技メダル（メダル又は遊技媒体と呼ぶことがある）の受け皿である。

【1 8 2 0】

次に、前扉 D U は、遊技状態を視認可能にするための機構、遊技媒体の入力を可能にするための機構、リールユニットを操作するための機構、等を含む。具体的には、遊技状態を視認可能にするための機構として、リール窓 D 1 6 0、投入数表示灯 D 2 1 0、操作状態表示灯 D 1 8 0、特別遊技状態表示装置 D 2 5 0、獲得枚数表示装置 D 1 9 0、クレジット数表示装置 D 2 0 0、等が取り付けられている。また、遊技媒体の投入や賭け数（ベット数）の入力を可能にするための機構として、メダル投入口 D 1 7 0、ベットボタン D 2 2 0、投入された遊技媒体の払い出しを可能にするための機構として、精算ボタン D 6 0 が取り付けられている。そして、リールユニットを操作するための機構として、スタートレバー D 5 0、停止ボタン D 4 0 が取り付けられている。以下、各要素について詳述する。

【1 8 2 1】

<遊技状態を視認可能にするための機構>

次に、リール窓 D 1 6 0 は、前扉 D U の一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓 D 1 6 0 を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯 D 2 1 0 は、L E D によって構成されており、現在ベット（一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること）されているメダル数と同数の L E D が点灯するよう構成されている。また、操作状態表示灯 D 1 8 0 は、L E D によって構成されており、現在の操作状態（メダル受付可否状態、再遊技入賞状態、遊技開始ウェイト状態等）に応じて点灯・消灯するよう構成されている。また、獲得枚数表示装置 D 1 9 0 は、7 セグメントディスプレイによって構成されており、直近で獲得した遊技メダル数が所定期間表示されるよう構成されている。尚、獲得枚数表示装置 D 1 9 0 は、リール停止順（左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3 の停止順）によって入賞する役が相違し得る条件装置 {いわゆる押し順小役であるが、入賞する役が相違した場合には、遊技者に付される利益率（払出枚数、その後の R T 状態等）が異なり得るよう構成されているものが一般的である} が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順をも報知し得るよう構成されている（獲得枚数表示装置 D 1 9 0 の報知態様については後述する）。また、特別遊技状態表示装置 D 2 5 0 は、7 セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置 D 2 5 0 を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、演出表示装置 S 4 0 にて当該払出数の総数を表示するよう構成することで遊技者は特別遊技中に払い出された払出数の総数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる（獲得枚数表示装置 D 1 9 0 にて表示するよう構成してもよい）。また、クレジット数表示装置 D 2 0 0 は

、7セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ちメダルとして遊技機内に貯留されているメダル数の総数（クレジット数、クレジットとも称する）が表示されるよう構成されている。

【1822】

＜遊技媒体の入力を可能にするための機構＞

次に、メダル投入口D170は、遊技メダルの投入口であり、メダル受付可能状態である状況下において当該投入口に投入された遊技メダルは遊技機枠内部へと誘導される。また、遊技機枠内部にはメダルの投入を検出するセンサとして、投入受付センサD10sと、第1投入センサD20sと、第2投入センサD30sと、が設けられており、当該遊技機枠内部へと誘導された遊技メダルが正常に投入されたと判断した場合に、当該投入されたメダルをベットされたメダルとして検出し得るよう構成されている（遊技メダル投入時の処理については後述する）。また、ベットボタンD220は、遊技者によって操作可能に構成されており、当該操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）をベットすることができるよう構成されている。尚、本例では、ベットボタンD220の1回の操作によって3枚の遊技メダルをベットし得るよう構成されているが、ベットボタンの構成はこれには限定されず、ベットボタンを複数設けて、1回の操作によってベット可能な遊技メダルの枚数を相違させる（例えば、第1ベットボタンは1回の操作で3枚の遊技メダルがベット可能であり、第2ベットボタンは1回の操作で1枚の遊技メダルがベット可能である）よう構成してもよい。また、精算ボタンD60は、遊技者によって操作可能に構成されており、当該操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）及び／又はベットされているメダルを遊技者に払い戻すことが可能となっている。尚、精算ボタンD60の操作によって払い戻された遊技メダルは、放出口D240に払い出されるよう構成されている。

【1823】

＜リールユニットを操作するための機構＞

次に、スタートレバーD50は、遊技者によって操作可能に構成されており、当該操作によってリールユニットの動作（回胴の回転）を開始可能に構成されている。また、停止ボタンD40は、遊技者によって操作可能な左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43を備えており、夫々の停止ボタンを操作することによってリールユニットの動作を順次停止可能に構成されている。尚、本例においては、「回胴」と「リール」とは同義であり、例えば、「回胴停止フラグ」と「リール停止フラグ」とは同一のフラグとなっている。

【1824】

次に、回胴式遊技機Pのリールユニットは、リールM50とリールM50の駆動源（ステッピングモータ等）とを備えている。また、リールM50は、左リールM51、中リールM52、右リールM53を備えている。ここで、夫々のリール部は合成樹脂等により形成され、当該リール部の外周上（リール带上）には複数の図柄が描かれている。そして、スタートレバーD50及び停止ボタンD40における各停止ボタンの操作に基づき、夫々のリール部の回転動作及び停止動作を可能とするよう構成されている。また、図示しないが、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の内部にはLED（以下、リールバックライトと呼ぶことがある）が設けられており、当該LEDが点灯した際にはリール部外周を透過した光によって、リール部外周が点灯したように視認できるよう構成されている。

【1825】

＜その他の機構＞

また、回胴式遊技機Pの遊技機枠の内外には、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置S40、様々な点灯態様にて点灯し得るLEDランプS10、サウンドを出力し得るスピーカS20、合成樹脂等によって形成された部材である、上パネルD130及び下パネルD140、等が設けられている。

10

20

30

40

50

【1826】

次に、図342は、前扉DUを開いて胴式遊技機Pの内部の構成を示した斜視図である。前扉DUの裏面側上部には、演出表示装置S40が取り付けられている。前扉DUのほぼ中央にはリール窓D160が設けられており、その下方には、後述する扉基板Dが設けられている。また、扉基板Dには、前述した停止ボタンD40や、スタートレバーD50、精算ボタンD60等の入力信号が入力される。また、扉基板Dの下方には、スピーカS20が設けられている。

【1827】

また、詳細は後述するが、扉基板Dの付近には、メダル投入口D170から投入された遊技メダルの通路となる投入受付センサD10sが設けられており、当該投入受付センサD10sの下方には、遊技メダルを放出口D240に導くためのコインシュータD90などが設けられている。投入受付センサD10sは、メダル投入口D170から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、当該機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロックD100により放出口D240に払い戻されるよう構成されている。遊技者がスタートレバーD50を操作する前に（遊技メダルの投入が有効である状態にて）遊技メダルを投入すると、遊技メダルは投入受付センサD10sによって選別され、規格を満足しているものだけがホッパH40内に投入され、規格を満たしていないメダルは、コインシュータD90を通して、放出口D240に返却されるようになっている。これに対して、スタートレバーD50が操作された後に（遊技メダルの投入が有効でない状態にて）遊技メダルが投入された場合は、投入された遊技メダルはコインシュータD90を通して、放出口D240に返却される。また、投入受付センサD10sの内部（流路の奥）には、詳細後述するメダル投入に係るセンサが設けられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが通過すると、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによって検出されて、その信号が後述する主制御基板Mに供給されるようになっている。

【1828】

リールM50の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板Mが格納されており、リールM50の背後には、各リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）を駆動するための後述する胴基板Kが格納されている。また、リールM50の左方には、図341に示した演出表示装置S40や、LEDランプS10、スピーカS20等を用いて行われる各種演出の制御を司る後述する副制御基板Sが格納されている。また、主制御基板Mには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチM20、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンM30、設定キースイッチM20や設定／リセットボタンM30等を保護するための設定扉（不図示）の開閉を判定する設定ドアスイッチM10が接続されている。尚、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30、設定ドアスイッチM10については何れも不図示としているが、主制御基板Mの基板上等の適宜位置に設けられていればよい（即ち、前扉DUを開かなければ人為的なアクセスが困難な位置に設けられていればよい）。

【1829】

リールM50の下方には、投入された遊技メダルが集められるホッパH40や、遊技メダルを払い出すメダル払出装置Hが設けられており、胴式遊技機P全体に電源を供給するための電源基板Eが格納されている。メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルは、コインシュータD90を通して、放出口D240から払い出されるようになっている。また、電源基板Eの前面には、胴式遊技機Pの電源を投入するための電源スイッチE10も設けられている。

【1830】

次に、図343は、胴式遊技機内部における、メダル投入口D170に投入された遊技メダルの経路（セレクト）を示した斜視図である。メダル投入口D170に投入された

遊技メダルは、まず投入受付センサD10sを通過する。当該投入受付センサD10sは機械式のダブルセンサになっており、遊技メダルが通過することによって、2つの突起した機構が押下されることによりオンとなり遊技メダルが正常に通路を通過することができることとなる。また、このような構成により、遊技メダルではない異物（例えば、遊技メダルよりも径が小さいもの）が投入された場合には、前記2つの突起した機構が押下されない。このようなメダルは、起立した状態をメダルが維持できないため、通路を通過できず（メダルが倒れこむ）放出口D240に払い戻されることとなる。そのほかにも、投入受付センサD10sは、オンとなっている時間が所定時間以上連続した場合等にも、エラーであると判定し得る（その結果、ブロックD100がオフとなり得る）よう構成されている。尚、ブロックD100はオンの状態で遊技メダルが通過可能となり、オフの状態で遊技メダルが通過不可能となるよう構成されている。

【1831】

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

【1832】

次に、図344は、回胴式遊技機における、メダル払出装置Hの正面図及び斜視図である。メダル払出装置Hは、クレジット（遊技機内部に電子的に貯留されている遊技メダル）又はベットされているメダル（遊技を開始するために投入されたメダル）が存在する状態で、精算ボタンD60が操作された、又は、入賞により遊技メダルが払い出される場合に作動することとなる。作動する場合には、まず、ホッパモータH80が駆動することにより、ディスク回転軸H50aを中心にディスクH50が回転する。当該回転によりメダル払出装置H内の遊技メダルは放出付勢手段H70を変位させて遊技メダル出口H60から放出口D240に向かって流下していくこととなる。尚、払出センサ（第1払出センサH10s及び第2払出センサH20s）は2つのセンサで構成されており、夫々のセンサのオン・オフ状況（第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラー（後述する、HPエラー、等）を検出可能に構成されている。より具体的には、例えば、遊技メダル出口H60を正常に通過する際には、放出付勢手段H70の変位により、第1払出センサH10s＝オフ・第2払出センサH20s＝オフの状態から、第1払出センサH10s＝オフ・第2払出センサH20s＝オフ→第1払出センサH10s＝オン・第2払出センサH20s＝オフ→第1払出センサH10s＝オン・第2払出センサH20s＝オン→第1払出センサH10s＝オン・第2払出センサH20s＝オフ→第1払出センサH10s＝オフ・第2払出センサH20s＝オフ、というセンサ状態遷移となるため、このセンサ状態遷移と反する動きを検出した場合には、エラーとするよう構成することを例示することができる。尚、第1払出センサH10sがオフである状況を第1払出センサ信号がオフと称することがあり、その他のセンサについても同様に称することがある。

【1833】

<メモリマップ>

次に、図345を用いて、第18実施形態に係る回胴式遊技機における主制御チップのメモリマップの一例について説明する。当該メモリマップには、「0000H」から「FFFFH」までのアドレス空間が示されている。このうち、「0000H」から「2FFFFH」までの空間には内蔵ROMが割り当てられ、「F000H」から「F3FFFH」までの空間には内蔵RWMが割り当てられ、「FE00H」から「FEBFH」までの空間

には主制御チップ内の各回路に内蔵されているレジスタ領域（内蔵レジスタエリア）が割り当てられている。CPUに、これらの番地に対してアクセスする命令を実行させることにより、対応するハードウェアに対するアクセスを実行させることができる。

【1834】

尚、内蔵ROMは、主として遊技の進行を制御する領域（使用領域と称することがある）である第1ROM領域と、主としてエラー関連等の遊技の正常な進行とは異なる処理を制御する領域（未使用領域と称することがある）である第2ROM領域と、を有しており、「0000H」から「11FAH」までの空間に割り当てられている第1制御領域と、「1200H」から「22E4H」までの空間に割り当てられている第1データ領域とを総称して、第1ROM領域としており、「2000H」から「22E4H」までの空間に割り当てられている第2制御領域と、「22E5H」から「2346H」までの空間に割り当てられている第2データ領域とを総称して、第2ROM領域としている。尚、第1ROM領域は、第2ROM領域よりも容量が大きくなるよう構成されている（換言すれば、第1ROM領域内に存在しCPUからアクセスされるデータ容量は、第2ROM領域内に存在しCPUからアクセスされるデータ容量よりも大きくなるよう構成されている）。

10

【1835】

また、第1ROM領域は、プログラムコード（CPUに対する命令コードセット）が格納されている第1制御領域と、プログラムが使用する（このプログラムコードに基づくCPUの処理によって読み出される）プログラムデータが格納されている第1データ領域と、を有している。尚、同図にて、第1ROM領域におけるメモリマップイメージを図示しておくが、各領域のバイト数や未使用領域の有無はあくまでも一例である。

20

【1836】

また、第2ROM領域は、プログラムコード（CPUに対する命令コードセット）が格納されている第2制御領域と、プログラムが使用する（このプログラムコードに基づくCPUの処理によって読み出される）プログラムデータが格納されている第2データ領域と、を有しており、第2制御領域は、第1制御領域よりも容量が小さくなるよう構成されており（換言すれば、第2制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムコード容量は、第1制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムコード容量よりも小さくなり）、第2データ領域は、第1データ領域よりも容量が小さくなるよう構成されている（換言すれば、第2データ領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムデータ容量は、第1データ領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムデータ容量よりも小さくなる）。また、内蔵ROMは、主制御チップを動作させる際に用いられる各種設定が格納されている管理エリアを有している。尚、同図にて、第2ROM領域におけるメモリマップイメージを図示しておくが、各領域のバイト数や未使用領域の有無はあくまでも一例である。

30

【1837】

尚、第1ROM領域には、第1制御領域（使用領域の制御領域と称することがある）と第1データ領域（使用領域のデータ領域と称することがある）とが含まれていればよく、第1制御領域の先頭アドレスから第1データ領域の最終アドレスまでを第1ROM領域と称してもよい。また、第2ROM領域には、第2制御領域（使用領域外の制御領域と称することがある）と第2データ領域（使用領域外のデータ領域と称することがある）とが含まれていればよく、第2制御領域の先頭アドレスから第2データ領域の最終アドレスまでを第2ROM領域と称してもよい。

40

【1838】

次に、内蔵RWMは、主として遊技の進行に基づく情報を格納する領域（使用領域と称することがある）である第1RWM領域と、主としてエラー関連等の遊技の正常な進行とは異なる処理に基づく情報を格納する領域（使用領域外と称することがある）である第2RWM領域と、を有しており、「F000H」から「F149H」までの空間に割り当てられている第1作業領域と、「F1D8H」から「F1FFH」までの空間に割り当てられている第1スタックエリアとを総称して、第1RWM領域としており、「F210H」

50

から「F 2 1 D H」までの空間に割り当てられている第 2 作業領域と、「F 3 F 2 H」から「F 3 F F H」までの空間に割り当てられている第 2 スタックエリアとを総称して、第 2 R W M 領域としている。尚、第 1 R W M 領域における「F 1 D 8 H」から「F 1 F F H」までの空間には、第 1 R O M ・ R W M 領域に係るプログラムが内部的にデータを保存しておく必要がある場合使用される第 1 スタックエリアが割り当てられ、第 2 R W M 領域における「F 3 F 2 H」から「F 3 F F H」までの空間には、第 2 R O M ・ R W M 領域に係るプログラムが内部的にデータを保存しておく必要がある場合使用される第 2 スタックエリアが割り当てられている（但し、各領域のバイト数はあくまでも一例である）。尚、第 1 スタックエリアが第 1 R W M 領域に含まれず、且つ、第 2 スタックエリアが第 2 R W M 領域に含まれないよう構成してもよく、そのように構成した場合には、例えば、「F 0 0 0 H」から「F 1 4 9 H」までの空間には第 1 R W M 領域が割り当てられ、「F 2 1 0 H」から「F 2 1 D H」までの空間には第 2 R W M 領域が割り当てられることとなる。尚、第 1 R W M 領域は、第 2 R W M 領域よりも容量が大きくなるよう構成されている。

【1839】

尚、第 1 R W M 領域には、第 1 作業領域（使用領域の作業領域と称することがある）が含まれていればよく、第 1 作業領域の先頭アドレスから第 1 スタックエリアの最終アドレスまでを第 1 R W M 領域と称してもよい。また、第 2 R W M 領域には、第 2 作業領域（使用領域外の作業領域と称することがある）が含まれていればよく、第 2 作業領域の先頭アドレスから第 2 スタックエリアの最終アドレスまでを第 2 R W M 領域と称してもよい。

【1840】

尚、未使用領域となっているアドレスも変更しても問題ないが、第 1 データ領域と第 2 制御領域との間（間のアドレス）には未使用領域を設けることが好適である。即ち、図 3 4 5 に示すようなメモリマップ構成である場合、第 1 制御領域内に存在し C P U からアクセスされるプログラムコードと、第 2 制御領域内に存在し C P U からアクセスされるプログラムコードとは、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されており、未使用領域を間に挟んでいるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムコードの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる（その他、未使用領域を間に挟んでいる場合には、同様のことがいえる）。

【1841】

ここで、主制御基板 M が搭載する R O M に関しては、不正行為によって改造されたプログラム等を書き込まれることを防止するため、未使用の領域（充填されていない領域）を設けないよう構成することが好適である（例えば、未使用領域を全て 0 によって充填、使用している領域を若い番地に詰めて書き込む、等）。また、第 1 制御領域及び第 1 データ領域には、ノイズや不正行為によって、通常時には参照しないデータを参照してしまうことを防止するため、未使用のデータ（例えば、スペック違いの遊技機において参照するデータや、開発段階でのテストにのみ使用するデータ等）を設けないよう構成することが好適である。また、第 1 制御領域、第 1 データ領域、第 2 制御領域、第 2 データ領域、第 1 作業領域及び第 2 作業領域は、若い番地に詰めて領域を使用し、当該領域内（当該領域内のアドレス）に未使用の領域を設けない（例えば、「0 0 0 0 H」～「1 1 F A H」の範囲となっている第 1 制御領域内の、「0 0 1 0 H」～「0 0 5 0 H」を未使用領域としない）よう構成することが好適である。尚、本例における、未使用領域は、すべてのビットが「0」となっており、当該未使用領域以外の領域は、いずれかのビットが「1」となっている（「0」ではなくなっている）。

【1842】

ここで、第 18 実施形態に係る回胴式遊技機 P に係る構成について簡潔に説明する。

【1843】

< R W M の初期化の契機と範囲 >

まず、第 1 R W M 領域の初期化の契機と範囲について説明する。

（1）設定変更装置作動時において、電源断復帰が正常に実行できない場合

第 1 R W M 領域（「F 0 0 0 H」～「F 1 F F H」）にデータ 0 をセットする。

(2) 設定変更装置作動時において、電源断復帰が正常に実行できない場合以外の場合

第1 RWM領域(「F000H」～「F1FFH」)のうち、設定値データ、割込みカウンタ、内蔵乱数加工用乱数、ソフト乱数初期値及びRT状態番号、を除く範囲(「F008H」～「F1FFH」)にデータ0をセットする。

(3) 電源断復帰時である場合

第1 RWM領域(「F000H」～「F1FFH」)の作業領域(第1作業領域)及び第1スタックエリアの最大使用量を除く領域(「F14AH」～「F1D7H」)にデータ0をセットする。

【1844】

次に、第2 RWM領域の初期化の契機と範囲について説明する。

10

(1) 設定変更装置作動時である場合

設定変更装置作動時のスタック使用量を除く第2 RWM領域(「F200H」～「F3F5H」)にデータ0をセットする。

(2) 電源断復帰時である場合

第2 RWM領域(「F200H」～「F3FFH」)の作業領域(第2作業領域)及び第2スタックエリアの最大使用量を除く領域(「F200H」～「F20FH」及び「F21EH」～「F3F1H」)にデータ0をセットする。

【1845】

<スタックエリアの最大使用量>

次に、図346を参照して、回胴式遊技機Pにおけるスタックエリアの最大使用量について説明する。第1スタックエリアの範囲は「F1D8H」～「F1FFH」であり、第2スタックエリアの範囲は「F3F2H」～「F3FFH」となっている。第1スタックエリアにおけるスタックの使用箇所は、メイン処理に該当する「遊技進行メイン処理→ずらしコマ数作成処理→コントロール制御実行処理→引込み・蹴飛ばし制御処理→指定アドレスデータセット処理の割込み発生箇所」の順に使用した後、割込み処理に該当する「割込み処理」に使用した後、電源断復帰処理に該当する「電源断復帰処理→割込み起動処理」の順に使用するよう構成されている。また、第2スタックエリアにおけるスタックの使用箇所は、メイン処理(非割込み処理とも称する)に該当する「図柄停止信号出力処理」に使用するよう構成されている。尚、スタックエリアの使用方法及び使用量の累計(バイト数)については、図345に示すように構成されている。

20

30

【1846】

<第1作業領域>

次に、図347を参照して、第1 RWM領域における第1作業領域に格納されているデータについて説明する。第1作業領域に格納されているデータについては図347に示す、項目1、項目2及び項目3となっており、項目1における「設定値データ」が最も小さい番地に格納されており、項目3における「スタックポインター一時保存バッファ」が最も大きい番地に格納されている。また、番地は下段になる程大きくなるよう図示されており、番地の小さいものから、「項目1の最上段→項目1の最下段→項目2の最上段→項目2の最下段→項目3の最上段→項目3の最下段」となっている。

【1847】

<第2作業領域>

次に、図348を参照して、第2 RWM領域における第2作業領域に格納されているデータについて説明する。第2作業領域に格納されているデータについては図348に図示しているように構成されており、同図最上段に示す「スタックポインター一時保存バッファ2」が最も小さい番地に格納されており、同図最下段に示す「第2払出センサ異常検出データ」が最も大きい番地に格納されている。尚、番地は下段になる程大きくなるよう図示されておる。また、項目、内容、データ(データの詳細)については図348に示すように構成されている。尚、第18実施形態においては、第1 ROM・RWM領域にて処理を実行している場合に第2 ROM・RWM領域における処理を呼び出して実行する場合には、第1スタックエリアにセットされているスタックポインタのアドレスを第2 RWM領域

40

50

の「スタックポインター一時保存バッファ2」に記憶（保存）するよう構成されている（詳細は後述する）。

【1848】

<電源断時のバックアップ期間>

次に、電源断が発生した場合の内蔵RWMのバックアップ期間について説明する。

（1）回胴式遊技機Pに主制御基板Mを実装した状態にて、電源投入後に電源を遮断した場合には、約60日の期間内蔵RWMがバックアップされるよう構成されている。このように構成することにより、遊技場が1週間程度の長期休業となった場合にも内蔵RWMはバックアップされており、円滑に営業を行うことができることとなる。

（2）電源投入後に電源を遮断し、主制御基板Mからすべてのハーネスを取り外した場合（回胴式遊技機Pに主制御基板Mが実装されていない場合）には、約1秒の期間、内蔵RWMがバックアップされるよう構成されている。このように構成することにより、不正な遊技を実行するために、主制御基板Mからすべてのハーネスを取り外し、不正な基板を回胴遊技機Pに接続しても、ハーネスを付け替えるのに1秒以上の時間がかかってしまうため、不正な基板を回胴遊技機Pに接続した時点では内蔵RWMは既にバックアップされておらず、不正な遊技が実行されることを防止することができる。

【1849】

<遊技メダル投入時の処理>

次に、遊技メダル投入時の処理について説明する。遊技メダルの投入は、遊技開始からスタートレバーD50の受付までの期間にて実行可能となっており、エラー表示中、設定値確認中及び遊技メダル精算中は実行不可能となっている。また、メダル投入口D170による遊技メダルの投入を可能とするために、ブロック信号をオンにするよう構成されている。尚、投入受付センサ信号がオフからオンになってから所定時間（例えば、326.84ms）経過していない場合には、当該所定時間が経過するまで待機した後にブロック信号をオンにすると共に、投入枚数表示LEDを点灯するよう構成されている。尚、遊技メダルをベットする方法については以下のようにになっている。

（1）ベットボタンD220の操作によるクレジットからの遊技メダル投入

ベットボタン操作信号がオフからオンになると、投入枚数をクレジット上限（本例では、50）以内及び規定数（本例では、3枚）以内分を加算し、クレジットから当該規定数以内分を減算する。また、投入枚数に応じた投入枚数表示LEDを点灯する。尚、本例に係るベットボタンD220は、1回操作することにより遊技メダルを3枚ベット可能に構成されている（いわゆる、MAXベットボタン）が、ベットボタンの構成はこれには限定されず、1回操作することにより遊技メダルを3枚ベット可能なベットボタンと1回操作することにより遊技メダルを1枚ベット可能なベットボタンとの複数のベットボタンを設けるよう構成してもよい（1回操作することにより遊技メダルを2枚ベット可能なベットボタンを設けてもよい）。

（2）メダル投入口D170による遊技メダル投入

メダル投入口D170から投入された遊技メダルの投入処理は、投入受付センサ信号、第1投入センサ信号及び第2投入センサ信号による遊技メダル通過枚数、通過時間及び通過順序を監視することにより実行される。

【1850】

<最小停止受付待機時間>

最小停止受付待機時間は、或る停止ボタンの操作受付時から当該或る停止ボタンの次に停止する停止ボタンの操作受付時までの最小の時間であり、最小停止受付待機時間として、停止ボタンD40の操作受付時に所定期間{例えば、15.715msであり、割込み1回分に相当する最大誤差時間（例えば、2.245ms）よりも大きい値となっている}のタイマをセットし、次の停止ボタン受付直前までを計測範囲としている。最小停止受付待機時間の具体的な計算式は、例えば、

最小停止受付待機時間

=タイマ値×タイマ計測時間－割込みによる最大誤差時間

$= 7 \times 2.245 \text{ ms} - 2.245 \text{ ms}$
 $= 13.47 \text{ ms}$

のようになっている。

【1851】

<クレジット（貯留装置）>

次に、クレジットに係る処理について説明する。

（１）クレジットの表示方法

クレジットに貯留されている遊技メダルの枚数はクレジット数表示装置D200に表示される。

（２）遊技メダル投入時の処理

再遊技未作動時において、当該遊技の最大規定枚数分（本例では、3枚）が既にベットされている場合、又は、再遊技が作動している場合、に投入されている遊技メダルは、クレジットの上限値（本例では、50）まで貯留可能となっている。また、3枚投入センサ信号がオフからオンになると、クレジットに貯留されている遊技メダルをベットするよう構成されている。

（３）遊技メダルを入賞により獲得した場合

入賞により獲得した遊技メダルは、クレジットの上限値（本例では、50）を超過しない分の遊技メダルを107.81ms間隔でクレジットに貯留するよう構成されている。

（４）クレジットの精算処理

再遊技未作動時においてベットされている遊技メダルがない場合、又は、再遊技が作動している場合の精算ボタンD60の受付時に、貯留されているすべての遊技メダルを放出口D240から払い戻すよう構成されている。

【1852】

<遊技メダル払出時の処理>

次に、図349を参照して、メダル払出装置Hが遊技メダルを払い出す際の処理について説明する。まず、同図上段の（a）について説明する。

【1853】

同図における（a）は、ホッパモータ駆動信号がオンの状態において、所定の時間内に第1払出センサ信号及び第2払出センサ信号を検出した場合に係るタイミングチャートである。まず、メダル払出装置Hからの遊技メダルの払出が開始され、ホッパモータ駆動信号がオンである状況下、当該払い出されている遊技メダルを第1払出センサH10sが検出し、第1払出センサ信号がオフからオンとなる。その後、図示されているAの期間が経過し、当該払い出されている遊技メダルを第2払出センサH20sが検出し、第2払出センサ信号がオフからオンとなる。尚、第1払出センサ信号はオンのままとなっている。

【1854】

その後、図示されているBの期間が経過し、メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルを第2払出センサH20sが検出しなくなることにより第2払出センサ信号がオンからオフとなる。尚、第1払出センサ信号はオンのままとなっている。その後、図示されている（C-B）の期間が経過し、メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルを第1払出センサH10sが検出しなくなることにより第1払出センサ信号がオンからオフとなる。このように、メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが放出口H240に到達するまでの過程において、ホッパモータ駆動信号がオンである状況にて、「第1払出センサ信号オフ且つ第2払出センサ信号オフ→第1払出センサ信号オン且つ第2払出センサ信号オフ→第1払出センサ信号オン且つ第2払出センサ信号オン→第1払出センサ信号オン且つ第2払出センサ信号オフ→第1払出センサ信号オフ且つ第2払出センサ信号オフ」となることにより、1枚の遊技メダルが正常に払い出されたと判定されるよう構成されている。また、払出センサ（第1払出センサH10s及び第2払出センサH20s）は2つのセンサで構成されており、夫々のセンサ（センサ信号）のオン・オフ状況（第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラーを検出可能に構成

10

20

30

40

50

されている。

【1855】

尚、第1払出センサ信号オン且つ第2払出センサ信号オフとなつてから第2払出センサ信号がオフを維持している期間であるAと、第1払出センサ信号オン且つ第2払出センサ信号オンとなつてから第2払出センサ信号がオンを維持している期間であるBと、第1払出センサ信号オン且つ第2払出センサ信号オンとなつてから第1払出センサ信号がオンを維持している期間であるCと、の正常な払出実行時にとり得る時間値の具体例としては、「 $A < 31.82 \text{ ms}$ 」、「 $13.94 \text{ ms} \leq B \leq 65.35$ 」、「 $13.94 \text{ ms} \leq C \leq 65.35$ 」となっており、詳細は後述することとする。

【1856】

次に、同図下段の(b)について説明する。同図における(b)は、払出制御時間6008.21ms経過後にホップモータ駆動信号をオフにしてから108.81msが経過するまでの期間において、ホップモータ駆動信号をオンになり1枚の遊技メダルを払い出す場合を例示したタイミングチャートである。まず、ホップモータ駆動信号がオンである状況下、払出制御時間6008.21msが経過したことにより、ホップモータ駆動信号がオフとなる。その後、図示されているXの期間が経過し、第1払出センサH10sが遊技メダルを検出したことにより第1払出センサ信号がオフからオンとなる。その後、図示されているAの期間が経過し、第2払出センサH20sが遊技メダルを検出したことにより第2払出センサ信号がオフからオンとなる。尚、第1払出センサ信号はオンのままととなっている。その後、図示されているBの期間が経過し、メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルを第2払出センサH20sが検出しなくなることにより第2払出センサ信号がオンからオフとなる。尚、第1払出センサ信号はオンのままととなっている。その後、図示されている(C-B)の期間が経過し、メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルを第1払出センサH10sが検出しなくなることにより第1払出センサ信号がオンからオフとなる。このように、払出制御時間6008.21ms経過後にホップモータ駆動信号をオフにしてから108.81msが経過するまでの期間において、第1払出センサ信号を検出すると、ホップモータ駆動信号をオンにし、その後、所定の期間内に第1払出センサ信号及び第2払出センサ信号を検出すると1枚の遊技メダルを払い出すよう構成されている。

【1857】

尚、払出制御時間6008.21msが経過してから第1払出センサ信号がオフからオンとなるまでの期間であるXの正常な払出実行時にとり得る時間値の具体例としては、「 $X < 108.81 \text{ ms}$ 」となっており、詳細は後述することとする。

【1858】

<指示モニタ表示>

次に、図350を参照して、獲得枚数表示装置D190における指示表示について説明する。第18実施形態においては、あるゲームにおいて最も高利益となるリール停止順(押し順)を、指示表示として獲得枚数表示装置D190にて報知し得るよう構成されており、スタートレバーD50の操作受付時に実行される内部抽選後に決定される指示番号に基づいて指示表示が実行される。具体的には、

(1) 指示番号が「0」であった場合には指示表示を実行しない(表示なし)。

(2) 指示番号が「1」であった場合には獲得枚数表示装置D190にて、「左リールM51→中リールM52→右リールM53」の順に対応する停止ボタンD40の押下を指示する旨の表示である「=1」を表示する。

(3) 指示番号が「2」であった場合には獲得枚数表示装置D190にて、「左リールM51→右リールM53→中リールM52」の順に対応する停止ボタンD40の押下を指示する旨の表示である「=2」を表示する。

(4) 指示番号が「3」であった場合には獲得枚数表示装置D190にて、「中リールM52→左リールM51→右リールM53」の順に対応する停止ボタンD40の押下を指示する旨の表示である「=3」を表示する。

(5) 指示番号が「4」であった場合には獲得枚数表示装置D190にて、「中リールM52→右リールM53→左リールM51」の順に対応する停止ボタンD40の押下を指示する旨の表示である「=4」を表示する。

(6) 指示番号が「5」であった場合には獲得枚数表示装置D190にて、「右リールM53→左リールM51→中リールM52」の順に対応する停止ボタンD40の押下を指示する旨の表示である「=5」を表示する。

(7) 指示番号が「6」であった場合には獲得枚数表示装置D190にて、「右リールM53→中リールM52→左リールM51」の順に対応する停止ボタンD40の押下を指示する旨の表示である「=6」を表示する。

以上のように表示するよう構成されている。

10

【1859】

尚、指示表示を表示する際の表示期間は、スタートレバーD50の操作受付時から前リール停止時までとなっている。

【1860】

ここで、図351～図354を参照し、第18実施形態に係る回胴式遊技機における大まかな処理の流れを説明する。

【1861】

＜電源投入時の処理に係る主要動作フローチャート＞

まず、図351は、回胴式遊技機Pの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板MのCPUにて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。この場合、一般的には、内蔵ROMの「0000H」となるアドレス（即ち、第1制御領域）に配置されているプログラムコードから順番に実行されていくこととなる。

20

【1862】

まず、ステップ102で、回胴式遊技機Pの電源を投入した後、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、Qレジスタを「F000H」に設定する。次に、ステップ104で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、主制御チップの機能設定を実行する。次に、ステップ106で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、チェックサムを算出し、第1RWM及び第2RWMをチェックし（例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵RWMに格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ108で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ドアスイッチD80、設定ドアスイッチM10及び設定キースイッチM20がすべてオンであるか否かを判定する。ステップ108でYesの場合、ステップ110で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ108にて生成した電源断復帰データが異常であるか否かを判定する。ステップ110でNoの場合、ステップ112で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定変更フラグ（設定変更装置処理を実行するための操作があった場合にオンとなるフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ112でYesの場合には後述する設定変更装置処理を実行することとなる。尚、ステップ110でYesの場合には、設定変更フラグのオン・オフに拘らず、後述する設定変更装置処理を実行することとなる。

30

40

【1863】

他方、ステップ108でNoの場合、即ち、ドアスイッチD80、設定ドアスイッチM10及び設定キースイッチM20の何れかがオフである場合、又は、ステップ112でNoの場合、即ち、設定変更フラグがオフである場合、ステップ114で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ106にて生成した電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。尚、電源断復帰データが正常であると判定される場合は、電源断処理が実行されている、且つ、RWM領域のチェックサムが正常である場合となっている。ステップ114でNoの場合、ステップ116で、獲得枚数表示装置D190

50

にてバックアップエラーに係る表示である「E1」を表示（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）し、胴式遊技機Pの動作を停止する。尚、バックアップエラーは、復帰不可能エラーとなっている。

【1864】

また、ステップ114でYesの場合、ステップ118で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、スタックポインタを復帰する。次に、ステップ120で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、RWM領域における未使用の領域を初期化する。次に、ステップ122で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ124で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、セットしたタイマ割込みを起動し、復帰したスタックポインタに従い電源断時の処理に復帰することとなる。尚、タイマ割込み処理をセットする際には、タイマ割込み処理の開始アドレスとして第1制御領域の所定のアドレス（例えば、「10AFH」）が設定されることとなる。また、割込み処理を実行するためのプログラムを有する領域は、すべて第1制御領域となっている。また、ぱちんこ遊技機における割込み処理の構成も同様であり、開始アドレスが第1制御領域の所定のアドレス（例えば、「10AFH」）となっており、割込み処理を実行するためのプログラムを有する領域は、すべて第1制御領域となっている。

【1865】

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

【1866】

＜遊技進行メイン処理実行時に係る主要動作フローチャート＞

次に、図352は、遊技進行メイン処理実行時に係る主要動作フローチャートである。まず、ステップ202で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、スタックポインタをセットする。次に、ステップ204で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技を開始する際の処理を実行し、ステップ206に移行する。尚、遊技を開始する際の処理は、「作動状態のセット」→「設定変更フラグをオンにする」→「遊技メダルの投入受付に係る処理の実行」の順に処理を実行するよう構成されており、「遊技メダルの投入受付に係る処理の実行」は、再遊技未作動時の場合には、ブロックD100をオン（遊技メダル通過可能状態）にして遊技メダルの投入受付を開始し、再遊技未作動時の場合にはブロックD100（ブロック信号）をオン（遊技メダル通過可能状態）にして遊技メダルの投入受付を開始し、再遊技作動時の場合には、クレジットが満タンでない場合にはブロックD100（ブロック信号）をオンにすると共に再遊技作動時の自動投入動作（遊技メダルが自動でベットされる）を実行する。

【1867】

次に、ステップ206で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダルがベットされているか否かを判定する。ステップ206でNoの場合、ステップ208で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダルの投入待ち時の表示処理を実行し（詳細は後述する）、ステップ210に移行する。尚、ステップ206でYesの場合には、ステップ208の処理を実行せずに、ステップ210に移行する。次に、ステップ210で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダルの投入及び精算ボタンD60のチェックを実行する。尚、メダル投入口D170から遊技メダルが投入された場合又はベットボタンD220が操作された場合は、遊

技メダルの投入時の処理（詳細は後述する）を実行するよう構成されている。また、精算ボタンD60が操作された場合は、ベットされている遊技メダル又はクレジットに貯留されている遊技メダルを払い戻すよう構成されている。

【1868】

次に、ステップ212で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、スタートレバーD50の受付チェックを実行する。具体的には、

（1）CHエラー検出フラグをチェックし、投入受付センサD10sに遊技メダルが滞留している場合に獲得枚数表示装置D190に「CH」を表示すると共に遊技を停止し、その他の場合には（2）に移行する。

（2）投入受付センサD10sの滞留時間経過且つ満杯検知センサ信号がオンの場合に獲得枚数表示装置D190に「FE」を表示すると共に遊技を停止し、その他の場合には（3）に移行する。

（3）遊技メダル枚数と規定数とを比較して、一致した場合には（4）に移行し、その他の場合にはスタートレバー受付不可としステップ214に移行する。

（4）スタートレバーセンサ信号がオフからオンになった場合にはスタートレバー受付となり、その他の場合にはスタートレバー受付となる。

【1869】

次に、ステップ214で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、スタートレバーD50の入力を受け付けたか否かを判定する。ステップ214でYesの場合には、内蔵乱数の取り込みを実行し、設定変更フラグをオフ（設定変更不可となる状態）にした後、ステップ216で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、内部抽選を開始する（詳細は後述する）。尚、ステップ214でNoの場合には、ステップ206に移行する。次に、ステップ218で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、リールM50の回転を開始する（ステップ216の処理の実行後、最小遊技時間が経過した場合にリールM50の回転を開始されることとなり、最小遊技時間が経過していない場合には、最小遊技時間が経過するまで待機することとなる）。

【1870】

次に、ステップ220で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ずらしコマ数作成要求があった場合にずらしコマ数を作成する。次に、ステップ222で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、回胴停止受付チェックを実行する、即ち、すべての回胴センサ通過済みの場合にリール停止受付を可能とし、その他の場合にはリール停止受付を不可能とする（詳細は後述する）。次に、ステップ224で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、停止ボタンD40の操作があったか否かを判定する。ステップ224でYesの場合、ステップ226で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、停止ボタンの操作を受け付け、各リールの停止位置を決定し、ステップ228に移行する。尚、ステップ224でNoの場合には、ステップ226の処理を実行せずにステップ228に移行する。

【1871】

次に、ステップ228で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、すべてのリール（左リールD41、中リールD42及び右リールD43）の停止チェックを実行する（すべてのリールが停止しており、且つ、スタートレバーD50及び停止ボタンD40の操作が終了しているかをチェックする）。次に、ステップ230で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、すべてのリールが停止したか否かを判定する。ステップ230でYesの場合にはステップ232に移行し、Noの場合にはステップ218に移行する。

【1872】

次に、ステップ232で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、表示判定を実行する。具体的には、表示判定は、

（1）表示判定を実行した結果、図柄の組み合わせ表示が移行であった場合には、獲得枚数表示装置D190にて「E5」を表示すると共に遊技機の動作を停止する。

(2) CHエラー検出フラグをチェックし、投入受付センサD10sに遊技メダルが滞留している場合には、獲得枚数表示装置D190にて「CH」を表示すると共に遊技を停止し、その他の場合には(3)の処理に移行する。また、エラー解除により遊技が再開する場合には(2)の処理を再度実行する。

(3) 投入受付センサD10sの滞留時間が経過、且つ、満杯検知センサ信号がオンの場合には、獲得枚数表示装置D190にて「FE」を表示しすると共に遊技を停止し、その他の場合又はエラー解除により遊技が再開する場合には、ステップ234に移行する。

以上の順に表示判定が実行されるよう構成されている。

【1873】

次に、ステップ234で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、入賞による遊技メダルの払出を実行する(払い出す遊技メダルが存在する場合に実行される)。次に、ステップ236で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技終了チェックとして、作動状態の終了をチェックし、終了の場合には作動状態に応じた終了処理を実行し、ステップ200の遊技進行メイン処理を再度実行することとなる。

【1874】

<インターバル割込み処理実行時に係る主要動作フローチャート>

次に、図353は、インターバル割込み処理実行時に係る主要動作フローチャートである。まず、ステップ302で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、割込み開始の処理(例えば、CPU内のレジスタで保持されているデータの退避、割込みフラグのクリア等)を実行する。次に、ステップ304で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、電源断時の処理(詳細は後述する)を実行する。次に、ステップ306で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、割込みカウンタの更新を実行する。次に、ステップ308で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、入力ポートデータを生成する。具体的には、

(1) 入力ポート0を読み込み、レベルデータを保存する。また、ドアスイッチ信号及び設定ドアスイッチ信号の状態に応じて、設定キースイッチ信号及び設定/リセットボタン信号立ち上がりデータを保存、並びに設定キースイッチ信号立ち下がりデータを保存する。

(2) 入力ポート1を読み込み、レベルデータ及び立ち上がりデータを保存する。

(3) 入力ポート2を読み込み、レベルデータ及び立ち上がりデータを保存する。

以上の順に処理を実行する。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンD60、スタートレバーD50、停止ボタンD40、ドアスイッチD80、設定ドアスイッチM10、設定キースイッチM20、設定/リセットボタンM30、電源断検知信号、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、第1払出センサH10s、第2払出センサH20s、等の検出に係る情報である(即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割込み間隔Tでサンプリングされる)。

【1875】

次に、ステップ310で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、回胴駆動管理(リールM50の駆動制御)を実行する。次に、ステップ312で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、出力ポート0(左リールM51のモータ信号、ブロック信号及びホップ駆動信号)及び出力ポート1(中リールM52のモータ信号及び右リールM53のモータ信号)に出力データを出力する。次に、ステップ314で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、制御コマンドの送信及び出力ポート2(投入枚数表示LED信号及びサブ制御データストローブ信号)に出力データを出力する。尚、制御コマンドデータが存在している場合には以下の(1)~(4)を実行し、その他の場合には以下の(3)~(4)の処理を実行する。

(1) 出力ポート7及び8(サブ制御データ信号1~16)に制御コマンドクリアデータを出力する。

(2) サブ制御データストローブ信号をオンにし、出力ポート2(投入枚数表示LED信号及びサブ制御データストローブ信号)に出力データを出力する。

(3) サブ制御データストローブ信号をオフにし、出力ポート2 (投入枚数表示LED信号及びサブ制御データストローブ信号) に出力データを出力する。

(4) 出力ポート7及び8 (サブ制御データ信号1～16) に制御コマンドクリアデータを出力する。

【1876】

次に、ステップ316で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、LEDの表示を実行する。具体的には、出力ポート3及び4 (LEDデジット信号及びLEDセグメント信号) に、クレジット数表示装置D200、獲得枚数表示装置D190、等の各種LEDの出力データを出力する。次に、ステップ318で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、出力ポート6 (サブ制御データ信号17～24) にサブ報知データを出力する。次に、ステップ320で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、1バイトタイマ、2バイトタイマの順にタイマ計測を実行する。次に、ステップ322で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、エラー管理を実行する。具体的には、以下の順にエラーチェックを実行する。

(1) 設定値のチェックを実行し、設定値が範囲内でない場合には、獲得枚数表示装置D190に「E6」を表示して遊技機の動作を停止する。

(2) 内蔵乱数のチェックを実行し、RCK端子に入力されたクロックの周波数異常、又は内蔵乱数更新異常を検出した場合は、獲得枚数表示装置D190に「E7」を表示して遊技機の動作を停止する。

(3) ブロック信号がオン (通過可能状態) 又は遊技メダル通過中の場合、第1投入センサ信号及び第2投入センサ信号を検査し、CPエラー (不正通過) 及びCEエラー (遊技メダル滞留) のチェックを実行する。

尚、上述したように、第18実施形態に係る回胴式遊技機Pにおいては、エラーチェックに係る処理は第2ROM・RWM領域内のデータに基づいて実行されるよう構成されている。

【1877】

次に、ステップ324で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、出力ポート5に外部端子板への信号出力データを出力する。次に、ステップ326で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、割込み終了時の処理として、レジスタを復帰し、割込みを許可し、PTC0によるマスカブル割込みの処理から復帰する。

【1878】

<設定変更装置処理実行時に係る主要動作フローチャート>

次に、図354は、設定変更装置処理実行時に係る主要動作フローチャートである。まず、ステップ402で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、スタックポインタをセットし、設定変更装置の作動を開始する。次に、ステップ404で、RWMの初期化を実行する。次に、ステップ406で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、PTC0 (割込みタイマ) を起動する。次に、ステップ408で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、獲得枚数表示装置D190に設定変更装置が作動中である旨の表示として「88」を表示し、設定表示LED (不図示) にて設定値を表示し、ステップ410に移行する。次に、ステップ410で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定/リセットボタン信号がオフからオンになった場合は設定値を1加算し、その後、設定値が範囲内であるかをチェックし、範囲外の場合には設定値に1をセットする (具体的には、設定値の表示が「6」である場合に設定/リセットボタンM30を操作すると、設定値の表示が「1」となる)。次に、ステップ412で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、スタートレバー信号がオフからオンとなったか否かを判定する。ステップ412でNoの場合にはステップ410に移行し、ステップ412でYesの場合には、ステップ414で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ドアスイッチ信号及び設定ドアスイッチ信号がオンの状態で設定キースイッチ信号がオンからオフになったか否かを判定する。ステップ414でNoの場合には、ステップ414の処理を再度実行し、Yesの場合にはステ

10

20

30

40

50

ップ416に移行する。次に、ステップ416で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定表示LED（不図示）を消灯すると共に、クレジット数表示装置D200及び獲得枚数表示装置D190に「00」を表示した後、遊技進行メイン処理を実行することとなる。

【1879】

<エラー処理>

次に、図355及び図356を参照して、本例に係るエラー処理について説明する。

【1880】

まず、図355は、本例に係る回胴式遊技機Pが実行し得るエラー処理の一例である。同図に示すように、本例においては、ドアスイッチD80及び設定ドアスイッチM10を操作することによってエラー解除が可能となる復帰可能エラーと、ドアスイッチD80及び設定ドアスイッチM10の操作ではエラー解除が不可能な復帰不可能エラーとが設けられている。

【1881】

<復帰可能エラー>

尚、本例における復帰可能エラーは以下のようにになっている。

- (1) HEエラー：メダル払出装置H内の遊技メダルが空であると判断した場合のエラー（例えば、獲得枚数表示装置D190に「HE」と表示）
- (2) HPエラー：メダル払出装置の遊技メダル払出口に遊技メダルが詰まったと判断した場合のエラー（例えば、獲得枚数表示装置D190に「HP」と表示）
- (3) FEエラー：遊技メダル補助収納庫が満杯であると判断した場合のエラー（例えば、獲得枚数表示装置D190に「FE」と表示）
- (4) CPエラー：投入された遊技メダルが不正通過したと判断した場合のエラー（例えば、獲得枚数表示装置D190に「CP」と表示）
- (5) CHエラー：投入受付センサD10sに遊技メダルが滞留したと判断した場合のエラー（例えば、獲得枚数表示装置D190に「CH」と表示）
- (6) CEエラー：第1投入センサD10s又は第2投入センサD20sに遊技メダルが滞留したと判断した場合のエラー（例えば、獲得枚数表示装置D190に「CE」と表示）

復帰不可能エラーは以上のようにしており、(1)～(3)のエラーが遊技メダル払出関連のエラーであり、(4)～(6)のエラーが遊技メダル投入関連のエラーである。

【1882】

また、本例における復帰不可能エラーは以下のようにになっている。

- (1) E1エラー：電源断復帰が正常に実行できない場合のエラー（例えば、獲得枚数表示装置D190に「E1」と表示）
- (2) E5エラー：全リール停止時の図柄の組み合わせ表示が異常の場合のエラー（例えば、獲得枚数表示装置D190に「E5」と表示）
- (3) E6エラー：設定値が範囲外の場合のエラー（例えば、獲得枚数表示装置D190に「E6」と表示）
- (4) E7エラー：乱数更新用のRCK端子に入力されたクロックの周波数異常、又は、内蔵乱数（16ビット乱数）の更新状態異常を検知した場合のエラー（例えば、獲得枚数表示装置D190に「E7」と表示）

復帰不可能エラーは以上のようにになっている。尚、エラー処理は同図に示すものには限定されず、復帰可能エラー又は復帰不可能エラーとして新たなエラー処理を設けるよう構成してもよい。

【1883】

次に、図356は、本例に係る回胴式遊技機Pが実行し得るエラー処理に係るタイミングチャートである。

【1884】

まず、同図における(1)は、HEエラーに係るタイミングチャートである。まず、メ

ダル払出装置Hによる遊技メダルの払出が開始され、ホッパーモータ駆動信号がオフからオンとなる。その後、同図に示されるA（例えば、6008.21ms）である払出制御時間が経過しても遊技メダルの払出が検出されなかったために、ホッパーモータ駆動信号がオンからオフとなる。尚、第1払出センサ信号及び第2払出センサ信号がオンである場合には、当該信号がいずれもオフとなるまで遊技メダル払出動作を継続するよう構成されている。その後、同図に示されるB（例えば、108.81ms）の期間にて第1払出センサ信号がオフであるために、メダル払出装置H内の遊技メダルが空であると判断し、HEエラーが検出される。その後、メダル払出装置H内に遊技メダルが補充されたと共に、ドアスイッチD80及び設定ドアスイッチM10を所定の操作態様にて操作することにより、HEエラーが解除され、遊技メダルの払出が再開されることとなる。また、同図に示されるA（例えば、6008.21ms）である払出制御時間は、同図に示されるB（例えば、108.81ms）の期間よりも長い期間となっている。

【1885】

次に、同図における（2-1）は、HPエラーに係るタイミングチャートである。まず、メダル払出装置Hによる遊技メダルの払出が開始され、ホッパーモータ駆動信号がオフからオンとなる。その後、第1払出センサH10sが遊技メダルを検出したことにより、第1払出センサ信号がオフからオンとなり、その後、第1払出センサ信号がオン且つ第2払出センサ信号がオフである期間が同図に示すA（本例では、31.82ms）となった場合にHPエラーとなる。尚、当該Aは図349にて前述したAと同様の、第1払出センサ信号オン且つ第2払出センサ信号オフとなってから第2払出センサ信号がオフを維持している期間となっている。即ち、正常な遊技メダルの払出と判断される期間Aの時間値の範囲は、「 $A < 31.82\text{ms}$ 」となっており、このAの期間が、正常な遊技メダルの払出と判断される時間値の範囲外となった場合にはHPエラーが検出されたと判定されるよう構成されている。

【1886】

次に、同図における（2-2）は、HPエラーに係るタイミングチャートである。まず、メダル払出装置Hによる遊技メダルの払出が開始され、ホッパーモータ駆動信号がオフからオンとなる。その後、第1払出センサH10sが遊技メダルを検出したことにより、第1払出センサ信号がオフからオンとなり、その後、第2払出センサH20sが遊技メダルを検出したことにより、第2払出センサ信号がオフからオンとなり、第1払出センサ信号及び第2払出センサ信号が共にオンとなる。その後、第1払出センサ信号及び第2払出センサ信号が共にオンとなってから、第2払出センサ信号のオンである期間が同図に示すB（本例では、65.35ms）となった場合にHPエラーとなる。尚、当該Bは図349にて前述したBと同様の、第1払出センサ信号オン且つ第2払出センサ信号オンとなってから第2払出センサ信号がオンを維持している期間となっている。即ち、正常な遊技メダルの払出と判断される期間Bの時間値の範囲は、「 $B < 65.35\text{ms}$ 」となっており、このBの期間が、正常な遊技メダルの払出と判断される時間値の範囲外となった場合にはHPエラーが検出されたと判定されるよう構成されている。

【1887】

次に、同図における（2-3）は、HPエラーに係るタイミングチャートである。まず、メダル払出装置Hによる遊技メダルの払出が開始され、ホッパーモータ駆動信号がオフからオンとなる。その後、第1払出センサH10sが遊技メダルを検出したことにより、第1払出センサ信号がオフからオンとなり、その後、第2払出センサH20sが遊技メダルを検出したことにより、第2払出センサ信号がオフからオンとなり、第1払出センサ信号及び第2払出センサ信号が共にオンとなる。その後、同図に示されるCの期間（本例では、13.94ms以上となっている）が経過し、第2払出センサH20sが遊技メダルを検出しなくなったことにより、第2払出センサ信号がオンからオフとなる。その後、第1払出センサ信号及び第2払出センサ信号が共にオンとなってから、第1払出センサ信号のオンである期間が同図に示すD（本例では、65.35ms）となった場合にHPエラーとなる。即ち、第2払出センサ信号がオンである期間が13.94ms以上であり、且つ

、第1払出センサ信号がオンである期間が65.35msとなった場合にHPエラーとなる。尚、同図に示す期間Dは、図349にて前述した期間Cと同様の、第1払出センサ信号オン且つ第2払出センサ信号オンとなつてから第1払出センサ信号がオンを維持している期間となっている。尚、(2-3)におけるCの期間よりもDの期間の方が長い期間となっている。

【1888】

次に、同図における(3)は、FEエラーに係るタイミングチャートである。まず、投入受付センサD10sが遊技メダルを検出することにより、投入受付センサ信号がオフからオンとなる。その後、当該投入された遊技メダルによって遊技メダル補助収納庫が満杯となり、満杯検知信号がオフからオンとなる。その後、満杯検知信号がオンである状況下、投入受付センサD10sが遊技メダルを検出しなくなったことにより、投入受付センサ信号がオンからオフとなる。その後、投入受付センサ信号がオンとなったタイミングから同図に示すAの期間(本例では、452.00ms)が経過したタイミングで満杯検知信号がオンのままであることによりFEエラーである旨の表示が獲得枚数表示装置D190にて実行されることとなる。その後、エラー要因が除去された(遊技メダル補助収納庫から遊技メダルを取り除いた)後、FEエラーに係る表示が消去されることにより、FEエラーが解除されることとなる。尚、当該FEエラーの表示は、遊技メダル投入待ちの期間、スタートレバー操作受付待ちの期間、又は、全リール回転停止後において、遊技メダル補助収納庫が満杯となる(満杯検知信号がオンとなる)と、FEエラーと表示されるよう構成されているが、投入受付センサ信号がオフからオンとなったタイミングから同図に示すAの期間(本例では、452.00ms)経過するまではFEエラーである旨の表示は実行されないよう構成されている。

【1889】

次に、同図における(4)は、CPエラーに係る表である。まず、同図(4)における上段の表は、メダル投入口D170から遊技メダルが投入され、正常な投入として判断される場合の第1投入センサ信号と第2投入センサ信号とのオン・オフの順序に係る表である。図示されているように、「第1投入センサ信号オフ、第2投入センサ信号オフ」→「第1投入センサ信号オン、第2投入センサ信号オフ」→「第1投入センサ信号オン、第2投入センサ信号オン」→「第1投入センサ信号オフ、第2投入センサ信号オン」→「第1投入センサ信号オフ、第2投入センサ信号オフ」の順となった場合に正常に遊技メダルが投入されたと判断される(1枚の遊技メダルの投入を受け付ける)よう構成されている。また、当該上段の表に示した第1投入センサ信号と第2投入センサ信号とのオン・オフの順序ではない場合には、異常な投入として判断されエラーとなるよう構成されているが、同図における下段の表に示される第1投入センサ信号と第2投入センサ信号とのオン・オフの順序となった場合には、エラーとはならないよう構成されている。具体的には、「第1投入センサ信号オフ、第2投入センサ信号オフ」→「第1投入センサ信号オン、第2投入センサ信号オフ」→「第1投入センサ信号オフ、第2投入センサ信号オフ」の順となった場合に正常な投入であるとは判断されないが、エラーにもならないよう構成されている。

【1890】

次に、同図における(5)は、CHエラーに係るタイミングチャートである。まず、リールM50が回転している状況(CHエラーの表示が不可能である状況)にて、メダル投入口D170から遊技メダルが投入され、投入受付センサD10sが遊技メダルを検出することにより、投入受付センサ信号がオフからオンとなる。その後、投入受付センサ信号がオンである状態が所定期間(本例では、452.00ms)継続することにより、遊技メダルが投入受付センサD10s近傍に滞留していると判断され、CHエラーとなる(CHエラーが検出される)が、リールM50の回転が継続しているためにCHエラーに係る表示が実行されない。その後、リールM50が回転停止したタイミングにて投入受付センサ信号がオンである状態が継続しているために、CHエラーに係る表示が獲得枚数表示装置D190にて実行される。尚、CHエラーに係る表示は、遊技メダル投入待ちの期間、

スタートレバー操作受付待ちの期間、又は、全リール回転停止後において実行され得るよう構成されている。

【1891】

次に、同図における(6)は、CHエラーに係るタイミングチャートである。同図に示されるように、第1投入センサ信号オン且つ第2投入センサ信号オフとなってから、第1投入センサ信号オフ且つ第2投入センサ信号オンとなるまでの期間がAとなっており、第1投入センサ信号オン且つ第2投入センサ信号オンとなってから、第1投入センサ信号オフ且つ第2投入センサ信号オンとなるまでの期間がBとなっており、第1投入センサ信号オン且つ第2投入センサ信号オンとなってから、第1投入センサ信号オフ且つ第2投入センサ信号オンとなるまでの期間がCとなっている。また、正常な遊技メダルの投入と判断される各期間の時間値の範囲は、「 $9.47\text{ms} \leq A < 188.27\text{ms}$ 」、「 $8.24\text{ms} \leq B < 122.22\text{ms}$ 」、「 $9.47\text{ms} \leq C < 188.27\text{ms}$ 」となっており、いずれかの期間が正常な遊技メダルの投入と判断される時間値の範囲外となった場合にはCEエラーが検出されたと判定されるよう構成されている。

10

【1892】

尚、同図に示した復帰可能エラーの発生時においては、発生したエラーに対応した表示を獲得枚数表示装置D190に表示すると共に、遊技を停止するよう構成されている。また、発生しているエラーが解消された場合には、獲得枚数表示装置D190の表示をエラー発生前の表示に復帰させ、その後遊技を再開するよう構成されている。

20

【1893】

<復帰不可能エラー>

次に、復帰不可能エラーについて説明する。まず、復帰不可能エラーとなる各エラーの発生要因を以下に詳述する。

【1894】

はじめに、E1エラーの発生要因は、電源投入時において、(1)電源断処理が正常に実行されていない場合、又は(2)RWM領域のチェックサムが異常であると判定された場合(RWMの加算結果が0ではない場合)、となっている。

【1895】

次に、E5エラーの発生要因は、表示判定時(全リール停止時)に表示されることを意図しない図柄の組み合わせが表示された場合となっている。

30

【1896】

次に、E6エラーの発生要因は、割込み処理において設定値の検査を実行し、当該検査結果として設定値が範囲外であった場合となっている。

【1897】

次に、E7エラーの発生要因は、以下となっている。

(1)乱数更新用のRCK端子に入力されたクロックの周波数異常を検知した場合

乱数回路(RDG)16ビット乱数ch0の乱数値を更新するためのクロックとして、RCK端子に入力される外部クロックを使用しているため、周波数異常時にセットされる内部譲歩得レジスタ(CIF)をソフトウェアで常時監視しており、外部クロックの周波数が内部システムクロックの周波数の1/4を下回った場合は、外部クロックに異常があると判定し、内部情報レジスタ(CIF)の3ビット目に周波数異常ありデータがセットされる。割込み処理において、内部情報レジスタ(CIF)の3ビット目を検査し、周波数異常有りデータがセットされている場合にエラーとなるよう構成されている。

40

(2)乱数回路(RDG)16ビット乱数ch0~3の更新状態に異常があった場合は、内部情報レジスタ(CIF)の4~7ビット目に更新異常有りデータがセットされる。内部情報レジスタ(CIF)の4ビット目はch0の更新状態の異常を示し、5ビット目はch1の更新状態の異常を示し、6ビット目はch2の更新状態の異常を示し、7ビット目はch3の更新状態の異常を示している。割込み処理において、内部情報レジスタ(CIF)の4~7ビット目を検査し、乱数更新異常データがセットされている場合にエラーとなるよう構成されている。

50

【1898】

次に、復帰不可能エラーとなる各エラーに係るエラー表示時の処理を以下に詳述する。

【1899】

はじめに、E1エラー又はE5エラー表示時の処理としては、割込みを禁止、出力ポート0～6のオフを実行した後、エラー表示として、獲得枚数表示装置D190に発生している復帰不可能エラー（E1エラー又はE5エラー）に対応したエラー表示を表示すると共に、遊技を停止する。

【1900】

次に、E6エラー又はE7エラー表示時の処理としては、出力ポート0～6のオフを実行した後、エラー表示として、獲得枚数表示装置D190に発生している復帰不可能エラー（E6エラー又はE7エラー）に対応したエラー表示を表示すると共に、遊技を停止する。

10

【1901】

ここで、図357～図409を参照し、第18実施形態に係る回胴式遊技機における処理の詳細について説明する。

【1902】

<第1ROM・RWM領域における処理>

まず、図357は、第18実施形態に係る回胴式遊技機における、プログラム開始処理のフローチャートである。まず、回胴式遊技機Pの電源を投入した後、ステップ1002で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、QレジスタにRWM上位アドレスをセットする。次に、ステップ1004で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、電源復帰データ異常をセットする。次に、ステップ1006で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ベクタアドレス（上位）をセットする。次に、ステップ1008で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、割込みマスクレジスタアドレスをセットする。次に、ステップ1010で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、マスカブル割込みIRQ使用をセットする。次に、ステップ1012で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、RWMアクセス許可をセットする。次に、ステップ1014で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、RWM領域の先頭アドレスをセットする。

20

【1903】

次に、ステップ1016で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、RWMチェックサムを算出し（RWM領域のアドレス「0F000H」～「0F3FFH」のチェックサムを算出）する。次に、ステップ1018で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、全バイトのチェックサムの算出が終了したか否かを判定する。ステップ1018でYesの場合、ステップ1020で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ1016で算出したRWMチェックサムが正常であるか否かを判定する。他方、ステップ1018でNoの場合には、ステップ1016へ移行する。ステップ1020でYesの場合、ステップ1022で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、電源断処理が終了しているか否かを判定する。ステップ1022でYesの場合、ステップ1024で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、電源断復帰データ正常をセットし、ステップ1026に移行する。他方、ステップ1020又はステップ1022でNoの場合にも、ステップ1026に移行する。

30

40

【1904】

次に、ステップ1026で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、入力ポート0データを入力する。次に、ステップ1028で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ドアスイッチ信号、設定ドアスイッチ信号及び設定キースイッチ信号データを取得する。次に、ステップ1030で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、指定スイッチ全信号（例えば、ドアスイッチ信号、設定ドアスイッチ信号及び設定キースイッチ信号）はオンであるか否かを判定する。ステップ10

50

30でY e sの場合、ステップ1032で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、設定変更開始時且つ電源断復帰異常時における初期化バイト数及び初期化開始アドレスをセットする。次に、ステップ1034で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、正常に電源復帰したか否かを判定する。ステップ1034でY e sの場合、ステップ1036で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、設定変更開始時且つ電源断復帰正常時に対応する初期化バイト数及び初期化開始アドレスをセットする。次に、ステップ1038で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、設定変更が可能な状態である（設定変更フラグがオンである）か否かを判定する。ここで、第18実施形態においては、電源断時の状態が遊技メダルの投入受付開始からスタートレバー受付までの期間ではない状況では設定変更が不可能となっている。10
ステップ1038でN oの場合、ステップ1040に移行する。他方、ステップ1030でN oの場合にも、ステップ1040へ移行する。また、ステップ1034でN oの場合、又は、ステップ1038でY e sの場合には、次の処理（ステップ1100の処理）に移行する。

【1905】

次に、ステップ1040で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、E1エラー（電源断処理が正常に実行されていない、又は、R W M領域のチェックサムが異常である場合のエラー）をセットする。次に、ステップ1042で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。20
ステップ1042でY e sの場合、次の処理（ステップ3000の処理）に移行する。尚、ステップ1042でN oの場合、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。より詳細には、ドアスイッチ信号、設定ドアスイッチ信号及び設定キースwitch信号のすべてがオンである場合において、（1）電源断復帰データが異常である場合、設定変更開始時（電源断復帰異常時）のR W M初期化バイト数及び初期化開始アドレスのセットを実行し、設定変更装置処理に移行する。（2）電源断復帰データが正常である場合、且つ、設定変更が可能な状態である（設定変更フラグがオン）の場合、設定変更開始時（電源断復帰正常時）のR W M初期化バイト数及び初期化開始アドレスのセットを実行し、設定変更装置処理に移行する。（3）電源断復帰データが正常であり、且つ、設定変更が可能な状態（設定変更フラグがオフ）の場合、後述する電源断復帰処理を実行することとなる。尚、（3）に該当するである場合、即ち電源断復帰データが正常でない場合に復帰不可能エラー処理に移行するよう構成されている。30

【1906】

<第1 R O M・R W M領域における処理>

次に、図358は、図357におけるステップ1100のサブルーチンに係る、設定変更装置処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、スタックポインタ（当該処理の先頭アドレスで初期化する）をセットする。次に、ステップ1104で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、電源断復帰正常時又は電源断復帰異常時に応じた設定変更装置作動開始時のR W M初期化を行う。次に、ステップ1106で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、次のR W Mアドレスをセットする。次に、ステップ1108で40
C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、内蔵R W Mの初期化が終了したか否かを判定する。ステップ1108でY e sの場合、ステップ1110に移行する。他方、ステップ1108でN oの場合、ステップ1104に移行する。

【1907】

次に、ステップ1110で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、A Fレジスタを第1 R W M領域に退避し、第2 R O M・R W M領域の処理の呼び出しを実行する。尚、A Fレジスタを退避させているのは、Fレジスタだけ退避できれば問題ないのだがFレジスタだけを退避することができないためA Fレジスタを退避させている。このように構成することによって、直前の演算結果によって上書きされていくFレジスタが割込み処理によって上書きされてしまう（壊れてしまう）ことを回避することができるこ50

ととなる。

【1908】

＜第2ROM・RWM領域における処理＞

次に、ステップ5050で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述するRWM初期化処理3を実行し、第1ROM・RWM領域の呼び出し元に復帰する。

【1909】

＜第1ROM・RWM領域における処理＞

次に、ステップ1112で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、AFレジスタを復帰させる。次に、ステップ1113で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、割込み起動処理を実行する。尚、本サブルーチン内の処理にて、後述するステップ5950のシリアル通信設定処理（第2ROM・RWM領域における処理）が実行されることとなる。次に、ステップ1114で、設定変更装置作動開始の出力要求をセットする。次に、ステップ1115で、指定されたRWMのデータについて制御コマンドセット処理を実行する。次に、ステップ1116で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定変更装置作動開始時の待ち時間をセットする。次に、ステップ1117で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、指定された待ち時間が0になるまで待機する。次に、ステップ1118で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定変更装置作動中表示を保存する。次に、ステップ1120で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、獲得枚数表示LED（設定変更装置作動中の表示を行う）及び設定表示LEDを点灯する。次に、ステップ1122で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定／リセットボタン信号立ち上がりデータを取得する（設定／リセットボタンがオフからオンになった場合は、設定値データを1加算し、設定値6において設定／リセットボタンが操作されると1になる）。次に、ステップ1124で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定値データを更新する。

【1910】

次に、ステップ1126で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定値は正常範囲であるか否かを判定する。ステップ1126でNoの場合、ステップ1128で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定値データ初期値（本例では0）をセットし、ステップ1130に移行する。他方、ステップ1126でYesの場合にも、ステップ1130に移行する。次に、ステップ1130で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定値データを保存する。次に、ステップ1131で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、PTC0による割込みがあるまで待機する。次に、ステップ1132で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、スタートレバーセンサ信号が立ち上がった（スタートレバーD50が操作されることによって、スタートレバーセンサ信号がオフからオンに切り替わった）か否かを判定する。ステップ1132でYesの場合、ステップ1134で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定キースイッチ信号が立ち下がった（設定キースイッチM20が操作されることによって、設定キースイッチ信号がオンからオフに切り替わった）か否かを判定する。ステップ1134でYesの場合、ステップ1136に移行する。他方、ステップ1134でNoの場合、設定キースイッチ信号が立ち下がる（設定キースイッチM20が操作されることによって、設定キースイッチ信号がオンからオフに切り替わる）まで、ステップ1134を繰り返す。他方、ステップ1132でNoの場合、ステップ1122に移行し、スタートレバーセンサ信号が立ち上がる（スタートレバーD50操作されることによって、スタートレバーセンサ信号がオフからオンに切り替わる）まで、ステップ1130までの処理を繰り返す。

【1911】

次に、ステップ1136で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定変更装置作動中表示データをクリアする。次に、ステップ1138で、CPUは、第

1 ROM・RWM領域内のデータに基づき、貯留枚数表示LED及び獲得枚数表示LEDを点灯する（即ち、遊技開始時のLED表示）。次に、ステップ1140で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定変更装置作動終了時の出力要求をセットする。次に、ステップ1141で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、指定されたRWMのデータについて制御コマンドセット生成処理を実行し、次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

【1912】

<第2ROM・RWM領域における処理>

次に、図359は、図358におけるステップ5050のサブルーチンに係る、RWM初期化処理3のフローチャートである。まず、ステップ5052で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、スタックポインタを第2RWM領域に退避する。次に、ステップ5054で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2スタックエリアのアドレスをスタックポインタにセットする。尚、第18実施形態においては、第2ROM・RWM領域における処理の実行中に第1ROM・RWM領域における割込み処理が発生しないよう構成されている、より詳細には、ステップ1113又はステップ3012の処理にて割込み起動処理を実行した以降の処理においては、メインループ処理にて第2ROM・RWM領域の処理を呼び出す際には割込みを禁止した後に呼び出すよう構成されている。

【1913】

次に、ステップ5056で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2スタックエリアにレジスタを退避する。次に、ステップ5058で、RWM初期化開始アドレスをセットする。次に、ステップ5060で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、RWM初期化バイト数をセットする。

【1914】

次に、ステップ5062で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2RWM領域の初期化を実行する。次に、ステップ5064で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、次のRWMアドレスをセットする。次に、ステップ5066で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2RWM領域の初期化が終了したか否かを判定する。ステップ5066でYesの場合、ステップ5068に移行する。他方、ステップ5066でNoの場合、ステップ5062に移行し、第2RWM領域の初期化が終了するまで、初期化の実行を繰り返す。

【1915】

次に、ステップ5068で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ5056で、第2スタックエリアに退避したレジスタを復帰する。次に、ステップ5070で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ5052で第2RWM領域に退避したスタックポインタを復帰（第1スタックエリアのアドレスとしてセット）し、次の処理に移行する。

【1916】

<第1ROM・RWM領域における処理>

次に、図360は、図357におけるステップ1200のサブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、割込みを禁止する。次に、ステップ1204で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、エラー表示データ（下位桁）をセットする。次に、ステップ1206で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、エラー表示データ（上位桁）をセットする。次に、ステップ1208で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、クリア出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次に、ステップ1210で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、出力ポート（0～6）をオフにする。ステップ1212で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、次の出力ポートアドレスをセットする。次に、ステップ1214で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、

出力が終了したか否かを判定する。ステップ1214でYesの場合、ステップ1216で、エラー表示（出力ポート3及び4）を出力する。次に、ステップ1218で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、上位桁／下位桁の切替を実行し、ステップ1208の処理に移行する。

【1917】

＜第1ROM・RWM領域における処理＞

図361は、図357におけるステップ3000のサブルーチンに係る、電源断復帰処理のフローチャートである。まず、ステップ3002で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、電源断時に退避したスタックポインタのアドレスを参照し、スタックポインタを復帰する。次に、ステップ3004で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、電源断復帰時初期化開始アドレス及び初期化バイト数をセットする。次に、ステップ3050で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述するRWM初期化処理を実行する。次に、ステップ3006で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、AFレジスタを退避し、第2ROM・RWM領域における処理の呼び出しを実行する。

【1918】

＜第2ROM・RWM領域における処理＞

次に、ステップ5900で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述するRWM初期化処理2を実行し、第1ROM・RWM領域の呼び出し元に復帰する。

【1919】

＜第1ROM・RWM領域における処理＞

次に、ステップ3008で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、AFレジスタを復帰する。次に、ステップ3009で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、入力ポート0～2読み込み処理（入力ポート0～2にデータを読み込む処理）を実行する。次に、ステップ3010で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、電源断復帰時外部信号4の出力時間をセットする。次に、ステップ3012で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、割込み起動処理を実行する。尚、本サブルーチン内の処理にてステップ5950のシリアル通信設定処理（第2ROM・RWM領域における処理）が実行される。次に、ステップ3012で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述するシリアル通信設定処理を実行し、第1ROM・RWM領域の呼び出し元に復帰する。

【1920】

＜第1ROM・RWM領域における処理＞

次に、ステップ3012で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、割込み起動処理を実行する。次に、ステップ3014で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、電源断処理済みフラグをクリアし、次の処理に移行する。

【1921】

＜第1ROM・RWM領域における処理＞

次に、図362は、図361におけるステップ3000のサブルーチンに係る、RWM初期化処理のフローチャートである。まず、ステップ3052で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、RWM初期化データをセットし、ステップ3054に移行する。次に、ステップ3054で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1RWM領域の初期化を実行する。尚、第2RWM領域の初期化については後述するRWM初期化処理2にて実行されるよう構成されている。次に、ステップ3056で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1RWM領域に係るRWM初期化アドレスを更新する。次に、ステップ3058で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、RWM初期化が終了したか否かを判定する。ステップ3058でYesの場合には次の処理に移行する。他方、ステップ3058でNoの場合には、ステップ3054に移行し、第1RWM領域の初期化が終了するまで、ステップ3054

～ステップ3058の処理を繰り返す。尚、本処理においては、第1RWM領域における、第1作業領域と第1スタックエリアを除いた領域にデータ0をセットするよう構成されている。

【1922】

＜第2ROM・RWM領域における処理＞

次に、図363は、図361におけるステップ5900のサブルーチンに係る、RWM初期化処理2のフローチャートである。まず、ステップ5902で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、スタックポインタを第2RWM領域に退避する。次に、ステップ5904で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2スタックエリアのアドレスをスタックポインタにセットする。次に、ステップ5906で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2スタックエリアにレジスタを退避する。次に、ステップ5908で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2RWM領域に係るRWM初期化開始アドレスをセットする。次に、ステップ5910で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、RWM初期化バイト数をセットする。次に、ステップ5912で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2RWM領域の初期化を実行する。次に、ステップ5914で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、次のRWMアドレスをセットする。次に、ステップ5916で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2RWM領域の初期化が終了したか否かを判定する。ステップ5916でYesの場合にはステップ5918に移行する。他方、ステップ5916でNoの場合にはステップ5912に移行し、第2RWM領域の初期化が終了するまでステップ5912～ステップ5916の処理を繰り返し実行する。

【1923】

次に、ステップ5918で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2RWM領域に係るRWM初期化開始アドレスをセットする。次に、ステップ5920で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、RWM初期化バイト数をセットする。次に、ステップ5922で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2RWM領域の初期化を実行する。次に、ステップ5924で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、次のRWMアドレスをセットする。次に、ステップ5926で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2RWM領域の初期化が終了したか否かを判定する。ステップ5926でYesの場合にはステップ5928に移行する。他方、ステップ5926でNoの場合、ステップ5922に移行し、第2RWM領域の初期化が終了するまでステップ5922～ステップ5926の処理を繰り返し実行する。尚、第18実施形態においては、第2RWM領域（「F200H」～「F3FFH」）の未使用領域は、「F200H」～「F20FH」と「F21EH」～「F3F1H」との2つの領域に分かれており、ステップ5912～ステップ5916の処理にて「F200H」～「F20FH」を初期化し、ステップ5922～ステップ5926の処理にて「F21EH」～「F3F1H」を初期化するよう構成されている。次に、ステップ5928で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ5906で第2スタックエリアに退避したレジスタを復帰する。次に、ステップ5930で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2RWM領域に退避していたスタックポインタを復帰し、次の処理に移行する。尚、本処理においては、第2RWM領域における、第2作業領域と第2スタックエリアを除いた領域にデータ0をセットするよう構成されている。

【1924】

＜第2ROM・RWM領域における処理＞

次に、図364は、図361におけるステップ5950のサブルーチンに係る、シリアル通信設定処理のフローチャートである。まず、ステップ5952で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2RWM領域にスタックポインタを退避する。次に、ステップ5954で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第

2 スタックエリアのアドレスをスタックポインタにセットする。次に、ステップ5956で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2スタックエリアにレジスタを退避する。次に、ステップ5958で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、SCU1ポーレートレジスタアドレス（下位）をセットする。次に、ステップ5960で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、SCU1ポーレートレジスタをセットする。次に、ステップ5962で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、SCUチャンネル1送信機能使用、FIFOモード、データ長9ビット（9ビットにより意味のあるデータが構成される）、パリティ使用（誤りを検出する方式）及び偶数パリティ（データ全体でビット列中に含まれる「1」を偶数となるようにする）、をセットする。次に、ステップ5964で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ5956で第2スタックエリアに退避したレジスタを復帰する。次に、ステップ5966で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2RWM領域に退避していたスタックポインタを復帰し、次の処理に移行する。

【1925】

＜第1ROM・RWM領域における処理＞

次に、図365は、図358におけるステップ1300のサブルーチンに係る遊技進行メイン処理のフローチャートである。尚、図365～図392の処理がメイン処理（ループ処理）のフローチャートとなっている。まず、ステップ1301で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、スタックポインタをセットする。次に、ステップ1302で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技開始セット処理を実行する。尚、ステップ1302の遊技開始セット処理のサブルーチン内の処理にて、後述するステップ1350の遊技メダル受付開始処理が実行されることとなる。次に、ステップ1303で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル枚数を読み込み、遊技メダル枚数の有無をチェックする。次に、ステップ1304で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダルがベットされているか否かを判定する。ステップ1304でNoの場合、ステップ1500で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する遊技メダル投入待ち時の表示処理を実行し、ステップ1550に移行する。他方、ステップ1304でYesの場合には、ステップ1500の処理を実行せずにステップ1550の処理に移行する。

【1926】

次に、ステップ1550で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する遊技メダル管理処理を実行する。次に、ステップ1305で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、内蔵乱数加工用乱数の更新処理を実行する。次に、ステップ1850で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述するスタートレバーチェック処理を実行する。次に、ステップ1306で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、スタートレバーD50の操作があったか否かを判定する。ステップ1306でYesの場合、ステップ2100に移行する。他方、ステップ1306でNoの場合、ステップ1303に移行し、スタートレバーD50の操作があるまで、ステップ1303～ステップ1306の処理を繰り返し実行する。

【1927】

次に、ステップ2100で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する内部抽選開始処理を実行する。次に、ステップ1308で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、リールM50の回転を開始する。次に、ステップ1309で、停止済でない全ての図柄について、ずらしコマ数を作成する。次に、ステップ2300で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する回胴停止受付チェック処理を実行する。次に、ステップ2400で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する全回胴停止チェック処理を実行する。次に、ステップ1310で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、全リールが停止したか否かを判定する。ステップ1310でYesの場合、ステップ2450に移行する

。他方、ステップ1310でNoの場合にはステップ1308に移行し、全リールが停止するまで、ステップ1308～ステップ1310の処理を繰り返し実行する。

【1928】

次に、ステップ2450で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する表示判定処理を実行する。次に、ステップ2500で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する入賞による遊技メダル払出処理を実行する。次に、ステップ1312で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技終了チェック処理を実行する。次に、ステップ1314で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技終了時の出力要求をセットする。次に、ステップ1316で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、指定されたRWMのデータについて制御コマンドセット処理を実行し、ステップ1301の処理に移行することとなる。

10

【1929】

＜第1ROM・RWM領域における処理＞

次に、図366は、図365におけるステップ1350のサブルーチンに係る、遊技メダル受付開始処理のフローチャートである。まず、ステップ1352で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定変更フラグをオンにする。次に、ステップ1354で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル枚数データをクリアする。次に、ステップ1356で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、投入枚数表示LED信号データ及びLED表示データをクリアする。次に、ステップ1358で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、再遊技作動時であるか否かを判定する。ステップ1358でYesの場合、ステップ1360に移行する。他方、ステップ1358でNoの場合、ブロックをオンにし、次の処理に移行する。

20

【1930】

次に、ステップ1360で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、自動投入待機時間をセットする。次に、ステップ1362で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、指定された待ち時間が0になるまで待機する。次に、ステップ1364で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、貯留枚数データを取得し、貯留枚数の有無をチェックする。次に、ステップ1366で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、貯留枚数が限界であるか否かを判定する。ステップ1366でNoの場合、ステップ1368で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ブロックオン処理を実行し、ステップ1370の処理に移行する。他方、ステップ1366でYesの場合にも、ステップ1370の処理に移行する。次に、ステップ1370で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、再遊技表示LEDを点灯する。次に、ステップ1372で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、自動投入時の出力要求をセットする。次に、ステップ1374で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、指定されたRWM領域のデータについて制御コマンドセット処理を実行する。

30

【1931】

次に、ステップ1400で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する遊技メダル1枚加算処理を実行する。次に、ステップ1376で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル限界枚数（3枚）と投入枚数を比較し、遊技メダルが限界であるかチェックする。次に、ステップ1378で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダルが限界である（ベット数が上限値である3枚となっている）か否かを判定する。ステップ1378でYesの場合、次の処理（ステップ1304の処理）に移行する。他方ステップ1378でNoの場合にはステップ1400に移行し、遊技メダルが限界となるまで、ステップ1400及びステップ1376の処理を繰り返し実行することとなる。

40

【1932】

50

<第1ROM・RWM領域における処理>

次に、図367は、図366におけるステップ1400のサブルーチンに係る、遊技メダル1枚加算処理のフローチャートである。まず、ステップ1402で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、獲得枚数データをクリアする。次に、ステップ1404で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル枚数データを読み込み、遊技メダル枚数の有無をチェックする。次に、ステップ1406で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ベットされている遊技メダル枚数に1を加算し、後述するステップ1450の投入枚数表示データ生成処理に移行する。

【1933】

<第1ROM・RWM領域における処理>

次に、図368は、図367におけるステップ1450のサブルーチンに係る、投入枚数表示データ生成処理のフローチャートである。まず、ステップ1452で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル枚数データを取得する。次に、ステップ1454で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、投入枚数表示LED信号データを生成する。次に、ステップ1456で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、投入枚数表示LED信号データを保存し、次の処理に移行する。

【1934】

<第1ROM・RWM領域における処理>

次に、図369は、図365におけるステップ1500のサブルーチンに係る、遊技メダル投入待ち時の表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定キースイッチ信号が立ち上がった（オンとなった）か否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1503で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ブロックオフ処理を実行する。次に、ステップ1504で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定値表示開始時の出力要求をセットする。次に、ステップ1506で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、指定されたRWM領域のデータについて制御コマンドセット処理を実行する。次に、ステップ1508で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定表示LEDを点灯する。次に、ステップ1510で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定キースイッチ信号が立ち下がった（オフとなった）か否かを判定する。ステップ1510でYesの場合、ステップ1512に移行する。他方、ステップ1510でNoの場合、即ち、設定キースイッチ信号が立ち下がる（オフとなる）まで設定表示LEDの点灯を維持することとなる。

【1935】

次に、ステップ1512で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定表示LEDを消灯する。次に、ステップ1514で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定値表示終了時の出力要求をセットする。次に、ステップ1516で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、指定されたRWM領域のデータについて制御コマンドセット処理を実行する。次に、ステップ1518で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ブロックをオンにし、ステップ1520の処理に移行する。また、ステップ1502でNoの場合にも、ステップ1520の処理に移行する。

【1936】

次に、ステップ1520で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技待機表示が開始されたか否かを判定する。ステップ1520でYesの場合、獲得枚数表示データクリア処理を実行し、次の処理に移行する。また、ステップ1520でNoの場合には、獲得枚数表示データクリア処理を実行せずに次の処理に移行する。

【1937】

<第1ROM・RWM領域における処理>

次に、図370は、図365におけるステップ1550のサブルーチンに係る、遊技メ

ダル管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1552で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ブロック信号はオン（ブロックD100がオン）であるか否かを判定する。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、いずれかの投入センサ信号（第1投入センサ信号と第2投入センサ信号とのいずれか）はオンであるか否かを判定する。ステップ1554でNoの場合にはステップ1556に移行する。他方、ステップ1552でNoの場合にも、ステップ1556に移行する。また、ステップ1554でYesの場合には、後述するステップ1600の第1遊技メダル投入チェック処理を実行する。

【1938】

次にステップ1556で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、1枚投入スイッチ信号、3枚投入センサ信号及び精算スイッチ信号のいずれかの信号が立ち上がったか否かを判定する。ステップ1556でYesの場合、ステップ1558で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技開始表示LED信号をオフにする。他方、ステップ1556でNoの場合には次の処理に移行する。次に、ステップ1560で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ1556で立ち上がったと判定された信号が精算スイッチ信号であったか否かを判定する。ステップ1560でYesの場合には次の処理（ステップ1750の処理）に移行する。他方、ステップ1560でNoの場合には、後述するステップ1700の貯留投入処理に移行する。

【1939】

<第1ROM・RWM領域における処理>

図371は、図370におけるステップ1600のサブルーチンに係る、第1遊技メダル投入チェック処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技開始表示LED信号をオフにする。次に、ステップ1604で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、入力ポート2レベルデータを取得する。次に、ステップ1606で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、エラー表示要求データを取得する。次に、ステップ1607で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、エラー表示要求データがあったか否かを判定する。ステップ1607でNoの場合、ステップ1608で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1投入センサ信号のみがオン、即ち、第1投入センサ信号がオン、且つ、第2投入センサ信号がオフ、であるか否かを判定する。ステップ1608でNoの場合にはステップ1609へ移行する。他方、ステップ1608でYesの場合にはステップ1604に移行し、第1投入センサ信号のみがオンではなくなるまで、ステップ1604～ステップ1608の処理を繰り返し実行する。次に、ステップ1609で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、投入センサ信号がいずれもオフ、即ち、第1投入センサ信号と第2投入センサ信号とがいずれもオフ、であるか否かを判定する。ステップ1609でYesの場合には次の処理に移行する。尚、前述したように、1枚の遊技メダルが正常に投入される場合の、第1投入センサ信号と第2投入センサ信号とのオン・オフの遷移は、「(1)第1投入センサ信号オフ、且つ、第2投入センサ信号オフ→(2)第1投入センサ信号オン、且つ、第2投入センサ信号オフ→(3)第1投入センサ信号オン、且つ、第2投入センサ信号オン→(4)第1投入センサ信号オフ、且つ、第2投入センサ信号オン→(5)第1投入センサ信号オフ、且つ、第2投入センサ信号オフ」の順に遷移するよう構成されており、前記(2)のオン・オフ状況においては、ステップ1604～ステップ1610の処理を繰り返し実行することとなる。また、「(2)第1投入センサ信号オン、且つ、第2投入センサ信号オフ→(1)第1投入センサ信号オフ、且つ、第2投入センサ信号オフとなった場合には、ステップ1612でYesとなり、正常な投入であるとは判定されないが、エラーとしても検出されないよう構成されている。

【1940】

また、ステップ1609でNoの場合、ステップ1610で、CPUは、第1ROM・

RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル限界セット処理を実行する。次に、ステップ1611で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル枚数読み込み処理（遊技メダル枚数データを読み込み、遊技メダル枚数の有無をチェックする処理）を実行する。次に、ステップ1612で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、貯留枚数読み込み処理（貯留枚数データを取得し、貯留枚数の有無をチェックする処理）を実行する。次に、ステップ1614で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル枚数（ベット数）及び貯留枚数（クレジット数）のメダル合計枚数を算出し、ステップ1615に移行する。

【1941】

次に、ステップ1615で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、メダル投入は不可であるか否かを判定する。ステップ1615で、Yesの場合、ステップ1616で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ブロックをオフにし、ステップ1617の処理に移行する。他方ステップ1615でNoの場合にも、ステップ1617の処理に移行する。次に、ステップ1617で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、入力ポート2レベルデータを取得する。次に、ステップ1618で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、エラー表示要求データを取得する。次に、ステップ1620で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、エラー表示要求データがあったか否かを判定する。ステップ1620でYesの場合、ステップ1650で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述するエラー表示処理を実行し、ブロックオン処理を実行して次の処理に移行する。他方、ステップ1607でYesの場合にもステップ1650に移行する。

【1942】

次に、ステップ1620でNoの場合、ステップ1622で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1投入センサ信号と第2投入センサ信号とのいずれかの投入センサ信号がオンであるか否かを判定する。ステップ1622でYesの場合にはステップ1617に移行する。尚、前記（3）及び（4）のオン・オフ状況においては、ステップ1617～ステップ1622の処理を繰り返し実行することとなる。

【1943】

次に、ステップ1622でNoの場合、即ち、第1投入センサ信号と第2投入センサ信号とがいずれもオフであった場合、ステップ1624で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル投入時の出力要求をセットする。次に、ステップ1626で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、指定されたRWM領域のデータについて制御コマンドセット処理を実行する。次に、ステップ1628で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル枚数を取得し、遊技メダル限界枚数（3枚）と投入枚数を比較し、遊技メダル限界であるかチェックする。次に、ステップ1630で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダルが限界であるか否かを判定する。ステップ1630でYesの場合には貯留枚数1枚加算処理を実行して次の処理に移行する。他方、ステップ1630でNoの場合にはステップ1400で、前述の遊技メダル1枚加算処理を実行する。尚、同図に示す第1遊技メダル投入チェック処理は、メイン処理（非割込み処理、ループ処理とも称する）であり、第1ROM・RWM領域の処理となっている。また、本処理においては、第1投入センサ信号と第2投入センサ信号とのオン・オフ状況を確認することにより遊技メダルが正常に投入されたか否かを判定するよう構成されており、第1投入センサ信号と第2投入センサ信号とのオン・オフに係る期間の計測は第2ROM・RWM領域における処理にて実行されることとなる（詳細は後述する）。

【1944】

<第1ROM・RWM領域における処理>

次に、図372は、図371におけるステップ1650のサブルーチンに係る、エラー表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、エラー番号を保存する。次に、ステップ1654で、C

P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、エラー前ブロック信号及びホッパモータ駆動信号状態情報を退避する。次に、ステップ1 6 5 6で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、ホッパモータ駆動信号をオフにする。次に、ステップ1 6 5 8で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、ブロックをオフにする。次に、ステップ1 6 5 9で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、遊技開始表示L E D信号をオフにする。次に、ステップ1 6 6 0で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、エラー表示開始時の出力要求をセットする。次に、ステップ1 6 6 1で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、制御コマンド生成処理を実行する。次に、ステップ1 6 6 2で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、設定／リセットボタン信号が立ち上がった（オンとなった）か否かを判定する。ステップ1 6 6 2でY e sの場合、ステップ1 6 6 4で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、設定／リセットボタン信号立ち上がりデータをクリアする。他方、ステップ1 6 6 2でN oの場合、設定／リセットボタン信号が立ち上がる（オンとなる）までステップ1 6 6 2の処理を繰り返す。

10

【1 9 4 5】

次に、ステップ1 6 6 6で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、満杯検知信号検査データ及び入力ポート0レベルデータに対応するR W Mアドレスをセットする。次に、ステップ1 6 6 8で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、F Eエラー（遊技メダル補助収納庫が満杯になった場合のエラー）時であるか否かを判定する。ステップ1 6 6 8でN oの場合、ステップ1 6 7 0で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、払出センサ検査データ及び入力ポート2レベルデータに対応するR W Mアドレスをセットする。

20

【1 9 4 6】

次に、ステップ1 6 7 2で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、払出関連エラー（例えば、H Pエラー等）時であるか否かを判定する。ステップ1 6 7 2でN oの場合、ステップ1 6 7 4で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、投入センサ（第1投入センサ、第2投入センサ）及び投入受付センサの検査データをセットする。次に、ステップ1 6 7 6で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、ステップ1 6 6 6、ステップ1 6 7 0及びステップ1 6 7 4の処理に係る検査データを参照し、当該検査データによる各エラー毎の入力状態をチェックする。次に、ステップ1 6 7 8で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、エラー要因が除去された、即ち、エラーが検出されない状況となったか否かを判定する。ステップ1 6 7 8でY e sの場合、ステップ1 6 8 0で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、エラー番号をクリアする。他方、ステップ1 6 7 8でN oの場合にはステップ1 6 6 2に移行し、エラー要因が除去されるまで、ステップ1 6 6 2～ステップ1 6 7 8の処理を繰り返し実行する。

30

【1 9 4 7】

次に、ステップ1 6 8 0で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、エラー番号をクリアする。次に、ステップ1 6 8 2で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、エラー表示終了時の出力要求をセットする。次に、ステップ1 6 8 3で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、指定されたR W M領域のデータについて制御コマンドセット処理を実行する。次に、ステップ1 6 8 4で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、エラー前ブロック信号及びホッパモータ駆動状態情報を復帰する。次に、ステップ1 6 8 6で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、ホッパモータ駆動信号を復帰する。次に、ステップ1 6 8 8で、C P Uは、第1 R O M・R W M領域内のデータに基づき、エラー前のブロック信号はオンであったか否かを判定する。ステップ1 6 8 8でY e sの場合、ブロックをオンにし、次の処理に移行する。他方、ステップ1 6 8 8でN oの場合、ブロックをオンにすること無く、次の処理に移行する。

40

【1 9 4 8】

50

<第1ROM・RWM領域における処理>

次に、図373は、図370におけるステップ1700のサブルーチンに係る、貯留投入処理のフローチャートである。まず、ステップ1701で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル限界枚数（3枚）と投入枚数を比較し、遊技メダルが限界であるかチェックする。次に、ステップ1702で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダルが限界（ベット数の上限値であり、本例では、3枚）であるか否かを判定する。ステップ1702でNoの場合、ステップ1704で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、投入要求枚数として、1枚をセットする。他方、ステップ1702でYesの場合には次の処理に移行する。

【1949】

次に、ステップ1706で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、1枚投入スイッチ信号が立ち上がったか否かを確認する。ステップ1706でNoの場合、ステップ1708で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、投入要求枚数として、「遊技メダル限界枚数－投入枚数」をセットし、ステップ1709に移行する。他方、ステップ1706でYesの場合には、ステップ1708の処理を実行せずに、ステップ1709に移行する。次に、ステップ1709で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、貯留枚数データを取得し、貯留枚数の有無をチェックする。次に、ステップ1710で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル貯留枚数（クレジット数）があるか（0ではないか）否かを判定する。ステップ1710で、Yesの場合、ステップ1712で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、入力ポート1立ち上がりデータをクリアする。他方、ステップ1710でNoの場合には次の処理に移行する。

【1950】

次に、ステップ1714で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル貯留枚数（クレジット数）が投入要求枚数以上であるか否かを判定する。ステップ1714でNoの場合、即ち、クレジット数が投入要求枚数に満たないために、ステップ1716で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、投入要求枚数ではなく遊技メダル貯留枚数（クレジット数）をセットし、ステップ1718に移行する。他方、ステップ1714でYesの場合には、ステップ1716の処理を実行せずにステップ1718の処理に移行する。次に、ステップ1718で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、貯留投入時の出力要求をセットする。次に、ステップ1719で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、指定されたRWM領域のデータについて制御コマンドセット処理を実行し、ステップ1400に移行する。次に、ステップ1400で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、前述した遊技メダル1枚加算処理を実行する。

【1951】

次に、ステップ1720で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ1400にて遊技メダルを1枚加算したことにより貯留枚数データを1減算する。次に、ステップ1722で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、投入要求枚数の投入が終了したか否かを判定する。ステップ1722でYesの場合には次の処理に移行する。他方、ステップ1722でNoの場合、ステップ1400に移行し、投入要求枚数の投入が終了するまで、ステップ1400～ステップ1722の処理を繰り返し実行する。

【1952】

<第1ROM・RWM領域における処理>

次に、図374は、図370におけるステップ1750のサブルーチンに係る、遊技メダル管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1751で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ブロックオン時監視時間が経過したか否かを判定する。ステップ1751でYesの場合、ステップ1752で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、精算開始時の出力要求をセットする。他方、ステップ17

51でNoの場合にはブロックオン時監視時間が経過していないため、次の処理に移行する。次に、ステップ1753で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、再遊技作動時であるか否かを判定する。ステップ1753でNoの場合、ステップ1754で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル枚数を読み込み、遊技メダル枚数の有無をチェックする。ステップ1755で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技の用に供する遊技メダル（ベットされている遊技メダル）があるか否かを判定する。ステップ1755でYesの場合、ステップ1756で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ブロックオフ処理を実行する。次に、ステップ1758で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、制御コマンドセット処理を実行する。次に、ステップ1759で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル読み込み処理（遊技メダル枚数の有無をチェックする処理）を実行する。次に、ステップ1800で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する遊技メダル1枚払出処理を実行する。次に、ステップ1760で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル読み込み処理（遊技メダル枚数の有無をチェックする処理）を実行する。次に、ステップ1761で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ベットされている遊技メダル枚数を1減算する。次に、ステップ1450で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、前述した投入枚数表示データ生成処理を実行する。次に、ステップ1762で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ベットされている遊技メダルの精算が終了したか否かを判定する。ステップ1762でNoの場合にはステップ1759に移行し、遊技メダルの精算が終了するまで、ステップ1759～ステップ1762の処理を繰り返し実行する。

【1953】

また、ステップ1753でYesの場合、又は、ステップ1755でNoの場合、ステップ1763で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、貯留枚数データを取得し、貯留枚数の有無をチェックする。次に、ステップ1764で、貯留メダル（クレジット数）があるか否かを判定する。ステップ1764でYesの場合、ステップ1765で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ブロックオフ処理を実行する。次に、ステップ1766で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、指定されたRWM領域のデータについて制御コマンドセット処理を実行する。次に、ステップ1767で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、演出表示LEDを点灯する。他方、ステップ1764でNoの場合には次の処理に移行する。次に、ステップ1768で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、貯留枚数データを取得し、貯留枚数の有無をチェックする。次に、ステップ1800で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する遊技メダル1枚払出処理を実行する。次に、ステップ1769で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、貯留枚数データを1減算する。次に、ステップ1770で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、貯留メダルの精算が終了したか否かを判定する。ステップ1770でNoの場合には、ステップ1768に移行し、貯留メダル（クレジット数）の精算が終了するまで、ステップ1768～ステップ1770の処理を繰り返し実行する。他方、ステップ1770でYesの場合、ステップ1772で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、演出表示LEDを消灯し、ステップ1774に移行する。また、ステップ1762でYesの場合、即ち、ベットされている遊技メダルの精算が終了した場合にもステップ1774に移行する。次に、ステップ1774で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、精算終了時の出力要求をセットする。次に、ステップ1776で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、指定されたRWM領域のデータについて制御コマンドセット処理を実行し、ブロックオン処理を実行して次の処理に移行する。

【1954】

<第1ROM・RWM領域における処理>

10

20

30

40

50

次に、図 375 は、図 374 におけるステップ 1800 のサブルーチンに係る、遊技メダル 1 枚払出処理のフローチャートである。まず、ステップ 1802 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、残り払出枚数に係るデータを退避する。次に、ステップ 1804 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、エラー未検出をセットする。次に、ステップ 1806 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、HP エラー {図 355 の (2-1) ~ (2-3) にて前述したエラーであり、第 1 払出センサ又は第 2 払出センサに遊技メダルが滞留した場合に発生するエラー} をセットする。次に、ステップ 1808 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、エラーが検出されたか否かを判定する。ステップ 1808 で Yes の場合、ステップ 1650 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、前述したエラー表示処理を実行し、ステップ 1810 に移行する。他方、ステップ 1808 で No の場合には、ステップ 1650 の処理を実行せずにステップ 1810 に移行する。

10

【1955】

次に、ステップ 1810 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、遊技メダル払出装置制御時間をセットする。次に、ステップ 1812 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、ホップモータ駆動信号をオンにし、ステップ 1814 に移行する。次に、ステップ 1814 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、遊技メダル払出装置制御時間が経過したか否かを判定する。ステップ 1814 で No の場合、ステップ 1816 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、第 1 払出センサ信号がオンであるか否かを判定する。ステップ 1816 で No の場合には、ステップ 1814 に移行し、第 1 払出センサ信号がオン又は遊技メダル払出装置制御時間が経過するまで、ステップ 1814 ~ ステップ 1816 の処理を繰り返し実行する。次に、ステップ 1818 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、第 1 払出センサ検出時間をセットする。

20

【1956】

次に、ステップ 1820 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、遊技メダル詰まりを検出したか否かを判定する。ステップ 1820 で No の場合、ステップ 1822 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、第 2 払出センサ信号がオンであるか否かを判定する。ステップ 1822 で Yes の場合、ステップ 1823 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、第 2 払出センサ 2 検出時間をセットする。他方、ステップ 1822 で No の場合、ステップ 1820 に移行し、第 2 払出センサ信号がオン、又は、遊技メダル詰まりを検出するまで、ステップ 1820 ~ ステップ 1823 の処理を繰り返し実行する。

30

【1957】

次に、ステップ 1824 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、遊技メダル詰まりを検出したか否かを判定する。ステップ 1824 で No の場合、ステップ 1825 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、第 2 払出センサ信号はオフであるか否かを判定する。ステップ 1825 で Yes の場合、ステップ 1826 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、遊技メダルの払出は無効であるか否かを判定する。ステップ 1826 で No の場合、ステップ 1827 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、第 1 払出センサ信号はオフであるか否かを判定する。ステップ 1827 で Yes の場合、ステップ 1828 で、ステップ 1802 で退避していた残り払出枚数に係るデータを復帰する。また、ステップ 1825 又はステップ 1827 で No の場合にはステップ 1824 に移行し、第 1 払出センサと第 2 払出センサとがオフとなるまでステップ 1824 ~ ステップ 1827 の処理を繰り返し実行する。また、ステップ 1820 又はステップ 1824 で Yes の場合にはステップ 1806 に移行する。また、ステップ 1826 で Yes の場合には、ステップ 1814 に移行する。

40

【1958】

次に、ステップ 1829 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、

50

残り払出枚数を1減算する。次に、ステップ1830で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダルの払出が終了したか否かを判定する。ステップ1830でYesの場合、ステップ1831で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ホップモータ駆動信号をオフにし、次の処理に移行する。他方、ステップ1830でNoの場合にも、次の処理に移行する。

【1959】

また、ステップ1814でYesの場合、即ち、遊技メダル払出装置制御時間が経過した場合、ステップ1832で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ホップモータ駆動信号をオフにする。次に、ステップ1833で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1払出センサ検出時間をセットし、ステップ1834に移行する。次に、ステップ1834で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1払出センサ信号はオンであるか否かを判定する。ステップ1834でNoの場合、ステップ1836で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1払出センサ検出時間が経過したか否かを判定する。ステップ1836でYesの場合、ステップ1838で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、HEエラー（メダル払出装置H内の遊技メダルが空であると判断した場合のエラー）をセットし、次の処理に移行する。他方、ステップ1836でNoの場合、ステップ1834に移行し、第1払出センサの信号がオンとなる、又は、第1払出センサ検出時間が経過するまで、ステップ1834～ステップ1836の処理を繰り返し実行する。他方、ステップ1834でYesの場合にはステップ1810に移行する。

【1960】

＜第1ROM・RWM領域における処理＞

次に、図376は、図365におけるステップ1850のサブルーチンに係る、スタートレバーチェック処理のフローチャートである。まず、ステップ1900で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する投入・払出センサ異常表示処理を実行する。次に、ステップ1851で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル限界枚数（3枚）と投入枚数を比較し、遊技メダルが限界であるかチェックする。次に、ステップ1852で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、規定数は一致しているか否かを判定する。ステップ1852でYesの場合、ステップ1854で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ブロックオン時監視時間が経過したか否かを判定する。ステップ1854でNoの場合、ステップ1856で、遊技開始表示LED信号をオフにし、次の処理に移行する。

【1961】

他方、ステップ1854でYesの場合、ステップ1858で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技開始表示LED信号をオンにする。次に、ステップ1860で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、入力ポート1立ち上がりデータを取得する。次に、ステップ1862で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、スタートレバーセンサ信号はオンであるか否かを判定する。ステップ1862でYesの場合、後述するステップ2050のスタートレバー受付処理に移行する。他方、ステップ1852又はステップ1862でNoの場合には次の処理に移行する。

【1962】

＜第1ROM・RWM領域における処理＞

次に、図377は、図376におけるステップ1900のサブルーチンに係る、投入・払出センサ異常表示処理のフローチャートである。ステップ1902で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、割込みを禁止する。次に、ステップ1904で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、AFレジスタを退避する。次に、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する投入・払出センサ異常セット処理を実行する。次に、ステップ1906で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ1904で、第1スタックエリアに退避したAFレジ

スタを復帰させる。次に、ステップ1908で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、割込みを許可する。次に、ステップ1910で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、エラー表示要求データを取得する。次に、ステップ1912で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、エラー表示要求データがあるか否かを判定する。ステップ1912でNoの場合、ステップ1650で、後述するエラー表示処理を実行する。

【1963】

次にステップ1914で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、割込みを禁止する。次に、ステップ1916で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、AFレジスタを退避する（例えば、第1スタックエリアに退避する）。次に、ステップ5150で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する投入・払出センサ異常クリア処理を実行する。次に、ステップ1920で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ1916で退避したAFレジスタを復帰する。次に、ステップ1922で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、割込みを許可し、ステップ1902の処理に移行し、エラー表示要求データが存在しなくなる（即ち、ステップ1912でYesとなる）まで、処理を繰り返す。尚、ステップ1912でYesの場合には、次の処理（ステップ1950の処理）に移行する。このように、第18実施形態においては、ステップ1113又はステップ3012の処理にて割込み起動処理を実行した以降の処理においては、メインループ処理にて第2ROM・RWM領域の処理を呼び出す際には割込みを禁止した後に呼び出すよう構成されている。このように構成することにより、第2ROM・RWM処理の実行中に割込み処理が実行されないよう構成されることとなり、第2ROM・RWM領域の処理の実行後に第1ROM・RWM領域の処理を実行する場合には、第2スタックエリアは常にデータが積みあがっていない状態とすることができる（常に第2スタックエリアのアドレスが「F3FFH」である状態とすることができる）。このように構成することにより、第2ROM・RWM領域の処理の実行中に割込み処理が発生し、第2スタックエリアにデータが積みあがっている（例えば、第2スタックエリアのアドレスが「F3F8H」となっている）場合には、当該割込み処理内にお第2ROM・RWM領域における処理によって第2スタックエリアに再度データが積みあがっていくような事態を防止することができ、複雑な処理が実行されないよう構成できると共に、第2スタックエリアの最大使用量を少なくすることができるとなる。

【1964】

<第2ROM・RWM領域における処理>

図378は、図377におけるステップ5100の処理のサブルーチンに係る、投入・払出センサ異常セット処理のフローチャートである。まず、ステップ5102で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2RWM領域にスタックポインタを退避する。次に、ステップ5104で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2スタックエリアのアドレスをスタックポインタにセットする。次に、ステップ5106で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2スタックエリアにレジスタを退避する。次に、ステップ5108で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、CHエラー表示要求をセットする。

【1965】

次に、ステップ5110で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、CHエラー（投入受付センサD10sに遊技メダルが滞留したと判断した場合のエラー）を検出したか否かを判定する。ステップ5110でNoの場合、ステップ5112で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、エラー表示要求をクリアし、ステップ5114に移行する。他方、ステップ5110でYesの場合にも、ステップ5114に移行する。次に、ステップ5114で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、エラー表示要求データを保存する。次に、ステップ5116で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ5106で第2スタックエリアに

退避したレジスタを復帰する。次に、ステップ5118で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2RWM領域に退避していたスタックポインタを復帰し、次の処理に移行する。

【1966】

＜第2ROM・RWM領域における処理＞

次に、図379は、図377におけるステップ5150の処理のサブルーチンに係る、投入・払出センサ異常クリア処理のフローチャートである。まず、ステップ5152で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、スタックポインタを第2RWM領域に退避する。次に、ステップ5154で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2スタックエリアのアドレスをスタックポインタにセットする。次に、ステップ5156で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2スタックエリアにレジスタを退避する。次に、ステップ5158で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、エラー検出フラグをセットする。

10

【1967】

次に、ステップ5160で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、CHエラー（投入受付センサD10sに遊技メダルが滞留したと判断した場合のエラー）の表示要求があるか否かを判断する。ステップ5160でYesの場合、ステップ5162で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、CHエラー検出フラグをクリアし、ステップ5164に移行する。他方、ステップ5160でNoの場合にも、ステップ5164に移行する。次に、ステップ5164で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ5156で第2スタックエリアに退避したレジスタを復帰する。次に、ステップ5166で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ5152で、第2RWM領域に退避したスタックポインタを復帰し、次の処理に移行する。

20

【1968】

＜第1ROM・RWM領域における処理＞

次に、図380は、図377におけるステップ1950のサブルーチンに係る、オーバーフロー表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1952で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、投入受付センサ滞留時間が経過したか否かを判定する。ステップ1952でYesの場合、ステップ1954で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、オーバーフロー表示があるか否かを確認する。ステップ1954でYesの場合、ステップ1956で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、FEエラー（遊技メダル補助収納庫が満杯であると判断した場合のエラー）をセットし、次の処理に移行する。また、ステップ1952又はステップ1954でNoの場合にも、次の処理に移行する。

30

【1969】

＜第1ROM・RWM領域における処理＞

次に、図381は、第18実施形態における回胴式遊技機に係る、スタートレバー受付処理のフローチャートである。まず、ステップ2052で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、内蔵乱数を乱数値レジスタに取り込む。次に、ステップ2053で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技開始表示LED信号をオフにする。次に、ステップ2054で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定変更フラグをオフにする。次に、ステップ2055で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ブロックオフ処理（ブロックをオフにする処理）を実行する。次に、ステップ2056で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル読み込み処理を実行する。次に、ステップ2058で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル枚数を2倍とする。

40

【1970】

次に、ステップ2060で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、割込みを禁止する。次に、ステップ2062で、CPUは、第1ROM・RWM領域内の

50

データに基づき、メダル投入信号出力回数をセットする。次に、ステップ2064で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、再遊技状態識別情報フラグをオフにする。次に、ステップ2066で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、回胴回転開始受付時の出力要求をセットする。次に、ステップ2067で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、制御コマンド生成処理を実行する。次に、ステップ2068で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、スタートレバー受付をセットし、次の処理に移行する。

【1971】

＜第1ROM・RWM領域における処理＞

次に、図382は、図365におけるステップ2100のサブルーチンに係る、内部抽選開始処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、乱数値（RLOS V）を読み込む。次に、ステップ2104で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、内蔵乱数加工用乱数の取得をする。次に、ステップ2106で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、乱数値を加算する。次に、ステップ2108で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、内部抽選用乱数をセットする。次に、ステップ2110で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、入賞及び再遊技の条件装置番号6（あくまで一例であり、条件装置番号6のみにには限定されない）をセットする。次に、ステップ2112で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、内部抽選選択テーブル1（あくまで一例であり、内部抽選選択テーブル1のみにには限定されない）をセットする。次に、ステップ2113で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、テーブル選択処理（オフセット値で指定したテーブルアドレスを取得する処理）を実行する。次に、ステップ2114で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、抽選判定を実行する。

【1972】

次に、ステップ2116で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ2114の抽選判定に当選したか否かを判定する。ステップ2116でNoの場合、ステップ2118で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、入賞及び再遊技の条件装置番号23（あくまで一例であり、条件装置番号23のみにには限定されない）をセットする。次に、ステップ2120で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、内部抽選テーブル09（あくまで一例であり、内部抽選テーブル09のみにには限定されない）をセットする。次に、ステップ2122で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、作動種別を取得する。次に、ステップ2124で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ボーナス未作動時であるか否かを判定する。ステップ2124でNoの場合、ステップ2125で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、内部抽選選択テーブル3（あくまで一例であり、内部抽選選択テーブル3のみにには限定されない）をセットする。次に、ステップ2126で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、内部抽選テーブルセット処理を実行し、ステップ2128に移行する。他方、ステップ2124でYesの場合にも、ステップ2128に移行する。

【1973】

次に、ステップ2128で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、抽選判定を実行し、ステップ2150に移行する。また、ステップ2116でYesの場合にもステップ2150に移行する。次に、ステップ2150で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、抽選判定を実行し、条件装置コマンドセット処理を実行する。尚、当該条件装置コマンドセット処理内において、第2ROM・RWM領域の処理であるステップ5200の図柄停止信号出力処理の呼び出しを実行する。

【1974】

＜第2ROM・RWM領域における処理＞

次に、図383は、図382におけるステップ5200のサブルーチンに係る、図柄停

10

20

30

40

50

止信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ5202で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2RWM領域にスタックポインタを退避する。次に、ステップ5204で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2スタックエリアのアドレスをスタックポインタにセットする。次に、ステップ5206で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2スタックエリアにレジスタを退避する。次に、ステップ5208で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、SCU1データレジスタをセットする。次に、ステップ5210で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1コマンド（回胴情報指定）をライトする。次に、ステップ5212で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2コマンド（回胴情報指定）をライトする。次に、ステップ5250で、後述する図柄停止信号セット処理を実行する。次に、ステップ5214で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、送信回数及び第1コマンド（押し順指定）データをセットする。

10

【1975】

次に、ステップ5216で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1コマンドをライトする。次に、ステップ5218で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、停止受付指定テーブルから第2コマンドデータを取得する。次に、ステップ5220で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2コマンドをライトする。次に、ステップ5222で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、次の第1コマンドデータをセットする。次に、ステップ5224で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、次のテーブルアドレスをセットする。

20

【1976】

次に、ステップ5226で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、コマンドデータの送信が終了したか否かを判定する。ステップ5226でYesの場合にはステップ5228に移行する。他方、ステップ5226でNoの場合、コマンドデータの送信が終了するまで、ステップ5216～ステップ5224の処理を繰り返し実行する。次に、ステップ5228で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ5206で第2スタックエリアに退避したレジスタを復帰する。次に、ステップ5230で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ5202で、第2RWM領域に退避したスタックポインタを復帰し、第1ROM・RWMの呼び出し元に復帰する。

30

【1977】

<第2ROM・RWM領域における処理>

次に、図384は、図383におけるステップ5250のサブルーチンに係る、図柄停止信号セット処理のフローチャートである。まず、ステップ5252で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、指示番号を取得する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信されることとなる。次に、ステップ5254で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、停止受付指定テーブル3（あくまで一例であり、停止受付指定テーブル3のみには限定されない）をセットする。次に、ステップ5256で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ボーナス作動時であるか否かを判定する。ステップ5256でNoの場合、ステップ5258で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、停止受付指定テーブル1（あくまで一例であり、停止受付指定テーブル1のみには限定されない）をセットする。次に、ステップ5260で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ボーナス条件装置番号は0であるか否かを判定する。ステップ5260でNoの場合、ステップ5262で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、条件装置番号検査テーブル1をセットする。次に、ステップ5264で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ボーナス条件装置番号は1であるか否かを判定する。ステップ5264でNoの場合、ステップ5266で、CP

40

50

Uは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、条件装置番号検査テーブル2をセットする。次に、ステップ5268で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ボーナス条件装置番号は2であるか否かを判定する。ステップ5268でNoの場合、ステップ5270で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、条件装置番号検査テーブル3をセットする。次に、ステップ5272で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ボーナス条件装置番号は3であるか否かを判定する。ステップ5272でNoの場合、ステップ5274で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、条件装置番号検査テーブル4をセットし、ステップ5276に移行する。また、ステップ5264、5268、又は、5272でYesの場合にも、ステップ5276に移行する。尚、ステップ5260～ステップ5276における、ボーナス条件装置番号及び条件装置番号検査テーブルの番号はあくまで一例であり、変更しても問題ない。

10

【1978】

次に、ステップ5276で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、入賞及び再遊技の条件装置番号を取得する。次に、ステップ5278で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、検査回数を取得する。次に、ステップ5280で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、検査データ及びオフセット値を取得する。次に、ステップ5282で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、検査データが一致したか否かを判定する。ステップ5282でNoの場合、ステップ5284で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、検査回数は0であるか否かを判定する。ステップ5284でYesの場合、ステップ5286で、オフセット値を生成し、ステップ5288の処理に移行する。他方、5282でYesの場合には、ステップ5284及びステップ5286の処理を実行せずにステップ5288に移行する。また、ステップ5284でNoの場合には、ステップ5280に移行することとなる。

20

【1979】

次にステップ5288で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、オフセット値をセットする。次に、ステップ5290で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、停止受付指定テーブル2（あくまで一例であり、停止受付指定テーブル2のみに限定されない）をセットし、ステップ5292に移行する。また、ステップ5256、又は、ステップ5260でYesの場合にも、ステップ5292に移行する。次に、ステップ5292で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、オフセット値に応じた停止受付指定テーブルをセットし、次の処理に移行する。

30

【1980】

<第1ROM・RWM領域における処理>

次に、図385は、図382におけるステップ2150のサブルーチンに係る、図柄停止信号セット処理のフローチャートである。第18実施形態における回胴式遊技機に係る、条件装置コマンドセット処理のフローチャートである。まず、ステップ2152で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、指示番号の出力要求をセットする。次に、ステップ2153で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、指定されたRWMのデータについて制御コマンド生成処理を実行する。次に、ステップ2154で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、演出グループの出力要求をセットする。次に、ステップ2155で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、指定されたRWMのデータについて制御コマンド生成処理を実行する。次に、ステップ2156で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、役物条件装置番号の出力要求をセットする。次に、ステップ2158で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、指定されたRWMのデータについて制御コマンドセット処理を実行し、次の処理に移行する。

40

【1981】

<第1ROM・RWM領域における処理>

50

次に、図 3 8 6 は、図 3 8 5 におけるステップ 2 2 0 0 のサブルーチンに係る、回胴回転開始処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 2 0 1 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、待機演出実行処理を実行する。尚、待機演出とは、スタートレバーの操作が受け付けられ、且つ、最小遊技時間が経過していないもにて実行される演出となっている。次に、ステップ 2 2 0 2 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、待機演出 1 実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 2 0 2 で Yes の場合、ステップ 2 2 0 4 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、待機演出 1 待機時間をセットする。次に、ステップ 2 2 0 5 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、指定された待ち時間が 0 になるまで待機する、2 バイト時間待ち処理を実行し、ステップ 2 2 0 6 の処理に移行する。他方、ステップ 2 2 0 2 で No の場合にも、ステップ 2 2 0 6 の処理に移行する。次に、ステップ 2 2 0 6 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、最小遊技時間が経過したか否かを判定する。尚、最小遊技時間とは、或るゲームに係るリールの回転開始タイミングから当該或るゲームの次のゲームに係るリール回転開始タイミングまでの最小の期間であり、スタートレバーの操作が受け付けられても最小遊技時間が経過していない場合には、当該最小遊技時間が経過するまでリールの回転が開始しないこととなる。ステップ 2 2 0 6 で Yes の場合、ステップ 2 2 0 8 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、最小遊技時間を保存する。他方、ステップ 2 2 0 6 で No の場合、最小遊技時間を経過するまで、ステップ 2 2 0 6 の処理を繰り返し実行する。次に、ステップ 2 2 1 0 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、条件装置出力時間を保存する。次に、ステップ 2 2 1 2 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、制御コマンドが送信済みになるまで待機する、コマンド送信待ち処理を実行し、次の処理（ステップ 2 2 5 0 の処理）に移行する。

10

20

【1982】

<第 1 ROM・RWM 領域における処理>

次に、図 3 8 7 は、図 3 8 5 におけるステップ 2 2 5 0 のサブルーチンに係る、回胴回転開始処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 2 5 2 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、回胴停止順番データ及び押し順データを初期化する。次に、ステップ 2 2 5 4 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、回胴停止フラグ及びずらしコマ数作成要求を初期化する。次に、ステップ 2 2 5 6 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、初期化図柄群数をセットする。次に、ステップ 2 2 5 8 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、図柄制御データテーブルをセットする。次に、ステップ 2 2 6 0 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、初期化開始 RWM アドレスをセットする。次に、ステップ 2 2 6 2 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、停止図柄データを初期化する。このように、ステップ 2 2 5 2 ～ステップ 2 2 6 2 の処理によって、前回のゲームに係る図柄制御に必要な RWM 領域の初期化が実行されることとなる。次に、ステップ 2 2 6 4 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、全リール回転開始時の出力要求をセットする。次に、ステップ 2 2 6 5 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、指定された RWM 領域のデータについて制御コマンドセット処理を実行する。次に、ステップ 2 2 6 6 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、全リール回転ビット及び回転開始準備状態をセットする。次に、ステップ 2 2 6 8 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、回転開始リールありをセットし、次の処理に移行する。

30

40

【1983】

<第 1 ROM・RWM 領域における処理>

次に、図 3 8 8 は、図 3 6 5 におけるステップ 2 3 0 0 のサブルーチンに係る、回胴停止受付チェック処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 3 0 2 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、全リールセンサをチェックする。次に、ステップ 2 3 0 4 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、停止受付が可

50

能であるか否かを判定する。ステップ2304でYesの場合、ステップ2306で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、停止受付待機時間（前述した、前回の停止ボタンの操作受付から次の停止ボタンの操作受付までの待機時間）が経過したか否かを判定する。ステップ2306でYesの場合、ステップ2308で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、入力ポート1立ち上がりデータを取得する。次に、ステップ2310で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、回転中のリールの停止ボタンセンサ信号立ち上がりデータを生成する。次に、ステップ2312で、リール数（本例では、3）及び第1リールビットをセットし、ステップ2314に移行する。

【1984】

次に、ステップ2314で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、回転中の何れかのリールに対応する停止ボタンセンサ信号が立ち上がった（オンとなった）か否かを判定する。ステップ2314でYesの場合にはステップ2350の停止ボタン受付処理に移行する。他方、ステップ2314でNoの場合、ステップ2316で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、次の回胴ビット（リールビット）をセットする。次に、ステップ2318で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、全リールの停止受付が終了したか否かを判定する。ステップ2318でNoの場合、ステップ2314に移行し、全リールの停止受付が終了するまで、ステップ2314～ステップ2318の処理を繰り返し実行する。他方、ステップ2318でYesの場合、ステップ2320で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、回胴停止フラグ（リール停止フラグ）を取得する。次に、ステップ2322で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、停止受付情報データを保存して次の処理に移行する。尚、ステップ2304又はステップ2306でNoの場合、即ち、リールの停止受付が不可能な場合又は停止受付待機時間が経過していない場合には、次の処理に移行する。

【1985】

<第1ROM・RWM領域における処理>

次に、図389は、図388におけるステップ2350のサブルーチンに係る、停止ボタン受付処理のフローチャートである。まず、ステップ2352で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、リール停止受付待機時間を新たにセットする。次に、ステップ2354で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、停止受付情報データをクリアする。次に、ステップ2356で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、リール停止フラグを保存する。次に、ステップ2358で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ2356にて保存したリール停止フラグを参照して、ずらしコマ数作成要求を保存する。次に、ステップ2360で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、停止リール番号を生成する。次に、ステップ2362で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ2360にて生成した停止リール番号を保存する。次に、ステップ2364で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、リール停止順番データに1を加算し、ステップ2366に移行する。次に、ステップ2366で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、リール停止順番データに応じて停止回胴番号をビットシフトする。次に、ステップ2368で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ビットシフトが終了したか否かを判定する。ステップ2368でNoの場合、ビットシフトが終了するまでステップ2366～ステップ2368の処理を繰り返し実行する。他方、ステップ2368でYesの場合、ステップ2370で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、押し順データを生成する。次に、ステップ2372で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ2370で生成した押し順データを保存し、次の処理に移行する。

【1986】

<第1ROM・RWM領域における処理>

次に、図 3 9 0 は、図 3 6 5 におけるステップ 2 4 0 0 のサブルーチンに係る、全回胴停止チェック処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 4 0 2 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、停止ボタン及びスタートレバーの操作が終了しているか否かのチェックを実行する。次に、ステップ 2 4 0 4 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、全リールが停止したか否かのチェックを実行し、次の処理に移行する。

【1 9 8 7】

<第 1 ROM・RWM 領域における処理>

次に、図 3 9 1 は、図 3 6 5 におけるステップ 2 4 5 0 のサブルーチンに係る、表示判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 4 5 1 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、獲得枚数表示クリア処理を実行する。次に、ステップ 2 4 5 2 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、停止図柄データ 1 の RWM アドレスをセットする。次に、ステップ 2 4 5 4 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、制御図柄群数及び蹴飛ばし図柄データ 1 の RWM アドレスをセットする。次に、ステップ 2 5 4 6 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、E 5 エラー（全リール停止時の図柄の組み合わせ表示が異常の場合のエラー）をセットし、ステップ 2 4 5 8 に移行する。

【1 9 8 8】

次に、ステップ 2 4 6 0 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、蹴飛ばし図柄を表示しているか否かを判定する。ステップ 2 4 6 0 で Yes の場合、即ち、有効ライン上に蹴飛ばし図柄データにセットされている図柄組み合わせが表示されている場合には、ステップ 1 2 0 0 の復帰不可能エラーに移行する。他方、ステップ 2 4 6 0 で No の場合、ステップ 2 4 6 2 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、次の停止図柄データアドレスをセットする。次に、ステップ 2 4 6 4 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、次の蹴飛ばし図柄データアドレスをセットする。次に、ステップ 2 4 6 6 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、制御図柄群の数と同一の回数の判定が終了したか否かを判定する。ステップ 2 4 6 6 で No の場合には、ステップ 2 4 5 8 に移行し、制御図柄群の数と同一の回数の判定が終了するまでステップ 2 4 5 8 ～ステップ 2 4 6 6 の処理を繰り返し実行する。他方、ステップ 2 4 6 6 で Yes の場合、ステップ 2 4 6 8 の 1 ライン表示判定処理を実行する。尚、当該 1 ライン表示判定処理内にて前述した投入・払出センサ異常表示処理が実行されることとなる。

【1 9 8 9】

<第 1 ROM・RWM 領域における処理>

次に、図 3 9 2 は、図 3 6 5 におけるステップ 2 5 0 0 のサブルーチンに係る、入賞による遊技メダル払出処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 5 0 2 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、遊技メダル払出開始時の出力要求をセットする。次に、ステップ 2 5 0 3 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、指定された RWM 領域のデータについて制御コマンド生成処理を実行する。次に、ステップ 2 5 0 4 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、遊技メダル払出枚数データを取得する。次に、ステップ 2 5 0 5 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、更新回数をセットする。次に、ステップ 2 5 0 6 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、再遊技作動図柄が表示されているか否かを判定する。ステップ 2 5 0 6 で Yes の場合、ステップ 2 5 0 7 で、遊技メダル読み込み処理を実行し、ステップ 2 5 0 8 の処理に移行する。他方、ステップ 2 5 0 6 で No の場合には、ステップ 2 5 0 7 の処理を実行せずにステップ 2 5 0 8 の処理に移行する。

【1 9 9 0】

次に、ステップ 2 5 0 8 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、遊技メダル枚数データ×2 をセットする。次に、ステップ 2 5 1 0 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、割込みを禁止する。次に、ステップ 2 5 1 2 で、

CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、メダル払出信号の出力回数を保存する。次に、ステップ2514で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、割込みを許可する。次に、ステップ2516で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダルの払出があるか否かを判定する。ステップ2516でYesの場合、ステップ2518で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル払出枚数を参照し、BB作動時の獲得可能枚数を減算する。他方、ステップ2516でNoの場合には、次の処理に移行する。次に、ステップ2520で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、BBの獲得可能枚数の減算に関する更新回数終了したか否かを判定する。ステップ2520でNoの場合には、更新回数が終了するまでステップ2518～ステップ2520の処理を繰り返し実行する。他方、ステップ2520でYesの場合、ステップ2521で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、貯留枚数読み込み処理を実行する。次に、ステップ2522で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダルの貯留枚数が限界であるか否か、換言すると、クレジットが上限値である50であるか否かを判定する。

10

【1991】

また、ステップ2522でNoの場合、ステップ2524で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、クレジットの加算に係る加算待機時間をセットする。尚、第18実施形態においては、クレジットに遊技メダルを貯留する場合には、197.81ms間隔で加算されるよう構成されている。次に、ステップ2525で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、2バイト時間待ち処理を実行する。次に、ステップ2526で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、貯留枚数1枚加算処理を実行し、ステップ2532に移行する。

20

【1992】

また、ステップ2522でYesの場合、ステップ2528で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル払出枚数データを取得する。次に、ステップ1800で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、前述した遊技メダル1枚払出処理を実行し、ステップ2532に移行する。

【1993】

次に、ステップ2532で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、獲得枚数データ（獲得した遊技メダルに係るデータ）に1を加算する。次に、ステップ2534で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル払出データ（払い出す遊技メダルの枚数に係るデータ）から1を減算する。次に、ステップ2536で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、今回の入賞に係る遊技メダルの払出が終了したか否かを判定する。ステップ2536でYesの場合、ステップ2538で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル払出終了時の出力要求をセットする。次に、ステップ2540で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、指定されたRWM領域のデータについて制御コマンドセット処理を実行し、次の処理に移行する。尚、ステップ2536でNoの場合、即ち、今回の入賞に係る遊技メダルの払出が終了していない場合には、ステップ2521に移行し、今回の入賞に係る払出が終了するまでステップ2521～ステップ2536の処理を繰り返し実行することとなる。

30

40

【1994】

<第1ROM・RWM領域における処理>

次に、図393は、第18実施形態に係る回胴式遊技機における、割込み処理のフローチャートである。尚、図393～図409の処理が割込み処理のフローチャートとなっている。尚、第18実施形態においては、割込み処理の開始時（割込み処理の発生時）は第1ROM・RWM領域における処理が実行されるよう構成されている。まず、ステップ2552で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、割込み開始時の処理としてレジスタを退避する。次に、ステップ2554で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、割込みフラグをクリアする。次に、ステップ2600で、CP

50

Uは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する電源断処理を実行する。次に、ステップ2556で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、割込みカウンタを更新する。次に、ステップ2558で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、入力ポートデータ生成処理を実行する。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンD60、スタートレバーD50、停止ボタンD40、ドアスイッチD80、設定ドアスイッチM10、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、第1払出センサH10s、第2払出センサH20s、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割込み間隔Tでサンプリングされる）。

【1995】

次に、ステップ2560～ステップ2564の処理は、割込み処理における回胴駆動管理処理である。まず、ステップ2560で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、回胴数（リールの数であり、本例では、3）をセットし、ステップ2561に移行する。次に、ステップ2561で、回胴駆動制御データアドレスセット処理を実行する。次に、ステップ2562で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、回胴駆動制御処理（リールの駆動制御）を実行する。次に、ステップ2564で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、全回胴の制御が終了したか、即ち、全リールの回転が終了したか否かを判定する。ステップ2564でYesの場合、ステップ2566に移行し、Noの場合には、全リールの回転が終了するまでステップ2561～ステップ2564の処理を繰り返し実行する。

【1996】

次に、ステップ2566～ステップ2572の処理は、割込み処理におけるポート出力処理である。まず、ステップ2566で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、出力ポート0のデータを生成する。次に、ステップ2568で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、出力ポート0にステップ2566にて生成したデータを出力する。次に、ステップ2570で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、出力ポート1のデータを生成する。次に、ステップ2572で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、出力ポート1にステップ2570にて生成したデータを出力する、ステップ2574に移行する。

【1997】

次に、ステップ2574～ステップ2594の処理は、割込み処理における制御コマンド送信処理である。まず、ステップ2574で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、制御コマンドバッファアドレスをセットする。次に、ステップ2574で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、制御コマンド読み込みポインタを取得する。次に、ステップ2578で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、指定アドレスをセットする。次に、ステップ2580で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、送信対象制御コマンドバッファアドレスをセットする。次に、ステップ2582で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、制御コマンド保存バッファに未送信の制御コマンドがあるか否かを判定する。ステップ2582でYesの場合、ステップ2584で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、出力ポート7及び8に今回出力する未送信の制御コマンドを出力する。次に、ステップ2586で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、サブ制御データストローブ信号をオンにし、出力ポート2に出力データを出力する。次に、ステップ2588で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、送信済みのコマンド保存バッファをクリアする。次に、ステップ2590で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、制御コマンド読み込みポインタを更新し、ステップ2592に移行する。尚、ステップ2582でNoの場合、即ち、未送信の制御コマンドが存在しない場合にも、ステップ2592に移行する。

【1998】

次に、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、サブ制御データストロ

10

20

30

40

50

ープ信号をオフにし、出力ポート 2 に出力データを出力する。次に、ステップ 2 5 9 4 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、出力ポート 7 及び 8 に制御コマンドクリアデータを出力し、ステップ 2 6 5 0 の LED 表示処理に移行する。

【1999】

<第 1 ROM・RWM 領域における処理>

次に、図 3 9 4 は、図 3 9 3 におけるステップ 2 6 0 0 のサブルーチンに係る、電源断処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 6 0 2 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、前回の電源断検知信号がオンであるか否かを判定する。ステップ 2 6 0 2 で Yes の場合、ステップ 2 6 0 4 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、今回の入力ポート 0 のデータを入力する。次に、ステップ 2 6 0 6 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、今回の電源断検知信号がオンであるか否かを判定する。ステップ 2 6 0 6 で Yes の場合、ステップ 2 6 0 8 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、クリア出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットし、ステップ 2 6 1 0 に移行する。尚、ステップ 2 6 0 2 又はステップ 2 6 0 6 で No の場合、即ち、前回の電源断検知信号及び今回の電源断検知信号のいずれかの電源断検知信号がオフである場合にはステップ 2 6 0 8 以降の処理を実行せずに次の処理に移行することとなる。

【2000】

次に、ステップ 2 6 1 0 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、出力ポート 0～6 をオフにする。次に、ステップ 2 6 1 2 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、次の出力ポートアドレスをセットする。次に、ステップ 2 6 1 4 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、出力データの出力が終了したか否かを判定する。ステップ 2 6 1 4 で No の場合、ステップ 2 6 1 0 に移行し、出力データの出力が終了するまでステップ 2 6 1 0～ステップ 2 6 1 4 の処理を繰り返し実行する。他方、ステップ 2 6 1 4 で Yes の場合、ステップ 2 6 1 6 で、現在のスタックポインタを保存する。次に、ステップ 2 6 1 8 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、電源断処理済みフラグをセットする。次に、ステップ 2 6 2 0 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、RWM のチェックサムデータをクリアする。次に、ステップ 2 6 2 2 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、RWM のチェックサム算出用初期データをセットし、ステップ 2 6 2 4 に移行する。次に、ステップ 2 6 2 4 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、RWM (「0 F 0 0 0 H」から「0 F 3 F F H」まで) のチェックサムを算出する。次に、ステップ 2 6 2 6 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、全バイトのチェックサムの算出が終了したか否かを判定する。ステップ 2 6 2 6 で No の場合、ステップ 2 6 2 4 に移行し、全バイトのチェックサムの算出が終了するまでステップ 2 6 2 4～ステップ 2 6 2 6 の処理を繰り返し実行する。

【2001】

他方、ステップ 2 6 2 6 で Yes の場合、ステップ 2 6 2 8 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、ステップ 2 6 2 4 にて算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報 (例えば、当該算出したチェックサムにおける下位 1 バイト、或いは、その補数となるもの) をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ 2 6 3 0 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、RWM へのアクセスを禁止する。次に、ステップ 2 6 3 2 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【2002】

<第 1 ROM・RWM 領域における処理>

次に、図 3 9 5 は、図 3 9 3 におけるステップ 2 6 5 0 のサブルーチンに係る、LED 表示処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 6 5 2 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内のデータに基づき、LED デジット及び LED セグメント (出力ポート 3 及び 4) をオフにする。次に、ステップ 2 6 5 4 で、CPU は、第 1 ROM・RWM 領域内

のデータに基づき、LED表示カウンタを更新する。次に、ステップ2656で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、LED表示カウンタが0であるか否かを判定する。ステップ2656でYesの場合、ステップ2658で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、LED表示カウンタを初期化し、ステップ2660に移行する。尚、ステップ2656でNoの場合にもステップ2660に移行する。

【2003】

次に、ステップ2660で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、LED表示カウンタ及びLED表示要求フラグを取得する。次に、ステップ2662で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、今回表示するデジットのセグメント表示要求確認をセットする。次に、ステップ2664で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、LEDの表示要求があるか否かを判定する。ステップ2664でYesの場合、ステップ2666で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、エラー表示データを取得する。次に、ステップ2668で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ2666で取得したエラー表示データをセットする。次に、ステップ2670で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、7セグLEDセグメントテーブル2をセットする。次に、ステップ2672で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定値データを取得する。次に、ステップ2674で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定値表示データを生成する。次に、ステップ2676で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定値表示要求があるか否かを判定する。ステップ2676でNoの場合、ステップ2677で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、貯留枚数読み込み処理を実行する。次に、ステップ2678で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、上位桁用オフセットを取得する。次に、ステップ2680で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、貯留枚数（上位桁）の表示要求があるか否かを判定する。ステップ2680でNoの場合、ステップ2682で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、貯留枚数（下位桁）の表示要求があるか否かを判定する。ステップ2682でNoの場合、ステップ2684で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定変更装置作動中表示データ、獲得枚数データ及び指示データを取得する。次に、ステップ2686で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、エラー表示タイミングであるか否かを判定する。ステップ2686でYesの場合、ステップ2688で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、7セグLEDセグメントテーブル1をセットし、ステップ2690に移行する。尚、ステップ2686でNoの場合、即ち、エラー表示タイミングではない場合にも、ステップ2690に移行する。

【2004】

次に、ステップ2690で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、上位桁用オフセットを取得する。次に、ステップ2692で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、獲得枚数（上位桁）の表示要求があるか否かを判定する。ステップ2692でNoの場合、又は、ステップ2682でYesの場合、即ち、貯留枚数（下位桁）の表示要求がある場合、ステップ2694で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、下位桁用オフセットを取得し、ステップ2695に移行する。尚、ステップ2680でYesの場合、ステップ2692でYesの場合又はステップ2676でYesの場合、ステップ2695で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、セグメント出力データを取得し、ステップ2696に移行する。尚、ステップ2664でNoの場合にも、ステップ2696に移行する。

【2005】

次に、ステップ2696で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、セグメントPの表示要求があるか否かを判定する。ステップ2696でYesの場合、ステップ2697で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、セグメントP出力データをセットし、ステップ2698に移行する。尚、ステップ2696でNoの

場合にもステップ2698に移行する。次に、ステップ2698で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、LEDデジット及びLEDセグメント（出力ポート3及び4）を出力し、ステップ2700のサブ報知データ出力処理に移行する。

【2006】

＜第1ROM・RWM領域における処理＞

次に、図396は、図395におけるステップ2700のサブルーチンに係る、サブ報知データ出力処理のフローチャートである。まず、ステップ2702で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、停止受付情報データをセットする。次に、ステップ2703で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダル限界チェック処理（遊技メダル限界枚数（3枚）と投入枚数を比較し、遊技メダル限界であるかチェックする処理）を実行する。次に、ステップ2704で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ベットされている遊技メダルは限界（本例では、3）であるか否かを判定する。ステップ2704でNoの場合、ステップ2706で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ブロック信号がオフであるか否かを判定する。尚、本例では、ブロックのオン・オフについて詳述していないが、遊技メダルの投入が不可能である状態にブロック信号がオフとなるよう構成されている。ステップ2706でNoの場合、ステップ2707で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、貯留枚数読み込み処理を実行する。次に、ステップ2708で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、貯留枚数（クレジットに貯留されている遊技メダル）がないか否かを判定する。ステップ2708でNoの場合、ステップ2710で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、遊技メダルが投入中ではないか否かを判定する（例えば、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30sのオン・オフ状況を確認して判定する）。ステップ2710でNoの場合、ステップ2712で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、3枚投入ボタン報知データ（ベットボタンD220に係る報知データ）をセットし、ステップ2714に移行する。尚、ステップ2704、ステップ2706、ステップ2708又はステップ2710でYesの場合にもステップ2714に移行する。このように、第18実施形態においては、（1）遊技メダルのベット枚数が限界でない、（2）ブロックがオンになっている、（3）クレジット枚数が存在している（1枚以上である）、（4）遊技メダルが投入中でない、の4つのすべての条件を充足している場合に3枚投入ボタン報知データをセットするよう構成されている。

10

20

30

【2007】

次に、ステップ2714で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定／リセットボタン報知データ、設定キー報知データ、ドア報知データ及び設定ドア報知データをセットする。次に、ステップ2716で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、出力ポート6にセットしたサブ報知データを出力してステップ2718に移行する。

【2008】

次に、ステップ2718～ステップ2734の処理は割込み処理におけるタイマ計測処理である。まず、ステップ2718で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、計測開始タイマアドレスをセットする。次に、ステップ2720で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、1バイトタイマ数をセットし、ステップ2722に移行する。次に、ステップ2722で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ2720でセットした1バイトタイマ値を更新する。次に、ステップ2724で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、次のタイマアドレスをセットする。次に、ステップ2726で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、1バイトタイマの計測が終了したか否かを判定する。ステップ2726でNoの場合、ステップ2722に移行し、1バイトタイマの計測が終了するまでステップ2722～ステップ2726の処理を繰り返し実行する。

40

【2009】

50

また、ステップ2726でYesの場合、ステップ2728で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、2バイトタイマ数をセットし、ステップ2730に移行する。次に、ステップ2732で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ2730でセットした2バイトタイマ値を更新する。次に、ステップ2732で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、次のタイマアドレスをセットする。次に、ステップ2734で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、2バイトタイマの計測が終了したか否かを判定する。ステップ2734でNoの場合、ステップ2730に移行し、2バイトタイマの計測が終了するまでステップ2730～ステップ2734の処理を繰り返し実行する。また、ステップ2734でYesの場合には、ステップ2750のエラー管理処理に移行する。このように、第18実施形態に係るタイマ計測処理は「1バイトタイマ→2バイトタイマ」の順にタイマ計測を実行するよう構成されている。

10

【2010】

<第1ROM・RWM領域における処理>

次に、図397は、図396におけるステップ2750のサブルーチンに係る、エラー管理処理のフローチャートである。まず、ステップ2752で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、投入受付センサD10sが立ち上がったか否か（投入受付センサ信号がオフからオンになったか否か）を判定する。ステップ2752でYesの場合、ステップ2754で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ブロッカオフ時監視時間及びブロッカオン時監視時間をセットし、ステップ2756に移行する。尚、ステップ2752でNoの場合にもステップ2756に移行する。次に、ステップ2756で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、AFレジスタを退避し、第2ROM・RWM領域の処理を呼び出しステップ5300に移行する。

20

【2011】

<第2ROM・RWM領域における処理>

次に、ステップ5300で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する、エラーチェック処理を実行し、第1ROM・RWM領域の呼び出し元に復帰し、ステップ2758に移行する。

【2012】

<第1ROM・RWM領域における処理>

次に、ステップ2758で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ2756で退避させたAFレジスタを復帰する。次に、ステップ2760で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、エラーを検出しているか否かを判定する。ステップ2760でYesの場合、ステップ2762で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、エラー検出時の出力要求をセットする。次に、ステップ2763で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、指定されたRWM領域のデータについて制御コマンドセット処理2を実行し、ステップ2764に移行する。尚、ステップ2760でNoの場合にも、ステップ2764に移行する。

30

【2013】

次に、ステップ2764～ステップ2784の処理は、割込み処理における外部信号データ管理処理のフローチャートである。まず、ステップ2764で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、外部信号フラグを取得する。次に、ステップ2766で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ボーナスが作動しているか否かを判定する。ステップ2766でYesの場合、ステップ2768で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、外部信号2データをセットし、ステップ2770に移行する。尚、ステップ2766でNoの場合にもステップ2770に移行する。

40

【2014】

次に、ステップ2770で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、外部信号管理時間が経過したか否かを判定する。ステップ2770でYesの場合、外部

50

信号1フラグをクリアし、ステップ2774に移行する。他方、ステップ2770でNoの場合にもステップ2774に移行する。次に、ステップ2770で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ドアスイッチ信号又は設定ドアスイッチ信号がオンであるか否かを判定する。ステップ2774でYesの場合、ステップ2776で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、外部信号5出力データをセットし、ステップ2778に移行する。他方、ステップ2774でNoの場合にもステップ2778に移行する。次に、ステップ2778で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定キースイッチ信号がオンであるか否かを判定する。ステップ2778でNoの場合、ステップ2780で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、エラー検出フラグ及び電源断復帰時外部信号4出力時間データをチェックする。次に、ステップ2782で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ2780でチェックした結果として全データが存在していなかったか否かを判定する。ステップ2778でYesの場合、又は、ステップ2782でNoの場合、即ち、設定キースイッチ信号がオンである、エラー検出フラグの出力がある、又は、電源断復帰時外部信号4出力時間が未経過である場合、ステップ2784で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、外部信号4出力データをセットし、ステップ2800の外部信号出力処理に移行する。尚、ステップ2782でYesの場合にもステップ2800に移行する。

10

【2015】

<第2ROM・RWM領域における処理>

20

次に、図398は、図397におけるステップ5300のサブルーチンに係る、エラーチェック処理のフローチャートである。まず、ステップ5302で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2RWM領域にスタックポインタを退避する。次に、ステップ5304で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2スタックエリアのアドレスをスタックポインタにセットする。次に、ステップ5306で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2スタックエリアにレジスタを退避する。次に、ステップ5350で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する、設定値エラーチェック処理を実行する。次に、ステップ5450で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する、内蔵乱数チェック処理を実行する。次に、ステップ5500で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する、タイマ計測処理2を実行する。次に、ステップ5550で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する、第2遊技メダル投入チェック処理1を実行する。次に、ステップ5650で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する、遊技メダル通過状態更新処理を実行する。次に、ステップ5700で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する、投入・払出センサ異常チェック処理を実行する。次に、ステップ5750で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する、エラー表示要求データクリア処理を実行する。次に、ステップ5308で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ5306で第2スタックエリアに退避したレジスタを復帰する。次に、ステップ5310で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ5302で退避したスタックポインタを復帰し、次の処理に移行する。尚、第18実施形態においては、割込み処理として、ステップ5300のサブルーチンに係るエラーチェック処理と、前述したステップ2600のサブルーチンに係る電源断処理とを実行するよう構成されていると共に、1回の割込み処理において、電源断処理を実行した後にエラーチェック処理を実行するよう構成されている。このように構成することによって、エラーチェック処理の実行中に電源断を検知した場合に、実行中の割込み処理（特に、エラーチェック処理）を実行した後の、次の割込み処理における電源断処理によって当該発生した電源断時の処理が実行されることとなるため、エラーチェック処理の実行中に電源断が発生した場合にも、実行中のエラーチェック処理を最後まで実行してから電源断時の処理が実行されることとなり、不正行為防止用プログラムの制御処理を改善することができ

30

40

50

る。

【2016】

<第2ROM・RWM領域における処理>

次に、図399は、図398におけるステップ5350のサブルーチンに係る、設定値エラーチェック処理のフローチャートである。まず、ステップ5352で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、E6エラー（設定値が範囲外の場合のエラー）をセットする。次に、ステップ5354で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、設定値は正常範囲であるか否かを判定する。ステップ5354でYesの場合には、次の処理に移行する。他方、ステップ5354でNoの場合、E6エラーが検出されたと判定し、ステップ5400の復帰不可能エラー処理2に移行する。

10

【2017】

<第2ROM・RWM領域における処理>

次に、図400は、図399におけるステップ5400のサブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理2のフローチャートである。まず、ステップ5402で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、下位桁のエラー表示データをセットする。次に、ステップ5404で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、上位桁のエラー表示データをセットし、ステップ5406に移行する。次に、ステップ5406で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、クリア出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットし、ステップ5408に移行する。

20

【2018】

次に、ステップ5408で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、出力ポート0～6をオフにする。次に、ステップ5410で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、次の出力ポートアドレスをセットする。次に、ステップ5412で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、各出力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ5412でNoの場合、ステップ5408に移行し、各出力ポートへの出力が終了するまでステップ5408～ステップ5412の処理を繰り返し実行する。ステップ5412でYesの場合、ステップ5414で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、出力ポート3及び4に対応する出力データであるエラー表示に係る出力データを獲得枚数表示装置D190に出力する。次に、ステップ5416で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、上位桁と下位桁との切替を実行し、ステップ5406に移行する。

30

【2019】

<第2ROM・RWM領域における処理>

次に、図401は、図398におけるステップ5450のサブルーチンに係る、内蔵乱数チェック処理のフローチャートである。まず、ステップ5452で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、E7エラー {乱数更新用のRCK端子に入力されたクロックの周波数異常、又は、内蔵乱数（16ビット乱数）の更新状態異常を検知した場合のエラー} をセットする。次に、ステップ5454で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、内部情報レジスタデータを取得する。次に、ステップ5456で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、内蔵乱数更新関連異常が発生したか否かを判定する。ステップ5456でNoの場合には、次の処理に移行する。他方、ステップ5456でYesの場合、E7エラーが検出されたと判定し、前述したステップ5400の復帰不可能エラー処理2に移行する。尚、前述したように、RCK端子に入力されたクロックの周波数異常を検知した場合、又は、内蔵乱数（16ビット乱数）の更新状態異常を検知した場合、の何れかである場合に、内蔵乱数更新関連異常が発生したと判定する、即ち、E7エラーが検出されたを判定するよう構成されている。

40

【2020】

<第2ROM・RWM領域における処理>

次に、図402は、図398におけるステップ5500のサブルーチンに係る、タイマ計測処理2のフローチャートである。まず、ステップ5502で、CPUは、第2ROM

50

・RWM領域内のデータに基づき、計測開始タイマアドレスをセットする。次に、ステップ5504で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、1バイトタイマ数2（同図におけるタイマ計測処理2にて用いるタイマ数）をセットし、ステップ5506に移行する。次に、ステップ5506で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、1バイトタイマ値を更新する。次に、ステップ5508で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、次のタイマアドレスをセットする。次に、ステップ5510で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、1バイトタイマの計測が終了したか否かを判定する。ステップ5510でYesの場合には次の処理に移行する。他方、ステップ5510でNoの場合には、ステップ5506に移行し、1バイトタイマの計測が終了するまでステップ5506～ステップ5510の処理を繰り返し実行する。

10

【2021】

＜第2ROM・RWM領域における処理＞

次に、図403は、図398におけるステップ5550のサブルーチンに係る、第2遊技メダル投入チェック処理1のフローチャートである。まず、ステップ5552で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、前回ブロック信号データをセットする。次に、ステップ5554で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ブロック信号データを生成する。次に、ステップ5556で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、今回ブロック信号データを生成する。次に、ステップ5558で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ブロック信号データを生成する。

20

【2022】

次に、ステップ5564で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、メダル投入検査フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ5564でNoの場合、ステップ5566で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ブロック信号がオンであるか否かを判定する。ステップ5566でNoの場合、即ち、ブロック信号がオフである場合には、次の処理に移行する。ステップ5564又はステップ5566でYesの場合、ステップ5568で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、前回遊技メダル通過状態を取得する。尚、第18実施形態においては遊技メダル通過状態として、遊技メダル通過状態0～遊技メダル通過状態3が設けられており、後述する、遊技メダル通過状態更新処理にて、第1投入センサ信号と第2投入センサ信号とのオン・オフ状況に基づいて遊技メダル通過状態が更新されるよう構成されている。尚、遊技メダル通過状態に対応した具体的な第1投入センサ信号と第2投入センサ信号とのオン・オフ状況は、「遊技メダル通過状態0＝第1投入センサ信号オフ、且つ、第2投入センサ信号オフ」、「遊技メダル通過状態1＝第1投入センサ信号オフ、且つ、第2投入センサ信号オン」、「遊技メダル通過状態2＝第1投入センサ信号オン、且つ、第2投入センサ信号オフ」、「遊技メダル通過状態3＝第1投入センサ信号オン、且つ、第2投入センサ信号オン」、となっている。

30

【2023】

次に、ステップ5570で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1投入センサ信号と第2投入センサ信号とのいずれかの投入センサ信号がオンであるか否かを判定する。ステップ5570でYesの場合、ステップ5572で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、メダル投入検査フラグをセットする。尚、ステップ5570でNoの場合には、図404の第2遊技メダル投入チェック処理2におけるステップ5618に移行することとなる。次に、ステップ5574で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1投入センサ信号がオンであり、且つ、第2投入センサ信号がオフであるか否かを判定する。

40

【2024】

ステップ5574でYesの場合、ステップ5576でCPエラー（第1投入センサと第2投入センサとを用いて遊技メダルの通過順序が異常であると判定された場合に発生す

50

るエラー)をセットする。尚、ステップ5576～ステップ5586の処理は、第1投入センサ信号オン、且つ、第2投入センサ信号オフである場合(今回の遊技メダル通過状態が遊技メダル通過状態2である場合)に実行される処理となっている。次に、ステップ5578で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、前回の遊技メダル通過状態は1又は3であるか否かを判定する。ステップ5578でNoの場合、ステップ5580で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、前回の遊技メダル通過状態は0であるか否かを判定する。ステップ5580でYesの場合、ステップ5582で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1投入センサ通過チェック時間をセットし、ステップ5584に移行する。尚、ステップ5580でNoの場合には、ステップ5582の処理を実行せずにステップ5584に移行する。前述したように、ステップ5576～ステップ5586の処理は、今回の遊技メダル通過状態が遊技メダル通過状態2である場合となっているため、前回の遊技メダル通過状態が遊技メダル通過状態0である場合には、「第1投入センサ信号オフ、且つ、第2投入センサ信号オフ→第1投入センサ信号オン、且つ、第2投入センサ信号オフ」となった最初の処理となるため、ステップ5582にて第1投入センサ通過チェック時間をセットして第1投入センサ信号がオンである期間を計測可能に構成されている。また、前回の遊技メダル通過状態が2の場合には今回の遊技メダル通過状態も2であるためにステップ5580でNoとなりCPエラーは検出されないこととなる。

【2025】

次に、ステップ5584で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、CEエラー(第1投入センサ又は第2投入センサに遊技メダルが滞留したと判定された場合に発生するエラー)をセットする。次に、ステップ5586で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1投入センサD20sの通過時間が超過した(本例では、前述したように、第1投入センサ信号がオンである期間が188.27msを超過した場合に第1投入センサの通過時間が超過したと判定する)か否かを判定する。ステップ5586でNoの場合には、CEエラーが検出されなかったと判定し、次の処理に移行する。

【2026】

また、ステップ5574でNoの場合、即ち、第1投入センサ信号がオン、且つ、第2投入センサ信号がオフではなかった場合、ステップ5588で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1投入センサ信号及び第2投入センサ信号がオンであるか否かを判定する。ステップ5588でYesの場合、ステップ5590で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、CPエラーをセットする。尚、同図におけるステップ5590～ステップ5594及び図404におけるステップ5602～ステップ5608の処理は、第1投入センサ信号オン、且つ、第2投入センサ信号オンである場合(今回の遊技メダル通過状態が遊技メダル通過状態3である場合)に実行される処理となっている。次に、ステップ5592で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、前回の遊技メダル通過状態は0又は1であるか否かを判定する。ステップ5592でNoの場合、ステップ5594で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、前回の遊技メダル通過状態は2であるか否かを判定する。ステップ5594でYesの場合にはステップ5600の第2遊技メダル投入チェック処理2に移行する。

【2027】

<第2ROM・RWM領域における処理>

次に、図404は、図403におけるステップ5600のサブルーチンに係る、第2遊技メダル投入チェック処理2のフローチャートである。まず、ステップ5602で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2投入センサ通過チェック時間をセットし、ステップ5604に移行する。尚、前述した図403におけるステップ5594でNoの場合には、ステップ5602の処理を実行せずにステップ5604に移行する。前述したように、図403におけるステップ5590～ステップ5594及び同図におけるステップ5602～ステップ5608の処理は、今回の遊技メダル通過状態が遊技メ

10

20

30

40

50

ダル通過状態3である場合となっているため、前回の遊技メダル通過状態が遊技メダル通過状態2である場合には、「第1投入センサ信号オン、且つ、第2投入センサ信号オフ→第1投入センサ信号オン、且つ、第2投入センサ信号オン」となった最初の処理となるため、ステップ5602にて第2投入センサ通過チェック時間をセットして第2投入センサ信号がオンである期間を計測可能に構成されている。また、前回の遊技メダル通過状態が3の場合には今回の遊技メダル通過状態も3であるためにステップ5594でNoとなりCPエラーは検出されないこととなる。

【2028】

次に、ステップ5604で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、CEエラーをセットする。次に、ステップ5606で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2投入センサD30sの通過時間が超過したか否かを判定する。ステップ5606でNoの場合、ステップ5608で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2投入センサD30sの通過時間が超過した（本例では、前述したように、第2投入センサ信号がオンである期間が188.27msを超過した場合に第2投入センサの通過時間が超過したと判定する）か否かを判定する。ステップ5606でNoの場合、ステップ5608で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1投入センサD20sの通過時間が超過した（本例では、前述したように、第1投入センサ信号がオンである期間が188.27msを超過した場合に第1投入センサの通過時間が超過したと判定する）か否かを判定する。ステップ5608でNoの場合には、CEエラーが検出されなかったと判定し、次の処理に移行する。

【2029】

また、前述した図403におけるステップ5588でNoの場合、ステップ5610で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、CPエラーをセットする。尚、ステップ5610～ステップ5616の処理は、第1投入センサ信号オフ、且つ、第2投入センサ信号オンである場合（今回の遊技メダル通過状態が遊技メダル通過状態1である場合）に実行される処理となっている。次に、ステップ5612で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、前回の遊技メダル通過状態は0又は2であるか否かを判定する。尚、前回の遊技メダル通過状態が1の場合には今回の遊技メダル通過状態も1であるためにステップ5612でNoとなりCPエラーは検出されないこととなる。また、前回の遊技メダル通過状態が3の場合には、正常な遊技メダルの通過順序と判定され、CPエラーは検出されないこととなる。

【2030】

また、ステップ5612でNoの場合、ステップ5614で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、CEエラーをセットする。次に、ステップ5616で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2投入センサの通過時間が超過した（本例では、前述したように、第2投入センサ信号がオンである期間が188.27msを超過した場合に第2投入センサの通過時間が超過したと判定する）か否かを判定する。ステップ5616でNoの場合には、CEエラーが検出されなかったと判定し、次の処理に移行する。

【2031】

また、前述した図403におけるステップ5570でNoの場合、ステップ5618で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、メダル投入検査フラグをクリアする。次に、ステップ5620で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1投入センサ通過チェック時間及び第2投入センサ通過チェック時間をクリアする。次に、ステップ5622で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、前回の遊技メダル通過状態は0であるか否かを判定する。ステップ5622でNoの場合、ステップ5624で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、前回の遊技メダル通過状態は2であるか否かを判定する。ステップ5624でNoの場合には、ステップ5626に移行する。尚、ステップ5618～ステップ5628の処理は、第1投入センサ信号オフ、且つ、第2投入センサ信号オフである場合（今回の遊技メダル通

過状態が遊技メダル通過状態 0 である場合) に実行される処理となっている。尚、ステップ 5 6 2 2 又はステップ 5 6 2 4 で Y e s の場合には次の処理に移行する。

【 2 0 3 2 】

次に、ステップ 5 6 2 6 で、C P U は、第 2 R O M ・ R W M 領域内のデータに基づき、C P エラーをセットする。次に、ステップ 5 6 2 8 で、C P U は、第 2 R O M ・ R W M 領域内のデータに基づき、前回の遊技メダルの通過状態は 1 であるか否かを判定する。ステップ 5 6 2 8 で N o の場合、ステップ 5 6 3 0 で、C P U は、第 2 R O M ・ R W M 領域内のデータに基づき、エラー表示要求データを保存し、次の処理に移行する。尚、図 4 0 3 におけるステップ 5 5 7 8、ステップ 5 5 8 6、ステップ 5 5 9 2、図 4 0 4 におけるステップ 5 6 0 6、ステップ 5 6 0 8、ステップ 5 6 1 2 又はステップ 5 6 1 6 で Y e s の場合にもステップ 5 6 3 0 に移行し、エラー表示要求データを保存することとなる。尚、前回の遊技メダル通過状態が 0 の場合には今回の遊技メダル通過状態も 0 であるためにステップ 5 6 2 2 で Y e s となり C P エラーは検出されないこととなる。また、前回の遊技メダル通過状態が 2 の場合には、図 3 5 5 の (4) にて前述したように、「第 1 投入センサ信号オン、且つ、第 2 投入センサ信号オフ→第 1 投入センサ信号オフ、且つ、第 2 投入センサ信号オフ」となった場合には、正常な遊技メダルの投入とは見做されずクレジット数やベット数は増加しないが、エラー (C P エラー) にもならないよう構成されている。また、前回の遊技メダル通過状態が 1 の場合には、正常な遊技メダルの通過順序と判定され、C P エラーは検出されないこととなる。このように、第 1 8 実施形態においては、第 2 R O M ・ R W M 領域における処理として、ブロック信号がオン、又は、メダル投入検査フラグがオンである場合に、第 1 投入センサ D 2 0 s と第 2 投入センサ D 3 0 s との検査を実行し、遊技メダルの通過異常を検出した場合に、検出したエラー (図 4 0 3 及び図 4 0 4 においては、C P エラーと C E エラーとの 2 つのエラーとなっている) に対応した表示要求を実行するよう構成されている。

【 2 0 3 3 】

このように、第 1 8 実施形態においては、割込み処理 (第 2 R O M ・ R W M 領域における割込み処理) において遊技メダルの投入に係るエラーの検出を判定する (ステップ 5 5 5 0 及びステップ 5 6 0 0 にて判定する) よう構成されている。また、第 1 投入センサ信号がオン又はオフとなっている時間と第 2 投入センサ信号がオン又はオフとなっている時間とを割込み処理 (第 2 R O M ・ R W M 領域における割込み処理) において管理するよう構成されている。一方、メインループ処理 (第 1 R O M ・ R W M 領域におけるメインループ処理) において遊技メダルが正常に投入されたか否かを判定するよう構成されているが、第 1 投入センサ D 2 0 s と第 2 投入センサ D 3 0 s との通過順序を確認しており、第 1 投入センサ信号がオン又はオフとなっている時間と第 2 投入センサ信号がオン又はオフとなっている時間とを確認してはいないよう構成されている。また、割込み処理におけるタイマ計測処理はステップ 5 5 0 0 の処理となっており、当該タイマ計測処理を実行してから、前記割込み処理 (第 2 R O M ・ R W M 領域における割込み処理) において遊技メダルの投入に係るエラーの検出を判定する処理が実行されるまでに複雑な処理の実行を挟まない (又は、1 回の割込み処理内にて実行される) 、即ち、タイマ計測を実行してから遊技メダルの投入に係るエラーの検出を判定するまでの時間が短時間とすることができるよう構成されている。他方、メインループ処理 (第 1 R O M ・ R W M 領域におけるメインループ処理) にて遊技メダルの投入に係るエラーの検出を判定する処理を実行するように構成した場合には、例えば、ステップ 1 6 0 0 にて当該エラーの検出を判定する処理を実行することとなり、割込み処理にてタイマ計測が実行されたとしても、ステップ 1 6 0 0 の処理が実行されるまではエラーの検出の判定が実行されない、タイマ計測を実行してから遊技メダルの投入に係るエラーの検出を判定するまでの時間が長時間となってしまう。よって、第 1 8 実施形態のように、割込み処理 (第 2 R O M ・ R W M 領域における割込み処理) において遊技メダルの投入に係るエラーの検出を判定する (ステップ 5 5 5 0 及びステップ 5 6 0 0 にて判定する) よう構成することにより、タイマ計測の実行から遊技メダルの投入に係るエラーの検出を判定するまでを短時間とすることにより、より正確なエラ

一の検出処理が実行できることとなる。

【2034】

＜第2ROM・RWM領域における処理＞

次に、図405は、図398におけるステップ5650のサブルーチンに係る、遊技メダル通過状態更新処理のフローチャートである。まず、ステップ5652で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、投入センサ信号情報（第1投入センサ信号及び第2投入センサ信号の情報）を取得する。次に、ステップ5654で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ステップ5652で取得した投入センサ信号情報に基づいて遊技メダル通過状態を更新し、次の処理に移行する。

【2035】

＜第2ROM・RWM領域における処理＞

次に、図406は、図398におけるステップ5700のサブルーチンに係る、投入・払出センサ異常チェック処理のフローチャートである。まず、ステップ5702で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、前回のエラー検出フラグを更新する。次に、ステップ5708で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、投入関連エラー（例えば、前述したCPエラー、CEエラー）時であるか否かを判定する。ステップ5708でNoの場合、ステップ5714で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、投入受付センサが立ち上がった否か（投入受付センサ信号がオフからオンとなったか否か）を判定する。ステップ5714でYesの場合、ステップ5716で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、投入受付センサ滞留時間をセットし、ステップ5718に移行する。他方、ステップ5714でNoの場合にはステップ5716の処理を実行せずにステップ5718に移行する。

【2036】

次に、ステップ5718で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、投入受付センサ信号がオンであるか否かを判定する。ステップ5718でYesの場合、ステップ5720で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、投入受付センサ滞留時間がエラーとなる期間（本例では、452.00ms）を経過したか否かを判定する。ステップ5720でYesの場合、ステップ5722で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、CHエラー検出フラグをセットし、ステップ5724に移行する。尚、ステップ5708でYes、ステップ5718でNo又はステップ5720でNoの場合にもステップ5724に移行する。

【2037】

次に、ステップ5724で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、HPエラー{図355の(2-1)～(2-3)にて前述したエラーであり、第1払出センサ又は第2払出センサに遊技メダルが滞留した場合に発生するエラー}時であるか否かを判定する。ステップ5724でNoの場合、ステップ5726で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1払出センサ異常検出データのRWMアドレスをセットする。次に、ステップ5728で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2払出センサ異常検出データのRWMアドレスをセットする。次に、ステップ5729で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1払出センサのマスクデータ及び第1払出センサビットをセットする。次に、ステップ5730で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ホップモータ駆動信号がオンであるか否かを判定する。ステップ5730でYesの場合、ステップ5731で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1払出センサ及び第2払出センサのマスクデータ並びに第2払出センサビットをセットし、ステップ5732に移行する。他方、ステップ5730でNoの場合にはステップ5731の処理を実行せずにステップ5732に移行する。

【2038】

次に、ステップ5732で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、払出センサチェック用データを生成する。次に、ステップ5733で、CPUは、第2R

10

20

30

40

50

OM・RWM領域内のデータに基づき、異常検出データクリア用データをセットする。次に、ステップ5734で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、チェックを実行しないセンサの異常検出データをクリアする。次に、ステップ5735で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1払出センサ又は第2払出センサの異常が検出されたか否かを判定する。ステップ5735でYesの場合、ステップ5736で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1払出センサ又は第2払出センサの異常検出時間が経過したか否かを判定する。ステップ5736でNoの場合、ステップ5738で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1払出センサ又は第2払出センサの異常検出データ+1データを生成し、ステップ5739に移行する。尚、ステップ5735でNo又はステップ5736でYesの場合にもステップ5739に移行する。次に、ステップ5739で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第1払出センサ又は第2払出センサの異常検出データを更新し、次の処理に移行する。尚、ステップ5724でYesの場合、即ち、HPエラー時である場合も次の処理に移行する。このように、第18実施形態においては、割込み処理（第2ROM・RWM領域における処理）であるステップ5700の処理とメインループ処理（第1ROM・RWM領域における処理）であるステップ1800の処理とで遊技メダルの払出に係るエラーの検出の判定を実行し得るよう構成されており、割込み処理（第2ROM・RWM領域における処理）では、正常な遊技の進行では検出され得ない（不正な遊技を実行された場合等に検出され得る）第1払出センサ又は第2払出センサの異常入力を判定し、メインループ処理（第1ROM・RWM領域における処理）では、正常な遊技の進行にて検出され得る（例えば、ボーナスの実行等によりHEエラーが検出される）エラーについて判定する、即ち、割込み処理（第2ROM・RWM領域における処理）とメインループ処理（第1ROM・RWM領域における処理）とでは、遊技メダルの払出に関する異なるエラーを検出し得るよう構成されている。

10

20

30

40

50

【2039】

<第2ROM・RWM領域における処理>

次に、図407は、図398におけるステップ5750のサブルーチンに係る、エラー表示要求データクリア処理のフローチャートである。まず、ステップ5752で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、エラー表示時であるか否かを判定する。ステップ5752でYesの場合、ステップ5754で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、エラー表示要求データをクリアし、次の処理に移行する。尚、ステップ5752でNoの場合、即ち、エラー表示時ではない場合にはエラー表示要求データをクリアせずに次の処理に移行することとなる。

【2040】

<第1ROM・RWM領域における処理>

次に、図408は、図397におけるステップ2800のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ2802で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、外部信号出力時間が終了したか否かを判定する。ステップ2802でYesの場合、ステップ2804で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、外部信号出力時間をセットする。次に、ステップ2806で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、メダル投入信号出力回数があるか否かを判定する。ステップ2806でYesの場合、ステップ2808で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、メダル投入信号出力回数を1減算する。次に、ステップ2810で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、メダル投入信号出力データビットをオンにし、ステップ2812に移行する。尚、ステップ2806でNoの場合にもステップ2812に移行する。

【2041】

次に、ステップ2812で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、メダル払出信号出力回数があるか否かを判定する。ステップ2812でYesの場合、ステップ2814で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、メダル払出

信号出力回数を1減算する。次に、ステップ2816で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、メダル払出信号出力データビットをオンにし、ステップ2818に移行する。尚、ステップ2812でNoの場合にも、ステップ2818に移行する。

【2042】

次に、ステップ2818で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、出力ビットのオン・オフを反転する。次に、ステップ2820で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、メダル投入信号及び払出信号出力データをセットし、ステップ2822に移行する。尚、ステップ2802でNoの場合にもステップ2822に移行する。次に、ステップ2822で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、外部信号、メダル投入信号及び払出信号出力データをセットし、ステップ2824に移行する。

10

【2043】

次に、ステップ2824～ステップ2826は、割込み処理における試験信号管理処理である。まず、ステップ2824で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、AFレジスタを退避し、第2ROM・RWM領域の処理の呼び出しを実行する。

【2044】

<第2ROM・RWM領域における処理>

次に、ステップ5850で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、後述する試験信号出力処理を実行し、第1ROM・RWM領域の呼び出し元に復帰する。

【2045】

<第1ROM・RWM領域における処理>

次に、ステップ2826で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、AFレジスタを復帰し、ステップ2828に移行する。

20

【2046】

次に、ステップ2828は、割込み処理におけるソフト乱数更新処理である。まず、ステップ2828で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、ソフト乱数更新処理2を実行し、ステップ2830に移行する。

【2047】

次に、ステップ2830～ステップ2832は、割込み処理における割込み処理終了処理である。まず、ステップ2830で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、レジスタを復帰する。次に、ステップ2832で、CPUは、第1ROM・RWM領域内のデータに基づき、割込みを許可し、割込み処理を終了する。

30

【2048】

<第2ROM・RWM領域における処理>

次に、図409は、図408におけるステップ5850のサブルーチンに係る、試験信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ5852で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2RWM領域にスタックポインタを退避する。次に、ステップ5854で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2スタックエリアにスタックポインタをセットする。次に、ステップ5856で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、レジスタを退避する。次に、ステップ5858で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、試験信号出力データを生成する。次に、ステップ5860で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、試験信号を出力する。次に、ステップ5862で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、再遊技状態識別情報フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ5862でYesの場合、ステップ5864で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、再遊技識別信号4をセットする。次に、ステップ5866で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ボーナス条件装置作動時であるか否かを判定する。ステップ5866でNoの場合、ステップ5868で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、再遊技識別信号5をセットする。次に、ステップ5870で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、1種BB-A

40

50

の作動時であるか否かを判定する。ステップ5870でNoの場合、ステップ5872で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、1種BB-Bの作動時であるか否かを判定する。ステップ5872でNoの場合、ステップ5874で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、再遊技識別信号6をセットする。次に、ステップ5876で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、1種BB-Cの作動時であるか否かを判定する。ステップ5876でNoの場合、ステップ5877で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、再遊技識別信号7をセットし、ステップ5894に移行する。尚、ステップ5866、ステップ5870、ステップ5872又はステップ5876でYesの場合にもステップ5894に移行する。また、ステップ5862でNoの場合には、ステップ5878に移行する。尚、1種BBの種類や再遊技識別番号についてはあくまで一例であり、変更しても問題ない。

10

【2049】

また、ステップ5878で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、条件装置情報クリアデータをセットする。次に、ステップ5879で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、条件装置情報出力時であるか否かを判定する。ステップ5879でNoの場合にはステップ5894に移行する。ステップ5879でYesの場合、ステップ5880で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、役物条件装置情報出力時データをセットする。次に、ステップ5882で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、ボーナス条件装置番号をセットする。次に、ステップ5883で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、役物条件装置情報出力時であるか否かを判定する。ステップ5883でNoの場合、ステップ5884で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、入賞及び再遊技条件装置番号をセットする。次に、ステップ5885で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、入賞及び再遊技条件装置情報出力時データをセットし、ステップ5886に移行する。尚、ステップ5883でYesの場合にも、ステップ5886に移行する。

20

【2050】

次に、ステップ5886で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、条件装置下位情報をセットする。次に、ステップ5888で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、条件装置下位情報出力時であるか否かを判定する。ステップ5888でNoの場合、ステップ5890で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、条件装置上位情報をセットし、ステップ5892に移行する。尚、ステップ5888でYesの場合にも、ステップ5892に移行する。次に、ステップ5892で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、条件装置情報を生成し、ステップ5894に移行する。

30

【2051】

次に、ステップ5894で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、条件装置情報を出力する。次に、ステップ5896で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、レジスタを復帰する。次に、ステップ5898で、CPUは、第2ROM・RWM領域内のデータに基づき、第2RWM領域からスタックポインタを復帰し、第1ROM・RWM領域の呼び出し元に復帰する。

40

【2052】

次に、図410は、第18実施形態に適用可能な、第1ROM・RWM領域の処理を実行している場合に第2ROM・RWM領域の処理を呼び出した際の、スタックエリアにおける処理の一例である。同図においては、第1ROM・RWM領域の処理を実行中に第2ROM・RWM領域の処理を呼び出した場合について例示している。尚、同図における処理は一例であり、第1スタックエリアと第2スタックエリアにおける処理の順序や記憶する領域等は同図のものには限定されない。まず、(1)で、第1スタックエリアにスタックポインタX(第1スタックエリアのアドレスを示す)をセットする。その後、(2)で、第1ROM・RWM領域による処理を実行した後、全レジスタαを第1スタックエリア

50

に退避し、第2 ROM・RWM領域の処理を呼び出す。その後、(3)で、スタックポインタAを第RWM領域の所定アドレスに退避(スタックポインタのアドレスAを第2 RWM領域に一時記憶)する。尚、(1)～(3)においては、スタックエリアとして第1スタックエリアを使用している。

【2053】

その後、(4)で、スタックポインタY(第2スタックエリアのアドレスを示す)を第2スタックエリアにセットする。その後、(5)で、第2 ROM・RWM領域にて処理が実行されていき、スタックポインタのアドレスがB(第2スタックエリアのアドレスを示す)となる。尚、(4)～(5)においては、スタックエリアとして第2スタックエリアを使用している。

10

【2054】

その後、(6)で、第2 ROM・RWM領域の処理が終了し、第2 RWM領域に記憶していたスタックポインタA(第1スタックエリアのアドレスを示す)を復帰する。その後、(7)で、第1 ROM・RWM領域の呼び出し元に復帰した後、第1スタックエリアに退避していた全レジスタαを復帰し、その後第1 ROM・RWM領域の処理を実行していくこととなる。このように、第18実施形態においては、第1 ROM・RWM領域の処理を実行中に第2 ROM・RWM領域の処理を呼び出した場合には、第1スタックエリアに全レジスタ及び戻りアドレスに係るデータを退避すると共に、第1スタックエリアのアドレスとなっているスタックポインタのアドレスを第2 RWM領域に記憶した後に、第2 ROM・RWM領域の処理を実行するよう構成されている。尚、同図の構成には限定されず、例えば、全レジスタの退避を第2 ROM・RWM領域における処理にて実行し、第2スタックエリアに退避するよう構成してもよい。

20

【2055】

以上のように構成することで、第18実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第2 ROM領域にて配置されているプログラムコードに基づくCPUの処理にて、第1 RWM領域(又は、レジスタ領域)を参照可能に構成し、エラー検出、エラー表示等の遊技機に対して不正行為がなされる(例えば、遊技媒体の投入口や払出口に対して不正にアクセスして遊技媒体を不正な手段で得る、等)ことを防御するための不正行為防止用のプログラムを第2 ROM・RWM領域における処理にて実行し得るよう構成することで、遊技の進行に係る処理と領域を明確に分けることができ、当該不正行為防止用のプログラムの正当性を検証することが容易となる。

30

【2056】

また、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、CPUが最初に行うプログラムを第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム(即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム)に限定することが容易となる。

40

【2057】

また、第一制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しCPUからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置した場合、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの主従関係を構築でき、従となる不正行為防止用のプログラムの処理結果を引き継いで、主となる遊技性仕様を実装するためのプログラムを実行可能となる。ここで、主となる遊技性仕様を実装するためのプログラムの処理結果は、秘匿性の高い情報となり得るため、不正行為報知用の情報を外部出力し得る従となる不正

50

正行為防止用のプログラムから無暗に更新してしまうと、セキュリティ性の低下に繋がってしまう恐れがあるが、不正行為防止用のプログラムの実行タイミングを、この呼び出し命令があった場合に限定できるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、不正行為防止用のプログラムの実行タイミングが視覚上明確となる結果、処理結果の更新タイミングについても、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において明確化されることにより、特に、（処理結果の更新タイミングを含め）不正行為防止用のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。ここで、不正行為防止用のプログラムは、遊技機メーカー毎に仕様が相違し易いため、正当性を人為的に検証する必要性が高いものとなるが、このように構成しておくことで、不正行為防止用のプログラムについて検証するための労力を低減できる。

10

【2058】

尚、前述したように、上記実施形態の構成は、ぱちんこ遊技機に応用された場合も範囲内である。そこで、そのような上述した構成をぱちんこ遊技機に適用した場合の一例を図411にて詳述する。尚、下記にて詳述するぱちんこ遊技機における主制御チップのメモリマップの構成（領域の大きさや番地の構成、等）は図345にて前述した回胴式遊技機におけるメモリマップの構成と同一である場合を例示している。

【2059】

<第1ROM・RWM領域における処理>

ぱちんこ遊技機の電源投入後、非割込み処理が実行される。即ち、ぱちんこ遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（レジスタの初期化や入出力ポートの設定等を行う）、主制御基板は、RWMクリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニットのリセットボタン（RWMクリアボタン）が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的にRWMの内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。RWMクリアボタンが操作された場合、主制御基板は、主制御基板側のRWM内容を全てクリアする。次に、主制御基板は、主制御基板のRWMをクリアしたことを示すラムクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部側に送信する。

20

【2060】

また、RWMクリアボタンが操作されなかった場合には、主制御基板は、主制御基板におけるRWM領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムとRWM領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、主制御基板は、当該チェック結果に基づきRWMの内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報がRWMにバックアップされていないか否か）を判定する。RWMにバックアップされていたデータが異常な場合には、前述したRWMクリア処理を実行する。他方、RWMにバックアップされていたデータが正常な場合、主制御基板は、主制御基板におけるRWM内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部側に送信する。次に、主制御基板は、主制御基板側の遊技進行メイン処理に係る実行定時割込み（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割込みを契機とするが、本例では、当該割込み周期をTとする）を許可し{その結果、当該実行定時割込みタイミング到達時には、割込み処理が実行されることとなる}、次の定時割込みタイミングに到達するまで、主制御基板は、各種乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのインクリメント処理）を繰り返し実行することとなる。

30

40

【2061】

<第1ROM・RWM領域における処理>

次に、タイマ割込み処理について説明する。主制御基板は、定時割込みタイミングに到達した場合に発生する割込み要求に基づいて、遊技進行メイン処理を実行する。尚、割込み処理が発生した場合には、必ず第1ROM・RWM領域の処理を実行するよう構成されている。まず、定時割込み周期Tの到達時（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割込み）を契機として、主制御基板は、入球検出処理（各種入球口への遊技球の入球を検出する処理）を実行する。次に、主制御基板は、第2ROM・RWM領域の処理を呼び出す。

【2062】

50

<第2 ROM・RWM領域における処理>

次に、主制御基板は、振動エラー管理処理（振動エラーが発生する条件及び振動エラーが解除される条件を充足しているか否かを判定する処理）を実行する。次に、主制御基板は、第1 ROM・RWM領域の呼び出し元に復帰する。尚、振動エラーとは、遊技機が不正に振動した（正常に遊技している場合には起こりえない強度又は加速度の振動が生じた）ことを振動センサが検出した場合に発生するエラーである。振動センサを設ける位置としては、例えば、遊技領域の右側下方（遊技領域中央を基準）の大入賞口の奥側（遊技者から見て）に設けるよう構成してもよく、そのように構成した場合、遊技者からは視認できない（又は、し難い）ような位置に配置されることとなる。振動センサは、正常に遊技が進行していれば振動エラーを検出しない装置であるため、遊技者からは視認できない（又は、し難い）ような位置に配置することが好適である。尚、振動センサは、圧電体セラミックスを板状に形成した、圧電セラミックス板により、振動（衝撃）による機械的エネルギーを電氣的エネルギーに変換し、変換した電氣的エネルギーが、リード線を介し、プリント基板に実装されたフィルタ回路及び増幅回路を経て、コネクタより外部（例えば、主制御基板）へ出力されることにより、ぱちんこ遊技機に、振動エラーである信号を送信することができるよう構成されている。また、本例においては、第2 ROM・RWM領域における処理として、振動エラーの発生に係る処理のみを例示したが、これには限定されず、振動エラー以外のエラーの発生に係る処理を第2 ROM・RWM領域における処理として実行するよう構成してもよい。

10

【2063】

20

<第1 ROM・RWM領域における処理>

次に、主制御基板は、補助遊技内容決定乱数取得処理（始動口に取り付けられた電動役物（いわゆる、電チュー）の開放に係る図柄である補助遊技図柄の内容決定乱数を取得する処理）を実行する。次に、主制御基板は、電動役物駆動判定処理（始動口に取り付けられた電動役物（いわゆる、電チュー）の開放可否判定及び開放態様を決定する処理）を実行する。次に、主制御基板は、主遊技内容決定乱数取得処理（大入賞口（いわゆる、アタッカー）の開放に係る図柄である主遊技図柄の内容決定乱数を取得する処理）を実行する。次に、主制御基板は、主遊技図柄表示処理（主遊技図柄の当否判定結果、停止図柄、変動態様、等を決定し、主遊技図柄を変動表示するための処理）を実行する。次に、主制御基板は、特別遊技作動条件判定処理（特別遊技の作動条件を充足しているか否かを判定する処理）を実行する。次に、主制御基板は、特別遊技制御処理（特別遊技実行中における大入賞口の駆動制御等を実行する処理）を実行する。次に、主制御基板は、賞球払出コマンド送信制御処理（賞球払出制御基板に送信するコマンドを制御する処理）を実行する。次に、主制御基板は、外部信号出力処理（外部端子板、ホールコンピュータ等への情報出力処理）を実行する。次に、主制御基板は、制御コマンド送信処理（各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する処理）を実行し、本割込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。このように、第2 ROM・RWM領域における処理は、第1 ROM・RWM領域における処理として割込み処理が実行されてから、当該割込み処理の実行途中にて第1 ROM・RWM領域における処理によって呼び出されることにより実行されることとなる。

30

40

【2064】

以上のように、ぱちんこ遊技機においても、上述した構成が適用可能となっている。

【2065】

（まとめ5）

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【2066】

本態様（E1）に係る遊技機は、

50

遊技進行を制御する主制御部と、
遊技価値の入力を検知する第１のセンサと、
遊技価値の入力を検知する第２のセンサと
を備えた遊技機であって、

主制御部は、

駆動用の電源電圧の供給を受けた後で、定期的に発生するよう制御される割込み処理の発生を許可し、前記割込み処理以外となる非割込み処理を実行し、

遊技価値の入力を管理するに際し、

前記割込み処理が実行されたときに、前記第１のセンサからの入力信号となる第１入力信号と、前記第２のセンサからの入力信号となる第２入力信号とを生成し、

10

前記非割込み処理が実行されたときに、前記第１入力信号がオンとなったか否かを定期的に確認し、前記第１入力信号がオンとなったことを確認できた後は、前記第１入力信号及び前記第２入力信号がともにオフとなったか否かを定期的に確認し、

前記割込み処理が実行されたときに、前記第１入力信号がオンとなってから前記第１入力信号がオンを維持する期間が第一の範囲内に収まらない、前記第１入力信号及び前記第２入力信号がともにオンとなってから前記第１入力信号及び前記第２入力信号がともにオンを維持する期間が第二の範囲内に収まらない、並びに、前記第２入力信号がオンとなってから前記第２入力信号がオンを維持する期間が第三の範囲内に収まらない、のいずれかによって遊技価値の入力異常を検出し、

前記非割込み処理が実行されたときに、前記第１入力信号がオンとなったことを確認できた後から前記遊技価値の入力異常が検出されないまま前記第１入力信号及び前記第２入力信号がともにオフとなったことを確認できた際には、遊技価値が入力されたと判定し、

20

一遊技に必要な遊技価値が入力された後、遊技開始操作に基づいて当該一遊技での遊技結果に影響する、役の抽選処理を実行し、

前記抽選処理を実行した後、回胴の回転を開始させ、

回胴が予め定められた一定の速度で回転するようになった後、回胴停止操作の実行後に当該一遊技での遊技結果を回胴に表示させ、

すべての回胴に当該一遊技での遊技結果が表示された後、表示されている遊技結果に基づいて遊技価値の出力を行い、

前記第１のセンサと前記第２のセンサとは、一の遊技価値の入力を前記第１のセンサ及び前記第２のセンサの双方で検出できる位置に設けられ、

30

前記第１入力信号がオンとなってから前記第１入力信号が所定期間内にオフとなったときには、前記遊技価値の入力異常を検出せず且つ前記遊技価値が入力されたと判定しないことを特徴とする遊技機である。

【２０６７】

本態様（Ｅ２）に係る遊技機は、

遊技進行を制御する主制御部

を備えた遊技機であって、

主制御部は、

駆動用の電源電圧の供給を受けた後で、定期的に発生するよう制御される割込み処理の発生を許可し、前記割込み処理以外となる非割込み処理を実行し、

40

一遊技に必要な遊技価値が入力された後、遊技開始操作に基づいて当該一遊技での遊技結果に影響する、役の抽選処理を実行し、

前記抽選処理を実行した後、回胴の回転を開始させ、

回胴が予め定められた一定の速度で回転するようになった後、回胴停止操作の実行後に当該一遊技での遊技結果を回胴に表示させ、

すべての回胴に当該一遊技での遊技結果が表示された後、表示されている遊技結果に基づいて遊技価値の出力を行い、

遊技価値の出力を管理するに際し、

前記非割込み処理が実行されたときに、前記遊技価値の第一出力異常を検出し得るよう

50

構成されており、

前記割込み処理が実行されたときに、前記遊技価値の第一出力異常とは異なる前記遊技価値の第二出力異常を検出し得るよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2068】

本態様（E3）に係る遊技機は、
遊技進行を制御する主制御部
を備えた遊技機であって、
主制御部は、

駆動用の電源電圧の供給を受けた後で、定期的に発生するよう制御される割込み処理の発生を許可し、前記割込み処理以外となる非割込み処理を実行し、

一遊技に必要な遊技価値が入力された後、遊技開始操作に基づいて当該一遊技での遊技結果に影響する、役の抽選処理を実行し、

前記抽選処理を実行した後、回胴の回転を開始させ、

回胴が予め定められた一定の速度で回転するようになった後、回胴停止操作の実行後に当該一遊技での遊技結果を回胴に表示させ、

すべての回胴に当該一遊技での遊技結果が表示された後、表示されている遊技結果に基づいて遊技価値の出力を行い、

複数の設定値から一の設定値を選択可能であり、各設定値において前記抽選処理の実行結果が相違し得るよう構成されており、

前記割込み処理が実行されたときに、選択されている設定値が所定範囲内であるか否かを判定し、所定範囲内でないと判定された場合に異常を検出し得るよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2069】

本態様（E4）に係る遊技機は、
遊技進行を制御する主制御部と、
遊技価値の入力を検知する第1のセンサと、
遊技価値の入力を検知する第2のセンサと
を更に備えた遊技機であって、

主制御部は、

駆動用の電源電圧の供給を受けた後で、定期的に発生するよう制御される割込み処理の発生を許可し、前記割込み処理以外となる非割込み処理を実行し、

遊技価値の入力を管理するに際し、

前記割込み処理が実行されたときに、前記第1のセンサからの入力信号となる第1入力信号と、前記第2のセンサからの入力信号となる第2入力信号とを生成し、

前記非割込み処理が実行されたときに、前記第1入力信号がオンとなったか否かを定期的に確認し、前記第1入力信号がオンとなったことを確認できた後は、前記第1入力信号及び前記第2入力信号がともにオフとなったか否かを定期的に確認し、

前記割込み処理が実行されたときに、前記第1入力信号がオンとなってから前記第1入力信号がオンを維持する期間が第一の範囲内に収まらない、前記第1入力信号及び前記第2入力信号がともにオンとなってから前記第1入力信号及び前記第2入力信号がともにオンを維持する期間が第二の範囲内に収まらない、並びに、前記第2入力信号がオンとなってから前記第2入力信号がオンを維持する期間が第三の範囲内に収まらない、のいずれかによって遊技価値の入力異常を検出し、

前記非割込み処理が実行されたときに、前記第1入力信号がオンとなったことを確認できた後から前記遊技価値の入力異常が検出されないまま前記第1入力信号及び前記第2入力信号がともにオフとなったことを確認できた際には、遊技価値が入力されたと判定し、

一遊技に必要な遊技価値が入力された後、遊技開始操作に基づいて当該一遊技での遊技結果に影響する、役の抽選処理を実行し、

前記抽選処理を実行した後、回胴の回転を開始させ、

回胴が予め定められた一定の速度で回転するようになった後、回胴停止操作の実行後に当該一遊技での遊技結果を回胴に表示させ、

すべての回胴に当該一遊技での遊技結果が表示された後、表示されている遊技結果に基づいて遊技価値の出力を行い、

前記第 1 のセンサと前記第 2 のセンサとは、一の遊技価値の入力を前記第 1 のセンサ及び前記第 2 のセンサの双方で検出できる位置に設けられ、

前記第 1 入力信号がオンとなってから前記第 1 入力信号が所定期間内にオフとなったときには、前記遊技価値の入力異常を検出せず且つ前記遊技価値が入力されたと判定しないよう構成されており、

前記割込み処理として、電源断を検知した後に実行される電源断時処理と、遊技機の異常が発生しているか否かを判定する異常判定処理と、を実行し得るよう構成されており、

前記異常判定処理の実行中に電源断を検知した場合には、実行中の割込み処理を実行した後、当該実行中の割込み処理の次の割込み処理が実行されたときに電源断時処理が実行される

ことを特徴とする遊技機である。

【2070】

本態様（E5）に係る遊技機は、

遊技進行を制御する主制御部

を備えた遊技機であって、

主制御部は、

駆動用の電源電圧の供給を受けた後で、定期的に発生するよう制御される割込み処理の発生を許可し、前記割込み処理以外となる非割込み処理を実行し、

一遊技に必要な遊技価値が入力された後、遊技開始操作に基づいて当該一遊技での遊技結果に影響する、役の抽選処理を実行し、

前記抽選処理を実行した後、回胴の回転を開始させ、

回胴が予め定められた一定の速度で回転するようになった後、回胴停止操作の実行後に当該一遊技での遊技結果を回胴に表示させ、

すべての回胴に当該一遊技での遊技結果が表示された後、表示されている遊技結果に基づいて遊技価値の出力を行い、

遊技価値の出力を管理するに際し、

前記非割込み処理が実行されたときに、前記遊技価値の第一出力異常を検出し得るよう構成されており、

前記割込み処理が実行されたときに、前記遊技価値の第一出力異常とは異なる前記遊技価値の第二出力異常を検出し得るよう構成されており、

前記割込み処理として、電源断を検知した後に実行される電源断時処理と、遊技機の異常が発生しているか否かを判定する異常判定処理と、を実行し得るよう構成されており、

前記異常判定処理の実行中に電源断を検知した場合には、実行中の割込み処理を実行した後、当該実行中の割込み処理の次の割込み処理が実行されたときに電源断時処理が実行される

ことを特徴とする遊技機である。

【2071】

本態様（E6）に係る遊技機は、

遊技進行を制御する主制御部

を備えた遊技機であって、

主制御部は、

駆動用の電源電圧の供給を受けた後で、定期的に発生するよう制御される割込み処理の発生を許可し、前記割込み処理以外となる非割込み処理を実行し、

一遊技に必要な遊技価値が入力された後、遊技開始操作に基づいて当該一遊技での遊技結果に影響する、役の抽選処理を実行し、

前記抽選処理を実行した後、回胴の回転を開始させ、

回胴が予め定められた一定の速度で回転するようになった後、回胴停止操作の実行後に当該一遊技での遊技結果を回胴に表示させ、

すべての回胴に当該一遊技での遊技結果が表示された後、表示されている遊技結果に基づいて遊技価値の出力を行い、

複数の設定値から一の設定値を選択可能であり、各設定値において前記抽選処理の実行結果が相違し得るよう構成されており、

前記割込み処理が実行されたときに、選択されている設定値が所定範囲内であるか否かを判定し、所定範囲内でないと判定された場合に異常を検出し得るよう構成されており、

前記割込み処理として、電源断を検知した後に実行される電源断時処理と、遊技機の異常が発生しているか否かを判定する異常判定処理と、を実行し得るよう構成されており、

前記異常判定処理の実行中に電源断を検知した場合には、実行中の割込み処理を実行した後、当該実行中の割込み処理の次の割込み処理が実行されたときに電源断時処理が実行される

ことを特徴とする遊技機である。

【2072】

本態様（E7）に係る遊技機は、

ROMと、RAMと、CPUと

を備え、

遊技進行を制御する主制御部と、

遊技価値の入力を検知する第1のセンサと、

遊技価値の入力を検知する第2のセンサと

を更に備えた遊技機であって、

前記ROMには、前記CPUに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記RAMは、

レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域

を有し、

主制御部は、

駆動用の電源電圧の供給を受けた後で、定期的に発生するよう制御される割込み処理の発生を許可し、前記割込み処理以外となる非割込み処理を実行し、

遊技価値の入力を管理するに際し、

前記割込み処理が実行されたときに、前記第1のセンサからの入力信号となる第1入力信号と、前記第2のセンサからの入力信号となる第2入力信号とを生成し、

前記非割込み処理が実行されたときに、前記第1入力信号がオンとなったか否かを定期的に確認し、前記第1入力信号がオンとなったことを確認できた後は、前記第1入力信号及び前記第2入力信号がともにオフとなったか否かを定期的に確認し、

前記割込み処理が実行されたときに、前記第1入力信号がオンとなってから前記第1入力信号がオンを維持する期間が第一の範囲内に収まらない、前記第1入力信号及び前記第2入力信号がともにオンとなってから前記第1入力信号及び前記第2入力信号がともにオンを維持する期間が第二の範囲内に収まらない、並びに、前記第2入力信号がオンとなってから前記第2入力信号がオンを維持する期間が第三の範囲内に収まらない、のいずれかによって遊技価値の入力異常を検出し、

前記非割込み処理が実行されたときに、前記第1入力信号がオンとなったことを確認できた後から前記遊技価値の入力異常が検出されないまま前記第1入力信号及び前記第2入力信号がともにオフとなったことを確認できた際には、遊技価値が入力されたと判定し、

一遊技に必要な遊技価値が入力された後、遊技開始操作に基づいて当該一遊技での遊技結果に影響する、役の抽選処理を実行し、

前記抽選処理を実行した後、回胴の回転を開始させ、

回胴が予め定められた一定の速度で回転するようになった後、回胴停止操作の実行後に当該一遊技での遊技結果を回胴に表示させ、

10

20

30

40

50

すべての回胴に当該一遊技での遊技結果が表示された後、表示されている遊技結果に基づいて遊技価値の出力を行い、

前記第 1 のセンサと前記第 2 のセンサとは、一の遊技価値の入力を前記第 1 のセンサ及び前記第 2 のセンサの双方で検出できる位置に設けられ、

前記第 1 入力信号がオンとなってから前記第 1 入力信号が所定期間内にオフとなったときには、前記遊技価値の入力異常を検出せず且つ前記遊技価値が入力されたと判定しないよう構成されており、

前記割込み処理として、遊技機の異常が発生しているか否かを判定する異常判定処理を実行し得るよう構成されており、

前記スタック領域は、第一スタック領域と第二スタック領域とに分かれており、

前記割込み処理の実行中において前記異常判定処理を実行するときには、前記第一スタック領域におけるスタックポインタのアドレス値を記憶した後、スタックポインタのアドレス値を前記第二スタック領域におけるアドレス値へと変更するよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2073】

本態様（E8）に係る遊技機は、

ROMと、RAMと、CPUと

を備え、

遊技進行を制御する主制御部

を更に備えた遊技機であって、

前記ROMには、前記CPUに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記RAMは、

レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域

を有し、

主制御部は、

駆動用の電源電圧の供給を受けた後で、定期的に発生するよう制御される割込み処理の発生を許可し、前記割込み処理以外となる非割込み処理を実行し、

一遊技に必要な遊技価値が入力された後、遊技開始操作に基づいて当該一遊技での遊技結果に影響する、役の抽選処理を実行し、

前記抽選処理を実行した後、回胴の回転を開始させ、

回胴が予め定められた一定の速度で回転するようになった後、回胴停止操作の実行後に当該一遊技での遊技結果を回胴に表示させ、

すべての回胴に当該一遊技での遊技結果が表示された後、表示されている遊技結果に基づいて遊技価値の出力を行い、

遊技価値の出力を管理するに際し、

前記非割込み処理が実行されたときに、前記遊技価値の第一出力異常を検出し得るよう構成されており、

前記割込み処理が実行されたときに、前記遊技価値の第一出力異常とは異なる前記遊技価値の第二出力異常を検出し得るよう構成されており、

前記割込み処理として、遊技機の異常が発生しているか否かを判定する異常判定処理を実行し得るよう構成されており、

前記スタック領域は、第一スタック領域と第二スタック領域とに分かれており、

前記割込み処理の実行中において前記異常判定処理を実行するときには、前記第一スタック領域におけるスタックポインタのアドレス値を記憶した後、スタックポインタのアドレス値を前記第二スタック領域におけるアドレス値へと変更するよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2074】

本態様（E9）に係る遊技機は、

ROMと、RAMと、CPUと

を備え、

遊技進行を制御する主制御部

を更に備えた遊技機であって、

前記 R O M には、前記 C P U に対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記 R A M は、

レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域

を有し、

主制御部は、

駆動用の電源電圧の供給を受けた後で、定期的に発生するよう制御される割込み処理の発生を許可し、前記割込み処理以外となる非割込み処理を実行し、

10

一遊技に必要な遊技価値が入力された後、遊技開始操作に基づいて当該一遊技での遊技結果に影響する、役の抽選処理を実行し、

前記抽選処理を実行した後、回胴の回転を開始させ、

回胴が予め定められた一定の速度で回転するようになった後、回胴停止操作の実行後に当該一遊技での遊技結果を回胴に表示させ、

すべての回胴に当該一遊技での遊技結果が表示された後、表示されている遊技結果に基づいて遊技価値の出力を行い、

複数の設定値から一の設定値を選択可能であり、各設定値において前記抽選処理の実行結果が相違し得るよう構成されており、

20

前記割込み処理が実行されたときに、選択されている設定値が所定範囲内であるか否かを判定し、所定範囲内でないと判定された場合に異常を検出し得るよう構成されており、

前記割込み処理として、遊技機の異常が発生しているか否かを判定する異常判定処理を実行し得るよう構成されており、

前記スタック領域は、第一スタック領域と第二スタック領域とに分かれており、

前記割込み処理の実行中において前記異常判定処理を実行するときには、前記第一スタック領域におけるスタックポインタのアドレス値を記憶した後、スタックポインタのアドレス値を前記第二スタック領域におけるアドレス値へと変更するよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【 2 0 7 5 】

30

本態様（E 1 0 - 1）に係る遊技機は、

一定の間隔で発生する割込みプログラムと、

割込みプログラムを含む所定のプログラムである第 1 プログラムと、

所定のプログラム以外である第 2 プログラムと

を備え、

第 1 条件を充足した後に回胴が回転し、

第 2 条件を充足した後に回胴が停止し、

再度第 1 条件を充足するまで待機する回胴式遊技機であって、

第 1 プログラムで書き込み可能な第 1 記憶領域と、

第 1 プログラムで書き込み可能な第 1 スタックエリアと、

40

第 2 プログラムで書き込み可能な第 2 記憶領域と、

第 2 プログラムで書き込み可能な第 2 スタックエリアと、

第 1 プログラム又は第 2 プログラムで、設定又は更新されるスタックポインタと

を更に備え、

第 1 プログラムには少なくとも、回胴を回転させるプログラムが含まれており、

第 1 プログラムでは割込みプログラムは発生可能であり、

第 2 プログラムでは割込みプログラムは発生しないよう構成されており、

プログラム容量は第 2 プログラムより第 1 プログラムのほうが大きく、

使用する第 1 記憶領域の方が、使用する第 2 記憶領域よりも大きく、

第 1 スタックエリアの使用される領域は、第 2 スタックエリアの使用される領域よりも

50

大きく、

電源投入時には必ず第 1 プログラムが実行され、

第 1 条件を充足した後から再度第 1 条件を充足するまでに、少なくとも一度は第 2 プログラムを実行する

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【2076】

本態様（E10-2）に係る遊技機は、

一定の間隔で発生する割込みプログラムと、

割込みプログラムを含む所定のプログラムである第 1 プログラムと、

所定のプログラム以外である第 2 プログラムと

を備え、

第 1 条件を充足した後に識別情報が変動表示し、

第 2 条件を充足した後に識別情報が停止表示し、

再度第 1 条件を充足するまで待機するぱちんこ遊技機であって、

第 1 プログラムで書き込み可能な第 1 記憶領域と、

第 1 プログラムで書き込み可能な第 1 スタックエリアと、

第 2 プログラムで書き込み可能な第 2 記憶領域と、

第 2 プログラムで書き込み可能な第 2 スタックエリアと、

第 1 プログラム又は第 2 プログラムで、設定又は更新されるスタックポインタと

を更に備え、

第 1 プログラムには少なくとも、識別情報を変動表示させるプログラムが含まれており

、

第 1 プログラムでは割込みプログラムは発生可能であり、

第 2 プログラムでは割込みプログラムは発生しないよう構成されており、

プログラム容量は第 2 プログラムより第 1 プログラムのほうが大きく、

使用する第 1 記憶領域の方が、使用する第 2 記憶領域よりも大きく、

第 1 スタックエリアの使用される領域は、第 2 スタックエリアの使用される領域よりも大きく、

電源投入時には必ず第 1 プログラムが実行され、

第 1 条件を充足した後から再度第 1 条件を充足するまでに、少なくとも一度は第 2 プログラムを実行する

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2077】

《性能表示装置》

次に、図 412 を用いて、本例に係る遊技機に適用可能な性能表示装置 SH の表示例を例示する。性能表示装置 SH は 4 桁のセグが横一列に並んで形成されており、上位 2 桁（左側の 2 桁）が識別セグ SH10 であり、下位 2 桁（右側の 2 桁）が比率セグ SH20 となっている。識別セグ SH10 には、現在表示している項目が識別可能な情報が表示され、比率セグ SH20 には、現在表示している項目に該当する数値情報が表示されるよう構成されている。また、識別セグ SH10 の下位桁（右側の桁）の右下部にはドットポイント SH30 が設けられており、ドットポイント SH30 の有無によって、識別セグ SH10 と比率セグ SH20 とが判別容易となるよう構成されている。尚、ドットポイント SH30 を設けなくとも問題ない。

【2078】

＜設置位置＞

性能表示装置 SH の設置位置は主制御基板 M に直接取り付けのように構成してもよく、そのように構成した場合、主制御基板 M を覆うガラスケースに貼り付いたシール等によって視認性が妨げられない位置に取り付けることが望ましい。

【2079】

＜表示項目＞

10

20

30

40

50

性能表示装置 S H に表示する項目の一例として、以下の項目が挙げられる。

(a) = 累計の有利区間比率

「累計の有利区間比率」とは、総遊技回数（累計の遊技回数）に対する、有利区間にて遊技した累計の遊技回数が占める割合であり、「有利区間における累計の遊技回数 ÷ 総遊技回数 × 100 (%)」にて算出できる。一例として、「遊技機稼働開始 → 通常区間 A → 有利区間 A → 通常区間 B → 有利区間 B」のように遊技が進行した場合には、「(有利区間 A における遊技回数 + 有利区間 B における遊技回数) ÷ (通常区間 A における遊技回数 + 有利区間 A における遊技回数 + 通常区間 B における遊技回数 + 有利区間 B における遊技回数) ÷ 100」にて算出できる。

【2080】

10

尚、「累計」とは、遊技機が遊技場にて稼働を開始してから性能表示装置 S H に表示する項目の演算を実行するまで等、性能表示装置 S H に表示するための計測を開始してから性能表示装置 S H に表示する項目の演算を実行するまでの累計を示している。

【2081】

(b) = 6000 ゲーム間の連続役物比率

「連続役物比率」とは、総払出枚数に対する第1種特別役物作動時に払い出された払出枚数の合計が占める割合であり、「6000 ゲーム間の連続役物比率」とは、「6000 ゲーム間の第1種特別役物作動時の払出枚数 ÷ 6000 ゲーム間の総払出枚数 × 100 (%)」にて算出できる。一例として、6000 ゲーム間の第1種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：6000 枚、その他の契機による払出枚数：8000 枚であった場合には、「6000 ÷ (6000 + 8000) × 100 = 42.9 (%)」のように算出される。尚、「6000 ゲーム間」とは、直近で連続役物比率を算出したタイミング以前の6000 ゲーム間を示している。

20

【2082】

(c) = 6000 ゲーム間の役物比率

「役物比率」とは、総払出枚数に対する特別役物及び普通役物により払い出された払出枚数の合計が占める割合であり、「6000 ゲーム間の役物比率」とは、「(6000 ゲーム間の第1種特別役物作動時における払出枚数 + 6000 ゲーム間の第2種特別役物作動時における払出枚数 + 6000 ゲーム間の普通役物作動時における払出枚数) ÷ 6000 ゲーム間の総払出枚数 × 100 (%)」にて算出できる。一例として、6000 ゲーム間の第1種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：5000 枚、6000 ゲーム間の第2種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：3000 枚、6000 ゲーム間のその他の契機による払出枚数：8000 枚であった場合には、「(5000 + 3000) ÷ (5000 + 3000 + 8000) × 100 = 50 (%)」のように算出される。尚、「6000 ゲーム間」とは、直近で役物比率を算出したタイミング以前の6000 ゲーム間を示している。

30

【2083】

(d) = 累計の連続役物比率

「累計の連続役物比率」とは、「累計の第1種特別役物作動時における払出枚数 ÷ 累計の総払出枚数 × 100 (%)」にて算出できる。一例として、累計の第1種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：600000 枚、その他の契機による払出枚数：800000 枚であった場合には、「600000 ÷ (600000 + 800000) × 100 = 42.9 (%)」のように算出される。

40

【2084】

(e) = 累計の役物比率

「累計の役物比率」とは、「(累計の第1種特別役物作動時における払出枚数 + 累計の第2種特別役物作動時における払出枚数 + 累計の普通役物作動時における払出枚数) ÷ 累計の総払出枚数 × 100 (%)」にて算出できる。一例として、累計の第1種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：500000 枚、累計の第2種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：300000 枚、累計のその他の契機による払出枚数：80

50

0000枚であった場合には、「 $(500000 + 300000) \div (500000 + 300000 + 800000) \times 100 = 50$ (%)」のように算出される。

【2085】

また、識別セグSH10に表示される「7U」は、累計の有利区間比率を表示している旨を示しており、識別セグSH10に表示される「6Y」は、6000ゲーム間の連続役物比率を表示している旨を示しており、識別セグSH10に表示される「7Y」は、6000ゲーム間の役物比率を表示している旨を示しており、識別セグSH10に表示される「6A」は、累計の連続役物比率を表示している旨を示しており、識別セグSH10に表示される「7A」は、累計の役物比率を表示している旨を示している。

【2086】

<表示態様>

性能表示装置SHにおける表示態様としては、以下のように構成してもよい。

- ・「(a) → (b) → (c) → (d) → (e) → (a)・・・」の順に約5秒ずつ表示を切り替えている。尚、表示を切り替える間隔を変更しても問題なく、例えば、3秒ずつ表示を切り替えるよう構成してもよい。
- ・非該当項目については、比率セグに「— —」と表示する
- ・比率表示数値{有利区間比率(%)、連続役物比率(%)、役物比率(%)}であり、比率セグSH20に表示する}は小数点を切り捨てて表示する(100%の場合には「99」と表示する)
- ・比率表示数値が、有利区間比率70%、連続役物比率60%、役物比率70%以上の場合は、比率セグSH20を点滅表示する
- ・累計遊技数が400ゲームに満たない場合には、比率表示は「00」を表示する
- ・累計遊技数が6000ゲームに満たない場合には、6000ゲーム間の連続役物比率及び6000ゲーム間の役物比率を表示している際の識別セグSH10を点滅表示する{非該当項目(例えば、有利区間が設けられていない遊技機においては、有利区間比率が存在していないため、有利区間比率は非該当項目となる)も含む}
- ・累計の遊技回数が175000ゲームに満たない場合、累計の有利区間比率を表示する際に識別セグを点滅表示する。また、累計の遊技回数が17500ゲームに満たない場合、累計の連続役物比率を表示する際及び累計の役物比率を表示する際に識別セグを点滅表示する(非該当項目も含む)。即ち、累計の有利区間比率を表示するために累計の遊技回数を175000ゲーム以上計測可能とし、累計の連続役物比率及び累計の役物比率を表示するために累計の遊技回数を17500ゲーム以上計測可能となるよう構成されている。

【2087】

ここで、累計の有利区間比率を表示するために、上述したように少なくとも175000ゲーム分は計測する必要があるため、累計の遊技回数(総遊技回数)の計測結果を記憶するRAM領域は3バイトとなっている。尚、3バイトの記憶領域にて記憶可能な最大の総遊技回数は、「 $256^3 - 1 = 16777215$ 回」となっており、累計の遊技回数(総遊技回数)が16777215回となり、当該累計の遊技回数がRAM領域に記憶された場合(3バイトにて記憶可能な上限に達した場合)には、累計の遊技回数が上限に達した旨の情報をRAM内の所定の領域に記憶し、当該所定の領域に累計の遊技回数が上限に達した旨の情報が記憶されている場合には、累計の有利区間比率に関する計測(累計の遊技回数の計測、有利区間における累計の遊技回数の計測)を実行しないように構成してもよい。

【2088】

また、累計の連続役物比率及び累計の役物比率を表示するために、累計の払出枚数を計測する必要があるが、上述したように少なくとも17500ゲーム分の累計の払出枚数を計測する必要があるため、1ゲームにおける最大の払出枚数が11枚であった場合を例示すると、17500ゲームにおける累計の払出枚数の最大は、「 $17500 \times 11 = 192500$ 枚」であり、「 $256^2 - 1 < 192500 < 256^3 - 1$ 」となっているため

、累計の払出枚数の計測結果を記憶するRAM領域は3バイトとなっている。尚、3バイトの記憶領域にて記憶可能な最大の累計の払出枚数は、「 $256^3 - 1 = 16777215$ 枚」となっており、累計の払出枚数が16777215枚となり、当該累計の払出枚数がRAM領域に記憶された場合（3バイトにて記憶可能な上限に達した場合）には、累計の払出枚数が上限に達した旨の情報をRAM内の特定の領域に記憶し、当該特定の領域に累計の払出枚数が上限に達した旨の情報が記憶されている場合には、累計の連続役物比率及び累計の役物比率に関する計測（累計の第1種特別役物作動時における払出枚数の計測、累計の第2種特別役物作動時における払出枚数の計測、累計の普通役物作動時における払出枚数の計測、累計の総払出枚数の計測）を実行しないように構成してもよい。

【2089】

10

<情報の記憶態様>

性能表示装置SHにて表示する項目に関する情報（有利区間比率、連続役物比率、役物比率、等）をリングバッファに記憶するよう構成してもよく、例えば、6000ゲーム分の連続役物比率等を算出する際には、6000ゲーム分の払出情報（第1種特別役物作動時における払出枚数等の払出枚数に関する複数の情報）が必要となるが、400ゲーム分の払出情報を記憶可能な記憶領域を15個設けることにより「400ゲーム×15個＝6000ゲーム」分の払出情報を記憶可能に構成し、400ゲーム経過する毎に最も古い400ゲーム分の払出情報が記憶されている記憶領域に最新の400ゲーム分の払出情報を上書きしていくことで、6000ゲーム分の払出情報を400ゲーム毎に更新するよう構成してもよい。

20

【2090】

<その他の構成>

本例に係る遊技機に適用可能な遊技停止（本明細書におけるフリーズとは異なり、打ち止めと称することがある）に係る構成として、以下のように構成してもよい。尚、以下の構成を1又は複数組み合わせても問題ない。

【2091】

<遊技停止の条件>

（1）所定の期間（例えば、当日の遊技開始から現時点まで、遊技者がパスワードを入力するなどの認証処理を完了してから現時点まで）における「総投入メダル枚数－総払出枚数」が所定数（例えば、3000枚）に到達した

30

（2）所定の期間（例えば、当日の遊技開始から現時点まで、遊技者がパスワードを入力するなどの認証処理を完了してから現時点まで）における「総払出枚数－総投入メダル枚数」が所定数（例えば、3000枚）に到達した

（3）所定の期間（例えば、当日の遊技開始から現時点まで、遊技者がパスワードを入力するなどの認証処理を完了してから現時点まで）における遊技回数が所定回数に到達した

【2092】

<遊技停止時の処理>

（1）遊技終了となる旨の表示を演出表示装置S40にて所定時間表示した後、貯留されている遊技メダルの精算処理を実行し、電源をオフにする

（2）ブロッカD100をオフにする

40

（3）スタートレバーD50の操作を無効にする

（4）リールM50が新たに回転開始しない

（5）ベットボタンD200の操作を無効にする

（6）スピーカS20から遊技停止した旨の音声を出力する（例えば、「本日の遊技は終了となります。遊技メダルを精算します」と出力）

【2093】

以下では、当選番号からボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報を生成する処理と、入賞・再遊技当選情報から演出グループ番号を決定する処理と、出玉グループ番号を決定する処理について説明する。なお、以下の処理を実行する構成は上述したいずれの実施形態にも適用可能である。以下に記載の処理を実行することにより、主制御基板MのRO

50

Mに記憶されているプログラム処理を簡素化できるとともに、プログラム処理に要するプログラム領域やデータ領域の圧縮も可能となる。

【2094】

＜＜＜当選番号からボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報を生成する処理＞＞＞

以下では、当選番号からボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報の2種類の当選情報を生成する処理について説明する。前述したように、条件装置番号を当選番号と称することができ、以下では、当選番号と称する。当選番号は、役抽選手段によって決定される。決定された当選番号からボーナス当選情報と、入賞・再遊技当選情報との2種類の当選情報を生成し内蔵RAMC120の別の記憶領域に記憶する。なお、ここでの処理では、当選番号自体は、内蔵RAMC120に記憶しない。

10

【2095】

ボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報の生成処理では、図413に示す当選情報生成用テーブルを用いて、当選番号からボーナス役に関する当選情報と入賞・再遊技当選情報とを生成する。当選情報生成用テーブルを用いることで、制御処理を簡素化するとともに、制御処理の負担を軽減することができる。当選情報生成用テーブルは、内蔵ROMC110に記憶されている。

【2096】

＜具体的な方法＞

当選番号として、0～27の数値が規定されている。図10に示すように、当選番号0～18は、ボーナス役が含まれない当選番号として割り当てられ、当選番号19～27は、ボーナス役を含む当選番号として割り当てられている。このように割り当てることにより、当選番号0～18であれば、入賞又は再遊技当選情報のいずれかであると直ちに判別することができる。また、当選番号が19以上である場合には、当選番号から、ボーナス役に関する当選情報と、入賞・再遊技当選情報とを生成する処理を行う。

20

【2097】

＜当選情報生成用テーブル＞

当選情報生成用テーブルの具体例を図413に示す。図413に示す当選情報生成用テーブルは、内蔵ROMC110のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図413に示す例では、アドレスを16進数(H)で示し、データを10進数(D)で示した。

30

【2098】

図413に示すように、アドレス1300Hには、データ19Dが記憶され、アドレス1301Hには、データ38Dが記憶され、アドレス1302Hには、データ52Dが記憶され、アドレス1303Hには、データ53Dが記憶され、アドレス1304Hには、データ54Dが記憶され、アドレス1305Hには、データ57Dが記憶され、アドレス1306Hには、データ71Dが記憶され、アドレス1307Hには、データ72Dが記憶され、アドレス1308Hには、データ73Dが記憶されている。

【2099】

なお、アドレス1300Hは、当選番号19に対応し、アドレス1301Hは、当選番号20に対応し、アドレス1302Hは、当選番号21に対応し、アドレス1303Hは、当選番号22に対応し、アドレス1304Hは、当選番号23に対応し、アドレス1305Hは、当選番号24に対応し、アドレス1306Hは、当選番号25に対応し、アドレス1307Hは、当選番号26に対応し、アドレス1308Hは、当選番号27に対応する。

40

【2100】

当選情報生成用テーブルのデータは、図10に示す(ボーナス当選情報)と(入賞・再遊技当選情報)とから定められている。当選情報生成用テーブルに記憶されているデータは、(データ) = (当選番号に対応するボーナス当選情報) × 19D + (当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報) によって決定される。

【2101】

50

例えば、アドレス1300Hは、当選番号19に対応するものであり、図10を参照すると、（当選番号19のボーナス当選情報）=1Dであり、（当選番号19に対応する入賞・再遊技当選情報）=0Dである。したがって、アドレス1300Hのデータは、 $1D \times 19D + 0D$ を算出することによって、19Dとなる。また、アドレス1303Hは、当選番号22に対応するものであり、図10を参照すると、（当選番号22のボーナス当選情報）=2Dであり、（当選番号22に対応する入賞・再遊技当選情報）=15Dである。したがって、アドレス1303Hのデータは、 $2D \times 19D + 15D$ を算出することによって、53Dとなる。さらにまた、アドレス1308Hは、当選番号27に対応するものであり、図10を参照すると、（当選番号27のボーナス当選情報）=3Dであり、（当選番号27に対応する入賞・再遊技当選情報）=16Dである。したがって、アドレス1308Hのデータは、 $3D \times 19D + 16D$ を算出することによって、73Dとなる。このようにして予め算出された値が、内蔵ROMC110のアドレス1300H～1308Hの各々に記憶されている。言い換えれば、前述した式によって、（ボーナス当選情報）及び（入賞・再遊技当選情報）がエンコードされ、その値が、内蔵ROMC110のアドレス1300H～1308Hの各々に記憶されている。

10

【2102】

＜当選情報の決定の処理＞

役抽選手段によって決定された当選番号をAレジスタとLレジスタとに記憶する。次に、Aレジスタに記憶されたデータと、値19Dとの比較演算を実行する。具体的には、Aレジスタに記憶されたデータから、19Dを減算する処理を実行する。この演算処理によって、キャリーフラグ=1とならなかった場合に、図413に示す当選情報生成用テーブルを参照する。このAレジスタに記憶されたデータと、値19Dとの比較演算は、当選情報生成用テーブルを参照するか否かを決定するための処理である。

20

【2103】

なお、Aレジスタに記憶されたデータと、値19Dとを比較した結果、Aレジスタに記憶されたデータが、19D未満である場合（キャリーフラグ=1とならなかった場合）には、Lレジスタに記憶されているデータを入賞・再遊技当選情報として内蔵RAMC120に記憶させる。

【2104】

Aレジスタに記憶されたデータと、値19Dとを比較した結果、Aレジスタに記憶されたデータが、19D以上である場合（キャリーフラグ=1となった場合）には、以下の処理を実行する。

30

【2105】

まず、HLレジスタに12EDHを記憶する。この12EDHは、1300Hから13H（19D）を減算したアドレス値である。以下の処理では、この12EDHを基準のアドレスとして、目的のアドレスを定める。

【2106】

HLレジスタに記憶されたアドレス値（12EDH）に、Aレジスタを加えて、目的のアドレスを求める。換言すると、HLレジスタに記憶されたアドレス値（12EDH）が基準アドレスとなり、Aレジスタに記憶された当選番号がオフセット値となる。このように、基準アドレス及びオフセット値を用いることで目的のアドレスを求め、目的のアドレスに記憶されているデータを読み出して、Aレジスタに記憶する。

40

【2107】

次に、Aレジスタに記憶されている値を19Dで除算し、その商をAレジスタに記憶し、余りをLレジスタに記憶させる。Aレジスタの値（商）が、（ボーナス当選情報）であり、Lレジスタの値（余り）が、（入賞・再遊技当選情報）である。このようにすることで、（ボーナス当選情報）及び（入賞・再遊技当選情報）にデコードすることができる。

【2108】

次に、Aレジスタに記憶された情報をボーナス当選情報として内蔵RAMC120に記憶し、Lレジスタに記憶された情報を入賞・再遊技当選情報として内蔵RAMC120に

50

記憶する。

【2109】

<例1 役抽選手段によって決定された当選番号が19D(13H)であり、19DがAレジスタに記憶された場合>

Aレジスタに記憶されたデータ19Dと、値19Dとの比較演算を実行することで、キャリーフラグ=1となる。この結果により、12EDH(HLレジスタ)+13H(Aレジスタ)を算出する。これにより、目的のアドレスが1300Hとなり、1300Hのデータ19Dを読み出し、Aレジスタに記憶することで、Aレジスタ=19Dとなる。

【2110】

次に、Aレジスタに記憶されている19Dを、値19Dで除算し、商をAレジスタ、余りをLレジスタに記憶する。商は、1Dであり、余りは、0Dである。上述したように、アドレス1300Hは、当選番号19に対応する。したがって、当選番号19の(ボーナス当選情報)は1であり、当選番号19の(入賞・再遊技当選情報)は0であると、デコードすることができる。

10

【2111】

<例2 役抽選手段によって決定された当選番号が21D(15H)であり、21DがAレジスタに記憶された場合>

Aレジスタに記憶されたデータ21Dと、値19Dとの比較演算を実行することで、キャリーフラグ=1となる。この結果により、12EDH(HLレジスタ)+15H(Aレジスタ)を算出する。これにより、目的のアドレスが1302Hとなり、1302Hのデータ52Dを読み出し、Aレジスタに記憶することで、Aレジスタ=52Dとなる。

20

【2112】

次に、Aレジスタに記憶されている52Dを、値19Dで除算し、商をAレジスタ、余りをLレジスタに記憶する。商は2Dであり、余りは14Dである。上述したように、アドレス1302Hは、当選番号21に対応する。したがって、当選番号21の(ボーナス当選情報)は2であり、当選番号21の(入賞・再遊技当選情報)は14であると、デコードすることができる。

【2113】

<<<入賞・再遊技当選情報から演出グループ番号を決定する処理>>>

入賞・再遊技当選情報から演出グループ番号を決定する処理について説明する。

30

主制御基板M側の処理では、入賞・再遊技当選番号がRAMに記憶されるとともに、ボーナス役が当選した場合には、ボーナス役の当選番号がRAMの別の記憶領域に記憶される。また、主制御基板Mでは、演出グループ番号決定テーブルがROMに記憶されている。演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選番号から演出グループ番号を決定するために使用される。入賞・再遊技当選番号に対して、演出グループ番号決定テーブルは、重複して規定されている。演出グループ番号決定テーブルを参照することで、入賞・再遊技当選番号から演出グループ番号を決定することができる。演出グループ番号決定テーブルは、複数のアドレスの各々に対応して演出グループ番号が記憶されている。入賞・再遊技当選番号からアドレスを決定し、そのアドレスに記憶されている演出グループ番号を読み出すことで演出グループ番号を決定することができる。

40

【2114】

<演出グループ番号>

演出グループ番号とは、入賞・再遊技当選情報に対応する情報であるとともに、少なくとも一部の情報がグループ化された情報である。この演出グループ番号は、主制御基板Mから副制御基板Sに送信される。例えば、RTの変動を伴う押し順リプレイを同一の演出グループ番号にグループ化し、払い出し枚数が異なる押し順ベルを同一の演出グループ番号になるようにグループ化することができる。

【2115】

<<演出グループ番号決定テーブルの例1>>

演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選情報をオフセット値にして演出グ

50

ループ番号を特定するためテーブルである。演出グループ番号決定テーブルは、内蔵ROMC110に記憶されている。図414は、演出グループ番号決定テーブルの第1の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル1と称する。図414に示す演出グループ番号決定テーブル1は、内蔵ROMC110のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図414に示す例では、アドレスを16進数(H)で示し、データを10進数(D)で示した。

【2116】

図414に示すように、アドレス1200Hには、データ0Dが記憶され、アドレス1201Hには、データ1Dが記憶され、アドレス1202Hには、データ2Dが記憶され、アドレス1203Hには、データ3Dが記憶され、アドレス1204Hには、データ4Dが記憶され、アドレス1205Hには、データ4Dが記憶され、アドレス1206Hには、データ4Dが記憶され、アドレス1207Hには、データ5Dが記憶され、アドレス1208Hには、データ5Dが記憶され、アドレス1209Hには、データ5Dが記憶され、アドレス120AHには、データ5Dが記憶され、アドレス120BHには、データ5Dが記憶され、アドレス120CHには、データ5Dが記憶され、アドレス120DHには、データ6Dが記憶され、アドレス120EHには、データ7Dが記憶され、アドレス120FHには、データ8Dが記憶され、アドレス1210Hには、データ9Dが記憶され、アドレス1211Hには、データ10Dが記憶され、アドレス1212Hには、データ11Dが記憶されている。

【2117】

なお、アドレス1200Hは、当選番号0に対応し、アドレス1201Hは、当選番号1に対応し、アドレス1202Hは、当選番号2に対応し、アドレス1203Hは、当選番号3に対応し、アドレス1204Hは、当選番号4に対応し、アドレス1205Hは、当選番号5に対応し、アドレス1206Hは、当選番号6に対応し、アドレス1207Hは、当選番号7に対応し、アドレス1208Hは、当選番号8に対応し、アドレス1209Hは、当選番号9に対応し、アドレス120AHは、当選番号10に対応し、アドレス120BHは、当選番号11に対応し、アドレス120CHは、当選番号12に対応し、アドレス120DHは、当選番号13に対応し、アドレス120EHは、当選番号14に対応し、アドレス120FHは、当選番号15に対応し、アドレス1210Hは、当選番号16に対応し、アドレス1211Hは、当選番号17に対応し、アドレス1212Hは、当選番号18に対応している。

【2118】

<演出グループ番号の決定の処理>

HLレジスタに1200Hを記憶させ、役抽選手段によって決定された当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報をCレジスタに記憶させる。次に、HLレジスタの値にCレジスタの値を加算し、加算した値が示す内蔵ROMC110のアドレスに記憶されている値を読み出すことによって、演出グループ番号を得ることができる。換言すると、HLレジスタに記憶した1200Hが基準アドレスとなり、Cレジスタに記憶した入賞・再遊技当選情報がオフセット値となる。このように、基準アドレス及びオフセット値を用いることで目的のアドレスを求め、目的のアドレスに記憶されているデータを読み出して、演出グループ番号を取得することができる。

【2119】

例えば、役抽選手段によって当選番号7が決定された場合には、 $1200H + 7D$ によって1207Hが得られる。演出グループ番号決定テーブル1のアドレス1207Hに対応するデータは5であり、演出グループ番号を5に決定することができる。また、役抽選手段によって当選番号12が決定された場合には、 $1200H + 12D$ によって120CHが得られる。演出グループ番号決定テーブル1のアドレス120CHに対応するデータは5であり、演出グループ番号を5に決定することができる。

【2120】

<<演出グループ番号決定テーブルの例2>>

前述した演出グループ番号決定テーブルの例1では、内蔵ROMC110の1つのアドレスに対して1つの演出グループ番号が対応付けられた演出グループ番号決定テーブルを用いる例を示したが、1つのアドレスに対して2つの演出グループ番号を対応付けて演出グループ番号決定テーブルを規定してもよい。図415は、演出グループ番号決定テーブルの第2の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル2と称する。図415に示す演出グループ番号決定テーブル2は、内蔵ROMC110のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図415に示す例では、アドレスを16進数(H)で示し、データを2進数(D)で示した。なお、図415では、上位の4ビットのデータと下位の4ビットのデータとの区切りを明確に示すべく、上位と下位との間に記号「/」を入れて示した。実際には、データは、0及び1のみによって構成されている。

10

【2121】

演出グループ番号決定テーブル2に記憶されているデータのうちの下位の4ビットのデータが、偶数の当選番号に対応し、上位の4ビットのデータが、奇数の当選番号に対応する。具体的には、以下のような対応になっている。

【2122】

図415に示すように、アドレス1200Hには、0001/0000Bが記憶されている。下位4ビットの0000が当選番号0に対応し、上位4ビットの0001が当選番号1に対応する。アドレス1201Hには、0011/0010Bが記憶されている。下位4ビットの0010が当選番号2に対応し、上位4ビットの0011が当選番号3に対応する。アドレス1202Hには、0100/0100Bが記憶されている。下位4ビットの0100が当選番号4に対応し、上位4ビットの0100が当選番号4に対応する。アドレス1203Hには、0101/0100Bが記憶されている。下位4ビットの0100が当選番号4に対応し、上位4ビットの0101が当選番号5に対応する。

20

【2123】

さらに、アドレス1204Hには、0101/0101Bが記憶されている。下位4ビットの0101が当選番号5に対応し、上位4ビットの0101が当選番号5に対応する。アドレス1205Hには、0101/0101Bが記憶されている。下位4ビットの0101が当選番号5に対応し、上位4ビットの0101が当選番号5に対応する。アドレス1206Hには、0110/0101Bが記憶されている。下位4ビットの0101が当選番号5に対応し、上位4ビットの0110が当選番号6に対応する。アドレス1207Hには、1000/0111Bが記憶されている。下位4ビットの0111が当選番号7に対応し、上位4ビットの1000が当選番号8に対応する。アドレス1208Hには、1010/1001Bが記憶されている。下位4ビットの1001が当選番号9に対応し、上位4ビットの1010が当選番号10に対応する。アドレス1209Hには、0000/1011Bが記憶されている。下位4ビットの1011が当選番号11に対応する。

30

【2124】

<<演出グループ番号の決定の処理>>

HLレジスタに1200Hを記憶させ、役抽選手段によって決定された当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報をAレジスタに記憶させる。次いで、Aレジスタのデータを右にシフトさせるシフト演算を実行する。このシフト演算によって、キャリーフラグが1であれば、入賞・再遊技当選情報は奇数であると判断することができ、キャリーフラグが0であれば、入賞・再遊技当選情報は偶数であると判断することができる。入賞・再遊技当選情報が奇数である場合には、内蔵ROMC110に記憶されているデータの上位4ビットを読み出せばよく、入賞・再遊技当選情報が偶数である場合には、内蔵ROMC110に記憶されているデータの下位4ビットを読み出せばよい。

40

【2125】

また、前述したように、Aレジスタのデータを右にシフトさせているので、入賞・再遊技当選情報の値を2で除算した値となっている。この値が、アドレス1200Hからの相

50

対的な距離（オフセット値）を示すので、HLレジスタにAレジスタを加算することで、値を読み出すべきアドレスを算出することができる。

【2126】

入賞・再遊技当選情報が奇数のときは、アドレスに記憶されたデータの上位4ビットと下位4ビットとを入れ替え、00001111Bと論理積をとることで、上位4ビットに記憶されている演出グループ番号を取得することができる。また、入賞・再遊技当選情報が偶数のときは、アドレスに記憶されているデータをそのまま00001111Bと論理積をとることによって、下位4ビットに記憶されている演出グループ番号を取得することができる。

【2127】

このようにして、アドレスと、上位4ビット又は下位4ビットとを定めることによって、演出グループ番号決定テーブル2に記憶されている演出グループ番号を決定することができる。

【2128】

<<演出グループ番号決定テーブルの例3>>

前述したように、演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選情報をオフセット値として演出グループ番号を特定するためテーブルである。演出グループ番号決定テーブルは、内蔵ROMC110に記憶されている。図416は、演出グループ番号決定テーブルの第3の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル3と称する。図416に示す演出グループ番号決定テーブル3は、内蔵ROMC110のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図416に示す例では、アドレスを16進数（H）で示し、データを2進数（B）で示した。

【2129】

図416に示す演出グループ番号決定テーブル3は、入賞・再遊技当選情報に対応して規定されている値（1（又は0））をカウントすることにより演出グループ番号を特定するためのテーブルである。

【2130】

図416に示すように、アドレス1200Hには、データ01111001Bが記憶され、アドレス1201Hには、データ00000111Bが記憶され、アドレス1202Hには、データ11100000Bが記憶されている。

【2131】

アドレス1200Hは、当選番号0～7に対応し、アドレス1201Hは、当選番号8～15に対応し、アドレス1202Hは、当選番号16～18に対応する。具体的には、アドレス1200Hの第7ビットが当選番号0に対応し、アドレス1200Hの第6ビットが当選番号1に対応し、アドレス1200Hの第5ビットが当選番号2に対応し、アドレス1200Hの第4ビットが当選番号3に対応し、アドレス1200Hの第3ビットが当選番号4に対応し、アドレス1200Hの第2ビットが当選番号5に対応し、アドレス1200Hの第1ビットが当選番号6に対応し、アドレス1200Hの第0ビットが当選番号7に対応する。

【2132】

また、アドレス1201Hの第7ビットが当選番号8に対応し、アドレス1201Hの第6ビットが当選番号9に対応し、アドレス1201Hの第5ビットが当選番号10に対応し、アドレス1201Hの第4ビットが当選番号11に対応し、アドレス1201Hの第3ビットが当選番号12に対応し、アドレス1201Hの第2ビットが当選番号13に対応し、アドレス1201Hの第1ビットが当選番号14に対応し、アドレス1201Hの第0ビットが当選番号15に対応する。

【2133】

さらに、アドレス1202Hの第7ビットが当選番号16に対応し、アドレス1202Hの第6ビットが当選番号17に対応し、アドレス1202Hの第5ビットが当選番号18に対応する。

10

20

30

40

50

【2134】

図10に示すように、当選番号0～18では、一の当選番号の演出グループ番号は、その直前の当選番号の演出グループ番号に対して1だけ増える場合と、値は変わらずに同じ演出グループ番号である場合とがある。例えば、当選番号3の演出グループ番号は3であり、当選番号3の直前の当選番号2の演出グループ番号は2であり、当選番号3の演出グループ番号は、当選番号2の演出グループ番号に対して1だけ増えている。また、当選番号11の演出グループ番号は5であり、当選番号11の直前の当選番号10の演出グループ番号は5であり、当選番号11の演出グループ番号は、当選番号10の演出グループ番号に対して変化しない。

【2135】

演出グループ番号決定テーブル3は、このような演出グループ番号の変化に着目して構成したテーブルである。一の当選番号の演出グループ番号が、直前の当選番号の演出グループ番号に対して1だけ増える場合には、一の当選番号に対応する値を1とし、直前の演出グループ番号に対して変化しない場合には、一の当選番号に対応する値を0として演出グループ番号決定テーブル3を規定する。

【2136】

前述した例で、当選番号3の演出グループ番号は3であり、当選番号3の直前の当選番号2の演出グループ番号は2であり、当選番号3の演出グループ番号は、当選番号2の演出グループ番号に対して1だけ増えているので、当選番号3に対応する値を1とする（アドレス1200Hの第4ビット参照）。また、当選番号11の演出グループ番号は5であり、当選番号11の直前の当選番号10の演出グループ番号は5であり、当選番号11の演出グループ番号は、当選番号10の演出グループ番号に対して変化していないので、当選番号11に対応する値を0とする（アドレス1201Hの第4ビット参照）。すなわち、演出グループ番号の変化分の値を、当選番号に対応させて演出グループ番号決定テーブル3に記憶させたものである。

【2137】

このように、演出グループ番号決定テーブルの例3では、一の当選番号について1ビット分の領域を確保すればよく、内蔵ROMC110に記憶すべきテーブルデータも圧縮することができる。

【2138】

<演出グループ番号の決定の処理>

まず、内蔵ROMC110の1200Hに記憶されているデータを読み出しHLレジスタに記憶させるとともに、役抽選手段によって決定された当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報に1Hを加えた値をCレジスタに記憶させる。さらに、Bレジスタに8Hを記憶させる。次に、HLレジスタに記憶されているデータに対して、Cレジスタに記憶されている値をシフトさせる回数として、シフト演算を行う。この処理では、左にシフトする演算を行い、シフト演算の際に、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数し、その計数した結果が演出グループ番号となる。

【2139】

なお、Cレジスタに記憶されている値が8未満である場合には、内蔵ROMC110の1200Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行する。このシフト演算でキャリーフラグが1Hとなる回数を計数し、計数した結果を演出グループ番号とする。

【2140】

さらに、Cレジスタに記憶されている値が8以上16未満である場合には、まず、内蔵ROMC110の1200Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数する。引き続き、内蔵ROMC110の1201Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数し、先の計数結果に加

10

20

30

40

50

えて、加えた結果を演出グループ番号とする。このように、Cレジスタに記憶されている値が8以上16未満である場合には、内蔵ROMC110の1200H及び1201Hに記憶されているデータを利用して演出グループ番号を取得することができる。

【2141】

さらにまた、Cレジスタに記憶されている値が16以上19未満である場合には、まず、内蔵ROMC110の1200Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数する。引き続き、内蔵ROMC110の1201Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数し、先の計数結果に加える。さらに、内蔵ROMC110の1202Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数し、先の計数結果に加えて、加えた結果を演出グループ番号とする。このように、Cレジスタに記憶されている値が16以上19未満である場合には、内蔵ROMC110の1200H、1201H及び1202Hに記憶されているデータを利用して演出グループ番号を取得することができる。

10

【2142】

このようにすることで、Cレジスタに記憶されている値に応じて、内蔵ROMC110の1200H～1202Hに記憶されているデータを読み出し、キャリーフラグが1Hとなる回数の総計を算出することで、演出グループ番号を取得することができる。

20

【2143】

<例1 入賞・再遊技当選情報が0Dである場合>

まず、入賞・再遊技当選情報が0Dであるので、シフトさせる回数は、0D+1Dにより1回となる。したがって、内蔵ROMC110のアドレス1200Hに記憶されている01111001Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して1回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1Hとなる回数は0Dとなり、演出グループ番号として「0」が決定される。

【2144】

<例2 入賞・再遊技当選情報が5Dである場合>

30

まず、入賞・再遊技当選情報が5Dであるので、シフトさせる回数は、5D+1Dにより6回となる。したがって、内蔵ROMC110のアドレス1200Hに記憶されている01111001Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して6回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1Hとなる回数は4Dとなり、演出グループ番号として「4」が決定される。

【2145】

<例3 入賞・再遊技当選情報が10Dである場合>

40

まず、入賞・再遊技当選情報が5Dであるので、シフトさせる回数は、10D+1Dにより11回となる。したがって、内蔵ROMC110のアドレス1200Hに記憶されている01111001Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して、まず8回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1Hとなる回数は5Dとなる。

【2146】

さらに、シフトさせる回数が8以上であるので、次に、内蔵ROMC110のアドレス1201Hに記憶されている00000111Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して、2回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1Hとなる回数は5Dとなり、演出グループ番号として「5」が決定される。

【2147】

50

<例 4 入賞・再遊技当選情報が 18D である場合>

まず、入賞・再遊技当選情報が 18D であるので、シフトさせる回数は、18D + 1D により 19 回となる。したがって、内蔵 ROMC 110 のアドレス 1200H に記憶されている 01111001B を読み出して、HL レジスタに記憶させた後に、HL レジスタに記憶させたデータに対して 8 回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが 1H となる回数は 5D となる。

【2148】

さらに、シフトさせる回数が 8 以上であるので、次に、内蔵 ROMC 110 のアドレス 1201H に記憶されている 00000111B を読み出して、HL レジスタに記憶させた後に、HL レジスタに記憶させたデータに対して、8 回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが 1H となる回数は 3D が加えられて 8D となる。

10

【2149】

さらに、シフトさせる回数が 16 以上であるので、次に、内蔵 ROMC 110 のアドレス 1202H に記憶されている 11100000B を読み出して、HL レジスタに記憶させた後に、HL レジスタに記憶させたデータに対して、3 回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが 1H となる回数は、さらに 3D が加えられて 11D となり、演出グループ番号として「11」が決定される。

【2150】

前述した例では、演出グループ番号決定テーブル 3 に記憶されているデータに含まれている 1B の数を計数して演出グループ番号を決定する例を示したが、演出グループ番号決定テーブル 3 に記憶されているデータに含まれている 0B の数を計数して演出グループ番号を決定してもよい。

20

【2151】

<<<出玉グループ番号の決定処理>>>

役抽選手段によって当選番号を決定する際には、抽選テーブルを参照する。この抽選テーブルには、当選番号や乱数と比較するための置数等が記憶されている。さらに、抽選テーブルを参照して、出玉グループ番号も当選番号とともに決定する。このため、いわゆる抽選テーブルには、出玉グループ番号に対応するデータも記憶されている。この出玉グループ番号は、指示機能に関する抽選（AT 抽選、AT 上乘せ抽選、AT の係る状態移行抽選等）を行うときに利用する番号である。

30

【2152】

この出玉グループ番号は、当選番号に対応して割り当てられるが、必ずしも 1 対 1 に対応して割り当てられるわけではなく、一部の当選番号については、重複した出玉グループ番号が割り当てられる場合がある。抽選テーブルの構成として、当選番号の各々に対する情報を全て規定して構成することもできるが、重複した出玉グループ番号に関する情報も規定した場合には、抽選テーブルの容量が大きくなるとともに、抽選テーブルから読み出した情報を処理する必要もあり、主制御基板 M における処理が煩雑にならざるを得ない。このため、抽選テーブルを規定する場合に、重複する出玉グループ番号に関する情報については、重複していることを示す情報を含めることによって、抽選テーブルの全体の容量を小さくできるとともに、主制御基板 M における処理を簡素にして効率化を図ることができる。

40

【2153】

次に、図 417 は、図 95 にて前述した内部抽選実行処理にて使用する抽選テーブル（内部抽選テーブル）の一例を示す表である。尚、図 417 においては、出玉グループ番号が 2 である当選番号が当選番号 7 ~ 12 の 6 つである場合を例示している。図 417 に示す表の 1 行目は、当選番号が指定されていることを示すとともに、当選番号が 7D であることを示すデータである。図 417 に示す表の 2 行目は、出玉グループ番号に関する情報が重複することを示すとともに、重複の回数が 6D であることを示すデータである。図 417 に示す表の 3 行目は、出玉グループ番号を示すデータであることを示すとともに、出

50

玉グループ番号が2Dであることを示すデータである。図417に示す表の4行目は、置数（判定値、確率データ）が2バイトであることを示すデータである。図417に示す表の5行目は、実際の置数（判定値、確率データ）が2034Dであることを示すデータである。

【2154】

この図417に示す例は、当選番号が7であり、条件装置（名称）が入賞-A1のデータである（図10参照）。図10に示すように、当選番号8の条件装置（名称）は、入賞-A2であり、当選番号9の条件装置（名称）は、入賞-A3であり、当選番号10の条件装置（名称）は、入賞-A4であり、当選番号11の条件装置（名称）は、入賞-A5であり、当選番号12の条件装置（名称）は、入賞-A6である。これらの当選番号7～12の出玉グループ番号は、いずれも共通する2であり、重複して規定されている。前述したように、当選番号7～12について出玉グループ番号に関する情報を当選番号ごとに規定した場合には、抽選テーブルの容量が大きくならざるを得ない。

10

【2155】

図417に示すように、2行目には、重複の回数が6であることを示すデータが記憶されている。このため、当選番号8～12について出玉グループ番号に関する情報を省くことができ、抽選テーブルの容量が小さくすることができる。さらに、当選番号8～12については、抽選テーブルから出玉グループ番号に関する情報を読み出す処理を省くことができ、処理を簡素化するとともに迅速化することができる。

20

【2156】

《性能表示装置の変更例》

次に、図418及び図419を用いて、本例に係る遊技機に適用可能な性能表示装置SHの表示例の変更例を例示する。以下、図412にて詳述した性能表示モニタSHの構成からの変更点についてのみ詳述することとする。

【2157】

<表示項目>

性能表示装置SHに表示する項目に関する変更点として、上述した（a）～（e）の表示項目と（f）の表示項目を夫々設定1～設定6の設定値毎に算出して表示する。一例として、設定値毎に算出して表示する態様について、以下詳述する。

（a1）＝設定1における累計の有利区間比率

30

「設定1における累計の有利区間比率」とは、設定1における総遊技回数（累計の遊技回数）に対する、設定1における有利区間にて遊技した累計の遊技回数が占める割合であり、「設定1における有利区間における累計の遊技回数÷設定1における総遊技回数×100（％）」にて算出できる。尚、「（A）設定1→（B）設定2→（C）設定1」と設定値が変更された場合には、（A）と（C）の期間における総遊技回数等を用いて設定1における累計の有利区間比率を算出する。即ち、上記（A）の期間が終了して総遊技回数が100回であった場合には、上記（C）の期間における1回目の遊技によって総遊技回数は101回となるよう構成されている。尚、（a2）～（a6）＝他の設定値についても（a1）と同様に算出するよう構成されている。

【2158】

40

尚、「累計」とは、遊技機が遊技場にて稼働を開始してから性能表示装置SHに表示する項目の演算を実行するまで等、性能表示装置SHに表示するための計測を開始してから性能表示装置SHに表示する項目の演算を実行するまでの累計を示している。

【2159】

（b1）＝設定1における6000ゲーム間の連続役物比率

「設定1における6000ゲーム間の連続役物比率」とは、「設定1における6000ゲーム間の第1種特別役物作動時における払出枚数÷設定1における6000ゲーム間の総払出枚数×100（％）」にて算出できる。尚、「（A）設定1にて5000ゲーム→（B）設定2にて5000ゲーム→（C）設定1にて2000ゲーム」のように遊技が実行された場合には、（A）の期間の最後の4000ゲームと（C）の期間における2000

50

ゲームとを合計した6000ゲームにおける第1種特別役物作動時の払出枚数等を用いて設定1における6000ゲーム間の連続役物比率を算出するよう構成されている{(C)の期間にて2000ゲーム消化した時点で最新の400ゲーム分の払出情報をリングバッファに上書きする場合を例示している}。尚、図412にて前述した6000ゲーム間の連続役物比率の算出態様と同様に、6000ゲーム間の連続役物比率をリングバッファに記憶するよう構成されており、6000ゲーム分の連続役物比率等を算出する際には、6000ゲーム分の払出情報(第1種特別役物作動時における払出枚数等の払出枚数に関する複数の情報)が必要となるが、400ゲーム分の払出情報を記憶可能な記憶領域を15個設けることにより「400ゲーム×15個=6000ゲーム」分の払出情報を記憶可能に構成し、400ゲーム経過する毎に最も古い400ゲーム分の払出情報が記憶されている記憶領域に最新の400ゲーム分の払出情報を上書きしていくことで、6000ゲーム分の払出情報を400ゲーム毎に更新するよう構成されている。尚、(b2)~(b6)=他の設定値についても(b1)と同様に算出するよう構成されている。また、累計のゲーム数が6000ゲーム未満である場合の一例として、累計のゲーム数が4000ゲームであり、且つ400ゲーム毎の連続役物比率を算出するタイミングとなった場合には、4000ゲームにおける第1種特別役物作動時の払出枚数等を用いて設定1における6000ゲーム間の連続役物比率を算出するよう構成されている。また、そのような場合に性能表示装置SHにて設定1における6000ゲーム間の連続役物比率を表示する際には識別セグSH10を点滅表示する(その他の設定についても同様の処理を実行する)。また、例えば、設定1における累計のゲーム数が8000ゲームであり、設定2における累計のゲーム数が4000ゲームである場合においては、設定1における6000ゲーム間の連続役物比率等を表示する際には識別セグSH10を点灯表示し、設定2における6000ゲーム間の連続役物比率等を表示する際には識別セグSH10を点滅表示するよう構成されている。

【2160】

(c1)=設定1における6000ゲーム間の役物比率

「設定1における6000ゲーム間の役物比率」とは、「(設定1における6000ゲーム間の第1種特別役物作動時における払出枚数+設定1における6000ゲーム間の第2種特別役物作動時における払出枚数+設定1における6000ゲーム間の普通役物作動時における払出枚数)÷設定1における6000ゲーム間の総払出枚数×100(%)」にて算出できる。尚、「(A)設定1にて5000ゲーム→(B)設定2にて5000ゲーム→(C)設定1にて2000ゲーム」のように遊技が実行された場合には、(A)の期間の最後の4000ゲームと(C)の期間における2000ゲームとを合計した6000ゲームにおける第1種特別役物作動時における払出枚数等を用いて設定1における6000ゲーム間の役物比率を算出するよう構成されている。{(C)の期間にて2000ゲーム消化した時点で最新の400ゲーム分の払出情報を用いて役物比率を算出して記憶する場合を例示している}。尚、図412にて前述した6000ゲーム間の役物比率の算出態様と同様に、6000ゲーム分の役物比率等を算出する際には、6000ゲーム分の払出情報(第1種特別役物作動時における払出枚数等の払出枚数に関する複数の情報)が必要となるが、当該払出情報はリングバッファに記憶するよう構成されており、400ゲーム分の払出情報を記憶可能な記憶領域を15個設けることにより「400ゲーム×15個=6000ゲーム」分の払出情報を記憶可能に構成し、400ゲーム経過する毎に役物比率を算出して記憶し、その後最も古い400ゲーム分の払出情報が記憶されている記憶領域にその後の400ゲーム分の払出情報を上書きしていくことで、6000ゲーム分の払出情報を400ゲーム毎に更新するよう構成されている。尚、(c2)~(c6)=他の設定値についても(c1)と同様に算出するよう構成されている。また、「(A)設定1にて5000ゲーム→(B)設定2にて5000ゲーム→(C)設定1にて2200ゲーム」のように遊技が実行された場合であり、(C)の期間にて2000ゲーム消化した時点で最新の400ゲーム分の払出情報を用いて役物比率を算出して記憶する場合には、(A)の期間の最後の4000ゲームと(C)の期間における最初の2000ゲームとを合

計した6000ゲームにおける第1種特別役物作動時における払出枚数等を用いて設定1における6000ゲーム間の役物比率を算出するよう構成されている。

【2161】

(d1) = 設定1における累計の連続役物比率

「設定1における累計の連続役物比率」とは、「設定1における累計の第1種特別役物作動時の払出枚数÷設定1における累計の総払出枚数×100(%)」にて算出できる。

「(A) 設定1→(B) 設定2→(C) 設定1」と設定値が変更された場合には、(A)と(C)の期間における総払出枚数等を用いて設定1における累計の連続役物比率を算出する。即ち、上記(A)の期間が終了して総払出枚数が10000枚であった場合には、上記(C)の期間における1回目の払出として9枚の払出があった場合には総払出枚数は10009枚となるよう構成されている。尚、(d2)～(d6) = 他の設定値についても(d1)と同様に算出するよう構成されている。

10

【2162】

(e1) = 設定1における累計の役物比率

「設定1における累計の役物比率」とは、「(設定1における累計の第1種特別役物作動時における払出枚数+設定1における累計の第2種特別役物作動時における払出枚数+設定1における累計の普通役物作動時における払出枚数)÷設定1における累計の総払出枚数×100(%)」にて算出できる。尚、「(A) 設定1→(B) 設定2→(C) 設定1」と設定値が変更された場合には、(A)と(C)の期間における総払出枚数等を用いて設定1における累計の役物比率を算出する。即ち、上記(A)の期間が終了して総払出枚数が10000枚であった場合には、上記(C)の期間における1回目の払出として9枚の払出があった場合には総払出枚数は10009枚となるよう構成されている。尚、(d2)～(d6) = 他の設定値についても(d1)と同様に算出するよう構成されている。

20

【2163】

また、以下の項目が表示項目として追加されており、(e)の表示{例えば、(e1)の表示}の後に(f)の表示{例えば、(f1)の表示}が表示されることとなる。

(f1) = 設定1における累計の役物+指示払出比率

「設定1における累計の役物+指示払出比率」とは、「(設定1における累計の第1種特別役物作動時における払出枚数+設定1における累計の第2種特別役物作動時における払出枚数+設定1における累計の普通役物作動時における払出枚数+設定1における押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数)÷設定1における累計の総払出枚数×100(%)」にて算出できる。尚、押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数とは、性能表示装置SHに表示するための計測を開始してから(遊技機が遊技場にて稼働を開始してから等)の押し順ナビが実行されたゲームにおける払出枚数の累計となっており、例えば、最大払出枚数が9枚となる押し順ベル役(例えば、入賞-A1)に当選したゲームにて、「左→中→右」の押し順ナビが実行された場合において、(1)「左→中→右」の押し順(正解の押し順)にてリールが停止し、9枚の払出が実行された場合には、前記押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数の値として9枚を加算し、且つ累計の総払出枚数の値として9枚を加算し、(2)「中→左→右」の押し順(不正解の押し順)にてリールが停止し、1枚の払出が実行された場合には、前記押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数の値として1枚を加算し、且つ累計の総払出枚数の値として1枚を加算することとなる。尚、押し順再遊技役(例えば、再遊技-D1)に当選したゲームにおいては、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビと同一の順序でリールを停止させるか否かに拘わらず、前記押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数の値に加算処理を実行しない。即ち、押し順ナビが実行されたゲーム(指示機能が作動したゲームとも称することがある)であり、且つ小役に当選しているゲームにおける払出枚数が、前記押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数の値と累計の総払出枚数の値とに加算されるよう構成されている。尚、これには限定されず、押し順再遊技役(例えば、再遊技-D1)に当選したゲームにおいては、押し順ナビが実行され

30

40

50

、再遊技図柄が停止表示した場合においては、前記押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数の値として自動ベットした数（本実施形態では3枚）を加算するよう構成してもよい。

【2164】

尚、「(A) 設定1 → (B) 設定2 → (C) 設定1」と設定値が変更された場合には、(A) と (C) の期間における総払出枚数等を用いて設定1における累計の役物＋指示払出比率を算出する。即ち、上記(A)の期間が終了して押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数が500枚であった場合には、上記(C)の期間における1回目押し順ナビが実行され、正解の押し順にてリールが停止したことによって9枚の払出があった場合には押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数は509枚となるよう構成されている。尚、(f2) ～ (f6) = 他の設定値についても(f1)と同様に算出するよう構成されている。

10

【2165】

また、最大払出枚数が9枚となる押し順ベル役（例えば、入賞 - A1）に当選したゲームにて、「左→中→右」の押し順ナビが実行された場合において、(1) 「左→中→右」の押し順（正解の押し順）にてリールが停止し、9枚の払出が実行された場合には、押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数に9枚を加算し、(2) 「中→左→右」の押し順（不正解の押し順）にてリールが停止し、1枚の払出が実行された場合にも、押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数に9枚を加算するといったように、実際に払い出された遊技メダル数に拘らず、押し順ナビが発生したゲームにおいては、前記獲得可能な最大の遊技メダル数を押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数の値として加算するよう構成してもよい。

20

【2166】

ここで、設定毎の累計の有利区間比率を表示するために、設定毎に少なくとも175000ゲーム分は計測する必要がある、設定毎の累計の遊技回数（総遊技回数）の計測結果を記憶するRAM領域は3バイトとなっている。尚、3バイトの記憶領域にて記憶可能な最大の総遊技回数は、「 $256^3 - 1 = 16777215$ 回」となっており、設定毎の累計の遊技回数（総遊技回数）が16777215回となり、当該設定毎の累計の遊技回数がRAM領域に記憶された場合（3バイトにて記憶可能な上限に達した場合）には、設定毎の累計の遊技回数が上限に達した旨の情報をRAM内の所定の領域に記憶し、当該所定の領域に設定毎の累計の遊技回数が上限に達した旨の情報が記憶されている場合には、設定毎の累計の有利区間比率に関する計測（累計の遊技回数の計測、有利区間における累計の遊技回数の計測）を実行しないように構成してもよい。

30

【2167】

尚、前述したように、設定毎の累計の連続役物比率、設定毎の累計の役物比率、及び設定毎の累計の役物＋指示払出比率を表示するために、設定毎の累計の払出枚数を計測する必要があるが、設定毎に少なくとも175000ゲーム分の累計の払出枚数を計測する必要がある、設定毎の累計の払出枚数の計測結果を記憶するRAM領域は3バイトとなっている。尚、3バイトの記憶領域にて記憶可能な最大の設定毎の累計の払出枚数は、「 $256^3 - 1 = 16777215$ 枚」となっており、設定毎の累計の払出枚数が16777215枚となり、当該設定毎の累計の払出枚数がRAM領域に記憶された場合（3バイトにて記憶可能な上限に達した場合）には、設定毎の累計の払出枚数が上限に達した旨の情報をRAM内の特定の領域に記憶し、当該特定の領域に設定毎の累計の払出枚数が上限に達した旨の情報が記憶されている場合には、設定毎の累計の連続役物比率、設定毎の累計の役物比率、及び設定毎の累計の役物＋指示払出比率に関する計測（累計の第1種特別役物作動時における払出枚数の計測、累計の第2種特別役物作動時における払出枚数の計測、累計の普通役物作動時における払出枚数の計測、累計の指示払出枚数の計測、累計の総払出枚数の計測）を実行しないように構成してもよい。

40

【2168】

また、RAM内の或る1バイトに前記設定毎の累計の遊技回数が上限に達した旨の情報

50

と前記設定毎の累計の払出枚数が上限に達した旨の情報とを記憶し得るよう構成し、そのような１バイトの記憶領域を設定毎に有するよう構成してもよい。即ち、設定値として設定１～設定６までの６種類の設定値を有する場合には、前記設定毎の累計の遊技回数が上限に達した旨の情報と前記設定毎の累計の払出枚数が上限に達した旨の情報（設定毎の累計の遊技回数が上限に達したか否かの情報と設定毎の累計の払出枚数が上限に達したか否かに係る情報）とが記憶されている記憶領域（１バイトの記憶領域）を６種類有するよう構成してもよい。

【２１６９】

また、累計の遊技回数が１７５００ゲームに満たない場合、設定毎の累計の連続役物比率（例えば、設定１における累計の連続役物比率）を表示する際、設定毎の累計の役物比率（例えば、設定１における累計の役物比率）を表示する際、及び設定毎の累計の役物＋指示払出比率（例えば、設定１における累計の役物＋指示払出比率）を表示する際に識別セグを点滅表示するよう構成してもよい。

10

【２１７０】

また、識別セグＳＨ１０に表示される「ＡＡ」は、累計の役物＋指示払出比率を表示している旨を示している。尚、累計の役物＋指示払出比率を表示する際の識別セグＳＨ１０の表示態様は、累計の役物＋指示払出比率を表示していることが認識可能であれば変更しても問題ない。

【２１７１】

また、同図にて例示する性能表示装置ＳＨにおいては、

20

（ａ１）＝設定１における累計の有利区間比率

→（ｂ１）＝設定１における６０００ゲーム間の連続役物比率

→（ｃ１）＝設定１における６０００ゲーム間の役物比率

→（ｄ１）＝設定１における累計の連続役物比率

→（ｅ１）＝設定１における累計の役物比率

→（ｆ１）＝設定１における累計の役物＋指示払出比率

→（ａ２）＝設定２における累計の有利区間比率

→（ｂ２）＝設定２における６０００ゲーム間の連続役物比率

→（ｃ２）＝設定２における６０００ゲーム間の役物比率

→（ｄ２）＝設定２における累計の連続役物比率

30

→（ｅ２）＝設定２における累計の役物比率

→（ｆ２）＝設定２における累計の役物＋指示払出比率

→（ａ３）＝設定３における累計の有利区間比率

→（ｂ３）＝設定３における６０００ゲーム間の連続役物比率

→（ｃ３）＝設定３における６０００ゲーム間の役物比率

→（ｄ３）＝設定３における累計の連続役物比率

→（ｅ３）＝設定３における累計の役物比率

→（ｆ３）＝設定３における累計の役物＋指示払出比率

→（ａ４）＝設定４における累計の有利区間比率

→（ｂ４）＝設定４における６０００ゲーム間の連続役物比率

40

→（ｃ４）＝設定４における６０００ゲーム間の役物比率

→（ｄ４）＝設定４における累計の連続役物比率

→（ｅ４）＝設定４における累計の役物比率

→（ｆ４）＝設定４における累計の役物＋指示払出比率

→（ａ５）＝設定５における累計の有利区間比率

→（ｂ５）＝設定５における６０００ゲーム間の連続役物比率

→（ｃ５）＝設定５における６０００ゲーム間の役物比率

→（ｄ５）＝設定５における累計の連続役物比率

→（ｅ５）＝設定５における累計の役物比率

→（ｆ５）＝設定５における累計の役物＋指示払出比率

50

- (a 6) = 設定 6 における累計の有利区間比率
- (b 6) = 設定 6 における 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物比率
- (c 6) = 設定 6 における 6 0 0 0 ゲーム間の役物比率
- (d 6) = 設定 6 における累計の連続役物比率
- (e 6) = 設定 6 における累計の役物比率
- (f 6) = 設定 6 における累計の役物 + 指示払出比率
- 再度 (a 1) を表示 . . .

のように、約 5 秒毎に表示を切り替えるよう構成されている。

【2172】

次に、図 4 1 9 を参照して、設定ボタン（設定／リセットボタン M 3 0 と称することがある）を操作した場合の性能表示装置 S H における表示態様について詳述する。図 4 1 8 にて前述したように、(a 1) ~ (f 6) の 3 6 項目が約 5 秒毎に切り替えて表示されている状況下、設定ボタンを操作することにより、設定 1 に係る識別表示（設定 1 における累計の有利区間比率→設定 1 における 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物比率→設定 1 における 6 0 0 0 ゲーム間の役物比率→設定 1 における累計の役物比率→設定 1 における累計の役物 + 指示払出比率→設定 2 における累計の有利区間比率 . . . の順に表示することを報知する表示）を表示し、その後、約 3 秒が経過すると、設定 1 における累計の有利区間比率が表示され、その後約 5 秒毎に表示が切り替わっていくこととなる。また、設定 1 に係る識別表示が表示されている状況下（設定 1 に係る識別表示が表示開始してから約 3 秒が経過していない状況下）、再度設定ボタンを操作することにより、設定 2 に係る識別表示（設定 2 における累計の有利区間比率→設定 2 における 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物比率→設定 2 における 6 0 0 0 ゲーム間の役物比率→設定 2 における累計の役物比率→設定 2 における累計の役物 + 指示払出比率→設定 3 における累計の有利区間比率 . . . の順に表示することを報知する表示）を表示し、その後、約 3 秒が経過すると、設定 2 における累計の有利区間比率が表示され、その後約 5 秒毎に表示が切り替わっていくこととなる。尚、設定 2 に係る識別表示が表示されている状況下で設定ボタンを操作すると設定 3 に係る識別表示が表示され、設定 3 に係る識別表示が表示されている状況下で設定ボタンを操作すると設定 4 に係る識別表示が表示され、設定 4 に係る識別表示が表示されている状況下で設定ボタンを操作すると設定 5 に係る識別表示が表示され、設定 5 に係る識別表示が表示されている状況下で設定ボタンを操作すると設定 6 に係る識別表示が表示され、設定 6 に係る識別表示が表示されている状況下で設定ボタンを操作すると設定 1 に係る識別表示が表示されることとなる（その後、設定ボタン操作毎に「設定 1 → 設定 2 → 設定 3 → 設定 4 → 設定 5 → 設定 6 → 設定 1 . . . 」のように識別表示が切り替わってゆく）。

【2173】

また、設定値に係る識別表示が表示される際には、識別セグ S H 1 0 には「 - - 」が表示され、比率セグ S H 2 0 には「 r ○」（○は設定値であり、設定 1 に係る識別表示を表示する場合には「 r 1 」）が表示される。尚、設定値に係る識別表示を表示する際の識別セグ S H 1 0 の表示態様と比率セグ S H 2 0 の表示態様は、設定値に係る識別表示を表示していることが認識可能であれば変更しても問題ない。

【2174】

尚、性能表示装置 S H における表示態様は、上述したものには限定されず、例えば、

- (g 1) = 設定 1 に係る識別表示
- (a 1) = 設定 1 における累計の有利区間比率
- (b 1) = 設定 1 における 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物比率
- (c 1) = 設定 1 における 6 0 0 0 ゲーム間の役物比率
- (d 1) = 設定 1 における累計の連続役物比率
- (e 1) = 設定 1 における累計の役物比率
- (f 1) = 設定 1 における累計の役物 + 指示払出比率
- (g 2) = 設定 2 に係る識別表示
- (a 2) = 設定 2 における累計の有利区間比率

- (b 2) = 設定 2 における 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物比率
- (c 2) = 設定 2 における 6 0 0 0 ゲーム間の役物比率
- (d 2) = 設定 2 における累計の連続役物比率
- (e 2) = 設定 2 における累計の役物比率
- (f 2) = 設定 2 における累計の役物 + 指示払出比率
- (g 3) = 設定 2 に係る識別表示
- (a 3) = 設定 3 における累計の有利区間比率
- (b 3) = 設定 3 における 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物比率
- (c 3) = 設定 3 における 6 0 0 0 ゲーム間の役物比率
- (d 3) = 設定 3 における累計の連続役物比率 10
- (e 3) = 設定 3 における累計の役物比率
- (f 3) = 設定 3 における累計の役物 + 指示払出比率
- (g 4) = 設定 4 に係る識別表示
- (a 4) = 設定 4 における累計の有利区間比率
- (b 4) = 設定 4 における 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物比率
- (c 4) = 設定 4 における 6 0 0 0 ゲーム間の役物比率
- (d 4) = 設定 4 における累計の連続役物比率
- (e 4) = 設定 4 における累計の役物比率
- (f 4) = 設定 4 における累計の役物 + 指示払出比率
- (g 5) = 設定 5 に係る識別表示 20
- (a 5) = 設定 5 における累計の有利区間比率
- (b 5) = 設定 5 における 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物比率
- (c 5) = 設定 5 における 6 0 0 0 ゲーム間の役物比率
- (d 5) = 設定 5 における累計の連続役物比率
- (e 5) = 設定 5 における累計の役物比率
- (f 5) = 設定 5 における累計の役物 + 指示払出比率
- (g 6) = 設定 6 に係る識別表示
- (a 6) = 設定 6 における累計の有利区間比率
- (b 6) = 設定 6 における 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物比率
- (c 6) = 設定 6 における 6 0 0 0 ゲーム間の役物比率 30
- (d 6) = 設定 6 における累計の連続役物比率
- (e 6) = 設定 6 における累計の役物比率
- (f 6) = 設定 6 における累計の役物 + 指示払出比率
- 再度 (g 1) を表示 . . .

のように、約 5 秒毎に表示を切り替えるよう構成してもよいし、
現在の設定値が設定 3 の場合には、

- (a 3) = 設定 3 における累計の有利区間比率
- (b 3) = 設定 3 における 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物比率
- (c 3) = 設定 3 における 6 0 0 0 ゲーム間の役物比率
- (d 3) = 設定 3 における累計の連続役物比率 40
- (e 3) = 設定 3 における累計の役物比率
- (f 3) = 設定 3 における累計の役物 + 指示払出比率
- 再度 (a 3) を表示 . . .

のように、現在の設定値に係る表示項目のみを約 5 秒毎に表示を切り替えるよう構成してもよい。

【2 1 7 5】

尚、性能表示装置 S H の表示態様（表示を切り替える時間値や表示する項目の順序等）は適宜変更しても問題ないが、所定のエラー発生時等、エラー解除のために前扉（ドア）D U を開放する必要がある場合には、前扉（ドア）D U を開放していても遊技者からは設定値が確認できないよう構成することが好適である。即ち、設定値に係る識別表示（例 50

例えば、設定 1 に係る識別表示) を性能表示装置 S H に表示する際には、前扉 (ドア) D U を開放していても視認し難い位置に性能表示装置 S H を設置したり、管理者による所定の操作 (所定の操作は遊技者には実行不可能) を実行しない限り設定値に係る識別表示が性能表示装置 S H に表示されないよう構成することが好適である。

【2176】

また、設定ボタン (設定 / リセットボタン M 3 0 と称することがある) を操作することによって設定値に係る識別表示 (例えば、設定 1 に係る識別表示) を性能表示装置 S H に表示し得るよう構成する場合には、解除するために設定ボタンを操作する必要性が生じるエラーの発生時等の性能表示装置 S H への表示以外の用途で設定ボタンの操作が有効となる状況においては、設定ボタンを操作しても設定値に係る識別表示が性能表示装置 S H に表示されないよう構成してもよい。また、設定値に係る識別表示を性能表示装置 S H に表示するために必要な操作としては、設定ボタンの操作には限定されず、前扉 (ドア) D U が開放している場合にのみ操作可能な部材の操作等、管理者のみが可能な操作によって表示するよう構成することが好適である。

【2177】

また、図 4 1 8 及び図 4 1 9 にて例示したように、累計の有利区間比率、6 0 0 0 ゲーム間の連続役物比率、6 0 0 0 ゲーム間の役物比率、累計の連続役物比率、累計の役物比率、及び累計の役物 + 指示払出比率、を設定毎に表示するよう構成する場合には、累計の有利区間にて実行された総遊技回数、累計の総遊技回数、累計の第 1 種特別役物作動時における払出枚数、累計の第 2 種特別役物作動時における払出枚数、累計の普通役物作動時における払出枚数、押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数、累計の総払出枚数、累計の第 1 種特別役物作動時における払出枚数、6 0 0 0 ゲーム間の第 1 種特別役物作動時における払出枚数、6 0 0 0 ゲーム間の第 2 種特別役物作動時における払出枚数、6 0 0 0 ゲーム間の普通役物作動時における払出枚数、6 0 0 0 ゲーム間の総払出枚数、累計の第 1 種特別役物作動時における払出枚数、を各設定値毎に計測して記憶する必要がある、これらすべてを記憶するためには多大なデータ容量を要するため、性能表示装置 S H に表示する構成を図 4 1 8 及び図 4 1 9 にて例示した構成とする場合には、性能表示装置 S H に表示する項目を算出するために必要なデータの記憶や、当該データを使用した演算処理等の性能表示装置 S H に係る処理を前述した第 2 R A M ・ R A M 領域にて実行するよう構成してもよい。

【2178】

尚、図 4 1 8 及び図 4 1 9 においては、累計の役物 + 指示払出比率を表示するよう構成したが、役物比率や連続役物比率と同様に、6 0 0 0 ゲーム間の役物 + 指示払出比率を表示し得るよう構成してもよい。また、6 0 0 0 ゲーム間の役物 + 指示払出比率を設定値毎に表示し得るよう構成してもよい。

【2179】

また、本例に係る回胴式遊技機においては、図 7 1 及び図 7 2 にて前述したように、通常区間にてフリーズが発生し得るよう構成してもよく、例えば、図 1 0 に示す、当選番号 7 ~ 1 2 (入賞 - A 1 ~ 入賞 - A 6) 等の押し順役 (リール停止順によって入賞する役が相違し得る役であり、当選ゲームにて押し順ナビが発生し得る役) が当選したゲームにてフリーズが発生し得るよう構成してもよい (図 1 0 においては、再遊技 - D 1 ~ 再遊技 - D 3 も押し順役である)。尚、そのように構成した場合、入賞 - A 1 ~ 入賞 - A 6 のような 6 択の押し順ベルの場合には、6 種類のすべてにおいて共通のフリーズに関する処理を実行する、即ち、フリーズの実行確率、フリーズの実行態様、フリーズの時間値、フリーズの発生に伴う副制御基板 S 側での演出態様 (フリーズ演出の演出態様)、等を共通にすることが好適である。換言すると、同一の演出グループ番号については、すべて共通のフリーズに関する処理を実行することが好適である。そのように構成することによって、例えば、「左 → 中 → 右」が正解の押し順 (最も払出枚数が多くなる押し順) である入賞 - A 1 に当選したゲームでは 1 / 2 0 でフリーズが発生し、「中 → 左 → 右」が正解の押し順である入賞 - A 3 に当選したゲームでは 1 / 1 0 0 0 でフリーズが発生するよう構成するこ

とによって、フリーズの発生率から正解の押し順が推測されてしまう事態を防止することができる。また、「左→中→右」が正解の押し順（最も払出枚数が多くなる押し順）である入賞－A 1に当選したゲームでフリーズが発生した場合にはフリーズの実行時間が1秒間となり、「中→左→右」が正解の押し順である入賞－A 3に当選したゲームでフリーズが発生した場合にはフリーズの実行時間が5秒間となるよう構成することによって、フリーズの実行時間から正解の押し順が推測されてしまう事態を防止することができる。

【2180】

また、図71及び図72にて前述した態様とは異なるフリーズの実行態様として、例えば、「フリーズ実行開始→3秒間すべてのリールが回転開始しない→左リールを回転開始→1秒後に中リールを回転開始→1秒後に右リールを回転開始」のように、各リールを同時に回転開始させないようなフリーズの実行態様としてもよい。尚、そのように構成する場合には、前述した押し順役の当選ゲームでは、リールが回転開始する順序から押し順が推測されることを防止する、又は遊技者が押し順を示唆していると誤認することを防止するため、各リールを同時に回転開始させないようなフリーズは実行しないよう構成する、又は各リールを同時に回転開始させないようなフリーズを実行する場合には押し順に拘わらずリールが回転開始する順序が同一となるよう構成する（例えば、入賞－A 1～入賞－A 6のような6択の押し順ベルの場合には、6種類のすべてにおいてリールが回転開始する順序が同一となるよう構成する）ことが好適である。尚、フリーズの実行態様によって正解の押し順が推測されないよう、通常区間において押し順役に当選した場合には、フリーズが一切発生しないよう構成してもよい。また、そのように構成した場合においても、有利区間において押し順役に当選した場合にはフリーズが発生し得るよう構成してもよく、フリーズの実行時間や、フリーズ発生時のリール回転開始順序等によって正解の押し順を推測し得る（例えば、入賞－A 1に当選し、且つ「左→中→右」の押し順を報知する押し順ナビを実行するゲームにて、フリーズを実行し、「左→中→右」の順にリールが回転開始する）よう構成してもよい。

【2181】

<指示機能の構成>

主制御基板側が制御する押し順表示装置D 270に押し順を表示する押し順ナビを実行する機能を指示機能として規定してもよい。また、指示機能を、第1種特別役物や第2種特別役物等の役物と同様に、遊技者に遊技メダル等の最大数を獲得させることを補助する性能を有する新たな役物（「指示役物」とも称することがある）としてもよく、そのように構成した場合において、上述した役物比率を算出する際に当該指示役物による払出枚数を含めて算出するよう構成してもよい。具体的には、「役物比率」を「（第1種特別役物作動時における払出枚数＋第2種特別役物作動時における払出枚数＋普通役物作動時における払出枚数＋指示役物作動時における払出枚数）÷累計の払出枚数×100（％）」として算出するよう構成してもよい。

【2182】

<（1）指示役物の性能要件について>

ア．指示表示装置（例えば、押し順表示装置D 270）

遊技者に回転停止装置（例えば、リールM 50）の作動順序（「左→中→右」等のリールを停止させる順序）及び作動時間等（停止ボタンD 40の操作タイミング）に係る情報（「指示」と称することがある）を表示するための装置をいう。

イ．指示役物の性能

遊技者が指示に従って停止操作を行うことにより、入賞が容易となる条件装置（「指示に係る条件装置」と称することがある）が作動した時に、当該条件装置に係る指示を指示表示装置に表示する役物で、1回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了するものをいう。

ウ．指示に係る条件装置

入賞に係る条件装置とし、条件装置の数は一を超えるものとし（例えば、図10に示すように、押し順ベルに該当する条件装置の数は入賞－A 1～A 6の6つとなっている）、条

件装置の作動確率及び得られる遊技メダル等の数は同じであること（例えば、図 8、図 10 に示すように、押し順ベルに該当する条件装置である入賞 - A 1 ~ A 6 の入賞に係る払出枚数はすべて 11 枚となっている）。また、一の条件装置に対して一の指示があり、それぞれの指示は互いに素であるものとし、当該条件装置が作動した時に（当該条件装置に当選したゲームにて）指示が無い場合、遊技者の操作によらず遊技メダル等が得られる確率が均等である性能を有するものをいう。

【2183】

尚、指示に係る条件装置は以下の性能を満たすよう構成してもよい。

（1 - 1）最大の払出枚数が同一である n 個（ $n > 1$ ）の入賞役に係る条件装置であること。

（1 - 2）指示の数と指示に係る条件装置の数は同一であること。

（1 - 3）指示する特定の遊技方法は互いに素であることとし、指示に従うことで最大の払出が得られること。

（1 - 4）条件装置が作動となる抽選確率は同一であること。

（1 - 5）最大の払出が得られる図柄組合せ（他の払出が得られる図柄組合せも含む）の引き込み確率は概ね同一 {指示無し時の最大の払出が得られる図柄（図柄組合せは異なってもよい）の引き込み確率は概ね $1/n$ となること} であること。

（1 - 6）指示表示装置に指示を表示している場合を除き、指示に係る条件装置作動及び指示に係る情報（推測できるものも含む。）を周辺基板へ送信してはならない（当該情報を特定できないように加工（グループ化）した場合はこの限りでは無い）。

【2184】

尚、前述したように、指示に係る条件装置作動及び指示に係る情報を特定できないように加工する処理であるマスク処理を実行する構成として、本実施形態においては、複数の入賞・再遊技当選情報（同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によって R T 状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報）を 1 つの演出グループ番号（例えば、入賞・再遊技当選情報 4 ~ 6 を演出グループ 4 とする等）として、演出グループ番号を副制御基板 S 側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報（本例では、0 ~ 18）の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を 1 つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい（例えば、入賞・再遊技当選情報 4 ~ 6 を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報 19（新たに設けた入賞・再遊技当選情報）とする等）。

【2185】

また、遊技機外に出力する信号である試験信号（ステップ 1624 の処理にて出力される信号）として、前記指示に係る条件装置作動及び指示に係る情報を特定できないように加工した情報である演出グループ番号を出力し得るよう構成してもよく、当該信号の態様としては、副制御基板 S 側に送信する信号と試験信号とが同一であってもよいし、副制御基板 S 側に送信する信号は、副制御基板 S 側に送信する信号であることを識別可能となる情報と演出グループ番号に係る情報とから構成されており、試験信号は、試験信号であることを識別可能となる情報と演出グループ番号に係る情報とから構成されるようにしてもよい。また、副制御基板 S 側に送信する信号又は試験信号として、押し順ナビを実行不可能な状態（例えば、通常区間）においては、演出グループ番号に係る情報を送信（出力）し、押し順ナビを実行可能な状態（例えば、有利区間）においては、演出グループ番号に係る情報と押し順（リール停止順）に係る情報とを送信（出力）するよう構成してもよいし、押し順ナビを実行不可能な状態（例えば、通常区間）においては、演出グループ番号に係る情報を送信（出力）し、押し順ナビを実行可能な状態（例えば、有利区間）においては、当選した条件装置に係る情報（当選番号等であり、マスク処理を実行していない情

10

20

30

40

50

報)を送信(出力)するよう構成してもよい。

【2186】

＜(2) 指示役物の作動に関する性能について＞

指示機能が連続して作動することが可能な前述した有利区間と同様のあらかじめ定めた遊技の結果の回数が得られるまで指示役物の作動が容易となる状態を設けてよいものとする。

ア. 指示役物の作動に係る状態について

指示に係る条件装置が作動した時に{押し順ナビが実行され得る条件装置(押し順役とも称することがある)に当選したゲームにて}指示役物を作動可能とする状態(「指示役物容易状態」とも称することがある)と指示役物を作動できない状態(「指示役物非作動状態」とも称することがある)の2つの状態を設けてよいものとする。

指示役物容易状態は、指示役物容易状態へ移行する抽選(「指示役物容易状態移行抽せん」とも称することがある)に当選した時に移行し、あらかじめ定めた遊技の結果の回数が得られた場合(遊技を実行した場合)、指示役物非作動状態に移行するものとする。また、指示役物容易状態であることを主制御基板で制御するランプ等で遊技者に報知し、明示するものとし(例えば、有利区間表示器YHを点灯することによって報知する)、当該状態を終了する場合は当該報知も終了するものとする。

イ. 指示役物容易状態移行抽せん

設定値、規定数及び遊技の状態ごとの指示役物容易状態移行抽選の抽選値は、内部抽選により当選した条件装置の組合せ(「くじ」とも称することがある)ごとにあらかじめ定められた場合を除き、当該状態の移行確率は一切変動しないものとする。

ウ. 指示役物容易状態中の処理

指示役物容易状態中は、指示に係る条件装置が作動した時に指示役物を作動させるための処理(「指示役物の作動に係る処理」とも称することがある)及び指示役物容易状態を継続{終了することとなる遊技回数の加算処理等(「ゲーム数上乘せ」と称することがある)を含む}若しくは終了(終了することとなる抽せん等を含む)させるための処理(「指示役物容易状態に係る処理」とも称することがある)を行ってよいものとし、規定数ごとにあらかじめ定められた性能であるものとする。

【2187】

(3) 指示役物のシミュレーション試験について

内部抽選の結果、指示に係る条件装置が当選した遊技において、指示が無い(指示表示装置に押し順ナビを非表示)場合、指示役物が作動していないと解するため、遊技メダル等の最大数が獲得される図柄組合せが必ず表示されるとは解さないものとする。

なお、シミュレーション試験を行った場合、指示役物の作動する回数が最大となる性能とするため、上記(2)の指示役物容易状態中に指示に係る条件装置が作動した場合は、必ず指示役物が作動したものとする。

【2188】

(4) 告知機能{周辺基板(副制御基板S等)に送信する情報}について

上記(1)～(3)の提案を前提とした場合、シミュレーション試験により、最大の性能を把握することができる。

一方、周辺基板の不正改造を防止する目的として、条件装置の性能に応じた基準を設けるものとする。

【2189】

＜A. 既定の遊技方法で取得できない条件装置＞

(1) 指示機能に係る条件装置

指示役物が作動する場合を除き、指示に係る情報を主制御基板から周辺基板へ送信しない。尚、周辺基板が指示を特定できないよう情報を加工(グループ化)する場合は、この限りでは無い(例えば、演出グループ番号を主制御基板M側から副制御基板S側に送信してもよい)。

(2) 役物及び役物連続作動装置に係る条件装置

(3) 出玉への影響が軽微な条件装置

【2190】

尚、指示機能に係る条件装置以外で、引込率が1の場合と0の場合の期待値の差が0.01未満となる条件装置は、告知の有無によって受ける差異が微少であることから、「出玉への影響が軽微な条件装置」として、指示表示装置に指示を表示せずに当該条件装置の当選情報を主制御基板から周辺基板（副制御基板等）へ送信することができる。

【2191】

また、第一種特別役物及び第一種特別役物連続作動装置の作動に係る条件装置は、告知の有無によって出玉率に影響を与える。ただし、当該条件装置に係る図柄の組合せが表示されない場合でも作動を終了せず次遊技に持ち越されることから、告知の有無によって受ける差異が微少であり、「出玉への影響が軽微な条件装置」として、指示表示装置に指示を表示せずに当該条件装置の当選情報を周辺基板へ送信することができる

10

【2192】

＜B. 既定の遊技方法で取得できる条件装置＞

(1) 既定の遊技方法によれば出玉への影響がない条件装置

(2) 出玉への影響が一切ない条件装置

【2193】

尚、次に掲げる情報は、遊技の結果に影響を与えないものとして、指示表示装置に指示を表示せずに当該情報を周辺基板へ送信することができる。

- ・全ての押し順で引込み率が1である図柄の組合せに係る条件装置の情報
- ・指示機能に係る条件装置群をグループ化した情報（打順条件装置「群」、および特定位置条件装置「群」という情報）

20

【2194】

尚、規定数ごと、遊技状態ごと（役物作動状態、再遊技確率変動状態）の最大の出玉を得られる遊技方法のうち、遊技方法としてあらかじめ定められた一の手順を既定の遊技方法としている。また、主制御基板から周辺基板（副制御基板等）に送信する情報として、既定の遊技方法と異なる遊技手順で最大の出玉を得る為の情報を指示情報とし、周辺基板へ情報を送信する場合は指示表示装置にて表示するよう構成し、既定の遊技方法と同じ遊技手順で最大の出玉を得られる遊技での演出は示唆演出とし、示唆演出に関する情報である示唆情報として、周辺基板へ条件装置が識別可能な示唆情報を送信可能に構成してもよい。

30

【2195】

また、普通役物及び第二種特別役物と同様の属性の役物（図柄表示で作動）として第三種特別役物を定義して、第三種特別役物の作動中に指示に係る条件装置に当選した場合には、指示（押し順ナビ）を実行するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合に、第三種特別役物が図柄表示無しで連続して作動する特定区間を有するよう構成してもよい。

【2196】

第三種特別役物が連続で作動する役物連続作動装置（3種BBと称することがある）を定義し、3種BBの作動に係る条件装置が作動する確率を複数有する（その個数は2を超えるものでないこと）よう構成してもよい。

40

【2197】

尚、本例における回胴式遊技機の構成として、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がなく、データ化された擬似的な遊技媒体を用いて遊技進行が可能とするよう構成してもよい。また、そのように構成した場合、実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がない分だけ、回胴式遊技機内部への不正アクセスの防止効果を上げたり（例えば、遊技メダルの投入開口部や払出開口部を有さない、前面扉と裏箱とが一体化されている等により、異物が挿入される間隙を封鎖する）、不正な遊技メダルが使用される危険性を低下させたり、といった不正行為（いわゆるゴト行為）に対するセキュリティ性も向上させるよう構成されたものである（以下、封入式の回胴式遊技機と呼

50

ぶことがある)。尚、前記クレジット及びクレジット数表示装置D200を有していないよう構成してもよく、例えば、前記クレジット及び後述する総得点を1つの総得点として纏めて、主制御基板M、払出制御基板H(遊技価値制御基板、遊技価値制御手段とも称する)、又はその他の基板にて、当該総得点の増減処理や表示処理を実行してもよい。

【2198】

また、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルに相当し、封入式の回胴式遊技機で遊技を行うために用いられる擬似的な遊技媒体として「得点」を有するよう構成してもよい。なお、「得点」を「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」と称することもある。物理的に実在する実体的な遊技メダルは、遊技者が直接に手にして取り扱うことができる。これに対して、封入式の回胴式遊技機では、遊技者が実体的な遊技メダルを直接に扱うことなく遊技を進めることができる。得点は、実体的な遊技メダルではなく、主制御基板等のCPUが演算処理できるようにデータ化された擬似的な遊技媒体である。また、「クレジット」とは、得点のうち、ベット可能な状態又は精算可能な状態に一時的に貯留するための得点であり、主に主制御基板Mで管理されるデータである。また、「総得点」とは、封入式の回胴式遊技機に投入し得るすべての得点であり、主制御基板や払出制御基板にて管理されるデータとしてもよい。「総得点」は、実体的な遊技メダルを用いる一般的な回胴式遊技機のメダル受け皿に載せられている遊技メダルの数に相当する。尚、本明細書内において「遊技メダル」と称しているものを、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」等として扱うことは何等问题なく、適宜、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」として称することに何ら問題無い。尚、「クレジット」を有していなくてもよい。また、クレジット数表示装置を、総得点表示装置として置き換えることも問題ない。

【2199】

また、本例に係る回胴式遊技機を、前述した封入式の回胴式遊技機として構成した場合には、回胴式遊技機の前面側の基本構造として以下の構成を有するよう構成してもよい。

【2200】

回胴式遊技機Pの前面パネルには、遊技状態を視認可能にするための機構、得点の投入や賭け数(ベット数)の入力を可能にするための機構、クレジットと同等の値の得点を加算するための機構、リールユニットを操作するための機構、等を有していてもよい。

【2201】

具体的には、遊技状態を視認可能にするための機構として、得点増加数表示装置D170、総得点表示装置D190、を取り付けてもよい。また、得点の投入や賭け数(ベット数)の入力を可能にするための機構として、擬似投入ボタンD300が取り付けられ、クレジットと同等の値の得点を加算するための機構として、精算ボタンD60を取り付けてもよい。以下、各構成について詳述する。

【2202】

得点増加数表示装置D170は、7セグメントディスプレイによって構成されており、入賞役に応じて払い出される得点(いわゆる払出枚数)を表示するよう構成されている。

【2203】

また、総得点表示装置D190は、7セグメントディスプレイによって構成されており、現在遊技者が遊技している回胴式遊技機に投入できるすべての得点(クレジットは除く)である総得点の数が表示されるよう構成してもよい(実体的な遊技メダルを用いる一般的な回胴式遊技機のメダル受け皿に載せられている遊技メダルの数に相当する)。尚、実体的な遊技メダルを用いる一般的な回胴式遊技機のメダル受け皿に載せられている遊技メダルの数とクレジットの数との合計の遊技メダル数に相当する得点を総得点として総得点表示装置D190に表示するよう構成してもよい(クレジット数表示装置D200を設けなくともよい)。

【2204】

<得点の投入や賭け数(ベット数)の入力を可能にするための機構>

擬似投入ボタンD300は、遊技者によって操作可能に構成してもよい。擬似投入ボタンD300は、回胴式遊技機Pに得点を投入するためのボタンである。擬似投入ボタンD300は、擬似投入回転体D310に電氣的に接続され、擬似投入回転体D310の内部には、実体的な遊技メダルに相当する可動体（図示せず）が設けられていてもよい。当該可動体は、ソレノイドやモータなどの駆動装置によって一定の動作をする。例えば、可動体は、駆動装置によって回転したり往復移動したりできるようにするために擬似投入回転体D310の内部に保持されている。

【2205】

擬似投入回転体D310の内部には、可動体を検出するための擬似投入センサD320も設けられている。駆動装置によって可動体が動作すると、擬似投入センサD320によって可動体が発見されて得点投入信号が擬似投入センサD320から主制御基板Mに出力される。例えば、可動体にメダルが装着されており、当該メダルの通過が擬似投入センサD320によって検出されて得点投入信号が出力される。当該得点投入信号は、1つの得点が投入されたことを示す信号であり、ベット又はクレジットの数を増やすための信号である。主制御基板Mは、得点投入信号が入力されると、ベット又はクレジットを1つ増やす処理を実行する（即ち、1ゲームの開始に必要な得点（いわゆる規定数）に達するまでは、ベットを1つ増やす処理を実行し、1ゲームの開始に必要な得点に達した以降は、クレジットを1つ増やす処理を実行する）よう構成してもよい。尚、主制御基板Mは、得点を投入する旨の情報に係るコマンド（得点投入要求コマンド）を払出制御基板Hに送信し、払出制御基板Hは、得点投入要求コマンドを受信すると、投入した分と同等の得点を総得点から減算する。尚、得点の投入方法はこれには限定されず、例えば、円盤状の板の外周に遊技メダルを複数（例えば、6枚）固着させた回転体を設け、当該回転体を遊技者が手で回転させることにより、当該固着されているメダル（或いは、当該回転体に設けられたセンサ検知部）が擬似投入センサに検出され、1点分の得点が投入される（例えば、6枚固着された回転体であれば、半回転させることで3点分の得点が投入される）よう構成してもよい。また、擬似投入回転体D310を設けず、擬似投入ボタンD300を操作することによってベット可能に構成してもよい。

【2206】

また、精算ボタンD60は、遊技者によって操作可能に構成されており、当該操作時点で貯留されているクレジット及び／又はベットされている得点（即ち、主制御基板M側で管理されているすべての得点）を遊技者に払い戻すことが可能となっている。尚、精算ボタンD60の操作によって払い戻される得点の数を示す得点精算要求コマンドが、主制御基板Mから払出制御基板Hに出力される。払出制御基板Hは、得点精算要求コマンドを受信すると、精算した分と同等の得点の数を総得点の数に加算するよう構成してもよい。

【2207】

次に、図420は、クレジット増加速度イメージ図である。尚、以下の説明は、本例に係る回胴式遊技機を前述した封入式の回胴式遊技機として構成した場合に適用可能な構成であり、総得点表示装置D190への得点加算表示又は主制御基板Mで管理されるクレジット数表示装置D200への得点加算表示での速度調整に関する事項である。

【2208】

はじめに、実体的な遊技メダルを用いる一般的な回胴式遊技機の場合には、所定の役に入賞したことを契機にして、駆動装置を有するメダル払出装置が作動し、実体的な遊技メダルがメダル受け皿に払い出される。よって、駆動装置の駆動や遊技メダルの移動などによって、払出処理が完了するまでにはある程度の時間を要していた。また、回胴式遊技機には、一般的に最小遊技時間（後述するTmaxであり、約4.1秒）が規定され、最小遊技時間よりも短い時間で1回分の遊技（単位遊技、ゲーム）を終えて次の遊技に進めることはできない。そのため、実体的な遊技メダルを用いる回胴式遊技機の場合には、最小遊技時間よりも短い時間ですべてのリールが停止した場合であっても、メダル払出装置による払出に時間を要し、遊技が間延びすることはなく遊技者を飽きさせ難い構成となる。

【2209】

一方、封入式の回胴式遊技機を採用した場合には、実体的な遊技メダルを用いることなく遊技が進められる。このため、機械的に駆動されるメダル払出装置や遊技メダルの移動はなく、払出処理は演算処理のみで構成される。したがって、最小遊技時間よりも短い時間ですべてのリールが停止した場合には、直ちに、払出処理（演算処理）が完了してしまうことに起因して、遊技が間延びする可能性があり、遊技者を飽きさせ易い構成となることが想定される。

【2210】

本例に係る回胴式遊技機では、以下で説明するように、ある程度の時間を払出処理に費やすように処理することで、遊技が間延びすることを防止することができる。尚、以下の説明は、主制御基板Mで管理されるクレジット数表示装置D200への得点加算表示のみ
10
に対して適用可能であり、払出制御基板Hで管理される総得点表示装置D190への得点加算表示のみに対しても適用可能であり、主制御基板Mで管理されるクレジット数表示装置D200への得点加算表示と払出制御基板Hで管理される総得点表示装置D190への得点加算表示とに跨った得点加算表示に対しても適用可能である。

【2211】

＜設定変更＞

設定変更時のRAMクリア処理を実行した際には、記憶している総得点に関する情報をゼロクリアしないよう構成してもよく、例えば、遊技機に投入した得点をクレジット数表示装置D200に表示し得るよう構成し、設定変更時のRAMクリア処理を実行した場合には、当該遊技機に投入した得点に関する情報はゼロクリアする一方、記憶している
20
総得点に関する情報をゼロクリアしないよう構成してもよいし、クレジット数表示装置D200を設けずに、総得点から直接遊技機に得点を投入することが可能に構成し、設定変更時のRAMクリア処理を実行した場合には、記憶している総得点に関する情報をゼロクリアしないよう構成してもよい。また、設定変更時のRAMクリア処理を実行した際には、記憶している総得点に関する情報をゼロクリアしない一方、リールの駆動状態に関する情報はゼロクリアするよう構成してもよく、一例としては、リールが回転中（リールの駆動状態に関する情報は定速回転中）に設定変更時のRAMクリア処理を実行した場合には、リールの駆動状態に関する情報は停止中となるが、記憶している総得点に関する情報はRAMクリア処理の実行前と同一のまま維持し得るよう構成してもよい。

【2212】

図420に示すように、15点の小役（入賞することにより得点が15増加することとなる小役）が入賞した場合には、入賞表示がされた後、得点（ここでは、クレジット）の表示は、時間「t0」が経過した後に「1」が表示され、次いで、時間「t1」が経過した後に「2」が表示され、順に、クレジットが1つずつ増えるように表示され、時間「t14」が経過した後は「15」が表示される。
30

【2213】

ここで、「t0」は、入賞表示確定後のカウントアップ待機時間であり、「t1」は、「0」から「1」にカウントアップするまでの時間であり、「t2」は、「1」から「2」にカウントアップするまでの時間であり、「t3」は、「2」から「3」にカウントアップするまでの時間であり、同様に、「t14」は、「13」から「14」にカウントアップするまでの時間であり、「t15」は、「14」から「15」にカウントアップするまでの時間である。
40

【2214】

また、第1停止リール～第3停止リールは、いずれもレバーオンから、加速動作をした後に、定速動作を経て減速して停止する。第1停止リール～第3停止リールのすべてが停止した後に、表示判定されてクレジット増加処理が実行される。その後、次の遊技が開始される。

【2215】

たとえば、第1停止リール～第3停止リールが、すべて4コマすべりで停止した場合には、加速時間は「210.7ms」であり、定速時間は「57.14ms」であり、第1
50

リールが停止するまでの時間は「190ms」であり、回胴間待機時間は「203ms」であり、第2リールが停止するまでの時間は「190ms」であり、回胴間待機時間は「203ms」であり、第3リールが停止するまでの時間は「190ms」である。これらの合計時間は、「1243.84ms」となる。当該合計時間は、第1停止リール～第3停止リールが、すべて4コマすべりで停止した場合における遊技機設計上の最速遊技時間「a」である。

【2216】

また、第1停止リール～第3停止リールが、すべて1コマすべりで停止した場合には、加速時間は「210.7ms」であり、定速時間は「57.14ms」であり、第1リールが停止するまでの時間は「37.91ms」であり、回胴間待機時間は「203ms」であり、第2リールが停止するまでの時間は「37.91ms」であり、回胴間待機時間は「203ms」であり、第3リールが停止するまでの時間は「37.91ms」である。第1停止リール～第3停止リールが、すべて1コマすべりで停止した場合、これらの合計時間である遊技機設計上の最速遊技時間「a」は、「787.57ms」となる。

【2217】

さらに、本例では、1つの得点の払出時間（カウントアップ時間）を「102.8ms」とする。したがって、8点の払出時間は、「822.4（ $=8 \times 102.8$ ）ms」となり、15点の払出時間は、「1542（ $=15 \times 102.8$ ）ms」となる。このようなカウントアップ時間（得点増加速度）とすることにより、以下に示す構成例のような関係性が成立する。

【2218】

また、最小遊技時間 T_{max} は、一般的に「4100ms」と規定されている。図420に示す t_{play} は、実際の遊技時間間隔であり、図420は、実際の遊技時間間隔が最小遊技時間 T_{max} よりも短い例を示す。

【2219】

《構成例1》

構成例1は、設計可能な払出得点の最大数である15点を払い出す場合の例である。構成例1では、「 $a + (n \times t_1) > t_{max} / 2$ 」を満たすように払出処理を実行する。ここでの n は、設計可能な払出得点の最大数（ $=15$ ）である。

【2220】

払出処理の条件を、このようにすることで、レバーオンから最小遊技時間 t_{max} の半分を超えた時点「 $a + (n \times t_1)$ 」で、全ての払出処理を終了させることができ、遊技が終了した後の待機時間が長くなることを防止して、遊技が間延びしないようにできる。

【2221】

例えば、第1停止リール～第3停止リールを4コマすべりで停止させる場合は、「 $a + (n \times t_1) = 1243.84 + (15 \times 102.8) = 2785.84ms$ 」であり、「 $t_{max} / 2 = 2050ms$ 」である。

【2222】

また、第1停止リール～第3停止リールを1コマすべりで停止させる場合は、「 $a + (n \times t_1) = 787.57 + (15 \times 102.8) = 2329.57ms$ 」であり、「 $t_{max} / 2 = 2050ms$ 」である。

【2223】

したがって、4コマすべりで停止させる場合でも、1コマすべりで停止させる場合でも、1つの得点の払出時間を「102.8ms」とすることで、「 $a + (n \times t_1) > t_{max} / 2$ 」が成立する。したがって、4コマすべりで停止させる場合には、レバーオンから「2785.84ms（ $> 2050ms$ ）」を経過した時点で15点の払出処理が終了する。また、1コマすべりで停止させる場合には、レバーオンから「2329.57ms（ $> 2050ms$ ）」を経過した時点で15点の払出処理が終了する。

【2224】

《構成例2》

10

20

30

40

50

構成例 2 は、設計可能な払出得点の最大数である 15 点よりも少ない得点を払い出す場合の例である。構成例 2 では、「 $a + (n \times t_1) > t_{max} / 4$ 」を満たすように払出処理を実行する。ここで、「 $n < 15$ 」である。

【2225】

払出処理の条件を、このようにすることで、レバーオンから最小遊技時間「 t_{max} 」の $1/4$ を超えた時点「 $a + (n \times t_1)$ 」で、全ての払出処理が終了させることができ、得点が少ない場合でも、遊技が終了した後の待機時間が長くなることを防止して、遊技が間延びしないようにできる。

【2226】

例えば、第 1 停止リール～第 3 停止リールを 4 コマすべりで停止させる場合は、「 $a + (n \times t_1) = 1243.84 + (8 \times 102.8) = 2066.24 \text{ ms}$ 」であり、「 $t_{max} / 4 = 1025 \text{ ms}$ 」である。なお、ここでは、一つの具体例として、「 $n = 8$ 」とした。尚、「 n 」は変更しても構わないが、「8」以上とすることが好適である。

10

【2227】

また、第 1 停止リール～第 3 停止リールを 1 コマすべりで停止させる場合は、「 $a + (n \times t_1) = 787.57 + (8 \times 102.8) = 1609.97 \text{ ms}$ 」であり、「 $t_{max} / 4 = 1025 \text{ ms}$ 」である。同様に、「 $n = 8$ 」とした。

【2228】

したがって、4 コマすべりで停止させる場合でも、1 コマすべりで停止させる場合でも、1 つの得点の払出時間を「 102.8 ms 」とすることで、「 $a + (n \times t_1) > t_{max} / 4$ 」が成立する。したがって、4 コマすべりで停止させる場合には、レバーオンから「 2066.24 ms 」を経過した時点で 8 点の払出処理が終了する。1 コマすべりで停止させる場合には、レバーオンから「 1609.97 ms 」を経過した時点で 8 点の払出処理が終了する。

20

【2229】

《構成例 3》

構成例 3 では、「 $t_1 > a / n$ 」を満たすように払出処理を実行する。構成例 3 では、「 t_1 」は 1 回分の得点の払出時間であり、「 n 」は設計可能な払出得点の最大数（＝15）である。1 回分の得点の払出時間「 t_1 」が、遊技機設計上の最速遊技時間「 a 」を最大数「 n 」で除算した値よりも長くなるようにする例である。

30

【2230】

第 1 停止リール～第 3 停止リールを 4 コマすべりで停止させる場合は、「 $t_1 = 102.8 \text{ ms}$ 」であり、「 $a / n = 1243.84 / 15 = 82.92 \text{ ms}$ 」である。

【2231】

第 1 停止リール～第 3 停止リールを 1 コマすべりで停止させる場合は、「 $t_1 = 102.8 \text{ ms}$ 」であり、「 $a / n = 787.57 / 15 = 52.5 \text{ ms}$ 」である。

【2232】

したがって、4 コマすべりで停止させる場合でも、1 コマすべりで停止させる場合でも、1 回分の得点の払出時間を「 102.8 ms 」として、「 $t_1 > a / n$ 」が成立する。

【2233】

《構成例 4》

構成例 4 では、「 $t_0 = t_1 = t_2 = t_3 = \dots$ 」を満たすように払出処理を実行する。「 t_1 」は、1 枚目のカウントアップ時間であり、「 t_2 」は、2 枚目のカウントアップ時間であり、「 t_3 」は、3 枚目のカウントアップ時間であり、「 t_0 」は、表示確定後のカウントアップ待機時間である。このように、すべてのカウントアップ時間を等しくして、均等な時間で払出処理を実行する。常に一定の間隔で払い出されるので、払出処理が終了するタイミングを予想させやすくして、遊技が間延びしないようにできる。

40

【2234】

《構成例 5》

構成例 5 では、「 $t_1 \geq t_2 \geq t_3 \geq \dots \geq t_{14} \geq t_{15}$ 」を満たすように払出処

50

理を実行する。「t 1」は、1枚目のカウントアップ時間であり、「t 2」は、2枚目のカウントアップ時間であり、「t 3」は、3枚目のカウントアップ時間であり、他のカウントアップ時間も同様に、「t 1 4」は、14枚目のカウントアップ時間であり、「t 1 5」は、15枚目のカウントアップ時間である。このように、カウントアップ時間を直前のカウントアップ時間以下にして、カウントアップ時間が次第に短くなるようにして、払出処理が次第に速くなって終了する期待感を遊技者に与え、遊技が間延びしないようにできる。

【2235】

《構成例6》

カウントアップ時間をすべて同一時間にするができる。例えば、「t 1 = t 2 . . .」のようにできる。全てのカウントアップ時間を等しくし、常に一定のカウントアップ時間で払い出され、払出処理が終了する時間を予想させて、遊技が間延びしないようにできる。

【2236】

また、クレジットアップ処理を同一処理によってカウントアップさせてもよい。クレジットアップ処理を繰り返し実行することにより、同じ処理を活用するとともに処理を簡略化できる。

【2237】

さらに、次のクレジットアップまでの待機時間中に電源断が発生した場合には、電源断復帰後は電源断が発生した時点のカウントから再開するようにしてもよい。電源断が発生した時点のカウントが維持されるので、電源断が発生した場合であっても過不足なく得点を遊技者に付与できる。

【2238】

遊技途中で電源断が発生した場合であっても電源断が復帰した場合には、最小遊技時間の計時を、電源断が発生した時点から計時を再開してもよい。遊技途中で電源断が発生した場合であっても、最小遊技時間を t m a x に保つので、他の遊技者の遊技条件と同様にし遊技者間の公平を図ることができる。

【2239】

＜＜本例に適用可能な構成＞＞

尚、本例に係る遊技機は以下のように構成してもよい。また、以下に詳述する構成は上述したすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【2240】

＜押し順役の構成＞

本例に係る遊技機においては、押し順ベル（例えば、入賞－A 1～A 6）等の押し順によって入賞する図柄組み合わせが相違し得る条件装置（押し順小役とも称することがある）に関する構成として、最も払い出し枚数が多いリール停止順（押し順）以外の押し順でリールを停止させた場合、換言すると、押し順ベルに当選したゲームにおいて押し順ナビが発生した場合に当該押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合においても、入賞に基づく払い出し枚数として、1枚以上の払い出しが発生するよう構成してもよい。即ち、押し順小役に当選した場合には、どの押し順にてリールを停止させた場合においても、1枚以上の遊技メダルの払い出しが発生するよう構成してもよい（リール停止位置によって入賞しない場合がある小役を除く）。そのように構成することによって、押し順ナビが発生したゲームにて、遊技者が誤って当該押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させてしまった場合においても、できる限り遊技者にとって不利益とされないユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、詳細は後述するが、所定の期間（所定の遊技回数）における出玉率が著しく低くなってしまう事態が起こり難い遊技機を提供することが可能となり、遊技場に設置前に実施されるシミュレーション試験等において、試験の適合率を上げることが可能となる。

【2241】

＜差枚数に関する情報＞

本例に係る遊技機においては、所定の期間（例えば、遊技者が遊技を開始してからの所定の期間）における遊技メダル差枚数の差枚数〔投入したすべての遊技メダル数から払い出された（クレジットの値も含む）すべての遊技メダル数を減算した枚数〕を確認可能に構成してもよい。尚、前述した封入式の回胴式遊技機として構成した場合には、遊技を開始した時点等の所定のタイミングからの総得点の増減値を差枚数としてもよく、例えば、遊技開始時の総得点が2000点（枚）であり、現在の総得点が2500点（枚）である場合には、差枚数は+500点（枚）となり、遊技開始時の総得点が2000点（枚）であり、現在の総得点が1500点（枚）である場合には、差枚数は-500点（枚）となるよう構成してもよい。例えば、遊技者から常時確認（視認）可能な位置に差枚数を表示する表示部を設けてもよいし、演出表示装置S40に表示し得るよう構成してもよい。尚、演出表示装置S40に差枚数に関する表示を表示し得るよう構成した場合には、演出表示装置S40の一部の表示領域に差枚数に関する表示を常時表示するよう構成してもよいし、ボタン有効期間にてサブ入力ボタンSBを操作することにより表示されるメニュー画面にて（又は、メニュー画面にて再度サブ入力ボタンSBを操作することによって）、演出表示装置S40に差枚数に関する表示を表示するよう構成してもよい（遊技者が差枚数の確認を所望した場合にはサブ入力ボタンSBを操作することによっていつでも差枚数を確認可能に構成してもよい）。

10

【2242】

尚、前記差枚数に関する情報として、現在の差枚数の情報や、所定数から現在の差枚数を減算した枚数に関する情報を主制御基板M側が記憶し得るよう構成してもよい。また、当該主制御基板Mが記憶した情報を副制御基板S側に送信し得るよう構成してもよい。また、他の装置から差枚数に関する情報を受信し、主制御基板M側が把握できるようにしてもよい。

20

【2243】

また、差枚数に関する構成として、以下のように構成してもよい。

（1）差枚数が所定数に到達した場合に、遊技の進行を停止する。一例としては、スタートレバーの操作を検出しない、遊技メダルの投入を受け付けない、リールが新たに回転開始しない、内部抽選を実行しない、ように構成してもよい。

（2）差枚数に関する情報を所定の記録媒体に電磁的に記録可能に構成してもよく、さらに、遊技者が遊技を開始する際に当該記録媒体に記憶している情報を読み込んで、差枚数に関する情報を引き継いで遊技を進行可能に構成してもよい。そのように構成した場合には、遊技者が1日に複数台の遊技機にて遊技を実行した場合にも、差枚数を引き継いで計測することができ、当該遊技者の1日における差枚数を把握することができる。また、遊技者の1日における差枚数が所定数に到達した際には、前述したように遊技を停止すると共に、前記記録媒体に遊技を停止する所定数に差枚数が到達した旨の情報を記録し、所定期間（例えば、次の営業日になるまで）遊技ができない（遊技メダルの貸し出しができない）よう構成してもよい。尚、遊技者が1日に複数台の遊技機にて遊技を実行した場合には、いずれの遊技者が遊技を実行したのかを把握可能に構成することが好適であり、例えば、前記記録媒体にどの遊技者が遊技を実行しているか識別可能な識別情報を記録しておき、遊技を開始する際に当該識別情報を参照して、前記1日における差枚数の情報を読み出し可能に構成することが好適である。

30

40

【2244】

また、遊技の進行を停止した際には、主制御基板M側から副制御基板S側に遊技の進行を停止した旨の情報を送信し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、副制御基板S側にて実行する表示として以下のように構成してもよい。

（1）遊技の進行を停止した際には、演出表示装置S40にて、遊技の進行を停止した旨の表示として、（1-1）現在表示中の演出よりも前面のレイヤーに遊技を停止した旨の表示を演出表示装置S40の表示領域の半分以上の面積を要して表示する〔図421（a）参照〕、（1-2）現在表示中の演出よりも前面のレイヤーに前述した注意喚起画像を表示する〔図421（b）参照〕、（1-3）現在表示中の演出の表示を消去して演出表

50

示装置 S 4 0 の表示領域全体に遊技の進行を停止した旨の表示を表示する {図 4 2 1 (c) 参照}、よう構成してもよい。また、遊技の進行を停止した旨の表示を表示する際には、当該表示専用の音声を出力 (例えば、「遊技を終了します。のめりこみに注意してください」) してもよいし、当該表示専用の点灯態様にて遊技効果ランプを点灯させてもよい。

(2) 差枚数が前記所定数に到達した際の R T 状態が、B B 内部中遊技 (「通常 B B 内部中遊技」又は「有利 B B 内部中遊技」) であった場合には、(2-1) 遊技の進行を停止する処理を実行せず、その後 B B (R B 等その他のボーナスとしてもよい) にて増加した遊技メダル以上差枚数が減少した際に遊技の進行を停止する、(2-2) 遊技の進行を停止し、且つ、その後遊技者では不可能な操作 (例えば、遊技場管理者のみが実行可能な操作) によってのみ遊技の進行を再開可能、又は、設定変更時の R A M クリアを実行しない限り遊技を再開不可能、のように構成してもよい。

【2245】

また、遊技の進行が停止することとなる所定数に到達していない場合に、主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に差枚数に関する情報を送信し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、副制御基板 S 側にて実行する表示として、遊技の進行が停止することとなる差枚数である所定数まで、あと一定数差枚数が減少すると到達する状況となった場合 (例えば、あと 50 枚の投入によって所定数に到達する場合) には、遊技の進行の停止が迫っている旨を演出表示装置 S 4 0 にて表示または音声にて出力するよう構成してもよい {図 42 1 (d) 参照}。また、例えば、前記所定数が -2500 枚である場合において、差枚数が前記所定数に対して相対的に近い値である場合 (例えば、-2000 枚) よりも、差枚数が前記所定数に対して相対的に遠い値である場合 (例えば、+1000 枚) の方が、副制御基板 S 側にて実行する演出として、前述した「会話演出」や「キャラ演出」を実行する頻度が高くなるよう構成してもよい。

【2246】

<のめり込み>

本例に係る遊技機においては、遊技に対するのめり込みの防止を促すための注意喚起画像を表示する頻度を高くする。ボーナスが終了した後や、A R T が終了した後だけでなく、所定のゲーム数に達する場合毎や、払い出した枚数 (付与した遊技価値) が所定枚数 (所定の遊技価値付与数) を超える毎、ベットされた枚数 (賭け遊技価値数) が所定枚数 (所定の賭け遊技価値数) を超える毎などに、注意喚起画像を表示することができる。遊技者にメッセージを頻繁に視認させることで、のめり込みを的確に防止することができる。なお、のめり込み防止演出を実行するタイミングと、A R T やボーナスが当選したことを示唆する連続演出や A R T やボーナスが当選していないときに実行されるガセの連続演出を実行しているタイミングと重複した場合には、実行している連続演出を妨げないように、連続演出を優先することが好適である。このとき、連続演出が終了した遊技や、連続演出が終了した後の所定の遊技 (例えば、次回遊技) でのめり込み防止演出を実行するようにしても良い。このようにすることで、演出を妨げることなく、のめり込みを的確に防止することができる。

【2247】

注意喚起画像は、所定時間経過したことを契機に消去するようにしても、遊技者が注意喚起画像を消去するための操作をすることで消去するようにしてもよい。遊技者に操作させることによって、のめり込みを認識させることができる。

【2248】

<シミュレーションの時間>

また、本例に係る遊技機においては、シミュレーション試験に対応させることができる。シミュレーション試験は、出玉率について規定するものである。出玉率は、イン (I N とも称することがある) とアウト (O U T とも称することがある) との比であり、インとは、投入した全ての遊技メダルの枚数 (賭け遊技価値数) であり、アウトとは、払い出した全ての遊技メダルの枚数 (付与した遊技価値) である。アウトをインで除算することで

出玉率を算出することができる。

【2249】

シミュレーション試験として、すべてのゲームにおいて、当選した役を当選したゲームにて入賞（停止表示）させる第1シミュレーション試験とし、すべてのゲームにおいて、任意の停止操作（停止ボタンの停止タイミング、押し順を任意とする）にて遊技を実行する第2シミュレーション試験とし、シミュレーション試験について以下に詳述する。

【2250】

<<第1シミュレーション試験について>>

第1シミュレーション試験の条件は、以下のように複数設けてもよい。まず、400ゲーム（なお、「ゲーム」と「遊技」は同義である）では、出玉率の上限値は2以上とならない。1600ゲームでは、出玉率の上限値は3/2以上とならない。6000ゲームでは、上限値は6/5以上とならない。17500ゲームでは、上限値は11/10以上とならないように、複数の条件にて第1シミュレーション試験を実行するよう構成してもよい。このように、ゲーム数が少ない状態から多い状態に至るまで、上限値を定めることで、負け過ぎを防止しつつ射幸心を煽り過ぎない遊技機を提供することができる。なお、上述した第1シミュレーション試験は、設定値ごとに行われる。

【2251】

<第1シミュレーション試験における下限値及び上限値>

前述したように、本例に係る遊技機においては、出玉率の上限値を定めている。出玉率の上限値を設けていない場合には、遊技場に著しく不利益な状態が発生する可能性があった。

【2252】

なお、以下で説明する再遊技役として、前述した再遊技-A、再遊技-B、再遊技-Cなどのいずれかにすることができる。

【2253】

<400ゲームでの上限値>

さらに、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を0枚として出玉率を計算した場合に、400回の遊技をしたときの出玉率が2倍以上とならないことを担保するために、400回の遊技をしたときに、多くとも200回又は300回を下回る回数で再遊技役に当選するように、再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の上限値が2倍未満となることを担保することで、400回の遊技を実行した段階で、遊技場に著しい不利益を与えることを防止することができる。

【2254】

図422は、遊技数と当選役と投入枚数と払出枚数との具体例を示す表である。なお、この例では、ベル（前述した入賞01～07や入賞11～17など）の払い出し枚数は11枚である。また、再遊技役が成立したゲームの払出枚数は0枚であり、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数は0枚として扱う。また、投入枚数は「賭け遊技価値」とも称し、払出枚数は「付与遊技価値」とも称する。この例では、インは21（＝3＋3＋0＋3＋3＋3＋0＋3＋0＋3）であり、アウトは22（＝0＋0＋0＋11＋0＋0＋0＋0＋11＋0）であり、出玉率は、 $22/21=1.05$ である。この例では、10ゲームのみであるが、上限値の条件を満たす。

【2255】

<1600ゲームでの上限値>

さらに、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を0枚として出玉率を計算した場合に、1600回の遊技をしたときの出玉率が1.5倍以上とならないことを担保するために、1600回の遊技をしたときに、多くとも800回又は1200回を下回る回数で再遊技役に当選するように、再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の上限値が1.5倍未満となることを担保することで、1600回の遊技を実行した段階で、遊技場に著しい不利益を与えることを防止することができる。

【2256】

<6000ゲームでの上限値>

さらに、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を0枚として出玉率を計算した場合に、6000回の遊技をしたときの出玉率が1.2倍以上としないことを担保するために、6000回の遊技をしたときに、多くとも3000回又は4500回を下回る回数で再遊技役に当選するように、再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の上限値が1.2倍未満となることを担保することで、6000回の遊技を実行した段階で、遊技場に著しい不利益を与えることを防止することができる。

【2257】

<17500ゲームでの上限値>

さらに、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を0枚として出玉率を計算した場合に、17500回の遊技をしたときの出玉率が1.1倍以上としないことを担保するために、17500回の遊技を実行した場合に、8750回又は13125回を下回る回数で再遊技役に当選するように、再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の上限値が1.1倍未満となることを担保することで、17500回の遊技を実行した段階で、遊技場に著しい不利益を与えることを防止することができる。

【2258】

<<第2シミュレーション試験について>>

第2シミュレーション試験の条件は、以下のように複数設けてもよい。まず、400ゲーム（なお、「ゲーム」と「遊技」は同義である）では、出玉率の下限値は $1/3$ 以下とならず、上限値は2以上とならない。1600ゲームでは、出玉率の下限値は $2/5$ 以下とならず、上限値は $3/2$ 以上とならない。6000ゲームでは、出玉率の下限値は $1/2$ 以下とならず、上限値は $6/5$ 以上とならない。17500ゲームでは、出玉率の下限値は $13/20$ 以下とならず、上限値は $11/10$ 以上とならないように、複数の条件にて第2シミュレーション試験を実行するよう構成してもよい。このように、ゲーム数が少ない状態から多い状態に至るまで、下限値及び上限値を定めることで、負け過ぎを防止しつつ射幸心を煽り過ぎない遊技機を提供することができる。なお、上述した第2シミュレーション試験は、設定値ごとに行われる。

【2259】

<第2シミュレーション試験における下限値及び上限値>

前述したように、本例に係る遊技機においては、出玉率の下限値及び上限値を定めている。出玉率の下限値を設けていない場合には、遊技者に著しく不利益な状態が発生する可能性があった。また、出玉率の上限値を設けていない場合には、遊技場に著しく不利益な状態が発生する可能性があった。出玉率の下限値と上限値とを適宜に定めることによって、遊技者の利益と遊技場の利益とのバランスを図ることができる。

【2260】

なお、以下で説明する再遊技役として、前述した再遊技-A、再遊技-B、再遊技-Cなどのいずれかにすることができる。

【2261】

<400ゲームでの下限値>

本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を0枚として出玉率を計算した場合に、400回の遊技をしたときの出玉率が $1/3$ 以下としないことを担保するために、400回の遊技をしたときに、少なくとも50回は再遊技役に当選するように再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の下限値が $1/3$ より大きくなることを担保することで、設計上、遊技者が約10,000円を使っても少なくとも約30分間、遊技できる時間を遊技者に付与することにより、最低限の利益を遊技者に確保することができ、遊技者に著しく不利益な状態が生ずることを防止することができる。

【2262】

<400ゲームでの上限値>

さらに、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数

10

20

30

40

50

を0枚として出玉率を計算した場合に、400回の遊技をしたときの出玉率が2倍以上としないことを担保するために、400回の遊技をしたときに、多くとも200回又は300回を下回る回数で再遊技役に当選するように、再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の上限値が2倍未満となることを担保することで、400回の遊技を実行した段階で、遊技場に著しい不利益を与えることを防止することができる。

【2263】

図422は、遊技数と当選役と投入枚数と払出枚数との具体例を示す表である。なお、この例では、ベル（前述した入賞01～07や入賞11～17など）の払い出し枚数は11枚である。また、再遊技役が成立したゲームの払出枚数は0枚であり、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数は0枚として扱う。また、投入枚数は「賭け遊技価値」とも称し、払出枚数は「付与遊技価値」とも称する。この例では、インは21（＝3＋3＋0＋3＋3＋3＋0＋3＋0＋3）であり、アウトは22（＝0＋0＋0＋11＋0＋0＋0＋0＋11＋0）であり、出玉率は、 $22 / 21 = 1.05$ である。この例では、10ゲームのみであるが、下限値の条件及び上限値の条件を満たす。

10

【2264】

<1600ゲームでの下限値>

本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を0枚として出玉率を計算した場合に、1600回の遊技をしたときの出玉率が $2 / 5$ を以下としないことを担保するために、1600回の遊技をしたときに、少なくとも200回は再遊技役に当選するように再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の下限値が $2 / 5$ より大きくなることを担保することで、設計上、遊技者が約40,000円を使っても安定的に約2時間、遊技できる時間を遊技者に付与することにより、最低限の利益を遊技者に確保することができ、遊技者に著しく不利益な状態が生ずることを防止することができる。

20

【2265】

<1600ゲームでの上限値>

さらに、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を0枚として出玉率を計算した場合に、1600回の遊技をしたときの出玉率が1.5倍以上としないことを担保するために、1600回の遊技をしたときに、多くとも800回又は1200回を下回る回数で再遊技役に当選するように、再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の上限値が1.5倍未満となることを担保することで、1600回の遊技を実行した段階で、遊技場に著しい不利益を与えることを防止することができる。

30

【2266】

<6000ゲームでの下限値>

本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を0枚として出玉率を計算した場合に、6000回の遊技をしたときの出玉率が $1 / 2$ 以下としないことを担保するために、6000回の遊技を実行したときに、少なくとも750回は再遊技役に当選するように、再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の下限値が $1 / 2$ より大きくなることを担保することで、長時間に亘って遊技できる時間を遊技者に付与し、最低限の利益を遊技者に確保することができ、遊技者に著しく不利益な状態が生ずることを防止することができる。

40

【2267】

<6000ゲームでの上限値>

さらに、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を0枚として出玉率を計算した場合に、6000回の遊技をしたときの出玉率が1.2倍以上としないことを担保するために、6000回の遊技をしたときに、多くとも3000回又は4500回を下回る回数で再遊技役に当選するように、再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の上限値が1.2倍未満となることを担保することで、6000回の遊技を実行した段階で、遊技場に著しい不利益を与えることを防止することができる。

【2268】

50

< 17500ゲームでの下限値 >

本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を0枚として出玉率を計算した場合に、17500回の遊技をしたときの出玉率が $13/20$ 以下とならないことを担保するために、17500回の遊技をしたときに、少なくとも2187回は再遊技役に当選するように、再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の下限値が $13/20$ より大きくなることを担保することで、現実的ではないが、長時間営業の遊技場など（オールナイト営業や突発的な営業など）によって、遊技者の利益を確保することができ、遊技者に著しく不利益な状態が生ずることを防止することができる。

【2269】

< 17500ゲームでの上限値 >

さらに、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を0枚として出玉率を計算した場合に、17500回の遊技をしたときの出玉率が1.1倍以上とならないことを担保するために、17500回の遊技を実行した場合に、8750回又は13125回を下回る回数で再遊技役に当選するように、再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の上限値が1.1倍未満となることを担保することで、17500回の遊技を実行した段階で、遊技場に著しい不利益を与えることを防止することができる。

【2270】

前述した400ゲームで実行される第2シミュレーション試験において、出玉率が $1/3$ を下回らないためには、Aタイプの遊技機（押し順ナビを実行しない遊技機又は指示機能を有しない遊技機）の例をとると、ベース（1000円当たりで遊技可能な回数）を37ゲームに設定し、かつ、当選した場合に停止操作のタイミングによることなく有効ラインに停止させることが可能な入賞役（例えば、ベル（前述した入賞01～07や入賞11～17など））の付与遊技価値数（払出枚数）を7とした場合には、この入賞役（ベル）の当選する確率を最低でも $15000/65536$ 以上に設計する必要がある。

【2271】

さらに、ボーナスの終了条件は、遊技メダルの払い出し枚数の総数が300枚未満の所定数を超過したことである。このように、ボーナスの終了条件を遊技メダルの払い出し枚数の総数によって規定することで、注意喚起画像に頼ることなく、射幸心を煽り過ぎないようにのめり込みを防止することができる。

【2272】

< バッファの種類 >

また、本例に係る遊技機（主制御基板M）においては、互いに異なる2つ以上のリングバッファを有する。前述したように、遊技機は、主制御基板Mや副制御基板Sの他に、他の装置（基板）などを有する。主制御基板Mから副制御基板Sに送るコマンドは、多様なものがあり、所定のタイミングごとに絶え間なく主制御基板Mから副制御基板Sに送信される。このため、未送信のコマンドを記憶するための第1のリングバッファを要する。また、信号端子を介して他の装置（主制御基板M以外の基板）にコマンドを送信する場合にも、同様に、未送信のコマンドを記憶するためのリングバッファを要する。このように、遊技機では、主制御基板Mから副制御基板Sにコマンドを送るための第1のリングバッファ（「制御コマンドバッファ」と同義）の他に、主制御基板Mから他の装置にコマンドを送るための第2のリングバッファとを有する。このように、リングバッファを別個に設けることによって、それぞれの基板や装置に対して適切なコマンドを送信することができる。例えばコマンドの種類として、演出グループ情報（コマンド）は、第1のリングバッファに記憶するが、第2のリングバッファには記憶しない。一方、遊技の結果に関する払出数に対応する情報は、第1のリングバッファにも第2のリングバッファにも記憶可能とする。なお、他の装置としては、遊技機の外部の装置でも良いし、遊技機の内部の装置（例えば、後述する接続端子板）であっても良い。

【2273】

< 遊技メダルの貸し出し >

10

20

30

40

50

また、本例に係る遊技機においては、実体的な遊技メダルを使用することなく遊技をすることができる。例えば、実体的な遊技メダルの代わりに、遊技メダルの枚数を示す遊技メダル枚数情報（得点、総得点データ、とも称する）を用いて遊技を進める。所定の操作をすることで、所定の枚数の遊技メダルが貸し出されるが、実体的な遊技メダルを用いない場合には、所定の枚数を得点に加算することで遊技メダルを貸し出すことができる。得点への加算処理によって、クレジットの枚数を増やすことができる。

【2274】

また、一般的な遊技場では、所定の金額で借りることができる遊技メダルの枚数が互いに異なる遊技機が設置されている。例えば、所定の金額で5枚の遊技メダルを借りることができる第1の遊技機と、同じ所定の金額で20枚の遊技メダルを借りることができる第2の遊技機とが設置されている遊技場がある。これらの違いは、所定の金額で借りることができる遊技メダルの枚数であり、遊技場で定めている決まりで、遊技機としては全く同じであり、遊技場の判断で第1の遊技機と第2の遊技機とに区別しているに過ぎない。したがって、遊技者としては、第1の遊技機と第2の遊技機とのいずれの遊技機で遊技をしているのかを判別し難い可能性が生ずる。

【2275】

このため、遊技機が備えるいずれかの表示装置に、第1の遊技機と第2の遊技機とのいずれかを識別できる表示をする。例えば、第1の遊技機と第2の遊技機とで、クレジットの表示態様を異ならしめる。具体的には、クレジットの色を互いに異ならしめて表示することができる。また、演出表示装置SGの所定の領域に、第1の遊技機と第2の遊技機との違いを示す情報を表示したり、表示態様を異ならしめたりすることができる。また、7セグの小数点のセグメントに利用してもよい。第1の遊技機は、小数点のセグメントを点灯し、第2の遊技機は、小数点のセグメントを消灯することでも、遊技者は視認することができる。投入数表示灯D210、操作状態表示灯D180、特別遊技状態表示装置D250、クレジット数表示装置D200、払出数表示装置（押し順表示装置）D270（押し順表示装置D270と称することもある）、ATカウンタ値表示装置D280を利用して、第1の遊技機と第2の遊技機との違いを視認可能にすることができる。

【2276】

尚、第1の遊技機の性能と第2の遊技機の性能とを1つの遊技機にて有するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、前扉（ドア）DUが開放している場合にのみ操作可能な部材の操作等、管理者のみが可能な操作によって第1の遊技機の性能と第2の遊技機の性能とのいずれに設定されているかを切り替え可能であり、第1の遊技機の性能と第2の遊技機の性能とのいずれに設定されているかに関する情報を主制御基板M側及び／又は払出制御基板Hにて記憶可能に構成してもよい。なお、後述するように、接続端子板（「接続手段」とも称す）を介して（から）所定の金額で借りることができる遊技メダルの枚数（遊技価値、持ち点、得点）の単価情報を主制御基板M及び／又は払出制御基板Hに送信するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、遊技機（主制御基板M、払出制御基板H、副制御基板S）は、所定の金額で借りることができる遊技メダルの枚数（遊技価値、持ち点、得点）の単価を把握することができ（記憶することができ）、単価に応じた遊技制御（例えば、主制御基板Mや払出制御基板Hであれば、のめり込み防止に基づく遊技停止、副制御基板Sであれば、演出テーブルの切り替えやのめり込み防止に係る演出制御を実行する契機の変更）を行うことができる。

尚、接続端子板から主制御基板Mに送信される情報のうち、全ての情報を副制御基板Sに送信しても良いし、一部の情報を副制御基板Sに送信しても良い。このとき、主制御基板から副制御基板Sに送信する情報と、接続端子板から主制御基板Mに送信される情報とが同一の情報としても良いし、主制御基板から副制御基板Sに送信する情報と、接続端子板から主制御基板Mに送信される情報とが同一ではなくても良い。換言すると、接続端子板から主制御基板Mに「単価情報」を示す情報が送信されたとき、主制御基板から副制御基板Sに送信する情報は、副制御基板Sが「単価情報」を把握可能な情報であれば良い。

【2277】

10

20

30

40

50

<払出処理>

また、本例に係る遊技機においては、払出の際に遅延処理を実行する。前述したように、本例に係る遊技機では、実体的な遊技メダルを使用することなく遊技をする。このため、所定の図柄組み合わせが揃って、図柄組み合わせに対応する枚数の遊技メダルを払い出す場合にも、実体的な遊技メダルではなく、遊技メダルの枚数を示す遊技メダル枚数情報を用いて払い出し処理を実行する。遊技メダル枚数情報を用いた払い出し処理は、演算処理であるため、実体的な遊技メダルによる払い出し処理よりも短時間で終了することができる。このため、1ゲーム当たりの遊技間隔最小時間未満で処理が終わってしまい、遊技者を待たせてしまう可能性が生ずる。このため、遊技メダル枚数情報を用いて払い出し処理を実行する場合でも、実体的な遊技メダルによる処理と同様の時間となるようにウェイトを設けて払い出し処理遅延させるようにすることができる。1枚あたりの処理毎にウェイト処理と演算処理とを実行しても、ウェイト処理よりも演算処理を先に実行して、1枚あたりの処理毎にウェイト処理のみを実行するようにしてもよい。

【2278】

<エラー関連>

また、本例に係る遊技機においては、得点の上限を超過した場合はエラーにする。得点の上限として、例えば、2バイト（65535枚に相当）にすることができる。前述したように、本例に係る遊技機では、実体的な遊技メダルを使用することなく遊技をする。したがって、遊技メダルの枚数を示す遊技メダル枚数情報（得点）を用いて遊技を管理する。このため、遊技メダル枚数情報を記憶するための記憶領域をRAMに確保する。記憶領域に記憶させることができるゲーム数を越えたときには、エラーにする。このようにすることで、過度にのめり込むことを防止することができる。例えば、記憶領域の大きさを2バイトにした場合には、遊技メダル枚数情報（得点）が65535を超えたとき（所謂、閾値を超えた場合）には、エラーとして処理する。なお、後述するように、遊技メダル枚数情報（得点）が65535を超えた場合にエラーとして処理しないことも可能である。尚、閾値は、「65535」に限られるものでなく、予め定められた値（例えば、20000）に設定することが可能である。

【2279】

<1/8000の確率で15枚役に当選>

本例に係る遊技機においては、1/8000の確率で15枚役に当選する。条件装置として有利な役を作ることができる。15枚役は、最大の払い出し枚数の役であり、ボーナスとの重複当選が確定する場合や、有利区間の移行が確定する場合や、AT抽選が確定する場合や、これらの条件が重複する場合に、当選する役である。このように、当選率が低い役を最大の払い出し枚数の役にすることで、レアな役として機能させることができる。

【2280】

<封入式の回胴式遊技機に関する構成>

ここで、本例に係る回胴式遊技機を前述した封入式の回胴式遊技機として構成する場合に適用可能な構成を以下に詳述する。

【2281】

回胴式遊技機Pには、CPU、ROM、RAM等が設けられている。回胴式遊技機PのRAMには、回胴式遊技機Pに投入できる全ての得点である総得点が記憶される。遊技場では、回胴式遊技機Pに隣接してCRユニットCRUが設置されるよう構成してもよい。尚、CRユニットCRUは、回胴式遊技機Pと通信可能に接続される。遊技者がCRユニットCRUに対して貸出操作すると、遊技者に貸し出す得点の数に係る信号である得点貸出信号がCRユニットCRUから回胴式遊技機Pに送信される。回胴式遊技機Pは、得点貸出信号が示す得点の数を総得点に加算しRAMに記憶する。

【2282】

回胴式遊技機Pには、総得点表示装置D190が接続されている。総得点表示装置D190には、RAMに記憶されている総得点が表示される（例えば、CRユニットCRUに1000円紙幣が投入され、CRユニットCRUに設けられた得点を貸し出すためのボタ

ンが操作された場合、1000円分の得点として50点が回胴式遊技機PのRAMに記憶されて、総得点表示装置D190に「50」が表示される）。

【2283】

また、ベル等の小役が入賞したことにより総得点が増加し得ることとなるが、総得点に上限値を設けて、総得点が当該所定値に到達した場合には、総得点が増加しないよう構成してもよい。一例としては、総得点に関する記憶領域の大きさを2バイトとした場合、記憶可能な総得点は0～65535までとなり、総得点の上限値は65535となる。そのように構成した場合、総得点が65520である状況下、入賞-A1に当選し、「左→中→右」の押し順にてリールを停止させ、入賞01が停止表示（入賞）した場合には、11点（枚）の得点が総得点に加算され、総得点は65531となる。一方、総得点が65530である状況下、入賞-A1に当選し、「左→中→右」の押し順にてリールを停止させ、入賞01が停止表示（入賞）した場合には、11点（枚）の得点が総得点に加算されると総得点の上限値である65535を超過してしまうため、5点（枚）の得点が総得点に加算され、総得点は上限値である65535となる。尚、総得点が上限値である場合に、CRユニットCRUから総得点を増加する旨の情報を受信した場合にも、総得点が増加しないよう構成してもよい（例えば、CRユニットCRUへの紙幣の投入が無効になる、CRユニットCRUに設けられた得点を貸し出すためのボタンの操作が無効になる）。

10

【2284】

また、遊技メダルを使用せず、得点を用いて遊技を進行可能に構成することにより、前述したセレクトに関するエラー（例えば、投入受付センサD10sに遊技メダルが滞留したと判断した場合のエラーである「CH」エラー）や、ホッパH40に関するエラー（例えば、メダル払出装置H内の遊技メダルが空であると判断した場合のエラーである「HE」エラー）を設けなくとも正常に遊技を進行することが可能となる。

20

【2285】

また、遊技メダルを使用する遊技機にてドア開放エラーが発生した場合（ドアが開放している状況下）と、遊技メダルを使用せず、得点を用いて遊技を進行可能な遊技機にてドア開放エラーが発生した場合（ドアが開放している状況下）とで、エラーの実行態様を相違させてもよく、例えば、遊技メダルを使用する遊技機にてドア開放エラーが発生した場合には、スタートレバーD50の受付が有効であり、新たにリールの回転開始が可能である一方、遊技メダルを使用せず、得点を用いて遊技を進行可能な遊技機にてドア開放エラーが発生した場合には、遊技の進行が停止し、スタートレバーD50の受付が無効となり、新たにリールの回転が開始しないよう構成してもよい。

30

【2286】

遊技メダルを使用せず、得点を用いて遊技を進行可能な遊技機では、1つの基板にて遊技の進行に関する処理（例えば、内部抽選に関する処理）と得点の増減に関する処理とを実行するよう構成してもよいし、遊技の進行に関する処理（例えば、内部抽選に関する処理）と得点の増減に関する処理とを異なる基板にて実行するよう構成してもよい。

【2287】

《回胴式遊技機の機能ブロック図》

次に、図423を参照して、本例に係る封入式の回胴式遊技機に適用可能な機能ブロック図の構成の一例を詳述する。

40

【2288】

＜払出制御基板から主制御基板へ一部の情報を送信可能な構成＞

（a）に示す構成は、主制御基板Mと払出制御基板Hとが双方向に通信可能であるが、払出制御基板Hから主制御基板Mへは、スタートレバーの操作を受け付けた旨の情報等、払出制御基板Hから主制御基板Mに情報を送信できないよう構成した場合に遊技が正常に進行しなくなってしまう情報を送信可能に構成している（例えば、払出制御基板Hが総得点表示装置D190への表示を実行した旨の情報は主制御基板Mに送信しない）。換言すると、払出制御基板Hから主制御基板Mに送信するコマンドは、遊技の進行に不可欠なコマンドである。また、総得点表示装置D190は、払出制御基板Hが制御するよう構成さ

50

れている。また、払出制御基板Hは、接続端子板を介してCRユニットCRUと通信可能に構成されており、接続端子板を介さずに払出制御基板HとCRユニットCRUとが通信できることはないよう構成されている。尚、主制御基板Mと払出制御基板Hと総得点表示装置D190と接続端子板とを回胴式遊技機が有している。なお、スタートレバーの操作を受け付けた旨の情報を払出制御基板Hで生成しているが、スタートレバーの操作を受け付けた旨の情報を主制御基板Mで生成する場合には、払出制御基板Hから賭け数に対応するコマンドを主制御基板Mに送信するように構成することができる。ここで、払出制御基板Hは、遊技価値に付与に関する制御を行うものであって、外部との双方向の通信を行う場合にノイズ等の混入をできるだけ避けたい。そのため、接続端子板を介してCRユニットCRUと通信可能とすることで、ノイズ等の混入を避けることができる。

10

【2289】

<払出制御基板から主制御基板へ様々な情報を送信可能な構成>

(b)に示す構成は、主制御基板Mと払出制御基板Hとが双方向に通信可能であり、払出制御基板Hから主制御基板Mへは、スタートレバーの操作を受け付けた旨の情報等、払出制御基板Hから主制御基板Mに情報を送信できないよう構成した場合に遊技が正常に進行しなくなってしまう情報や、払出制御基板Hが総得点表示装置D190への表示を実行した旨の情報等の払出制御基板Hから主制御基板Mに情報を送信できないよう構成しても遊技が正常に進行可能である情報等の様々な情報を送信可能に構成している。また、総得点表示装置D190は、払出制御基板Hが制御するよう構成されている。また、払出制御基板Hは、接続端子板を介してCRユニットCRUと通信可能に構成されており、接続端子板を介さずに払出制御基板HとCRユニットCRUとが通信できることはないよう構成されている。尚、主制御基板Mと払出制御基板Hと総得点表示装置D190と接続端子板とを回胴式遊技機が有している。なお、スタートレバーの操作を受け付けた旨の情報を払出制御基板Hで生成しているが、スタートレバーの操作を受け付けた旨の情報を主制御基板Mで生成する場合には、払出制御基板Hから賭け数に対応するコマンドを主制御基板Mに送信するように構成することができる。ここで、払出制御基板Hは、遊技価値に付与に関する制御を行うものであって、外部との双方向の通信を行う場合にノイズ等の混入をできるだけ避けたい。そのため、接続端子板を介してCRユニットCRUと通信可能とすることで、ノイズ等の混入を避けることができる。

20

【2290】

<主制御基板が総得点表示装置を制御する構成>

(c)に示す構成は、主制御基板Mが総得点表示装置D190を制御するよう構成されており、主制御基板Mは、接続端子板を介してCRユニットCRUと通信可能に構成されており、接続端子板を介さずに主制御基板MとCRユニットCRUとが通信できることはないよう構成されている。また、総得点表示装置D190は主制御基板Mが制御するよう構成されている。尚、主制御基板Mと総得点表示装置D190と接続端子板とを回胴式遊技機が有している。ここで、主制御基板Mは、遊技の進行に関する制御を行うものであって、外部との双方向の通信を行う場合にノイズ等の混入をできるだけ避けたい。そのため、接続端子板を介してCRユニットCRUと通信可能とすることで、ノイズ等の混入を避けることができる。

40

【2291】

<<接続端子板に関する構成>>

上述した接続端子板に関する構成として、以下のように構成してもよい。

【2292】

封入式の回胴式遊技機の電源投入時においては、接続端子板と主制御基板M（以降の主制御基板Mを払出制御基板Hとしてもよい）との接続を確認するよう構成してもよい。具体例としては、遊技機の電源投入後、主制御基板Mから接続確認を要求する旨の情報を接続端子板に送信し、その後、接続端子板から主制御基板Mに当該情報を受信した旨の情報を送信する。その後、主制御基板Mが接続確認を実行した後、正常に接続できた場合に遊技を開始可能とする。尚、正常に接続できなかった場合には、遊技が開始できないように

50

するエラー処理を実行することや、異常である旨の情報を表示するよう構成してもよい。尚、遊技機の電源投入後、接続端子板から接続確認を要求する旨の情報を主制御基板Mに送信し、その後、主制御基板Mから接続端子板に当該情報を受信した旨の情報を送信する。その後、接続端子板が接続確認を実行した後、正常に接続できた場合に遊技を開始可能とするように構成しても良い。尚、接続確認を実行するタイミングとしては、電源投入後における（１）設定変更装置の作動前、（２）チェックサム処理の実行前（電源断復帰が正常か否かを確認するためにRAMのデータをチェックする処理の前）、（３）チェックサム処理の実行後（電源断復帰が正常か否かを確認するためにRWMのデータをチェックする処理の後）、（４）単位遊技毎（遊技開始前や遊技終了後）、（５）所定回数（１又は複数回）の割り込み処理実行毎、に実行するよう構成してもよい。

10

【2293】

また、接続端子板がCRユニットから得点に関する貸し出し情報を受信し、その後、接続端子板から主制御基板Mに総得点を増加させる旨の情報を送信している途中（又は、主制御基板Mが総得点の増加処理を実行している途中）にて電源断が発生した場合においては、電源断復帰後に、（１）主制御基板Mから接続端子板へ得点に関する情報（例えば、得点に関する情報の送信途中だったかを確認するための情報）を送信し、その後、接続端子板から主制御基板Mへ再度総得点を増加させる旨の情報を送信する、（２）主制御基板Mから接続端子板へ得点に関する情報（例えば、得点に関する情報の送信途中だったかを確認するための情報）を送信しなくても、主制御基板Mから接続端子板へ電源断復帰に関する情報を送信することによって、接続端子板から主制御基板Mへ再度総得点を増加させる旨の情報を送信する、よう構成してもよい。

20

【2294】

また、総得点が上限値である状況にて入賞が発生した場合（又は、入賞により総得点が上限値を超過する場合）においては、当該上限値を超過した分の得点に関する情報を主制御基板Mから接続端子板に送信し得るよう構成してもよい。また、主制御基板Mから接続端子板に前記上限値を超過した分の得点に関する情報を送信している途中にて電源断が発生した場合においては、電源断復帰後に、（１）主制御基板Mから接続端子板へ再度超過した分の得点に関する情報を送信する（２）接続端子板から主制御基板Mへ再度超過した分の得点に関する情報を送信することを要求する要求信号を送信し、その後、主制御基板Mから接続端子板に再度超過した分の得点に関する情報を送信する、よう構成してもよい。

30

【2295】

また、精算ボタンD60を操作することで、主制御基板Mから接続端子板に得点に関する情報を送信し得るよう構成した場合において、当該得点に関する情報を送信している途中にて電源断が発生した場合においては、電源断復帰後に、（１）主制御基板Mから接続端子板へ再度得点に関する情報を送信する（２）接続端子板から主制御基板Mへ再度超過した分の得点に関する情報を送信することを要求する要求信号を送信し、その後、主制御基板Mから接続端子板に再度得点に関する情報を送信する、よう構成してもよい。

【2296】

また、扉開放中に精算ボタンD60を操作した場合には、（１）得点の精算に関する処理を実行する、（２）得点の精算に関する処理を実行しないよう構成してもよい。また、精算ボタンD60を操作した直後に扉が開放した場合には、得点の精算に関する処理を中断せずに継続して実行可能に構成してもよい。

40

【2297】

また、総得点が上限値である状況（又は、入賞により総得点が上限値に到達する状況）において、「スタートレバーを操作→リールが回転開始（ベルに当選している）→扉が開放する→リールが停止→扉が開放した状況にてベルが表示」となった場合においても、主制御基板Mから接続端子板に上限値を超過した分の得点に関する情報を送信し得るよう構成してもよいし、入賞が発生したことによりエラーが発生して遊技の進行が停止するよう構成してもよいし、当該エラーが解除した後に主制御基板Mから接続端子板に上限値を超

50

過した分の得点に関する情報を送信し得るよう構成してもよい。

【2298】

設定値確認中（設定値が確認可能）に精算ボタンD60を操作した場合において、（1）設定値が確認可能な状況にて得点の精算に関する処理を実行する、（2）設定値が確認できなくなり、得点の精算に関する処理を実行する、（3）設定値が確認可能な状況にて得点の精算に関する処理を実行しない、（4）設定値が確認できなくなり、得点の精算に関する処理を実行しないよう構成してもよい。

【2299】

また、精算ボタンD60を操作することで、主制御基板Mから接続端子板に得点の精算を要求する旨の情報を送信し、その後、接続端子板から主制御基板Mに得点の精算を要求する旨の情報を受信した旨の情報を送信し、その後、主制御基板Mが得点の精算を要求する旨の情報を受信した旨の情報を受信することにより、主制御基板Mから接続端子板に得点に関する情報（得点の精算を実行する旨の情報）を送信するよう構成してもよい。そのように構成した場合、主制御基板Mから接続端子板に得点の精算を要求する旨の情報を送信してから、主制御基板Mから接続端子板に得点に関する情報（得点の精算を実行する旨の情報）を送信完了するまでの間に電源断が発生した場合には、電源断復帰後に、（1）主制御基板Mから接続端子板へ得点の精算を要求する旨の情報を再度送信し、その後、接続端子板から主制御基板Mに得点の精算を要求する旨の情報を受信した旨の情報を送信し、その後、主制御基板Mが得点の精算を要求する旨の情報を受信した旨の情報を受信することにより、主制御基板Mから接続端子板に得点に関する情報（得点の精算を実行する旨の情報）を送信する、（2）接続端子板から主制御基板Mに得点の精算を要求する旨の情報を受信した旨の情報を再度送信し、その後、主制御基板Mが得点の精算を要求する旨の情報を受信した旨の情報を受信することにより、主制御基板Mから接続端子板に得点に関する情報（得点の精算を実行する旨の情報）を送信するよう構成してもよい。

以上の通り、主制御基板Mと接続端子板との間で得点に関する情報を送信又は受信している最中に、意図していない事象（電源断、エラー）が発生した場合であっても、正確に得点に関する情報を送信又は受信が可能となる。このようにするために、送信側は、（1）得点に関する情報の中に、送信が終了したことを示すデータを含める（例えば、シリアル通信の場合に終了ビット情報を有する）、（2）得点に関する情報を送信した後に、終了を示す情報を送信する、ように構成されていても良い。また、受信側は、送信された得点に関する情報を受信した後に、送信側に対して情報を受信したことを示す受信完了情報を送信するよう構成されていても良い。

【2300】

<総得点表示装置D190>

本例に係る遊技機においては、総得点表示装置D190を設けることができる。本例に係る遊技機では、貸出された遊技メダルや、条件装置の入賞によって得られた遊技メダルや、遊技を開始するために投入する遊技メダルは、実体的な遊技メダルではなく、演算処理可能な擬似的な遊技媒体である。本例に係る遊技機の総得点表示装置D190には、遊技を開始するために投入可能な遊技メダルの総数が表示される。この遊技を開始するために投入可能な遊技メダルの総数は、RAMなどの記憶装置に記憶されている。記憶装置は、例えば、CPUに内蔵されているRAMなどにすることができる。

【2301】

また、総得点表示装置D190は、RAMなどの記憶装置を有してもよい。遊技を開始するために投入可能な遊技メダルの総数を、総得点表示装置D190のRAMなどの記憶装置に記憶させることができる。このようにすることで、本例に係る遊技機の総得点表示装置D190は、遊技メダルの総数を表示するだけでなく記憶することもできる。

【2302】

また、総得点表示装置D190には、以下の情報を表示可能とすることができる。

（1）総得点情報

総得点情報とは、上述した通り、得点を賭けることが可能な総数を示す情報である。

(2) 獲得得点情報

獲得得点情報とは、停止表示された図柄組合せによって付与された1の遊技で得られた得点を示す情報である。

(3) エラー情報

主制御基板及び／又は払出制御基板に異常が発生したことを示す情報である。エラーの表示態様は、上述したとおりである。

ここで、総得点表示装置D190には、総得点情報を表示するために5つの表示部を有し、獲得得点情報を表示するために2つの表示部を有し、エラー情報を表示するために2つの表示部の計9個の表示部を有している。尚、獲得得点情報を表示するための表示部とエラー情報を表示するための表示部は兼用しても良い。このとき、獲得得点情報を表示している場合にエラーが発生した場合には、表示している獲得得点情報からエラー情報に切り替える〔例えば、8枚払い出しが行われた後「*8」を表示（「*」は消灯を示す）しているときに電源断が起こり、電源断復帰が正常に実行できない場合のエラーは、「E1」表示、電源断復帰が正常に実行できた場合には、「*8」表示〕。尚、表示部の数は適宜変更可能であり、例えば、総得点情報を表示するための表示部を4つにし、4桁までの情報を表示可能としたり、総得点情報を表示するための表示部を6つにし、6桁までの情報を表示可能としても良い。

【2303】

尚、400ゲームの遊技を実行したときに出玉率が2であった場合には、「イン：1200、アウト：2400」となる（再遊技が停止表示した次のゲームにおけるインを0として算出している）。1時間当たり400ゲーム遊技を実行し、遊技場の営業時間が14時間だった場合には、遊技状態の営業時間内に $400 \times 14 = 5600$ ゲームの遊技を実行可能であり、その場合には、「イン：16800、アウト：33600」となり、このような場合において、遊技場の営業終了時の総得点表示装置D190に表示される総得点は、おおよそ $33600 - 16800 = 16800$ となるため、このように構成した場合には、総得点表示装置D190における総得点情報を表示するための表示部は5つとし、5桁までの情報を表示可能とすることが好適である。また、同様に、遊技場の営業時間が14時間だった場合に最小遊技時間にてゲームを実行し続けた場合には、営業時間：14時間＝840分＝50400秒、最小遊技時間4.1秒であることから、 $50400 \div 4.1 = 12292$ ゲームを実行可能であり、そのような場合に出玉率が2であった場合には、「イン：36876、アウト：73752」となり、このような場合において、遊技場の営業終了時の総得点表示装置D190に表示される総得点は、おおよそ $73752 - 36876 = 36876$ となるため、このように構成した場合には、総得点表示装置D190における総得点情報を表示するための表示部は5つとし、5桁までの情報を表示可能とすることが好適である。

【2304】

上述した復帰不可能エラーが発生した場合には、設定変更時のRAMクリア処理を実行しないと復帰できない。復帰する際には、主制御基板及び／又は払出制御基板のRAMをクリアするが、上述したように総得点に関する情報はクリアしないようにすることによって、遊技者に不利益を与えないようにすることができる（例えば、総得点として「2000」得点有しているときに復帰不可能エラーが発生し、復帰不可能エラーから復帰した際には「0」となること防止することができる）。また、総得点に関する情報を含むRAMの領域（アドレス）もクリア対象とした場合であっても、総得点に関する情報をCRユニットにも記憶しておき、復帰不可能エラーから復帰した場合には、接続端子板から総得点に関する情報を主制御基板及び／又は払出制御基板に送信するように構成することによって、遊技者に不利益を与えないようにすることが可能である。また、総得点表示装置D190にRAMを備えている場合には、当該RAMに総得点に関する情報を記憶することによって復帰不可能エラーが発生し、復帰不可能エラーから復帰した場合であっても、遊技者に不利益を与えないようにすることが可能である。換言すると、総得点情報をバックアップするための手段を有していれば、復帰不可能エラーが発生した場合であっても、遊技

者に不利益を与えないようにすることが可能である。

【2305】

＜記憶装置（ROM及びRAM）＞

本例に係る遊技機は、少なくとも1つの主基板を備える。本例に係る遊技機の主基板として、主制御基板Mや、メダル払出装置Hの基板などがある。本例に係る遊技機には、貸出された遊技メダルや、入賞によって得られた遊技メダルを、メダル受け皿D230に返却するために用いる記憶装置（ROMやRAMなど）が設けられている。また、本例に係る遊技機には、貸出された遊技メダルの数（貸出された遊技価値、持ち点、得点）を示す信号や、条件装置の入賞によって得られた遊技メダルの数（獲得した遊技価値、持ち点、得点）を示す信号を、総得点表示装置D190に供給するための記憶装置（ROMやRAMなど）が設けられている。この記憶装置（ROMやRAMなど）は、CPUに内蔵されているものが好ましい。

10

【2306】

記憶装置（ROMやRAMなど）は、主制御基板Mや、メダル払出装置Hの基板などの基板の各々に設けられている。すなわち、主制御基板Mに記憶装置（ROMやRAMなど）が設けられ、メダル払出装置Hの基板に記憶装置（ROMやRAMなど）が設けられている。より具体的には、主制御基板Mに、記憶装置（ROMやRAMなど）を有するCPUが設けられ、メダル払出装置Hの基板に、記憶装置（ROMやRAMなど）を有するCPUが設けられている。

20

【2307】

また、メダル払出装置Hの基板のみに、遊技メダル（遊技価値、持ち点、得点）を扱うための記憶装置（ROMやRAMなど）を設けたり、主制御基板Mのみに、遊技メダル（遊技価値、持ち点、得点）を扱うための記憶装置（ROMやRAMなど）を設けたりしてもよい。このように、一の基板のみに遊技メダルを扱うための記憶装置（ROMやRAMなど）を設けることで、遊技メダルに関する不正を容易に発見することができ、遊技メダルを的確に管理することができる。

【2308】

＜総得点表示装置D190の条件＞

総得点表示装置D190に記録されている遊技メダル（遊技価値、持ち点、得点）の数
を示す信号を、遊技者は自由に（遊技者の意思に基づいて）送信することができる。遊技
者は、総得点表示装置D190に記録されている遊技メダル（遊技価値、持ち点、得点）
の数を直接に操作できない。また、遊技者は、総得点表示装置D190に記録されている
遊技メダル（遊技価値、持ち点、得点）の数を減ずることができない。総得点表示装置D
190に記録されている遊技メダル（遊技価値、持ち点、得点）の数を示す信号は、接続
端子板を常に介して送信される。

30

【2309】

＜総得点表示装置D190の構成＞

本例に係る遊技機は、総得点表示装置D190を備える。総得点表示装置D190に表
示される遊技メダルの数（遊技価値、持ち点、得点）に関する情報は、遊技を開始するた
めに投入可能な遊技メダルの総数である。

40

【2310】

主制御基板Mと接続端子板とが接続されている構成を例示したが、上述した接続端子板
に関する構成は、図423（a）～（c）にて例示したいずれの構成にも適用可能であり
、即ち、払出制御基板Hと接続端子板とが接続されている構成に適用してもよい。

【2311】

また、本例に係る回胴式遊技機においては、前述した外部信号出力処理にて出力する外
部信号を主制御基板M（又は、払出制御基板H）から接続端子板に出力するよう構成して
もよい。

【2312】

＜遊技価値情報に関する構成＞

50

1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が第1の価値（例えば、20円）である旨の情報と、1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が前記第1の価値よりも低い第2の価値（例えば、5円）である旨の情報とを、接続端子板から主制御基板M（以降の主制御基板Mを払出制御基板Hとしてもよい）に送信可能に構成してもよい。尚、第1の価値である情報と第2の価値である情報とを遊技価値情報と称することがある。また、そのように構成した場合に、第1の価値である情報と第2の価値である情報とのいずれの情報を受信したのかを主制御基板Mが記憶可能に構成してもよい。また、主制御基板Mが記憶している遊技価値情報と、接続端子板から受信した遊技価値情報とが一致しているかを確認可能に構成してもよく、当該確認の実行タイミングとしては、（1）常時一致しているかを確認する、（2）単位遊技毎に所定のタイミングで確認する、（3）所定の期間毎（例えば、400ゲーム毎）、（4）電源断が発生した後の電源復帰後、（5）設定変更に関するRAMクリア処理の実行後、のようにしてもよい。また、主制御基板Mが記憶している遊技価値情報と、接続端子板から受信した遊技価値情報とが一致しているかを確認した結果、一致していないと判定した場合、例えば、主制御基板Mにて記憶している遊技価値情報が第1の価値であり、接続端子板から受信した遊技価値情報が第2の価値である場合には、遊技価値情報が一致するまで遊技の進行を停止し、新たな得点の投入を実行不可能（擬似投入ボタンの操作を無効にする）にしたり、得点（総得点）の精算処理を実行不可能（精算ボタンの操作を無効にする）とするよう構成してもよい。

【2313】

また、前述したように、遊技の進行を停止した際に、主制御基板M側から副制御基板S側に遊技の進行を停止した旨の情報を送信し得るよう構成した場合において、副制御基板S側にて図421にて例示した演出を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合において、（1）主制御基板Mが第1の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差枚数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行する一方、主制御基板Mが第2の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差枚数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止しない且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行しない（2）主制御基板Mが第1の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差枚数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行する一方、主制御基板Mが第2の価値である遊技価値情報を記憶している場合には差枚数に拘わらず遊技の進行を停止しない且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行しない、（3）主制御基板Mが第1の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差枚数が所定値（例えば、-2500枚）に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行し、主制御基板Mが第2の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差枚数が前記所定値よりも少ない値である特定値（例えば、-12500枚）に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行する、よう構成してもよい。尚、差枚数に基づいて遊技の進行を停止する旨の演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、差枚数と遊技価値情報とに基づいて算出可能である得点（遊技価値、遊技メダル、持ち点）の貸出金額に関する情報に基づいて、遊技の進行の停止に関する演出を実行するよう構成してもよい。また、主制御基板Mが第1の価値である遊技価値情報を記憶している状況にて差枚数に関する演出を実行する場合の演出態様と、主制御基板Mが第2の価値である遊技価値情報を記憶している状況にて差枚数に関する演出を実行する場合の演出態様とを相違させてもよい。このように構成することによって、遊技者の使用している金額に基づいた演出の実行態様とすることができ、適切に遊技に対するのめりこみを防止することができる。

【2314】

＜遊技場の営業に関する情報＞

また、接続端子板から主制御基板Mに、遊技場が現在営業中であるか否かに関する情報を送信し得るよう構成してもよい、主制御基板Mは当該情報を受信することによって、例えば、遊技場が現在営業中である情報を受信し且つ電源がオンである場合はスタートレバーの操作を受け付けるが、遊技場が現在営業中でない情報を受信し且つ電源がオンである

場合にはスタートレバーの操作を受け付けなくてもよいし、遊技場が現在営業中である情報を受信し且つ遊技扉（ドア）が開放中である場合はエラーであると判定し、遊技の進行を停止するが、遊技場が現在営業中でない情報を受信し且つ遊技扉が開放中である場合は遊技の進行を停止せず、遊技扉が開放している旨を報知するよう構成してもよい。このように構成することによって、遊技場の営業状況に基づいた適切な処理を実行することができる。

【2315】

<<接続端子板の構成>>

<主制御基板Mや払出制御基板Hなどとの接続>

前述したように接続端子板は、主制御基板Mや払出制御基板Hなどに接続され、主制御基板Mや払出制御基板Hとの接続のための主コネクタを有する。主制御基板Mや払出制御基板Hと接続端子板との間では、主コネクタを介して双方向通信によって各種のデータやコマンドが授受される。尚、主制御基板Mや払出制御基板Hと接続端子板との接続は、直接的に接続されているものに限らず、中継基板等の別の基板を経由して接続されていても良い。換言すると、「主制御基板Mや払出制御基板Hから接続端子板に情報（コマンド、データ）を出力」とは、主制御基板Mや払出制御基板Hから直接的に接続端子板に情報（コマンド、データ）を出力するものに限らず、主制御基板Mや払出制御基板Hから間接的に接続端子板に情報（コマンド、データ）を出力するものも含まれる。また、「接続端子板から主制御基板Mや払出制御基板Hに情報（コマンド、データ）を出力」とは、接続端子板から直接的に主制御基板Mや払出制御基板Hに情報（コマンド、データ）を出力するものに限らず、接続端子板から間接的に主制御基板Mや払出制御基板Hに情報（コマンド、データ）を出力するものも含まれる。

【2316】

<CRユニットCRUとの接続>

また、接続端子板は、CRユニットCRUにも接続され、CRユニットCRUとの接続のための第1種のコネクタを有する。CRユニットCRUと接続端子板との間では、第1種のコネクタを介して双方向通信によって各種のデータやコマンドが授受される。

【2317】

このように、接続端子板は、主コネクタ及び第1種のコネクタを有し、主制御基板Mや払出制御基板HとCRユニットCRUとの間では、接続端子板の主コネクタ及び第1種のコネクタを介して、双方向通信によって各種のデータやコマンドを授受される。

【2318】

<外部端子板の接続端子板への実装>

さらに、接続端子板は、前述した外部端子板の構成を含めて、接続端子板の一部の機能として外部端子板の機能を含めることができる。外部端子板は、ホールコンピュータ等への情報の出力処理をするための端子板であり、一方向通信のための端子板である。接続端子板に、一方向通信のための第2種のコネクタを設け、ホールコンピュータ等と接続端子板との間で、第2種のコネクタを介して一方向通信によって各種のデータやコマンドをホールコンピュータ等に出力する。

【2319】

このように、接続端子板は、主コネクタ及び第2種のコネクタを有し、主制御基板Mや払出制御基板Hからホールコンピュータ等に対して、接続端子板の主コネクタ及び第2種のコネクタを介して、一方向通信によって各種のデータやコマンドを出力することができる。

【2320】

前述したように、接続端子板は、一方向通信のための第1種のコネクタと双方向通信のための第2種のコネクタとを有するため、接続端子板を、主コネクタと第1種のコネクタや第2種のコネクタとの間の変換アダプタとして機能させることができる。主制御基板Mや払出制御基板Hなどから出力される各種のデータやコマンドや、主制御基板Mや払出制御基板Hなどに入力される各種のデータやコマンドは、総括的に接続端子板に經由すること

になる。

【2321】

＜第1種のコネクタの数及び第2種のコネクタの数＞

接続端子板は、一方向通信のための第1種のコネクタの数と双方向通信のための第2種のコネクタの数は、必要な通信に応じて適宜に決定することができる。尚、上述した接続端子板には、遊技機外部に対して一方方向に情報を送信するための第1種のコネクタと、遊技機外部と双方向で情報を送受信するための第2種のコネクタとを有していたが、少なくとも、何れか一つのコネクタを有していれば良い。たとえば、遊技機外部と双方向で情報を送受信するためのコネクタとして1つ有していれば良い。

【2322】

＜得点に関する情報＞

主制御基板Mや払出制御基板Hは、双方向通信によって、接続端子板を介して、得点に関する情報を送受信することができる。例えば、1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が第1の価値（例えば、20円）である旨の情報と、1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が前記第1の価値よりも低い第2の価値（例えば、5円）である旨の情報を、接続端子板から主制御基板M（又は、払出制御基板H）に送信可能に構成してもよい。

【2323】

＜ホールコンピュータ等に出力する信号＞

図424は、接続端子板からホールコンピュータ等に出力する信号の例である。外部端子板と同様に信号を出力することができる。ホールコンピュータ等に出力する信号には、ベットされた枚数（賭け遊技価値数）を示す信号（以下、賭け遊技価値数信号）や、払い出した枚数（付与した遊技価値数）を示す信号（以下、付与遊技価値数信号）や、BBの実行中であることを示す信号や、RBの実行中であることを示す信号や、設定キーがオンになったことを示す信号や、エラーを示す信号や、ドアスイッチがオンになったことを示す信号などがある。

【2324】

これらの信号のうち、賭け遊技価値数信号及び付与遊技価値数信号は、1つのパルスが1つの遊技価値数（1枚の遊技メダル）に対応することを示す信号である。例えば、遊技価値数（遊技メダル）が3つ（3枚）である場合には、3つのパルスによって賭け遊技価値数信号及び付与遊技価値数信号が構成される。賭け遊技価値数（ベット枚数）が3枚である場合には、賭け遊技価値数信号は、3つのパルスによって構成され、ホールコンピュータ等に出力される。なお、再遊技役に当選した場合には、前回の遊技での賭け遊技価値数（ベット枚数）に対応する信号となる。同様に、付与遊技価値数（払出枚数）が3枚である場合には、付与遊技価値数信号は、3つのパルスによって構成され、ホールコンピュータ等に出力される。再遊技役に当選した場合には、今回の遊技の賭け遊技価値数（ベット枚数）に対応する信号となる。

【2325】

＜電断発生時の処理＞

賭け遊技価値数信号や付与遊技価値数信号がホールコンピュータ等に出力されている状態で、電断が発生したときには、賭け遊技価値数信号や付与遊技価値数信号を改めて出力する。この賭け遊技価値数信号や付与遊技価値数信号の再出力の処理は、以下のような態様にすることができる。

【2326】

例えば、図424に示すように、第1のパルス～第3のパルスの3つのパルスをホールコンピュータ等に出力する場合に、第2のパルスが出力されている途中の時刻t1で電断が発生したときに、電源断復帰後の処理の態様として、3つの態様（A）～（C）にすることができる。

【2327】

＜第1の態様＞

第1の態様は、電源断復帰後に、第1のパルスの最初（立ち上がりエッジ）から出力を

10

20

30

40

50

開始して（図４２４の矢印（Ａ）のタイミング）、第１のパルス～第３のパルスの３つのパルスの全てを出力する態様である。このようにすることで、３つのパルスの全てを改めて出力するので、賭け遊技価値数や付与遊技価値数をホールコンピュータに的確に出力することができる。

【２３２８】

<第２の態様>

第２の態様は、電源断復帰後に、第２のパルスの最初（立ち上がりエッジ）から出力を開始して（図４２４の矢印（Ｂ）のタイミング）、第２のパルス及び第３のパルスの２つのパルスを出力する態様である。第２のパルスが出力されている途中で電断が発生しているので、第１のパルスは既に出し終えており、残りの第２のパルス及び第３のパルスの２つのパルスのみを出力すればよい。残りの２つのパルスのみを出力するので、電源断復帰後の処理を迅速にすることができる。

10

【２３２９】

<第３の態様>

第３の態様は、電源断復帰後に、第２のパルスが出力されている途中の時刻 t_1 から出力を開始して（図４２４の矢印（Ｃ）のタイミング）、第２のパルスの残りの部分と第３のパルスとを出力する態様である。第２のパルスが出力されている途中で電断が発生しているので、第１のパルスと第２のパルスの一部までは既に出し終えており、第２のパルスの残りの部分と第３のパルスとのみを出力すればよく、電源断復帰後の処理をさらに迅速にすることができる。

20

【２３３０】

<<ＢＢの構成>>

次に、図４２５を参照して、本例の回胴式遊技機に適用可能なＢＢ（第１種特別役物に係る役物連続作動装置作動）に関する構成を詳述する。

【２３３１】

まず、本例に係る回胴式遊技機のリールの構成としては、構成Ａ「左リールの図柄数：２１個、中リールの図柄数：２１個、右リールの図柄数：２１個」としてもよいし、構成Ｂ「左リールの図柄数：２０個、中リールの図柄数：２０個、右リールの図柄数：２０個」としてもよい。

【２３３２】

<構成Ａ１>

リールの構成を前記構成Ａ（各リールの図柄数が２１個）とした場合であり、且つ、入賞することによりＢＢが実行される図柄組み合わせ（ＢＢ図柄と称することがある）の数が、停止し得るすべての図柄組み合わせの数の $2/1500$ 以下となるよう構成した場合においては、停止し得るすべての図柄組み合わせの数は、左リール $21 \times$ 中リール $21 \times$ 右リール $21 = 9261$ であり、ＢＢ図柄の組み合わせ数は、 $9261 \times 2/1500 = 12.348$ 以下となるため、最大で１２種類となる。ここで、ＢＢ図柄が１２種類となる場合の一例として、図４２５の（ａ）に示すように、ＢＢ図柄を構成し得る左リールの図柄数、ＢＢ図柄を構成し得る中リールの図柄数、ＢＢ図柄を構成し得る右リールの図柄数を設計してもよい。尚、図示した図柄数はあくまで一例であり、ＢＢ図柄を構成し得る各リールの組み合わせによってはＢＢ図柄とはならない（停止表示してもＢＢが実行されない）よう構成してもよい。例えば、「左リール：青セブン、中リール：赤セブン、右リール：赤セブン」が有効ラインに停止した場合にはＢＢが開始される（ＢＢ図柄であるため）こととなるが、「左リール：赤セブン、中リール：青セブン、右リール：赤セブン」が有効ラインに停止した場合にはＢＢが開始されない（ＢＢ図柄でないため）等、ＢＢ図柄を構成し得る図柄として赤セブンと青セブンを有しており、３つのリールに赤セブン又は青セブンが停止表示した場合においても、その組み合わせによっては、ＢＢ図柄とならない場合を有するよう構成してもよい。また、遊技機の設計上、１回のＲＢ（第１種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数は８ゲームであり、遊技機の設計上、１ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は１５枚（点）であるため、遊技機の設

30

40

50

計上、1回のRBの作動で払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は、 $8 \times 15 = 120$ 枚（点）である。尚、構成A1となるBBが実行された場合には、1回のRB（第1種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である8ゲーム、且つ、1ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は15枚（点）の払出が当該8ゲームすべてで実行されるRBが実行された場合においても、必ず1回はRBの実行が完了できる（遊技機の設計上でのRBでの最大払出枚数を超える事ができ、何れの遊技機を遊技してきた遊技者もRBと間違えることがない）よう構成されている。また、構成A1となるBBが実行された場合には、1回のRB（第1種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である8ゲーム、且つ、1ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は15枚（点）の払出が当該8ゲームすべてで実行されるRBを2回実行完了することはできないように構成されている{遊技機の設計上において、大当たり（BB）でのRBでの最大払出枚数の2セットを超える事がないように設計され、何れの遊技機を遊技してきた遊技者もBBの中でも払出が多いBBと間違えることがないよう構成されている}。

【2333】

<構成B1>

リールの構成を前記構成B（各リールの図柄数が20個）とした場合であり、且つ、入賞することによりBBが実行される図柄組み合わせ（BB図柄と称することがある）の数が、停止し得るすべての図柄組み合わせの数の $2 / 1500$ 以下となるよう構成した場合においては、停止し得るすべての図柄組み合わせの数は、左リール $20 \times$ 中リール $20 \times$ 右リール $20 = 8000$ であり、BB図柄の組み合わせ数は、 $8000 \times 2 / 1500 = 10.66$ 以下となるため、最大で10種類となる。ここで、BB図柄が10種類となる場合の一例として、図425の（b）に示すように、BB図柄を構成し得る左リールの図柄数、BB図柄を構成し得る中リールの図柄数、BB図柄を構成し得る右リールの図柄数を設計してもよい。尚、図示した図柄数はあくまで一例であり、BB図柄を構成し得る各リールの組み合わせによってはBB図柄とはならない（停止表示してもBBが実行されない）よう構成してもよい。例えば、「左リール：青セブン、中リール：赤セブン、右リール：赤セブン」が有効ラインに停止した場合にはBBが開始される（BB図柄であるため）こととなるが、「左リール：赤セブン、中リール：青セブン、右リール：赤セブン」が有効ラインに停止した場合にはBBが開始されない（BB図柄でないため）等、BB図柄を構成し得る図柄として赤セブンと青セブンを有しており、3つのリールに赤セブン又は青セブンが停止表示した場合においても、その組み合わせによっては、BB図柄とならない場合を有するよう構成してもよい。尚、構成B1となるBBが実行された場合には、遊技機の設計上、1回のRB（第1種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である8ゲーム、且つ、遊技機の設計上、1ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は15枚（点）であるため、遊技機の設計上、1回のRBの作動で払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は、 $8 \times 15 = 120$ 枚（点）である。そのため、1回のRB（第1種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である8ゲーム、且つ、1ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は15枚（点）の払出が当該8ゲームすべてで実行されるRBが実行された場合においても、必ず1回はRBの実行が完了できる（遊技機の設計上でのRBでの最大払出枚数を超える事ができ、何れの遊技機を遊技してきた遊技者もRBと間違えることがない）よう構成されている。また、構成B1となるBBが実行された場合には、1回のRB（第1種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である8ゲーム、且つ、1ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は15枚（点）の払出が当該8ゲームすべてで実行されるRBを2回実行完了することはできないように構成されている{遊技機の設計上において、大当たり（BB）におけるBBでのRBでの最大払出枚数の2セットを超える事がないように設計され、何れの遊技機を遊技してきた遊技者もBBの中でも払出が多いBBと間違えることがないよう構成されている}。

【2334】

以上の通り、<構成A1>、<構成B1>に対応する計算式は以下の通りとなる。

リールの個数：L

1つのリールに配置された図柄数：N

BBが実行される図柄組み合わせ数：Z

BBの実行開始から実行終了までに、付与される遊技価値：B

胴式遊技機を設計する場合において、RBの実行開始から実行終了までに実行可能な遊技価値の付与（遊技メダル払出）を伴う最大の遊技回数：8

胴式遊技機を設計する場合において、1回の遊技にて付与され得る遊技価値の最大値：15

とした場合において、

$$Z \leq N^L \times (2 / 1500)$$

$$B > 8 \times 15$$

10

【2335】

<構成A2>

リールの構成を前記構成A（各リールの図柄数が21個）とした場合であり、且つ、入賞することによりBBが実行される図柄組み合わせ（BB図柄と称することがある）の数が、停止し得るすべての図柄組み合わせの数の $1 / 1500$ 以下となるよう構成した場合においては、停止し得るすべての図柄組み合わせの数は、左リール $21 \times$ 中リール $21 \times$ 右リール $21 = 9261$ であり、BB図柄の組み合わせ数は、 $9261 / 1500 = 6.174$ 以下となるため、最大で6種類となる。ここで、BB図柄が6種類となる場合の一例として、図425の(c)に示すように、BB図柄を構成し得る左リールの図柄数、BB図柄を構成し得る中リールの図柄数、BB図柄を構成し得る右リールの図柄数を設計してもよい。尚、図示した図柄数はあくまで一例であり、BB図柄を構成し得る各リールの組み合わせによってはBB図柄とはならない（停止表示してもBBが実行されない）よう構成してもよい。例えば、「左リール：青セブン、中リール：赤セブン、右リール：赤セブン」が有効ラインに停止した場合にはBBが開始される（BB図柄であるため）こととなるが、「左リール：赤セブン、中リール：青セブン、右リール：赤セブン」が有効ラインに停止した場合にはBBが開始されない（BB図柄でないため）等、BB図柄を構成し得る図柄として赤セブンと青セブンを有しており、3つのリールに赤セブン又は青セブンが停止表示した場合においても、その組み合わせによっては、BB図柄とならない場合を有するよう構成してもよい。尚、構成A2となるBBが実行された場合には、遊技機の設計上、1回のRB（第1種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である8ゲーム、且つ、遊技機の設計上、1ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は15枚（点）の払出が当該8ゲームすべてで実行されるRBが実行された場合においても、遊技機の設計上、必ず2回はRBの実行が完了できる（16ゲーム実行できる）よう構成されている。また、構成A2となるBBが実行された場合には、遊技機の設計上、1回のRB（第1種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である8ゲーム、且つ、遊技機の設計上、1ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は15枚（点）の払出が当該8ゲームすべてで実行されるRBを3回実行完了することはできないように構成されている（遊技機の設計上において、3回目のRBは8回入賞する前にBBが終了するよう構成されている。（大当たりの少ないBBと遊技者が誤認することを防止することが可能なように設計され、且つ、遊技者の射幸心を著しく煽る恐れを低くすることが可能なように構成されている））。

20

30

40

【2336】

<構成B2>

リールの構成を前記構成B（各リールの図柄数が20個）とした場合であり、且つ、入賞することによりBBが実行される図柄組み合わせ（BB図柄と称することがある）の数が、停止し得るすべての図柄組み合わせの数の $1 / 1500$ 以下となるよう構成した場合においては、停止し得るすべての図柄組み合わせの数は、左リール $20 \times$ 中リール $20 \times$ 右リール $20 = 8000$ であり、BB図柄の組み合わせ数は、 $8000 \times 1 / 1500 = 5.33$ 以下となるため、最大で5種類となる。ここで、BB図柄が5種類となる場合の一例として、図425の(d)に示すように、BB図柄を構成し得る左リールの図柄数、

50

B B図柄を構成し得る中リールの図柄数、B B図柄を構成し得る右リールの図柄数を設計してもよい。尚、図示した図柄数はあくまで一例であり、B B図柄を構成し得る各リールの組み合わせによってはB B図柄とはならない（停止表示してもB Bが実行されない）よう構成してもよい。例えば、「左リール：青セブン、中リール：赤セブン、右リール：赤セブン」が有効ラインに停止した場合にはB Bが開始される（B B図柄であるため）こととなるが、「左リール：赤セブン、中リール：青セブン、右リール：赤セブン」が有効ラインに停止した場合にはB Bが開始されない（B B図柄でないため）等、B B図柄を構成し得る図柄として赤セブンと青セブンを有しており、3つのリールに赤セブン又は青セブンが停止表示した場合においても、その組み合わせによっては、B B図柄とならない場合を有するよう構成してもよい。尚、構成B 2となるB Bが実行された場合には、遊技機の設計上、1回のR B（第1種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である8ゲーム、且つ、遊技機の設計上、1ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は15枚（点）の払出が当該8ゲームすべてで実行されるR Bが実行された場合においても、必ず2回はR Bの実行が完了できる（16ゲーム実行できる）よう構成されている。また、構成B 2となるB Bが実行された場合には、遊技機の設計上、1回のR B（第1種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である8ゲーム、且つ、遊技機の設計上、1ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は15枚（点）の払出が当該8ゲームすべてで実行されるR Bを3回実行完了することはできないように構成されている〔遊技機の設計上において、3回目のR Bは8回入賞する前にB Bが終了するよう構成されている〕。（大当たりの少ないB Bと遊技者が誤認することを防止することが可能なように設計され、且つ、遊技者の射幸心を著しく煽る恐れを低くすることが可能なように構成されている）。

【2337】

以上の通り、＜構成A 2＞、＜構成B 2＞に対応する計算式は以下の通りとなる。

リールの個数：L

1つのリールに配置された図柄数：N

B Bが実行される図柄組み合わせ数：Z

B Bの実行開始から実行終了までに、付与される遊技価値：B

回胴式遊技機を設計する場合において、R Bの実行開始から実行終了までに実行可能な遊技価値の付与（遊技メダルの払出）を伴う最大の遊技回数：8

回胴式遊技機を設計する場合において、1回の遊技にて付与され得る遊技価値の最大値：15

とした場合において、

$$Z \leq N^L \times (1 / 1500)$$

$$B > 8 \times 15 \times 2$$

【2338】

尚、上記「B Bの構成」は、前述した「オールJ A C I Nタイプ」の遊技機の構成例として詳述している。

【2339】

＜＜M Bの構成＞＞

本例に係る回胴式遊技機において、M Bが実行された場合には、遊技機の設計上、1回のR B（第1種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である8ゲーム、且つ、遊技機の設計上、1ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は15枚（点）の払出が当該8ゲームすべてで実行されるR Bが実行された場合においても、必ず1回はR Bの実行が完了できる（8ゲーム実行できる）よう構成されている。また、M Bが実行された場合には、遊技機の設計上、1回のR B（第1種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である8ゲーム、且つ、遊技機の設計上、1ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は15枚（点）の払出が当該8ゲームすべてで実行されるR Bを2回実行完了することはできないように構成されている（2回目のR Bは8回入賞する前にB Bが終了するよう構成されている）。そのため、R BとM Bを遊技者が誤認する可能性

を低下するようにすることができるとともに、何れの遊技機を遊技してきた遊技者も払出しが多いBBと間違えることがないよう構成されている。

【2340】

尚、図6、図7には、＜構成B1＞、＜構成B2＞を満たす例を示している。

具体的には、1リールに20個の図柄が配置されており、1BB（第1種特別役物連続作動装置）の種類として、1種BB-A～Cの3種類を有する。

1種BB-Aに対応する図柄組合せは、「羊・羊・羊」であり、「羊」図柄は、左リールに1個、中リールに1個、右リールに1個配置されている。そのため、1BB-Aに対応する図柄組合せ数は、「1（＝1×1×1）」である。

1種BB-Bに対応する図柄組合せは、「黒セブン・黒セブン・黒セブン」であり、「黒セブン」図柄は、左リールに2個、中リールに1個、右リールに1個配置されている。そのため、1BB-Bに対応する図柄組合せ数は、「2（＝2×1×1）」である。

1種BB-Cに対応する図柄組合せは、「白セブン・白セブン・白セブン」であり、「白セブン」図柄は、左リールに2個、中リールに1個、右リールに1個配置されている。そのため、1BB-Cに対応する図柄組合せ数は、「2（＝2×1×1）」である。

以上の通り、1BBを構成する全ての図柄組合せ数は、「5」である。

【2341】

尚、上記「MBの構成」は、前述した「オールCBタイプ」の遊技機の構成例として詳述している。

【2342】

＜＜遊技者が精算ボタンD60を操作した場合＞＞

封入式の回胴式遊技機において遊技者が精算ボタンD60を操作した場合の処理について、以下のように構成してもよい。

＜構成1＞

BB図柄が入賞（BBを構成する図柄組合せが停止表示）し、その後BBが開始するまでの時間としてBB開始ウエイト時間を有するよう構成し、且つ、BB開始ウエイト時間が経過するまではBBが開始されない（BBにおける1ゲーム目に係るスタートレバーの操作を受け付けない）よう構成してもよい。また、BBの最終ゲームに係るすべてのリールが停止してからBBが終了するまでの時間としてBB終了ウエイト時間を有するよう構成し、且つ、BB終了ウエイト時間が経過するまではBBが終了しない（BBにおける最終ゲームの次ゲームに係る遊技価値を賭け設定できない）よう構成してもよい。そのように構成した場合において、BB開始ウエイト時間又はBB終了ウエイト時間にて、精算ボタンD60を操作した場合にも、総得点の精算に係る情報が主制御基板Mから接続端子板に送信され得る（精算に係る処理が実行される）よう構成してもよい。

＜構成2＞

BB開始ウエイト時間又はBB終了ウエイト時間に電源断が発生し、その後、電源断から復帰し、BB開始ウエイト時間が再開している最中に、精算ボタンD60を操作した場合にも、総得点の精算に係る情報が主制御基板Mから接続端子板に送信され得る（精算に係る処理が実行される）よう構成してもよい。一例としては、BB開始ウエイト時間が5秒であり、BB開始ウエイト時間が開始してから2秒後に電源断が発生し、その後電源断から復帰した場合には、BB開始ウエイト時間が開始してから2秒後から残りの3秒間の計測を再開し、その後1秒後のBB開始ウエイト時間である5秒が終了していない状況にて、精算ボタンD60を操作した場合にも、総得点の精算に係る情報が主制御基板Mから接続端子板に送信され得る（精算に係る処理が実行される）よう構成してもよい。

＜構成3＞

再遊技が停止表示した場合には、自動的にベット処理（ベット動作）が実行されるよう構成してもよく、例えば、3枚ベットで遊技を実行し、当該遊技の結果として再遊技が停止表示した場合には、3枚分のベット動作が自動で実行されるよう構成されている。具体的には、「（A）再遊技図柄が停止表示→（B）100ms後に1枚目のベット動作が実行される→（C）100ms後に2枚目のベット動作が実行される→（D）100ms後に

3枚目のベット動作が実行される→(E)スタートレバーの操作が有効になる」のように動作することとなり、上記(A)、(B)、(C)、(D)、(E)のいずれのタイミング(期間)にて、精算ボタンD60を操作した場合にも、総得点の精算に係る情報が主制御基板Mから接続端子板に送信され得る(精算に係る処理が実行される)よう構成してもよい。このとき、自動ベットされた得点(例えば、(D)のタイミングで精算ボタンD60を操作したときには、2ベット(2点))は精算対象とせず、総得点の情報のみ精算対象とすることが好適である。

<構成3>

尚、前述したように、リールの駆動状態に関する情報を記憶可能に構成されており、記憶可能なリールの駆動状態に関する情報として、左リールM51、中リールM52、右リールM53のそれぞれに対して、加速状態中、定速回転中、停止中、減速状態中、フリーズ実行中(例えば、図72にて例示したフリーズ実行フラグがオンである状態)を有するよう構成してもよく、スタートレバーの操作を受け付けた後、「(A)フリーズ実行中→(B)加速状態中→(C)定速回転中→(D)減速状態中→(E)停止中」のように動作することとなり、上記(A)、(B)、(C)、(D)、(E)のいずれのタイミング(期間)にて、精算ボタンD60を操作した場合にも、総得点の精算に係る情報が主制御基板Mから接続端子板に送信され得る(精算に係る処理が実行される)よう構成してもよい。

【2343】

<総得点に関する構成>

本例に係る回胴式遊技機にて発生し得る動作として、(1)設定変更時のRAMクリア処理、(2)RAMのチェックサム異常、(3)電源断復帰異常、(4)前述した復帰不可能エラー(前述した、E5エラー、E6エラー、E7エラー等)、が発生し得るよう構成されており、(1)~(4)が発生した場合に、総得点に関する情報をゼロクリアするよう構成してもよい{(1)~(4)の1つのみに適用してもよいし、複数に適用してもよい}。そのように構成することにより、遊技の進行に重大な影響が生じた場合には、総得点をゼロクリアすることで、適切に遊技場の営業を行うことができる。また、(1)~(4)が発生した場合にも、総得点に関する情報をゼロクリアしないよう構成してもよい、そのように構成することにより、遊技者にとって著しい不利益が生じることがない公正な遊技機を提供することができる。

【2344】

次に、図426を参照して、本例に係る封入式の回胴式遊技機に適用可能な主制御基板MのRAM(より具体的には、第1RAM)におけるメモリマップの一部の構成について詳述する。同図に示す領域には、上位アドレスから、(1)「総得点データ」：総得点を示す情報を格納するための領域、(2)「外部信号系データ」：外部信号出力に係る情報を格納するための領域、(3)「RAMチェックサムデータ」：電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて使用するデータであって、電源断時にRAMに記憶されているデータから算出されたデータを記憶し、電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて特定の値(例えば「0」)を算出させる為の情報を格納するための領域、(4)「制御コマンドバッファ」：副制御基板側に送信するためのコマンド情報を格納するための領域、(5)「スタックポインター一時保存バッファ」：電源断復帰時に使用する情報であって、電源断時に現在のスタックポインタに記憶されているデータを記憶し、電源断復帰時にスタックポインタに記憶する情報を格納するための領域、(6)「未使用領域」：遊技に使用されない領域を格納するための領域、(7)「退避データ1~退避データ8」：CALL命令、PUSH命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるRAM、の順に領域が使用されている。このように構成した場合において、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「7FF8H」となっているが、想定しない不具合(予期しない電断など)が発生した場合には、「7FF8H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性がある。その場合、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ1~退避データ8」の領域を超えて、退避データが記憶されてしまう可能性がある。そのような事態を考慮して、前記想定しな

10

20

30

40

50

い不具合が発生した場合にスタックポインタが示してしまう恐れのあるアドレス（「7 F F 8 H」に近いアドレス）には遊技の進行に影響がないデータ（影響が少ないデータ）を格納するよう構成することが好適である。具体的には、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ1～退避データ8」から少なくとも1アドレス空けたアドレスに、「総得点データ」を記憶するアドレスを設けることにより、遊技者だけでなく遊技場に対しても不利益を与えない遊技機を提供することができる。尚、同図においては、（5）「スタックポインタ一時保存バッファ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、（4）「制御コマンドバッファ」においては、副制御基板S側にコマンドを送信できなくなっても遊技の進行には影響が生じにくく、（3）「RAMチェックサムデータ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、（2）「外部信号系データ」は、ホールコンピュータに送信するためのデータであるため、遊技の進行には影響の少ないデータである。一方、（1）「総得点データ」は遊技者が有する得点の合計である総得点を示す値であり、例えば、ゼロクリアされてしまった場合には遊技者に著しい不利益が生じてしまう。さらにまた、例えば、大きな値が記憶されてしまった場合には遊技場に著しい不利益が生じてしまう。以上の通り、（1）「総得点データ」は、遊技の正常な進行にとって重要なデータとなっている。このような理由から、同図における（1）～（7）では、（1）「総得点データ」が最も上位のデータ（上位アドレスに記憶されるデータ）となっている。換言すると、（1）「総得点データ」と（7）「退避データ1～退避データ8」との間のアドレスには、（2）「外部信号系データ」、（3）「RAMチェックサムデータ」、（4）「制御コマンドバッファ」、（5）「スタックポインタ一時保存バッファ」、（6）「未使用領域」、が格納されている。尚、（2）「外部信号系データ」、（3）「RAMチェックサムデータ」、（4）「制御コマンドバッファ」、（5）「スタックポインタ一時保存バッファ」、（6）「未使用領域」の5つのデータを格納するアドレスの順序は変更しても問題なく、例えば、上位アドレスから「（3）→（2）→（4）→（5）→（6）」の順に格納してもよいし、上位アドレスから「（6）→（5）→（3）→（2）→（4）」の順に格納してもよい。また、（6）「未使用領域」を設けないよう構成してもよい。

10

20

【2 3 4 5】

30

尚、図4 2 6に示す「総得点データ」を格納するための領域、換言すると、図4 2 6における（1）の領域には、以下のデータを格納し得るよう構成してもよい。

（A）設定値データ：設定値を管理する番号のデータ

（B）最小遊技時間：1回の最小遊技時間をカウントする（割込み処理ごとにカウンタ値を減算していく）ためのデータ（1回の最小遊技時間は4. 1秒）

（C）BB作動時の獲得枚数カウンタ：BBが終了することとなる条件（払出枚数）を充足したか否かを判定するためのカウンタ（遊技者に遊技価値を付与した値に対応してカウンタ値を減算していく）

（D）MB作動時の獲得枚数カウンタ：MBが終了することとなる条件（払出枚数）を充足したか否かを判定するためのカウンタ（遊技者に遊技価値を付与した値に対応してカウンタ値を減算していく）

40

尚、上記（A）～（D）と「総得点データ」とを複数格納し得る（異なるアドレスに格納する）よう構成してもよいし、いずれか1つのみ格納し得るよう構成してもよい。また、複数格納し得るよう構成する場合には、当該複数のデータのいずれもが、図4 2 6における（2）～（7）の領域よりも上位のアドレスに格納（格納するための領域を設ける）するよう構成することが好適である。そのように構成することにより、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。さらにまた、少なくとも（6）の領域よりも上位のアドレスであれば、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「7 F F 8 H」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合に「7 F F 8 H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性があるが、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができ

50

る。

【2346】

＜総得点表示装置D190の構成＞

尚、本例に係る封入式の回胴式遊技機は、CRユニットCRUから所定数の得点（遊技価値、遊技媒体、遊技メダル）の貸し出しを受けた場合には、総得点表示装置D190の総得点が所定数増加し、その後、総得点表示装置D190に表示されている（貯留されている）得点をベットして遊技を進行することが可能に構成されており、総得点表示装置D190に表示（貯留）されていない得点をベットすることができないように構成されている。一例としては、CRユニットCRUから貸し出しを受けた得点（遊技価値、遊技媒体、遊技メダル）を、総得点表示装置D190を介さずに直接ベットすることはできないよう構成されている。

10

【2347】

（まとめ6）

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【2348】

本態様（F1）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、

20

少なくとも貸出された遊技価値数（例えば、ベットされた枚数（賭け遊技価値数）など）に対応する情報を記憶可能な持ち点情報記憶手段（例えば、主制御基板Mの記憶装置（RAMなど）や、メダル払出装置Hの記憶装置（RAMなど）などや、書き換え可能に記憶できるものなど）と、

少なくとも遊技履歴情報（例えば、遊技メダルの差枚数（投入したすべての遊技メダル数から払い出された（クレジットの値も含む）すべての遊技メダル数を減算した枚数）や、賭け遊技価値数から付与した遊技価値を減じた値など）に応じて遊技を停止させる遊技停止制御手段（例えば、主制御基板Mなど）を備え、

遊技停止制御手段が、特定の条件（例えば、差枚数が所定数に到達したことなど）を満たした場合には、持ち点情報記憶手段に基づく賭け設定処理が実行できない（例えば、遊技メダルや賭け遊技価値数の投入を受け付けない処理など）ように構成されている

30

ことを特徴とする。

【2349】

本態様（F2）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、

少なくとも貸出された遊技価値数に対応する情報を記憶可能な持ち点情報記憶手段（例えば、主制御基板Mの記憶装置（RAMなど）や、メダル払出装置Hの記憶装置（RAMなど）や、書き換え可能に記憶できるものなど）と、リールの駆動状態（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53のそれぞれに対する、加速状態中、定速回転中、停止中、減速状態中、等のリールの駆動状態に関する情報など）を示すリール駆動状態情報記憶手段（例えば、主制御基板MのRAMなど）とを有し、

40

所定の条件（例えば、設定変更時のRAMクリア処理など）を満たしたことに基づいて、前記リール駆動状態情報記憶手段は初期化（例えば、リールの駆動状態に関する情報をゼロクリアする処理など）するが、前記持ち点情報記憶手段は初期化しない（例えば、記憶している総得点に関する情報をゼロクリアしない処理など）

ことを特徴とする。

【2350】

本態様（F3）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、

遊技を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板Mなど）と、

50

演出を制御する演出制御手段（例えば、副制御基板 S など）とを有し、

前記遊技制御手段は、少なくとも遊技履歴情報（例えば、遊技メダルの差枚数（投入したすべての遊技メダル数から払い出された（クレジットの値も含む）すべての遊技メダル数を減算した枚数）や、賭け遊技価値数から付与した遊技価値を減じた値など）に応じて遊技を停止させる（例えば、スタートレバーの操作を検出しない処理、遊技メダルの投入を受け付けない処理、リールが新たに回転開始しない処理、内部抽選を実行しない処理、所定期間（例えば、次の営業日になるまで）遊技ができない処理（遊技メダルの貸し出しができない）など）遊技停止制御手段（例えば、主制御基板 M など）を備え、

前記演出制御手段は、前記遊技履歴情報に基づいた演出（例えば、演出表示装置 S 4 0 にて、遊技の進行を停止した旨の表示、表示専用の音声の出力、表示専用の点灯態様にて遊技効果ランプの点灯など）を実行可能とすることを特徴とする。

10

【2351】

本態様（F 4）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、

遊技が 400 回行われたときに少なくとも 50 回は再遊技役（例えば、再遊技－A、再遊技－B、再遊技－C など）に当選するように設計され（例えば、役抽選手段により決定される抽選確率（当選確率）が定められている。）、

再遊技役が成立した遊技の次の遊技で賭け設定される遊技価値（例えば、ベットされた枚数や、賭け遊技価値数など）を「0」として算出（例えば、出玉率の算出など）した場合における、遊技が 400 回行われたときの出玉率（例えば、出玉率は、アウトをインで除算した値であり、「アウト」は、払い出した全ての遊技メダルの枚数（付与した遊技価値）であり、「イン」は、投入した全ての遊技メダルの枚数（賭け遊技価値数）である。）は、 $1/3$ 以上である

20

ことを特徴とする。

【2352】

本態様（F 5）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、

遊技が 1600 回行われたときに少なくとも 200 回は再遊技役（例えば、再遊技－A、再遊技－B、再遊技－C など）に当選するように設計され（例えば、役抽選手段により決定される抽選確率（当選確率）が定められている。）、

30

再遊技役が成立した遊技の次の遊技で賭け設定される遊技価値（例えば、ベットされた枚数や、賭け遊技価値数など）を「0」として算出（例えば、出玉率の算出など）した場合における、遊技が 1600 回行われたときの出玉率（例えば、出玉率は、アウトをインで除算した値であり、「アウト」は、払い出した全ての遊技メダルの枚数（付与した遊技価値）であり、「イン」は、投入した全ての遊技メダルの枚数（賭け遊技価値数）である。）は、 $2/5$ 以上である

ことを特徴とする。

【2353】

本態様（F 6）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、

40

遊技が 6000 回行われたときに少なくとも 750 回は再遊技役（例えば、再遊技－A、再遊技－B、再遊技－C など）に当選するように設計され（例えば、役抽選手段により決定される抽選確率（当選確率）が定められている。）、

再遊技役が成立した遊技の次の遊技で賭け設定される遊技価値（例えば、ベットされた枚数や、賭け遊技価値数など）を「0」として算出（例えば、出玉率の算出など）した場合における、遊技が 6000 回行われたときの出玉率（例えば、出玉率は、アウトをインで除算した値であり、「アウト」は、払い出した全ての遊技メダルの枚数（付与した遊技価値）であり、「イン」は、投入した全ての遊技メダルの枚数（賭け遊技価値数）である。）は、 $1/2$ 以上である

50

ことを特徴とする。

【2354】

本態様（F7）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、

遊技が17500回行われたときに少なくとも2187回は再遊技役（例えば、再遊技－A、再遊技－B、再遊技－Cなど）に当選するように設計され（例えば、役抽選手段により決定される抽選確率（当選確率）が定められている。）、

再遊技役が成立した遊技の次の遊技で賭け設定される遊技価値（例えば、ベットされた枚数や、賭け遊技価値数など）を「0」として算出（例えば、出玉率の算出など）した場合における、遊技が17500回行われたときの出玉率（例えば、出玉率は、アウトをインで除算した値であり、「アウト」は、払い出した全ての遊技メダルの枚数（付与した遊技価値）であり、「イン」は、投入した全ての遊技メダルの枚数（賭け遊技価値数）である。）は、 $13/20$ 以上である

ことを特徴とする。

【2355】

本態様（F8-1）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、

外部に情報を出力可能な接続手段（例えば、接続端子板など）と、

遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板Mなど）とを備え、

前記接続手段は、前記主制御手段に特定の情報（例えば、得点に関する情報（1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が第1の価値（例えば、20円）である旨の情報や、1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が第2の価値（例えば、5円）である旨の情報など）、遊技価値情報や、遊技場が現在営業中であるか否かに関する情報や、接続確認を要求する旨の情報を受信した旨の情報や、総得点を増加させる旨の情報や、超過した分の得点に関する情報や、得点の精算を要求する旨の情報や、総得点に関する情報など）を出力可能とし、

前記特定の情報として、第1の情報（例えば、1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が第1の価値（例えば、20円）である旨の情報など）と第1の情報とは異なる第2の情報（例えば、1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が第2の価値（例えば、5円）である旨の情報など）とを有し、

前記主制御手段は、前記特定の情報に基づいて所定の制御（例えば、（1）主制御基板Mが第1の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差枚数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行する一方、主制御基板Mが第2の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差枚数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止しない且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行しない制御や、

（2）主制御基板Mが第1の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差枚数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行する一方、主制御基板Mが第2の価値である遊技価値情報を記憶している場合には差枚数に拘わらず遊技の進行を停止しない且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行しない制御や、

（3）主制御基板Mが第1の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差枚数が所定値（例えば、-2500枚）に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行し、主制御基板Mが第2の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差枚数が前記所定値よりも少ない値である特定値（例えば、-12500枚）に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行したりする制御など。）を実行可能とする

ことを特徴とする。

【2356】

本態様（F8-2）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、

外部に情報を出力可能な接続手段（例えば、接続端子板など）と、

遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板Mなど）と

演出を制御する副制御手段（例えば、副制御基板Sなど）とを備え、

前記接続手段は、前記主制御手段に特定の情報（例えば、得点に関する情報（1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が第1の価値（例えば、20円）である旨の情報や、1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が第2の価値（例えば、5円）である旨の情報など）、遊技価値情報や、遊技場が現在営業中であるか否かに関する情報や、接続確認を要求する旨の情報を受信した旨の情報や、総得点を増加させる旨の情報や、超過した分の得点に関する情報や、得点の精算を要求する旨の情報や、総得点に関する情報など）を出力可能とし、

前記特定の情報として、第1の情報（例えば、1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が第1の価値（例えば、20円）である旨の情報など）と第1の情報とは異なる第2の情報（例えば、1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が第2の価値（例えば、5円）である旨の情報など）とを有し、

前記主制御手段は、前記特定の情報に対応する所定情報（例えば、得点に関する情報に対応する情報（1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が第1の価値（例えば、20円）である旨の情報に対応する情報や、1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が第2の価値（例えば、5円）である旨の情報に対応する情報）など）を前記副制御手段に送信可能とし、

前記副制御手段は、前記所定情報に基づいて演出の制御（例えば、遊技の進行を停止した旨の演出や、遊技の進行を停止した旨の演出を実行しないなど）を実行可能とすることを特徴とする。

【2357】

本態様（F9-1）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、

外部に情報を出力可能な接続手段（例えば、接続端子板など）と、

遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板Mなど）と、を備え、

前記接続手段は、前記主制御手段に特定の情報（例えば、得点に関する情報（1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が第1の価値（例えば、20円）である旨の情報や、1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が第2の価値（例えば、5円）である旨の情報など）、遊技価値情報や、遊技場が現在営業中であるか否かに関する情報や、接続確認を要求する旨の情報を受信した旨の情報や、総得点を増加させる旨の情報や、超過した分の得点に関する情報や、得点の精算を要求する旨の情報や、総得点に関する情報など）を出力可能とし、

前記特定の情報が前記接続手段から前記主制御手段に出力されている途中で電源断が発生した場合には、電源断復帰後において、前記主制御手段は、前記特定の情報を前記接続手段に再度送信可能とする、

ことを特徴とする。

【2358】

本態様（F9-2）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、

外部に情報を出力可能な接続手段（例えば、接続端子板など）と、

遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板Mなど）と、

前記主制御手段と通信可能に接続された遊技価値制御手段（例えば、払出制御基板Hなど）と、を備え、

前記接続手段は、前記遊技価値制御手段に特定の情報（例えば、得点に関する情報（1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が第1の価値（例えば、20円）である旨の情報や、1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が第2の価値（例えば、5円）である旨の情報など）、遊技価値情報や、総得点を増加させる旨の情報や、超過した分の得点に関する情報や、得点の精算を要求する旨の情報や、総得点に関する情報）を出力可能とし、

前記特定の情報が前記接続手段から前記遊技価値制御手段に出力されている途中で電源

10

20

30

40

50

断が発生した場合には、電源断復帰後において、前記遊技価値制御手段は、前記特定の情報を前記接続手段に再度送信可能とする、
ことを特徴とする。

【2359】

本態様（F10-1）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、

外部に情報を出力可能な接続手段（例えば、接続端子板など）と、

遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板Mなど）と、を備え、

前記接続手段は、得点に関する情報（例えば、総得点に関する情報や、超過した分の得点に関する情報や、総得点を増加させる旨の情報や、得点の精算を要求する旨の情報や、遊技価値情報や、得点に関する情報（1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が第1の価値（例えば、20円）である旨の情報や、1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が第2の価値（例えば、5円）である旨の情報）など）を前記主制御手段に出力可能とし、

得点が所定の閾値（例えば、上限値など）を超えた場合には、前記主制御手段は、前記所定の閾値を超えた得点に関する情報（例えば、上限値を超過した分の得点に関する情報など）を前記接続手段に送信可能とする、

ことを特徴とする。

【2360】

本態様（F10-2）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、

外部に情報を出力可能な接続手段（例えば、接続端子板など）と、

遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板Mなど）と、

前記主制御手段と通信可能に接続された遊技価値制御手段（例えば、払出制御基板Hなど）と、を備え、

前記接続手段は、得点に関する情報（例えば、総得点に関する情報や、超過した分の得点に関する情報や、総得点を増加させる旨の情報や、得点の精算を要求する旨の情報や、遊技価値情報や、得点に関する情報（1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が第1の価値（例えば、20円）である旨の情報や、1枚の遊技メダル又は1点の得点の価値が第2の価値（例えば、5円）である旨の情報）など）を前記遊技価値制御手段に出力可能とし、

得点が所定の閾値（例えば、上限値など）を超えた場合には、前記遊技価値制御手段は、前記所定の閾値を超えた得点に関する情報（例えば、上限値を超過した分の得点に関する情報など）を前記接続手段に送信可能とする、

ことを特徴とする。

【2361】

本態様（F11）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、

当選役を決定可能な役抽選手段と、

N個の図柄が配置された遊技価値の付与に係るL個のリールと（例えば、構成A「左リールの図柄数：21個、中リールの図柄数：21個、右リールの図柄数：21個」や、構成B「左リールの図柄数：20個、中リールの図柄数：20個、右リールの図柄数：20個」など）

を有し、

前記L個のリールに特定の図柄組み合わせが停止表示することにより特別遊技（例えば、BB（第1種特別役物に係る役物連続作動装置作動）など）が実行開始され得よう構成されており、

特別遊技の実行開始から実行終了までに、特定遊技（例えば、RB（第1種特別役物）など）を複数回実行開始するよう構成されており、

前記特定の図柄組み合わせの数をZとした場合、

$$Z \leq N^L \times (1/1500)$$

となるよう構成されており、

(例えば、停止し得るすべての図柄組み合わせの数の $1/1500$ 以下となるよう構成し、停止し得るすべての図柄組み合わせの数が、左リール $21 \times$ 中リール $21 \times$ 右リール $21 = 9261$ である場合には、BB図柄の組み合わせ数は、 $9261 \times 1/1500 = 6.174$ 以下となり、図柄組み合わせの数は、最大で6種類となる。また、停止し得るすべての図柄組み合わせの数の $1/1500$ 以下となるよう構成し、停止し得るすべての図柄組み合わせの数が、左リール $20 \times$ 中リール $20 \times$ 右リール $20 = 8000$ である場合には、BB図柄の組み合わせ数は、 $8000/1500 = 5.33$ 以下となり、図柄組み合わせの数は、最大で5種類となる。)

回胴式遊技機を設計する場合において、特定遊技の実行開始から実行終了までに実行可能な遊技価値の付与を伴う最大の遊技回数は8回であり、

回胴式遊技機を設計する場合において、1回の遊技にて付与され得る遊技価値の最大値は15であり、

特別遊技の実行開始から実行終了までに、付与される遊技価値をBとした場合、
 $B > (\text{前記最大の遊技回数である前記8回}) \times (\text{前記1回の遊技にて付与され得る遊技価値の最大値である前記15}) \times 2$

(例えば、回胴式遊技機を設計する場合において、RBの実行開始から実行終了までに実行可能な遊技価値の付与を伴う最大の遊技回数を8とし、回胴式遊技機を設計する場合において、1回の遊技にて付与され得る遊技価値の最大値を15とした場合において、

$$Z \leq N^L \times (1/1500)$$

$$B > 8 \times 15 \times 2$$

となる。)

となるよう構成されている

ことを特徴とする。

【2362】

本態様(F12)に係る遊技機(例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など)は、

当選役を決定可能な役抽選手段と、

N個の図柄が配置された遊技価値の付与に係るL個のリールと(例えば、構成A「左リールの図柄数: 21個、中リールの図柄数: 21個、右リールの図柄数: 21個」や、構成B「左リールの図柄数: 20個、中リールの図柄数: 20個、右リールの図柄数: 20個」など)

を有し、

前記L個のリールに特定の図柄組み合わせが停止表示することにより特別遊技(例えば、BB(第1種特別役物に係る役物連続作動装置作動)など)が実行開始され得るよう構成されており、

特別遊技の実行開始から実行終了までに、特定遊技(例えば、RB(第1種特別役物)など)を複数回実行開始するよう構成されており、

前記特定の図柄組み合わせの数をZとした場合、

$$Z \leq N^L \times (2/1500)$$

となるよう構成されており、

(例えば、停止し得るすべての図柄組み合わせの数の $2/1500$ 以下となるよう構成し、停止し得るすべての図柄組み合わせの数が、左リール $21 \times$ 中リール $21 \times$ 右リール $21 = 9261$ である場合には、BB図柄の組み合わせ数は、 $9261 \times 2/1500 = 12.348$ 以下となり、図柄組み合わせの数は、最大で12種類となる。また、停止し得るすべての図柄組み合わせの数の $1/1500$ 以下となるよう構成し、停止し得るすべての図柄組み合わせの数が、左リール $20 \times$ 中リール $20 \times$ 右リール $20 = 8000$ である場合には、BB図柄の組み合わせ数は、 $8000 \times 2/1500 = 10.66$ 以下となり、図柄組み合わせの数は、最大で5種類となる。)

回胴式遊技機を設計する場合において、特定遊技の実行開始から実行終了までに実行可

能な遊技価値の付与を伴う最大の遊技回数は 8 回であり、

回胴式遊技機を設計する場合において、1 回の遊技にて付与され得る遊技価値の最大値は 15 であり、

特別遊技の実行開始から実行終了までに、付与される遊技価値を B とした場合、
 $B > (\text{前記最大の遊技回数である前記 8 回}) \times (\text{前記 1 回の遊技にて付与され得る遊技価値の最大値である前記 15})$

(例えば、回胴式遊技機を設計する場合において、R B の実行開始から実行終了までに実行可能な遊技価値の付与を伴う最大の遊技回数を 8 とし、回胴式遊技機を設計する場合において、1 回の遊技にて付与され得る遊技価値の最大値を 15 とした場合において、

$Z \leq N^L \times (2 / 1500)$

$B > 8 \times 15$

となる。)

となるよう構成されている

ことを特徴とする。

【2363】

本態様 (F 13) に係る遊技機 (例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など) は、

複数のリール (例えば、左リール M 51、中リール M 52、右リール M 53 など) と、

スタートスイッチ (例えば、スタートレバー D 50 など) と、

ベットスイッチ (例えば、ベットボタン D 220 など) と、

精算スイッチ (例えば、精算ボタン D 60 など) と

を備えた回胴式遊技機であって、

前記スタートスイッチが操作されたことに基づき役抽選を行う役抽選手段 (例えば、C P U C 100 が実行するステップ 1257 の処理) と、

前記ベットスイッチが操作されたことに基づき賭け処理を実行可能な賭け処理実行手段 (例えば、主制御基板 M など) と、

少なくとも貸出された遊技価値数に対応する情報を記憶可能な持ち点情報記憶手段 (例えば、主制御基板 M の R A M など) と

を備え、

前記精算スイッチが操作されたことに基づき、前記持ち点情報記憶手段に記憶された遊技価値数の精算処理を実行可能な精算処理実行手段 (例えば、主制御基板 M など) と、

を備え、

特定の図柄組み合わせが停止表示することにより、特別遊技が実行され得るよう構成されており、

特別遊技の終了条件を満たした遊技において、特別遊技終了待機時間が経過するまでに (例えば、B B の最終ゲームに係るすべてのリールが停止してから B B が終了するまでの時間として B B 終了ウェイト時間を有する)、前記ベットスイッチが操作された場合には前記賭け処理が実行されないよう構成されており (例えば、B B における最終ゲームの次ゲームに係る遊技価値を賭け設定できない)、前記精算スイッチが操作された場合には前記精算処理が実行され得る (例えば、精算ボタン D 60 を操作した場合にも、総得点の精算に係る情報が主制御基板 M から接続端子板に送信され得る) よう構成されている

ことを特徴とする。

【2364】

本態様 (F 14) に係る遊技機 (例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など) は、

遊技に関連するデータを記憶する記憶領域 (例えば、主制御基板 M の R A M (より具体的には、第 1 R A M) など) を備えた遊技機であって、

前記記憶領域には、アドレスが割り当てられており、

前記記憶領域は、

少なくとも貸出された遊技価値数に対応する情報を記憶可能な持ち点情報記憶領域 (例

10

20

30

40

50

えば、「総得点データ」：総得点を示す情報を格納するための領域など）と、

退避したデータが記憶され得る領域である退避領域（例えば、「退避データ1～退避データ8」の領域など）と、

前記持ち点情報記憶領域及び前記退避領域とは異なる特定領域（例えば、「未使用領域」：遊技に使用されない領域など）と

を少なくとも有しており、

前記持ち点情報記憶領域と前記退避領域との間に前記特定領域が設けられていることを特徴とする。

【2365】

本態様（F15）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、

遊技に関連するデータを記憶する記憶領域を備えた遊技機であって、

前記記憶領域には、アドレスが割り当てられており、

前記記憶領域は、

少なくとも貸出された遊技価値数に対応する情報を記憶可能な持ち点情報記憶領域（例えば、「総得点データ」：総得点を示す情報を格納するための領域など）と、

退避したデータが記憶され得る領域である退避領域（例えば、「退避データ1～退避データ8」の領域など）と、

電源断から復帰して遊技を再開する際に使用し得るスタックポインタの情報を保存するための領域であるスタックポインタ一時保存領域（例えば、「スタックポインタ一時保存バッファ」：電源断復帰時に使用する情報であって、電源断時に現在のスタックポインタに記憶されているデータを記憶し、電源断復帰時にスタックポインタに記憶する情報を格納するための領域など）と

を少なくとも有しており、

前記退避領域よりも前記スタックポインタ一時保存領域の方が上位のアドレスに設定されており、

前記スタックポインタ一時保存領域よりも前記持ち点情報記憶領域の方が上位のアドレスに設定されている

ことを特徴とする。

【2366】

本態様（F16）に係る遊技機（一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、

遊技に関連するデータを記憶する記憶領域を備えた遊技機であって、

前記記憶領域には、アドレスが割り当てられており、

前記記憶領域は、

少なくとも貸出された遊技価値数に対応する情報を記憶可能な持ち点情報記憶領域（例えば、「総得点データ」：総得点を示す情報を格納するための領域など）と、

退避したデータが記憶され得る領域である退避領域（例えば、「退避データ1～退避データ8」の領域など）と、

電源断から復帰して遊技を再開する際に実行し得るチェックサム算出処理を実行するために使用するチェックサムデータ領域（例えば、「RAMチェックサムデータ」：電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて使用するデータであって、電源断時にRAMに記憶されているデータから算出されたデータを記憶し、電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて特定の値（例えば「0」）を算出させる為の情報を格納するための領域など）と

を少なくとも有しており、

前記退避領域よりも前記チェックサムデータ領域の方が上位のアドレスに設定されており、

前記チェックサムデータ領域よりも前記持ち点情報記憶領域の方が上位のアドレスに設定されている

10

20

30

40

50

ことを特徴とする。

【2367】

本態様（F17）に係る遊技機（一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、

遊技に関連するデータを記憶する記憶領域を備えた遊技機であって、

前記記憶領域には、アドレスが割り当てられており、

前記記憶領域は、

少なくとも貸出された遊技価値数に対応する情報を記憶可能な持ち点情報記憶領域（例えば、「総得点データ」：総得点を示す情報を格納するための領域など）と、

退避したデータが記憶され得る領域である退避領域（例えば、「退避データ1～退避データ8」の領域など）と、

遊技機外部に出力する外部信号の出力に関するデータが記憶され得る領域である外部信号記憶領域（例えば、「外部信号系データ」：外部信号出力に係る情報を格納するための領域など）と

を少なくとも有しており、

前記退避領域よりも前記外部信号記憶領域の方が上位のアドレスに設定されており、

前記外部信号記憶領域よりも前記持ち点情報記憶領域の方が上位のアドレスに設定されている

ことを特徴とする。

【2368】

<<<本例に適用可能な構成2>>>

尚、本例に係る遊技機は以下のように構成してもよい。また、以下に詳述する構成は上述したすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。また、以下に詳述する遊技機は実体的な遊技メダルを使用するよう設計した場合を例示しているが、前述した封入式の回胴式遊技機のような実体的な遊技メダルを用いない遊技機にも適用可能であり、そのような実体的な遊技メダルを用いない遊技機に適用する場合には、遊技メダルを得点、遊技価値、遊技媒体、総得点等に置き換えても何ら問題ないことを補足しておく。

【2369】

前述したように、ゲーム数が少ない状態から多い状態に至るまで、出玉率の上限値を定めることで、射幸心を煽り過ぎない遊技機を提供することができ、更に、出玉率の下限値を定めることで、遊技者に著しく不利益な状態が発生する可能性を低くすることができる。そこで、そのような遊技者の利益と遊技場の利益とのバランスを図ることができる遊技機としての好適な設計値について以下に例示することとする。尚、以下に例示する遊技機（本例に適用可能な構成2にて例示する遊技機）は、第1種特別役物として、BBとRBを有しており、第2種特別役物（前述した、MB、CB）は有していない。また、BBは、前述した「オールJACINタイプ」となっており、第1種BB役が入賞した場合にJACINしたものとみなし、第1種BBの実行中においては常にRB中とする構成を例示している。

【2370】

尚、以下においては、射幸性が高くなり過ぎず、且つ、遊技者に著しい損失を生じさせない遊技機の設計値として、400ゲーム間においては、出玉率の下限が1/3を超え、上限が2.2未満となるよう設計し、1600ゲーム間においては、出玉率の下限が2/5を超え、上限が1.5未満となるよう設計し、6000ゲーム間においては、出玉率の下限が1/2を超え、上限が1.26未満となるよう設計し、17500ゲーム間においては、出玉率の下限が3/5を超え、上限が1.15未満となるよう設計した場合を例示している。尚、以下においては、前述した第2シミュレーション試験 {すべてのゲームにおいて、任意の停止操作（停止ボタンの停止タイミング、押し順を任意とする）にて遊技を実行する試験}と同様の遊技方法にて遊技を実行した場合を例示している。

【2371】

<<再遊技を3枚OUT3枚INとした場合における400ゲーム間で上限の出玉率が2

10

20

30

40

50

． 2 未満となる構成＞＞

図 4 2 7 の (A) に示すように、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームでの払出枚数 (O U T と称することがある) を 3 枚とし、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数 (I N と称することがある) を 3 枚として出玉率を計算した場合には以下のように設計することが好適である。

【 2 3 7 2 】

< A 1 : 合計の I N >

4 0 0 ゲーム間の合計の I N は、4 0 0 ゲーム $\times$ 3 枚 = 1 2 0 0 枚となる。

【 2 3 7 3 】

< A 2 : 合計の O U T >

4 0 0 ゲーム間の合計の O U T は、1 2 0 0 枚 (A 1) $\times$ 2 . 2 = 2 6 4 0 枚未満となるよう設計することが好適である。尚、合計の O U T とは、特別役物 (B B 及び R B) による O U T と入賞 (特別役物以外) による O U T とを合計した枚数の最大値を示している。

【 2 3 7 4 】

< A 7 : 第 1 種特別役物による O U T >

4 0 0 ゲーム間の第 1 種特別役物による O U T は、2 6 4 0 枚 (A 2) $\times$ 0 . 6 = 1 5 8 4 枚未満となるよう設計することが好適である。尚、第 1 種特別役物による O U T とは、特別役物 (B B 及び R B) による O U T の最大値を示している。また、合計の O U T に対する第 1 種特別役物による O U T を 6 0 % 以下に設計することが、射幸性を抑える観点からも好適であるため、上記のように A 2 に対して 6 0 % (0 . 6) を乗算している。

【 2 3 7 5 】

<<再遊技を 0 枚 O U T 0 枚 I N とした場合における 4 0 0 ゲーム間で上限の出玉率が 2 . 2 未満となる構成＞＞

図 4 2 7 の (A) に示すように、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームでの払出枚数 (O U T と称することがある) を 0 枚とし、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数 (I N と称することがある) を 0 枚として出玉率を計算した場合には以下のように設計することが好適である。

【 2 3 7 6 】

< A 8 : 再遊技の当選回数 >

本例に係る遊技機においては、再遊技を 1 / 7 . 3 以上の確率で当選するように設計することが射幸性を抑える観点からも好適であり、そのように構成した場合には、4 0 0 ゲーム間に再遊技に当選する回数としては、4 0 0 ゲーム $\div$ 7 . 3 = 5 4 . 8 であることから、4 0 0 ゲーム間で少なくとも 5 4 回再遊技に当選するように再遊技の当選確率を設計することが好適である。

【 2 3 7 7 】

< A 6 : 合計の I N >

4 0 0 ゲーム間遊技を実行して再遊技が A 8 に示す最低回数当選した場合の、4 0 0 ゲーム間の合計の I N は、(4 0 0 - 5 4) $\times$ 3 = 1 0 3 8 枚となる。

【 2 3 7 8 】

< A 3 : 合計の O U T >

4 0 0 ゲーム間の最大の合計の O U T は、1 0 3 8 枚 (A 6) $\times$ 2 . 2 = 2 2 8 4 枚未満となるよう構成することが好適である。

【 2 3 7 9 】

< A 4 : 第 1 種特別役物による O U T >

4 0 0 ゲーム間の第 1 種特別役物による O U T は、2 2 8 4 枚 (A 3) $\times$ 0 . 6 = 1 3 7 0 枚未満となるよう構成することが好適である。

【 2 3 8 0 】

< A 5 : 第 1 種特別役物以外による O U T >

4 0 0 ゲーム間の第 1 種特別役物以外による O U T は、2 2 8 4 枚 (A 3) - 1 3 7 0

10

20

30

40

50

枚（A 4）＝9 1 4 以上となるよう構成することが好適である。

【2 3 8 1】

< A 9 : A 5 の遊技メダルで遊技可能なゲーム数 >

上記 A 5 にて例示した、4 0 0 ゲーム間の第 1 種特別役物以外による O U T である 9 1 4 枚の遊技メダルで遊技可能な最低のゲーム数は、 $9\ 1\ 4 \div 3 = 3\ 0\ 4.\ 7$ であり、少なくとも 3 0 4 ゲームは遊技できるよう設計することができる。

【2 3 8 2】

< A 3 / A 2 >

再遊技を 0 枚 O U T 0 枚 I N とした場合における 4 0 0 ゲーム間での合計の O U T（最大値）÷再遊技を 3 枚 O U T 3 枚 I N とした場合における 4 0 0 ゲーム間での合計の O U T（最大値）＝0. 8 6 5 となっており、A 2 > A 3 となっている。

10

【2 3 8 3】

< (A) のように設計した場合の効果 1 >

4 0 0 ゲーム間において、上記 (A) に示すように設計することにより、A 9（3 0 4 ゲーム）> 4 0 0 ゲームの 7 割（2 8 0 ゲーム）

のように構成することができ、

4 0 0 ゲーム間で設計上獲得可能（4 0 0 ゲームで出玉率が 2. 2 未満）な払出枚数のうち、ボーナス（B B、R B）を最大限獲得可能な範囲で獲得した場合に、入賞（特別役物以外）で獲得できる遊技メダル（A 9）で遊技可能なゲーム数は、入賞で獲得するために実行した前記 4 0 0 ゲーム（約 1 時間遊技を実行した場合の平均のゲーム数を 4 0 0 ゲームとして）の 7 割以上のゲーム数となっており、ボーナスを含まずとも入賞で獲得する遊技メダルのみで前記 4 0 0 ゲームの 7 割以上のゲーム数の遊技を実行可能に構成されている。このように構成することにより、獲得する遊技メダルのほぼすべてがボーナスだけになってしまう遊技機と比較して、ボーナスと入賞とでバランスよく遊技メダルを獲得できる遊技機とすることができ、ボーナス中における遊技メダルを獲得できるゲームの演出（例えば、ストーリーを紹介する演出）や入賞によって遊技メダルが獲得できるゲームの演出（例えば、ベルを告知する演出）等、遊技メダルを獲得する演出を多様化することができ、遊技者に様々な遊技メダル獲得時の演出を見せることができると共に、ボーナスによって遊技メダルを獲得する高揚感を遊技者に最大限体感させることができる。

20

【2 3 8 4】

< (A) のように設計した場合の効果 2 >

4 0 0 ゲーム間において、上記 (A) に示すように設計することにより、A 4 に示すように、設計上獲得可能な最大の遊技メダルを払い出す B B（本例においては、B B における最大の払出枚数を 3 0 0 枚としている）を 4 回実行完了させることができる。このように構成することにより、出玉率に様々な規制がかかった現代の遊技機においても、1 0 0 0 枚以上という大台（4 桁）の遊技メダルを獲得することができ、1 0 0 0 枚を獲得した遊技者を祝福する演出（後述する、所定枚数獲得表示）を演出表示装置に表示することができる。また、不図示であるが、本例におけるメダル受け皿 D 2 3 0 は遊技メダルを 1 0 0 0 枚まで貯留することができる（遊技者のメダルの詰め方によって貯留可能な枚数は前後するが大凡 1 0 0 0 枚まで貯留可能となっている）よう構成されており、1 0 0 0 枚以上の遊技メダルを獲得できた場合には、メダル受け皿 D 2 3 0 を満杯にした達成感を味わえると共に、メダル受け皿 D 2 3 0 から溢れた遊技メダルを遊技場に備えられている遊技メダル貯留用の箱（ドル箱と称することがある）に移す満足感を味わうことができる遊技機を提供することができる。

40

【2 3 8 5】

< (A) のように設計した場合の効果 3 >

4 0 0 ゲーム間において、上記 (A) に示すように設計することにより、A 4 に示すように、設計上獲得可能な最大の遊技メダルを払い出す R B（本例においては、R B における最大の払出枚数を 1 2 0 枚としている）を 1 1 回実行完了させることができる（B B に換算すると約 4 回分の遊技メダルを獲得することができる）。このように構成することに

50

より、出玉率に様々な規制がかかった現代の遊技機においても、1000枚以上という大台（4桁）の遊技メダルを獲得することができ、1000枚を獲得した遊技者を祝福する演出（後述する、所定枚数獲得表示）を演出表示装置に表示することができる。また、不図示であるが、本例におけるメダル受け皿D230は遊技メダルを1000枚まで貯留することができる（遊技者のメダルの詰め方によって貯留可能な枚数は前後するが大凡1000枚まで貯留可能となっている）よう構成されており、1000枚以上の遊技メダルを獲得できた場合には、メダル受け皿D230を満杯にした達成感を味わえると共に、メダル受け皿D230から溢れた遊技メダルを遊技場に備えられている遊技メダル貯留用の箱（ドル箱と称することがある）に移す満足感を味わうことができる遊技機を提供することができる。

10

【2386】

< (A) のように設計した場合の効果 4 >

400ゲーム間において、上記 (A) に示すように設計することにより、

$$A3 - A6 > 1000$$

のように構成することができ、

このように構成することにより、出玉率に様々な規制がかかった現代の遊技機においても、1000枚以上という大台（4桁）の遊技メダルを獲得することができ、1000枚を獲得した遊技者を祝福する演出（後述する、所定枚数獲得表示）を演出表示装置に表示することができる。また、不図示であるが、本例におけるメダル受け皿D230は遊技メダルを1000枚まで貯留することができる（遊技者のメダルの詰め方によって貯留可能な枚数は前後するが大凡1000枚まで貯留可能となっている）よう構成されており、1000枚以上の遊技メダルを獲得できた場合には、メダル受け皿D230を満杯にした達成感を味わえると共に、メダル受け皿D230から溢れた遊技メダルを遊技場に備えられている遊技メダル貯留用の箱（ドル箱と称することがある）に移す満足感を味わうことができる遊技機を提供することができる。

20

【2387】

< (A) のように設計した場合の効果 5 >

400ゲーム間において、上記 (A) に示すように設計することにより、

$$A4 + A5 < A2 \text{ の } 9 \text{ 割}$$

具体的には、

$$1370 + 914 = 2284 < 2640 \times 0.9 = 2376$$

のように構成することができ、

400ゲーム間再遊技が当選しなかった場合（又は、再遊技を3枚OUT3枚INとした400ゲーム間）において、上限値の出玉率（2.2）となる場合の最大払出枚数（A2）の9割を、製品においての最大払出枚数（再遊技を0枚OUT0枚INとした場合の400ゲーム間の最大払出枚数であり、A4 + A5）が設計上で超えることがないように設計されている。このように構成することにより、遊技者に最大限出玉（遊技メダル）を還元したい思想と、検定試験（型式試験と称することがある）に安全に（より確実に）通す為の設計との双方を勘案した最適な設計値とすることができる。尚、

30

$$A4 + A5 < A2 \text{ の } 5 \text{ 割}$$

となるように設計した場合には、検定試験は通りやすい一方、遊技者への還元という観点では厳しい設計になっており、遊技者が満足するような遊技機を設計することが難しくなってしまう。また、

$$A4 + A5 < A2$$

となるように設計した場合には、遊技者が満足するような遊技機を設計することは可能となるが、検定試験には通り難い設計となってしまう（設計者に厳しい遊技機となってしまう）。

40

このようなことから、

$$A4 + A5 < A2 \text{ の } 9 \text{ 割}$$

となるよう構成することにより、遊技者と設計者とのどちらのことも考慮した最適な設計

50

値の遊技機を創出することができることとなる。

【2388】

<<再遊技を3枚OUT 3枚INとした場合における6000ゲーム間で上限の出玉率が1.26未満となる構成>>

図427の(B)に示すように、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームでの払出枚数(OUTと称することがある)を3枚とし、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数(INと称することがある)を3枚として出玉率を計算した場合には以下のように設計することが好適である。

【2389】

<B1:合計のIN>

6000ゲーム間の合計のINは、6000ゲーム×3枚=18000枚となる。

【2390】

<B2:合計のOUT>

6000ゲーム間の合計のOUTは、18000枚(B1)×1.26=22680枚未満となるよう設計することが好適である。尚、合計のOUTとは、特別役物(BB及びRB)によるOUTと入賞(特別役物以外)によるOUTとを合計した枚数の最大値を示している。

【2391】

<B7:第1種特別役物によるOUT>

6000ゲーム間の第1種特別役物によるOUTは、22680枚(B2)×0.6=13608枚未満となるよう設計することが好適である。尚、第1種特別役物によるOUTとは、特別役物(BB及びRB)によるOUTの最大値を示している。また、合計のOUTに対する第1種特別役物によるOUTを60%以下に設計することが、射幸性を抑える観点からも好適であるため、上記のようにB2に対して60%(0.6)を乗算している。

【2392】

<<再遊技を0枚OUT 0枚INとした場合における6000ゲーム間で上限の出玉率が1.26未満となる構成>>

図427の(B)に示すように、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームでの払出枚数(OUTと称することがある)を0枚とし、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数(INと称することがある)を0枚として出玉率を計算した場合には以下のように設計することが好適である。

【2393】

<B8:再遊技の当選回数>

本例に係る遊技機においては、再遊技を1/7.3以上の確率で当選するように設計することが射幸性を抑える観点からも好適であり、そのように構成した場合には、6000ゲーム間に再遊技に当選する回数としては、6000ゲーム÷7.3=821.9であることから、6000ゲーム間で少なくとも821回再遊技に当選するように再遊技の当選確率を設計することが好適である。

【2394】

<B6:合計のIN>

6000ゲーム間遊技を実行して再遊技がB8に示す最低回数当選した場合の、6000ゲーム間の合計のINは、(6000-821)×3=15537枚となる。

【2395】

<B3:合計のOUT>

6000ゲーム間の最大の合計のOUTは、15537枚(B6)×1.26=22680枚未満となるよう構成することが好適である。

【2396】

<B4:第1種特別役物によるOUT>

6000ゲーム間の第1種特別役物によるOUTは、22680枚(B3)×0.6=

10

20

30

40

50

1 1 7 4 5 枚未満となるよう構成することが好適である。

【2 3 9 7】

< B 5 : 第 1 種特別役物以外による O U T >

6 0 0 0 ゲーム間の第 1 種特別役物以外による O U T は、 $2 2 6 8 0$ 枚 (B 3) - $1 1 7 4 5$ 枚 (B 4) = $7 8 3 0$ 以上となるよう構成することが好適である。

【2 3 9 8】

< B 9 : B 5 の遊技メダルで遊技可能なゲーム数 >

上記 B 5 にて例示した、6 0 0 0 ゲーム間の第 1 種特別役物以外による O U T である $7 8 3 0$ 枚の遊技メダルで遊技可能な最低のゲーム数は、 $7 8 3 0 \div 3 = 2 6 1 0$ であり、少なくとも 2 6 1 0 ゲームは遊技できるよう設計することができる。

10

【2 3 9 9】

< B 3 / B 2 >

再遊技を 0 枚 O U T 0 枚 I N とした場合における 6 0 0 0 ゲーム間での合計の O U T (最大値) $\div$ 再遊技を 3 枚 O U T 3 枚 I N とした場合における 6 0 0 0 ゲーム間での合計の O U T (最大値) = 0.863 となっており、 $B 2 > B 3$ となっている。

【2 4 0 0】

< (B) のように設計した場合の効果 1 >

6 0 0 0 ゲーム間において、上記 (B) に示すように設計することにより、 $B 9 (2 6 1 0 \text{ ゲーム}) > 6 0 0 0 \text{ ゲームの } 4 \text{ 割 } (2 4 0 0 \text{ ゲーム})$

のように構成することができ、

20

6 0 0 0 ゲーム間で設計上獲得可能 (6 0 0 0 ゲームで出玉率が 1. 2 6 未満) な払出枚数のうち、ボーナス (B B 、 R B) を最大限獲得可能な範囲で獲得した場合に、入賞 (特別役物以外) で獲得できる遊技メダル (B 9) で遊技可能なゲーム数は、入賞で獲得するために実行した前記 6 0 0 0 ゲームの 4 割以上のゲーム数となっており、ボーナスを含まずとも入賞で獲得する遊技メダルのみで前記 6 0 0 0 ゲームの 4 割以上のゲーム数の遊技を実行可能に構成されている。このように構成することにより、獲得する遊技メダルのほぼすべてがボーナスだけになってしまう遊技機と比較して、ボーナスと入賞とでバランスよく遊技メダルを獲得できる遊技機とすることができ、ボーナス中における遊技メダルを獲得できるゲームの演出 (例えば、ストーリーを紹介する演出) や入賞によって遊技メダルが獲得できるゲームの演出 (例えば、ベルを告知する演出) 等、遊技メダルを獲得する演出を多様化することができ、遊技者に様々な遊技メダル獲得時の演出を見せることができると共に、ボーナスによって遊技メダルを獲得する高揚感を遊技者に最大限体感させることができる。

30

【2 4 0 1】

< (B) のように設計した場合の効果 2 >

6 0 0 0 ゲーム間において、上記 (B) に示すように設計することにより、 $B 4 (1 1 7 4 5) < B 6 (1 5 5 3 7)$

のように構成することができ、

6 0 0 0 ゲーム (約 1 日遊技を実行した場合の平均のゲーム数を 6 0 0 0 ゲームとしている) の遊技において、ボーナスによる遊技メダルの払出枚数を合計の遊技メダルの投入枚数よりも少なくすることができる。このように構成することにより、ボーナスによる遊技メダルの払出枚数が合計の遊技メダルの投入枚数よりも設計上多くなってしまうことによって遊技場の経営が難しくなってしまう事態が発生しない遊技機を創出することができる。

40

【2 4 0 2】

< (B) のように設計した場合の効果 3 >

6 0 0 0 ゲーム間において、上記 (B) に示すように設計することにより、 $B 4 + B 5 < B 2 \text{ の } 9 \text{ 割}$

具体的には、

$1 1 7 4 5 + 7 8 3 0 = 1 9 5 7 5 < 2 2 6 8 0 \times 0.9 = 2 0 4 1 2$

50

のように構成することができ、

6000ゲーム間再遊技が当選しなかった場合（又は、再遊技を3枚OUT3枚INとした6000ゲーム間）において、上限値の出玉率（1.26）となる場合の最大払出枚数（B2）の9割を、製品においての最大払出枚数（再遊技を0枚OUT0枚INとした場合の6000ゲーム間の最大払出枚数であり、 $B4 + B5$ ）が設計上で超えることがないよう設計されている。このように構成することにより、遊技者に最大限出玉（遊技メダル）を還元したい思想と、検定試験（型式試験と称することがある）に安全に（より確実に）通す為の設計との双方を勘案した最適な設計値とすることができる。尚、

$B4 + B5 < B2$ の5割

となるように設計した場合には、検定試験は通りやすい一方、遊技者への還元という観点では厳しい設計になっており、遊技者が満足するような遊技機を設計することが難しくなってしまう。また、

$B4 + B5 < B2$

となるように設計した場合には、遊技者が満足するような遊技機を設計することは可能となるが、検定試験には通り難い設計となってしまう（設計者に厳しい遊技機となってしまう）。

このようなことから、

$B4 + B5 < B2$ の9割

となるよう構成することにより、遊技者と設計者とのどちらのことも考慮した最適な設計値の遊技機を創出することができることとなる。

【2403】

<<再遊技を3枚OUT3枚INとした場合における17500ゲーム間で上限の出玉率が1.15未満となる構成>>

図427の（C）に示すように、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームでの払出枚数（OUTと称することがある）を3枚とし、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数（INと称することがある）を3枚として出玉率を計算した場合には以下のように設計することが好適である。

【2404】

<C1：合計のIN>

17500ゲーム間の合計のINは、 $17500 \text{ ゲーム} \times 3 \text{ 枚} = 52500 \text{ 枚}$ となる。

【2405】

<C2：合計のOUT>

17500ゲーム間の合計のOUTは、 $52500 \text{ 枚} (C1) \times 1.15 = 60375 \text{ 枚}$ 未満となるよう設計することが好適である。尚、合計のOUTとは、特別役物（BB及びRB）によるOUTと入賞（特別役物以外）によるOUTとを合計した枚数の最大値を示している。

【2406】

<C7：第1種特別役物によるOUT>

17500ゲーム間の第1種特別役物によるOUTは、 $60375 \text{ 枚} (C2) \times 0.6 = 36225 \text{ 枚}$ 未満となるよう設計することが好適である。尚、第1種特別役物によるOUTとは、特別役物（BB及びRB）によるOUTの最大値を示している。また、合計のOUTに対する第1種特別役物によるOUTを60%以下に設計することが、射幸性を抑える観点からも好適であるため、上記のようにC2に対して60%（0.6）を乗算している。

【2407】

<<再遊技を0枚OUT0枚INとした場合における17500ゲーム間で上限の出玉率が1.15未満となる構成>>

図427の（C）に示すように、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームでの払出枚数（OUTと称することがある）を0枚とし、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数（INと称することがある）を0枚として出玉率を計算した場合には

以下のように設計することが好適である。

【2408】

<C8：再遊技の当選回数>

本例に係る遊技機においては、再遊技を $1/7.3$ 以上の確率で当選するように設計することが射幸性を抑える観点からも好適であり、そのように構成した場合には、 17500 ゲーム間に再遊技に当選する回数としては、 $17500 \text{ ゲーム} \div 7.3 = 2397.3$ であることから、 17500 ゲーム間で少なくとも 2397 回再遊技に当選するように再遊技の当選確率を設計することが好適である。

【2409】

<C6：合計のIN>

17500 ゲーム間遊技を実行して再遊技がC8に示す最低回数当選した場合の、 17500 ゲーム間の合計のINは、 $(17500 - 821) \times 3 = 45309$ 枚となる。

【2410】

<C3：合計のOUT>

17500 ゲーム間の最大の合計のOUTは、 $45309 \text{ 枚} (C6) \times 1.15 = 52105$ 枚未満となるよう構成することが好適である。

【2411】

<C4：第1種特別役物によるOUT>

17500 ゲーム間の第1種特別役物によるOUTは、 $52105 \text{ 枚} (C3) \times 0.6 = 31263$ 枚未満となるよう構成することが好適である。

【2412】

<C5：第1種特別役物以外によるOUT>

17500 ゲーム間の第1種特別役物以外によるOUTは、 $52105 \text{ 枚} (C3) - 31263 \text{ 枚} (C4) = 20842$ 以上となるよう構成することが好適である。

【2413】

<C9：C5の遊技メダルで遊技可能なゲーム数>

上記C5にて例示した、 17500 ゲーム間の第1種特別役物以外によるOUTである 20842 枚の遊技メダルで遊技可能な最低のゲーム数は、 $20842 \div 3 = 6947.33$ であり、少なくとも 6947 ゲームは遊技できるよう設計することができる。

【2414】

<C3/C2>

再遊技を $0 \text{ 枚} \text{ OUT } 0 \text{ 枚 IN}$ とした場合における 17500 ゲーム間での合計のOUT（最大値） $\div$ 再遊技を $3 \text{ 枚} \text{ OUT } 3 \text{ 枚 IN}$ とした場合における 17500 ゲーム間での合計のOUT（最大値） 0.863 となっており、 $C2 > C3$ となっている。

【2415】

<(C)のように設計した場合の効果1>

17500 ゲーム間において、上記(C)に示すように設計することにより、 $C9 (6947 \text{ ゲーム}) > 17500 \text{ ゲームの } 3 \text{ 割} (5250 \text{ ゲーム})$ のように構成することができ、

17500 ゲーム間で設計上獲得可能（ 17500 ゲームで出玉率が 1.15 未満）な払出枚数のうち、ボーナス（BB、RB）を最大限獲得可能な範囲で獲得した場合に、入賞（特別役物以外）で獲得できる遊技メダル（C9）で遊技可能なゲーム数は、入賞で獲得するために実行した前記 17500 ゲームの3割以上のゲーム数となっており、ボーナスを含まずとも入賞で獲得する遊技メダルのみで前記 17500 ゲームの3割以上のゲーム数の遊技を実行可能に構成されている。このように構成することにより、獲得する遊技メダルのほぼすべてがボーナスだけになってしまう遊技機と比較して、ボーナスと入賞とでバランスよく遊技メダルを獲得できる遊技機とすることができ、ボーナス中における遊技メダルを獲得できるゲームの演出（例えば、ストーリーを紹介する演出）や入賞によって遊技メダルが獲得できるゲームの演出（例えば、ベルを告知する演出）等、遊技メダルを獲得する演出を多様化することができ、遊技者に様々な遊技メダル獲得時の演出を見せる

10

20

30

40

50

ことができると共に、ボーナスによって遊技メダルを獲得する高揚感を遊技者に最大限体感させることができる。

【2416】

＜（C）のように設計した場合の効果2＞

17500ゲーム間において、上記（C）に示すように設計することにより、
C1（52500） C3（52105）

のように構成することができ、

長時間遊技が実行された場合に、製品においての最大払出枚数（再遊技を0枚OUT0枚INとした場合の17500ゲーム間の最大払出枚数であり、C3）が払い出された場合においても、投入枚数に対して払出枚数の方が著しく多くなってしまう事態を防止することができ、遊技場経営者に著しい不利益を生じさせることを防止する遊技機を創出することができる。

10

【2417】

＜（C）のように設計した場合の効果3＞

17500ゲーム間において、上記（C）に示すように設計することにより、
C4+C5<C2の9割

具体的には、

$31263 + 20842 = 52105 < 60375 \times 0.9 = 54337.5$

のように構成することができ、

17500ゲーム間再遊技が当選しなかった場合（又は、再遊技を3枚OUT3枚INとした17500ゲーム間）において、上限値の出玉率（1.15）となる場合の最大払出枚数（C2）の9割を、製品においての最大払出枚数（再遊技を0枚OUT0枚INとした場合の17500ゲーム間の最大払出枚数であり、C4+C5）が設計上で超えることがないよう設計されている。このように構成することにより、遊技者に最大限出玉（遊技メダル）を還元したい思想と、検定試験（型式試験と称することがある）に安全に（より確実に）通す為の設計との双方を勘案した最適な設計値とすることができる。尚、

20

C4+C5<C2の5割

となるように設計した場合には、検定試験は通りやすい一方、遊技者への還元という観点では厳しい設計になっており、遊技者が満足するような遊技機を設計することが難しくなってしまう。また、

30

C4+C5<C2

となるように設計した場合には、遊技者が満足するような遊技機を設計することは可能となるが、検定試験には通り難い設計となってしまう（設計者に厳しい遊技機となってしまう）。

このようなことから、

C4+C5<C2の9割

となるよう構成することにより、遊技者と設計者とのどちらのことも考慮した最適な設計値の遊技機を創出することができることとなる。

【2418】

尚、上述した400ゲーム、6000ゲーム、17500ゲーム（後述する、1600ゲームも含む）、の期間は、開始時点がボーナス中（BB中又はRB中）である場合も含み、且つ、終了時点がボーナス中（BB中又はRB中）である場合も含むこととする。

40

【2419】

＜＜出玉率2.2の場合＞＞

図427の（D）では、400ゲーム、6000ゲーム、17500ゲームの遊技を実行した場合に、400ゲーム間（約1時間）における出玉率の上限である2.2となる場合の一例を図示している。

【2420】

＜400ゲームにて出玉率2.2となる場合＞

400ゲームにて出玉率2.2となる場合の一例として、

50

再遊技を 3 枚 O U T 3 枚 I N とした場合には、

合計の I N : 1 2 0 0

合計の O U T : 2 6 4 0

第 1 種特別役物による O U T : 1 5 8 4

となり、再遊技を 0 枚 O U T 0 枚 I N とした場合には、

合計の I N : 1 0 3 8

合計の O U T : 2 2 8 4

第 1 種特別役物による O U T : 1 3 7 0

第 1 種特別役物以外による O U T : 9 1 4

再遊技の当選回数 : 5 4

となる。尚、各項目の意味は前述したものと同様であり、例えば、合計の O U T とは、特別役物 (B B 及び R B) による O U T と入賞 (特別役物以外) による O U T とを合計した枚数の最大値を示している。

【 2 4 2 1 】

< 6 0 0 0 ゲームにて出玉率 2 . 2 となる場合 >

6 0 0 0 ゲームにて出玉率 2 . 2 となる場合の一例として、

再遊技を 3 枚 O U T 3 枚 I N とした場合には、

合計の I N : 1 8 0 0 0

合計の O U T : 3 9 6 0 0

第 1 種特別役物による O U T : 2 3 7 6 0

となり、再遊技を 0 枚 O U T 0 枚 I N とした場合には、

合計の I N : 1 5 5 7 0

合計の O U T : 3 4 2 6 0

第 1 種特別役物による O U T : 2 0 5 5 0

第 1 種特別役物以外による O U T : 1 3 7 1 0

再遊技の当選回数 : 8 1 0

となる。

【 2 4 2 2 】

< 1 7 5 0 0 ゲームにて出玉率 2 . 2 となる場合 >

1 7 5 0 0 ゲームにて出玉率 2 . 2 となる場合の一例として、

再遊技を 3 枚 O U T 3 枚 I N とした場合には、

合計の I N : 5 2 5 0 0

合計の O U T : 1 1 5 5 0 0

第 1 種特別役物による O U T : 6 9 3 0 0

となり、再遊技を 0 枚 O U T 0 枚 I N とした場合には、

合計の I N : 4 5 4 1 2

合計の O U T : 9 9 9 2 5

第 1 種特別役物による O U T : 5 9 9 3 7

第 1 種特別役物以外による O U T : 3 9 9 8 7

再遊技の当選回数 : 2 3 6 2

となる。

【 2 4 2 3 】

< 出玉率 1 . 2 6 の場合 >

図 4 2 7 の (E) では、4 0 0 ゲーム、6 0 0 0 ゲーム、1 7 5 0 0 ゲームの遊技を実行した場合に、6 0 0 0 ゲーム間 (約 1 5 時間又は約 1 日) における出玉率の上限である 1 . 2 6 となる場合の一例を図示している。

【 2 4 2 4 】

< 4 0 0 ゲームにて出玉率 1 . 2 6 となる場合 >

4 0 0 ゲームにて出玉率 1 . 2 6 となる場合の一例として、

再遊技を 3 枚 O U T 3 枚 I N とした場合には、

10

20

30

40

50

合計の I N : 1 2 0 0

合計の O U T : 1 5 1 2

第 1 種特別役物による O U T : 9 0 7

となり、再遊技を 0 枚 O U T 0 枚 I N とした場合には、

合計の I N : 1 0 3 6

合計の O U T : 1 3 0 5

第 1 種特別役物による O U T : 7 8 3

第 1 種特別役物以外による O U T : 5 2 2

再遊技の当選回数 : 5 4

となる。

10

【 2 4 2 5 】

< 6 0 0 0 ゲームにて出玉率 1 . 2 6 となる場合 >

6 0 0 0 ゲームにて出玉率 1 . 2 6 となる場合の一例として、

再遊技を 3 枚 O U T 3 枚 I N とした場合には、

合計の I N : 1 8 0 0 0

合計の O U T : 2 2 6 8 0

第 1 種特別役物による O U T : 1 3 6 0 8

となり、再遊技を 0 枚 O U T 0 枚 I N とした場合には、

合計の I N : 1 5 5 3 7

合計の O U T : 1 9 5 7 6

20

第 1 種特別役物による O U T : 1 1 7 4 5

第 1 種特別役物以外による O U T : 7 8 3 0

再遊技の当選回数 : 8 2 1

となる。

【 2 4 2 6 】

< 1 7 5 0 0 ゲームにて出玉率 1 . 2 6 となる場合 >

1 7 5 0 0 ゲームにて出玉率 1 . 2 6 となる場合の一例として、

再遊技を 3 枚 O U T 3 枚 I N とした場合には、

合計の I N : 5 2 5 0 0

合計の O U T : 6 6 1 5 0

30

第 1 種特別役物による O U T : 3 9 6 9 0

となり、再遊技を 0 枚 O U T 0 枚 I N とした場合には、

合計の I N : 4 5 3 1 6

合計の O U T : 5 7 0 9 6

第 1 種特別役物による O U T : 3 4 2 5 6

第 1 種特別役物以外による O U T : 2 2 8 3 7

再遊技の当選回数 : 2 3 9 4

となる。

【 2 4 2 7 】

<< 出玉率 1 . 1 5 の場合 >>

40

図 4 2 7 の (F) では、4 0 0 ゲーム、6 0 0 0 ゲーム、1 7 5 0 0 ゲームの遊技を実行した場合に、1 7 5 0 0 ゲーム間 (長時間) における出玉率の上限である 1 . 1 5 となる場合の一例を図示している。

【 2 4 2 8 】

< 4 0 0 ゲームにて出玉率 1 . 1 5 となる場合 >

4 0 0 ゲームにて出玉率 1 . 1 5 となる場合の一例として、

再遊技を 3 枚 O U T 3 枚 I N とした場合には、

合計の I N : 1 2 0 0

合計の O U T : 1 3 8 0

50

第 1 種特別役物による O U T : 8 2 8

となり、再遊技を0枚OUT0枚INとした場合には、
 合計のIN：1036
 合計のOUT：1191
 第1種特別役物によるOUT：714
 第1種特別役物以外によるOUT：476
 再遊技の当選回数：54
 となる。

【2429】

<6000ゲームにて出玉率1.15となる場合>

6000ゲームにて出玉率1.15となる場合の一例として、
 再遊技を3枚OUT3枚INとした場合には、

合計のIN：18000
 合計のOUT：20700
 第1種特別役物によるOUT：12420
 となり、再遊技を0枚OUT0枚INとした場合には、
 合計のIN：15534
 合計のOUT：17864
 第1種特別役物によるOUT：10718
 第1種特別役物以外によるOUT：7145

再遊技の当選回数：821
 となる。

【2430】

<17500ゲームにて出玉率1.15となる場合>

17500ゲームにて出玉率1.15となる場合の一例として、
 再遊技を3枚OUT3枚INとした場合には、

合計のIN：52500
 合計のOUT：60375
 第1種特別役物によるOUT：36225
 となり、再遊技を0枚OUT0枚INとした場合には、
 合計のIN：45309
 合計のOUT：52105
 第1種特別役物によるOUT：31263
 第1種特別役物以外によるOUT：20842
 再遊技の当選回数：2397

となる。

【2431】

<出玉率毎の比較1>

ここで、再遊技を0枚OUT0枚INとした場合における、6000ゲーム間において
 出玉率2.2であった場合と出玉率1.26（6000ゲームにおける上限の出玉率）で
 あった場合とを比較すると、

合計のOUTは、 $19576 \div 34260 = 0.5714$ となり、
 第1種特別役物によるOUTは、 $11745 \div 20550 = 0.5715$ となり、
 第1種特別役物以外によるOUTは、 $7830 \div 13710 = 0.5711$ となる。
 即ち、再遊技を0枚OUT0枚INとした場合における6000ゲーム間において出玉率
 1.26であった場合の、合計のOUT、第1種特別役物によるOUT、及び第1種特別
 役物以外によるOUTは、再遊技を0枚OUT0枚INとした場合における6000ゲー
 ム間において出玉率2.2であった場合の、合計のOUT、第1種特別役物によるOUT
 、及び第1種特別役物以外によるOUTの6割以下となっている。

【2432】

<出玉率毎の比較2>

10

20

30

40

50

また、再遊技を0枚OUT0枚INとした場合における、17500ゲーム間において出玉率2.2であった場合と出玉率1.15（17500ゲームにおける上限の出玉率）であった場合とを比較すると、

合計のOUTは、 $52105 \div 99925 = 0.52144$ となり、

第1種特別役物によるOUTは、 $31263 \div 59937 = 0.52159$ となり、

第1種特別役物以外によるOUTは、 $20842 \div 39987 = 0.52121$ となる。

即ち、再遊技を0枚OUT0枚INとした場合における17500ゲーム間において出玉率1.15であった場合の、合計のOUT、第1種特別役物によるOUT、及び第1種特別役物以外によるOUTは、再遊技を0枚OUT0枚INとした場合における17500ゲーム間において出玉率2.2であった場合の、合計のOUT、第1種特別役物によるOUT、及び第1種特別役物以外によるOUTの6割以下となっている。

10

【2433】

<出玉率毎の比較3>

また、再遊技を0枚OUT0枚INとした場合における、17500ゲーム間において出玉率1.26であった場合と出玉率1.15（17500ゲームにおける上限の出玉率）であった場合とを比較すると、

合計のOUTは、 $52105 \div 57096 = 0.9126$ となり、

第1種特別役物によるOUTは、 $31263 \div 34256 = 0.9126$ となり、

第1種特別役物以外によるOUTは、 $20842 \div 22837 = 0.9126$ となる。

即ち、再遊技を0枚OUT0枚INとした場合における17500ゲーム間において出玉率1.15であった場合の、合計のOUT、第1種特別役物によるOUT、及び第1種特別役物以外によるOUTは、再遊技を0枚OUT0枚INとした場合における17500ゲーム間において出玉率1.26であった場合の、合計のOUT、第1種特別役物によるOUT、及び第1種特別役物以外によるOUTよりも少なく（10割未満に）なっている。

20

【2434】

<比較の結果>

このように、400ゲーム（約1時間）での最大設計値は短時間で計算した場合の最大の出玉率となる場合であり、6000ゲーム（約15時間又は約1日）で統計を取った場合には、瞬間的には（6000ゲーム間のいずれかの400ゲームの期間）400ゲームでの最大設計値に近い出玉率となる場合もあるが、設計上においては、試験に通過できる範囲での合計のOUT、第1種特別役物によるOUT、及び第1種特別役物以外によるOUTは、6000ゲームの間400ゲームでの最大設計値となる出玉率（2.2）となった場合の、合計のOUT、第1種特別役物によるOUT、及び第1種特別役物以外によるOUTの6割以下の数字になるよう設計されている。

30

【2435】

また、17500ゲーム（約43時間、約2日又は長時間）で統計を取った場合には、瞬間的には（17500ゲーム間のいずれかの400ゲームの期間）400ゲームでの最大設計値に近い出玉率となる場合もあるが、設計上においては、試験に通過できる範囲での合計のOUT、第1種特別役物によるOUT、及び第1種特別役物以外によるOUTは、17500ゲームの間400ゲームでの最大設計値となる出玉率（2.2）となった場合の、合計のOUT、第1種特別役物によるOUT、及び第1種特別役物以外によるOUTの6割以下の数字になるよう設計されている。

40

【2436】

また、6000ゲーム（15時間、約1日）での最大設計値は遊技場の通常営業最大時間と近い時間での計算であり、17500ゲーム（約43時間、約2日又は長時間）で統計を取った場合には、瞬間的には（17500ゲーム間のいずれかの6000ゲームの期間）6000ゲームでの最大設計値に近い出玉率となる場合もあるが、設計上においては、試験に通過できる範囲での合計のOUT、第1種特別役物によるOUT、及び第1種特別役物以外によるOUTは、17500ゲームの間6000ゲームでの最大設計値とな

50

る出玉率（1.26）となった場合の、合計のOUT、第1種特別役物によるOUT、及び第1種特別役物以外によるOUTよりも少なく（10割未満に）なるよう設計されている。

【2437】

遊技機を遊技する際に、短時間の稼働であれば設計値とはかい離した出玉率となるような事態は発生し得るが、稼働時間が長くなればなるほど、設計値に近い出玉率に安定していくことが好適である。本例に係る遊技機は、上記のように長時間稼働するほど設計上の出玉率が下がるよう設計することにより、遊技場においても安心して遊技機の長期稼働を行えるよう構成されている。

【2438】

10

<<条件装置の当選率の一例1>>

本例における遊技機を、射幸性が高くなり過ぎず、且つ、遊技者に著しい損失を生じさせないように設計する際に好適な条件装置の当選率の一例を以下に列挙する。図428においては、400ゲーム間での出玉率の下限値と上限値を考慮して条件装置の当選率を設計した場合の一例を示している。尚、いずれの場合においても、置数の分母は65536となっており、一部の条件装置の置数のみを例示している。

【2439】

<400ゲーム間の最大・最小OUT>

下限の出玉率：1/3

再遊技を3枚OUT3枚INとした場合の最小OUT：400を超過

20

再遊技を0枚OUT0枚INとした場合の最小OUT：346を超過

上限の出玉率：2.2

再遊技を3枚OUT3枚INとした場合の最大OUT：2640未満

再遊技を0枚OUT0枚INとした場合の最大OUT：2283.6未満

【2440】

{A1：400ゲーム間ボーナスが当選しなくても満たさなければならない置数（ベルが8枚払出の場合）の一例}

BB：払出枚数が300枚であり、置数は163、

RB：払出枚数が120枚であり、置数は163、

再遊技：払出枚数は0枚（OUT0枚としているため）であり、置数は8978、

30

ベル：払出枚数は8枚であり、置数は7086、

のように構成してもよい。上記（A1）はベルの払出枚数が8枚である場合の最低の置数である。尚、BB及びRBはすべて最大払出枚数となる場合を例示している（以下の例においても同様）。また、ベルが当選した場合には押し順や停止位置に拘らず入賞し得ることとしている（以下の例においても同様）。

【2441】

{A2：400ゲーム間ボーナスが当選しなくても満たさなければならない置数（ベルが15枚払出の場合）の一例}

BB：払出枚数が300枚であり、置数は163、

RB：払出枚数が120枚であり、置数は163、

40

再遊技：払出枚数は0枚（OUT0枚としているため）であり、置数は8978、

ベル：払出枚数は15枚であり、置数は3779、

のように構成してもよい。上記（A2）はベルの払出枚数が15枚である場合の最低の置数である。

【2442】

{A3：400ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数（ベルが8枚払出の場合）の一例}

BB：払出枚数が300枚であり、置数は163、

RB：払出枚数が120枚であり、置数は163、

再遊技：払出枚数は0枚（OUT0枚としているため）であり、置数は8978、

50

ベル：払出枚数は 8 枚であり、置数は 4 6 7 5 5、
のように構成してもよい。上記（A 3）はベルの払出枚数が 8 枚である場合の最大の置数である。

【2 4 4 3】

{A 4：4 0 0 ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数（ベルが 1 5 枚払出の場合）の一例}

BB：払出枚数が 3 0 0 枚であり、置数は 1 6 3、

RB：払出枚数が 1 2 0 枚であり、置数は 1 6 3、

再遊技：払出枚数は 0 枚（OUT 0 枚としているため）であり、置数は 8 9 7 8、

ベル：払出枚数は 1 5 枚であり、置数は 2 4 9 3 6、

のように構成してもよい。上記（A 4）はベルの払出枚数が 1 5 枚である場合の最大の置数である。

【2 4 4 4】

<<条件装置の当選率の一例 2>>

本例における遊技機を、射幸性が高くなり過ぎず、且つ、遊技者に著しい損失を生じさせないように設計する際に好適な条件装置の当選率の一例を以下に列挙する。図 4 2 9 においては、1 6 0 0 ゲーム間での出玉率の下限値と上限値を考慮して条件装置の当選率を設計した場合の一例を示している。尚、いずれの場合においても、置数の分母は 6 5 5 3 6 となっており、一部の条件装置の置数のみを例示している。

【2 4 4 5】

<1 6 0 0 ゲーム間の最大・最小 OUT>

下限の出玉率：2 / 5

再遊技を 3 枚 OUT 3 枚 IN とした場合の最小 OUT：1 9 2 0 を超過

再遊技を 0 枚 OUT 0 枚 IN とした場合の最小 OUT：1 6 5 7. 2 を超過

上限の出玉率：1. 5

再遊技を 3 枚 OUT 3 枚 IN とした場合の最大 OUT：7 2 0 0 未満

再遊技を 0 枚 OUT 0 枚 IN とした場合の最大 OUT：6 2 1 4. 5 未満

【2 4 4 6】

{B 1：1 6 0 0 ゲーム間ボーナスが当選しなくても満たさなければならない置数（ベルが 8 枚払出の場合）の一例}

BB：払出枚数が 3 0 0 枚であり、置数は 1 6 3、

RB：払出枚数が 1 2 0 枚であり、置数は 1 6 3、

再遊技：払出枚数は 0 枚（OUT 0 枚としているため）であり、置数は 8 9 7 8、

ベル：払出枚数は 8 枚であり、置数は 8 4 8 3、

のように構成してもよい。上記（B 1）はベルの払出枚数が 8 枚である場合の最低の置数である。尚、BB 及び RB はすべて最大払出枚数となる場合を例示している（以下の例においても同様）。また、ベルが当選した場合には押し順や停止位置に拘らず入賞し得ることとしている（以下の例においても同様）。

【2 4 4 7】

{B 2：1 6 0 0 ゲーム間ボーナスが当選しなくても満たさなければならない置数（ベルが 1 5 枚払出の場合）の一例}

BB：払出枚数が 3 0 0 枚であり、置数は 1 6 3、

RB：払出枚数が 1 2 0 枚であり、置数は 1 6 3、

再遊技：払出枚数は 0 枚（OUT 0 枚としているため）であり、置数は 8 9 7 8、

ベル：払出枚数は 1 5 枚であり、置数は 4 5 2 4、

のように構成してもよい。上記（B 2）はベルの払出枚数が 1 5 枚である場合の最低の置数である。

【2 4 4 8】

{B 3：1 6 0 0 ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数（ベルが 8 枚払出の場合）の一例}

10

20

30

40

50

BB：払出枚数が300枚であり、置数は163、
 RB：払出枚数が120枚であり、置数は163、
 再遊技：払出枚数は0枚（OUT0枚としているため）であり、置数は8978、
 ベル：払出枚数は8枚であり、置数は31815、
 のように構成してもよい。上記（B3）はベルの払出枚数が8枚である場合の最大の置数である。

【2449】

{B4：1600ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数（ベルが15枚払出の場合）の一例}

BB：払出枚数が300枚であり、置数は163、
 RB：払出枚数が120枚であり、置数は163、
 再遊技：払出枚数は0枚（OUT0枚としているため）であり、置数は8978、
 ベル：払出枚数は15枚であり、置数は16968、
 のように構成してもよい。上記（B4）はベルの払出枚数が15枚である場合の最大の置数である。

【2450】

<<条件装置の当選率の一例3>>

本例における遊技機を、射幸性が高くなり過ぎず、且つ、遊技者に著しい損失を生じさせないように設計する際に好適な条件装置の当選率の一例を以下に列挙する。図430においては、6000ゲーム間での出玉率の下限値と上限値を考慮して条件装置の当選率を設計した場合の一例を示している。尚、いずれの場合においても、置数の分母は65536となっており、一部の条件装置の置数のみを例示している。

【2451】

<6000ゲーム間の最大・最小OUT>

下限の出玉率：1/2

再遊技を3枚OUT3枚INとした場合の最小OUT：9000を超過

再遊技を0枚OUT0枚INとした場合の最小OUT：7768.5を超過

上限の出玉率：1.26

再遊技を3枚OUT3枚INとした場合の最大OUT：22680未満

再遊技を0枚OUT0枚INとした場合の最大OUT：19576.62未満

【2452】

{C1：6000ゲーム間ボーナスが当選しなくても満たさなければならない置数（ベルが8枚払出の場合）の一例}

BB：払出枚数が300枚であり、置数は163、

RB：払出枚数が120枚であり、置数は163、

再遊技：払出枚数は0枚（OUT0枚としているため）であり、置数は8978、

ベル：払出枚数は8枚であり、置数は10605、

のように構成してもよい。上記（C1）はベルの払出枚数が8枚である場合の最低の置数である。尚、BB及びRBはすべて最大払出枚数となる場合を例示している（以下の例においても同様）。また、ベルが当選した場合には押し順や停止位置に拘らず入賞し得ることとしている（以下の例においても同様）。

【2453】

{C2：6000ゲーム間ボーナスが当選しなくても満たさなければならない置数（ベルが15枚払出の場合）の一例}

BB：払出枚数が300枚であり、置数は163、

RB：払出枚数が120枚であり、置数は163、

再遊技：払出枚数は0枚（OUT0枚としているため）であり、置数は8978、

ベル：払出枚数は15枚であり、置数は5656、

のように構成してもよい。上記（C2）はベルの払出枚数が15枚である場合の最低の置数である。

【2454】

{C3: 6000ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数（ベルが8枚払出の場合）の一例}

BB: 払出枚数が300枚であり、置数は163、

RB: 払出枚数が120枚であり、置数は163、

再遊技: 払出枚数は0枚（OUT0枚としているため）であり、置数は8978、

ベル: 払出枚数は8枚であり、置数は26727、

のように構成してもよい。上記（C3）はベルの払出枚数が8枚である場合の最大の置数である。

【2455】

{C4: 6000ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数（ベルが15枚払出の場合）の一例}

BB: 払出枚数が300枚であり、置数は163、

RB: 払出枚数が120枚であり、置数は163、

再遊技: 払出枚数は0枚（OUT0枚としているため）であり、置数は8978、

ベル: 払出枚数は15枚であり、置数は14254、

のように構成してもよい。上記（C4）はベルの払出枚数が15枚である場合の最大の置数である。

【2456】

<<条件装置の当選率の一例4>>

本例における遊技機を、射幸性が高くなり過ぎず、且つ、遊技者に著しい損失を生じさせないように設計する際に好適な条件装置の当選率の一例を以下に列挙する。図431においては、17500ゲーム間での出玉率の下限値と上限値を考慮して条件装置の当選率を設計した場合の一例を示している。尚、いずれの場合においても、置数の分母は65536となっており、一部の条件装置の置数のみを例示している。

【2457】

<17500ゲーム間の最大・最小OUT>

下限の出玉率: 3/5

再遊技を3枚OUT3枚INとした場合の最小OUT: 31500を超過

再遊技を0枚OUT0枚INとした場合の最小OUT: 27185.4を超過

上限の出玉率: 1.15

再遊技を3枚OUT3枚INとした場合の最大OUT: 60375未満

再遊技を0枚OUT0枚INとした場合の最大OUT: 52105.35未満

【2458】

{D1: 17500ゲーム間ボーナスが当選しなくても満たさなければならない置数（ベルが8枚払出の場合）の一例}

BB: 払出枚数が300枚であり、置数は163、

RB: 払出枚数が120枚であり、置数は163、

再遊技: 払出枚数は0枚（OUT0枚としているため）であり、置数は8978、

ベル: 払出枚数は8枚であり、置数は12725、

のように構成してもよい。上記（D1）はベルの払出枚数が8枚である場合の最低の置数である。尚、BB及びRBはすべて最大払出枚数となる場合を例示している（以下の例においても同様）。また、ベルが当選した場合には押し順や停止位置に拘らず入賞し得ることとしている（以下の例においても同様）。

【2459】

{D2: 17500ゲーム間ボーナスが当選しなくても満たさなければならない置数（ベルが15枚払出の場合）の一例}

BB: 払出枚数が300枚であり、置数は163、

RB: 払出枚数が120枚であり、置数は163、

再遊技: 払出枚数は0枚（OUT0枚としているため）であり、置数は8978、

ベル：払出枚数は１５枚であり、置数は６７８７、
のように構成してもよい。上記（Ｄ２）はベルの払出枚数が１５枚である場合の最低の置数である。

【２４６０】

{Ｄ３：１７５００ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数（ベルが８枚払出の場合）の一例}

ＢＢ：払出枚数が３００枚であり、置数は１６３、

ＲＢ：払出枚数が１２０枚であり、置数は１６３、

再遊技：払出枚数は０枚（ＯＵＴ０枚としているため）であり、置数は８９７８、

ベル：払出枚数は８枚であり、置数は２４３９１、

のように構成してもよい。上記（Ｄ３）はベルの払出枚数が８枚である場合の最大の置数である。

【２４６１】

{Ｄ４：１７５００ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数（ベルが１５枚払出の場合）の一例}

ＢＢ：払出枚数が３００枚であり、置数は１６３、

ＲＢ：払出枚数が１２０枚であり、置数は１６３、

再遊技：払出枚数は０枚（ＯＵＴ０枚としているため）であり、置数は８９７８、

ベル：払出枚数は１５枚であり、置数は１３００８、

のように構成してもよい。上記（Ｄ４）はベルの払出枚数が１５枚である場合の最大の置数である。

【２４６２】

<<所定枚数獲得表示>>

次に、図４３２は、所定枚数獲得表示に係る表示イメージ図である。同図においては、ＢＢが合計４回実行される場合を例示している。まず、同図左上段では、１回目のＢＢに当選してＢＢ役が入賞したことにより、１回目のＢＢが実行される。１回目のＢＢにて獲得した遊技メダルが獲得枚数表示として演出表示装置の右上部に表示されている。尚、本例においては、獲得枚数表示は純増枚数（差枚数）を表示しており、例えば、ＢＢ開始時には獲得枚数表示＝０枚であり、その後１５枚の遊技メダルが払い出された場合には獲得枚数表示＝１５枚となり、その後、規定数である３枚をベットすることにより獲得枚数表示＝１２枚のように表示されてゆく。

【２４６３】

次に、同図右上段では、１回目のＢＢの終了後、１００ゲーム以内に再度ＢＢ（２回目のＢＢ）に当選し、ＢＢ役が入賞したことにより、２回目のＢＢが実行され、１回目のＢＢ開始時からの遊技メダルの純増枚数が獲得枚数表示として表示されている。ここで、本例においては、ＢＢ終了後１００ゲーム以内に再度ＢＢに当選した場合には、連荘と見做し、１回目のＢＢ開始時からの獲得枚数（純増枚数）を獲得枚数表示として継続して表示するよう構成している。尚、獲得枚数表示は純増枚数の表示であるため、１回目のＢＢ終了後から２回目のＢＢ開始時までのゲームにて消費した（投入した）遊技メダルの分は獲得枚数表示から減算されることとなる。

【２４６４】

次に、同図左下段では、２回目のＢＢの終了後、１００ゲーム以内に再度ＢＢ（３回目のＢＢ）に当選し、ＢＢ役が入賞したことにより、３回目のＢＢが実行され、１回目のＢＢ開始時からの遊技メダルの純増枚数が獲得枚数表示として表示されている。

【２４６５】

次に、同図右下段では、３回目のＢＢ終了後、１００ゲーム以内に再度ＢＢ（４回目のＢＢ）に当選し、ＢＢ役が入賞したことにより、４回目のＢＢが実行され、４回目のＢＢの実行中に獲得枚数表示が＋１０００枚に到達したことにより、演出表示装置の中央付近に所定枚数獲得表示として「＋１０００GET！！」が表示される。所定枚数獲得表示は獲得枚数表示が所定枚数に到達することによって表示される表示であり、本例においては

、獲得枚数表示が1000枚に到達することによって表示するよう構成したが、これには限定されず、例えば、獲得枚数表示が500枚の倍数に到達する毎に表示するよう構成してもよいし、そのように構成した場合に、獲得枚数表示が500枚に到達した際の所定枚数獲得表示と、獲得枚数表示が1000枚に到達した際の所定枚数獲得表示との表示態様を相違させてもよい（500枚到達時よりも1000枚到達時の方が、目立つ表示としたり、より遊技者を祝福する表示態様とする等）。このように、特定の期間にて遊技者が遊技メダル大量に獲得できた場合に所定枚数獲得表示を表示して遊技者を祝福することによって、遊技者は達成感を感じることができると共に、所定枚数獲得表示を表示させることに期待しながら遊技を進行することができることとなる。また、前述したように、同図に示すように、獲得枚数表示が+1000枚に到達することによって所定枚数獲得表示を表示するよう構成した場合、メダル受け皿D230に貯留できる遊技メダルの上限は1000枚となっており、獲得枚数表示が当該1000枚に到達したことを契機として所定枚数獲得表示を表示することによって、遊技者は、所定枚数獲得表示が表示されたことへの達成感だけでなく、メダル受け皿D230を満杯にした達成感を味わえると共に、メダル受け皿D230から溢れた遊技メダルを遊技場に備えられている遊技メダル貯留用の箱（ドル箱と称することがある）に移す満足感を味わうことができる。

10

【2466】

尚、同図においては、所定枚数獲得表示を表示する一例として、BBが100ゲーム以内に連続して当選する場合を例示したが、所定枚数獲得表示を表示する条件はこれには限定されず、BBが50ゲーム以内に当選した場合に獲得枚数表示を引き継ぐ（例えば、70ゲーム以内にBBに再度当選しても獲得枚数表示はクリアされ、当該再度当選したBBが1回目のBBとなる）等、連荘となるゲーム数を変更してもよいし、BB又はRBが所定ゲーム数以内（例えば、100ゲーム以内）に当選することで連荘としてもよいし、前述したAT、RT、ART等によって獲得した（増加した）遊技メダル数も含めた合計の獲得枚数が所定数に到達することによって所定枚数獲得表示を表示するよう構成してもよい。

20

【2467】

尚、第19実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

30

【2468】

（第19実施形態）

ここで、各構成要素について説明する前に、第19実施形態に係る回胴式遊技機Pの特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【2469】

まず、図433（一部の構成については図434）を参照しながら、第19実施形態に係る回胴式遊技機Pの前面側の基本構造を説明する。回胴式遊技機Pは、主に前扉（フロントドアとも称す）と、裏箱（キャビネット、基体とも称す）と裏箱内に設置されたリールユニット、ホップ装置、電源供給ユニットE、主制御基板M（CPUMCを含む主制御チップCが搭載されている基板）、副制御基板S（CPUSCを含む副制御チップSCが搭載されている基板）で構成される。以下、これらを順に説明する。

40

【2470】

<前扉DU>

前扉DUは、遊技状態を視認可能にするための機構、遊技媒体の入力を可能にするための機構、リールユニットを操作するための機構、その他の機構等を含む。具体的には、遊

50

技状態を視認可能にするための機構として、リール窓D160、投入数表示灯D210、スタートランプD180、再遊技ランプD290、投入可能ランプD300、特別遊技状態表示装置D250、クレジット数表示装置D200、払出数表示装置（押し順表示装置）D270（押し順表示装置D270と称することもある）、ATカウンタ値表示装置D280、有利区間表示器YH等が取り付けられている。また、遊技媒体の投入や賭け数（ベット数）の投入を可能にするための機構として、メダル投入口D170、ベットボタンD220、投入された遊技媒体の払い出しを可能にするための機構として、精算ボタンD60が取り付けられている。そして、リールを操作するための機構として、スタートレバーD50、停止ボタンD40が取り付けられている。なお、第19実施形態における回胴式遊技機は、スタートレバーD50、停止ボタンD40、メダル投入口D170、ベットボタンD220、精算ボタンD60、サブ入力ボタンSB、十字キーSB2等が取り付けられている遊技者側にせり出した形状の操作卓を備えている。以下、各要素について詳述する。

10

【2471】

<遊技状態を視認可能にするための機構>

次に、遊技状態を視認可能にするための機構の要部について説明する。リール窓D160は、前扉DUの一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓D160を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯D210は、3つのLEDによって構成されており、現在ベット（一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること）されているメダル数と同数のLEDが点灯するよう構成されている。具体的には、投入数表示灯D210は、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213の3つのLED（ランプ）によって構成されており、ベットされている遊技メダルが1枚である場合には1ベットランプD211：点灯、2ベットランプD212：消灯、3ベットランプD213：消灯となり、ベットされている遊技メダルが2枚である場合には1ベットランプD211：点灯、2ベットランプD212：点灯、3ベットランプD213：消灯となり、ベットされている遊技メダルが3枚である場合には1ベットランプD211：点灯、2ベットランプD212：点灯、3ベットランプD213：点灯となる（再遊技が停止表示した次ゲームにおいてはその限りではなく、詳細は後述する）。また、スタートランプD180は、LEDによって構成されており、スタートレバーD50の操作が有効（操作を受け付けている）である場合に点灯し、スタートレバーD50の操作が無効（操作を受け付けていない）である場合に消灯するよう構成されている。また、再遊技ランプD290は、LEDによって構成されており、再遊技が停止表示したことを契機として点灯し、再遊技が停止表示した次の遊技が終了したことによって消灯するよう構成されている。また、投入可能ランプD300は、メダル投入口D170への遊技メダルの投入が有効である、又は、ベットボタンD220の操作が有効である場合に点灯（点滅としてもよい）し、遊技メダルの投入が無効である、又は、ベットボタンD220の操作が無効である場合に消灯するよう構成されている。また、特別遊技状態表示装置D250は、7セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置D250を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、後述する演出表示装置S40（第二情報表示部とも称することがある）にて当該払出数の総数を表示するよう構成することで遊技者は特別遊技中に払い出された払出数の総数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、クレジット数表示装置D200は、7セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ちメダルとして遊技機内に貯留されているメダル数の総数（クレジット数）が表示されるよう構成されている。また、払出数表示装置（押し順表示装置）D270は、7セグメントディスプレイによって構成されており、現在払出されている遊技メダル数及びリール停止順（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43の停止順）によって入賞する役が相違し得る条件装置（いわゆる押し順役（押し順あり役とも称することがある））であるが、入賞する役や停止表示される図柄組合せ

20

30

40

50

が相違した場合には、遊技者に付される利益率（払出枚数、その後のR T状態等）が異なり得るよう構成されているものが一般的である}が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知し得るよう構成されている（当該報知を押し順ナビと称することがある）。このように、払出数表示装置（押し順表示装置）D 2 7 0は、現在払出されている遊技メダル数と遊技者に最も高利益となるリール停止順との2つの表示を実行し得るよう構成されており、実行されている表示が2つの表示のうちいずれであるかを遊技者が誤認しないような表示態様となっており、当該表示態様の詳細は後述することとする。また、A Tカウンタ値表示装置D 2 8 0は、A Tに関する状態（詳細は後述する）のうち、押し順表示装置D 2 7 0（第一情報表示部とも称することがある）に表示された押し順ナビ表示に従って遊技を進行した場合に保障されることとなる遊技者にとって有利なA Tに関する状態（本例では、押し順ナビ状態、報知遊技とも称することがあり詳細は後述する）に滞在し得るゲーム数を表示し得るよう構成されている。尚、A Tカウンタ値表示装置D 2 8 0を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、A T中状態に滞在し得るゲーム数を演出表示装置S 4 0にて表示するよう構成することで遊技者は当該有利なA Tに関する状態が保障されているゲーム数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。尚、払出数表示装置（押し順表示装置）D 2 7 0は、払出数表示装置と押し順表示装置との2つの装置に分けるよう構成してもよい。

【2 4 7 2】

また、有利区間表示器Y Hは、L E Dによって構成されており、「有利区間」である場合には点灯し、「有利区間」でない場合には消灯するよう構成されている（点灯及び消灯タイミングについては後述する）。ここで、本例に係る回胴式遊技機においては、従来の回胴式遊技機と同様に、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第1種B B・第2種B B等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（R T状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るA T（アシストタイム）中状態、前記R T状態とA T中状態とが複合したA R T（アシストリプレイタイム）状態、等を探り得るが、これらの「遊技状態」とは別に、「通常区間」、「待機区間」及び「有利区間」という3つの「遊技区間」のいずれかを設定可能となっている。尚、本例においては「待機区間」は設定しておらず、「通常区間」と「有利区間」とのいずれかの遊技区間を設定している。このうち、「有利区間」が他の「遊技区間」よりも、遊技者にとって相対的に有利となるものとして位置付けられており、例えば、「遊技状態」がA T中状態やA R T状態であることと「有利区間」とが対応付けされている。即ち、「遊技状態」がA T中状態やA R T状態であると、有利区間表示器Y Hが点灯するのであるが、後述するように、「遊技区間」の設定制御も「遊技状態」の設定制御と同様に、遊技進行を制御する主制御基板側で行われるため、有利区間表示器Y Hの点灯／消灯状況によって、遊技進行状況が遊技者にとって相対的に有利なものとなっているか否かが、嘘偽りなく遊技者に対して伝達可能となっている。尚、後述するように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、1 5 0 0ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定されるのであるが、その際には、残存するA Tに関する状態も強制的に終了させられる（A T中状態を維持するための情報がクリア・初期化される）ため、設定される「遊技区間」の変更が「遊技状態」の移行にも影響を与え得るものとなっており、それにより比較的設計自由度の高いA T中状態やA R T状態等の「遊技状態」によって、著しく射幸性が高まってしまうことを自動的に抑制できるものとなっているのである。尚、上述したように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、1 5 0 0ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定される、即ち、「有利区間」が終了することとなるが、「有利区間」の終了条件はこれには限定されない。本例に係る回胴式遊技機における「有利区間」の終了条件は、「押し順役（押し順あり役）を構成する小役の中で、払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回の実行（例えば、押し順役を構成する小役として、7枚、3枚、1枚の小役がある場合、払出し枚数が最も多い7枚が獲得可能な押し順

10

20

30

40

50

ナビであって、押し順により7枚、又は1枚が獲得可能な押し順役と、押し順により3枚が獲得可能な押し順役があれば、3枚が獲得可能な押し順ナビは、ここでいう押し順ナビには該当しない)、又は、「BB、RB、MB、のいずれかに当選」を満たし、且つ、「任意の終了条件(40G1セットのループ抽選に非当選(AT)、固定32G経過(ガセ前兆)等)」、又は、「有利区間1500G」を満たすことが終了条件となっている。尚、押し順ベル役が存在しないような仕様(例:RT状態を移行するためのリプレイの押し順は存在するが、押し順によって払出し枚数が異なる小役が存在しない仕様)の場合には、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回」という有利区間を終了するための条件は除外される。また、第19実施形態では、押し順役を構成する小役として11枚役に対応する小役と1枚役に対応する小役を含む小役により構成されているため、

「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回の実行」とは、11枚のメダルが獲得可能(11枚役が入賞可能)な押し順を報知することを指す。

10

【2473】

＜遊技媒体の入力を可能にするための機構＞

次に、遊技媒体の入力を可能にするための機構の要部について説明する。メダル投入口D170は、遊技メダルの投入口であり、メダル受付可能状態である状況下において当該投入口に投入された遊技メダルは遊技機内部へと誘導される。また、遊技機内部にはメダルの投入を検出するセンサとして、投入受付センサD10sと、第1投入センサD20sと、第2投入センサD30sと、が設けられており、遊技機内部へと誘導された遊技メダルが正常に投入されたと判断した場合に、投入されたメダルをベットされたメダルとして

検出し得るよう構成されている。また、ベットボタンD220は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によって、貯留されているメダル(クレジットのメダル)をベットすることができるよう構成されている。また、精算ボタンD60は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によって、貯留されているメダル(クレジットのメダル)及び/又はベットされているメダルを遊技者に払い戻すことが可能となっている。尚、精算ボタンD60の操作によって払い戻された遊技メダルは、放出口D240に払い出されるよう構成されている。

20

【2474】

＜リールユニットを操作するための機構＞

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

30

【2475】

＜前扉DUに設けられたその他の機構＞

次に前扉DUに設けられたその他の機構の要部について図434の前扉DUを開いて回胴式遊技機Pの内部の構成を示した斜視図も参照しつつ説明する。前扉DUには、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置S40、様々な点灯態様にて点灯し得る遊技効果ランプD26(不図示)、信号中継用の扉基板D、投入されたメダルの検出等を行なうメダルセレクトダDS、サウンドを出力し得るスピーカS20、合成樹脂等によって形成された部材である、中パネル(中装飾パネル)、上パネルD130及び下パネルD140、等が設けられている。演出表示装置S40は、上パネルに形成された透視領域を介して演出等を表示する表示部が視認可能となるように前扉DUの裏面側上部に取り付けられている。また、装飾ランプユニットD150及びLEDランプユニットS10は、回胴式遊技機Pの遊技の進行に応じて発光する発光源を有しており、下パネルD140を挟んで右側及び左側の各々に装飾ランプユニットD150が設けられ、上パネルD130を挟んで右側及び左側の各々にLEDランプユニットS10が設けられている(装飾ランプユニットD150とLEDランプユニットS10とを総称して、ランプユニットと称することがある)。また、前扉DUの背面にお

40

50

るリール窓D160の下方には、扉基板Dが取り付けられており、この扉基板Dには、前述した停止ボタンD40や、スタートレバーD50、精算ボタンD60等の入力信号が入力され、入力された信号を直接或いは加工して後述する主制御基板Mに出力する中継基板の機能を有している。また、メダル投入口D170に対応し、前扉DUの背面における扉基板Dの付近には、詳細後述するメダルセレクトASが設けられており、メダル投入口D170から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行ない、適正なメダルを後述するホッパーH40に案内し、不適正なメダルを後述するメダル受け皿D230に返却する機能を有している。更に、扉基板Dの下方の左右にスピーカS20が夫々1つずつ設けられている。中パネルは、操作卓の上側、上パネルD130の下側の部分であり、前述したリール窓を含むパネル部分である。また、前述した操作卓D190に取り付けられているサブ入力ボタンSB及び十字キーSB2とは、後述するメニュー画面における操作や副制御基板S側でのボタン連打演出（サブ入力ボタンSBを連打操作することによって、ボーナスに当選しているか否かに関する演出を実行する）やミニゲーム（例えば、「AT中状態」への突入の成否の演出）等の進行等に用いる部材である。なお、回胴式遊技機Pの前扉DUには、放出口D240から放出された遊技メダル（或いは単にメダルと呼ぶことがある）を受けるメダル受け皿D230、前扉DUの開閉状態を検出可能な扉スイッチD80が設けられている。また、前扉DUには鍵穴D260が設けられており、鍵穴D260の形状と整合するキー（ドアキー）を鍵穴D260に差し込む{加えて、所定の方向（例えば、時計回り）に捻る}ことで、前扉DUを開放し得るよう構成されている。更に、第19実施形態においては、ドアキーを鍵穴D260に差し込む{加えて、所定の方向（例えば、反時計回り）に捻る}ことで、エラー状態（ドア開放エラー等）を解除し得るよう構成されている。また、ベットボタンD220の内部にはベットボタンランプS50が設けられており、ベットボタンランプS50は、副制御基板Sにて制御されるLEDで構成されており、ベットボタンランプS50が点灯（又は点滅）することにより、ベットボタンD220の操作が有効であることを遊技者に知覚させることができる。また、停止ボタンD40の内部には停止ボタンランプS60が設けられており（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43の3つの停止ボタンに夫々設けられている）、停止ボタンランプS60は、副制御基板Sにて制御されるLEDで構成されており、停止ボタンランプS60の点灯（又は点滅）の有無及び／又は点灯色により、停止ボタンD40の操作が有効であることを遊技者に知覚させることができる。尚、有効である停止ボタンD40に対応した点灯色にて点灯するのは有効である停止ボタンD40に対応した停止ボタンランプS60のみとなるよう構成されているため、例えば、左停止ボタンD41が無効、中停止ボタンD42が有効、右停止ボタンD43が有効である場合には、左停止ボタンD41に対応した停止ボタンランプS60が消灯、中停止ボタンD42に対応した停止ボタンランプS60が点灯、右停止ボタンD43に対応した停止ボタンランプS60が点灯のように、3つの停止ボタンランプS60の点灯態様が夫々相違し得るよう構成されている。また、停止ボタンランプS60の点灯色や点灯態様を相違させることにより（点灯・点滅のように相違させたり、低速点滅・高速点滅のように相違させてもよい）、押し順ナビが実行されるゲームにて、現在停止操作すべき停止ボタンを遊技者が判別し易くなるよう構成してもよく、例えば、すべてのリールが回転中であり、「左→中→右」の押し順が正解（最大の払出枚数）となる押し順ベルに当選している場合に、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプと右停止ボタンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させ、その後、遊技者が左停止ボタンを操作して左リールを停止させた場合には、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを消灯させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、右停止ボタンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させるよう構成してもよい。

【2476】

次に裏箱（キャビネット、基体とも称す）並びに、裏箱内に設置される各装置について説明する。裏箱の略中央には、リール窓D160を介してその一部が視認可能となるようにリールユニットが取付られている。リールユニットは、リールM50とリールM50の

10

20

30

40

50

駆動源（ステッピングモータ等）とを備えている。また、リールM50は、左リールM51、中リールM52、右リールM53を備えている。ここで、夫々のリール部は合成樹脂等により形成され、リール部の外周上（リール帯MO上）には複数の図柄が描かれている。そして、スタートレバーD50及び停止ボタンD40における各停止ボタンの操作に基づき、夫々のリール部の回転動作及び停止動作を可能とするよう構成されている。また、図示しないが、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の内部にはLED（以下、リールバックライト、回胴バックライトと呼ぶことがある）が設けられており、LEDが点灯した際にはリール部外周を透過した光によって、リール部外周が点灯したように視認できるよう構成されている（回胴バックライトを用いた演出であるバックランプ演出についての詳細は後述する）。また、リールM50の上方には、各リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）を駆動するための後述する回胴基板Kが格納されている。

10

【2477】

また、リールM50の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板Mが格納され、リールM50の左方には、図433に示した演出表示装置S40、LEDランプユニットS10、スピーカS20等を用いて行われる各種演出の制御を司る後述する副制御基板Sが格納されている。なお、主制御基板Mには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチM20、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンM30が接続されている。図434において、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30については何れも不図示としているが、主制御基板Mの基板上等の適宜位置に設けられていけばよい（即ち、前扉DUを開かなければ人為的なアクセスが困難な位置に設けられていけばよい）。

20

【2478】

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

30

【2479】

<メダルセクタDS>

次に、メダルセクタDSについて、図435を交えつつ詳細に説明する。図435は、回胴式遊技機P内部における、メダル投入口D170に投入された遊技メダルの経路（セクタ）を示した斜視図である。メダルセクタDSは、扉基板Dの付近にメダル投入口D170から投入された遊技メダルの通路となる投入受付センサD10sが設けられており、投入受付センサD10sの下方には、遊技メダルを放出口D240に導くためのコインシュータD90などが設けられている。投入受付センサD10sは、メダル投入口D170から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロックD100により放出口D240に払い戻されるよう構成されている。遊技者がスタートレバーD50を操作する前に（遊技メダルの投入が有効である状態にて）遊技メダルを投入すると、遊技メダルは投入受付センサD10sによって選別され、規格を満足しているものだけがホッパH40内に投入され、規格を満たしていないメダルは、コインシュータD90を通して、放出口D240に返却されるようになっている。これに対して、スタートレバーD50が操作された後に（遊技メダルの投入が有効でない状態にて）遊技メダルが投入された場合は、規格を満たしているか否かに拘らず、投入された遊技メダルはコインシュータD90を通して、放出口D240に返却される。また、投入受付センサD10sの内部（流路の奥）には、詳細後述するメダル投入に係るセンサが設けられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが通過

40

50

すると、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによって検出されて、その信号が後述する主制御基板Mに供給されるようになっている。

【2480】

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

【2481】

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

【2482】

<メダル払出装置H>

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

【2483】

次に、図437は、第19実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。第19実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数（1ゲームにてベットできる遊技メダルの最大枚数）が3枚、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ、入賞判定される有効ラインは「左リールM51上段、中リールM52中段、右リールM53下段」の1ラインとなっている。尚、最大払出枚数は11枚、最小払出枚

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

【2484】

次に、図438は、第19実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53のコマ数はいずれも20コマ（0番～19番）であり、図柄は「黒セブン」、「白セブン」、「羊」、「ブランク」、「ベル」、「リプレイA」、「リプレイB」、「スイカA」、「スイカB」、「チェリー」の10種類となっている。ここで、「ブランク」は、その他の図柄と同様に当選役を構成する図柄組み合わせに含まれる図柄であり、当選役を構成しない図柄という意味ではなく、「ブランク」を含む当選役を構成する図柄組み合わせとしては、例えば、「スイカB・リプレイA・ブランク」で再遊技02となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

【2485】

次に、図439～図441は、第19実施形態における図柄組み合わせ一覧1～3である。第19実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、いずれか一の図柄組み合わせが有効ライン（前述した1ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が3つ揃うよう構成されている）。また、第19実施形態においては、第1種BB役（いわゆる第1種特別役物に係る役物連続作動装置であるが、以下、単にBB役と呼ぶことがある）となる図柄組み合わせして、1種BB-A（RB-Aを連続作動させ、264枚を超える払出で終了）となる「羊・羊・羊」と、1種BB-B（RB-Bを連続作動させ、132枚を超える払出で終了）となる「黒セブン・黒セブン・黒セブン」と、1種BB-C（RB-Bを連続作動させ、132枚を超える払出で終了）となる「白セブン・白セブン・白セブン」との3つの図柄組み合わせを有している。尚、第19実施形態においては、第1種BB役が入賞し、BBが実行された（役物が作動した）場合には、当該BB実行中においては、BB中のすべてのゲームにおいて、1つの抽選テーブルを参照して、役物以外の当選役（小役、再遊技役）を抽選するよう構成されている（1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールJACINタイプと呼ぶことがある）。尚、第1種BB役の形式に関しては、これには限定されず、1回のBBの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。また、RT状態が「RT1」である場合に14番～16番に対応する再遊技04となる図柄組み合わせが停止表示されると、RT0に移行するよう構成されている（RT状態の詳細については後述する）。尚、「RT1」よりも「RT0

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

【2486】

次に、図442は、第19実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。第19実施形態においては、再遊技役は再遊技-A～再遊技-D3（当選番号1～6）まで設けられており、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、第19実施形態においては、最も右の列である「条件装置」の項目に図示されているように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて複数種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の条件装置のうち同一の当選番号となる条件装置を纏めて、右から3番目の列である「条件装置（名称）」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号1に対応する条件装置である「再遊技-A」においては、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」の3種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されている。尚、「条件装置（名称）」を単に条件装置と称することがある。また、「再遊技01」等の再遊技に関する条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞01」等の入賞することで遊技メダルが払い出される条件装置を小役と称することがあり、「1種BB-A」等の停止表示されることによりBBが開始することとなる条件装置をBB役と称することがある。また、当選番号21～23及び25～27に当選した場合には、BB役と小役とが重複して当選することとなり、そのような場合には、当選した小役に対応する図柄が停止表示し得る位置にて左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43を操作するとBB役に対応する図柄が停止表示せずに小役に対応する図柄が停止表示する一方、小役に対応する図柄が停止表示しない（引き込めない）位置にて左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せずにBB役に対応する図柄が停止表示するよう構成されている。具体的には、例えば、当選番号21の条件装置である「1種BB-B+入賞-C」に当選した場合には、「入賞12」又は「入賞13」であるチェリーと、「1種BB-B」である黒セブンとのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リールM51→中リールM52→右リールM53の順番にリールを停止させる場合において、（1）第1停止にて左リールM51の上段に図柄番号0～4番（図438のリール配列を参照）が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD41を操作した場合には、左リールM51の上段に「入賞12」に対応する図柄番号4番が停止し、中リールM52及び右リールM53の停止位置に拘らず、「入賞12」が停止表示される。（2）第1停止にて左リールM51の上段に図柄番号5～12番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD41を操作した場合には、左リールM51の

10

20

30

40

50

上段に「入賞 1 3」に対応する図柄番号 6 番、1 1 番、又は 1 6 番が停止し、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止位置に拘らず、「入賞 1 3」が停止表示される。(3 - 1) 第 1 停止にて左リール M 5 1 の上段に図柄番号 1 3 ~ 1 9 番が位置している操作タイミングにて左停止ボタン D 4 1 を操作した場合には、左リール M 5 1 の上段に「1 種 B B - B」に対応する図柄番号 1 7 番又は 1 9 番が停止する。(3 - 2) 第 2 停止にて中リール M 5 2 の中段に図柄番号 1 4 ~ 1 8 番が位置している操作タイミングにて中停止ボタン D 4 2 を操作した場合には、中リール M 5 2 の中段に「1 種 B B - B」に対応する図柄番号 1 8 番が停止し、その後、第 3 停止にて右リール M 5 3 の下段に図柄番号 1 3 ~ 1 7 番が位置している操作タイミングにて右停止ボタン D 4 3 を操作した場合には、右リール M 5 3 の下段に「1 種 B B - B」に対応する図柄番号 1 7 番が停止し、B B 役が停止表示されることとなる。(3 - 3) 第 2 停止にて中リール M 5 2 の中段に図柄番号 1 9 ~ 1 3 番が位置している操作タイミングにて中停止ボタン D 4 2 を操作した場合には、中リール M 5 2 の中段に「1 種 B B - B」に対応する図柄番号 1 8 番が停止できず、いずれの条件装置も停止表示されないこととなる。

【2 4 8 7】

次に、「役割」の項目には、「条件装置（名称）」がどのような役割となっているかを図示しており、当選番号 1 に対応する「通常リプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、R T 状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であり、当選番号 2 に対応する「逆押し白 7 揃いリプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、R T 状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、逆押し（右リール M 5 3 → 中リール M 5 2 → 左リール M 5 1 の順にリールを停止させること）にて、右リール M 5 3 の図柄番号 1 8 ~ 2 番の範囲、中リール M 5 2 の図柄番号 9 ~ 1 3 番の範囲、左リール M 5 1 の図柄番号 5 ~ 1 0 番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、右リール M 5 3、中リール M 5 2 及び左リール M 5 1 の下段に「白セブン」が停止表示され、遊技者から見ると白セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技 - B に当選し、A T 上乗せ抽選に当選したゲームにおいて、逆押しで「白セブン」を狙うよう指示する演出（詳細は後述する）を実行することにより、A T 上乗せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。当選番号 3 に対応する「順押し黒 7 揃いリプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、R T 状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、順押し（左リール M 5 1 → 中リール M 5 2 → 右リール M 5 3 の順にリールを停止させること）にて、左リール M 5 1 の図柄番号 1 3 ~ 1 9 番の範囲、中リール M 5 2 の図柄番号 1 4 ~ 1 8 番の範囲、右リール M 5 3 の図柄番号 1 3 ~ 1 7 番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の下段に「黒セブン」が停止表示され、遊技者から見ると黒セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技 - C に当選し、A T 上乗せ抽選に当選したゲームにおいて、順押しで「黒セブン」を狙うよう指示する演出（詳細は後述する）を実行することにより、A T 上乗せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。

【2 4 8 8】

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

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

【2489】

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

【2490】

また、当選番号13に対応する、「共通ベル」は、入賞04~入賞07のいずれが停止しても最大獲得枚数である11枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、押し順に拘らず最大利益が獲得できる条件装置であり、押し順不問ベルと称することがある。また、当選番号15に対応する、「スイカA」は、平行ラインにスイカ(スイカAとスイカBのいずれか)が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図441における60番の入賞14は各リール中段にスイカAが3つ揃いすることとなる。また、当選番号16に対応する、「スイカB」は、斜めラインにスイカ(スイカAとスイカBのいずれか)が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図441における66番の入賞16は左リールM51上段にスイカB、中リールM52中段にスイカB、右リールM53下段にスイカAのように、斜め右下がりにスイカが3つ揃いすることとなる。また、当選番号17に対応する、「BB中弱レア小役(斜めベル揃い)」は、有効ライン上にベルが3つ揃いし得る条件装置であり、詳細は後述するが、BB中に当選することによってAT上乘せ抽選が実行される条件装置である。また、当選番号18に対応する、「BB中強レア小役(V字ベル揃い)」は、左リールM51上段、中リールM52中段、右リールM53上段にベルが停止表示され得る条件装置であり、詳細は後述するが、BB中に当選することによってAT上乘せ抽選が実行される条件装置である。

【2491】

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

10

20

30

40

50

【2492】

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

【2493】

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

【2494】

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

【2495】

次に、図443は、第19実施形態における小役、再遊技役に関する当選番号（条件装置番号、当選役とも称す）及びボーナス（BB、BB役とも称す）が役抽選手段により決定される抽選確率（当選率とも称する）を示す一覧である。同図においては、当選番号の当選率を図示している。

【2496】

まず、BB未作動時である「RT0」、「RT1」及び「RT2」における抽選確率について詳述する。第19実施形態においては、RT状態によって当選役（特に、再遊技役）の出現率（抽選確率）が相違し得るよう構成されており、「再遊技役」（すべての再遊技役を合計した出現率）は「RT1」の場合においてその他のRT状態よりも出現率が高くなっている。また、当選番号4～6にて停止表示し得る「再遊技04」（いわゆる転落再遊技役であり、「RT1」であり且つボーナスが当選していない状況下において当該再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示されると、以降「RT0」に移行することとなる）は「RT1」にて主に当選し、「RT0」においてはほぼ出現しないようになっている。尚、「RT2」においては、当選番号4～6にて停止表示し得る「再遊技04」が出現し得ることとなるが、「再遊技04」が停止表示されてもRT状態は移行しない。尚、「RT1」において「再遊技04」が停止表示された場合には、「RT0」に移行した、即ち、RT状態が転落した旨を報知する演出である転落演出（例えば、演出表示装置S40に「残念」と表示）を実行し、「RT0」において「再遊技04」が停止表示された場合には、転落演出を実行しないよう構成してもよい。そのように構成することにより、「再遊技04」が停止表示されたにも拘らず、転落演出が実行されなかったことにより、BBに当選していることを認識することができ、遊技の興趣性を高めることができる。尚、そのように構成した場合には、「再遊技04」が停止表示されたことにより出力される効果音と「再遊技04」以外の再遊技役（例えば、RT状態が移行しない「再遊技01」）が

10

20

30

40

50

停止表示されたことにより出力される効果音とが相違するよう構成してもよく、そのように構成することにより、「再遊技０４」が停止表示されたことを遊技者が認識し易く構成することができる。また、押し順ナビが発生しないＡＴに関する状態（例えば、「通常遊技状態」であり、非ＡＴ遊技状態と称することがある）である場合と押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態（例えば、「ＡＴ中状態」であり、ＡＴ遊技状態と称することがある）である場合との両方の場合において「ＲＴ１」に滞在することがある。このとき、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」へ移行（転落）する可能性がある当選番号が当選したとき、非ＡＴ遊技状態のときにはＲＴ状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーＤ５０の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非ＡＴ遊技状態においては「ＲＴ０」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、遊技状態を移行させることが可能となる。一方、ＡＴ遊技状態のときにはＲＴ状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する（且つ、ＲＴ状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する）ように構成されていても良い。これにより、ＲＴ状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降の停止ボタンＤ４０の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号２又は３にて停止表示し得る「再遊技０５」（ＡＴ状態にて停止表示された場合にＡＴ上乘せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役）は主に「ＲＴ１」で出現し、その他のＲＴ状態ではほぼ出現しないようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うＲＴ状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、第１９実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、第１９実施形態においては、ボーナスは小役と重複し得るよう構成されており、スイカＡ、スイカＢ、チェリーの一部と重複している。具体的には、当選番号２１～２３及び当選番号２５～２７がボーナスと小役とが重複している条件装置となっている。

【２４９７】

また、「ＲＴ２」である状況においては、ＢＢに当選しており、且つ、ＢＢが未作動である状況であるため、当選番号２０及び２４のＢＢ役（小役とは重複していない単独のＢＢ役であり、単独ＢＢ役、単独ＢＢと称することがある）に当選した場合には、ＢＢ役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「ＲＴ２」であり、且つ、１種ＢＢ－Ａに当選している（持ち越している）状況下、当選番号２４の「１種ＢＢ－Ｃ」に当選した場合には、当該当選番号２４に係る１種ＢＢ－Ｃは無効となる。即ち、当選番号０の「ハズレ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している１種ＢＢ－Ａは当選している状態が継続される。また、「ＲＴ２」である状況においては、ＢＢに当選しており、且つ、ＢＢが未作動である状況であるため、当選番号２１～２３及び当選番号２５～２７の小役とＢＢ役とが重複している条件装置に当選した場合には、ＢＢ役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「ＲＴ２」であり、且つ、１種ＢＢ－Ａに当選している（持ち越している）状況下、当選番号２１の「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」に当選した場合には、当該当選番号２１に係る１種ＢＢ－Ｂは無効となり、入賞－Ｃのみが有効となる。即ち、当選番号１４の「入賞－Ｃ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している１種ＢＢ－Ａは当選している状態が継続される。尚、ボーナスとの重複は小役に限られるものでなく、再遊技役の一部とで重複していても良い。例えば、当選番号４～６の再遊技役の一部でボーナス役と重複しても良い。このように、ボーナスがＲＴ移行リプレイ（ＲＴ状態が移行し得る再遊技役）を含む条件装置とも重複するようにすることで、ＲＴ移行リプレイを含む条件装置が当選したときにもボーナスが当選する可能性があり、ＲＴ移行リプレイが停止表示されても、ボーナスの否定をしないこととなるため、遊技者に期待を持たせることが可能となる。なお、このように構成した場合には、ＲＴ移行リプレイが停止表示されてもＲＴ状態は移行しないように制御する。これにより、遊技者はＲＴ状態が移行（リプレイ確率が相対的に低いＲＴ状態に移行）しているはずであるのにリプレイ確率が低確率になってい

10

20

30

40

50

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

【2498】

次に、BB作動時である「1種BB-A, B, C」における抽選確率について詳述する。第19実施形態においては、BB作動中においては、当選番号13の「共通ベル」と当選番号17の「BB中弱レア小役（斜めベル揃い）」と当選番号18の「BB中強レア小役（V字ベル揃い）」との3つの小役が当選し得るよう構成されており、「AT中状態」にて当選したBBの作動中において「BB中弱レア小役（斜めベル揃い）」又は「BB中強レア小役（V字ベル揃い）」に当選した場合にはAT上乘せ抽選が実行されるよう構成されている（詳細は後述することとする）。

10

【2499】

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

20

【2500】

また、同図中段は、押し順ナビあり時における期待値一覧である。同図においては、「AT中状態」等の押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて押し順ナビが実行され得る状態において押し順ナビが実行された場合に、当該ナビに従ってリールを停止させた場合の1遊技あたりの平均払出数（入賞した小役によって払い出される平均のメダルの枚数であり、1ゲームで得られる遊技媒体の期待数とも称する）と、1遊技あたりのメダル増減期待値（3枚ベットにて遊技した場合のメダル投入枚数に対するメダル払出枚数の比率であり、1より大きい場合には期待値がプラスとなりメダルが増加していくこととなる一方、1より小さい場合には期待値がマイナスとなりメダルが減少していくこととなる）とを図示している。尚、1遊技あたりの平均払出数は、「再遊技役の置数の総和（当選番号1～6についての置数の総和）×再遊技役における払出枚数（3枚）+小役（11枚役）の置数（小役出現率）の総和（当選番号7～16についての置数の総和）×小役（11枚役）における払出枚数（11枚）／すべての置数の総和（65536）」のようにして算出することができる。また、1遊技あたりのメダル増減期待値は、「1遊技あたりの平均払出数／1遊技あたりのメダル投入枚数（3枚）」のようにして算出することができる。尚、1ゲームあたりのメダル投入数（1ゲームを行う際の遊技媒体の投入数）は3枚となっており、1遊技あたりの平均払出数が3より大きい場合に1遊技あたりのメダル増減期待値が1より大きくなるよう構成されている。同図に示されるように、第19実施形態においては、「RT1」が1遊技あたりのメダル増減期待値が相対的に最も大きくなっている。尚、同図における数値はボーナスによるメダルの増減は考慮していない。即ち、押し順ナビが発生する状況において遊技を進行した場合（最適操作態様で操作された場合、有利操作態様で操作された場合とも称す）、「RT1」ではメダルが増えていくこととなる。尚、「RT0」及び「RT2」においては、不図示であるが、押し順ナビが発生していない状況下においては、1遊技あたりのメダル増減期待値は1より小さい値となっ

30

40

50

ており、メダルが減少していくこととなる。尚、第19実施形態においては、「RT0」又は「RT2」においても押し順ナビあり時においては1遊技あたりのメダル増減期待値が1より大きくなっているが、これには限定されず、「RT0」又は「RT2」における押し順ナビあり時の1遊技あたりのメダル増減期待値が1より小さくなるよう構成してもよい。尚、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示した場合には実際には前回遊技における賭け枚数(3枚)が自動ベットされるが、第19実施形態におけるメダル増減期待値を算出するにあたっては、メダル3枚の払出しと仮定して算出している。尚、1遊技を1ゲームと称することがある。

【2501】

また、各RT状態における、1遊技あたりの平均払出数は、RT状態が「RT0」の場合には3.511291504であり、RT状態が「RT1」の場合には4.737915039であり、RT状態が「RT2」の場合には3.67137146となっている。また、各RT状態における、1遊技あたりのメダル増減期待値は、RT状態が「RT0」の場合には1.170430501であり、RT状態が「RT1」の場合には1.579305013でありRT状態が「RT2」の場合には1.223790487となっており、押し順ナビあり時においては、RT状態が「RT1」の場合が遊技者にとって最も有利なRT状態となっている。尚、当該数値は設定1である場合の値となっている。尚、上記小役、再遊技役に関する当選番号及びボーナスの抽選確率はあくまで一例であり、例えば、BBが内部成立中となる「RT2」における1遊技あたりのメダル増減期待値(押し順ナビあり時のメダル増減期待値)が1未満となるよう構成してもよい。そのように構成することにより、押し順ナビが発生する状況且つ「RT2」である場合(BBが内部成立中である場合)に、ボーナスを揃えることができるゲームにてボーナスを揃えなかった場合にも、徐々に持ちメダルが減少していくこととなり、押し順ナビが発生する状況且つ「RT2」である場合(BBが内部成立中である場合)に、ボーナスを揃えることができるゲームにて故意にボーナスを揃えないことにより持ちメダルを増加させていくような攻略を防止することができる。具体的には、「RT2」においてハズレとなる確率を、「RT2」において当選する全ての小役(入賞-A1~入賞-I)の当選確率よりも高くなるように設計することが好ましく、そのように設計されるように再遊技役の当選確率を定めることが好ましい(再遊技役の当選確率を高く設計するとその分ハズレとなる確率が低くなってしまいうため、再遊技役の当選確率が高くなり過ぎないように設計することが好ましい)。尚、本例の「RT2」においては、すべての小役を合算した当選確率は18784/65536であり、すべての再遊技の合算した当選確率は、12501/65536であり、ハズレとなる確率は、34251/65536となっており(図443参照)、ハズレとなる確率の方がすべての小役を合算した当選確率よりも高くなるように設計されている。

【2502】

また、図443に示すように、第19実施形態においては、1種BB-Aの出現率は、設定1~設定6の全てについて同一の置数である40が割り当てられている。また、1種BB-Cの出現率は、設定1~設定6の全てについて同一の置数である160が割り当てられている。これに対して、1種BB-Bの出現率は、設定1に対して160が割り当てられ、設定2に対して180が割り当てられ、設定3に対して200が割り当てられ、設定4に対して220が割り当てられ、設定5に対して240が割り当てられ、設定6に対して270が割り当てられている。即ち、1種BB-Bの出現率は、設定値によって割り当てられている置数が異なっている。このように、1種BB-A及び1種BB-Cは、設定差のないBB(1種BB-A、1種BB-Cを設定差なしBB、設定差なしボーナスと称することがある)として機能し、1種BB-Bは、設定差のあるBB(1種BB-Bを設定差ありBB、設定差ありボーナスと称することがある)として機能する。また、1種BB-A、1種BB-Bと1種BB-CのいずれもRT状態に拘らず(「RT0」と「RT1」とで)出現率は一律である。尚、1種BB-A及び1種BB-C(合算)の出現率は設定値に拘らず同一であるが、1種BB-B(合算)の出現率は設定値によって相違す

10

20

30

40

50

る。尚、1種BB-Bの出現率として合算した出現率は設定値が相違しても同一であるが、当選番号毎の出現率が設定値によって相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合にも1種BB-Bを設定差ありBBと称してもよい。

【2503】

次に、図444のブロック図を参照しながら、第19実施形態に係る回胴式遊技機Pの電氣的な概略構成を説明する。はじめに、第19実施形態に係る回胴式遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板Mを中心として、副制御基板S、扉基板D、回胴基板K、電源基板E、中継基板IN、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30等がデータをやり取り可能に接続されて構成されている。尚、図中の実線部がデータのやり取りに関する動きを示したものであり、図中の破線部が電源供給ルートを示したものである。尚、電源供給ルートはこれに限られたものではなく、例えば電源基板Eから主制御基板を介さずに中継基板INや扉基板Dに電源を供給しても良い。

【2504】

主制御基板（主制御手段、主基板、メイン制御手段、メイン基板、主遊技部と称することがある）Mは、回胴式遊技機Pで行われる遊技全体の進行を司る基板である。主制御基板Mには、主制御チップCが搭載されており、主制御チップCには、CPU C100（CPUMCとも称することがある）、内蔵ROM C110、内蔵RAM C120等がバスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて搭載されている。そして、主制御基板Mは、前扉DUに搭載された扉基板Dから、スタートレバーD50等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板Sや、扉基板D、回胴基板K等に向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している（例えば、副制御基板Sに向かって指示番号（押し順番号、指示情報、操作情報とも称する）を出力することにより、副制御基板Sは演出表示装置S40上で押し順ナビを実行することが可能となっている）。

【2505】

また、副制御基板（副制御手段、副基板、サブ制御手段、サブ基板、副遊技部と称することがある）Sにも、前述した主制御基板Mと同様に、副制御チップSCが搭載されており、副制御チップSCには、CPU SC100や、ROM、RAM等が設けられていて、バスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて構成されている。また、副制御基板Sには、各種LEDランプS10（ベットボタンランプS50や停止ボタンランプS60が含まれている）、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライト（バックランプとも称する）S30等が接続されている。ここで回胴バックライトS30とは、左リールM51、中リールM52、右リールM53夫々の内部に設けられ、リールの表面に描かれた図柄を裏側から照らすライトである。副制御基板Sは、主制御基板Mから受け取った制御コマンドを解析して、各種LEDランプS10、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライトS30等にそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。尚、本例に係る回胴式遊技機においては、左リールの上段、中段、下段、中リールの上段、中段、下段、右リールの上段、中段、下段、の9個の範囲を遊技者が個別に識別できるよう、回胴バックライトS30として複数のLEDが設けられている。一例としては、左リールの上段に対応するLEDが点灯し、その他のLEDがすべて消灯することによって、遊技者は左リール上段が点灯していると識別することができる。また、本例に係る回胴式遊技機は、所定の図柄組み合わせが停止表示した際に、回胴バックライトS30の点灯態様を変化させることによって当該所定の図柄組み合わせが停止表示した旨を遊技者に示唆するバックランプ演出（バックライト演出と称することがある）を実行可能に構成されている（詳細は後述する）。

【2506】

扉基板Dには、前述した投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、回転しているリールM50を停止するための停止ボタンD40、リールM50の回転を開始するためのスタートレバーD50、貯留されている遊技メダル（クレジット）や投入された遊技メダルを払い出して遊技を終了するための精算ボタンD60、

遊技の状態を表示する各種の表示パネルD70 {不図示であるが、前述した、投入数表示灯D210、スタートランプD180、再遊技ランプD290、投入可能ランプD300、特別遊技状態表示装置D250、払出数表示装置（押し順表示装置）D270は、クレジット数表示装置D200、有利区間表示器YH、等の表示装置の集合体}、前扉の開閉判定やエラーの解除や設定値の変更を実行するための扉スイッチD80、投入された後に適合しないと判断された遊技メダル（又は、その他の異物）を放出口D240に払い戻すためのブロッカD100等が接続されている。また、この扉基板Dは、前述した主制御基板Mとデータをやり取り可能に接続されている。このため、前扉DUに設けられたスタートレバーD50や、停止ボタンD40、精算ボタンD60等を操作すると、扉基板Dを介して、操作に係る信号が主制御基板Mに供給されるようになっていく。また、投入受付センサD10sが遊技メダルの通過を検出した信号も、扉基板Dを介して主制御基板Mに供給される。

【2507】

また、回胴基板Kには、リールM50を回転させるための回胴モータK10と、リールM50の回転位置を検出するための回胴センサK20等が接続されている。回胴基板Kは、当該回胴センサK20によって、リールM50の回転位置を検出しながら回胴モータK10を駆動することにより、リールM50を、決定された停止位置で停止させることが可能となっている。また、第19実施形態の回胴式遊技機においては、回胴モータK10には、所謂ステップモータ（ステッピングモータと称することがある）が使用されている。尚、ステップモータは、リールM50が1回転するステップ数として、480ステップが設定されている。また、各リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）には略均一の大きさで所定数（例えば、20個）の図柄が設定されており、1図柄分に相当するステップ数としては、24ステップ（ $=480/20$ ）が設定されている。尚、ステップ数、リール1周あたりの図柄の数は変更しても何ら問題ない。

【2508】

また、メダル払出装置Hは、中継基板INを介して、主制御基板Mに接続されており、主制御基板Mからの制御信号に基づいて、所定枚数（例えば、10枚）の遊技メダルを払い出す動作を行う。尚、メダル払出装置Hにはメダルが正常に払い出されたか否かの判定や払い出された遊技メダルの数の計測を実行する第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sと、ディスクH50を回転させるためのホッパモータH80と、が接続されている。

【2509】

これら各種制御基板、及び基板で消費される電力は、電源基板E（電源スイッチE10により電源供給の有無を制御する基板）から供給されている。図444では、電源基板Eから電力が供給される様子を破線の矢印で表している。図示されているように、主制御基板Mおよび副制御基板Sには、電源基板Eから電力が直接供給されており、各種基板（扉基板D、回胴基板K、中継基板IN）には、主制御基板Mを介して電力が供給されている。電源基板Eには所定量（例えば、100V）の交流電圧が供給されており、この電力を規定電圧の直流電圧に変換した後、夫々の制御基板及び基板に供給している。

【2510】

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

【2511】

次に、図445～468は、第19実施形態における、主制御基板Mが行う一般的な処

10

20

30

40

50

理の流れを示したフローチャートである。

【2512】

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

10

【2513】

まず、図445は、回胴式遊技機Pの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板MのCPUC100にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。まず、ステップ1000で、回胴式遊技機Pの電源を投入した後、ステップ1002で、主制御基板MのCPUC100は、タイマ割り込みの初期設定を実行する（ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ1004で、主制御基板MのCPUC100は、主制御チップCの機能設定としてシリアル通信の設定（速度、データの長さ、データ送信方法の設定）等を実行する。次に、ステップ1006で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ1008で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域をチェックし（例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵RAMC120に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ1010で、主制御基板MのCPUC100は、設定キースイッチM20のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ1014で、主制御基板MのCPUC100は、設定キースイッチM20がオフであるか否かを判定する。

20

30

【2514】

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

40

【2515】

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

50

る、復帰不可能エラー処理を実行する。

【2516】

また、ステップ1036でNoの場合、ステップ1046で、主制御基板MのCPU C100は、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置D270に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU C100は、後述する復帰不可能エラー処理を実行する。

【2517】

また、ステップ1014でNoの場合、ステップ1028で、主制御基板MのCPU C100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）及び全RAMのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1028でYesの場合、ステップ1030で、主制御基板MのCPU C100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。RAMの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみに限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もRAMの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出及び表示することができることとなる。また、有利区間比率の算出処理は、単位遊技が終了するタイミングで算出するよう構成されている。また、有利区間比率は、遊技機の電源が投入されると表示される（例えば、4桁の7セグメントディスプレイに表示される）。具体的な表示態様としては、「有利区間比率→6000ゲームあたりの連続役物比率→6000ゲームあたりの役物比率→累積の連続役物比率→累積の役物比率」の順に5秒間隔で繰り返し表示される。尚、連続役物比率とは「RBが作動している状態での払出し数／総払出し数」であり、役物比率とは「RB、CB、又はSBが作動している状態での払出し数／総払出し数」である。他方、ステップ1028でNoの場合、ステップ1032で、主制御基板MのCPU C100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。次に、ステップ1034で、主制御基板MのCPU C100は、ステップ1030又はステップ1032にて決定された初期化範囲で、RAM領域の初期化を実行する。次に、ステップ1100で、主制御基板MのCPU C100は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

【2518】

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

【2519】

次に、図446は、図445におけるステップ1100のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ1102で、主制御基板MのCPU C100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1104で、主制御基板MのCPU C100は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ1106で、主制御基板MのCPU C100は、RAM領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、0～5）ではないか否かを判定する。尚、設定値（設定値データ）を1～6で管理していた場合、

R A Mの初期化を実行し設定値が「0」となったときに「1」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値（設定値データ）の正常範囲を0～5として管理することにより、R A Mの初期化を実行した後の設定値（設定値データ）の補正処理（ステップ1106及びステップ1108の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ1106でY e sの場合、ステップ1108で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば、0＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ1110に移行する。他方、ステップ1106でN oの場合にもステップ1110に移行する。次に、ステップ1110で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、エラー表示L E D（例えば、払出数表示装置D 2 7 0）に設定変更装置作動中である旨（例えば、全セグメントを点灯させる「8 8」）を表示し、設定表示L E D（不図示）に設定値を表示（設定値に係る表示はR A M内で保持している設定値（設定値データ）に1を加算した数値となっている）し、ステップ1112に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置D 2 7 0は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、7セグL E Dの一部に故障が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置D 2 7 0に7セグメントを全点灯「8 8」させることにより、7セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値（設定値データ）の表示に係る構成として、設定値を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に1を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のR A Mの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ1110の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【2520】

次に、ステップ1112で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、設定／リセットボタンM 3 0がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1112でY e sの場合、ステップ1114で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、現在の設定値（設定値データ）に1を加算し（加算した結果設定値（設定値データ）が5を超過した場合には、設定値（設定値データ）は0となる）、ステップ1116に移行する。尚、ステップ1112でN oの場合にも、ステップ1116に移行する。次に、ステップ1116で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、スタートレバーD 5 0がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1116でN oの場合には、ステップ1112に移行し、ステップ1112～ステップ1116の処理をループする。ステップ1116でY e sの場合、ステップ1118で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、設定キースイッチM 2 0がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ1118でN oの場合には、ステップ1118の処理をループする。他方、ステップ1118でY e sの場合、ステップ1120で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、エラー表示L E D（不図示）に設定変更装置の作動が終了した旨を表示し、設定表示L E D（不図示）の設定値（設定値データ）の表示を消去し、ステップ1200の遊技進行制御処理に移行する。尚、不図示であるが、ステップ1120の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【2521】

次に、図447は、図445におけるステップ1300の（及び他のフローチャートにおいて呼び出された）サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、割り込みを禁止する（以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない）。次に、ステップ1304で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次に、ステップ1306で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、出力ポート（本例では、0～6であり、各種L E Dへの表示出力や各種モータへの駆動出力）をオフにする。次に、ステップ1308で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次の

ポート出力アドレスをセットする（この繰り返しにより、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力が順次停止される）。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPU100は、各出力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ1310でYesの場合には、ステップ1312で、主制御基板MのCPU100は、セットされているエラー表示を実行し（本処理を実行する際には何らかのエラーが発生している）、当該処理の実行を繰り返し、電源電圧が低下することでリセット信号が入力されて終了する。（即ち、無限ループに突入するので、復帰を促す一切の操作を受け付けない）。尚、ステップ1310でNoの場合には、ステップ1306に移行する。尚、ステップ1306～ステップ1310の処理は、LED・モータへの出力をクリアする処理である（但し、外部出力信号はクリアしないので、エラーに関する情報やエラー発生時における遊技進行状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である）。 10

【2522】

次に、図448は、図446におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（1枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1202で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1203で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに必要なRAM領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。尚、ステップ1203は、前回の遊技で使用したデータ（例えば、条件装置番号（当選番号）、演出グループ番号、指示情報）をクリアするためのデータ（RAMのアドレスをクリアするための「0」のデータ）をRAMにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ1204で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおけるRT状態（例えば、「RT0」等）をセットする（図459のステップ1704で決定したRT状態をセットする）。次に、ステップ1205で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1204でセットしたRT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。尚、RT状態をセットする処理は、図459のステップ1704にて実行してもよい。また、ステップ1704にてRT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしてもよい。また、RT状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみRT状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1206で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおけるATに関する状態（例えば、「AT中状態」等）をセットする（図453のステップ1420、ステップ1429、図454のステップ1435、ステップ1439、ステップ1443、図455のステップ1444-3、ステップ1444-4で決定したATに関する状態をセットする）。次に、ステップ1207で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1206でセットしたATに関する状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。また、ATに関する状態をセットする処理は、図453のステップ1416、ステップ1428、図454のステップ1438、図455のステップ1444-1にて実行してもよい。また、ATに関する状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみATに関する状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1208で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおける遊技区間（例えば、「有利区間」等）をセットする（図463のステップ3510、ステップ3516、ステップ3520で決定した遊技区間をセットする）。次に、ステップ1208-1で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1208でセットした遊技区間に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ1209で、主制御基板MのCPU100は、メダル払出装置Hが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Hから溢れ出たメダルを格納するメダル補助タンクHS（詳細は後述する）を備え、メダル補助タンクHSの内部に侵入可能な2つの満杯検知電極DE（詳細は後述する）による電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ1209でYesの場合、ステ 40 50

ップ1218に移行する。

【2523】

他方、ステップ1209でNoの場合、ステップ1210で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1212で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を7セグLED（例えば、貯留表示LED又は獲得枚数LED）で実行する。次に、ステップ1214で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーが解除されたか否か（例えば、メダル補助タンクHSに設けられた2つの満杯検知電極による電流が非導通、且つ、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1214でYesの場合、ステップ1216で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1218に移行する。他方、ステップ1214でNoの場合には、ステップ1212に移行する。次に、ステップ1218で、主制御基板MのCPUC100は、メダル投入受付を許可し（再遊技役の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる）、次の処理（ステップ1220の処理）に移行する。ここで、ステップ1218では、ブロックD100のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、50枚）未満であることを条件として、ブロックD100のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロックD100のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロックD100のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「RT1」等のRT状態よりも再遊技役の当選確率の高いRT状態（例えば、「RT1」）に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にブルーベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。

【2524】

次に、図449は、図448におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（2枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1220で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルがベットされていない、又は貯蓄されていない（クレジットが存在していない）か否かを判定する。ステップ1220でYesの場合、ステップ1221で、主制御基板MのCPUC100は、設定値表示条件を充足している（例えば、扉スイッチD80、設定キースイッチM20がすべてオンとなると当該条件を充足する）か否かを判定する。ステップ1221でYesの場合、ステップ1222で、主制御基板MのCPUC100は、設定表示LED（不図示だが、払出数表示装置D270、クレジット数表示装置D200、投入数表示灯D210としてもよい）に設定値を表示し（設定確認モードに移行し）、設定キースイッチM20がオフとなったことを条件にステップ1221に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板S側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ1220又はステップ1221でNoの場合、ステップ1224で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ1225で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ1226で、主制御基板MのCPUC100は、ブロックD100がオンか否かを判定する。ステップ1226でYesの場合、ステップ1227で、主制御基板MのCPUC100は、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンであるか否かを判定する（第19実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを2つ有しており、第1投入センサD20s又は第2

投入センサD30sがオンとなると、遊技メダルを1枚受け付けたと判定する)。ステップ1227でYesの場合、ステップ1230で、主制御基板MのCPU C100は、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフであるか否かを判定する(第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなった後、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフとなると、受け付けた1枚の遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過したと判定する)。ステップ1230でYesの場合、ステップ1231で、主制御基板MのCPU C100は、1枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ1231の後、主制御基板MのCPU C100は、クレジットが上限数(本例では、50)、且つ、ベット数が最大数(本例では、3)であるか否かを判定し、Yesと判定した場合にはブロックD100をオフ(メダル流路を形成しない状態)に制御する。尚、ステップ1230でNoの場合には、ステップ1230の処理を繰り返し、ステップ1226またはステップ1227でNoの場合には、ステップ1232に移行する。

10

【2525】

次に、ステップ1232で、主制御基板MのCPU C100は、精算ボタンD60の操作があったか否かを判定する。ステップ1232でYesの場合、ステップ1233で、主制御基板MのCPU C100は、クレジットの残り枚数又はベットされている遊技メダルが存在するか否かを判定する。ステップ1233でYesの場合、ステップ1234で、主制御基板MのCPU C100は、ホップ駆動フラグ(RAM領域内のフラグであり、ホップモータH80を駆動している際にオンとするフラグ)をオンにし、遊技メダル1枚の払出を実行する。次に、ステップ1236で、主制御基板MのCPU C100は、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する(第19実施形態においてはメダルの払出を検出するための払出センサを2つ有しており、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する)。ステップ1236でYesの場合、ステップ1247に移行する。ここで、フローチャート上には明記してはいないが、前回遊技が再遊技役であった場合にはクレジットの残り枚数のみが精算の対象となる。

20

【2526】

他方、ステップ1236でNoの場合、ステップ1241で、主制御基板MのCPU C100は、ホップ駆動後(ステップ1234の処理のタイミング後)から所定時間(例えば、5秒)経過したか否かを判定する。具体的には、ホップ駆動信号をホップモータH80に送信している(ホップモータH80が回転している)のにもかかわらず、メダルが払い出されていないと判定している状況が所定時間継続したか否かを判定する。ステップ1241でYesの場合、ステップ1242で、主制御基板MのCPU C100は、メダル空エラーフラグをオンにする(例えば、メダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する)。次に、ステップ1244で、主制御基板MのCPU C100は、メダル空エラー表示を実行する。次に、ステップ1245で、主制御基板MのCPU C100は、メダル空エラーが解除されたか否か(例えば、設定/リセットボタンM30が押下されたか否か)を判定する。ステップ1245でYesの場合、ステップ1246で、主制御基板MのCPU C100は、メダル空エラーフラグをオフにし(例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し)、ステップ1247に移行する。他方、ステップ1245でNoの場合、ステップ1244に移行する。

30

40

【2527】

次に、ステップ1247で、主制御基板MのCPU C100は、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフであるか否かを判定する(第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなった後、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフとなると、払出動作が行われていた1枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する)。ステップ1247でYesの場合、ステップ1248で、主制御基板MのCPU C100は、ホップ駆動フラグをオフにし、ステップ1233に移行する。尚、ステップ1241又はステップ1247でNoの場合には、ステップ1236に移行

50

する。

【2528】

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

【2529】

次に、図450は、図448におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。まず、ステップ3600で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、内部抽選実行処理を実行する。次に、ステップ1259で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態はAT上乘せ抽選可能な状態であるか否かを判定する。ここで、本例においては、AT上乘せ抽選を実行可能なATに関する状態は、「AT中状態」、「上乘せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利BB状態」となっており、「有利BB内部中遊技」においては、ATカウンタ値が0より大きい状態となり得るがAT上乘せ抽選は実行しないよう構成されている。これは、「有利BB内部中遊技」において、遊技者が敢えてBBの図柄組合せを揃えさせないことの方が、遊技者にとって有利になってしまうことを防止するためである。尚、「有利BB内部中遊技」にてAT上乘せ抽選を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「有利BB内部中遊技」にてAT上乘せ抽選に当選してもすぐには報知せずに、その後BBが終了したタイミングでAT上乘せ抽選に当選した旨、又は、ATゲーム数が上乘せされた後のAT残りゲーム数を報知するよう構成してもよい。

【2530】

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

【2531】

ここで、本例におけるATに関する状態を列挙し詳述する（図462のAT状態遷移図でも示されている）。（1）「低確率状態」とは、ATに当選していない（「AT中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態である。尚、「低確率状態」とは、所謂「通常状態」であるため、「通常状態」と称することもある。（2）「通常BB内部中遊技」とは、「低確率状態」においてBB役に当選した、且つ、BB役が入賞していない、且つ、AT抽選に当選していない状態である。（3）「通常BB状態」とは、「低確率状態」においてBB役に当選し、且つ、AT抽選に当選していない状況にて、BB役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「通常BB内部中遊技」においてBB役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態である。（4）「高確率状態」とは、AT抽選に当選していない（「AT中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していな

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

10

20

【２５３２】

次に、ステップ１５５０で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、後述する、全リールの回転を開始し、ステップ１２６１ - １に移行する。次に、ステップ１２６１ - １で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、引き込みポイント作成要求（回転している左リールM 5 1、中リールM 5 2、右リールM 5 3の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される）があったか否かを判定する。ステップ１２ 30
６１ - １でY e sの場合、ステップ１２６２で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、引き込みポイントを作成し、ステップ１２６３に移行する。他方、ステップ１２６１ - １でN oの場合にも、ステップ１２６３に移行する。このように、「B B内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを１１枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった（例えば、入賞 - A 1の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった）場合（不正解の押し順にてリールを停止させた場合）にも、リールの停止制御によって１１枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ１２６３で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ１２６４で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、いずれかの停止ボタン（左停止ボタンD 4 1、中停止ボタンD 4 2、右停止ボタンD 4 3）の 40
操作があったか否かを判定する。ステップ１２６４でY e sの場合、ステップ１２６５で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、操作があった停止ボタンに対応したリール（例えば、左停止ボタンD 4 1には左リールM 5 1が対応）の停止位置を決定する。他方、ステップ１２６４でN oの場合にも、ステップ１２６６に移行する。次に、ステップ１２６６で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ１２６７で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、すべてのリール（左リールM 5 1、中リールM 5 2、右リールM 5 3）が停止したか否かを判定する。ステップ１２６７でY e sの場合、ステップ１２６８で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、R A M内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ１２６９で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否か 50

を判定する（内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される）。尚、ステップ1269における表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かの判定は、停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したか否かを判定しており、入賞役に当選しているゲームにて、当該入賞役が入賞可能な操作態様で停止ボタンの操作が実行された場合において、実際に停止したリール位置が正常でなかった（内部抽選によって決定された入賞可能となる役が遊技者からの見た目上では停止表示なかった）場合であっても、遊技機内部の処理によってリールの停止制御が正常に実行完了した場合には、当該入賞役の入賞に基づく遊技メダルの払い出しが実行されるよう構成されている。ステップ1269でYesの場合にはステップ1274に移行する。他方、ステップ1269でNoの場合、ステップ1270で、主制御基板MのCPU100は、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ1267でNoの場合、ステップ1261-1に移行する。

【2533】

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

【2534】

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

【2535】

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

プ 3 4 0 0 に移行し、ステップ 1 2 9 0 で N o の場合には、ステップ 1 2 7 6 に移行する。

【 2 5 3 6 】

次に、ステップ 3 4 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、残りゲーム数管理処理を実行する。次に、ステップ 1 7 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、R T 状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ 1 7 5 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、A T 状態開始制御処理を実行する。次に、ステップ 3 5 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、遊技区間移行制御処理を実行する。次に、ステップ 1 2 9 3 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、遊技終了処理（例えば、ベット数のクリア、遊技状態の移行処理等）を実行し、次の処理（ステップ 1 2 0 2 の処理）に移行する。

10

【 2 5 3 7 】

次に、図 4 5 1 は、第 1 9 実施形態における、図 4 5 0 のステップ 3 6 0 0 のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 6 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、内部抽選テーブル（当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル）をセットし、ステップ 3 6 0 4 に移行する。次に、ステップ 3 6 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ 3 6 0 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板 M の R O M に予め記憶されている。例えば、出玉グループ番号 2 は、当選番号 4 ～ 1 2 の 9 個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号 4 ～ 6 の連続する 3 個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号 7 ～ 1 2 の連続する 6 個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は 3 となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は 6 となる。尚、押し順再遊技役である当選番号 4 ～ 6 を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号 7 ～ 1 2 を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ 3 6 0 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る出玉グループ番号を取得し、ステップ 3 6 1 0 に移行する。

20

30

【 2 5 3 8 】

次に、ステップ 3 6 1 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定値データを取得する。次に、ステップ 3 6 1 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、指定アドレスデータを取得する。次に、ステップ 3 6 1 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、内部抽選に当選したか否か（取得した乱数が今回検索した内部抽選テーブル内に存在したか否か）を判定する。ステップ 3 6 1 4 で Y e s の場合には、内部抽選に当選したと判定したため、その後の内部抽選テーブルアドレスに関しては判定（抽選）を実行せずに、次の処理（ステップ 1 2 5 9 の処理）に移行する。他方、ステップ 3 6 1 4 で N o の場合、ステップ 3 6 1 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、繰り返し回数を更新する。次に、ステップ 3 6 1 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、残っている繰り返し回数があるか否かを判定する。ステップ 3 6 1 8 で Y e s の場合、ステップ 3 6 1 0 に移行し、残っている繰り返し回数がなくなる又は内部抽選に当選するまで、ステップ 3 6 1 0 ～ ステップ 3 6 1 8 の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ 3 6 1 8 で N o の場合、ステップ 3 6 2 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、内部抽選テーブルアドレスを更新（次の出玉グループ番号に係るアドレスに更新）し、ステップ 3 6 0 4 に移行してステップ 3 6 0 4 以降の処理を実行する。尚、内部抽選の具体的な処理については後述することとなる。

40

50

【2539】

次に、図452は、第19実施形態における、図450のステップ1500のサブルーチンに係る、ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態は「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る出玉グループ番号はAT中上乗せ役（「AT中状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、再遊技-B、再遊技-C、入賞-Dとなっている）に関する出玉グループ番号（本例では、1、3）であるか否かを判定する。ステップ1504でYesの場合にはステップ1514に移行する。また、ステップ1502でNoの場合、換言すると、ATに関する状態が有利BB状態であった場合、ステップ1512で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号はBB中上乗せ役（「有利BB状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、入賞-H、入賞-I）に関する出玉グループ番号（本例では、5、6）であるか否かを判定する。ステップ1512でYesの場合には、ステップ1514に移行し、ステップ1512でNoの場合には、ステップ1518に移行する。また、ステップ1504でNoの場合、ステップ1506で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1508で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号は特化中上乗せ役（「上乗せ特化状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る且つ「AT中状態」においては残りATゲーム数を上乗せしない当選番号であり、本例では、再遊技-A、再遊技-D1～D3、入賞-A1～A6となっている）に関する出玉グループ番号（本例では、2、13）であるか否かを判定する。ステップ1508でYesの場合、ステップ1514に移行する。尚、ステップ1506又はステップ1508でNoの場合にはステップ1518に移行する。

10

20

【2540】

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

30

40

【2541】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルの一例であり、第19実施形態においては、押し順ナビが実行されるATに関する状態の一部（本例では、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利BB状態」）にて当選時上乗せ役が当選した場合には、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいて、AT上乗せゲーム数は「0」～「300」が抽選によって決定され、当該決定された値がATカウンタM60のカウント値に加算されることとなる。尚、「0」が決定された場合にはAT残りゲーム数は増加しないこととなる（「0」が決定された場合には、AT上乗せ抽選に非当選と称することがある）。

【2542】

50

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

【2543】

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

10

【2544】

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

【2545】

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

20

【2546】

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

【2547】

尚、第19実施形態においては、A T上乗せ抽選を実行した場合には、当選役の種類によってA T上乗せゲーム数の平均値が相違し得るよう構成されているが、設定値によってはA T上乗せゲーム数の平均値は相違しないよう構成されている。ここで、当選番号に基づいてA T上乗せ抽選を実行するよう構成する場合には、例えば、当選番号7と当選番号8とでA T上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合、当選番号が7であるか8であるかを判断する処理を実行しなければならないが、第19実施形態のように、出玉グループ番号に基づいてA T上乗せ抽選を実行するよう構成することにより、当選番号7と当選番号8とでA T上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合には、出玉グループ番号が2であるかを判断するのみで当選番号7と当選番号8とのいずれのA T上乗せ抽選に関する処理も実行することができることとなる。

30

【2548】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ1518で、主制御基板MのC P U C 100は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技 - B（逆押しで停止させることによって無効ラインに白セブンが一直線になり得る再遊技である逆押し白7リプレイ）に関する当選番号であるか否かを判定する。ステップ1518でY e sの場合、ステップ1520で、主制御基板MのC P U C 100は、再遊技 - BによるA Tゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技 - Bに当選したことによるA T上乗せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1520でY e sの場合、ステップ1522で、主制御基板MのC P U C 100は、逆押し指示コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）にて無効ラインに白セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）を

40

50

セットし、ステップ1526に移行する。他方、ステップ1520でNoの場合、ステップ1524で、主制御基板MのCPUC100は、逆押し回避コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）以外の押し順を指示し、無効ラインに白セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、ステップ1526に移行する。尚、ステップ1518でNoの場合にも、ステップ1526に移行する。次に、ステップ1526で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技 - C（順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒7リプレイ）であるか否かを判定する。ステップ1526でYesの場合、ステップ1528で、主制御基板MのCPUC100は、再遊技 - CによるATゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技 - Cに当選したことによるAT上乗せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1528でYesの場合、ステップ1530で、主制御基板MのCPUC100は、順押し指示コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。他方、ステップ1528でNoの場合、ステップ1532で、主制御基板MのCPUC100は、順押し回避コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。尚、ステップ1526でNoの場合にも、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。尚、第19実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sがこれらコマンドを受信することによって、副制御基板S側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、AT上乗せ抽選に当選した場合に、AT上乗せ抽選に当選した旨及びAT上乗せゲーム数に係るコマンド（例えば、ステップ1517の処理に係るAT上乗せゲーム数に係るコマンド）を副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技 - Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（ATゲーム数上乗せがあるゲーム）にて逆押しを指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよいし、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲームでは逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、特定の再遊技役（例えば、再遊技 - B又はC）に当選した）を充足したゲームにて無効ラインにて7揃いが可能な押し順を指示する演出を実行するよう構成してもよい。又は、再遊技 - Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（ATゲーム数の上乗せがあるゲーム）では、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、所定ゲーム数後（同時に連続演出を実行しても良く、その場合には連続演出の最終ゲーム）を充足したゲームにてATゲーム数上乗せ演出（演出表示装置S40にて表示されるAT残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「+30G」と表示）を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置S40においても、AT残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板側で記憶しているAT残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技 - Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（ATゲーム数の上乗せがあるゲーム）で、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてATゲーム数上乗せ演出を実行する場合の例としては、副制御基板S側でボーナスの当選を煽る特別な演出（例えば、所定の連続演出）を実行しているとき（ボーナス内部中では再遊技 - Bの当選確率が低い（0%も含む）ため、7揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう）等、副制御基板S側が特別な演出を実行しているときが挙げられる。尚、主制御基板M側にてAT上乗せ抽選に当選し、AT残りゲーム数の上乗せがあったことを副制御基板S側が判断する情報としては、（1）AT残りゲーム数に関す

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

【2549】

次に、図453は、第19実施形態における、図450のステップ1400のサブルーチンに係る、A T状態移行制御処理のフローチャート(1枚目)である。まず、ステップ1402で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、現在のA Tに関する状態は、A T抽選を実行可能なA Tに関する状態であるか否かを判定する。尚、第19実施形態においては、A T抽選を実行可能なA Tに関する状態は、「高確率状態」のみとなっており、「高確率状態」にてB Bに当選することにより「有利B B内部中遊技」に移行し、その後B B役が入賞することにより、「有利B B状態」に移行し、実行されたB Bが終了することにより、「A T中状態」に移行すると共に、A TカウンタにA Tゲーム数の初期値である50回がセットされることとなる。尚、「低確率状態」にてB Bに当選しても、「通常B B内部中遊技」に移行して、その後「A T中状態」には移行しない。尚、これには限定されず、「通常遊技状態」にてB Bに当選した場合にB B役を契機としてA T抽選に当選し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、「通常遊技状態」にてB Bに当選した場合にB B役を契機としてA T抽選に当選した場合には、「有利B B内部中遊技」に移行し、その後B Bを揃えることで「有利B B状態」に移行することとなる。尚、「通常遊技状態」にてB Bに当選し、且つ、B Bを揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ1402でY e sの場合、ステップ1404で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、当該ゲームに係る条件装置はA T抽選役(本例では、設定差なしB B役である第1種B B - A又は第1種B B - C)であるか否かを判定する。尚、第19実施形態においては、設定差なしB B単独の当選番号(当選番号19、24)と設定差なしB Bと小役が重複している当選番号(当選番号、25、26、27)とのいずれもがA T抽選役となっている。ステップ1404でY e sの場合、ステップ1406で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を「有利B B内部中遊技」に決定し、ステップ1410に移行する。また、ステップ1402又はステップ1404でN oの場合にも、ステップ1410に移行する。尚、第19実施形態においてはA Tに関する状態が相違した場合にA T抽選に係るA T当選率(当選し得るか当選しないか)が相違するよう構成されているが、A Tに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもA T抽選に係るA T当選率は同一となっている(「高確率状態」にてB Bに当選した場合には設定値に拘らず必ずA Tに当選する=その後「A T中状態」に移行する)。

【2550】

次に、ステップ1410で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ1410でYesの場合、ステップ1412で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1412でYesの場合、ステップ1414で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（当選することによって「低確率状態」から「高確率状態」に移行し得る小役であり、本例では、チェリー）であるか否かを判定する。ステップ1414でYesの場合、ステップ1416で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率（本例では、 $1/2$ であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1418で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1418でYesの場合、ステップ1420で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「高確率状態」に決定し、ステップ1430に移行する。

10

【2551】

また、ステップ1412でNoの場合、ステップ1424で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1424でYesの場合、ステップ1426で、主制御基板MのCPUC100は、高確保障カウンタKHcのカウンタ値が1（高確保障最終ゲームであり、「高確率状態」となってから10ゲーム目）であるか否かを判定する。ステップ1426でYesの場合、ステップ1428で、主制御基板MのCPUC100は、低確率移行条件を充足しているか否かを判定する。ここで、第19実施形態においては、ATに関する状態が「高確率状態」である場合には遊技区間が「有利区間」となっており、遊技区間が「有利区間」である場合には、押し順ナビが1回以上実行される、又は、所定ゲーム数（本例では、1500ゲーム）「有利区間」が継続することを充足しなければ「有利区間」が終了しないよう構成されている（即ち、低確率状態移行抽選に当選したとしても、押し順ナビが1回以上実行されていない等により低確率移行条件を充足していない場合には、「高確率状態」が終了しないよう構成されている）。尚、「有利区間」中にBB役が当選し、BBを実行した場合には、「有利区間」にて押し順ナビを1回も実行していなくても「有利区間」を任意のタイミングで終了し得るように構成されていてもよい。ステップ1428でYesの場合、ステップ1429で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ1430に移行する。ここで、低確率移行条件は、押し順ナビが1回実行されたことで充足する。尚、押し順役（リール停止順によって入賞する役が相違し、遊技者の利益率が相違する当選番号）として、最大払出枚数が8枚の役と最大払出枚数が11枚の役とを設けた場合には、最大払出枚数が多い最大払出枚数が11枚の役の押し順ナビが1回実行されたことを低確率移行条件としてもよい。尚、ステップ1410、ステップ1414、ステップ1418、ステップ1424、ステップ1426又はステップ1428でNoの場合にもステップ1430に移行する。このように、第19実施形態においては、新たに「高確率状態」に移行した場合には、高確保障カウンタKHcに高確保障ゲームである10ゲームをセットし、当該カウンタ値が0となるまでは「低確率状態」に移行しないよう構成されている。尚、このような抽選方式はあくまで一例であり、例えば、「高確率状態」に移行してから10ゲーム間は低確率状態移行抽選を実行せず（「高確率状態」の滞在が保障される）、当該10ゲーム経過後から毎ゲームで所定の確率（例えば、 $1/20$ ）で「高確率状態」から「低確率状態」に移行する抽選を実行するよう構成してもよい。尚、AT抽選役（低確AT抽選役、高確AT抽選役）、状態昇格役は、全設定値において同一の当選確率となっている。

20

30

40

【2552】

次に、図454は、第19実施形態における、図450のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャート（2枚目）である。まず、ステップ1430で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「AT中状態

50

」であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1431で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタM60のカウンタ値は所定値（本例では、4）以上であるか否かを判定する。ここで、第19実施形態においては、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が4以上である、換言するとAT残りゲーム数が4ゲーム以上である場合においては、スイカBに当選した際の1/2の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、ATに関する状態が「AT中状態」である場合において、ATカウンタ値が3以下である、換言するとAT残りゲーム数が3ゲーム以下である場合においては、スイカBに当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行せず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。尚、これには限定されず、ATカウンタ値が3以下である場合であっても、スイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、ATカウンタ値が3以下である状況にてスイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、ATカウンタ値が所定値（例えば、1又は0）となったときに「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、当該抽選に当選した遊技から所定数の遊技の実行後に「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乗せ特化状態」に移行する場合には、必ずしも「特化前兆状態」を経由する必要はなく、例えば、「AT中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ1431でYesの場合、ステップ1432で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカB）であるか否かを判定する。ステップ1432でYesの場合、ステップ1433で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率（本例では、1/2）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1434で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1434でYesの場合、ステップ1435で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「特化前兆状態」に決定し、ステップ1444-1に移行する。他方、ステップ1431でNoの場合、ステップ1436で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタM60のカウンタ値が1（ATカウンタ値が1の場合はAT最終ゲームとなる）であるか否かを判定する。ステップ1436でYesの場合、ステップ1437で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率（本例では、2/3）で当選する継続抽選を実行する。次に、ステップ1438で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した継続抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1438でYesの場合、ステップ1439で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「AT中状態」に決定し、ステップ1444-1に移行する（AT状態移行可能条件を充足するためATカウンタにAT初期ゲーム数（本例では、50）がセットされることになる）。他方、ステップ1438でNoの場合、ステップ1443で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「復活可否演出用状態」に決定し、ステップ1444-1に移行する。尚、ステップ1430、ステップ1432、ステップ1434又はステップ1436でNoの場合にも、ステップ1444-1に移行する。このように、第19実施形態においては、AT最終ゲームにて継続抽選を実行し、継続抽選に当選した場合には、再度ATカウンタM60に初期値である50ゲームがセットされる。即ち、ATゲーム数上乗せを考慮しない場合、1セットあたり50ゲームのATが2/3でループし続ける遊技性となっている。尚、継続抽選の実行タイミングはAT最終ゲームには限定されず、例えば、ATの最初のゲーム（新たに「AT中状態」となった最初のゲームやATカウンタM60に初期値がセットされてから最初のゲーム）に継続抽選を実行するよう構成してもよい。そのように構成することにより、「AT中状態」にてすでに次のセット（継続抽選の当

選に係るA T)が実行されるか否か(A Tが継続するか否か)が決定されているため、継続抽選に当選している場合と継続抽選に当選しなかった場合とでA T中の演出を相違させることができ、例えば、継続抽選に当選している場合には、A TカウンタM 6 0のカウント値が1以上の状況(A Tの実行途中)にてB G Mを変更(歌が流れる、等)したり、継続抽選に当選していることが確定的となる演出を実行することができる。

【2553】

次に、図455は、第19実施形態における、図450のステップ1400のサブルーチンに係る、A T状態移行制御処理のフローチャート(3枚目)である。まず、ステップ1444-1で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、現在のA Tに関する状態は復活可否演出用状態であるか否かを判定する。ステップ1444-1でY e sの場合、ステップ1444-2で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、当該ゲームに関する条件装置は復活役(「復活可否演出用状態」にて当選することにより次のゲームにて「A T中状態」に移行可能となる役、換言すると、A Tを引き戻せる役)であるか否かを判定する。ここで、第19実施形態においては復活役は、スイカA、スイカB、チェリー、ボーナス役(設定差なしB B役のみであり、設定差ありB B役は含まない)のいずれかが含まれている役となっており、当該ゲームに関する条件装置が復活役となった場合を、復活抽選に当選すると称している。ステップ1444-2でY e sの場合、ステップ1444-3で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を「A T中状態」に決定し、ステップ1445に移行する。ここで、A T状態移行可能条件を充足するためA TカウンタにA T初期ゲーム数(本例では、50)がセットされることとなる。他方、ステップ1444-2でN oの場合、ステップ1444-4で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ1445に移行する。尚、ステップ1441-1でN oの場合にも、ステップ1445に移行する。このように、第19実施形態においては、A T最終ゲームとなり、かつ、継続抽選に非当選となった場合においても「復活可否演出用状態」に移行し、当該「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選することができれば、次のゲームから「A T中状態」に移行するよう構成されている。尚、「復活可否演出用状態」は「有利区間」となっているが、「A T中状態」におけるA Tに関する抽選(A T上乗せ抽選、継続抽選、等)は実行されず、復活抽選を実行可能に構成されており、「A T中状態」と「復活可否演出用状態」とではA Tに関する抽選の実行態様が相違している。

【2554】

次に、ステップ1445で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降のA Tに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ1445でY e sの場合、ステップ1446で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、A Tに関する状態の移行条件を充足したか否かを判定する(例えば、図462にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数である10ゲームを消化した場合に充足する)。ステップ1446でY e sの場合、ステップ1447で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を決定し、ステップ1448に移行する(例えば、図462にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数を消化した場合には「上乗せ特化状態」に決定)。尚、ステップ1445又はステップ1446でN oの場合にも、ステップ1448に移行する。次に、ステップ1448で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、高確保障カウンタ値コマンド(本例では、サブ側へのコマンドであり、現在の高確保障カウンタ値、換言すると、高確率状態が保障されている残りのゲーム数に係るコマンド)をセットし、ステップ1449-1に移行する。次に、ステップ1449-1で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降のA Tに関する状態は「有利B B内部中遊技」に決定するか否かを判定する。ステップ1449-1でY e sの場合、ステップ1449-2で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、高確保障カウンタK H cのカウント値をゼロクリアし、次の処理(ステップ1450の処理)に移行する。尚、ステップ1449-1でN oの場合にも、次の処理(ステップ1450の処理)に移行する。

【2555】

尚、第19実施形態においては、抽選状態によってA T当選率が相違するよう構成されており、「低確率状態」にてB B役（設定差なしB B役）に当選した場合にはA T移行抽選に当選しない（その後「A T中状態」に移行しない）一方、「高確率状態」にてB B役（設定差なしB B役）に当選した場合にはA T移行抽選に当選する（その後「A T中状態」に移行する）よう構成したが、これには限定されず、所定の条件装置である条件装置AをA T抽選役とし、「有利区間」であるA Tに関する状態として「高確率状態A」と「高確率状態B」とを有するよう構成した場合に、「高確率状態A」にて条件装置Aに当選した場合には1/10でA T移行抽選に当選し、「高確率状態B」にて条件装置Aに当選した場合には1/2でA T移行抽選に当選するよう構成してもよい。尚、A T移行抽選に当選した場合には、A Tに関する状態として「A T中状態」へ移行するまでの準備状態である「A T準備状態」に移行し、その後所定の終了条件（例えば、「A T準備状態」に移行してから10ゲーム経過）を充足した場合に「A T中状態」に移行するよう構成してもよい。

10

【2556】

次に、図456は、第19実施形態における、図450のステップ1450のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1451で、主制御基板MのCPU100は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ1451でYesの場合、ステップ1452で、主制御基板MのCPU100は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（副制御基板S側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ1454で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役（押し順によって入賞する役が相違する条件装置であり、例えば、入賞-A1等）であるか否かを判定する。ステップ1454でYesの場合、ステップ1458で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号（押し順番号とも称す）を決定し、指示番号を記憶するためのRAMアドレス（押し順ナビを表示するためRAMアドレスとは異なるアドレス）に記憶する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信されることとなる（詳細は後述する）。また、副制御基板Sは当該指示番号を受信することにより演出表示装置S40上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定（不図示であるが指示番号をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる）されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号（例えば、AX）を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ1460で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置D270にて押し順ナビ表示を実行する（主制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図466を参照）。次に、ステップ1466で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1458で決定した指示番号に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1472に移行する（副制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図466を参照）。尚、本例では、押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、第19実施形態においては指示番号に基づいて押し順ナビを表示しており、例えば、「左→中→右」の押し順は押し順表示装置D270にて「=1」で表示するよう構成されており、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれも「=1」で表示するよう構成している。尚、これには限定されず、押し順ベルに係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合と、押し順再遊技に係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合とで異なる表示態様となるよう構成してもよい。即ち、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの表示態様の種類数は入賞・再遊技当選情報の種類数と同数となるよう構成してもよい。

20

30

40

【2557】

50

また、ステップ1451又はステップ1454でN o の場合、ステップ1468で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報をRAMの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板S側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理〔入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理〕を実行してから副制御基板Sに送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、第19実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報（同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によってRT状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報）を1つの演出グループ番号（例えば、入賞・再遊技当選情報4～6を演出グループ4とする等）として、演出グループ番号を副制御基板S側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報（本例では、0～18）の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を1つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい（例えば、入賞・再遊技当選情報4～6を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報19（新たに設けた入賞・再遊技当選情報）とする等）。尚、主制御基板MにおけるATに関する状態等に基づき、操作情報（押し順ナビ）を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板S側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板S側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

【2558】

次に、ステップ1470で、主制御基板MのCPU C100は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1472に移行する。次に、ステップ1472で、主制御基板MのCPU C100は、ボーナス当選情報（ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる）に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、第19実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう構成されているが、当該導出方法については後述することとする。また、同図下段に示すように、押し順ナビの表示例としては、「AT中状態」の場合には、（1）転落再遊技役が含まれる場合→転落再遊技役が停止表示されない押し順をナビ、（2）ベル（1枚役・11枚役）の場合→最も払出枚数が多くなる押し順をナビ、等のように構成されている。このように、第19実施形態においては、遊技区間が「有利区間」である場合には、副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報（当選役の種類と遊技者にとって最も有利な押し順とを特定できる番号）や指示番号（遊技者にとって最も有利な押し順を特定できる番号）を送信し得るよう構成されている一方、遊技区間が「通常区間」である場合には、副制御基板S側に演出グループ番号（当選役の概要のみ特定できる番号）を送信し得るよう構成されている。即ち、「有利区間」においては、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報を含めた、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報をそのまま副制御基板S側に送信し得る一方、「有利区間」でない遊技区間においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報は送信せずに、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報の場合には押し順に係る情報を秘匿した演出グループ番号を副制御基板S側に送信するよう構成されている。

【2559】

尚、遊技区間が「有利区間」でない場合等においては、主制御基板Mで決定された入賞

・再遊技当選情報を副制御基板Sに送信する際にマスク処理を実行して演出グループ番号を決定し、当該演出グループ番号を副制御基板Sに送信するよう構成している。尚、演出グループ番号とは入賞・再遊技当選情報を、同様の役割となる当選役（例えば、転落再遊技役が含まれる再遊技役、押し順ベル、等）に係る入賞・再遊技当選情報をグループ化して、番号を振り分けたものである。当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理〔入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理〕を実行してから副制御基板Sに送信するよう構成することにより、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報に係る情報が認識され、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまう事態を防止している。尚、演出グループ番号の送信態様は同図の構成には限定されず、「通常区間」においてのみ主制御基板M側から副制御基板S側に演出グループ番号を送信可能とし、「有利区間」においては演出グループ番号は送信しないよう構成してもよい。

10

【2560】

次に、図457は、第19実施形態における、図450のステップ1550のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ1552で、主制御基板MのCPU100は、遊技間隔最小時間タイマM70（減算タイマ）のタイマ値が0であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマM70は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、4.1秒）を計測するタイマである。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPU100は、遊技間隔最小時間タイマM70のタイマ値に新たに最小時間（本例では、4.1秒）をセットしてスタートする。他方、ステップ1552でNoの場合、主制御基板MのCPU100は、無限ループ処理を実行する。次に、ステップ1556で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPU100は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ1562で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ1564で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットし、次の処理（ステップ1260の処理）に移行する。換言すると、ステップ1562及びステップ1564の処理によって、副制御基板Sにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。

20

30

【2561】

次に、図458は、第19実施形態における、図450のステップ3400のサブルーチンに係る、残りゲーム数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ3402で、主制御基板MのCPU100は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。尚、詳細は後述することとなるが、「有利区間」とは遊技区間のうちの1つであり、ATに関する状態が「AT中状態」である場合などの遊技者にとって有利である遊技の状況にてセットされ易い遊技区間となっている。ステップ3402でYesの場合、ステップ3404で、主制御基板MのCPU100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1（デクリメントカウンタであり、「有利区間」に滞在し得る最大ゲーム数である1500が初期値としてセットされ、「有利区間」である期間にて毎ゲーム減算され得るカウンタ）のカウンタ値を1減算する。

40

【2562】

次に、ステップ3408で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ3408でYesの場合、ステップ3410で、主制御基板MのCPU100は、ATカウンタ値を1減算する。次に、ステップ3412で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態が高確率状態であるか否かを判定する。ステップ3412でYesの場合、ステップ3414で、主制

50

御基板MのCPUC100は、高確保障カウンタKHcのカウンタ値を1減算し、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。尚、ステップ3402、ステップ3408又はステップ3412でNoの場合にも、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。このように、第19実施形態においては、押し順ナビが表示し得るATに関する状態として「AT中状態」である場合には、毎ゲームATカウンタ値が減算されるが、「有利BB状態」、「有利BB内部中遊技」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合には、ゲームが実行されてもATカウンタ値は減算されないよう構成されている。即ち、ATカウンタ値が残存している（1以上残っている）状況にて「AT中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ATカウンタ値を維持したまま、「AT中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、ATに関する状態が「AT中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ATカウンタ値を1減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板MのRAMに記憶されるATカウンタ値は減算しないが、副制御基板Sによって制御される演出表示装置S40に表示される残りATゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ATカウンタ値が「30」で、演出表示装置S40に表示されている残りAT残りゲーム数が「30」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ATカウンタ値は「30」を維持、又は当該遊技に係るAT上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「30+α」を記憶するが、スタートレバーD50の操作を契機に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数として「29」、又はAT上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「29+α」を表示しても良い（尚、上乗せ抽選により得られた「α」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、又はボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技）において「α」を報知しても良い）。そして、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数は、「有利BB内部中遊技」においても遊技毎に1ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出（例えば、ボーナス確定画面）を出力するまでAT残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置S40等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置S40に表示されるATの残りゲーム数は「30」又はAT上乗せ抽選の結果上乗せに当選し上乗せした結果を報知する場合は、「30」以上の値を表示するように制御するようにすることができる。尚、ATカウンタ値が「1」で、且つ演出表示装置S40に表示されている残りATゲーム数が「1」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数に係る表示は「0」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、ATカウンタ値が「1」で、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が「1」のときに遊技が実行され且つAT上乗せ抽選が実行され得る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号）が当選し、且つ、AT上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ATゲーム数が「0」となるとともに演出表示装置S40に表示されているATゲーム数は「0」となる。また、AT残りゲーム数が少ない場合には、AT残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（0%も含む）設定するように構成しても良い。

【2563】

次に、図459は、第19実施形態における、図450のステップ1700のサブルーチンに係る、RT状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1702で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームにてRT状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、第19実施形態においては、RT状態移行可能条件は、RAMクリアの実行（RAMの初期化）、再遊技の停止表示（本例では、再遊技04の停止表示

）、ＢＢの当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ１７０２でＹｅｓの場合、ステップ１７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該充足したＲＴ状態移行可能条件に基づきＲＴ状態移行可否及び次ゲーム以降のＲＴ状態を決定し（図４６０のＲＴ状態遷移図を参照）、次の処理（ステップ１７５０の処理）に移行する。尚、ステップ１７０２でＮｏの場合にも次の処理（ステップ１７５０の処理）に移行する。尚、第１９実施形態においては、全リールの停止後にＲＴ状態移行制御処理を実行しているが、「ＲＴ１」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。ＲＴ状態を移行する（ＲＴ番号をＲＡＭに記憶する）タイミングは、適宜定めることができる。

【２５６４】

次に、図４６０は、第１９実施形態における、ＲＴ状態遷移図である。第１９実施形態においては、「ＲＴ０」～「ＲＴ２」及び「１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃ」の４つのＲＴ状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってＲＴ状態が移行することとなる。ＲＴ状態の具体的な移行例としては、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である場合に、ＲＡＭ初期化が実行される、又は、再遊技０４が停止表示された場合に「ＲＴ０」に移行する。再遊技０４が停止表示とは、具体的には、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である状況にて「再遊技－Ｄ１」に当選した場合に、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技０１～０３が停止表示し、ＲＴ状態として「ＲＴ１」が維持される。一方、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である状況にて「再遊技－Ｄ１」に当選した場合に、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技０４が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行する。

【２５６５】

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

【２５６６】

次に、図４６１は、第１９実施形態における、図４５０のステップ１７５０のサブルーチンに係る、ＡＴ状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＡＴ状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。尚、ＡＴ状態移行可能条件とは、例えば、（１）「高確率状態」にて当選した設定差なしＢＢが終了した場合、（２）継続抽選に当選した場合、（３）復活抽選に当選した場合に充足する。ステップ１７５２でＹｅｓの場合、ステップ１７５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、新たに「ＡＴ前兆状態」に移行したことを契機として、ＡＴ初期ゲーム数（本例では、５０であり、「ＡＴ中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数）をＡＴカウンタＭ６０にセットし、ステップ１７５６に移行する。尚、

ステップ1752でNoの場合にも、ステップ1756に移行する。次にステップ1756で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は高確率状態ではないか否かを判定する。ステップ1756でYesの場合、ステップ1758で、主制御基板MのCPUC100は、次のゲームのATに関する状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ1758でYesの場合、ステップ1760で、主制御基板MのCPUC100は、高確保障ゲーム数（本例では、10）を高確保障カウンタにセットし、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。尚、ステップ1756又はステップ1758でNoの場合にも、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。尚、「高確率状態」にてBBに当選し「有利BB内部中遊技」に移行した後、BBを入賞させることにより「有利BB状態」に移行し、当該「有利BB状態」にてATゲーム数が上乗せされた場合には、BBが終了し「有利BB状態」から「AT中状態」に移行した時点で、ATカウンタにセットされる初期値は50を超過していることとなる。具体的には、「有利BB状態」でATゲーム数が30ゲーム上乗せされた後、「AT中状態」に移行した場合には、ATカウンタに80（初期値50＋上乗せ30）がセットされることになる。このとき、「有利BB状態」において30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「AT中状態」の開始時に、AT初期ゲーム数として80ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利BB状態」において30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「AT中状態」の開始時に初期値である50ゲームを遊技者に提示した後、AT中（例えば、「AT中状態」の開始直後や、演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数が少ない状態）に30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利BB状態」でATゲーム数上乗せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乗せが行われたのか、を明確に把握することができないため、AT中（押し順ナビが発生し得る状態）にて原因不明で突如発生する上乗せ演出に対する興味を高めることができる。尚、本例においては、ステップ1754にてAT初期ゲーム数をATカウンタM60にセットするよう構成しているが、AT初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ1400のAT状態移行制御処理を実行するタイミングにAT初期ゲーム数をATカウンタM60にセットするよう構成してもよい。また、ATカウンタM60にセットされたゲーム数（AT初期ゲーム数）は、BBが終了した後の遊技（ATに関する状態が「AT中状態」）になったときから減算されるよう構成されている（BB中には減算開始しない）。また、ATカウンタM60のカウント値は主制御基板MのRAMの記憶領域に記憶されるよう構成されている。

【2567】

次に、図462は、第19実施形態における、AT状態遷移図である。第19実施形態においては、「低確率状態」、「通常BB内部中遊技」、「通常BB状態」、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利BB内部中遊技」、「有利BB状態」、「復活可否演出用状態」の10個のATに関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってATに関する状態が移行することとなる。例えば、「AT中状態」にてスイカBに当選し、1／2で当選する特化状態移行抽選に当選した場合には「特化前兆状態」に移行する。また、「特化前兆状態」に移行してから10ゲームが経過（消化）した場合には「上乗せ特化状態」に移行するよう構成されている。尚、遊技区間としては、「低確率状態」、「通常BB内部中遊技」、「通常BB状態」の3つのATに関する状態が「通常区間」に設定され、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利BB内部中遊技」、「有利BB状態」、「復活可否演出用状態」の7つのATに関する状態が「有利区間」に設定される。即ち、「有利区間」となる7つのATに関する状態を遷移（移行）していても、「通常区間」に設定せずに1500ゲーム経過した場合には「有利区間」は強制的に終了して「通常区間」に設定される。また、押し順ナビが表示される報知遊技状態である「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合に、再遊技04が停止表示された場合であっても、遊技状態は維持される。

【2568】

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

【2569】

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

【2570】

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

【2571】

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

【2572】

尚、A Tに関する状態は第19実施形態のものには限定されず、例えば、「低確率状態」又は「高確率状態」にて所定の当選番号に当選することによってA T抽選が実行され、当該A T抽選に当選することにより「前兆状態」に移行し、16～32ゲーム経過後に「A T中状態」に移行するよう構成してもよいし、そのように構成した場合には、前記所定の条件装置に当選することによってA T抽選が実行され、当該A T抽選に当選しなかった場合には、「ガセ前兆状態」に移行し、16～32ゲーム経過後に「低確率状態」又は「高確率状態」に移行するよう構成してもよい。また、遊技区間として「有利区間」とも「通常区間」とも異なる「待機区間」を設けてもよく、例えば、「チェリー」に当選することによってA T抽選が実行される遊技性とした場合に、BBとチェリーが重複した「BB＋チェリー」に当選し、A T抽選に当選した場合には、「BB＋チェリー」の「BB」が入賞するまでのBB内部中の状態を「待機区間」とするよう構成してもよい。このように、「待機区間」を設けることにより、「低確率状態」にてBBに当選、且つ、A T抽選に非当選である場合と、「低確率状態」にてBBに当選、且つ、A T抽選に当選している場合とで、BBの図柄組合せが揃うまで（有利区間表示器が点灯するまで）の期間においては、有利区間表示器YHが消灯しているため、A T抽選に当選しているか否かを遊技者に対して煽ることができる。また、「上乗せ特化状態」においてBBが当選した場合には、当該BB終了後に「上乗せ特化状態」が再開するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該BB中は「上乗せ特化状態」において当選したBBとして「A T中状態

」にて当選したＢＢとは異なるＡＴ上乗せ抽選を実行する（例えば、「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢよりもＡＴ上乗せ抽選に当選し易い、ＡＴゲーム数上乗せ１回あたりのゲーム数が相対的に多い）よう構成してもよい。また、「特化前兆状態」においてＢＢが当選した場合には、当該ＢＢ終了後に「上乗せ特化状態」に移行するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該ＢＢ中は「上乗せ特化状態」において当選したＢＢと同様にＡＴ上乗せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

【２５７３】

次に、図４６３は、第１９実施形態における、図４５０のステップ３５００のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、第１９実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の２つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ３５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ３５０８でＹｅｓの場合、ステップ３５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を現在のＡＴに関する状態及び現在の遊技の状況に対応する遊技区間に決定し、ステップ３５２８に移行する。他方、ステップ３５０８でＮｏの場合、換言すると遊技区間が「有利区間」である場合、ステップ３５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウント値が０であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ３５１４でＹｅｓの場合、ステップ３５１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ＡＴカウンタ値が０となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも０となる）。他方、ステップ３５１４でＮｏの場合、ステップ３５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウント値が０となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ＡＴカウンタ値が０となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ３５１８でＮｏの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ３５１５に移行する。このように、第１９実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」に設定する場合には、ＡＴに関連する情報（ＡＴ継続ゲーム数、ＡＴ残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」において再度「有利区間」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ３５１５の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするＡＴに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウント値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のＲＡＭクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のＲＡＭクリアによっても、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ３５１５の処理（有利区間終了時の処理）によっても、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のＲＡＭクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ３５１５の処理実行時）のクリア範囲は相違している。尚、設定変更時のＲＡＭクリアによって、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに送信する。但し、副制御基板Ｓ側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「ＡＴ中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のＲＡＭクリアを実行した場合には、副制御基板Ｓ側における、「有利区間」であった旨や、「ＡＴ

10

20

30

40

50

中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

【2574】

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

10

【2575】

次に、ステップ3516で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に設定する。次に、ステップ3517で、主制御基板MのCPUC100は、「有利区間」が終了したため有利区間表示器YHを消灯し、ステップ3528に移行する。尚、「有利区間」が終了して「通常区間」に設定する際に有利区間表示器YHを消灯するよう構成されているが、詳細な消灯のタイミングは第19実施形態のタイミングには限定されず、例えば、「有利区間」が終了して「通常区間」となるゲームに係る遊技メダル投入時に有利区間表示器YHを消灯するよう構成してもよい。換言すると、次遊技が開始可能となるスタートレバーD50が操作される前に有利区間表示器YHを消灯するように構成していれば良い。他方、ステップ3518でYesの場合、ステップ3520で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3528に移行する。

20

【2576】

次に、ステップ3528で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲームにて新たに「有利区間」に設定することが決定した(「通常区間」から「有利区間」に設定することが決定した)か否かを判定する。ステップ3528でYesの場合、ステップ3530で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1に所定値をセットする。尚、当該有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1にセットする所定値は、すべての設定値において共通する固定の数値(本例では、1500)となっている。次に、ステップ3534で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間表示器YHを点灯し、次の処理(ステップ1293の処理)に移行する。尚、ステップ3528でNoの場合にも、次の処理(ステップ1293の処理)に移行する。尚、第19実施形態においては、ステップ3534のタイミングにて有利区間表示器YHの点灯処理を実行したが、有利区間表示器YHの点灯タイミングはこれには限定されず、有利区間表示器YHの点灯タイミングは新たに「有利区間」となる前のゲーム(「通常区間」のゲーム)におけるスタートレバーの操作タイミングから新たに「有利区間」となるゲームにおける遊技メダル投入可能となるタイミングまで(新たに「有利区間」となる前のゲームが再遊技に係るゲームであった場合には、新たに「有利区間」となるゲームにおけるスタートレバーの操作が有効となるタイミングまで)の期間にて適宜設定してもよい。

30

40

【2577】

次に、図464は、第19実施形態におけるステップ1600のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。当該サブルーチンの処理は、ステップ1040又はステップ1104の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間(本例では、Tとしているが、例えば、2ms程度の時間が設定される)を周期として定期的に行われるよう構成されている。

【2578】

まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPUC100は、割り込み開始時の処理(例えば、CPUC100内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等)を実行する。次に、ステップ1604で、主制御基板MのCP

50

UC100は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ1604でNoの場合、ステップ1900で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ1604でYesの場合、ステップ1606で、主制御基板MのCPUC100は、タイマ計測（ソフトウェアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPUC100は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（RAM領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンD60、スタートレバーD50、停止ボタンD40、扉スイッチD80、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30、電源断検知信号、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、第1払出センサH10s、第2払出センサH20s、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔Tでサンプリングされる）。

10

【2579】

次に、ステップ1610で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチD80のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉DUが開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ6100で、主制御基板MのCPUC100は、全リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）の回胴駆動制御処理（リールM50の駆動の制御に係る処理であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ1612で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタM60を参照し、当該カウンタ値が0より大きいかな否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、ステップ1613で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタ値表示装置D280にてAT残りゲーム数（ATゲーム数）を表示し、ステップ1614に移行する。尚、ステップ1612でNoの場合にもステップ1614に移行する。尚、主制御基板Mで制御されるATカウンタ値表示装置D280を備えていない場合には、ステップ1612及びステップ1613の処理は不要である。次に、ステップ1614で、主制御基板MのCPUC100は、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リールM50、ブロッカD100、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ1616で、主制御基板MのCPUC100は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるかな否かを判定する。ステップ1616でYesの場合、ステップ1618で、主制御基板MのCPUC100は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1616でNoの場合、ステップ1620で、主制御基板MのCPUC100は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。尚、ステップ1620においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ1618が無くても良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第1のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第2のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

20

30

40

【2580】

50

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPU100は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ1618やステップ1620でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板Sに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第1リール停止受付タイミングに係るコマンド（第1停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第2リール停止受付タイミングに係るコマンド（第2停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第3リール停止受付タイミングに係るコマンド（第3停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、停止表示図柄の停止タイミングに係るコマンド（表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、RT状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ATに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、高確保障カウンタ値コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、AT残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される）、遊技区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPU100は、外部端子信号（回胴式遊技機Pから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉DUが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ1626で、主制御基板MのCPU100は、LED（7セグLEDランプ、等）の出力データ（例えば、複数の7セグLEDユニットのうち、所定の7セグLEDユニットを点灯させ、7セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPU100は、LEDの点灯態様（例えば、LEDの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ1628は実行されなくてもよい。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPU100は、ソフト乱数管理処理（ソフトウェアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPU100は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPU100は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPU100は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ1636でYesの場合、ステップ1638で、主制御基板MのCPU100は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ1602の処理）に移行する。他方、ステップ1634又はステップ1636でNoの場合には、ステップ1640で、主制御基板MのCPU100は、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【2581】

次に、図465は、第19実施形態における、図464のステップ6100のサブルーチンに係る、回胴駆動制御処理のフローチャートである。尚、本処理においては、1つのリールについての処理を例示しているが、左リールM51、中リールM52、右リールM

53のそれぞれに対応する処理を実行することを補足しておく。まず、ステップ6102で、主制御基板MのCPUMCは、リール回転開始待機状態開始タイミング（例えば、図457のステップ1564の処理の実行後のタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ6102でYesの場合、ステップ6104で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール回転開始待機状態に更新し、ステップ6106に移行する。他方、ステップ6102でNoの場合にもステップ6106に移行する。

【2582】

次に、ステップ6106で、主制御基板MのCPUMCは、リール加速状態開始タイミング（リール回転開始待機状態が終了し、リールの加速処理を実行開始するタイミングであり、例えば、図450のステップ1260の処理の実行タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ6106でYesの場合、ステップ6108で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール加速状態に更新する。次に、ステップ6110で、主制御基板MのCPUMCは、リール加速処理を実行し、ステップ6112に移行する。尚、リールが停止している場合には、本処理によってリールの回転が開始することとなる。他方、ステップ6106でNoの場合にも、ステップ6112に移行する。

【2583】

次に、ステップ6112で、主制御基板MのCPUMCは、現在のリール駆動状態はリール加速状態であるか否かを判定する。ステップ6112でYesの場合、ステップ6114で、主制御基板MのCPUMCは、リール加速状態の終了タイミング（例えば、後述する図467におけるリール加速状態における「割り込み実行回数」分の割り込み処理をすべて実行したタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ6114でYesの場合、ステップ6116で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール定速状態に更新する。次に、ステップ6118で、主制御基板MのCPUMCは、リール定速維持処理を実行し、ステップ6120に移行する。尚、ステップ6112又はステップ6114でNoの場合にも、ステップ6120に移行する。

【2584】

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

10

20

30

40

50

クスとリールセンサとの距離（リールが回転してインデックスがリールセンサに検出されるまでの距離）がどれだけ離れていても、リール回転速度が定速であった場合には、リール駆動状態がリール定速状態となってから前記所定時間以内（割り込み処理を400回実行する時間値）にインデックスをリールセンサが検出することができるよう構成されている。

【2585】

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

【2586】

次に、図466は、第19実施形態における、図464のステップ6200のサブルーチンに係る、リール回転停止処理のフローチャートである。まず、ステップ6106で、主制御基板MのCPUMCは、リール減速待機状態開始タイミング（リール定速状態が終了するタイミングであり、例えば、停止ボタンが操作されることによってリール減速待機状態開始タイミングとなったと判定する）に到達したか否かを判定する。ステップ6130でYesの場合、ステップ6132で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール減速待機状態に更新し、ステップ6134に移行する。他方、ステップ6130でNoの場合にも、ステップ6134に移行する。

【2587】

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

【2588】

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

【2589】

次に、図467を用いて、本例に係る回胴式遊技機のリールM50の回転動作について詳述する。本例に係る回胴式遊技機は、スタートレバーD50が操作されたことに基づいてステッピングモータの回転を開始し、リールの回転速度が定速に達すると、以下、定速を維持する（リール駆動状態がリール定速状態となるとリール定速維持処理を実行するが

10

20

30

40

50

、実際に回転速度が定速に達していない場合もある)。そして、いずれかの停止ボタンが操作されると、操作された停止ボタンに対応するリール（ステッピングモータ）について停止制御を行う。ここで、ステッピングモータは、 $\Phi 0$ 、 $\Phi 1$ 、 $\Phi 2$ 、 $\Phi 3$ という4つの相を有する4相ステッピングモータ（4相ステッピングモータでなくとも問題ない）であり、励磁する相を切り替え、ステッピングモータを1-2相励磁することで回転制御を行う。すなわち、駆動パルスデータ（励磁する相の組み合わせ）を循環的に変化させていくことで、ステッピングモータを正方向に回転させることができる。同図においては、 $\Phi 0 \sim \Phi 3$ のうち、どの相を励磁するのかを指定している様を表すものを「励磁する相」の列に示している（詳細は後述する）。

【2590】

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

【2591】

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

【2592】

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

【2593】

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

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

【2594】

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

【2595】

次に、リール駆動状態が「リール定速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージを、同図右下段を参照して詳述する。本例においては、リール定速状態である場合（リール定速維持処理を実行する際）には、（TA）「φ0」にて割り込み処理を1回→（TB）「φ0、φ1」にて割り込み処理を1回→（TC）「φ1」にて割り込み処理を1回→（TD）「φ1、φ2」にて割り込み処理を1回→（TE）「φ2」にて割り込み処理を1回→（TF）「φ2、φ3」にて割り込み処理を1回→（TG）「φ3」にて割り込み処理を1回→（TH）「φ3、φ0」にて割り込み処理を1回→（TA）「φ0」にて割り込み処理を1回→（TB）「φ0、φ1」にて割り込み処理を1回→・・・、のように（TA）～（TG）を割り込み処理1回ずつ繰り返して実行してステップモータ（ステッピングモータ）を励磁するよう構成されている。このように、本例においては、リール定速維持処理の実行時においては、1の励磁する相の組み合わせにて割り込み処理を実行する回数がすべて1回となるよう構成されている。

【2596】

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

【2597】

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

リール駆動状態が「リール減速状態」から「リール停止状態」に更新され、リールが停止することとなる。

【2598】

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

【2599】

<作用1>

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

上記のように作用し得るよう構成されている。

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

【2600】

<作用2>

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

上記のように作用し得るよう構成されている。このように、リール加速処理の実行中にリール回転不良が発生した場合にも、その後リール回転不良を検知した場合にリール再加速処理を実行するよう構成することにより、円滑に遊技を進行することができることとなる。また、上記のように、リール加速処理の実行途中にて回胴回転不良が発生した場合にも

、リール加速処理を継続して実行し、回胴回転不良が発生していない場合と同様の割り込み回数分リール加速処理を実行した場合にリール加速処理の実行を終了することとなる。このように構成することにより、リール加速処理の実行開始直後にリール回転不良が発生した場合等にリール再加速処理を実行せずにリールの回転速度が定速に到達し易いよう構成することができる。

【2601】

<作用3>

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

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

【2602】

<<最終停止ボタン操作後の作用>>

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

【2603】

<作用1>

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

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

【2604】

<作用2>

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

の作用についても同様に適用可能である)。

【2605】

<作用3>

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

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

【2606】

<作用4>

10

20

30

40

50

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

10

なかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→遊技メダルの払出が実行されない

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

20

30

【2607】

<作用5>

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

40

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果ハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせ

50

を停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても遊技メダルの払出を実行しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができる。尚、上記作用 5 はハズレのみには限定されず、例えば、ベルに当選していないゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してベルに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。また、このような場合においては、遊技者から見た停止表示されている図柄組み合わせは、回転不良により内部抽選結果と整合性のとれていない図柄組み合わせとなっているが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定しているため、表示判定エラー（復帰不可能エラー）は発生しない（表示判定エラーが発生したと判定しない）よう構成されている。

10

【2608】

<作用 6>

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作→第 1 リールが停止表示→第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作→第 2 リールが停止表示→第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第 3 リールが遊技者から見て停止予 positioning まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、BB 役）に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ボーナス役に当選しておらず、且つ、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→ボーナスが開始せず、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行されない

20

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

30

40

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作→第 1 リールが停止表示→第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作→第 2 リールが停止表示→第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け

50

付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しておらず、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始されない、且つボーナス開始時のフリーズが実行されない

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

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

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

【2609】

<作用7>

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

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

10

20

30

40

50

のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。

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

10

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

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

20

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

【2610】

<作用8>

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

30

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

40

【2611】

50

<作用 9>

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

10

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

20

【2612】

<作用 10>

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

30

40

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯しないこととなる。また、作用10において、現在のRT状態にて停止表示した場合にRT

50

状態が移行することとなる再遊技役に対応する図柄組み合わせが遊技者から見て停止表示していたとしても、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、RT状態は移行しないこととなる（再遊技役以外のRT状態が移行することとなる役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも同様に適用可能である）。このように構成することにより、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用10はハズレのみには限定されず、例えば、再遊技役に当選していないゲームにおいて、リール回転不良が発生して再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に適用することができることを補足しておく。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。

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

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

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

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

のような作用を例示することができる。

【2613】

<作用11>

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

から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合)→電源復帰→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプD 2 9 0が新たに点灯しない

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール(左リール、中リール、右リール)に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプD 2 9 0が新たに点灯しないこととなる。また、作用10において、現在のRT状態にて停止表示した場合にRT状態が移行することとなる再遊技役に対応する図柄組み合わせが遊技者から見て停止表示していたとしても、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール(左リール、中リール、右リール)に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、RT状態は移行しないこととなる(再遊技役以外のRT状態が移行することとなる役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも同様に適用可能である)。このように構成することにより、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用11はハズレのみには限定されず、例えば、再遊技役に当選していないゲームにおいて、電源断が発生して再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に適用することができることを補足しておく。即ち、電源断が発生しなかった場合には、以下のような作用となる(他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である)。

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプD 2 9 0が新たに点灯しない

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

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作(第3停止ボタンの操作を受け付ける)→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ1269の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが実行される、且つ再遊技ランプD 2 9 0が新たに点灯する(前回のゲームにて再遊技役に当選していた場合には再遊技ランプD 2 9 0は点灯を継続する)

のような作用を例示することができる。

【2614】

<作用12>

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

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

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

【2615】

<作用13>

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

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

ることとなる。このように構成することにより、遊技の進行に不具合が生じ難い遊技機とすることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を構成することができる。

【2616】

<作用14>

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

10

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

20

【2617】

<作用15>

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

30

40

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、R T移行役に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにR T移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にてR T移行役に当選しており、且つR T移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、R T移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、R T移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくてもR T状態が移行することとなる。このように

50

構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。

【2618】

<作用16>

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

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

【2619】

<作用17>

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

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

【2620】

<作用18>

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

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

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

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

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

【2621】

<作用19>

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

が停止→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動(回転)できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→電源復帰→スピーカからテンパイ音が出力されない

また、

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

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

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

また、

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

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

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

【2622】

10

20

30

40

50

<作用 20>

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

また、

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

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

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

また、

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

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

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

また、同様に、役抽選の結果がボーナス役となったゲーム又はボーナス内部中に実行されたゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止しなかつ

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

【2623】

<作用21>

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

また、

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

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

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

また、

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

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

このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音を出力しないこととなり、電源断の発生によりリール

10

20

30

40

50

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

10

【2624】

<作用22>

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

20

また、

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

30

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

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

40

また、

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

50

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

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

10

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

20

【2625】

<作用23>

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

30

また、

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

40

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

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

50

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

また、

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

10

上記のように作用するよう構成してもよい。

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

20

【2626】

<作用24>

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

30

また、

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

40

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

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

50

ル駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯しない

また、

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

10

上記のように作用するよう構成してもよい。

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

20

【2627】

<作用25>

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

30

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

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

40

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、ボーナス最終ゲームにて入賞役に当選し、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と

50

同様に、ボーナスが終了すると共に、ボーナス終了時フリーズが実行されることにより、遊技者はボーナスが正常に終了したことをいち早く察知することができ、遊技の進行に対する違和感を抱かせることのない遊技機を提供することができる。

【2628】

<作用26>

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

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

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

【2629】

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

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

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

とした場合、

$$A = B + C$$

となるよう構成されている。

また、

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

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

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

リール加速処理の割り込み処理実行回数 = F
とした場合、
 $D = E + F$
となるよう構成されている。

【2630】

次に、図468は、図467におけるステップ1900のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、主制御基板MのCPU100は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ1904で、主制御基板MのCPU100は、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、RAM領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1906で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位1バイト、或いは、その補数となるもの）をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ1912で、主制御基板MのCPU100は、RAMの書き込みを禁止し、ステップ1914に移行する。次に、ステップ1914で、主制御基板MのCPU100は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【2631】

次に、図469は、本例に係る回胴式遊技機の押し順表示のイメージ図の一例を示したものである。図上の表は、実行される押し順ナビが示すリール停止順と指示番号（押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信される）との対応を示す表である。例えば、押し順として、「中→右→左」を報知する場合の指示番号は、「A5」であることを示している。次に、図中左側は、押し順が「左→中→右」である場合（対応する指示番号は、「A1」）の押し順表示装置D270、有利区間表示器YH、及び演出表示装置S40に表示されるイメージを図示している。ここで、本例の押し順表示装置D270は、7セグメントの表示方式であり、払出数表示装置を兼ねている。また、メダルの払出が実行された場合に、当該払い出されたメダルの枚数は押し順表示装置D270にて2桁の数字で表示される。ここで、押し順ナビを実行する際にも、押し順表示装置D270の表示を2桁の数値で表示してしまうと、押し順表示装置D270における表示が、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかが判別困難になってしまう。そのため、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかの区別がつくように、押し順表示装置D270には、「=1」のように左側の桁には「=」を表示するよう構成することにより、押し順表示装置D270の表示が2桁の数値であった場合にはメダルの払出枚数の表示であり、押し順表示装置D270の表示として左側が「=」、右側が数字であった場合には押し順ナビの表示であると判別可能に構成し、遊技者の誤認を防ぐことができるように構成している。更に、押し順表示装置D270の右下部に備えられた、有利区間表示器YHにおいて、現在の遊技区間が、「有利区間」であることを示すランプが点灯している。同時に当該「有利区間」（又は、「AT中状態」）の残りゲーム数を示す「残り40ゲーム」の表示が演出表示装置S40上にて表示されている。また、図中右側が、押し順が「中→左→右」である場合（対応する指示番号は「A3」）の押し順表示装置D270及び演出表示装置S40に表示されるイメージを図示している。加えて、現在の遊技区間が「有利区間」であるため、有利区間表示器YHが点灯し、当該「有利区間」の残りゲーム数を示す「残り25ゲーム」の表示が演出表示装置S40上にて表示されている。尚、押し順あり役（リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、メダルの払出を伴う条件装置であり、例えば、ベル）と押し順あり再遊技役（リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、再遊技役に係る条件装置）の指示番号のセグメント表示を異なるものとしてもよいし、押し順表示装置D270の表示方式は7セグメントに限定されるものではなく、例えば、LED表示器を用いて、指示番号に対応する点灯パターンに従い、複数のLEDを点灯させることで、指示を行うように構成してもよい。尚、クレジット数表示装置D200の右下部に、有利区間表示

10

20

30

40

50

器 YH を備える構成としてもよい。この場合の有利区間表示器 YH を点灯させるタイミングは、精算ボタン D 6 0 の操作が有効となるまで、であることが好ましい。遊技者が遊技をやめる際は、クレジット数表示装置 D 2 0 0 を視認してメダルが残っていないかを確認することになる。そして、メダルが残っていれば、精算ボタン D 6 0 が操作される。即ち、精算ボタン D 6 0 が有効となるまでに点灯させることで、次遊技から「有利区間」であるのに、誤って遊技をやめてしまうことを防止することができる、というユーザフレンドリーな遊技機とすることができる。

【2632】

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

10

20

【2633】

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

30

制御するよう構成すると共に、当該表示が、遊技者にとって視認容易な位置に区間表示器を設置するよう構成することが好ましい。

【2634】

次に、図 4 7 0 ～図 4 8 9 を参照して、副制御基板 S 側で実行される制御処理を説明する。

【2635】

＜サブ側プログラム開始処理＞

はじめに、図 4 7 0 は、サブ側プログラム開始処理を示すサブルーチンである。このサブ側プログラム開始処理は、電源が投入されたことにより呼び出されて実行される。

【2636】

まず、ステップ 2 0 0 2 で、副制御基板 S の CPU S C は、割り込みを禁止する。次に、ステップ 2 0 0 4 で、副制御基板 S の CPU S C は、CPU や RAM の初期化、チェックサムの算出等の各種の初期化処理を実行する。

40

【2637】

次に、ステップ 2 0 0 8 で、副制御基板 S の CPU S C は、電源投入時に算出したチェックサム値と、電源断時に算出して記憶しているチェックサム値とが一致するか否かを判断する。ステップ 2 0 0 8 で Yes の場合、換言すると、ステップ 2 0 0 8 の判断処理で、双方のチェックサム値が一致すると判別した場合には、ステップ 2 0 1 0 で、副制御基板 S の CPU S C は、後述する 1 コマンド処理の実行中に電源断が発生した状態から復帰した状態であるか否か、すなわち、完全復帰した状態であるか否かを判断する。

50

【2638】

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

【2639】

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

10

【2640】

<サブメインループ処理>

次に、図471は、サブメインループ処理を示すサブルーチンである。サブメインループ処理は、図470に示すサブ側プログラム開始処理が実行された後に、呼び出されて実行される。

【2641】

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

20

【2642】

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

30

【2643】

<サブ側電源断処理>

次に、図472は、副制御基板S側で実行されるサブ側電源断処理を示すサブルーチンである。サブ側電源断処理は、副制御基板Sが電源断を検知したことにより開始される処理である。

【2644】

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

40

【2645】

次に、ステップ2210で、副制御基板SのCPUSCは、500msが経過したか否かを判定する。ここで、500msが経過していると判別したときには、電源断処理を終了する。他方、ステップ2210でNoの場合、ステップ2212で、副制御基板SのCPUSCは、電源が復帰したか否かを判定する。ステップ2212でYesの場合、ステップ2214で、副制御基板SのCPUSCは、瞬断発生回数を更新する。次に、ステップ2216で、副制御基板SのCPUSCは、ウォッチドッグタイマの作動を開始し、電

50

源断時に実行していた処理に戻す。尚、ステップ 2 2 1 2 の判断処理で、電源が復帰していないと判別した場合には、前述したステップ 2 2 1 0 に処理を戻す。

【2 6 4 6】

< 1 コマンド処理 >

次に、図 4 7 3 は、図 4 7 1 のステップ 2 2 5 0 の処理で呼び出されて実行される 1 コマンド処理を示すサブルーチンである。

【2 6 4 7】

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

10

【2 6 4 8】

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

20

【2 6 4 9】

次に、ステップ 2 2 5 4 で Y e s の場合、換言すると、第 1 リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ 2 2 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 2 リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ 2 2 5 8 で N o の場合、換言すると、第 2 リール停止受付タイミングである場合には、ステップ 2 5 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する第 2 回胴停止受付時処理のサブルーチンを呼び出して実行し、ステップ 7 1 0 0 に移行する。

【2 6 5 0】

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

30

【2 6 5 1】

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

40

【2 6 5 2】

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

【2 6 5 3】

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

50

で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームのATに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ3002でYesの場合、ステップ3004で、副制御基板SのCPU SCは、主制御基板M側から受信した高確保障カウンタ値コマンドに基づき、現時点で残っている高確保障ゲーム数（高確率状態があと何ゲーム保障されているか）を確認する。次に、ステップ3050で、副制御基板SのCPU SCは、後述するバトル演出実行可否決定処理のサブルーチン呼び出して実行し、ステップ3006に移行する。次に、ステップ3006で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームにおいてはバトル演出が実行されることが決定されているか否かを判定する。ステップ3006でYesの場合、ステップ3008で、副制御基板SのCPU SCは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのATに関する状態と、次ゲームのATに関する状態と、現在の高確保障ゲーム数とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図476参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選（滞在ステージを変更するか否かの抽選）を実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、ステップ3006でNoの場合にも、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3002でNoの場合、ステップ3010で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームのATに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ3010でYesの場合、ステップ3012で、副制御基板SのCPU SCは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのATに関する状態と、次ゲームのATに関する状態とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図476参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選を実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3010でNoの場合、ステップ3014で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームのATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ3014でYesの場合、ステップ3100で、副制御基板SのCPU SCは、後述するAT中演出決定処理のサブルーチン呼び出して実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3014でNoの場合、ステップ3016で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームのATに関する状態は「復活可否演出用状態」であるか否かを判定する。ステップ3016でYesの場合、ステップ3150で、副制御基板SのCPU SCは、後述する復活可否演出決定処理のサブルーチン呼び出して実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3016でNoの場合、ステップ3018で、副制御基板SのCPU SCは、現在の滞在ステージと当該ゲームのATに関する状態と、次ゲームのATに関する状態とに基づき、予告演出及び滞在ステージを決定し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、滞在ステージとは演出表示装置S40にて表示される背景演出を主とした演出のことであり、常にいずれかの滞在ステージが設定されるよう構成されている。尚、滞在ステージが異なると、背景演出、予告演出、等の各種演出の傾向が相違することとなる。

【2654】

次に、図475は、図474のステップ3050の処理で呼び出されて実行されるバトル演出実行可否決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3052で、副制御基板SのCPU SCは、高確保障ゲーム数は4以上であるか否かを判定する。ステップ3052でYesの場合、ステップ3054で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームに係る条件装置はBB役であるか否かを判定する。ステップ3054でYesの場合、ステップ3056で、副制御基板SのCPU SCは、所定確率（本例では、 $1/2$ ）で当選するバトル演出実行可否抽選（バトル演出（勝利）を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ3058で、副制御基板SのCPU SCは、ステップ3056で実行したバトル演出実行可否抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3058でYesの場合、ステップ3060で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームに係る演出をバトル演出（勝利）に決定し、次の処理（ステップ3006の処理）に移行する。他方、ステップ3058でNoの場合、ステップ3062で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームに係る演出をバトル演出以外の演出に決定し、次の処理（ステップ3006の処理）に移行する。ここで、バトル演出とは、複数ゲームに亘って実行される連続演出であり、バトル演出に勝利する、即ち、バトル演出（勝利）が実行されることにより、BB役に当選

した且つ A T 抽選に当選したことが確定的となるよう構成されている。尚、バトル演出に関する構成はこれには限定されず、A T 抽選には当選していなくとも B B 役に当選している場合（B B 終了後には「低確率状態」又は「高確率状態」に移行する）にバトル演出（勝利）を実行し得るよう構成してもよい。

【2655】

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

【2656】

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

【2657】

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

【2658】

次に、図 476 は、滞在ステージ決定テーブルの一例である。尚、図 476 に示す滞在ステージ決定テーブルは、一部のみを抜粋したものである。図 476 に示す滞在ステージ決定テーブルは、当該ゲームが「低確率状態」であるときに使用するテーブルと、当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が 4 以上であるときに使用するテーブルと、当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が 3 以下であるときに使用するテーブルとの 3 種類からなる。

【2659】

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

【2660】

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

【2661】

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

10

【2662】

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

20

【2663】

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

30

【2664】

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

【2665】

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

40

【2666】

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

50

滞在ステージが街ステージであり当該ゲームで街ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として 9 6 0 ～ 9 9 9 が割り当てられている。

【 2 6 6 7 】

現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として 0 ～ 4 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージから街ステージに移行する場合の置数として 5 0 ～ 9 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージが維持される場合の置数として 1 0 0 ～ 9 4 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり当該ゲームで会議室ステージから洞窟ステージに移行する場合の置数として 9 5 0 ～ 9 9 9 が割り当てられている。

10

【 2 6 6 8 】

現在の滞在ステージが洞窟ステージであり当該ゲームで洞窟ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として 0 ～ 4 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり当該ゲームで洞窟ステージから街ステージに移行する場合の置数として 5 0 ～ 9 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり当該ゲームで洞窟ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として 1 0 0 ～ 1 9 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり当該ゲームで洞窟ステージが維持される場合の置数として 2 0 0 ～ 9 9 9 が割り当てられている。

【 2 6 6 9 】

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

20

【 2 6 7 0 】

現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利 B B 内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として 0 ～ 9 7 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利 B B 内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として 9 8 0 ～ 9 9 9 が割り当てられている。

30

【 2 6 7 1 】

現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利 B B 内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として 0 ～ 1 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利 B B 内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として 2 0 ～ 9 9 9 が割り当てられている。

【 2 6 7 2 】

現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利 B B 内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として 0 ～ 2 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利 B B 内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから街ステージに移行する場合の置数として 3 0 ～ 5 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利 B B 内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージが維持される場合の置数として 6 0 ～ 9 9 9 が割り当てられている。

40

【 2 6 7 3 】

現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利 B B 内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として 0 ～ 2 9 が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり

50

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

【２６７４】

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

10

【２６７５】

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

【２６７６】

20

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

【２６７７】

現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～４９９が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで低確率状態に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから街ステージに移行する場合の置数として５０

30

【２６７８】

このように、「低確率状態」であるときには、砂漠ステージ又は街ステージの２つのステージが選択され得る（図４７４のステップ３０１２）。一方、「高確率状態」であるときには、砂漠ステージ、街ステージ、会議室ステージ、洞窟ステージの４つのステージが選択され得る（図４７４のステップ３００８）。換言すると、「有利区間」である場合には４つの滞在ステージが選択され得る一方、「通常区間」においては２つの滞在ステージが選択され得るよう構成されており、「通常区間」において選択され得る２の滞在ステージは、「有利区間」においても選択され得る。このように構成することで、ＡＴ抽選の当選に期待が持てない「通常区間」においても、「有利区間」における滞在ステージとなり得る滞在ステージを選択することにより、「通常区間」においても飽きることなく遊技機を進行することができる。また、「高確率状態」から「低確率状態」に移行する場合、即ち、「有利区間」から「通常区間」となる場合に、「有利区間」の段階で、「通常区間」で選択される演出ステージを選択しておくことで、「有利区間」から「通常区間」に移行することを遊技者に判別しにくくし、期待感を保って遊技を継続させることができる。

40

【２６７９】

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

【２６８０】

50

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

【2681】

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

【2682】

次に、図477は、図474のステップ3100の処理で呼び出されて実行されるAT中演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3102で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数は3ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ3102でYesの場合、ステップ3104で、副制御基板SのCPUSCは、AT最終ゲームであるか否かを判定する。ステップ3104でYesの場合、ステップ3106で、副制御基板SのCPUSCは、継続抽選に当選しているか否かを判定する。ステップ3106でYesの場合、ステップ3108で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をAT継続煽り演出(成功)(ATが継続してATカウンタM60に初期値がセットされる、換言すると、次ゲームのATに関する状態が「AT中状態」となることを報知する演出)又はAT継続煽り演出(失敗)(ATが継続してATカウンタM60に初期値がセットされることが確定的とならず、次ゲームのATに関する状態が「AT中状態」又は「復活可否演出用状態」となることを報知する演出)に決定し、ステップ3126に移行する。ここで、継続抽選に当選している場合には、AT継続煽り演出(成功)対AT継続煽り演出(失敗)は、4対1の割合で決定する。即ち、第19実施形態においては、継続抽選に当選している場合においても、AT継続煽り演出(失敗)が実行される場合があり、そのような場合には、次のセットの最初のゲームに該当する次ゲームにおいて、復活演出(成功)が実行されることとなり、遊技者は恰も復活抽選に当選したかのように感じるよう構成されている(実際は継続抽選に当選しており、主制御基板M側の制御としてはAT継続煽り演出(成功)が実行された場合と同様)。このように構成することにより、「復活可否演出用状態」において復活抽選に当選することは稀であるが{1ゲームで2320/65536(設定1の場合)の抽選に当選}、継続演出に当選した場合にも復活演出(成功)を実行し得るよう構成することにより、復活演出が実行された場合に復活演出(成功)が実行される割合を高めることができ、遊技者は復活演出に期待感を高めることができる。

【2683】

また、ステップ3106でNoの場合、ステップ3110で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る演出をAT継続煽り演出(失敗)に決定し、ステップ3126に移行する。また、ステップ3104でNoの場合、ステップ3112で、副制御基板Sの

C P U S Cは、当該ゲームに係る演出をA T終盤演出に決定し、ステップ3 1 2 6に移行する。また、ステップ3 1 0 2でN oの場合、ステップ3 1 1 4で、副制御基板SのC P U S Cは、A T継続煽り演出（失敗）が実行された次ゲームであるか否かを判定する。ステップ3 1 1 4でY e sの場合、ステップ3 1 1 6で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出を復活演出（成功）（「復活可否演出用状態」にて実行される復活演出（成功）と同様の演出態様であり、本処理では「A T中状態」が継続していた旨に係る演出）に決定し、ステップ3 1 2 6に移行する。他方、ステップ3 1 1 4でN oの場合にも、ステップ3 1 2 6に移行する。

【2 6 8 4】

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

【2 6 8 5】

次に、図4 7 8は、図4 7 4のステップ3 1 5 0の処理で呼び出されて実行される復活可否演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3 1 5 2で、副制御基板SのC P U S Cは、復活抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3 1 5 2でY e sの場合、ステップ3 1 5 4で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出を復活演出（成功）（前述した、ステップ3 1 1 6にて実行される演出と同様の演出態様であり、「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選した旨を報知する演出であり、次ゲームにて「A T中状態」に移行し、A TカウンタM 6 0に初期値がセットされることとなる）に決定し、次の処理（ステップ2 3 0 0の処理）に移行する。他方、ステップ3 1 5 2でN oの場合、ステップ3 1 5 6で、副制御基板SのC P U S Cは、当該ゲームに係る演出を復活演出（失敗）（「復活可否演出用状態」にて復活抽選に非当選であった旨を報知する演出であり、次ゲームにて「低確率状態」に移行することとなる）に決定し、次の処理（ステップ2 3 0 0の処理）に移行する。

【2 6 8 6】

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

【2 6 8 7】

尚、第1 9実施形態においては、A T中状態が終了した次のゲームにて1 ゲームの「復活可否演出用状態」に移行し、当該「復活可否演出用状態」にて復活抽選を実行するよう構成することで、復活演出（成功）の実行ゲームと復活演出（失敗）の実行ゲームとのいずれも「有利区間」とする、即ち、有利区間表示器Y Hを点灯するよう構成することで、演出の結果を確認せずともA Tが終了するか否かを判別できてしまうことを防止したが、このような構成としては、以下のように構成してもよい。

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

10

20

30

40

50

態様とする。

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

10

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

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

等としてもよい、

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

40

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

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

50

【2688】

＜スタートレバー操作時処理＞

次に、図479は、図473のステップ2300の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時処理を示すサブルーチンである。

【2689】

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

【2690】

次に、ステップ2302でNoの場合、換言すれば、ATに関する状態がAT中状態でない場合には、ステップ2304で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ2304でYesの場合、換言すれば、ATに関する状態が特化前兆状態である場合には、ステップ2400で、副制御基板SのCPUSCは、後述するスタートレバー操作時特化前兆処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【2691】

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

【2692】

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

【2693】

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

【2694】

ステップ2312でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2314で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として成立を回避する

10

20

30

40

50

画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。このように、第19実施形態においては、「RT1」且つ「AT中状態」である状況からゲーム数が経過してATカウンタ値が0となることにより「RT1」且つ「低確率状態」に移行した場合に（再遊技04が停止表示される前に）、逆押し白7揃いリプレイ又は順押し黒7揃いリプレイに当選した場合には、ATゲーム数上乘せが発生しないため、白セブン又は黒セブンが一直線とされない押し順がナビされるよう構成されている。また、「RT1」且つ「AT中状態」である状況からゲーム数が経過してATカウンタ値が0となることにより「RT1」且つ「低確率状態」に移行した場合には、まだ「有利区間」とし、押し順ベルに当選したゲームにおいては押し順ナビが発生可能であるが、押し順再遊技に当選したゲームにおいては押し順ナビが発生しないよう構成してもよい。

10

【2695】

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

【2696】

＜スタートレバー操作時AT中処理＞

次に、図480は、図479のステップ2350の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時AT中処理を示すサブルーチンである。

20

【2697】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2352で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2354で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2356で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっても押し順ナビが実行されないATに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。例えば、押し順ベル実行時の押し順ナビ表示と押し順再遊技の押し順ナビ表示とを同一の表示態様グループ（例えば、数字にて押し順を報知し、且つ、数字に係る表示色が同一）にて表示するように構成した場合に適用することができる。また、そのように構成した場合には、演出表示装置S40にて押し順ナビ実行時に、押し順ナビ表示とは異なる演出用画像（例えば、キャラクタ画像）を表示するよう構成し、押し順ベルに係る押し順ナビ実行時と押し順再遊技に係る押し順ナビ実行時とで異なる演出用画像を表示するよう構成してもよい。

30

【2698】

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

40

【2699】

ステップ2358でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ2360で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞-A1に当選した場

50

合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左→中→右」に対応する押し順を示唆する数字を、円で囲った表示態様で表示する。

【2700】

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

【2701】

ステップ2362でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2364で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42又は右停止ボタンD43のいずれかに対応させる情報である。例えば、第一停止ボタンが左停止ボタンD41である場合には、数字の1のみが、押し順ナビ表示として表示される。

【2702】

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

【2703】

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

【2704】

次に、ステップ2372で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数が3ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ2372でYesの場合、換言すれば、AT残りゲーム数が3ゲーム以下である場合には、ステップ2374で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様B（後述する表示態様Aよりも目立たない表示態様）で演出表示装置S40に表示する。

【2705】

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

【2706】

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

【2707】

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

【2708】

ステップ2372でNoの場合、換言すれば、AT残りゲーム数が4ゲーム以上である場合には、ステップ2384で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様A（前述した表示態様Bよりも目立つ表示態様）で演出表示装置S40に表示する。ここで、4ゲーム以上である場合には、表示態様Aで表示し、3ゲーム以下である場合には、表示態様Bで表示する。

【2709】

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

10

【2710】

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

【2711】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2390で、Noの場合、又はステップ2392の処理実行した場合には、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。このように、AT残りゲーム数が少ない場合、換言するとAT残りゲーム数の表示を表示態様Aよりも目立つ表示態様である表示態様Bにて表示している場合には、順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信しても矢印の画像と共に「7を狙え！」と表示する演出を実行せず、白セブン及び黒セブンが無効ラインに停止表示しない押し順である中リールを第1停止リールとする押し順ナビを実行するよう構成した。このように構成することにより、AT残りゲーム数が少ない状況において、AT残りゲーム数が少ないことを遊技者に対して煽る表示態様である表示態様BにてAT残りゲーム数を表示している場合には、矢印の画像や「7を狙え！」の表示によって当該表示態様BのAT残りゲーム数の表示の視認性を妨げないよう構成することができる。同様に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が少ない状況にて「AT中状態」（押し順ナビが実行され得るATに関する状態）が継続するか否かを煽る連続演出（例えば、バトル演出）を実行するよう構成した場合にも、バトル演出の実行中は矢印の画像や「7を狙え！」が表示されないよう構成することで、バトル演出の視認性を妨げないよう構成することができる。また、このように構成することにより、演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数が0となり且つバトル演出に敗北して「AT中状態」が終了する旨が表示された場合にも、当該バトル演出中に順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信していた場合には、「AT中状態」が終了する旨が表示された以降のベットボタンD220の操作タイミング等にて順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドに基づく（順押し黒7リプレイ又は逆押し白7リプレイの当選に基づく）AT上乘せゲーム数を報知する、即ち、AT上乘せ抽選に当選したゲームではATゲーム数が上乘せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ATゲーム数が上乘せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

20

30

40

【2712】

<スタートレバー操作時特化前兆処理>

次に、図481は、図479のステップ2400の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時特化前兆処理を示すサブルーチンである。

【2713】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2402で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ2404で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を

50

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

【2714】

10

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

【2715】

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

20

【2716】

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

30

【2717】

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

40

【2718】

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

50

【2719】

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

【2720】

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

【2721】

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

【2722】

＜スタートレバー操作時上乗せ特化処理＞

次に、図482は、図479のステップ2450の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【2723】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2452で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2454で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2456で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっても押し順ナビが実行されないATに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【2724】

次に、ステップ2458で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞 - A1～入賞 - A6、入賞 - Bのいずれかとなっている。

【2725】

ステップ2458でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ2460で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 - A4に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態

様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

【2726】

次に、前述したステップ2458でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ2462で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技-D1～D3のいずれかとなっている。

【2727】

ステップ2462でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2464で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42又は右停止ボタンD43のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンD41である場合には、演出表示装置S40の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンD42である場合には、演出表示装置S40の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンD43である場合には、演出表示装置S40の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

【2728】

次に、前述したステップ2462でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ2466で、副制御基板SのCPUSCは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2466でYesの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2468で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。すなわち、押し順は、順押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43であり、左から右に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

【2729】

次に、前述したステップ2466でNoの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2470で、副制御基板SのCPUSCは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2470でYesの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2472で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。すなわち、押し順は、逆押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、右停止ボタンD43、中停止ボタンD42及び左停止ボタンD41であり、右から左に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

【2730】

次に、前述したステップ2470でNoの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2474で、副制御基板SのCPUSCは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2474でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2476で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。ここで、回避コマンドは、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとの双方のコマンドを総称する。したがって、順押し回避コマンドを受信した場合でも、逆押

し回避コマンドを受信した場合でも、ステップ2476の処理が実行される。例えば、順押し回避コマンドを受信した場合には、順押し「左→中→右」を回避するために、演出表示装置S40の中央より右下側に数字の「1」を表示して、第一停止ボタンが右停止ボタンD43であるかのような情報を、押し順ナビ表示として表示する。

【2731】

次に、副制御基板SのCPU SCは、前述したステップ2460、2464、2468、2472、2476の処理を実行した場合、又は2474でNoの場合には、ステップ2480で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップ2482で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

10

【2732】

＜スタートレバー操作時有利BB内部中処理＞

次に、図483は、図479のステップ2700の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時有利BB内部中処理を示すサブルーチンである。

【2733】

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

20

【2734】

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

30

【2735】

ステップ2710でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ2712で、副制御基板SのCPU SCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞-A4に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

40

【2736】

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

50

再遊技は、再遊技 - D 1 ～ D 3 のいずれかとなっている。

【2737】

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

10

【2738】

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

20

【2739】

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

【2740】

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

30

【2741】

＜第1回胴停止受付時処理＞

次に、図484は、図473のステップ2500の処理で呼び出されて実行される第1回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【2742】

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

40

【2743】

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

【2744】

次に、ステップ2504でNoの場合、換言すれば、第1停止として正解の押し順に基

50

づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ2508で、副制御基板SのCPUSCは、順押しナビ又は逆押しナビに係る押し順ナビの表示中であるか否かを判定する。ここで、7リプレイとは、順押し黒7揃いリプレイと逆押し白7揃いリプレイとの総称である。ステップ2508で、Yesの場合には、ステップ2510で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビを暗転表示し（当該ゲーム中では暗転表示され続ける）、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【2745】

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

10

【2746】

＜第2回胴停止受付時処理＞

次に、図485は、図473のステップ2550の処理で呼び出されて実行される第2回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【2747】

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

20

【2748】

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

【2749】

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

30

【2750】

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

【2751】

＜第3回胴停止時演出関連決定処理＞

次に、図486は、図473のステップ3200の処理で呼び出されて実行される第3回胴停止時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。

40

【2752】

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

50

【2753】

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

【2754】

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

10

【2755】

図486の下左に示す非AT中BB開始演出決定テーブルは、非AT状態におけるBBの開始時点の演出を決定するためのテーブルである。非AT中BB開始演出決定テーブルは、BB役の種類とATに関する状態とBB開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定するためのテーブルである。BB役の種類は、設定差ありBB（1種BB-B）と、設定差なしBB（1種BB-A及び1種BB-C）との2種類である。ATに関する状態は、「通常BB内部中遊技」と、「有利BB内部中遊技」との2種類である。BB開始演出は、通常演出と高期待度演出とプレミア演出との3種類である。尚、非AT中にて当選したBBにおける、BB開始演出の種類によって、BB終了後に「AT中状態」に移行する期待度が相違するよう構成されており、期待度の低いものから「通常演出→高期待度演出→プレミア演出」の順になっている。

20

【2756】

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

【2757】

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

30

【2758】

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

40

【2759】

BB役が設定差なしBB（1種BB-A及び1種BB-C）であり、当該ゲームのATに関する状態が「有利BB内部中遊技」である場合に、BB開始演出が通常演出となる確率は、 $67/256$ である。BB役が設定差なしBB（1種BB-A及び1種BB-C）

50

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

【2760】

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

10

【2761】

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

【2762】

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

20

30

【2763】

図486の下右に示すA T中B B開始演出決定テーブルは、A T中におけるB Bの開始時点の演出を決定するためのテーブルである。A T中B B開始演出決定テーブルも、B B役の種類とA Tに関する状態とB B開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定するためのテーブルである。B B役の種類は、設定差ありB B（1種B B - B）と、設定差なしB B（1種B B - A及び1種B B - C）との2種類である。A Tに関する状態は、「有利B B内部中遊技」との1種類である。B B開始演出は、上乗せ可能演出と上乗せ不可演出との2種類である。上乗せ可能演出はB Bの実行中にA T上乗せ抽選が実行され得ることを示唆する演出であり、上乗せ不可演出はB Bの実行中にA T上乗せ抽選が実行されないことを示唆する演出である。A T中に当選したB Bについては、A T抽選に当選するか否かという要素がなく、B Bの種類によってはA T上乗せ抽選が実行されるか否かが相違し得ることとなる。また、A T中においては、A T上乗せ抽選が実行されない設定差ありB Bにおいても、遊技メダルが獲得できることとB B終了後には遊技者に有利なA T中となることにより、実行されるB BがA T上乗せ抽選が実行されるか否かを明確に報知するよう構成されている。以下、具体例を詳述する。

40

【2764】

B B役が設定差ありB B（1種B B - B）であり、当該ゲームのA Tに関する状態が「有利B B内部中遊技」である場合に、B B開始演出が上乗せ可能演出となる確率は、 $0/$

50

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

【2765】

＜第3回胴停止受付時処理＞

次に、図487は、図473のステップ2600の処理で呼び出されて実行される第3回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【2766】

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

【2767】

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

【2768】

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

【2769】

次に、ステップ2612でYesの場合、換言すると、メイン側からATゲーム数に係るコマンドを受信した場合には、ステップ2614で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40にてAT上乗せゲーム数を表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。他方、ステップ2612でNoの場合、換言すると、メイン側からATゲーム数に係るコマンドを受信していない場合には、ステップ2616で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40にてAT上乗せゲーム数を表示せずに、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。また、AT上乗せゲーム数の報知方法として、（1）上乗せゲーム数の全てを当該遊技で報知する、（2）上乗せゲーム数の一部を当該遊技で報知し、残りの遊技数を当該遊技以降の遊技で報知する、（3）当該遊技では上乗せゲーム数を報知せず、当該遊技以降の遊技（例えば、7リプレイ当選時や、共通ベル当選時（本来上乗せされない役の当選時）や、複数遊技（連続演出）を実行した後や、演出

10

20

30

40

50

表示装置 S 4 0 の残り遊技数が「0」となった遊技、又は「0」となった遊技の次遊技のベットボタン D 2 2 0 操作、スタートレバー D 5 0 の操作) で報知したりすることができる。

【2770】

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

【2771】

以上のように構成することにより、第 19 実施形態に係る回胴式遊技機によれば、「有利区間」において有利区間表示器 Y H が点灯するよう構成した遊技機において、遊技者にとって有利である期間を適切に報知可能に構成することができる。また、「復活可否演出状態」を設けることにより、継続演出に当選し、その後復活演出（成功）が実行される場合においては、当該復活演出（成功）が実行されるゲームの A T に関する状態は「A T 中状態」であるため有利区間表示器 Y H が点灯しており、一方、継続演出に非当選となり、その後復活演出（失敗）が実行される場合においても、当該復活演出（失敗）が実行されるゲームの A T に関する状態を「復活可否演出状態」とし、当該 A T に関する状態を「有利区間」とすることにより、有利区間表示器 Y H は点灯することとなる。このように構成することにより、復活演出を実行するゲームにて有利区間表示器 Y H を視認することにより、復活演出が成功するのか失敗するのかを認識し難いよう構成することができることとなり、遊技者にとって有利である期間を適切に報知可能に構成された遊技機において、興趣性の高い遊技機を担保することができる。

【2772】

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

【2773】

次に、図 488 は、第 19 実施形態における、図 473 のステップ 7100 のサブルーチンに係る、メニュー画面表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 7102 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S 4 0 上にてメニュー画面が非表示であるか否かを判定する。ここで、メニュー画面とは、サブ入力ボタン S B を押下する等して演出表示装置 S G に表示され得る画面であり、複数の項目から遊技者が選択して各種設定や遊技機に関する情報を確認することができる画面となっている。尚、項目の選択及び決定方法の一例としては、十字キー S B 2（上ボタン、下ボタン、左ボタン、右ボタンの 4 つのボタンを有している）を操作して所望する項目にカーソルを合わせ、サブ入力ボタン S B を操作することにより、現在選択されている（カーソルが当たっている）項目を決定し、当該項目に対応した画面が表示されることとなる。尚、本例では、項目を選択する画面と選択した項目を決定して表示される項目に対応する画面とのいずれもメニュー画面であるとしている。また、メニュー画面の表示態様は複数有していてもよく、例えば、遊技状態によってメニュー画面にて選択できる項目を相違させたり、背景画像のデザインを相違させたりしてもよく、換言すると、それらの相違点があったとしてもすべてメニュー画面と称することとしている。

【2774】

＜メニュー画面で選択できる項目＞

メニュー画面にて選択可能な項目の一例を以下に列举する。

（1）音量調整：遊技機から出力する音量を遊技者が調整できるように構成してもよく、例えば、音量調整に対応する画面を表示させてから、十字キー S B 2 の右ボタンを操作すると出力音量が大きくなり、十字キー S B 2 の左ボタンを操作すると出力音量が小さくな

るよう構成してもよい。

(2) 光量調整：LEDランプS10（停止ボタンランプS60、ベットボタンランプS50）等の副制御基板Sにて制御する各種ランプの光量（輝度）を遊技者が調整できるように構成してもよく、例えば、光量調整に対応する画面を表示させてから、十字キーSB2の上ボタンを操作すると光量（輝度）が強く（明るく）なり、十字キーSB2の下ボタンを操作すると光量（輝度）が弱く（暗く）なるよう構成してもよい。

(3) キャラクタカスタマイズ：遊技中に登場するキャラクタ（主人公キャラ、押し順ナビの声、対戦キャラ、演出表示装置S40に常時表示される遊技進行をサポートするキャラ、等）を選択・変更できるように構成してもよく、キャラクタカスタマイズに対応する画面を表示させた後、十字キーSB2で選択したいキャラクタにカーソルを合わせ、サブ入力ボタンSBを操作することで決定する。

10

(4) リール配列表：リール配列表に対応する画面にリール配列を表示可能に構成してもよい。

(5) 配当表：配当表に対応する画面に配当表（停止表示することで再遊技や入賞役を構成する図柄組み合わせの一覧表）を表示可能に構成してもよい。尚、配当表を複数画面に分割して表示する場合には、例えば、十字キーSB2の左ボタンと右ボタンとで配当表の画面を切り替えられるよう構成してもよい。

【2775】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ7102でYesの場合、ステップ7104で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー画面表示可能状態であるか否かを判定する。ここで、メニュー画面表示可能状態とは、サブ入力ボタンSBの操作等、メニュー画面を表示し得る操作（時間経過で表示し得るよう構成してもよい）を実行した場合にメニュー画面が表示される状態であり、具体例としては、以下のように構成してもよい。

20

(1) 遊技終了タイミング（第3停止ボタンをオン→オフとしたタイミング、表示判定タイミング、入賞に基づく払出完了タイミング、遊技終了処理として副制御基板S側に遊技終了に係るコマンドをセット又は送信したタイミング、遊技終了に係るコマンドを副制御基板S側が受信したタイミング等）から、遊技を進行しない（新たにベット操作がない、新たに再遊技の停止表示に基づく自動ベット動作がない、新たにスタートレバーの操作がない、新たにリールの回転開始がない、等）まま、所定時間（例えば、5秒）が経過した場合にメニュー画面表示可能状態としてもよい（それまではサブ入力ボタンSBを操作してもメニュー画面が表示されない）。尚、ベット操作とは、ベットボタンD220を操作してベットした場合と、メダル投入口D170に遊技メダルを投入してベットした場合のいずれをも含んでいる（再遊技の停止表示に基づく自動ベットもベット操作に含めてもよい）。

30

(2-1) 遊技の実行中（遊技メダルがベットされている、リール回転開始までのウェイト期間中、リール回転中）にメニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。

(2-2) 遊技の実行中（遊技メダルがベットされている等）にメニュー画面表示可能状態とするよう構成してもよい。

(3) 所定の演出実行中（ボーナスに当選しているか否かを報知する演出実行中、複数ゲームに亘って実行する連続演出実行中、ATゲーム数上乘せ抽選に当選しているかを報知する演出、等）は、メニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。

40

(4) 再遊技役の停止表示中にてメニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。

尚、メニュー画面表示可能状態であることを遊技者に認識し易くするために、メニュー画面表示可能状態である場合には、サブ入力ボタンSB（サブ入力ボタンSBの内部に設けられたLED）を点滅表示するよう構成してもよい。

【2776】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ7104でYesの場合、ステップ7106で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSBの操作があったか否かを判定する。尚、本例においてはメニュー画面を表示する操作をサブ入力ボタンSBの操作としてい

50

るが、メニュー画面を表示する操作を変更しても、メニュー画面を表示する操作を複数有するよう構成してもよい。ステップ7106でYesの場合、ステップ7108で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置S40にメニュー画面を表示する。次に、ステップ7109で、副制御基板SのCPU SCは、待機タイマ（遊技終了タイミングから後述する待機画面に移行する時間を計測するためのタイマ）を停止して当該タイマ値をゼロクリアする。次に、ステップ7110で、副制御基板SのCPU SCは、待機タイマ計時中フラグ（待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）をオフにする。次に、ステップ7111で、副制御基板SのCPU SCは、メニュー待機タイマ（メニュー画面から後述する待機画面に移行する時間を計測するためのタイマであり、メニュー画面が表示開始されたタイミングで初期値がセットされる）に所定時間B（本例では、300秒であり、後述する所定時間Aよりも長時間となっている）をセットして、当該タイマをスタートする。次に、ステップ7112で、副制御基板SのCPU SCは、メニュー待機タイマ計時中フラグ（メニュー待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）をオンにし、次の処理（ステップ7200の処理）に移行する。

【2777】

また、ステップ7114で、副制御基板SのCPU SCは、メニュー画面終了条件を充足した否かを判定する。メニュー画面終了条件とは、メニュー画面の表示を終了する、換言すると、演出表示装置S40にて表示する画面（画像）をメニュー画面から他の画面（画像）に切り替える条件であり、充足する具体例としては、以下のように構成してもよい。

（1）新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転開始した場合に充足するよう構成してもよい。

（2）メニュー画面が表示され続けている状況下、メニュー画面の表示開始から所定時間（本例では、所定時間Bである300秒）が経過した場合に充足するよう構成してもよい。

（3）メニュー画面の所定の項目を選択及び決定し、当該所定の項目に対応する画面にて所定の操作を実行することで充足するよう構成してもよく、例えば、音量調整の項目にカーソルを合わせ、サブ入力ボタンSBを操作することによって、音量調整に対応した画面が表示され、十字キーSB2を操作して所望の音量に調整した後に、再度サブ入力ボタンSBを操作することで、選択中の大きさに音量が設定されると共に、メニュー画面の表示が終了し、メニュー画面が表示される前の画面（通常画面と称することがある）が表示される。

【2778】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ7114でYesの場合、ステップ7116で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置S40にメニュー画面表示前に表示されていた画像を表示する。一例としては、主人公が森を歩いている画面が表示されている状況にて、サブ入力ボタンSBが操作されたことによりメニュー画面が表示された場合には、メニュー画面の表示が終了すると、再度主人公が森を歩いている画面が表示されることとなる。次に、ステップ7118で、副制御基板SのCPU SCは、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ7120で、副制御基板SのCPU SCは、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにし、次の処理（ステップ7200の処理）に移行する。

【2779】

また、ステップ7114でNoの場合、ステップ7122で、副制御基板SのCPU SCは、サブ入力ボタンSB又は十字キーSB2の操作があったか否かを判定する。ステップ7122でYesの場合、ステップ7124で、副制御基板SのCPU SCは、メニュー待機タイマに所定時間B（本例では、300秒）を再セットし、次の処理（ステップ7200の処理）に移行する。尚、ステップ7104、ステップ7106又はステップ7122でNoの場合にも、次の処理（ステップ7200の処理）に移行する。このように、第19実施形態においては、メニュー画面が表示されている状況にてサブ入力ボタンSB

又は十字キー S B 2 の操作があった場合には、メニュー待機タイマに所定時間 B（本例では、300 秒）を再セットする、換言すると、待機画面が表示されるまでの時間の計測を初めからやり直すよう構成されている。尚、本例では、待機画面の表示に関するタイマとして、待機タイマとメニュー待機タイマとの 2 つのタイマを使用するよう構成したが、これには限定されず、待機画面の表示に関するタイマを 1 つのみ使用するよう構成してもよい。具体的には、待機画面の表示に関するタイマとして待機タイマのみを使用し、上述した待機タイマにセットする所定時間 A（180 秒）とメニュー待機タイマにセットする所定時間 B（300 秒）とを待機タイマにセットするよう構成してもよい。具体例としては、第 3 停止ボタンがオン→オフとなって待機タイマに所定時間 A（180 秒）がセットされ、その後、待機タイマのタイマ値が 100 秒の状況下、サブ入力ボタン S B が操作されてメニュー画面が表示開始されると、待機タイマに所定時間 B（300 秒が）セットされるよう構成してもよい。

10

【2780】

次に、図 489 は、第 19 実施形態における、図 473 のステップ 7200 のサブルーチンに係る、待機画面表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 7202 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機画面は非表示であるか否かを判定する。ここで、待機画面とは、所定時間遊技が実行されていない（遊技が進行していない）と判定した場合に演出表示装置 S G に表示され得る画面であり、遊技機にて実行される演出のストーリーに関する動画像が繰り返し再生されたり、「節電中」との表示が表示されたり、遊技機製造メーカーに関するロゴマークが表示されたりする。尚、本例においては、前述したメ

20

【2781】

ステップ 7202 で Y e s の場合、ステップ 7204 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機タイマ計時中フラグ（後述する待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ 7204 で Y e s の場合、ステップ 7206 で、副制御基板 S の C P U S C は、遊技終了タイミングに到達したか否かを判定する。尚、本処理においては、第 3 停止ボタンがオン→オフとなったタイミングを遊技終了タイミングとしている。ステップ 7206 で Y e s の場合、ステップ 7208 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機タイマ（遊技終了時から待機画面に移行する時間を計測するためのタイマであり、遊技終了したタイミングで初期値がセットされる）に所定時間 A（本例では、180 秒であり、前述した所定時間 B よりも短時間となっている）をセットして、当該タイマをスタートする。次に、ステップ 7210 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機タイマ計時中フラグをオンにし、ステップ 7212 に移行する。尚、第 19 実施形態においては、ステップ 7208 及びステップ 7210 の処理を実行する条件として、遊技終了タイミングに到達したことを条件としたが、これに加え、メニュー画面にてサブ入力ボタン S B を操作することにより、メニュー画面の表示前に表示されていた画像を表示した（メニュー画面の表示が終了した）ことを条件としてもよい。

30

【2782】

次に、ステップ 7212 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機タイマのタイマ値が 0 となったか否かを判定する。ステップ 7212 で Y e s の場合、ステップ 7214 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S 40 に待機画面を表示し、ステップ 7216 に移行する。次に、ステップ 7216 で、副制御基板 S の C P U S C は、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ 7218 で、副制御基板 S の C P U S C は、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにする。次に、ステップ 7220 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ 7222 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機タイマ計時中フラグをオフにし、ステップ 7224 に移行する。尚、ステップ 7206 で N o の場合にもステップ 7224 に移行する。

40

【2783】

次に、ステップ 7224 で、副制御基板 S の C P U S C は、メニュー待機タイマ計時中

50

フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ7224でYesの場合、ステップ7226で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマのタイマ値が0となったか否かを判定する。ステップ7226でYesの場合、ステップ7228で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40に待機画面を表示する。次に、ステップ7230で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ7232で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにする。次に、ステップ7234で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ7236で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマ計時中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2110の処理）に移行する。尚、ステップ7224又はステップ7226でNoの場合にも、次の処理（ステップ2110の処理）に移行する。

10

【2784】

また、ステップ7204でNoの場合、換言すると、待機タイマ計時中フラグがオンである場合、ステップ7238で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマ計時終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、待機タイマ計時終了条件とは、待機タイマの計時を終了し、待機タイマのタイマ値をゼロクリアすることとなる条件であり、新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転が開始した、等が待機タイマ計時終了条件となっている。ステップ7238でYesの場合には、ステップ7212に移行し、他方、ステップ7238でNoの場合には、ステップ7216に移行する。

20

【2785】

また、ステップ7202でNoの場合、ステップ7240で、副制御基板SのCPUSCは、待機画面終了条件を充足したか否かを判定する。ここで、待機画面終了条件とは、待機画面の表示を終了する条件であり、本例においては、新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転が開始した、等が待機画面終了条件となっている。尚、待機画面からメニュー画面に移行（メニュー画面を表示）可能に構成してもよく、例えば、待機画面が表示されている状況にてサブ入力ボタンSBを操作することによってメニュー画面が表示され得るよう構成してもよい。次に、ステップ7242で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40に待機画面の表示前に表示されていた画像を表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行する。一例としては、主人公が森を歩いている画面が表示されている状況にて、所定時間A遊技を進行しなかったことにより待機画面が表示された場合に、ベット操作を実行することによって再度主人公が森を歩いている画面が表示されることとなる。

30

【2786】

次に、図490は、第19実施形態に係る待機画面移行イメージ図である。まず（a）の場合、メニュー画面表示可能状態にてサブ入力ボタンSBの操作があったことによりメニュー画面が表示される。その後、メニュー画面が表示されている状況下、サブ入力ボタンSBやベットボタンD220の操作がないまま5分（所定時間Bであり300秒）経過し、待機画面が表示される。次に、（b）の場合、ゲームが実行され、遊技者がリールを停止させてゆき、第3停止ボタンの停止操作をすることですべてのリールが停止し、遊技者が第3停止ボタンを離れたタイミングから3分（所定時間Aであり180秒）経過し、その間サブ入力ボタンSBやベットボタンD220の操作がなかったため、待機画面が表示される。このように、本例では、メニュー画面が表示されてから所定時間B経過した場合と、遊技を終了してから（第3停止ボタンがオン→オフとなってから）所定時間A経過した場合とで待機画面を表示し得るよう構成されており、所定時間Aよりも所定時間Bの方が長時間となっている。

40

【2787】

<<本例に適用可能なメニュー画面と待機画面の構成>>

ここで、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なメニュー画面と待機画面に関する構成を、第19実施形態の構成も含めて以下に詳述する。尚、以下に列挙する構成については、

50

上述したすべての実施形態に適用可能であり、1又は複数を適宜組み合わせることで問題を補足しておく。

【2788】

<待機タイマの計時開始タイミング>

待機画面を表示するまでの時間を計測する待機タイマに初期値をセットして計時を開始するタイミングとして、(1)最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにしたタイミングから計時を開始する、(2)表示判定の実行タイミングから計時を開始する、(3)入賞に基づく払出完了タイミングから計時を開始する、(4)遊技終了処理として副制御基板S側に遊技終了に係るコマンドをセット又は送信したタイミングから計時を開始する、(5)遊技終了に係るコマンドを副制御基板S側が受信したタイミングから計時を開始するよう構成してもよい。また、初期値として所定時間A(待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、180秒)をセットしてもよい。

10

【2789】

<メニュー待機タイマの計時開始タイミング>

メニュー画面を表示するまでの時間を計測するメニュー待機タイマに初期値をセットして計時を開始するタイミングとして、サブ入力ボタンSBを操作してメニュー画面を表示させたタイミングから計時を開始するよう構成してもよい。また、初期値として所定時間B(メニュー待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、300秒)をセットしてもよい。尚、メニュー待機タイマにセットする所定時間Bは、前述した待機タイマにセットする所定時間A(待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、180秒)よりも長時間となっている。

20

【2790】

<サブ入力ボタンに関する構成>

メニュー待機タイマが計時している状況にて、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよく、例えば、メニュー画面の表示中にサブ入力ボタンSB又は十字キーSB2を操作することによりメニュー待機タイマに初期値である所定時間B(メニュー待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、300秒)をセットするよう構成してもよい。一例としては、メニュー画面が表示開始されたことにより、メニュー待機タイマに300秒をセットして計時を開始し、100秒後にメニュー待機タイマのタイマ値が200秒である状況下、十字キーSB2を操作したことにより、メニュー待機タイマに300秒が再セットされるよう構成してもよい。また、サブ入力ボタンSBを操作することによりメニュー画面を表示開始し得るよう構成し、メニュー画面の表示中(メニュー画面を表示開始してからサブ入力ボタンSBや十字キーSB2を操作することにより画面が遷移した遷移先の画面もメニュー画面としてもよい)に十字キーSB2を操作することにより、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよいし、メニュー画面の表示中(メニュー画面を表示開始してからサブ入力ボタンSBや十字キーSB2を操作することにより画面が遷移した遷移先の画面もメニュー画面としてもよい)にサブ入力ボタンSB又は十字キーSB2を操作することにより、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよい。

30

40

【2791】

<停止ボタンに関する構成>

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行していない状況にて停止ボタン(左停止ボタン、中停止ボタン及び右停止ボタン)を操作しても、待機タイマに初期値を再セットしないよう構成してもよい。一例としては、最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにし、待機タイマに180秒がセットされてタイマの計時を開始し、その後、ベット操作を実行していない、且つ待機タイマのタイマ値が100秒である状況にて、停止ボタンを操作しても待機タイマのタイマ値を新たに再セットせず、タイマ

50

値は100秒のままとなっているよう構成してもよい。

【2792】

＜ベット操作に関する構成＞

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行した場合（ベットボタンD220を操作してベットした場合、又はメダル投入口D170に遊技メダルを投入してベットした場合）には、待機タイマの計時を停止し、タイマ値をゼロクリアする。即ち、待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行し、その他の操作を実行しないままであった場合には、時間経過によって待機画面が表示されることがないように構成してもよい。尚、そのように構成した場合に、ベット操作からの時間経過によって待機画面が表示されることはないが、当該ベット操作から特定時間（例えば、100秒）経過した場合に出力中のサウンドの音量を0にする又は小さくするよう構成してもよい。このように構成することにより、残りの遊技メダルが規定数（例えば、3枚）未満となり（例えば、1枚）、残りの1枚の遊技メダルをベット（例えば、ベットボタンを操作）した状態で遊技を終了した場合や、遊技者がクレジットに規定数未満の遊技メダルを残存させて遊技を終了した（ベットはされていない）状態で、遊技場の店員が遊技機を清掃する際にベットボタンを操作してしまいベットされた場合等においても、意図しない音量でサウンドが出力されなくなる。

10

【2793】

＜待機画面の表示条件＞

待機画面の表示に関するデクリメントタイマ（本例では、待機タイマ、メニュー待機タイマ）のタイマ値が「1→0」になったことを条件にして待機画面を表示するよう構成してもよい。このように構成することにより、ベット操作が実行された場合やタイマ計測になんらかの異常が発生した場合に、タイマ値が「20→0」のように「1」を経由しないで「0」に到達した場合（ゼロクリアされた場合）にも、待機画面が表示されることはなく、意図しない待機画面の表示を防止することができる（その後、タイマ値が再セットされ、「1→0」になった場合に待機画面を表示するよう構成してもよい）。待機画面を表示するためのフラグを設けて、当該フラグがオンになった場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

30

【2794】

＜精算ボタンに関する構成＞

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後クレジットが1以上存在している状況にて、精算ボタンを操作してクレジットの精算を実行した場合、当該精算ボタンの操作タイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過後又はクレジットの精算が終了したタイミング（最後の遊技メダルが放出口D240に返却されるタイミング）にて待機画面を表示するよう構成してもよい。

【2795】

＜設定キースイッチに関する構成＞

最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて設定キースイッチをオフ→オンとしたタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて、前扉を開放して設定キースイッチをオフ→オンとし、その後前扉を閉鎖したタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

40

【2796】

＜所定のエラー発生時に関する構成＞

50

最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、主制御基板M側に関する所定のエラー（例えば、遊技メダルがメダルセレクトDS内に滞留した場合に発生するエラー）が発生し、当該所定のエラーを解除したタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

【2797】

＜前扉に関する構成＞

最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにすることで待機タイマが計時を開始し、その後、前扉を開放し、開放状態を維持している場合にも待機タイマの計時を継続するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにすることで待機タイマが計時を開始し、その後、前扉を開放し、その後、前扉を閉鎖した場合にも待機タイマの計時を継続するよう構成してもよい。

【2798】

＜AT中に関する構成1＞

非AT中（例えば、ATに関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合には待機画面を表示し得る一方、AT中（例えば、ATに関する状態が「AT中状態」）である状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合には待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、同様に、連続演出の実行中、ボーナスの実行中、ART中においても、最終停止操作の終了後から所定時間A経過しても待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、AT中（例えば、ATに関する状態が「AT中状態」）である状況にて、押し順ナビが実行されたゲームにおける最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合には待機画面を表示しない一方、AT中（例えば、ATに関する状態が「AT中状態」）である状況にて、押し順ナビが実行されなかったゲームにおける最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成してもよい。

【2799】

＜AT中に関する構成2＞

AT中（例えば、ATに関する状態が「AT中状態」）である状況にて、サブ入力ボタン操作等によりメニュー画面を表示させた場合、（1）所定時間B（例えば、300秒）経過することにより待機画面を表示可能、（2）所定時間B（例えば、300秒）経過することによりAT中の通常画面（メニュー画面の表示前に表示されていた画面）に復帰する、となるよう構成してもよい。

【2800】

＜AT中に関する構成3＞

非AT中（例えば、ATに関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間A（例えば、60秒）経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成し、非AT中（例えば、ATに関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、メニュー画面が表示され、メニュー画面の表示開始から所定時間B（例えば、60秒）経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成し、AT中（例えば、ATに関する状態が「AT中状態」）である状況にて、メニュー画面が表示され、メニュー画面の表示開始から所定時間C（例えば、180秒）経過した場合にはAT中の通常画面（メニュー画面の表示前に表示されていた画面）に復帰するよう構成してもよい。即ち

、時間値を比較した場合、「所定時間 A＝所定時間 B＜所定時間 C」となるように構成してもよい。尚、所定時間 A と所定時間 B との時間値を同一としなくてもよく、所定時間 C が最も長時間となっていればよい。

【2801】

＜その他の構成 1＞

待機画面の表示中にメダル投入口 D 1 7 0 から遊技メダルを投入することによってメニュー画面を表示し得るよう構成してもよい。尚、待機画面の表示中にメダル投入口 D 1 7 0 から遊技メダルを投入することによって表示されるメニュー画面は、(1) サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面と同一の画面、(2) サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面から所定の操作を実行する（所定の項目を選択して決定する）ことで表示される画面、(3) サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面と異なる画面、のように構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口 D 1 7 0 から遊技メダルを投入することによって表示されるメニュー画面の表示中にメダル投入口 D 1 7 0 から遊技メダルを投入してもメニュー画面が表示され続ける一方、サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面の表示中にメダル投入口 D 1 7 0 から遊技メダルを投入すると、メニュー画面の表示前に表示されていた画面に復帰するよう構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口 D 1 7 0 から遊技メダルを投入してベットするとメニュー画面が表示され、待機画面の表示中にベットボタンを操作してベットするとメニュー画面の表示前に表示されていた画面（電源投入直後に待機画面が表示された場合には、遊技中に表示される通常画面）が表示されるよう構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口 D 1 7 0 から遊技メダルを投入してベットするとメニュー画面が表示され、待機画面の表示中であり、クレジットに貯留されている遊技メダルが規定数である 3 枚以上の状況にてベットボタン（例えば、1 回の操作によって 3 枚ベット可能なマックスベットボタン）を操作してベットするとメニュー画面の表示前に表示されていた画面（電源投入直後に待機画面が表示された場合には、遊技中に表示される通常画面）が表示され、待機画面の表示中であり、クレジットに貯留されている遊技メダルが規定数である 3 枚未満である状況にてベットボタン（例えば、1 回の操作によって 3 枚ベット可能なマックスベットボタン）を操作してベットするとメニュー画面が表示されるよう構成してもよい。

【2802】

＜その他の構成 2＞

待機画面の表示態様を複数有しており、所定条件（例えば、メニュー画面にてパスワードを入力することにより、前回までの遊技履歴を引き継いで遊技していることを所定条件としてもよい）を充足していない場合にはストーリー紹介を行う動画像が待機画面として表示されるが、所定条件を充足している場合にはキャラクタ紹介を行う動画像が待機画面として表示されるよう構成してもよい。また、前記所定条件を充足していない場合と前記所定条件を充足している場合とのいずれにおいても、ストーリー紹介とキャラクタ紹介とが待機画面として表示され得るが、前記所定条件を充足しているか否かによって、ストーリー紹介とキャラクタ紹介とのいずれを表示するかの頻度が相違するよう構成してもよい。

【2803】

＜その他の変更例＞

尚、本例においては、入賞することによって第 1 B B が実行される第 1 B B 役と、入賞することによって遊技者にとって第 1 B B よりも低利益な第 2 B B が実行される第 2 B B 役と、を有するよう構成してもよく、さらに、第 1 B B 役と第 2 B B 役とが重複当選し得るよう構成してもよい（「第 1 B B＋第 2 B B」の役を設ける）。そのように構成し、「第 1 B B＋第 2 B B」に当選した場合、高利益な第 1 B B の実行に対応する図柄組合せ（第 1 B B 役）を停止表示可能とし、第 1 B B の実行が終了した後に、第 2 B B に対応する図柄組合せ（第 2 B B 役）を停止表示可能としてもよい（第 1 B B の実行中においても第 2 B B に当選していることを持ち越す）。尚、「第 1 B B＋第 2 B B」に当選した場合に

、高利益な第1BBを先に実行することによって、例えば、遊技場の閉店時間が迫っている状況にて、「第1BB+第2BB」に当選した場合に、低利益な第2BBが先に実行され、当該第2BBの実行中に遊技場の閉店時間となってしまう、高利益な第1BBを実行できずに遊技を終了しなければならない事態を防止することができる。

【2804】

第1BBの作動が終了した後は、即時、第2BBの当選を報知してもよいし、潜伏させてから（報知しないまま所定ゲーム経過した後に）報知してもよい、当該潜伏させる構成を採用した場合には、第1BBの作動が終了した後の潜伏期間においては、再遊技の当選確率を高くするよう構成してもよい。また、潜伏させている時は、第2BBの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成してもよい（例えば、演出表示装置S40にて「BB連荘チャンスタイム！！」と表示する）。そのように構成した場合には、第1BBの終了後に第2BBが当選しない場合も設けなければ、演出発生＝第2BBが当選していることが確定的となってしまうため、第1BBのみに当選し、その第1BBの作動が終了した後も、第2BBの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成することが好適である（第1BB終了後の演出態様は、上述したものと同様に、例えば、演出表示装置S40にて「BB連荘チャンスタイム！！」と表示する）。また、第1BBのみに当選し、その第1BBの作動が終了した後に、再度第1BBに当選した時であっても、第2BBの当選可能性を示唆する演出の実行を中止しないように構成してもよい。また、一旦、第2BBの当選をガセ報知した後、第1BBの当選を報知するよう構成してもよい（例えば、「BB連荘チャンスタイム！！」の表示→「残念」の表示→「第1BB当選中！！」等のように表示）。更に、AT中に重複当選し、第1BBの作動が終了した後に、第2BBを潜伏させている時は、演出表示装置S40では、AT準備中等を経てATに復帰させる（復帰後は演出上の残り遊技数の減少等を行う）が、内部的な残り遊技数の減少等は引き続き、中断しておくよう構成してもよい。尚、第1BBと第2BBとが重複当選した場合、第1BBの作動開始から第2BBの作動終了するまでの払出枚数を累計して演出表示装置S40等にて表示するよう構成してもよい。

【2805】

尚、本例においては、

（1）第1BBと小役Aが重複当選した場合には、第1BBを優先して停止制御する。

（2）第1BBと小役Bが重複当選した場合には、小役Bを優先して停止制御する。

即ち、BB役よりも優先して停止制御する小役と、BB役の方が優先して停止制御する小役とを設けてもよい。

（3）第1BBと小役Aが重複当選した場合には、小役Aが入賞したとき、又は、小役Aに対応する図柄組合せのうち一部の図柄（例えば、第1停止時、第2停止時）が停止した場合には小役Aに対応する報知（小役Aが入賞できるような報知）を行う。

即ち、本来であれば小役Aよりも優先して停止制御する第1BB役を報知するものを、第1停止や第2停止の結果（第1停止や第2停止の実行後の停止態様）によって、第3停止をどの位置で停止させるかに拘らず第1BB役が入賞不可能である場合（小役Aは入賞可能である）には、小役Aに対応する報知を行う。また、遊技の結果として小役Aが入賞した場合には小役Aに対応する報知を行う。このように構成することによって、ゲームの途中で変化する様々な遊技の状況に応じて遊技者に最も有利な報知を実行することができると共に、演出表示装置S40等によって報知された内容と実際に入賞する役が矛盾してしまうことを防止することができる。

（4）第1BBと小役Bが重複当選した場合には、全リール回転中に小役Bに対応する報知を行う。

【2806】

また、主制御基板Mにて制御する、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）の番号を表示する表示器（7セグ等）を有するよう構成してもよい。そのように構成した場合に、演出表示装置S40では、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）とは対応していない矛盾演出を行う。例えば、有効ライン上にリプレーリプレーリプレーの図柄組合せが停止

10

20

30

40

50

しているときに、スイカが当選したときに出力される可能性が高い演出（例えば、ランプを緑色に光らせる）を実行する。

【2807】

尚、本例においては、副制御基板S側から出力が可能な（入力できない）イヤホンジャックを設け、以下のような特徴を有する構成としてもよい。

（1）遊技機のサブ入力ボタンによって、イヤホンジャックから出力される音量を複数段階から選択できる。

（2）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、エラー発生時には、遊技機から予め定めた音量でエラー報知音が出力される（例えば、遊技機に設けたスピーカから出力される）。

（3）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合において、最大音量を選択しているときにおいても、イヤホンジャックから最大音量ではない所定の音量でエラー報知音が出力される。

【2808】

また、AT中状態やBB実行中は、イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、遊技機から演出音が出力されるよう構成してもよい。また、イヤホンジャックを使用していない時用の音量と、イヤホンジャックを使用していない時用の音量を個別に記憶しておくよう構成してもよい。イヤホンが抜かれた場合であっても、すぐにはイヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア（初期値に）しない構成としてもよい。例えば、10分間無操作であった時は、いずれの音量もクリア（初期値に）することとしてもよい。但し、イヤホンが挿されたままである時は、イヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア（初期値に）しなくても良い。イヤホンジャックは、遊技の邪魔にならない箇所に設けられることが好ましい（例えば、イヤホンジャックにイヤホンを挿入している場合に、スタートレバーを操作しようとしてイヤホンコードが遊技者の腕に絡まないような箇所）。

【2809】

尚、本例においては、

（1）BB実行時において特定の枚数以上の獲得であった場合のBB終了後と、特定の枚数以下の獲得であった場合のBB終了後とで、再遊技役の当選確率の変動できるよう構成してもよい。

（2）再遊技役の当選確率が相対的に高いRT状態（例えば、RT1）が終了した場合に移行するRT状態を複数有していてもよい。例えば、「RT1」終了後に「RT0」に移行するよう構成してもよいし「RT3」（新たに設けたRT状態）に移行するよう構成してもよい。

（3）所定の役が入賞した場合にRT状態に移行する。即ちRT状態の移行を入賞との1対1対応とせず、条件装置や入賞に拘らず一定確率で移行する（例えば、毎ゲーム一定確率でRT移行抽選を実行する）。

（4）0枚のRT移行目の搭載、0枚役の重複当選、0枚役の重複入賞を可能にする。即ち、どの押し順にて停止したとしても、どの位置で停止操作をおこなったとしても1枚以上の役が入賞しない役である0枚役を設け、当該0枚役の入賞によりRT状態が移行し得る、0枚役と7枚役との重複当選や0枚役Aと0枚役Bとの重複当選を可能に構成してもよい。尚、0枚役の重複当選時は、押し順により、RT移行する0枚役とRT移行しない0枚役のいずれかを入賞させるように構成してもよい。0枚役とBB役とを重複当選させ、0枚役を優先させて入賞させることも可能である。

【2810】

尚、本例のように、押し順ベルの押し順が6択（「左→中→右」、「左→右→中」、「中→左→右」、「中→右→左」、「右→左→中」、「右→中→左」の6択）であり、押し順再遊技の押し順が3択（第1停止が左、中、右の3択）であるよう構成した場合には、押し順表示装置D270における押し順表示として、押し順ベルに係る押し順ナビ表示と押し順再遊技に係る押し順ナビ表示とが相違する、換言すると、6択の押し順ナビ表示と

10

20

30

40

50

3 択の押し順ナビ表示とが相違するよう構成してもよい。一例としては、6 択に係る押し順表示として、「左→中→右」の場合には「＝ 1」、「左→右→中」の場合には「＝ 2」、「中→左→右」の場合には「＝ 3」、「中→右→左」の場合には「＝ 4」、「右→左→中」の場合には「＝ 5」、「右→中→左」の場合には「＝ 6」のように表示し、3 択に係る押し順表示として、第 1 停止が左の場合には「＝ 7」、第 1 停止が中の場合には「＝ 8」、第 1 停止が右の場合には「＝ 9」、のように表示するよう構成してもよい。

【2811】

尚、本例においては以下のように構成してもよい。

(1) 「A T 中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」にて連続して消化したゲーム数である A T 消化ゲーム数を演出表示装置にて表示可能に構成し、A T 残りゲーム数が 0 となったことにより「A T 中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度 A T 抽選に当選し「A T 中状態」に移行した場合には、前回の A T 消化ゲーム数を引き継いで加算していく一方、「有利区間」が所定ゲーム数（例えば、1500 ゲーム）連続したことにより「A T 中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度 A T 抽選に当選し「A T 中状態」に移行した場合には、前回の A T 消化ゲーム数を引き継がず、あらたに 0 ゲームから A T 消化ゲーム数をカウントする。

(2) リールが回転を開始してから所定時間（例えば、30 秒）停止ボタンを操作しなかった場合には、演出表示装置 S 40 にてリールを停止することを促す表示（例えば、「リールを止めてください」と表示）するよう構成し、押し順ナビが発生しているゲームにてリールが回転を開始してから所定時間停止ボタンを操作しなかった場合には、(2-1) 演出表示装置 S 40 における押し順ナビ表示とリールを停止することを促す表示との表示領域が重ならない、(2-2) リールを停止することを促す表示が表示されない。

(3) 押し順ナビが発生しているゲームにて電源を「オン→オフ→オン」とした場合には、リールの回転速度が定速となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前のタイミングにて押し順ナビ（押し順表示装置 D 270 における表示及び／又は演出表示装置 S 40 における表示）が再表示される。

(4) 或る A T に関する状態と別の A T に関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する、又は、押し順ナビが発生し得る A T に関する状態である或る A T に関する状態と、押し順ナビが発生し得る A T に関する状態である別の A T に関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する。

(5) 最も再遊技の当選確率が高い R T 状態（本例では「R T 1」）である場合には、押し順ナビが発生するゲームの割合の方が押し順ナビが発生しないゲームの割合よりも高い。例えば、ベル役と再遊技役との合算当選率が 1/2 以上となっている。このように構成することにより、A T 中に遊技者が飽きることなく遊技を進行することができる。

以上のように構成してもよい。

【2812】

ここで、上述した遊技区間についての特徴点を以下に詳述することとする。

【2813】

《通常区間》

(1) 押し順ナビが押し順表示装置 D 270 にて表示されない。

(2) 押し順ナビが演出表示装置 S 40 にて表示されない。

(3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に送信しない。

(4) B B の内部当選中と B B の実行中を除いて「有利区間」への移行抽選を実行可能である。

【2814】

《待機区間》

(1) 押し順ナビが押し順表示装置 D 270 にて表示されない。

(2) 押し順ナビが演出表示装置 S 40 にて表示されない。

(3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド(信号)を主制御基板M側から副制御基板S側に送信しない。

(4) 「有利区間」への移行抽選が実行されない。

(5) 「待機状態」にてBBが入賞した後は、次ゲームから「有利区間」となる。

【2815】

《有利区間》

(1) 押し順ナビが押し順表示装置D270にて表示され得る。

(2) 押し順ナビが演出表示装置S40にて表示され得る。

(3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド(信号)を主制御基板M側から副制御基板S側に送信され得る。

10

(4) 「有利区間」の性能を変更する(例えば、ATに関する状態として「高確率状態」から「AT中状態」に移行する)抽選や、ATゲーム数上乘せ抽選等が実行され得る。

(5) 「有利区間」中においては、有利区間表示器YHが常時点灯している。

(6) 有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0となった場合には、「有利区間」にてBB又は押し順ナビが1回以上実行されないと当該「有利区間」が基本的に終了しないよう構成されているが、例外として、「有利区間」が連続して所定ゲーム数(本例では、1500)継続した場合には「有利区間」にてBB及び押し順ナビが1回も実行されていなくとも当該「有利区間」が終了し得るよう構成されている。

(7) 有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1の計測は「有利区間」におけるすべてのゲームにて実行される(例えば、BB実行中においても毎ゲームカウンタ値が加算されてゆく)。

20

【2816】

ここで、「有利区間」への設定抽選に係る特徴点を以下に詳述する。

(1) 役抽選の結果に基づいて「有利区間」への設定の有無が決定され、ゲーム数の経過等では「有利区間」への設定の有無は決定されない。

(2) 設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」への設定抽選が実行されない。

(3) ある条件装置が成立して「有利区間」への設定抽選が実行される場合においては、設定値が相違しても当該抽選確率は同一となっている。

(4) 設定値によって「有利区間」の性能が相違しない(例えば、強チェリーが成立した場合において、設定1では「高確率状態」に移行し、設定6では「AT中状態」に移行する、等、設定値によって相違することはない)。

30

(5) 「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、基本的に次ゲームから「有利区間」となる(「通常区間」にて成立したBB役にて「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、次ゲームでは「待機区間」とすることができる)。

【2817】

ここで、「有利区間」の性能の変更に係る特徴点を以下に詳述する。

(1) 設定値を参照して「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない(全設定値共通の条件として、所定ゲーム数が経過、所定の条件装置が成立、を条件としてもよい)。

(2) 設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ATゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。

40

(3) BBが内部当選している場合には「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ATゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。

(4) BB実行中において、当該実行されているBBの契機となったBB役の抽選確率が設定値によって相違する場合には、当該BB実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ATゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。

(5) BB実行中において、当該実行されているBBの契機となったBB役の抽選確率が設定値によって相違しない場合には、当該BB実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行され得る。ATゲーム数上乘せ抽選等も実行され得る。

50

【2818】

また、本例に係る回胴式遊技機は以下の構成を適用してもよい。また、以下の構成を単独で適用してもよいし、複数の構成を組み合わせてもよい。

【2819】

<<ポイント1>>

(1) 「有利区間」であるが「高確率状態」よりもA T抽選に当選し難いA Tに関する状態として「ガセ高確率状態」を有するよう構成する。

(2) 連続演出は、少なくとも、所定G数以上の連続した遊技回数で構成する。

(3) A T抽選に100%で当選しない通常役とA T抽選に100%で当選する特殊役とを有しており、通常役を契機に連続演出を実行した場合且つA T抽選に当選していない場合に、当該連続演出中に特殊役に当選すると、連続演出途中であってもA T抽選に当選している旨を報知する演出を実行する(連続演出を差し替える)。

(4) 高確保障ゲーム数の残りゲームが多い程、期待度(ボーナス当選の期待度、A T抽選当選の期待度)が高い連続演出を選択する確率が高く、高確保障ゲーム数の残りゲームが少ない程、期待度が低い連続演出を選択する確率が高い。

(5) 高確保障ゲーム数の残りゲーム数が少ない程期待度(ボーナス当選の期待度、A T抽選当選の期待度)が高い1ゲーム完結の演出を選択する確率が高い。

(6) 高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値(例えば、4ゲーム)以下である場合、ハズレとなる連続演出は実行されないが、当たりとなる連続演出(ボーナス当選、A T抽選当選)は実行され得る。換言すると、高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値(例えば、4ゲーム)以下である場合、1ゲーム完結の演出はハズレの場合も当たりの場合も実行され得るが、連続演出は当たりの場合のみ実行され得る。

(7) 有利区間の天井G数(1500ゲーム)まで所定値(4ゲーム)以下である場合、連続演出は実行されない。

(8) 有利区間の天井G数まで所定値以下である場合と所定値より多い場合とで演出の選択傾向が相違する(連続演出の発生頻度、所定の演出の大当たり期待度等)。

(9) 「通常区間」におけるハズレの連続演出(例えば、敗北する演出)の途中で「有利区間」に新たに移行した場合、

(9-1) 連続演出を書き換える(「有利区間」移行ゲームにてステージチェンジ演出「振り向くとキャラがいてステチェン示唆セリフ」等)。連続演出(敗北)の途中にて演出が書き換えられる割合は、連続演出(勝利)の途中にて演出が書き換えられる割合よりも高い。

(9-2) 連続演出を最後まで実行した後に滞在ステージを変更する。連続演出の実行中に「有利区間」に移行した場合における、当該ゲームにて副制御基板S側で移行した旨を報知する割合と、連続演出を実行していない場合における、当該ゲームにて副制御基板S側で移行した旨を報知する割合とが相違する。

【2820】

<<ポイント2>>

(1) 「通常区間」にて設定され得る滞在ステージ(ステージA群とする)を遊技者が選択可能に構成する。例えば、サブ入力ボタンの操作によって選択可能とする。

(2) 滞在ステージA群の1:「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームでのスタートレバーON時に先告知、

滞在ステージA群の2:「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームの終了時(又は次ゲームベット時(再遊技停止表示時はスタートレバー操作時))に後告知。

(3) 「有利区間」且つ滞在ステージA群以外に滞在ステージである状態から、「通常区間」となった場合には、滞在ステージA群から滞在ステージを選択する。「有利区間」且つ演出A群以外に滞在ステージである状態から、「通常区間」となった場合には、滞在ステージを維持する。

(4) 有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージA群のときのA T期待度と、有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージA群以外のときのA T期待度とが相違する。例えば、A T期待

10

20

30

40

50

度の低いものから「有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージA群→有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージA群→有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージA群以外」

(5) 「通常区間」から「有利区間」となったゲームでの演出(1G完結の演出と連続演出とを含む)を契機として滞在ステージの移行(滞在ステージA群→滞在ステージB群)が発生する割合と、「有利区間」から「通常区間」となったゲームでの演出を契機として滞在ステージの移行が発生する割合とが相違する。

【2821】

<<ポイント3>>

(1) 「有利区間」の保障ゲーム数(高確保障ゲーム数の残りゲーム数)が多い程、期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)が高い滞在ステージを選択する確率が高く、「有利区間」の保障ゲーム数(高確保障ゲーム数の残りゲーム数)が少ない程、期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)が高い滞在ステージを選択する確率が高い。

(2) 「有利区間」の残り保障ゲームが所定値以下(4ゲーム以下)である場合、残り保障ゲーム数が少ない程、滞在ステージが移行する演出を選択する確率が低い。

(3) 期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)の高い滞在ステージに滞在していない状況で期待度の高い演出が選択された場合は、期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)の高い滞在ステージに滞在している状況で期待度の高い演出が選択された場合よりも期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)が高い。

【2822】

<<ポイント4>>

(1) 「復活可否演出用状態」にてBBに当選した場合には、

(1-1) BB中にAT上乘せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。

(1-2) BB終了後に「AT中状態」に移行してもよいし、移行しないようにしてもよい。

(1-3) BB中にAT上乘せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。

(1-4) BB終了後に「AT中状態」に移行した場合には、AT残りゲーム数を「復活可否演出用状態」における1ゲーム分減算してもよいし、減算しなくともよい。

(2) 「復活可否演出用状態」にてAT上乘せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。AT上乘せ抽選を実行した場合、

(3) 「復活可否演出用状態」にて逆押し白7揃いリプレイ又は順押し黒7揃いリプレイに当選した場合には回避ナビが発生し、復活演出(成功)を実行した後のタイミングにて上乘せゲーム数を報知する。

(4) 「復活可否演出用状態」にて「有利区間」に移行し得る役に当選した場合には、次ゲームの開始タイミングで有利区間表示器が消灯する一方、「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選しなかった場合の次ゲームで「有利区間」に移行し得る役に当選した場合には、次ゲームの開始タイミングで有利区間表示器が点灯し得る。

(5) 「復活可否演出用状態」では有利区間ではあるがAT上乘せ抽選が行われない仕様の場合、

(5-1) 「復活可否演出用状態」にてAT上乘せ抽選を実行し得る役(例えば、スイカA)に当選してもATゲーム数は上乘せされないが、復活演出(成功)を実行する1G(「AT中状態」)で上乘せし得る役(例えば、スイカA)に当選した場合ATゲーム数は上乘せされ得る。

(6) AT終盤の演出として「バトル演出3G+復活演出(失敗)1G」を実行する予定の場合において、復活演出実行ゲームにてボーナスに当選して復活演出(成功)が実行された場合のボーナス中においてはATゲーム数上乘せが発生しないが、バトル演出実行ゲーム(3Gのいずれか)にてボーナスに当選して復活演出(成功)が実行された場合のボーナス中においてはATゲーム数上乘せが発生し得る。また、ボーナス中の演出傾向が相違していてもよい。

【2823】

<<ポイント5>>

(1) 「有利区間」であるATに関する状態として遊技状態Aと遊技状態Bとを有する場合、

(1-1) AT上乗せ抽選の当選期待度は「遊技状態A>有利状態B」となる(遊技状態Aの方が遊技状態Bよりも相対的にATゲーム数が上乗せされ易い又はAT上乗せゲーム数が多い)。

(1-2) 遊技状態Aで役Xに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数と、遊技状態Aで役Yに当選したときの上乗せ可能な上乗せ数は異なる。

(1-3) 遊技状態Bで役Xに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数と、遊技状態Bで役Yに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数は同じ。

10

【2824】

<<ポイント6>>

(1) 転落回避示唆表示の表示態様を、スタートレバー操作時(A)と、第1停止後～第2停止する前(B)と、第2停止後～第3停止する前(C)とで相違させる。

(1-1) 転落回避示唆表示の表示態様は遊技者にとって目立たないものから「A<B<C」の順になっている。

(2) 「AT中状態」且つ「RT1」の状態からATが終了した「低確率状態」且つ「RT1」となった場合において、押し順役に当選した場合に、押し順表示装置にて押し順ナビを表示するが、演出表示装置においては押し順ナビを表示しない(「???」と表示する)。

20

(3) 転落回避示唆表示が表示されるゲームにて第3停止にて入賞18(転落役)が入賞した場合には、第2停止後の表示態様と同一の表示態様にて表示を維持する。

(4) 電源断から復帰した場合であり演出表示装置の表示に係る初期処理が完了していない状況にてスタートレバーを操作した場合には、演出表示装置の表示に係る初期処理の完了よりも前のタイミングにてスピーカからの音声(例えば、「左だっ!」)にて押し順ナビを実行する。

(5) 「上乗せ特化状態」等の遊技者にとって高利益なATに関する状態であっても、転落役に当選した場合には、転落回避示唆演出が優先して表示される。

(6) 「有利区間」にて転落役が入賞しても「有利区間」は維持される。

30

(7) 転落役が押し順役(押し順によって停止表示するか否かが決定する)であるよう構成した場合において、転落役ではない押し順役(押し順ベル等)に当選し、押し順ナビが実行され、押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示が暗転し得る一方、転落役に当選した場合に押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示は暗転しない(もしくは、転落回避示唆演出の表示には暗転しない)。

【2825】

<<ポイント7>>

(1) 設定差ありBBに係るBB終了後に「RT3」且つ「AT準備状態」に移行するよう構成した場合(第19実施形態からの変更例1と同様)。

40

(1-1) 「RT3」にて高確率で当選する役をに当選することによりAT上乗せ抽選に当選する(100%当選してもよいし、所定確率で当選してもよい)。

(1-2) BB役の種類によってBB終了後に移行するRT状態を相違させ、いずれかのRT状態にて出現し易い役に応じてAT上乗せ抽選の実行態様(上乗せ抽選を実行する役、上乗せ抽選当選確率、AT上乗せゲーム数)を相違させる。

(1-3) ボーナスA→RT1→昇格リプレイA→RT3(リプレイ確率高)、ボーナスB→RT2→昇格リプレイB→RT3、となるように構成し、昇格リプレイAと昇格リプレイBとで上乗せの当選率もしくは平均上乗せゲーム数が相違する。

(1-4) ボーナスA→RT1、ボーナスB→RT2とし、且つ、昇格リプレイAと昇格リプレイBとを有している場合、RT1とRT2とで昇格リプレイAと昇格リプレイBと

50

の当選確率が相違する。

(1 - 5) ボーナスA→R T 1、ボーナスB→R T 2とし、夫々昇格リプレイと転落リプレイが当選し得るよう構成し、R T 1とR T 2で昇格リプレイと転落リプレイの当選確率が相違する。

(1 - 6) 設定差ありB B終了後に専用のR T状態に移行し(「R T 3」且つ「A T準備状態」)、その後昇格リプレイを契機として「上乗せ特化状態」に移行する。

【2826】

<<ポイント8>>

(1) 1種B B - B 1と1種B B - B 2とを有しており、1種B B - B 1終了後には「R T 3」に移行し、1種B B - B 2終了後には「R T 4」に移行する場合。 10

(1 - 1) 「R T 3」と「R T 4」とではA T上乗せ抽選の実行態様(上乗せ抽選を実行する役、上乗せ抽選当選確率、A T上乗せゲーム数)が相違する。

(1 - 2) 1種B B - B 1に係るB B開始演出と1種B B - B 2に係るB B開始演出とでは、演出傾向が異なる(期待度の高いB B開始演出の選択率が異なる)。

(2) 「A T準備状態」且つ「R T 3」にて再遊技06よりも先に再遊技04が停止表示した場合に「R T 4」に移行し、宝箱紛失演出を実行しない。「R T 4」においては「R T 3」に昇格する再遊技役が当選する。また、「R T 4」から「R T 3」となった場合には、その後再遊技 - E 1～E 3に当選しても宝箱開放上乗せ演出を実行しない。

(3) B B役を複数種類有しており、B B役を入賞させても遊技者からはどのB B役が入賞したかを見た目上判別し難いよう構成し、且つ、B Bの種類によってB B終了後のR T状態を相違させ、昇格再遊技役に当選した際のA T上乗せ抽選の実行態様がR T状態によって相違する。そのように構成した場合には、B B中に実行される宝箱獲得演出の選択傾向をB Bの種類によって相違させる(金の宝箱を獲得、銀の宝箱を獲得、銅の宝箱を獲得、等の置数振分が相違する)。 20

【2827】

<<ポイント9>>

(1) A T中に当選した設定差ありB Bに係るB B開始演出とA T中に当選した設定差なしB Bに係る開始演出で同一の演出態様となる割合と、非A T中に当選した設定差ありB Bに係るB B開始演出と非A T中に当選した設定差なしB Bに係る開始演出で同一の演出態様となる割合とが相違する。 30

【2828】

<<ポイント10>>

(1) 「有利区間」で設定差ありB Bに当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率よりも、「通常区間」で設定差なしB Bに当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率の方が高い。

(2) 非A T中に当選したB Bでは、設定差に応じて異なるB B開始演出を選択するが、A T中に当選したB Bでは、設定差に拘らず同じB B開始演出を選択する。

(3) A T中に当選した設定差ありB BとA T中に当選した設定差なしB BとでB B開始演出が同一の演出態様となる割合と、非A T中に当選した設定差ありB Bと非A T中に当選した設定差なしB BとでB B開始演出が同一の演出態様となる割合が相違する。 40

【2829】

<<ポイント11>>

(1) 「設定差なし役(設定値によって当選率が相違しない役) + B B」当選時は、「設定差なし役」の当選時に実行可能な、「有利区間表示器点灯 + 演出B」を選択する確率よりも、「設定差あり役(設定値によって当選率が相違する役)」の当選時に実行可能な、「有利区間表示器消灯 + 演出A」を選択する確率の方が高い{「レア役 + B B時」は、高確率状態への移行を煽る演出(例えば、高確率状態にて滞在し得る滞在ステージに移行する演出)よりも、B Bの当選を煽る演出(例えば、バトル演出)の方が実行されやすい}。

(2) 所定役(例えば、チェリー)に当選した場合に100%で高確率状態に移行するよ 50

う構成し、高確保障ゲーム数の振分を「50%→3G、40%→20G、10%→50G」のように振り分けて、3Gが選択された場合にはバトル敗北、その他の場合にはバトル勝利とする。また、バトル勝利した相手によって高確ゲーム数の長さ（20ゲームであるか50ゲームであるか）の期待度が異なる。また、上記の例の場合、高確20G目で継続可否を煽る演出（20ゲームであるか50ゲームであるかを煽る演出であり成功すると50ゲームであることが確定的となる）を実行する。

【2830】

<<ポイント12>>

（1）「通常区間」において実行され得る所定のフリーズ演出を有しており、当該フリーズ演出は設定値によって発生確率が相違する。

10

（1-1）「有利区間」においては、所定のフリーズ演出が実行されない。

（1-2）「有利区間」よりも「通常区間」の方が所定のフリーズ演出が実行され易い。

（1-3）所定のフリーズ演出は設定差ありBB当選ゲームにて実行され得る。

（1-4）所定のフリーズ演出は設定差ありBB入賞ゲームにて実行され得る。

（1-5）所定のフリーズ演出はハズレ時に実行され得る。

【2831】

<<<本例に適用可能な構成>>>

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。尚、以下に詳述するいずれの構成も、前述したすべての実施形態に適用可能であり、以下に詳述する1の構成を適用してもよいし、以下に詳述する複数の構成を適用してもよいことを補足しておく。

20

【2832】

<<メモリマップの構成>>

まず、図491を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板MのRAM（第1RAMと称することがある）におけるメモリマップの一部の構成について詳述する。同図に示す領域には、上位アドレスから、（1）「設定値データ」：設定の段階を管理する番号に係るデータのための領域、（2）「外部信号系データ」：外部信号出力に係る情報を格納するための領域、（3）「RAMチェックサムデータ」：電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて使用するデータであって、電源断時にRAMに記憶されているデータから算出されたデータを記憶し、電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて特定の値（例えば「0」）を算出させる為の情報を格納するための領域、（4）「制御コマンドバッファ」：副制御基板側に送信するためのコマンド情報を格納するための領域、（5）「スタックポインタ一時保存バッファ」：電源断復帰時に使用する情報であって、電源断時に現在のスタックポインタに記憶されているデータを記憶し、電源断復帰時にスタックポインタに記憶する情報を格納するための領域、（6）「未使用領域」：遊技に使用されない領域を格納するための領域、（7）「退避データ1～退避データ8」：CALL命令、PUSH命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるRAM、の順に領域が使用されている。このように構成した場合において、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「7FF8H」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合には、「7FF8H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性がある。その場合、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ1～退避データ8」の領域を超えて、退避データが記憶されてしまう可能性がある。そのような事態を考慮して、前記想定しない不具合が発生した場合にスタックポインタが示してしまう恐れのあるアドレス（「7FF8H」に近いアドレス）には遊技の進行に影響がないデータ（影響が少ないデータ）を格納するよう構成することが好適である。具体的には、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ1～退避データ8」から少なくとも1アドレス空けたアドレスに、「設定値データ」を記憶するアドレスを設けることにより、遊技者だけでなく遊技場に対しても不利益を与えない遊技機を提供することができる。尚、同図においては、（5）「スタックポインタ一時保存バッファ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、（4）「制御コマンドバッファ」に

30

40

50

においては、副制御基板 S 側にコマンドを送信できなくなっても遊技の進行には影響が生じにくく、(3)「RAMチェックサムデータ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、(2)「外部信号系データ」は、ホールコンピュータに送信するためのデータであるため、遊技の進行には影響の少ないデータである。一方、(1)「設定値データ」は遊技の結果に影響を及ぼす設定値に関するデータであるため、例えば、低い設定値に変更されてしまった場合には遊技者に著しい不利益が生じてしまう可能性がある。さらにまた、例えば、高い設定値に変更されてしまった場合には遊技場に著しい不利益が生じてしまう可能性がある。以上の通り、(1)「設定値データ」は、遊技の正常な進行にとって重要なデータとなっている。このような理由から、同図における(1)～(7)では、(1)「設定値データ」が最も上位のデータ(上位アドレスに記憶されるデータ)となっている。換言すると、(1)「設定値データ」と(7)「退避データ1～退避データ8」との間のアドレスには、(2)「外部信号系データ」、(3)「RAMチェックサムデータ」、(4)「制御コマンドバッファ」、(5)「スタックポインタ一時保存バッファ」、(6)「未使用領域」、が格納されている。このように構成することにより、遊技機に不具合が発生して、スタックポインタからRAMに退避されるデータ数が設計を超えてしまった場合においても、遊技に使用していないRAMを備えていることにより遊技機に異常状態が発生し難いよう構成することができる。尚、(2)「外部信号系データ」、(3)「RAMチェックサムデータ」、(4)「制御コマンドバッファ」、(5)「スタックポインタ一時保存バッファ」、(6)「未使用領域」の5つのデータを格納するアドレスの順序は変更しても問題なく、例えば、上位アドレスから「(3)→(2)→(4)→(5)→(6)」の順に格納してもよいし、上位アドレスから「(6)→(5)→(3)→(2)→(4)」の順に格納してもよい。また、(6)「未使用領域」を設けないよう構成してもよい。尚、上記(2)～(5)のRAM領域に格納されているデータは、RAM領域に格納されているデータが変更されてしまった場合においても、遊技メダルを投入不可能とならない(遊技メダルを投入不可能となるエラーが発生しない)データとなっている。

【2833】

尚、図491に示す「設定値データ」を格納するための領域、換言すると、図491における(1)の領域には、以下のデータを格納し得るよう構成してもよい。

(A) 総得点データ：実態的な遊技メダルを使用しない封入式の胴式遊技機において投入可能な遊技メダルの総数と同様の役割を担う遊技価値数に関するデータを格納するための領域(総得点データを図491における(1)の領域に記憶する場合には、図491における(1)の領域として2バイトを有するよう構成してもよい)

(B) 最小遊技時間：1回の最小遊技時間をカウントする(割り込み処理ごとにカウンタ値を減算していく)ためのデータ(1回の最小遊技時間は4.1秒)

(C) BB作動時の獲得枚数カウンタ：BBが終了することとなる条件(払出枚数)を充足したか否かを判定するためのカウンタ(遊技者に遊技価値を付与した値に対応してカウンタ値を減算していく)

(D) MB作動時の獲得枚数カウンタ：MBが終了することとなる条件(払出枚数)を充足したか否かを判定するためのカウンタ(遊技者に遊技価値を付与した値に対応してカウンタ値を減算していく)

尚、上記(A)～(D)と「設定値データ」とを複数格納し得る(異なるアドレスに格納する)よう構成してもよいし、いずれか1つのみ格納し得るよう構成してもよい。また、複数格納し得るよう構成する場合には、当該複数のデータのいずれもが、図491における(2)～(7)の領域よりも上位のアドレスに格納(格納するための領域を設ける)するよう構成することが好適である。そのように構成することにより、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。さらにまた、少なくとも(6)の領域よりも上位のアドレスであれば、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「7FF8H」となっているが、想定しない不具合(予期しない電断など)が発生した場合に「7FF8H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる

可能性があるが、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。

【2834】

<<再遊技停止表示時に関する作用>>

次に、図492を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用を詳述する。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示している。

【2835】

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンを離し（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD290が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、2ベットランプD212と3ベットランプD213とが略同時に消灯する。その後、図中（5）のタイミングにて、停止表示した再遊技に係る自動ベット動作（再遊技が停止表示すると遊技メダルの投入やベットボタンの操作がなくともベットされる）として、2ベットランプD212が点灯する。その後、図中（6）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、停止表示した再遊技に係る自動ベット動作として、3ベットランプD213が点灯すると共に、3ベットランプD213の点灯タイミングと略同時に、スタートランプD180及び投入可能ランプD300が点灯する（投入可能ランプD300は点滅するよう構成してもよい）。

【2836】

ここで、同図における作用の特徴点について、以下に詳述する。

【2837】

<構成1>

再遊技が停止表示した次ゲームに係るスタートランプD180と3ベットランプD213とは略同時タイミングで点灯するよう構成されている。投入可能ランプD300をスタートランプD180よりも後に点灯させると、遊技者が遊技メダルを投入したい場合において、スタートランプD180が先に点灯したことを視認することで遊技メダルの投入ができないと認識してしまう場合があり、他方、スタートランプD180を投入可能ランプD300よりも後に点灯させると、遊技をスタートできないと認識してしまう場合がある。そこで、上記のように投入可能ランプD300とスタートランプD180とを略同時に点灯させることにより、遊技者の遊技メダル投入やスタートレバーD50の操作に関する判断を円滑にすることができ、誤った遊技メダルの投入やスタートレバーD50の操作を防ぐことができる。

【2838】

<構成2>

再遊技が停止表示するゲームに係るベット操作タイミングから、再遊技が停止表示した次ゲームの遊技終了まで、1ベットランプD211は常に点灯している。このように構成することにより、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【2839】

<構成3>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯は、スタートランプD180の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、その後、スタートランプD180を点灯させて再遊技当選によるスタートレバーD50の操作が可能になったことを遊

技者に告知することで、遊技者は遊技状況の把握を円滑にすることができる。

【2840】

<構成4>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯は、投入可能ランプD300の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、その後、投入可能ランプD300を点灯させて遊技メダルの投入が可能であることを告知することで遊技状況の把握を円滑にすることができる。

【2841】

<構成5>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯は、3ベットランプD213の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【2842】

<構成6>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯は、2ベットランプD212の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【2843】

<構成7>

再遊技が停止表示した次ゲームに係る2ベットランプD212と3ベットランプD213の点灯は、2ベットランプD212が点灯した後に3ベットランプD213が点灯する（2ベットランプD212と3ベットランプD213とは略同時に点灯しない）。このように構成することにより、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなり、遊技の進行を円滑にすることができる。

【2844】

<構成8>

再遊技が停止表示した後の2ベットランプD212と3ベットランプD213の消灯タイミングは略同時となっている。複数のランプ（2ベットランプD212と3ベットランプD213）が点灯していると遊技状態の把握が困難になるため、2ベットランプD212と3ベットランプD213を略同時に消灯させることで、遊技者が遊技状態を素早く把握できるようになる。

【2845】

<構成9>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯タイミングは、再遊技が停止表示した後の2ベットランプD212の消灯タイミングよりも前になっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【2846】

<構成10>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯タイミングは、再遊技が停止表示した後の3ベットランプD213の消灯タイミングよりも前になっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易

10

20

30

40

50

くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【2847】

<構成11>

再遊技が停止表示した次ゲームに係るスタートランプD180と3ベットランプD213との点灯タイミングは略同時となっている。このように構成することにより、遊技者にスタートレバーD50の操作が有効であることをいち早く告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【2848】

<<その他の作用1>>

ここで、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける図492の構成とは異なる作用を、その他の作用1として以下に詳述する。

【2849】

<構成12>

再遊技が停止表示するゲームに係るベット操作タイミングから、再遊技が停止表示した次ゲームの遊技終了まで、2ベットランプD212及び3ベットランプD213は常に点灯しているよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者にとって、再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【2850】

<構成13>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯タイミングと、再遊技が停止表示した後の2ベットランプD212の消灯タイミングとを略同時に構成してもよい。遊技者に自動ベット動作が行われていることを報知したいが、ベットランプ（2ベットランプD212）を点灯し続けていると遊技状態の把握が困難になることから、一旦2ベットランプD212を消灯することで遊技状態の把握を円滑にすることができ、さらに再遊技ランプD290を再遊技が停止表示した次ゲームに係る2ベットランプD212の点灯タイミング（投入可能ランプD300の点灯タイミングとしてもよい）よりも先に点灯することで遊技メダルを投入しなくてもよいことを予め告知しておくことができる。

【2851】

<構成14>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯タイミングと、再遊技が停止表示した後の3ベットランプD213の消灯タイミングとを略同時に構成してもよい。遊技者に自動ベット動作が行われていることを報知したいが、ベットランプ（3ベットランプD213）を点灯し続けていると遊技状態の把握が困難になることから、一旦2ベットランプD212を消灯することで遊技状態の把握を円滑にすることができ、さらに再遊技ランプD290を再遊技が停止表示した次ゲームに係る3ベットランプD213の点灯タイミング（投入可能ランプD300の点灯タイミングとしてもよい）よりも先に点灯することで遊技メダルを投入しなくてもよいことを予め告知しておくことができる。

【2852】

<構成15>

あるゲームにて再遊技に当選し、当該あるゲームの次ゲームにおいても再遊技に当選した場合には、当該あるゲームに係る再遊技が停止表示したことに基づいて再遊技ランプD290が点灯してから、当該あるゲームの次々ゲームの遊技終了まで再遊技ランプD290が点灯し続けるよう構成してもよい。このように、再遊技ランプD290を継続して点灯させることで、遊技者にいち早く再遊技の当選を告知でき、遊技の進行を円滑にすることができる。

【2853】

<構成16>

10

20

30

40

50

第3停止操作（又は、再遊技図柄停止表示）を契機として、再遊技ランプD290、3ベットランプD213、2ベットランプD212、1ベットランプD211、スタートランプD180、投入可能ランプD300、等の各種ランプの制御を実行してもよい。このように構成することで、遊技の進行タイミングに応じたランプによる告知を実行することができ、遊技者が遊技の進行状況を把握することが容易となる。

【2854】

<構成17>

再遊技ランプD290とスタートランプD180と投入可能ランプD300との点灯タイミングが略同時となるよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技の停止表示に基づくランプの点灯であることを明確に報知することができる。

10

【2855】

<構成18>

再遊技が停止表示したことに基づいて、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211とが略同時に消灯し、その後、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211とが略同時に点灯するよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技に当選した場合の自動ベットされる遊技メダル数が3枚であることを明確に報知できる。

【2856】

<構成19>

再遊技が停止表示したことに基づいて、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211とが略同時に消灯し、その後、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211と再遊技ランプD290とスタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯するよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技に当選した場合の自動ベットされる遊技メダル数が3枚であることを明確に報知できると共に、再遊技の停止表示に基づくランプの点灯であることを明確に報知することができる。

20

【2857】

<<その他の作用2>>

ここで更に、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける図492の構成とは異なる作用を、図493～図495を用いてその他の作用2として以下に詳述する。

30

【2858】

<再遊技停止表示時に関する作用図2>

次に、図493を参照して、本例の回胴式遊技機に適用可能な作用を詳述する。

【2859】

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示するのと略同時に、再遊技ランプD290が点灯し、略同時のタイミングにて2ベットランプD212と3ベットランプD213とが消灯する。その後、図中（2）のタイミングにて、2ベットランプD212が点灯する。その後、図中（3）のタイミングにて、3ベットランプD213が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（5）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、スタートランプD180及び投入可能ランプD300が略同時に点灯する。尚、1ベットランプD211は点灯したままとなっている。

40

【2860】

<再遊技停止表示時に関する作用図3>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリール

50

ルが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD 2 1 1、2ベットランプD 2 1 2、3ベットランプD 2 1 3が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD 2 9 0が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバーD 5 0の操作が有効になり、スタートランプD 1 8 0及び投入可能ランプD 3 0 0が略同時に点灯する。尚、1ベットランプD 2 1 1と2ベットランプD 2 1 2と3ベットランプD 2 1 3とは点灯したままとなっている。

【2861】

10

＜再遊技停止表示時に関する作用図4＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD 2 1 1、2ベットランプD 2 1 2、3ベットランプD 2 1 3が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD 2 9 0が点灯するのと略同時にスタートランプD 1 8 0及び投入可能ランプD 3 0 0が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバーD 5 0の操作が有効になる。尚、1ベットランプD 2 1 1と2ベットランプD 2 1 2と3ベットランプD 2 1 3とは点灯したままとなっている。

20

【2862】

＜再遊技停止表示時に関する作用図5＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD 2 1 1、2ベットランプD 2 1 2、3ベットランプD 2 1 3が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、1ベットランプD 2 1 1と2ベットランプD 2 1 2と3ベットランプD 2 1 3とが略同時に消灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、1ベットランプD 2 1 1と2ベットランプD 2 1 2と再遊技ランプD 2 9 0とが略同時に点灯する。その後、図中（5）のタイミングにて、スタートレバーD 5 0の操作が有効になり、3ベットランプD 2 1 3とスタートランプD 1 8 0と投入可能ランプD 3 0 0とが略同時に点灯する。

30

【2863】

＜再遊技停止表示時に関する作用図6＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD 2 1 1、2ベットランプD 2 1 2、3ベットランプD 2 1 3が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD 2 9 0が点灯するのと略同時に、2ベットランプD 2 1 2と3ベットランプD 2 1 3とが消灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、2ベットランプD 2 1 2が点灯する。その後、図中（5）のタイミングにて、3ベットランプD 2 1 3が点灯する。その後、図中（6）のタイミングにて、スタートレバーD 5 0の操作が有効になり、スタートランプD 1 8 0と投入可能ランプD 3 0 0とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプD 2 1 1は点灯したままとなっている。

40

【2864】

＜再遊技停止表示時に関する作用図7＞

50

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD 2 1 1、2ベットランプD 2 1 2、3ベットランプD 2 1 3が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、スタートレバーD 5 0の操作が有効になり、再遊技ランプD 2 9 0とスタートランプD 1 8 0と投入可能ランプD 3 0 0とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプD 2 1 1と2ベットランプD 2 1 2と3ベットランプD 2 1 3とは点灯したままとなっている。

【2865】

10

<再遊技停止表示時に関する作用図8>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD 2 1 1、2ベットランプD 2 1 2、3ベットランプD 2 1 3が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、1ベットランプD 2 1 1と2ベットランプD 2 1 2と3ベットランプD 2 1 3とが略同時に消灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバーD 5 0の操作が有効になり、再遊技ランプD 2 9 0と1ベットランプD 2 1 1と2ベットランプD 2 1 2と3ベットランプD 2 1 3とスタートランプD 1 8 0と投入可能ランプD 3 0 0とが略同時に点灯する。

20

【2866】

<再遊技停止表示時に関する作用図9>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD 2 1 1、2ベットランプD 2 1 2、3ベットランプD 2 1 3が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD 2 9 0が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、2ベットランプD 2 1 2と3ベットランプD 2 1 3とが略同時に消灯する。その後、図中（5）のタイミングにて、2ベットランプD 2 1 2が点灯する。その後、図中（6）のタイミングにて、3ベットランプD 2 1 3が点灯する。その後、図中（7）のタイミングにて、スタートレバーD 5 0の操作が有効になり、スタートランプD 1 8 0と投入可能ランプD 3 0 0とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプD 2 1 1は点灯したままとなっている。

30

【2867】

<再遊技停止表示時に関する作用図10>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD 2 1 1、2ベットランプD 2 1 2、3ベットランプD 2 1 3が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD 2 9 0が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバーD 5 0の操作が有効になり、スタートランプD 1 8 0と投入可能ランプD 3 0 0とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプD 2 1 1と2ベットランプD 2 1 2と3ベットランプD 2 1 3とは点灯したままとなっている。

40

【2868】

尚、図493～図495に例示した構成のうち、上述した構成1～構成19と同様の構成となっているものに関しては、上述した構成1～構成19同様の効果を創出することが

50

できる。

【2869】

尚、上述した、再遊技図柄の停止表示タイミング、停止ボタンの操作タイミング、再遊技ランプD290の点灯・消灯タイミング、3ベットランプD213の点灯・消灯タイミング、2ベットランプD212の点灯・消灯タイミング、1ベットランプD211の点灯・消灯タイミング、スタートランプD180の点灯タイミング、投入可能ランプD300の点灯タイミングに関する構成は、いずれの構成（タイミング）を組み合わせても問題ないことを補足しておく。

【2870】

尚、上記においては、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示したが、これには限定されず、再遊技の停止表示中においては、遊技メダルを投入不可能に構成してもよい（上述したすべての構成に適用可能である）。そのように構成した場合には、再遊技が停止表示している期間は投入可能ランプD300が消灯したままとなる。

【2871】

また、上述した略同時とは、遊技者が視認した際に見た目上同時であると認識できればよく、例えば、割り込み処理を10回実行する期間以内に実行される処理（点灯・消灯タイミング）であれば、略同時であるとしても問題ない。

【2872】

<<ベットボタンランプに関する構成>>

本例に係る回胴式遊技機におけるベットボタンランプS50に関する構成として、以下のように構成してもよい。

【2873】

主制御基板Mの処理によってベットボタンD220を無効から有効にする処理が実行され、その後、主制御基板Mは副制御基板S側にベットボタンランプS50を点灯させるためのコマンドを送信し（主制御基板Mは副制御基板S側にベットボタンD220が有効になった旨のコマンドを送信するよう構成してもよい）、その後、副制御基板Sは、主制御基板Mから送信したベットボタンランプS50を点灯させるためのコマンドを受信したことにより、ベットボタンランプS50を点灯させるための処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、ベットボタンランプS50は副制御基板S側で点灯・消灯を管理しているが、主制御基板M側の遊技の状況に応じてベットボタンD220が有効である状況にて確実にベットボタンランプS50を点灯させることができ、遊技者がベットボタンランプS50の点灯を視認してベット（ベットボタンD220）が有効であるかを判断しても、主制御基板M側の遊技の状況との齟齬が生じないよう構成することができる。

【2874】

<<停止ボタンランプに関する構成>>

本例に係る回胴式遊技機における停止ボタンランプS60に関する構成として、以下のように構成してもよい。

【2875】

主制御基板Mの処理によって停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43のいずれか）を無効から有効にする処理が実行され、その後、主制御基板Mは副制御基板S側に停止ボタンランプS60（前記有効にする処理が実行された停止ボタンに対応する停止ボタンランプS60）を点灯させるためのコマンドを送信し〔主制御基板Mは副制御基板S側に停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43のいずれか）が有効になった旨のコマンドを送信するよう構成してもよい〕、その後、副制御基板Sは、主制御基板Mから送信した停止ボタンランプS60を点灯させるためのコマンドを受信したことにより、停止ボタンランプS60を点灯させるための処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、停止ボタンランプS60は副制御基板S側で点灯・消灯を管理しているが、主制御基板

10

20

30

40

50

M側の遊技の状況に応じて停止ボタンランプS60が有効である状況にて確実に停止ボタンランプS60を点灯させることができ、遊技者が停止ボタンランプS60の点灯を視認して停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43のいずれか）が有効であるかを判断しても、主制御基板M側の遊技の状況と齟齬が生じないよう構成することができる。

【2876】

<<本例に適用可能なリールユニットRUに関する構成>>

図496及び図497に示すように、本例に係る回胴式遊技機は、リールM50（M51、M52及びM53）の各々を、リールユニットRUを介して回転可能に備える。尚、図496は、リールユニットRU及びホッパH40の配置を示す正面図である。図497は、リールユニットRU及びホッパH40の配置を示す断面図である。本例に係る回胴式遊技機のリールユニットRUは、3つのリールM51、M52及びM53の全てを回転可能に収納する一体型ユニットとなっている。リールユニットRUは、略半円筒状の形状を有し、開口部RU10が形成されている。3つのリールM51、M52及びM53の図柄が開口部RU10を介して視認できるように、3つのリールM51、M52及びM53は、リールユニットRUに設けられている。尚、詳細は後述することとなるが、3つのリールは夫々、リール枠MWにリール帯MOが取り付けられることにより形成されている。

【2877】

図497に示すように、リールユニットRUは、開口部RU10を挟んで天部RU20及び底部RU30を有する。リールユニットRUの底部RU30を、後述する台座部BUの上面に載せることで、リールユニットRUを台座部BUに設けることができる。

【2878】

<貫通孔RU40>

図496及び図497に示すように、リールユニットRUの底部RU30の前側端部には、複数の、例えば、3つの貫通孔RU40が前側端部の長手方向（水平方向）に沿って形成されている。3つの貫通孔RU40は、例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53に対応するように形成されている。

【2879】

<<台座部BU>>

台座部BUは、金属板などで構成され、略板状の形状を有する。台座部BUの端部は、裏箱の左側側面、右側側面、背面などにビスなど（図示せず）で取り付けられ、台座部BUは、裏箱に固定されている。台座部BUは、水平方向に延在するように裏箱に取り付けられる。前述したように、台座部BUには、リールユニットRUが載置される。

【2880】

<ネジ穴BU10>

台座部BUの前面端部には、複数の、例えば、3つのネジ穴BU10が前面端部の長手方向（水平方向）に沿って形成されている。前述したリールユニットRUの底部RU30に形成されている複数の貫通孔RU40は、台座部BUの複数のネジ穴BU10の各々に対応するように形成されている。3つのネジ穴BU10は、例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53に対応するように形成されている。

【2881】

なお、貫通孔RU40及びネジ穴BU10の数や位置は、互いに対応し水平方向に沿って配置されていればよく、安定してリールユニットRUを台座部BUに載置できればよい。また、台座部BUのネジ穴BU10（及びビスBS）によって、リールユニットRUのみを台座部BUに取り付けるよう構成してもよいし、台座部BUのネジ穴BU10（及びビスBS）によって、リールユニットRUと1つのリール（左リールM51、中リールM52、又は右リールM53）との双方を台座部BUに取り付けるよう構成してもよい。

【2882】

<<リールユニットRUの固定方法>>

図496及び図497に示すように、リールユニットRUを台座部BUに載置するとと

10

20

30

40

50

もに、リールユニット R U の貫通孔 R U 4 0 の各々が、対応する台座部 B U のネジ穴 B U 1 0 と連通するように、リールユニット R U を位置づけ、リールユニット R U の貫通孔 R U 4 0 を介して、ビス B S をネジ穴 B U 1 0 に螺合することで、リールユニット R U を台座部 B U の一定の位置に取り付けて保持することができる。このようにすることで、リールユニット R U を、台座部 B U に着脱可能に取り付けることができる。

【2883】

ビス B S の他にネジやボルトなどの螺合部材によって取り付ける場合のほか、着脱可能ナット、例えば、プッシュナットなどの部材を用いてリールユニット R U を着脱可能に取り付けてもよい。係合部材や係止部材などによってリールユニット R U を着脱可能に台座部 B U に取り付けることができればよい。

10

【2884】

<<ホッパ H 4 0 及びメダル補助タンク H S >>

図 4 9 8 (a) は、ホッパ H 4 0 の背面右側からの斜視図であり、図 4 9 8 (b) は、ホッパ H 4 0 の背面左側からの斜視図である。尚、図 4 9 8 (a) 及び (b) には、後述するビス B S の移動を示す矢印も記載している。このビス B S の移動を示す矢印は、ビス B S とホッパ H 4 0 の位置 (1) 及び (2) の双方について、図 4 9 8 (a) 及び (b) に記載している。

【2885】

ホッパ H 4 0 は、A B S (アクリロニトリルブタジエンスチレン) 樹脂などにより成型された漏斗型のタンクである。図 4 9 8 に示すように、ホッパ H 4 0 は、前側側壁 H 4 2 と、左側側壁 H 4 4 と、後側側壁 H 4 6 と、右側側壁 H 4 8 とを有する。前側側壁 H 4 2 と左側側壁 H 4 4 と後側側壁 H 4 6 と右側側壁 H 4 8 とは、周回するように配置され、前側側壁 H 4 2 と左側側壁 H 4 4 と後側側壁 H 4 6 と右側側壁 H 4 8 とによって開口部 H 3 0 が形成される。開口部 H 3 0 は、上方に向かって開口するように形成されている。前述したメダル投入口 D 1 7 0 から投入されたメダルは、開口部 H 3 0 を介してホッパ H 4 0 の内部に導入される。

20

【2886】

さらに、ホッパ H 4 0 は、ホッパ底部 H 5 2 と右側傾斜部 H 5 4 及び左側傾斜部 H 5 6 とを有する。右側傾斜部 H 5 4 は、ホッパ H 4 0 の右側に配置され、ホッパ H 4 0 の右側に導入された遊技メダルは、自重で、後述するホッパ底部 H 5 2 に向かって案内される。左側傾斜部 H 5 6 は、ホッパ H 4 0 の左側に配置され、ホッパ H 4 0 の左側に導入されたメダルを自重でホッパ底部 H 5 2 に向かって案内する。さらに、左側傾斜部 H 5 6 は、被覆部 H 5 7 を有する。被覆部 H 5 7 は、左側傾斜部 H 5 6 から延出し、後述するディスク H 5 0 の略左半分の上方を覆うように配置される。被覆部 H 5 7 を設けたことにより、ホッパ底部 H 5 2 で複数の遊技メダルが連架して落下できない状態となることを防止し、遊技メダルを円滑にホッパ底部 H 5 2 に向かって案内することができる。

30

【2887】

右側傾斜部 H 5 4 、左側傾斜部 H 5 6 及び被覆部 H 5 7 を設けたことにより、開口部 H 3 0 を介してホッパ H 4 0 の内部に導入された遊技メダルはいずれもホッパ底部 H 5 2 に案内することができる。右側傾斜部 H 5 4 、左側傾斜部 H 5 6 及び被覆部 H 5 7 によって案内されたメダルは、ホッパ底部 H 5 2 に貯留されていく。このように、右側傾斜部 H 5 4 、左側傾斜部 H 5 6 及び被覆部 H 5 7 は、遊技メダルをホッパ H 4 0 の内部に収納する収納用傾斜部として機能する。

40

【2888】

ホッパ底部 H 5 2 には、回転体としてのディスク H 5 0 が配置されている。ディスク H 5 0 は、前述したホッパモータ H 8 0 によって回転駆動され、ディスク H 5 0 の回転動作により、遊技メダルは、遊技メダル出口 H 6 0 から排出される。このようにして、ホッパ H 4 0 に貯留されているメダルを、1 枚ずつ遊技メダル出口 H 6 0 から排出することができる。

【2889】

50

<排出案内内部H 6 2>

前側側壁H 4 2の内側には、前側側壁H 4 2に沿って排出案内内部H 6 2が形成されている。排出案内内部H 6 2は、長尺な形状を有し、かつ、傾斜して形成された傾斜面H 6 4を有する。ホッパH 4 0が裏箱に配置されたときには、傾斜面H 6 4の左側よりも傾斜面H 6 4の右側が下方に位置する。傾斜面H 6 4の幅は、略一定に形成されているが、下方に向かうに（左側から右側に向かう）従って若干広がるように形成されている。

【2890】

排出案内内部H 6 2は、遊技メダルがホッパH 4 0に貯留されていき、遊技メダルがホッパH 4 0から溢れるよりも前に、ホッパH 4 0の上部にある遊技メダルをメダル補助タンクH Sに案内し、ホッパH 4 0に貯留されているメダルを減らすための部材である。傾斜面H 6 4の右側には、排出口H 6 6が形成されており、傾斜面H 6 4によって案内された遊技メダルは、排出口H 6 6を介して、メダル補助タンクH Sに排出される。このように、排出案内内部H 6 2は、遊技メダルをホッパH 4 0の外部に排出する排出用傾斜部として機能する。前述したように、右側傾斜部H 5 4、左側傾斜部H 5 6及び被覆部H 5 7は、遊技メダルをホッパH 4 0の内部に収納する収納用傾斜部として機能するのに対し、排出案内内部H 6 2は、遊技メダルをホッパH 4 0の外部に排出する排出用傾斜部として機能し、右側傾斜部H 5 4及び左側傾斜部H 5 6とは逆の機能を有する。

【2891】

また、左側傾斜部H 5 6及び被覆部H 5 7並びに排出案内内部H 6 2は、いずれも左側から右側に向かって遊技メダルを移動させる。すなわち、左側傾斜部H 5 6及び被覆部H 5 7並びに排出案内内部H 6 2は、いずれも右下がりの傾斜を有している。左側傾斜部H 5 6及び被覆部H 5 7の最終目標は、ホッパ底部H 5 2であり、排出案内内部H 6 2の最終目標は、メダル補助タンクH Sであるが、傾きを同じにすることで、ホッパH 4 0の全体的な遊技メダルの移動を左側から右側に揃えることができる。

【2892】

排出案内内部H 6 2の傾斜面H 6 4の奥行き側の排出口H 6 6の近傍には、傾斜面H 6 4の長手方向に沿って、上方向に向かって突出する突出壁H 5 8が立設されている。突出壁H 5 8によって傾斜面H 6 4に載ったメダルがホッパ底部H 5 2に落下することを防止することができる。

【2893】

<メダル補助タンクH S>

メダル補助タンクH Sは、略四角柱状の形状を有し、底面と4つの側面とを有する。メダル補助タンクH Sは、上部に開口部H S 10を有し、ホッパH 4 0から排出されたメダルは、開口部H S 10を介して導入されメダル補助タンクH Sの内部に貯留される。なお、メダル補助タンクH Sの詳細な構造及び機能については、後述する。

【2894】

<<リールユニットR UのビスB Sの脱落>>

回胴式遊技機には、前扉D Uが、裏箱に対して開閉可能に取り付けられている（前扉D Uと裏箱とを合わせて筐体と称することがある）。前扉D Uは、前扉D Uの左側（遊技者から見て左側）を回転中心にして裏箱に回転可能に取り付けられている。このため、前扉D Uの右側（遊技者から見て右側）が最も移動距離が大きく、前扉D Uが閉じられるときには、裏箱との接触や衝突による衝撃が発生し裏箱に伝播する。回胴式遊技機の右側で衝撃は発生するために、回胴式遊技機の右側の衝撃が最も大きく、回胴式遊技機の左側では、徐々に衝撃が弱くなりやすい。

【2895】

前述したように、リールユニットR Uは、ビスB Sによって台座部B Uに着脱可能に取り付けられている。ビスB Sは、左側、中央、右側の3箇所で台座部B Uのネジ穴B U 10に螺合されており、右側のネジ穴B U 10に螺合されている右側ビスB Sは、最も大きい衝撃が加えられる。このため、右側のネジ穴B U 10に螺合されている右側ビスB Sは衝撃によって最も緩み易く、螺合が解除されたときには、右側ビスB Sは脱落して落下す

10

20

30

40

50

ることになる。また、中央のネジ穴BU10に螺合されている中央ビスBSも、衝撃が加えられ、衝撃によって緩んで脱落する可能性がある。なお、左側のネジ穴BU10に螺合されている左ビスBSは、ある程度、衝撃が小さくなると想定されるが、衝撃の伝播の程度や使用時間などによって緩んで脱落する可能性は当然にある。

【2896】

<<ビスBSとホッパH40の位置(1)>>

図496及び図497に示すように、ホッパH40（メダル払出装装置H）及びメダル補助タンクHSは、リールユニットRUの下部に配置されている。図496に示す例では、前述した3つのビスBSのうち、少なくとも右側ビスBSの下方に、ホッパH40の傾斜面H64が位置する。

10

【2897】

右側ビスBSが衝撃によって脱落した場合には、まず、下方に向かって自由落下する（矢印1A）。落下した右側ビスBSは、傾斜面H64に達し、右側ビスBSの自重によって、傾斜面H64に案内されながら傾斜面H64を転動し傾斜面H64に沿って移動する（矢印1B）。右側ビスBSが、排出口H66に達すると、メダル補助タンクHSに向かって自由落下し（矢印1C）、メダル補助タンクHSに収納される。

【2898】

このように、右側ビスBSが衝撃によって脱落した場合であっても、ホッパH40から排出することができ、脱落したビスBSが、ホッパH40に進入することを未然に防止し、脱落したビスBSによってディスクH50の回転動作を妨げたりディスクH50を破損させたりすることを防ぎ、ホッパH40を安定的に動作させることができる。

20

【2899】

なお、前述した例では、右側ビスBSのみを対象にしたが、3つの左側ビスBS、中央ビスBS、右側ビスBSの全てが、ホッパH40の傾斜面H64の上方に位置するように、ホッパH40及びリールユニットRUを位置づけるようにしてもよい。いずれのビスBSが脱落した場合でも、脱落したビスBSをメダル補助タンクHSに案内することができる。また、本例においては、リールユニットRUを台座部BUに載置するためのビスBSを例示したが、これには限定されず、裏箱との接触や衝突による衝撃が発生し易い前扉DUの右側（遊技者から見て右側）に取り付けられたビスなどの部材に関しても、脱落した際にメダル補助タンクHSに収納されるよう構成してもよい。

30

【2900】

<<ビスBSとホッパH40の位置(2)>>

図499は、リールユニットRU及びホッパH40の配置を示す正面図である。図499に示す例では、前述した3つのビスBSのうち、中央ビスBSの下方に、ホッパH40の傾斜面H64が位置し、右側ビスBSの下方には、メダル補助タンクHSが位置する。なお、図499において、図496と同様の構成については、同一の符号を付して示した。

【2901】

右側ビスBSが衝撃によって脱落した場合には、そのまま下方に向かって自由落下し（矢印2A）、そのまま（傾斜面H64に接触せずに）、メダル補助タンクHSに収納される。

40

【2902】

中央ビスBSが衝撃によって脱落した場合には、まず、下方に向かって自由落下する（矢印3A）。落下した中央ビスBSは、傾斜面H64に達し、中央ビスBSの自重によって、傾斜面H64に案内されながら傾斜面H64を転動し傾斜面H64に沿って移動する（矢印3B）。中央ビスBSが、排出口H66に達すると、メダル補助タンクHSに向かって自由落下し（矢印3C）、メダル補助タンクHSに収納される。

【2903】

脱落した右側ビスBSや中央ビスBSが、ホッパH40に進入することを未然に防止し、脱落したビスBSによってディスクH50の回転動作を妨げたりディスクH50を破損

50

させたりすることを防ぎ、ホッパH 4 0を安定的に動作させることができる。

【2904】

なお、前述した例では、右側ビスBS及び中央ビスBSを対象にしたが、左側ビスBSも、ホッパH 4 0の傾斜面H 6 4の上方に位置するように、ホッパH 4 0及びリールユニットRUを位置づけるようにしてもよい。いずれのビスBSが脱落した場合でも、脱落したビスBSをメダル補助タンクHSに案内することができる。

【2905】

前述したように、排出案内部H 6 2の傾斜面H 6 4の奥行き側に、傾斜面H 6 4の長手方向に沿って、上方向に向かって突出する突出壁H 5 8を形成するのが好ましい。突出壁H 5 8を設けたことにより、脱落して傾斜面H 6 4に載ったビスBSもホッパ底部H 5 2に落下することを防止することができる。突出壁H 5 8の高さは、ビスBSが傾斜面H 6 4に落下したときに跳ね返る高さ以上である。ビスBSが、ホッパ底部H 5 2に落下しないようにし、ビスBSがディスクH 5 0の動作を妨げたり故障させたりすることを防止することができる。

【2906】

このように、前扉DUの開閉による振動等により、リールユニットRUを取り付けるためのビスBSが脱着してしまった場合にも、当該脱着したビスBSがホッパH 4 0内に侵入せずに、メダル補助タンクHSに落下するよう構成することによって、遊技場の管理者は脱着したビスBSを容易に回収することができる。

【2907】

<<ホッパH 4 0 0>>

図499に示す例では、右側ビスBSが落下したときには、ホッパH 4 0の外側（遊技者から見て右側側壁H 4 8の右側）を通過して（矢印2A）メダル補助タンクHSに収納される。落下した右側ビスBSを、ホッパH 4 0の内側を通過させずに、メダル補助タンクHSに収納させる構成とすることで、図496に示したホッパH 4 0と共用することができる。

【2908】

一方、図499の破線で示すように、右側側壁H 4 8を右側に延伸させた構造（右側側壁H 4 8 0）のホッパH 4 0 0を用いてもよい。ホッパH 4 0 0には、右側側壁H 4 8 0の近くの底部に、底部開口H 4 1 0が形成されており、右側ビスBSが落下したときには、ホッパH 4 0 0の内部を通過し、さらに底部開口H 4 1 0を介して、メダル補助タンクHSに収納される。このように、底部開口H 4 1 0を介することで、落下した右側ビスBSをホッパH 4 0内に侵入させずに、的確にメダル補助タンクHSに案内することができる。

【2909】

<<延出部RU 5 0>>

前述した例では、ビスBSが、脱落した場合には、そのまま下方のメダル補助タンクHSに向かって自由落下するものであった。これに対して、図497の破線で示すように、リールユニットRUや台座部BUの下部に延出部ENを設けてもよい。延出部ENを設けることで、ビスBSが、脱落した場合でも、直ちに落下せず、一旦、延出部ENによって案内した後に、メダル補助タンクHSに落下させることができる。このように、延出部ENによって、ビスBSが取り付けられる位置と、メダル補助タンクHSの位置との整合を図ることができ、メダル補助タンクHSを配置する位置の自由度を高めることができる。

【2910】

<<メダル補助タンクHSの構成>>

<満杯検知電極用貫通孔HS 2 0>

図500に示すように、メダル補助タンクHSには、奥側の面に少なくとも2つの満杯検知電極用貫通孔HS 2 0が形成されている。また、裏箱の背面の下部には、2本の満杯検知電極DEと、導通検出基板CC（図497参照）とが設けられている。2本の満杯検知電極DEは、長尺な形状を有し、互いに平行にかつ水平に延在し、前方に向かって突出

10

20

30

40

50

するように配置されている。メダル補助タンクH Sの2つの満杯検知電極用貫通孔H S 20は、2本の満杯検知電極D Eに対応して形成されている。メダル補助タンクH Sを裏箱の底部に配置すると、2本の満杯検知電極D Bは、対応する満杯検知電極用貫通孔H S 20を通過して、メダル補助タンクH Sの内側に向かって突出する。

【2911】

メダル補助タンクH Sにメダルが貯留されていくに従って、貯留されている遊技メダルの最上部分U L（図501（c）参照）は、徐々に上昇して2本の満杯検知電極D Eに近づいていく。なお、図501（c）は、メダル補助タンクH Sに遊技メダルが貯留されている状態を示す断面図である。図501（c）に示した最上部分U Lの線は、メダル補助タンクH Sに貯留された遊技メダルのうち最上部分U Lに位置する遊技メダルの輪郭を結んだ線（例えば、包絡線など）である（簡便のため、最上部分U Lを滑らかな曲線にて図示している）。メダル補助タンクH Sに貯留されている遊技メダルが2本の満杯検知電極D Eに接触し、複数のメダルを介して2本の満杯検知電極D Eが導通すると、2本の満杯検知電極D Eの間に電気回路が形成される。電気回路の形成により、導通検出基板C Cは、2本の満杯検知電極D Eの間に導通したことを示す信号を出力する。このようにすることで、2本の満杯検知電極D Eの位置まで遊技メダルが貯留された場合に、メダル満杯エラーを検出することができるよう構成されている。

10

【2912】

なお、満杯検知電極D Eの数は、2本だけでなく、3本以上設けてもよい。例えば、3本設ける場合には、前述した2本の満杯検知電極に加えて、当該2本の満杯検知電極の下方に1本の満杯検知電極を新たに設け、当該新たに設けた1本の満杯検知電極と、前述した2本の満杯検知電極のいずれか1本とが導通することによりメダル満杯エラーを検出することができるよう構成することができる。そのように構成することにより、メダル補助タンクH Sに遊技メダルが均等に貯留されていない場合（例えば、メダル補助タンクH Sの右側に偏って遊技メダルが貯留されている場合）においても、メダル満杯エラーを検出することができることとなる。

20

【2913】

<<ビスB Sの素材及びメダルの素材>>

ビスB Sの素材は、磁着可能で、かつ、導通可能なものである。例えば、鉄鋼材によって形成されている。また、メダルの素材は、磁着不可で、かつ、導通可能なものである。例えば、真鍮にメッキをしたものや、ステンレスによって形成されている。このように構成することにより、メダル補助タンクH SにビスB Sが落下した場合においても、磁石等を用いることにより、簡便にメダル補助タンクH SからビスB Sを取り出せることとなる。

30

【2914】

<<ビスB Sの全長B Lと2本の満杯検知電極D Eの間の距離E Lとの関係>>

前述した左側ビスB S、中央ビスB S及び右側ビスB Sは、リールユニットR Uを台座部B Uに取り付けるために用いられる。図501（b）は、ビスB Sの全体を示す正面図である。このビスB Sは、長手方向の全長B L（図501（b）参照）が、2本の満杯検知電極D Eの間の距離E L（図501（a）参照）よりも短いものを用いる（ビスB Sの全長B L<2本の満杯検知電極D Eの間の距離E L）。このようにすることで、ビスB S（例えば、右側ビスB S）が脱落して、メダル補助タンクH Sに入り込んだ場合であっても満杯検知電極D Eの間よりも短いため、ビスB S単独で2本の満杯検知電極D Eと導通することはない（ビスB Sが2本の満杯検知電極D Eに引っかかることがない）。なお、ビスB Sの全長B Lは、頭部の厚み（長さ）と呼び長さとの和である。また、図501（a）は、メダル補助タンクH Sの内部に満杯検知電極D Eが突出した状態を示すメダル補助タンクH Sの奥側部分の平面図である。

40

【2915】

<<ビスB Sの座面の長さH Rと満杯検知電極D Eの直径E Dとの関係>>

ビスB Sの座面の径方向の長さH R（図501（b）参照）は、満杯検知電極D Eの直

50

径ED（図501（a）参照）よりも短い（ビスBSの座面の径方向の長さHR＜満杯検知電極DEの直径ED）。このようにすることで、ビスBSが脱落して、メダル補助タンクHSに入り込んだ場合であっても、ビスBSの頭部が、一方の満杯検知電極DEに掛止されることがなく、ビスBSが満杯検知電極DEと接触した場合であっても直ちに離脱することができ、ビスBS単独で偶然に導通することはない。

【2916】

特に、図501（c）に示すように、2本の満杯検知電極DEのうちの一方の満杯検知電極DE（例えば、図501（c）の右側の満杯検知電極DE）が既に貯留されているメダルと接触している状態（最上部分UL）となっており、他方の満杯検知電極DE（例えば、図501（c）の左側の満杯検知電極DE）とビスBSが一時的に接触するよう
10
な場合が生じたとしても、ビスBSが満杯検知電極DEに掛止されることはなく、直ちにビスBSは満杯検知電極DEから離脱することができ（図501（c）の矢印F参照）、ビスBSを介して導通回路が形成されることはなく、メダル補助タンクHSの満杯状態を誤判断されることはない。

【2917】

なお、本例として、リールユニットRUとして、3つのリールの全てを収納する一体型ユニットである場合について説明したが、3つのリールの各々を別個に収納する別体型ユニットである場合でも、ビスBSによって台座部BUに着脱可能に取り付けられ、ビスBSが外れる可能性は同様に生ずる。このため、メダル補助タンクHSやビスBSなどの構成を同様に採用することができる。
20

【2918】

<<リール帯の構成>>

図502（a）は、リール帯MOの全体を示す正面図である。図502（b）は、リール帯MOを湾曲させた状態を示す斜視図である。図502（c）は、リール帯MOの切れ目M59の近くを拡大して示した拡大正面図である。図502（d）は、「白セブン」図柄の近くを拡大して示した拡大正面図である。なお、「白セブン」図柄はボーナス図柄であり、有効ライン上に「白セブン・白セブン・白セブン」が停止表示することによりBBが開始されることとなる。リール帯MOは、薄い板状の長尺な形状（带状）を有する。前述したように、リール帯MOには、長手方向に沿って、複数の図柄が描かれている。リール帯MOは、可撓性を有し、湾曲させることができる。また、透光性を有し、回胴バック
30
ライトから発せられた光によって背面から図柄を照明することができる。

【2919】

リール帯MOの長手方向において第1の端部M55と第2の端部M57とを有する。第1の端部M55と第2の端部M57とが互いに向かい合うように湾曲させて、リール枠MWに取り付けることで環状（円筒状）のリールM50を形成する。リール枠MWは、主に、2本の同じ大きさの環状のフレームからなり、2本のフレームは、プラスチックなどの樹脂によって形成されて軽量化が図られている。2本のフレームは、互いに平行に、かつ双方の中心が同一の回転軸に位置するように配置されている。また、2本のフレームの間隔は、リール帯MOの幅と略同じになるように配置されている。2本のフレームの外周に沿って、2本のフレームの間にリール帯MOを貼付することで、リールM50を形成する
40
ことができる。

【2920】

<重畳部分M58及び切れ目M59>

リール帯MOは、リール帯MOの長手方向の長さがリール枠MWの全周の長さよりも若干長く形成されている。このため、リール帯MOをリール枠MWに取り付けたときには、第1の端部M55及び第2の端部M57の近くでリール帯MOの一部が重なる部分（重畳部分M58）が生ずる。このようにすることで、周方向（リール帯MOの長手方向）に沿って間隙が生ずることなく、リール枠MWの全周に亘ってリール帯MOを取り付けることができる。また、リール帯MOをリール枠MWに取り付けたときには、リール帯MOの一部が重なり、第1の端部M55によって切れ目M59が形成される。
50

【2921】

図502(c)に示すように、第2の端部M57の上側にリール帯MOが貼り付けられて、第1の端部M55によって切れ目M59が形成される。尚、このようにリール帯MOをリール枠MWに取り付ける場合には、まず、リール帯MOを貼り始める際に、第2の端部M57からリール枠MWに貼り始め、その後、リール枠MWをリールM50の回転方向と同じ向きに徐々に回転させながら、リール帯MOを第2の端部M57から第1の端部M55に向かってリール枠MWの一周に沿って貼っていき、最後に、第2の端部M57の上側にリール帯MOを貼って、第1の端部M55まで貼り終わる。このような順序でリール帯MOを貼った場合には、第1の端部M55は、リールM50の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わることとなり、リール帯MOの上に第1の端部M55が重なった状態となる。

10

【2922】

一方、リール帯MOを第1の端部M55からリール枠MWに貼り始め、その後、リール枠MWをリールM50の回転方向と逆向きに徐々に回転させながら、リール帯MOを第1の端部M55から第2の端部M57に向かってリール枠MWの一周に沿って貼っていき、最後に、第1の端部M55の上側にリール帯MOを貼って、第2の端部M57まで貼り終わる。このような順序でリール帯MOを貼った場合には、第2の端部M57は、リールM50の回転方向と同じ向きに向かって貼り終わることとなり、リール帯MOの上に第2の端部M57が重なった状態となる。

【2923】

20

ここで、リール帯MOを第1の端部M55からリール枠MWに貼り始め、その後第2の端部M57をリールM50の回転方向と同じ向きに向かって貼り終わり、リール帯MOの上に第2の端部M57が重なった状態となった場合においては、遊技を実行してリールM50が回転したときに、第2の端部M57の断面に空気が接触することで（空気抵抗が大きく）、第2の端部M57とその下側のリール帯MOとの間に空気が入り込みやすくなり、第2の端部M57近傍のリール帯MOが徐々に剥がれやすい状態となる。

【2924】

これに対して、リール帯MOを第2の端部M57からリール枠MWに貼り始め、その後第1の端部M55をリールM50の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わり、リール帯MOの上に第1の端部M55が重なった状態となった場合においては、遊技を実行してリールM50が回転したときに、前述したリール帯MOの上に第2の端部M57が重なった状態と比較して、第1の端部M55の断面に空気が接触しにくく（空気抵抗が小さく）、第1の端部M55とその下側のリール帯MOとの間には空気が入り込みにくく、第1の端部M55近傍のリール帯MOが剥がれにくい状態となる。

30

【2925】

以上から、リール帯MOをリール枠MWに貼る際には、リール帯MOを第2の端部M57からリール枠MWに貼り始め、その後第1の端部M55をリールM50の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わり、リール帯MOの上に第1の端部M55が重なった状態とすることが好適である。

【2926】

40

<各種の誤差>

このように、リール帯MOをリール枠MWに取り付けたときには、第1の端部M55と第2の端部M57との間に重畳部分M58が形成され、第1の端部M55又は第2の端部M57のいずれかの端部によって切れ目M59が形成される。前述したリール枠MWは、プラスチックなどの樹脂で形成されているため、成形の際に誤差が生ずる場合がある。また、リール枠MWを組み立てる際に変形して誤差が生ずる場合もある。さらに、リール帯MOは、可撓性を有するため、リール帯MOをリール枠MWに取り付ける際に、リール帯MOに歪みなどが生じたままの状態に取り付けられたり、リール枠MWの大きさ（外周）が設計値とは若干異なる状態に取り付けられる場合もある。重畳部分M58の下側のリール帯MOに大きい図柄（例えば、「白セブン」）が位置するよう構成した場合には、これ

50

らの各種の誤差のために、リール帯M Oの取り付け位置が、所望している位置からずれた場合に、当該大きい図柄に、重畳部分M 5 8の上側のリール帯M Oが重なることで、上側のリール帯M Oによって、当該大きい図柄が覆われてしまうことも想定される。

【2927】

また、遊技者は、遊技状態に応じて、ボーナス図柄を狙って目押しをすることがあり、ボーナス図柄を切れ目M 5 9の近くに配置した場合には、ボーナス図柄を狙って目押しをするときや、ボーナス図柄を停止させたときなどには、ボーナス図柄を視認する際に切れ目M 5 9も視認させてしまう可能性がある。前述したような各種の誤差が生じていた場合には、図柄だけでなく、切れ目M 5 9のずれや図柄の位置のずれなども遊技者に視認させてしまうことも想定される。ボーナス図柄が図柄組み合わせとして停止表示した場合には、遊技者にとって高利益となる図柄組み合わせであるため、遊技者は喜びと共にボーナス図柄に注目することとなるが、その場合に切れ目M 5 9のずれや図柄の位置のずれなどを視認してしまうと、ボーナス図柄となる図柄組み合わせが停止表示された喜びが減少してしまう可能性がある。

10

【2928】

＜ボーナス図柄の場合＞

このようなことを防止するために、切れ目M 5 9に最も近い位置には、ボーナス図柄などの最も大きい図柄よりも小さい図柄が配置される。具体的には、図柄の長手方向（リール帯M Oの長手方向）の長さが最も長い図柄（ボーナス図柄など）の長手方向の長さをL Lとした場合に、長手方向の長さがL Lよりも短い図柄（長手方向の長さS L）を、第1

20

【2929】

このように、長手方向の長さが短い図柄を第1の端部M 5 5及び第2の端部M 5 7に最も近い位置に配置することで、各種の誤差が生じた場合であっても、これらの図柄は、重畳部分M 5 8（切れ目M 5 9）から離隔した位置に配置することができ、リール帯M Oによって図柄が覆われることを防止することができる。さらに、前述した各種の誤差が生じていた場合であっても、切れ目M 5 9のずれや図柄の位置のずれなどを遊技者に視認させることも防止することができる。尚、同図においては、ベル図柄（ベルに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）の長手方向の長さとチェリー図柄（チェリーに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）の長手方向の長さとを同一のS Lとして図示しているが、ボーナス図柄（白セブン）の長手方向の長さであるL Lよりも短ければ、ベル図柄の長手方向の長さとチェリー図柄の長手方向の長さとを相違させても問題ない。また、切れ目M 5 9の近傍に配置する図柄は、ベル図柄とチェリー図柄のみには限定されず、ボーナス図柄でなければよく、例えば、再遊技図柄（再遊技に対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）やスイカ図柄（スイカに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）を切れ目M 5 9の近傍に配置するよう構成してもよい。また、本例においては、ボーナス図柄（白セブン）の長手方向の長さと、切れ目M 5 9近傍に位置する図柄（例えば、ベル図柄）の長手方向の長さとを比較したが、これには限定されず、ボーナス図柄（白セブン）の短手方向の長さが、切れ目M 5 9近傍に位置する図柄（例えば、ベル図柄）の短手方向の長さよりも長くなるよう構成してもよい。

30

40

【2930】

前述した例では、図柄の長手方向の長さが最も長い図柄（ボーナス図柄など）の長手方向の長さをL Lと、長手方向の長さがL Lよりも短い図柄の長手方向の長さS Lとの比較で図柄の配置を決定したが、短手方向（リール帯M Oの長手方向に対して垂直な方向）の長さをL Tと、短手方向の長さがL Tよりも短い図柄の短手方向の長さS Tとの比較で図柄の配置を決定してもよい。

【2931】

前述した長手方向の長さL L及びS Lは、長手方向に沿って上側に最も突出した図柄の部分と下側に最も突出した図柄の部分との差の長さである。同様に、短手方向の長さL T及びS Tは、短手方向に沿って上側に最も突出した図柄の部分と下側に最も突出した図柄

50

の部分との差の長さである。

【2932】

＜小役図柄の場合＞

さらに、ボーナス図柄のほかに、スイカ図柄やチェリー図柄等、当選していても停止ボタンの操作タイミングによっては有効ラインに停止表示しない図柄、換言すると、最大すべりコマ数以上に離れて配置されている箇所が少なくとも1か所以上存在する図柄（レア役に対応する図柄、取りこぼしが発生し得る図柄、等と称することがある）も目押しの対象になる図柄となり、遊技者が視認しようとする図柄である。また、レア役に当選したゲームにて、停止ボタンを操作する前に当該レア役への当選を報知しない場合があり、そのような場合においても遊技者はレア役を入賞させたいため、最もレア役を取得しやすい（最も遊技者にとって高利益となる）停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することが多い。尚、入賞した場合に1枚等少ない払出枚数となる入賞役を多数有している遊技機も存在し、そのような場合には、最も遊技者にとって高利益となる停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することが多い。尚、最も遊技者にとって高利益となる停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することを、最適遊技方法と称することがある。

10

【2933】

ここで、図503を参照して、最適遊技方法にて遊技を実行する際の切れ目M59との関係の一例を以下に詳述する。尚、図503に例示する遊技機においては、有効ラインは、左リール上段・中リール上段・右リール上段（上段一直線）と、左リール中段・中リール中段・右リール中段（中段一直線）と、左リール下段・中リール下段・右リール下段（下段一直線）と、左リール上段・中リール中段・右リール下段（右下がり一直線）と、左リール下段・中リール中段・右リール上段（右上がり一直線）と、の5ラインであり、規定数を3枚として構成している。また、レア役として、スイカ役とチェリー役とを有しており、スイカ役が入賞する場合には有効ライン上に「スイカ・スイカ・スイカ」が一直線に停止表示し、チェリー役が入賞する場合には有効ライン上に「チェリー・any・any」（anyはいずれの図柄でもよい旨を示している）が一直線に停止表示するよう構成されている。また、スイカ図柄とチェリー図柄とはいずれもレア役であるので、最大すべりコマ数以上に離れて配置されている箇所が少なくとも1か所以上存在する図柄となっている。

20

30

【2934】

図503は、リール帯MOの一部を拡大して示した拡大正面図である。尚、同図においては、左リールについてのみ例示している。図503に示す例では、リール帯MOに、スイカ、ベル、リプレイ、BAR、チェリーの順に配置され、かつ、これらの図柄は、第1の端部M55や第2の端部M57から離れた位置に配置されている。遊技者は、レア役が当選した場合に、当該レア役の当選を察知し易く、且つ、当該レア役を入賞させ易いリール上の位置を狙って停止ボタンを操作する場合が多く、レア役であるスイカ役又はチェリー役に当選した場合に、前述した最適遊技方法にて遊技することで当該レア役を入賞させることができることとなる。具体的には、当該レア役を入賞させることができる停止ボタンの操作タイミングとして、チェリー図柄が上段に位置しているタイミングからチェリー図柄が下段に位置しているタイミングまでの3コマの間に停止ボタンを操作することによって、スイカ役とチェリー役のいずれに当選した場合も入賞させることができる。このような操作タイミング（最適遊技方法）で停止ボタンを操作した場合には、チェリー図柄が上段～スイカ図柄が下段までの9コマの範囲が停止表示され得る範囲となっており、同図に示すように、当該9コマのいずれの範囲が停止表示された場合においても（9通りの停止表示態様のいずれとなっても）、第1の端部M55や第2の端部M57から離れた位置に配置されており（スイカの2コマ上に配置されている図柄の近傍に切れ目M59はなく、チェリーの2コマ下に配置されている図柄の近傍にも切れ目M59はない）、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなどを遊技者に視認させることを防止することができる。

40

【2935】

50

同図に示すように、前記レア役を入賞させ易いリール上の位置を狙って停止ボタンを操作した場合に停止表示し得る図柄を、第1の端部M55や第2の端部M57の近傍に設けないう構成することにより、リールにおける頻繁に停止表示される位置に第1の端部M55や第2の端部M57が位置しないよう構成することができ、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなどが生じている場合にも、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれが遊技者に視認され難くなるよう構成することができる。

【2936】

尚、本例におけるリールの1周分のステップ数は336ステップとなっており、1つのリールに配置されている図柄数は20図柄（20コマ）となっている。ここで、 $336 \div 20 = 16$ 余り16となっているため、20コマ（図柄）の振り分けとして、17ステップのコマ（図柄）が16個と16ステップのコマ（図柄）が4個とで1つのリールは構成されている。また、切れ目M59はできるだけ遊技者に視認されないよう構成した方が、見栄えが良く好適であるため、切れ目M59と隣接しているコマ（図柄）は、相対的にステップ数の少ない16ステップとすることが好適である。

【2937】

尚、本例における回胴式遊技機の構成として、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がなく、データ化された擬似的な遊技媒体を用いて遊技進行が可能とするよう構成してもよい。また、そのように構成した場合、実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がない分だけ、回胴式遊技機内部への不正アクセスの防止効果を上げたり（例えば、遊技メダルの投入開口部や払出開口部を有さない、前面扉と裏箱とが一体化されている等により、異物が挿入される間隙を封鎖する）、不正な遊技メダルが使用される危険性を低下させたり、といった不正行為（いわゆるゴト行為）に対するセキュリティ性も向上させるよう構成することができる（封入式の回胴式遊技機と称することがある）。尚、封入式の回胴式遊技機の構成は、前述したいずれの実施形態（又は構成）にも適用可能であることを補足しておく。尚、前記クレジット及びクレジット数表示装置D200を有していないよう構成してもよく、例えば、前記クレジット及び総得点（合計の得点）を1つの総得点として纏めて、主制御基板M、払出制御基板H（遊技価値制御基板、遊技価値制御手段とも称することがある）、又はその他の基板にて、当該総得点の増減処理や表示処理を実行してもよい。

【2938】

また、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルに相当し、封入式の回胴式遊技機で遊技を行うために用いられる擬似的な遊技媒体として「得点」を有するよう構成してもよい。なお、「得点」を「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」と称することもある。物理的に実在する実体的な遊技メダルは、遊技者が直接に手にして取り扱うことができる。これに対して、封入式の回胴式遊技機では、遊技者が実体的な遊技メダルを直接に扱うことなく遊技を進めることができる。得点は、実体的な遊技メダルではなく、主制御基板等のCPUが演算処理できるようにデータ化された擬似的な遊技媒体である。また、「クレジット」とは、得点のうち、ベット可能な状態又は精算可能な状態に一時的に貯留するための得点であり、主に主制御基板Mで管理されるデータである。また、「総得点」とは、封入式の回胴式遊技機に投入し得るすべての得点であり、主制御基板や払出制御基板にて管理されるデータとしてもよい。「総得点」は、実体的な遊技メダルを用いる一般的な回胴式遊技機のメダル受け皿に載せられている遊技メダルの数に相当する。尚、封入式の回胴式遊技機の構成を前述した実施形態に適用する場合には、本明細書内において「遊技メダル」と称しているものを、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」等として扱うことは何等問題なく、適宜、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」として称することに何ら問題無い。尚、「クレジット」を有していなくてもよい。また、クレジット数表示装置を、総得点表示装置として置き換えることも問題ない。

【2939】

(第20実施形態)

尚、第19実施形態においては、遊技者に有利なATに関する状態としてAT中状態等を有するよう構成し、AT中状態（いわゆるAT）では押し順ナビを実行することにより、遊技者に有利な状態を設けると共に、遊技の興趣性を向上したが、ATを実行可能な遊技機の構成としては、第19実施形態の構成には限定されない。そこで、第19実施形態の構成とは異なるATを実行可能な回胴式遊技機の構成を第20実施形態として、以下、第19実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【2940】

はじめに、図504は、第20実施形態における、図448のステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。同図における第19実施形態との相違点は、ステップ4100（第2）及びステップ4200（第2）であり、即ち、ステップ1450で、前述した条件装置番号管理処理を実行した後、ステップ4100（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、回転開始時フリーズ実行判定処理を実行し、ステップ1550に移行する。

【2941】

また、ステップ1750で、前述したAT中状態開始制御処理を実行した後、ステップ4200（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する停止時フリーズ実行判定処理を実行し、ステップ3500に移行する。詳細は後述することとなるが、第20実施形態においては、リールの回転開始時（スタートレバーD50操作時）と、リールの停止時（最終リールの停止時、第3リールの停止時）にフリーズ（所定時間リールが回転開始しない、所定時間次の遊技に係るベット操作が実行できない）が発生し得るよう構成されている。

【2942】

次に、図505は、第20実施形態における、図504のステップ4100（第2）のサブルーチンに係る、回転開始時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ4102で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームからATに関する状態が新たに「AT中状態」となったか否かを判定する。ここで、「新たにAT中状態となった」とは、AT抽選に当選した後、初めてATに関する状態が「AT中状態」となった場合（AT初当たりとも称することがある）であり、一例としては、（1）「高確率状態」にてBBに当選する→「有利BB内部中状態」に移行→BB図柄（ボーナス図柄）が停止表示し、「有利BB状態」に移行→BBが終了し、新たに「AT中状態」に移行、（2）「高確率状態」にてチェリーに当選した場合に1/2でAT抽選に当選する、且つAT抽選に当選した後は前兆状態〔AT抽選に当選しているか否かに係る期待感を遊技者に抱かせるためのATに関する状態であり、チェリーの当選に係るAT抽選に当選しなかった場合においても、「前兆状態」と同様の演出態様（背景演出等）である「ガセ前兆状態」を有するよう構成してもよい〕に移行するよう構成した場合においては、「高確率状態」にてチェリーに当選し、チェリーの当選に基づくAT抽選に当選したため、「前兆状態」に移行する→「前兆状態」の終了条件となる所定ゲーム数が実行されたため、新たに「AT中状態」に移行する、等の遊技状態遷移が「新たにAT中状態となった」に該当することとなる。一方、「新たにAT中状態となった」に該当しない場合の一例としては、（1）「AT中状態」に滞在している→ATカウンタ値が0となったため「AT継続バトル状態」〔「AT中状態」に再度移行する（連荘する）可能性がある状態〕に移行する→再度「AT中状態」に移行する、（2）「AT中状態」にてBBに当選する→「有利BB内部中状態」に移行→BB図柄（ボーナス図柄）が停止表示し、「有利BB状態」に移行→BBが終了し、再度「AT中状態」に移行、等の遊技状態遷移は「新たにAT中状態となった」に該当しないこととなる。

【2943】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ4102でYesの場合、ステップ4104で、主制御基板MのCPUMCは、AT開始フリーズ実行フラグ（オンとなることでリール回転開始時にフリーズが実行されることとなるフラグ）をオンにする。次に、ステップ

4106で、主制御基板MのCPUMCは、AT開始フリーズ実行コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、当該コマンドを副制御基板S側が受信することにより、副制御基板S側にて、AT開始演出が実行されることとなる）をセットし、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ4102でNoの場合にも、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、同図にて例示しているフリーズはあくまで一例であり、様々な種類（実行条件や実行時間）のフリーズを有するよう構成しても問題ない。

【2944】

次に、図506は、第20実施形態における、図504のステップ1550のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。第19実施形態との相違点は、ステップ1568（第2）～ステップ1574（第2）であり、即ち、ステップ1568（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、AT開始フリーズ実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1568（第2）でYesの場合、ステップ1570（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、AT開始フリーズ実行フラグをオフにする。次に、ステップ1572（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行タイマ（デクリメントタイマであり、新たに「AT中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間と「AT中状態」が終了する際に実行されるフリーズの実行時間とを計測するためのタイマ）に、開始時フリーズ実行時間（本例では、5秒であり、新たに「AT中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間）をセットして当該タイマをスタートし、ステップ1574（第2）に移行する。次に、ステップ1574（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行タイマのタイマ値が0となったか否かを判定する。ステップ1574（第2）でYesの場合には、ステップ1552に移行する。他方、ステップ1574（第2）でNoの場合、「AT中状態」開始時のフリーズの実行時間が経過するまで、ステップ1574（第2）の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ1568（第2）でNoの場合にも、ステップ1552に移行する。

【2945】

このように、第20実施形態においては、新たに「AT中状態」が開始された場合にフリーズ（AT開始時のフリーズと称することがある）が実行されるよう構成されており、詳細は後述することとなるが、フリーズ実行中においては、副制御基板S側にてAT開始演出が実行されることとなる。本例においては、AT開始時のフリーズの実行時間を5秒としたが、当該実行時間は変更しても問題なく、AT開始演出の実行時間に合わせて設定することが好適である。尚、本例においては、後述するAT終了時のフリーズ実行時間は3秒となっており、AT終了時のフリーズ実行時間よりもAT開始時のフリーズ実行時間の方が長時間となるよう構成されている。このように、今後遊技者に有利な状況となるAT開始時のフリーズ実行時間をAT終了時のフリーズ実行時間よりも相対的に長時間とすることにより、遊技者の遊技意欲を高める興趣性の高い遊技機とすることができる。

【2946】

次に、図507は、第20実施形態における、図507のステップ4200（第2）のサブルーチンに係る、停止時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ4202で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームにてATカウンタ値が新たに0となったか否かを判定する。「ATカウンタ値が新たに0となった」とは、「AT中状態」などのATカウンタ値が減算していく状況にて、ATカウンタ値が「1→0」となった場合であり、ATに関する状態が「通常遊技状態」である状況等の、ATカウンタ値が常に0である場合は含んでいない。

【2947】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ4202でYesの場合、ステップ4206に移行する。他方、ステップ4202でNoの場合、ステップ4204で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームにて、有利区間残りゲーム数カウンタ値が新たに0となったか否かを判定する。「有利区間残りゲーム数カウンタ値が新たに0となった」とは、「AT中状態」などの有利区間残りゲーム数カウンタ値が減算していく状況にて、有利区間残りゲーム数カウンタ値が「1→0」となった場合であり、ATに関する状態が「通常遊技

状態」である状況等の、有利区間残りゲーム数カウンタ値が常に0である場合は含んでいない。ステップ4204でYesの場合、ステップ4206に移行することとなる。次に、ステップ4206で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行タイマ（デクリメントタイマであり、新たに「AT中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間と「AT中状態」が終了する際に実行されるフリーズの実行時間とを計測するためのタイマ）に、終了時フリーズ実行時間（本例では、3秒であり、「AT中状態」が終了する場合に実行されるフリーズの実行時間）をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ4208で、主制御基板MのCPUMCは、AT終了フリーズ実行コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、当該コマンドを副制御基板S側が受信することにより、副制御基板S側にて、AT終了演出が実行されることとなる）をセットし、ステップ4210に移行する。次に、ステップ4210で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行タイマのタイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ4210でYesの場合には、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。他方、ステップ4210でNoの場合、「AT中状態」終了時のフリーズの実行時間が経過するまで、ステップ4210の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ4204でNoの場合には、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。

【2948】

次に、図508は、第20実施形態における、AT開始演出実行イメージ図である。同図においては、AT開始演出を実行途中で電源断が発生しなかった場合と電源断が発生した場合との一例を詳述することとする。

【2949】

まず、同図における（a）にて、AT開始演出の実行途中で電源断が発生しなかった場合について詳述する。まず、ATに関する状態が新たに「AT中状態」となるゲームに係るスタートレバーD50が操作された（ゲームの開始条件を充足した）ことにより、AT開始演出が実行開始されると共に、フリーズが実行される。また、AT開始演出の演出態様として、演出表示装置S40に「ワープ実行！」と1秒間表示される（AT開始演出の実行中は、常時AT開始演出実行時専用の背景演出が実行される）。尚、本例においては、AT開始演出及びフリーズの実行時間は5秒となっている。その後、フリーズ開始から1秒が経過し、演出表示装置S40にて「ワープ実行！」との表示が消去される。尚、AT開始演出実行時専用の背景演出のみが演出表示装置S40に表示されている状態は3秒間維持することとなる。その後、フリーズの実行開始から4秒経過すると、AT開始演出の演出態様として、演出表示装置S40に「AT50G START!!」と1秒間表示される。その後、フリーズの実行開始から5秒が経過すると、フリーズの実行が終了すると共に、AT開始演出の実行が終了し、リールの回転が開始されることとなる。尚、AT開始演出の実行が終了した場合には、演出表示装置S40の「AT50G START!」の表示が消去されると共に、AT開始演出実行時専用の背景演出から、AT中状態にて表示可能な背景演出に切り替わることとなる。また、AT中状態の1ゲーム目にて、前述した押し順ナビが実行される場合には、（1）フリーズが実行開始→5秒経過したことによりフリーズが終了→リールが回転開始すると共に演出表示装置S40にて押し順ナビを表示、（2）フリーズが実行開始→5秒経過したことによりフリーズが終了→リールが回転開始→リール駆動状態がリール定速状態になると共に演出表示装置S40にて押し順ナビを表示、のように構成してもよい。このように構成することにより、フリーズの実行によってリールの回転開始タイミングが従来よりも遅いタイミングとなった場合においても、遊技者が誤って正解の押し順と異なる押し順に対応した停止ボタンを操作してしまう事態を防止することができる。

【2950】

次に、同図における（b）にて、AT開始演出の実行途中で電源断が発生した場合について詳述する。まず、ATに関する状態が新たに「AT中状態」となるゲームに係るスタートレバーD50が操作された（ゲームの開始条件を充足した）ことにより、AT開始演出が実行開始されると共に、フリーズが実行される。また、AT開始演出の演出態様とし

て、演出表示装置 S 4 0 に「ワープ実行！」と 1 秒間表示される（A T 開始演出の実行中は、常時 A T 開始演出実行時専用の背景演出が実行される）。尚、本例においては、A T 開始演出及びフリーズの実行時間は 5 秒となっている（電源断中の時間は除く）。その後、フリーズ開始から 1 秒が経過し、演出表示装置 S 4 0 にて「ワープ実行！」との表示が消去される。尚、A T 開始演出実行時専用の背景演出のみが演出表示装置 S 4 0 に表示されている状態は 3 秒間維持することとなる。その後、フリーズの実行開始から 2 秒経過した時点で、電源断が発生する（例えば、遊技場が停電する）。その後、電源が復帰すると、演出表示装置 S 4 0 に「A T 5 0 G S T A R T !!」と 3 秒間表示されると共に、フリーズが実行されたままとなる。その後、電源断中をのぞいたフリーズの実行開始からの合計の時間が 5 秒となった場合に、フリーズの実行が終了すると共に、A T 開始演出の実行が終了し、リールの回転が開始されることとなる。このように、本例においては、フリーズの実行中（A T 開始演出の実行中）に電源断が発生し、その後電源断から復帰した場合においては、フリーズの実行時間は電源断発生前の状態から継続して実行することとなる。一例としては、フリーズの実行時間が 5 秒である場合において、フリーズの実行開始から 1 秒後に電源断が発生した場合には、電源復帰後から 4 秒間フリーズが実行されることとなり、フリーズの実行開始から 3 秒後に電源断が発生した場合には、電源復帰後から 2 秒間フリーズが実行されることとなる。

10

【2951】

また、A T 開始演出の実行時間もフリーズの実行時間と同様に、A T 開始演出の実行中に電源断が発生し、その後、電源断から復帰した場合においては、A T 開始演出の実行時間は電源断発生前の状態から継続して実行することとなる。一方、A T 開始演出の演出態様は A T 開始演出の実行中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで相違することとなり、具体的には、A T 開始演出の実行中に電源断が発生しなかった場合においては、A T 開始演出の実行開始から 4 秒が経過したタイミングにて、「A T 5 0 G S T A R T !!」と演出表示装置 S 4 0 に表示される一方、A T 開始演出の実行中に電源断が発生した場合においては、電源断の発生タイミングに拘わらず、電源断からの復帰後に、「A T 5 0 G S T A R T !!」と演出表示装置 S 4 0 に表示されることとなる。尚、「A T 5 0 G S T A R T !!」との表示を、A T 開始時ゲーム数表示と称することがある。また、同図においては、A T 開始時ゲーム数表示として、A T 開始時の（A T 中状態開始時の）A T 残りゲーム数が 5 0 ゲームである旨を報知するよう図示しているが、表示態様はこれには限定されず、例えば、A T 中状態に移行する直前に実行された「有利 B B 状態」にて A T ゲーム数上乘せ抽選を実行可能に構成した場合においては、当該「有利 B B 状態」における A T ゲーム数上乘せ抽選の当選にて獲得した A T 残りゲーム数を A T 初期ゲーム数である 5 0 ゲームに上乘せした A T 残りゲーム数を、A T 開始時ゲーム数表示として演出表示装置 S 4 0 に表示するよう構成してもよい。一例としては、「有利 B B 状態」における A T ゲーム数上乘せ抽選によって 3 0 ゲームの A T 残りゲーム数を獲得した場合には、A T 開始時ゲーム数表示として、「A T 8 0 G S T A R T !!」と表示するよう構成してもよい。尚、同図においては、A T 開始演出についてのみ例示したが、A T 終了演出についても同様に、A T 終了演出の演出態様は A T 終了演出の実行中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで相違するよう構成されている（例えば、A T 終了演出の実行中に電源断が発生しなかった場合においては、A T 終了演出の開始から 2 秒後に「A T 終了 G E T ○ ○」と表示される一方、A T 終了演出の実行中に電源断が発生した場合においては、電源断の発生タイミングに拘わらず、電源断からの復帰後に「A T 終了 G E T ○ ○」と表示される）。また、A T 開始演出又は A T 終了演出の実行中に表示される演出であり、且つ A T 開始演出又は A T 終了演出の実行中に電源断が発生した場合に、電源断復帰後には即時表示される演出であれば、A T 開始時ゲーム数表示には限定されず、遊技者が視認できることで遊技をスムーズに進行できる表示であれば問題ない。

20

30

40

【2952】

以上のように構成することにより、第 2 0 実施形態に係る遊技機によれば、新たに A T

50

中状態に移行した場合と、A T 中状態が終了する場合とで、フリーズを実行可能に構成すると共に、新たにA T 中状態に移行した場合におけるフリーズ実行中にはA T 開始演出を実行し、A T 中状態が終了する場合におけるフリーズ実行中にはA T 終了演出を実行するよう構成した。このように構成した場合において、A T 開始演出又はA T 終了演出の実行中に電源断が発生した場合、電源断の復帰後には、A T 開始演出又はA T 終了演出における所定のタイミングから表示される予定の表示を、電源断復帰後に即時に表示するよう構成することによって、フリーズの実行中に意図しない電源断（例えば、遊技場の停電等）が発生した場合においても、A T 残りゲーム数等の、遊技者が遊技の状況を把握するために必要な情報を即座に表示するよう構成することにより、遊技者が遊技の状況を把握できなくなる事態を防止することができる。

10

【2953】

尚、第20実施形態においては、新たにA T 中状態に移行した場合と、A T 中状態が終了する場合とで、フリーズを実行可能に構成したが、フリーズの実行態様はこれには限定されず、B B 開始時やB B 終了時等に実行し得るよう構成してもよいし、当選した条件装置や滞在している遊技状態に基づいて実行し得るよう構成してもよい。

【2954】

尚、上述した本例に係る回胴式遊技機におけるフリーズに関する構成から、フリーズの実行中に電源断が発生しなかった場合のフリーズの実行期間 = A
フリーズの実行中に電源断が発生した場合の、電源断が発生するまでのフリーズの実行期間 = B

20

フリーズの実行中に電源断が発生した場合の、電源断が発生した後のフリーズの実行期間 = C

とした場合、

$$A = B + C$$

となるよう構成されている。

【2955】

尚、A T 開始演出に係るフリーズが実行終了すると、前述したリール加速処理が実行されることとなる。

【2956】

<<<<本例に適用可能な構成2>>>>

30

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。尚、以下に詳述するいずれの構成も、前述したすべての実施形態に適用可能であり、以下に詳述する1の構成を適用してもよいし、以下に詳述する複数の構成を適用してもよいことを補足しておく。

【2957】

<<<ランプユニットの構成>>>

まず、図509及び図510を用いて、本例に係る遊技機に適用可能なランプユニット（装飾ランプユニットD150とLEDランプユニットS10との総称）の点灯に関する構成を詳述する。

【2958】

図509は、ランプユニット点灯構成イメージである。同図においては、本例に係る遊技機に適用可能なランプユニットの点灯に関する構成を詳述する。尚、同図に図示する各項目はあくまで一部の抜粋であり、例えば、要素1の欄に図示されている項目は、「赤色」～「色なし」の8個のみには限定されない。まず、図509に示すように、ランプユニットの点灯に関する要素として、要素1～要素6の6種類の要素を有している。

40

【2959】

<要素1>

要素1は点灯色となっており、「赤色」、「青色」、「緑色」、「白色」、「赤色+緑色」、「青色+緑色」、「青色+白色」、「色なし」の8種類の点灯色を要素1として有している。尚、本例に係るランプユニットは複数のLEDから構成されており、点灯色が「赤色」の場合は、すべてのLEDが赤色にて点灯することを示しており、点灯色が「赤

50

色＋青色」の場合は、合計のＬＥＤの個数であるＮ個のＬＥＤのうち、Ｍ個のＬＥＤが赤色にて点灯し、Ｌ個のＬＥＤが青色にて点灯することを示している（ $N=M+L$ ）。尚、赤色にて点灯するＬＥＤと青色にて点灯するＬＥＤの順序の組み合わせは１通りのみであってもよいし、複数通りであってもよい（複数通り設ける場合には、点灯色として、「赤色＋青色１」、「赤色＋青色２」のように点灯色を複数設けてもよい）。また、「色なし」は消灯（非点灯）を示しており、常時消灯となる場合に選択される点灯色となっている。尚、前述したように、同図における要素１～要素６を構成する項目の数はあくまで一部の抜粋であり、要素１においては、「赤色＋青色＋緑色」等、３つ以上の色を組み合わせた点灯色を有するよう構成しても問題ない。

【２９６０】

10

<要素２>

要素２は点灯時間となっており、「０．１秒」、「０．２秒」、「０．３秒」、「１秒」、「３秒」、「常時」、「点灯なし」の７種類の点灯時間を要素２として有している。尚、「常時」は、常時点灯となる場合に選択される点灯時間となっており、「点灯なし」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間となっている。

【２９６１】

<要素３>

要素３は消灯時間となっており、「０．１秒」、「０．２秒」、「０．３秒」、「１秒」、「３秒」、「常時」、「消灯なし」の７種類の消灯時間を要素３として有している。尚、「常時」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間となっており、「消灯なし」は、常時点灯となる場合に選択される消灯時間となっている。

20

【２９６２】

<要素４>

要素４は、点灯時間パターンとなっており、点灯時間パターンは、要素２である点灯時間と要素３である消灯時間とを組み合わせ構成されており、「０．１秒点灯→０．１秒消灯」、「０．１秒点灯→０．３秒消灯」、「０．２秒点灯→０．３秒消灯」、「１秒点灯→０．１秒消灯」、「３秒点灯→０．３秒消灯」、「常時点灯」、「常時消灯」の７種類の点灯時間パターンを要素４として有している。点灯時間パターンの一例としては、「０．１秒点灯→０．１秒消灯」の場合、要素２である「０．１秒」の点灯時間と要素３である「０．１秒」の消灯時間とを組み合わせ構成されている。尚、「常時点灯」は、常時点灯となる場合に選択される点灯時間パターンであり、要素２である「常時」の点灯時間と要素３である「消灯なし」の消灯時間とを組み合わせ構成されている。また、「常時消灯」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間パターンであり、要素２である「点灯なし」の点灯時間と要素３である「常時」の消灯時間とを組み合わせ構成されている。

30

【２９６３】

<要素５>

要素５は、点灯要素となっており、点灯要素は、要素１である点灯色と要素４である点灯時間パターンとを組み合わせ構成されている。換言すると、点灯要素は、要素１である点灯色と要素２である点灯時間と要素３である消灯時間とを組み合わせ構成されている。尚、同図においては、説明の都合上、点灯要素の具体的な内容を点灯要素内容とし、点灯要素内容毎に振り分けた識別要素を点灯要素種別として図示している。点灯要素としては、

40

点灯要素種別 a：「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」

点灯要素種別 b：「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」

点灯要素種別 c：「０．１秒赤色点灯→０．３秒消灯」

点灯要素種別 d：「０．１秒赤色＋青色点灯→０．３秒消灯」

点灯要素種別 e：「０．２秒赤色＋青色点灯→０．３秒消灯」

点灯要素種別 f：「０．２秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」

点灯要素種別 g：「１秒白色点灯→０．１秒消灯」

50

点灯要素種別 h : 「1 秒青色 + 白色点灯 → 0 . 1 秒消灯」
 点灯要素種別 i : 「3 秒緑色点灯 → 0 . 3 秒消灯」
 点灯要素種別 j : 「3 秒青色 + 緑色点灯 → 0 . 3 秒消灯」
 点灯要素種別 k : 「常時赤色点灯」
 点灯要素種別 l : 「常時青色点灯」
 点灯要素種別 m : 「常時緑色点灯」
 点灯要素種別 n : 「常時白色点灯」
 点灯要素種別 o : 「常時赤色 + 緑色点灯」
 点灯要素種別 p : 「常時青色 + 緑色点灯」
 点灯要素種別 q : 「常時青色 + 白色点灯」
 点灯要素種別 r : 「常時消灯 (色なし)」

10

の 18 種類の点灯要素を要素 5 として有している。点灯要素の一例としては、「0 . 1 秒赤色点灯 → 0 . 1 秒消灯」の場合、要素 1 である「赤色」と要素 4 である「0 . 1 秒点灯 → 0 . 1 秒消灯」の点灯時間パターン (上述したように点灯時間パターンは点灯時間と消灯時間との組み合わせである) とを組み合わせ構成されている。また、「常時赤色 + 緑色点灯」は、要素 1 である「赤色 + 緑色」と要素 4 である「常時点灯」とを組み合わせ構成されている。また、「常時消灯 (色なし)」は、要素 1 である「色なし」と要素 4 である「常時消灯」とを組み合わせ構成されている。

【2964】

<要素 6>

20

要素 6 は、点灯パターンとなっており、要素 5 である点灯要素を 1 又は複数組み合わせ構成されている。尚、同図においては、説明の都合上、点灯パターンの具体的な内容を点灯パターン内容とし、点灯パターン内容毎に振り分けた識別要素を点灯パターン種別として図示している。点灯パターンとしては、

パターン 1 : 「a → a → a → a」
 パターン 2 : 「b → b → b → b」
 パターン 3 : 「a → b → a → b」
 パターン 4 : 「a → a → g → g」
 パターン 5 : 「g → f → j」
 パターン 6 : 「i → h → b」
 パターン 7 : 「g → f → b」
 パターン 8 : 「i → j → g」
 パターン 9 : 「g → g → g」
 パターン 10 : 「k」
 パターン 11 : 「l」
 パターン 12 : 「m」
 パターン 13 : 「n」
 パターン 14 : 「o」
 パターン 15 : 「p」
 パターン 16 : 「q」
 パターン 17 : 「r」

30

の 17 種類の点灯パターンを要素 6 として有している。点灯パターンの一例としては、パターン 1 : 「a → a → a → a」の場合、要素 5 である「0 . 1 秒赤色点灯 → 0 . 1 秒消灯」を 4 回繰り返すよう構成されている。また、パターン 8 「i → j → g」の場合、点灯要素種別 i : 「3 秒緑色点灯 → 0 . 3 秒消灯」と実行した後、点灯要素種別 j : 「3 秒青色 + 緑色点灯 → 0 . 3 秒消灯」を実行し、点灯要素種別 g : 「1 秒白色点灯 → 0 . 1 秒消灯」を実行するよう構成されている。尚、点灯パターンをさらに組み合わせ、パターン 1 → パターン 4 のようにランプユニットを点灯させてもよいし、パターン 1 → パターン 4 → パターン 1 → … のように、「パターン 1 → パターン 4」を、点灯終了条件を充足するまで繰り返し点灯させてもよい。尚、点灯終了条件は、所定の

40

50

エラー解除等の遊技の状況が変化した場合に充足するよう構成してもよいし、所定時間が経過した場合に充足するよう構成してもよい。

【2965】

上記のように、本例に係る遊技機におけるランプユニットは点灯パターンの組み合わせによって点灯するよう構成されており、要素6の点灯パターンは、要素5の点灯要素の組み合わせによって構成されており、要素5の点灯要素は、要素1の点灯色と要素4の点灯時間パターンとの組み合わせによって構成されており、要素4の点灯時間パターンは、要素2の点灯時間と要素3の消灯時間との組み合わせによって構成されている。

【2966】

尚、ランプユニットの点灯に係る構成として、要素1～要素6から構成されているよう詳述したが、これには限定されず、要素の数を増減してもよいし、要素1～要素6の内容を変更してもよい（例えば、要素1を点灯輝度にする等）。

【2967】

次に、図510は、状況別報知態様の一例である。同図においては、本例に係る遊技機に適用可能な、ランプユニットの点灯パターン（ランプユニット点灯パターンとも称することがある）、回胴バックライトS30の点灯態様（バックランプ点灯態様とも称することがある）、及びスピーカS20から出力されるサウンド（スピーカのサウンドとも称することがある）に関する遊技の状況毎の構成の一例を詳述する。尚、同図に図示する各項目はあくまで一部の抜粋であり、例えば、BB実行中に実行される点灯パターンはパターン7の1種類のみには限定されず、BBの種類（BBに係る条件装置の種類）やBBに当選した遊技状態によって点灯パターンを相違させてもよいし、1回のBBにおいて、複数の点灯パターンを組み合わせた点灯態様（点灯の周期）をBBが終了するまで繰り返し実行するよう構成してもよいことを補足しておく。また、エラーについても、一例として、メダル空エラーを例示しているが、エラーの種類によってランプユニットの点灯パターンを相違させてもよい。尚、構成1～構成6のすべてにおいて、通常遊技中（エラー発生中でない、且つ、電源投入直後でない、且つ、待機画面の表示中でない、且つ、設定確認モードでない、且つ、設定変更モードでない、且つボーナス実行中でない状況）において選択させ得るランプユニットの点灯パターンは、パターン2、パターン5、パターン6、パターン7、パターン8、パターン9、パターン11、パターン15、パターン16、パターン17、のいずれか1つ又は複数の組み合わせとなるよう構成されている。尚、通常遊技中として、低確率状態やAT中状態などさまざまな遊技状態を有するよう構成しているため、遊技状態によって選択され得るランプユニットの点灯パターンを相違させてもよい。換言すると、特定の遊技状態では選択されない点灯パターンや特定の遊技状態でのみ選択され得る点灯パターンを有するよう構成してもよい。尚、電源投入時とは、電源投入から所定時間（例えば、1秒）経過まで（電源投入直後）の状況となっている。

【2968】

<<構成1>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：相対的に小さい光量（通常的光量よりも小さい光量）で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン13（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：電源投入時専用のサウンドを所定時間出力

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン11（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：通常的光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン12（常時緑色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン9（「1秒白色点灯→0.1秒消灯」を3回繰り返す）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド

<BB実行中>

ランプユニット点灯パターン：パターン7（「1秒白色点灯→0.1秒消灯」→「0.2秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯」→「0.1秒青色点灯→0.1秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：BB実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。尚、電源投入時に実行される演出は、電源断が発生する前に実行されていた演出や電源断発生前の遊技状態によって相違し得るよう構成してもよい。

【2969】

構成1のように、メダル空エラー発生時等のエラー発生中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンのみを選択するよう構成し、且つ、点灯パターンを構成する点灯色として、メダル空エラー発生時には赤色が使用される一方、通常遊技中には赤色が使用されないよう構成する（所定の点灯色がエラー発生時にしか選択されないよう構成する）ことにより、遊技者や管理者が、エラーが発生している場合とエラーが発生していない場合とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、電源投入直後と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、電源投入直後と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、通常遊技中にも拘わらずエラーが発生したと誤認することがなく、遊技者はストレスなく遊技を進行できると共に、管理者はエラーが発生している遊技機を明確に判別することができることとなる。また、待機画面表示中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、待機画面表示中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、待機画面の表示中において、遊技者が遊技を進行していないにも拘わらず、派手な点灯パターンを使用することによる消費電力を抑制することができる。また、設定確認モード中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、設定確認モード中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、管理者が意図しない設定確認モードを即座に判別することができ、意図しない設定確認モードを迅速に判別することができると共に、設定キースイッチをオフにすることを失念してしまっても察知することができる。また、設定変更モード中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、設定変更モード中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、管理者が意図しない設定変更モードを即座に判別することができ、意図しない設定変更モードを迅速に判別することができる。また、BB実行中と通常遊技中（BB実行中でない状態）とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、BB実行中と通常遊技中（BB実行中でない状態）とを容易に判別することができ、遊技者や管理者が遊技の状況を明確に判別することができる。

【2970】

10

20

30

40

50

尚、上述したような、ランプユニットに係るエラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、BB実行中と通常遊技中との相違点、としては、通常遊技中において使用されない点灯色（要素1）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯時間（要素2）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない消灯時間（要素3）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯時間パターン（要素4）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯要素（要素5）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯パターン（要素6）を有するよう構成してもよい。

10

【2971】

<<構成2>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン17（常時消灯（色なし））

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン11（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：待機画面表示中専用のパターンで点灯（点滅）

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<BB実行中>

ランプユニット点灯パターン：パターン7（「1秒白色点灯→0.1秒消灯」→「0.2秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯」→「0.1秒青色点灯→0.1秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：BB実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。

20

30

40

【2972】

<<構成3>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン1（「0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯」を4回繰り返す）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン13（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

50

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン5（「1秒白色点灯→0.1秒消灯」→「0.2秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯」→「3秒緑色点灯→0.3秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<BB実行中>

ランプユニット点灯パターン：パターン6（「3秒緑色点灯→0.3秒消灯」→「1秒青色+白色点灯→0.1秒消灯」→「0.1秒青色点灯→0.1秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：BB実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。

【2973】

<<構成4>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン14（常時赤色+緑色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン13（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン11（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン3（「0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯」→「0.1秒青色点灯→0.1秒消灯」→「0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯」→「0.1秒青色点灯→0.1秒消灯」）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン3（「0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯」→「0.1秒青色点灯→0.1秒消灯」→「0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯」→「0.1秒青色点灯→0.1秒消灯」）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<BB実行中>

ランプユニット点灯パターン：パターン6（「3秒緑色点灯→0.3秒消灯」→「1秒青色+白色点灯→0.1秒消灯」→「0.1秒青色点灯→0.1秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：B B実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。尚、メダル空エラー発生中にスピーカから出力する警告音と、設定確認モード中及び設定変更モード中にスピーカから出力する警告音とを同一の警告音とし、警告音とは別に、メダル空エラー発生中には「メダル空エラー発生中です」との音声をスピーカから出力し、設定確認モード中には「設定確認モード中です」とスピーカから出力し、設定変更モード中には「設定変更モード中です」とスピーカから出力するよう構成してもよい。尚、メダル空エラーとは異なるエラーに関しても同様に、警告音と「〇〇エラー中です」の音声とをスピーカから出力するよう構成してもよい。

【2974】

<<構成5>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン13（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン17（常時消灯（点灯なし））

バックランプ点灯態様：点灯→消灯（通常遊技中となった場合に点灯）

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン17（常時消灯（点灯なし））

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン13（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン13（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド

<B B実行中>

ランプユニット点灯パターン：パターン5（「1秒白色点灯→0.1秒消灯」→「0.2秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯」→「3秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：B B実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。

【2975】

<<構成6>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン1（「0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯」を4回繰り返す）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン17（常時消灯（点灯なし））

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン11（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン4（「0. 1秒赤色点灯→0. 1秒消灯」→「0. 1秒赤色点灯→0. 1秒消灯」→「1秒白色点灯→0. 1秒消灯」→「1秒白色点灯→0. 1秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド

10

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン4（「0. 1秒赤色点灯→0. 1秒消灯」→「0. 1秒赤色点灯→0. 1秒消灯」→「1秒白色点灯→0. 1秒消灯」→「1秒白色点灯→0. 1秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド

<BB実行中>

ランプユニット点灯パターン：パターン5（「1秒白色点灯→0. 1秒消灯」→「0. 2秒青色+緑色点灯→0. 3秒消灯」→「3秒青色+緑色点灯→0. 3秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

20

スピーカのサウンド：BB実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。

【2976】

尚、同図においては、構成1～構成6の6種類の構成を例示したが、当該構成はあくまで一例であり、遊技の状況毎のランプユニット点灯パターンやバックランプ点灯態様やスピーカから出力するサウンドを各構成から組み合わせてもよいし、どのように変更してもよい。また、ランプユニットの点灯パターンについては、ランプユニットに係る、エラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、BB実行中と通常遊技中との相違点、として、前述した要素1～要素6（図509参照）のいずれかを、通常遊技中には選択されないものが選択されるよう構成することが好適である。

30

【2977】

また、同図においては、エラーとしてメダル空エラーのみを例示しているが、これには限定されず、表示判定エラーやドア開放エラーについても、ランプユニットに係る、エラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、BB実行中と通常遊技中との相違点、として、前述した要素1～要素6（図509参照）のいずれかを、通常遊技中には選択されないものが選択されるよう構成してもよいし、メダル空エラーと表示判定エラーとで、ランプユニットに係る前述した要素1～要素6（図509参照）のいずれかを相違させる等、発生しているエラーの種類によって、ランプユニットに係る前述した要素1～要素6（図509参照）のいずれかを相違させてもよい。

40

【2978】

また、再遊技役が停止表示した際には、ランプユニットの点灯態様によって遊技者に再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示したことを報知するよう構成してもよく、具体的には、所定の遊技状態にて実行されたゲームにおいて、再遊技役に当選して再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示した場合にランプユニットが点灯するよう構成し、且つ、要素1～要素6のいずれかを当該ランプユニットの点灯態様には含まれており、再遊技役に当選せずに再遊技役に係る図柄組み合わせとは異なる図柄組み合わせが停止表示した場合

50

におけるランプユニットの点灯態様には含まれないよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者は再遊技役に当選したことを明確に認識することができる。

【2979】

＜＜＜前扉開放と払出に関する構成＞＞＞

次に、図511を用いて、本例に係る遊技機に適用可能な遊技メダル払出に関する構成を詳述する。尚、同図に示す、「通常」とは、例えば、「低確率状態」にて入賞-B（共通ベル）に当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせ（例えば、入賞04）が停止表示して11枚の遊技メダルを払い出すような場合を示している。また、「扉開放前に払出発生」や「扉開放後に払出発生」についても、入賞-B（共通ベル）に当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせ（例えば、入賞04）が停止表示する場合を例示している。尚、同図においては、クレジット（クレジット数表示装置D200に表示されているクレジット数）が上限値（本例では、50）である場合について詳述している。

10

【2980】

＜＜構成1＞＞

＜通常の払出の場合＞

構成1における通常の払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンが押下され（第3停止ボタンが押下されることを第3停止ボタンがオンになると称することがある）、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンが非押下中となり（遊技者が第3停止ボタンから指を離すこと等によって第3停止ボタンが押下中から非押下中となる。尚、第3停止ボタンが押下中から非押下中となることを、第3停止ボタンがオンからオフになると称することがある）、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音（同図における音B）が所定時間出力される。

20

【2981】

＜扉開放前に払出が実行される場合＞

次に、構成1における扉開放前に払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンからオフとなり、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音出力開始される。その後、遊技メダルの払出に対応した払出音出力されている状況下、前扉DUが開放され、スピーカS20から前扉DUが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音A）が出力される。即ち、払出音と前扉開放報知音とが同時に出力される。その後、払出音の出力開始から所定時間が経過して払出音の出力が終了すると共に、前扉開放報知音の出力が終了する。尚、前扉DUは開放されたままとなっており、即ち、前扉開放報知音は、前扉DUが開放された場合に出力開始され、その後前扉DUが開放されたままであっても出力開始から特定時間経過することによって出力が終了するよう構成されている。このように構成することによって、管理者が設定確認や設定変更を行うために前扉DUを開放した場合等において、設定確認又は設定変更が終了するまで前扉開放報知音が出力され続けることを防止することがなく、ストレスなく設定確認及び設定変更を行うことができることとなる。尚、同図においては、払出音の出力終了と同時に前扉開放音の出力が終了するよう図示しているが、これには限定されず、払出音の出力終了タイミングと前扉開放音の出力終了タイミングとが異なるタイミングとなっても何ら問題ない。

30

40

【2982】

＜扉開放後に払出が実行される場合＞

次に、構成1における扉開放後に払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンである状況下、前扉DUが開放され、スピーカS20から前扉DUが開放していることを報知す

50

る前扉開放報知音（同図における音A）が出力される。即ち、第3停止ボタンのオン・オフに拘らず、前扉DUが開放されることによって前扉開放報知音が出力されるよう構成されている。その後、前扉DUが開放されており、且つ前扉開放報知音が出力されている状況下、第3停止ボタンがオンからオフとなり、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音が出力開始される。即ち、払出音と前扉開放報知音とが同時に出力される。その後、前扉DUの開放から特定時間が経過し、前扉開放報知音の出力が終了する。その後、払出音の出力開始から所定時間が経過して払出音の出力が終了する。

【2983】

構成1のように、前扉DUの開放に拘らず遊技メダルの払出を実行可能に構成することにより、遊技場の管理者が遊技機に遊技メダルを補給する場合などに前扉DUを閉め忘れてしまった（しっかりと閉まってしない）場合等においても、遊技メダルを正常に払い出すことができ、遊技者に不利益が生じないよう構成することができる。また、前扉開放報知音と払出音とを同時に出力可能に構成することにより、遊技機の状況がリアルタイムで把握できることとなる。尚、上記構成1のように構成する場合には、前扉開放報知音と払出音とを区別し易いような出力態様（音色、音程、テンポ、等）にすることが好適である。

【2984】

<<構成2>>

<通常の払出の場合>

構成2における通常の払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンが押下され（第3停止ボタンが押下されることを第3停止ボタンがオンになると称することがある）、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンが非押下中となり（遊技者が第3停止ボタンから指を離すこと等によって第3停止ボタンが押下中から非押下中となる。尚、第3停止ボタンが押下中から非押下中となることを、第3停止ボタンがオンからオフになると称することがある）、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音（同図における音B）が所定時間出力される。

【2985】

<扉開放前に払出が実行される場合>

次に、構成2における扉開放前に払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンからオフとなり、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音が出力開始される。その後、遊技メダルの払出に対応した払出音が出力されている状況下、前扉DUが開放され、スピーカS20から前扉DUが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音A）が出力されると共に、払出音の出力が終了する。その後、前扉DUの開放から特定時間経過し、前扉開放報知音の出力が終了する。尚、払出音の出力期間である所定時間は、前扉開放報知音の出力中に終了することとなる。

【2986】

<扉開放後に払出が実行される場合>

次に、構成2における扉開放後に払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンである状況下、前扉DUが開放され、スピーカS20から前扉DUが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音A）が出力される。即ち、第3停止ボタンのオン・オフに拘らず、前扉DUが開放されることによって前扉開放報知音が出力されるよう構成されている。その後、前扉DUが開放されており、且つ前扉開放報知音が出力されている状

況下、第3停止ボタンがオンからオフとなり、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されるが、当該払出に対応した払出音は出力されない。その後、遊技メダルの払出が実行されている状況下、前扉DUの開放から特定時間経過し、前扉開放報知音の出力が終了すると共に、入賞04に対応する払出音が出力される。その後、入賞04に対応する遊技メダルの払出開始から所定時間経過し、払出音の出力が終了する。

【2987】

構成2のように、前扉DUの開放に拘らず遊技メダルの払出を実行可能に構成することにより、遊技場の管理者が遊技機に遊技メダルを補給する場合などに前扉DUを閉め忘れてしまった（しっかりと閉まってしない）場合等においても、遊技メダルを正常に払い出すことができ、遊技者に不利益が生じないよう構成することができる。また、前扉開放報知音と払出音とを同時に出力しないよう構成することにより、前扉開放報知音と払出音との音色が混在することにより、遊技機の状態が判断し難くなる事態を防止することができる。尚、構成2において、前扉開放報知音の出力中においても、払出音を出力するよう構成し、払出音の音量を前扉開放報知音の音量と比較して相対的に小さく（音量0も含む）するよう構成してもよい。

【2988】

<<その他の構成>>

図511に例示した構成を適用した場合、前扉DUの開放中においても、遊技メダルの投入、マックスベットボタン（本例では、ベットボタンD220）の操作、及びベットボタンランプS50（マックスベットランプとも称することがある）や投入可能ランプやベットランプ（1ベットランプ、2ベットランプ、3ベットランプ）の点灯が有効となるよう構成してもよい。即ち、前扉DUの開放中に遊技メダルを投入した場合には、遊技メダルの投入を検出可能であり（ブロックがオンであり）、且つ当該投入が有効（クレジットが増加する、又は遊技メダルがベットされる）となるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音（又はメダル投入音）をスピーカS20から出力するよう構成してもよい（前扉DUが開放していない場合においても、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音は出力可能）し、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音を出力しないよう構成してもよい。

【2989】

<<<電源断と払出に関する構成>>>

本例に係る遊技機に適用可能な、小役入賞時に第3停止を押下したまま電源断した場合の作用を以下に例示する。尚、以下に例示するいずれの構成も、本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。尚、以下に詳述する構成は、クレジットが上限値（例えば、50）である場合、換言すると、小役の入賞により遊技メダルがメダル受け皿D230に払い出される場合を例示している。また、回胴バックライトS30の点滅による演出をバックランプ演出と称することがある。

【2990】

<構成1>

小役（例えば、入賞04の共通ベル）に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第3停止ボタンを押下したまま電源断が発生する（遊技場に停電が発生する等）→第3停止ボタンを押下したまま電源復帰する→電源復帰すると共に前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される
上記の作用となるように構成してもよい。

【2991】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力可能となる一方、上述した構成1のように、第3停止ボタンを押下したまま電源復帰して、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行され

10

20

30

40

50

た場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、電源断復帰後にバックランプ演出と払出音の出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かすことがないよう構成することができる。

【2992】

このように構成することにより、遊技者が第3停止を押下している場合に電源断が発生し、即座に電源復帰した場合等においても、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益を生じないようにすることができる。尚、主制御基板M側が制御する所定の操作部材（例えば、スタートレバー、すべての停止ボタン、ベットボタン（マックスベットボタン）、精算ボタン、等）のいずれかが操作されていても、他の所定の操作部材が操作されていなければ、入賞に基づく遊技メダルの払出を実行可能に構成してもよい。例えば、電源断から復帰する場合に、第3停止ボタンとスタートレバーとの双方が操作されている（オンとなっている）場合には、入賞に基づく遊技メダルの払出を実行しないよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、（1）その後、第3停止ボタンを離すかスタートレバーを離すことによって（主制御基板M側が制御する操作部材のうちオンとなっている操作部材が1つのみとなることによって）、入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよいし、（2）その後、第3停止ボタンとスタートレバーとを離すことによって（主制御基板M側が制御する操作部材がすべてオフとなることによって）、入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよい。

【2993】

尚、上記電源断が発生する状況を例示すると、電源スイッチがオンからオフになる、電源を供給するケーブルが断線する、遊技場に停電が発生する、電源を供給するケーブルが差し込み口から抜ける、等が考えられ、いずれの場合にも、上述した構成に適用可能である。

【2994】

<構成2>

小役（例えば、入賞04の共通ベル）に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第3停止ボタンを押下したまま前扉DUを開放（前扉DUを開放することでドア開放エラーが発生する）し、電源断が発生する（電源スイッチをオフにする等）→第3停止ボタンを押下したまま電源復帰する（電源スイッチをオンにする等）→第3停止ボタンを押下したまま前扉DUを閉鎖してドア開放エラーを解除する（例えば、ドアキーを鍵穴D260に差し込んで所定の方向に捻る）→ドア開放エラーが解除されると共に、前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される
上記の作用となるように構成してもよい。

【2995】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力可能となる一方、上述した構成2のように、第3停止ボタンを押下したままドア開放エラーが解除されて、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、ドア開放エラー解除後にバックランプ演出と払出音の出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かすことがないよう構成することができる。

【2996】

<構成3>

小役（例えば、入賞04の共通ベル）に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第3停止ボタンを押下したまま電源断が発生する（遊技場に停電が発生する等）→第3停止ボタンから指を離す（第3停止ボタンをオンからオフにする）→電源復帰する→電源復帰すると共に前記小役に対応する遊技メダルの払出

が実行される

上記のように構成してもよい。

【2997】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力可能となる一方、上述した構成3のように、第3停止ボタンを押下したまま電源断が発生して、第3停止ボタンを離した後に電源復帰して、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、電源断復帰後にバックランプ演出と払出音の出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かせてしまうことがないよう構成することができる。

10

【2998】

尚、上記構成1、構成2又は構成3のように構成した場合には、電源断復帰後の処理として、第3停止ボタンが押下されているか否か（オンであるか否か）を判定する処理（遊技進行制御処理にて実行される処理）を実行する前に、入賞に基づく遊技メダルの払出処理（遊技進行制御処理にて実行される処理）を実行するよう構成してもよい。また、前述したように、小役が入賞となる図柄組み合わせが停止表示した状況にて第3停止ボタンを押したまま電源断が発生し、その後第3停止ボタンを押下したまま電源断から復帰し、その後第3停止ボタンを離すことにより入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよく、そのように構成した場合においては、当該払出に対応する払出音の出力とバックランプ演出は実行されないよう構成してもよい（電源断を介せずに入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、払出音の出力とバックランプ演出とを実行する）。

20

【2999】

<<<設定確認モードと払出に関する構成>>>

本例に係る遊技機に適用可能な、小役入賞時に第3停止を押下したまま設定キースイッチをオンにした場合の作用を以下に例示する。尚、以下に例示するいずれの構成も、本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。尚、以下に詳述する構成は、クレジットが上限値（例えば、50）である場合、換言すると、小役の入賞により遊技メダルがメダル受け皿D230に払い出される場合を例示している。また、以下に詳述する構成は、リール停止中であり、且つ電源投入されており、且つ、スタートレバー、すべての停止ボタン、ベットボタン（マックスベットボタン）、精算ボタン、等の主制御基板側にて制御される各種操作部材が操作されていない（オンではない）状況にて、前扉DUを開放して設定キースイッチをオフからオンにした場合には、設定確認モードに移行可能に構成されている場合を例示している。尚、設定確認モード中においては、演出表示装置S40にて設定確認モード中である旨を報知するよう構成してもよいし、報知しないよう構成してもよい。

30

【3000】

<構成1>

40

小役（例えば、入賞04の共通ベル）に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第3停止ボタンを押下したまま前扉DUを開放（前扉DUを開放することでドア開放エラーが発生する）して設定キースイッチをオンにする（設定確認モードには移行しない）→第3停止ボタンを押下したまま前扉DUを閉鎖してドア開放エラーを解除する（例えば、ドアキーを鍵穴D260に差し込んで所定の方向に捻る）→第3停止ボタンを離しても設定確認モードに移行しない

上記のように構成してもよい。

【3001】

また、そのように構成した場合には、その後設定キースイッチがオンのまま、ベットが可能であり、ベットされている状況にてスタートレバーを操作することでリールが回転開

50

始可能であり、停止ボタンを操作することによりリールを停止することが可能であるよう（遊技を進行可能に）構成してもよい。また、その後設定キースイッチがオンのままでは、ベットが不可能（遊技メダルの投入も不可能）としてもよいし、ベットは可能であるがスタートレバーを操作してもリールが回転開始しないよう構成してもよい。換言すると、設定キースイッチがオンのままでは、遊技の実行ができないよう構成してもよい。そのように構成した場合には、演出表示装置 S 4 0 には設定確認モード中である旨の表示は表示されないことを補足しておく。また、設定キースイッチがオンのまま（上記構成 1 のような作用となった後）、再遊技図柄が停止表示していない状況にて前扉 D U を開放した場合に、設定確認モードに移行し得るよう構成してもよいし、再遊技図柄が停止表示している状況にて前扉 D U を開放した場合に、設定確認モードに移行しないよう構成してもよい。また、前記前扉 D U を開放して設定確認モードに移行した場合においては、設定確認モードである旨を演出表示装置 S 4 0 にて表示するよう構成してもよい。

10

【3002】

<<<マックスベットランプの点灯に関する構成>>>

次に、図 5 1 2 ~ 図 5 1 5 を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なマックスベットランプ（ベットボタンランプ S 5 0 とも称することがある）の点灯に関する作用を詳述する。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示している。尚、マックスベットランプとは、マックスベットボタン内部又は近傍に設けられている、マックスベットボタンの操作が有効である旨を報知する、副制御基板 S 側又は主制御基板 M 側にて制御されるランプである。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯（又は点滅）していることを ON、マックスベットランプが消灯していることを OFF、1 ベットランプ D 2 1 1 が点灯していることを ON、1 ベットランプ D 2 1 1 が消灯していることを OFF、2 ベットランプ D 2 1 2 が点灯していることを ON、2 ベットランプ D 2 1 2 が消灯していることを OFF、3 ベットランプ D 2 1 3 が点灯していることを ON、3 ベットランプ D 2 1 3 が消灯していることを OFF、スタートランプ D 1 8 0 が点灯（又は点滅）していることを ON、スタートランプ D 1 8 0 が消灯していることを OFF、と図示している。また、図中では遊技メダルを 1 枚ずつメダル投入口 D 1 7 0 から投入する場合（投入受付センサ D 1 0 s、第 1 投入センサ D 2 0 s、第 2 投入センサ D 3 0 s 等のメダル投入口 D 1 7 0 に投入された遊技メダルを検出するセンサが遊技メダルを 1 枚ずつ検出する場合）を例示しているが、ベットボタンとして、マックスベットボタンとは異なる、1 回の操作（オフ→オン）によって 1 枚の遊技メダルをベット可能な 1 ベットボタンや、1 回の操作（オフ→オン）によって 2 枚の遊技メダルをベット可能な 2 ベットボタンを設けてもよく、そのように構成した場合に、メダル投入口 D 1 7 0 への 1 枚の遊技メダル投入（投入受付センサ D 1 0 s、第 1 投入センサ D 2 0 s、又は第 2 投入センサ D 3 0 s による 1 枚の遊技メダルの検出）と同様の作用を、1 ベットボタンの 1 回の押下に適用しても問題ない。

20

30

【3003】

<<構成 1>>

まず、図 5 1 2 における構成 1 について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1 ベットランプ D 2 1 1 が消灯しており、2 ベットランプ D 2 1 2 が消灯しており、3 ベットランプ D 2 1 3 が消灯しており、スタートランプ D 1 8 0 が消灯している。その後、1 枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、1 ベットランプ D 2 1 1 が点灯する。その後、2 枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、2 ベットランプ D 2 1 2 が点灯する。その後、3 枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯、3 ベットランプ D 2 1 3 が点灯すると共に、スタートランプ D 1 8 0 が点灯する。

40

【3004】

構成 1 のように、マックスベットランプが遊技メダル 1 枚投入する毎に「消灯→点灯」

50

するよう構成することにより、遊技メダルがメダル投入口D 1 7 0から遊技機内部に誘導されている期間は、マックスベットボタンの操作が無効となっているため、当該誘導されている期間にてマックスベットランプを消灯させることにより、マックスベットボタンが有効となっている期間を正確に報知することができる。また、マックスベットボタンが有効となっている期間を正確に報知することにより、遊技者は、マックスベットボタンが無効、換言すると、遊技メダルの投入が無効である期間を把握することができるため、当該無効の期間にて遊技メダルを投入してしまい、遊技メダルが正常に投入されない事態を防止することができ、テンポのよい遊技進行が実現可能となる。

【3005】

また、構成1のように、3枚目の遊技メダルが投入されて、マックスベットランプが消灯した後に、3ベットランプD 2 1 3が点灯するよう構成することにより、3ベットランプD 2 1 3が点灯しているときにはマックスベットランプが消灯しているため、遊技者は規定数である3枚の遊技メダルがベットされたことを明確に認識することができる。

【3006】

<<構成2>>

次に、図5 1 2における構成2について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD 2 1 1が消灯しており、2ベットランプD 2 1 2が消灯しており、3ベットランプD 2 1 3が消灯しており、スタートランプD 1 8 0が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、1ベットランプD 2 1 1が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、2ベットランプD 2 1 2が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、3ベットランプD 2 1 3が点灯すると共に、スタートランプD 1 8 0が点灯する。その後、マックスベットランプが消灯する。

【3007】

構成2のように、3枚目の遊技メダルが投入されて、3ベットランプD 2 1 3が点灯した後にマックスベットランプが消灯するよう構成する、換言すると、3ベットランプD 2 1 3を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに3ベットランプD 2 1 3を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにできると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【3008】

<<構成3>>

次に、図5 1 3における構成3について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD 2 1 1が消灯しており、2ベットランプD 2 1 2が消灯しており、3ベットランプD 2 1 3が消灯しており、スタートランプD 1 8 0が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、1ベットランプD 2 1 1が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、2ベットランプD 2 1 2が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯すると共に、スタートランプD 1 8 0が点灯する。その後、3ベットランプD 2 1 3が点灯する。

【3009】

構成3のように、3枚目の遊技メダルが投入されて、3ベットランプD 2 1 3が点灯する前のマックスベットランプが消灯すると略同時にスタートランプD 1 8 0が点灯するよう構成することにより、次の遊技が開始可能である旨を遊技者にいち早く報知することができ、遊技の進行をスムーズにできると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【3010】

<<構成4>>

次に、図513における構成4について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、3ベットランプD213が点灯すると共に、スタートランプD180が点灯する。

10

【3011】

<<構成5>>

次に、図514における構成5について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点滅しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、2ベットランプD212及び3ベットランプD213が消灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、3ベットランプD213が点灯すると共に、スタートランプD180が点灯する。その後、マックスベットランプが点滅する際の、点灯→消灯となるタイミングよりも前に（点灯の途中で）、マックスベットランプが消灯する。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯→消灯を繰り返すこととなる点滅における、点灯している状況にて、3枚目の遊技メダルが投入された場合を例示しているため、3枚目の遊技メダルが投入されたタイミングにてマックスベットランプが点灯→消灯となっているが、マックスベットランプの点滅における、消灯している状況にて、3枚目の遊技メダルが投入された場合には、3枚目の遊技メダルが投入されたタイミング以降はマックスベットランプが消灯したままとなる。

20

【3012】

構成5のように、ベットしていない状況にて、1ベットランプD211、2ベットランプD212、及び3ベットランプD213をすべて点灯させるよう構成した場合においても、遊技メダルの投入枚数（1枚目、2枚目、3枚目）によって、スタートランプD180、2ベットランプD212、及び3ベットランプD213の点灯・消灯の組み合わせを相違させることによって、遊技者は現在の遊技の状況（何枚の遊技メダルがベットされているか）を把握できることとなる。

30

【3013】

<<構成6>>

次に、図514における構成6について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、当該遊技メダルの投入を検知したタイミング（構成2におけるスタートランプD180及び3ベットランプD213の点灯タイミングよりも早いタイミング）でスタートランプD180が点灯すると共に、3ベットランプD213が点灯する。その後、マックスベットランプが消灯する。

40

【3014】

50

構成6のように、3枚目の遊技メダルが投入されて、3ベットランプD213が点灯した後にマックスベットランプが消灯するよう構成する、換言すると、3ベットランプD213を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに3ベットランプD213を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【3015】

<<構成7>>

次に、図515における構成7について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、スタートランプD180が点灯する（点滅を開始する）。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯すると共に、3ベットランプD213が点灯する。

10

【3016】

構成6のように、3枚目の遊技メダルを投入した後に、マックスベットランプの消灯と3ベットランプD213の点灯が略同時となるよう構成する、換言すると、3ベットランプD213を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに3ベットランプD213を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

20

【3017】

尚、上述した構成1～構成4、構成6及び構成7において、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点灯としたが、マックスベットボタンが有効であることを遊技者が認識できる点灯態様であればよく、構成5と同様に、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点滅となるよう構成してもよい。また、構成5においても、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点灯となるように構成してもよい。また、同様に、構成1～構成6については、スタートランプD180がオン＝スタートランプD180が点灯としたが、スタートレバーD50の操作が有効であることを遊技者が認識できる点灯態様であればよく、構成7と同様に、スタートランプD180がオン＝スタートランプD180が点滅となるよう構成してもよい。また、構成7においても、スタートランプD180がオン＝スタートランプD180が点灯となるように構成してもよい。また、マックスベットランプは、副制御基板S側で制御するよう構成してもよいし、主制御基板M側で制御するよう構成してもよい。

30

40

【3018】

<<<精算ボタン操作時に関する構成>>>

次に、図516～図519を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な精算ボタンD60操作時の作用を詳述する。尚、以下の構成は、遊技機に3枚の遊技メダルがベットされており、クレジット数表示装置D200に表示されているクレジット数が4である場合を例示している。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯（又は点滅）していることをON、マックスベットランプが消灯していることをOFF、精算ボタンの操作を新たに検出したことをON、精算ボタンの操作を検出していない、又は精算ボタンの操作を新たに検出していないことをOFF、1ベットランプD211が点灯していることをON、1ベットランプD211が消灯していることをOFF、2ベットランプD212

50

が点灯していることをON、2ベットランプD212が消灯していることをOFF、3ベットランプD213が点灯していることをON、3ベットランプD213が消灯していることをOFF、スタートランプD180が点灯（又は点滅）していることをON、スタートランプD180が消灯していることをOFF、投入可能ランプD300が点灯（又は点滅）していることをON、投入可能ランプD300が消灯していることをOFF、クレジット数表示装置D200が1減算されることを、OFF→ON→OFFで1減算、と図示している。また、図中では遊技メダルを1枚ずつメダル投入口D170から投入する場合を例示しているが、ベットボタンとして、マックスベットボタンとは異なる、1回の操作（オフ→オン）によって1枚の遊技メダルをベット可能な1ベットボタンや、1回の操作（オフ→オン）によって2枚の遊技メダルをベット可能な2ベットボタンを設けてもよく、そのように構成した場合に、メダル投入口D170への1枚の遊技メダル投入と同様の作用を、1ベットボタンの1回の押下に適用しても問題ない。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技機に貯留されている遊技メダルを精算可能に構成してもよいし、再遊技の停止表示中においては遊技機に貯留されている遊技メダルを精算できないように構成してもよい。また、精算ボタンD60を操作して、ベットされている遊技メダルが放出口D240から払い出される条件として（精算ボタンが操作されたと判定する条件として）、精算ボタンが「オン→オフ」となったこととしてもよいし、「オン」となったこととしてもよいし、「0・5秒以上オン」となったこととしてもよい。

10

【3019】

<<構成1>>

20

まず、図516における構成1について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が点灯しており、投入可能ランプD300が点灯している。その後、精算ボタンD60が1回操作され（オフ→オンとなり）、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213、スタートランプD180、及び投入可能ランプD300が消灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D240から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置D200に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである4枚の遊技メダルが放出口D240から払い出される。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置D200の表示が1→0となる遊技メダル）が払い出されたタイミングで、投入可能ランプD300が点灯する。

30

【3020】

構成1のように、ベットされている遊技メダルをクレジットよりも先に精算する（払い出す）よう構成することによって、遊技者が遊技を終了する際に、クレジットが0になったことを確認してすぐに離席したとしても、ベットされている遊技メダルの精算を忘れてしまうことが起こらないようにすることができる。特に、クレジット数が1～2枚等の少量である状況にて遊技を終了する場合は、遊技者が十分な遊技メダルを獲得できずに遊技を終了する可能性が相対的に高いため、遊技者の注意力も散漫になっている可能性がある。そのような場合にも、遊技者に意図しない不利益を生じないようにするために、ベットされている遊技メダルをクレジットよりも先に精算する（払い出す）よう構成しており、そのように構成されていることから、構成1においては、クレジット数表示装置D200に表示されているクレジット数が減算するよりも前に、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213、スタートランプD180、及び投入可能ランプD300が消灯するよう構成されている。

40

【3021】

<<構成2>>

次に、図516における構成2について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯して

50

おり、3ベットランプD 2 1 3が点灯しており、スタートランプD 1 8 0が点灯しており、投入可能ランプD 3 0 0が点灯している。その後、精算ボタンD 6 0が1回操作され（オフ→オンとなり）、マックスベットランプが点灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D 2 4 0から払い出される（払出が開始される）。その後、スタートランプD 1 8 0が消灯すると共に、投入可能ランプD 3 0 0が消灯する。その後、3ベットランプD 2 1 3が消灯する。その後、2ベットランプD 2 1 2が消灯する。その後、1ベットランプD 2 1 1が消灯すると共に投入可能ランプD 3 0 0が点灯する。尚、構成2においては、精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

10

【3022】

構成2のように、精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成し、且つ、精算ボタンD 6 0が操作された場合において、1ベットランプD 2 1 1、2ベットランプD 2 1 2、3ベットランプD 2 1 3、スタートランプD 1 8 0及び投入可能ランプD 3 0 0の消灯よりも前のタイミングでマックスベットランプを点灯するよう構成することにより、遊技者が誤って精算ボタンを操作してしまった場合に、ベットされている遊技メダルのみが払い出されることとなり、遊技者はマックスベットボタンを再度操作してクレジットをベットしたいため、マックスベットボタンが操作可能である旨をいち早く報知するよう構成することにより、遊技の進行をスムーズにすることができる。

20

【3023】

<<構成3>>

次に、図517における構成3について詳述する。胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD 2 1 1が点灯しており、2ベットランプD 2 1 2が点灯しており、3ベットランプD 2 1 3が点灯しており、スタートランプD 1 8 0が点灯しており、投入可能ランプD 3 0 0が点灯している。その後、精算ボタンD 6 0が1回操作され（オフ→オンとなり）、スタートランプD 1 8 0及び投入可能ランプD 3 0 0が消灯する。ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D 2 4 0から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置D 2 0 0に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである4枚の遊技メダルが放出口D 2 4 0から払い出されることとなる。また、精算ボタンD 6 0から指を離したタイミングの後、3ベットランプD 2 1 3→2ベットランプD 2 1 2→1ベットランプD 2 1 1の順に消灯していく。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置D 2 0 0の表示が1→0となる遊技メダル）が払い出されたタイミングで、投入可能ランプD 3 0 0が点灯する。

30

【3024】

<<構成4>>

次に、図517における構成4について詳述する。胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD 2 1 1が点灯しており、2ベットランプD 2 1 2が点灯しており、3ベットランプD 2 1 3が点灯しており、スタートランプD 1 8 0が点灯しており、投入可能ランプD 3 0 0が点灯している。その後、精算ボタンD 6 0が1回操作され（オフ→オンとなり）、スタートランプD 1 8 0及び投入可能ランプD 3 0 0が消灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D 2 4 0から払い出される（払出が開始される）。その後、3ベットランプD 2 1 3が消灯する。その後、2ベットランプD 2 1 2が消灯する。その後、1ベットランプD 2 1 1が消灯すると共に投入可能ランプD 3 0 0が点灯する。その後、マックスベットランプが点灯する。尚、構成4においては、精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0

40

50

である状況にて精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【3025】

構成4のように、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成し、且つ、投入可能ランプD 3 0 0の点灯よりも後のタイミングでマックスベットランプを点灯するよう構成することにより、遊技者が3枚ベットした後に1枚ベットへの変更を所望した場合においては、精算ボタンD 6 0を1回操作してベットされている3枚の遊技メダルを精算した後に、遊技メダルを1枚投入する又は1ベットボタンを操作することとなるため、そのような場合において、マックスベットランプよりも投入可能ランプD 3 0 0を先に点灯させることで、遊技の進行をスムーズにすることができる。

10

【3026】

<<構成5>>

次に、図518における構成5について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD 2 1 1が点灯しており、2ベットランプD 2 1 2が点灯しており、3ベットランプD 2 1 3が点灯しており、スタートランプD 1 8 0が点灯しており、投入可能ランプD 3 0 0が点灯している。その後、精算ボタンD 6 0が1回操作され（オフ→オンとなり）、1ベットランプD 2 1 1、2ベットランプD 2 1 2、3ベットランプD 2 1 3、スタートランプD 1 8 0、及び投入可能ランプD 3 0 0が消灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D 2 4 0から払い出される（払出が開始される）。その後、投入可能ランプD 3 0 0が点灯する。その後、マックスベットランプが点灯する。尚、構成5においては、精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD 6 0が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

20

【3027】

<<構成6>>

次に、図518における構成6について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD 2 1 1が点灯しており、2ベットランプD 2 1 2が点灯しており、3ベットランプD 2 1 3が点灯しており、スタートランプD 1 8 0が点灯しており、投入可能ランプD 3 0 0が点灯している。その後、精算ボタンD 6 0が押下されたタイミング（オフ→オンとなったタイミング）で、投入可能ランプD 3 0 0が消灯する。その後、スタートランプD 1 8 0が消灯する。ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D 2 4 0から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置D 2 0 0に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである4枚の遊技メダルが放出口D 2 4 0から払い出されることとなる。また、精算ボタンD 6 0が操作されたタイミングの後、3ベットランプD 2 1 3→2ベットランプD 2 1 2→1ベットランプD 2 1 1の順に消灯していく。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置D 2 0 0の表示が1→0となる遊技メダル）が払い出された後、投入可能ランプD 3 0 0が点灯する。尚、マックスベットランプは消灯したままとなっている。

30

40

【3028】

<<構成7>>

次に、図519における構成7について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD 2 1 1が点灯しており、2ベットランプD 2 1 2が点灯しており、3ベットランプD 2 1 3が点灯しており、スタートランプD 1 8 0が点灯しており、投入可能ランプD 3 0 0が点灯している。その後、精算ボタンD 6 0が押下されたタイミング（オフ→オンとなったタイミング）で、マックスベットランプの点滅が開始し、スタートランプD 1 8 0が消灯する。その後、投入可能ランプD 1 8 0が消灯すると共に、

50

ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D240から払い出される（払出が開始される）。その後、3ベットランプD213が消灯する。その後、2ベットランプD212が消灯する。その後、1ベットランプD211が消灯する。その後、投入可能ランプD300が点灯する。尚、マックスベットランプは消灯したままとなっている。尚、構成7においては、精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【3029】

<<<<電源断のタイミングによる動作の相違>>>>

10

図520は、遊技機への給電と電源断とのタイミングによる主制御基板M及び副制御基板Sの動作を説明するタイミングチャートである。図520(a)は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第1の態様を示すタイミングチャートであり、図520(b)は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第2の態様を示すタイミングチャートである。

【3030】

第1の態様は、主制御基板Mのメインプログラムや、副制御基板Sのサブプログラムの実行が開始された後に、電源断が発生する態様である。一方、第2の態様は、主制御基板のメインプログラムや、副制御基板のサブプログラムの実行が開始されるよりも前に、電源断が発生する態様である。

20

【3031】

本例では、電源断は、遊技機への給電が停止した状態であり、遊技機の電源スイッチがオフになった状態や、電源ケーブルが抜けた状態や、電源ケーブルが断線した状態や、停電でもよい。遊技場において意図せずに給電が停止した場合なども含む。尚、電源断が発生したタイミングとは、遊技機への給電が停止したタイミングであり、遊技機の電源スイッチがオフになったタイミングであり、電源ケーブルが抜けたタイミングであり、電源ケーブルが断線したタイミングであり、停電が発生したタイミングである。

【3032】

図520(a)及び図520(b)において、 $\Delta T1$ は、給電の開始から電源断が発生した後に主制御基板Mへの供給電圧がローレベル（オフレベルと称することがある）に到達するまでの時間であり、 $\Delta T2$ は、給電の開始から主制御基板Mへの供給電圧が供給レベルに達するまでの時間であり、 $\Delta T3$ は、電源断が発生したタイミングから主制御基板Mへの供給電圧がローレベルになるまでの時間であり、 $\Delta T4$ は、主制御基板Mへの供給電圧が供給レベルに達してから副制御基板Sのサブプログラムが起動するまでの時間であり、 $\Delta T5$ は、主制御基板Mへの供給電圧が供給レベルに達してから主制御基板Mのメインプログラムが起動するまでの時間である。ここで、 $\Delta T5 < \Delta T1$ 、 $\Delta T2 < \Delta T3$ 、 $\Delta T5 > \Delta T3$ 、 $\Delta T4 < \Delta T5$ という関係が成立する。

30

【3033】

<<<第1の態様>>>

<<電源の状態の変化>>

40

時刻t1で遊技機の給電が開始され、時刻t3で電源断が発生し遊技機への給電が停止する。

【3034】

<<主制御基板の動作>>

<電源供給ユニットEから主制御基板に供給される電源電圧>

前述したように、時刻t1から遊技機への給電が開始される。遊技機への給電により、電源供給ユニットEは、時刻t1から主制御基板に給電を開始する。電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、オフレベル（時刻t1）から供給レベル（時刻t2）まで増加し、時刻t2から供給レベルで一定となる。尚、同図においては、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間が一定である場

50

合を例示しているが、これには限定されず、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間にばらつきが生じ得るよう（ランダムとなるよう）構成してもよい。また、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間が一定である場合を例示しているが、これには限定されず、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間にはばらつきが生じるよう（ランダムとなるよう）構成してもよい。尚、そのように構成した場合においても、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間の最小値（最小時間）は、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間の最大値（最大時間）よりも長時間となるよう構成することが好適である。

【3035】

その後、時刻 t_3 で電源断が発生する。この電源断の発生により、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、供給レベル（時刻 t_3 ）から維持レベル（時刻 t_4 ）まで徐々に低下し、時刻 t_4 から維持レベルで略一定となる。電源供給ユニットEには、コンデンサから構成されるバックアップ電源を有し、電源断が生じた場合でも、電源供給ユニットEは、一定の時間（時刻 t_4 ～時刻 t_5 ）に亘って略一定の電源電圧（維持レベル）を出力することができる（維持レベルの電圧が供給されている状況にて電源断時処理が実行されることとなる）。本例では、電源断時処理の実行開始（電源断を検出して）から維持レベルを保つ時間（時刻 t_3 から時刻 t_5 までの時間）は、最低でもタイマ割り込み処理を20回実行できる分の時間（タイマ割り込み時処理（図464）を20回呼び出して実行できる時間）担保できるよう構成されている。

【3036】

その後、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、時刻 t_5 から徐々に低下し、時刻 t_6 でオフレベルとなる。

【3037】

＜メインプログラムの起動＞

主制御基板で実行されるメインプログラムは、電源電圧が一定になった時刻 t_2 から ΔT_5 まで経過した時刻 t_a から起動する。このメインプログラムの実行により、前述した図445に示した主制御基板START（電源投入）の処理が実行される。

【3038】

前述したように、図445のステップ1014の判断処理で、設定キースイッチがオフである場合には、ステップ1016～1022、1036～1046及び1300の処理が実行され、ステップ1040の処理によって、タイマ割り込みが起動される。

【3039】

また、図445のステップ1014の判断処理で、設定キースイッチがオンである場合には、ステップ1028～1034及び1100の処理が実行される。

【3040】

＜タイマ割り込みの起動＞

設定キースイッチがオフである場合には、図445のステップ1040の処理によってタイマ割り込みが起動され、設定キースイッチがオンである場合には、図446のステップ1104の処理によってタイマ割り込みが起動される。タイマ割り込みが起動された後には、所定の周期 T 毎に、図464に示すタイマ割り込み処理が呼び出されて実行される。タイマ割り込みが実行される周期 T は、1.8msecである。

【3041】

＜電源断の発生の検知＞

電源断の発生が発生した場合には、電源供給ユニットEから電源断検知信号が出力される。主制御基板Mは、電源断検知信号が入力される入力ポートを有する。電源断検知信号は、電源断が発生していない場合には、ハイレベルの信号であり、電源断が発生している場合には、ローレベルの信号である。主制御基板Mは、入力ポートから読み出したデータが、ハイレベルの信号であるか又はローレベルの信号であるかによって、電源断の発生の有無を判断することができる。

【3042】

本例では、主制御基板Mは、図464のステップ1604の判断処理で電源断を検知する。具体的には、主制御基板Mは、連続する2回のタイマ割り込み処理において、2回とも入力ポートから読み出したデータがローレベルの信号である場合に電源断が発生したと判断する。

【3043】

このように、本例では、連続する2回のタイマ割り込み処理によって電源断の発生を検知する。したがって、図445のステップ1040の処理や、図446のステップ1104の処理によってタイマ割り込みが起動された後に電源断の発生が発生した場合には、電源断の発生を検知することができる。一方、タイマ割り込みが起動されるよりも前に電源断が発生した場合には、電源断の発生を検知することはできない。

10

【3044】

このように、メインプログラムの実行が開始された後に電源断が発生し、図445のステップ1040の処理や図446のステップ1104の処理によってタイマ割り込みが起動された後に電源断が発生した場合には、割り込み処理によって電源断が発生したことを検出することができる。電源断が発生したことを検出したときには、図468に示す電源断時処理を実行することができる。

【3045】

<<副制御基板の動作>>

<サブプログラムの起動>

20

副制御基板Sで実行されるサブプログラムは、電源電圧が一定になった時刻 t_2 から ΔT_4 が経過した時刻 t_b から起動する。このサブプログラムの実行により、前述した図470に示したサブ側プログラム開始処理が実行される。なお、 ΔT_4 は、前述した ΔT_5 よりも短く、副制御基板Sを主制御基板Mよりも先に起動させることで、副制御基板Sは、主制御基板Mから送信されるコマンドを取りこぼすことなく受信することができる。尚、同図においては、主制御基板Mに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するタイミングと、副制御基板Sに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するタイミングとを、同一の時刻 t_b として図示しているが、主制御基板Mに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間と副制御基板Sに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間とが相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合にも、主制御基板Mに給電を開始してから主制御基板Mのメインプログラムが起動するまでの時間を、副制御基板Sに給電を開始してから副制御基板Sのサブプログラムが起動するまでの時間よりも長時間に構成することが好適であり、主制御基板M側の電源電圧が供給レベルに到達してから主制御基板Mのメインプログラムが起動するまでの時間を、副制御基板S側の電源電圧が供給レベルに到達してから副制御基板Sのサブプログラムが起動するまでの時間よりも長時間に構成することが好適である。

30

【3046】

<<<第2の態様>>>

図520(b)は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第2の態様を示すタイミングチャートである。第2の態様は、主制御基板Mで実行されるメインプログラムの実行が開始される前に電源断が発生する態様である。すなわち、電源供給ユニットEから副制御基板Sに供給される電源電圧が供給レベルになった時刻 t_2 から ΔT_5 まで経過するよりも前の時点で電源断が発生する態様である。

40

【3047】

このように、第2の態様では、メインプログラムの実行が開始されるよりも前の時点で(タイマ割り込みが起動する前の時点で)電源断が発生するため、メインプログラムによって電源断が発生したことを検出することができず、図468に示す電源断時処理が実行されることなく、電源断により遊技機は停止する(供給電圧がローレベルに到達する)。

【3048】

<<主制御基板の動作>>

50

<電源供給ユニットEから主制御基板に供給される電源電圧>

時刻 t_1 から遊技機への給電が開始される。遊技機への給電により、電源供給ユニットEは、時刻 t_1 から主制御基板Mに給電を開始する。電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、オフレベル（時刻 t_1 ）から供給レベル（時刻 t_2 ）まで増加し、時刻 t_2 から供給レベルで一定となる。

【3049】

その後、時刻 t_{13} で電源断が発生する。この電源断の発生により、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、供給レベル（時刻 t_{13} ）から維持レベル（時刻 t_{14} ）まで徐々に低下し、時刻 t_{14} から維持レベルで略一定となる。その後、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、時刻 t_{15} から徐々に低下し時刻 t_{16} でオフレベルとなる。

10

【3050】

このように、第2の態様では、電源断が発生した後にメインプログラムの実行が開始されることとなるが、図445のステップ1040の処理や図446のステップ1104の処理によってタイマ割り込みが起動されるよりも前に、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧がオフレベルとなるよう構成されている。

【3051】

尚、同図においては、第1の態様と第2の態様とを例示したが、本例に係る遊技機に適用可能な構成としては、

（1）主制御基板Mに給電を開始した直後（例えば、主制御基板Mに給電を開始してからタイマ割り込み処理を1回実行する時間経過後）に電源断が発生

20

→メインプログラムの実行が開始される前に電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧がオフレベルとなる（メインプログラムの実行が開始されないこととなる）

（2）主制御基板Mに給電を開始

→電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧が供給レベルに到達した直後（例えば、主制御基板Mに供給される電源電圧が供給レベルに到達してからタイマ割り込み処理を1回実行する時間経過後）に電源断が発生

→メインプログラムの実行が開始される前に電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧がオフレベルとなる（メインプログラムの実行が開始されないこととなる）

30

上記のように構成してもよい。

【3052】

<<<設定キースイッチの状態と給電状態との関係>>>

図521（a）は、第1の態様での設定キースイッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表であり、図521（b）は、第2の態様での設定キースイッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表である。

【3053】

<<第1の態様での設定キースイッチの状態と給電状態との関係>>

<状態1>

40

まず、図521（a）の状態1では、遊技機は、通常状態、すなわち、遊技が実行されている状態、又は遊技が実行可能な状態になっており、設定キースイッチは「オフ」となっており、「給電状態」は「オン」になっている。

【3054】

<状態2>

状態2では、設定キースイッチが「オフ」となったままで電源断が生じ、「給電状態」は「オフ」となる。このとき、図468の電源断時処理が実行されて、通常状態で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【3055】

<状態3>

50

状態 3では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースイッチが操作されて「オン」に切り替えられる。

【3056】

＜状態 4＞

次に、状態 4では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源が供給されることで、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図 445の主制御基板 S T A R T（電源投入）処理が実行される。前述したように、第 1の状態様では、メインプログラムの実行が開始された後に、電源断が発生する状態であり、電源断が発生する（次の状態 5）よりも前に、図 445の主制御基板 S T A R T（電源投入）処理を実行することができる。

10

【3057】

前述した図 445のステップ 1014の判断処理では、設定キースイッチは、オンであると判断されて、ステップ 1028～1034の処理が実行されて、ステップ 1100で設定変更装置制御処理が呼び出されて実行され、通常状態から設定変更モードに移行する。なお、この設定変更装置制御処理で、図 446に示すステップ 1102の処理によって、記憶領域が初期化される。このように、設定キースイッチが「オン」である状態で、「給電状態」が「オン」となった場合には、設定変更モードに移行することとなり、その後設定変更スイッチやスタートレバーを操作することにより設定値の変更が可能となっている。また、図 464のステップ 1622の処理によって、設定変更開始コマンドが副制御基板 Sに送信されることにより、副制御基板 S側にて設定変更モード中である旨の報知が可能となっている。

20

【3058】

＜状態 5＞

次に、設定変更モードであるときであり、設定変更装置制御処理が実行されている状態で、電源断が生じると、「給電状態」は「オフ」に変化する。電源断が生じたことで、図 468の電源断時処理が呼び出され実行され、ステップ 1902の処理によって、設定変更装置制御処理（設定変更モード）で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【3059】

＜状態 6＞

状態 6では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースイッチが操作されて、設定キースイッチが「オフ」に切り替えられる。

30

【3060】

＜状態 7＞

状態 7では、設定キースイッチが「オフ」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図 445の主制御基板 S T A R T（電源投入）処理が実行される。図 445のステップ 1014の判断処理では、設定キースイッチは、「オフ」であると判断されて、ステップ 1022の処理が実行される。このステップ 1022の処理によって、状態 5で記憶領域に保存された戻り番地に復帰し、戻り番地の処理から実行が開始される。前述したように、状態 5で記憶領域に保存された戻り番地は、設定変更装置制御処理における次に実行すべき処理の番地であり、復帰することによって、設定変更装置制御処理の処理が直ちに実行される。このように、第 1の状態様では、通常状態にて電源供給がオフとなり、電源供給がオフである状況にて設定キースイッチをオンにして電源供給をオンにすることで設定変更モードに移行することが設定変更モードに移行する場合の基本的な作用となっているが、設定変更モード中にて電源供給をオフにし、設定キースイッチをオフにしてから電源供給をオンにした場合にも、戻り番地として設定変更モードが記憶されているため設定変更モード中となるよう構成されている。このように構成することにより、設定変更モード中に電源断が発生した（例えば、遊技場が停電になった等）場合にも、電源断発生前の状態に戻ることができる。遊技機の異常な動作が発生し難くすることができる。

40

50

【3061】

<<第2の態様での設定キースイッチの状態と給電状態との関係>>

<状態1>

図521(b)の状態1は、第1の態様と同様に、遊技機は、通常状態、すなわち、遊技が実行されている状態や、遊技が実行可能な状態であり、設定キースイッチは「オフ」となっており、「給電状態」は「オン」になっている。

【3062】

<状態2>

状態2も、第1の態様と同様に、設定キースイッチが「オフ」となったままで電源断が生じ、「給電状態」は「オフ」となる。このとき、図468の電源断時処理が実行されて、通常状態で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【3063】

<状態3>

状態3では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースイッチが操作されて「オン」に切り替えられる。

【3064】

<状態4>

状態4では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。

【3065】

<状態5>

状態5では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源断が発生して、「給電状態」は「オフ」に切り替わる。前述したように、第2の態様では、主制御基板Mで実行されるメインプログラムの実行が開始される前に電源断が発生する。したがって、第2の態様では、「給電状態」は、一旦、「オン」になるが(状態4)、状態4に係る「給電状態」が「オン」となった直後(例えば、タイマ割り込み処理を1回実行する時間の経過後)に「給電状態」は「オフ」に切り替わる。換言すると、図445の主制御基板START(電源投入)処理が実行される前(又は、タイマ割り込みを起動する前)に、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧がオフレベルとなる(状態5)。このため、設定変更装置制御処理が実行されることはなく、記憶領域に記憶されている戻り番地は変更されず、状態2で保存された戻り番地がそのまま記憶領域に保存されている。

【3066】

<状態6>

次に、状態6では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースイッチが操作されて、設定キースイッチが「オフ」に切り替えられる。

【3067】

<状態7>

状態7では、設定キースイッチが「オフ」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図445の主制御基板START(電源投入)処理が実行される。図445のステップ1014の判断処理では、設定キースイッチは、オフであると判断されて、ステップ1022の処理が実行される。このステップ1022の処理によって、状態2で記憶領域に保存された戻り番地に復帰し、戻り番地から実行が開始される。前述したように、状態2で記憶領域に保存された戻り番地は、通常状態で次に実行すべき処理の番地であり、通常状態で次に実行すべき処理が実行される。このように、第2の態様では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、「給電状態」が「オン」となった場合においても、主制御基板Mのメインプログラムが実行される前に電源供給が「オフ」となった場合には、その後、設定キースイッチが「オフ」となってから電源供給が「オン」となっても、設定変更モードには移行しないよう構成されている。第2の態様のように構成することにより、遊技機の電源投入直後に電源断が発生した場合に、設定変更モードに移行してしまうと遊技機に意図しない不

具合が発生してしまう可能性があるため、設定キースイッチがオンであっても設定変更モードに移行しないよう構成することができ、より不具合が生じ難い遊技機を構成することができる。

【3068】

＜＜メダルの付与の制御及び払出音の出力制御＞＞

前述したように、小役に入賞した場合（小役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合）には、入賞した小役に対応する払出し枚数のメダルが遊技者に付与される。

【3069】

＜＜メダル付与の処理＞＞

メダルを付与する処理には、クレジット数として加算して付与する処理と、実際に遊技メダルを遊技機外に払い出して付与する処理とがある。

【3070】

＜クレジット数の加算処理＞

主制御基板MのCPUC100は、現在のクレジット数が最大貯留数未満（例えば、50未満）であるときには、クレジット数が最大貯留数に達するまで払出し枚数に応じてクレジット数を加算する。このクレジット数の加算処理は、主制御基板MのCPUC100の演算処理により実行される。

【3071】

＜遊技メダルの払い出し処理＞

主制御基板MのCPUC100は、現在のクレジット数が最大貯留数を超えたときには、ホッパH40を駆動してメダル払出装置Hからメダルを払い出すことでメダルを付与する。メダル払出装置Hからの払出し処理は、主制御基板MからホッパH40に駆動信号を出力することで実行される。

【3072】

＜＜メダル付与の態様＞＞

現在のクレジット数と付与するメダルの数とに応じて、クレジット数の加算処理のみの態様と、遊技メダルの払い出し処理のみの態様と、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する（クレジット数の加算処理とメダルの払い出し処理とのいずれも実行する）態様との3種類の態様がある。

【3073】

＜クレジット数の加算処理のみの態様＞

現在のクレジット数が最大貯留数以下である場合には、主制御基板MのCPUC100は、クレジット数が最大貯留数に達するまで払出し枚数に応じてクレジット数を加算する。払出し枚数を加算しても最大貯留数に達しない場合には、クレジット数の加算処理のみで、メダル付与の処理は終了する。

【3074】

＜クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する態様＞

現在のクレジット数が最大貯留数以下である場合に、主制御基板MのCPUC100は、クレジット数が最大貯留数に達するまで払い出し枚数に応じてクレジット数を加算する。主制御基板MのCPUC100は、クレジット数が最大貯留数に達した場合には、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える。主制御基板MのCPUC100は、払い出し枚数からクレジットの加算分を減じた残りの枚数の遊技メダルを、ホッパH40を駆動してメダル払出装置Hから払い出す。クレジットの加算分と、メダル払出装置Hから払い出した遊技メダルの数との総和が、入賞した小役に対応する払出枚数である。

【3075】

このように、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する場合には、主制御基板MのCPUC100は、クレジットの加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える。

【3076】

10

20

30

40

50

<遊技メダルの払い出し処理のみの態様>

現在のクレジット数が既に最大貯留数となっている場合には、主制御基板MのCPU C100は、ホッパH40に駆動信号を出力してメダル払出装置Hから払出枚数分の遊技メダルを払い出す。

【3077】

<<具体例>>

例えば、図522に示すように、現在のクレジット数が47であるときに、払出枚数5枚のメダルを遊技者に付与する場合には、まず、主制御基板MのCPU C100は、クレジット数を1つずつ加算する。具体的には、主制御基板MのCPU C100は、クレジット数を48、49、50と増やす。図522に示す例では、クレジット数表示装置に表示されているクレジット数が、47→48（1枚目（時刻t1））→49（2枚目（時刻t2））→50（3枚目（時刻t3））と変化する。クレジット数が50となることで、最大貯留数（50枚）に達し、これ以上は、クレジットを増やすことができない。

【3078】

次に、主制御基板MのCPU C100は、クレジットの加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替え、ホッパH40に駆動信号を出力し、払出し枚数5枚から、クレジットの加算分の3枚を減じた残りの2枚をメダル払出装置Hから払い出す。

【3079】

図522に示す例では、主制御基板MのCPU C100は、時刻t4でホッパH40に駆動信号を出力して払出処理を開始する。時刻t4～時刻t5で4枚目の遊技メダルが払い出され、時刻t6～時刻t7で5枚目の遊技メダルが払い出される。主制御基板MのCPU C100は、メダル払出装置Hから払い出されたメダルの数を計数しており、時刻t7で5枚目の遊技メダルが払い出されたことを検出して払い出し処理を終了する。

【3080】

<<各種時間>>

<クレジット数の加算処理の単位処理時間及び遊技メダルの払い出し処理の単位処理時間>

主制御基板MのCPU C100によるクレジットの加算処理では、クレジット数mからクレジット数m+1に増やすのに単位処理時間aを要する。例えば、図522に示すように、クレジット数48（1枚目）からクレジット数49（2枚目）に増やすのに、時刻t2－時刻t1=aを要し、クレジット数49（2枚目）からクレジット数50（3枚目）に増やすのに、時刻t3－時刻t2=aを要する。クレジットの加算処理において、単位処理時間aは略一定である。

【3081】

また、メダル払出装置Hから遊技メダルを払い出す処理では、n枚目の遊技メダルの払い出しからn+1枚目の遊技メダルの払い出しまでに単位処理時間cを要する。例えば、図522に示すように、4枚目の遊技メダルの払い出しから5枚目の遊技メダルの払い出しまでに、時刻t6－時刻t4=cを要する。遊技メダルの払い出し処理において、単位処理時間cは略一定である。

【3082】

1つの単位処理時間aは、連続する2つの加算処理のタイミングの差で規定できる。例えば、単位処理時間aは、47から48への（1枚目の）加算処理のタイミング（時刻t1）と48から49への（2枚目の）加算処理のタイミング（時刻t2）との差や、48から49への（2枚目の）加算処理のタイミング（時刻t2）と49から50への（3枚目の）加算処理のタイミング（時刻t3）との差である。

【3083】

また、1つの単位処理時間cは、連続する2つの払出処理の開始のタイミングの差で規定できる。例えば、単位処理時間cは、5枚目の処理の開始のタイミング（時刻t6）と4枚目の加算処理の開始のタイミング（時刻t4）との差である。このように、単位処理時間a及びcは一定の周期となるように規定すればよい。

10

20

30

40

50

【3084】

<クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理への切り替え時間 e>

前述したように、クレジット数が最大貯留数に達するまでクレジット数を加算し、払出枚数の全てを付与していない場合には、遊技メダルの払い出し処理に切り替える。主制御基板MのCPU C100が、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替えるのに切り替え時間 e を要する。

【3085】

<<時間の比較>>

【3086】

<単位処理時間 a と単位処理時間 c>

前述した単位処理時間 a は、単位処理時間 c と相違する。単位処理時間 a は、主制御基板MのCPU C100の演算処理によって定まる時間であり、単位処理時間 c は、主制御基板MのCPU C100の演算処理に要する時間と、メダル払出装置Hの駆動に要する時間との双方からなる。単位処理時間 c を単位処理時間 a よりも長くすることができる。このようにすることで、メダル払出装置Hの駆動時間も含めて的確に払出の制御をすることができる。

【3087】

尚、前述したように、メダル払出装置Hの駆動に要する時間を調整することで、単位処理時間 c を単位処理時間 a と等しくすることもできる。このようにすることで、払出処理を迅速にすることができる。

【3088】

<切り替え時間 e>

切り替え時間 e は、単位処理時間 a と相違する。切り替え時間 e を単位処理時間 a よりも長くすることができる。切り替え時間 e を長くすることで、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に安定して切り替えることができ、主制御基板MのCPU C100の演算処理からホッパH40の駆動に円滑に切り替えることができる。

【3089】

また、切り替え時間 e を単位処理時間 a よりも短くすることもできる。切り替え時間 e を短くすることで、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に迅速に切り替えることができ、遊技メダルの払い出し処理を早めに終了することで、次の遊技を直ちに開始することで、遊技メダルの消費を増し、遊技場の利益を高めることができると共に、遊技機の稼働効率を高めることができる。

【3090】

このように、切り替え時間 e を単位処理時間 a と相違させることで、遊技メダルの払い出し処理に切り替えるときに、払出しが一定の周期とは異なり、遊技メダルのメダル受け皿への払い出しが始まる高揚感や期待感を遊技に与えることができる。

【3091】

切り替え時間 e を単位処理時間 a と一致させることもできる。切り替え時間 e を単位処理時間 a と一致させた場合には、一定の周期でメダルを遊技者に付与することができ、クレジット数の加算処理も遊技メダルの払い出し処理も同等のメダルの付与であることを遊技者に示すことで安心感を与えることができる。

【3092】

<<遊技媒体付与音の出力>>

主制御基板MのCPU C100は、クレジットの加算処理を開始するときに（時刻 t 1）、払い出し開始コマンドを副制御基板Sに出力する。副制御基板Sは、この払い出し開始コマンドを受信したことを契機にして、スピーカS20からの遊技媒体付与音の出力を開始する。

【3093】

また、主制御基板MのCPU C100は、遊技メダルの払い出しが終了するときに（時刻 t 7）、払い出し終了コマンドを副制御基板Sに出力する。副制御基板Sは、この払い

10

20

30

40

50

出し終了コマンドを受信したことを契機にして、スピーカ S 2 0 からの遊技媒体付与音の出力を終了する。前述したように、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、メダル払出装置 H から払い出された遊技メダルの数を計数しており、入賞した小役に対応する払い出し枚数の遊技メダルの全てを遊技者に付与したか否かを判断する。主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、入賞した小役に対応する払い出し枚数の遊技メダルの全てを付与したと判断したときには、払い出し終了コマンドの副制御基板 S への出力を終了して、スピーカ S 2 0 からの遊技媒体付与音の出力を終了する。尚、遊技媒体付与音を一定の周期のサウンドを繰り返し再生する（出力する）ような態様とした場合には、払い出し終了コマンドを副制御基板 S 側が受信したタイミングにて即座に遊技媒体付与音の出力を終了するよう構成してもよいし、払い出し終了コマンドを副制御基板 S 側が受信したタイミングにて出力している遊技媒体付与音の周期が終了したタイミングにて遊技媒体付与音の出力を終了するよう構成してもよい。

【3094】

遊技媒体付与音は、単位付与音データを少なくとも 1 回再生することでスピーカ S 2 0 から出力される音である。単位付与音データは、副制御基板 S の R A M に予め記憶されている。図 5 2 2 に示すように、単位付与音データの 1 回分の再生時間は d であり、副制御基板 S の C P U S C は、単位付与音データを R A M から読み出し、払い出し開始コマンドを受信したときから払い出し終了コマンドを受信するまでの間に亘って、単位付与音データを複数回繰り返し再生することで、遊技媒体付与音をスピーカ S 2 0 から出力する。

【3095】

<第 1 の態様>

図 5 2 2 に示す遊技媒体付与音の第 1 の態様は、払い出し開始コマンドを受信したときから単位付与音データを再生時間 d 毎に繰り返し再生する態様である。このように再生することで、一定の周期で遊技媒体付与音が出力される。前述したように、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える場合であっても、遊技媒体付与音が一定の周期で出力されるため、払出について遊技者に違和感を感じさせず、クレジット数の加算処理も遊技メダルの払い出し処理も同等の価値を付与していることを遊技者に示すことで安心感を与えることができる。

【3096】

<第 2 の態様>

また、図 5 2 2 に示す遊技媒体付与音の第 2 の態様は、払い出し開始コマンドを受信したときから単位付与音データを再生時間 d 毎に再生し、クレジット数の加算処理が終了した後に時間 f だけ単位付与音データを再生し、その後、時刻 t 4 で遊技メダルの払い出し処理の開始とともに、改めて単位付与音データの再生を開始する態様である。遊技メダルの払い出し処理に切り替えるときに、遊技媒体付与音が一定の周期とは異なるタイミングで出力されるため、遊技メダルのメダル受け皿への払出しが始まる高揚感や期待感を遊技に与えることができる。

【3097】

なお、メダル払出装置 H から遊技メダルを払い出している最中に、ホッパ H 4 0 の遊技メダルがなくなり、ホッパエラーが発生した場合（例えば、ステップ 1 2 7 9 の処理にて Y e s と判定した場合）には、副制御基板 S は、遊技媒体付与音の出力を停止し、ホッパエラーが発生したことを示す音声出力する。ホッパ H 4 0 に遊技メダルが供給され、払出可能な状態になると、主制御基板 M は、改めて払い出し開始コマンドを副制御基板 S に送信し、副制御基板 S は、遊技媒体付与音の出力を開始する。尚、これには限定されず、ホッパエラーが発生した場合にも遊技媒体付与音は継続して出力されることとなるが、遊技媒体付与音の音量をホッパエラーが発生したことを示す音声の音量と比較して小さい音量にて出力（音量 = 0 としてもよい）し、ホッパエラーが解除されることにより、ホッパエラーが発生したことを示す音声の出力を終了すると共に、遊技媒体付与音の音量を元に戻すよう構成してもよい。

【3098】

<<<基板における集積回路の配置>>>

図523は、主制御基板Mに実装されている各種の電子部品の配置を示す正面図である。図524は、主制御基板Mに実装されている電子部品の配置を示す側面図である。

【3099】

主制御基板Mは、略板状で長方形のプリント基板MPを有する。プリント基板MPの表側には、主に、CPUC100、IC、抵抗、コネクタなどが実装され、プリント基板MPの裏側には、主に、導体による回路パターンが形成されている。主制御基板M（プリント基板MP）は、互いに平行で長手方向に沿った2つの長手端部ML1及びML2と、互いに平行で短手方向に沿った2つの短手端部MS1及びMS2とからなる長方形を有する。

10

【3100】

本例では、主制御基板Mは、遊技機の筐体内で立設するように取り付けられる。主制御基板Mが、立設して取り付けられたときには、長手端部ML1及びML2が水平方向に沿って配置され、短手端部MS1及びMS2が鉛直方向に沿って配置される。長手端部ML1は上側に位置し、長手端部ML2は下側に位置する。また、プリント基板MPの表側から見て、短手端部MS1は、短手端部MS2よりも左側に位置し、短手端部MS2は、短手端部MS1よりも右側に位置する。

【3101】

以下では、長手端部ML1側を上側と称し、長手端部ML2側を下側と称し、短手端部MS1側を左側と称し、短手端部MS2側を右側と称する。

20

【3102】

<CPUC100>

CPUC100は、長尺な形状を有し、長手方向の長さはCLLであり、短手方向の長さはCSLである。CPUC100は複数のピンを有し（図示せず）、複数のピンは、本体部から突出して形成されている。CPUC100がプリント基板MPに取り付けられたときには、複数のピンによって電氣的接続が形成され、複数のピンには互いに異なる電気信号が流れる。このため、CPUC100をプリント基板MPに取り付ける作業では、CPUC100に所望の動作をさせるべく、CPUC100を適正な向きに取り付ける必要がある。CPUC100の第1番目のピン（図523に示す1P）をCPUC100を配置するための基準ピンとしている。CPUC100の本体部には、第1番目のピン（1P）を視認するためのマークが形成されたり、CPUC100の向きを視認するための切り欠き（図示せず）が形成されたりしている。

30

【3103】

本例では、CPUC100の長手方向が、主制御基板Mの長手方向と一致するように（平行となるように）、CPUC100はプリント基板MPに取り付けられる。本例では、図523に示すように、CPUC100の第1番目のピンが左下側に位置するようにCPUC100を配置することで、CPUC100を、後述するICの向きと揃えて配置することになり、CPUC100をプリント基板MPに取り付ける作業の際に、CPUC100の向きを間違えて取り付けのミスを低減することができる。

【3104】

40

さらに、一般的に、CPUC100の本体部には、型番やメーカー名などの各種の文字情報（図示せず）が、印字されている。文字情報は、CPUC100の長手方向に沿って第1番目のピン側から離隔するように印字されている。CPUC100がプリント基板MPに取り付けられた状態で、型番やメーカー名などの文字情報を容易に視認できるようにするのが好ましい。上述したように、CPUC100の第1番目のピンが左下側に位置するようにCPUC100を配置することで、印字されている型番やメーカー名などを視認しやすい向きでCPUC100を配置することができる。

【3105】

なお、CPUC100がプリント基板MPに取り付けられたときには、CPUC100のピンの番号は、プリント基板MPの表側から見て、第1番目のピン（1P）を始点にし

50

て反時計回りに沿って順に大きくなる。

【3106】

<IC>

プリント基板MPの表側には、各種のIC（集積回路）も取り付けられている。ICは、長尺な形状を有し、長手方向の長さはILLであり、短手方向の長さはISLである。C P U C 1 0 0と同様に、ICも複数のピンを有し（図示せず）、複数のピンは、本体部から突出して形成されている。ICがプリント基板MPに取り付けられたときには、複数のピンによって電氣的接続が形成され、複数のピンには互いに異なる電気信号が流れる。このため、ICをプリント基板MPに取り付ける作業においても、ICに所望する動作をさせるべく、ICを適正な向きに取り付ける必要がある。このため、ICの第1番目のピン（図523に示す1P）もICを配置するための基準ピンとしている。ICの本体部には、第1番目のピン（1P）を視認するためのマークが形成されたり、ICの向きを視認するための切り欠き（図示せず）が形成されたりしている。

10

【3107】

本例では、ICの長手方向が、C P U C 1 0 0の長手方向や主制御基板Mの長手方向と一致するように（平行となるように）、ICはプリント基板MPに取り付けられる。さらに、ICの第1番目のピンが左下側に位置するようにICをプリント基板MPに配置している。このように、ICの第1番目のピンが、常に左下側に位置するようにICを配置することで、全てのICの向きを揃えて配置することになり、ICをプリント基板MPに取り付ける作業の際に、ICの向きを間違えて取り付けのようなミスを低減することができる。

20

【3108】

さらに、一般的に、ICの本体部には、型番やメーカ名などの各種の文字情報（図示せず）が、印字されている。文字情報は、第1番目のピン側からICの長手方向に沿って離隔するように印字されている。ICがプリント基板MPに取り付けられている状態で、ICの型番やメーカ名などの文字情報を容易に視認できるようにするのが好ましい。上述したように、ICの第1番目のピンが左下側に位置するようにICを配置することで、印字されている型番やメーカ名などを視認しやすい向きになるようにICを配置することもできる。

【3109】

なお、ICがプリント基板MPに取り付けられたときには、ICのピンの番号は、プリント基板MPの表側から見て、第1番目のピン（1P）を始点にして反時計回りに沿って順に大きくなる。

30

【3110】

<抵抗>

プリント基板MPの表側には、各種の抵抗も取り付けられており、他の電子部品と電氣的接続が形成されている。ICは、長尺な形状を有し、長手方向の長さはRLIであり、短手方向の長さはRSIである。

【3111】

<コネクタ>

プリント基板MPの表側には、コネクタも取り付けられており、他の電子部品と電氣的接続が形成されている。主制御基板Mは、コネクタを介して副制御基板Sなどに接続され、各種の信号を送受信することができる。

40

【3112】

<C P U C 1 0 0とICとの間隔>

図523の破線で示すように、C P U C 1 0 0の周囲の所定の範囲CSR1の内側には、抵抗のみが配置され、ICは配置されていない。所定の範囲CSR1は、C P U C 1 0 0の外周CORからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、少なくともC P U C 1 0 0の短手方向の長さCSLにすることができる。ICには、各種の電流（時間的に変化する電流などであり、例えば、高周波信号）が流れ、IC

50

がノイズの発生源となり得るため、C P U C 1 0 0 の動作に影響を与える可能性がある。このように、C P U C 1 0 0 の周囲の所定の範囲C S R 1 の内側にI Cを配置しないことで、I CをC P U C 1 0 0 からある程度の距離（例えば、長さC S L）だけ離隔した位置に配置し、I Cから発せられるノイズを、C P U C 1 0 0 の動作に影響させないようにできる。

【3 1 1 3】

また、C P U C 1 0 0 の外周C O Rからの所定の長さを、少なくとも抵抗の長手方向の長さR L Lにしてもよい。抵抗には電流が流れるため、抵抗が熱源となり得るため、C P U C 1 0 0 の動作に影響を与える可能性がある。このため、C P U C 1 0 0 の周囲の所定の範囲C S R 1 の内側に、抵抗を配置しないようにすることで、抵抗をC P U C 1 0 0 からある程度の距離（例えば、長さR L L）だけ離隔した位置に配置し、抵抗から発せられる熱を、C P U C 1 0 0 の動作に影響させないようにできる。

10

【3 1 1 4】

<C P U C 1 0 0 の高さ、I Cの高さと他の部品の高さとの関係>

図5 2 4は、図5 2 3に示した各種の電子部品の高さを示す側面図である。この図5 2 4に示すように、C P U C 1 0 0 の高さC H Tが最も高く、次に、I Cの高さI H Tが高く、抵抗の高さR H Tが最も低い。図5 2 3に示すように、C P U C 1 0 0 の周囲の所定の範囲C S R 2 の内側には、C P U C 1 0 0 の高さC H T未満の部品のみが配置される。所定の範囲C S R 2 は、C P U C 1 0 0 の外周C O Rからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、抵抗の長手方向の長さR L Lにすることができる。

20

【3 1 1 5】

C P U C 1 0 0 をプリント基板M Pに取り付ける作業では、取り付け用具（図示せず）が用いられる。取り付け用具は、取り付け用具の先端部でC P U C 1 0 0 を挟持してプリント基板M Pに近づけて取り付けられる用具である。取り付け用具の先端部でC P U C 1 0 0 を挟持する構造であるため、C P U C 1 0 0 が挟持されているときには、C P U C 1 0 0 の周囲に取り付け用具の先端部が配置される。このため、C P U C 1 0 0 を取り付けるときには、取り付け用具の先端部もプリント基板M Pに近づけざるを得ず、取り付け用具の先端部が他の電子部品と干渉しないように、取り付け用具の先端部のための空間を確保する必要がある。

30

【3 1 1 6】

このため、C P U C 1 0 0 がプリント基板M Pに取り付けられる位置の周辺の領域C S R 2 には、C P U C 1 0 0 の高さC H T未満の部品のみを配置する。このようにすることで、取り付け用具の先端部がプリント基板M Pに最も近づいた状態であっても、取り付け用具の先端部が他の部品と干渉することはない。領域C S R 2 は、C P U C 1 0 0 の外周C O Rからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、少なくとも抵抗の長手方向の長さR L Lにすることができる。

【3 1 1 7】

尚、C P U C 1 0 0 の高さC H T未満の部品のみを配置するのは、C P U C 1 0 0 がプリント基板M Pに取り付けられる位置の周辺の領域のみとし、プリント基板M PにおけるC P U C 1 0 0 がプリント基板M Pに取り付けられる位置の周辺の領域外には、C P U C 1 0 0 の高さC H T以上の部品が取り付けられるよう構成してもよいし、プリント基板M Pに取り付けられるすべての部品がC P U C 1 0 0 の高さC H T未満の部品となるよう構成してもよい。

40

【3 1 1 8】

このように、C P U C 1 0 0 の周囲の所定の範囲C S R 2 の内側には、C P U C 1 0 0 の高さC H Tよりも低い電子部品のみを配置することで、取り付け用具の先端部を近づけられる空間を確保することができ、取り付け用具を用いても、他の電子部品に損傷を与えることなく、C P U C 1 0 0 をプリント基板M Pに取り付けることができる。

【3 1 1 9】

50

なお、前述した例では主制御基板Mを一例として説明したが、副制御基板Sや扉基板Dや胴基板Kや電源基板Eなど、CPUやICなどの電子部品が搭載される基板の全てに適用することができる。

【3120】

<<<AT抽選に関する構成>>>

次に、図525を参照して、本例に係る胴式遊技機に適用可能なAT状態移行制御処理の構成について詳述する。尚、同図に例示する構成は、ATを有するよう構成した場合においては、上述したすべての構成に適用可能であることを補足しておく。

【3121】

はじめに、図525は、第19実施形態における、図450のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1401-1で、主制御基板MのCPUMCは、現在のATに関する状態はAT抽選可能な状態であるか否かを判定する。尚、同図においては、低確率状態や高確率状態等のAT抽選に当選する確率の異なる複数の遊技状態は有しておらず、例えば、第19実施形態における高確率状態等の1の遊技状態においてのみAT抽選を実行し得るよう構成されている。また、第19実施形態との相違点として、BBの当選に基づいてAT抽選は実行しないよう構成されている。

【3122】

ステップ1401-1でYesの場合、ステップ1401-2で、主制御基板MのCPUMCは、AT抽選種別として「2」をセットし、所定のRAM領域に一時記憶する。ここで、AT抽選種別とは、AT抽選を実行するために要するデータ容量を削減するために設けている、AT抽選を実行する際に当選確率を識別するための種別である。次に、ステップ1401-3で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームに係る条件装置は設定差なし（抽選確率に設定差がない条件装置）であるか否かを判定する。同図に示す変更例においては、設定差なしとなる条件装置は、スイカB、チェリー、スイカA、再遊技（すべての再遊技役としてもよいし、一部の再遊技役としてもよい）、押し順ベルとなっており、本処理においては、設定差なしとなる条件装置に当選しているかどうかを判定している。尚、ハズレと共通ベルの抽選確率には設定差が設けられている（設定差ありとなっている）が、本処理においては、ハズレ又は共通ベルに当選したか否かを判定しないよう構成されている。尚、AT抽選種別を記憶する前記所定のRAM領域と、前述した当選番号や演出グループ番号を記憶するRAM領域とは異なる領域とすることが好適である。そのように構成することにより、当選確率に設定差のある条件装置に関する情報と当選確率に設定差のない条件装置に関する情報とが区別して記憶される領域である当選番号を記憶する領域と演出グループ番号を記憶する領域と、当選確率に設定差のある条件装置に関する情報と当選確率に設定差のない条件装置に関する情報とが区別せずに記憶される領域であるAT抽選種別を記憶する領域とを、混同しないよう構成することができる。

【3123】

ステップ1401-3でYesの場合、ステップ1401-4で、主制御基板MのCPUMCは、AT抽選種別テーブルを参照して、AT抽選種別をセットして前記所定のRAM領域（ステップ1401-2に係る所定のRAM領域と同一のRAM領域）に一時記憶し（上書きされることとなる）、ステップ1401-5に移行する。尚、ステップ1401-3でNoの場合にも、ステップ1401-5に移行する。ここで、同図右中段のAT抽選テーブルについて詳述する。本変更例においては、AT抽選を実行可能な状況にて設定差なしとなる条件装置に当選した場合には、スイカBに当選した場合はAT抽選種別として「0」を、チェリーに当選した場合はAT抽選種別として「0」を、スイカAに当選した場合はAT抽選種別として「1」を、再遊技に当選した場合はAT抽選種別として「2」を、押し順ベルに当選した場合はAT抽選種別として「2」を、セットするよう構成されている。

【3124】

次に、ステップ1401-5で、主制御基板MのCPUMCは、セットされているAT

抽選種別に基づき、A T 抽選を実行する。ここで、同図右下段に示すように、A T 抽選に当選する確率は、A T 抽選種別が「0」の場合には56/256であり、A T 抽選種別が「1」の場合には18/256であり、A T 抽選種別が「2」の場合には1/256であり、A T 抽選に当選し易いものから順に、「0→1→2」となっている。次に、ステップ1401-6で、主制御基板MのCPUMCは、ステップ1401-5で実行したA T 抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1401-6でYesの場合、ステップ1401-7で、主制御基板MのCPUMCは、A T カウンタにA T 初期ゲーム数として所定値（例えば、50）をセットする。尚、本変更例においては、第19実施形態とは異なり、A T 状態移行制御処理にてA T カウンタにA T 初期ゲーム数をセットするよう構成しており、A T 状態開始制御処理ではA T 初期ゲーム数はセットしないよう構成されている（A T ゲーム数上乘せに当選した場合には、A T ゲーム数が加算される場合がある）。次に、ステップ1401-8で、主制御基板MのCPUMCは、次ゲーム以降のA T に関する状態を「A T 中状態」に決定し、次の処理（ステップ1430の処理）に移行する。尚、ステップ1401-1又はステップ1401-6でNoの場合にも、次の処理（ステップ1430の処理）に移行する。

10

【3125】

従来の遊技機においては、A T 抽選として、当選役を参照しない共通の抽選処理と、設定差なしとなる条件装置に当選した場合に実行される抽選処理（当選役を参照する抽選処理）とを有するよう構成した場合には、A T 抽選を少なくとも2回実行する必要があったが、同図のようにA T 抽選種別を設けることにより、当選役を参照しない共通の抽選処理（同図においては、ステップ1401-2の処理が対応している）と、設定差なしとなる条件装置に当選した場合に実行される抽選処理（同図においては、ステップ1401-4の処理が対応している）とを1回の抽選処理（同図においては、ステップ1401-6の処理が対応している）にて実行することができることとなる。

20

【3126】

<<<本例に適用可能なボーナス当選情報、入賞・再遊技当選情報、演出グループ番号及び出玉グループ番号を決定するための処理>>>

以下では、本例に適用可能な当選番号からボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報を生成する処理と、入賞・再遊技当選情報から演出グループ番号を決定する処理と、出玉グループ番号の決定する処理について説明する。以下に記載の処理を実行することにより、主制御基板MのROMに記憶されているプログラム処理を簡素化できるとともに、プログラム処理に要するプログラム領域やデータ領域の圧縮も可能となる。尚、以下に詳述する処理は、前述した実施形態や構成と、後述する実施形態や構成のいずれにも適用可能であることを補足しておく。

30

【3127】

<<<当選番号からボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報を生成する処理>>>

以下では、当選番号からボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報の2種類の当選情報を生成する処理について説明する。前述したように、条件装置番号を当選番号と称することができ、以下では、当選番号と称する。当選番号は、役抽選手段によって決定される。決定された当選番号からボーナス当選情報と、入賞・再遊技当選情報との2種類の当選情報を生成し内蔵RAMC120の別の記憶領域に記憶する。なお、ここでの処理では、当選番号自体は、内蔵RAMC120に記憶しない。

40

【3128】

ボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報の生成処理では、図526に示す当選情報生成用テーブルを用いて、当選番号からボーナス役に関する当選情報と入賞・再遊技当選情報とを生成する。当選情報生成用テーブルを用いることで、制御処理を簡素化するとともに、制御処理の負担を軽減することができる。当選情報生成用テーブルは、内蔵ROMC110に記憶されている。

【3129】

<具体的な方法>

50

当選番号として、0～27の数値が規定されている。図442に示すように、当選番号0～18は、ボーナス役が含まれない当選番号として割り当てられ、当選番号19～27は、ボーナス役を含む当選番号として割り当てられている。このように割り当てることにより、当選番号0～18であれば、入賞又は再遊技当選情報のいずれかであると直ちに判別することができる。また、当選番号が19以上である場合には、当選番号から、ボーナス役に関する当選情報と、入賞・再遊技当選情報とを生成する処理を行う。

【3130】

<当選情報生成用テーブル>

当選情報生成用テーブルの具体例を図526に示す。図526に示す当選情報生成用テーブルは、内蔵ROMC110のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図526に示す例では、アドレスを16進数(H)で示し、データを10進数(D)で示した。

10

【3131】

図526に示すように、アドレス1300Hには、データ19Dが記憶され、アドレス1301Hには、データ38Dが記憶され、アドレス1302Hには、データ52Dが記憶され、アドレス1303Hには、データ53Dが記憶され、アドレス1304Hには、データ54Dが記憶され、アドレス1305Hには、データ57Dが記憶され、アドレス1306Hには、データ71Dが記憶され、アドレス1307Hには、データ72Dが記憶され、アドレス1308Hには、データ73Dが記憶されている。

20

【3132】

なお、アドレス1300Hは、当選番号19に対応し、アドレス1301Hは、当選番号20に対応し、アドレス1302Hは、当選番号21に対応し、アドレス1303Hは、当選番号22に対応し、アドレス1304Hは、当選番号23に対応し、アドレス1305Hは、当選番号24に対応し、アドレス1306Hは、当選番号25に対応し、アドレス1307Hは、当選番号26に対応し、アドレス1308Hは、当選番号27に対応する。

【3133】

当選情報生成用テーブルのデータは、図442に示す(ボーナス当選情報)と(入賞・再遊技当選情報)とから定められている。当選情報生成用テーブルに記憶されているデータは、(データ) = (当選番号に対応するボーナス当選情報) × 19D + (当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報) によって決定される。

30

【3134】

例えば、アドレス1300Hは、当選番号19に対応するものであり、図442を参照すると、(当選番号19のボーナス当選情報) = 1Dであり、(当選番号19に対応する入賞・再遊技当選情報) = 0Dである。したがって、アドレス1300Hのデータは、 $1D \times 19D + 0D$ を算出することによって、19Dとなる。また、アドレス1303Hは、当選番号22に対応するものであり、図442を参照すると、(当選番号22のボーナス当選情報) = 2Dであり、(当選番号22に対応する入賞・再遊技当選情報) = 15Dである。したがって、アドレス1303Hのデータは、 $2D \times 19D + 15D$ を算出することによって、53Dとなる。さらにまた、アドレス1308Hは、当選番号27に対応するものであり、図442を参照すると、(当選番号27のボーナス当選情報) = 3Dであり、(当選番号27に対応する入賞・再遊技当選情報) = 16Dである。したがって、アドレス1308Hのデータは、 $3D \times 19D + 16D$ を算出することによって、73Dとなる。このようにして予め算出された値が、内蔵ROMC110のアドレス1300H～1308Hの各々に記憶されている。言い換えれば、前述した式によって、(ボーナス当選情報)及び(入賞・再遊技当選情報)がエンコードされ、その値が、内蔵ROMC110のアドレス1300H～1308Hの各々に記憶されている。

40

【3135】

<当選情報の決定の処理>

役抽選手段によって決定された当選番号をAレジスタとLレジスタとに記憶する。次に

50

、Aレジスタに記憶されたデータと、値19Dとの比較演算を実行する。具体的には、Aレジスタに記憶されたデータから、19Dを減算する処理を実行する。この演算処理によって、キャリーフラグ=1とならなかった場合に、図526に示す当選情報生成用テーブルを参照する。このAレジスタに記憶されたデータと、値19Dとの比較演算は、当選情報生成用テーブルを参照するか否かを決定するための処理である。

【3136】

なお、Aレジスタに記憶されたデータと、値19Dとを比較した結果、Aレジスタに記憶されたデータが、19D未満である場合（キャリーフラグ=1となった場合）には、Lレジスタに記憶されているデータを入賞・再遊技当選情報として内蔵RAMC120に記憶させる。

10

【3137】

Aレジスタに記憶されたデータと、値19Dとを比較した結果、Aレジスタに記憶されたデータが、19D以上である場合（キャリーフラグ=1とならなかった場合）には、以下の処理を実行する。

【3138】

まず、HLレジスタに12EDHを記憶する。この12EDHは、1300Hから13H（19D）を減算したアドレス値である。以下の処理では、この12EDHを基準のアドレスとして、目的のアドレスを定める。

【3139】

HLレジスタに記憶されたアドレス値（12EDH）に、Aレジスタを加えて、目的のアドレスを求める。換言すると、HLレジスタに記憶されたアドレス値（12EDH）が基準アドレスとなり、Aレジスタに記憶された当選番号がオフセット値となる。このように、基準アドレス及びオフセット値を用いることで目的のアドレスを求め、目的のアドレスに記憶されているデータを読み出して、Aレジスタに記憶する。

20

【3140】

次に、Aレジスタに記憶されている値を19Dで除算し、その商をAレジスタに記憶し、余りをLレジスタに記憶させる。Aレジスタの値（商）が、（ボーナス当選情報）であり、Lレジスタの値（余り）が、（入賞・再遊技当選情報）である。このようにすることで、（ボーナス当選情報）及び（入賞・再遊技当選情報）にデコードすることができる。

【3141】

次に、Aレジスタに記憶された情報をボーナス当選情報として内蔵RAMC120に記憶し、Lレジスタに記憶された情報を入賞・再遊技当選情報として内蔵RAMC120に記憶する。

30

【3142】

<例1 役抽選手段によって決定された当選番号が19D（13H）であり、19DがAレジスタに記憶された場合>

Aレジスタに記憶されたデータ19Dと、値19Dとの比較演算を実行することで、キャリーフラグ=1となる。この結果により、12EDH（HLレジスタ）+13H（Aレジスタ）を算出する。これにより、目的のアドレスが1300Hとなり、1300Hのデータ19Dを読み出し、Aレジスタに記憶することで、Aレジスタ=19Dとなる。

40

【3143】

次に、Aレジスタに記憶されている19Dを、値19Dで除算し、商をAレジスタ、余りをLレジスタに記憶する。商は、1Dであり、余りは、0Dである。上述したように、アドレス1300Hは、当選番号19に対応する。したがって、当選番号19の（ボーナス当選情報）は1であり、当選番号19の（入賞・再遊技当選情報）は0であると、デコードすることができる。

【3144】

<例2 役抽選手段によって決定された当選番号が21D（15H）であり、21DがAレジスタに記憶された場合>

Aレジスタに記憶されたデータ21Dと、値19Dとの比較演算を実行することで、キ

50

ャリーフラグ＝１となる。この結果により、１２ＥＤＨ（ＨＬレジスタ）＋１５Ｈ（Ａレジスタ）を算出する。これにより、目的のアドレスが１３０２Ｈとなり、１３０２Ｈのデータ５２Ｄを読み出し、Ａレジスタに記憶することで、Ａレジスタ＝５２Ｄとなる。

【３１４５】

次に、Ａレジスタに記憶されている５２Ｄを、値１９Ｄで除算し、商をＡレジスタ、余りをＬレジスタに記憶する。商は２Ｄであり、余りは１４Ｄである。上述したように、アドレス１３０２Ｈは、当選番号２１に対応する。したがって、当選番号２１の（ボーナス当選情報）は２であり、当選番号２１の（入賞・再遊技当選情報）は１４であると、デコードすることができる。

【３１４６】

<<<入賞・再遊技当選情報から演出グループ番号を決定する処理>>>

入賞・再遊技当選情報から演出グループ番号を決定する処理について説明する。

主制御基板Ｍ側の処理では、入賞・再遊技当選番号がＲＡＭに記憶されるとともに、ボーナス役が当選した場合には、ボーナス役の当選番号がＲＡＭの別の記憶領域に記憶される。また、主制御基板Ｍでは、演出グループ番号決定テーブルがＲＯＭに記憶されている。演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選番号から演出グループ番号を決定するために使用される。入賞・再遊技当選番号に対して、演出グループ番号決定テーブルは、重複して規定されている。演出グループ番号決定テーブルを参照することで、入賞・再遊技当選番号から演出グループ番号を決定することができる。演出グループ番号決定テーブルは、複数のアドレスの各々に対応して演出グループ番号が記憶されている。入賞・再遊技当選番号からアドレスを決定し、そのアドレスに記憶されている演出グループ番号を読み出すことで演出グループ番号を決定することができる。

【３１４７】

<演出グループ番号>

演出グループ番号とは、入賞・再遊技当選情報に対応する情報であるとともに、少なくとも一部の情報がグループ化された情報である。この演出グループ番号は、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに送信される。例えば、ＲＴの変動を伴う押し順リプレイを同一の演出グループ番号にグループ化し、払い出し枚数が異なる押し順ベルを同一の演出グループ番号になるようにグループ化することができる。

【３１４８】

<<演出グループ番号決定テーブルの例１>>

演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選情報をオフセット値にして演出グループ番号を特定するためテーブルである。演出グループ番号決定テーブルは、内蔵ＲＯＭＣ１１０に記憶されている。図５２７は、演出グループ番号決定テーブルの第１の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル１と称する。図５２７に示す演出グループ番号決定テーブル１は、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図５２７に示す例では、アドレスを１６進数（Ｈ）で示し、データを１０進数（Ｄ）で示した。

【３１４９】

図５２７に示すように、アドレス１２００Ｈには、データ０Ｄが記憶され、アドレス１２０１Ｈには、データ１Ｄが記憶され、アドレス１２０２Ｈには、データ２Ｄが記憶され、アドレス１２０３Ｈには、データ３Ｄが記憶され、アドレス１２０４Ｈには、データ４Ｄが記憶され、アドレス１２０５Ｈには、データ４Ｄが記憶され、アドレス１２０６Ｈには、データ４Ｄが記憶され、アドレス１２０７Ｈには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０８Ｈには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０９Ｈには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０ＡＨには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０ＢＨには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０ＣＨには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０ＤＨには、データ６Ｄが記憶され、アドレス１２０ＥＨには、データ７Ｄが記憶され、アドレス１２０ＦＨには、データ８Ｄが記憶され、アドレス１２１０Ｈには、データ９Ｄが記憶され、アドレス１２１１Ｈには、データ１０Ｄが記憶され、アドレス１２１２Ｈには、デ

10

20

30

40

50

ータ 1 1 D が記憶されている。

【3 1 5 0】

なお、アドレス 1 2 0 0 H は、当選番号 0 に対応し、アドレス 1 2 0 1 H は、当選番号 1 に対応し、アドレス 1 2 0 2 H は、当選番号 2 に対応し、アドレス 1 2 0 3 H は、当選番号 3 に対応し、アドレス 1 2 0 4 H は、当選番号 4 に対応し、アドレス 1 2 0 5 H は、当選番号 5 に対応し、アドレス 1 2 0 6 H は、当選番号 6 に対応し、アドレス 1 2 0 7 H は、当選番号 7 に対応し、アドレス 1 2 0 8 H は、当選番号 8 に対応し、アドレス 1 2 0 9 H は、当選番号 9 に対応し、アドレス 1 2 0 A H は、当選番号 1 0 に対応し、アドレス 1 2 0 B H は、当選番号 1 1 に対応し、アドレス 1 2 0 C H は、当選番号 1 2 に対応し、アドレス 1 2 0 D H は、当選番号 1 3 に対応し、アドレス 1 2 0 E H は、当選番号 1 4 に対応し、アドレス 1 2 0 F H は、当選番号 1 5 に対応し、アドレス 1 2 1 0 H は、当選番号 1 6 に対応し、アドレス 1 2 1 1 H は、当選番号 1 7 に対応し、アドレス 1 2 1 2 H は、当選番号 1 8 に対応している。

10

【3 1 5 1】

< 演出グループ番号の決定の処理 >

H L レジスタに 1 2 0 0 H を記憶させ、役抽選手段によって決定された当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報を C レジスタに記憶させる。次に、H L レジスタの値に C レジスタの値を加算し、加算した値が示す内蔵 R O M C 1 1 0 のアドレスに記憶されている値を読み出すことによって、演出グループ番号を得ることができる。換言すると、H L レジスタに記憶した 1 2 0 0 H が基準アドレスとなり、C レジスタに記憶した入賞・再遊技当選情報がオフセット値となる。このように、基準アドレス及びオフセット値を用いることで目的のアドレスを求め、目的のアドレスに記憶されているデータを読み出して、演出グループ番号を取得することができる。

20

【3 1 5 2】

例えば、役抽選手段によって当選番号 7 が決定された場合には、1 2 0 0 H + 7 D によって 1 2 0 7 H が得られる。演出グループ番号決定テーブル 1 のアドレス 1 2 0 7 H に対応するデータは 5 であり、演出グループ番号を 5 に決定することができる。また、役抽選手段によって当選番号 1 2 が決定された場合には、1 2 0 0 H + 1 2 D によって 1 2 0 C H が得られる。演出グループ番号決定テーブル 1 のアドレス 1 2 0 C H に対応するデータは 5 であり、演出グループ番号を 5 に決定することができる。

30

【3 1 5 3】

<< 演出グループ番号決定テーブルの例 2 >>

前述した演出グループ番号決定テーブルの例 1 では、内蔵 R O M C 1 1 0 の 1 つのアドレスに対して 1 つの演出グループ番号が対応付けられた演出グループ番号決定テーブルを用いる例を示したが、1 つのアドレスに対して 2 つの演出グループ番号を対応付けて演出グループ番号決定テーブルを規定してもよい。図 5 2 8 は、演出グループ番号決定テーブルの第 2 の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル 2 と称する。図 5 2 8 に示す演出グループ番号決定テーブル 2 は、内蔵 R O M C 1 1 0 のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図 5 2 8 に示す例では、アドレスを 1 6 進数 (H) で示し、データを 2 進数 (D) で示した。なお、図 5 2 8 では、上位の 4 ビットのデータと下位の 4 ビットのデータとの区切りを明確に示すべく、上位と下位との間に記号「/」を入れて示した。実際には、データは、0 及び 1 のみによって構成されている。

40

【3 1 5 4】

演出グループ番号決定テーブル 2 に記憶されているデータのうちの下位の 4 ビットのデータが、偶数の当選番号に対応し、上位の 4 ビットのデータが、奇数の当選番号に対応する。具体的には、以下のような対応になっている。

【3 1 5 5】

図 5 2 8 に示すように、アドレス 1 2 0 0 H には、0 0 0 1 / 0 0 0 0 B が記憶されている。下位 4 ビットの 0 0 0 0 が当選番号 0 に対応し、上位 4 ビットの 0 0 0 1 が当選番

50

号1に対応する。アドレス1201Hには、0011/0010Bが記憶されている。下位4ビットの0010が当選番号2に対応し、上位4ビットの0011が当選番号3に対応する。アドレス1202Hには、0100/0100Bが記憶されている。下位4ビットの0100が当選番号4に対応し、上位4ビットの0100が当選番号4に対応する。アドレス1203Hには、0101/0100Bが記憶されている。下位4ビットの0100が当選番号4に対応し、上位4ビットの0101が当選番号5に対応する。

【3156】

さらに、アドレス1204Hには、0101/0101Bが記憶されている。下位4ビットの0101が当選番号5に対応し、上位4ビットの0101が当選番号5に対応する。アドレス1205Hには、0101/0101Bが記憶されている。下位4ビットの0101が当選番号5に対応し、上位4ビットの0101が当選番号5に対応する。アドレス1206Hには、0110/0101Bが記憶されている。下位4ビットの0101が当選番号5に対応し、上位4ビットの0110が当選番号6に対応する。アドレス1207Hには、1000/0111Bが記憶されている。下位4ビットの0111が当選番号7に対応し、上位4ビットの1000が当選番号8に対応する。アドレス1208Hには、1010/1001Bが記憶されている。下位4ビットの1001が当選番号9に対応し、上位4ビットの1010が当選番号10に対応する。アドレス1209Hには、0000/1011Bが記憶されている。下位4ビットの1011が当選番号11に対応する。

【3157】

<演出グループ番号の決定の処理>>

HLレジスタに1200Hを記憶させ、役抽選手段によって決定された当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報をAレジスタに記憶させる。次いで、Aレジスタのデータを右にシフトさせるシフト演算を実行する。このシフト演算によって、キャリーフラグが1であれば、入賞・再遊技当選情報は奇数であると判断することができ、キャリーフラグが0であれば、入賞・再遊技当選情報は偶数であると判断することができる。入賞・再遊技当選情報が奇数である場合には、内蔵ROMC110に記憶されているデータの上位4ビットを読み出せばよく、入賞・再遊技当選情報が偶数である場合には、内蔵ROMC110に記憶されているデータの下位4ビットを読み出せばよい。

【3158】

また、前述したように、Aレジスタのデータを右にシフトさせているので、入賞・再遊技当選情報の値を2で除算した値となっている。この値が、アドレス1200Hからの相対的な距離（オフセット値）を示すので、HLレジスタにAレジスタを加算することで、値を読み出すべきアドレスを算出することができる。

【3159】

入賞・再遊技当選情報が奇数のときは、アドレスに記憶されたデータの上位4ビットと下位4ビットとを入れ替え、00001111Bと論理積をとることで、上位4ビットに記憶されている演出グループ番号を取得することができる。また、入賞・再遊技当選情報が偶数のときは、アドレスに記憶されているデータをそのまま00001111Bと論理積をとることによって、下位4ビットに記憶されている演出グループ番号を取得することができる。

【3160】

このようにして、アドレスと、上位4ビット又は下位4ビットとを定めることによって、演出グループ番号決定テーブル2に記憶されている演出グループ番号を決定することができる。

【3161】

<<演出グループ番号決定テーブルの例3>>

前述したように、演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選情報をオフセット値として演出グループ番号を特定するためテーブルである。演出グループ番号決定テーブルは、内蔵ROMC110に記憶されている。図529は、演出グループ番号決定テ

ブルの第3の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル3と称する。図529に示す演出グループ番号決定テーブル3は、内蔵ROMC110のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図529に示す例では、アドレスを16進数(H)で示し、データを2進数(B)で示した。

【3162】

図529に示す演出グループ番号決定テーブル3は、入賞・再遊技当選情報に対応して規定されている値(1(又は0))をカウントすることにより演出グループ番号を特定するためのテーブルである。

【3163】

図529に示すように、アドレス1200Hには、データ01111001Bが記憶され、アドレス1201Hには、データ00000111Bが記憶され、アドレス1202Hには、データ11100000Bが記憶されている。

【3164】

アドレス1200Hは、当選番号0~7に対応し、アドレス1201Hは、当選番号8~15に対応し、アドレス1202Hは、当選番号16~18に対応する。具体的には、アドレス1200Hの第7ビットが当選番号0に対応し、アドレス1200Hの第6ビットが当選番号1に対応し、アドレス1200Hの第5ビットが当選番号2に対応し、アドレス1200Hの第4ビットが当選番号3に対応し、アドレス1200Hの第3ビットが当選番号4に対応し、アドレス1200Hの第2ビットが当選番号5に対応し、アドレス1200Hの第1ビットが当選番号6に対応し、アドレス1200Hの第0ビットが当選番号7に対応する。

【3165】

また、アドレス1201Hの第7ビットが当選番号8に対応し、アドレス1201Hの第6ビットが当選番号9に対応し、アドレス1201Hの第5ビットが当選番号10に対応し、アドレス1201Hの第4ビットが当選番号11に対応し、アドレス1201Hの第3ビットが当選番号12に対応し、アドレス1201Hの第2ビットが当選番号13に対応し、アドレス1201Hの第1ビットが当選番号14に対応し、アドレス1201Hの第0ビットが当選番号15に対応する。

【3166】

さらに、アドレス1202Hの第7ビットが当選番号16に対応し、アドレス1202Hの第6ビットが当選番号17に対応し、アドレス1202Hの第5ビットが当選番号18に対応する。

【3167】

図442に示すように、当選番号0~18では、一の当選番号の演出グループ番号は、その直前の当選番号の演出グループ番号に対して1だけ増える場合と、値は変わらずに同じ演出グループ番号である場合とがある。例えば、当選番号3の演出グループ番号は3であり、当選番号3の直前の当選番号2の演出グループ番号は2であり、当選番号3の演出グループ番号は、当選番号2の演出グループ番号に対して1だけ増えている。また、当選番号11の演出グループ番号は5であり、当選番号11の直前の当選番号10の演出グループ番号は5であり、当選番号11の演出グループ番号は、当選番号10の演出グループ番号に対して変化しない。

【3168】

演出グループ番号決定テーブル3は、このような演出グループ番号の変化に着目して構成したテーブルである。一の当選番号の演出グループ番号が、直前の当選番号の演出グループ番号に対して1だけ増える場合には、一の当選番号に対応する値を1とし、直前の演出グループ番号に対して変化しない場合には、一の当選番号に対応する値を0として演出グループ番号決定テーブル3を規定する。

【3169】

前述した例で、当選番号3の演出グループ番号は3であり、当選番号3の直前の当選番号2の演出グループ番号は2であり、当選番号3の演出グループ番号は、当選番号2の演

10

20

30

40

50

出グループ番号に対して1だけ増えているので、当選番号3に対応する値を1とする（アドレス1200Hの第4ビット参照）。また、当選番号11の演出グループ番号は5であり、当選番号11の直前の当選番号10の演出グループ番号は5であり、当選番号11の演出グループ番号は、当選番号10の演出グループ番号に対して変化していないので、当選番号11に対応する値を0とする（アドレス1201Hの第4ビット参照）。すなわち、演出グループ番号の変化分の値を、当選番号に対応させて演出グループ番号決定テーブル3に記憶させたものである。

【3170】

このように、演出グループ番号決定テーブルの例3では、一の当選番号について1ビット分の領域を確保すればよく、内蔵ROMC110に記憶すべきテーブルデータも圧縮することができる。

10

【3171】

＜演出グループ番号の決定の処理＞

まず、内蔵ROMC110の1200Hに記憶されているデータを読み出しHLレジスタに記憶させるとともに、役抽選手段によって決定された当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報に1Hを加えた値をCレジスタに記憶させる。さらに、Bレジスタに8Hを記憶させる。次に、HLレジスタに記憶されているデータに対して、Cレジスタに記憶されている値をシフトさせる回数として、シフト演算を行う。この処理では、左にシフトする演算を行い、シフト演算の際に、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数し、その計数した結果が演出グループ番号となる。

20

【3172】

なお、Cレジスタに記憶されている値が8未満である場合には、内蔵ROMC110の1200Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行する。このシフト演算でキャリーフラグが1Hとなる回数を計数し、計数した結果を演出グループ番号とする。

【3173】

さらに、Cレジスタに記憶されている値が8以上16未満である場合には、まず、内蔵ROMC110の1200Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数する。引き続き、内蔵ROMC110の1201Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数し、先の計数結果に加えて、加えた結果を演出グループ番号とする。このように、Cレジスタに記憶されている値が8以上16未満である場合には、内蔵ROMC110の1200H及び1201Hに記憶されているデータを利用して演出グループ番号を取得することができる。

30

【3174】

さらにまた、Cレジスタに記憶されている値が16以上19未満である場合には、まず、内蔵ROMC110の1200Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数する。引き続き、内蔵ROMC110の1201Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数し、先の計数結果に加える。さらに、内蔵ROMC110の1202Hに記憶されているデータを読み出して、HLレジスタに記憶させ、HLレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが1Hとなる回数を計数し、先の計数結果に加えて、加えた結果を演出グループ番号とする。このように、Cレジスタに記憶されている値が16以上19未満である場合には、内蔵ROMC110の1200H、1201H及び1202Hに記憶されているデータを利用して演出グループ番号を取得することができる。

40

【3175】

このようにすることで、Cレジスタに記憶されている値に応じて、内蔵ROMC110

50

の1200H～1202Hに記憶されているデータを読み出し、キャリーフラグが1Hとなる回数の総計を算出することで、演出グループ番号を取得することができる。

【3176】

＜例1 入賞・再遊技当選情報が0Dである場合＞

まず、入賞・再遊技当選情報が0Dであるので、シフトさせる回数は、 $0D + 1D$ により1回となる。したがって、内蔵ROMC110のアドレス1200Hに記憶されている01111001Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して1回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1Hとなる回数は0Dとなり、演出グループ番号として「0」が決定される。

10

【3177】

＜例2 入賞・再遊技当選情報が5Dである場合＞

まず、入賞・再遊技当選情報が5Dであるので、シフトさせる回数は、 $5D + 1D$ により6回となる。したがって、内蔵ROMC110のアドレス1200Hに記憶されている01111001Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して6回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1Hとなる回数は4Dとなり、演出グループ番号として「4」が決定される。

【3178】

＜例3 入賞・再遊技当選情報が10Dである場合＞

まず、入賞・再遊技当選情報が5Dであるので、シフトさせる回数は、 $10D + 1D$ により11回となる。したがって、内蔵ROMC110のアドレス1200Hに記憶されている01111001Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して、まず8回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1Hとなる回数は5Dとなる。

20

【3179】

さらに、シフトさせる回数が8以上であるので、次に、内蔵ROMC110のアドレス1201Hに記憶されている00000111Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して、2回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1Hとなる回数は5Dとなり、演出グループ番号として「5」が決定される。

30

【3180】

＜例4 入賞・再遊技当選情報が18Dである場合＞

まず、入賞・再遊技当選情報が18Dであるので、シフトさせる回数は、 $18D + 1D$ により19回となる。したがって、内蔵ROMC110のアドレス1200Hに記憶されている01111001Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して8回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1Hとなる回数は5Dとなる。

【3181】

さらに、シフトさせる回数が8以上であるので、次に、内蔵ROMC110のアドレス1201Hに記憶されている00000111Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して、8回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1Hとなる回数は3Dが加えられて8Dとなる。

40

【3182】

さらに、シフトさせる回数が16以上であるので、次に、内蔵ROMC110のアドレス1202Hに記憶されている11100000Bを読み出して、HLレジスタに記憶させた後に、HLレジスタに記憶させたデータに対して、3回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが1Hとなる回数は、さらに3Dが加えられて11Dとなり、演出グループ番号として「11」が決定される。

50

【3183】

前述した例では、演出グループ番号決定テーブル3に記憶されているデータに含まれている1Bの数を計数して演出グループ番号を決定する例を示したが、演出グループ番号決定テーブル3に記憶されているデータに含まれている0Bの数を計数して演出グループ番号を決定してもよい。

【3184】

上記にて例示した決定方法により演出グループ番号を決定し、当該演出グループ番号によって後述するレア役と非レアを定義することにより、複雑な処理を削減した遊技機を創出することができる。

【3185】

<<<出玉グループ番号の決定処理>>>

役抽選手段によって当選番号を決定する際には、抽選テーブルを参照する。この抽選テーブルには、当選番号や乱数と比較するための置数等が記憶されている。さらに、抽選テーブルを参照して、出玉グループ番号も当選番号とともに決定する。このため、いわゆる抽選テーブルには、出玉グループ番号に対応するデータも記憶されている。この出玉グループ番号は、指示機能に関する抽選（AT抽選、AT上乘せ抽選、ATの係る状態移行抽選等）を行うときに利用する番号である。

【3186】

この出玉グループ番号は、当選番号に対応して割り当てられるが、必ずしも1対1に対応して割り当てられるわけではなく、一部の当選番号については、重複した出玉グループ番号が割り当てられる場合がある。抽選テーブルの構成として、当選番号の各々に対する情報を全て規定して構成することもできるが、重複した出玉グループ番号に関する情報も規定した場合には、抽選テーブルの容量が大きくなるとともに、抽選テーブルから読み出した情報を処理する必要もあり、主制御基板Mにおける処理が煩雑にならざるを得ない。このため、抽選テーブルを規定する場合に、重複する出玉グループ番号に関する情報については、重複していることを示す情報を含めることによって、抽選テーブルの全体の容量を小さくできるとともに、主制御基板Mにおける処理を簡素にして効率化を図ることができる。

【3187】

図530は、抽選テーブルの例を示す表である。尚、図530においては、出玉グループ番号が2である当選番号が当選番号7～12の6つである場合を例示している。図530に示す表の1行目は、当選番号が指定されていることを示すとともに、当選番号が7Dであることを示すデータである。図530に示す表の2行目は、出玉グループ番号に関する情報が重複することを示すとともに、重複の回数が6Dであることを示すデータである。図530に示す表の3行目は、出玉グループ番号を示すデータであることを示すとともに、出玉グループ番号が2Dであることを示すデータである。図530に示す表の4行目は、置数（判定値、確率データ）が2バイトであることを示すデータである。図530に示す表の5行目は、実際の置数（判定値、確率データ）が2034Dであることを示すデータである。

【3188】

この図530に示す例は、当選番号が7であり、条件装置（名称）が入賞-A1のデータである（図442参照）。図442に示すように、当選番号8の条件装置（名称）は、入賞-A2であり、当選番号9の条件装置（名称）は、入賞-A3であり、当選番号10の条件装置（名称）は、入賞-A4であり、当選番号11の条件装置（名称）は、入賞-A5であり、当選番号12の条件装置（名称）は、入賞-A6である。これらの当選番号7～12の出玉グループ番号は、いずれも共通する2であり、重複して規定されている。前述したように、当選番号7～12について出玉グループ番号に関する情報を当選番号ごとに規定した場合には、抽選テーブルの容量が大きくならざるを得ない。

【3189】

図530に示すように、2行目には、重複の回数が6であることを示すデータが記憶さ

10

20

30

40

50

れている。このため、当選番号 8～12 について出玉グループ番号に関する情報を省くことができ、抽選テーブルの容量が小さくすることができる。さらに、当選番号 8～12 については、抽選テーブルから出玉グループ番号に関する情報を読み出す処理を省くことができ、処理を簡素化するとともに迅速化することができる。

【3190】

以上のように構成することにより、AT に関する状態を複数設け、主制御基板 M 側における押し順表示装置 D270 上での押し順ナビと副制御基板 S 側における演出表示装置上での押し順ナビとを AT に関する状態に基づいて適切な表示態様にて報知することにより、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができることとなる。

【3191】

次に、図 531 は、本例に適用可能な、AT 中演出実行イメージ図 1 である。まず、同図左は、AT に関する状態が「AT 中状態」である状況下、演出表示装置 S40 にて、昼背景が表示されており、条件装置として「入賞 - A1」（押し順ベル）が当選し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が円状の図形内に数字（第 1 の数字表示態様グループ）にて表示されている。また、同図中央は、AT に関する状態が「特化前兆状態」である状況下、演出表示装置 S40 にて、昼背景が表示されており、条件装置として「入賞 - A1」（押し順ベル）が当選し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が星形状の図形内に数字（第 2 の数字表示態様グループ）にて表示されている。また、同図右は、AT に関する状態が「上乗せ特化状態」である状況下、演出表示装置 S40 にて、夜背景が表示されており、条件装置として「入賞 - A1」（押し順ベル）が当選し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が円状の図形内に数字（第 1 の数字表示態様グループ）として表示されている。このように、AT に関する状態が「AT 中状態」である場合と「上乗せ特化状態」である場合とでは、背景演出は相違しているが、演出表示装置 S40 における押し順ナビの表示態様グループは同一となっている。また、AT に関する状態が「AT 中状態」である場合と「特化前兆状態」である場合とでは、背景演出は同一であるが、演出表示装置 S40 における押し順ナビの表示態様グループは相違している。尚、同図においては、「左→中→右」の押し順ナビを一例として図示したが、その他の押し順ナビを表示する際にも同様の構成となっている。また、本例においては、「特化前兆状態」と「上乗せ特化状態」とでは AT 残りゲーム数がゲームの実行によって減算されないよう構成されている。

【3192】

次に、図 532 は、本例に適用可能な、AT 中演出実行イメージ図 2 である。まず、同図上段左において、AT に関する状態が「AT 中状態」である状況において、押し順ベル役である「入賞 - A1」に当選し、演出表示装置 S40 にて、円状の図形内部に描かれた数字（第 1 の数字表示態様グループ）により、停止ボタン D40 を「左→中→右」の順に操作する旨の押し順ナビ表示がされ、同時に押し順表示装置 D270 に、「左→中→右」の停止ボタン D40 の押し順に対応する表示である「= 1」の表示がされている。遊技者により、第 1 停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである左停止ボタン D41 の操作がされると、第 2 停止として、中停止ボタン D42 の操作を促す表示がされる（演出表示装置 S40 の押し順ナビ表示における「2」の表示が大きくなる）。次に、第 2 停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである中停止ボタン D42 の操作がされると、第 3 停止として、右停止ボタン D43 の操作を促す表示がされる（演出表示装置 S40 の押し順ナビ表示における「3」の表示が大きくなる）。次に、右停止ボタン D43 の操作がされると、全ての停止ボタン D40 の操作が押し順ナビ通りに実行され、最大払出枚数である 11 枚の払出となるベルが入賞することにより、11 枚の遊技メダルが払出が実行されると共に、演出表示装置 S40 には「GET!!」との表示がされる。

【3193】

他方、同図上段左において、遊技者により、第 1 停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである左停止ボタン D41 とは異なる停止ボタンである中停止ボタン D42 の操作がされると、演出表示装置 S40 における押し順ナビ表示がすべて消去されると共に、押

10

20

30

40

50

し順失敗演出として「B a d ・ ・」の文字が表示されることとなる。次に、右停止ボタン D 4 3、左停止ボタン D 4 1 の順に操作がされ、全ての停止ボタン D 4 0 の操作が終了するが、不正解の押し順である「中→右→左」の順に停止ボタン D 4 0 が操作されたこととなり、条件装置「入賞 0 8」～「入賞 1 0」のいずれかが入賞し、1 枚の遊技メダルが払出される。尚、演出表示装置 S 4 0 には、「G E T ! !」の文字は表示されない。即ち、押し順ナビの指示に従い、正解の押し順にて停止ボタン D 4 0 を操作した場合には、最大払出枚数となる払出がある（当選した条件装置における最も有利な払出枚数がある）と共に、遊技者を祝福する演出が演出表示装置 S 4 0 にて表示されるのに対し、不正解である押し順にて停止ボタン D 4 0 が操作された場合には、不正解の停止ボタンが操作された時点で、押し順ナビに失敗した旨の表示がされ、全ての停止ボタン D 4 0 の操作が終了した場合も、演出表示装置 S 4 0 にて遊技者を祝福する演出が表示されないよう構成されている。尚、最大払出枚数である 1 1 枚の払出となる押し順にてリールを停止させたことにより、「G E T !」が表示されるわけではなく、演出表示装置 S 4 0 にて表示されている押し順ナビに従ってリールを停止させたか否かによって「G E T !」が表示されることとなる。即ち、押し順ナビとして演出表示装置 S 4 0 に「左→中→右」の押し順が表示されている状況にて、リールを「中→右→左」の順番にて停止させ、最大払出枚数となるベルが入賞した場合には、演出表示装置 S 4 0 にて「G E T !」の表示はされないこととなる。尚、「通常遊技状態」等の押し順ナビが表示されない A T に関する状態において、押し順ベルに当選し、遊技者が任意の押し順にてリールを停止させた場合に、たまたま 6 択の押し順に正解して 1 1 枚の払出を獲得した場合にも演出表示装置 S 4 0 にて「G E T !」の表示はされないよう構成されている。また、押し順失敗演出についても、同様に、最大払出枚数である 1 1 枚の払出とならない（1 枚の払出となる）押し順にてリールを停止させたことにより、押し順失敗演出が表示されるわけではなく、演出表示装置 S 4 0 にて表示されている押し順ナビに従わずにリールを停止させたか否かによって押し順失敗演出が表示されることとなる。即ち、押し順ナビとして演出表示装置 S 4 0 に「左→中→右」の押し順が表示されている状況にて、リールを「中→右→左」の順番にて停止させ、最大払出枚数となるベルが入賞した場合にも、演出表示装置 S 4 0 にて押し順失敗演出が実行されることとなる。尚、正解の押し順とは異なる押し順にて停止ボタンを操作した場合には、押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビ表示を、（１）第 3 停止に係るリールが停止するまで、（２）正解の押し順とは異なる停止ボタンを操作するまで、（３）正解の押し順とは異なる停止ボタンを操作し当該停止ボタンに係るリールが停止するまで、（４）次ゲームに係るベットボタンが操作されるまで、（５）次ゲームに係るスタートレバーが操作されるまで、表示するよう構成してもよい。

【 3 1 9 4 】

次に、図 5 3 3 は、本例に適用可能な、A T 中演出実行イメージ図 3 である。まず、同図左において、A T に関する状態が「上乗せ特化状態」であり、且つ、R T に関する状態が「R T 1」である状況下、順押し黒 7 揃いリプレイである「再遊技 - C」に当選し且つ A T ゲーム数上乗せ抽選に当選（1 / 2 で当選する）し、演出表示装置 S 4 0 にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃い得る押し順である「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「7 を狙え !」のメッセージが表示される。尚、押し順表示装置 D 2 7 0 は非表示（押し順ナビは表示されていない）となっている。このとき、同時に図 1 の装飾ランプユニット D 1 5 0 を利用して左から右にウェーブするような発光態様（例えば、左の装飾ランプは下から上に向かって流れるように点滅を行い、それに続くように、右の装飾ランプは上から下に向かって流れるように点滅を行うことで、左→右の流れを示唆することが可能。）を行うことで「左→中→右」を示唆等、装飾ランプユニット D 1 5 0 にて押し順ナビを実行してもよい。これにより、例えば、演出表示装置 S 4 0 の不具合により押し順ナビが表示できない状況にある場合でも、当該ゲームが「左→中→右」の順に 7 を狙うゲームであることを示唆することができる。また、本例では 7 揃いを無効ラインに揃えるための役として再遊技を採用しているが、押し順によって枚数変動する押し順ベルで代用する場合、演出表示

装置 S 4 0 の不具合は致命的な状況となり得るため、装飾ランプユニット D 1 5 0 を利用した押し順ナビの示唆は、より有効に作用する。なお、押し順ベルの場合、演出表示装置 S 4 0 に不具合が発生したとしても、押し順表示装置 D 2 7 0 により押し順ナビの表示は継続して行われるが、新規の遊技者の場合、押し順表示装置 D 2 7 0 の表示態様が表す押し順を理解するのは容易でないため、視覚的に分かり易い装飾ランプユニット D 1 5 0 の点灯態様を利用することで、イレギュラーな事態に対する保険的な役割が期待できる。その後、「左→中→右」の順に停止ボタン D 4 0 が操作された場合には、演出表示装置 S 4 0 に A T 上乗せゲーム数として「50 ゲーム」が上乗せされた旨の表示がされる。他方、「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「7 を狙え！！」のメッセージが表示されたにも拘らず、第 1 停止で中停止ボタン（正解の停止ボタンである左停止ボタン以外の停止ボタン）を操作した場合、画面全体が暗転するが、「左→中→右」に対応した矢印の押し順ナビ表示及び「7 を狙え！！」のメッセージの表示は消去されない。その後、すべてのリールを停止させると、演出表示装置 S 4 0 に A T 上乗せゲーム数として「50 ゲーム」が上乗せされた旨の表示がされる。順押し黒 7 揃いリプレイ当選時に A T ゲーム数上乗せ抽選に当選しているので、押し順ナビに従うか否かに拘らず、A T ゲーム数が上乗せされることとなる。また、同図右において、A T に関する状態が「上乗せ特化状態」であり、且つ、R T に関する状態が「R T 1」である状況下、順押し黒 7 揃いリプレイである「再遊技 - C」に当選し且つ A T ゲーム数上乗せ抽選に非当選（1 / 2 で非当選となる）となった場合、演出表示装置 S 4 0 にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃わない押し順（「左→中→右」以外の押し順）に対応した押し順ナビ表示として、第 1 停止に係る停止ボタンとして中停止ボタン D 4 2 を指示する押し順ナビが表示される。尚、押し順表示装置 D 2 7 0 は非表示となっている。次に、その後、第 1 停止ボタンとして、中停止ボタン D 4 2 が操作されたが、ゲーム数上乗せに係る演出は発生しない。このように、本例においては、「再遊技 - C 1」は、押し順に拘らず遊技者にとっての利益が同一となる条件装置であり、スタートレバーの操作に基づき、A T 上乗せ抽選が実行される、即ち、A T 上乗せ抽選に当選するか否かはスタートレバーの操作に基づいて決定しており、押し順によって A T 上乗せ抽選の当選有無は相違しないよう構成されていることとなるが、遊技者に見せるための演出として、「再遊技 - C」に当選且つ A T 上乗せ抽選に当選した場合には、黒セブンが無効ラインに揃うことが可能な押し順（「左→中→右」）を指示することにより、恰も遊技者が黒セブンを揃えたことによって A T ゲーム数上乗せが発生したかのように感じることができ遊技の興趣性が向上することとなる。一方、「再遊技 - C」に当選且つ A T 上乗せ抽選に非当選であった場合には、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→右」以外）を指示することにより、遊技者は黒セブンが無効ラインに揃うことが可能なリプレイに当選したことに気が付かず、即ち、A T ゲーム数上乗せ抽選に非当選となったことに気が付かないため、余計なストレスを感じることがなく遊技を進行することができる。尚、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順にてリールを停止させた場合には、R T 状態が移行しない通常リプレイ（例えば、再遊技 0 1）が停止表示することとなるため、このことから遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。また、A T ゲーム数上乗せ抽選に非当選の場合に黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→右」以外）を指示することにより、A T ゲーム数上乗せが発生しないにも拘らず、黒セブンが無効ラインに揃うような遊技者が違和感を感じる事態の発生を防止することができる。また、「A T 中状態」等の通常的に押し順ナビが発生し得る A T に関する状態（A T 中と称することがある）においては、特に高い効果を期待できるが、「通常遊技状態」等の押し順ナビが発生しない A T に関する状態（非 A T 中と称することがある）に同様のことを行ってもよい。この場合、A T 中と違い、通常的に押し順ナビが発生しているわけではないため、例えば、「再遊技 - C」に当選したときに、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→右」以外）が突発的に発生することで、遊技者に対して違和感を与えることに繋がるが、非 A T 中に偶発的に黒 7 が無効ラインに揃う可能性のある状況は、無効ラインにおける 7 揃いによって遊技者に何らかの特

10

20

30

40

50

典を意識させてしまう懸念がある点からも、望ましくない。尚、同図においては、順押し黒7リプレイである「再遊技 - C」に当選し、且つ、A T 上乗せ抽選に当選した場合における A T ゲーム数上乗せに関する演出の一例を例示しているが、A T ゲーム数上乗せを報知する演出態様はこれには限定されず、例えば、あるゲームにて A T 上乗せ抽選に当選して A T 残りゲーム数が 50 ゲーム上乗せされた場合に、当該 A T 上乗せ抽選に当選したゲームにおいては A T 残りゲーム数が上乗せされた旨を報知せずに、その後のゲームにて順押し黒7リプレイである「再遊技 - C 1」に当選した遊技にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃い得る押し順である「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「7を狙え！！」のメッセージが表示し、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃うことによって前記 A T 残りゲーム数が 50 ゲーム上乗せされた旨を報知するよう構成してもよい。また、逆押し白7リプレイである「再遊技 - B」についても同様に、例えば、あるゲームにて A T 上乗せ抽選に当選して A T 残りゲーム数が 50 ゲーム上乗せされた場合に、当該 A T 上乗せ抽選に当選したゲームにおいては A T 残りゲーム数が上乗せされた旨を報知せずに、その後のゲームにて逆押し白7リプレイである「再遊技 - B」に当選した遊技にて、無効ライン（下段のライン）に白セブンが揃い得る押し順である「右→中→左」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「7を狙え！！」のメッセージが表示し、無効ライン（下段のライン）に白セブンが揃うことによって前記 A T 残りゲーム数が 50 ゲーム上乗せされた旨を報知するよう構成してもよい。また、「再遊技 - C」や「再遊技 - B」に当選し且つ A T ゲーム数上乗せ抽選に当選し、以前のゲームにて既に A T 上乗せ抽選に当選し且つ当該当選に係る A T 上乗せゲーム数を報知していない状況であった場合には、当該ゲームに係る A T 上乗せゲーム数と以前のゲームに係る A T 上乗せゲーム数とを合算して、当該ゲームにおける7リプレイが無効ラインに揃ったタイミングで当該合算したゲーム数を報知し得るよう構成してもよい。

【3195】

次に、図534は、本例に適用可能な、A T 中演出実行イメージ図4である。図中左上に示すように、A T 中状態である状況下で、条件装置として入賞 - E（スイカ B）に当選し入賞した場合には、演出表示装置 S 40 に「GET！」と表示され、上乗せに当選したことが示される。入賞 - E に当選したことで、特化状態移行抽選に当選し、中央上の図の状態に移行する。

【3196】

中央上の図に示すように、バトル演出が実行され、第2の数字表示態様グループで押し順ナビが表示される。このときの A T に関する状態は、「特化前兆状態」となっている。また、押し順ナビが実行される回数が減算され、押し順ナビの残り回数が39ゲームであることが演出表示装置 S 40 に表示される。バトル演出が10回行われ、バトル演出が終了したときには、右上の図の状態に移行する。

【3197】

右上の図に示すように、バトル演出に勝利したことを示す背景画像に変化する。これにより、A T に関する状態は、「上乗せ特化状態」に移行する。押し順ナビが実行される回数が減算され、押し順ナビの残り回数が29ゲームであることが演出表示装置 S 40 に表示される。

【3198】

一方、左上の図の段階で、条件装置として入賞 - E（スイカ B）に非当選の場合には、特化状態移行抽選に非当選となり、中央下の図の状態に移行する。

【3199】

中央下の図に示すように、バトル演出が実行され、第1の数字表示態様グループで押し順ナビが表示される。このときの A T に関する状態は、「A T 中状態」となっている。また、押し順ナビが実行される回数が減算され、押し順ナビの残り回数が39ゲームであることが演出表示装置 S 40 に表示される。バトル演出が10回行われ、バトル演出が終了したときには、右下の図の状態に移行する。

【3200】

右下の図に示すように、バトル演出に敗北し、「AT中状態」のままとなる。押し順ナビが実行される回数が減算され、押し順ナビの残り回数が29ゲームであることが演出表示装置S40に表示される。尚、本例では、「特化前兆状態」においては、押し順ナビ発生時の1/2で第2の数字表示態様グループにて押し順ナビが表示され、「AT中状態」且つバトル演出中においては、押し順ナビ発生時の1/5で第2の数字表示態様グループにて押し順ナビが表示されるよう構成されており、遊技者はバトル演出に実行される押し順ナビが第2の数字表示態様である回数をカウントすることによってバトル勝利、即ち、「上乗せ特化状態」への移行に期待感を抱くこととなる。尚、バトル演出の実行中には第1の数字表示態様である押し順ナビも表示され得るよう構成されている。尚、バトル演出の実行中には前述した「GET!」を演出表示装置S40に表示しないよう構成してもよい。具体的には、「AT中状態」であり、バトル演出が実行されていない場合に、押し順ベルに当選し、正解の押し順通りにリールを停止させた場合には11枚の払出があると共に演出表示装置S40にて「GET!」が表示される一方、「AT中状態」であり、バトル演出が実行されている場合に、押し順ベルに当選し、正解の押し順通りにリールを停止させた場合には11枚の払出があるが演出表示装置S40にて「GET!」は表示されない。このように構成することにより、バトル演出の表示を妨げることがなく遊技者がバトル演出の結果により注目することとなる。また、前述した、押し順ナビに従わなかった（押し順ナビと異なる押し順にて停止ボタンを操作した）場合に、画面全体が暗転するような構成を、押し順ベルにも適用してもよく、一例としては、「AT中状態」であり、バトル演出が実行されていない場合に、押し順ベルに当選し、正解の押し順とは異なる押し順にてリールを停止させた場合には画面全体が暗転すると共に1枚の払出があり、他方、「AT中状態」であり、バトル演出が実行されている場合に、押し順ベルに当選し、正解の押し順とは異なる押し順にてリールを停止させた場合には1枚の払出となるが画面全体は暗転しないよう構成してもよい。このように構成することにより、バトル演出の表示を妨げることがなく遊技者がバトル演出の結果により注目することとなる。

10

20

【3201】

以上のように構成することにより、「AT中状態」にてスイカBに当選し、特化移行抽選に当選しなかった場合においても、10ゲーム間のバトル演出を実行するよう構成することにより、遊技者は「AT中状態」にてスイカBに当選する毎に、「上乗せ特化状態」への移行に期待感を抱くこととなり遊技の興趣性が向上することとなる。また、バトル演出の実行中においては、ATに関する状態が「AT中状態」であるバトル演出（敗北）の実行中においても、ATに関する状態が「特化前兆状態」であるバトル演出（勝利）の実行中においても、ゲーム消化毎に演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数の表示が減算されていくよう構成されている。このように構成することにより、遊技者はバトル演出の実行中にATに関する状態がいずれであるのかを判別し難く構成することができバトル演出の結果に注目することとなる。

30

【3202】

また、本例に係る回胴式遊技機は以下の構成を適用してもよい。また、以下の構成を単独で適用してもよいし、複数の構成を組み合わせてもよい。

40

【3203】

<<ポイント1>>

(1-1) メイン制御手段（主制御基板）で各種役の抽選を行った後、当該抽選結果で定まる一の情報（条件装置の組合せ）に基づきAT抽選を行うが、非当選（完全ハズレ）の場合には、必ずAT抽選が行われない。

(1-2) AT抽選には、AT抽選状態の昇格（低確率→高確率）抽選があり、その場合には、上記の（1-1）が適用されるが、AT抽選状態の降格（高確率→低確率）抽選を行う場合には、上記の（1-1）が適用されない（完全ハズレでも抽選可）。

(a) AT抽選状態（高確率）の継続期間をゲーム数で定める場合、そのゲーム数抽選には（1-1）が適用されない。

50

例 1：同一の条件装置の組合せであっても、ゲーム数がランダムに可変する。

例 2：A T 抽選状態の昇格抽選に当選後、次ゲーム以降での役抽選結果（ハズレ含む）に基づきゲーム数抽選を別途行う。

（b）A T 抽選状態（高確率）の継続期間をゲーム数で定める方式と、A T 抽選状態の降格抽選を行う方式との併用する（いわゆる保障期間後に降格抽選へ移行）。

（1-3） A T 抽選には、A T 状態の昇格抽選（非 A T → A T）があり、その場合にも、上記の（1-1）が適用されるが、A T 状態の降格（A T → 非 A T）抽選を行う場合には、上記の（1-1）が適用されない（完全ハズレでも抽選可）。

（1-4） A T 抽選には、特化型 A T への移行抽選状態の昇格（低確率 → 高確率）抽選があり、その場合には、上記の（1-1）が適用されるが、特化型 A T への移行抽選状態の降格（高確率 → 低確率）抽選を行う場合には、（1-1）は、適用されない（完全ハズレでも抽選可）。

（1-5） A T 抽選には、特化型 A T への昇格抽選（A T → 特化型 A T）があり、その場合にも（1-1）が適用されるが、A T 状態の降格（特化型 A T → A T）抽選を行う場合には、上記の（1-1）が適用されない（完全ハズレでも抽選可）。

その他、A T 抽選（（1-2）～（1-5）のいずれか）に当選した後、状態移行までの猶予期間（いわゆる潜伏・前兆ゲーム）を設ける場合、その猶予期間の決定には（1-1）が適用されない。

【3204】

<<ポイント 2>>

（2-1） メイン制御手段で各種役の抽選を行った後、当該抽選結果で定まる一の情報（条件装置の組合せ）に基づき A T 抽選を行うが、いずれの抽選契機もスタートレバー ON 時である。

（2-2） （2-1）での抽選契機（スタートレバー ON 時）にて、メイン制御手段からサブ制御手段へ、A T に関する情報を送信可能である。

（2-3） （2-2）で送信可能な情報には、当該ゲームでの A T 状態種別及び次ゲームでの A T 状態種別が少なくとも含まれる。

（2-4） サブ制御手段は、（2-2）で送信された（2-3）の情報に基づき、A T 状態の移行報知を含む当該ゲームに対応した一連の演出内容を決定して実行する。

（2-5） メイン制御手段は、外端信号・試験信号として、（2-1）での抽選契機にて、A T に関する情報を出力しない。

当該ゲーム終了後に、メイン制御手段が確定させた A T 状態種別を出力するのみである。

【3205】

<<ポイント 3>>

（3-1） メイン制御手段は、A T 状態にあるとき（A T、特化型 A T）、押し順によって払い出し枚数及び／又は R T 状態が変化する場合、特定の表示器に対して、遊技者にとって最も有利となる押し順を特定できる情報を表示するが、当該小役に当選しなかった場合（ハズレ、押し順不問の小役、R T 状態を変化させない逆押し 7 揃いリプレイ、等）には、何も表示しない。

（3-2） サブ制御手段は、A T 状態にあるとき（A T、特化型 A T）、当該 A T 状態の継続残りゲーム数（以下、A T 残りゲーム数）と A T 状態時に消化した総ゲーム数（以下、A T 総ゲーム数 ※ 総純増枚数を表示する場合もあり）とを表示可能である。

（3-3） A T 残りゲーム数に関しては、ゲーム毎にメイン制御手段から送信される当該 A T 状態の継続残りゲーム数に基づき更新されるが、A T 総ゲーム数に関しては、ゲーム毎にメイン制御手段から送信される A T 状態種別に基づき更新される。

有利区間の話を踏まえると、A T → 非 A T となった時点で A T 総ゲーム数は（総純増枚数等も）クリアされる。

（3-4） A T 残りゲーム数は、A T 状態にあるときに非表示（又は非更新）とされ得るが、A T 総ゲーム数に関しては A T 状態にあるときに非表示（又は非更新）とされない

10

20

30

40

50

。

A T 状態終了前のバトル演出状態、特化型 A T 状態中、等が想定される。

(3-5) A T 残りゲーム数は、メイン制御手段から送信される当該 A T 状態の継続残りゲーム数を超える表示は行わないが、それ未満となる表示は行い得る。

【3206】

<<ポイント4>>

(4-1) メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様で表示する（例：「＝1」で6択ベルの順押しモニタ表示を行う）場合を有する。

(4-2) 特定の表示態様（例：「＝1」）で表示するときにおいて、画像表示器に操作指示画像（例：1・2・3）を表示する。

(4-3) 指示に従う操作を行った場合、画像表示器には、当該操作に応じた一連の演出画像 A（例：1・2・3を順次消去し、押し順正解を示す演出画像（例：敵を倒す画像））が表示される。

(4-4) 指示に従う操作を行わなかった場合、指示に従う操作を行わないことが確定したときに、演出画像 A から演出画像 B（例：操作指示画像をすべて消去し、押し順不正解を示す演出画像（例：敵に攻撃される画像））へ切り替える。

(4-5) (4-3) の場合には小役（例：6択ベル正解時の9枚小役）が入賞すると、画像表示器に入賞報知画像（例：GET）が表示されるが、(4-4) の場合には小役（例：6択ベル不正解時の1枚小役）が入賞しても、画像表示器に入賞報知画像（例：GET）が表示されない。

(4-6) (4-4) の場合であっても、当該ゲームが終了するときには、A T に関する情報（例：上乗せゲーム数）が表示され得る。

(4-7) 特定の表示態様（例：「＝1」）及び操作指示画像（例：1・2・3）が表示されている際に、所定のエラー（ドアエラー等）が発生した場合、特定の表示態様は表示を維持するが操作指示画像は非表示となる。

メイン制御手段は、別途の表示器でエラー表示を行うことを想定。

(4-8) 特定の表示態様（例：「＝1」）で表示する場合よりも、特定の表示器に何も表示されない場合の方が、サブボタンの操作を促す演出（サブボタン操作を要する上乗せ演出）が発生し易い。

【3207】

<<ポイント5>>

(5-1) メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様で表示する（例：「＝1」で6択ベルの順押しモニタ表示を行う）場合を有する。

(5-2) 特定の表示態様（例：「＝1」）で表示するときにおいて、画像表示器に第1演出画像（例：1・2・3の押し順＋A T 中画像）を表示する場合と、第2演出画像（例：1・2・3の押し順＋特化型 A T 中画像や上乗せ確定演出発生時）を表示する場合とを有する。

(5-3) 第1演出画像の表示時よりも、第2演出画像の表示時の方が、A T 状態の滞在期間が延長される期待度が高い。

(5-4) 第2演出画像を表示するゲームよりも前のゲームで、当該第2演出画像の表示を示唆する前兆演出を実行可能である。

(5-5) 第2演出画像（及び前兆演出）は、A T 残りゲーム数が所定値未満（例：バトル演出状態時、LAST?ゲーム表示時）になると表示されない。

【3208】

<<ポイント6>>

(6-1) メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様（例：「＝1」）で表示する場合を有する。

(6-2) 特定の表示態様（例：「＝1」）で表示するときにおいて、画像表示器に第1表示態様（例：1・2・3）で表示する場合と、第2表示態様（例：→（矢印の記号））で表示する場合とを有する。

(6-3) 第1表示態様(例: 1・2・3)は数字によって構成される押し順が特定可能な表示態様であり、第2表示態様(例: →(矢印の記号))は数字以外で構成される押し順が特定可能な表示態様である。

(6-4) 第1表示態様の表示時と、第2表示態様の表示時とでは、AT状態の滞在期間が延長される期待度が異なる。

第2表示態様の表示時も、押し順に従う操作を行わなかった場合には、ポイント4の基本動作に従う。

【3209】

<<ポイント7>>

(7-1) 押し順によって払出し数異なる第1抽選結果(例: 正解押し順が左→中→右の押し順ベル)と、押し順によらず払出し数が同一の第2抽選結果(例: 共通ベル)を備える。

(7-2) 第1抽選結果が決定されたときと、第2抽選結果が決定されたときとでは、指示機能に関する利益が異なる(例: ATの上乗せ・・・第1抽選結果>第2抽選結果)。

(7-3) 報知遊技中のとき第1抽選結果が決定されたとき、メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様(例: 「=1」)を表示し、画像表示器にも押し順が特定可能な表示態様で表示する。

(7-4) 報知遊技中のとき第2抽選結果が決定されたとき、画像表示器に押し順を表示する場合を有する。

(7-5) 報知遊技中のとき第2抽選結果が決定されたとき、画像表示器に押し順を表示する場合と表示しない場合とでは、報知遊技の滞在期間が延長される期待度が異なる
※報知遊技中のとき第2抽選結果が決定されたとき、画像表示器に押し順を表示する場合、押し順に従う操作を行わなかった場合には、ポイント4の基本動作に従う。

【3210】

<<ポイント8>>

(8-1) 第1抽選結果は押し順によって払出し数異なる抽選結果である。

(8-2) ボーナス内部中に第1抽選結果が決定された場合には、押し順に関わらず払出し数が同じになるようにリールを停止制御する。

(8-3) 報知遊技中、且つ、ボーナス内部中のときに第1抽選結果が決定された場合、メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様(例: 「=1」)を表示し、画像表示器にも押し順が特定可能な表示態様で表示する。

(8-4) 報知遊技中、且つ、非ボーナス内部中のときに第1抽選結果が決定された場合と、報知遊技中、且つ、ボーナス内部中のときに第1抽選結果が決定された場合とで、特定の表示器には同一の特定の表示態様(例: 「=1」)を表示するが、画像表示器には異なる態様の押し順表示がされ得る(例: 前者では、1・2・3、後者では、→(矢印の記号))。

後者の場合、押し順に従う操作を行わなかった場合には、ポイント4の基本動作に従う。

(8-5) (8-3)のケースの場合、前ゲームでボーナスを入賞させる旨の演出が表示されている場合には、その表示を消去する。

(8-6) 報知遊技中、且つ、ボーナス内部中のときには、ATに関する情報(例: 上乗せゲーム数)が表示され得ない。

上乗せが確定しているものの当該上乗せ分が未報知の場合、ボーナス内部中を脱した後(ボーナス遊技中、ボーナス終了後)まで報知を先延ばし。

【3211】

<<ポイント9>>

(9-1) 押し順によって有利度合いが変化する第1抽選結果(例: 第1停止が左で高RTを維持する押し順リプレイ)と、押し順によって有利度合いが変化しない第2抽選結果(例: 特殊リプレイ)を備える。

(9-2) 第2抽選結果が決定されたとき、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順の報知を行う遊技(例:A Tの上乗せが決定した(している)ときや特化ゾーンに移行することが決定した(している)とき)と、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順の報知を行わない遊技とを有する。

(9-3) 特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順を報知を行うとき、メイン制御手段で制御される特定の表示器には押し順を報知せず、サブ制御手段に制御される画像表示器では押し順を報知する。

(9-4) 第2抽選結果が決定され、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順の報知(以下、逆押し7報知)を行う場合、特定の図柄組み合わせ(例:7リプレイ)が揃わなくても(目押しミスがあっても)、当該ゲームの終了時にはA Tに関する情報(例:上乗せゲーム数)が表示され得る。

(9-5) 第2抽選結果が決定され、逆押し7報知を行わない場合、特定の図柄組み合わせ(例:777リプレイ)が揃っても、当該ゲームの終了時にはA Tに関する情報(例:上乗せゲーム数)が表示されない。

(9-6) 第1抽選結果が決定された場合には、逆押し7報知が表示されないが、第3抽選結果(押し順なし通常リプレイ)が決定された場合には、逆押し7報知が表示され得る。

(9-7) 逆押し7報知に従う操作を行わなかった場合(逆押ししなかった場合、第1停止で7が停止しなかった場合)であっても、当該逆押し7報知を維持し得る。

【3212】

<<ポイント10>>

(10-1) 押し順によって有利度合いが変化する第1抽選結果(例:第1停止が左で高R Tを維持する押し順リプレイ)と、押し順によって有利度合いが変化しない第2抽選結果(例:特殊リプレイ)を備える。

(10-2) 第2抽選結果は、第1のR Tよりも第2のR T(報知遊技中において滞在している可能性が高い高R T)で当選する確率が高い。

(10-3) 第2抽選結果が決定されたとき、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順を報知を行う遊技(例:A Tの上乗せが決定した(している)ときや特化ゾーンに移行することが決定した(している)とき)と、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順の報知を行わない遊技とを有する。

(10-4) 報知遊技が終了した後であって第2のR Tから第1のR Tに転落する前に第2抽選結果が決定されたときには、特定の図柄組合せが停止表示不可能な押し順を報知する。

報知遊技が終了した後であって第2のR Tから第1のR Tに転落する前では、AT抽選されないことが確定

(10-5) (10-4)のケースにおいて、特定の図柄組み合わせ(例:777リプレイ)が揃っても、当該ゲームの終了時にはA Tに関する情報(例:上乗せゲーム数)が表示されない。

(10-6) 第1抽選結果が決定された場合には、(10-4)のケースと同様の演出が表示されないが、第3抽選結果(押し順なし通常リプレイ)が決定された場合には、(10-4)のケースと同様の演出が表示され得る。

【3213】

<<ポイント11>>

(11-1) 押し順小役(又はリプレイ)の正解押し順は6択であり、報知遊技のときに画像表示器に第1停止から第3停止までの操作順序を報知する。

(11-2) 押し順リプレイ(又は小役)の正解押し順は3択であるが、報知遊技のときに画像表示器に第1停止から第3停止までの操作順序を報知する。

(11-3) (11-1)のケースと、(11-2)のケースとでは、画像表示器で操作順序を報知する際の表示態様が同一である(色や形等で、成立役を報知しない)。

(11-2)のケースの場合、押し順に従う操作を行わなかった場合として、3択には

10

20

30

40

50

正解し残りの押し順が不正解or 3 択に不正解の 2 通りがあるので、夫々別々の演出動作とする。

【3 2 1 4】

(第 2 1 実施形態)

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な演出の実行態様は、前述した構成のみには限定されない。そこで前述した構成とは異なる演出の実行態様に関する構成を有する回胴式遊技機の構成を第 2 1 実施形態として以下に詳述する。

【3 2 1 5】

はじめに、図 5 3 6 は、第 2 1 実施形態における図柄組み合わせ一覧である。同図においては、第 1 9 実施形態との相違点についてのみ詳述する。まず、図 5 3 6 の 6 8 番に対応する「再遊技 0 6」は、R T 1 へ移行（昇格）し得る図柄組み合わせであり、R T 状態が「R T 0」や「R T 4」である場合に、「再遊技 0 6」となる図柄組み合わせが停止表示されると「R T 1」へ移行（昇格）する。また、6 9 番に対応する「再遊技 0 7」は、「R T 4」へ移行し得る図柄組み合わせであり、R T 状態が「R T 1」である場合に、「再遊技 0 7」となる図柄組み合わせが停止表示されると「R T 4」へ移行する。

【3 2 1 6】

次に、図 5 3 7 は、第 2 1 実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。第 2 1 実施形態においては、再遊技役は再遊技 - A ～再遊技 - D 3（当選番号 1 ～ 6）と再遊技 - E 1 ～ E 3（当選番号 2 8 ～ 3 0）と再遊技 - F 1 ～ F 3（当選番号 3 1 ～ 3 3）とが、設けられており、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、第 2 1 実施形態においては、最も右の列である「条件装置」の項目に図示されているように、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止順番や停止位置に応じて複数種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の条件装置のうち同一の当選番号となる条件装置を纏めて、右から 3 番目の列である「条件装置（名称）」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号 1 に対応する条件装置である「再遊技 - A」においては、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技 0 1」、「再遊技 0 2」、「再遊技 0 3」の 3 種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されている。尚、「条件装置（名称）」を単に条件装置を称することがある。また、「再遊技 0 1」等の再遊技に関する条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞 0 1」等の入賞することで遊技メダルが払い出される条件装置を小役と称することがあり、「1 種 B B - A」等の停止表示されることにより B B が開始することとなる条件装置を B B 役と称することがある。また、当選番号 2 1 ～ 2 3 及び 2 5 ～ 2 7 に当選した場合には、B B 役と小役とが重複して当選することとなり、そのような場合には、当選した小役に対応する図柄が停止表示し得る位置にて左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 を操作すると B B 役に対応する図柄が停止表示せずに小役に対応する図柄が停止表示する一方、小役に対応する図柄が停止表示しない（引き込めない）位置にて左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せずに B B 役に対応する図柄が停止表示するよう構成されている。具体的には、例えば、当選番号 2 1 の条件装置である「1 種 B B - B + 入賞 - C」に当選した場合には、「入賞 1 2」又は「入賞 1 3」であるチェリーと、「1 種 B B - B」である黒セブンとのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リール M 5 1 → 中リール M 5 2 → 右リール M 5 3 の順番にリールを停止させる場合において、（1）第 1 停止にて左リール M 5 1 の上段に図柄番号 0 ～ 4 番（図 4 3 8 のリール配列を参照）が位置している操作タイミングにて左停止ボタン D 4 1 を操作した場合には、左リール M 5 1 の上段に「入賞 1 2」に対応する図柄番号 4 番が停止し、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止位置に拘らず、「入賞 1 2」が停止表示される。（2）第 1 停止にて左リール M 5 1 の上段に図柄番号 5 ～ 1 2 番が位置している操作タイミングにて左停止ボタン D 4 1 を操作した場合には、左リール M

5 1の上段に「入賞13」に対応する図柄番号6番、11番、又は16番が停止し、中リールM52及び右リールM53の停止位置に拘らず、「入賞13」が停止表示される。(3-1)第1停止にて左リールM51の上段に図柄番号13~19番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD41を操作した場合には、左リールM51の上段に「1種BB-B」に対応する図柄番号17番又は19番が停止する。(3-2)第2停止にて中リールM52の中段に図柄番号14~18番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンD42を操作した場合には、中リールM52の中段に「1種BB-B」に対応する図柄番号18番が停止し、その後、第3停止にて右リールM53の下段に図柄番号13~17番が位置している操作タイミングにて右停止ボタンD43を操作した場合には、右リールM53の下段に「1種BB-B」に対応する図柄番号17番が停止し、BB役が停止表示されることとなる。(3-3)第2停止にて中リールM52の中段に図柄番号19~13番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンD42を操作した場合には、中リールM52の中段に「1種BB-B」に対応する図柄番号18番が停止できず、いずれの条件装置も停止表示されないこととなる。

【3217】

次に、「役割」の項目には、「条件装置(名称)」がどのような役割となっているかを図示しており、当選番号1に対応する「通常リプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、RT状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であり、当選番号2に対応する「逆押し白7揃いリプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、RT状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、逆押し(右リールM53→中リールM52→左リールM51の順にリールを停止させること)にて、右リールM53の図柄番号18~2番の範囲、中リールM52の図柄番号9~13番の範囲、左リールM51の図柄番号5~10番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、右リールM53、中リールM52及び左リールM51の下段に「白セブン」が停止表示され、遊技者から見ると白セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技-Bに当選し、AT上乘せ抽選に当選したゲームにおいて、逆押しで「白セブン」を狙うよう指示する演出(詳細は後述する)を実行することにより、AT上乘せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。当選番号3に対応する「順押し黒7揃いリプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず、RT状態が移行しない再遊技役が停止表示される再遊技に係る条件装置であるが、順押し(左リールM51→中リールM52→右リールM53の順にリールを停止させること)にて、左リールM51の図柄番号13~19番の範囲、中リールM52の図柄番号14~18番の範囲、右リールM53の図柄番号13~17番の範囲が各リールの下段に位置している操作タイミングにて停止ボタンを操作することにより、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の下段に「黒セブン」が停止表示され、遊技者から見ると黒セブンが下段に揃っているように見えるよう構成されている。尚、再遊技-Cに当選し、AT上乘せ抽選に当選したゲームにおいて、順押しで「黒セブン」を狙うよう指示する演出(詳細は後述する)を実行することにより、AT上乘せ抽選に当選した旨を遊技者に報知し得るよう構成されている。

【3218】

また、当選番号4に対応する「RT維持RP1** (3択)」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか(いずれの停止ボタンを操作するか)によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを左リールM51とした場合には、RT状態が移行しない「再遊技01」、「再遊技02」又は「再遊技03」が停止表示され、第1停止リールを中リールM52又は右リールM53とした場合には、RT状態が「非RT」、「RT1」又は「RT3」から「RT0」に移行し得る「再遊技04」が停止表示される。また、当選番号5に対応する「RT維持RP*1* (3択)」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか(いずれの停止ボタンを操作するか)によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを中リールM52とした

場合には、R T状態が移行しない「再遊技03」が停止表示され、第1停止リールを左リールM51又は右リールM53とした場合には、R T状態が「非R T」、「R T1」又は「R T3」から「R T0」に移行し得る「再遊技04」が停止表示される。また、当選番号6に対応する「R T維持R P**1(3択)」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか(いずれの停止ボタンを操作するか)によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを右リールM53とした場合には、R T状態が移行しない「再遊技01」又は「再遊技03」が停止表示され、第1停止リールを左リールM51又は中リールM52とした場合には、R T状態が「非R T」、「R T1」又は「R T3」から「R T0」に移行し得る「再遊技04」が停止表示される。

10

【3219】

また、当選番号7~12及び35~40に対応する、「押し順ベル123」~「押し順ベル321」は、リール停止順を6択のいずれとするかによって入賞する小役が相違し得る条件装置であり、例えば、「左リールM51:1、中リールM52:2、右リールM53:3」となっており「123」の場合「左リールM51→中リールM52→右リールM53」の押し順で停止させるという意味であり、例えば、「入賞A-1」(当選番号7)の場合には、「123」=「左→中→右」の順に停止させる(押し順に正解する)と最大獲得枚数である11枚の遊技メダルが獲得できる「入賞01」となる図柄組み合わせが停止表示することとなる。尚、「押し順ベル123」の「123」等はその当選番号における最大獲得枚数を獲得可能な押し順(リール停止順)を示している。尚、最大獲得枚数を獲得可能な押し順以外の押し順にてリールを停止させた場合には、即ち、押し順に正解できないと1枚の払出となるよう構成されており、このように構成することで、「A T中状態」等のA Tに関する状態にて再遊技役の押し順やベルの押し順をナビ(押し順表示装置D270にて最高利益となる押し順を表示)し、「通常遊技状態」等のA Tに関する状態には押し順をナビしないという遊技者の利益率が異なる複数の遊技状態を創出することができる。尚、A Tに関する状態については後述する。

20

【3220】

また、当選番号13に対応する、「共通ベル」は、入賞04~入賞07のいずれが停止しても最大獲得枚数である11枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、押し順に拘らず最大利益が獲得できる条件装置であり、押し順不問ベルと称することがある。また、当選番号15に対応する、「スイカA」は、平行ラインにスイカ(スイカAとスイカBのいずれか)が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図441における60番の入賞14は各リール中段にスイカAが3つ揃いすることとなる。また、当選番号16に対応する、「スイカB」は、斜めラインにスイカ(スイカAとスイカBのいずれか)が3つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図441における66番の入賞16は左リールM51上段にスイカB、中リールM52中段にスイカB、右リールM53下段にスイカAのように、斜め右下がりにはスイカが3つ揃いすることとなる。また、当選番号17に対応する、「BB中弱レア小役(斜めベル揃い)」は、有効ライン上にベルが3つ揃いし得る条件装置であり、詳細は後述するが、BB中に当選することによってA T上乘せ抽選が実行される条件装置である。また、当選番号18に対応する、「BB中強レア小役(V字ベル揃い)」は、左リールM51上段、中リールM52中段、右リールM53上段にベルが停止表示され得る条件装置であり、詳細は後述するが、BB中に当選することによってA T上乘せ抽選が実行される条件装置である。

30

40

【3221】

また、当選番号28に対応する「R T昇格R P1** (3択)」は第1停止リールを左リールM51と中リールM52と右リールM53とのいずれにするか(いずれの停止ボタンを操作するか)によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第1停止リールを中リールM52又は右リールM53とした場合には、R T状態が移行しない「再遊技01」が停止表示され、第1停止リールを左リールM51とした場合には、R T状態が「R T0」又は「R T4」から「R T1」に移行し得る「再遊技06」が停止表示

50

される。また、当選番号 29 に対応する「RT 昇格 RP*1*(3 択)」は第 1 停止リールを左リール M51 と中リール M52 と右リール M53 とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第 1 停止リールを左リール M51 又は右リール M53 とした場合には、RT 状態が移行しない「再遊技 01」又は「再遊技 02」が停止表示され、第 1 停止リールを中リール M52 とした場合には、RT 状態が「RT0」又は「RT4」から「RT1」に移行し得る「再遊技 06」が停止表示される。また、当選番号 30 に対応する「RT 昇格 RP**1(3 択)」は第 1 停止リールを左リール M51 と中リール M52 と右リール M53 とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第 1 停止リールを左リール M51 又は中リール M52 とした場合には、RT 状態が移行しない「再遊技 01」、「再遊技 02」又は「再遊技 03」が停止表示され、第 1 停止リールを右リール M53 とした場合には、RT 状態が「RT0」又は「RT4」から「RT1」に移行し得る「再遊技 06」が停止表示される。

10

【3222】

また、当選番号 31 に対応する「特化用移行 RP1** (3 択)」は第 1 停止リールを左リール M51 と中リール M52 と右リール M53 とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第 1 停止リールを中リール M52 又は右リール M53 とした場合には、RT 状態が移行しない「再遊技 01」が停止表示され、第 1 停止リールを左リール M51 とした場合には、RT 状態が「RT1」から「RT4」に移行し得る「再遊技 07」が停止表示される。また、当選番号 32 に対応する「特化用移行 RP*1*(3 択)」は第 1 停止リールを左リール M51 と中リール M52 と右リール M53 とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第 1 停止リールを左リール M51 又は右リール M53 とした場合には、RT 状態が移行しない「再遊技 01」又は「再遊技 02」が停止表示され、第 1 停止リールを中リール M52 とした場合には、RT 状態が「RT1」から「RT4」に移行し得る「再遊技 07」が停止表示される。また、当選番号 33 に対応する「特化用移行 RP**1(3 択)」は第 1 停止リールを左リール M51 と中リール M52 と右リール M53 とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第 1 停止リールを左リール M51 又は中リール M52 とした場合には、RT 状態が移行しない「再遊技 01」、「再遊技 02」又は「再遊技 03」が停止表示され、第 1 停止リールを右リール M53 とした場合には、RT 状態が「RT1」から「RT4」に移行し得る「再遊技 07」が停止表示される。

20

30

【3223】

次に、「ボーナス当選情報」の項目には、0～3 までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第 21 実施形態においては、ボーナス（BB 役）が含まれない当選番号はボーナス当選情報を 0 とし、ボーナス（BB 役）が含まれる当選番号として、1 種 BB - A が含まれる当選番号（19）のボーナス当選情報を 1、1 種 BB - B が含まれる当選番号（20～23）のボーナス当選情報を 2、1 種 BB - C が含まれる当選番号（24～27）のボーナス当選情報を 3 としている。ボーナス当選情報を主制御基板 M が記憶することによっていずれの BB 成立の有無やいずれの BB 役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、ボーナス当選情報の詳細については後述する。

40

【3224】

次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、0～24 までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第 21 実施形態においては、再遊技役と小役とが含まれない当選番号（ハズレに対応する当選番号 0 とボーナスに対応する当選番号 19・20・24）は入賞・再遊技当選情報を 0 とし、再遊技役又は小役が含まれる当選番号に対して 1～24 の入賞・再遊技当選情報を条件装置毎に振り分けている。入賞・再遊技当選情報を主制御基板 M が記憶することによっていずれの再遊技役又は小役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、入賞・再遊技当選情報の詳細については後述する。

50

【3225】

次に、「演出グループ番号」の項目には、0～13までの数値が当選番号毎に振り分けられている。演出グループ番号を主制御基板M側から副制御基板S側に送信することによって、副制御基板S側が実行する演出を決定することができるよう構成されている。尚、演出グループ番号の詳細については後述する。

【3226】

次に、「出玉グループ番号」の項目には、0～17までの数値が当選番号毎に振り分けられている。出玉グループ番号を主制御基板Mが記憶し、当該記憶した出玉グループ番号をATに関する抽選（例えば、AT抽選、AT上乗せ抽選）を実行する際に使用することにより、ATに関する抽選処理を実行するためのプログラム、データ容量を削減することができる。尚、出玉グループ番号が0となる条件装置が当選してもAT抽選及びAT上乗せ抽選は実行されない。一方、出玉グループ番号が0でない条件装置が当選した場合には、AT抽選又はAT上乗せ抽選が実行され得ることとなる。尚、出玉グループ番号の詳細については後述する。また、出玉グループ番号が0となる条件装置が当選した場合にも、AT抽選又はAT上乗せ抽選が実行され得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、出玉グループ番号が0となる条件装置が当選してAT抽選又はAT上乗せ抽選が実行された場合には、当該抽選結果がかならずハズレ（非当選）となるよう構成することが好適である。

【3227】

次に、図537は、第21実施形態における小役、再遊技役に関する当選番号（条件装置番号、当選役とも称す）及びボーナス（BB、BB役とも称す）が役抽選手段により決定される抽選確率（当選率とも称する）を示す一覧である。同図においては、当選番号の当選率を図示している。

【3228】

まず、BB未作動時である「RT0」、「RT1」、「RT2」、「RT3」、「RT4」及び「非RT」における抽選確率について詳述する。第21実施形態においては、RT状態によって当選役（特に、再遊技役）の出現率（抽選確率）が相違し得るよう構成されており、「再遊技役」（すべての再遊技役を合計した出現率）は「RT1」の場合においてその他のRT状態よりも出現率が高くなっている。また、当選番号4～6にて停止表示し得る「再遊技04」（いわゆる転落再遊技役であり、「RT1」であり且つボーナスが当選していない状況下において当該再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示されると、以降「RT0」に移行することとなる）は、「RT1」で当選（出現）し易く、「RT0」、「RT2」及び「RT3」では、「RT1」よりも出現しにくく、「RT4」では、全く出現しないように構成されている。尚、「RT0」及び「RT2」においては、当選番号4～6にて停止表示し得る「再遊技04」が出現し得ることとなるが、「再遊技04」が停止表示されてもRT状態は移行しない。尚、「RT1」において「再遊技04」が停止表示された場合には、「RT0」に移行した、即ち、RT状態が転落した旨を報知する演出である転落演出（例えば、演出表示装置S40に「残念」と表示）を実行し、「RT2」において「再遊技04」が停止表示された場合には、転落演出を実行しないよう構成してもよい。そのように構成することにより、「再遊技04」が停止表示されたにも拘らず、転落演出が実行されなかったことにより、BBに当選していることを認識することができ、遊技の興趣性を高めることができる。尚、そのように構成した場合には、「再遊技04」が停止表示されたことにより出力される効果音と「再遊技04」以外の再遊技役（例えば、RT状態が移行しない「再遊技01」）が停止表示されたことにより出力される効果音とが相違するよう構成してもよく、そのように構成することにより、「再遊技04」が停止表示されたことを遊技者が認識し易く構成することができる。また、押し順ナビが発生しないATに関する状態（例えば、「通常遊技状態」であり、非AT遊技状態と称することがある）である場合と押し順ナビが発生し得るATに関する状態（例えば、「AT中状態」であり、AT遊技状態と称することがある）である場合との両方の場合において「RT1」に滞在することがある。このとき、「RT1」から「RT0」へ移行（

10

20

30

40

50

転落)する可能性がある当選番号が当選したとき、非AT遊技状態のときにはRT状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーD50の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非AT遊技状態においては「RT0」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、RT状態を移行させることが可能となる。一方、AT遊技状態のときにはRT状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する(且つ、RT状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する)ように構成されていても良い。これにより、RT状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降の停止ボタンD40の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号2又は3にて停止表示し得る「再遊技05」(AT状態にて停止表示された場合にAT上乘せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役)は「RT1」で出現するようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うRT状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、第21実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、第21実施形態においては、ボーナスは小役と重複し得るよう構成されており、スイカA(入賞-D)、スイカB(入賞-E)、チェリー(入賞-C)、再遊技(再遊技-A)、押し順ベル(入賞-A1~A6)の一部と重複している。具体的には、当選番号21~23、当選番号25~27及び当選番号34~40がボーナスと小役又は再遊技役とが重複している条件装置となっている。尚、「RT0」と「非RT」とでは、再遊技役の当選確率や当選する再遊技役の種類が類似したり重複したりするように構成しても良く、そのように構成した場合には、副制御基板S側で実行される演出傾向も類似するよう構成することにより、RAMクリア実行後に「非RT」となり、その後、全遊技を通して最も滞在比率が高いRT状態である「RT0」に移行する場合にも、遊技者は常に「RT0」に滞在しているように感じ易く、違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【3229】

また、「RT2」である状況においては、BBに当選しており、且つ、BBが未作動である状況であるため、当選番号20及び24のBB役(小役とは重複していない単独のBB役であり、単独BB役、単独BBと称することがある)に当選した場合には、BB役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「RT2」であり、且つ、1種BB-Aに当選している(持ち越している)状況下、当選番号24の「1種BB-C」に当選した場合には、当該当選番号24に係る1種BB-Cは無効となる。即ち、当選番号0の「ハズレ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している1種BB-Aは当選している状態が継続される。また、「RT2」である状況においては、BBに当選しており、且つ、BBが未作動である状況であるため、当選番号21~23及び当選番号25~27の小役とBB役とが重複している条件装置に当選した場合には、BB役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「RT2」であり、且つ、1種BB-Aに当選している(持ち越している)状況下、当選番号21の「1種BB-B+入賞C」に当選した場合には、当該当選番号21に係る1種BB-Bは無効となり、入賞Cのみが有効となる。即ち、当選番号14の「入賞-C」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している1種BB-Aは当選している状態が継続される。尚、ボーナスとの重複は小役に限られるものでなく、再遊技役の一部とで重複していても良い。例えば、当選番号4~6の再遊技役の一部でボーナスと重複しても良い。このように、ボーナスがRT移行リプレイ(RT状態が移行し得る再遊技役)を含む条件装置とも重複するようにすることで、RT移行リプレイを含む条件装置が当選したときにもボーナスが当選する可能性があり、RT移行リプレイが停止表示されても、ボーナスの否定をしないこととなるため、遊技者に期待を持たせることが可能となる。なお、このように構成した場合には、RT移行リプレイが停止表示されてもRT状態は移行しないように制御する。これにより、遊技者はRT状態が移行(リプレイ確率が相対的に低いRT状態に移行)しているはずであるのにリプレイ確率が低確率になっていない(

10

20

30

40

50

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

【3230】

また、「RT3」は、1種BB-A~1種BB-Cが終了した後のRT状態である。AT抽選に当選していない場合には、押し順ナビが発生しないため、再遊技-D1~D3に当選して「再遊技04」が停止表示することによって「RT0」に移行することとなる(本例では、AT抽選に当選していない状況におけるBB終了後は「低確率状態」に移行するよう構成されている)。他方、AT抽選に当選している場合には、BB終了後のATに関する状態はAT準備状態1であり、AT準備状態1においては押し順ナビが発生するため、「AT準備状態1→AT準備状態2→AT中状態」と移行していくこととなる。「RT3」では、再遊技-E1~再遊技-E3(当選番号28~30)及び再遊技-F1~再遊技-F3(当選番号31~33)が当選しないように構成されている。一方、再遊技-D1~再遊技-D3(当選番号4~6)に含まれる「再遊技04」に対応する図柄組合せが停止表示されることで、「RT0」(AT準備状態2)に移行する。

【3231】

さらに、「RT4」は、後述する特化前兆状態(RT1)であるときに、再遊技-F1~再遊技-F3(当選番号31~33)に含まれる「再遊技07」に対応する図柄組合せが停止表示されることで移行するRT状態である。具体的には、特化前兆状態(RT1)であるときに再遊技-F1~再遊技-F3に当選し、押し順ナビに従って「再遊技07」に対応する図柄組合せを停止表示させたときには、上乗せ特化状態(RT4)に移行する。また、特化前兆状態(RT1)でないとき、換言すると、上乗せ特化状態に移行する権利を遊技者が有していないときに(例えば、AT中状態)、押し順ナビに従うことなく、「再遊技07」に対応する図柄組合せを停止表示させたときには、転落後特化状態(RT4)に移行する。「RT4」では、再遊技-E1~再遊技-E3(当選番号28~30)が当選するように構成されている。このため、上乗せ特化状態であっても、転落後特化状態であっても、再遊技-E1~再遊技-E3(当選番号31~33)に含まれる「再遊技06」に対応する図柄組合せが停止表示されることでRT1に戻る。

【3232】

次に、BB作動時である「1種BB-A, B, C」における抽選確率について詳述する。第21実施形態においては、BB作動中においては、当選番号13の「共通ベル」と当選番号17の「BB中弱レア小役(斜めベル揃い)」と当選番号18の「BB中強レア小役(V字ベル揃い)」との3つの小役が当選し得るよう構成されており、「AT中状態」にて当選したBBの作動中において「BB中弱レア小役(斜めベル揃い)」又は「BB中強レア小役(V字ベル揃い)」に当選した場合にはAT上乗せ抽選が実行されるよう構成されている(詳細は後述することとする)。

【3233】

また、図537の下側の図は、設定値が1である場合の小役出現率を例示しており、共通ベル(当選番号13)においては、RT状態に拘らず出現率が一律となっているが、同図下段に示すように、共通ベルの出現率は設定値(本例では、6段階)によって相違するよう構成されている。具体的には、設定1における置数が3204、設定2における置数が3404、設定3における置数が3604、設定4における置数が3904、設定5における置数が4204、設定6における置数が4504、となっており、設定値が高くなる程出現率が高くなるよう構成されている。このように構成することにより、例えば、遊技者が共通ベルの出現回数(当選回数)を計測しながら遊技を進行した場合、共通ベルに頻繁に当選することにより、遊技している遊技機に係る設定値が相対的に高い設定値であることに期待を抱きながら遊技を進行することができる。また、設定値が高くなるほど1遊技当たりにおける期待値が高くなり、設定値が高くなるほど出玉率が高くなるように構成されている。なお、共通ベルの出現率は設定値によって相違するよう構成されているが、当該共通ベルの当選によっては、後述するAT抽選、AT上乗せ抽選、及び、高確率状態移行抽選は実行されないため、ATに関する状態の移行抽選(ATに関する抽選とも称

10

20

30

40

50

する。)には影響を及ぼさないよう構成されている。

【3234】

次に、図538のブロック図を参照しながら、第21実施形態に係る回胴式遊技機Pの電氣的な概略構成を説明する。はじめに、第21実施形態に係る回胴式遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板Mを中心として、副制御基板S、扉基板D、回胴基板K、電源基板E、中継基板IN、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30等がデータをやり取り可能に接続されて構成されている。尚、図中の実線部がデータのやり取りに関する動きを示したものであり、図中の破線部が電源供給ルートを示したものである。尚、電源供給ルートはこれに限られたものではなく、例えば電源基板Eから主制御基板を介さずに中継基板INや扉基板Dに電源を供給しても良い。

10

【3235】

主制御基板（主制御手段、主基板、メイン制御手段、メイン基板、主遊技部と称することがある）Mは、回胴式遊技機Pで行われる遊技全体の進行を司る基板である。主制御基板Mには、主制御チップCが搭載されており、主制御チップCには、CPU C100、内蔵ROM C110、内蔵RAM C120等がバスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて搭載されている。そして、主制御基板Mは、前扉DUに搭載された扉基板Dから、スタートレバーD50等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板Sや、扉基板D、回胴基板K等に向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している〔例えば、副制御基板Sに向かって指示番号（押し順番号、指示情報、操作情報とも称する）を出力することにより、副制御基板Sは演出表示装置S40上で押し順ナビを実行することが可能となっている〕。

20

【3236】

また、副制御基板（副制御手段、副基板、サブ制御手段、サブ基板、副遊技部と称することがある）Sにも、前述した主制御基板Mと同様に、副制御チップSCが搭載されており、副制御チップSCには、CPU SC100や、ROM、RAM等が設けられていて、バスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて構成されている。また、副制御基板Sには、各種LEDランプS10、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライト（バックランプとも称する）S30等が接続されている。ここで回胴バックライトS30とは、左リールM51、中リールM52、右リールM53夫々の内部に設けられ、リールの表面に描かれた図柄を裏側から照らすライトである。副制御基板Sは、主制御基板Mから受け取った制御コマンドを解析して、各種LEDランプS10、スピーカS20、演出表示装置S40、回胴バックライトS30等にそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。

30

【3237】

扉基板Dには、前述した投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、回転しているリールM50を停止するための停止ボタンD40、リールM50の回転を開始するためのスタートレバーD50、貯留されている遊技メダル（クレジット）や投入された遊技メダルを払い出して遊技を終了するための精算ボタンD60、遊技の状態を表示する各種の表示パネルD70〔不図示であるが、前述した、投入数表示灯D210、操作状態表示灯D180、特別遊技状態表示装置D250、払出数表示装置（押し順表示装置）D270は、クレジット数表示装置D200、有利区間表示器YH、等の表示装置の集合体〕、前扉の開閉判定やエラーの解除や設定値の変更を実行するための扉スイッチD80、投入された後に適合しないと判断された遊技メダル（又は、その他の異物）を放出口D240に払い戻すためのブロックD100等が接続されている。また、この扉基板Dは、前述した主制御基板Mとデータをやり取り可能に接続されている。このため、前扉DUに設けられたスタートレバーD50や、停止ボタンD40、精算ボタンD60等を操作すると、扉基板Dを介して、操作に係る信号が主制御基板Mに供給されるようになっている。また、投入受付センサD10sが遊技メダルの通過を検出した信号も、扉基板Dを介して主制御基板Mに供給される。

40

【3238】

50

また、回胴基板 K には、リール M 5 0 を回転させるための回胴モータ K 1 0 と、リール M 5 0 の回転位置を検出するための回胴センサ K 2 0 等が接続されている。回胴基板 K は、当該回胴センサ K 2 0 によって、リール M 5 0 の回転位置を検出しながら回胴モータ K 1 0 を駆動することにより、リール M 5 0 を、決定された停止位置で停止させることが可能となっている。また、第 2 1 実施形態の回胴式遊技機においては、回胴モータ K 1 0 には、所謂ステップモータ（ステッピングモータ）が使用されている。尚、ステップモータは、リール M 5 0 が 1 回転するステップ数として、4 8 0 ステップが設定されている。また、各リール（左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）には略均一の大きさで所定数（例えば、2 0 個）の図柄が設定されており、1 図柄分に相当するステップ数としては、2 4 ステップ（ $= 4 8 0 / 2 0$ ）が設定されている。尚、ステップ数、リール 1 周あたりの図柄の数は変更しても何ら問題ない。

10

【3 2 3 9】

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

【3 2 4 0】

これら各種制御基板、及び基板で消費される電力は、電源基板 E（電源スイッチ E 1 0 により電源供給の有無を制御する基板）から供給されている。図 5 3 8 では、電源基板 E から電力が供給される様子を破線の矢印で表している。図示されているように、主制御基板 M および副制御基板 S には、電源基板 E から電力が直接供給されており、各種基板（扉基板 D、回胴基板 K、中継基板 I N）には、主制御基板 M を介して電力が供給されている。電源基板 E には所定量（例えば、1 0 0 V）の交流電圧が供給されており、この電力を規定電圧の直流電圧に変換した後、夫々の制御基板及び基板に供給している。

20

【3 2 4 1】

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

30

【3 2 4 2】

次に、図 5 3 9～図 5 6 3 は、第 2 1 実施形態における、主制御基板 M が行う一般的な処理の流れを示したフローチャートである。

【3 2 4 3】

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

40

【3 2 4 4】

まず、図 5 3 9 は、回胴式遊技機 P の電源を投入した後（或いはシステムリセットやユ

50

ーザリセット時において)、主制御基板MのCPUC100にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。まず、ステップ1000で、回胴式遊技機Pの電源を投入した後、ステップ1002で、主制御基板MのCPUC100は、タイマ割り込みをセットする(ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される)。次に、ステップ1004で、主制御基板MのCPUC100は、主制御チップCの機能設定としてシリアル通信の設定(速度、データの長さ、データ送信方法の設定)等を実行する。次に、ステップ1006で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ1008で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域をチェックし(例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵RAMC120に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし)、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ1010で、主制御基板MのCPUC100は、設定キースイッチM20のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ1014で、主制御基板MのCPUC100は、設定キースイッチM20がオフであるか否かを判定する。

【3245】

ステップ1014でYesの場合、ステップ1016で、主制御基板MのCPUC100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ(ステップ1904でオンとなる)及び全RAMのチェックサム状態(ステップ1006でのチェック結果)を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1016でYesの場合、ステップ1020で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1018にて決定された初期化範囲で、RAM領域の初期化を実行する。次に、ステップ1022で、主制御基板MのCPUC100は、電源断時の処理(ステップ1902)にて保存したスタックポインタに係るデータに基づき、スタックポインタを復帰する。次に、ステップ1036で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内を参照し、RAM領域内の設定値に係るデータは正常範囲内(本例では、0~5)であるか否かを判定する。ステップ1036でYesの場合、ステップ1038で、主制御基板MのCPUC100は、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ1040で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1002にてセットしたタイマ割り込みを開始する。次に、ステップ1042で、主制御基板MのCPUC100は、電源断処理済みフラグをオフにし、復帰したスタックポインタに従い電源断時の処理に復帰する。

【3246】

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

【3247】

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

【3248】

また、ステップ1014でNoの場合、ステップ1028で、主制御基板MのCPUC100は、RAM内の電源断処理済みフラグのオン・オフ(ステップ1904でオンとなる)及び全RAMのチェックサム状態(ステップ1006でのチェック結果)を参照し、RAM内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1028でYesの場合、ステップ1030で、主制御基板MのCPUC100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値(設定値データ)を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット

(例えば、レジスタ領域内にセット)し、ステップ1034に移行する。RAMの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値(設定値データ)を記憶する記憶領域のみに限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計(有利区間+通常区間+待機区間)ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もRAMの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率(有利区間比率)を算出及び表示することができることとなる。また、有利区間比率の算出処理は、単位遊技が終了するタイミングで算出するよう構成されている。また、有利区間比率は、遊技機の電源が投入されると表示される(例えば、4桁の7セグメントディスプレイに表示される)。具体的な表示態様としては、「有利区間比率→6000ゲームあたりの連続役物比率→6000ゲームあたりの役物比率→累積の連続役物比率→累積の役物比率」の順に5秒間隔で繰り返し表示される。尚、連続役物比率とは「RBが作動している状態での払出し数/総払出し数」であり、役物比率とは「RB、CB、又はSBが作動している状態での払出し数/総払出し数」である。他方、ステップ1028でNoの場合、ステップ1032で、主制御基板MのCPU C100は、RAMの初期化範囲をRAM内の設定値(設定値データ)を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット(例えば、レジスタ領域内にセット)し、ステップ1034に移行する。次に、ステップ1034で、主制御基板MのCPU C100は、ステップ1030又はステップ1032にて決定された初期化範囲で、RAM領域の初期化を実行する。次に、ステップ1100で、主制御基板MのCPU C100は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

10

20

【3249】

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

30

【3250】

次に、図540は、図539におけるステップ1100のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ1102で、主制御基板MのCPU C100は、スタックポインタをセットする(当該処理の先頭アドレスで初期化する)。次に、ステップ1104で、主制御基板MのCPU C100は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ1106で、主制御基板MのCPU C100は、RAM領域内の設定値(設定値データ)は正常範囲内(本例では、0~5)ではないか否かを判定する。尚、設定値(設定値データ)を1~6で管理していた場合、RAMの初期化を実行し設定値が「0」となったときに「1」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値(設定値データ)の正常範囲を0~5として管理することにより、RAMの初期化を実行した後の設定値(設定値データ)の補正処理(ステップ1106及びステップ1108の処理)を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ1106でYesの場合、ステップ1108で、主制御基板MのCPU C100は、設定値(設定値データ)に所定値(例えば、0=遊技者にとって最も不利となる値)をセットし、ステップ1110に移行する。他方、ステップ1106でNoの場合にもステップ1110に移行する。次に、ステップ1110で、主制御基板MのCPU C100は、エラー表示LED(例えば、払出数表示装置D270)に設定変更装置作動中である旨(例えば、全セグメントを点灯させる「88」)を表示し、設定表示LED(不図示)に設定値を表示(設定値に係る表示はRAM内で保持している設定値(設定値データ)に1を加算した数値となっている)し、ステ

40

50

ップ1112に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置D270は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、7セグLEDの一部に故障が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置D270に7セグメントを全点灯「88」させることにより、7セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値の表示に係る構成として、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に1を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のRAMの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ1110の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

10

【3251】

次に、ステップ1112で、主制御基板MのCPUC100は、設定／リセットボタンM30がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1112でYesの場合、ステップ1114で、主制御基板MのCPUC100は、現在の設定値（設定値データ）に1を加算し（加算した結果設定値（設定値データ）が5を超過した場合には、設定値（設定値データ）は0となる）、ステップ1116に移行する。尚、ステップ1112でNoの場合にも、ステップ1116に移行する。次に、ステップ1116で、主制御基板MのCPUC100は、スタートレバーD50がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ1116でNoの場合には、ステップ1112に移行し、ステップ1112～ステップ1116の処理をループする。ステップ1116でYesの場合、ステップ1118で、主制御基板MのCPUC100は、設定キースイッチM20がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ1118でNoの場合には、ステップ1118の処理をループする。他方、ステップ1118でYesの場合、ステップ1120で、主制御基板MのCPUC100は、エラー表示LED（不図示）に設定変更装置の作動が終了した旨を表示し、設定表示LED（不図示）の設定値（設定値データ）の表示を消去する。次に、ステップ1122で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のRT状態を「非RT」に決定する。尚、「非RT」とはRAMクリア実行後に移行することとなるRT状態であり、「非RT」である状況にて、押し順ベルの溢し目が停止表示されることにより「RT0」に移行することとなる（RT状態の移行については詳述することとする）。次に、ステップ1124で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「低確率状態」に決定する。次に、ステップ1126で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降の遊技区間を通常区間に決定する。次に、ステップ1128で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間表示器YHを消灯し（電源断の時点で消灯しており新たに点灯せずに消灯を維持する）、ステップ1200の遊技進行制御処理に移行する。このように、第21実施形態においては、設定変更装置制御処理が実行された場合、換言すると、RAMクリアが実行された場合には、RT状態が「非RT」、ATに関する状態が「低確率状態」、遊技区間が「通常区間」となるよう構成されている。

20

30

【3252】

ここで、ステップ1122、ステップ1124、ステップ1126及びステップ1128の処理を、前述した図539のステップ1034の処理（決定された初期化範囲でRAMの初期化を実行する処理）によって実行するよう構成してもよい。具体的には、ステップ1034の処理として、（1）RT状態を管理するアドレス（記憶領域）に「0」（「非RT」に対応するデータ）を記憶する、（2）ATに関する状態を管理するアドレス（記憶領域）に「0」（「低確率状態」に対応するデータ）を記憶、（3）遊技区間を管理するアドレス（記憶領域）に「0」（「通常区間」に対応するデータ）を記憶、（4）有利区間表示器YHの点灯・消灯を管理するアドレスに「0」（有利区間表示器YHの消灯に対応するデータ）を記憶、の4つの処理が含まれるよう構成してもよい。尚、RT状態を管理するアドレス（記憶領域）は、ステップ1028でYesと判定した場合の初期化

40

50

範囲（所定範囲）とステップ1028でNoと判定した場合の初期化範囲（特定範囲）とのいずれにも含まれるよう構成してもよいし、ステップ1028でYesと判定した場合の初期化範囲（所定範囲）には含まれないがステップ1028でNoと判定した場合の初期化範囲（特定範囲）には含まれるよう構成してもよい。また、ステップ1034のRAM初期化の処理をステップ1118の後の処理にて実行するよう構成してもよく、具体的には、ステップ1028でYesの場合には、ステップ1102～ステップ1118の処理を実行した後に設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に対してRAMの初期化を実行し、ステップ1028でNoの場合には、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域に対してRAMの初期化を実行し、その後ステップ1102～ステップ1118の処理を実行した後に設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に対してRAMの初期化を実行するよう構成してもよい。

10

【3253】

次に、図541は、図539におけるステップ1300の（及び他のフローチャートにおいて呼び出された）サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、主制御基板MのCPUC100は、割り込みを禁止する（以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない）。次に、ステップ1304で、主制御基板MのCPUC100は、出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次に、ステップ1306で、主制御基板MのCPUC100は、出力ポート（本例では、0～6であり、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力）をオフにする。次に、ステップ1308で、主制御基板MのCPUC100は、次のポート出力アドレスをセットする（この繰り返しにより、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力が順次停止される）。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPUC100は、各出力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ1310でYesの場合には、ステップ1312で、主制御基板MのCPUC100は、セットされているエラー表示を実行し（本処理を実行する際には何らかのエラーが発生している）、当該処理の実行を繰り返し、電源電圧が低下することでリセット信号が入力されて終了する。（即ち、無限ループに突入するので、復帰を促す一切の操作を受け付けない）。尚、ステップ1310でNoの場合には、ステップ1306に移行する。尚、ステップ1306～ステップ1310の処理は、LED・モータへの出力をクリアする処理である（但し、外部出力信号はクリアしないので、エラーに関する情報やエラー発生時における遊技進行状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である）。

20

30

【3254】

次に、図542は、図540におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（1枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1202で、主制御基板MのCPUC100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1203で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに必要なRAM領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。尚、ステップ1203は、前回の遊技で使用したデータ（例えば、条件装置番号（当選番号）、演出グループ番号、指示情報）をクリアするためのデータ（RAMのアドレスをクリアするための「0」のデータ）をRAMにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ1204で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームにおけるRT状態（例えば、「RT0」等）をセットする。なお、設定変更後（RAMクリア後）の最初の遊技におけるRT状態は、「非RT」である。次に、ステップ1205で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1204でセットしたRT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。尚、RT状態をセットする処理は、図457のステップ1704にて実行してもよい。また、ステップ1704にてRT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしても良い。また、RT状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみRT状態をサブ側に送信するよう構成してもよ

40

50

い。次に、ステップ1206で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおけるATに関する状態（例えば、「AT中状態」等）をセットする。なお、設定変更後（RAMクリア後）の最初の遊技におけるATに関する状態は、「低確率状態」である。次に、ステップ1207で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1206でセットしたATに関する状態に関するコマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットする。また、ATに関する状態をセットする処理は、前述した各ステップで実行してもよい。また、ATに関する状態を副制御基板S側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみATに関する状態を副制御基板S側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1208で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにおける遊技区間（例えば、「有利区間」等）をセットする。なお、設定変更後（RAMクリア後）の最初の遊技における遊技区間は、「通常区間」である。次に、ステップ1208-1で、主制御基板MのCPU100は、ステップ1208でセットした遊技区間に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ1209で、主制御基板MのCPU100は、メダル払出装置Hが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Hから溢れ出たメダルを格納するサブタンク（不図示）を備え、サブタンクに設けられた複数の満杯検知センサによる電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ1209でYesの場合、ステップ1218に移行する。

【3255】

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

【3256】

次に、図543は、図540におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（2枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1220で、主制御基板MのCPU100は、遊技メダルがベットされていない、且つ、クレジットが存在していないか否かを判定する。ステップ1220でYesの場合、ステップ1221で、主制

10

20

30

40

50

御基板MのCPUC100は、設定表示条件を充足している（例えば、扉スイッチD80、設定キースwitchM20がすべてオンとなると当該条件を充足する）か否かを判定する。ステップ1221でYesの場合、ステップ1222で、主制御基板MのCPUC100は、設定表示LED（不図示だが、払出数表示装置D270、クレジット数表示装置D200、投入数表示灯D210としてもよい）に設定値（設定値データ）を表示し（設定確認モードに移行し）、設定キースwitchM20がオフとなったことを条件にステップ1221に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板S側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ1220又はステップ1221でNoの場合、ステップ1224で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ1225で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ1226で、主制御基板MのCPUC100は、ブロックD100がオンか否かを判定する。ステップ1226でYesの場合、ステップ1227で、主制御基板MのCPUC100は、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンであるか否かを判定する（第1実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを2つ有しており、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなると、遊技メダルを1枚受け付けたと判定する）。ステップ1227でYesの場合、ステップ1230で、主制御基板MのCPUC100は、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフであるか否かを判定する（第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなった後、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフとなると、受け付けた1枚の遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過したと判定する）。ステップ1230でYesの場合、ステップ1231で、主制御基板MのCPUC100は、1枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ1231の後、主制御基板MのCPUC100は、クレジットが上限数（本例では、50）、且つ、ベット数が最大数（本例では、3）であるか否かを判定し、Yesと判定した場合にはブロックD100をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ1230でNoの場合には、ステップ1230の処理を繰り返し、ステップ1226またはステップ1227でNoの場合には、ステップ1232に移行する。

【3257】

次に、ステップ1232で、主制御基板MのCPUC100は、精算ボタンD60の操作があったか否かを判定する。ステップ1232でYesの場合、ステップ1233で、主制御基板MのCPUC100は、クレジットの残り枚数又はベットされている遊技メダルが存在するか否かを判定する。ステップ1233でYesの場合、ステップ1234で、主制御基板MのCPUC100は、ホッパ駆動フラグ（RAM領域内のフラグであり、ホッパモータH80を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル1枚の払出を実行する。次に、ステップ1236で、主制御基板MのCPUC100は、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する（第1実施形態においてはメダルの払出を検出するための払出センサを2つ有しており、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ1236でYesの場合、ステップ1247に移行する。ここで、フローチャート上には明記してはいないが、前回遊技が再遊技役であった場合にはクレジットの残り枚数のみが精算の対象となる。

【3258】

他方、ステップ1236でNoの場合、ステップ1241で、主制御基板MのCPUC100は、ホッパ駆動後（ステップ1234の処理のタイミング後）から所定時間（例えば、5秒）経過したか否かを判定する。具体的には、ホッパ駆動信号をホッパモータH80に送信している（ホッパモータH80が回転している）のにもかかわらず、メダルが払い出されていないと判定している状況が所定時間継続したか否かを判定する。ステップ1

241でYesの場合、ステップ1242で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、メダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1244で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラー表示を実行する。次に、ステップ1245で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1245でYesの場合、ステップ1246で、主制御基板MのCPUC100は、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1247に移行する。他方、ステップ1245でNoの場合、ステップ1244に移行する。

【3259】

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

【3260】

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

【3261】

次に、図544は、図540におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。まず、ステップ3600で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、内部抽選実行処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、AT状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ1450で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、条件装置番号管理処理を実行する。次に、ステップ1259で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態はAT上乘せ抽選可能な状態であるか否かを判定する。ここで、第21実施形態に係るAT上乘せ抽選を実行可能なATに関する状態は、「AT中状態」、「上乘せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利BB状態」となっており、「有利BB内部中遊技」においては、ATカウンタ値が0より大きい状態となり得るがAT上乘せ抽選は実行しないよう構成されている。これは、「有利BB内部中遊技」において、遊技者が敢えてBBの図柄組合せを揃えさせないことの方が、遊技者にとって有利になってしまうことを防止するためである。尚、「有利BB内部中遊技」にてAT上乘せ抽選を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「有利BB内部中遊技」にてAT上乘せ抽選に当選してもすぐには報知せずに、その後BBが終了したタイミングでAT上乘せ抽選に当選した旨、又は、ATゲーム数が上乘せされた後のAT残りゲーム数を報知するよう構成してもよい。また、第21実施形態においては、「転落後特化状態」、「転

10

20

30

40

50

落後A T中状態」及び「ベル溢し後状態」においても、A T上乗せ抽選を実行しないよう構成されている。「転落後特化状態」、「転落後A T中状態」及び「ベル溢し後状態」においてはA Tカウンタ値の減算が実行されないよう構成されているため、遊技者が押し順ナビを無視して、「転落後特化状態」、「転落後A T中状態」又は「ベル溢し後状態」に移行した場合に、A T上乗せ抽選を実行し得るよう構成してしまうと、押し順ナビに従わない方が従うよりも高利益になってしまう恐れがある。そのため、第21実施形態においては、「転落後特化状態」、「転落後A T中状態」及び「ベル溢し後状態」においてはA T上乗せ抽選を実行しないよう構成している。尚、第21実施形態においては、「転落後特化状態」、「転落後A T中状態」及び「ベル溢し後状態」においては、A Tカウンタ値の減算を実行しないよう構成されているが、ゲームを実行する毎にA Tカウンタ値を減算するよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、A T上乗せ抽選を実行し得るよう構成してもよい。ステップ1259でYesの場合、ステップ1500で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、ゲーム数上乗せ実行処理を実行し、ステップ3100に移行する。他方、ステップ1259でNoの場合にもステップ3100に移行する。このゲーム数上乗せ実行処理は、A Tに関する状態に応じて異なる抽選テーブルを用いて抽選を実行することも可能であるが、設定値に応じては抽選確率が異なる（同一の抽選テーブルを用いて抽選を実行する）ことが好適である。次に、ステップ3100で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、フリーズ抽選実行処理を実行し、ステップ1550に移行する。

【3262】

ここで、本例におけるA Tに関する状態を列挙し詳述する（図560のA T状態遷移図でも示されている）。

(1) 「低確率状態」とは、A Tに当選していない（「A T中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態である。尚、「低確率状態」とは、所謂「通常状態」であるため、「通常状態」と称することもある。

(2) 「通常B B内部中遊技」とは、「低確率状態」においてB B役に当選した、且つ、B B役が入賞していない、且つ、A T抽選に当選していない状態であるか、又は、「転落待ち状態」においてB B役に当選した、且つ、B B役が入賞していない（「転落待ち状態」においてはA T抽選には当選しない）状態である。

(3) 「通常B B状態」とは、「低確率状態」においてB B役に当選し、且つ、A T抽選に当選していない状況にて、B B役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、「転落待ち状態」においてB B役に当選し、B B役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「通常B B内部中遊技」においてB B役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態である。

(4) 「高確率状態」とは、A T抽選に当選していない（「A T中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態であり、前述した「低確率状態」よりもA Tに当選し易い状態である。

(5) 「A T中状態」とは、A T（押し順ナビ）を行い、且つ、A T残りゲーム数（A Tカウンタ値）の減算を行う状態である。

(6) 「特化前兆状態」とは、「A T中状態」よりもA Tゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である「上乗せ特化状態」に移行する権利を獲得している状態である。

(7) 「上乗せ特化状態」とは、「A T中状態」よりもA Tゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である。

(8) 「有利B B内部中遊技」とは、「高確率状態」、「A T中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」においてB B役に当選し、且つ、B B役が入賞していない状態である。

(9) 「待機B B内部中遊技」とは、「低確率状態」においてB B役に当選し、且つ、B B役によってA T抽選に当選しており、且つ、B B役が入賞していない状態である。

(10) 「有利B B状態」とは、「高確率状態」、「A T中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」においてB B役に当選しB B役に対応する図柄組合せが停止表示

されたとき、又は、「有利 B B 内部中遊技」において B B 役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態、又は、「低確率状態」において B B 役に当選し、且つ、B B 役によって A T 抽選に当選しており、且つ、B B 役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「待機 B B 内部中遊技」において B B 役に対応する図柄組み合わせが停止表示された時に実行される状態である。

(11) 「転落待ち状態」とは、「A T 中状態」が終了した（例えば、A T カウンタ値が 0 となったときや、有利区間の遊技数をカウントするカウンタ値が上限値（1500 ゲーム）に達したとき）後に移行することがある状態であり、R T 状態は「R T 1」が維持されている状態となっている。尚、「A T 中状態」が終了したときの R T 状態が「R T 0」（滞在比率の最も高い R T）であったときには「転落待ち状態」ではなく、「低確率状態」に移行するようにしても良い。

10

【3263】

(12) 「A T 準備状態 1」とは、有利 B B 状態が終了したことを条件に移行する状態であり、R T 状態は「R T 3」である。換言すると、A T 抽選に当選している状況にて B B が終了すると「A T 準備状態 1」に移行する。

(13) 「A T 準備状態 2」とは、A T 準備状態 1 が終了したことを条件に移行する状態であり、R T 状態は「R T 0」である。

(14) 「転落後 A T 中状態」とは、「A T 中状態」であるときに、実行された押し順ナビとは異なる（無視した）押し順で停止操作した場合に移行し得る状態である。具体的には、「A T 中状態」にて「再遊技 - D 1」～「再遊技 - D 3」のいずれかに当選し、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作したために「再遊技 0 4」が停止表示することによって移行する遊技状態であり、R T 状態は、再遊技役の当選確率が「R T 1」よりも相対的に低い「R T 0」である。「転落後 A T 中状態」であるときに、「再遊技 - E 1」～「再遊技 - E 3」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作して「再遊技 0 6」を停止表示させることによって、再び「A T 中状態」に復帰することができる。

20

(15) 「転落後特化状態」とは、「A T 中状態」であるときに、実行された押し順ナビとは異なる（無視した）押し順で停止操作した場合に移行し得る状態である。具体的には、「A T 中状態」にて「再遊技 - F 1」～「再遊技 - F 3」のいずれかに当選し、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作したために「再遊技 0 7」が停止表示することによって移行する遊技状態であり、R T 状態は、「R T 1」と同程度の再遊技役の当選確率となる「R T 4」である。「転落後特化状態」であるときに、「再遊技 - E 1」～「再遊技 - E 3」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作を行い、「再遊技 0 6」を停止表示させることによって、再び「A T 中状態」に復帰させることができる。

30

(16) 「ベル溢し後状態」とは、「A T 中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」、「転落後 A T 中状態」又は「転落後特化状態」であるときに、実行された押し順ナビとは異なる（無視した）押し順で停止操作した場合に移行し得る状態である。具体的には、「A T 中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「転落後 A T 中状態」又は「転落後特化状態」にて「入賞 - A 1」～「入賞 - A 6」のいずれかに当選し、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作したために「入賞 0 8」～「入賞 1 1」のいずれかが停止表示することによって移行する遊技状態であり、R T 状態は、「R T 0」及び「R T 3」と同程度の再遊技役の当選確率となる「非 R T」である。「ベル溢し後状態」且つ「非 R T」であるときに、再遊技 - D 1」～「再遊技 - D 3」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作を行い「再遊技 0 4」を停止表示させることによって、「R T 0」に移行する。また、「ベル溢し後状態」且つ「R T 0」であるときに、再遊技 - E 1」～「再遊技 - E 3」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作を行い「再遊技 0 6」を停止表示させることによって、「A T 中状態」に移行（復帰）することができる。

40

【3264】

50

次に、ステップ1550で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、リール回転開始準備処理を実行する。次に、ステップ1260で、主制御基板MのCPUC100は、全リールの回転を開始する。次に、ステップ1261-1で、主制御基板MのCPUC100は、引き込みポイント作成要求（回転している左リールM51、中リールM52、右リールM53の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される）があったか否かを判定する。ステップ1261-1でYesの場合、ステップ1261-2で、主制御基板MのCPUC100は、「BB内部中遊技」ではないか否かを判定する。ここで、「BB内部中遊技」とは、「通常BB内部中遊技」と「有利BB内部中遊技」との総称であり、BB役に当選し、且つ、BBが入賞していない状態である。ステップ1261-2でYesの場合にはステップ1262に移行する。他方、ステップ1261-2でNoの場合、ステップ1261-3で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベル（入賞-A1～入賞-A6）であるか否かを判定する。ステップ1261-3でYesの場合、ステップ1261-4で、主制御基板MのCPUC100は、最大払出枚数（本例では、11枚）となる引き込みポイントを作成し、ステップ1263に移行する。尚、ステップ1261-3でNoの場合には、ステップ1262に移行する。次に、ステップ1262で、主制御基板MのCPUC100は、引き込みポイントを作成し、ステップ1263に移行する。他方、ステップ1261-1でNoの場合にも、ステップ1263に移行する。このように、「BB内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを11枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった（例えば、入賞-A1の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった）場合（不正解の押し順にてリールを停止させた場合）にも、リールの停止制御によって11枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ1263で、主制御基板MのCPUC100は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ1264で、主制御基板MのCPUC100は、いずれかの停止ボタン（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の操作があったか否かを判定する。ステップ1264でYesの場合、ステップ1265で、主制御基板MのCPUC100は、操作があった停止ボタンに対応したリール（例えば、左停止ボタンD41には左リールM51が対応）の停止位置を決定し、ステップ1266に移行する。他方、ステップ1264でNoの場合にも、ステップ1266に移行する。次に、ステップ1266で、主制御基板MのCPUC100は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ1267で、主制御基板MのCPUC100は、すべてのリール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）が停止したか否かを判定する。ステップ1267でYesの場合、ステップ1268で、主制御基板MのCPUC100は、RAM内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ1269で、主制御基板MのCPUC100は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する（内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される）。ステップ1269でYesの場合にはステップ1274に移行する。他方、ステップ1269でNoの場合、ステップ1270で、主制御基板MのCPUC100は、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ1267でNoの場合、ステップ1261に移行する。

【3265】

次に、ステップ1274で、主制御基板MのCPUC100は、入賞による遊技メダルの払出処理を実行する。次に、ステップ1275で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルを払い出す入賞があったか否かを判定する〔入賞によって獲得した遊技メダルが、クレジットの最大数（本例では、50）を超過した場合に、遊技メダルの払出が実行される〕。ステップ1275でYesの場合、ステップ1276で、主制御基板MのCPUC100は、ホッパ駆動フラグ（ホッパモータH80を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル1枚の払出を実行する。次に、ステップ1277で、主制

御基板MのCPUC100は、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する（第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ1277でYesの場合にはステップ1286に移行する。

【3266】

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

【3267】

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

【3268】

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

【3269】

次に、図545は、第21実施形態における、図544のステップ3600のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ3602で、主制御基板MのCPUC100は、内部抽選テーブル（当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル）をセットし、ステップ3604に移行する。次に、ステップ3604で、主制御基板MのCPUC100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。

。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ3606で、主制御基板MのCPU100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板MのROMに予め記憶されている。例えば、出玉グループ番号2は、当選番号4～12の9個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号4～6の連続する3個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号7～12の連続する6個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は3となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は6となる。尚、押し順再遊技役である当選番号4～6を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号7～12を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ3608で、主制御基板MのCPU100は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る出玉グループ番号を取得し、ステップ3610に移行する。

10

【3270】

次に、ステップ3610で、主制御基板MのCPU100は、設定値データを取得する。次に、ステップ3612で、主制御基板MのCPU100は、指定アドレスデータを取得する。次に、ステップ3614で、主制御基板MのCPU100は、内部抽選に当選したか否か（取得した乱数が今回検索した内部抽選テーブル内に存在したか否か）を判定する。ステップ3614でYesの場合には、内部抽選に当選したと判定したため、その後の内部抽選テーブルアドレスに関しては判定（抽選）を実行せずに、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。他方、ステップ3614でNoの場合、ステップ3616で、主制御基板MのCPU100は、繰り返し回数を更新する。次に、ステップ3618で、主制御基板MのCPU100は、残っている繰り返し回数があるか否かを判定する。ステップ3618でYesの場合、ステップ3610に移行し、残っている繰り返し回数がなくなる又は内部抽選に当選するまで、ステップ3610～ステップ3618の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ3618でNoの場合、ステップ3620で、主制御基板MのCPU100は、内部抽選テーブルアドレスを更新（次の出玉グループ番号に係るアドレスに更新）し、ステップ3604に移行してステップ3604以降の処理を実行する。尚、内部抽選の具体的な処理については後述することとなる。

20

【3271】

次に、図546～図549は、第21実施形態における、図544のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1402で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は、AT抽選を実行可能なATに関する状態であるか否かを判定する。尚、第21実施形態においては、AT抽選を実行可能なATに関する状態は、「低確率状態」及び「高確率状態」となっている。「高確率状態」にてBBに当選した場合には「有利BB内部中遊技」に移行し、その後BB役が入賞することにより、「有利BB状態」に移行し、実行されたBBが終了することにより、「AT中状態」に移行すると共に、ATカウンタにATゲーム数の初期値である50回がセットされることとなる。また、「低確率状態」にてBBに当選した場合の1/5で、「待機BB内部中遊技」に移行して、その後BB役が入賞することにより、「有利BB状態」に移行し、実行されたBBが終了することにより、「AT中状態」に移行すると共に、ATカウンタにATゲーム数の初期値である50回がセットされることとなる。尚、「通常遊技状態」にてBBに当選すると共にAT抽選にも当選し、且つ、BBを揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ1402でYesの場合、ステップ3000で、主制御基板MのCPU100は、後述する、AT抽選実行処理を実行し、ステップ1408に移行する。他方、ステップ1402でNoの場合にも、ステップ1408に移行する。尚、第21実施形態においてはATに関する状態が相違した場合にAT抽選に係るAT当選率（AT抽選に当選し易いか当選し難いか）が相違するよう構成されているが、ATに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもAT抽選に係るAT当選率は同一と

30

40

50

なっている（「高確率状態」にてBBに当選した場合には設定値に拘らず必ずATに当選する＝その後「AT中状態」に移行する）。

【3272】

次に、ステップ1408で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1408でYesの場合、ステップ1410で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（当選することによって「低確率状態」から「高確率状態」に移行し得る小役であり、本例では、チェリー）であるか否かを判定する。ステップ1410でYesの場合、ステップ1412で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率（本例では、1/2であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1414で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1414でYesの場合、ステップ1416で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「高確率状態」に決定し、ステップ1802に移行する。

【3273】

また、ステップ1408でNoの場合、ステップ1418で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ1418でYesの場合、ステップ1420で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は状態転落役（当選することによって「高確率状態」から「低確率状態」に移行し得る役であり、本例では、再遊技-A）であるか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率（本例では、1/5であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する低確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1424で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した低確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1424でYesの場合、ステップ1426で、主制御基板MのCPUC100は、低確率移行条件を充足しているか否かを判定する。ここで、第21実施形態においては、ATに関する状態が「高確率状態」である場合には遊技区間が「有利区間」となっており、遊技区間が「有利区間」である場合には、押し順ナビが1回以上実行される、又は、所定ゲーム数（本例では、1500ゲーム）「有利区間」が継続することを充足しなければ「有利区間」が終了しないよう構成されている（即ち、低確率状態移行抽選に当選したとしても、押し順ナビが1回以上実行されていない等により低確率移行条件を充足していない場合には、「高確率状態」が終了しないよう構成されている）。尚、「有利区間」中にBB役が当選し、BBを実行した場合には、「有利区間」にて押し順ナビを1回も実行していなくても「有利区間」を任意のタイミングで終了し得るように構成されている。ステップ1426でYesの場合、ステップ1428で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ1430に移行する。尚、ステップ1410、ステップ1414、ステップ1418、ステップ1420、ステップ1424又はステップ1426でNoの場合にもステップ1802に移行する。尚、このような抽選方式はあくまで一例であり、例えば、「高確率状態」に移行してから10ゲーム間は低確率状態移行抽選を実行せず（「高確率状態」の滞在が保障される）、当該10ゲーム経過後から毎ゲームで所定の確率（例えば、1/20）で「高確率状態」から「低確率状態」に移行する抽選を実行するよう構成してもよい。尚、AT抽選役（低確AT抽選役、高確AT抽選役）、状態昇格役は、全設定値において同一の当選確率となっている。

【3274】

次に、図547に示すステップ1802で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態が有利BB状態であるか否かを判定する。

【3275】

ステップ1802でYesの場合には、ステップ1804で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームでBB終了条件を充足するか否かを判定する。ステップ1804で

Yes の場合には、ステップ 1806 で、主制御基板 M の CPU C100 は、次ゲーム以降の A T に関する状態を A T 準備状態 1 に決定し、本サブルーチンを終了する。

【3276】

前述したステップ 1802 で No の場合、又はステップ 1804 で No の場合には、ステップ 1808 で、主制御基板 M の CPU C100 は、現在の A T に関する状態が A T 準備状態 1 であるか否かを判定する。ステップ 1808 で Yes の場合には、ステップ 1810 で、主制御基板 M の CPU C100 は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技 - D1 ~ D3 であるか否かを判定する。ステップ 1810 で Yes の場合には、ステップ 1812 で、主制御基板 M の CPU C100 は、次ゲーム以降の A T に関する状態の選択候補を、現在の A T に関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

10

【3277】

ステップ 1812 の処理の次ゲーム以降の A T に関する状態の選択候補には、A T 準備状態 2 が含まれる。図 550 に示すように、当該ゲームの A T に関する状態が A T 準備状態 1 である場合には、選択候補として、A T 準備状態 1 及び A T 準備状態 2 の 2 つがある。「再遊技 01」、「再遊技 02」、「再遊技 03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降の A T に関する状態として、A T 準備状態 1 が選択され、「再遊技 04」が停止表示された場合には、次ゲーム以降の A T に関する状態として、A T 準備状態 2 が選択される。

【3278】

20

前述したステップ 1808 で No の場合、又はステップ 1810 で No の場合には、ステップ 1814 で、主制御基板 M の CPU C100 は、現在の A T に関する状態は A T 準備状態 2 であるか否かを判定する。ステップ 1814 で Yes の場合には、ステップ 1816 で、主制御基板 M の CPU C100 は、当該ゲームに係る条件装置が再遊技 - E1 ~ E3 であるか否かを判定する。ステップ 1816 で Yes の場合には、ステップ 1818 で、主制御基板 M の CPU C100 は、次ゲーム以降の A T に関する状態の選択候補を、現在の A T に関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【3279】

ステップ 1818 の処理の次ゲーム以降の A T に関する状態の選択候補には、A T 中状態が含まれる。図 550 に示すように、当該ゲームの A T に関する状態が A T 準備状態 2 である場合には、選択候補として、A T 準備状態 2 及び A T 中状態の 2 つがある。「再遊技 01」、「再遊技 02」、「再遊技 03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降の A T に関する状態として、A T 準備状態 2 が選択され、「再遊技 06」が停止表示された場合には、次ゲーム以降の A T に関する状態として、A T 中状態が選択される。

30

【3280】

前述したステップ 1814 で No の場合、又はステップ 1816 で No の場合には、ステップ 1820 で、主制御基板 M の CPU C100 は、現在の A T に関する状態は A T 中状態であるか否かを判定する。ステップ 1820 で Yes の場合には、ステップ 1822 で、主制御基板 M の CPU C100 は、A T カウンタ M60 のカウンタ値は所定値（本例では、11）以上であるか否かを判定する。ここで、第 21 実施形態においては、A T に関する状態が「A T 中状態」である場合において、A T カウンタ値が 11 以上である、換言すると A T 残りゲーム数が 11 ゲーム以上である場合においては、スイカ B に当選した際の 1/2 の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、A T に関する状態が「A T 中状態」である場合において、A T カウンタ値が 10 以下である、換言すると A T 残りゲーム数が 10 ゲーム以下である場合においては、スイカ B に当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行せず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。尚、これには限定されず、A T カウンタ値が 10 以下である場合であっても、スイカ B に当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特

40

50

化状態移行抽選とも称することがある)を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、A Tカウンタ値が10以下である状況にてスイカBに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る(に移行し得る)よう構成してもよいし、A Tカウンタ値が所定値(例えば、1又は0)となったときに「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る(に移行し得る)よう構成してもよいし、当該抽選に当選した遊技から所定数の遊技の実行後に「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る(に移行し得る)よう構成してもよい。また、「上乗せ特化状態」に移行する場合には、必ずしも「特化前兆状態」を経由する必要はなく、例えば、「A T中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ1822でYesの場合には、ステップ1824で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役(「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカB)であるか否かを判定する。ステップ1824でYesの場合には、ステップ1826で、主制御基板MのCPUC100は、所定確率(本例では、1/2)で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ1828で、主制御基板MのCPUC100は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ1828でYesの場合には、ステップ1830で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を「特化前兆状態」に決定する。

【3281】

ステップ1830の処理の後、ステップ1820、ステップ1822、ステップ1824又はステップ1828でNoの場合には、ステップ1832に移行する。ステップ1832で、主制御基板MのCPUC100は、現在のA Tに関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ1832でYesの場合には、ステップ1834で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置が再遊技-F1~F3であるか否かを判定する。ステップ1834でYesの場合には、ステップ1836で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のA Tに関する状態の選択候補を、現在のA Tに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【3282】

ステップ1836の処理の次ゲーム以降のA Tに関する状態の選択候補には、上乗せ特化状態が含まれる。図550に示すように、当該ゲームのA Tに関する状態が特化前兆状態である場合には、選択候補として、特化前兆状態及び上乗せ特化状態の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、特化前兆状態が選択され、「再遊技07」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、上乗せ特化状態が選択される。

【3283】

前述したステップ1832でNoの場合、又はステップ1834でNoの場合には、ステップ1840で、主制御基板MのCPUC100は、現在のA Tに関する状態はA T中状態であるか否かを判定する。ステップ1840でYesの場合には、ステップ1842で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置が「再遊技-F1」~「再遊技-F3」であるか否かを判定する。ステップ1842でYesの場合には、ステップ1844で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のA Tに関する状態の選択候補を、現在のA Tに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【3284】

ステップ1844の処理の次ゲーム以降のA Tに関する状態の選択候補には、転落後特化状態が含まれる。図550に示すように、当該ゲームのA Tに関する状態がA T中状態である場合には、選択候補として、A T中状態及び転落後特化状態の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、A T中状態が選択され、「再遊技07」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のA Tに関する状態として、転落後特化状態が選択される。

【3285】

前述したステップ1842でNoの場合には、ステップ1846で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置が「再遊技-D1」～「再遊技-D3」であるか否かを判定する。ステップ1846でYesの場合には、ステップ1848で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【3286】

ステップ1848の処理の次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補には、転落後AT中状態が含まれる。図550に示すように、当該ゲームのATに関する状態がAT中状態である場合には、選択候補として、AT中状態及び転落後AT中状態の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT中状態が選択され、「再遊技04」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、転落後AT中状態が選択される。

10

【3287】

前述したステップ1840でNoの場合には、ステップ1850で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は上乘せ特化状態又は特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ1850でYesの場合、ステップ1846でNoの場合には、ステップ1852で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は「入賞-A1」～「入賞-A6」であるか否かを判定する。ステップ1852でYesの場合には、ステップ1854で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

20

【3288】

ステップ1854の処理の次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補には、ベル溢し後状態が含まれる。図550に示すように、当該ゲームのATに関する状態が、AT中状態である場合には、選択候補として、AT中状態及びベル溢し後状態の2つがある。「入賞01」～「入賞03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT中状態が選択され、「入賞08」～「入賞11」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、ベル溢し後状態が選択される。また、当該ゲームのATに関する状態が、上乘せ特化状態である場合には、選択候補として、上乘せ特化状態及びベル溢し後状態の2つがある。「入賞01」～「入賞03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、上乘せ特化状態が選択され、「入賞08」～「入賞11」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、ベル溢し後状態が選択される。さらに、当該ゲームのATに関する状態が、特化前兆状態である場合には、選択候補として、特化前兆状態及びベル溢し後状態の2つがある。「入賞01」～「入賞03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、特化前兆状態が選択され、「入賞08」～「入賞11」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、ベル溢し後状態が選択される。

30

【3289】

ステップ1850でNoの場合、ステップ1852でNoの場合には、ステップ1856で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は転落後特化状態又は転落後AT中状態であるか否かを判定する。ステップ1856でNoの場合、ステップ1862で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態はベル溢し後状態であるか否かを判断する。ステップ1862でYesの場合、ステップ1864で、主制御基板MのCPUC100は、現在のRT状態はRT0であるか否かを判定する。

40

【3290】

ステップ1856でYesの場合、ステップ1864でYesの場合には、ステップ1858で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技-E1～E3であるか否かを判定する。ステップ1858でYesの場合には、ステップ1860で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を

50

、現在の A T に関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【3291】

ステップ1860の処理の次ゲーム以降の A T に関する状態の選択候補には、A T 中状態が含まれる。図550に示すように、当該ゲームの A T に関する状態が転落後特化状態である場合には、選択候補として、転落後特化状態及び A T 中状態の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降の A T に関する状態として、転落後特化状態が選択され、「再遊技06」が停止表示された場合には、次ゲーム以降の A T に関する状態として、A T 中状態が選択される。

【3292】

また、当該ゲームの A T に関する状態が転落後 A T 中状態である場合には、選択候補として、転落後 A T 中状態及び A T 中状態の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降の A T に関する状態として、転落後 A T 中状態が選択され、「再遊技06」が停止表示された場合には、次ゲーム以降の A T に関する状態として、A T 中状態が選択される。

【3293】

さらに、当該ゲームの A T に関する状態がベル溢し後状態であり R T 状態が R T 0 である場合（以下、ベル溢し後状態（R T 0）と称する）には、選択候補として、ベル溢し後状態（R T 0）及び A T 中状態の2つがある。「再遊技01」、「再遊技02」、「再遊技03」が停止表示された場合には、次ゲーム以降の A T に関する状態として、ベル溢し後状態（R T 0）が選択され、「再遊技06」が停止表示された場合には、次ゲーム以降の A T に関する状態として、A T 中状態が選択される。

【3294】

前述したステップ1858で N o の場合、ステップ1862で N o の場合、ステップ1864で N o の場合には、ステップ1870で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームにて転落待ち状態への移行条件を充足したか否かを判定する。ここで、現在の A T に関する状態が、A T 中状態であり、且つ、当該ゲームにて A T カウンタ値が新たに 0 となる（A T 残りゲーム数がなくなる）場合に、転落待ち状態への移行条件を充足する。ステップ1870で Y e s の場合には、ステップ1872で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次ゲーム以降の A T に関する状態を転落待ち状態に決定する。

【3295】

ステップ1872の後、又はステップ1870で N o の場合には、ステップ1440で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次ゲーム以降の A T に関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ1440で Y e s の場合、ステップ1442で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、A T に関する状態の移行条件を充足したか否かを判定する（例えば、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数である 10 ゲームを消化した場合に充足する）。ステップ1442で Y e s の場合、ステップ1444で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次ゲーム以降の A T に関する状態を決定し、本サブルーチンを終了する。また、ステップ1440で N o の場合、ステップ1442で N o の場合には、直ちに本サブルーチンを終了する。

【3296】

尚、第21実施形態においては、抽選状態によって A T 当選率が相違するよう構成されており、「低確率状態」にて B B 役に当選した場合には $1/5$ で A T 抽選に当選する（当選した場合にはその後「A T 中状態」に移行する）一方、「高確率状態」にて B B 役に当選した場合にはかならず A T 移行抽選に当選する（その後「A T 中状態」に移行する）よう構成したが、これには限定されず、所定の条件装置である条件装置 A を A T 抽選役とし、「有利区間」である A T に関する状態として「高確率状態 A」と「高確率状態 B」とを有するよう構成した場合に、「高確率状態 A」にて条件装置 A に当選した場合には $1/10$ で A T 移行抽選に当選し、「高確率状態 B」にて条件装置 A に当選した場合には $1/2$ で A T 移行抽選に当選するよう構成してもよい。尚、A T 移行抽選に当選した場合には、

A Tに関する状態として「A T中状態」へ移行するまでの準備状態である「A T準備状態」に移行し、その後所定の終了条件（例えば、「A T準備状態」に移行してから10ゲーム経過）を充足した場合に「A T中状態」に移行するよう構成してもよい。

【3297】

次に、図551は、第21実施形態における、図546のステップ3000のサブルーチンに係る、A T抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ3002で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置はA T抽選役（本例では、B B役）であるか否かを判定する。尚、小役とB B役が重複している条件装置も含まれている。ステップ3002でY e sの場合、ステップ3004で、主制御基板MのCPU100は、現在の遊技状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ3004でY e sの場合、ステップ3006で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を有利B B内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ1408の処理）に移行する。ここで、移行契機となったB Bが終了するとA Tカウンタに初期値（本例では、50）がセットされA T中状態に移行する。他方、ステップ3004でN oの場合、ステップ3008で、主制御基板MのCPU100は、所定確率（本例では、1／5）で当選するA T抽選を実行する。次に、ステップ3010で、主制御基板MのCPU100は、A T抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3010でY e sの場合、ステップ3012で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を待機B B内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ1408の処理）に移行する。ここで、移行契機となったB Bが終了するとA Tカウンタに初期値（本例では、50）がセットされA T中状態に移行する。他方、ステップ3010でN oの場合、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のA Tに関する状態を通常B B内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ1408の処理）に移行する。尚、ステップ3002でN oの場合にも、次の処理（ステップ1408の処理）に移行する。

【3298】

尚、A T中状態は、A T準備状態2状態が終了し、A Tカウンタに初期値（50）がセットされてから開始される。また、A T準備状態1とA T準備状態2と上乘せ特化状態と特化前兆状態と有利B B内部中遊技と有利B B状態と転落後A T中状態と転落後特化状態とベル溢し後状態とではA Tカウンタ値は減算されない（図556参照）。

【3299】

次に、図552は、第21実施形態における、図544のステップ1450のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1451で、主制御基板MのCPU100は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ1451でY e sの場合、ステップ1452で、主制御基板MのCPU100は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（副制御基板S側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ1454で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役（押し順によって入賞する役が相違する条件装置であり、例えば、「入賞 - A 1」等）であるか否かを判定する。ステップ1454でY e sの場合、ステップ1458で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号（押し順番号とも称す）を決定し、指示番号を記憶するためのR A Mアドレス（押し順ナビを表示するためR A Mアドレスとは異なるアドレス）に記憶する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信されることとなる（詳細は後述する）。また、副制御基板Sは当該指示番号を受信することにより演出表示装置S40上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定（不図示であるが指示番号をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる）されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号（例えば、A X）を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ1460で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置D 2

70にて押し順ナビ表示を実行する。次に、ステップ1466で、主制御基板MのCPU C100は、ステップ1458で決定した指示番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット(例えば、レジスタ領域内にセット)し、ステップ1472に移行する。尚、本例では、押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、第21実施形態においては指示番号に基づいて押し順ナビを表示しており、例えば、「左→中→右」の押し順は押し順表示装置D270にて「=1」で表示するよう構成されており、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれも「=1」で表示するよう構成している。尚、これには限定されず、押し順ベルに係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合と、押し順再遊技に係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置D270に表示する場合とで異なる表示態様となるよう構成してもよい。即ち、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの表示態様の種類数は入賞・再遊技当選情報の種類数と同数となるよう構成してもよい。

【3300】

また、ステップ1451でNoの場合、換言すると、遊技区間が「通常区間」又は「待機区間」である場合、又はステップ1454でNoの場合、ステップ1468で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報をRAMの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板S側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順(リール停止順)が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理{入賞・再遊技当選情報(特に押し順に係る情報)を秘匿的にする処理}を実行してから副制御基板Sに送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、第21実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報(同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によってRT状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報)を1つの演出グループ番号(例えば、入賞・再遊技当選情報4~6を演出グループ4とする等)として、演出グループ番号を副制御基板S側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報(本例では、0~18)の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を1つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい(例えば、入賞・再遊技当選情報4~6を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報19(新たに設けた入賞・再遊技当選情報)とする等)。尚、主制御基板MにおけるATに関する状態等に基づき、操作情報(押し順ナビ)を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板S側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板S側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

【3301】

次に、ステップ1470で、主制御基板MのCPU C100は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド(副制御基板S側へのコマンド)をセット(例えば、レジスタ領域内にセット)し、ステップ1472に移行する。次に、ステップ1472で、主制御基板MのCPU C100は、ボーナス当選情報(ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる)に係るコマンド(副制御基板S側へのコマンド)をセット(例えば、レジスタ領域内にセット)し、次の処理(ステップ1259の処理)に移行する。尚、第21実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう構成されているが、当該導出方法については後述することとする。また、同図下段に示すように、押し順ナビの表示例としては、「AT中状態」の場合には

、(1)転落再遊技役が含まれる場合→転落再遊技役が停止表示されない押し順をナビ、(2)ベル(1枚役・11枚役)の場合→最も払出枚数が多くなる押し順をナビ、等のように構成されている。このように、第21実施形態においては、遊技区間が「有利区間」である場合には、副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報(当選役の種類と遊技者にとって最も有利な押し順とを特定できる番号)や指示番号(遊技者にとって最も有利な押し順を特定できる番号)を送信し得るよう構成されている一方、遊技区間が「通常区間」である場合には、副制御基板S側に演出グループ番号(当選役の概要のみ特定できる番号)を送信し得るよう構成されている。即ち、「有利区間」においては、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報を含めた、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報をそのまま副制御基板S側に送信し得る一方、「有利区間」でない遊技区間においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報は送信せずに、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報の場合には押し順に係る情報を秘匿した演出グループ番号を副制御基板S側に送信するよう構成されている。

10

【3302】

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

20

【3303】

次に、図553は、第21実施形態における、図544のステップ1500のサブルーチンに係る、ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、主制御基板MのCPUC100は、ATに関する状態は「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。なお、転落後AT中状態、転落後特化状態、及びベル溢し後状態ではATゲーム数上乗せは実行しないよう構成している。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る出玉グループ番号はAT中上乗せ役(「AT中状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、「再遊技-B」、「再遊技-C」、「入賞-D」となっている)に関する出玉グループ番号(本例では、1、3)であるか否かを判定する。ステップ1504でYesの場合にはステップ1514に移行する。また、ステップ1502でNoの場合、換言すると、ATに関する状態が有利BB状態であった場合、ステップ1512で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号はBB中上乗せ役(「有利BB状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、「入賞-H」、「入賞-I」)に関する出玉グループ番号(本例では、5、6)であるか否かを判定する。ステップ1512でYesの場合には、ステップ1514に移行し、ステップ1512でNoの場合には、ステップ1518に移行する。また、ステップ1504でNoの場合、ステップ1506で、主制御基板MのCPUC100は、ATに関する状態は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1508で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに関する出玉グループ番号は特化中上乗せ役(「上乗せ特化状態」において、残りATゲーム数を上乗せし得る且つ「AT中状態」においては残りATゲーム数を上乗せしない当選番号であり、本例では、「再遊技-A」、「再遊技-D1」～「再遊技-D3」、「入賞-A1」～「入賞-A6」となっている)に関する出玉グループ番号(本例では、2、13)であるか否かを判定する。ステップ1508でYesの場合、ステップ1514に移行する。尚、ステップ1506又はステップ1508でNo

30

40

50

の場合にはステップ1518に移行する。

【3304】

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

10

【3305】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルの一例であり、第21実施形態においては、押し順ナビが実行されるATに関する状態の一部（本例では、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利BB状態」）にて当選時上乗せ役が当選した場合には、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいて、AT上乗せゲーム数は「0」～「300」が抽選によって決定され、当該決定された値がATカウンタM60のカウンタ値に加算されることとなる。尚、「0」が決定された場合にはAT残りゲーム数は増加しないこととなる（「0」が決定された場合には、AT上乗せ抽選に非当選と称することがある）。

20

【3306】

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

30

【3307】

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

【3308】

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

40

【3309】

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

50

【3310】

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

【3311】

尚、第21実施形態においては、AT上乗せ抽選を実行した場合には、当選役の種類によってAT上乗せゲーム数の平均値が相違し得るよう構成されているが、設定値によってはAT上乗せゲーム数の平均値は相違しないよう構成されている。ここで、当選番号に基づいてAT上乗せ抽選を実行するよう構成する場合には、例えば、当選番号7と当選番号8とでAT上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合、当選番号が7であるか8であるかを判断する処理を実行しなければならないが、第21実施形態のように、出玉グループ番号に基づいてAT上乗せ抽選を実行するよう構成することにより、当選番号7と当選番号8とでAT上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合には、出玉グループ番号が2であるかを判断するのみで当選番号7と当選番号8とのいずれのAT上乗せ抽選に関する処理も実行することができることとなる。

【3312】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ1518で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る当選番号(又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい)は再遊技-B(逆押しで停止させることによって無効ラインに白セブンが一直線になり得る再遊技である逆押し白7リプレイ)に関する当選番号であるか否かを判定する。ステップ1518でYesの場合、ステップ1520で、主制御基板MのCPUC100は、再遊技-BによるATゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技-Bに当選したことによるAT上乗せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1520でYesの場合、ステップ1522で、主制御基板MのCPUC100は、逆押し指示コマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し(「右→中→左」)にて無効ラインに白セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる)をセットし、ステップ1526に移行する。他方、ステップ1520でNoの場合、ステップ1524で、主制御基板MのCPUC100は、逆押し回避コマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し(「右→中→左」)以外の押し順を指示し、無効ラインに白セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる)をセットし、ステップ1526に移行する。尚、ステップ1518でNoの場合にも、ステップ1526に移行する。次に、ステップ1526で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る当選番号(又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい)は再遊技-C(順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒7リプレイ)であるか否かを判定する。ステップ1526でYesの場合、ステップ1528で、主制御基板MのCPUC100は、再遊技-CによるATゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技-Cに当選したことによるAT上乗せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1528でYesの場合、ステップ1530で、主制御基板MのCPUC100は、順押し指示コマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、順押し(「左→中→右」)にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる)をセットし、次の処理(ステップ3100の処理)に移行する。他方、ステップ1528でNoの場合、ステップ1532で、主制御基板MのCPUC100は、順押し回避コマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、順押し(「左→中→右」)以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる)をセットし、次の処理(ステップ3100の処理)に移行する。尚、ステップ1526でNoの場合にも、次の処理(ステップ3100の処理)に移行する。尚、第21実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sがこれらコマンドを受信することによって、副制御基板S側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよ

10

20

30

40

50

う構成したが、これには限定されず、A T 上乘せ抽選に当選した場合に、A T 上乘せ抽選に当選した旨及びA T 上乘せゲーム数に係るコマンド（例えば、ステップ1 5 1 7 の処理に係るA T 上乘せゲーム数に係るコマンド）を副制御基板S 側に送信し、副制御基板S 側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S 側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技 - B が当選した遊技であって、副制御基板S 側で前記コマンドを受信したゲーム（A T ゲーム数上乘せがあるゲーム）にて逆押しを指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよいし、副制御基板S 側で前記コマンドを受信したゲームでは逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、特定の再遊技役（例えば、再遊技 - B 又はC）に当選した）を充足したゲームにて無効ラインにて7 揃いが可能な押し順を指示する演出を実行するよう構成してもよい。又は、再遊技 - B が当選した遊技であって、副制御基板S 側で前記コマンドを受信したゲーム（A T ゲーム数の上乘せがあるゲーム）では、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、所定ゲーム数後（同時に連続演出を実行しても良く、その場合には連続演出の最終ゲーム）を充足したゲームにてA T ゲーム数上乘せ演出（演出表示装置S 4 0 にて表示されるA T 残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「+ 3 0 G」と表示）を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置S 4 0 においても、A T 残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板側で記憶しているA T 残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技 - B が当選した遊技であって、副制御基板S 側で前記コマンドを受信したゲーム（A T ゲーム数の上乘せがあるゲーム）で、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてA T ゲーム数上乘せ演出を実行する場合の例としては、副制御基板S 側でボーナスの当選を煽る特別な演出（例えば、所定の連続演出）を実行しているとき（ボーナス内部中では再遊技 - B の当選確率が低い（0 % も含む）ため、7 揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう）等、副制御基板S 側が特別な演出を実行しているときが挙げられる。尚、主制御基板M 側にてA T 上乘せ抽選に当選し、A T 残りゲーム数の上乘せがあったことを副制御基板S 側が判断する情報としては、（1）A T 残りゲーム数に関する情報をA T 上乘せ抽選後に主制御基板M 側から副制御基板S 側に送信する。その後、副制御基板S 側で、前回送信されたA T 残りゲーム数に関する情報と今回送信されたA T 残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、A T 上乘せ抽選で当選したA T 上乘せゲーム数を把握する、（2）主制御基板M 側のA T 上乘せ抽選の結果として得られたA T 上乘せゲーム数に関するコマンドを副制御基板S 側に送信する。また、A T 上乘せ抽選に当選しなかった場合には、A T 上乘せ抽選に当選しなかった旨に係るコマンドを副制御基板S 側に送信し、副制御基板S 側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S 側で押し順ナビに関する演出の演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技 - B が当選した遊技であって、副制御基板S 側で前記コマンドを受信したゲーム（A T ゲーム数上乘せがなかったゲーム）にて中押し（第1 停止として中停止ボタンを操作することであり、7 揃いを回避する押し順）を指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよい。尚、主制御基板M 側にてA T 上乘せ抽選が実行されたが、A T 残りゲーム数の上乘せがなかったことを副制御基板S 側が判断する情報としては、（1）A T 残りゲーム数に関する情報をA T 上乘せ抽選後に主制御基板M 側から副制御基板S 側に送信する。その後、副制御基板S 側で、前回送信されたA T 残りゲーム数に関する情報と今回送信されたA T 残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、A T 上乘せ抽選で当選したA T 上乘せゲーム数を把握する（前回送信されたA T 残りゲーム数に関する情報から今回送信されたA T 残りゲーム数に関する情報を減算した値が1 である場合にA T 上乘せ抽選に当選しなかったと判断する）、（2）主制御基板M 側のA T 上乘せ抽選の結果としてA T 上乘せゲーム数が0 ゲームである旨に関するコマンドを副制御基板S 側に送信する。

【3 3 1 3】

次に、図5 5 4 は、第2 1 実施形態における、図5 4 4 のステップ3 1 0 0 のサブルーチンに係る、フリーズ抽選実行処理のフローチャートである。本フローチャートはフリー

10

20

30

40

50

ズ演出のうち特定のフリーズ演出の実行を決定するための処理を示しており、フリーズ演出が同図において示している演出のみであるということではなく、あくまでフリーズ演出の一例として図示している。まず、ステップ3102で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームのATに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。このように、第21実施形態においては、特定のフリーズ演出は「有利区間」でのみ実行され、「通常区間」及び「待機区間」では実行されないよう構成されている。また、フリーズ演出とは、スタートレバーが操作されてから所定時間（本例では、60秒）が経過するまでは停止ボタンが操作可能とならない（ステップ1554以降の処理を実行しない）ようにする主制御基板M側にて制御する演出であり、フリーズ演出実行中においては、リールが停止したままとしてもよいし、全リールが低速回転したり高速回転したり逆回転したりするよう構成してもよい。尚、第21実施形態においては特定のフリーズ演出として「有利区間」においてのみ実行されるフリーズ演出を例示しているが、フリーズ演出の実行態様はこれには限定されず、特定のフリーズ演出とは異なるフリーズ演出を、「有利区間」以外の遊技区間にて実行し得るよう構成してもよいし、特定のフリーズ演出が「有利区間」以外の遊技区間においても実行され得る、かつ、特定のフリーズ演出は「有利区間」以外の遊技区間（「通常区間」及び「待機区間」）よりも「有利区間」の方が実行され易い（実行される確率が高い）よう構成してもよい。即ち、フリーズ演出として複数種類のフリーズ演出を実行可能に構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成した場合における遊技区間毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよい。また、所定のフリーズ演出が複数種類のATに関する状態にて実行され得るよう構成した場合におけるATに関する状態毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類のRT状態にて実行され得るよう構成した場合におけるRT状態毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよい。また、第21実施形態にて例示したようなフリーズ演出は、遊技者にとって相対的に高利益となる遊技にて実行するよう構成することが好適であり、そのように構成することにより、フリーズ演出が終了して停止ボタンが操作可能となるまでの期間（フリーズ演出実行期間）にて当該ゲームの結果に期待感を抱くことができることとなる。フリーズ演出の実行態様としては第21実施形態の態様には限定されず、ボーナス終了時にフリーズし（次ゲーム開始に係るベットやスタートレバーを所定時間無効にし）、当該フリーズ中にボーナスにおける獲得メダル数（又は、ATによる獲得メダル数とボーナスによる獲得との合計）を演出表示装置S40にて表示するよう構成してもよいし、AT終了時、換言すると、ATカウンタ値が0となった場合にフリーズし、当該フリーズ中にATにおける獲得メダル数（又は、ATによる獲得メダル数とボーナスによる獲得との合計）を演出表示装置S40にて表示するよう構成してもよい。ステップ3102でYesの場合、ステップ3104で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置はAT抽選役（「AT中状態」に移行する権利を獲得し得る条件装置であり、本例では、BB役）であるか否かを判定する。ステップ3102とステップ3104とでは、「AT中状態」に移行する権利を獲得した場合（本例では、AT抽選に当選した場合）であるか否かを判定している。ステップ3104でYesの場合、ステップ3106で、主制御基板MのCPU100は、所定確率（本例では、1/20）で当選するフリーズ実行抽選（フリーズ演出を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ3108で、主制御基板MのCPU100は、ステップ3106の処理にて実行したフリーズ実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3108でYesの場合、ステップ3110で、主制御基板MのCPU100は、フリーズ実行フラグ（当該フラグがオンとなることにより、当該ゲームにてフリーズ演出が実行されることとなる）をオンにする。次に、ステップ3112で、主制御基板MのCPU100は、フリーズ実行コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、当該ゲームにてフリーズ演出を実行する旨に関するコマンド）をセットし、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ3102、ステップ3104又はステップ3108でNoの場合にも、次の処理（ステップ1550の処理）に移行

する。

【3314】

次に、図555は、第21実施形態における、図544のステップ1550のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ1568で、主制御基板MのCPUC100は、フリーズ実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1568でYesの場合、ステップ1570で、主制御基板MのCPUC100は、フリーズ実行フラグをオフにする。次に、ステップ1572で、主制御基板MのCPUC100は、フリーズ実行タイマFZt（フリーズ演出の実行期間を計測するためのタイマであり、デクリメントタイマ）に、フリーズ実行時間（本例では、60秒）をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ1574で、主制御基板MのCPUC100は、フリーズ実行タイマFZtのタイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1574でYesの場合、ステップ1552に移行する。他方、ステップ1574でNoの場合にはフリーズ実行タイマFZtのタイマ値が0になるまで、ステップ1574の処理を繰り返し実行することとなる。尚、ステップ1568でNoの場合には、ステップ1552に移行する。次に、ステップ1552で、主制御基板MのCPUC100は、遊技間隔最小時間タイマM70（減算タイマ）のタイマ値が0であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマM70は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、4.1秒）を計測するタイマである。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPUC100は、遊技間隔最小時間タイマM70のタイマ値に新たに最小時間（本例では、4.1秒）をセットしてスタートする。他方、ステップ1552でNoの場合、主制御基板MのCPUC100は、無限ループ処理を実行する。次に、ステップ1556で、主制御基板MのCPUC100は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPUC100は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPUC100は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ1562で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ1564で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットする。換言すると、ステップ1562及びステップ1564の処理によって、副制御基板Sにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。次に、ステップ1566で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内に記憶されているリール駆動状態をリール停止状態からリール回転開始待機状態に更新し、次の処理（ステップ1260の処理）に移行する。

【3315】

次に、図556は、第21実施形態における、図544のステップ3400のサブルーチンに係る、残りゲーム数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ3402で、主制御基板MのCPUC100は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。尚、詳細は後述することとなるが、「有利区間」とは遊技区間のうちの1つであり、ATに関する状態が「AT中状態」である場合などの遊技者にとって有利である遊技の状況にてセットされ易い遊技区間となっている。ステップ3402でYesの場合、ステップ3404で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1（デクリメントカウンタであり、「有利区間」に滞在し得る最大ゲーム数である1500が初期値としてセットされ、「有利区間」である期間にて毎ゲーム減算され得るカウンタ）のカウンタ値を1減算する。

【3316】

次に、ステップ3408で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ3408でYesの場合、ステップ3410で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタ値を1減算し、次の処理

(ステップ1700の処理)に移行する。尚、ステップ3402又はステップ3408でN oの場合にも、次の処理(ステップ1700の処理)に移行する。このように、第21実施形態においては、押し順ナビが表示し得るATに関する状態として「AT中状態」である場合には、毎ゲームATカウンタ値が減算されるが、ATに関する状態が、「AT準備状態1」、「AT準備状態2」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利BB内部中遊技」、「有利BB状態」、「転落後AT中状態」、「転落後特化状態」、「ベル溢し後状態」である場合には、ゲームが実行されてもATカウンタ値は減算されないよう構成されている。一例としては、ATカウンタ値が残存している(1以上残っている)状況にて「AT中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ATカウンタ値を維持したまま、「AT中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ特化状態」と遷移(移行)することができるよう構成されている。尚、ATに関する状態が「AT中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ATカウンタ値を1減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板MのRAMに記憶されるATカウンタ値は減算しないが、副制御基板Sによって制御される演出表示装置S40に表示される残りATゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ATカウンタ値が「30」で、演出表示装置S40に表示されている残りAT残りゲーム数が「30」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ATカウンタ値は「30」を維持、又は当該遊技に係るAT上乗せ抽選により得られた値「 α 」を加算した値である「 $30 + \alpha$ 」を記憶するが、スタートレバーD50の操作を契機に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数として「29」、又はAT上乗せ抽選により得られた値「 α 」を加算した値である「 $29 + \alpha$ 」を表示しても良い(尚、上乗せ抽選により得られた「 α 」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技(ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、又はボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技)において「 α 」を報知しても良い)。そして、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数は、「有利BB内部中遊技」においても遊技毎に1ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出(例えば、ボーナス確定画面)を出力するまでAT残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置S40等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置S40に表示されるATの残りゲーム数は「30」又はAT上乗せ抽選の結果上乗せに当選し上乗せした結果を報知する場合は、「30」以上の値を表示するように制御するようにすることができる。尚、ATカウンタ値が「1」で、且つ演出表示装置S40に表示されている残りATゲーム数が「1」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数に係る表示は「0」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、ATカウンタ値が「1」で、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が「1」のときに遊技が実行され且つAT上乗せ抽選が実行され得る当選番号(又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号)が当選し、且つ、AT上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ATゲーム数が「0」となるとともに演出表示装置S40に表示されているATゲーム数は「0」となる。また、AT残りゲーム数が少ない場合には、AT残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く(0%も含む)設定するように構成しても良い。

【3317】

次に、図557は、第21実施形態における、図544のステップ1700のサブルーチンに係る、RT状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1702で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームにてRT状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、第21実施形態においては、RT状態移行可能条件は、所定条件を満たしたとき(具体的には、電源がオフの状況下で設定キースイッチがオンとなり、

その後電源がオンとなったときに実行される設定変更装置制御処理開始前、又は、設定変更装置制御処理終了時）のRAMクリアの実行（RAMの初期化）、停止表示（本例では、再遊技04、再遊技06及び再遊技07の停止表示並びに入賞08～11の停止表示）、BBの当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ1702でYesの場合、ステップ1704で、主制御基板MのCPU C100は、当該充足したRT移行可能条件に基づきRT状態移行可否及び次ゲーム以降のRT状態を決定（図558のRT状態遷移図を参照）し、次の処理（ステップ1750の処理）に移行する。尚、ステップ1702でNoの場合にも次の処理（ステップ1750の処理）に移行する。尚、第21実施形態においては、全リールの停止後にRT状態移行制御処理を実行しているが、「RT1」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。RT状態を移行する（RT番号をRAMに記憶する）タイミングは、適宜定めることができる。

【3318】

次に、図558は、第21実施形態における、RT状態遷移図である。第21実施形態においては、「非RT」、「RT0」～「RT4」及び「1種BB-A、B、C」の7つのRT状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってRT状態が移行する。RT状態の具体的な移行例としては、RAM初期化が実行された場合には「非RT」となる。また、RT状態が「非RT」である場合に、再遊技04図柄が停止表示されると「RT0」となる（図558のRT状態遷移図に示す（1）の矢印参照）。再遊技04の停止表示とは、一例としては、RT状態が「非RT」である状況にて「再遊技-D1」に当選した場合に、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技01～03が停止表示し、RT状態として「非RT」が維持される。一方、RT状態が「非RT」である状況にて「再遊技-D1」に当選した場合に、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技04が停止表示し、RT状態は「非RT」から「RT0」に移行する。

【3319】

RT状態が「RT0」、「RT1」、「RT3」又は「RT4」である場合に、押し順ベル溢し目が停止表示されると、「非RT」に移行する（図558のRT状態遷移図に示す（2）の矢印参照）。押し順ベル溢し目とは、例えば、正解の押し順が「左→中→右」であるように構成された「入賞-A1」に当選した場合に、正解の押し順以外の押し順（例えば、「中→左→右」）で停止操作された場合に停止表示される図柄の並びである。正解の押し順以外の押し順で停止操作されたときには、1枚の遊技メダルが払い出されることとなる（図536参照）。具体的には、入賞08～入賞11の図柄組合せが押し順ベル溢し目に対応する。

【3320】

RT状態が「RT0」又は「RT4」である場合に、再遊技06が停止表示された場合には「RT1」に移行する（図558のRT状態遷移図に示す（3）の矢印参照）。再遊技06の停止表示とは、一例としては、RT状態が「RT0」である状況において「再遊技-E1」に当選した場合であって、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技06が停止表示し、RT状態は「RT0」から「RT1」に移行する。一方、RT状態が「RT0」である状況において「再遊技-E1」に当選した場合であって、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技01が停止表示し、RT状態として「RT0」が維持される。また、RT状態が「RT4」である状況において「再遊技-E1」に当選した場合であって、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技06が停止表示し、RT状態は「RT4」から「RT1」に移行する。一方、RT状態が「RT4」である状況において「再遊技-E1」に当選した場合であって、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技01が停止表示し、RT状態として「RT4」が維持される。

【3321】

また、RT状態が「RT1」又は「RT3」である場合に、再遊技04が停止表示された場合には「RT0」に移行する（図558のRT状態遷移図に示す（1）の矢印参照）

。

【3322】

さらに、RT状態が「RT1」である場合に、再遊技07が停止表示された場合には「RT4」に移行する（図558のRT状態遷移図に示す（7）の矢印参照）。再遊技07の停止表示とは、一例としては、RT状態が「RT1」である状況において「再遊技 - F1」に当選した場合であって、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技07が停止表示し、RT状態は「RT1」から「RT4」に移行する。一方、RT状態が「RT1」である状況において「再遊技 - E1」に当選した場合であって、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技01が停止表示し、RT状態として「RT1」が維持される。尚、RT状態が「RT1」である状況において再遊技07が停止表示し、RT状態は「RT1」から「RT4」に移行する場合においては、RT状態が「RT1」のときのATに関する状態が「AT中状態」である場合には、「RT4」におけるATに関する状態は「転落後特化状態」となり、RT状態が「RT1」のときのATに関する状態が「特化前兆状態」である場合には、「RT4」におけるATに関する状態は「上乗せ特化状態」となる。

10

【3323】

また、RT状態が、「非RT」、「RT0」、「RT1」、「RT3」又は「RT4」である場合に、BB役に当選（1種BB - A～Cに係る条件装置が作動）し、当該当選したゲームにてBB役を入賞させないとRT状態が「RT2」に移行する（図558のRT状態遷移図に示す（4）の矢印参照）。また、「RT2」にてBB役を入賞させる（1種BB - A～Cが作動する）と「1種BB - A, B, C」に移行する（図558のRT状態遷移図に示す（5）の矢印参照）。また、「1種BB - A, B, C」にてBBが終了（1種BB - A～Cの作動が終了）すると、「RT3」に移行する。尚、本例における7つのRT状態のうち、全遊技を通して最も滞在比率が高いRT状態は「RT0」となっており、「AT中状態」が終了し、遊技区間が「有利区間」から「通常区間」に移行すると、最も滞在比率の高い「RT0」に滞在することになる。尚、「待機区間」においては、AT抽選（「AT中状態」に移行する権利を獲得するための抽選）には当選しない、且つ、ATゲーム数上乗せ抽選には当選しないよう構成されている。

20

【3324】

次に、図559は、第21実施形態における、図544のステップ1750のサブルーチンに係る、AT中状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1752で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームにてAT開始可能条件を充足したか否かを判定する。尚、このAT開始可能条件は、例えば、通常区間から有利区間に移行した後の有利BB状態が終了したことに基づいて充足可能であり、具体的には、AT準備状態1及びAT準備状態2を経て次のゲームから「AT中状態」に移行する場合に充足する（図560参照）。ステップ1752でYesの場合、ステップ1760で、主制御基板MのCPUC100は、AT初期ゲーム数（本例では、50であり、「AT中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数）をATカウンタM60にセットし、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。尚、ステップ1752でNoの場合にも、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。尚、「高確率状態」にてBB役に当選し「有利BB内部中遊技」に移行した後、BBを入賞させることにより「有利BB状態」に移行し、当該「有利BB状態」にてATゲーム数が上乗せされていた場合には、「AT中状態」に移行した時点で、ATカウンタにセットされる初期値は50を超過していることとなる。具体的には、「有利BB状態」でATゲーム数が30ゲーム上乗せされた後、「AT準備状態1」及び「AT準備状態2」を経由して「AT中状態」に移行した場合には、ATカウンタに80（初期値50＋上乗せ30）がセットされていることとなる。このとき、「有利BB状態」において30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「AT中状態」の開始時に、AT初期ゲーム数として80ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利BB状態」において30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「AT準備状態1」、「A

30

40

50

T準備状態2」、「AT中状態」等の開始時に初期値である50ゲームを遊技者に提示した後、AT中状態（例えば、開始直後の状態や、演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数が少ない状態）に30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利BB状態」でATゲーム数上乗せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乗せが行われたのか、を明確に把握することができないため、AT中（押し順ナビが発生し得る状態）にて原因不明で突如発生する上乗せ演出に対する興味を高めることができる。尚、本例においては、ステップ1760にてAT初期ゲーム数をATカウンタM60にセットするよう構成しているが、AT初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ3000のAT抽選実行処理を実行するタイミングにAT初期ゲーム数をATカウンタM60にセットするよう構成してもよい。また、ATカウンタM60にセットされたゲーム数（AT初期ゲーム数）は、BBが終了した後に「AT準備状態1」及び「AT準備状態2」を経由して「AT中状態」になったときから減算されるよう構成されている。また、ATカウンタM60のカウント値は主制御基板MのRAMの記憶領域に記憶されるよう構成されている。

10

【3325】

次に、図560は、第21実施形態における、AT状態遷移図である。第21実施形態においては、「低確率状態」、「通常BB内部中遊技」、「通常BB状態」、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利BB内部中遊技」、「有利BB状態」、「待機BB内部中遊技」、「転落待ち状態」、「AT準備状態1」、「AT準備状態2」、「転落後AT中状態」、「転落後特化状態」、「ベル溢し後状態」の16のATに関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってATに関する状態が移行することとなる。例えば、「AT中状態」にてスイカBに当選し、1/2で当選する特化状態移行抽選に当選した場合には「特化前兆状態」に移行する。また、「特化前兆状態」に移行してから10ゲームが経過（消化）した場合には「上乗せ特化状態」に移行するよう構成されている。尚、遊技区間としては、「低確率状態」、「通常BB内部中遊技」、「通常BB状態」、「転落待ち状態」の4つのATに関する状態が「通常区間」に設定され、「待機BB内部中遊技」が「待機区間」に設定され、「高確率状態」、「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利BB内部中遊技」、「有利BB状態」、「AT準備状態1」、「AT準備状態2」、「転落後AT中状態」、「転落後特化状態」及び「ベル溢し後状態」の11つのATに関する状態が「有利区間」に設定される。即ち、「有利区間」となる11個のATに関する状態を遷移（移行）していても（有利区間のある状態から有利区間の他の状態に遷移しても）、「通常区間」に設定せずに合計で1500ゲーム経過した場合には「有利区間」は強制的に終了して「通常区間」に設定される。

20

30

【3326】

尚、ATに関する状態は第21実施形態のものには限定されず、例えば、「低確率状態」又は「高確率状態」にて所定の当選番号に当選することによってAT抽選が実行され、当該AT抽選に当選することにより「前兆状態」に移行し、16～32ゲーム経過後に「AT中状態」に移行するよう構成してもよいし、そのように構成した場合には、前記所定の条件装置に当選することによってAT抽選が実行され、当該AT抽選に当選しなかった場合には、「ガセ前兆状態」に移行し、16～32ゲーム経過後に「低確率状態」又は「高確率状態」に移行するよう構成してもよい。また、第21実施形態においては、遊技区間として「待機区間」が設けられており、「低確率状態」にてBBに当選し、当該BBに基づくAT抽選に当選した場合に「待機区間」となるよう構成されている。また、BB役以外の条件装置によってAT抽選に当選し得るよう構成してもよく、例えば、「チェリー」に当選することによってAT抽選が実行される遊技性とした場合に、BBとチェリーが重複した「BB+チェリー」に当選し、AT抽選に当選した場合には、「BB+チェリー」の「BB」が入賞するまでのBB内部中の状態を「待機区間」とするよう構成してもよい。このように、「待機区間」を設けることにより、「低確率状態」にてBBに当選、且

40

50

つ、A T抽選に非当選である場合と、「低確率状態」にてB Bに当選、且つ、A T抽選に当選している場合とのいずれの場合も、B Bの図柄組合せが揃うまで（有利区間表示器が点灯するまで）の期間においては、有利区間表示器Y Hが消灯しているため、A T抽選に当選しているか否かを遊技者に期待させることで煽ることができる。尚、「待機区間」においても、有利区間表示器Y Hを点灯させるよう構成してもよいし、有利区間表示器Y Hが点灯する場合と消灯する場合のいずれも実行され得るよう構成してもよい（有利区間表示器Y Hの点灯・消灯に基づいて副制御基板Sにて実行する演出を決定するよう構成してもよい）。また、「上乗せ特化状態」においてB Bが当選した場合には、当該B B終了後に「上乗せ特化状態」が再開するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該B B中は「上乗せ特化状態」において当選したB Bとして「A T中状態」にて当選したB Bとは異なるA T上乗せ抽選を実行する（例えば、「A T中状態」にて当選したB BよりもA T上乗せ抽選に当選し易い、A Tゲーム数上乗せ1回あたりのゲーム数が相対的に多い）よう構成してもよい。また、「特化前兆状態」においてB Bが当選した場合には、当該B B終了後に「上乗せ特化状態」に移行するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該B B中は「上乗せ特化状態」において当選したB Bと同様にA T上乗せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

【3327】

次に、図561は、第21実施形態における、図544のステップ3500のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、第21実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の2つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ3502で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ3502でY e sの場合、ステップ3504で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降の遊技区間を、決定しているA Tに関する状態及び現在の遊技の状況に基づいて決定し、ステップ3534に移行する。他方、ステップ3502でN oの場合、ステップ3506で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、当該ゲームに係る遊技区間は「待機区間」であるか否かを判定する。ステップ3506でY e sの場合、ステップ3508で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、B Bが作動したか否かを判定する。ステップ3508でY e sの場合、ステップ3510で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3534に移行する。他方、ステップ3508でN oの場合、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、ステップ3506で、次ゲーム以降の遊技区間を「待機区間」に決定し、ステップ3534に移行する。他方、ステップ3506でN oの場合、ステップ3522で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、有利区間残りゲーム数カウンタY K c - 1のカウント値が0であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ3522でY e sの場合、ステップ3526で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、A Tに関連する情報をすべてクリアする（それにより、A Tカウンタ値が0となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも0となる）。他方、ステップ3522でN oの場合、ステップ3524で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタY K c - 1のカウント値が0となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、A Tカウンタ値が0となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ3524でY e sの場合、ステップ3532で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ3534に移行する。他方、ステップ3524でN oの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ3526に移行する。このように、第21実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」に設定する場合には、A Tに関連する情報（A T継続ゲーム数、A T残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」において再度「有利区間

10

20

30

40

50

」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ3526の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするATに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のRAMクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のRAMクリアによっては、「役物連続作動装置（BB）」に係る条件装置や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ3526の処理（有利区間終了時の処理）によっては、「役物連続作動装置（BB）」に係る条件装置や「RT状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のRAMクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ3526の処理実行時）のクリア範囲は相違している。尚、設定変更時のRAMクリアによって、「役物連続作動装置（BB）」に係る条件装置や「RT状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Mから副制御基板Sに送信する。但し、副制御基板S側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のRAMクリアを実行した場合には、副制御基板S側における、「有利区間」であった旨や、「AT中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

【3328】

尚、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0となったために「有利区間」が終了した場合には、（1）現在のATに関する状態が「高確率状態」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「低確率状態」となる、（2）現在のATに関する状態が「有利BB内部中遊技」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「通常BB内部中遊技」となる、（3）現在のATに関する状態が「有利BB状態」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「通常BB状態」となる、（4）現在のATに関する状態が「AT中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「AT準備状態1」、「AT準備状態2」、「転落後AT中状態」、「転落後特化状態」又は「ベル溢し後状態」であった場合には、次ゲームにてATに関する状態が「低確率状態」又は「転落待ち状態」となるよう構成されている（ATに関連する情報がクリアされるため）。

【3329】

次に、ステップ3528で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に設定し、ステップ3530に移行する。次に、ステップ3530で、主制御基板MのCPUC100は、「有利区間」が終了したため有利区間表示器YHを消灯し、ステップ3534に移行する。尚、「有利区間」が終了して「通常区間」に設定する際に有利区間表示器YHを消灯するよう構成されているが、詳細な消灯のタイミングは第21実施形態のタイミングには限定されず、例えば、「有利区間」が終了して「通常区間」となるゲームに係る遊技メダル投入時に有利区間表示器YHを消灯するよう構成してもよい。換言すると、次遊技が開始可能となるスタートレバーD50が操作される前に有利区間表示器YHを消灯するように構成していれば良い。

【3330】

次に、ステップ3534で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲームにて新たに「有利区間」に設定することが決定した（「通常区間」から「有利区間」に設定することが決定した）か否かを判定する。ステップ3534でYesの場合、ステップ3536で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1に所定値をセットする。尚、当該有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1にセットする所定値は、すべての設定値において共通する固定の数値（本例では、1500）となっている。次に、ステップ3538で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間表示器YHを点灯し

、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。尚、ステップ3534でNoの場合にも、次の処理（ステップ1293の処理）に移行する。尚、第21実施形態においては、ステップ3538のタイミングにて有利区間表示器YHの点灯処理を実行したが、有利区間表示器YHの点灯タイミングはこれには限定されず、有利区間表示器YHの点灯タイミングは新たに「有利区間」となる前のゲーム（「通常区間」のゲーム）におけるスタートレバーの操作タイミングから新たに「有利区間」となるゲームにおける遊技メダル投入可能となるタイミングまで（新たに「有利区間」となる前のゲームが再遊技に係るゲームであった場合には、新たに「有利区間」となるゲームにおけるスタートレバーの操作が有効となるタイミングまで）の期間にて適宜設定してもよい。

【3331】

尚、「有利区間」の継続ゲーム数が1500ゲームに近い場合にBBが実行された場合を例示すると、有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が5の場合（有利区間の継続ゲーム数が1495の場合）にBBが実行開始され、その後BBの実行中に有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0（有利区間の継続ゲーム数が1500）となった時点で、「通常区間」となる。

【3332】

次に、図562は、第21実施形態におけるステップ1600のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。当該サブルーチンの処理は、ステップ1040又はステップ1104の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間（本例では、Tとしているが、例えば、2ms程度の時間が設定される）を周期として定期的に行われるよう構成されている。

【3333】

まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPUC100は、割り込み開始時の処理（例えば、CPUC100内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ1604で、主制御基板MのCPUC100は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ1604でNoの場合、ステップ1900で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ1604でYesの場合、ステップ1606で、主制御基板MのCPUC100は、タイマ計測（ソフトウェアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPUC100は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（RAM領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンD60、スタートレバーD50、停止ボタンD40、扉スイッチD80、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30、電源断検知信号、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、第1払出センサH10s、第2払出センサH20s、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔Tでサンプリングされる）。

【3334】

次に、ステップ1610で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチD80のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉DUが開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ1611で、主制御基板MのCPUC100は、全リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）の回胴駆動制御処理（リールM50の駆動の制御に係る処理）を実行する。次に、ステップ1612で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタM60を参照し、当該カウンタ値が0より大きいか否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、ステップ1613で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタ値表示装置D280にてAT残りゲーム数（ATゲーム数）を表示し、ステップ1614に移行する。尚、ステップ1612でNoの場合に

もステップ1614に移行する。尚、主制御基板Mで制御されるATカウンタ値表示装置D280を備えていない場合には、ステップ1612及びステップ1613の処理は不要である。次に、ステップ1614で、主制御基板MのCPUC100は、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リールM50、ブロッカD100、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ1616で、主制御基板MのCPUC100は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるか否かを判定する。ステップ1616でYesの場合、ステップ1618で、主制御基板MのCPUC100は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1616でNoの場合、ステップ1620で、主制御基板MのCPUC100は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1622に移行する。尚、ステップ1620においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ1618が無くても良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第1のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第2のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

【3335】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPUC100は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ1618やステップ1620でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板Sに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第1リール停止受付タイミングに係るコマンド（第1停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第2リール停止受付タイミングに係るコマンド（第2停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第3リール停止受付タイミングに係るコマンド（第3停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、演出グループ番号に係るコマンド（スタートレバーD50の操作直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、RT状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ATに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、AT残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される）、順押し指示コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、順押し回避コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、逆押し指示コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、逆押し回避コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、フリーズ実行コマンド（主制御基板M側でフリーズ演出が実行される旨に関するコマンドであり、スタートレバー操作力後に送信される）、遊技区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPUC100は、外部端子信号（胴式遊技機Pから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー

10

20

30

40

50

、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉D Uが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ1 6 2 6で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、L E D（7セグL E Dランプ、等）の出力データ（例えば、複数の7セグL E Dユニットのうち、所定の7セグL E Dユニットを点灯させ、7セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ1 6 2 8で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、L E Dの点灯態様（例えば、L E Dの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ1 6 2 8は実行されなくてもよい。次に、ステップ1 6 3 0で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、ソフト乱数管理処理（ソフトウェアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ1 6 3 2で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ1 6 3 4で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ1 6 3 4でY e sの場合、ステップ1 6 3 6で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ1 6 3 6でY e sの場合、ステップ1 6 3 8で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ1 6 0 2の処理）に移行する。他方、ステップ1 6 3 4又はステップ1 6 3 6でN oの場合には、ステップ1 6 4 0で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1 3 0 0で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【3 3 3 6】

次に、図5 6 3は、図5 6 2におけるステップ1 9 0 0のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ1 9 0 2で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ1 9 0 4で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、R A M領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1 9 0 6で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、R A M領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位1 バイト、或いは、その補数となるもの）をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ1 9 1 2で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、R A Mの書き込みを禁止し、ステップ1 9 1 4に移行する。次に、ステップ1 9 1 4で、主制御基板MのC P U C 1 0 0は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【3 3 3 7】

次に、図5 6 4～図5 7 8を参照して、副制御基板S側で実行される制御処理を説明する。

【3 3 3 8】

<サブ側プログラム開始処理>

はじめに、図5 6 4は、サブ側プログラム開始処理を示すサブルーチンである。このサブ側プログラム開始処理は、電源が投入されたことにより呼び出されて実行される。

【3 3 3 9】

まず、ステップ2 0 0 2で、副制御基板SのC P U S Cは、割り込みを禁止する。次に、ステップ2 0 0 4で、副制御基板SのC P U S Cは、C P UやR A Mの初期化、チェックサムの算出等の各種の初期化処理を実行する。

【3 3 4 0】

次に、ステップ2 0 0 8で、副制御基板SのC P U S Cは、電源投入時に算出したチェ

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

【3341】

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

【3342】

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

【3343】

＜サブメインループ処理＞

次に、図565は、サブメインループ処理を示すサブルーチンである。サブメインループ処理は、図564に示すサブ側プログラム開始処理が実行された後に、呼び出されて実行される。

【3344】

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

【3345】

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

【3346】

＜サブ側電源断処理＞

次に、図566は、副制御基板S側で実行されるサブ側電源断処理を示すサブルーチンである。サブ側電源断処理は、副制御基板Sが電源断を検知したことにより開始される処理である。

【3347】

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

【3348】

次に、ステップ2210で、副制御基板SのCPUSCは、500msが経過したか否

10

20

30

40

50

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

【3349】

<1コマンド処理>

次に、図567は、図565のステップ2250の処理で呼び出されて実行される1コマンド処理を示すサブルーチンである。

【3350】

まず、ステップ2250で、副制御基板SのCPUSCは、ベットボタンの操作タイミングではないか否かを判断する。ステップ2250でNoの場合には、ステップ2251で、副制御基板SのCPUSCは、ベットボタン操作時処理を実行し、次の処理（図472のステップ2110の処理）に移行する。ステップ2251の処理によって、ベットボタンが操作されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。なお、ステップ2251の処理で実行される演出は、当該ゲーム又は当該ゲームよりも前の時点のゲームで実行された演出内容決定処理（後述するステップ2800の処理）で決定された内容に従って実行される。

【3351】

ステップ2250でYesの場合には、ステップ2252で、副制御基板SのCPUSCは、スタートレバーの操作タイミングではないか否かを判断する。ステップ2252でYesの場合にはステップ2253に移行する。他方、ステップ2252でNoの場合、ステップ2300で、副制御基板SのCPUSCは、スタートレバー操作時処理を実行する。ステップ2300の処理によって、スタートレバーが操作されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。次に、ステップ2800で、副制御基板SのCPUSCは、後述する演出内容決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（図565のステップ2110の処理）に移行する。

【3352】

次に、ステップ2253で、副制御基板SのCPUSCは、リール回転開始タイミングではないか否かを判定する。ステップ2253でYesの場合にはステップ2255に移行する。他方、ステップ2253でNoの場合、ステップ2254で、副制御基板SのCPUSCは、リール回転開始時処理を実行し、次の処理（図565のステップ2110の処理）に移行する。ステップ2254の処理によって、リール回転が開始されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。なお、ステップ2254の処理で実行される演出は、当該ゲーム又は当該ゲームよりも前の時点のゲームで実行された演出内容決定処理（後述するステップ2800の処理）で決定された内容に従って実行される。また、リール回転開始タイミングは、3つのリールのうち最初に回転開始したリールの回転開始タイミングとしてもよいし、3つのリールのうち最後に回転開始したリールの回転開始タイミングとしてもよい（3つのリールが同時に回転開始する場合には、当該回転開始タイミング）。

【3353】

次に、ステップ2255で、副制御基板SのCPUSCは、第1リール停止受付（第1停止操作）タイミングではないか否かを判定する。ステップ2255でNoの場合には、ステップ2500で、副制御基板SのCPUSCは、第1回胴停止受付時処理を実行し、次の処理（図565のステップ2110の処理）に移行させる。言い換えれば、ステップ2500の処理は、第1回胴停止のオンのタイミングを契機にして演出が実行される。尚、オンのタイミングについては後述する。ステップ2500の処理によって、第1回胴を停止するために停止ボタンが押動されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えた

りすることができる。

【3354】

次に、ステップ2254でYesの場合には、ステップ2258で、副制御基板SのCPUSCは、第2リール停止受付（第2停止操作）タイミングではないか否かを判定する。ステップ2258でNoの場合には、ステップ2550で、副制御基板SのCPUSCは、第2回胴停止受付時処理を実行し、次の処理（図565のステップ2110の処理）に移行させる。言い換えれば、ステップ2550の処理は、第2回胴リール停止のオンのタイミングを契機にして演出が実行される。ステップ2550の処理によって、第2回胴を停止するために停止ボタンが押動されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。

10

【3355】

次に、ステップ2258でYesの場合には、ステップ2262で、副制御基板SのCPUSCは、第3リール停止受付（第3停止操作）タイミングではないか否かを判定する。ステップ2262でNoの場合には、ステップ2600で、副制御基板SのCPUSCは、第3回胴停止受付時処理を実行し、次の処理（図565のステップ2110の処理）に移行させる。言い換えれば、ステップ2600の処理は、第3回胴リール停止のオンのタイミングを契機にして演出が実行される。ステップ2600の処理によって、第3回胴を停止するために停止ボタンが押動されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。

【3356】

次に、ステップ2262でYesの場合には、ステップ2266で、副制御基板SのCPUSCは、図柄の停止表示タイミングであるか否かを判定する。ステップ2266でYesの場合には、ステップ2268で、副制御基板SのCPUSCは、停止表示図柄時処理（図示せず）を実行し、次の処理（図565のステップ2110の処理）に移行させる。他方、ステップ2266でNoの場合には、副制御基板SのCPUSCは、直ちに、次の処理（図565のステップ2110の処理）に移行させる。ステップ2268の処理によって、第3回胴を停止するために押動された停止ボタンが解放されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。言い換えれば、ステップ2268の処理は、第3回胴リール停止のオフのタイミングを契機にして演出が実行される。尚、オフのタイミングについては後述する。

20

【3357】

<第21実施形態における演出の内容>

前述したように、第21実施形態では、ベットボタンの操作タイミングや、スタートレバーの操作タイミングや、第1リール停止受付タイミングや、第2リール停止受付タイミングや、第3リール停止受付タイミングや、図柄の停止表示タイミングを契機にして、演出の内容を決定する。以下で、第21実施形態における演出の種類を説明する。

【3358】

演出は、主に、ステージ演出（背景演出とも称することがある）、予告演出、押し順ナビ演出などがある。

【3359】

<ステージ演出>

ステージ演出は、主に、背景画像などを表示することによって行われる演出である。このステージ演出を実行し、予告演出を実行しない演出態様が、図580（A）～図580（C）に示す演出グループ1の演出なしに対応する（演出なしにて押し順ナビ演出を実行しないこととしてもよいし、演出なしにおいても押し順ナビ演出を実行し得るよう構成してもよい）。即ち、本例においては、演出なし＝予告演出の実行なしとしている。ここで、背景画像は、経時的に変化しない静的な画像だけでなく、経時的に変化する動的な画像も含む。また、一部のみが経時的に変化するものでも、全体的に変化するものでもよい。例えば、演出表示装置S40の画面（表示領域）の全体に、風景や室内など一定の視点からの画像が表示される。

30

40

50

【3360】

ステージ演出は、主に、R T状態やA Tに関する状態などによって定まる遊技の状態によって決定され得るもので、遊技の全体的な状態を示唆可能に実行され得る。また、実行するステージ演出を変更するステージ移行抽選をゲーム毎に実行し得るよう構成されている。R T状態やA Tに関する状態によって決定され得るステージ演出の候補数やステージ移行抽選に関する置数が相違するよう構成してもよい。また、ステージ演出には、画像の表示によるものだけでなく、音楽やナレーションや効果音などの音声を背景画像の表示とともに出力したり、必要に応じて文字情報を背景画像とともに表示したりする態様も含まれる（例えば、ステージ演出が変更されたゲームにおいて、ステージ演出を説明するための音声出力される）。また、ランプD 2 6の点灯又は点滅などによる演出もステージ演出に含めることができる。

10

【3361】

ステージ演出は、基本的に、当該ゲームのベットボタンD 2 2 0の操作（メダル投入の検出も含む）又はスタートレバーD 5 0の操作を契機にして開始され、次ゲーム以降のベットボタンD 2 2 0（メダル投入の検出も含む）又はスタートレバーD 5 0の操作を契機にして終了し得る。なお、ステージ演出の開始及び終了の契機は、これらに限られず、第1停止、第2停止、第3停止又はリール回転開始を契機にしてもよい。また、ベットボタンD 2 2 0の操作、メダル投入の検出、スタートレバーD 5 0の操作、第1停止、第2停止、第3停止又はリール回転開始と同時に開始したり終了したりする必要はなく、これらのタイミングから所定の時間だけ遅延して開始したり終了したりするようにしてもよい。演出の内容や示唆したい情報に応じて適宜に開始及び終了のタイミングを任意に定めることができる。

20

【3362】

<予告演出>

予告演出は、主に、当該ゲームで当選した条件装置やR T状態やA Tに関する状態や設定値などの遊技者が所望する詳細な状態を示唆可能に実行され得る。なお、予告演出には、これらの状態とは全く無関係の情報を報知する演出も含まれる。予告演出は、図580（A）～図580（C）に示す演出グループ2の「キャラ演出」、演出グループ3の「会話演出」、演出グループ4の「カットイン演出」、演出グループ5の「対決演出」、演出グループ6の「上乘せバトル」、演出グループ7「共通ナビ演出」及び演出グループ8の「狙え演出」に対応する。

30

【3363】

予告演出の態様は、予告演出を示す画像が、演出表示装置S 4 0に背景画像（ステージ演出）と重畳して表示されるものや、演出表示装置S 4 0の画面の全体に単独で表示されるものなどがある。予告演出は、ステージ演出に対して、より動的で経時的な変化が多い画像によって構成され得る。予告演出は、ステージ演出と同様に、画像の表示によるものだけでなく、音楽やナレーションや効果音などの音声を背景画像の表示とともに出力したり、必要に応じて文字情報を背景画像とともに表示したりする態様も含まれる。また、ランプD 2 6の点灯又は点滅や、可動体役物（図示せず）の動作などによる演出も含まれる。

40

【3364】

予告演出の内容は、一般的に、1ゲーム内で変化したり切り替わったりする。例えば、ベットボタンD 2 2 0の操作又はスタートレバーD 5 0の操作を契機にして最初の演出が開始され、次に、第1停止や第2停止を契機にして途中の演出を開始することで内容を変化させたり切り替えたりし、第3停止を契機にして最終の演出を開始することで内容を変化させたり切り替えたりすることができる。このようにして、遊技者の操作に対応させた演出を展開させることで、様々な詳細な情報を示唆可能することができる。一例としては、ボーナスに当選しているか否かを遊技者に対して煽る予告演出を実行する場合には、スタートレバーD 5 0の操作を契機にして当該ゲームにてボーナスが当選した期待度を示唆する演出を実行し、その後第3停止ボタン操作タイミングにて、当該ゲームにてボーナス

50

が当選したか否かの結果を報知する演出を実行する演出態様を例示することができる。

【3365】

予告演出を切り替える契機は、ベットボタンD220の操作、スタートレバーD50の操作、第1停止、第2停止、第3停止などであるが、必ずしもこれらの契機の全てを用いる必要はなく、演出の内容に応じた契機を任意に用いることができる。また、これらの契機と同時である必要もなく、操作されたタイミングから所定の時間だけ遅延させた後に演出を開始することができる。さらにまた、これらの契機と同時に演出を開始し所定の期間が経過するまで動的な態様で画像を表示し、その後に、静止した態様で画像を表示することもできる。

【3366】

また、遊技者の各種の操作には、遊技者が力を加えてボタンやレバーを変位させるタイミング（オフ→オンとなるタイミング）と、遊技者がボタンやレバーから手を離して復帰させるタイミング（オン→オフとなるタイミング）との双方がある。これらのうちのいずれか一方のタイミングを契機としても、双方のタイミングを契機にしても、いずれのタイミングも契機としなくてもよい。オンのタイミングとオフのタイミングとを用いることにより、演出を切り替えることが可能なタイミングを増やすことができ、演出を多様に展開させて進行させることができる。

【3367】

例えば、ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作のオンのタイミングでステージ演出としての画像表示を開始するとともに効果音を出力し、第1停止のオンのタイミングで予告演出としての画像表示を開始し、次いで第2停止で効果音を出力するとともにランプを点灯させ、第3停止のオンのタイミングで予告演出としての画像を切り替え、第3停止のオフのタイミングで更なる効果音を出力し、次ゲームのベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作のオンのタイミングまで、予告演出としての画像を表示し続けるなどのような演出をすることができる。

【3368】

前述したように、予告演出は、主に、当該ゲームで当選した条件装置やRT状態やATに関する状態の他に、設定値などの詳細な状態を示唆できるように実行されるものであり、演出の内容の切り替えや展開などは、これらの情報を示唆し得るように任意に定めることができる。

【3369】

例えば、予告演出では、登場人物（キャラクタ）、アイテム、グッズなどの色、数、変化の程度などの表示態様などによって、当選した条件装置やRT状態やATに関する状態などの状態を示唆することができる。一例としては、当選した小役をアイテムやグッズなどの色によって報知することができる（赤色の場合にはチェリーを示唆し、緑色の場合にはスイカを示唆する等）。

【3370】

<押し順ナビ演出>

第21実施形態では、押し順ナビ演出は、前述した再遊技－B、再遊技－C、再遊技－D1～再遊技－D3、入賞－A1～入賞－A6、再遊技－E1～再遊技－E3、再遊技－F1～再遊技－F3などの押し順によって停止表示する役が相違し得る条件装置（押し順役とも称することがある）が当選したときに、その押し順を画像や文字で演出表示装置S40に表示したり（例えば、第1停止が左リールの場合には、演出表示装置S40における左リールの上方の領域に「1」と表示する等）、スピーカS20から音声で出力したり（例えば、「左だっ!」と出力）する演出である。

【3371】

遊技者は、演出表示装置S40に表示されたりスピーカS20から出力されたりする情報に従って停止ボタンD40を操作することで、図柄を停止表示させることができる。尚、停止表示することにより遊技メダルが払い出される押し順役の場合には、停止表示することによって最も払出し枚数が多くなる押し順を指示するよう構成されている。ステージ

10

20

30

40

50

演出や予告演出は、主に、遊技状態などを示唆したり暗示したりする間接的な報知演出が多いのに対し、押し順ナビ演出は、押し順を表示する直接的な報知演出が多い。尚、押し順ナビ演出においても、押し順を示唆したり暗示したりするような間接的な情報を表示するようにしてもよい。

【3372】

以下では、図580(A)～図580(C)に示す各演出グループについて説明する。

【3373】

＜演出グループ1の「演出なし」＞

第21実施形態では、グループ1の「演出なし」は、全く演出が実行されないという意味ではなく、前述した予告演出が実行されないという意味であり、ステージ演出や押し順ナビ演出は実行される場合がある。すなわち、演出グループ1の「演出」は、前述した予告演出を意味し、演出グループ1の「演出」には、ステージ演出や押し順ナビ演出は含まれない。したがって、グループ1の「演出なし」が選択された場合であっても、ステージ演出や押し順ナビは実行され、ステージ演出や押し順ナビとして、画像の表示や音声の出力やランプの点灯などが実行される。

【3374】

＜演出グループ2の「キャラ演出」＞

グループ2の「キャラ演出」は、演出表示装置S40に背景画像とともにキャラクタを表示する演出である(図587(A)参照)。具体的には、当該ゲームでのベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作から、次ゲームでのベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作までの間に、演出表示装置S40に表示されたキャラクタが所定の動作をする演出である(図587(A)参照)。

【3375】

例えば、ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作を契機にして背景画像が表示され(ステージ演出の開始)、次に、第1停止や第2停止を契機にしてキャラクタの移動などの様々な動作をし、第3停止を契機にして、キャラクタの最終的な動作をする(例えば、消えるなど)などがある。

【3376】

キャラ演出は、演出表示装置S40に背景画像(ステージ演出と称することがある)とともに表示されるものであればよく、通常背景画像に対して付加的に装飾するものであればよい。付加的に装飾するように表示することで、遊技者を飽きさせにくくすることができる。キャラクタを登場させるか否かや登場させるキャラクタの種類などは、当該ゲームで当選した条件装置に基づいて決定しても条件装置とは無関係に決定してもよい。さらにまた、キャラクタが表示される位置や数や色などの各種の表示態様を当選した条件装置に基づいて異ならしめてもよい。キャラクタの表示態様は、遊技者に視認可能に相違する態様であればよい。

【3377】

なお、ここで、キャラクタは、人間、動物等の生命体のほか、ロボット等の人口生命体や擬似生命体のような何らかの意思をもって行動すると遊技者が視認できる動体物のみならず、無機質な物体、例えば、車両や戦艦や武器等のオブジェクトもキャラクタに含めることができる。

【3378】

＜演出グループ3の「会話演出」＞

演出表示装置S40に背景画像とともに下部などの一部に表示枠(ウインドウとも称することがある)などを表示し、その表示枠の内側の領域に遊技の状態や物語などに関する文字情報を表示する演出である。例えば、表示する文字情報は、当該ゲームで当選した条件装置に基づいて決定しても条件装置とは無関係に決定してもよい。なお、表示情報の色や文字の色や、表示されるタイミング等で期待度を示唆してもよい。

【3379】

会話演出も、演出表示装置S40に背景画像とともに表示されるものであればよく、通

10

20

30

40

50

常の背景画像に対して付加的に装飾するものであればよい。付加的に装飾するように表示することで、遊技者を飽きさせにくくすることができる。また、表示のみならず、遊技性等を説明する文字情報をスピーカ S 2 0 から音声で出力したり、効果音を表示とともにスピーカ S 2 0 から出力したりすることもできる（図 5 8 7（B）参照）。

【3380】

例えば、リールの回転開始を契機にして、背景画像とともに（ステージ演出の開始）、表示枠を重畳して演出表示装置 S 4 0 に表示し、次に、第 1 停止や第 2 停止を契機にして文字情報を次々に表示し、第 3 停止を契機にして、最終的な文字情報を表示するなどがある。一例としては、リールの回転開始を契機にしてキャラクタ A の画像、表示枠及び文字情報（セリフ）が表示され、その後、第 1 停止にて、キャラクタ B の画像、表示枠及び文字情報（セリフ）が表示されることにより、キャラクタ A とキャラクタ B とが会話をしている演出態様を例示することができる。

10

【3381】

なお、表示枠などを表示せずに、演出表示装置 S 4 0 の表示領域の端などの所定の領域に文字情報を表示してもよい。

【3382】

＜演出グループ 4 の「カットイン演出」＞

「カットイン演出」は、演出表示装置 S 4 0 に予め表示されていた背景画像（前述したステージ演出）などから、割り込むようにしてカットイン演出用画像を表示する演出である（図 5 8 7（C）参照）。例えば、スタートレバー D 5 0 の操作を契機にして、通常表示される背景画像とは全く異なるカットイン演出用画像を演出表示装置 S 4 0 の全体に所定時間表示し、その後、当該ゲームにて当選した条件装置を示唆する演出を実行する。尚、カットイン演出を実行せずに、前述したカットイン演出を実行する場合のカットイン演出以外の演出と同様の演出態様の演出を実行し得るよう構成してもよい。即ち、スタートレバー D 5 0 の操作を契機として、当該ゲームにて当選した条件装置を示唆する演出を実行するよう構成してもよい。尚、カットイン演出は演出グループ 4 に該当する演出の一例であり、演出グループ 4 に該当する演出はカットイン演出には限定されない。また、演出グループ 4 に該当する演出は、スタートレバー D 5 0 の操作を契機にして演出が実行されるようになっており、当該ゲームにて当選した条件装置の種類を示唆したり、当該ゲームにて当選した条件装置がボーナス役を含んでいるか否かを示唆したり、A T 抽選に当選しているか否かを示唆したりするよう構成されている。

20

30

【3383】

尚、前述したグループ 2 の「キャラ演出」やグループ 3 の「会話演出」は、通常背景画像に対して付加的に装飾するものであったが、この「カットイン演出」は、基本的に、通常背景画像とは別個に独立した画像によって構成される（背景画像から画面全体が切り替わる）。

【3384】

カットイン演出用画像の表示は、スタートレバー D 5 0 の操作を契機にして、突然、カットイン演出用画像を演出表示装置 S 4 0 の全体に表示するように切り替える態様の他に、演出表示装置 S 4 0 に予め表示されていた背景画像の一部に割って入るような形でカットイン演出用画像が挿入され、元々表示されていた背景画面とカットイン演出用画像とが一時的に共存して表示される態様（カットイン画像が演出表示装置 S 4 0 の表示領域の一部のみに表示される態様）でもよい。

40

【3385】

このようなカットイン演出用画像を表示することで、カットイン演出用画像の内容によって当該ゲームで当選した条件装置などを示唆することができる。例えば、カットイン演出用画像に登場する人物（キャラクタ）や、アイテムや、グッズなどの色、数、変化の程度などの表示態様などによって、当選した条件装置や R T 状態や A T に関する状態などの状態を示唆することができる。

【3386】

50

＜演出グループ5の「対決演出」＞

「対決演出」は、少なくとも2種類のキャラクタが、競い合う画像を演出表示装置S40に表示する演出であり、1ゲームで競い合いの結果（勝敗、成功失敗など）が決定される演出である（図587（A）参照）。例えば、ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作を契機にして、2種類のキャラクタが対決を開始する前の画像を演出表示装置S40に表示し、次に、第1停止を契機にして、2種類のキャラクタが対決を開始する画像を表示し、第2停止を契機にして対決の途中経過を表示し、第3停止を契機にして最終的な勝敗等を示す画像を表示する。

【3387】

尚、この対決は、格闘や闘争などに限られず、スポーツや早食いなど、必ずしも対立しあう2つ以上のキャラクタ（グループやチームなども含む）が競い合うものだけでなく、少なくとも1つのキャラクタの動作によって、そのキャラクタの勝敗等が定まるものであればよい。例えば、1ゲームで競い合いの勝敗が完結する演出であり、一のキャラクタが勝利することで、勝ったキャラクタの種類によって、ボーナス当選やAT当選の期待度などを示唆することができる。また、当選した条件装置やRT状態や設定値などを示唆するようにしてもよい。なお、1ゲームの最後には、「WIN!」などのような文字情報が表示される。尚、対決演出の結果として、勝利、成功等となった場合には当該ゲームの結果が遊技者にとって有利である旨を示唆することとなり、当該ゲームにてボーナス役に当選したことを報知したり、次ゲーム以降からAT中状態に移行する旨を報知したりする。他方、対決演出の結果として、敗北、失敗等となった場合には当該ゲームの結果が遊技者にとって有利でない旨を示唆することとなり、当該ゲームにてボーナス役に当選しなかったことを報知したり、次ゲーム以降もAT中状態に移行しない旨を報知したりする。尚、対決演出を実行する場合、対決演出の結果が勝利・成功等となる演出態様と、対決演出の結果が敗北・失敗等となる演出態様とは、演出開始から結果報知直前（例えば、第3停止ボタンを操作する前）までは同様の演出態様とし、結果報知タイミングにて（例えば、第3停止操作タイミング）対決演出の結果が勝利・成功であるか敗北・失敗等であるかによって演出態様を相違させるよう構成してもよい。

【3388】

＜演出グループ6の「上乘せバトル（ART中専用）」＞

「上乘せバトル（ART中専用）」は、「対決演出」と同様に、少なくとも2種類のキャラクタが、競い合う画像を演出表示装置S40に表示する演出であり、1ゲームで競い合いの結果（勝敗など）が決定される演出である（図589（B）参照）。対決演出と同様に、格闘や闘争などに限られず、スポーツや早食いなど、必ずしも対立しあう2つ以上のキャラクタ（グループやチームなども含む）が競い合うものだけでなく、少なくとも1つのキャラクタの動作によって、そのキャラクタの勝敗が定まるものであればよい。

【3389】

特に、ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作を契機にして、2種類のキャラクタが対決を開始する前の画像を演出表示装置S40に表示し、次に、第1停止を契機にして、2種類のキャラクタが対決を開始する画像を表示し、第2停止を契機にして対決の途中経過を表示し、第3停止を契機にして最終的な勝敗を示す画像とともに、上乘せされるATゲーム数を示す情報が表示される。尚、上乘せバトル（ART中専用）の結果として、勝利、成功等となった場合には当該ゲームの結果が遊技者にとって有利である旨を示唆することとなり、当該ゲームにてATゲーム数上乘せに当選したことを報知したりする。他方、上乘せバトル（ART中専用）の結果として、敗北、失敗等となった場合には当該ゲームにてATゲーム数上乘せに当選しなかったことを報知することとなるが、当該ゲームにてATゲーム数上乘せに当選しているが、上乘せバトル（ART中専用）の結果として、敗北、失敗等を報知し、その後所定の条件（次回の上乗せバトル（ART中専用）が実行される、所定ゲーム数経過、次ゲームのためのベットボタンD220の操作等）を充足することによりATゲーム数上乘せに当選していることを報知することがある。

10

20

30

40

50

【3390】

なお、「対決演出」においても、「上乗せバトル（ART中専用）」においても、「キャラ演出」と同様に、キャラクタは、人間、動物等の生命体のほか、ロボット等の人口生命体や擬似生命体のような何らかの意思をもって行動すると遊技者が視認できる動体物のみならず、無機質な物体、例えば、車両や戦艦や武器等の物もキャラクタに含めることができる。

【3391】

＜演出グループ7の「共通ナビ演出」＞

「共通ナビ演出」は、演出表示装置S40に予め表示されていた背景画像（前述したステージ演出）などが表示されたまま、共通ナビ演出用画像を表示する演出である。例えば、スタートレバーD50の操作を契機にして、共通ナビ演出用画像を演出表示装置S40の一部の領域に所定時間表示し、その後、当該ゲームにてレア役に当選している旨を示唆する演出を実行する。詳細は後述するが、共通ナビ演出はAT準備状態1やAT準備状態2等にてレア役に当選した場合に実行され得る演出である。AT準備状態1やAT準備状態2においては、遊技者はAT中状態に移行した後の出玉に期待感を抱いているため、AT準備状態1やAT準備状態2にて過度に遊技者を煽る演出を実行すると遊技意欲が削がれる恐れがある。そのため、AT準備状態1やAT準備状態2においては、レア役が当選した場合には、当該レア役に当選した旨は報知するが、AT中状態のようにATゲーム数上乗せが発生していない場合にも上乗せバトルを実行してATゲーム数上乗せの可否を煽るような演出態様としていない。

【3392】

＜演出グループ8の「狙え演出」＞

「狙え演出」は、例えば、逆押し7揃いリプレイ（再遊技-B）や順押し7揃いリプレイ（再遊技-C）が当選したときに、文字情報や画像情報などを演出表示装置S40に表示することによって実行される演出である（図590参照）。例えば、スタートレバーD50の操作を契機にして、図柄7を揃えるよう促す画像を演出表示装置S40に表示する。遊技者は、画像に従って図柄7を狙って停止操作をし、図柄7を有効ラインではないラインに（無効ラインとも称することがある）揃えることができる。ATに関する状態がAT中状態であるとき等のATゲーム数上乗せ抽選が実行され得る遊技状態にて、遊技者が「狙え演出」に従って図柄7を揃えることができた場合には、ATゲーム数上乗せに当選したことを報知するよう構成されている。尚、逆押し7揃いリプレイ（再遊技-B）や順押し7揃いリプレイ（再遊技-C）は、押し順によって遊技者の利益が相違しない再遊技である（押し順再遊技ではない）ため、逆押し7揃いリプレイ（再遊技-B）や順押し7揃いリプレイ（再遊技-C）に当選したときに狙え演出が発生し、当該狙え演出が示唆する押し順にて遊技を実行しなかった場合には、ATゲーム数上乗せに当選したことを報知はしないがATゲーム数上乗せには当選しているため、その後所定の条件を充足したタイミングにて上乗せしたゲーム数を報知することとなる。また、狙え演出の別の演出態様として、押し順ベル役や押し順再遊技役に当選した場合に、最も高利益となる押し順を報知せずに、「?・?・?」等の画像を表示して、遊技者に正解の押し順（最も高利益となる押し順）を自力で当てさせる押し順当てゲームを実行する演出態様が挙げられる。このような場合においては、例えば、低確率状態で遊技者が正解の押し順にて遊技を実行した場合には、遊技者にとって高利益であるAT中状態に移行するよう構成し、遊技者にとって高利益となる旨を報知する一方、遊技者が不正解の押し順にて遊技を実行した場合には、遊技者にとって高利益とならない低確率状態を維持するよう構成し、遊技者にとって高利益とならない旨を報知するよう構成してもよい。

【3393】

＜「押し順ナビ演出」＞

また、詳細は後述することとなるが、「押し順ナビ演出」は、前述したように、再遊技-B、再遊技-C、再遊技-D1～再遊技-D3、入賞-A1～入賞-A6、再遊技-E1～再遊技-E3、再遊技-F1～再遊技-F3などの押し順によって停止表示する役が

相違し得る条件装置が当選したときに、遊技の状況に応じた遊技者に最も有利な役が停止表示する押し順を画像や文字で表示したり音声で出力したりする演出である。遊技者は、表示されたり出力されたりした情報に従って停止ボタンD40を操作することで、最も有利となる図柄を停止表示させ、規定されている数のメダルを獲得したり有利な遊技状態に移行したりすることができる。尚、前述した再遊技ーB、再遊技ーC等の押し順によって遊技者の利益が相違しない再遊技（押し順再遊技ではない再遊技）に当選した場合にも、押し順ナビ演出が実行され得るよう構成してもよい。

【3394】

尚、前述したように、演出グループ1の「演出なし」の「演出」には、ステージ演出や押し順ナビ演出は含まれず、グループ1の「演出なし」が選択された場合であっても、ステージ演出や押し順ナビ演出は実行される。また、押し順ナビ演出は、ステージ演出や予告演出とともに実行することができる。例えば、ステージ演出とともに押し順ナビ演出を実行したり、カットイン演出とともに、押し順ナビ演出を実行したりすることができる。

【3395】

＜＜演出の種類と、演出の動作（再生）開始タイミングとの関係＞＞

図568は、演出の種類と、演出の動作（再生）開始タイミングとの関係を示すテーブルである。図568に示すように、演出の動作（再生）開始タイミングには、スタートレバーの操作タイミングと、回胴（リール）回転開始タイミングと、第1リール停止受付タイミングと、第2リール停止受付タイミングと、第3リール停止受付タイミングと、ベットボタンの操作タイミングとがある。尚、回胴（リール）回転開始タイミングも、主制御基板Mからの信号を受信することで、副制御基板Sで判断することができる。

【3396】

また、演出の種類には、演出グループ1の「演出なし」と、演出グループ2の「キャラ演出」と、演出グループ3の「会話演出」と、演出グループ4の「カットイン演出」と、演出グループ5の「対決演出」と、演出グループ6の「上乘せバトル」と、演出グループ7の「共通ナビ演出」と、演出グループ8の「狙え演出」とがある。

【3397】

＜演出グループ1の「演出なし」＞

演出グループ1の「演出なし」では、スタートレバーの操作タイミングから、次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでに亘って、背景画像（ステージ演出）が継続的に表示される。即ち、背景画像はゲーム全体に亘って表示され続けているが、その他に新たな予告演出用画像等は表示されない。

【3398】

＜演出グループ2の「キャラ演出」＞

演出グループ2の「キャラ演出」では、スタートレバーの操作タイミングで演出を実行することなく、その後のリール回転開始タイミングにて背景画像に重畳するようにキャラクタの画像を表示させる。前述したように、キャラクタの画像の表示は、背景画像に対して付加的に装飾するものであればよく、リール回転開始タイミングから次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでのいずれかのタイミングで、キャラクタの画像が表示される又は予め表示されているキャラクタの画像がアクションを実行すればよい。なお、第1リール停止受付タイミングや、第2リール停止受付タイミングや、第3リール停止受付タイミングのいずれかのタイミングでキャラクタの動作が変化するように表示してもよい。これらのタイミング毎にキャラクタの動作を変化させる必要はなく、いずれかのタイミングでキャラクタの動作を変化させることができる。

【3399】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングでは、対決演出（上乘せバトル）へは発展することがない。なお、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで対決演出（上乘せバトル）へ発展するように構成してもよい。

【3400】

＜演出グループ3の「会話演出」＞

演出グループ3の「会話演出」では、スタートレバーD50の操作タイミングでは演出を実行せず、その後のリール回転開始タイミングで背景画像に重畳するように表示枠の画像を表示させることで開始される。「会話演出」は、当該ゲームのリール回転開始タイミングから次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでのいずれかのタイミングで、遊技の状態や演出の物語などに関する文字情報が表示枠の内側の領域に表示されればよい。なお、第1リール停止受付タイミングや、第2リール停止受付タイミングや、第3リール停止受付タイミングで文字情報の内容が変化するように表示してもよい。これらのタイミング毎に文字情報の内容を変化させる必要はなく、いずれかのタイミングで文字情報の内容を変化させることができる。文字情報の表示は、背景画像に対して付加的に装飾するものであればよい。文字情報の内容が変化する場合例としては、リール回転開始タイミングにてセリフ枠の画像が表示され、第1停止タイミングにてキャラAの画像と共にキャラAに対応するセリフが表示される。その後、第3停止タイミングにて、新たなセリフ枠、キャラBの画像及びキャラBに対応するセリフが表示されるように構成してもよい。

10

【3401】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングでは、対決演出（上乘せバトル）へは発展することがない。なお、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで対決演出（上乘せバトル）へ発展するように構成してもよい。

【3402】

＜演出グループ4の「カットイン演出」＞

演出グループ4の「カットイン演出」では、スタートレバーD50の操作タイミングで、演出が実行される（例えば、カットイン予告音や、カットイン画像など）。次に、回胴（リール）回転開始のタイミングとともに、背景画像から小役告知用の演出画像に切り替えられる。さらに、第1リール停止受付タイミング～第3リール停止受付タイミングで、小役告知用の演出画像を用いて、当該ゲームで当選した条件装置を表示する。なお、第1リール停止受付タイミング～第3リール停止受付タイミング毎に、小役告知用の演出画像を順次切り替えて表示することもできる。

20

【3403】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで、対決演出（上乘せバトル）へ発展する場合がある。このように、カットイン演出の実行時においては、スタートレバーの操作タイミングにて演出を実行し、前述した、キャラ演出や会話演出ではスタートレバーの操作タイミングにて演出を実行しないよう構成すると共に、カットイン演出を実行するゲームの方が、キャラ演出や会話演出を実行するゲームよりも遊技者にとって高利益となる割合が高いよう構成することによって、遊技者はスタートレバーの操作タイミングにて演出が実行された場合に、高利益な事象が発生することに期待感を抱くことができる。尚、キャラ演出や会話演出を実行したゲームにおいては、高利益な事象が発生しない（ボーナス当選ゲームでは発生しない、AT抽選当選ゲームでは発生しない、レア役当選ゲームでは発生しない等）よう構成してもよい。

30

【3404】

＜演出グループ5の「対決演出」及びグループ6の「上乘せバトル（ART中専用）」＞

演出グループ5の「対決演出」及びグループ6の「上乘せバトル（ART中専用）」では、スタートレバーの操作タイミングから次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでの間に、少なくとも2種類のキャラクタが、対決する画像が表示される。尚、直前のゲームにてレア役に当選し、且つ、カットイン演出が実行された場合等においては、当該直前のゲーム終了後のベットボタンの操作により、「対決演出」又は「上乘せバトル（ART中専用）」が開始される旨が報知され、当該ゲームのスタートレバーの操作タイミングから「対決演出」又は「上乘せバトル（ART中専用）」が開始されるような演出態様としてもよい。尚、演出グループ5の「対決演出」は、主にボーナス告知用に用いられ、上乘せバトル（ART中専用）は、主にATゲーム数の上乘せ告知用に用いられる。また、第1リール停止受付タイミング～第3リール停止受付タイミング毎に、対決の状態が徐々に変化するように表示することができる。例えば、第1リール停止受付タイミング～第3リ

40

50

ール停止受付タイミング毎に、対決のターンが変わるような画像を表示することができる。また、「対決演出」は、連続した複数回のゲームで実行することができる。複数回のゲーム毎に暫定的な勝敗が決まり、最後のゲームで最終的な勝敗が決まるような画像を表示することができる。このようにすることで、連続した複数回のゲームに亘って遊技者の期待感を持続させたり高めたりすることができる。

【3405】

＜グループ7の「共通ナビ演出」＞

グループ7の「共通ナビ演出」では、前述したように、スタートレバーD50の操作を契機にして、共通ナビ演出用画像が表示される。

【3406】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで、対決演出（上乘せバトル）へ発展する場合がある。

【3407】

＜グループ8の「狙え演出」＞

グループ8の「狙え演出」では、前述したように、逆押し7揃いリプレイ（再遊技－B）や順押し7揃いリプレイ（再遊技－C）が当選したときに、7を揃える旨の情報が表示される。または、押し順ベル役や押し順再遊技役に当選した場合に、最も高利益となる押し順を報知せずに、「?・?・?」等の画像を表示して、遊技者に正解の押し順（最も高利益となる押し順）を自力で当てさせる押し順当てゲームを実行するようにすることもできる。

【3408】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで、所定役を停止表示させることができたか否かに応じて背景画像（ステージ演出）を切り替えることもできる。

【3409】

＜「押し順ナビ演出」＞

「押し順ナビ演出」では、前述したように、第1リール停止受付タイミング～第3リール停止受付タイミング毎に、押し順を画像や文字で表示したり音声で出力したりする。

【3410】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで、対決演出（上乘せバトル）へ発展する場合がある。

【3411】

＜スタートレバー操作時処理＞

次に、図569は、図567のステップ2300の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時処理を示すサブルーチンである。

【3412】

まず、ステップ2302で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態がAT中状態であるか否かを判定する。ステップ2302でYesの場合、換言すれば、ATに関する状態がAT中状態である場合には、ステップ2350で、副制御基板SのCPUSCは、後述するスタートレバー操作時AT中処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。尚、ステップ2302の判断処理は、ATに関する状態が「AT中状態」である場合だけでなく、「転落後AT中状態」、「転落後特化状態」、「ベル溢し後状態」である場合にもYESと判定される。

【3413】

次に、ステップ2302でNoの場合、換言すれば、ATに関する状態がAT中状態でない場合には、ステップ2304で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ2304でYesの場合、換言すれば、ATに関する状態が特化前兆状態である場合には、ステップ2400で、副制御基板SのCPUSCは、後述するスタートレバー操作時特化前兆処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

【3414】

10

20

30

40

50

次に、ステップ2304でNoの場合、換言すれば、ATに関する状態が「特化前兆状態」でない場合には、ステップ2306で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ2306でYesの場合、換言すれば、ATに関する状態が「上乗せ特化状態」である場合には、ステップ2450で、副制御基板SのCPUSCは、後述するスタートレバー操作時上乗せ特化処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

【3415】

次に、ステップ2306でNoの場合、換言すれば、ATに関する状態が「上乗せ特化状態」でない場合には、ステップ2307で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態は「有利BB内部中遊技」であるか否かを判定する。ステップ2307でYesの場合、換言すると、ATに関する状態は「有利BB内部中遊技」である場合には、ステップ2700で、副制御基板SのCPUSCは、スタートレバー操作時有利BB内部中処理のサブルーチン呼び出して実行し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

10

【3416】

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

20

30

【3417】

ステップ2312でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2314で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。このように、第21実施形態においては、「RT1」且つ「AT中状態」である状況からゲーム数が経過してATカウンタ値が0となることにより「RT1」且つ「低確率状態」に移行した場合に（再遊技04が停止表示される前に）、逆押し白7揃いリプレイ又は順押し黒7揃いリプレイに当選した場合には、ATゲーム数上乗せが発生しないため、白セブン又は黒セブンが一直線とならない押し順がナビされるよう構成されている。また、「RT1」且つ「AT中状態」である状況からゲーム数が経過してATカウンタ値が0となることにより「RT1」且つ「低確率状態」に移行した場合には、まだ「有利区間」とし、押し順ベルに対しては押し順ナビは発生するが、押し順再遊技に対しては押し順ナビが発生しないよう構成してもよい。

40

【3418】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2308でNoの場合、ステップ2310でNoの場合、ステップ2312でNoの場合には、ステップ2316で、ATに関する状態に基づき演出画像及び背景画像を表示し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

【3419】

<スタートレバー操作時AT中処理>

50

次に、図 570 は、図 569 のステップ 2350 の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時 A T 中処理を示すサブルーチンである。

【3420】

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

10

20

【3421】

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

【3422】

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

30

【3423】

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

【3424】

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

40

【3425】

ステップ 2362 で N o の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ 2366 で、副制御基板 S の C P U S C は、回避コマンドを受信

50

したか否かを判定する。ステップ2366でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2368で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。

【3426】

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

【3427】

次に、ステップ2372で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数が10ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ2372でYesの場合、換言すれば、AT残りゲーム数が10ゲーム以下である場合には、ステップ2374で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様B（後述する表示態様Aよりも目立たない表示態様）で演出表示装置S40に表示する。

【3428】

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

【3429】

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

【3430】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2380で、Noの場合、又はステップ2382の処理実行した場合には、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

【3431】

ステップ2372でNoの場合、換言すれば、AT残りゲーム数が11ゲーム以上である場合には、ステップ2384で、副制御基板SのCPUSCは、AT残りゲーム数を表示態様A（前述した表示態様Bよりも目立つ表示態様）で演出表示装置S40に表示する。

【3432】

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

【3433】

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

【3434】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2390で、Noの場合、又はステップ239

2の処理実行した場合には、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。このように、AT残りゲーム数が少ない場合、換言するとAT残りゲーム数の表示を表示態様Aよりも目立つ表示態様である表示態様Bにて表示している場合には、順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信しても矢印の画像と共に「7を狙え！」と表示する演出を実行せず、白セブン及び黒セブンが無効ラインに停止表示しない押し順である中リールを第1停止リールとする押し順ナビを実行するよう構成した。このように構成することにより、AT残りゲーム数が少ない状況において、AT残りゲーム数が少ないことを遊技者に対して煽る表示態様である表示態様BにてAT残りゲーム数を表示している場合には、矢印の画像や「7を狙え！」の表示によって当該表示態様BのAT残りゲーム数の表示の視認性を妨げないよう構成することができる。同様に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が少ない状況にて「AT中状態」（押し順ナビが実行され得るATに関する状態）が継続するか否かを煽る連続演出（例えば、バトル演出）を実行するよう構成した場合にも、バトル演出の実行中は矢印の画像や「7を狙え！」が表示されないよう構成することで、バトル演出の視認性を妨げないよう構成することができる。また、このように構成することにより、演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数が0となり且つバトル演出に敗北して「AT中状態」が終了する旨が表示された場合にも、当該バトル演出中に順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信していた場合には、「AT中状態」が終了する旨が表示された以降のベットボタンD220の操作タイミング等にて順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドに基づく（順押し黒7リプレイ又は逆押し白7リプレイの当選に基づく）AT上乗せゲーム数を報知する、即ち、AT上乗せ抽選に当選したゲームではATゲーム数が上乗せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ATゲーム数が上乗せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

10

20

【3435】

<スタートレバー操作時特化前兆処理>

次に、図571は、図569のステップ2400の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時特化前兆処理を示すサブルーチンである。

【3436】

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

30

【3437】

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

40

【3438】

ステップ2408でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ2410で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第2の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞-A2に当選した場

50

合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左→右→中」に対応する押し順を示唆する数字を星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

【3439】

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

10

【3440】

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

20

【3441】

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

30

【3442】

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

【3443】

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

40

【3444】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2410、2414、2418、2422、2426の処理を実行した場合、又は、ステップ2424でNoの場合には、ステップ2428で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップ2430で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

50

【3445】

<スタートレバー操作時上乗せ特化処理>

次に、図572は、図569のステップ2450の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【3446】

まず、副制御基板SのCPU SCは、ステップ2452で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2454で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2456で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっても押し順ナビが実行されないATに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【3447】

次に、ステップ2458で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞 - A1～入賞 - A6のいずれかとなっている。

【3448】

ステップ2458でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ2460で、副制御基板SのCPU SCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第2の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 - A4に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

【3449】

次に、前述したステップ2458でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ2462で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技 - A、再遊技 - D1～D3のいずれかとなっている。

【3450】

ステップ2462でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2464で、副制御基板SのCPU SCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42又は右停止ボタンD43のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンD41である場合には、演出表示装置S40の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンD42である場合には、演出表示装置S40の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンD43である場合には、演出表示装置S40の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

【3451】

次に、前述したステップ2462でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ2466で、副制御基板SのCPUSCは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2466でYesの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2468で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。すなわち、押し順は、順押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43であり、左から右に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

10

【3452】

次に、前述したステップ2466でNoの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2470で、副制御基板SのCPUSCは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2470でYesの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2472で、副制御基板SのCPUSCは、逆押しナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置S40に表示する。すなわち、押し順は、逆押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、右停止ボタンD43、中停止ボタンD42及び左停止ボタンD41であり、右から左に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

20

【3453】

次に、前述したステップ2470でNoの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2474で、副制御基板SのCPUSCは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2474でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2476で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。ここで、回避コマンドは、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとの双方のコマンドを総称する。したがって、順押し回避コマンドを受信した場合でも、逆押し回避コマンドを受信した場合でも、ステップ2476の処理が実行される。例えば、順押し回避コマンドを受信した場合には、順押し「左→中→右」を回避するために、演出表示装置S40の中央より右下側に数字の「1」を表示して、第一停止ボタンが右停止ボタンD43であるかのような情報を、押し順ナビ表示として表示する。

30

【3454】

次に、前述したステップ2474でNoの場合、換言すれば、回避コマンドを受信していない場合には、ステップ2478で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示はしない。

【3455】

次に、副制御基板SのCPUSCは、前述したステップ2460、2464、2468、2472、2476又は2478の処理を実行した場合には、ステップ2480で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップ2482で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

40

【3456】

<スタートレバー操作時有利BB内部中処理>

次に、図573は、図569のステップ2700の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【3457】

まず、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2702で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2704で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2706で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT

50

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

【3458】

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

【3459】

ステップ 2710 で Yes の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ 2712 で、副制御基板 S の CPU SC は、押し順ナビ表示として、押し順ベルの 6 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 40 に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞 - A 4 に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第 1 の数字表示態様グループ及び第 2 の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第 1 の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第 2 の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

【3460】

次に、前述したステップ 2710 で No の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ 2714 で、副制御基板 S の CPU SC は、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技 - A、再遊技 - D 1 ～D 3 のいずれかとなっている。

【3461】

ステップ 2714 で Yes の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ 2716 で、副制御基板 S の CPU SC は、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の 3 択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 40 に表示する。ここで、押し順は、3 択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 又は右停止ボタン D 4 3 のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタン D 4 1 である場合には、演出表示装置 S 40 の中央より左下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタン D 4 2 である場合には、演出表示装置 S 40 の中央下側に数字の「1」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタン D 4 3 である場合には、演出表示装置 S 40 の中央より右下側に数字の「1」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

【3462】

次に、前述したステップ 2714 で No の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ 2718 で、副制御基板 S の CPU SC は、7 リプレイに関するコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し指示コマンドと逆

押し指示コマンドと順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して7リプレイコマンドと称する。ステップ2718でYesの場合、換言すれば、7リプレイに関するコマンドを受信した場合には、ステップ2720で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。

【3463】

次に、副制御基板SのCPUSCは、前述したステップ2712、2716、2720の処理を実行した場合、又はステップ2718でNoの場合には、ステップ2722で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップ2724で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2800の処理）に移行させる。

10

【3464】

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

【3465】

<第1回胴停止受付時処理>

次に、図574は、図567のステップ2500の処理で呼び出されて実行される第1回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

20

【3466】

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

【3467】

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

30

【3468】

次に、ステップ2504でNoの場合、換言すれば、第1停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ2508で、副制御基板SのCPUSCは、順押しナビ又は逆押しナビ（順押し黒リプレイ又は逆押し白7リプレイを無効ラインに揃えるよう指示する押し順ナビ）に係る押し順ナビの表示中であるか否かを判定する。ステップ2508で、Yesの場合には、ステップ2510で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビを暗転表示し（当該ゲーム中では暗転表示され続ける）、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【3469】

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

40

【3470】

尚、第21実施形態では転落後AT中状態、ベル溢し後状態、転落後特化状態の場合にも、押し順ナビの表示をすることができ、この第1回胴停止受付時処理によって表示を消去したり、暗転表示したりすることができる。

【3471】

<第2回胴停止受付時処理>

次に、図575は、図567のステップ2550の処理で呼び出されて実行される第2

50

回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【3472】

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

【3473】

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

【3474】

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

【3475】

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

【3476】

尚、第21実施形態では、転落後AT中状態、ベル溢し後状態、転落後特化状態の場合にも、押し順ナビの表示をすることができ、この第2回胴停止受付時処理によって表示を消去したりすることができる。

【3477】

＜第3回胴停止受付時処理＞

次に、図576は、図567のステップ2600の処理で呼び出されて実行される第3回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【3478】

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

【3479】

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

【3480】

前述したステップ2602でNoの場合、換言すると、押し順ナビが表示中でない場合、ステップ2604でNoの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルでない場合、又は、ステップ2608若しくは2610の処理を実行した場合には、ステ

10

20

30

40

50

ップ2612で、副制御基板SのCPU SCは、メイン側からAT上乗せゲーム数に係るコマンド（ステップ1517にてセットしたコマンド）を受信したか否かを判定する。尚、前述したように、主制御基板MがAT残りゲーム数を示すコマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sは前回受信したAT残りゲーム数を示すコマンドとの差分を算出することによりATゲーム数の上乗せが実行されたか否か及びAT上乗せゲーム数を判断し、AT上乗せゲーム数を表示可能に構成してもよい。

【3481】

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

【3482】

尚、第21実施形態では、転落後AT中状態、ベル溢し後状態、転落後特化状態の場合にも、押し順ナビの表示をすることができ、この第3回胴停止受付時処理によって押し順成功演出を実行することができる。

【3483】

なお、上乗せ特化状態における共通ベルは、押し順ナビに従って停止させた場合であっても、AT上乗せゲーム数に関する表示をしない（共通ベルではAT上乗せ抽選をしていない）。

【3484】

<<演出内容決定処理>>

<シナリオの決定及び演出の決定の概要>

シナリオの決定及び演出の決定の概要は、以下の通りである。第21実施形態では、シナリオ抽選テーブルとして、T1、T2、T3、T6、T7、T8の6つのシナリオ抽選テーブルが規定されている。そして、シナリオ抽選テーブルの各々には、選択され得る3つのシナリオ（シナリオ1～3）と、その選択確率が規定されている。まず、ATに関する状態とRT状態とに基づいて、6つのシナリオ抽選テーブルから1つのシナリオ抽選テーブルを選択する。このシナリオ抽選テーブルは、シナリオ1～3のうちから1つのシナリオを抽選処理によって選択するためのテーブルである。

【3485】

次いで、選択した1つのシナリオ抽選テーブルを用いて、当該ゲームで当選した条件装置に基づいて、3つのシナリオから1つのシナリオを選択する。シナリオの各々には、使用される演出抽選テーブルと、その順序が規定されている。演出抽選テーブルは、複数の演出のうちから1つの演出を抽選処理によって選択するためのテーブルである。決定されたシナリオによって、演出抽選テーブルの順序が決定され、決定された順序に従い演出抽選テーブルを用いた抽選処理によって、各ゲームの演出の内容（演出グループ）が決定される。すなわち、シナリオにより、連続した複数回のゲームにおける演出の流れを定めることができる。

【3486】

なお、第21実施形態では、図579（B）のシナリオ1に示すように、1ゲーム目（

当該ゲーム)で使用する演出抽選テーブルのみを規定するシナリオがある。シナリオ1の2ゲーム目以降は、「シナリオ無(なし)」と規定されている。このため、1ゲーム目にシナリオ1が選択された場合には、シナリオ1の2ゲーム目は、「シナリオなし」であるので、2ゲーム目の後述するステップ4002の判断処理で、シナリオを実行していないと判断されて、ステップ4006の処理でシナリオを抽選する処理が実行され、新たなシナリオが選択される。このように、当該ゲームでシナリオ1が選択されている場合には、次のゲームにおいて、抽選処理によって、新たなシナリオが選択されることになる。このように構成することで、シナリオ1が選択される場合には、1ゲームで完結する演出を実行することができる。

【3487】

一方、図579(B)のシナリオ2及びシナリオ3に示すように、複数回(例えば、1ゲーム目~4ゲーム目)のゲームの各々で使用する演出抽選テーブルを規定するシナリオもある。シナリオ2又は3が選択された場合には、シナリオ2又は3で規定されている複数回のゲームの各々に割り当てられている演出抽選テーブルが各ゲームで選択されて、各ゲームの演出の内容が決定される。このように構成することで、シナリオ2又は3が選択される場合には、複数回のゲームに亘って継続する演出を実行することができる。シナリオ2又は3の場合には、5ゲーム目が「シナリオなし」であるので、5ゲーム目まで、後述するステップ4002の判断処理ではシナリオを実行していると判断され、ステップ4006の処理でシナリオを抽選する処理が実行されることはない。

【3488】

第21実施形態では、6つのシナリオ抽選テーブルの各々が3つのシナリオを選択し得る例を示すが、シナリオ抽選テーブルの数や各々のシナリオ抽選テーブルが選択し得るシナリオの数は、これらに限られるものではない。シナリオ抽選テーブルやシナリオの数を増やすことによって、ゲームの進行に伴って実行される演出の内容を多様化させることができる。一方、シナリオ抽選テーブルやシナリオの数を減らすことによって、処理を軽くしたり、必要とするシナリオ抽選テーブルの記憶容量を減らすことができ、処理を簡素にしたり迅速にしたりすることができる。以下では、具体的な処理について詳述する。

【3489】

<シナリオの決定及び演出の決定の詳細>

図577は、図567のステップ2800の処理で呼び出されて実行される演出内容決定処理を示すサブルーチンである。

【3490】

最初に、ステップ4002で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームでシナリオを実行しているか否か(シナリオ実行途中であり、シナリオなしに該当していないか否か)を判定する。前述したように、シナリオは、1回又は連続した複数回のゲームの各々で実行される演出の内容を決定するために使用する演出抽選テーブルの順序が規定されている。第21実施形態では、図579(A)に示すように、シナリオ抽選テーブルには、3つのシナリオ1~3が規定されている。シナリオ1~3の各々は、条件装置の種類毎に置数が規定されており、当該ゲームで当選した条件装置の種類によって選択され易さが異なる。図579(A)に示したテーブルの置数は、分母の値を256とした場合の例を示したものであるが、分母の値は、この値に限られず、65536などの他の値でもよく、条件装置の種類や演出の種類などのほか、処理などに応じて適宜に定めることができる。

【3491】

なお、図579(A)に示したシナリオ抽選テーブルは、遊技区間が通常区間であり且つRT状態がRT0である遊技状態のときに選択されるシナリオ抽選テーブルを一例として示した。他の遊技状態で選択されるシナリオ抽選テーブルも、遊技区間(通常区間又は有利区間など)や、RT状態(RT0、RT1など)に対応して同様に規定されているが、ここでは省略した。以下では、遊技区間が通常区間であり且つRT状態がRT0であるときを一例として説明する。また、以下では、レア役は、共通ベル(入賞-B)、チェリー(入賞-C)、スイカA(入賞-D)、スイカB(入賞-E)であり、非レア役は、レ

10

20

30

40

50

ア役以外の役である。尚、レア役はあくまで一例であり、共通ベル（入賞－B）を非レア役としてもよいし、再遊技－Bや再遊技－Cをレア役としてもよい。

【3492】

図579（A）に示した例では、シナリオ1は、条件装置がハズレ又はボーナス非重複（ボーナスと重複していない条件装置）であり非レア役である場合に最も選択されやすい（置数の値が250）。また、シナリオ1は、条件装置がボーナス重複である場合にも選択される可能性があり（置数の値が24又は12）、条件装置がレア役（置数の値が12）よりも非レア役（置数の値が24）である場合に選択されやすい。尚、シナリオ1は、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合には選択されることはない（置数の値が0）。

10

【3493】

また、図579（A）に示した例のシナリオ2は、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合に最も選択されやすい（置数の値が192）。次いで、シナリオ2は、条件装置がボーナス重複である場合に選択されやすく（置数の値が116又は122）、条件装置が非レア役（置数の値が116）よりもレア役（置数の値が122）である場合に若干選択されやすい。さらに、シナリオ2は、条件装置がハズレ又はボーナス非重複であり非レア役である場合には、最も選択されにくい（置数の値が4）。

【3494】

さらに、図579（A）に示した例のシナリオ3は、条件装置がボーナス重複である場合最も選択されやすく（置数の値が116又は122）、条件装置が非レア役（置数の値が116）よりもレア役（置数の値が122）である場合に若干選択されやすい。次いで、シナリオ3は、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合に選択されやすく（置数の値が64）、条件装置がハズレ又はボーナス非重複であり非レア役である場合（置数の値が2）には、最も選択されにくい。

20

【3495】

図579（B）に示すように、シナリオ1は、1ゲーム目（当該ゲーム）では演出抽選テーブルAが割り当てられている。シナリオ1では、2ゲーム目以降（当該ゲームの次のゲーム以降）のゲームでは、演出抽選テーブルは割り当てられていない。すなわち、シナリオ1は、当該ゲームにおける演出の内容のみを決定するためのシナリオであり、連続する複数回のゲームにおける演出の内容を決定するためのものではない。

30

【3496】

また、シナリオ2では、1ゲーム目（当該ゲーム）では、演出抽選テーブルAが割り当てられ、2ゲーム目及び3ゲーム目では、演出抽選テーブルBが割り当てられ、4ゲーム目では、演出抽選テーブルCが割り当てられ、5ゲーム目では、演出抽選テーブルは割り当てられていない。このように、シナリオ2は、当該ゲームを含む連続する4回のゲームにおける演出の内容を決定するためのものである。

【3497】

さらに、シナリオ3では、1ゲーム目（当該ゲーム）では、演出抽選テーブルAが割り当てられ、2ゲーム目及び3ゲーム目では、演出抽選テーブルDが割り当てられ、4ゲーム目では、演出抽選テーブルEが割り当てられ、5ゲーム目では、演出抽選テーブルは割り当てられていない。このように、シナリオ3は、当該ゲームを含む連続する4回のゲームにおける演出の内容を決定するためのものである。

40

【3498】

このように第21実施形態では、シナリオ2及び3は、当該ゲームを含む連続する4回のゲームにおける演出の内容を決定するためのものであるが、連続するゲームの数は、4回に限られるものではなく、これよりも多くても少なくてもよい。多くした場合には、物語性を感じさせるような演出を実行することができ、少なくした場合には、当選した条件装置などに対応させて演出の内容を機敏に切り替えることができる。このように、シナリオを決定する際に参照する条件装置がレア役である場合と、シナリオを決定する際に参照する条件装置がボーナスを含んでいる（単独ボーナス又はボーナスと重複している条件装置

50

）場合に、シナリオ2又はシナリオ3に決定されやすいよう構成されている。換言すると、シナリオを決定する際に参照する条件装置がレア役である場合と、シナリオを決定する際に参照する条件装置がボーナスを含んでいる（単独ボーナス又はボーナスと重複している条件装置）場合に、複数ゲームに亘って同一のシナリオに基づく演出が実行されやすいよう構成されている。このように構成することによって、ボーナスやAT抽選への当選の期待度が相対的に高いレア役当選時等の遊技者にとって高利益となる可能性が生じる場合にシナリオ2又はシナリオ3を決定し、複数ゲームに亘って高利益となるか否かを煽りやすいよう構成することができる。

【3499】

ステップ4002でNoの場合には、ステップ4004で、副制御基板SのCPUSCは、後述するシナリオ抽選テーブル決定処理（図578）を呼び出して実行する。前述したように、第21実施形態では、シナリオ抽選テーブルとして、T1、T2、T3、T6、T7、T8の6つのシナリオ抽選テーブルが規定されており、シナリオ抽選テーブル決定処理によって、1つのシナリオ抽選テーブルが決定される。

【3500】

次に、ステップ4006で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ4004で決定したシナリオ抽選テーブルを用いて、シナリオ1～3のうちの1つのシナリオを決定する。

【3501】

ステップ4002でYesの場合、又は、ステップ4006の処理を実行したときには、ステップ4008で、副制御基板SのCPUSCは、演出抽選テーブルを決定する。ステップ4008の処理は、ステップ4006の処理で決定したシナリオに規定されている演出抽選テーブルを決定する。ステップ4008の処理によって、当該ゲームで用いる演出抽選テーブルを決定することができる。

【3502】

次に、ステップ4010で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ4008で決定された演出抽選テーブルを用いて、具体的な1つの演出の内容を抽選処理によって決定し、本サブルーチンを終了する。このステップ4010の処理によって、当該ゲームの具体的な演出の内容を決定することができる。具体的には、ステップ4010の処理によって、図580（A）～図580（C）に示す演出グループ1～演出グループ8のいずれか1つの演出グループ（演出の内容）が、ステップ4008で決定された演出抽選テーブルによって決定される。

【3503】

尚、第21実施形態では、演出内容の決定と演出グループの決定は同義であり、図580（A）～図580（C）に示す演出グループ1～演出グループ8の各々は、演出グループ1には「演出なし」が属し、演出グループ2には「キャラ演出」が属し、演出グループ3には「会話演出」が属し、演出グループ4には「カットイン演出」が属し、演出グループ5には「対決演出」が属し、演出グループ6には「上乗せバトル」が属し、演出グループ7には「共通ナビ演出」が属し、演出グループ8には「狙え演出」が属する。したがって、第21実施形態では、演出グループ1～演出グループ8のいずれか1つの演出グループを決定することによって、演出グループに属する1つの具体的な演出内容が決定される。

【3504】

また、図579に示したように、以下では、条件装置をグループ化して示す場合がある。グループ「ハズレ」には、図536及び図537に示す条件装置の「ハズレ」が属する。グループ「再遊技」には、図536及び図537に示す条件装置の「再遊技-A」、「再遊技-B」、「再遊技-C」、「再遊技-D1～D3」、「再遊技-E1～E3」、「再遊技-F1～F3」が属する。グループ「ベル」には、図536及び図537に示す条件装置の「入賞-A1～A6」、「入賞-H」、「入賞-I」が属する。グループ「レア役」には、図536及び図537に示す条件装置の「入賞-B」、「入賞-C」、「入賞-D」、「入賞-E」が属する。グループ「1種BB」には、図536及び図537に示す

条件装置の「1種BB-A」、「1種BB-B」、「1種BB-C」が属する。

【3505】

また、図579に示すように、グループ化した条件装置の各々には、演出グループ番号が対応する（図536参照）。ボーナス重複なしのグループ「ハズレ」には、演出グループ番号0が対応する。ボーナス重複なしのグループ「再遊技」には、演出グループ番号1、2、3、4、12、13が対応する。ボーナス重複なしのグループ「ベル」には、演出グループ番号5が対応する。ボーナス重複なしのグループ「レア役」には、演出グループ番号6、7、8、9が対応する。また、ボーナス重複ありのグループ「1種BB」には、演出グループ番号0が対応し、ボーナス重複ありのグループ「再遊技」には、演出グループ番号2が対応し、ボーナス重複ありのグループ「ベル」には、演出グループ番号5が対応し、ボーナス重複ありのグループ「レア役」には、演出グループ番号7、8、9が対応する。

10

【3506】

さらにまた、以下では、グループ「レア役」に属する条件装置を、単にレア役と総称し、グループ「再遊技」及びグループ「ベル」に属する条件装置を、単に非レア役と総称する場合がある。

【3507】

前述したように、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を主制御基板Mから副制御基板S側に送信する際に、不正な行為によって当該入賞・再遊技当選情報を取得できた場合には、当該ゲームに係る押し順（リール停止順）が認識される可能性が高くなり、不当に高利益を得ることができる。そのため、有利区間であり、且つ、条件装置が押し順あり役である場合には、入賞・再遊技当選情報を副制御基板S側に送信する（図552のステップ1458、1466参照）が、通常区間や待機区間である場合や、有利区間であり、且つ、条件装置が押し順あり役でない場合には、入賞・再遊技当選情報をマスク処理した演出グループ番号を副制御基板S側に送信する（図552のステップ1468、1470参照）構成としている。尚、ボーナス当選情報は、有利区間でも、通常区間でも、待機区間でも同様に副制御基板S側に送信される（図552のステップ1472参照）。このため、副制御基板Sは、主制御基板Mから送信された入賞・再遊技当選情報又は演出グループ番号のいずれかとボーナス当選情報を遊技の状況に基づいて参照することで演出の内容を決定することができる。

20

30

【3508】

＜シナリオ抽選テーブル決定処理＞

図578は、図577のステップ4004の処理で呼び出されて実行されるシナリオ抽選テーブル決定処理を示すサブルーチンである。

【3509】

最初に、ステップ4102で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板Mから送信された特定のフリーズ実行コマンドを受信したか否かを判定する。

【3510】

ステップ4102でYesの場合には、ステップ4104で、副制御基板SのCPUSCは、特定のフリーズ時テーブルを選択し、本サブルーチンを終了する。尚、第21実施形態では、フリーズ演出とは、主制御基板Mにおいて、スタートレバーが操作されてから所定時間が経過するまで停止ボタンの操作を無効にしている間に、副制御基板Sにおいて実行される演出のことであり、特定のフリーズ演出は「有利区間」でのみ実行されるように構成されている。このステップ4104によって、当該ゲームで実行するための特定のフリーズ演出を決定することができる。また、同図に示すように、特定のフリーズが発生した場合には、遊技状態（ATに関する状態、RT状態）がいずれであるかに拘らず、専用の特定のフリーズ時テーブルを参照して、当該ゲームにおける演出の内容を決定するように構成されている。

40

【3511】

ステップ4102でNoの場合には、ステップ4106で、副制御基板SのCPUSC

50

は、遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。

【3512】

ステップ4106でYesの場合には、ステップ4108で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態がAT中状態であるか否かを判定する。ステップ4108でYesの場合、すなわち、ATに関する状態がAT中状態である場合には、ステップ4110で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT3を選択する。

【3513】

次に、ステップ4112で、副制御基板SのCPUSCは、他のシナリオ抽選テーブル選択条件が成立したか否かを判定する。ステップ4112の判定処理は、遊技区間やRT状態やATに関する状態などに応じて、他のシナリオ抽選テーブルを選択するための条件を充足したか否かを判定する処理である。なお、第21実施形態では、他のシナリオ抽選テーブルは省略した。ステップ4112でYesの場合には、ステップ4114で、副制御基板SのCPUSCは、他のシナリオ抽選テーブルを選択し、本サブルーチンを終了する。

【3514】

ステップ4108でNoの場合には、ステップ4116で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態がAT準備状態1中又はAT準備状態2中であるか否かを判定する。ステップ4116でYesの場合には、ステップ4118で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT2を選択する。

【3515】

ステップ4116でNoの場合には、ステップ4120で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態がAT中転落状態又は特化転落状態であるか否かを判定する。ステップ4120でYesの場合には、ステップ4122で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT8を選択する。

【3516】

ステップ4120でNoの場合には、副制御基板SのCPUSCは、処理をステップ4112に移す。

【3517】

ステップ4106でNoの場合には、ステップ4124で、副制御基板SのCPUSCは、遊技区間が通常区間であるか否かを判定する。

【3518】

ステップ4124でYesの場合には、ステップ4126で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が転落待ち状態であるか否かを判定する。

【3519】

ステップ4126でYesの場合には、ステップ4128で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT6を選択する。

【3520】

ステップ4126でNoの場合には、ステップ4130で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。

【3521】

ステップ4130でYesの場合には、ステップ4132で、副制御基板SのCPUSCは、RT状態がRT1であるか否かを判定する。

【3522】

ステップ4132でYesの場合には、ステップ4134で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT7を選択する。

【3523】

ステップ4132でNoの場合には、ステップ4136で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT1を選択する。

【3524】

ステップ4124でNoの場合、ステップ4130でNoの場合には、ステップ411

10

20

30

40

50

2 に処理を移す。

【3525】

このシナリオ抽選テーブル決定処理によって、シナリオ演出テーブル T 1、T 2、T 3、T 6、T 7、T 8 の 6 つから 1 つのシナリオ演出テーブルが、遊技区間や R T 状態や A T に関する状態などに応じて決定される。

【3526】

<<演出抽選テーブルの例>>

図 580 (A) ~ 図 580 (C) は、演出抽選テーブルの例を示すテーブルである。前述したシナリオ 1 ~ 3 の各々は、連続した複数回のゲームの各々で実行する演出の内容を決定するために使用する演出抽選テーブルの時系列の順序を定めたデータである (図 579 (B) 参照)。図 580 に示すように、演出抽選テーブルは、各種の演出内容と、その選択確率が規定されている。演出内容の各々は、条件装置の種類毎に置数が規定されており、当該ゲームで当選した条件装置の種類によって選択され易さが異なる。図 580 (A) ~ 図 580 (C) に示したテーブルの置数は、分母の値を 256 とした場合の例を示したものであるが、分母の値は、この値に限られず、65536 などの他の値でもよく、条件装置の種類や演出の種類などのほか、処理などに応じて適宜に定めることができる。

【3527】

図 580 (A) は、演出抽選テーブル A を示し、図 580 (B) は、演出抽選テーブル B を示し、図 580 (C) は、演出抽選テーブル C を示す。図 579 (B) に示したように、シナリオ 2 及び 3 には、演出抽選テーブル D 及び E も規定されているが、図 580 では、演出抽選テーブル A ~ C の 3 つのみを示した。これらの演出抽選テーブル A ~ E は、いずれも、遊技区間が通常区間であり且つ R T 状態が R T 0 である遊技状態のときに選択され得るテーブルであり、他の遊技状態で選択される演出抽選テーブルもあるが、ここでは省略した。なお、演出抽選テーブル A ~ E の少なくとも 1 つは他の遊技状態でも選択され得るように構成してもよいし、構成しなくてもよい。

【3528】

図 580 (A) ~ 図 580 (C) は、演出グループ 1 の「演出なし」を含む複数の具体的な演出内容を、抽選処理によって選択するための演出抽選テーブルである。図 580 (A) ~ 図 580 (C) に示すように、具体的な演出内容として、演出グループ 1 の「演出なし」、演出グループ 2 の「キャラ演出」、演出グループ 3 の「会話演出」、演出グループ 4 の「カットイン演出」、演出グループ 5 の「対決演出」、演出グループ 6 の「上乗せバトル」、演出グループ 7 の「共通ナビ演出」及び演出グループ 8 の「狙え演出」の 8 種類の演出内容が規定されている。なお、ここで、「キャラ演出」などの名称は、その演出グループに属する演出内容の代表的名称を示している。即ち、演出グループの夫々に対応する演出内容は 1 つずつではなく、一例としては、演出グループ 2 に該当する演出内容はキャラ演出のみには限定されない。

【3529】

尚、第 21 実施形態では、演出グループ 1 ~ 演出グループ 8 の各々には、図 580 (A) ~ 図 580 (C) に示す 1 つの具体的な演出内容のみが属するように構成されている例を示すが、演出グループの各々に複数の具体的な演出内容が属するように構成してもよい。このように構成した場合には、まず、図 577 のステップ 4010 で抽選処理によって演出グループを決定し、次いで、その演出グループに属する 1 つの具体的な演出内容を抽選処理によって決定すればよい (図示せず)。

【3530】

<その他の演出内容>

さらに、図 580 (A) ~ 図 580 (C) に示した演出内容に限られることなく、演出内容 (ステージ演出、予告演出、押し順ナビ演出) には、「W 告知」、「小役告知 (色)」、「曖昧告知」、「連続演出」、「サブ入力ボタン」、「ステージチェンジ」、「エピソード演出」、「ムービー演出」、「BGM 変化」、「当り告知」、「発展告知」、「上乗せ告知」、「予告音・レバー音」などもある。

【3531】

<W告知>

「W告知」は、主に、当該ゲームで当選した条件装置などを示唆するための演出であり、当該ゲームで当選した条件装置と、それ以外の条件装置との少なくとも2つの条件装置を示す情報を演出表示装置S40に表示する演出である。「W告知」は、予告演出であり、演出グループ4の「カットイン演出」などに属する。例えば、ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作を契機にして、当該ゲームで当選した条件装置と、それ以外の条件装置との少なくとも2つの条件装置を示す情報を演出表示装置S40に表示する。遊技者は、いずれの条件装置であるのかを想像しながら、第1停止及び第2停止をし、第3停止を契機にして、当該ゲームで当選した条件装置を示す情報を演出表示装置S40に表示する。一例としては、スタートレバーの操作を契機として、演出表示装置S40に赤色の服を着たキャラAと黄色の服を着たキャラBとが表示される画像（動画像）が表示され、当該演出によって当該ゲームにて当選した条件装置がチェリー又はベル（押し順ベル又は共通ベル）であることを示唆する。尚、このような演出を実行する場合には、キャラAが着ている服に対応する条件装置が当選していた場合よりもキャラBが着ている服に対応する条件装置が当選していた場合の方が、遊技者にとって高利益となる（ボーナス又はAT抽選に当選する確率が高い）よう構成してもよいし、W告知にて表示する条件装置に対応した情報（色）が2つとも同一となる演出態様にてW告知を実行し得るよう構成してもよく、このような演出態様にてW告知が実行された場合には、すべてのW告知が実行される場合において相対的に遊技者にとって高利益となるよう構成してもよい。

【3532】

<小役告知（色）>

「小役告知（色）」は、当該ゲームで当選した条件装置を色によって示唆する演出であり、「小役告知（色）」は、予告演出であり、演出グループ4の「カットイン演出」などに属する。前述したように、予告演出では、演出表示装置S40に表示するアイテム、グッズなどの色などの表示態様などによって、当選した条件装置やRT状態やATに関する状態などの状態を示唆することができる。例えば、ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作を契機にしてキャラクタが表示され、第1停止を契機にしてキャラクタが所有しているグッズなどが表示される。このときに表示されたグッズの色によって、当選した条件装置を示唆したり、このときに表示されたグッズ数やグッズが表示されるタイミング（第3停止等）によってRT状態やATに関する状態やAT抽選に当選しているか否か等を示唆することができる。

【3533】

<曖昧告知>

曖昧告知は、ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作などを契機にして、演出表示装置S40で前述した会話演出を実行したり、装飾ランプユニットD150を点灯させたり、バックライトS30を消灯させたりする演出である。この曖昧演出は、当選した条件装置や現在の遊技状態などを必ずしも示唆するものではなく、当該ゲームで当選している条件装置や現在のRT状態や現在のATに関する状態などとは無関係に演出態様が決定される場合もある。したがって、遊技者は、当選した条件装置や現在の遊技状態に関する情報を曖昧告知によって必ずしも取得できるわけではない。一方、前述したW告知や後述する小役告知などは、当該ゲームで当選した条件装置などを遊技者に示唆するための演出であり、遊技者にとって知得したい情報を示唆できる演出である。これに対して、曖昧演出は、前述したように、当該ゲームで当選した条件装置や現在の遊技状態などを必ずしも示唆するものでない点で相違する。

【3534】

<連続演出>

「連続演出」は、複数回のゲームに亘って継続的に実行される演出であり、ゲームが進行するに従って演出の内容が進化したり変化したりする演出が好ましい。「連続演出」は、演出グループ5の「対決演出」や演出グループ6の「上乘せバトル」等が複数ゲームに

亘って実行され、連続演出最終ゲームにて結果（ボーナス当選可否、A T抽選当選可否等）を報知する。また、前述したシナリオ2又はシナリオ3が決定されている場合にも、連続演出が実行され得るよう構成されており、例えば、最初のゲーム（当該ゲーム）では、ベットボタンD 2 2 0の操作又はスタートレバーD 5 0の操作を契機にして、第1の効果音を出力する。次のゲームでは、ベットボタンD 2 2 0の操作又はスタートレバーD 5 0の操作を契機にして、第1の効果音とは異なる音程や異なる長さの第2の効果音を出力する。さらに、次のゲームでは、ベットボタンD 2 2 0の操作又はスタートレバーD 5 0の操作を契機にして、第1の効果音及び第2の効果音とは異なる音程や異なる長さの第3の効果音を出力する。このように、複数回のゲームが漸次に進むに従って変化する演出を実行することによって、通常とは異なる違和感を遊技者に感じさせ、何らかの遊技状態が発生していると認識させることができる。具体的には、連続するゲームの回数や効果音の違いなどによって、ボーナス当選やA T抽選当選への期待度などを示唆することができる。

10

【3535】

<サブ入力ボタン>

「サブ入力ボタン」は、遊技者が操作できる演出用のボタンであるサブ入力ボタンS Bの操作を促す演出であり、遊技者がサブ入力ボタンS Bを操作（例えば、単発押しや連打や長押しなどの操作）することで、演出表示装置S 4 0に画像情報や文字情報などを表示し（サブ入力ボタンS Bに対する所定の操作がなかった場合と異なる表示態様にて演出を表示し）、演出の途中のタイミングや最終結果を報知する直前のタイミングにてボーナス当選やA T当選の期待度などを示唆することができる。例えば、ベットボタンD 2 2 0の操作又はスタートレバーD 5 0の操作後、第3停止を契機にしてサブボタンの操作を促す画像や文字情報などを演出表示装置S 4 0に表示する。遊技者がサブボタンを操作することで、ボーナス当選やA T当選の期待度などを示唆する情報が演出表示装置S 4 0に表示される。

20

【3536】

また、サブ入力ボタンS Bは、遊技者の操作を検出する検出装置だけでなく、駆動装置（モータやソレノイドなど）を有するように構成してもよい。例えば、遊技者がサブ入力ボタンS Bを操作すると、駆動装置によってサブ入力ボタンS Bが振動するようにし、振動の大きさや長さなどでボーナス当選やA T当選の期待度などを示唆することもできる（振動した時点でなんらかの高利益な事象が確定的となるよう構成してもよい）。さらに、所定の契機、例えば、第3停止操作終了などの契機で、サブ入力ボタンS Bを遊技者が視認することで認識可能である態様にて振動させることで、遊技者にサブ入力ボタンS Bの操作を促すようにすることもできる。即ち、演出表示装置S 4 0にサブ入力ボタンS Bの操作を促す画像を表示してもよいし、サブ入力ボタンS B自体が振動することにより遊技者にサブ入力ボタンS Bの操作を促すよう構成してもよい。尚、サブ入力ボタンS Bの位置や構成は本例ものには限定されず、例えば、下パネルD 1 4 0をサブ入力ボタンS Bとして操作可能に構成してもよい（ボタン有効期間になると操作可能状態に駆動する）。

30

【3537】

さら、サブ入力ボタンS Bに、ランプなどを内蔵させてもよい。ランプの発光色や明るさや点滅の態様などによってボーナス当選やA T抽選当選の期待度などを示唆することもできる。

40

【3538】

<ステージチェンジ>

「ステージチェンジ」は、前述したステージ演出の背景画像などを変更する演出である。前述したように、ステージ演出は、主に、背景画像などを表示することによって行われる演出である。予め定められている複数の背景画像から、R T状態やA Tに関する情報などによって1つの背景画像を決定することで、ステージチェンジを行うことができる。例えば、ベットボタンD 2 2 0の操作又はスタートレバーD 5 0の操作後に、R T状態やA Tに関する状態に基づいて背景画像を決定し、その背景画像を演出表示装置S 4 0の画面に表示する。R T状態やA Tに関する状態に基づいて背景画像を決定するので、R T状態

50

やA Tに関する状態に応じて、背景画像が変更される場合がある。なお、当該ゲームで当選した条件装置に基づいて決定するように構成してもよい。

【3539】

また、当該ゲームの第3停止から次ゲームのベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作までの間に、前述した「対決演出」が実行され、対決演出の結果が敗北となった次ゲームのベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作を契機にして、R T状態やA Tに関する状態に基づいて背景画像を決定してステージを変更することができる。このように演出することで、物語性を持たせて円滑にステージを変更することができる。

【3540】

<エピソード演出>

「エピソード演出」は、演出として採用されている物語を示す文字情報を演出表示装置S40の画面に表示する演出である。例えば、ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作後に、R T状態やA Tに関する状態に基づいて背景画像を決定し、背景画像とともにエピソードを演出表示装置S40の画面に表示する。尚、「エピソード演出」は、1ゲーム内で終了するものの他、連続した複数回のゲームに亘って実行するものでもよい。連続する回数が多いほど、ボーナス当選やA T当選などの期待度が高くなるようにすることで、遊技者の期待感を高めることができる。また、ボーナスの間に亘って、画像とともに物語を示す文字情報を演出表示装置S40の画面に表示してもよい。

【3541】

<ムービー演出>

「ムービー演出」は、1回のゲームに実行される演出であり、演出として採用されている物語などの概要やキャラクタの紹介などを示すムービーを演出表示装置S40の画面に表示する演出である。例えば、当該ゲームのベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作から、次ゲームのベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作までの間に亘って所定のムービーを演出表示装置S40の画面に表示することができる。例えば、予め定められている複数のムービーから、R T状態やA Tに関する情報などによって1つのムービーを決定して演出表示装置S40の画面に表示することができる。

【3542】

<BGM変化>

「BGM変化」は、スピーカS20から出力するBGMを変化させる演出である。1ゲームで用いるBGMでも、連続する複数回のゲームで用いるBGMでもよい。ベットボタンD220の操作又はスタートレバーD50の操作を契機にして、当該ゲームで決定されている条件装置やR T状態やA Tに関する状態に基づいてBGMを決定し、決定されたBGMをスピーカS20から出力する。当該ゲームで決定されている条件装置やR T状態やA Tに関する状態に基づいてBGMを決定するため、当該ゲームで決定されている条件装置やR T状態やA Tに関する状態によって決定されるBGMが変わる場合がある。また、歌なしのBGMと歌有りのBGMとを準備しておき、残存するA Tゲーム数が多い場合（例えば、50以上の場合）には、歌有りのBGMが選択され得るよう構成することができる。このように構成することで、遊技者が歌ありのBGMが出力されていることを認識した場合に、A Tゲーム数が多数残存していることを認識することができる。

【3543】

<当り告知>

「当り告知」は、ボーナス当選やA T当選の期待度などを示唆する画像を演出表示装置S40に表示したり、これらの期待度を示唆する効果音をスピーカS20から出力したりする演出である。特に、ボーナス当選やA T当選が確定した場合には、他の画像や効果音とは異なる画像（虹色のアイテムやグッズ等）や効果音（「キューイン」等の効果音）を用いることで、遊技者を満足させることができる。

【3544】

10

20

30

40

50

< 発展告知 >

「発展告知」は、連続した複数回のゲームに亘って連続演出が実行された後等に実行される演出であり、一例としては、レア役に当選したことを契機として、当該レア役に当選したゲームから連続演出が実行され、数ゲーム後の第3停止操作タイミングにて「発展！」と演出表示装置S40に表示され、次ゲームから対決演出等が実行される演出態様が例示できる。

【3545】

「上乗せ告知」は、ATに関する状態がAT中状態等のATゲーム数上乗せが発生し得る遊技状態であるときに、ATゲーム数上乗せが決定したに基づいて実行される演出である。例えば、ATゲーム数上乗せに当選したゲームにおける第3停止後に、上乗せされるゲーム数とともにゲーム数の上乗せが決定したことを示す情報を演出表示装置S40に表示する。また、前述した「サブ入力ボタンSB」とともに行うことができる。例えば、10ゲームが上乗せされる場合には、ゲーム数をそのまま演出表示装置S40に表示し、50ゲームが上乗せされる場合には、第3停止ボタン操作後に「サブ入力ボタンSB」を操作を促す情報を演出表示装置S40に表示し、遊技者が「サブ入力ボタンSB」を操作した場合には、ゲーム数を演出表示装置S40に表示する等のように、遊技者にとって高利益である場合（相対的に上乗せゲーム数が多い場合）にはサブ入力ボタンSBの操作を促すよう構成してもよい。

【3546】

「レバー予告音」は、スタートレバーD50の操作を契機にしてリール回転時に音声を出力する演出である。スタートレバーD50の操作を契機にして、当該ゲームで決定されている条件装置やRT状態やATに関する状態に基づいてレバー予告音の種類を決定し、リール回転時にレバー予告音を出力する。尚、レバー予告音の出力タイミングを通常のコイン投入タイミングよりも所定時間（例えば、0.2秒）遅いタイミングで出力し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該遅いタイミングにてレバー予告音を出力した場合には、通常のコイン投入タイミングにてレバー予告音を出力した場合よりも相対的に高利益となる期待度が高くなるよう構成してもよい。

【3547】

特に、RT状態やATに関する状態によって、出力する音色や、出力されるまでの遅延時間などを決定することで、遊技者の期待感を高めることができる。

【3548】

図580（A）に示す演出抽選テーブルAで規定されている演出内容の選択は、以下のよう構成されている。

【3549】

条件装置がボーナス非重複である場合でありハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく（置数の値が128）、次いで、「キャラ演出」（置数の値が64）、「会話演出」（置数の値が62）の順に選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が0）。

【3550】

また、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」が最も選択されやすく（置数の値が128）、次いで、「キャラ演出」及び「会話演出」（置数の値が64）が選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が0）。

【3551】

条件装置がボーナス重複である場合であり非レア役である場合には、「会話演出」が最も選択されやすく（置数の値が192）、次いで、「カットイン演出」（置数の値が32）、「キャラ演出」（置数の値が16）及び「演出なし」の順に選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が0）。

【3552】

条件装置がボーナス重複である場合でありレア役である場合には、「カットイン演出」

10

20

30

40

50

が最も選択されやすく（置数の値が192）、次いで、「会話演出」（置数の値が32）、「キャラ演出」（置数の値が16）及び「演出なし」の順に選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が0）。

【3553】

このように、図580（A）に示す演出抽選テーブルAが選択された場合には、ボーナス重複であれば、「会話演出」又は「カットイン演出」のいずれかが最もされやすい（置数の値が192）。「会話演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス重複であり非レア役である可能性が高い。また、「カットイン演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス重複でありレア役である可能性が高い。

【3554】

次に、ボーナス非重複であれば、「演出なし」又は「カットイン演出」のいずれかが最もされやすい（置数の値が128）。「演出なし」が選択された場合には、条件装置がボーナス非重複であり非レア役である可能性が高い。また、「カットイン演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス非重複でありレア役である可能性が高い。

【3555】

このように、図580（A）に示す演出抽選テーブルAが選択された場合であり、「カットイン演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス非重複又はボーナス重複のいずれかのレア役である可能性が高い。

【3556】

また、図580（B）に示す演出抽選テーブルBで規定されている演出の選択は、以下のように構成されている。

【3557】

条件装置がボーナス重複である場合及びボーナス非重複である場合の全てで、「キャラ演出」（置数の値が256）のみが選択され、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が0）。

【3558】

また、図580（C）に示す演出抽選テーブルCで規定されている演出の選択は、以下のように構成されている。

【3559】

条件装置がボーナス重複である場合及びボーナス非重複である場合の全てで、「対決演出」（置数の値が256）のみが選択され、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が0）。

【3560】

<<演出の進行の具体例>>

図581は、上述した演出内容決定処理によって進行する演出の例を示す概略図である。

【3561】

<1ゲーム目>

図581に示すように、まず、1ゲーム目では、抽選処理の結果はハズレである。また、1ゲーム目では、未だ、シナリオが選択されておらず（図581のシナリオ有無の段）、図577のステップ4002ではシナリオを実行していないと判断され、図577のステップ4004では、ATに関する状態及びRT状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図577のステップ4006では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ1が選択される（図581のシナリオ抽選の段）。次いで、図577のステップ4008では、演出抽選テーブルAが選択され（図581の演出抽選テーブルの段）、図577のステップ4010では、演出抽選テーブルAを用いた抽選処理によって、1ゲーム目では演出なしと決定される（図581の演出抽選の段）。尚、この1ゲーム目では、シナリオ1が選択されているので、2ゲーム目は、シナリオ無し（図581の演出抽選テーブルの段）と決定される（図579（B）参照）。

【3562】

< 2 ゲーム目 >

2 ゲーム目では、抽選処理の結果は再遊技－Aである。また、2 ゲーム目でも、未だ、シナリオが選択されておらず（図 5 8 1 のシナリオ有無の段）、図 5 7 7 のステップ 4 0 0 2 ではシナリオを実行していないと判断され、図 5 7 7 のステップ 4 0 0 4 では、A T に関する状態及び R T 状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図 5 7 7 のステップ 4 0 0 6 では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ 1 が再び選択される（図 5 8 1 のシナリオ抽選の段）。次いで、図 5 7 7 のステップ 4 0 0 8 では、演出抽選テーブル A が選択され（図 5 8 1 の演出抽選テーブルの段）、図 5 7 7 のステップ 4 0 1 0 では、演出抽選テーブル A を用いた抽選処理によって、2 ゲーム目では演出なしと決定される（図 5 8 1 の演出抽選の段）。尚、この 2 ゲーム目でも、シナリオ 1 が選択されているので、3 ゲーム目もシナリオ無し（図 5 8 1 の演出抽選テーブルの段）と決定される（図 5 7 9 （B）参照）。

10

【 3 5 6 3 】

< 3 ゲーム目 >

3 ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞－A 1 である。また、3 ゲーム目でも、未だ、シナリオが選択されておらず（図 5 8 1 のシナリオ有無の段）、図 5 7 7 のステップ 4 0 0 2 ではシナリオを実行していないと判断され、図 5 7 7 のステップ 4 0 0 4 では、A T に関する状態及び R T 状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図 5 7 7 のステップ 4 0 0 6 では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ 1 が選択される（図 5 8 1 のシナリオ抽選の段）。次いで、図 5 7 7 のステップ 4 0 0 8 では、演出抽選テーブル A が選択され（図 5 8 1 の演出抽選テーブルの段）、図 5 7 7 のステップ 4 0 1 0 では、演出抽選テーブル A を用いた抽選処理によって、3 ゲーム目では会話演出と決定される（図 5 8 1 の演出抽選の段）。尚、この 3 ゲーム目でも、シナリオ 1 が選択されているので、4 ゲーム目もシナリオ無し（図 5 8 1 の演出抽選テーブルの段）と決定される（図 5 7 9 （B）参照）。

20

【 3 5 6 4 】

< 4 ゲーム目 >

4 ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞－C である。また、4 ゲーム目でも、未だ、シナリオが選択されておらず（図 5 8 1 のシナリオ有無の段）、図 5 7 7 のステップ 4 0 0 2 ではシナリオを実行していないと判断され、図 5 7 7 のステップ 4 0 0 4 では、A T に関する状態及び R T 状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図 5 7 7 のステップ 4 0 0 6 では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ 2 が選択される（図 5 8 1 のシナリオ抽選の段）。次いで、図 5 7 7 のステップ 4 0 0 8 では、演出抽選テーブル A が選択され（図 5 8 1 の演出抽選テーブルの段）、図 5 7 7 のステップ 4 0 1 0 では、演出抽選テーブル A を用いた抽選処理によって、3 ゲーム目ではカットイン演出と決定される（図 5 8 1 の演出抽選の段）。尚、この 4 ゲーム目では、シナリオ 2 が選択されたことにより、5 ゲーム目は演出抽選テーブル B と決定され、6 ゲーム目は演出抽選テーブル B と決定され、7 ゲーム目は演出抽選テーブル C と決定され、8 ゲーム目はシナリオ無しと決定される（図 5 8 1 の演出抽選テーブルの段）（図 5 7 9 （B）参照）。

30

【 3 5 6 5 】

< 5 ゲーム目 >

5 ゲーム目では、抽選処理の結果はハズレである。また、5 ゲーム目では、シナリオ 2 が既に選択されているので（図 5 8 1 のシナリオ有無の段）、図 5 7 7 のステップ 4 0 0 2 ではシナリオを実行していると判断され、図 5 7 7 のステップ 4 0 0 4 及び 4 0 0 6 の処理は実行されず、図 5 7 7 のステップ 4 0 0 8 では、演出抽選テーブル B が選択され（図 5 7 7 の演出抽選テーブルの段）、図 5 7 7 のステップ 4 0 1 0 では、演出抽選テーブル B を用いた抽選処理によって、5 ゲーム目ではキャラ演出と決定される（図 5 8 1 の演出抽選の段）。尚、この 5 ゲーム目では、4 ゲーム目でシナリオ 2 が選択されているので、7 ゲーム目までの演出抽選テーブルは決定されている（図 5 8 1 の演出抽選テーブルの段）（図 5 7 9 （B）参照）。

40

50

【3566】

<6ゲーム目>

6ゲーム目では、抽選処理の結果は再遊技－Aである。また、6ゲーム目では、シナリオ2が既に選択されているので（図581のシナリオ有無の段）、図577のステップ4002ではシナリオを実行していると判断され、図577のステップ4004及び4006の処理は実行されず、図577のステップ4008では、演出抽選テーブルBが選択され（図581の演出抽選テーブルの段）、図577のステップ4010では、演出抽選テーブルBを用いた抽選処理によって、6ゲーム目ではキャラ演出と決定される（図581の演出抽選の段）。尚、この6ゲーム目でも、4ゲーム目でシナリオ2が選択されているので、7ゲーム目までの演出抽選テーブルは決定されている（図581の演出抽選テーブルの段）（図579（B）参照）。 10

【3567】

<7ゲーム目>

7ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞－Bである。また、7ゲーム目では、シナリオ2が既に選択されているので（図581のシナリオ有無の段）、図577のステップ4002ではシナリオを実行していると判断され、図577のステップ4004及び4006の処理は実行されず、図577のステップ4008では、演出抽選テーブルCが選択され（図581の演出抽選テーブルの段）、図577のステップ4010では、演出抽選テーブルCを用いた抽選処理によって、7ゲーム目では対決演出と決定される（図581の演出抽選の段）。尚、この7ゲーム目でも、4ゲーム目でシナリオ2が選択されているので、7ゲーム目までの演出抽選テーブルは決定されている（図581の演出抽選テーブルの段）（図579（B）参照）。 20

【3568】

<8ゲーム目>

8ゲーム目では、抽選処理の結果はハズレである。また、8ゲーム目では、シナリオ2が既に選択されているが、8ゲーム目はシナリオ無し（図579（B）のシナリオ2の5ゲーム目参照）となるため（図581のシナリオ有無の段）、図577のステップ4002ではシナリオを実行していないと判断され、図577のステップ4004では、ATに関する状態及びRT状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図577のステップ4006では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ1が選択される（図581のシナリオ抽選の段）。図577のステップ4008では、演出抽選テーブルAが選択され（図581の演出抽選テーブルの段）、図577のステップ4010では、演出抽選テーブルAを用いた抽選処理によって、8ゲーム目では演出なしと決定される（図581の演出抽選の段）。尚、この8ゲーム目では、シナリオ1が選択されているので、9ゲーム目もシナリオ無し（図581の演出抽選テーブルの段）と決定される（図579（B）参照）。 30

【3569】

<9ゲーム目>

9ゲーム目では、抽選処理の結果は再遊技－Aである。また、9ゲーム目では、シナリオが選択されておらず（図581のシナリオ有無の段）、図577のステップ4002ではシナリオを実行していないと判断され、図577のステップ4004では、ATに関する状態及びRT状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図577のステップ4006では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ1が選択される（図581のシナリオ抽選の段）。次いで、図577のステップ4008では、演出抽選テーブルAが選択され（図581の演出抽選テーブルの段）、図577のステップ4010では、演出抽選テーブルAを用いた抽選処理によって、9ゲーム目では演出なしと決定される（図581の演出抽選の段）。尚、この9ゲーム目でも、シナリオ1が選択されているので、10ゲーム目もシナリオ無し（図581の演出抽選テーブルの段）と決定される（図579（B）参照）。 40

。

【3570】

<10ゲーム目>

10ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞－A1である。また、10ゲーム目では、シナリオが選択されておらず（図581のシナリオ有無の段）、図577のステップ4002ではシナリオを実行していないと判断され、図577のステップ4004では、ATに関する状態及びRT状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図577のステップ4006では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ1が選択される（図581のシナリオ抽選の段）。次いで、図577のステップ4008で、演出抽選テーブルAが選択され、図577のステップ4010で、演出抽選テーブルAを用いた抽選処理によっていずれかの演出内容が決定される。

【3571】

<<<演出選択結果の例>>>

図582（A）～図587（A）は、前述した8種類の「演出なし」、「キャラ演出」、「会話演出」、「カットイン演出」、「対決演出」、「上乘セバトル（ART中専用）」、「共通ナビ演出」及び「狙え演出」の演出が、条件装置の各々に対応して選択される確率を示す演出選択確率テーブルである。

また、図582（B）～図587（B）は、前述した3つのシナリオが、条件装置の各々に対応して選択される確率を示すシナリオ選択確率テーブルである。図582（A）及び図582（B）～図587（A）及び図587（B）は、遊技区間と、RT状態と、ATに関する状態とについて、代表的な6種類について着目して示したテーブルである。以下では、設定1に設定されているものとする。

【3572】

図582（A）及び（B）は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が低確率状態である場合（以下、第1の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図583（A）及び（B）は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態がAT準備状態2である場合（以下、第2の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図584（A）及び（B）は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態がAT中状態である場合（以下、第3の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図585（A）及び（B）は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態が転落待ち状態である場合（以下、第4の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図586（A）及び（B）は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり（自力でRT1に移行させた状態）、ATに関する状態が低確率状態である場合（以下、第5の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図587（A）及び（B）は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が転落後AT中状態である場合（以下、第6の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。

【3573】

図582（A）及び（B）～図587（A）及び（B）の各々に示した確率を示す数値は、設定1に設定され、且つ、前述した第1の対象遊技状態～第6の対象遊技状態の各々について集計した結果を示す値である。

【3574】

<<第1の対象遊技状態>>

前述したように、第1の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が低確率状態である。図582（A）は、第1の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図582（B）は、第1の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【3575】

図582（B）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ1が最も選択されやすく、シナリオ2及び3が選択される場

10

20

30

40

50

合もある。また、条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、シナリオ 2 が最も選択されやすく、次いで、シナリオ 3 が選択されやすいが、シナリオ 1 が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり非レア役である場合には、シナリオ 2 又は 3 のいずれかが最も選択されやすく、次いで、シナリオ 1 が選択されやすい。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、シナリオ 2 が最も選択されやすく、次いで、シナリオ 3 が選択されやすく、シナリオ 1 が選択される場合もある。

【3576】

図 582 (A) に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」、「会話演出」の順で選択されやすく、「対決演出」が選択される場合もあるが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、「キャラ演出」、「会話演出」、「カットイン演出」、「対決演出」のいずれかが同確率で選択されるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」又は「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。

【3577】

<<第 2 の対象遊技状態>>

前述したように、第 2 の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT 状態が RT 0 であり、AT に関する状態が AT 準備状態 2 である。図 583 (A) は、第 2 の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図 583 (B) は、第 2 の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【3578】

図 583 (B) に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ 1 のみが選択され、他のシナリオ 2 及び 3 が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ 1 が最も選択されやすく、次いで、シナリオ 2 又は 3 が選択されやすい。

【3579】

図 583 (A) に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、レア役である場合には、「共通ナビ演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、レア役である場合には、「共通ナビ演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。

【3580】

<<第 3 の対象遊技状態>>

前述したように、第 3 の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT 状態が RT 1 であり、AT に関する状態が AT 中状態である。図 584 (A) は、第 3 の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図 584 (B) は、第 3 の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【3581】

図 584 (B) に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ 1 が最も選択されやすく、次いで、シナリオ 2、シナリオ 3 の順で選択されやすい。また、条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、シナリオ 2 が最も選択されやすく、次いで、シナリオ 3 が選択されやすいが、シナリオ

1 が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありハズレ又は非レア役及びレア役である場合には、シナリオ 2 が最も選択されやすく、次いで、シナリオ 3 が選択されやすく、シナリオ 1 が選択される場合もある。

【3582】

図 584 (A) に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「対決演出」が選択される場合もあるが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」、「対決演出」、「上乗せバトル (ART 中専用)」のいずれかが同確率で選択され、「会話演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」、カットイン演出、「対決演出」の順で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」、「対決演出」、「上乗せバトル (ART 中専用)」のいずれかが同確率で選択され、次いで、「演出なし」、「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。

10

【3583】

<<第 4 の対象遊技状態>>

前述したように、第 4 の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT 状態が RT 1 であり、AT に関する状態が転落待ち状態である。図 585 (A) は、第 6 の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図 585 (B) は、第 6 の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

20

【3584】

図 585 (B) に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ 1 のみが選択され、他のシナリオ 2 及び 3 が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ 2 が最も選択されやすく、次いで、シナリオ 1 又は 3 のいずれかが同確率で選択されやすい。

【3585】

図 585 (A) に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」又は「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合、又は、ボーナス重複でありハズレ非レア役、若しくはレア役である場合には、「カットイン演出」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」又は「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、その他の演出が選択されることはない。

30

【3586】

<<第 5 の対象遊技状態>>

前述したように、第 5 の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT 状態が RT 1 であり (自力で RT 1 に移行させた状態)、AT に関する状態が低確率状態である。図 586 (A) は、第 5 の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図 586 (B) は、第 5 の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

40

【3587】

図 586 (B) に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ 1 のみが選択され、シナリオ 2 及び 3 が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複でありハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ 2 又は 3 のいずれかが最も選択されやすく、次いで、シナリオ 1 が選択されやすい。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、シナリオ 2 が最も選択されやすく、次いで、シナリオ 3 が選択されやすく、シナリオ 1 が選択される場合もある。

【3588】

50

図586(A)に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレである場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」、「会話演出」の順で選択されやすく、「対決演出」が選択される場合もあるが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、非レア役である場合には、「狙え演出」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、「キャラ演出」、「会話演出」、「カットイン演出」、「対決演出」のいずれかが同確率で選択されるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」又は「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。

10

【3589】

<<第6の対象遊技状態>>

前述したように、第6の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が転落後AT中状態である。図587(A)は、第6の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図587(B)は、第6の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【3590】

20

図587(B)に示すように、条件装置が、ボーナス非重複及びボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ1のみが選択され、他のシナリオ2及び3が選択される場合はない。

【3591】

図587(A)に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、レア役である場合には、「上乗せバトル(ART中専用)」が最も選択されやすく、次いで、「カットイン演出」又は「対決演出」のいずれかが同確率で選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」、「対決演出」、「カットイン演出」の順で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、レア役である場合には、「カットイン演出」又は「対決演出」のいずれかが同確率で選択されやすく、次いで、「演出なし」又は「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。

30

【3592】

<<<対象遊技状態の比較>>>

以下では、

(比較1) 第1の対象遊技状態と第2の対象遊技状態

(比較2) 第2の対象遊技状態と第3の対象遊技状態

(比較3) 第1の対象遊技状態と第4の対象遊技状態

(比較4) 第3の対象遊技状態と第6の対象遊技状態

40

の5通りの対象遊技状態の組合せについて演出が実行される確率を比較する。尚、ここでの比較においては、BB中を除くとともに、設定1に設定されているものとする。また、前述したように、グループ「レア役」に属する条件装置を、単に「レア役」と称し、グループ「再遊技」及びグループ「ベル」に属する条件装置を、単に「非レア役」と称し、グループ「1種BB」に属する条件装置を、単に「1種BB」や「単独1種BB」と称する場合がある。グループ「1種BB」は、「1種BB-A」と、「1種BB-B」と、「1種BB-C」とからなり、「単独ボーナス」と称する場合もある。

【3593】

50

<< (比較1) 第1の対象遊技状態と第2の対象遊技状態 >>

< 第1の対象遊技状態 >

まず、第1の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第1の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が低確率状態である。

【3594】

10

< (a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合 >

第1の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536$$

$$= 5204 / 65536$$

式(1-1)

となる(図537のRT0の列の置数参照)。尚、式(1-1)において、「入賞-B」の置数3204と、「入賞-C」の置数1000と、「入賞-D」の置数700と、「入賞-E」の置数300とを用いた(図537のRT0の列の置数参照)。

【3595】

20

また、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図582のボーナス非重複で「レア役」の欄参照)。図582に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」(25%)、「会話演出」(25%)、「カットイン演出」(25%)、「対決演出」(25%)のいずれかの演出が選択される。したがって、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$5204 / 65536 \times 100 / 100$$

$$= 5204 / 65536$$

式(1-2)

となる。ここで、式(1-1)の結果(「5204 / 65536」)を利用した。

30

【3596】

< (b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合 >

第1の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(65536 - 367 - 5204) / 65536$$

$$= 59965 / 65536$$

式(1-3)

となる。ここで、式(1-3)における数値「367」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。

【3597】

40

単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数の和は、「1種BB-A」の置数40と、「1種BB-B」の置数40と、「1種BB-C」の置数40との和であり、120(=40+40+40)である(図537のRT0の列の置数参照)。

【3598】

また、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数は、「1種BB-B+入賞-C」の置数40と、「1種BB-B+入賞-D」の置数40と、「1種BB-B+入賞-E」の置数40と、「1種BB-C+入賞-C」の置数40と、「1種BB-C+入賞-D」の置数40と、「1種BB-C+入賞-E」の置数40との置数の和240(=40+40+40+40+40+40)(図537のRT0の列の置数参照)と、「1種BB-B+再遊技-A」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A1」の置数1と、「1種BB-B+

50

入賞－A 2」の置数 1 と、「1 種 B B－B＋入賞－A 3」の置数 1 と、「1 種 B B－B＋入賞－A 4」の置数 1 と、「1 種 B B－B＋入賞－A 5」の置数 1 と、「1 種 B B－B＋入賞－A 6」の置数 1 との和 7（＝1＋1＋1＋1＋1＋1＋1）（図 5 3 7 の R T 0 の列の置数参照）との和 2 4 7（＝2 4 0＋7）となる。

【3 5 9 9】

したがって、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数 1 2 0 とボーナスと重複した条件装置が当選する置数 2 4 7 との和によって、式（1－3）の数値「3 6 7」を算出することができる。また、式（1－3）の数値「5 2 0 4」は、式（1－1）の結果である。式（1－3）に示すように、「6 5 5 3 6－3 6 7－5 2 0 4」を算出することで、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数と、「レア役」の置数とを除くことができ、条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合の置数を算出することができる。

10

【3 6 0 0】

また、第 1 の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも 5 0 % の確率で実行される（図 5 8 2 のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）。図 5 8 2 に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」の各々の「演出なし」の確率は、いずれも 5 0 % であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 50 = 50$ となる。具体的には、図 5 8 2 に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「キャラ演出」（2 5 %）、「会話演出」（2 4 %）、「対決演出」（1 %）のいずれかの演出が選択される。

20

【3 6 0 1】

したがって、第 1 の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$59965 / 65536 \times 50 / 100$$

$$29983 / 65536$$

式（1－4）

となる。ここで、式（1－3）の結果（「5 9 9 6 5 / 6 5 5 3 6」）を利用した。

【3 6 0 2】

<条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第 1 の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（1－2）及び式（1－4）から

30

$$5204 / 65536 + 29983 / 65536$$

$$= 35187 / 65536$$

式（1－5）

となる。

【3 6 0 3】

<（c）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合>

第 1 の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(80 + 80 + 80) / 65536$$

$$= 240 / 65536$$

式（1－6）

となる。尚、式（1－6）において、最初の「8 0」は、「1 種 B B－B＋入賞－C」の置数 4 0 と「1 種 B B－C＋入賞－C」の置数 4 0 との和であり、次の「8 0」は、「1 種 B B－B＋入賞－D」の置数 4 0 と「1 種 B B－C＋入賞－D」の置数 4 0 との和であり、最後の「8 0」は、「1 種 B B－B＋入賞－E」の置数 4 0 と「1 種 B B－C＋入賞－E」の置数 4 0 との和である（図 5 3 7 の R T 0 の列の置数参照）。

【3 6 0 4】

また、第 1 の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、9 3 . 7 5 % の確率で実行される。すなわち、図 5 8 2 に示すように、グループ「レア役」で「演出なし」の確率は、6 . 2 5 % であり、何らかの演出が実行される確率

40

50

は、 $100 - 6.25 = 93.75$ となる。具体的には、図582のボーナス重複で「レア役」の欄に示すように、「キャラ演出」(6.25%)、「会話演出」(12.5%)、「カットイン演出」(37.5%)、「対決演出」(37.5%)のいずれかの演出が選択される。

【3605】

したがって、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(1-6)を用いて、

$$\frac{240}{65536} \times 93.75 / 100 = \frac{225}{65536} \quad \text{式(1-7)}$$

となる。

10

【3606】

<(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合>

第1の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\frac{(120 + 1 + 6)}{65536} = \frac{127}{65536} \quad \text{式(1-8)}$$

となる。尚、式(1-8)において、最初の「120」は、「1種BB-A」の置数40と、「1種BB-B」の置数40と、「1種BB-C」の置数40との和であり、次の「1」は、「1種BB-B+再遊技-A」の置数1であり、最後の「6」は、「1種BB-B+入賞A1」の置数1～「1種BB-B+入賞A6」の置数1の和6である(図537のRT0の列の置数参照)。

20

【3607】

また、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも93.75%の確率で実行される。すなわち、図582に示すように、グループ「1種BB」の「演出なし」の確率、グループ「再遊技」の「演出なし」の確率、グループ「ベル」の「演出なし」の確率は、いずれも6.25%であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 6.25 = 93.75$ となる。具体的には、図582のボーナス重複で「1種BB」及び「非レア役」の欄に示すように、グループ「1種BB」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「キャラ演出」(6.25%)、「会話演出」(12.5%)、「対決演出」(7.5%)のいずれかの演出が選択される。

30

【3608】

したがって、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\frac{127}{65536} \times 93.75 / 100 = \frac{119}{65536} \quad \text{式(1-9)}$$

となる。

【3609】

<条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率>

40

以上から、第1の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式(1-7)及び式(1-9)から

$$\frac{225}{65536} + \frac{119}{65536} = \frac{344}{65536} \quad \text{式(1-10)}$$

となる。

【3610】

<第1の対象遊技状態で演出が実行される確率>

以上より、第1の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式(1-5)及び式(1-10)から、

$$\frac{35187}{65536} + \frac{344}{65536}$$

50

$$= 35531 / 65536$$

式(1-11)

となる。

【3611】

＜第2の対象遊技状態＞

次に、第2の対象遊技状態において演出が実行される確率を、第1の対象遊技状態と同様に、

(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合

10

との各々について算出する。なお、前述したように、第2の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態がAT準備状態2である。

【3612】

＜(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞

第2の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536$$

$$= 5204 / 65536$$

式(2-1)

となる(図537のRT0の列の置数参照)。尚、式(2-1)において、式(1-1)と同様に、「入賞-B」の置数3204と、「入賞-C」の置数1000と、「入賞-D」の置数700と、「入賞-E」の置数300とを用いた(図537のRT0の列の置数参照)。

20

【3613】

また、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図583のボーナス非重複で「レア役」の欄参照)。図583に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「共通ナビ演出」が必ず選択される。したがって、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

30

$$5204 / 65536 \times 100 / 100$$

$$= 5204 / 65536$$

式(2-2)

となる。ここで、式(2-1)の結果(「5204 / 65536」)を利用した。

【3614】

＜(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第2の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(65536 - 367 - 5204) / 65536$$

$$= 59965 / 65536$$

式(2-3)

40

となる。ここで、式(2-3)における数値「367」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。尚、数値「367」は、第1の対象遊技状態の式(1-3)と同様にして算出することができる(図537のRT0の列の置数参照)。

【3615】

また、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、全てに対して「演出なし」の確率が100%であり(図583のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照)、演出が実行される場合はない。

【3616】

したがって、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レ

50

ア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 59965 / 65536 \times 0 / 100 \\ & = 0 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-4)}$$

となる。

【3617】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(2-2)及び式(2-4)から

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 + 0 / 65536 \\ & = 5204 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-5)}$$

となる。

【3618】

＜(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

第2の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (80 + 80 + 80) / 65536 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-6)}$$

となる。尚、この式(2-6)は、第1の対象遊技状態の式(1-6)と同様に算出することができる(図537のRT0の列の置数参照)。

【3619】

また、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図583のボーナス重複で「レア役」の欄参照)。具体的には、条件装置がボーナスと重複する場合には、「共通ナビ演出」のみが選択される。したがって、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-7)}$$

となる。ここで、式(2-6)の結果(「240 / 65536」)を利用した。

【3620】

＜(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合＞

第2の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (120 + 1 + 6) / 65536 \\ & = 127 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-8)}$$

となる。尚、この式(2-8)は、第1の対象遊技状態の式(1-8)と同様に算出することができる(図537のRT0の列の置数参照)。

【3621】

また、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも0%の確率で実行される(図583参照)。

【3622】

したがって、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 127 / 65536 \times 0 / 100 \\ & = 0 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(2-9)}$$

となる。ここで、式(2-8)の結果(「127 / 65536」)を利用した。

【3623】

＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が

10

20

30

40

50

実行される確率は、式（２－７）及び式（２－９）から

$$\begin{aligned} & 240/65536 + 0/65536 \\ & = 240/65536 \end{aligned} \quad \text{式（２－１０）}$$

となる。

【３６２４】

<第２の対象遊技状態で演出が実行される確率>

以上より、第２の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（２－５）及び式（２－１０）から、

$$\begin{aligned} & 5204/65536 + 240/65536 \\ & = 5444/65536 \end{aligned} \quad \text{式（２－１１）} \quad 10$$

となる。

【３６２５】

<第１の対象遊技状態と第２の対象遊技状態との比較結果>

第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（１－１１）より、

$$35531/65536$$

である。また、第２の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（２－１１）より、

$$5444/65536$$

である。

【３６２６】

したがって、

$$35531/65536 > 5444/65536 \quad \text{式（２－１２）}$$

が成立し、第１の対象遊技状態と第２の対象遊技状態と比較すると、第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第２の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。一方、第２の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２である。したがって、対象遊技状態のＲＴ状態がともにＲＴ０である状況であるときには、通常区間である場合の方が有利区間である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。遊技者が有利区間表示器ＹＨをみれば、現在、遊技区間が有利区間であるか否かを判別することができる。このため、遊技区間が通常区間であると認識できてしまった場合には、遊技への意欲が低下してしまうため、通常区間のときには、様々な演出を頻繁に実行することによって、有利区間への移行に対する期待感を高めることができるため、第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率を高めている。尚、第１の対象遊技状態においては、第２の対象遊技状態よりも現在の設定値を示唆する演出が実行されやすいよう構成してもよい。例えば、ボーナスやＡＴ抽選に当選していないハズレに係る遊技において、通常区間においてのみ実行され得る演出を設け、当該演出を設定値が高い程発生率を高くするよう構成してもよい。このように構成することにより遊技者は通常区間においても遊技を進行する意欲が向上することとなる。

【３６２７】

<<（比較２）第２の対象遊技状態と第３の対象遊技状態>>

【３６２８】

<第２の対象遊技状態>

前述したように、第２の対象遊技状態において、何らかの演出を実行する確率は、式（２－１１）より、

$$5444/65536$$

である。

【３６２９】

<第３の対象遊技状態>

10

20

30

40

50

まず、第3の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第3の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態がAT中状態である。

【3630】

＜(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞

第3の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536 = 5204 / 65536 \quad \text{式(3-1)}$$

となる(図537のRT1の列の置数参照)。尚、式(3-1)において、「入賞-B」の置数3204と、「入賞-C」の置数1000と、「入賞-D」の置数700と、「入賞-E」の置数300とを用いた(図537のRT1の列の置数参照)。

【3631】

また、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図584のボーナス非重複で「レア役」の欄参照)。図584に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「会話演出」(12.5%)、「カットイン演出」(25%)、「対決演出」(25%)、「上乗せバトル(ART中専用)」(37.5%)のいずれかの演出が選択される。したがって、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$5204 / 65536 \times 100 / 100 = 5204 / 65536 \quad \text{式(3-2)}$$

となる。ここで、式(3-1)の結果(「5204/65536」)を利用した。

【3632】

＜(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第3の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(65536 - 367 - 5204) / 65536 = 59965 / 65536 \quad \text{式(3-3)}$$

となる。ここで、式(3-3)における数値「367」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数とボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。

【3633】

単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数の和は、「1種BB-A」の置数40と、「1種BB-B」の置数40と、「1種BB-C」の置数40との和であり、120(=40+40+40)である(図537のRT1の列の置数参照)。

【3634】

また、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数は、「1種BB-B+入賞-C」の置数40と、「1種BB-B+入賞-D」の置数40と、「1種BB-B+入賞-E」の置数40と、「1種BB-C+入賞-C」の置数40と、「1種BB-C+入賞-D」の置数40と、「1種BB-C+入賞-E」の置数40との置数の和240(=40+40+40+40+40+40)(図537のRT1の列の置数参照)と、「1種BB-B+再遊技-A」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A1」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A2」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A3」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A4」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A5」の置数1と、「1種BB-B+

入賞－A 6」の置数 1 との和 7 ($= 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1$) (図 5 3 7 の R T 1 の列の置数参照) との和 2 4 7 ($= 2 4 0 + 7$) となる。

【3 6 3 5】

したがって、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数 1 2 0 とボーナスと重複した条件装置が当選する置数 2 4 7 との和によって、式 (3-3) の数値「3 6 7」を算出することができる。また、式 (3-3) の数値「5 2 0 4」は、式 (3-1) の結果である。式 (3-3) に示すように、「6 5 5 3 6－3 6 7－5 2 0 4」を算出することで、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数と、「レア役」の置数とを除くことができ、条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合の置数を算出することができる。

10

【3 6 3 6】

また、第 3 の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも 1 3. 5 % の確率で実行される (図 5 8 4 のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照)。図 5 8 4 に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」の各々の「演出なし」の確率は、いずれも 8 6. 5 % であり、何らかの演出が実行される確率は、 $1 0 0 - 8 6. 5 = 1 3. 5$ となる。なお、具体的には、図 5 8 4 に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「会話演出」(1 2. 5 %)、「対決演出」(1 %) のいずれかの演出が選択される。

【3 6 3 7】

したがって、第 3 の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$5 9 9 6 5 / 6 5 5 3 6 \times 1 3. 5 / 1 0 0$$

$$8 0 9 5 / 6 5 5 3 6$$

式 (3-4)

となる。ここで、式 (3-3) の結果 (「5 9 9 6 5 / 6 5 5 3 6」) を利用した。

【3 6 3 8】

< 条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率 >

以上から、第 3 の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式 (3-2) 及び式 (3-4) から

$$5 2 0 4 / 6 5 5 3 6 + 8 0 9 5 / 6 5 5 3 6$$

$$= 1 3 2 9 9 / 6 5 5 3 6$$

式 (3-5)

となる。

【3 6 3 9】

< (c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合 >

第 3 の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(8 0 + 8 0 + 8 0) / 6 5 5 3 6$$

$$= 2 4 0 / 6 5 5 3 6$$

式 (3-6)

となる。尚、式 (3-6) において、最初の「8 0」は、「1 種 B B－B＋入賞－C」の置数 4 0 と「1 種 B B－C＋入賞－C」の置数 4 0 との和であり、次の「8 0」は、「1 種 B B－B＋入賞－D」の置数 4 0 と「1 種 B B－C＋入賞－D」の置数 4 0 との和であり、最後の「8 0」は、「1 種 B B－B＋入賞－E」の置数 4 0 と「1 種 B B－C＋入賞－E」の置数 4 0 との和である (図 5 3 7 の R T 1 の列の置数参照)。

40

【3 6 4 0】

また、第 3 の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、8 7. 5 % の確率で実行される。すなわち、図 5 8 4 に示すように、グループ「レア役」で「演出なし」の確率は、1 2. 5 % であり、何らかの演出が実行される確率は、 $1 0 0 - 1 2. 5 = 8 7. 5$ となる。具体的には、図 5 8 4 のボーナスと重複し「レア役」の欄に示すように、「会話演出」(1 2. 5 %)、「カットイン演出」(2 5 %)、

50

「対決演出」（２５％）、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」（２５％）のいずれかの演出が選択される。

【３６４１】

したがって、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（３－６）を用いて、

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 \times 87.5 / 100 \\ & = 210 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（３－７）}$$

となる。

【３６４２】

<（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合>

10

第３の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (120 + 1 + 6) / 65536 \\ & = 127 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（３－８）}$$

となる。尚、式（３－８）において、最初の「１２０」は、「１種ＢＢ－Ａ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ」の置数４０との和であり、次の「１」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ」の置数１であり、最後の「６」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞Ａ１」の置数１～「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞Ａ６」の置数１の和６である（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。

20

【３６４３】

また、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも４３．７５％の確率で実行される。すなわち、図５８４に示すように、グループ「１種ＢＢ」の「演出なし」の確率、グループ「再遊技」の「演出なし」の確率、グループ「ベル」の「演出なし」の確率は、いずれも５６．２５％であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 56.25 = 43.75$ となる。具体的には、図５８４のボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」の欄に示すように、グループ「１種ＢＢ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「会話演出」（２５％）、「カットイン演出」（６．２５％）、「対決演出」（１２．５％）のいずれかの演出が選択される。

30

【３６４４】

したがって、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 127 / 65536 \times 43.75 / 100 \\ & 56 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（３－９）}$$

となる。

【３６４５】

<条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（３－７）及び式（３－９）から

40

$$\begin{aligned} & 210 / 65536 + 56 / 65536 \\ & = 266 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（３－１０）}$$

となる。

【３６４６】

<第３の対象遊技状態で演出が実行される確率>

以上より、第３の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（３－５）及び式（３－１０）から、

$$\begin{aligned} & 13299 / 65536 + 266 / 65536 \\ & = 13565 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（３－１１）}$$

となる。

50

【3647】

<第2の対象遊技状態と第3の対象遊技状態との比較結果>

第2の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(2-11)より、

$$5444 / 65536$$

である。また、第3の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(3-11)より、

$$13565 / 65536$$

である。

【3648】

したがって、

$$5444 / 65536 < 13565 / 65536 \quad \text{式(3-12)}$$

10

が成立し、第2の対象遊技状態と第3の対象遊技状態と比較すると、第3の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第2の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【3649】

前述したように、第2の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態がAT準備状態2である。一方、第3の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態がAT中状態である。したがって、対象遊技状態の遊技区間がともに有利区間である状況であるときには、RT状態がRT1である場合の方が、RT状態がRT0である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。第2の対象遊技状態は、AT準備状態2であり、第3の対象遊技状態に移行することが確定的であるため、遊技者は、第3の対象遊技状態に移行することに期待感を持っており、演出による期待感を感じさせる必要はない(演出によって過剰に遊技者を煽る必要がない)ので、なるべく簡素な演出にして第2の対象遊技状態を終了させるのが好ましいため、第2の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率を低くしている。

20

【3650】

<<(比較3)第1の対象遊技状態と第4の対象遊技状態>>

【3651】

<第1の対象遊技状態>

30

前述したように、第1の対象遊技状態において、何らかの演出を実行する確率は、式(1-11)より、

$$35531 / 65536$$

である。

【3652】

<第4の対象遊技状態>

まず、第4の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア」役である場合

(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

40

(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第4の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態が転落待ち状態である。

【3653】

<(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合>

第4の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536 \\ = 5204 / 65536$$

式(4-1)

50

となる（図 5 3 7 の R T 1 の列の置数参照）。尚、式（4-1）において、「入賞-B」の置数 3 2 0 4 と、「入賞-C」の置数 1 0 0 0 と、「入賞-D」の置数 7 0 0 と、「入賞-E」の置数 3 0 0 とを用いた（図 5 3 7 の R T 1 の列の置数参照）。

【3 6 5 4】

また、第 4 の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は 1 0 0 % の確率で実行される（図 5 8 5 のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図 5 8 5 に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」（5 %）、「会話演出」（5 %）、「カットイン演出」（9 0 %）のいずれかの演出が選択される。したがって、第 4 の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 5204 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（4-2）}$$

となる。ここで、式（4-1）の結果（「5 2 0 4 / 6 5 5 3 6」）を利用した。

【3 6 5 5】

＜（b）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第 4 の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる（図 5 3 7 の R T 1 の列の置数参照）。具体的には、

$$\begin{aligned} & (65536 - 367 - 5204) / 65536 \\ & = 59965 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（4-3）}$$

となる。ここで、第 4 の対象遊技状態の R T 状態は R T 1 であり、式（4-3）は、式（3-3）と同様にして算出することができる。

【3 6 5 6】

また、第 4 の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも 5 % の確率で実行される（図 5 8 5 のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）。図 5 8 5 に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」の各々の「演出なし」の確率は、いずれも 9 5 % であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 95 = 5$ となる。なお、具体的には、図 5 8 5 に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも、「キャラ演出」（2. 5 %）、「会話演出」（2. 5 %）のいずれかの演出が選択される。

【3 6 5 7】

したがって、第 4 の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 59965 / 65536 \times 5 / 100 \\ & 2998 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（4-4）}$$

となる。ここで、式（4-3）の結果（「5 9 9 6 5 / 6 5 5 3 6」）を利用した。

【3 6 5 8】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第 4 の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（4-2）及び式（4-4）から

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 + 2998 / 65536 \\ & = 8202 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（4-5）}$$

となる。

【3 6 5 9】

＜（c）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

第 4 の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(80 + 80 + 80) / 65536 \\ = 240 / 65536 \quad \text{式(4-6)}$$

となる。尚、式(4-6)は、式(3-6)と同様にして算出することができる(図537のRT1の列の置数参照)。

【3660】

また、第4の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図585のボーナスと重複し「レア役」の欄参照)。図585に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」(5%)、「会話演出」(5%)、「カットイン演出」(90%)のいずれかの演出が選択される。

10

【3661】

したがって、第3の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$240 / 65536 \times 100 / 100 \\ = 240 / 65536 \quad \text{式(4-7)}$$

となる。ここで、式(4-6)の結果(「240/65536」)を利用した。

【3662】

<(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合>

第4の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

20

$$(120 + 1 + 6) / 65536 \\ = 127 / 65536 \quad \text{式(4-8)}$$

となる。尚、式(4-8)は、式(3-8)と同様にして算出することができる(図537のRT1の列の置数参照)。

【3663】

また、第4の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図585のボーナス重複で「1種BB」及び「非レア役」の欄参照)。図585に示すように、具体的には、ボーナスと重複する場合には、「キャラ演出」(5%)、「会話演出」(5%)、「カットイン演出」(90%)のいずれかの演出が選択される。

30

【3664】

したがって、第4の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$127 / 65536 \times 100 / 100 \\ = 127 / 65536 \quad \text{式(4-9)}$$

となる。

【3665】

<条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第4の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式(4-7)及び式(4-9)から

40

$$240 / 65536 + 127 / 65536 \\ = 367 / 65536 \quad \text{式(4-10)}$$

となる。

【3666】

<第4の対象遊技状態で演出が実行される確率>

以上より、第4の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式(4-5)及び式(4-10)から、

$$8202 / 65536 + 367 / 65536 \\ = 8569 / 65536 \quad \text{式(4-11)}$$

50

となる。

【3667】

<第1の対象遊技状態と第4の対象遊技状態との比較結果>

第1の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(1-11)より、

$$35531 / 65536$$

である。また、第4の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(4-11)より、

$$8569 / 65536$$

である。

【3668】

したがって、

$$35531 / 65536 > 8569 / 65536 \quad \text{式(4-12)}$$

が成立し、第1の対象遊技状態と第4の対象遊技状態と比較すると、第1の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第4の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【3669】

前述したように、第1の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が低確率状態である。一方、第4の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態が転落待ち状態である。したがって、対象遊技状態の遊技区間がともに通常区間である状況であるときには、RT状態がRT0である場合の方がRT状態がRT1である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。この場合には、第4の対象遊技状態は、有利区間から通常区間に移行し、低確率状態に移行するまでの転落待ち状態となっており、少しでも早く低確率状態に移行して、次に再び有利区間に移行させるのが好ましく、演出をすることで期待感を持たせる必要はなく、また、いまだに有利区間であるかのように感じさせる必要もないので、第4の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率を低くしている。即ち、転落待ち状態においては、遊技者に対してART状態が終了した＝高利益な状態が終了したため、次のART当選を目指して遊技を進行することを促したい、且つ、有利区間に関する情報が全てクリアされたことを明確にするため演出の発生頻度が相対的に低くなるように構成されている。

【3670】

<<(比較4)第3の対象遊技状態と第6の対象遊技状態>>

【3671】

<第3の対象遊技状態>

前述したように、第3の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(3-11)より、

$$13565 / 65536$$

である。

【3672】

<第6の対象遊技状態>

まず、第6の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第6の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が転落後AT中状態である。

【3673】

<(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合>

第6の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536 \\ = 5204 / 65536 \quad \text{式(6-1)}$$

となる(図537のR T Oの列の置数参照)。尚、式(2-1)は、式(1-1)と同様にして算出することができる(図537のR T Oの列の置数参照)。

【3674】

また、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図587のボーナス非重複で「レア役」の欄参照)。図587に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「会話演出」(12.5%)、「カットイン演出」(25%)、「対決演出」(25%)、「上乗せバトル(A R T中専用)」(37.5%)のいずれかの演出が必ず選択される。したがって、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$5204 / 65536 \times 100 / 100 \\ = 5204 / 65536 \quad \text{式(6-2)}$$

となる。ここで、式(6-1)の結果(「5204 / 65536」)を利用した。

【3675】

<(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合>

第6の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(65536 - 367 - 5204) / 65536 \\ = 59965 / 65536 \quad \text{式(6-3)}$$

となる。ここで、式(6-3)における数値「367」は、単独ボーナス当選の置数とボーナス重複当選の置数との和である。尚、数値「367」は、第1の対象遊技状態の式(1-3)と同様にして算出することができる。

【3676】

また、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、全てに対して「演出なし」の確率が100%であり(図583のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照)、演出が実行される場合はない。

【3677】

したがって、第2の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$59965 / 65536 \times 0 / 100 \\ = 0 / 65536 \quad \text{式(6-4)}$$

となる。

【3678】

<条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(6-2)及び式(6-4)から

$$5204 / 65536 + 0 / 65536 \\ = 5204 / 65536 \quad \text{式(6-5)}$$

となる。

【3679】

<(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合>

第6の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

10

20

30

40

50

$$(80 + 80 + 80) / 65536 \\ = 240 / 65536$$

式(6-6)

となる。尚、この式(6-6)は、第1の対象遊技状態の式(1-6)と同様に算出することができる。

【3680】

また、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、いずれも12.5%の確率で実行される(図587のボーナス重複で「レア役」の欄参照)。何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 12.5 = 87.5$ となる。なお、具体的には、図587に示すように、「会話演出」(12.5%)、「カットイン演出」(37.5%)、「対決演出」(37.5%)のいずれかの演出が選択される。

10

【3681】

したがって、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(6-6)を用いて、

$$240 / 65536 \times 87.5 / 100 \\ = 210 / 65536$$

式(6-7)

となる。ここで、式(6-6)の結果(「240/65536」)を利用した。

【3682】

<(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合>

第6の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

20

$$(120 + 1 + 6) / 65536 \\ = 127 / 65536$$

式(6-8)

となる。尚、この式(6-8)は、第1の対象遊技状態の式(1-8)と同様に算出することができる。

【3683】

また、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも43.75%の確率で実行される(図587のボーナスと重複し「レア役」の欄参照)。何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 56.25 = 43.75$ となる。なお、具体的には、図587に示すように、「会話演出」(25%)、「カットイン演出」(6.25%)、「対決演出」(12.5%)のいずれかの演出が選択される。

30

【3684】

したがって、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$127 / 65536 \times 43.75 / 100 \\ = 56 / 65536$$

式(6-9)

となる。ここで、式(6-8)の結果(「127/65536」)を利用した。

【3685】

<条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率>

40

以上から、第6の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式(6-7)及び式(6-9)から

$$210 / 65536 + 56 / 65536 \\ = 266 / 65536$$

式(6-10)

となる。

【3686】

<第6の対象遊技状態で演出が実行される確率>

以上より、第2の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式(6-5)及び式(6-10)から、

$$5204 / 65536 + 266 / 65536$$

50

$$= 5470 / 65536$$

式(6-11)

【3687】

<第3の対象遊技状態と第6の対象遊技状態との比較結果>

第3の対象遊技状態では何らかの演出を実行する確率は、式(3-11)より、

$$13565 / 65536$$

である。また、第6の対象遊技状態では何らかの演出を実行する確率は、式(6-11)より、

$$5470 / 65536$$

である。

【3688】

10

したがって、

$$5470 / 65536 < 13565 / 65536 \quad \text{式(6-12)}$$

が成立し、第3の対象遊技状態と第6の対象遊技状態と比較すると、第3の対象遊技状態では何らかの演出を実行する確率は、第6の対象遊技状態では何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【3689】

前述したように、第3の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態がAT中状態である。一方、第6の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が転落後AT中状態である。したがって、遊技区間がともに有利区間である状況であるときには、RT状態がRT1である場合の方が、RT状態がRT0である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。この傾向は、比較2の同様であり、遊技区間が有利区間である場合には、RT状態がRT1であるときに演出が実行されやすい。この場合は、AT中状態であるにもかかわらず、RT状態がRT1からRT0に移行してしまった場合であり、RT状態がRT0である状態で演出による期待感を高めるよりも、少しでも早くRT状態をRT1に戻るのが好ましいため、第6の対象遊技状態では何らかの演出が実行される確率を低くしている。また、この状態における専用の演出を設けることで、処理が煩雑になったり、演出用の画像データを確保したりすることを防止することができる。

20

【3690】

<<<変形例1-1>>>

30

前述した第21実施形態では、ATに関する状態がAT中状態であるときにATカウンタを減算し、ATカウンタの値が0になったことを条件に、ATに関する状態を転落待ち状態に移行させ、ATに関する状態が転落待ち状態であるときにRT状態がRT1からRT0に移行したことを条件に、ATに関する状態を低確率状態に移行させるように構成していた。

【3691】

図591は、変形例1-1のAT状態遷移図を示すブロック図である。変形例1-1では、図591に示すように、遊技区間が有利区間である状況で、ATカウンタの値が0になったときには、AT転落待ち状態に移行させ、ナビがされないためにRT状態がRT1からRT0になったときには、ATに関する状態を引き戻し(弱)状態に移行させる。このように、変形例1-1は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が引き戻し(弱)状態である遊技状態(以下、第7の対象遊技状態と称する)を設ける。

40

【3692】

そして、この引き戻し(弱)状態であるとき(10ゲームの間)に、レア役(入賞-C、入賞-D、入賞-E)に当選した場合には、ATに関する状態を引き戻し(弱)状態から復帰前兆状態に移行させる。さらに、復帰前兆状態であるときに、ナビによって再遊技06図柄を停止表示させることができた場合には、AT中状態に戻ることができる。尚、引き戻し(弱)状態であるときに、レア役(入賞-C、入賞-D、入賞-E)に当選しなかった場合には、有利区間を終了し、低確率状態に移行する。

50

【3693】

<<AT状態移行制御処理>>

図592及び図593は、変形例1-1におけるAT状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。変形例1-1では、第21実施形態の図546の処理は、同様に実行される。図592は、第21実施形態の図548に対応する処理であり、図547のステップ1832又は1834でNoの場合に図592に示す処理が実行される。また、図593は、第21実施形態の図549に対応する処理であり、図549と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。このように、変形例1-1では、先ず、第21実施形態の図546及び図547の処理が実行され、その後、図592及び図593の処理が実行される。

10

【3694】

まず、図547のステップ1832又は1834でNoの場合には、図592のステップ1952で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態はAT中状態であるか否かを判定する。ステップ1952でYesの場合には、ステップ1954で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームでATカウンタ値が0でなるか否かを判定する。ステップ1954でYesの場合には、ステップ1956で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態をAT転落待ち状態に決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ1954でNoの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

20

【3695】

ステップ1952でNoの場合には、ステップ1958で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態はAT転落待ち状態であるか否かを判定する。ステップ1958でYesの場合には、ステップ1960で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技-D1~D3であるか否かを判定する。ステップ1960でYesの場合には、ステップ1962で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と、当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ1960でNoの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

【3696】

ステップ1962の処理の次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補には、引き戻し（弱）状態が含まれる。図594に示すように、当該ゲームのATに関する状態がAT転落待ち状態である場合には、選択候補として、AT転落待ち状態及び引き戻し（弱）状態の2つがある。再遊技01、再遊技02、再遊技03が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT転落待ち状態が選択され、再遊技04が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、引き戻し（弱）状態が選択される。

30

【3697】

ステップ1958でNoの場合には、ステップ1964で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態が引き戻し（弱）状態であるか否かを判定する。ステップ1964でYesの場合には、ステップ1966で、主制御基板MのCPUC100は、引き戻し（弱）状態で10ゲームを実行したか否かを判定する。ステップ1966でYesの場合には、ステップ1968で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を低確率状態に決定し、本サブルーチンを終了する。

40

【3698】

ステップ1966でNoの場合には、ステップ1970で、主制御基板MのCPUC100は、入賞-C、入賞-D、入賞-Eに当選したか否かを判定する。ステップ1970でYesの場合には、ステップ1972で、主制御基板MのCPUC100は、次ゲーム以降のATに関する状態を復帰前兆状態に決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ1970でNoの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

【3699】

50

ステップ1964でNoの場合には、ステップ1974で、主制御基板MのCPU C100は、現在のATに関する状態は復帰前兆状態であるか否かを判定する。ステップ1974でYesの場合には、ステップ1976で、主制御基板MのCPU C100は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技-E1～E3であるか否かを判定する。ステップ1976でYesの場合には、ステップ1978で、主制御基板MのCPU C100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と、当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【3700】

ステップ1978の処理の次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補には、AT中状態が含まれる。図594に示すように、当該ゲームのATに関する状態が復帰前兆状態である場合には、選択候補として、復帰前兆状態及びAT中状態の2つがある。再遊技01、再遊技02、再遊技03が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、復帰前兆状態が選択され、再遊技06が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT中状態が選択される。

【3701】

ステップ1974又はステップ1976でNoの場合には、図593のステップ1440に処理を移す。図593のステップ1440、1442及び1444は、図549に示した処理と同様のものである。

【3702】

<<シナリオ抽選テーブル決定処理>>

図595は、変形例1-1におけるシナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。前述したように、変形例1-1では、ATに関する状態に引き戻し（弱）状態が含まれ、引き戻し（弱）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルが選択される。尚、図595に示すフローチャートにおいて、第21実施形態と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。

【3703】

まず、ステップ4120でNoの場合には、ステップ4152で、副制御基板SのCPU SCは、ATに関する状態が引き戻し（弱）であるか否かを判定する。

【3704】

ステップ4152でYesの場合には、ステップ4154で、副制御基板SのCPU SCは、シナリオ演出テーブルT4を選択する。このようにして、引き戻し（弱）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルとして、シナリオ演出テーブルT4が選択される。

【3705】

尚、ステップ4152でNoの場合には、副制御基板SのCPU SCは、ステップ4112に処理を移す。

【3706】

また、図591のAT状態遷移図に示すように、変形例1-1では、ATに関する状態として転落待ち状態を有していない。このため、ステップ4124でYesの場合には、ステップ4130で、副制御基板SのCPU SCは、ATに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。ステップ4130でYesの場合には、ステップ4132で、副制御基板SのCPU SCは、RT状態がRT1であるか否かを判定する。

【3707】

ステップ4132でYesの場合には、ステップ4134で、副制御基板SのCPU SCは、シナリオ演出テーブルT7を選択する。

【3708】

ステップ4132でNoの場合には、ステップ4136で、副制御基板SのCPU SCは、シナリオ演出テーブルT1を選択する。

【3709】

ステップ4124でNoの場合、ステップ4130でNoの場合には、副制御基板Sの

10

20

30

40

50

C P U S C は、ステップ 4 1 1 2 に処理を移す。

【3710】

< 第 7 の対象遊技状態 >

前述したように、第 7 の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、R T 状態が R T 0 であり、A T に関する状態が引き戻し（弱）状態である。図 5 9 6（A）は、第 7 の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図 5 9 6（B）は、第 7 の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【3711】

図 5 9 6（B）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複及びボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ 1 のみが選択され、他のシナリオ 2 及び 3 が選択される場合はない。

10

【3712】

図 5 9 6（A）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合、又は、ボーナス重複でありハズレ非レア役、若しくはレア役である場合には、「カットイン演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。

【3713】

次に、第 7 の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

（a）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

20

（b）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

（c）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

（d）条件装置がボーナスと重複し「1 種 B B」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第 7 の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、R T 状態が R T 0 であり、A T に関する状態が引き戻し（弱）状態である。

【3714】

<（a）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合>

第 7 の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

30

$$(3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536$$

$$= 5204 / 65536$$

式（7-1）

となる（図 5 3 7 の R T 0 の列の置数参照）。尚、式（7-1）において、式（2-1）と同様に、「入賞-B」の置数 3 2 0 4 と、「入賞-C」の置数 1 0 0 0 と、「入賞-D」の置数 7 0 0 と、「入賞-E」の置数 3 0 0 とを用いた（図 5 3 7 の R T 0 の列の置数参照）。

【3715】

また、第 7 の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は 1 0 0 % の確率で実行される（図 5 9 6 のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図 5 9 6 に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「カットイン演出」が必ず選択される。したがって、第 2 の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

40

$$5204 / 65536 \times 100 / 100$$

$$= 5204 / 65536$$

式（7-2）

となる。ここで、式（7-1）の結果（「5 2 0 4 / 6 5 5 3 6」）を利用した。

【3716】

<（b）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合>

第 7 の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及

50

び「非レア役」の当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (65536 - 367 - 5204) / 65536 \\ & = 59965 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-3)}$$

となる。ここで、式(7-3)における数値「367」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。尚、数値「367」は、第2の対象遊技状態の式(2-3)と同様にして算出することができる(図537のR T Oの列の置数参照)。

【3717】

また、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、全てに対して「演出なし」の確率が100%であり(図596のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照)、演出が実行される場合はない。

【3718】

したがって、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 59965 / 65536 \times 0 / 100 \\ & = 0 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-4)}$$

となる。

【3719】

<条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(7-2)及び式(7-4)から

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 + 0 / 65536 \\ & = 5204 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-5)}$$

となる。

【3720】

<(c)条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合>

第7の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (80 + 80 + 80) / 65536 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-6)}$$

となる。尚、この式(7-6)は、第2の対象遊技状態の式(2-6)と同様に算出することができる(図537のR T Oの列の置数参照)。

【3721】

また、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図596のボーナス重複で「レア役」の欄参照)。具体的には、条件装置がボーナスと重複する場合には、「カットイン演出」のみが選択される。したがって、第7の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-7)}$$

となる。ここで、式(7-6)の結果(「240 / 65536」)を利用した。

【3722】

<(d)条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合>

第2の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (120 + 1 + 6) / 65536 \\ & = 127 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(7-8)}$$

となる。尚、この式（７－８）は、第２の対象遊技状態の式（２－８）と同様に算出することができる（図５３７のＲＴ０の列の置数参照）。

【３７２３】

また、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも１００％の確率で実行される（図５９６のボーナス重複の「１種ＢＢ」及び「非レア役」の欄参照）。具体的には、条件装置がボーナスと重複する場合には、「カットイン演出」のみが選択される。

【３７２４】

したがって、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 127 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 127 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（７－９）}$$

となる。ここで、式（７－８）の結果（「１２７／６５５３６」）を利用した。

【３７２５】

<条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（７－７）及び式（７－９）から

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 + 127 / 65536 \\ & = 367 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（７－１０）}$$

となる。

【３７２６】

<第７の対象遊技状態で演出が実行される確率>

以上より、第７の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（７－５）及び式（７－１０）から、

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 + 367 / 65536 \\ & = 5571 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式（７－１１）}$$

となる。

【３７２７】

<第１の対象遊技状態と第７の対象遊技状態との比較結果>

第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（１－１１）より、

$$35531 / 65536$$

である。また、第７の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（７－１１）より、

$$5571 / 65536$$

である。

【３７２８】

したがって、

$$35531 / 65536 > 5571 / 65536 \quad \text{式（７－１２）}$$

が成立し、第１の対象遊技状態と第７の対象遊技状態と比較すると、第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第７の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【３７２９】

前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。一方、第７の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（弱）状態である。したがって、対象遊技状態のＲＴ状態がともにＲＴ０である状況であるときには、通常区間である場合の方が有利区間である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。第７の対象遊技状態は、ＡＴ中状態が終了した後に、復帰前兆状態を経てＡＴ中状態に戻る可能性を有する状態ではあるが、基本的には、遊技区間が通常区間に戻る過程の状態である。このため、ＡＴ中状態に戻る期待感を感じさせるよりも、簡素な演出

10

20

30

40

50

によって、通常区間に戻ることを示唆するのが好ましい。また、第7の対象遊技状態は10ゲーム経過すると終了する、換言すると、滞在期間が短期間であるため、演出が発生するとAT中状態に復帰（引き戻し）する期待度が高くなるよう演出の発生頻度を抑えるよう構成することが遊技の興趣性を向上させるために好適である。

【3730】

<<<変形例1-2>>>

前述したように、第21実施形態では、ATに関する状態がAT中状態であるときにATカウンタを減算し、ATカウンタの値が0になったことを条件に、ATに関する状態をAT中状態から転落待ち状態に移行させ、ATに関する状態が転落待ち状態であるときにRT状態がRT1からRT0に移行したことを条件に、ATに関する状態を低確率状態に移行させる。

10

【3731】

図597は、変形例1-2のAT状態遷移図を示すブロック図である。変形例1-2では、図597に示すように、ATに関する状態がAT中状態であるときにATカウンタの値が0になった場合でも、ATに関する状態を転落待ち状態には移行させずに引き戻し（強）状態に移行させる。このように、変形例1-2は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態が引き戻し（強）状態である遊技状態（以下、第8の対象遊技状態と称する）を設ける。

【3732】

この引き戻し（強）状態では、RT状態がRT1であるので、AT中状態のRT状態と同じ状態を維持している。このため、引き戻し（強）状態で所定の条件を満たしたことを条件にAT中状態に戻すことで、ナビの実行によって利益をさらに増やすことができるという期待感を高めることができる。

20

【3733】

<<AT状態移行制御処理>>

図598は、変形例1-2におけるAT状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。変形例1-2でも、第21実施形態の図546の処理及び変形例1-1の図593の処理は、同様に実行される。図598は、第21実施形態の図548に対応する処理であり、図548のステップ1832又は1834でNoの場合に図598に示す処理が実行される。また、図598に示す処理を終了した後は、変形例1-1の図593の処理に移る。このように、変形例1-2では、先ず、第21実施形態の図546及び図547の処理が実行され、その後、図598及び図593の処理が実行される。

30

【3734】

まず、図547のステップ1832又は1834でNoの場合には、図598のステップ2952で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態はAT中状態であるか否かを判定する。ステップ2952でYesの場合には、ステップ2954で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームでATカウンタ値が0でなり、且つRT状態がRT1であるか否かを判定する。ステップ2954でYesの場合には、ステップ2956で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を次ゲーム以降のATに関する状態を引き戻し（強）状態に決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ2954でNoの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

40

【3735】

ステップ2952でNoの場合には、ステップ2958で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は引き戻し（強）状態であるか否かを判定する。ステップ2958でYesの場合には、ステップ2960で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技-D1～D3であるか否かを判定する。ステップ2960でYesの場合には、ステップ2962で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補を、現在のATに関する状態と、当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ2960でNoの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

50

【3736】

ステップ2962の処理の次ゲーム以降のATに関する状態の選択候補には、AT中状態が含まれる。図599に示すように、当該ゲームのATに関する状態が引き戻し（強）状態である場合には、選択候補として、AT中状態及び低確率状態の2つがある。再遊技01、再遊技02、再遊技03が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、AT中状態が選択され、再遊技04が停止表示された場合には、次ゲーム以降のATに関する状態として、低確率状態が選択される。

【3737】

<<シナリオ抽選テーブル決定処理>>

図600は、変形例1-2におけるシナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。前述したように、変形例1-2では、ATに関する状態に引き戻し（強）状態が含まれ、引き戻し（強）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルが選択される。尚、図600に示すフローチャートにおいて、第21実施形態と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。

10

【3738】

まず、ステップ4108でNoの場合には、ステップ4162で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が引き戻し（強）であるか否かを判定する。ステップ4162でYesの場合には、ステップ4164で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT5を選択する。このようにして、引き戻し（強）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルとして、シナリオ演出テーブルT5が選択される。

20

【3739】

尚、ステップ4162でNoの場合には、ステップ4116で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態がAT準備状態2であるか否かを判定する。ステップ4116でYesの場合には、ステップ4118で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT2を選択する。

【3740】

また、図598のAT状態遷移図に示すように、変形例1-2では、ATに関する状態として転落待ち状態を有していない。このため、ステップ4124でYesの場合には、ステップ4130で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。ステップ4130でYesの場合には、ステップ4132で、副制御基板SのCPUSCは、RT状態がRT1であるか否かを判定する。

30

【3741】

ステップ4132でYesの場合には、ステップ4134で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT7を選択する。

【3742】

ステップ4132でNoの場合には、ステップ4136で、副制御基板SのCPUSCは、シナリオ演出テーブルT1を選択する。

【3743】

ステップ4124でNoの場合、ステップ4130でNoの場合には、副制御基板SのCPUSCは、ステップ4112に処理を移す。

40

【3744】

<<第8の対象遊技状態>>

前述したように、第8の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態が引き戻し（強）状態である。図601（A）は、第8の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図601（B）は、第8の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【3745】

図601（B）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ1のみが選択され、他のシナリオ2及び3が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である

50

場合には、シナリオ 1 が最も選択されやすく、次いで、シナリオ 2 及び 3 のいずれかが同確率で選択されやすい。

【3746】

図 601 (A) に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレである場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、非レア役である場合には、「狙え演出」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合、又は、ボーナス重複でありハズレ非レア役、若しくはレア役である場合には、「カットイン演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。

【3747】

< 第 8 の対象遊技状態 >

第 8 の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

(d) 条件装置がボーナスと重複し「1 種 BB」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第 8 の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT 状態が RT 1 であり、AT に関する状態が引き戻し（強）状態である。

【3748】

< (a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合 >

第 8 の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536 \\ & = 5204 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式 (8-1)}$$

となる（図 537 の RT 1 の列の置数参照）。尚、式（8-1）において、「入賞-B」の置数 3204 と、「入賞-C」の置数 1000 と、「入賞-D」の置数 700 と、「入賞-E」の置数 300 とを用いた（図 537 の RT 1 の列の置数参照）。

【3749】

また、第 8 の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は 100% の確率で実行される（図 6010 のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図 601 に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「カットイン演出」が選択される。したがって、第 8 の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 5204 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式 (8-2)}$$

となる。ここで、式（8-1）の結果（「5204 / 65536」）を利用した。

【3750】

< (b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合 >

第 8 の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (65536 - 367 - 5204) / 65536 \\ & = 59965 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式 (8-3)}$$

となる。ここで、式（8-3）における数値「367」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数とボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。

【3751】

単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数の和は、「1 種 BB-A」の置数 40 と、

10

20

30

40

50

「1種BB-B」の置数40と、「1種BB-C」の置数40との和であり、120(=40+40+40)である(図537のRT1の列の置数参照)。

【3752】

また、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数は、「1種BB-B+入賞-C」の置数40と、「1種BB-B+入賞-D」の置数40と、「1種BB-B+入賞-E」の置数40と、「1種BB-C+入賞-C」の置数40と、「1種BB-C+入賞-D」の置数40と、「1種BB-C+入賞-E」の置数40との置数の和240(=40+40+40+40+40+40)(図537のRT1の列の置数参照)と、「1種BB-B+再遊技-A」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A1」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A2」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A3」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A4」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A5」の置数1と、「1種BB-B+入賞-A6」の置数1との和7(=1+1+1+1+1+1+1)(図537のRT1の列の置数参照)との和247(=240+7)となる。

【3753】

したがって、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数120とボーナスと重複した条件装置が当選する置数247との和によって、式(8-3)の数値「367」を算出することができる。また、式(8-3)の数値「5204」は、式(8-1)の結果である。式(8-3)に示すように、「65536-367-5204」を算出することで、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数と、「レア役」の置数とを除くことができ、条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合の置数を算出することができる。

【3754】

また、第8の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」となる当選率は、

$$19827 / 65536 \quad \text{式(8-3-1)}$$

である(図537のRT1の列の置数参照)。さらに、第8の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「非レア役」となる当選率は、

$$(59965 - 19827) / 65536 = 40138 / 65536 \quad \text{式(8-3-2)}$$

である。

【3755】

また、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」である場合に、「演出なし」の確率は、100%であり、演出が実行されることはない(図601のグループ「ハズレ」の欄参照)。

【3756】

さらに、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「非レア役」である場合には、演出が実行される確率は、100%である。具体的には、図601のグループ「再遊技」及び「ベル」の欄に示すように、「狙え演出」が必ず実行される。

【3757】

したがって、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 19827 / 65536 \times 0 / 100 \\ & + 40138 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 0 / 65536 + 40138 / 65536 \\ & = 40138 / 65536 \quad \text{式(8-4)} \end{aligned}$$

となる。ここで、式(8-3-1)及び式(8-3-2)の結果を利用した。

【3758】

<条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(8-2)及び式(8-4)から

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 + 40138 / 65536 \\ & = 45342 / 65536 \end{aligned}$$

式(8-5)

となる。

【3759】

＜(c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

第8の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (80 + 80 + 80) / 65536 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned}$$

式(8-6)

10

となる。尚、式(8-6)において、最初の「80」は、「1種BB-B+入賞-C」の置数40と「1種BB-C+入賞-C」の置数40との和であり、次の「80」は、「1種BB-B+入賞-D」の置数40と「1種BB-C+入賞-D」の置数40との和であり、最後の「80」は、「1種BB-B+入賞-E」の置数40と「1種BB-C+入賞-E」の置数40との和である(図537のRT1の列の置数参照)。

【3760】

また、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に、演出が実行される確率は、100%である。具体的には、図601のグループ「レア技」の欄に示すように、「カットイン演出」が必ず実行される。

【3761】

20

したがって、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(8-6)を用いて、

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned}$$

式(8-7)

となる。

【3762】

＜(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合＞

第8の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

30

$$\begin{aligned} & (120 + 1 + 6) / 65536 \\ & = 127 / 65536 \end{aligned}$$

式(8-8)

となる。尚、式(8-8)において、最初の「120」は、「1種BB-A」の置数40と、「1種BB-B」の置数40と、「1種BB-C」の置数40との和であり、次の「1」は、「1種BB-B+再遊技-A」の置数1であり、最後の「6」は、「1種BB-B+入賞A1」の置数1～「1種BB-B+入賞A6」の置数1の和6である(図537のRT1の列の置数参照)。

【3763】

また、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に、演出が実行される確率は、100%である。具体的には、図601のグループ「1種BB」及び「非レア役」の欄に示すように、「カットイン演出」が必ず実行される。

40

【3764】

したがって、第8の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 127 / 65536 \times 100 / 100 \\ & = 127 / 65536 \end{aligned}$$

式(8-9)

となる。

【3765】

＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞

50

以上から、第 8 の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式 (8-7) 及び式 (3-9) から

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 + 127 / 65536 \\ & = 367 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式 (8-10)}$$

となる。

【3766】

<第 8 の対象遊技状態で演出が実行される確率>

以上より、第 8 の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式 (8-5) 及び式 (8-10) から、

$$\begin{aligned} & 45342 / 65536 + 367 / 65536 \\ & = 45709 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式 (8-11)}$$

となる。

【3767】

<第 3 の対象遊技状態と第 8 の対象遊技状態との比較結果>

第 3 の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式 (3-11) より、

$$13565 / 65536$$

である。また、第 8 の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式 (8-11) より、

$$45709 / 65536$$

である。

【3768】

したがって、

$$13565 / 65536 < 45709 / 65536 \quad \text{式 (8-12)}$$

が成立し、第 3 の対象遊技状態と第 8 の対象遊技状態と比較すると、第 8 の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第 3 の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【3769】

前述したように、第 8 の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT 状態が RT 1 であり、AT に関する状態が引き戻し (強) 状態である。一方、第 3 の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、RT 状態が RT 1 であり、AT に関する状態が AT 中状態である。第 8 の対象遊技状態は、RT 状態が RT 1 を維持したまま AT 中状態を終了した場合に移行する引き戻し (強) 状態であり、引き戻しの条件 (本例においては、再遊技 - D 1 ~ D 3 当選時に再遊技 0 4 以外が停止表示する) が成立した場合には、AT 中状態に十分に戻れる可能性がある状態である。このため、AT 中状態に戻れる可能性があるという期待感を遊技者に持せる演出が好ましく、第 8 の対象遊技状態では、何らかの演出を実行する確率を第 3 の対象遊技状態よりも高くしている。

【3770】

なお、第 8 の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「非レア役」である場合において、条件装置が再遊技の場合には「狙え演出」が必ず実行される一方、条件装置がベルの場合には「狙え演出」が実行されないよう構成してもよい。また、本例では、第 8 の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率が第 3 の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成したが、これには限定されず、「狙え演出」の発生頻度や、ハズレ・ベル・再遊技等の抽選確率を調整することにより、第 8 の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率が第 3 の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも低くなるよう構成してもよい。

【3771】

<<<変形例 1-3>>>

前述した第 2 1 実施形態における代表的な状態の流れでは、遊技区間が通常区間から有利区間に移行し、有利区間でのボーナスが終了した後に、AT に関する状態を AT 中状態に移行させるものであった。

【3772】

図602(A)は、変形例1-3のRT状態遷移図を示すブロック図である。図602(B)は、AT状態遷移図を示すブロック図である。なお、図602(A)に示すRT状態遷移及び図602(B)に示すAT状態遷移は、代表的な状態を選択的に記載したものであり、その他のRT状態やATに関する状態を有することができる。

【3773】

図602(A)に示すように、変形例1-3では、RT状態として、「RT0」、「RT1」、「RT2」、「ボーナス内部当選中」と、「ボーナス」とを有する。「RT0」は、条件装置が再遊技に当選する確率が最も低いRT状態であり、「RT1」は、条件装置が再遊技に当選する確率が最も高いRT状態である。

10

【3774】

例えば、RT状態が「RT0」であるときに、再遊技04図柄が停止表示されると「RT1」に移行する(矢印(1))。また、RT状態が「RT1」であるときに、再遊技06図柄が停止表示されると「RT2」に移行する(矢印(2))。RT状態が「RT1」又は「RT2」であるときに、入賞08~11図柄が停止表示されると「RT0」に移行する(矢印(3))。

【3775】

さらにまた、RT状態が「RT0」、「RT1」又は「RT2」であるときに、ボーナスに当選した場合には、「内部当選中」に移行し、「内部当選中」であるときに、ボーナスの図柄組み合わせを停止表示させることで「1種BB-A、B、C」に移行し、「1種BB-A、B、C」が終了すると元のRT状態に戻る。

20

【3776】

また、図602(B)に示すように、遊技区間が通常区間であるときには、ATに関する状態は、通常状態である。この通常状態では、RT状態は、「RT0」又は「RT1」のいずれかとなる。また、ATに関する状態が通常状態であるときに、RT状態が「RT2」に移行することで、ATに関する状態は、AT中状態となる。AT中状態であるときに、所定の終了条件、例えば、ATカウンタがゼロになるなどの条件を充足することで、ATに関する状態は通常状態に戻る。尚、不図示であるが、変形例1-3では、自力でRT1に移行させた状態において、RT2に移行し得る押し順再遊技(例えば、3択の押し順再遊技であり、正解の押し順にて停止させるとRT1→RT2に移行する再遊技が停止表示し、不正解の押し順にて停止させるとRT1→RT0に移行する再遊技が停止表示する(RT1を維持する再遊技が停止表示するものであってもよい))に当選すると押し順当てゲームが発生し(演出表示装置S40に「?・?・?」と表示)、自力でRT2に移行する再遊技が停止表示する押し順を当てられた場合に、RT2に移行すると共にAT中状態に移行するよう構成されている。

30

【3777】

尚、遊技区間が通常区間又は有利区間のいずれの区間である場合でも、ボーナスに当選した場合には、「内部当選中」に移行し、「内部当選中」であるときに、ボーナスの図柄を停止表示させることで「1種BB-A、B、C」に移行し、「1種BB-A、B、C」が終了すると元のATに関する状態に戻る。

40

【3778】

変形例1-3は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり(自力でRT1に移行させた状態)、ATに関する状態が通常状態(低確率状態)である状態を第5の対象遊技状態と称する。

【3779】

<第5の対象遊技状態>

まず、第5の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

- (a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合
- (b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合
- (c) 条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

50

(d) 条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合との各々について算出する。なお、前述したように、第5の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり、ATに関する状態が低確率状態である。

【3780】

＜(a) 条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞

第5の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$(3204 + 1000 + 700 + 300) / 65536 = 5204 / 65536 \quad \text{式(5-1)}$$

となる(図537のRT1の列の置数参照)。尚、式(5-1)は、式(3-1)と同様にして算出することができる(図537のRT1の列の置数参照)。

【3781】

また、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は100%の確率で実行される(図586のボーナス非重複で「レア役」の欄参照)。図586に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」(25%)、「会話演出」(25%)、「カットイン演出」(25%)、「対決演出」(25%)のいずれかの演出が選択される。したがって、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$5204 / 65536 \times 100 / 100 = 5204 / 65536 \quad \text{式(5-2)}$$

となる。ここで、式(5-1)の結果(「5204/65536」)を利用した。

【3782】

＜(b) 条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第5の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる(図537のRT1の列の置数参照)。具体的には、

$$(65536 - 367 - 5204) / 65536 = 59965 / 65536 \quad \text{式(5-3)}$$

となる。ここで、第5の対象遊技状態のRT状態はRT1であり、式(5-3)は、式(3-3)と同様にして算出することができる。

【3783】

また、第5の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」となる当選率は、

$$19827 / 65536 \quad \text{式(5-3-1)}$$

である(図537のRT1の列の置数参照)。さらに、第5の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「非レア役」となる当選率は、

$$(59965 - 19827) / 65536 = 40138 / 65536 \quad \text{式(5-3-2)}$$

である。

【3784】

また、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」である場合には、演出は50%の確率で実行される。「演出なし」の確率は、50%であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 50 = 50$ となる。具体的には、図586のグループ「ハズレ」の欄に示すように、「キャラ演出」(25%)、「会話演出」(24%)、「対決演出」(1%)のいずれかの演出が選択される。

【3785】

さらに、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「非レア役」である場合に

は、演出が実行される確率は、100%である。具体的には、図586のグループ「再遊技」及び「ベル」の欄に示すように、「狙え演出」が必ず実行される。

【3786】

したがって、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 19827 / 65536 \times 50 / 100 \\ & + 40138 / 65536 \times 100 / 100 \\ & 9914 / 65536 + 40138 / 65536 \\ & = 50052 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(5-4)}$$

となる。ここで、式(5-3-1)及び式(5-3-2)の結果を利用した。

10

【3787】

<条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式(5-2)及び式(5-4)から

$$\begin{aligned} & 5204 / 65536 + 50052 / 65536 \\ & = 55256 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(5-5)}$$

となる。

【3788】

<(c)条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合>

第5の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

20

$$\begin{aligned} & (80 + 80 + 80) / 65536 \\ & = 240 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(5-6)}$$

となる。尚、式(5-6)は、式(3-6)と同様にして算出することができる(図537のRT1の列の置数参照)。

【3789】

また、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、93.75%の確率で実行される。すなわち、図586に示すように、グループ「レア役」で「演出なし」の確率は、6.25%であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 6.25 = 93.75$ となる。具体的には、図586のボーナスと重複し「レア役」の欄に示すように、「キャラ演出」(6.25%)、「会話演出」(12.5%)、「カットイン演出」(37.5%)、「対決演出」(37.5%)のいずれかの演出が選択される。

30

【3790】

したがって、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\begin{aligned} & 240 / 65536 \times 93.75 / 100 \\ & = 225 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(5-7)}$$

となる。ここで、式(5-6)の結果(「240/65536」)を利用した。

40

【3791】

<(d)条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合>

第5の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

$$\begin{aligned} & (120 + 1 + 6) / 65536 \\ & = 127 / 65536 \end{aligned} \quad \text{式(5-8)}$$

となる。尚、式(5-8)は、式(3-8)と同様にして算出することができる(図537のRT1の列の置数参照)。

【3792】

50

また、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合には、演出は、93.75%の確率で実行される。すなわち、図493に示すように、グループ「1種BB」及びグループ「非レア役」で「演出なし」の確率は、6.25%であり、何らかの演出が実行される確率は、 $100 - 6.25 = 93.75$ となる。具体的には、図586のボーナス重複でグループ「1種BB」及びグループ「非レア役」の役の欄に示すように、「キャラ演出」(6.25%)、「会話演出」(12.5%)、「対決演出」(75%)のいずれかの演出が選択される。

【3793】

したがって、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「1種BB」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

$$\frac{127}{65536} \times 93.75 / 100$$

$$\frac{119}{65536}$$

式(5-9)

となる。

【3794】

<条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率>

以上から、第5の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式(5-7)及び式(5-9)から

$$\frac{225}{65536} + \frac{119}{65536}$$

$$= \frac{344}{65536}$$

式(5-10)

となる。

【3795】

<第5の対象遊技状態で演出が実行される確率>

以上より、第5の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式(5-5)及び式(5-10)から、

$$\frac{55256}{65536} + \frac{344}{65536}$$

$$= \frac{55600}{65536}$$

式(5-11)

となる。

【3796】

<第1の対象遊技状態と第5の対象遊技状態との比較結果>

第1の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(1-11)より、

$$\frac{35531}{65536}$$

である。また、第5の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式(5-11)より、

$$\frac{55600}{65536}$$

である。

【3797】

したがって、

$$\frac{35531}{65536} < \frac{55600}{65536}$$

式(5-12)

が成立し、第1の対象遊技状態と第5の対象遊技状態と比較すると、第5の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第1の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【3798】

前述したように、第1の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT0であり、ATに関する状態が通常状態(低確率状態)である。一方、第5の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、RT状態がRT1であり(自力でRT1に移行させた状態)、ATに関する状態が通常状態(低確率状態)である。したがって、対象遊技状態の遊技区間はともに通常区間である状況で共通するが、RT状態がRT1である場合の方が、RT状態がRT0である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。

【3799】

前述したように、遊技者が有利区間表示器YHをみれば、現在、遊技区間が有利区間で

あるか否かを判別することができる。このため、遊技区間が通常区間であると認識できてしまった場合には、遊技への意欲が低下してしまうため、通常区間のときには、様々な演出を頻繁に実行することによって、有利区間への移行に対する期待感を高めることができる。さらに、R T 状態が変化した場合には、演出の種類を変更できる契機にすることができる。演出が実行される頻度を高くするだけでなく、一定のものに絞り込んだ演出を実行することで、さらに期待感を高めることができるとともに、通常区間における演出を変化させることによって、遊技者が飽きにくくして、遊技を継続させる意欲を高めることができる。

【3800】

<<<変形例1-4>>>

前述した図577の演出内容決定処理では、まず、シナリオを決定してから、具体的な演出を決定する順序で行っていたが、これに限られず、シナリオに沿って演出を実行していない場合には、先ず、演出内容を抽選処理で決定し、次いで、シナリオが決定していない場合にはシナリオを抽選処理で決定するようにしてもよい。これにより、シナリオが決定されていないときには、具体的な演出を直ちに実行することができる。

【3801】

<<<変形例1-5>>>

また、シナリオと演出内容とを同時に決定するように処理してもよい。例えば、演出内容毎に、シナリオの有無が対応付けられており、抽選処理で決定された演出内容が、シナリオ無しの場合には、シナリオ無しで演出を実行し、シナリオ有りの場合には、そのシナリオに沿って演出を実行する。

【3802】

例えば、演出内容の抽選処理の置数1~99を、1ゲームの対決演出を実行するように割り当て、演出内容の抽選処理の置数100~199を、1ゲームのキャラ演出を実行するように割り当て、演出内容の抽選処理の置数が200~299を、4ゲームの対決演出を実行するように割り当てる。4ゲームの対決演出が決定された場合には、当該ゲームから4ゲーム目までは、対決演出が実行される。このような抽選処理を実行することで、シナリオと演出内容とを同時に決定することができ処理を簡素にすることができる。

【3803】

<<<変形例1-6>>>

さらに、演出モードなどの他の要素（パラメータ）を導入してもよい。前述した例では、遊技区間、A T に関する状態及びR T 状態で演出を決定するものであったため、これらが一致する場合には、全て同じ遊技状態と判断されて、演出内容が決定された。これらの遊技区間、A T に関する状態及びR T 状態は、主制御基板Mで決定されるものであり、副制御基板で、演出モードなどの他の要素を用いて、演出内容を決定することで、演出内容の選択を広げることができる。例えば、現在のR T 状態及び元のR T 状態、並びに現在のA T に関する状態及び元のA T に関する状態などによって状態の変化の方向を含めることができ、これらに基づいて演出モードを決定することで、演出内容を決定するための抽選テーブルを異ならしめることができ、演出をさらに展開させることができる。

【3804】

例えば、通常区間の低確率状態において自力でR T 1に移行した場合と、R T 1を維持したまま有利区間から通常区間に戻って低確率状態である場合とでは、遊技区間、A T に関する状態及びR T 状態は、同じであるが、状態の変化の方向は異なる。このような変化の方向を含めることで、演出を展開させやすくできる。

【3805】

<<<変形例1-7>>>

さらにまた、主制御基板M側でフリーズ演出を決定した場合には、副制御基板S側では、特定の演出抽選テーブルを参照するようにしてもよい。

【3806】

<<<第22実施形態>>>

10

20

30

40

50

前述したように、第 2 1 実施形態では、有利区間では、単一の有利 B B 状態を有するものであった。

【3807】

図 6 0 3 は、第 2 2 実施形態の A T 状態遷移図を示すブロック図である。第 2 2 実施形態では、図 6 0 3 に示すように、有利区間に状態 A ～状態 D の 4 つの状態を有し、通常区間から状態 A ～状態 D のいずれかに移行できるように構成されている。また、状態 D へは、通常区間からのみ移行できるように構成されている。

【3808】

尚、第 2 2 実施形態では、条件装置としてチェリー 1、チェリー 2、チェリー 3、チェリー 4 + 1 種 B B - C を含む。また、第 2 0 実施形態では、通常区間及び有利区間の状態 A ～状態 C で主に滞在する R T 状態は、R T 0 であり、有利区間の状態 D で主に滞在する R T 状態は、R T 0 よりも有利な（再遊技の当選率が高い）R T 1 であり、B B 内部中や有利 B B 内部中の R T 状態は、R T 0 及び R T 1 と異なる R T 2 である。

【3809】

< 状態 A >

A T に関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー 1 に当選した場合には、有利区間の状態 A の「有利状態 A」に移行する。「有利状態 A」で B B に当選した場合には、「有利 B B 内部中遊技」に移行し、その後に、B B 役の図柄を停止表示させることにより、「有利 B B 状態」に移行し、実行された B B が終了することにより、有利状態 A に戻る。状態 A は、これらの「有利状態 A」と「有利 B B 内部中遊技」と「有利 B B 状態」とからなる状態である。状態 A において実行したゲーム数が所定のゲーム数 A に達したことを条件に、低確率状態に戻る。例えば、ゲーム数 A として 5 0 0 ゲームなどにすることができる。

【3810】

< 状態 B >

A T に関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー 2 に当選した場合には、有利区間の状態 B の「有利状態 B」に移行する。「有利状態 B」で B B に当選した場合には、「有利 B B 内部中遊技」に移行し、その後に、B B 役の図柄を停止表示させることにより、「有利 B B 状態」に移行し、実行された B B が終了することにより、有利状態 B に戻る。状態 B は、これらの「有利状態 B」と「有利 B B 内部中遊技」と「有利 B B 状態」とからなる状態である。状態 B において実行したゲーム数が所定のゲーム数 B に達したことを条件に、低確率状態に戻る。例えば、ゲーム数 B として 3 0 0 ゲームなどにすることができる。

【3811】

< 状態 C >

A T に関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー 3 に当選した場合には、有利区間の状態 C の「有利状態 C」に移行する。「有利状態 C」で B B に当選した場合には、「有利 B B 内部中遊技」に移行し、その後に、B B 役の図柄を停止表示させることにより、「有利 B B 状態」に移行し、実行された B B が終了することにより、有利状態 C に戻る。状態 C は、これらの「有利状態 C」と「有利 B B 内部中遊技」と「有利 B B 状態」とからなる状態である。状態 B において実行したゲーム数が所定のゲーム数 C に達したことを条件に、低確率状態に戻る。例えば、ゲーム数 C として 1 0 0 ゲームなどにすることができる。このように、第 2 0 実施形態においては、「ゲーム数 A > ゲーム数 B > ゲーム数 C」となっている。また、図 6 0 3 に示すように、状態 A、状態 B 及び状態 C に移行した場合には、押し順ベルが初めて当選した場合には押し順ナビを実行し得るが、以降の押し順ベルに当選したゲーム（押し順再遊技に当選したゲームも同様）にておいては押し順ナビを実行しない。一方、後述する状態 D に移行した場合には、押し順ベルに当選したゲーム及び押し順再遊技に当選したゲームはすべて押し順ナビを実行するよう構成されており、状態 D は状態 A ～C よりも遊技者にとって有利な遊技状態となっている。

【3812】

< 状態 D >

A Tに関する状態が低確率状態であるときに、チェリー4 + 1種BB - Cの当選により、「状態D」に移行する。第20実施形態の「状態D」は、第19実施形態の有利区間と同様の構成である。

【3813】

A Tに関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー4 + 1種BB - Cに当選した場合には、有利区間の状態Dの「有利BB内部中遊技」に移行する。「有利BB内部中遊技」でBB役の図柄を停止表示させることにより、「有利BB状態」に移行する。実行されたBBが終了することにより、A T準備状態1に移行し、A T準備状態2を経て「A T中状態」に移行する。「A T中状態」と「特化前兆状態」と「上乗せ特化状態」と「転落後特化状態」と「転落後A T中状態」と「ベル溢し後状態」との移行は、第19実施形態と同様である。

【3814】

A Tに関する状態が「A T中状態」である場合であって、A Tカウンタ値が11以上である場合には、スイカBに当選した際の1 / 2の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る。一方、A Tに関する状態が「A T中状態」である場合であって、A Tカウンタ値が10以下である場合には、スイカBに当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）は実行されず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。

【3815】

さらに、A Tに関する状態が「特化前兆状態」であるときに、再遊技07図柄の停止表示を条件にA Tに関する状態は「上乗せ特化状態」に移行する。「上乗せ特化状態」で、再遊技06図柄の停止表示を条件に「A T中状態」に戻る。

【3816】

また、前述したように、第21実施形態と同様に、「転落後A T中状態」と「ベル溢し後状態」と「転落後特化状態」とを有しており、同様の移行条件で移行することができる。

【3817】

<< A T状態移行制御処理 >>

図604及び図605は、第22実施形態におけるA T状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。

【3818】

図604は、第21実施形態の図546に対応する処理であり、図546と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。

【3819】

ステップ1402でNoの場合、ステップ3000の処理を実行したときには、ステップ5002で、副制御基板SのCPUSCは、現在のA Tに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。ステップ5002でYesの場合には、ステップ5004で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー1）であるか否かを判定する。ステップ5004でYesの場合には、ステップ5006で、副制御基板SのCPUSCは、次ゲーム以降のA Tに関する状態を有利状態Aに決定し、本サブルーチンを終了する。

【3820】

また、ステップ5002でNoの場合には、副制御基板SのCPUSCは、ステップ5020に移行させる。

【3821】

ステップ5004でNoの場合には、ステップ5008で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー2）であるか否かを判定する。ステップ5008でYesの場合には、ステップ5010で、副制御基板SのCPUSCは

、次ゲーム以降の A T に関する状態を有利状態 B に決定し、本サブルーチンを終了する。

【3822】

ステップ 5008 で N o の場合には、ステップ 5012 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー 3）であるか否かを判定する。ステップ 5012 で Y e s の場合には、ステップ 5014 で、副制御基板 S の C P U S C は、次ゲーム以降の A T に関する状態を有利状態 C に決定し、本サブルーチンを終了する。

【3823】

ステップ 5012 で N o の場合には、ステップ 5016 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー 4 + 1 種 B B - C）であるか否かを判定する。ステップ 5016 で Y e s の場合には、ステップ 5018 で、副制御基板 S の C P U S C は、次ゲーム以降の A T に関する状態を有利状態 D（有利内部中遊技）に決定し、本サブルーチンを終了する。

【3824】

また、ステップ 5016 で N o の場合には、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 5020 に移行させる。

【3825】

ステップ 5002 又はステップ 5016 で N o の場合には、ステップ 5020 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在の A T に関する状態は有利状態 A であるか否かを判定する。

【3826】

ステップ 5020 で Y e s の場合には、ステップ 5022 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームで、ゲーム回数が所定のゲーム数 A に達したか否かを判定する。

【3827】

ステップ 5022 で Y e s の場合には、ステップ 5024 で、副制御基板 S の C P U S C は、次ゲーム以降の A T に関する状態を低確率状態に決定し、本サブルーチンを終了する。

【3828】

ステップ 5020 で N o の場合には、ステップ 5026 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在の A T に関する状態は有利状態 B であるか否かを判定する。

【3829】

ステップ 5026 で Y e s の場合には、ステップ 5028 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームで、ゲーム回数が所定のゲーム数 B に達したか否かを判定する。

【3830】

ステップ 5028 で Y e s の場合には、ステップ 5030 で、副制御基板 S の C P U S C は、次ゲーム以降の A T に関する状態を低確率状態に決定し、本サブルーチンを終了する。

【3831】

ステップ 5026 で N o の場合には、ステップ 5032 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在の A T に関する状態は有利状態 C であるか否かを判定する。

【3832】

ステップ 5032 で Y e s の場合には、ステップ 5034 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームで、ゲーム回数が所定のゲーム数 C に達したか否かを判定する。

【3833】

ステップ 5034 で Y e s の場合には、ステップ 5036 で、副制御基板 S の C P U S C は、次ゲーム以降の A T に関する状態を低確率状態に決定し、本サブルーチンを終了する。

【3834】

ステップ 5034 で N o の場合にも、副制御基板 S の C P U S C は、本サブルーチンを終了する。

【3835】

図 6 0 6 は、遊技状態が変化するときに行われる演出の例を示す図である。図 6 0 6 (A) は、有利状態 A から通常区間に移行するときに行われる演出である。有利状態 A であるときに対決演出が実行され、対決の結果として勝利 (成功) する演出が実行されて、通常区間に移行する。一方、図 6 0 6 (B) は、通常区間から有利状態 A に移行するときに行われる演出である。通常区間であるときに対決演出が実行され、対決の結果として敗北 (失敗) する演出が実行されて、有利状態 A に移行する。なお、図 6 0 6 (A) は、有利状態 B 又は有利状態 C から通常区間に移行するときに行われる演出でもあり、図 6 0 6 (B) は、通常区間から有利状態 B 又は有利状態 C に移行するときに行われる演出でもある。なお、有利状態 A、有利状態 B 又は有利状態 C から通常区間に移行しないとき (いまだゲーム数が残っているとき) に、図 6 0 6 (B) の演出を実行するようにしてもよい。さらに、図 6 0 6 (A) は、通常区間から状態 D に移行するときに行われる演出でもある。ちなみに、有利状態 A、有利状態 B 又は有利状態 C から状態 D に移行することはないので、有利状態 A、有利状態 B 又は有利状態 C において、図 6 0 6 (A) が実行されることはない。

10

【3836】

<<<変形例 2-1>>>

前述した例では、有利区間の状態 A ~ 状態 C の終了条件は、所定のゲーム数 A ~ C の消化によるものであったが、所定の条件装置、例えば、入賞-A1 ~ 入賞-A6 に当選した遊技で入賞01、入賞02 又は入賞03 の図柄を停止表示させたことを契機に通常区間に戻すようにしてもよい。所定のゲーム数 A ~ C を消化する前に通常区間に戻ることができる。また、入賞-C、入賞-D 又は入賞-E に当選したことに基づいて、所定のゲーム数 A ~ C を減算するようにしても、有利区間の状態 D に移行できるタイミングを早める可能性を生じさせて、有利区間の状態 D への移行に期待させることができる。

20

【3837】

<<<変形例 2-2>>>

また、前述した例では、有利区間の状態 A ~ 状態 D への移行は、通常区間を一旦介する必要があったが、有利区間の状態 A ~ 状態 D のいずれかの状態から他の有利区間の状態に移行できるようにすることができる。特に、有利区間の状態 A ~ 状態 C のいずれかの状態から状態 D に移行できるようにする。例えば、レア役 (「入賞-B」、「入賞-C」、「入賞-D」、「入賞-E」) などの当選により、他の有利区間の状態に移行できるようにすることができる。このようにすることで、有利区間の状態 A ~ 状態 C であっても、状態 D に直接に移行できることを期待させることができる。

30

【3838】

<<<変形例 2-3>>>

さらにまた、前述した例では、有利区間の状態 A ~ 状態 C の終了条件は、一定のゲーム数 A ~ C の消化によるものであったが、これらのゲーム数 A ~ C を抽選処理によって決定するようにしてもよい。例えば、有利区間の状態 A ~ 状態 C の各々で置数が異なるテーブルを参照することでゲーム数 A ~ C を決定することができる。具体的には、状態 A の場合には、10 ゲームが 10 %、50 ゲームが 10 %、100 ゲームが 10 %、300 ゲームが 30 %、500 ゲームが 40 % となるように置数を定め、平均ゲーム数を 306 ゲームにすることができる。また、状態 B の場合には、10 ゲームが 20 %、50 ゲームが 20 %、100 ゲームが 20 %、300 ゲームが 20 %、500 ゲームが 20 % となるように置数を定め、平均ゲーム数を 192 ゲームにすることができる。さらに、状態 C の場合には、10 ゲームが 50 %、50 ゲームが 30 %、100 ゲームが 20 %、300 ゲームが 0 %、500 ゲームが 0 % となるように置数を定め、平均ゲーム数を 40 ゲームにすることができる。このようにすることで、有利区間の状態 A ~ 状態 C に移行した場合であっても、少ないゲーム数で通常区間に戻れる可能性を生じさせて、遊技者の期待感を高めることができる。

40

50

【3839】

<<<変形例2-4>>>

また、前述したように、通常区間及び有利区間の状態A～状態Cで主に滞在するRT状態は、いずれもRT0であるが、最も滞在率の高いRT状態として、有利区間の状態A～状態Cにおける滞在率の高いRT状態をRT5（チェリー1～3が停止表示することにより移行するRT状態）とし、通常区間における滞在率の高いRT状態をRT0とするよう構成してもよい。遊技の展開を多様にすることができる。また、RT0の方がRT5よりも再遊技の当選率が高くなるよう構成することにより、通常区間である方が有利区間の状態A～状態Cである場合よりも再遊技の当選率が高くなるよう構成することができる。

【3840】

<<<レア役示唆演出>>>

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な演出の実行態様について以下に詳述する。レア役示唆演出とは、レア役に当選したゲームにて実行される演出であり、当該ゲームにてレア役に当選した旨を遊技者に対して示唆する予告演出である。レア役に当選したゲームでのみ実行される予告演出をレア役示唆演出としてもよいし、レア役に当選したゲームにて実行されるすべての予告演出をレア役示唆演出としてもよい。

【3841】

また、遊技者がレア役に当選したことを認識できるタイミングをレア役示唆演出の開始タイミングとしてもよいし、遊技者が実行中のゲームの当選役を推測し得る画像等が表示開始されたタイミングをレア役示唆演出の開始タイミングとしてもよい。レア役示唆演出の開始タイミングの一例としては、（1）レア役に関連する図柄の色の画像（赤いリングはチェリーに関連しており、緑のリングはスイカに関連している、等）が表示開始される、（2）レア役の期待度が相対的に高い色（その色に関連する図柄が存在していない色であり、例えば紫色）の画像が表示開始される、（3）レア役に関連する記号や文字の表示（「CHANCE」、「!」、「!？」等）開始タイミング、（4）レア役の期待度が相対的に高いアクションの実行開始タイミング（キャラがジャンプするなどの派手なアクション）、（5）レア役に当選する可能性のある予告演出開始タイミング（例えば、キャラクタが相対的にレア役の期待度が低いアクションとして、「石に躓く」というアクションを開始した場合にも、当該アクションがレア役に当選している可能を有していればよい）

。

【3842】

また、レア役示唆演出は演出表示装置S40にて表示する演出には限定されず、スピーカS20から出力される演出音にてレア役を示唆してもよいし、装飾ランプユニットD150の点灯態様にてレア役を示唆してもよい。即ち、後述する、連続演出の実行中と非実行中とでレア役示唆演出の実行タイミングを比較する構成におけるレア役示唆演出を、スピーカS20から出力される演出音としてもよいし、装飾ランプユニットD150の点灯態様としてもよい。また、それらを組み合わせてもよく、例えば、演出表示装置S40における表示であるレア役示唆演出と装飾ランプユニットD150の点灯態様であるレア役示唆演出との実行タイミングを比較するよう構成してもよい。

【3843】

また、レア役の定義として以下のように定義してもよい。

<定義1>

相対的に出現率が少ない役をレア役としてもよく、例えば、ボーナス中を除くすべてのRT状態にて抽選確率（当選確率）が1/50以下である条件装置であり、ボーナス役と除く役をレア役としてもよい。第19実施形態に適用した場合には、再遊技-B、再遊技-C、入賞-C、入賞-D、入賞-Eがレア役となる。尚、当選番号21の「1種BB-B+入賞-C」等の、「BB役+レア役」（BB役とレア役との重複役）となっている当選番号についても、レア役に含めてもよい。

【3844】

<定義2>

10

20

30

40

50

遊技メダルの獲得以外の、遊技者にとって高利益となる可能性がある（もしくは相対的に高い）役をレア役としてもよい。例えば、A Tに関する状態が有利な状態に移行（「低確率状態→高確率状態」等）する等であり、第19実施形態に適用した場合には、入賞 - C、入賞 - D、入賞 - Eがレア役となる。

【3845】

<定義3>

ボーナス役と重複している期待度が相対的に高い役をレア役としてもよく、例えば、ボーナス内部中でない状況にて、 $1/100$ （1%）以上の確率でボーナスと重複している役をレア役としてもよい。より具体的には、入賞 - Cのチェリーを含む役としては、ボーナス役と重複していない当選番号14に当選する置数が「1000」であり、ボーナス役と重複している当選番号21と当選番号25当選する置数が「40+40=80」であるため、入賞 - Cを含む役に当選した場合にボーナス役に当選している期待度は、「 $80 \div 1080 \times 100 = 7.4\%$ 」となっており、入賞 - Cはレア役となる。第19実施形態に適用した場合には、入賞 - C、入賞 - D、入賞 - Eがレア役となる。

【3846】

<定義4>

ボーナス役及びハズレを含む当選番号を除いた当選番号のうち、1の演出グループ番号に対応する当選番号が1つのみとなっている役をレア役としてもよい（ボーナス実行）。第19実施形態に適用した場合には、再遊技 - A、再遊技 - B、再遊技 - C、入賞 - B、入賞 - C、入賞 - D、入賞 - Eがレア役となる。また、ハズレとなる当選番号を除いた当選番号のうち、1の演出グループ番号に対応する条件装置（入賞役又は再遊技役）が1つのみとなっている役をレア役としてもよい。このように定義した場合には、当選番号14の入賞 - Cと当選番号21の1種BB - B+入賞 - Cとは、当選番号は相違しているが、いずれも入賞 - Cを含む当選番号であるため、ボーナスを除く条件相違は同一（重複）しており、レア役となる。第19実施形態に適用した場合には、再遊技 - A、再遊技 - B、再遊技 - C、入賞 - B、入賞 - C、入賞 - D、入賞 - Eがレア役となる。

【3847】

また、前述した第21実施形態と同様の条件装置又は当選番号をレア役として定義してもよい。

【3848】

次に、図607は、レア役示唆演出の発生タイミングを示す図である。同図においては、「(a)通常演出時」において、1ゲームにて完結する演出（連続演出ではない演出）として、入賞 - Cのチェリーに当選してレア役示唆演出が実行される場合と、「(b)連続演出時（夜モード）」の実行途中のゲームにおいて、入賞 - Cのチェリーに当選してレア役示唆演出が実行される場合とを例示している。

【3849】

まず、「(a)通常演出時」について説明する。尚、通常演出時とは連続演出が実行されていない状況にて実行されたゲームである。

【3850】

「(a)通常演出時」において、スタートレバーが操作され、リールの回転が開始する。尚、当該ゲームでは内部抽選の結果としてチェリー（入賞 - C）に当選している。尚、スタートレバー操作後には（スタートレバーの操作を契機としては）レア役示唆演出が発生していない。その後、第1停止ボタン操作後及び第2停止ボタン操作後もレア役示唆演出が発生しない。その後、第3停止ボタン操作後に、レア役示唆演出である「赤リング（多）」が発生し、実行中のゲームにてチェリーに当選している可能性があることを示唆している。尚、「赤リング（多）」とは、木から大量の赤色のリングが落ちてくる演出であり、チェリー図柄が赤色を基調としたデザインであることからチェリーに当選していることを示唆している。尚、チェリーに当選していることを示唆するとは、チェリーを含む当選番号に当選していることであり、より具体的には、第19実施形態を例とすると、当選番号14の「入賞 - C」、当選番号21の「1種BB - B+入賞 - C」又は当選番号25

10

20

30

40

50

の「1種BB-C+入賞-C」に当選していることを示唆することを示している。また、「左リール→中リール→右リール」の順でリールを停止させた場合には、第1停止：左リール、第2停止：中リール、第3停止：右リールとなる。このように、同図における(a)通常演出時においては、第3停止ボタンの操作を契機としてレア役示唆演出が実行開始されることとなる。

【3851】

次に、「(b)連続演出時(夜モード)」について説明する。同図においては、ボーナスに当選していない場合を例示することとする。まず、4ゲームに亘って実行される連続演出の1ゲーム目にて、背景演出が夜モードとなっている状況にてスタートレバーが操作され、リールの回転が開始する。当該ゲームにおいては、内部抽選の結果がハズレとなっており、当該ゲームにおいては、レア役示唆演出は実行されない。次に、4ゲームに亘って実行される連続演出の2ゲーム目にて、スタートレバーが操作され、リールの回転が開始する。当該ゲームにおいては、内部抽選の結果としてチェリー(入賞-C)に当選しており、スタートレバーの操作を契機として(言い換えると、第1停止ボタンの操作前)、レア役示唆演出である「CHANCE!」が表示開始される。尚、当該「CHANCE!」は、次ゲームが開始されるまで継続して表示される(第3停止ボタン操作後に表示が消去されるよう構成してもよい)。このように、連続演出時においてレア役に当選した際には、非連続演出時においてレア役に当選した際よりも、レア役示唆演出が発生するタイミングが相対的に早くなるよう構成されている。このように構成することにより、ボーナスやATに当選している可能性が非連続演出時よりも相対的に高い「連続演出時」におけるレア役に当選したゲームにおいては、非連続演出時よりも相対的に早いタイミングでレア役の当選を示唆することにより、目押しが必要なゲームであることを明確に報知することができ、連続演出の結果に遊技者が集中できることとなる。また、「連続演出中」にレア役を取りこぼすことによって遊技者が落胆することがない(つまり、レア役を取りこぼしたから連続演出の結果が成功とならなかった、等のような誤認を生じさせない)ように演出を展開することが可能である。尚、ここでは、チェリーに当選したことを示唆する演出として「赤リング(多)」及び「CHANCE!」を例示したが、「赤リング(多)」及び「CHANCE!」は複数のレア役のいずれか(例えば、チェリー、スイカ、チャンス目等)に当選した可能性が高いことを示唆する構成であってもよい。また、チェリーに対応するレア役示唆演出として、赤リング(多)と赤リング(少)とを有するように構成してもよく、そのように構成した場合には、赤リング(少)よりも赤リング(多)の方が、ボーナスと重複している可能性が高い、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高い、等のように演出の出現頻度を調整することにより、興趣性の高い遊技機とすることができる。尚、同図においては、連続演出を実行していない状況にて実行されたゲームと連続演出の実行途中にて実行されたゲームとを比較したが、これには限定されず、連続演出を実行していない状況を、前述した「シナリオ無(なし)」が決定されているゲームとし、連続演出の実行途中にて実行されたゲームを、前述した「シナリオ無(なし)」以外が決定されているゲームとしてもよい。後述する連続演出に関する構成も、同様に換言してもよい。また、赤リング(多)を実行する場合においても、第1停止操作を契機として赤リング(多)が表示される場合よりも、第3停止操作を契機として赤リング(多)が表示される場合の方が、ボーナスと重複している可能性が高い、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高い、等としてもよい。そのように構成することによって、レア役示唆演出が実行されるタイミングが遅いほど遊技者にとって利益となる可能性が高くなり、「スタートレバーオン→第1停止操作→第2停止操作→第3停止操作」となっていくにつれてレア役示唆演出がまだ実行されていないことに期待感を高めていくことができる。

【3852】

次に、図608は、有利区間表示器YHが点灯するゲームにおけるレア役示唆演出の発生タイミングを示す図である。同図においては、図607と同様の作用であるため、相違点についてのみ説明する。「(a)通常演出時」及び「(b)連続演出時」のいずれも、

通常区間であり、有利区間表示器 Y H が消灯している状況にて実行されたゲームにて、チェリーに当選し、その後、第 3 停止ボタンを操作して最終リールが停止した後に有利区間となることにより有利区間表示器 Y H が点灯している。つまり、前述した主制御基板 M の C P U C 1 0 0 により制御される有利区間表示器 Y H が新たに点灯することとなるゲームにおいて、非連続演出時においてレア役に当選したゲームにおけるレア役示唆演出の実行開始タイミングよりも、連続演出時においてレア役に当選したゲームにおけるレア役示唆演出の実行開始タイミングの方が相対的に早いタイミングとなるよう構成されている。このように構成することで、連続演出の実行契機となったゲームにて遊技者に有利な事象が発生した（例えば、レア役に当選した）可能性があることを相対的に早いタイミングで示唆することが可能であり、レア役の取りこぼしの可能性を軽減すると共に、連続演出に注目することができる。また、「通常区間であり有利区間表示器 Y H が消灯している→1 回目のレア役に当選→通常区間であり有利区間表示器 Y H が消灯したままであり、当該 1 回目のレア役に当選を契機として 4 ゲームの連続演出が実行される→連続演出の 2 ゲーム目にて 2 回目のレア役に当選→当該 2 回目のレア役に当選したことにより、第 3 停止後に有利区間となると共に有利区間表示器 Y H が点灯」のような作用となった場合において、連続演出が 1 回目のレア役の当選を契機として実行されていることを認識できると共に、有利区間表示器 Y H を確認することにより、2 回目のレア役の当選を契機として有利区間となったことを確認することができ、連続演出の契機となったレア役（1 回目のレア役）と連続演出の途中に当選したレア役（2 回目のレア役）とのどちらに期待すべきか混乱させてしまう事態を防止することができる。

10

20

【3853】

次に、図 609 は、通常演出時とボーナス確定時におけるレア役示唆演出の発生タイミングを示す図である。「(a) 通常演出時」については、図 607 と同様の作用であるため省略する。「(b) ボーナス確定時」とは、ボーナスに当選していることを遊技者に対して報知するボーナス確定画面を表示する場合の作用を例示しており、ボーナス確定画面が表示される作用の一例としては、「レア役とボーナス役との重複役に当選→連続演出が実行→連続演出の結果として連続演出が成功したことが報知される→次のゲームからボーナス確定画面が表示される→ボーナス図柄が停止表示される→ボーナス確定画面が消去され、ボーナス中の画面表示となる」のような作用となる。尚、レア役とボーナス役との重複役に当選してから連続演出の結果を報知するよりも前（又は、連続演出の結果を報知するゲーム）にボーナス役を停止表示させた場合には、ボーナス確定画面を表示せずにボーナス中の画面表示となる。

30

【3854】

「(b) ボーナス確定時」の作用について詳述すると、既にボーナスに当選し、ボーナスが確定していることを示す「ボーナス確定！」の表示が行われており、ボーナス確定画面が表示されており、ボーナス内部中（例えば、A T に関する状態が「通常 B B 内部中遊技」）である状況にて実行されたゲームにおいて、チェリーに当選した場合、スタートレバーの操作後（言い換えると、第 1 停止ボタンの操作前であり、遊技開始条件を充足した後）に、レア役示唆演出として「C H A N C E !」が表示される。当該「C H A N C E !」は、次ゲームが開始されるまで（又は、最終リールが停止するまで）継続して表示される。即ち、ボーナス確定画面の表示中（ボーナス内部中）においてレア役に当選した場合には、通常演出時（連続演出が実行されておらず、且つ、ボーナス確定画面が表示されていない状況にて実行されたゲームであり、非ボーナス内部中であってもよいしボーナス内部中であってもよい）においてレア役に当選した場合よりも、レア役示唆演出が発生するタイミングが相対的に早くなるよう構成されている。このように構成することにより、ボーナス確定時は、既に遊技者にとって有利なボーナスに当選しており、遊技者はボーナス役を停止させることに集中している状況であるため、ボーナス役を停止させることが可能なゲーム以外では集中していない場合が想定されるため、相対的に早くレア役の可能性が高いことを示唆することでレア役を取りこぼすことを防止することができる。尚、ここでは、チェリーに当選したことを示唆する演出として「赤リンゴ（多）」及び「C H A N C

40

50

E！」を例示したが、「赤リンゴ（多）」及び「CHANCE！」は複数のレア役のいずれか（例えば、チェリー、スイカ、チャンス目等）に当選した可能性が高いことを示唆する構成であってもよい。尚、同図に示すように、ボーナス確定画面の表示中にて実行されたゲームにおいてレア役に当選したことにより表示されるレア役示唆演出の表示態様と、連続演出の実行中にて実行されたゲームにおいてレア役に当選したことにより表示されるレア役示唆演出の表示態様とを同一にしてもよいし、ボーナス確定画面の表示中にて実行されたゲームにおいてレア役に当選したことにより表示されるレア役示唆演出の表示態様と、連続演出の実行中にて実行されたゲームにおいてレア役に当選したことにより表示されるレア役示唆演出の表示態様と、を異なる表示態様にしてもよい。

【3855】

10

次に、図610は、本例に適用可能なレア役示唆演出選択態様の一例である。同図上段の表は、レア役に当選した場合の一例として、チェリーに当選したゲームにて実行される演出の選択割合を状況別に例示している。尚、同図における選択率は、結果としてその演出が選択される割合となっている。

【3856】

まず、同図上段にてチェリー当選時におけるレア役示唆演出の選択態様について詳述する。AT中（押し順ナビが発生するATに関する状態であり、例えば、AT中状態）の連続演出の非実行中においてはレア役示唆演出として、共通演出、果物演出、カットイン演出が実行され得るよう構成されている。共通演出（例えば、前述した共通ナビ演出と同様の演出）は、AT中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の80/256で選択され、そのうち50/256がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、5/256が第1停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、5/256が第2停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、5/256が第3停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

20

【3857】

次に、果物演出（前述したリンゴ赤（多）等が果物演出となっている）は、AT中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の80/256で選択され、そのうち0/256がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され（果物演出実行時はスタートレバーの操作を契機にはレア役示唆演出は実行されない）、35/256が第1停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、30/256が第2停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、15/256が第3停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

30

【3858】

次に、カットイン演出は、AT中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の96/256で選択され、そのうち36/256がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、15/256が第1停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、10/256が第2停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、35/256が第3停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【3859】

40

このように、AT中における連続演出の非実行時に実行されるレア役示唆演出は、スタートレバーを契機として実行開始されない場合や第1停止ボタン以降のタイミングで実行開始される場合と有している。尚、同図においては、連続演出非実行中と図示しているが、ボーナス確定画面も表示されていない状況を示している。尚、演出実行開始タイミングとしては、早いタイミングから「スタートレバー→第1停止→第2停止→第3停止」の順となっている。

【3860】

次に、AT中の連続演出の実行中においてはレア役示唆演出として、CHANCE演出が実行され得るよう構成されている。CHANCE演出は、AT中の連続演出の実行中においてチェリーに当選した場合の256/256で選択される、換言すると、AT中の連

50

続演出の実行中においてチェリーに当選した場合にはC H A N C E演出のみが実行され、そのうち2 5 6 / 2 5 6（すべて）がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【3 8 6 1】

次に、A T中（ボーナス確定画面が表示される場合のA Tに関する状態としては、例えば、有利B B内部中遊技）のボーナス確定画面の表示中においてはレア役示唆演出として、C H A N C E演出が実行され得るよう構成されている。C H A N C E演出は、A T中のボーナス確定画面の表示中においてチェリーに当選した場合の2 5 6 / 2 5 6で選択される、換言すると、A T中のボーナス確定画面の表示中においてチェリーに当選した場合にはC H A N C E演出のみが実行され、そのうち2 5 6 / 2 5 6（すべて）がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

10

【3 8 6 2】

このように、A T中においてレア役（同図においてはチェリー）に当選した場合には、連続演出の非実行中にレア役に当選した場合よりも連続演出の実行中にレア役に当選した場合の方が、相対的に早いタイミングでレア役示唆演出が実行開始され易いよう構成されている。また、A T中においてレア役（同図においてはチェリー）に当選した場合には、ボーナス確定画面の非表示中にレア役に当選した場合よりもボーナス確定画面の表示中にレア役に当選した場合の方が、相対的に早いタイミングでレア役示唆演出が実行開始され易いよう構成されている。

【3 8 6 3】

20

次に、非A T中（押し順ナビが実行されないA Tに関する状態であり、例えば、低確率状態）にて、連続演出の非実行中にレア役に当選した場合には、レア役示唆演出として、共通演出、ジャンプ演出、カットイン演出が実行され得るよう構成されている。

【3 8 6 4】

共通演出は、非A T中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の8 0 / 2 5 6で選択され、そのうち5 0 / 2 5 6がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、5 / 2 5 6が第1停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、5 / 2 5 6が第2停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、5 / 2 5 6が第3停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【3 8 6 5】

30

次に、ジャンプ演出は、非A T中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の8 0 / 2 5 6で選択され、そのうち0 / 2 5 6がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され（果物演出実行時はスタートレバーの操作を契機にはレア役示唆演出は実行されない）、3 5 / 2 5 6が第1停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、3 0 / 2 5 6が第2停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、1 5 / 2 5 6が第3停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【3 8 6 6】

次に、カットイン演出は、非A T中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の9 6 / 2 5 6で選択され、そのうち3 6 / 2 5 6がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、1 5 / 2 5 6が第1停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、1 0 / 2 5 6が第2停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、3 5 / 2 5 6が第3停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

40

【3 8 6 7】

このように、非A T中における連続演出の非実行時に実行されるレア役示唆演出は、スタートレバーを契機として実行開始されない場合や第1停止ボタン以降のタイミングで実行開始される場合と有している。尚、同図においては、連続演出非実行中と図示しているが、ボーナス確定画面も表示されていない状況を示している。尚、演出実行開始タイミングとしては、早いタイミングから「スタートレバー→第1停止→第2停止→第3停止」の

50

順となっている。

【3868】

次に、非A T中の連続演出の実行中においてはレア役示唆演出として、C H A N C E演出が実行され得るよう構成されている。C H A N C E演出は、非A T中の連続演出の実行中においてチェリーに当選した場合の2 5 6 / 2 5 6で選択される、換言すると、非A T中の連続演出の実行中においてチェリーに当選した場合にはC H A N C E演出のみが実行され、そのうち2 5 6 / 2 5 6（すべて）がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【3869】

次に、非A T中（ボーナス確定画面が表示される場合のA Tに関する状態としては、例えば、通常B B内部中遊技）のボーナス確定画面の表示中においてはレア役示唆演出として、C H A N C E演出が実行され得るよう構成されている。C H A N C E演出は、非A T中のボーナス確定画面の表示中においてチェリーに当選した場合の2 5 6 / 2 5 6で選択される、換言すると、非A T中のボーナス確定画面の表示中においてチェリーに当選した場合にはC H A N C E演出のみが実行され、そのうち2 5 6 / 2 5 6（すべて）がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【3870】

このように、非A T中においてレア役（同図においてはチェリー）に当選した場合には、連続演出の非実行中にレア役に当選した場合よりも連続演出の実行中にレア役に当選した場合の方が、相対的に早いタイミングでレア役示唆演出が実行開始され易いよう構成されている。また、非A T中においてレア役（同図においてはチェリー）に当選した場合には、ボーナス確定画面の非表示中にレア役に当選した場合よりもボーナス確定画面の表示中にレア役に当選した場合の方が、相対的に早いタイミングでレア役示唆演出が実行開始され易いよう構成されている。

【3871】

まず、同図下段にて押し順当選時における演出の選択態様について詳述する。A T中（押し順ナビが発生するA Tに関する状態であり、例えば、A T中状態）においては、連続演出の実行中、連続演出の非実行中、ボーナス確定画面の表示中のすべてにおいて、スタートレバーの操作を契機として押し順ナビ演出が実行される。また、非A T中（押し順ナビが発生しないA Tに関する状態であり、例えば、低確率状態）においては、連続演出の実行中にはすべて演出なしが選択され（すべてスタートレバーの操作を契機として図示しているが演出が実行されないためスタートレバーの操作を契機として押し順ベルの当選に対応した予告演出は実行されない）、ボーナス確定画面の表示中にてすべて押し順ナビ演出が選択され、連続演出の非実行中においては、共通演出、ジャンプ演出、会話演出、カットイン演出、演出なし、が選択され得るよう構成されている。また、非A T中における連続演出の非実行中（ボーナス確定画面の非表示中）に押し順ベルに当選した場合の予告演出実行開始タイミングは、スタートレバーの操作を契機とする場合もあれば、第1停止ボタン、第2停止ボタン、第3停止ボタンの操作を契機とする場合もある。また、連続演出の非実行中においては、押し順ベルに当選した場合とチェリー（レア役）に当選した場合とで同様の演出（例えば、カットイン演出）が実行される場合があるが、連続演出の実行中やボーナス確定画面の表示中に実行されるレア役示唆演出であるC H A N C E演出は、押し順ベル当選時には実行され得ない。即ち、遊技者はレア役示唆演出として、C H A N C E演出を視認した場合には、レア役に当選したことを認識することができるよう構成されている。

【3872】

尚、同図においては、レア役としてチェリーに当選した場合のみ例示したが、レア役として、チェリーとスイカAを有するよう構成した場合には、A T中の連続演出の非実行中にチェリーに当選したゲームにおいては、果物演出としてリンゴ赤（多）が実行され得るよう構成し、A T中の連続演出の非実行中にスイカAに当選したゲームにおいては、果物演出としてリンゴ緑（多）が実行され得るよう構成して、A T中の連続演出の非実行中に

においては、チェリーとスイカAとのいずれに当選するかによって異なる演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成し、AT中の連続演出の実行中にチェリーに当選したゲームにおいては、CHANCE演出として「CHANCE!」と表示され、AT中の連続演出の実行中にスイカAに当選したゲームにおいてもCHANCE演出として「CHANCE!」と表示されるように、AT中の連続演出の実行中においては、チェリーとスイカAとのいずれに当選した場合にも同一の演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成してもよい。また、AT中の連続演出の実行中においても、チェリーに当選した場合とスイカAに当選した場合とで異なる演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成してもよく、そのように構成した場合においては、AT中の連続演出の非実行中におけるチェリーに当選したゲームにおける、レア役示唆演出とスイカAに当選したゲームにおけるレア役示唆演出との演出態様が同一となる割合よりも、AT中の連続演出の実行中における、チェリーに当選したゲームにおけるレア役示唆演出とスイカAに当選したゲームにおけるレア役示唆演出との演出態様が同一となる割合の方が高くなるよう構成することが好適である。

10

【3873】

また、同様に、レア役として、チェリーとスイカAを有するよう構成した場合には、AT中のボーナス確定画面の非表示中にチェリーに当選したゲームにおいては、果物演出としてリング赤（多）が実行され得るよう構成し、AT中のボーナス確定画面の非表示中にスイカAに当選したゲームにおいては、果物演出としてリング緑（多）が実行され得るよう構成して、AT中のボーナス確定画面の非表示中においては、チェリーとスイカAとのいずれに当選するかによって異なる演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成し、AT中のボーナス確定画面の表示中にチェリーに当選したゲームにおいては、CHANCE演出として「CHANCE!」と表示され、AT中のボーナス確定画面の表示中にスイカAに当選したゲームにおいてもCHANCE演出として「CHANCE!」と表示されるように、AT中のボーナス確定画面の表示中においては、チェリーとスイカAとのいずれに当選した場合にも同一の演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成してもよい。また、AT中のボーナス確定画面の表示中においても、チェリーに当選した場合とスイカAに当選した場合とで異なる演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成してもよく、そのように構成した場合においては、AT中のボーナス確定画面の非表示中におけるチェリーに当選したゲームにおける、レア役示唆演出とスイカAに当選したゲームにおけるレア役示唆演出との演出態様が同一となる割合よりも、AT中のボーナス確定画面の表示中における、チェリーに当選したゲームにおけるレア役示唆演出とスイカAに当選したゲームにおけるレア役示唆演出との演出態様が同一となる割合の方が高くなるよう構成することが好適である。尚、上記構成においては、AT中に限定して詳述したが、あくまで一例であり、非AT中におけるレア役示唆演出の演出態様においても同様の構成を適用可能である。

20

30

【3874】

このように構成することにより、連続演出の実行契機となったゲームにて遊技者に有利な事象が発生した可能性があるため、連続演出の実行中にレア役に当選した場合には、連続演出の非実行中にレア役に当選した場合よりも、レア役示唆演出を簡易的な表示で且つ早いタイミングで遊技者に報知することにより、遊技者がレア役を取りこぼす可能性を軽減することができると共に、遊技者はより連続演出の結果に集中することができる。また、遊技者が連続演出の実行契機となったレア役と、連続演出の実行中に当選したレア役とのどちらに期待するべきか混乱してしまうことを防止することができる。

40

【3875】

尚、本明細書において、AよりもBの方が実行されやすいとの記載は、Aが実行されない場合も含んでおり、Aが実行される割合よりもBが実行される割合の方が高いとの記載は、Aが実行されない場合も含んでいることを補足しておく。

【3876】

（第23実施形態）

50

尚、第 2 1 実施形態においては、遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能とすることにより、興趣性の高い遊技機を創出可能に構成したが、フリーズの実行条件は第 2 1 実施形態のものには限定されない。そこで、第 2 1 実施形態の構成とは異なるフリーズを実行可能な胴式遊技機の構成を第 2 3 実施形態として、以下、第 2 1 実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【3877】

はじめに、図 6 1 1 は、第 2 3 実施形態における、図 5 4 4 のステップ 3 1 0 0 のサブルーチンに係る、フリーズ抽選実行処理のフローチャートである。第 2 1 実施形態との相違点は、ステップ 3 1 4 0 であり、即ち、ステップ 3 1 4 0 で、主制御基板 M の CPU MC は、当該ゲームに係る条件装置がボーナスを含む役であるか否かを判定する。ステップ 3 1 4 0 で Yes の場合、ステップ 3 1 0 6 で、主制御基板 M の CPU MC は、所定確率（例えば、 $1/10$ ）で当選する特定フリーズ実行抽選を実行する。次に、ステップ 3 1 0 8 で、主制御基板 M の CPU MC は、ステップ 3 1 0 6 で実行した特定フリーズ実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 3 1 0 8 で Yes の場合、ステップ 3 1 1 0 で、主制御基板 M の CPU MC は、フリーズ実行フラグをオンにする。次に、ステップ 3 1 1 2 で、主制御基板 M の CPU MC は、特定フリーズ実行コマンド（副制御基板 S 側へのコマンド）をセットして、次の処理（ステップ 1 5 5 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 3 1 4 0 又はステップ 3 1 0 8 で No の場合にも、次の処理（ステップ 1 5 5 0 の処理）に移行する。

【3878】

ここで、同図右側は、特定フリーズが実行され得る当選番号の一覧である。同図においては、設定値が 1 に設定されている場合の置数を例示している。また、置数の合計は 6 5 5 3 6 となっており、例えば、置数が 1 0 の場合には、 $10/65536$ で当選することを示している。同図に示すように、ステップ 3 1 4 0 の判定処理におけるボーナスを含む役とは、当選番号 1 9 ~ 4 0 となっており、当選番号 1 9、2 0、2 4 の単独ボーナス役（入賞役や再遊技役と重複当選していないボーナス役のみの役）と、当選番号 2 1 ~ 2 3 及び当選番号 2 5 ~ 2 7 のレア役とボーナス役との重複役である「レア役+ボーナス役」と、当選番号 2 4 ~ 4 0 の非レア役とボーナス役との重複役である「レア役+ボーナス役」と、から構成されている。ここで、同図におけるレア役とは、入賞 - C（チェリー）、入賞 - D（スイカ A）及び入賞 E（スイカ B）となっており、非レア役とは、再遊技 - A、入賞 - A 1、入賞 - A 2、入賞 - A 3、入賞 - A 4、入賞 - A 5、及び入賞 - A 6 となっている。即ち、前述した「定義 1」と同様に、第 2 3 実施形態においては、相対的に出現率が少ない役をレア役としており、ボーナス中を除くすべての RT 状態にて抽選確率（当選確率）が $1/50$ 以下である条件装置をレア役としている。このように構成することにより、レア役に当選して特定フリーズ実行抽選が実行される確率は $(40 + 40 + 40 + 40 + 40 + 40) / 65536 = 240 / 65536$ であり、非レア役に当選して特定フリーズ実行抽選が実行される確率は $(1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1) / 65536 = 7 / 65536$ であり、非レア役よりもレア役に当選した場合の方が、特定フリーズ実行抽選が実行され易い、換言すると、特定フリーズが実行され易いよう構成されている。尚、特定フリーズが実行されるゲームにおいては、副制御基板 S 側にて特定フリーズ演出が実行されるよう構成されている。

【3879】

また、レア役の定義はこれには限定されず、前述した「定義 4」と同様に定義した場合には、入賞 - C（チェリー）、入賞 - D（スイカ A）及び入賞 E（スイカ B）、再遊技 - A、となり、非レア役とは、入賞 - A 1、入賞 - A 2、入賞 - A 3、入賞 - A 4、入賞 - A 5、及び入賞 - A 6 となる。即ち、ハズレとなる当選番号を除いた当選番号のうち、1 の演出グループ番号に対応する条件装置（入賞役又は再遊技役）が 1 つのみとなっている役をレア役とすることができる。

【3880】

このように構成した場合、入賞 - C に対応する演出グループ番号は、当選番号 1 4、2

1、25のすべてにおいて「7」となっており、入賞-Dに対応する演出グループ番号は、当選番号15、22、26のすべてにおいて「8」となっており、入賞-Eに対応する演出グループ番号は、当選番号16、23、27のすべてにおいて「9」となっており、再遊技-A対応する演出グループ番号は、当選番号1、34のすべてにおいて「1」となっており、1の演出グループ番号に対応する条件装置（入賞役又は再遊技役）が1つのみとなっている。一方、入賞-A1、入賞-A2、入賞-A3、入賞-A4、入賞-A5、及び入賞-A6は異なる条件装置となっているが、対応する演出グループ番号がすべて「5」となっている。このように、レア役と非レア役とを定義した場合にも、レア役に当選して特定フリーズ実行抽選が実行される確率は $(40 + 40 + 40 + 40 + 40 + 40 + 1) / 65536 = 241 / 65536$ であり、非レア役に当選して特定フリーズ実行抽選が実行される確率は $(1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1) / 65536 = 6 / 65536$ であり、非レア役よりもレア役に当選した場合の方が、特定フリーズ実行抽選が実行され易い、換言すると、特定フリーズが実行され易いよう構成されている。このように構成することにより、遊技者にとって有利な事象（同図においてはボーナスの当選）が相対的に発生し易いレア役の当選時には、非レア役の当選時よりも特定フリーズが実行され易いよう構成することができ、フリーズを適切に実行する遊技機を構成することができる。

10

【3881】

また、レア役に当選した場合にのみ、特定フリーズを実行可能に構成してもよいし、レア役毎にフリーズの実行態様（フリーズ時間）や副制御基板S側の演出態様を相違させてもよい。そのように構成することにより、レア役となる条件装置（入賞役又は再遊技役）と演出グループ番号とを1対1に対応づけることができ、演出グループ番号から当選役を把握（限定）することができ、当選役固有のフリーズ演出を簡易的に実行することができる。

20

【3882】

次に、図612は、第23実施形態における、ボタン演出実行イメージである。尚、同図に例示するボタン演出を適用可能な実施形態は第23実施形態のみには限定されず、本例において例示したすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【3883】

まず、同図上段に示す(a)について詳述する。通常遊技状態（押し順ナビが実行されない遊技状態である非ATであり、例えば、「低確率状態」）にて、スタートレバーが操作されてゲームが実行される（リールの回転が開始する）。その後、リールが回転しており、第1停止操作が実行されていない（第1停止ボタンが操作されておらず、すべてのリールが回転している）状況にて、ボタン演出としてサブ入力ボタンの操作を遊技者に促す画像が表示される。その後、サブ入力ボタンが操作され、前述した赤リング（多）が表示される。尚、当該ゲームにおいては、チェリーに当選した場合を例示している。このように、本例においては、ボタン演出は、前述したレア役示唆演出の実行契機としても表示可能に構成されている。尚、通常遊技状態にてボタン演出が実行され、サブ入力ボタンが操作されることにより、レア役示唆演出が実行される場合においては、前述した「AT中状態」にてスタートレバーの操作を契機としてレア役示唆演出が実行されるよりも遅いタイミングでレア役示唆演出が実行開始されることとなる。このように構成した場合には、「リール回転開始→ボタン演出が表示開始→サブ入力ボタンが操作される→第1停止ボタンが操作される」となった場合には、サブ入力ボタンの操作を契機として赤リング（多）が表示され、「リール回転開始→ボタン演出が表示開始→第1停止ボタンが操作される→サブ入力ボタンが操作される」となった場合には、サブ入力ボタンの操作を契機として赤リング（多）が表示されないよう構成してもよい。

30

40

【3884】

次に、同図下段に示す(b)について詳述する。AT中（押し順ナビが実行され得る遊技状態であり、例えば、「AT中状態」）にて、スタートレバーが操作されてゲームが実行され（リールの回転が開始する）、当該ゲームにてレア役であるチェリーに当選しているため、スタートレバーの操作を契機としてレア役示唆演出である「!!!」が表示され

50

る。その後、第3停止操作（最終停止操作）がされ、すべてのリールが停止した後、ボタン演出としてサブ入力ボタンの操作を遊技者に促す画像が表示される。尚、同図においては、チェリーに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と例示しているが、遊技者がリールの停止操作（目押し）を誤って、チェリーに対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にもボタン演出が実行され得るよう構成してもよい。その後、サブ入力ボタンが操作され、AT残りゲーム数が上乘せされた旨を報知する表示として「+50G」が表示される。このように、本例においては、ボタン演出は、前述したATゲーム数上乘せを報知する場合にも表示可能に構成されている。

【3885】

尚、同図にて例示したボタン演出は様々な状況にて実行可能に構成することができるが、レア役に当選した場合やAT抽選に当選した場合やATゲーム数上乘せが発生した場合（前ゲームまでにATゲーム数上乘せが発生しており、ATゲーム数上乘せを報知していない場合を含む）等の、遊技者にとって有利な結果が発生する期待度が相対的に高い場合に実行され易くなるよう構成してもよい。そのような構成の一例としては、レア役に当選した場合の方が、レア役以外の役に当選した場合よりもボタン演出が発生し易いよう構成することが例示できる。また、前述した「定義4」のようにレア役と定義した場合には、ハズレとなる当選番号を除いた当選番号のうち、1の演出グループ番号に対応する条件装置（入賞役又は再遊技役）が1つのみとなっている役であるレア役に当選したゲームの方が、レア役以外の役に当選したゲームよりもボタン演出が実行され易いよう構成することが例示できる。このように構成することにより、ボタン演出を相対的に期待度の高い演出とすることができると共に、演出グループ番号でボタン演出を管理することができ、不正の被害を受け難い遊技機を構成することができる。

【3886】

また、前述した、曖昧演出（曖昧告知）についても、レア役に当選した場合の方が、レア役以外の役に当選した場合よりも曖昧演出が発生し難いよう構成することが例示できる。また、前述した「定義4」のようにレア役と定義した場合には、ハズレとなる当選番号を除いた当選番号のうち、1の演出グループ番号に対応する条件装置（入賞役又は再遊技役）が1つのみとなっている役であるレア役に当選したゲームの方が、レア役以外の役に当選したゲームよりも曖昧演出が実行され難いよう構成することが例示できる。このように構成することにより、曖昧演出を相対的に期待度の低い演出とすることができ、ボタン演出等のその他の演出との差異を設けることができると共に、演出グループ番号で曖昧演出を管理することができ、不正の被害を受け難い遊技機を構成することができる。尚、同様に、前述したレア役当選時とレア役比当選時との演出発生確率に差異のある各種演出についても、演出グループ番号を用いてレア役を定義して演出発生確率を比較することが可能であることを補足しておく。

【3887】

また、演出グループ番号に対応する当選番号の種類数にてレア役を定義して演出発生確率を比較する構成を前述したが、演出グループ番号を主制御基板Mから副制御基板Sに、「通常区間」においてのみ送信可能に構成した場合には、「通常区間」における演出発生確率を比較するよう構成してもよい。

【3888】

<<<キャラクタ選択画面>>>

次に、本例に適用可能なキャラクタ選択画面に関する構成を以下に詳述する。尚、以下に例示する演出の構成は、本例において例示したすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【3889】

<<第1パターン>>

まず、図613は、第1パターンのスタートレバーの操作により決定する場合の遷移図である。はじめに、AT中状態に移行したゲームにて、ATが開始される旨の表示（AT開始画面と称することがある）として「月面ステージ突入」の表示が演出表示装置S40

に表示される（A T開始時のフリーズを実行してもよい）。次に、A T開始画面が表示されたゲームの第3停止後に、キャラクターの選択画面が表示される。尚、「A T中状態」に移行する1ゲーム前の第3停止後に、「月面ステージ突入」やキャラクターの選択画面を表示するよう構成してもよい。キャラクターの選択画面の演出態様として、一つの選択候補キャラクター（ここでは、ゾウ）が光っており（強調表示されており）、その他の選択候補キャラクター（ここでは、ライオンとキリン）は暗くなっている（強調表示されていない）。尚、所定時間（例えば、3秒）毎に光る選択候補キャラクターが変更される（光るキャラクターが変わる）ように構成されており、遊技者が決定操作を行うタイミングによって、キャラクターが決定されるように構成されている。同図においては、決定操作として、規定数がベットされている状態にてスタートレバーを操作することによって（遊技開始操作することによって）、光っていたキャラクター（ここでは、ゾウ）に決定され、A T（月面ステージ）が開始し、A T中状態におけるリール回転中の画面が表示されることとなる。尚、同図においては、決定操作として主制御基板M側で制御する操作部材であるスタートレバーを操作する場合を例示したが、主制御基板M側で制御する操作部材として、マックスベットボタンを操作してベットすることで決定可能に構成してもよい。尚、精算ボタンの操作（遊技メダルの精算）では、決定しないよう構成することが好適である。

10

【3890】

また、キャラクター選択画面が表示されていない状況にて精算ボタンを操作して遊技メダルを精算した場合には、待機画面が表示され得る一方、キャラクター選択画面の表示中に精算ボタンを操作して遊技メダルを精算した場合には、待機画面が表示されないよう構成してもよい。また、キャラクター選択画面の表示中に精算ボタンを操作して遊技メダルを精算した場合にも、待機画面が表示されるよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該待機画面の表示中に遊技メダルを投入してもキャラクターが決定されないよう構成することが好適である。さらに、当該待機画面の表示中にサブ入力ボタンを操作してもキャラクターが決定されないよう構成してもよい。そのように構成することにより、キャラクター選択画面が表示されていないにも拘わらず、キャラクターが決定されてしまう事態を防止することができ、遊技者はスムーズに所望のキャラクターを決定することができる。

20

【3891】

次に、図614は、第1パターンのサブ入力ボタンの操作により決定する場合の遷移図である。はじめに、A T中状態に移行したゲームにて、A Tが開始される旨の表示（A T開始画面と称することがある）として「月面ステージ突入」の表示が演出表示装置S40に表示される（A T開始時のフリーズを実行してもよい）。次に、A T開始画面が表示されたゲームの第3停止後に、キャラクターの選択画面が表示される。尚、「A T中状態」に移行する1ゲーム前の第3停止後に、「月面ステージ突入」やキャラクターの選択画面を表示するよう構成してもよい。キャラクターの選択画面の演出態様として、一つの選択候補キャラクター（ここでは、ゾウ）が光っており（強調表示されており）、その他の選択候補キャラクター（ここでは、ライオンとキリン）は暗くなっている（強調表示されていない）。尚、所定時間（例えば、3秒）毎に光る選択候補キャラクターが変更される（光るキャラクターが変わる）ように構成されており、遊技者が決定操作を行うタイミングによって、キャラクターが決定されるように構成されている。次に、決定操作として、副制御基板S側にて制御される操作部材であるサブ入力ボタンが操作され、光っていたキャラクターに決定されると共に、「ゾウに決定しました」との表示が決定報知画像として演出表示装置S40に表示される。その後、所定時間（例えば、3秒）が経過すると決定報知画像である「ゾウに決定しました」との表示が消去され、A T（月面ステージ）が開始し、A T中状態におけるリール回転中と同様の画面が表示されることとなる。尚、前記所定時間（例えば、3秒）が経過するよりも前に、スタートレバーを操作して遊技を開始した場合には、当該遊技開始時点（スタートレバーの操作受付時点）で決定報知画像が消去され、A T中状態におけるリール回転中の画面が表示されることとなる。

30

40

【3892】

50

このように、遊技者による選択操作時（ここでは、キャラクタを選択するための操作）において、遊技者が主制御基板M側で制御される操作部材であるスタートレバーを操作した場合と副制御基板S側で制御される操作部材であるサブ入力ボタンを操作した場合とで、演出の表示態様が異なる、換言すると、遊技者が主制御基板M側で制御される操作部材であるスタートレバーを操作した場合には決定報知画像が表示されない一方、副制御基板S側で制御される操作部材であるサブ入力ボタンを操作した場合には決定報知画像が表示されるよう構成することで、遊技の結果に影響のないサブ側の操作部材であるサブ入力ボタンと遊技の結果に影響のあるメイン側の操作部材であるスタートレバーのいずれを操作したかを、遊技者が混同してしまうことを防止することができる。また、サブ入力ボタンを押下した場合にのみ表示される演出を実行することにより、遊技者にサブ入力ボタンを押下させる意欲を沸かせることができると共に、演出を楽しみたい遊技者はサブ入力ボタンを操作することにより演出を楽しむことができ、遊技を進行したい遊技者はスタートレバーを操作することにより迅速に遊技を進行することができることとなる。

10

【3893】

尚、遊技の結果に影響のあるメイン側の操作部材であるベットボタンが操作された場合にも、スタートレバーが操作された場合と同様に構成することで、遊技の結果に影響のあるメイン側の操作部材が操作された場合と遊技の結果に影響のないサブ側の操作部材とでは、演出遷移の違いにより明確に区別されており、遊技者が混乱してしまうことを防止することができる。また、メイン側の操作部材（スタートレバー、ベットボタン）が操作された場合とサブ側の操作部材（サブ入力ボタン）が操作された場合とで、AT開始時に

20

【3894】

<<第2パターン>>

次に、図615は、第2パターンのスタートレバーの操作により決定する場合の遷移図である。はじめに、AT中状態に移行したゲームにて、ATが開始される旨の表示（AT開始画面と称することがある）として「月面ステージ突入」の表示が演出表示装置S40に表示される（AT開始時のフリーズを実行してもよい）。その後、全リール停止中であり所定条件（例えば、全リールが停止してから5秒間主制御基板Mにて制御される操作部材が操作されてない）を充足している状況にて、サブ入力ボタンが操作されると、演出表示装置S40にカスタマイズ画面（メニュー画面と称することがある）が表示される。カスタマイズ画面の表示中において、いずれのカスタマイズ（例えば、楽曲選択、音量調整、キャラクタ選択、光量調整等）を行うかを十字キー及びサブ入力ボタンの操作によって選択する。ここでは、十字キーを操作して「楽曲選択」にカーソルを合わせ、サブ入力ボタンを操作することにより「楽曲選択」に決定したことにより、いずれの楽曲にするかを選択する楽曲選択画面に移行し、楽曲Aにカーソルが合わせられている。その後、楽曲が決定されていない状況であり、且つ規定数がベットされている状況にて遊技者がスタートレバーを操作すると（遊技開始条件を充足すると）、カーソルが合わせられている楽曲（ここでは、楽曲A）に決定し、次ゲームに係るリールの回転が開始すると共に、AT中状態におけるリール回転中の画面が表示されることとなる。

30

【3895】

次に、図616は、第2パターンのサブ入力ボタンの操作により決定する場合の遷移図である。はじめに、AT中状態に移行したゲームにて、ATが開始される旨の表示（AT開始画面と称することがある）として「月面ステージ突入」の表示が演出表示装置S40に表示される（AT開始時のフリーズを実行してもよい）。その後、全リール停止中であり所定条件（例えば、全リールが停止してから5秒間主制御基板Mにて制御される操作部材が操作されてない）を充足している状況にて、サブ入力ボタンが操作されると、演出表示装置S40にカスタマイズ画面（メニュー画面と称することがある）が表示される。カスタマイズ画面の表示中において、いずれのカスタマイズ（例えば、楽曲選択、音量調整、キャラクタ選択、光量調整等）を行うかを十字キー及びサブ入力ボタンの操作によって選択する。ここでは、十字キーを操作して「楽曲選択」にカーソルを合わせ、サブ入力ボ

40

50

タンを操作することにより「楽曲選択」に決定したことにより、いずれの楽曲にするかを選択する楽曲選択画面に移行し、楽曲Aにカーソルが合わせられている。その後、楽曲Aにカーソルが合わせられている状況にてサブ入力ボタンが再度操作されたことにより、カーソルが合わせられている楽曲（ここでは、楽曲A）に決定すると共に、「楽曲Aに決定しました」との表示が決定報知画像として演出表示装置S40に表示される。その後、所定時間（例えば、3秒）が経過すると決定報知画像である「楽曲Aに決定しました」との表示が消去され、AT（月面ステージ）が開始し、AT中状態におけるリール回転中と同様の画面が表示されることとなる。尚、サブ入力ボタンを操作して楽曲を決定した場合もスタートレバーを操作して楽曲を決定した場合も、決定される楽曲は、カーソルが合わせられている楽曲である、楽曲の決定態様は同一となっている。

10

【3896】

このように、カスタマイズ画面においても図613及び図614と同様に、遊技者がスタートレバーを操作した際とサブ入力ボタンを操作した際とで、演出の表示態様が異なるよう構成することで、遊技の結果に影響のないサブ側の操作部材であるサブ入力ボタンと遊技の結果に影響のあるメイン側の操作部材であるスタートレバーのいずれを操作したかを、遊技者が混同してしまうことを防止することができる。また、サブ入力ボタンを押下した場合にのみ表示される演出を実行することにより、遊技者にサブ入力ボタンを押下させる意欲を沸かせることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【3897】

前述したように、カスタマイズ画面（メニュー画面）やキャラクタ選択画面やボタン演出の実行中等において、副制御基板S側で制御される操作部材（例えば、サブ入力ボタン）が操作された場合には、特定演出（例えば、決定報知画像）を表示し、主制御基板M側にて制御する操作部材（例えば、スタートレバー）が操作された場合には、特定演出（例えば、決定報知画像）を表示しないよう構成することにより、遊技者が副制御基板S側で制御される操作部材を操作したのか主制御基板M側で制御される操作部材を操作したのかを判別することが容易となり、遊技者を混乱させない遊技機を構成することができる。尚、上記においては、主制御基板M側で制御される操作部材として、スタートレバーを操作して遊技開始条件を充足した場合に、決定操作がされた（例えば、キャラクタが決定された）と判定するよう構成したが、これには限定されず、マックスベットボタン等の各種ベットボタンを操作することで、決定操作がされた（例えば、キャラクタが決定された）と判定するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、マックスベットボタン等の各種ベットボタンは主制御基板M側で制御される操作部材であるため、マックスベットボタン等の各種ベットボタンの操作によって決定操作がされても前記特定演出は実行されないこととなる。

20

30

【3898】

<<<バックランプ演出に係る構成>>>

次に、本例に適用可能なキャラクタ選択画面に関する構成を以下に詳述する。尚、以下に例示する演出の構成は、本例において例示したすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【3899】

次に、図617及び図618は、回胴バックライトS30によるリールの点灯パターンを示す図である。まず、図617を参照して「(a)リプレイ成立時」について説明する。尚、同図においては、有効ラインは中段横ラインの1ラインである、即ち、「左リール中段、中リール中段、右リール中段」が有効ラインとなっている。尚、同図においては有効ラインを中段横ラインの1ラインとしたが、これには限定されず、第19実施形態と同様の右下がりのラインである、「左リール上段、中リール中段、右リール下段」のラインとしても問題ないし、有効ラインが1ラインでなくても問題ない。まず、有効ラインではないライン（右下がりのラインであり、「左リール上段、中リール中段、右リール下段」のライン）に、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している。

40

【3900】

50

尚、再遊技役に対応するリール上の図柄は円の中に「R」の文字が描かれている図柄であるリプレイA図柄（リール上の図柄の名称については第19実施形態と同一であるため、図439～9を参照）となっており、遊技者は当該リプレイA図柄が一直線に停止表示したことを視認することにより再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したと認識することとなる。同図においては、再遊技役に当選したゲームにて、リプレイA図柄が前記有効ラインではない右下がりのラインに一直線に停止表示することとなるが、有効ラインは中段一直線となっているため、有効ラインに停止表示している図柄は、「黒セブン・リプレイA・ベル」となっている。このとき、遊技者は有効ライン上にある「黒セブン・リプレイA・ベル」の図柄組み合わせを見るべきか、それとも、右下がりの「リプレイA・リプレイA・リプレイA」の図柄組み合わせをみるべきか、混乱する恐れがある。実際にはどちらを見てもよい（「黒セブン・リプレイA・ベル」でリプレイ（再遊技）であり、見た目上の図柄揃いであるリプレイA図柄揃いと同じ意味を示している）のであるが、万一混乱しても再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したことを把握可能に、統一された報知態様により報知するよう構成しておくことが好ましい。そこで、同図においては、左リール→中リール→右リールの順にリールのバックライトを点灯するバックランプ演出を実行する（左→中→右の点灯パターン）よう構成している。尚、詳細は後述することとなるが、回胴バックライトS30は各リールの各図柄停止位置に対応した領域毎に点灯及び消灯可能に構成されており、より具体的には、左リール上段に対応した領域、左リール中段に対応した領域、左リール下段に対応した領域、中リール上段に対応した領域、中リール中段に対応した領域、中リール下段に対応した領域、右リール上段に対応した領域、右リール中段に対応した領域、右リール下段に対応した領域、の9つの領域を少なくとも分割して点灯及び消灯可能（点灯制御可能）に構成されている。

10

20

【3901】

尚、同図に示す左→中→右の点灯パターンは、再遊技役に対応する点灯パターンとなっているため、遊技機に慣れていない（あまり遊技をしたことがない）遊技者が遊技をしており、有効ラインや停止表示役（当選した役の図柄組み合わせ）が不明であっても、遊技者は点灯パターンによって再遊技であることを把握し易くなっている。

【3902】

次に、図618を参照して「(b)ベル成立時」について説明する。尚、図618においても、図617の「(a)リプレイ成立時」と同様に、有効ラインは中段横ラインの1ラインである。まず、有効ラインではないライン（右上がりのラインであり、「左リール下段、中リール中段、右リール上段」のライン）に、ベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示している。

30

【3903】

尚、ベル役に対応するリール上の図柄はベル図柄（リール上の図柄の名称については第19実施形態と同一であるため、図439～9を参照）となっており、遊技者は当該ベル図柄が一直線に停止表示したことを視認することによりベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示したと認識することとなる。同図においては、ベル役に当選したゲームにて、ベル図柄が前記有効ラインではない右上がりのラインに一直線に停止表示することとなるが、有効ラインは中段一直線となっているため、有効ラインに停止表示している図柄は、「リプレイB・ベル・リプレイA」となっている。このとき、遊技者は有効ライン上にある「リプレイB・ベル・リプレイA」の図柄組み合わせを見るべきか、それとも、右下がりの「ベル・ベル・ベル」の図柄組み合わせをみるべきか、混乱する恐れがある。実際にはどちらを見てもよい（「リプレイB・ベル・リプレイA」でベルであり、見た目上の図柄揃いであるベル図柄揃いと同じ意味を示している）のであるが、万一混乱してもベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示したことを把握可能に、統一された報知態様により報知するよう構成しておくことが好ましい。そこで、同図においては、反時計回りに渦巻くようにリールのバックライトが点灯するバックランプ演出を実行するよう構成している。

40

【3904】

50

尚、同図に示す反時計回りに渦巻くような点灯パターンは、ベル役に対応する点灯パターンとなっているため、遊技機に慣れていない遊技者が遊技をしており、有効ラインや停止表示役（当選した役の図柄組み合わせ）が不明であっても、遊技者は点灯パターンによってベルであることを把握し易くなっている。

【3905】

このように構成することで、遊技機の設計上、やむを得ず有効ラインに同一の図柄が停止表示しない（図柄揃いしない）場合があっても、遊技者が入賞役（停止表示役）を誤認しないよう構成することができる。

【3906】

次に、図619は、本例に適用可能なバックランプ演出の実行イメージである。前述したように、本例に係る胴式遊技機においては、左リール上段に対応した領域、左リール中段に対応した領域、左リール下段に対応した領域、中リール上段に対応した領域、中リール中段に対応した領域、中リール下段に対応した領域、右リール上段に対応した領域、右リール中段に対応した領域、右リール下段に対応した領域、の9つの領域を少なくとも分割して点灯及び消灯可能（点灯制御可能）に構成されており、同図においては、左リール上段に対応した領域＝1、左リール中段に対応した領域＝2、左リール下段に対応した領域＝3、中リール上段に対応した領域＝4、中リール中段に対応した領域＝5、中リール下段に対応した領域＝6、右リール上段に対応した領域＝7、右リール中段に対応した領域＝8、右リール下段に対応した領域＝9として説明することとする。尚、有効ラインは、「2」、「5」、「8」となっている。

【3907】

まず、同図上段の「ベル停止表示」にてベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合のバックランプ演出の詳細を例示する。尚、リール回転中（いずれかのリール回転中）においては、バックランプは「1」～「9」までのすべての領域が点灯するよう構成されている。以下、同図左上段にて示す表を用いて説明することとする。尚、本表においては、左から右にかけて時間経過することとなる。

【3908】

（1）まず、リールが回転中であり、「1」～「9」までのすべての領域のバックランプが点灯している状況にて、第3停止操作（最終停止操作）が実行され、ベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示する。

（2）バックランプの点灯態様が、「1：点灯」、「2：点灯」、「3：消灯」、「4：点灯」、「5：点灯」、「6：消灯」、「7：点灯」、「8：点灯」、「9：消灯」、となる。

（3）バックランプの点灯態様が、「1：点灯」、「2：点灯」、「3：点灯」、「4：点灯」、「5：点灯」、「6：点灯」、「7：消灯」、「8：消灯」、「9：消灯」、となる。

（4）バックランプの点灯態様が、「1：消灯」、「2：点灯」、「3：点灯」、「4：消灯」、「5：点灯」、「6：点灯」、「7：消灯」、「8：点灯」、「9：点灯」、となる。

（5）バックランプの点灯態様が、「1：消灯」、「2：消灯」、「3：点灯」、「4：点灯」、「5：点灯」、「6：点灯」、「7：点灯」、「8：点灯」、「9：点灯」、となる。

（6）バックランプの点灯態様が、「1：点灯」、「2：消灯」、「3：点灯」、「4：点灯」、「5：消灯」、「6：点灯」、「7：点灯」、「8：点灯」、「9：点灯」、となる。

（7）バックランプの点灯態様が、「1：点灯」、「2：点灯」、「3：点灯」、「4：点灯」、「5：消灯」、「6：点灯」、「7：点灯」、「8：点灯」、「9：点灯」、となる。

（8）バックランプの点灯態様が、「1：点灯」、「2：点灯」、「3：点灯」、「4：点灯」、「5：点灯」、「6：点灯」、「7：点灯」、「8：点灯」、「9：点灯」、と

なる。

【3909】

上記のように、ベル役（押し順ベル役を例示している）に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合には、バックランプ演出として、反時計回りに渦巻くようにリールのバックライトが点灯するバックランプ演出を実行するよう構成されている。尚、押し順ベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にのみ上記バックランプ演出を実行するよう構成してもよいし、共通ベルに当選した場合にも上記バックランプ演出を実行するよう構成してもよい。また、押し順ベル役当選時においても、最大払出枚数となる図柄組み合わせが停止表示した場合にのみ上記バックランプ演出を実行し、最大払出枚数よりも少ない払出枚数となる図柄組み合わせが停止表示した場合にはバックランプ演出を実行しない又は上記とは異なる演出態様にてバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。

10

【3910】

次に、同図右上段は、ベル役（押し順ベル役）に対応する図柄組み合わせの一例である。（a）に示すように、有効ラインに「ベル、ベル、ベル」が停止する場合と、（b）に示すように、有効ラインとは異なるラインであり、且つ、有効ライン上の図柄停止位置と一部重複する（中リール中段が重複する図柄停止位置となっている）右上がりのラインに「ベル、ベル、ベル」が停止する場合と、（c）に示すように、有効ラインとは異なるラインであり、且つ、有効ライン上の図柄停止位置と重複しない下段一直線のラインに「ベル、ベル、ベル」が停止する場合と、を例示することができる。このように、遊技者一直線に停止表示したことを視認することによりベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示したと認識することとなるベル図柄は、有効ラインに3つすべて停止表示する場合と、1つのみ（一部のみ）停止表示する場合と、1つも停止表示しない場合とを有するよう構成されているが、いずれの停止表示においても、ベル役に対応した同一のバックランプ演出を実行することにより、遊技者は違和感なく遊技を進行することができる。また、ベル図柄が有効ラインに1つも停止表示しない場合にも、遊技者を誤認させることがないように、ベル役に対応するバックランプ演出の実行時においては、有効ライン上の図柄停止位置に対応する領域（同図においては、「2」、「5」、「8」の領域）は、必ず1度は消灯する（「点灯→消灯→点灯」となる）よう構成することで、有効ライン上に停止表示した本来の図柄組み合わせを明確に報知するよう構成されている。

20

【3911】

次に、同図下段の「再遊技停止表示」にて再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合のバックランプ演出の詳細を例示する。尚、リール回転中（いずれかのリール回転中）においては、バックランプは「1」～「9」までのすべての領域が点灯するよう構成されている。以下、同図左下段にて示す表を用いて説明することとする。尚、本表においては、左から右にかけて時間経過することとなる。

30

【3912】

（1）まず、リールが回転中であり、「1」～「9」までのすべての領域のバックランプが点灯している状況にて、第3停止操作（最終停止操作）が実行され、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示する。

（2）バックランプの点灯態様が、「1：点灯」、「2：点灯」、「3：点灯」、「4：点灯」、「5：点灯」、「6：点灯」、「7：点灯」、「8：点灯」、「9：点灯」、となる。

40

（3）バックランプの点灯態様が、「1：消灯」、「2：消灯」、「3：消灯」、「4：点灯」、「5：点灯」、「6：点灯」、「7：点灯」、「8：点灯」、「9：点灯」、となる。

（4）バックランプの点灯態様が、「1：消灯」、「2：消灯」、「3：消灯」、「4：点灯」、「5：点灯」、「6：点灯」、「7：点灯」、「8：点灯」、「9：点灯」、となる。

（5）バックランプの点灯態様が、「1：点灯」、「2：点灯」、「3：点灯」、「4：消灯」、「5：消灯」、「6：消灯」、「7：点灯」、「8：点灯」、「9：点灯」、と

50

なる。

(6) バックランプの点灯態様が、「1：点灯」、「2：点灯」、「3：点灯」、「4：消灯」、「5：消灯」、「6：消灯」、「7：点灯」、「8：点灯」、「9：点灯」、となる。

(7) バックランプの点灯態様が、「1：点灯」、「2：点灯」、「3：点灯」、「4：点灯」、「5：点灯」、「6：点灯」、「7：消灯」、「8：消灯」、「9：消灯」、となる。

(8) バックランプの点灯態様が、「1：点灯」、「2：点灯」、「3：点灯」、「4：点灯」、「5：点灯」、「6：点灯」、「7：消灯」、「8：消灯」、「9：消灯」、となる。

10

【3913】

上記のように、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合には、バックランプ演出として、左から右にリールのバックライトが点灯するバックランプ演出を実行するよう構成されている。尚、一部の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にのみ上記バックランプ演出を実行するよう構成してもよいし、全ての再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にのみ上記バックランプ演出を実行するよう構成してもよい。

【3914】

次に、同図右下段は、再遊技役に対応する図柄組み合わせの一例である。(a)に示すように、有効ラインに「リプレイA、リプレイA、リプレイA」が停止する場合と、(b)に示すように、有効ラインとは異なるラインであり、且つ、有効ライン上の図柄停止位置と一部重複する(中リール中段が重複する図柄停止位置となっている)右上がりのラインに「リプレイA、リプレイB、リプレイA」が停止する場合と、(c)に示すように、有効ラインとは異なるラインであり、且つ、有効ライン上の図柄停止位置と重複しない下段一直線のラインに「リプレイA、リプレイB、リプレイB」が停止する場合と、を例示することができる。このように、遊技者一直線に停止表示したことを視認することにより再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したと認識することとなる図柄として、リプレイA又はリプレイBが一直線に停止表示されていればよい。尚、前述した再遊技-B等に当選した場合においてはこの限りでない。このように、遊技者一直線に停止表示したことを視認することにより再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したと認識することとなるリプレイA図柄及びリプレイB図柄は、有効ラインに3つすべて停止表示する場合と、1つのみ(一部のみに)停止表示する場合と、1つも停止表示しない場合とを有するよう構成されているが、いずれの停止表示においても、再遊技役に対応した同一のバックランプ演出を実行することにより、遊技者は違和感なく遊技を進行することができる。また、リプレイA図柄及びリプレイB図柄が有効ラインに1つも停止表示しない場合にも、遊技者を誤認させることがないように、再遊技役に対応するバックランプ演出の実行時においては、有効ライン上の図柄停止位置に対応する領域(同図においては、「2」、「5」、「8」の領域)は、必ず1度は消灯する(「点灯→消灯→点灯」となる)よう構成することで、有効ライン上に停止表示した本来の図柄組み合わせを明確に報知するよう構成されている。尚、リプレイA図柄とリプレイB図柄は形状やデザインが類似しており、遊技者は、「リプレイA・リプレイA・リプレイA」のように同一の図柄が一直線に停止しても、「リプレイB・リプレイA・リプレイA」のように類似の図柄が一直線に停止しても、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したことを認識できるように構成されている。尚、前記一直線とは、有効ラインでもよいし、有効ラインとは異なる一直線のラインでもよい。

20

30

40

【3915】

尚、前述したリール回転不良により、正常な回転時とは異なる図柄組み合わせが見た目上停止表示してしまった場合においても、内部処理として停止表示した入賞役や再遊技役に対応するバックランプ演出を実行することにより、遊技者はいずれの役に対応する図柄組み合わせが停止表示したのかを認識することができる。

50

【3916】

尚、点灯態様Aと点灯態様Bとのバックランプの点灯態様が相違するとは、点灯態様Aと点灯態様Bとでバックランプの点滅（消灯）する図柄停止位置に対応する領域の順序、点滅時間（消灯時間）又は組み合わせが相違する場合を点灯態様が相違するとしてもよいし、点灯態様Aと点灯態様Bとでバックランプの点滅（消灯）する図柄停止位置が同一の組み合わせであってもバックランプの点滅する速度が相違していれば点灯態様が相違するとしてもよい。

【3917】

また、上記においては、第3停止後の図柄組み合わせ停止表示後にバックランプ演出が実行される場合を例示したが、これには限定されず、第1停止後や第2停止後にバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。具体例としては、図619における有効ライン（「2」、「5」、「8」の停止位置）にベル図柄が停止表示する場合において、第1停止として左リールを停止させた場合に「1」及び「3」の領域に対応するバックランプが消灯し、その後、第2停止として中リールを停止させた場合に「4」及び「6」の領域に対応するバックランプが消灯し、その後、第3停止として右リールを停止させた場合に「7」及び「9」の領域に対応するバックランプが消灯した直後に図619にて例示したベル停止表示後のバックランプ演出が実行されるよう構成してもよい。このように構成した場合には、第1停止操作及び第2停止操作では有効ラインに対応する領域のバックランプは消灯しないが、第3停止操作（全リール停止後）では有効ラインに対応した領域のバックランプは消灯可能に構成することができ、いずれかのリールの回転中、換言すると、実行中のゲームにおいて遊技者が停止操作を実行する必要がある場合には、有効ラインの視認性が妨げないために有効ラインに対応する領域のバックランプは点灯するように構成し、全リール停止後においては、当該ゲームにおいて技者が停止操作を実行する必要がないため、有効ラインを含めてバックランプが点滅可能なすべての領域を使用してバックランプ演出を実行することにより、バックランプ演出の演出効果を高めることができる。

【3918】

また、ベル役に当選した場合に有効ラインとは異なる一直線のラインにベル図柄が揃うことがあったり、再遊技役に当選した場合に有効ラインとは異なる一直線のラインにリプレイ図柄が揃うことがあるよう構成することにより、リール上の図柄の配列の自由度が増し、より興趣性の高い遊技機を創出することができる。

【3919】

また、上述した装飾ランプユニットも、ベル入賞時や再遊技停止表示時に、点灯（点滅）する枠ランプ演出を実行可能に構成してもよく、そのように構成した場合にも、当選した役に対応した演出態様にて枠ランプ演出を実行するよう構成することが好適である。換言すると、押し順ベルに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合の枠ランプ演出の演出態様と、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合の枠ランプ演出の演出態様とを相違させることが好適である。

【3920】

<<<押し順ナビとは異なる押し順にてリール停止させた場合の作用>>>

次に、本例に適用可能な、押し順ナビとは異なる押し順にてリール停止させた場合の作用を以下に詳述する。尚、以下に例示する作用は、本例において例示したすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【3921】

まず、図620及び図621は、AT中の押しナビ発生時におけるイメージ図である。まず、「(a)押し順成功（連続演出中：ワープ演出）」について説明する。ここでは、押し順ナビを実行可能な遊技状態である「AT中状態」であり、且つ、前述した複数ゲームに亘って実行される連続演出（ワープ演出）の実行中であり、且つ、押し順ベルに当選したことにより、「左→右→中」の押し順ナビが発生している。

【3922】

まず、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第1停止に対応する左停止ボタンが

操作され、押し順ナビの第1停止に対応する表示（「1」の表示）が消去され、左リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第2停止に対応する右停止ボタンが操作され、押し順ナビの第2停止に対応する表示（「2」の表示）が消去され、右リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第3停止に対応する中停止ボタンが操作され、押し順ナビの第3停止に対応する表示（「3」の表示）が消去され、中リールが停止する。尚、正解の押し順にて停止ボタンが操作されたため、押し順ベル当選時に最も払出枚数の多い11枚の遊技メダルが遊技者に付与されることとなる。

【3923】

次に、「(b) 押し順失敗（連続演出中：ワープ演出）」について説明する。ここでは、押し順ナビを実行可能な遊技状態である「AT中状態」であり、且つ、前述した複数ゲームに亘って実行される連続演出（ワープ演出）の実行中であり、且つ、押し順ベルに当選したことにより、「左→右→中」の押し順ナビが発生している。

【3924】

まず、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第1停止に対応する左停止ボタンが操作され、押し順ナビの第1停止に対応する表示（「1」の表示）が消去され、左リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第2停止に対応する右停止ボタンではなく、中停止ボタンが操作され、押し順ナビの第3停止に対応する表示（「3」の表示）が消去され、中リールが停止する。その後、正解の押し順にて停止操作されなかったため、押し順ナビの表示は消去されることとなる。その後、第3停止として、右停止ボタンが操作され、右リールが停止する。尚、正解の押し順にて停止ボタンが操作されなかったため、押し順ベル当選時に最も払出枚数の多い11枚よりも少ない払出枚数である1枚の遊技メダルが遊技者に付与されることとなる。

【3925】

このように、連続演出中に押し順ナビが実行された場合には、正解の押し順にてリールを停止させた場合でも、不正解の押し順にてリール停止させた場合でも、背景演出は変化することがないように構成されている。尚、不図示であるが、連続演出の結果の報知として、連続演出の最終ゲームにて連続演出に失敗した旨（例えば、ATゲーム数上乘せに当選していない旨）を報知（示唆）する場合には、当該最終ゲームにおけるいずれかのタイミング（例えば、第3停止操作後）にて背景演出が暗転するよう構成されている。このように構成することにより、連続演出の実行中に押し順ナビが実行され、遊技者が停止ボタンの操作を誤って不正解の押し順にてリールを停止させてしまった場合にも、背景演出を暗転させないことにより、遊技者は連続演出の結果が報知されていないにも拘わらず、連続演出の結果が失敗となると誤認することがなく、引き続き連続演出に注目することができることとなる。

【3926】

次に、「(c) 押し順成功（非連続演出中）」について説明する。ここでは、押し順ナビを実行可能な遊技状態である「AT中状態」であり、且つ、前述した複数ゲームに亘って実行される連続演出（ワープ演出）が実行されておらず、且つ、押し順ベルに当選したことにより、「左→右→中」の押し順ナビが発生している。

【3927】

まず、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第1停止に対応する左停止ボタンが操作され、押し順ナビの第1停止に対応する表示（「1」の表示）が消去され、左リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第2停止に対応する右停止ボタンが操作され、押し順ナビの第2停止に対応する表示（「2」の表示）が消去され、右リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第3停止に対応する中停止ボタンが操作され、押し順ナビの第3停止に対応する表示（「3」の表示）が消去され、中リールが停止する。尚、正解の押し順にて停止ボタンが操作されたため、押し順ベル当選時に最も払出枚数の多い11枚の遊技メダルが遊技者に付与されることとなる。つまり、押し順ナビ通りに停止ボタンを操作した場合、AT中における連続演出中

と非連続演出中とでは、背景演出の違いはあるが、その他の演出遷移（背景演出が変化するかどうか等）については同様である。

【3928】

次に、「(d)押し順失敗（非連続演出中）」について説明する。ここでは、押し順ナビを実行可能な遊技状態である「AT中状態」であり、且つ、前述した複数ゲームに亘って実行される連続演出（ワープ演出）は実行されておらず、且つ、押し順ベルに当選したことにより、「左→右→中」の押し順ナビが発生している。

【3929】

まず、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第1停止に対応する左停止ボタンが操作され、押し順ナビの第1停止に対応する表示（「1」の表示）が消去され、左リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第2停止に対応する右停止ボタンではなく、中停止ボタンが操作され、押し順ナビの第3停止に対応する表示（「3」の表示）が消去され、中リールが停止する。その後、正解の押し順にて停止操作されなかったため、押し順ナビの表示が消去されると共に、背景演出が暗転する。その後、第3停止として、右停止ボタンが操作され、右リールが停止する。尚、正解の押し順にて停止ボタンが操作されなかったため、押し順ベル当選時に最も払出枚数の多い11枚よりも少ない払出枚数である1枚の遊技メダルが遊技者に付与されることとなる。尚、正解の押し順とは異なるリールを停止させた場合にも、押し順ナビの表示を消去せずに継続して表示するよう構成してもよい。そのように構成する場合には、背景演出とともに、押し順のナビの表示も暗転するよう構成することが好適である。

【3930】

このように、連続演出を実行していない状況においては、正解とは異なる押し順にてリールを停止させた時点で、背景演出を暗転させても、遊技者を誤認させることがないため、遊技者に不利益となる操作があったことを的確に報知することにより、遊技者は、次の押し順ナビが実行されたゲームにて、押し順を間違えないように、より注意して遊技をすることとなり、遊技者の不利益を防止することができる。

【3931】

尚、本例においては、連続演出の実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には画面が暗転しない（画面の輝度が低下しない、視認性が低下しない）一方、連続演出の非実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には画面が暗転する（画面の輝度が低下する、視認性が低下する）よう構成したが、これには限定されず、

（1）連続演出の実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、正解の押し順にてリールを停止させた（停止ボタンを操作した）場合と同様の演出（例えば、敵キャラが倒される演出）を実行する一方、連続演出の非実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、正解の押し順にてリールを停止させた（停止ボタンを操作した）場合と異なる演出（例えば、敵キャラが切りつけてくる演出）を実行する、

（2）連続演出の実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、特定の演出音を出力しない一方、連続演出の非実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、特定の演出音（例えば、「あわわわ」を出力）を出力する、

（3）連続演出の実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、特定の演出（例えば、画面が暗転する演出）を実行しない且つ特定の演出音（例えば、「あわわわ」を出力）を出力し、連続演出の実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、特定の演出を実行する且つ特定の演出音を出力する、上記のように構成してもよい。

【3932】

<<<音量とBGMのテンポ>>>

10

20

30

40

50

次に、本例に適用可能な、スピーカから出力される音量とBGMのテンポとの構成の一例を以下に詳述する。尚、以下に例示する構成は、本例において例示したすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【3933】

まず、図622は、スピーカから出力されるサウンドの音量及びBGMのテンポを示す図である。非AT中（押し順ナビを実行しないATに関する状態であり、例えば、「低確率状態」）は、滞在ステージとして、草原ステージ、砂漠ステージ、荒野ステージ、火山ステージの4種類の滞在ステージ、AT中（押し順ナビを実行可能なATに関する状態であり、例えば、「AT中状態」）は、滞在ステージとして、月面ステージ、土星ステージの2種類の滞在ステージが備えられている。尚、同図においては、1つの滞在ステージにて1種類のBGMのみが出力される場合を例示しているが、これには限定されず、1の滞在ステージにおいても、実行される演出内容等に基づいて出力されるBGMが複数種類の選択候補の中から決定されるよう構成してもよい。そのように構成した場合においては、1の滞在ステージにおけるBGMの平均のテンポを算出し、遊技状態毎に比較してもよく、例えば、（1）草原ステージにおいては、テンポ100である第1BGMとテンポ60である第2BGMとが出力され得る場合には、 $(100 + 60) \div 2 = 80$ のように、平均のテンポが80であるとして遊技状態毎に平均のテンポを比較する、即ち、出力されるテンポを合計した数値をBGMの種類数で除算して平均のテンポを算出し、遊技状態毎に平均のテンポを比較する、（2）草原ステージにおいては、テンポ100である第1BGMとテンポ60である第2BGMとが出力可能であり、出力されるBGMの出力期間の比率が「第1BGM：第2BGM＝2：1」であった場合には、 $(100 \times 2 + 60) \div 3 = 86.6$ のように、平均のテンポが86.6であるとして遊技状態毎に平均のテンポを比較する、即ち、出力されるBGMの出力期間の比率を考慮して平均のテンポを算出し、遊技状態毎に平均のテンポを比較する、よう構成してもよい。尚、出力されるBGMの出力期間の比率とは、1の滞在ステージにおけるBGMが出力される平均の時間の比率としてもよいし、1の滞在ステージにおける1ゲームにて出力されるBGMの選択比率としてもよい。また、BGMが出力されていない期間（時間）を有する場合には、1の滞在ステージにおけるBGMが出力される期間の平均のテンポを算出して遊技状態毎に比較するよう構成してもよい。尚、同図に示すテンポの単位は、同一の単位であれば問題ないが、例えば、BPMとなっている。

【3934】

また、ボリュームスイッチとは、前扉を開放することで操作可能な、管理者のみが操作可能な副制御基板S側にて制御される操作部材であり、操作することでスピーカから出力される全体のサウンドの音量（マスタ音量とも称することがある）を調整することが可能であり、音量の段階として、「大」、「中」、「小」の3段階に調整することができる。尚、3段階はあくまで一例であり、回転操作可能なつまみによってより詳細に音量を調整可能に構成してもよい。また、遊技者が操作可能な副制御基板S側にて制御される操作部材であるサブ入力ボタンや十字キーを操作することで、スピーカから出力されるサウンドの音量を調整可能であり、音量の段階として、「レベル1」、「レベル2」、「レベル3」、「レベル4」、「レベル5」、の5段階に調整することができる（当該音量をサブ入力ボタン音量と称することがある）。尚、3段階はあくまで一例であり、より詳細に音量を調整可能に構成してもよい。尚、本例に係る回胴式遊技機においては、ボリュームスイッチの音量設定（段階）とサブ入力ボタン音量の音量設定（段階）との組み合わせによりスピーカから出力される音量が決定されるよう構成されている。

【3935】

図622においては、非AT中の4種類の滞在ステージにおけるBGMのテンポ（平均のテンポ）はそれぞれ、草原ステージ：テンポ100、砂漠ステージ：テンポ90、荒野ステージ：テンポ95、火山ステージ：テンポ100となっている。また、AT中の2種類の滞在ステージはそれぞれ、月面ステージ：テンポ110、土星ステージ：テンポ120となっている。

【3936】

また、非A T中の4種類の滞在ステージは、滞在ステージによってはサブ入力ボタン音量とボリュームスイッチとの組み合わせによる音量に差はなく、ボリュームスイッチが大のとき、レベル1：80（単位：dB）、レベル2：82、レベル3：85、レベル4：90、レベル5：90、ボリュームスイッチが中のとき、レベル1：75、レベル2：78、レベル3：80、レベル4：85、レベル5：88、ボリュームスイッチが小のとき、レベル1：1、レベル2：68、レベル3：70、レベル4：72、レベル5：75、となっている。また、A T中の2種類の滞在ステージは、滞在ステージによってはサブ入力ボタン音量とボリュームスイッチとの組み合わせによる音量に差はなく、ボリュームスイッチが大のとき、レベル1：85、レベル2：89、レベル3：92、レベル4：92、レベル5：92、ボリュームスイッチが中のとき、レベル1：80、レベル2：85、レベル3：90、レベル4：90、レベル5：90、ボリュームスイッチが小のとき、レベル1：1、レベル2：75、レベル3：78、レベル4：82、レベル5：85、となっている。

10

【3937】

また、エラー時は、テンポ80のエラー音（例えば、「扉が開いています」「店員を呼んでください」等）が出力される。音量レベルは、ボリュームスイッチが大のとき、レベル1～5：95、ボリュームスイッチが中のとき、レベル1～5：90、ボリュームスイッチが小のとき、レベル1～5：78、となっている。

【3938】

20

ここで、非A T中の滞在ステージとA T中の滞在ステージとを比較すると、A T中の滞在ステージにおけるBGMのテンポは、 $(110 + 120) \div 2 = 115$ となっており、非A T中の滞在ステージにおけるBGMのテンポは、 $(100 + 90 + 95 + 100) \div 4 = 96.25$ となっており、A T中の滞在ステージにおけるBGMのテンポの方が非A T中の滞在ステージにおけるBGMのテンポよりも相対的に速くなっている。

【3939】

さらに、同一のボリュームスイッチレベル（大、中、小）且つ同一音量レベル（レベル1～5）において、A T中の滞在ステージにおけるBGMの音量は、非A T中の滞在ステージにおけるBGMの音量よりも相対的に大きくなるよう構成されており（同一であるか大きくなっているため、A T中全体におけるBGMの音量は非A T中全体におけるBGMの音量よりも相対的に大きくなっている。このように、A T中よりも非A T中の方が、相対的に音量が大きく且つ相対的にテンポが速くなるよう構成することによって、遊技者にとって有利な期間であるA T中において、出玉が増加する高揚感を感じやすくなるよう構成されている。また、エラー時には、A T中、非A T中と比較すると、遅いテンポ（テンポ80）でエラー音出力される。しかし、エラー音の音量は、同一のボリュームスイッチの設定である場合において、A T中、非A T中と同じ又は大きくなるよう構成されており、遊技店の店員や遊技者はエラーが発生していることを明確に認識できることとなる。

30

【3940】

尚、A T中、非A T中、エラー時における、BGMのテンポ及び音量について例示したが、これに限られず、LEDの点灯態様に差を設けるよう構成することも可能である。例えば、A T中と非A T中とを比較すると、A T中の方がLEDの点灯態様の切り替え間隔が短くなる（LEDが派手に点滅する）よう構成されていてもよく、また、A T中の方が一のタイミングにおける発光色数が多くなりやすく構成されていても、遊技者にとって有利な期間であるA T中において、出玉が増加する高揚感を感じやすくなることができる。

40

【3941】

尚、図622においては、エラー音を1種類のみとしたが、これには限定されず、エラーの種類によってエラー音の態様や音量を相違させてもよい。そのような場合には、復帰不可能エラー等の遊技の結果に多大な影響を及ぼすエラー（重要度の高いエラーであり、例えば、表示判定エラー）の方が重要度の低いエラー（例えば、メダル空エラー）よりも相対的に大きい音量となるよう構成することが好適である。

50

【3942】

<<本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成>>

前述したような、遊技メダルを使用しない封入式の回胴式遊技機（メダルレスの回胴式遊技機と称することがある）適用可能な構成を以下に詳述する。

【3943】

封入式の回胴式遊技機は総得点表示装置（得点を貯留（クレジット）可能としてもよい）を有するよう構成してもよいが、遊技メダルを遊技機内部に投入可能な遊技機とした場合には、総得点表示装置を有するよう構成せずに、クレジット数表示装置（貯留装置）にのみ遊技メダルを電子的に貯留可能に構成することが好適である。また、総得点表示装置を有するよう構成した封入式の回胴式遊技機には、クレジット数表示装置（貯留装置）を設けないよう構成してもよく、そのように構成することにより、電子的に遊技メダル（又は得点）を貯留できる装置を1つの遊技機に1つとすることができ、遊技者を混乱させることがない。

10

【3944】

設定変更モードは遊技者が移行させることができないよう構成することが望ましく、例えば、遊技の結果に基づいて設定値が変更可能であったり、遊技者が操作可能であり、主制御基板Mが制御する操作部材を操作することによって設定変更モードに移行可能に構成しないことが好適である。

【3945】

設定変更モードである場合には、遊技機外部から設定変更モードである旨を認識できるよう構成することが望ましく、例えば、前扉を閉めている状態にて設定変更モードである旨が認識できるよう構成することがより好適である。一例としては、設定変更モード中においては主制御基板Mにて制御される表示装置（又はランプ）として、（1）クレジット数表示装置D200、（2）払出数表示装置D270、（3）特別遊技状態表示装置D250、（4）投入数表示灯D210、（5）1ベットランプD211、（6）2ベットランプD212、（7）3ベットランプD213、（8）スタートランプD180、（9）投入可能ランプD300、（10）再遊技ランプD290、を有しており、上記（1）～（10）を設定変更モード以外の通常の遊技状態及び／又はエラー状態では表示しない表示態様（又は、点灯しない点灯態様）にて表示（又は点灯）するよう構成してもよい。また、上記（1）～（10）の複数（3以上でもよい）を点灯させて、当該複数の点灯態様の組み合わせが設定変更モード以外の通常の遊技状態では表示しない表示態様（又は、点灯しない点灯態様）となるよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技の結果に影響を及ぼす設定変更モードをより明確に判別することができ、遊技機に対する不正を軽減することができる。また、通常時においてクレジット数表示装置D200に貯留されているクレジットが0の場合には、「0」を表示されるよう構成されている遊技機においては、設定変更モード中にクレジット数表示装置D200の表示を非表示とするよう構成してもよい（他の表示装置についても同様の構成が適用可能である）。

20

30

【3946】

また、設定変更モード中における、前記主制御基板Mにて制御される表示装置における表示態様は、設定確認モードにおける表示態様と同一にしくともよいし、同一としてもよい。また、設定変更モード中における、前記主制御基板Mにて制御される表示装置における表示態様は、設定確認モードにおける表示態様と同一ではないが、設定確認モードにおける表示態様も、通常時には表示されない表示態様とするよう構成してもよい（後述するぱちんこ遊技機にも適用可能である）。このように構成することにより、設定確認モード中か設定変更モード中かを、明確に判別することができ、ホール店員に優しい遊技機を提供することができる。

40

【3947】

設定値が相違した場合には、役抽選の抽選確率のみが相違し得るよう構成することが好適であり、例えば、所定役に当選した際に実行されるAT抽選の当選確率等は設定値が相違しても同一とすることが好適である。

50

【3948】

封入式の回胴式遊技機とした場合には、総得点表示装置に貯留されている得点を主制御基板Mが制御する操作部材の操作によってベット可能に構成してもよく、例えば、ベットボタンを操作することによって総得点表示装置に貯留されている得点をベット可能に構成してもよい。

【3949】

遊技機外に出力可能な信号として、（１）入賞、再遊技、ボーナス（役物及び役物連続作動装置であり、BB、RB、MB、CB、SB、等）の当選に係る信号、（２）遊技メダルの貸し出しを実行した旨の信号、（３）遊技メダル（又は得点）の投入を実行した旨の信号、を出力可能に構成してもよい。また、これらの信号を、外部端子板を介して遊技機外に出力可能に構成してもよいし、接続端子板を介して遊技機外に出力可能に構成してもよい。

10

【3950】

また、設定値を複数有するぱちんこ遊技機とした場合には、設定値を変更した（設定変更モードの終了後）には、非確率変動遊技状態（大当り確率が低い遊技状態）とするよう構成してもよい。例えば、設定値が1であり、確率変動遊技状態（大当り確率が高い遊技状態）である状況にて設定変更モードに移行し、設定値を3にして設定変更モードが終了した場合には、非確率変動遊技状態としてもよい。このように構成することにより、意図しない遊技場の不利益を防止することができる。

20

【3951】

前述したように、封入式の回胴式遊技機においては、総得点表示装置D190に記録されている得点の数を示す信号を、遊技者の意思によっていついかなる時でも自由に送信することができるよう構成してもよく、さらに、得点の数を示す信号は、総得点表示装置D190に表示（又は貯留）されているすべての得点の数を示す信号でもよいし、総得点表示装置D190に表示（又は貯留）されている一部の得点の数を示す信号でもよい。

【3952】

遊技者が総得点表示装置に記録された遊技メダル（又は得点）の数を示す信号を送信するための操作をした場合には、当該操作により操作された信号に係る遊技メダル（得点）を総得点表示装置から減じても問題ない。

【3953】

30

本例に係る回胴式遊技機においては、ボーナスに当選していない通常遊技状態（例えば、ATに関する状態が「低確率状態」）である場合のベット可能な最大の遊技メダル数（規定数と称することがある）を3枚とした場合、BBの実行中（役物連続作動装置の作動中）における、RBの実行中（役物作動時）においては規定数を1枚としてもよく、RBの非実行中（役物非作動時）においては規定数を3枚とする。換言すると、BBの実行中においては、RBの実行中には規定数を通常時と相違させてもよいが、RBの非実行中には規定数を通常時と同一にすることが好適である。また、MBの実行中（役物連続作動装置の作動中）における、CBの実行中（役物作動時）においては規定数を1枚としてもよく、CBの非実行中（役物非作動時）においては規定数を3枚とする。換言すると、MBの実行中においては、CBの実行中には規定数を通常時と相違させてもよいが、CBの非実行中には規定数を通常時と同一にすることが好適である。また、SB中においても規定数を通常時と相違させてもよい。

40

【3954】

また、通常時の規定数を3枚とし、SB中における規定数を1枚とした場合において、SB中の遊技（1枚ベットにて実行された遊技）にて再遊技役に当選し、再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示した場合には、通常時（通常遊技、通常の遊技状態とも称する）の規定数である3枚の遊技メダルが自動ベットされ得るよう構成してもよい。具体的には、SB中に再遊技役に当選し、再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示したときには、SB後の遊技状態（本例では通常遊技に対応する情報）をRAMの所定領域に記憶可能とし、その後にRAMの所定領域に記憶されている遊技状態を判断し、次の遊技状態が通

50

常遊技状態であることに基づいて自動ベットされる枚数が決定され、自動ベット処理が実行されるように構成する。このように構成することにより、S B中に再遊技役に当選し、再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示した場合であっても、次回遊技はメダルを新に投入することなく通常遊技を実行することが可能となる。

【3955】

ボーナス(B B、M B、R B、等)に当選した場合の、当該ボーナス終了後に移行するR T状態が終了した後に移行するR T状態を、当該ボーナス当選前、又は、当該ボーナス終了後に移行するR T状態の前のR T状態とするよう構成してもよく、具体例を以下に詳述する。

【3956】

<構成1>

R T 1にて、オールJ A C I NタイプとなるB B役に当選する→ボーナス内部中となる(R T 2)→B B役に係る図柄組み合わせが停止表示する→B Bが開始する(R T 3)→B Bが終了し、100ゲームで終了することとなるR T 4に移行する→ボーナス非当選のままB B終了後100ゲームが実行される→B B当選時のR T状態であるR T 1に移行する

尚、B B中はB B当選していない通常時よりも再遊技役に当選し難くなるよう構成してもよい。より具体的には、B B中に実行されたゲームにおける再遊技役の当選確率は7.3分の1未満としてもよい(他の構成においても適用可能である)。また、R A Mに記憶する情報として、回数制限のR T状態に関するR T回数の情報を領域A、現在のR T状態に関する情報を領域B、ボーナス当選時のR T状態に関する情報を領域C、のように記憶可能に構成してもよい。例えば、上記構成1に適用した場合においては、(1) R T 1にてB B役に当選した場合に領域BにR T 1を記憶し、領域CにR T 1を記憶する。その後、ボーナス内部中となり、領域BにはR T 1が記憶されており、領域CにR T 2を記憶する。その後、ボーナスが開始して、領域BにはR T 1が記憶されており、領域CにR T 3を記憶する。その後、ボーナスが終了し、領域Aに100がセットされ(ゲーム消化毎に減算されていく)、領域BにはR T 1が記憶されており、領域CにR T 4を記憶する。その後、100ゲームが実行され、領域Aが0となり、領域BにはR T 1が記憶されており、領域Bに記憶されていた情報であるR T 1を領域Cに記憶する。尚、領域Bには、再度ボーナスに当選するまで、R T 1を記憶し続けてもよいし、回数制限のR T状態が終了した場合にクリアしてもよいし、ボーナス当選から回数制限のR T状態が終了するまで以外の期間においては、領域Bにも現在のR T状態を記憶するよう構成してもよい。尚、領域Bと領域Cのアドレスは連続するよう構成してもよい。領域Bと領域Cのアドレスを連続する(隣接する)ように構成することにより、領域Bと領域Cに同じ情報を記憶する場合には、処理の負担が軽減される。また、図426に示す「総得点データ」を格納するための領域のようなスタックポインター一時保存バッファよりも上位アドレスに領域B及び領域Cを設けるよう構成してもよい。

【3957】

<構成2>

R T 1にて、オールJ A C I NタイプとなるB B役に当選する→ボーナス内部中となる(R T 2)→B B役に係る図柄組み合わせが停止表示する→B Bが開始する(R T 3)→B Bが終了し、100ゲームで終了することとなるR T 4に移行する→ボーナス非当選のままB B終了後100ゲームが実行される→ボーナス内部中のR T状態であるR T 2に移行する

【3958】

<構成3>

R T 1にて、オールJ A C I NタイプとなるB B役に当選する→ボーナス内部中となる(R T 2)→B B役に係る図柄組み合わせが停止表示する→B Bが開始する(R T 3)→B Bが終了し、100ゲームで終了することとなるR T 4に移行する→ボーナス非当選のままB B終了後100ゲームが実行される→B B中のR T状態であるR T 3に移行する

【3959】

<構成4>

前述した構成1におけるRT1よりも再遊技役に当選する確率が高いRT状態であるRT5にて、オールJACINタイプとなるBB役に当選する→ボーナス内部中となる(RT2)→BB役に係る図柄組み合わせが停止表示する→BBが開始する(RT3)→BBが終了し、100ゲームで終了することとなるRT4に移行する→ボーナス非当選のままBB終了後100ゲームが実行される→BB当選時のRT状態であるRT5に移行する
 このように構成することにより、ボーナスに当選した遊技状態によって、ボーナス終了後移行する回数制限のRT状態(RT4)が終了した後に移行するRT状態が相違するよう構成することができ、より有利なRT状態にてボーナスに当選することで、ボーナス終了後の有利度合が相違するという斬新な遊技性を創出することができる。また、遊技者にとって相対的に有利なRT状態にてボーナスに当選した場合にも、ボーナス終了後移行する回数制限のRT状態(RT4)が終了した後に移行するRT状態を、ボーナス当選時のRT状態(ボーナス当選時と期待値が同一のRT状態)とすることにより、遊技者に不利益を生じさせないよう構成することができる。

10

【3960】

<構成5>

RT1にて、JACIN抽選タイプとなるBB役に当選する→ボーナス内部中となる(RT2)→BB役に係る図柄組み合わせが停止表示する→BB(BB一般中と称することがある)が開始する(RT3)→RBに当選しRBが開始する(RT4)→RBが終了しBB一般中となる(RT3)→・・・→BBが終了し、100ゲームで終了することとなるRT5に移行する→ボーナス非当選のままBB終了後100ゲームが実行される→BB当選時のRT状態であるRT1に移行する
 尚、RB中のRT状態はBB一般中と同一のRT状態(RT3)となるよう構成してもよい(他のJACIN抽選タイプに関する構成にも適用可能である)。

20

【3961】

<構成6>

RT1にて、JACIN抽選タイプとなるBB役に当選する→ボーナス内部中となる(RT2)→BB役に係る図柄組み合わせが停止表示する→BB(BB一般中と称することがある)が開始する(RT3)→RBに当選しRBが開始する(RT4)→RBが終了しBB一般中となる(RT3)→・・・→BBが終了し、100ゲームで終了することとなるRT5に移行する→ボーナス非当選のままBB終了後100ゲームが実行される→ボーナス内部中のRT状態であるRT2に移行する

30

【3962】

<構成7>

RT1にて、JACIN抽選タイプとなるBB役に当選する→ボーナス内部中となる(RT2)→BB役に係る図柄組み合わせが停止表示する→BB(BB一般中と称することがある)が開始する(RT3)→RBに当選しRBが開始する(RT4)→RBが終了しBB一般中となる(RT3)→・・・→BBが終了し、100ゲームで終了することとなるRT5に移行する→ボーナス非当選のままBB終了後100ゲームが実行される→BB一般中のRT状態であるRT3に移行する

40

【3963】

<構成8>

前述した構成5におけるRT1よりも再遊技役に当選する確率が高いRT状態であるRT5にて、JACIN抽選タイプとなるBB役に当選する→ボーナス内部中となる(RT2)→BB役に係る図柄組み合わせが停止表示する→BB(BB一般中と称することがある)が開始する(RT3)→RBに当選しRBが開始する(RT4)→RBが終了しBB一般中となる(RT3)→・・・→BBが終了し、100ゲームで終了することとなるRT5に移行する→ボーナス非当選のままBB終了後100ゲームが実行される→BB当選時のRT状態であるRT5に移行する

50

【3964】

<構成9>

R T 1にて、M B役に当選する→ボーナス内部中となる(R T 2)→M B役に係る図柄組み合わせが停止表示する→M Bが開始する(R T 3)→M Bが終了し、100ゲームで終了することとなるR T 4に移行する→ボーナス非当選のままB B終了後100ゲームが実行される→M B当選時のR T状態であるR T 1に移行する

尚、M B中はM B当選していない通常時よりも再遊技役に当選し難くなるよう構成してもよい。より具体的には、M B中に実行されたゲームにおける再遊技役の当選確率は7.3分の1未満としてもよい(他の構成においても適用可能である)。

【3965】

<構成10>

R T 1にて、M B役に当選する→ボーナス内部中となる(R T 2)→M B役に係る図柄組み合わせが停止表示する→M Bが開始する(R T 3)→M Bが終了し、100ゲームで終了することとなるR T 4に移行する→ボーナス非当選のままM B終了後100ゲームが実行される→ボーナス内部中のR T状態であるR T 2に移行する

【3966】

<構成11>

R T 1にて、M B役に当選する→ボーナス内部中となる(R T 2)→M B役に係る図柄組み合わせが停止表示する→M Bが開始する(R T 3)→M Bが終了し、100ゲームで終了することとなるR T 4に移行する→ボーナス非当選のままM B終了後100ゲームが実行される→M B中のR T状態であるR T 3に移行する

【3967】

<構成12>

前述した構成9におけるR T 1よりも再遊技役に当選する確率が高いR T状態であるR T 5にて、M B役に当選する→ボーナス内部中となる(R T 2)→M B役に係る図柄組み合わせが停止表示する→M Bが開始する(R T 3)→M Bが終了し、100ゲームで終了することとなるR T 4に移行する→ボーナス非当選のままM B終了後100ゲームが実行される→M B当選時のR T状態であるR T 5に移行する

このように構成することにより、ボーナスに当選した遊技状態によって、ボーナス終了後に移行する回数制限のR T状態(R T 4)が終了した後に移行するR T状態が相違するよう構成することができ、より有利なR T状態にてボーナスに当選することで、ボーナス終了後の有利度合が相違するという斬新な遊技性を創出することができる。また、遊技者にとって相対的に有利なR T状態にてボーナスに当選した場合にも、ボーナス終了後に移行する回数制限のR T状態(R T 4)が終了した後に移行するR T状態を、ボーナス当選時のR T状態(ボーナス当選時と期待値が同一のR T状態)とすることにより、遊技者に不利益を生じさせないよう構成することができる。

【3968】

<構成13>

50ゲームの回数制限であるR T 1における残りR Tゲーム数(R T 1が終了となるまでのゲーム数)が30ゲームである状況にて実行されたゲームにて、オールJ A C I NタイプとなるB B役に当選する→ボーナス内部中となる(R T 2)→B B役に係る図柄組み合わせが停止表示する→B Bが開始する(R T 3)→B Bが終了し、100ゲームで終了することとなるR T 4に移行する→ボーナス非当選のままB B終了後100ゲームが実行される→B B当選時のR T状態であるR T 1に移行し、且つ、R Tゲーム数はB B当選時の残りR Tゲーム数である30ゲーム(29ゲームとしてもよい)となる

【3969】

<構成14>

50ゲームの回数制限であるR T 1における残りR Tゲーム数(R T 1が終了となるまでのゲーム数)が30ゲームである状況にて実行されたゲームにて、オールJ A C I NタイプとなるB B役に当選する→ボーナス内部中となる(R T 2)→B B役に係る図柄組み

10

20

30

40

50

合わせが停止表示する→B Bが開始する（R T 3）→B Bが終了し、1 0 0ゲームで終了することとなるR T 4に移行する→ボーナス非当選のままB B終了後1 0 0ゲームが実行される→B B当選時のR T状態であるR T 1に移行し、且つ、R Tゲーム数は初期のゲーム数である5 0ゲームとなる

【3 9 7 0】

<構成1 5>

5 0ゲームの回数制限であるR T 1における残りR Tゲーム数（R T 1が終了となるまでのゲーム数）が3 0ゲームである状況にて実行されたゲームにて、オールJ A C I NタイプとなるB B役に当選する→ボーナス内部中となる（R T 2）→B B役に係る図柄組み合わせが停止表示する→B Bが開始する（R T 3）→B Bが終了し、1 0 0ゲームで終了することとなるR T 4に移行する→ボーナス非当選のままB B終了後1 0 0ゲームが実行される→B B当選時のR T状態であるR T 1に移行し、且つ、R Tゲーム数は回数制限なし（無限R T）となる

【3 9 7 1】

<構成1 6>

回数制限のR T状態に関するR T回数の情報を領域A、現在のR T状態に関する情報を領域B、ボーナス当選時のR T状態に関する情報を領域C、のように記憶可能に構成した場合において、

R T 1にて、オールJ A C I NタイプとなるB B役に当選する領域BにR T 1を記憶し、領域CにR T 1を記憶する。

→ボーナス内部中となりR T 2に移行する。また、領域BにはR T 1が記憶されており、領域CにR T 2を記憶する。

→B B役に係る図柄組み合わせが停止表示して、B Bが開始し、R T 3に移行する。また、領域BにはR T 1が記憶されており、領域CにR T 3を記憶する。

→B Bが終了し、1 0 0ゲームで終了することとなるR T 4に移行する。また、領域Aに1 0 0がセットされ（ゲーム消化毎に減算されていく）、領域BにはR T 1が記憶されており、領域CにR T 4を記憶する。

→ボーナス非当選のままB B終了後5 0ゲームが実行される。領域Aが5 0となり、領域BにはR T 1が記憶されており、領域CにはR T 4が記憶されている。

→R T 4にてR T状態が移行することとなる図柄組み合わせが停止表示し、R T状態がR T 5に移行する。領域Aが0となり（領域Aの値をクリアし）、領域BがR T 5となり、領域CがR T 5となる。

上記のように、回数制限のR T状態であるR T 4の途中にてR T状態が移行することとなる図柄組み合わせが停止表示した場合には、領域Bと領域Cに記憶されている情報を、移行するR T状態であるR T 5とするよう構成してもよい。即ち、回数制限のR T状態であるR T 4のまま1 0 0ゲームを実行した場合には、領域Cに記憶されているB B実行前のR T状態であるR T 1に基づいてR T 1に移行する一方、回数制限のR T状態であるR T 4の途中にてR T状態が移行することとなる図柄組み合わせが停止表示した場合には、R T 5に移行すると共に、領域Cに移行先のR T状態であるR T 5を記憶するよう構成してもよい。

【3 9 7 2】

<ボーナス最終ゲームで回転不良が発生した場合>

本例に係る回胴式遊技機における、ボーナス最終ゲームにて回転不良が発生した場合に適用可能な構成を以下に詳述する。尚、ボーナスA終了後には、R T状態がR T 1に移行するよう構成されていることとする。

【3 9 7 3】

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

10

20

30

40

50

ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示→ボーナスAの終了条件を充足したことによりボーナスAが終了し、ボーナスA終了時フリーズが実行される→RT状態がRT1に移行する

上記のように作用するよう構成してもよい。

【3974】

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される→RT状態がRT1に移行する

上記のように作用するよう構成してもよい。

【3975】

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

【3976】

尚、ボーナスの終了条件を充足する場合の一例（リールの回転不良が発生しなかった場合の例）としては、まず、ボーナスが開始することとなる図柄組み合わせが停止表示したことに基づいて、RAMの所定領域に当該ボーナスで付与する利益（払出し、得点）に対応する285を記憶する。ボーナス開始から1ゲーム目に所定抽選結果（小役）に当選し、遊技者に与える利益として「8」を付与する図柄組み合わせが停止表示したことに基づいて、遊技者に「8」の利益を付与すると共に、前記所定領域の値から「8」を減算して、前記所定領域に記憶されている値が278となる。このようなボーナス遊技を継続した後、前記所定領域に記憶されている値が「5」である状況にてゲームが実行され、所定抽選結果（小役）に当選し、「8」の利益を付与する図柄組み合わせが停止表示して、「8」の利益を付与すると共に、前記所定領域の値から「8」を減算した結果が「0」以下、又は、「0」未満（演算結果により桁下がりが発生したこと）となったことにより、ボーナスの終了条件を充足してボーナスが終了することとなる。

なお、前記所定領域に記憶されている値が「5」である状況にてゲームが実行され、所定抽選結果（小役）に当選し、「8」の利益を付与する図柄組み合わせが停止表示可能な停止操作を遊技者が行ったのにも関わらず、リール回転不良が発生し、「8」の利益を付与する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合であっても、「8」の利益を付与すると共に、前記所定領域の値から「8」を減算した結果が「0」以下、又は、「0」未満（演算結果により桁下がりが発生したこと）となったことにより、ボーナスの終了条件を充足してボーナスが終了することとなる。

【3977】

設定値を複数有するぱちんこ遊技機において、主制御基板Mにて制御する表示装置であ

る主遊技図柄表示装置にて、主遊技図柄（特別図柄、特図、と称することがある）の変動表示、停止図柄を表示するよう構成した場合において、設定変更モード中においては、主遊技図柄表示装置にて、主遊技図柄の変動表示及び主遊技図柄の停止表示では表示されない設定変更モード中専用の表示態様にて表示するよう構成してもよい。

【3978】

設定値を複数有するぱちんこ遊技機において、主制御基板Mにて制御する表示装置である保留表示ランプ（保留数を表示するランプ）にて、設定変更モード中においては、保留数の表示としては表示されない設定変更モード中専用の表示態様（点灯態様）にて表示（点灯）するよう構成してもよい。

【3979】

設定値を複数有するぱちんこ遊技機において、主制御基板Mにて制御する表示装置である補助遊技図柄表示装置にて、補助遊技図柄（普通図柄、普図、と称することがある）の変動表示、停止図柄を表示するよう構成した場合において、設定変更モード中においては、補助遊技図柄表示装置にて、補助遊技図柄の変動表示及び補助遊技図柄の停止表示では表示されない設定変更モード中専用の表示態様にて表示するよう構成してもよい。

【3980】

設定値を複数有するぱちんこ遊技機において、主制御基板Mにて制御する表示装置である、特別遊技にて実行されるラウンド数を表示するラウンド数ランプにて、設定変更モード中においては、ラウンド数の表示としては表示されない設定変更モード中専用の表示態様（点灯態様）にて表示（点灯）するよう構成してもよい。

【3981】

また、設定値を複数有するぱちんこ遊技機において、前述した主制御基板Mにて制御する表示装置である、主遊技図柄表示装置、保留表示ランプ、補助遊技図柄表示装置、ラウンド数ランプのうち、複数（3以上でもよい）を点灯させて、当該複数の点灯態様の組み合わせが設定変更モード以外の通常の遊技状態では表示しない表示態様（又は、点灯しない点灯態様）となるよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技の結果に影響を及ぼす設定変更モードをより明確に判別することができ、遊技機に対する不正を軽減することができる。

【3982】

<<本例に適用可能な期待値に関する構成>>

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な期待値に関する構成を以下に詳述する。尚、以下に例示する構成は遊技メダルの投入が可能な回胴式遊技機に適用する場合を例示しているが、封入式の回胴式遊技機にも適用可能であり、封入式の回胴式遊技機に適用する場合には、遊技メダルを得点としてよいことを補足しておく。

【3983】

当選し得る入賞役として、払出枚数が8枚となる共通ベルを有しており、当選し得る再遊技役として再遊技Aを有している回胴式遊技機に適用する場合について詳述する。尚、説明の都合上、抽選結果としては、共通ベル、再遊技A、ハズレ（非当選）、のみである場合を例示している。尚、当選役についてはあくまで一例であり、入賞役や再遊技役の種類を増減してもよいし、入賞役の払出枚数としても、共通ベルは8枚、スイカAは4枚、チェリーは1枚等のように複数種類有するよう構成してもよい（後述する演算にて算出することができる）。尚、以下に例示するボーナスとは、オールJACINタイプの1種BB、JACIN抽選タイプの1種BBにおけるBB一般中（RBが作動していない状態）、JACIN抽選タイプの1種BBにおけるRB作動中、RB、MB（2種BBと称することがある）、CB、SBをいずれのボーナスに適用してもよい。具体例としては、JACIN抽選タイプの1種BBにおけるBB一般中の規定数が3枚、JACIN抽選タイプの1種BBにおけるRB作動中の規定数が2枚のように構成してもよい。また、停止ボタンの操作態様（操作タイミング）によって入賞する場合と入賞しない場合がある入賞役（例えば、前述したスイカA等）を有する場合には、当該入賞役に当選した場合には、入賞するものとみなして期待値を算出することとする。

【3984】

<構成1>

通常時（ボーナスに当選しておらず、所定のRT状態である状態であり、以下同様）においては、規定数が3枚、共通ベルの当選確率が $1/8$ 、再遊技Aに当選確率が $1/7$ である場合、1ゲームあたりの期待値として、 $(1/6 \times 8 + 1/7 \times 3) \div 3 = 0.587$ となる。ここで、1ゲームあたりの期待値とは、1ゲームの遊技を実行した場合に、規定数に対して遊技者に還元される（再遊技に係る自動ベットも含んでおり、再度投入可能な遊技メダル）遊技メダルであり、例えば、規定数が3枚且つ期待値が 0.587 である場合に1000ゲーム遊技を実行し、ボーナスに当選しなかった、且つRT状態が移行しなかった場合には、 $3 \times 1000 = 3000$ 枚の遊技メダルを投入（再遊技に係る自動ベットも含んでいる）して、 $3 \times 0.587 \times 1000 = 1761$ 枚の遊技メダルが還元（再遊技に係る自動ベットも含んでいる）されることとなる。1ゲームあたりの期待値を、1ゲームあたりのベット数に対する還元される（払い戻される）遊技メダルの割合と称してもよい。

10

【3985】

また、あるボーナス中においては、規定数が3枚、共通ベルの当選確率が $1/1$ である場合、1ゲームあたりの期待値として、 $(1/1 \times 8) \div 3 = 2.67$ となる。このように、通常時の規定数が3枚であり、ボーナス中の規定数が3枚である場合において、ボーナス中の期待値の方が通常時の期待値よりも高くなるよう構成されている。

20

【3986】

<構成2>

通常時（ボーナスに当選しておらず、所定のRT状態である状態）においては、3枚ベット又は2枚ベットにて遊技が実行可能であり、規定数が3枚、共通ベルの当選確率が $1/8$ 、再遊技Aに当選確率が $1/7$ である場合、1ゲームあたりの期待値として、 $(1/6 \times 8 + 1/7 \times 3) \div 3 = 0.587$ となる。また、規定数が2枚、共通ベルの当選確率が $1/18$ 、再遊技Aに当選確率が $1/7$ である場合、1ゲームあたりの期待値として、 $(1/14 \times 8 + 1/7 \times 3) \div 2 = 0.500$ となる。

【3987】

また、あるボーナス中においては、規定数が3枚、共通ベルの当選確率が $1/1$ である場合、1ゲームあたりの期待値として、 $(1/1 \times 8) \div 3 = 2.67$ となる。このように、通常時の規定数が2枚又は3枚であり、ボーナス中の規定数が3枚である場合において、3枚ベットで遊技を実行したボーナス中の期待値の方が、3枚ベットで遊技を実行した通常時の期待値よりも高くなるよう構成されており、且つ、2枚ベットで遊技を実行した通常時の期待値よりも高くなるよう構成されている。尚、3枚ベットで遊技を実行したボーナス中の期待値の方が、3枚ベットで遊技を実行した通常時の期待値よりも高くなるよう構成していれば、3枚ベットで遊技を実行したボーナス中の期待値を2枚ベットで遊技を実行した通常時の期待値よりも高くなるよう構成しなくともよい。

30

【3988】

<構成3>

通常時（ボーナスに当選しておらず、所定のRT状態である状態）においては、3枚ベット又は2枚ベットにて遊技が実行可能であり、規定数が3枚、共通ベルの当選確率が $1/8$ 、再遊技Aに当選確率が $1/7$ である場合、1ゲームあたりの期待値として、 $(1/6 \times 8 + 1/7 \times 3) \div 3 = 0.587$ となる。また、規定数が2枚、共通ベルの当選確率が $1/18$ 、再遊技Aに当選確率が $1/7$ である場合、1ゲームあたりの期待値として、 $(1/14 \times 8 + 1/7 \times 3) \div 2 = 0.500$ となる。

40

【3989】

また、ボーナスAの実行中においては、規定数が3枚、共通ベルの当選確率が $1/1$ である場合、1ゲームあたりの期待値として、 $(1/1 \times 8) \div 3 = 2.67$ となる。また、ボーナスBの実行中においては、規定数が2枚、共通ベルの当選確率が $1/1$ である場合、1ゲームあたりの期待値として、 $(1/1 \times 8) \div 2 = 4$ となる。このように、通常

50

時の規定数が2枚又は3枚であり、ボーナス中の規定数が2枚又は3枚である場合において、3枚ベットで遊技を実行したボーナス中（ボーナスA）の期待値の方が、3枚ベットで遊技を実行した通常時の期待値よりも高くなるよう構成されている。また、2枚ベットで遊技を実行したボーナス中（ボーナスB）の期待値の方が、2枚ベットで遊技を実行した通常時の期待値よりも高くなるよう構成されている。

【3990】

<構成4>

通常時（ボーナスに当選しておらず、所定のRT状態である状態）においては、3枚ベットにて遊技が実行可能であり、規定数が3枚、共通ベルの当選確率が $1/8$ 、再遊技Aに当選確率が $1/7$ である場合、1ゲームあたりの期待値として、 $(1/6 \times 8 + 1/7 \times 3) \div 3 = 0.587$ となる。

10

【3991】

また、ボーナスの実行中においては、規定数が2枚、共通ベルの当選確率が $1/1$ である場合、1ゲームあたりの期待値として、 $(1/1 \times 8) \div 2 = 4$ となる。このように、通常時の規定数が3枚であり、ボーナス中の規定数が2枚である場合において、2枚ベットで遊技を実行したボーナス中の期待値の方が、3枚ベットで遊技を実行した通常時の期待値よりも高くなるよう構成されている。

【3992】

<構成5>

通常時（ボーナスに当選しておらず、所定のRT状態である状態）においては、3枚ベットにて遊技が実行可能であり、規定数が3枚、共通ベルの当選確率が $1/8$ 、再遊技Aに当選確率が $1/7$ である場合、1ゲームあたりの期待値として、 $(1/6 \times 8 + 1/7 \times 3) \div 3 = 0.587$ となる。

20

【3993】

また、ボーナスAの実行中においては、規定数が3枚、共通ベルの当選確率が $1/1$ である場合、1ゲームあたりの期待値として、 $(1/1 \times 8) \div 3 = 2.67$ となる。また、ボーナスBの実行中においては、規定数が2枚、共通ベルの当選確率が $1/1$ である場合、1ゲームあたりの期待値として、 $(1/1 \times 8) \div 2 = 4$ となる。このように、通常時の規定数が3枚であり、ボーナス中の規定数が2枚又は3枚である場合において、3枚ベットで遊技を実行したボーナス中（ボーナスA）の期待値の方が、3枚ベットで遊技を実行した通常時の期待値よりも高くなるよう構成されている。また、2枚ベットで遊技を実行したボーナス中（ボーナスB）の期待値の方が、3枚ベットで遊技を実行した通常時の期待値よりも高くなるよう構成されている。

30

【3994】

<構成6>

通常時（ボーナスに当選しておらず、所定のRT状態である状態）においては、3枚ベット又は2枚ベットにて遊技が実行可能であり、規定数が3枚、共通ベルの当選確率が $1/8$ 、再遊技Aに当選確率が $1/7$ である場合、1ゲームあたりの期待値として、 $(1/6 \times 8 + 1/7 \times 3) \div 3 = 0.587$ となる。また、規定数が2枚、共通ベルの当選確率が $1/18$ 、再遊技Aに当選確率が $1/7$ である場合、1ゲームあたりの期待値として、 $(1/14 \times 8 + 1/7 \times 3) \div 2 = 0.500$ となる。

40

【3995】

また、ボーナスの実行中においては、規定数が2枚、共通ベルの当選確率が $1/1$ である場合、1ゲームあたりの期待値として、 $(1/1 \times 8) \div 2 = 4$ となる。このように、通常時の規定数が2枚又は3枚であり、ボーナス中の規定数が2枚である場合において、2枚ベットで遊技を実行したボーナス中の期待値の方が、3枚ベットで遊技を実行した通常時の期待値よりも高くなるよう構成されている。また、2枚ベットで遊技を実行したボーナス中の期待値の方が、2枚ベットで遊技を実行した通常時の期待値よりも高くなるよう構成されている。

【3996】

50

このように構成することにより、規定数が複数種類存在していた場合においても、通常時における期待値よりもボーナス中の期待値を高くすることができ、ボーナス中は遊技者にとって有利な状態であることを遊技者は明確に認識できることとなる、遊技者を混乱させることを防止することができる。

【3997】

<<本例に係る封入式の回胴式遊技機に適用可能な構成>>

本例に係る封入式の回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。

【3998】

規定数が3枚であり、ベットされている得点が0であり、総得点表示装置に表示（記憶、貯留）されている得点が3以上である場合に、マックスベットボタンを操作した場合には、3点の得点がベットされる。また、ベット（又は投入）を実行した旨の信号を、接続端子板又は外部端子板を介して遊技機外に出力してもよい。

10

【3999】

規定数が3枚であり、ベットされている得点が0であり、総得点表示装置に表示（記憶、貯留）されている得点が2である場合に、マックスベットボタンを操作した場合には、2点の得点がベットされる。また、ベット（又は投入）を実行した旨の信号を、接続端子板又は外部端子板を介して遊技機外に出力してもよい。

【4000】

規定数が3枚であり、ベットされている得点が0であり、総得点表示装置に表示（記憶、貯留）されている得点が0である場合に、マックスベットボタンを操作した場合には、得点はベットされない（ベットする処理を実行しない）。また、ベット（又は投入）を実行した旨の信号を、接続端子板又は外部端子板を介して遊技機外に出力しなくてもよい。

20

【4001】

規定数が3枚であり、ベットされている得点が0であり、総得点表示装置に表示（記憶、貯留）されている得点が1である場合に、精算ボタンを操作した場合には、1点の得点が精算される。また、精算を実行した旨の信号を、接続端子板又は外部端子板を介して遊技機外に出力してもよい。

【4002】

規定数が3枚であり、ベットされている得点が1であり、総得点表示装置に表示（記憶、貯留）されている得点が2である場合に、精算ボタンを操作した場合には、2点の得点が精算される。また、精算を実行した旨の信号を、接続端子板又は外部端子板を介して遊技機外に出力してもよい。

30

【4003】

規定数が3枚であり、ベットされている得点が1であり、総得点表示装置に表示（記憶、貯留）されている得点が2である場合に、精算ボタンを操作した場合には、3点の得点が精算される。また、精算を実行した旨の信号を、接続端子板又は外部端子板を介して遊技機外に出力してもよい。

【4004】

規定数が3枚であり、ベットされている得点が0であり、総得点表示装置に表示（記憶、貯留）されている得点が0である場合に、精算ボタンを操作した場合には、得点が精算されない（精算に係る処理を実行しない）。また、精算を実行した旨の信号を、接続端子板又は外部端子板を介して遊技機外に出力しなくてもよい。

40

【4005】

<<共通ベルが入賞した場合の処理>>

封入式の回胴式遊技機において、入賞することで得点を8点払い出すこととなる共通ベルに当選した遊技を実行する場合における作用を以下に詳述する。

【4006】

<電源断が発生しなかった場合>

総得点（総得点表示装置の表示）が100点である状況下（RAMの領域Aに100が記憶されている状況下）、前記共通ベルに当選したゲームにおいて、共通ベルに対応する

50

図柄組み合わせが入賞したと判定された際に、R A Mの領域Bに共通ベルの払出数である8が記憶される。得点の払出処理（加算処理）を実行し、領域Aに記憶されている得点が108となり、領域Bに記憶されている情報が0となる。尚、払出処理の実行時には、「領域A：100、領域B：8」→「領域A：101、領域B：7」→「領域A：102、領域B：6」・・・のように、1点ずつ加算及び減算を実行するよう構成してもよい。

【4007】

<電源断が発生した場合>

総得点（総得点表示装置の表示）が100点である状況下（R A Mの領域Aに100が記憶されている状況下）、前記共通ベルに当選したゲームにおいて、共通ベルに対応する図柄組み合わせが入賞したと判定された際に、R A Mの領域Bに共通ベルの払出数である8が記憶される。その後、電源断が発生（遊技機への電力の供給が停止）し、得点の払出処理（加算処理）を実行する前にタイマ割り込み処理である電源断時処理が実行された場合、電源断時処理として、得点の払出処理を実行し、電源断時処理が終了するまでに、領域Aに記憶されている得点が108となり、領域Bに記憶されている情報が0となる。尚、払出処理の実行時には、「領域A：100、領域B：8」→「領域A：101、領域B：7」→「領域A：102、領域B：6」・・・のように、1点ずつ加算及び減算を実行するよう構成してもよい（電源断発生時のみ1点ずつ加算及び減算を実行するよう構成してもよいし、電源断が発生しなかった場合のみ1点ずつ加算及び減算を実行するよう構成してもよい）。このように構成することにより、共通ベルが入賞したにも拘わらず得点が加算されないという遊技者にとって著しい不利益を生じさせないよう構成することができる。また、電源復帰後においても、領域Bには0が記憶されていることから、得点の払出処理を電源断発生前と電源復帰後の2回実行してしまう事態を防止することができる。

【4008】

<精算ボタンの操作に係る構成>

本例に係る封入式の回胴式遊技機においては、精算ボタンを操作することで総得点表示装置に表示（記憶、貯留）されている得点を精算できるよう構成してもよい。具体的な構成としては、遊技者が精算ボタンを操作する毎に1点ずつ総得点表示装置の得点が精算（減算）される、（2）遊技者が精算ボタンを長押し（例えば、2秒以上押下し続ける）することで、総得点表示装置すべての得点が精算される（精算ボタンの1回の操作によって複数の得点が精算できる）、よう構成してもよい。

【4009】

<<封入式のぱちんこ遊技機に適用可能な構成>>

封入式のぱちんこ遊技機において、総得点表示装置に表示（記憶、貯留）されている得点が1点以上の場合に、発射ハンドルを遊技者が操作した場合には、発射ハンドルの操作を検出すると遊技球を発射する（遊技球を発射するための処理を実行する）一方、総得点表示装置に表示（記憶、貯留）されている得点が0点の場合に、発射ハンドルを遊技者が操作した場合には、発射ハンドルの操作を検出しても遊技球を発射しない（遊技球を発射するための処理を実行しない）よう構成してもよい。

【4010】

<<本例に係る回胴式遊技機に適用可能なリール配列>>

本例に係る回胴式遊技機に適用可能なリール配列の一例を以下に詳述する。

【4011】

図623は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なリール配列の一例である。同図においては、有効ラインは、「左リール上段・中リール上段・右リール上段」、「左リール中段・中リール中段・右リール中段」、「左リール下段・中リール下段・右リール下段」、「左リール上段・中リール中段・右リール下段」、「左リール下段・中リール中段・右リール上段」、の5ラインとなっている。尚、規定数は3枚となっており、変更しても問題ない。また、1種BB（BB、役物連続作動装置と称することがある）を有しておらず、RB（第1種特別役物）のみをボーナスとして有している。

【4012】

次に、同図に例示する回胴式遊技機のRBが作動することとなる図柄組み合わせは、左リールにおける「バー」と、中リールにおける「バー」と、右リールにおける「バー」が有効ラインに停止表示する図柄組み合わせとなっている。また、左リールにおける「バー」は、「0番」、「7番」、「14番」の3つ設けられており、中リールにおける「バー」は、「0番」、「5番」、「10番」、「15番」の4つ設けられており、右リールにおける「バー」は、「1番」、「6番」、「11番」、「16番」の4つ設けられており、RBが作動することとなる図柄組み合わせの種類は、「左リール：3」×「中リール：4」×「右リール：4」＝48種類となっている。尚、リール上のすべての図柄の組み合わせは「左リール：20」×「中リール：20」×「右リール：20」＝8000となっており、リール上のすべての図柄の組み合わせに対するRBが作動することとなる図柄組み合わせの割合は、 $48 \div 8000 = 3 / 500$ となっている。

【4013】

尚、同図における回胴式遊技機はリールの停止操作（リールに対応する停止ボタンの操作）が行われた位置から最大で4コマ分回転した位置に停止表示することが可能であり、第1停止として左リールを停止させる場合には、有効ラインが5ラインであるため、RBが作動することとなる図柄組み合わせを構成する左リールに対応する図柄である「バー」を停止表示させるためには、左リール上段、中段又は下段のいずれかに停止表示可能な位置で第1停止操作（最初に停止操作）を実行すればよく、換言すると、RBが作動する図柄組み合わせを構成する左リールに対応する図柄である「バー」が配置される間隔として、6コマ（6図柄）以下の間隔であれば、左リールに対する停止操作タイミングに拘わらず、左リールの有効ライン上に「バー」図柄を停止させることができる。即ち、同図においては、第1停止として左リールを停止させた場合には、停止操作タイミングに拘わらず、「バー」図柄が停止表示可能となるよう構成されている。

【4014】

その後、第2停止として中リールを停止させる場合には、RBが作動することとなる図柄組み合わせを構成する中リールに対応する図柄である「バー」を停止表示させるために、左リールに停止した「バー」と有効ライン上に並ぶことが可能な位置に停止表示可能な位置で第2停止操作を実行すればよい。左リール上段に「バー」が停止表示した場合にも、左リール下段に「バー」が停止表示した場合にも、停止操作タイミングに拘わらず、「バー」と有効ライン上に並ぶことが可能とするためには、RBが作動する図柄組み合わせを構成する中リールに対応する図柄である「バー」が配置される間隔として、4コマ（4図柄）以下の間隔であれば、左リールの「バー」の停止位置に拘わらず、且つ、中リールの停止操作タイミングに拘わらず、左リールに停止した「バー」と中リールの「バー」が有効ライン上に並ぶことが可能となる。

【4015】

その後、第3停止として右リールを停止させる場合には、RBが作動することとなる図柄組み合わせを構成する中リールに対応する図柄である「バー」を停止表示させるために、左リールに停止した「バー」、中リールに停止した「バー」と有効ライン上に並ぶことが可能な位置に停止表示可能な位置で第3停止操作を実行すればよい。左リールの「バー」及び中リールの「バー」の停止位置に拘わらず、有効ライン上に「バー・バー・バー」が停止表示可能に構成するためには、RBが作動する図柄組み合わせを構成する右リールに対応する図柄である「バー」が配置される間隔として、4コマ（4図柄）以下の間隔であれば、左リールの「バー」及び中リールの「バー」の停止位置に拘わらず、且つ、右リールの停止操作タイミングに拘わらず、有効ライン上に「バー・バー・バー」が停止表示可能となる。尚、第1停止として、中リール又は右リールを停止させた場合には、左リールの停止操作タイミングによっては、左リールの「バー」が有効ラインに停止表示しない場合がある。

【4016】

このように構成することで、RB役（ボーナス役）に当選したゲームにて第1停止として左リールを停止させることにより、各リールの停止操作タイミングに拘わらず、換言す

ると、遊技者が目押しを行う必要がなく、R Bが作動することとなる図柄組み合わせである「バー・バー・バー」が停止表示可能とすることができる。

【4017】

相対的に射幸性が低いスペックである、B Bを搭載せずにR Bのみを搭載した回胴式遊技機において、射幸性を抑制する面ではユーザーフレンドリーな遊技機とすることができるが、目押しができない遊技者はR Bに当選しても揃えることができずに損をしてしまいユーザーフレンドリーな遊技機と言い切ることができなかった。そこで、同図においては、R Bに当選した遊技にて左リールを第1停止とすることで、目押しをしなくともR Bが作動することとなる図柄組み合わせが停止表示可能となり、ボーナスを取りこぼす心配のないユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、遊技者が初心者であ

10

【4018】

なお、R Bが当選した遊技や、R Bが当選した遊技の次遊技、R Bが当選してから所定遊技数（所定遊技数は、抽選により決定しても良い。）後に、主制御基板M、及び／又は、副制御基板SがR Bに当選したことを報知するようにしても良い。ここで、左リールから停止操作すればR Bに対応する図柄組合せが停止表示することが可能であるが、副制御基板Sにて制御される演出表示装置S Gにて、敢えて「左からバーを狙え！」のような演出をすることによって、遊技者は「バー図柄」を狙うことになることが想定される。このような演出を行うことによって、遊技者がR Bに対応する図柄組合せである「バー・バー・バー」を目押しをせずとも、自力で停止表示させたような達成感を感じることも可能となる。

20

【4019】

また、R Bに対応する図柄組合せは「バー・バー・バー」のように各リールにおいて同一の図柄（本例では「バー図柄」）によって構成されるものに限られるものでない。例えば、R Bに対応する図柄組合せとして、「羊・セブン・バー」のように各リールで異なる図柄で構成されていても良い。

【4020】

尚、左リールを最終停止（第3停止）として停止操作を実行する場合の作用の一例として以下のように構成してもよい。

30

R Bに当選した遊技において、第1停止操作として右リールを停止させ、右リールの上段に11番のバーが停止する。

→第2停止操作として中リールを停止させ、中リールの中段に10番のバーが停止する。

→第3停止操作として左リールの下段に13番のリプレイAが位置しているタイミングで停止操作を実行し、左リールの下段に11番のブランクAが停止する。

このように、有効ラインにバーを引き込めない位置で左リールの停止操作を実行した場合には、R Bに対応する図柄組み合わせが停止表示せず、「左リール下段：ブランクA、中リール中段：バー、右リール上段：バー」のように停止表示することとなる。

【4021】

また、左リールを第1停止操作として停止操作を実行し、且つ、リールの回転不良が発生する場合の作用の一例として以下のように構成してもよい。

40

R Bに当選した遊技において、第1停止操作として左リールの下段に13番のリプレイAが位置しているタイミングで停止操作を実行したが、その後リールの回転不良が発生し、左リールの下段に11番のブランクAが停止する（回転不良が発生しなかった場合には、左リール上段に7番のバーが停止表示する）。

→第2停止操作として中リールを停止させ、中リールの中段に10番のバーが停止する。

→第3停止操作として第1停止操作として右リールを停止させ、右リールの上段に11番のバーが停止する。

→リール回転不良が発生したため遊技者から見てリールにR Bが作動することとなる図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の

50

処理によってR Bが作動することとなる図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行されたため、R Bが実行開始される。

このように、リール回転不良が発生したため遊技者から見てリールにR Bが作動することとなる図柄組み合わせが停止表示せず、「左リール下段：ブランクA、中リール中段：バー、右リール上段：バー」のように停止表示した場合にも、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってR Bが作動することとなる図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、R Bは実行開始されることとなる。

【4022】

このように構成することにより、リールの回転不良が発生してしまった場合にも、R Bを正常に作動させることができ、遊技者に不利益を生じさせないよう構成することができることとなる。また、図623のような、R Bに当選したゲームにおいて、左リールを第1停止として停止操作を実行した場合には、停止タイミングに拘わらず（目押しをせずに）R Bに対応する図柄組み合わせが停止表示してR Bが実行開始されるユーザーフレンドリーな構成を担保することができる。

【4023】

<<<主制御基板と払出制御基板に関する構成>>>

次に、図624を参照して、本例に係る遊技機に適用可能な主制御基板及び払出制御基板に係る機能ブロック図について例示する。

【4024】

<構成1>

構成1においては、主制御基板と電源基板とがハーネス1で接続されており、電源基板から主制御基板に電力が供給されるよう構成されている。また、主制御基板の基板にはCPUが設けられている。尚、同図においては、CPU内にROM及びRAMが内蔵されているが、これには限定されず、CPUとROMとRAMとを別々にして主制御基板の基板上に設けてもよい。また、主制御基板と副基板（主制御基板のRAMに記憶されている情報をバックアップするための基板）とがハーネス2で接続されており、副基板から主制御基板に電力を供給可能に構成されている。また、副基板の基板にはコンデンサが設けられている。尚、コンデンサは、電力を蓄えることができ、電源基板から主制御基板への電力の供給が停止したとしてもコンデンサに蓄えている電力によって、一定時間副基板から主制御基板に電力が供給されることとなる（ハーネス2が接続されている場合）。尚、同図においては、電源基板から主制御基板に直接電力を供給可能に構成したが、これには限定されず、電源基板と副基板2（同段落で記載した副基板と同一でも問題無い）とをハーネスによって接続し、「電源基板→副基板2→主制御基板」のように電力を供給可能に構成してもよい。尚、このような構成は、遊技場にて稼動している回胴式遊技機が一般的に有する構成となっている。

【4025】

<構成2>

構成2においては、主制御基板と電源基板とがハーネス3で接続されており、電源基板から主制御基板に電力が供給されるよう構成されている。また、主制御基板の基板にはCPUが設けられている。また、払出制御基板（遊技メダル、遊技球、得点等の遊技価値を付与するための制御を実行する基板）と電源基板とがハーネス4で接続されており、電源基板から払出制御基板に電力が供給されるよう構成されている。また、払出制御基板の基板にはCPUが設けられている。また、払出制御基板と副基板（払出制御基板のRAMに記憶されている情報をバックアップするための基板）とがハーネス5で接続されており、副基板から払出制御基板に電力を供給可能に構成されている。尚、主制御基板と払出制御基板とはハーネス6で接続されており、双方向にコマンドを送受信可能に構成されている。また、副基板の基板にはコンデンサが設けられている。尚、コンデンサは、電力を蓄えることができ、電源基板から払出制御基板への電力の供給が停止した場合には、副基板の基板上に設けられたコンデンサに蓄えている電力によって、一定時間払出制御基板に電力が供給されるよう構成されている（ハーネス5が接続されている場合）。尚、同図

10

20

30

40

50

においては、電源基板から払出制御基板に直接電力を供給可能に構成したが、これには限定されず、電源基板と副基板 2（同段落で記載した副基板と同一でも問題無い）とをハーネスによって接続し、「電源基板→副基板 2→払出制御基板」のように電力を供給可能に構成してもよい。尚、このような構成は、遊技場にて稼動しているぱちんこ遊技機が一般的に有する構成となっている。尚、構成 2 において、主制御基板とハーネスで接続される副基板 B を設けてもよく、そのように構成した場合には、副基板 B の基板にはコンデンサを設けるよう構成してもよい。

【4026】

<構成 3>

構成 3 においては、主制御基板と電源基板とがハーネス 8 で接続されており、電源基板から主制御基板に電力が供給されるよう構成されている。また、主制御基板の基板には CPU が設けられている。また、主制御基板と副基板（主制御基板の RAM に記憶されている情報をバックアップするための基板）とがハーネス 7 で接続されており、副基板から主制御基板に電力を供給可能に構成されている。また、副基板の基板にはコンデンサが設けられている。尚、コンデンサは、電力を蓄えることができ、電源基板から主制御基板への電力の供給が停止したとしてもコンデンサに蓄えている電力によって、一定時間副基板から主制御基板に電力が供給されることとなる（ハーネス 7 が接続されている場合）。また、払出制御基板（遊技メダル、遊技球、得点等の遊技価値を付与するための制御を実行する基板）と電源基板とがハーネス 9 で接続されており、電源基板から払出制御基板に電力が供給されるよう構成されている。また、払出制御基板の基板には CPU とコンデンサとが設けられている。尚、主制御基板と払出制御基板とはハーネス 10 で接続されており、双方向にコマンドを送受信可能に構成されている。尚、コンデンサは、電力を蓄えることができ、コンデンサを有する払出制御基板は、電源基板から払出制御基板への電力の供給が停止したとしてもコンデンサに蓄えている電力によって、一定時間払出制御基板に電力が供給される。尚、同図においては、電源基板から主制御基板や払出制御基板に直接電力を供給可能に構成したが、これには限定されない。例えば、電源基板と副基板 2（同段落で記載した副基板と同一でも問題無い）とをハーネスによって接続し、「電源基板→副基板 2→主制御基板」のように電力を供給可能に構成してもよい。同様に、電源基板と副基板 3（同段落で記載した副基板と同一でも問題無い）とをハーネスによって接続し、「電源基板→副基板 3→払出制御基板」のように電力を供給可能に構成してもよい。尚、構成 3 は、封入式の回胴式遊技機や封入式のぱちんこ遊技機に適用してもよい。

【4027】

次に、図 625 を参照して、図 624 にて図示した構成 1～構成 3 に関する電源断時の電圧に関する作用を詳述する。

【4028】

<<構成 1 にてハーネス 1 を外した場合>>

<主制御基板>

まず、図 625 における、構成 1 にてハーネス 1、2 を外した場合について詳述する。図 624 における構成 1 のように構成した場合において、ハーネス 1 及びハーネス 2（総称してハーネス 1、2 と称することがある）が外れた場合、電源基板から主制御基板への電力の供給が停止し、供給レベルの電圧である A から電圧が停止していき、ハーネス 1、2 が外れてから、t1 経過後に主制御基板へのハーネスが接続されていない状況にて供給される電圧が 0 となる（主制御基板は動作できない）。尚、ハーネスが外れる場合の具体例としては、遊技機の点検、遊技機の部品の交換等の場合が例示できる。

【4029】

<<構成 2 にてハーネス 3、4、5、6 を外した場合>>

<主制御基板>

次に、図 625 における、構成 2 にてハーネス 3、4、5、6 を外した場合について詳述する。図 624 における構成 2 のように構成した場合において、ハーネス 3、ハーネス 4、ハーネス 5、及びハーネス 6（総称して、ハーネス 3、4、5、6 と称することがあ

る)が略同時(略同時とは、差が5ms以内)に外れた場合、電源基板から主制御基板への電力の供給が停止し、供給レベルの電圧であるBから電圧が停止していき、ハーネス3、4、5、6が外れてから、t2経過後に主制御基板へのハーネスが接続されていない状況にて供給される電圧が0となる(主制御基板は動作できない)。尚、電圧Aと電圧Bとが略同一(略同一とは、差が0.5V以内)であった場合には、t1とt2とは略同一(略同一とは、差が5ms以内)となるよう構成してもよい。

【4030】

<払出制御基板>

また、図624における構成2のように構成した場合において、ハーネス3、ハーネス4、ハーネス5及びハーネス6総称して、ハーネス3、4、5、6と称することがある)が略同時(略同時とは、差が5ms以内)に外れた場合、電源基板から払出制御基板への電力の供給が停止し、供給レベルの電圧であるCから電圧が停止していき、ハーネス3、4、5、6が外れてから、t3経過後に払出制御基板へのハーネスが接続されていない状況にて供給される電圧が0となる(払出制御基板は動作できない)。電圧Aと電圧Bと電圧Cとが略同一(略同一とは、差が0.5V以内)であった場合には、t1とt2とt3とは略同一(略同一とは、差が5ms以内)となるよう構成してもよい。

【4031】

<<構成3にてハーネス7、8、9、10を外した場合>>

<主制御基板>

次に、図625における、構成3にてハーネス7、8、9、10を外した場合について詳述する。図624における構成3のように構成した場合において、ハーネス7、ハーネス8、ハーネス9及びハーネス10(総称して、ハーネス7、8、9、10と称することがある)が略同時(略同時とは、差が5ms以内)に外れた場合、電源基板から主制御基板への電力の供給が停止し、供給レベルの電圧であるDから電圧が停止していき、ハーネス7、8、9、10が外れてから、TA経過後であり供給電圧がD1のときに電源断時処理が実行開始される。その後、供給電圧が停止していき、電源断時処理が実行開始されてからTB経過後であり供給電圧がD2となった以降は、主制御基板は動作できなくなる。その後、供給電圧が停止していき、ハーネス7、8、9、10が外れてから、t4が経過したときに主制御基板へのハーネスが接続されていない状況にて供給される電圧が0となる。

【4032】

<払出制御基板>

次に、図624における構成3のように構成した場合において、ハーネス7、ハーネス8、ハーネス9及びハーネス10(総称して、ハーネス7、8、9、10と称することがある)が略同時(略同時とは、差が5ms以内)に外れた場合、電源基板から払出制御基板への電力の供給が停止し、供給レベルの電圧であるEから電圧が停止していき、ハーネス7、8、9、10が外れてから、TC経過後であり供給電圧がE1のときに電源断時処理が実行開始される。その後、供給電圧が停止していき、電源断時処理が実行開始されてからTD経過後であり供給電圧がE2となった以降は、払出制御基板は動作できなくなる。その後、供給電圧が停止していき、ハーネス7、8、9、10が外れてから、t5が経過したときに払出制御基板へのハーネスが接続されていない状況にて供給される電圧が0となる。このように構成した場合において、払出制御基板は基板上にコンデンサが設けられているため、t5はt4よりも長時間となっている。また、ハーネス7、ハーネス8、ハーネス9及びハーネス10が外れてから、主制御基板に関する電源断時処理が実行開始される(主制御基板への供給電圧がD1となる)までの時間値であるTAは、ハーネス7、ハーネス8、ハーネス9及びハーネス10が外れてから、払出制御基板に関する電源断時処理が実行開始される(払出制御基板への供給電圧がE1となる)までの時間値であるTCよりも短時間となっている。このように、ハーネスが外れて電源断が発生した場合において、主制御基板よりも払出制御基板の方が電源断時処理を実行開始するのが遅くなるよう構成することにより、払出制御基板が先に電源断時処理を実行してしまい、その後主

制御基板が電源断時処理を実行開始する前に、遊技の結果に影響が発生した場合（例えば、回胴式遊技機の場合には入賞が発生、ぱちんこ遊技機の場合には始動口への入球を検出）に、払出制御基板による総得点表示装置の表示（記憶、貯留）に得点の加算ができないことにより遊技者にとって不利益が生じてしまう事態が発生し難くなるよう構成することができる。また、封入式の回胴式遊技機又は封入式のぱちんこ遊技機に適用した場合においては、得点を付与する際に、得点を付与する旨のコマンドを主制御基板から払出制御基板に送信した場合においても、払出制御基板の方が主制御基板よりも後に電源断時処理を実行開始するため、払出制御基板は得点を付与する旨のコマンドを受信して記憶した後に電源断時処理を実行することができることとなる。また、主制御基板に関する電源断時処理が実行開始されてから主制御基板が動作できなくなる電圧であるD2に供給電圧が到達するまでの時間値であるTBは、払出制御基板に関する電源断時処理が実行開始されてから払出制御基板が動作できなくなる電圧であるE2に供給電圧が到達するまでの時間値であるTDよりも短時間となっている。このように、ハーネスが外れて電源断が発生した場合において、主制御基板よりも払出制御基板の方が動作できなくなるタイミングが遅くなるよう構成する、換言すると、主制御基板の電源断時処理の実行時間よりも払出制御基板の電源断時処理の実行時間の方が長時間となるよう構成することにより、得点に関する処理（例えば、総得点表示装置への加算処理）を実行する払出制御基板における電源断時処理を実行する時間を長時間担保することができ、遊技者にとって重要な得点に関する情報を適切に扱うことができる。

【4033】

<<封入式の遊技機に適用可能な構成>>

遊技機外部に情報（外部端子信号と称することがある）を出力する構成として、接続端子板を介して出力する場合の一例を以下に詳述する。

【4034】

<出力可能な外部端子信号>

接続端子板を介して出力可能な外部端子信号として、（1）得点の投入に関する信号、（2）得点の払出（付与）に関する信号、（4）再遊技の停止表示に関する信号、（4）ボーナス（BB、RB、MB、CB、SB）の実行に関する信号、（5）セキュリティ（ドア開放エラー、設定変更モード中、設定確認モード中、設定値異常、異常入賞、等）に関する信号、を出力可能に構成してもよい。また、上記信号は、オン・オフのみのパルス信号にて出力するよう構成してもよいし、コマンドとして出力するよう構成してもよい。さらに、上記信号の一部（複数でもよい）をパルス信号として接続端子板を介して遊技機外に出力し、上記信号の他の一部（複数でもよい）をコマンドとして接続端子板を介して遊技機外に出力するよう構成してもよい。

【4035】

また、上記（1）～（5）の複数の情報を1つのコマンドとして接続端子板に出力可能に構成してもよい。具体例としては、BBの実行に関する信号と得点の払出（付与）に関する信号とを1つのコマンドとして送信可能に構成してもよい。尚、上記（1）～（5）のうち2つの情報を1つのコマンドとして送信可能に構成してもよいし、尚、上記（1）～（5）のうち3つ以上情報を1つのコマンドとして送信可能に構成してもよい。尚、2バイトで構成されたコマンドを1つのコマンドとしてもよいし、4バイトで構成されたコマンドを1つのコマンドとしてもよく、換言すると、複数バイトで構成された情報の集合体を1つのコマンドとしてもよい。

【4036】

尚、遊技機外への出力態様としては以下のように構成してもよい。

（1）コマンド（信号）を払出制御基板にて生成し、払出制御基板から接続端子板に出力する。

（2）コマンド（信号）を主制御基板にて生成し、払出制御基板を介して接続端子板に出力する。

（3）コマンド（信号）を所定時間毎に出力する

(4) 複数の得点を精算する場合の一例として、50枚(点)の得点を精算する場合に、1枚(点)ずつコマンド(信号)を出力する。

(5) 入賞役が入賞した場合には、付与する得点を1回で出力する。

【4037】

尚、本例に係る回胴式遊技機においては、「ベル+チェリー」等の重複役に当選した場合に、ベルとチェリーのいずれもが入賞することとなる図柄組み合わせが停止表示した場合(例えば、左リール上段にベル図柄、中リール上段にベル図柄、右リール上段にベル図柄、左リール下段にチェリー図柄)であり、ベルの払出数が7枚、チェリーの払出数が3枚であった場合には、ベルに対応する7枚の遊技メダル(得点の付与)を所定時間実行した後、チェリーに対応する3枚の遊技メダル(得点の付与)を特定時間実行するよう構成すると共に、前記ベルに対応する払出時間である所定時間ではベルに対応するバックランプ演出を実行し、前記チェリーに対応する払出時間である特定時間ではチェリーに対応するバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。また、接続端子板に出力するコマンド(信号)は、ベルに対応する払出を実行する旨の信号を出力した後、チェリーに対応する払出を実行する旨の信号を出力するように、入賞役毎(入賞に関する条件装置毎)にコマンド(信号)を送信するよう構成してもよい。

10

【4038】

<総得点表示装置に表示(記憶、貯留)されている得点を精算できない状況に関する構成>

本例に係る封入式の回胴式遊技機(封入式のぱちんこ遊技機に適用してもよい)においては、精算ボタンを操作しても総得点表示装置に表示(記憶、貯留)されている得点を精算できない状況を設けてもよい。そのような構成の一例を以下に詳述する。

20

【4039】

コマンドの送受信を実行している期間(例えば、主制御基板から払出制御基板へコマンドを送信している期間、払出制御基板から接続端子板を介して遊技機外にコマンドを出力しているとき)は、精算ボタンを操作しても総得点表示装置に表示(記憶、貯留)されている得点が精算されないよう構成してもよい。また、当該期間中に精算ボタンを操作した場合には、当該期間終了後に総得点表示装置に表示(記憶、貯留)されている得点の精算が実行される(精算ボタンの再操作がなくとも)よう構成してもよい。

【4040】

接続端子板を介して払出制御基板に得点の貸し出しに関する情報が送信されてから得点の貸し出しが終了するまでの期間は、精算ボタンを操作しても総得点表示装置に表示(記憶、貯留)されている得点が精算されないよう構成してもよい。また、当該期間中に精算ボタンを操作した場合には、当該期間終了後に総得点表示装置に表示(記憶、貯留)されている得点の精算が実行される(精算ボタンの再操作がなくとも)よう構成してもよい。

30

【4041】

主制御基板が得点の投入(総得点表示装置に表示(貯留、記憶)されている得点を使用して投入)に関する処理を実行している期間は、精算ボタンを操作しても総得点表示装置に表示(記憶、貯留)されている得点が精算されないよう構成してもよい。また、当該期間中に精算ボタンを操作した場合には、当該期間終了後に総得点表示装置に表示(記憶、貯留)されている得点の精算が実行される(精算ボタンの再操作がなくとも)よう構成してもよい。

40

【4042】

エラーが発生している期間は、精算ボタンを操作しても総得点表示装置に表示(記憶、貯留)されている得点が精算されないよう構成してもよい。また、当該期間中に精算ボタンを操作した場合には、当該期間終了後に総得点表示装置に表示(記憶、貯留)されている得点の精算が実行される(精算ボタンの再操作がなくとも)よう構成してもよい。また、すべてのエラー中に精算できないよう構成しなくともよく、所定のエラーの発生中には精算ボタンを操作しても(当該所定のエラーの発生中には)総得点表示装置に表示(記憶、貯留)されている得点の精算が実行されない一方、当該所定のエラー以外のエラーの発

50

生中に精算ボタンを操作すると総得点表示装置に表示（記憶、貯留）されている得点が精算されるよう構成してもよい。

【４０４３】

また、打ち止め（遊技停止）となっている状況においても、精算ボタンを操作した場合に総得点表示装置に表示（記憶、貯留）されている得点の精算が可能となるよう構成してもよい。また、打ち止め（遊技停止）となっている状況においては、精算ボタンを操作した場合に総得点表示装置に表示（記憶、貯留）されている得点の精算がされないが、その後、打ち止め（遊技停止）が解除された場合には、精算ボタンを再度操作しなくとも総得点表示装置に表示（記憶、貯留）されている得点の精算が実行されるよう構成してもよい。

10

【４０４４】

また、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、得点を獲得した結果、総得点表示装置に記憶されている得点に加算処理を実行している最中に、精算ボタンを操作しても総得点表示装置に表示（記憶、貯留）されている得点の精算が実行されないよう構成してもよい。また、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、得点を払い出している最中に（総得点表示装置に加算処理を実行している最中に）、精算ボタンを操作しても総得点表示装置に表示（記憶、貯留）されている得点の精算が実行されないが、その後、得点の加算処理が終了した後に、再度精算ボタンを操作しなくとも総得点表示装置に表示（記憶、貯留）されている得点の精算が実行されるよう構成してもよい。

【４０４５】

20

また、ぱちんこ遊技機に適用した場合には、遊技球が入賞口に入賞（入球）し、得点を獲得した結果、総得点表示装置に記憶されている得点に加算処理を実行している最中に、精算ボタンを操作しても総得点表示装置に表示（記憶、貯留）されている得点の精算が実行されないよう構成してもよい。また、遊技球が入賞口に入賞（入球）し、得点を獲得した結果、総得点表示装置に記憶されている得点に加算処理を実行している最中に、精算ボタンを操作しても総得点表示装置に表示（記憶、貯留）されている得点の精算が実行されないが、その後、得点の加算処理が終了した後に、再度精算ボタンを操作しなくとも総得点表示装置に表示（記憶、貯留）されている得点の精算が実行されるよう構成してもよい。

【４０４６】

30

以上、遊技機として、回胴式遊技機の構成を例示したが、上述した構成は、ぱちんこ遊技機やじゃん球遊技機やアレンジボールやゲーム機やカジノマシン等の様々な遊技用の機種に適用できる。

【４０４７】

尚、上述した構成のうち、設定変更モード、設定確認モード、設定キースイッチ、設定／リセットボタン等の設定に関する構成（例えば、図５９に例示した構成）は、設定値を有するぱちんこ遊技機にも適用可能である。

【４０４８】

（まとめ）

40

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【４０４９】

本態様（１）に係る遊技機は、

リール基部（例えば、リール枠MW）の外周に巻き付けられた帯状のリールテープ（例えば、リール帯MO）を有し、

前記リールテープには、前記リールテープの長手方向に沿って複数種類の図柄が配置されており、

前記図柄の種類として、第１図柄（例えば、白セブン図柄）と、第２図柄（例えば、ベ

50

ル図柄)と、を少なくとも有し、

前記第1図柄の最大横幅値は前記第2図柄の最大横幅値よりも大きく構成されており、
前記リールテープの長手方向における両端部の少なくとも何れか一方には前記第2図柄が配置されており、且つ前記リールテープの長手方向における両端部の各々には前記第1図柄が配置されておらず、

前記リールテープの長手方向における長さは、前記リール基部における前記リールテープが巻きつけられる面の外周よりも長い
ことを特徴とする遊技機である。

【4050】

本態様(2)に係る遊技機は、
遊技機本体と、
前記遊技機本体に開閉可能に取り付けられた前扉(例えば、前扉DU)と、
遊技機本体の内部にリールユニット(例えば、リールユニットRU)を備える回胴式遊技機において、

前記遊技機本体の内部には、
前記リールユニットが設置される台座部(例えば、台座部BU)と、
前記台座部の下方に設置され、遊技媒体が貯蔵される主タンク部材(例えば、ホッパH40)と、

前記主タンク部材の近傍に設置され、前記主タンク部材に貯蔵された余剰の遊技媒体を退避するための補助タンク部材(例えば、メダル補助タンクHS)と
が設けられ、

前記主タンク部材の一部には、前記主タンク部材から前記補助タンク部材へ向かって下るスロープ部(例えば、傾斜面H64)が設けられており、

前記リールユニットと前記台座部とは係止部品(例えば、ビスBS)によって着脱可能に保持され、

前記前扉が開閉する側に最も近い位置にある前記係止部品の鉛直下方に前記スロープ部が位置する

ことを特徴とする遊技機である。

【4051】

本態様(3)に係る遊技機は、
遊技機本体と、
前記遊技機本体に開閉可能に取り付けられた前扉(例えば、前扉DU)と、
遊技機本体の内部にリールユニット(例えば、リールユニットRU)を備える回胴式遊技機において、

前記遊技機本体の内部には、
前記リールユニットが設置される台座部(例えば、台座部BU)と、
前記台座部の下方に設置され、遊技媒体が貯蔵される主タンク部材(例えば、ホッパH40)と、

前記主タンク部材の近傍に設置され、前記主タンク部材に貯蔵された余剰の遊技媒体を退避するための補助タンク部材(例えば、メダル補助タンクHS)と
が設けられ、

前記リールユニットと前記台座部とは係止部品(例えば、ビスBS)によって着脱可能に保持され、

前記前扉が開閉する側に最も近い位置にある前記係止部品の鉛直下方に前記補助タンク部材が位置する

ことを特徴とする遊技機である。

【4052】

本態様(4)に係る遊技機は、
複数のリール(例えば、リールM50)と、
複数のストップスイッチ(例えば、停止ボタンD40)と、

10

20

30

40

50

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0）と、
演出の表示内容を変更可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B、十字キー S B 2）と
を備え、

所定の遊技開始条件を満たすことで前記複数のリールを回転させた後、前記ストップスイッチの操作に応じて前記リールの回転を停止させ、前記複数のリールのうち最後に回転を停止させることとなる前記リールに対応する前記ストップスイッチの操作である最終ストップスイッチ操作が行われて前記複数のリールのすべてが停止されることで 1 遊技を終了可能であり、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないうち第 1 所定時間が経過すると、演出表示部にて特定の画像（例えば、待機画面）を表示可能に構成されており、

1 遊技を終了した後で所定の操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B）が操作されると、演出表示部にて所定の画像（例えば、メニュー画面）を表示可能であり、

前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま第 2 所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、

前記第 1 所定時間よりも前記第 2 所定時間の方が長くなるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【4053】

本態様（5）に係る遊技機は、
複数のリール（例えば、リール M 5 0）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン D 4 0）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0）と、
演出の表示内容を変更可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B、十字キー S B 2）と
を備え、

所定の遊技開始条件を満たすことで前記複数のリールを回転させた後、前記ストップスイッチの操作に応じて前記リールの回転を停止させ、前記複数のリールのうち最後に回転を停止させることとなる前記リールに対応する前記ストップスイッチの操作である最終ストップスイッチ操作が行われて前記複数のリールのすべてが停止されることで 1 遊技を終了可能であり、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないうち第 1 所定時間が経過すると、演出表示部にて特定の画像（例えば、待機画面）を表示可能に構成されており、

1 遊技を終了した後で所定の操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B）が操作されると、演出表示部にて所定の画像（例えば、メニュー画面）を表示可能であり、

前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま第 2 所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、

前記第 1 所定時間よりも前記第 2 所定時間の方が長くなるよう構成されており、

前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま前記第 2 所定時間が経過するよりも前に、特定の操作部材（例えば、十字キー S B 2）が操作されると、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま前記第 2 所定時間が経過しても、演出表示部にて前記特定の画像が表示されない一方で、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないうち前記第 1 所定時間が経過するよりも前に、新たに前記ストップスイッチの操作が行われても、前記最終ストップスイッチ

10

20

30

40

50

操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないうまま前記第 1 所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないうまま前記第 1 所定時間が経過するよりも前に、ベットが行われると、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングから前記第 1 所定時間が経過しても、演出表示部にて前記特定の画像が表示されないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4054】

本態様（6）に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

前記主遊技部と電氣的に接続され、遊技者にとっての有利度に係る設定値の変更が可能な設定変更モード（例えば、設定変更モード）に移行させるために操作される設定スイッチ（例えば、設定キースイッチ）とを備え、

前記主遊技部は、所定時間ごとに実行する処理である割り込み処理を実行可能に構成されており、

前記設定変更モードでない所定の遊技状態で電源断が発生し、遊技機に電力が供給されていない状況下で前記設定スイッチがオンとなり、遊技機に電力が供給開始され、前記設定変更モードに移行した後に電源断が発生し、前記設定スイッチがオフとなってから遊技機に電力が供給開始された場合には、前記設定変更モードに移行するよう構成されており、

前記設定変更モードでない所定の遊技状態で電源断が発生し、遊技機に電力が供給されていない状況下で前記設定スイッチがオンとなり、遊技機に電力が供給開始され、当該電力の供給開始から前記所定時間が経過する以前に電源断が発生し、前記設定スイッチがオフとなってから遊技機に電力が供給開始された場合には、前記設定変更モードに移行しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4055】

本態様（7）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）と、

各前記リールに対応して設けられ、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ（例えば、左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3）と、

所定数の範囲内において遊技媒体を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置 D 2 0 0）と、

遊技の進行に関する制御を行う主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ S 2 0）と、

演出の出力に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部は、

役の抽選を実行する役抽選手段と、

前記ストップスイッチが操作されたときに、前記役抽選手段による役抽選結果に対応するように前記リールを停止制御するリール制御手段と

を備え、

前記貯留手段に貯留されている遊技媒体数を増加させる貯留数増加処理と、

遊技媒体の払出を実行する払出処理と

を実行可能であり、

リール制御手段により所定の図柄組み合わせが停止表示された場合、遊技者に遊技媒体

10

20

30

40

50

を付与可能に構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行せず、払出処理を実行するよう構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行し、払出処理を実行しないよう構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行した後に払出処理を実行するよう構成されており、

10

主遊技部は、

前記所定の図柄組み合わせが停止表示した後に、遊技媒体付与情報を副遊技部に送信可能に構成されており、

副遊技部は、

前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、遊技媒体の付与に関する演出音である遊技媒体付与音をスピーカから出力可能に構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、所定の遊技媒体付与音（例えば、クレジットが1増加する際に出力される遊技媒体付与音、遊技メダルを1枚払い出す際に出力される遊技媒体付与音）を出力可能であり、

20

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、

30

貯留数増加処理の実行中における、貯留手段に貯留されている遊技媒体数がA（Aは自然数）となってからA+1となるまでの時間値と、N（Nは自然数であり、 $2 \leq N$ ）個の遊技媒体を払い出すこととなる払出処理の実行中における、M（Mは自然数であり、 $1 \leq M \leq (N-1)$ ）個目の遊技媒体に関する払出処理の実行開始からM+1個目の遊技媒体に関する払出処理の実行開始までの時間値とが相違している

ことを特徴とする遊技機である。

【4056】

本態様（8）に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

40

演出を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と、

演出の実行時に点灯可能な遊技ランプ（例えば、ランプユニット）と、

設定値を表示可能な設定値表示部（例えば、設定表示LED）と

を備え、

遊技ランプは、点灯パターン（例えば、図509における要素6）を複数有しており、

前記点灯パターンは、点灯態様（例えば、図509における要素5）を複数組み合わせて構成されており、

前記点灯態様は、点灯色（例えば、図509における要素1）と点灯時間パターン（例えば、図509における要素4）との組み合わせであり、

前記点灯時間パターンは、点灯時間（例えば、図509における要素2）と消灯時間（

50

例えば、図 509 における要素 3) との組み合わせであり、

前記点灯色を複数有しており、点灯時間を複数有しており、消灯時間を複数有しており

、

前記点灯パターンとして、所定の異常時に実施し得る第 1 点灯パターンと、設定値表示部に設定値が表示されている場合に実施し得る第 2 点灯パターンと、所定の異常時でない且つ設定値表示部に設定値が表示されていない場合に実施し得る第 3 点灯パターンと、を少なくとも有しており、

前記第 1 点灯パターンには所定の点灯態様が含まれるよう構成されており、

前記第 2 点灯パターン及び前記第 3 点灯パターンには前記所定の点灯態様が含まれないよう構成されており、

前記第 2 点灯パターンには特定の点灯態様が含まれるよう構成されており、

前記第 1 点灯パターン及び前記第 3 点灯パターンには前記特定の点灯態様が含まれないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4057】

本態様(9)に係る遊技機は、

所定数の範囲内において遊技媒体を電氣的に貯留可能な貯留手段(例えば、本例においては、遊技メダルを遊技機内にクレジットとして電氣的に貯留可能となっている)と、

貯留手段に貯留された遊技媒体をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技媒体をベット可能なベットスイッチ(例えば、マックスベットボタン)と、

所定の遊技状態における 1 遊技あたりの最大のベット数である規定数がベットされたことを報知可能な所定のランプ(例えば、3 ベットランプ D 2 1 3)と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ(例えば、マックスベットランプ)と、

当選役を決定可能な役決定手段とを備え、

役決定手段が決定する当選役として、再遊技役を決定可能に構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ直前に実行されたゲームにて再遊技役が当選しておらず、且つ貯留手段に貯留された遊技媒体とベット数との和が前記規定数以上であり、且つベット数が前記規定数未満である状況では、前記特定のランプが点灯するよう構成されており、

前記特定のランプが点灯している状況において、ベット数が前記規定数となった場合には、前記所定のランプが点灯した後に前記特定のランプが消灯することを特徴とする遊技機である。

【4058】

本態様(10)に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板 M)と、

演出を制御する副遊技部(例えば、副制御基板 S)と

を備え、

遊技機に電力が供給開始されてから主遊技部のプログラムが起動するまでの時間は、電源断が発生してから遊技機への電力の供給が終了するまでの時間よりも長時間であるよう構成されており、

遊技機に電力が供給開始されてから主遊技部のプログラムが起動するまでの時間は、遊技機に電力が供給開始されてから副遊技部のプログラムが起動するまでの時間よりも長時間であるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4059】

本態様(A1)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3)と、

10

20

30

40

50

内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

10

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった状況下でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

20

【4060】

本態様（A2）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

30

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

40

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せが表示されてしまった場合でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている

50

ことを特徴とする遊技機である。

【4061】

本態様（A3）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、
遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されなかった後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている

【4062】

本態様（A4）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、
遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定され

た遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

10

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている

【4063】

本態様（A5）に係る遊技機は、

20

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

30

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

40

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定の

50

タイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【4064】

本態様（A6）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
特定の結果が決定されたことに基づいて点灯可能な所定のランプ（例えば、再遊技ランプD290）と
を備え、

10

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

20

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記所定のランプが点灯するよう構成されており、

30

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定のランプが点灯するよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4065】

40

本態様（A7）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
特定の結果が決定されたことに基づいて点灯可能な所定のランプ（例えば、再遊技ランプD290）と
を備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、

50

遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記所定のランプが点灯するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定のランプが点灯するよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4066】

本態様（A8）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられたN個（Nは3以上の自然数）のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカS20）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN-1番目のリールに対する停止操作として特定のタイミングで停止操作され、停止された各リールに特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止された後は、スピーカから所定の演出音（例えば、テンパイ音）を出力可能に構成されており、

10

20

30

40

50

前記特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN-1番目のリールに対する停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、N-1番目のリールに対する所定の回転不良により、停止された各リールに前記特定図柄組合せに対応する図柄以外の図柄が停止された後でも、スピーカから所定の演出音を出力可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4067】

本態様(A9)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段(例えば、クレジット数表示装置D200)と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ(例えば、マックスベットボタン)と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ(例えば、マックスベットランプ)と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されており、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4068】

本態様(A10)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置 D 2 0 0）と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記貯留手段に 1 以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されており、

前記貯留手段に 1 以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4069】

本態様（A 1 1）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3）と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置 D 2 0 0）と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されており

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【4070】

本態様(A12)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段(例えば、クレジット数表示装置D200)と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ(例えば、マックスベットボタン)と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ(例えば、マックスベットランプ)と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図

柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されており

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4071】

本態様(A13)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を少なくとも有しており、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

特別遊技状態の終了条件を充足した場合には、所定のフリーズ(例えば、ボーナス終了時フリーズ)を実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定のフリーズを実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応す

10

20

30

40

50

るリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

【4072】

本態様（A14）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

10

遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を少なくとも有しており、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、
遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

20

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

特別遊技状態の終了条件を充足した場合には、所定のフリーズ（例えば、ボーナス終了時フリーズ）を実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定のフリーズを実行可能に構成されており、

30

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定のフリーズを実行可能に構成されている

40

ことを特徴とする遊技機である。

【4073】

本態様（A15）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、

50

遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【４０７４】

本態様（Ａ１６）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【４０７５】

本態様（Ａ１７）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果とは異なる

所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得ないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4076】

本態様（A18）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4077】

本態様（A19）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技移行可能状態を少なくとも有しており、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定されてから、前記特定図柄組合せが停止するまでは、前記特別遊技移行可能状態となり得るよう構成されており、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特別図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

特別遊技移行可能状態ではなく、且つ、前記役抽選手段による役の抽選結果が前記特定の結果とは異なる所定の結果となった遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定

10

20

30

40

50

のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定のフリーズを実行しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4078】

本態様（A20）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されなかった後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4079】

本態様（A21）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果とは異なる所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後は、前記第2の役抽選状態に移行しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【４０８０】

本態様（Ｂ１）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、
遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、特別遊技開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せが表示されなかった場合でも、電源復帰後に前記所定のフリーズを実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

【４０８１】

本態様（Ｂ２）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、
遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所

定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4082】

本態様（B3）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状

態に移行可能となるよう構成されており、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【4083】

本態様（B4）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられたN個（Nは3以上の自然数）のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカS20）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN-1番目のリールに対する停止操作として特定のタイミングで停止操作され、停止された各リールに特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止された後は、スピーカから所定の演出音（例えば、テンパイ音）を出力可能に構成されており、

前記特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN-1番目のリールに対する停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより、停止された各リールに前記特定図柄組合せに対応する図柄以外の図柄が停止された場合でも、電源復帰後にスピーカから前記所定の演出音を出力可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4084】

本態様（B5）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、

遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定の

10

タイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4085】

本態様（C1）に係る遊技機は、

複数のリール（例えば、リールM50）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンM40）と、

演出を報知可能な演出報知部（例えば、演出表示装置S40）と、

内部抽選を行う内部抽選手段と

20

を備え、

内部抽選手段によって特定結果（例えば、図442における入賞-C）が決定された遊技において実行され得る、当該特定結果が決定された旨を示唆する演出である示唆演出（例えば、レア役示唆演出）を演出報知部にて報知可能であり、

前記示唆演出として、遊技開始条件の充足を契機として報知開始される第1示唆演出（例えば、図607における「CHANCE!」の表示）と、所定の停止操作がされたことを契機として報知開始される第2示唆演出（例えば、図607における赤リング（多））と、を少なくとも有しており、

前記第1示唆演出が実行された遊技においては、前記第2示唆演出は実行されないよう構成されており、

30

複数の遊技に亘って報知される演出である連続演出（例えば、図607における夜モード）を演出報知部にて報知可能であり、

所定の遊技状態であり、且つ前記連続演出が報知されている状況で実行された前記特定結果が決定された遊技にて、前記示唆演出が実行される場合においては、前記第1示唆演出の方が前記第2示唆演出よりも実行され易いよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記特定結果が決定された遊技においては、当該遊技が前記連続演出が報知されている状況で実行された遊技である場合の方が、当該遊技が前記連続演出が報知されていない状況で実行された遊技である場合よりも、前記第1示唆演出が実行され易いよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

40

【4086】

本態様（C2）に係る遊技機は、

複数のリール（例えば、リールM50）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンM40）と、

演出を報知可能な演出報知部（例えば、演出表示装置S40）と、

遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板M）と、

演出を制御する副制御手段（例えば、副制御基板S）と

を備え、

前記主制御手段は、

内部抽選を行う内部抽選手段と、

50

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行するフリーズ実行手段とを備え、

遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を有しており、

前記内部抽選手段により決定され得る当選番号として、第1当選番号（例えば、図442における当選番号14）と第2当選番号（例えば、図442における当選番号7）とを少なくとも有しており、

前記内部抽選手段により決定され得る当選番号として、前記特別遊技状態への移行契機となる特別結果（例えば、1種BB-B）を含む当選番号（例えば、図442における当選番号21）を有しており、

前記内部抽選手段により決定された当選番号に対応する演出グループ情報（例えば、演出グループ番号）を導出可能に構成されており、 10

前記第1当選番号に対応する演出グループ情報は第1情報（例えば、図442における演出グループ番号7）であり、

前記第2当選番号に対応する演出グループ情報は第2情報（例えば、図442における演出グループ番号5）であり、

前記第1情報に対応する当選番号のうち、前記特別結果を含まない当選番号は前記第1当選番号のみであり、

前記第2情報に対応する当選番号のうち、前記特別結果を含まない当選番号は前記第2当選番号以外にも有しており、

前記主制御手段は、導出した演出グループ情報を前記副制御手段に送信可能に構成され、 20

前記副制御手段は、所定のフリーズ（例えば、特定フリーズ）が実行される遊技にて、所定のフリーズ実行示唆演出（例えば、特定フリーズ演出）を演出報知部にて報知可能であり、

前記副制御手段が前記主制御手段から前記第1情報を受信した遊技の方が、前記副制御手段が前記主制御手段から前記第2情報を受信した遊技よりも、前記所定のフリーズ実行示唆演出が報知され易いよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【4087】

本態様（C3）に係る遊技機は、 30

遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板M）と、

演出を制御する副制御手段（例えば、副制御基板S）と、

複数のリール（例えば、リールM50）と、

所定数の範囲内において遊技媒体を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置D200）と、

貯留手段に貯留された遊技媒体をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技媒体をベット可能な前記主制御手段により制御されるベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、

演出を報知可能な演出報知部（例えば、演出表示装置S40）と、

前記副制御手段により制御される操作可能な副操作部材（例えば、サブ入力ボタンSB）と 40

を備え、

前記主制御手段は、

内部抽選を行う内部抽選手段

を備え、

前記副制御手段は、

前記複数のリールが停止している状況にて、前記副操作部材の操作を遊技者に対して促す演出として操作演出（例えば、ボタン演出）を前記演出報知部にて報知可能であり、

所定の遊技状態であり、且つ前記操作演出が報知されている状況において、前記副操作部材が操作された場合には、前記操作演出の報知を終了し、特定演出（例えば、決定報知 50

画像)を報知するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ直前に実行された遊技にて再遊技役が当選しておらず、且つ前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、且つベット数が当該遊技における最大のベット数である規定数未満であり、且つ前記操作演出が報知されている状況において、前記ベットスイッチが操作された場合には、前記操作演出の報知を終了し、前記特定演出を報知しないよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ直前に実行された遊技にて再遊技役が当選しており、且つ前記操作演出が報知されている状況において、前記ベットスイッチが操作された場合には、前記操作演出の報知を継続し、前記特定演出を報知しないよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記貯留手段に遊技媒体が貯留しておらず、且つ前記操作演出が報知されている状況において、前記ベットスイッチが操作された場合には、前記操作演出の報知を継続し、前記特定演出を報知しないよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つベット数が前記規定数であり、且つ前記操作演出が報知されている状況において、前記ベットスイッチが操作された場合には、前記操作演出の報知を継続し、前記特定演出を報知しないよう構成されていることを特徴とする回胴式遊技機である。

【4088】

本態様(C4)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、リールM50)と、

前記複数のリールの内部に設けられた点灯及び消灯可能な複数のバックランプ(例えば、回胴バックライトS30)と、

内部抽選を行う内部抽選手段とを備え、

前記リールに設けられた図柄として、第1図柄グループに属する図柄(例えば、ベル図柄)と、第2図柄グループに属する図柄(例えば、リプレイA図柄、リプレイB図柄)と、を少なくとも有しており、

内部抽選手段により決定され得る結果として、所定結果(例えば、図442における入賞-A1)と特定結果(例えば、図442における再遊技-A)とを少なくとも有しており、

前記所定結果が決定された遊技においては、前記第1図柄グループに属する図柄の組み合わせが有効ライン(例えば、図619における、左リール中段、中リール中段、右リール中段)とは異なる所定の直線のライン上の前記各リールの図柄停止位置(例えば、図619における、左リール下段、中リール中段、右リール上段)に停止する場合があります、

前記特定結果が決定された遊技においては、前記第2図柄グループに属する図柄の組み合わせが前記有効ラインとは異なる特定の直線のライン上の前記各リールの図柄停止位置(例えば、図619における、左リール下段、中リール中段、右リール上段)に停止する場合があります、

前記複数のリール上の各図柄停止位置に対応したバックランプを点灯又は消灯させるバックランプ演出を実行可能であり、

前記バックランプ演出の点灯態様として、第1点灯態様(例えば、図619の上段に示す「ベル停止表示」に対応する点灯態様)と、第1点灯態様とは異なる点灯態様である第2点灯態様(例えば、図619の下段に示す「再遊技停止表示」に対応する点灯態様)とを少なくとも有しており、

前記第1点灯態様にてバックランプ演出が実行された場合には、前記有効ライン上の各図柄停止位置に対応するバックランプが、それぞれ少なくとも1回は消灯するよう構成されており、

前記第2点灯態様にてバックランプ演出が実行された場合には、前記有効ライン上の各図柄停止位置に対応するバックランプが、それぞれ少なくとも1回は消灯するよう構成されており、

前記所定結果が決定された遊技においては、前記第1点灯態様にてバックランプ演出を

10

20

30

40

50

実行可能である一方、前記第 2 点灯態様にてバックランプ演出を実行しないよう構成されており、

前記特定結果が決定された遊技においては、前記第 2 点灯態様にてバックランプ演出を実行可能である一方、前記第 1 点灯態様にてバックランプ演出を実行しないよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【4089】

本態様（C5）に係る遊技機は、

複数のリール（例えば、リール M50）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタン M40）と

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S40）と、

内部抽選を行う内部抽選手段と

を備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態（例えば、AT 中状態）に制御可能であり、

前記報知状態に制御されている状況下において、内部抽選手段により所定結果（例えば、図 442 における入賞 - A1）が決定された遊技で、前記所定結果に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報を演出表示部に表示可能であり、

1 以上の遊技に亘って実行されることとなる、遊技者に特典が付与されるか否かを示唆する演出である特典示唆演出（例えば、図 621 における連続演出）を実行可能であり、

前記特典示唆演出の結果として、遊技者に特典が付与されないことを示唆する場合には、背景演出を特定態様にて前記演出表示部に表示可能に構成されており、

前記報知状態にて実行された遊技において、前記特典示唆演出が実行されておらず、且つ前記所定結果に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報が表示された場合、当該表示したストップスイッチの操作態様とは異なる操作態様にてストップスイッチが操作されたときには、前記演出表示部における表示の輝度が低下され得るよう構成されており、

前記報知状態にて実行された遊技において、前記特典示唆演出が実行されており、且つ前記所定結果に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報が表示された場合、当該表示したストップスイッチの操作態様とは異なる操作態様にてストップスイッチが操作されたときには、前記演出表示部における表示の輝度が低下しないよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【4090】

本態様（C6）に係る遊技機は、

演出音を出力可能なスピーカ（例えば、スピーカ D20）と、

遊技者が操作可能な操作部材 A（例えば、サブ入力ボタン）と、

遊技者が操作不可能な操作部材 B（例えば、ボリュームスイッチ）と

を備え、

遊技状態として、通常状態（例えば、低確率状態）と、当該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（例えば、AT 中状態）と、エラーを検出している状態であるエラー状態と、を少なくとも有しており、

操作部材 A の操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、

操作部材 B の操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、

操作部材 A の操作状態と操作部材 B の操作状態とに基づいてスピーカから出力される演出音の音量レベルが決定されるよう構成されており、

演出音として、1 以上の遊技に亘って繰り返し再生される BGM を複数種類出力可能であり、

前記通常状態にて出力される BGM よりも前記有利状態にて出力される BGM の方が、

10

20

30

40

50

相対的にテンポの早い B G M が選択され易いよう構成されており、

演出音の音量レベルが所定の音量に決定されている状況においては、前記通常状態よりも前記有利状態の方が出力される音量が相対的に大きくなるよう構成されており、

演出音の音量レベルが前記所定の音量に決定されている状況において、前記通常状態にてエラーが発生して前記エラー状態となった場合と、前記有利状態にてエラーが発生して前記エラー状態となった場合とでは、同一の音量にてエラー発生時の演出音であるエラー音出力されるよう構成されており、

前記通常状態よりも前記有利状態の方が、出力される音量が相対的に大きくなるよう構成されており、

前記有利状態よりも前記エラー状態の方が、出力される音量が相対的に大きくなるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。 10

【4091】

本態様（D1）に係る遊技機は、

単位遊技で終了する特別遊技を備えた遊技機であって、

通常遊技での規定数が「X（Xは数値）」、前記特別遊技での規定数が「Y（Yは数値。但し、Xとは異なる値）」に設定されており、

前記特別遊技において、再遊技が実行可能な所定の抽選結果を決定可能に構成されており、

規定数「Y」の前記特別遊技において、前記所定の抽選結果に当選し、再遊技に対応する図柄組合せが停止した後は、通常遊技に移行可能とし、「X」に相当するベット数が自動ベットされるように構成されている
ことを特徴とする遊技機である。 20

【4092】

本態様（D2）に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主制御手段を備えた遊技機において、

再遊技確率の異なる状態として、第1の遊技状態と第2の遊技状態とを有し、

前記主制御手段は、

第1の遊技状態において、所定の特別役を含む当選番号に当選し、所定の特別役に対応する図柄組合せが停止表示された場合には、特別遊技状態に移行可能とし、 30

前記特別遊技状態の終了条件を満たした場合には、第2の遊技状態に移行可能とし、

第2の遊技状態を終了させる所定の終了条件を満たした場合には、第2の遊技状態から第1の遊技状態に移行可能とする

ことを特徴する遊技機である。

【4093】

本態様（D3）に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主制御手段を備えた遊技機において、

再遊技確率の異なる状態として、第1の遊技状態と第2の遊技状態とを有し、

前記主制御手段は、再遊技確率の状態を記憶可能な第1の記憶領域、及び、第2の記憶領域を有し、 40

前記主制御手段は、第1の遊技状態において、所定の特別役を含む当選番号に当選した状況下においては、第1の記憶領域には、第1の遊技状態に対応する情報が記憶されているように構成され、

第1の遊技状態において、所定の特別役を含む当選番号に当選し、所定の特別役に対応する図柄組合せが停止表示された場合には、特別遊技状態に移行可能とし、

前記特別遊技状態の終了条件を満たした場合には、第2の遊技状態に移行可能とし、

第2の遊技状態を実行している場合には、第1の記憶領域には第1の遊技状態に対応する情報が記憶され、第2の記憶領域には第2の遊技状態に対応する情報が記憶されているように構成され、

第2の遊技状態を終了させる所定の終了条件を満たした場合には、第1の記憶領域に記 50

憶されている情報に基づいて、第2の記憶領域に記憶される情報として第1の遊技状態に対応する情報が記憶されるように構成されていることを特徴とする遊技機である。

【4094】

本態様(D4)に係る遊技機は、
遊技の進行を制御する主制御手段を備えた遊技機において、
再遊技確率の異なる状態として、第1の遊技状態と第2の遊技状態とを有し、
前記主制御手段は、再遊技確率の状態を記憶可能な第1の記憶領域、及び、第2の記憶領域を有した記憶手段を有し、

前記主制御手段は、第1の遊技状態において、所定の特別役を含む当選番号に当選した状況下においては、第1の記憶領域には、第1の遊技状態に対応する情報が記憶されているように構成され、

第1の遊技状態において、所定の特別役を含む当選番号に当選し、所定の特別役に対応する図柄組合せが停止表示された場合には、特別遊技状態に移行可能とし、

前記特別遊技状態の終了条件を満たした場合には、第2の遊技状態に移行可能とし、

第2の遊技状態を実行している場合には、第1の記憶領域には第1の遊技状態に対応する情報が記憶され、第2の記憶領域には第2の遊技状態に対応する情報が記憶されているように構成され、

第2の遊技状態を終了させる所定の終了条件を満たした場合には、第1の記憶領域に記憶されている情報に基づいて、第2の記憶領域に記憶される情報として第1の遊技状態に対応する情報が記憶されるように構成されており、

第1の記憶領域と第2の記憶領域は、隣接していることを特徴とする遊技機である。

【4095】

本態様(D5)に係る遊技機は、

主制御手段と、接続手段とを備えた遊技機において、

前記接続手段を介して、遊技機外部から所定信号を入力可能とするとともに、遊技機外部へ特定信号を出力可能に構成され、

遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態とは異なる特定遊技状態とを有し、

前記主制御手段は、前記通常遊技状態において特定条件を満たした場合に前記特定遊技状態に制御可能とし、

前記所定信号として、遊技媒体の貸出し数に関する信号を含み、

前記特定信号として、遊技状態に関する信号を含む

ことを特徴とする遊技機である。

【4096】

本態様(E1)に係る遊技機は、

通常遊技状態と、特定の条件を満たした場合に移行可能な特別遊技状態とを有し、

規定数が「N(Nは、数値。以下、同様。)」の通常遊技状態である1遊技当たりの期待値は、規定数が「M(Mは、N未満の数値)」の特別遊技状態である1遊技当たりの期待値よりも低く設定されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4097】

本態様(E2)に係る遊技機は、

当選結果を決定可能な役抽選手段と、

20個の図柄が配置された第1リールと、

20個の図柄が配置された第2リールと、

20個の図柄が配置された第3リールと

を有し、

有効ライン上に特定の図柄組み合わせが停止表示することにより特別遊技が実行開始され得るよう構成されており、

10

20

30

40

50

前記特定の図柄組み合わせを構成する前記第 1 リールに対応する図柄は、前記第 1 リールに 3 個配置されており、

前記特定の図柄組み合わせを構成する前記第 2 リールに対応する図柄は、前記第 2 リールに 4 個配置されており、

前記特定の図柄組み合わせを構成する前記第 3 リールに対応する図柄は、前記第 3 リールに 4 個配置されており、

すべての図柄組み合わせの数に対する前記特定の図柄組み合わせの数の割合は、
 $(3 \times 4 \times 4) / (20 \times 20 \times 20) = 3 / 500$
となっており、

前記役抽選手段により特別結果が決定された遊技において、第 1 停止操作として前記第 1 リールが停止操作された場合には、当該第 1 停止操作の操作タイミング、第 2 停止操作以降の前記第 2 リールの停止操作の操作タイミング、及び前記第 3 リールの停止操作の操作タイミングにかかわらず、前記特定の図柄組み合わせが停止表示し、前記特別遊技が実行開始され得るよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【4098】

本態様（E3）に係る遊技機は、
当選結果を決定可能な役抽選手段と、
複数の図柄が配置された複数のリールと、
遊技の進行を制御する主制御手段と

を有し、

主制御手段は、

特定の条件を満たした場合に電源断時処理を実行可能であり、

遊技者が所有する遊技価値を記憶するための第 1 記憶領域と、遊技者に付与する遊技価値を記憶するための第 2 記憶領域とを少なくとも有しており、

前記役抽選手段の抽選結果として、少なくとも所定抽選結果が決定可能であり、

前記所定抽選結果が決定された遊技において所定の図柄組み合わせが停止表示した場合には、前記第 2 記憶領域に所定値を記憶し、その後、前記第 1 記憶領域に記憶されている値に当該所定値を加算する処理を実行可能に構成されており、

前記所定抽選結果が決定された遊技において所定の図柄組み合わせが停止表示した後、前記加算処理を実行する前に前記電源断時処理を実行する場合には、当該電源断時処理として、少なくとも前記第 1 記憶領域に記憶されている値に前記所定値を加算する処理を実行可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4099】

本態様（F1）に係る遊技機は、

20 個の図柄が配置された第 1 リールと、

20 個の図柄が配置された第 2 リールと、

20 個の図柄が配置された第 3 リールと、

当選結果を決定可能な役抽選手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を有し、

前記リール制御手段は、前記役抽選手段により特定の結果が決定された遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記特定図柄組み合わせが停止表示した場合には特別遊技が実行開始され得るよう構成されており、

前記特定図柄組み合わせを構成する前記第 1 リールに対応する図柄は、前記第 1 リールに 3 個配置されており、

前記特定図柄組み合わせを構成する前記第 2 リールに対応する図柄は、前記第 2 リールに 4 個配置されており、

10

20

30

40

50

前記特定図柄組み合わせを構成する前記第 3 リールに対応する図柄は、前記第 3 リールに 4 個配置されており、

すべての図柄組み合わせの数に対する前記特定図柄組み合わせの数の割合は、

$$(3 \times 4 \times 4) / (20 \times 20 \times 20) = 3 / 500$$

となっており、

前記役抽選手段により特定の結果が決定された遊技において、第 1 停止操作として前記第 2 リールが停止操作され、第 2 停止操作として前記第 3 リールが停止操作され、前記第 2 リール及び前記第 3 リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止され、その後の第 3 停止操作として特定のタイミングで前記第 1 リールが停止操作されて前記特定図柄組合せが表示されなかった場合には、特別遊技が実行開始されないように構成されており、

10

前記役抽選手段により特定の結果が決定された遊技において、第 1 停止操作として前記第 1 リールが停止操作され、当該第 1 リールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せに対応する図柄が停止されず、第 2 停止操作として前記第 2 リールが停止操作され、第 3 停止操作として前記第 3 リールが停止操作され、前記第 2 リール及び前記第 3 リールに前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止された場合には、前記特定図柄組合せが表示されなくとも、特別遊技が実行開始され得るよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4100】

本態様（F 2）に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主制御手段を備えた遊技機において、

再遊技確率の異なる状態として、第 1 の遊技状態と第 2 の遊技状態と第 3 の遊技状態とを有し、

20

前記主制御手段は、再遊技確率の状態を記憶可能な第 1 の記憶領域、及び、第 2 の記憶領域を有した記憶手段を有し、

前記主制御手段は、第 1 の遊技状態において、所定の特別役を含む当選番号に当選した状況下においては、第 1 の記憶領域には、第 1 の遊技状態に対応する情報が記憶されているように構成され、

第 1 の遊技状態において、所定の特別役を含む当選番号に当選し、所定の特別役に対応する図柄組合せが停止表示された場合には、特別遊技状態に移行可能とし、

30

前記特別遊技状態の終了条件を満たした場合には、第 2 の遊技状態に移行可能とし、

第 2 の遊技状態を実行している場合には、第 1 の記憶領域には第 1 の遊技状態に対応する情報が記憶され、第 2 の記憶領域には第 2 の遊技状態に対応する情報が記憶されているように構成され、

第 2 の遊技状態を終了させる所定の終了条件を満たした場合には、第 1 の記憶領域に記憶されている情報に基づいて、第 2 の記憶領域に記憶される情報として第 1 の遊技状態に対応する情報が記憶されるように構成されており、

第 2 の遊技状態であり、第 2 の遊技状態を終了させる所定の終了条件を満たす前に第 3 の遊技状態に移行する特定の条件を満たした場合には、第 1 の記憶領域に記憶される情報として第 3 の遊技状態に対応する情報が記憶され、第 2 の記憶領域に記憶される情報として第 3 の遊技状態に対応する情報が記憶されるように構成されている

40

ことを特徴とする遊技機である。

【4101】

本態様（F 3）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリールと、

当選結果を決定可能な役抽選手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を有し、

再遊技確率の異なる状態として、第 1 の遊技状態と第 2 の遊技状態とを有し、

第 1 の遊技状態において、所定の特別役を含む当選番号に当選し、所定の特別役に対応

50

する図柄組合せが停止表示された場合には、特別遊技状態に移行可能とし、

前記特別遊技状態の終了条件を満たした場合には、第2の遊技状態に移行可能とし、

前記特別遊技状態で付与可能な残りの遊技価値が「N（Nは数値。以下同様。）」の状況下において、前記役抽選手段により特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには、遊技価値として「M（MはN以上の数値。）」を付与可能な特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、特別遊技状態を終了し、第2の遊技状態に移行可能となるよう構成されており、

前記特別遊技状態で付与可能な残りの遊技価値が「N」の状況下において、前記役抽選手段により特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのものにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されなかった後でも、特別遊技状態を終了し、第2の遊技状態に移行可能となるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【4102】

本態様（F4）に係る遊技機は、

主制御基板、払出制御基板、所定の基板を備え、

前記主制御基板には、第1の記憶手段を設け、

前記払出制御基板には、第2の記憶手段を設け、

前記所定の基板には、第1のコンデンサを設け、

前記払出制御基板には、第2のコンデンサを設け、

前記所定の基板は、前記主制御基板に電力を供給可能に構成され、

前記主制御基板に電力を供給するためのハーネスと前記払出制御基板に電力を供給するためのハーネスを略同一のタイミングで抜かれた場合から、前記第1の記憶手段に記憶されている情報を保持している時間をx、前記第2の記憶手段に記憶されている情報を保持している時間をyとしたとき、 $y > x$ を満たす

ことを特徴とする遊技機である。

【4103】

本態様（F5）に係る遊技機は、

精算スイッチと、

遊技価値情報を表示可能な総得点表示手段と、

抽選を行う抽選手段と、を備え、

前記抽選手段により所定の抽選結果が決定され、所定数の遊技価値を付与する図柄組合せが停止表示された遊技において、前記総得点表示手段に表示されている遊技価値情報に前記所定数の遊技価値に対応する情報を加算している最中に前記精算スイッチが操作されたときには、前記総得点表示手段に表示されている遊技価値情報に前記所定数の遊技価値に対応する情報を加算し終えた後に、精算に関する処理を実行可能とする

ことを特徴とする遊技機である。

【4104】

本態様（F6）に係る遊技機は、

精算スイッチと、

遊技価値情報を表示可能な総得点表示手段と、

遊技球が入球可能な入賞口と、を備え、

前記入賞口に遊技球が入球したに基づいて、前記総得点表示手段に表示されている遊技価値情報に所定数の遊技価値に関する情報を加算可能とし、

前記総得点表示手段に表示されている遊技価値情報に前記所定数の遊技価値に関する情報を加算している最中に前記精算スイッチが操作されたときには、前記総得点表示手段に

10

20

30

40

50

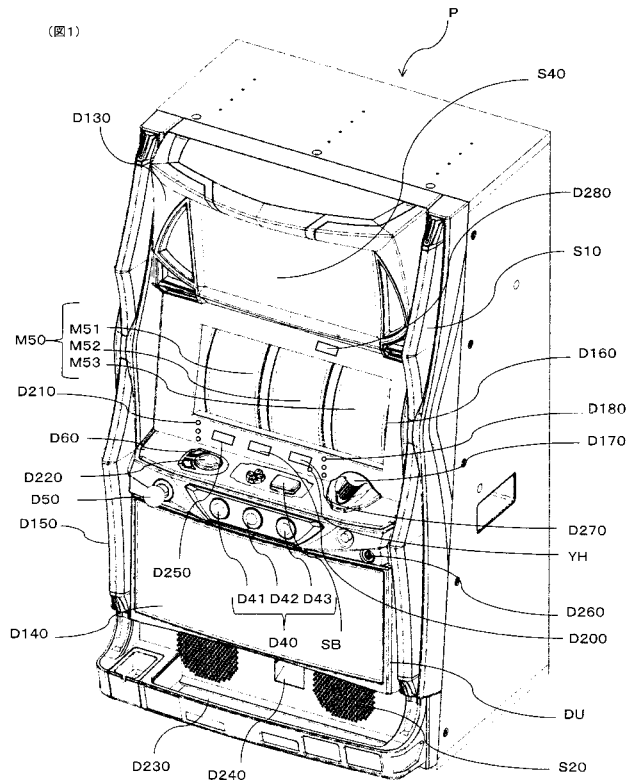
表示されている遊技価値情報に前記所定数の遊技価値情報に関する情報を加算し終えた後に、精算に関する処理を実行可能とすることを特徴とする遊技機である。

【符号の説明】

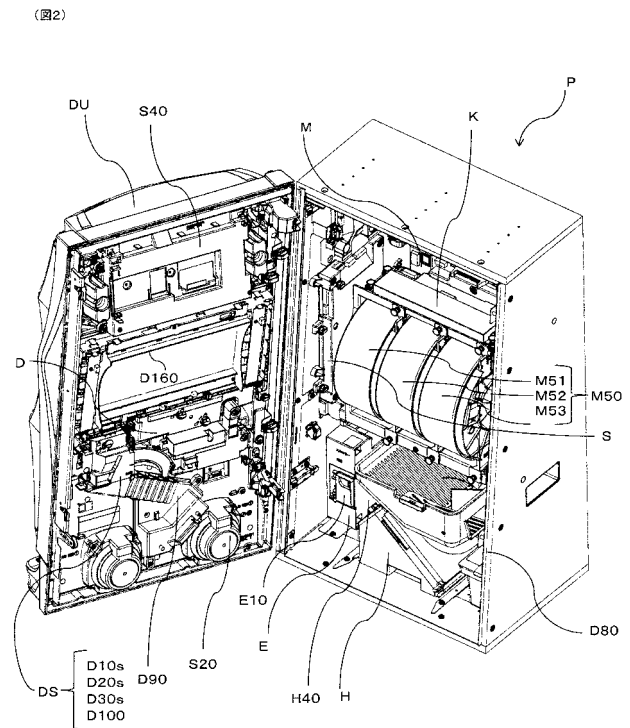
【４１０５】

P	回胴式遊技機、D U	前扉（ドア）	
D	扉基板、D 1 0 s	投入受付センサ	
D 2 0 s	第 1 投入センサ、D 3 0 s	第 2 投入センサ	
D 4 0	停止ボタン、D 4 1	左停止ボタン	
D 4 2	中停止ボタン、D 4 3	右停止ボタン	10
D 5 0	スタートレバー、D 6 0	精算ボタン	
D 7 0	表示パネル、D 8 0	扉スイッチ	
D 9 0	コインシュータ、D 1 0 0	ブロッカ	
D 1 3 0	上パネル、D 1 4 0	下パネル	
D 1 5 0	装飾ランプユニット、D 1 6 0	リール窓	
D 1 7 0	メダル投入口、D 1 8 0	操作状態表示灯	
D 2 0 0	クレジット数表示装置、D 2 1 0	投入数表示灯	
D 2 2 0	ベットボタン、D 2 3 0	メダル受け皿	
D 2 4 0	放出口、D 2 5 0	特別遊技状態表示装置	
D 2 6 0	鍵穴、D 2 7 0	払出数表示装置（押し順表示装置）	20
D 2 8 0	A Tカウンタ値表示装置		
M	主制御基板		
M 2 0	設定キースイッチ、M 3 0	設定／リセットボタン	
C	主制御チップ、M 5 0	リール	
M 5 1	左リール、M 5 2	中リール	
M 5 3	右リール、M 6 0	A Tカウンタ	
M 7 0	遊技間隔最小タイマ		
S	副制御基板、S 1 0	L E Dランプ	
S 2 0	スピーカ、S 3 0	回胴バックライト	
S 4 0	演出表示装置、S C	副制御チップ	30
E	電源基板、E 1 0	電源スイッチ	
H	メダル払出装置、H 1 0 s	第 1 払出センサ	
H 2 0 s	第 2 払出センサ、H 4 0	ホッパ	
H 5 0	ディスク、H 5 0 a	ディスク回転軸	
H 6 0	遊技メダル出口、H 7 0	放出付勢手段	
H 8 0	ホッパモータ		
K	回胴基板、K 1 0	回胴モータ	
K 2 0	回胴センサ		
I N	中継基板、S B	サブ入力ボタン	
K H c	高確保障カウンタ、Y K c - 1	有利区間残りゲーム数カウンタ	40
F Z t	フリーズ実行タイマ		

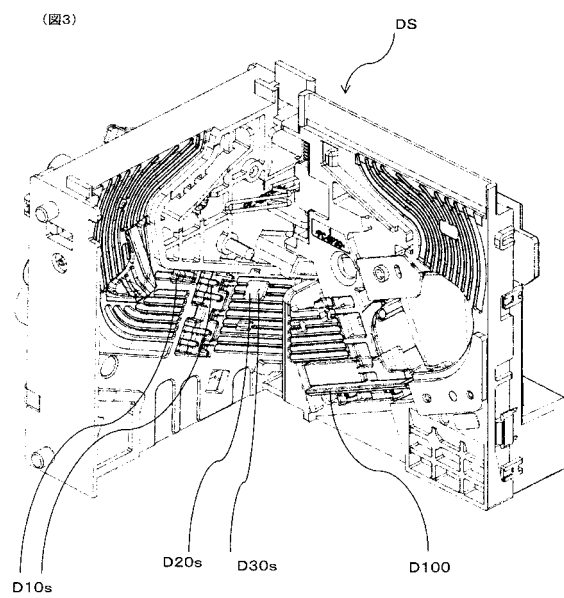
【図 1】



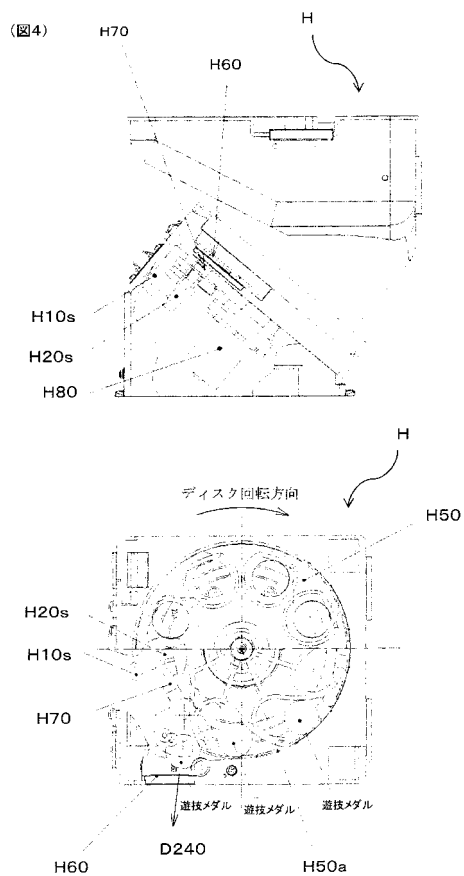
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

(図5)

【基本仕様一覧】

- (1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	3枚
1種BB-A~C作動時	3枚

- (2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール20コマで構成

メイン	メイン	メイン
左 リ ー ル	中 リ ー ル	右 リ ー ル

停止ボタン	停止リール
左ボタン	左リール
中ボタン	中リール
右ボタン	右リール

- (3) 有効ライン

規定数3枚
有効ライン1

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

【図 6】

(図6)

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	リプレイA	ベル	ベル
19	黒サシ	チェリー	リプレイA
18	スィッチ	黒サシ	スィッチ
17	黒サシ	スィッチ	黒サシ
16	ベル	リプレイA	チェリー
15	リプレイA	ベル	ベル
14	心	チェリー	リプレイA
13	スィッチ	白サシ	スィッチ
12	リプレイB	スィッチ	心
11	ベル	リプレイA	チェリー
10	白サシ	ベル	ベル
9	白サシ	スィッチ	リプレイA
8	スィッチ	スィッチ	スィッチ
7	リプレイB	スィッチ	心
6	ベル	リプレイA	チェリー
5	リプレイA	ベル	ベル
4	チェリー	チェリー	リプレイA
3	心	心	リプレイB
2	スィッチ	スィッチ	白サシ
1	ベル	リプレイA	チェリー

	図柄名称
1	黒サシ
2	白サシ
3	心
4	リプレイ
5	ベル
6	リプレイA
7	リプレイB
8	スィッチ
9	スィッチ
10	チェリー

【図 7】

(図7)
【図柄組み合わせ一覧1】

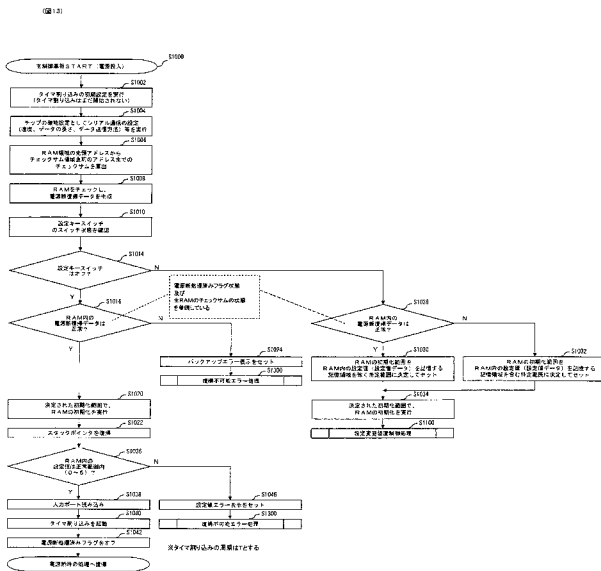
	左 リール	中 リール	右 リール	条件設定	払い出し 枚数等	役割等
1	黒サシ	黒サシ	黒サシ	1種BB-A	1種BB	BB-Aを連続作動、264枚の払い出しで終了
2	黒サシ	黒サシ	黒サシ	1種BB-B	1種BB	BB-Bを連続作動、132枚の払い出しで終了
3	黒サシ	白サシ	白サシ	1種BB-C	1種BB	BB-Cを連続作動、132枚の払い出しで終了
4	リプレイA	リプレイA	リプレイA	再遊技01	再遊技	
5	リプレイB	リプレイB	リプレイB	再遊技01	再遊技	
6	リプレイA	リプレイA	リプレイA	再遊技02	再遊技	
7	リプレイB	リプレイB	リプレイB	再遊技02	再遊技	
8	リプレイA	リプレイA	リプレイA	再遊技02	再遊技	
9	リプレイB	リプレイB	リプレイB	再遊技02	再遊技	
10	リプレイA	リプレイA	リプレイA	再遊技03	再遊技	
11	リプレイB	リプレイB	リプレイB	再遊技03	再遊技	
12	リプレイA	リプレイA	リプレイA	再遊技03	再遊技	
13	リプレイB	リプレイB	リプレイB	再遊技03	再遊技	
14	リプレイA	リプレイA	リプレイA	再遊技04	再遊技	RT0へ移行(転落)する図柄組合せ
15	リプレイB	リプレイB	リプレイB	再遊技04	再遊技	RT0へ移行(転落)する図柄組合せ
16	リプレイA	リプレイA	リプレイA	再遊技04	再遊技	RT0へ移行(転落)する図柄組合せ
17	リプレイB	リプレイB	リプレイB	再遊技05	再遊技	黒セブン下段揃い用
18	リプレイA	リプレイA	リプレイA	再遊技05	再遊技	白セブン下段揃い用
19	リプレイB	リプレイB	リプレイB	再遊技05	再遊技	
20	リプレイA	リプレイA	リプレイA	再遊技05	再遊技	

【図 8】

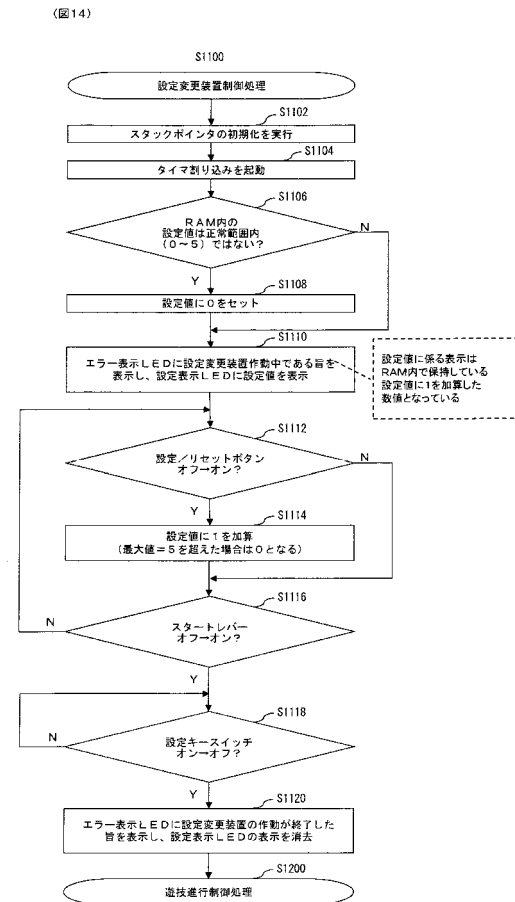
(図8)
【図柄組み合わせ一覧2】

	左 リール	中 リール	右 リール	条件設定	払い出し 枚数等	役割等
21	リプレイA	リプレイA	リプレイA	入賞01	11	
22	リプレイB	リプレイB	リプレイB	入賞01	11	
23	リプレイA	リプレイA	リプレイA	入賞02	11	
24	リプレイB	リプレイB	リプレイB	入賞03	11	
25	リプレイA	リプレイA	リプレイA	入賞03	11	
26	リプレイB	リプレイB	リプレイB	入賞03	11	
27	リプレイA	リプレイA	リプレイA	入賞03	11	
28	リプレイB	リプレイB	リプレイB	入賞04	11	
29	リプレイA	リプレイA	リプレイA	入賞04	11	
30	リプレイB	リプレイB	リプレイB	入賞04	11	
31	リプレイA	リプレイA	リプレイA	入賞05	11	
32	リプレイB	リプレイB	リプレイB	入賞06	11	
33	リプレイA	リプレイA	リプレイA	入賞06	11	
34	リプレイB	リプレイB	リプレイB	入賞06	11	
35	リプレイA	リプレイA	リプレイA	入賞06	11	
36	リプレイB	リプレイB	リプレイB	入賞07	11	
37	リプレイA	リプレイA	リプレイA	入賞07	11	
38	リプレイB	リプレイB	リプレイB	入賞07	11	
39	リプレイA	リプレイA	リプレイA	入賞08	1	押し戻しベル揃い用
40	リプレイB	リプレイB	リプレイB	入賞08	1	押し戻しベル揃い用

【図 13】

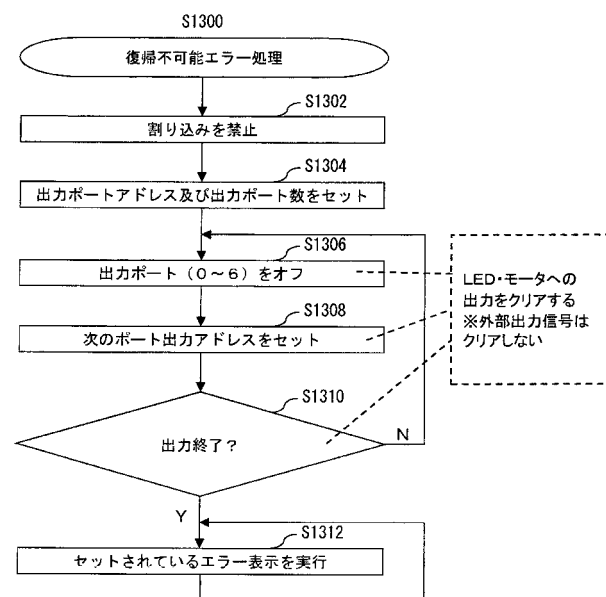


【図 14】



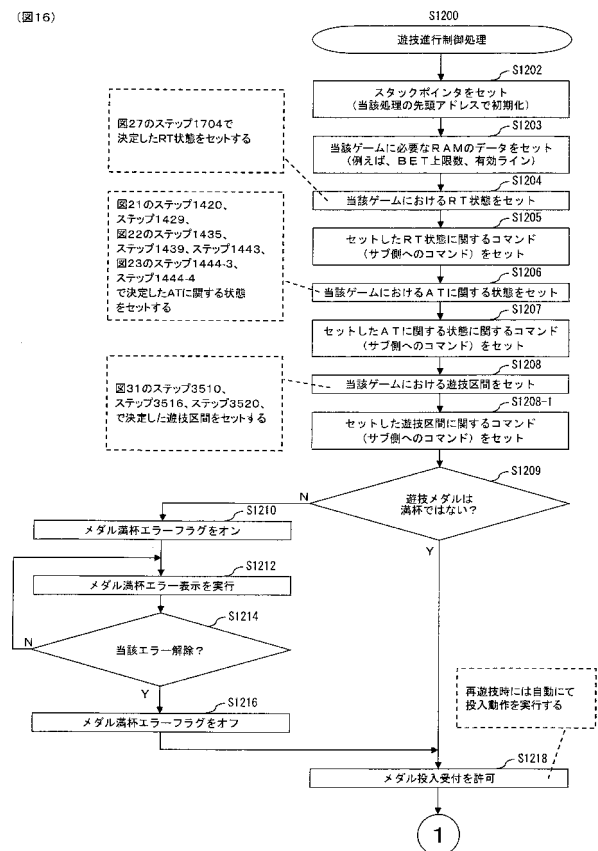
【図 15】

(図 15)

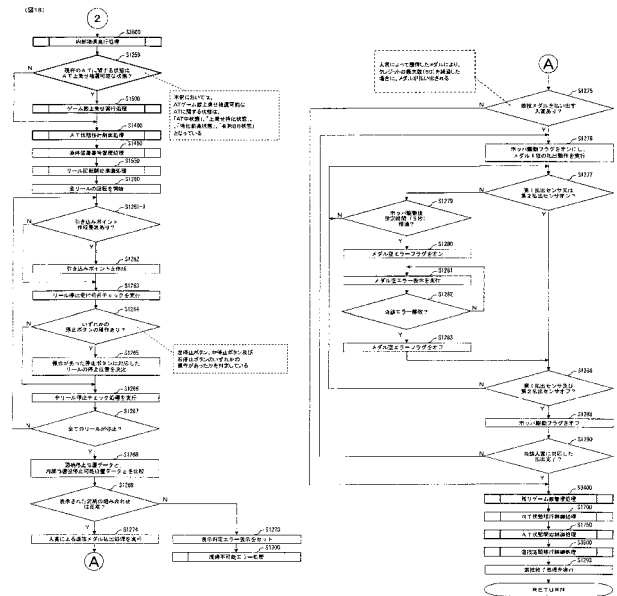


【図 16】

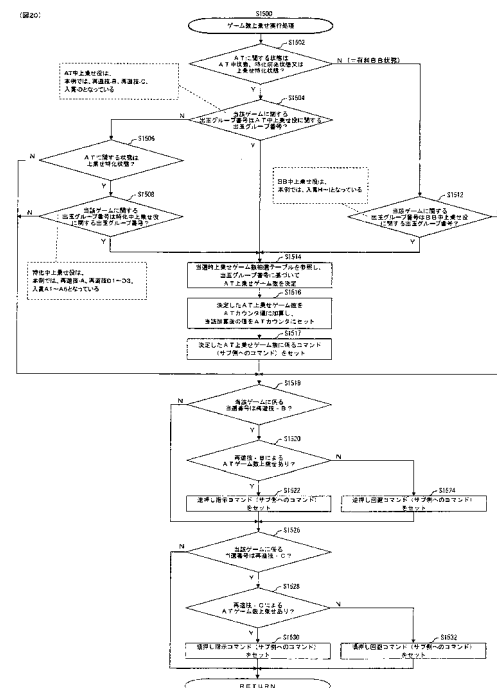
(図 16)



【 図 1 8 】

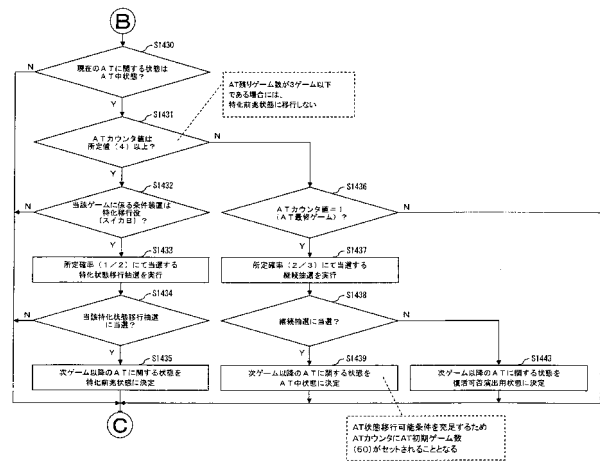


【図 20】

[illegible]

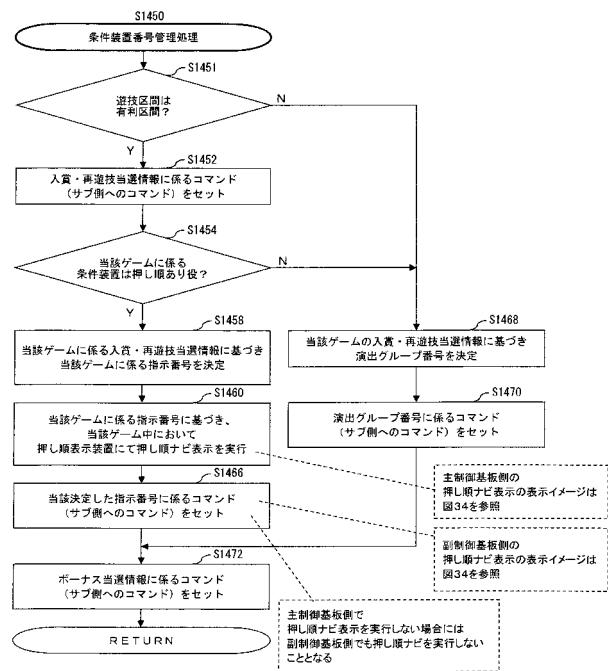
【 図 2 2 】

(圖22)



【図 24】

(图24)

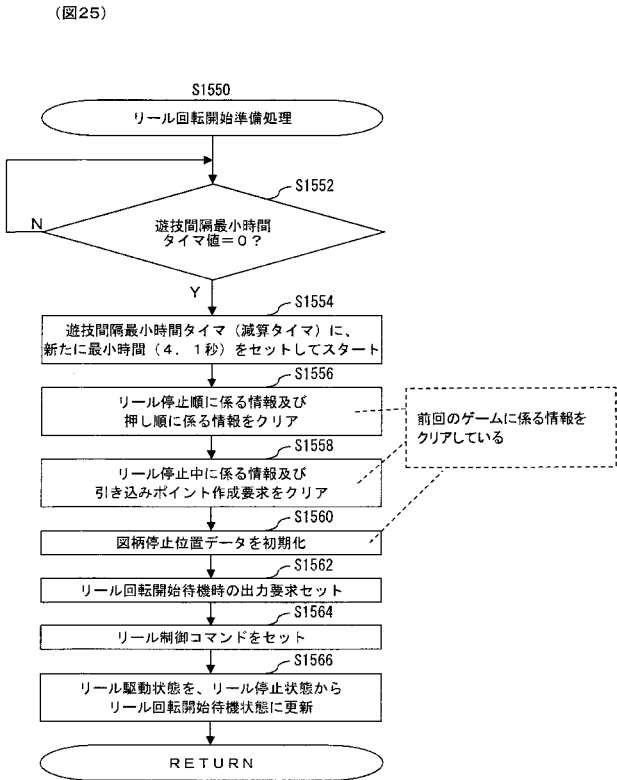


【押し順ナビ表示例】

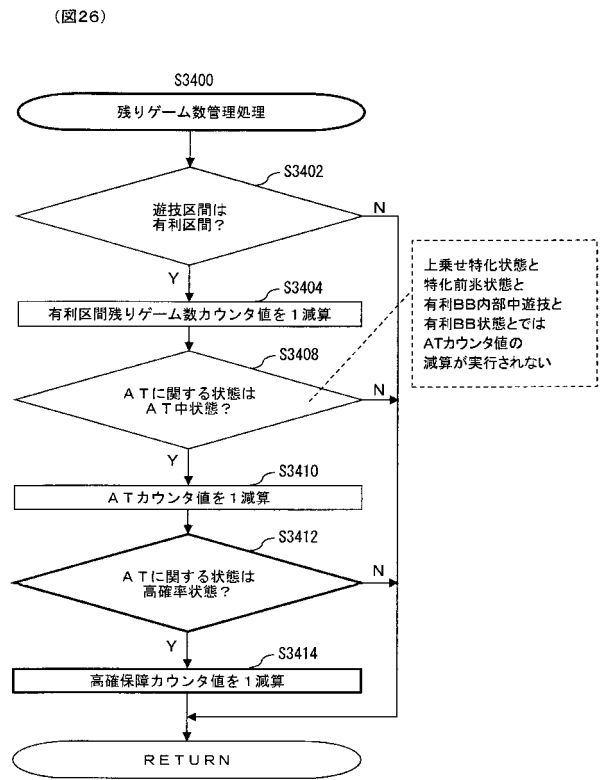
＜AT中状態の場合＞

- ・転落再遊技が含まれる場合：転落再遊技とされない押し順をナビ
- ・押し順ベルの場合：最も払出枚数が多くなる押し順をナビ

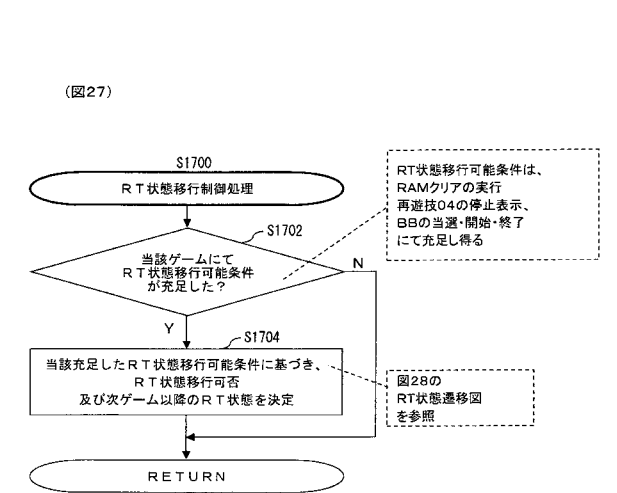
【図 25】



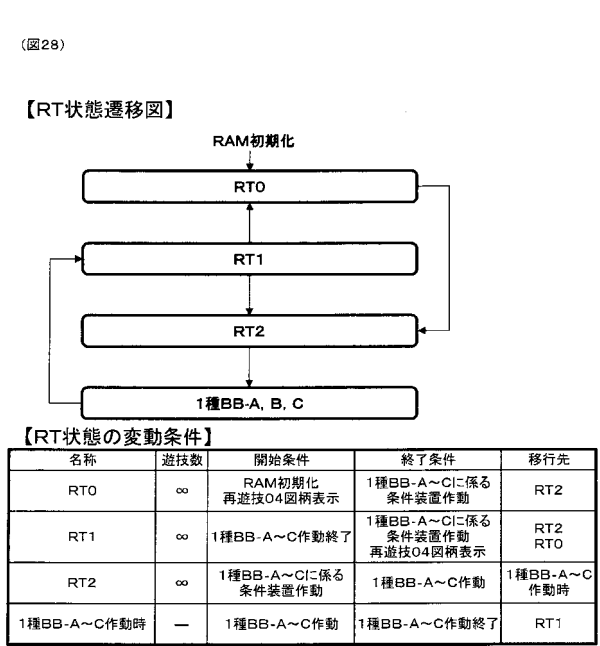
【図 26】



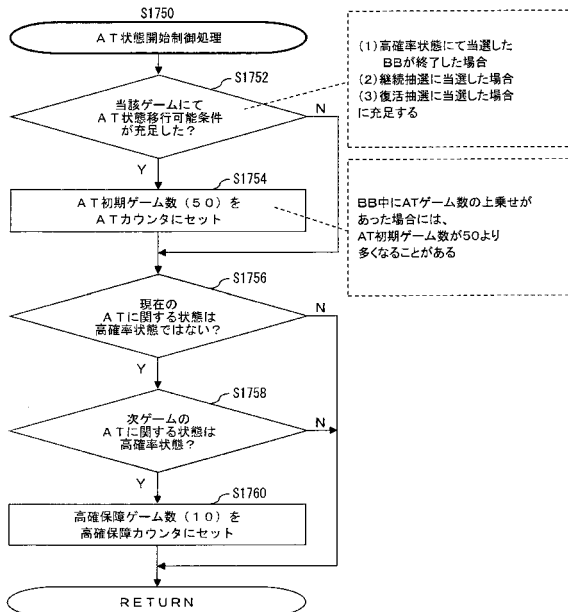
【図 27】



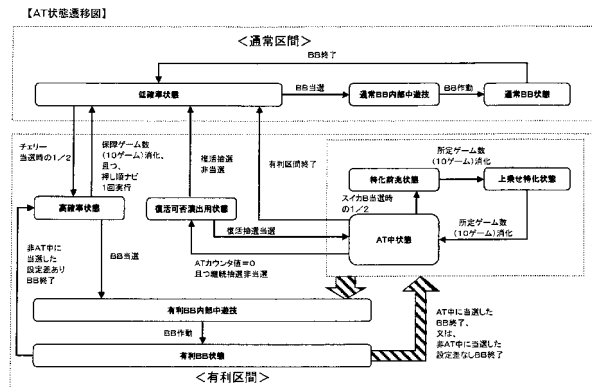
【図 28】



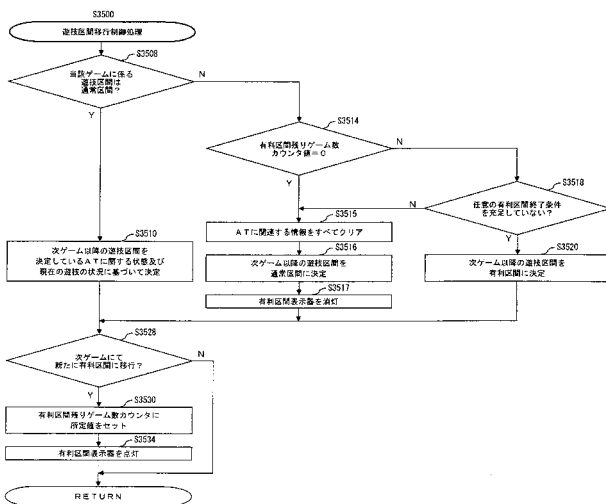
(图29)



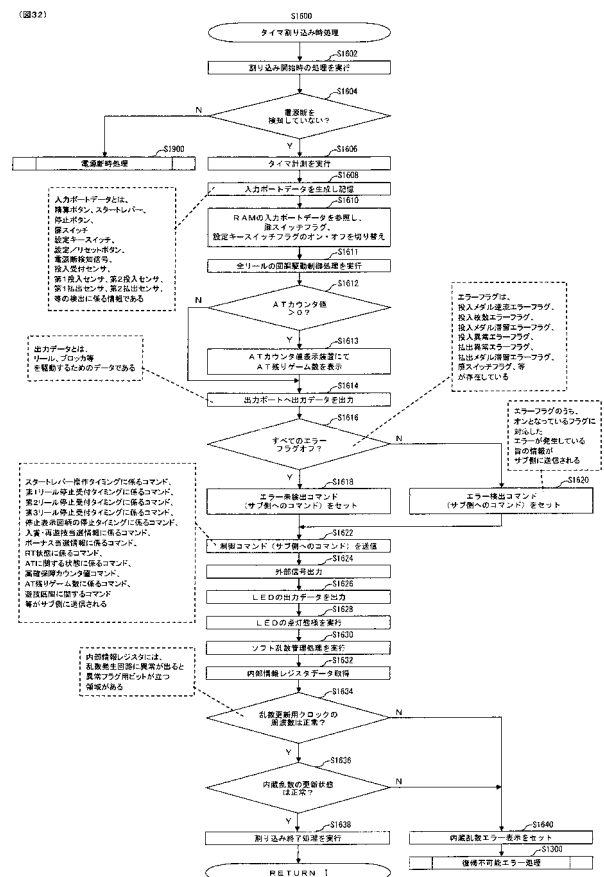
5300



(231)

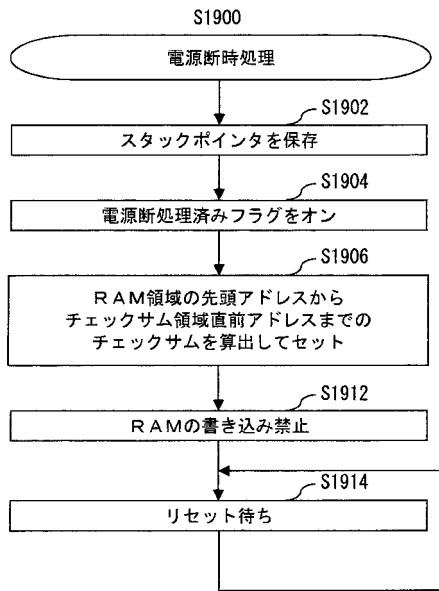


(圖32)



【図 3 3】

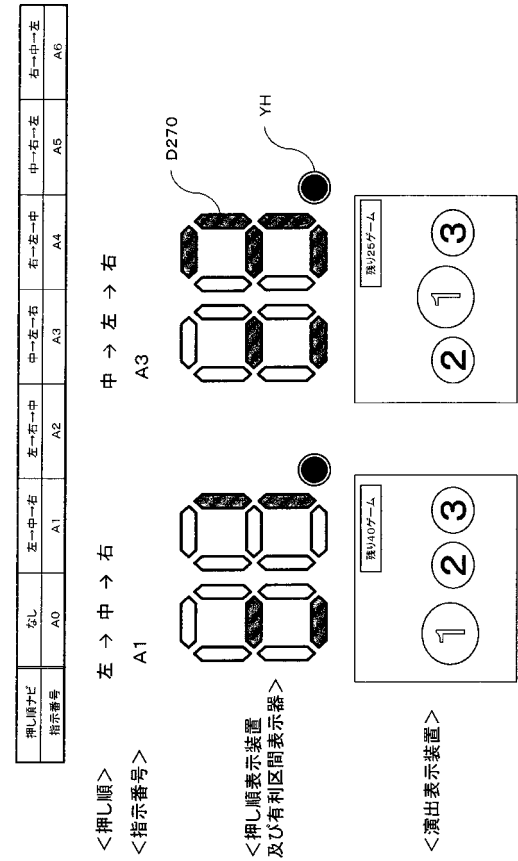
(図33)



【図 3 4】

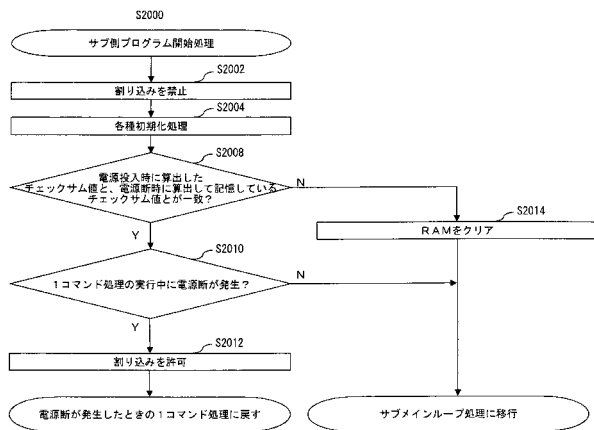
(図34)

【押し順表示イメージ図】



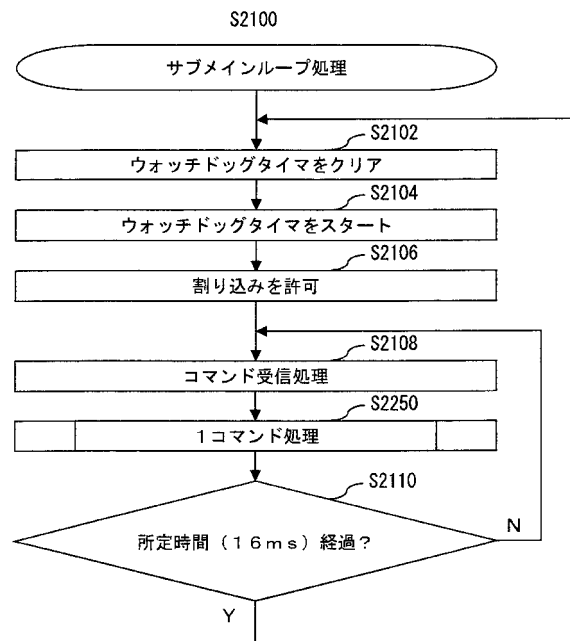
【図 3 5】

(図35)



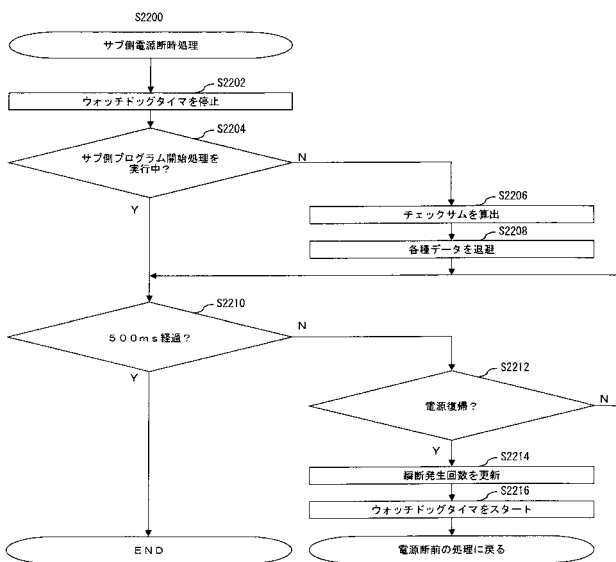
【図 3 6】

(図36)



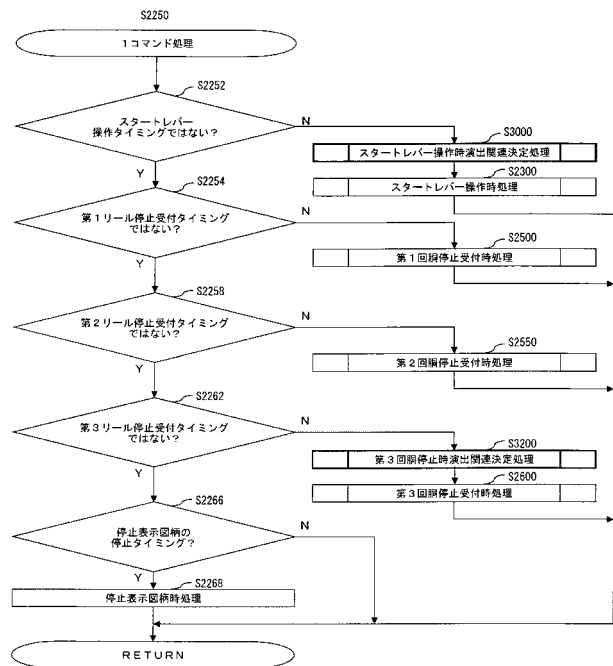
【图 3 7】

(圖37)



【図 38】

(圖38)



【图 3 9】

[illegible]

【図 40】

[illegible]

【図 4 1】

(41)

【滞在ステージ決定テーブルの一例】(一部抜粋)

使用の 測定ステージ	システム ATCに関する技術	当該システムの種類とステージ	精度
送受信ステージ	伝送路モデム システム 内蔵型・外置型	無線ステージの主要 伝送ステージ→無線ステージ	0.00179 0.0020~0.005
受信ステージ		伝送ステージ→伝送ステージ 有線ステージの主要	0.019 2.0~20.0
送受信ステージ		無線ステージの主要 伝送ステージ→無線ステージ	0.0~0.49 25.0~40.0
		伝送ステージ→伝送ステージ 伝送ステージ→伝送ステージ	50.0~74.9 75.0~99.9
断ステージ		断ステージ→断ステージ 断ステージの主要 断ステージ→伝送ステージ 断ステージ→断ステージ	0.0~0.49 25.0~40.0 50.0~74.9 75.0~99.9

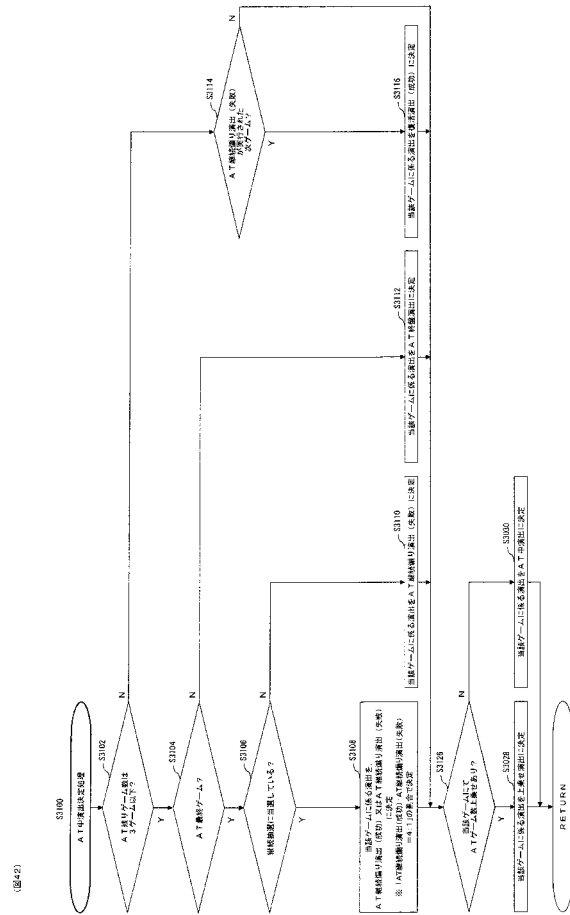
＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が4以上＞

最上位の 最良ステージ	自陣マスの最良ステージ	評価
初段ステージ	駒込ステージ	0-0-778
	盤上ステージ	0-80-975
	駒込ステージ・盤上ステージ	0-80-950
二段ステージ	駒込ステージ・二段ステージ	0-80-959
	盤上ステージ・二段ステージ	0-8-787
	駒込ステージ	0-80-829
三段ステージ	盤上ステージ・三段ステージ	0-20-959
	駒込ステージ・三段ステージ	0-90-950
	盤上ステージ・駒込ステージ	0-49
四段ステージ	駒込ステージ・四段ステージ	0-90-969
	盤上ステージ・四段ステージ	0-90-962
	盤上ステージ・駒込ステージ・四段ステージ	0-90-962
五段ステージ	駒込ステージ・五段ステージ	0-9-66
	盤上ステージ・五段ステージ	0-60-98
	駒込ステージ・盤上ステージ・五段ステージ	100-190
六段ステージ	駒込ステージ・六段ステージ	200-999

＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が3以下＞

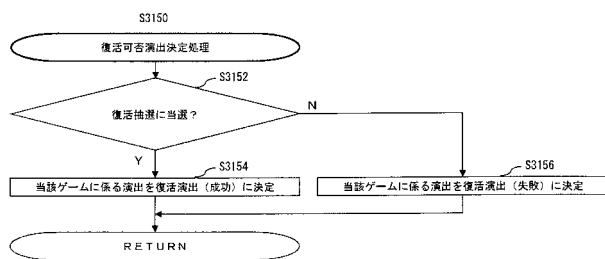
[illegible]

【図 4 2】

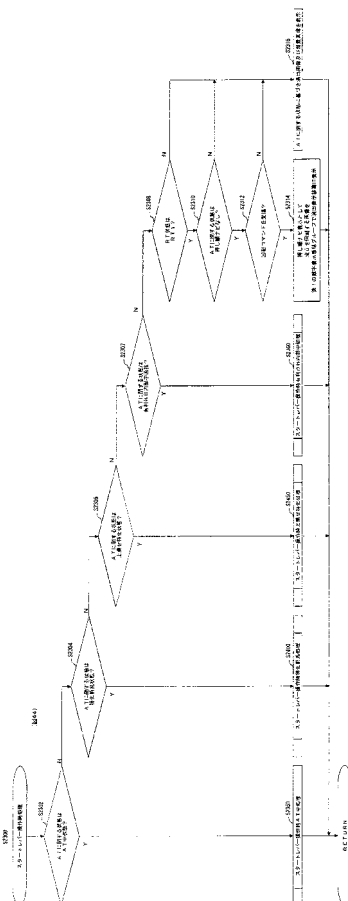


【図 4 3】

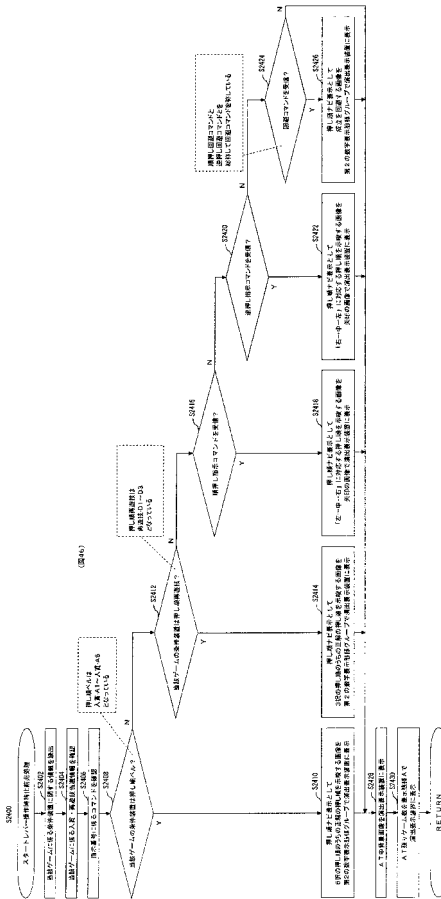
(图43)



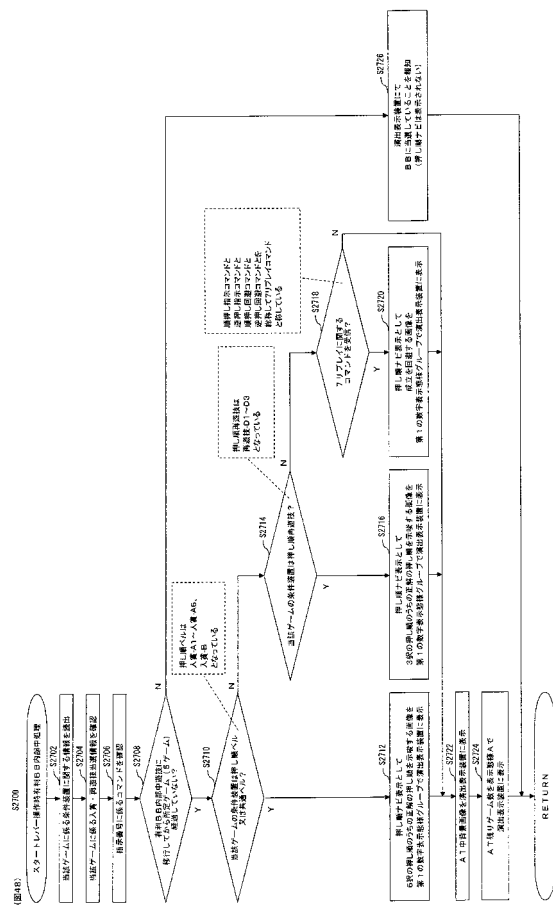
【 図 4 4 】



【图 4 6】

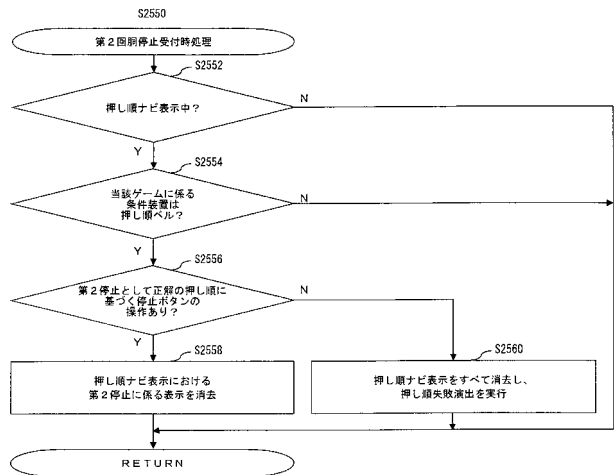


【図 48】



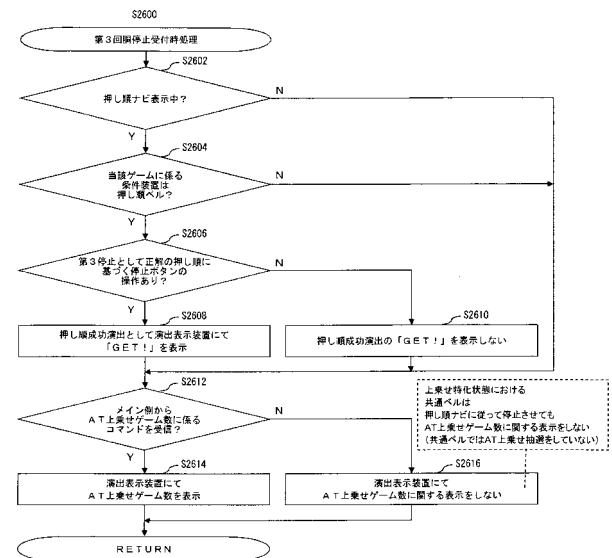
【図 50】

(250)



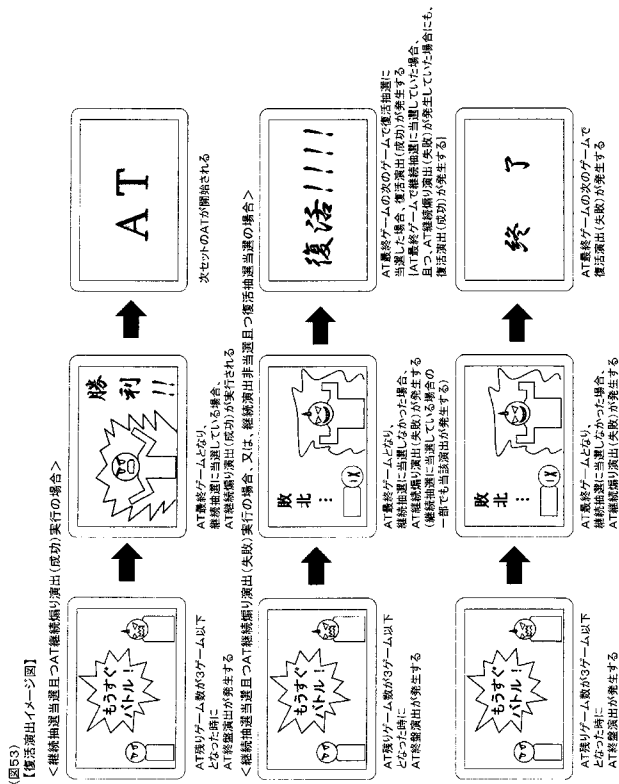
【図 5 2】

(圖52)



【甲】甲種船舶運送実績（サブグループ）				【甲】甲種船舶運送実績（サブグループ）			
船種別	2019年10月1日～2020年9月30日 の10月間実績	2019年10月1日～2020年9月30日 の10月間実績	累計	船種別	2019年10月1日～2020年9月30日 の10月間実績	2019年10月1日～2020年9月30日 の10月間実績	累計
近畿支社管内 内航（船種：B）	通商船	173 / 234		近畿支社管内 外航（船種：C）	定期客船	0 / 255	
	定期貨物船	77 / 73			不定期客船	236 / 216	
	7月～12月	0 / 216			不定期貨物船	236 / 216	
	東海船	176 / 234			定期客船	0 / 255	
	東海貨物船	77 / 73					
近畿支社管内 外航（船種：C）	フェリー客船	0 / 234					
	通商船	176 / 234					
	定期貨物船	77 / 73					
	7月～12月	0 / 216					
	東海船	67 / 234					
東海支社管内 内航（船種：B）	定期貨物船	137 / 126					
	7月～12月	0 / 216					
	東海船	32 / 234					

【図53】



【図54】



【図55】

(図55)(表1)

【図解組み合わせ一覧4】

条件	左 リール	中 リール	右 リール	条件設定	演出 内容	役別等
68	7-52	7-52	7-52	人賞18	1	転落役
69	7-52	7-52	7-52	人賞06	高期待	RT1へ移行(特等)する図解組み合わせ

【図56】

(図56)(表1)

【条件設定一覧】

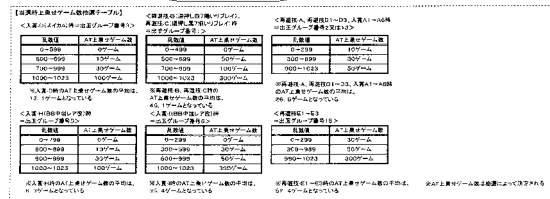
条件	左 リール	中 リール	右 リール	条件設定	役別等
0	0	0	0	人賞00	通常演出
1	0	1	1	人賞01	通常演出
2	0	2	2	人賞02	通常演出
3	0	3	3	人賞03	通常演出
4	0	4	4	人賞04	通常演出
5	0	5	5	人賞05	通常演出
6	0	6	6	人賞06	通常演出
7	0	7	7	人賞07	通常演出
8	0	8	8	人賞08	通常演出
9	0	9	9	人賞09	通常演出
10	0	10	10	人賞10	通常演出
11	0	11	11	人賞11	通常演出
12	0	12	12	人賞12	通常演出
13	0	13	13	人賞13	通常演出
14	0	14	14	人賞14	通常演出
15	0	15	15	人賞15	通常演出
16	0	16	16	人賞16	通常演出
17	0	17	17	人賞17	通常演出
18	0	18	18	人賞18	通常演出
19	0	19	19	人賞19	通常演出
20	0	20	20	人賞20	通常演出
21	0	21	21	人賞21	通常演出
22	0	22	22	人賞22	通常演出
23	0	23	23	人賞23	通常演出
24	0	24	24	人賞24	通常演出
25	0	25	25	人賞25	通常演出
26	0	26	26	人賞26	通常演出
27	0	27	27	人賞27	通常演出
28	0	28	28	人賞28	通常演出
29	0	29	29	人賞29	通常演出
30	0	30	30	人賞30	通常演出
31	0	31	31	人賞31	通常演出

【図 5 8】

（圖 5-8-1 續）

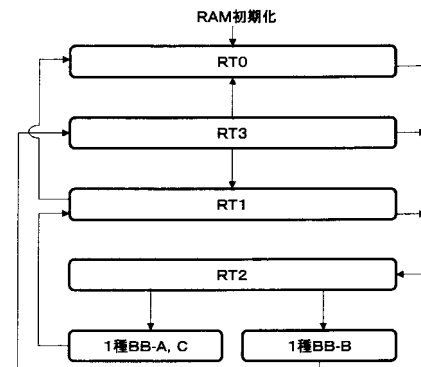
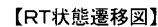
1種BB-Cを含む条件装置の合算 (RT状態に拘らず出現率は一律)			
設定1	160	設定2	160
設定4	160	設定5	160
		設定6	160

故に、 $\mathcal{H}_1$ は、 $\mathcal{H}_2$ の基底を基底とする。



【 ☒ 6 0 】

(圖60)(變1)



【RT状態の変動条件】

名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
RT0	∞	RAM初期化 再遊技04図柄表示 入賞18図柄表示	1種BB-A～Cに係る 条件装置作動	RT2
RT3	∞	1種BB-B作動終了	1種BB-A～Cに係る 条件装置作動 再遊技04図柄表示 再遊技06図柄表示 入賞18図柄表示	RT2 RT0 RT1
RT1	∞	1種BB-A、C作動終了 再遊技06図柄表示	1種BB-A～Cに係る 条件装置作動 再遊技04図柄表示 入賞18図柄表示	RT2 RT0
RT2	∞	1種BB-A～Cに係る 条件装置作動	1種BB-A～C作動	1種BB-A～C 作動時
1種BB-A、C作動時	—	1種BB-A、C作動	1種BB-A、C作動終了	RT1
1種BB-B作動時	—	1種BB-B作動	1種BB-B作動終了	RT3

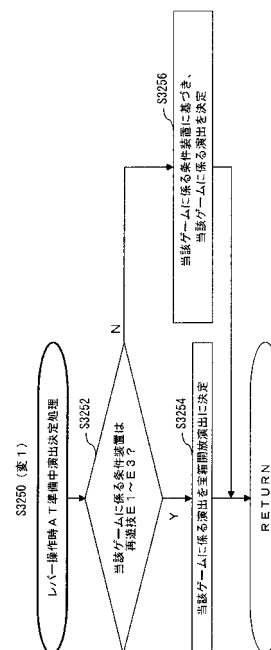
2006年11月



(图62)(变1)

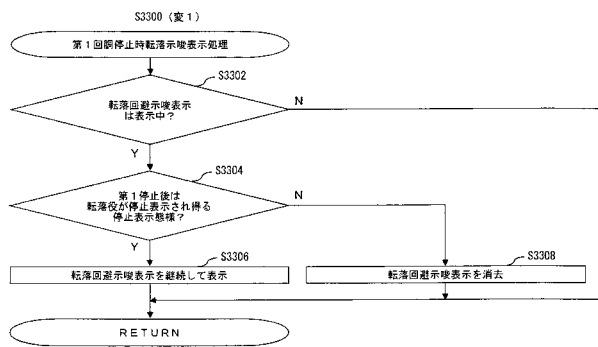


(圖63)(廣1)



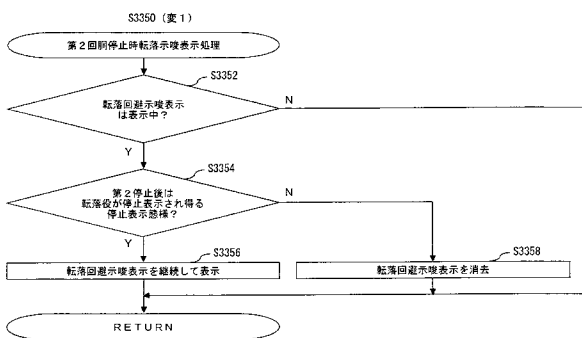
【图 6 5】

(圖65)(變1)

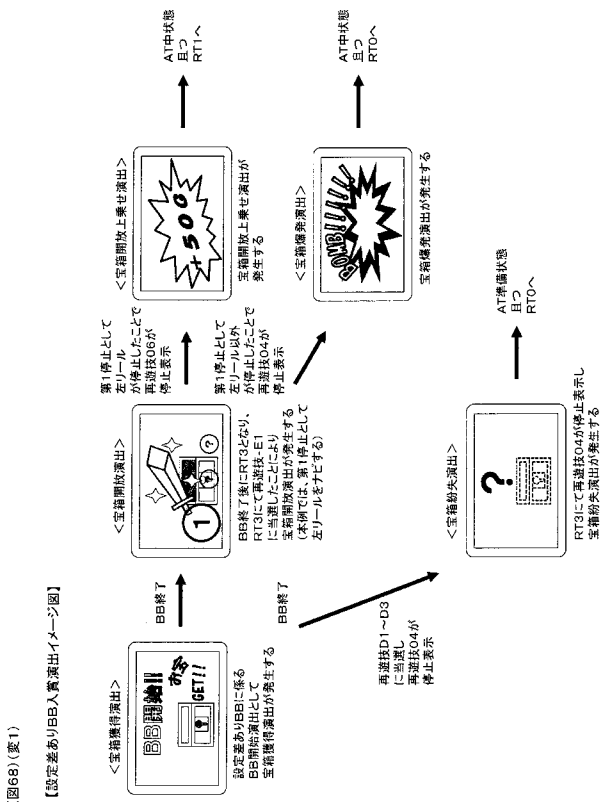


【图 6-6】

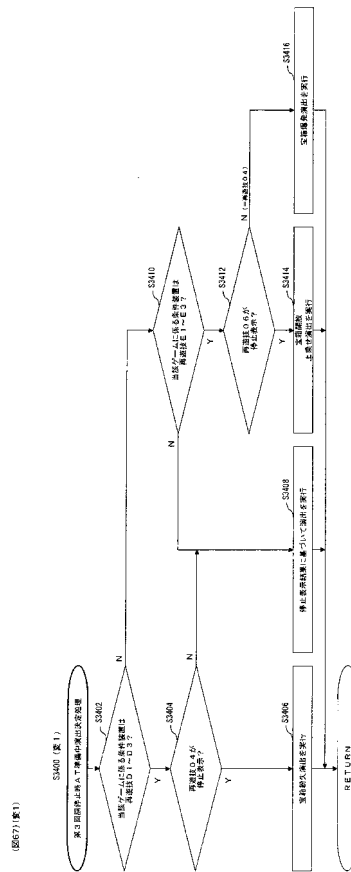
(圖66)(變1)



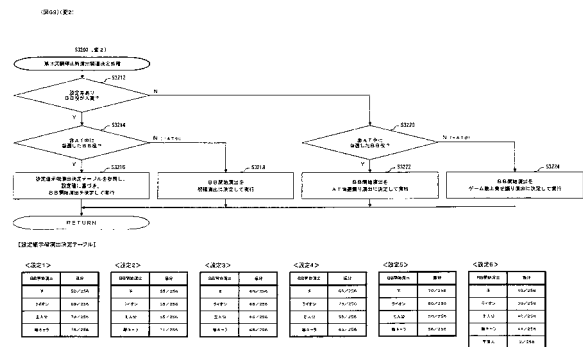
【图 6 8】



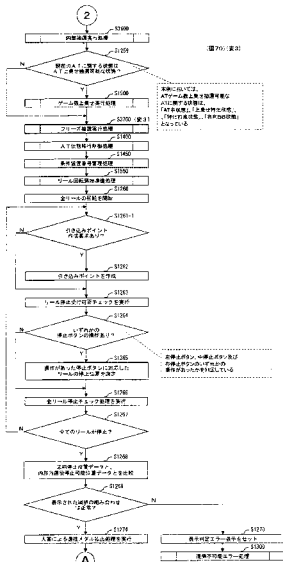
【图 6 7】



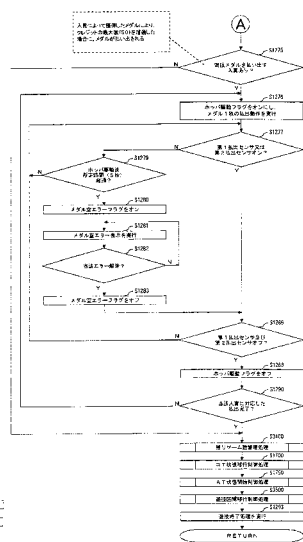
【图 6 9】



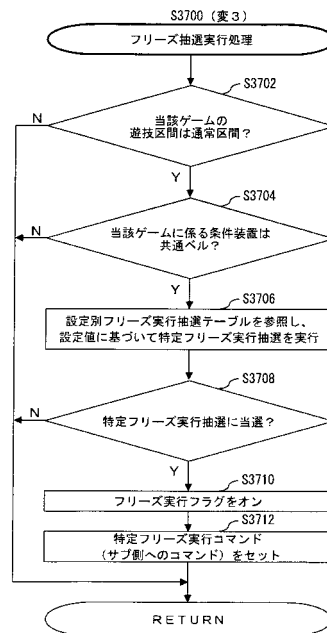
【図 70】



【図 71】



(図 71) (変 3)

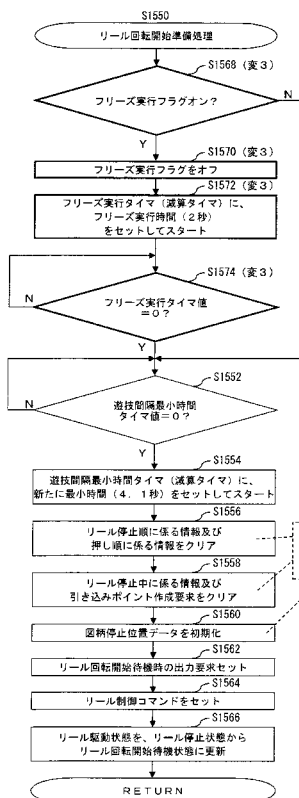


<設定別フリーズ実行抽選テーブル>

設定値	当選確率
設定 1	10/100
設定 2	12/100
設定 3	14/100
設定 4	16/100
設定 5	18/100
設定 6	20/100

【図 72】

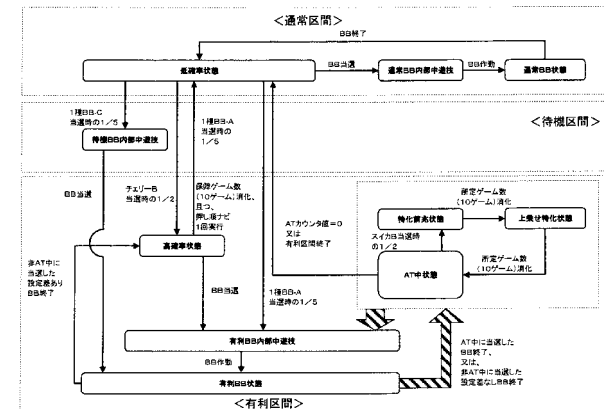
(図 72) (変 3)



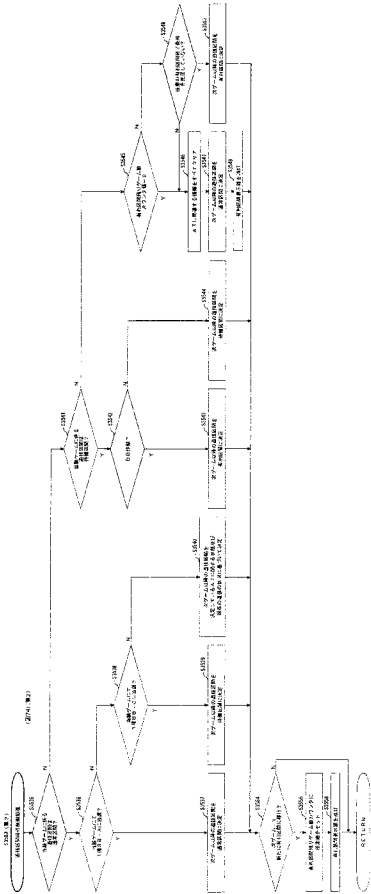
【図 73】

(図 73) (変 3)

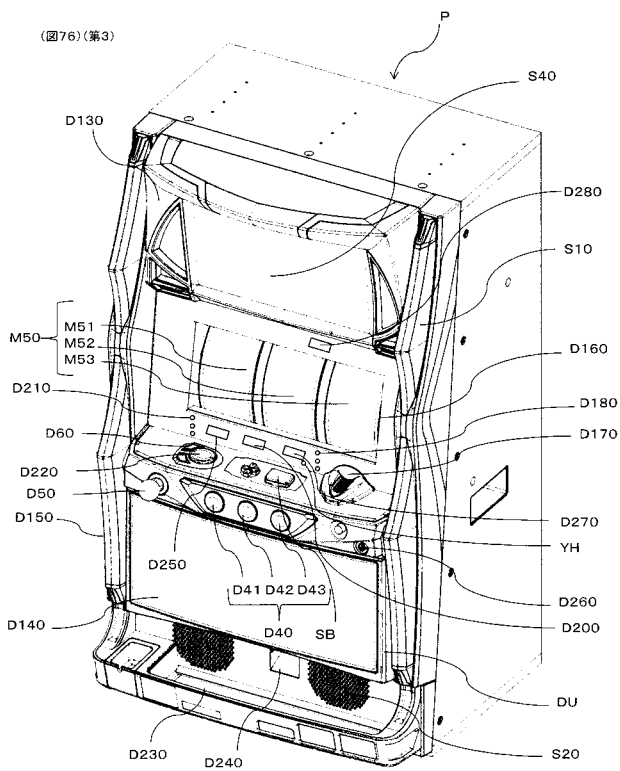
【AT状態遷移図】



【图 7-4】



【图 7 6】

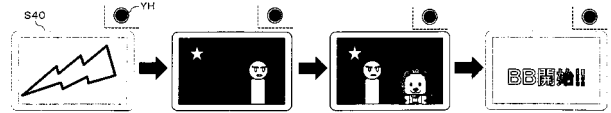


【圖 7 5】

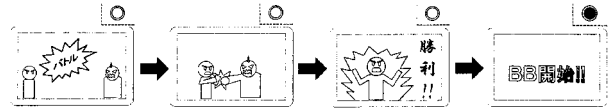
(図75)(第2)

【連続演出実行イメージ図】

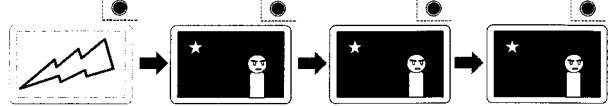
(1)チェリー-B+1種BB-A(AT抽選当選)



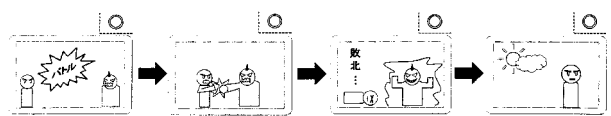
(2)チェリー-B+1種BB-C(AT抽選当選)



(3) チェリーB(高確移行抽選当選)

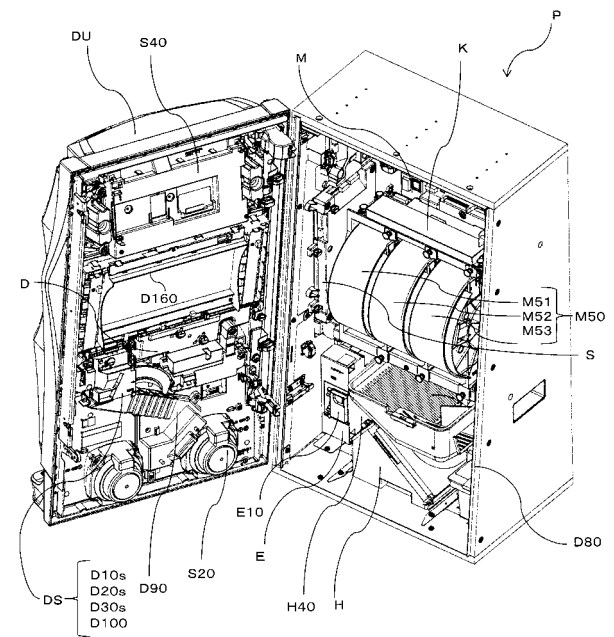


(4)チェリー-A



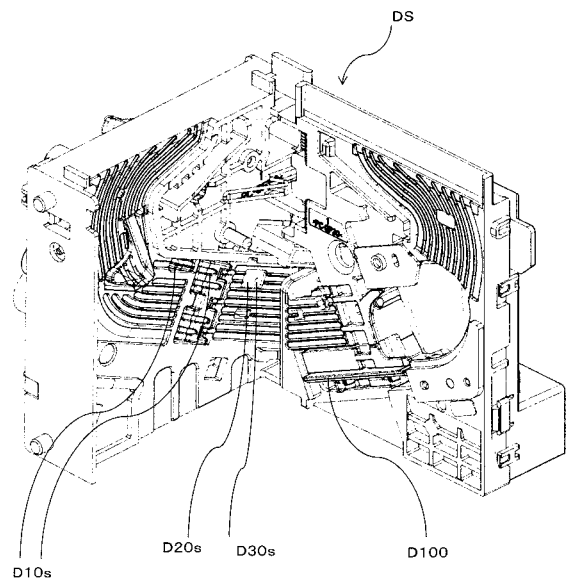
【图 7-7】

(圖77)(第3)



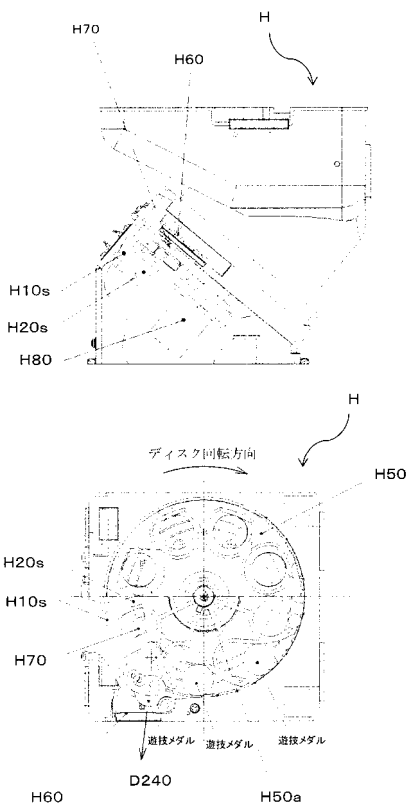
【図 7 8】

(図78)(第3)



【図 7 9】

(図79)(第3)



【図 8 0】

(図80)(第3)

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	3枚
1種B B-A~C作動時	3枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール20コマで構成

メイン	メイン	メイン
左リール	中リール	右リール

停止ボタン	停止リール
左ボタン	左リール
中ボタン	中リール
右ボタン	右リール

(3) 有効ライン

規定数3枚
有効ライン1

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

【図 8 1】

(図81)(第3)
【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	ワレレA	ベレ	ベレ
19	黒ワレ	チェー	ワレレA
18	スレA	黒ワレ	スレA
17	黒ワレ	スレA	黒ワレ
16	ベレ	ワレレA	チェー
15	ワレレA	ベレ	ワレレA
14	ハ	チェー	ワレレA
13	スレA	黒ワレ	スレA
12	ワレレB	スレA	ハ
11	ベレ	ワレレA	チェー
10	白ワレ	ベレ	ベレ
9	白ワレ	スレB	ワレレA
8	スレA	スレA	スレA
7	ワレレB	スレA	ハ
6	ベレ	ワレレA	チェー
5	ワレレA	ベレ	ベレ
4	チェー	チェー	ワレレA
3	ハ	ハ	ワレレB
2	スレB	スレA	白ワレ
1	ベレ	ワレレA	チェー

	図柄名称
1	黒ワレ
2	白ワレ
3	ハ
4	ワレレA
5	ベレ
6	ワレレA
7	ワレレB
8	スレA
9	スレB
10	チェー

【図 8 2】

(図82)(第3)
【図解組み合わせ一覧1】

	左 リール	中 リール	右 リール	条件要素	払い出し 枚数等	役割等
1				1種B D A	1種出B	R B - Aを連続付随、2枚の払出しで終了
2				1種B B B	1種出B	R B - Bを連続付随、1枚の払出しで終了
3				1種B B C	1種出B	R B - Bを連続付随、1枚の払出しで終了
4				再遊技0.1	再遊技	
5				再遊技0.1	再遊技	
6				再遊技0.2	再遊技	
7				再遊技0.2	再遊技	
8				再遊技0.2	再遊技	
9				再遊技0.2	再遊技	
10				再遊技0.3	再遊技	
11				再遊技0.3	再遊技	
12				再遊技0.3	再遊技	
13				再遊技0.3	再遊技	
14				再遊技0.4	再遊技	R T Oへ移行(転落)する図柄組合せ
15				再遊技0.4	再遊技	R T Oへ移行(転落)する図柄組合せ
16				再遊技0.4	再遊技	R T Oへ移行(転落)する図柄組合せ
17				再遊技0.5	再遊技	属セゾンド遊技機へ引
18				再遊技0.5	再遊技	属セゾンド遊技機へ引
19				再遊技0.5	再遊技	
20				再遊技0.5	再遊技	

【図 8 3】

(図83)(第3)
【図解組み合わせ一覧2】

	左 リール	中 リール	右 リール	条件要素	払い出し 枚数等	役割等
21				入賞0.1	11	
22				入賞0.1	11	
23				入賞0.2	11	
24				入賞0.3	11	
25				入賞0.3	11	
26				入賞0.3	11	
27				入賞0.3	11	
28				入賞0.4	11	
29				入賞0.4	11	
30				入賞0.4	11	
31				入賞0.5	11	
32				入賞0.6	11	
33				入賞0.6	11	
34				入賞0.6	11	
35				入賞0.6	11	
36				入賞0.7	11	
37				入賞0.7	11	
38				入賞0.7	11	
39				入賞0.8	1	押し戻すの払い出し
40				入賞0.8	1	押し戻すの払い出し

【図 8 4】

(図84)(第3)
【図解組み合わせ一覧3】

	左 リール	中 リール	右 リール	条件要素	払い出し 枚数等	役割等
41				入賞0.8	1	押し戻すの払い出し
42				入賞0.8	1	押し戻すの払い出し
43				入賞0.9	1	押し戻すの払い出し
44				入賞0.9	1	押し戻すの払い出し
45				入賞1.0	1	押し戻すの払い出し
46				入賞1.0	1	押し戻すの払い出し
47				入賞1.0	1	押し戻すの払い出し
48				入賞1.0	1	押し戻すの払い出し
49				入賞1.0	1	押し戻すの払い出し
50				入賞1.0	1	押し戻すの払い出し
51				入賞1.0	1	押し戻すの払い出し
52				入賞1.0	1	押し戻すの払い出し
53				入賞1.1	1	押し戻すの払い出し
54				入賞1.1	1	押し戻すの払い出し
55				入賞1.1	1	押し戻すの払い出し
56				入賞1.1	1	押し戻すの払い出し
57				入賞1.2	11	
58				入賞1.2	11	
59				入賞1.3	11	
60				入賞1.4	11	
61				入賞1.4	11	
62				入賞1.4	11	
63				入賞1.5	11	
64				入賞1.5	11	
65				入賞1.6	11	
66				入賞1.6	11	
67				入賞1.7	11	

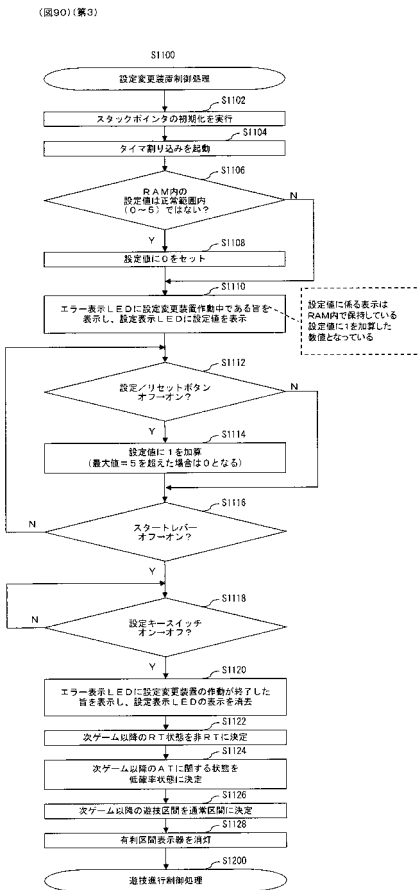
【図 8 5】

(図85)(第3)

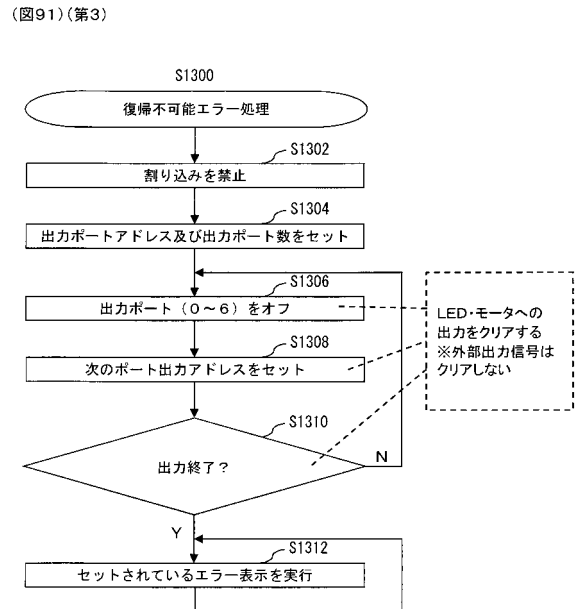
【図解組み合わせ一覧3】

	左 リール	中 リール	右 リール	条件要素	払い出し 枚数等	役割等
68				再遊技0.6	再遊技	R T 1へ移行(転落)する図柄組合せ
69				再遊技0.7	再遊技	R T 4へ移行(転落)する図柄組合せ

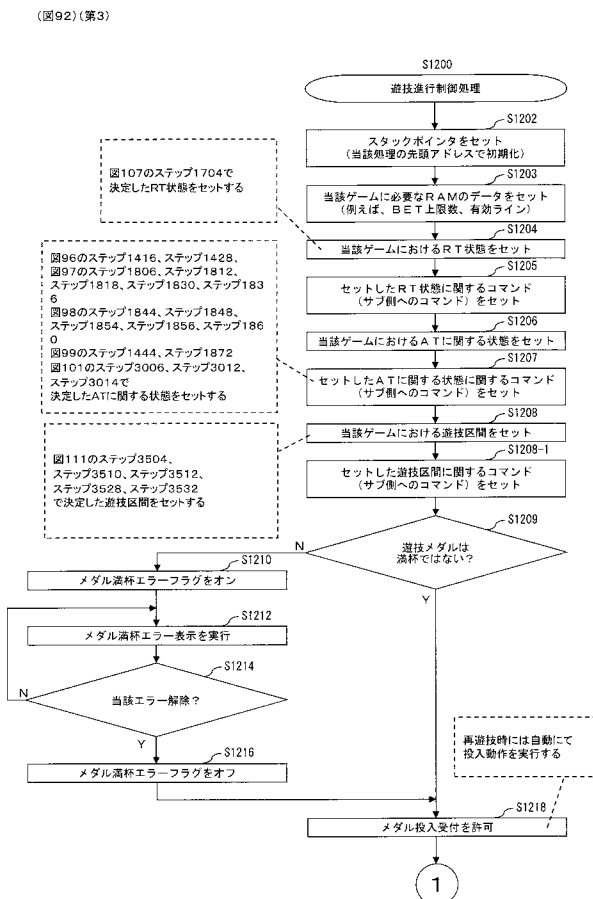
【図 90】



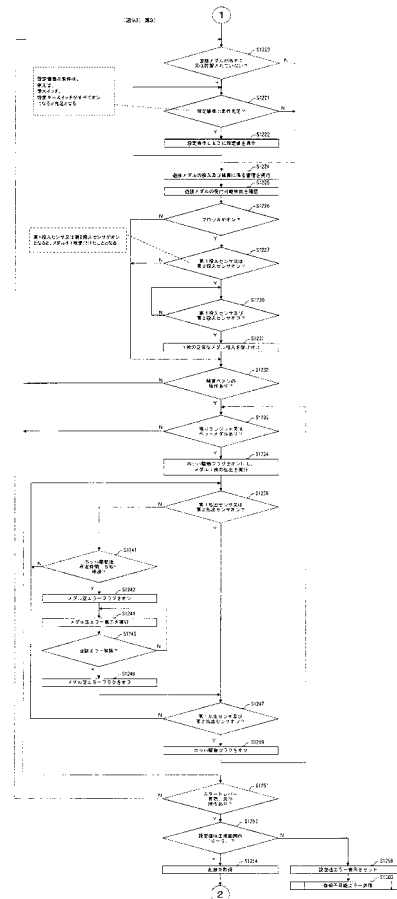
【図 91】



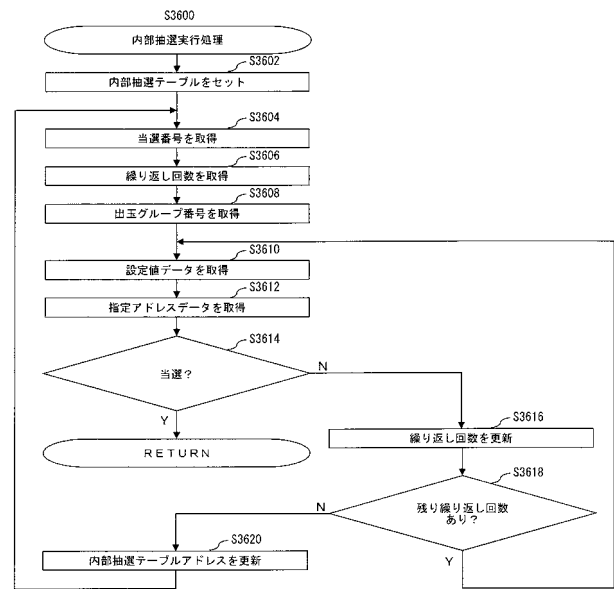
【図 92】



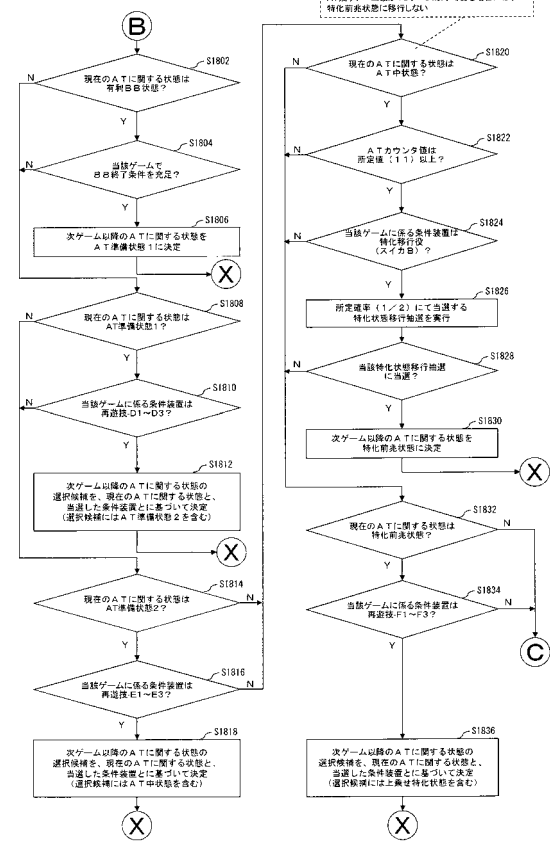
【図 93】



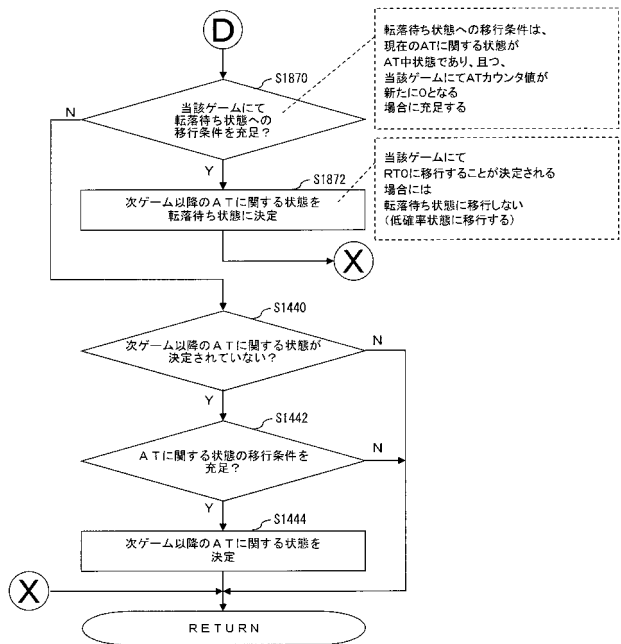
(图95)(第3)



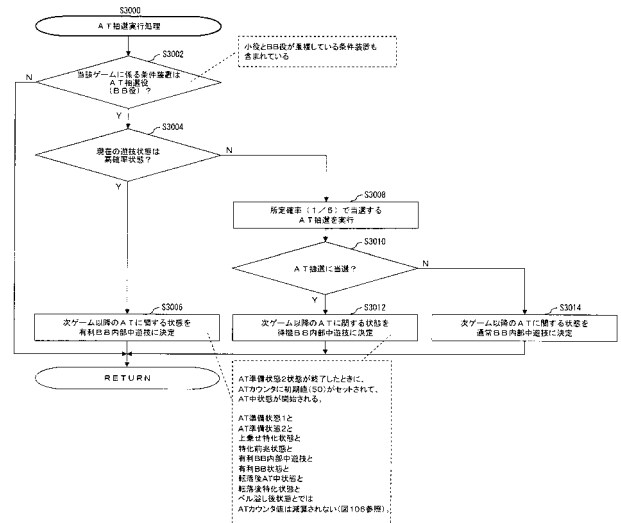
(図96)(第3)



(圖99)(第3)



(圖101)(第3)

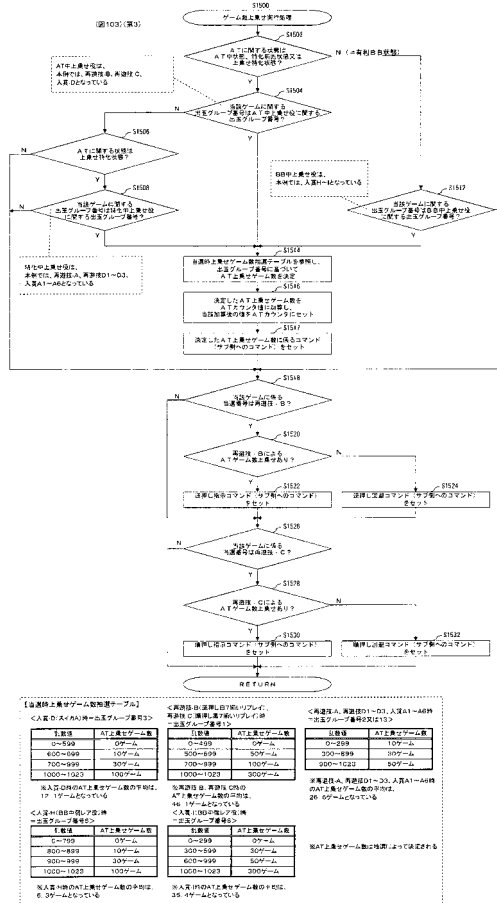


【ATに関する状態の移行の一例】

当該チームの ATに關する状態	当該チームの 条件状態	当該チームの 選手表示図柄	当該チームの ATに關する状態
AT中状態	入賞・A1～A6	入賞01	AT中状態
		入賞02	
		入賞03	
		入賞08	
		入賞09	ベル返し後状態
上乗せ特化状態	入賞・A1～A6	入賞10	ベル返し後状態
		入賞11	
		入賞02	上乗せ特化状態
		入賞03	
		入賞08	
特化前兆状態	入賞・A1～A6	入賞09	ベル返し後状態
		入賞10	
		入賞11	
		入賞01	特化前兆状態
		入賞02	
特化後兆状態	入賞・A1～A6	入賞03	
		入賞08	
		入賞09	ベル返し後状態
		入賞10	
		入賞11	

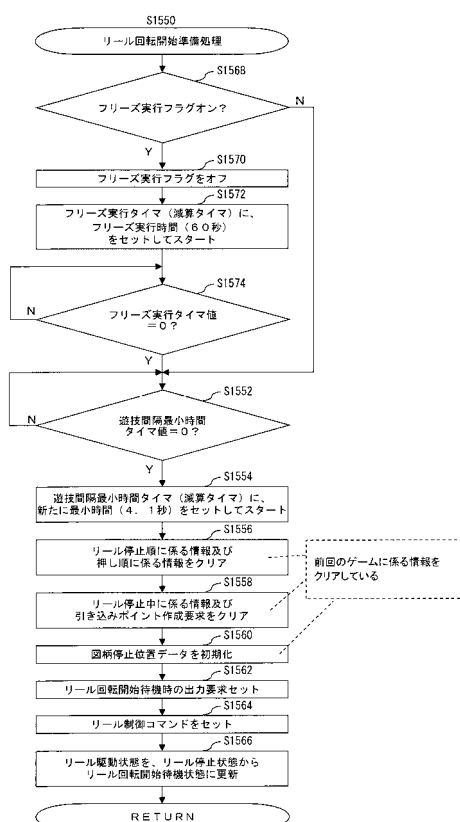
【図 103】

(圖103)(續3)



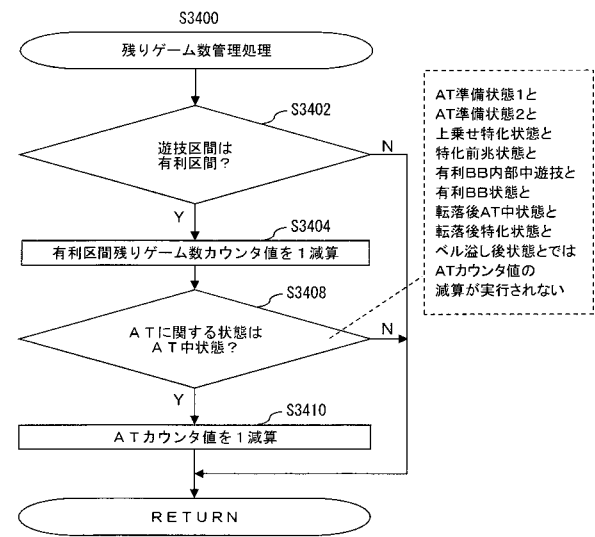
【图 105】

(图105)(第3)



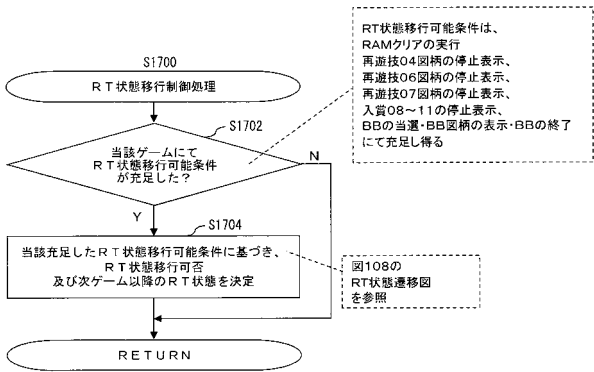
【図106】

(図106)(第3)



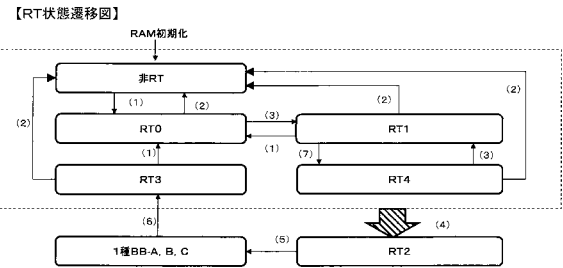
【図107】

(図107)(第3)



【図108】

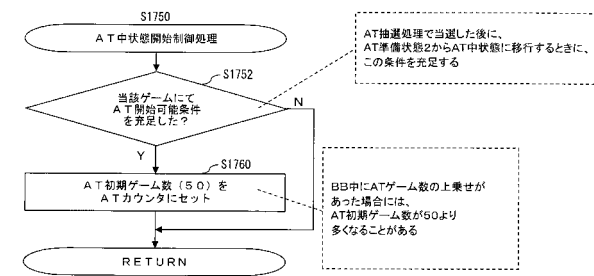
(図108)(第3)



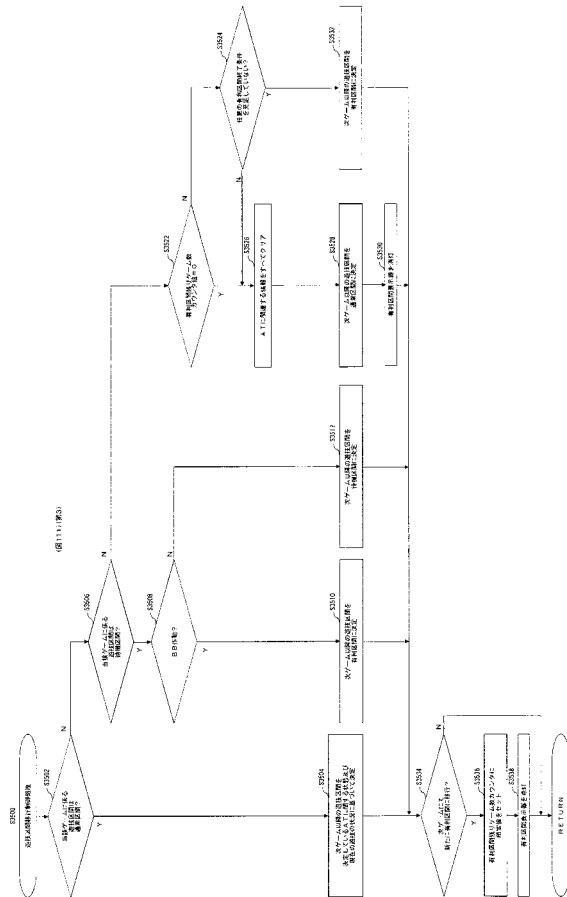
【RT状態の変動条件】				
名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
非RT	∞	RAM初期化	(1)再遊技04図柄表示 (4)1種BB-A~Cに係る条件設置作動	RT0 RT2
RT0	∞	(1)再遊技04図柄表示	(2)入賞08~11図柄表示 (3)再遊技06図柄表示 (4)1種BB-A~Cに係る条件設置作動	非RT RT1 RT2
RT1	∞	(3)再遊技06図柄表示	(1)再遊技04図柄表示 (2)入賞08~11図柄表示 (4)1種BB-A~Cに係る条件設置作動 (7)再遊技07図柄表示	非RT RT0 RT2 RT4
RT2	∞	(4)1種BB-A~Cに係る条件設置作動	(5)1種BB-A~C作動	1種BB-A~C作動時
RT3	∞	(6)1種BB-A~C作動終了	(1)再遊技04図柄表示 (2)入賞08~11図柄表示 (4)1種BB-A~Cに係る条件設置作動	RT0 非RT RT2
RT4	∞	(7)再遊技07図柄表示	(2)入賞08~11図柄表示 (3)再遊技06図柄表示 (4)1種BB-A~Cに係る条件設置作動	非RT RT1 RT2
1種BB-A~C作動時	—	(5)1種BB-A~C作動	(6)1種BB-A~C作動終了	RT3

【図109】

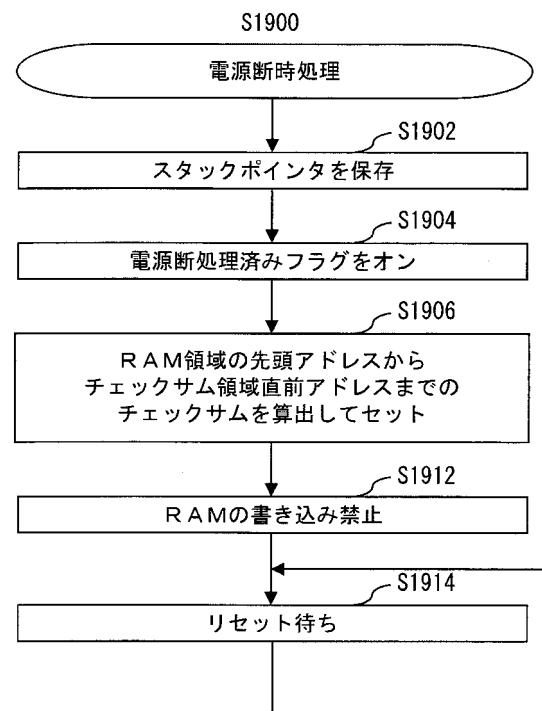
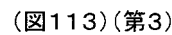
(図109)(第3)



【 図 1 1 1 】

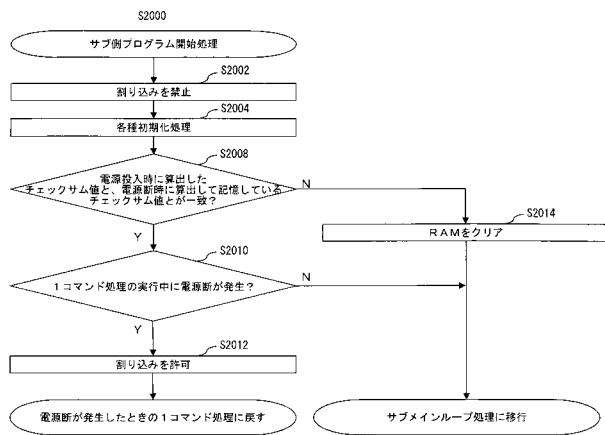


【図 1 1 3】



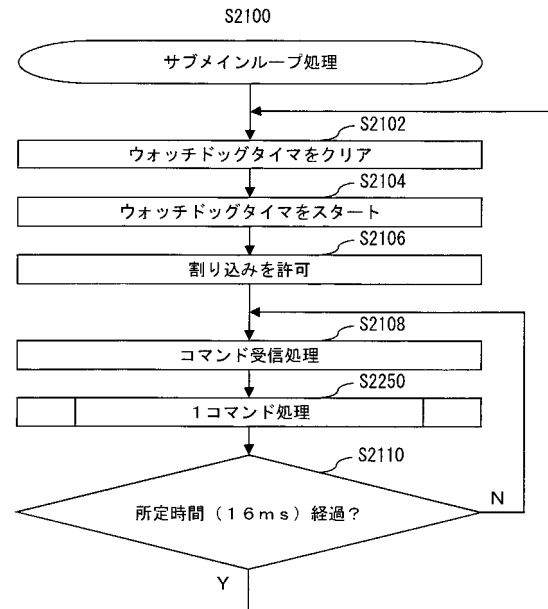
【図 114】

(図114)(第3)



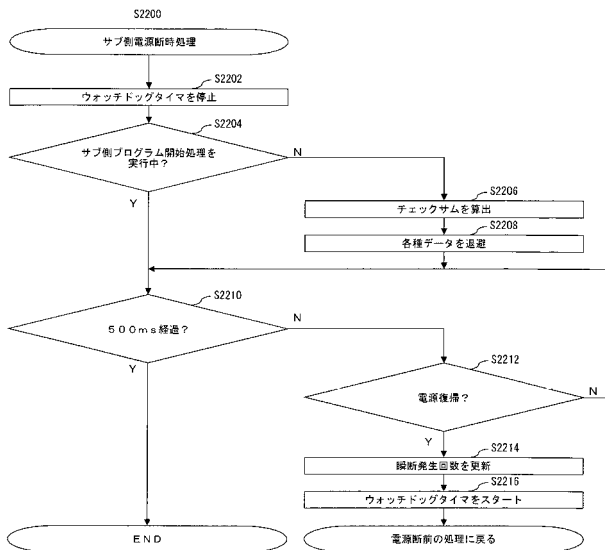
【図 115】

(図115)(第3)



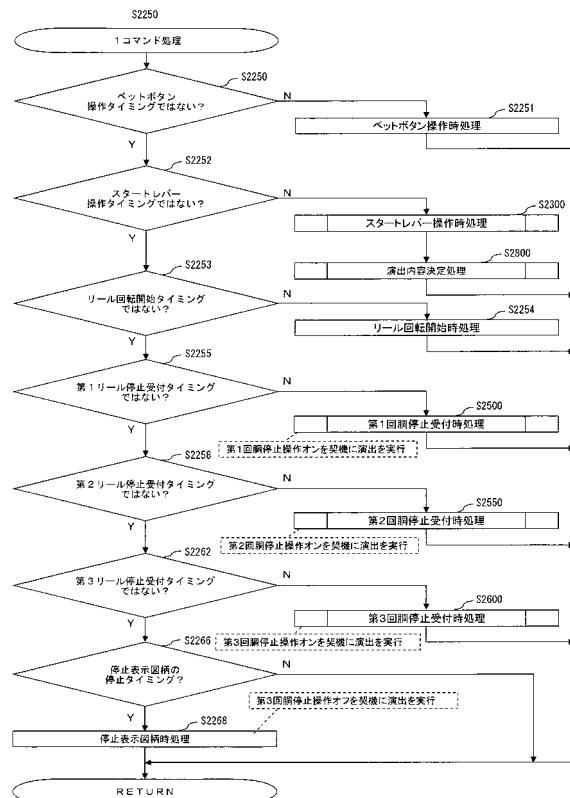
【図 116】

(図116)(第3)

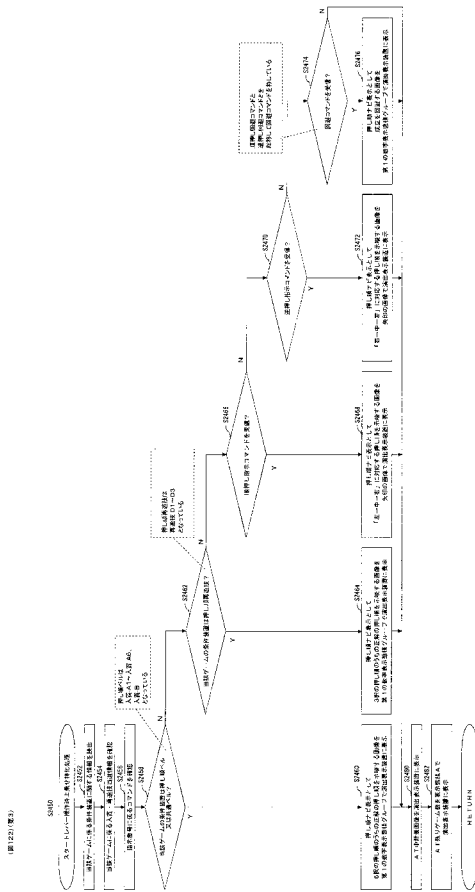


【図 117】

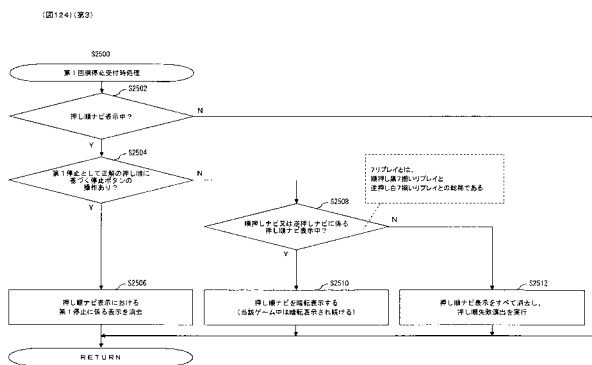
(図117)(第3)



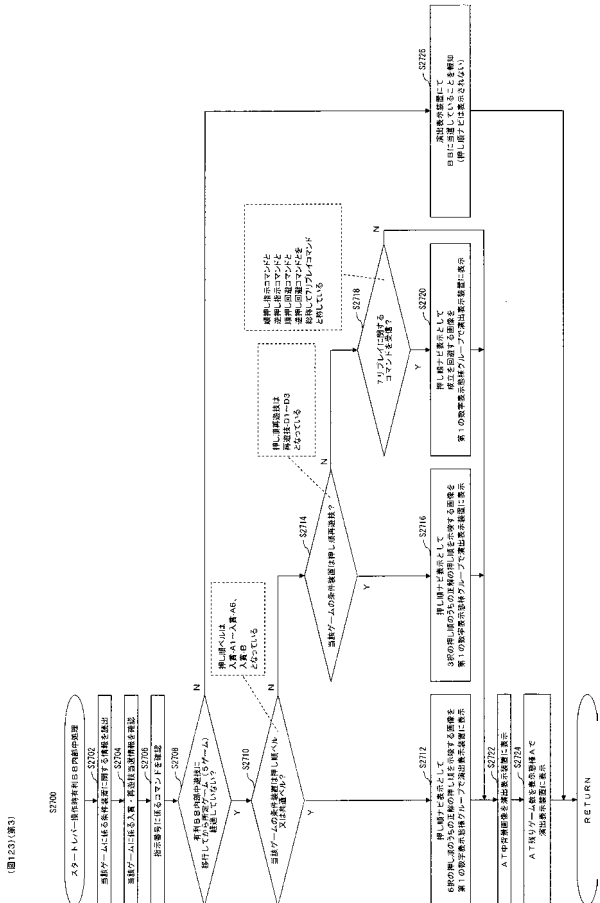
【 図 1 2 2 】



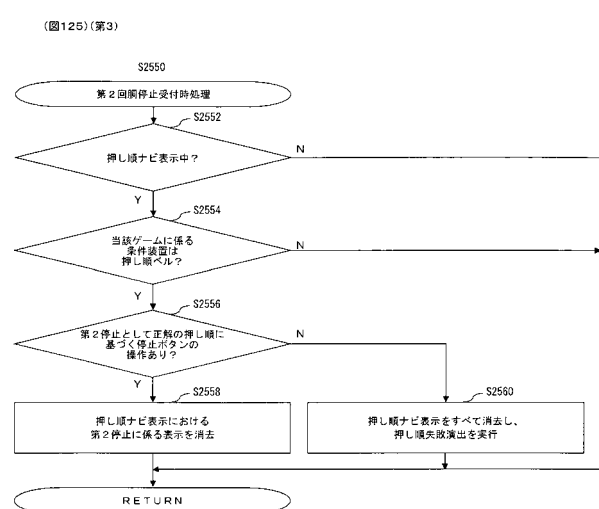
【図 1 2 4】



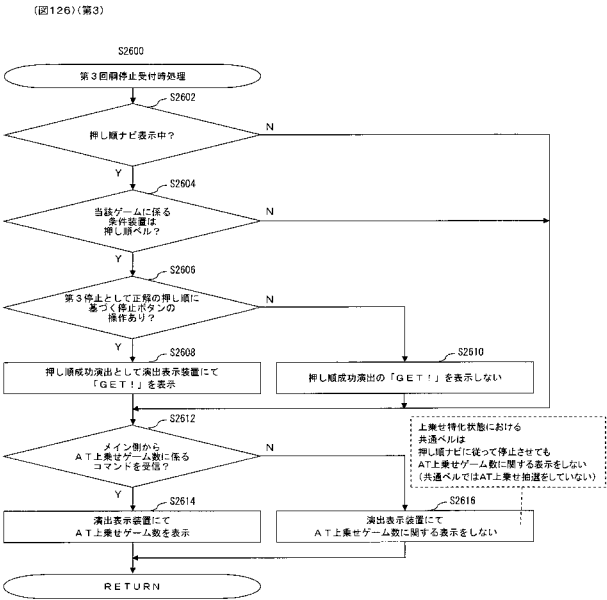
【图 1 2 3】



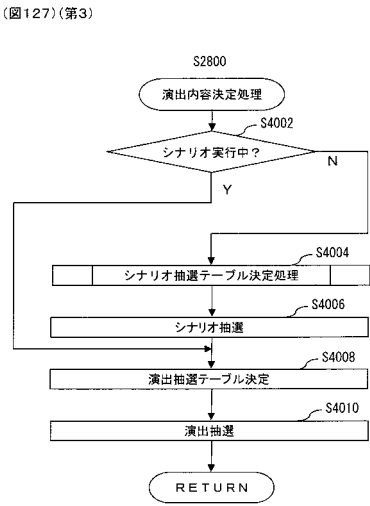
【図 1 2 5】



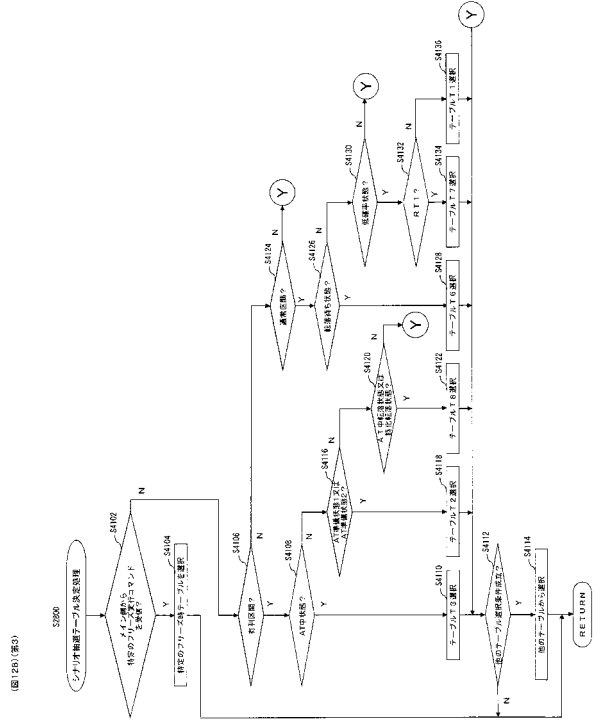
【図 1 2 6】



【図 1 2 7】



【図 1 2 8】



【図 1 2 9】

(図129)(第3)

<シナリオ抽選テーブル>

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BD	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	13,9
条件装置	ハズレ	再遊技-A 再遊技-B 再遊技-C 再遊技-D 再遊技-E 再遊技-F 再遊技-G	入賞-A 入賞-B 入賞-C 入賞-D 入賞-E 入賞-F 入賞-G	入賞-B 入賞-C 入賞-D 入賞-E 入賞-F 入賞-G	1種BD-A 1種BD-B 1種BD-C 1種BD-D 1種BD-E 1種BD-F 1種BD-G	再遊技-A	入賞-A 入賞-B 入賞-C 入賞-D 入賞-E 入賞-F 入賞-G	
シアーズ	条件装置に対しての振り分け					ボーナス振り分け		

シナリオ1(再遊技演出抽選)	250	250	250	0	24	24	12
シナリオ2	4	4	4	822	116	116	822
シナリオ3	2	2	2	84	116	116	822

(A)

<演出抽選テーブル振り分けテーブル>

選択1のゲーム	1ゲーム目	2ゲーム目	3ゲーム目	4ゲーム目	5ゲーム目
シナリオ1(再遊技演出抽選)	演出抽選テーブルA	演出抽選テーブルA	演出抽選テーブルA	演出抽選テーブルA	演出抽選テーブルA
シナリオ2	演出抽選テーブルA	演出抽選テーブルB	演出抽選テーブルB	演出抽選テーブルC	演出抽選テーブルC
シナリオ3	演出抽選テーブルA	演出抽選テーブルC	演出抽選テーブルD	演出抽選テーブルD	演出抽選テーブルE

(B)

【図 1 3 1】

(2151)、第3

[illegible]

退出可

グループ	ハズレ	両選抜	ベル	レア登	専断1種B3	両選抜	ベル	レア登
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	4,7,8,9	0	2	3	7,8,9
内容記号	ハズレ	両選抜-A	入賞-A-1A-6	入賞-10	1種B3-A 1種B3-B 1種B3-C	両選抜-A	入賞-A-1A-6	入賞-C
		両選抜-B		入賞-11				入賞-D
		両選抜-C		入賞-D				入賞-E
		両選抜-D-1(D-2)		入賞-E				入賞-F
		両選抜-E-1(E-2)		入賞-F				入賞-G
両選抜-F-1(F-2)								
演出グループ	演出内容	条件設定に對しての振り分け				ボーナス番号振り		
グループ-1	裏面演出	0	0	0	0	0	0	0
グループ-2	キリッ演出	256	256	256	256	255	255	256
グループ-3	奇貨演出	0	0	0	0	0	0	0
グループ-4	カッパイン演出	0	0	0	0	0	0	0
グループ-5	対決演出	0	0	0	0	0	0	0
グループ-6	未来むく演出	0	0	0	0	0	0	0
グループ-7	連続で演出	0	0	0	0	0	0	0
グループ-8	初見演出	0	0	0	0	0	0	0

演劇グループ	ハズ	再放送	ペ	レオ空	華城1種目B	再放送	ペ	レオ空
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	0,7,8,9	0	2	3	7,8,9
条件設置	ハズレ	再放送-A 再放送-B 再放送-C 再放送-D-F1-D3 再放送-E1-E3 再放送-F1-F3	入賞-A1-A6	入賞-B 入賞-C 入賞-D 入賞-E 入賞-F	1種目-A 1種目-B 1種目-C 1種目-D	再放送-A	入賞-A1-A6	入賞-C 入賞-D 入賞-E
演出グループ	演出内容				条件設定に對しての振り分け			
	ホーナス量選見				ホーナス量選見			
グループ1	演出出し	0	0	0	0	0	0	0
グループ2	キャラ演出	0	0	0	0	0	0	0
グループ3	会話演出	0	0	0	0	0	0	0
グループ4	カットイン演出	0	0	0	0	0	0	0
グループ5	対決演出	256	256	256	255	256	256	256
グループ6	対決演出	0	0	0	0	0	0	0
グループ7	共演対決演出	0	0	0	0	0	0	0
グループ8	対決演出	0	0	0	0	0	0	0

【図 1 3 3】

(圖133)(第3)

【預告:演出選拔結果一覽2】

(A)生産量実績(計画-実)

製造所別実績	合計実績
計数量	MTD
ATLに達する実績	ATL未確保分②

グループ	ハズレ	再選注	ベル	総計・種別別	再選注	ベル	レア⑤	
選出グループ番号	D	1,2,3,4,12,13	S	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件設置	ハズレ	再選注-A 再選注-B 再選注-C 再選注-D=O1+O3 再選注-E=I1+O3 再選注-F=I1+F3	入票-A1~A6E	入票-B 入票-C 入票-D 入票-E	1種別-A 1種別-B 1種別-C	再選注-A 入票-A1~A6	入票-G 入票-H 入票-I	
選出グループ	選出内容			条件設置に対する区分分け				
				ギョース要確保あり				
グループ1	選出あり	100.00%	100.00%	100.00%	0.00%	100.00%	100.00%	0.00%
グループ2	キヤッチアウト	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	全品選出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ4	カナルシム選出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ5	対決選出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ6	上置きセバル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	再選注にて選出	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%	0.00%	0.00%	100.00%
グループ8	選出選出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

(B)

グループ	ハズレ	再選注	ベル	レア⑤	総計・種別別	再選注	ベル	レア⑤
選出グループ番号	B	1,2,3,4,12,13	S	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件設置	ハズレ	再選注-A 再選注-B 再選注-C 再選注-D=O1+O3 再選注-E=I1+O3 再選注-F=I1+F3	入票-A1~A6E	入票-B 入票-C 入票-D 入票-E	1種別-A 1種別-B 1種別-C	再選注-A 入票-A1~A6	入票-G 入票-H 入票-I	
レア⑤あり	ギョース要確保なし			ギョース要確保あり				
レア⑤あり①なし	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%
レア⑤あり②	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	5.00%	5.00%	5.00%	0.00%
レア⑤あり③	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	5.00%	5.00%	0.00%

【図134】

(図134)(第3)

【予備選出選別結果一覧】

新大正抽選結果表【第1期】											
		選別区間			有効区間						
		RTT状態			RTT1						
		ATCに関する状態			ATCに関する状態						
		グループ	ハズレ	再選抜	ペル	レア段	単独1種0段	再選抜	ペル	レア段	
		選出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9	
(A)	条件設定	ハズレ	再選抜-A 再選抜-B 再選抜-C 再選抜-D1~D3 再選抜-E1~E3 再選抜-F1~F3			入賞-A1~A6	入賞-B 入賞-C 入賞-D 入賞-E	1種0段-A 1種0段-B 1種0段-C	再選抜-A	入賞-A1~A6 入賞-C 入賞-D 入賞-E	
	選出グループ	選出内容	条件設定に対する振り分け							ボーナス重複あり	
	グループ1	選出なし	ボーナス重複なし			ボーナス重複あり					
	グループ2	キャッチボール	86.50%	86.50%	86.50%	0.00%	56.25%	56.25%	56.25%	14.50%	
	グループ3	全注満点	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	
グループ4	全注満点	12.50%	12.50%	12.50%	12.50%	25.00%	25.00%	25.00%	12.50%		
グループ5	対決満点	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	6.25%	6.25%	6.25%	25.00%		
グループ6	対決満点	1.00%	1.00%	25.00%	25.00%	17.50%	12.50%	12.50%	25.00%		
グループ7	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	17.50%	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%		
グループ8	再選抜に選出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%		
グループ9	選出満点	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%		
		グループ	ハズレ	再選抜	ペル	レア段	単独1種0段	再選抜	ペル	レア段	
		選出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9	
(C)	条件設定	ハズレ	再選抜-A 再選抜-B 再選抜-C 再選抜-D1~D3 再選抜-E1~E3 再選抜-F1~F3			入賞-A1~A6	入賞-B 入賞-C 入賞-D 入賞-E	1種0段-A 1種0段-B 1種0段-C	再選抜-A	入賞-A1~A6 入賞-C 入賞-D 入賞-E	
	選出グループ	選出内容	条件設定に対する振り分け							ボーナス重複あり	
	グループ1	選出なし	ボーナス重複なし			ボーナス重複あり					
	グループ2	キャッチボール	84.00%	84.00%	84.00%	0.00%	5.00%	5.00%	6.00%	3.00%	
	グループ3	全注満点	4.00%	4.00%	4.00%	75.00%	55.00%	50.00%	50.00%	50.00%	
グループ4	全注満点	2.00%	2.00%	2.00%	25.00%	55.00%	45.00%	45.00%	45.00%		

(A)

(C)

【図135】

(図135)(第3)

【予備選出選別結果一覧】

(A) 新選抜選抜表(一覧)

		選別区間		過半数区間				
		RTT状態		RTT1				
		ATCに関する状態		転落時の状態				
グループ	ハズレ	再選抜	ペル	レア段	単独1種0段	再選抜	ペル	レア段
選出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件設定	ハズレ	再選抜-A 再選抜-B 再選抜-C 再選抜-D1~D3 再選抜-E1~E3 再選抜-F1~F3	入賞-A1~A6	入賞-B 入賞-C 入賞-D 入賞-E	1種0段-A 1種0段-B 1種0段-C	再選抜-A	入賞-A1~A6	入賞-C 入賞-D 入賞-E

(A)

選出グループ		選出内容		条件設定に対する振り分け				
				ボーナス重複なし		ボーナス重複あり		
グループ1	選出なし	86.50%	86.50%	86.50%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ2	キャッチボール	2.50%	2.50%	2.50%	4.00%	5.00%	5.00%	5.00%
グループ3	キャッチボール	2.50%	2.50%	2.50%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
グループ4	対決満点	0.00%	0.00%	0.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
グループ5	対決満点	0.00%	0.00%	0.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
グループ7	再選抜に選出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	個人満点	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

グループ	ハズレ	再選抜	ペル	レア段	単独1種0段	再選抜	ペル	レア段
選出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件設定	ハズレ	再選抜-A 再選抜-B 再選抜-C 再選抜-D1~D3 再選抜-E1~E3 再選抜-F1~F3	入賞-A1~A6	入賞-B 入賞-C 入賞-D 入賞-E	1種0段-A 1種0段-B 1種0段-C	再選抜-A	入賞-A1~A6	入賞-C 入賞-D 入賞-E
レア段		ボーナス重複なし		条件設定に対する振り分け				
レア段1(なし)		86.50%	86.50%	86.50%	100.00%	25.00%	25.00%	15.00%
レア段2(あり)		0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	50.00%	50.00%	50.00%
レア段3(あり)		0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	25.00%	25.00%

(B)

(A)

(B)

【図136】

(図136)(第3)

【予備選出選別結果一覧】

【9】多量に選抜回数(第一集)

選別区間	過半数区間
選別回数	RTT1(再選抜に選出)
ATCに関する状態	ATCに関する状態

(A)

グループ	ハズレ	再選抜	ペル	レア段	単独1種0段	再選抜	ペル	レア段
選出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件設定	ハズレ	再選抜-A 再選抜-B 再選抜-C 再選抜-D1~D3 再選抜-E1~E3 再選抜-F1~F3	入賞-A1~A6	入賞-B 入賞-C 入賞-D 入賞-E	1種0段-A 1種0段-B 1種0段-C	再選抜-A	入賞-A1~A6	入賞-C 入賞-D 入賞-E
選出グループ	選出内容	条件設定に対する振り分け						
		ボーナス重複なし			ボーナス重複あり			
グループ1	選出なし	82.50%	0.00%	0.00%	60.00%	0.25%	0.25%	0.00%
グループ2	キャッチボール	25.00%	0.00%	0.00%	25.00%	0.25%	0.25%	0.00%
グループ3	全注満点	24.00%	0.00%	0.00%	25.00%	12.50%	12.50%	12.50%
グループ4	キャッチボール	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ5	対決満点	1.00%	0.00%	0.00%	25.00%	75.00%	15.00%	25.00%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	再選抜に選出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	選出満点	0.00%	100.00%	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

(B)

グループ	ハズレ	再選抜	ペル	レア段	単独1種0段	再選抜	ペル	レア段
選出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件設定	ハズレ	再選抜-A 再選抜-B 再選抜-C 再選抜-D1~D3 再選抜-E1~E3 再選抜-F1~F3	入賞-A1~A6	入賞-B 入賞-C 入賞-D 入賞-E	1種0段-A 1種0段-B 1種0段-C	再選抜-A	入賞-A1~A6	入賞-C 入賞-D 入賞-E
レア段	条件設定に対する振り分け							
	ボーナス重複なし			ボーナス重複あり				
レア段1なし	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	10.00%	10.00%	10.00%	5.00%
レア段1有	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	45.00%	45.00%	45.00%	50.00%
レア段1有	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	45.00%	45.00%	45.00%	45.00%

(A)

(B)

【図137】

(図137)(第3)

【予備選出選別結果一覧】

		選別区間		条件設定				
		RTT状態		RTT0				
		ATCに関する状態		転落後ATC状態、転落後非転落状態、ペル、逆し後状態				
グループ	ハズレ	再選抜	ペル	レア段 単独1種0段	再選抜	ペル	レア段	
選出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件設定	ハズレ	再選抜-A 再選抜-B 再選抜-C 再選抜-D1~D3 再選抜-E1~E3 再選抜-F1~F3	入賞-A1~A6	入賞-B 入賞-C 入賞-D 入賞-E	1種0段-A 1種0段-B 1種0段-C	再選抜-A	入賞-A1~A6	入賞-C 入賞-D 入賞-E
選出グループ	選出内容	条件設定に対する振り分け						
		ボーナス重複なし			ボーナス重複あり			
グループ1	選出なし	100.00%	100.00%	100.00%	0.00%	56.25%	56.25%	12.50%
グループ2	キャッチボール	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	対決満点	0.00%	0.00%	0.00%	12.50%	25.00%	25.00%	12.50%
グループ4	対決満点	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	6.25%	6.25%	25.00%
グループ5	対決満点	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	12.50%	12.50%	25.00%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	0.00%	0.00%	25.00%
グループ7	再選抜に選出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ9	選出満点	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

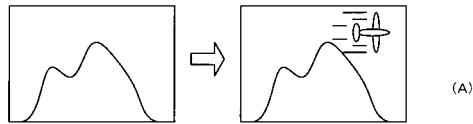
グループ	ハズレ	再選抜	ペル	レア段 単独1種0段	再選抜	ペル	レア段	
選出グループ番号	0	1,2,3,13,12	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件設定	ハズレ	再選抜-A 再選抜-B 再選抜-C 再選抜-D1~D3 再選抜-E1~E3 再選抜-F1~F3	入賞-A1~A6	入賞-B 入賞-C 入賞-D 入賞-E	1種0段-A 1種0段-B 1種0段-C	再選抜-A	入賞-A1~A6	入賞-C 入賞-D 入賞-E
選出グループ	選出内容	条件設定に対する振り分け						
		ボーナス重複なし			ボーナス重複あり			
シナリオ1	シナリオ1(全)	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%
シナリオ2	シナリオ2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
シナリオ3	シナリオ3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

(A)

(B)

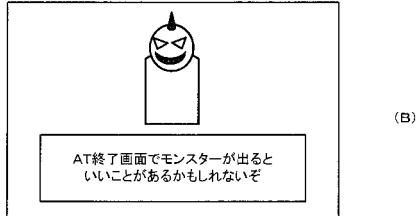
【 図 1 3 8 】

(図138)
(第3)
＜キャラ演出＞



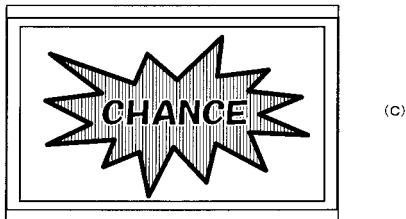
リールM50回転時に一部にキャラクタが表示される。

＜会話演出＞



表示枠が表示され表示枠の内側の領域に遊技性等を説明する文字情報が表示される。

＜カットイン演出＞

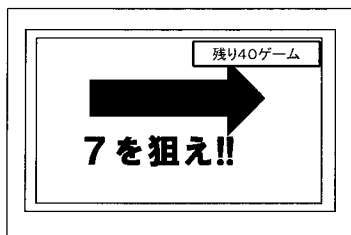


スタートレバーD50の操作時に、「CHANCE」と表示される。

【図 1 4 0】

(図140)
(第3)

＜狙え演出＞

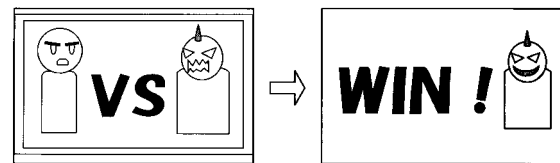


順押し7揃いリプレイの当選時に実行され得る。
RT状態が高状態(RT1等)で表示される。
ATゲーム数の上乗せ抽選に当選しており、ATに関する状態がAT中状態であるときに表示される。

【図 1 3 9】

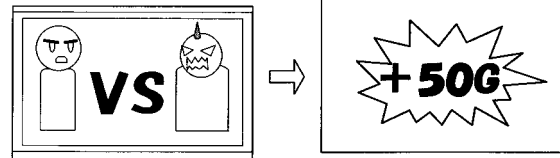
(図139)
(第3)

＜対決演出＞



1ゲーム完結型のバトル演出であり、スタートレバーD50が操作されてから次ゲームのベット操作がされるまでの間に実行される。勝利するとBB当選又はAT当選ゲームの最後に、「WIN！」と表示される。

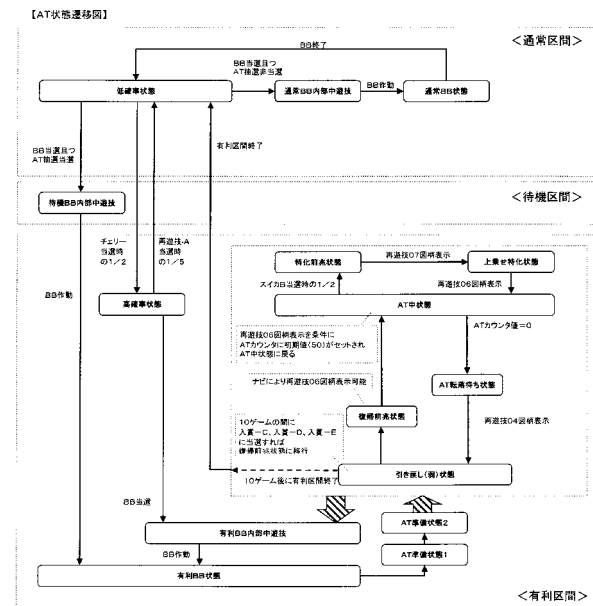
＜上乗せバトル＞



1ゲーム完結型のバル演出であり、スタートレパーD50が操作されてから次ゲームのベット操作がされるまでの間に実行される。勝利するとBB当選又はAT当選となる。ゲームの最後に、上乗せされるゲーム数が表示される。

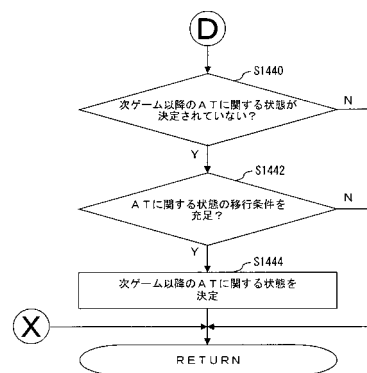
【図 1 4 1】

2016/10/10



【 図 1 4 3 】

(圖143)(第3)



【図 1 4 5】

[illegible]

【図 1 5 1】



グループ	ハズレ	両選注	ベル	レア役	単注/増5円	両選注	ベル	レア役
派生グループ番号	0	1,2,3,12,13	3	6,7,8	0	2	5	7,8,9
条件電置	ハズレ	両選注-A 両選注-B 両選注-C 両選注-D1-D3 両選注-E1-E3 両選注-F1-F3	入賞-A1-A6	入賞-10 入賞-C 入賞-D 入賞-E	1倍80-A 1倍80-B 1倍80-C	両選注-A	入賞-A1-A6	入賞-C 入賞-D 入賞-E

(A)

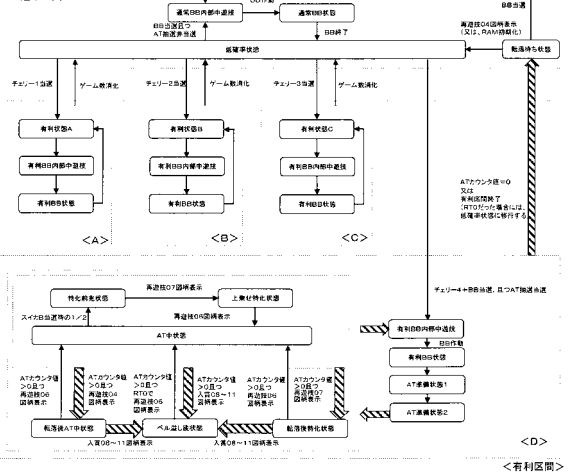
(B)

シナリオ	条件設置に対する振り分け							
	ボーナス数値なし				ボーナス数値あり			
シナリオ1（なし）	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	10.0%	50.0%	50.0%	50.0%
シナリオ2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	25.0%	25.0%	25.0%	25.0%
シナリオ3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	25.0%	25.0%	25.0%	25.0%

【図 1 5 3】



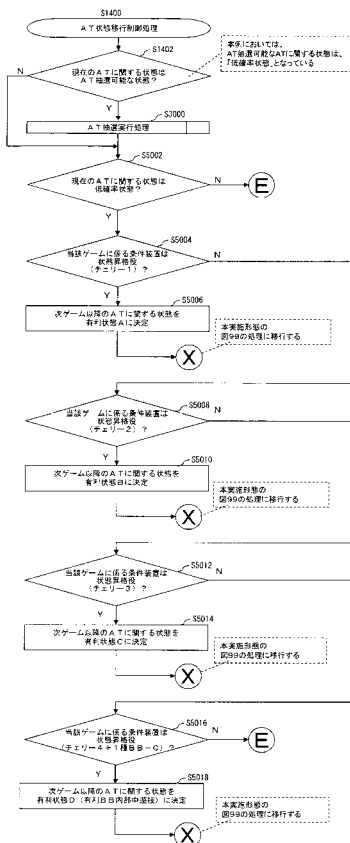
(B)



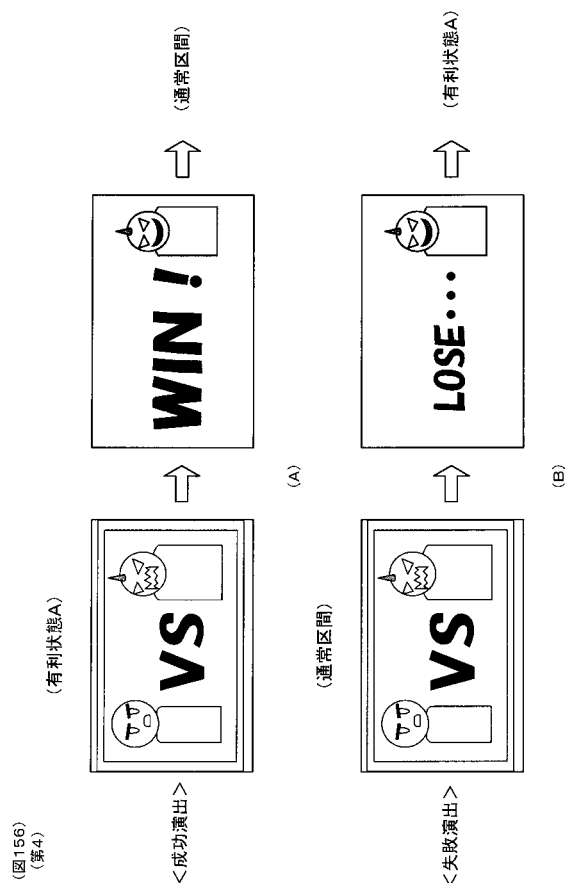
※ 状態A、B、Cの各々の状態においては、移行して最終に押し戻れるに当選した遊戯で押し戻すなどが実行され、以降の遊戯では押し戻れるが当選した遊戯であっても押し戻すは実行されることはない。
一方、状態Dでは、押し戻れるが当選した全ての遊戯で押し戻すなどが実行される。

【 図 1 5 4 】

(圖154)(第4)

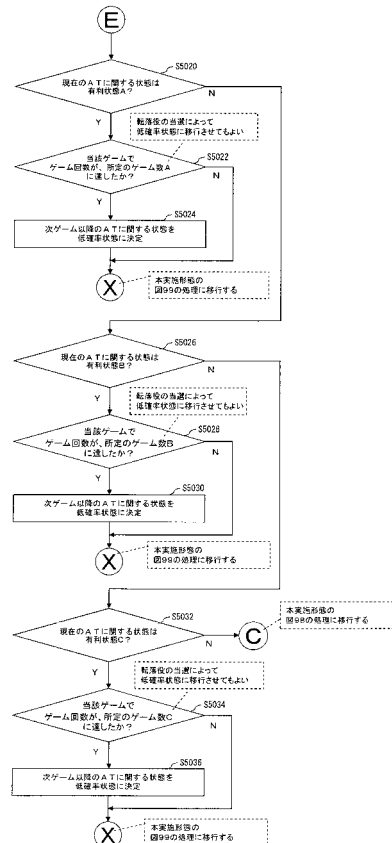


【 図 1 5 6 】



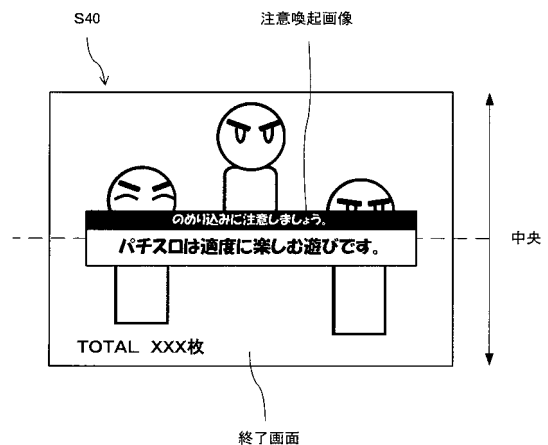
【図 1 5 5】

(圖155)(第4)

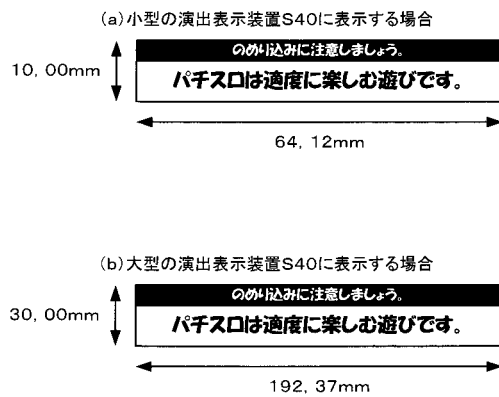


【図 1 5 7】

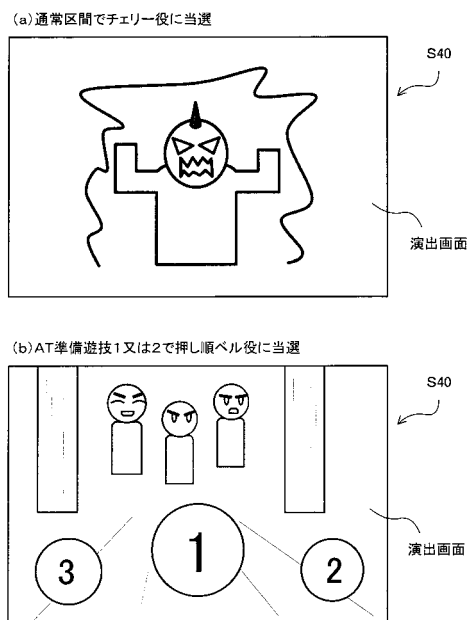
(図157)
(第5)



【図 158】

(図158)
(第5)

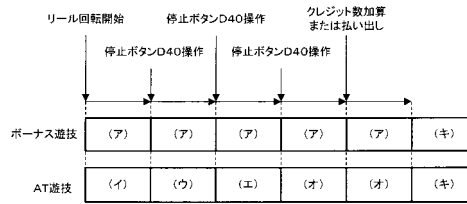
【図 160】

(図160)
(第5)

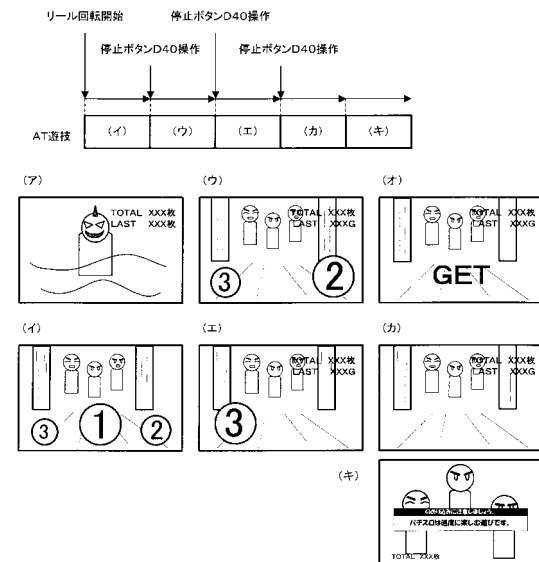
【図 159】

(図159)
(第5)

(a) 遊技メダルが付与される場合



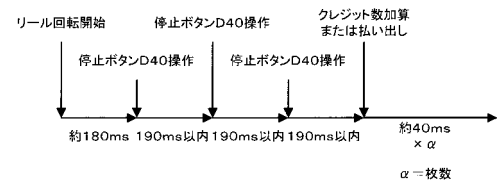
(b) 遊技メダルが付与されない場合



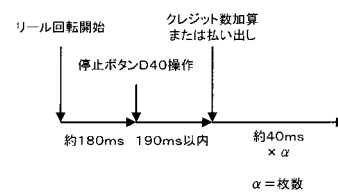
【図 161】

(図161)
(第5)

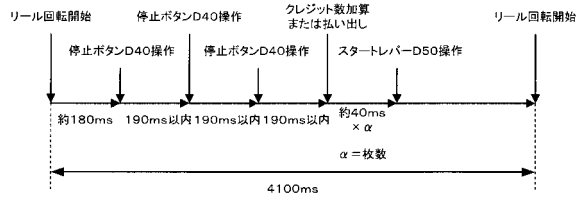
(a) 複数の停止ボタンD40が同時に操作できない仕様



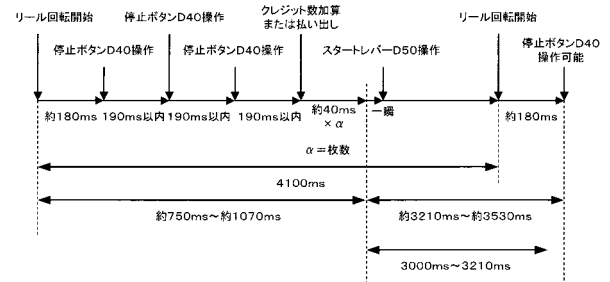
(b) 複数の停止ボタンD40が同時に操作できる仕様



【図 162】

(図162)
(第5)

【図 163】

(図163)
(第5)

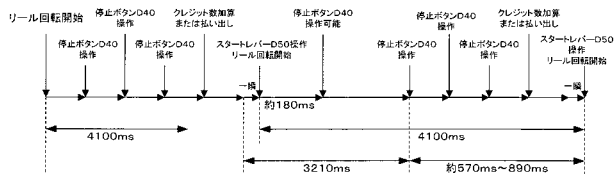
(a) 通常区間でチェリー役に当選



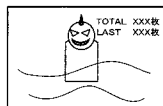
(b) AT準備遊技1又は2で押し順ベル役に当選



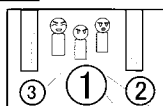
【図 164】

(図164)
(第5)

(a) 通常区間でチェリー役に当選



(b) AT準備遊技1又は2で押し順ベル役に当選



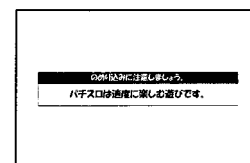
【図 165】

(図165)
(第5)

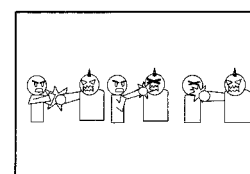
(a)



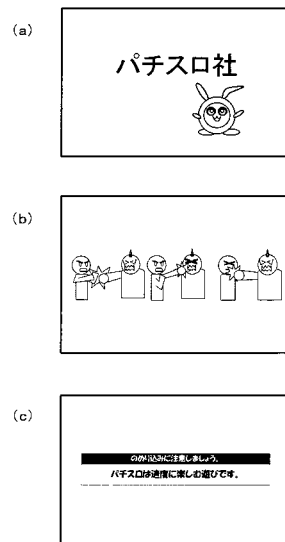
(b)



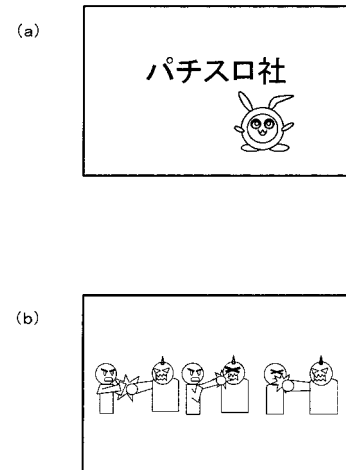
(c)



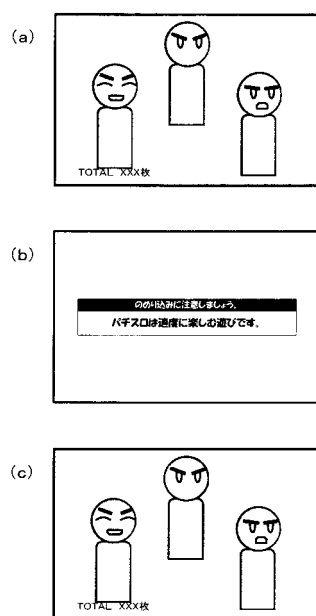
【図 166】

(図166)
(第5)

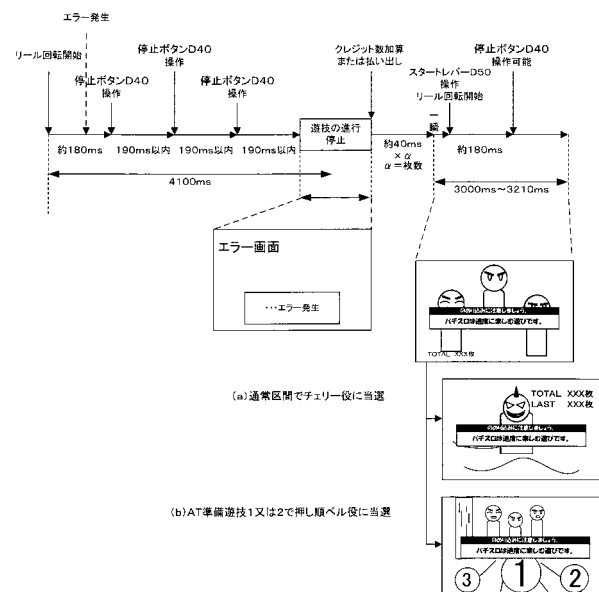
【図 167】

(図167)
(第5)

【図 168】

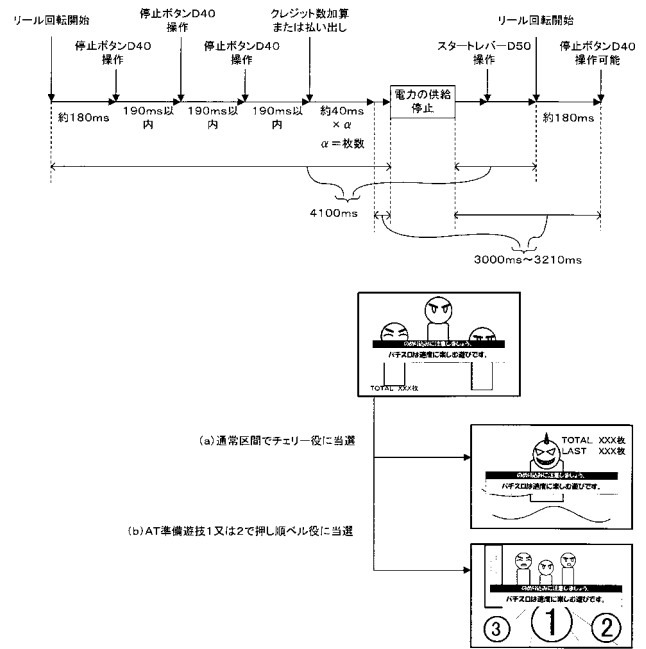
(図168)
(第5)

【図 169】

(図169)
(第5)

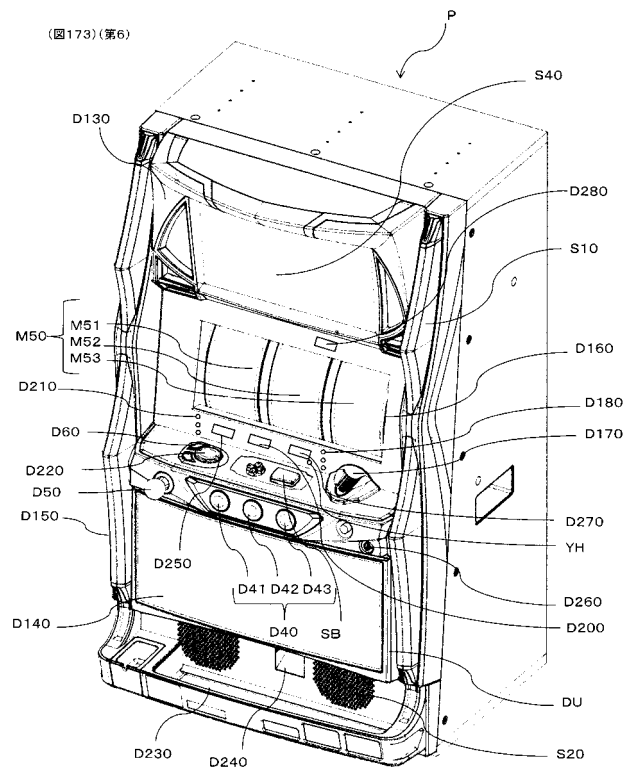
【图 1 7 1】

(図171)
(第5)



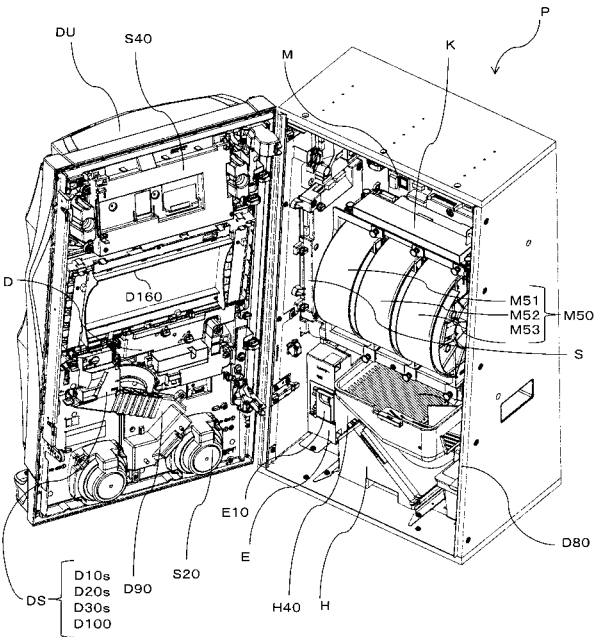
【図 1 7 3】

(圖173)(第6)



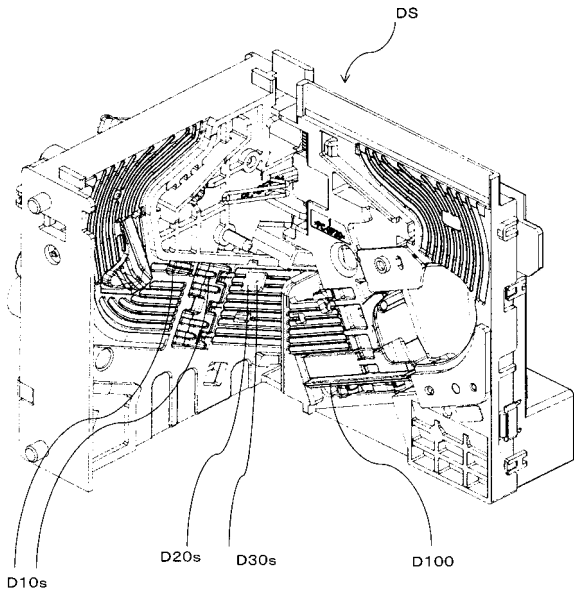
【図 174】

(図174)(第6)



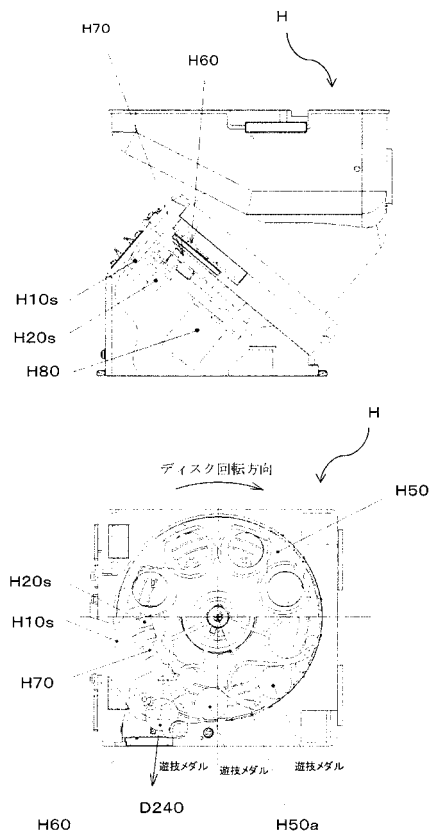
【図 175】

(図175)(第6)



【図 176】

(図176)(第6)



【図 177】

(図177)(第6)

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	3枚
1種B B-A~C作動時	3枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール20コマで構成

メイン	メイン	メイン
左リール	中リール	右リール

停止ボタン	停止リール
左ボタン	左リール
中ボタン	中リール
右ボタン	右リール

(3) 有効ライン

規定数3枚
有効ライン1

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

【図 178】

(図178)(第6)
【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

	図柄名称
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

【図 179】

(図179)(第6)
【図柄組み合わせ一覧1】

	左 リール	中 リール	右 リール	発生図案	払い出し 図案等	役別等
1				1種B-D-A	1種B-B	R-B-Aを連続作動、264枚の払出しで終了
2				1種B-D-B	1種B-B	R-B-Bを連続作動、132枚の払出しで終了
3				1種B-D-C	1種B-B	R-B-Cを連続作動、132枚の払出しで終了
4				再遊技0-1	再遊技	
5				再遊技0-1	再遊技	
6				再遊技0-2	再遊技	
7				再遊技0-2	再遊技	
8				再遊技0-2	再遊技	
9				再遊技0-2	再遊技	
10				再遊技0-3	再遊技	
11				再遊技0-3	再遊技	
12				再遊技0-3	再遊技	
13				再遊技0-3	再遊技	
14				再遊技0-4	再遊技	R-D-Dへ移行（第3）する図柄組合せ
15				再遊技0-4	再遊技	R-D-Dへ移行（第3）する図柄組合せ
16				再遊技0-4	再遊技	R-D-Dへ移行（第3）する図柄組合せ
17				再遊技0-5	再遊技	第2ラウンド遊技開始
18				再遊技0-5	再遊技	第2ラウンド遊技開始
19				再遊技0-5	再遊技	
20				再遊技0-5	再遊技	

【図 180】

(図180)(第6)
【図柄組み合わせ一覧2】

	左 リール	中 リール	右 リール	発生図案	払い出し 図案等	役別等
21				入賞0-1	11	
22				入賞0-1	11	
23				入賞0-2	11	
24				入賞0-3	11	
25				入賞0-3	11	
26				入賞0-3	11	
27				入賞0-3	11	
28				入賞0-4	11	
29				入賞0-4	11	
30				入賞0-4	11	
31				入賞0-5	11	
32				入賞0-6	11	
33				入賞0-6	11	
34				入賞0-6	11	
35				入賞0-6	11	
36				入賞0-7	11	
37				入賞0-7	11	
38				入賞0-7	11	
39				入賞0-8	1	押し戻す図柄は目隠し
40				入賞0-8	1	押し戻す図柄は目隠し

【図 181】

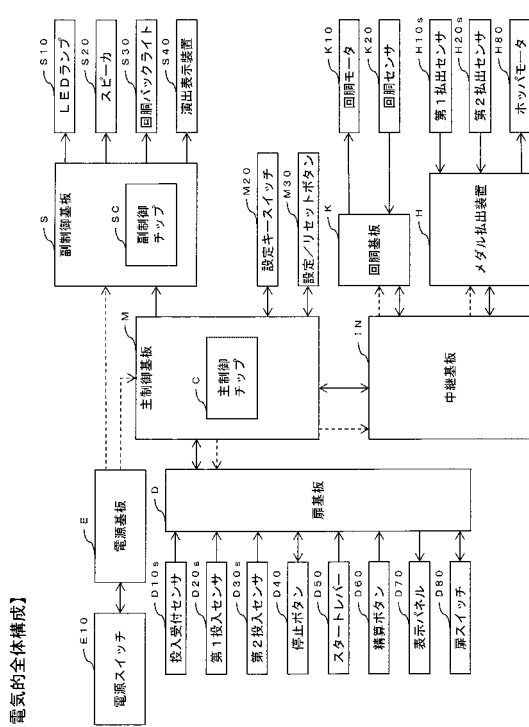
(図181)(第6)
【図柄組み合わせ一覧3】

	左 リール	中 リール	右 リール	発生図案	払い出し 図案等	役別等
41				入賞0-8	1	押し戻す図柄は目隠し
42				入賞0-8	1	押し戻す図柄は目隠し
43				入賞0-9	1	押し戻す図柄は目隠し
44				入賞0-9	1	押し戻す図柄は目隠し
45				入賞1-0	1	押し戻す図柄は目隠し
46				入賞1-0	1	押し戻す図柄は目隠し
47				入賞1-0	1	押し戻す図柄は目隠し
48				入賞1-0	1	押し戻す図柄は目隠し
49				入賞1-0	1	押し戻す図柄は目隠し
50				入賞1-0	1	押し戻す図柄は目隠し
51				入賞1-0	1	押し戻す図柄は目隠し
52				入賞1-0	1	押し戻す図柄は目隠し
53				入賞1-1	1	押し戻す図柄は目隠し
54				入賞1-1	1	押し戻す図柄は目隠し
55				入賞1-1	1	押し戻す図柄は目隠し
56				入賞1-1	1	押し戻す図柄は目隠し
57				入賞1-2	11	
58				入賞1-2	11	
59				入賞1-3	11	
60				入賞1-4	11	
61				入賞1-4	11	
62				入賞1-4	11	
63				入賞1-5	11	
64				入賞1-5	11	
65				入賞1-6	11	
66				入賞1-6	11	
67				入賞1-7	11	

【图 182】

[illegible]

【図 184】



(图184)(续6)

【図 1 8 3】

(圖 183) (第 6)

[illegible]

※RT2(BB内部中)において、当選番号21～23及び当選番号25～27のBB役と小役とが重複している条件装置に当選した場合には、BB役が無効となり小役のみが停止表示し得る。
RT2(BB内部中)において、当選番号19、20又は24のBB役が当選した場合には、BB役は無効となりハズレと同様の停止表示態様となる。

RT状態	RT0	RT1	RT2
再遊技	9004	33900	12500
11枚役	18464	18464	18464
分母	65536	65536	65536
1選抜ありの 平均払出率	3.511291504	4.737815039	3.6713714
1選抜ありの メダル増殖率期待値	1.176430501	1.5789305013	1.22378048

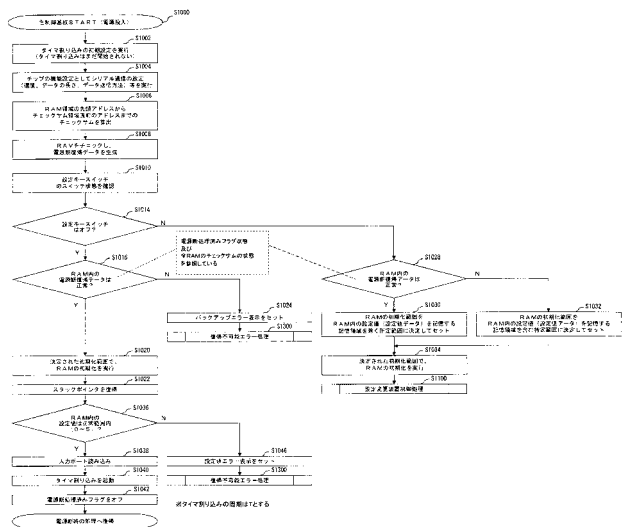
【共通ベル出稼車】

共通ベル (RT状態に拘らず出現率は一律)			
設定1	設定2	設定3	
3204	3404	3604	
設定4	設定5	設定6	
3904	4204	4504	

※共通ベルの出現率(抽選確率)は設定値によって相違する。
また、共通ベルに当選しても、AT抽選、AT上乗せ抽選及び高確率状態移行抽選は実行されない。

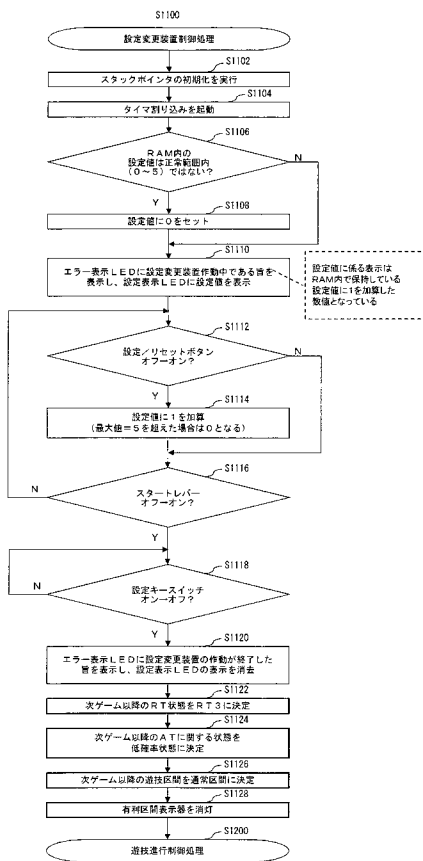
【図 1 8 5】

(圖185):第6。



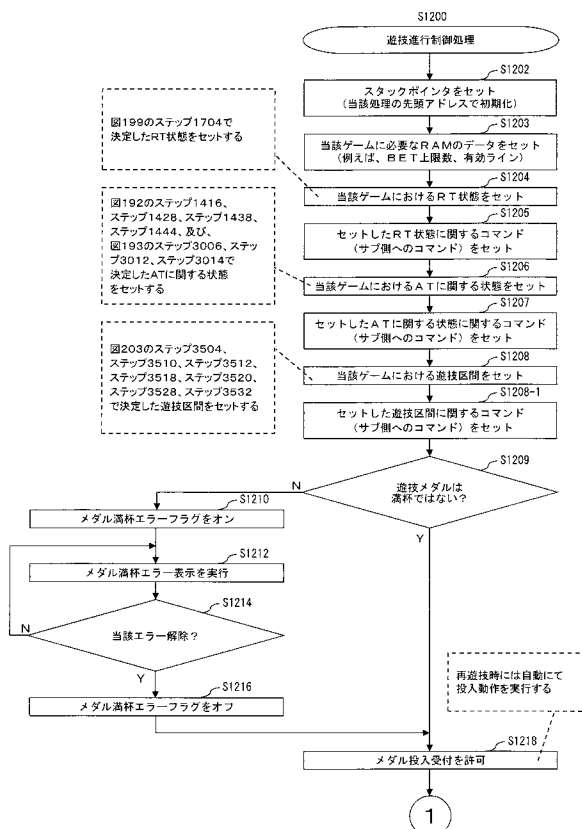
【図186】

(図186) (第6)



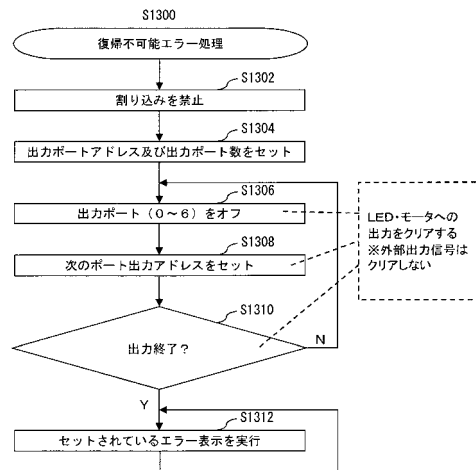
【図188】

(図188) (第6)



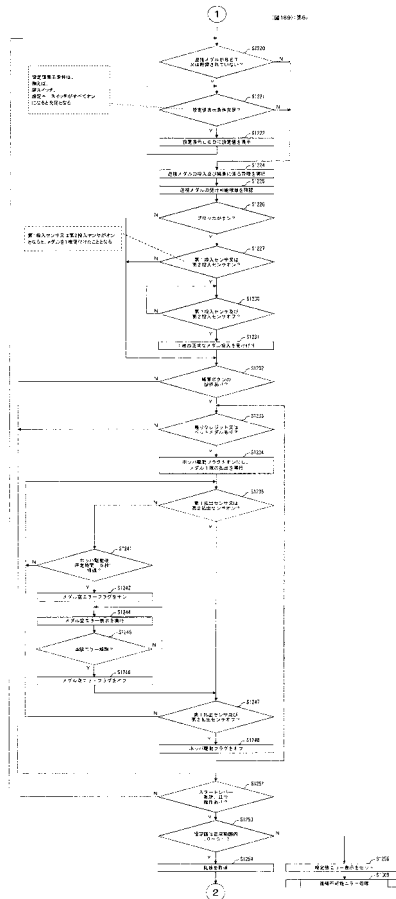
【図187】

(図187) (第6)



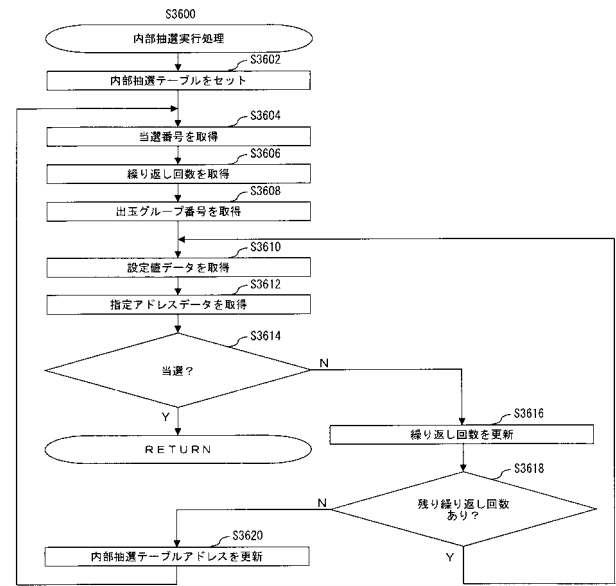
LED・モータへの出力をクリアする
※外部出力信号はクリアしない

【図189】



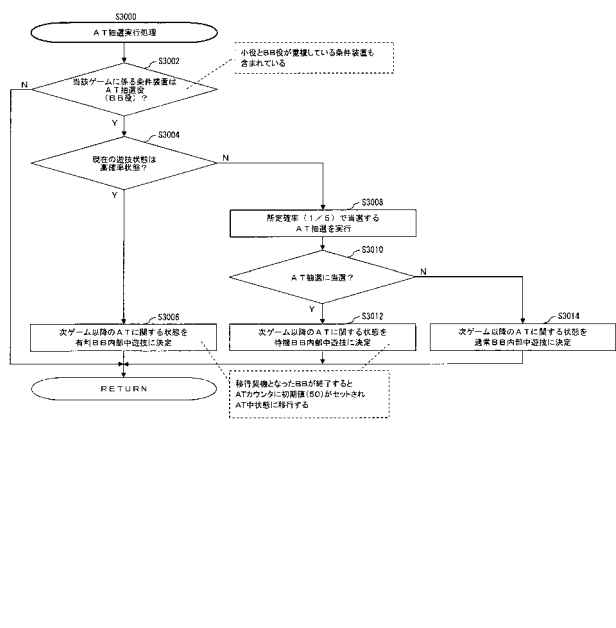
【 図 1 9 1 】

(圖191)(第6)



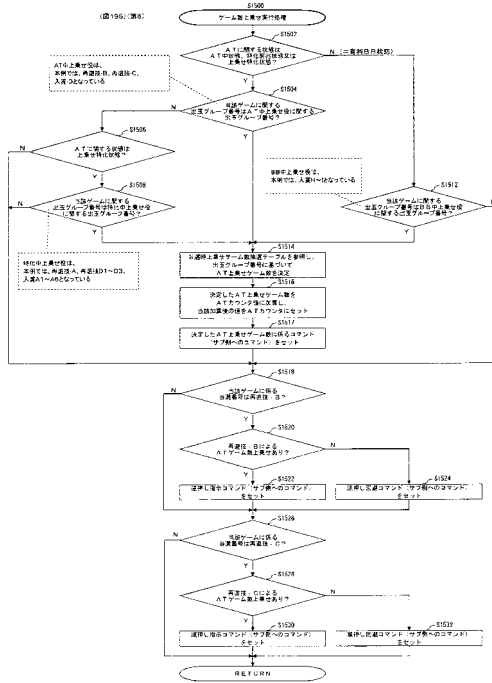
【図 1 9 3】

(圖193)(第6)



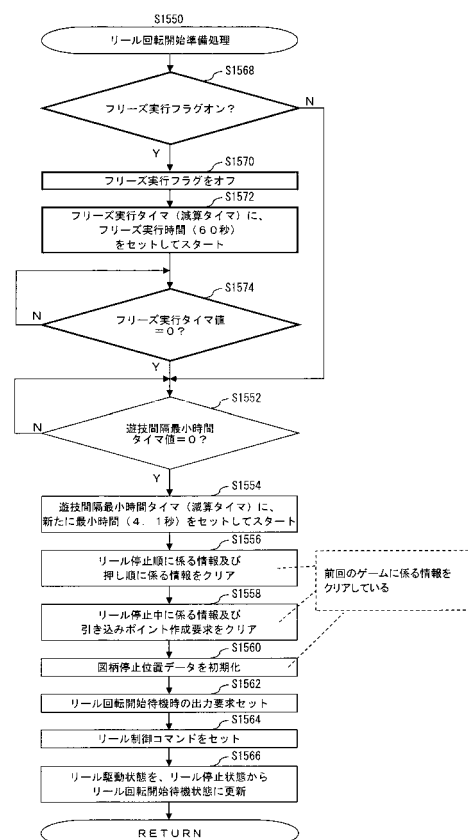
【図 195】

(196) (28)

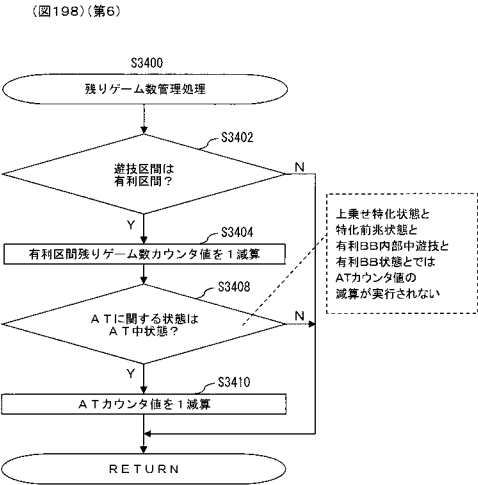
[illegible]

【图 197】

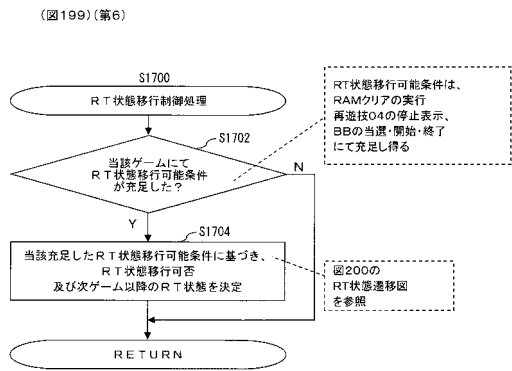
〈圖197〉(第6)



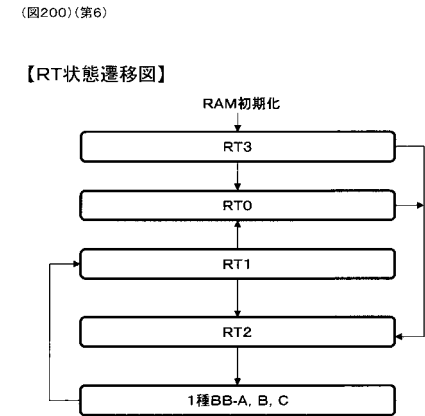
【図 1 9 8】



【図 1 9 9】



【図 2 0 0】

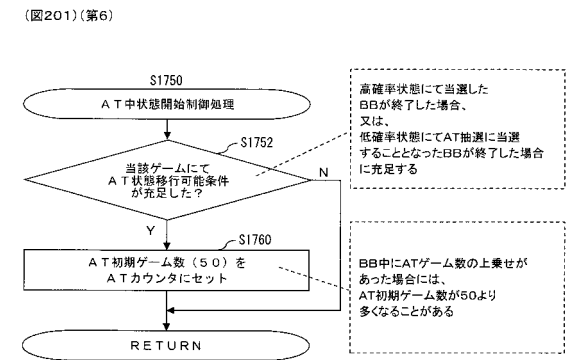


【RT状態の変動条件】

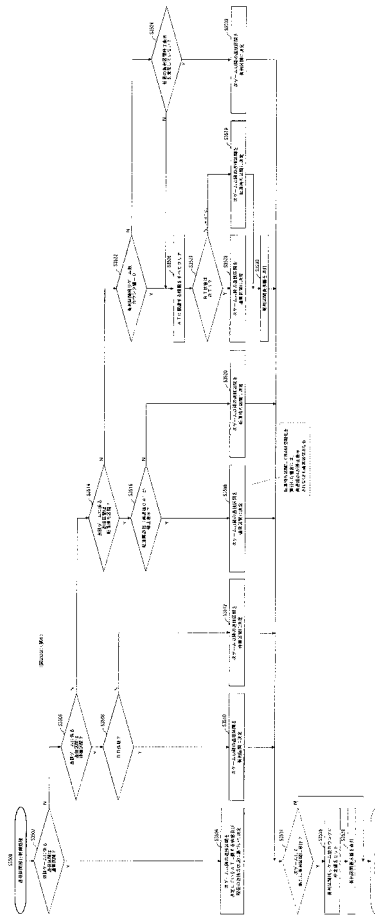
名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
RT3	∞	RAM初期化	1種BB-A～Cに係る条件装置作動 押し順ベル溢し目表示	RT0 RT2
RT0	∞	押し順ベル溢し目表示 再遊技04図柄表示	1種BB-A～Cに係る条件装置作動	RT2
RT1	∞	1種BB-A～C作動終了	1種BB-A～Cに係る条件装置作動 再遊技04図柄表示 押し順ベル溢し目表示	RT2 RT0
RT2	∞	1種BB-A～Cに係る条件装置作動	1種BB-A～C作動	1種BB-A～C作動時
1種BB-A～C作動時	—	1種BB-A～C作動	1種BB-A～C作動終了	RT1

※「RT0」が全遊技を通して最も滞在比率が高いRT状態となっている

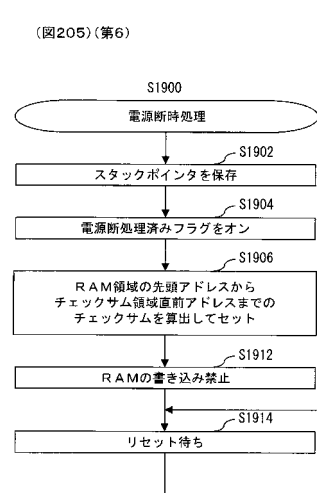
【図 2 0 1】



【 図 2 0 3 】

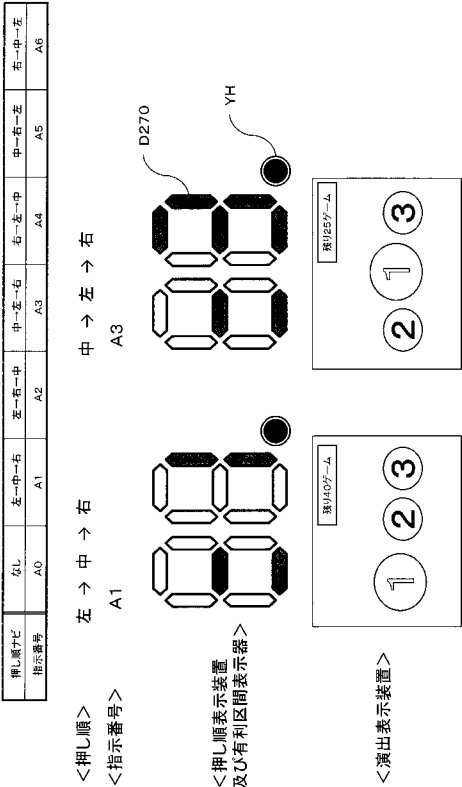


【図 205】



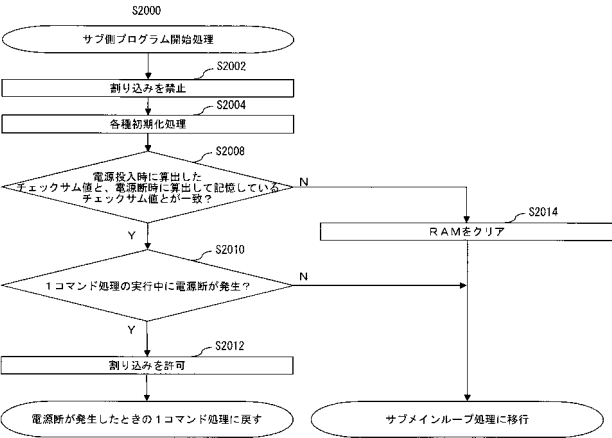
【図 206】

(図206) (第6)
【押し順表示イメージ図】



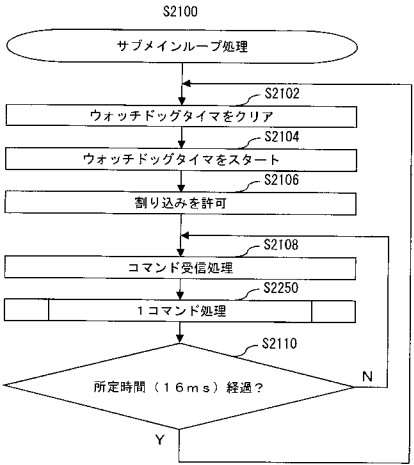
【図 207】

(図207) (第6)



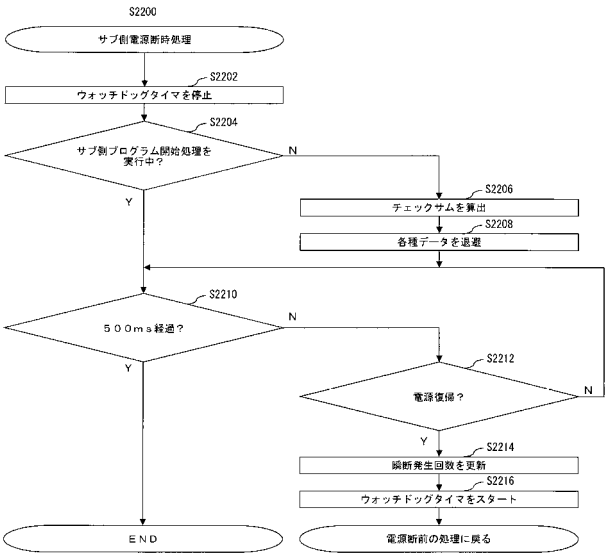
【図 208】

(図208) (第6)



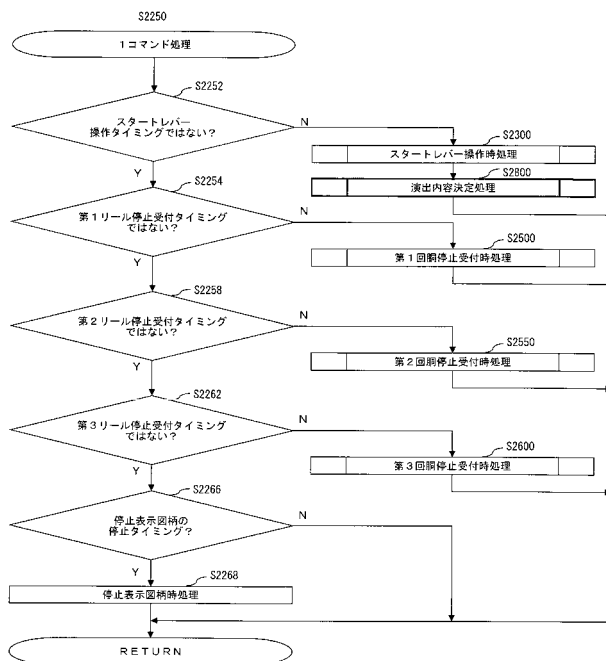
【図 209】

(図209) (第6)

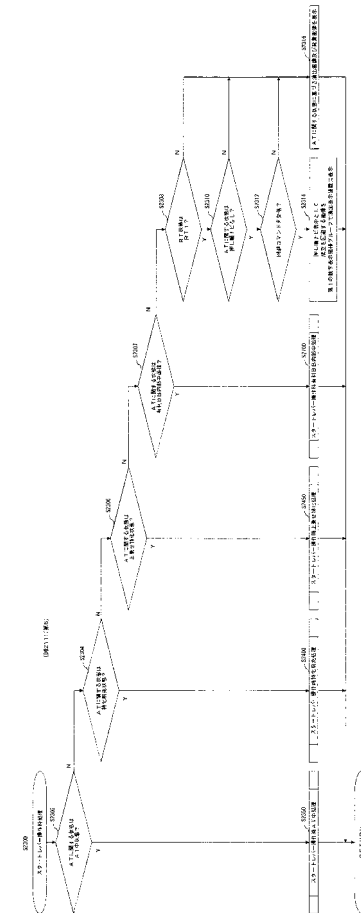


【図 2 1 0】

(図210)(第6)

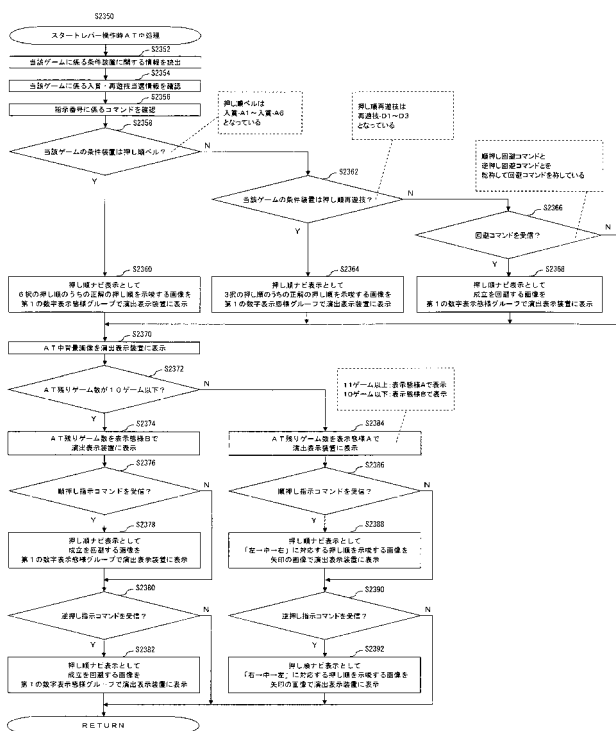


【図 2 1 1】

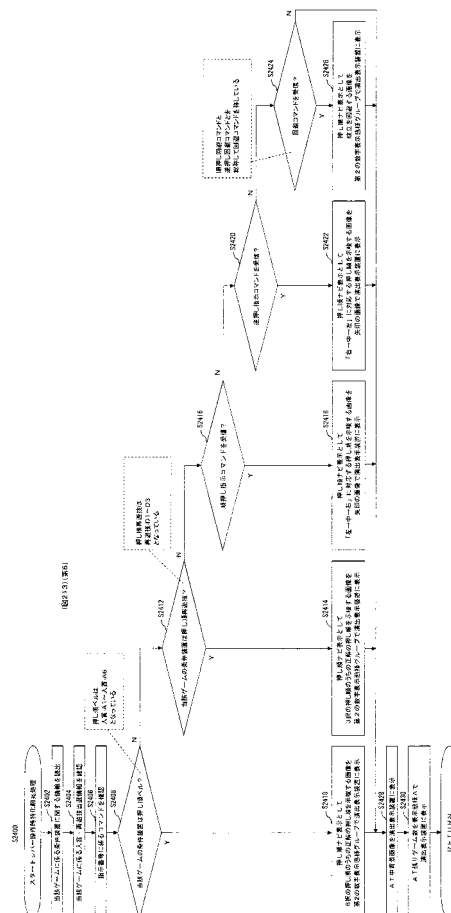


【図 2 1 2】

(図212)(第8)



【図 2 1 3】



【図 2 2 7】

(圖226)(第6度1)

【図柄組み合わせ一覧4】

	左 リール	右 リール	右 リール	乗降装置	扉の開閉 機構等	役割等
68				両端座0.6	両端座	長丁1へ移行（昇格）する区間混み合わせ

(図227)(第6変1)

【第一輯 發生】

日通型型別	ブラス型型別	人員	母機型型別	演出ノリ型型別	乗客定員(名数)	役別	年次設置
1	0	1	0	1	0	通説ワレシ	乗客機01.02.03
2	0	2	1	13	0	乗客機-B	乗客機01.02.05
3	1	2	1	2	0	乗客機-A	乗客機01.02.05
4	3	3	0	3	0	乗客機-B	乗客機01.02.05
5	0	4	0	4	0	乗客機-D1	乗客機01.02.05
6	0	5	0	5	0	乗客機-D2	乗客機01.02.05
7	0	6	0	6	0	乗客機-D3	乗客機01.03.04
8	0	7	0	7	0	乗客機-D4	乗客機01.03.04
9	0	8	0	8	0	乗客機-A1	乗客機01.03.04
10	0	9	0	9	0	乗客機-A2	乗客機01.03.04
11	0	10	0	10	0	乗客機-A3	乗客機01.03.04
12	0	11	0	11	0	乗客機-A4	乗客機01.03.04
13	0	12	0	12	0	乗客機-A5	乗客機01.03.04
14	0	13	0	13	0	乗客機-A6	乗客機01.03.04
15	0	14	0	14	0	乗客機-A7	乗客機01.03.04
16	0	15	0	15	0	乗客機-A8	乗客機01.03.04
17	0	16	0	16	0	乗客機-A9	乗客機01.03.04
18	0	17	0	17	0	乗客機-A10	乗客機01.03.04
19	0	18	0	18	0	乗客機-A11	乗客機01.03.04
20	0	19	0	19	0	乗客機-A12	乗客機01.03.04
21	2	20	1	0	0	乗客機-A13	乗客機01.03.04
22	2	21	2	14	7	乗客機-A14	乗客機01.03.04
23	2	22	2	15	8	乗客機-A15	乗客機01.03.04
24	3	23	3	16	9	乗客機-A16	乗客機01.03.04
25	3	24	3	17	10	乗客機-A17	乗客機01.03.04
26	3	25	3	18	11	乗客機-A18	乗客機01.03.04
27	3	26	3	19	12	乗客機-A19	乗客機01.03.04
28	3	27	3	20	13	乗客機-A20	乗客機01.03.04
29	0	28	0	21	14	乗客機-A21	乗客機01.03.04
30	0	29	0	22	15	乗客機-A22	乗客機01.03.04
31	0	30	0	23	16	乗客機-A23	乗客機01.03.04
32	0	31	0	24	17	乗客機-A24	乗客機01.03.04
33	0	32	0	25	18	乗客機-A25	乗客機01.03.04
34	0	33	0	26	19	乗客機-A26	乗客機01.03.04
35	0	34	0	27	20	乗客機-A27	乗客機01.03.04
36	0	35	0	28	21	乗客機-A28	乗客機01.03.04
37	0	36	0	29	22	乗客機-A29	乗客機01.03.04
38	0	37	0	30	23	乗客機-A30	乗客機01.03.04
39	0	38	0	31	24	乗客機-A31	乗客機01.03.04
40	0	39	0	32	25	乗客機-A32	乗客機01.03.04
41	0	40	0	33	26	乗客機-A33	乗客機01.03.04
42	0	41	0	34	27	乗客機-A34	乗客機01.03.04
43	0	42	0	35	28	乗客機-A35	乗客機01.03.04
44	0	43	0	36	29	乗客機-A36	乗客機01.03.04
45	0	44	0	37	30	乗客機-A37	乗客機01.03.04
46	0	45	0	38	31	乗客機-A38	乗客機01.03.04
47	0	46	0	39	32	乗客機-A39	乗客機01.03.04
48	0	47	0	40	33	乗客機-A40	乗客機01.03.04
49	0	48	0	41	34	乗客機-A41	乗客機01.03.04
50	0	49	0	42	35	乗客機-A42	乗客機01.03.04
51	0	50	0	43	36	乗客機-A43	乗客機01.03.04
52	0	51	0	44	37	乗客機-A44	乗客機01.03.04
53	0	52	0	45	38	乗客機-A45	乗客機01.03.04
54	0	53	0	46	39	乗客機-A46	乗客機01.03.04
55	0	54	0	47	40	乗客機-A47	乗客機01.03.04
56	0	55	0	48	41	乗客機-A48	乗客機01.03.04
57	0	56	0	49	42	乗客機-A49	乗客機01.03.04
58	0	57	0	50	43	乗客機-A50	乗客機01.03.04
59	0	58	0	51	44	乗客機-A51	乗客機01.03.04
60	0	59	0	52	45	乗客機-A52	乗客機01.03.04
61	0	60	0	53	46	乗客機-A53	乗客機01.03.04
62	0	61	0	54	47	乗客機-A54	乗客機01.03.04
63	0	62	0	55	48	乗客機-A55	乗客機01.03.04
64	0	63	0	56	49	乗客機-A56	乗客機01.03.04
65	0	64	0	57	50	乗客機-A57	乗客機01.03.04
66	0	65	0	58	51	乗客機-A58	乗客機01.03.04
67	0	66	0	59	52	乗客機-A59	乗客機01.03.04
68	0	67	0	60	53	乗客機-A60	乗客機01.03.04
69	0	68	0	61	54	乗客機-A61	乗客機01.03.04
70	0	69	0	62	55	乗客機-A62	乗客機01.03.04
71	0	70	0	63	56	乗客機-A63	乗客機01.03.04
72	0	71	0	64	57	乗客機-A64	乗客機01.03.04
73	0	72	0	65	58	乗客機-A65	乗客機01.03.04
74	0	73	0	66	59	乗客機-A66	乗客機01.03.04
75	0	74	0	67	60	乗客機-A67	乗客機01.03.04
76	0	75	0	68	61	乗客機-A68	乗客機01.03.04
77	0	76	0	69	62	乗客機-A69	乗客機01.03.04
78	0	77	0	70	63	乗客機-A70	乗客機01.03.04
79	0	78	0	71	64	乗客機-A71	乗客機01.03.04
80	0	79	0	72	65	乗客機-A72	乗客機01.03.04
81	0	80	0	73	66	乗客機-A73	乗客機01.03.04
82	0	81	0	74	67	乗客機-A74	乗客機01.03.04
83	0	82	0	75	68	乗客機-A75	乗客機01.03.04
84	0	83	0	76	69	乗客機-A76	乗客機01.03.04
85	0	84	0	77	70	乗客機-A77	乗客機01.03.04
86	0	85	0	78	71	乗客機-A78	乗客機01.03.04
87	0	86	0	79	72	乗客機-A79	乗客機01.03.04
88	0	87	0	80	73	乗客機-A80	乗客機01.03.04
89	0	88	0	81	74	乗客機-A81	乗客機01.03.04
90	0	89	0	82	75	乗客機-A82	乗客機01.03.04
91	0	90	0	83	76	乗客機-A83	乗客機01.03.04
92	0	91	0	84	77	乗客機-A84	乗客機01.03.04
93	0	92	0	85	78	乗客機-A85	乗客機01.03.04
94	0	93	0	86	79	乗客機-A86	乗客機01.03.04
95	0	94	0	87	80	乗客機-A87	乗客機01.03.04
96	0	95	0	88	81	乗客機-A88	乗客機01.03.04
97	0	96	0	89	82	乗客機-A89	乗客機01.03.04
98	0	97	0	90	83	乗客機-A90	乗客機01.03.04
99	0	98	0	91	84	乗客機-A91	乗客機01.03.04
100	0	99	0	92	85	乗客機-A92	乗客機01.03.04
101	0	100	0	93	86	乗客機-A93	乗客機01.03.04
102	0	101	0	94	87	乗客機-A94	乗客機01.03.04
103	0	102	0	95	88	乗客機-A95	乗客機01.03.04
104	0	103	0	96	89	乗客機-A96	乗客機01.03.04
105	0	104	0	97	90	乗客機-A97	乗客機01.03.04
106	0	105	0	98	91	乗客機-A98	乗客機01.03.04
107	0	106	0	99	92	乗客機-A99	乗客機01.03.04
108	0	107	0	100	93	乗客機-A100	乗客機01.03.04
109	0	108	0	101	94	乗客機-A101	乗客機01.03.04
110	0	109	0	102	95	乗客機-A102	乗客機01.03.04
111	0	110	0	103	96	乗客機-A103	乗客機01.03.04
112	0	111	0	104	97	乗客機-A104	乗客機01.03.04
113	0	112	0	105	98	乗客機-A105	乗客機01.03.04
114	0	113	0	106	99	乗客機-A106	乗客機01.03.04
115	0	114	0	107	100	乗客機-A107	乗客機01.03.04
116	0	115	0	108	101	乗客機-A108	乗客機01.03.04
117	0	116	0	109	102	乗客機-A109	乗客機01.03.04
118	0	117	0	110	103	乗客機-A110	乗客機01.03.04
119	0	118	0	111	104	乗客機-A111	乗客機01.03.04
120	0	119	0	112	105	乗客機-A112	乗客機01.03.04
121	0	120	0	113	106	乗客機-A113	乗客機01.03.04
122	0	121	0	114	107	乗客機-A114	乗客機01.03.04
123	0	122	0	115	108	乗客機-A115	乗客機01.03.04
124	0	123	0	116	109	乗客機-A116	乗客機01.03.04
125	0	124	0	117	110	乗客機-A117	乗客機01.03.04
126	0	125	0	118	111	乗客機-A118	乗客機01.03.04
127	0	126	0	119	112	乗客機-A119	乗客機01.03.04
128	0	127	0	120	113	乗客機-A120	乗客機01.03.04
129	0	128	0	121	114	乗客機-A121	乗客機01.03.04
130	0	129	0	122	115	乗客機-A122	乗客機01.03.04
131	0	130	0	123	116	乗客機-A123	乗客機01.03.04
132	0	131	0	124	117	乗客機-A124	乗客機01.03.04
133	0	132	0	125	118	乗客機-A125	乗客機01.03.04
134	0	133	0	126	119	乗客機-A126	乗客機01.03.04
135	0	134	0	127	120	乗客機-A127	乗客機01.03.04
136	0	135	0	128	121	乗客機-A128	乗客機01.03.04
137	0	136	0	129	122	乗客機-A129	乗客機01.03.04
138	0	137	0	130	123	乗客機-A130	乗客機01.03.04
139	0	138	0	131	124	乗客機-A131	乗客機01.03.04
140	0	139	0	132	125	乗客機-A132	乗客機01.03.04
141	0	140	0	133	126	乗客機-A133	乗客機01.03.04
142	0	141	0	134	127	乗客機-A134	乗客機01.03.04
143	0	142	0	135	128	乗客機-A135	乗客機01.03.04
144	0	143	0	136	129	乗客機-A136	乗客機01.03.04
145	0	144	0	137	130	乗客機-A137	乗客機01.03.04
146	0	145	0	138	131	乗客機-A138	乗客機01.03.04
147	0	146	0	139	132	乗客機-A139	乗客機01.03.04
148	0	147	0	140	133	乗客機-A140	乗客機01.03.04
149	0	148	0	141	134	乗客機-A141	乗客機01.03.04
150	0	149	0	142	135	乗客機-A142	乗客機01.03.04
151	0	150	0	143	136	乗客機-A143	乗客機01.03.04
152	0	151	0	144	137	乗客機-A144	乗客機01.03.04
153	0	152	0	145	138	乗客機-A145	乗客機01.03.04
154	0	153	0	146	139	乗客機-A146	乗客機01.03.04
155	0	154	0	147	140	乗客機-A147	乗客機01.03.04
156	0	155	0	148	141	乗客機-A148	乗客機01.03.04
157	0	156	0	149	142	乗客機-A149	乗客機01.03.04
158	0	157	0	150	143	乗客機-A150	乗客機01.03.04
159	0	158	0	151	144	乗客機-A151	乗客機01.03.04
160	0	159	0	152	145	乗客機-A152	乗客機01.03.04
161	0	160	0	153	146	乗客機-A153	乗客機01.03.04
162	0	161	0	154	147	乗客機-A154	乗客機01.03.04
163	0	162	0	155	148	乗客機-A155	乗客機01.03.04
164	0	163	0	156	149	乗客機-A156	乗客機01.03.04
165	0	164	0	157	150	乗客機-A157	乗客機01.03.04
166	0	165	0	158	151	乗客機-A158	乗客機01.03.04
167	0	166	0	159	152	乗客機-A159	乗客機01.03.04
168	0	167	0	160	153	乗客機-A160	乗客機01.03.04
169	0	168	0	161	154	乗客機-A161	乗客機01.03.04
170	0	169	0	162	155	乗客機-A162	

【図 2 2 9】

(圖228)(第6變1)

[illegible]

※RT2(B内部年)において、当選番号21～23及び当選番号26～27の自民役と小役とが重複している候補者数に当選した場合には、RT2役が無効となり小役のみが停止表示し得る。20又は24の自民役が当選した場合には、自民役は無効となり、12と18の僅き差を候補となる。

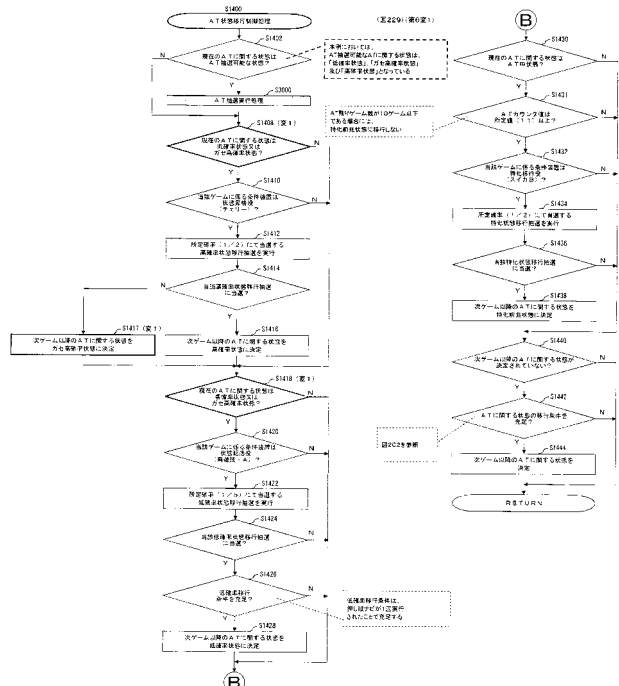
【お通ベル出現画】

兵通ベル (RT状態に陥らず出庫率は一律)			
設定1	設定2	設定3	設定4
3204	3404	3604	3804
設定5	設定6	設定7	設定8
3904	4204	4504	4804

※共通ペルの出現率(抽選確率)は設定値によって相違する。

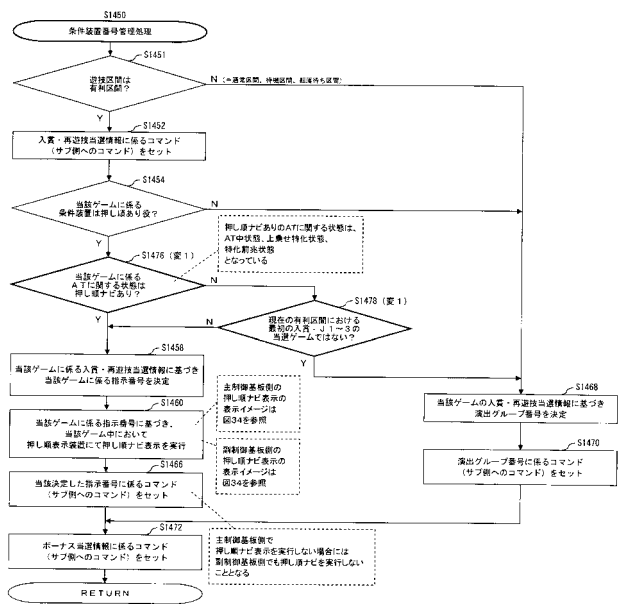
また、共通ベルに当選しても、AT抽選、AT上乗せ抽選及び高確率状態移行抽選は実行されない。

※入賞・A1～A6は6沢の押し順であるため押し順サビが発生しない場合には1/6で入賞する。
一方、入賞・J1～J6は第1停止が左右のうち2つが正解となるため押し順サビが発生しない場合には2/3(4/6)で入賞する。



【 図 2 3 1 】

(圖231)(第6変1)



【押し順ナビ表示例】

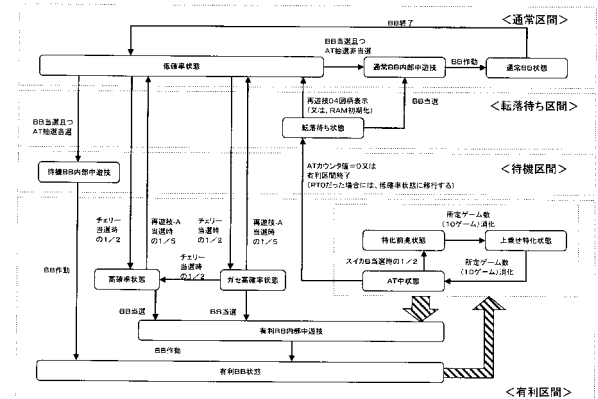
＜AT中状態の場合＞

- ・転落再遊技が含まれる場合：転落再遊技とならない押し順をナビ
- ・押し順ベルの場合：最も払出枚数が多くなる押し順をナビ

【图 2 3 3】

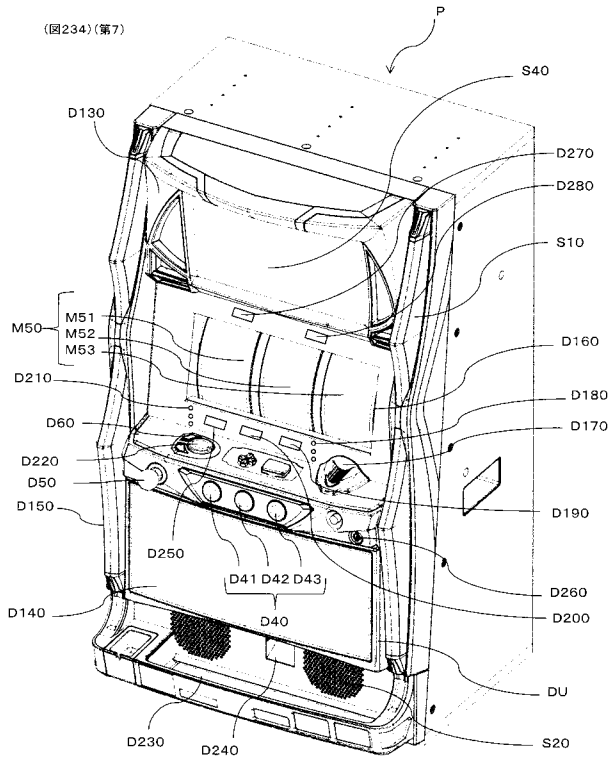
(27) $A \rightarrow B$ (假言推理)

【AT状态遷移図】

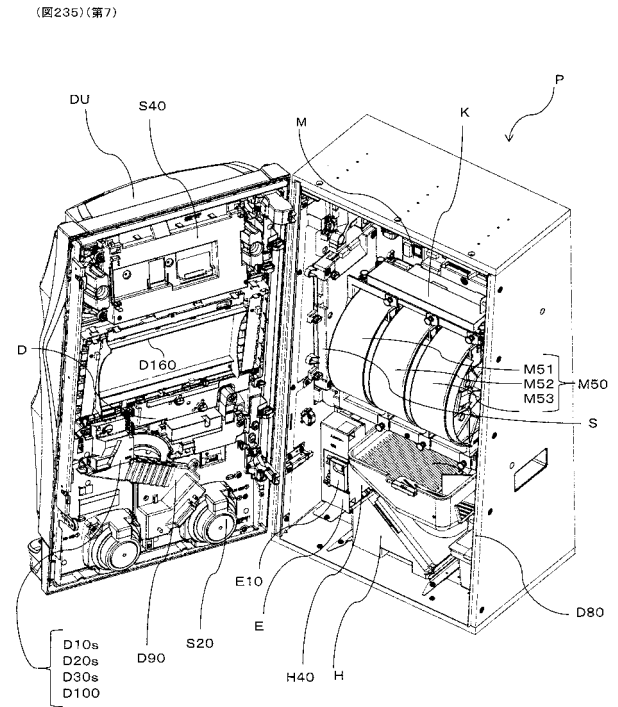


＜有利区間＞

【図 2 3 4】

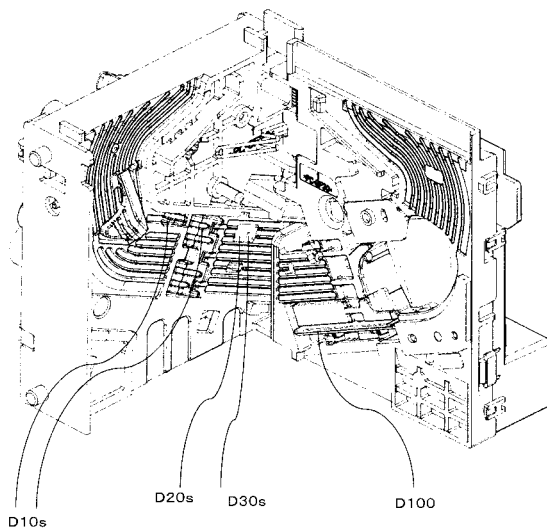


【図 2 3 5】



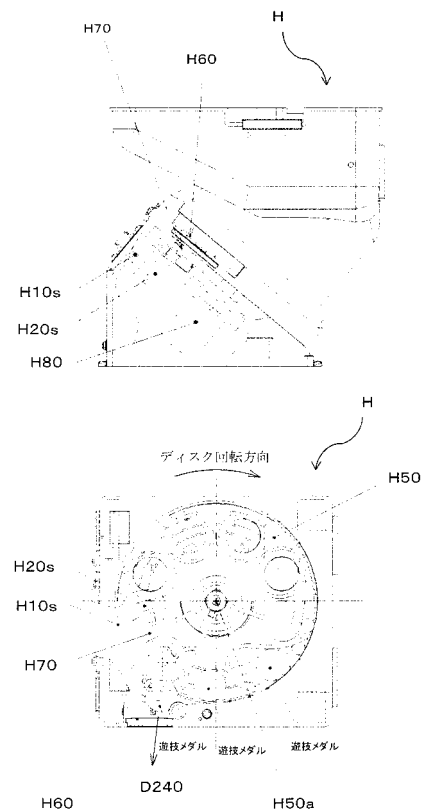
【図 2 3 6】

(図236)(第7)



【図 2 3 7】

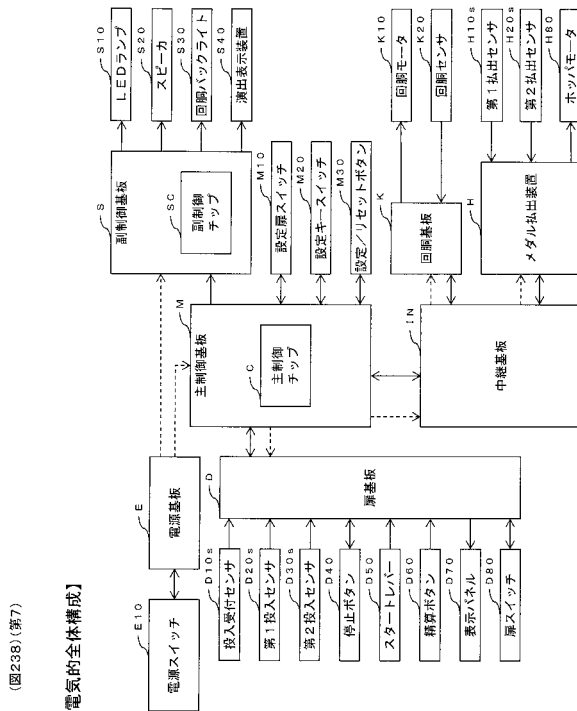
(図237)(第7)



【図 2 3 8】

【電気的全体構成】

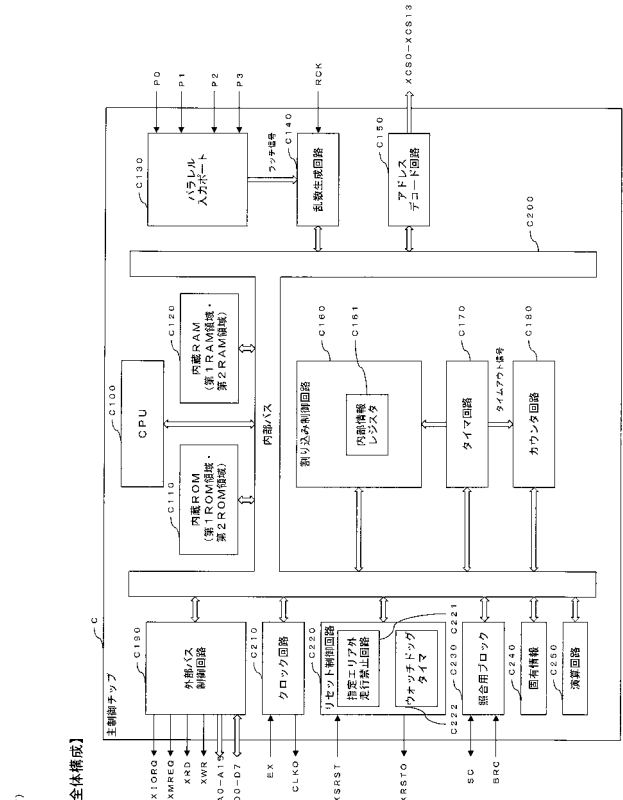
(図238)(第7)



【図 2 3 9】

【主制御チップ全体構成】

(図239)(第7)



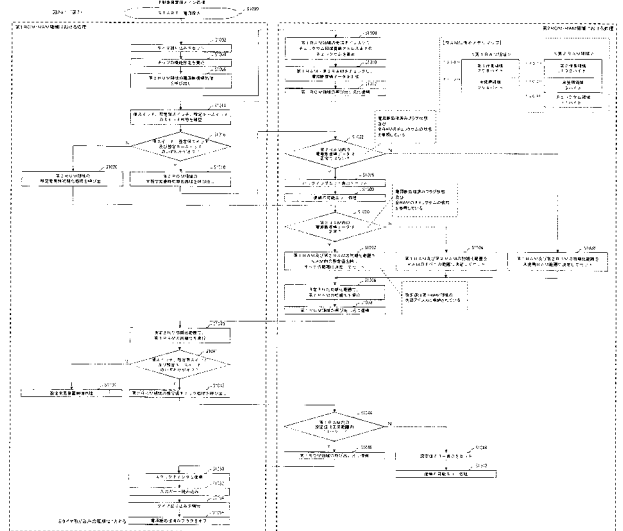
【図 2 4 0】

(図240)(第7)

【主制御チップメモリマップ構成図】

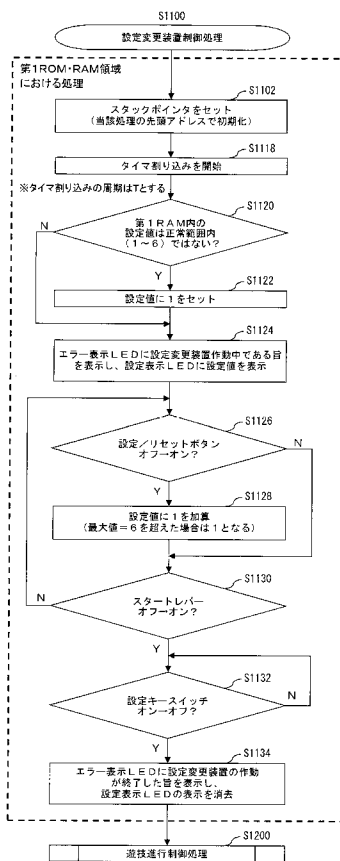


【図 2 4 1】



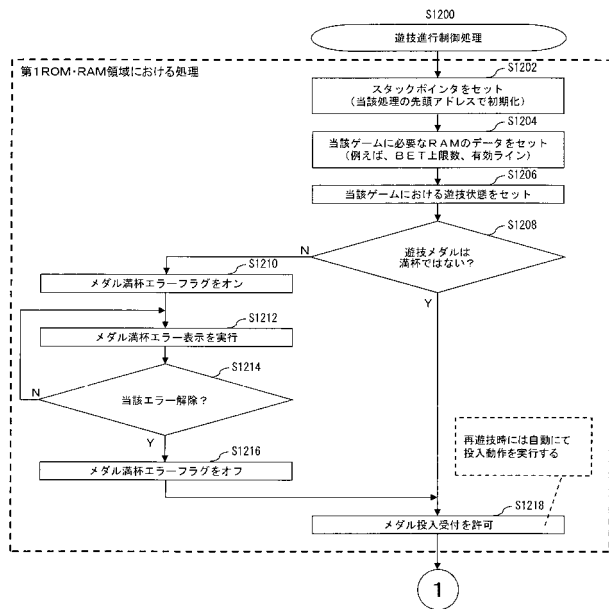
【図 2 4 2】

(図242) (第7)

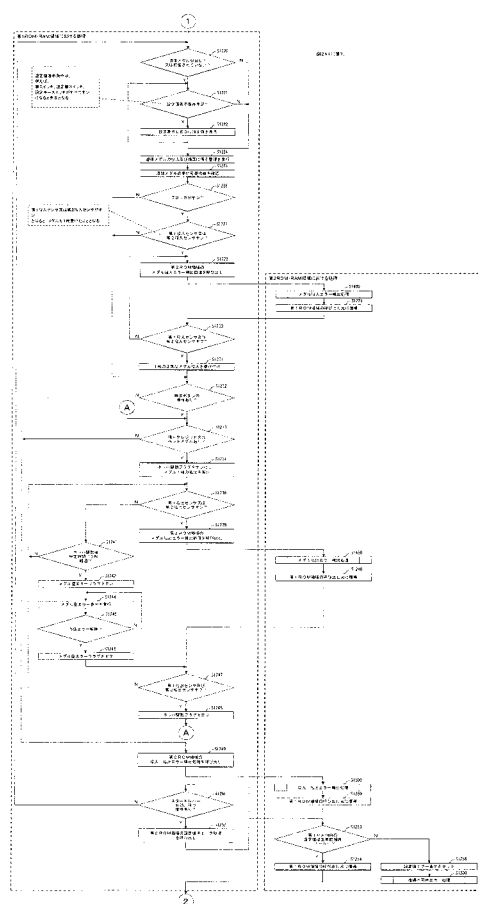


【図 2 4 3】

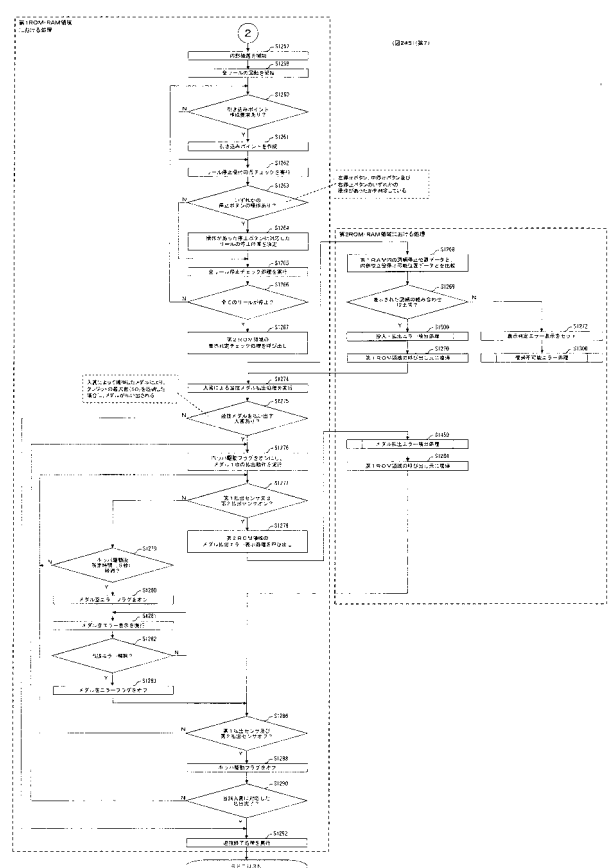
(図243) (第7)



【図 2 4 4】

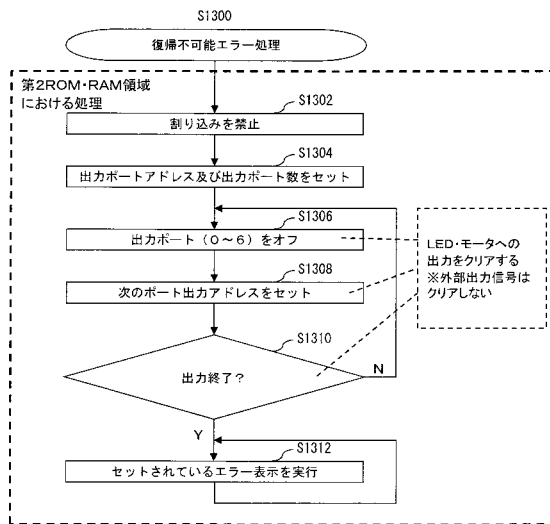


【図 2 4 5】



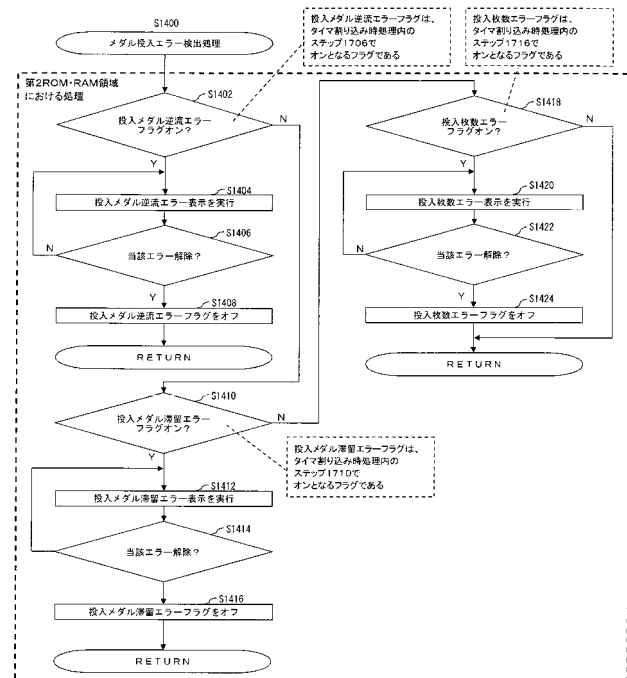
【図 2 4 6】

(図246)(第7)



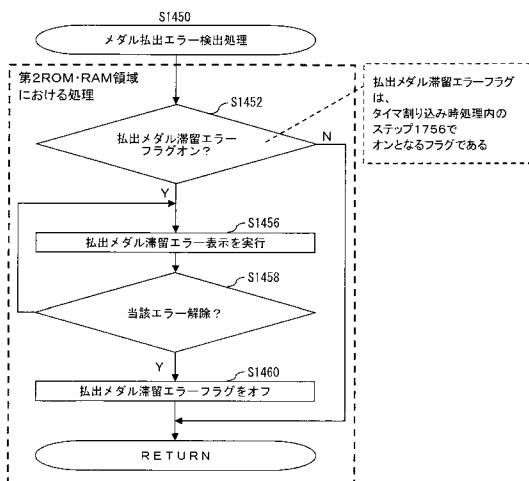
【図 2 4 7】

(図247)(第7)



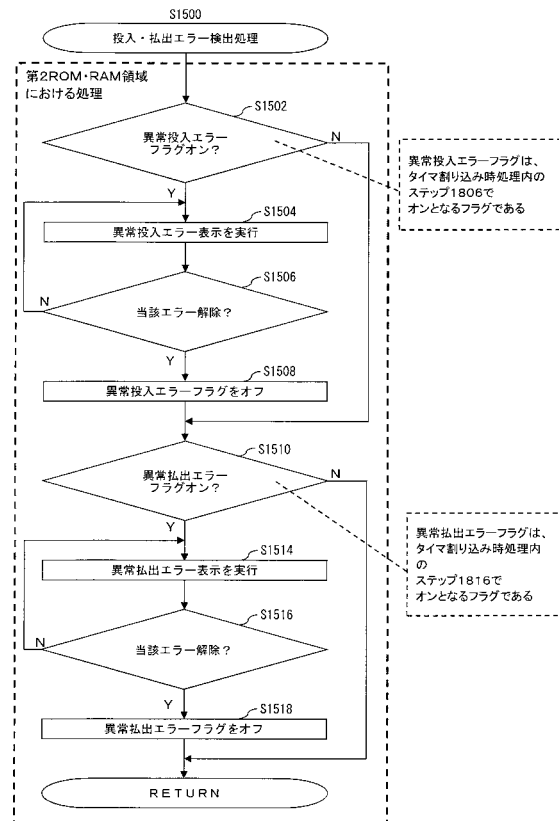
【図 2 4 8】

(図248)(第7)



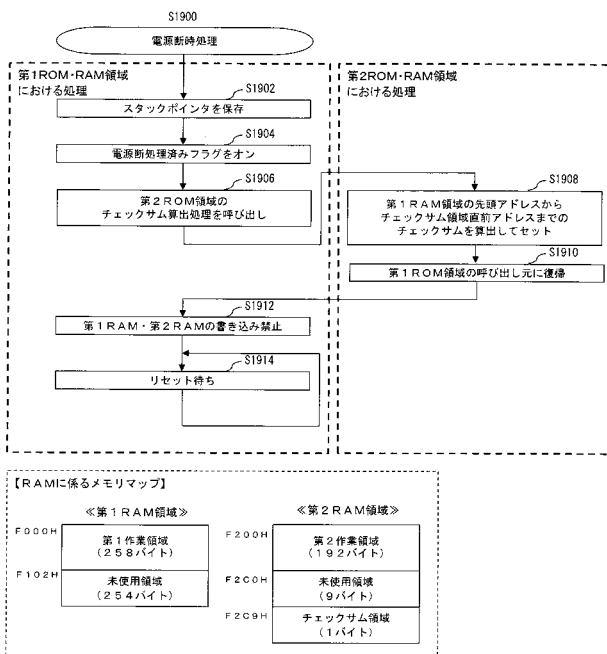
【図 2 4 9】

(図249)(第7)

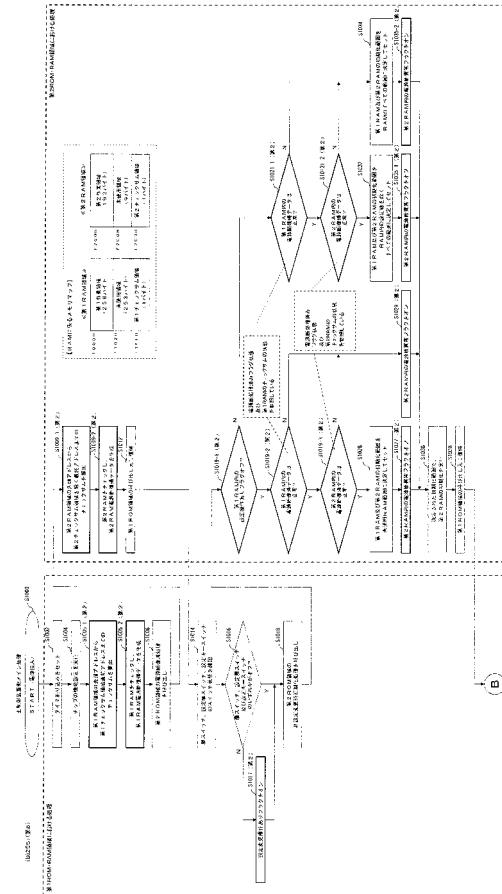


【図 254】

(図254)(第7)

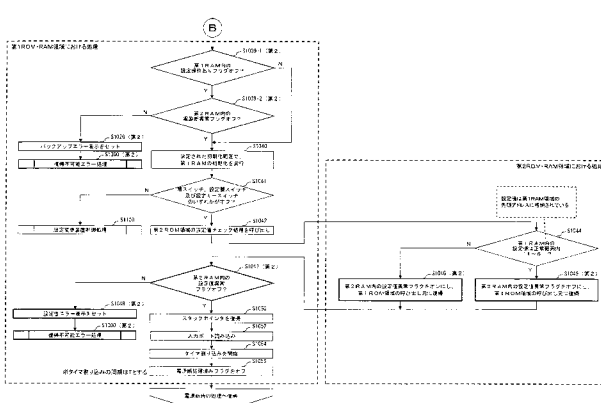


【図 255】

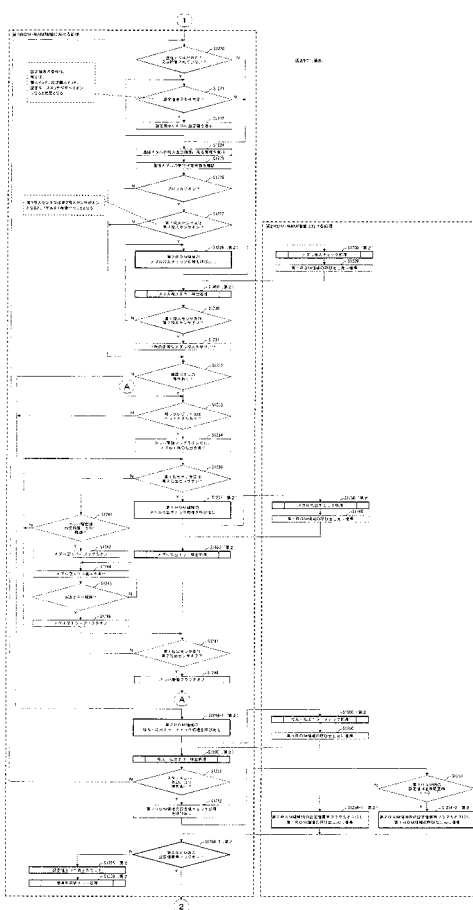


【図 256】

(図256)(第8)

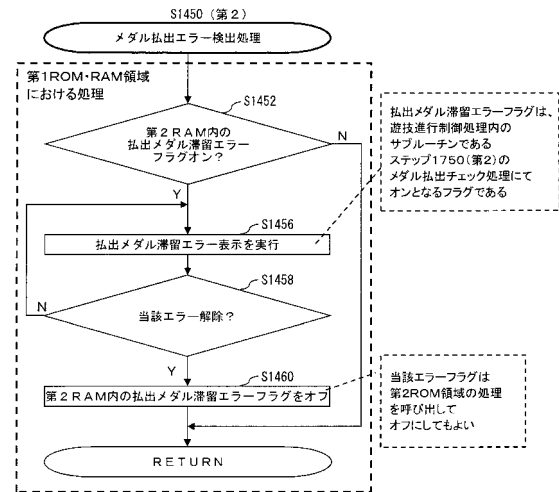


【図 257】



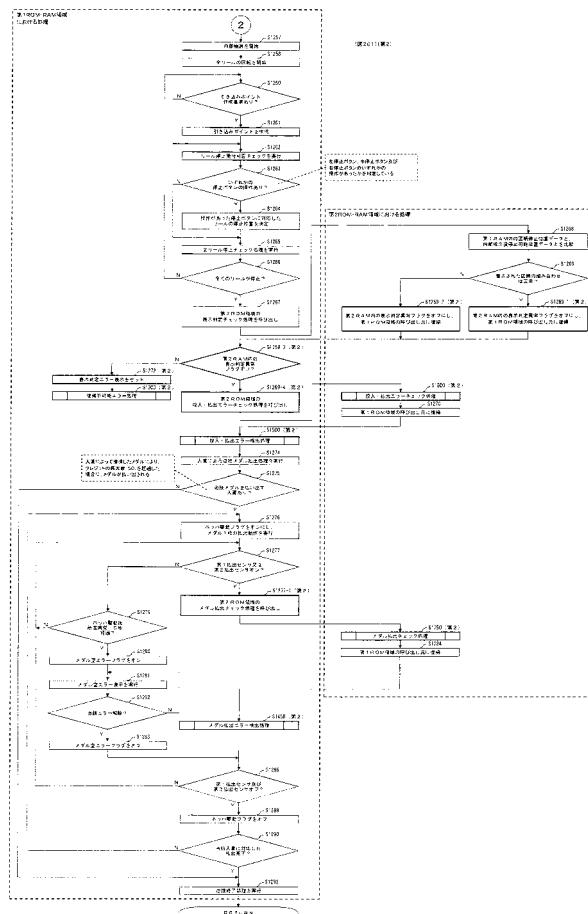
【図 2 5 9】

(图259)(第8)



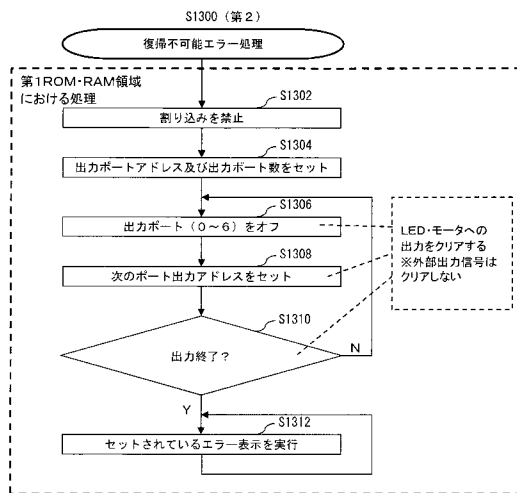
【图 2 6 1】

2. FROM RAM 4MB
LEFT 63MB



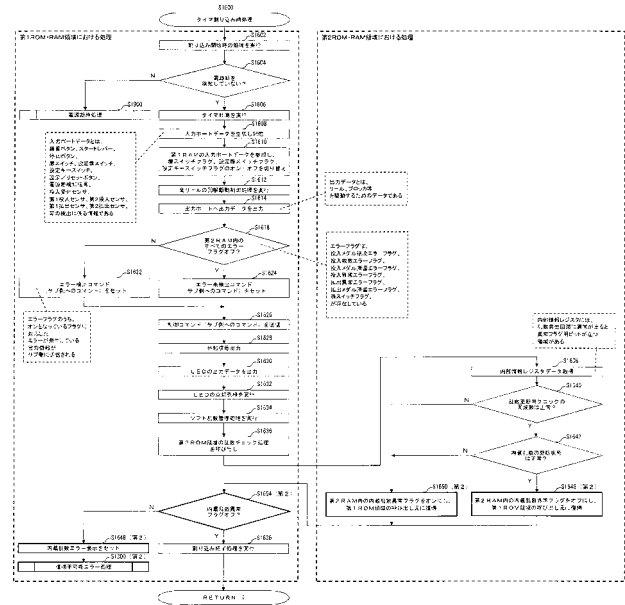
【図 262】

(図262)(第8)



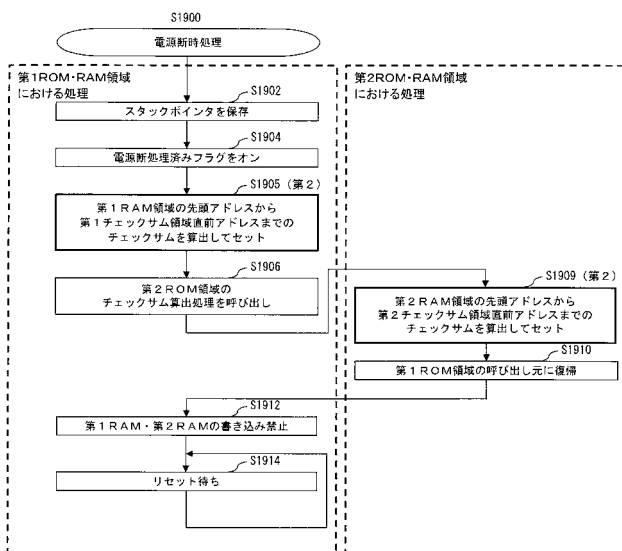
【図 263】

(図263)(第8)

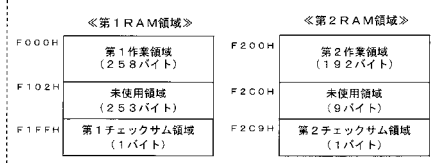


【図 264】

(図264)(第8)



【RAMに係るメモリマップ】



【図 265】

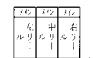
(図265)(第9)
【基本仕様一覧】

(1) 構造図

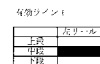


(2) パネルの名称及び表示ボタンとの関係

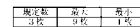
各リールと0コマで構成



(3) 有効ライン



(4) 最大・最小値の改定



(5) ボーナスの図柄の組合せ

	左リール	中リール	右リール	名称
1	🐼	🐼	🐼	1種B01
2	🐼	🐼	🐼	1種B02

(6) ボーナスの終了条件

名称	終了条件
1種B01	450枚を回した時点で終了
1種B02	300枚を回した時点で終了

(7) 優先入賞順

再遊技→小役(ベル、スイカ)→ボーナス

【図 266】

(図266)(第9)

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			

	図柄名称
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

【図 267】

【小役出現率一覧】

《ボーナス後状態》

状態	出現率	状態	出現率	状態	出現率
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024

《通常状態状態》

状態	出現率	状態	出現率	状態	出現率
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024

《ART準備状態》

状態	出現率	状態	出現率	状態	出現率
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024

《ART状態》

状態	出現率	状態	出現率	状態	出現率
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024
通常状態	120/1024	通常状態	120/1024	通常状態	120/1024

※ボーナスは小役と重複しており、スライターの一部に書き添えている。

【図 268】

(図268)(第9)

【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	条件を満たす	払い出し枚数等
1				1連B 0 1	1枚B
2				1連B 0 2	1枚B
3				再遊技 0 1	再遊技
4				再遊技 0 2	再遊技
5				再遊技 0 3	再遊技
6				再遊技 0 4	再遊技
7				再遊技 0 5	再遊技
8				再遊技 0 6	再遊技
9				再遊技 0 7	再遊技
10				再遊技 0 8	再遊技
11				再遊技 0 9	再遊技
12				再遊技 0 10	再遊技
13				再遊技 0 11	再遊技
14				再遊技 0 12	再遊技
15				再遊技 0 13	再遊技
16				再遊技 0 14	再遊技
17				再遊技 0 15	再遊技
18				再遊技 0 16	再遊技

【図 269】

(図269)(第9)

【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	条件を満たす	払い出し枚数等
37				入賞 0 1	1
38				入賞 0 2	1
39				入賞 0 3	1
40				入賞 0 4	1
41				入賞 0 5	1
42				入賞 0 6	1
43				入賞 0 7	1
44				入賞 0 8	1
45				入賞 0 9	1
46				入賞 0 10	1
47				入賞 0 11	1
48				入賞 0 12	1
49				入賞 0 13	1
50				入賞 0 14	1
51				入賞 0 15	1
52				入賞 0 16	1
53				入賞 0 17	1
54				入賞 0 18	1
55				入賞 0 19	1
56				入賞 0 20	1
57				入賞 0 21	1
58				入賞 0 22	1
59				入賞 0 23	1
60				入賞 0 24	1
61				入賞 0 25	1
62				入賞 0 26	1
63				入賞 0 27	1
64				入賞 0 28	1

【図 270】

(図270)(第0)
【条件設定一覧1】

持続し可能な条件設定(規定数: 3枚)

番号	正式名称	条件設定	3枚	説明欄(内容) (左、中、右の3列に横2列ずつ)
0	ハズレ	ハズレ	-	
1	BB01	BB01	-	
2	BB02	BB02	-	

持続し不可能な条件設定(規定数: 3枚)

番号	正式名称	条件設定	3枚	説明欄(内容) (左、中、右の3列に横2列ずつ)	所収(目録) (条件設定一覧1)
0	ハズレ	ハズレ	-		
1	再遊技-A	再遊技01	RP		再遊技01
2	再遊技-B1	再遊技01	RP		再遊技01
3	再遊技-B2	再遊技01	RP		再遊技01
4	再遊技-B3	再遊技01	RP		再遊技01
5	再遊技-B4	再遊技01	RP		再遊技01
6	再遊技-B5	再遊技01	RP		再遊技01

【図 271】

(図271)(第0)
【条件設定一覧2】

持続し不可能な条件設定(規定数: 3枚)

番号	正式名称	条件設定	3枚	説明欄(内容) (左、中、右の3列に横2列ずつ)	所収(目録) (条件設定一覧2)
7	再遊技-C1	再遊技01	RP		再遊技01
8	再遊技-C2	再遊技01	RP		再遊技01
9	再遊技-C3	再遊技01	RP		再遊技01
10	再遊技-C4	再遊技01	RP		再遊技01
11	再遊技-C5	再遊技01	RP		再遊技01
12	再遊技-D1	再遊技01	RP		再遊技01
13	再遊技-D2	再遊技01	RP		再遊技01
14	再遊技-D3	再遊技01	RP		再遊技01
15	再遊技-E1	再遊技01	RP		再遊技01
16	再遊技-E2	再遊技01	RP		再遊技01
17	再遊技-E3	再遊技01	RP		再遊技01
18	再遊技-E4	再遊技01	RP		再遊技01

【図 272】

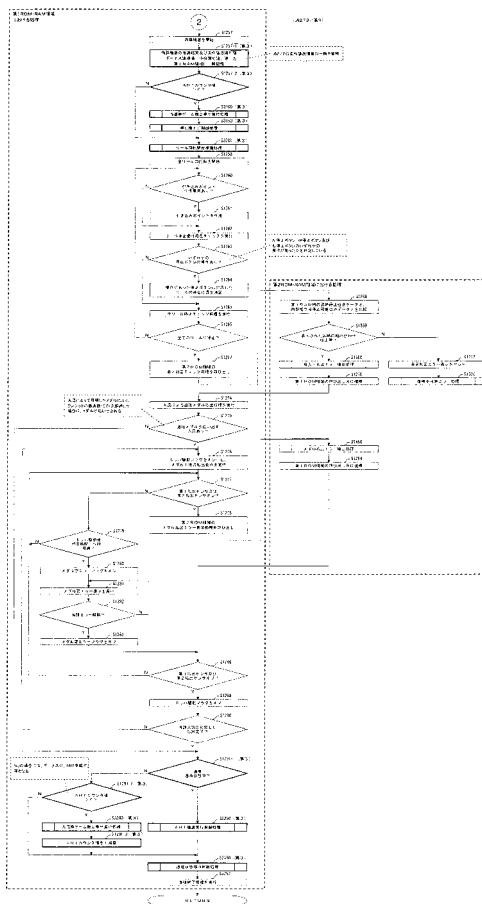
(図272)(第9)

【条件設定一覧3】

持続し可能な条件設定(規定数: 3枚)

番号	正式名称	条件設定	3枚	説明欄(内容) (左、中、右の3列に横2列ずつ)	所収(目録) (条件設定一覧3)
19	入賞-A1	入賞01	9		入賞01
20	入賞-A2	入賞01	9		入賞01
21	入賞-A3	入賞01	9		入賞01
22	入賞-A4	入賞01	9		入賞01
23	入賞-A5	入賞01	9		入賞01
24	入賞-A6	入賞01	9		入賞01
25	入賞-A7	入賞01	9		入賞01

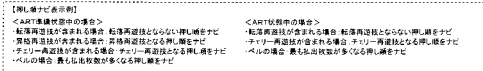
【図 273】



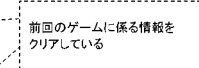
(図274)(第9)



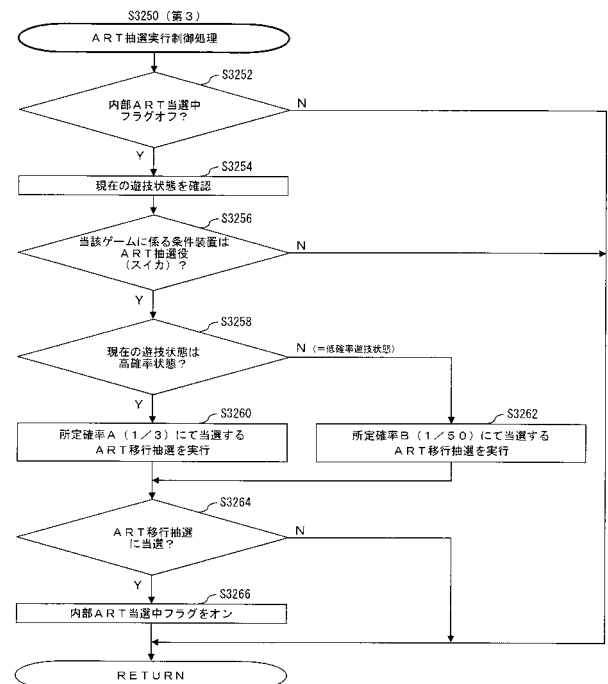
(河275)(第9)



(圖276)(第9)

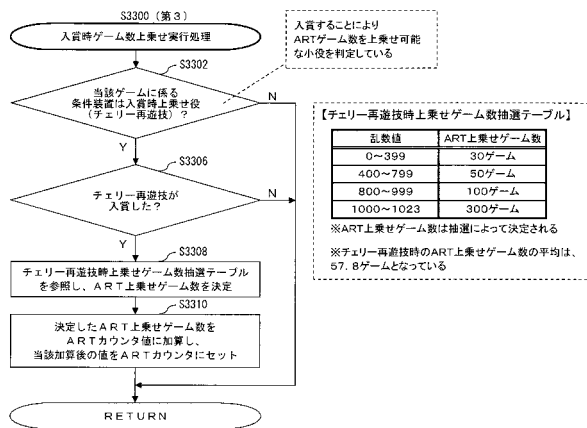


(圖277)(第9)



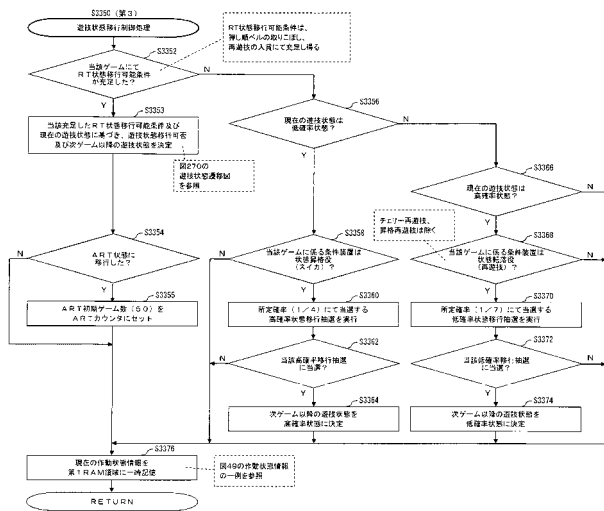
【図 278】

(図278)(第9)



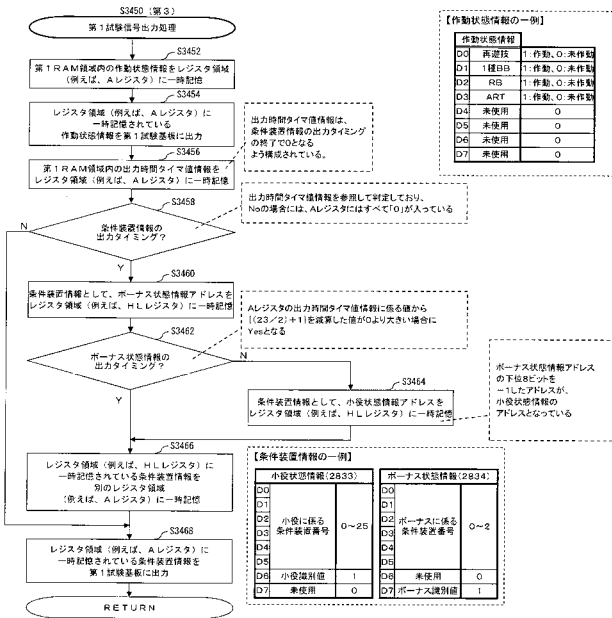
【図 279】

(図279)(第9)



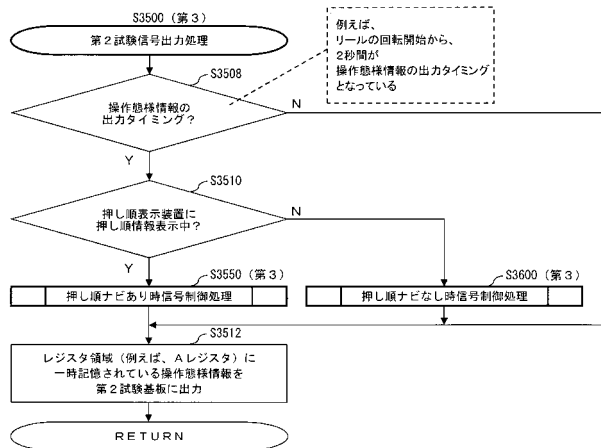
【図282】

(図282)(第9)



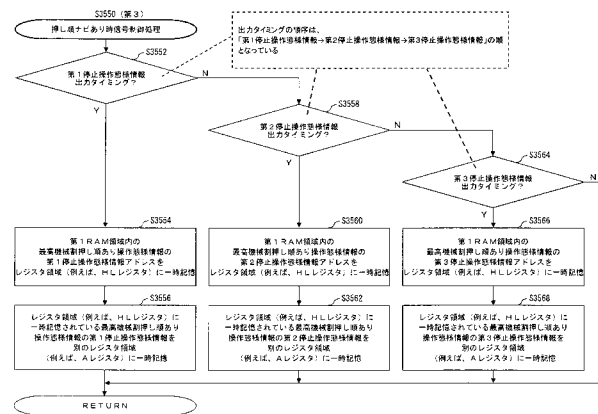
【図283】

(図283)(第9)



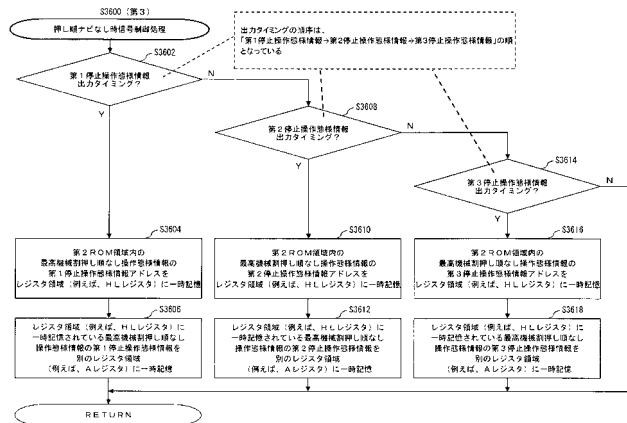
【図284】

(図284)(第9)



【図285】

(図285)(第9)



【図 286】

(図286) (第9)

【操作態様情報一覧】

※例えば、「左18番」とは、
 «最高機械割押し順あり» 左リールの18番が下段タイミングにて
 ※ステップ3550参照 左停止ボタンを操作するという意味である

条件装置	第1停止	第2停止	第3停止
押し順あり		押し順通りの順にてフリー打ち	

«最高機械割押し順なし»
 ※ステップ3600参照
 (ボーナス非成立時)

条件装置	第1停止	第2停止	第3停止
スィカ	左19番	中5番	右3番
その他	左19番	中フリー	右フリー

(ボーナス成立時)

条件装置	第1停止	第2停止	第3停止
羊	左4番	中4番	右4番
セブン	左18番	中0番	右9番

※押し順はすべて「左→中→右」の順

【操作態様情報詳細】

«上位3ビット: 停止リール» «下位5ビット: 停止ボタン操作位置»
 (例) 左: 「001」 (例) 18番下段: 「10010」
 中: 「010」 フリー打ち: 「11111」
 右: 「011」

【操作態様情報出力例】

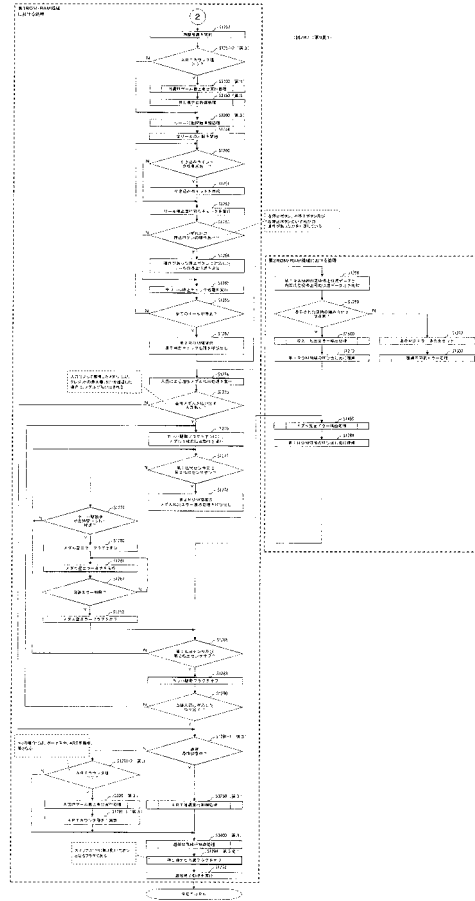
(1)「左→中→右」の押し順レベルをそろえる場合(すべてフリー打ち)
 第1停止用信号:「00111111」→第2停止用信号:「01111111」
 →第3停止用信号:「01011111」

(2)左第1停止のチェリー再遊技をそろえる場合(すべてフリー打ち)
 第1停止用信号:「00111111」→第2停止用信号:「01011111」
 →第3停止用信号:「01111111」
 ※第2停止はどちらでもよいので、
 優先度の高い順に「左→中→右」として停止リールを決定する

«リール配列»

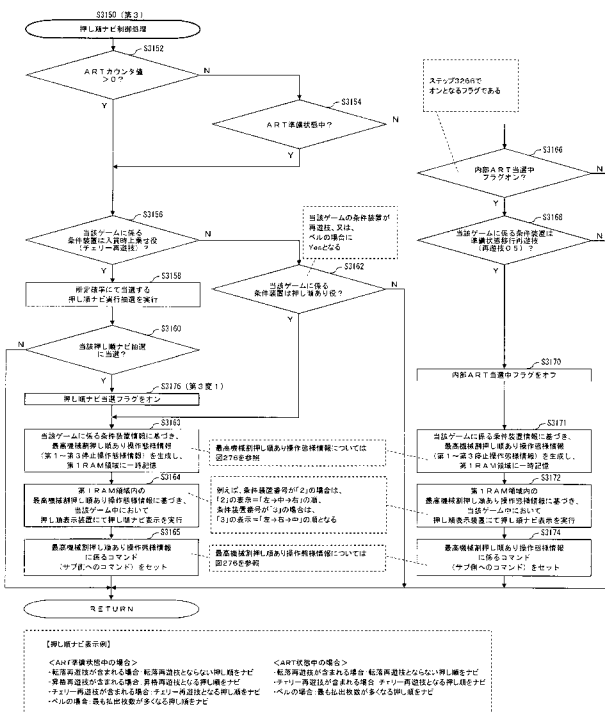
	左リール	中リール	右リール
0	🍒	🍒	🍒
1	🍒	🍒	🍒
2	🍒	🍒	🍒
3	🍒	🍒	🍒
4	🍒	🍒	🍒
5	🍒	🍒	🍒
6	🍒	🍒	🍒
7	🍒	🍒	🍒
8	🍒	🍒	🍒
9	🍒	🍒	🍒
10	🍒	🍒	🍒
11	🍒	🍒	🍒
12	🍒	🍒	🍒
13	🍒	🍒	🍒
14	🍒	🍒	🍒
15	🍒	🍒	🍒
16	🍒	🍒	🍒
17	🍒	🍒	🍒
18	🍒	🍒	🍒
19	🍒	🍒	🍒

【図 287】



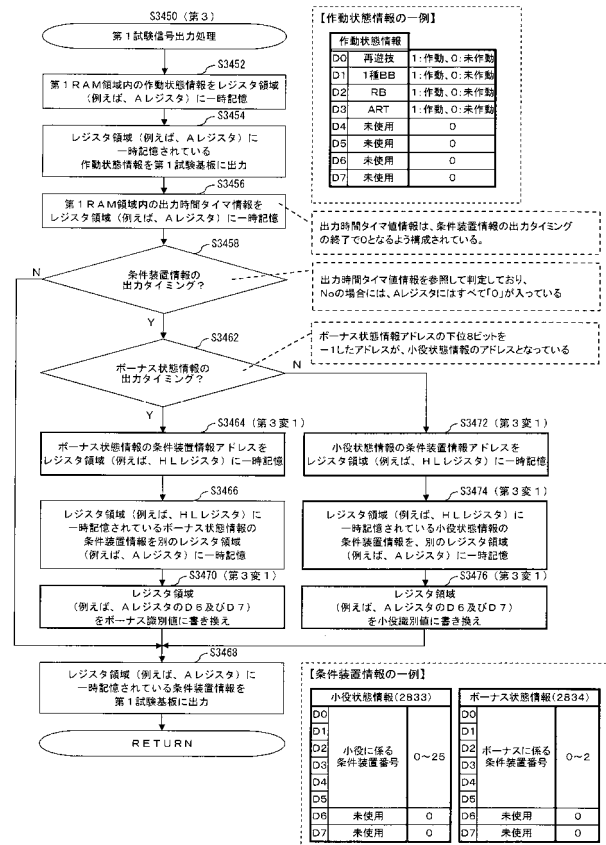
【図 288】

(図288) (第9案1)



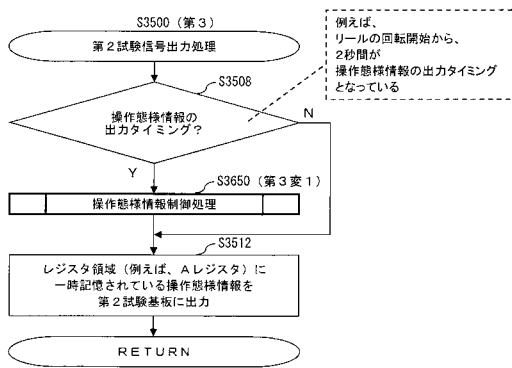
【図 289】

(図289) (第9案1)



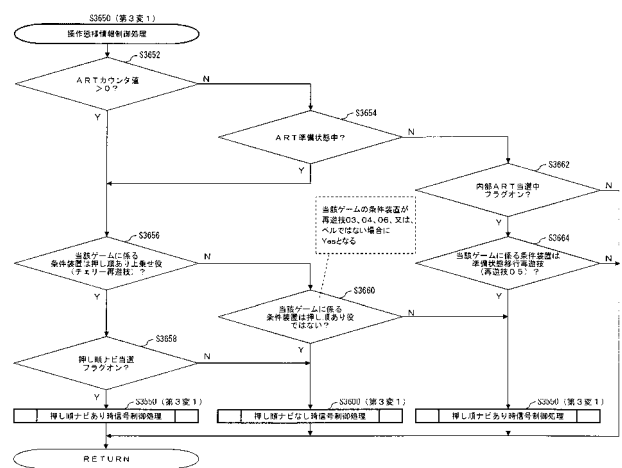
【図 2 9 0】

(圖290)(第9變1)

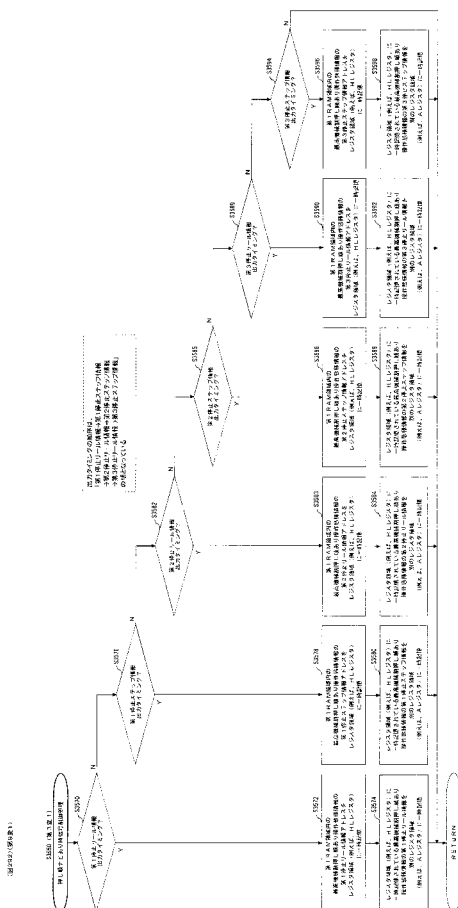


【図 2 9 1】

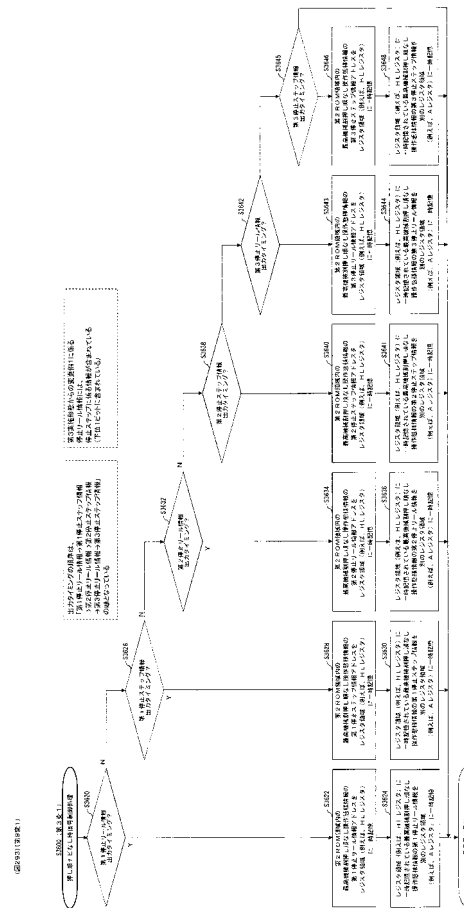
(回291)(第9度1)



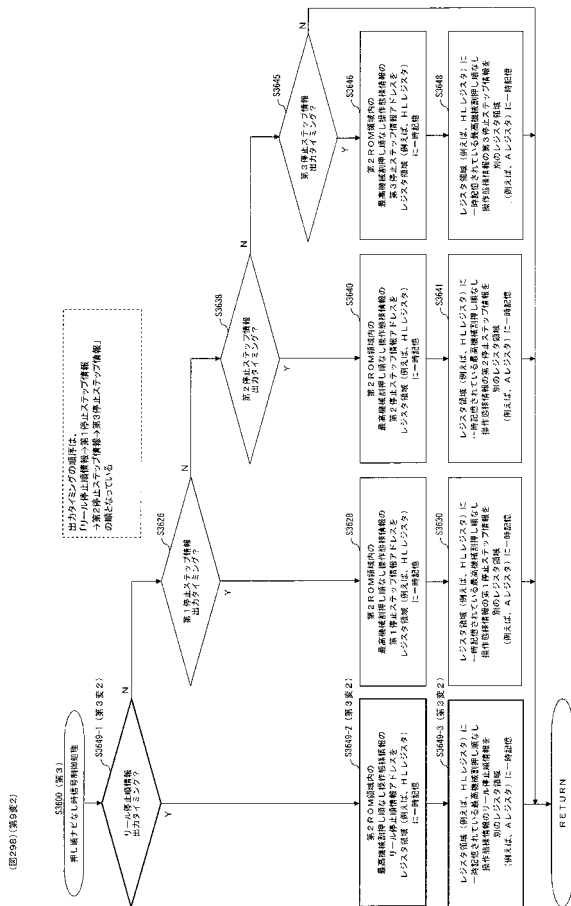
【図 2 9 2】



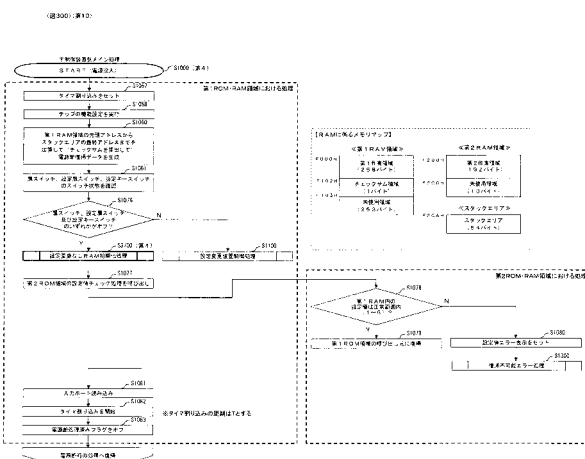
【图 2 9 3】



【图 2 9 8】



【図 3 0 0】



【图 2 9 9】

(圖299)(第9變2)

【操作態様情報一覧】

※例えば、「左18番」とは、
左リールの18番が下段タイミングにて
左停止ボタンを操作するという意味である

条件装置	第1停止	第2停止	第3停止
押し順あり	押し順通りの順にてフリー打ち		

《最高機械割押し順なし》

※ステップ3600参照

(ボ一ナス非成立時)

条件装置	第1停止	第2停止	第3停止
スイカ	左19番	中5番	右3番
その他	左19番	中フリー	右フリー

(ボーナス成立時)

条件装置	第1停止	第2停止	第3停止
羊	左4番	中4番	右4番
セブン	左18番	中0番	右9番

※押し順はすべて「左→中→右」の順

【操作態樣情報詳細】

《リール停止順情報》
(例) 中→左→右:「00000010」
左→中→右:「00000000」

【操作態様情報出力例】

(1)「中→左→右」の押し順ベルの場合

<ナビあり>

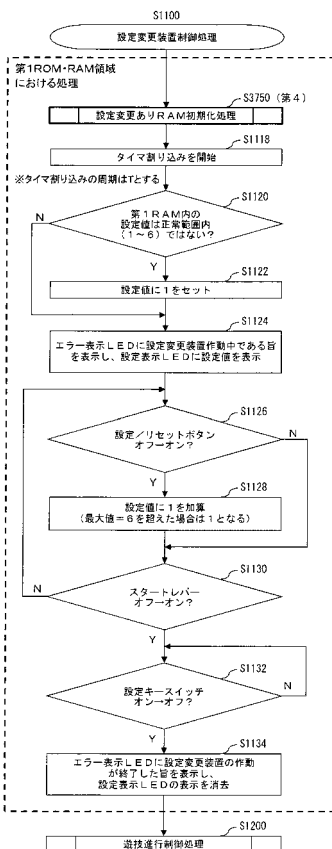
停止リール順情報:「00000010」→第1停止ステップ情報:「11111111」
→第2停止ステップ情報:「11111111」→第3停止ステップ情報:「11111111」

＜ナビなし＞

停止リール情報:「00000000」→第1停止ステップ情報:「11111111」
→第2停止ステップ情報:「11111111」→第3停止ステップ情報:「11111111」

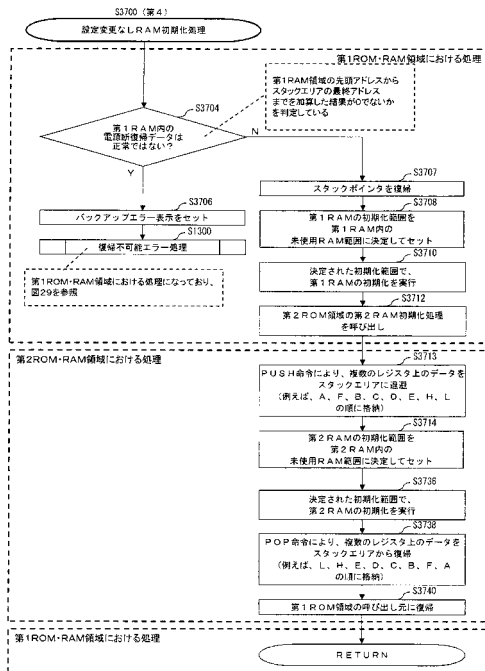
【図 3 0 1】

(圖301)(第10)



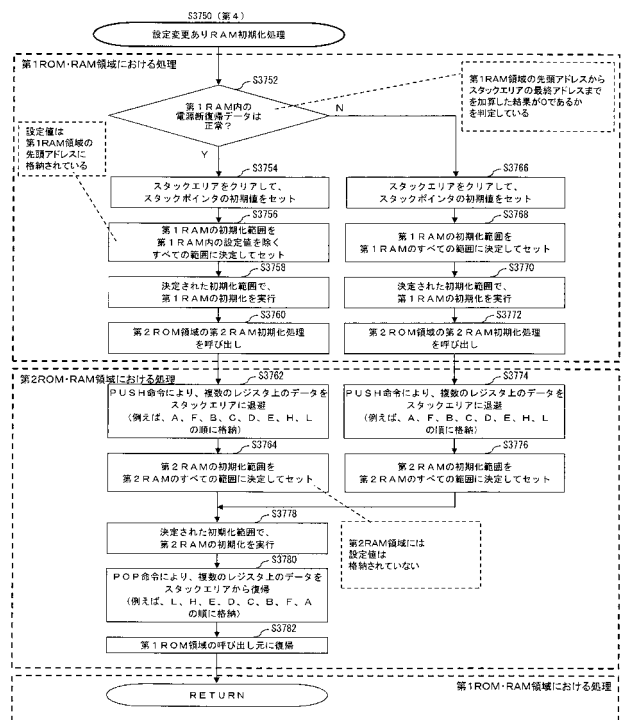
【図302】

(図302)(第10)



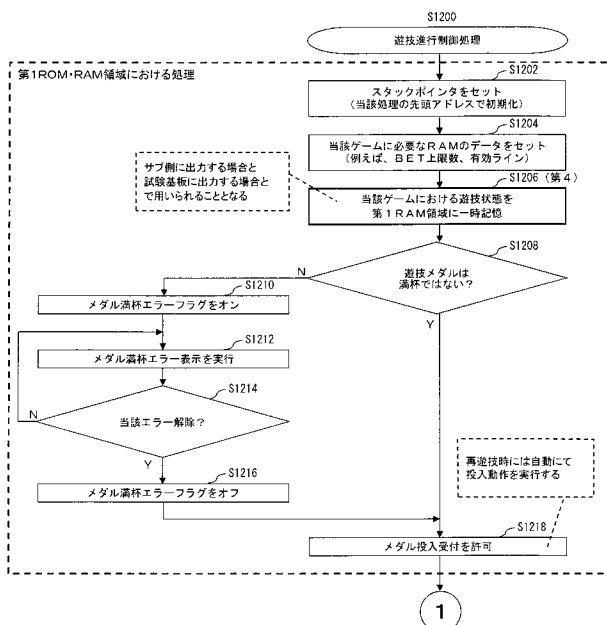
【図303】

(図303)(第10)

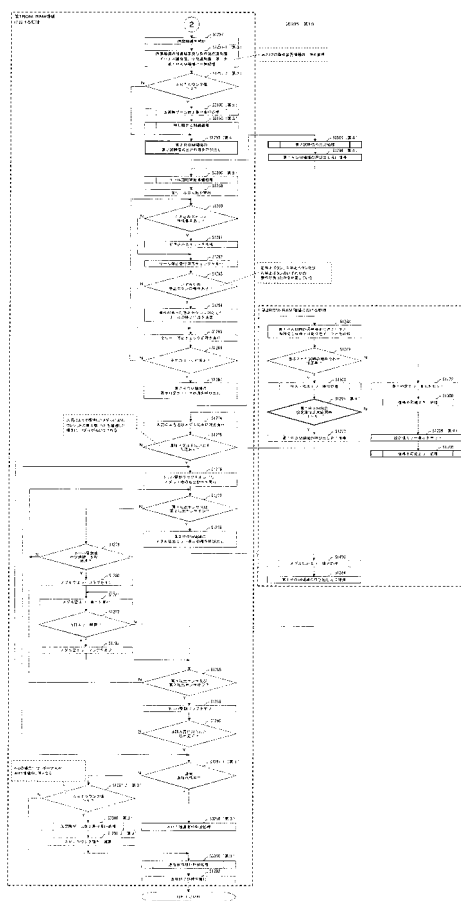


【図304】

(図304)(第10)

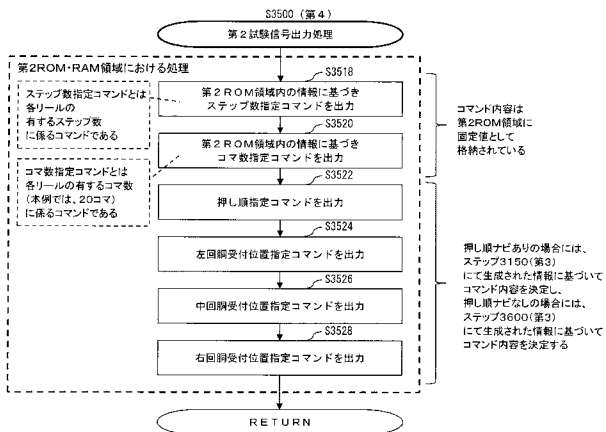


【図305】



【図 306】

(図306)(第10)



【図 307】

(図307)(第10)

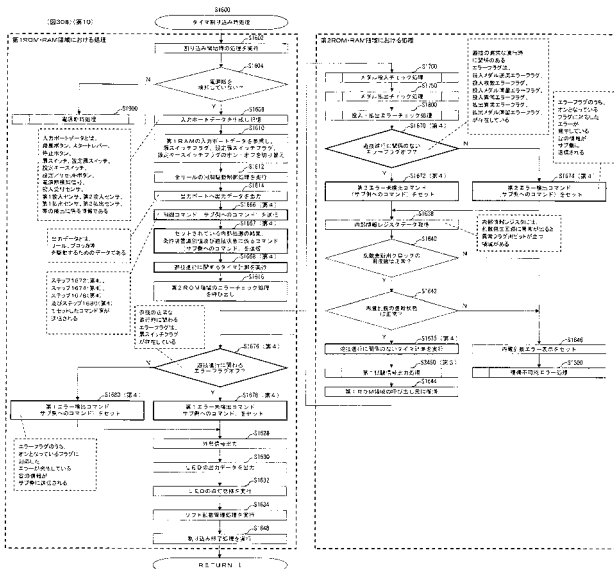
【第2試験信号出力情報の一例】

第1 コマンド	第2 コマンド	コマンド名	コマンド詳細
0x70	yy	ステップ数指定	ステッピングモータの ステップ数(ステップ数=8)を指定。(yy)
0x71	yy	コマ数指定	11リールあたりの図柄数を指定。(yy)
0x72	yy	押し順指定	16:16図柄 20:20図柄 21:21図柄
0x73	yy	左回駆受付位置指定	押し順を指定。(yy)
0x74	yy	中回駆受付位置指定	停止受付位置を指定します。(yy)
0x75	yy	右回駆受付位置指定	0~20:押し位置指定時 127:ランダム指定時

※1つのコマンドにつき、「第1コマンド→第2コマンド→sumコマンド」の順に送信する。
sumコマンドは、第1コマンドと第2コマンドとをOR演算し、当該演算結果と「10000000」と
をOR演算したものとなっている。

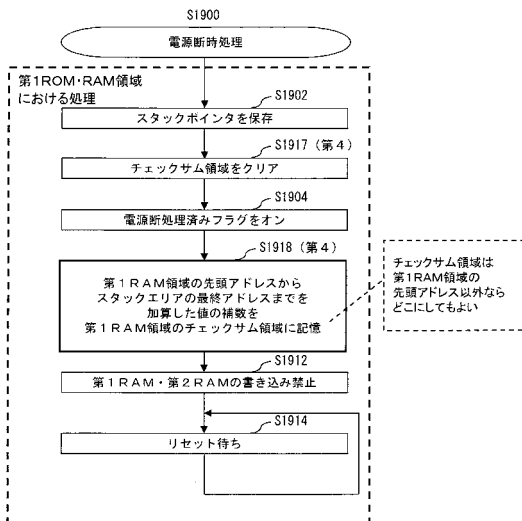
※第1コマンド「0*****」
第2コマンド「0*****」
sumコマンド「1*****」
となっており、「*」は出力するコマンドを
2進数に換算した数値となっている

【図 308】

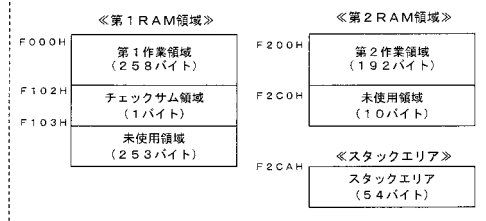


【図 309】

(図309)(第10)

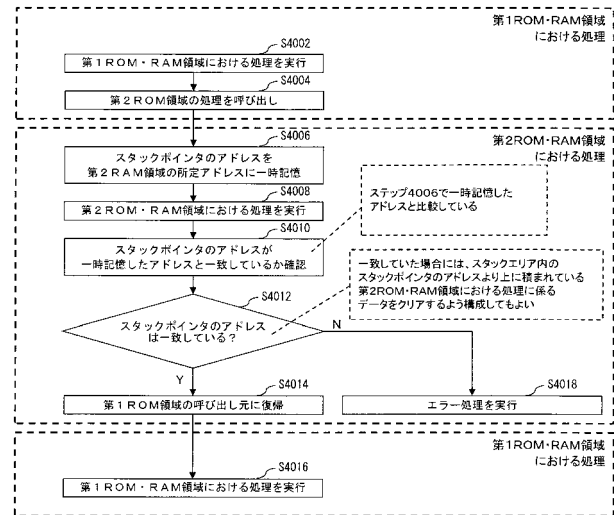


【RAMに係るメモリマップ】



【図 3 1 1】

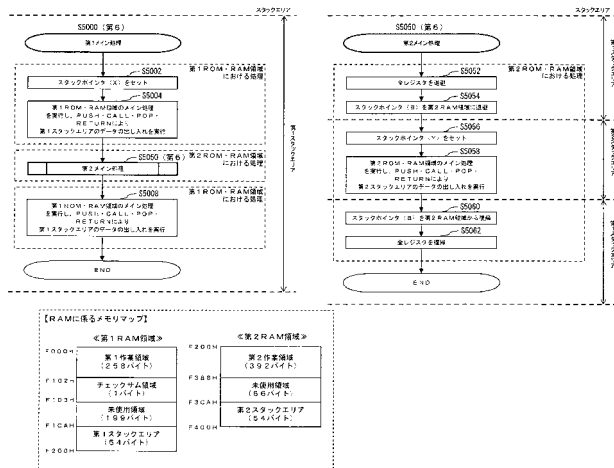
【第2ROM領域を呼び出す際の処理の一例】



※ステップ4004で第2ROM領域の処理を呼び出す直前(第1ROM・RAM領域における処理)にてスタックポインタのアドレスを第1RAM領域の所定アドレスに一時記憶し、ステップ4014で第1ROM領域の呼び出し元に復帰する直前(第2ROM・RAM領域における処理)にてスタックポインタのアドレスが一致しているか確認するよう構成してもよい。

【図 3 1 3】

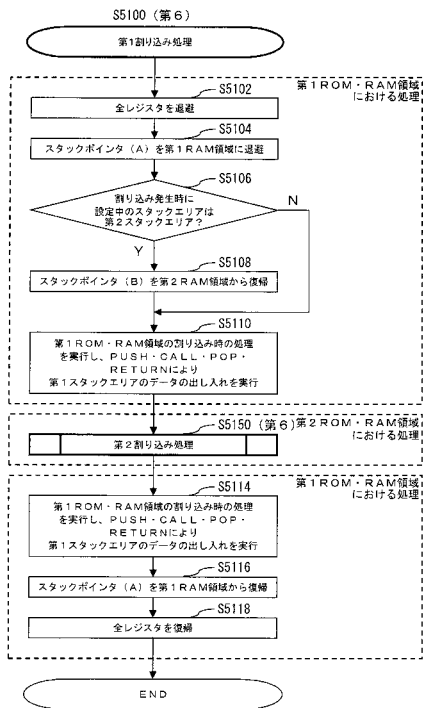
.....



F102H	チェックサム領域 (2バイト)	F30BH	未使用領域 (56バイト)
F103H	未使用領域 (196バイト)	F30AH	第2スタックエリア (54バイト)
F104H	第1スタックエリア (54バイト)	F400H	

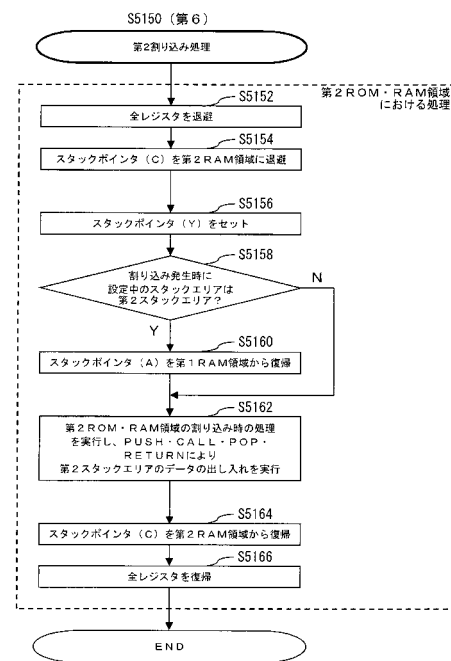
【図 3 1 4】

(図314)(第12)

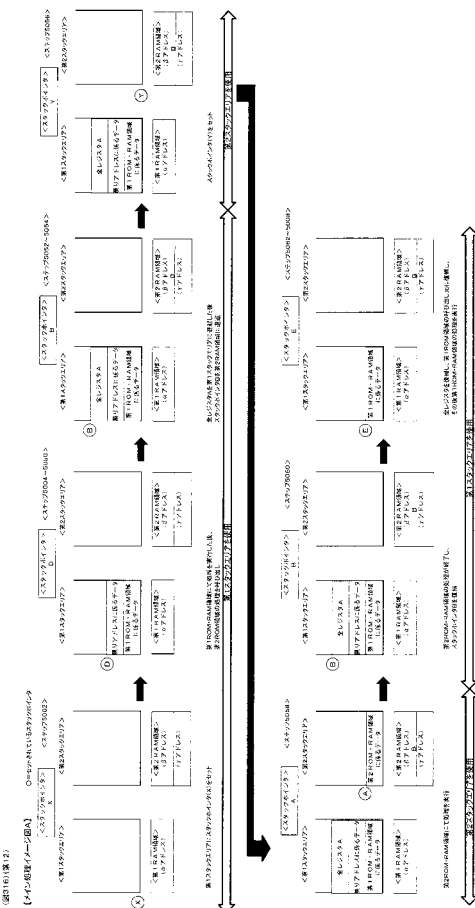


【図 3 1 5】

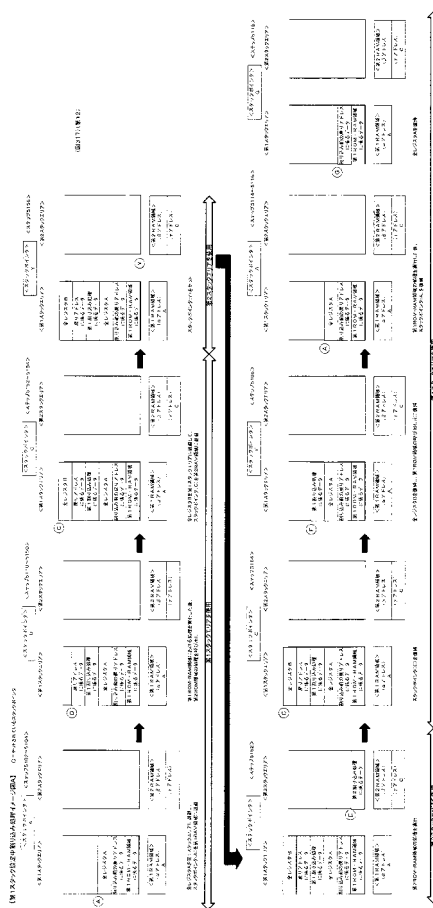
(図315)(第12)



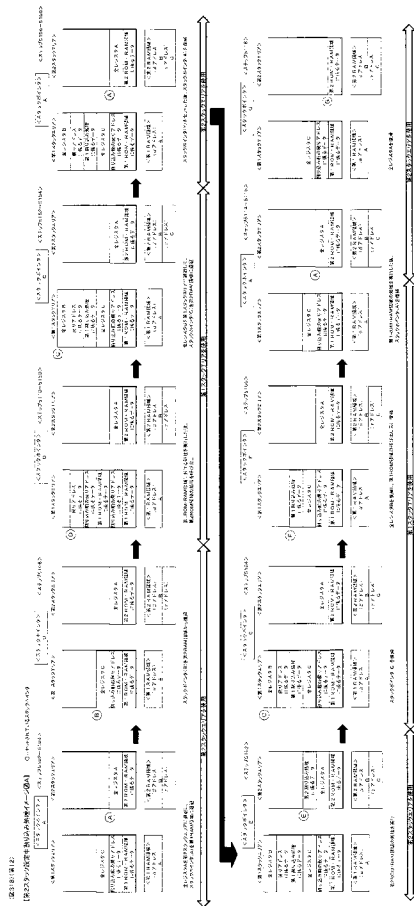
【図 3 1 6】



【図 3 1 7】

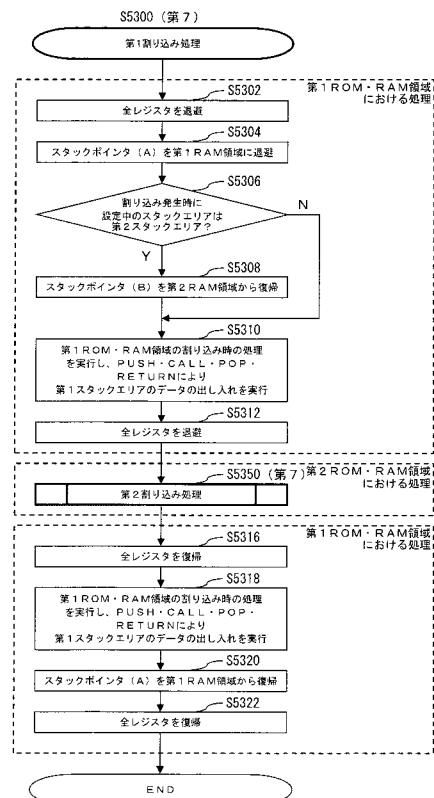


【図 318】



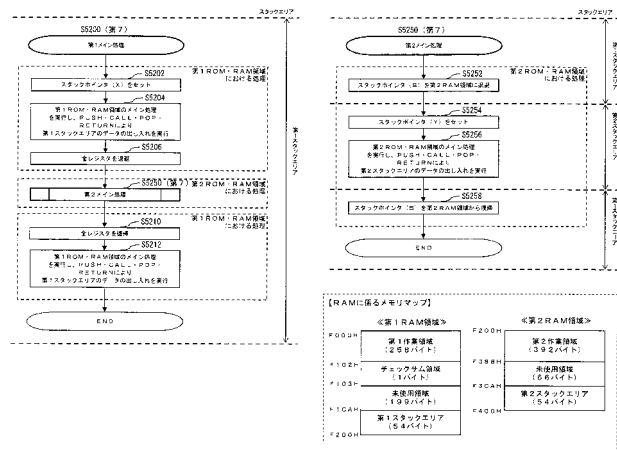
【図 320】

(図320) (第13)



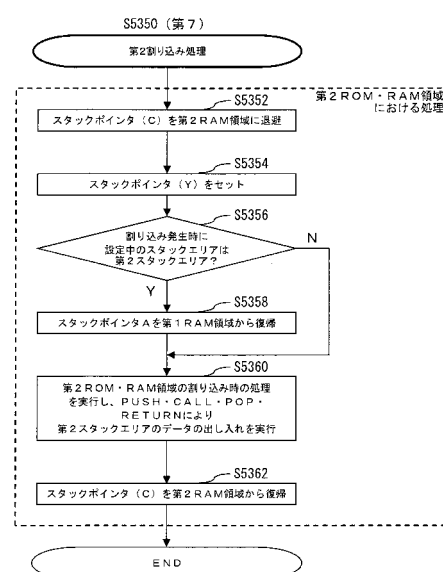
【図 319】

(図319) (第13)

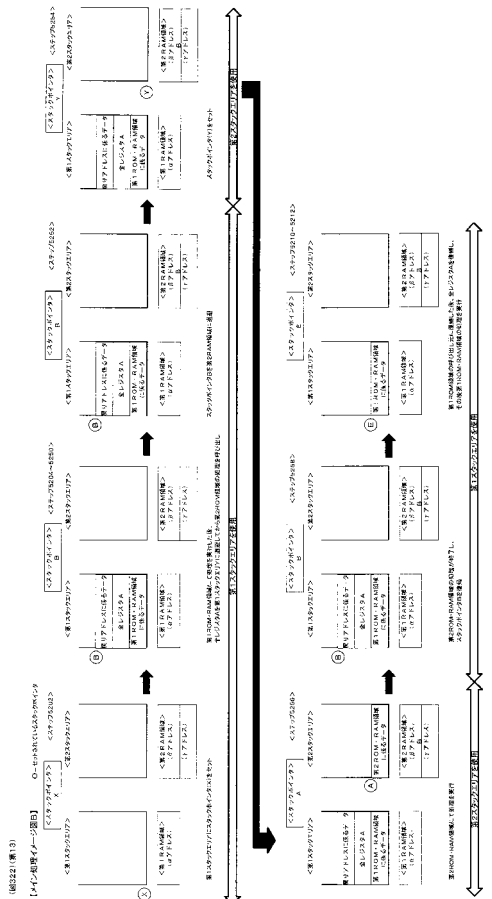


【図 321】

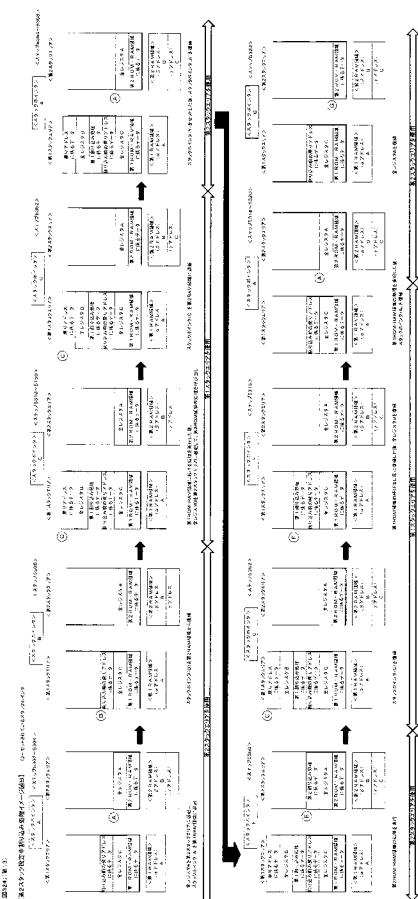
(図321) (第13)



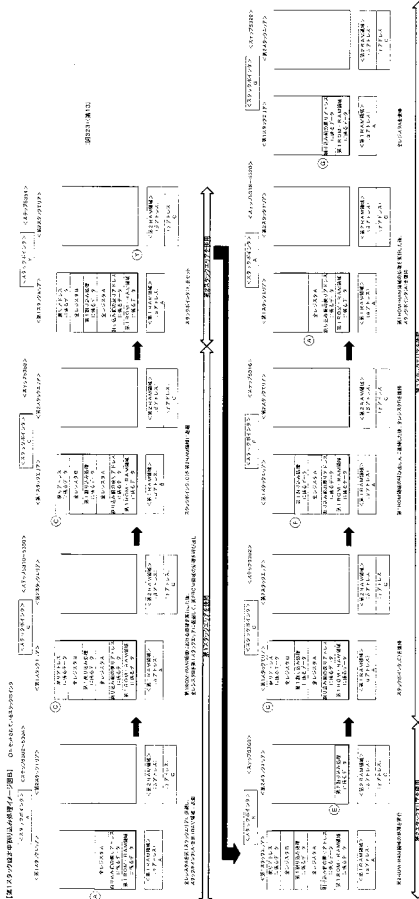
【図 3 2 2】



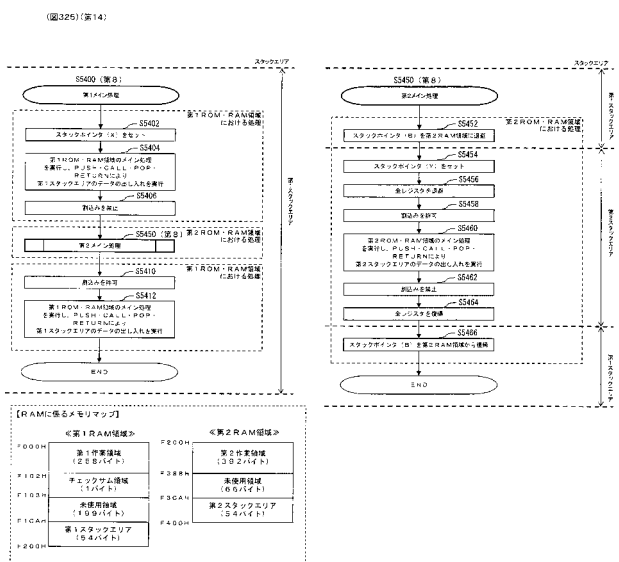
【図 3 2 4】



【図 3 2 3】

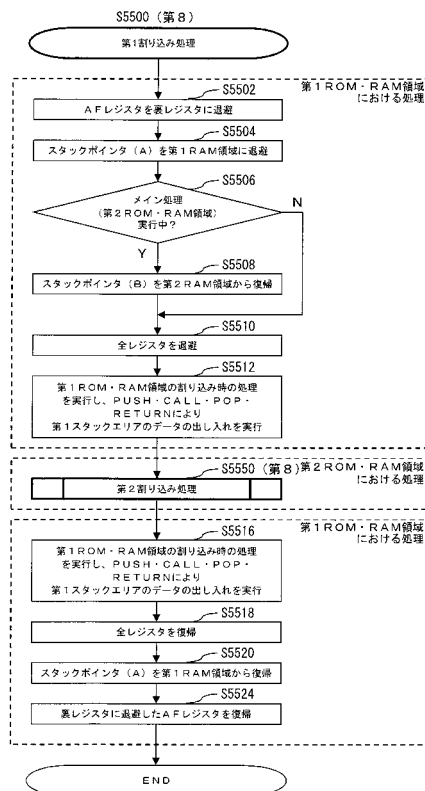


【図 3 2 5】



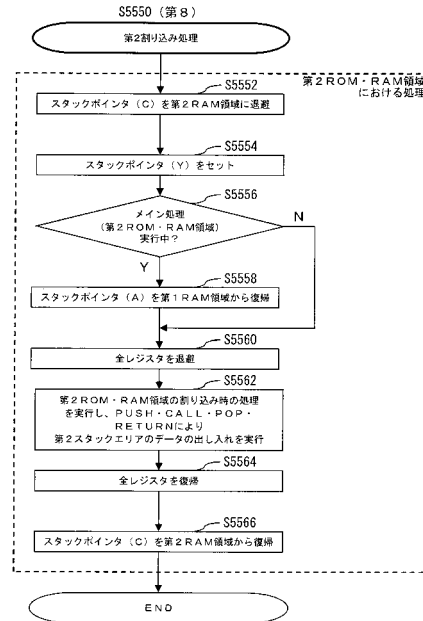
【図 3 2 6】

(図326)(第14)

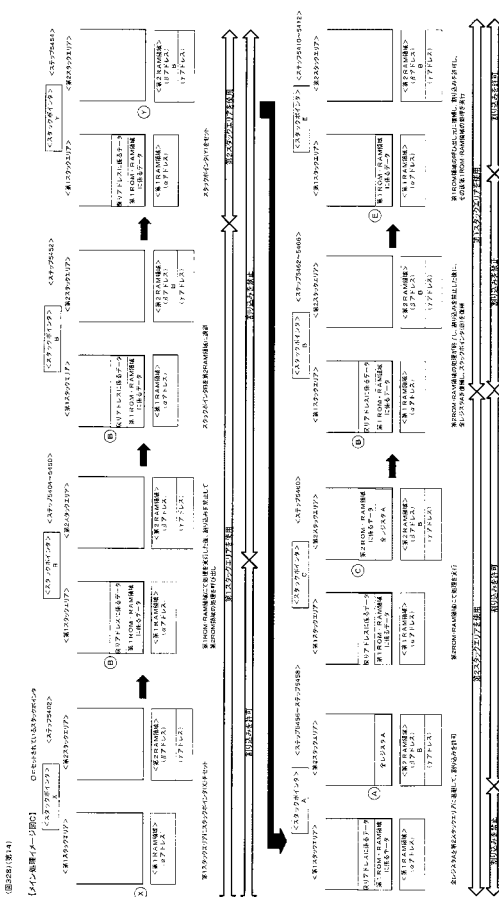


【図 3 2 7】

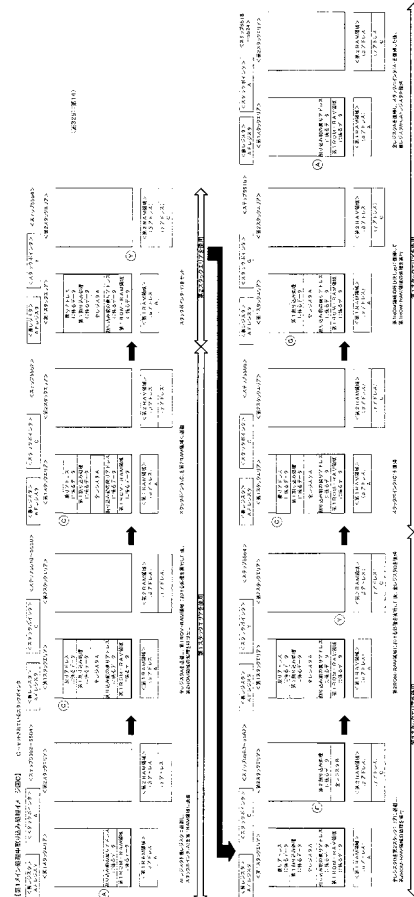
(図327)(第14)



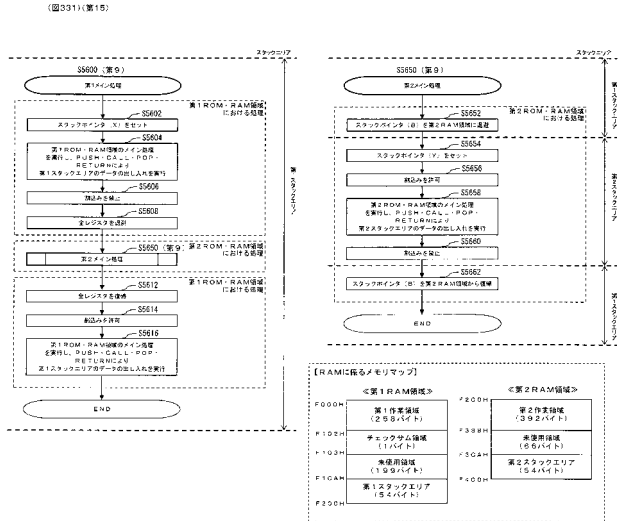
【図 3 2 8】



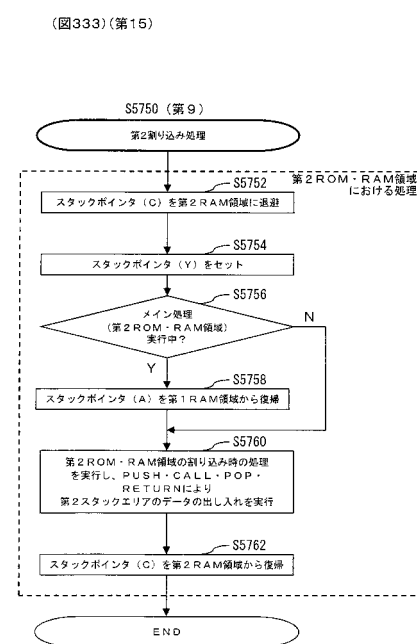
【図 3 2 9】



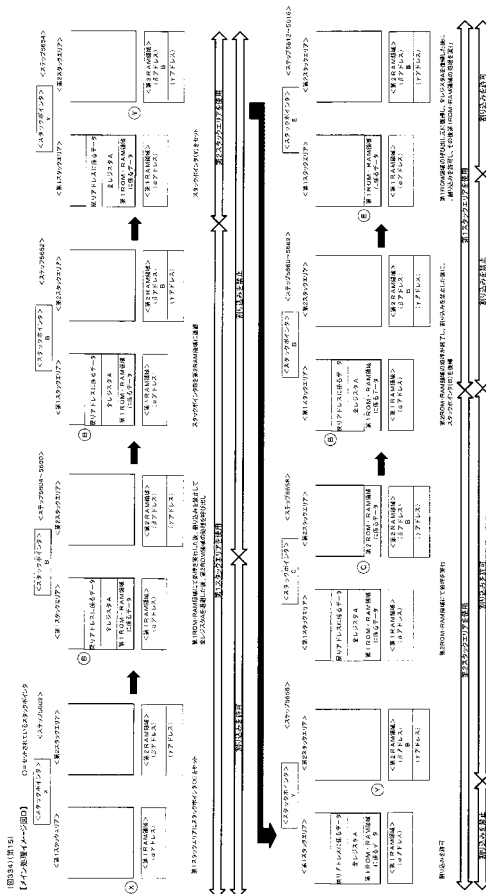
【图 3 3 1】



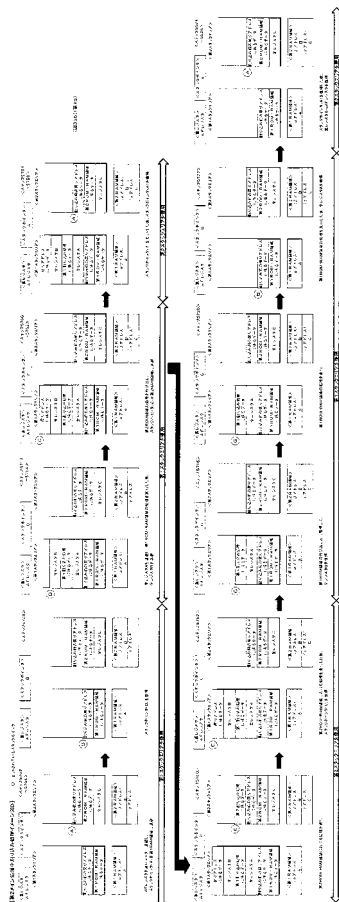
【 図 3 3 3 】



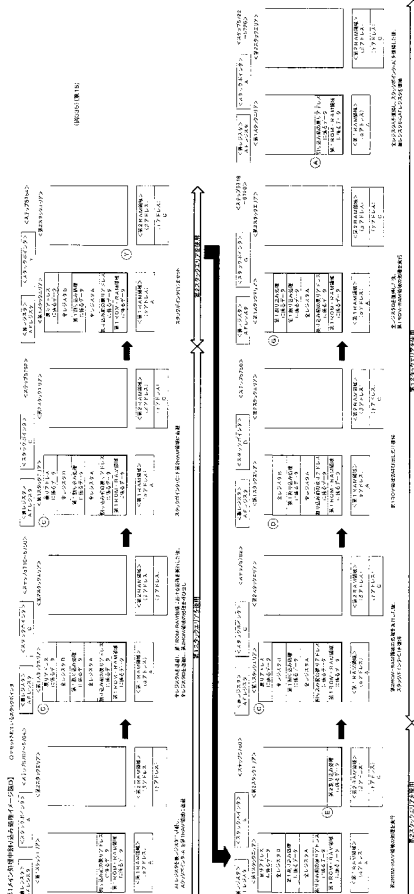
【 図 3 3 4 】



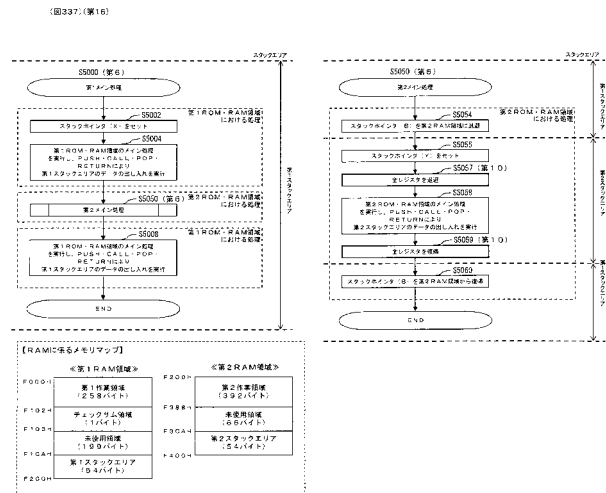
【 図 3 3 6 】



【图 3 3 5】

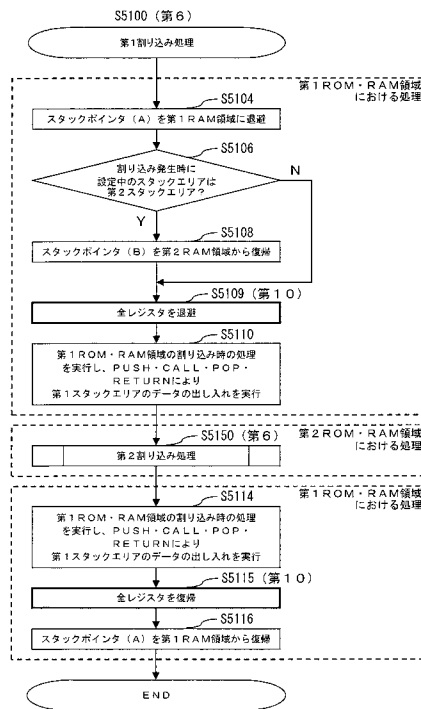


【図 3 3 7】



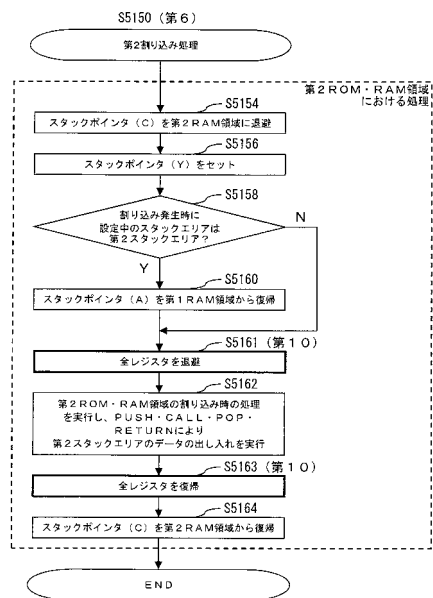
【図 3 3 8】

(図338)(第16)



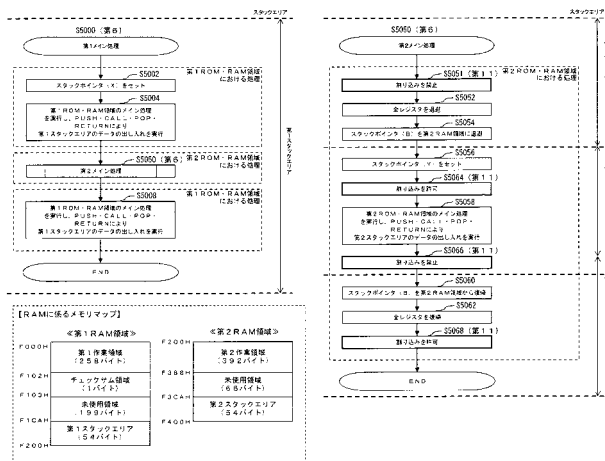
【図 3 3 9】

(図339)(第16)



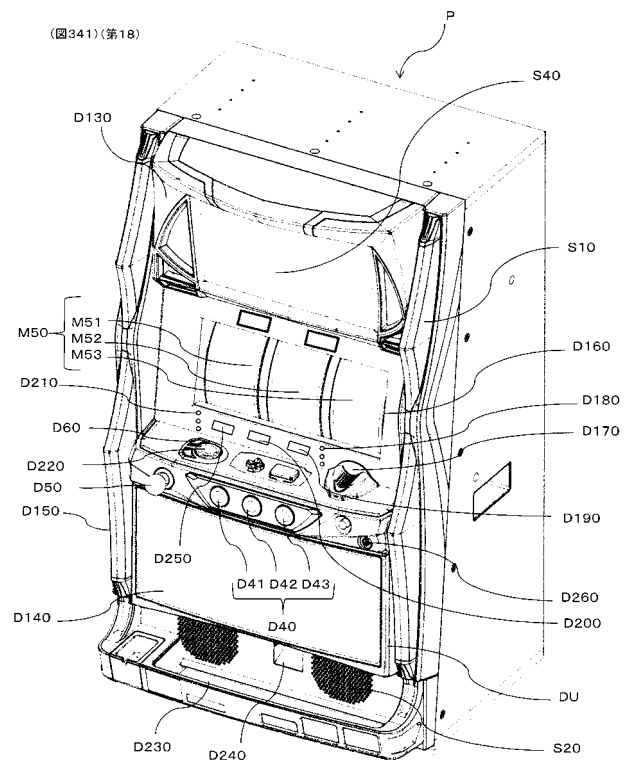
【図 3 4 0】

(圖340)(第17)



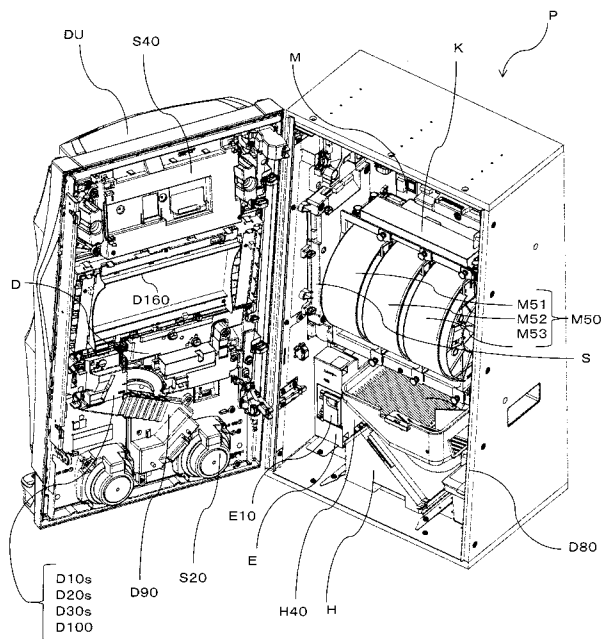
【図 3 4 1】

(圖341)(第18)



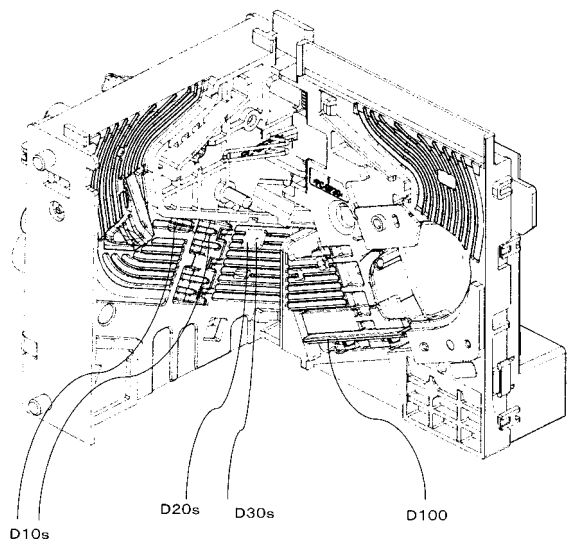
【図 3 4 2】

(図342)(第18)



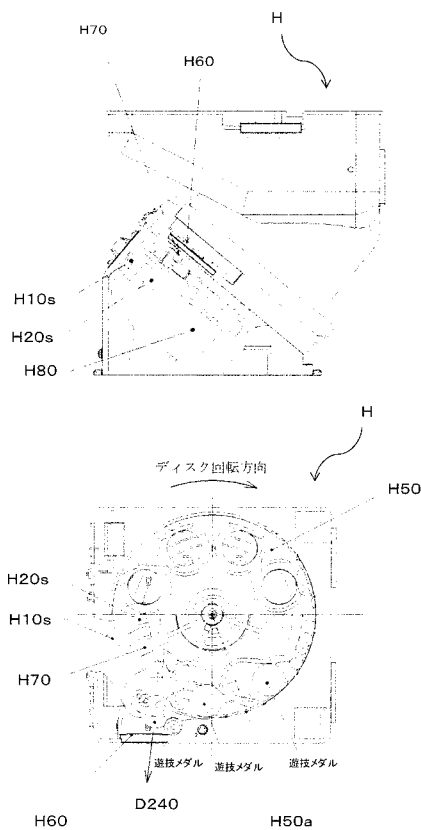
【図 3 4 3】

(図343)(第18)



【図 3 4 4】

(図344)(第18)



【図 3 4 5】

(図345)(第18)

0000H	内蔵ROM	0000H	第1制御領域	
2FFFH 3000H			11FAH 11FBH	未使用領域
			11FFH 1200H	
	未使用	1D9EH 1D9FH	第1データ領域	
		1E8FH 2000H	未使用領域	
		22E4H 22E5H	第2制御領域	
		2348H 2347H	第2データ領域	
		2FBFH 2FC0H	未使用領域	
		2FFFH	管理エリア	
		EFFFH F000H	F000H	第1作業領域
		内蔵RWM		F169H F16AH
F1D7H F1D8H				第1スタックエリア
F1FFH F200H				未使用領域
F20FH F210H	第2作業領域			
F210H F211H	未使用領域			
F212H F213H	第2スタックエリア			
F2FFH	未使用領域			
F3FFFH F400H	未使用			F3FFH
FDBFH FED0H	内蔵レジスタエリア	F3FFH		
FEBFH FEC0H	未使用	F3FFH		
F3FFFH				

※図中の数字は番地となっている

【図 3 4 6】

(図346) (第18)

<第1スタックエリア最大使用量>

	スタックの使用箇所	スタックの使用方法	使用量の累計
メイン処理	遊技進行メイン処理	CALLF ずらしコマ数作成処理	2
		PUSH HL	4
	ずらしコマ数作成処理	PUSH BC	6
		PUSH HL	8
		PUSH HL	10
		PUSH HL	12
	コントロール制御実行処理	CALLF コントロール制御実行処理	14
		PUSH HL	16
	引込み・蹴飛ばし制御処理	PUSH DE	18
		PUSH HL	20
		RST [指定アドレスデータセット処理]	22
	[指定アドレスデータセット処理]の割込み発生箇所	戻り番地退避 [割込み処理]に移行	24
割込み処理	割込み処理	PUSH GPR	32
		CALLF 電源断処理	34
電源断復帰処理	電源断復帰処理	CALLF 割込み起動処理	36
	割込み起動処理	PUSH AF	38
		CALL シリアル通信設定処理	40

<第2スタックエリアの最大使用量>

	スタックの使用箇所	スタックの使用方法	使用量の累計
メイン処理	図柄停止信号出力処理	PUSH GPR	8
		PUSH QI	10
		PUSH HL	12
		CALL 図柄停止信号セット処理	14

【図 3 4 7】

(図347) (第18)

<第1作業領域>

項目1	項目2	項目3
設定値データ	遊技特種表示開始時間	RB作動時の遊技回数
遊込みカウンタ	最小遊技時間	RB作動時の入賞回数
内蔵乱数加工用乱数	外部信号管理時間	RWMチェックサムデータ
ソフト乱数初期値	図柄組合せ表示フラグ	図柄停止フラグ
RT状態番号	入賞及び再遊技条件装置番号	ずらしコマ数作成要求
入力ポート0レベルデータ	ボーナス条件装置番号	停止/制御図柄番号データ
入力ポート1レベルデータ	再遊技状態識別情報フラグ	図柄停止順番データ
入力ポート2レベルデータ	第1図柄駆動状態	押し順データ
設定キー及び設定/リセットボタンエンツデータ	第1図柄駆動パルス出力カウンタ	テーブル検索番号バッファ
入力ポート1立ち上がりデータ	第1図柄駆動パルス切替回数	停止図柄番号バッファ
入力ポート2立ち上がりデータ	第1図柄1図柄のステップ番号	制御図柄番号
貯留枚数データ	第1図柄図柄番号(通過位置用)	制御コマ数
獲得枚数データ	第1図柄図柄番号(停止位置用)	停止可能位置
LED表示カウンタ	第1図柄回転不良検出カウンタ	引込み・蹴飛ばしデータ
LED表示要求フラグ	第1図柄駆動パルスデータ検索用カウンタ	引込み図柄データ1
エラー番号	第2図柄駆動状態	引込み図柄データ2
LED表示データ	第2図柄駆動パルス出力カウンタ	蹴飛ばし図柄データ1
電源断処理済みフラグ	第2図柄駆動パルス切替回数	蹴飛ばし図柄データ2
再遊技作動状態フラグ	第2図柄1図柄のステップ番号	停止図柄データ1
作動種別	第2図柄図柄番号(通過位置用)	停止図柄データ2
作動状態フラグ	第2図柄図柄番号(停止位置用)	図柄組合せテーブル1アドレス
制御コマンド読込ポイント	第2図柄回転不良検出カウンタ	図柄組合せテーブル2アドレス
制御コマンド書込ポイント	第2図柄駆動パルスデータ検索用カウンタ	指示番号
ブロック信号及びホッパモータ駆動信号データ	第3図柄駆動状態	演出グループ番号
第1図柄モータ信号データ	第3図柄駆動パルス出力カウンタ	ボーナス条件装置作動フラグ
第2図柄モータ信号データ	第3図柄駆動パルス切替回数	外部信号フラグ
第3図柄モータ信号データ	第3図柄1図柄のステップ番号	外部信号バッファ
投入枚数表示LED信号データ	第3図柄図柄番号(通過位置用)	テーブル検索番号アドレス
メダル信号データ	第3図柄図柄番号(停止位置用)	引込みポイント(+0～+23(20コマ+4コマ))
停止受付情報データ	第3図柄回転不良検出カウンタ	第1図柄ずらしコマ数
外部信号出力時間	第3図柄駆動パルスデータ検索用カウンタ	第1図柄テーブル検索番号
図柄停止受付待機時間	設定変更フラグ	第2図柄ずらしコマ数
払出センサチェック時間	遊技メダル枚数データ	第2図柄テーブル検索番号
条件装置出力時間	遊技メダル払出枚数データ	第3図柄ずらしコマ数
電源断復帰時外部信号4出力時間	払出枚数バッファ	第3図柄テーブル検索番号
ブロックオフ時監視時間	メダル投入信号出力回数	制御コマンドバッファ
ブロックオン時監視時間	メダル払出信号出力回数	スタックポインター時保持バッファ
遊技メダル払出装置制御時間	BB作動時の獲得可能枚数	

【図 3 4 8】

(図348) (第18)

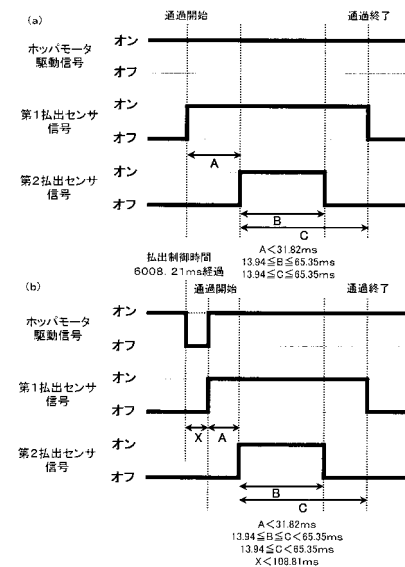
<第2作業領域>

項目	内容
スタックポインター時保存バッファ2	第2ROM・RWM領域に係るプログラムを実行開始時に第1スタックポインタを保存するためのバッファ
エラー検出フラグ	D0 CHエラー検出フラグ(今回)
	D1 未使用
	D2 未使用
	D3 未使用
	D4 CHエラー検出フラグ(前回)
	D5 未使用
	D6 未使用
	D7 未使用
エラー表示要求データ	未使用
	CEエラー表示要求
	CPエラー表示要求
	CHエラー表示要求
	未使用
第1投入センサ通過チェック時間	未使用
	未使用
	未使用
	未使用
第2投入センサ通過チェック時間	遊技メダル滞留を検出するためのタイム
投入センサ異常入力検出開始時間	投入センサ異常入力検出を行うための待機タイム
投入受付センサ滞留時間	投入受付センサ異常時間通過検出を行うためのタイム
遊技メダル通過状態	遊技メダルの通過状態を管理するデータ
ブロック信号バッファ	D0 未使用
	D1 未使用
	D2 ブロック信号(前回)
	D3 未使用
	D4 未使用
	D5 未使用
	D6 ブロック信号(今回)
	D7 未使用
メダル投入検査フラグ	メダル投入検査中
	その他
第1払出センサ異常検出データ	第1払出センサへの異常入力を検出するためのデータ
第2払出センサ異常検出データ	第2払出センサへの異常入力を検出するためのデータ

【図 3 4 9】

(図349) (第18)

<メダル払出装置>



【図 3 5 0】

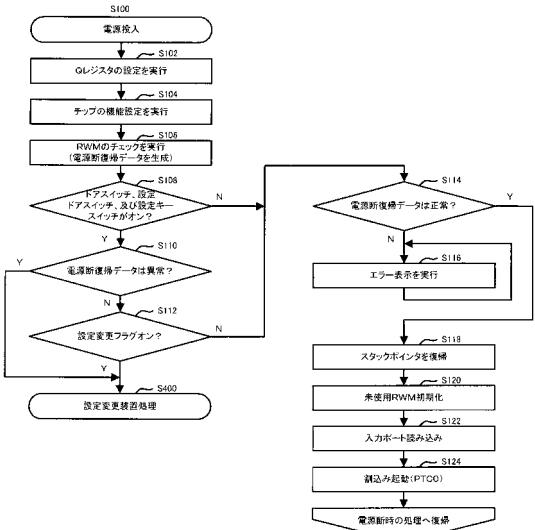
(図350)(第18)

＜獲得枚数表示装置における指示表示＞

指示番号	表示装置	指示内容
0	表示なし	指示なし
1		第1回胴→第2回胴→第3回胴の順に対応する停止ボタンの押下を指示
2		第1回胴→第3回胴→第2回胴の順に対応する停止ボタンの押下を指示
3		第2回胴→第1回胴→第3回胴の順に対応する停止ボタンの押下を指示
4		第2回胴→第3回胴→第1回胴の順に対応する停止ボタンの押下を指示
5		第3回胴→第1回胴→第2回胴の順に対応する停止ボタンの押下を指示
6		第3回胴→第2回胴→第1回胴の順に対応する停止ボタンの押下を指示

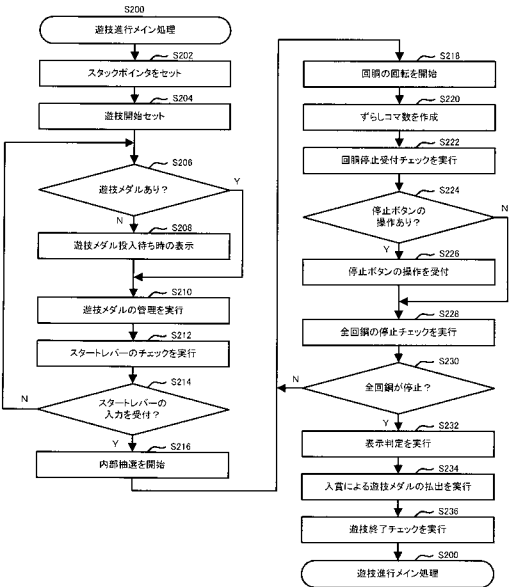
【図 3 5 1】

(図351)(第18)



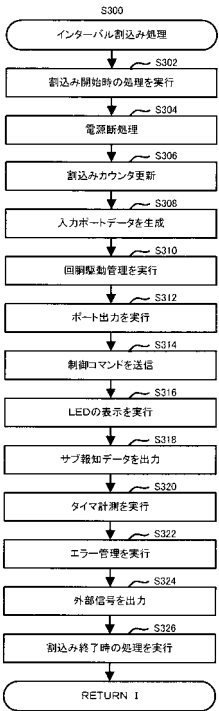
【図 3 5 2】

(図352)(第18)



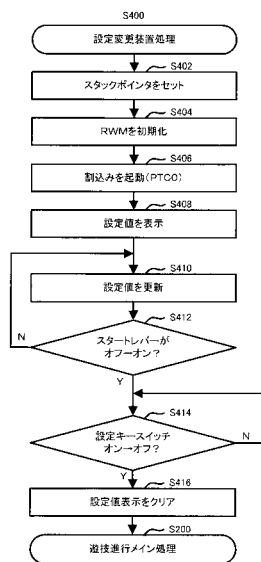
【図 3 5 3】

(図353)(第18)



【図 3 5 4】

(図354) (第18)



【図 3 5 5】

(図355) (第18)

<エラーの種類>

(復帰可能エラー)

名称	内容	解除条件
HEエラー	メダル払出装置内の遊技メダルが空と判断した場合のエラー	メダルを除去した状態で設定リセットボタン信号OFFからON
HPエラー	メダル払出装置の遊技メダル払出口に遊技メダルが詰まったと判断した場合のエラー	※ドラススイッチ信号及び指定ドラススイッチ信号がオンの場合に、解除操作が有効となる。
FEエラー	遊技メダル補助収容庫が満杯と判断した場合のエラー	
CPエラー	投入された遊技メダルが不正通貨と判断した場合のエラー	
CHエラー	投入受付センサに遊技メダルが満室と判断した場合のエラー	
CEエラー	第1投入センサ又は第2投入センサに遊技メダルが滞留したと判断した場合のエラー	

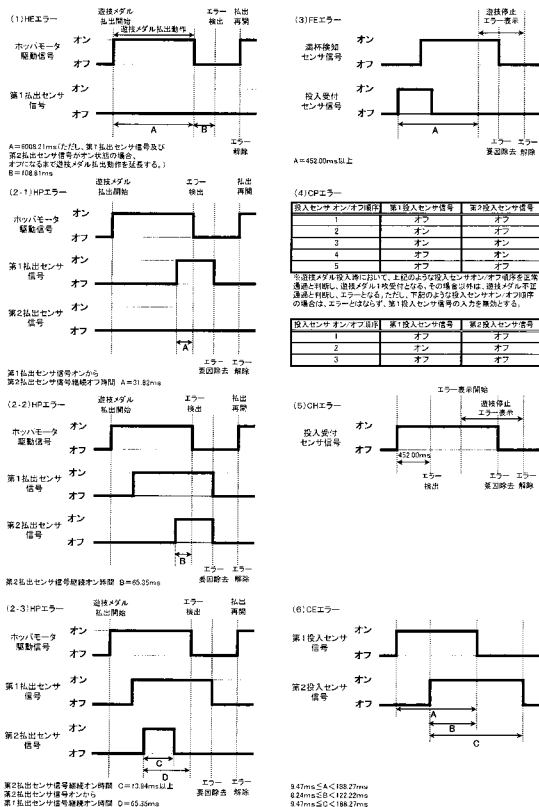
(復帰不可能エラー)

名称	内容
E1エラー	電源断復帰が正常に行えない場合のエラー
E5エラー	全回転停止時の回転の組み合わせ表示が異常の場合のエラー
E6エラー	設定値が範囲外の場合のエラー
E7エラー	乱数発生用のPRNG端子に入力されたクロックの周波数異常、又は内蔵乱数(16ビット乱数)の更新状態異常を検出した場合のエラー

【図 3 5 6】

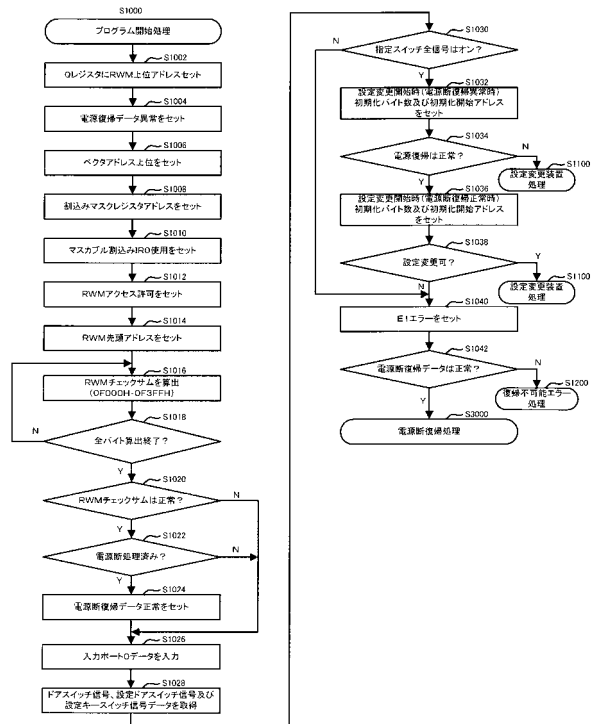
(図356) (第18)

<エラー検出時の処理(復帰可能エラー)>

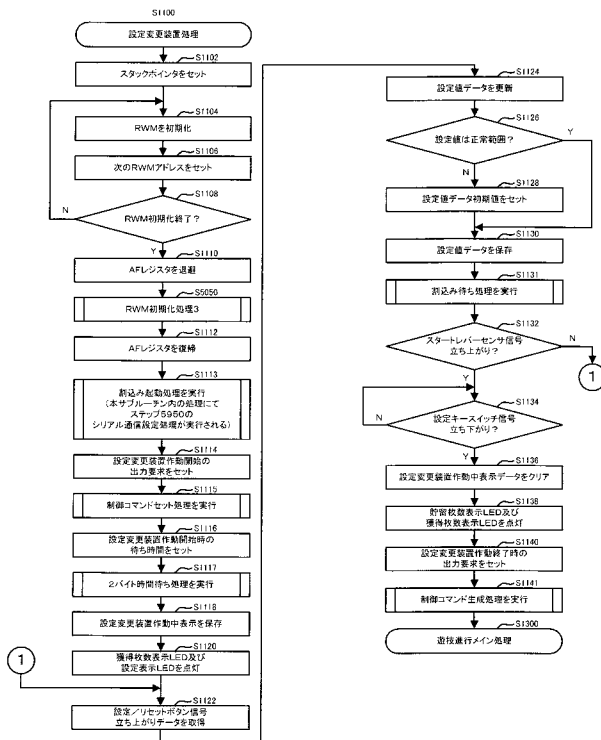


【図 3 5 7】

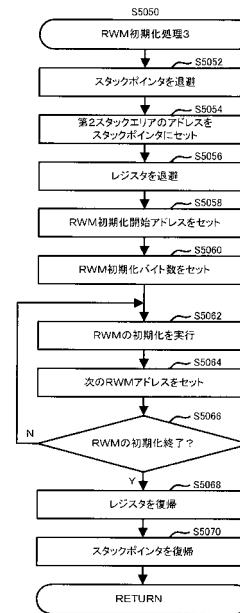
(図357) (第18)



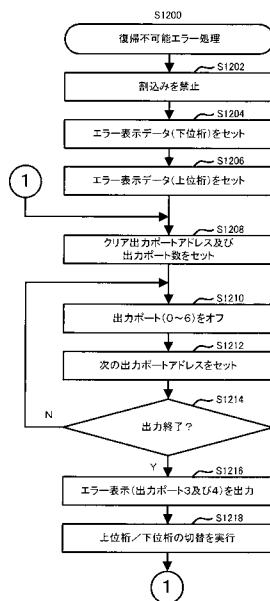
(図358)(第18)



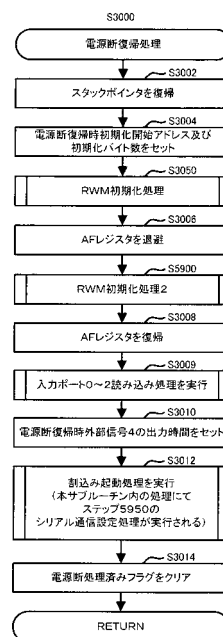
(図359)(第18)



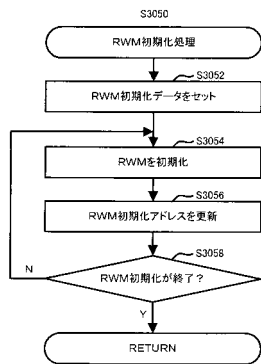
(図360)(第18)



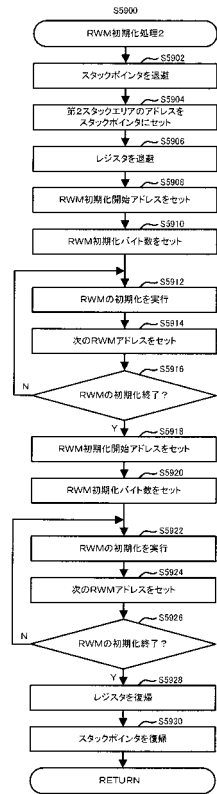
(図361)(第18)



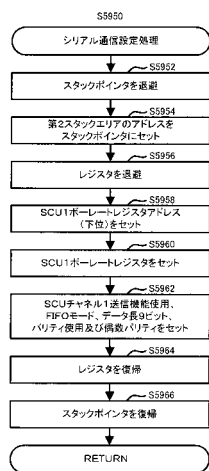
【図 3 6 2】
(図362) (第18)



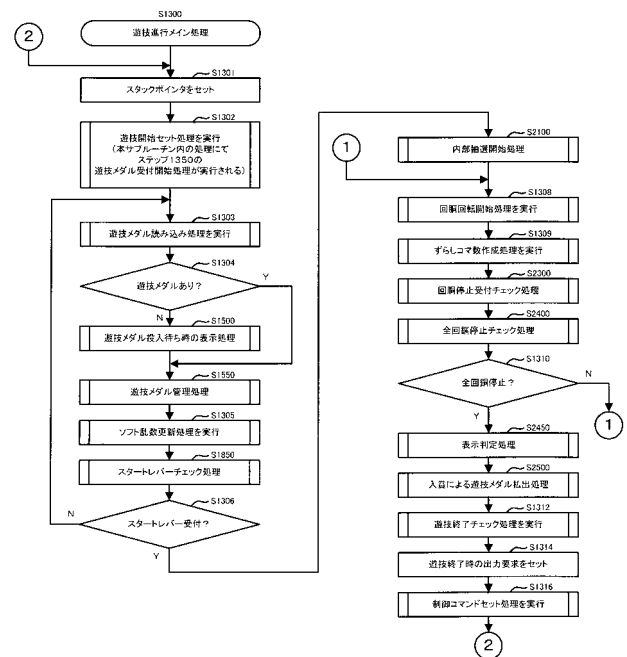
【図 3 6 3】
(図363) (第18)



【図 3 6 4】
(図364) (第18)

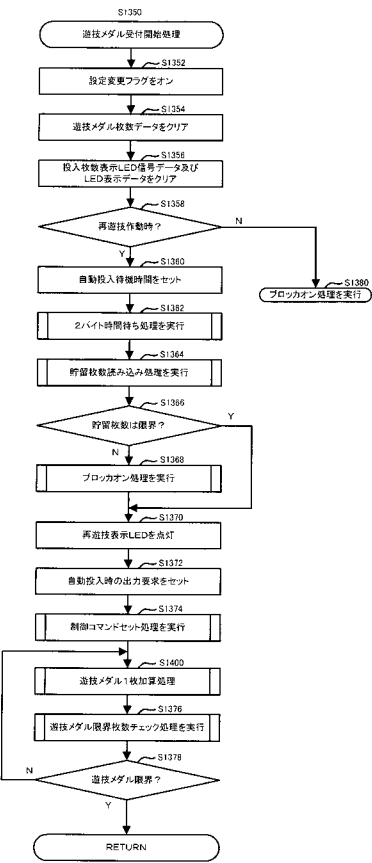


【図 3 6 5】
(図365) (第18)



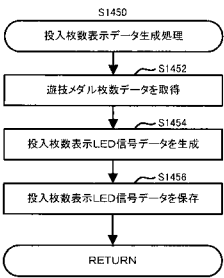
【図 3 6 6】

(図366)(第18)



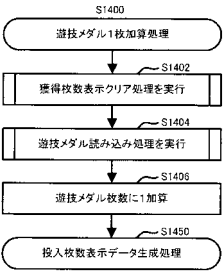
【図 3 6 8】

(図368)(第18)



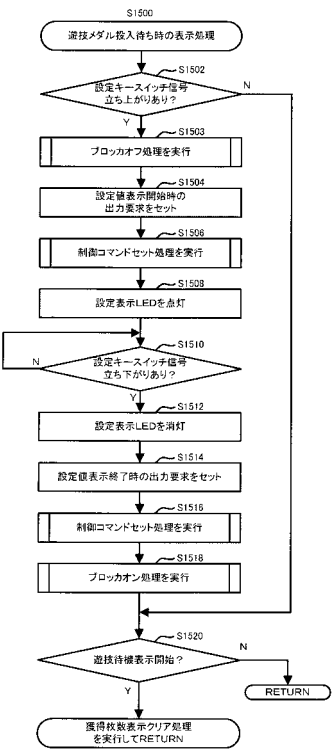
【図 3 6 7】

(図367)(第18)

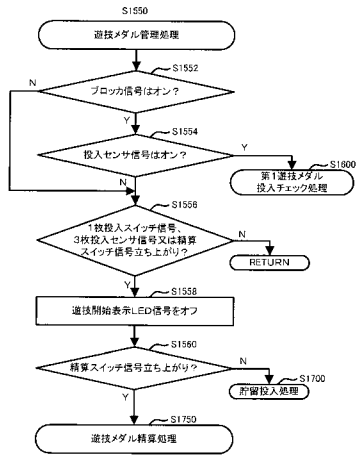


【図 3 6 9】

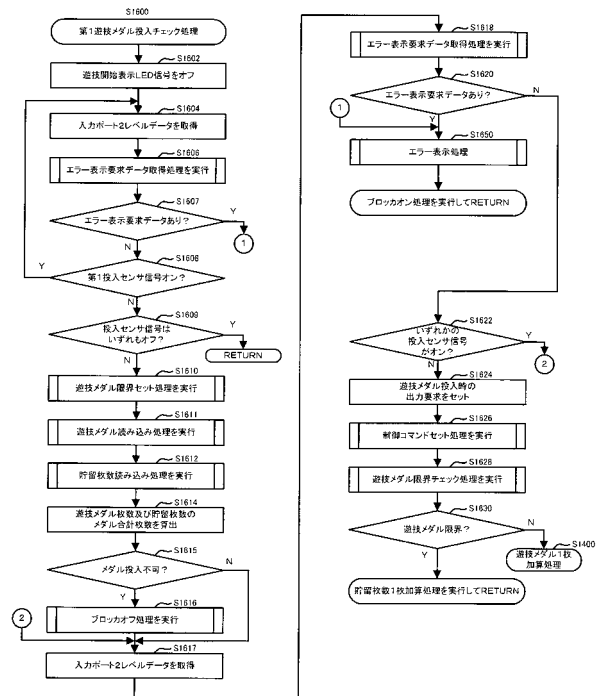
(図369)(第18)



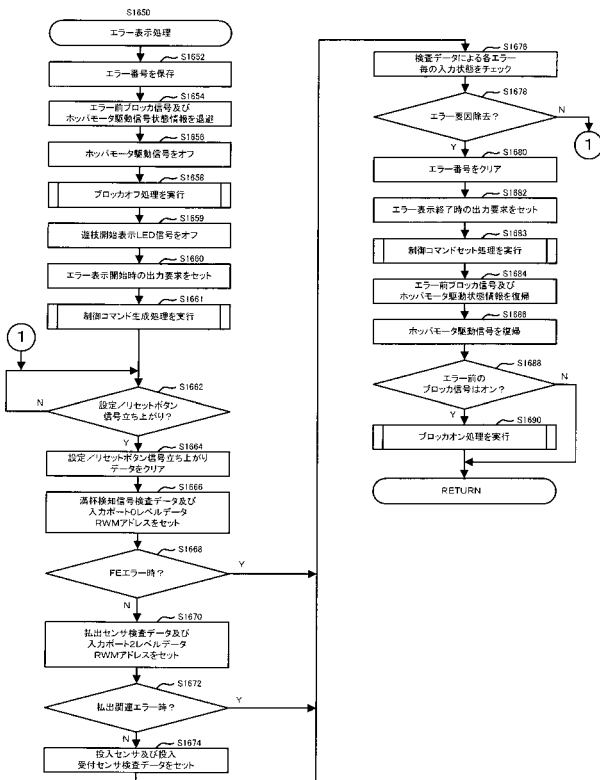
(図370)(第18)



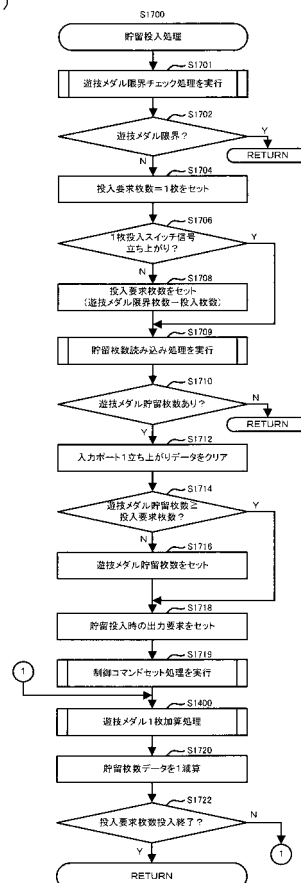
(図371)(第18)



(図372)(第18)

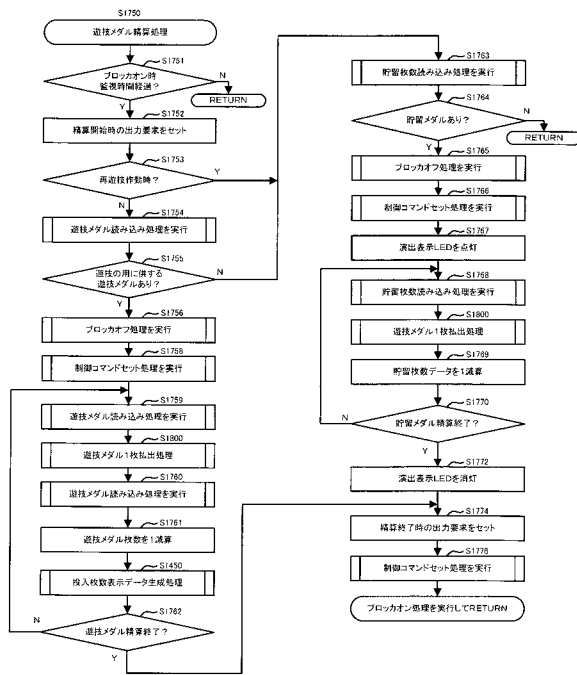


(図373)(第18)



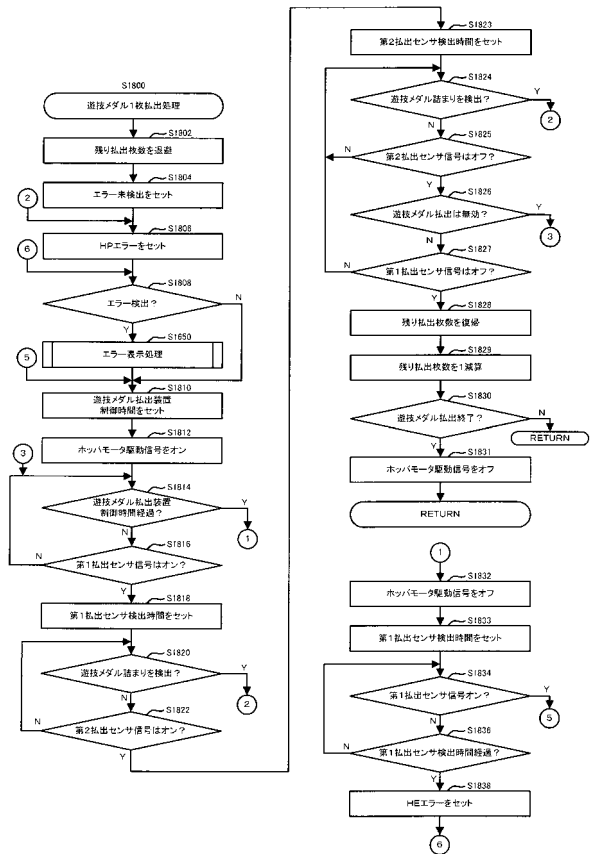
【図 3 7 4】

(図374)(第18)



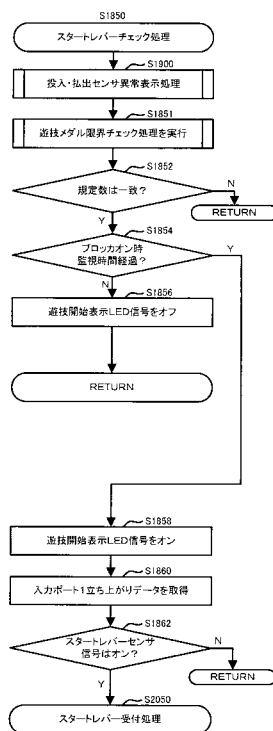
【図 3 7 5】

(図375)(第18)



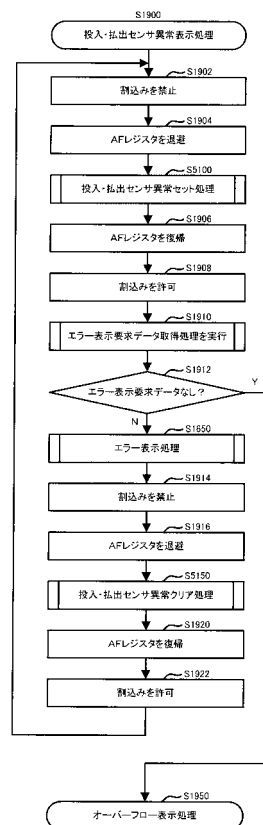
【図 3 7 6】

(図376)(第18)



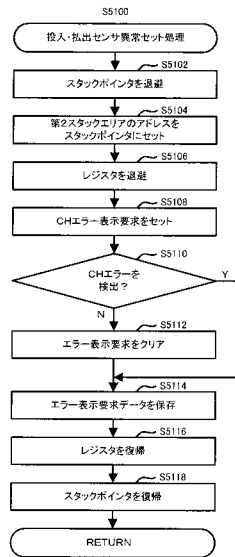
【図 3 7 7】

(図377)(第18)



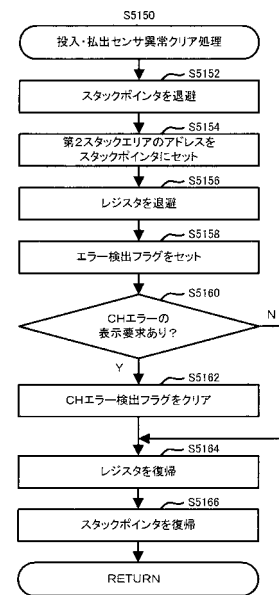
【図 378】

(図378)(第18)



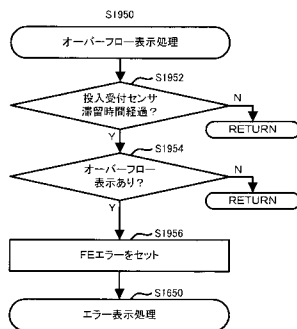
【図 379】

(図379)(第18)



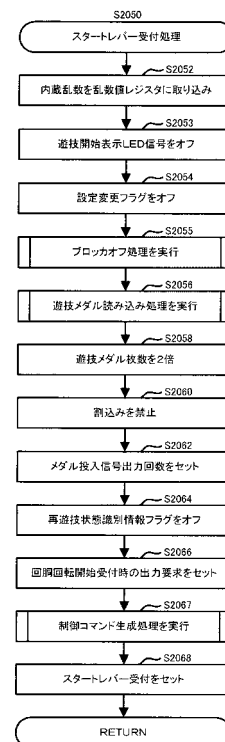
【図 380】

(図380)(第18)

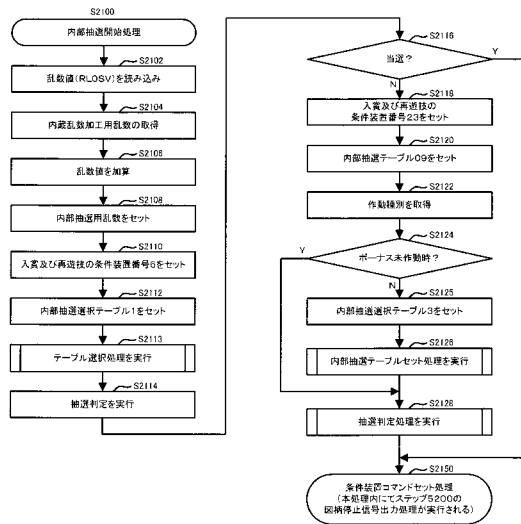


【図 381】

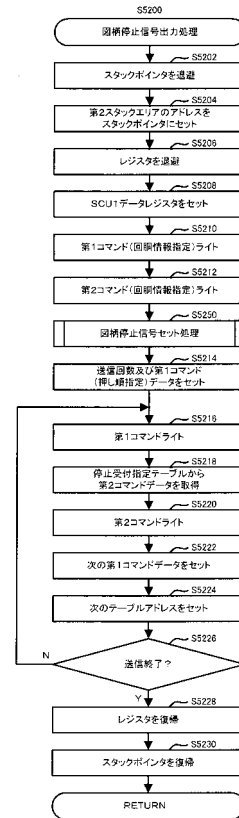
(図381)(第18)



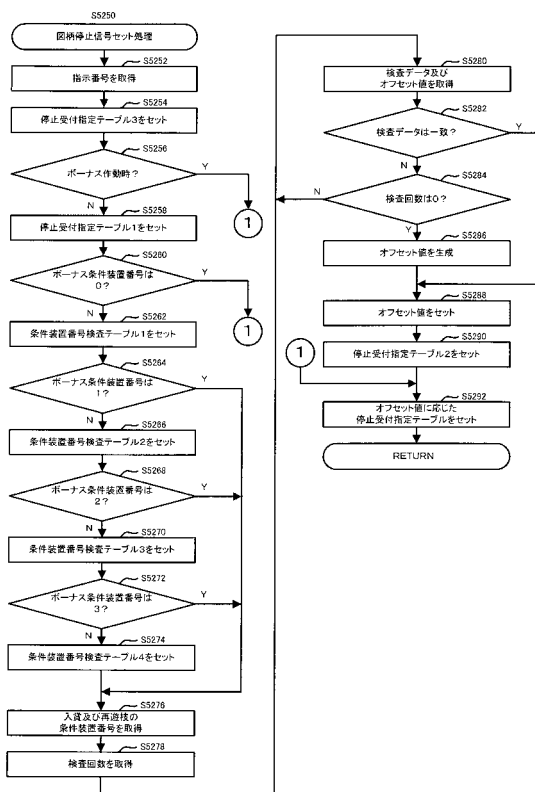
(図382)(第18)



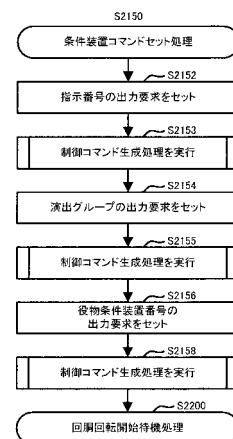
(図383)(第18)



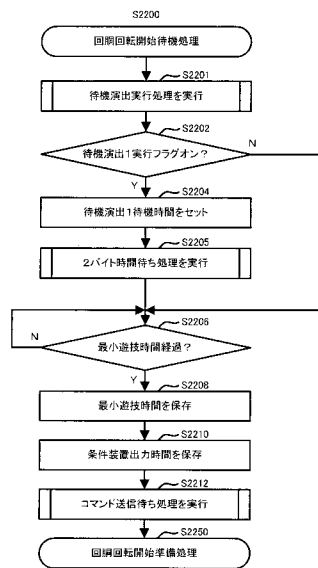
(図384)(第18)



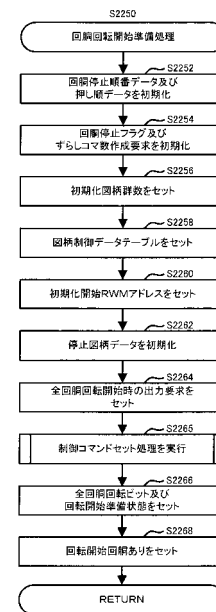
(図385)(第18)



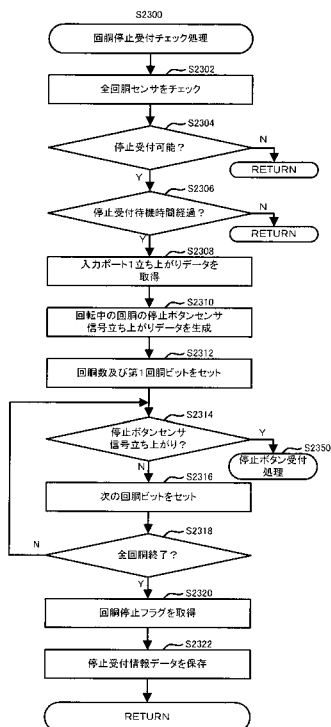
【図 386】
(図386)(第18)



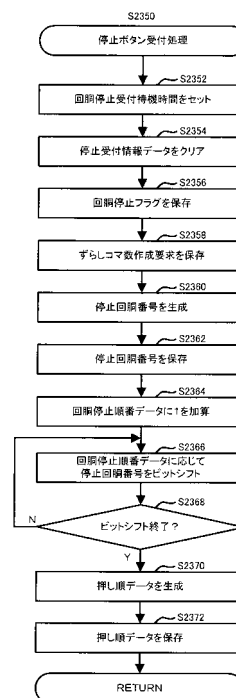
【図 387】
(図387)(第18)



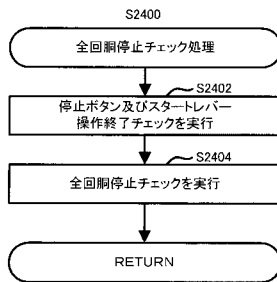
【図 388】
(図388)(第18)



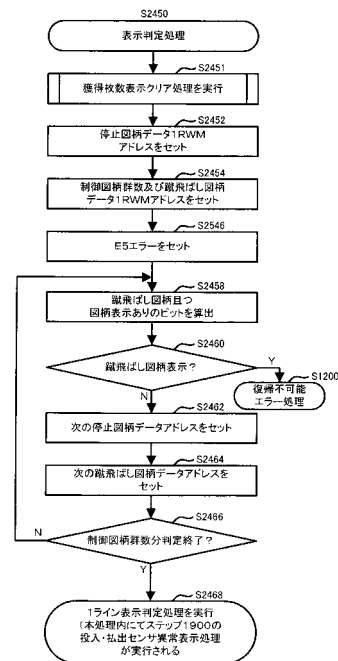
【図 389】
(図389)(第18)



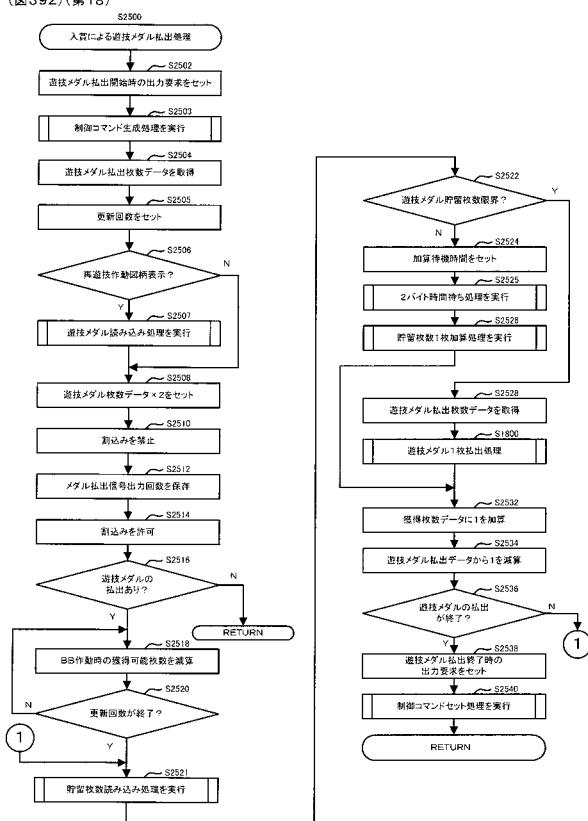
【図 3 9 0】
(図390)(第18)



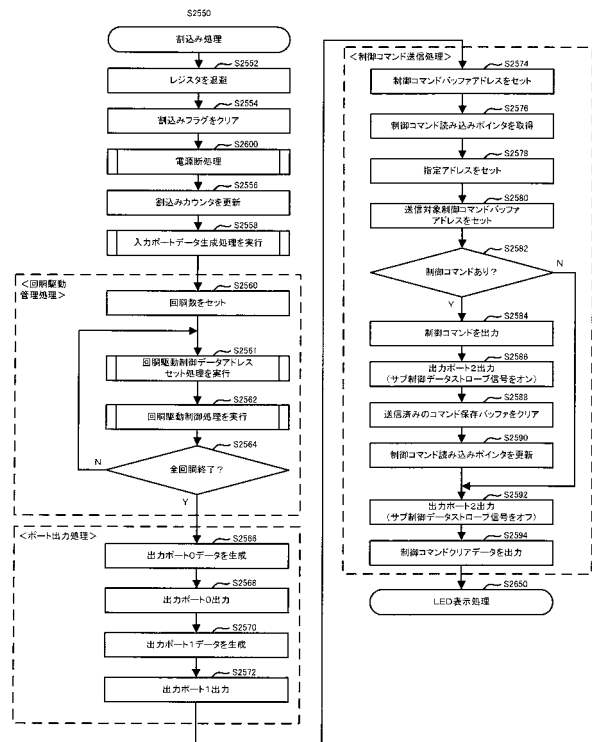
【図 3 9 1】
(図391)(第18)



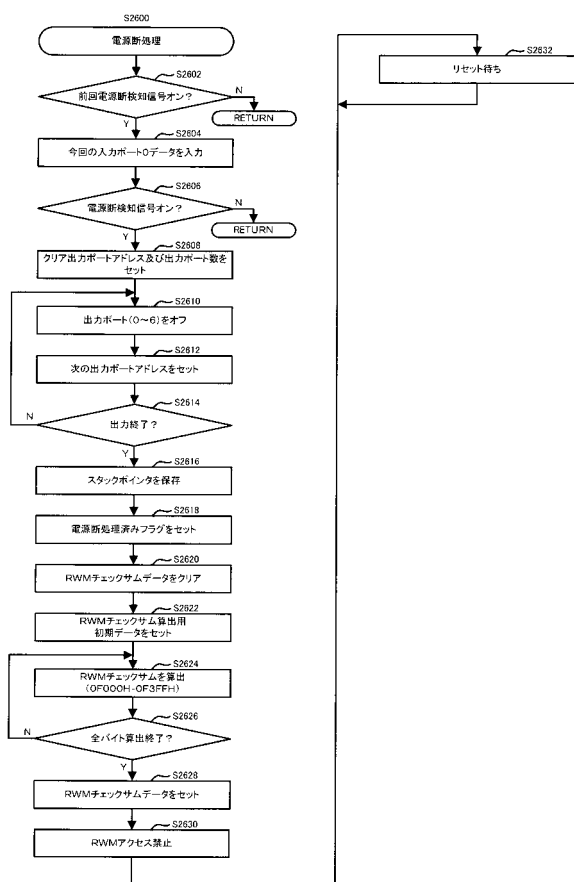
【図 3 9 2】
(図392)(第18)



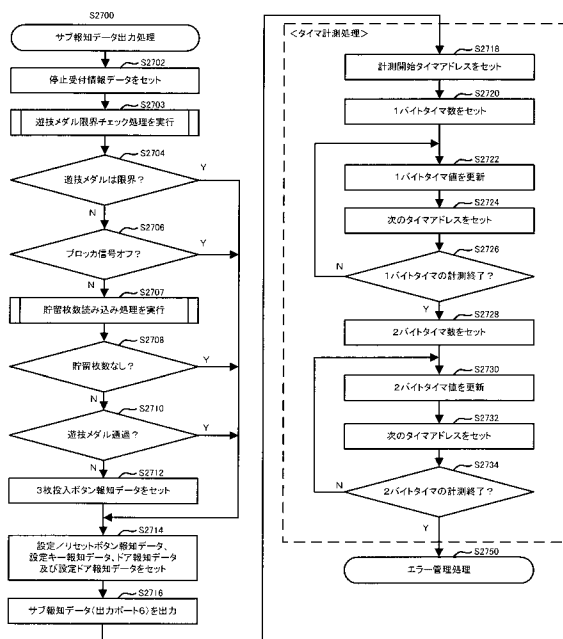
【図 3 9 3】
(図393)(第18)



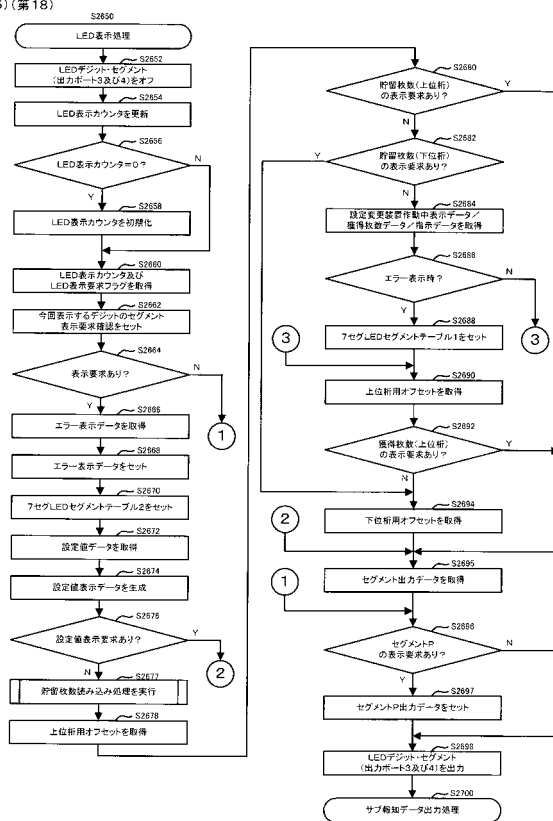
(図394)(第18)



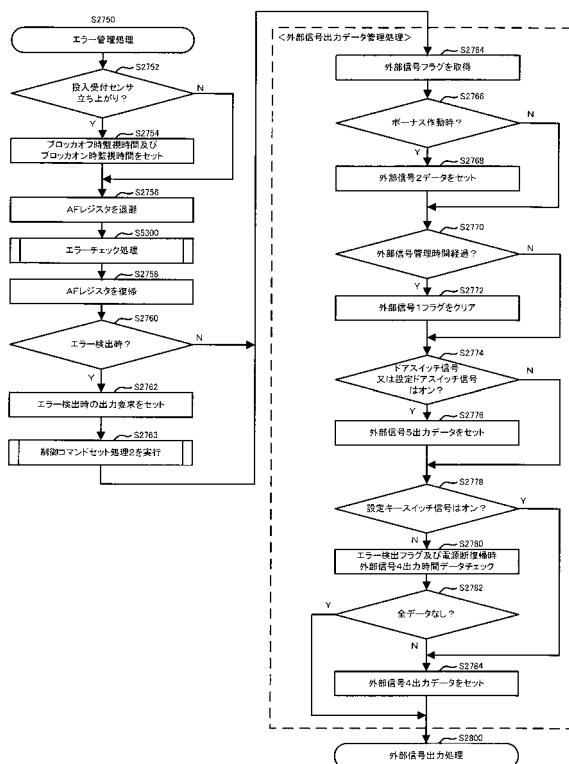
(圖396)(第18)



(图395)(第18)

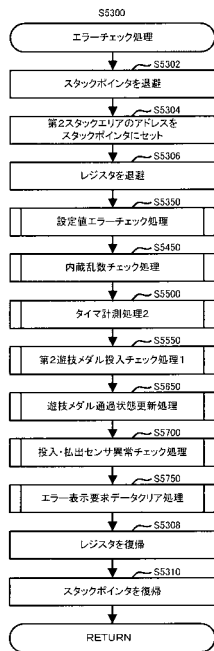


(图397)(第18)



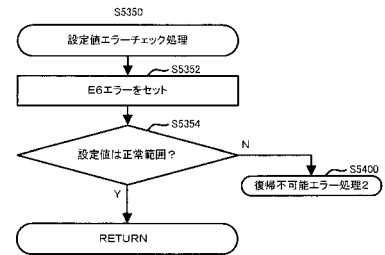
【図 398】

(図398) (第18)



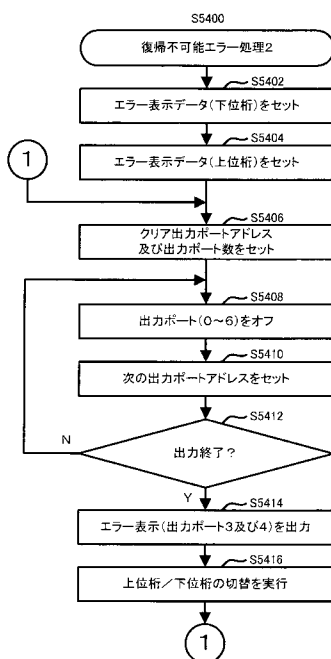
【図 399】

(図399) (第18)



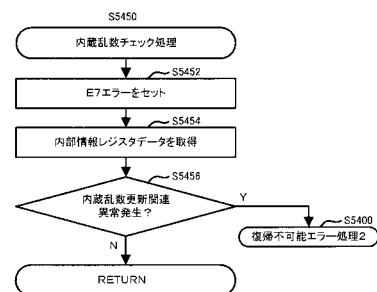
【図 400】

(図400) (第18)

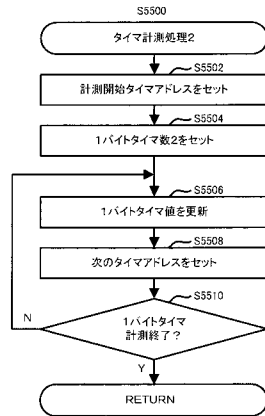


【図 401】

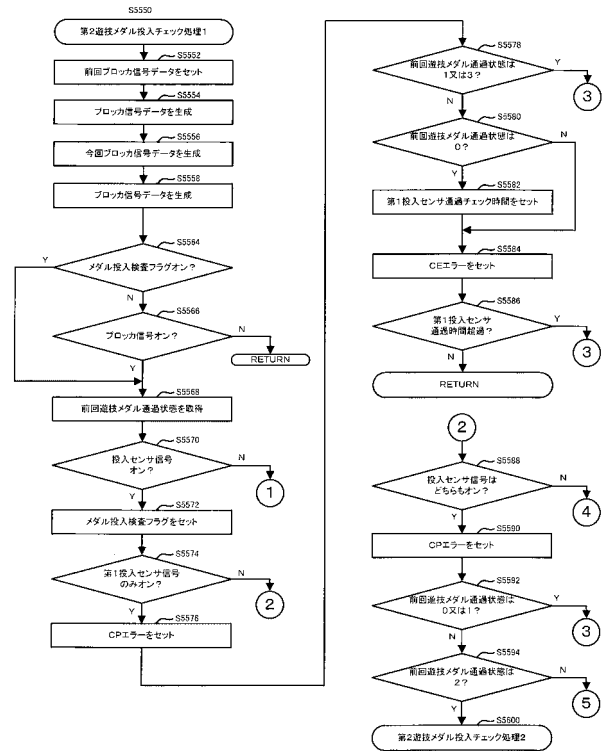
(図401) (第18)



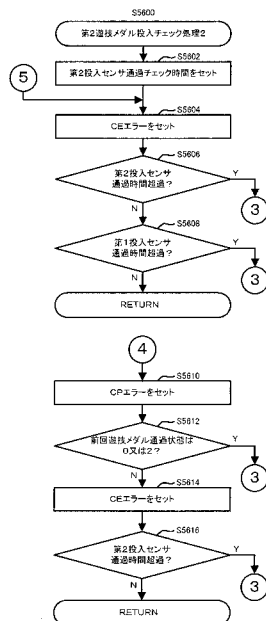
(図402)(第18)



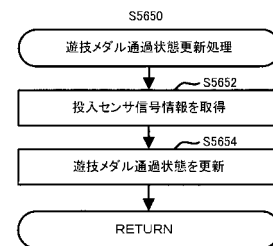
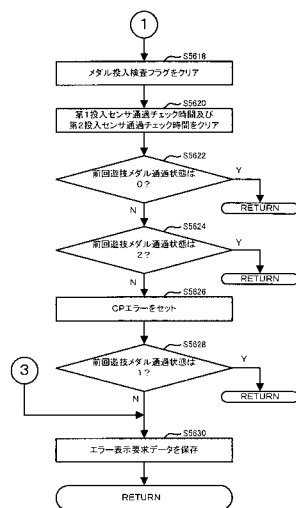
(図403)(第18)



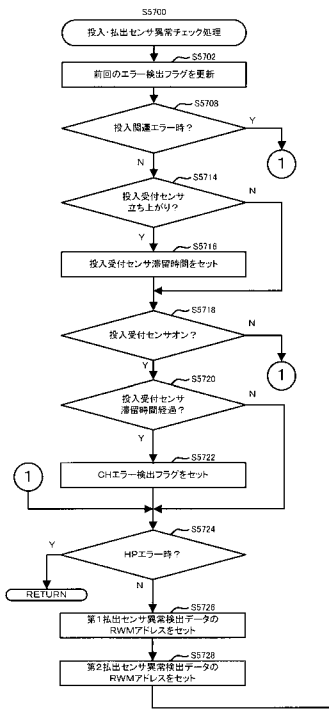
(圖404)(第18)



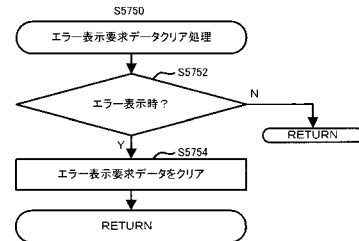
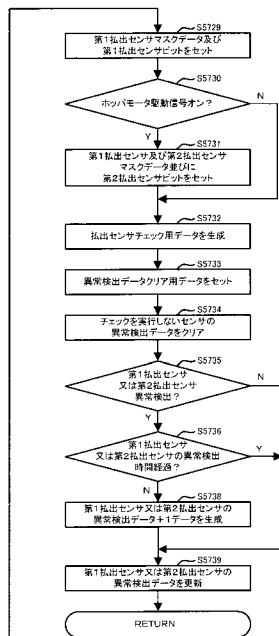
(図405)(第18)



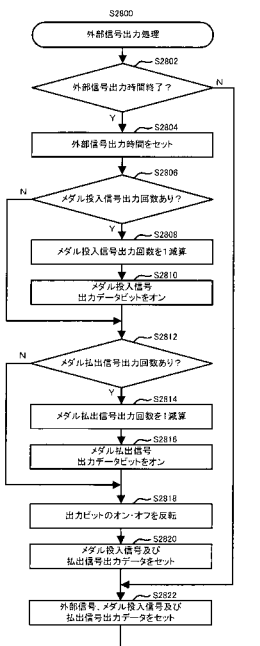
(図406)(第18)



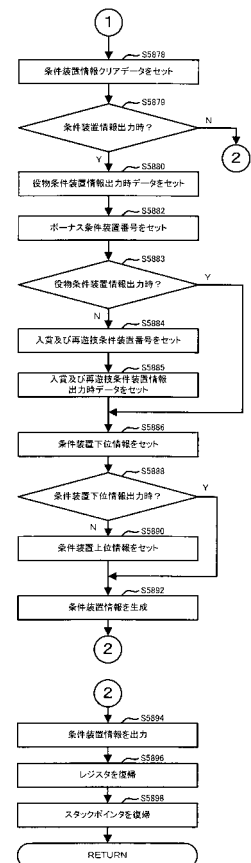
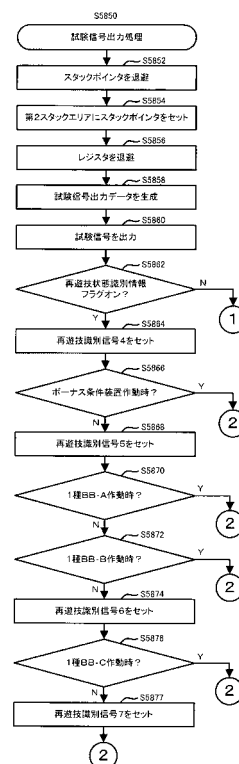
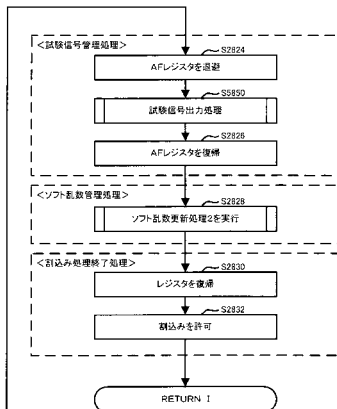
(図407)(第18)



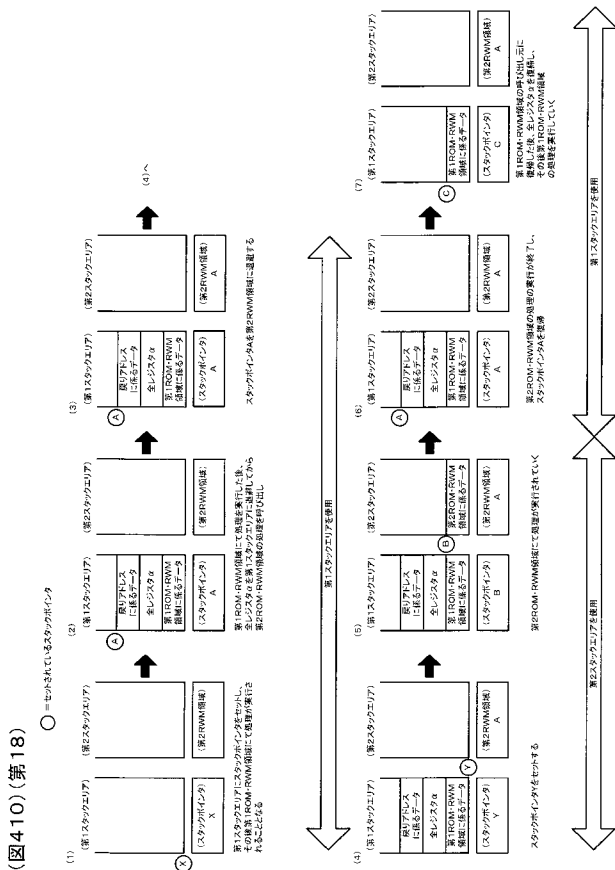
(図408)(第18)



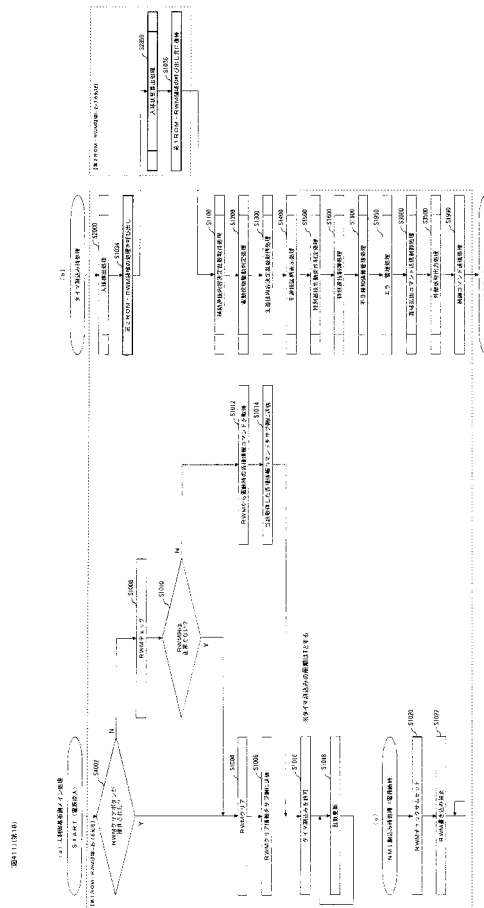
(図409)(第18)



【図 4 1 0】

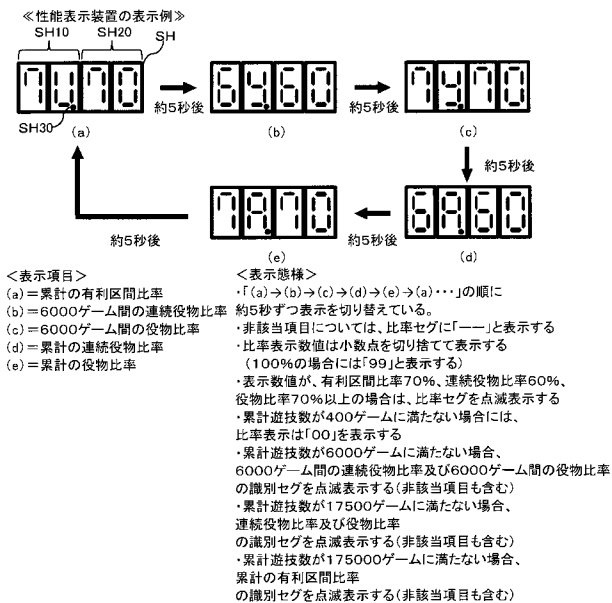


【図 4 1 1】



【図 4 1 2】

(圖412)



【図 4 1 3】

(当選情報生成用テーブル)

アドレス (H)	データ (D)
1300	19
1301	38
1302	52
1303	53
1304	54
1305	57
1306	71
1307	72
1308	73

(圖413)

【図 4 1 4】

(演出グループ番号決定テーブル1)

アドレス (H)	データ (D)
1 2 0 0	0
1 2 0 1	1
1 2 0 2	2
1 2 0 3	3
1 2 0 4	4
1 2 0 5	4
1 2 0 6	4
1 2 0 7	5
1 2 0 8	5
1 2 0 9	5
1 2 0 A	5
1 2 0 B	5
1 2 0 C	5
1 2 0 D	6
1 2 0 E	7
1 2 0 F	8
1 2 1 0	9
1 2 1 1	1 0
1 2 1 2	1 1

(図414)

【図 4 1 6】

(演出グループ番号決定テーブル3)

アドレス (H)	データ (B)
1 2 0 0	0 1 1 1 1 0 0 1
1 2 0 1	0 0 0 0 0 1 1 1
1 2 0 2	1 1 1 0 0 0 0 0

(図416)

【図 4 1 5】

(演出グループ番号決定テーブル2)

アドレス (H)	データ (B)
1 2 0 0	0 0 0 1 / 0 0 0 0
1 2 0 1	0 0 1 1 / 0 0 1 0
1 2 0 2	0 1 0 0 / 0 1 0 0
1 2 0 3	0 1 0 1 / 0 1 0 0
1 2 0 4	0 1 0 1 / 0 1 0 1
1 2 0 5	0 1 0 1 / 0 1 0 1
1 2 0 6	0 1 1 0 / 0 1 0 1
1 2 0 7	1 0 0 0 / 0 1 1 1
1 2 0 8	1 0 1 0 / 1 0 0 1
1 2 0 9	0 0 0 0 / 1 0 1 1

(図415)

【図 4 1 7】

(抽選テーブルの構成)

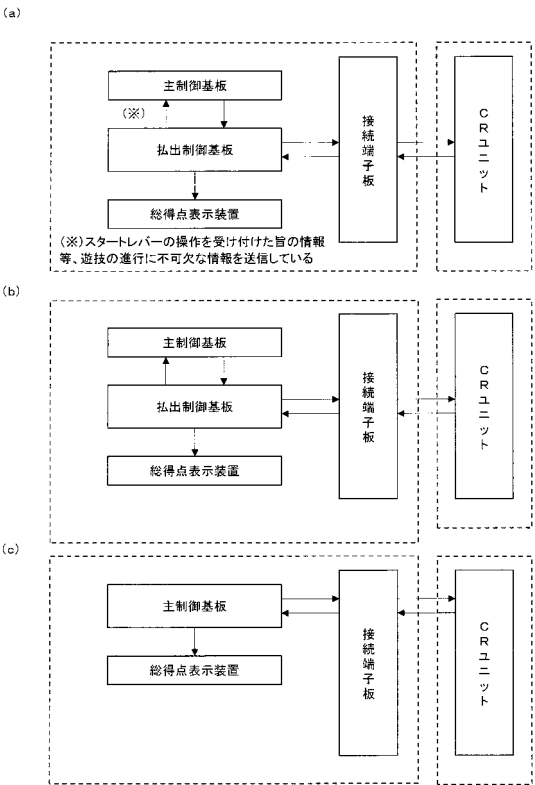
DEFB	10000111	検索番号データ指定+検索番号データ
DEFB	01000110	繰り返しデータ指定+繰り返し当否判定回数
DEFB	00010010	出玉番号データ指定+出玉番号データ
DEFB	00000010	2バイトデータ指定
DEFW	2034	確率データ(全設定共通)
:	:	:

(図417)

【図 4 2 2】
(図422)

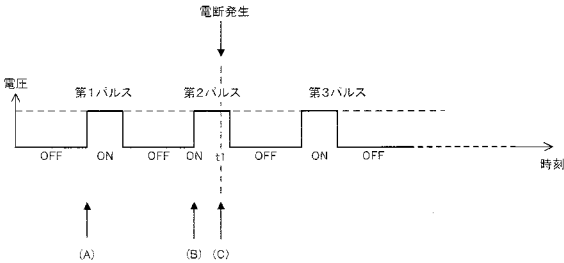
遊技数	当選役	投入枚数	払出枚数
1ゲーム	はずれ	3枚	0枚
2ゲーム	再遊技	3枚	0枚
3ゲーム	はずれ	0枚	0枚
4ゲーム	ベル	3枚	11枚
5ゲーム	はずれ	3枚	0枚
6ゲーム	再遊技	3枚	0枚
7ゲーム	はずれ	0枚	0枚
8ゲーム	再遊技	3枚	0枚
9ゲーム	ベル	0枚	11枚
10ゲーム	はずれ	3枚	0枚

【図 4 2 3】
(図423)



【図 4 2 4】

(図424)



【図 4 2 5】

(図425)

(a)

BB図柄 組み合わせ 数	左リールの 図柄数	中リールの 図柄数	右リールの 図柄数
12	12	1	1
	1	12	1
	1	1	12
	6	2	1
	6	1	2
	2	6	1
	1	6	1
	2	1	6
	1	2	6
	3	2	2
	2	3	2
	2	2	3
4	3	1	
4	1	3	
3	4	1	
1	4	3	
3	1	4	
1	3	4	

(b)

BB図柄 組み合わせ 数	左リールの 図柄数	中リールの 図柄数	右リールの 図柄数
10	10	1	1
	1	10	1
	1	1	10
	5	2	1
	5	1	2
	2	5	1
	1	5	1
	2	1	5
1	2	5	

(c)

BB図柄 組み合わせ 数	左リールの 図柄数	中リールの 図柄数	右リールの 図柄数
6	6	1	1
	1	6	1
	1	1	6
	3	2	1
	3	1	2
	2	3	1
	1	3	2
	2	1	3
1	2	3	

(d)

BB図柄 組み合わせ 数	左リールの 図柄数	中リールの 図柄数	右リールの 図柄数
5	5	1	1
	1	5	1
	1	1	5

【図 4 2 6】

(図426)

アドレス	RAM名称	RAM内容
7F00H		
7F01H		
7F02H	総得点データ	(1) 総得点を示す値
7F03H		
7F04H		
7F05H		
7F06H		
7F07H		
7F08H		
7F09H		
7F0AH	外部信号系データ	(2) 外部信号出力に關係するデータ
7F0BH		
7F0CH		
7F0DH		
7F0EH		
7F0FH		
7F10H		
7F11H		
7F12H		
7F13H	R A M チェックサムデータ	(3) 電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて、特定の値を算出させる為のデータ
7F14H		
7F15H		
7F16H		
7F17H		
7F18H		
7F19H		
7F1AH		
7F1BH		
7F1CH		
7F1DH	制御コマンドバッファ	(4) 副制御基板側に送信するためのコマンド情報
7F1EH		
7F1FH		
7F20H		
7F21H		
7F22H		
7F23H		
7F24H		
7F25H		
7F26H		
7F27H		
7F28H		
7F29H		
7F2AH		
7F2BH		
7F2CH		
7F2DH		
7F2EH		
7F2FH		
7F30H		
7F31H		
7F32H		
7F33H		
7F34H		
7F35H		
7F36H		
7F37H		
7F38H		
7F39H		
7F3AH		
7F3BH		
7F3CH		
7F3DH		
7F3EH		
7F3FH		
7F40H		
7F41H		
7F42H		
7F43H		
7F44H		
7F45H		
7F46H		
7F47H		
7F48H		
7F49H		
7F4AH		
7F4BH		
7F4CH		
7F4DH		
7F4EH		
7F4FH		
7F50H		
7F51H		
7F52H		
7F53H		
7F54H		
7F55H		
7F56H		
7F57H		
7F58H		
7F59H		
7F5AH		
7F5BH		
7F5CH		
7F5DH		
7F5EH		
7F5FH		
7F60H		
7F61H		
7F62H		
7F63H		
7F64H		
7F65H		
7F66H		
7F67H		
7F68H		
7F69H		
7F6AH		
7F6BH		
7F6CH		
7F6DH		
7F6EH		
7F6FH		
7F70H		
7F71H		
7F72H		
7F73H		
7F74H		
7F75H		
7F76H		
7F77H		
7F78H		
7F79H		
7F7AH		
7F7BH		
7F7CH		
7F7DH		
7F7EH		
7F7FH		
7F80H		
7F81H		
7F82H		
7F83H		
7F84H		
7F85H		
7F86H		
7F87H		
7F88H		
7F89H		
7F8AH		
7F8BH		
7F8CH		
7F8DH		
7F8EH		
7F8FH		
7F90H		
7F91H		
7F92H		
7F93H		
7F94H		
7F95H		
7F96H		
7F97H		
7F98H		
7F99H		
7FA0H		
7FA1H		
7FA2H		
7FA3H		
7FA4H		
7FA5H		
7FA6H		
7FA7H		
7FA8H		
7FA9H		
7FAAH		
7FABH		
7FACH		
7FADH		
7FAEH		
7FAFH		
7FB0H		
7FB1H		
7FB2H		
7FB3H		
7FB4H		
7FB5H		
7FB6H		
7FB7H		
7FB8H		
7FB9H		
7FBAH		
7FBBH		
7FBCH		
7FBDH		
7FBEH		
7FBFH		
7FC0H		
7FC1H		
7FC2H		
7FC3H		
7FC4H		
7FC5H		
7FC6H		
7FC7H		
7FC8H		
7FC9H		
7FCAH		
7FCBH		
7FCCH		
7FCDH		
7FCEH		
7FCFH		
7FD0H		
7FD1H		
7FD2H		
7FD3H		
7FD4H		
7FD5H		
7FD6H		
7FD7H		
7FD8H		
7FD9H		
7FDAH		
7FDBH		
7FDDH		
7FDEH		
7FDFH		
7FE0H		
7FE1H		
7FE2H		
7FE3H		
7FE4H		
7FE5H		
7FE6H		
7FE7H		
7FE8H		
7FE9H		
7FEAH		
7FEBH		
7FEC		
7FED		
7FEE		
7FEEH		
7FEFH		
7FF0H		
7FF1H		
7FF2H		
7FF3H		
7FF4H		
7FF5H		
7FF6H		
7FF7H		
7FF8H		
7FF9H		
7FFAH		
7FFBH		
7FFCH		
7FFDH		
7FFE		
7FFEH		
7FFFH		
8000H		

【図 4 2 8】

(図428)

<<条件後部の当選率の一例1>>

<4 0 0 ゲーム間の最大・最小 O U T>

400ゲーム間	
下限出玉率	1/3
再遊技を3枚OUT 3枚INとした場合の最小OUT	400
再遊技を0枚OUT 0枚INとした場合の最大OUT	346
再遊技を0枚OUT 0枚INとした場合の最小OUT	2.2
再遊技を3枚OUT 3枚INとした場合の最大OUT	2640
再遊技を0枚OUT 0枚INとした場合の最大OUT	2283.6

<再遊技を0枚 O U T 0枚 I Nとした場合の当選率>

(A 1)

400ゲーム間ボーナスが当選しなくても 満たさなければならない当選率 (ベルが8枚払出の場合)		
条件装置	払出枚数	当選率
B B	300	163
R B	120	163
再遊技	0	8978
ベル	8	7086
分母		65536

(A 2)

400ゲーム間ボーナスが当選しなくても 満たさなければならない当選数(ベルが15枚払出の場合)		
条件装置	払出枚数	当選数
合計のOUT	300	163
第1種特別役	120	163
再遊技	0	8978
ベル	15	3779
分母		65536

(A 3)

400ゲーム間ボーナスが当選しない場合に 設計可能な最大の置数(ベルが8枚払出の場合)		
条件装置	払出枚数	置数
B B	300	163
R B	120	163
再遊技	0	8978
ベル	8	46755
分母		65536

(A 4)

400ゲーム間ボーナスが当選しない場合に 設計可能な最大の置数（ベルが15枚払出の場合）		
条件装置	払出枚数	置数
合計のOUT	300	163
第1種特別役	120	163
再遊技	0	8978
ベル	15	24936
分母		65536

【図 4 2 7】

(図427)

(A)	本日のゲーム間出金率を1.5%未満 再遊技を3枚のO U T 3枚 I Nとした場合		(D)	ゲームを1 回遊技を2枚のO U T 1枚 I Nとした場合		4000	5000	17500
A 1	合計の O U T	12000	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	合計の O U T	12000	18000	52500	
A 2	合計の I N	2640未満	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	合計の I N	2640	36800	115500	
A 3	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1584未満	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1584	2760	6000	
A 4	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	11038	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	1038	1570	4512	
A 5	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	2394	34260	99230	
A 6	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784未満	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	1370	26550	59900	
A 7	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1370	1570	39897	
A 8	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	9140未満	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 9	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	54	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 10	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	1304	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 11	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 12	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 13	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 14	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 15	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 16	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 17	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 18	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 19	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 20	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 21	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 22	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 23	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 24	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 25	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 26	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 27	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 28	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 29	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 30	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 31	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 32	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 33	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 34	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 35	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 36	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 37	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 38	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 39	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 40	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 41	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 42	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 43	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 44	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 45	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 46	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 47	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 48	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 49	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 50	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 51	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 52	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 53	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 54	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 55	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 56	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 57	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 58	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 59	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 60	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 61	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 62	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 63	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 64	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 65	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 66	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 67	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 68	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 69	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 70	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 71	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 72	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 73	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 74	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 75	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 76	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 77	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 78	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 79	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 80	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 81	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 82	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 83	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 84	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 85	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 86	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 87	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 88	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 89	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 90	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	2784	再遊技を3枚のO U T 1枚 I Nとした場合	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最大 O U T	54	81	2302	
A 91	再遊技を0枚のO U T 0枚 I Nとした場合の最小 O U T	1039						

【図 4 3 0】

(図430)

<<条件装置の当選率の一例 3>>

6 0 0 0 ゲーム間		
下出玉率	1/2	
再遊技を 3 枚 O U T 3 枚 I N とした場合の最小 O U T	9000	
再遊技を 0 枚 O U T 0 枚 I N とした場合の最小 O U T	7768.5	
上出玉率	1.25	
再遊技を 3 枚 O U T 3 枚 I N とした場合の最大 O U T	22680	
再遊技を 0 枚 O U T 0 枚 I N とした場合の最大 O U T	19576.62	

<再遊技を 0 枚 O U T 0 枚 I N とした場合の置数>

(C 1)

6 0 0 0 ゲーム間ボーナスが当選しない場合に満たさなければならない置数 (ベルが 8 枚払出の場合)		
条件装置	払出枚数	置数
B B	300	163
R B	120	163
再遊技	0	8978
ベル	8	10605
分母		65536

(C 2)

6 0 0 0 ゲーム間ボーナスが当選しない場合に満たさなければならない置数 (ベルが 1 5 枚払出の場合)		
条件装置	払出枚数	置数
合計の O U T	300	163
第 1 種特別役	120	163
再遊技	0	8978
ベル	15	5656
分母		65536

(C 3)

6 0 0 0 ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数 (ベルが 8 枚払出の場合)		
条件装置	払出枚数	置数
B B	300	163
R B	120	163
再遊技	0	8978
ベル	8	26727
分母		65536

(C 4)

6 0 0 0 ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数 (ベルが 1 5 枚払出の場合)		
条件装置	払出枚数	置数
合計の O U T	300	163
第 1 種特別役	120	163
再遊技	0	8978
ベル	15	14254
分母		65536

【図 4 3 1】

(図431)

<<条件装置の当選率の一例 4>>

<1 7 5 0 0 ゲーム間の最大・最小 O U T>

1 7 5 0 0 ゲーム間		
下出玉率	3/5	
再遊技を 3 枚 O U T 3 枚 I N とした場合の最小 O U T	31500	
再遊技を 0 枚 O U T 0 枚 I N とした場合の最小 O U T	27185.4	
上出玉率	1.15	
再遊技を 3 枚 O U T 3 枚 I N とした場合の最大 O U T	60375	
再遊技を 0 枚 O U T 0 枚 I N とした場合の最大 O U T	52105.35	

<再遊技を 0 枚 O U T 0 枚 I N とした場合の置数>

(D 1)

1 7 5 0 0 ゲーム間ボーナスが当選しない場合に満たさなければならない置数 (ベルが 8 枚払出の場合)		
条件装置	払出枚数	置数
B B	300	163
R B	120	163
再遊技	0	8978
ベル	8	12725
分母		65536

(D 2)

1 7 5 0 0 ゲーム間ボーナスが当選しない場合に満たさなければならない置数 (ベルが 1 5 枚払出の場合)		
条件装置	払出枚数	置数
合計の O U T	300	163
第 1 種特別役	120	163
再遊技	0	8978
ベル	15	6787
分母		65536

(D 3)

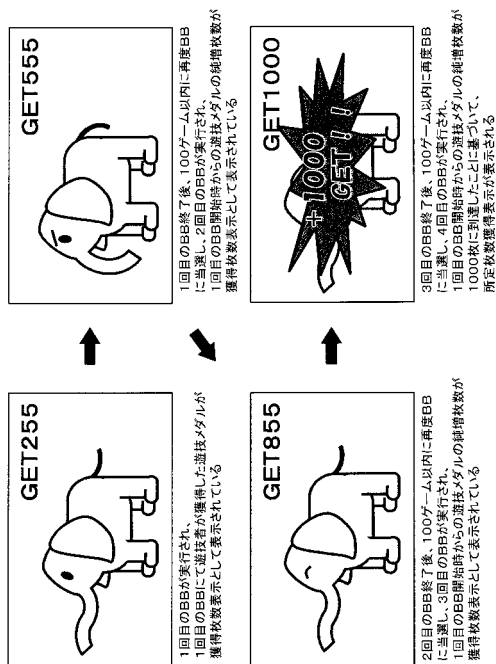
1 7 5 0 0 ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数 (ベルが 8 枚払出の場合)		
条件装置	払出枚数	置数
B B	300	163
R B	120	163
再遊技	0	8978
ベル	8	24391
分母		65536

(D 4)

1 7 5 0 0 ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数 (ベルが 1 5 枚払出の場合)		
条件装置	払出枚数	置数
合計の O U T	300	163
第 1 種特別役	120	163
再遊技	0	8978
ベル	15	13008
分母		65536

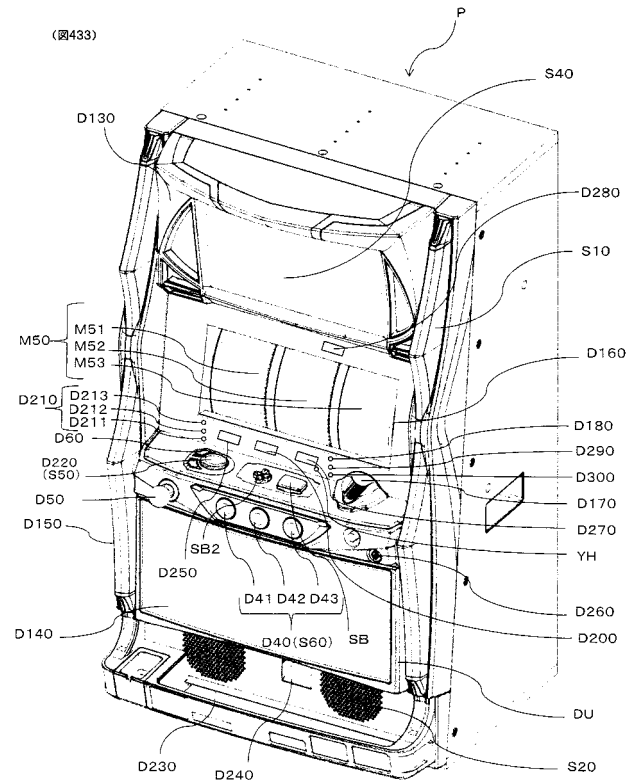
【図 4 3 2】

(図432)

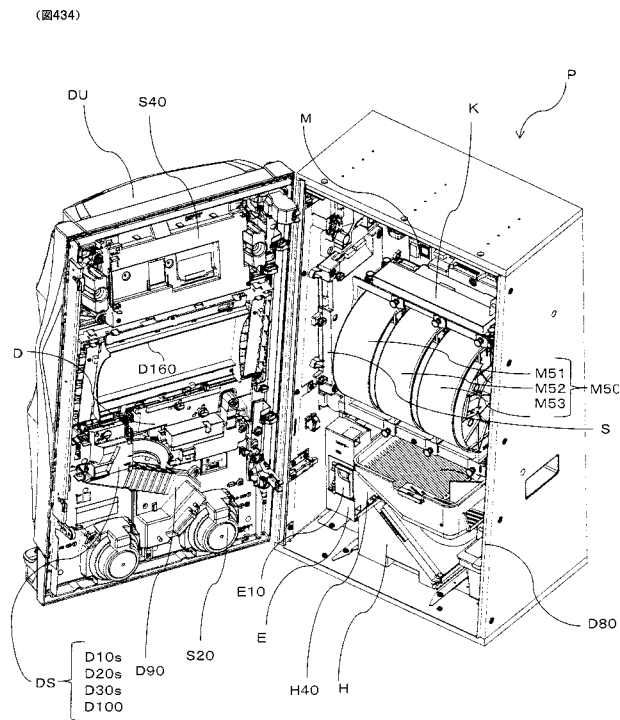


【図 4 3 3】

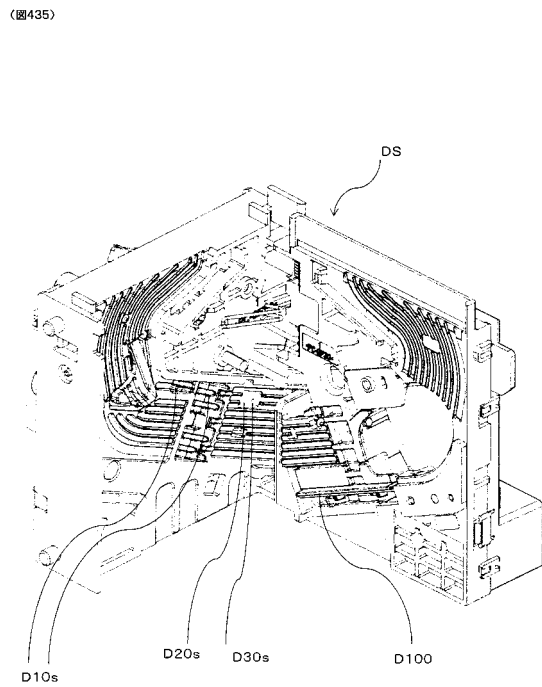
(図433)



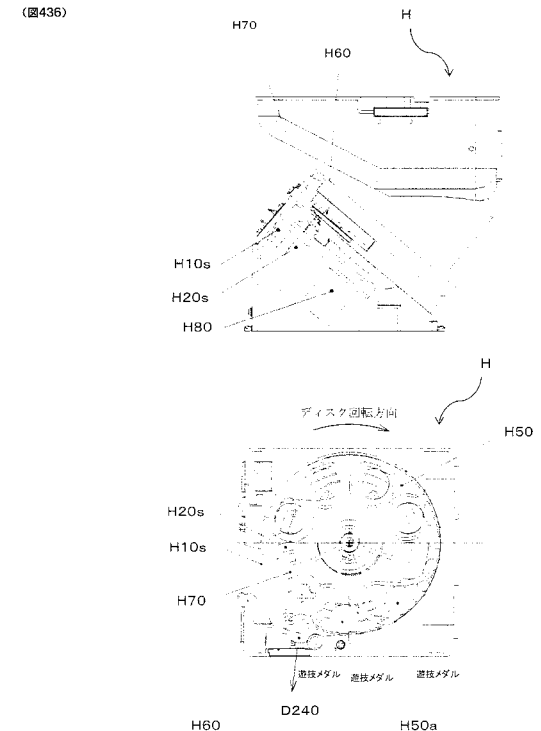
【図 4 3 4】



【図 4 3 5】



【図 4 3 6】



【図 4 3 7】

(図437)

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	3枚
1種B B-A~C作動時	3枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール20コマで構成

左リール	中リール	右リール
左リール	中リール	右リール

停止ボタン	停止リール
左ボタン	左リール
中ボタン	中リール
右ボタン	右リール

(3) 有効ライン

規定数3枚
有効ライン1

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

【図 4 3 8】

(図438)

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

	図柄名称
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

【図 4 3 9】

(図439)

【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	発生確率	図柄組合せ番号	役別等
1				1/1000000	A	1種目B
2				1/1000000	B	1種目B
3				1/1000000	C	1種目B
4				1/1000000	1	1種目B
5				1/1000000	1	1種目B
6				1/1000000	2	1種目B
7				1/1000000	2	1種目B
8				1/1000000	2	1種目B
9				1/1000000	2	1種目B
10				1/1000000	3	1種目B
11				1/1000000	3	1種目B
12				1/1000000	3	1種目B
13				1/1000000	3	1種目B
14				1/1000000	4	1種目B
15				1/1000000	4	1種目B
16				1/1000000	4	1種目B
17				1/1000000	4	1種目B
18				1/1000000	4	1種目B
19				1/1000000	4	1種目B
20				1/1000000	5	1種目B

【図 4 4 0】

(図440)

【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	発生確率	図柄組合せ番号	役別等
21				1/1000000	1	
22				1/1000000	1	
23				1/1000000	2	
24				1/1000000	3	
25				1/1000000	3	
26				1/1000000	3	
27				1/1000000	3	
28				1/1000000	4	
29				1/1000000	4	
30				1/1000000	4	
31				1/1000000	4	
32				1/1000000	6	
33				1/1000000	6	
34				1/1000000	6	
35				1/1000000	6	
36				1/1000000	7	
37				1/1000000	7	
38				1/1000000	7	
39				1/1000000	8	
40				1/1000000	8	

【図 4 4 1】

(図441)

【図柄組み合わせ一覧3】

	左リール	中リール	右リール	発生確率	図柄組合せ番号	役別等
41				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
42				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
43				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
44				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
45				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
46				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
47				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
48				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
49				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
50				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
51				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
52				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
53				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
54				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
55				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
56				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
57				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
58				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
59				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
60				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
61				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
62				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
63				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
64				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
65				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
66				1/1000000	1	押し勝てぬ役目
67				1/1000000	1	押し勝てぬ役目

【 図 4 4 3 】

(E442)

【図 4 4 5】



※RT2(BB内部中)において、当選番号21～23及び当選番号25～27のBB役と小役とが重複している候補並びに当選した場合には、BB役が無効となり小役のみが停止表示し得る。
RT2(BB内部中)において、当選番号19、20又は24のBB役が当選した場合には、BB役は無効となりハズレと同様の停止表示態様となる。

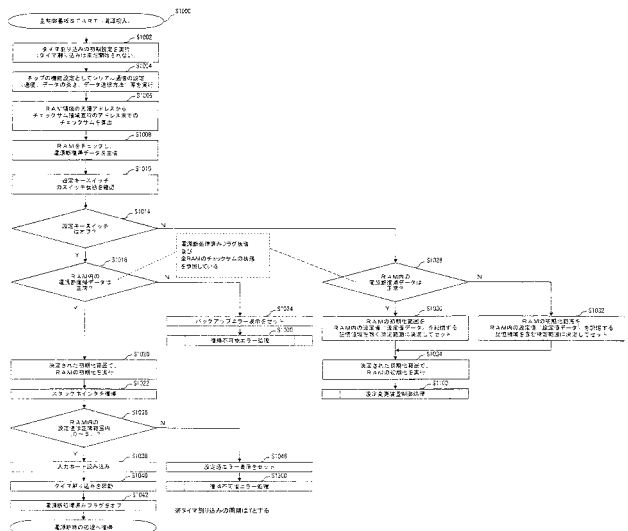
【共通ベル出現率】

※共通ベルの出現率(抽選確率)は設定値によって相違する
また、共通ベルに当選しても、AT抽選、AT上乗し抽選及び

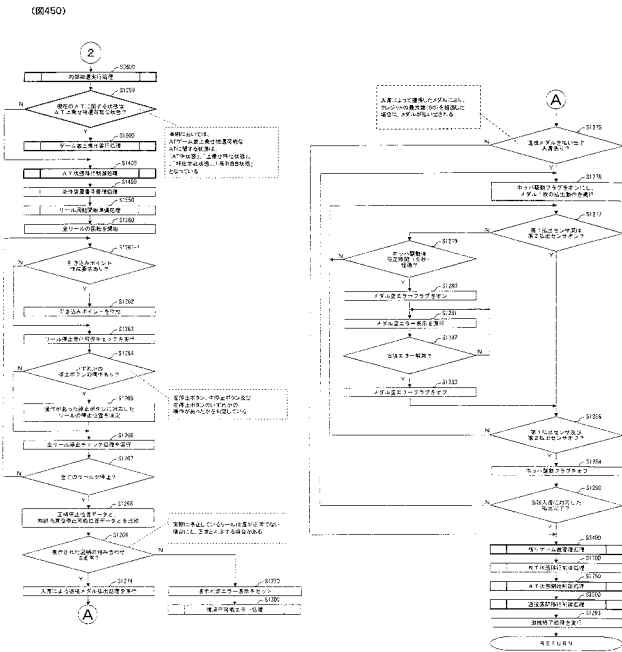
※1種BB-A及び1種BB-C(合算)の出現率は設定値に拘らず同一であるが、1種BB-B(合算)の出現率は設定値によって相違する

【1連BB-C出現率】

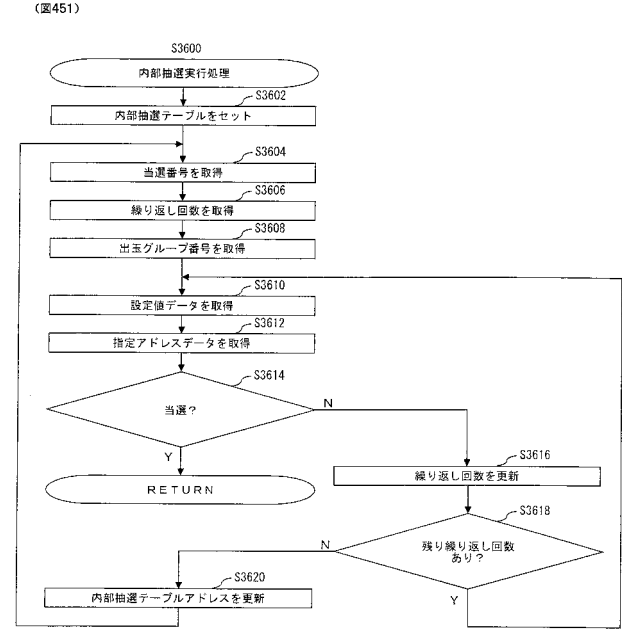
1連BB-Cを含む条件発生時の各票 RT投票に拘らず出現率は一律			
設定1	設定2	設定3	
150	100	150	150
設定4	設定5	設定6	
160	160	160	160



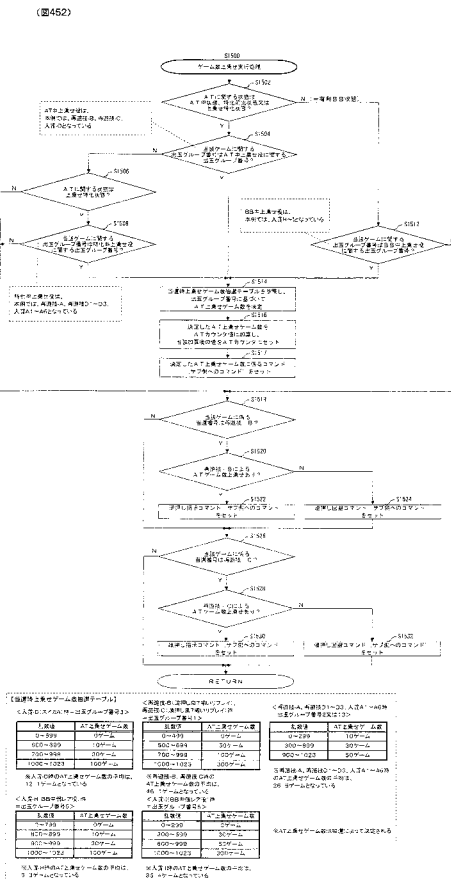
【図 450】



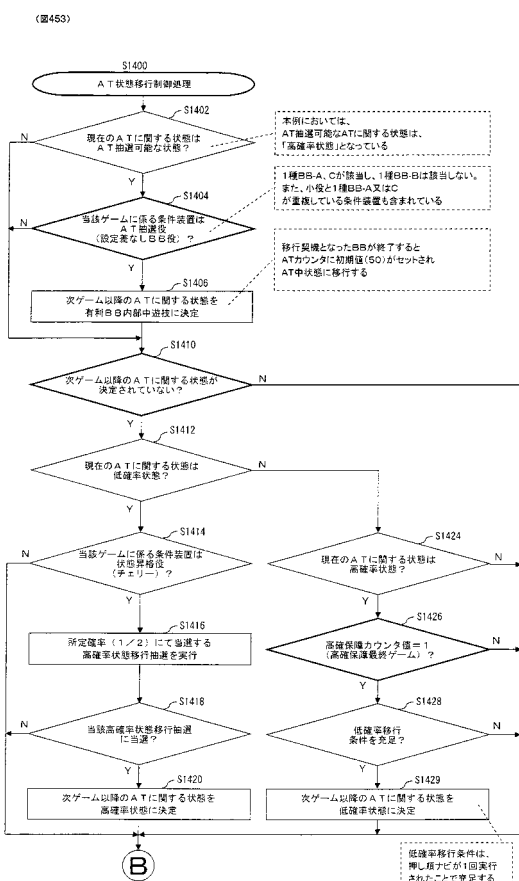
【図 451】



【図 452】

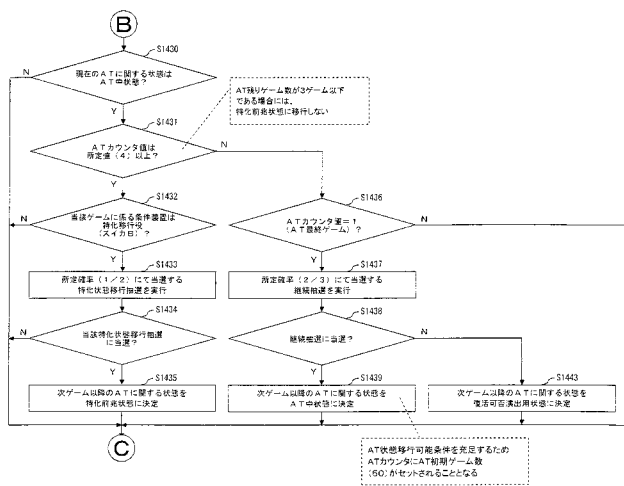


【図 453】



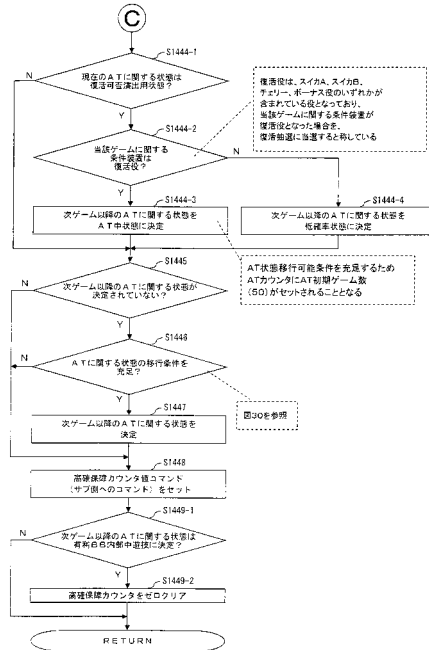
【図 4 5 4】

(図454)



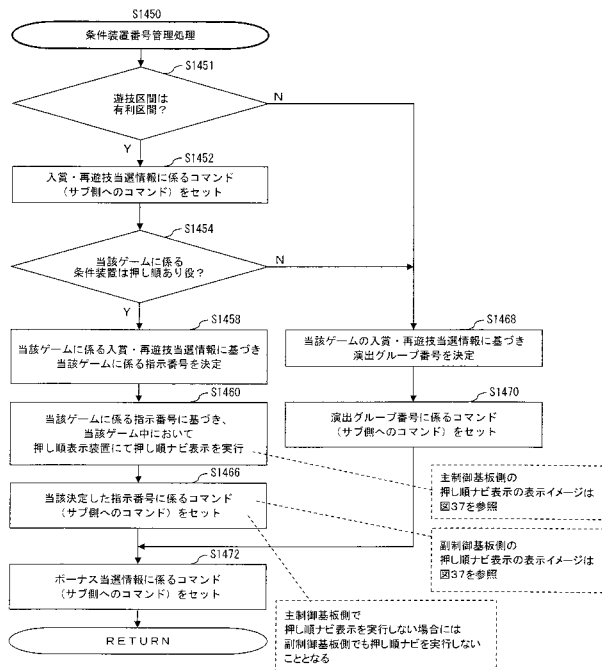
【図 4 5 5】

(図455)



【図 4 5 6】

(図456)

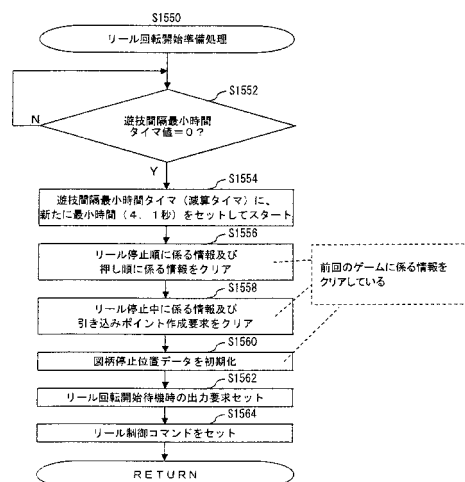


【押し順ナビ表示例】

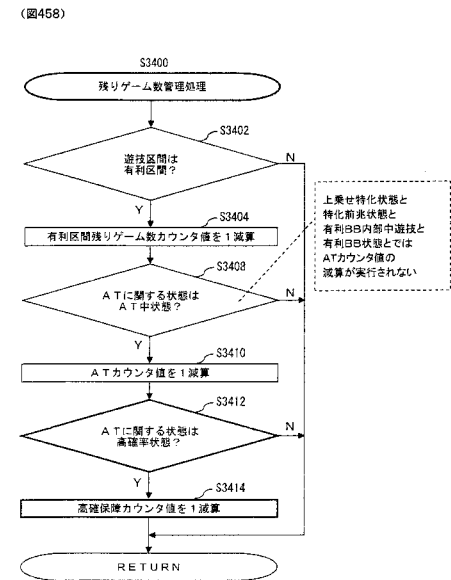
<AT中状態の場合>
 ・転落再遊技が含まれる場合 転落再遊技とならない押し順ナビ
 ・押し順ベルの場合 最も払出枚数が多くなる押し順ナビ

【図 4 5 7】

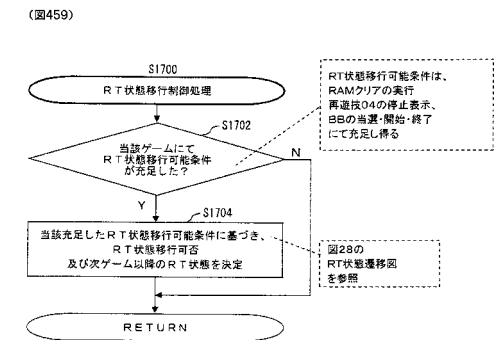
(図457)



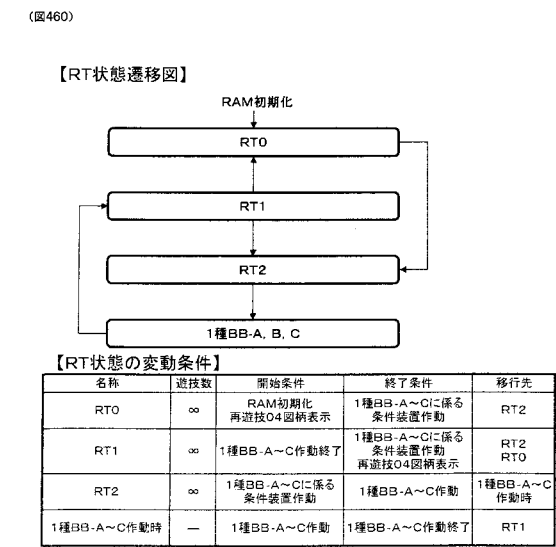
【図 4 5 8】



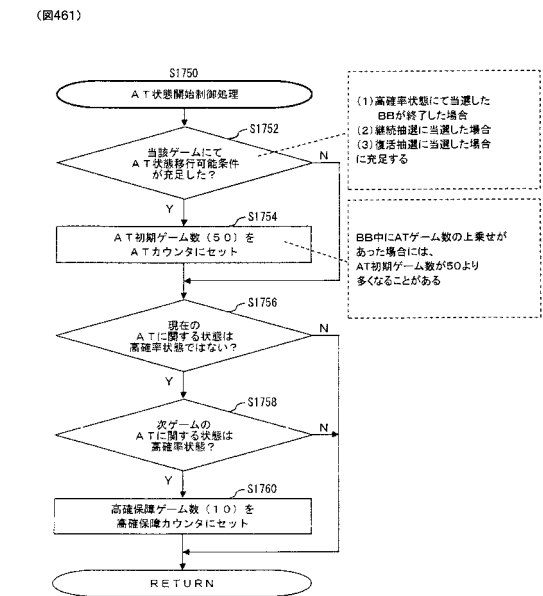
【図 4 5 9】



【図 4 6 0】



【図 4 6 1】



(圖462)



(圖463)



(圖464)

(圖465)



.....

熱理となっている

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

- ・ リール回転開始時機状態に更新する

1. <http://www.who.int>

.....

リールが停止している場合には、

[illegible]

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 1039 1040 1

・リークセンサがインディックスを検出することで

.....

所定時間が経過？

Y 25132

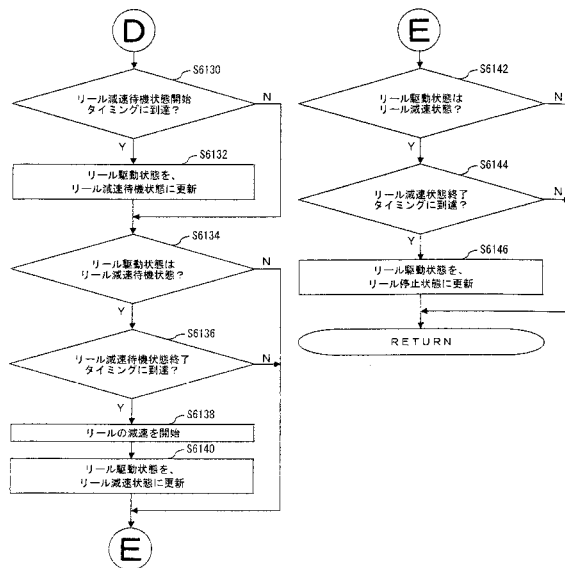
与一般超動伏型並、

Fig. 10 is a schematic diagram of a cross-section of a substrate. It shows a top layer and a bottom layer separated by a dashed line. A label '50128' points to the bottom layer.

ルール再追加通知を実行

【図 4 6 6】

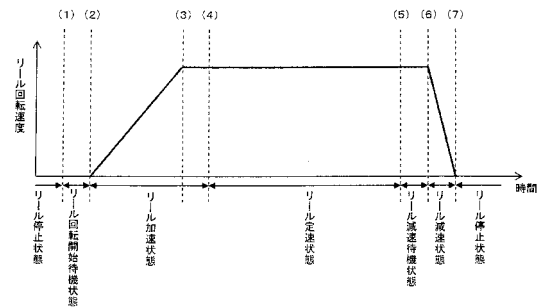
(図466)



【図 4 6 7】

(図467)

<リール回転速度イメージ>

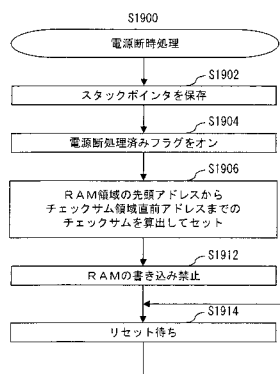


<ステップモータ励磁イメージ>

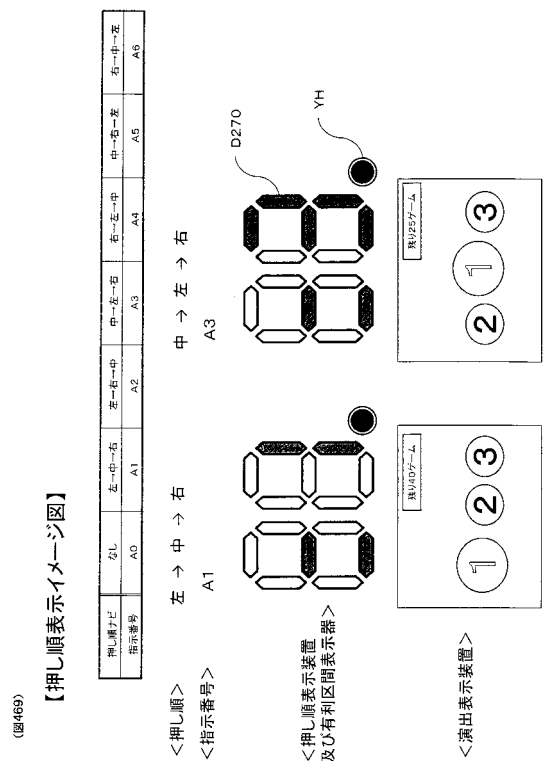
(リール加速状態)			(リール定速状態)		
	割り込み実行回数	励磁する相		割り込み実行回数	励磁する相
KA	100	Φ0	TA	1	Φ0
KB	60	Φ0、Φ1	TB	1	Φ0、Φ1
KC	30	Φ1	TC	1	Φ1
KD	15	Φ1、Φ2	TD	1	Φ1、Φ2
KE	8	Φ2	TE	1	Φ2
KF	4	Φ2、Φ3	TF	1	Φ2、Φ3
KG	2	Φ3	TG	1	Φ3
KH	1	Φ3、Φ0	TH	1	Φ3、Φ0

【図 4 6 8】

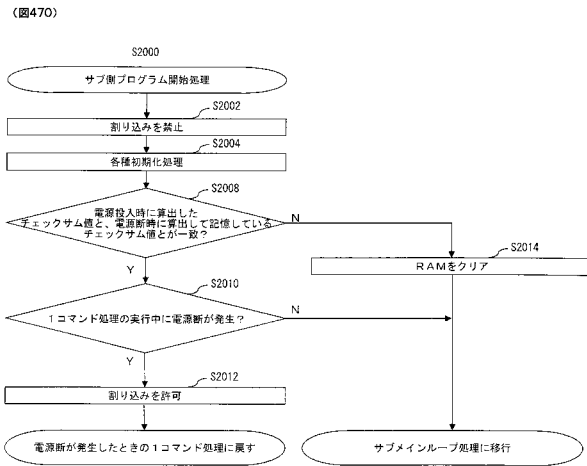
(図468)



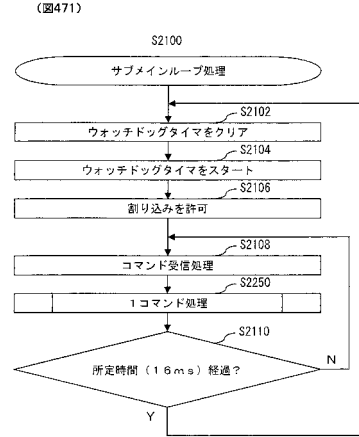
【図 4 6 9】



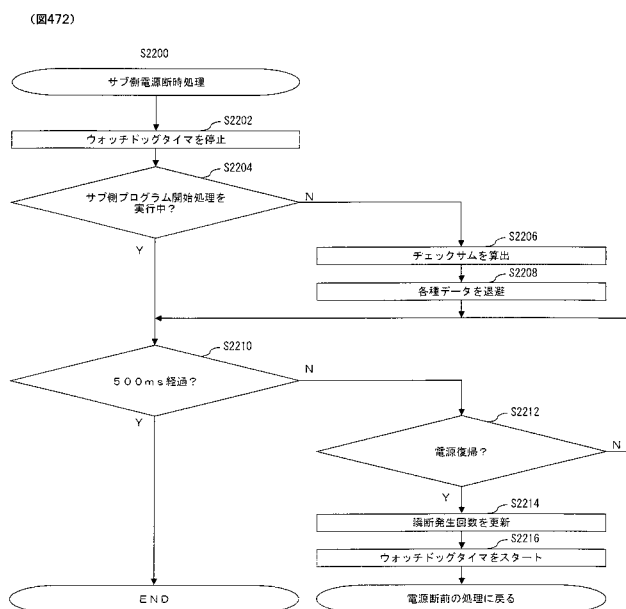
【図 470】



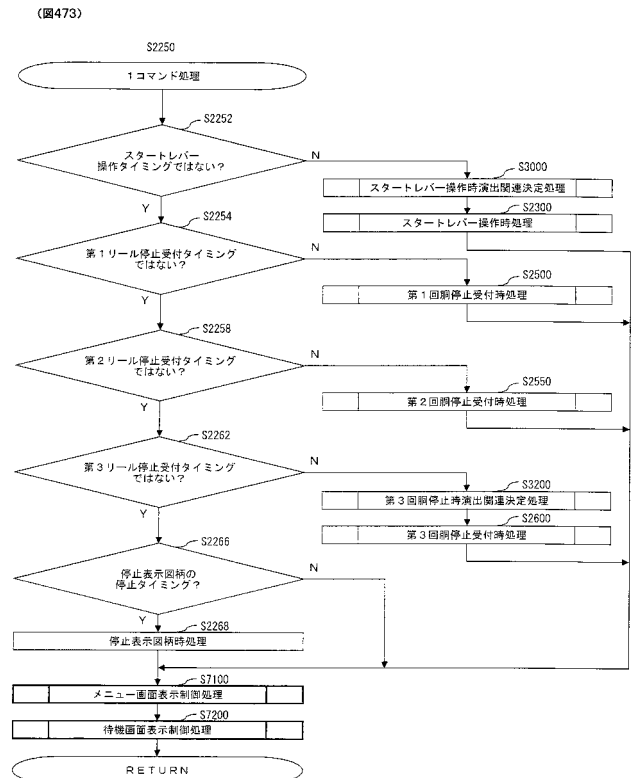
【図 471】



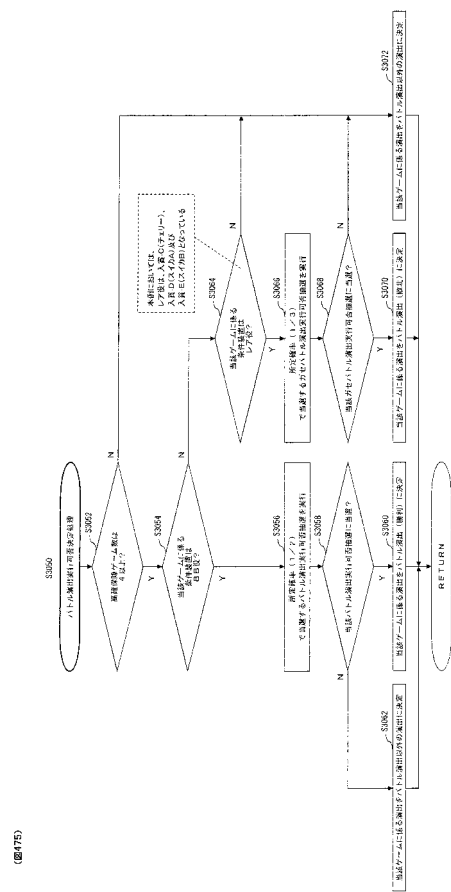
【図 472】



【図 473】



【図 4 7 5】



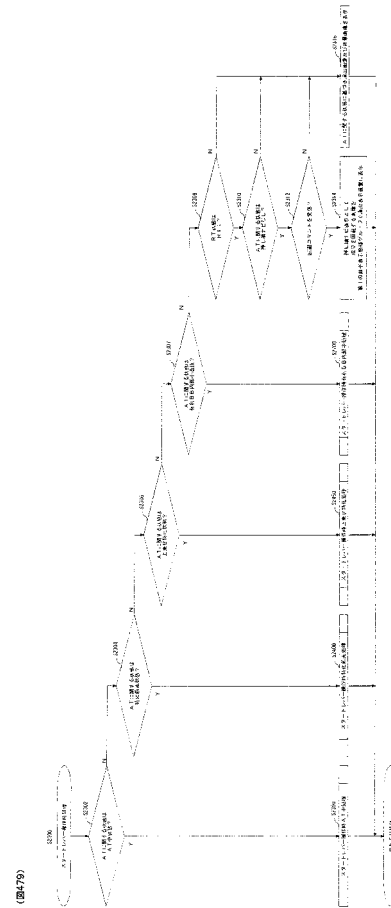
【図 4 7 7】

[illegible][illegible][illegible]

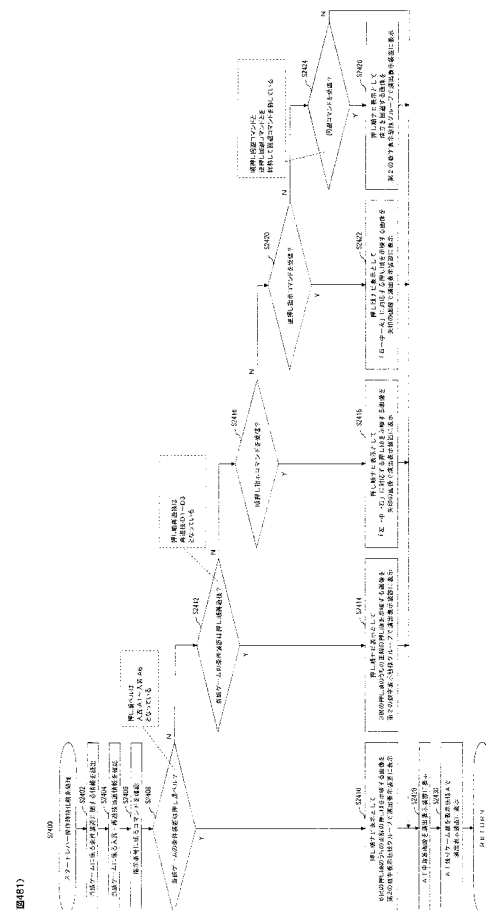
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466

[illegible]

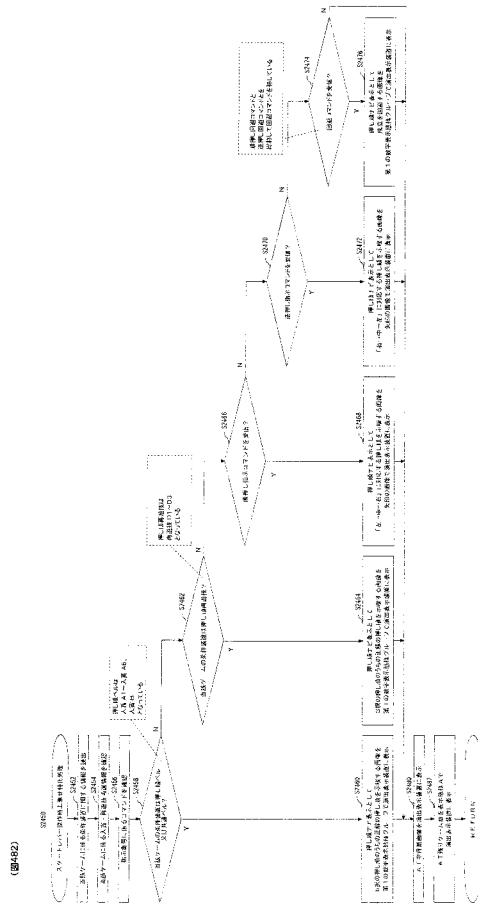
【图 4 7 9】



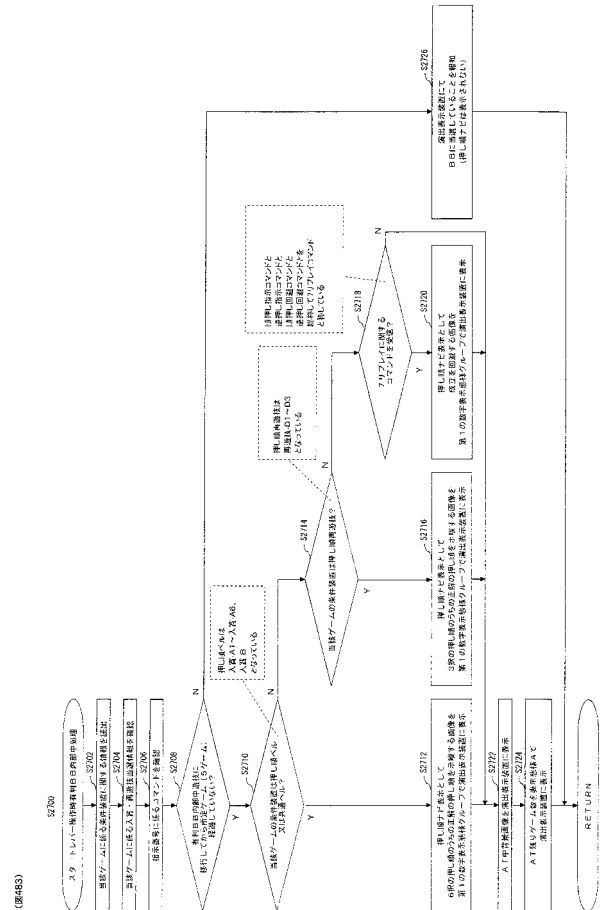
【图 4 8 1】



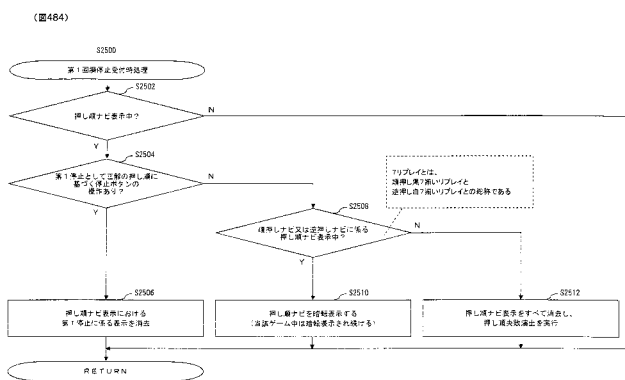
【 図 4 8 2 】



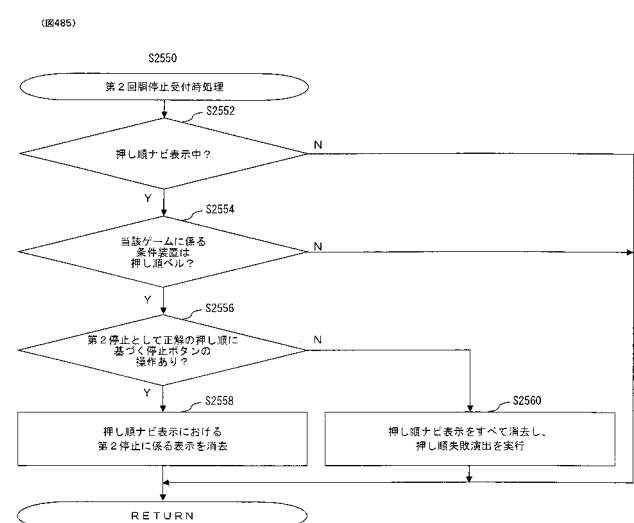
【图 4 8 3】



【図 4 8 4】

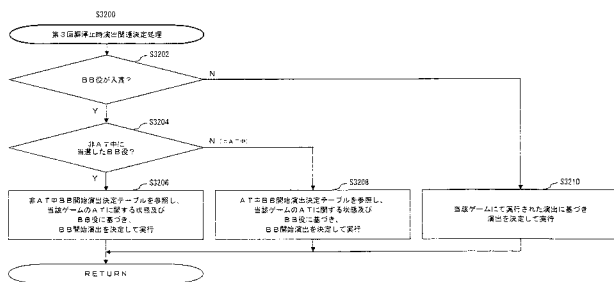


【图 4 8 5】



【図 4 8 7】

(圖486)



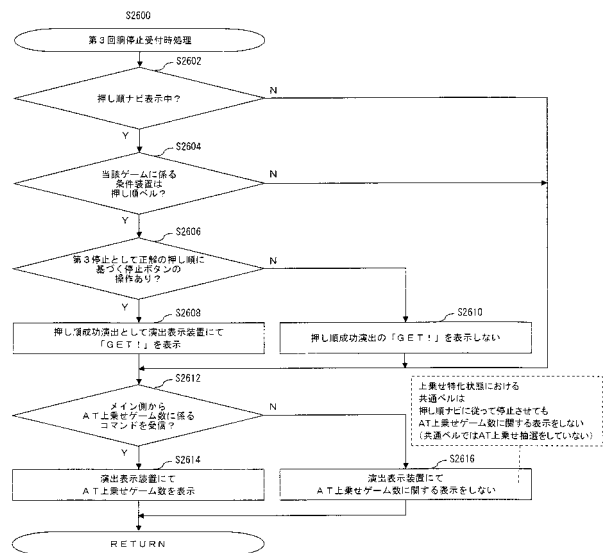
【非AT中田開始演出決定テーブル】

国名	主要メディアの 利用に関する状況	視聴率の状況	備考
ロシア連邦 (1998年)	衛星放送 国内放送	衛星放送 75%・25.0	
		地上波放送	77%・25.0
		ケーブル放送	6%・25.0
		有線放送	7.9%・25.0
ロシア連邦 (1999年)	衛星放送 国内放送	衛星放送 77%・25.0	
		地上波放送	8%・25.0
		ケーブル放送	1.9%・25.0
		有線放送	7.7%・25.0
ロシア連邦 (2000年)	衛星放送 国内放送	衛星放送 77%・25.0	
		地上波放送	8%・25.0
		ケーブル放送	6%・25.0
		有線放送	6.7%・25.0
ロシア連邦 (2001年)	衛星放送 国内放送	衛星放送 77%・25.0	
		地上波放送	1.97%・25.0
		ケーブル放送	3.2%・25.0
		有線放送	3.2%・25.0

【AT中目録開始演出決定テーブル】

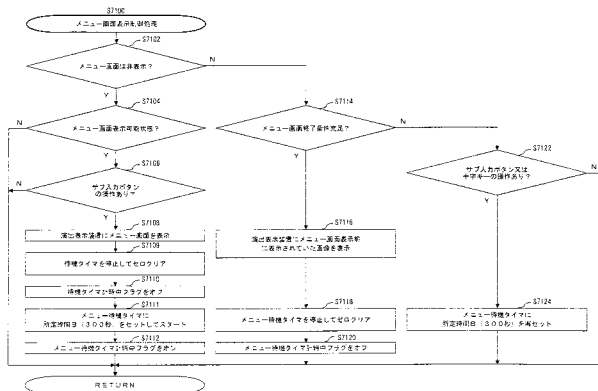
89校	当ゲームの A/Lに選手が居る	試合開始直後	選手
設定された試合 (19日 日)	両校とも 内野手不在	上巻でも可満出 下巻でも可満出	0/258 256/256
設定された試合 (19日 日)	両校とも 内野手不在	上巻でも可満出 下巻でも可満出	296/296 0/336

(圖487)



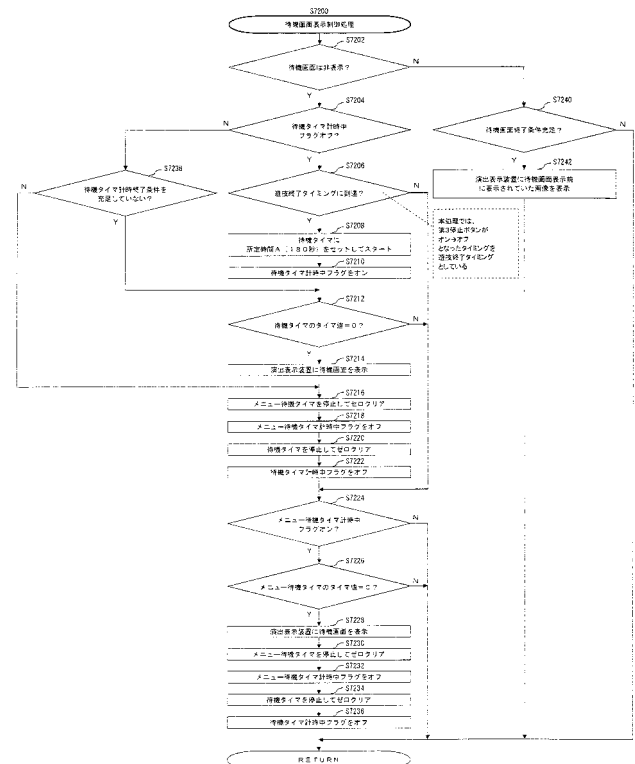
【図 4 8 8】

(圖488)

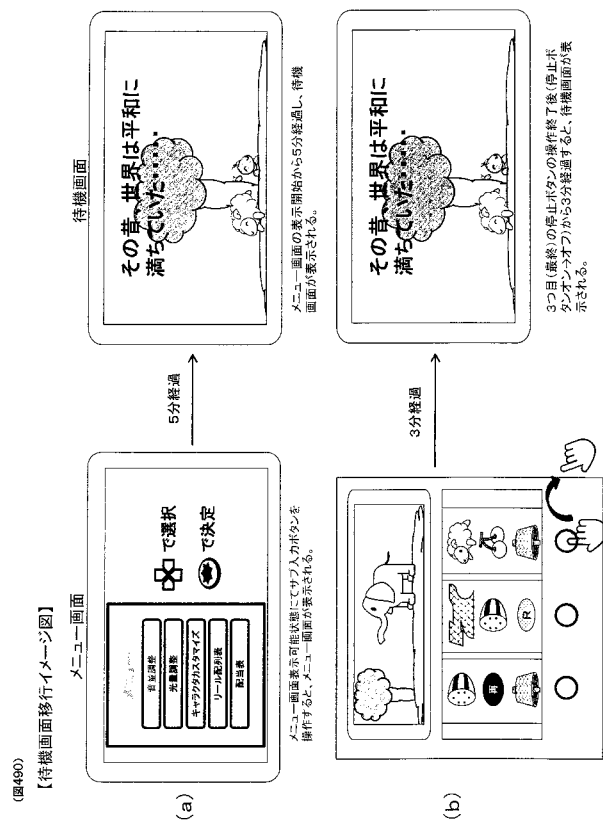


【图 4 8 9】

(E489)



【 図 4 9 0 】



(图490)

【待機画面移行イメージ図】

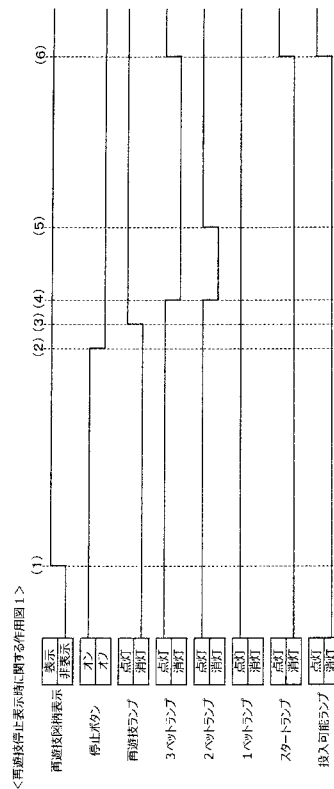
(圖492)

【图 4 9 1】

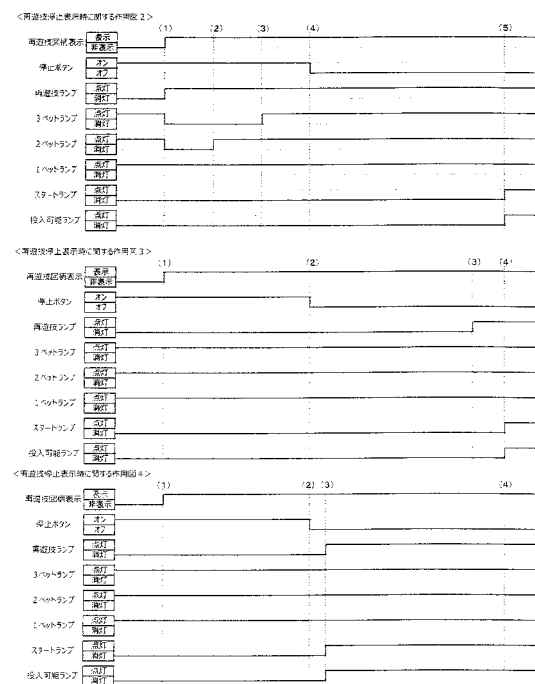
(圖491)

アドレス	RAM名称	RAM内容
7F00H 7F01H 7F02H	設定値データ	(1) 設定の段階を管理する番号に係るデータ
7FC0H	外部信号系データ	(2) 外部信号出力に関連するデータ
7FCEH	RAMチェックサムデータ	(3) 電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて、特定の値を算出させる為の
7FD0H 7FD1H 7FD2H 7FD3H 7FD4H 7FD5H	制御コマンドバッファ	(4) 副制御基板側へ送信するためのコマンド情報
7FE0H	スタックポインタ一時保存バッファ	(5) 電源断復帰時に使用するスタックポインタを保存してあるバッファ
7FF7H 7FF8H 7FF9H 7FFAH 7FFBH 7FFCH 7FFDH 7FFEH 7FFFH	未使用領域 退避データ8 退避データ7 退避データ6 退避データ5 退避データ4 退避データ3 退避データ2 退避データ1	(6) 遊技に使用されない領域
8000H	スタックポインタ	(7) CALL命令、PUSH命令などにより退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるRAM

(圖493)

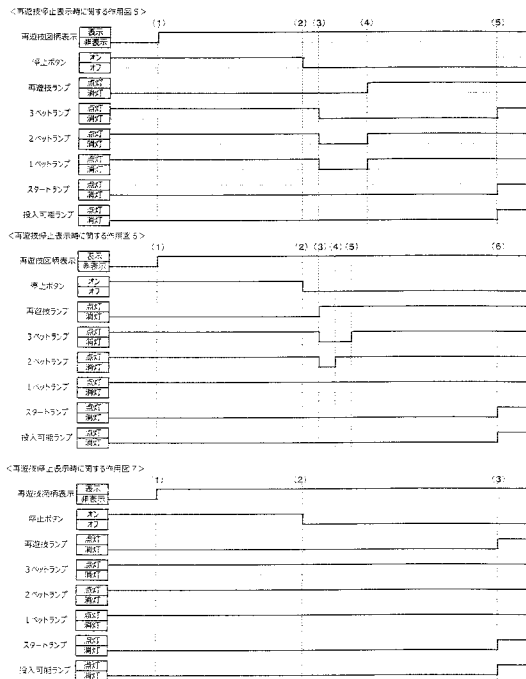


【图 4 9 3】



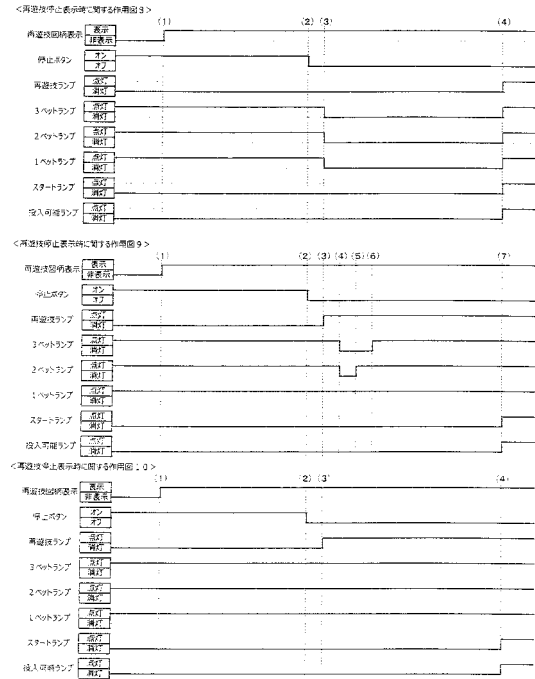
【図 4 9 4】

(図494)



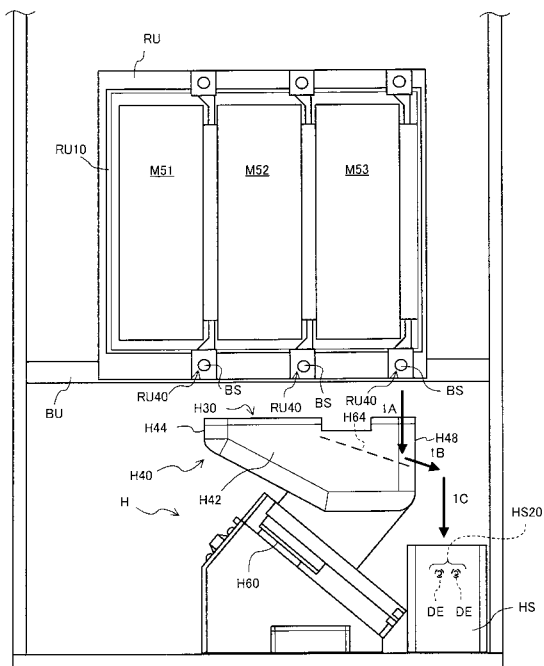
【図 4 9 5】

(図495)



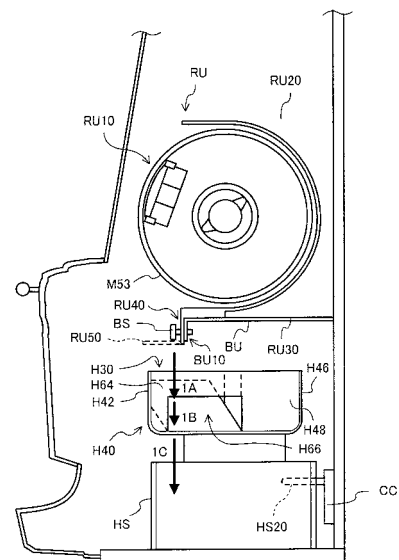
【図 4 9 6】

(図496)

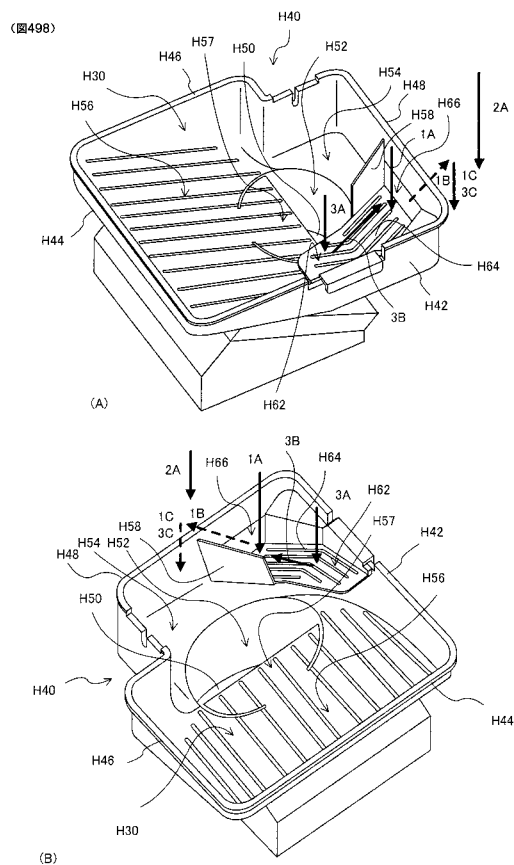


【図 4 9 7】

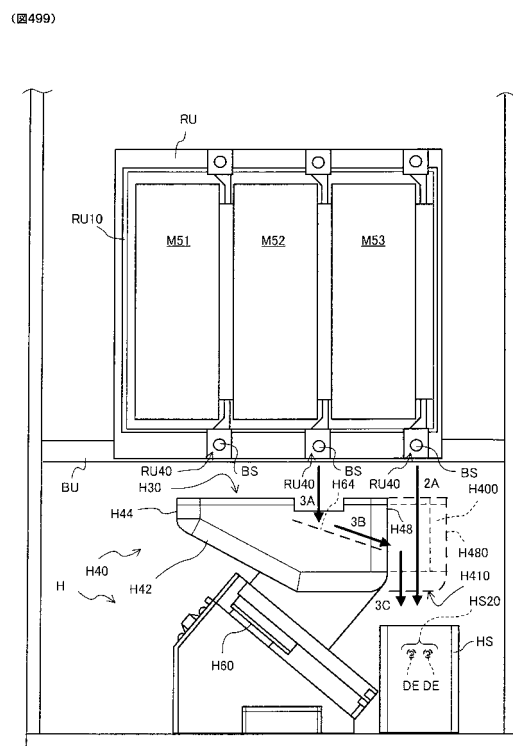
(図497)



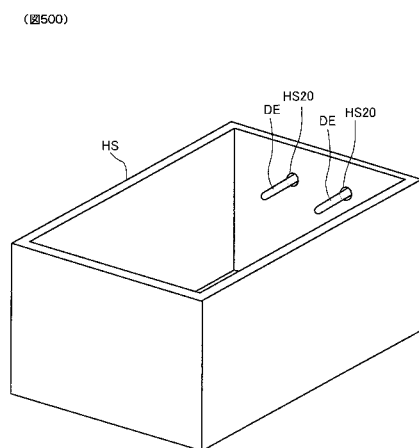
【図 4 9 8】



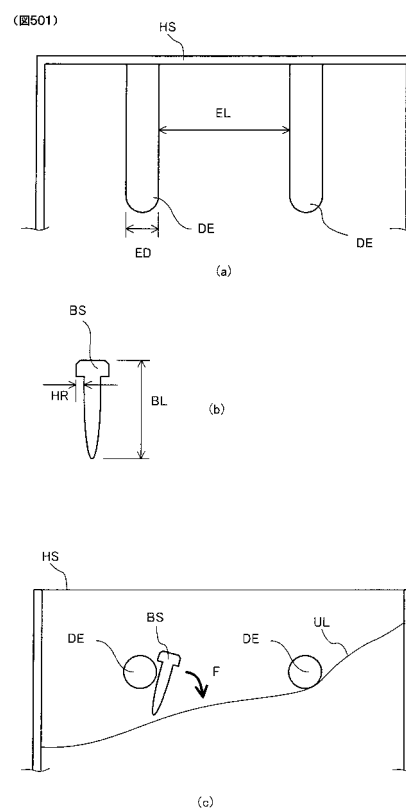
【図 4 9 9】



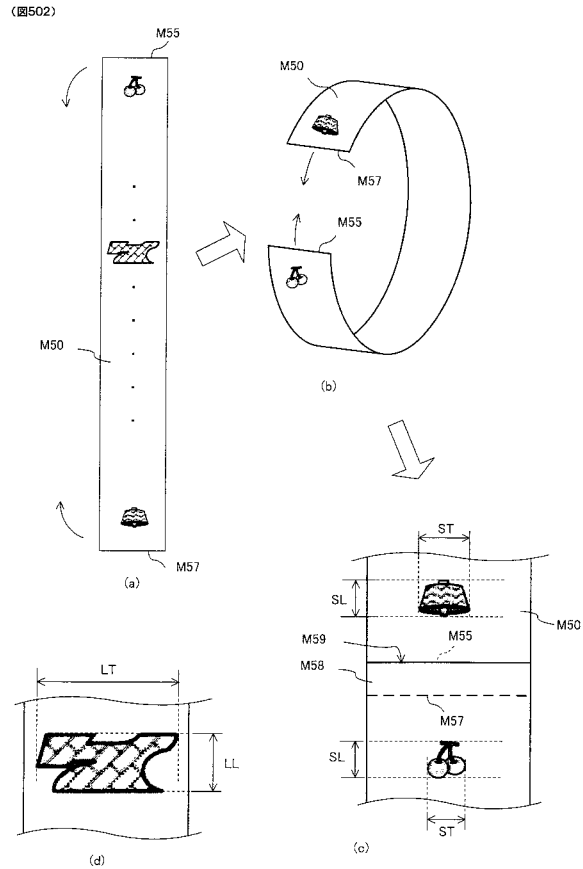
【図 5 0 0】



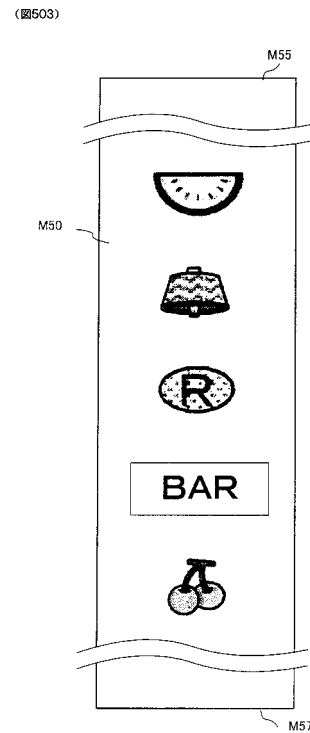
【図 5 0 1】



【図502】

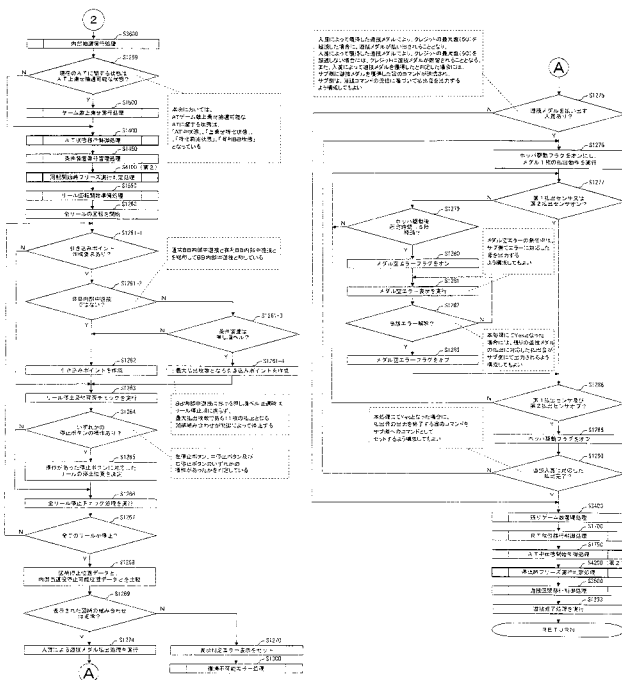


【図503】



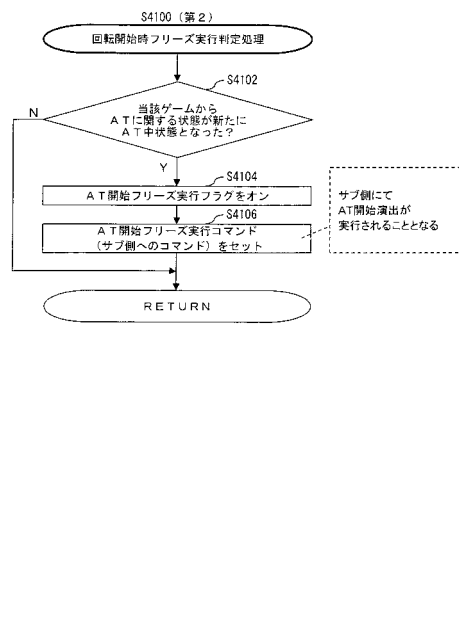
【図504】

(図504)(第2)

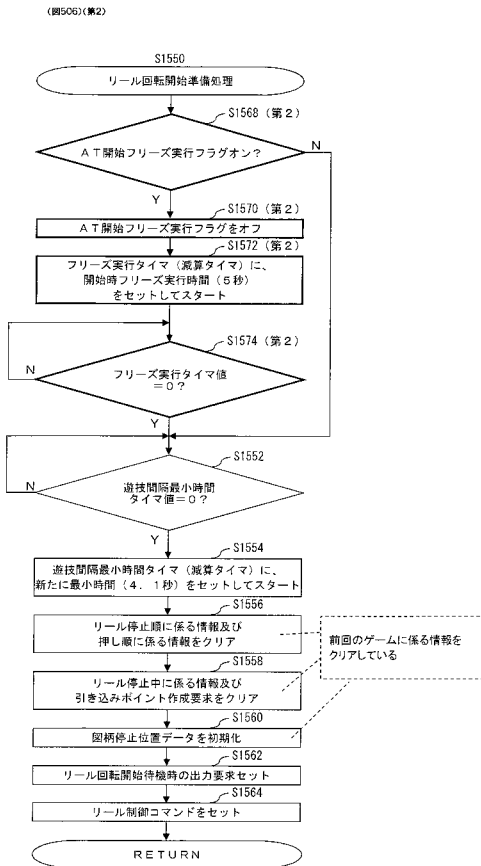


【図505】

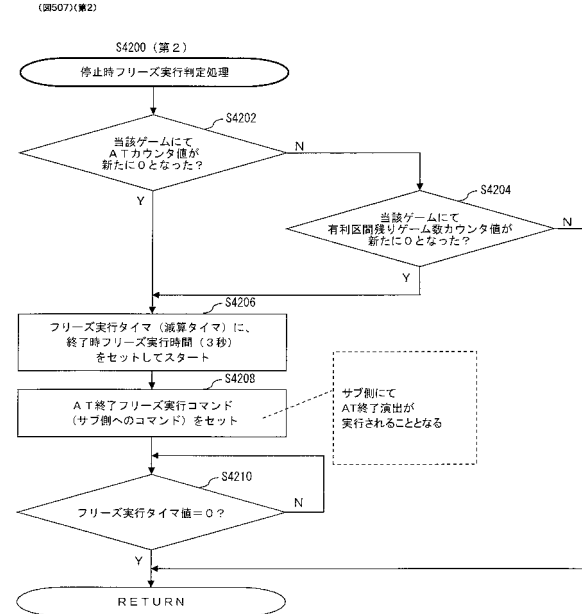
(図505)(第2)



【図 506】

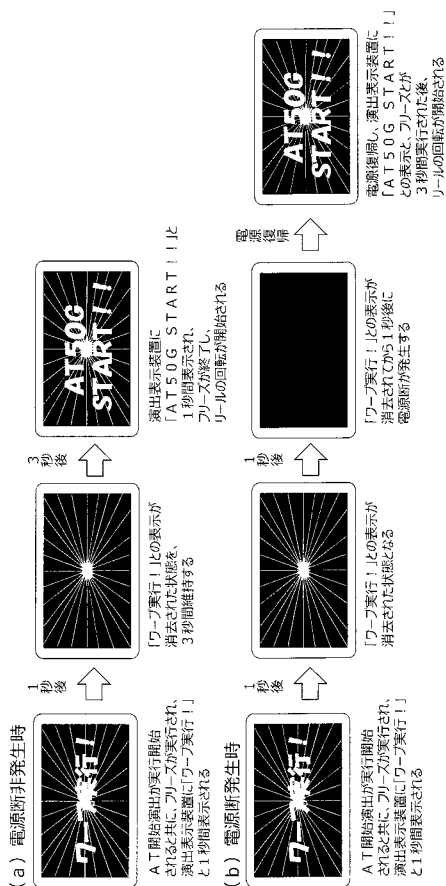


【図 507】



【図 508】

(図508) <AT開始演出実行イメージ図> ※フリーズ及びAT開始演出の実行時間は5秒間



【図 509】

(図509)

<ランプユニット点灯構成イメージ> ※一部抜粋

要素 1 (点灯色)	要素 2 (点灯時間)	要素 3 (消灯時間)
赤色	0.1秒	0.1秒
青色	0.2秒	0.2秒
緑色	0.3秒	0.3秒
白色	1秒	1秒
赤色+緑色	3秒	3秒
青色+緑色	常時	常時
青色+白色	常時	常時
色なし	常時	常時

要素 4 (点灯パターン)	要素 5 (点灯要素)
パターン1 0.1秒点灯→0.1秒消灯	点灯要素種類
パターン2 0.2秒点灯→0.3秒消灯	点灯要素内容
パターン3 1秒点灯→0.1秒消灯	a 0.1秒青色点灯→0.1秒消灯
パターン4 3秒点灯→0.3秒消灯	b 0.1秒青色点灯→0.1秒消灯
常時点灯	c 0.1秒青色点灯→0.3秒消灯
常時消灯	d 0.1秒青色+青色点灯→0.3秒消灯
	e 0.2秒青色+青色点灯→0.3秒消灯
	f 0.2秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯
	g 1秒白色点灯→0.1秒消灯
	h 1秒青色+白色点灯→0.1秒消灯
	i 3秒青色点灯→0.3秒消灯
	j 3秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯
	k 常時青色点灯
	常時青色点灯
	m 常時青色点灯
	n 常時白色点灯
	常時青色+緑色点灯
	常時青色+緑色点灯
	常時青色+白色点灯
	常時消灯(色なし)

要素 6 (点灯パターン)	点灯パターン内容
パターン1	a→a→a→a→a
パターン2	b→b→b→b→b
パターン3	a→b→a→b
パターン4	a→a→a→g→g
パターン5	a→f→f→f
パターン6	f→f→f→f
パターン7	g→f→f→f
パターン8	f→f→f→f
パターン9	g→g→g→g
パターン10	k
パターン11	k
パターン12	n
パターン13	n
パターン14	o
パターン15	o
パターン16	q
パターン17	q

※アルファベットは点灯要素種類

【図 5 1 0】

(図510)

<<状況附随灯態様の一例>>

<構成 1>				<構成 2>			
状況	ランプユニット 点灯パターン	バックランプ 点灯態様	スピーカーの サウンド	状況	ランプユニット 点灯パターン	バックランプ 点灯態様	スピーカーの サウンド
メタルエンター発生中	パターン 1 0	遮光板より光量小	エラー音	メタルエンター発生中	パターン 1 0	点灯	エラー音
電圧投入時	パターン 1 3	消灯	電圧投入音を所定時間出力	電圧投入時	パターン 1 7	赤点灯	なし
特種画像表示中	パターン 1 1	点灯	なし	特種画像表示中	パターン 1 1	特種点灯	なし
設定解除モード中	パターン 1 2	消灯	設定解除モード中音	設定解除モード中	パターン 1 0	点灯	なし
設定変更モード中	パターン 9	消灯	設定変更モード中音	設定変更モード中	パターン 1 0	点灯	なし
B B実行中	パターン 7	点灯	B B中音	B B実行中	パターン 7	点灯	B B中音

<構成 3>				<構成 4>			
状況	ランプユニット 点灯パターン	バックランプ 点灯態様	スピーカーの サウンド	状況	ランプユニット 点灯パターン	バックランプ 点灯態様	スピーカーの サウンド
メタルエンター発生中	パターン 1	点灯	エラー音	メタルエンター発生中	パターン 1 4	点灯	エラー音
電圧投入時	パターン 1 3	点灯	なし	電圧投入時	パターン 1 7	消灯	なし
特種画像表示中	パターン 5	点灯	なし	特種画像表示中	パターン 1 1	消灯	なし
設定解除モード中	パターン 1 0	点灯	なし	設定解除モード中	パターン 3	消灯	設定解除モード中音
設定変更モード中	パターン 1 0	点灯	なし	設定変更モード中	パターン 3	消灯	設定変更モード中音
B B実行中	パターン 6	点灯	B B中音	B B実行中	パターン 6	点灯	B B中音

<構成 5>				<構成 6>			
状況	ランプユニット 点灯パターン	バックランプ 点灯態様	スピーカーの サウンド	状況	ランプユニット 点灯パターン	バックランプ 点灯態様	スピーカーの サウンド
メタルエンター発生中	パターン 1 3	点灯	エラー音	メタルエンター発生中	パターン 1	点灯	エラー音
電圧投入時	パターン 1 7	点灯→消灯	なし	電圧投入時	パターン 1 7	消灯	なし
特種画像表示中	パターン 1 7	消灯	なし	特種画像表示中	パターン 1 1	消灯	なし
設定解除モード中	パターン 1 3	点灯	設定解除モード中音	設定解除モード中	パターン 4	点灯	設定解除モード中音
設定変更モード中	パターン 1 3	点灯	設定変更モード中音	設定変更モード中	パターン 4	点灯	設定変更モード中音
B B実行中	パターン 5	点灯	B B中音	B B実行中	パターン 5	点灯	B B中音

※通常直接中における点灯パターンは、パターン 2、パターン 5、パターン 6、パターン 7、パターン 8、パターン 9、パターン 1 1、パターン 1 5、パターン 1 6、パターン 1 7、のいずれか 1 つ又は複数の組み合わせとなる

【図 5 1 1】

(図511)

<<私出に関する構成の一例>>

<構成 1>			<構成 2>		
通電	前扉	前扉：開鎖中	通電	前扉	前扉：開鎖中
音 A	なし	なし	音 A	なし	なし
第 3 停止ボタンを離すタイミング	押下中	非押下中	第 3 停止ボタンを離すタイミング	押下中	非押下中
音 B	なし	私出音	音 B	なし	私出音

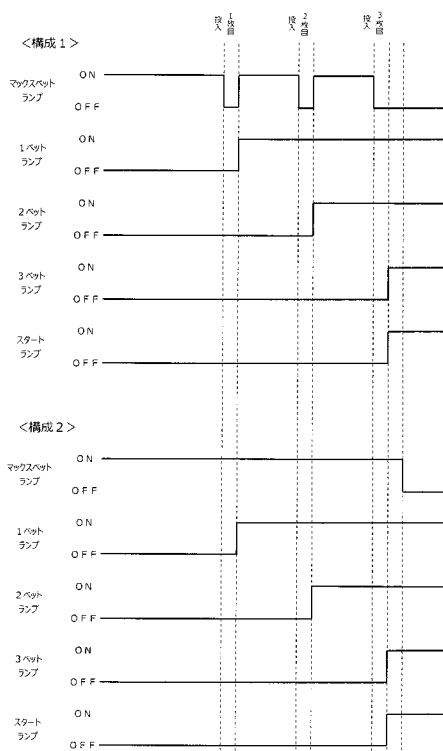
<構成 3>			<構成 4>		
扉開放前に私出発生	前扉	前扉：開鎖中	扉開放前に私出発生	前扉	前扉：開鎖中
音 A	なし	私出音	音 A	なし	私出音
第 3 停止ボタンを離すタイミング	押下中	非押下中	第 3 停止ボタンを離すタイミング	押下中	非押下中
音 B	なし	私出音	音 B	なし	私出音

<構成 5>			<構成 6>		
扉開放後に私出発生	前扉	前扉：開鎖中	扉開放後に私出発生	前扉	前扉：開鎖中
音 A	なし	私出音	音 A	なし	私出音
第 3 停止ボタンを離すタイミング	押下中	非押下中	第 3 停止ボタンを離すタイミング	押下中	非押下中
音 B	なし	私出音	音 B	なし	私出音

【図 5 1 2】

(図512)

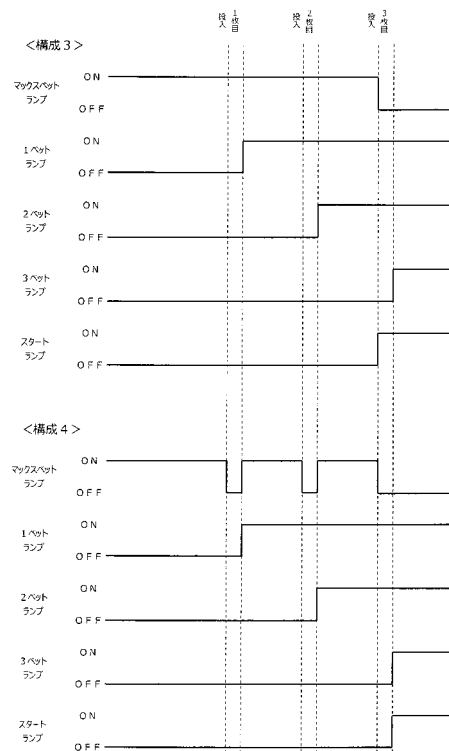
<<マックスベクトランプの点灯態様の一例 1>>



【図 5 1 3】

(図513)

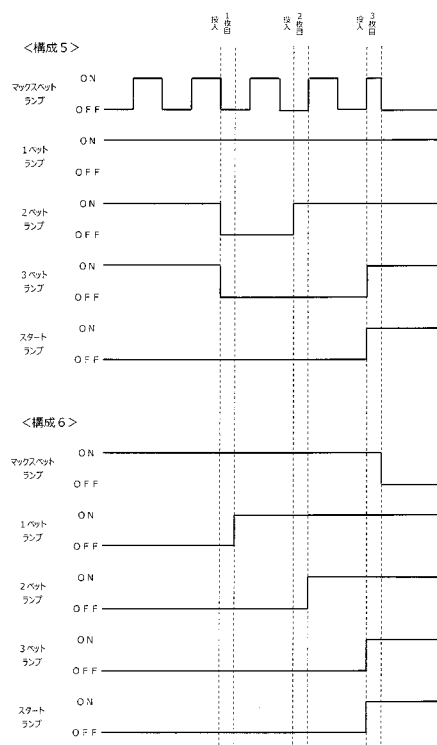
<<マックスベクトランプの点灯態様の一例 2>>



【図 5 1 4】

(図514)

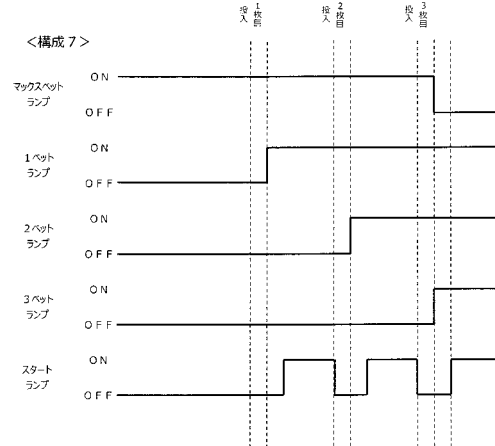
<<マックスベットランプの点灯態様の一例 3>>



【図 5 1 5】

(図515)

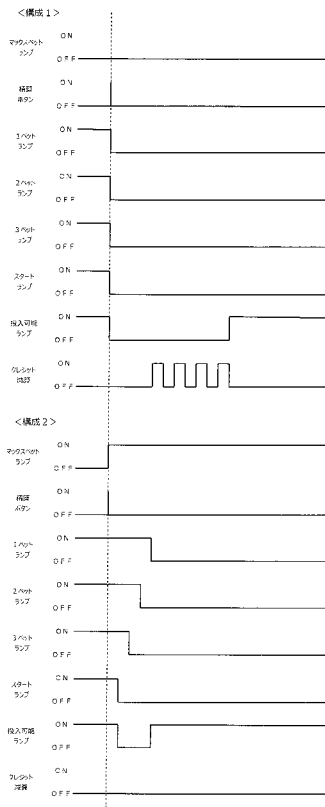
<<マックスベットランプの点灯態様の一例 4>>



【図 5 1 6】

(図516)

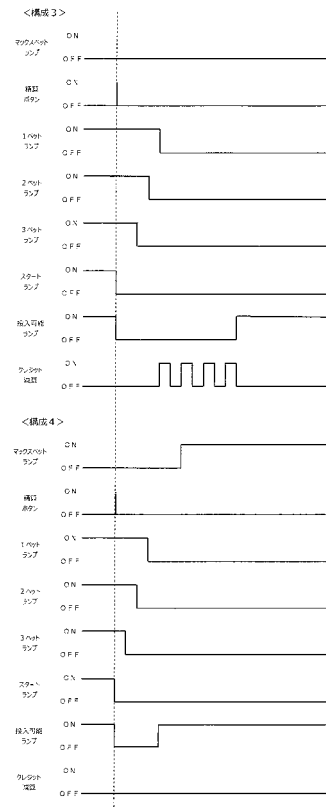
<<時間ボタン操作時の作用の一例 1>>



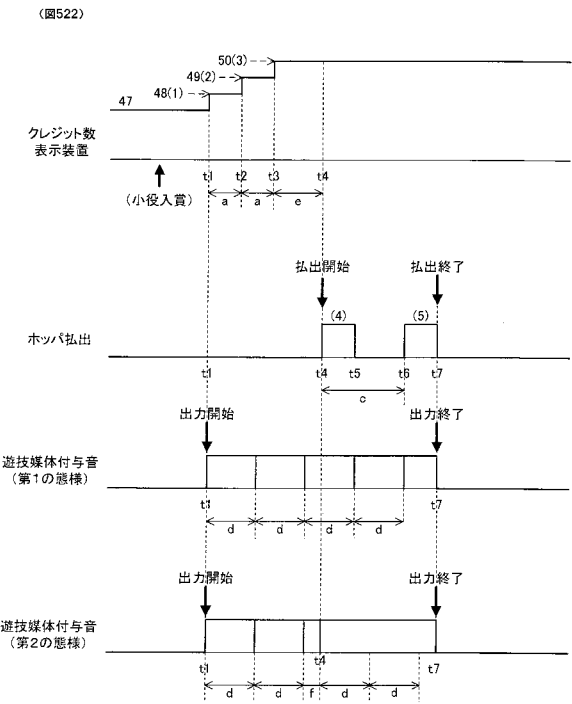
【図 5 1 7】

(図517)

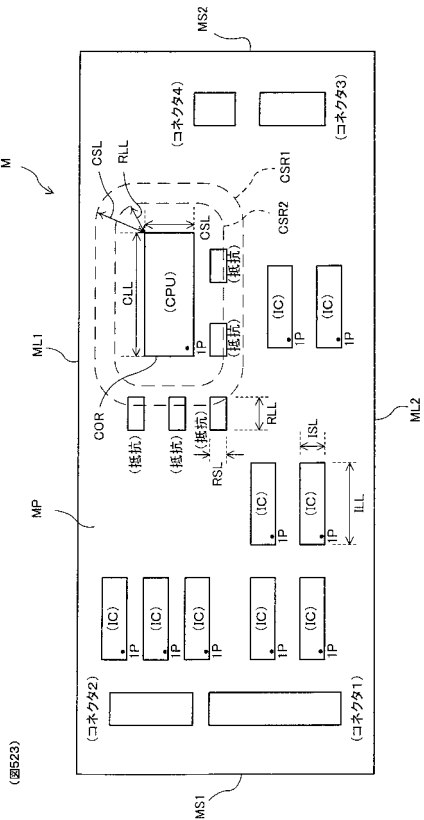
<<時間ボタン操作時の作用の一例 2>>



【図 5 2 2】

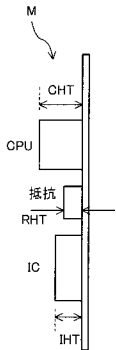


【図 5 2 3】



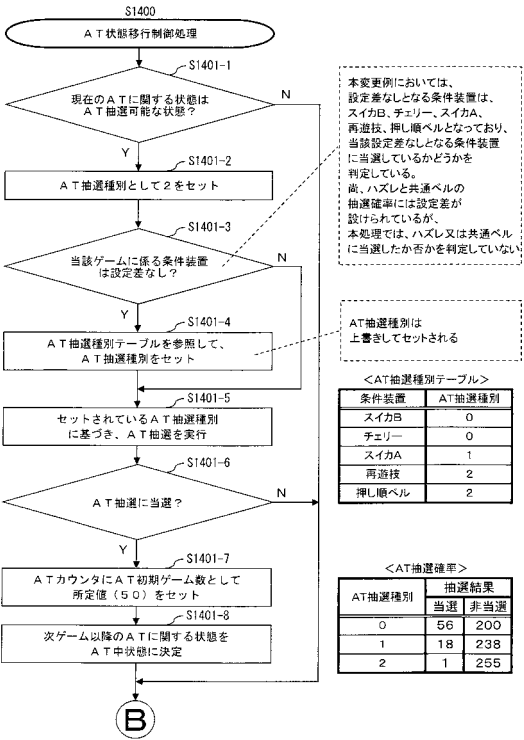
【図 5 2 4】

(図524)



【図 5 2 5】

(図525)



【図 5 2 6】

(図526)

アドレス (H)	データ (D)
1 3 0 0	1 9
1 3 0 1	3 8
1 3 0 2	5 2
1 3 0 3	5 3
1 3 0 4	5 4
1 3 0 5	5 7
1 3 0 6	7 1
1 3 0 7	7 2
1 3 0 8	7 3

【図 5 2 7】

(図527)

アドレス (H)	データ (D)
1 2 0 0	0
1 2 0 1	1
1 2 0 2	2
1 2 0 3	3
1 2 0 4	4
1 2 0 5	4
1 2 0 6	4
1 2 0 7	5
1 2 0 8	5
1 2 0 9	5
1 2 0 A	5
1 2 0 B	5
1 2 0 C	5
1 2 0 D	6
1 2 0 E	7
1 2 0 F	8
1 2 1 0	9
1 2 1 1	1 0
1 2 1 2	1 1

【図 5 2 8】

(図528)

アドレス (H)	データ (B)
1 2 0 0	0 0 0 1 / 0 0 0 0
1 2 0 1	0 0 1 1 / 0 0 1 0
1 2 0 2	0 1 0 0 / 0 1 0 0
1 2 0 3	0 1 0 1 / 0 1 0 0
1 2 0 4	0 1 0 1 / 0 1 0 1
1 2 0 5	0 1 0 1 / 0 1 0 1
1 2 0 6	0 1 1 0 / 0 1 0 1
1 2 0 7	1 0 0 0 / 0 1 1 1
1 2 0 8	1 0 1 0 / 1 0 0 1
1 2 0 9	0 0 0 0 / 1 0 1 1

【図 5 2 9】

(図529)

アドレス (H)	データ (B)
1 2 0 0	0 1 1 1 1 0 0 1
1 2 0 1	0 0 0 0 0 1 1 1
1 2 0 2	1 1 1 0 0 0 0 0

【 図 5 3 0 】

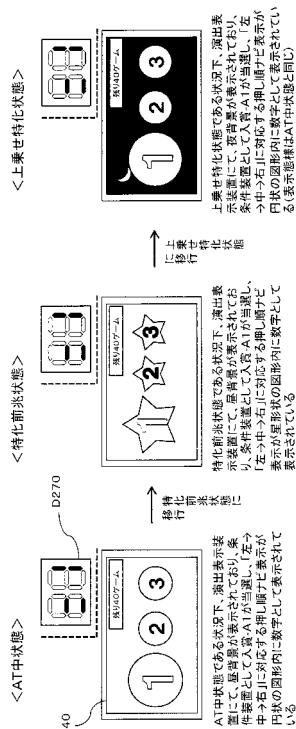
(图530)

DEFB	10000111	検索番号データ指定+検索番号データ
DEFB	01000110	繰り返しデータ指定+繰り返し当否判定回数
DEFB	00010010	出玉番号データ指定+出玉番号データ
DEFB	00000010	2バイトデータ指定
DEFW	2034	確率データ(全設定共通)

【図 5 3 1】

[531]

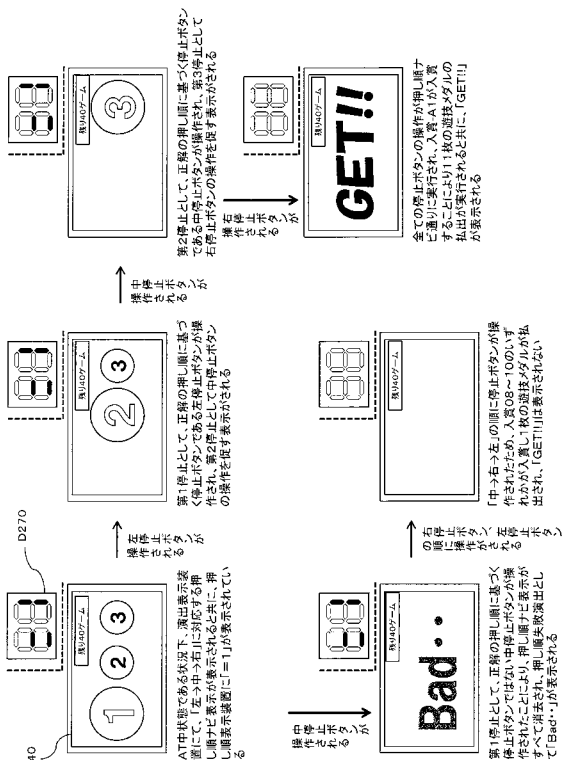
【AT中演出実行イメージ図1】



【图 5 3 2】

(圖532)

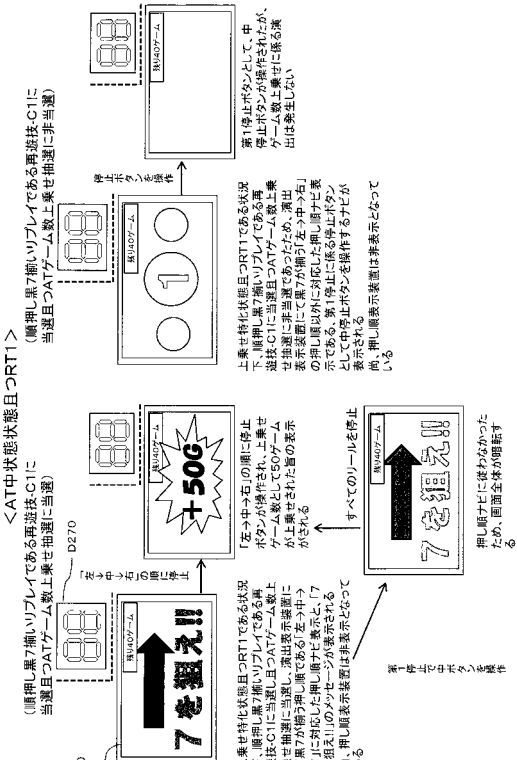
【AT中演出実行イメージ図2】



【図 5 3 3】

(圖533)

【AT中演出実行イメージ図3】



【図 5 3 4】

(图536)

[illegible]

【図 5 3 5】

(圖535)

	右 ハンドル	中 ハンドル	左 ハンドル	乗車位置	右の足元 位置等	乗具等
68				両足両手	両足両手	足踏、手踏、目録、手引、目録、手引、目録、手引
69				両足両手	両足両手	足踏、手踏、目録、手引、目録、手引、目録、手引

【図 5 3 6】

【図 5 3 7】

(圖537)

演劇番号	条件演目名(名称)	演目	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	1年間の 合計
0	入場	入場	480	530	190	45	279	1924
1	幕開演	幕開演	120	130	60	10	220	540
2	幕閉演	幕閉演	1	400	60	1	460	601
3	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
4	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
5	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
6	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
7	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
8	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
9	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
10	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
11	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
12	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
13	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
14	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
15	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
16	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
17	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
18	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
19	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
20	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
21	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
22	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
23	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
24	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
25	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
26	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
27	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
28	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
29	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
30	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
31	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
32	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
33	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
34	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
35	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
36	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
37	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
38	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
39	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
40	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
41	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
42	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
43	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
44	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
45	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
46	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
47	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
48	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
49	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
50	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
51	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
52	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
53	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
54	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
55	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
56	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
57	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
58	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
59	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
60	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
61	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
62	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
63	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
64	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
65	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
66	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
67	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
68	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
69	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
70	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
71	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
72	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
73	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
74	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
75	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
76	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
77	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
78	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
79	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
80	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
81	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
82	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
83	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
84	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
85	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
86	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
87	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
88	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
89	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
90	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
91	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
92	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
93	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
94	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
95	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
96	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
97	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
98	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
99	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
100	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
101	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
102	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
103	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
104	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
105	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
106	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
107	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
108	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
109	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
110	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
111	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
112	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
113	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
114	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
115	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
116	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
117	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
118	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
119	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
120	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
121	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
122	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
123	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
124	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
125	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
126	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
127	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
128	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
129	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
130	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
131	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
132	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
133	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
134	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
135	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
136	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
137	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
138	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
139	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
140	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
141	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
142	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
143	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
144	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
145	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
146	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
147	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
148	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
149	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
150	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
151	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
152	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
153	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
154	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
155	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
156	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
157	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
158	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
159	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
160	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
161	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
162	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
163	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
164	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
165	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
166	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
167	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
168	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
169	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
170	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
171	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
172	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
173	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	460	601
174	幕閉退	幕閉退	1	400	60	1	4	

※R12(18歳未満)において、当選番号21～23及び当選番号25～27の8日役と小説とが重複している条件配置に当選した場合には、8日役が優先となり小説のみが停止表示し得る。
※R12(18歳未満)において、当選番号19、20又は24の8日役が当選した場合には、8日役は優先となりハズレと同様の停止表示種類となる。

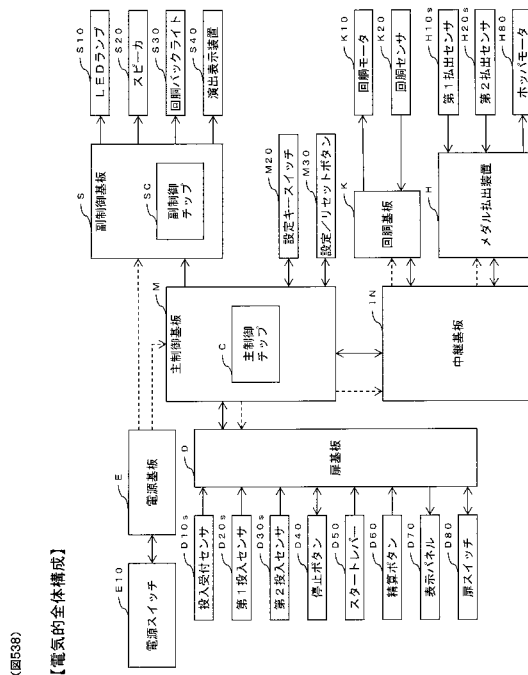
【共通ペル出設事】

其 他		
(RIT株式に非らず出現率は一律)		
設定1	設定2	設定3
3604	3404	3604
設定4	設定5	設定6
3604	4204	4204

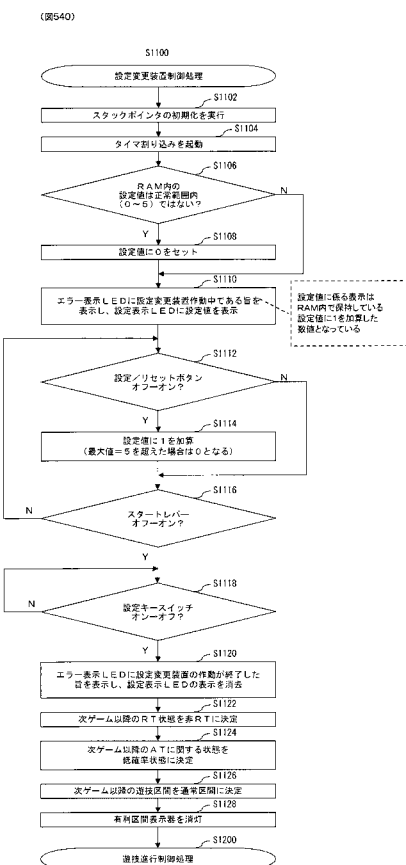
※共通ベルの出張率(輸送効率)は設定値によって相違する。

また、共通ベルに当選しても、AT未選、AT上乗せ抽選及び富強半減抽選に抽選は実行されない。

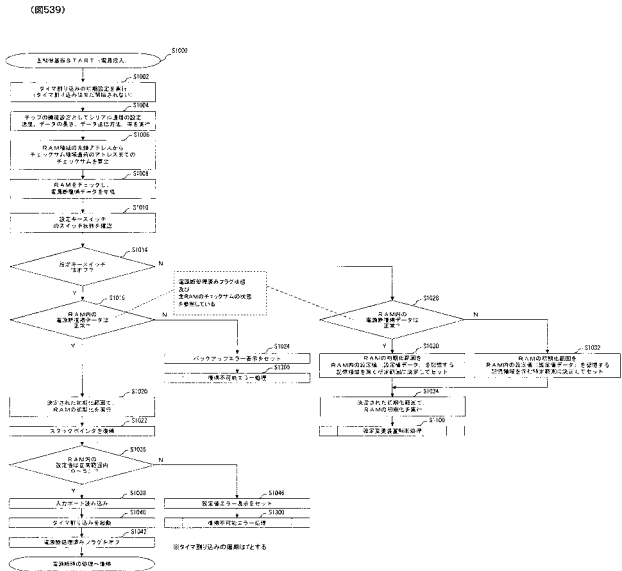
【 図 5 3 8 】



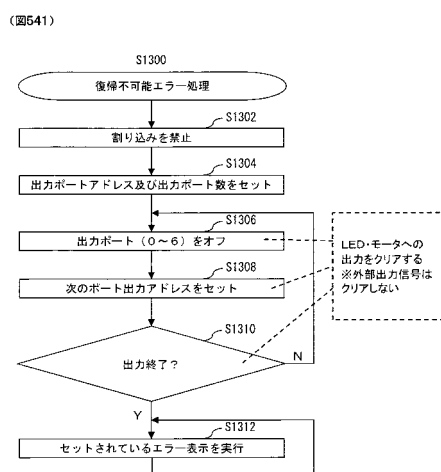
【図 5 4 0】



【图 5 3 9】

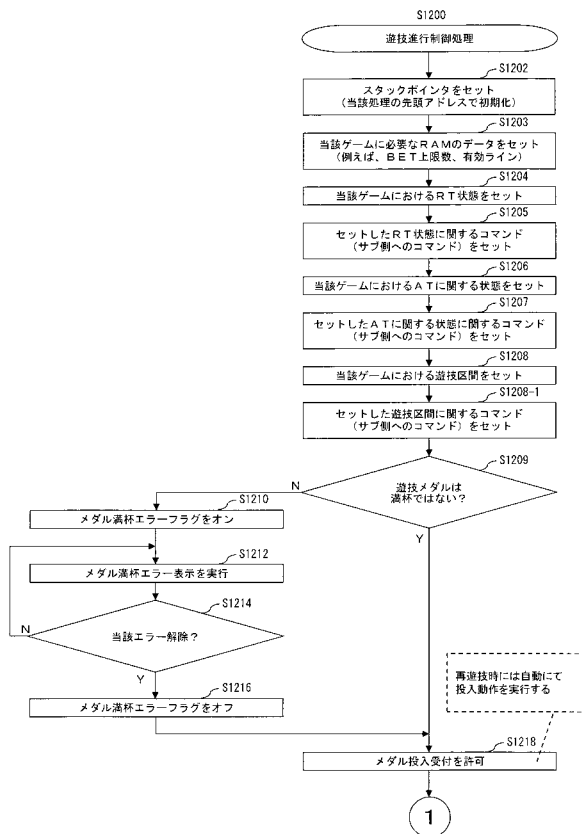


【図 5 4 1】



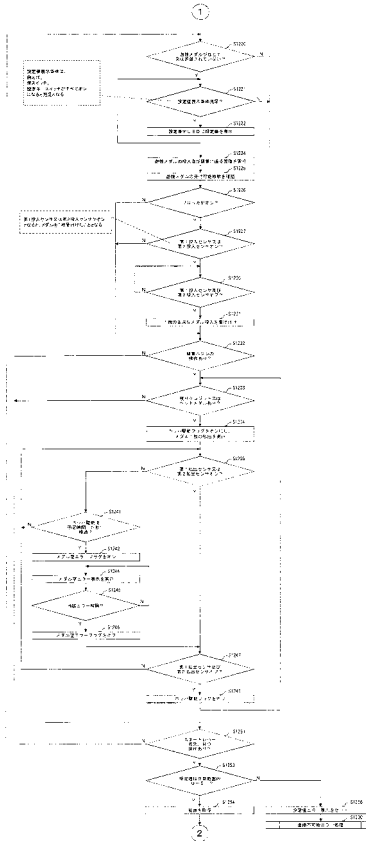
【図 5 4 2】

(図542)



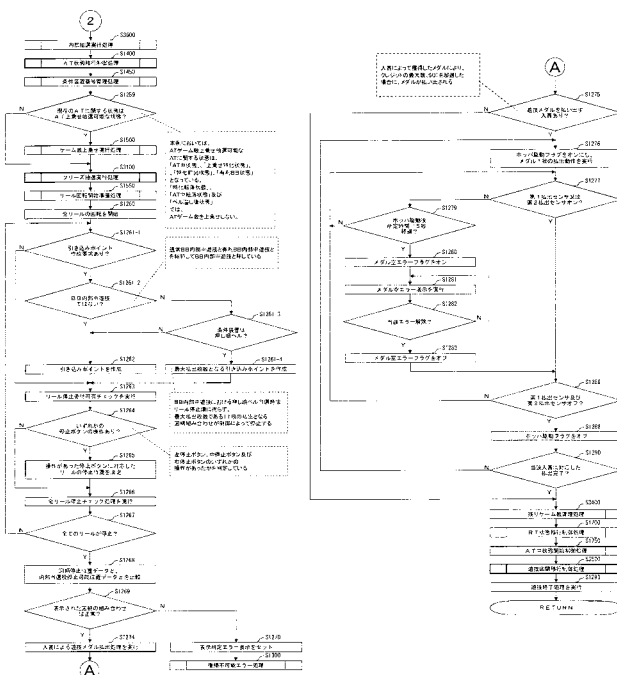
【図 5 4 3】

(図543)



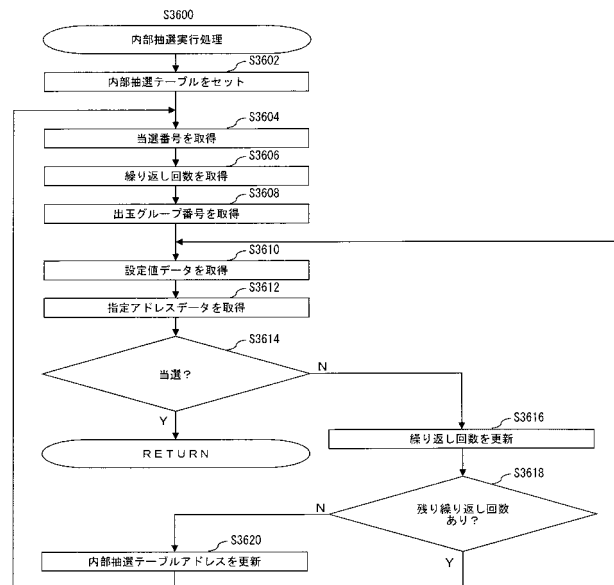
【図 5 4 4】

(図544)

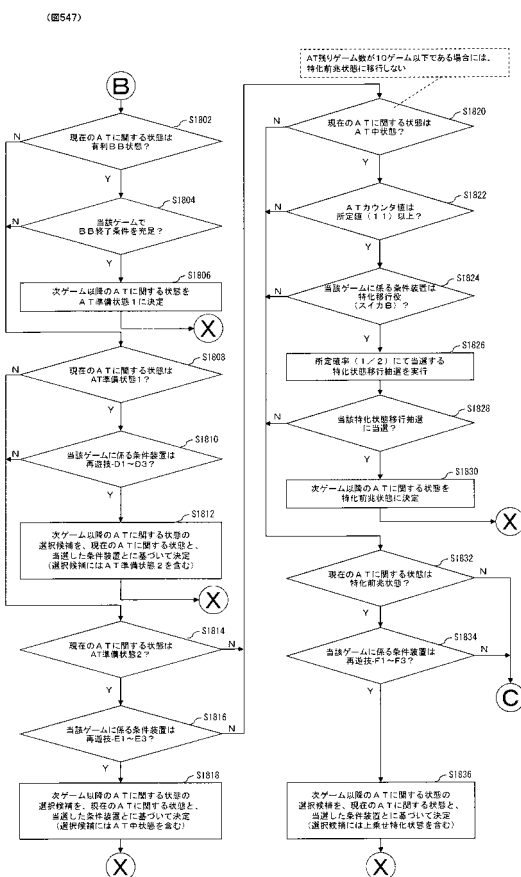


【図 5 4 5】

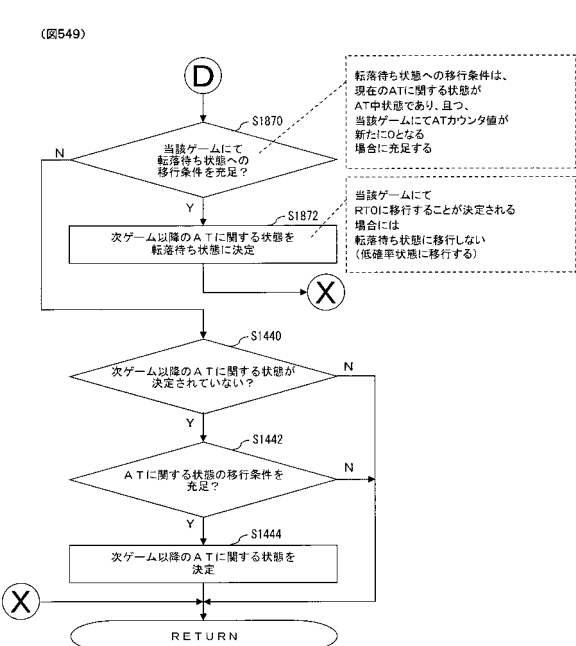
(図545)



【図 5 4 7】



【图 5 4 9】

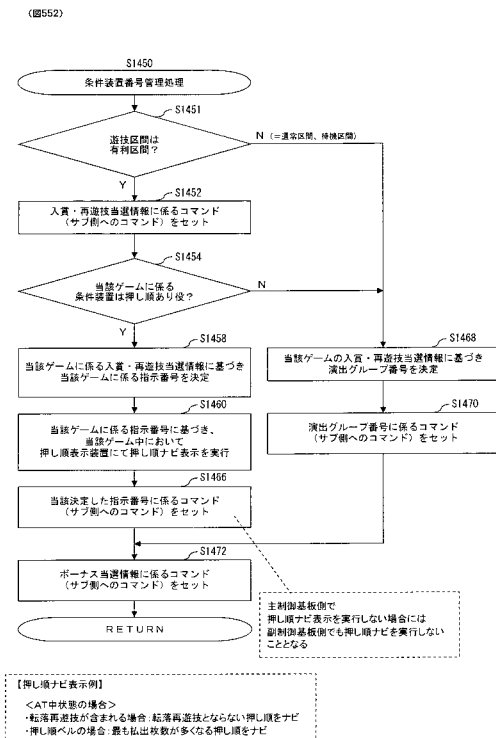


【図 550】

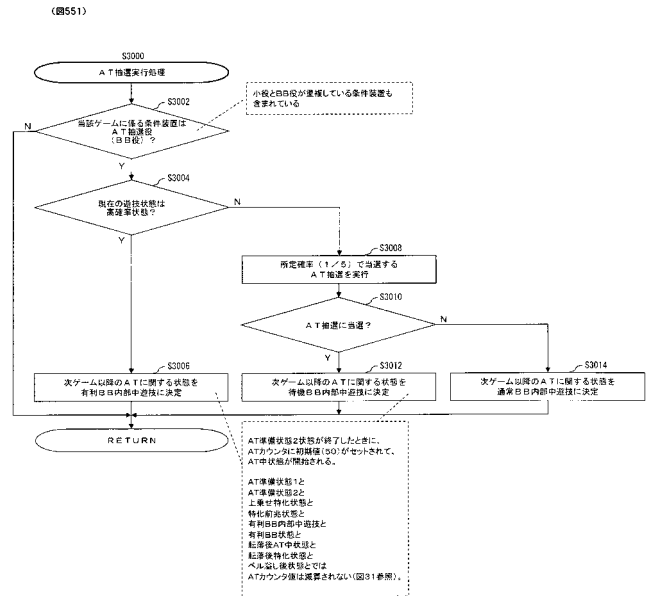
当該ゲームの ATに関する状態	当該ゲームの 条件装置	当該ゲームの 停止表示図柄 ATに関する状態	次ゲーム以降の ATに関する状態
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O1	再遊技 O1
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O2	再遊技 O2
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O3	再遊技 O3
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O4	再遊技 O4
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O5	再遊技 O5
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O6	再遊技 O6
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O7	再遊技 O7
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O8	再遊技 O8
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O9	再遊技 O9
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O10	再遊技 O10
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O11	再遊技 O11
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O12	再遊技 O12
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O13	再遊技 O13
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O14	再遊技 O14
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O15	再遊技 O15
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O16	再遊技 O16
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O17	再遊技 O17
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O18	再遊技 O18
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O19	再遊技 O19
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O20	再遊技 O20
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O21	再遊技 O21
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O22	再遊技 O22
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O23	再遊技 O23
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O24	再遊技 O24
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O25	再遊技 O25
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O26	再遊技 O26
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O27	再遊技 O27
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O28	再遊技 O28
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O29	再遊技 O29
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O30	再遊技 O30
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O31	再遊技 O31
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O32	再遊技 O32
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O33	再遊技 O33
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O34	再遊技 O34
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O35	再遊技 O35
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O36	再遊技 O36
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O37	再遊技 O37
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O38	再遊技 O38
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O39	再遊技 O39
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O40	再遊技 O40
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O41	再遊技 O41
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O42	再遊技 O42
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O43	再遊技 O43
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O44	再遊技 O44
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O45	再遊技 O45
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O46	再遊技 O46
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O47	再遊技 O47
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O48	再遊技 O48
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O49	再遊技 O49
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O50	再遊技 O50
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O51	再遊技 O51
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O52	再遊技 O52
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O53	再遊技 O53
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O54	再遊技 O54
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O55	再遊技 O55
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O56	再遊技 O56
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O57	再遊技 O57
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O58	再遊技 O58
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O59	再遊技 O59
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O60	再遊技 O60
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O61	再遊技 O61
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O62	再遊技 O62
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O63	再遊技 O63
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O64	再遊技 O64
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O65	再遊技 O65
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O66	再遊技 O66
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O67	再遊技 O67
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O68	再遊技 O68
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O69	再遊技 O69
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O70	再遊技 O70
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O71	再遊技 O71
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O72	再遊技 O72
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O73	再遊技 O73
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O74	再遊技 O74
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O75	再遊技 O75
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O76	再遊技 O76
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O77	再遊技 O77
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O78	再遊技 O78
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O79	再遊技 O79
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O80	再遊技 O80
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O81	再遊技 O81
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O82	再遊技 O82
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O83	再遊技 O83
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O84	再遊技 O84
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O85	再遊技 O85
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O86	再遊技 O86
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O87	再遊技 O87
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O88	再遊技 O88
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O89	再遊技 O89
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O90	再遊技 O90
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O91	再遊技 O91
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O92	再遊技 O92
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O93	再遊技 O93
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O94	再遊技 O94
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O95	再遊技 O95
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O96	再遊技 O96
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O97	再遊技 O97
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O98	再遊技 O98
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O99	再遊技 O99
AT中状態	入賞 A1~A6	再遊技 O100	再遊技 O100

(図550)

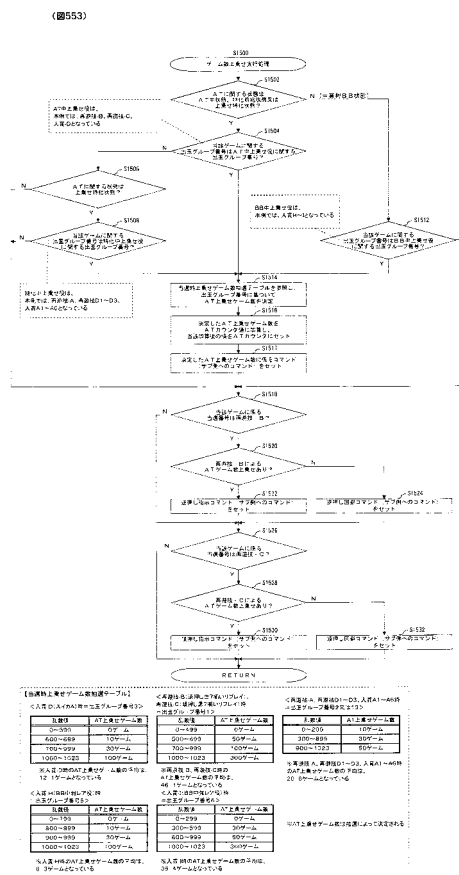
【図 552】



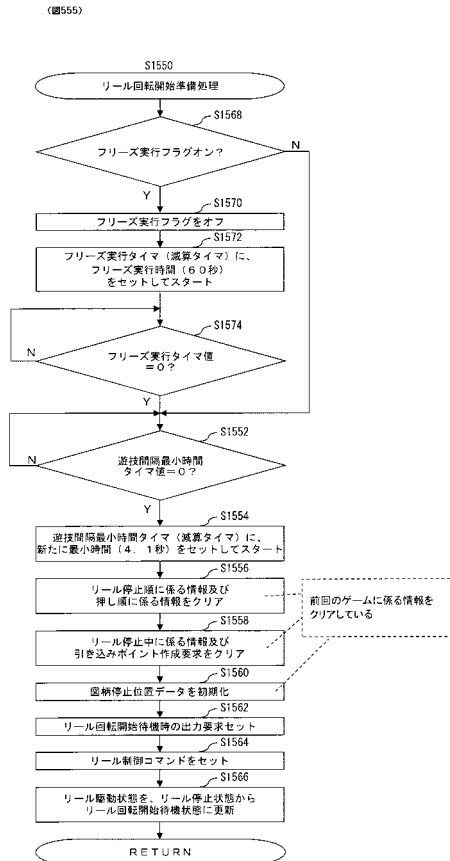
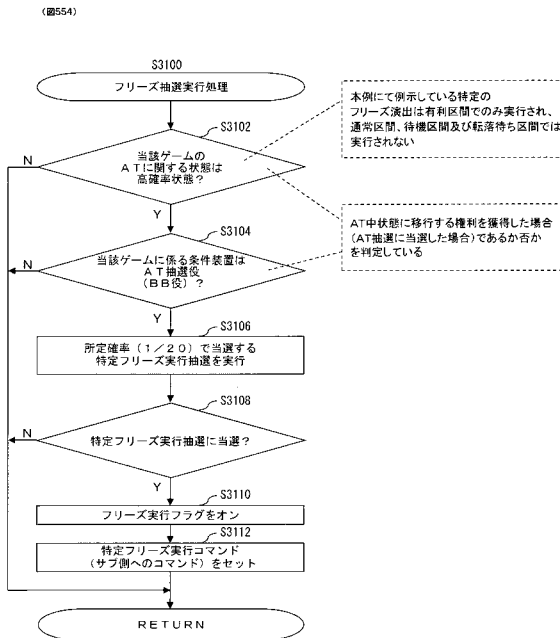
【図 551】



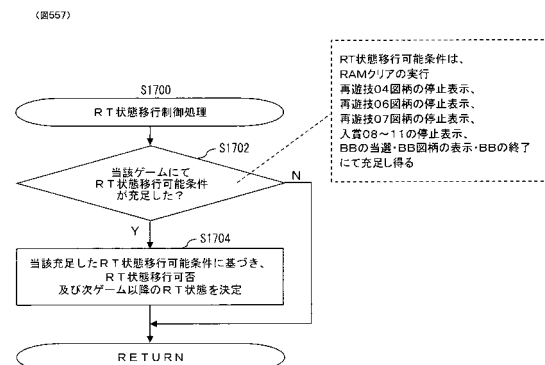
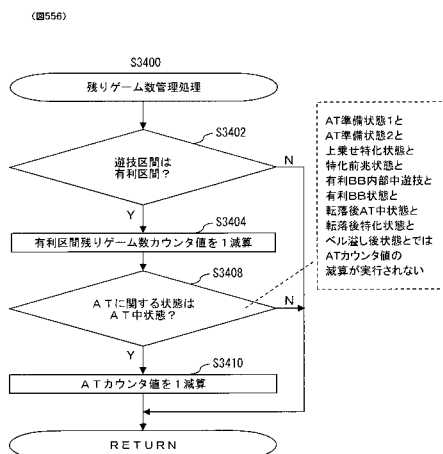
【図 553】



【図 5 5 5】

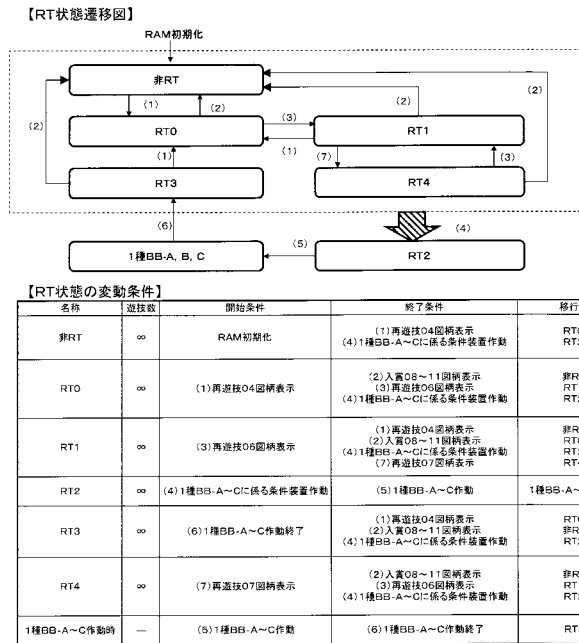


【图 5 5 7】



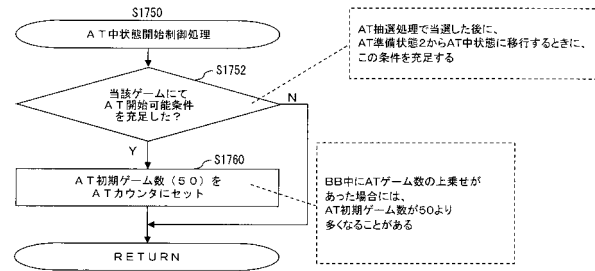
【図 5 5 8】

(圖558)



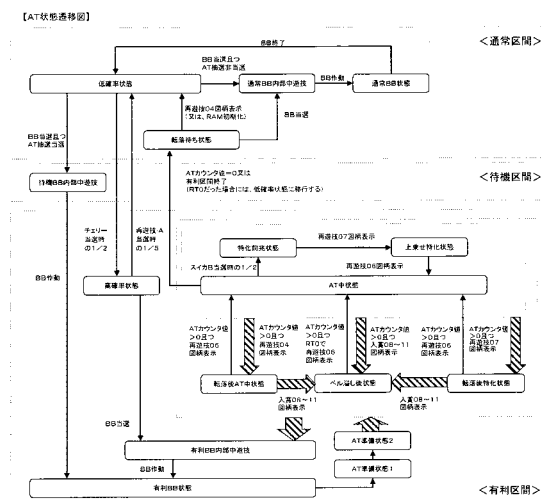
【図 5 5 9】

(559)

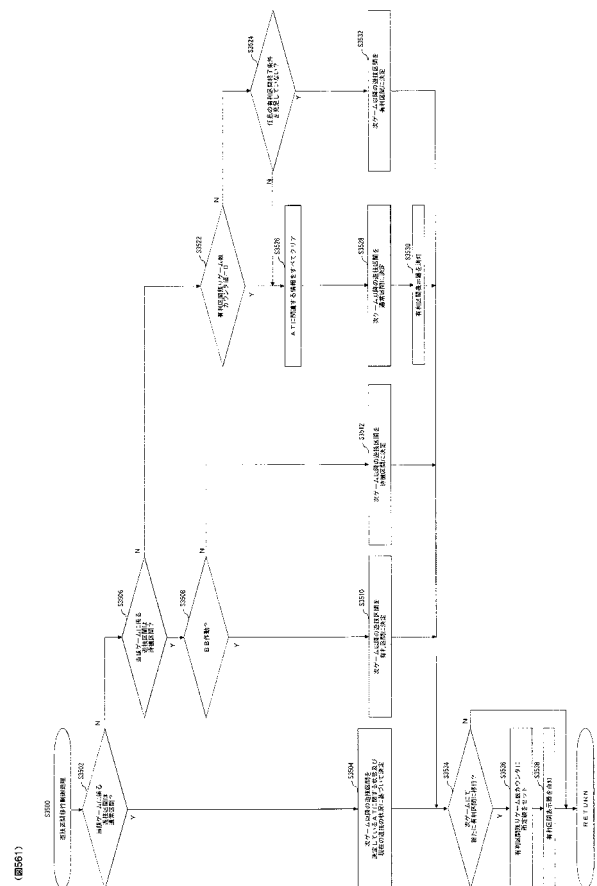


【図 5 6 0】

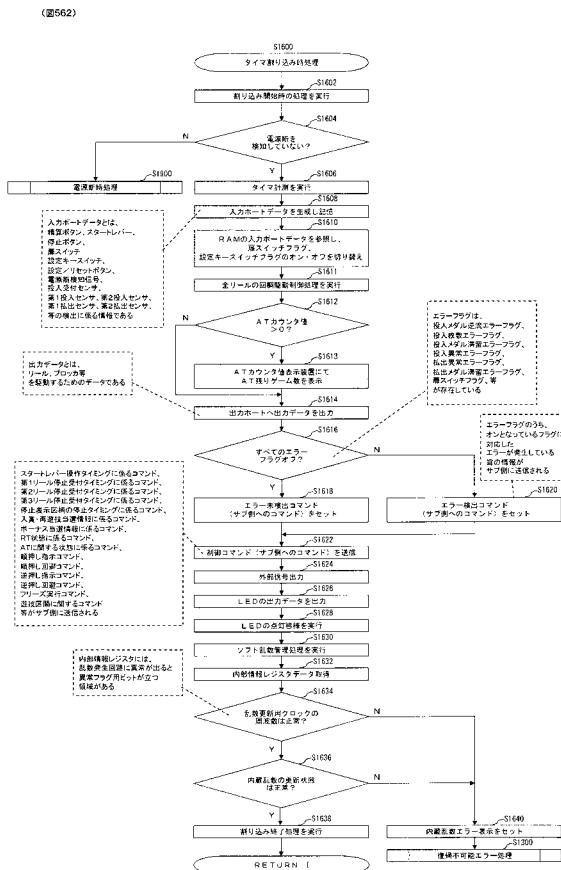
(圖560)



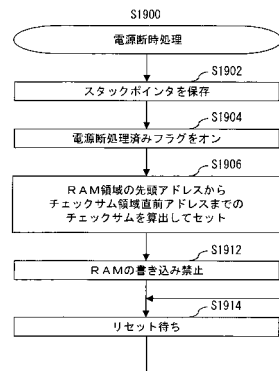
【图 5 6 1】



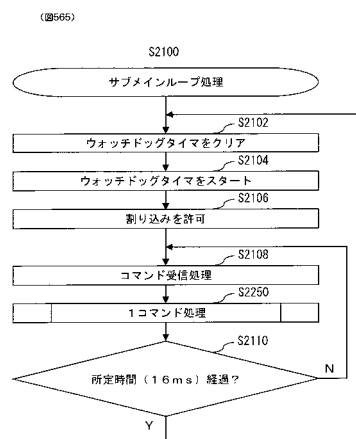
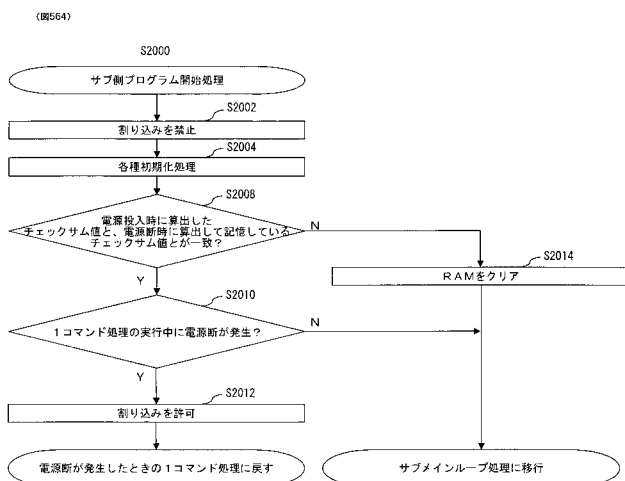
【図 5 6 3】



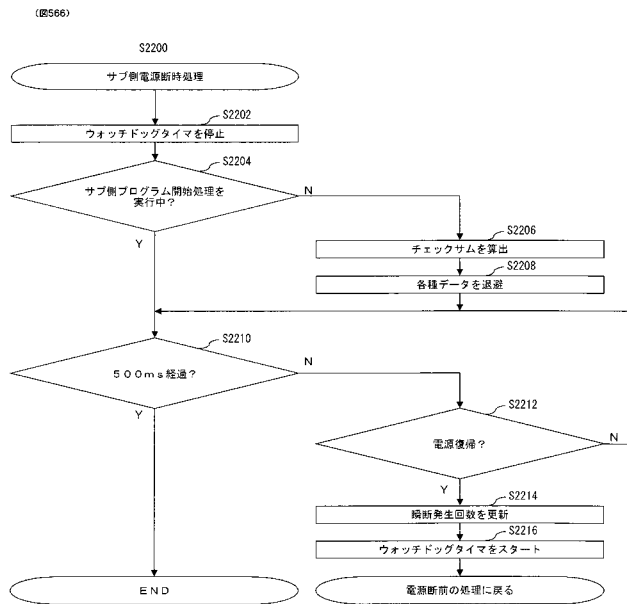
(圖563)



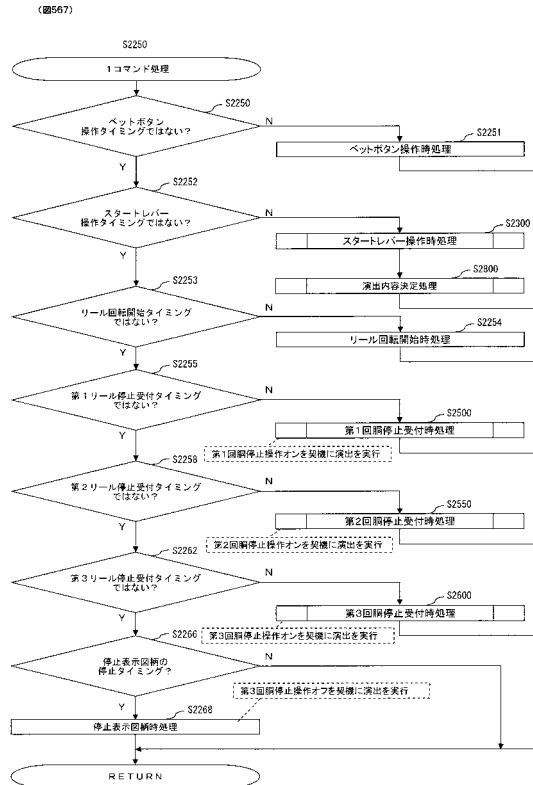
【図 5 6 5】



【図 566】



【図 567】



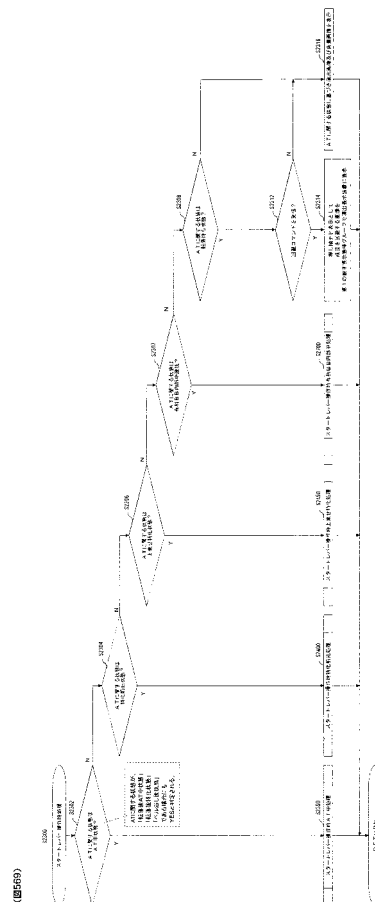
【図 568】

(図568)

<演出の種類と演出の動作(発生)開始タイミングとの関係>

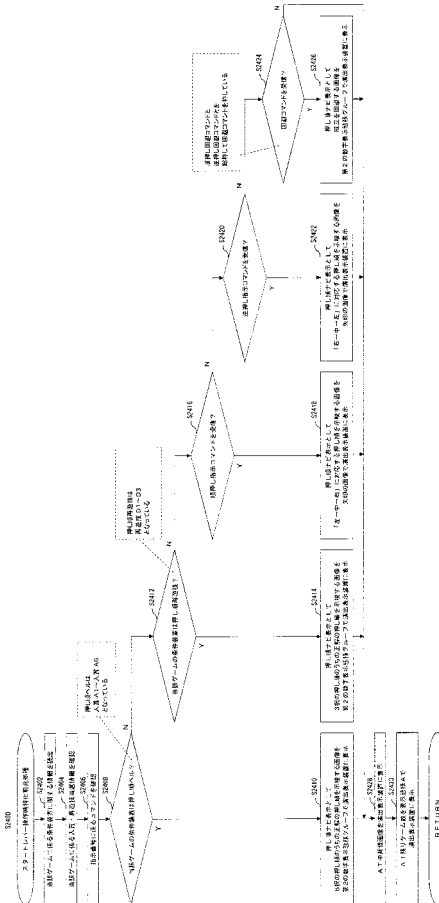
演出分類			動作(発生)開始タイミング				
演出グループ	演出内容	スタートレバー	回転開始	第1停止ボタン	第2停止ボタン	第3停止ボタン	ペナル
グループ1	演出なし						(引き番を継続表示)
グループ2	キャラ演出	開始演出を出さず、 キャラ演出の上にキャラ利 害を透視表示させる	レバーでの演出を継続させる				対決演出(上乗せ・リール へ変更しない)
グループ3	金銭演出	開始演出を出さず、 金銭演出の上に金銭利 害を透視表示させる	レバーでの演出を継続させる				対決演出(上乗せ・リール へ変更しない)
グループ4	カットイン演出	開始演出 (各演出、カットイン前後)	対決演出開始の演出を受け、 対決演出終了の演出を演出	第1停止ボタンの押入れで小役と対決演出を行い、 対決演出終了の演出を演出			対決演出(上乗せ・リール へ変更する演出がある)
グループ5	対決演出		対決演出開始の演出を受け、 対決演出終了の演出を演出	第1停止ボタンの押入れで小役と対決演出を行い、 対決演出終了の演出を演出			対決演出(上乗せ・リール へ変更する演出がある)
グループ6	上乗せ・リール		対決演出開始の演出を受け、 対決演出終了の演出を演出	第1停止ボタンの押入れで小役と対決演出を行い、 対決演出終了の演出を演出			対決演出(上乗せ・リール へ変更する演出がある)
グループ7	共通演出	開始演出 (各演出、共通演出前後)	レバーでの演出を継続させる				対決演出(上乗せ・リール へ変更する演出がある)
グループ8	結果演出	ナビ演出の演出を出す	レバーでの演出を継続させる				対決演出(上乗せ・リール へ変更する演出がある)

【図 569】

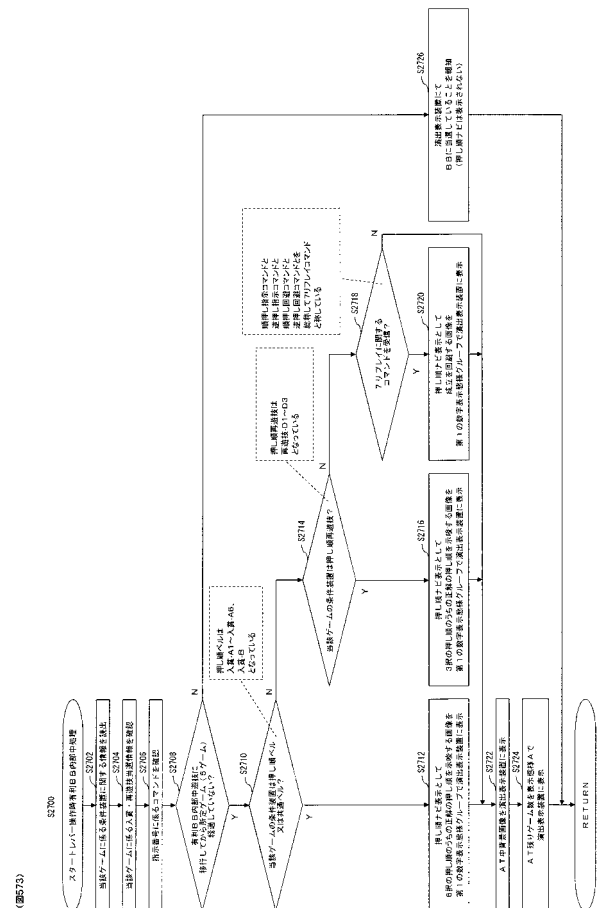


【図 5 7 1】

(2571)



【図 5 7 3】



【図582】

(図582)

【予備演算結果一覧1】

		送信区間		受信区間					
		RTT経過		RTT					
		AT1に関する状態		伝達率経過					
グループ	ハズレ	再送信	ベル	レア度	単位1種目	再送信	ベル	レア度	
演算グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9	
条件設定	ハズレ	再送信-A 再送信-B 再送信-C 再送信-D1~D3 再送信-E1~E3 再送信-F1~F3	入賞-A1~A6	入賞-B 入賞-C 入賞-D 入賞-E	1種目-A 1種目-B 1種目-C	再送信-A	入賞-A1~A6	入賞-C 入賞-D 入賞-E	
演算グループ	演算内容	条件設定に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	30.00%	50.00%	30.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ2	キャラ演出	25.00%	25.00%	25.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	会話演出	24.00%	24.00%	24.00%	25.00%	12.50%	12.50%	12.50%	12.50%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	0.00%	0.00%	0.00%	37.50%
グループ5	対決演出	1.00%	1.00%	1.00%	25.00%	75.00%	75.00%	75.00%	37.50%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	隠し演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

(B)

【図583】

(図583)

【予備演算結果一覧2】

		送信区間		受信区間					
		RTT経過		RTT					
		AT1に関する状態		伝達率経過					
グループ	ハズレ	再送信	ベル	レア度	単位1種目	再送信	ベル	レア度	
演算グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9	
条件設定	ハズレ	再送信-A 再送信-B 再送信-C 再送信-D1~D3 再送信-E1~E3 再送信-F1~F3	入賞-A1~A6	入賞-B 入賞-C 入賞-D 入賞-E	1種目-A 1種目-B 1種目-C	再送信-A	入賞-A1~A6	入賞-C 入賞-D 入賞-E	
演算グループ	演算内容	条件設定に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	100.00%	100.00%	100.00%	0.00%	0.00%	100.00%	100.00%	0.00%
グループ2	キャラ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	会話演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ5	対決演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	隠し演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

(B)

【図584】

(図584)

【予備演算結果一覧1】

		送信区間		受信区間					
		RTT経過		RTT					
		AT1に関する状態		伝達率経過					
グループ	ハズレ	再送信	ベル	レア度	単位1種目	再送信	ベル	レア度	
演算グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9	
条件設定	ハズレ	再送信-A 再送信-B 再送信-C 再送信-D1~D3 再送信-E1~E3 再送信-F1~F3	入賞-A1~A6	入賞-B 入賞-C 入賞-D 入賞-E	1種目-A 1種目-B 1種目-C	再送信-A	入賞-A1~A6	入賞-C 入賞-D 入賞-E	
演算グループ	演算内容	条件設定に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	80.50%	80.50%	80.50%	0.00%	0.00%	80.50%	80.50%	12.50%
グループ2	キャラ演出	0.30%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	会話演出	12.50%	12.50%	12.50%	12.50%	25.00%	25.00%	12.50%	12.50%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%
グループ5	対決演出	1.00%	1.00%	1.00%	25.00%	12.50%	12.50%	12.50%	25.00%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	隠し演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

(C)

【図585】

(図585)

【予備演算結果一覧2】

		送信区間		受信区間					
		RTT経過		RTT					
		AT1に関する状態		伝達率経過					
グループ	ハズレ	再送信	ベル	レア度	単位1種目	再送信	ベル	レア度	
演算グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9	
条件設定	ハズレ	再送信-A 再送信-B 再送信-C 再送信-D1~D3 再送信-E1~E3 再送信-F1~F3	入賞-A1~A6	入賞-B 入賞-C 入賞-D 入賞-E	1種目-A 1種目-B 1種目-C	再送信-A	入賞-A1~A6	入賞-C 入賞-D 入賞-E	
演算グループ	演算内容	条件設定に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	92.00%	92.00%	92.00%	0.00%	0.00%	92.00%	92.00%	0.00%
グループ2	キャラ演出	2.50%	2.50%	2.50%	0.00%	0.00%	2.50%	2.50%	0.00%
グループ3	会話演出	2.50%	2.50%	2.50%	0.00%	0.00%	2.50%	2.50%	0.00%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	90.00%	90.00%	90.00%	90.00%	90.00%
グループ5	対決演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	隠し演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

(B)

【図 586】

(図586)

【予備演出開始時一瞥】

		演出時間		演出回数		演出回数		演出回数	
		AT1後		RT1(押し絵)に(図 587)		AT1に関する状態		演出回数	
グループ	演出内容	演出回数	演出回数	演出回数	演出回数	演出回数	演出回数	演出回数	演出回数
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9	
条件設定	ハズレ	再遊技-A 再遊技-B 再遊技-C 再遊技-D1~D3 再遊技-E1~E3 再遊技-F1~F3	入賞-A1~A6	入賞-B 入賞-C 入賞-D 入賞-E	1種BB-A 1種BB-B 1種BB-C	再遊技-A	入賞-A1~A6	入賞-C 入賞-D 入賞-E	
演出グループ	演出内容	条件設定に対する振り分け							
グループ1	演出なし	50.00%	0.00%	0.00%	0.00%	6.25%	6.25%	6.25%	6.25%
グループ2	キャラ演出	25.00%	0.00%	0.00%	25.00%	6.25%	6.25%	6.25%	6.25%
グループ3	会話演出	24.00%	0.00%	0.00%	25.00%	12.50%	12.50%	12.50%	12.50%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	0.00%	0.00%	0.00%	27.50%
グループ5	対決演出	1.00%	0.00%	0.00%	25.00%	75.00%	75.00%	75.00%	27.50%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	再遊技演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	隠し演出	0.00%	100.00%	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

(B)

【図 587】

(図587)

【予備演出開始時一瞥】

		演出時間		演出回数		演出回数		演出回数	
		AT1後		RT1(押し絵)に(図 587)		AT1に関する状態		演出回数	
グループ	演出内容	演出回数	演出回数	演出回数	演出回数	演出回数	演出回数	演出回数	演出回数
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9	
条件設定	ハズレ	再遊技-A 再遊技-B 再遊技-C 再遊技-D1~D3 再遊技-E1~E3 再遊技-F1~F3	入賞-A1~A6	入賞-B 入賞-C 入賞-D 入賞-E	1種BB-A 1種BB-B 1種BB-C	再遊技-A	入賞-A1~A6	入賞-C 入賞-D 入賞-E	
演出グループ	演出内容	条件設定に対する振り分け							
グループ1	演出なし	100.00%	100.00%	100.00%	0.00%	58.33%	58.33%	58.33%	12.50%
グループ2	キャラ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	会話演出	0.00%	0.00%	0.00%	12.50%	25.00%	25.00%	25.00%	12.50%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	6.25%	6.25%	6.25%	37.50%
グループ5	対決演出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	12.50%	12.50%	12.50%	37.50%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	37.50%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	再遊技演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	隠し演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

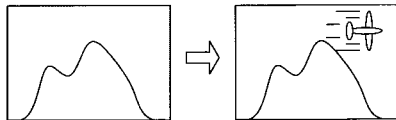
(A)

(B)

【図 588】

(図588)

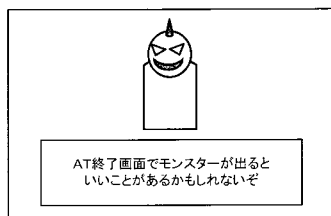
<キャラ演出>



(A)

リールM50回転時に一部にキャラクタが表示される。

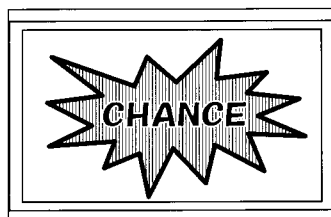
<会話演出>



(B)

表示枠が表示され表示枠の内側の領域に遊技性等を説明する文字情報が表示される。

<カットイン演出>



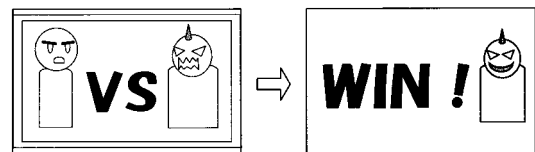
(C)

スタートレバーD50の操作時に、「CHANCE」と表示される。

【図 589】

(図589)

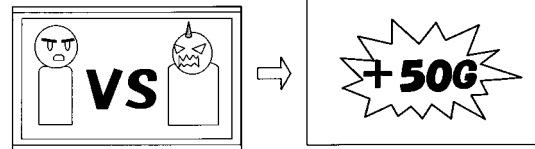
<対決演出>



(A)

1ゲーム完結型のバトル演出であり、スタートレバーD50が操作されてから次ゲームのバトル操作がされるまでの間に実行される。勝利するとBB当選又はAT当選ゲームの最後に、「WIN!」と表示される。

<上乗せバトル>



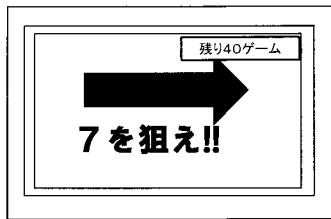
(B)

1ゲーム完結型のバトル演出であり、スタートレバーD50が操作されてから次ゲームのバトル操作がされるまでの間に実行される。勝利するとBB当選又はAT当選となる。ゲームの最後に、上乗せされるゲーム数が表示される。

【図 5 9 0】

(圖590)

＜狙え演出＞

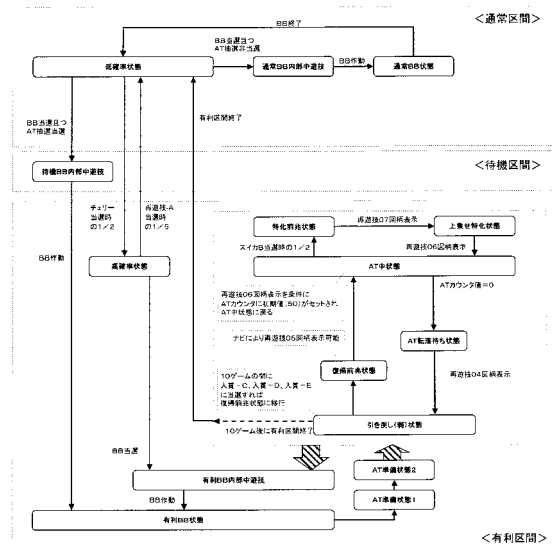


順押し7揃いリプレイの当選時に実行され得る。
RT状態が高状態(RT1等)で表示される。
ATゲーム数の上乗せ抽選に当選しており、ATに関する状態がAT中状態であるときに表示される。

【図 5 9 1】

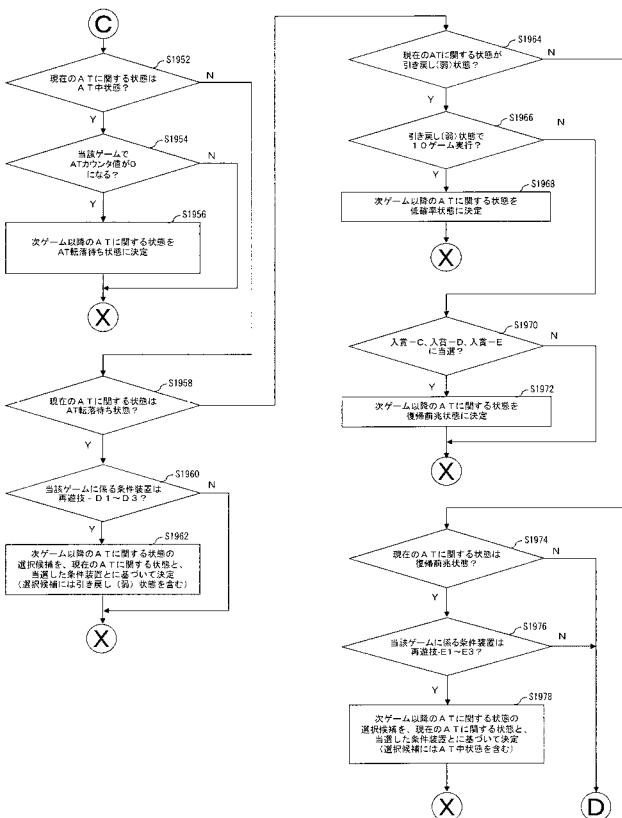
(2591)

【AT狀態遷移區】



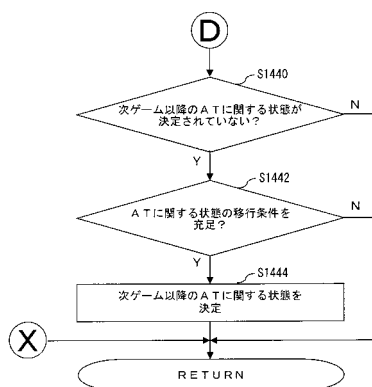
【図 5 9 2】

(圖592)

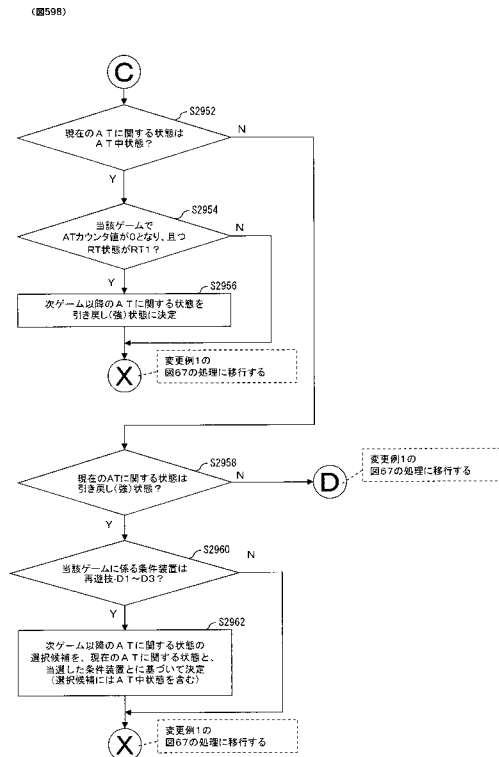


【図 5 9 3】

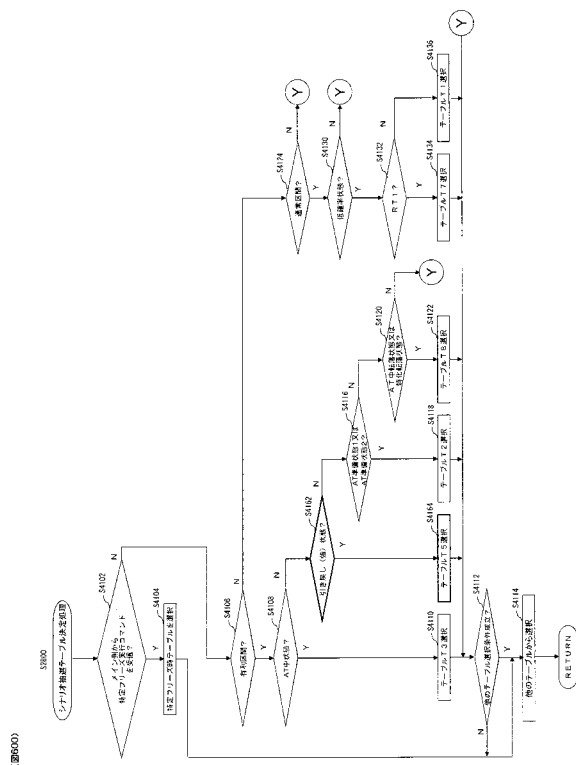
(圖593)



【図 5 9 8】



【図 6 0 0】



【図 5 9 9】

(圖599)

【ATに関する状態の移行の一例】

当該ゲームの AT1に関する状態	当該ゲームの 条件装置	当該ゲームの 停止表示図柄	次ゲーム以降の AT1に関する状態
AT準備状態1	再遊技-D1〜D3	再遊技O1 再遊技O2 再遊技O3 再遊技O4	AT準備状態1 AT準備状態2
AT準備状態2	再遊技-E1〜E3	再遊技O1 再遊技O2 再遊技O3 再遊技O6	AT準備状態2 AT中状態
特化前兆状態	再遊技-F1〜F3	再遊技O1 再遊技O2 再遊技O3 再遊技O7	特化前兆状態 上乗せ特化状態
引き戻し(強)状態	再遊技-D1〜D3	再遊技O1 再遊技O2 再遊技O3 再遊技O4	AT中状態 低確率状態

【図 6 0 1】

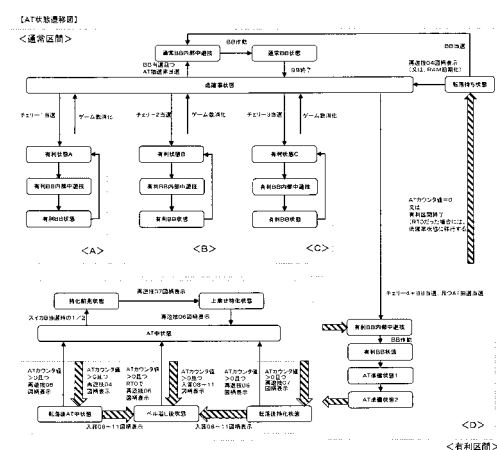
(圖601)

【預告演出選拔結果一覽】

[illegible]

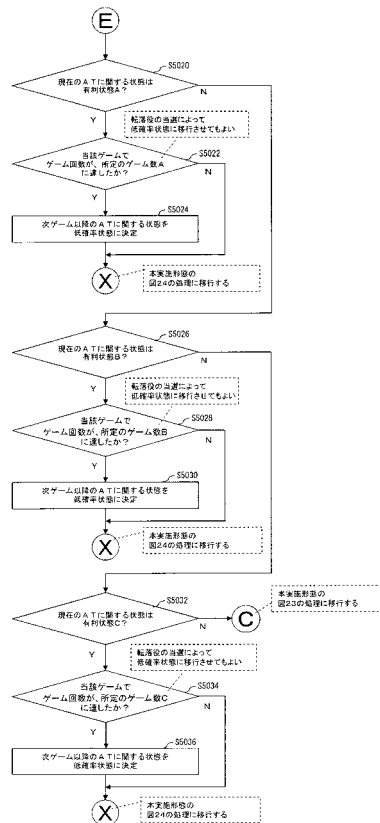
【図 6 0 3】

(圖603)

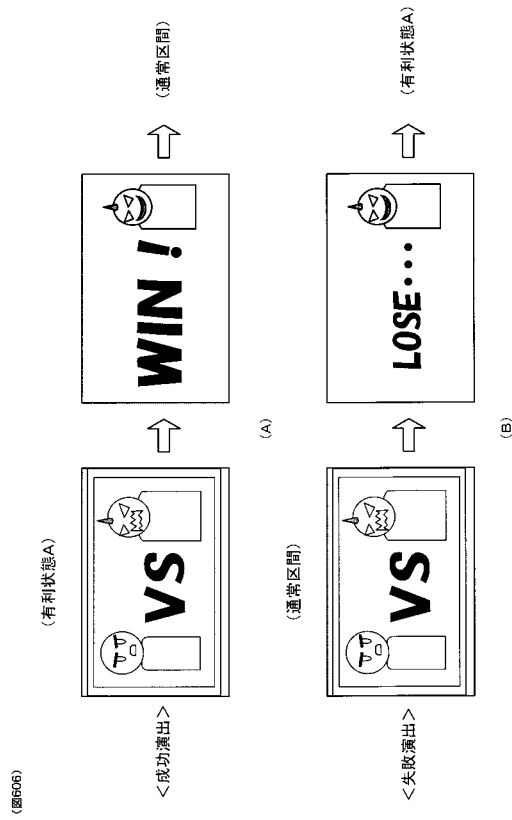
[illegible]

【図 6 0 5】

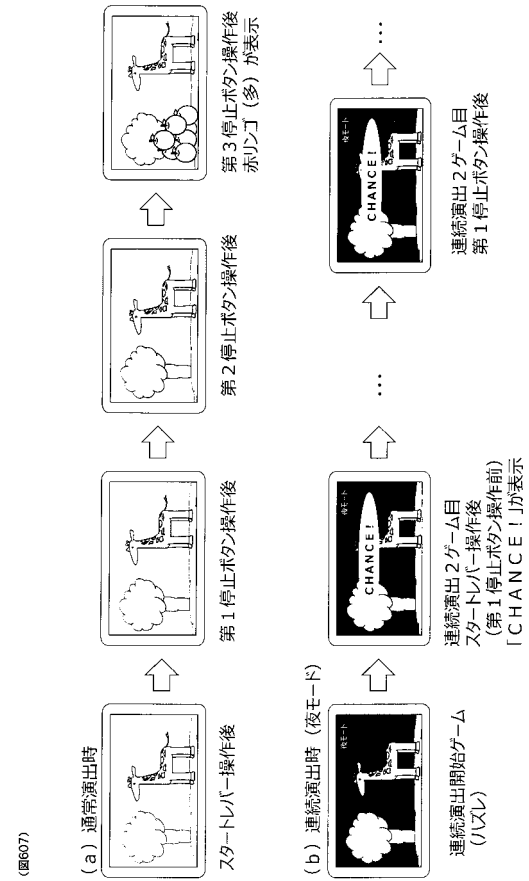
(图605)



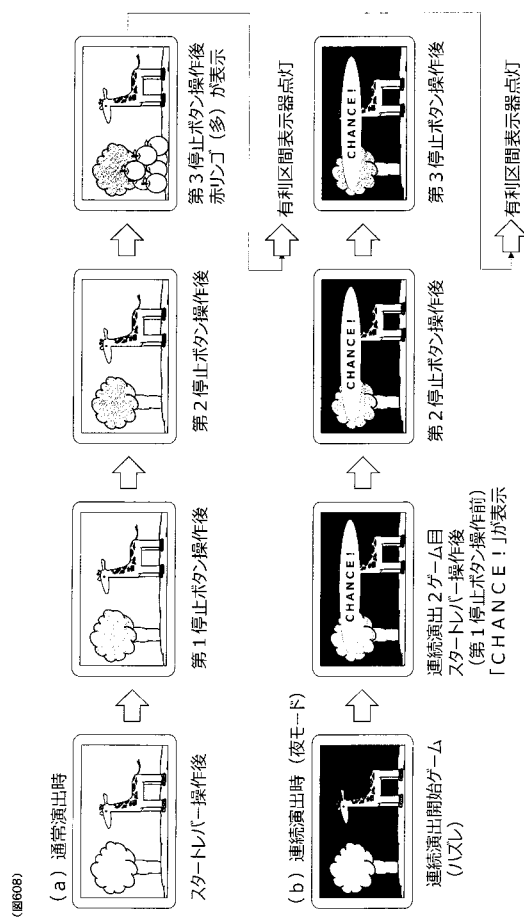
【図606】



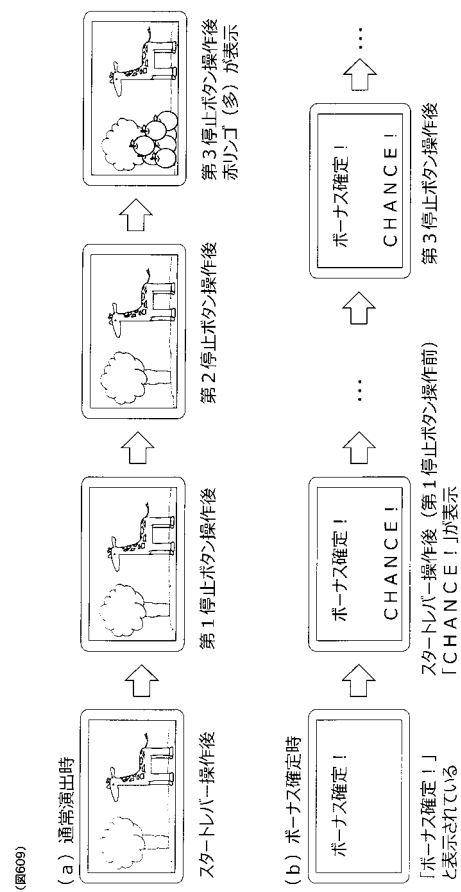
【図607】



【図608】



【図609】



【図 6 1 0】

(図610)

<くレーア役演出選択画面の一例>>

		演出開始契機					
		予告演出	演出 選択率	スタート レバー	第1停止 ボタン	第2停止 ボタン	第3停止 ボタン
A T 中	連続演出 非実行中	共通演出	80/256	50/256	5/256	5/256	20/256
	果物演出	80/256	0/256	35/256	30/256	15/256	
	カッティン 演出	96/256	36/256	15/256	10/256	35/256	
	連続演出 実行中	CHANCE 演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
非 A T 中	連続演出 非実行中	共通演出	80/256	50/256	5/256	5/256	20/256
	ジャンプ演出	80/256	0/256	35/256	30/256	15/256	
	カッティン 演出	96/256	36/256	15/256	10/256	35/256	
	連続演出 実行中	CHANCE 演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
非 A T 中	連続演出 非実行中	CHANCE 演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	連続演出 実行中	CHANCE 演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256

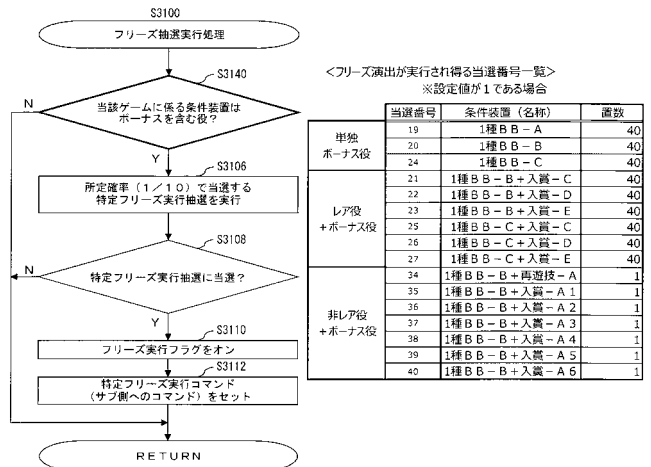
<押し順ベル当選時>

		演出開始契機					
		予告演出	演出 選択率	スタート レバー	第1停止 ボタン	第2停止 ボタン	第3停止 ボタン
A T 中	連続演出 非実行中	押し順ナシ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	連続演出 実行中	押し順ナシ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	連続演出 非実行中	押し順ナシ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	連続演出 実行中	押し順ナシ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
非 A T 中	連続演出 非実行中	共通演出	15/256	2/256	5/256	5/256	3/256
	ジャンプ演出	20/256	2/256	6/256	6/256	6/256	
	会話演出	120/256	120/256	0/256	0/256	0/256	
	カッティン演出	5/256	1/256	2/256	1/256	1/256	
非 A T 中	連続演出 非実行中	演出なし	96/256	96/256	0/256	0/256	0/256
	連続演出 実行中	演出なし	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	連続演出 非実行中	演出なし	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	連続演出 実行中	演出なし	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256

※ボーナス非重畳時のみとしてもよい

【図 6 1 1】

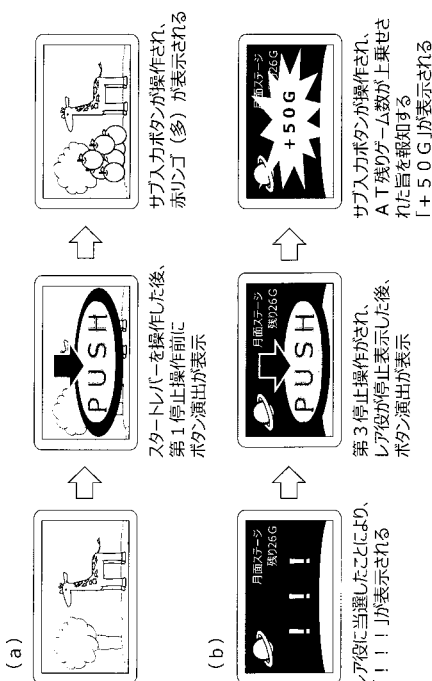
(図611)



【図 6 1 2】

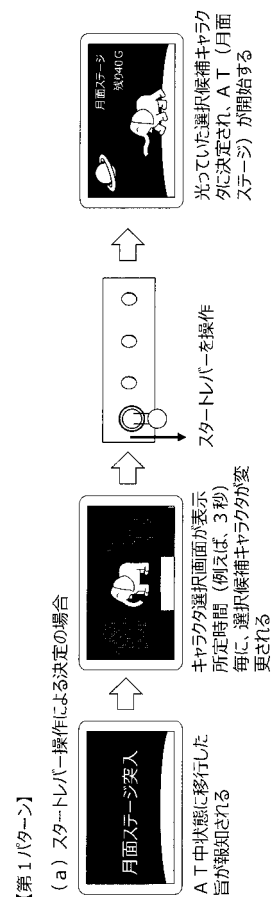
(図612)

<ボタン演出実行イメージ>

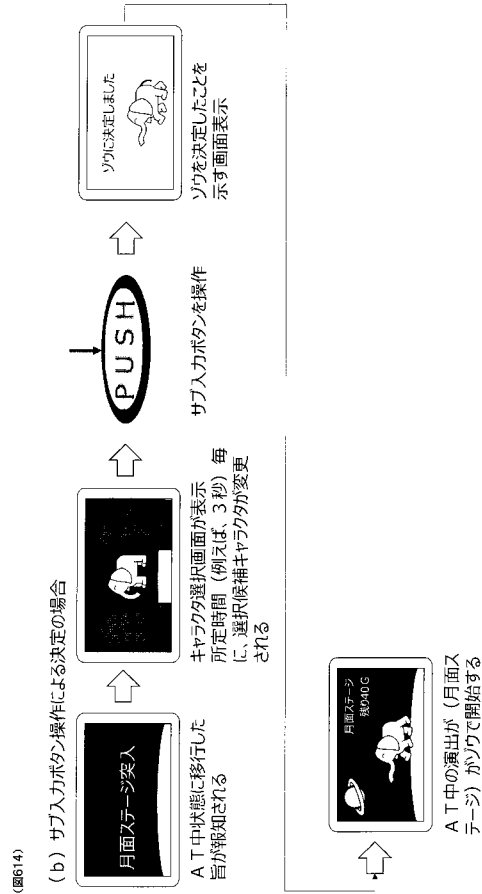


【図 6 1 3】

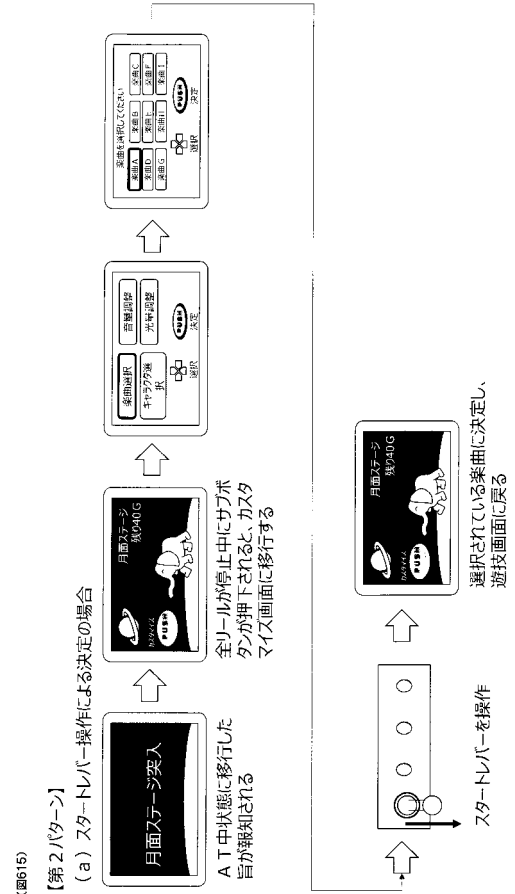
(図613)



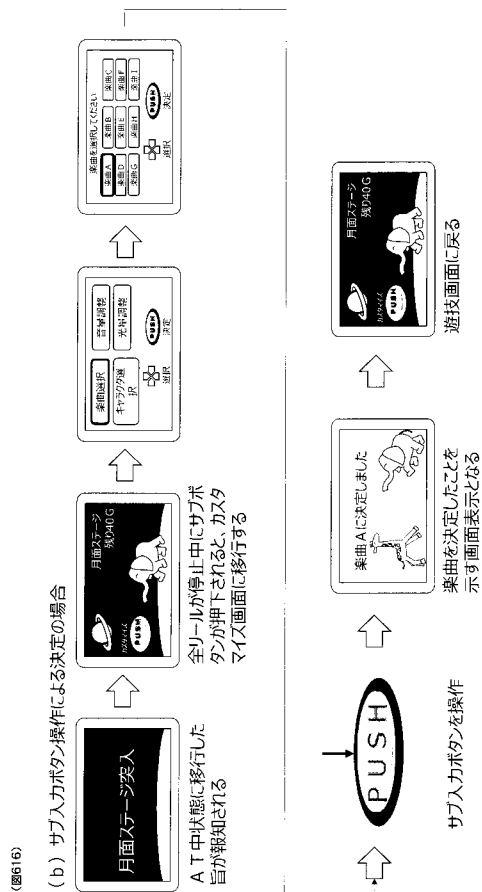
【図 6 1 4】



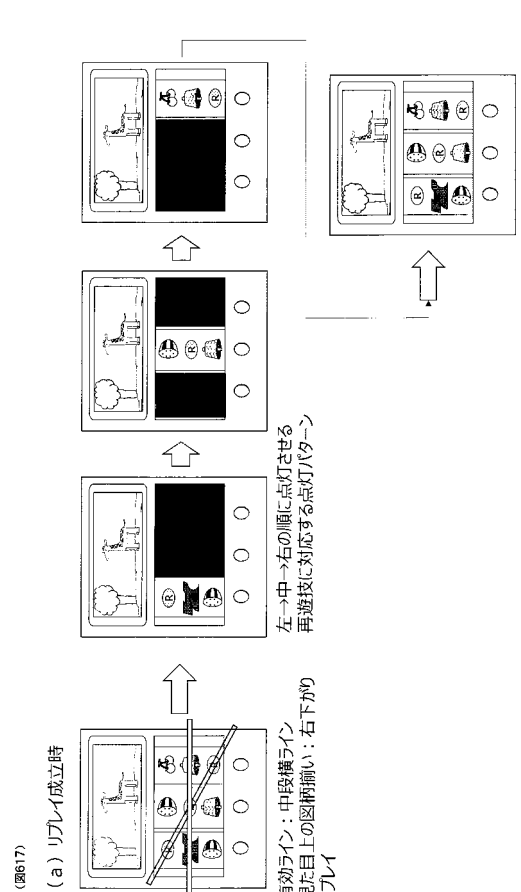
【図 6 1 5】



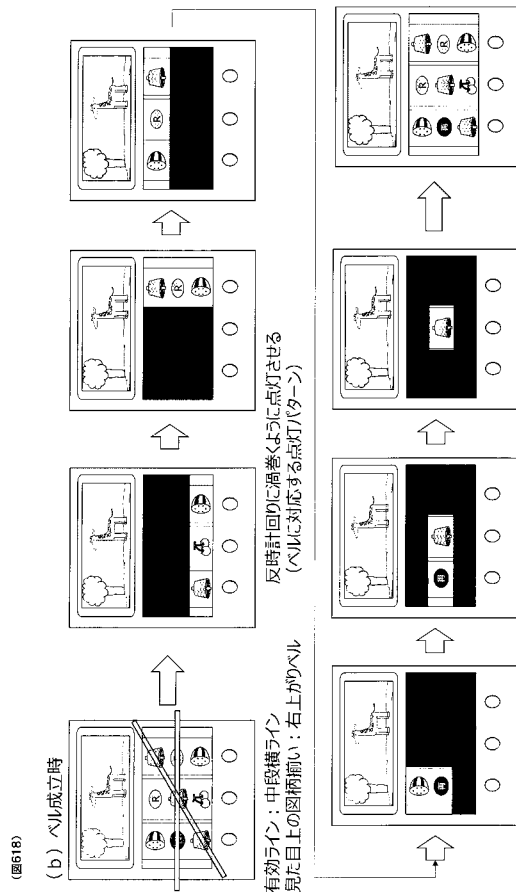
【図 6 1 6】



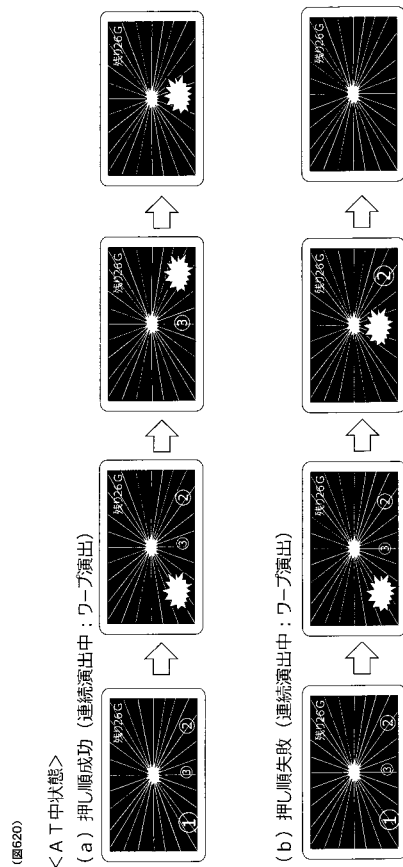
【図 6 1 7】



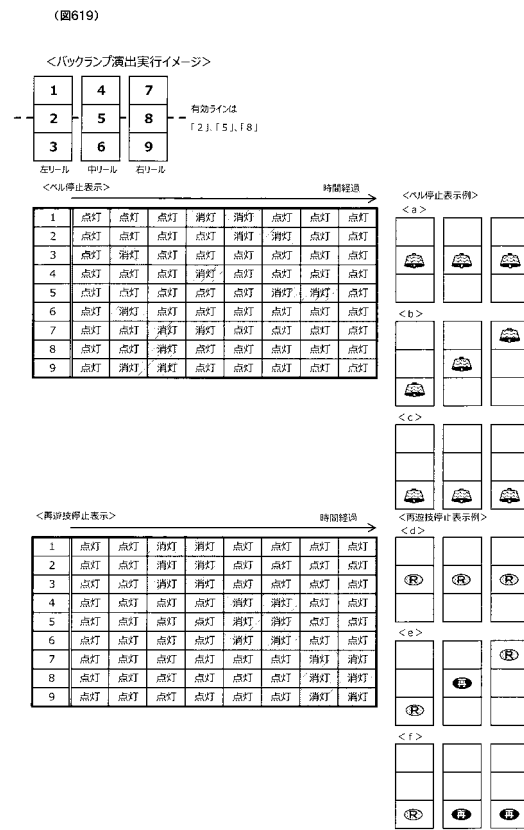
【図 6 1 8】



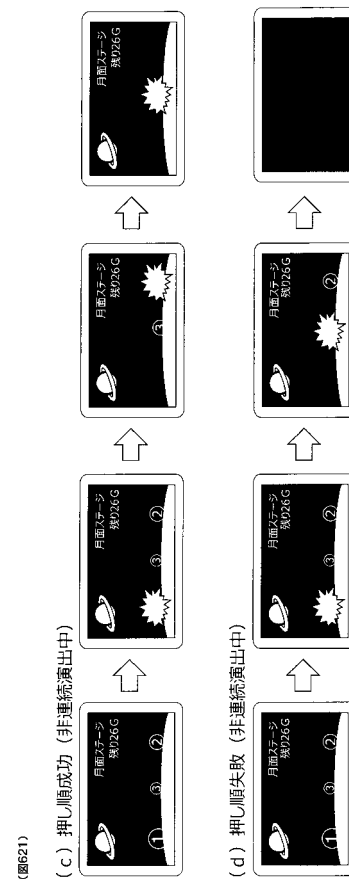
【図 6 2 0】



【図 6 1 9】



【図 6 2 1】



【図 6 2 2】

(図622)

	演出ステージ	BGM テンポ	ボリウム スイッチ	サブ入力ボタン音量				
				レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5
非 A T 中	草原ステージ	1 0 0	大	8 0	8 2	8 5	9 0	9 0
			中	7 5	7 8	8 0	8 5	8 8
			小	1	6 8	7 0	7 2	7 5
	砂漠ステージ	9 0	大	8 0	8 2	8 5	9 0	9 0
			中	7 5	7 8	8 0	8 5	8 8
			小	1	6 8	7 0	7 2	7 5
	荒野ステージ	9 5	大	8 0	8 2	8 5	9 0	9 0
			中	7 5	7 8	8 0	8 5	8 8
			小	1	6 8	7 0	7 2	7 5
A T 中	月面ステージ	1 1 0	大	8 5	8 9	9 2	9 2	9 2
			中	8 0	8 5	9 0	9 0	9 0
			小	1	7 5	7 8	8 2	8 5
	土星ステージ	1 2 0	大	8 5	8 9	9 2	9 2	9 2
			中	8 0	8 5	9 0	9 0	9 0
			小	1	7 5	7 8	8 2	8 5
エラー中	エラー画面	8 0	大	9 9	9 9	9 9	9 9	9 9
			中	9 5	9 5	9 5	9 5	9 5
			小	9 0	9 0	9 0	9 0	9 0

(単位: dB)

【図 6 2 3】

(図623)

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	BAR	BAR	BAR
1	BAR	BAR	BAR
2	BAR	BAR	BAR
3	BAR	BAR	BAR
4	BAR	BAR	BAR
5	BAR	BAR	BAR
6	BAR	BAR	BAR
7	BAR	BAR	BAR
8	BAR	BAR	BAR
9	BAR	BAR	BAR
10	BAR	BAR	BAR
11	BAR	BAR	BAR
12	BAR	BAR	BAR
13	BAR	BAR	BAR
14	BAR	BAR	BAR
15	BAR	BAR	BAR
16	BAR	BAR	BAR
17	BAR	BAR	BAR
18	BAR	BAR	BAR
19	BAR	BAR	BAR

	図柄名称
1	BAR
2	BAR
3	BAR
4	BAR
5	BAR
6	BAR
7	BAR
8	BAR

上段					
中段					
下段					

---有効ライン

< R B が作動する図柄組み合わせ >

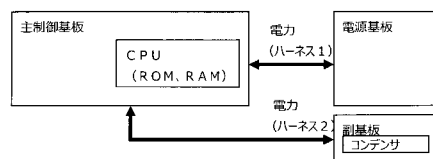
左リール	中リール	右リール
BAR	BAR	BAR
BAR	BAR	BAR

【図 6 2 4】

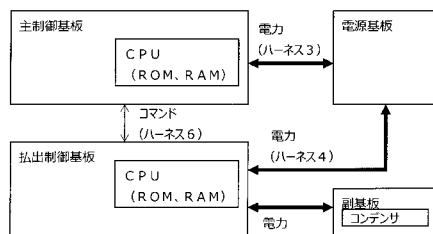
(図624)

【主制御基板及び払出制御基板に係る機能ブロック図】

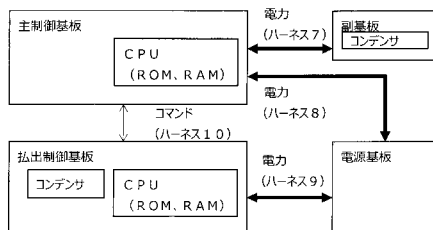
<構成 1>



<構成 2>

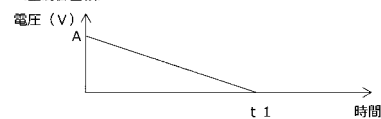


<構成 3>



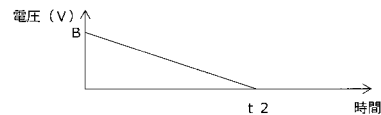
【図 6 2 5】

(図625)

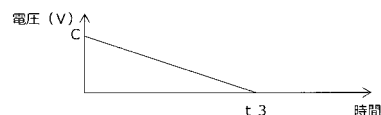
【電源断時の電圧に関する作用 1】
<<構成 1 にてハーネス 1、2 を外した場合>>
<主制御基板>

<<構成 2 にてハーネス 3、4、5、6 を外した場合>>

<主制御基板>

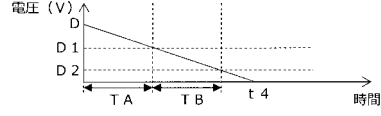


<払出制御基板>



<<構成 3 にてハーネス 7、8、9、10 を外した場合>>

<主制御基板>



<払出制御基板>

