

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7174253号
(P7174253)

(45)発行日 令和4年11月17日(2022.11.17)

(24)登録日 令和4年11月9日(2022.11.9)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 0 1 A

A 6 3 F 5/04 6 0 1 B

A 6 3 F 5/04 6 1 1

A 6 3 F 5/04 6 5 0

請求項の数 1 (全604頁)

(21)出願番号 特願2019-101965(P2019-101965)

(22)出願日 令和1年5月31日(2019.5.31)

(65)公開番号 特開2020-195464(P2020-195464
A)

(43)公開日 令和2年12月10日(2020.12.10)

審査請求日 令和4年3月17日(2022.3.17)

早期審査対象出願

(73)特許権者 390031783

サミー株式会社

東京都品川区西品川一丁目1番1号住友

不動産大崎ガーデンタワー

(74)代理人 100105315

弁理士 伊藤 温

(72)発明者 江口 隼吾

東京都品川区西品川一丁目1番1号住友

不動産大崎ガーデンタワー サミー株式

会社内

(72)発明者 安藤 和昂

東京都品川区西品川一丁目1番1号住友

不動産大崎ガーデンタワー サミー株式

会社内

(72)発明者 棚田 龍平

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

前扉と、

筐体と、

所定の制御基板と、

前記所定の制御基板を収容する所定の基板ケースと、

を備え、

前記前扉と前記筐体とが施錠可能であり、

前記筐体の背面部には、第1の開口部と第2の開口部とが少なくとも形成されており、

前記第1の開口部から解錠部に対して所定の解錠操作が行われることにより前記前扉と前

記筐体とを解錠可能となっており、

前記解錠部は前記第2の開口部から視認可能となっており、

遊技媒体の差数に関する値が所定の条件を満たすと遊技の進行を停止可能とし、

遊技媒体の差数に関する値が前記所定の条件を満たして遊技の進行を停止した場合であっ

ても、メニュー画面の表示条件を満たすとメニュー画面を表示可能とする

遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

回胴式遊技機（スロットマシン）は、所定数の遊技メダルを投入後に遊技開始指示装置（スタートレバー）が操作されたことを契機として1ゲームが開始されて、複数の図柄が外周上に配置された複数列の回胴（リール）が回転動作し、当該回転動作を停止させるための回胴停止装置（ストップボタン）を駆使して回胴を停止させた結果、有効ライン上に所定の図柄の組合せ（例えば「777」等の入賞役）が並んだ場合には、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時よりも小役等の抽選確率が上昇する遊技状態）に移行するタイプのものが一般的である。ここで、回胴式遊技機においては、遊技の興趣性を高めるための演出用の画像等が、リールの回転動作及び停止動作とシンクロした形で、液晶等のディスプレイ上にて表示される場合があり、回胴停止装置等を操作した際に、回胴上に表示された図柄とディスプレイ上に表示された演出用の画像等とを見比べながら、遊技の結果を予測して楽しむよう構成されているものが多い。また、遊技機に何らかの異常が発生した場合には遊技の進行が停止するエラーとなり得るよう構成されているものも多い。また、近年のぱちんこ遊技機としては、遊技盤面（遊技領域）上の始動口に遊技球が入球したことを契機として所定確率の大当たり抽選がなされ、当該大当たり抽選に当選した場合には大当たり（特別遊技）状態へと移行し、遊技盤面に備えられた大入賞口が開放して大量の賞球を獲得できるぱちんこ遊技機が主流である。このように構成されたぱちんこ遊技機の内には、当該大当たり抽選における当選確率を上昇させる確率変動遊技状態や当該大当たり抽選における抽選結果を報知するための図柄変動の効率を上昇させる時間短縮遊技状態等を備え、これら遊技状態によって遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すことで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。

10

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2016-135476

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

興趣性の高い遊技を実現できる遊技機の提供が望まれている。

30

【課題を解決するための手段】

【0005】

本態様に係る遊技機は、

前扉と、

筐体と、

所定の制御基板と、

前記所定の制御基板を収容する所定の基板ケースと、

を備え、

前記前扉と前記筐体とが施錠可能であり、

前記筐体の背面部には、第1の開口部と第2の開口部とが少なくとも形成されており、

40

前記第1の開口部から解錠部に対して所定の解錠操作が行われることにより前記前扉と前記筐体とを解錠可能となっており、

前記解錠部は前記第2の開口部から視認可能となっており、

遊技媒体の差数に関する値が所定の条件を満たすと遊技の進行を停止可能とし、

遊技媒体の差数に関する値が前記所定の条件を満たして遊技の進行を停止した場合であっても、メニュー画面の表示条件を満たすとメニュー画面を表示可能とする

遊技機である。

<付記>

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

50

本別態様に係る遊技機は、

遊技に関する制御を行う主制御手段と、
演出に関する制御を行う副制御手段と
を備え、

有利区間と、通常区間とがあり、

前記有利区間において、所定条件を満たすことで前記通常区間に移行可能であり、

前記通常区間において、特定条件を満たすことで前記有利区間に移行可能であり、

前記有利区間における遊技状態として、遊技者にとって有利となる有利遊技を実行可能な有利状態と、前記有利状態へ移行するか否かの抽選を実行可能な通常状態とがあり、

所定のカウンタを有しており、

前記有利状態にある第X回目の前記有利区間において前記通常状態に移行してから、前記通常区間を介して移行した第X+1回目の前記有利区間における所定タイミングまでの所定期間に亘って、前記所定のカウンタに記憶されているカウンタ値をクリアせずに更新可能に構成されており、

主制御手段は、所定情報を副制御手段に送信可能であり、

副制御手段に、前記所定情報がある場合には前記所定情報に基づいて前記所定のカウンタのカウンタ値を更新し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0006】

本態様に係る遊技機によれば、遊技の興趣を向上させることができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】図1は、本実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。

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

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

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

【図5】図5は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。

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

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

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

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

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

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

【図12】図12は、本実施形態に係る回胴式遊技機の電氣的全体構成図である。

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

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

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

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

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

【図18】図18は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進

10

20

30

40

50

行制御処理（３枚目）のフローチャートである。

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

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

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

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

50

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

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

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

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

30

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

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

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

【図 6 4】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す正面図である。

【図 6 5】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す側断面図である

【図 6 6】ホッパの内部の構造を示す斜視図である。

40

【図 6 7】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す正面図である。

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

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

【図 7 0】リール帯の構成を示す図である。

【図 7 1】リール帯の構成を示す図である。

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

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

【図 7 4】図 7 4 は、第 2 実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリー

50

ル回転開始準備処理のフローチャートである。

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

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

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

【図 9 4】図 9 4 は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、A T 中状態でのウエイトが無い場合における 1 つ目の押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

40

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

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

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

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

【図 9 9】図 9 9 は、本例に係る回胴式遊技機の斜視図である。

50

【図100】図100は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、AT中状態でのウエイトが無い場合におけるリール窓枠ランプを含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図101】図101は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、AT中状態でのウエイトがある場合におけるリール窓枠ランプを含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図102】図102は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、AT中状態でのウエイトが無い場合における音声を含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

【図103】図103は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、AT中状態でのウエイトがある場合における音声を含めた押し順ナビの開始タイミングのイメージ図である。

10

【図104】図104は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、AT中状態での押し順ベル役当選時における1つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。

【図105】図105は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、AT中状態での押し順ベル役当選時における2つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。

【図106】図106は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、AT中状態での押し順ベル役当選時における3つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。

【図107】図107は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、AT中状態での押し順再遊技役当選時における1つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。

【図108】図108は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、AT中状態での押し順再遊技役当選時における2つ目の押し順ナビの終了タイミングのイメージ図である。

20

【図109】図109は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、AT中状態でのリール停止制御と押し順ナビの表示態様の变化のイメージ図である。

【図110】図110は、第3実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、第1投入センサと第2投入センサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャートである。

【図111】図111は、第3実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側での遊技進行制御処理のフローチャートである。

【図112】図112は、第3実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側でのメダル投入エラー処理のフローチャートである。

【図113】図113は、第3実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側での第1投入センサ及び第2投入センサの遊技メダルの検知とクレジット加算処理の関係を示す図である。

30

【図114】図114は、第3実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側でのシュートセンサによるエラー検出のイメージ図である。

【図115】図115は、第3実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、第1投入センサ及び第2投入センサとシュートセンサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャートである。

【図116】図116は、第4実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル返却部材の正面図である。

【図117】図117は、第4実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル返却部材の側面図である。

40

【図118】図118は、第4実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル返却部材を流下する遊技メダルの軌跡図である。

【図119】図119は、第4実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、メダル受入口へ払い出される遊技メダルの軌跡図である。

【図120】図120は、第5実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホップモータ駆動時における第1払出センサと第2払出センサとの遊技メダルの検知態様を示すタイミングチャートである。

【図121】図121は、第5実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホップモータ駆動開始からホップモータ駆動停止までのディスクの回転態様のイメージ図である。

【図122】図122は、第6実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算処理中に

50

主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した1つ目のパターン図である。

【図123】図123は、第6実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算処理中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した2つ目のパターン図である。

【図124】図124は、第6実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ウェイト期間中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示したパターン図である。

10

【図125】図125は、第6実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホッパからのメダル払出処理中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した1つ目のパターン図である。

【図126】図126は、第6実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な、ホッパからのメダル払出処理中に主制御基板と副制御基板の通信が不可となった後、通信が復旧した場合での主制御基板側から送信される制御コマンドに基づいた副制御基板側の音声出力処理を示した2つ目のパターン図である。

【図127】図127は、本例に適用可能な置数に関する表である。

20

【図128】図128は、第7実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主基板ケースの正面図である。

【図129】図129は、第7実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主基板ケースに収容された主制御基板の正面図である。

【図130】図130は、第7実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主基板ケースの斜視図、および側面図である。

【図131】図131は、第7実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主基板ケースが有するゲート部の構造パターン図である。

【図132】図132は、第8実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な遊技メダル投入時におけるメダルセレクト内部のイメージ図である。

30

【図133】図133は、第8実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の関係を示す作用図の一例である。

【図134】図134は、第8実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の関係を示す作用図の一例である。

【図135】図135は、第8実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な遊技メダル投入時におけるシュート本体の内部のイメージ図である。

【図136】図136は、第8実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の関係を示す作用図の一例である。

【図137】図137は、第8実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の関係を示す作用図の一例である。

40

【図138】図138は、第8実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の関係を示す作用図の一例である。

【図139】図139は、第8実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の関係を示す作用図の一例である。

【図140】図140は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図141】図141は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図142】図142は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニット斜視図である。

【図143】図143は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニットに係る作用図である。

50

【図144】図144は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

【図145】図145は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。

【図146】図146は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図147】図147は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのNMI割り込み時処理（電断時）のフローチャートである。

【図148】図148は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球払出コマンド送信制御処理のフローチャートである。

【図149】図149は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での対払出制御基板送信制御処理のフローチャートである。

10

【図150】図150は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球払出コマンド及び払出関連情報に係るイメージ図である。

【図151】図151は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での対払出制御基板受信制御処理のフローチャートである。

【図152】図152は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図153】図153は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での入球検出処理のフローチャートである。

【図154】図154は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。

20

【図155】図155は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。

【図156】図156は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）大入賞口入球検出処理のフローチャートである。

【図157】図157は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での一般入賞口入球検出処理のフローチャートである。

【図158】図158は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での排出球検出処理のフローチャートである。

【図159】図159は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのアウト口入球検出処理のフローチャートである。

30

【図160】図160は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球数決定処理のフローチャートである。

【図161】図161は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図162】図162は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図163】図163は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図164】図164は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

40

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

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

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

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

【図169】図169は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側で

50

の特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

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

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

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

【図189】図189は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

40

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

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

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

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

【図194】図194は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御

50

部側での右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルの一例である。

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

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

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

【図２１４】図２１４は、第１０実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での開始デモ演出実行処理のフローチャートである。

【図２１５】図２１５は、第１１実施形態に係るぱちんこ遊技機における電源断時処理と遊技球の総排出確認センサにおける総排出遊技球のカウント処理における作用図である。

【図２１６】図２１６は、第１１実施形態に係るぱちんこ遊技機における電源断時処理と遊技球の総排出確認センサにおける総排出遊技球のカウント処理における作用図である。

【図２１７】図２１７は、第１２実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な停止ボタンセンサオフの後に４相励磁処理が終了する場合の、停止ボタン操作とリール停止制御の関係を示すイメージ図の一例である。

【図２１８】図２１８は、第１２実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な停止ボタンセ

50

ンサオフの前に4相励磁処理が終了する場合の、停止ボタン操作とリール停止制御の関係を示すイメージ図の一例である。

【図219】図219は、第12実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な停止ボタンセンサオフの前に4相励磁処理が終了する場合の、停止ボタン操作とリール停止制御の関係を示すイメージ図の一例である。

【図220】図220は、第13実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な性能表示装置の表示例である。

【図221】図221は、第13実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能なメモリマップ構成図である。

【図222】図222は、第13実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

10

【図223】図223は、第13実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な第2ROM・RAM領域における比率計算処理のフローチャートである。

【図224】図224は、第13実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な第2ROM・RAM領域における比率表示処理のフローチャートである。

【図225】図225は、第13実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板側での遊技進行制御処理(3枚目)(変1)のフローチャートである。

【図226】図226は、第13実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板側でのタイマ割り込み時処理(変2)のフローチャートである。

【図227】図227は、第13実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な性能表示装置のテスト表示例である。

20

【図228】図228は、第13実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能な性能表示装置のテスト表示例である。

【図229】図229は、第14実施形態に係る回胴式遊技機における打ち止め・自動精算に係る構成である。

【図230】図230は、第14実施形態に係る回胴式遊技機における各モード移行イメージ図である。

【図231】図231は、第14実施形態に係る回胴式遊技機におけるモード内項目選択イメージ図である。

【図232】図232は、第14実施形態に係る回胴式遊技機における報知有り時イメージ図である。

30

【図233】図233は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な停止示唆画像の表示イメージ図である。

【図234】図234は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な停止示唆画像の表示イメージ図である。

【図235】図235は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な停止示唆画像の表示イメージ図である。

【図236】図236は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な停止示唆画像の表示イメージ図である。

【図237】図237は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な設定／リセットボタンに関する構成である。

40

【図238】図238は、第15実施形態に係る回胴式遊技機における施錠装置の斜視図である。

【図239】図239は、第15実施形態に係る回胴式遊技機における施錠装置を前扉の裏面側から見た正面図である。

【図240】図240は、第15実施形態に係る回胴式遊技機における錠部の取り付けを説明するための分解斜視図である。

【図241】図241は、第15実施形態に係る回胴式遊技機における裏箱の背面図である。

【図242】図242は、第15実施形態に係る回胴式遊技機に適用可能における筐体内

50

を背面側から見た場合の施錠装置、補助タンク、メダル払出装置及び電源供給ユニットの配置関係を説明するための背面図である。

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

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

【図 2 6 7】図 2 6 7 は、第 1 6 実施形態に係る演出表示装置にて行われる演出を説明す

50

るためのイメージ図である。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図 2 9 2】図 2 9 2 は、第 1 6 実施形態に係る演出表示装置によって行われる演出を説

10

20

30

40

50

明するためのイメージ図である。

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

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

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

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

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

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

【0 0 0 8】

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

10

20

30

40

50

。「カウンタ値」とは「報知遊技実行可能数」とも称し、後述する、A T残りゲーム数もしくはA TカウンタM 6 0のカウンタ値である。例えば、「報知遊技実行可能数」が1以上（「0」となった当該遊技も含めても良い）である場合には後述する押し順ナビが実行され得る。また、「報知遊技実行可能数」として、小役（主に、押し順ベル役）が当選したに基づいて得られる遊技媒体の差枚数（払出し枚数から投入枚数を引いた枚数）や、押し順ベル役の当選回数、を採用しても良い。また、「特殊報知状態」とは、A Tに関する状態のうち遊技者に最も有利となる状態であり、本例では、「上乘せ特化状態」と称している。なお、「所定の遊技状態」とは、本例に記載する遊技状態や報知状態などの全ての状態の1又は複数の組み合わせのいずれとしてもよい。また、「特定条件」とは、A Tカウンタ値を減算し得る条件であり、例えば、1ゲームが終了した、所定役（例えば、押し順ベル役）が当選した、等が特定条件となる。「第1種特別役物」とは、規定数ごとの入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は規定数ごとの入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し12回を超えない回数の遊技の結果が得られるまで作動を継続することができるものであり、R B（レギュラーボーナス）と称することがある。「第1種特別役物連続作動装置」とは、第1種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、B B（ビッグボーナス）や第1種B Bと称することがある。「第2種特別役物」とは、役抽選の結果に拘らず入賞に係る条件装置を作動させることとなる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し1回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了するものであり、C B（チャレンジボーナス）と称することがある。「第2種特別役物連続作動装置」とは、第2種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、M B（ミドルボーナス）や第2種B Bと称することがある。「普通役物」とは、規定数毎の入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は、規定数毎の入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動し1回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了することとされているものであり、S B（シングルボーナス）と称することがある。「オールJ A C I Nタイプ」とは、第1種B B役が入賞した場合にJ A C I Nしたものとみなし、第1種B Bの実行中においては常にR B中とする構成である。また、「J A C I N抽選タイプ」とは、第1種B Bの実行時に非R B中とR B中とを繰り返し実行する構成である。また、「無制御リール」とは、停止操作を行った後に実行され得る引込み制御が実行されない状態のリールであり、停止操作を受け付けたリール位置から停止し得る最も近いリール位置にて停止する状態のリールである。「オールC Bタイプ」とは、第2種B Bの実行時に常にC B中となる構成である。「C B移行抽選タイプ」とは、第2種B Bの実行時に非C B中とC B中とを繰り返し実行する構成である。

【0009】

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

【0010】

（本実施形態）

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

【0011】

まず、図1（一部の構成については図2）を参照しながら、本実施形態に係る回胴式遊

技機 P の前面側の基本構造を説明する。回胴式遊技機 P は、主に前扉（フロントドアとも称す）と、裏箱（キャビネット、基体とも称す）と裏箱内に設置されたリールユニット、ホッパ装置、電源供給ユニット E、主制御基板 M（C P U M C を含む主制御チップ C が搭載されている基板）、副制御基板 S（C P U S C を含む副制御チップ S C が搭載されている基板）で構成される。以下、これらを順に説明する。

【 0 0 1 2 】

＜前扉 D U＞

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

【 0 0 1 3 】

＜遊技状態を視認可能にするための機構＞

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

払い出された払出数の総数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、クレジット数表示装置 D 2 0 0 は、7 セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ちメダルとして遊技機内に貯留されているメダル数の総数（クレジット数）が表示されるよう構成されている。また、払出数表示装置（押し順表示装置） D 2 7 0 は、7 セグメントディスプレイによって構成されており、現在払出されている遊技メダル数及びリール停止順（左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3 の停止順）によって入賞する役が相違し得る条件装置 {いわゆる押し順役（押し順あり役とも称することがある）} であるが、入賞する役や停止表示される図柄組合せが相違した場合には、遊技者に付される利益率（払出枚数、その後の R T 状態等）が異なり得るよう構成されているものが一般的である} が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知し得るよう構成されている（当該報知を押し順ナビと称することがある）。このように、払出数表示装置（押し順表示装置） D 2 7 0 は、現在払出されている遊技メダル数と遊技者に最も高利益となるリール停止順との 2 つの表示を実行し得るよう構成されており、実行されている表示が 2 つの表示のうちいずれであるかを遊技者が誤認しないような表示態様となっており、当該表示態様の詳細は後述することとする。また、A T カウンタ値表示装置 D 2 8 0 は、A T に関する状態（詳細は後述する）のうち、押し順表示装置 D 2 7 0（第一情報表示部とも称することがある）に表示された押し順ナビ表示に従って遊技を進行した場合に保障されることとなる遊技者にとって有利な A T に関する状態（本例では、押し順ナビ状態、報知遊技とも称することがあり詳細は後述する）に滞在し得るゲーム数を表示し得るよう構成されている。尚、A T カウンタ値表示装置 D 2 8 0 を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、A T 中状態に滞在し得るゲーム数を演出表示装置 S 4 0 にて表示するよう構成することで遊技者は当該有利な A T に関する状態が保障されているゲーム数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。尚、払出数表示装置（押し順表示装置） D 2 7 0 は、払出数表示装置と押し順表示装置との 2 つの装置に分けるよう構成してもよい。

【0014】

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

10

20

30

40

50

設計自由度の高い A T 中状態や A R T 状態等の「遊技状態」によって、著しく射幸性が高まってしまうことを自動的に抑制できるものとなっているのである。尚、上述したように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、1500ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定される、即ち、「有利区間」が終了することとなるが、「有利区間」の終了条件はこれには限定されない。本例に係る回胴式遊技機における「有利区間」の終了条件は、「押し順役（押し順あり役）を構成する小役の中で、払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回の実行（例えば、押し順役を構成する小役として、7枚、3枚、1枚の小役がある場合、払出し枚数が最も多い7枚が獲得可能な押し順ナビであって、押し順により7枚、又は1枚が獲得可能な押し順役と、押し順により3枚が獲得可能な押し順役があれば、3枚が獲得可能な押し順ナビは、ここでいう押し順ナビには該当しない）」、又は、「B B、R B、M B、のいずれかに当選」を満たし、且つ、「任意の終了条件（40G1セットのループ抽選に非当選（A T）、固定32G経過（ガセ前兆）等）」、又は、「有利区間1500G」を満たすことが終了条件となっている。尚、押し順ベル役が存在しないような仕様（例：R T 状態を移行するためのリプレイの押し順は存在するが、押し順によって払出し枚数が異なる小役が存在しない仕様）の場合には、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回」という有利区間を終了するための条件は除外される。また、本実施形態では、押し順役を構成する小役として11枚役に対応する小役と1枚役に対応する小役を含む小役により構成されているため、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ1回の実行」とは、11枚のメダルが獲得可能（11枚役が入賞可能）な押し順を報知することを指す。

10

20

【0015】

<遊技媒体の入力を可能にするための機構>

次に、遊技媒体の入力を可能にするための機構の要部について説明する。メダル投入口 D 170 は、遊技メダルの投入口であり、メダル受付可能状態である状況下において当該投入口に投入された遊技メダルは遊技機内部へと誘導される。また、遊技機内部にはメダルの投入を検出するセンサとして、投入受付センサ D 10 s と、第1投入センサ D 20 s と、第2投入センサ D 30 s と、が設けられており、遊技機内部へと誘導された遊技メダルが正常に投入されたと判断した場合に、投入されたメダルをベットされたメダルとして検出し得るよう構成されている。また、ベットボタン D 220 は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）をベットすることができるよう構成されている。また、精算ボタン D 60 は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）及び／又はベットされているメダルを遊技者に払い戻すことが可能となっている。尚、精算ボタン D 60 の操作によって払い戻された遊技メダルは、放出口 D 240 に払い出されるよう構成されている。

30

【0016】

<リールユニットを操作するための機構>

次に、スタートレバー D 50 は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によってリールの動作を開始可能に構成されている。また、停止ボタン D 40 は、遊技者によって操作可能な左停止ボタン D 41、中停止ボタン D 42、右停止ボタン D 43 を備えており、夫々の停止ボタンを操作することによってリールの動作を順次停止可能に構成されている。

40

【0017】

<前扉 D U に設けられたその他の機構>

次に前扉 D U に設けられたその他の機構の要部について図2の前扉 D U を開いて回胴式遊技機 P の内部の構成を示した斜視図も参照しつつ説明する。前扉 D U には、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置 S 40、様々な点灯態様にて点灯し得る遊技効果ランプ D 26（不図示）、信号中継用の扉基板 D、投入されたメダルの検出等を行なうメダルセレクト D S、サウンドを出力し得るスピーカ S 20、合成樹脂等によって形成された部材である、中パネル（中装飾パネ

50

ル)、上パネルD130及び下パネルD140、等が設けられている。演出表示装置S40は、上パネルに形成された透視領域を介して演出等を表示する表示部が視認可能となるように前扉DUの裏面側上部に取り付けられている。また、装飾ランプユニットD150及びLEDランプユニットS10は、回胴式遊技機Pの遊技の進行に応じて発光する発光源を有しており、下パネルD140を挟んで右側及び左側の各々に装飾ランプユニットD150が設けられ、上パネルD130を挟んで右側及び左側の各々にLEDランプユニットS10が設けられている(装飾ランプユニットD150とLEDランプユニットS10とを総称して、ランプユニットと称することがある)。また、前扉DUの背面におけるリール窓D160の下方には、扉基板Dに取り付けられており、この扉基板Dには、前述した停止ボタンD40や、スタートレバーD50、精算ボタンD60等の入力信号が入力され、入力された信号を直接或いは加工して後述する主制御基板Mに出力する中継基板の機能を有している。また、メダル投入口D170に対応し、前扉DUの背面における扉基板Dの付近には、詳細後述するメダルセレクトダSが設けられており、メダル投入口D170から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行ない、適正なメダルを後述するホッパH40に案内し、不適正なメダルを後述するメダル受け皿D230に返却する機能を有している。更に、扉基板Dの下方の左右にスピーカS20が夫々1つずつ設けられている。中パネルは、操作卓の上側、上パネルD130の下側の部分であり、前述したリール窓を含むパネル部分である。また、前述した操作卓D190に取り付けられているサブ入力ボタンSB及び十字キーSB2とは、後述するメニュー画面における操作や副制御基板S側でのボタン連打演出(サブ入力ボタンSBを連打操作することによって、ボーナスに当選しているか否かに関する演出を実行する)やミニゲーム(例えば、「AT中状態」への突入の成否の演出)等の進行等に用いる部材である。なお、回胴式遊技機Pの前扉DUには、放出口D240から放出された遊技メダル(或いは単にメダルと呼ぶことがある)を受けるメダル受け皿D230、前扉DUの開閉状態を検出可能な扉スイッチD80が設けられている。また、前扉DUには鍵穴D260が設けられており、鍵穴D260の形状と整合するキー(ドアキー)を鍵穴D260に差し込む{加えて、所定の方向(例えば、時計回り)に捻る}ことで、前扉DUを開放し得るよう構成されている。更に、本実施形態においては、ドアキーを鍵穴D260に差し込む{加えて、所定の方向(例えば、反時計回り)に捻る}ことで、エラー状態(ドア開放エラー等)を解除し得るよう構成されている。また、ベットボタンD220の内部にはベットボタンランプS50が設けられており、ベットボタンランプS50は、副制御基板Sにて制御されるLEDで構成されており、ベットボタンランプS50が点灯(又は点滅)することにより、ベットボタンD220の操作が有効であることを遊技者に知覚させることができる。また、停止ボタンD40の内部には停止ボタンランプS60が設けられており(左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43の3つの停止ボタンに夫々設けられている)、停止ボタンランプS60は、副制御基板Sにて制御されるLEDで構成されており、停止ボタンランプS60の点灯(又は点滅)の有無及び/又は点灯色により、停止ボタンD40の操作が有効であることを遊技者に知覚させることができる。尚、有効である停止ボタンD40に対応した点灯色にて点灯するのは有効である停止ボタンD40に対応した停止ボタンランプS60のみとなるよう構成されているため、例えば、左停止ボタンD41が無効、中停止ボタンD42が有効、右停止ボタンD43が有効である場合には、左停止ボタンD41に対応した停止ボタンランプS60が消灯、中停止ボタンD42に対応した停止ボタンランプS60が点灯、右停止ボタンD43に対応した停止ボタンランプS60が点灯のように、3つの停止ボタンランプS60の点灯態様が夫々相違し得るよう構成されている。また、停止ボタンランプS60の点灯色や点灯態様を相違させることにより(点灯・点滅のように相違させたり、低速点滅・高速点滅のように相違させてもよい)、押し順ナビが実行されるゲームにて、現在停止操作すべき停止ボタンを遊技者が判別し易くなるよう構成してもよく、例えば、すべてのリールが回転中であり、「左→中→右」の押し順が正解(最大の払出枚数)となる押し順ベルに当選している場合に、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプと右停止ボタ

10

20

30

40

50

ンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させ、その後、遊技者が左停止ボタンを操作して左リールを停止させた場合には、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを消灯させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、右停止ボタンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させるよう構成してもよい。

【0018】

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

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

<メダルセレクトダDS>

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

いメダルは、コインシュータD90を通過して、放出口D240に返却されるようになっている。これに対して、スタートレバーD50が操作された後に（遊技メダルの投入が有効でない状態にて）遊技メダルが投入された場合は、規格を満たしているか否かに拘らず、投入された遊技メダルはコインシュータD90を通過して、放出口D240に返却される。また、投入受付センサD10sの内部（流路の奥）には、詳細後述するメダル投入に係るセンサが設けられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが通過すると、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによって検出されて、その信号が後述する主制御基板Mに供給されるようになっている。

【0022】

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

【0023】

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

【0024】

<メダル払出装置H>

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

【0025】

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

10

20

【0026】

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

30

【0027】

次に、図7～図9は、本実施形態における図柄組み合わせ一覧1～3である。本実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールM51、中リールM52及び右リールM53の停止順番や停止位置に応じて、いずれか一の図柄組み合わせが有効ライン（前述した1ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が3つ揃うよう構成されている）。また、本実施形態においては、第1種BB役（いわゆる第1種特別役物に係る役物連続作動装置であるが、以下、単にBB役と呼ぶことがある）となる図柄組み合わせとして、1種BB-A（RB-Aを連続作動させ、264枚を超える払出で終了）となる「羊・羊・羊」と、1種BB-B（RB-Bを連続作動させ、132枚を超える払出で終了）となる「黒セブン・黒セブン・黒セブン」と、1種BB-C（RB-Bを連続作動させ、132枚を超える払出で終了）となる「白セブン・白セブン・白セブン」との3つの図柄組み合わせを有している。尚、本実施形態においては、第1種BB役が入賞し、BBが実行された（役物が作動した）場合には、当該BB実行中においては、BB中のすべてのゲームにおいて、1つの抽選テーブルを参照して、役物以外の当選役（小役、再遊技役）を抽選するよう構成されている（1回のBBの実行中において

40

50

役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オール J A C I N タイプと呼ぶことがある)。尚、第 1 種 B B 役の形式に関しては、これには限定されず、1 回の B B の実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。また、R T 状態が「R T 1」である場合に 1 4 番～1 6 番に対応する再遊技 0 4 となる図柄組み合わせが停止表示されると、R T 0 に移行するよう構成されている (R T 状態の詳細については後述する)。尚、「R T 1」よりも「R T 0」の方が遊技者に不利な R T 状態であるため、「R T 1」から「R T 0」に移行することを転落すると称することがある。また、1 7 番に対応する再遊技 0 5 となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の下段に「黒セブン」が停止表示され得ることとなり、1 8 番に対応する再遊技 0 5 となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の下段に「白セブン」が停止表示され得ることとなる (詳細は後述することとする)。また、後述する「入賞 - A 1」～「入賞 - A 6」の条件装置である押し順ベルが当選した場合には、遊技者にとって最も有利な押し順にてリールを停止させると、2 1 番～2 7 番に対応する「入賞 0 1」～「入賞 0 3」となる図柄組み合わせが停止表示され、1 1 枚の遊技メダルが払い出される一方、遊技者にとって最も有利な押し順とは異なる押し順にてリールを停止させると、3 9 番～5 6 番に対応する「入賞 0 8」～「入賞 1 1」となる図柄組み合わせが停止表示され、1 枚の遊技メダルが払い出されることとなる。尚、同図における「-」はいずれの図柄が停止表示されてもよい旨を示しており、例えば、2 3 番に対応する「ベル・-・ベル」は左リール M 5 1 及び右リール M 5 3 の有効ライン上にベルが停止表示されれば中リール M 5 2 の有効ライン上にはどの図柄が停止表示されても 1 1 枚の遊技メダルが獲得できる。

【0 0 2 8】

次に、図 1 0 は、本実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。本実施形態においては、再遊技役は再遊技 - A ～再遊技 - D 3 (当選番号 1 ～6) まで設けられており、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、本実施形態においては、最も右の列である「条件装置」の項目に図示されているように、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止順番や停止位置に応じて複数種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の条件装置のうち同一の当選番号となる条件装置を纏めて、右から 3 番目の列である「条件装置 (名称)」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号 1 に対応する条件装置である「再遊技 - A」においては、左リール M 5 1、中リール M 5 2 及び右リール M 5 3 の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技 0 1」、「再遊技 0 2」、「再遊技 0 3」の 3 種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されている。尚、「条件装置 (名称)」を単に条件装置と称することがある。また、「再遊技 0 1」等の再遊技に関する条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞 0 1」等の入賞することで遊技メダルが払い出される条件装置を小役と称することがあり、「1 種 B B - A」等の停止表示されることにより B B が開始することとなる条件装置を B B 役と称することがある。また、当選番号 2 1 ～2 3 及び 2 5 ～2 7 に当選した場合には、B B 役と小役とが重複して当選することとなり、そのような場合には、当選した小役に対応する図柄が停止表示し得る位置にて左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 を操作すると B B 役に対応する図柄が停止表示せずに小役に対応する図柄が停止表示する一方、小役に対応する図柄が停止表示しない (引き込めない) 位置にて左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2 及び右停止ボタン D 4 3 を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せずに B B 役に対応する図柄が停止表示するよう構成されている。具体的には、例えば、当選番号 2 1 の条件装置である「1 種 B B - B + 入賞 - C」に当選した場合には、「入賞 1 2」又は「入賞 1 3」であるチェリーと、「1 種 B B - B」である黒セブンとのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リール M 5 1 → 中リール M 5 2 → 右リール M 5 3 の順番にリールを停止させる場合において、(1) 第 1 停止にて左リール M 5 1 の上段に図柄番号 0 ～4 番 (図 6

のリール配列を参照)が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD41を操作した場合には、左リールM51の上段に「入賞12」に対応する図柄番号4番が停止し、中リールM52及び右リールM53の停止位置に拘らず、「入賞12」が停止表示される。(2)第1停止にて左リールM51の上段に図柄番号5～12番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD41を操作した場合には、左リールM51の上段に「入賞13」に対応する図柄番号6番、11番、又は16番が停止し、中リールM52及び右リールM53の停止位置に拘らず、「入賞13」が停止表示される。(3-1)第1停止にて左リールM51の上段に図柄番号13～19番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンD41を操作した場合には、左リールM51の上段に「1種BB-B」に対応する図柄番号17番又は19番が停止する。(3-2)第2停止にて中リールM52の中段に図柄番号14～18番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンD42を操作した場合には、中リールM52の中段に「1種BB-B」に対応する図柄番号18番が停止し、その後、第3停止にて右リールM53の下段に図柄番号13～17番が位置している操作タイミングにて右停止ボタンD43を操作した場合には、右リールM53の下段に「1種BB-B」に対応する図柄番号17番が停止し、BB役が停止表示されることとなる。(3-3)第2停止にて中リールM52の中段に図柄番号19～13番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンD42を操作した場合には、中リールM52の中段に「1種BB-B」に対応する図柄番号18番が停止できず、いずれの条件装置も停止表示されないこととなる。

【0029】

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

【0030】

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

10

20

30

40

50

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

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

次に、「ボーナス当選情報」の項目には、0~3までの数値が当選番号毎に振り分けられている。本実施形態においては、ボーナス(BB役)が含まれない当選番号はボーナス当選情報を0とし、ボーナス(BB役)が含まれる当選番号として、1種BB-Aが含ま

れる当選番号（１９）のボーナス当選情報を１、１種ＢＢ－Ｂが含まれる当選番号（２０～２３）のボーナス当選情報を２、１種ＢＢ－Ｃが含まれる当選番号（２４～２７）のボーナス当選情報を３としている。ボーナス当選情報を主制御基板Ｍが記憶することによっていずれのＢＢ成立の有無やいずれのＢＢ役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、ボーナス当選情報の詳細については後述する。

【００３４】

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

10

【００３５】

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

【００３６】

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

20

30

【００３７】

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

【００３８】

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

40

50

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

【0 0 3 9】

また、「R T 2」である状況においては、B B に当選しており、且つ、B B が未作動である状況であるため、当選番号 2 0 及び 2 4 の B B 役（小役とは重複していない単独の B B 役であり、単独 B B 役、単独 B B と称することがある）に当選した場合には、B B 役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「R T 2」であり、且つ、1 種 B B - A に当選している（持ち越している）状況下、当選番号 2 4 の「1 種 B B - C」に当選した場合には、当該当選番号 2 4 に係る 1 種 B B - C は無効となる。即ち、当選番号 0 の「ハズレ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している 1 種 B B - A は当選している状態が継続される。また、「R T 2」である状況においては、B B に当選しており、且つ、B B が未作動である状況であるため、当選番号 2 1 ~ 2 3 及び当選番号 2 5 ~ 2 7 の小役と B B 役とが重複している条件装置に当選した場合には、B B 役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「R T 2」であり、且つ、1 種 B B - A に当選している（持ち越している）状況下、当選番号 2 1 の「1 種 B B - B + 入賞 - C」に当選した場合には、当該当選番号 2 1 に係る 1 種 B B - B は無効となり、入賞 - C のみが有効となる。即ち、当選番号 1 4 の「入賞 - C」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している 1 種 B B - A は当選している状態が継続される。尚、ボーナスとの重複は小役に限られるものでなく、再遊技役の一部とで重複していても良い。例えば、当選番号 4 ~ 6 の再遊技役の一部でボーナス役と重複しても良い。このように、ボーナスが R T 移行リプレイ（R T 状態が移行し得る再遊技役）を含む条件装置とも重複するようにすることで、R T 移行リプレイを含む条件装

置が当選したときにもボーナスが当選する可能性があり、R T移行リプレイが停止表示されても、ボーナスの否定をしないこととなるため、遊技者に期待を持たせることが可能となる。なお、このように構成した場合には、R T移行リプレイが停止表示されてもR T状態は移行しないように制御する。これにより、遊技者はR T状態が移行（リプレイ確率が相対的に低いR T状態に移行）しているはずであるのにリプレイ確率が低確率になっていない（頻繁にリプレイに当選する）こと等から、ボーナスに当選している可能性が高いかもしれないといった遊技に関する興味を高めることが可能となる。

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

また、同図中段は、押し順ナビあり時における期待値一覧である。同図においては、「A T中状態」等の押し順表示装置D270及び演出表示装置S40にて押し順ナビが実行され得る状態において押し順ナビが実行された場合に、当該ナビに従ってリールを停止させた場合の1遊技あたりの平均払出数（入賞した小役によって払い出される平均のメダルの枚数であり、1ゲームで得られる遊技媒体の期待数とも称する）と、1遊技あたりのメダル増減期待値（3枚ベットにて遊技した場合のメダル投入枚数に対するメダル払出枚数の比率であり、1より大きい場合には期待値がプラスとなりメダルが増加していくこととなる一方、1より小さい場合には期待値がマイナスとなりメダルが減少していくこととなる）とを図示している。尚、1遊技あたりの平均払出数は、「再遊技役の置数の総和（当選番号1～6についての置数の総和）×再遊技役における払出枚数（3枚）+小役（11枚役）の置数（小役出現率）の総和（当選番号7～16についての置数の総和）×小役（11枚役）における払出枚数（11枚）／すべての置数の総和（65536）」のようにして算出することができる。また、1遊技あたりのメダル増減期待値は、「1遊技あたりの平均払出数／1遊技あたりのメダル投入枚数（3枚）」のようにして算出することができる。尚、1ゲームあたりのメダル投入数（1ゲームを行う際の遊技媒体の投入数）は3枚となっており、1遊技あたりの平均払出数が3より大きい場合に1遊技あたりのメダル増減期待値が1より大きくなるよう構成されている。同図に示されるように、本実施形態においては、「R T1」が1遊技あたりのメダル増減期待値が相対的に最も大きくなっている。尚

10

20

30

40

50

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

【0043】

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

【0044】

また、図11に示すように、本実施形態においては、1種BB-Aの出現率は、設定1～設定6の全てについて同一の置数である40が割り当てられている。また、1種BB-Cの出現率は、設定1～設定6の全てについて同一の置数である160が割り当てられている。これに対して、1種BB-Bの出現率は、設定1に対して160が割り当てられ、設定2に対して180が割り当てられ、設定3に対して200が割り当てられ、設定4に対して220が割り当てられ、設定5に対して240が割り当てられ、設定6に対して270が割り当てられている。即ち、1種BB-Bの出現率は、設定値によって割り当てられている置数が異なっている。このように、1種BB-A及び1種BB-Cは、設定差のないBB（1種BB-A、1種BB-Cを設定差なしBB、設定差なしボーナスと称することがある）として機能し、1種BB-Bは、設定差のあるBB（1種BB-Bを設定差

10

20

30

40

50

ありＢＢ、設定差ありボーナスと称することがある）として機能する。また、１種ＢＢ－Ａ、１種ＢＢ－Ｂと１種ＢＢ－ＣのいずれもＲＴ状態に拘らず（「ＲＴ０」と「ＲＴ１」とで）出現率は一律である。尚、１種ＢＢ－Ａ及び１種ＢＢ－Ｃ（合算）の出現率は設定値に拘らず同一であるが、１種ＢＢ－Ｂ（合算）の出現率は設定値によって相違する。尚、１種ＢＢ－Ｂの出現率として合算した出現率は設定値が相違しても同一であるが、当選番号毎の出現率が設定値によって相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合にも１種ＢＢ－Ｂを設定差ありＢＢと称してもよい。

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

扉基板Dには、前述した投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、回転しているリールM50を停止するための停止ボタンD40、リールM50の回転を開始するためのスタートレバーD50、貯留されている遊技メダル（クレジット）や投入された遊技メダルを払い出して遊技を終了するための精算ボタンD60、遊技の状態を表示する各種の表示パネルD70 {不図示であるが、前述した、投入数表示灯D210、スタートランプD180、再遊技ランプD290、投入可能ランプD300、特別遊技状態表示装置D250、払出数表示装置（押し順表示装置）D270は、クレジット数表示装置D200、有利区間表示器YH、等の表示装置の集合体}、前扉の開閉判定やエラーの解除や設定値の変更を実行するための扉スイッチD80、投入された後に適合しないと判断された遊技メダル（又は、その他の異物）を放出口D240に払い戻すためのブロックD100等が接続されている。また、この扉基板Dは、前述した主制御基板Mとデータをやり取り可能に接続されている。このため、前扉DUに設けられたスタートレバーD50や、停止ボタンD40、精算ボタンD60等を操作すると、扉基板Dを介して、操作に係る信号が主制御基板Mに供給されるようになっていく。また、投入受付センサD10sが遊技メダルの通過を検出した信号も、扉基板Dを介して主制御基板Mに供給される。

10

【0049】

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

20

【0050】

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

30

【0051】

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

40

【0052】

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

50

るAT残りゲーム数（又は、ATカウンタM60のカウンタ値）を増加させるAT上乘せ抽選を実行するAT上乘せ抽選手段と、を有している。

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

また、ステップ1016でN oの場合、ステップ1024で、主制御基板MのC P U C 100は、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのC P U C 100は、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。

【0058】

また、ステップ1036でN oの場合、ステップ1046で、主制御基板MのC P U C 100は、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置D 270に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのC P U C 100は、後述する復帰不可能エラー処理を実行する。

【0059】

また、ステップ1014でN oの場合、ステップ1028で、主制御基板MのC P U C 100は、R A M内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ1904でオンとなる）及び全R A Mのチェックサム状態（ステップ1006でのチェック結果）を参照し、R A M内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ1028でY e sの場合、ステップ1030で、主制御基板MのC P U C 100は、R A Mの初期化範囲をR A M内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。R A Mの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみには限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もR A Mの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出及び表示することができることとなる。また、有利区間比率の算出処理は、単位遊技が終了するタイミングで算出するよう構成されている。また、有利区間比率は、遊技機の電源が投入されると表示される（例えば、4桁の7セグメントディスプレイに表示される）。具体的な表示態様としては、「有利区間比率→6000ゲームあたりの連続役物比率→6000ゲームあたりの役物比率→累積の連続役物比率→累積の役物比率」の順に5秒間隔で繰り返し表示される。尚、連続役物比率とは「R Bが作動している状態での払出し数／総払出し数」であり、役物比率とは「R B、C B、又はS Bが作動している状態での払出し数／総払出し数」である。他方、ステップ1028でN oの場合、ステップ1032で、主制御基板MのC P U C 100は、R A Mの初期化範囲をR A M内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ1034に移行する。次に、ステップ1034で、主制御基板MのC P U C 100は、ステップ1030又はステップ1032にて決定された初期化範囲で、R A M領域の初期化を実行する。次に、ステップ1100で、主制御基板MのC P U C 100は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

【0060】

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

【0061】

次に、図14は、図13におけるステップ1100のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ1102で、主制御基板MのC P U C 100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先

頭アドレスで初期化する)。次に、ステップ1104で、主制御基板MのCPUC100は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ1106で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内の設定値(設定値データ)は正常範囲内(本例では、0~5)ではないか否かを判定する。尚、設定値(設定値データ)を1~6で管理していた場合、RAMの初期化を実行し設定値が「0」となったときに「1」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値(設定値データ)の正常範囲を0~5として管理することにより、RAMの初期化を実行した後の設定値(設定値データ)の補正処理(ステップ1106及びステップ1108の処理)を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ1106でYesの場合、ステップ1108で、主制御基板MのCPUC100は、設定値(設定値データ)に所定値(例えば、0=遊技者にとって最も不利となる値)をセットし、ステップ1110に移行する。他方、ステップ1106でNoの場合にもステップ1110に移行する。次に、ステップ1110で、主制御基板MのCPUC100は、エラー表示LED(例えば、払出数表示装置D270)に設定変更装置作動中である旨(例えば、全セグメントを点灯させる「88」)を表示し、設定表示LED(不図示)に設定値を表示(設定値に係る表示はRAM内で保持している設定値(設定値データ)に1を加算した数値となっている)し、ステップ1112に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置D270は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、7セグLEDの一部に故障が発生している(点灯できないセグがある)ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置D270に7セグメントを全点灯「88」させることにより、7セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値(設定値データ)の表示に係る構成として、設定値を記憶する記憶領域における設定値(設定値データ)に1を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のRAMの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ1110の処理を実行した後、副制御基板S側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【0062】

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

【0063】

次に、図15は、図13におけるステップ1300の(及び他のフローチャートにおいて呼び出された)サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、主制御基板MのCPUC100は、割り込みを禁止する(以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない)。次に、ス

10

20

30

40

50

テップ1304で、主制御基板MのCPUC100は、出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次に、ステップ1306で、主制御基板MのCPUC100は、出力ポート（本例では、0～6であり、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力）をオフにする。次に、ステップ1308で、主制御基板MのCPUC100は、次のポート出力アドレスをセットする（この繰り返しにより、各種LEDへの表示出力や各種モータへの駆動出力が順次停止される）。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPUC100は、各出力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ1310でYesの場合には、ステップ1312で、主制御基板MのCPUC100は、セットされているエラー表示を実行し（本処理を実行する際には何らかのエラーが発生している）、当該処理の実行を繰り返し、電源電圧が低下することでリセット信号が入力されて終了する。（即ち、無限ループに突入するので、復帰を促す一切の操作を受け付けない）。尚、ステップ1310でNoの場合には、ステップ1306に移行する。尚、ステップ1306～ステップ1310の処理は、LED・モータへの出力をクリアする処理である（但し、外部出力信号はクリアしないので、エラーに関する情報やエラー発生時における遊技進行状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である）。

【0064】

次に、図16は、図14におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（1枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1202で、主制御基板MのCPUC100は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ1203で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに必要なRAM領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。尚、ステップ1203は、前回の遊技で使用したデータ（例えば、条件装置番号（当選番号）、演出グループ番号、指示情報）をクリアするためのデータ（RAMのアドレスをクリアするための「0」のデータ）をRAMにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ1204で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームにおけるRT状態（例えば、「RT0」等）をセットする（図27のステップ1704で決定したRT状態をセットする）。次に、ステップ1205で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1204でセットしたRT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。尚、RT状態をセットする処理は、図27のステップ1704にて実行してもよい。また、ステップ1704にてRT状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしてもよい。また、RT状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみRT状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1206で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームにおけるATに関する状態（例えば、「AT中状態」等）をセットする（図21のステップ1420、ステップ1429、図22のステップ1435、ステップ1439、ステップ1443、図23のステップ1444-3、ステップ1444-4で決定したATに関する状態をセットする）。次に、ステップ1207で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1206でセットしたATに関する状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。また、ATに関する状態をセットする処理は、図21のステップ1416、ステップ1428、図22のステップ1438、図23のステップ1444-1にて実行してもよい。また、ATに関する状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみATに関する状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ1208で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームにおける遊技区間（例えば、「有利区間」等）をセットする（図31のステップ3510、ステップ3516、ステップ3520で決定した遊技区間をセットする）。次に、ステップ1208-1で、主制御基板MのCPUC100は、ステップ1208でセットした遊技区間に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ1209で、主制御基板MのCPUC100は、メダル払出装置Hが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、

10

20

30

40

50

メダル払出装置Hから溢れ出たメダルを格納するメダル補助タンクHS（詳細は後述する）を備え、メダル補助タンクHSの内部に侵入可能な2つの満杯検知電極DE（詳細は後述する）による電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ1209でYesの場合、ステップ1218に移行する。
【0065】

他方、ステップ1209でNoの場合、ステップ1210で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ1212で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を7セグLED（例えば、貯留表示LED又は獲得枚数LED）で実行する。次に、ステップ1214で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーが解除されたか否か（例えば、メダル補助タンクHSに設けられた2つの満杯検知電極による電流が非導通、且つ、設定／リセットボタンM30が押下されたか否か）を判定する。ステップ1214でYesの場合、ステップ1216で、主制御基板MのCPUC100は、メダル満杯エラーフラグをオフにし（例えば、RAM領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ1218に移行する。他方、ステップ1214でNoの場合には、ステップ1212に移行する。次に、ステップ1218で、主制御基板MのCPUC100は、メダル投入受付を許可し（再遊技役の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる）、次の処理（ステップ1220の処理）に移行する。ここで、ステップ1218では、ブロックD100のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、50枚）未満であることを条件として、ブロックD100のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロックD100のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロックD100のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「RT1」等のRT状態よりも再遊技役の当選確率の高いRT状態（例えば、「RT1」）に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にペルーペルーや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。

【0066】

次に、図17は、図16におけるステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（2枚目）のフローチャートである。まず、ステップ1220で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルがベットされていない、又は貯蓄されていない（クレジットが存在していない）か否かを判定する。ステップ1220でYesの場合、ステップ1221で、主制御基板MのCPUC100は、設定値表示条件を充足している（例えば、扉スイッチD80、設定キースイッチM20がすべてオンとなると当該条件を充足する）か否かを判定する。ステップ1221でYesの場合、ステップ1222で、主制御基板MのCPUC100は、設定表示LED（不図示だが、払出数表示装置D270、クレジット数表示装置D200、投入数表示灯D210としてもよい）に設定値を表示し（設定確認モードに移行し）、設定キースイッチM20がオフとなったことを条件にステップ1221に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板S側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ1220又はステップ1221でNoの場合、ステップ1224で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ1225で、主制御基板MのCPUC100は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ1226で、主制御基板MのCPUC100は、ブロックD100がオンか否かを判定する。ステップ1226でYesの場合、ステ

10

20

30

40

50

ップ1227で、主制御基板MのCPUC100は、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンであるか否かを判定する（本実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを2つ有しており、第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなると、遊技メダルを1枚受け付けたと判定する）。ステップ1227でYesの場合、ステップ1230で、主制御基板MのCPUC100は、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフであるか否かを判定する（第1投入センサD20s又は第2投入センサD30sがオンとなった後、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sがオフとなると、受け付けた1枚の遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過したと判定する）。ステップ1230でYesの場合、ステップ1231で、主制御基板MのCPUC100は、1枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ1231の後、主制御基板MのCPUC100は、クレジットが上限数（本例では、50）、且つ、ベット数が最大数（本例では、3）であるか否かを判定し、Yesと判定した場合にはブロックD100をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ1230でNoの場合には、ステップ1230の処理を繰り返し、ステップ1226またはステップ1227でNoの場合には、ステップ1232に移行する。

【0067】

次に、ステップ1232で、主制御基板MのCPUC100は、精算ボタンD60の操作があったか否かを判定する。ステップ1232でYesの場合、ステップ1233で、主制御基板MのCPUC100は、クレジットの残り枚数又はベットされている遊技メダルが存在するか否かを判定する。ステップ1233でYesの場合、ステップ1234で、主制御基板MのCPUC100は、ホッパ駆動フラグ（RAM領域内のフラグであり、ホッパモータH80を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル1枚の払出を実行する。次に、ステップ1236で、主制御基板MのCPUC100は、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンであるか否かを判定する（本実施形態においてはメダルの払出を検出するための払出センサを2つ有しており、第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなると、遊技メダル1枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ1236でYesの場合、ステップ1247に移行する。ここで、フローチャート上には明記してはいないが、前回遊技が再遊技役であった場合にはクレジットの残り枚数のみが精算の対象となる。

【0068】

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

【0069】

次に、ステップ1247で、主制御基板MのCPUC100は、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフであるか否かを判定する（第1払出センサH10s又は第2払出センサH20sがオンとなった後、第1払出センサH10s及び第2払出センサH20sがオフとなると、払出動作が行われていた1枚の遊技メダルの払出動作が完

了したと判定する)。ステップ1247でYesの場合、ステップ1248で、主制御基板MのCPUC100は、ホップ駆動フラグをオフにし、ステップ1233に移行する。尚、ステップ1241又はステップ1247でNoの場合には、ステップ1236に移行する。

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

ここで、本例におけるATに関する状態を列挙し詳述する(図30のAT状態遷移図でも示されている)。(1)「低確率状態」とは、ATに当選していない(「AT中状態」に移行する権利を獲得していない)状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態である。尚、「低確率状態」とは、所謂「通常状態」であるため、「通常状態」と称することもある。(2)「通常BB内部中遊技」とは、「低確率状態」においてBB役に当選した、且つ、BB役が入賞していない、且つ、AT抽選に当選していない状態である。(3)「通常BB状態」とは、「低確率状態」においてBB役に当選し、且つ、AT抽選に当選していない状況にて、BB役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「

通常ＢＢ内部中遊技」においてＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態である。（４）「高確率状態」とは、ＡＴ抽選に当選していない（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態であり、前述した「低確率状態」よりもＡＴに当選し易い状態である。尚、後述するように、新たに「高確率状態」に移行した場合には高確保障ゲーム数が経過するまでは「低確率状態」に移行しないよう構成されている（５）「ＡＴ中状態」とは、ＡＴ（押し順ナビ）を行い、且つ、ＡＴ残りゲーム数（ＡＴカウンタ値）の減算を行う状態である。尚、ＡＴカウンタ値が０となっても、後述する継続抽選に当選した場合には、ＡＴカウンタに所定値がセットされ、「ＡＴ中状態」が継続する（６）「特化前兆状態」とは、「ＡＴ中状態」よりもＡＴゲーム数が相対的に上乘せされ易い状態である「上乘せ特化状態」に移行する権利を獲得している状態である。（７）「上乘せ特化状態」とは、「ＡＴ中状態」よりもＡＴゲーム数が相対的に上乘せされ易い状態である。（８）「有利ＢＢ内部中遊技」とは、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢ役が入賞していない状態である。（９）「待機ＢＢ内部中遊技」とは、「低確率状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢ役によってＡＴ抽選に当選しており、且つ、ＢＢ役が入賞していない状態である。（１０）「有利ＢＢ状態」とは、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」においてＢＢ役に当選しＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「有利ＢＢ内部中遊技」においてＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態、又は、「低確率状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢ役によってＡＴ抽選に当選しており、且つ、ＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「待機ＢＢ内部中遊技」においてＢＢ役に対応する図柄組み合わせが停止表示された時に実行される状態である。（１１）「復活可否演出用状態」とは、ＡＴカウンタ値が０となり、かつ、後述する継続抽選に非当選となった場合に移行するＡＴに関する状態であり、「復活可否演出用状態」においては、後述する復活抽選が実行され、復活抽選に当選した場合には「ＡＴ中状態」に移行（ＡＴカウンタに所定値がセットされる）し、復活抽選に非当選となった場合には「低確率状態」に移行することとなる。

【００７４】

次に、ステップ１５５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、全リールの回転を開始し、ステップ１２６１－１に移行する。次に、ステップ１２６１－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、引き込みポイント作成要求（回転している左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される）があったか否かを判定する。ステップ１２６１－１でＹｅｓの場合、ステップ１２６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、引き込みポイントを作成し、ステップ１２６３に移行する。他方、ステップ１２６１－１でＮｏの場合にも、ステップ１２６３に移行する。このように、「ＢＢ内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを１１枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった（例えば、入賞－Ａ１の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった）場合（不正解の押し順にてリールを停止させた場合）にも、リールの停止制御によって１１枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ１２６３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ１２６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、いずれかの停止ボタン（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の操作があったか否かを判定する。ステップ１２６４でＹｅｓの場合、ステップ１２６５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、操作があった停止ボタンに対応したリール（例えば、左停止ボタンＤ４１には左リールＭ５１が対応）の停止位置を決定する。他方、ステップ１２６４でＮｏの場合にも、ステップ１２６６に移行する。次に、ステップ１２６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ１２６７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、すべてのリール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）が停止したか否かを判定する。ステップ１２６７でＹ

e s の場合、ステップ 1 2 6 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、R A M 内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ 1 2 6 9 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する（内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される）。尚、ステップ 1 2 6 9 における表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かの判定は、停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したか否かを判定しており、入賞役に当選しているゲームにて、当該入賞役が入賞可能な操作態様で停止ボタンの操作が実行された場合において、実際に停止したリール位置が正常でなかった（内部抽選によって決定された入賞可能となる役が遊技者からの見た目上では停止表示なかった）場合であっても、遊技機内部の処理によってリールの停止制御が正常に実行完了した場合には、当該入賞役の入賞に基づく遊技メダルの払い出しが実行されるよう構成されている。ステップ 1 2 6 9 で Y e s の場合にはステップ 1 2 7 4 に移行する。他方、ステップ 1 2 6 9 で N o の場合、ステップ 1 2 7 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ 1 3 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ 1 2 6 7 で N o の場合、ステップ 1 2 6 1 - 1 に移行する。

【 0 0 7 5 】

次に、ステップ 1 2 7 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、入賞による遊技メダルの払出処理を実行する。次に、ステップ 1 2 7 5 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、遊技メダルを払い出す入賞があったか否かを判定する { 入賞によって獲得した遊技メダルが、クレジットの最大数（本例では、5 0）を超過した場合に、遊技メダルの払出が実行される } 。ステップ 1 2 7 5 で Y e s の場合、ステップ 1 2 7 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ホッパ駆動フラグ（ホッパモータ H 8 0 を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル 1 枚の払出を実行する。次に、ステップ 1 2 7 7 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 払出センサ H 1 0 s 又は第 2 払出センサ H 2 0 s がオンであるか否かを判定する（第 1 払出センサ H 1 0 s 又は第 2 払出センサ H 2 0 s がオンとなると、遊技メダル 1 枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ 1 2 7 7 で Y e s の場合にはステップ 1 2 8 6 に移行する。

【 0 0 7 6 】

他方、ステップ 1 2 7 7 で N o の場合、ステップ 1 2 7 9 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ホッパ駆動後（ステップ 1 2 7 6 の処理のタイミング後）から所定時間（例えば、5 秒）経過したか否かを判定する。ステップ 1 2 7 9 で Y e s の場合、ステップ 1 2 8 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、R A M 領域のメダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ 1 2 8 1 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、メダル空エラー表示を 7 セグ L E D で実行する。次に、ステップ 1 2 8 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタン M 3 0 が押下されたか否か）を判定する。ステップ 1 2 8 2 で Y e s の場合、ステップ 1 2 8 3 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、R A M 領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ 1 2 8 6 に移行する。他方、ステップ 1 2 8 2 で N o の場合、ステップ 1 2 8 1 に移行する。

【 0 0 7 7 】

次に、ステップ 1 2 8 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 払出センサ H 1 0 s 及び第 2 払出センサ H 2 0 s がオフであるか否かを判定する（第 1 払出センサ H 1 0 s 又は第 2 払出センサ H 2 0 s がオンとなった後、第 1 払出センサ H 1 0 s 及び第 2 払出センサ H 2 0 s がオフとなると、払出動作が行われていた 1 枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ 1 2 8 6 で Y e s の場合、ステップ 1 2 8 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ 1 2 9 0 に移行する。尚、ステップ 1 2 7 9 又はステップ 1 2 8 6 で N o の場合には、ステップ 1 2 7 7 に移行する。次に、ステップ 1 2 9 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該入賞（ステッ

プ 1 2 7 5 で Y e s となった入賞) に対応した払出が完了したか否かを判定する。ステップ 1 2 9 0 で Y e s の場合にはステップ 3 4 0 0 に移行する。尚、ステップ 1 2 8 6 で N o の場合には、ステップ 1 2 7 7 に移行し、ステップ 1 2 7 5 で N o の場合には、ステップ 3 4 0 0 に移行し、ステップ 1 2 9 0 で N o の場合には、ステップ 1 2 7 6 に移行する。
【 0 0 7 8 】

次に、ステップ 3 4 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、残りゲーム数管理処理を実行する。次に、ステップ 1 7 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、R T 状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ 1 7 5 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、A T 状態開始制御処理を実行する。次に、ステップ 3 5 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、遊技区間移行制御処理を実行する。次に、ステップ 1 2 9 3 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、遊技終了処理（例えば、ベット数のクリア、遊技状態の移行処理等）を実行し、次の処理（ステップ 1 2 0 2 の処理）に移行する。

【 0 0 7 9 】

次に、図 1 9 は、本実施形態における、図 1 8 のステップ 3 6 0 0 のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 6 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、内部抽選テーブル（当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル）をセットし、ステップ 3 6 0 4 に移行する。次に、ステップ 3 6 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ 3 6 0 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板 M の R O M に予め記憶されている。例えば、出玉グループ番号 2 は、当選番号 4 ~ 1 2 の 9 個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号 4 ~ 6 の連続する 3 個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号 7 ~ 1 2 の連続する 6 個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は 3 となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は 6 となる。尚、押し順再遊技役である当選番号 4 ~ 6 を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号 7 ~ 1 2 を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ 3 6 0 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る出玉グループ番号を取得し、ステップ 3 6 1 0 に移行する。

【 0 0 8 0 】

次に、ステップ 3 6 1 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、設定値データを取得する。次に、ステップ 3 6 1 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、指定アドレスデータを取得する。次に、ステップ 3 6 1 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、内部抽選に当選したか否か（取得した乱数が今回検索した内部抽選テーブル内に存在したか否か）を判定する。ステップ 3 6 1 4 で Y e s の場合には、内部抽選に当選したと判定したため、その後の内部抽選テーブルアドレスに関しては判定（抽選）を実行せずに、次の処理（ステップ 1 2 5 9 の処理）に移行する。他方、ステップ 3 6 1 4 で N o の場合、ステップ 3 6 1 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、繰り返し回数を更新する。次に、ステップ 3 6 1 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、残っている繰り返し回数があるか否かを判定する。ステップ 3 6 1 8 で Y e s の場合、ステップ 3 6 1 0 に移行し、残っている繰り返し回数がなくなる又は内部抽選に当選するまで、ステップ 3 6 1 0 ~ ステップ 3 6 1 8 の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ 3 6 1 8 で N o の場合、ステップ 3 6 2 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、内部抽選テーブルアドレスを更新（次の出玉グルー

ブ番号に係るアドレスに更新) し、ステップ 3 6 0 4 に移行してステップ 3 6 0 4 以降の処理を実行する。尚、内部抽選の具体的な処理については後述することとなる。

【0081】

次に、図 20 は、本実施形態における、図 18 のステップ 1 5 0 0 のサブルーチンに係る、ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 5 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、A T に関する状態は「A T 中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ 1 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 5 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに係る出玉グループ番号は A T 中上乗せ役（「A T 中状態」において、残り A T ゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、再遊技 - B、再遊技 - C、入賞 - D となっている）に関する出玉グループ番号（本例では、1、3）であるか否かを判定する。ステップ 1 5 0 4 で Y e s の場合にはステップ 1 5 1 4 に移行する。また、ステップ 1 5 0 2 で N o の場合、換言すると、A T に関する状態が有利 B B 状態であった場合、ステップ 1 5 1 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに関する出玉グループ番号は B B 中上乗せ役（「有利 B B 状態」において、残り A T ゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、入賞 - H、入賞 - I）に関する出玉グループ番号（本例では、5、6）であるか否かを判定する。ステップ 1 5 1 2 で Y e s の場合には、ステップ 1 5 1 4 に移行し、ステップ 1 5 1 2 で N o の場合には、ステップ 1 5 1 8 に移行する。また、ステップ 1 5 0 4 で N o の場合、ステップ 1 5 0 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、A T に関する状態は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ 1 5 0 6 で Y e s の場合、ステップ 1 5 0 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに関する出玉グループ番号は特化中上乗せ役（「上乗せ特化状態」において、残り A T ゲーム数を上乗せし得る且つ「A T 中状態」においては残り A T ゲーム数を上乗せしない当選番号であり、本例では、再遊技 - A、再遊技 - D 1 ~ D 3、入賞 - A 1 ~ A 6 となっている）に関する出玉グループ番号（本例では、2、13）であるか否かを判定する。ステップ 1 5 0 8 で Y e s の場合、ステップ 1 5 1 4 に移行する。尚、ステップ 1 5 0 6 又はステップ 1 5 0 8 で N o の場合にはステップ 1 5 1 8 に移行する。

【0082】

次に、ステップ 1 5 1 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルを参照し、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいて A T 上乗せゲーム数を決定する（例えば、欄外にて示す抽選テーブルにおいて、ラッチした乱数値がいずれの範囲内に収まっているか否かで判定する）。尚、A T 上乗せゲーム数を決定することを、A T 上乗せ抽選を実行するとも称する。次に、ステップ 1 5 1 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該決定した A T 上乗せゲーム数を A T カウンタ M 6 0 のカウンタ値に加算し、当該加算後の A T カウンタ値を A T カウンタ M 6 0 にセットする。次に、ステップ 1 5 1 7 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該決定した A T 上乗せゲーム数に係るコマンド（副制御基板 S 側へのコマンドであり、副制御基板 S は当該コマンドを受信することにより、A T ゲーム数上乗せが実行されたか否かと上乗せゲーム数何ゲームであるかを認識することができる）をセットし、ステップ 1 5 1 8 に移行する。尚、ボーナスが含まれる当選番号（当選番号 1 9 ~ 2 7）に係る出玉グループ番号である、出玉グループ番号 7 ~ 1 1 の場合にも A T に関する抽選（A T 抽選、A T 上乗せ抽選）が実行され得る。

【0083】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルの一例であり、本実施形態においては、押し順ナビが実行される A T に関する状態の一部（本例では、「A T 中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利 B B 状態」）にて当選時上乗せ役が当選した場合には、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいて、A T 上乗せゲーム数は「0」~「300」が抽選によって決定され、当該決定された値が A T カウンタ M 6 0 のカウンタ値に加算されることとなる。尚、「0」が決定された場合には A T 残りゲーム数は増加しないこととなる（「0」が決定された場合には、A T 上乗

10

20

30

40

50

せ抽選に非当選と称することがある)。

【0084】

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

【0085】

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

10

【0086】

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

20

【0087】

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

【0088】

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

30

【0089】

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

40

【0090】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ1518で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係る当選番号(又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい)は再遊技-B(逆押しで停止させることによって無効ラインに白セブンが一直線になり得る再遊技である逆押し白7リプレイ)に関する当選番号であるか否かを判定する。ステップ1518でYesの場合、ステップ1520で、主制御基板MのCPUC100は、再遊技-BによるATゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技-Bに当選したことによるAT上乗せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1520でYesの場合、ステップ1522で、主制御基板MのCPUC

50

100は、逆押し指示コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）にて無効ラインに白セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、ステップ1526に移行する。他方、ステップ1520でNoの場合、ステップ1524で、主制御基板MのCPU100は、逆押し回避コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）以外の押し順を指示し、無効ラインに白セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、ステップ1526に移行する。尚、ステップ1518でNoの場合にも、ステップ1526に移行する。次に、ステップ1526で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技 - C（順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒7リプレイ）であるか否かを判定する。ステップ1526でYesの場合、ステップ1528で、主制御基板MのCPU100は、再遊技 - CによるATゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技 - Cに当選したことによるAT上乗せゲーム数は0ではなかったか否かを判定する。ステップ1528でYesの場合、ステップ1530で、主制御基板MのCPU100は、順押し指示コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。他方、ステップ1528でNoの場合、ステップ1532で、主制御基板MのCPU100は、順押し回避コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。尚、ステップ1526でNoの場合にも、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sがこれらコマンドを受信することによって、副制御基板S側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、AT上乗せ抽選に当選した場合に、AT上乗せ抽選に当選した旨及びAT上乗せゲーム数に係るコマンド（例えば、ステップ1517の処理に係るAT上乗せゲーム数に係るコマンド）を副制御基板S側に送信し、副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板S側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技 - Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（ATゲーム数上乗せがあるゲーム）にて逆押しを指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよいし、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲームでは逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、特定の再遊技役（例えば、再遊技 - B又はC）に当選した）を充足したゲームにて無効ラインにて7揃いが可能な押し順を指示する演出を実行するよう構成してもよい。又は、再遊技 - Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（ATゲーム数の上乗せがあるゲーム）では、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、所定ゲーム数後（同時に連続演出を実行しても良く、その場合には連続演出の最終ゲーム）を充足したゲームにてATゲーム数上乗せ演出（演出表示装置S40にて表示されるAT残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「+30G」と表示）を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置S40においても、AT残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板側で記憶しているAT残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技 - Bが当選した遊技であって、副制御基板S側で前記コマンドを受信したゲーム（ATゲーム数の上乗せがあるゲーム）で、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてATゲーム数上乗せ演出を実行する場合の例としては、副制御基板S側でボーナスの当選を煽る特別な演出（例えば、所定の連続演出）を実行しているとき（ボーナス内部中では再遊技 - Bの当選確率が低い（0%も含む）ため、7揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう）等、副制御基板S側が特別な演出を実行しているときが挙げら

10

20

30

40

50

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

【0091】

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

10

20

30

40

50

」にてＢＢに当選した場合には設定値に拘らず必ずＡＴに当選する＝その後「ＡＴ中状態」に移行する）。

【００９２】

次に、ステップ１４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ１４１０でＹｅｓの場合、ステップ１４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ１４１２でＹｅｓの場合、ステップ１４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（当選することによって「低確率状態」から「高確率状態」に移行し得る小役であり、本例では、チェリー）であるか否かを判定する。ステップ１４１４でＹｅｓの場合、ステップ１４１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、 $1/2$ であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１４１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４１８でＹｅｓの場合、ステップ１４２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「高確率状態」に決定し、ステップ１４３０に移行する。

【００９３】

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

【００９４】

次に、図２２は、本実施形態における、図１８のステップ１４００のサブルーチンに係

る、A T 状態移行制御処理のフローチャート（2 枚目）である。まず、ステップ 1 4 3 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、現在の A T に関する状態は「A T 中状態」であるか否かを判定する。ステップ 1 4 3 0 で Y e s の場合、ステップ 1 4 3 1 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、A T カウンタ M 6 0 のカウンタ値は所定値（本例では、4）以上であるか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、A T に関する状態が「A T 中状態」である場合において、A T カウンタ値が 4 以上である、換言すると A T 残りゲーム数が 4 ゲーム以上である場合においては、スイカ B に当選した際の $1/2$ の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、A T に関する状態が「A T 中状態」である場合において、A T カウンタ値が 3 以下である、換言すると A T 残りゲーム数が 3 ゲーム以下である場合においては、スイカ B に当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行せず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。尚、これには限定されず、A T カウンタ値が 3 以下である場合であっても、スイカ B に当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、A T カウンタ値が 3 以下である状況にてスイカ B に当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、A T カウンタ値が所定値（例えば、1 又は 0）となったときに「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、当該抽選に当選した遊技から所定数の遊技の実行後に「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乗せ特化状態」に移行する場合には、必ずしも「特化前兆状態」を経由する必要はなく、例えば、「A T 中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ 1 4 3 1 で Y e s の場合、ステップ 1 4 3 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカ B）であるか否かを判定する。ステップ 1 4 3 2 で Y e s の場合、ステップ 1 4 3 3 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、所定確率（本例では、 $1/2$ ）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ 1 4 3 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 1 4 3 4 で Y e s の場合、ステップ 1 4 3 5 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次ゲーム以降の A T に関する状態を「特化前兆状態」に決定し、ステップ 1 4 4 4 - 1 に移行する。他方、ステップ 1 4 3 1 で N o の場合、ステップ 1 4 3 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、A T カウンタ M 6 0 のカウンタ値が 1（A T カウンタ値が 1 の場合は A T 最終ゲームとなる）であるか否かを判定する。ステップ 1 4 3 6 で Y e s の場合、ステップ 1 4 3 7 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、所定確率（本例では、 $2/3$ ）で当選する継続抽選を実行する。次に、ステップ 1 4 3 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該実行した継続抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 1 4 3 8 で Y e s の場合、ステップ 1 4 3 9 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次ゲーム以降の A T に関する状態を「A T 中状態」に決定し、ステップ 1 4 4 4 - 1 に移行する（A T 状態移行可能条件を充足するため A T カウンタに A T 初期ゲーム数（本例では、5 0）がセットされることになる）。他方、ステップ 1 4 3 8 で N o の場合、ステップ 1 4 4 3 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、次ゲーム以降の A T に関する状態を「復活可否演出用状態」に決定し、ステップ 1 4 4 4 - 1 に移行する。尚、ステップ 1 4 3 0、ステップ 1 4 3 2、ステップ 1 4 3 4 又はステップ 1 4 3 6 で N o の場合にも、ステップ 1 4 4 4 - 1 に移行する。このように、本実施形態においては、A T 最終ゲームにて継続抽選を実行し、継続抽選に当選した場合には、再度 A T カウンタ M 6 0 に初期値である 5 0 ゲームがセットされる。即ち、A T ゲーム数上乗せを考慮しない場合、1 セットあたり 5 0 ゲームの A T が $2/3$ でループし続ける遊技性となっている。尚、継続抽選の実行タイミングは A T 最終ゲームには限定されず、例えば、A T の最初のゲーム（新たに「A T 中状態」となった最初のゲームや A T カウンタ M 6 0 に初期値がセット

10

20

30

40

50

されてから最初のゲーム)に継続抽選を実行するよう構成してもよい。そのように構成することにより、「AT中状態」にてすでに次のセット(継続抽選の当選に係るAT)が実行されるか否か(ATが継続するか否か)が決定されているため、継続抽選に当選している場合と継続抽選に当選しなかった場合とでAT中の演出を相違させることができ、例えば、継続抽選に当選している場合には、ATカウンタM60のカウンタ値が1以上の状況(ATの実行途中)にてBGMを変更(歌が流れる、等)したり、継続抽選に当選していることが確定的となる演出を実行することができる。

【0095】

次に、図23は、本実施形態における、図18のステップ1400のサブルーチンに係る、AT状態移行制御処理のフローチャート(3枚目)である。まず、ステップ1444-1で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は復活可否演出用状態であるか否かを判定する。ステップ1444-1でYesの場合、ステップ1444-2で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームに関する条件装置は復活役(「復活可否演出用状態」にて当選することにより次のゲームにて「AT中状態」に移行可能となる役、換言すると、ATを引き戻せる役)であるか否かを判定する。ここで、本実施形態においては復活役は、スイカA、スイカB、チェリー、ボーナス役(設定差なしBB役のみであり、設定差ありBB役は含まない)のいずれかが含まれている役となっており、当該ゲームに関する条件装置が復活役となった場合を、復活抽選に当選すると称している。ステップ1444-2でYesの場合、ステップ1444-3で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「AT中状態」に決定し、ステップ1445に移行する。ここで、AT状態移行可能条件を充足するためATカウンタにAT初期ゲーム数(本例では、50)がセットされることとなる。他方、ステップ1444-2でNoの場合、ステップ1444-4で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ1445に移行する。尚、ステップ1441-1でNoの場合にも、ステップ1445に移行する。このように、本実施形態においては、AT最終ゲームとなり、かつ、継続抽選に非当選となった場合においても「復活可否演出用状態」に移行し、当該「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選することができれば、次のゲームから「AT中状態」に移行するよう構成されている。尚、「復活可否演出用状態」は「有利区間」となっているが、「AT中状態」におけるATに関する抽選(AT上乘せ抽選、継続抽選、等)は実行されず、復活抽選を実行可能に構成されており、「AT中状態」と「復活可否演出用状態」とではATに関する抽選の実行態様が相違している。

【0096】

次に、ステップ1445で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ1445でYesの場合、ステップ1446で、主制御基板MのCPU100は、ATに関する状態の移行条件を充足したか否かを判定する(例えば、図30にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数である10ゲームを消化した場合に充足する)。ステップ1446でYesの場合、ステップ1447で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態を決定し、ステップ1448に移行する(例えば、図30にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数を消化した場合には「上乘せ特化状態」に決定)。尚、ステップ1445又はステップ1446でNoの場合にも、ステップ1448に移行する。次に、ステップ1448で、主制御基板MのCPU100は、高確保障カウンタ値コマンド(本例では、サブ側へのコマンドであり、現在の高確保障カウンタ値、換言すると、高確率状態が保障されている残りのゲーム数に係るコマンド)をセットし、ステップ1449-1に移行する。次に、ステップ1449-1で、主制御基板MのCPU100は、次ゲーム以降のATに関する状態は「有利BB内部中遊技」に決定するか否かを判定する。ステップ1449-1でYesの場合、ステップ1449-2で、主制御基板MのCPU100は、高確保障カウンタKHcのカウンタ値をゼロクリアし、次の処理(ステップ1450の処理)に移行する。尚、ステップ1449-1でNoの場合にも、次の処

10

20

30

40

50

理(ステップ1450の処理)に移行する。

【0097】

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

【0098】

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

10

20

30

40

50

【0099】

また、ステップ1451又はステップ1454でN0の場合、ステップ1468で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報をRAMの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板S側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理（入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理）を実行してから副制御基板Sに送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、本実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報（同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によってRT状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報）を1つの演出グループ番号（例えば、入賞・再遊技当選情報4～6を演出グループ4とする等）として、演出グループ番号を副制御基板S側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報（本例では、0～18）の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を1つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい（例えば、入賞・再遊技当選情報4～6を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報19（新たに設けた入賞・再遊技当選情報）とする等）。尚、主制御基板MにおけるATに関する状態等に基づき、操作情報（押し順ナビ）を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板S側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板S側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

【0100】

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

【0101】

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

10

【0102】

次に、図25は、本実施形態における、図18のステップ1550のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ1552で、主制御基板MのCPUC100は、遊技間隔最小時間タイマM70（減算タイマ）のタイマ値が0であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマM70は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、4.1秒）を計測するタイマである。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPUC100は、遊技間隔最小時間タイマM70のタイマ値に新たに最小時間（本例では、4.1秒）をセットしてスタートする。他方、ステップ1552でNoの場合、主制御基板MのCPUC100は、無限ループ処理を実行する。次に、ステップ1556で、主制御基板MのCPUC100は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPUC100は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPUC100は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ1562で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ1564で、主制御基板MのCPUC100は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットし、次の処理（ステップ1260の処理）に移行する。換言すると、ステップ1562及びステップ1564の処理によって、副制御基板Sにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。

20

30

【0103】

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

40

【0104】

次に、ステップ3408で、主制御基板MのCPUC100は、現在のATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ3408でYesの場合、ステップ3410で、主制御基板MのCPUC100は、ATカウンタ値を1減算する。次に、ステップ3412で、主制御基板MのCPUC100は、ATに関する状態が高確率状態であるか否かを判定する。ステップ3412でYesの場合、ステップ3414で、主制御基板MのCPUC100は、高確保障カウンタKHcのカウンタ値を1減算し、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。尚、ステップ3402、ステップ3408又

50

はステップ3412でNoの場合にも、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、押し順ナビが表示し得るATに関する状態として「AT中状態」である場合には、毎ゲームATカウンタ値が減算されるが、「有利BB状態」、「有利BB内部中遊技」、「特化前兆状態」又は「上乘せ特化状態」である場合には、ゲームが実行されてもATカウンタ値は減算されないよう構成されている。即ち、ATカウンタ値が残存している（1以上残っている）状況にて「AT中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ATカウンタ値を維持したまま、「AT中状態」→「特化前兆状態」→「上乘せ特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、ATに関する状態が「AT中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ATカウンタ値を1減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板MのRAMに記憶されるATカウンタ値は減算しないが、副制御基板Sによって制御される演出表示装置S40に表示される残りATゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ATカウンタ値が「30」で、演出表示装置S40に表示されている残りAT残りゲーム数が「30」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ATカウンタ値は「30」を維持、又は当該遊技に係るAT上乘せ抽選により得られた値「 α 」を加算した値である「 $30 + \alpha$ 」を記憶するが、スタートレバーD50の操作を契機に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数として「29」、又はAT上乘せ抽選により得られた値「 α 」を加算した値である「 $29 + \alpha$ 」を表示しても良い（尚、上乘せ抽選により得られた「 α 」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、又はボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技）において「 α 」を報知しても良い）。そして、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数は、「有利BB内部中遊技」においても遊技毎に1ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出（例えば、ボーナス確定画面）を出力するまでAT残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置S40等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置S40に表示されるATの残りゲーム数は「30」又はAT上乘せ抽選の結果上乘せに当選し上乘せした結果を報知する場合は、「30」以上の値を表示するように制御するようにすることができる。尚、ATカウンタ値が「1」で、且つ演出表示装置S40に表示されている残りATゲーム数が「1」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数に係る表示は「0」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、ATカウンタ値が「1」で、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が「1」のときに遊技が実行され且つAT上乘せ抽選が実行され得る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号）が当選し、且つ、AT上乘せ抽選に当選しなかった場合には、ATゲーム数が「0」となるとともに演出表示装置S40に表示されているATゲーム数は「0」となる。また、AT残りゲーム数が少ない場合には、AT残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（0%も含む）設定するように構成しても良い。

【0105】

次に、図27は、本実施形態における、図18のステップ1700のサブルーチンに係る、RT状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1702で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにてRT状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、RT状態移行可能条件は、RAMクリアの実行（RAMの初期化）、再遊技の停止表示（本例では、再遊技04の停止表示）、BBの当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ1702でYesの場合、ステップ1704で、主制御基板MのCPU100は、当該充足したRT状態移行可能

10

20

30

40

50

条件に基づきRT状態移行可否及び次ゲーム以降のRT状態を決定し（図28のRT状態遷移図を参照）、次の処理(ステップ1750の処理)に移行する。尚、ステップ1702でNoの場合にも次の処理(ステップ1750の処理)に移行する。尚、本実施形態においては、全リールの停止後にRT状態移行制御処理を実行しているが、「RT1」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。RT状態を移行する（RT番号をRAMに記憶する）タイミングは、適宜定めることができる。

【0106】

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

【0107】

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

【0108】

次に、図29は、本実施形態における、図18のステップ1750のサブルーチンに係る、AT状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1752で、主制御基板MのCPU100は、当該ゲームにてAT状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。尚、AT状態移行可能条件とは、例えば、（1）「高確率状態」にて当選した設定差なしBBが終了した場合、（2）継続抽選に当選した場合、（3）復活抽選に当選した場合に充足する。ステップ1752でYesの場合、ステップ1754で、主制御基板MのCPU100は、新たに「AT前兆状態」に移行したことを契機として、AT初期ゲーム数(本例では、50であり、「AT中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数)をATカウンタM60にセットし、ステップ1756に移行する。尚、ステップ1752でNoの場合にも、ステップ1756に移行する。次にステップ1756で、主制御基板MのCPU100は、現在のATに関する状態は高確率状態ではないか否かを判定する。ステップ1756でYesの場合、ステップ1758で、主制御基板MのCPU100

100は、次のゲームのATに関する状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ1758でYesの場合、ステップ1760で、主制御基板MのCPU100は、高確保障ゲーム数（本例では、10）を高確保障カウンタにセットし、次の処理(ステップ3500の処理)に移行する。尚、ステップ1756又はステップ1758でNoの場合にも、次の処理(ステップ3500の処理)に移行する。尚、「高確率状態」にてBBに当選し「有利BB内部中遊技」に移行した後、BBを入賞させることにより「有利BB状態」に移行し、当該「有利BB状態」にてATゲーム数が上乗せされた場合には、BBが終了し「有利BB状態」から「AT中状態」に移行した時点で、ATカウンタにセットされる初期値は50を超過していることとなる。具体的には、「有利BB状態」でATゲーム数が30ゲーム上乗せされた後、「AT中状態」に移行した場合には、ATカウンタに80（初期値50+上乗せ30）がセットされることになる。このとき、「有利BB状態」において30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「AT中状態」の開始時に、AT初期ゲーム数として80ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利BB状態」において30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「AT中状態」の開始時に初期値である50ゲームを遊技者に提示した後、AT中（例えば、「AT中状態」の開始直後や、演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数が少ない状態）に30ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利BB状態」でATゲーム数上乗せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乗せが行われたのか、を明確に把握することができないため、AT中（押し順ナビが発生し得る状態）にて原因不明で突如発生する上乗せ演出に対する興味を高めることができる。尚、本例においては、ステップ1754にてAT初期ゲーム数をATカウンタM60にセットするよう構成しているが、AT初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ1400のAT状態移行制御処理を実行するタイミングにAT初期ゲーム数をATカウンタM60にセットするよう構成してもよい。また、ATカウンタM60にセットされたゲーム数（AT初期ゲーム数）は、BBが終了した後の遊技（ATに関する状態が「AT中状態」）になったときから減算されるよう構成されている（BB中には減算開始しない）。また、ATカウンタM60のカウンタ値は主制御基板MのRAMの記憶領域に記憶されるよう構成されている。

【0109】

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

【0110】

尚、前述したように、「AT中状態」である場合に、ATカウンタM60のカウンタ値が0であり且つ継続抽選非当選の場合には、「復活可否演出用状態」となる。「復活可否

10

20

30

40

50

演出用状態」で復活抽選に当選した場合には、再び「ＡＴ中状態」に戻ることができる。一方、「復活可否演出用状態」で復活抽選に当選しなかった場合には、「低確率状態」に移行し、「有利区間」から「通常区間」になる。

【０１１１】

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

10

【０１１２】

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

20

【０１１３】

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

【０１１４】

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

30

40

50

場合には、当該ＢＢ終了後に「上乗せ特化状態」に移行するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該ＢＢ中は「上乗せ特化状態」において当選したＢＢと同様にＡＴ上乗せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

【０１１５】

次に、図３１は、本実施形態における、図１８のステップ３５００のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の２つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ３５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ３５０８でＹｅｓの場合、ステップ３５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を現在のＡＴに関する状態及び現在の遊技の状況に対応する遊技区間に決定し、ステップ３５２８に移行する。他方、ステップ３５０８でＮｏの場合、換言すると遊技区間が「有利区間」である場合、ステップ３５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウント値が０であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ３５１４でＹｅｓの場合、ステップ３５１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ＡＴカウンタ値が０となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも０となる）。他方、ステップ３５１４でＮｏの場合、ステップ３５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウント値が０となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ＡＴカウンタ値が０となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ３５１８でＮｏの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ３５１５に移行する。このように、本実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」に設定する場合には、ＡＴに関連する情報（ＡＴ継続ゲーム数、ＡＴ残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」において再度「有利区間」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ３５１５の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするＡＴに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウント値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のＲＡＭクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のＲＡＭクリアによっては、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ３５１５の処理（有利区間終了時の処理）によっては、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のＲＡＭクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ３５１５の処理実行時）のクリア範囲は相違している。尚、設定変更時のＲＡＭクリアによって、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに送信する。但し、副制御基板Ｓ側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「ＡＴ中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のＲＡＭクリアを実行した場合には、副制御基板Ｓ側における、「有利区間」であった旨や、「ＡＴ中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

【０１１６】

尚、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウント値が０となったために「有利

10

20

30

40

50

区間」が終了した場合には、（１）現在のＡＴに関する状態が「高確率状態」であった場合には、次ゲームにてＡＴに関する状態が「低確率状態」となる、（２）現在のＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」であった場合には、次ゲームにてＡＴに関する状態が「通常ＢＢ内部中遊技」となる、（３）現在のＡＴに関する状態が「有利ＢＢ状態」であった場合には、次ゲームにてＡＴに関する状態が「通常ＢＢ状態」となる、（４）現在のＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乘せ特化状態」又は「復活可否演出用状態」であった場合には、次ゲームにてＡＴに関する状態が「低確率状態」となるよう構成されている（ＡＴに関連する情報がクリアされるため）。

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

まず、ステップ１６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込み開始時の処理（例えば、ＣＰＵＣ１００内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ１６０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ１６０４でＮｏの場合、ステップ１９００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ１６０４でＹｅｓの場合、ス

テップ1606で、主制御基板MのCPUC100は、タイマ計測（ソフトウェアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPUC100は、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（RAM領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンD60、スタートレバーD50、停止ボタンD40、扉スイッチD80、設定キースイッチM20、設定／リセットボタンM30、電源断検知信号、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、第1払出センサH10s、第2払出センサH20s、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔Tでサンプリングされる）。

【0121】

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

【0122】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPUC100は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ1618やステップ1620でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）

10

20

30

40

50

。ここで、副制御基板Sに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第1リール停止受付タイミングに係るコマンド（第1停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第2リール停止受付タイミングに係るコマンド（第2停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第3リール停止受付タイミングに係るコマンド（第3停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、停止表示図柄の停止タイミングに係るコマンド（表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、RT状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ATに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、高確保障カウンタ値コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、AT残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される）、遊技区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPU100は、外部端子信号（回胴式遊技機Pから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉DUが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ1626で、主制御基板MのCPU100は、LED（7セグLEDランプ、等）の出力データ（例えば、複数の7セグLEDユニットのうち、所定の7セグLEDユニットを点灯させ、7セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPU100は、LEDの点灯態様（例えば、LEDの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ1628は実行されなくてもよい。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPU100は、ソフト乱数管理処理（ソフトウエアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPU100は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPU100は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常フラグビットが立つ。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPU100は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ1636でYesの場合、ステップ1638で、主制御基板MのCPU100は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ1602の処理）に移行する。他方、ステップ1634又はステップ1636でNoの場合には、ステップ1640で、主制御基板MのCPU100は、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【0123】

次に、図33は、本実施形態における、図32のステップ6100のサブルーチンに係る、回胴駆動制御処理のフローチャートである。尚、本処理においては、1つのリールについての処理を例示しているが、左リールM51、中リールM52、右リールM53のそれぞれに対応する処理を実行することを補足しておく。まず、ステップ6102で、主制御基板MのCPU100は、リール回転開始待機状態開始タイミング（例えば、図25のステップ1564の処理の実行後のタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ6

10

20

30

40

50

102でYesの場合、ステップ6104で、主制御基板MのCPUMCは、リール駆動状態を、リール回転開始待機状態に更新し、ステップ6106に移行する。他方、ステップ6102でNoの場合にもステップ6106に移行する。

【0124】

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

10

【0125】

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

20

【0126】

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

30

40

50

行する時間値)にインデックスをリールセンサが検出することができるよう構成されている。

【0127】

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

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

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

【0131】

次に、図35を用いて、本例に係る回胴式遊技機のリールM50の回転動作について詳述する。本例に係る回胴式遊技機は、スタートレバーD50が操作されたことに基づいてステッピングモータの回転を開始し、リールの回転速度が定速に達すると、以下、定速を維持する(リール駆動状態がリール定速状態となるとリール定速維持処理を実行するが、実際に回転速度が定速に達していない場合もある)。そして、いずれかの停止ボタンが操作されると、操作された停止ボタンに対応するリール(ステッピングモータ)について停止制御を行う。ここで、ステッピングモータは、Φ0、Φ1、Φ2、Φ3という4つの相

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

【0132】

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

【0133】

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

【0134】

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

【0135】

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

10

20

30

40

50

できる。

【0136】

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

【0137】

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

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

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

【0141】

<作用1>

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

上記のように作用し得るよう構成されている。

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

【0142】

<作用2>

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

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

した場合等にリール再加速処理を実行せずにリールの回転速度が定速に到達し易いよう構成することができる。

【0143】

<作用3>

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

10

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

20

【0144】

<<最終停止ボタン操作後の作用>>

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

【0145】

<作用1>

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

30

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

40

【0146】

<作用2>

入賞役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作として第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→第2リールが停止表示→第3リールの停止操作として第3停止ボタンを操

50

作（第3停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第3リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ1269の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ベル役が当選しているゲームにおいて、遊技者から見てリールに入賞役であるベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかったが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってベル役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→遊技メダルの払出に関する処理を実行

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

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

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

【0147】

<作用3>

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

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

【0148】

10

20

30

40

50

<作用 4>

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

10

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

20

30

【0149】

<作用 5>

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

40

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果ハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示してい

50

る場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても遊技メダルの払出を実行しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができると共に、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用 5 はハズレのみには限定されず、例えば、ベルに当選していないゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してベルに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。また、このような場合においては、遊技者から見た停止表示されている図柄組み合わせは、回転不良により内部抽選結果と整合性のとれていない図柄組み合わせとなっているが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定しているため、表示判定エラー（復帰不可能エラー）は発生しない（表示判定エラーが発生したと判定しない）よう構成されている。

【 0 1 5 0 】

< 作用 6 >

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作→第 1 リールが停止表示→第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作→第 2 リールが停止表示→第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、BB 役）に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ボーナス役に当選しておらず、且つ、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→ボーナスが開始せず、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行されない

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

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

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

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

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

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

【0151】

<作用7>

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

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

10

20

30

40

50

ったゲームにおける作用を例示している。即ち、電源断が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。

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

10

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

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

20

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

【0152】

<作用8>

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

30

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

40

50

【0153】

<作用9>

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

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

【0154】

<作用10>

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

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプD290が新たに点灯し

10

20

30

40

50

ないこととなる。また、作用 10 において、現在の R T 状態にて停止表示した場合に R T 状態が移行することとなる再遊技役に対応する図柄組み合わせが遊技者から見て停止表示していたとしても、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、R T 状態は移行しないこととなる（再遊技役以外の R T 状態が移行することとなる役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも同様に適用可能である）。このように構成することにより、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用 10 はハズレのみには限定されず、例えば、再遊技役に当選していないゲームにおいて、リール回転不良が発生して再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に適用することができることを補足しておく。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。

10

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

20

のような作用となる。

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

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

30

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作→第 1 リールが停止表示→第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作→第 2 リールが停止表示→第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ 1 2 6 9 の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが実行される、且つ再遊技ランプ D 2 9 0 が新たに点灯する（前回のゲームにて再遊技役に当選していた場合には再遊技ランプ D 2 9 0 は点灯を継続する）

のような作用を例示することができる。

【 0 1 5 5 】

40

< 作用 1 1 >

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第 1 リールの停止操作として第 1 停止ボタンを操作→第 1 リールが停止表示→第 2 リールの停止操作として第 2 停止ボタンを操作→第 2 リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第 3 リールの停止操作として第 3 停止ボタンを操作（第 3 停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第 3 リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ 1 2 6 9 の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が

50

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

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

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

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

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

のような作用を例示することができる。

【0156】

<作用12>

再遊技に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第1リールの停止操作とし

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

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

【0157】

<作用13>

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

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

10

20

30

40

50

、当該再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していなくとも、R T 状態は移行することとなる。このように構成することにより、遊技の進行に不具合が生じ難い遊技機とすることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を構成することができる。

【0158】

<作用14>

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

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

【0159】

<作用15>

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

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、R T 移行役に当選したゲームにおいて、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにR T 移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にてR T 移行役に当選しており、且つR T 移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、R T 移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、R T 移行役に対応する

図柄組み合わせが停止表示されていなくても R T 状態が移行することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。

【0160】

<作用16>

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

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

【0161】

<作用17>

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

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

【0162】

<作用 18>

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

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

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

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

また、

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

上記のように作用するよう構成してもよい。

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

【0163】

<作用 19>

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

第1停止ボタンを操作→第1リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第2リールの停止操作として第2停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第2リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第1リール及び第2リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→電源復帰→スピーカからテンパイ音出力されない

また、

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

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

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

また、

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

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

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

【0164】

<作用20>

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

また、

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

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

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

また、

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

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

また、同様に、役抽選の結果がボーナス役となったゲーム又はボーナス内部中に実行されたゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止しなかつ

10

20

30

40

50

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

【0165】

<作用21>

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

また、

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

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

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

また、

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

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

このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第2停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第1停止及び第2停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音を出力しないこととなり、電源断の発生によりリール

10

20

30

40

50

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

10

【0166】

<作用22>

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

20

また、

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

30

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

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

40

また、

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

50

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

10

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

20

【0167】

<作用23>

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

30

また、

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

40

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

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

50

ンプが点灯しない

また、

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

10

上記のように作用するよう構成してもよい。

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

20

【0168】

<作用24>

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

30

また、

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

40

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

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

50

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

また、

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

10

上記のように作用するよう構成してもよい。

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

20

【0169】

<作用25>

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

30

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

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

40

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、ボーナス最終ゲームにて入賞役に当選し、第3停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、ボーナスが終了すると共に、ボーナス終了時フリーズが実行されることにより、

50

遊技者はボーナスが正常に終了したことをいち早く察知することができ、遊技の進行に対する違和感を抱かせることのない遊技機を提供することができる。

【0170】

<作用26>

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

10

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

20

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

30

【0171】

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

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

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

40

とした場合、

$A = B + C$

となるよう構成されている。

また、

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

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

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

50

とした場合、

$$D = E + F$$

となるよう構成されている。

【0172】

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

【0173】

次に、図37は、本例に係る回胴式遊技機の押し順表示のイメージ図の一例を示したものである。図上の表は、実行される押し順ナビが示すリール停止順と指示番号（押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Mが決定し、副制御基板Sに送信される）との対応を示す表である。例えば、押し順として、「中→右→左」を報知する場合の指示番号は、「A5」であることを示している。次に、図中左側は、押し順が「左→中→右」である場合（対応する指示番号は、「A1」）の押し順表示装置D270、有利区間表示器YH、及び演出表示装置S40に表示されるイメージを図示している。ここで、本例の押し順表示装置D270は、7セグメントの表示方式であり、払出数表示装置を兼ねている。また、メダルの払出が実行された場合に、当該払い出されたメダルの枚数は押し順表示装置D270にて2桁の数字で表示される。ここで、押し順ナビを実行する際にも、押し順表示装置D270の表示を2桁の数値で表示してしまうと、押し順表示装置D270における表示が、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかが判別困難になってしまう。そのため、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかの区別がつくように、押し順表示装置D270には、「=1」のように左側の桁には「=」を表示するように構成することにより、押し順表示装置D270の表示が2桁の数値であった場合にはメダルの払出枚数の表示であり、押し順表示装置D270の表示として左側が「=」、右側が数字であった場合には押し順ナビの表示であると判別可能に構成し、遊技者の誤認を防ぐことができるように構成している。更に、押し順表示装置D270の右下部に備えられた、有利区間表示器YHにおいて、現在の遊技区間が、「有利区間」であることを示すランプが点灯している。同時に当該「有利区間」（又は、「AT中状態」）の残りゲーム数を示す「残り40ゲーム」の表示が演出表示装置S40上にて表示されている。また、図中右側が、押し順が「中→左→右」である場合（対応する指示番号は「A3」）の押し順表示装置D270及び演出表示装置S40に表示されるイメージを図示している。加えて、現在の遊技区間が「有利区間」であるため、有利区間表示器YHが点灯し、当該「有利区間」の残りゲーム数を示す「残り25ゲーム」の表示が演出表示装置S40上にて表示されている。尚、押し順あり役（リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、メダルの払出を伴う条件装置であり、例えば、ベル）と押し順あり再遊技役（リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、再遊技役に係る条件装置）の指示番号のセグメント表示を異なるものとしてもよいし、押し順表示装置D270の表示方式は7セグメントに限定されるものではなく、例えば、LED表示器を用いて、指示番号に対応する点灯パターンに従い、複数のLEDを点灯させることで、指示を行うように構成してもよい。尚、クレジット数表示装置D200の右下部に、有利区間表示器YHを備える構成としてもよい。この場合の有利区間表示器YHを点灯させるタイミングは、

10

20

30

40

50

精算ボタンD60の操作が有効となるまで、であることが好ましい。遊技者が遊技をやめる際は、クレジット数表示装置D200を視認してメダルが残っていないかを確認することになる。そして、メダルが残っていれば、精算ボタンD60が操作される。即ち、精算ボタンD60が有効となるまでに点灯させることで、次遊技から「有利区間」であるのに、誤って遊技をやめてしまうことを防止することができる、というユーザフレンドリーな遊技機とすることができる。

【0174】

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

【0175】

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

【0176】

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

【0177】

<サブ側プログラム開始処理>

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

【0178】

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

【0179】

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

【0180】

ステップ2010でYesの場合、換言すると、完全復帰であると判別した場合には、

ステップ2012で、副制御基板SのCPUSCは、割り込みを許可し、電源断が発生したときに実行をしていた1コマンド処理に処理を戻す。

【0181】

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

【0182】

＜サブメインループ処理＞

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

【0183】

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

【0184】

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

【0185】

＜サブ側電源断処理＞

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

【0186】

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

【0187】

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

10

20

30

40

50

【0188】

<1コマンド処理>

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

【0189】

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

10

【0190】

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

【0191】

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

20

【0192】

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

30

【0193】

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

40

【0194】

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

【0195】

次に、図42は、図41のステップ3000の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ3002で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームのATに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ3002でYesの場合、ステップ3004で、副制御基板S

50

のCPU SCは、主制御基板M側から受信した高確保障カウンタ値コマンドに基づき、現時点で残っている高確保障ゲーム数（高確率状態があと何ゲーム保障されているか）を確認する。次に、ステップ3050で、副制御基板SのCPU SCは、後述するバトル演出実行可否決定処理のサブルーチン呼び出して実行し、ステップ3006に移行する。次に、ステップ3006で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームにおいてはバトル演出が実行されることが決定されているか否かを判定する。ステップ3006でYesの場合、ステップ3008で、副制御基板SのCPU SCは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのATに関する状態と、次ゲームのATに関する状態と、現在の高確保障ゲーム数とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図44参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選（滞在ステージを変更するか否かの抽選）を実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、ステップ3006でNoの場合にも、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3002でNoの場合、ステップ3010で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームのATに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ3010でYesの場合、ステップ3012で、副制御基板SのCPU SCは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのATに関する状態と、次ゲームのATに関する状態とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図44参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選を実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3010でNoの場合、ステップ3014で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームのATに関する状態は「AT中状態」であるか否かを判定する。ステップ3014でYesの場合、ステップ3100で、副制御基板SのCPU SCは、後述するAT中演出決定処理のサブルーチン呼び出して実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3014でNoの場合、ステップ3016で、副制御基板SのCPU SCは、当該ゲームのATに関する状態は「復活可否演出用状態」であるか否かを判定する。ステップ3016でYesの場合、ステップ3150で、副制御基板SのCPU SCは、後述する復活可否演出決定処理のサブルーチン呼び出して実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ3016でNoの場合、ステップ3018で、副制御基板SのCPU SCは、現在の滞在ステージと当該ゲームのATに関する状態と、次ゲームのATに関する状態とに基づき、予告演出及び滞在ステージを決定し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、滞在ステージとは演出表示装置S40にて表示される背景演出を主とした演出のことであり、常にいずれかの滞在ステージが設定されるよう構成されている。尚、滞在ステージが異なると、背景演出、予告演出、等の各種演出の傾向が相違することとなる。

【0196】

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

10

20

30

40

50

合（ＢＢ終了後には「低確率状態」又は「高確率状態」に移行する）にバトル演出（勝利）を実行し得るよう構成してもよい。

【０１９７】

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

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】

現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」又は「通常ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として０

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

【0203】

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

【0204】

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

【0205】

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

【0206】

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

【0207】

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

【0208】

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

【0209】

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

【0210】

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

10

【0211】

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

20

【0212】

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

【0213】

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

30

【0214】

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

40

【0215】

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

50

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

【０２１６】

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

10

【０２１７】

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

【０２１８】

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

20

【０２１９】

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

【０２２０】

30

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

40

【０２２１】

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

【０２２２】

また、高確保障ゲーム数が４以上であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルと、高確保障ゲーム数が３以下であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルとを相違させ

50

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

また、ステップ３１０６でＮｏの場合、ステップ３１１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出をＡＴ継続煽り演出（失敗）に決定し、ステップ３１２６に移行する。また、ステップ３１０４でＮｏの場合、ステップ３１１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出をＡＴ終盤演出に決定し、ステップ３１２６に移行する。また、ステップ３１０２でＮｏの場合、ステップ３１１４で、副制御基板ＳのＣＰ

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

【0226】

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

【0227】

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

【0228】

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

【0229】

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

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

（2）復活抽選を実行しないよう構成し、主制御基板M側の制御ではあくまで継続抽選に当選するか否かで「AT中状態」が終了するか否かが決定するよう構成し、かつ、継続抽

10

20

30

40

50

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

10

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

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

等としてもよいし、

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

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

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

40

【０２３０】

＜スタートレバー操作時処理＞

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

【０２３１】

50

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

【0232】

次に、ステップ2302でNoの場合、換言すれば、ATに関する状態がAT中状態でない場合には、ステップ2304で、副制御基板SのCPUSCは、ATに関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ2304でYesの場合、換言すれば、ATに関する状態が特化前兆状態である場合には、ステップ2400で、副制御基板SのCPUSCは、後述するスタートレバー操作時特化前兆処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

10

【0233】

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

【0234】

20

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

【0235】

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

30

【0236】

ステップ2312でYesの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ2314で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として成立を回避する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。このように、本実施形態においては、「RT1」且つ「AT中状態」である状況からゲーム数が経過してATカウンタ値が0となることにより「RT1」且つ「低確率状態」に移行した場合に（再遊技04が停止表示される前に）、逆押し白7揃いリプレイ又は順押し黒7揃いリプレイに当選した場合には、ATゲーム数上

40

50

乗せが発生しないため、白セブン又は黒セブンが一直線とならない押し順がナビされるよう構成されている。また、「RT1」且つ「AT中状態」である状況からゲーム数が経過してATカウンタ値が0となることにより「RT1」且つ「低確率状態」に移行した場合には、まだ「有利区間」とし、押し順ベルに当選したゲームにおいては押し順ナビが発生可能であるが、押し順再遊技に当選したゲームにおいては押し順ナビが発生しないよう構成してもよい。

【0237】

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

10

【0238】

＜スタートレバー操作時AT中処理＞

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

【0239】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2352で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2354で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2356で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Mは、押し順ナビが実行され得るATに関する状態であっても押し順ナビが実行されないATに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。例えば、押し順ベル実行時の押し順ナビ表示と押し順再遊技の押し順ナビ表示とを同一の表示態様グループ（例えば、数字にて押し順を報知し、且つ、数字に係る表示色が同一）にて表示するように構成した場合に適用することができる。また、そのように構成した場合には、演出表示装置S40にて押し順ナビ実行時に、押し順ナビ表示とは異なる演出用画像（例えば、キャラクタ画像）を表示するよう構成し、押し順ベルに係る押し順ナビ実行時と押し順再遊技に係る押し順ナビ実行時とで異なる演出用画像を表示するよう構成してもよい。

20

30

【0240】

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

【0241】

ステップ2358でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ2360で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞-A1に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左→中→右」に対応する押し順を示唆する数字を、円で囲った表示態様で表示する。

40

【0242】

次に、ステップ2358でNoの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでない場合には、ステップ2362で、副制御基板SのCPUSCは、当該ゲームの条

50

件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技 - D 1 ~ D 3 のいずれかとなっている。

【0243】

ステップ2362でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2364で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置S40に表示する。ここで、押し順は、3択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42又は右停止ボタンD43のいずれかに対応させる情報である。例えば、第一停止ボタンが左停止ボタンD41である場合には、数字の1のみが、押し順ナビ表示として表示される。

10

【0244】

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

【0245】

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

20

【0246】

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

【0247】

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

30

【0248】

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

40

【0249】

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

【0250】

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

50

【0251】

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

【0252】

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

【0253】

副制御基板SのCPUSCは、ステップ2390で、Noの場合、又はステップ2392の処理実行した場合には、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。このように、AT残りゲーム数が少ない場合、換言するとAT残りゲーム数の表示を表示態様Aよりも目立つ表示態様である表示態様Bにて表示している場合には、順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信しても矢印の画像と共に「7を狙え！」と表示する演出を実行せず、白セブン及び黒セブンが無効ラインに停止表示しない押し順である中リールを第1停止リールとする押し順ナビを実行するよう構成した。このように構成することにより、AT残りゲーム数が少ない状況において、AT残りゲーム数が少ないことを遊技者に対して煽る表示態様である表示態様BにてAT残りゲーム数を表示している場合には、矢印の画像や「7を狙え！」の表示によって当該表示態様BのAT残りゲーム数の表示の視認性を妨げないよう構成することができる。同様に、演出表示装置S40に表示されているAT残りゲーム数が少ない状況にて「AT中状態」（押し順ナビが実行され得るATに関する状態）が継続するか否かを煽る連続演出（例えば、バトル演出）を実行するよう構成した場合にも、バトル演出の実行中は矢印の画像や「7を狙え！」が表示されないよう構成することで、バトル演出の視認性を妨げないよう構成することができる。また、このように構成することにより、演出表示装置S40におけるAT残りゲーム数が0となり且つバトル演出に敗北して「AT中状態」が終了する旨が表示された場合にも、当該バトル演出中に順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信していた場合には、「AT中状態」が終了する旨が表示された以降のベットボタンD220の操作タイミング等にて順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドに基づく（順押し黒7リプレイ又は逆押し白7リプレイの当選に基づく）AT上乘せゲーム数を報知する、即ち、AT上乘せ抽選に当選したゲームではATゲーム数が上乘せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ATゲーム数が上乘せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

【0254】

<スタートレバー操作時特化前兆処理>

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

【0255】

次に、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2402で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読み出し、ステップ2404で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ2406で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「AT中状態」等の押し順ナビが実行され得るATに関する状態においては、主制御基板Mが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板S側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないATに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても

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

【0256】

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

【0257】

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

【0258】

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

【0259】

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

【0260】

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

【0261】

次に、ステップ2416でNoの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ2420で、副制御基板SのCPUSCは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判断する。ステップ2420でYesの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ2422で、副制御基板SのCPUSCは、押し

し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置 S 4 0 に表示する。

【0262】

次に、ステップ 2 4 2 0 で N o の場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ 2 4 2 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、回避コマンドを受信したか否かを判断する。ここで、順押し回避コマンドと、逆押し回避コマンドとを総称して回避コマンドを称している。ステップ 2 4 2 4 で Y e s の場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ 2 4 2 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第 2 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。

10

【0263】

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

【0264】

＜スタートレバー操作時上乗せ特化処理＞

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

20

【0265】

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

30

【0266】

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

【0267】

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

40

【0268】

50

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

【 0 2 6 9 】

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

【 0 2 7 0 】

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

【 0 2 7 1 】

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

【 0 2 7 2 】

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

【 0 2 7 3 】

次に、副制御基板SのCPUSCは、前述したステップ2460、2464、2468、2472、2476の処理を実行した場合、又は2474でNoの場合には、ステップ2480で、AT中背景画像を演出表示装置S40に表示し、ステップ2482で、AT残りゲーム数を表示態様Aで演出表示装置S40に表示し、次の処理（ステップ2110の処理）に移行させる。

【0274】

＜スタートレバー操作時有利BB内部中処理＞

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

【0275】

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

【0276】

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

【0277】

ステップ2710でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ2712で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの6択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表示態様グループで演出表示装置S40に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞-A4に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第1の数字表示態様グループ及び第2の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第1の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第2の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

【0278】

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

【0279】

ステップ2714でYesの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ2716で、副制御基板SのCPUSCは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の3択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第1の数字表

10

20

30

40

50

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

【0280】

次に、前述したステップ 2714 で N o の場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ 2718 で、副制御基板 S の C P U S C は、7 リプレイに関するコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し指示コマンドと逆押し指示コマンドと順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して 7 リプレイコマンドと称する。ステップ 2718 で Y e s の場合、換言すれば、7 リプレイに関するコマンドを受信した場合には、ステップ 2720 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第 1 の数字表示態様グループで演出表示装置 S 4 0 に表示する。

【0281】

次に、副制御基板 S の C P U S C は、前述したステップ 2712、2716、2720 の処理を実行した場合、又はステップ 2718 で N o の場合には、ステップ 2722 で、A T 中背景画像を演出表示装置 S 4 0 に表示し、ステップ S 2724 で、A T 残りゲーム数を表示態様 A で演出表示装置 S 4 0 に表示し、次の処理（ステップ 2110 の処理）に移行させる。

【0282】

ステップ 2708 で N o の場合、換言すれば、有利 B B 内部中遊技に移行してから所定ゲーム（5 ゲーム）が経過した場合には、ステップ 2726 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S 4 0 にて、B B に当選していることを報知し（この処理では、押し順ナビは表示しない）、次の処理（ステップ 2110 の処理）に移行させる。

【0283】

＜第 1 回胴停止受付時処理＞

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

【0284】

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

【0285】

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

【0286】

次に、ステップ 2504 で N o の場合、換言すれば、第 1 停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ 2508 で、副制御基板 S の C P U S C は、順押しナビ又は逆押しナビに係る押し順ナビの表示中であるか否かを判定する。ここで、7 リプレイとは、順押し黒 7 揃いリプレイと逆押し白 7 揃いリプレイとの総称である。ステップ 2508 で、Y e s の場合には、ステップ 2510 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビを暗転表示し（当該ゲーム中では暗転表示され続ける）、次の処理（

10

20

30

40

50

ステップ 2 1 1 0 の処理) に移行させる。

【 0 2 8 7 】

ステップ 2 5 0 8 で N o の場合、換言すれば、7 リプレイに係る押し順ナビの表示中でない場合には、ステップ 2 5 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示を全て消去し、押し順失敗演出を実行し、次の処理 (ステップ 2 1 1 0 の処理) に移行させる。

【 0 2 8 8 】

＜第 2 回胴停止受付時処理＞

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

【 0 2 8 9 】

次に、ステップ 2 5 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ 2 5 5 2 で Y e s の場合、換言すると、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ 2 5 5 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ステップ 2 5 5 4 で Y e s の場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ 2 5 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 2 停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。

【 0 2 9 0 】

次に、ステップ 2 5 5 6 で Y e s の場合、換言すると、第 2 停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ 2 5 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示における第 2 停止に係る表示を消去し、次の処理 (ステップ 2 1 1 0 の処理) に移行させる。

【 0 2 9 1 】

次に、ステップ 2 5 5 6 で N o の場合、換言すると、第 2 停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ 2 5 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、押し順ナビ表示をすべて消去し、押し順失敗演出を実行し、次の処理 (ステップ 2 1 1 0 の処理) に移行させる。

【 0 2 9 2 】

次に、ステップ 2 5 5 2 で N o の場合、換言すると、押し順ナビが表示中でない場合、又は、ステップ 2 5 5 4 で N o の場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルでない場合には、直ちに、次の処理 (ステップ 2 1 1 0 の処理) に移行させる。

【 0 2 9 3 】

＜第 3 回胴停止時演出関連決定処理＞

次に、図 5 4 は、図 4 1 のステップ 3 2 0 0 の処理で呼び出されて実行される第 3 回胴停止時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。

【 0 2 9 4 】

次に、ステップ 3 2 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、B B 役が入賞したか否かを判定する。ステップ 3 2 0 2 で Y e s の場合、換言すると、B B 役が入賞した場合には、ステップ 3 2 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、非 A T 中 (「低確率状態」又は「高確率状態」) に当選した B B 役であるか否かを判定する。ステップ 3 2 0 4 で Y e s の場合、換言すると、非 A T 中に当選した B B 役である場合、ステップ 3 2 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、非 A T 中 B B 開始演出決定テーブルを参照し、当該ゲームの A T に関する状態及び B B 役に基づき、B B 開始演出 (B B 役を入賞させると実行される演出) を決定して実行し、次の処理 (ステップ 2 6 0 0 の処理) に移行する。

【 0 2 9 5 】

次に、ステップ 3 2 0 4 で N o の場合、換言すると、A T 中 (「A T 中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化準備状態」又は「復活可否演出用状態」) に当選した B B 役である場合、ステップ 3 2 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、A T 中 B B 開始演出決定テーブルを参照し、当該ゲームの A T に関する状態及び B B 役に基づき、B B 開始演出を決定して実行し、次の処理 (ステップ 2 6 0 0 の処理) に移行させる。

10

20

30

40

50

【0296】

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

【0297】

図54の下左に示す非AT中BB開始演出決定テーブルは、非AT状態におけるBBの開始時点の演出を決定するためのテーブルである。非AT中BB開始演出決定テーブルは、BB役の種類とATに関する状態とBB開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定するためのテーブルである。BB役の種類は、設定差ありBB（1種BB-B）と、設定差なしBB（1種BB-A及び1種BB-C）との2種類である。ATに関する状態は、
「通常BB内部中遊技」と、「有利BB内部中遊技」との2種類である。BB開始演出は、通常演出と高期待度演出とプレミアム演出との3種類である。尚、非AT中にて当選したBBにおける、BB開始演出の種類によって、BB終了後に「AT中状態」に移行する期待度が相違するよう構成されており、期待度の低いものから「通常演出→高期待度演出→プレミアム演出」の順になっている。

10

【0298】

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

20

【0299】

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

30

【0300】

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

【0301】

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

40

【0302】

「通常区間」であるときには、設定差なしBB（1種BB-A及び1種BB-C）に当

50

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

【0303】

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

【0304】

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

【0305】

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

【0306】

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

Tに関する状態が「有利 B B 内部中遊技」である場合に、B B 開始演出が上乗せ不可演出となる確率は、0 / 2 5 6 であり、上乗せ不可演出が実行されることはない。

【0307】

＜第3回胴停止受付時処理＞

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

【0308】

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

【0309】

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

【0310】

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

【0311】

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

【0312】

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

【0313】

以上のように構成することにより、本実施形態に係る回胴式遊技機によれば、「有利区間」において有利区間表示器YHが点灯するよう構成した遊技機において、遊技者にとって有利である期間を適切に報知可能に構成することができる。また、「復活可否演出用状態」を設けることにより、継続演出に当選し、その後復活演出（成功）が実行される場合においては、当該復活演出（成功）が実行されるゲームのATに関する状態は「AT中状態」であるため有利区間表示器YHが点灯しており、一方、継続演出に非当選となり、その後復活演出（失敗）が実行される場合においても、当該復活演出（失敗）が実行されるゲームのATに関する状態を「復活可否演出用状態」とし、当該ATに関する状態を「有利区間」とすることにより、有利区間表示器YHは点灯することとなる。このように構成することにより、復活演出を実行するゲームにて有利区間表示器YHを視認することにより、復活演出が成功するのか失敗するのかを認識し難いよう構成することができることとなり、遊技者にとって有利である期間を適切に報知可能に構成された遊技機において、興趣性の高い遊技機を担保することができる。

10

【0314】

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

20

【0315】

次に、図56は、本実施形態における、図41のステップ7100のサブルーチンに係る、メニュー画面表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ7102で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40上にてメニュー画面が非表示であるか否かを判定する。ここで、メニュー画面とは、サブ入力ボタンSBを押下する等して演出表示装置S40に表示され得る画面であり、複数の項目から遊技者が選択して各種設定や遊技機に関する情報を確認することができる画面となっている。尚、項目の選択及び決定方法の一例としては、十字キーSB2（上ボタン、下ボタン、左ボタン、右ボタンの4つのボタンを有している）を操作して所望する項目にカーソルを合わせ、サブ入力ボタンSBを操作することにより、現在選択されている（カーソルが当たっている）項目を決定し、当該項目に対応した画面が表示されることとなる。尚、本例では、項目を選択する画面と選択した項目を決定して表示される項目に対応する画面とのいずれもメニュー画面であるとしている。また、メニュー画面の表示態様は複数有していてもよく、例えば、遊技状態によってメニュー画面にて選択できる項目を相違させたり、背景画像のデザインを相違させたりしてもよく、換言すると、それらの相違点があったとしてもすべてメニュー画面と称することとしている。

30

【0316】

<メニュー画面で選択できる項目>

メニュー画面にて選択可能な項目の一例を以下に列挙する。

40

（1）音量調整：遊技機から出力する音量を遊技者が調整できるように構成してもよく、例えば、音量調整に対応する画面を表示させてから、十字キーSB2の右ボタンを操作すると出力音量が大きくなり、十字キーSB2の左ボタンを操作すると出力音量が小さくなるよう構成してもよい。

（2）光量調整：LEDランプS10（停止ボタンランプS60、ベットボタンランプS50）等の副制御基板Sにて制御する各種ランプの光量（輝度）を遊技者が調整できるように構成してもよく、例えば、光量調整に対応する画面を表示させてから、十字キーSB2の上ボタンを操作すると光量（輝度）が強く（明るく）なり、十字キーSB2の下ボタンを操作すると光量（輝度）が弱く（暗く）なるよう構成してもよい。

（3）キャラクタカスタマイズ：遊技中に登場するキャラクタ（主人公キャラ、押し順ナ

50

ビの声、対戦キャラ、演出表示装置 S 4 0 に常時表示される遊技進行をサポートするキャラ、等)を選択・変更できるように構成してもよく、キャラクタカスタマイズに対応する画面を表示させた後、十字キー S B 2 で選択したいキャラクタにカーソルを合わせ、サブ入力ボタン S B を操作することで決定する。

(4) リール配列表: リール配列表に対応する画面にリール配列を表示可能に構成してもよい。

(5) 配当表: 配当表に対応する画面に配当表(停止表示することで再遊技や入賞役を構成する図柄組み合わせの一覧表)を表示可能に構成してもよい。尚、配当表を複数画面に分割して表示する場合には、例えば、十字キー S B 2 の左ボタンと右ボタンとで配当表の画面を切り替えられるよう構成してもよい。

【0317】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 7 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 7 1 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、メニュー画面表示可能状態であるか否かを判定する。ここで、メニュー画面表示可能状態とは、サブ入力ボタン S B の操作等、メニュー画面を表示し得る操作(時間経過で表示し得るよう構成してもよい)を実行した場合にメニュー画面が表示される状態であり、具体例としては、以下のように構成してもよい。

(1) 遊技終了タイミング(第3停止ボタンをオン→オフとしたタイミング、表示判定タイミング、入賞に基づく払出完了タイミング、遊技終了処理として副制御基板 S 側に遊技終了に係るコマンドをセット又は送信したタイミング、遊技終了に係るコマンドを副制御基板 S 側が受信したタイミング等)から、遊技を進行しない(新たにベット操作がない、新たに再遊技の停止表示に基づく自動ベット動作がない、新たにスタートレバーの操作がない、新たにリールの回転開始がない、等)まま、所定時間(例えば、5 秒)が経過した場合にメニュー画面表示可能状態としてもよい(それまではサブ入力ボタン S B を操作してもメニュー画面が表示されない)。尚、ベット操作とは、ベットボタン D 2 2 0 を操作してベットした場合と、メダル投入口 D 1 7 0 に遊技メダルを投入してベットした場合のいずれをも含んでいる(再遊技の停止表示に基づく自動ベットもベット操作に含めてもよい)。

(2-1) 遊技の実行中(遊技メダルがベットされている、リール回転開始までのウェイト期間中、リール回転中)にメニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。

(2-2) 遊技の実行中(遊技メダルがベットされている等)にメニュー画面表示可能状態とするよう構成してもよい。

(3) 所定の演出実行中(ボーナスに当選しているか否かを報知する演出実行中、複数ゲームに亘って実行する連続演出実行中、A T ゲーム数上乘せ抽選に当選しているかを報知する演出、等)は、メニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。

(4) 再遊技役の停止表示中にてメニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。尚、メニュー画面表示可能状態であることを遊技者に認識し易くするために、メニュー画面表示可能状態である場合には、サブ入力ボタン S B (サブ入力ボタン S B の内部に設けられた L E D)を点滅表示するよう構成してもよい。

【0318】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 7 1 0 4 で Y e s の場合、ステップ 7 1 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ入力ボタン S B の操作があったか否かを判定する。尚、本例においてはメニュー画面を表示する操作をサブ入力ボタン S B の操作としているが、メニュー画面を表示する操作を変更しても、メニュー画面を表示する操作を複数有するよう構成してもよい。ステップ 7 1 0 6 で Y e s の場合、ステップ 7 1 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S 4 0 にメニュー画面を表示する。次に、ステップ 7 1 0 9 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機タイマ(遊技終了タイミングから後述する待機画面に移行する時間を計測するためのタイマ)を停止して当該タイマ値をゼロクリアする。次に、ステップ 7 1 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機タイマ計時中フラグ(待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ)をオフにする。次に、ステップ 7 1 1 1 で、副制御基板 S の C P U S C は、メニュー待機タイマ(メニュー画面から

10

20

30

40

50

後述する待機画面に移行する時間を計測するためのタイマであり、メニュー画面が表示開始されたタイミングで初期値がセットされる)に所定時間B(本例では、300秒であり、後述する所定時間Aよりも長時間となっている)をセットして、当該タイマをスタートする。次に、ステップ7112で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマ計時中フラグ(メニュー待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ)をオンにし、次の処理(ステップ7200の処理)に移行する。

【0319】

また、ステップ7114で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー画面終了条件を充足した否かを判定する。メニュー画面終了条件とは、メニュー画面の表示を終了する、換言すると、演出表示装置S40にて表示する画面(画像)をメニュー画面から他の画面(画像)に切り替える条件であり、充足する具体例としては、以下のように構成してもよい。

(1)新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転開始した場合に充足するよう構成してもよい。

(2)メニュー画面が表示され続けている状況下、メニュー画面の表示開始から所定時間(本例では、所定時間Bである300秒)が経過した場合に充足するよう構成してもよい。

(3)メニュー画面の所定の項目を選択及び決定し、当該所定の項目に対応する画面にて所定の操作を実行することで充足するよう構成してもよく、例えば、音量調整の項目にカーソルを合わせ、サブ入力ボタンSBを操作することによって、音量調整に対応した画面が表示され、十字キーSB2を操作して所望の音量に調整した後に、再度サブ入力ボタンSBを操作することで、選択中の大きさに音量が設定されると共に、メニュー画面の表示が終了し、メニュー画面が表示される前の画面(通常画面と称することがある)が表示される。

【0320】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ7114でYesの場合、ステップ7116で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40にメニュー画面表示前に表示されていた画像を表示する。一例としては、主人公が森を歩いている画面が表示されている状況にて、サブ入力ボタンSBが操作されたことによりメニュー画面が表示された場合には、メニュー画面の表示が終了すると、再度主人公が森を歩いている画面が表示されることとなる。次に、ステップ7118で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ7120で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにし、次の処理(ステップ7200の処理)に移行する。

【0321】

また、ステップ7114でNoの場合、ステップ7122で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSB又は十字キーSB2の操作があったか否かを判定する。ステップ7122でYesの場合、ステップ7124で、副制御基板SのCPUSCは、メニュー待機タイマに所定時間B(本例では、300秒)を再セットし、次の処理(ステップ7200の処理)に移行する。尚、ステップ7104、ステップ7106又はステップ7122でNoの場合にも、次の処理(ステップ7200の処理)に移行する。このように、本実施形態においては、メニュー画面が表示されている状況にてサブ入力ボタンSB又は十字キーSB2の操作があった場合には、メニュー待機タイマに所定時間B(本例では、300秒)を再セットする、換言すると、待機画面が表示されるまでの時間の計測を初めからやり直すよう構成されている。尚、本例では、待機画面の表示に関するタイマとして、待機タイマとメニュー待機タイマとの2つのタイマを使用するよう構成したが、これには限定されず、待機画面の表示に関するタイマを1つのみ使用するよう構成してもよい。具体的には、待機画面の表示に関するタイマとして待機タイマのみを使用し、上述した待機タイマにセットする所定時間A(180秒)とメニュー待機タイマにセットする所定時間B(300秒)とを待機タイマにセットするよう構成してもよい。具体例としては、第3停止ボタンがオン→オフとなって待機タイマに所定時間A(180秒)がセットされ、その後、待機タイマのタイマ値が100秒の状況下、サブ入力ボタンSBが操作されてメ

ニュー画面が表示開始されると、待機タイマに所定時間 B（300 秒が）セットされるよう構成してもよい。

【0322】

次に、図 57 は、本実施形態における、図 41 のステップ 7200 のサブルーチンに係る、待機画面表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 7202 で、副制御基板 S の CPU SC は、待機画面は非表示であるか否かを判定する。ここで、待機画面とは、所定時間遊技が実行されていない（遊技が進行していない）と判定した場合に演出表示装置 S40 に表示され得る画面であり、遊技機にて実行される演出のストーリーに関する動画像が繰り返し再生されたり、「節電中」との表示が表示されたり、遊技機製造メーカーに関するロゴマークが表示されたりする。尚、本例においては、前述したメニュー画面を表示させる条件として遊技者による操作を必要としている一方、待機画面を表示させる条件としては遊技者による操作を必要としないよう構成されている。

【0323】

ステップ 7202 で Yes の場合、ステップ 7204 で、副制御基板 S の CPU SC は、待機タイマ計時中フラグ（後述する待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ 7204 で Yes の場合、ステップ 7206 で、副制御基板 S の CPU SC は、遊技終了タイミングに到達したか否かを判定する。尚、本処理においては、第 3 停止ボタンがオン→オフとなったタイミングを遊技終了タイミングとしている。ステップ 7206 で Yes の場合、ステップ 7208 で、副制御基板 S の CPU SC は、待機タイマ（遊技終了時から待機画面に移行する時間を計測するためのタイマであり、遊技終了したタイミングで初期値がセットされる）に所定時間 A（本例では、180 秒であり、前述した所定時間 B よりも短時間となっている）をセットして、当該タイマをスタートする。次に、ステップ 7210 で、副制御基板 S の CPU SC は、待機タイマ計時中フラグをオンにし、ステップ 7212 に移行する。尚、本実施形態においては、ステップ 7208 及びステップ 7210 の処理を実行する条件として、遊技終了タイミングに到達したことを条件としたが、これに加え、メニュー画面にてサブ入力ボタン SB を操作することにより、メニュー画面の表示前に表示されていた画像を表示した（メニュー画面の表示が終了した）ことを条件としてもよい。

【0324】

次に、ステップ 7212 で、副制御基板 S の CPU SC は、待機タイマのタイマ値が 0 となったか否かを判定する。ステップ 7212 で Yes の場合、ステップ 7214 で、副制御基板 S の CPU SC は、演出表示装置 S40 に待機画面を表示し、ステップ 7216 に移行する。次に、ステップ 7216 で、副制御基板 S の CPU SC は、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ 7218 で、副制御基板 S の CPU SC は、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにする。次に、ステップ 7220 で、副制御基板 S の CPU SC は、待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ 7222 で、副制御基板 S の CPU SC は、待機タイマ計時中フラグをオフにし、ステップ 7224 に移行する。尚、ステップ 7206 で No の場合にもステップ 7224 に移行する。

【0325】

次に、ステップ 7224 で、副制御基板 S の CPU SC は、メニュー待機タイマ計時中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 7224 で Yes の場合、ステップ 7226 で、副制御基板 S の CPU SC は、メニュー待機タイマのタイマ値が 0 となったか否かを判定する。ステップ 7226 で Yes の場合、ステップ 7228 で、副制御基板 S の CPU SC は、演出表示装置 S40 に待機画面を表示する。次に、ステップ 7230 で、副制御基板 S の CPU SC は、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ 7232 で、副制御基板 S の CPU SC は、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにする。次に、ステップ 7234 で、副制御基板 S の CPU SC は、待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ 7236 で、副制御基板 S の CPU SC は、待機タイマ計時中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2110 の処理）に移行する。尚、ステップ 7224 又はステップ 7226 で No の場合にも、次の処理（ステップ 2110 の

処理)に移行する。

【0326】

また、ステップ7204でNoの場合、換言すると、待機タイマ計時中フラグがオンである場合、ステップ7238で、副制御基板SのCPUSCは、待機タイマ計時終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、待機タイマ計時終了条件とは、待機タイマの計時を終了し、待機タイマのタイマ値をゼロクリアすることとなる条件であり、新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転が開始した、等が待機タイマ計時終了条件となっている。ステップ7238でYesの場合には、ステップ7212に移行し、他方、ステップ7238でNoの場合には、ステップ7216に移行する。

10

【0327】

また、ステップ7202でNoの場合、ステップ7240で、副制御基板SのCPUSCは、待機画面終了条件を充足したか否かを判定する。ここで、待機画面終了条件とは、待機画面の表示を終了する条件であり、本例においては、新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転が開始した、等が待機画面終了条件となっている。尚、待機画面からメニュー画面に移行(メニュー画面を表示)可能に構成してもよく、例えば、待機画面が表示されている状況にてサブ入力ボタンSBを操作することによってメニュー画面が表示され得るよう構成してもよい。次に、ステップ7242で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40に待機画面の表示前に表示されていた画像を表示し、次の処理(ステップ2110の処理)に移行する。一例としては、主人公が森を歩いている画面が表示されている状況にて、所定時間A遊技を進行しなかったことにより待機画面が表示された場合に、ベット操作を実行することによって再度主人公が森を歩いている画面が表示されることとなる。

20

【0328】

次に、図58は、本実施形態に係る待機画面移行イメージ図である。まず(a)の場合、メニュー画面表示可能状態にてサブ入力ボタンSBの操作があったことによりメニュー画面が表示される。その後、メニュー画面が表示されている状況下、サブ入力ボタンSBやベットボタンD220の操作がないまま5分(所定時間Bであり300秒)経過し、待機画面が表示される。次に、(b)の場合、ゲームが実行され、遊技者がリールを停止させてゆき、第3停止ボタンの停止操作をすることですべてのリールが停止し、遊技者が第3停止ボタンを離れたタイミングから3分(所定時間Aであり180秒)経過し、その間サブ入力ボタンSBやベットボタンD220の操作がなかったため、待機画面が表示される。このように、本例では、メニュー画面が表示されてから所定時間B経過した場合と、遊技を終了してから(第3停止ボタンがオン→オフとなってから)所定時間A経過した場合とで待機画面を表示し得るよう構成されており、所定時間Aよりも所定時間Bの方が長時間となっている。

30

【0329】

<<本例に適用可能なメニュー画面と待機画面の構成>>

ここで、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なメニュー画面と待機画面に関する構成を、本実施形態の構成も含めて以下に詳述する。尚、以下に列挙する構成については、上述したすべての実施形態に適用可能であり、1又は複数を適宜組み合わせて問題ないことを補足しておく。

40

【0330】

<待機タイマの計時開始タイミング>

待機画面を表示するまでの時間を計測する待機タイマに初期値をセットして計時を開始するタイミングとして、(1)最終停止操作として第3停止ボタン(最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン)をオンにした後オフにしたタイミングから計時を開始する、(2)表示判定の実行タイミングから計時を開始する、(3)入賞に基づく払出完了タイミングから計時を開始する、(4)遊技終了処理として副制御基板S側に遊技終了に係るコマンドをセット又は送信したタイミングから計時を開始する、(5)遊技終了に係

50

るコマンドを副制御基板 S 側が受信したタイミングから計時を開始するよう構成してもよい。また、初期値として所定時間 A（待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、180 秒）をセットしてもよい。

【0331】

<メニュー待機タイマの計時開始タイミング>

メニュー画面を表示するまでの時間を計測するメニュー待機タイマに初期値をセットして計時を開始するタイミングとして、サブ入力ボタン S B を操作してメニュー画面を表示させたタイミングから計時を開始するよう構成してもよい。また、初期値として所定時間 B（メニュー待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、300 秒）をセットしてもよい。尚、メニュー待機タイマにセットする所定時間 B は、前述した待機タイマにセットする所定時間 A（待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、180 秒）よりも長時間となっている。

【0332】

<サブ入力ボタンに関する構成>

メニュー待機タイマが計時している状況にて、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよく、例えば、メニュー画面の表示中にサブ入力ボタン S B 又は十字キー S B 2 を操作することによりメニュー待機タイマに初期値である所定時間 B（メニュー待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、300 秒）をセットするよう構成してもよい。一例としては、メニュー画面が表示開始されたことにより、メニュー待機タイマに 300 秒をセットして計時を開始し、100 秒後にメニュー待機タイマのタイマ値が 200 秒である状況下、十字キー S B 2 を操作したことにより、メニュー待機タイマに 300 秒が再セットされるよう構成してもよい。また、サブ入力ボタン S B を操作することによりメニュー画面を表示開始し得るよう構成し、メニュー画面の表示中（メニュー画面を表示開始してからサブ入力ボタン S B や十字キー S B 2 を操作することにより画面が遷移した遷移先の画面もメニュー画面としてもよい）に十字キー S B 2 を操作することにより、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよいし、メニュー画面の表示中（メニュー画面を表示開始してからサブ入力ボタン S B や十字キー S B 2 を操作することにより画面が遷移した遷移先の画面もメニュー画面としてもよい）にサブ入力ボタン S B 又は十字キー S B 2 を操作することにより、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよい。

【0333】

<停止ボタンに関する構成>

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第 3 停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行していない状況にて停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン及び右停止ボタン）を操作しても、待機タイマに初期値を再セットしないよう構成してもよい。一例としては、最終停止操作として第 3 停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、待機タイマに 180 秒がセットされてタイマの計時を開始し、その後、ベット操作を実行していない、且つ待機タイマのタイマ値が 100 秒である状況にて、停止ボタンを操作しても待機タイマのタイマ値を新たに再セットせず、タイマ値は 100 秒のままとなっているよう構成してもよい。

【0334】

<ベット操作に関する構成>

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第 3 停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行した場合（ベットボタン D 2 2 0 を操作してベットした場合、又はメダル投入口 D 1 7 0 に遊技メダルを投入してベットした場合）には、待機タイマの計時を停止し、タイマ値をゼロクリアする。即ち、待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第 3 停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行し、その他の操作を実行しないままであった場合には

、時間経過によって待機画面が表示されることがないように構成してもよい。尚、そのように構成した場合に、ベット操作からの時間経過によって待機画面が表示されることはないが、当該ベット操作から特定時間（例えば、100秒）経過した場合に出力中のサウンドの音量を0にする又は小さくするよう構成してもよい。このように構成することにより、残りの遊技メダルが規定数（例えば、3枚）未満となり（例えば、1枚）、残りの1枚の遊技メダルをベット（例えば、ベットボタンを操作）した状態で遊技を終了した場合や、遊技者がクレジットに規定数未満の遊技メダルを残存させて遊技を終了した（ベットはされていない）状態で、遊技場の店員が遊技機を清掃する際にベットボタンを操作してしまいベットされた場合等においても、意図しない音量でサウンドが出力されなくなる。また、最終停止操作として第3停止ボタンをオンにした後オフにし、その後ベット操作が実行されなかった場合にも、当該第3停止ボタンのオフのタイミング（リールが停止したタイミングとしてもよい）から前記特定時間（100秒）や前記所定時間A（180秒）経過した場合に、出力中のサウンドの音量を0にする又は小さくするよう構成してもよい。

10

【0335】

＜待機画面の表示条件＞

待機画面の表示に関するデクリメントタイマ（本例では、待機タイマ、メニュー待機タイマ）のタイマ値が「1→0」になったことを条件にして待機画面を表示するよう構成してもよい。このように構成することにより、ベット操作が実行された場合やタイマ計測になんらかの異常が発生した場合に、タイマ値が「20→0」のように「1」を経由しないで「0」に到達した場合（ゼロクリアされた場合）にも、待機画面が表示されることはなく、意図しない待機画面の表示を防止することができる（その後、タイマ値が再セットされ、「1→0」になった場合に待機画面を表示するよう構成してもよい）。待機画面を表示するためのフラグを設けて、当該フラグがオンになった場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

20

【0336】

＜精算ボタンに関する構成＞

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後クレジットが1以上存在している状況にて、精算ボタンを操作してクレジットの精算を実行した場合、当該精算ボタンの操作タイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過後又はクレジットの精算が終了したタイミング（最後の遊技メダルが放出口D240に返却されるタイミング）にて待機画面を表示するよう構成してもよい。

30

【0337】

＜設定キースイッチに関する構成＞

最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて設定キースイッチをオフ→オンとしたタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて、前扉を開放して設定キースイッチをオフ→オンとし、その後前扉を閉鎖したタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

40

【0338】

また、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて設定キースイッチをオフ→オンとした場合においては、その後、設定キースイッチをオン→オフとしたタイミングから所定時間A（例えば、180秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて、前扉を開放して設定キースイッチをオフ→オンとした場合においては、その後、

50

設定キースイッチをオン→オフとした後に前扉を閉鎖したタイミングから所定時間 A（例えば、180 秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。なお、本例における「停止ボタンをオンにする」とは、停止ボタンの操作が有効である状況にて停止ボタンの操作を受け付けることである。

【0339】

<所定のエラー発生時に関する構成>

最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、主制御基板 M 側に関する所定のエラー（例えば、遊技メダルがメダルセレクト D S 内に滞留した場合に発生するエラー）が発生し、当該所定のエラーを解除したタイミングから所定時間 A（例えば、180 秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

10

【0340】

<前扉に関する構成>

最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにすることで待機タイマが計時を開始し、その後、前扉を開放し、開放状態を維持している場合にも待機タイマの計時を継続するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにすることで待機タイマが計時を開始し、その後、前扉を開放し、その後、前扉を閉鎖した場合にも待機タイマの計時を継続するよう構成してもよい。

【0341】

20

<AT中に関する構成1>

非AT中（例えば、ATに関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間 A（例えば、180 秒）経過した場合には待機画面を表示し得る一方、AT中（例えば、ATに関する状態が「AT中状態」）である状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間 A（例えば、180 秒）経過した場合には待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、同様に、連続演出の実行中、ボーナスの実行中、ART中においても、最終停止操作の終了後から所定時間 A 経過しても待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、AT中（例えば、ATに関する状態が「AT中状態」）である状況にて、押し順ナビが実行されたゲームにおける最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間 A（例えば、180 秒）経過した場合には待機画面を表示しない一方、AT中（例えば、ATに関する状態が「AT中状態」）である状況にて、押し順ナビが実行されなかったゲームにおける最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間 A（例えば、180 秒）経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成してもよい。

30

【0342】

<AT中に関する構成2>

40

AT中（例えば、ATに関する状態が「AT中状態」）である状況にて、サブ入力ボタン操作等によりメニュー画面を表示させた場合、（1）所定時間 B（例えば、300 秒）経過することにより待機画面を表示可能、（2）所定時間 B（例えば、300 秒）経過することによりAT中の通常画面（メニュー画面の表示前に表示されていた画面）に復帰する、となるよう構成してもよい。

【0343】

<AT中に関する構成3>

非AT中（例えば、ATに関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、最終停止操作として第3停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間 A（例えば、60 秒）経過した場合には待機

50

画面を表示し得るよう構成し、非ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、メニュー画面が表示され、メニュー画面の表示開始から所定時間Ｂ（例えば、６０秒）経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成し、ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）である状況にて、メニュー画面が表示され、メニュー画面の表示開始から所定時間Ｃ（例えば、１８０秒）経過した場合にはＡＴ中の通常画面（メニュー画面の表示前に表示されていた画面）に復帰するよう構成してもよい。即ち、時間値を比較した場合、「所定時間Ａ＝所定時間Ｂ＜所定時間Ｃ」となるように構成してもよい。尚、所定時間Ａと所定時間Ｂとの時間値を同一としなくてもよく、所定時間Ｃが最も長時間となっていればよい。

【０３４４】

<その他の構成１>

待機画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入することによってメニュー画面を表示し得るよう構成してもよい。尚、待機画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入することによって表示されるメニュー画面は、（１）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面と同一の画面、（２）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面から所定の操作を実行する（所定の項目を選択して決定する）ことで表示される画面、（３）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面と異なる画面、のように構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入することによって表示されるメニュー画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入してもメニュー画面が表示され続ける一方、サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入すると、メニュー画面の表示前に表示されていた画面に復帰するよう構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入してベットするとメニュー画面が表示され、待機画面の表示中にベットボタンを操作してベットするとメニュー画面の表示前に表示されていた画面（電源投入直後に待機画面が表示された場合には、遊技中に表示される通常画面）が表示されるよう構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入してベットするとメニュー画面が表示され、待機画面の表示中であり、クレジットに貯留されている遊技メダルが規定数である３枚以上の状況にてベットボタン（例えば、１回の操作によって３枚ベット可能なマックスベットボタン）を操作してベットするとメニュー画面の表示前に表示されていた画面（電源投入直後に待機画面が表示された場合には、遊技中に表示される通常画面）が表示され、待機画面の表示中であり、クレジットに貯留されている遊技メダルが規定数である３枚未満である状況にてベットボタン（例えば、１回の操作によって３枚ベット可能なマックスベットボタン）を操作してベットするとメニュー画面が表示されるよう構成してもよい。

【０３４５】

<その他の構成２>

待機画面の表示態様を複数有しており、所定条件（例えば、メニュー画面にてパスワードを入力することにより、前回までの遊技履歴を引き継いで遊技していることを所定条件としてもよい）を充足していない場合にはストーリー紹介を行う動画像が待機画面として表示されるが、所定条件を充足している場合にはキャラクタ紹介を行う動画像が待機画面として表示されるよう構成してもよい。また、前記所定条件を充足していない場合と前記所定条件を充足している場合とのいずれにおいても、ストーリー紹介とキャラクタ紹介とが待機画面として表示され得るが、前記所定条件を充足しているか否かによって、ストーリー紹介とキャラクタ紹介とのいずれを表示するかの頻度が相違するよう構成してもよい。

【０３４６】

<その他の変更例>

尚、本例においては、入賞することによって第１ＢＢが実行される第１ＢＢ役と、入賞することによって遊技者にとって第１ＢＢよりも低利益な第２ＢＢが実行される第２ＢＢ役と、を有するよう構成してもよく、さらに、第１ＢＢ役と第２ＢＢ役とが重複当選し得

10

20

30

40

50

るよう構成してもよい（「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」の役を設ける）。そのように構成し、「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」に当選した場合、高利益な第１ＢＢの実行に対応する図柄組合せ（第１ＢＢ役）を停止表示可能とし、第１ＢＢの実行が終了した後に、第２ＢＢに対応する図柄組合せ（第２ＢＢ役）を停止表示可能としてもよい（第１ＢＢの実行中においても第２ＢＢに当選していることを持ち越す）。尚、「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」に当選した場合に、高利益な第１ＢＢを先に実行することによって、例えば、遊技場の閉店時間が迫っている状況にて、「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」に当選した場合に、低利益な第２ＢＢが先に実行され、当該第２ＢＢの実行中に遊技場の閉店時間となってしまう、高利益な第１ＢＢを実行できずに遊技を終了しなければならない事態を防止することができる。

【０３４７】

第１ＢＢの作動が終了した後は、即時、第２ＢＢの当選を報知してもよいし、潜伏させてから（報知しないまま所定ゲーム経過した後に）報知してもよい、当該潜伏させる構成を採用した場合には、第１ＢＢの作動が終了した後の潜伏期間においては、再遊技の当選確率を高くするよう構成してもよい。また、潜伏させている時は、第２ＢＢの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成してもよい（例えば、演出表示装置Ｓ４０にて「ＢＢ連荘チャンスタイム！！」と表示する）。そのように構成した場合には、第１ＢＢの終了後に第２ＢＢが当選しない場合も設けなければ、演出発生＝第２ＢＢが当選していることが確定的となってしまうため、第１ＢＢのみに当選し、その第１ＢＢの作動が終了した後も、第２ＢＢの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成することが好適である（第１ＢＢ終了後の演出態様は、上述したものと同様に、例えば、演出表示装置Ｓ４０にて「ＢＢ連荘チャンスタイム！！」と表示する）。また、第１ＢＢのみに当選し、その第１ＢＢの作動が終了した後に、再度第１ＢＢに当選した時であっても、第２ＢＢの当選可能性を示唆する演出の実行を中止しないように構成してもよい。また、一旦、第２ＢＢの当選をガセ報知した後、第１ＢＢの当選を報知するよう構成してもよい（例えば、「ＢＢ連荘チャンスタイム！！」の表示→「残念」の表示→「第１ＢＢ当選中！！」等のように表示）。更に、ＡＴ中に重複当選し、第１ＢＢの作動が終了した後に、第２ＢＢを潜伏させている時は、演出表示装置Ｓ４０では、ＡＴ準備中等を経てＡＴに復帰させる（復帰後は演出上の残り遊技数の減少等を行う）が、内部的な残り遊技数の減少等は引き続き、中断しておくよう構成してもよい。尚、第１ＢＢと第２ＢＢとが重複当選した場合、第１ＢＢの作動開始から第２ＢＢの作動終了するまでの払出枚数を累計して演出表示装置Ｓ４０等にて表示するよう構成してもよい。

【０３４８】

尚、本例においては、

（１）第１ＢＢと小役Ａが重複当選した場合には、第１ＢＢを優先して停止制御する。

（２）第１ＢＢと小役Ｂが重複当選した場合には、小役Ｂを優先して停止制御する。

即ち、ＢＢ役よりも優先して停止制御する小役と、ＢＢ役の方が優先して停止制御する小役とを設けてもよい。

（３）第１ＢＢと小役Ａが重複当選した場合には、小役Ａが入賞したとき、又は、小役Ａに対応する図柄組合せのうち一部の図柄（例えば、第１停止時、第２停止時）が停止した場合には小役Ａに対応する報知（小役Ａが入賞できるような報知）を行う。

即ち、本来であれば小役Ａよりも優先して停止制御する第１ＢＢ役を報知するものを、第１停止や第２停止の結果（第１停止や第２停止の実行後の停止態様）によって、第３停止をどの位置で停止させるかに拘らず第１ＢＢ役が入賞不可能である場合（小役Ａは入賞可能である）には、小役Ａに対応する報知を行う。また、遊技の結果として小役Ａが入賞した場合には小役Ａに対応する報知を行う。このように構成することによって、ゲームの途中で変化する様々な遊技の状況に応じて遊技者に最も有利な報知を実行することができると共に、演出表示装置Ｓ４０等によって報知された内容と実際に入賞する役が矛盾してしまうことを防止することができる。

（４）第１ＢＢと小役Ｂが重複当選した場合には、全リール回転中に小役Ｂに対応する報知を行う。

【0349】

また、主制御基板Mにて制御する、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）の番号を表示する表示器（7セグ等）を有するよう構成してもよい。そのように構成した場合に、演出表示装置S40では、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）とは対応していない矛盾演出を行う。例えば、有効ライン上にリプレーリプレーリプレーの図柄組合せが停止しているときに、スイカが当選したときに出力される可能性が高い演出（例えば、ランプを緑色に光らせる）を実行する。

【0350】

尚、本例においては、副制御基板S側から出力が可能な（入力できない）イヤホンジャックを設け、以下のような特徴を有する構成としてもよい。

（1）遊技機のサブ入力ボタンによって、イヤホンジャックから出力される音量を複数段階から選択できる。

（2）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、エラー発生時には、遊技機から予め定めた音量でエラー報知音が出力される（例えば、遊技機に設けたスピーカから出力される）。

（3）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合において、最大音量を選択しているときにおいても、イヤホンジャックから最大音量ではない所定の音量でエラー報知音が出力される。

【0351】

また、AT中状態やBB実行中は、イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、遊技機から演出音出力されるよう構成してもよい。また、イヤホンジャックを使用していない時用の音量と、イヤホンジャックを使用していない時用の音量を個別に記憶しておくよう構成してもよい。イヤホンが抜かれた場合であっても、すぐにはイヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア（初期値に）しない構成としてもよい。例えば、10分間無操作であった時は、いずれの音量もクリア（初期値に）することとしてもよい。但し、イヤホンが挿されたままである時は、イヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア（初期値に）しなくても良い。イヤホンジャックは、遊技の邪魔にならない箇所に設けられることが好ましい（例えば、イヤホンジャックにイヤホンを挿入している場合に、スタートレバーを操作しようとしてイヤホンコードが遊技者の腕に絡まないような箇所）。

【0352】

尚、本例においては、

（1）BB実行時において特定の枚数以上の獲得であった場合のBB終了後と、特定の枚数以下の獲得であった場合のBB終了後とで、再遊技役の当選確率変動できるよう構成してもよい。

（2）再遊技役の当選確率が相対的に高いRT状態（例えば、RT1）が終了した場合に移行するRT状態を複数有していてもよい。例えば、「RT1」終了後に「RT0」に移行するよう構成してもよいし「RT3」（新たに設けたRT状態）に移行するよう構成してもよい。

（3）所定の役が入賞した場合にRT状態に移行する。即ちRT状態の移行を入賞との1対1対応とせずに、条件装置や入賞に拘らず一定確率で移行する（例えば、毎ゲーム一定確率でRT移行抽選を実行する）。

（4）0枚のRT移行目の搭載、0枚役の重複当選、0枚役の重複入賞を可能にする。即ち、どの押し順にて停止したとしても、どの位置で停止操作をおこなったとしても1枚以上の役が入賞しない役である0枚役を設け、当該0枚役の入賞によりRT状態に移行し得る、0枚役と7枚役との重複当選や0枚役Aと0枚役Bとの重複当選を可能に構成してもよい。尚、0枚役の重複当選時は、押し順により、RT移行する0枚役とRT移行しない0枚役のいずれかを入賞させるように構成してもよい。0枚役とBB役とを重複当選させ、0枚役を優先させて入賞させることも可能である。

【0353】

尚、本例のように、押し順ベルの押し順が6択（「左→中→右」、「左→右→中」、「中→左→右」、「中→右→左」、「右→左→中」、「右→中→左」の6択）であり、押し順再遊技の押し順が3択（第1停止が左、中、右の3択）であるよう構成した場合には、押し順表示装置D270における押し順表示として、押し順ベルに係る押し順ナビ表示と押し順再遊技に係る押し順ナビ表示とが相違する、換言すると、6択の押し順ナビ表示と3択の押し順ナビ表示とが相違するよう構成してもよい。一例としては、6択に係る押し順表示として、「左→中→右」の場合には「＝1」、「左→右→中」の場合には「＝2」、「中→左→右」の場合には「＝3」、「中→右→左」の場合には「＝4」、「右→左→中」の場合には「＝5」、「右→中→左」の場合には「＝6」のように表示し、3択に係る押し順表示として、第1停止が左の場合には「＝7」、第1停止が中の場合には「＝8」、第1停止が右の場合には「＝9」、のように表示するよう構成してもよい。

10

【0354】

尚、本例においては以下のように構成してもよい。

(1) 「AT中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」にて連続して消化したゲーム数であるAT消化ゲーム数を演出表示装置にて表示可能に構成し、AT残りゲーム数が0となったことにより「AT中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度AT抽選に当選し「AT中状態」に移行した場合には、前回のAT消化ゲーム数を引き継いで加算していく一方、「有利区間」が所定ゲーム数（例えば、1500ゲーム）連続したことにより「AT中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度AT抽選に当選し「AT中状態」に移行した場合には、前回のAT消化ゲーム数を引き継がず、あらたに0ゲームからAT消化ゲーム数をカウントする。

20

(2) リールが回転を開始してから所定時間（例えば、30秒）停止ボタンを操作しなかった場合には、演出表示装置S40にてリールを停止することを促す表示（例えば、「リールを止めてください」と表示）するよう構成し、押し順ナビが発生しているゲームにてリールが回転を開始してから所定時間停止ボタンを操作しなかった場合には、(2-1)演出表示装置S40における押し順ナビ表示とリールを停止することを促す表示との表示領域が重ならない、(2-2)リールを停止することを促す表示が表示されない。

(3) 押し順ナビが発生しているゲームにて電源を「オン→オフ→オン」とした場合には、リールの回転速度が定速となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前のタイミングにて押し順ナビ（押し順表示装置D270における表示及び／又は演出表示装置S40における表示）が再表示される。

30

(4) 或るATに関する状態と別のATに関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する、又は、押し順ナビが発生し得るATに関する状態である或るATに関する状態と、押し順ナビが発生し得るATに関する状態である別のATに関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する。

(5) 最も再遊技の当選確率が高いRT状態（本例では「RT1」）である場合には、押し順ナビが発生するゲームの割合の方が押し順ナビが発生しないゲームの割合よりも高い。例えば、ベル役と再遊技役との合算当選率が1/2以上となっている。このように構成することにより、AT中に遊技者が飽きることなく遊技を進行することができる。

40

以上のように構成してもよい。

【0355】

ここで、上述した遊技区間についての特徴点を以下に詳述することとする。

【0356】

《通常区間》

(1) 押し順ナビが押し順表示装置D270にて表示されない。

(2) 押し順ナビが演出表示装置S40にて表示されない。

(3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板M側から副制御基板S側に送信しない。

(4) BBの内部当選中とBBの実行中を除いて「有利区間」への移行抽選を実行可能で

50

ある。

【0357】

＜待機区間＞

- (1) 押し順ナビが押し順表示装置D270にて表示されない。
- (2) 押し順ナビが演出表示装置S40にて表示されない。
- (3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板M側から副制御基板S側に送信しない。
- (4) 「有利区間」への移行抽選が実行されない。
- (5) 「待機状態」にてBBが入賞した後は、次ゲームから「有利区間」となる。

【0358】

＜有利区間＞

- (1) 押し順ナビが押し順表示装置D270にて表示され得る。
- (2) 押し順ナビが演出表示装置S40にて表示され得る。
- (3) 押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板M側から副制御基板S側に送信され得る。
- (4) 「有利区間」の性能を変更する（例えば、ATに関する状態として「高確率状態」から「AT中状態」に移行する）抽選や、ATゲーム数上乘せ抽選等が実行され得る。
- (5) 「有利区間」中においては、有利区間表示器YHが常時点灯している。
- (6) 有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1のカウンタ値が0となった場合には、「有利区間」にてBB又は押し順ナビが1回以上実行されないと当該「有利区間」が基本的に終了しないよう構成されているが、例外として、「有利区間」が連続して所定ゲーム数（本例では、1500）継続した場合には「有利区間」にてBB及び押し順ナビが1回も実行されていなくとも当該「有利区間」が終了し得るよう構成されている。
- (7) 有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1の計測は「有利区間」におけるすべてのゲームにて実行される（例えば、BB実行中においても毎ゲームカウンタ値が加算されてゆく）。

【0359】

ここで、「有利区間」への設定抽選に係る特徴点を以下に詳述する。

- (1) 役抽選の結果に基づいて「有利区間」への設定の有無が決定され、ゲーム数の経過等では「有利区間」への設定の有無は決定されない。
- (2) 設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」への設定抽選が実行されない。
- (3) ある条件装置が成立して「有利区間」への設定抽選が実行される場合においては、設定値が相違しても当該抽選確率は同一となっている。
- (4) 設定値によって「有利区間」の性能が相違しない（例えば、強チェリーが成立した場合において、設定1では「高確率状態」に移行し、設定6では「AT中状態」に移行する、等、設定値によって相違することはない）。
- (5) 「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、基本的に次ゲームから「有利区間」となる（「通常区間」にて成立したBB役にて「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、次ゲームでは「待機区間」とすることができる）。

【0360】

ここで、「有利区間」の性能の変更に係る特徴点を以下に詳述する。

- (1) 設定値を参照して「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない（全設定値共通の条件として、所定ゲーム数が経過、所定の条件装置が成立、を条件としてもよい）。
- (2) 設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ATゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。
- (3) BBが内部当選している場合には「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ATゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。
- (4) BB実行中において、当該実行されているBBの契機となったBB役の抽選確率が

10

20

30

40

50

設定値によって相違する場合には、当該ＢＢ実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ＡＴゲーム数上乘せ抽選等も実行されない。

（５）ＢＢ実行中において、当該実行されているＢＢの契機となったＢＢ役の抽選確率が設定値によって相違しない場合には、当該ＢＢ実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行され得る。ＡＴゲーム数上乘せ抽選等も実行され得る。

【０３６１】

また、本例に係る回胴式遊技機は以下の構成を適用してもよい。また、以下の構成を単独で適用してもよいし、複数の構成を組み合わせてもよい。

【０３６２】

<<ポイント１>>

（１）「有利区間」であるが「高確率状態」よりもＡＴ抽選に当選し難いＡＴに関する状態として「ガセ高確率状態」を有するよう構成する。

（２）連続演出は、少なくとも、所定Ｇ数以上の連続した遊技回数で構成する。

（３）ＡＴ抽選に１００％で当選しない通常役とＡＴ抽選に１００％で当選する特殊役とを有しており、通常役を契機に連続演出を実行した場合且つＡＴ抽選に当選していない場合に、当該連続演出中に特殊役に当選すると、連続演出途中であってもＡＴ抽選に当選している旨を報知する演出を実行する（連続演出を差し替える）。

（４）高確保障ゲーム数の残りゲームが多い程、期待度（ボーナス当選の期待度、ＡＴ抽選当選の期待度）が高い連続演出を選択する確率が高く、高確保障ゲーム数の残りゲームが少ない程、期待度が低い連続演出を選択する確率が高い。

（５）高確保障ゲーム数の残りゲーム数が少ない程期待度（ボーナス当選の期待度、ＡＴ抽選当選の期待度）が高い１ゲーム完結の演出を選択する確率が高い。

（６）高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値（例えば、４ゲーム）以下である場合、ハズレとなる連続演出は実行されないが、当たりとなる連続演出（ボーナス当選、ＡＴ抽選当選）は実行され得る。換言すると、高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値（例えば、４ゲーム）以下である場合、１ゲーム完結の演出はハズレの場合も当たりの場合も実行され得るが、連続演出は当たりの場合のみ実行され得る。

（７）有利区間の天井Ｇ数（１５００ゲーム）まで所定値（４ゲーム）以下である場合、連続演出は実行されない。

（８）有利区間の天井Ｇ数まで所定値以下である場合と所定値より多い場合とで演出の選択傾向が相違する（連続演出の発生頻度、所定の演出の大当たり期待度等）。

（９）「通常区間」におけるハズレの連続演出（例えば、敗北する演出）の途中で「有利区間」に新たに移行した場合、

（９－１）連続演出を書き換える（「有利区間」移行ゲームにてステージチェンジ演出「振り向くとキャラがいてステチェン示唆セリフ」等）。連続演出（敗北）の途中にて演出が書き換えられる割合は、連続演出（勝利）の途中にて演出が書き換えられる割合よりも高い。

（９－２）連続演出を最後まで実行した後に滞在ステージを変更する。連続演出の実行中に「有利区間」に移行した場合における、当該ゲームにて副制御基板Ｓ側で移行した旨を報知する割合と、連続演出を実行していない場合における、当該ゲームにて副制御基板Ｓ側で移行した旨を報知する割合とが相違する。

【０３６３】

<<ポイント２>>

（１）「通常区間」にて設定され得る滞在ステージ（ステージＡ群とする）を遊技者が選択可能に構成する。例えば、サブ入力ボタンの操作によって選択可能とする。

（２）滞在ステージＡ群の１：「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームでのスタートレバーＯＮ時に先告知、

滞在ステージＡ群の２：「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームの終了時（又は次ゲームベット時（再遊技停止表示時はスタートレバー操作時））に後告知。

（３）「有利区間」且つ滞在ステージＡ群以外に滞在ステージである状態から、「通常区

10

20

30

40

50

間」となった場合には、滞在ステージA群から滞在ステージを選択する。「有利区間」且つ演出A群以外に滞在ステージである状態から、「通常区間」となった場合には、滞在ステージを維持する。

(4) 有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージA群のときのAT期待度と、有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージA群以外のときのAT期待度が相違する。例えば、AT期待度の低いものから「有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージA群→有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージA群→有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージA群以外」

(5) 「通常区間」から「有利区間」となったゲームでの演出(1G完結の演出と連続演出を含む)を契機として滞在ステージの移行(滞在ステージA群→滞在ステージB群)が発生する割合と、「有利区間」から「通常区間」となったゲームでの演出を契機として滞在ステージの移行が発生する割合とが相違する。

10

【0364】

<<ポイント3>>

(1) 「有利区間」の保障ゲーム数(高確保障ゲーム数の残りゲーム数)が多い程、期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)が高い滞在ステージを選択する確率が高く、「有利区間」の保障ゲーム数(高確保障ゲーム数の残りゲーム数)が少ない程、期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)が高い滞在ステージを選択する確率が高い。

(2) 「有利区間」の残り保障ゲームが所定値以下(4ゲーム以下)である場合、残り保障ゲーム数が少ない程、滞在ステージが移行する演出を選択する確率が低い。

20

(3) 期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)の高い滞在ステージに滞在していない状況で期待度の高い演出が選択された場合は、期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)の高い滞在ステージに滞在している状況で期待度の高い演出が選択された場合よりも期待度(AT抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度)が高い。

【0365】

<<ポイント4>>

(1) 「復活可否演出用状態」にてBBに当選した場合には、

(1-1) BB中にAT上乘せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。

(1-2) BB終了後に「AT中状態」に移行してもよいし、移行しないようにしてもよい。

30

(1-3) BB中にAT上乘せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。

(1-4) BB終了後に「AT中状態」に移行した場合には、AT残りゲーム数を「復活可否演出用状態」における1ゲーム分減算してもよいし、減算しなくともよい。

(2) 「復活可否演出用状態」にてAT上乘せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。AT上乘せ抽選を実行した場合、

(3) 「復活可否演出用状態」にて逆押し白7揃いリプレイ又は順押し黒7揃いリプレイに当選した場合には回避ナビが発生し、復活演出(成功)を実行した後のタイミングにて上乘せゲーム数を報知する。

(4) 「復活可否演出用状態」にて「有利区間」に移行し得る役に当選した場合には、次ゲームの開始タイミングで有利区間表示器が消灯する一方、「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選しなかった場合の次ゲームで「有利区間」に移行し得る役に当選した場合には、次ゲームの開始タイミングで有利区間表示器が点灯し得る。

40

(5) 「復活可否演出用状態」では有利区間ではあるがAT上乘せ抽選が行われない仕様の場合、

(5-1) 「復活可否演出用状態」にてAT上乘せ抽選を実行し得る役(例えば、スイカA)に当選してもATゲーム数は上乘せされないが、復活演出(成功)を実行する1G(「AT中状態」)で上乘せし得る役(例えば、スイカA)に当選した場合ATゲーム数は上乘せされ得る。

(6) AT終盤の演出として「バトル演出3G+復活演出(失敗)1G」を実行する予定

50

の場合において、復活演出実行ゲームにてボーナスに当選して復活演出（成功）が実行された場合のボーナス中においてはＡＴゲーム数上乘せが発生しないが、バトル演出実行ゲーム（３Ｇのいずれか）にてボーナスに当選して復活演出（成功）が実行された場合のボーナス中においてはＡＴゲーム数上乘せが発生し得る。また、ボーナス中の演出傾向が相違していてもよい。

【０３６６】

<<ポイント５>>

（１）「有利区間」であるＡＴに関する状態として遊技状態Ａと遊技状態Ｂとを有する場合、

（１－１）ＡＴ上乘せ抽選の当選期待度は「遊技状態Ａ＞有利状態Ｂ」となる（遊技状態Ａの方が遊技状態Ｂよりも相対的にＡＴゲーム数が上乘せされ易い又はＡＴ上乘せゲーム数が多い）。

10

（１－２）遊技状態Ａで役Ｘに当選したときに上乘せ可能な上乘せ数と、遊技状態Ａで役Ｙに当選したときの上乗せ可能な上乘せ数は異なる。

（１－３）遊技状態Ｂで役Ｘに当選したときに上乘せ可能な上乘せ数と、遊技状態Ｂで役Ｙに当選したときに上乘せ可能な上乘せ数は同じ。

【０３６７】

<<ポイント６>>

（１）転落回避示唆表示の表示態様を、スタートレバー操作時（Ａ）と、第１停止後～第２停止する前（Ｂ）と、第２停止後～第３停止する前（Ｃ）とで相違させる。

20

（１－１）転落回避示唆表示の表示態様は遊技者にとって目立たないものから「Ａ＜Ｂ＜Ｃ」の順になっている。

（２）「ＡＴ中状態」且つ「ＲＴ１」の状態からＡＴが終了した「低確率状態」且つ「ＲＴ１」となった場合において、押し順役に当選した場合に、押し順表示装置にて押し順ナビを表示するが、演出表示装置においては押し順ナビを表示しない（「？？？」と表示する）。

（３）転落回避示唆表示が表示されるゲームにて第３停止にて入賞１８（転落役）が入賞した場合には、第２停止後の表示態様と同一の表示態様にて表示を維持する。

（４）電源断から復帰した場合であり演出表示装置の表示に係る初期処理が完了していない状況にてスタートレバーを操作した場合には、演出表示装置の表示に係る初期処理の完了よりも前のタイミングにてスピーカからの音声（例えば、「左だっ！」）にて押し順ナビを実行する。

30

（５）「上乘せ特化状態」等の遊技者にとって高利益なＡＴに関する状態であっても、転落役に当選した場合には、転落回避示唆演出が優先して表示される。

（６）「有利区間」にて転落役が入賞しても「有利区間」は維持される。

（７）転落役が押し順役（押し順によって停止表示するか否かが決定する）であるよう構成した場合において、転落役ではない押し順役（押し順ベル等）に当選し、押し順ナビが実行され、押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示が暗転し得る一方、転落役に当選した場合に押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示は暗転しない（もしくは、転落回避示唆演出の表示には暗転しない）。

40

【０３６８】

<<ポイント７>>

（１）設定差ありＢＢに係るＢＢ終了後に「ＲＴ３」且つ「ＡＴ準備状態」に移行するよう構成した場合（本実施形態からの変更例１と同様）。

（１－１）「ＲＴ３」にて高確率で当選する役に当選することによりＡＴ上乘せ抽選に当選する（１００％当選してもよいし、所定確率で当選してもよい）。

（１－２）ＢＢ役の種類によってＢＢ終了後に移行するＲＴ状態を相違させ、いずれかのＲＴ状態にて出現し易い役に応じてＡＴ上乘せ抽選の実行態様（上乘せ抽選を実行する役、上乘せ抽選当選確率、ＡＴ上乘せゲーム数）を相違させる。

50

(1 - 3) ボーナスA→RT1→昇格リプレイA→RT3 (リプレイ確率高)、ボーナスB→RT2→昇格リプレイB→RT3、となるように構成し、昇格リプレイAと昇格リプレイBとで上乗せの当選率もしくは平均上乗せゲーム数が相違する。

(1 - 4) ボーナスA→RT1、ボーナスB→RT2とし、且つ、昇格リプレイAと昇格リプレイBとを有している場合、RT1とRT2とで昇格リプレイAと昇格リプレイBとの当選確率が相違する。

(1 - 5) ボーナスA→RT1、ボーナスB→RT2とし、夫々昇格リプレイと転落リプレイが当選し得るよう構成し、RT1とRT2で昇格リプレイと転落リプレイの当選確率が相違する。

(1 - 6) 設定差ありBB終了後に専用のRT状態に移行し(「RT3」且つ「AT準備状態」)、その後昇格リプレイを契機として「上乗せ特化状態」に移行する。

【0369】

<<ポイント8>>

(1) 1種BB-B1と1種BB-B2とを有しており、1種BB-B1終了後には「RT3」に移行し、1種BB-B2終了後には「RT4」に移行する場合。

(1 - 1) 「RT3」と「RT4」とではAT上乗せ抽選の実行態様(上乗せ抽選を実行する役、上乗せ抽選当選確率、AT上乗せゲーム数)が相違する。

(1 - 2) 1種BB-B1に係るBB開始演出と1種BB-B2に係るBB開始演出とでは、演出傾向が異なる(期待度の高いBB開始演出の選択率が異なる)。

(2) 「AT準備状態」且つ「RT3」にて再遊技06よりも先に再遊技04が停止表示した場合に「RT4」に移行し、宝箱紛失演出を実行しない。「RT4」においては「RT3」に昇格する再遊技役が当選する。また、「RT4」から「RT3」となった場合には、その後再遊技-E1~E3に当選しても宝箱開放上乗せ演出を実行しない。

(3) BB役を複数種類有しており、BB役を入賞させても遊技者からはどのBB役が入賞したかを見た目上判別し難いよう構成し、且つ、BBの種類によってBB終了後のRT状態を相違させ、昇格再遊技役に当選した際のAT上乗せ抽選の実行態様がRT状態によって相違する。そのように構成した場合には、BB中に実行される宝箱獲得演出の選択傾向をBBの種類によって相違させる(金の宝箱を獲得、銀の宝箱を獲得、銅の宝箱を獲得、等の置数振分が相違する)。

【0370】

<<ポイント9>>

(1) AT中に当選した設定差ありBBに係るBB開始演出とAT中に当選した設定差なしBBに係る開始演出で同一の演出態様となる割合と、非AT中に当選した設定差ありBBに係るBB開始演出と非AT中に当選した設定差なしBBに係る開始演出で同一の演出態様となる割合とが相違する。

【0371】

<<ポイント10>>

(1) 「有利区間」で設定差ありBBに当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率よりも、「通常区間」で設定差なしBBに当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率の方が高い。

(2) 非AT中に当選したBBでは、設定差に応じて異なるBB開始演出を選択するが、AT中に当選したBBでは、設定差に拘らず同じBB開始演出を選択する。

(3) AT中に当選した設定差ありBBとAT中に当選した設定差なしBBとでBB開始演出が同一の演出態様となる割合と、非AT中に当選した設定差ありBBと非AT中に当選した設定差なしBBとでBB開始演出が同一の演出態様となる割合が相違する。

【0372】

<<ポイント11>>

(1) 「設定差なし役(設定値によって当選率が相違しない役)+BB」当選時は、「設定差なし役」の当選時に実行可能な、「有利区間表示器点灯+演出B」を選択する確率よりも、「設定差あり役(設定値によって当選率が相違する役)」の当選時に実行可能な、

10

20

30

40

50

「有利区間表示器消灯＋演出A」を選択する確率の方が高い{「レア役＋BB時」は、高確率状態への移行を煽る演出(例えば、高確率状態にて滞在し得る滞在ステージに移行する演出)よりも、BBの当選を煽る演出(例えば、バトル演出)の方が実行されやすい}。
 (2) 所定役(例えば、チェリー)に当選した場合に100%で高確率状態に移行するよう構成し、高確保障ゲーム数の振分を「50%→3G、40%→20G、10%→50G」のように振り分けて、3Gが選択された場合にはバトル敗北、その他の場合にはバトル勝利とする。また、バトル勝利した相手によって高確ゲーム数の長さ(20ゲームであるか50ゲームであるか)の期待度が異なる。また、上記の例の場合、高確20G目で継続可否を煽る演出(20ゲームであるか50ゲームであるかを煽る演出であり成功すると50ゲームであることが確定的となる)を実行する。

10

【0373】

<<ポイント12>>

(1) 「通常区間」において実行され得る所定のフリーズ演出を有しており、当該フリーズ演出は設定値によって発生確率が相違する。

(1-1) 「有利区間」においては、所定のフリーズ演出が実行されない。

(1-2) 「有利区間」よりも「通常区間」の方が所定のフリーズ演出が実行され易い。

(1-3) 所定のフリーズ演出は設定差ありBB当選ゲームにて実行され得る。

(1-4) 所定のフリーズ演出は設定差ありBB入賞ゲームにて実行され得る。

(1-5) 所定のフリーズ演出はハズレ時に実行され得る。

【0374】

20

<<<本例に適用可能な構成>>>

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。尚、以下に詳述するいずれの構成も、前述したすべての実施形態に適用可能であり、以下に詳述する1の構成を適用してもよいし、以下に詳述する複数の構成を適用してもよいことを補足しておく。

【0375】

<<メモリマップの構成>>

まず、図59を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板MのRAM(第1RAMと称することがある)におけるメモリマップの一部の構成について詳述する。同図に示す領域には、上位アドレスから、(1)「設定値データ」：設定の段階を管理する番号に係るデータのための領域、(2)「外部信号系データ」：外部信号出力に関係する情報を格納するための領域、(3)「RAMチェックサムデータ」：電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて使用するデータであって、電源断時にRAMに記憶されているデータから算出されたデータを記憶し、電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて特定の値(例えば「0」)を算出させる為の情報を格納するための領域、(4)「制御コマンドバッファ」：副制御基板側に送信するためのコマンド情報を格納するための領域、(5)「スタックポインター時保存バッファ」：電源断復帰時に使用する情報であって、電源断時に現在のスタックポインタに記憶されているデータを記憶し、電源断復帰時にスタックポインタに記憶する情報を格納するための領域、(6)「未使用領域」：遊技に使用されない領域を格納するための領域、(7)「退避データ1～退避データ8」：CALL命令、PUSH命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるRAM、の順に領域が使用されている。このように構成した場合において、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「7FF8H」となっているが、想定しない不具合(予期しない電断など)が発生した場合には、「7FF8H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性がある。その場合、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ1～退避データ8」の領域を超えて、退避データが記憶されてしまう可能性がある。そのような事態を考慮して、前記想定しない不具合が発生した場合にスタックポインタが示してしまう恐れのあるアドレス(「7FF8H」に近いアドレス)には遊技の進行に影響がないデータ(影響が少ないデータ)を格納するよう構成することが好適である。具体的には、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ1～退避データ8」から少なくとも1アドレス空けたア

30

40

50

ドレスに、「設定値データ」を記憶するアドレスを設けることにより、遊技者だけでなく遊技場に対しても不利益を与えない遊技機を提供することができる。尚、同図においては、(5)「スタックポインター時保存バッファ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、(4)「制御コマンドバッファ」においては、副制御基板S側にコマンドを送信できなくなっても遊技の進行には影響が生じにくく、(3)「RAMチェックサムデータ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、(2)「外部信号系データ」は、ホールコンピュータに送信するためのデータであるため、遊技の進行には影響の少ないデータである。一方、(1)「設定値データ」は遊技の結果に影響を及ぼす設定値に関するデータであるため、例えば、低い設定値に変更されてしまった場合には遊技者に著しい不利益が生じてしまう可能性がある。さらにまた、例えば、高い設定値に変更されてしまった場合には遊技場に著しい不利益が生じてしまう可能性がある。以上の通り、(1)「設定値データ」は、遊技の正常な進行にとって重要なデータとなっている。このような理由から、同図における(1)～(7)では、(1)「設定値データ」が最も上位のデータ(上位アドレスに記憶されるデータ)となっている。換言すると、(1)「設定値データ」と(7)「退避データ1～退避データ8」との間のアドレスには、(2)「外部信号系データ」、(3)「RAMチェックサムデータ」、(4)「制御コマンドバッファ」、(5)「スタックポインター時保存バッファ」、(6)「未使用領域」、が格納されている。このように構成することにより、遊技機に不具合が発生して、スタックポインタからRAMに退避されるデータ数が設計を超えてしまった場合においても、遊技に使用していないRAMを備えていることにより遊技機に異常状態が発生し難いよう構成することができる。尚、(2)「外部信号系データ」、(3)「RAMチェックサムデータ」、(4)「制御コマンドバッファ」、(5)「スタックポインター時保存バッファ」、(6)「未使用領域」の5つのデータを格納するアドレスの順序は変更しても問題なく、例えば、上位アドレスから「(3)→(2)→(4)→(5)→(6)」の順に格納してもよいし、上位アドレスから「(6)→(5)→(3)→(2)→(4)」の順に格納してもよい。また、(6)「未使用領域」を設けないよう構成してもよい。尚、上記(2)～(5)のRAM領域に格納されているデータは、RAM領域に格納されているデータが変更されてしまった場合においても、遊技メダルを投入不可能とならない(遊技メダルを投入不可能となるエラーが発生しない)データとなっている。

【0376】

尚、図59に示す「設定値データ」を格納するための領域、換言すると、図59における(1)の領域には、以下のデータを格納し得るよう構成してもよい。

(A) 総得点データ：実態的な遊技メダルを使用しない封入式の回胴式遊技機において投入可能な遊技メダルの総数と同様の役割を担う遊技価値数に関するデータを格納するための領域(総得点データを図59における(1)の領域に記憶する場合には、図59における(1)の領域として2バイトを有するよう構成してもよい)

(B) 最小遊技時間：1回の最小遊技時間をカウントする(割り込み処理ごとにカウンタ値を減算していく)ためのデータ(1回の最小遊技時間は4.1秒)

(C) BB作動時の獲得枚数カウンタ：BBが終了することとなる条件(払出枚数)を充足したか否かを判定するためのカウンタ(遊技者に遊技価値を付与した値に対応してカウンタ値を減算していく)

(D) MB作動時の獲得枚数カウンタ：MBが終了することとなる条件(払出枚数)を充足したか否かを判定するためのカウンタ(遊技者に遊技価値を付与した値に対応してカウンタ値を減算していく)

尚、上記(A)～(D)と「設定値データ」とを複数格納し得る(異なるアドレスに格納する)よう構成してもよいし、いずれか1つのみ格納し得るよう構成してもよい。また、複数格納し得るよう構成する場合には、当該複数のデータのいずれもが、図59における(2)～(7)の領域よりも上位のアドレスに格納(格納するための領域を設ける)するよう構成することが好適である。そのように構成することにより、遊技者や遊技場に対し

て不利益を与えない遊技機を提供することができる。さらにまた、少なくとも（６）の領域よりも上位のアドレスであれば、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「７ＦＦ８Ｈ」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合に「７ＦＦ８Ｈ」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性があるが、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。

【０３７７】

<<再遊技停止表示時に関する作用>>

次に、図６０を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用を詳述する。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示している。

【０３７８】

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンを離し（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプＤ２９０が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが略同時に消灯する。その後、図中（５）のタイミングにて、停止表示した再遊技に係る自動ベット動作（再遊技が停止表示すると遊技メダルの投入やベットボタンの操作がなくてもベットされる）として、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、図中（６）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、停止表示した再遊技に係る自動ベット動作として、３ベットランプＤ２１３が点灯すると共に、３ベットランプＤ２１３の点灯タイミングと略同時に、スタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００が点灯する（投入可能ランプＤ３００は点滅するよう構成してもよい）。

【０３７９】

ここで、同図における作用の特徴点について、以下に詳述する。

【０３８０】

<構成１>

再遊技が停止表示した次ゲームに係るスタートランプＤ１８０と３ベットランプＤ２１３とは略同時タイミングで点灯するよう構成されている。投入可能ランプＤ３００をスタートランプＤ１８０よりも後に点灯させると、遊技者が遊技メダルを投入したい場合において、スタートランプＤ１８０が先に点灯したことを視認することで遊技メダルの投入ができないと認識してしまう場合があり、他方、スタートランプＤ１８０を投入可能ランプＤ３００よりも後に点灯させると、遊技をスタートできないと認識してしまう場合がある。そこで、上記のように投入可能ランプＤ３００とスタートランプＤ１８０とを略同時に点灯させることにより、遊技者の遊技メダル投入やスタートレバーＤ５０の操作に関する判断を円滑にすることができ、誤った遊技メダルの投入やスタートレバーＤ５０の操作を防ぐことができる。

【０３８１】

<構成２>

再遊技が停止表示するゲームに係るベット操作タイミングから、再遊技が停止表示した次ゲームの遊技終了まで、１ベットランプＤ２１１は常に点灯している。このように構成することにより、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【０３８２】

<構成３>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯は、スタートランプＤ

10

20

30

40

50

180の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、その後、スタートランプD180を点灯させて再遊技当選によるスタートレバーD50の操作が可能になったことを遊技者に告知することで、遊技者は遊技状況の把握を円滑にすることができる。

【0383】

<構成4>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯は、投入可能ランプD300の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、その後、投入可能ランプD300を点灯させて遊技メダルの投入が可能であることを告知することで遊技状況の把握を円滑にすることができる。

10

【0384】

<構成5>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯は、3ベットランプD213の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【0385】

<構成6>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯は、2ベットランプD212の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

20

【0386】

<構成7>

再遊技が停止表示した次ゲームに係る2ベットランプD212と3ベットランプD213の点灯は、2ベットランプD212が点灯した後に3ベットランプD213が点灯する(2ベットランプD212と3ベットランプD213とは略同時に点灯しない)。このように構成することにより、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなり、遊技の進行を円滑にすることができる。

30

【0387】

<構成8>

再遊技が停止表示した後の2ベットランプD212と3ベットランプD213の消灯タイミングは略同時となっている。複数のランプ(2ベットランプD212と3ベットランプD213)が点灯していると遊技状態の把握が困難になるため、2ベットランプD212と3ベットランプD213を略同時に消灯させることで、遊技者が遊技状態を素早く把握できるようになる。

【0388】

<構成9>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯タイミングは、再遊技が停止表示した後の2ベットランプD212の消灯タイミングよりも前になっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

40

【0389】

<構成10>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯タイミングは、再遊技

50

が停止表示した後の3ベットランプD213の消灯タイミングよりも前になっている。このように、再遊技ランプD290を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【0390】

<構成11>

再遊技が停止表示した次ゲームに係るスタートランプD180と3ベットランプD213との点灯タイミングは略同時となっている。このように構成することにより、遊技者にスタートレバーD50の操作が有効であることをいち早く告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【0391】

<<その他の作用1>>

ここで、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける図60の構成とは異なる作用を、その他の作用1として以下に詳述する。

【0392】

<構成12>

再遊技が停止表示するゲームに係るベット操作タイミングから、再遊技が停止表示した次ゲームの遊技終了まで、2ベットランプD212及び3ベットランプD213は常に点灯しているよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者にとって、再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【0393】

<構成13>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯タイミングと、再遊技が停止表示した後の2ベットランプD212の消灯タイミングとを略同時に構成してもよい。遊技者に自動ベット動作が行われていることを報知したいが、ベットランプ(2ベットランプD212)を点灯し続けていると遊技状態の把握が困難になることから、一旦2ベットランプD212を消灯することで遊技状態の把握を円滑にすることができ、さらに再遊技ランプD290を再遊技が停止表示した次ゲームに係る2ベットランプD212の点灯タイミング(投入可能ランプD300の点灯タイミングとしてもよい)よりも先に点灯することで遊技メダルを投入しなくてもよいことを予め告知しておくことができる。

【0394】

<構成14>

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプD290の点灯タイミングと、再遊技が停止表示した後の3ベットランプD213の消灯タイミングとを略同時に構成してもよい。遊技者に自動ベット動作が行われていることを報知したいが、ベットランプ(3ベットランプD213)を点灯し続けていると遊技状態の把握が困難になることから、一旦2ベットランプD212を消灯することで遊技状態の把握を円滑にすることができ、さらに再遊技ランプD290を再遊技が停止表示した次ゲームに係る3ベットランプD213の点灯タイミング(投入可能ランプD300の点灯タイミングとしてもよい)よりも先に点灯することで遊技メダルを投入しなくてもよいことを予め告知しておくことができる。

【0395】

<構成15>

あるゲームにて再遊技に当選し、当該あるゲームの次ゲームにおいても再遊技に当選した場合には、当該あるゲームに係る再遊技が停止表示したことに基づいて再遊技ランプD290が点灯してから、当該あるゲームの次々ゲームの遊技終了まで再遊技ランプD290が点灯し続けるよう構成してもよい。このように、再遊技ランプD290を継続して点灯させることで、遊技者にいち早く再遊技の当選を告知でき、遊技の進行を円滑にすることができる。

10

20

30

40

50

【0396】

<構成16>

第3停止操作（又は、再遊技図柄停止表示）を契機として、再遊技ランプD290、3ベットランプD213、2ベットランプD212、1ベットランプD211、スタートランプD180、投入可能ランプD300、等の各種ランプの制御を実行してもよい。このように構成することで、遊技の進行タイミングに応じたランプによる告知を実行することができ、遊技者が遊技の進行状況を把握することが容易となる。

【0397】

<構成17>

再遊技ランプD290とスタートランプD180と投入可能ランプD300との点灯タイミングが略同時となるよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技の停止表示に基づくランプの点灯であることを明確に報知することができる。

10

【0398】

<構成18>

再遊技が停止表示したことに基づいて、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211とが略同時に消灯し、その後、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211とが略同時に点灯するよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技に当選した場合の自動ベットされる遊技メダル数が3枚であることを明確に報知できる。

【0399】

<構成19>

再遊技が停止表示したことに基づいて、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211とが略同時に消灯し、その後、3ベットランプD213と2ベットランプD212と1ベットランプD211と再遊技ランプD290とスタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯するよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技に当選した場合の自動ベットされる遊技メダル数が3枚であることを明確に報知できると共に、再遊技の停止表示に基づくランプの点灯であることを明確に報知することができる。

20

【0400】

<<その他の作用2>>

ここで更に、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける図60の構成とは異なる作用を、図61～図63を用いてその他の作用2として以下に詳述する。

30

【0401】

<再遊技停止表示時に関する作用図2>

次に、図61を参照して、本例の回胴式遊技機に適用可能な作用を詳述する。

【0402】

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示すると略同時に、再遊技ランプD290が点灯し、略同時のタイミングにて2ベットランプD212と3ベットランプD213とが消灯する。その後、図中（2）のタイミングにて、2ベットランプD212が点灯する。その後、図中（3）のタイミングにて、3ベットランプD213が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（5）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、スタートランプD180及び投入可能ランプD300が略同時に点灯する。尚、1ベットランプD211は点灯したままとなっている。

40

【0403】

50

<再遊技停止表示時に関する作用図 3>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD290が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、スタートランプD180及び投入可能ランプD300が略同時に点灯する。尚、1ベットランプD211と2ベットランプD212と3ベットランプD213とは点灯したままとなっている。

10

【0404】

<再遊技停止表示時に関する作用図 4>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD290が点灯するのと略同時にスタートランプD180及び投入可能ランプD300が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になる。尚、1ベットランプD211と2ベットランプD212と3ベットランプD213とは点灯したままとなっている。

20

【0405】

<再遊技停止表示時に関する作用図 5>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、1ベットランプD211と2ベットランプD212と3ベットランプD213とが略同時に消灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、1ベットランプD211と2ベットランプD212と再遊技ランプD290とが略同時に点灯する。その後、図中（5）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、3ベットランプD213とスタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯する。

30

【0406】

<再遊技停止表示時に関する作用図 6>

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD290が点灯するのと略同時に、2ベットランプD212と3ベットランプD213とが消灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、2ベットランプD212が点灯する。その後、図中（5）のタイミングにて、3ベットランプD213が点灯する。その後、図中（6）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、スタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプD211は点灯したままとなっている。

40

50

【0407】

＜再遊技停止表示時に関する作用図7＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、再遊技ランプD290とスタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプD211と2ベットランプD212と3ベットランプD213とは点灯したままとなっている。

10

【0408】

＜再遊技停止表示時に関する作用図8＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、1ベットランプD211と2ベットランプD212と3ベットランプD213とが略同時に消灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、再遊技ランプD290と1ベットランプD211と2ベットランプD212と3ベットランプD213とスタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯する。

20

【0409】

＜再遊技停止表示時に関する作用図9＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD290が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、2ベットランプD212と3ベットランプD213とが略同時に消灯する。その後、図中（5）のタイミングにて、2ベットランプD212が点灯する。その後、図中（6）のタイミングにて、3ベットランプD213が点灯する。その後、図中（7）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、スタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプD211は点灯したままとなっている。

30

【0410】

＜再遊技停止表示時に関する作用図10＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、2つのリールが停止、1つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（1）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（2）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（3）のタイミングにて、再遊技ランプD290が点灯する。その後、図中（4）のタイミングにて、スタートレバーD50の操作が有効になり、スタートランプD180と投入可能ランプD300とが略同時に点灯する。尚、1ベットランプD211と2ベットランプD212と3ベットランプD213とは点灯したままとなっている。

40

【0411】

50

尚、図 6 1～図 6 3 に例示した構成のうち、上述した構成 1～構成 1 9 と同様の構成となっているものに関しては、上述した構成 1～構成 1 9 同様の効果を創出することができる。

【 0 4 1 2 】

尚、上述した、再遊技図柄の停止表示タイミング、停止ボタンの操作タイミング、再遊技ランプ D 2 9 0 の点灯・消灯タイミング、3 ベットランプ D 2 1 3 の点灯・消灯タイミング、2 ベットランプ D 2 1 2 の点灯・消灯タイミング、1 ベットランプ D 2 1 1 の点灯・消灯タイミング、スタートランプ D 1 8 0 の点灯タイミング、投入可能ランプ D 3 0 0 の点灯タイミングに関する構成は、いずれの構成（タイミング）を組み合わせても問題ないことを補足しておく。

【 0 4 1 3 】

尚、上記においては、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示したが、これには限定されず、再遊技の停止表示中においては、遊技メダルを投入不可能に構成してもよい（上述したすべての構成に適用可能である）。そのように構成した場合には、再遊技が停止表示している期間は投入可能ランプ D 3 0 0 が消灯したままとなる。

【 0 4 1 4 】

また、上述した略同時とは、遊技者が視認した際に見た目上同時であると認識できればよく、例えば、割り込み処理を 1 0 回実行する期間以内に実行される処理（点灯・消灯タイミング）であれば、略同時であるとしても問題ない。

【 0 4 1 5 】

<<ベットボタンランプに関する構成>>

本例に係る回胴式遊技機におけるベットボタンランプ S 5 0 に関する構成として、以下のように構成してもよい。

【 0 4 1 6 】

主制御基板 M の処理によってベットボタン D 2 2 0 を無効から有効にする処理が実行され、その後、主制御基板 M は副制御基板 S 側にベットボタンランプ S 5 0 を点灯させるためのコマンドを送信し（主制御基板 M は副制御基板 S 側にベットボタン D 2 2 0 が有効になった旨のコマンドを送信するよう構成してもよい）、その後、副制御基板 S は、主制御基板 M から送信したベットボタンランプ S 5 0 を点灯させるためのコマンドを受信したことにより、ベットボタンランプ S 5 0 を点灯させるための処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、ベットボタンランプ S 5 0 は副制御基板 S 側で点灯・消灯を管理しているが、主制御基板 M 側の遊技の状況に応じてベットボタン D 2 2 0 が有効である状況にて確実にベットボタンランプ S 5 0 を点灯させることができ、遊技者がベットボタンランプ S 5 0 の点灯を視認してベット（ベットボタン D 2 2 0）が有効であるかを判断しても、主制御基板 M 側の遊技の状況との齟齬が生じないよう構成することができる。

【 0 4 1 7 】

<<停止ボタンランプに関する構成>>

本例に係る回胴式遊技機における停止ボタンランプ S 6 0 に関する構成として、以下のように構成してもよい。

【 0 4 1 8 】

主制御基板 M の処理によって停止ボタン D 4 0（左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3 のいずれか）を無効から有効にする処理が実行され、その後、主制御基板 M は副制御基板 S 側に停止ボタンランプ S 6 0（前記有効にする処理が実行された停止ボタンに対応する停止ボタンランプ S 6 0）を点灯させるためのコマンドを送信し {主制御基板 M は副制御基板 S 側に停止ボタン D 4 0（左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3 のいずれか）が有効になった旨のコマンドを送信するよう構成してもよい}、その後、副制御基板 S は、主制御基板 M から送信した停止ボタンランプ S 6 0 を点灯させるためのコマンドを受信したことにより、停止ボタンランプ S 6 0

10

20

30

40

50

を点灯させるための処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、停止ボタンランプ S 6 0 は副制御基板 S 側で点灯・消灯を管理しているが、主制御基板 M 側の遊技の状況に応じて停止ボタンランプ S 6 0 が有効である状況にて確実に停止ボタンランプ S 6 0 を点灯させることができ、遊技者が停止ボタンランプ S 6 0 の点灯を視認して停止ボタン D 4 0（左停止ボタン D 4 1、中停止ボタン D 4 2、右停止ボタン D 4 3 のいずれか）が有効であるかを判断しても、主制御基板 M 側の遊技の状況と齟齬が生じないよう構成することができる。

【0419】

<<本例に適用可能なリールユニット R U に関する構成>>

図 6 4 及び図 6 5 に示すように、本例に係る回胴式遊技機は、リール M 5 0（M 5 1、M 5 2 及び M 5 3）の各々を、リールユニット R U を介して回転可能に備える。尚、図 6 4 は、リールユニット R U 及びホッパ H 4 0 の配置を示す正面図である。図 6 5 は、リールユニット R U 及びホッパ H 4 0 の配置を示す断面図である。本例に係る回胴式遊技機のリールユニット R U は、3 つのリール M 5 1、M 5 2 及び M 5 3 の全てを回転可能に収納する一体型ユニットとなっている。リールユニット R U は、略半円筒状の形状を有し、開口部 R U 1 0 が形成されている。3 つのリール M 5 1、M 5 2 及び M 5 3 の図柄が開口部 R U 1 0 を介して視認できるように、3 つのリール M 5 1、M 5 2 及び M 5 3 は、リールユニット R U に設けられている。尚、詳細は後述することとなるが、3 つのリールは夫々、リール枠 M W にリール帯 M O が取り付けられることにより形成されている。

【0420】

図 6 5 に示すように、リールユニット R U は、開口部 R U 1 0 を挟んで天部 R U 2 0 及び底部 R U 3 0 を有する。リールユニット R U の底部 R U 3 0 を、後述する台座部 B U の上面に載せることで、リールユニット R U を台座部 B U に設けることができる。

【0421】

<貫通孔 R U 4 0>

図 6 4 及び図 6 5 に示すように、リールユニット R U の底部 R U 3 0 の前側端部には、複数の、例えば、3 つの貫通孔 R U 4 0 が前側端部の長手方向（水平方向）に沿って形成されている。3 つの貫通孔 R U 4 0 は、例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3 に対応するように形成されている。

【0422】

<<台座部 B U>>

台座部 B U は、金属板などで構成され、略板状の形状を有する。台座部 B U の端部は、裏箱の左側側面、右側側面、背面などにビスなど（図示せず）で取り付けられ、台座部 B U は、裏箱に固定されている。台座部 B U は、水平方向に延在するように裏箱に取り付けられる。前述したように、台座部 B U には、リールユニット R U が載置される。

【0423】

<ネジ穴 B U 1 0>

台座部 B U の前面端部には、複数の、例えば、3 つのネジ穴 B U 1 0 が前面端部の長手方向（水平方向）に沿って形成されている。前述したリールユニット R U の底部 R U 3 0 に形成されている複数の貫通孔 R U 4 0 は、台座部 B U の複数のネジ穴 B U 1 0 の各々に対応するように形成されている。3 つのネジ穴 B U 1 0 は、例えば、左リール M 5 1、中リール M 5 2、右リール M 5 3 に対応するように形成されている。

【0424】

なお、貫通孔 R U 4 0 及びネジ穴 B U 1 0 の数や位置は、互いに対応し水平方向に沿って配置されていればよく、安定してリールユニット R U を台座部 B U に載置できればよい。また、台座部 B U のネジ穴 B U 1 0（及びビス B S）によって、リールユニット R U のみを台座部 B U に取り付けよう構成してもよいし、台座部 B U のネジ穴 B U 1 0（及びビス B S）によって、リールユニット R U と 1 つのリール（左リール M 5 1、中リール M 5 2、又は右リール M 5 3）との双方を台座部 B U に取り付けよう構成してもよい。

【0425】

<<リールユニットR Uの固定方法>>

図64及び図65に示すように、リールユニットR Uを台座部B Uに載置するとともに、リールユニットR Uの貫通孔R U 40の各々が、対応する台座部B Uのネジ穴B U 10と連通するように、リールユニットR Uを位置づけ、リールユニットR Uの貫通孔R U 40を介して、ビスB Sをネジ穴B U 10に螺合することで、リールユニットR Uを台座部B Uの一定の位置に取り付けて保持することができる。このようにすることで、リールユニットR Uを、台座部B Uに着脱可能に取り付けることができる。

【0426】

ビスB Sの他にネジやボルトなどの螺合部材によって取り付ける場合のほか、着脱可能なリベット、例えば、プッシュリベットなどの部材を用いてリールユニットR Uを着脱可能に取り付けてもよい。係合部材や係止部材などによってリールユニットR Uを着脱可能に台座部B Uに取り付けることができる。

【0427】

なお、本例においては、リールユニットR Uを台座部B Uに載置する構成を例示したが、これには限定されず、リールユニットR Uの上部に貫通孔R U 40を設けてビスB Sによって筐体内部に固定する（ぶらさげるように固定する）よう構成してもよいし、リールユニットR Uの両側側面部に貫通孔R U 40を設けてビスB Sによって筐体内部に固定するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合にも、以下に詳述するビスB Sの位置やビスB Sの落下位置に関する構成（例えば、前扉D Uが開閉する箇所に最も近い位置に配置されたビスB Sに関する構成）を適用可能であることを補足しておく。

【0428】

<<ホッパH 40及びメダル補助タンクH S>>

図66（a）は、ホッパH 40の背面右側からの斜視図であり、図66（b）は、ホッパH 40の背面左側からの斜視図である。尚、図66（a）及び（b）には、後述するビスB Sの移動を示す矢印も記載している。このビスB Sの移動を示す矢印は、ビスB SとホッパH 40の位置（1）及び（2）の双方について、図66（a）及び（b）に記載している。

【0429】

ホッパH 40（主タンク部材と称することがある）は、ABS（アクリロニトリルブタジエンスチレン）樹脂などにより成型された漏斗型のタンクである。図66に示すように、ホッパH 40は、前側側壁H 42と、左側側壁H 44と、後側側壁H 46と、右側側壁H 48とを有する。前側側壁H 42と左側側壁H 44と後側側壁H 46と右側側壁H 48とは、周回するように配置され、前側側壁H 42と左側側壁H 44と後側側壁H 46と右側側壁H 48とによって開口部H 30が形成される。開口部H 30は、上方に向かって開口するように形成されている。前述したメダル投入口D 170から投入されたメダルは、開口部H 30を介してホッパH 40の内部に導入される。なお、ホッパH 40は、複数の部材から構成されていてもよく、当該複数の部材を総称して、ホッパH 40、主タンク部材、主タンクユニット、等と称してもよい。

【0430】

さらに、ホッパH 40は、ホッパ底部H 52と右側傾斜部H 54及び左側傾斜部H 56とを有する。右側傾斜部H 54は、ホッパH 40の右側に配置され、ホッパH 40の右側に導入された遊技メダルは、自重で、後述するホッパ底部H 52に向かって案内される。左側傾斜部H 56は、ホッパH 40の左側に配置され、ホッパH 40の左側に導入されたメダルを自重でホッパ底部H 52に向かって案内する。さらに、左側傾斜部H 56は、被覆部H 57を有する。被覆部H 57は、左側傾斜部H 56から延出し、後述するディスクH 50の略左半分の上方を覆うように配置される。被覆部H 57を設けたことにより、ホッパ底部H 52で複数の遊技メダルが連架して落下できない状態となることを防止し、遊技メダルを円滑にホッパ底部H 52に向かって案内することができる。

【0431】

右側傾斜部H 54、左側傾斜部H 56及び被覆部H 57を設けたことにより、開口部H

10

20

30

40

50

30を介してホッパH40の内部に導入された遊技メダルはいずれもホッパ底部H52に案内することができる。右側傾斜部H54、左側傾斜部H56及び被覆部H57によって案内されたメダルは、ホッパ底部H52に貯留されていく。このように、右側傾斜部H54、左側傾斜部H56及び被覆部H57は、遊技メダルをホッパH40の内部に収納する収納用傾斜部として機能する。

【0432】

ホッパ底部H52には、回転体としてのディスクH50が配置されている。ディスクH50は、前述したホッパモータH80によって回転駆動され、ディスクH50の回転動作により、遊技メダルは、遊技メダル出口H60から排出される。このようにして、ホッパH40に貯留されているメダルを、1枚ずつ遊技メダル出口H60から排出することができる。

10

【0433】

<排出案内内部H62>

前側側壁H42の内側には、前側側壁H42に沿って排出案内内部H62が形成されている。排出案内内部H62は、長尺な形状を有し、かつ、傾斜して形成された傾斜面H64を有する。ホッパH40が裏箱に配置されたときには、傾斜面H64の左側よりも傾斜面H64の右側が下方に位置する。傾斜面H64の幅は、略一定に形成されているが、下方に向かうに（左側から右側に向かう）従って若干広がるように形成されている。

【0434】

排出案内内部H62は、遊技メダルがホッパH40に貯留されていき、遊技メダルがホッパH40から溢れるよりも前に、ホッパH40の上部にある遊技メダルをメダル補助タンクHSに案内し、ホッパH40に貯留されているメダルを減らすための部材である。傾斜面H64の右側には、排出口H66が形成されており、傾斜面H64によって案内された遊技メダルは、排出口H66を介して、メダル補助タンクHSに排出される。このように、排出案内内部H62は、遊技メダルをホッパH40の外部に排出する排出用傾斜部として機能する。前述したように、右側傾斜部H54、左側傾斜部H56及び被覆部H57は、遊技メダルをホッパH40の内部に収納する収納用傾斜部として機能するのに対し、排出案内内部H62は、遊技メダルをホッパH40の外部に排出する排出用傾斜部として機能し、右側傾斜部H54及び左側傾斜部H56とは逆の機能を有する。

20

【0435】

また、左側傾斜部H56及び被覆部H57並びに排出案内内部H62は、いずれも左側から右側に向かって遊技メダルを移動させる。すなわち、左側傾斜部H56及び被覆部H57並びに排出案内内部H62は、いずれも右下がりの傾斜を有している。左側傾斜部H56及び被覆部H57の最終目標は、ホッパ底部H52であり、排出案内内部H62の最終目標は、メダル補助タンクHSであるが、傾きを同じにすることで、ホッパH40の全体的な遊技メダルの移動を左側から右側に揃えることができる。

30

【0436】

排出案内内部H62の傾斜面H64の奥行き側の排出口H66の近傍には、傾斜面H64の長手方向に沿って、上方向に向かって突出する突出壁H58が立設されている。突出壁H58によって傾斜面H64に載ったメダルがホッパ底部H52に落下することを防止することができる。

40

【0437】

<メダル補助タンクHS>

メダル補助タンクHSは、略四角柱状の形状を有し、底面と4つの側面とを有する。メダル補助タンクHSは、上部に開口部HS10を有し、ホッパH40から排出されたメダルは、開口部HS10を介して導入されメダル補助タンクHSの内部に貯留される。なお、メダル補助タンクHSの詳細な構造及び機能については、後述する。

【0438】

<<リールユニットRUのビスBSの脱落>>

回胴式遊技機には、前扉DUが、裏箱に対して開閉可能に取り付けられている（前扉D

50

Uと裏箱とを合わせて筐体と称することがある）。前扉D Uは、前扉D Uの左側（遊技者から見て左側）を回転中心にして裏箱に回転可能に取り付けられている。このため、前扉D Uの右側（遊技者から見て右側）が最も移動距離が大きく、前扉D Uが閉じられるときには、裏箱との接触や衝突による衝撃が発生し裏箱に伝播する。回胴式遊技機の右側で衝撃は発生するために、回胴式遊技機の右側の衝撃が最も大きく、回胴式遊技機の左側では、徐々に衝撃が弱くなりやすい。

【0439】

前述したように、リールユニットR Uは、ビスB Sによって台座部B Uに着脱可能に取り付けられている。ビスB Sは、左側、中央、右側の3箇所で台座部B Uのネジ穴B U 10に螺合されており、右側のネジ穴B U 10に螺合されている右側ビスB Sは、最も大きい衝撃が加えられる。このため、右側のネジ穴B U 10に螺合されている右側ビスB Sは衝撃によって最も緩み易く、螺合が解除されたときには、右側ビスB Sは脱落して落下することになる。また、中央のネジ穴B U 10に螺合されている中央ビスB Sも、衝撃が加えられ、衝撃によって緩んで脱落する可能性がある。なお、左側のネジ穴B U 10に螺合されている左ビスB Sは、ある程度、衝撃が小さくなると想定されるが、衝撃の伝播の程度や使用時間などによって緩んで脱落する可能性は当然にある。

【0440】

<<ビスB SとホッパH 40の位置（1）>>

図64及び図65に示すように、ホッパH 40（メダル払出装置H）及びメダル補助タンクH Sは、リールユニットR Uの下部に配置されている。図64に示す例では、前述した3つのビスB Sのうち、少なくとも右側ビスB Sの下方に、ホッパH 40の傾斜面H 64が位置する。

【0441】

右側ビスB Sが衝撃によって脱落した場合には、まず、下方に向かって自由落下する（矢印1 A）。落下した右側ビスB Sは、傾斜面H 64に達し、右側ビスB Sの自重によって、傾斜面H 64に案内されながら傾斜面H 64を転動し傾斜面H 64に沿って移動する（矢印1 B）。右側ビスB Sが、排出口H 66に達すると、メダル補助タンクH Sに向かって自由落下し（矢印1 C）、メダル補助タンクH Sに収納される。

【0442】

このように、右側ビスB Sが衝撃によって脱落した場合であっても、ホッパH 40から排出することができ、脱落したビスB Sが、ホッパH 40に進入することを未然に防止し、脱落したビスB SによってディスクH 50の回転動作を妨げたりディスクH 50を破損させたりすることを防ぎ、ホッパH 40を安定的に動作させることができる。

【0443】

なお、前述した例では、右側ビスB Sのみを対象にしたが、3つの左側ビスB S、中央ビスB S、右側ビスB Sの全てが、ホッパH 40の傾斜面H 64の上方に位置するように、ホッパH 40及びリールユニットR Uを位置づけるようにしてもよい。いずれのビスB Sが脱落した場合でも、脱落したビスB Sをメダル補助タンクH Sに案内することができる。また、本例においては、リールユニットR Uを台座部B Uに載置するためのビスB Sを例示したが、これには限定されず、裏箱との接触や衝突による衝撃が発生し易い前扉D Uの右側（遊技者から見て右側）に取り付けられたビスなどの部材に関しても、脱落した際にメダル補助タンクH Sに収納されるよう構成してもよい。

【0444】

<<ビスB SとホッパH 40の位置（2）>>

図67は、リールユニットR U及びホッパH 40の配置を示す正面図である。図67に示す例では、前述した3つのビスB Sのうち、中央ビスB Sの下方に、ホッパH 40の傾斜面H 64が位置し、右側ビスB Sの下方には、メダル補助タンクH Sが位置する。なお、図67において、図64と同様の構成については、同一の符号を付して示した。

【0445】

右側ビスB Sが衝撃によって脱落した場合には、そのまま下方に向かって自由落下し（

10

20

30

40

50

矢印 2 A)、そのまま(傾斜面 H 6 4 に接触せずに)、メダル補助タンク H S に収納される。

【0446】

中央ビス B S が衝撃によって脱落した場合には、まず、下方に向かって自由落下する(矢印 3 A)。落下した中央ビス B S は、傾斜面 H 6 4 に達し、中央ビス B S の自重によって、傾斜面 H 6 4 に案内されながら傾斜面 H 6 4 を転動し傾斜面 H 6 4 に沿って移動する(矢印 3 B)。中央ビス B S が、排出口 H 6 6 に達すると、メダル補助タンク H S に向かって自由落下し(矢印 3 C)、メダル補助タンク H S に収納される。

【0447】

脱落した右側ビス B S や中央ビス B S が、ホッパ H 4 0 に進入することを未然に防止し、脱落したビス B S によってディスク H 5 0 の回転動作を妨げたりディスク H 5 0 を破損させたりすることを防ぎ、ホッパ H 4 0 を安定的に動作させることができる。

【0448】

なお、前述した例では、右側ビス B S 及び中央ビス B S を対象にしたが、左側ビス B S も、ホッパ H 4 0 の傾斜面 H 6 4 の上方に位置するように、ホッパ H 4 0 及びリールユニット R U を位置づけるようにしてもよい。いずれのビス B S が脱落した場合でも、脱落したビス B S をメダル補助タンク H S に案内することができる。

【0449】

前述したように、排出案内部 H 6 2 の傾斜面 H 6 4 の奥行き側に、傾斜面 H 6 4 の長手方向に沿って、上方向に向かって突出する突出壁 H 5 8 を形成するのが好ましい。突出壁 H 5 8 を設けたことにより、脱落して傾斜面 H 6 4 に載ったビス B S もホッパ底部 H 5 2 に落下することを防止することができる。突出壁 H 5 8 の高さは、ビス B S が傾斜面 H 6 4 に落下したときに跳ね返る高さ以上である。ビス B S が、ホッパ底部 H 5 2 に落下しないようにし、ビス B S がディスク H 5 0 の動作を妨げたり故障させたりすることを防止することができる。

【0450】

このように、前扉 D U の開閉による振動等により、リールユニット R U を取り付けるためのビス B S が脱着してしまった場合にも、当該脱着したビス B S がホッパ H 4 0 内に侵入せずに、メダル補助タンク H S に落下するよう構成することによって、遊技場の管理者は脱着したビス B S を容易に回収することができる。

【0451】

<<ホッパ H 4 0 0>>

図 6 7 に示す例では、右側ビス B S が落下したときには、ホッパ H 4 0 の外側(遊技者から見て右側側壁 H 4 8 の右側)を通過して(矢印 2 A)メダル補助タンク H S に収納される。落下した右側ビス B S を、ホッパ H 4 0 の内側を通過させずに、メダル補助タンク H S に収納させる構成とすることで、図 6 4 に示したホッパ H 4 0 と共用することができる。

【0452】

一方、図 6 7 の破線で示すように、右側側壁 H 4 8 を右側に延伸させた構造(右側側壁 H 4 8 0)のホッパ H 4 0 0 を用いてもよい。ホッパ H 4 0 0 には、右側側壁 H 4 8 0 の近くの底部に、底部開口 H 4 1 0 が形成されており、右側ビス B S が落下したときには、ホッパ H 4 0 0 の内部を通過し、さらに底部開口 H 4 1 0 を介して、メダル補助タンク H S に収納される。このように、底部開口 H 4 1 0 を介することで、落下した右側ビス B S をホッパ H 4 0 内に侵入させずに、的確にメダル補助タンク H S に案内することができる。

【0453】

<<延出部 R U 5 0>>

前述した例では、ビス B S が、脱落した場合には、そのまま下方のメダル補助タンク H S に向かって自由落下するものであった。これに対して、図 6 5 の破線で示すように、リールユニット R U や台座部 B U の下部に延出部 E N を設けてもよい。延出部 E N を設けることで、ビス B S が、脱落した場合でも、直ちに落下せず、一旦、延出部 E N によって案

10

20

30

40

50

内した後に、メダル補助タンクHSに落下させることができる。このように、延出部ENによって、ビスBSが取り付けられる位置と、メダル補助タンクHSの位置との整合を図ることができる、メダル補助タンクHSを配置する位置の自由度を高めることができる。

【0454】

<<メダル補助タンクHSの構成>>

<満杯検知電極用貫通孔HS20>

図68に示すように、メダル補助タンクHSには、奥側の面に少なくとも2つの満杯検知電極用貫通孔HS20が形成されている。また、裏箱の背面の下部には、2本の満杯検知電極DEと、導通検出基板CC（図65参照）とが設けられている。2本の満杯検知電極DEは、長尺な形状を有し、互いに平行にかつ水平に延在し、前方に向かって突出するように配置されている。メダル補助タンクHSの2つの満杯検知電極用貫通孔HS20は、2本の満杯検知電極DEに対応して形成されている。メダル補助タンクHSを裏箱の底部に配置すると、2本の満杯検知電極DEは、対応する満杯検知電極用貫通孔HS20を通過して、メダル補助タンクHSの内側に向かって突出する。

【0455】

メダル補助タンクHSにメダルが貯留されていくに従って、貯留されている遊技メダルの最上部分UL（図69（c）参照）は、徐々に上昇して2本の満杯検知電極DEに近づいていく。なお、図69（c）は、メダル補助タンクHSに遊技メダルが貯留されている状態を示す断面図である。図69（c）に示した最上部分ULの線は、メダル補助タンクHSに貯留された遊技メダルのうち最上部分ULに位置する遊技メダルの輪郭を結んだ線（例えば、包絡線など）である（簡便のため、最上部分ULを滑らかな曲線にて図示している）。メダル補助タンクHSに貯留されている遊技メダルが2本の満杯検知電極DEに接触し、複数のメダルを介して2本の満杯検知電極DEが導通すると、2本の満杯検知電極DEの間に電気回路が形成される。電気回路の形成により、導通検出基板CCは、2本の満杯検知電極DEの間で導通したことを示す信号を出力する。このようにすることで、2本の満杯検知電極DEの位置まで遊技メダルが貯留された場合に、メダル満杯エラーを検出することができるよう構成されている。

【0456】

なお、満杯検知電極DEの数は、2本だけでなく、3本以上設けてもよい。例えば、3本設ける場合には、前述した2本の満杯検知電極に加えて、当該2本の満杯検知電極の下方に1本の満杯検知電極を新たに設け、当該新たに設けた1本の満杯検知電極と、前述した2本の満杯検知電極のいずれか1本とが導通することによりメダル満杯エラーを検出することができるよう構成することができる、そのように構成することにより、メダル補助タンクHSに遊技メダルが均等に貯留されていない場合（例えば、メダル補助タンクHSの右側に偏って遊技メダルが貯留されている場合）においても、メダル満杯エラーを検出することができることとなる。

【0457】

<<ビスBSの素材及びメダルの素材>>

ビスBSの素材は、磁着可能で、かつ、導通可能なものである。例えば、鉄鋼材によって形成されている。また、メダルの素材は、磁着不可で、かつ、導通可能なものである。例えば、真鍮にメッキをしたものや、ステンレスによって形成されている。このように構成することにより、メダル補助タンクHSにビスBSが落下した場合においても、磁石等を用いることにより、簡便にメダル補助タンクHSからビスBSを取り出せることとなる。

【0458】

<<ビスBSの全長BLと2本の満杯検知電極DEの間の距離ELとの関係>>

前述した左側ビスBS、中央ビスBS及び右側ビスBSは、リールユニットRUを台座部BUに取り付けるために用いられる。図69（b）は、ビスBSの全体を示す正面図である。このビスBSは、長手方向の全長BL（図69（b）参照）が、2本の満杯検知電極DEの間の距離EL（図69（a）参照）よりも短いものを用いる（ビスBSの全長BL<2本の満杯検知電極DEの間の距離EL）。このようにすることで、ビスBS（例え

ば、右側ビスBS)が脱落して、メダル補助タンクHSに入り込んだ場合であっても満杯検知電極DEの間よりも短いため、ビスBS単独で2本の満杯検知電極DEと導通することはない(ビスBSが2本の満杯検知電極DEに引っかかることがない)。なお、ビスBSの全長BLは、頭部の厚み(長さ)と呼び長さとの和である。また、図69(a)は、メダル補助タンクHSの内部に満杯検知電極DEが突出した状態を示すメダル補助タンクHSの奥側部分の平面図である。

【0459】

<<ビスBSの座面の長さHRと満杯検知電極DEの直径EDとの関係>>

ビスBSの座面の径方向の長さHR(図69(b)参照)は、満杯検知電極DEの直径ED(図69(a)参照)よりも短い(ビスBSの座面の径方向の長さ $HR < \text{満杯検知電極DEの直径ED}$)。このようにすることで、ビスBSが脱落して、メダル補助タンクHSに入り込んだ場合であっても、ビスBSの頭部が、一方の満杯検知電極DEに掛止されることがなく、ビスBSが満杯検知電極DEと接触した場合であっても直ちに離脱することができ、ビスBS単独で偶然に導通することはない。

【0460】

特に、図69(c)に示すように、2本の満杯検知電極DEのうちの一方の満杯検知電極DE(例えば、図69(c)の右側の満杯検知電極DE)が既に貯留されているメダルと接触している状態(最上部分UL)となっており、他方の満杯検知電極DE(例えば、図69(c)の左側の満杯検知電極DE)とビスBSが一時的に接触するような場合が生じたとしても、ビスBSが満杯検知電極DEに掛止されることはなく、直ちにビスBSは満杯検知電極DEから離脱することができ(図69(c)の矢印F参照)、ビスBSを介して導通回路が形成されることはなく、メダル補助タンクHSの満杯状態を誤判断されることはない。

【0461】

なお、本例として、リールユニットRUとして、3つのリールの全てを収納する一体型ユニットである場合について説明したが、3つのリールの各々を別個に収納する別体型ユニットである場合でも、ビスBSによって台座部BUに着脱可能に取り付けられ、ビスBSが外れる可能性は同様に生ずる。このため、メダル補助タンクHSやビスBSなどの構成を同様に採用することができる。

【0462】

<<リール帯の構成>>

図70(a)は、リール帯MOの全体を示す正面図である。図70(b)は、リール帯MOを湾曲させた状態を示す斜視図である。図70(c)は、リール帯MOの切れ目M59の近くを拡大して示した拡大正面図である。図70(d)は、「白セブン」図柄の近くを拡大して示した拡大正面図である。なお、「白セブン」図柄はボーナス図柄であり、有効ライン上に「白セブン・白セブン・白セブン」が停止表示することによりBBが開始されることとなる。リール帯MOは、薄い板状の長尺な形状(帯状)を有する。前述したように、リール帯MOには、長手方向に沿って、複数の図柄が描かれている。リール帯MOは、可撓性を有し、湾曲させることができる。また、透光性を有し、回胴バックライトから発せられた光によって背面から図柄を照明することができる。

【0463】

リール帯MOの長手方向において第1の端部M55と第2の端部M57とを有する。第1の端部M55と第2の端部M57とが互いに向かい合うように湾曲させて、リール枠MWに取り付けることで環状(円筒状)のリールM50を形成する。リール枠MWは、主に、2本の同じ大きさの環状のフレームからなり、2本のフレームは、プラスチックなどの樹脂によって形成されて軽量化が図られている。2本のフレームは、互いに平行に、かつ双方の中心が同一の回転軸に位置するように配置されている。また、2本のフレームの間隔は、リール帯MOの幅と略同じになるように配置されている。2本のフレームの外周に沿って、2本のフレームの間にリール帯MOを貼付することで、リールM50を形成することができる。

【0464】

<重畳部分M58及び切れ目M59>

リール帯MOは、リール帯MOの長手方向の長さがリール枠MWの全周の長さよりも若干長く形成されている。このため、リール帯MOをリール枠MWに取り付けたときには、第1の端部M55及び第2の端部M57の近くでリール帯MOの一部が重なる部分（重畳部分M58）が生ずる。このようにすることで、周方向（リール帯MOの長手方向）に沿って間隙が生ずることなく、リール枠MWの全周に亘ってリール帯MOを取り付けることができる。また、リール帯MOをリール枠MWに取り付けたときには、リール帯MOの一部が重なり、第1の端部M55によって切れ目M59が形成される。

【0465】

図70（c）に示すように、第2の端部M57の上側にリール帯MOが貼り付けられて、第1の端部M55によって切れ目M59が形成される。尚、このようにリール帯MOをリール枠MWに取り付ける場合には、まず、リール帯MOを貼り始める際に、第2の端部M57からリール枠MWに貼り始め、その後、リール枠MWをリールM50の回転方向と同じ向きに徐々に回転させながら、リール帯MOを第2の端部M57から第1の端部M55に向かってリール枠MWの一周に沿って貼っていき、最後に、第2の端部M57の上側にリール帯MOを貼って、第1の端部M55まで貼り終わる。このような順序でリール帯MOを貼った場合には、第1の端部M55は、リールM50の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わることとなり、リール帯MOの上に第1の端部M55が重なった状態となる。

【0466】

一方、リール帯MOを第1の端部M55からリール枠MWに貼り始め、その後、リール枠MWをリールM50の回転方向と逆向きに徐々に回転させながら、リール帯MOを第1の端部M55から第2の端部M57に向かってリール枠MWの一周に沿って貼っていき、最後に、第1の端部M55の上側にリール帯MOを貼って、第2の端部M57まで貼り終わる。このような順序でリール帯MOを貼った場合には、第2の端部M57は、リールM50の回転方向と同じ向きに向かって貼り終わることとなり、リール帯MOの上に第2の端部M57が重なった状態となる。

【0467】

ここで、リール帯MOを第1の端部M55からリール枠MWに貼り始め、その後第2の端部M57をリールM50の回転方向と同じ向きに向かって貼り終わり、リール帯MOの上に第2の端部M57が重なった状態となった場合においては、遊技を実行してリールM50が回転したときに、第2の端部M57の断面に空気が接触することで（空気抵抗が大きく）、第2の端部M57とその下側のリール帯MOとの間に空気が入り込みやすくなり、第2の端部M57近傍のリール帯MOが徐々に剥がれやすい状態となる。

【0468】

これに対して、リール帯MOを第2の端部M57からリール枠MWに貼り始め、その後第1の端部M55をリールM50の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わり、リール帯MOの上に第1の端部M55が重なった状態となった場合においては、遊技を実行してリールM50が回転したときに、前述したリール帯MOの上に第2の端部M57が重なった状態と比較して、第1の端部M55の断面に空気が接触しにくく（空気抵抗が小さく）、第1の端部M55とその下側のリール帯MOとの間には空気が入り込みにくく、第1の端部M55近傍のリール帯MOが剥がれにくい状態となる。

【0469】

以上から、リール帯MOをリール枠MWに貼る際には、リール帯MOを第2の端部M57からリール枠MWに貼り始め、その後第1の端部M55をリールM50の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わり、リール帯MOの上に第1の端部M55が重なった状態とすることが好適である。

【0470】

<各種の誤差>

このように、リール帯MOをリール枠MWに取り付けたときには、第1の端部M55と

10

20

30

40

50

第2の端部M57との間に重畳部分M58が形成され、第1の端部M55又は第2の端部M57のいずれかの端部によって切れ目M59が形成される。前述したリール枠MWは、プラスチックなどの樹脂で形成されているため、成形の際に誤差が生ずる場合がある。また、リール枠MWを組み立てる際に変形して誤差が生ずる場合もある。さらに、リール帯MOは、可撓性を有するため、リール帯MOをリール枠MWに取り付ける際に、リール帯MOに歪みなどが生じたままの状態に取り付けられたり、リール枠MWの大きさ（外周）が設計値とは若干異なる状態に取り付けられる場合もある。重畳部分M58の下側のリール帯MOに大きい図柄（例えば、「白セブン」）が位置するよう構成した場合には、これらの各種の誤差のために、リール帯MOの取り付け位置が、所望している位置からずれた場合に、当該大きい図柄に、重畳部分M58の上側のリール帯MOが重なることで、上側のリール帯MOによって、当該大きい図柄が覆われてしまうことも想定される。

10

【0471】

また、遊技者は、遊技状態に応じて、ボーナス図柄を狙って目押しをすることがあり、ボーナス図柄を切れ目M59の近くに配置した場合には、ボーナス図柄を狙って目押しをするときや、ボーナス図柄を停止させたときなどには、ボーナス図柄を視認する際に切れ目M59も視認させてしまう可能性がある。前述したような各種の誤差が生じていた場合には、図柄だけでなく、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなども遊技者に視認させてしまうことも想定される。ボーナス図柄が図柄組み合わせとして停止表示した場合には、遊技者にとって高利益となる図柄組み合わせであるため、遊技者は喜びと共にボーナス図柄に注目することとなるが、その場合に切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなどを視認してしまうと、ボーナス図柄となる図柄組み合わせが停止表示された喜びが減少してしまう可能性がある。

20

【0472】

<ボーナス図柄の場合>

このようなことを防止するために、切れ目M59に最も近い位置には、ボーナス図柄などの最も大きい図柄よりも小さい図柄が配置される。具体的には、図柄の長手方向（リール帯MOの長手方向）の長さが最も長い図柄（ボーナス図柄など）の長手方向の長さをLLとした場合に、長手方向の長さがLLよりも短い図柄（長手方向の長さSL）を、第1の端部M55と第2の端部M57との双方に最も近い位置に配置する。

【0473】

30

このように、長手方向の長さが短い図柄を第1の端部M55及び第2の端部M57に最も近い位置に配置することで、各種の誤差が生じた場合であっても、これらの図柄は、重畳部分M58（切れ目M59）から離隔した位置に配置することができ、リール帯MOによって図柄が覆われることを防止することができる。さらに、前述した各種の誤差が生じていた場合であっても、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなどを遊技者に視認させることも防止することができる。尚、同図においては、ベル図柄（ベルに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）の長手方向の長さとしてSLとして図示しているが、ボーナス図柄（白セブン）の長手方向の長さであるLLよりも短ければ、ベル図柄の長手方向の長さとしてチェリー図柄の長手方向の長さを相違させても問題ない。また、切れ目M59の近傍に配置する図柄は、ベル図柄とチェリー図柄のみには限定されず、ボーナス図柄でなければよく、例えば、再遊技図柄（再遊技に対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）やスイカ図柄（スイカに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）を切れ目M59の近傍に配置するよう構成してもよい。また、本例においては、ボーナス図柄（白セブン）の長手方向の長さとして、切れ目M59近傍に位置する図柄（例えば、ベル図柄）の長手方向の長さを比較したが、これには限定されず、ボーナス図柄（白セブン）の短手方向の長さが、切れ目M59近傍に位置する図柄（例えば、ベル図柄）の短手方向の長さよりも長くなるよう構成してもよい。

40

【0474】

前述した例では、図柄の長手方向の長さが最も長い図柄（ボーナス図柄など）の長手方

50

向の長さを L_L と、長手方向の長さが L_L よりも短い図柄の長手方向の長さ S_L との比較で図柄の配置を決定したが、短手方向（リール帯 MO の長手方向に対して垂直な方向）の長さを L_T と、短手方向の長さが L_T よりも短い図柄の短手方向の長さ S_T との比較で図柄の配置を決定してもよい。

【0475】

前述した長手方向の長さ L_L 及び S_L は、長手方向に沿って上側に最も突出した図柄の部分と下側に最も突出した図柄の部分との差の長さである。同様に、短手方向の長さ L_T 及び S_T は、短手方向に沿って上側に最も突出した図柄の部分と下側に最も突出した図柄の部分との差の長さである。

【0476】

＜小役図柄の場合＞

さらに、ボーナス図柄のほかに、スイカ図柄やチェリー図柄等、当選していても停止ボタンの操作タイミングによっては有効ラインに停止表示しない図柄、換言すると、最大すべりコマ数以上に離れて配置されている箇所が少なくとも1か所以上存在する図柄（レア役に対応する図柄、取りこぼしが発生し得る図柄、等と称することがある）も目押しの対象になる図柄となり、遊技者が視認しようとする図柄である。また、レア役に当選したゲームにて、停止ボタンを操作する前に当該レア役への当選を報知しない場合があり、そのような場合においても遊技者はレア役を入賞させたいため、最もレア役を取得しやすい（最も遊技者にとって高利益となる）停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することが多い。尚、入賞した場合に1枚等少ない払出枚数となる入賞役を多数有している遊技機も存在し、そのような場合には、最も遊技者にとって高利益となる停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することが多い。尚、最も遊技者にとって高利益となる停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することを、最適遊技方法と称することがある。

【0477】

ここで、図71を参照して、最適遊技方法にて遊技を実行する際の切れ目 $M59$ との関係の一例を以下に詳述する。尚、図71に例示する遊技機においては、有効ラインは、左リール上段・中リール上段・右リール上段（上段一直線）と、左リール中段・中リール中段・右リール中段（中段一直線）と、左リール下段・中リール下段・右リール下段（下段一直線）と、左リール上段・中リール中段・右リール下段（右下がり一直線）と、左リール下段・中リール中段・右リール上段（右上がり一直線）と、の5ラインであり、規定数を3枚として構成している。また、レア役として、スイカ役とチェリー役とを有しており、スイカ役が入賞する場合には有効ライン上に「スイカ・スイカ・スイカ」が一直線に停止表示し、チェリー役が入賞する場合には有効ライン上に「チェリー・any・any」（anyはいずれの図柄でもよい旨を示している）が一直線に停止表示するよう構成されている。また、スイカ図柄とチェリー図柄とはいずれもレア役であるので、最大すべりコマ数以上に離れて配置されている箇所が少なくとも1か所以上存在する図柄となっている。

【0478】

図71は、リール帯 MO の一部を拡大して示した拡大正面図である。尚、同図においては、左リールについてのみ例示している。図71に示す例では、リール帯 MO に、スイカ、ベル、リプレイ、BAR、チェリーの順に配置され、かつ、これらの図柄は、第1の端部 $M55$ や第2の端部 $M57$ から離れた位置に配置されている。遊技者は、レア役が当選した場合に、当該レア役の当選を察知し易く、且つ、当該レア役を入賞させ易いリール上の位置を狙って停止ボタンを操作する場合が多く、レア役であるスイカ役又はチェリー役に当選した場合に、前述した最適遊技方法にて遊技することで当該レア役を入賞させることができることとなる。具体的には、当該レア役を入賞させることができる停止ボタンの操作タイミングとして、チェリー図柄が上段に位置しているタイミングからチェリー図柄が下段に位置しているタイミングまでの3コマの間に停止ボタンを操作することによって、スイカ役とチェリー役のいずれに当選した場合も入賞させることができる。このような操作タイミング（最適遊技方法）で停止ボタンを操作した場合には、チェリー図柄が上段

10

20

30

40

50

～スイカ図柄が下段までの9コマの範囲が停止表示され得る範囲となっており、同図に示すように、当該9コマのいずれの範囲が停止表示された場合においても（9通りの停止表示態様のいずれとなっても）、第1の端部M55や第2の端部M57から離れた位置に配置されており（スイカの2コマ上に配置されている図柄の近傍に切れ目M59はなく、チェリーの2コマ下に配置されている図柄の近傍にも切れ目M59はない）、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなどを遊技者に視認させることを防止することができる。

【0479】

同図に示すように、前記レア役を入賞させ易いリール上の位置を狙って停止ボタンを操作した場合に停止表示し得る図柄を、第1の端部M55や第2の端部M57の近傍に設けないよう構成することにより、リールにおける頻繁に停止表示される位置に第1の端部M55や第2の端部M57が位置しないよう構成することができ、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれなどが生じている場合にも、切れ目M59のずれや図柄の位置のずれが遊技者に視認され難くなるよう構成することができる。

【0480】

尚、本例におけるリールの1周分のステップ数は336ステップとなっており、1つのリールに配置されている図柄数は20図柄（20コマ）となっている。ここで、 $336 \div 20 = 16$ 余り16となっているため、20コマ（図柄）の振り分けとして、17ステップのコマ（図柄）が16個と16ステップのコマ（図柄）が4個とで1つのリールは構成されている。また、切れ目M59はできるだけ遊技者に視認されないよう構成した方が、見栄えが良く好適であるため、切れ目M59と隣接しているコマ（図柄）は、相対的にステップ数の少ない16ステップとすることが好適である。

【0481】

尚、本例における回胴式遊技機の構成として、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がなく、データ化された擬似的な遊技媒体を用いて遊技進行が可能とするよう構成してもよい。また、そのように構成した場合、実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がない分だけ、回胴式遊技機内部への不正アクセスの防止効果を上げたり（例えば、遊技メダルの投入開口部や払出開口部を有さない、前面扉と裏箱とが一体化されている等により、異物が挿入される間隙を封鎖する）、不正な遊技メダルが使用される危険性を低下させたり、といった不正行為（いわゆるゴト行為）に対するセキュリティ性も向上させるよう構成することができる（封入式の回胴式遊技機と称することがある）。尚、封入式の回胴式遊技機の構成は、前述したいずれの実施形態（又は構成）にも適用可能であることを補足しておく。尚、前記クレジット及びクレジット数表示装置D200を有していないよう構成してもよく、例えば、前記クレジット及び総得点（合計の得点）を1つの総得点として纏めて、主制御基板M、払出制御基板H（遊技価値制御基板、遊技価値制御手段とも称することがある）、又はその他の基板にて、当該総得点の増減処理や表示処理を実行してもよい。

【0482】

また、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルに相当し、封入式の回胴式遊技機で遊技を行うために用いられる擬似的な遊技媒体として「得点」を有するよう構成してもよい。なお、「得点」を「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」と称することもある。物理的に実在する実体的な遊技メダルは、遊技者が直接に手にして取り扱うことができる。これに対して、封入式の回胴式遊技機では、遊技者が実体的な遊技メダルを直接に扱うことなく遊技を進めることができる。得点は、実体的な遊技メダルではなく、主制御基板等のCPUが演算処理できるようにデータ化された擬似的な遊技媒体である。また、「クレジット」とは、得点のうち、ベット可能な状態又は精算可能な状態に一時的に貯留するための得点であり、主に主制御基板Mで管理されるデータである。また、「総得点」とは、封入式の回胴式遊技機に投入し得るすべての得点であり、主制御基板や払出制御基板にて管理されるデータとしてもよい。「総得点」は、実体的な遊技メダルを用いる一般的な回胴式遊技機のメダル受け皿に載せられている遊技メダルの数に相当する。尚、封入式の回胴式遊技機の構成を前述した実施形態に適

用する場合には、本明細書内において「遊技メダル」と称しているものを、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」等として扱うことは何等问题なく、適宜、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」として称することに何ら問題無い。尚、「クレジット」を有していなくてもよい。また、クレジット数表示装置を、総得点表示装置として置き換えることも問題ない。

【0483】

(第2実施形態)

尚、本実施形態においては、遊技者に有利なATに関する状態としてAT中状態等を有するよう構成し、AT中状態（いわゆるAT）では押し順ナビを実行することにより、遊技者に有利な状態を設けると共に、遊技の興趣性を向上したが、ATを実行可能な遊技機の構成としては、本実施形態の構成には限定されない。そこで、本実施形態の構成とは異なるATを実行可能な回胴式遊技機の構成を第2実施形態として、以下、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【0484】

はじめに、図72は、第2実施形態における、図16のステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。同図における本実施形態との相違点は、ステップ4100（第2）及びステップ4200（第2）であり、即ち、ステップ1450で、前述した条件装置番号管理処理を実行した後、ステップ4100（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、回転開始時フリーズ実行判定処理を実行し、ステップ1550に移行する。

【0485】

また、ステップ1750で、前述したAT中状態開始制御処理を実行した後、ステップ4200（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する停止時フリーズ実行判定処理を実行し、ステップ3500に移行する。詳細は後述することとなるが、第2実施形態においては、リールの回転開始時（スタートレバーD50操作時）と、リールの停止時（最終リールの停止時、第3リールの停止時）にフリーズ（所定時間リールが回転開始しない、所定時間次の遊技に係るベット操作が実行できない）が発生し得るよう構成されている。

【0486】

次に、図73は、第2実施形態における、図72のステップ4100（第2）のサブルーチンに係る、回転開始時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ4102で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームからATに関する状態が新たに「AT中状態」となったか否かを判定する。ここで、「新たにAT中状態となった」とは、AT抽選に当選した後、初めてATに関する状態が「AT中状態」となった場合（AT初当たりとも称することがある）であり、一例としては、（1）「高確率状態」にてBBに当選する→「有利BB内部中状態」に移行→BB図柄（ボーナス図柄）が停止表示し、「有利BB状態」に移行→BBが終了し、新たに「AT中状態」に移行、（2）「高確率状態」にてチェリーに当選した場合に1/2でAT抽選に当選する、且つAT抽選に当選した後は前兆状態（AT抽選に当選しているか否かに係る期待感を遊技者に抱かせるためのATに関する状態であり、チェリーの当選に係るAT抽選に当選しなかった場合においても、「前兆状態」と同様の演出態様（背景演出等）である「ガセ前兆状態」を有するよう構成してもよい）に移行するよう構成した場合においては、「高確率状態」にてチェリーに当選し、チェリーの当選に基づくAT抽選に当選したため、「前兆状態」に移行する→「前兆状態」の終了条件となる所定ゲーム数が実行されたため、新たに「AT中状態」に移行する、等の遊技状態遷移が「新たにAT中状態となった」に該当することとなる。一方、「新たにAT中状態となった」に該当しない場合の一例としては、（1）「AT中状態」に滞在している→ATカウンタ値が0となったため「AT継続バトル状態」（「AT中状態」に再度移行する（連荘する）可能性がある状態）に移行する→再度「AT中状態」に移行する、（2）「AT中状態」にてBBに当選する→「有利BB内部中状態」に移

10

20

30

40

50

行→B B図柄（ボーナス図柄）が停止表示し、「有利B B状態」に移行→B Bが終了し、再度「A T中状態」に移行、等の遊技状態遷移は「新たにA T中状態となった」に該当しないこととなる。

【0487】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ4102でYesの場合、ステップ4104で、主制御基板MのCPUMCは、A T開始フリーズ実行フラグ（オンとなることでリール回転開始時にフリーズが実行されることとなるフラグ）をオンにする。次に、ステップ4106で、主制御基板MのCPUMCは、A T開始フリーズ実行コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、当該コマンドを副制御基板S側が受信することにより、副制御基板S側にて、A T開始演出が実行されることとなる）をセットし、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ4102でNoの場合にも、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、同図にて例示しているフリーズはあくまで一例であり、様々な種類（実行条件や実行時間）のフリーズを有するよう構成しても問題ない。

【0488】

次に、図74は、第2実施形態における、図72のステップ1550のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ1568（第2）～ステップ1574（第2）であり、即ち、ステップ1568（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、A T開始フリーズ実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1568（第2）でYesの場合、ステップ1570（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、A T開始フリーズ実行フラグをオフにする。次に、ステップ1572（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行タイマ（デクリメントタイマであり、新たに「A T中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間と「A T中状態」が終了する際に実行されるフリーズの実行時間とを計測するためのタイマ）に、開始時フリーズ実行時間（本例では、5秒であり、新たに「A T中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間）をセットして当該タイマをスタートし、ステップ1574（第2）に移行する。次に、ステップ1574（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行タイマのタイマ値が0となったか否かを判定する。ステップ1574（第2）でYesの場合には、ステップ1552に移行する。他方、ステップ1574（第2）でNoの場合、「A T中状態」開始時のフリーズの実行時間が経過するまで、ステップ1574（第2）の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ1568（第2）でNoの場合にも、ステップ1552に移行する。

【0489】

このように、第2実施形態においては、新たに「A T中状態」が開始された場合にフリーズ（A T開始時のフリーズと称することがある）が実行されるよう構成されており、詳細は後述することとなるが、フリーズ実行中においては、副制御基板S側にてA T開始演出が実行されることとなる。本例においては、A T開始時のフリーズの実行時間を5秒としたが、当該実行時間は変更しても問題なく、A T開始演出の実行時間に合わせて設定することが好適である。尚、本例においては、後述するA T終了時のフリーズ実行時間は3秒となっており、A T終了時のフリーズ実行時間よりもA T開始時のフリーズ実行時間の方が長時間となるよう構成されている。このように、今後遊技者に有利な状況となるA T開始時のフリーズ実行時間をA T終了時のフリーズ実行時間よりも相対的に長時間とすることにより、遊技者の遊技意欲を高める興趣性の高い遊技機とすることができる。

【0490】

次に、図75は、第2実施形態における、図75のステップ4200（第2）のサブルーチンに係る、停止時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ4202で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームにてA Tカウンタ値が新たに0となったか否かを判定する。「A Tカウンタ値が新たに0となった」とは、「A T中状態」などのA Tカウンタ値が減算していく状況にて、A Tカウンタ値が「1→0」となった場合であり、A Tに関する状態が「通常遊技状態」である状況等の、A Tカウンタ値が常に0である場合は含んでいない。

【0491】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ4202でYesの場合、ステップ4206に移行する。他方、ステップ4202でNoの場合、ステップ4204で、主制御基板MのCPUMCは、当該ゲームにて、有利区間残りゲーム数カウンタ値が新たに0となったか否かを判定する。「有利区間残りゲーム数カウンタ値が新たに0となった」とは、「AT中状態」などの有利区間残りゲーム数カウンタ値が減算していく状況にて、有利区間残りゲーム数カウンタ値が「1→0」となった場合であり、ATに関する状態が「通常遊技状態」である状況等の、有利区間残りゲーム数カウンタ値が常に0である場合は含んでいない。ステップ4204でYesの場合、ステップ4206に移行することとなる。次に、ステップ4206で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行タイマ（デクリメントタイマであり、新たに「AT中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間と「AT中状態」が終了する際に実行されるフリーズの実行時間とを計測するためのタイマ）に、終了時フリーズ実行時間（本例では、3秒であり、「AT中状態」が終了する場合に実行されるフリーズの実行時間）をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ4208で、主制御基板MのCPUMCは、AT終了フリーズ実行コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、当該コマンドを副制御基板S側が受信することにより、副制御基板S側にて、AT終了演出が実行されることとなる）をセットし、ステップ4210に移行する。次に、ステップ4210で、主制御基板MのCPUMCは、フリーズ実行タイマのタイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ4210でYesの場合には、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。他方、ステップ4210でNoの場合、

10

20

【0492】

次に、図76は、第2実施形態における、AT開始演出実行イメージ図である。同図においては、AT開始演出を実行途中で電源断が発生しなかった場合と電源断が発生した場合との一例を詳述することとする。

【0493】

まず、同図における（a）にて、AT開始演出の実行途中で電源断が発生しなかった場合について詳述する。まず、ATに関する状態が新たに「AT中状態」となるゲームに係るスタートレバーD50が操作された（ゲームの開始条件を充足した）ことにより、AT開始演出が実行開始されると共に、フリーズが実行される。また、AT開始演出の演出態様として、演出表示装置S40に「ワープ実行！」と1秒間表示される（AT開始演出の実行中は、常時AT開始演出実行時専用の背景演出が実行される）。尚、本例においては、AT開始演出及びフリーズの実行時間は5秒となっている。その後、フリーズ開始から1秒が経過し、演出表示装置S40にて「ワープ実行！」との表示が消去される。尚、AT開始演出実行時専用の背景演出のみが演出表示装置S40に表示されている状態は3秒間維持することとなる。その後、フリーズの実行開始から4秒経過すると、AT開始演出の演出態様として、演出表示装置S40に「AT50G START!!」と1秒間表示される。その後、フリーズの実行開始から5秒が経過すると、フリーズの実行が終了すると共に、AT開始演出の実行が終了し、リールの回転が開始されることとなる。尚、AT開始演出の実行が終了した場合には、演出表示装置S40の「AT50G START!!」の表示が消去されると共に、AT開始演出実行時専用の背景演出から、AT中状態にて表示可能な背景演出に切り替わることとなる。また、AT中状態の1ゲーム目にて、前述した押し順ナビが実行される場合には、（1）フリーズが実行開始→5秒経過したことによりフリーズが終了→リールが回転開始すると共に演出表示装置S40にて押し順ナビを表示、（2）フリーズが実行開始→5秒経過したことによりフリーズが終了→リールが回転開始→リール駆動状態がリール定速状態になると共に演出表示装置S40にて押し順ナビを表示、のように構成してもよい。このように構成することにより、フリーズの実行によってリールの回転開始タイミングが従来よりも遅いタイミングとなった場合において

30

40

50

も、遊技者が誤って正解の押し順と異なる押し順に対応した停止ボタンを操作してしまう事態を防止することができる。

【0494】

次に、同図における（b）にて、AT開始演出の実行途中で電源断が発生した場合について詳述する。まず、ATに関する状態が新たに「AT中状態」となるゲームに係るスタートレバーD50が操作された（ゲームの開始条件を充足した）ことにより、AT開始演出が実行開始されると共に、フリーズが実行される。また、AT開始演出の演出態様として、演出表示装置S40に「ワープ実行！」と1秒間表示される（AT開始演出の実行中は、常時AT開始演出実行時専用の背景演出が実行される）。尚、本例においては、AT開始演出及びフリーズの実行時間は5秒となっている（電源断中の時間は除く）。その後、フリーズ開始から1秒が経過し、演出表示装置S40にて「ワープ実行！」との表示が消去される。尚、AT開始演出実行時専用の背景演出のみが演出表示装置S40に表示されている状態は3秒間維持することとなる。その後、フリーズの実行開始から2秒経過した時点で、電源断が発生する（例えば、遊技場が停電する）。その後、電源が復帰すると、演出表示装置S40に「AT50G START!!」と3秒間表示されると共に、フリーズが実行されたままとなる。その後、電源断中をのぞいたフリーズの実行開始からの合計の時間が5秒となった場合に、フリーズの実行が終了すると共に、AT開始演出の実行が終了し、リールの回転が開始されることとなる。このように、本例においては、フリーズの実行中（AT開始演出の実行中）に電源断が発生し、その後電源断から復帰した場合においては、フリーズの実行時間は電源断発生前の状態から継続して実行することとなる。一例としては、フリーズの実行時間が5秒である場合において、フリーズの実行開始から1秒後に電源断が発生した場合には、電源復帰後から4秒間フリーズが実行されることとなり、フリーズの実行開始から3秒後に電源断が発生した場合には、電源復帰後から2秒間フリーズが実行されることとなる。

【0495】

また、AT開始演出の実行時間もフリーズの実行時間と同様に、AT開始演出の実行中に電源断が発生し、その後、電源断から復帰した場合においては、AT開始演出の実行時間は電源断発生前の状態から継続して実行することとなる。一方、AT開始演出の演出態様はAT開始演出の実行中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで相違することとなり、具体的には、AT開始演出の実行中に電源断が発生しなかった場合においては、AT開始演出の実行開始から4秒が経過したタイミングにて、「AT50G START!!」と演出表示装置S40に表示される一方、AT開始演出の実行中に電源断が発生した場合においては、電源断の発生タイミングに拘わらず、電源断からの復帰後に、「AT50G START!!」と演出表示装置S40に表示されることとなる。尚、「AT50G START!!」との表示を、AT開始時ゲーム数表示と称することがある。また、同図においては、AT開始時ゲーム数表示として、AT開始時の（AT中状態開始時の）AT残りゲーム数が50ゲームである旨を報知するよう図示しているが、表示態様はこれには限定されず、例えば、AT中状態に移行する直前に実行された「有利BB状態」にてATゲーム数上乘せ抽選を実行可能に構成した場合においては、当該「有利BB状態」におけるATゲーム数上乘せ抽選の当選にて獲得したAT残りゲーム数をAT初期ゲーム数である50ゲームに上乘せしたAT残りゲーム数を、AT開始時ゲーム数表示として演出表示装置S40に表示するよう構成してもよい。一例としては、「有利BB状態」におけるATゲーム数上乘せ抽選によって30ゲームのAT残りゲーム数を獲得した場合には、AT開始時ゲーム数表示として、「AT80G START!!」と表示するよう構成してもよい。尚、同図においては、AT開始演出についてのみ例示したが、AT終了演出についても同様に、AT終了演出の演出態様はAT終了演出の実行中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで相違するよう構成されている（例えば、AT終了演出の実行中に電源断が発生しなかった場合においては、AT終了演出の開始から2秒後に「AT終了 GET○○」と表示される一方、AT終了演出の実行中に電源断が発生した場合においては、電源断の発生タイミングに拘わらず、電源断からの復帰後

10

20

30

40

50

に「ＡＴ終了 ＧＥＴ〇〇」と表示される）。また、ＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出の実行中に表示される演出であり、且つＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生した場合に、電源断復帰後には即時表示される演出であれば、ＡＴ開始時ゲーム数表示には限定されず、遊技者が視認できることで遊技をスムーズに進行できる表示であれば問題ない。

【０４９６】

以上のように構成することにより、第２実施形態に係る遊技機によれば、新たにＡＴ中状態に移行した場合と、ＡＴ中状態が終了する場合とで、フリーズを実行可能に構成すると共に、新たにＡＴ中状態に移行した場合におけるフリーズ実行中にはＡＴ開始演出を実行し、ＡＴ中状態が終了する場合におけるフリーズ実行中にはＡＴ終了演出を実行するよう構成した。このように構成した場合において、ＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生した場合、電源断の復帰後には、ＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出における所定のタイミングから表示される予定の表示を、電源断復帰後に即時に表示するよう構成することによって、フリーズの実行中に意図しない電源断（例えば、遊技場の停電等）が発生した場合においても、ＡＴ残りゲーム数等の、遊技者が遊技の状況を把握するために必要な情報を即座に表示するよう構成することにより、遊技者が遊技の状況を把握できなくなる事態を防止することができる。

【０４９７】

尚、第２実施形態においては、新たにＡＴ中状態に移行した場合と、ＡＴ中状態が終了する場合とで、フリーズを実行可能に構成したが、フリーズの実行態様はこれには限定されず、ＢＢ開始時やＢＢ終了時等に実行し得るよう構成してもよいし、当選した条件装置や滞在している遊技状態に基づいて実行し得るよう構成してもよい。

【０４９８】

尚、上述した本例に係る回胴式遊技機におけるフリーズに関する構成から、フリーズの実行中に電源断が発生しなかった場合のフリーズの実行期間＝Ａ
フリーズの実行中に電源断が発生した場合の、電源断が発生するまでのフリーズの実行期間＝Ｂ
フリーズの実行中に電源断が発生した場合の、電源断が発生した後のフリーズの実行期間＝Ｃ
とした場合、
 $A = B + C$
となるよう構成されている。

【０４９９】

尚、ＡＴ開始演出に係るフリーズが実行終了すると、前述したリール加速処理が実行されることとなる。

【０５００】

<<<本例に適用可能な構成２>>>

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。尚、以下に詳述するいずれの構成も、前述したすべての実施形態に適用可能であり、以下に詳述する１の構成を適用してもよいし、以下に詳述する複数の構成を適用してもよいことを補足しておく。

【０５０１】

<<<ランプユニットの構成>>>

まず、図７７及び図７８を用いて、本例に係る遊技機に適用可能なランプユニット（装飾ランプユニットＤ１５０とＬＥＤランプユニットＳ１０との総称）の点灯に関する構成を詳述する。

【０５０２】

なお、本例におけるランプユニットのＬＥＤは、フルカラーＬＥＤ（複数の点灯色にて点灯可能）であり、副制御基板Ｓによる点灯制御によって１つのＬＥＤ毎に点灯色を設定できるよう構成されている。また、ランプユニットは、遊技機が有する点灯パターン（詳細は後述する）に基づいて点灯するよう構成されており、点灯パターンはＬＥＤ１つずつ

10

20

30

40

50

に対して設定してもよいし、複数のLEDを1つのグループとして当該1つのグループに対して設定してもよい。

【0503】

また、ランプユニット(LED)の点灯制御にはI2C(Integrated Circuit)通信を用いてもよい。I2C通信とは、マスタICから複数のスレーブICに対して、各スレーブICに対応する点灯パターンを送信し、各スレーブICはデータを受け取ったときにACK信号(アクノリッジ信号)を返送する方式であり、各スレーブIC同士が接続されているため、マスタICを起点として順番にデータ(点灯パターン)を送信し、各スレーブICは、各スレーブICに対応するデータを取得してACK信号を返送する。このように構成することによって、高速通信を実行することが可能となる。

10

【0504】

図77は、ランプユニット点灯構成イメージである。同図においては、本例に係る遊技機に適用可能なランプユニットの点灯に関する構成を詳述する。尚、同図に図示する各項目はあくまで一部の抜粋であり、例えば、要素1の欄に図示されている項目は、「赤色」～「色なし」の8個のみには限定されない。まず、図77に示すように、ランプユニットの点灯に関する要素として、要素1～要素6の6種類の要素を有している。

【0505】

<要素1>

要素1は点灯色となっており、「赤色」、「青色」、「緑色」、「白色」、「赤色+緑色」、「青色+緑色」、「青色+白色」、「色なし」の8種類の点灯色を要素1として有している。尚、本例に係るランプユニットは複数のLEDから構成されており、点灯色が「赤色」の場合は、すべてのLEDが赤色にて点灯することを示しており、点灯色が「赤色+青色」の場合は、合計のLEDの個数であるN個のLEDのうち、M個のLEDが赤色にて点灯し、L個のLEDが青色にて点灯することを示している($N=M+L$)。尚、赤色にて点灯するLEDと青色にて点灯するLEDの順序の組み合わせは1通りのみであってもよいし、複数通りであってもよい(複数通り設ける場合には、点灯色として、「赤色+青色1」、「赤色+青色2」のように点灯色を複数設けてもよい)。また、「色なし」は消灯(非点灯)を示しており、常時消灯となる場合に選択される点灯色となっている。尚、前述したように、同図における要素1～要素6を構成する項目の数はあくまで一部の抜粋であり、要素1においては、「赤色+青色+緑色」等、3つ以上の色を組み合わせた点灯色を有するよう構成しても問題ない。

20

30

【0506】

<要素2>

要素2は点灯時間となっており、「0.1秒」、「0.2秒」、「0.3秒」、「1秒」、「3秒」、「常時」、「点灯なし」の7種類の点灯時間を要素2として有している。尚、「常時」は、常時点灯となる場合に選択される点灯時間となっており、「点灯なし」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間となっている。

【0507】

<要素3>

要素3は消灯時間となっており、「0.1秒」、「0.2秒」、「0.3秒」、「1秒」、「3秒」、「常時」、「消灯なし」の7種類の消灯時間を要素3として有している。尚、「常時」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間となっており、「消灯なし」は、常時点灯となる場合に選択される消灯時間となっている。

40

【0508】

<要素4>

要素4は、点灯時間パターンとなっており、点灯時間パターンは、要素2である点灯時間と要素3である消灯時間とを組み合わせ構成されており、「0.1秒点灯→0.1秒消灯」、「0.1秒点灯→0.3秒消灯」、「0.2秒点灯→0.3秒消灯」、「1秒点灯→0.1秒消灯」、「3秒点灯→0.3秒消灯」、「常時点灯」、「常時消灯」の7種

50

類の点灯時間パターンを要素 4 として有している。点灯時間パターンの一例としては、「0.1 秒点灯→0.1 秒消灯」の場合、要素 2 である「0.1 秒」の点灯時間と要素 3 である「0.1 秒」の消灯時間とを組み合わせで構成されている。尚、「常時点灯」は、常時点灯となる場合に選択される点灯時間パターンであり、要素 2 である「常時」の点灯時間と要素 3 である「消灯なし」の消灯時間とを組み合わせで構成されている。また、「常時消灯」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間パターンであり、要素 2 である「点灯なし」の点灯時間と要素 3 である「常時」の消灯時間とを組み合わせで構成されている。

【0509】

<要素 5>

要素 5 は、点灯要素となっており、点灯要素は、要素 1 である点灯色と要素 4 である点灯時間パターンとを組み合わせで構成されている。換言すると、点灯要素は、要素 1 である点灯色と要素 2 である点灯時間と要素 3 である消灯時間とを組み合わせで構成されている。尚、同図においては、説明の都合上、点灯要素の具体的な内容を点灯要素内容とし、点灯要素内容毎に振り分けた識別要素を点灯要素種別として図示している。点灯要素としては、

点灯要素種別 a : 「0.1 秒赤色点灯→0.1 秒消灯」

点灯要素種別 b : 「0.1 秒青色点灯→0.1 秒消灯」

点灯要素種別 c : 「0.1 秒赤色点灯→0.3 秒消灯」

点灯要素種別 d : 「0.1 秒赤色+青色点灯→0.3 秒消灯」

点灯要素種別 e : 「0.2 秒赤色+青色点灯→0.3 秒消灯」

点灯要素種別 f : 「0.2 秒青色+緑色点灯→0.3 秒消灯」

点灯要素種別 g : 「1 秒白色点灯→0.1 秒消灯」

点灯要素種別 h : 「1 秒青色+白色点灯→0.1 秒消灯」

点灯要素種別 i : 「3 秒緑色点灯→0.3 秒消灯」

点灯要素種別 j : 「3 秒青色+緑色点灯→0.3 秒消灯」

点灯要素種別 k : 「常時赤色点灯」

点灯要素種別 l : 「常時青色点灯」

点灯要素種別 m : 「常時緑色点灯」

点灯要素種別 n : 「常時白色点灯」

点灯要素種別 o : 「常時赤色+緑色点灯」

点灯要素種別 p : 「常時青色+緑色点灯」

点灯要素種別 q : 「常時青色+白色点灯」

点灯要素種別 r : 「常時消灯(色なし)」

の 18 種類の点灯要素を要素 5 として有している。点灯要素の一例としては、「0.1 秒赤色点灯→0.1 秒消灯」の場合、要素 1 である「赤色」と要素 4 である「0.1 秒点灯→0.1 秒消灯」の点灯時間パターン(上述したように点灯時間パターンは点灯時間と消灯時間との組み合わせである)とを組み合わせで構成されている。また、「常時赤色+緑色点灯」は、要素 1 である「赤色+緑色」と要素 4 である「常時点灯」とを組み合わせで構成されている。また、「常時消灯(色なし)」は、要素 1 である「色なし」と要素 4 である「常時消灯」とを組み合わせで構成されている。

【0510】

<要素 6>

要素 6 は、点灯パターンとなっており、要素 5 である点灯要素を 1 又は複数組み合わせで構成されている。尚、同図においては、説明の都合上、点灯パターンの具体的な内容を点灯パターン内容とし、点灯パターン内容毎に振り分けた識別要素を点灯パターン種別として図示している。点灯パターンとしては、

パターン 1 : 「a→a→a→a」

パターン 2 : 「b→b→b→b」

パターン 3 : 「a→b→a→b」

パターン４：「 $a \rightarrow a \rightarrow g \rightarrow g$ 」

パターン５：「 $g \rightarrow f \rightarrow j$ 」

パターン６：「 $i \rightarrow h \rightarrow b$ 」

パターン７：「 $g \rightarrow f \rightarrow b$ 」

パターン８：「 $i \rightarrow j \rightarrow g$ 」

パターン９：「 $g \rightarrow g \rightarrow g$ 」

パターン１０：「 k 」

パターン１１：「 l 」

パターン１２：「 m 」

パターン１３：「 n 」

パターン１４：「 o 」

パターン１５：「 p 」

パターン１６：「 q 」

パターン１７：「 r 」

の１７種類の点灯パターンを要素６として有している。点灯パターンの一例としては、パターン１：「 $a \rightarrow a \rightarrow a \rightarrow a$ 」の場合、要素５である「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」を４回繰り返すよう構成されている。また、パターン８「 $i \rightarrow j \rightarrow g$ 」の場合、点灯要素種別 i ：「３秒緑色点灯→０．３秒消灯」と実行した後、点灯要素種別 j ：「３秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」を実行し、点灯要素種別 g ：「１秒白色点灯→０．１秒消灯」を実行するよう構成されている。尚、点灯パターンをさらに組み合わせ、パターン１→パターン４のようにランプユニットを点灯させてもよいし、パターン１→パターン４→パターン１→パターン４→パターン１→・・・のように、「パターン１→パターン４」を、点灯終了条件を充足するまで繰り返し点灯させてもよい。尚、点灯終了条件は、所定のエラー解除等の遊技の状況が変化した場合に充足するよう構成してもよいし、所定時間が経過した場合に充足するよう構成してもよい。

【０５１１】

上記のように、本例に係る遊技機におけるランプユニットは点灯パターンの組み合わせによって点灯するよう構成されており、要素６の点灯パターンは、要素５の点灯要素の組み合わせによって構成されており、要素５の点灯要素は、要素１の点灯色と要素４の点灯時間パターンとの組み合わせによって構成されており、要素４の点灯時間パターンは、要素２の点灯時間と要素３の消灯時間との組み合わせによって構成されている。

【０５１２】

尚、ランプユニットの点灯に係る構成として、要素１～要素６から構成されているよう詳述したが、これには限定されず、要素の数を増減してもよいし、要素１～要素６の内容を変更してもよい（例えば、要素１を点灯輝度にする等）。

【０５１３】

次に、図７８は、状況別報知態様の一例である。同図においては、本例に係る遊技機に適用可能な、ランプユニットの点灯パターン（ランプユニット点灯パターンとも称することがある）、回胴バックライトＳ３０の点灯態様（バックランプ点灯態様とも称することがある）、及びスピーカＳ２０から出力されるサウンド（スピーカのサウンドとも称することがある）に関する遊技の状況毎の構成の一例を詳述する。尚、同図に図示する各項目はあくまで一部の抜粋であり、例えば、ＢＢ実行中に実行される点灯パターンはパターン７の１種類のみには限定されず、ＢＢの種類（ＢＢに係る条件装置の種類）やＢＢに当選した遊技状態によって点灯パターンを相違させてもよいし、１回のＢＢにおいて、複数の点灯パターンを組み合わせた点灯態様（点灯の周期）をＢＢが終了するまで繰り返し実行するよう構成してもよいことを補足しておく。また、エラーについても、一例として、メダル空エラーを例示しているが、エラーの種類によってランプユニットの点灯パターンを相違させてもよい。尚、構成１～構成６のすべてにおいて、通常遊技中（エラー発生中でない、且つ、電源投入直後でない、且つ、待機画面の表示中でない、且つ、設定確認モードでない、且つ、設定変更モードでない、且つボーナス実行中でない状況）において選択

10

20

30

40

50

させ得るランプユニットの点灯パターンは、パターン 2、パターン 5、パターン 6、パターン 7、パターン 8、パターン 9、パターン 11、パターン 15、パターン 16、パターン 17、のいずれか 1 つ又は複数の組み合わせとなるよう構成されている。尚、通常遊技中として、低確率状態や A T 中状態などさまざまな遊技状態を有するよう構成しているため、遊技状態によって選択され得るランプユニットの点灯パターンを相違させてもよい。換言すると、特定の遊技状態では選択されない点灯パターンや特定の遊技状態でのみ選択され得る点灯パターンを有するよう構成してもよい。尚、電源投入時とは、電源投入から所定時間（例えば、1 秒）経過まで（電源投入直後）の状況となっている。

【0514】

<<構成 1>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 10（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：相対的に小さい光量（通常の光量よりも小さい光量）で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン 13（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：電源投入時専用のサウンドを所定時間出力

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 11（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 12（常時緑色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 9（「1 秒白色点灯→0.1 秒消灯」を 3 回繰り返す）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド

<BB 実行中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 7（「1 秒白色点灯→0.1 秒消灯」→「0.2 秒青色+緑色点灯→0.3 秒消灯」→「0.1 秒青色点灯→0.1 秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：BB 実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。尚、電源投入時に実行される演出は、電源断が発生する前に実行されていた演出や電源断発生前の遊技状態によって相違し得るよう構成してもよい。

【0515】

構成 1 のように、メダル空エラー発生時等のエラー発生中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンのみを選択するよう構成し、且つ、点灯パターンを構成する点灯色として、メダル空エラー発生時には赤色が使用される一方、通常遊技中には赤色が使用されないよう構成する（所定の点灯色がエラー発生時にしか選択されないよう構成する）ことにより、遊技者や管理者が、エラーが発生している場合とエラーが発生していない場合とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、電源投入直後と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、電源投入直後と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、通常遊技中にも拘わらずエラーが発生した

10

20

30

40

50

と誤認することがなく、遊技者はストレスなく遊技を進行できると共に、管理者はエラーが発生している遊技機を明確に判別することができることとなる。また、待機画面表示中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、待機画面表示中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、待機画面の表示中において、遊技者が遊技を進行していないにも拘わらず、派手な点灯パターンを使用することによる消費電力を抑制することができる。また、設定確認モード中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、設定確認モード中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、管理者が意図しない設定確認モードを即座に判別することができ、意図しない設定確認モードを迅速に判別することができると共に、設定キースイッチをオフにすることを失念してしまっても察知することができる。また、設定変更モード中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、設定変更モード中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、管理者が意図しない設定変更モードを即座に判別することができ、意図しない設定変更モードを迅速に判別することができる。また、ＢＢ実行中と通常遊技中（ＢＢ実行中でない状態）とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、ＢＢ実行中と通常遊技中（ＢＢ実行中でない状態）とを容易に判別することができ、遊技者や管理者が遊技の状況を明確に判別することができる。

【０５１６】

尚、上述したような、ランプユニットに係るエラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、ＢＢ実行中と通常遊技中との相違点、としては、通常遊技中において使用されない点灯色（要素１）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯時間（要素２）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない消灯時間（要素３）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯時間パターン（要素４）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯要素（要素５）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯パターン（要素６）を有するよう構成してもよい。

【０５１７】

<<構成２>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン１７（常時消灯（色なし））

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン１１（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：待機画面表示中専用のパターンで点灯（点滅）

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

10

20

30

40

50

スピーカのサウンド：出力なし

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<BB実行中>

ランプユニット点灯パターン：パターン7（「1秒白色点灯→0.1秒消灯」→「0.2秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯」→「0.1秒青色点灯→0.1秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：BB実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。

【0518】

<<構成3>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン1（「0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯」を4回繰り返す）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン13（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン5（「1秒白色点灯→0.1秒消灯」→「0.2秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯」→「3秒緑色点灯→0.3秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン10（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

<BB実行中>

ランプユニット点灯パターン：パターン6（「3秒緑色点灯→0.3秒消灯」→「1秒青色+白色点灯→0.1秒消灯」→「0.1秒青色点灯→0.1秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：BB実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。

【0519】

<<構成4>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン14（常時赤色+緑色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

10

20

30

40

50

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 3（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 1（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 3（「0.1 秒赤色点灯→0.1 秒消灯」→「0.1 秒青色点灯→0.1 秒消灯」→「0.1 秒赤色点灯→0.1 秒消灯」→「0.1 秒青色点灯→0.1 秒消灯」）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 3（「0.1 秒赤色点灯→0.1 秒消灯」→「0.1 秒青色点灯→0.1 秒消灯」→「0.1 秒赤色点灯→0.1 秒消灯」→「0.1 秒青色点灯→0.1 秒消灯」）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<BB 実行中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 6（「3 秒緑色点灯→0.3 秒消灯」→「1 秒青色+白色点灯→0.1 秒消灯」→「0.1 秒青色点灯→0.1 秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：BB 実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。尚、メダル空エラー発生中にスピーカから出力する警告音と、設定確認モード中及び設定変更モード中にスピーカから出力する警告音とを同一の警告音とし、警告音とは別に、メダル空エラー発生中には「メダル空エラー発生中です」との音声をスピーカから出力し、設定確認モード中には「設定確認モード中です」とスピーカから出力し、設定変更モード中には「設定変更モード中です」とスピーカから出力するよう構成してもよい。尚、メダル空エラーとは異なるエラーに関しても同様に、警告音と「〇〇エラー中です」の音声とをスピーカから出力するよう構成してもよい。

【0520】

<<構成5>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 3（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 7（常時消灯（点灯なし））

バックランプ点灯態様：点灯→消灯（通常遊技中となった場合に点灯）

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 7（常時消灯（点灯なし））

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン 1 3（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド

10

20

30

40

50

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン13（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド

<BB実行中>

ランプユニット点灯パターン：パターン5（「1秒白色点灯→0.1秒消灯」→「0.2秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯」→「3秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：BB実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。

10

【0521】

<<構成6>>

<メダル空エラー発生中>

ランプユニット点灯パターン：パターン1（「0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯」を4回繰り返す）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

<電源投入時>

ランプユニット点灯パターン：パターン17（常時消灯（点灯なし））

20

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<待機画面表示中>

ランプユニット点灯パターン：パターン11（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：出力なし

<設定確認モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン4（「0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯」→「0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯」→「1秒白色点灯→0.1秒消灯」→「1秒白色点灯→0.1秒消灯」）

30

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド

<設定変更モード中>

ランプユニット点灯パターン：パターン4（「0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯」→「0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯」→「1秒白色点灯→0.1秒消灯」→「1秒白色点灯→0.1秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド

<BB実行中>

ランプユニット点灯パターン：パターン5（「1秒白色点灯→0.1秒消灯」→「0.2秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯」→「3秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯」）

40

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：BB実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。

【0522】

尚、同図においては、構成1～構成6の6種類の構成を例示したが、当該構成はあくまで一例であり、遊技の状況毎のランプユニット点灯パターンやバックランプ点灯態様やスピーカから出力するサウンドを各構成から組み合わせてもよいし、どのように変更してもよい。また、ランプユニットの点灯パターンについては、ランプユニットに係る、エラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示

50

中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、B B 実行中と通常遊技中との相違点、として、前述した要素 1～要素 6（図 7 7 参照）のいずれかを、通常遊技中には選択されないものが選択されるよう構成することが好適である。

【0523】

また、同図においては、エラーとしてメダル空エラーのみを例示しているが、これには限定されず、表示判定エラーやドア開放エラーについても、ランプユニットに係る、エラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、B B 実行中と通常遊技中との相違点、として、前述した要素 1～要素 6（図 7 7 参照）のいずれかを、通常遊技中には選択されないものが選択されるよう構成してもよいし、メダル空エラーと表示判定エラーとで、ランプユニットに係る前述した要素 1～要素 6（図 7 7 参照）のいずれかを相違させる等、発生しているエラーの種類によって、ランプユニットに係る前述した要素 1～要素 6（図 7 7 参照）のいずれかを相違させてもよい。

【0524】

また、再遊技役が停止表示した際には、ランプユニットの点灯態様によって遊技者に再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示したことを報知するよう構成してもよく、具体的には、所定の遊技状態にて実行されたゲームにおいて、再遊技役に当選して再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示した場合にランプユニットが点灯するよう構成し、且つ、要素 1～要素 6 のいずれかを当該ランプユニットの点灯態様には含まれており、再遊技役に当選せずに再遊技役に係る図柄組み合わせとは異なる図柄組み合わせが停止表示した場合におけるランプユニットの点灯態様には含まれないよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者は再遊技役に当選したことを明確に認識することができる。

【0525】

<<<前扉開放と払出に関する構成>>>

次に、図 7 9 を用いて、本例に係る遊技機に適用可能な遊技メダルの払出に関する構成を詳述する。尚、同図に示す、「通常」とは、例えば、「低確率状態」にて入賞 - B（共通ベル）に当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせ（例えば、入賞 0 4）が停止表示して 1 1 枚の遊技メダルを払い出すような場合を示している。また、「扉開放前に払出発生」や「扉開放後に払出発生」についても、入賞 - B（共通ベル）に当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせ（例えば、入賞 0 4）が停止表示する場合を例示している。尚、同図においては、クレジット（クレジット数表示装置 D 2 0 0 に表示されているクレジット数）が上限値（本例では、5 0）である場合について詳述している。

【0526】

<<構成 1>>

<通常の払出の場合>

構成 1 における通常の払出が実行される場合について詳述する。まず、3 つのリールのうち 2 つのリールが停止し、他の 1 つのリールが回転している状況下、第 3 停止ボタンが押下され（第 3 停止ボタンが押下されることを第 3 停止ボタンがオンになると称することがある）、入賞 0 4 が停止表示する。その後、第 3 停止ボタンが非押下中となり（遊技者が第 3 停止ボタンから指を離すこと等によって第 3 停止ボタンが押下中から非押下中となる。尚、第 3 停止ボタンが押下中から非押下中となることを、第 3 停止ボタンがオンからオフとなると称することがある）、入賞 0 4 に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカ S 2 0 から遊技メダルの払出に対応した払出音（同図における音 B）が所定時間出力される。

【0527】

<扉開放前に払出が実行される場合>

次に、構成 1 における扉開放前に払出が実行される場合について詳述する。まず、3 つのリールのうち 2 つのリールが停止し、他の 1 つのリールが回転している状況下、第 3 停

止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンからオフとなり、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音出力開始される。その後、遊技メダルの払出に対応した払出音出力されている状況下、前扉DUが開放され、スピーカS20から前扉DUが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音A）が出力される。即ち、払出音と前扉開放報知音とが同時に出力される。その後、払出音の出力開始から所定時間が経過して払出音の出力が終了すると共に、前扉開放報知音の出力が終了する。尚、前扉DUは開放されたままとなっており、即ち、前扉開放報知音は、前扉DUが開放された場合に出力開始され、その後前扉DUが開放されたままであっても出力開放から特定時間経過することによって出力が終了するよう構成されている。このように構成することによって、管理者が設定確認や設定変更を行うために前扉DUを開放した場合等において、設定確認又は設定変更が終了するまで前扉開放報知音が出力され続けることを防止することがなく、ストレスなく設定確認及び設定変更を行うことができることとなる。尚、同図においては、払出音の出力終了と同時に前扉開放音の出力が終了するよう図示しているが、これには限定されず、払出音の出力終了タイミングと前扉開放音の出力終了タイミングとが異なるタイミングとなっても何ら問題ない。

【0528】

<扉開放後に払出が実行される場合>

次に、構成1における扉開放後に払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンである状況下、前扉DUが開放され、スピーカS20から前扉DUが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音A）が出力される。即ち、第3停止ボタンのオン・オフに拘らず、前扉DUが開放されることによって前扉開放報知音が出力されるよう構成されている。その後、前扉DUが開放されており、且つ前扉開放報知音が出力されている状況下、第3停止ボタンがオンからオフとなり、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音出力開始される。即ち、払出音と前扉開放報知音とが同時に出力される。その後、前扉DUの開放から特定時間が経過し、前扉開放報知音の出力が終了する。その後、払出音の出力開始から所定時間が経過して払出音の出力が終了する。

【0529】

構成1のように、前扉DUの開放に拘らず遊技メダルの払出を実行可能に構成することにより、遊技場の管理者が遊技機に遊技メダルを補給する場合などに前扉DUを閉め忘れてしまった（しっかりと閉まってしない）場合等においても、遊技メダルを正常に払い出すことができ、遊技者に不利益が生じないよう構成することができる。また、前扉開放報知音と払出音とを同時に出力可能に構成することにより、遊技機の状況がリアルタイムで把握できることとなる。尚、上記構成1のように構成する場合には、前扉開放報知音と払出音とを区別し易いような出力態様（音色、音程、テンポ、等）にすることが好適である。

【0530】

<<構成2>>

<通常の払出の場合>

構成2における通常の払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンが押下され（第3停止ボタンが押下されることを第3停止ボタンがオンになると称することがある）、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンが非押下中となり（遊技者が第3停止ボタンから指を離すこと等によって第3停止ボタンが押下中から非押下中となる。尚、第3停止ボタンが押下中から非押下中となることを、第3停止ボタンがオンからオフになると称することがある）、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音（同図における音B）が所定時間出力される。

【0531】

＜扉開放前に払出が実行される場合＞

次に、構成2における扉開放前に払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンからオフとなり、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカS20から遊技メダルの払出に対応した払出音出力開始される。その後、遊技メダルの払出に対応した払出音出力されている状況下、前扉DUが開放され、スピーカS20から前扉DUが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音A）が出力されると共に、払出音の出力が終了する。その後、前扉DUの開放から特定時間経過し、前扉開放報知音の出力が終了する。尚、払出音の出力期間である所定時間は、前扉開放報知音の出力中に終了することとなる。

10

【0532】

＜扉開放後に払出が実行される場合＞

次に、構成2における扉開放後に払出が実行される場合について詳述する。まず、3つのリールのうち2つのリールが停止し、他の1つのリールが回転している状況下、第3停止ボタンがオンとなり、入賞04が停止表示する。その後、第3停止ボタンがオンである状況下、前扉DUが開放され、スピーカS20から前扉DUが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音A）が出力される。即ち、第3停止ボタンのオン・オフに拘らず、前扉DUが開放されることによって前扉開放報知音が出力されるよう構成されている。その後、前扉DUが開放されており、且つ前扉開放報知音が出力されている状況下、第3停止ボタンがオンからオフとなり、入賞04に対応する遊技メダルが払い出されるが、当該払出に対応した払出音は出力されない。その後、遊技メダルの払出が実行されている状況下、前扉DUの開放から特定時間経過し、前扉開放報知音の出力が終了すると共に、入賞04に対応する払出音出力される。その後、入賞04に対応する遊技メダルの払出開始から所定時間経過し、払出音の出力が終了する。

20

【0533】

構成2のように、前扉DUの開放に拘らず遊技メダルの払出を実行可能に構成することにより、遊技場の管理者が遊技機に遊技メダルを補給する場合などに前扉DUを閉め忘れてしまった（しっかりと閉まってしない）場合等においても、遊技メダルを正常に払い出すことができ、遊技者に不利益が生じないよう構成することができる。また、前扉開放報知音と払出音とを同時に出力しないよう構成することにより、前扉開放報知音と払出音との音色が混在することにより、遊技機の状況が判断し難くなる事態を防止することができる。尚、構成2において、前扉開放報知音の出力中においても、払出音を出力するよう構成し、払出音の音量を前扉開放報知音の音量と比較して相対的に小さく（音量0も含む）するよう構成してもよい。

30

【0534】

＜＜その他の構成＞＞

図79に例示した構成を適用した場合、前扉DUの開放中においても、遊技メダルの投入、マックスベットボタン（本例では、ベットボタンD220）の操作、及びベットボタンランプS50（マックスベットランプとも称することがある）や投入可能ランプやベットランプ（1ベットランプ、2ベットランプ、3ベットランプ）の点灯が有効となるよう構成してもよい。即ち、前扉DUの開放中に遊技メダルを投入した場合には、遊技メダルの投入を検出可能であり（ブロックがオンであり）、且つ当該投入が有効（クレジットが増加する、又は遊技メダルがベットされる）となるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音（又はメダル投入音）をスピーカS20から出力するよう構成してもよい（前扉DUが開放していない場合においても、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音は出力可能）し、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音を出力しないよう構成し

40

50

てもよい。

【0535】

<<<電源断と払出に関する構成>>>

本例に係る遊技機に適用可能な、小役入賞時に第3停止を押下したまま電源断した場合の作用を以下に例示する。尚、以下に例示するいずれの構成も、本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。尚、以下に詳述する構成は、クレジットが上限値（例えば、50）である場合、換言すると、小役の入賞により遊技メダルがメダル受け皿D230に払い出される場合を例示している。また、回胴バックライトS30の点滅による演出をバックランプ演出と称することがある。

【0536】

<構成1>

小役（例えば、入賞04の共通ベル）に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第3停止ボタンを押下したまま電源断が発生する（遊技場に停電が発生する等）→第3停止ボタンを押下したまま電源復帰する→電源復帰すると共に前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される
上記の作用となるように構成してもよい。

【0537】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音出力が可能となる一方、上述した構成1のように、第3停止ボタンを押下したまま電源復帰して、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、電源断復帰後にバックランプ演出と払出音の出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かすことがないよう構成することができる。

【0538】

このように構成することにより、遊技者が第3停止を押下している場合に電源断が発生し、即座に電源復帰した場合等においても、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益を生じないようにすることができる。尚、主制御基板M側が制御する所定の操作部材（例えば、スタートレバー、すべての停止ボタン、ベットボタン（マックスベットボタン）、精算ボタン、等）のいずれかが操作されていても、他の所定の操作部材が操作されていなければ、入賞に基づく遊技メダルの払出を実行可能に構成してもよい。例えば、電源断から復帰する場合に、第3停止ボタンとスタートレバーとの双方が操作されている（オンとなっている）場合には、入賞に基づく遊技メダルの払出を実行しないよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、（1）その後、第3停止ボタンを離すかスタートレバーを離すことによって（主制御基板M側が制御する操作部材のうちオンとなっている操作部材が1つのみとなることによって）、入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよいし、（2）その後、第3停止ボタンとスタートレバーとを離すことによって（主制御基板M側が制御する操作部材がすべてオフとなることによって）、入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよい。

【0539】

尚、上記電源断が発生する状況を例示すると、電源スイッチがオンからオフになる、電源を供給するケーブルが断線する、遊技場に停電が発生する、電源を供給するケーブルが差し込み口から抜ける、等が考えられ、いずれの場合にも、上述した構成に適用可能である。

【0540】

<構成2>

小役（例えば、入賞04の共通ベル）に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第3停止ボタンを押下したまま前扉DUを開放（前

10

20

30

40

50

扉ＤＵを開放することでドア開放エラーが発生する）し、電源断が発生する（電源スイッチをオフにする等）→第３停止ボタンを押下したまま電源復帰する（電源スイッチをオンにする等）→第３停止ボタンを押下したまま前扉ＤＵを閉鎖してドア開放エラーを解除する（例えば、ドアキーを鍵穴Ｄ２６０に差し込んで所定の方向に捻る）→ドア開放エラーが解除されると共に、前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される
上記の作用となるように構成してもよい。

【０５４１】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音出力が可能となる一方、上述した構成２のように、第３停止ボタンを押下したままドア開放エラーが解除されて、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、ドア開放エラー解除後にバックランプ演出と払出音出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かすことがないよう構成することができる。

【０５４２】

<構成３>

小役（例えば、入賞０４の共通ベル）に当選したゲームにて、第３停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第３停止ボタンを押下したまま電源断が発生する（遊技場に停電が発生する等）→第３停止ボタンから指を離す（第３停止ボタンをオンからオフにする）→電源復帰する→電源復帰すると共に前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される

上記のように構成してもよい。

【０５４３】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音出力が可能となる一方、上述した構成３のように、第３停止ボタンを押下したまま電源断が発生して、第３停止ボタンを離した後に電源復帰して、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、電源断復帰後にバックランプ演出と払出音出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かせてしまうことがないよう構成することができる。

【０５４４】

尚、上記構成１、構成２又は構成３のように構成した場合には、電源断復帰後の処理として、第３停止ボタンが押下されているか否か（オンであるか否か）を判定する処理（遊技進行制御処理にて実行される処理）を実行する前に、入賞に基づく遊技メダルの払出処理（遊技進行制御処理にて実行される処理）を実行するよう構成してもよい。また、前述したように、小役が入賞となる図柄組み合わせが停止表示した状況にて第３停止ボタンを押したまま電源断が発生し、その後第３停止ボタンを押下したまま電源断から復帰し、その後第３停止ボタンを離すことにより入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよく、そのように構成した場合においては、当該払出に対応する払出音出力とバックランプ演出は実行されないよう構成してもよい（電源断を介せずに入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、払出音出力とバックランプ演出とを実行する）。

【０５４５】

<<設定確認モードと払出に関する構成>>>

本例に係る遊技機に適用可能な、小役入賞時に第３停止を押下したまま設定キースwitchをオンにした場合の作用を以下に例示する。尚、以下に例示するいずれの構成も、本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。尚、以下に詳述する構成は、クレジットが上限値（例えば、５０）である場合、換言すると、小役の入賞により遊

10

20

30

40

50

技メダルがメダル受け皿D 2 3 0に払い出される場合を例示している。また、以下に詳述する構成は、リール停止中であり、且つ電源投入されており、且つ、スタートレバー、すべての停止ボタン、ベットボタン（マックスベットボタン）、精算ボタン、等の主制御基板側にて制御される各種操作部材が操作されていない（オンではない）状況にて、前扉D Uを開放して設定キースイッチをオフからオンにした場合には、設定確認モードに移行可能に構成されている場合を例示している。尚、設定確認モード中においては、演出表示装置S 4 0にて設定確認モード中である旨を報知するよう構成してもよいし、報知しないよう構成してもよい。

【0 5 4 6】

<構成1>

小役（例えば、入賞0 4の共通ベル）に当選したゲームにて、第3停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第3停止ボタンを押下したまま前扉D Uを開放（前扉D Uを開放することでドア開放エラーが発生する）して設定キースイッチをオンにする（設定確認モードには移行しない）→第3停止ボタンを押下したまま前扉D Uを閉鎖してドア開放エラーを解除する（例えば、ドアキーを鍵穴D 2 6 0に差し込んで所定の方向に捻る）→第3停止ボタンを離しても設定確認モードに移行しない

上記のように構成してもよい。

【0 5 4 7】

また、そのように構成した場合には、その後設定キースイッチがオンのまま、ベットが可能であり、ベットされている状況にてスタートレバーを操作することでリールが回転開始可能であり、停止ボタンを操作することによりリールを停止することが可能であるよう（遊技を進行可能に）構成してもよい。また、その後設定キースイッチがオンのままでは、ベットが不可能（遊技メダルの投入も不可能）としてもよいし、ベットは可能であるがスタートレバーを操作してもリールが回転開始しないよう構成してもよい。換言すると、設定キースイッチがオンのままでは、遊技の実行ができないよう構成してもよい。そのように構成した場合には、演出表示装置S 4 0には設定確認モード中である旨の表示は表示されないことを補足しておく。また、設定キースイッチがオンのまま（上記構成1のような作用となった後）、再遊技図柄が停止表示していない状況にて前扉D Uを開放した場合に、設定確認モードに移行し得るよう構成してもよいし、再遊技図柄が停止表示している状況にて前扉D Uを開放した場合に、設定確認モードに移行しないよう構成してもよい。また、前記前扉D Uを開放して設定確認モードに移行した場合においては、設定確認モードである旨を演出表示装置S 4 0にて表示するよう構成してもよい。

【0 5 4 8】

<<<マックスベットランプの点灯に関する構成>>>

次に、図8 0～図8 3を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なマックスベットランプ（ベットボタンランプS 5 0とも称することがある）の点灯に関する作用を詳述する。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示している。尚、マックスベットランプとは、マックスベットボタン内部又は近傍に設けられている、マックスベットボタンの操作が有効である旨を報知する、副制御基板S側又は主制御基板M側にて制御されるランプである。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯（又は点滅）していることをON、マックスベットランプが消灯していることをOFF、1ベットランプD 2 1 1が点灯していることをON、1ベットランプD 2 1 1が消灯していることをOFF、2ベットランプD 2 1 2が点灯していることをON、2ベットランプD 2 1 2が消灯していることをOFF、3ベットランプD 2 1 3が点灯していることをON、3ベットランプD 2 1 3が消灯していることをOFF、スタートランプD 1 8 0が点灯（又は点滅）していることをON、スタートランプD 1 8 0が消灯していることをOFF、と図示している。また、図中では遊技メダルを1枚ずつメダル投入口D 1 7 0から投入する場合（投入受付センサD 1 0 s、第1投入センサD 2 0 s、第2投入センサD 3 0 s等のメダル投入口D 1 7 0に投入された遊技メダルを検出するセンサが遊技メダルを1枚ずつ検出する場合）を例示しているが、ベットボタンとして

10

20

30

40

50

、マックスベットボタンとは異なる、1回の操作（オフ→オン）によって1枚の遊技メダルをベット可能な1ベットボタンや、1回の操作（オフ→オン）によって2枚の遊技メダルをベット可能な2ベットボタンを設けてもよく、そのように構成した場合に、メダル投入口D170への1枚の遊技メダル投入（投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、又は第2投入センサD30sによる1枚の遊技メダルの検出）と同様の作用を、1ベットボタンの1回の押下に適用しても問題ない。

【0549】

<<構成1>>

まず、図80における構成1について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯、3ベットランプD213が点灯すると共に、スタートランプD180が点灯する。

【0550】

構成1のように、マックスベットランプが遊技メダル1枚投入する毎に「消灯→点灯」するよう構成することにより、遊技メダルがメダル投入口D170から遊技機内部に誘導されている期間は、マックスベットボタンの操作が無効となっているため、当該誘導されている期間にてマックスベットランプを消灯させることにより、マックスベットボタンが有効となっている期間を正確に報知することができる。また、マックスベットボタンが有効となっている期間を正確に報知することにより、遊技者は、マックスベットボタンが無効、換言すると、遊技メダルの投入が無効である期間を把握することができるため、当該無効の期間にて遊技メダルを投入してしまい、遊技メダルが正常に投入されない事態を防止することができ、テンポのよい遊技進行が実現可能となる。

【0551】

また、構成1のように、3枚目の遊技メダルが投入されて、マックスベットランプが消灯した後に、3ベットランプD213が点灯するよう構成することにより、3ベットランプD213が点灯しているときにはマックスベットランプが消灯しているため、遊技者は規定数である3枚の遊技メダルがベットされたことを明確に認識することができる。

【0552】

<<構成2>>

次に、図80における構成2について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、3ベットランプD213が点灯すると共に、スタートランプD180が点灯する。その後、マックスベットランプが消灯する。

【0553】

構成2のように、3枚目の遊技メダルが投入されて、3ベットランプD213が点灯した後にマックスベットランプが消灯するよう構成する、換言すると、3ベットランプD213を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに3ベットランプD213を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メ

10

20

30

40

50

ダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【0554】

<<構成3>>

次に、図81における構成3について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯すると共に、スタートランプD180が点灯する。その後、3ベットランプD213が点灯する。

【0555】

構成3のように、3枚目の遊技メダルが投入されて、3ベットランプD213が点灯する前のマックスベットランプが消灯すると略同時にスタートランプD180が点灯するよう構成することにより、次の遊技が開始可能である旨を遊技者にいち早く報知することができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【0556】

<<構成4>>

次に、図81における構成4について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、3ベットランプD213が点灯すると共に、スタートランプD180が点灯する。

【0557】

<<構成5>>

次に、図82における構成5について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点滅しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、2ベットランプD212及び3ベットランプD213が消灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、3ベットランプD213が点灯すると共に、スタートランプD180が点灯する。その後、マックスベットランプが点滅する際の、点灯→消灯となるタイミングよりも前に（点灯の途中で）、マックスベットランプが消灯する。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯→消灯を繰り返すこととなる点滅における、点灯している状況にて、3枚目の遊技メダルが投入された場合を例示しているため、3枚目の遊技メダルが投入されたタイミングにてマックスベットランプが点灯→消灯となっているが、マックスベットランプの点滅における、消灯している状況にて、3枚目の遊技メダルが投入された場合には、3枚目の遊技メダルが投入されたタイミング以降はマックスベットランプが消灯したままとなる。

【0558】

構成5のように、ベットしていない状況にて、1ベットランプD211、2ベットランプD212、及び3ベットランプD213をすべて点灯させるよう構成した場合においても、遊技メダルの投入枚数（1枚目、2枚目、3枚目）によって、スタートランプD180、2ベットランプD212、及び3ベットランプD213の点灯・消灯の組み合わせを相違させることによって、遊技者は現在の遊技の状況（何枚の遊技メダルがベットされているか）を把握できることとなる。

【0559】

<<構成6>>

次に、図82における構成6について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、当該遊技メダルの投入を検知したタイミング（構成2におけるスタートランプD180及び3ベットランプD213の点灯タイミングよりも早いタイミング）でスタートランプD180が点灯すると共に、3ベットランプD213が点灯する。その後、マックスベットランプが消灯する。

【0560】

構成6のように、3枚目の遊技メダルが投入されて、3ベットランプD213が点灯した後にマックスベットランプが消灯するよう構成する、換言すると、3ベットランプD213を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに3ベットランプD213を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【0561】

<<構成7>>

次に、図83における構成7について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、1ベットランプD211が消灯しており、2ベットランプD212が消灯しており、3ベットランプD213が消灯しており、スタートランプD180が消灯している。その後、1枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、1ベットランプD211が点灯する。その後、スタートランプD180が点灯する（点滅を開始する）。その後、2枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、2ベットランプD212が点灯する。その後、3枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯すると共に、3ベットランプD213が点灯する。

【0562】

構成6のように、3枚目の遊技メダルを投入した後に、マックスベットランプの消灯と3ベットランプD213の点灯が略同時となるよう構成する、換言すると、3ベットランプD213を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに3ベットランプD213を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【0563】

尚、上述した構成1～構成4、構成6及び構成7において、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点灯としたが、マックスベットボタンが有効であることを遊

10

20

30

40

50

技者が認識できる点灯態様であればよく、構成５と同様に、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点滅となるよう構成してもよい。また、構成５においても、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点灯となるように構成してもよい。また、同様に、構成１～構成６については、スタートランプＤ１８０がオン＝スタートランプＤ１８０が点灯としたが、スタートレバーＤ５０の操作が有効であることを遊技者が認識できる点灯態様であればよく、構成７と同様に、スタートランプＤ１８０がオン＝スタートランプＤ１８０が点滅となるよう構成してもよい。また、構成７においても、スタートランプＤ１８０がオン＝スタートランプＤ１８０が点灯となるように構成してもよい。また、マックスベットランプは、副制御基板Ｓ側で制御するよう構成してもよいし、主制御基板Ｍ側で制御するよう構成してもよい。

【０５６４】

<<<精算ボタン操作時に関する構成>>>

次に、図８４～図８７を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な精算ボタンＤ６０操作時の作用を詳述する。尚、以下の構成は、遊技機に３枚の遊技メダルがベットされており、クレジット数表示装置Ｄ２００に表示されているクレジット数が４である場合を例示している。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯（又は点滅）していることをＯＮ、マックスベットランプが消灯していることをＯＦＦ、精算ボタンの操作を新たに検出したことをＯＮ、精算ボタンの操作を検出していない、又は精算ボタンの操作を新たに検出していないことをＯＦＦ、１ベットランプＤ２１１が点灯していることをＯＮ、１ベットランプＤ２１１が消灯していることをＯＦＦ、２ベットランプＤ２１２が点灯していることをＯＮ、２ベットランプＤ２１２が消灯していることをＯＦＦ、３ベットランプＤ２１３が点灯していることをＯＮ、３ベットランプＤ２１３が消灯していることをＯＦＦ、スタートランプＤ１８０が点灯（又は点滅）していることをＯＮ、スタートランプＤ１８０が消灯していることをＯＦＦ、投入可能ランプＤ３００が点灯（又は点滅）していることをＯＮ、投入可能ランプＤ３００が消灯していることをＯＦＦ、クレジット数表示装置Ｄ２００が１減算されることを、ＯＦＦ→ＯＮ→ＯＦＦで１減算、と図示している。また、図中では遊技メダルを１枚ずつメダル投入口Ｄ１７０から投入する場合を例示しているが、ベットボタンとして、マックスベットボタンとは異なる、１回の操作（オフ→オン）によって１枚の遊技メダルをベット可能な１ベットボタンや、１回の操作（オフ→オン）によって２枚の遊技メダルをベット可能な２ベットボタンを設けてもよく、そのように構成した場合に、メダル投入口Ｄ１７０への１枚の遊技メダル投入と同様の作用を、１ベットボタンの１回の押下に適用しても問題ない。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技機に貯留されている遊技メダルを精算可能に構成してもよいし、再遊技の停止表示中においては遊技機に貯留されている遊技メダルを精算できないように構成してもよい。また、精算ボタンＤ６０を操作して、ベットされている遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出される条件として（精算ボタンが操作されたと判定する条件として）、精算ボタンが「オン→オフ」となったこととしてもよいし、「オン」となったこととしてもよいし、「０・５秒以上オン」となったこととしてもよい。

【０５６５】

<<構成１>>

まず、図８４における構成１について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が１回操作され（オフ→オンとなり）、精算処理が開始したタイミングで、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３、スタートランプＤ１８０、及び投入可能ランプＤ３００が消灯すると共に、ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置Ｄ２００に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである４枚の遊技メダルが放出口Ｄ２４０から

10

20

30

40

50

払い出される。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置 D 2 0 0 の表示が 1 → 0 となる遊技メダル）が払い出されたタイミングで、投入可能ランプ D 3 0 0 が点灯する。なお、同図においては、精算ボタン D 6 0 の操作が有効な状況（有効期間中）にて、精算ボタン D 6 0 がオフ→オンとなることで精算処理が実行され得る場合を例示したが、精算処理の実行態様はこれには限定されず、例えば、精算ボタン D 6 0 の操作が有効な状況（有効期間中）にて、精算ボタン D 6 0 がオフ→オンとなり、オンが所定時間以上継続した場合（精算ボタン D 6 0 を長押しした場合）に精算処理を実行し得るよう構成してもよい（図 8 5 乃至図 8 7 についても同様である）。

【0566】

構成 1 のように、ベットされている遊技メダルをクレジットよりも先に精算する（払い出す）よう構成することによって、遊技者が遊技を終了する際に、クレジットが 0 になったことを確認してすぐに離席したとしても、ベットされている遊技メダルの精算を忘れてしまうことが起こらないようにすることができる。特に、クレジット数が 1 ～ 2 枚等の少量である状況にて遊技を終了する場合は、遊技者が十分な遊技メダルを獲得できずに遊技を終了する可能性が相対的に高いため、遊技者の注意力も散漫になっている可能性がある。そのような場合にも、遊技者に意図しない不利益を生じないようにするために、ベットされている遊技メダルをクレジットよりも先に精算する（払い出す）よう構成しており、そのように構成されていることから、構成 1 においては、クレジット数表示装置 D 2 0 0 に表示されているクレジット数が減算するよりも前に、1 ベットランプ D 2 1 1、2 ベットランプ D 2 1 2、3 ベットランプ D 2 1 3、スタートランプ D 1 8 0、及び投入可能ランプ D 3 0 0 が消灯するよう構成されている。

【0567】

<<構成 2>>

次に、図 8 4 における構成 2 について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが 3 枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1 ベットランプ D 2 1 1 が点灯しており、2 ベットランプ D 2 1 2 が点灯しており、3 ベットランプ D 2 1 3 が点灯しており、スタートランプ D 1 8 0 が点灯しており、投入可能ランプ D 3 0 0 が点灯している。その後、精算ボタン D 6 0 が 1 回操作され（オフ→オンとなり）、精算処理が開始したタイミングで、マックスベットランプが点灯すると共に、ベットされている 3 枚の遊技メダルが放出口 D 2 4 0 から払い出される（払出が開始される）。その後、スタートランプ D 1 8 0 が消灯すると共に、投入可能ランプ D 3 0 0 が消灯する。その後、3 ベットランプ D 2 1 3 が消灯する。その後、2 ベットランプ D 2 1 2 が消灯する。その後、1 ベットランプ D 2 1 1 が消灯すると共に投入可能ランプ D 3 0 0 が点灯する。尚、構成 2 においては、精算ボタン D 6 0 が 1 回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが 0 である状況にて精算ボタン D 6 0 が 1 回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【0568】

構成 2 のように、精算ボタン D 6 0 が 1 回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成し、且つ、精算ボタン D 6 0 が操作された場合において、1 ベットランプ D 2 1 1、2 ベットランプ D 2 1 2、3 ベットランプ D 2 1 3、スタートランプ D 1 8 0 及び投入可能ランプ D 3 0 0 の消灯よりも前のタイミングでマックスベットランプを点灯するよう構成することにより、遊技者が誤って精算ボタンを操作してしまった場合に、ベットされている遊技メダルのみが払い出されることとなり、遊技者はマックスベットボタンを再度操作してクレジットをベットしたいため、マックスベットボタンが操作可能である旨をいち早く報知するよう構成することにより、遊技の進行をスムーズにすることができる。

【0569】

<<構成 3>>

次に、図 8 5 における構成 3 について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが 3 枚ベッ

トされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が点灯しており、投入可能ランプD300が点灯している。その後、精算ボタンD60が1回操作され（オフ→オンとなり）、精算処理が開始したタイミングで、スタートランプD180及び投入可能ランプD300が消灯する。ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D240から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置D200に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである4枚の遊技メダルが放出口D240から払い出されることとなる。また、精算ボタンD60から指を離れたタイミングの後、3ベットランプD213→2ベットランプD212→1ベットランプD211の順に消灯して

10

【0570】

<<構成4>>

次に、図85における構成4について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が点灯しており、投入可能ランプD300が点灯している。その後、精算ボタンD60が1回操作され（オフ→オンとなり）、精算処理が開始したタイミングで、スタートランプD180及び投入可能ランプD300が消灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D240から払い出される（払出が開始される）。その後、3ベットランプD213が消灯する。その後、2ベットランプD212が消灯する。その後、1ベットランプD211が消灯すると共に投入可能ランプD300が点灯する。その後、マックスベットランプが点灯する。尚、構成4においては、精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

20

【0571】

構成4のように、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成し、且つ、投入可能ランプD300の点灯よりも後のタイミングでマックスベットランプを点灯するよう構成することにより、遊技者が3枚ベットした後に1枚ベットへの変更を所望した場合においては、精算ボタンD60を1回操作してベットされている3枚の遊技メダルを精算した後に、遊技メダルを1枚投入する又は1ベットボタンを操作することとなるため、そのような場合において、マックスベットランプよりも投入可能ランプD300を先に点灯させることで、遊技の進行をスムーズにすることができる。

30

【0572】

<<構成5>>

次に、図86における構成5について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が点灯しており、投入可能ランプD300が点灯している。その後、精算ボタンD60が1回操作され（オフ→オンとなり）、精算処理が開始したタイミングで、1ベットランプD211、2ベットランプD212、3ベットランプD213、スタートランプD180、及び投入可能ランプD300が消灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D240から払い出される（払出が開始される）。その後、投入可能ランプD300が点灯する。その後、マックスベットランプが点灯する。尚、構成5においては、精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは

40

50

払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【0573】

<<構成6>>

次に、図86における構成6について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が点灯しており、投入可能ランプD300が点灯している。その後、精算ボタンD60が押下されて精算処理が開始したタイミングで、投入可能ランプD300が消灯する。その後、スタートランプD180が消灯する。ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D240から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置D200に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである4枚の遊技メダルが放出口D240から払い出されることとなる。また、精算ボタンD60が操作されたタイミングの後、3ベットランプD213→2ベットランプD212→1ベットランプD211の順に消灯していく。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置D200の表示が1→0となる遊技メダル）が払い出された後、投入可能ランプD300が点灯する。尚、マックスベットランプは消灯したままとなっている。

【0574】

<<構成7>>

次に、図87における構成7について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが3枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、1ベットランプD211が点灯しており、2ベットランプD212が点灯しており、3ベットランプD213が点灯しており、スタートランプD180が点灯しており、投入可能ランプD300が点灯している。その後、精算ボタンD60が押下されて精算処理が開始したタイミングで、マックスベットランプの点滅が開始し、スタートランプD180が消灯する。その後、投入可能ランプD300が消灯すると共に、ベットされている3枚の遊技メダルが放出口D240から払い出される（払出が開始される）。その後、3ベットランプD213が消灯する。その後、2ベットランプD212が消灯する。その後、1ベットランプD211が消灯する。その後、投入可能ランプD300が点灯する。尚、マックスベットランプは消灯したままとなっている。尚、構成7においては、精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが0である状況にて精算ボタンD60が1回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【0575】

<<<<電源断のタイミングによる動作の相違>>>>

図88は、遊技機への給電と電源断とのタイミングによる主制御基板M及び副制御基板Sの動作を説明するタイミングチャートである。図88(a)は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第1の態様を示すタイミングチャートであり、図88(b)は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第2の態様を示すタイミングチャートである。

【0576】

第1の態様は、主制御基板Mのメインプログラムや、副制御基板Sのサブプログラムの実行が開始された後に、電源断が発生する態様である。一方、第2の態様は、主制御基板のメインプログラムや、副制御基板のサブプログラムの実行が開始されるよりも前に、電源断が発生する態様である。

【0577】

本例では、電源断は、遊技機への給電が停止した状態であり、遊技機の電源スイッチがオフになった状態や、電源ケーブルが抜けた状態や、電源ケーブルが断線した状態や、停

電でもよい。遊技場において意図せずに給電が停止した場合なども含む。尚、電源断が発生したタイミングとは、遊技機への給電が停止したタイミングであり、遊技機の電源スイッチがオフになったタイミングであり、電源ケーブルが抜けたタイミングであり、電源ケーブルが断線したタイミングであり、停電が発生したタイミングである。また、本例における、「電源断の発生」とは、遊技機への電源供給（給電）が遮断されることであり、「電源断を検出する」とは、遊技機が電源断の発生を検出することである。

【0578】

図88(a)及び図88(b)において、 $\Delta T1$ は、給電の開始から電源断が発生した後に主制御基板Mへの供給電圧がローレベル（オフレベルと称することがある）に到達するまでの時間であり、 $\Delta T2$ は、給電の開始から主制御基板Mへの供給電圧が供給レベルに達するまでの時間であり、 $\Delta T3$ は、電源断が発生したタイミングから主制御基板Mへの供給電圧がローレベルになるまでの時間であり、 $\Delta T4$ は、主制御基板Mへの供給電圧が供給レベルに達してから副制御基板Sのサブプログラムが起動するまでの時間であり、 $\Delta T5$ は、主制御基板Mへの供給電圧が供給レベルに達してから主制御基板Mのメインプログラムが起動するまでの時間である。ここで、 $\Delta T5 < \Delta T1$ 、 $\Delta T2 < \Delta T3$ 、 $\Delta T5 > \Delta T3$ 、 $\Delta T4 < \Delta T5$ という関係が成立する。

【0579】

<<<第1の態様>>>

<<電源の状態の変化>>

時刻 $t1$ で遊技機の給電が開始され、時刻 $t3$ で電源断が発生し遊技機への給電が停止する。

【0580】

<<主制御基板の動作>>

<電源供給ユニットEから主制御基板に供給される電源電圧>

前述したように、時刻 $t1$ から遊技機への給電が開始される。遊技機への給電により、電源供給ユニットEは、時刻 $t1$ から主制御基板に給電を開始する。電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、オフレベル（時刻 $t1$ ）から供給レベル（時刻 $t2$ ）まで増加し、時刻 $t2$ から供給レベルで一定となる。尚、同図においては、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間が一定である場合を例示しているが、これには限定されず、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間にばらつきが生じ得よう（ランダムとなるよう）構成してもよい。また、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間が一定である場合を例示しているが、これには限定されず、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間にはばらつきが生じるよう（ランダムとなるよう）構成してもよい。尚、そのように構成した場合においても、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間の最小値（最小時間）は、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間の最大値（最大時間）よりも長時間となるよう構成することが好適である。

【0581】

その後、時刻 $t3$ で電源断が発生する。この電源断の発生により、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、供給レベル（時刻 $t3$ ）から維持レベル（時刻 $t4$ ）まで徐々に低下し、時刻 $t4$ から維持レベルで略一定となる。電源供給ユニットEには、コンデンサから構成されるバックアップ電源を有し、電源断が生じた場合でも、電源供給ユニットEは、一定の時間（時刻 $t4$ ～時刻 $t5$ ）に亘って略一定の電源電圧（維持レベル）を出力することができる（維持レベルの電圧が供給されている状況にて電源断時処理が実行されることとなる）。本例では、電源断時処理の実行開始（電源断を検出して）から維持レベルを保つ時間（時刻 $t4$ から時刻 $t5$ までの時間）は、最低でもタイマ割り込み処理を20回実行できる分の時間（タイマ割り込み時処理（図32）を20回呼び出して実行できる時間）担保できるよう構成されている。なお、同図においては、時刻 $t4$ から時刻 $t5$ までの時間を、最低でもタイマ割り込み処理を20回実行できる分の

10

20

30

40

50

時間としているが、時刻 t_3 から時刻 t_5 までの時間、換言すると、遊技機への電源供給が遮断（電源断が発生）してから電源断時処理を実行できなくなるまでの時間が、最低でもタイマ割り込み処理を 20 回実行できる分の時間となるよう構成してもよい。

【0582】

その後、電源供給ユニット E から主制御基板 M に供給される電源電圧は、時刻 t_5 から徐々に低下し、時刻 t_6 でオフレベルとなる。

【0583】

＜メインプログラムの起動＞

主制御基板で実行されるメインプログラムは、電源電圧が一定になった時刻 t_2 から ΔT_5 まで経過した時刻 t_a から起動する。このメインプログラムの実行により、前述した図 13 に示した主制御基板 START（電源投入）の処理が実行される。

【0584】

前述したように、図 13 のステップ 1014 の判断処理で、設定キースイッチがオフである場合には、ステップ 1016～1022、1036～1046 及び 1300 の処理が実行され、ステップ 1040 の処理によって、タイマ割り込みが起動される。

【0585】

また、図 13 のステップ 1014 の判断処理で、設定キースイッチがオンである場合には、ステップ 1028～1034 及び 1100 の処理が実行される。

【0586】

＜タイマ割り込みの起動＞

設定キースイッチがオフである場合には、図 13 のステップ 1040 の処理によってタイマ割り込みが起動され、設定キースイッチがオンである場合には、図 14 のステップ 1104 の処理によってタイマ割り込みが起動される。タイマ割り込みが起動された後には、所定の周期 T 毎に、図 32 に示すタイマ割り込み処理が呼び出されて実行される。タイマ割り込みが実行される周期 T は、1.8 msec である。

【0587】

＜電源断の発生の検知＞

電源断が発生し、電圧の低下が進行して一定の電圧まで低下した場合は電源供給ユニット E から電源断検知信号が出力される。主制御基板 M は、電源断検知信号が入力される入力ポートを有する。電源断検知信号は、電源断が発生していない場合には、ハイレベルの信号であり、電源断が発生している場合には、ローレベルの信号である。主制御基板 M は、入力ポートから読み出したデータが、ハイレベルの信号であるか又はローレベルの信号であるかによって、電源断の発生の有無を判断することができる。

【0588】

本例では、主制御基板 M は、図 32 のステップ 1604 の判断処理で電源断を検知する。具体的には、主制御基板 M は、連続する 2 回のタイマ割り込み処理において、2 回とも入力ポートから読み出したデータがローレベルの信号である場合に電源断が発生したと判断する。

【0589】

このように、本例では、連続する 2 回のタイマ割り込み処理によって電源断の発生を検知する。したがって、図 13 のステップ 1040 の処理や、図 14 のステップ 1104 の処理によってタイマ割り込みが起動された後に電源断が発生した場合には、電源断の発生を検知することができる。一方、タイマ割り込みが起動されるよりも前に電源断が発生した場合には、電源断の発生を検知することができない可能性がある。

【0590】

このように、メインプログラムの実行が開始された後に電源断が発生し、図 13 のステップ 1040 の処理や図 14 のステップ 1104 の処理によってタイマ割り込みが起動された後に電源断が発生した場合には、割り込み処理によって電源断が発生したことを検出することができる。電源断が発生したことを検出したときには、図 36 に示す電源断時処理を実行することができる。

【0591】

<<副制御基板の動作>>

<サブプログラムの起動>

副制御基板Sで実行されるサブプログラムは、電源電圧が一定になった時刻 t_2 から ΔT_4 が経過した時刻 t_b から起動する。このサブプログラムの実行により、前述した図38に示したサブ側プログラム開始処理が実行される。なお、 ΔT_4 は、前述した ΔT_5 よりも短く、副制御基板Sを主制御基板Mよりも先に起動させることで、副制御基板Sは、主制御基板Mから送信されるコマンドを取りこぼすことなく受信することができる。尚、同図においては、主制御基板Mに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するタイミングと、副制御基板Sに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するタイミングとを、同一の時刻 t_b として図示しているが、主制御基板Mに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間と副制御基板Sに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間とが相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合にも、主制御基板Mに給電を開始してから主制御基板Mのメインプログラムが起動するまでの時間を、副制御基板Sに給電を開始してから副制御基板Sのサブプログラムが起動するまでの時間よりも長時間に構成することが好適であり、主制御基板M側の電源電圧が供給レベルに到達してから主制御基板Mのメインプログラムが起動するまでの時間を、副制御基板S側の電源電圧が供給レベルに到達してから副制御基板Sのサブプログラムが起動するまでの時間よりも長時間に構成することが好適である。

10

【0592】

<<<第2の態様>>>

図88(b)は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第2の態様を示すタイミングチャートである。第2の態様は、主制御基板Mで実行されるメインプログラムの実行が開始される前に電源断が発生する態様である。すなわち、電源供給ユニットEから副制御基板Sに供給される電源電圧が供給レベルになった時刻 t_2 から ΔT_5 まで経過するよりも前の時点で電源断が発生する態様である。

20

【0593】

このように、第2の態様では、メインプログラムの実行が開始されるよりも前の時点で(タイマ割り込みが起動する前の時点で)電源断が発生するため、メインプログラムによって電源断が発生したことを検出することができず、図36に示す電源断時処理が実行されることなく、電源断により遊技機は停止する(供給電圧がローレベルに到達する)。

30

【0594】

<<主制御基板の動作>>

<電源供給ユニットEから主制御基板に供給される電源電圧>

時刻 t_1 から遊技機への給電が開始される。遊技機への給電により、電源供給ユニットEは、時刻 t_1 から主制御基板Mに給電を開始する。電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、オフレベル(時刻 t_1)から供給レベル(時刻 t_2)まで増加し、時刻 t_2 から供給レベルで一定となる。

【0595】

その後、時刻 t_{13} で電源断が発生する。この電源断の発生により、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、供給レベル(時刻 t_{13})から維持レベル(時刻 t_{14})まで徐々に低下し、時刻 t_{14} から維持レベルで略一定となる。その後、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧は、時刻 t_{15} から徐々に低下し時刻 t_{16} でオフレベルとなる。なお、説明の都合上、維持レベルで略一定としているが、実際は電源断の発生から電圧レベルは徐々に低下し続けており、動作が保証可能な電圧レベル(動作保証電圧レベル)を下回り、その後電圧レベルが0となる。つまり実際は、電源断を検知してから動作保証電圧レベルを下回るまでが20割り込み以上となるように設計している。なお、電源断が発生してから動作保証電圧レベルを下回るまでが20割り込み以上となるように設計してもよい。

40

【0596】

50

このように、第2の態様では、電源断が発生した後にメインプログラムの実行が開始されることとなるが、図13のステップ1040の処理や図14のステップ1104の処理によってタイマ割り込みが起動されるよりも前に、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧がオフレベルとなるよう構成されている。なお、メインプログラムが起動する直前のタイミング（例えば、タイマ割り込み処理1回分の時間が経過するとメインプログラムが起動するタイミング）で電源断が発生した場合は、タイマ割り込み処理を起動可能であり、電源断処理を問題なく実行できる。

【0597】

尚、同図においては、第1の態様と第2の態様とを例示したが、本例に係る遊技機に適用可能な構成としては、

（1）主制御基板Mに給電を開始した直後（例えば、主制御基板Mに給電を開始してからタイマ割り込み処理を1回実行する時間経過後）に電源断が発生

→メインプログラムの実行が開始される前に電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧がオフレベルとなる（メインプログラムの実行が開始されないこととなる）

（2）主制御基板Mに給電を開始

→電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧が供給レベルに到達した直後（例えば、主制御基板Mに供給される電源電圧が供給レベルに到達してからタイマ割り込み処理を1回実行する時間経過後）に電源断が発生

→メインプログラムの実行が開始される前に電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧がオフレベルとなる（メインプログラムの実行が開始されないこととなる）

上記のように構成してもよい。

【0598】

<<<設定キースwitchの状態と給電状態との関係>>>

図89（a）は、第1の態様での設定キースwitchの状態と給電状態と状況との関係を示す表であり、図89（b）は、第2の態様での設定キースwitchの状態と給電状態と状況との関係を示す表である。

【0599】

<<第1の態様での設定キースwitchの状態と給電状態との関係>>

<状態1>

まず、図89（a）の状態1では、遊技機は、通常状態、すなわち、遊技が実行されている状態、又は遊技が実行可能な状態になっており、設定キースwitchは「オフ」となっており、「給電状態」は「オン」になっている。

【0600】

<状態2>

状態2では、設定キースwitchが「オフ」となったままで電源断が生じ、「給電状態」は「オフ」となる。このとき、図36の電源断時処理が実行されて、通常状態で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【0601】

<状態3>

状態3では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースwitchが操作されて「オン」に切り替えられる。

【0602】

<状態4>

次に、状態4では、設定キースwitchが「オン」となった状態で、電源が供給されることで、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図13の主制御基板START（電源投入）処理が実行される。前述したように、第1の態様では、メインプログラムの実行が開始された後に、電源断が発生する態様であり、電源断が発生する（次の状態5）よりも前に、図13の主制御基板START（電源投入）処理を実行することができる。

【0603】

10

20

30

40

50

前述した図13のステップ1014の判断処理では、設定キースイッチは、オンであると判断されて、ステップ1028～1034の処理が実行されて、ステップ1100で設定変更装置制御処理が呼び出されて実行され、通常状態から設定変更モードに移行する。なお、この設定変更装置制御処理で、図14に示すステップ1102の処理によって、記憶領域が初期化される。このように、設定キースイッチが「オン」である状態で、「給電状態」が「オン」となった場合には、設定変更モードに移行することとなり、その後設定変更スイッチやスタートレバーを操作することにより設定値の変更が可能となっている。また、図32のステップ1622の処理によって、設定変更開始コマンドが副制御基板Sに送信されることにより、副制御基板S側にて設定変更モード中である旨の報知が可能となっている。

10

【0604】

<状態5>

次に、設定変更モードであるときであり、設定変更装置制御処理が実行されている状態で、電源断が生じると、「給電状態」は「オフ」に変化する。電源断が生じたことで、図36の電源断時処理が呼び出され実行され、ステップ1902の処理によって、設定変更装置制御処理（設定変更モード）で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【0605】

<状態6>

状態6では、「給電状態」が「オフ」のままの状態で、設定キースイッチが操作されて、設定キースイッチが「オフ」に切り替えられる。

20

【0606】

<状態7>

状態7では、設定キースイッチが「オフ」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図13の主制御基板START（電源投入）処理が実行される。図13のステップ1014の判断処理では、設定キースイッチは、「オフ」であると判断されて、ステップ1022の処理が実行される。このステップ1022の処理によって、状態5で記憶領域に保存された戻り番地に復帰し、戻り番地の処理から実行が開始される。前述したように、状態5で記憶領域に保存された戻り番地は、設定変更装置制御処理における次に実行すべき処理の番地であり、復帰することによって、設定変更装置制御処理の処理が直ちに実行される。このように、第1の態様では、通常状態にて電源供給がオフとなり、電源供給がオフである状況にて設定キースイッチをオンにして電源供給をオンにすることで設定変更モードに移行することが設定変更モードに移行する場合の基本的な作用となっているが、設定変更モード中にて電源供給をオフにし、設定キースイッチをオフにしてから電源供給をオンにした場合にも、戻り番地として設定変更モードが記憶されているため設定変更モード中となるよう構成されている。このように構成することにより、設定変更モード中に電源断が発生した（例えば、遊技場が停電になった等）場合にも、電源断発生前の状態に戻ることができ、遊技機の異常な動作を発生し難くすることができる。

30

【0607】

<<第2の態様での設定キースイッチの状態と給電状態との関係>>

<状態1>

図89(b)の状態1は、第1の態様と同様に、遊技機は、通常状態、すなわち、遊技が実行されている状態や、遊技が実行可能な状態であり、設定キースイッチは「オフ」となっており、「給電状態」は「オン」になっている。

【0608】

<状態2>

状態2も、第1の態様と同様に、設定キースイッチが「オフ」となったままで電源断が生じ、「給電状態」は「オフ」となる。このとき、図36の電源断時処理が実行されて、通常状態で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

50

【0609】

<状態3>

状態3では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースイッチが操作されて「オン」に切り替えられる。

【0610】

<状態4>

状態4では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。

【0611】

<状態5>

状態5では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源断が発生して、「給電状態」は「オフ」に切り替わる。前述したように、第2の態様では、主制御基板Mで実行されるメインプログラムの実行が開始される前に電源断が発生する。したがって、第2の態様では、「給電状態」は、一旦、「オン」になるが（状態4）、状態4に係る「給電状態」が「オン」となった直後（例えば、タイマ割り込み処理を1回実行する時間の経過後）に「給電状態」は「オフ」に切り替わる。換言すると、図13の主制御基板START（電源投入）処理が実行される前（又は、タイマ割り込みを起動する前）に、電源供給ユニットEから主制御基板Mに供給される電源電圧がオフレベルとなる（状態5）。このため、設定変更装置制御処理が実行されることはなく、記憶領域に記憶されている戻り番地は変更されず、状態2で保存された戻り番地がそのまま記憶領域に保存されている。

【0612】

<状態6>

次に、状態6では、「給電状態」が「オフ」のままの状態、設定キースイッチが操作されて、設定キースイッチが「オフ」に切り替えられる。

【0613】

<状態7>

状態7では、設定キースイッチが「オフ」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図13の主制御基板START（電源投入）処理が実行される。図13のステップ1014の判断処理では、設定キースイッチは、オフであると判断されて、ステップ1022の処理が実行される。このステップ1022の処理によって、状態2で記憶領域に保存された戻り番地に復帰し、戻り番地から実行が開始される。前述したように、状態2で記憶領域に保存された戻り番地は、通常状態で次に実行すべき処理の番地であり、通常状態で次に実行すべき処理が実行される。このように、第2の態様では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、「給電状態」が「オン」となった場合においても、主制御基板Mのメインプログラムが実行される前に電源供給が「オフ」となった場合には、その後、設定キースイッチが「オフ」となってから電源供給が「オン」となっても、設定変更モードには移行しないよう構成されている。第2の態様のよう構成することにより、遊技機の電源投入直後に電源断が発生した場合に、設定変更モードに移行してしまうと遊技機に意図しない不具合が発生してしまう可能性があるため、設定キースイッチがオンであっても設定変更モードに移行しないよう構成することができ、より不具合が生じ難い遊技機を構成することができる。

【0614】

<<<メダルの付与の制御及び払出音の出力制御>>>

前述したように、小役に入賞した場合（小役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合）には、入賞した小役に対応する払出し枚数のメダルが遊技者に付与される。

【0615】

<<メダル付与の処理>>

メダルを付与する処理には、クレジット数として加算して付与する処理と、実際に遊技メダルを遊技機外に払い出して付与する処理とがある。

【0616】

<クレジット数の加算処理>

主制御基板MのCPUC100は、現在のクレジット数が最大貯留数未満（例えば、50未満）であるときには、クレジット数が最大貯留数に達するまで払出し枚数に応じてクレジット数を加算する。このクレジット数の加算処理は、主制御基板MのCPUC100の演算処理により実行される。

【0617】

<遊技メダルの払い出し処理>

主制御基板MのCPUC100は、現在のクレジット数が最大貯留数を越えたときには、ホッパH40を駆動してメダル払出装置Hからメダルを払い出すことでメダルを付与する。メダル払出装置Hからの払い出し処理は、主制御基板MからホッパH40に駆動信号

10

【0618】

<<メダル付与の態様>>

現在のクレジット数と付与するメダルの数とに応じて、クレジット数の加算処理のみの態様と、遊技メダルの払い出し処理のみの態様と、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する（クレジット数の加算処理とメダルの払い出し処理とのいずれも実行する）態様との3種類の態様がある。

【0619】

<クレジット数の加算処理のみの態様>

現在のクレジット数が最大貯留数以下である場合には、主制御基板MのCPUC100は、クレジット数が最大貯留数に達するまで払出し枚数に応じてクレジット数を加算する。払出し枚数を加算しても最大貯留数に達しない場合には、クレジット数の加算処理のみで、メダル付与の処理は終了する。

20

【0620】

<クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する態様>

現在のクレジット数が最大貯留数以下である場合に、主制御基板MのCPUC100は、クレジット数が最大貯留数に達するまで払い出し枚数に応じてクレジット数を加算する。主制御基板MのCPUC100は、クレジット数が最大貯留数に達した場合には、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える。主制御基板MのCPUC100は、払い出し枚数からクレジットの加算分を減じた残りの枚数の遊技メダルを、ホッパH40を駆動してメダル払出装置Hから払い出す。クレジットの加算分と、メダル払出装置Hから払い出した遊技メダルの数との総和が、入賞した小役に対応する払出枚数である。

30

【0621】

このように、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する場合には、主制御基板MのCPUC100は、クレジットの加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える。

【0622】

<遊技メダルの払い出し処理のみの態様>

現在のクレジット数が既に最大貯留数となっている場合には、主制御基板MのCPUC100は、ホッパH40に駆動信号を出力してメダル払出装置Hから払出枚数分の遊技メダルを払い出す。

40

【0623】

<<具体例>>

例えば、図90に示すように、現在のクレジット数が47であるときに、払出枚数5枚のメダルを遊技者に付与する場合には、まず、主制御基板MのCPUC100は、クレジット数を1つずつ加算する。具体的には、主制御基板MのCPUC100は、クレジット数を48、49、50と増やす。図90に示す例では、クレジット表示装置に表示されているクレジット数が、47→48（1枚目（時刻t1））→49（2枚目（時刻t2））→50（3枚目（時刻t3））と変化する。クレジット数が50となることで、最大貯留

50

数（５０枚）に達し、これ以上は、クレジットを増やすことができない。

【０６２４】

次に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットの加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替え、ホッパＨ４０に駆動信号を出力し、払出し枚数５枚から、クレジットの加算分の３枚を減じた残りの２枚をメダル払出装置Ｈから払い出す。

【０６２５】

図９０に示す例では、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、時刻 t_4 でホッパＨ４０に駆動信号を出力して払出処理を開始する。時刻 t_4 ～時刻 t_5 で４枚目の遊技メダルが払い出され、時刻 t_6 ～時刻 t_7 で５枚目の遊技メダルが払い出される。主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル払出装置Ｈから払い出されたメダルの数を計数しており、時刻 t_7 で５枚目の遊技メダルが払い出されたことを検出して払い出し処理を終了する。

【０６２６】

<<各種時間>>

<クレジット数の加算処理の単位処理時間及び遊技メダルの払い出し処理の単位処理時間>

主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００によるクレジットの加算処理では、クレジット数 m からクレジット数 $m+1$ に増やすのに単位処理時間 a を要する。例えば、図９０に示すように、クレジット数４８（１枚目）からクレジット数４９（２枚目）に増やすのに、時刻 t_2 －時刻 $t_1 = a$ を要し、クレジット数４９（２枚目）からクレジット数５０（３枚目）に増やすのに、時刻 t_3 －時刻 $t_2 = a$ を要する。クレジットの加算処理において、単位処理時間 a は略一定である。

【０６２７】

また、メダル払出装置Ｈから遊技メダルを払い出す処理では、 n 枚目の遊技メダルの払い出しから $n+1$ 枚目の遊技メダルの払い出しまでに単位処理時間 c を要する。例えば、図９０に示すように、４枚目の遊技メダルの払い出しから５枚目の遊技メダルの払い出しまでに、時刻 t_6 －時刻 $t_4 = c$ を要する。遊技メダルの払い出し処理において、単位処理時間 c は略一定である。

【０６２８】

１つの単位処理時間 a は、連続する２つの加算処理のタイミングの差で規定できる。例えば、単位処理時間 a は、４７から４８への（１枚目の）加算処理のタイミング（時刻 t_1 ）と４８から４９への（２枚目の）加算処理のタイミング（時刻 t_2 ）との差や、４８から４９への（２枚目の）加算処理のタイミング（時刻 t_2 ）と４９から５０への（３枚目の）加算処理のタイミング（時刻 t_3 ）との差である。

【０６２９】

また、１つの単位処理時間 c は、連続する２つの払出処理の開始のタイミングの差で規定できる。例えば、単位処理時間 c は、５枚目の処理の開始のタイミング（時刻 t_6 ）と４枚目の加算処理の開始のタイミング（時刻 t_4 ）との差である。このように、単位処理時間 a 及び c は一定の周期となるように規定すればよい。なお、以下の規定内容及び図９０にて図示した構成はすべて、メダル払出装置Ｈ内に遊技メダルが十分貯留されており、ディスクＤ５０のすべての溝に遊技メダルが載置されている状況にて遊技メダルを払い出す場合を例示している。

【０６３０】

なお、 t_4 や t_6 などの払出処理の開始のタイミングとしては、

（１） t_4 を４枚目の遊技メダルの払い出しによって、第１払出センサＨ１がオン→オフとなるタイミング、 t_6 を５枚目の遊技メダルの払い出しによって、第１払出センサＨ１がオン→オフとなるタイミングとする、

（２） t_4 を４枚目の遊技メダルの払い出しによって、第２払出センサＨ２がオフ→オンとなるタイミング、 t_6 を５枚目の遊技メダルの払い出しによって、第２払出センサＨ２がオフ→オンとなるタイミングとする、

（３） t_4 を４枚目の遊技メダルの払い出しによって、第２払出センサＨ２がオン→オフとなるタイミング、 t_6 を５枚目の遊技メダルの払い出しによって、第２払出センサＨ２

がオン→オフとなるタイミングとする、

(4) t_4 を4枚目の遊技メダルの払い出しによって、第1払出センサH1がオフ→オンとなるタイミング、 t_6 を5枚目の遊技メダルの払い出しによって、第1払出センサH1がオフ→オンとなるタイミングとする、

(5) t_4 を4枚目の払い出しとなる遊技メダルの一部がディスクH50の外部に払い出されたタイミング、 t_5 を5枚目の払い出しとなる遊技メダルの一部がディスクH50の外部に払い出されたタイミングとする、

(6) t_4 を4枚目の払い出しとなる遊技メダルの全部がディスクH50の外部に払い出されたタイミング、 t_5 を5枚目の払い出しとなる遊技メダルの全部がディスクH50の外部に払い出されたタイミングとする、

(7) 遊技メダル1枚の払い出し毎に払出処理を実行するよう構成した場合において、 t_4 を4枚目の払出処理の開始タイミング、 t_6 を5枚目の払出処理の開始タイミングとする、

上記のように構成してもよい。なお、第1払出センサH1及び第2払出センサH2の詳細については後述することとする。また、上述したような各種時間値やタイミングはあくまで設計値であるため、実際に遊技機が稼働している状況においては、多少のブレが生じる場合があり、そのような場合においても、本例に詳述している時間値の比較、タイミングの比較などは設計値を比較したものであることを補足しておく。また、上述したいずれの構成を採用したとしても、後述する時間値の比較は成立するよう構成できることを補足しておく。

【0631】

<クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理への切り替え時間 e >

前述したように、クレジット数が最大貯留数に達するまでクレジット数を加算し、払出枚数の全てを付与していない場合には、遊技メダルの払い出し処理に切り替える。主制御基板MのCPU100が、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替えるのに切り替え時間 e を要する。

【0632】

<<時間の比較>>

【0633】

<単位処理時間 a と単位処理時間 c >

前述した単位処理時間 a は、単位処理時間 c と相違する。単位処理時間 a は、主制御基板MのCPU100の演算処理によって定まる時間であり、単位処理時間 c は、主制御基板MのCPU100の演算処理に要する時間と、メダル払出装置Hの駆動に要する時間との双方からなる。単位処理時間 c を単位処理時間 a よりも長くすることができる。このようにすることで、メダル払出装置Hの駆動時間も含めて的確に払出の制御をすることができる。

【0634】

尚、前述したように、メダル払出装置Hの駆動に要する時間を調整することで、単位処理時間 c を単位処理時間 a と等しくすることもできる。このようにすることで、払出処理を迅速にすることができる。

【0635】

<切り替え時間 e >

切り替え時間 e は、単位処理時間 a と相違する。切り替え時間 e を単位処理時間 a よりも長くすることができる。切り替え時間 e を長くすることで、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に安定して切り替えることができ、主制御基板MのCPU100の演算処理からホッパH40の駆動に円滑に切り替えることができる。

【0636】

また、切り替え時間 e を単位処理時間 a よりも短くすることもできる。切り替え時間 e を短くすることで、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に迅速に切り替えることができ、遊技メダルの払い出し処理を早めに終了することで、次の遊技を直ち

10

20

30

40

50

に開始することで、遊技メダルの消費を増し、遊技場の利益を高めることができると共に、遊技機の稼働効率を高めることができる。

【0637】

このように、切り替え時間 e を単位処理時間 a と相違させることで、遊技メダルの払い出し処理に切り替えるときに、払出しが一定の周期とは異なり、遊技メダルのメダル受け皿への払い出しが始まる高揚感や期待感を遊技に与えることができる。

【0638】

切り替え時間 e を単位処理時間 a と一致させることもできる。切り替え時間 e を単位処理時間 a と一致させた場合には、一定の周期でメダルを遊技者に付与することができ、クレジット数の加算処理も遊技メダルの払い出し処理も同等のメダルの付与であることを遊技者に示すことで安心感を与えることができる。

【0639】

<<遊技媒体付与音の出力>>

主制御基板 M の $CPUC100$ は、クレジットの加算処理を開始するときに（時刻 $t1$ ）、払い出し開始コマンドを副制御基板 S に出力する。副制御基板 S は、この払い出し開始コマンドを受信したことを契機にして、スピーカ $S20$ からの遊技媒体付与音の出力を開始する。

【0640】

また、主制御基板 M の $CPUC100$ は、遊技メダルの払い出しが終了するときに（時刻 $t7$ ）、払い出し終了コマンドを副制御基板 S に出力する。副制御基板 S は、この払い出し終了コマンドを受信したことを契機にして、スピーカ $S20$ からの遊技媒体付与音の出力を終了する。前述したように、主制御基板 M の $CPUC100$ は、メダル払出装置 H から払い出された遊技メダルの数を計数しており、入賞した小役に対応する払い出し枚数の遊技メダルの全てを遊技者に付与したか否かを判断する。主制御基板 M の $CPUC100$ は、入賞した小役に対応する払い出し枚数の遊技メダルの全てを付与したと判断したときには、払い出し終了コマンドの副制御基板 S への出力を終了して、スピーカ $S20$ からの遊技媒体付与音の出力を終了する。尚、遊技媒体付与音を一定の周期のサウンドを繰り返し再生する（出力する）ような態様とした場合には、払い出し終了コマンドを副制御基板 S 側が受信したタイミングにて即座に遊技媒体付与音の出力を終了するよう構成してもよいし、払い出し終了コマンドを副制御基板 S 側が受信したタイミングにて出力している遊技媒体付与音の周期が終了したタイミングにて遊技媒体付与音の出力を終了するよう構成してもよい。

【0641】

遊技媒体付与音は、単位付与音データを少なくとも1回再生することでスピーカ $S20$ から出力される音である。単位付与音データは、副制御基板 S の RAM に予め記憶されている。図90に示すように、単位付与音データの1回分の再生時間は d であり、副制御基板 S の $CPU SC$ は、単位付与音データを RAM から読み出し、払い出し開始コマンドを受信したときから払い出し終了コマンドを受信するまでの間に亘って、単位付与音データを複数回繰り返し再生することで、遊技媒体付与音をスピーカ $S20$ から出力する。

【0642】

<第1の態様>

図90に示す遊技媒体付与音の第1の態様は、払い出し開始コマンドを受信したときから単位付与音データを再生時間 d 毎に繰り返し再生する態様である。このように再生することで、一定の周期で遊技媒体付与音が出力される。前述したように、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える場合であっても、遊技媒体付与音が一定の周期で出力されるため、払出について遊技者に違和感を感じさせず、クレジット数の加算処理も遊技メダルの払い出し処理も同等の価値を付与していることを遊技者に示すことで安心感を与えることができる。

【0643】

<第2の態様>

10

20

30

40

50

また、図 90 に示す遊技媒体付与音の第 2 の態様は、払い出し開始コマンドを受信したときから単位付与音データを再生時間 d 毎に再生し、クレジット数の加算処理が終了した後に時間 f だけ単位付与音データを再生し、その後、時刻 t 4 で遊技メダルの払い出し処理の開始とともに、改めて単位付与音データの再生を開始する態様である。遊技メダルの払い出し処理に切り替えるときに、遊技媒体付与音が一定の周期とは異なるタイミングで出力されるため、遊技メダルのメダル受け皿への払出しが始まる高揚感や期待感を遊技に与えることができる。

【0644】

なお、メダル払出装置 H から遊技メダルを払い出している最中に、ホッパ H 40 の遊技メダルがなくなり、ホッパエラーが発生した場合（例えば、ステップ 1279 の処理にて Yes と判定した場合）には、副制御基板 S は、遊技媒体付与音の出力を停止し、ホッパエラーが発生したことを示す音声出力する。ホッパ H 40 に遊技メダルが供給され、払出可能な状態になると、主制御基板 M は、改めて払い出し開始コマンドを副制御基板 S に送信し、副制御基板 S は、遊技媒体付与音の出力を開始する。尚、これには限定されず、ホッパエラーが発生した場合にも遊技媒体付与音は継続して出力されることとなるが、遊技媒体付与音の音量をホッパエラーが発生したことを示す音声の音量と比較して小さい音量にて出力（音量 = 0 としてもよい）し、ホッパエラーが解除されることにより、ホッパエラーが発生したことを示す音声の出力を終了すると共に、遊技媒体付与音の音量を元に戻すよう構成してもよい。

【0645】

<<< 基板における集積回路の配置 >>>

図 91 は、主制御基板 M に実装されている各種の電子部品の配置を示す正面図である。

図 92 は、主制御基板 M に実装されている電子部品の配置を示す側面図である。

【0646】

主制御基板 M は、略板状で長方形形状のプリント基板 MP を有する。プリント基板 MP の表側には、主に、CPU C100、IC、抵抗、コネクタなどが実装され、プリント基板 MP の裏側には、主に、導体による回路パターンが形成されている。主制御基板 M（プリント基板 MP）は、互いに平行で長手方向に沿った 2 つの長手端部 ML1 及び ML2 と、互いに平行で短手方向に沿った 2 つの短手端部 MS1 及び MS2 とからなる長方形形状を有する。

【0647】

本例では、主制御基板 M は、遊技機の筐体内で立設するように取り付けられる。主制御基板 M が、立設して取り付けられたときには、長手端部 ML1 及び ML2 が水平方向に沿って配置され、短手端部 MS1 及び MS2 が鉛直方向に沿って配置される。長手端部 ML1 は上側に位置し、長手端部 ML2 は下側に位置する。また、プリント基板 MP の表側から見て、短手端部 MS1 は、短手端部 MS2 よりも左側に位置し、短手端部 MS2 は、短手端部 MS1 よりも右側に位置する。

【0648】

以下では、長手端部 ML1 側を上側と称し、長手端部 ML2 側を下側と称し、短手端部 MS1 側を左側と称し、短手端部 MS2 側を右側と称する。

【0649】

< CPU C100 >

CPU C100 は、長尺な形状を有し、長手方向の長さは CLL であり、短手方向の長さは CSL である。CPU C100 は複数のピンを有し（図示せず）、複数のピンは、本体部から突出して形成されている。CPU C100 がプリント基板 MP に取り付けられたときには、複数のピンによって電氣的接続が形成され、複数のピンには互いに異なる電気信号が流れる。このため、CPU C100 をプリント基板 MP に取り付ける作業では、CPU C100 に所望の動作をさせるべく、CPU C100 を適正な向きに取り付ける必要がある。CPU C100 の第 1 番目のピン（図 91 に示す 1P）を CPU C100 を配置するための基準ピンとしている。CPU C100 の本体部には、第 1 番目のピン（1P）

を視認するためのマークが形成されたり、C P U C 1 0 0の向きを視認するための切り欠き（図示せず）が形成されたりしている。

【0650】

本例では、C P U C 1 0 0の長手方向が、主制御基板Mの長手方向と一致するように（平行となるように）、C P U C 1 0 0はプリント基板MPに取り付けられる。本例では、図91に示すように、C P U C 1 0 0の第1番目のピンが左下側に位置するようにC P U C 1 0 0を配置することで、C P U C 1 0 0を、後述するI Cの向きと揃えて配置することになり、C P U C 1 0 0をプリント基板MPに取り付ける作業の際に、C P U C 1 0 0の向きを間違えて取り付けるミスを低減することができる。

【0651】

さらに、一般的に、C P U C 1 0 0の本体部には、型番やメーカー名などの各種の文字情報（図示せず）が、印字されている。文字情報は、C P U C 1 0 0の長手方向に沿って第1番目のピン側から離隔するように印字されている。C P U C 1 0 0がプリント基板MPに取り付けられた状態で、型番やメーカー名などの文字情報を容易に視認できるようにするのが好ましい。上述したように、C P U C 1 0 0の第1番目のピンが左下側に位置するようにC P U C 1 0 0を配置することで、印字されている型番やメーカー名などを視認しやすい向きでC P U C 1 0 0を配置することができる。

【0652】

なお、C P U C 1 0 0がプリント基板MPに取り付けられたときには、C P U C 1 0 0のピンの番号は、プリント基板MPの表側から見て、第1番目のピン（1P）を始点にして反時計回りに沿って順に大きくなる。

【0653】

<I C>

プリント基板MPの表側には、各種のI C（集積回路）も取り付けられている。I Cは、長尺な形状を有し、長手方向の長さはI L Lであり、短手方向の長さはI S Lである。C P U C 1 0 0と同様に、I Cも複数のピンを有し（図示せず）、複数のピンは、本体部から突出して形成されている。I Cがプリント基板MPに取り付けられたときには、複数のピンによって電氣的接続が形成され、複数のピンには互いに異なる電気信号が流れる。このため、I Cをプリント基板MPに取り付ける作業においても、I Cに所望する動作をさせるべく、I Cを適正な向きに取り付ける必要がある。このため、I Cの第1番目のピン（図91に示す1P）もI Cを配置するための基準ピンとしている。I Cの本体部には、第1番目のピン（1P）を視認するためのマークが形成されたり、I Cの向きを視認するための切り欠き（図示せず）が形成されたりしている。

【0654】

本例では、I Cの長手方向が、C P U C 1 0 0の長手方向や主制御基板Mの長手方向と一致するように（平行となるように）、I Cはプリント基板MPに取り付けられる。さらに、I Cの第1番目のピンが左下側に位置するようにI Cをプリント基板MPに配置している。このように、I Cの第1番目のピンが、常に左下側に位置するようにI Cを配置することで、全てのI Cの向きを揃えて配置することになり、I Cをプリント基板MPに取り付ける作業の際に、I Cの向きを間違えて取り付けるようなミスを低減することができる。

【0655】

さらに、一般的に、I Cの本体部には、型番やメーカー名などの各種の文字情報（図示せず）が、印字されている。文字情報は、第1番目のピン側からI Cの長手方向に沿って離隔するように印字されている。I Cがプリント基板MPに取り付けられている状態で、I Cの型番やメーカー名などの文字情報を容易に視認できるようにするのが好ましい。上述したように、I Cの第1番目のピンが左下側に位置するようにI Cを配置することで、印字されている型番やメーカー名などを視認しやすい向きになるようにI Cを配置することもできる。

【0656】

10

20

30

40

50

なお、ＩＣがプリント基板ＭＰに取り付けられたときには、ＩＣのピンの番号は、プリント基板ＭＰの表側から見て、第１番目のピン（１Ｐ）を始点にして反時計回りに沿って順に大きくなる。

【０６５７】

<抵抗>

プリント基板ＭＰの表側には、各種の抵抗も取り付けられており、他の電子部品と電気的接続が形成されている。ＩＣは、長尺な形状を有し、長手方向の長さはＲＬＬであり、短手方向の長さはＲＳＬである。

【０６５８】

<コネクタ>

プリント基板ＭＰの表側には、コネクタも取り付けられており、他の電子部品と電気的接続が形成されている。主制御基板Ｍは、コネクタを介して副制御基板Ｓなどに接続され、各種の信号を送受信することができる。

【０６５９】

<ＣＰＵＣ１００とＩＣとの間隔>

図９１の破線で示すように、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ１の内側には、抵抗のみが配置され、ＩＣは配置されていない。所定の範囲ＣＳＲ１は、ＣＰＵＣ１００の外周ＣＯＲからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、少なくともＣＰＵＣ１００の短手方向の長さＣＳＬにすることができる。ＩＣには、各種の電流（時間的に変化する電流などであり、例えば、高周波信号）が流れ、ＩＣがノイズの発生源となり得るため、ＣＰＵＣ１００の動作に影響を与える可能性がある。このように、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ１の内側にＩＣを配置しないことで、ＩＣをＣＰＵＣ１００からある程度の距離（例えば、長さＣＳＬ）だけ離隔した位置に配置し、ＩＣから発せられるノイズを、ＣＰＵＣ１００の動作に影響させないようにできる。

【０６６０】

また、ＣＰＵＣ１００の外周ＣＯＲからの所定の長さを、少なくとも抵抗の長手方向の長さＲＬＬにしてもよい。抵抗には電流が流れるため、抵抗が熱源となり得るため、ＣＰＵＣ１００の動作に影響を与える可能性がある。このため、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ１の内側に、抵抗を配置しないようにすることで、抵抗をＣＰＵＣ１００からある程度の距離（例えば、長さＲＬＬ）だけ離隔した位置に配置し、抵抗から発せられる熱を、ＣＰＵＣ１００の動作に影響させないようにできる。

【０６６１】

<ＣＰＵＣ１００の高さとＩＣの高さと他の部品の高さとの関係>

図９２は、図９１に示した各種の電子部品の高さを示す側面図である。この図９２に示すように、ＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴが最も高く、次に、ＩＣの高さＩＨＴが高く、抵抗の高さＲＨＴが最も低い。図９１に示すように、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ２の内側には、ＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴ未満の部品のみが配置される。所定の範囲ＣＳＲ２は、ＣＰＵＣ１００の外周ＣＯＲからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、抵抗の長手方向の長さＲＬＬにすることができる。

【０６６２】

ＣＰＵＣ１００をプリント基板ＭＰに取り付ける作業では、取り付け用具（図示せず）が用いられる。取り付け用具は、取り付け用具の先端部でＣＰＵＣ１００を挟持してプリント基板ＭＰに近づけて取り付けられる用具である。取り付け用具の先端部でＣＰＵＣ１００を挟持する構造であるため、ＣＰＵＣ１００が挟持されているときには、ＣＰＵＣ１００の周囲に取り付け用具の先端部が配置される。このため、ＣＰＵＣ１００を取り付けるときには、取り付け用具の先端部もプリント基板ＭＰに近づけざるを得ず、取り付け用具の先端部が他の電子部品と干渉しないように、取り付け用具の先端部のための空間を確保する必要がある。

【０６６３】

10

20

30

40

50

このため、C P U C 1 0 0 がプリント基板 M P に取り付けられる位置の周辺の領域 C S R 2 には、C P U C 1 0 0 の高さ C H T 未満の部品のみを配置する。このようにすることで、取り付け用具の先端部がプリント基板 M P に最も近づいた状態であっても、取り付け用具の先端部が他の部品と干渉することはない。領域 C S R 2 は、C P U C 1 0 0 の外周 C O R からの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、少なくとも抵抗の長手方向の長さ R L L にすることができる。

【0664】

尚、C P U C 1 0 0 の高さ C H T 未満の部品のみを配置するのは、C P U C 1 0 0 がプリント基板 M P に取り付けられる位置の周辺の領域のみとし、プリント基板 M P における C P U C 1 0 0 がプリント基板 M P に取り付けられる位置の周辺の領域外には、C P U C 1 0 0 の高さ C H T 以上の部品が取り付けられるよう構成してもよいし、プリント基板 M P に取り付けられるすべての部品が C P U C 1 0 0 の高さ C H T 未満の部品となるよう構成してもよい。

【0665】

このように、C P U C 1 0 0 の周囲の所定の範囲 C S R 2 の内側には、C P U C 1 0 0 の高さ C H T よりも低い電子部品のみを配置することで、取り付け用具の先端部を近づけられる空間を確保することができ、取り付け用具を用いても、他の電子部品に損傷を与えることなく、C P U C 1 0 0 をプリント基板 M P に取り付けることができる。

【0666】

なお、前述した例では主制御基板 M を一例として説明したが、副制御基板 S や扉基板 D や回胴基板 K や電源基板 E など、C P U や I C などの電子部品が搭載される基板の全てに適用することができる。

【0667】

<<< A T 抽選に関する構成 >>>

次に、図 9 3 を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な A T 状態移行制御処理の構成について詳述する。尚、同図に例示する構成は、A T を有するよう構成した場合においては、上述したすべての構成に適用可能であることを補足しておく。

【0668】

はじめに、図 9 3 は、本実施形態における、図 1 8 のステップ 1 4 0 0 のサブルーチンに係る、A T 状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 4 0 1 - 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、現在の A T に関する状態は A T 抽選可能な状態であるかを判定する。尚、同図においては、低確率状態や高確率状態等の A T 抽選に当選する確率の異なる複数の遊技状態は有しておらず、例えば、本実施形態における高確率状態等の 1 の遊技状態においてのみ A T 抽選を実行し得るよう構成されている。また、本実施形態との相違点として、B B の当選に基づいて A T 抽選は実行しないよう構成されている。

【0669】

ステップ 1 4 0 1 - 1 で Y e s の場合、ステップ 1 4 0 1 - 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、A T 抽選種別として「2」をセットし、所定の R A M 領域に一時記憶する。ここで、A T 抽選種別とは、A T 抽選を実行するために要するデータ容量を削減するために設けている、A T 抽選を実行する際に当選確率を識別するための種別である。次に、ステップ 1 4 0 1 - 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該ゲームに係る条件装置は設定差なし（抽選確率に設定差がない条件装置）であるかを判定する。同図に示す変更例においては、設定差なしとなる条件装置は、スイカ B、チェリー、スイカ A、再遊技（すべての再遊技役としてもよいし、一部の再遊技役としてもよい）、押し順ベルとなっており、本処理においては、設定差なしとなる条件装置に当選しているかどうかを判定している。尚、ハズレと共通ベルの抽選確率には設定差が設けられている（設定差ありとなっている）が、本処理においては、ハズレ又は共通ベルに当選したか否かを判定しないよう構成されている。尚、A T 抽選種別を記憶する前記所定の R A M 領域と、前述した当選番号や演出グループ番号を記憶する R A M 領域とは異なる領域とすることが好適である。そのように構成することにより、当選確率に設定差のある条件装置に関する情報と当選確率に設

10

20

30

40

50

定差のない条件装置に関する情報とが区別して記憶される領域である当選番号を記憶する領域と演出グループ番号を記憶する領域と、当選確率に設定差のある条件装置に関する情報と当選確率に設定差のない条件装置に関する情報とが区別せずに記憶される領域であるＡＴ抽選種別を記憶する領域とを、混同しないよう構成することができる。

【０６７０】

ステップ１４０１－３でＹｅｓの場合、ステップ１４０１－４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ抽選種別テーブルを参照して、ＡＴ抽選種別をセットして前記所定のＲＡＭ領域（ステップ１４０１－２に係る所定のＲＡＭ領域と同一のＲＡＭ領域）に一時記憶し（上書きされることとなる）、ステップ１４０１－５に移行する。尚、ステップ１４０１－３でＮｏの場合にも、ステップ１４０１－５に移行する。ここで、同図右中段のＡＴ抽選テーブルについて詳述する。本変更例においては、ＡＴ抽選を実行可能な状況にて設定差なしとなる条件装置に当選した場合には、スイカＢに当選した場合はＡＴ抽選種別として「０」を、チェリーに当選した場合はＡＴ抽選種別として「０」を、スイカＡに当選した場合はＡＴ抽選種別として「１」を、再遊技に当選した場合はＡＴ抽選種別として「２」を、押し順ベルに当選した場合はＡＴ抽選種別として「２」を、セットするよう構成されている。

【０６７１】

次に、ステップ１４０１－５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、セットされているＡＴ抽選種別に基づき、ＡＴ抽選を実行する。ここで、同図右下段に示すように、ＡＴ抽選に当選する確率は、ＡＴ抽選種別が「０」の場合には $56/256$ であり、ＡＴ抽選種別が「１」の場合には $18/256$ であり、ＡＴ抽選種別が「２」の場合には $1/256$ であり、ＡＴ抽選に当選し易いものから順に、「０→１→２」となっている。次に、ステップ１４０１－６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ１４０１－５で実行したＡＴ抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４０１－６でＹｅｓの場合、ステップ１４０１－７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴカウンタにＡＴ初期ゲーム数として所定値（例えば、５０）をセットする。尚、本変更例においては、本実施形態とは異なり、ＡＴ状態移行制御処理にてＡＴカウンタにＡＴ初期ゲーム数をセットするよう構成しており、ＡＴ状態開始制御処理ではＡＴ初期ゲーム数はセットしないよう構成されている（ＡＴゲーム数上乗せに当選した場合には、ＡＴゲーム数が加算される場合がある）。次に、ステップ１４０１－８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態」に決定し、次の処理（ステップ１４３０の処理）に移行する。尚、ステップ１４０１－１又はステップ１４０１－６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４３０の処理）に移行する。

【０６７２】

従来の遊技機においては、ＡＴ抽選として、当選役を参照しない共通の抽選処理と、設定差なしとなる条件装置に当選した場合に実行される抽選処理（当選役を参照する抽選処理）とを有するよう構成した場合には、ＡＴ抽選を少なくとも２回実行する必要があったが、同図のようにＡＴ抽選種別を設けることにより、当選役を参照しない共通の抽選処理（同図においては、ステップ１４０１－２の処理が対応している）と、設定差なしとなる条件装置に当選した場合に実行される抽選処理（同図においては、ステップ１４０１－４の処理が対応している）とを１回の抽選処理（同図においては、ステップ１４０１－６の処理が対応している）にて実行することができることとなる。

【０６７３】

以上、遊技機として、回胴式遊技機の構成を例示したが、上述した構成は、ぱちんこ遊技機やじゃん球遊技機やアレンジボールやゲーム機やカジノマシン等の様々な遊技用の機種に適用できる。

【０６７４】

尚、上述した構成のうち、設定変更モード、設定確認モード、設定キースイッチ、設定／リセットボタン等の設定に関する構成（例えば、図５９に例示した構成）は、設定値を有するぱちんこ遊技機にも適用可能である。

【0675】

<<<本例に係る遊技機に適用可能な押し順ナビに係る構成>>>

本例に係る遊技機においては、押し順ナビを実行可能に構成されている。ここで、本例に適用可能な押し順ナビの実行態様を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は、すべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【0676】

また、本例における押し順ナビに関しては、以下の構成を押し順ナビと称している。

(1) 主制御基板Mにて制御される押し順表示装置D270に遊技者に有利な停止ボタンの操作態様が表示されることを押し順ナビと称する。具体例としては、「＝3」と表示することで、「中→左→右」の押し順を指示可能である。また、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビを指示、指示表示と称することがあり、押し順表示装置D270にて押し順ナビを実行する遊技を指示遊技と称することがある。

10

(2) 副制御基板Sにて制御される演出表示装置S40に遊技者に有利な停止ボタンの操作態様(を示唆する画像)が表示されることを押し順ナビと称する。具体例としては、「123」と表示することで、「左→中→右」の押し順を指示(示唆)可能である。

(3) 副制御基板Sにて制御されるスピーカS20から遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆する音声を出力することを押し順ナビと称する。具体例としては、スタートレバーを操作した際に「左です」と出力することで、第1停止ボタンとして左停止ボタンを操作すべき旨を指示(示唆)可能である。

(4) 副制御基板Sにて制御されるリール窓枠ランプD310が遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆するよう点灯(点滅)することを押し順ナビと称する。具体例としては、スタートレバーを操作した際に左リール及び左停止ボタンに対応したリール窓枠ランプD310が点灯することで、第1停止ボタンとして左停止ボタンを操作すべき旨を指示(示唆)可能である。

20

(5) 主制御基板M、又は副制御基板Sにて制御される停止ボタンD40(左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43)の内部に設けられた停止ボタンランプS60が遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆するよう点灯(点滅)することを押し順ナビと称する。具体例としては、スタートレバーを操作した際に左リールに対応した左停止ボタンD41が点灯することで、第1停止ボタンとして左停止ボタンを操作すべき旨を指示(示唆)可能である。

30

【0677】

以下では、押し順役(押し順ベル、押し順再遊技役などの押し順によって払出枚数やRT状態の移行態様が相違し得る役)が当選役として決定された遊技に、押し順ナビの表示が開始されるタイミング、及び押し順ナビが終了するタイミングについて説明する。AT中状態において押し順役が当選役として決定されることで、遊技者に最も有利となる停止ボタンの操作態様(リール停止順や停止ボタンの操作タイミング)を報知する押し順ナビを実行し得るよう構成されている。

【0678】

<<押し順ナビの表示開始に係る構成>>

<ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>

40

はじめに、ウエイトがない場合、換言すると、最小遊技時間が経過している(遊技間隔最小時間タイマM70のタイマ値が0である)場合にスタートレバーを操作して遊技が行われる場合の押し順ナビの実行態様について以下に説明する。

【0679】

<構成1>

まず、図94の構成について説明する。ATに関する状態がAT中状態(押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態)であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する(図18のステップ1260にて実行する)。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる(

50

払出枚数が多い) 場合 (例えば、「入賞 - A 3」に当選した場合) について例示している。
【0680】

その後、回胴回転処理を実行した直後に、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「= 3」が表示される。ここで、押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビの一例として、

「= 1」: 「左→中→右」の押し順を指示

「= 2」: 「左→右→中」の押し順を指示

「= 3」: 「中→左→右」の押し順を指示

「= 4」: 「中→右→左」の押し順を指示

「= 5」: 「右→左→中」の押し順を指示

「= 6」: 「右→中→左」の押し順を指示

のように構成されている。

【0681】

なお、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビを実行する場合の表示態様としては、上述した表示態様には限定されず、例えば、「=」を表示せずに、右側の桁 (下位桁) のみに数字を表示してもよいし、右側の桁 (下位桁) のみに停止ボタン (又はリール) に対応した数字ではない表示態様を表示するよう構成してもよい。また、右側の桁 (下位桁) は次回停止操作すべき停止ボタン (又はリール) に対応した表示とし、左側の桁 (上位桁) は当該遊技全体の押し順を示す表示とするよう構成してもよい。そのように構成した場合には、右側の桁 (下位桁) は停止ボタンの停止操作毎に表示態様が変化し得る一方、左側の桁 (上位桁) は停止ボタンの停止操作に拘らず同一の表示態様となる。

【0682】

押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「= 3」が表示された後、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「1 2 3」が表示されることとなる。ここで、演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビの一例として、

「1 2 3」: 「左→中→右」の押し順を指示

「1 3 2」: 「左→右→中」の押し順を指示

「2 1 3」: 「中→左→右」の押し順を指示

「3 1 2」: 「中→右→左」の押し順を指示

「2 3 1」: 「右→左→中」の押し順を指示

「3 2 1」: 「右→中→左」の押し順を指示

のように構成されている。

【0683】

なお、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを実行する場合の表示態様としては、上述した表示態様には限定されず、算用数字以外の表示態様としてもよく、例えば、漢数字としてもよいし、数字ではないキャラクタの画像やシンボルの画像等としてもよい。また、すべての停止ボタンに対応した表示態様以外にも、例えば、第 1 停止のみを指示する「1ー」 (第 1 停止として左停止ボタンを操作すべき旨を報知する押し順ナビ) のような押し順ナビを実行してもよい。

【0684】

なお、「表示」とは、表示すべき要素がすべて表示完了することとしてもよいし、表示すべき要素が表示を開始したこととしてもよい。例えば、演出表示装置 S 4 0 に「1 2 3」を表示するとは、演出表示装置 S 4 0 に「1 2 3」がすべて表示完了することとしてもよいし、演出表示装置 S 4 0 にて「1 2 3」の表示が開始された (表示開始時のエフェクトが発生したなど) こととしてもよい。同様に、「表示終了」とは、表示を終了すべき要素がすべて表示されなくなることとしてもよいし、表示を終了すべき要素を表示されなくするための表示遷移を開始したこととしてもよい。例えば、演出表示装置 S 4 0 にて「1 2 3」の表示を終了するとは、演出表示装置 S 4 0 に「1 2 3」がすべて表示されなくなることとしてもよいし、演出表示装置 S 4 0 にて「1 2 3」の表示の一部が消去され始めた (表示終了時のエフェクトが発生したなど) こととしてもよい。同様に、「表

10

20

30

40

50

示を消去」とは、表示を消去すべき要素がすべて表示されなくなることとしてもよいし、表示を消去すべき要素を表示されなくするための表示遷移を開始したこととしてもよい。例えば、演出表示装置 S 4 0 にて「1 2 3」の表示を消去するとは、演出表示装置 S 4 0 に「1 2 3」がすべて表示されなくなることとしてもよいし、演出表示装置 S 4 0 にて「1 2 3」の表示の一部が消去され始めた（表示消去時のエフェクトが発生したなど）こととしてもよい。また、同様に、演出表示装置 S 4 0 にて「1」の表示を消去するとは、演出表示装置 S 4 0 に「1 2 3」がすべて表示されている状況にて左停止ボタンが操作された後、演出表示装置 S 4 0 に「1」が表示されなくなることとしてもよいし、演出表示装置 S 4 0 にて「1」の表示の一部が消去され始めた（表示消去時のエフェクトが発生したなど）こととしてもよい。

10

【0685】

演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビが表示された後、停止ボタンの操作が有効になる。なお、リールの回転が開始した後、リール駆動状態がリール加速状態からリール定速状態となることで、停止ボタンの操作が有効となる。指示遊技においては、遊技者は押し順表示装置 D 2 7 0 又は演出表示装置 S 4 0 に表示される押し順ナビを確認して停止ボタンを操作するため、同図のように、停止ボタンが有効になるよりも前に押し順ナビを表示可能とすることで、遊技者が押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。

【0686】

また、図 9 4 においては、押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビの方が、演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビよりも先に表示される（表示開始される）こととなる。ここで、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビの表示について説明する。「入賞 - A 3」が当選役として決定された場合に、主制御基板 M の CPU C 1 0 0 は、タイマ割り込み時処理として、ステップ 1 6 2 2 にて、制御コマンドとして入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板 S 側へ送信する。副制御基板 S の CPU S C は、主制御基板 M の CPU C 1 0 0 より受信した入賞・再遊技当選情報に係るコマンドに基づいて、ステップ 2 2 5 0 のコマンド処理を実行する（コマンド処理としてステップ 2 3 6 0 等の押し順ナビを表示するための押し順ナビ表示処理を実行する）。

20

【0687】

ここで、副制御基板 S 側で制御する演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示する場合の処理について詳述する。まず、副制御基板 S の CPU S C が主制御基板 M の CPU C 1 0 0 からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信した後、コマンドデータの保存、コマンド解析処理、サブメイン基板（副制御基板 S 内の基板）から演出制御基板（副制御基板 S 内の基板）に押し順ナビの表示態様に係るコマンドを送信する処理を順次行い、入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信から押し順ナビの表示態様に係るコマンドの送信までは約 1 6 m s を要する。また、演出制御基板は押し順ナビの表示態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合には描画処理を実行し、当該描画処理には約 3 2 m s を要する。なお、一例として、主制御基板 M が副制御基板 S 側に送信するコマンドを入賞・再遊技当選情報に係るコマンドとしたが、あくまで一例であり、演出グループ番号に係るコマンドなど他のコマンドとしてもよく、所望する演出の実行タイミングによって適宜設計すればよい。

30

40

【0688】

また、主制御基板 M 側で制御する押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビを表示する場合については、押し順表示装置 D 2 7 0 はダイナミック点灯にて点灯するよう構成されているため、タイマ割り込み処理の周期を 2 m s とすると、5 つの 7 セグ LED ユニットをタイマ割り込み処理毎に順次点灯させるため、点灯が完了するまでは最大で 1 0 m s 程度の時間を要する。このように構成されているため、主制御基板 M 側で制御する押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビを表示する契機（例えば、スタートレバーの操作）が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間よりも、副制御基板 S 側で制御する演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示する契機（例えば、主制御基板 M 側からの入賞・再遊

50

技当選情報に係るコマンドの受信)が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間の方が長時間となるよう構成されている。

【0689】

ここで、本例における押し順ナビの表示を開始可能な期間として、主制御基板MのCPU100が実行する処理を用いて詳しく説明することにする。遊技機は、主制御基板MのCPU100が周辺機器等の制御を行うことで遊技を進行させていくよう設計されている。尚、本例における主制御基板MのCPU100が実行する処理については、説明を簡素化するために特定のステップに限って説明するが、この限りではないことを補足しておく。例えば、ステップ1251の判断処理で主制御基板MのCPU100が、スタートレバーD50の操作が行われたと判定すると、ステップ1550でリール回転開始準備処理を実行する。そして、ステップ6102のリール回転開始待機状態開始タイミングに到達したと判定することで、ステップ6106のリール加速状態開始タイミングに到達しているかを判定する。そして、ステップ6108、およびステップ6110によりリール駆動状態をリール加速状態に更新し、リールの回転が開始する。ここで、ステップ6102からステップ6108までの期間は、リール回転開始までのウエイト期間に相当する期間であり、例えば所定の条件としての遊技間隔最小時間タイマM70によるゲーム開始タイミング(リール回転開始タイミング)から次のゲーム開始タイミング(リール回転開始タイミング)までに担保されるべき時間(本例では、4.1秒)を満たしていないために発生する期間であり、最小遊技時間とも称することがある。次にステップ6114で主制御基板MのCPU100は、ステップ6114のリール加速状態終了タイミングに到達したかを判定する。そして、主制御基板MのCPU100は、ステップ6116、およびステップ6118でリール駆動状態をリール定速状態に更新し、リールの定速状態を維持するよう処理を行った後、停止ボタンの操作を有効にする処理が実行される。本例では、主制御基板MのCPU100が上記の処理を実行する期間内のいずれかのタイミング、換言すると、スタートレバーの操作が実行されたときから停止ボタンの操作が有効になるまでのいずれかのタイミングにて、押し順ナビが表示(表示開始)されるよう構成されていけばよい。

【0690】

このように、スタートレバーD50の操作を行ったタイミングから停止ボタンの操作が有効になるまでの期間を、主制御基板MのCPU100が実行する処理に従って説明したが、本例では、主制御基板MのCPU100が実行する処理に従って、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効(リール停止ボタンの操作が有効とも称する)、と期間を分けて規定することにする。例えば、図94では、押し順表示装置D270による押し順ナビは回胴回転開始処理を実行した直後のタイミング、演出表示装置S40による押し順ナビはリール加速状態中に実行される場合を例示している。

【0691】

なお、図94においては、演出表示装置S40による押し順ナビがリール加速状態にて実行される場合を例示したが、主制御基板Mが副制御基板S側にコマンドを送信し、その後副制御基板Sが描画処理を実行して押し順ナビがリール加速状態の期間中に表示されるということであり、副制御基板S側の押し順ナビの表示に関する構成としては、以下のよう構成してもよい。

(1) スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→主制御基板Mが回胴回転開始処理を実行してリール回転開始→リール駆動状態を加速状態に更新→主制御基板Mが押し順表示装置D270にて押し順ナビをダイナミック点灯で表示→主制御基板Mが副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信→副制御基板S側が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信→当該コマンドを契機として副制御基板S側が描画処理を実行し演出表示装置S40にて押し順ナビを表示→リール駆動状態を定速状態に更新

(2) スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→主制御基板Mが回胴回転開始処理を実行してリール回転開始→リール駆動状態を加速状態に更新→主制御基板Mが押し順表示装

10

20

30

40

50

置 D 2 7 0 にて押し順ナビをダイナミック点灯で表示→主制御基板 M が副制御基板 S 側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信→副制御基板 S 側が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信→主制御基板 M が副制御基板 S 側に所定のコマンドを送信→副制御基板 S 側が当該所定のコマンドを受信→当該所定のコマンドを契機として副制御基板 S 側が描画処理を実行し演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示→リール駆動状態を定速状態に更新

(3) スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→主制御基板 M が回胴回転開始処理を実行してリール回転開始→リール駆動状態を加速状態に更新→主制御基板 M が押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビをダイナミック点灯で表示→主制御基板 M が副制御基板 S 側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信→副制御基板 S 側が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信→リール駆動状態を定速状態に更新→当該コマンドを契機として副制御基板 S 側が描画処理を実行し演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示

10

(4) スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→主制御基板 M が回胴回転開始処理を実行してリール回転開始→リール駆動状態を加速状態に更新→主制御基板 M が押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビをダイナミック点灯で表示→主制御基板 M が副制御基板 S 側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信→副制御基板 S 側が入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信→主制御基板 M が副制御基板 S 側に所定のコマンドを送信→副制御基板 S 側が当該所定のコマンドを受信→リール駆動状態を定速状態に更新→当該所定のコマンドを契機として副制御基板 S 側が描画処理を実行し演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示

20

上記のように構成してもよい。即ち、副制御基板 S 側が主制御基板 M 側から所定のコマンドを受信してから描画処理を実行するまでの時間値を設計して副制御基板 S 側の押し順ナビの表示タイミングを決定してもよいし、主制御基板 M 側が副制御基板 S 側に所定のコマンドを送信するタイミングを設計して副制御基板 S 側の押し順ナビの表示タイミングを決定してもよい。

【0692】

<構成2>

次に、図95の構成について説明する。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 - A 3」に当選した場合）について例示している。

30

【0693】

その後、停止ボタンの操作が有効になり、主制御基板 M から副制御基板 S 側にコマンドが送信されて、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「213」が表示される。演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「213」が表示された後、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「=3」がダイナミック点灯にて表示される。図95では、演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビの方が、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビよりも先に表示される。例えば、図95では、演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビは回胴回転開始処理を実行した後のタイミング、押し順表示装置 D 2 7 0 による押し順ナビはリール停止ボタンの操作が有効になる直前のタイミングで実行される。

40

【0694】

<効果1>

図94又は図95のように構成することにより、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 に表示される押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めることにより、例えば押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、遊技

50

者に不利益等を与えることのないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0695】

<効果2>

また、図94又は図95のように構成することにより、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの開始タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの開始タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビを視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0696】

<構成3>

AT中状態において、押し順役（押し順ベル、押し順再遊技役など）が当選役として決定された場合に、押し順を報知する演出手段として、演出表示装置S40だけでなく、例えば図97、図98に記載されているように中パネル（中装飾パネル）に備えられたランプ（以下、リール窓枠ランプD310と称する）、もしくはスピーカS20から出力される音声などによって押し順を報知するような構成も可能である。構成3においては、指示遊技が実行された場合、リール窓枠ランプD310にて押し順ナビを実行可能に構成されている。リール窓枠ランプD310は、左リールM51、中リールM52、右リールM53のそれぞれに対応する位置（リール近傍）に備えられており、例えば、スタートランプD180と同様にLEDなどによって構成されている。リール窓枠ランプD310の点灯、及びスピーカS20から出力される音声などは、演出表示装置S40と同様に副制御基板Sにて制御管理されているものである。つまり、これらの演出手段によって押し順ナビを実行する場合には、演出表示装置S40の時と同様に、副制御基板SのCPUSCが、主制御基板MのCPUC100より受信したコマンドに基づいて、ステップ2108、ステップ2250によりコマンド処理（ここではリール窓枠ランプ点灯処理、音声出力処理と称する）を実行することで押し順ナビを実行することが可能となる。尚、リール窓枠ランプD310は、遊技者ができるだけ視認しやすい位置に備えられていることが好ましいため、例えばリール窓D160の上側、もしくは下側など（遊技者から見ると、リールが視認できるリール窓D160の上側、もしくは下側のスペース）に各リールに対応させるよう備えておくことが好ましい。

【0697】

図97を用いて構成3について説明する。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞-A3」に当選した場合）について例示している。

【0698】

その後、回胴回転開始処理を実行した直後に、押し順表示装置D270にて押し順ナビとして「=3」がダイナミック点灯にて表示（表示開始）される。押し順表示装置D270にて押し順ナビとして「=3」が表示された後、リール窓枠ランプD310による押し順ナビとして、中リール（中停止ボタン）に対応するランプが点灯（点灯開始）する。その後、演出表示装置S40にて押し順ナビとして「213」が表示（表示開始）される。図97では、押し順ナビが表示される順番としては、「押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置」となっており、リール窓枠ランプD310の点灯による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、押し順表示装置D270よりも遅く、演出表示装置S40よりも早いタイミングとなっている。

【0699】

ここで、副制御基板S側で制御する演出表示装置S40にて押し順ナビを表示する場合には、副制御基板SのCPUSCが主制御基板MのCPUC100からの入賞・再遊技当

10

20

30

40

50

選情報に係るコマンドを受信した後、コマンドデータの保存、コマンド解析処理を順次行った後、サブメイン基板（副制御基板 S 内の基板）から演出制御基板（副制御基板 S 内の基板）に押し順ナビの表示態様に係るコマンドを送信する処理及びサブメイン基板（副制御基板 S 内の基板）からランプ制御基板（副制御基板 S 内の基板）に押し順ナビの点灯態様に係るコマンドを送信する処理を行い、入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信から押し順ナビの表示態様に係るコマンドの送信及び押し順ナビの点灯態様に係るコマンドの送信までは約 16 ms を要する。また、演出制御基板は押し順ナビの表示態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合には描画処理を実行し、当該描画処理には約 32 ms を要する。一方、ランプ制御基板は押し順ナビの点灯態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合にはすぐに点灯処理を実行する（点灯処理は描画処理よりも短時間で実行可能）ため、主制御基板 M から副制御基板 S 側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信し、副制御基板 S 側が当該コマンドの受信を契機として、演出表示装置 S 40 とリール窓枠ランプ D 310 とによる押し順ナビを実行する場合には、演出表示装置 S 40 による押し順ナビの表示よりも前にリール窓枠ランプ D 310 による押し順ナビの表示（点灯表示）が実行されるよう構成されている。なお、主制御基板 M から送信されるコマンドは入賞・再遊技当選情報に係るコマンドには限定されず、演出グループ番号に係るコマンドなどとしてもよい。

【0700】

このように、演出表示装置 S 40 による押し順ナビの表示よりも前にリール窓枠ランプ D 310 による押し順ナビの表示（点灯表示）が実行されるよう構成することにより、遊技者に簡素な報知をより早く実行することができ、遊技者が押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。

【0701】

なお、押し順ナビが表示される順番としては、「押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ」とするよう構成してもよい。そのように構成する場合には、サブメイン基板が演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後、サブメイン基板がランプ基板に押し順ナビに係るコマンドを送信するよう構成してもよいし、演出表示装置 S 40 における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板 M 側からのコマンドとリール窓枠ランプ D 310 における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板 M 側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。

【0702】

上記のように、押し順ナビが表示（表示開始）される順番として、「押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置」である場合の説明を行ったが、押し順ナビが表示（表示開始）される順番はこの限りではない。例えば押し順ナビが表示（表示開始）される順番の変形例として、「リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置」、「演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ」、「リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置」、「演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置」とするよう構成してもよい。そのように構成する場合には、サブメイン基板がランプ基板、及び演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後、主制御基板 M が、押し順表示装置 D 270 にて押し順ナビをダイナミック点灯にて表示（表示開始）するよう構成してもよいし、演出表示装置 S 40 における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板 M 側からのコマンドとリール窓枠ランプ D 310 における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板 M 側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。このようにしてサブメイン基板からコマンドを送るタイミング、主制御基板 M が押し順ナビをダイナミック点灯にて表示（表示開始）するタイミングに応じて、

（１）押し順表示装置 D 270 でのダイナミック点灯による押し順ナビを最先で実行する

（２）リール窓枠ランプ D 310 による押し順ナビを最先で実行する

（３）演出表示装置 S 40 による押し順ナビを最先で実行する

など、押し順ナビが表示（表示開始）される順番を変更可能となる。

【0703】

＜効果＞

このように、最小遊技時間が経過している状況にて、リール窓枠ランプD310での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置S40のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプD310の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビ（停止ボタンの有利な操作態様）を認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0704】

＜構成4＞

次に、構成4として、スピーカS20から出力される音声による押し順ナビの報知を実行する構成について説明する。構成4は、指示遊技において、音声によって押し順を報知するよう構成されており、例えば、「左です」、「中です」、「右です」などの台詞をスピーカから音声として出力し、当該停止操作を行うべきリール（操作すべき停止ボタン）に対応した押し順ナビを実行する。

【0705】

図98を用いて構成4について説明する。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過している状況にて、スタートレバーが操作され、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 - A3」に当選した場合）について例示している。

【0706】

その後、回胴回転開始処理を実行した直後に、押し順表示装置D270にて押し順ナビとして「=3」がダイナミック点灯にて表示（表示開始）される。押し順表示装置D270にて押し順ナビとして「=3」が表示された後、スピーカS20による音声を出力する押し順ナビとして、「中です」（第1停止操作としては中停止ボタンを操作することを示唆する音声）との音声が出力される。その後、演出表示装置S40にて押し順ナビとして「213」が表示（表示開始）される。図98では、押し順ナビが表示される順番としては、「押し順表示装置→音声→演出表示装置」となっており、音声出力による押し順ナビの報知が開始されるタイミングは、リール窓枠ランプD310と同様に、押し順表示装置D270よりも遅く、演出表示装置S40よりも早いタイミングとなっている。

【0707】

ここで、副制御基板S側で制御する演出表示装置S40にて押し順ナビを表示する場合には、副制御基板SのCPUCが主制御基板MのCPUC100からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを受信した後、コマンドデータの保存、コマンド解析処理を順次行った後、サブメイン基板（副制御基板S内の基板）から演出制御基板（副制御基板S内の基板）に押し順ナビの表示態様に係るコマンドを送信する処理及びサブメイン基板（副制御基板S内の基板）から音声制御基板（副制御基板S内の基板）に押し順ナビの出力態様に係るコマンドを送信する処理を行い、入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信から押し順ナビの表示態様に係るコマンドの送信及び押し順ナビの出力態様に係るコマンドの送信までは約16msを要する。また、演出制御基板は押し順ナビの表示態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合には描画処理を実行し、当該描画処理には約32msを要する。一方、音声制御基板は押し順ナビの出力態様に係るコマンドを受信し、コマンドの内容に問題がない場合にはすぐに音声出力処理を実行する（音声出力処理は描画処理よりも短時間で実行可能）ため、主制御基板Mから副制御基板S側に入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを送信し、副制御基板S側が当該コマンドの受信を契機として、演出表示装置S40とスピーカS20とによる押し順ナビを実行する場合には、演出表示装置S40による押し順ナビの表示よりも前にスピーカS20による押し順ナビの

10

20

30

40

50

出力（音声出力）が実行されるよう構成されている。なお、主制御基板Mから送信されるコマンドは入賞・再遊技当選情報に係るコマンドには限定されず、演出グループ番号に係るコマンドなどとしてもよい。

【0708】

このように、演出表示装置S40による押し順ナビの表示よりも前にスピーカS20による押し順ナビの出力（音声出力）が実行されるよう構成することにより、遊技者に簡素な報知をより早く実行することができると共に、遊技者は演出表示装置S40を見ていなくても音声によって押し順を認識することができ、押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。

【0709】

上記のように、押し順ナビが表示（表示開始）される順番として、「押し順表示装置→音声→演出表示装置」である場合の説明を行ったが、押し順ナビが表示（表示開始）される順番はこの限りではない。例えば押し順ナビが表示（表示開始）される順番の変形例として、「押し順表示装置→演出表示装置→音声」とするよう構成してもよい。そのように構成する場合には、サブメイン基板が演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後に、サブメイン基板が音声制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信するよう構成してもよいし、演出表示装置S40における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板M側からのコマンドとスピーカS20からの音声における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板M側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。

【0710】

更に、押し順ナビが表示（表示開始）される順番として、「音声→押し順表示装置→演出表示装置」、「音声→演出表示装置→押し順表示装置」、「演出表示装置→音声→押し順表示装置」、「演出表示装置→押し順表示装置→音声」などと構成することも可能である。そのように構成する場合には、サブメイン基板が音声制御基板、及び演出制御基板に押し順ナビに係るコマンドを送信した後、主制御基板Mが、押し順表示装置D270にて押し順ナビをダイナミック点灯にて表示（表示開始）するよう構成してもよいし、演出表示装置S40における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板M側からのコマンドとスピーカS20からの音声における押し順ナビが表示される契機となる主制御基板M側からのコマンドとを異なるコマンドとしてもよい。このようにしてサブメイン基板からコマンドを送るタイミング、主制御基板Mが押し順ナビをダイナミック点灯にて表示（表示開始）するタイミングに応じて、

- （１）押し順表示装置D270でのダイナミック点灯による押し順ナビを最先で実行する
- （２）スピーカS20からの音声による押し順ナビを最先で実行する
- （３）演出表示装置S40による押し順ナビを最先で実行する

など、押し順ナビが表示（表示開始）される順番を変更可能となる。

【0711】

<効果>

このように、最小遊技時間が経過している状況にて、音声での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置S40のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビを音声（本例ではスピーカS20から出力される音声）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0712】

<<ウエイトがある場合における押し順ナビの実行態様>>

はじめに、ウエイトがある場合、換言すると、最小遊技時間が経過していない（遊技間隔最小時間タイマM70のタイマ値が0より大きい値である）状況にてスタートレバーを操作し、その後、遊技が実行される場合の押し順ナビの実行態様について以下に説明する。

【0713】

10

20

30

40

50

<構成 1>

まず、図 99 の構成 1 について説明する。AT に関する状態が AT 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 - A3」に当選した場合）について例示している。

【0714】

まず、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバー D50 が操作され、主制御基板 M がタイマ割り込み処理にてスタートレバー D50 の操作を検知することで、押し順表示装置 D270 に「=3」の押し順ナビをダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。その後、最小遊技時間が経過する前の期間中にて、演出表示装置 S40 にて押し順ナビとして「213」が表示（表示開始）される。図 99 では、押し順表示装置 D270 の押し順ナビの方が、演出表示装置 S40 の押し順ナビよりも先に表示される。

【0715】

<構成 2>

次に、図 100 の構成 2 について説明する。AT に関する状態が AT 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 - A3」に当選した場合）について例示している。

【0716】

スタートレバー D50 が操作されることで、主制御基板 M は、タイマ割り込み処理にて副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板 S は、主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、演出表示装置 S40 にて押し順ナビとして「213」を表示（表示開始）する処理を実行する（前述した描画処理を実行する）。その後、最小遊技時間が経過し、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始し、主制御基板 M は、リール駆動状態が定速状態となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前に（停止ボタンの操作が有効となる直前に）押し順表示装置 D270 にて押し順ナビとして「=3」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図 100 では、演出表示装置 S40 の押し順ナビの方が、押し順表示装置 D270 の押し順ナビよりも先に表示される。尚、ここでは、副制御基板 S は演出グループ番号に係るコマンドを受信したことに基づいて演出表示装置 S40 にて押し順ナビとして「213」を表示（表示開始）する処理を実行しているが、演出表示装置 S40 にて押し順ナビを表示（表示開始）する処理を実行する契機となるコマンドはこれに限定されず、演出表示装置 S40 にて押し順ナビを表示（表示開始）するタイミングに応じて契機となる主制御基板 M から送信されるコマンドを決定すればよい。

【0717】

<構成 3>

次に、図 101 の構成 2 について説明する。AT に関する状態が AT 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 - A3」に当選した場合）について例示している。

【0718】

最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバー D50 が操作され、主制御基板 M は、タイマ割り込み処理にて副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板 S は、主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、演出表示装置 S40 にて押し順ナビとして「213」を表示（表示開始）する処理を実行する（前述した描画処理を実行する）。その後、主制御基板 M は、最小遊技時間が

経過して、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始するタイミングで、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「= 3」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図 1 0 1 では、最小遊技時間が経過するまでに所定時間（例えば、タイマ割り込み処理 5 回分の時間値である 1 0 m s）以上の時間を要する状況にてスタートレバーが操作された場合には、演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビの方が、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビよりも先に表示される。また、最小遊技時間が経過するまでに所定時間（例えば、タイマ割り込み処理 5 回分の時間値である 1 0 m s）未満の時間しか残っていない状況にてスタートレバーが操作された場合、又は、最小遊技時間が経過している状況にてスタートレバーが操作された場合には、前述したように、主制御基板 M 側で制御する押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビを表示する契機（例えば、スタートレバーの操作）が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間よりも、副制御基板 S 側で制御する演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビを表示する契機（例えば、主制御基板 M 側からの入賞・再遊技当選情報に係るコマンドの受信）が発生してから押し順ナビの表示が完了するまでの時間の方が長時間となるよう構成されているため、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビの方が、演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビよりも先に表示される。

【 0 7 1 9 】

上記のように、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 での押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングについての一例の説明を行ったが、押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングはこの限りではない。例えば、図 9 9 における押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングの変形例として、最小遊技時間が経過する前の期間中にて、押し順表示装置 D 2 7 0 よりも先に演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビが表示（表示開始）される、最小遊技時間が経過する前の期間中にて、押し順表示装置 D 2 7 0 と演出表示装置 S 4 0 とで同時に押し順ナビが表示（表示開始）される、もしくは最小遊技時間が経過する前の期間中に押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビが表示（表示開始）され、最小遊技時間が経過した後に演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビが表示（表示開始）する、更に最小遊技時間が経過する前の期間中に演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビが表示（表示開始）され、最小遊技時間が経過した後に押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビが表示（表示開始）するなど、最小遊技時間の経過前後に跨って押し順ナビの表示（表示開始）タイミングを分けるよう構成してもよい。

【 0 7 2 0 】

< 効果 >

このように、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 に表示される押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めている。このように構成することで、押し順ナビを表示（表示開始）するタイミングを、押し順表示装置 D 2 7 0 と演出表示装置 S 4 0 とで異ならせることが可能となる。押し順表示装置 D 2 7 0 と演出表示装置 S 4 0 とで、押し順ナビを表示（表示開始）するタイミングを異ならせる効果として、

（１）押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビの方が演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビよりも先に表示される場合

スタートレバーが操作され、主制御基板 M が、当選役（ここでは押し順ベル役とする）の決定に基づいて演出グループ番号を決定した直後のタイマ割り込み処理（例えば、2 m s 程度）により、押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビを表示（表示開始）可能に構成できるため、押し順ナビに係る情報を早急に遊技者に報知するユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

（２）演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビの方が押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビよりも先に表示される場合

演出表示装置 S 4 0 のような液晶ユニットを搭載している遊技機の場合、現在の遊技状態、もしくは当選役などに係る情報は、演出表示装置 S 4 0 上にて示唆されるよう構成されていることが多いため、遊技者は演出表示装置 S 4 0 を視認しながら遊技を進行させて

10

20

30

40

50

いくことになる。押し順表示装置 D 2 7 0 に比べてサイズ（表示領域）が大きく、遊技者が視認しやすい演出表示装置 S 4 0 にて早急に押し順ナビに係る情報を遊技者に報知できるよう構成することで、演出表示装置 S 4 0 を視認した状態で押し順ナビが新たに実行された場合にも、演出表示装置 S 4 0 を視認したまま押し順ナビを確認することができるため、押し順ナビが表示される度に他の表示装置に目を向けさせることのない、遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

また、押し順表示装置 D 2 7 0、及び演出表示装置 S 4 0 の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、遊技者に不利益等を与えることのないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

10

【0721】

更に、押し順表示装置 D 2 7 0 に表示される押し順ナビの開始タイミングと、演出表示装置 S 4 0 上に表示される押し順ナビの開始タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビを視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0722】

<構成4>

次に、図 1 0 2 の構成 4 について説明する。なお、構成 4 においては、リール窓枠ランプ D 3 1 0 を有している。A T に関する状態が A T 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 - A 3」に当選した場合）について例示している。

20

【0723】

最小遊技時間が経過していない状況にてスタートレバー D 5 0 が操作され、主制御基板 M は、タイマ割り込み処理にて副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板 S は、主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信した後、リール窓枠ランプ D 3 1 0 による押し順ナビとして、中リール（中停止ボタン）に対応するランプを点灯（点灯開始）する処理を実行する。その後、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「2 1 3」を表示（表示開始）する処理を実行する。リール窓枠ランプ D 3 1 0 の点灯による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、演出表示装置 S 4 0 よりも先のタイミングとなっている。これは、前述したように、副制御基板 S が、主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信した際に、リール窓枠ランプ D 3 1 0 におけるリール窓枠ランプ点灯処理の方が、押し順ナビを演出表示装置 S 4 0 上に描画する処理よりも早く実行することができるからである。その後、最小遊技時間が経過し、回胴回転開始処理を実行してリールが回転開始し、その後、停止ボタンの操作が有効となるよりも前に押し順表示装置 D 2 7 0 にて押し順ナビとして「= 3」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図 1 0 2 では、押し順ナビが表示される順番としては、「リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置」となっており、リール窓枠ランプ D 3 1 0 の点灯による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、押し順表示装置 D 2 7 0 よりも先であり、演出表示装置 S 4 0 よりも先のタイミングとなっている。

30

40

【0724】

なお、図 1 0 2 に例示するように構成した場合においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り 1 0 m s 程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板 M が副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順ナビが表示される順番が「押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置」又は「リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置」となる場合を有する。ここで、演出表示装置 S 4 0 に押し順ナビを表示する場合においては、前述したように、副制御基板 S が主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを

50

受信してから、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「2 1 3」を表示（表示開始）するまで（描画処理を実行するまで）の時間として概ね 3 2 m s 程度の時間を要するため、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り 1 0 m s 程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板 M が副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順表示装置 D 2 7 0 やリール窓枠ランプ D 3 1 0 による押し順ナビの表示よりも後に演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビが表示（表示開始）される場合がある。

【 0 7 2 5 】

また、リール窓枠ランプ D 3 1 0 においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り 1 0 m s 程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板 M が副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、主制御基板 M 側からの演出グループ番号に係るコマンドを副制御基板 S 側が受信するまでに時間を要することから、押し順表示装置 D 2 7 0 による押し順ナビの表示よりも後にリール窓枠ランプによる押し順ナビが表示（表示開始）される場合がある。

押し順表示装置 D 2 7 0、及びリール窓枠ランプ D 3 1 0 による押し順ナビが開始されるタイミングとしては、前述したとおり、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間であれば、適宜、押し順ナビを表示させるタイミングを定めることができる。

【 0 7 2 6 】

<効果>

このように、演出表示装置 S 4 0 による押し順ナビの表示よりも前にリール窓枠ランプ D 3 1 0 による押し順ナビの表示（点灯表示）が実行されるよう構成することにより、遊技者に簡素な報知をより早く実行することができ、遊技者が押し順を確認する前に停止ボタンを操作してしまう事態（押し順を間違えてしまう事態）を防止することができる。

【 0 7 2 7 】

また、演出表示装置 S 4 0 のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプ D 3 1 0 の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【 0 7 2 8 】

<構成 5>

次に、図 1 0 3 の構成 5 について説明する。なお、構成 5 においては、指示遊技にてスピーカ S 2 0 から出力される音声で押し順ナビを実行するよう構成されている。A T に関する状態が A T 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）であり、最小遊技時間が経過していない状況にて、スタートレバーが操作される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 - A 3」に当選した場合）について例示している。

【 0 7 2 9 】

スタートレバー D 5 0 が操作されることで、主制御基板 M は、最小遊技時間が経過していない期間中に、タイマ割り込み処理にて副制御基板 S 側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板 S は、主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、スピーカ S 2 0 による音声出力する押し順ナビとして、「中です！」（第 1 停止操作としては中停止ボタンを操作することを示唆する音声）との音声出力する処理を実行する。その後、演出表示装置 S 4 0 にて押し順ナビとして「2 1 3」を表示（表示開始）する処理を実行する。スピーカ S 2 0 からの音声による押し順ナビの表示が開始されるタイミングは、演出表示装置 S 4 0 よりも先のタイミングとなっている。これは、副制御基板 S が、主制御基板 M から演出グループ番号に係るコマンドを受信した際に、スピーカ S 2 0 からの音声出力処理の方が、押し順ナビを演出表示装置 S 4 0 上に描画する処理よりも早く実行されるためである。その後、最小遊技時間が経過してリールが回転

10

20

30

40

50

開始し、停止ボタンの操作が有効になり、主制御基板Mは、リールの回転速度が定速となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前に押し順表示装置D270にて押し順ナビとして「=3」をダイナミック点灯で表示（表示開始）する処理を実行する。図103では、押し順ナビが表示される順番としては、「音声→演出表示装置→押し順表示装置」となっており、音声出力による押し順ナビの報知が開始されるタイミングは、押し順表示装置D270よりも先であり、演出表示装置S40よりも先のタイミングとなっている。

【0730】

なお、図103に例示するように構成した場合においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り10ms程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Mが副制御基板S側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順ナビが表示される順番が「押し順表示装置→音声→演出表示装置」又は「音声→押し順表示装置→演出表示装置」となる場合を有する。ここで、演出表示装置S40に押し順ナビを表示する場合においては、前述したように、副制御基板Sが主制御基板Mから演出グループ番号に係るコマンドを受信してから、演出表示装置S40にて押し順ナビとして「213」を表示（表示開始）するまで（描画処理を実行するまで）の時間として概ね32ms程度の時間を要するため、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り10ms程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Mが副制御基板S側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、押し順表示装置D270による押し順ナビの表示や音声による押し順ナビの報知よりも後に演出表示装置S40による押し順ナビが表示（表示開始）される場合がある。

【0731】

また、スピーカS20においても、最小遊技時間が経過する前の期間が終了する直前（例えば、最小遊技時間が経過するまで残り10ms程度）にスタートレバーが操作された（主制御基板Mが副制御基板S側に演出グループ番号に係るコマンドを送信した）場合には、主制御基板M側からの演出グループ番号に係るコマンドを副制御基板S側が受信するまでに時間を要することから、押し順表示装置D270による押し順ナビの表示よりも後にスピーカS20からの音声による押し順ナビが報知される場合がある。

【0732】

押し順表示装置D270に押し順ナビの表示が開始されるタイミングとしては、前述したとおり、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、までの期間であれば、適宜、押し順ナビを表示させるタイミングを定めることができる。

【0733】

<効果>

このように、最小遊技時間が経過していない状況にてスタートレバーを操作した場合における音声での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効、となるまでの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置S40のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビを音声（本例ではスピーカS20から出力される音声）という簡素な報知態様にて実行することができ、リール、もしくは停止ボタンに注目して演出表示装置S40を見ていない状況にて押し順ナビが実行された場合であっても、リール、もしくは停止ボタンに注目したままで、遊技者は音声によって押し順ナビを認識することができるため、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難いユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0734】

押し順表示装置D270に押し順ナビを表示するタイミングと、演出表示装置S40上に押し順ナビを表示するタイミングの一例をウエイトがある場合と、ウエイトが無い場合とでそれぞれ説明を行ったが、各々の表示装置に押し順ナビを表示させるタイミングはこれらに限定されない。前述したスタートレバーD50の操作開始から、スタートレバー操

作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間であれば、適宜、押し順ナビを表示させるタイミングを定めることができる。また、演出表示装置 S 4 0 上への押し順ナビの表示タイミングに関しては、上述した期間よりも狭くするよう設定することが好ましい。これは、副制御基板 S の C P U S C が主制御基板 M の C P U C 1 0 0 より所定のコマンドを受信してから押し順ナビを演出表示装置 S 4 0 上に表示するまでに所定の時間（例えば 3 2 m s 以上）を要するからである。更に演出表示装置 S 4 0 上に表示される描画のコマ数が多ければそれだけ追加の時間を要することになる。スタートレバー D 5 0 の操作が行われた後に当選役が決定されるが、上記のように当選役が決定されてから演出表示装置 S 4 0 上へ押し順ナビが表示されるまでに要する時間を考慮すると、演出表示装置 S 4 0 上に押し順ナビの表示が開始されるタイミングとしては、一例として、最小遊技時間が経過していない期間（ウエイト有りの場合）→リール回転開始（ウエイト無しの場合）→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間と定めることが好ましい。このように定めることで、押し順表示装置 D 2 7 0 に押し順ナビの表示が開始されるまでの期間と、演出表示装置 S 4 0 上に押し順ナビの表示が開始されるまでの期間とを異ならせることができる。これらの期間の中で適宜、各々の表示装置に押し順ナビの表示を開始するタイミングを定めることが可能となる。

【 0 7 3 5 】

例えば、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間において、押し順表示装置 D 2 7 0 と演出表示装置 S 4 0、音声、リール窓枠ランプ D 3 1 0 での押し順ナビの報知される順番の一例を記載すると、

- (1) 押し順表示装置→演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ
- (2) 押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声
- (3) 押し順表示装置→音声→演出表示装置→リール窓枠ランプ
- (4) 押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置
- (5) 押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置→音声
- (6) 押し順表示装置→リール窓枠ランプ→音声→演出表示装置
- (7) 演出表示装置→押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ
- (8) 演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ→音声
- (9) 演出表示装置→音声→押し順表示装置→リール窓枠ランプ
- (1 0) 演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ→押し順表示装置
- (1 1) 演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置→音声
- (1 2) 演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声→押し順表示装置
- (1 3) 音声→押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ
- (1 4) 音声→押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置
- (1 5) 音声→演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ
- (1 6) 音声→演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置
- (1 7) 音声→リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置
- (1 8) 音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置
- (1 9) リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置→音声
- (2 0) リール窓枠ランプ→押し順表示装置→音声→演出表示装置
- (2 1) リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置→音声
- (2 2) リール窓枠ランプ→演出表示装置→音声→押し順表示装置
- (2 3) リール窓枠ランプ→音声→押し順表示装置→演出表示装置
- (2 4) リール窓枠ランプ→音声→演出表示装置→押し順表示装置

のように、スタートレバー操作→最小遊技時間が経過→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→停止ボタンの操作が有効までの期間において、適宜、押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングを定めるよう構成することが可能となる。

【 0 7 3 6 】

また、副制御基板Sにて制御される演出手段の1つとして、停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の内部に設けられた副制御基板Sにて制御される停止ボタンランプS60により、遊技者に有利な停止ボタンの操作態様を示唆するよう点灯（点滅）するよう押し順ナビを加えて構成することも可能である。スタートレバーD50が操作されることで、主制御基板Mは、タイマ割り込み処理にて副制御基板S側に演出グループ番号に係るコマンドを送信する。副制御基板Sは、主制御基板Mから演出グループ番号に係るコマンドを受信した後に、第1停止操作を行うべき第1停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプS60を点灯（又は、点滅）させる処理を実行する。停止ボタンD40による押し順ナビを加えた構成の押し順ナビの表示（表示開始）される順番の一例を記載すると、

（25）押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ→停止ボタンランプ（第1停止ボタンのみ点灯（点滅））→演出表示装置

（26）押し順表示装置→音声→停止ボタンランプ（第1停止ボタンのみ点灯（点滅））→リール窓枠ランプ→演出表示装置

（27）押し順表示装置→音声→停止ボタンランプ（第1停止ボタンのみ点灯（点滅））及びリール窓枠ランプが略同時→演出表示装置

などのように構成することが可能であるが、ここでの順番は一例であり、この限りではない。例えば、上記（27）では、リール窓枠ランプD310と停止ボタンランプS60の点灯（点滅）のタイミングを同時としているが、更にスピーカS20からの音声を同時に出力させるよう構成することも可能である。主制御基板M側（押し順表示装置D270）の押し順ナビの表示（表示開始）に係るタイマ割り込み処理の実行タイミング（押し順表示装置D270）、もしくは副制御基板S（演出表示装置S40、リール窓枠ランプD310、スピーカS20からの音声、停止ボタンD40）の押し順ナビの報知に係るコマンドの送信タイミングによって、押し順ナビを表示（表示開始）する順番はどのように定めてもよい。尚、停止ボタンランプS60による押し順ナビを実行する場合は、全てのリールに対応する停止ボタンランプを点灯（点滅）させるのではなく、当該停止操作を行うべきリールに対応する停止ボタンランプのみを点灯（点滅）させるよう制御することが好ましい。停止ボタンランプS60により、例えば「213」：「中→左→右」の押し順ナビを実行する場合、中停止ボタンD42に対応した停止ボタンランプ（点灯）→中停止ボタンD42を操作→中停止ボタンD42に対応した停止ボタンランプ（消灯）→左停止ボタンD41に対応した停止ボタンランプ（点灯）→左停止ボタンD41を操作→左停止ボタンD41に対応した停止ボタンランプ（消灯）→右停止ボタンD43に対応した停止ボタンランプ（点灯）→右停止ボタンD43を操作→右停止ボタンD43に対応した停止ボタンランプ（消灯）のように遊技の進行に基づいて、リールに対応する停止ボタンランプが点灯（点滅）、消灯するよう構成される。

【0737】

また、停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の内部に設けられた停止ボタンランプS60の制御を、副制御基板Sにて実行する場合を上述したが、停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の内部に設けられた停止ボタンランプS60の制御は、主制御基板Mにて実行するよう構成してもよい。以下、主制御基板Mでの停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の内部に設けられた停止ボタンランプS60の制御による押し順ナビの開始タイミングについて説明する。

【0738】

主制御基板Mにて、停止ボタンランプS60の制御を行う場合、スタートレバーが操作され、当選役（ここでは押し順ベル役とする）の決定に基づいて演出グループ番号を決定した後のタイマ割り込み処理（例えば、演出グループ番号の決定からの最初の周期であれば、停止ボタンランプS60の点灯処理までにかかる時間は2ms程度）により、停止ボタンランプS60を点灯（又は、点滅）させる処理を実行することが可能となる。このように構成することで、停止ボタンランプS60による押し順ナビを加えた構成の押し順ナ

10

20

30

40

50

ビの表示（表示開始）される順番の一例を記載すると、

（２８）押し順表示装置→停止ボタンランプ（第１停止ボタンのみ点灯（点滅））→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置

（２９）停止ボタンランプ（第１停止ボタンのみ点灯（点滅））→押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置

（３０）停止ボタンランプ（第１停止ボタンのみ点灯（点滅））及び押し順表示装置が略同時→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置

などのように構成することが可能であるが、ここでの順番は一例であり、この限りではない。例えば、上記（２８）～（３０）では、主制御基板Ｍ側で制御を行う停止ボタンランプＳ６０による押し順ナビは、副制御基板Ｓ側で制御を行う演出表示装置Ｓ４０、スピーカＳ２０からの音声、リール窓枠ランプＤ３１０による押し順ナビよりも先に開始されるが、主制御基板Ｍ側で、停止ボタンランプＳ６０を点灯（点滅）させるためのタイマ割り込み処理を実行するタイミングを変更して、副制御基板Ｓ側（例えば、演出表示装置Ｓ４０、スピーカからの音声、リール窓枠ランプＤ３１０）での押し順ナビを開始した後に停止ボタンランプＳ６０による押し順ナビを開始してもよい。主制御基板Ｍ側（押し順表示装置Ｄ２７０、停止ボタンランプＳ６０）の押し順ナビの表示（表示開始）に係るタイマ割り込み処理の実行タイミング、もしくは副制御基板Ｓ（演出表示装置Ｓ４０、リール窓枠ランプＤ３１０、スピーカＳ２０からの音声）の押し順ナビの報知に係るコマンドの送信タイミングによって、押し順ナビを表示（表示開始）する順番はどのように定めてもよい。

【０７３９】

<<押し順ナビの表示終了に係る構成>>

次に、押し順表示装置Ｄ２７０と演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの終了タイミングについて説明する。押し順ナビが終了するタイミングなどは、押し順ナビが開始するタイミングと同様、遊技者が当該遊技を終了する期間に応じてある程度自由に設計することができる。遊技者が当該遊技を終了する期間の一例としては、遊技者が第３停止ボタンの操作を行ったタイミングである。第３停止ボタンの操作を行い、全てのリールが完全に停止し、入賞となった場合には入賞に基づく遊技メダルの払出が完了することで当該遊技が終了となる。

【０７４０】

押し順ナビの表示を終了する期間としては、第３停止ボタンの操作タイミングを起点として「第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了」期間のいずれかのタイミングと規定することが可能となる。尚、本例では、押し順ナビが終了するタイミングとして、押し順役ごと（押し順ベル、押し順再遊技役）に押し順ナビの終了タイミングが異なるよう構成されている。例えば、押し順表示装置Ｄ２７０による押し順ナビの表示を終了するタイミングが、決定された当選役が押し順ベルであるか、もしくは押し順再遊技役であるかによって異なっているということである。

【０７４１】

なお、以下に説明する構成１～構成５においては、押し順ナビの終了タイミングについて説明するため、第１停止ボタン、および第２停止ボタンが既に押下されている状態であって、且つ演出表示装置Ｓ４０の第１停止ボタン、および第２停止ボタンに対応する押し順ナビも終了した状態であることを補足しておく。

【０７４２】

<構成１>

まず、図１０４の構成１について説明する。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第１停止ボタン、および第２停止ボタンが操作されており、第３停止に係る押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０に表示されている状況にて、第３停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビの表示が終了す

ると共に、演出表示装置 S 4 0 に右リール（右停止ボタン）に係る押し順ナビ消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞 - A 3」に当選した場合）について例示している。

【0743】

ここで、押し順ナビ消滅エフェクトは、演出表示装置に表示されている押し順ナビの表示が終了する場合に、終了に係るエフェクト表示として所定時間表示される。同図においては、演出表示装置 S 4 0 に押し順ナビとして「3」が表示されている状況にて、右停止ボタンが操作され、右停止ボタンの操作を検出するセンサがオフからオンとなったことを主制御基板 M 側の割り込み処理によって検知したことにより、主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に当該検知に係るコマンドが送信され、副制御基板 S 側は当該検知に係るコマンドを受信して、「3」の表示を消去する処理を実行することにより、「3」の表示が透過していった後に消去される押し順ナビ消滅エフェクトが表示されることとなる。

【0744】

その後、押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビが終了している状況にて、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビが終了）する。ここで、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビと演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビの終了契機としては、共に「第3停止ボタン押下」（第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンとなったことを主制御基板 M 側の割り込み処理によって検知）であるが、図 104 では、押し順表示装置 D 2 7 0 の押し順ナビの方が、演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビよりも先に表示の消去が完了する。これは、押し順ナビの開始時と同じであって、押し順ナビの終了タイミングを「第3停止ボタン押下時」としていた場合であっても、副制御基板 S の C P U S C が、複数コマの描画を表示させる処理を行う分、演出表示装置 S 4 0 の押し順ナビの終了が遅いためであるといえる。

【0745】

押し順ナビの終了について詳述すると、押し順表示装置 D 2 7 0 においては、押し順表示装置 D 2 7 0 が点灯→消灯開始→消灯完了となることで押し順ナビが終了し、演出表示装置 S 4 0 においては、押し順ナビの表示→押し順ナビ消滅エフェクトの表示開始→押し順ナビ消滅エフェクトの表示終了（消去完了）となることで押し順ナビが終了する。本例では、押し順表示装置 D 2 7 0 が消灯開始するタイミングを押し順表示装置消灯、押し順ナビ消滅エフェクトの表示開始を押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）と称している。なお、押し順表示装置消灯を押し順表示装置 D 2 7 0 が消灯完了するタイミングに置き換えてもよいし、押し順ナビ消滅エフェクトの表示を押し順ナビ消滅エフェクトの表示終了するタイミングに置き換えてもよい。押し順表示装置消灯と押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）とのタイミングは、押し順表示装置消灯→押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）としてもよいし、押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）→押し順表示装置消灯としてもよく、また、押し順表示装置消灯と押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）とが同時であってもよい。

【0746】

また、第3停止ボタン操作時に、押し順ナビの表示が終了する構成について上述したが、第3停止ボタン操作時とは、第3停止ボタンが押下されたタイミング（第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを主制御基板 M 側の割り込み処理により検出したタイミングであり、以下では、「第3停止ボタン押下時」とも称することがある）と、第3停止ボタンが押下された後、第3停止ボタンを離れた状態（主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出した後に、オンからオフになったことを検出したタイミングであり、以下では、「第3停止ボタン非押下時」とも称することがある）とを含んでおり、これらの状態ごとに押し順ナビが終了するタイミングを規定するよう構成することも可能である。例えば、押し順表示装置 D 2 7 0、演出表示装置 S 4 0 において押し順ナビが終了するタイミングの順番においては更に詳細に、

(押し順ナビの終了が同時ではない場合)

(1) 主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→押し順表示装置消灯→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順ナビ消滅エフェクトの表示(表示開始)

(2) 主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→押し順表示装置消灯→主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順ナビ消滅エフェクトの表示(表示開始)

10

(3) 主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→押し順表示装置消灯→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順ナビ消滅エフェクトの表示(表示開始)

(4) 主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)→押し順表示装置消灯

(5) 主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)→主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→押し順表示装置消灯

20

(6) 主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)→押し順表示装置消灯

(押し順ナビの終了が同時の場合)

(7) 主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)と同時に押し順表示装置消灯

30

(8) 主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)と同時に押し順表示装置消灯

と規定することが可能である。

【0747】

40

また、第3停止ボタン押下時ではなく、例えば、第1停止ボタン押下時、第2停止ボタン押下時における押し順ナビの表示態様についても補足として説明する。まず、押し順表示装置D270においては、点灯が開始されてから主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオン(又はオンからオフ)になったことを検出して消灯するまでは、点灯している状態が継続する。一方、演出表示装置S40においては、例えば、第1停止ボタン押下(主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオン(又はオンからオフ)になったことを検出)主制御基板M側から副制御基板S側に第1停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→第1停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示(表示開始)及び次に停止操作を行うべきリールに対応する

50

押し順ナビ（例えば「2」の表示）の表示態様を変更開始（以下、「第2リール押し順ナビの表示態様の変更開始」とも称する）するよう構成されている。これらが実行される順番としては、

（9）第1停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）→第2リール押し順ナビの表示態様の変更開始

（10）第2リール押し順ナビの表示態様の変更開始→第1停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）

のどちらのように構成されていてもよい。また、第2停止ボタン操作時においても同様に、

（11）第2停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクト（表示態様は変更されている）の表示（表示開始）→第3リール押し順ナビの表示態様の変更開始

（12）第3リール押し順ナビの表示態様の変更開始→第2停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクト（表示態様は変更されている）の表示（表示開始）

のように構成することができる。

【0748】

<構成2>

次に、図105の構成2について説明する。ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第1停止ボタン、および第2停止ボタンが操作されており、第3停止に係る押し順ナビが演出表示装置S40に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置D270に表示されている状況にて、第3停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、演出表示装置S40に右リール（右停止ボタン）に係る押し順ナビ消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞-A3」に当選した場合）について例示している。

【0749】

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置S40における押し順ナビが終了）する。その後、右停止ボタンを離反すると押し順表示装置D270における押し順ナビの表示が終了する。

【0750】

<構成3>

次に、図106の構成3について説明する。図106においては、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビを「=3」ではなく「3」としている。即ち、押し順表示装置D270における右側の桁に押し順ナビとして数値を表示し、左側の桁は非表示としている。また、押し順表示装置D270にて、押し順ナビの表示と獲得枚数の表示とを表示可能に構成されている。

【0751】

ATに関する状態がAT中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第1停止ボタン、および第2停止ボタンが操作されており、第3停止に係る押し順ナビが演出表示装置S40に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置D270に表示されている状況にて、第3停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第3停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→演出表示装置S40に右リール（右停止ボタン）に係る押し順消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞-A3」に当選した場合）について例示している。

【0752】

10

20

30

40

50

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ベルに係る図柄組み合わせ（１１枚の払出となる図柄組み合わせ）が停止表示され、押し順表示装置Ｄ２７０に「０」が表示される。その後、右停止ボタンを離反すると、停止表示している図柄組み合わせに係る払出が開始され、押し順表示装置Ｄ２７０に「１」→「２」→「３」→・・・→「１０」→「１１」のように獲得枚数が表示される。押し順表示装置Ｄ２７０に「１１」が表示された後（獲得枚数を表示した後）、押し順表示装置Ｄ２７０の表示を終了する（非表示とする）。このように、押し順表示装置Ｄ２７０にて、押し順ナビと獲得枚数表示との双方を表示可能に構成し、且つ、押し順ナビ表示の表示態様を押し順表示装置Ｄ２７０の下位桁のみに数値を表示する態様とした場合、指示遊技にて遊技メダルが払い出される図柄組み合わせが停止表示した場合に、押し順表示装置Ｄ２７０にて、押し順ナビと獲得枚数表示との双方を表示するため、遊技者が押し順ナビ又は獲得枚数を誤認してしまう恐れがある。そこで、押し順ナビの表示を終了し、獲得枚数の表示を開始する間に「０」を表示するよう構成することによって、停止表示している図柄組み合わせに係る払出枚数に拘らず（例えば、１枚である場合にも１１枚である場合にも）、遊技者は獲得枚数の表示が開始されることを認識することができる。なお、上記「０」は数値を変更してもよいし、押し順ナビとして表示され得る表示態様とは異なる表示態様とすることが好適である。

【０７５３】

なお、押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビの表示の終了タイミングを「第３停止ボタン非押下（離反後）」、つまり「３」の表示（押し順表示装置の機能）から「０」の表示（払出数表示装置の機能）に切り替わったときとしているが、例えば押し順表示装置Ｄ２７０の表示が完全に消える「入賞に基づく払出完了」のタイミングとしてもよい。演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの終了タイミングを「第３停止ボタン押下時」とすることで、演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビの方が、押し順表示装置Ｄ２７０の押し順ナビよりも先に終了することがわかる。

【０７５４】

その他の例として、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビを「＝３」ではなく「１３」、「２３」、「３３」のように構成する。表示された押し順ナビについて詳細に説明する。左側の桁である「１」、「２」、「３」は、それぞれ左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３に対応付けられており、当該停止操作を行うべきリールの位置を示すものである（例えば「１」であれば、停止操作を行うべきリールは左リールＭ５１であり、「２」であれば停止操作を行うべきリールは中リールＭ５２であることを示す）。右側の桁である「３」は、これまでの構成と同様に、演出表示装置Ｓ４０上にて表示される押し順「中→左→右」（対応する指示番号は「Ａ３」）に対応するものである。このように構成することで、押し順ナビが表示される順番としては、「２３」→「１３」→「３３」のように表示されることになり、押し順に従って停止ボタンの操作を行ったタイミングで、当該停止操作を行ったリールに対応する押し順ナビが消え、次リールの停止操作を行うべきリールに対応する押し順ナビが表示される。そして、最終停止操作が行われた際に、最終停止操作に対応する押し順ナビ（本例では「３３」）の表示が消えることで押し順表示装置Ｄ２７０による押し順ナビが終了する。

【０７５５】

<効果>

このように、押し順表示装置Ｄ２７０、及び演出表示装置Ｓ４０に表示される押し順ナビの終了タイミングを所定の期間（第３停止ボタン操作（押下）→第３停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了までの期間）で定めることにより、例えば押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置Ｓ４０上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、２つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【０７５６】

また、押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビ表示（演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビ表示）の終了契機を、主制御基板 M 側の割り込み処理によって停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフとなること（停止ボタンを離すこと）と規定した場合には、遊技者が遊技の結果に期待感を抱いて最終停止ボタン（第 3 停止ボタン）を押したままにした場合にも、停止ボタンがオンからオフとなるまで押し順ナビが終了しないよう構成することができる。ここで、停止ボタンがオフからオンとなった直後に押し順ナビが消去されてしまうよう構成した場合には、遊技の結果が遊技者にとって有利な結果とならないのではないかと期待感が削がれてしまう事象が発生する可能性があるため、停止ボタンがオンからオフとなるまで押し順ナビが終了しないよう構成することで、遊技の結果が遊技者にとって有利な結果とならないのではないかと期待感を削がれる事象の発生を減少させることができる。

10

【 0 7 5 7 】

<構成 4>

次に、図 1 0 7 の構成 4 について説明する。A T に関する状態が A T 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第 1 停止ボタン、および第 2 停止ボタンが操作されており、第 3 停止に係る押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置 D 2 7 0 に表示されている状況にて、第 3 停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に第 3 停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板 S 側が当該コマンドを受信→演出表示装置 S 4 0 に右リール（右停止ボタン）に係る押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）と共に押し順表示装置 D 2 7 0 における押し順ナビが終了する。なお、当該遊技においては、所定の押し順再遊技に当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（再遊技当選確率が高い R T 状態を維持可能）場合（例えば、中第 1 停止が最も高利益となる 3 択の押し順再遊技である「再遊技 - D 2」に当選した場合）について例示している。

20

【 0 7 5 8 】

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置 S 4 0 における押し順ナビが終了）する。その後、右停止ボタンを離反する（主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出する）と再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示しているため、自動ベットが実行され、1 ベットランプ D 2 1 1 が点灯する（自動ベットが実行される場合には、例えば、1 ベットランプ D 2 1 1 → 2 ベットランプ D 2 1 2 → 3 ベットランプ D 2 1 3 の順に点灯することとなる）。

30

【 0 7 5 9 】

<構成 5>

次に、図 1 0 8 の構成 5 について説明する。A T に関する状態が A T 中状態（押し順役に当選した場合に押し順ナビを実行する遊技状態）にて指示遊技が実行され、第 1 停止ボタン、および第 2 停止ボタンが操作されており、第 3 停止に係る押し順ナビが演出表示装置 S 4 0 に表示されており、当該遊技に係る押し順ナビが押し順表示装置 D 2 7 0 に表示されている状況にて、第 3 停止として右停止ボタンが操作される（押下される）。当該停止ボタンを押下したことで、主制御基板 M 側の割り込み処理によって、第 3 停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に第 3 停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板 S 側が当該コマンドを受信→演出表示装置 S 4 0 に右リール（右停止ボタン）に係る押し順ナビ消滅エフェクトが表示（表示開始）される。なお、当該遊技においては、所定の押し順再遊技に当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（再遊技当選確率が高い R T 状態を維持可能）場合（例えば、中第 1 停止が最も高利益となる 3 択の押し順再遊技である「再遊技 - D 2」に当選した場合）について例示している。

40

50

【0760】

その後、右停止ボタンを押下したまま、押し順ナビ消滅エフェクトの表示が終了（演出表示装置S40における押し順ナビが終了）する。その後、右停止ボタンを離反する（主制御基板M側の割り込み処理によって、第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出する）と再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示しているため、自動ベットが実行され、1ベットランプD211が点灯し、1ベットランプD211が点灯した後に、押し順表示装置D270における押し順ナビが終了する。

【0761】

このように、例えば、図104の構成1と、図108の構成5とを有している場合などで、停止表示された図柄の組み合わせにおいて、押し順ベル役、もしくは押し順再遊技役か区別が付かない遊技者であっても、押し順ナビの終了タイミングの違いにより、どちらの小役が入賞したかを判別することが可能となる遊技機を提供することができる。

【0762】

以上のように、押し順役として押し順ベル、もしくは押し順再遊技役の場合による押し順ナビの終了タイミングについて説明した。演出表示装置S40においては、押し順ナビが終了するタイミングとしては、「第3停止ボタン押下時」の場合のみを一例として説明したが、この限りではない。当該遊技が終了する期間として、第3停止ボタン操作（押下）→第3停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了のいずれかであれば押し順ナビを終了するタイミングを任意で定めることが可能である。また、押し順表示装置D270においては、押し順ナビが終了するタイミングとして、当選役が押し順ベルである場合と、押し順再遊技役である場合とで押し順ナビが終了する期間を異ならせている。当選役が押し順再遊技役である場合の一例として、押し順ナビが終了するタイミングを「1ベットランプ点灯時」としており、1ベットランプD211の点灯タイミングを任意で設定することにより押し順表示装置D270の押し順ナビの終了タイミングが大きく変化する。一例として、1ベットランプD211の点灯タイミングが次遊技の開始時であれば、当選役が押し順ベルである場合の押し順ナビの終了期間である「第3停止ボタン操作（押下）→第3停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了」よりも後のタイミングとなり、「第3停止ボタン操作（押下）→第3停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了→1ベットランプ点灯時」となり、また、1ベットランプD211の点灯タイミングが、第3停止ボタン非押下であれば、「第3停止ボタン操作（押下）→第3停止ボタン非押下→1ベットランプ点灯時→入賞判定→入賞に基づく払出完了」となり、当選役が押し順ベルの際の押し順ナビの終了期間内に含まれることになる。

【0763】

押し順ナビが表示（表示開始）されるタイミングと同様に、押し順ナビが終了するタイミングの順番についても、第3停止ボタン操作（押下）→第3停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了の期間において、押し順表示装置D270と演出表示装置S40、音声、リール窓枠ランプD310での押し順ナビが終了する順番の一例を記載すると、

- (1) 押し順表示装置→演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ
- (2) 押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声
- (3) 押し順表示装置→音声→演出表示装置→リール窓枠ランプ
- (4) 押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置
- (5) 押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置→音声
- (6) 押し順表示装置→リール窓枠ランプ→音声→演出表示装置
- (7) 演出表示装置→押し順表示装置→音声→リール窓枠ランプ
- (8) 演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ→音声
- (9) 演出表示装置→音声→押し順表示装置→リール窓枠ランプ
- (10) 演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ→押し順表示装置
- (11) 演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置→音声
- (12) 演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声→押し順表示装置
- (13) 音声→押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ

- (14) 音声→押し順表示装置→リール窓枠ランプ→演出表示装置
- (15) 音声→演出表示装置→押し順表示装置→リール窓枠ランプ
- (16) 音声→演出表示装置→リール窓枠ランプ→押し順表示装置
- (17) 音声→リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置
- (18) 音声→リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置
- (19) リール窓枠ランプ→押し順表示装置→演出表示装置→音声
- (20) リール窓枠ランプ→押し順表示装置→音声→演出表示装置
- (21) リール窓枠ランプ→演出表示装置→押し順表示装置→音声
- (22) リール窓枠ランプ→演出表示装置→音声→押し順表示装置
- (23) リール窓枠ランプ→音声→押し順表示装置→演出表示装置
- (24) リール窓枠ランプ→音声→演出表示装置→押し順表示装置

10

このように、第3停止ボタン操作（押下）→第3停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了の期間において、適宜、押し順ナビが終了するタイミングを定めるよう構成することが可能となる。

【0764】

また、副制御基板Sにて制御される演出手段の1つとして、停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の内部に設けられた副制御基板Sにて制御される停止ボタンランプS60による押し順ナビを加えた構成の押し順ナビが終了する順番の一例を記載する。なお、停止ボタンランプS60による押し順ナビの終了までの処理としては、主制御基板Mが第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→主制御基板Mがタイマ割り込み処理にて副制御基板S側に当該第3停止ボタンの操作に係るコマンドを送信→副制御基板Sが当該コマンドを受信→第3停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプS60を消灯（消灯開始）する。また、主制御基板Mが第1停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出→主制御基板Mがタイマ割り込み処理にて副制御基板S側に当該第1停止ボタンの操作に係るコマンドを送信→副制御基板Sが当該コマンドを受信→第1停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプS60を消灯（消灯開始）すると共に第2停止ボタンの内部に設けられた停止ボタンランプS60を点灯（点灯開始）する。

20

(25) 押し順表示装置→演出表示装置→音声→リール窓枠ランプ→停止ボタン（第3停止ボタンランプが消灯）

30

(26) 押し順表示装置→演出表示装置→リール窓枠ランプ→音声→停止ボタン（第3停止ボタンランプが消灯）

などのように構成することが可能となる。停止ボタンD40による押し順ナビの終了のタイミングとしては、ランプの点灯、消灯などで押し順ナビを実行するリール窓枠ランプD310のように、押し順表示装置D270と演出表示装置S40、音声、リール窓枠ランプD310より先でもよいし、後でもよい。また、第3停止ボタン操作時において、第3停止ボタン押下で消灯させてもよいし、第3停止ボタン非押下で消灯させてもよい。

【0765】

以上のように本例では、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞、及び＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に基づいて、1回の遊技が進行することになる。押し順ナビが表示（表示開始）されてから、押し順ナビが終了するまでの1遊技の流れの一例を具体的に記載すると、

40

1. 押し順ナビの表示（表示開始）

スタートレバー操作→押し順ナビの表示（表示開始）（押し順表示装置D270）→押し順ナビの表示（表示開始）（演出表示装置S40）

2. 第1停止ボタン操作～第2停止ボタン操作まで

2-1. 演出表示装置S40

第1停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）→第1停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示の終了→第2リール押し順ナビの表示状態の変更

50

→第2停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクト（表示態様は変更されている）の表示（表示開始）→第2停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示の終了→第3リール押し順ナビの表示態様の変更

2-2. 押し順表示装置D270

押し順表示装置D270は点灯した状態である。

3. 第3停止ボタン操作～押し順ナビの表示終了

第3停止ボタン操作→押し順表示装置消灯→第3停止ボタンの操作に対応する押し順ナビ消滅エフェクトの表示（表示開始）→第3停止ボタンの操作に対応する押し順消滅エフェクトの表示の終了

このようにして、1遊技の流れが進行する。尚、上記に記載した例はほんの一例であり、例えば、1. 押し順ナビの表示（表示開始）においては、リール窓枠ランプD310、及びスピーカS20から出力される音声などを含めた構成としてもよく、押し順ナビの表示（表示開始）のタイミング、及び押し順ナビを表示（表示開始）する順番などもこの限りではない。また、2. 第1停止ボタン操作～第2停止ボタン操作においては、演出表示装置S40において、各停止ボタンに対応する押し順消滅エフェクトの表示（表示開始）、次リールに対応する押し順ナビの表示態様の変更する順番などもこの限りではない。また、3. 第3停止ボタン操作～押し順ナビの表示終了においては、押し順表示装置D270と演出表示装置S40の押し順ナビの表示終了の順番はこの限りではなく、押し順ナビが終了するタイミングについて更に細かく規定（第3停止ボタン押下、第3停止ボタン非押下などで更に区分けできる）してもよい。

【0766】

本例のように構成することで、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの開始タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの開始タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビを視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、押し順表示装置D270、及び演出表示装置S40に表示される押し順ナビの終了タイミングを所定の期間（第3停止ボタン操作（押下）→第3停止ボタン非押下→入賞判定→入賞に基づく払出完了までの期間）で定めることにより、例えば押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減できるユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0767】

<押し順不正解時の表示態様>

ここで、押し順ナビが実行されたゲームにおいて、押し順ナビとは異なる押し順（又は、異なる操作タイミング）にて遊技を実行した場合の、押し順ナビの表示態様の構成についての一例を詳述する。ここでは、押し順ベルに当選しており、正解の押し順が「左→中→右」であるゲームが実行される場合を例示する。

【0768】

演出表示装置S40にて押し順ナビとして「123」が表示されており、押し順表示装置D270にて押し順ナビとして「=1」が表示されている状況下、第1停止操作として中停止ボタン（正解の押し順は左停止ボタンに対応）が操作され、主制御基板M側の割り込み処理として第1停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオフからオンになったことを検出→主制御基板M側から副制御基板S側に第1停止ボタンの検知に係るコマンドを送信→副制御基板S側が当該コマンドを受信→副制御基板S側は演出表示装置S40における「123」の表示をすべて消去する処理を実行する。

以上のように構成してもよい。なお、上述したように、押し順ナビが実行されたゲームにて、正解の押し順ではない停止ボタンが操作された場合には、副制御基板S側では、すべてのリール（又は、停止ボタン）に対応した押し順ナビを消去する一方、主制御基板M側

10

20

30

40

50

では押し順ナビの表示を維持するよう構成されている。なお、主制御基板M側における押し順ナビ（押し順表示装置D270による押し順ナビ）は、第3停止操作時（主制御基板M側の割り込み処理として第3停止ボタンの操作を検出するためのセンサがオンからオフになったことを検出した時）に消去するよう構成されている。

【0769】

<<リール制御と押し順ナビに係る構成>>

次に、リール停止制御と押し順ナビの表示制御（演出表示装置S40）に係る構成について説明する。なお、当該遊技においては、所定の押し順ベルに当選しており、「中→左→右」の順で停止操作することで遊技者に最も有利となる（払出枚数が多い）場合（例えば、「入賞-A3」に当選した場合）について例示している。

【0770】

<構成1>

まず、図109の左上段図において、AT中状態にて押し順ベルに係る指示遊技が実行され、演出表示装置S40上に押し順ナビとして「213」が表示されている。中停止ボタンを中リールの中段が11番のリプレイ図柄が位置するタイミングにて押下し、中リールの押し順ナビ「1」に対応する表示が押し順ナビ消滅エフェクトに変化する。尚、中リール停止ボタンは押下中のままである。また、中リールは、正解の押し順である中リールの停止操作が行われたことで、最大獲得枚数である11枚の払出となる図柄組み合わせを構成する図柄を停止させるよう制御を行う。尚、本例では、中リールの中段（有効ライン）に15番のベルが停止するよう構成されている。即ち、このタイミングで中停止ボタンの操作が行われた際には、11番のリプレイAから最大コマ数（本例では4コマ）のスベリを発生させて15番のベルを入賞ラインに停止表示させるよう制御が行われる。

【0771】

ここで、停止操作が行われた後にリールが停止するまでのステッピングモータの動作制御を図35に基づいて説明する。例えばリールの停止操作が行われたタイミングで、図35<リール回転速度イメージ>の（4）のリール定速状態から（5）のリール減速待機状態へと遷移する。このリール減速待機状態において、停止操作が行われた位置と、当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄との位置との距離を算出し、所定の期間（例えば190ms以内）で当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄を入賞ラインに停止表示することが可能であると判断することで、当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄を停止表示させるよう回転を継続させる。そして当該遊技にて当選した条件装置に係る図柄組み合わせを構成する図柄が入賞ラインまで差し掛かったタイミングで（6）のリール減速状態へと遷移し、（7）のリール停止状態へと遷移するよう制御する。

【0772】

その後、図109の右上段に記載されているように演出表示装置S40では、中リールの押し順ナビ消滅エフェクトが消去され（表示終了し）、中リールは15番のベルを入賞ラインに停止表示させるためスベリ制御を継続させる。尚、中停止ボタンは押下中である。次に、図109の左下段のように、演出表示装置S40は次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させる。このとき変化する表示態様としては、停止操作すべき停止ボタンを遊技者が認識できるようになっていればどのような態様でもよい（数字を大きく変化させる、数字に動きを付ける、数字を光らせるなど）。一方、中リールは15番のベルを入賞ラインに停止表示させるためスベリ制御を継続する。尚、中リール停止ボタンは押下中である。尚、次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるタイミングとしては、押し順ナビ消滅エフェクトが消去（表示終了）される前でもよいし、押し順ナビ消滅エフェクトが消去（表示終了）された後でもよいし、押し順ナビ消滅エフェクトが消去（表示終了）されるタイミングと同時でもよい。

【0773】

その後、中停止ボタンの押下状態が所定時間継続した後、中リールの15番のベルが入

10

20

30

40

50

賞ラインに停止表示される。ここでの所定時間とは、中リールの最大スベリ制御が行われる時間（例えば190msの間）である。このように本例では、押し順ナビに従って停止操作を行った場合に、当該停止操作を行ったリールが停止表示される前（次回の停止ボタンの操作が有効になる前）に、当該停止操作を行ったリールに対応する押し順ナビを消去し、次に停止すべきリールに対応する押し順ナビの表示態様を変化させることが可能なよう構成されている。

【0774】

ここで、本例で実施可能な一例として最大コマ数のスベリが発生する位置で停止操作を行った場合について説明を行ったが、例えば0コマスベリにて押し順役を構成する図柄を停止可能な位置で停止操作を行った場合については、次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるタイミングは、リールが停止表示された後となる。なお、0コマスベリであった場合においても、次回の停止ボタンの操作が有効になるタイミングよりも前に、前記次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるよう構成されている。このように構成することによって、0コマスベリであった場合においても、次に停止操作すべきリールを認識した後に停止ボタンを操作することとなり、遊技者が押し順を誤って停止操作してしまう事態を防止することができる。また、次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化させるタイミングは早い方がより好適であり、0コマスベリとなる場合においてもできる限り早いタイミングとすることが好適である。

【0775】

また本例では、押し順ベルを一例として説明したが、押し順ベルだけでなく、押し順ナビを発生させる全ての条件装置にて適用可能である。また、押し順を報知する演出手段として、リール窓枠ランプD310による点灯、もしくはスピーカS20から出力される音声を用いてもよい。例えば、リール窓枠ランプD310、もしくはスピーカS20から出力される音声を用いた押し順ナビを含めた場合、演出表示装置S40にて次リールに対応する押し順ナビの表示態様を変化させるよりも先に次リールに対応する押し順ナビを実行する（リール窓枠ランプD310であれば、次リールに対応するランプを点灯させ、音声であれば、次リールに対応する台詞を音声として出力する）よう構成することが可能である。

【0776】

また、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成として、押し順ナビを実行する演出手段として演出表示装置S40による押し順ナビを一例として説明を行ったが、例えば、リール窓枠ランプD310、音声、停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の内部に設けられた停止ボタンランプS60による押し順ナビを含めて構成してもよい。リール窓枠ランプD310による押し順ナビは、リール窓枠ランプの点灯（点滅）、消灯により実行され、音声による押し順ナビは、スピーカS20から「左です」、「右です」、「中です」と出力することにより実行され、停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）の内部に設けられた停止ボタンランプS60による押し順ナビは、リールに対応した左停止ボタンD41の点灯（点滅）、消灯により実行される。

【0777】

例えば、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成に、リール窓枠ランプD310、音声、停止ボタンD40（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43）を含めて構成される場合、

（1）リール窓枠ランプD310

（1-1）当該停止操作が行われたリールに対応するランプの消灯

（1-2）次に停止操作が行われるべきリールに対応するランプの点灯

（2）音声

（2-1）次に停止操作が行われるべきリールに対応する音声の出力

（3）停止ボタンD40

10

20

30

40

50

(3-1) 当該停止操作が行われたリールに対応するランプの消灯

(3-2) 次に停止操作が行われるべきリールに対応するランプの点灯

(4) 演出表示装置 S 4 0

(4-1) 当該停止操作が行われたリールに対応する押し順消滅エフェクトを表示（表示終了）

(4-2) 次に停止操作が行われるべきリールに対応する押し順ナビを強調表示する表示態様に変化

以上のような、演出手段ごとの押し順ナビに係る構成を規定することができる。これらの構成（1-1）～（4-2）を実行する順番として、どのように定めてもよい。例えば、演出手段ごとに実行する順番を定めてもよいし（一例として、リール窓枠ランプ→音声→停止ボタン→演出表示装置の順番で処理を行う）、リールごとに実行する順番を定めてもよいし（一例として、当該停止操作が行われたリールに係る処理→次に停止操作が行われるべきリールに係る処理の順番で処理を行う）、これらを組み合わせて構成してもよい。

【0778】

また、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞として、図109を用いて説明を行い、図109では、第1停止操作を行った場合を一例として説明を行ったが、本例を適用可能な構成としては、第1停止操作時だけに限定されない。例えば、第2停止操作が行われた場合、第3停止操作が行われた場合であっても適用可能である。尚、第3停止操作時においては、次に停止操作が行われるべきリールに対応する処理（例えば、演出表示装置 S 4 0 における「押し順ナビを強調表示する表示態様」への変化、リール窓枠ランプ D 3 1 0 における「次に停止操作が行われるべきリールに対応するランプの点灯」）の処理は実行されない。

【0779】

＜効果＞

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、当該停止ボタンに対応したリールが最大コマ数のすべりを伴う停止制御を実行する場合であっても、演出表示装置 S 4 0 における当該停止ボタンに対応した押し順ナビ表示の終了（消滅エフェクトの表示開始から終了まで）、及び次に停止操作すべき停止ボタンに対応した押し順ナビ表示の表示態様の変化（強調表示の開始）を、次の停止ボタンの操作が有効になる前に実行することができるので、遊技者が次に停止操作すべき停止ボタンを認識する前に誤って停止ボタンを操作してしまうことを防止できる。

【0780】

＜＜＜第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理＞＞＞＞

次に、第3実施形態として、メダル投入口 D 1 7 0 に投入された遊技メダルをクレジットとして加算する処理のタイミングについて説明する（図113を参照）。メダル投入口 D 1 7 0 から投入された遊技メダルは、遊技メダルの経路であるメダルセクタ D S 内の投入受付センサ D 1 0 s を通過し、所定の通過条件（通過している遊技メダルが規格を満足している、エラーであると判定されていないなど）を満たしている場合にエラーが発生することなく遊技メダルがメダルセクタ D S 内のメダル流路 D R を通って下方に流下する。そして、投入受付センサ D 1 0 s の更に奥に第1投入センサ D 2 0 s 及び第2投入センサ D 3 0 s が備えられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが第1投入センサ D 2 0 s 及び第2投入センサ D 3 0 s を通過する際、正常に投入されたと判断した場合に、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われ得よう構成されている。遊技メダルが通過すると、第1投入センサ D 2 0 s 及び第2投入センサ D 3 0 s によって遊技メダルの投入が検出されて、その信号（第1投入センサ D 2 0 s がオンになったタイミングの情報、第1投入センサ D 2 0 s がオンになってからオフになるまでの時間の情報、第2投入センサ D 3 0 s がオンになったタイミングの情報、第2投入センサ D 3 0 s がオンになってからオフになるまでの時間の情報など）が主制御基板 M に供給されるようになっている。ここで、クレジット加算が行われ得るタイミングとしては、第1投入センサ D 2 0 s 及び第2投入センサ D 3 0 s の夫々のセンサの

オン・オフの状況によって定めることができる。

【0781】

<<<第3実施形態 投入センサによる遊技メダル検知のタイミングチャート>>>

図110は、遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過する際にタイミングチャートである。例えば、図中1のタイミングで第1投入センサD20sが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。続いて、図中2のタイミングで第2投入センサD30sが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。これらのタイミングに係る時間の情報等は前述した信号として主制御基板Mに供給されることになる。続いて図中3のタイミングで第1投入センサD20sが遊技メダルの検知を終了（オン→オフ）したとする。ここで、第1投入センサD20sが遊技メダルを検知してから遊技メダルの検知を終了するまでの時間Aが、主制御基板Mによって算出され、Aが所定の範囲内（第3実施形態では、 $4\text{ms} \leq A < 183\text{ms}$ ）であれば正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。また、第2投入センサD30sが遊技メダルを検知してから第1投入センサD20sが検知を終了するまでの時間Bが、主制御基板Mによって算出され、Bが所定の範囲内（ $2\text{ms} \leq B < 115\text{ms}$ ）であれば、正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。その後、図中4のタイミングで第2投入センサD30sが遊技メダルの検知を終了（オン→オフ）したとする。第2投入センサD30sが遊技メダルを検知してから第2投入センサD30sが検知を終了するまでの時間Cが、主制御基板Mによって算出され、Cが所定の範囲内（ $4\text{ms} \leq C < 183\text{ms}$ ）であれば、正常に遊技メダルの通過を検知していると判断する。このようにして、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sのオンもしくはオフとなるタイミングで、正常に遊技メダルがメダルセクタDS内を通過しているかを判定しており、更に第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sのオンもしくはオフとなるいずれかのタイミングで投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われることになる。

【0782】

<<<第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例>>>

<<構成1>>

次に、第3実施形態において、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジット加算が行われるタイミングの一例を詳細に説明する。図111～図112は、ステップ1200のサブルーチンに係る遊技進行制御処理において、第3実施形態におけるクレジット加算タイミングにおける処理を反映したフローチャートである。図113は、投入された遊技メダルに対して正常に投入処理を実行した場合における、クレジット加算が行われるタイミングのイメージ図である。尚、図111のフローチャートにおいて、図17と同内容においては説明を省略する（ステップ1220～ステップ1225まで、及びステップ1232以降）。まず、図111において、ステップ1226-1（第4）で、主制御基板MのCPUC100は、ブロックD100がオンか否かを判定する。ステップ1226-1（第4）でYesの場合、ステップ1226-2（第4）で、主制御基板MのCPUC100は、第1投入センサD20sオン、且つ第2投入センサD30sがオフであるか否かを判定する（図113の中上段によるイメージ図 遊技メダルが第1投入センサD20sに差し掛かったタイミングで第1投入センサD20sがオフ→オンとなる）。ステップ1226-2（第4）でYesの場合、ステップ1226-3（第4）で、主制御基板MのCPUC100は、第1投入センサD20sオン且つ第2投入センサD30sオンであるか否かを判定する（図113の右上段によるイメージ図 遊技メダルが第2投入センサD30sに差し掛かったタイミングで第2投入センサD30sがオフ→オンとなる）。ステップ1226-3（第4）でYesの場合、ステップ1226-6（第4）で、主制御基板MのCPUC100は、第1投入センサD20sオフ且つ第2投入センサD30sオンであるか否かを判定する（図113の左下段によるイメージ図 遊技メダルが第1投入センサD20sの検知範囲を超えたタイミングで第1投入センサD20sがオン→オフとなる）。ステップ1226-6（第4）でYesの場合、ステップ1226-8（第4）で、主制御基板MのCPUC100は、1枚の正常な遊技メダルの投

入を受け付けたと判定し、クレジット加算処理が行われる。また、ステップ1226-9（第4）で、主制御基板MのCPU100は、第1投入センサD20sオフ且つ第2投入センサD30sオフであるか否かを判定する（図113の中下段によるイメージ図 遊技メダルが第2投入センサD30sの検知範囲を超えたタイミングで第2投入センサD30sがオン→オフとなる）。ステップ1226-9（第4）でYesの場合、1枚の正常な遊技メダルの投入が完了したと判定し、例えば、ベット数が規定数を満たしている場合に、スタートレバーD50の操作を有効にする等の処理が実行され、ステップ1232に移行する。

【0783】

<効果1>

第3実施形態では、第1投入センサD20sがオフ、且つ第2投入センサD30sがオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行する一例について説明した。従来では、「第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン→第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオフ」となったタイミングでクレジット加算の処理を実行していたが、第3実施形態のように構成することで、例えば、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPU100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまうこと（飲み込み）を防止することが可能となる。

【0784】

<効果2>

また、第2投入センサD30sがオフのままであり第1投入センサD20sのみがオンになったタイミングではクレジット加算処理を実行しないので、第2投入センサD30sと比較してメダル投入口170から近い位置に備えられている第1投入センサD20sによるゴト行為（例えば、クレマンゴト）などが行われることも防止でき、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0785】

<<<第3実施形態 投入センサエラーによるサブルーチン>>>

また、ステップ1226-3（第4）、ステップ1226-6（第4）、ステップ1226-9（第4）でNoの場合、ステップ1226-4（第4）、ステップ1226-7（第4）、ステップ1226-10（第4）により、主制御基板MのCPU100は、所定のメダル投入エラーの発生条件を充足しているか否かを判定する。尚、ここでのメダル投入エラーとしては、例えば、投入メダル逆流エラー、投入枚数エラー、投入メダル滞留エラー等があり、第1投入センサ及び第2投入センサなどのセンサのオンオフ状況（時間も含む）に基づき、いずれかのエラーが発生しているか否かを判定する（エラーの種類によって発生条件は異なる）。これらのエラーは、例えば、図110の第1投入センサD20s、及び第2投入センサD30sのオンオフの検知に基づいて検出される。ステップ1226-4（第4）、ステップ1226-7（第4）、ステップ1226-10（第4）のいずれかでYesの場合、ステップ1226-5（第4）で、メダル投入エラー処理が実行される。図112は、メダル投入エラーが発生した際のサブルーチンに係るフローチャートである。まず、ステップ1226-12（第4）で、主制御基板MのCPU100は、いずれのエラーフラグがオンであるかが検出し、ステップ1226-13（第4）で、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ1226-14（第4）に移行する。尚、1226-13（第4）においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報が副制御基板側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セッ

10

20

30

40

50

トしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い。発生したエラーの種類に応じてエラー処理が実行されることになるが、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からいずれかのエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第1のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第2のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。ステップ1226-14（第4）で、主制御基板MのCPU100は、現在発生しているエラーが解除されたか否かを判定する。エラーが解除されたと判定されたらステップ1226-15で現在発生しているエラーフラグをオフにし、サブルーチンは終了となる。以上のように、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによる遊技メダルの検知に基づいたエラーの検出についての一例を説明したが、エラーの検出において、例えばメダルセクタDS内のメダル投入口D170付近に備えられた投入受付センサD10sの遊技メダルの検知に基づいてエラーの検出を行うことも可能であり、以下、投入受付センサD10sの遊技メダルの検知に基づいたエラー検出の一例の説明を行う。

10

【0786】

<<<第3実施形態 投入監視カウンタに基づいたエラーの検出>>>

<<構成2>>

メダル投入口D170から投入された遊技メダルが通過する第1のセンサとして、投入受付センサD10sが備えられている。投入受付センサD10sは、メダル投入口D170から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロックD100により放出口D240に払い戻されるよう構成されている。このとき、適合した遊技メダルが通過したと判断した際に、投入受付センサD10sがオフからオンの状態となり、その信号が主制御基板Mに供給されるようになっている。主制御基板Mは、投入受付センサD10sがオンとなった信号を受信した際に、遊技メダルの通過をカウントするカウンタ（以下、投入監視カウンタと称する）にて0→1と加算処理を行う。そして、主制御基板Mは、遊技メダルがメダルセクタDS内の経路を流下し、例えば、第2投入センサD30sがオンからオフになったタイミング（図110では、4のタイミングに相当）で投入監視カウンタにて1→0と減算処理を行う。このとき、例えば、図110のタイミングチャートで1～4までの期間で、遊技メダルの投入に関して何かしらの問題が生じた場合、投入監視カウンタの遊技メダルのカウント処理が正常に行われないこととなる。例えば、第2投入センサD30sがオンからオフにならず、投入監視カウンタの減算処理が行われず、投入監視カウンタが加算され続けた場合に、投入メダル滞留エラーを検出できる。また、第2投入センサD30sが、投入受付センサD10sよりも先にオンからオフになり、投入監視カウンタの減算処理が先に行われることで投入監視カウンタがマイナスになる状況が発生した場合に、投入メダル逆流エラーを検出できる。

20

30

【0787】

<効果>

このように、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30s、更に投入受付センサD10sの3つのセンサにおける遊技メダルの検知に基づいてエラー判定が行えるよう構成することで、遊技メダルの投入に係る種々のエラーを確実に検出することが可能となり、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

40

【0788】

<<<第3実施形態 メダル投入音の出力>>>

第3実施形態において、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出した後に出力されるメダル投入音の出力タイミングについて詳細に説明する。第3実施形態において、第1投入センサD20sがオフ、且つ第2投入センサD30sがオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行する一例について説明したが、第1投入センサD20sが

50

オフ、且つ第2投入センサD30sがオンとなった状態にて、エラーが発生する場合がある（例えば、第2投入センサD30sがオンの時間が異常に長いことによる投入メダル滞留エラーなど）。第3実施形態では、第1投入センサD20sがオフ、且つ第2投入センサD30sがオンのタイミングでクレジットの加算処理を実行するため、例えば、クレジット加算処理を実行した後にエラーが生じることも想定される。第3実施形態では、特にクレジット加算処理後に出力されるメダル投入音、及び第2投入センサD30sでのエラー検知によりスピーカS20から出力されるエラー音の出力タイミングについて説明する。

【0789】

<<構成3>>

まず、タイミングAとして、メダル投入音を、第2投入センサD30sでのエラー検知によりスピーカS20から出力されるエラー音よりも先に出力するよう構成する。詳細に説明すると、図110のタイミングチャートにより、Cの期間の上限値である183msよりBの上限値である115msを差し引くと68msとなる。つまり、この期間で、主制御基板MのCPU100が、「メダル投入受付→メダル投入受付に係るコマンドをセット→副制御基板側へコマンドを送信する→エラー検出コマンドをセット（エラーがある場合）」のように処理を実行することでメダル投入音を第2投入センサD30sでのエラー検知によりスピーカS20から出力されるエラー音よりも先に出力することが可能となる。

【0790】

<<構成4>>

タイミングAの変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板MのCPU100が、「メダル投入受付に係るコマンドをセット→クレジット加算処理を実行→副制御基板側へコマンドを送信する→エラー検出コマンドをセット（エラーがある場合）」と処理を行ってもよい。

【0791】

<効果>

このように構成することで、「第1投入センサD20sがオン且つ第2投入センサD30sがオン→第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン」となったタイミングでメダル投入受付に係る処理が実行され、その後のタイマ割り込み処理によって主制御基板M側から副制御基板S側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板S側でメダル投入音が出力されることとなる。一方、上記「第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、すでにメダル投入音が出力された後で、投入メダル滞留エラーが発生したと判断するため（第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオンの状況が所定時間以上継続するため）、遊技者は、投入メダル滞留エラーに係るエラー音の出力前にメダル投入音を確認することができ、投入メダル滞留エラーによって正常に遊技メダルが投入されずに損をしてしまったのではないかと不安になる事態を防止することができる。

【0792】

<<構成5>>

次に、タイミングBとして、メダル投入音を、第2投入センサD30sでのエラー検知によりスピーカS20から出力されるエラー音よりも後に出力するよう構成する。クレジット加算処理を行ってから、第2投入センサD30sでのエラーが検知されるまでに少なくとも67ms以上の時間があると判断するわけであるが、この期間では意図的に主制御基板MのCPU100が、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信しないよう構成する。その後、第2投入センサD30sでのエラー検知によるエラー検出コマンドをセットした後、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信するように構成する。つまり、主制御基板MのCPU100が、「クレジット加算処理を実行→エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンド

10

20

30

40

50

を送信」のように処理を実行するよう構成することでメダル投入音を、第2投入センサD30sでのエラー検知によりスピーカS20から出力されるエラー音よりも後に出力することが可能となる。このとき、メダル投入受付に係るコマンドをサブ側へ送信するタイミングとして、エラー検出コマンドを送信する際とは異なるタイマ割り込み時処理にて送信するよう構成することが好ましい。

【0793】

<<構成6>>

タイミングBの変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板MのCPUC100が、「エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→クレジット加算処理を実行→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」と処理を行ってもよい。

【0794】

<効果>

このように構成することで、「第1投入センサD20sがオン且つ第2投入センサD30sがオン→第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン」となったタイミングで、まず投入メダル滞留エラーが発生したと判断（第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオンの状況が所定時間以上継続するため）し、主制御基板M側から副制御基板S側にエラー検出コマンドが送信され、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を出力する。その後、メダル投入受付に係る処理が実行された後に、主制御基板M側から副制御基板S側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板S側でメダル投入音が出力されることとなる。「第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、メダル投入音が出力される前に、投入メダル滞留エラーが発生したと判断するため（第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオンの状況が所定時間以上継続するため）、遊技者は、メダル投入音の出力前に投入メダル滞留エラーに係るエラー音を確認することができ、遊技者は、正常に遊技メダルが投入されていないことを早急に察知することができる。

【0795】

<<構成7>>

次に、タイミングCとして、メダル投入音を、第2投入センサD30sでのエラー検知によりスピーカS20から出力されるエラー音よりも後に出力し、且つ当該エラーが解除された後に出力するよう構成する。クレジット加算処理を行ってから、第2投入センサD30sでのエラーが検知されるまでに少なくとも67ms以上の時間があると判断するわけであるが、この期間では意図的に主制御基板MのCPUC100が、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信しないというのは第2のタイミングと同様であるが、更にステップ1226-15にて主制御基板MのCPUC100が投入エラーフラグをオフにしたのちに、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板側へ送信するよう構成する。つまり、主制御基板MのCPU100が、「クレジット加算処理を実行→エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→・・・（この間でエラー解除処理）・・・→エラー未検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー未検出コマンドを送信→メダル投入受付に係るコマンドをセット→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」のように処理を実行するよう構成することでエラーを解除した後に、メダル投入音を出力することが可能となる。

【0796】

<<構成8>>

タイミングCの変形例として、クレジット加算処理のタイミングを異ならせてもよい。つまり、主制御基板MのCPUC100が、「エラーフラグを検出→エラー検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー検出コマンドを送信→・・・（この間でエラー解除処理）・・・→エラー未検出コマンドをセット→副制御基板側へエラー未検出コマンドを送信

10

20

30

40

50

→メダル投入受付に係るコマンドをセット→クレジット加算処理を実行→副制御基板側へメダル投入受付に係るコマンドを送信」と処理を行ってもよい。

【0797】

<効果>

このように構成することで、「第1投入センサD20sがオン且つ第2投入センサD30sがオン→第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン」となったタイミングで、まず投入メダル滞留エラーが発生したと判断（第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオンの状況が所定時間以上継続するため）し、主制御基板M側から副制御基板S側にエラー検出コマンドが送信され、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を出力する。エラーが解消された後に、エラー未検出コマンドをサブ側へ送信し、投入メダル滞留エラーに係るエラー音を終了する。そして、メダル投入受付に係る処理が実行された後に、主制御基板M側から副制御基板S側にメダル投入受付に係るコマンドが送信され、副制御基板S側でメダル投入音が出力されることとなる。「第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオン」の状況が継続して投入メダル滞留エラーが発生した場合には、メダル投入音が出力される前に、投入メダル滞留エラーが発生したと判断し（第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオンの状況が所定時間以上継続するため）、更にエラーが解消されてエラー音の出力を終了させるため、遊技者は、メダル投入音の出力前に投入メダル滞留エラーに係るエラー音を確認し、尚且つエラーが解消された後にメダル投入音を確認することができるので、遊技者は、エラーが解消された後に正常に遊技メダルが投入されていることを認識することができる。

【0798】

<<<第3実施形態 シュートセンサによるメダルエラー検出>>>

次に、第3実施形態として、シュートセンサD40sを用いたエラーの検知について詳細に説明する。図114は、メダルセレクトDS内の遊技メダルの経路において、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過した後のメダルの流路部材（第3実施形態ではシュート本体と称する）を示した図である。図114において、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sの下方にシュートセンサD40sが備えられており、シュートセンサD40sは、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sと同様に正常なメダル投入が行われているかを検知するものであるが、特に、第3実施形態では既にクレジット加算処理が実行された後によるエラー（例えば投入メダル滞留エラー、投入メダル逆流エラーなど）を検知できるよう構成されている。

【0799】

シュートセンサD40sによるエラー検知について詳細に説明する。例えば、ホップH40と連通するシュート本体において、シュートセンサD40sの更に下流にて遊技メダルの滞留が発生した場合を考えてみる。シュート本体内の遊技メダルの経路の幅は概ね遊技メダル1枚分の幅であり、1枚の遊技メダルがシュート本体内の遊技メダルの経路で滞留すると、その後に経路を通過する遊技メダルが次々と滞留し、投入メダル滞留エラーの状態となるわけである。第3実施形態では、遊技メダルの滞留が起こった位置から遊技メダル3枚分の位置がシュートセンサD40sにより検知される位置とするが、シュートセンサD40sが備えられる位置としてはこれに限定されない。

【0800】

シュートセンサD40sの遊技メダルの検知は、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによる遊技メダルの検知と同様に、遊技メダルが通過すると、シュートセンサD40sによって検知されて、その信号（シュートセンサD40sがオンになったタイミングの情報、シュートセンサD40sがオンになってからオフになるまでの時間の情報など）が主制御基板Mに供給されるようになっている。主制御基板Mは、シュートセンサD40sによって検知された信号に係る情報、更に第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによって検知された信号に係る情報に基づいて遊技メダルが正常に投入されていると判定する。具体的には、主制御基板Mが、第1投入センサD20sもしくは

第2投入センサD30sが遊技メダルの検知を開始したタイミングからシュートセンサD40sが遊技メダルの検知を開始したタイミングまでの期間と、予め定められている期間（シュートセンサD40sが検知するべき時間 以下、理論的な期間とも称する）とを比較する。例えば、図114における4枚目の遊技メダルを検知する場合であれば、4枚目の遊技メダルが第1投入センサD20s、もしくは第2投入センサD30sにより検知されたタイミングから4枚目の遊技メダルがシュートセンサD40sにより検知されるまでの期間と、理論的な期間とを比較し、その期間の差がエラーとして検知されない範囲を超えてしまった場合に、エラー（第3実施形態ではシュートセンサメダル滞留エラー）が検知されることになる。尚、第1投入センサD20sが遊技メダルを検知したタイミング、第2投入センサD30sが遊技メダルの検知を開始したタイミング、もしくは第1投入センサD20sが遊技メダルの検知を終了したタイミング、第2投入センサD30sが遊技メダルの検知を終了したタイミングのいずれかを理論的な期間の開始タイミングとしてもよい。

10

【0801】

<<第3実施形態 シュートセンサによる遊技メダル検知のタイミングチャート>>

図115は、遊技メダルが第1投入センサD20s及び第2投入センサD30s、シュートセンサD40sを通過する際のタイミングチャートである。例えば、図中1のタイミングで第1投入センサD20sが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。続いて、図中2のタイミングで第2投入センサD30sが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。これらのタイミングに係る時間の情報等は前述した信号として主制御基板Mに供給されることになる。その後、図中3のタイミングでシュートセンサD40sが遊技メダルの通過（オフ→オン）を検知したとする。第1投入センサD20sが遊技メダルを検知してからシュートセンサD40sが検知を開始するまでの期間D、第2投入センサD30sが遊技メダルを検知してからシュートセンサD40sが検知を開始するまでの期間Eが主制御基板Mによって算出され、これらの期間を理論的な期間として、シュートセンサD40sの検知に基づいた遊技メダルが正常にシュート本体を通過しているか否かを判断するわけである。また、遊技メダルが第1投入センサD20s、及び第2投入センサD30sを正常に通過したと判断された後に発生し得るエラーも、シュートセンサD40sを備えることで検出することが可能となる。

20

【0802】

<効果>

このように構成することで、例えばシュートセンサD40s付近での遊技メダルの通過に拘わる何かしらのエラー（シュートセンサメダル滞留エラー）を検知し、更にエラーが発生している旨を遊技者に報知することが可能となる。また、シュートセンサD40sによる遊技メダルの正常な通過は、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sの遊技メダルの検知が開始されるタイミングに係る情報に基づいて判断が行われるため、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sによって遊技メダルの通過は検知されていないが、シュートセンサD40sによって遊技メダルの通過が検知された場合、つまり、投入メダル逆流に係るエラーなども確実に検知することが可能となり、不正に強い遊技機を提供でき、ひいてはユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

40

【0803】

<<<第4実施形態 メダル返却部材>>>

次に、第4実施形態として、遊技メダルのメダル受け皿D230への払い出し、もしくはメダル受け皿D230への返却が行われる際に遊技メダルが通過するメダル返却部材D340の機構の一例について説明することにする。

【0804】

まず、第4実施形態に係るメダル返却部材D340について詳細に説明するための図116～図119について説明する。図116はメダル返却部材D340の正面図である。図117は、メダル返却部材D340を、メダル受入口D341（後ほど説明）が備えられている方向から見た側面図である。図118は、ホッパH40のメダル払出装置Hから

50

払い出され、メダル受入口D 3 4 1（後ほど説明）を通過し、メダル受け皿D 2 3 0に向かって流下する遊技メダルの軌跡図である。図1 1 9は、図1 1 7の側面図の内部においての遊技メダルの軌跡を描いたものである。

【0805】

<<<第4実施形態 メダル返却部材の正面図>>>

図1 1 6は、第4実施形態におけるメダル返却部材D 3 4 0の正面図である。メダル返却部材D 3 4 0の一例として、メダル投入口D 1 7 0から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行なうメダルセレクトDSによりベット又はクレジットへの加算処理が実行されなかった遊技メダル（ブロックがオフの状態でブロックに到達した遊技メダル）をメダル受け皿D 2 3 0に返却する際に遊技メダルが所定の流路（以下、第一流路と称する）を通過し、また、ホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが所定の流路（以下、第二流路と称する）を通過し、最終的に遊技メダルをメダル受け皿D 2 3 0に払い出すよう構成されている。

10

【0806】

メダル返却部材D 3 4 0は、メダルセレクトDSにより検出された不適正な遊技メダルをメダル受け皿D 2 3 0に返却する際に通過する第一流路と、ホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが通過する第二流路とを少なくとも有して構成されており、2つの流路を通過する遊技メダルは、メダル返却部材D 3 4 0を通過し、メダル受け皿D 2 3 0に向かって流下していく際に合流するよう構成されている。

【0807】

メダル返却部材D 3 4 0における第二流路は少なくとも、ホッパH 4 0から払い出された遊技メダルを受け入れるメダル受入口D 3 4 1と、ホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが落下するメダル落下面D 3 4 2を有するよう構成されている。更に、メダル落下面D 3 4 2と対向して位置するメダル非落下面D 3 4 3と、メダル受入口が設けられた壁面と、ホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが落下するメダル落下面D 3 4 2とで囲まれた空間を有するよう構成されており、この空間内を、ホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが通過するよう構成されている。

20

【0808】

メダル受入口D 3 4 1は、ホッパH 4 0のメダル払出装置Hと連通するよう構成されている。また、メダル受入口D 3 4 1は開口しているため、ホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが確実にメダル受入口D 3 4 1を通過することが可能となっている。また、特に、第4実施形態では、メダル受入口D 3 4 1の開口部の周囲を縁部と称する（例えば、第4実施形態において、メダル受入口D 3 4 1の開口部の形状における外周部を縁部と称する）。メダル受入口D 3 4 1に係る長さ、距離の規定においては、メダル受入口D 3 4 1の縁部にあたるいずれかの位置を起点とする。

30

【0809】

また、第4実施形態において、メダル落下面D 3 4 2の形状は、略四角形状に形成されており、メダル落下面D 3 4 2と対向して位置するメダル非落下面D 3 4 3も同様に略四角形状に形成されているが、メダル落下面D 3 4 2、及びメダル非落下面D 3 4 3の形状はこれに限定されない。

40

【0810】

第4実施形態においてメダル受入口D 3 4 1は右下がり方向の傾斜状に設けられており、図1 1 6の正面視方向に備えられている衝突部（図示しておらず）に衝突した遊技メダルが落下するメダル落下面D 3 4 2と略平行に傾斜するよう構成されている。このように構成することで、ホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出されてメダル落下面D 3 4 2に落下した遊技メダルが重力によりメダル落下面D 3 4 2から滑り落ち、確実にメダル受け皿D 2 3 0へ遊技メダルを誘導することが可能となる。尚、メダル受入口D 3 4 1、およびメダル落下面D 3 4 2が傾斜する方向に関しては、この方向に限定されず、また、メダル受入口D 3 4 1、およびメダル落下面D 3 4 2が共に傾斜しないよう構成してもよ

50

い。尚、メダルセレクトＤＳにより検出された不適正なメダルは、メダル受入口Ｄ３４１の上記傾斜方向に対して直行する方向の遊技者から見て上方よりメダル受け皿Ｄ２３０の方向に落下するよう構成されている。

【０８１１】

<<<第４実施形態 メダル返却部材の側面図 遊技メダル流下の軌跡図（斜視図）>>>

次に、図１１７、および図１１８を用いて、第４実施形態のメダル受入部材の構成においての寸法規定について説明する。図１１７は、メダル返却部材Ｄ３４０を、メダル受入口Ｄ３４１が備えられている方向から見た側面図である。まず、遊技メダルにおいて、厚み、及び直径をそれぞれ a 、 b と規定する（図１１６参照）。なお、遊技メダルの厚みである a は、 $1.5\text{ mm} \sim 2.0\text{ mm}$ 程度とすることが好適であり、遊技メダルの直径である b は、 $24.5\text{ mm} \sim 25.5\text{ mm}$ 程度とすることが好適である。

10

【０８１２】

次に、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された後に、遊技メダルが落下するメダル落下面Ｄ３４２から、メダル受入口Ｄ３４１の縁部までの距離を c 、メダル非落下面Ｄ３４３に対して垂直方向におけるメダル非落下面Ｄ３４３からメダル受入口の縁部までの最長の距離を d 、メダル受入口Ｄ３４１の開口部の縁部において、底辺、もしくは高さ方向の内、少なくとも一方向（例えば、第４実施形態では略長方形の形状であるメダル受入口Ｄ３４１の開口部の高さ方向とする）の長さを e 、メダル受入口Ｄ３４１の開口面に対して垂直方向におけるメダル落下面Ｄ３４２の最大の長さを f としてそれぞれ規定する。第４実施形態では、このように規定した寸法において、所定の条件が設けられている。

20

例えば、以下のような条件に基づいてメダル返却部材Ｄ３４０は構成されている、

$$c \geq a \cdots \text{式(1)}$$

$$b > d \cdots \text{式(2)}$$

$$f \geq 2b \cdots \text{式(3)}$$

$$b > e \cdots \text{式(4)}$$

尚、第４実施形態において、遊技メダルは 25ϕ サイズ、 30ϕ サイズのどちらでも適用が可能である。

【０８１３】

まず、式（１）及び（３）を満たしていることで、１枚目の遊技メダルと２枚目の遊技メダルが衝突することを防ぐよう構成することが可能である。メダル落下面Ｄ３４２からメダル受入口３４１の底辺までの距離が遊技メダルの厚み a よりも大きく構成されており、且つ、メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルがメダル受入口Ｄ３４１から衝突部に衝突するまでに十分な距離を有していることから、遊技メダルの重さで自由落下していき、衝突部に衝突した遊技メダルがメダル落下面Ｄ３４２に落下した場合（遊技メダルが寝ている状態）に、次にホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出される遊技メダルが通過する領域内から外れているため衝突を防ぐことができることとなる。

30

【０８１４】

次に、式（４）を満たしていることで、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された１枚目の遊技メダル（遊技メダルは寝ている、立っているに拘わらず）と、その後に払い出される２枚目の遊技メダルとが衝突することがなく、また、ホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１を塞ぐことがないよう構成することが可能である。

40

【０８１５】

次に、式（３）を満たしていることで、メダル落下面Ｄ３４２の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した１枚目の遊技メダルが、メダル受入口Ｄ３４１まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐよう構成することが可能となる

【０８１６】

式（１）～式（４）のように、メダル返却部材Ｄ３４０の構成において寸法規定を行うことで、スムーズなホッパＨ４０のメダル払出装置Ｈからの遊技メダルの払い出し、及び

50

スムーズな遊技メダルのメダル受け皿D 2 3 0への誘導を行うことが可能となる。図1 1 8は、ホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出され、メダル受入口D 3 4 1を通過し、メダル受け皿D 2 3 0に向かって流下する遊技メダルの軌跡図である。例えば、式(1)～式(4)の寸法規定を行うことによる効果として、ホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出された1枚目の遊技メダルと、その後に払い出される2枚目の遊技メダルとが衝突することがなく、また、ホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが、メダル受入口D 3 4 1を塞ぐことがないよう構成することが可能となる。

【0817】

なお、図1 1 7に示すように、本例では、メダル返却部材D 3 4 0の外部側のメダル受入口D 3 4 1の外周全体に、突起した縁部を設けるよう構成しているが、メダル返却部材D 3 4 0の内部側のメダル受入口D 3 4 1の外周全体に突起した縁部を設けるよう構成してもよい。そのように構成することにより、メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが衝突部に衝突した後、メダル受入口D 3 4 1に逆流してしまう事態がより発生し難いよう構成することができる。

【0818】

<<<第4実施形態 遊技メダル流下の軌跡図(側面図)>>>

図1 1 8において、ホッパH 4 0のメダル払出装置Hから払い出され、メダル受入口D 3 4 1を通過し、メダル受け皿D 2 3 0に向かって流下する遊技メダルの軌跡について、更に詳細に図1 1 9を用いて説明を行う。図1 1 9は、図1 1 7の側面図の内部においての遊技メダルの軌跡を描いたものである。まず、左上段図のように、1枚目の遊技メダルがメダル受入口D 3 4 1から放出される。次に、右上段図のように、2枚目の遊技メダルが1枚目の遊技メダルと同様にメダル受入口D 3 4 1から放出され、1枚目の遊技メダルは、図1 1 6の正面視方向に備えられている衝突部(図示しておらず)に衝突する。尚、1枚目の遊技メダルがメダル受入口D 3 4 1から放出されてから2枚目の遊技メダルが放出されるまでの間隔は、メダル払出装置HのディスクH 5 0の回転速度により定めることができ、その回転速度は任意で定めることが可能であるが、第4実施形態の右上段図のように、1枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出された後に2枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されることとなるが、2枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されるタイミングとしては、(1)1枚目の遊技メダルが衝突部に衝突したタイミングと略同時、(2)1枚目の遊技メダルが衝突部に衝突するよりも前(直前)のタイミング、(3)1枚目の遊技メダルが衝突部に衝突するよりも後のタイミング、としてもよく、2枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されるタイミングに合わせて前記f(図1 1 7参照)の距離を調整してもよい。なお、上記(2)については、1枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されてメダル受入口D 3 4 1を通過してから、遊技メダルの直径(前記b)以上水平方向に進んだ(発射された)後のタイミングとすることが好適である。また、2枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されるタイミングが、1枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されてからの時間が経過しているタイミングである程、1枚目の遊技メダルと2枚目の遊技メダルとが衝突する可能性を低くすることができる。一方、1枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されてからの時間を長時間としすぎると、遊技メダルの払出時間の間隔が長時間になりすぎて、遊技メダルを払い出すテンポが悪くなってしまう。また、遊技機の筐体の内部の大きさ(奥行き)は限られているため、前記f(メダル受入口D 3 4 1の開口面に対して垂直方向におけるメダル落下面D 3 4 2の最大の長さ)も所定距離以上は担保することが困難である。以上の理由から、2枚目の遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出されるタイミングを1枚目の遊技メダルが衝突部に衝突した直後のタイミングとすることが最も好適となっている。このように構成することで、1枚目の遊技メダルが衝突部に衝突した後に、2枚目の遊技メダルと衝突してしまうことを防ぐことができる。なお、3枚目以降に払い出される遊技メダルにおいても遊技メダル同士が衝突しないよう構成することが望ましく、少なくとも、遊技機における設計上最大の払出枚数(例えば、15枚)目までの払い出された遊技メダル同士が衝突しないよう構成することが好適である。なお、1枚

10

20

30

40

50

目と2枚目の払い出しではメダル同士が衝突しないが、2枚目と3枚目の払い出しではメダル同士が衝突するような場合であったとしても、返却部材D340内に払い出す遊技メダルが詰まりにくいという効果を創出することができる。これは遊技機において、2枚払い出すことが3枚払い出すことよりも発生頻度が多いことを意味している。また、衝突部においては、メダル返却部材D340の遊技メダルの衝突による耐久性を高めるために、例えば金属などで保護するよう構成してもよい。

【0819】

次に、左下段のように、1枚目の遊技メダルが衝突部に衝突した後、メダル落下面D342に落下する。2枚目の遊技メダルは、1枚目の遊技メダルの上方を通過し、1枚目の遊技メダルと同様に衝突部に向かう。このとき、式(1)のように構成されていることで、1枚目の遊技メダルと2枚目の遊技メダルとが衝突してしまうことを防ぐことができる。次に、右下段のように、メダル落下面D342に落下した1枚目の遊技メダルは、重力によりメダル落下面D342の傾斜方向に傾斜し、メダル落下面D342から落下することでメダル受け皿D230へと誘導される。2枚目の遊技メダルは、衝突部に衝突した後に1枚目の遊技メダルと同様にメダル落下面D342に落下する。このとき、1枚目の遊技メダルが、メダル落下面D342の傾斜方向に重力により傾斜するよう構成されているため、1枚目の遊技メダルと2枚目の遊技メダルとが衝突する、更には衝突部に衝突して跳ね返ったメダルが、メダル受入口D341の開口部に入り込んでしまう逆流を防ぐことができる

【0820】

<<効果1>>

メダル受入口D341から2枚目の遊技メダルが衝突部に向かって放出され、1枚目の遊技メダルは衝突部に衝突した後にメダル落下面D342に落下する。このとき、式(1)及び(3)を充足するように構成されている、換言すると、メダル落下面D342からメダル受入口D341の底辺までの距離が遊技メダルの厚みaよりも大きく構成されており、且つ、メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルがメダル受入口D341から衝突部に衝突するまでに十分な距離を有していることから、遊技メダルの重さで自由落下していき、衝突部に衝突した遊技メダルがメダル落下面D342に落下した場合(遊技メダルが寝ている状態)に、次にホッパH40のメダル払出装置Hから払い出される遊技メダルが通過する領域内から外れているため衝突を防ぐことができることとなる。

【0821】

<<効果2>>

例えば式(2)、式(4)のように構成されていることで、衝突部に衝突して跳ね返ったメダルが、メダル受入口D341の開口部に入り込んでしまう逆流を防ぐことができる遊技機を提供することができる。

【0822】

<<効果3>>

例えば式(3)のように構成されていることで、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【0823】

<<効果4>>

メダル落下面D342に落下した1枚目の遊技メダルがメダル落下面D342から落下し、メダル受け皿D230の方向に向かって流下することになり、2枚目の遊技メダルは、図119の左下段図のように、1枚目の遊技メダルが落下した位置と略同位置のメダル落下面D342に落下することになる。このように構成することで、ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが、メダル受入口D341付近での滞留によるメダル受け皿D230へ遊技メダルが払い出されないという事態を防ぐことができる遊技機を提供することができる。

【0824】

<<効果5>>

メダル払出装置Hから速度を伴って払い出される遊技メダルが衝突する衝突部に衝撃を和らげる緩衝材を有しているため、メダル返却部材D340の破損や劣化を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【0825】

<<効果6>>

ホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが一度衝突部に衝突して払い出し当初の運動量を失うことで、遊技メダル同士の衝突（メダルセクタDSから返却される遊技メダルとホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダルとの衝突、もしくはホッパH40のメダル払出装置Hから払い出された遊技メダル同士の衝突など）が起こり、リズムカルではないメダル受け皿D230への遊技メダルの流下となってしまうことを防ぐことができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0826】

なお、メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが衝突する衝突部は、前扉DUの一部であってもよいし、メダル返却部材D340の一部分であってもよいし、衝突部のみ別体の部材として前扉DU又はメダル返却部材D340に取り付けられていてもよい。

【0827】

また、本例においては、メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが衝突する衝突部は、メダル落下面D342に略垂直である平面の形状としたが、メダル払出装置Hから払い出された遊技メダルが衝突し、当該衝突した遊技メダルがメダル受け皿D230に向かって流下するよう構成されていればよく、例えば、メダル落下面D342が湾曲した形状となっており、衝突部と同様の役割を担うよう構成してもよいし、メダル返却部材D340におけるいずれかの面あるいは部分が湾曲して衝突部と同様の役割を担うよう構成してもよい。また、前述したように、衝突部のみ別体の部材として前扉DU又はメダル返却部材D340に取り付けられているよう構成し、当該衝突部が湾曲した形状となるよう構成してもよい。

【0828】

<<<<第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御>>>>

<<<第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御のタイミングチャート>>>

次に、第5実施形態として、メダル払出装置Hの駆動制御について説明する。まず、メダル払出装置Hの動作制御について、図120を用いて説明する。図120は、遊技メダルがメダル払出装置Hから払い出される際に駆動するホッパモータH80と、第1払出センサH1及び第2払出センサH2の検知に係るタイミングチャートである。なお、第1払出センサH1及び第2払出センサH2の詳細については後述することとなるが、説明の都合上、図4における第1払出センサH10s→第2払出センサH2、図4における第2払出センサH20s→第1払出センサH1としており、遊技メダルを払い出していない初期位置（ディスクが回転していないときの初期位置）においては、第1払出センサH1：オン、第2払出センサH2：オフとなっている。まず、ホッパモータH80において、ホッパモータH80が駆動している際のホッパ駆動フラグはオンの状態であるとする。メダル払出装置Hにより、遊技メダルが払い出される際には、ホッパモータH80が駆動することにより、ディスク回転軸H50aを中心にディスクH50が回転し、メダル払出装置H内の遊技メダルは放出付勢手段H70を変位させて遊技メダル出口H60から放出口D240に向かって流下していくことで遊技メダルが払い出される。第5実施形態において、第1払出センサH1及び第2払出センサH2は、例えば放出付勢手段H70の変位に基づいてオン、もしくはオフが検知される。具体的に言えば、図中1のタイミングで、放出付勢手段H70が遊技メダルを払い出す位置まで変位していない状態（第5実施形態では初期位置と称する）において第1払出センサH1がオンの状態であることを示す信号を主制御基板Mに送信する。そして、放出付勢手段H70が遊技メダルを払い出す位置まで変位が開始し、放出付勢手段H70が初期位置から動き出すことで第1払出センサH1がオフ

10

20

30

40

50

の状態であることを示す信号を主制御基板Mに送信する（第1払出センサH1がオン→オフとなる）。図中2のタイミングで、放出付勢手段H70が遊技メダルを払い出す位置（第5実施形態では払出位置と称する）まで変位することで第2払出センサH2がオンの状態であることを示す信号を主制御基板Mに送信する（第2払出センサH2がオフ→オンとなる）。そして図中3のタイミングで、遊技メダルの払い出しが完了し、放出付勢手段H70が再び初期位置へ変位を開始することで第2払出センサH2がオフの状態であることを示す信号を主制御基板Mに送信する（第2払出センサH2がオン→オフとなる）。そして図中4のタイミングで、放出付勢手段H70が再び初期位置へ変位することで第1払出センサH1がオンの状態であることを示す信号を主制御基板Mに送信する（第1払出センサH1がオフ→オンとなる）。尚、第5実施形態では、例えば1のタイミングから2のタイミングまでの期間が所定の範囲A（ $A < 26 \text{ ms}$ ）であり、2のタイミングから3のタイミングまでの期間が所定の範囲B（ $9 \text{ ms} \leq B < 60 \text{ ms}$ ）であり、3のタイミングから4のタイミングまでの期間が所定の範囲C（ $9 \text{ ms} \leq C < 60$ ）であることを検知することでメダル払出装置Hが正常に機能しており、正常な遊技メダルの払い出しが行われると判断する。

【0829】

<<<第5実施形態 メダル払出装置のメダル払出～メダル払出装置の停止>>>
<<構成>>

次に、図121を用いて、第5実施形態のメダル払出装置Hによるメダル払出開始～メダル払出装置Hの停止までの一連の流れについて説明する。まず、図121であるが、第5実施形態においては、遊技メダルの払出からメダル払出装置Hの停止までの一連の流れについての説明を簡潔に行うため、第5実施形態の構成に不要なメダル払出装置Hに係る構成はできるだけ排除したものとなっている。図121は、遊技メダルを払い出す際に回転駆動するディスクH50の正面図である。

【0830】

尚、第5実施形態において、メダル払出装置Hから遊技メダルを払い出す枚数を5枚としている。ディスクH50には、遊技メダルよりもサイズが大きい円形型の空洞を複数有し、ディスクH50は遊技メダルに対して覆い重なるよう構成されており、遊技メダルはディスクH50の下をディスクH50の回転によって移動することで、放出口D240から遊技メダルが払い出されるよう構成されている。まず、左上段図においては、ホッパモータH80が駆動前であり、第1払出センサH1がオンの状態である。この状態を、第5実施形態では放出付勢手段H70における初期位置としており、説明の明確化のため、ディスクH50の外周上に、ディスクH50の回転前の初期位置（ディスクH50）を設けることにする。この初期位置（ディスクH50）は、遊技メダルが払い出される度に、ディスクH50の回転方向に変位する。また、第5実施形態においては、ホッパモータH80の駆動状態は定速状態であり、更に4枚目の遊技メダルを払い出すタイミングから説明を行うこととする。

【0831】

図121の上段図において、ホッパモータH80の駆動が定速回転であり、放出付勢手段H70が初期位置から払出位置まで変位して4枚目の遊技メダルを払い出す。このとき、初期位置（ディスクH50）においては、3枚目の遊技メダルが払い出された位置から角度Aだけ回転していることがわかる。つまり、ホッパモータH80の駆動状態が定速状態である場合、放出付勢手段H70が初期位置から払出位置まで変位するまでにディスクH50は角度Aだけ回転する。また、放出付勢手段H70が払出位置から初期位置に変位するまでに、ディスクH50は回転しない。

【0832】

次に、図121の左下段において、ホッパモータH80の駆動が定速回転であり、放出付勢手段H70が初期位置から払出位置まで変位して5枚目の遊技メダルを払い出す。このとき、4枚目の遊技メダルを払い出した後に放出付勢手段H70は、払出位置から初期位置に変位しているが、この間に、ディスクH50は回転していないため、4枚目の遊技

10

20

30

40

50

メダルを払い出したときと同様に、4枚目の遊技メダルを払い出した位置から角度Aだけ回転していることがわかる。

【0833】

そして、右下段のように、5枚目の遊技メダルの払い出しが行われた後に、ホップモータH80の駆動をオフとして、遊技メダルの払い出しが完了する。ホップモータH80の駆動をオフにした後、ディスクH50の回転が停止するわけであるが、初期位置（ディスクH50）は5枚目の遊技メダルを払い出した位置から角度Bだけ回転方向にズレた位置で停止する。このように構成する理由として、特に、1枚目の遊技メダルを払い出す際に、ホップモータH80は駆動開始からすぐに定速状態になるわけではなく、定速状態になるまでに所定の時間を要する。つまり、1枚目（ホップモータH80は加速状態～定速状態）の遊技メダルを払い出す場合において放出付勢手段H70が初期位置であった場合は、2枚目以降（ホップモータH80は定速状態）の遊技メダルを払い出す場合に比べて、ホップモータH80が加速状態を有している分遅れることになる。

10

【0834】

ここで、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでについて詳細に説明する。ホップモータH80を駆動すると、ホップモータH80が停止している状態から加速状態を経由して定速状態となる。ここで、定速状態の回転速度をA（m/t）とする。加速状態は、速度0から定速の速度Aまで加速処理を行う状態であり、速度0から定速状態となるまでの期間（加速状態である期間）における平均の回転速度をB（m/t）とすると、 $B < A$ となる。よって、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度C（m/t）は、 $B < C < A$ となる。

20

【0835】

次に、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでについて詳細に説明する。1枚目の遊技メダルが払い出された時点でホップモータH80は定速状態となっているため、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまで定速状態のままとなる。よって、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度はAとなる。

【0836】

上記のように、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度Cよりも、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでの平均の回転速度Aの方が速いため、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクH50が回転する距離と、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクH50が回転する距離とを、同一の距離とした場合には、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間は、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間よりも長時間となってしまう。

30

【0837】

図121に図示するように、本例においては、遊技メダルの払出処理として最後の遊技メダル（同図においては5枚目の遊技メダル）が払い出された後は、ディスクH50を所定の角度（第5実施形態では角度B）だけ回転方向にずれて停止する（回転する距離が長くなる）ようになっている。このように構成することで、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクH50が回転する距離を、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクH50が回転する距離（2枚目の遊技メダルが払い出されてから3枚目の遊技メダルが払い出されるまでにディスクH50が回転する距離等も同一の距離）よりも短くすることができ、ホップモータH80が停止している状態から1枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間を、1枚目の遊技メダルが払い出されてから2枚目の遊技メダルが払い出されるまでに要する時間に近づける（近似させる）ことができることとなり、テンポ

40

50

よく遊技メダルを払い出すことで遊技者は違和感なく遊技を進行することができる。

【0838】

尚、ホッパモータH80の駆動後にディスクH50が停止する場合の回転方向へのズレの幅（角度B）であるが、これは、ホッパモータH80の駆動により加速状態から定速状態になるまでの期間に依存しており、この期間において、ホッパモータH80の加速状態で回転する幅とホッパモータH80の定速状態で回転する幅の差分を考慮することで、ホッパモータH80の駆動後にディスクH50を放出付勢手段H70が初期位置からどの程度回転方向にずらして停止させるかが定められることになる。ホッパモータH80の加速状態で回転する幅とホッパモータH80の定速状態で回転する幅の差分は、ホッパモータH80の放出付勢手段H70の初期位置に対応する位置から放出付勢手段H70の払出位置に対応する位置までの幅よりも十分に小さいため、角度Bは角度Aよりも十分に小さいことが好ましい。尚、角度Bだけ回転方向にずれた場合であっても、第1払出センサH1及び第2払出センサH2による遊技メダルの検知には影響が出ないよう構成されており、図120のタイミングチャートに基づいて、遊技メダルの検知が行われる。

10

【0839】

<<効果>>

このように構成することで、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで略一定の間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、例えば、第5実施形態に係る構成と第4実施形態に係る構成とを組み合わせることで、（1）遊技メダル同士が衝突しない、（2）遊技メダル同士の衝突によるメダル詰まりが発生しないよう構成することができ、円滑に遊技を進行することができる。

20

【0840】

また、最後の遊技メダルが払い出された後は、ディスクH50を所定の角度（第5実施形態では角度B）だけ回転方向にずれて停止するよう構成することにより、放出口D240から不正器具を侵入させて遊技メダルを不正に獲得されてしまう事態を防ぐことができる。

【0841】

<<<<第6実施形態 主制御基板と副制御基板の通信不可時の制御>>>>

次に、第6実施形態として、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可となった際の処理について説明する。ここでの主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可になるケースとしては、特に、主制御基板M側から副制御基板S側へセットされる各種コマンドが送信できないことを想定している。主制御基板Mは、例えば、図16の遊技進行制御処理などにおいて、遊技の進行状況などに基づいて、遊技に係る各種コマンドが副制御基板側へ送信し、また、図32のステップ1622のように、サブルーチンに係る処理として、所定の時間（本例では、Tとしているが、例えば、2ms程度の時間が設定される）を周期として定期的に主制御基板側から副制御基板側へ各種コマンドを送信するよう構成されている。副制御基板Sは、主制御基板Mから送信される各種コマンドを受信し、コマンドに基づいた演出を実行するよう構成されている。尚、主制御基板Mと副制御基板Sの通信は主制御基板側からの一方通行であり、副制御基板Sは主制御基板Mからコマンドを受信することは可能であるが、主制御基板側へコマンドを送信することは不可となるよう構成されている。遊技機は、主制御基板Mと副制御基板Sでそれぞれ実行処理に係るプログラム（主制御基板Mが有するプログラムはメイン側プログラム、副制御基板Sが有するプログラムはサブ側プログラムと称する）を有しており、例えば、副制御基板Sは、主制御基板Mから所定のコマンドを受信することをトリガーとして演出を実行するようサブ側プログラムが構成されている。つまり、主制御基板Mからコマンドが受信できない状況下、副制御基板Sはサブ側プログラムに構成されている処理を実行することが不可能となる。副制御基板Sが主制御基板Mからコマンドが受信できないという状況が発生し得る場合としては、例えば、主制御基板Mと副制御基板Sとを電氣的に接続するハーネスの接触不良などによる部材の不具合等が考えられる。しかし、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不

30

40

50

可になる場合であったとしても、遊技の進行を司る主制御基板Mのメイン側プログラムを実行することは可能なよう構成されており、メイン側プログラムに係る遊技自体は副制御基板Sとの通信が不可になった場合であっても実行可能とするよう構成されている。また、主制御基板Mと副制御基板Sとで通信が不可となっている状況から、主制御基板Mと副制御基板Sとで通信が復旧した場合には、メイン側のプログラムの進行状況に基づいて、主制御基板側から副制御基板側へ、通信が復旧した後の処理に係るコマンドが送信され、副制御基板Sは主制御基板Mから受信した通信が復旧した後の処理に係るコマンドに基づいて処理を実行する。以下では、図122～図126を用いて主制御基板Mにて種々のコマンドを実行している最中、副制御基板Sとの通信が不可になった場合において、主制御基板M、及び副制御基板Sにて行われる処理についての実施例を第6実施形態として説明

10

【0842】

<<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>

図122は、精算に係る処理の実行中に主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可となった場合における処理の一例として、時系列的に処理の流れを示したものである。まず、遊技回数は、所定の遊技回数としてN遊技目を起点とし、N+1遊技目に跨って処理が行われるものとする。そして、第6実施形態では、主制御基板Mが行う処理として、特に、副制御基板Sに、遊技の進行に基づくコマンドを送信し、副制御基板Sが行う処理として、主制御基板Mから受信したコマンドに基づいた演出を実行することを1セット（第6実施形態では1つの順序としている）の処理とする。尚、副制御基板Sは、主制御基板Mから受信した全てのコマンドに基づいて演出を実行することではなく、受信したコマンドに基づいて演出を実行する場合もあれば、演出を実行しないこともある。例えば図122～図126では、副制御基板Sは、主制御基板Mが送信する各コマンドに対して演出を実行することを一例としているが、各コマンドの受信に基づいて、演出を実行する場合もあれば、演出を実行しない場合もあることを補足する。クレジットが1以上存在している状況にて、精算ボタンを操作してクレジットの精算を実行した場合、スピーカS20から遊技メダルの精算に対応した精算中の音がスピーカS20から出力されるわけであるが、精算中の音を出力する音声チャンネルは精算中の音のみに対応するチャンネルであるものとする。例えば、副制御基板Sは、主制御基板Mから受信したコマンドに基づいて、演出を実行するわけであるが、特に、スピーカS20から音声出力する処理を実行する場合、主制御基板Mから受信したコマンドと、スピーカS20の音声チャンネルとの対応付けが行われている。つまり、受信したコマンドに対応する音声チャンネルから音声はスピーカS20から出力されるわけである。尚、コマンドと音声チャンネルとは1対1の関係でなくてもよい。具体的に言えば、1つの音声チャンネルに対して複数のコマンド（例えば、精算に開始に係るコマンドや所定のエラー検出に係る複数のコマンドなど）を対応付けてもよい。このように構成することで、音声の出力に係るコマンドが増えた場合であっても、チャンネル数を増やすことなく音声出力するよう構成することが可能となる。

20

30

【0843】

<<構成1>>

40

図122について詳細に説明する。まず、処理の順序1として、主制御基板Mが精算の開始に基づくコマンドを副制御基板Sへ送信する。副制御基板Sは受信したコマンドに基づき、スピーカS20から精算中の音を出力する。<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>においては、精算中の音を出力する音声チャンネルは、精算の開始に係るコマンドのみが対応しており、その他のコマンドは対応していないものとしている。そして、副制御基板Sが精算中の音を出力している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態になる。このとき、例えば、通信が切断状態になるケースとして、主制御基板Mと副制御基板Sとを電氣的に接続するハーネス等の接続不良等など、主制御基板Mと副制御基板Sとの電氣的な通信が切断されるケースはこれに限定されない。主制

50

御基板Mと副制御基板Sとの電気的な通信が切断されればどのような場合であってもよい。副制御基板Sが精算中の音の出力を終了する場合、主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断することで、精算の終了に係るコマンドを副制御基板側に送信し、副制御基板Sが、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信することで、精算中の音の出力を終了する処理を実行する。

【0844】

順序2として、主制御基板Mは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板Mは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。尚、主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信は切断状態であるが、遊技の進行を司る主制御基板Mが行う処理については進行している。

10

【0845】

主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了した後、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Sは、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Mは、精算に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

20

【0846】

順序3として、N遊技目の遊技が開始され、遊技メダルがメダル投入口D170から投入されたと判断することで、主制御基板Mは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0847】

30

順序4として、スタートレバーD50が操作されたと判断することで、主制御基板Mは、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのスタートレバー操作に係るコマンドを受信したことに基づいて、スタートレバー操作に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、スタートレバー操作に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0848】

順序5として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板Mは、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

40

【0849】

順序6として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第1リールの停止操作（第1リールとは、複数のリールのうち、遊技者が最初に停止操作を行うリールである）が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第1リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信

50

する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 1 リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第 1 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 1 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0850】

順序 7 として、第 2 リールの停止操作（第 2 リールとは、複数のリールのうち、遊技者が 2 番目に停止操作を行うリールである）が受け付けられたと判断することで、主制御基板 M は、第 2 リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 2 リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第 2 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 2 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0851】

順序 8 として、第 3 リールの停止操作（第 3 リールとは、複数のリールのうち、遊技者が 3 番目に停止操作を行うリールである）が受け付けられたと判断することで、主制御基板 M は、第 3 リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 3 リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第 3 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 3 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。このときセットされるコマンドとして、全てのリールの停止操作が行われ、表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される停止表示図柄の停止に係るコマンドを一例にしているが、例えば、主制御基板 M からのコマンドに基づいて副制御基板 S が音声を出力するコマンドとして、N 遊技目に遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）の当選が決定され、リールの停止操作に基づいて当選した条件装置に係る図柄組合せが停止表示した場合に係るコマンド（第 6 実施形態では「入賞に係るコマンド」とする）などを送信する（N 遊技目の次処理のコマンドとして）ように構成することも可能である。

【0852】

順序 9 として、全てのリールの停止操作が行われたと判断することで、主制御基板 M は、停止表示図柄の停止に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は停止表示図柄の停止に係るコマンドを受信したことに基づいて、停止表示図柄の停止に係るコマンドに係る効果音を出力する一方、主制御基板 M から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板 M は、停止表示図柄の停止に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目に係る処理を終了する。N 遊技目において、一時的に双方の通信が切断状態となったことで、副制御基板 S が主制御基板 M から受信できない状況が発生している。このとき副制御基板 S から主制御基板 M から受信できていないコマンドは、精算の終了に係るコマンドであり、N 遊技目の遊技メダル投入から全てのリールの停止操作が行われるまでの期間において、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続けるよう構成されている。

【0853】

次に、N + 1 遊技目として、順序 10、順序 11 に処理が進んでいく。順序 10 として、N 遊技目における順序 1 と同様に、主制御基板 M が精算の開始に係るコマンドを副制御基板 S へ送信する。副制御基板 S は受信したコマンドに基づき、スピーカ S 20 から精算中の音を出力する。このときスピーカ S 20 から出力される精算中の音は、前述したように、N 遊技目において出力した精算中の音と同じチャンネルでスピーカ S 20 から出力されることになる。つまり、主制御基板 M から N + 1 遊技目における精算ボタンの操作の検出に基づくコマンドを副制御基板 S に送信することで、副制御基板 S は、主制御基板 M か

ら受信したN+1遊技目の精算の開始に係るコマンドに基づいて、精算中の音の出力を開始する一方、N遊技目に係る精算中に音の出力は終了する（副制御基板Sの処理として、N遊技目に係る精算中の音の出力→N+1遊技目に係る精算の開始に係るコマンドを受信→N遊技目に係る精算中の音の出力を終了→N+1遊技目に係る精算中の音の出力を開始となる）。

【0854】

順序11として、主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断することで、精算の終了に係るコマンドを副制御基板側に送信する。副制御基板Sは、受信したコマンドに基づき、N+1遊技目に係る精算中の音の出力を終了する処理を実行する。

10

【0855】

<効果1>

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0856】

<効果2>

また、エラーとして遊技を停止させるのではなく、主制御基板Mにおける遊技の進行は可能なよう構成しているため、エラー対応などにより遊技機を一時的に電断させたりすることなく、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

20

【0857】

<<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1でない場合>>>

<<構成2>>

次に、図123について詳細に説明する。まず、処理の順序1として、主制御基板Mが精算の開始に基づくコマンドを副制御基板Sへ送信する。副制御基板Sは受信したコマンドに基づき、スピーカS20から精算中の音を出力する。<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1でない場合>>においては、精算中の音を出力する音声チャンネルは、精算ボタンの操作の検出に基づくコマンドだけでなく、その他のコマンドも対応しているものとしている（ここでは、「ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンド」としている）。そして、副制御基板Sが精算中の音を出力している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態になる。副制御基板Sが精算中の音の出力を終了する場合、主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断することで、精算の終了に係るコマンドを副制御基板側に送信し、副制御基板Sが、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信することで、精算中の音の出力を終了する処理を実行する。

30

【0858】

順序2として、主制御基板Mは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板Mは精算の終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。尚、主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット数分の遊技メダルの払出が完了したと判断している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信は切断状態であるが、遊技の進行を司る主制御基板Mが行う処理については進行している。

40

【0859】

主制御基板Mが、精算ボタンの操作の検出に基づいて精算の処理を実行し、クレジット

50

数分の遊技メダルの払出が完了した後、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Sは、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Mは、精算に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0860】

順序3として、N遊技目の遊技が開始され、遊技メダルがメダル投入口D170から投入されたと判断することで、主制御基板Mは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

10

【0861】

順序4として、スタートレバーD50が操作されたと判断することで、主制御基板Mは、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのスタートレバー操作に係るコマンドを受信したことに基づいて、スタートレバー操作に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、スタートレバー操作に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

20

【0862】

順序5として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板Mは、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0863】

順序6として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第1リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第1リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第1リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第1リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、第1リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

30

【0864】

順序7として、第2リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第2リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第2リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第2リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、第2リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

40

【0865】

順序8として、第3リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第3リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第3リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第3リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に

50

係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、第3リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。このときセットされるコマンドとして、全てのリールの停止操作が行われ、表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される停止表示図柄の停止に係るコマンドを一例にしているが、例えば、主制御基板Mからコマンドに基づいて副制御基板Sが音声出力するコマンドとして、入賞に係るコマンドなどを送信する（N遊技目の次処理のコマンドとして）ように構成することも可能である。

【0866】

順序9として、全てのリールの停止操作が行われたと判断することで、主制御基板Mは、停止表示図柄の停止に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは停止表示図柄の停止に係るコマンドを受信したことに基づいて、停止表示図柄の停止に係るコマンドに係る効果音を出力する一方、主制御基板Mから精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続ける。主制御基板Mは、停止表示図柄の停止に係る処理が終了していると判断し、N遊技目に係る処理を終了する。N遊技目において、一時的に双方の通信が切断状態となったことで、副制御基板Sが主制御基板Mから受信できない状況が発生している。このとき副制御基板Sから主制御基板Mから受信できていないコマンドは、精算の終了に係るコマンドであり、N遊技目の遊技メダル投入から全てのリールの停止操作が行われるまでの期間において、精算中の音の出力を終了せずに精算中の音の出力を続けるよう構成されている。

【0867】

次に、N+1遊技目として、順序10に処理が進んでいく。順序10として、所定のエラーが発生したとする。このときのエラーとしては、ドア開放エラーを一例に説明するが、エラーの内容はこれに限定されず、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等のようなエラーであってもよい。主制御基板Mは、特に前扉DUが開放されていることにより、ドア開放エラーが発生していると判断すると、ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sはドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを受信したことに基づいて、ドア開放エラー報知音をスピーカS20より出力するよう処理を行う。尚、ここでは、精算ボタンの検出に基づくコマンドと、ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドがスピーカS20の同チャンネルに対応付けられていることは前述の通りである。つまり、副制御基板Sは、N遊技目より精算中の音の出力が継続されている最中、N+1遊技目においてドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを受信することで、N遊技目における精算中に音の出力を終了し、N+1遊技目におけるドア開放エラー報知音の出力を開始するよう構成されている。

【0868】

<効果1>

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0869】

<効果2>

また、エラーが発生した場合などにおいて、スピーカS20から出力する音声チャンネルを、エラー検出に係るコマンド等複数のコマンドと対応付けておくことで、エラー報知音は確実に出力し、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知することができ、且つ双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0870】

<<<第6実施形態 最小遊技時間が経過していない期間中における主制御基板と副制御

10

20

30

40

50

基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>
<<構成3>>

次に図124について詳細に説明する。ここでは特に、スタートレバーD50の操作が行われてからリールの回転が開始するまでの最小遊技時間が経過していない期間中において、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可となった場合の処理の流れについて説明する。まず、処理の順序1として、スタートレバーD50が操作されたと判断することで、主制御基板Mは、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのスタートレバー操作に係るコマンドを受信したことに基づいて、スタートレバー操作に係る効果音（ここではウエイト音と称する）をスピーカS20から出力する。<<第6実施形態 最小遊技時間が経過していない期間中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>においては、ウエイト音を出力する音声チャンネルは、スタートレバー操作に係るコマンドのみが対応しており、その他のコマンドは対応していないものとしている。そして、副制御基板Sがウエイト音を出力している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態になる。このとき、例えば、通信が切断状態になるケースとして、主制御基板Mと副制御基板Sとを電氣的に接続するハーネス等の接続不良等など、主制御基板Mと副制御基板Sとの電氣的な通信が切断されるケースはこれに限定されない。主制御基板Mと副制御基板Sとの電氣的な通信が切断されればどのような場合であってもよい。副制御基板Sがウエイト音の出力を終了する場合、主制御基板Mが、スタートレバー操作に基づいてリールの回転を開始する準備が整った状態が開始されている（ここではリール回転開始待機状態開始と称する）と判断することで、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sが、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信することで、ウエイト音の出力を終了する処理を実行するよう構成されている。

【0871】

順序2として、主制御基板Mはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板Mはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板Mからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。尚、主制御基板Mが、スタートレバー操作の検出に基づいてリール回転開始待機状態開始に係る処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信は切断状態であるが、遊技の進行を司る主制御基板Mが行う処理については進行している。

【0872】

主制御基板Mが、スタートレバー操作の検出に基づいてリール回転開始待機状態開始に係る処理を完了した後、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Sは、主制御基板Mからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Mは、リール回転開始待機状態開始に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0873】

順序3として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板Mは、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板Mからリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板Mは、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0874】

順序4として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第1リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第1リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信

10

20

30

40

50

する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 1 リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第 1 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M からリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 1 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0875】

順序 5 として、第 2 リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板 M は、第 2 リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 2 リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第 2 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M からリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 2 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

10

【0876】

順序 6 として、第 3 リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板 M は、第 3 リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からの第 3 リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第 3 リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M からリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板 M は、第 3 リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。このときセットされるコマンドとして、全てのリールの停止操作が行われ、表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される停止表示図柄の停止に係るコマンドを一例にしているが、例えば、主制御基板 M からのコマンドに基づいて副制御基板 S が音声出力するコマンドとして、入賞に係るコマンドなどを送信する（N 遊技目の次処理のコマンドとして）ように構成することも可能である。

20

【0877】

順序 7 として、全てのリールの停止操作が行われたと判断することで、主制御基板 M は、停止表示図柄の停止に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は停止表示図柄の停止に係るコマンドを受信したことに基づいて、停止表示図柄の停止に係る効果音を出力する一方、主制御基板 M からリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板 M は、停止表示図柄の停止に係る処理が終了していると判断し、N 遊技目に係る処理を終了する。N 遊技目において、一時的に双方の通信が切断状態となったことで、副制御基板 S が主制御基板 M から受信できない状況が発生している。このとき副制御基板 S から主制御基板 M から受信できていないコマンドは、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドであり、N 遊技目の遊技メダル投入から全てのリールの停止操作が行われるまでの期間において、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続けるよう構成されている。

30

【0878】

次に、N + 1 遊技目として、順序 8、順序 9 に処理が進んでいく。順序 8 として、遊技メダルがメダル投入口 D 170 から投入されたと判断することで、主制御基板 M は、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S は主制御基板 M からのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板 M から N 遊技目のリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音の出力を終了せずにウエイト音の出力を続ける。主制御基板 M は、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、N + 1 遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

40

【0879】

順序 9 として、主制御基板 M はリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S はリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信した

50

ことに基づいて、ウエイト音を出力する。このときスピーカS20から出力されるウエイト音は、前述したように、N遊技目において出力したウエイト音と同じチャンネルでスピーカS20から出力されることになる。つまり、主制御基板MからN+1遊技目におけるリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信することで、副制御基板Sは、主制御基板Mから受信したN+1遊技目のリール回転開始待機状態開始に係るコマンドに基づいて、ウエイト音の出力を開始する一方、N遊技目に係るウエイト音の出力は終了する（副制御基板Sの処理として、N遊技目に係るウエイト音の出力→N+1遊技目に係るリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信→N遊技目に係るウエイト音の出力を終了→N+1遊技目に係るウエイト音の出力を開始となる）。

【0880】

<効果1>

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0881】

<効果2>

また、エラーとして遊技を停止させるのではなく、主制御基板Mにおける遊技の進行は可能なよう構成しているため、エラー対応などにより遊技機を一時的に電断させたりすることなく、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0882】

<<<第6実施形態 払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1でない場合>>>

<<構成4>>

次に図125について詳細に説明する。ここでは特に、ホッパH40から遊技メダルの払出が行われている状態において、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可となった場合の処理の流れについて説明する。まず、処理の順序1として、N遊技目で遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）が入賞し、遊技メダルがホッパH40から払い出される場合において、主制御基板Mは、ホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板SはホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、遊技メダルの払出に係る効果音（ここではメダル払出音と称する）をスピーカS20から出力する。<<第6実施形態 払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1でない場合>>においては、メダル払出音を出力する音声チャンネルは、ホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドだけでなく、その他のコマンドも対応しているものとしている（ここでは、「スタートレバー操作に係るコマンド」としている）。そして、副制御基板Sがメダル払出音を出力している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態になる。副制御基板Sがメダル払出音の出力を終了する場合、主制御基板Mが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数がホッパH40から払い出されたと判断することで、ホッパH40からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信し、副制御基板Sが、ホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを受信することで、メダル払出音の出力を終了する処理を実行するよう構成されている。

【0883】

順序2として、ホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信するが、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態であるため、主制御基板MはホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを副制御基板Sに送信することができない。このとき、副制御基板Sは主制御基板MからホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力

10

20

30

40

50

を続ける。尚、主制御基板Mが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルがホッパH40から払い出される判断が終了している最中、遊技の進行を司る主制御基板Mが行う処理については進行している。

【0884】

主制御基板Mが、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数のホッパH40から払い出されたと判断が終了した後、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Sは、主制御基板Mからメダル払出終了に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Mは、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数のホッパH40から払い出されたと判断しているため、N遊技目の処理が完了し、N+1遊技目に係るコマンドをセットする。

10

【0885】

次に、N+1遊技目として、順序3、順序4に処理が進んでいく。順序3として、遊技メダルがメダル投入口D170から投入されたと判断することで、主制御基板Mは、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのメダル投入受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、メダル投入に対応するメダル投入音を出力する一方、主制御基板MからN遊技目のメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Mは、メダル投入受付に係る処理が終了していると判断し、N+1遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0886】

20

順序4として、主制御基板Mはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sはリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、ウエイト音を出力する。尚、ここでは、ホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドと、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドがスピーカS20の同チャンネルに対応付けられていることは前述の通りである。つまり、副制御基板Sは、N遊技目よりメダル払出音の出力が継続されている最中、N+1遊技目においてリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信することで、N遊技目におけるメダル払出音の出力を終了し、N+1遊技目におけるウエイト音の出力を開始するよう構成されている。

【0887】

<効果1>

30

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0888】

<効果2>

また、遊技の進行に係るコマンド等複数のコマンドと対応付けておくことで、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0889】

40

<<<第6実施形態 払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>

<<構成5>>

次に図126について詳細に説明する。ここでは特に、ホッパH40から遊技メダルの払出が行われている状態から所定の期間（ここではリールの回転が開始（加速処理が行われる）まで）、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が不可となった場合の処理の流れについて説明する。まず、処理の順序1として、N遊技目で遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル役など）が入賞し、遊技メダルがホッパH40から払い出される場合において、主制御基板Mは、ホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板SはホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンド

50

を受信したことに基づいて、メダル払出音をスピーカ S 2 0 から出力する。＜＜第 6 実施形態 払出処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが 1 対 1 の場合＞＞においては、メダル払出音を出力する音声チャンネルは、メダル払出開始に係るコマンドのみが対応しており、その他のコマンドは対応していないものとしている。そして、副制御基板 S がメダル払出音を出力している最中、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態になる。副制御基板 S がメダル払出音の出力を終了する場合、主制御基板 M が、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルの枚数がホッパ H 4 0 から払い出されたと判断することで、ホッパ H 4 0 からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを副制御基板 S に送信し、副制御基板 S が、ホッパ H 4 0 からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを受信することで、メダル払出音の出力を終了する処理を実行するよう構成されている。

10

【0890】

順序 2 として、ホッパ H 4 0 からの遊技メダルの払出終了に係るコマンドを副制御基板 S に送信するが、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態であるため、主制御基板 M はホッパ H 4 0 からのメダル払出終了に係るコマンドを副制御基板 S に送信することができない。このとき、副制御基板 S は主制御基板 M からホッパ H 4 0 からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。尚、主制御基板 M が、当該入賞に係る遊技メダルの払出枚数をカウントし、当該入賞により払い出されるべく遊技メダルがホッパ H 4 0 から払い出される判断が終了している最中、遊技の進行を司る主制御基板 M が行う処理については進行している。

20

【0891】

次に、N + 1 遊技目として、順序 3 ～順序 1 0 に処理が進んでいく。順序 3 として、遊技メダルがメダル投入口 D 1 7 0 から投入されたと判断することで、主制御基板 M は、メダル投入受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信するが、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態であるため、主制御基板 M はメダル投入受付に係るコマンドを副制御基板 S に送信することができない。このとき、副制御基板 S は主制御基板 M からメダル投入受付に係るコマンドを受信できないため、メダル投入に対応するメダル投入音を出力することができない一方、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。つまり、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態であるため、副制御基板 S は、ホッパ H 4 0 からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンドが受信できない状態であるため、メダル払出音のみを出力する状態が継続する。

30

【0892】

順序 4 として、スタートレバー D 5 0 が操作されたと判断することで、主制御基板 M は、スタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板 S に送信するが、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態であるため、主制御基板 M はスタートレバー操作に係るコマンドを副制御基板 S に送信することができない。このとき、副制御基板 S は主制御基板 M からスタートレバー操作に係るコマンドを受信できないため、スタートレバー操作に係る効果音を出力することができない一方、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。つまり、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態であるため、副制御基板 S は、ホッパ H 4 0 からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンド、そしてスタートレバー操作に係るコマンドが受信できない状態であるため、メダル払出音のみを出力する状態が継続する。

40

【0893】

順序 5 として、主制御基板 M はリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板 S に送信するが、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態であるため、主制御基板 M はリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを副制御基板 S に送信することができない。このとき、副制御基板 S は主制御基板 M からリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できないため、ウエイト音を出力することができない一方、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。つまり、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態であるため、副制御基板 S は、ホッパ H 4 0 からのメダル払出終了に

50

係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンド、スタートレバー操作に係るコマンド、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドが受信できない状態であるため、メダル払出音のみを出力する状態が継続する。

【0894】

主制御基板Mが、リール回転開始待機状態開始であると判断した後、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信を復帰させる。このとき、副制御基板Sは、主制御基板MからホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドとメダル投入受付に係るコマンド、スタートレバー操作に係るコマンド、リール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できていないが、主制御基板Mは、スタートレバー操作に基づいてリールの回転を開始する準備が整った状態であると判断し、N+1遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

10

【0895】

順序6として、スタートレバー操作によりリールの回転が開始したと判断することで、主制御基板Mは、リール回転開始に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからのリール回転開始に係るコマンドを受信したことに基づいて、リール回転開始に係る効果音を出力する一方、主制御基板MからホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Mは、リール回転開始に係る処理が終了していると判断し、N+1遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

【0896】

順序7として、リールの回転開始に係る処理が終了し、遊技者がリールの停止操作を行うことが可能な状態となったとする。第1リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第1リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第1リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第1リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板MからホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Mは、第1リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N+1遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

20

【0897】

順序8として、第2リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第2リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第2リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第2リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板MからホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Mは、第2リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N+1遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。

30

【0898】

順序9として、第3リールの停止操作が受け付けられたと判断することで、主制御基板Mは、第3リール停止操作受付に係るコマンドを副制御基板Sに送信する。副制御基板Sは主制御基板Mからの第3リール停止操作受付に係るコマンドを受信したことに基づいて、第3リール停止操作受付に係る効果音を出力する一方、主制御基板MからホッパH40からのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音の出力を終了せずにメダル払出音の出力を続ける。主制御基板Mは、第3リール停止操作受付に係る処理が終了していると判断し、N遊技目の次処理に係るコマンドをセットする。尚、N+1遊技目の次処理としては、簡潔に説明を行うため、ホッパH40からのメダル払出開始に係るコマンドにしているが、この間に主制御基板Mが副制御基板Sへ送信するコマンドとして、例えば停止表示図柄の停止に係るコマンド、もしくは入賞に係るコマンドなどを送信するように構成することも可能である。

40

【0899】

順序10として、N+1遊技目で遊技メダルが払い出される当選役（例えば押し順ベル

50

役など) による入賞が判定され、遊技メダルがホッパ H 4 0 から払い出される場合において、主制御基板 M は、ホッパ H 4 0 からの遊技メダルの払出開始に係るコマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S はホッパ H 4 0 からのメダル払出開始に係るコマンドを受信したに基づいて、メダル払出音をスピーカ S 2 0 から出力する。このときスピーカ S 2 0 から出力されるメダル払出音は、前述したように、N 遊技目において出力したメダル払出音と同じチャンネルでスピーカ S 2 0 から出力されることになる。つまり、主制御基板 M から N + 1 遊技目におけるホッパ H 4 0 からのメダル払出開始に係るコマンドを副制御基板 S に送信することで、副制御基板 S は、主制御基板 M から受信した N + 1 遊技目のホッパ H 4 0 からのメダル払出開始に係るコマンドに基づいて、メダル払出音の出力を開始する一方、N 遊技目に係るメダル払出音の出力は終了する（副制御基板 S の処理として、N 遊技目に係るメダル払出音の出力→N + 1 遊技目に係るホッパ H 4 0 からのメダル払出開始に係るコマンドを受信→N 遊技目に係るメダル払出音の出力を終了→N + 1 遊技目に係るメダル払出音の出力を開始となる）。

10

【0900】

<効果 1>

このように構成することで、例えば音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていることを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

20

【0901】

<効果 2>

また、エラーとして遊技を停止させるのではなく、主制御基板 M における遊技の進行は可能なよう構成しているため、エラー対応などにより遊技機を一時的に電断させたりすることなく、双方の通信が復帰することで、遊技を進めていく中で音声の出力を終了させることが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【0902】

<<本例に適用可能な置数に係る構成>>

ここで、本例に適用可能な内部抽選の置数に関する構成を以下に詳述する。なお、以下の構成は、本例におけるすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【0903】

まず、図 1 2 7 を用いて、本例に適用可能な置数に関する構成を詳述する。

30

【0904】

<BB 非作動時>

図 1 2 7 に例示する遊技機は、1 種 BB (BB と称することがある) と 2 種 BB (MB と称することがある) とを有しており、1 種 BB に関する役 (当選した後に 1 種 BB が作動する図柄組み合わせが停止表示可能となる役であり、1 種 BB 役と称することがある) として、「1 種 BB 単独」(1 種 BB 役が単独で当選する条件装置) と「1 種 BB + チェリー」(1 種 BB 役とチェリーが重複当選することとなる条件装置) とを有している。また、2 種 BB に関する役 (当選した後に 2 種 BB が作動する図柄組み合わせが停止表示可能となる役であり、2 種 BB 役と称することがある) として、「2 種 BB 単独」(2 種 BB 役が単独で当選する条件装置) と「2 種 BB + チェリー」(2 種 BB 役とチェリーが重複当選することとなる条件装置) とを有している。

40

【0905】

また、入賞役 (停止表示することで遊技メダルが払い出される図柄組み合わせを有する役) として、ベルとスイカとシンボルとチェリーとの 4 種類の役を有しており、最も当選する置数が多いベル (1 0 4 0 0 / 6 5 5 3 6 で当選) をメイン小役と称することがある。

【0906】

同図最上段に示す「BB 非作動時」は、1 種 BB 及び 2 種 BB が作動していない状態 (通常遊技状態等と称することがある) における置数に関する表である。「投入数」は、後

50

述する各種期待値を算出するために3枚賭けにてゲームを実行したと仮定した場合の投入枚数となっており、1種BB作動中及び2種BB作動中における規定数は2枚であるが、「投入数」を3としている。また、「払出数」は、「投入数」を3とした場合に払い出される遊技メダル数となっており、例えば、1種BB作動時の遊技においては2枚賭けで15枚の払出となる役のみに当選することとなるが、「投入数」を3と仮定しているため、「払出数」も「 $15 \times 3 \div 2 = 22.5$ 」となっている。

【0907】

「置数」は、条件装置毎の内部抽選によって決定される置数であり、分母は65536となっている。また、「確率」は、条件装置が内部抽選によって決定される確率である。

【0908】

「ゲーム数」は、後述する各種期待値を算出する場合に要するゲーム数である。「1種BB単独」、「1種BB+チェリー」、「2種BB単独」、「2種BB+チェリー」については、1種BB又は2種BBに当選したゲームにて1種BB又は2種BBに係る図柄組み合わせを停止表示させた場合を例示しているため、「ゲーム数」は1となっている。また、「1種合算」は、「1種BB単独」又は「1種BB+チェリー」に当選した後、1種BBが作動することとなる図柄組み合わせが停止表示した後に1種BBを実行する（消化する）場合を例示しているため、「ゲーム数」は24となっている。また、「2種合算」は、「2種BB単独」又は「2種BB+チェリー」に当選した後、2種BBが作動することとなる図柄組み合わせが停止表示した後に2種BBを実行する（消化する）場合を例示しているため、「ゲーム数」は8となっている。

【0909】

「投入数期待値」は、条件装置毎の内部抽選によって決定される確率を考慮した1ゲームあたりの投入枚数の期待値であり、「投入数×確率×ゲーム数」にて算出している。また、「払出数期待値」は、条件装置毎の内部抽選によって決定される確率を考慮した1ゲームあたりの払出枚数の期待値であり、「払出数×確率×ゲーム数」にて算出している。

【0910】

なお、同図における構成は、以下のように遊技した場合に適用してもよい。

【0911】

<遊技方法1>

遊技者にとって最も高利益となる遊技方法にてゲームを実行する遊技方法であり、押し順ベルなどの押し順役ではない、ベル、スイカ、シンボル又はチェリーに当選したゲームにおいては、遊技メダルの払出がある図柄組み合わせを停止表示させる（入賞させる）停止操作態様（停止ボタンの操作態様であり、停止ボタンの押し順、停止ボタン操作タイミングなど）にてゲームを実行する。また、押し順ベルなどの押し順役（同図には図示していないが、押し順役を有するよう構成してもよい）に当選したゲームにおいては、最も多い払出枚数となる停止操作態様にてゲームを実行する。

【0912】

<遊技方法2>

押し順ベルなどの押し順役ではない、ベル、スイカ、シンボル又はチェリーに当選したゲームにおいては、遊技メダルの払出がある図柄組み合わせを停止表示させる（入賞させる）停止操作態様（停止ボタンの操作態様であり、停止ボタンの押し順、停止ボタン操作タイミングなど）にてゲームを実行する。また、押し順ベルなどの押し順役（同図には図示していないが、押し順役を有するよう構成してもよい）に当選したゲームにおいては、押し順ナビの実行有無に拘らずランダムな停止操作態様（停止ボタンの押し順、停止ボタン操作タイミングをランダム）にてゲームを実行する。なお、ランダムとは、例えば、停止ボタンの押し順に関しては、6種類の押し順をすべて均等な割合で選択することであり、停止タイミングに関しては20コマの停止操作タイミングをすべて均等な割合で選択することである。

【0913】

「内部中」は、「1種BB単独」、「1種BB+チェリー」、「2種BB単独」、「2

種BB+チェリー」のいずれかに当選した後のゲームであり、且つ、1種BB又は2種BBが作動することとなる図柄組み合わせ及びベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技、に係る図柄組み合わせが停止表示しないゲーム（1種BB又は2種BBの当選を持ち越している状況にて小役又は再遊技に当選しなかったゲーム）となっている。同図においては、290/65536で、1種BB又は2種BBの当選を持ち越している状況にて小役又は再遊技に当選しなかったゲームが実行され、「投入数期待値」は約0.013275146であり、「払出数期待値」は0となっている。

【0914】

<1種BB作動中>

同図上段から2段目に示す「1種BB作動中」は、1種BBが作動している状態における置数に関する表である。1種BB作動中においては、規定数は2枚であり、ハズレには当選せずに、ベル、スイカ、シンボル、チェリーのいずれかに当選するように構成されている。また、ベル、スイカ、シンボル、チェリーのすべてで「払出数」が15となり、ベルに最も当選し易く（決定され易く）になっている。また、スイカ、シンボル及びチェリーに当選することとなる「置数」の1又は複数（すべてでもよい）を、「BB非作動時」と同一となるように構成してもよい。なお、上述したように、1種BB作動中におけるゲームにおいては、すべてのゲームにて2枚賭けで15枚の払出となるため、規定数3枚時の払出数期待値（「BB非作動時」における「1種合算」の「払出数」）は22.5となっている。

【0915】

<2種BB作動中>

同図最下段に示す「2種BB作動中」は、2種BBが作動している状態における置数に関する表である。2種BB作動中においては、規定数は2枚であり、所定の停止操作態様にてゲームを実行した場合（例えば、「左→中→右」の押し順でゲームを実行した場合）には、ベルに係る図柄組み合わせのみが停止表示するように構成されている。また、ベルに係る図柄組み合わせが停止表示した場合の「払出数」は15となっている。なお、上述したように、2種BB作動中におけるゲームにおいては、すべてのゲームにて2枚賭けで15枚の払出となるため、規定数3枚時の払出数期待値（「BB非作動時」における「2種合算」の「払出数」）は22.5となっている。

【0916】

<BB非作動中>

再度、「BB非作動時」について詳述する。「再遊技なし」とは、ベル、スイカ、シンボル、チェリーの4種類の入賞役を示しており、「再遊技込み」とは、ベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技の5種類の役を示している。「再遊技なし」における「入賞OUT」は、ベル、スイカ、シンボル、チェリーの払出数期待値を合算した値であり、約1.237258911となっている。また、「再遊技なし」における「入賞出玉率」は、「払出数期待値を合算した値（入賞OUT）」を「ベル、スイカ、シンボル、チェリーの投入数期待値を合算した値」で除算した値を100で乗算した値であり、即ち、入賞役を合算した出玉率であり、約222.8%となっている。

【0917】

「再遊技込み」における「入賞OUT」は、ベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技の払出数期待値を合算した値であり、約1.649246216となっている。なお、再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示しても遊技メダルが実際に払い出されはしないが、3枚賭けにてゲームを実行し、再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示した場合には、3枚分の自動ベットが実行されるため、再遊技に係る「払出数」は3となっている。また、「再遊技込み」における「入賞出玉率」は、「払出数期待値を合算した値（入賞OUT）」を「ベル、スイカ、シンボル、チェリー、再遊技の投入数期待値を合算した値」で除算した値を100で乗算した値であり、即ち、入賞役と再遊技を合算した出玉率であり、約170.5%となっている。

【0918】

「1種合算出玉率」は、「1種合算」の払出数期待値を投入数期待値で除算した値を100で乗算した値であり、750.0%となっている。また、「2種合算出玉率」は、「2種合算」の払出数期待値を投入数期待値で除算した値を100で乗算した値であり、750.0%となっている。

【0919】

<各種値の比較>

ここで、上述した値を比較した場合、以下のような関係性となっている。

(1) 「2種合算」の「払出数期待値」<「再遊技なし」の合算の「払出数期待値」(入賞OUT)

(2) 「2種合算」の「払出数期待値」<「再遊技込み」の合算の「払出数期待値」(入賞OUT)

(3) 「2種合算」の払出数期待値<メイン小役の「払出数期待値」

(4) 「内部中」の「投入数期待値」<メイン小役の「投入数期待値」

(5) 「内部中」の「投入数期待値」<「再遊技」の「投入数期待値」

【0920】

また、2種BBが作動した場合は、1種BBが作動した場合よりも遊技者が獲得できる遊技メダル数が少なくなっており、当該2種BB作動中には1種BBは当選しないよう構成されているため、遊技者の遊技に対する期待感が薄れてしまうという懸念が生じる。そこで、上記(1)のように、「2種合算」の「払出数期待値」<「再遊技なし」の合算の「払出数期待値」となるよう設計することにより、2種BB作動中よりも小役の「払出数期待値」を高くすることができ、2種BB作動中においても、BBの作動中(ボーナスの作動中)ではなくBBの非作動中(ボーナスの非作動中)であると遊技者が感じやすくなり、遊技者に特別な状態であることを意識させずに遊技を行わせることができる。

【0921】

また、2種BBが作動した場合は、1種BBが作動した場合よりも遊技者が獲得できる遊技メダル数が少なくなっており、当該2種BB作動中には1種BBは当選しないよう構成されているため、遊技者の遊技に対する期待感が薄れてしまうという懸念が生じる。そこで、上記(2)のように、「2種合算」の「払出数期待値」<「再遊技込み」の合算の「払出数期待値」となるよう設計することにより、2種BB作動中よりも小役の「払出数期待値」を高くすることができ、2種BB作動中においても、BBの作動中(ボーナスの作動中)ではなくBBの非作動中(ボーナスの非作動中)であると遊技者が感じやすくなり、遊技者に特別な状態であることを意識させずに遊技を行わせることができる。

【0922】

また、2種BBが作動した場合は、1種BBが作動した場合よりも遊技者が獲得できる遊技メダル数が少なくなっており、当該2種BB作動中には1種BBは当選しないよう構成されているため、遊技者の遊技に対する期待感が薄れてしまうという懸念が生じる。そこで、上記(3)のように、「2種合算」の「払出数期待値」<メイン小役の「払出数期待値」となるよう設計することにより、2種BB作動中よりもメイン小役の「払出数期待値」を高くすることができ、2種BB作動中においても、BBの作動中(ボーナスの作動中)ではなくBBの非作動中(ボーナスの非作動中)であると遊技者が感じやすくなり、遊技者に特別な状態であることを意識させずに遊技を行わせることができる。

【0923】

なお、上記(1)～(3)の1又は複数の構成を有する遊技機として、2種BB作動中において、規定数を2枚、1ゲームあたりの平均の払出枚数を2枚とする等、2種BB作動中における出玉率(2種合算出玉率)を低くするよう構成してもよい。そのように構成することにより、上述した(1)～(3)の構成を有する場合の効果がより高まることとなる。

【0924】

また、「内部中」において、目押しのできない遊技者など技量の低い遊技者が遊技した場合には、当選している1種BB又は2種BBに係る図柄組み合わせを停止表示できず、

技量の低い遊技者に著しい不利益が生じてしまうという懸念が生じる。そこで、上記（４）のように、「内部中」の「投入数期待値」＜メイン小役の「投入数期待値」となるよう設計することにより、「内部中」においても、メイン小役であるベルが当選するゲームの比率を高めることができ、技量の低い遊技者が遊技した場合にも、不利益が生じ難い遊技機とすることができる。

【０９２５】

また、「内部中」において、目押しのできない遊技者など技量の低い遊技者が遊技した場合には、当選している１種ＢＢ又は２種ＢＢに係る図柄組み合わせを停止表示できず、技量の低い遊技者に著しい不利益が生じてしまうという懸念が生じる。そこで、上記（５）のように、「内部中」の「投入数期待値」＜「再遊技」の「投入数期待値」となるよう設計することにより、「内部中」においても、再遊技が当選するゲームの比率を高めることができ、技量の低い遊技者が遊技した場合にも、不利益が生じ難い遊技機とすることができる。

【０９２６】

＜＜＜第７実施形態 ゲート技術＞＞＞

次に、第７実施形態として、遊技機（筐体）の内部に設置される主制御基板Ｍを格納する主基板ケースＭ４０が有するゲートの機構について説明する。尚、第７実施形態においては、主基板ケースＭ４０を成形する際に樹脂材料（プラスチック）が流れ込む入り口部分のことをゲートと称している。

【０９２７】

＜＜主基板ケースの成形＞＞

第７実施形態での主基板ケースＭ４０は、材料として樹脂材料（プラスチック）を用いて構成されていることは前述した通りである。主基板ケースＭ４０は、樹脂材料（プラスチック）を、ゲートから特定の決められた形状にするための金属製の型（以下、金型と称する）に射出注入し、冷却・固化の工程を経て成形品を得る射出成形法において成形されることが一般的である。尚、主基板ケースＭ４０の成形法は射出成形法だけでなく、例えば、筒状のプラスチック中空体を金型で挟み、この中に空気を吹き込み型壁面に密着させて冷却・固化の工程を経て成形品を得るブロー成形法など、ゲートから樹脂材料（プラスチック）を流し込んで成形されればどのような成形法であったもよい。樹脂材料（プラスチック）を射出注入した後、ゲートはカットされ、カットされた部位は、ゲートを有さないフラットな面と比較して多少の凹みを有することになる。

【０９２８】

＜＜ゲート方式＞＞

射出成形法にてゲートから樹脂材料（プラスチック）を射出注入する際に、ゲートには様々な制約が設けられる。ここでは制約の一例として、樹脂材料（プラスチック）の流入速度、樹脂材料（プラスチック）の温度、およびゲート部Ｍ８０の大きさ・形状等が挙げられる。つまり、成形対象である主基板ケースＭ４０の大きさに応じた最適な条件（流入速度、温度、ゲートの大きさ・形状）を定め、その条件に応じた成形工程を経ることで質のよい成形品を得ることができるわけである。

【０９２９】

樹脂材料（プラスチック）を射出注入する際の方式として、大きく分けると、ゲートの大きさをできるだけ小さくして樹脂材料（プラスチック）の流入を制限する制限ゲートと、ゲートを介さずに直接樹脂材料（プラスチック）を流し込む非制限ゲートとがある。遊技機で用いられる多種のケース部材は、大きさ等の観点から見ても、ゲートの大きさがある程度小さくすることが可能であり、完成品の美観等を考慮して制限ゲートを用いる場合が多いが、第７実施形態においては、主基板ケースＭ４０がゲートを有していれば、樹脂材料（プラスチック）を射出注入する際の方式についてはどのようにしても問題ない。

【０９３０】

＜＜ゲートタイプ＞＞

制限ゲートによりゲートから樹脂材料（プラスチック）を射出注入する場合として、ゲ

10

20

30

40

50

ートには様々な特徴を有するタイプがある。一例として、成形品の側面に配置されたゲートから樹脂材料（プラスチック）を射出注入するサイドゲートタイプ、1つの金型から複数の成形品を成形するピンゲートタイプ、また、金型にトンネル状に配置されたゲートから樹脂材料（プラスチック）を射出注入するサブマリリングタイプなどがある。第7実施形態で用いられる主基板ケースM40は、これらのゲートタイプうち、どのゲートタイプを用いて成形してもよい。

【0931】

以上のようにして、第7実施形態として説明する主基板ケースM40は成形されており、以下、第7実施形態で用いられる主基板ケースM40について詳細に説明する。

【0932】

<<主基板ケースM40の構成>>

まず、第7実施形態で用いられる主基板ケースM40の構成について説明する。図128は、第7実施形態で用いられる主基板ケースM40の正面図である。主基板ケースM40は、前述した通り、樹脂材料（プラスチック）が原材料として成形されている。主基板ケースM40の表面（例えば前扉DUを開放した際に、遊技者や遊技場の管理者などが視認可能な手前側の面）は、例えば、遊技機の型式情報等が記載されたシール部材である型式シールなどをはじめ、その他生産工場などで防犯対策したことを記録するかしめ記録用紙など遊技機に関連する情報を有するシール部材（図示せず）などが貼られている。また、樹脂材料（プラスチック）を射出注入したゲート跡（ゲートをカットした後の状態）を包含するゲート部M80を有している。尚、図128の主基板ケースM40の表面の形状は一例であり、これには限定されない。例えば正形状、長形状、もしくは台形状などの形状でもよい。

【0933】

<<主制御基板Mの收容図>>

次に、図129は、主基板ケースM40に主制御基板Mを收容した際の正面図である。尚、主基板ケースM40に主制御基板Mを收容する際、主制御基板Mを、主基板ケースM40とその他のケース部材（図示せず）で挟み込むよう收容し、更に主基板ケースM40とその他のケース部材とがビス（ねじ）の嵌合により一体となって主制御基板Mが主基板ケースM40の内部で固定されるよう構成することが一般的である。

【0934】

主制御基板Mには、CPU機能を備えたIC素子としてのマイクロプロセッサCPUMCと、CPU機能を備えていないその他のIC素子IC01～IC05と、抵抗器R1～R6と、コンデンサC01～C02、コネクタCN01～CN04とが、実装されている。また、主制御基板Mには、設定値を表示可能な設定表示LEDM90と、後述する4桁のセグが横一列に並んで形成された性能表示装置SHなどが配置されている。なお、主制御基板Mには、ダイオードやLED等の他の電子部品も実装されることがあるが、それらについては図示を省略している。

【0935】

<<主基板ケースM40のゲート配置>>

主基板ケースM40は、主制御基板Mに覆い被さるよう配置されており（図129の点線箇所が主基板ケースM40に相当）、主基板ケースM40はプラスチックが原材料であるため、主基板ケースM40を透して主制御基板Mに実装された部品等を視認することが可能なよう構成されている。

【0936】

第7実施形態における主基板ケースM40では、前述したとおり、表面にゲート部M80を有するよう構成されている。これらのゲート部M80は、特に主制御基板Mに配置された部材の視認性を阻害しない位置に配置されることが好ましい。例えば、図129のように、主基板ケースM40を透して遊技場の管理者、もしくは警察庁などが確認する型式シール、性能表示装置SH、設定表示LEDM90などの視認を阻害しない位置に配置されるパターンが一例として挙げられる。より具体的には、主制御基板Mに対して垂直方向

10

20

30

40

50

に、型式シール、性能表示装置 S H、及び設定表示 L E D M 9 0 を、主基板ケース M 4 0 上に投影した位置にはゲート部 M 8 0 を配置しないよう構成されている。

【 0 9 3 7 】

<効果>

このようにゲート部 M 8 0 が配置されることで、遊技場の管理者が、性能表示装置 S H や設定表示 L E D M 9 0 から遊技機に関連する情報等を確認する際に、ゲート部 M 8 0 により視認性を妨げないようにすることが可能となる。また、ゲート部 M 8 0 が型式シールなどの各種シール部材と重複した位置に配置されないよう構成することで、シール部材を剥がれ難くすることができる。

【 0 9 3 8 】

また、主制御基板 M に対して垂直方向に、C P U M C を、主基板ケース M 4 0 上に投影した位置にはゲート部 M 8 0 を配置しない（投影した位置以外にゲート部 M 8 0 を配置する）ことが好適である。詳細は後述することとなるが、主基板ケース M 4 0 において、ゲート部 M 8 0 は脆い部分であるため、当該ゲート部 M 8 0 を介して主基板ケース M 4 0 内部の主制御基板 M に対して所謂ゴト行為が行われてしまう可能性がある。そこで、主制御基板 M に対して垂直方向に、C P U M C を、主基板ケース M 4 0 上に投影した位置にはゲート部 M 8 0 を配置しない（投影した位置以外にゲート部 M 8 0 を配置する）よう構成することにより、遊技機の動作制御を司る主制御チップ C と、遊技機の動作制御に係るプログラムを格納した内蔵 R O M C 1 1 0 など有しており、遊技の結果に影響を及ぼす C P U M C からゲート部 M 8 0 を遠ざけることができ、ゲート部 M 8 0 を通じてプログラム改ざんなどの所謂ゴト行為が行われてしまうことを防止することができる。

【 0 9 3 9 】

また、主制御基板 M に配置された I C 素子（I C 0 1 ～ I C 1 5 ）に電流が供給されると、I C 素子からノイズが発生することがある。そのような I C 素子が、C P U M C の近傍に設置されていると、その I C 素子から発生したノイズが、少なからず C P U M C の動作に悪影響を及ぼす虞があるため、I C 素子（I C 0 1 ～ I C 1 5 ）等は C P U M C の近傍に配置しないことが好ましい。

【 0 9 4 0 】

第 7 実施形態では、主制御基板 M における C P U M C の近傍には、I C 素子を配置しないようにしている。具体的には、いずれの I C 素子においても、C P U M C の近傍領域内（ここでは、C P U M C のパッケージ本体の外周から、長方形である当該パッケージ本体上面の短辺の長さである W 1 （図 1 2 9 における点線の仮定の境界線）以上離れた位置に配置している。なお、W 1 は、抵抗器（R 1 ～ R 6 ）の 1 個分の長さ（実装時の長さ）以上の長さとなっている。

【 0 9 4 1 】

このように、第 7 実施形態では、主制御基板 M に実装される I C 素子 I C 0 1 ～ I C 1 5 はいずれも、C P U M C から W 1 以上離れて配置されている。このように構成することで、I C 素子からノイズが発生しても、当該ノイズが C P U M C の動作に悪影響を及ぼす可能性を低減することが可能となる。

【 0 9 4 2 】

<<ゲート部 M 8 0 の構造>>

次に、第 7 実施形態におけるゲート部 M 8 0 の構造について説明する。図 1 3 0 は、第 7 実施形態における主基板ケース M 4 0 の斜視図と、側面 A の方向から見た主基板ケース M 4 0 の側面図である。主基板ケース M 4 0 は、図 1 2 8 で説明したように、表面（例えば前扉 D U を開放した際に、遊技者や遊技場の管理者などが視認可能な面）にゲート部 M 8 0 を有しており、ゲート部 M 8 0 は、前記表面におけるゲート部 M 8 0 以外の部分と比較して多少の凹みを有している。

【 0 9 4 3 】

図 1 3 0 の主基板ケース M 4 0 の側面図において、主基板ケース A 面（前述した表面）にゲート部 M 8 0 を有し、主基板ケース B 面にはゲート部を有していない。ここで主基板

10

20

30

40

50

ケースA面について詳細に説明する。主基板ケースA面は、例えば図130の主基板ケースM40の側面図において、短軸の中心から前扉DU方向に近い面のことであり、主基板ケースB面は、短軸の中心を基準として、主制御基板M方向に近い面のことである。換言すると、主基板ケースA面は、前扉DUにより近い方の面であり、同様に主基板ケースB面は、主制御基板Mにより近い方の面であるといえる。換言すると、主制御基板Mは短軸の中心から主基板ケースB面側に設けられている。

【0944】

図131は、ゲート部M80の構造の詳細を示したものである。尚、第7実施形態で主基板ケースM40が有するゲート部M80の詳細な構造としては、以下に詳述するように構成してもよい。

【0945】

<<ゲート部M80の構造パターン1>>

まず、1つ目のゲート部M80の構造パターンとしては、主基板ケースB面がフラット（平ら）に構成されている。ゲート部M80は、図131の上部に図示するように、1つの凸部と2つの凹部によって構成されており、主基板ケースA面（ゲート部M80以外の部分）を水平方向に延長した面に対して、凸部の先端からは距離A、凹部の先端からは距離B離れている。このとき、AとBの関係においては、 $A < B$ の関係が成り立っていることが好ましい。尚、ゲート部M80を構成する前記1つの凸部は、ゲートをカットした後の状態としてのゲート跡であることを補足しておく。また、 $A = 0$ となるよう設計してもよい。

【0946】

<効果1>

ゲート部M80の凸部が主基板ケースA面から距離Aだけ離れていることで、例えば主基板ケースM40を遊技機から取り外す作業を行う場合、確認者がゲート部M80に係る部位を持った際に手が滑って主基板ケースM40を落下させてしまうなどの事故の発生を防止することが可能となる。

【0947】

<効果2>

また、ゲート部M80の凹部が主基板ケースA面から距離Bだけ離れていることで、主基板ケースM40を成形する際の樹脂成型（プラスチック）の流入をスムーズに行うことが可能となる。

【0948】

<効果3>

また、主基板ケースA面のゲート部M80の直下の主基板ケースB面がフラットであることで、主基板ケースM40を透して主制御基板Mを視認する場合において、ゲート部M80に係る面から視認する場合であっても、光の屈折による視認性を下げることなく主制御基板Mを視認することが可能となる。

【0949】

<<ゲート部M80の構造パターン2>>

次に、2つ目のゲート部M80の構造パターンとしては、主基板ケースBが凹んで構成されている（主基板ケースM40の外側に膨らんでいる）。同図下段におけるゲート部M80は、主基板ケースA面側が1つの凸部と2つの凹部によって構成されており、主基板ケースA面（ゲート部M80以外の部分）を水平方向に延長した面に対して、凸部の先端からは距離A、凹部の先端からは距離Bだけそれぞれ主基板ケースA面（フラットな面）より離れているのは1つ目のパターンと同様である。

【0950】

また、主基板ケースB面が凹んで構成されており、その凹部の最深部（最も外側に膨らんでいる部分）から、主基板ケースA面側の凸部までの距離はC、また、主基板ケースB面の凹部の先端から主基板ケースB面（ゲート部M80以外の部分）を水平方向に延長した面までの距離はDとなっており、CとDの関係においては、 $D < C$ の関係が成り立って

10

20

30

40

50

いることが好ましい。また、第7実施形態では、主基板ケースA面（ゲート部M80以外の部分）を水平方向に延長した面から主基板ケースB面（ゲート部M80以外の部分）を水平方向に延長した面までの距離においてもCとしているが、これに限定はされず、例えば主基板ケースA面（ゲート部M80以外の部分）を水平方向に延長した面から主基板ケースB面（ゲート部M80以外の部分）を水平方向に延長した面までの距離をC'として、 $C < C'$ としてもよいし、 $C > C'$ としてもよいし、 $C = C'$ としてもよい。

【0951】

<効果>

このように、主基板ケースB面の凹部の先端が主基板ケースB面（ゲート部M80以外の部分）を水平方向に延長した面から距離Dだけ離れていることで、例えば主基板ケースA面のゲート部M80に係る部材強度の低下を補填することが可能となる。換言すると、ゲート部M80はフラットな面と比較して凹んでおり、仮に主基板ケースM40を破壊しようとする力が加わった際、その凹みの距離（例えば構造パターン1の距離B）の分薄くなっているため、主基板ケースA面（ゲート部M80以外の部分）を水平方向に延長した面と比較して容易に破壊されてしまうことを防止できるよう構成されている。このようにして、ゲート部M80に係る面からであっても主基板ケースB面が所定の距離だけ凹んでいることで、主基板ケースA面のゲート部M80以外の部分と同等の材料強度を保つことが可能となる。

【0952】

以上、第7実施形態において、主基板ケースM40におけるゲート部M80の配置、構成について詳細に説明したが、本構成は、前述したその他のケース部材（主基板ケースM40と主制御基板Mを挟み込むケース部材）においても適用可能であり、上述した主基板ケースM40におけるゲート部M80と同様の効果を得ることが可能となる。

【0953】

<<<<第8実施形態 電源断とセンサ検知>>>>

次に、第8実施形態として、遊技機内部に設置された遊技メダルの検知に係るセンサ（例えば、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30s、シュートセンサD40s、第1払出センサH1、第2払出センサH2を対象とする）が遊技メダルの通過を検知する前でセンサはオフの状態、もしくは遊技メダルの通過を検知した後でセンサはオフ→オンの状態、更には遊技メダルがセンサの検知領域を通過してセンサはオン→オフの状態のいずれかの状態にて電源断が発生した場合における電源断時処理と遊技メダルの通過の検知に係る処理（第8実施形態では、第1投入センサD20sと第2投入センサD30sとに係る遊技メダルのクレジット加算処理、第2投入センサD30sとシュートセンサD40sとに係る投入監視カウンタのカウント処理、第1払出センサH1、第2払出センサH2に係る遊技メダルの払出枚数のカウント処理）との関係について説明する。

【0954】

<<<電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の関係>>>

まず、メダル投入口D170から投入された遊技メダルは、遊技メダルの経路であるメダルセクタDS内の投入受付センサD10sを通過（オフ→オン→オフ）し、エラーが発生することなく遊技メダルがメダルセクタDS内のメダル流路DRを通過して下方に流下する。

【0955】

遊技メダルのクレジット加算が行われるタイミングは、第3実施形態で詳述したとおりであり、例えば、ステップS1226-8の記載に基づき、第1投入センサD20sがオン→オフ、第2投入センサD30sがオフ→オンとなった場合に、投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジットに加算可能となっているが、これには限定されず、第1投入センサD20sのオン・オフ又は第2投入センサD30sのオン・オフのいずれかが切り替わったタイミングで投入された遊技メダルをベットされたメダルとして検出し、クレジットに加算可能としてもよい。以下に詳述する第8実施形態での遊技

メダルのクレジット加算が行われるタイミングは、第1投入センサD20sがオン→オフ、第2投入センサD30sがオフ→オンとなった場合に、クレジットに加算可能に構成されている。なお、前述したように、本例における、「電源断の発生」とは、遊技機への電源供給が遮断されることであり、「電源断を検出する」とは、遊技機が電源断の発生を検出することである。

【0956】

電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は、遊技機を動作制御するプログラムによってある程度の自由度をもって定めることができ、搭載するコンデンサの容量に応じて設計値が決まる。なお、環境（例えば、室温、湿度など）に応じて電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は多少変化するが、設計値とはこれら要因を含んだ値とする。また、まれに設計値よりも大きく乖離した事象が発生する可能性はあるが、基本的な環境下では90%以上が設計値の範囲内に収まるようにしている。以下、時間と表現している箇所はこの設計値（設計時間）であり、時間値の比較として、例示した範囲を逸脱する事象が発生することがあった場合にも、設計値としては逸脱していないこととなる。また、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間以外についても同様であり、遊技メダルが流下する時間やメダル払出装装置HのディスクD50に関する時間など、本例にて例示した種々の構成に適用可能である。

【0957】

電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の関係性を定義するために、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間をT1、投入受付センサD10sオフ→オンから第2投入センサD30sオン→オフまでの時間をT2、第1投入センサD20sオフ→オンから第2投入センサD30sオン→オンまでの時間をT3とする。本例に適用可能な、T1、T2、T3の関係性を以下に詳述する。なお、詳細は後述するが、T2の起点はあくまで一例であることを補足しておく。

【0958】

<<電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターン1>>

図133は、電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。本構成が有する投入に係るセンサは、投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30sであり、これらのセンサにおける遊技メダルの検知状況を図示している。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを(a1)～(a8)としており、時間が経過するにつれて(a1)から(a8)となる。

【0959】

遊技機に電源が供給されており、ブロックがオンである状況下、(a1)のタイミングで、投入受付センサD10sがオフ→オンとなる。また、第1投入センサD20sと第2投入センサD30sはいずれもオフとなっている。次に、(a2)のタイミングで、投入受付センサD10sがオン→オフとなる。次に、(a3)のタイミングで、電源断が発生する。次に、(a4)のタイミングで、第1投入センサD20sがオフ→オンとなる。

【0960】

次に、(a5)のタイミングで、第2投入センサD30sがオフ→オンとなる（第1投入センサD20sはオンのままである）。次に、(a6)のタイミングで、第1投入センサD20sがオン→オフとなり（第2投入センサD30sはオンのままである）、クレジットの加算処理が実行される。次に、(a7)のタイミングで、第2投入センサD30sがオン→オフとなる。次に、(a8)のタイミングで、遊技機が電源断を検出し電源断処理が実行される。即ち、同図においては、遊技メダルが投入受付センサD10sを通過し、投入受付センサD10sがオン→オフとなった後に電源断が発生した場合においても、(a7)のタイミングで第2投入センサD30sがオン→オフとなった後に、遊技機が電源断を検出して電源断時処理が実行されるため、クレジットの加算処理を正常に実行することができることとなる。なお、第8実施形態では電源断を検出する割り込み処理を同じ割り込み処理にて電源断時処理を実行するよう構成されているが、これに限定されず、電

10

20

30

40

50

源断の検出と、電源断時処理の実行は別々の割り込みにて処理を行うことも可能である。

【0961】

また、同図においては、前述した期間 $T1$ 、 $T2$ 、 $T3$ の関係としては、 $T3 < T1 < T2$ となっている。 $T3 < T1$ とすることによって、クレジット加算処理を実行した後に電源断時処理を実行することができる。また、 $T1 < T2$ 、 $T3 < T2$ の関係性は遊技メダルの流下工程に基づくと明らかな関係であるといえる。

【0962】

<効果>

このように、遊技メダルがメダル流路 DR を流下している途中（投入受付センサ $D10s$ を通過した直後）に電源断が発生した場合においても、遊技メダルのクレジット加算処理が実行された後に電源断時処理を行うよう構成することで、投入された遊技メダルを確実にクレジット加算することが可能となり、ブロックがオンであるために遊技メダルが遊技機内部に投入された（返却されない）にも拘わらずクレジットが加算されないという遊技者にとって不利益な状況の発生を防止することが可能となる。

【0963】

なお、投入センサと電源断に関する構成として、以下の（1-1）乃至（1-3）、又は、（2-1）乃至（2-3）のように構成してもよい。

（1-1）投入受付センサ $D10s$ がオフ→オンとなった後に電源断が発生（図133の（a3）のタイミング）。

（1-2）第1投入センサ $D20s$ がオフ→オンとなる前に遊技機が電源断を検出して電源断時処理を実行（図133の（a3）と（a4）の間のタイミング）。

（1-3）ブロックがオン→オフとなることにより、クレジット加算処理を実行せずに遊技メダルを返却することができる。

（2-1）投入受付センサ $D10s$ がオフ→オンとなった後に電源断が発生（図133の（a3）のタイミング）。

（2-2）第2投入センサ $D30s$ がオフ→オンとなる前に遊技機が電源断を検出して電源断時処理を実行（図133の（a4）と（a5）の間のタイミング）。

（2-3）ブロックがオン→オフとなることにより、クレジット加算処理を実行せずに遊技メダルを返却することができる。

【0964】

<<電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターン2>>

図134は、電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。本構成が有する投入に係るセンサは、投入受付センサ $D10s$ 、第1投入センサ $D20s$ 、第2投入センサ $D30s$ であり、これらのセンサにおける遊技メダルの検知状況を図示している。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（b1）～（b8）としており、時間が経過するにつれて（b1）から（b8）となる。

【0965】

遊技機に電源が供給されており、ブロックがオンである状況下、（b1）のタイミングで、投入受付センサ $D10s$ がオフ→オンとなる。また、第1投入センサ $D20s$ と第2投入センサ $D30s$ はいずれもオフとなっている。次に、（b2）のタイミングで、投入受付センサ $D10s$ がオン→オフとなる。次に、（b3）のタイミングで、第1投入センサ $D20s$ がオフ→オンとなる。次に、（a4）のタイミングで、電源断が発生する。

【0966】

次に、（b5）のタイミングで、第2投入センサ $D30s$ がオフ→オンとなる（第1投入センサ $D20s$ はオンのままである）。次に、（b6）のタイミングで、第1投入センサ $D20s$ がオン→オフとなり（第2投入センサ $D30s$ はオンのままである）、クレジットの加算処理が実行される。次に、（b7）のタイミングで、第2投入センサ $D30s$ がオン→オフとなる。次に、（a8）のタイミングで、遊技機が電源断を検出し電源断処理が実行される。即ち、同図においては、遊技メダルが第1投入センサ $D20s$ に到達し

、第1投入センサD20sがオフ→オンとなった後に電源断が発生した場合においても、(b7)のタイミングで第2投入センサD30sがオン→オフとなった後に、遊技機が電源断を検出して電源断時処理が実行されるため、クレジットの加算処理を正常に実行することができることとなる。

【0967】

また、同図においては、前述した期間T1、T2、T3の関係としては、 $T3 < T1 < T2$ となっている。なお、 $T1 < T3 < T2$ が成り立つよう構成してもよい。いずれの構成とした場合においても、同図に示すように、(b3)のタイミングで第1投入センサD20sがオフ→オンとなった後に電源断が発生した場合にも、クレジット加算処理が終了した後に電源断時処理を実行することができる。

【0968】

<効果>

このように、遊技メダルがメダル流路DRを流下している途中(第1投入センサD20sがオフ→オンとなった直後)に電源断が発生した場合においても、遊技メダルのクレジット加算処理が実行された後に電源断時処理を行うよう構成することで、投入された遊技メダルを確実にクレジット加算することが可能となり、ブロックがオンであるために遊技メダルが遊技機内部に投入された(返却されない)にも拘わらずクレジットが加算されないという遊技者にとって不利益な状況の発生を防止することが可能となる。

【0969】

<<電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターン 変形例>>

また、電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターンの変形例として、例えば、電源断の発生のタイミングが、第1投入センサD20sがオン且つ第2投入センサD30sがオンの状態であった場合に、第1投入センサD20sがオフ且つ第2投入センサD30sがオフとなった後に電源断時処理を実行する、即ち、クレジットの加算処理を実行した後に電源断時処理を実行するように構成してもよい。

【0970】

<効果>

遊技メダルの投入中に電源断が発生した場合においても、遊技メダルのクレジット加算処理が実行された後に電源断時処理を行うことで、投入された遊技メダルを確実にクレジットに加算することが可能となり、遊技メダルが遊技機内部に投入されたにも拘わらずクレジット加算されないという遊技者にとって不利益な状況の発生を防止することが可能となる。

【0971】

また、電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターンの変形例として電源断を検出するタイミングを異ならせるよう構成することも可能である。例えば、電源断が発生するタイミングは<<電源断時処理と遊技メダルのクレジット加算処理の作用パターン1>>と同様とし、電源断を検出するタイミングを、遊技メダルが投入受付センサD10sを通過し、且つ第1投入センサD20sに到達する前のタイミングとしたとき、パターン1に基づく種々の事象の発生タイミングに基づいて、処理の流れとして、遊技機に電源が供給されており、ブロックがオンである状況下、(a1)のタイミングで、投入受付センサD10sがオフ→オンとなる。また、第1投入センサD20sと第2投入センサD30sはいずれもオフとなっている。次に、(a2)のタイミングで、投入受付センサD10sがオン→オフとなる。次に、(a3)のタイミングで、電源断が発生する。次に、(a4)のタイミングで、遊技機が電源断を検出し、電源断時処理が実行され、その後、ブロックがオフとなる。このように構成することで、投入された遊技メダルが投入受付センサD10sを通過した直後に電源断が発生した場合にも、遊技メダルが第1投入センサD20sに到達する前に電源断時処理を実行することができるため、クレジット加算処理が実行されないと共に、ブロックがオフとなるため遊技メダルが返却口から返却され、遊技者が不利益となる事象を防止することができる。

【0972】

<効果>

このように、遊技メダルが第1投入センサD20sに到達する前に電源断時処理を実行することで、電源断の発生により、投入された遊技メダルに係るクレジット加算処理が行われない場合には、遊技者に遊技メダルを返却するよう構成することができ、遊技メダルが遊技機内部に投入されたにも拘わらずクレジット加算されないという遊技者にとって不利益な状況の発生を防止することが可能となる。

【0973】

なお、第8実施形態においては、「投入受付センサD10sオフ→オンから第2投入センサD30sオン→オフまでの時間」をT2としたが、これには限定されず、「メダル投入口から投入された遊技メダルが遊技者から視認できなくなったタイミングから第2投入センサD30sオン→オフまでの時間」をT2としてもよいし、「メダル投入口から投入された遊技メダルの半分が遊技者から視認できなくなったタイミングから第2投入センサD30sオン→オフまでの時間」をT2としてもよいし、「メダル投入口から投入された遊技メダルの一部が遊技者から視認できなくなったタイミングから第2投入センサD30sオン→オフまでの時間」をT2としてもよい。

【0974】

<<<電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の関係>>>

次に、電源断の発生に伴い、遊技機に電力が供給されていない状況下となり得るタイミングとして、遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理に係るタイミングとの関係性について説明する。図135を参照すると、メダルセレクトDS内の遊技メダルの経路において、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sを通過した後のメダルの流路部材（第3実施形態ではシュート本体と称している）を示した図である。図135において、第1投入センサD20s及び第2投入センサD30sの下流にシュートセンサD40sが備えられており、シュートセンサD40sは、前述した投入受付センサD10s、第1投入センサD20s、第2投入センサD30sと同様に正常なメダル投入が行われているかの検知に係るセンサであり、特に、既にクレジット加算処理が行われた後に発生したエラー（例えば投入メダル滞留エラー、投入メダル逆流エラーなど）を検知できるよう構成されている。

【0975】

遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理が行われるタイミングは、第3実施形態で詳述したとおりであり、例えば、主制御基板Mは、第2投入センサD30sがオンからオフになったタイミングで投入監視カウンタにて0→1と加算処理を行う。そして、遊技メダルがメダルセレクトDS内の経路を流下し、例えば、シュートセンサD40sがオフからオンになったタイミングで投入監視カウンタにて1→0と減算処理を行う。尚、投入監視カウンタによる遊技メダルの加算（減算）処理を行うタイミングはこれに限定されない。後述にも記載されているが、例えば、第1投入センサがオフからオンになったタイミングで投入監視カウンタにて0→1と加算処理を行い、シュートセンサD40sがオンからオフになったタイミングで投入監視カウンタにて1→0と減算処理を行うよう構成するなど、遊技メダルが正常に通過したか否かを監視可能な構成であればよい。また、投入監視カウンタによる遊技メダルのカウント処理を加算→減算の順に行うのではなく、減算→加算の順（0→-1とした後、-1→0となる）としてもよい。なお、投入監視カウンタによってエラーが発生していると判定する構成としては、例えば、投入監視カウンタのカウント値Cが、「 $C < -3$ または $C < 3$ 」となった場合にエラーが発生していると判定するよう構成してもよい。

【0976】

電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の関係性を定義するために、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間をT4、第2投入センサD30sオン→オフからシュートセンサD40sオフ→オンまでの時間をT5とし、T4とT5の関係性を以下に詳述する。なお、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は、遊技機を動作制御するプログラムによってある程度自由度をもって定めることがで

10

20

30

40

50

き、搭載するコンデンサの容量に応じて設計値が決まる。なお、環境（例えば、室温、湿度など）に応じて電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は多少変化するが、設計値とはこれら要因を含んだ値とする。また、まれに設計値よりも大きく乖離した事象が発生する可能性はあるが、基本的な環境下では90%以上が設計値の範囲内に収まるようにしている。以下、時間と表現している箇所はこの設計値（設計時間）であり、時間値の比較として例示した範囲を逸脱する事象が発生することがあった場合にも、設計値としては逸脱していないこととなる。また、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間以外についても同様であり、遊技メダルが流下する時間やメダル払出装置HのディスクD50に関する時間など、本例にて例示した種々の構成に適用可能である。

【0977】

<<電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターン1>>

図136は、電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。同図に示す投入に係るセンサは、第2投入センサD30s、シュートセンサD40sであり、これらのセンサが遊技メダルの通過を検知したか否か（オン、もしくはオフ）を示している。また、投入監視カウンタにおいては、規定のタイミングにて加算・減算処理が行われるよう構成されている（本作用パターンでは、第2投入センサD30sがオン→オフとなるタイミングで加算処理が、シュートセンサD40sがオフからオンになったタイミングで減算処理がそれぞれ行われる）。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（c1）～（c6）としており、処理の流れとして、遊技機に電源が供給されており、ブロックがオンである状況下、（c1）のタイミングで、電源断が発生（このときの種々のセンサにおけるタイミングとしては、第1投入センサD20sがオン、第2投入センサD30sがオフ、シュートセンサD40sがオフの状態である）。次に、（c2）のタイミングで、第2投入センサD30sがオフ→オンとなる。次に、（c3）のタイミングで、第2投入センサD30sがオン→オフとなると共に、投入監視カウンタによる遊技メダルの加算処理が実行され、投入監視カウンタのカウント値が0→1となる。なお、不図示であるが、（c2）と（c3）の間のタイミングで、第1投入センサD20sがオン→オフとなる。次に、（c4）のタイミングで、シュートセンサD40sがオフ→オンとなると共に、投入監視カウンタによる遊技メダルの減算処理が実行され、投入監視カウンタのカウント値が1→0となる。

【0978】

次に、（c5）のタイミングで、シュートセンサD40sがオン→オフとなる。次に、（c6）のタイミングで遊技機が電源断を検出し、電源断時処理が実行される。尚、第8実施形態では、電源断を検出する処理と、電源断時処理とを同一の割り込み処理内で実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断を検出する処理と、電源断時処理の実行は別々の割り込み処理で実行することも可能である。また、同図においては、投入監視カウンタのカウント値の減算処理を（c4）のタイミングで実行しているが、（c5）のタイミング（シュートセンサがオン→オフとなるタイミング）で投入監視カウンタのカウント値の減算処理を実行するよう構成してもよい。

【0979】

このように、同図においては、遊技メダルが第2投入センサD30sに到達する前のタイミングで電源断が発生した場合においても、（c5）のタイミングでシュートセンサD40sがオン→オフとなった後に、遊技機が電源断を検出して電源断時処理が実行されるため、クレジットの加算処理と、投入監視カウンタのカウント値の加算・減算処理とを正常に実行することができることとなる。

【0980】

また、同図においては、前述した期間T4、T5の関係としては、 $T4 > T5$ となっている。このように構成することにより、投入監視カウンタの加算処理を実行する直前（第1投入センサD20sオン且つ第2投入センサD30sオフ）のタイミングで電源断が発

10

20

30

40

50

生した場合においても、遊技メダルの投入監視カウンタによる加算処理及び減算処理が終了した後に電源断時処理を実行するよう構成することができる。

【0981】

<効果>

遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理（0→1→0）が実行された後に電源断時処理を行うことで、種々のセンサに検知に基づく投入監視カウンタによる遊技メダルのカウント処理を正常に実行することが可能となり、シュートセンサD40sに係るエラー等を正常に検出することが可能となる。

【0982】

<<電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターン2>>

図137は、電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。本作用パターンにおいては、作用パターン1と電源断を検出するタイミングを異ならせるよう構成されている。ここでのセンサは、第2投入センサD30s、シュートセンサD40sであり、これらのセンサが遊技メダルの通過を検知したか否か（オン、もしくはオフ）を示している。また、投入監視カウンタにおいては、規定のタイミングにて加算・減算処理が行われる（本作用パターンでは、第2投入センサD30sがオン→オフとなるタイミングで加算処理が、シュートセンサD40sがオフからオンになったタイミングで減算処理がそれぞれ行われる）。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（d1）～（d5）としており、処理の流れとして、（d1）のタイミングで電源断が発生（このときの種々のセンサにおけるタイミングとしては、第1投入センサD20sがオン、第2投入センサD30sがオフ、シュートセンサD40sがオフの状態である）する。次に、（d2）のタイミングで第2投入センサD30sがオフ→オンとなる。次に、（d3）のタイミングで、第2投入センサD30sがオン→オフとなると共に、投入監視カウンタによる遊技メダルの加算処理が実行され、投入監視カウンタのカウント値が0→1となる。なお、不図示であるが、（d2）と（d3）の間のタイミングで、第1投入センサD20sがオン→オフとなる。次に、（d4）遊技機が電源断を検出し、電源断時処理が実行される。次に、（d5）のタイミングで、遊技メダルがシュートセンサD40sに到達するが、電源断時処理が実行された後であるため、遊技メダルはシュートセンサD40sによって検出されないこととなる。なお、同図の例においては、ブロックがオフとなる前に遊技メダルがブロックを通過する場合について例示している。

【0983】

尚、第8実施形態では、電源断を検出する処理と、電源断時処理とを同一の割り込み処理内で実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断を検出する処理と、電源断時処理の実行は別々の割り込み処理で実行することも可能である。

【0984】

このように、同図においては、遊技メダルが第2投入センサD30sに到達する前のタイミングで電源断が発生した場合においても、（d4）のタイミングで遊技機が電源断を検出して電源断時処理が実行されるため、投入監視カウンタの減算処理は電源断時処理の実行前に実行することはできないが、クレジット加算処理は電源断時処理の実行前に実行可能となる。また、投入監視カウンタは、例えば、カウンタ値が5に到達した場合にエラーとなる（1枚の遊技メダルの投入によってカウンタ値がずれてしまった場合にも、すぐにエラーを検出しない）よう構成されているため、遊技場の営業中にで停電が起きるなど、電源断が発生する事態となった場合にも、1回の電源断では投入監視カウンタに係るエラーと判定しないため、クレジット加算処理が正常に実行できれば、正常な遊技の継続を担保することができるよう構成されている。

【0985】

<<電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターン3>>

図138は、電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。本作用パターンにおいては、電源断を検出するタイミングは<<電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターン1>>と異なり、遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理を行うタイミングが<<電源断時処理と遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理の作用パターン1>>同一となるよう構成されている。また、本作用パターンにおいては、第2投入センサD30sがオン→オフとなったタイミングで遊技メダルの投入監視カウンタによる加算処理を行い、シュートセンサD40sがオフ→オンとなったタイミングで減算処理を行うよう構成されており、ここでのセンサは、第2投入センサD30s、シュートセンサD40sであり、これらのセンサが遊技メダルの通過を検知したか否か（オン、もしくはオフ）を示している。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（e1）～（e6）としており、処理の流れとして、（e1）のタイミングで第2投入センサD30sがオフ→オンとなる。次に、（e2）のタイミングで、第2投入センサD30sがオン→オフとなると共に、投入監視カウンタによる遊技メダルの加算処理が実行され、投入監視カウンタのカウント値が0→1となる。なお、不図示であるが、（e2）と（e3）の間のタイミングで、第1投入センサD20sがオン→オフとなる。次に、（e3）のタイミングで電源断が発生する。次に、（e4）のタイミングで、シュートセンサD40sがオフ→オンとなると共に、投入監視カウンタによる遊技メダルの減算処理が実行され、投入監視カウンタのカウント値が1→0となる。次に、（e5）のタイミングで、シュートセンサD40sがオン→オフとなる。次に、（e6）のタイミングで、遊技機が電源断を検出し、電源断時処理が実行される。

【0986】

尚、第8実施形態では、電源断を検出する処理と、電源断時処理とを同一の割り込み処理内で実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断を検出する処理と、電源断時処理の実行は別々の割り込み処理で実行することも可能である。

【0987】

このように、同図においては、遊技メダルが第2投入センサD30sを通過した後であり、クレジット加算処理の実行後に電源断が発生した場合においても、（e6）のタイミングで遊技機が電源断を検出して電源断時処理が実行されるため、投入監視カウンタの加算処理と減算処理を実行した後に電源断時処理を実行するよう構成することができる。

【0988】

また、同図においては、前述した期間T4、T5において、 $T4 > T5$ の関係性となることが好ましい。電源断の検出が、シュートセンサD40sがオン→オフとなった後に行われることから、電源断の発生から電源断を検出するまでの期間T4は、投入監視カウンタによる遊技メダルのカウント処理（加算と減算）が実行される期間（例えば（e2）～（e4）の期間）よりも長く構成されていることが好ましい。このように構成されていることで、投入監視カウンタによる遊技メダルのカウント処理を確実に実行した後に電源断時処理を行うことができる可能性を高くすることが可能となる。

【0989】

このように構成することにより、遊技メダルの投入監視カウンタによるカウント処理が実行された後に電源断時処理を行うことで、種々のセンサに検知に基づく投入監視カウンタによる遊技メダルのカウント処理を正常に実行することが可能となり、シュートセンサD40sに係るエラー等を確実に検出することが可能となる。

【0990】

なお、図136乃至図138においては、投入監視カウンタの加算処理のタイミングを第2投入センサD30sがオン→オフとなったタイミング、減算処理のタイミングとシュートセンサD40sがオフ→オンとなったタイミングとしたが、これには限定されず、以下のように構成してもよく、加算処理のタイミングと減算処理のタイミングとはどのように組み合わせても問題ない。

(A 1) 投入監視カウンタの加算処理のタイミング：第 1 投入センサ D 2 0 s オフ→オン
 (A 2) 投入監視カウンタの加算処理のタイミング：第 1 投入センサ D 2 0 s オン→オフ
 (A 3) 投入監視カウンタの加算処理のタイミング：第 2 投入センサ D 3 0 s オフ→オン
 (A 4) 投入監視カウンタの加算処理のタイミング：第 2 投入センサ D 3 0 s オン→オフ
 (B 1) 投入監視カウンタの減算処理のタイミング：シュートセンサ D 4 0 s オフ→オン
 (B 2) 投入監視カウンタの減算処理のタイミング：シュートセンサ D 4 0 s オン→オフ
 【0 9 9 1】

なお、図 1 3 6 乃至図 1 3 8 においては、シュートセンサ D 4 0 s を有する遊技機に係る投入監視カウンタの構成について詳述したが、投入受付センサ D 1 0 s を有する遊技機に投入監視カウンタの構成を適用してもよく、その場合には、投入監視カウンタの加算処理・減算処理のタイミングを以下のように構成してもよく、加算処理のタイミングと減算処理のタイミングとはどのように組み合わせても問題ない。

(C 1) 投入監視カウンタの加算処理のタイミング：投入受付センサ D 1 0 s オフ→オン
 (C 2) 投入監視カウンタの加算処理のタイミング：投入受付センサ D 1 0 s オン→オフ
 (D 1) 投入監視カウンタの減算処理のタイミング：第 1 投入センサ D 2 0 s オフ→オン
 (D 2) 投入監視カウンタの減算処理のタイミング：第 1 投入センサ D 2 0 s オン→オフ
 (D 3) 投入監視カウンタの減算処理のタイミング：第 2 投入センサ D 3 0 s オフ→オン
 (D 4) 投入監視カウンタの減算処理のタイミング：第 2 投入センサ D 3 0 s オン→オフ

また、投入受付センサ D 1 0 s を遊技メダルが通過したことにより、投入監視カウンタのカウント値に 1 加算された後、ブロックがオフであるために当該遊技メダルが返却された場合には、投入監視カウンタのカウント値は 1 加算されたままになってしまう。そのような場合にも、本例に係る遊技機は、その後ブロックがオフ→オンとなることで投入監視カウンタのカウント値を 0 に補正するよう構成されているため、遊技メダル投入中に実行される投入監視カウンタ判定処理で異常とならないよう構成することができる。

【0 9 9 2】

また、本例では、投入監視カウンタのカウント値を 1 加算した後 1 減算するよう構成したが、投入監視カウンタのカウント値を 1 減算した後 1 加算する（カウント値が「0 → 1 → 0」のように推移する）よう構成してもよく、当該構成を上述したいずれの構成も適用可能である。

【0 9 9 3】

<<<電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の関係>>>

次に、電源断の発生に伴い、遊技機に電力が供給されていない状況下となり得るタイミングとして、図 1 3 9 を用いて遊技メダルの払出枚数カウント処理に係るタイミングについて説明する。遊技メダルの払出枚数カウント処理においては、例えば、図 1 2 0 の図中 4 のタイミングにて行われる。具体的には、放出付勢手段 H 7 0 が再び初期位置へ変位することで第 1 払出センサ H 1 がオンの状態であることを示す信号を主制御基板 M に送信したタイミングにて払出枚数カウント処理が行われるよう構成されている。なお、払出枚数カウント処理としては、例えば、0 → 1 → 2 ・ ・ ・ などのように正常に払い出された遊技メダルを加算する加算処理などを用いてカウントすることが一般的である。なお、払出枚数カウント処理とは、遊技機が 1 枚の遊技メダルの払出を実行したと判定した場合に 1 カウントする（カウント値に加算してもよいし、減算してもよい）処理である。

【0 9 9 4】

電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は、遊技機を動作制御するプログラムによってある程度の自由度をもって定めることができ、搭載するコンデンサの容量に応じて設計値が決まる。なお、環境（例えば、室温、湿度など）に応じて電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は多少変化するが、設計値とはこれら要因を含んだ値とする。また、まれに設計値よりも大きく乖離した事象が発生する可能性はあるが、基本的な環境下では 9 0 % 以上が設計値の範囲内に収まるようにしている。以下、時間と表現している箇所はこの設計値（設計時間）であり、時間値の比較として例示した範囲を逸脱する事象が発生することがあった場合にも、設計値としては逸脱していないこととなる。ま

た、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間以外についても同様であり、遊技メダルが流下する時間やメダル払出装置HのディスクD50に関する時間など、本例にて例示した種々の構成に適用可能である。

【0995】

なお、同図及び図120などにおいては、図4における第1払出センサH10sを第2払出センサH2、図4における第2払出センサH20sを第1払出センサH1とし、放出付勢手段H70が初期位置の場合に、第1払出センサH1＝オン・第2払出センサH2＝オフとしている。即ち、放出付勢手段H70の変位により、

第1払出センサH1＝オン・第2払出センサH2＝オフ（初期位置）

第1払出センサH1＝オフ・第2払出センサH2＝オフ

第1払出センサH1＝オフ・第2払出センサH2＝オン

第1払出センサH1＝オフ・第2払出センサH2＝オフ

第1払出センサH1＝オン・第2払出センサH2＝オフ（初期位置）

というセンサ状態となる。

【0996】

<<電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の作用パターン>>

図139は、電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。ここでのセンサは、第1払出センサH1、第2払出センサH2である。尚、本作用パターンにおいて、電源断が発生するタイミングを、

作用パターンA： 第1払出センサH1がオン且つ第2払出センサH2がオフ

作用パターンB： 第1払出センサH1がオン→オフ且つ第2払出センサH2がオフ

と2つの作用パターンにて電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の関係性を説明する。

【0997】

<<電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の作用パターンA>>

まず、作用パターンAの処理の流れとして、まず、放出付勢手段H70が初期位置である状態から変位を開始した後に電源断が発生（このときの種々のセンサにおけるタイミングとしては、第1払出センサH1がオン、第2払出センサH2がオフの状態である。）する。その後、放出付勢手段H70の変位により、

第1払出センサH1＝オフ・第2払出センサH2＝オフ

第1払出センサH1＝オフ・第2払出センサH2＝オン

第1払出センサH1＝オフ・第2払出センサH2＝オフ

第1払出センサH1＝オン・第2払出センサH2＝オフ（初期位置）

となり、払出枚数カウント処理を実行する。

【0998】

その後、遊技機が電源断を検出し、電源断時処理を実行する。尚、第8実施形態では電源断を検出し、同割り込み間隔にて電源断時処理を実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断の検出と、電源断時処理の実行は別々の割り込みにて処理を行うことも可能である。

【0999】

<効果>

このように構成することで、放出付勢手段H70が初期位置である状態から変位を開始した後に電源断が発生した場合にも、払出カウント処理を実行した後に電源断時処理を実行することができ、遊技メダルが払い出されたにも拘わらず払出枚数がカウントされていないといった、遊技者が不当な利益を得てしまう事態の発生を防止することが可能となる。

【1000】

<<電源断時処理と遊技メダルの払出枚数カウント処理の作用パターンB>>

まず、作用パターンBの処理の流れとして、まず、放出付勢手段H70が初期位置である状態から変位を開始し、

10

20

30

40

50

第1 払出センサH 1 = オン・第2 払出センサH 2 = オフ（初期位置）

第1 払出センサH 1 = オフ・第2 払出センサH 2 = オフ

となった後に電源断が発生する。その後、放出付勢手段H 7 0 の変位により、

第1 払出センサH 1 = オフ・第2 払出センサH 2 = オン

第1 払出センサH 1 = オフ・第2 払出センサH 2 = オフ

第1 払出センサH 1 = オン・第2 払出センサH 2 = オフ（初期位置）

となり、払出枚数カウント処理を実行する。

【1 0 0 1】

その後、遊技機が電源断を検出し、電源断時処理を実行する。尚、第8実施形態では電源断を検出し、同割り込み間隔にて電源断時処理を実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断の検出と、電源断時処理の実行は別々の割り込み処理の実行タイミングにて処理を行うことも可能である。

【1 0 0 2】

<効果>

このように構成することで、放出付勢手段H 7 0 が初期位置である状態から変位を開始した後に電源断が発生した場合にも、払出カウント処理を実行した後に電源断時処理を実行することができ、遊技メダルが払い出されたにも拘わらず払出枚数がカウントされていないといった、遊技者が不当な利益を得てしまう事態の発生を防止することが可能となる。

【1 0 0 3】

なお、払出カウント処理の実行タイミング（実行契機）は同図の構成には限定されず、

（1）第1 払出センサH 1 = オフ・第2 払出センサH 2 = オフ→第1 払出センサH 1 = オフ・第2 払出センサH 2 = オン、となったタイミング

（2）第1 払出センサH 1 = オフ・第2 払出センサH 2 = オン→第1 払出センサH 1 = オフ・第2 払出センサH 2 = オフ、となったタイミング

としてもよい。

【1 0 0 4】

<電源断時処理とセンサ検知に係る処理の関係 ぱちんこ遊技機への適用>

第8実施形態では、回胴式遊技機の内部に設置された種々のセンサが遊技メダルの通過を検知する前でセンサはオフの状態、もしくは遊技メダルの通知を検知した後でセンサはオフ→オンの状態、更には遊技メダルがセンサの検知領域を通過してセンサはオン→オフの状態のいずれかの状態にて電源断が発生した場合における電源断時処理と遊技メダルの通過の検知に係る処理との関係性について詳述したが、電源断時処理と遊技媒体（例えば遊技球）の通過に係る処理との関係性について、回胴式遊技機だけでなく、例えばぱちんこ遊技機、じゃん球遊技機、ゲーミングマシン、などにおいても適用が可能である。そこで、上述した構成をぱちんこ遊技機に適用した場合について、以下に詳述する。尚、ぱちんこ遊技機の内部に設置された種々のセンサは、例えば後述する特定領域入球検出装置2 2 2 4 - 1、排出球検出装置2 2 2 4 - 2、総排出確認センサC 9 0 sなどが該当し、遊技球の通過の検知に係る処理は、例えば後述する特定領域入球検出装置2 2 2 4 - 1と排出球検出装置2 2 2 4 - 2と総排出確認センサC 9 0 sとに係る総排出遊技球のカウント処理が該当する。

【1 0 0 5】

はじめに、本例に適用可能なぱちんこ遊技機における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」への通過も含む。「識別情報」とは、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを挙げることができる。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄・特別図柄（特図）や装飾図柄（装図）と呼ぶことがあるが、「特別図柄（特図）」は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄（装図）」は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段（例えば液晶、L E

10

20

30

40

50

D、7セグ)の発光(発光の有無だけでなく、色の違いも含む)、物理的な表示(例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する)等、を挙げることができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げることができる。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口(いわゆる、アタッカー)の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤(遊技者側)から突き出した状態(以下、進出状態と呼ぶことがある)と遊技盤内(遊技者側と反対側)に引っ込んだ状態(以下、退避状態と呼ぶことがある)とを採り得る構成(いわゆる、ペ口型アタッカー)においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選(電子計算機によるくじ)に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む(例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数)。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数(当否抽選用乱数)」、識別図柄の変動態様(又は変動時間)を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技(例えば確率変動遊技)に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口(例えば始動入球口)の一回の入球により取得された乱数を一個と称している(即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している)。また、例えば、一種の乱数(例えば当選乱数)が、別種の乱数(例えば図柄決定乱数)を兼ねていてもよい。

「遊技状態」とは、ぱちんこ遊技機の場合、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態(いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い)、等の任意の一又は複数の組合せである。「遊技領域」とは、遊技球が転動可能な領域であり、遊技盤D35の手前(遊技者から見て)のみに限られず、例えば、遊技盤D35の奥側(遊技者から見て)と遊技盤D35の手前側(遊技者から見て)との双方を含む遊技球が転動可能な領域であってもよい。「左打ち」とは、後述する、遊技領域D30の左側(左打ちルートML10)を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すことである。「右打ち」とは、後述する、遊技領域D30の右側(右打ちルートMR10)を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すことである。また、「左打ち領域」とは、遊技領域中央を基準とした場合に遊技領域D30の左側の領域のことである。「右打ち領域」とは、遊技領域中央を基準とした場合に遊技領域D30の右側の領域のことである。「単位時間あたりにおける易入球遊技の期待平均実行時間」とは、補助遊技図柄の図柄変動が絶え間なく行われる状況(例えば、補助遊技図柄に係る保留が常に存在している状況)を仮定した場合において、始動口に取り付けられた可変部材の単位時間(例えば、5分間)あたりにおける開放期間が占める割合を意味しているが、内部処理的には、前述した遊技状態に基づき換言すると、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間の長短(いわゆる開放延長機能作動状態・非作動状態)、可変部材の開放契機となる普通図柄(補助遊技図柄)の当選確率の高低(いわゆる普図高確率抽選状態・低確率抽選状態)、可変部材の開放契機となる普通図柄(補助遊技図柄)の変動時間の長短(いわゆる普図変動短縮機能非作動状態・作動状態)、等の任意の一又は複数の組合せによって実現されるものである。「識別情報の変動表示期間の平均値」とは、識別情報の変動表示毎に変動表示期間を実測し、当該実測値

10

20

30

40

50

に基づく平均値を採るという意味に限定されるものではない。より具体的には、識別情報の変動表示毎に、その変動表示期間を決定するよう構成されている場合であって、決定（選択）されるべき変動表示期間の候補が複数種類ある場合には、当該複数種類の変動表示期間に基づく期待値（「選択確率×変動表示期間」の総和）となるが、当該選択されるべき変動表示期間の候補が一種類である場合には、その一種類の変動表示期間そのものとなる（即ち、双方の概念を含むものである）。更には、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値のみに限定した概念又は当り時における識別情報の変動表示期間の平均値のみに限定した概念、或いは、最も選択確率の高い変動表示期間のみに限定した概念としてもよく、即ち、この文言の趣旨は、遊技者が体感できる遊技の進行スピードを指し示す指標として用いることにあることを補足しておく（よって、「識別情報の変動表示期間の平均値」を異ならせる実現方法としては、変動表示期間の候補及び／又は選択確率を異ならせる、或いは、変動表示期間の候補及び／又は選択確率が同一であっても更なる変動表示期間を付加する際の期間値を異ならせる、等の様々な手法はあるが、いずれかの手法に限定されるものではない）。「識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、」とは、当該二つの状態のみならず、三つ以上の状態を有していてもよい（或いは、三つ以上の状態を有する場合におけるいずれか二つの状態を対象とする）という意味であり、例えば、識別情報の変動表示回数に応じて、「第一変動期間状態」→「第二変動期間状態」→「第三変動期間状態」との状態遷移を採り得るものも含む。この場合においては、夫々の状態における識別情報の変動表示期間の平均値が、「第一変動期間状態」＜「第二変動期間状態」＜「第三変動期間状態」となるよう構成した場合、高速な遊技進行状態→中速な遊技進行状態→低速な遊技進行状態、との状態遷移を構築することができる（勿論、この逆となる状態遷移（遊技進行状態）を構築してもよく、その場合、次回の大当たりまで継続する確率変動遊技状態＋電チュー特定遊技状態と併用する際において好適となる（次回の大当たり発生が確定的である状況にも拘わらず、次回の大当たりが得られない状況が続くほど、遊技の進行スピードが向上するため、いわゆるハマリ時における倦怠感を払拭できる）場合がある）。更には、各状態の特徴として、「第一変動期間状態」においては、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値と当り時における識別情報の変動表示期間の平均値との差が、「第二変動期間状態」におけるその差よりも小さい、「第三変動期間状態」においては、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値と当り時における識別情報の変動表示期間の平均値との差が、「第二変動期間状態」におけるその差よりも小さいことに加え、「第一変動期間状態」と比べて、特にハズレ時における識別情報の変動表示期間が相対的に長時間となり易い（即ち、当りやリーチを示唆する変動又はリーチ変動となり易い）、「第二変動期間状態」においては、他の状態と比べて、特に当り時における識別情報の変動表示期間が相対的に長時間となり易い（即ち、ハズレが確定的となる短変動ハズレの変動表示期間や当りを示唆する中変動ハズレの変動表示期間が選択されない（又は選択され難い）が、リーチ変動（長変動当り）の変動表示期間のみ選択される（又は選択され易い））、といった特徴を有することを例示することができる。「特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間」とは、当該特別遊技の実行終了直後から所定回数分の図柄変動がなされるまでの期間であってもよいし、当該特別遊技の実行終了後における一又は複数回の図柄変動がなされた後から所定回数分の図柄変動がなされるまでの期間であってもよい（即ち、特別遊技の実行終了後にて高確率抽選状態が維持されている範囲内であれば、その範囲内における任意の期間であることを意味するが故、前述の「第一変動期間状態」→「第二変動期間状態」→「第三変動期間状態」との状態遷移を採り得る場合には、当該特定期間が「第一変動期間状態」及び／又は「第二変動期間状態」の滞在期間を意味するものとなり得る）。「保留に関する情報において所定条件を充足した際」とは、例えば、その保留消化時において特別遊技（いわゆる大当たり遊技）が生起する可能性が高いことを意味するが、特別遊技が生起する可能性の判断基準には特に限定されない。より具体的には、「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「

10

20

30

40

50

変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等の乱数値を判断基準としてもよいし、これら乱数値から導き出される事象内容（当否判定結果、変動時間の長さ、停止図柄の種類、特定遊技への移行可否等）を判断基準としてもよい。「保留の存在を示唆又は報知する」とは、示唆する場合には、例えば、当該保留に到るまでの保留消化時における演出（装飾図柄の図柄変動態様や、それと連動して行われている背景演出等）の実行態様を変化させる、等を挙げることができ、報知する場合には、例えば、当該保留生起時において保留表示灯（液晶表示装置上の画像であってもよい）の表示態様を変化させる（その場合には、表示色を変化させる、表示形状を変化させる、等）、当該保留生起時において保留発声音やBGM等の音響を変化させる、当該保留生起時において演出用のランプ（枠ランプ等）の点灯態様を変化させる、或いは、当該保留生起時において実行されている他の演出（装飾図柄の図柄変動態様や、それと連動して行われている背景演出等）の実行態様を変化させる、等を挙げることができる。

10

【1006】

尚、第9実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

20

【1007】

第9実施形態は、従来の第1種ぱちんこ遊技機を二つ混在させたような機種（第1種第1種複合機）である。但し、これには何ら限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第1種、第2種、第3種、一般電役等のぱちんこ遊技機）に応用された場合も範囲内である。尚、第9実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、第9実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。また、本例において「テーブル」という場合には、その形式に限定されるのではなく、一又は複数の情報に基づき、複数の選択候補の中から一又は複数の選択候補が選択されるように対応付けられている態様であると理解すべきである。更に、以下の実施形態や変更例において示す具体的一例としての数値（例えば、抽選実行時における当選確率、特別遊技時における最大ラウンド数、図柄変動時間、各遊技状態における継続回数、等）は、あくまで一例であり、特に、異なる条件下（例えば、第1主遊技側と第2主遊技側との条件別、確率変動遊技時と非確率変動遊技時との条件別、時間短縮遊技時と非時間短縮遊技時との条件別、等）において示した数値の大小関係や組み合わせは、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。例えば、第1主遊技側と第2主遊技側とで、抽選実行時における当選確率や特別遊技時における最大ラウンド数の期待値における大小関係が、第1主遊技側＝第2主遊技側となるよう例示されていたとしても、当該大小関係を第1主遊技側＜第2主遊技側とする、或いは、第1主遊技側＞第2主遊技側とするといったように適宜変更してもよい（その他の数値、条件下についても同様）。また、例えば、確率変動遊技状態の継続回数として、次回大当りが発生するまで継続するとの趣旨に基づき構成する

30

40

50

に際し、継続回数として「65535」をセットするのか（実質的に継続するよう構成する）、或いは、継続回数をセットせずに次回大当たりが発生するまで確率変動遊技状態を維持する、といった同一趣旨に基づく実現方法の選択肢においても、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。なお、本例に係るぱちんこ遊技機の実施形態におけるステップ番号や符号は、本例に係る回胴式遊技機の実施形態におけるステップ番号や符号とは異なるものであり、同一のステップ番号または符号を用いていても同一のもの（処理、機能、部材など）ではないことを補足しておく。

【1008】

＜第9実施形態＞

ここで、各構成要素について説明する前に、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機の特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【1009】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、第9実施形態におけるステップ2102は、別の実施形態におけるステップ2102であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【1010】

まず、図140を参照しながら、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、主に遊技機枠と遊技盤D35で構成される。以下、これらを順に説明する。

【1011】

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

【1012】

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

【1013】

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

【1014】

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

【1015】

次に、遊技盤D35は、外レールD32と内レールD34とにより区画された遊技領域

10

20

30

40

50

D 3 0 が形成されており、透明板 D 1 6 を介して遊技盤 D 3 5 上（遊技領域 D 3 0 上）を流下する遊技球の位置を確認できるようになっている。遊技領域 D 3 0 は、左打ち領域 D L 1 0 と右打ち領域 D R 1 0 とに大別される。そして、当該遊技領域 D 3 0 には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口その他、左打ちルート M L 1 0、右打ちルート M R 1 0、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0、補助遊技始動口 H 1 0、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0、演出表示装置 S 4 0、補助遊技図柄表示装置 H 2 0、センター飾り D 3 8、可動体役物 Y K、右一般入賞口用ランプ L P 1 0、左一般入賞口 P 1 0、右一般入賞口 P 2 0、サブ入力ボタン S B 及びアウト口 D 3 6 が設置されている。尚、第 9 実施形態においては、左打ちルート M L 1 0 を第 1 流下ルートと称することがあり、右打ちルート M R 1 0 を第 2 流下ルートと称することがある。以下、各要素を順番に詳述する。

10

【1016】

次に、第 1 主遊技始動口 A 1 0 は、第 1 主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第 1 主遊技始動口 A 1 0 は、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s を備える。ここで、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 1 主遊技始動口入球情報を生成する。

【1017】

次に、第 2 主遊技始動口 B 1 0 は、第 2 主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第 2 主遊技始動口 B 1 0 は、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s と、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d と、を備える。ここで、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 2 主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該閉鎖状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

20

【1018】

ここで、第 9 実施形態においては、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とが設けられており、遊技領域 D 3 0 の左側（左打ち領域 D L 1 0）を流下する遊技球とが第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され易い一方、遊技領域 D 3 0 の右側（右打ち領域 D R 1 0）を流下する遊技球は第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され難いよう構成されている。また、遊技領域 D 3 0 の左側を流下する遊技球と遊技領域 D 3 0 の右側を流下する遊技球とのいずれも第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導され得るよう構成されている。

30

【1019】

尚、第 9 実施形態では、第 2 主遊技始動口 B 1 0 側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第 1 主遊技始動口 A 1 0 側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、第 9 実施形態では、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とが重ねるように配置されているが、これにも限定されず、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とを離隔して配置してもよい。

【1020】

次に、補助遊技始動口 H 1 0 は、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s を備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s は、補助遊技始動口 H 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口 H 1 0 への遊技球の入球は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d を拡開させるための抽選の契機となる。

40

【1021】

ここで、第 9 実施形態においては、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が補助遊技始動口 H 1 0 に誘導され易く、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が補助遊技始動口 H 1 0 に誘導され難くなるよう構成されている。但し、これには限定されず、遊技領域 D 3 0 の右側及び左側（遊技領域中央を基

50

準)を流下する遊技球が、補助遊技始動口H10に誘導され得るよう構成されていてもよい。

【1022】

次に、左一般入賞口P10は、左一般入賞口入球検出装置P11sを備える。左一般入賞口入球検出装置P11sは、左一般入賞口P10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す左一般入賞口入球情報を生成する。尚、左一般入賞口P10への遊技球の入球によって、所定数(例えば、3球)の遊技球が賞球として払い出されることとなる。尚、遊技領域D30の左側(遊技領域中央を基準)を流下する遊技球は左一般入賞口P10に入球し易く、遊技領域D30の右側(遊技領域中央を基準)を流下する遊技球は左一般入賞口P10に入球し難いよう構成されている。即ち、左打ち(遊技領域D30の左側である左打ち領域DL10(左打ちルートML10))を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと)を実行した際に左一般入賞口P10に入球し易いよう構成されている。

10

【1023】

次に、右一般入賞口P20は、右一般入賞口入球検出装置P21sを備える。右一般入賞口入球検出装置P21sは、右一般入賞口P20への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す右一般入賞口入球情報を生成する。ここで、右一般入賞口P20は、右打ち領域DR10に配置され、補助遊技乱数を取得するという補助遊技始動口の役割と、賞球が払い出されるという一般入賞口の役割との双方を兼ね備えている。つまり、右一般入賞口P20への遊技球の入球は、第2主遊技始動口B10に取り付けられた第2主遊技始動口電動役物B11dを拡開させるための抽選の契機となる。また、右一般入賞口P20への遊技球の入球によって、所定数(例えば、2球)の遊技球が賞球として払い出されることとなる。尚、右一般入賞口P20への遊技球の入球によって、右一般入賞口P20から賞球として払い出される遊技球(例えば、2球)は、左一般入賞口P10への遊技球の入球によって、左一般入賞口P10から賞球として払い出される遊技球(例えば、3球)よりも少なくなるよう構成されている。尚、第9実施形態においては、右打ちを実行した遊技球が右一般入賞口P20に入球し得るよう構成されている。即ち、右打ち(遊技領域D30の右側である右打ち領域DR10(右打ちルートMR10))を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと)を実行した際に右一般入賞口P20に入球し易いよう構成されている。

20

30

【1024】

ここで、第9実施形態においては、右打ちを実行した際に入球し得る入球口としては、上流から順に、「補助遊技始動口H10→右一般入賞口P20→第2大入賞口C20→第1大入賞口C10→第2主遊技始動口B10→アウト口D36」の順となっている。また、補助遊技始動口H10はゲートの形状をしているため、補助遊技始動口H10を通過した遊技球は遊技領域上を更に流下していくこととなり、下流にある入球口(上述した右一般入賞口P20等)に入球し得ることとなる。一方、右一般入賞口P20に入球した遊技球は遊技盤面奥側に流入することとなり、その後第1大入賞口C10や第2大入賞口C20に入球することはない(右打ちを実行して右一般入賞口P20に入球しなかった遊技球が第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20に入球し得ることとなる)。

40

【1025】

尚、非時間短縮遊技状態における左打ちの実行時には(非時間短縮遊技状態においては左打ちにて遊技を進行する)、補助遊技始動口H10(及び右一般入賞口P20)に遊技球が入球し難いため第2主遊技始動口電動役物B11dが開放し難く、主遊技側の始動口として主に第1主遊技始動口A10への入球によって遊技を進行していくこととなり、一方、時間短縮遊技状態における右打ちの実行時には(時間短縮遊技状態においては右打ちにて遊技を進行する)、補助遊技始動口H10(及び右一般入賞口P20)に遊技球が入球し易いため第2主遊技始動口電動役物B11dが開放し易く、主遊技側の始動口として主に第2主遊技始動口B10への入球によって遊技を進行していくこととなる。また、非時間短縮遊技状態において左打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第1主遊技始動口A1

50

0 への入球容易性よりも、時間短縮遊技状態において右打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第2主遊技始動口B10への入球容易性の方が高い、換言すると、非時間短縮遊技状態において左打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第1主遊技始動口A10又は第2主遊技始動口B10への入球容易性よりも、時間短縮遊技状態において右打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第1主遊技始動口A10又は第2主遊技始動口B10への入球容易性の方が高くなる。そこで、本例においては、左打ち実行時の方が右打ち実行時よりも入球し易い左一般入賞口P10に入球した際の賞球数（本例では、3球）を、右打ち実行時の方が左打ち実行時よりも入球し易い右一般入賞口P20に入球した際の賞球数（本例では、2球）よりも多く設計することにより、非時間短縮遊技状態にて左打ちで遊技を進行した場合と、時間短縮遊技状態にて右打ちで遊技を進行した場合との、入賞口へ入球することにより払い出される平均の賞球数の差分、即ち、ベース値（特別遊技に当選していない状況において、発射した遊技球100球に対する、払い出される賞球払出数の期待値）の差分が大きくなりすぎること防止することができる。

【1026】

また、右一般入賞口用ランプLP10は、例えば、液晶、LED等で構成されており、特別遊技の実行中に右一般入賞口に遊技球が入球することにより点灯し得るよう構成されている。また、詳細は後述することとなるが、右一般入賞口用ランプLP10の点灯色の違いにより特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するか非確率変動遊技状態に移行するかを示唆し得るよう構成されている。尚、右一般入賞口用ランプLP10は、遊技領域D30上の、左打ち領域DL10に設けても良いし右打ち領域DR10に設けても良い。また、遊技領域D30以外の領域に設けてもよい。

【1027】

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

【1028】

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

【1029】

次に、第1大入賞口C10は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第1大入賞口C10は、遊技球の入球を検出するための第1大入賞口入賞検出装置C11sと、第1大入賞口電動役物C11d {及び第1大入賞口電動役物ソレノイドC13} と、を備える。ここで、第1大入賞口入賞検出装置C11sは、第1大入賞口C10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入球情報を生成する。第1大入賞口電動役物C11dは、第1大入賞口C10に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第1大入賞口C10を可変させる（第1大入賞口電動役物ソレノイドC13を励磁して可変させる）。尚、第9実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ペロ型アタッカー）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

【1030】

次に、第2大入賞口C20は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口C20は、遊技球の入球を検出するための第2大入賞口入賞検出装置C21sと、第2大入賞口電動役物C21d {及び第2大入賞口電動役物ソレノイドC23} と、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置C21sは、第2大入賞口C20への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。そして、第2大入賞口C20内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C21sによって検出されるよう構成されている。次に、第2大入賞口電動役物C21dは、第2大入賞口C20に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口C20を可変させる。尚、第9実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

【1031】

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

【1032】

尚、主遊技図柄は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、第9実施形態では、第1主遊技図柄表示装置A20の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、主遊技図柄自体に演出的な役割を持たせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置S40のような液晶ディスプレイに、主遊技図柄を表示させるように構成してもよい。

【1033】

次に、演出表示装置S40は、主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。ここで、具体的構成としては、演出表示装置S40は、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される表示領域SG10を備える。ここで、表示領域SG10は、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域SG11と、主遊技保留情報を表示する第1保留表示部SG12及び第2保留表示部SG13と、を有している。尚、演出表示装置S40は、第9実施形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムやLED等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、第1保留表示部SG12及び第2保留表

示部SG13は夫々4個のランプから構成され、当該ランプは、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

【1034】

次に、補助遊技図柄表示装置H20は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置H20は、補助遊技図柄表示部H21gと、補助遊技図柄保留表示部H21hとを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部H21hは、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数（実行されていない補助遊技図柄変動の数）に相当する。第9実施形態においては、補助遊技乱数を取得し得る入球口として、補助遊技始動口H10と右一般入賞口P20との2つの入球口を有しており、当該2つの入球口のいずれに入球した場合にも、取得した補助遊技乱数に関する表示は補助遊技図柄表示装置H20に表示されることとなる。

10

【1035】

次に、センター飾りD38は、演出表示装置S40の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置S40の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプD26は、遊技領域D30及び／又は遊技領域D30以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【1036】

次に、可動体役物YKは、演出表示装置S40の近傍に設置され、図柄変動に伴う演出実行の際に駆動して遊技を盛り上げる役割を担っている。上下方向に移動したり、回転駆動したり、点灯したりして、駆動したことが目立つよう構成し、且つ、大当たり期待度の高い図柄変動にて駆動し易い構成することが好適である。

20

【1037】

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

30

【1038】

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

40

【1039】

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

【1040】

また、第9実施形態においては、役物が作動しない場合（大入賞口C10等の可変入賞口が閉鎖状態となっている場合）における入賞口（遊技球を入賞させることが可能なもの、換言すると発射された遊技球について物理的に可能な軌跡をもってしても入賞が不可能でないものであり、例えば、第1主遊技始動口A10）の数（入賞口の入口の数）は、5

50

個（第1主遊技始動口A10が1個、左一般入賞口P10が3個、右一般入賞口P20が1個）となっている。尚、入賞口の数に適宜設定可能であるが、入賞割合と遊技の複雑化抑止の観点から5個～15個の範囲が望ましい。ここで、入賞口の入口とは、入賞口及び当該入賞口に連なる遊技釘等（その間を遊技球が通過できない形で連続配置されている遊技釘等）で構成される遊技球の通過面のうち、入賞口から最も離れた位置にある部分を指す。尚、役物が作動しない場合における入賞口の入口の大きさ（入賞口の入口のうち、遊技盤D35と平行な距離の最大値であり、遊技釘により設定されている場合には釘と釘の内法）は、13mmを超えないように構成することが望ましく、大入賞口以外の可変入賞装置（電動役物や非電動役物）の入賞口の入口の大きさ（前述の通り）は、55mmを超えないことが望ましい。また、大入賞口の入口の大きさ（遊技盤と平行な距離の最大値）は、他の役物と区別するために、55mmを超え、135mmを超えないようにすることが望ましい。

10

【1041】

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

【1042】

尚、第9実施形態においては、大入賞口を2つ（第1大入賞口C10と第2大入賞口C20との2つ）設けているが、射幸性の観点から2個を超えないように構成することが望ましい。また、第9実施形態のように、2個の大入賞口が開放等している否かにかかわらず物理的に明確に分離されていることが明らかな構造が望ましい。更に、第9実施形態のように、2個の大入賞口が水平方向に隣接することなく、2つの大入賞口の間に遊技球が通過可能となっていることが望ましい。また、第9実施形態では始動口として、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10との2つが設けているが、一般入賞口の数（第9実施形態においては一般入賞口が4個設けられている）とのバランスを考慮し、3個を超えないように構成することが望ましい。

20

【1043】

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

30

【1044】

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

40

【1045】

次に、図141を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第1主遊技始動口A10（第2主遊技始動口B10）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御基板Mと、遊技内容に興味性を付与する演出

50

表示装置 S 4 0 上での各種演出に係る表示制御等を行うサブメイン制御部 S M と、主に演出表示を実行するサブサブ制御部 S S と、所定のエラー発生時に点灯してエラー発生を報知するエラーランプ S S 3 と、賞球タンク K T、賞球ルール K R 及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク K T から供給される遊技球を上球皿 D 2 0 へ払い出す払出ユニット K E 1 0 等を備える賞球払出装置（セット基盤） K E と、所定のエラーを解除するためのエラー解除スイッチ K H 3 a と、賞球払出ユニット K E 1 0 による払出動作を制御する賞球払出制御基板 K H と、払出に係るエラーの発生状況を表示（例えば、7 セグ表示）するエラー表示器 K H 3 と、払出ユニット K E 1 0 による払出動作を制御する賞球払出制御基板 K H と、上球皿 D 2 0 の遊技球（貯留球）を遊技領域 D 3 0 へ 1 球ずつ発射する発射装置 D 4 2 と、発射装置 D 4 2 の発射動作を制御する発射制御基板 D 4 0 と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源供給ユニット E と、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチ E a 等が、前枠 D 1 4 裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

【1046】

また、主制御基板 M 上には、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0、左一般入賞口 P 1 0、右一般入賞口 P 2 0、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0、等の入賞口への遊技球の入球状況を表示し得る入球状態表示装置 J 1 0 が設けられており、4 桁の 8 セグメント表示器が横一列に整列されて取り付けられている。尚、同図における入球状態表示装置 J 1 0 は、主制御基板 M の遊技機の裏側方向の面に設けられており、遊技場側が所持している鍵で扉ユニット D 1 8 を解錠して扉ユニット D 1 8 を開放し、扉ユニット D 1 8（遊技盤）の裏面に取り付けられた基板類を確認する必要があるため、遊技者は確認することができないよう構成されている。尚、入球状態表示装置 J 1 0 に表示する前記入球状況の一例としては、総アウト個数による区間情報やベース比率（『（低確払出個数 ÷ 低確アウト個数） × 100』で算出される値）等が挙げられる。尚、ステップ 1550 - 10 の処理を実行する ROM・RAM 領域と、ステップ 1000 - 1 ~ ステップ 3500 の処理を実行する ROM・RAM 領域とを異なる（互いにアドレスが重複していない）領域となるよう構成してもよい。

【1047】

次に、図 1 4 2 及び図 1 4 3 を参照しながら、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニット K E 1 0 の構造と遊技球の払出を行う動作原理を説明することとする。まず、図 1 4 2 上段に示されるように、賞球払出ユニット K E 1 0 は、払出の際に駆動される払出モータ（ステッピングモータと称することがある） K E 1 0 m を有している。そして、図 1 4 2 下段に示されるように、賞球払出ユニット K E 1 0 は、ステッピングモータ K E 1 0 m と連結したスプロケット K E 1 0 p を有している。このような構造の賞球払出ユニット K E 1 0 は、下記の原理に従い動作する。まず、遊技領域内の入賞口に遊技球が入球すると、入賞信号が主制御基板 M に送られ主制御基板 M は払出個数を決定し、賞球払出制御基板 K H へ賞球の信号を送信する。或いは、カードユニット R 等の遊技球貸出装置から賞球払出制御基板 K H へ球貸しの要求がなされる。これを受けて賞球払出制御基板 K H は賞球払出ユニット K E 1 0 を作動させ、賞球払出ユニット K E 1 0 内のステッピングモータ K E 1 0 m が遊技球の払出を実行する。図 1 4 3 に示されるように、ステッピングモータ K E 1 0 m が回転することにより、スプロケット K E 1 0 p（第 1 スプロケット K E 1 0 p 1、第 2 スプロケット K E 1 0 p 2 及び回転確認用部材 K E 1 0 p 3 が一体となっている部材）が回転し、遊技球が 1 球ずつ払い出される。また、払い出された遊技球は、賞球払出ユニット K E 1 0 の下流に連続して設けられた払出カウントセンサ K E 1 0 s により検知される。尚、断面 C - C については、図示されるように、遊技球の流路に沿った（流路が見えやすい）断面を図示していることを補足しておく。

【1048】

また、図 1 4 2 下段は、ロータ位置確認センサ（払出モータ位置センサ） K E 1 0 m s と回転体（スプロケット） K E 1 0 p とを模式的に示した図である（一例）。ロータ位置確認センサ K E 1 0 m s は、一対の測定部を有しており、測定部間の物体を光の投受光に

10

20

30

40

50

より検出するフォトセンサである。ここで、一対の測定部は、光を投光する投光部と、投光部からの光を受光する受光部であり、回転確認用部材KE10p3を挟んで配置されている。ここで、回転確認用部材KE10p3は、円周に沿って6個の凹部が形成されており、回転確認用部材KE10p3がこれら投光部と受光部との間に介在しているときにはオフとなり、回転確認用部材KE10p3がこれら投光部と受光部との間に介在していないときにはオン（図142下段の状態）となる。

【1049】

次に、図144のブロック図を参照しながら、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。はじめに、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板Mと、主制御基板Mからの情報（信号、コマンド等）に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板KHと、主制御基板Mからの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置S40上での各種演出、スピーカD24からの音響、遊技効果ランプD26の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板S（本例では、サブメイン制御部SMとサブサブ制御部SSとが一つの基板上に配置されている）と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニットEと、を主体として構成されている。ここで、副制御基板Sは、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置S40上での各種演出、スピーカD24からの音響、遊技効果ランプD26の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部SMと、演出表示装置S40上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部SSの2つの制御部とを備えている。尚、主制御基板M、賞球払出制御基板KH、サブメイン制御部SM及びサブサブ制御部SSには、様々な演算処理を行うCPU、CPUの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するROM、CPUが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやROMから読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶するRAM、電断時に情報を保持するためのバックアップ領域（及びバックアップ用電源）が搭載されている。

【1050】

以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電氣的な接続態様について概説する。まず、主制御基板Mは、入賞口センサNs {前述した第1主遊技始動口入球検出装置A11s、第2主遊技始動口入球検出装置B11s、補助遊技始動口入球検出装置H11s、第1大入賞口入賞検出装置C11s、第2大入賞口入賞検出装置C21s、一般入賞口入球検出装置P11s}、図示略する駆動ソレノイド（前述した、第1大入賞口電動役物ソレノイドC13、第2大入賞口電動役物ソレノイドC23等）、情報表示LED（不図示）等、遊技の進行に必須となる入出力装置である遊技周辺機器（図中の、第1主遊技周辺機器A、第2主遊技周辺機器B、第1・第2主遊技共用周辺機器C、補助遊技周辺機器H）と電氣的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板Mは、賞球払出制御基板KHと、副制御基板S（サブメイン制御部SM・サブサブ制御部SS）とも電氣的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報（コマンド）を賞球払出制御基板KHに、演出・遊技の進行状態等に関する情報（コマンド）を副制御基板Sにそれぞれ送信可能に構成されている。

【1051】

また、第9実施形態では、図144の矢印表記の通り、主制御基板Mと賞球払出制御基板KHとは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、主制御基板Mとサブメイン制御部SMとは、主制御基板Mからサブメイン制御部SMへの一方向通信が可能となるよう構成されている（通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用いてもよい）。尚、制御基板間（制御装置間）の通信については一方向通信でも双方向通信でもよい。また、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHは、外部中継端子板Gを介して、遊技関連情報や払出関連情報を、外部出力情報としてホールコンピュータHCに出力（ホールコンピュータHC側に出力する一方向通信）可能に構成されている。

【1052】

次に、賞球払出制御基板KHは、遊技球の払出を実行する賞球払出装置KEと、遊技者

によって操作可能な装置であって遊技球の貸出要求を受付けて賞球払出制御基板KHに伝達する遊技球貸出装置R（カードユニットRと称することがある）とに接続されている。また、図示略するが、第9実施形態では、賞球払出制御基板KH内に、発射装置の制御回路部（発射制御基板D40）が併設されており、賞球払出制御基板KHと発射装置D42（発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等）とも接続されている。尚、第9実施形態では、遊技球貸出装置Rを別体として遊技機に隣接する形態を採用しているが、遊技機と一体としてもよく、その場合には、賞球払出制御基板KHにより貸出制御及び電子マネー等貸出用の記録媒体の管理制御等を統括して行ってもよい。

【1053】

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

【1054】

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

【1055】

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

【1056】

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

【1057】

次に、副制御基板Sは、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置S40と、スピーカD24と、遊技効果ランプD26と、その他演出用の駆動装置（不図示であるが、いわゆる演出用の可動体役物のモータ・ソレノイド等）と接続されている。また、所定の操作（長押しや押下）を実行することにより、ベース値の計測の開始又は終了、所定の

演出の実行、又は、メンテナンスモードの表示開始、等が実行可能となるサブ入力ボタン S B も副制御基板 S を接続されている。また、サブ入力ボタン検出装置 S B s が検出することにより、サブ入力ボタン S B が操作されたと判定し得る。第 9 実施形態では、前述の通り、副制御基板 S 内にサブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とを有しており、サブメイン制御部 S M によりスピーカ D 2 4 から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプ D 2 6 の点灯制御並びに、演出表示装置 S 4 0 上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部 S S により、演出表示装置 S 4 0 上の表示制御（実体的な表示制御）が行われるように構成されている。尚、第 9 実施形態では、サブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とを、副制御基板 S にて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない（別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる）。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部 S S により音声制御を実行させる（V D P に音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適）等、適宜変更できる。また、賞球として物理的な賞球を付与せず電子的な価値を付与してもよい。

【1058】

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

【1059】

次に、図 1 4 5 は、主制御基板 M が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図（a）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ 1 0 0 2 で、主制御基板 M は、RAM クリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニット E のリセットボタン（RAM クリアボタン）が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的に RAM の内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ 1 0 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 0 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M 側の RAM 内容を全てクリアする。次に、ステップ 1 0 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M の RAM をクリアしたことを示す RAM クリア情報（コマンド）をサブメイン制御部 S M 側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ 1 0 1 5 の処理に移行する。他方、ステップ 1 0 0 2 で N o の場合は、ステップ 1 0 0 7 で、主制御基板 M の C P U M C は、正常に電源断が行われたことを示す情報が RAM に保存されていないか否かを判定する。ステップ 1 0 0 7 で Y e s の場合、ステップ 1 0 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M における RAM 領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムと RAM 領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ 1 0 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該チェック結果に基づき RAM の内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報が RAM にバックアップされていないか否か）を判定する。ステップ 1 0 1 0 で Y e s、即ち RAM にバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ 1 0 0 4 の処理（前述した RAM クリア

処理)に移行する。他方、ステップ1007でNo、即ちRAMに正常に電源断したことを示す情報が保存されていた場合、又は、ステップ1010でNo、即ちRAMにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ1012で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MにおけるRAM内に記憶(バックアップ)されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ1014で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部SM側に送信し(当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい)、ステップ1014-1で、主制御基板MのCPUMCは、ソレノイドの復帰設定{第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11d、大入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)の開放又は閉鎖状態を電源断前の状態に復帰させるため、第2主遊技始動口電動役物B11d、大入賞口、可動片の順に、ソレノイド作動ビットがオンか否かを判断し、オンの場合には、(電源断前に第2主遊技始動口/大入賞口/可動片が開放中と判断して、改めて開放させるために)ソレノイド作動フラグを対応するアドレスに格納する}を行い、ステップ1015の処理に移行する。ステップ1015で、主制御基板MのCPUMCは、正常に電源が投入されたことを示す情報をRAMに保存し、ステップ1016の処理に移行する。次に、ステップ1016で、主制御基板MのCPUMCは、同図(b)によって示される主制御基板M側のメイン処理に係る実行定時割り込み(例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする)を許可し{その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図(b)が実行されることとなる}、ステップ1018の処理に移行する。尚、ステップ1018後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板MのCPUMCは、各種乱数更新処理(例えば、乱数カウンタのインクリメント処理)を繰り返し実行することとなる。

【1060】

次に、図146は、主制御基板Mが行うタイマ割り込み処理の流れを示したフローチャートである。主制御基板MのCPUMCは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図(b)の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Tの到達時(例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込み)を契機として、ステップ1000-1で、主制御基板MのCPUMCは、後述の入力処理を実行する。次に、ステップ1000-2で、主制御基板MのCPUMCは、後述の各種乱数更新処理を実行する。次に、ステップ1000-3で、主制御基板MのCPUMCは、後述の初期値更新型乱数更新処理を実行する。次に、ステップ1000-4で、主制御基板MのCPUMCは、後述の初期値乱数更新処理を実行する。次に、ステップ1000-5で、主制御基板MのCPUMCは、後述のタイマ減算処理を実行する。次に、ステップ1000-6で、主制御基板MのCPUMCは、後述の始動口2有効期間設定処理(第2主遊技始動口B10の有効期間を設定する処理)を実行する。次に、ステップ1000-7で、主制御基板MのCPUMCは、後述の入賞監視処理を実行する。次に、ステップ3000で、主制御基板MのCPUMCは、後述の賞球払出コマンド送信制御処理を実行する。尚、各入賞口に遊技球が入賞した場合の賞球払出数は、第1主遊技始動口A10が4球、第2主遊技始動口B10が1球、第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20が13球、左一般入賞口(一般入賞口とも称することがある)P10が3球、右一般入賞口P20が2球となっている。尚、これらの賞球払出数は一例であり、第1主遊技始動口A10に入球した場合と、第2主遊技始動口B10に入球した場合との賞球払出数が異なるように構成してもよいし、第1大入賞口C10に入球した場合と、第2大入賞口C20に入球した場合との賞球払出数を異なるようにしてもよい。尚、左一般入賞口P10に遊技球が入球した場合には、当否抽選等の抽選は実行されず、所定の賞球払出数(本例では、3球)が遊技者に付与されるよう構成されている。また、右一般入賞口P20に遊技球が入球した場合には、補助遊技側の乱数を取得すると共に、所定の賞球払出数(本例では、2球)が遊技者に付与されるよう構成されている。但し、本例に係るぱちんこ遊技機に設けられている全ての入賞口の賞球個数は、1の入賞(入球)に対して15個を超えず、且つ、遊技状態に関わらず一

10

20

30

40

50

定（異常状況下やエラー発生中等により無効化されている場合を除く）となるように構成され、また、入賞以外で賞球払出が行われられないように構成されており、様々な遊技状態を実現しつつ、直接的な遊技の結果が「発射した遊技球が所定の入賞口に入賞するか否か」に集約されるようになっている。

【1061】

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

【1062】

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

【1063】

尚、入力処理とは、センサ等の入力装置から主制御基板Mに入力される信号を判定し、当該信号に対応するフラグ等を設定する処理であり、本例においては、遊技盤面に取り付けられているスイッチ（例えば、第1主遊技始動口入球検出装置A11s、第2主遊技始動口入球検出装置B11s、補助遊技始動口入球検出装置H11s、第1大入賞口入賞検出装置C11s、第2大入賞口入賞検出装置C21s、一般入賞検出装置等）、アウト口

10

20

30

40

50

D 3 6 への入球を検出するアウト球カウントスイッチ、断線短絡電源異常検知信号、開放信号（例えば、前枠 D 1 4、扉 D 1 8 等）、磁気検知信号 1（磁気検出センサ 1 による検出信号）、電波検知信号、衝撃検知信号、タッチ状態信号及び磁気検知信号 2（磁気検出センサ 2 による検出信号）の入力を監視する処理である。尚、本例においては、R A M クリアスイッチ等の特殊な入力については、当該入力処理とは別の処理により入力判定等が行われている。

【1064】

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

10

【1065】

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

【1066】

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

20

【1067】

また、タイマ減算処理とは、2 バイトタイマ（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t - C、第 2 主遊技始動口電動役物開放タイマ M P 2 2 t - B、特別遊技用タイマ M P 3 4 t、開放時間タイマ等）の更新を行う処理である。

【1068】

また、始動口 2 有効期間設定処理とは、普通電動役物（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）の作動状態により、普通電動役物が作動することにより入賞容易となる入賞口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）の有効期間を設定する処理である。

30

【1069】

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

【1070】

また、大入賞口有効期間設定処理とは、大入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）の有効期間判定の結果を保存する処理である。尚、後述する第 10 実施形態のように、大入賞口内に特定領域 C 2 2 を有するよう構成した場合には、大入賞口有効期間設定処理によって特定領域 C 2 2 の有効期間判定の結果を保存するよう構成してもよい。

40

【1071】

また、異常検知処理とは、磁気監視、断線・短絡の監視・電源の監視、電波の監視、ガラス枠セット・遊技盤 D 3 5 の枠の開閉状態の監視及び衝撃の監視等を行う処理である。

【1072】

また、入球通過時間異常検出処理とは、各種入球口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）に遊技球が入球する際の入球通過時間異常の検出を行うため、各スイッチレベルの連続オン時間（入球センサの連続オン時間）の監視を行う処理である。

【1073】

50

また、遊技状態表示処理とは、特別電動役物が連続して作動する回数（大当りにおける実行ラウンド数）、エラー状態、普通図柄表示装置の作動保留球数（補助遊技図柄表示装置 H 2 0 に表示される現在の補助遊技保留球数）及び特別図柄表示装置の作動保留球数（第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 又は第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 に表示される現在の主遊技保留球数）の表示要求を行う処理である。

【1074】

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

【1075】

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

【1076】

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

【1077】

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

【1078】

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

【1079】

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

【1080】

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

10

20

30

40

50

）ことで、設定毎の最新情報を確認可能としてもよい。ここで、設定変更ボタンを用いる場合、設定変更ボタンを操作することで設定が変更されてしまうことがないように、上述した設定キーを用いる構成（例えば、電源オン且つ設定キーを左に回している状態で、設定変更ボタンを操作することで、表示内容が切り替わる構成）が好ましい。尚、入球状態表示切替ボタンや設定変更ボタンにより、入球状態情報の表示を切り替えた場合、所定時間経過すると現在の設定の表示に戻すよう構成してもよい。

【1081】

次に、図147は、主制御基板Mが行うNMI割り込み処理（電断時）の流れを示したメインフローチャートである。まず、NMI割り込み処理について説明する。前述の通り、主制御基板MのCPUMCは、リセットICからの電断信号がCPUのNMI端子に入力されるように構成されており、遊技機における電源断時において、同図（c）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時（本例では、NMI割り込み時）において、ステップ1019-1で、主制御基板MのCPUMCは、タイマ割り込み中ではないか否かを判定する。ステップ1019-1でYesの場合、ステップ1019-2で、主制御基板MのCPUMCは、正常に電源投入されたことを示す情報がRAMに保存されていないか否かを判定する。他方、ステップ1019-1でNoの場合、再度ステップ1019-1の処理を行う。ステップ1019-2でYesの場合、ステップ1019-3で、主制御基板MのCPUMCは、異常な電源断であることを示す情報をRAMに保存し、次のステップ1022に移行する。他方、ステップ1019-2でNoの場合、ステップ1019-4で、主制御基板MのCPUMCは、正常な電源断であることを示す情報をRAMに保存し、ステップ1020で、主制御基板MのCPUMCは、RAM領域の情報に基づき電断時情報（例えば、チェックサム）をセットする。次に、ステップ1022で、主制御基板MのCPUMCは、RAM領域への書き込みを禁止すると共に、タイマ割り込み処理を禁止し、電源断待ちループ処理に移行する。尚、電断信号がCPUのNMI端子に入力されることで電断処理（図147）を実行する例を説明したが、これに限らず、電断信号を特定の入力ポートに入力するように設定し、主制御基板側メイン処理（図145）やタイマ割り込み時処理（図146）にて特定の入力ポートを監視することで電断を判断して電断処理を行うようにしてもよい。

【1082】

次に、図148は、図146におけるステップ3000のサブルーチンに係る、賞球払出コマンド送信制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3100で、主制御基板Mは、後述する対払出制御基板送信制御処理を実行する。次に、ステップ3200で、主制御基板Mは、後述する対払出制御基板受信制御処理を実行し、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。

【1083】

次に、図149は、図146のステップ3100のサブルーチンに係る、対払出制御基板送信制御処理のフローチャートを示したものである。まず、ステップ3105で、主制御基板MのCPUMCは、し、払出信号がOFFであるか否か、即ち、現在払出が実行されていないか否かを判定する。ステップ3105でYesの場合、ステップ3110で、主制御基板MのCPUMCは、未払出賞球（まだ賞球払出コマンドを賞球払出制御基板KH側に送信していない賞球）が存在するか否かを判定する。ステップ3110でYesの場合、ステップ3115で、主制御基板MのCPUMCは、賞球払出を行うことが不適なエラーである賞球払出関連エラー（例えば、払出モータの故障に関するエラー、上皿満タン、球切れエラー等）が発生していないか否かを判定する。ステップ3115でYesの場合、ステップ3120で、主制御基板MのCPUMCは、今回払出処理が実行される順番の未払出賞球情報に対応した賞球払出数分の賞球払出コマンド（図151参照）をセットする。そして、ステップ3125で、主制御基板MのCPUMCは、今回セットした賞球払出コマンドに対応する未払出賞球情報を消去し、以後の情報をシフトさせる処理を実行する。次に、ステップ3130で、主制御基板MのCPUMCは、セットした賞球払出コマンドを賞球払出制御基板KH側に送信し、次の処理（ステップ3200の対払出制御

10

20

30

40

50

基板受信制御処理)に移行する。尚、ステップ3105、ステップ3110及びステップ3115でNoの場合にも、次の処理(ステップ3200の処理)に移行する。

【1084】

《主制御基板／払出制御基板間で送受信されるコマンド・情報の内容》

ここで、図150を参照しながら、主制御基板M及び賞球払出制御基板KH間で送受信されるコマンド及び情報の内容を説明する。ここで、第9実施形態に係る主制御基板Mから賞球払出制御基板KHへのコマンドは、賞球払出コマンドであることの特定情報及び賞球個数の情報からなる。具体的には、ビット7～4は、1001固定である(当該コマンドが賞球払出コマンドであることの識別情報)。次に、ビット3～0は、賞球個数に関するものであり、例えば、0(0000B)は賞球0個であることを意味し、15(1111A)は賞球15個であることを意味する。

10

【1085】

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

20

【1086】

次に、図151は、図146のステップ3200のサブルーチンに係る、対払出制御基板受信制御処理のフローチャートを示したものである。まず、ステップ3205で、主制御基板MのCPUMCは、払出関連情報を受信したか否かを判定する。ここで、ステップ3205でYesの場合、ステップ3210で、主制御基板MのCPUMCは、受信した払出関連情報中にエラー情報(球切れエラー、上皿満タンエラー、他の払出関連エラー)が存在するか否かを判定する。ステップ3210でYesの場合、ステップ3215で、主制御基板MのCPUMCは、該当するエラーに係るエラーフラグをオンにすることで、賞球払出制御基板KH側でのエラー情報を主制御基板M側でも管理(一元管理)する。他方、ステップ3210でNoの場合、ステップ3220で、主制御基板MのCPUMCは、賞球払出制御基板KH側でのエラーに係るエラーフラグをオフにする。そして、ステップ3225で、主制御基板MのCPUMCは、受信した払出関連情報中に賞球払出完了情報が存在するか否かを判定する。ステップ3225でYesの場合、ステップ3230で、主制御基板MのCPUMCは、セットされている賞球払出コマンド(今回の払出完了に係る賞球払出コマンド)をクリアし、次の処理(ステップ3500の処理)に移行する。尚、ステップ3205及びステップ3225でNoの場合にも、次の処理(ステップ3500の処理)に移行する。

30

【1087】

次に、図152は、図146におけるステップ1100のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口H10に遊技球が入球(流入、ゲートの場合は通過)したか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1103で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口H10に入球した旨に関するコマンドである補助遊技始動口入球コマンドをサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)し、ステップ1110の処理に移行する。他方、ステップ1102でNoの場合、ステップ1104で、主制御基板MのCPUMCは、右一般入賞口P20に入球したか否かを判定する。ステップ1104でYesの場合、ステップ1106で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。

40

50

ステップ1106でYesの場合、ステップ1108で、主制御基板MのCPUMCは、右一般入賞口P20に入球した旨に関するコマンドである右一般入賞口入球コマンドをサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1110の処理に移行する。尚、ステップ1106でNoの場合にも、ステップ1110の処理に移行する。次に、ステップ1110で、主制御基板MのCPUMCは、保留球が上限（例えば、4個）でないか否かを判定する。ステップ1110でYesの場合、ステップ1112で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得する。次に、ステップ1114で、主制御基板MのCPUMCは、何個目の保留であるかという情報と共に、主制御基板MのRAM領域にセットする形で保留球を1加算し、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。尚、ステップ1104及びステップ1110でNoの場合も、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。ここで、第9実施形態においては、補助遊技始動口H10又は右一般入賞口P20に入球した場合に補助遊技側の乱数を取得し得るよう構成されている。また、補助遊技始動口H10はゲートの形状をしているため、補助遊技始動口H10に入球（補助遊技始動口H10を通過）した遊技球は、遊技盤面を引き続き流下することとなり補助遊技始動口H10よりも下流の入球口（右一般入賞口P20等）に入球し得る一方、右一般入賞口P20に入球した遊技球は、遊技盤面の奥に流下していき、以降他の入球口には入球しないよう構成されている。尚、詳細は後述することとなるが、補助遊技始動口H10に遊技球が入球（補助遊技始動口H10を遊技球が通過）しても賞球の払出はないが、右一般入賞口P20に遊技球が入球した場合には賞球の払出が発生するよう構成されている。

10

20

【1088】

次に、図153は、図146におけるステップ2000のサブルーチンに係る、入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2150で、主制御基板MのCPUMCは、後述する補助遊技始動口入球検出処理を実行する。次に、ステップ2200で、主制御基板MのCPUMCは、後述する主遊技始動口入球検出処理を実行する。次に、ステップ2350で、入球判定手段は、後述する第1（第2）大入賞口入球検出処理を実行する。次に、ステップ2400で、主制御基板MのCPUMCは、後述する一般入賞口入球検出処理を実行する。次に、ステップ2500で、主制御基板MのCPUMCは、後述する排出球検出処理を実行する。次に、ステップ2600で、主制御基板MのCPUMCは、後述するアウト口入球検出処理を実行する。次に、ステップ2700で、主制御基板MのCPUMCは、後述する賞球決定処理を実行し、次の処理（ステップ1100の処理）に移行する。

30

【1089】

次に、図154は、図153におけるステップ2150のサブルーチンに係る、補助遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2152で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2152でYesの場合、ステップ2154で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口入球検出装置H11sからの入力が入球検出時間（当該時間以上、補助遊技始動口入球検出装置H11sが入力を検知すると補助遊技始動口H10に入球があったとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2154でYesの場合、ステップ2156で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ2158で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口検出継続フラグをオンにし、次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。

40

【1090】

他方、ステップ2152でNoの場合、ステップ2160で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口入球検出装置H11sからの入力が入球検出終了時間（当該時間以上、補助遊技始動口入球検出装置H11sが入力を検知していない場合、遊技球が補助遊技始動口入球検出装置H11sを通過完了したとみなす時間）以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2160でYesの場合、ステップ2162で、主制御基板MのCPUM

50

Cは、補助遊技始動口検出継続フラグをオフにし、次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。尚、ステップ2154又はステップ2160でNoの場合にも、次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。

【1091】

次に、図155は、図153におけるステップ2200のサブルーチンに係る、主遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2202で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2202でYesの場合、ステップ2204で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口入球検出装置A11sからの入力は入球検出時間（当該時間以上、第1主遊技始動口入球検出装置A11sが入力を検知すると第1主遊技始動口A10に入球があったとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2204でYesの場合、ステップ2206で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ2210で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口検出継続フラグをオンにする。

10

【1092】

次に、ステップ2212-1で、主制御基板MのCPUMCは、現在の遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技時短フラグがオフ）であるか否かを判定する。尚、非時間短縮遊技状態である場合を主遊技時短フラグがオフである場合としてもよいし、補助遊技時短フラグがオフである場合（電動役物の開放延長機能非作動時）としてもよい。また、時間短縮遊技状態である場合を主遊技時短フラグがオンである場合としてもよいし、補助遊技時短フラグがオンである場合（電動役物の開放延長機能作動時）としてもよい。ステップ2212-1でYesの場合、ステップ2212-2で、主制御基板MのCPUMCは、現在特別遊技の実行中ではない（条件装置作動フラグがオフである）か否かを判定する。ステップ2212-2でYesの場合、ステップ2212-3で、主制御基板MのCPUMCは、始動口入球数カウンタMJ12cのカウンタ値に1を加算（インクリメント）し、ステップ2222に移行する。

20

【1093】

他方、ステップ2202でNoの場合、ステップ2213で、主制御基板MのCPUMCは、入球数カウンタMJ10cからの入力が検出時間（当該時間以上、第1主遊技始動口入球検出装置A11sが入力を検知していない場合、遊技球が第1主遊技始動口入球検出装置A11sを通過完了したとみなす時間）以上OFFであるか否かを判定する。次に、ステップ2214で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2215で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2222に移行する。尚、ステップ2204、ステップ2212-1、ステップ2212-2、又はステップ2213でNoの場合にも、ステップ2222に移行する。

30

【1094】

次に、ステップ2222で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2222でYesの場合、ステップ2224で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11-Bは、第2主遊技始動口入球検出装置B11sからの入力は入球検出時間（当該時間以上、第2主遊技始動口入球検出装置B11sが入力を検知すると第2主遊技始動口B10に入球があったとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2224でYesの場合、ステップ2225で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口有効期間中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2225でYesの場合、ステップ2226で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ2230で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口検出継続フラグをオンにする。

40

【1095】

次に、ステップ2231-1で、主制御基板MのCPUMCは、現在の遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技時短フラグ

50

がオフ)であるか否かを判定する。ステップ2231-1でYesの場合、ステップ2231-2で、主制御基板MのCPUMCは、現在特別遊技の実行中ではない(条件装置作動フラグがオフである)か否かを判定する。ステップ2231-2でYesの場合、ステップ2231-3で、主制御基板MのCPUMCは、始動口入球数カウンタMJ12cのカウンタ値に1を加算(インクリメント)し、ステップ2240に移行する。このように、第9実施形態においては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態(主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技時短フラグがオフ)であり、且つ、特別遊技の実行中でない(条件装置作動フラグがオフである)場合に、第1主遊技始動口A10又は第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合に始動口入球数カウンタMJ12cのカウンタ値に1を加算するよう構成されている。

10

【1096】

他方、ステップ2225でNoの場合(第2主遊技始動口B10への入球が有効でない期間中に遊技球の入球を検出した場合)、ステップ2232で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10に不正な入球があったと判定し、第2主遊技始動口不正入球コマンド(副制御基板S側へのコマンド)をセットし、ステップ2240に移行する。尚、ステップ2231-1、ステップ2231-2又はステップ2224でNoの場合にも、ステップ2240に移行する。

【1097】

他方、ステップ2222でNoの場合、ステップ2233で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口入球検出装置B11sからの入力検出時間(当該時間以上、第2主遊技始動口入球検出装置B11sが入力を検知していない場合、遊技球が第2主遊技始動口入球検出装置B11sを通過完了したとみなす時間)以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2233でYesの場合、ステップ2234で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2238で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2240に移行する。尚、ステップ2233でNoの場合にも、ステップ2240に移行する。

20

【1098】

次に、ステップ2240で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口入球検出装置A11s(第2主遊技始動口入球検出装置B11s)が不正検出時間(通常の入球として検出される時間を超えた時間であり、不正が行われていると判定する時間)以上ONとなっているか否かを判定する。ステップ2240でYesの場合、ステップ2242で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)主遊技始動口長時間検出フラグをオンにし、次の処理(ステップ2350の処理)に移行する。他方、ステップ2240でNoの場合にも、次の処理(ステップ2350の処理)に移行する。

30

【1099】

次に、図156は、図153におけるステップ2350のサブルーチンに係る、第1(第2)大入賞口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2352で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2352でYesの場合、ステップ2354で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口入賞検出装置C11s(第2大入賞口入賞検出装置C21s)からの入力が入球検出時間(当該時間以上、入球検出装置が入力を検知すると、当該入球口に入球があったとみなす時間)以上ONであるか否かを判定する。ステップ2354でYesの場合、ステップ2355で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口有効期間中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2355でYesの場合、ステップ2356で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口入球フラグをオンにする。次に、ステップ2360で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口検出継続フラグをオンにし、ステップ2370に移行する。

40

【1100】

他方、ステップ2355でNoの場合(大入賞口への入球が有効でない期間中に遊技球

50

の入球を検出した場合)、ステップ2361で、主制御基板MのCPUMCは、大入賞口に不正な入球があったと判定し、第1(第2)大入賞口不正入球コマンド(副制御基板S側へのコマンド)をセットし、ステップ2370に移行する。尚、ステップ2354でNoの場合にも、ステップ2320に移行する。

【1101】

他方、ステップ2352でNoの場合、ステップ2362で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口入賞検出装置C11s(第2大入賞口入賞検出装置C21s)からの入力が入検時間{当該時間以上、第1大入賞口入賞検出装置C11s(第2大入賞口入賞検出装置C21s)が入力を検知していない場合、遊技球が第1大入賞口入賞検出装置C11s(第2大入賞口入賞検出装置C21s)を通過完了したとみなす時間}以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2362でYesの場合、ステップ2364で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2368で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2370に移行する。

【1102】

次に、ステップ2370で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口入賞検出装置C11s(第2大入賞口入賞検出装置C21s)からの入力が入不正検出時間{当該時間以上、第1大入賞口入賞検出装置C11s(第2大入賞口入賞検出装置C21s)が入力を検知した場合、第1大入賞口C10(第2大入賞口C20)への不正な入球が検知されたとみなす時間}以上ONであるか否かを判定する。ステップ2370でYesの場合、ステップ2372で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口長時間検出フラグをオンにし、次の処理(ステップ2400の処理)に移行する。他方、ステップ2370でNoの場合にも、次の処理(ステップ2400の処理)に移行する。

【1103】

次に、図157は、図153におけるステップ2400のサブルーチンに係る、一般入賞口入球検出処理のフローチャートである。尚、一般入賞口P10(左一般入賞口P10と右一般入賞口P20とを総称して一般入賞口P10を称することがある)は、遊技球が入球することで、賞球を払い出すが、遊技の進行には影響しない(遊技の進行に影響する抽選を実行しない)入球口であり、遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置P11s(第9実施形態においては、左一般入賞口P10への遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置P11sと右一般入賞口P20への遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置P11sとの2つの一般入賞口入球検出装置P11sを有している)を備えている。

【1104】

まず、ステップ2402で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2402でYesの場合、ステップ2404で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球検出時間(当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知すると一般入賞口に入球があったとみなす時間)以上ONであるか否かを判定する。ステップ2404でYesの場合、ステップ2406で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口入球フラグをオンにする。次に、ステップ2410で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ2411-1で、主制御基板MのCPUMCは、現在の遊技状態は非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態(主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技短縮フラグがオフ)であるか否かを判定する。ステップ2411-1でYesの場合、ステップ2411-2で、主制御基板MのCPUMCは、現在特別遊技の実行中ではない(条件装置作動フラグがオフである)か否かを判定する。ステップ2411-2でYesの場合、ステップ2411-3で、主制御基板MのCPUMCは、一般入球数カウンタMJ13cのカウンタ値に1を加算(インクリメント)し、ステップ2420に移行する。他方、ステップ2402でNoの場合、ステップ2412で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球検出時間(当該時間以上、一般入賞口入球検出装

置が入力を検知しなかった場合、遊技球が一般入賞口入球検出装置を通過完了したとみなす時間)以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2412でYesの場合、ステップ2414で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2418で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2420に移行する。尚、ステップ2404、ステップ2411-1、2411-2又はステップ2412でNoの場合にも、ステップ2420に移行する。このように、第9実施形態においては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態(主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技時短フラグがオフ)であり、且つ、特別遊技の実行中でない(条件装置作動フラグがオフである)場合に、一般入賞口P10に遊技球が入球した場合に一般入球数カウンタMJ13cのカウンタ値に1を加算するよう構成されている。

10

【1105】

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

【1106】

次に、図158は、図153におけるステップ2500のサブルーチンに係る、排出球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2502で、主制御基板MのCPUMCは、排出確認検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2502でYesの場合、ステップ2504で、主制御基板MのCPUMCは、総排出確認センサC90sからの入力が入球検出時間(当該時間以上、総排出確認センサC90sが入力を検知すると総排出確認センサC90sに入球があったとみなす時間)以上ONであるか否かを判定する。ステップ2504でYesの場合、ステップ2506で、主制御基板MのCPUMCは、排出確認検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ2508で、主制御基板MのCPUMCは、総排出確認数カウンタMJ11c-C90に1を加算(インクリメント)し、次の処理(ステップ2600の処理)に移行する。

20

【1107】

他方、ステップ2502でNoの場合、ステップ2510で、主制御基板MのCPUMCは、総排出確認センサC90sからの入力検出終了時間(当該時間以上、総排出確認センサC90sが入力を検知しなかった場合、遊技球が総排出確認センサC90sを通過完了したとみなす時間)以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2510でYesの場合、ステップ2512で、主制御基板MのCPUMCは、排出確認検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2514で、主制御基板MのCPUMCは、排出確認長時間検出フラグをオフにし、次の処理(ステップ2600の処理)に移行する。尚、ステップ2504又はステップ2510でNoの場合にも、次の処理(ステップ2600の処理)に移行する。

30

【1108】

次に、図159は、図153におけるステップ2600のサブルーチンに係る、アウト口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2602で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2602でYesの場合、ステップ2604で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口入球検出装置C80sからの入力が入球検出時間(当該時間以上、アウト口入球検出装置C80sが入力を検知するとアウト口C80に入球があったとみなす時間)以上ONであるか否かを判定する。ステップ2604でYesの場合、ステップ2606で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口検出継続フラグをオンにし、ステップ2620の処理に移行する。

40

【1109】

他方、ステップ2602でNoの場合、ステップ2610で、主制御基板MのCPUM

50

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

【1110】

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

【1111】

次に、図160は、図153におけるステップ2700のサブルーチンに係る、賞球数決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2702で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2702でYesの場合、ステップ2704で、主制御基板MのCPUMCは、賞球数カウンタMHcのカウンタ値に、第1主遊技始動口A10に係る賞球払出数（本例では、3）を加算する。次に、ステップ2708で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A10に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ2712に移行する。他方、ステップ2702でNoの場合もステップ2712に移行する。

【1112】

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

【1113】

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

【1114】

次に、ステップ2732で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2732でYesの場合、ステップ2733で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口入球フラグをオフにする。次に、ステップ2734で、主制御基板MのCPUMCは、賞球数カウンタMHcのカウンタ値に、一般入賞口に係る賞球払出数（本例では、10）を加算する。次に、ステップ2738で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、次の処理（ステップ1100の処理）に移行する。他方、ステ

ップ2732でNoの場合にも、次の処理（ステップ1100の処理）に移行する。

【1115】

次に、図161は、図146におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1216で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41t-a-Hを参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄当選乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して主制御基板MのCPUMCのRAM領域に一時記憶する。

10

【1116】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「D0、D1、D2」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「D1、D2」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時には、停止した図柄が「D1」である場合、開放態様は（0.2秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「D2」である場合、開放態様は（0.2秒間開放→0.8秒間閉鎖→2.0秒間開放、閉鎖）である（最長開放）。また、時間短縮遊技時には、停止した図柄が「D1」である場合、開放態様は（1秒間開放→1秒間閉鎖→1秒間開放→1秒間閉鎖→1秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「D2」である場合、開放態様は（0.2秒間開放→0.8秒間閉鎖→4.0秒間開放→閉鎖）であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「D0」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「D1」となり易いよう構成されている。

20

【1117】

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

30

【1118】

次に、ステップ1224で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1224でYesの場合、ステップ1226で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部H21g上で確定表示する。そして、ステップ1228で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1230で、主制御基板MのCPUMCは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、D1・D2）であるか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技側の当り図柄に基づき、開放態様（例えば、当り図柄「D1」の場合には、1秒間開放→1秒間閉鎖→1秒間開放→1秒間閉鎖→1秒間開放→閉鎖となる開放態様、当り図柄「D2」の場合には、0.2秒間開放、0.8秒間閉鎖、5秒間開放となる開放態様、）を決定し、第2主遊技始動口電動

40

50

役物開放タイマMP22t-Bに電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ1234で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1236で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11dを開放し、ステップ1242に移行する。尚、ステップ1202でNoの場合にも、ステップ1242に移行する。尚、第9実施形態においては、主遊技時短フラグオフ且つ補助遊技停止図柄が所定の当り図柄（D2）である場合に第2主遊技始動口電動役物B11dを開放し続ける時間が最長となるよう構成されている。

【1119】

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

【1120】

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

【1121】

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

【1122】

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

10

20

30

40

50

遊技状態毎（時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるか）に予め定められている。

【1123】

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

10

【1124】

次に、図162は、図146におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A10の第1主遊技始動口入球検出装置A11sから第1主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1303で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A10に入球した旨に関するコマンドである第1主遊技始動口入球コマンドをサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1304の処理に移行する。次に、ステップ1304で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技（特に第1主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）内であるか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、これら3つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ1308で、主制御基板MのCPUMCは、当該取得した乱数を主制御基板MのRAM領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。

20

30

【1125】

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

40

【1126】

次に、ステップ1312で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口入球検出装置B11sから第2主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1312でYesの場合、ステップ1314で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技（特に第2主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）内であるか否かを判定する。ステップ1314でYesの場合、ステップ1316で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技内容決定乱数を取得する。なお、第9実施形態では、第2主遊技内容決定乱数として、第1主遊技側と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、第1主遊技側の各乱数の取得範囲と第2主遊技側の各乱数の取得範囲（例えば第1主遊技用の当否抽選乱数と第2主遊技用の

50

当否抽選乱数の取得範囲)を同じに設定している。次に、ステップ1318で、主制御基板MのCPUMCは、当該取得した乱数をRAM領域に一時記憶(保留)する。次に、ステップ1320で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技乱数が取得された旨の情報(保留発生コマンド)を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)し、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。尚、ステップ1302及びステップ1304でNoの場合にはステップ1312に移行し、ステップ1312及びステップ1314でNoの場合には次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。

【1127】

次に、図163は、図146におけるステップ1400のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1401で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域を参照し、第2主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ1401でYesの場合、ステップ1400(1)で、主制御基板MのCPUMCは、後述の第1主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理{ステップ1400(1)、(2)の処理}に移行する。他方、ステップ1401でNoの場合、ステップ1400(2)で、主制御基板MのCPUMCは、後述の第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理{ステップ1400(1)、(2)の処理}に移行する。

【1128】

このように、第9実施形態においては、第2主遊技図柄の保留球が存在する場合には、第1主遊技図柄の保留球の存在に係らず(たとえ入賞順序が第1主遊技図柄の保留の方が先でも)、第2主遊技図柄の保留消化を優先して実行するよう構成されているが、これには限定されない(入賞順序に基づく保留消化や、双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選する並列抽選を実行するよう構成してもよい)。

【1129】

次に、図164は、図163におけるステップ1400(1){ステップ1400(2)}のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理(第2主遊技図柄表示処理)のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1403で、主制御基板MのCPUMCは、変動開始条件が充足しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中(又は条件装置作動中)でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間(主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間)を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【1130】

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

【1131】

ここで、図165(主遊技テーブル1)は、第1主遊技用当否抽選テーブル(第2主遊技用当否抽選テーブル)の一例である。本例に示されるように、第9実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当り当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当り当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。

【1132】

10

20

30

40

50

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

【1133】

ここで、図165（主遊技テーブル2）は、第1主遊技図柄決定用抽選テーブル（第2主遊技図柄決定用抽選テーブル）の一例である。本例に示されるように、第9実施形態においては、大当りに当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「4A・5A・7A」及び「4B・5B・7B」）の内から一つの主遊技図柄が大当り図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数は、4A、4B、5A、5Bが8R、7A、7Bが10Rとなっている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまで一例であり、これには限定されない（例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよい）。

10

【1134】

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

20

【1135】

ここで、図165に示す主遊技テーブル3は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）の一例である。本図に示されるように、第9実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果、主遊技時短フラグ状態に基づき、ある乱数値に対する主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定され得るよう構成されている。例えば、ある乱数値に関して、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には、相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合（時間短縮遊技状態である場合）には、相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、変動態様（変動時間）の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第1主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい（第2主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第1主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第2主遊技側の保留が生じ易い（遊技者にとって有利となる）状況を構築することを趣旨とするため、第1主遊技側の始動口と第2主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する）。

30

【1136】

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

40

【1137】

50

他方、ステップ1403でN oの場合、ステップ1419で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1419でY e sの場合にはステップ1420に移行し、ステップ1419でN oの場合には次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。

【1138】

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

【1139】

次に、ステップ1430で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域を参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ1430でY e sの場合、ステップ1440で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ1500に移行する。他方、ステップ1430でN oの場合には、ステップ1500に移行する。

【1140】

次に、ステップ1500で、主制御基板MのCPUMCは、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ1420でN oの場合にも、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。

【1141】

次に、図166は、図164におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1506で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグがオフであるか判定する。ステップ1506でY e sの場合、ステップ1510で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cを参照し、当該カウンタ値が0より大きいと判定する。ステップ1510でY e sの場合、ステップ1512で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1514で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cを参照し、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1514でY e sの場合、ステップ1516で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ1518で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ1506、ステップ1510又はステップ1514でN oの場合にも次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。このように、本例においては、残り時短回数（特別遊技終了後からの図柄変動終了回数によって時間短縮遊技状態が終了することとなる残りの図柄変動回数）を副制御基板Sに送信するよう構成されている。

【1142】

次に、図167は、図146におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1602でY e sの場合、ステップ1604及びステップ1606で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ1607で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、1）をセットする。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制

10

20

30

40

50

御部側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1612に移行する。

【1143】

他方、ステップ1602でNoの場合、ステップ1610で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ1610でYesの場合には、ステップ1612に移行する。尚、ステップ1610でNoの場合には、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

【1144】

次に、ステップ1612で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ1614で、セットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開放と閉鎖を複数回行うパターン）をセットする。次に、ステップ1616で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ1618で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ1620で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11d（又は第2大入賞口電動役物C21d）を駆動して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を開放し、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）に所定時間（例えば30秒）をセットしてスタートし、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1612でNoの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ1614～1620の処理を行うことなく、ステップ1622に移行する。

【1145】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPUMCは、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値を参照し、当該ラウンドで第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）に所定個数（例えば、10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1624でYesの場合には、ステップ1628に移行する。他方、ステップ1624でNoの場合、ステップ1626で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口の開放に係る所定時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合にも、ステップ1628に移行する。尚、ステップ1626でNoの場合には、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

【1146】

次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11d（又は第2大入賞口C20の第2大入賞口電動役物C21d）の駆動を停止して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を閉鎖する。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1633で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ1634で、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1638で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理

10

20

30

40

50

にて、サブメイン制御部 S M 側に送信される) する。そして、ステップ 1 6 5 0 で、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理 (ステップ 1 9 9 7 の処理) に移行する。尚、ステップ 1 6 3 4 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 1 9 9 7 の処理) に移行する。

【 1 1 4 7 】

尚、本例では、1 の単位遊技 (1 回のラウンドの実行) においてプログラム上として設定された遊技球の最大入賞数は、1 0 個として設定されており、当該最大入賞数に達した場合には、大入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) を直ちに閉鎖するように制御し、最大入賞数を超える遊技球の入賞を阻止する一方、球がみ (大入賞口の閉鎖動作中に遊技球が扉と遊技盤との間で一時的に停留する) 等の不測の事態によって最大入賞数を超えた場合でも、所定条件下 (閉鎖後の所定期間内) に限り、当該最大入賞数を超えた入賞を有効な入賞として処理するようになっている。

【 1 1 4 8 】

より具体的には、大当りにおける第 1 ラウンドで第 1 大入賞口 C 1 0 が開放する場合、第 1 ラウンドにおいて第 1 大入賞口 C 1 0 に所定個数 (例えば、1 0 球) の入賞があった場合に第 1 ラウンドが終了することとなるが、第 1 ラウンドにおいて第 1 大入賞口 C 1 0 に 9 球の遊技球が入球した状況にて、第 1 大入賞口 C 1 0 への 1 0 球目の入球と 1 1 球目の入球とが略同時に発生することによって、第 1 ラウンドが終了することとなる所定個数 (例えば、1 0 球) を超過した遊技球が第 1 大入賞口 C 1 0 に入球した場合でも、入賞を有効として賞球払出を行うように構成されている。一方、大入賞口の駆動機構 (ソレノイドや駆動伝達機構) や開閉部 (扉等) は、過剰入賞 (最大入賞数を超える入賞) を抑止するように、閉鎖処理の実行とリアルタイムに大入賞口が閉鎖し、閉鎖動作直前に複数の遊技球が開閉部材やその近傍に滞留しないよう構造設計、電気設計がなされている。これにより、出玉設計値と乖離した遊技性能となることを抑止しつつ、遊技者に不利となるようなことがないように構成されている。

【 1 1 4 9 】

また、1 の単位遊技 (1 回のラウンドの実行) においてプログラム上として設定された最大開放時間は、1 の単位遊技を通じて 3 0 秒以下となるように設定されており、最大開放時間経過前に大入賞口への遊技球の入賞数が最大入賞数に達した場合には、大入賞口を直ちに閉鎖するように制御し、最大開放時間経過後には、遊技球の入賞を阻止する一方、球がみ (大入賞口の閉鎖動作中に遊技球が扉と遊技盤との間で一時的に停留する) 等の不測の事態によって最大開放時間経過後に入賞した場合でも、所定条件下 (閉鎖後の所定期間内) に限り、当該入賞を有効な入賞として処理するようになっている。

【 1 1 5 0 】

より具体的には、大当りにおける 1 回のラウンドを実行する際の大入賞口の開放態様として、大当りの種類や単位遊技の回数 (実行ラウンド数) に応じて「1 5 秒開放→2 秒閉鎖→1 4 . 5 秒開放→閉鎖」、「2 9 . 5 秒開放→閉鎖」等、複数の作動パターンのいずれかが設定されるようになっているが、いずれの作動パターンであっても大入賞口が開放している時間の合計が 3 0 秒以下となるよう構成され、1 回のラウンドにおいて大入賞口の最大開放時間 (2 9 . 5 秒) が経過して、大入賞口の閉鎖処理中に遊技球が入球した場合であっても、有効期間 (大入賞口の閉鎖処理終了後から 1 0 0 0 m s 程度) 内であれば入賞を有効として賞球払出を行うように構成されている。一方、大入賞口の駆動機構 (ソレノイドや駆動伝達機構) や開閉部 (扉等) は、最大開放時間の経過後の入賞を抑止するように、閉鎖処理の実行とリアルタイムに大入賞口が閉鎖し、閉鎖動作直前に複数の遊技球が開閉部材やその近傍に滞留しないよう構造設計、電気設計がなされている。これにより、出玉設計値と乖離した遊技性能となることを抑止しつつ、遊技者に不利となるようなことがないように構成されている。

【 1 1 5 1 】

次に、図 1 6 8 は、図 1 6 7 におけるステップ 1 6 5 0 のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 6 5 2 で、主制

御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の停止図柄は、確変大当り図柄（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄であり、本例では、「5A・7A・5B・7B」）であるか否かを判定する。ステップ1652でYesの場合、ステップ1654で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ1656に移行する。他方、ステップ1652でNoの場合（本例では、特別遊技終了後に非確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄である非確変大当り図柄が停止図柄の場合であり、本例では、「4A・4B」の場合）にも、ステップ1656に移行する。次に、ステップ1656で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定回数（本例では、100）をセットする。次に、ステップ1658で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ1660で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

【1152】

また、本例においては、大当りの終了に基づいてのみ電サポ遊技状態（普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間、開放等の回数及び普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を入賞が容易となるように変動させる状態であり、時間短縮遊技状態、補助遊技時間短縮遊技状態とも称することがある）に新たに移行し、当該状態は、特別図柄の確率変動中（確率変動遊技状態である場合）を除き、予め定められた所定回（例えば、100回）の主遊技図柄の変動が行われるまで（所定回目の主遊技図柄の変動が終了するまで）の間に限られている。更に、他の入賞口への入賞と合わせて獲得される遊技球数が、発射された遊技球数と略同じ（出玉率が1を超えない）か、それ以下となるように電サポ遊技状態中の出玉設計（各入賞口の配置や普通電動役物の作動内容、補助遊技図柄の当り確率等が設計）されており、電サポ遊技状態の出玉性能が、大当り遊技の出玉性能よりも高くなっている。このように構成することで、主遊技図柄に関する遊技と補助遊技図柄に関する遊技とが遊技上の主従関係となり、遊技が必要以上に複雑化しない。

【1153】

次に、図169は、図146におけるステップ1550のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1552で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPUMCは、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cの値をクリアする。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ1562で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。尚、ステップ1552でNoの場合も、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

【1154】

次に、図170は、図146におけるステップ1900のサブルーチンに係る、不正検知情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、主制御基板MのCPUMCは、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が入力が所定回数連続でONであるか否かを判定する（例えば、当該処理はタイマ割り込み処理にて実行される処理であり、所定回数の割り込みにおいて連続でONとなっているか否かを判定することで、ノイズの影響を除去する趣旨である、尚、以下、同図におけるの処理にて「所定回数連続で」という場合には、同様の趣旨である）。ステップ1902でYesの場合、ステップ1904で、主制御基板MのCPUMCは、不正電波が検出されたと判定し、不正電波検出フラグをオンにし、ステップ1912に移行する。他方、ステップ1902でNoの場合、ステップ1906で、主制御基板MのCPUMCは、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が入力が所定回数連続でOFFであるか否かを判定する。ステップ1906でYesの場合、ステップ1908で、主制御基板MのCPUMCは、不正電波の検出が

終了したと判定し、不正電波検出フラグをオフにし、ステップ1912に移行する。尚、ステップ1906でNoの場合にも、ステップ1912に移行する。

【1155】

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

10

【1156】

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

20

【1157】

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

30

【1158】

次に、図171は、図146におけるステップ1950のサブルーチンに係る、エラー管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1952で、主制御基板MのCPUMCは、エラー発生条件が充足されたか否かを判定する。ステップ1952でYesの場合、ステップ1954で、主制御基板MのCPUMCは、エラーが発生した旨及びエラー種別情報に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンド）を送信する（ステップ1990の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）。次に、ステップ1956で、主制御基板MのCPUMCは、エラー解除条件が充足されたか否かを判定する。ステップ1956でYesの場合、ステップ1958で、主制御基板MのCPUMCは、エラーが解除された旨の情報に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンド）を送信（ステップ1990の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、次の処理（ステップ3000の処理）に移行する。尚、ステップ1952又はステップ1956でNoの場合にも次の処理（ステップ3000の処理）に移行する。

40

【1159】

次に、図172は、図146におけるステップ1550 - 7のサブルーチンに係る、発

50

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

【1160】

次に、図173は、図146におけるステップ3500のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ3502で、主制御基板MのCPUMCは、遊技状態一時記憶手段MBを参照し、遊技機の状態を確認する。次に、ステップ3504で、主制御基板MのCPUMCは、外部端子送信内容決定テーブル1を参照して、当該確認した遊技機の状態に基づき、外部中継端子板Gを介して、ホールコンピュータHCに遊技機の状態を示す信号を出力し、次の処理（ステップ1990の処理）に移行する。

【1161】

（外部中継端子板）

ここで、同図下段（信号出力のイメージ図）を参照しながら、第9実施形態に係る外部中継端子板Gを介しての信号出力について説明する。外部中継端子板Gには、各種ケーブルコネクタが接続される出力端子部としての複数の外部接続端子（例えば、賞球払出に関する情報、入賞や図柄停止に関する情報、現在の遊技状態（通常遊技状態、特定遊技状態、特別遊技状態等）に関する情報を出力するための遊技状態情報出力用の端子、扉が開放している際に開放検知センサ等によって検出される各種エラー情報を出力するためのエラー情報出力用の端子等）が設けられている。そして、後述するように、当該複数の出力端子は、ケーブルハーネスによってホールコンピュータHCと結線されることで、当該複数の出力端子からホールコンピュータHCへ情報出力可能に構成されている。ここで、第9実施形態においては、賞球払出制御基板KHから出力される情報であって複数種類の情報である払出関連情報の出力用端子として、一の出力端子が割り当てられている。尚、当該一の出力端子以外の出力端子は主制御基板Mから出力される信号の出力用端子であり、例えば、大当たり時に大当たりの間信号を出力する大当たり出力用端子（大当たりの種類によって複数あり）、ガラス扉D18が開放している間信号を出力する扉開放出力用端子、始動口に入賞した際に信号を出力する始動口入賞時出力用端子、賞球タンクKTに球が不足している間信号を出力する球切れ時出力用端子、特別図柄確定停止時に信号を出力する特別図柄確定回数用出力用端子等のように、遊技場運営者側にとって重要な情報である遊技関連情報の出力用端子である。即ち、当該払出関連情報の出力用端子を一の出力端子とすることで、これら重要な遊技関連情報の出力用端子が枯渇してしまうことを回避できるよう構成されているのである。

【1162】

また、第9実施形態においては、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHは、外部中継端子板Gに対して遊技関連情報及び払出関連情報を一方向シリアル送信の形で送信するよ

10

20

30

40

50

う構成されている。即ち、外部中継端子板 G から主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H へは送信線が設けられていないのである（外部中継端子板 G からホールコンピュータ H C への情報送信も同様）。

【1163】

ここで、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機の情報伝達方式についての概略を説明すると、まず、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H と外部中継端子板 G との間、並びに外部中継端子板 G とホールコンピュータ H C との間はケーブルハーネスによって結線されている。他方、本例に示すように、外部中継端子板 G は通信用継電器（所謂、リレー）によって構成されているため、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H とホールコンピュータ H C とは常時導通している訳ではない。即ち、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H から外部中継端子板 G の入力端子に入力された電氣的な信号（電圧が H i レベル / L o w レベルである 2 値論理の信号）が、当該リレー部によって一旦物理的な信号（スイッチ状態がオン / オフである 2 値論理の信号）に置き換えられた上で、外部中継端子板 G の出力端子からホールコンピュータ H C へと出力されるのである。より具体的には、外部中継端子板 G は、夫々の入出力端子と対応した複数のリレーコイル G 1 及び接点部 G 2 を有している。そして、入力端子に入力されたパルス信号に基づきリレーコイル G 1 を励磁すると磁力が発生し、当該発生した磁力によって接点部 G 2 が閉状態となることで、出力端子とホールコンピュータ H C が導通する。また、リレーコイル G 1 を消磁した場合には、接点部 G 2 が開状態に復帰することで、出力端子とホールコンピュータ H C が導通しなくなる。よって、ホールコンピュータ H C 側では、当該導通した期間を検出することで、外部中継端子板 G の入力端子に入力されたパルス信号と略同一のパルス信号を得ることができるのである。このような構成となっているため、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H からホールコンピュータ H C への一方向通信を物理的に担保することができ、ホールコンピュータ H C 側から主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H を不正に操作するゴト行為（所謂、遠隔操作ゴト）を防止しているのである。尚、本例では、リレーコイルを用いた機構によって、ゴト行為を防止しつつ、ホールコンピュータ H C への一方向通信を可能に構成したが、これには限定されず、例えば、一対の発光部と受光部を持つフォトセンサによっても、一方向通信を可能に構成する（例えば、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H に接続された発光部からの光を、ホールコンピュータ H C に接続された受光部で読み取ることで、信号を受信する）ことができることを補足しておく。

【1164】

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

【1165】

次に、図 174 を参照しながら、第9実施形態における外部中継端子板への送信信号について説明する。尚、本例にて示す信号の具体的な内容（数値、報知態様、重複時の処置等）はあくまで一例であり、本例の概念を大きく逸脱しない限りは、変更可能であることを補足しておく。

【1166】

まず、その他の信号である；常にオフであることを出力する予備的な信号は；電源投入 {例えば、図 145 の (a) 主制御基板側メイン処理の実行開始} 後の任意のタイミングから；常時、オフ信号を出力する信号である。尚、当該信号は、開発機種（遊技性の複雑さ）毎に応じて使用有無が異なる信号である。

【1167】

次に、I N / O U T 系の信号である；遊技領域 D 3 0 上に配置された全ての入球口（アウト口を含む）へ入球した遊技球個数（遊技領域 D 3 0 に打ち込まれた遊技球個数）を

出力する信号は；総排出確認センサC90sにて検出された遊技球数（例えば、総排出確認数カウンタMJ11c-C90の値であるが、入球数カウンタMJ10cの値であってもよい）が所定数（10）の倍数に達する毎に；0.2秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.2秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。

【1168】

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

【1169】

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

【1170】

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

【1171】

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

【1172】

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

【1173】

次に、図柄変動系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動の全てを対象とし、その図柄変動回数を出力する信号は；第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄の変動表示が終了した場合（例えば、ステップ1424で変動中フラグをオン→

10

20

30

40

50

オフとした場合) {※尚、変動表示が終了した後、図柄を固定表示している期間が終了した場合(又は開始した場合、期間中である場合)を出力タイミングとしてもよい}; 0.5秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間は、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動表示期間が採り得る最短期間よりも短くなるよう構成しておくことが好適となる。また、主遊技図柄の変動固定時間中である期間、当該信号を出力するよう構成してもよい。

【1174】

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

10

【1175】

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

20

【1176】

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

30

【1177】

次に、その他の信号である; 遊技機を一意に識別するための情報を出力する {※遊技機製造業者の識別コード(2バイト)、遊技機型式名識別コード(64バイト)、メイン基板CPUの固有情報(チップコードレジスタ値=4バイト)を順に出力する} 信号は; 電源投入 {例えば、図145の(a)主制御基板側メイン処理の実行開始} 後の任意のタイミング(例えば、電源投入後から約10秒後); 当該固有情報を1フレーム(スタートビット1ビット+データビット8ビット+パリティビット1ビット+ストップビット1ビット)毎に分割したものを、シリアル伝送方式(調歩同期、200bps)にてすべて出力するまでの期間、出力する信号である。尚、他の信号種別とは、信号形式(定格電圧、定格電流)を異ならせておくことが好適である。

40

【1178】

次に、IN/OUT系の信号である; 遊技機からの払い出し予定である遊技球個数を出力する信号は; 賞球払出し対象となる各入賞口の入球センサにて遊技球の入球を検出した際に、払出すべき賞球数を合計し、当該合計した賞球数(例えば、賞球数カウンタMHCの値)が所定数(10)の倍数に達する毎に; 0.1秒間に亘ってオン信号を出力した後

50

、0.1秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。また、前記出力タイミングを初めて満たす場合には、所定期間の経過後（1割り込み分＝0.004秒）から出力開始するよう構成してもよく、且つ、次の出力を待機している場合には、今回の出力期間が満了した直後に（前記した所定期間が経過せずとも）出力開始するよう構成してもよい。

【1179】

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

【1180】

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

【1181】

次に、セキュリティ系の信号である；磁石センサエラー（磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出）があったことを出力する信号は；磁石センサからの信号がオンとなった場合（例えば、ステップ1914で不正磁気検出中フラグをオフ→オンとした場合）〔※但し、当該オンとなった後から所定期間（1秒）以内に、再度オンとなった場合には出力タイミングを満たさない〕；0.2秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力タイミングと、出力期間との関係性から、出力期間は重複し得ないよう構成されている。

【1182】

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

【1183】

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

【1184】

10

20

30

40

50

次に、セキュリティ系の信号である；賞球払い出しの対象となる各入賞口への不正な入球（例えば、所定時間内における所定回数以上の入球、入球検出センサが所定時間以上ON継続、特別遊技中における大入賞口への入球数が、特別遊技の実行態様毎に定められた所定個数以上、ある入球有効期間中における設計値を超える数の入球、等）があったことを出力する信号は；1．各入賞口への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した後、各入賞口毎に定められた期間内に再度、一の入球を検出した事象が、合計して所定回数以上発生した場合、及び2．各入賞口への入球を検出するためのスイッチで、所定期間に亘って入球を検出し続けた場合、及び3．ある特別遊技（例えば、16ラウンド大当り）の実行中において、大入賞口への入球センサにて検出された入球数が、当該期間中を通して規定数（例えば、160）を超えた場合、の1～3のいずれかを満たした場合；0．2秒間に亘ってオン信号を出力した後、0．2秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。また、前記3の場合には、特別遊技の実行内容に応じて、規定数を異ならせることが好適である（例1：最大ラウンド数が10ラウンドの場合には、規定数＝100。例2：大入賞口が短開放のみを行う場合には、前記3を適用しない）。

【1185】

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

【1186】

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

10

20

30

40

50

間に亘ってオフ信号を出力し、前記3の場合には、次回の前記1を満たすまでオン信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複（前記3以外）した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。また、前記1、2に係る出力期間であっても、前記3に係る出力タイミングとなった時点でオン信号の出力を維持し、前記3に係る出力期間中において、前記1、2に係る出力タイミングとなった場合であっても、オン信号の出力を維持するよう構成されている。

【1187】

次に、入賞検知系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動に係る始動口の全てを対象とし、各始動口への入球回数を出力する信号は；第1主遊技始動口への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した場合、及び、第2主遊技始動口（電動役物が搭載されているものが1つ、電動役物が搭載されていないものが一つ）への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した場合（例えば、ステップ2206で、第1主遊技始動フラグをオフ→オンとした場合、又はステップ2226で、第2主遊技始動フラグをオフ→オンとした場合）；0.1秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.1秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。また、第2主遊技始動口（電動役物が搭載されているもの）への不正な入球を検出した場合には、当該入球を契機として出力タイミングを満たさないよう構成してもよい。

【1188】

次に、図175～図186のフローチャートを参照しながら、賞球払出制御基板KH側での処理を詳述することとする。

【1189】

まず、図175は、賞球払出制御基板KH側で実行されるメインルーチン4000のフローチャートである。はじめに、ステップ4100で、払出制御基板（払出制御手段）KHは、後述する異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ4200で、払出制御基板（払出制御手段）KHは、主制御基板Mとの間での、後述する賞球払出関連情報送受信処理を実行する。次に、ステップ4300で、払出制御基板（払出制御手段）KHは、後述する賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）を実行する。次に、ステップ4400で、払出制御基板（払出制御手段）KHは、後述する賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）を実行する。次に、ステップ4500で、払出制御基板（払出制御手段）KHは、後述する賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）を実行する。そして、ステップ4600で、払出制御基板（払出制御手段）KHは、後述するモータエラー時処理を実行し、ステップ4100に移行する。

【1190】

ここで、同図右のブロック図を参照しながら、第9実施形態における遊技機の、賞球払出制御基板KHは、主制御基板M側やカードユニットR側等とのコマンド・情報の送受信の制御を司る送受信制御手段3100と、賞球払出制御基板KH側での払出等に関連したエラーの制御を実行するエラー制御手段3200と、賞球払出コマンドや賞球コマンドを受けて所定数の遊技球の払出処理を実行する払出制御手段3300と、を有している。以下、各手段について詳述する。

【1191】

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

【1192】

ここで、受信制御手段3110は、主制御基板Mからの情報（例えば、コマンド）の受信制御を司るメイン側受信制御手段3111を更に有している。そして、メイン側受信制御手段3111は、主制御基板M側から送信されてきた情報が一時記憶されるメイン側受信情報一時記憶手段3111aを更に有している。また、送信制御手段3120は、主制

10

20

30

40

50

御基板M側に送信するための払出動作に係るエラー情報が一時記憶される払出関連エラー情報一時記憶手段3121を更に有している。

【1193】

次に、エラー制御手段3200は、賞球払出制御基板KH側での払出等のエラーフラグのオン・オフ状態を一時記憶するためのエラーフラグ一時記憶手段3221と、払出モータ動作異常が検出された際のエラー制御を司る払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230と、払出異常が検出された際のエラー制御を司る払出異常検出時エラー制御手段3240と、球経路異常が検出された際のエラー制御を司る球経路異常検出時エラー制御手段3250と、払出モータ異常が検出された際のエラー制御を司る払出モータ異常検出時エラー制御手段3260と、賞球払出動作に係る致命的な異常が検出された際のエラー制御を司る要払出停止異常検出時エラー制御手段3270と、賞球払出ユニットKE10の玉噛みエラーが発生した場合に当該エラー報知の期間を管理する玉噛みエラー発生タイマ3200tと、払出カウンタセンサKE10sの未通過エラーが発生した場合に当該エラー報知の期間を管理する未通過エラー発生タイマ3200t2と、を更に有している。ここで、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、払出モータ動作異常が検出された回数を累積してカウントするための不正払出累積カウンタ3231を更に有している。また、払出異常検出時エラー制御手段3240は、過剰な賞球の払出個数を累積してカウントするための過剰払出累積カウンタ3241を更に有している。また、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、賞球払出に係る払出間隔の時間延長処理を実行する払出間隔延長制御手段3251を更に有している。また、払出モータ異常検出時エラー制御手段3260は、払出モータKE10mの異常動作解消を図るための再試行動作（リトライ動作）を実行するリトライ動作制御手段3261を更に有している。

【1194】

次に、払出制御手段3300は、払出処理の際に必要な情報を一時記憶するための払出処理関連情報一時記憶手段3310を有している。ここで、払出処理関連情報一時記憶手段3310は、払出に関連した状態（例えば、払出中か否か・払出異常が発生しているか否か）を一時記憶するための払出状態フラグ一時記憶手段3311と、払出処理時に、払い出されるべき遊技球数がセットされる払出カウンタ3312と、払出モータKE10mの駆動されるべきステップ数を一時記憶するためのステップカウンタ一時記憶手段3313と、払出モータKE10mが駆動されている際、励磁されているステータの位置情報を一時記憶するための励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段3314と、1回の連続払出動作（単位払出動作）後における所定時間（球通過待ち時間・モータ休止時間）を計時するための球通過待ちタイマ3315と、単位払出動作によって払出されるべき遊技球数がセットされる単位払出カウンタ3317と、を更に有している。ここで、第9実施形態においては、球通過待ちタイマ3315はデクリメント方式のタイマであり、タイマ値が0となった時点で停止するよう構成されているが、これには限定されず、インクリメント方式のタイマを用いて構成することも可能である。以下、各サブルーチンを詳述することとする。

【1195】

次に、図176は、図175のステップ4100のサブルーチンに係る、異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、ステップ4110で、エラー制御手段3200は、後述する払出モータ動作異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ4120で、エラー制御手段3200は、後述する払出異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ4140で、エラー制御手段3200は、後述する球経路異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ4170で、エラー制御手段3200は、後述する払出モータ異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ4190で、エラー制御手段3200は、後述する要払出停止異常検出時エラー制御処理を実行し、次の処理（ステップ4200の賞球払出関連情報送受信処理）へ移行する。

【1196】

次に、図177は、図176のステップ4110のサブルーチンに係る、払出モータ動

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

【1197】

次に、ステップ4116で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、払出モータ動作エラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4116でYesの場合、ステップ4119で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、払出関連エラー情報として払出モータ動作エラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段3121にセットし、次の処理（ステップ4120の払出異常検出時エラー制御処理）へ移行する。尚、ステップ4116でNoの場合にも、次の処理（ステップ4120の払出異常検出時エラー制御処理）へ移行する。

【1198】

次に、図178は、図176のステップ4120のサブルーチンに係る、払出異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出異常を検出した場合には、当該異常に起因した過剰な遊技球の払出数をカウントすることと、当該カウンタ数が閾値以上となった場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。まず、ステップ4121で、払出異常検出時エラー制御手段3240は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、払出異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出異常検出フラグは、主制御基板M側から送信されたコマンドに基づく所定の賞球払出数を超過して、過剰な遊技球の払出が検出された場合（払出異常）にオンとなるフラグである。ステップ4121でYesの場合、ステップ4122で、払出異常検出時エラー制御手段3240は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、払出異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ4123で、払出異常検出時エラー制御手段3240は、払出処理関連情報一時記憶手段3310に一時記憶されている過剰払出数を取得すると共に、当該過剰払出数を過剰払出累積カウンタ3241に加算する。次に、ステップ4124で、払出異常検出時エラー制御手段3240は、過剰払出累積カウンタ3241のカウンタ値を参照し、当該カウンタ値が所定数（例えば、25）以上であるか否かを判定する。ステップ4124でYesの場合、ステップ4125で、払出異常検出時エラー制御手段3240は、エラーフラグー時記憶手段3221内の過剰払出エラーフラグをオンにし、ステップ4126へ移行する。尚、ステップ4121又はステップ4124でNoの場合にも、ステップ4126へ移行する。尚、当該過剰払出エラー（過剰払出エラーフラグがオンである状態）は、電源の再投入によってのみ、解消されるよう構成されているが、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、エラー解除スイッチの押下や、所定時間経過、等によって当該エラーが解消さ

10

20

30

40

50

れるよう構成してもよい。

【1199】

次に、ステップ4126で、払出異常検出時エラー制御手段3240は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、過剰払出エラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4126でYesの場合、ステップ4129で、払出異常検出時エラー制御手段3240は、払出関連エラー情報として過剰払出エラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段3121にセットし、次の処理（ステップ4140の球経路異常検出時エラー制御処理）へ移行する。尚、ステップ4126でNoの場合にも、次の処理（ステップ4140の球経路異常検出時エラー制御処理）へ移行する。

【1200】

次に、図179は、図176のステップ4140のサブルーチンに係る、球経路異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する球経路異常を検出した場合には、（1）賞球タンクKT又は賞球払出ユニットKE10内に遊技球が存在していない（球切れ）異常が発生したか、又は賞球払出ユニットKE10内に存在する遊技球が少量である（球不足）異常が発生したかを調査すると共に、当該球切れ異常又は球不足異常に相当する異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。また、（2）球切れ異常又は球不足異常に相当する異常を検出した場合には、賞球払出の払出間隔を延長することで、球切れ異常又は球不足異常が解消されるまでの待ち時間を作り出すことである。まず、ステップ4141で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、球経路異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、球経路異常検出フラグは、賞球払出制御基板KH側で予定されている所定個数の払出動作（単位払出動作）実行終了時であって、モータ駆動が正常に動作していると判断されている状況下において、当該払出が予定されている所定個数に満たない状況が検出された場合にオンとなるフラグである。ステップ4141でYesの場合、ステップ4142で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、球経路異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ4143で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、球切れ異常又は球不足異常の発生条件を充足しているか否かを判定する。ここで、球切れ異常又は球不足異常の発生条件には特に限定されないが、例えば、賞球タンクKT又は賞球払出ユニットKE10内の所定の位置に遊技球の検出センサを設け、当該検出センサで遊技球の存在を検出できない場合に球切れ異常が発生している条件とする例や、賞球払出ユニットKE10内のスプロケットKE10pの直上における球流路（本例では、2条の球流路が存在）の夫々に遊技球の検出センサを設け、当該検出センサの何れかで遊技球の存在を検出できない場合に球不足異常が発生している条件とする例を挙げることができる。ステップ4143でYesの場合、ステップ4144で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、エラーフラグー時記憶手段3221内の球経路エラーフラグをオンにする。そして、ステップ4146で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、払出関連エラー情報として球経路エラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段3121にセットし、ステップ4151へ移行する。尚、ステップ4141又はステップ4143でNoの場合にも、ステップ4151へ移行する。

【1201】

次に、ステップ4151で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、球経路エラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4151でYesの場合、ステップ4152で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、球切れ異常又は球不足異常の解消条件を充足しているか否かを判定する。ここで、球切れ異常又は球不足異常の解消条件には特に限定されず、前述の球切れ異常又は球不足異常の発生条件が未充足となった場合に当該異常が解消された条件とする例を挙げることができる。ステップ4152でYesの場合、ステップ4153で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、エラーフラグー時記憶手段3221内の球経路エラーフラグをオフにする。そして、ステップ4155で、払出間隔延長制御手段3251は、

通常動作時における励磁タイミング（例えば、 $3\text{ ms} \times 8\text{ ステップ} = 24\text{ ms}$ に1個の速度で所定個数の払出動作を行うよう連続して励磁）や球通過待ち時間（例えば、 500 ms ）を設定し、次の処理（ステップ4170の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。他方、ステップ4152でNoの場合、ステップ4156で、払出間隔延長制御手段3251は、通常動作時と比較して相対的に球1個の払出速度が低速となるよう励磁タイミングや球通過待ち時間を変更し、次の処理（ステップ4170の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。尚、ステップ4151でNoの場合にも、次の処理（ステップ4170の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。ここで、当該変更する励磁タイミングには特に限定されないが、例えば、 $3\text{ ms} \times 8\text{ ステップ} = 24\text{ ms}$ に1個の速度で球1個分の払出動作を実行した後、所定時間（例えば5秒）の待ち時間を設け、当該待ち時間経過後に、再度 $3\text{ ms} \times 8\text{ ステップ} = 24\text{ ms}$ に1個の速度で払出動作を実行するよう励磁タイミングを変更する例を挙げることができる。また、当該変更する球通過待ち時間にも特に限定されない（例えば、 500 ms から30秒へ変更）。

【1202】

次に、図180は、図176のステップ4170のサブルーチンに係る、払出モータ異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出モータ異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすると共に、払出モータ（賞球払出ユニットKE10内のステッピングモータKE10m）のリトライ動作への切替制御処理を実行することである。まず、ステップ4171で、払出モータ異常検出時エラー制御手段3260は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、払出モータ異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出モータ異常検出フラグは、球噛み等の外的要因により、モータ駆動が正常に動作していないと判断された場合にオンとなるフラグである。ステップ4171でYesの場合、ステップ4172で、払出モータ異常検出時エラー制御手段3260は、払出状態フラグー時記憶手段3311内の払出モータ異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ4173で、払出モータ異常検出時エラー制御手段3260は、エラーフラグー時記憶手段3221内の払出モータエラーフラグをオンにする。次に、ステップ4175で、払出モータ異常検出時エラー制御手段3260は、払出関連エラー情報として払出モータエラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段3121にセットする。そして、ステップ4176で、払出モータ異常検出時エラー制御手段3260は、払出状態フラグー時記憶手段3311内のリトライ動作実行待機フラグをオンにして、ステップ4177へ移行する。尚、ステップ4171でNoの場合にも、ステップ4177へ移行する。ここで、リトライ動作実行待機フラグとは、後述するモータエラーが発生した後の所定時間はリトライ動作を待機状態とし、当該所定時間内でのモータエラーの解消待ち時間を設けるためのフラグである。

【1203】

次に、ステップ4177で、払出モータ異常検出時エラー制御手段3260は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、払出モータエラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4177でYesの場合、ステップ4178で、リトライ動作制御手段3261は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、リトライ動作実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4178でYesの場合、ステップ4179で、リトライ動作制御手段3261は、払出状態フラグー時記憶手段3311内のリトライ動作実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ4180で、リトライ動作制御手段3261は、リトライ動作時における所定のステップ数を、ステップカウンタ一時記憶手段3313内のステップカウンタ値（ n ）としてセットする。ここで、リトライ動作時における所定のステップ数には特に限定されないが、後述するリトライ動作時におけるロータ位置確認センサKE10mの確認タイミングと同数としておく例を挙げることができる。次に、ステップ4181で、リトライ動作制御手段3261は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段3314内の励磁ステータ位置特定カウンタ値（ j ）として0をセットする。次に、ステップ4182で、リトライ動作制御手段3261は、ステッピングモータ動作に係るリトライ動作の励磁方式（例えば、周知の1-2相励磁方式）と

10

20

30

40

50

リトライ動作の1ステップの切替速度（例えば、6 m s）を設定する。次に、ステップ4183で、リトライ動作制御手段3261は、ステッピングモータ動作に係る球通過待ち時間・モータ休止時間として所定値（例えば、500 m s）を、球通過待ちタイマ3315にセットする。次に、ステップ4184で、リトライ動作制御手段3261は、払出状態フラグー時記憶手段3311内のリトライ動作実行中フラグをオンにする。そして、ステップ4185で、リトライ動作制御手段3261は、払出状態フラグー時記憶手段3311内のモータ駆動中フラグをオンにして、次の処理（ステップ4190の要払出停止異常検出時エラー制御処理）に移行する。尚、ステップ4177又はステップ4178でN oの場合にも、次の処理（ステップ4190の要払出停止異常検出時エラー制御処理）に移行する。

【1204】

次に、図181は、図176のステップ4190のサブルーチンに係る、要払出停止異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、賞球払出処理の続行に係る致命的な異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすると共に、当該賞球払出処理の続行に係る致命的な異常が解消されるまで賞球払出処理の続行を不能とすることである。ここで、賞球払出処理の続行に係る致命的な異常とは、主制御基板Mと賞球払出制御基板KH間の通信異常、カードユニットRと賞球払出制御基板KH間の通信異常、払出カウントセンサKE10sのセンサ異常、受け皿（上皿）満タン異常等が挙げられる。まず、ステップ4191-1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、払出モータエラーフラグがオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ4191-1でY e sの場合、ステップ4191-2で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、玉噛みエラー発生タイマ3200tにエラー継続時間（例えば、120秒）をセットしてスタートさせ、ステップ4192-1に移行する。他方、ステップ4191-1でN oの場合、ステップ4191-3で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、玉噛みエラー発生タイマ3200tを参照し、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ4191-3でY e sの場合、ステップ4191-4で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内にある、払出モータエラーフラグをオフにし、ステップ4192-1に移行する。他方、ステップ4191-3でN oの場合にも、ステップ4192-1に移行する。

【1205】

次に、ステップ4192-1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、スイッチ未通過エラー検出フラグがオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ4192-1でY e sの場合、ステップ4192-2で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、未通過エラー発生タイマ3200t2にエラー継続時間（例えば、120秒）をセットしてスタートさせ、ステップ4193-1に移行する。他方、ステップ4192-1でN oの場合、ステップ4192-3で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、未通過エラー発生タイマ3200t2を参照し、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ4192-3でY e sの場合、ステップ4192-4で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内にある、スイッチ未通過エラーフラグをオフにし、ステップ4193-1に移行する。他方、ステップ4192-3でN oの場合にも、ステップ4193-1に移行する。

【1206】

次に、ステップ4193-1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラー解除スイッチKH3aが押下されたか否かを判定する。ステップ4193-1でY e sの場合、ステップ4193-2～ステップ4193-5で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、当該エラー解除スイッチKH3aの押下をエラー解除条件に含むエラーに係るフラグ（例えば、払出モータ動作エラーフラグ、払出動作未完了時遊技球検出フラグ、払出モータエラーフラグ、スイッチ未通過エラー検出フラグ）をオフにし、ス

10

20

30

40

50

ステップ4194-1に移行する。他方、ステップ4193-1でNoの場合にも、ステップ4194-1に移行する。

【1207】

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

10

【1208】

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

20

【1209】

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

30

【1210】

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

40

【1211】

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

【1212】

ステップ4198-1でYesの場合、ステップ4198-2で、要払出停止異常検出

50

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

10

【1213】

次に、図182は、図175のステップ4200のサブルーチンに係る、賞球払出関連情報受信処理（対主制御基板）のフローチャートである。ここで、当該フローの前半が主制御基板Mからの情報受信処理（及びこれに伴う賞球払出数のセット処理）であり、当該フローの後半が主制御基板Mへの情報送信処理である。そこで、前半の主制御基板Mからの情報受信処理（及びこれに伴う賞球払出数のセット処理）から説明すると、まず、ステップ4205で、メイン側受信制御手段3111は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、賞球払出中フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、「賞球払出中フラグ」とは、払出制御側での賞球払出処理が実行中の場合（払出装置の払出モータが駆動動作中である場合や、球通過待ち時間・モータ休止時間中である場合）にオンになるフラグである。ステップ4205でYesの場合、ステップ4210で、メイン側受信制御手段3111は、メイン側受信情報一時記憶手段3111aを参照し、賞球払出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ4210でYesの場合、ステップ4215で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域にアクセスし、賞球払出開始許可フラグをオンにする。次に、ステップ4220で、払出制御手段3300は、メイン側受信情報一時記憶手段3111aに一時記憶されている賞球払出コマンド情報に基づき、今回払い出されるべき賞球払出数を導き、当該賞球払出数情報を払出カウンタ3312にセットし、次の処理（ステップ4225）に移行する。以上で、通常の賞球払出処理が実行される際の、賞球払出数のセット処理を終了する。尚、ステップ4205及びステップ4210でNoの場合にも次の処理（ステップ4225）に移行する。

20

30

【1214】

次に、主制御基板Mへの情報送信処理を説明すると、まず、ステップ4225で、送信制御手段3120は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、払出関連エラー送信フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、「払出関連エラー送信フラグ」とは、前述のような払出関連エラー（払出モータ動作エラー、過剰払出エラー、球切れエラー、球不足エラー、払出モータエラー、払出停止エラー）が発生した際にオンとなり、当該エラー報知が主制御基板M側になされた後にオフとなるフラグである。ステップ4225でYesの場合、ステップ4230で、エラー制御手段3200は、エラーフラグー時記憶手段3221内の払出関連エラー送信フラグをオフにする。そして、ステップ4235で、送信制御手段3120は、払出関連エラー情報一時記憶手段3121にセットされた払出関連エラー情報を主制御基板M側に送信し、次の処理（ステップ4240）に移行する。尚、ステップ4225でNoの場合にも次の処理（ステップ4240）に移行する。

40

【1215】

次に、ステップ4240で、送信制御手段3120は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、賞球払出完了フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、「賞球払出完了フラグ」とは、払出制御手段3300により賞球払出が完了したと判定された場合にオンとなるフラグである。ステップ4240でYesの場合、ステップ4245で、送信制御手段3120は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域にアクセスし、賞球払出完了フラグをオフにする。そして、ステップ4250で、送信制御手段3120は、主制御基板M側に対して賞球払出が完了した旨の情報を送信し、次の処理（ステッ

50

プ 4 3 0 0 の賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）} に移行する。尚、ステップ 4 2 4 0 で N o の場合にも、次の処理 {ステップ 4 3 0 0 の賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）} に移行する。以上で、賞球払出完了情報送信処理を終了する。

【1 2 1 6】

次に、図 1 8 3 は、図 1 7 5 のステップ 4 3 0 0 のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）のフローチャートである。ここで、当該処理は、次のステップ 4 4 0 0 のモータ駆動処理を実行する前段階の処理であり、主制御基板 M 側からの賞球払出コマンドを受信したことを受けてモータ駆動のステップ数等をセットする処理である。まず、ステップ 4 3 0 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 を参照し、賞球払出開始許可フラグ（図 1 8 2 のステップ 4 2 1 5 参照）がオンであるか否かを判定する。ステップ 4 3 0 5 で Y e s の場合、ステップ 4 3 1 0 及びステップ 4 3 1 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、賞球払出中フラグをオンにすると共に賞球払出開始許可フラグをオフにする。

【1 2 1 7】

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

【1 2 1 8】

次に、ステップ 4 3 3 2 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、今回の単位払出動作における払出予定個数（即ち、ステップ 4 3 2 5 又はステップ 4 3 3 0 で予定している払出個数）を、単位払出カウンタ 3 3 1 7 にセットする。次に、ステップ 4 3 3 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、励磁ステータ位置特定カウンタ値（j）として 0 をセットする。ここで、励磁ステータ位置特定カウンタは、ステータに対するロータの相対位置を示したものであり、「0」が払出待機（停止）時におけるデフォルト位置に相当する。次に、ステップ 4 3 3 7 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、ステッピングモータ動作に係る通常動作の励磁方式（例えば、周知の 2 - 2 相励磁方式）と通常動作の 1 ステップの切替速度（例えば、3 m s）を設定する。次に、ステップ 4 3 3 8 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、ステッピングモータ動作に係る球通過待ち時間・モータ休止時間として所定値（例えば、5 0 0 m s）を、球通過待ちタイマ 3 3 1 5 にセットする。次に、ステップ 4 3 3 9 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、リトライ動作実行中フラグをオフにする。ここで、リトライ動作実行中フラグとは、前述のようにステッピングモータ動作に係るリトライ動作を実行中においてオンとなるフラグである。そして、ステップ 4 3 4 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、モータ駆動中フラグをオンにし、次の処理 {ステップ 4 4 0 0 の賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）} に移行する。

【1 2 1 9】

他方、ステップ 4 3 0 5 で N o の場合、ステップ 4 3 4 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 4 3 4 5 で Y e s の場合には、既にモータが駆動されているので、次の処理 {ステップ 4 4 0 0 の賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）} に移行する。

【1 2 2 0】

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

【1221】

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

【1222】

次に、図184は、図175のステップ4400のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）のフローチャートである。ここで、当該処理は、前の処理（ステップ4300）で予定されているすべてのモータの駆動終了を実行し、或いは、予定されているすべての賞球払出が実行された際の終了処理である。ここで、ステップ4402～ステップ4419にかけてモータ駆動終了処理を実行し、ステップ4420～ステップ4425にかけて遊技球検知処理を実行し、ステップ4430～ステップ4462にかけて賞球払出終了処理を実行する。

【1223】

はじめに、モータ駆動終了処理から説明すると、まず、ステップ4402で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域を参照し、賞球払出中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4402でYesの場合、ステップ4405で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4405でYesの場合、ステップ4410で、払出制御手段3300は、ステップカウンタ時記憶手段3313内のカウンタ値（n）を参照し、カウンタ値が0であるか否か、即ち、図183のステップ4325又はステップ4330でセットした今回の単位払出動作におけるステップ数がすべて実行されたか否かを判定する。ステップ4410でYesの場合、ステップ4415で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域にアクセスし、モータ駆動中フラグをオフにする。次に、ステップ4416で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域を参照し、リトライ動作実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4416でYesの場合、ステップ4417で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域にアクセスし、リトライ動作実行中フラグをオフにして、ステップ4418へ移行する。他方、ステップ4416でNoの場合には、ステップ4418へ移行する。次に、ステップ4418で、払出制御手段3300は、ステッピングモータの休止状態を維持（本例では、励磁出力を下げた上で、現在の励磁ステータ位置特定カウンタ値（j）に継続励磁）する。次に、ステップ4419で、払出制御手段3300は、球通過待ちタイマ3315をスタートさせ、ステップ4420に移行する。尚、ステップ4405又

10

20

30

40

50

はステップ4410でNoの場合にもステップ4420に移行する。以上で、モータ駆動終了処理を終了する。

【1224】

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

10

【1225】

次に、賞球払出終了処理を説明すると、まず、ステップ4430で、払出制御手段3300は、払出カウンタ3312を参照し、カウンタ値が0以下であるか否かを判定する。ステップ4430でYesの場合、ステップ4431で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグエリアを参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4431でYesの場合（即ち、当該払出に係るモータの駆動が終了していないにも拘わらず、当該払出に係る遊技球数分の遊技球がセンサに検知された場合）、ステップ4432で、払出制御手段3300は、エラーフラグー時記憶手段3221内にある、払出未完了時遊技球検出フラグをオンにし、ステップ4435に移行する。他方、ステップ4431でNoの場合にも、ステップ4435に移行する。

20

【1226】

次に、ステップ4435及びステップ4440で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、賞球払出中フラグをオフにすると共に賞球払出完了フラグをオンにする。次に、ステップ4441で、払出制御手段3300は、払出カウンタ3312を参照し、カウンタ値が0未満であるか否かを判定する。ステップ4441でYesの場合、ステップ4442で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311内の払出異常検出フラグをオンにする。次に、ステップ4443で、払出制御手段3300は、払出カウンタ3312を参照し、当該カウンタ値に基づき過剰払出数（例えば、カウンタ値が「-3」であれば、過剰払出数は「3」）を払出処理関連情報一時記憶手段3310に一時記憶し、次の処理 {ステップ4500の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）} に移行する。尚、ステップ4441でNoの場合（即ち、払出カウンタ3312のカウンタ値が0であり、所定の払出個数分が正常に払出された場合）にも、次の処理 {ステップ4500の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）} に移行する。尚、本例では、払出カウンタ3312の値が0以下となった時点で、過剰払出の検出を行っているが、これには限定されず、例えば、払出に係るモータの駆動が終了してから所定時間（例えば、当該駆動によって払い出された遊技球が払出カウンタセンサKE10sによって検出されるまでに十分な検出待機時間）が経過した時点で、過剰払出の検出（払出カウンタ3312の値が0未満であるか否かの判定）を実行し得るよう構成してもよい（即ち、過剰払出とは、払出予定である遊技球数を超過した個数分の遊技球が払出されたという不測の事態が発生したことを意味し、設計上は極めて発生し難いこの不測の事態が発生したということは、払出機構のいずれかにて不具合が生じているか、払出動作を行っている最中に不正行為が行われた可能性が高いことを意味している）。

30

40

【1227】

他方、ステップ4430でNoの場合、ステップ4445で、払出制御手段3300は、球通過待ちタイマ3315のタイマ値を参照し、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ4445でYesの場合、ステップ4446で、払出制御手段3300は、エラーフラグー時記憶手段3221内にある、スイッチ未通過エラー検出フラグをオン

50

にする（尚、本例では、払出動作終了後、所定時間の球通過待ち時間を経過しても、当該払出動作に係る遊技球数分の遊技球が検出されなかった場合、即座にスイッチ未通過エラーが発生したと判定しているが、これには限定されず、当該事象が複数回発生した場合に、スイッチ未通過エラーが発生したと判定するよう構成してもよい）。

【1228】

次に、ステップ4447で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、リトライ動作実行待機フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、リトライ動作実行待機フラグとは、前述のようにモータ駆動中においてモータエラーが発生した場合にオンとなるフラグである。ステップ4447でYesの場合、ステップ4450で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、賞球払出継続フラグをオンにし、次の処理 {ステップ4500の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）} へ移行する。他方、ステップ4447でNoの場合、ステップ4460及びステップ4462で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、リトライ動作実行待機フラグをオフにすると共に、リトライ動作実行許可フラグをオンにし、次の処理 {ステップ4500の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）} へ移行する。尚、ステップ4445でNoの場合にも、次の処理 {ステップ2400の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）} へ移行する。

【1229】

ここで、ステップ4402でNoの場合（即ち、賞球払出処理が実行中でない場合）には、ステップ4470で、払出制御手段3300は、払出カウンタセンサKE10sから遊技球検出信号を受信したか否かを判定する。ステップ4470でYesの場合、ステップ4472で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311内の払出モータ動作異常検出フラグをオンにして、次の処理 {ステップ4500の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）} へ移行する。尚、ステップ4470でNoの場合にも、次の処理 {ステップ4500の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）} へ移行する。

【1230】

次に、図185は、図175のステップ4500のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）のフローチャートである。ここで、当該処理は、前の処理（ステップ4400）でセットされたステップ数に基づき、実際にモータ駆動を実行する処理である。まず、ステップ4505で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。尚、モータ駆動中フラグは、ステップカウンタ時記憶手段3313に所定のステップカウンタ数がセットされた際にオンとなるフラグであり（図183のステップ4340参照）、当該所定のステップカウンタ数と対応した励磁がすべて実行された際にオフとなるフラグである。ここで、ステップ4505でYesの場合、ステップ4510で、払出制御手段3300は、ステップカウンタ時記憶手段3313のステップカウンタ値（n）を1減算する。次に、ステップ4520で、払出制御手段3300は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段3314における励磁ステータ位置特定カウンタ値（j）を更新（1インクリメント）する。次に、ステップ4525で、払出制御手段3300は、所定の励磁方式と切替速度に基づき、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段3314における励磁ステータ位置特定カウンタ値（j）に対応したステータを励磁する。

【1231】

次に、ステップ4530で、払出制御手段3300は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段3314内のカウンタ値（j）が、ロータ位置確認センサKE10msの確認タイミングであるか否かを判定する。ここで、ロータ位置確認センサKE10msの確認とは、モータ動作に係る異常動作（球噛み等による脱調現象）が発生しているか否かを確認する目的で行われるものである。ステップ4530でYesの場合、ステップ4550で、払出制御手段3300は、ロータ位置確認センサKE10msからの検知信号の有無を参照する。そして、ステップ4555で、エラー制御手段3200は、ステップ4550での検知信号の有無に基づき、ロータが正しく回転していないか否か、即ち、モー

10

20

30

40

50

タエラーが発生しているか否かを判定する。ステップ4555でYesの場合、ステップ4560で、エラー制御手段3200は、払出状態フラグー時記憶手段3311におけるモータ位置異常フラグをオンにし、次の処理（ステップ4600のモータエラー時処理）に移行する。尚、ステップ4530でNoの場合にも、次の処理（ステップ4600のモータエラー時処理）に移行し、ステップ4555でNoの場合には、ステップ4565で、エラー制御手段3200は、エラーフラグー時記憶手段3221におけるモータエラーフラグをオフにし、次の処理（ステップ4600のモータエラー時処理）に移行する。

【1232】

次に、図186は、図175のステップ4600のサブルーチンに係る、モータエラー時処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、モータエラーを検出した際には、モータ駆動を休止状態へと強制的に移行することである。まず、ステップ4605で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、モータ位置異常フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、図185のステップ4560に示すように、所定の検知タイミングにてモータが所定の回転位置に存在するか否かを検知した上、当該所定の回転位置に存在しない場合には脱調等をしたと判定し、このモータ位置異常フラグはオンとなる。ステップ4605でYesの場合、ステップ4610で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、モータ位置異常フラグをオフにする。次に、ステップ4615で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311を内の払出モータ異常検出フラグをオンにする。そして、ステップ4620で、エラー制御手段3200は、ステップカウンタ時記憶手段3313におけるステップカウンタ値（n）をクリアして、次の処理（ステップ4100の異常検出時エラー制御処理）に移行する。これは、モータエラー発生により、今回セットしたステップ数を実行しなくなったためであり、当該カウント値のクリア実行後は、モータ駆動が休止状態へと移行することとなる（図184のステップ4410及びステップ4415参照）。尚、ステップ4605でNoの場合にも、次の処理（ステップ4100の異常検出時エラー制御処理）に移行する。

【1233】

次に、図187～図193を参照して、サブメイン制御部SM側で実行される制御処理を説明する。まず、図187は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。ここで、同図（d）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部SM側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ2002で、サブメイン制御部SMのCPUSCは、メイン側（主制御基板M側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、RAMクリア情報を受信した場合→副制御基板S側のRAMを初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報を副制御基板S側のRAMに再セット）。その後、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである（f）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（f）が実行された場合、同図（f）の処理に示されるように、まず、ステップ2100で、副制御基板SのCPUSCは、後述する指示画像表示制御処理を実行する。次に、ステップ2400で、副制御基板SのCPUSCは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ2700で、副制御基板SのCPUSCは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ2800で、副制御基板SのCPUSCは、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ2900で、副制御基板SのCPUSCは、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ2999で、副制御基板SのCPUSCは、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブ制御部SS側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【1234】

以上のように、サブメイン制御部SMのCPUSCは、リセット後、サブメイン側ルーチン（S2100～S2999）をループ処理する形態を採用している。また、同図（e）の処理は、サブメイン制御部SMの割り込み時の処理であり、前述した主制御基板Mに

10

20

30

40

50

におけるSTB信号線からの信号がサブメイン制御部SMのCPUの一端子（本例では、NMI端子）に接続されていた場合における処理フロー（e）である。即ち、サブメイン制御部SMにおいてNMI割り込みが発生した場合（STB信号線がオンとなった場合）、ステップ2004で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ2006で、副制御基板SのCPUSCは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部SM側のRAM領域に、主制御基板M側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【1235】

次に、図188は、図187におけるステップ2100のサブルーチンに係る、指示画像表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技の実行中ではないか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、ステップ2104で、副制御基板SのCPUSCは、現在の遊技状態が非時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2104でYesの場合、ステップ2108の処理に移行する。他方、ステップ2102又はステップ2104でNoの場合、ステップ2106で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち指示カウンタHSc（右打ちを実行した場合に入球し易い入球口への入球を計測するカウンタであり、カウンタ値が所定値に到達することにより、左打ちにて遊技を進行すべき状況にて左打ちが実行されていないと判定し、左打ち指示画像を表示することとなる）のカウンタ値をゼロクリアし、ステップ2116の処理に移行する。

【1236】

次に、ステップ2108で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から補助遊技始動口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2108でYesの場合、ステップ2110で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち指示カウンタHScのカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ2112で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち指示カウンタ値は所定値（本例では、3）に到達したか否かを判定する。ステップ2112でYesの場合、ステップ2114で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち指示画像を所定時間（例えば、5秒）表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2115で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち指示カウンタHScのカウンタ値をゼロクリアし、ステップ2116の処理に移行する。他方、ステップ2108又はステップ2112でNoの場合にもステップ2116の処理に移行する。ここで、同図右下は指示画像の表示イメージ図であり、最上段は、左打ち指示画像のイメージ図である。左打ち指示画像は演出表示装置S40にて表示される左打ちの実行を遊技者に促す画像であり、左打ちを実行すべき遊技の状況である、特別遊技が実行されていない且つ非時間短縮遊技状態にて、右打ちを実行していると判定した場合（補助遊技始動口H10に3球入球した場合）に所定時間（5秒）左打ち指示画像を表示するよう構成されている。尚、補助遊技始動口H10に入球した場合には左打ち指示カウンタHScのカウンタ値に1加算するが、右一般入賞口P20に入球した場合には左打ち指示カウンタHScのカウンタ値は増減しないよう構成されている。

【1237】

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

【1238】

次に、ステップ2122で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から第1主遊技始動口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2122でYesの場合、ステップ2124で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち指示カウンタMScのカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ2126で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち指示カウンタ値は所定値（本例では、3）に到達したか否かを判定する。ステップ2126でYesの場合、ステップ2128で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち指示画像を所定時間（例えば、5秒）表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2129で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち指示カウンタMScのカウンタ値をゼロクリアし、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。尚、ステップ2122及びステップ2126でNoの場合にも、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。ここで、同図右下は指示画像の表示イメージ図であり、2段目は、右打ち指示画像のイメージ図である。右打ち指示画像は演出表示装置S40にて表示される右打ちの実行を遊技者に促す画像であり、右打ちを実行すべき遊技の状況である、特別遊技の実行中又は時間短縮遊技状態にて、左打ちを実行していると判定した場合（第1主遊技始動口A10に3球入球した場合）に所定時間（5秒）右打ち指示画像を表示するよう構成されている。尚、最下段は、時短中右打ち画像のイメージ図であり、時間短縮遊技状態においては右打ちにて遊技を進行するため、時間短縮遊技状態においては時短中右打ち画像が表示され続けることとなる（特別遊技の実行中も表示され続ける）。尚、時短中右打ち画像と右打ち指示画像との演出表示装置S40上の表示領域は、重複しないよう構成されており、表示領域の大きさは、時短中右打ち画像よりも右打ち指示画像の方が大きくなっている（左打ち指示や右打ち指示画像は、警告を目的としているため、相対的に大きい表示領域にて表示している）。

【1239】

このように、第9実施形態においては、例えば、特別遊技の実行中でない且つ非時間短縮遊技状態に右打ちをしている場合、遊技球が補助遊技始動口H10を通過すると、副制御基板SのCPUSCは、通過回数をカウントすると共に、通過回数が所定値（本例では、3球）に到達すると、左打ち指示画像（例えば、「左打ち」と表示）を表示するよう構成されている。また、例えば、特別遊技の実行中でない且つ非時間短縮遊技状態に右打ちをしている場合、遊技球が右一般入賞口P20を通過すると、副制御基板SのCPUSCは、通過回数をカウントせず、右打ち指示画像（例えば、「右打ち」という画像）を表示しないよう構成されている。また、例えば、特別遊技中又は時間短縮遊技状態に左打ちをしている場合、遊技球が第1主遊技始動口A10に入球すると、副制御基板SのCPUSCは、入球回数をカウントし、入球回数が所定値（本例では、3球）に到達すると、右打ち指示画像（例えば、「右打ち」という画像）を表示するよう構成されている。尚、第9実施形態においては、左打ち指示画像（例えば、「左打ち」という画像）又は右打ち指示画像（例えば、「右打ち」という画像）を、発射指示演出と称することがある。このように構成することにより、左打ちを実行すべき遊技の状況（特別遊技の実行中でない且つ非時間短縮遊技状態）において、遊技者が誤って右打ちを実行してしまった場合に、補助遊技始動口H10を通過した遊技球が右一般入賞口P20に入球することにより、遊技球1球の発射によって右打ち指示カウンタMScのカウンタ値が2増加してしまい、故意でない右打ちにも拘らず、左打ち指示画像が頻繁に表示されてしまうような本来意図していない頻度での注意喚起に関する表示を実行することを防止することができることとなる。尚、本例においては、左打ちカウンタ値が所定値（本例では、3）の倍数に到達する毎に左打ち指示画像を表示し得る{右打ちカウンタ値が所定値（本例では、3）の倍数に到達する毎に右打ち指示画像を表示し得る}よう構成したが、これには限定されず、左打ちカウンタ値が所定値（本例では、3）に到達した際に左打ち指示画像を表示し{右打ちカウンタ値が所定値（本例では、3）に到達した際に右打ち指示画像を表示し}、所定値（本例では、3）の2倍や3倍のカウンタ値となった場合には新たに左打ち指示画像（右打ち指示画像）を表示しないよう構成してもよい。また、左打ち指示画像（右打ち指示

10

20

30

40

50

画像)は表示開始から所定時間(本例では、5秒)で消去するよう構成したが、これには限定されず、左打ち指示画像(右打ち指示画像)が表示された後、左打ち(右打ち)を実行したと判定した場合(例えば、左打ちを実行したと判定する場合は、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合、等であり、右打ちを実行したと判定する場合は、補助遊技始動口H10に遊技球が入球した場合、等である)又は遊技状態が移行した場合に、左打ち指示画像(右打ち指示画像)を消去するよう構成してもよい。

【1240】

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

【1241】

次に、図189は、図187におけるステップ2400のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ2402で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から新たな保留発生に係るコマンド(第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄に係る保留情報)を受信したか否かを判定する。ステップ2402でYesの場合、ステップ2404で、副制御基板SのCPUSCは、装図保留カウンタ値(本例では、第1主遊技用が最大4個、第2主遊技用が最大4個)に「1」を加算する。次に、ステップ2406で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から送信された保留情報(乱数値等)を、副制御基板SのRAM領域に一時記憶し、ステップ2418に移行する。

【1242】

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

【1243】

次に、ステップ2418で、主制御基板MのCPUMCは、演出表示装置S40上にて、装図保留カウンタ値と同数の保留表示画像を点灯表示し、次の処理(ステップ2700の処理)に移行する。

【1244】

次に、図190は、図187におけるステップ2700のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2702で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2702でYesの場合、ステップ2704で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2706で、副制御基板SのCPUSCは、一時記憶された図柄情報(主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様)と、装図変動内容決定用抽選テーブルとを参照して、装飾図柄の停止図柄{例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当たり図柄である場合には、「7・7・7」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「

1・3・5」等のバラケ目}及び変動態様を決定し副制御基板SのRAM領域に一時記憶する。

【1245】

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

【1246】

次に、図191は、図187におけるステップ2800のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2802で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2802でYesの場合、ステップ2804で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ2806で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ2809で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tをスタートし、ステップ2810に移行する。尚、ステップ2802でNoの場合にも、ステップ2810に移行する。

【1247】

次に、ステップ2810で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2810でYesの場合、ステップ2811で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tのタイマ値を確認する。次に、ステップ2812で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tと副制御基板SのRAM領域に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2812でYesの場合、ステップ2814で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40上にて装飾図柄の変動を表示するコマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2832に移行する。

【1248】

他方、ステップ2812でNoの場合、ステップ2816で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tと副制御基板SのRAM領域に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ2816でYesの場合、ステップ2818で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40上にて装飾図柄の停止表示（仮停止表示）を表示するコマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2832に移行する。

【1249】

他方、ステップ2816でNoの場合、ステップ2824で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tと副制御基板SのRAM領域に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2824でYesの場合、ステップ2826で、副制御基板SのCPUSCは、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示を演出表示装置S40に表示するコマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2832に移行する。尚、ステップ2824でNoの場合にも、ステップ2832に移行する。

【1250】

次に、ステップ2832で、副制御基板SのCPUSCは、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、主制御基板M側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ2832でYesの場合、ステップ2834で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40にて装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される）する。次に、ステップ2836で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tを停止すると共にリセット（ゼロクリア）す

10

20

30

40

50

る。次に、ステップ2838で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。尚、ステップ2810又はステップ2832でNoの場合にも、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。

【1251】

次に、図192は、図187におけるステップ2900のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2902で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2902でYesの場合、ステップ2904で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2904でYesの場合、ステップ2912で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグをオンにする。次に、ステップ2914で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40上で大当たり開始表示を行い（大当たりの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ2920に移行する。尚、ステップ2902でNoの場合にも、ステップ2920に移行する。

【1252】

次に、ステップ2920で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置S40上にてラウンド数と入賞個数と賞球数を逐次表示する（遊技性や大当たりの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）コマンドをセットする。次に、ステップ3050で、副制御基板SのCPUSCは、後述する特別遊技中演出表示制御処理を実行する。次に、ステップ2926で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2926でYesの場合、ステップ2928で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置S40上で、大当たり終了表示をするコマンドをセットする（大当たりの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ2929で、副制御基板SのCPUSCは、入球数カウンタNKc（特別遊技中における右一般入賞口P20への入球数を計測するカウンタ）をゼロクリアする。次に、ステップ2930で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。尚、ステップ2904又はステップ2926でNoの場合にも、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。

【1253】

次に、図193は、図192におけるステップ3050のサブルーチンに係る、特別遊技中演出表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3052で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から右一般入賞口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ3052でYesの場合、ステップ3054で、副制御基板SのCPUSCは、右一般入賞口入球演出（特別遊技の実行中に右一般入賞口P20に遊技球が入球した際に演出表示装置S40にて表示される演出であり、例えば、「+2GET!」と表示）を表示し、且つ、賞球数に所定数（本例では、2球）を加算して表示するコマンドをセットする。ここで、第9実施形態においては、右一般入賞口P20は第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20よりも上流に配置されているため、特別遊技の実行中に第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20に向けて発射した遊技球（右打ちにて発射した遊技球）は第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20に入球する前に右一般入賞口P20に入球し得ることとなる。このように構成することにより、特別遊技の実行中に第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20に入球することにより獲得できる賞球数に加えて右一般入賞口P20に入球することにより更に遊技球を獲得することができ、特別遊技の実行にて獲得可能な遊技球数を増加させることができる。

【1254】

次に、ステップ3056で、副制御基板SのCPUSCは、入球数カウンタNKcのカウント値に1を加算し、ステップ3058の処理に移行する。尚、ステップ3052でNoの場合にも、ステップ3058の処理に移行する。次に、ステップ3058で、副制御基板SのCPUSCは、入球数カウンタNKcのカウント値は所定値（本例では、5球）に到達したか否かを判定する。ステップ3058でYesの場合、ステップ3060で、

副制御基板 S の C P U S C は、右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブル（図 1 9 4 参照）を参照し、停止中の大当たり図柄に基づいて点灯態様を決定し、決定した点灯態様にて右一般入賞口用ランプ L P 1 0 を点灯し、次の処理（ステップ 2 9 2 6 の処理）に移行する。尚、ステップ 3 0 5 8 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 9 2 6 の処理）に移行する。このように、第 9 実施形態においては、特別遊技中に、遊技球が右一般入賞口 P 2 0 に入球した場合に、右一般入賞口入球演出を演出表示装置 S 4 0 上に表示（例えば、「+ 2 G E T !」）し得るよう構成されており、遊技球が右一般入賞口 P 2 0 に所定値（本例では、5 球）入球すると、停止中の大当たり図柄に基づいた点灯態様で右一般入賞口用ランプ L P 1 0 を点灯させるように構成されている。尚、遊技球が右一般入賞口 P 2 0 に入球した場合に実行する右一般入賞口入球演出は、演出表示装置 S 4 0 上に表示するだけでなく、スピーカ D 2 4 からの音声によって、「G E T !」と出力するように構成してもよいし、画面上に「+ 2 G E T !」と表示すると同時に音声でも「G E T !」と出力するように構成してもよい。また、スピーカ D 2 4 からの音声の音量を複数段階設けて、音量の大きさにより特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度を示唆し得るよう構成してもよい（音量が大の場合には音量が小の場合よりも確率変動遊技状態への移行期待度が高い、或いは本来出力されるべき音声である「G E T !」が出力されない（出力自体を行わない／無音で出力する）と確率変動遊技状態への移行期待度が相対的に高い等）。

【1 2 5 5】

次に、図 1 9 4 は、右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルの一例である。同図においては、停止中の大当たり図柄が確率変動遊技状態に移行することとなる確変大当たり図柄（本例では、5 A、7 A、5 B、7 B）である場合に参照される確変大当たり図柄停止時テーブルと、停止中の大当たり図柄が非確率変動遊技状態に移行することとなる非確変大当たり図柄（本例では、4 A、4 B）である場合に参照される非確変大当たり図柄停止時テーブルとから構成される。右一般入賞口用ランプ L P 1 0 の点灯態様としては、「白色」、「青色」、「緑色」、「赤色」、「虹色」の 5 種類の表示態様を有しており、大当たり終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから順に「白色→青色→緑色→赤色→虹色」となっている。尚、「虹色」は大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行する場合には点灯態様として選択されないため、右一般入賞口用ランプ L P 1 0 が虹色にて点灯した場合には、大当たり終了後には確率変動遊技状態に移行することが略確定的となる。尚、右一般入賞口用ランプ L P 1 0 の点灯態様はあくまで一例であり種類数を増やしたり、置数の振分を変更しても問題ない。また、大当たり中に所定数以上の遊技球が右一般入賞口 P 2 0 に入球した場合に、大当たりの終了タイミングにて右一般入賞口用ランプ L P 1 0 が点灯するよう構成してもよいし、1 回の大当たり中に複数回右一般入賞口用ランプ L P 1 0 が点灯し得るよう構成してもよい。更には、同じ点灯態様でも点灯態様の移行タイミングによって確率変動遊技状態への移行期待度を異ならせる、具体的には、同じ「赤」の態様でも後のタイミングで「赤」の態様に変化したほうが先のタイミングで「赤」の態様で変化している場合より確率変動遊技状態への移行期待度が高くなるよう設定（例えば、置数の振分をそのように設定）してもよく、このように構成することで、最初に態様に変化せず「白」のままだったとしても後から「赤」に変化すれば最初の変化態様が「赤」であった場合より期待度が高くなるため、継続して期待感を付与することができる。無論、逆に、早いタイミングで変化したほうが、信頼度が高いように設定することもでき、この場合には、早いタイミングでの変化をより大きく期待させることも可能である。

【1 2 5 6】

< 第 1 0 実施形態 >

本例に適用可能なぱちんこ遊技機の構成として、大入賞口内に特定領域を有する構成を第 1 0 実施形態として以下に詳述する。

【1 2 5 7】

まず、図 1 9 5 を参照しながら、第 1 0 実施形態における、第 2 大入賞口 C 2 0 及び第 1 大入賞口 C 1 0 の構造を詳述する。まず、第 2 大入賞口 C 2 0 の内部には、概略、振分入賞検出装置 2 2 2 1、特定領域 C 2 2、遮蔽部材 2 2 2 4 a、特定領域入球検出装置 2

２２４－１及び排出球検出装置２２２４－２が設けられており、第１大入賞口Ｃ１０内部には、概略、通常入賞検出装置２１２１が設けられている。以下、これら大入賞口の構造について説明する。

【１２５８】

まず、図１９５に示されるように、第２大入賞口Ｃ２０は、第１主遊技図柄（特別図柄）又は第２主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成し第１大入賞口Ｃ１０の上方（遊技者から見て）に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第２大入賞口Ｃ２０は、遊技球の入球を検出するための振分入賞検出装置２２２１と、振分電動役物２２２２と、特定領域Ｃ２２と、特定領域Ｃ２２への遊技球の入球を遮蔽する遮蔽部材２２２４ａと、特定領域への遊技球の入球を検出するための特定領域入球検出装置２２２４－１と、排出球を検出するための排出球検出装置２２２４－２と、を備える。ここで、振分入賞検出装置２２２１は、第２大入賞口Ｃ２０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す振分大入賞口入球情報を生成する。振分電動役物２２２２は、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第２大入賞口Ｃ２０を可変させる。特定領域Ｃ２２は遊技球の入球の有無によって特別遊技終了後の遊技状態の決定要素となり、遮蔽部材２２２４ａが開状態（退避状態）である場合、当該特定領域Ｃ２２への遊技球の入球が可能（又は、容易）となり、遮蔽部材２２２４ａが閉状態（進出状態）である場合、当該特定領域Ｃ２２への遊技球の入球が不可能（又は、困難）となるよう構成されている。また、特定領域入球検出装置２２２４－１は特定領域Ｃ２２への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す特定領域入球情報を生成する。また、第２大入賞口Ｃ２０に入球した遊技球は、特定領域入球検出装置２２２４－１と排出球検出装置２２２４－２とのどちらか一方を通過することとなるよう構成されているため、特定領域入球検出装置２２２４－１は、排出球を検出するセンサをも兼ねている（入球時には排出球入球情報をも生成する）。排出球検出装置２２２４－２は第２大入賞口Ｃ２０に入球した後特定領域Ｃ２２に入球せず排出された遊技球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す排出球入球情報を生成する。尚、第９実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様（傾倒型アタッカー）としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。

【１２５９】

次に、第１大入賞口Ｃ１０は、第１主遊技図柄（特別図柄）又は第２主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成し第２大入賞口Ｃ２０の下方（遊技者から見て）に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第１大入賞口Ｃ１０は、遊技球の入球を検出するための通常入賞検出装置２１２１と、通常電動役物２１２２と、を備える。ここで、通常入賞検出装置２１２１は、第１大入賞口Ｃ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す通常大入賞口入球情報を生成する。通常電動役物２１２２は、第１大入賞口Ｃ１０に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第１大入賞口Ｃ１０を可変させる。尚、第９実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様（傾倒型アタッカー）としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。

【１２６０】

尚、振分入賞検出装置 2 2 2 1、振分流路 1 3 2、特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1、排出球検出装置 2 2 2 4 - 2、通常入賞検出装置 2 1 2 1 及び通常流路 1 3 4 の、遊技球の流路方向と垂直な断面の断面積は遊技球 1 球が滑らかに通過可能であるが遊技球 2 球は通過不能（又は困難）であることが望ましい。このように構成することにより、複数の遊技球が流路（振分流路 1 3 2、通常流路 1 3 4）にて詰まってしまい流下できなくなる事態を減少させることができる。

【1 2 6 1】

また、2つの大入賞口が略接近しているため、特別遊技時には第2大入賞口 C 2 0 又は第1大入賞口 C 1 0 のどちらか一方が入球容易状態である状況でも、遊技者は同じ箇所を狙えばよいため、遊技球の打ち出し強度を変化させずに遊技が可能となる。この場合、更に、どちらの大入賞口が入球容易状態であるかを遊技者が視認し易いため、遊技者にとって違和感や負担の少ない遊技を実行出来る。

10

【1 2 6 2】

また、後述するように、入球可否が遊技者の利益に大きく関係する第2大入賞口 C 2 0 を第1大入賞口 C 1 0 の上とすることで、第1大入賞口 C 1 0 に遊技球が挟まる等のアクシデントで閉鎖しない場合（第1大入賞口 C 1 0 の下方への遊技球の流下を遮る場合）にも、第2大入賞口 C 2 0 が開放されれば遊技球を入球させることができることとなる。また、本例では、振分入賞検出装置 2 2 2 1 よりも下方に特定領域 C 2 2 及び特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1（排出球検出装置 2 2 2 4 - 2）を設けているため、第2大入賞口 C 2 0 を第1大入賞口 C 1 0 の上に設けた方が省スペースとなるのである。

20

【1 2 6 3】

次に、図 1 9 5 を参照しながら、第9実施形態に係る大入賞口（第2大入賞口 C 2 0 及び第1大入賞口 C 1 0）に入球した遊技球の流下態様を詳述する。

【1 2 6 4】

まず、第2大入賞口 C 2 0 に入球した遊技球は、振分入賞検出装置 2 2 2 1 を通過し、振分流路 1 3 2 を流下し、特定領域 C 2 2 に設けられている特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 と排出球検出装置 2 2 2 4 - 2 とのどちらか一方を通過することとなる。遮蔽部材 2 2 2 4 a が閉状態（進出状態）である場合には、流下してきた遊技球は特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 を通過することはできず、すべて排出球検出装置 2 2 2 4 - 2 を通過することとなる。他方、遮蔽部材 2 2 2 4 a が開状態（退避状態）である場合には、流下してきた遊技球は振分流路 1 3 2 の形状によりほぼ特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 を通過することとなる。尚、遮蔽部材 2 2 2 4 a が開状態（退避状態）である場合には、流下してきた遊技球はすべて特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 を通過することが望ましい（遊技者の利益を損なわないため）。従って、流下してきた遊技球が特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 を通過し易いよう振分流路 1 3 2 の形状（特に、振分流路右側面の形状）を構成することが好適である。尚、後述するように、第9実施形態においては、特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 又は排出球検出装置 2 2 2 4 - 2 を通過した遊技球の数の和と振分入賞検出装置 2 2 2 1 を通過した遊技球の数とが等しいかどうかによって排出球異常であるか否かを判定している。

30

【1 2 6 5】

他方、第1大入賞口 C 1 0 に入球した遊技球は、通常入賞検出装置 2 1 2 1 を通過し、通常流路 1 3 4 を流下し排出される。尚、第1大入賞口 C 1 0 内には排出球を検出する装置は設けられていない。

40

【1 2 6 6】

前述したように、第10実施形態に係る遊技機は、第2大入賞口 C 2 0 の内部に、遊技球が入球可能な特定領域 C 2 2 を有している。また、第10実施形態に係る遊技機は特別遊技実行中に特定領域 C 2 2 に遊技球が入球することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技所状態に移行するような構成（いわゆる、玉確機）となっている。

【1 2 6 7】

次に、図 1 9 6 は、第10実施形態における、図 1 4 6 のステップ 1 4 0 0（1） {ス

50

テップ1400(2)}のサブルーチンに係る、第1(第2)主遊技図柄表示処理のフローチャートである。ステップ1410-2で主遊技図柄の停止図柄を決定した後、ステップ1408(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1408(第2)でYesの場合、ステップ1412-1(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側乱数・当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様を決定する。他方、ステップ1408(第2)でNoの場合、ステップ1411に移行し、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1411でYesの場合、即ち、限定頻度カウンタ値が0である場合、ステップ1412-2(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側乱数・当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様を決定する。

10

【1268】

ここで、図197は、第10実施形態における、主制御基板側での第1(第2)主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。大当たりとなる主遊技図柄のうち、特定領域に遊技球が入球容易となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「5A・7A・3B・5B・7B」であり、特定領域C22に遊技球が入球困難となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「2A」となっている。

【1269】

次に、図198は、第10実施形態における、特別遊技制御処理のフローチャートである。ステップ1608でサブ側への特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、又は、ステップ1610で特別遊技実行フラグがオンであった場合、ステップ1611(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、現在実行するラウンドが振分遊技実行ラウンド(本例では第2R、4R)であるか否かを判定する。ステップ1611(第2)でYesの場合、ステップ1850(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、後述する振分遊技実行処理を実行し、ステップ1634に移行する。他方、ステップ1611(第2)でNoの場合には、ステップ1612に移行する。

20

【1270】

次に、図199は、第10実施形態における、図198のステップ1850(第2)のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1852で、主制御基板MのCPUMCは、振分遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1852でYesの場合、ステップ1866に移行する。他方、ステップ1852でNoの場合、ステップ1854で、主制御基板MのCPUMCは、停止している主遊技図柄は長開放図柄(振分遊技実行ラウンドにおいて第2大入賞口C20が相対的に長時間開放する大当たり図柄であり、本例では、3B・5A・5B・7A・7B)であるか否かを判定する。ステップ1854でYesの場合、ステップ1856で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の開放パターンとして、長開放パターン(例えば、15秒間の開放であって、特定領域C22への入球が確定的となるよう設計された開放パターン)をセットし、ステップ1860に移行する。ステップ1854でNoの場合、換言すると、停止図柄が2Aの場合、ステップ1858で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の開放パターンとして、短開放パターン(例えば、0.1秒間の開放であって、特定領域C22への非入球が確定的となるよう設計された開放パターン)をセットし、ステップ1860に移行する。尚、第10実施形態においては、第1主遊技側の長開放図柄は「5A・7A」となっており、大当たり時に選択される割合は「524/1024」となっており、第2主遊技側の長開放図柄は「3B・5B・7B」となっており、大当たり時に選択される割合は「1024/1024」となっているため、第1主遊技側の大当たりよりも第2主遊技側の大当たりの方が振分遊技実行ラウンドにおいて第2大入賞口C20が長開放となる割合が高い、即ち、大当たり時に特定領域C22に遊技球が入球し易いよう構成されている。

30

40

【1271】

次に、ステップ1860で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値をクリアする。次に、ステップ1862で、主制御基板MのCPUMCは、

50

振分遊技継続フラグをオンにする。次に、ステップ1864で、主制御基板MのCPUMCは、セットされた開放パターンにて第2大入賞口C20を開放し、ステップ1866に移行する。

【1272】

次に、ステップ1866で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウント値を確認し、第2大入賞口C20に遊技球が所定個数（10個）入賞したか否かを判定する。ステップ1866でYesの場合、ステップ1870に移行する。他方、ステップ1866でNoの場合には、ステップ1868で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20の開放期間（セットされた開放パターン）が終了したか否かを判定する。ステップ1868でYesの場合、ステップ1870に移行する。次に、ステップ1870で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20を閉鎖する。次に、ステップ1872で、主制御基板MのCPUMCは、振分遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ1874で、主制御基板MのCPUMCは、当該振分遊技の実行ラウンドにおいて特定領域C22への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ1874でYesの場合、ステップ1876で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ1878に移行する。尚、ステップ1874でNoの場合も、ステップ1878に移行する。次に、ステップ1878で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタに1を加算し（振分遊技の実行ラウンドを終了し）、次の処理（ステップ1634の処理）に移行する。尚、ステップ1868でNoの場合にも、次の処理（ステップ1634の処理）に移行する。

【1273】

次に、図200は、第10実施形態における、図198のステップ1650のサブルーチンに係る特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。本サブルーチンの実行時、ステップ1680（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1680（第2）でYesの場合、ステップ1682（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ1652及びステップ1654で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cに所定回数（本例では、80回）をセットすると共に、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1684（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタMN52cに所定回数（本例では、80回）をセットする。次に、ステップ1656で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定回数A（本例では、80回）をセットしてステップ1658に移行する。

【1274】

他方、ステップ1680（第2）でNoの場合、ステップ1686（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定回数B（本例では、50回であるが、これには限定されない。尚、所定回数A以下の値が好適である。）をセットし、ステップ1658に移行する。

【1275】

ここで、第10実施形態においては、特別遊技中における特定領域C22への入球有無に拘らず、特別遊技終了後には時間短縮遊技状態に移行するよう構成されている。また、特別遊技中に特定領域C22への遊技球の入球があった場合には当該特別遊技後にて時間短縮遊技状態となる変動回数が、確率変動遊技状態となる変動回数と同じ所定回数A（本例では80回）となり、特別遊技中に特定領域への遊技球の入球がなかった場合には当該特別遊技後にて時間短縮遊技状態となる変動回数が所定回数Aとは異なる（少ない）回数である所定回数B（本例では50回）となるように構成されている。これにより、万一、特定領域C22への入球が容易となる特別遊技中に特定領域C22を通過しなかった場合でも、一定程度の有利期間を提供でき、特定領域C22を通過しなかった場合の興趣低下の抑止が期待できる。また、時間短縮遊技状態時の主遊技図柄の変動態様は、所定回数Aの時間短縮遊技状態時においては3段階の限定頻度テーブル（限定頻度テーブル1、限定頻度テーブル2及び限定頻度テーブル3）が参照され、所定回数Bの時間短縮遊技状態時

においては主遊技テーブル 3 - 2 が参照され、また、演出内容も異なるテーブルを参照するよう構成されている。尚、当該構成は特別遊技の実行契機となった大当たり図柄が同一の場合にも相違する場合にも適用される（例えば、同一の大当たり図柄を契機とした特別遊技であっても、特別遊技実行中に特定領域 C 2 2 に入球するか否かによって時短回数が相違する、等）。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、時間短縮遊技の変動上限回数が、大当たり時の図柄に基づいて決定されるよう構成してもよい（例えば、特別遊技中に特定領域 C 2 2 への入球がなされなかった場合、大当たり図柄によって時間短縮遊技の変動上限回数が決定される、等）。

【1276】

次に、図 201 は、第 10 実施形態における、演出内容決定テーブルの一例である。第 10 実施形態では、特別遊技中に特定領域 C 2 2 に遊技球が入球しなかった場合、特別遊技後の遊技状態は確率変動遊技状態とならず、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態（50 変動）となる。そうなった場合、当該テーブルを参照し、演出内容を決定することとなる。尚、本例はあくまで一例であり、変動回数、演出内容、変動態様、テーブルの構成等、これには限定されない。

【1277】

以上のように、第 10 実施形態に係る、特別遊技中の特定領域への遊技球の入球有無によって、当該特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行するか否かを決定する（特定領域に入球ありで確率変動遊技状態に移行し、入球なしで確率変動遊技状態に移行しない）遊技機（いわゆる、玉確タイプの遊技機）において、確率変動遊技状態とならなかった場合の非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中の変動態様（及び演出）を確率変動遊技状態中の変動態様（及び演出）と異ならせることで、遊技者の利益態様に応じた、適切な演出を実行することができるのである。尚、本例では特に図示していないが、振分遊技を実行する際には、専用の演出（第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放となるか否かを煽る演出、特定領域 C 2 2 への入球がなされるか否かを煽る演出、特定領域 C 2 2 への入球がなされた旨を報知する演出、等）が実行されるよう構成してもよい（実行態様には特に限定されないが、例えば、特定領域 C 2 2 への入球がなされた旨を報知する演出である場合には、当該入球がなされたタイミング（直後であることが望ましい）にて、演出表示装置 S 4 0 や演出表示装置 S 4 0 の前面に設けられた演出装置（例えば、いわゆる演出用の可動体役物や導光板等）にて、当該報知を実行するよう構成することを例示することができる（例えば、演出表示装置 S 4 0 上に「V」と描かれた画像を表示する、或いは、演出用の可動体役物を初期位置から演出可能な位置へ変位させる、或いは、導光板に光を照射することで導光板上に像を浮かび上がらせる、等））。尚、特定領域 C 2 2 への入球がなされた旨を報知する演出を実行するに際しては、特定の遊技状態（例えば、確率変動遊技状態）で特別遊技に当選したときや特定の特別図柄（大当たり図柄）が当選したとき等の、特定領域 C 2 2 への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行される特別遊技においては、「V」と描かれた画像を控えめに表示（例えば、小さく表示）するなど、特定領域 C 2 2 への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行されない特別遊技が行われる可能性がある状況において（特別遊技における特定領域 C 2 2 への入球容易性が不明である状況において）、その後、特定領域 C 2 2 への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行された場合には、特定領域 C 2 2 への入球がなされた旨を報知する演出と異なる演出を実行することも好適であり、これにより、必要に応じた優先度で演出を実行することができる。

【1278】

また、第 10 実施形態においては、第 2 大入賞口 C 2 0 が開状態となる単位遊技（ラウンド）における開放態様が、複数存在する（例えば、2 種類）。具体的には、特に図示していないが、第一の時間（好適には、遊技球の 1 発射間隔未満又は以下）開放し得る第一単位遊技と、前記第一の時間開放した後、所定時間の閉鎖を経て、前記第一の時間よりも長い第二の時間再び開放（又は開閉）し得る第二単位遊技と、を有する。このように、第一の単位遊技及び第二の単位遊技を実行可能と構成することにより、確率変動移行への期

10

20

30

40

50

待度が低い第一の時間の開放動作が終了した後であっても、確率変動移行への期待度が高い第二の時間の開放動作が実行される可能性を持たせることができる。その結果、特別遊技中における遊技の興趣性を高めることが可能となる。尚、前記第二の時間は、特定領域への入球を担保すべく、遊技球の1発射間隔以上又は超であることが好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数の半分）×（遊技球の1発射間隔）以上又は超であることがより好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数）×（遊技球の1発射間隔）以上又は超であることが特に好適である。

【1279】

以上のように、第10実施形態に係る、特別遊技中の特定領域への遊技球の入球有無によって、当該特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行するか否かを決定する（特定領域に入球ありで確率変動遊技状態に移行し、入球なしで確率変動遊技状態に移行しない）遊技機（いわゆる、玉確タイプの遊技機）において、確率変動遊技状態とならなかった場合の非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中の変動態様（及び演出）を確率変動遊技状態中の変動態様（及び演出）と異ならせることで、遊技者の利益態様に応じた、適切な演出を実行することができるのである。尚、本例では特に図示していないが、振分遊技を実行する際には、専用の演出（第2大入賞口C20が長開放となるか否かを煽る演出、特定領域C22への入球がなされるか否かを煽る演出、特定領域C22への入球がなされた旨を報知する演出、等）が実行されるよう構成してもよい（実行態様には特に限定されないが、例えば、特定領域C22への入球がなされた旨を報知する演出である場合には、当該入球がなされたタイミング（直後であることが望ましい）にて、演出表示装置S40や演出表示装置S40の前面に設けられた演出装置（例えば、いわゆる演出用の可動体役物や導光板等）にて、当該報知を実行するよう構成することを例示することができる（例えば、演出表示装置S40上に「V」と描かれた画像を表示する、或いは、演出用の可動体役物を初期位置から演出可能な位置へ変位させる、或いは、導光板に光を照射することで導光板上に像を浮かび上がらせる、等）}。

【1280】

また、第10実施形態においては、第2大入賞口C20が開状態となる単位遊技（ラウンド）における開放態様が、複数存在する（例えば、2種類）。具体的には、特に図示していないが、第一の時間（好適には、遊技球が1球以上は入球可能であるが相対的に短時間となる開放時間）開放し得る第一単位遊技と、前記第一の時間開放した後、所定時間の閉鎖を経て、前記第一の時間よりも長い第二の時間再び開放（又は開閉）し得る第二単位遊技と、を有する。このように、第一の単位遊技及び第二の単位遊技を実行可能と構成することにより、確率変動遊技状態への移行期待度が低い第一の時間の開放動作が終了した後であっても、確率変動遊技状態への移行期待度が高い第二の時間の開放動作が実行される可能性を持たせることができる。その結果、特別遊技中における遊技の興趣性を高めることが可能となる。尚、前記第二の時間は、特定領域C22への入球を担保すべく、複数球の遊技球が第2大入賞口C20に入球容易となるよう構成することが好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数の半分）×（遊技球の1発射間隔）以上又は超であることがより好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数）×（遊技球の1発射間隔）以上又は超であることが特に好適である。

【1281】

尚、第10実施形態のような特別遊技の実行中に特定領域C22に入球することにより、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行し得る遊技機（いわゆる、玉確機）においては、（1）大入賞口を1つのみ設けて、当該1つの大入賞口にて通常ラウンド（特定領域C22への入球が無効となるラウンド）と振分遊技実行ラウンド（特定領域C22への入球が有効となるラウンド）とを実行する、（2）大入賞口Aと、特定領域C22を有する大入賞口Bとを設けて、大入賞口Aにて通常ラウンドを実行し、大入賞口Bにて振分遊技実行ラウンドを実行する、（3）大入賞口Aと、特定領域C22を有する大入賞口Bと上下に重なるような配置（大入賞口Bが上となっている）にて設け、大入賞口Aにて通常ラウンドを実行し、大入賞口Bにて振分遊技実行ラウンドを実行し、振分遊技実行ラウンド

の実行中のみ特定領域 C 2 2 がへの入球が有効となり得る、(4) 大入賞口 A と、特定領域 C 2 2 を有する大入賞口 B と上下に重なるような配置 (大入賞口 B が上となっている) にて設け、大入賞口 A にて通常ラウンドを実行し、大入賞口 B にて振分遊技実行ラウンドを実行し、振分遊技実行ラウンドの実行中のみ特定領域 C 2 2 に遊技球が入球し得る (遮蔽部材が設けられており、当該遮蔽部材が開放状態であると特定領域 C 2 2 への入球が容易となり、当該遮蔽部材が閉鎖状態であると特定領域 C 2 2 への入球が困難となる)、のよう構成してもよい。

【1282】

(第10実施形態からの変更例1)

尚、第10実施形態においては、特別遊技実行中に特定領域 C 2 2 に入球することによって当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する遊技機の構成を例示したが、このような構成は第10実施形態に構成には限定されない。そこで、第10実施形態とは異なる特定領域 C 2 2 を有する構成を第10実施形態からの変更例1とし、以下、第10実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【1283】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している。

【1284】

はじめに、図202は、第10実施形態からの変更例1における、主制御基板 M の C P U M C が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。第1主遊技始動口 A 1 0 の賞球数は3球であり、第2主遊技始動口 B 1 0 の賞球数は1球であり、第1大入賞口 C 1 0 の賞球数は15球であり、第2大入賞口 C 2 0 の賞球数は13球であり、一般入賞口の賞球数は10球である。このように、第10実施形態からの変更例1においては、第1大入賞口 C 1 0 の賞球数よりも、第2大入賞口 C 2 0 の賞球数の方が少なくなっている。

【1285】

次に、図203は、第10実施形態からの変更例1における、図163のステップ1400 (1) {ステップ1400 (2)} のサブルーチンに係る、第1 (第2) 主遊技図柄表示処理のフローチャートである。はじめに、第10実施形態からの変更点は、ステップ1450 (第2変1)、ステップ1431 - 1 (第2変1) 及びステップ1431 - 2 (第2変1) であり、即ち、ステップ1411で限定頻度カウンタ値が0ではない場合、ステップ1450 (第2変1) で、主制御基板 M の C P U M C は、後述する限定頻度変動態様決定処理を実行し、ステップ1413に移行する。

【1286】

また、ステップ1440で、条件装置作動フラグをオンにした後、ステップ1431 - 1 (第2変1) で、主制御基板 M の C P U M C は、停止図柄が限度頻度大当り図柄 (大当り終了後の時間短縮遊技状態が終了した後に限定頻度状態となる大当り図柄であり、本例では、7B) であるか否かを判定する。ステップ1431 - 1 (第2変1) で Yes の場合、ステップ1431 - 2 (第2変1) で、主制御基板 M の C P U M C は、限度頻度カウンタに所定回数 (本例では、100回) をセットし、ステップ1500に移行する。

【1287】

次に、図204は、第10実施形態からの変更例1における、図203のステップ1450 (第2変1) のサブルーチンに係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1451 - 1で、主制御基板 M の C P U M C は、限定頻度カウンタ値 G が第1段階範囲内の値 ($100 \geq G > 21$) であるか否かを判定する。ステップ1451 - 1で Yes の場合、ステップ1451 - 2で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技テーブル3を参照して主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様 (変動時間) を決定し、次の処理 (ステップ1413の処理) に移行する。他方、ステップ1451 - 1で No の場合、ステップ1451 - 3で、主制御基板 M の C P U M C は

、限定頻度カウンタ値Gが第2段階範囲内の値（ $G = 21$ ）であるか否かを判定する。尚、限定頻度カウンタ値が21の場合には、時間短縮遊技状態における最終変動となっている。ステップ1451-3でYesの場合、ステップ1451-4で、主制御基板MのCPUMCは、現在の遊技状態が確率変動遊技状態であるか否かを判定する。ステップ1451-4でYesの場合、ステップ1451-5で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度テーブル1を参照して、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ1413の処理）に移行する。尚、ステップ1451-4でNoの場合にはステップ1451-2に移行し、主遊技テーブル3を参照して主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定する。このように、第10実施形態からの変更例1においては、時間短縮遊技状態の最終変動において、確率変動遊技状態である場合と非確率変動遊技状態である場合とで、変動態様を決定する際に参照するテーブルが相違する。換言すると、限度頻度大当り図柄である「7B」に係る大当りの実行中に特定領域C22に遊技球した場合と入球しなかった場合とで、当該大当り終了後の時間短縮遊技状態の最終図柄変動にて変動態様を決定する際に参照するテーブルが相違するよう構成されている。尚、ステップ1451-3でNoの場合、ステップ1451-6で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度テーブル2を参照して、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ1413の処理）に移行する。また、第10実施形態からの変更例1においては、前述した、限度頻度大当り図柄である「7B」に係る大当りが終了した場合には、限定頻度カウンタに100回がセットされ、時短回数カウンタMP52cに80回がセットされる。このように構成しているため、限定頻度カウンタ値が第1段階範囲内でない、即ち、限定頻度カウンタ値が20以下の値である場合には、非時間短縮遊技状態且つ限定頻度カウンタ値が0より大きい状況となる。このような状態の場合に限定頻度テーブルを参照して主遊技図柄の変動態様を決定するよう構成することにより、限度頻度大当り図柄である「7B」に係る大当りが終了した場合には、「図柄変動80回分の時間短縮遊技状態→図柄変動20回分の限定頻度状態（非時間短縮遊技状態）」のように遷移していくこととなる。尚、このような構成には限定されず、時間短縮遊技状態においては80回の図柄変動の期間にて限定頻度状態A（参照する限定頻度テーブルが「限定頻度テーブルA1→限定頻度テーブルA2→限定頻度テーブルA3」と遷移する）となり、時間短縮遊技状態が終了し非時間短縮遊技状態に移行してから20回の図柄変動の期間にて限定頻度状態B（参照する限定頻度テーブルは「限定頻度テーブルB1」のみとなる）となる、即ち、限定頻度状態は、異なる遊技状態を跨がないよう構成してもよい。尚、限度頻度大当り図柄である「7B」が当選した場合には当該「7B」に係る特別遊技実行中に特定領域C22に入球するか否かに拘らず時短回数カウンタMP52cに80回がセットされ、限定頻度カウンタに100回がセットされる、即ち、時間短縮遊技状態の終了後に限定頻度状態に移行するよう構成されている。尚、限定頻度カウンタ値が0ではない状態にて大当りした場合には連荘中の大当りと見做し、前述した連荘回数カウンタ値を加算するよう構成してもよい（時間短縮遊技状態が終了していても、限定頻度状態にて大当りに当選したならば連荘の大当りと見做してよい）。尚、これには限定されず、限度頻度大当り図柄である「7B」が当選した場合において、当該「7B」に係る特別遊技実行中に特定領域C22に入球した場合には時短回数カウンタMP52cに80回がセットされ、限定頻度カウンタに100回がセットされる一方、特定領域C22に入球しなかった場合には時短回数カウンタMP52cに50回がセットされ、限定頻度カウンタに70回がセットされるように構成してもよい。また、限度頻度大当り図柄である「7B」が当選した場合において、当該「7B」に係る特別遊技実行中に特定領域C22に入球しなかった場合の、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における最終変動においては、当該最終変動のみにて参照される限定頻度テーブル（例えば、限定頻度テーブル3）を参照して主遊技図柄の変動態様を決定するよう構成してもよい。尚、限定頻度テーブル3の内容は、保留数に依存せず、当りの場合もハズレの場合も7秒の均一の変動時間が決定されるよう構成してもよい。また、限度頻度大当り図柄である「7B」が当選した場合において、当該「7B」に係る特別遊技実行中に

10

20

30

40

50

特定領域 C 2 2 に入球しなかった場合の、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における最終変動にて参照する限定頻度テーブルを、当該「7 B」に係る特別遊技実行中に特定領域 C 2 2 に入球した場合の、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における最終変動にて参照する限定頻度テーブルを同一とするよう構成してもよく、そのように構成した場合には、時間短縮遊技状態における最終変動における演出内容及び演出傾向を同一としてもよい。

【1 2 8 8】

ここで、図 2 0 5 は、第 1 0 実施形態からの変更例 1 における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。第 1 0 実施形態からの変更点は、大当たりとなる主遊技図柄の組み合わせが異なる点と、限定頻度テーブルを設けた点である。尚、大当たりとなる主遊技図柄のうち、特定領域に遊技球が入球容易となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「5 A・7 A・3 B・5 B・7 B」であり、特定領域に遊技球が入球困難となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「4 A」となっている。また、前述した、限度頻度大当たり図柄である「7 B」に係る大当たりが終了した場合には、8 0 回の図柄変動の時間短縮遊技状態に移行し（主遊技テーブル 3 を参照して変動時間が決定される）、当該 8 0 回の図柄変動が終了すると、その後 2 0 回の図柄変動の限定頻度状態に移行する（限定頻度テーブル 2 を参照して変動時間が決定される）よう構成されている。尚、限定頻度テーブル 2 を参照する限定頻度状態の場合には、主遊技図柄の変動時間は、当否抽選結果に拘らず 1 0 秒を超過するような長時間が選択されないよう構成されている。また、限度頻度大当たり図柄である「7 B」に係る大当たりが終了した場合には移行する時間短縮遊技状態の最終変動（大当たり終了後から 8 0 変動目）においては、当該「7 B」の実行中にて特定領域 C 2 2 への入球があった場合には限定頻度テーブル 1 を参照して変動態様を決定する一方、当該「7 B」の実行中にて特定領域 C 2 2 への入球がなかった場合には主遊技テーブル 3 を参照して変動態様を決定するよう構成されている（主遊技テーブル 3 のハズレにおける最短変動時間よりも限定頻度テーブル 1 のハズレにおける最短変動時間の方が長時間となっている）。尚、時間短縮遊技状態における最終変動では限定頻度テーブル 1 又は主遊技テーブル 3 が参照され得るよう構成されているが、時間短縮遊技状態における最終変動が確率変動遊技状態である場合と非確率変動遊技状態である場合とで当該最終変動における演出内容を相違させる、即ち、特別遊技中に特定領域 C 2 2 に遊技球が入球するか否かで当該最終変動における演出内容を相違させるよう構成してもよい。例えば、相対的に長時間の図柄変動となる限定頻度テーブル 1 を参照した場合には、当該図柄変動にて確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態が終了するかもしれないかは大当たりとなるかを煽るような演出を実行してもよい。

【1 2 8 9】

次に、図 2 0 6 は、第 1 0 実施形態からの変更例 1 における、図 1 4 6 のステップ 1 6 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、第 1 0 実施形態からの変更点は、ステップ 1 6 1 1（第 2 変 1）、ステップ 1 6 3 5 - 1（第 2 変 1）及び 1 6 3 5 - 2（第 2 変 1）であり、即ち、ステップ 1 6 0 8 でサブ側への特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、又は、ステップ 1 6 1 0 で特別遊技実行フラグがオンであった場合、ステップ 1 6 1 1（第 2 変 1）で、主制御基板 M の C P U M C は、現在実行するラウンドが振分遊技実行ラウンド（特定領域 C 2 2 を有する第 2 大入賞口 C 2 0 が開放することとなるラウンドであり、本例では、第 2 R 及び第 4 R）であるかを判定する。ステップ 1 6 1 1（第 2 変 1）で Y e s の場合、ステップ 1 8 5 0（第 2）に移行し、N o の場合にはステップ 1 6 1 2 に移行する。

【1 2 9 0】

また、ステップ 1 6 3 4 で特別遊技における最終ラウンドであった場合、ステップ 1 6 3 5 - 1（第 2 変 1）で、主制御基板 M の C P U M C は、終了デモ実行許可フラグ（オンとなることにより特別遊技終了デモ時間が開始されることとなるフラグ）をオンにし、ステップ 1 6 3 5 - 2（第 2 変 1）に移行する。尚、ステップ 1 6 3 4 で N o の場合にもステップ 1 6 3 5 - 2（第 2 変 1）に移行する。次に、ステップ 1 6 3 5 - 2（第 2 変 1）で、主制御基板 M の C P U M C は、終了デモ実行許可フラグがオンであるかを判定す

る。ステップ1635-2(第2変1)でYesの場合、ステップ1800(変1)に移行し、Noの場合には次の処理(ステップ1997の処理)に移行する。

【1291】

次に、図207は、第10実施形態からの変更例1における、図206のステップ1800(変1)のサブルーチンに係る、終了デモ時間制御処理のフローチャートである。はじめに、第10実施形態からの変更点は、ステップ1803(第2変1)であり、即ち、ステップ1802で終了デモ実行中フラグがオフであった場合、ステップ1803(第2変1)で、主制御基板MのCPUMCは、当該特別遊技にて特定領域C22への入球があったか否かを判定する。ステップ1803(第2変1)でYesの場合にはステップ1806に移行し、Noの場合にはステップ1808に移行する。このように、第10実施形態からの変更例1においては、特別遊技の最終ラウンド終了後の期間である特別遊技終了デモ時間は、当該特別遊技の実行中に特定領域C22への遊技球の入球があったか否かによって時間値が相違するよう構成されている。尚、特別遊技終了デモ時間が相違する条件はこれには限定されず、例えば、大当たりとなった時点での遊技状態によって相違させてもよい。具体的には、(1)確率変動遊技状態であるか非確率変動遊技状態であるかによって相違する、(2)時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかによって相違する、(3)確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、の夫々が相違する、(4)確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、の一部の組み合わせで相違する、よう構成してもよい。

【1292】

また、本例においては、或る大当たり図柄に係る特別遊技について、(1)非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域C22への入球があった場合の特別遊技終了デモ時間は第一期間(10秒)、(2)非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域C22への入球がなかった場合の特別遊技終了デモ時間は第二期間(3秒)、(3)時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域C22への入球があった場合の特別遊技終了デモ時間は第二期間(1秒)、(4)時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域C22への入球がなかった場合の特別遊技終了デモ時間は第三期間(3秒)、のように、「第二期間<第三期間<第一期間」となるよう構成してもよい。尚、このような構成は、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態又は確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて当選した特別遊技に適用することが好適である。尚、特別遊技終了デモ時間にて実行される演出の具体例としては、第一期間においては、確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出、遊技球の貸出に使用するICカードの取り忘れの注意喚起に関する演出、のめりこみ防止を図る標語の表示演出、遊技機メーカーのロゴを表示する演出を実行し、第三期間においては、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する旨を報知する演出、ICカードの取り忘れの注意喚起に関する演出を実行し、第二期間においては、確率変動遊技状態(連荘状態)が継続する旨を報知する演出を実行する。このように、特別遊技終了デモ時間の長さによって実行される演出が相違するよう構成してもよい。また、状況別の特別遊技終了デモ時間の長短を比較すると、特別遊技開始前が非確率変動遊技状態であり特別遊技終了後が確率変動遊技状態となる場合(初当たり)の特別遊技終了デモ時間が10秒、特別遊技終了後が非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となる場合の特別遊技終了デモ時間が3秒、特別遊技開始前が確率変動遊技状態であり特別遊技終了後が確率変動遊技状態となる場合(連荘継続)の特別遊技終了デモ時間が1秒、といった時間値の関係となるよう構成してもよい。

【1293】

次に、図208は、第10実施形態からの変更例1における、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。ステップ2430で特別遊技中をオフにした後、ステップ2480(第2変1)で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技終了コマンドは長開放コ

マンド（ステップ１８１０にてセットされる終了デモ時間情報に係るコマンドであり、終了デモ時間が長時間である１０秒である旨に係るコマンド）であるか否かを判定する。ステップ２４８０（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ２４８２（第２変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、連荘継続画像（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出であり、例えば、「おめでとう！まだまだ継続！」と表示する）を長時間（本例では、１０秒）表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。他方、ステップ２４８０（第２変１）でＮｏの場合、即ち、特別遊技終了コマンドが短開放コマンドであった場合、ステップ２４８４（第２変１）で、連荘終了画像（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行しない旨を報知する演出であり、例えば、「またね！」と表示する）を短時間（本例では、３秒）表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。尚、特別遊技終了デモ時間が長時間（１０秒）である場合と短時間（３秒）である場合とで、特別遊技終了デモ時間にて実行する演出態様が相違するよう構成したが、特別遊技終了デモ時間が長時間（１０秒）である場合の特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における演出態様（演出傾向）と、特別遊技終了デモ時間が短時間（３秒）である場合の特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における演出態様（演出傾向）とは同一となるよう構成されている。

【１２９４】

以上のように構成することにより、第１０実施形態からの変更例１に係る遊技機においては、特別遊技における最終ラウンドが終了した後に特別遊技終了デモ時間を設け、実行中の特別遊技にて特定領域Ｃ２２へ遊技球が入球したか否かによって、特別遊技終了デモ時間の期間が相違するよう構成することにより、特定領域Ｃ２２に入球した場合には遊技者にとって高利益であることから長時間の遊技者を祝福するような演出を実行する一方、特定領域Ｃ２２に入球しなかった場合には遊技者にとって高利益でないことから短時間の演出を実行した後通常遊技に戻るような、より抑揚のある遊技機とすることができる。

【１２９５】

尚、第１０実施形態からの変更例１においては、特別遊技開始デモ時間を設けてもよい。尚、特別遊技開始デモ時間においては、当該特別遊技にて特定領域Ｃ２２に遊技球が入球するか否かが決定していないため、特定領域Ｃ２２への入球有無によっては特別遊技開始デモ時間の期間は相違しないこととなる。但し、特別遊技に当選した際の遊技状態に応じて特別遊技開始デモ時間を相違させてもよく、例えば、非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選した場合には１０秒（遊技者に右打ちの実行を促す演出を実行するため相対的に長時間）、非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選した場合には３秒（遊技者に右打ちの実行を促す演出を実行しないため相対的に短時間）となるよう構成してもよい。また、特定領域Ｃ２２への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行される特別遊技が行われる際には、特別遊技開始デモ時間において「ＳＵＰＥＲラッキー！」のように、実質的に特別遊技終了後に確率変動遊技状態となることを示唆するような演出を実行して抑揚を高めてもよい。

【１２９６】

（第１０実施形態からの変更例２）

尚、第１０実施形態及び第１０実施形態からの変更例１においては、特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に入球することによって当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する遊技機の構成を例示したが、このような構成としては第１０実施形態及び第１０実施形態からの変更例１の構成のみには限定されない。そこで、第１０実施形態及び第１０実施形態からの変更例１とは異なる特定領域Ｃ２２を有する構成を第１０実施形態からの変更例２とし、以下、第１０実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【１２９７】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している。

【１２９８】

はじめに、図209は、第10実施形態からの変更例2における、図146のステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、第10実施形態との相違点は、ステップ1609-1（第2変2）及びステップ3100（第2変2）であり、即ち、ステップ1608でサブ側への特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、ステップ1609-1（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、開始デモ実行許可フラグをオンにし、ステップ3100（第2変2）に移行する。他方、ステップ1610でYesの場合にも、ステップ3100（第2変2）に移行する。次に、ステップ3100（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する開始デモ時間制御処理を実行し、ステップ1610に移行する。

【1299】

次に、図210は、第10実施形態からの変更例2における、図209のステップ1850（第2）のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。はじめに、第10実施形態との相違点は、ステップ1851-1（第2変2）、ステップ1899-1（第2変2）～ステップ1899-7（第2変2）であり、即ち、ステップ1851-1（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、振分デモ時間中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1851-1（第2変2）でYesの場合、ステップ1852に移行し、Noの場合にはステップ1854に移行する。また、ステップ1856で長開放パターンをセットした後、又は、ステップ1858で、短開放パターンをセットした後、ステップ1899-1（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、停止図柄は第1主遊技図柄（第1主遊技大当り図柄）であるか否かを判定する。ステップ1899-1（第2変2）でYesの場合、ステップ1899-2（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、振分開始デモタイマに長時間{ステップ1899-3（第2変2）でセットする時間値よりも長時間となる時間値であり、本例では、10秒}をセットしてスタートし、ステップ1899-4（第2変2）に移行する。他方、ステップ1899-1（第2変2）でNoの場合、換言すると、停止図柄が第2主遊技図柄（第2主遊技大当り図柄）であった場合、ステップ1899-3（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、振分開始デモタイマに短時間{ステップ1899-2（第2変2）でセットする時間値よりも短時間となる時間値であり、本例では、3秒}をセットしてスタートし、ステップ1899-4（第2変2）に移行する。次に、ステップ1899-4（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、決定した振分開始デモ時間情報に係るコマンド（サブ側へのコマンドであり、実行中の特別遊技の振分デモ時間の時間値に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ1899-5（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、振分デモ時間中フラグ（オンとなることにより振分デモ時間が開始されるフラグ）をオンにし、ステップ1899-6（第2変2）に移行する。尚、ステップ1851-1（第2変2）でNoの場合にも、ステップ1899-6（第2変2）に移行する。次に、ステップ1899-6（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、振分開始デモタイマの値が0であるか否かを判定する。ステップ1899-6（第2変2）でYesの場合、ステップ1899-7（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、振分デモ時間中フラグをオフにし、ステップ1860に移行する。尚、ステップ1899-6（第2変2）でNoの場合には、次の処理（ステップ1634の処理）に移行する。このように、第10実施形態からの変更例2においては、振分遊技実行ラウンドの開始デモ時間である、振分開始デモ時間は、第1主遊技側の大当りである場合の方が第2主遊技側の大当りである場合よりも長時間となっている。

【1300】

次に、図211は、大入賞口の開放パターンの一例の構成図である。第10実施形態における大当り図柄は、第1主遊技大当り図柄が「4A・5A・7A」の3種類、第2主遊技大当り図柄が「4B・5B・7B」の3種類の合計6種類の大当り図柄を有しており、1回のラウンドにおける開放パターンは、「短開放＝500ms開放→閉鎖」、「長開放＝3000ms開放→閉鎖」の2種類のみとなっている。尚、大入賞口（第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20）の開放パターンはこれには限定されず、種類を増やして

10

20

30

40

50

もよいし、1回のラウンドにおいて複数回開放するような開放パターン（例えば、「1000ms 開放→1000ms 閉鎖→1000ms 開放→閉鎖」）としてもよい。ここで、第10実施形態からの変更例2においては、第2主遊技長開放大当りである「5B・7B」のみすべてのラウンド（10R）において大入賞口の開放パターンが長開放となっている。また、第2大入賞口C20が開放することとなる振分遊技実行ラウンドは第4ラウンドとなっており、その他のラウンドは第1大入賞口が開放することとなる。また、すべての大当りにおいて、実行されるラウンド数は4ラウンド以上となっており、振分遊技実行ラウンドが必ず実行されるよう構成されている。このように、第1主遊技長開放大当りである「5A・7A」には短開放となるラウンドが存在する（第2R）一方、第2主遊技長開放大当りである「5B・7B」には短開放となるラウンドが存在しない、即ち、短開放となるラウンド数は、第2主遊技長開放大当りよりも第1主遊技長開放大当りの方が多いよう構成されている。

【1301】

次に、図212は、第10実施形態からの変更例2における、図209のステップ3100（第2変2）のサブルーチンに係る開始デモ時間制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3102で、主制御基板MのCPUMCは、開始デモ実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ3102でYesの場合、ステップ3104で、主制御基板MのCPUMCは、開始デモ時間タイマに開始デモ時間（本例では、3秒）をセットしてスタートする。次に、ステップ3016で、主制御基板MのCPUMCは、停止中の大当り図柄が第2主遊技大当り図柄（本例では、3B、5B及び7B）か否かを判定する。ステップ3106でYesの場合、ステップ3108で、主制御基板MのCPUMCは、サブ側への特別遊技開始表示指示コマンドとして、第2長開放コマンド（第2主遊技大当り図柄に係る特別遊技が開始された旨に係るコマンド）をセットし、ステップ3116に移行する。他方、ステップ3106でNoの場合、ステップ3110で、主制御基板MのCPUMCは、停止中の大当り図柄が第1主遊技長開放大当り図柄（本例では、5A及び7A）である否かを判定する。ステップ3110でYesの場合、ステップ3112で、主制御基板MのCPUMCは、サブ側への特別遊技開始表示指示コマンドとして、第1長開放コマンド（第1主遊技大当り図柄のうち第2大入賞口C20が長開放となる特別遊技が開始された旨に係るコマンド）をセットし、ステップ3116に移行する。他方、ステップ3110でNoの場合、換言すると、停止中の大当り図柄が第1主遊技長開放大当り図柄ではないの場合、即ち、第1主遊技短開放図柄（本例では、2A）である場合、ステップ3114で、主制御基板MのCPUMCは、サブ側への特別遊技開始表示指示コマンドとして、第1短開放コマンド（第1主遊技大当り図柄のうち第2大入賞口C20が短開放となる特別遊技が開始された旨に係るコマンド）をセットし、ステップ3116に移行する。

【1302】

次に、ステップ3116で、主制御基板MのCPUMCは、サブ側への決定した開始デモ時間情報に係るコマンドをセットする。次に、ステップ3118で、主制御基板MのCPUMCは、開始デモ実行中フラグをオンにし、ステップ3120に移行する。尚、ステップ3102でNoの場合にも、ステップ3120に移行する。次に、ステップ3120で、主制御基板MのCPUMCは、開始デモ時間タイマのタイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ3120でYesの場合、ステップ3122で、主制御基板MのCPUMCは、開始デモ実行中フラグをオフにする。次に、ステップ3124で、主制御基板MのCPUMCは、開始デモ実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ3124で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグをオンにし、次の処理（ステップ1610の処理）に移行する。他方、ステップ3120でNoの場合にも、次の処理（ステップ1610の処理）に移行する。

【1303】

次に、図213は、第10実施形態からの変更例2における、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。第10実施形態からの変更点は、ステップ2403-1（第

10

20

30

40

50

2変2)～ステップ2403-11(第2変2)及びステップ2350(第2変2)であり、即ち、ステップ2402で特別遊技中フラグをオフにした後、ステップ2403-1(第2変2)で、副制御基板SのCPUSCは、開始デモ中フラグ(オンとなることにより特別遊技開始デモ時間が開始されることとなるフラグ)がオフである否かを判定する。ステップ2403-1(第2変2)でYesの場合、ステップ2404に移行する。次に、ステップ2404でYesの場合、ステップ2403-2(第2変2)で、副制御基板SのCPUSCは、開始デモ表示タイマに所定時間(例えば、3秒)をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ2403-3(第2変2)で、副制御基板SのCPUSCは、開始デモ中フラグをオンにする。次に、ステップ2350(第2変2)で、副制御基板SのCPUSCは、後述する開始デモ演出実行処理を実行し、ステップ2403-4(第2変2)に移行する。尚、ステップ2403-1(第2変2)でNoの場合にもステップ2403-4(第2変2)に移行する。

10

【1304】

次に、ステップ2403-4(第2変2)で、副制御基板SのCPUSCは、開始デモ時間タイマのタイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ2403-4(第2変2)でYesの場合、ステップ2403-5(第2変2)で、副制御基板SのCPUSCは、開始デモ中フラグをオフにし、ステップ2412に移行する。他方、ステップ2403-4(第2変2)でNoの場合、次の処理(ステップ2900の処理)に移行する。

【1305】

また、ステップ2414で大当り開始表示に係るコマンドをセットした後、ステップ2403-6(第2変2)で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側から振分開始デモ時間情報に係るコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2403-6(第2変2)でYesの場合、ステップ2403-7(第2変2)で、副制御基板SのCPUSCは、振分開始デモ時間は長時間(本例では、10秒)であるかを判定する。尚、第10実施形態からの変更例2においては、振分開始デモ時間、即ち、振分遊技実行ラウンドの開始デモ時間の時間値は、長時間と短時間の2種類存在している。ステップ2403-7(第2変2)でYesの場合、ステップ2403-8(第2変2)で、副制御基板SのCPUSCは、長時間となる振分開始デモ時間にて入球容易未報知演出(振分遊技実行ラウンドにて第2大入賞口C20が長開放となるか否かを遊技者に確定的に報知しない演出)を実行し、ステップ2403-10(第2変2)に移行する。他方、ステップ2403-7(第2変2)でNoの場合、ステップ2403-9(第2変2)で、副制御基板SのCPUSCは、短時間となる振分開始デモ時間にて入球容易報知演出(振分遊技実行ラウンドにて第2大入賞口C20が長開放となることを遊技者に確定的に報知する演出)を実行し、ステップ2403-10(第2変2)に移行する。尚、ステップ2403-6(第2変2)でNoの場合にも、ステップ2403-10(第2変2)に移行する。このように、第10実施形態からの変更例2においては、第1主遊技図柄に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易未報知演出を実行し、第2主遊技図柄に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易報知演出を実行するよう構成されている。尚、これには限定されず、遊技状態によっても入球容易未報知演出と入球容易報知演出とのいずれの演出を実行するかを相違させてもよい。例えば、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態にて当選した第1主遊技側の長開放大当り(5A・7A)に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易未報知演出を実行し、時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態にて当選した第2主遊技側の長開放大当り(3B・5B・7B)に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易報知演出を実行するよう構成してもよい。また、特別遊技に実行中において存在する保留の中に大当りとなる保留が存在している旨を遊技者に報知する保留内連荘演出を実行可能に構成し、当該保留内連荘演出が実行された場合においても入球容易未報知演出及び入球容易報知演出を遊技者にとって目立たないように表示するよう構成してもよい。

20

30

40

【1306】

次に、ステップ2403-10(第2変2)で、副制御基板SのCPUSCは、実行中の特別遊技は第2主遊技長開放大当り図柄に係る特別遊技であるか否かを判定する(第2

50

主遊技長開放大当り図柄は、3B、5B及び7Bとなっている）。ステップ2403-10（第2変2）でYesの場合にはステップ2416に移行する。他方、ステップ2403-10（第2変2）でNoの場合、ステップ2403-11（第2変2）で、副制御基板SのCPUSCは、入賞個数を逐次表示するコマンドをセット（短開放となるラウンドが存在する大当りでは、ラウンド数を報知しない）し、ステップ2426に移行する。このように、第10実施形態からの変更例2においては、すべてのラウンドにおいて第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20が長開放となる大当り図柄である第2主遊技長開放大当り図柄に係る大当りにおいては、各ラウンドの実行時に実行中のラウンドを報知する（現在第何ラウンドを実行しているかを報知する）一方、いずれかのラウンドにおいて第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20が短開放となる大当りにおいては（もしくは、第1大入賞口C10が短開放となるラウンドを有する大当りにおいては）、各ラウンドの実行時に実行中のラウンドを報知しないよう構成されている。また、実行中のラウンドを報知しない場合には、ラウンドを報知する表示の代わりにラウンド数（実質ラウンド数）に対応するオブジェクト画像（例えば、宝箱、等）を第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20が長開放となるラウンドが実行される毎に追加して表示していくよう構成してもよい。また、特別遊技開始時（又は、特別遊技開始直後）にてオブジェクト画像を複数個表示しておき、当該オブジェクト画像の個数分のラウンド数が長開放となることを保障する演出を実行するよう構成してもよい。尚、すべてのラウンドが長開放となる特別遊技実行時には当該演出を実行しなくてもよいし、実行してもよいが、実行しない場合には現在実行しているラウンド数を表示するよう構成することが望ましい。尚、いずれかのラウンドにおいて第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20が短開放となる大当りにおいては（もしくは、第1大入賞口C10が短開放となるラウンドを有する大当りにおいては）、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20が長開放となるラウンド数のみを報知するよう構成してもよい（例えば、「第1R＝長開放、第2R＝短開放、第3R＝長開放」となる場合には、第3Rにて2ラウンド目であることを報知する、等）。尚、特別遊技の実行中に実行する演出はこれには限定されず、例えば、特別遊技実行中の振分遊技実行ラウンド以降の所定のラウンド（もしくは振分遊技実行ラウンド）にて保留内に大当りとなる保留が存在する場合には、大当りとなることを確定的である旨を報知する保留内連荘演出を実行し得るよう構成してもよい。尚、このように構成した場合には、振分遊技実行ラウンド以前のラウンドにて保留内連荘演出を実行した場合には、特別遊技終了後の遊技状態が決定していない（特定領域C22への入球有無が決定していない）ため、大当りとなることを報知したにも拘らず、当該報知対象となった保留に係る図柄変動がハズレとなってしまう可能性が生じるため、保留内連荘演出の実行タイミングは、振分遊技実行ラウンドにて特定領域C22に入球した後、もしくは、振分遊技実行ラウンドが終了した後とすることが好適である。また、振分遊技実行ラウンドはどのラウンドとしてもよく、例えば、第1ラウンドを振分遊技実行ラウンドとするよう構成してもよい（大入賞口が1つである場合にも適用可能である）が、打球すべき遊技球が存在しない場合（例えば、当りとなる図柄変動中に全ての遊技球を打ち切ってしまった場合）でも追加の遊技球の貸出が行える時間を十分とれるように第2ラウンド以降とすることが望ましい。

【1307】

次に、図214は、第10実施形態からの変更例2における、図160のステップ2350（第2変2）のサブルーチンに係る、開始デモ演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ2352で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側から第2長開放コマンドを受信するか否かを判定する。ステップ2352でYesの場合、ステップ2360に移行する。他方、ステップ2352でNoの場合、ステップ2354で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側から第1長開放コマンドを受信するか否かを判定する。ステップ2354でYesの場合、ステップ2356で、副制御基板SのCPUSCは、1／5で当選する確定演出実行抽選（実行中の特別遊技において第2大入賞口C20が長開放する旨を報知するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ2358で、副制御基板SのCPUSCは、当該確定演出実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2358

10

20

30

40

50

で Yes の場合、ステップ 2360 に移行する。次に、ステップ 2360 で、副制御基板 S の CPUSC は、開始デモ演出として、長開放確定報知演出（実行中の特別遊技において第 2 大入賞口 C20 が長開放する旨を報知する演出）を実行し、次の処理 {ステップ 2403 - 4（第 2 変 2）の処理} に移行する。尚、ステップ 2354 で No の場合（メイン側から第 1 短開放コマンドを受信した場合）又はステップ 2358 で No の場合、ステップ 2362 で、副制御基板 S の CPUSC は、開始デモ演出として長開放有無非報知演出（実行中の特別遊技において第 2 大入賞口 C20 が長開放するのかわ短開放するのかわを報知しない演出）を実行し、次の処理 {ステップ 2403 - 4（第 2 変 2）の処理} に移行する。尚、開始デモ演出が実行されることとなる特別遊技開始デモ時間においても、振分開始デモ時間と同様に、第 1 主遊技側の大当たり（のうち高い割合）では 10 秒、第 2 主遊技側の大当たり（のうち高い割合）では 3 秒となるように構成してもよい。

10

【1308】

以上のように構成することにより、第 10 実施形態からの変更例 2 においては、第 2 主遊技側に係る特別遊技においては、すべての特別遊技で振分遊技実行ラウンドにて第 2 大入賞口 C20 が長開放し、第 1 主遊技側に係る特別遊技においては、振分遊技実行ラウンドにて第 2 大入賞口 C20 が長開放する特別遊技と短開放する特別遊技とを設けるよう構成し、第 2 主遊技側の特別遊技においては、特別遊技の開始デモ時間にて第 2 大入賞口 C20 が長開放する旨を報知する一方、第 1 主遊技側の特別遊技においては、第 2 大入賞口 C20 が長開放する特別遊技であっても特別遊技の開始デモ時間にて第 2 大入賞口 C20 が長開放する旨を報知する場合と報知しない場合とを有するよう構成し、特別遊技中に特定領域 C22 に入球することが確定的な第 2 主遊技側の特別遊技では遊技者に第 2 大入賞口 C20 が長開放する旨を報知する一方、特別遊技中に特定領域 C22 に入球することが確定的ではない第 1 主遊技側の特別遊技では遊技者に第 2 大入賞口 C20 が長開放するかどうかを煽る演出を基本的には実行するが確定的に報知する場合もあるよう構成することにより、特定領域 C22 への入球容易性に対応した演出を実行可能な興趣性の高い遊技機とすることができる。

20

【1309】

尚、第 10 実施形態からの変更例 2 においては、入球容易報知演出及び入球容易未報知演出を振分開始デモ時間にて実行するよう構成したが、振分遊技実行ラウンドよりも前に実行されるラウンドの実行中（複数ラウンドに亘って実行してもよい）にて実行してもよいし、振分遊技実行ラウンドの実行中にて実行してもよい。

30

【1310】

<<<<第 11 実施形態 電源断とセンサ検知>>>>

次に、第 11 実施形態として、遊技機内部に設置された種々のセンサ（検出装置、入球検出装置などと称することがある）との関係について説明する。なお、第 11 実施形態では、第 10 実施形態と同様に、図 195 にて図示した第 1 大入賞口 C10 と第 2 大入賞口 C20 とを有している。即ち、第 2 大入賞口 C20 の内部に特定領域 C22 を有している。また、第 11 実施形態においては、特定領域入球検出装置 2224-1、排出球検出装置 2224-2、総排出確認センサ C90s などがセンサとして設けられている。

【1311】

<<<電源断時処理と総排出遊技球のカウント処理の関係>>>

次に、電源断の発生に伴い、遊技機に電力が供給されていない状況下となり得るタイミングとして、総排出遊技球のカウント処理に係るタイミングについて説明する。総排出遊技球のカウント処理は、例えば、図 153 におけるステップ 2500 のサブルーチンに係る、排出球検出処理のフローチャートに基づく、まず、ステップ 2502 で、主制御基板 M の CPUMC は、排出確認検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2502 で Yes の場合、ステップ 2504 で、主制御基板 M の CPUMC は、総排出確認センサ C90s からの入力が入球検出時間（当該時間以上、総排出確認センサ C90s が入力を検知すると総排出確認センサ C90s に入球があったとみなす時間）以上 ON であるか否かを判定する。ステップ 2504 で Yes の場合、ステップ 2506 で、主制御

40

50

基板MのCPUMCは、排出確認検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ2508で、主制御基板MのCPUMCは、総排出確認数カウンタMJ11c - C90に1を加算（インクリメント）する。このようにして総排出遊技球のカウント処理が行われる。

【1312】

電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は、遊技機を動作制御するプログラムによってある程度の自由度をもって定めることができる。例えば、図146のタイマ割り込み時処理のフローチャートにおいて、割り込み間隔Tの所定時間の周期によって、電源断が発生し、短い割り込み間隔で電源断時処理を実行するか、もしくは長い割り込み間隔で電源断時処理を実行するかを定めることが可能となる。なお、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は、搭載するコンデンサの容量に応じて設計値が決まる。なお、環境（例えば、室温、湿度など）に応じて電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間は多少変化するが、設計値とはこれら要因を含んだ値とする。また、まれに設計値よりも大きく乖離した事象が発生する可能性はあるが、基本的な環境下では90%以上が設計値の範囲内に収まるようにしている。以下、時間と表現している箇所はこの設計値（設計時間）であり、時間値の比較として例示した範囲を逸脱する事象が発生することがあった場合にも、設計値としては逸脱していないこととなる。また、電源断が発生してから電源断を検出するまでの時間以外についても同様であり、遊技メダルが流下する時間やメダル払出装置HのディスクD50に関する時間など、本例にて例示した種々の構成に適用可能である。

【1313】

<<電源断時処理とセンサに関する作用パターン1>>

図215は、電源断時処理と排出球異常に関するカウンタのカウント処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。ここでのセンサは、振分入賞検出装置2221、特定領域入球検出装置2224-1であり、これらのセンサが遊技球の通過を検知したか否か（オン、もしくはオフ）を示している。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを（g1）～（g6）としており、時間が経過するにつれて（g1）から（g6）となる。尚、第11実施形態では電源断を検出し、同割り込み間隔にて電源断時処理を実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断の検出と、電源断時処理の実行は別々の割り込みにて行うことも可能である。

【1314】

第2大入賞口C20に遊技球が流入している状況下、（g1）のタイミングにて、電源断が発生する。次に、（g2）のタイミングにて、振分入賞検出装置2221が遊技球を検出してオフ→オンとなると共に、排出球異常に関するカウンタ値の加算処理を実行する。次に、（g3）のタイミングにて、振分入賞検出装置2221がオン→オフとなる。次に、（g4）のタイミングにて、特定領域入球検出装置2224-1が遊技球を検出してオフ→オンとなると共に、排出球異常に関するカウンタ値の減算処理を実行する。なお、前述したように、第2大入賞口C20に流入した遊技球は、振分入賞検出装置2221を通過した後、特定領域入球検出装置2224-1と排出球検出装置2224-2とのいずれかを通過するよう構成されており、振分入賞検出装置2221が遊技球を検出すると排出球異常に関するカウンタ値の加算処理を実行し、特定領域入球検出装置2224-1又は排出球検出装置2224-2が遊技球を検出すると排出球異常に関するカウンタ値の減算処理を実行するよう構成されているため、遊技球が1球第2大入賞口C20に入球し、その後正常に流下していった場合には、当該カウンタ値が「0→1→0」のように推移することとなる。同図においては、第2大入賞口C20に流入した遊技球が、振分入賞検出装置2221を通過した後、特定領域入球検出装置2224-1を通過する場合について例示している。

【1315】

その後、（g5）のタイミングで、特定領域入球検出装置2224-1がオン→オフとなる。次に、（g6）のタイミングで、遊技機が電源断を検知し、電源断時処理が実行さ

れる。このように、第2大入賞口C20に遊技球が流入する際に電源断が発生した場合にも、特定領域入球検出装置2224-1又は排出球検出装置2224-2を遊技球が通過した後に電源断時処理が実行されるよう構成されているため、排出球異常に関するカウンタ値の加算・減算処理を正常に実行した後に電源断時処理を実行するよう構成することができ、排出球異常に関するカウンタ値の加算処理だけを実行した状態で電源断時処理を実行してしまい、排出球異常に関するカウンタ値が正常でないまま(0でないまま)遊技が進行してしまう事態、換言すると、電源断時処理の実行タイミングによる排出球異常の発生を防止することができる。

【1316】

なお、排出球異常に関するカウンタ値の加算・減算処理の実行タイミングとしては同図に例示した構成には限定されず、以下のいずれを採用してもよい。

(1) 排出球異常に関するカウンタ値の加算処理の実行タイミング：振分入賞検出装置2221がオフ→オンとなったタイミング、排出球異常に関するカウンタ値の減算処理の実行タイミング：特定領域入球検出装置2224-1又は排出球検出装置2224-2がオフ→オンとなったタイミング

(2) 排出球異常に関するカウンタ値の加算処理の実行タイミング：振分入賞検出装置2221がオフ→オンとなったタイミング、排出球異常に関するカウンタ値の減算処理の実行タイミング：特定領域入球検出装置2224-1又は排出球検出装置2224-2がオン→オフとなったタイミング

(3) 排出球異常に関するカウンタ値の加算処理の実行タイミング：振分入賞検出装置2221がオン→オフとなったタイミング、排出球異常に関するカウンタ値の減算処理の実行タイミング：特定領域入球検出装置2224-1又は排出球検出装置2224-2がオフ→オンとなったタイミング

(4) 排出球異常に関するカウンタ値の加算処理の実行タイミング：振分入賞検出装置2221がオン→オフとなったタイミング、排出球異常に関するカウンタ値の減算処理の実行タイミング：特定領域入球検出装置2224-1又は排出球検出装置2224-2がオン→オフとなったタイミング

<<電源断時処理とセンサに関する作用パターン2>>

図216は、電源断時処理と総排出確認数カウンタのカウント処理の作用パターンを各々のセンサのタイミングチャートに沿って反映したものの一例である。ここでのセンサは、第1主遊技始動口入球検出装置A11s、総排出確認センサC90sであり、これらのセンサが遊技球の通過を検知したか否か(オン、もしくはオフ)を示している。尚、本作用パターンにおいて、種々の事象が発生したタイミングを(h1)～(h6)としており、時間が経過するにつれて(h1)から(h6)となる。尚、第11実施形態では電源断を検出し、同じ割り込み処理にて電源断時処理を実行するよう構成されているが、これに限定されず、電源断の検出と、電源断時処理の実行は別々の割り込み処理にて行うことも可能である。

【1317】

第1主遊技始動口A10に遊技球が流入している状況下、(h1)のタイミングにて、電源断が発生する。次に、(h2)のタイミングにて、第1主遊技始動口入球検出装置A11sが遊技球を検出してオフ→オンとなる。次に、(h3)のタイミングにて、第1主遊技始動口入球検出装置A11sがオン→オフとなる。次に、(h4)のタイミングにて、総排出確認センサC90sが遊技球を検出してオフ→オンとなると共に、総排出確認数カウンタMJ11c-C90のカウンタ値の加算処理を実行する。なお、前述したように、総排出確認数カウンタMJ11c-C90は、遊技機外部に総排出数(発射された遊技球の総数であってもよい)に関する情報を出力するためのカウンタである。その後、(h5)のタイミングで、総排出確認センサC90sがオン→オフとなる。次に、(h6)のタイミングで、遊技機が電源断を検知し、電源断時処理が実行される。このように、第1主遊技始動口A10に遊技球が流入する際に電源断が発生した場合にも、総排出確認センサC90sを遊技球が通過した後に電源断時処理が実行されるよう構成されているため、

10

20

30

40

50

総排出確認数カウンタ M J 1 1 c - C 9 0 のカウンタ値の加算処理を正常に実行した後に電源断時処理を実行するよう構成することができ、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に遊技球が入球したにも拘らず、総排出確認数カウンタ M J 1 1 c - C 9 0 の加算処理が実行されないという事態を防止することができる。

【1318】

なお、同図においては、総排出確認センサ C 9 0 s が遊技球を検出した際に総排出確認数カウンタ M J 1 1 c - C 9 0 の加算処理が実行される構成を例示したが、図 2 1 5 に例示した構成のように、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s 等の各種入球口の入球センサが遊技球を検出した際に、所定のカウンタ値への加算処理を実行し、総排出確認センサ C 9 0 s が遊技球を検出した際に前記所定のカウンタ値への減算処理を実行することで、入球してきた遊技球数と排出される遊技球数とが一致しているか判定できるよう構成してもよい。

10

【1319】

なお、図 2 1 5 及び図 2 1 6 においても、前述した第 8 実施形態の構成と同様に、時間値の比較が可能である。電源断の発生から遊技機が電源断を検知するまでの時間を T 1 とし、T 2 を以下のいずれかとしてもよい。

【1320】

図 1 2 5 においては、

(1) 振分電動役物 2 2 2 2 より内側（遊技者から奥側）に遊技球が全て流入してから特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 又は排出球検出装置 2 2 2 4 - 2 がオン→オフとなるまでの時間

20

(2) 振分電動役物 2 2 2 2 より内側（遊技者から奥側）に遊技球が全て流入してから特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 又は排出球検出装置 2 2 2 4 - 2 がオフ→オンとなるまでの時間

(3) 振分電動役物 2 2 2 2 より内側（遊技者から奥側）に遊技球（の体積）が半分流入してから特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 又は排出球検出装置 2 2 2 4 - 2 がオン→オフとなるまでの時間

(4) 振分電動役物 2 2 2 2 より内側（遊技者から奥側）に遊技球（の体積）が半分流入してから特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 又は排出球検出装置 2 2 2 4 - 2 がオフ→オンとなるまでの時間

30

(5) 振分電動役物 2 2 2 2 より内側（遊技者から奥側）に遊技球の一部が流入してから特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 又は排出球検出装置 2 2 2 4 - 2 がオン→オフとなるまでの時間

(6) 振分電動役物 2 2 2 2 より内側（遊技者から奥側）に遊技球の一部が半分流入してから特定領域入球検出装置 2 2 2 4 - 1 又は排出球検出装置 2 2 2 4 - 2 がオフ→オンとなるまでの時間

を T 2 としてもよい。

【1321】

図 1 2 6 においては、

(1) 第 1 主遊技始動口 A 1 0 に流入した遊技球が遊技者から視認できなくなったタイミングから総排出カウンタ C 9 0 がオン→オフとなるまでの時間

40

(2) 第 1 主遊技始動口 A 1 0 に流入した遊技球が遊技者から視認できなくなったタイミングから総排出カウンタ C 9 0 がオフ→オンとなるまでの時間

(3) 第 1 主遊技始動口 A 1 0 に流入した遊技球の（体積の）半分が遊技者から視認できなくなったタイミングから総排出カウンタ C 9 0 がオン→オフとなるまでの時間

(4) 第 1 主遊技始動口 A 1 0 に流入した遊技球の（体積の）半分が遊技者から視認できなくなったタイミングから総排出カウンタ C 9 0 がオフ→オンとなるまでの時間

(5) 第 1 主遊技始動口 A 1 0 に流入した遊技球の一部が遊技者から視認できなくなったタイミングから総排出カウンタ C 9 0 がオン→オフとなるまでの時間

(6) 第 1 主遊技始動口 A 1 0 に流入した遊技球の一部が遊技者から視認できなくなった

50

タイミングから総排出カウンタC90がオフ→オンとなるまでの時間をT2としてもよい。

【1322】

上述したように、T1及びT2を設定した場合に、第11実施形態においては第8実施形態と同様に、T1<T2が成り立つよう構成されている。

【1323】

<<<第12実施形態 停止ボタン操作とリール停止制御>>>

次に、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な停止ボタンとリール制御に関する構成を、第12実施形態として、以下に詳述する。

【1324】

第12実施形態において、リールの停止ボタン（ここでは、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43が該当する）の操作におけるリール停止制御について説明する。リール停止制御に係るステッピングモータの動作制御においては、前述したとおりであるが、特に図35の（6）に図示するリール駆動状態である「リール減速状態」へ遷移した後、リールの回転を停止すべくステッピングモータのすべての相（例えば、Φ0、Φ1、Φ2、Φ3の4相）が励磁される（4相励磁）ことでリールを停止させることができるよう構成されている。このようにすべての相（例えば、Φ0、Φ1、Φ2、Φ3の4相）が励磁される（4相励磁）処理のことを、第12実施形態では、「4相励磁処理」と称することがある。

【1325】

回胴式遊技機においては、停止ボタン（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43が該当する）の操作に応じた、各停止ボタンに内蔵されている停止ボタンセンサがオフ→オン、もしくはオン→オフとなった旨の情報によって、主制御基板Mは、回転しているリールを停止させるための制御を実行することが可能に構成されている。尚、第12実施形態における停止ボタンの操作とは、物理的な操作を示しており、例えば左停止ボタンD41を押下したり、また左停止ボタンD41を押下した状態から離反したりすることを指す。また、停止ボタンを操作していない状態のことは、例えば停止ボタンの非押下の状態と称することがある。また、停止ボタンが有効である状況にて停止ボタンセンサがオフ→オンとなることを、停止ボタンの操作が受け付けられたと称することがある。

【1326】

第12実施形態においては、主として回胴しているリールを停止させるための停止ボタンの操作と、リールの停止制御について説明する。尚、第12実施形態においては、停止ボタンの操作と、リールの停止制御の関係性についてを詳細に説明するため、

パターン1： 停止ボタンセンサがオン→オフとなった後に4相励磁処理を実行する

パターン2： 停止ボタンセンサがオン→オフとなる前に4相励磁処理を実行する

という2つのパターンに大きく区分けする。第12実施形態において、停止ボタンの操作と、リールの停止制御の関係性についてこれら2つのパターンを有しているものとする。なお、4相励磁処理とは、前述したように、リール駆動状態がリール減速状態になった場合に実行されるステップモータの制御である。

【1327】

停止ボタン（左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43が該当する）の操作と停止ボタンセンサがオフ→オン、またオン→オフになるタイミングについて説明する。停止ボタンセンサは、各停止ボタンに内蔵されているセンサであり、停止ボタンが初期位置（非操作の状態に対応する位置）から所定距離だけ押下されることでオフ→オンとなる（初期位置ではオフ）よう構成されており、停止ボタンセンサがオフ→オンとなることで、主制御基板Mは図34のフローに係るリール回転停止処理を実行可能に構成されている。尚、詳細は後述するが、停止ボタンセンサがオフ→オンとなる条件を満たすための所定距離は、適宜変更することが可能である。一例としては、停止ボタンを押下可能な最大距離としてもよいし、停止ボタンを押下可能な最大距離の半分の距離としてもよ

10

20

30

40

50

い。

【1328】

<<停止ボタンセンサオフの後に4相励磁処理が終了するパターン>>

図217は、回胴しているリールを停止させるよう操作を行う場合を時系列的に描画したイメージ図の一例である。尚、図217では、第12実施形態における停止ボタンの操作からリール停止までを、焦点とする事象ごとに(a1)～(f1)のコマごとに分割している。尚、第12実施形態では、回胴しているリールのうち、最初に停止させるリールを左リールM51、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを左停止ボタンD41として例示しているが、これに限定はされない。例えば、最初に停止させるリールを中リールM52、もしくは右リールM53としてもよく、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを中停止ボタンD42、もしくは右停止ボタンD43としてもよいし、第1停止に関するリール、停止ボタンにのみ適用可能な構成ではなく、すべての押し順に関する第1停止、第2停止、第3停止に適用可能であることを補足しておく。

【1329】

また、同図においては、左停止ボタンの操作が受け付けられ(停止ボタンセンサがオフ→オンとなり)、リール駆動状態がリール定速状態からリール減速待機状態となってから、左リールが停止するまでに、設計上の最大距離(最大スベリとも称する)回転した後停止する場合を例示している。なお、当該設計上の最大距離回転する場合における、左停止ボタンの操作が受け付けられ(停止ボタンセンサがオフ→オンとなり)、リール駆動状態がリール定速状態からリール減速待機状態となってから左リールが停止するまでの時間値(スベリ時間と称することがある)は、規則上のスベリ時間の最大値を190msとした場合、当該規則上の最大値を超過することがないように多少の余裕を持って設計するため、本例における一例としては、設計上のスベリ時間の最大値を185msとして、当該185msに対応する距離を前記設計上の最大距離としている。

【1330】

図217の(a1)～(f1)について詳細に説明する。まず、(a1)では、左停止ボタンD41の停止操作は行っておらず(非押下)、左停止ボタンD41は初期位置であるため、左停止ボタンセンサはオフであり、リールが回転している(左リールM51は回転中)状態となっている。

【1331】

その後、左停止ボタンD41が押下(操作、摺動とも称することがある)されていき、初期位置からxの距離だけ押下された状態である(b1)で、左停止ボタンセンサがオフ→オンとなる。ここで、左停止ボタンD41が初期位置から押し込まれる距離はxとなっている。尚、後述するが、左停止ボタンD41は初期位置から最大距離dだけ押し込むことが可能に構成されており、押し込まれる距離の関係として、 $0 < x < d$ の関係が成り立つものとする。尚、(b1)のタイミングで、左リールM51のリール駆動状態はリール定速状態からリール減速待機状態となる(リールの回転速度は定速回転のままである)。なお、リール駆動状態はリール定速状態からリール減速待機状態となった場合には、停止ボタンの操作状況(押し込まれるまでに有する時間など)に拘らず、リール(左リールM51)を停止させるための処理を実行し、(b1)のタイミングから設計上の最大距離移動してリール(左リールM51)が停止することとなる。

【1332】

その後、左停止ボタンD41が押下されていき、左停止ボタンD41が初期位置から最大距離であるdの距離だけ押下された状態である(c1)となる。(c1)においては、左停止ボタンセンサはオンの状態を維持しており、左リールM51のリール駆動状態は、リール減速待機状態を維持している。なお、(b1)から(c1)までの時間値は、遊技者の左停止ボタンD41への操作態様によって変動することとなるが、本例においては、遊技者が左停止ボタンD41に対する停止操作を実行した場合に要する一般的な時間値である短時間(例えば、5ms)で、左停止ボタンD41に対して停止操作を実行した場合を例示している。

【1333】

その後、(c1)の状態になってすぐに左停止ボタンD41が離反され、左停止ボタンD41の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、初期位置からxの距離（正確には、x未満となったタイミング）まで戻った状態である(d1)で、左ボタンセンサがオン→オフとなる。なお、(b1)と(d1)とでは、どちらも初期位置からxの距離に左停止ボタンが位置している状態を図示しているが、初期位置からxの距離は停止ボタンセンサのオン・オフを示しているため、より正確には、初期位置からx以上の距離では停止ボタンセンサはオンとなっており、初期位置からx未満の距離では停止ボタンセンサはオフとなっている。なお、xについては適宜調整してもよいし、停止ボタンが初期位置の場合に停止ボタンセンサがオンであり、停止ボタンが初期位置でない場合（少しでも押下した場合）には停止ボタンセンサがオンになるよう構成してもよい。なお、左停止ボタンD41が最大距離d押し込まれた位置から初期位置に戻るまでの時間は、左停止ボタンD41が有するばねのばね定数に応じて変化する。

10

【1334】

また、(d1)においては、左リールM51のリール駆動状態は、リール減速待機状態を維持している。

【1335】

その後、左停止ボタンD41の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、左停止ボタンが初期位置に戻った状態である(e1)では、左停止ボタンセンサはオフのままであり、左リールM51のリール駆動状態は、リール減速待機状態からリール減速状態となり、ステップモータは4相励磁を実行する。なお、リール駆動状態がリール減速待機状態からリール減速状態に切り替わるタイミングは、同図の例には限定されず、左停止ボタンが初期位置に戻ったタイミングよりも前のタイミングでもよいし、後のタイミングでもよい。また、ステップモータの4相励磁に関して詳述すると、リール駆動状態がリール減速待機状態からリール減速状態に切り替わったとき（停止予定図柄と通過図柄が一致したとき）に回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値として100（約223.5msに相当する値）をセットした後、4相励磁をオンにするため、より正確には、リール駆動状態がリール減速待機状態からリール減速状態に切り替わってから約0.5ms後に4相励磁がオンとなる。その後、4相励磁をオンにしている間に実行される割り込み処理にて回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値を減算していき、回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値が0になった場合に4相励磁をオフにするよう構成されている。

20

30

【1336】

その後、左停止ボタンは初期位置に停止したまま、左リールに対してステップモータは4相励磁による減速処理が実行され、左リールは前述した設計上の最大距離回転した位置で停止し、中停止ボタンD42と右停止ボタンD43との操作が有効（停止操作の受付が有効）になる。

【1337】

なお、同図においては、1の停止ボタンの操作を受け付けた後、当該1の停止ボタンに対応するリールが停止する（停止制御が終了する）までは、当該1の停止ボタン以外の停止ボタンの操作は有効とならない（停止操作を受け付けない）よう構成されている。

40

【1338】

このように、1の停止ボタンの操作を受け付けた後、他の停止ボタンについては当該1の停止ボタンに対応したリールが停止するまでは有効としないことによって、1のタイミングで複数のリールに対する駆動制御を行って、ステップモータに過度な負担がかかる事態を防止することができる。また、そのように構成した場合においても、1の停止ボタンの停止操作を実行してすぐに離反した場合（初期位置から最大距離dだけ押し込んですぐに離反した場合）において、当該離反から停止ボタンセンサがオン→オフとなるまでに要する最短時間の設計値は、停止ボタンオフ→オンとなってからステップモータの4相励磁が終了するまでの時間の設計値よりも短時間とすることができる。即ち、1の停止ボタンの停止操作を実行してすぐに離反した場合においても、リールが設計上の最大距離回転し

50

て停止する前、換言すると他の停止ボタンの停止操作が有効になる前に、当該 1 の停止ボタンは初期位置に戻ることができるよう構成されているため、遊技者は、他の停止操作を行ったリールが停止してすぐに他のリールに対応する停止ボタンの停止操作を行うことができるよう構成されている。

【1339】

なお、1 の停止ボタンの停止操作を実行してすぐに離反した場合における、当該離反から停止ボタンセンサがオン→オフとなるまでに要する最短時間の時間値と、停止ボタンオフ→オンとなってからステップモータの 4 相励磁が終了するまでの時間値とは、環境（例えば、室温、湿度など）によって多少変化するが、設計値とはこれら要因を含んだ値とする。また、まれに設計値よりも大きく乖離した事象が発生する可能性はあるが、基本的な環境下では 90 % 以上が設計値の範囲内に収まるようにしている。本例における、時間と表現している箇所はこの設計値（設計時間）であり、時間値の比較として例示した範囲を逸脱する事象が発生することがあった場合にも、設計値としては逸脱していないこととなる。

【1340】

なお、同図においては、初期位置から最大距離 d だけ押し込んですぐに離反し、リールが設計上の最大距離回転して停止する前に停止ボタンが初期位置に戻っている構成を励磁したが、これには限定されず、初期位置から最大距離 d だけ押し込んですぐに離反し、リールが設計上の最大距離回転して停止する前に停止ボタンセンサがオン→オフとなっていることを充足するよう構成してもよい。

【1341】

<<停止ボタンセンサオフの前に 4 相励磁処理が終了するパターン 1>>

図 218 は、回胴しているリールを停止させるよう操作を行う場合を時系列的に描画したイメージ図の一例である。尚、図 218 では、第 12 実施形態における停止ボタンの操作からリール停止までを、焦点とする事象ごとに (a2) ~ (f2) のコマごとに分割している。尚、第 12 実施形態では、回胴しているリールのうち、最初に停止させるリールを左リール M51、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを左停止ボタン D41 として例示しているが、これに限定はされない。例えば、最初に停止させるリールを中リール M52、もしくは右リール M53 としてもよく、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを中停止ボタン D42、もしくは右停止ボタン D43 としてもよいし、第 1 停止に関するリール、停止ボタンにのみ適用可能な構成ではなく、すべての押し順に関する第 1 停止、第 2 停止、第 3 停止に適用可能であることを補足しておく。

【1342】

また、同図においては、左停止ボタンの操作が受け付けられ（停止ボタンセンサがオフ→オンとなり）、リール駆動状態がリール定速状態からリール減速待機状態となってから、左リールが停止するまでに、設計上の最大距離（最大スベリとも称する）回転した後停止する場合を例示している。

【1343】

図 218 の (a2) ~ (f2) について詳細に説明する。まず、(a2) では、左停止ボタン D41 の停止操作は行っておらず（非押下）、左停止ボタン D41 は初期位置であるため、左停止ボタンセンサはオフであり、リールが回転している（左リール M51 は回転中）状態となっている。

【1344】

その後、左停止ボタン D41 が押下（操作、摺動とも称することがある）されていき、初期位置から x の距離だけ押下された状態である (b2) で、左停止ボタンセンサがオフ→オンとなる。尚、(b2) のタイミングで、左リール M51 のリール駆動状態はリール定速状態からリール減速待機状態となる（リールの回転速度は定速回転のままである）。

【1345】

その後、左停止ボタン D41 が押下されていき、左停止ボタン D41 が初期位置から最大距離である d の距離だけ押下された状態である (c2) となる。(c2) においては、

左停止ボタンセンサはオンの状態を維持しており、左リールM51のリール駆動状態は、リール減速待機状態からリール減速状態となり、ステップモータは4相励磁を実行する。なお、リール駆動状態がリール減速待機状態からリール減速状態に切り替わるタイミングは、同図の例には限定されず、左停止ボタンが初期位置に戻ったタイミングよりも前のタイミングでもよいし、後のタイミングでもよく、(c2)においてリールが回転中であればよい。

【1346】

その後、(c2)の状態になってすぐに左停止ボタンD41が離反され、左停止ボタンD41の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、初期位置からyの距離まで戻った状態である(d2)で、左リールが、リール駆動状態がリール定速状態からリール減速待機状態となってから、設計上の最大距離(最大スベリとも称する)回転した位置で停止する。なお、距離yは、 $y < d$ であればよく、 $y = x$ であってもよい。

10

【1347】

その後、左停止ボタンD41の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、左停止ボタンが初期位置からx未満の距離である(e2)となると、左停止ボタンセンサがオン→オフとなる。その後、左停止ボタンD41の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、(f2)にて左停止ボタンD41が初期位置に戻り、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43の停止操作が有効となる。なお、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43の停止操作が有効になるタイミングは、これには限定されず、左停止ボタンD41がオン→オフとなった(且つ左リールが停止している)タイミングとしてもよい。

20

【1348】

なお、同図においては、1の停止ボタンの操作を受け付けた後、当該1の停止ボタンに対応するリールが停止する(停止制御が終了する)までは、当該1の停止ボタン以外の停止ボタンの操作は有効とならない(停止操作を受け付けない)よう構成されている。

【1349】

このように、1の停止ボタンの操作を受け付けた後、他の停止ボタンについては当該1の停止ボタンに対応したリールが停止するまでは有効とならないことによって、1のタイミングで複数のリールに対する駆動制御を行って、ステップモータに過度な負担がかかる事態を防止することができる。また、そのように構成した場合、1の停止ボタンの停止操作を実行してすぐに離反した場合(初期位置から最大距離dだけ押し込んですぐに離反した場合)においても、リールが設計上の最大距離回転して停止した後に、当該1の停止ボタンは初期位置に戻るよう構成されているため、遊技者は、停止ボタンが初期位置に戻っていれば、他の停止ボタンの停止操作ができ、遊技をスムーズに進行することができる。

30

【1350】

<<停止ボタンセンサオフの前に4相励磁処理が終了するパターン2>>

図219は、回転しているリールを停止させるよう操作を行う場合を時系列的に描画したイメージ図の一例である。尚、図219では、第12実施形態における停止ボタンの操作からリール停止までを、焦点とする事象ごとに(a3)～(f3)のコマごとに分割している。尚、第12実施形態では、回転しているリールのうち、最初に停止させるリールを左リールM51、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを左停止ボタンD41として例示しているが、これに限定はされない。例えば、最初に停止させるリールを中リールM52、もしくは右リールM53としてもよく、最初に停止させるリールに対応する停止ボタンを中停止ボタンD42、もしくは右停止ボタンD43としてもよいし、第1停止に関するリール、停止ボタンにのみ適用可能な構成ではなく、すべての押し順に関する第1停止、第2停止、第3停止に適用可能であることを補足しておく。

40

【1351】

また、同図においては、左停止ボタンの操作を受け付けられ(停止ボタンセンサがオフ→オンとなり)、リール駆動状態がリール定速状態からリール減速待機状態となってから、左リールが停止するまでに、設計上の最大距離(最大スベリとも称する)回転した後停止する場合を例示している。

50

【1352】

図219の(a3)～(f3)について詳細に説明する。まず、(a3)では、左停止ボタンD41の停止操作は行っておらず(非押下)、左停止ボタンD41は初期位置であるため、左停止ボタンセンサはオフであり、リールが回転している(左リールM51は回転中)状態となっている。

【1353】

その後、左停止ボタンD41が押下(操作、摺動とも称することがある)されていき、初期位置からxの距離だけ押下された状態である(b3)で、左停止ボタンセンサがオフ→オンとなる。尚、(b3)のタイミングで、左リールM51のリール駆動状態はリール定速状態からリール減速待機状態となる(リールの回転速度は定速回転のままである)。

10

【1354】

その後、左停止ボタンD41が押下されていき、左停止ボタンD41が初期位置から距離yだけ押下された状態である(c3)となる。(c3)になるまでに、左リールM51のリール駆動状態は、リール減速待機状態からリール減速状態になり、(c3)においては、左リールM51は停止することとなる。また、左停止ボタンセンサはオンのままである。なお、距離yは、 $y < d$ であればよい。

【1355】

その後、左リールM51が押し込まれていき、左停止ボタンD41が初期位置から最大距離であるdの距離だけ押下された状態である(d3)となる。(d3)においては、左停止ボタンセンサはオンの状態を維持している。

20

【1356】

その後、左停止ボタンD41の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、左停止ボタンが初期位置からx未満の距離である(e3)となると、左停止ボタンセンサがオン→オフとなる。その後、左停止ボタンD41の付勢力によって初期位置に向かって摺動していき、(f3)にて左停止ボタンD41が初期位置に戻り、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43の停止操作が有効となる。なお、中停止ボタンD42及び右停止ボタンD43の停止操作が有効になるタイミングは、これには限定されず、左停止ボタンD41がオン→オフとなった(且つ左リールが停止している)タイミングとしてもよい。

【1357】

なお、同図においては、1の停止ボタンの操作を受け付けた後、当該1の停止ボタンに対応するリールが停止する(停止制御が終了する)までは、当該1の停止ボタン以外の停止ボタンの操作は有効とならない(停止操作を受け付けない)よう構成されている。

30

【1358】

このように、1の停止ボタンの操作を受け付けた後、他の停止ボタンについては当該1の停止ボタンに対応したリールが停止するまでは有効としないことによって、1のタイミングで複数のリールに対する駆動制御を行って、ステップモータに過度な負担がかかる事態を防止することができる。また、そのように構成した場合においても、1の停止ボタンの停止操作を実行してすぐに離反した場合(初期位置から最大距離dだけ押し込んですぐに離反した場合)においても、リールが設計上の最大距離回転して停止した後に、当該1の停止ボタンは初期位置に戻るよう構成されているため、遊技者は、停止ボタンが初期位置に戻っていれば、他の停止ボタンの停止操作ができ、遊技をスムーズに進行することができる。

40

【1359】

<<<<第13実施形態 性能表示装置SH>>>>

本例に係る遊技機には役物比率などの遊技機の稼働状況を表示する性能表示装置SHを設けるよう構成してもよく、性能表示装置SHを有する構成を第13実施形態として、以下に詳述する。

【1360】

まず、図220を用いて、本例に係る遊技機に適用可能な性能表示装置SHの表示例を例示する。性能表示装置SHは4桁のセグが横一列に並んで形成されており、上位2桁(

50

左側の２桁）が識別セグＳＨ１０であり、下位２桁（右側の２桁）が比率セグＳＨ２０となっている。識別セグＳＨ１０には、現在表示している項目が識別可能な情報が表示され、比率セグＳＨ２０には、現在表示している項目に該当する数値情報が表示されるよう構成されている。また、識別セグＳＨ１０の下位桁（右側の桁）の右下部にはドットポイントＳＨ３０が設けられており、ドットポイントＳＨ３０の有無によって、識別セグＳＨ１０と比率セグＳＨ２０とが判別容易となるよう構成されている。尚、ドットポイントＳＨ３０を設けなくとも問題ない。

【１３６１】

<<<設置位置>>>

性能表示装置ＳＨの設置位置は主制御基板Ｍに直接取り付けられるように構成してもよく、そのように構成した場合、主制御基板Ｍを覆う主基板ケースＭ４０に貼り付いたシール等によって視認性が妨げられない位置に取り付けることが望ましい。

【１３６２】

<<<表示項目>>>

性能表示装置ＳＨに表示する項目の一例として、以下の項目が挙げられる。

（ａ）＝累計の有利区間比率

「累計の有利区間比率」とは、総遊技回数（累計の遊技回数）に対する、有利区間にて遊技した累計の遊技回数が占める割合であり、「有利区間における累計の遊技回数÷総遊技回数×１００（％）」にて算出できる。一例として、「遊技機稼働開始→通常区間Ａ→有利区間Ａ→通常区間Ｂ→有利区間Ｂ」のように遊技が進行した場合には、「（有利区間Ａにおける遊技回数＋有利区間Ｂにおける遊技回数）÷（通常区間Ａにおける遊技回数＋有利区間Ａにおける遊技回数＋通常区間Ｂにおける遊技回数＋有利区間Ｂにおける遊技回数）×１００（％）」にて算出できる。

【１３６３】

尚、「累計」とは、遊技機が遊技場にて稼働を開始してから直近の性能表示装置ＳＨに表示する項目の演算を実行するまで、所定の計測開始タイミングから直近の性能表示装置ＳＨに表示する項目の演算を実行するまで等、性能表示装置ＳＨに表示するための計測を開始してから性能表示装置ＳＨに表示する項目の演算を実行するまでの累計を示している。

【１３６４】

（ｂ）＝６０００ゲーム間の連続役物比率

「連続役物比率」とは、総払出枚数に対する第１種特別役物作動時に払い出された払出枚数の合計が占める割合であり、「６０００ゲーム間の連続役物比率」とは、「６０００ゲーム間の第１種特別役物作動時の払出枚数÷６０００ゲーム間の総払出枚数×１００（％）」にて算出できる。一例として、６０００ゲーム間の第１種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：６０００枚、その他の契機による払出枚数：８０００枚であった場合には、「 $6000 \div (6000 + 8000) \times 100 = 42.9$ （％）」のように算出される。尚、「６０００ゲーム間」とは、直近で連続役物比率を算出したタイミング以前の６０００ゲーム間を示している。

【１３６５】

（ｃ）＝６０００ゲーム間の役物比率

「役物比率」とは、総払出枚数に対する特別役物及び普通役物により払い出された払出枚数の合計が占める割合であり、「６０００ゲーム間の役物比率」とは、「（６０００ゲーム間の第１種特別役物作動時における払出枚数＋６０００ゲーム間の第２種特別役物作動時における払出枚数＋６０００ゲーム間の普通役物作動時における払出枚数）÷６０００ゲーム間の総払出枚数×１００（％）」にて算出できる。一例として、６０００ゲーム間の第１種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：５０００枚、６０００ゲーム間の第２種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：３０００枚、６０００ゲーム間のその他の契機による払出枚数：８０００枚であった場合には、「 $(5000 + 3000) \div (5000 + 3000 + 8000) \times 100 = 50$ （％）」のように算出される。尚、「６０００ゲーム間」とは、直近で役物比率を算出したタイミング以前の６０００ゲ

10

20

30

40

50

ーム間を示している。

【1366】

(d) = 累計の連続役物比率

「累計の連続役物比率」とは、「累計の第1種特別役物作動時における払出枚数÷累計の総払出枚数×100(%)」にて算出できる。一例として、累計の第1種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：600000枚、その他の契機による払出枚数：800000枚であった場合には、「 $600000 \div (600000 + 800000) \times 100 = 42.9$ (%)」のように算出される。

【1367】

(e) = 累計の役物比率

「累計の役物比率」とは、「(累計の第1種特別役物作動時における払出枚数+累計の第2種特別役物作動時における払出枚数+累計の普通役物作動時における払出枚数)÷累計の総払出枚数×100(%)」にて算出できる。一例として、累計の第1種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：500000枚、累計の第2種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：300000枚、累計のその他の契機による払出枚数：800000枚であった場合には、「 $(500000 + 300000) \div (500000 + 300000 + 800000) \times 100 = 50$ (%)」のように算出される。

【1368】

また、識別セグSH10に表示される「7U」は、累計の有利区間比率を表示している旨を示しており、識別セグSH10に表示される「6Y」は、6000ゲーム間の連続役物比率を表示している旨を示しており、識別セグSH10に表示される「7Y」は、6000ゲーム間の役物比率を表示している旨を示しており、識別セグSH10に表示される「6A」は、累計の連続役物比率を表示している旨を示しており、識別セグSH10に表示される「7A」は、累計の役物比率を表示している旨を示している。

【1369】

なお、図220においては、(a)として累計の有利区間比率を表示するよう構成したが、これには限定されず、(a)として累計の指示込役物比率を表示するよう構成してもよい。ここで、累計の指示込役物比率とは、

主制御基板Mにおける押し順ナビ(指示とも称することがある)が実行される遊技における累計の払出し枚数+役物による累計の払出し枚数}÷すべての累計の払出し枚数×100(%)

によって算出できる比率であり、累計の有利区間比率と累計の指示込役物比率とのいずれを性能表示装置SHに表示するかは、遊技機の仕様によって適宜決定すればよい。

【1370】

なお、押し順ナビが実行された遊技において、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作をしたために、押し順ナビに従って停止操作した場合に入賞し得る図柄組合せに係る払出し枚数よりも少ない遊技メダルが払い出された場合にも、押し順ナビに従って停止操作した場合に入賞し得る図柄組合せに係る払出し枚数が、押し順ナビが実行される遊技における払出し枚数として計算が行われるよう構成されている。

【1371】

<<<表示態様>>>

性能表示装置SHにおける表示態様としては、以下のように構成してもよい。

・「(a)→(b)→(c)→(d)→(e)→(a)・・・」の順に約5秒ずつ表示を切り替えている。尚、表示を切り替える間隔を変更しても問題なく、例えば、3秒ずつ表示を切り替えるよう構成してもよい。

・非該当項目については、比率セグに「—」と表示する

なお、非該当項目とは、例えば、有利区間を有していない遊技機における、有利区間比率などである。

・比率表示数値{有利区間比率(%)、連続役物比率(%)、役物比率(%)}であり、比率セグSH20に表示する}は小数点を切り捨てて表示する(100%の場合には「99

10

20

30

40

50

」と表示する)

- ・比率表示数値が、有利区間比率70%、連続役物比率60%、役物比率70%以上の場合は、比率セグSH20を点滅表示する

- ・累計遊技数が400ゲームに満たない場合には、比率表示は「00」を表示する

- ・累計遊技数が6000ゲームに満たない場合には、6000ゲーム間の連続役物比率及び6000ゲーム間の役物比率を表示している際の識別セグSH10を点滅表示する{非該当項目(例えば、有利区間が設けられていない遊技機においては、有利区間比率が存在していないため、有利区間比率は非該当項目となる)も含む}

- ・累計の遊技回数が175000ゲームに満たない場合、累計の有利区間比率を表示する際に識別セグを点滅表示する。また、累計の遊技回数が17500ゲームに満たない場合、累計の連続役物比率を表示する際及び累計の役物比率を表示する際に識別セグを点滅表示する(連続役物を有さない遊技機である場合も含む)。即ち、累計の有利区間比率を表示するために累計の遊技回数を175000ゲーム以上計測可能とし、累計の連続役物比率及び累計の役物比率を表示するために累計の遊技回数を17500ゲーム以上計測可能となるよう構成されている。

【1372】

第13実施形態においては、性能表示装置SHに、上述した(a)、(b)、(c)、(d)、(e)の情報を表示し得るよう構成されている。(a)、(b)、(c)、(d)、(e)に係る情報の演算・表示等の処理を主制御基板(主制御基板MのCPUMC)にて実行する構成を以下に詳述する。

【1373】

<<<メモリマップ>>>

まず、図221を用いて、主制御チップCのメモリマップの一例について説明する。当該メモリマップには、「0000H」から「FFFFH」までのアドレス空間が示されている。このうち、「0000H」から「27FFH」までの空間には内蔵ROMC110が割り当てられ、「2800H」から「28FFH」までの空間には主制御チップC内の各回路に内蔵されているレジスタ領域が割り当てられ、「F000H」から「F2FFH」までの空間には内蔵RAMC120が割り当てられ、「FDD0H」から「FDFBH」までの空間にはXCSデコードエリア(与えられた機械語を内部表現として解釈するデコードを実行する領域)が割り当てられている。CPUC100に、これらの番地に対してアクセスする命令を実行させることにより、対応するハードウェアに対するアクセスを実行させることができる。

【1374】

尚、内蔵ROMC110は、主として遊技の進行を制御する領域である第1ROM領域と、主としてエラー関連等の遊技の正常な進行とは異なる処理を制御する領域である第2ROM領域と、を有しており、「0000H」から「1FFFH」までの空間には第1ROM領域が割り当てられ、「2000H」から「27FFH」までの空間には第2ROM領域が割り当てられている。尚、第1ROM領域は、第2ROM領域よりも容量が大きくなるよう構成されている(換言すれば、第1ROM領域内に存在しCPUC100からアクセスされるデータ容量は、第2ROM領域内に存在しCPUC100からアクセスされるデータ容量よりも大きくなるよう構成されている)。

【1375】

また、第1ROM領域は、プログラムコード(CPUC100に対する命令コードセット)が格納されている第1制御領域と、プログラムが使用する(このプログラムコードに基づくCPUC100の処理によって読みだされる)プログラムデータが格納されている第1データ領域と、各種識別情報(会社名、製造日、型式名等)が格納される領域と、主制御チップCを動作させる際に用いられる各種設定(乱数生成回路C140の動作設定、ウォッチドッグタイマC222の動作設定等)が格納されているプログラム管理エリアとを有している。尚、同図にて、第1ROM領域におけるメモリマップイメージを図示しておくが、各領域のバイト数や未使用領域の有無はあくまでも一例である。

【1376】

また、第2ROM領域は、プログラムコード（CPUC100に対する命令コードセット）が格納されている第2制御領域と、プログラムが使用する（このプログラムコードに基づくCPUC100の処理によって読みだされる）プログラムデータが格納されている第2データ領域と、を有しており、第2制御領域は、第1制御領域よりも容量が小さくなるよう構成されており（換言すれば、第2制御領域内に存在しCPUC100からアクセスされるプログラムコード容量は、第1制御領域内に存在しCPUC100からアクセスされるプログラムコード容量よりも小さくなり）、第2データ領域は、第1データ領域よりも容量が小さくなるよう構成されている（換言すれば、第2データ領域内に存在しCPUC100からアクセスされるプログラムデータ容量は、第1データ領域内に存在しCPUC100からアクセスされるプログラムデータ容量よりも小さくなる）。

10

【1377】

他方、内蔵RAMC120は、主として遊技の進行に基づく情報を格納する領域である第1RAM領域と、主としてエラー関連等の遊技の正常な進行とは異なる処理に基づく情報を格納する領域である第2RAM領域と、プログラムが内部的にデータを保存しておく必要がある場合使用されるスタックエリアと、を有しており、「F000H」から「F1FFH」までの空間には第1RAM領域が割り当てられ、「F200H」から「F2C9H」までの空間には第2RAM領域が割り当てられ、「F2CAH」から「F2FFH」までの空間にはスタックエリアが割り当てられている（但し、各領域のバイト数はあくまでも一例である）。

20

【1378】

また、第1RAM領域は、主として遊技の進行に係る情報を一時記憶するための作業領域である第1作業領域を有しており、第2RAM領域は、主としてエラー関連等に係る情報を一時記憶するための作業領域である第2作業領域と、第1RAM領域及び第2RAM領域に一時記憶された情報の誤り検出を行うための作業領域であるチェックサム領域を有している。尚、第1RAM領域は、第2RAM領域よりも容量が大きくなるよう構成されている。また、本実施形態においては、チェックサム領域は第2RAM領域のみが有しており（第1RAM領域は有しておらず）、当該チェックサム領域が第1RAM領域と第2RAM領域との双方の（双方に一時記憶された情報を通算した）チェックサムを管理するよう構成されている。また、本実施形態においては、後述するように、チェックサムを算出する際、未使用領域をも含めて算出しているが、これには限定されず、未使用領域を除いた領域（第1作業領域及び第2作業領域）についてチェックサムを算出するよう構成してもよい。また、誤り検出を行う手法は、チェックサムチェックを行う手法に限らず、その他の手法（例えば、パリティチェック等）を行う手法を用いてもよく、その場合には、当該チェックサム領域が、これら手法を用いる際に必要となる誤り検出用の情報（例えば、パリティビット等）を格納する領域となる。

30

【1379】

尚、各種識別情報（会社名、製造日、型式名等）が格納される領域のアドレスは、内蔵RAMのアドレス以降としても何ら問題ない。また、未使用領域となっているアドレスも変更しても問題ないが、第1データ領域と第2制御領域との間（間のアドレス）には未使用領域を設けることが好適である。即ち、図221に示すようなメモリマップ構成である場合、第1制御領域内に存在しCPUC100からアクセスされるプログラムコードと、第2制御領域内に存在しCPUC100からアクセスされるプログラムコードとは、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されており、未使用領域を間に挟んでいるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムコードの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる（その他、未使用領域を間に挟んでいる場合には、同様のことがいえる）。

40

【1380】

ここで、主制御基板Mが搭載するROMに関しては、不正行為によって改造されたプログラム等が書き込まれることを防止するため、未使用の領域（充填されていない領域）を

50

設けないよう構成することが好適である（例えば、未使用領域を全て0によって充填、使用している領域を若い番地に詰めて書き込む、等）。また、第1制御領域及び第1データ領域には、ノイズや不正行為によって、通常時には参照しないデータを参照してしまうことを防止するため、未使用のデータ（例えば、スペック違いの遊技機において参照するデータや、開発段階でのテストにのみ使用するデータ等）を設けないよう構成することが好適である。また、第1制御領域、第1データ領域、第2制御領域、第2データ領域、第1作業領域及び第2作業領域は、若い番地に詰めて領域を使用し、当該領域内（当該領域内のアドレス）に未使用の領域を設けない（例えば、「0000H」～「0FA7H」の範囲となっている第1制御領域内の、「0010H」～「0050H」を未使用領域としない）よう構成することが好適である。尚、本例における、未使用領域は、すべてのビットが「0」となっており、当該未使用領域以外の領域は、いずれかのビットが「1」となっている（「0」ではなくなっている）。

10

【1381】

第13実施形態においては、特に、性能表示装置SHにて表示する情報の演算処理、または性能表示装置SHにて情報を表示する表示処理を主制御基板（主制御基板MのCPUMC）にて実行する際、第2ROM・RAM領域にて処理を行うよう構成されている。以下、第2ROM・RAM領域にて行われる処理の詳細について説明する。

【1382】

<<第1ROM・RAM領域における処理>>

図222は、第13実施形態におけるステップ1600のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである（本サブルーチンの実行タイミングは他の実施形態と同様）。当該サブルーチンの処理は、ステップ1040又はステップ1104の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間（本例では、Tとしているが、例えば、2ms程度の時間が設定される）を周期として定期的に行われるよう構成されている。

20

【1383】

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

30

40

【1384】

次に、ステップ1610で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチD80のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉DUが開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ6100で、主制御基板MのCPUC100は、全リール（左リールM51、中リールM52、右リールM53）の回胴駆動制御処理（リールM50の駆動の制御に係る処理であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステッ

50

ブ 1 6 1 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、A T カウンタ M 6 0 を参照し、当該カウンタ値が 0 より大きいか否かを判定する。ステップ 1 6 1 2 で Y e s の場合、ステップ 1 6 1 3 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、A T カウンタ値表示装置 D 2 8 0 にて A T 残りゲーム数（A T ゲーム数）を表示し、ステップ 1 6 1 4 に移行する。尚、ステップ 1 6 1 2 で N o の場合にもステップ 1 6 1 4 に移行する。尚、主制御基板 M で制御される A T カウンタ値表示装置 D 2 8 0 を備えていない場合には、ステップ 1 6 1 2 及びステップ 1 6 1 3 の処理は不要である。次に、ステップ 1 6 1 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リール M 5 0、ブロック D 1 0 0、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ 1 6 1 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるか否かを判定する。ステップ 1 6 1 6 で Y e s の場合、ステップ 1 6 1 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ 1 6 2 2 に移行する。他方、ステップ 1 6 1 6 で N o の場合、ステップ 1 6 2 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ 1 6 2 2 に移行する。尚、ステップ 1 6 2 0 においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ 1 6 1 8 が無くても良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第 1 のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第 2 のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

【 1 3 8 5 】

次に、ステップ 1 6 2 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ 1 6 1 8 やステップ 1 6 2 0 でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板 S に送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第 1 リール停止受付タイミングに係るコマンド（第 1 停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第 2 リール停止受付タイミングに係るコマンド（第 2 停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第 3 リール停止受付タイミングに係るコマンド（第 3 停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、停止表示図柄の停止タイミングに係るコマンド（表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、R T 状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、A T に関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、高確保障カウンタ値コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、A T 残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される）、遊技区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ 1 6 2 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、外部端子信号（胴式遊技機 P から外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であ

10

20

30

40

50

るが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉D Uが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ1626で、主制御基板MのCPU C100は、LED（7セグLEDランプ、等）の出力データ（例えば、複数の7セグLEDユニットのうち、所定の7セグLEDユニットを点灯させ、7セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPU C100は、LEDの点灯態様（例えば、LEDの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ1628は実行されなくてもよい。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPU C100は、ソフト乱数管理処理（ソフトウエアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPU C100は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPU C100は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPU C100は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。

【1386】

ステップ1636でYesの場合、次に、ステップ1637（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、第1ROM・RAM領域における処理として、第2ROM・RAM領域のカウント上限チェック処理を呼び出す。

【1387】

<<第2ROM・RAM領域における処理>>

なお、不図示であるが、第2ROM・RAM領域における処理が呼び出された場合には、まず、主制御基板MのCPUMCは、スタックポインタの退避とスタックエリアの切り替えとを行い、第2スタックエリアを使用するための設定を行う。次に、主制御基板MのCPUMCは、第1ROM・RAM領域における処理で使用したレジスタの値を第2スタックエリアへ退避させる。次に、主制御基板MのCPUMCは、第1ROM・RAM領域における処理で使用された第1RAM領域やレジスタの値から外部出力するための信号を作成して出力する処理を実行する。

【1388】

その後、図示されているように、ステップ1637-1（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、現在までの総遊技回数に係るカウンタ（総遊技回数カウンタと称することがある）のカウンタ値と、現在までの遊技メダルの総払出し枚数に係るカウンタ（総払出しカウンタと称することがある）のカウンタ値と、が予め定められた上限値に達しているか否かに係るチェック処理としてカウント上限チェック処理を行う。カウント上限チェック処理の詳細としては、例えば、第2ROM・RAM領域における所定のレジスタ（HLレジスタとする）にセットされた総払出しカウンタのアドレスと総遊技回数カウンタのアドレスとにおいて、予め定めた繰り返し回数分の演算処理に基づいて算出されたカウント上限フラグのデータに基づいてチェック処理が行われる。尚、繰り返し回数とカウント上限フラグのデータは、例えば未使用領域としてのBレジスタやCレジスタに記憶させることが可能である。

【1389】

次に、ステップ1637-2（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、現在までの累計の遊技回数のカウント処理を行う。遊技回数のカウント処理の詳細としては、例えば、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタにセットされた総遊技回数カウンタのアドレスに、未使用領域としてのAレジスタに記憶されている加算値（ここでは1とする）をデータ加算する処理を行い、加算結果を所定のレジスタにセットされたアドレスのデータと

して更新する。

【1390】

次に、ステップ1637-3（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、現在までの有利区間遊技回数のカウント処理を行う。有利区間遊技回数とは、有利区間にて実行された遊技回数の累計である。有利区間遊技回数のカウント処理の詳細としては、まず、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタにセットされた遊技区間フラグのアドレスに記憶されているデータのうち、有利区間であることを示すフラグに係るビットが「1」である場合に、例えばDEレジスタに有利区間遊技回数カウンタのアドレスをセットする。その後、ステップ1637-2（第13）と同様にデータ加算する処理を実行し、加算結果を所定のレジスタにセットされたアドレスのデータとして更新する。

10

【1391】

次に、ステップ1637-4（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、現在までの累計の払出し枚数と6000ゲーム間の払出し枚数とのカウント処理を行う。なお、当該払出し枚数とは、遊技メダルを払出す契機に拘らずすべての払出し枚数となっている。払出し枚数のカウント処理の詳細としては、まず、ステップ1637-1（第13）でHLレジスタにセットされたカウント上限フラグのアドレスに記憶されているデータのフラグに係るビットが「0」でない場合、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに、総払出しカウンタ（累計の払出し枚数用のカウンタと6000ゲーム間の払出し枚数用のカウンタ）のアドレスをセットする。その後、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに、払出し枚数バッファに記憶されているデータをセットする。その後、ステップ1637-2（第13）と同様にデータ加算（ここでは払出し枚数の加算）する処理を実行し、加算結果を所定のレジスタにセットされたアドレスのデータとして更新する。

20

【1392】

次に、ステップ1637-5（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、現在までの累計の役物払出し枚数と6000ゲーム間の役物払出し枚数とのカウント処理を行う。役物払出し枚数のカウント処理の詳細としては、まず、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに役物作動状態フラグのデータをセットする。ここで、セットされたデータに所定の論理演算を行い、論理演算の結果が「0」でなければ役物作動中であると判断する。その後、ステップ1637-1（第13）でHLレジスタにセットされたカウント上限フラグのアドレスに記憶されているデータのフラグに係るビットが「0」でない場合、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに、役物払出しカウンタ（累計の役物払出し枚数用のカウンタと6000ゲーム間の役物払出し枚数用のカウンタ）のアドレスをセットする。その後、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに役物払出し枚数バッファに記憶されているデータをセットする。その後、ステップ1637-2（第13）と同様にデータ加算（ここでは払出し枚数の加算）する処理を実行し、加算結果を所定のレジスタにセットされたアドレスのデータとして更新する。なお、本処理における「役物」とは、第1種特別役物、第2種特別役物、普通役物となっている。

30

【1393】

次に、ステップ1637-6（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、現在までの累計の連続役物払出し枚数と6000ゲーム間の連続役物払出し枚数とのカウント処理を行う。連続役物払出し枚数のカウント処理の詳細としては、まず、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタにRB作動状態フラグのデータをセットする。ここで、セットされたデータに所定の論理演算を行い、論理演算の結果が「0」でなければRB作動中であると判断する。その後、ステップ1637-1（第13）でHLレジスタにセットされたカウント上限フラグのアドレスに記憶されているデータのフラグに係るビットが「0」でない場合、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに、連続役物払出しカウンタ（累計の連続役物払出し枚数用のカウンタと6000ゲーム間の連続役物払出し枚数用のカウンタ）のアドレスをセットする。その後、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに連続役物払出し枚数バッファに記憶されているデータをセットする。その後、ステップ1637-2（第13）と同様にデータ加算（ここでは払出し枚数の加算）する処理を実行し、加算

40

50

結果を所定のレジスタにセットされたアドレスのデータとして更新する。なお、本処理における「連続役物」とは、第1種特別役物（RBと称することがある）となっている。

【1394】

次に、ステップ1637-7（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、比率計算処理を行う。尚、ここでの比率とは、下記を示している。

（1-1）累計の有利区間比率：有利区間遊技回数÷総遊技回数×100（%）

（1-2）累計の指示込役物比率：{主制御基板Mにおける押し順ナビ（指示とも称することがある）が実行される遊技における払出し枚数+役物による払出し枚数}÷すべての払出し枚数×100（%）

（2）累計の連続役物比率：第1種特別役物の作動中における累計の払出し枚数÷累計の総払出し枚数×100（%）

（3）累計の役物比率：（第1種特別役物の作動中における累計の払出し枚数+第2種特別役物の作動中における累計の払出し枚数+普通役物の作動中における累計の払出し枚数）÷累計の総払出し枚数×100（%）

（4）6000ゲーム間の連続役物比率：第1種特別役物の作動中における6000ゲーム間の払出し枚数÷6000ゲーム間の総払出し枚数×100（%）

（5）6000ゲーム間の役物比率：（第1種特別役物の作動中における6000ゲーム間の払出し枚数+第2種特別役物の作動中における6000ゲーム間の払出し枚数+普通役物の作動中における6000ゲーム間の払出し枚数）÷6000ゲーム間の総払出し枚数×100（%）

上記、（1-1）乃至（5）を第13実施形態における比率計算の対象としている。尚、第13実施形態では、（1-1）の有利区間比率及び（1-2）の指示込役物比率においては、1遊技ごとに比率計算処理を行い、（2）～（5）においては400ゲームごとに比率計算処理を行うよう構成されているが、例えば（2）～（5）においても1遊技ごとに比率計算処理を行うよう構成してもよい。なお、前述したように、上記（1-1）と（1-2）とは遊技機の仕様に合わせていずれかを、算出及び表示するよう構成すればよい。

【1395】

図223は、ステップ1637-7（第13）での主制御基板MのCPUMCによる比率計算処理のサブルーチンのフローである。まず、ステップ1637-7-1（第13）で、主制御基板MのCPUMCは、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに比率計算の回数をセットする。次に、ステップ1637-7-2（第13）でステップ1637-7-1（第13）の所定のレジスタにセットされているデータ（ここでのデータは有利区間比率の計算番号に関するデータ）を取得する。次に、ステップ1637-7-3（第13）で取得したデータに対して所定の比較演算を行い、有利区間比率の計算に係る計算番号か否かを判定する。ステップ1637-7-3（第13）で有利区間比率に係る計算番号ではないと判定されると（Noと判定されると）、ステップ1637-7-4（第13）で、所定のレジスタに400ゲームカウンタに記憶されているデータ（例えば2バイト分）をセットし、このときのデータの値が「0」であるか否かを判定し、データの値が「0」であるとき、換言すると、このときの遊技回数は400ゲームの倍数であるとき（Yesと判定された場合）、ステップ1637-7-5（第13）で、予め第2ROMに記憶された比率計算アドレステーブルのアドレスデータを所定のレジスタにセットする。その後、ステップ1637-7-6（第13）で、セットされたアドレスデータに対して比率を算出するための所定の演算処理を行う。

【1396】

その後、ステップ1637-7-7（第13）で、演算処理により得られたデータを、ステップ1637-7-2（第13）で取得したデータをセットした同レジスタにセットする。その後、ステップ1637-7-8（第13）で、演算処理により得られたデータに基づいて、比率が100%であるか否かを判定し、比率が100%であった場合、ステップ1637-7-9（第13）で、前述したように比率を99%で表示するためのデータを所定のレジスタ（例えばステップ1637-7-2（第13）で取得したデータをセ

ットした同レジスタでもよい) にセットする(比率セグSH20が2桁であるため)。その後、ステップ1637-7-10(第13)で、得られた比率データをHLレジスタに保存し、次の処理に移行する。

【1397】

なお、ステップ1637-7-3(第13)でYesの場合には、ステップ1637-7-5(第13)に移行し、ステップ1637-7-4(第13)でNoの場合には、ステップ1637-7-9(第13)に移行し、ステップ1637-7-8(第13)でNoの場合には、ステップ1637-7-10(第13)に移行することとなる。

【1398】

次に、ステップ1637-8(第13)で、主制御基板MのCPUMCは、比率表示処理を行う。図224は、ステップ1637-8(第13)での主制御基板MのCPUMCによる比率表示処理のサブルーチンに係るフローチャートである。まず、ステップ1637-8-1(第13)で、主制御基板MのCPUMCは、第2ROM・RAM領域の所定のレジスタに比率表示番号をセットする。尚、このとき、LED表示カウンタのデータは例えばDレジスタに記憶されているものとする。次に、ステップ1637-8-2(第13)で、Dレジスタに記憶されているデータに基づいて性能表示装置SHにおける1000桁の表示要求を受信しているか否かを判定する。性能表示装置SHにおける1000桁の表示要求を受信していないと判定されると、次に、ステップ1637-8-3(第13)で、Dレジスタに記憶されているデータに基づいて性能表示装置SHにおける100桁の表示要求を受信しているか否かを判定する。性能表示装置SHにおける100桁の表示要求を受信していないと判定されると、次に、ステップ1637-8-4(第13)で、Dレジスタに記憶されているデータを取得し、所定の演算処理を行う。次に、ステップ1637-8-5(第13)で、Dレジスタに記憶されているデータに基づいて性能表示装置SHにおける1桁の表示要求を受信しているか否かを判定する。性能表示装置SHにおける1桁の表示要求を受信していないと判定されると、ステップ1637-8-6(第13)で、比率表示番号をセットしたレジスタに記憶されているデータの論理積演算を行う(例えば上位4ビットと下位4ビットを入れ変えるなどの演算)。

【1399】

次に、ステップ1637-8-7(第13)で、特定のレジスタ(例えばHLレジスタ)に比率表示セグメントデータテーブルのアドレスをセットする。次に、ステップ1637-8-8(第13)で、HLレジスタに記憶されているデータに所定の演算処理を行い、演算により得られたデータを取得する。次に、ステップ1637-8-9(第13)で、予め記憶されている点減要求フラグに係るデータを所定のレジスタに記憶し、次の処理に移行する。

【1400】

図222におけるフローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ1637-9(第13)で、主制御基板Mは、第1ROM・RAM領域の呼び出し元に復帰する。

【1401】

<<第1ROM・RAM領域における処理>>

次に、ステップ1638で、主制御基板MのCPUC100は、割り込み終了処理を実行し、次の処理(ステップ1602の処理)に移行する。他方、ステップ1634又はステップ1636でNoの場合には、ステップ1640で、主制御基板MのCPUC100は、内蔵乱数エラー表示をセットする(例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする)。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【1402】

<<第2ROM・RAM領域における処理 変形例1>>

次に、性能表示装置SHにて表示する情報の演算処理、または性能表示装置SHにて情報を表示する表示処理を第2ROM・RAM領域にて処理を行う場合の変形例について説明する。第13実施形態における<<第2ROM・RAM領域における処理>>の変形例

10

20

30

40

50

1（第13実施形態からの変更例1と称することがある）として、例えば主制御基板Mの遊技進行制御処理（図16～図18まで）にて実行するよう構成することが可能である。以下、第2ROM・RAM領域における処理の変形例について説明する。

【1403】

図225は、第13実施形態からの変更例1における、図14のステップ1200のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（3枚目）のフローチャートである。尚、図18と同様の処理については、詳細な説明は割愛する。また、第2ROM・RAM領域における処理の内容（性能表示装置SHへの表示処理以外）は第13実施形態と同様のため、詳細な説明は割愛する。なお、第2ROM・RAM領域における処理を割り込み処理で実行している第13実施形態とは異なり、第13実施形態からの変更例1においては、性能表示装置SHに関する第2ROM・RAM領域における処理をメインループ処理（主制御基板M側の処理であり、割り込み処理とは異なる処理）で実行している。

10

【1404】

図225において、性能表示装置SHにて表示する情報の演算処理は、ステップ3500の遊技区間移行制御処理を行った後に実行するよう構成されている。尚、性能表示装置SHにて表示する情報の演算処理を行うタイミングはこのタイミングに限定されない。メインループ処理内であれば、例えば、ステップ3500の遊技区間移行制御処理を行う前であってもよい。

【1405】

<<第1ROM・RAM領域における処理>>

20

フローチャートの説明としては、ステップ3500で、主制御基板MのCPUC100が遊技区間移行制御処理を実行した後、ステップ3501で、主制御基板MのCPUC100は、第1ROM・RAM領域における処理として、第2ROM・RAM領域のカウント上限チェック処理を呼び出す。

【1406】

<<第2ROM・RAM領域における処理>>

次に、ステップ3501-1（第13）（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、カウント上限チェック処理を実行する。次に、ステップ3501-2（第13）（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、遊技回数カウント処理を実行する。次に、ステップ3501-3（第13）（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、有利区間遊技回数カウント処理を実行する。次に、ステップ3501-4（第13）（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、払出枚数カウント処理を実行する。次に、ステップ3501-5（第13）（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、役物払出枚数カウント処理を実行する。次に、ステップ3501-6（第13）（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、連続役物払出枚数カウント処理を実行する。次に、ステップ3501-7（第13）（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、比率計算処理を実行する。次に、ステップ3501-8（第13）（変1）で、主制御基板MのCPUC100は、第1ROM・RAM領域の呼び出し元に復帰する。

30

【1407】

このように、第13実施形態からの変更例1においては、第2ROM・RAM領域における処理である、性能表示装置SHに表示する項目に係る演算処理（性能表示装置SHにて表示する情報の演算処理）をメインループ処理として実行するよう構成されている。また、詳細は後述することとなるが、第2ROM・RAM領域における処理である、性能表示装置SHへの表示処理は割り込み処理として実行するよう構成されている。

40

【1408】

<<第1ROM・RAM領域における処理>>

次に、ステップ1293で、主制御基板MのCPUC100は、遊技終了処理を実行し、次の処理に移行する。

【1409】

次に、図226は、第13実施形態からの変更例1における、ステップ1600のサブ

50

ルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。第2ROM・RAM領域における処理である、性能表示装置SHへの表示処理の内容は第13実施形態と同様であるため、詳細は割愛する。

【1410】

<<第1ROM・RAM領域における処理>>

具体的には、ステップ1636で、内蔵乱数の更新状態が正常であった(Yes)場合、ステップ1637(第13)(変2)で、主制御基板MのCPU100は、第1ROM・RAM領域における処理として、第2ROM・RAM領域の比率表示処理を呼び出す。

【1411】

<<第2ROM・RAM領域における処理>>

次に、ステップ1637-1(第13)(変2)で、主制御基板MのCPU100は、比率表示処理を実行する。次に、ステップ1637-2(第13)(変2)で、主制御基板MのCPU100は、第1ROM・RAM領域の呼び出し元に復帰する。

【1412】

<<第1ROM・RAM領域における処理>>

次に、ステップ1638で、主制御基板MのCPU100は、割り込み終了処理を実行し、次の処理に移行する。

【1413】

このように、第13実施形態からの変更例1においては、第2ROM・RAM領域における処理である、性能表示装置SHに関する処理として、性能表示装置SHに表示する項目に係る演算処理をメインループ処理として実行し、性能表示装置SHへの表示処理は割り込み処理として実行するよう構成されている。

【1414】

このように構成することで、第13実施形態からの変更例1においては、常時処理を実行する(更新する)必要がある性能表示装置SHへの表示処理は割り込み処理で実行する一方、常時処理を実行する(更新する)必要のない性能表示装置SHに表示する項目に係る演算処理はメインループ処理として遊技毎に実行するよう構成することにより、無駄な処理を実行せずに使用するデータ容量を削減することができる。

【1415】

<<<第13実施形態 性能表示装置SHのテスト表示>>>

次に、性能表示装置SHのテスト表示について説明する。第13実施形態及び第13実施形態からの変更例1においては、性能表示装置SHへの表示に関する構成として、性能表示装置SHのセグに問題等が発生していないか(例えば、セグの点灯箇所が満遍なく点灯するかなど)の確認をするためのテスト表示モードを有するよう構成されている。本例の遊技機に適用可能なテスト表示モードの構成について、以下に詳述する。

【1416】

性能表示装置SHのテスト表示モードは以下のようなタイミングにて実行(表示)されるよう構成されている。

(1) 電源投入を契機として表示開始し、5秒以内に表示終了

(2) 設定変更装置制御処理の開始(設定変更モードの開始)を契機として表示開始し、5秒以内に表示終了

(3) 設定確認モードの開始を契機として表示開始し、設定確認モード中は常時表示

(4) 主制御基板MのRAMの異常を遊技機が検出したことを契機として表示開始し、エラー(異常)が解消されるまで表示する

【1417】

図227は、性能表示装置SHがテスト表示モードになった際の性能表示装置SHにおけるテスト表示の一例である。まず、テスト表示パターン1について説明する。テスト表示パターン1は、電源が投入されたことを契機としてテスト表示が実行される場合を例示している。上述したように、電源が投入されたことを契機としてテスト表示が実行される場合には、表示開始から5秒以内に表示を終了することが好適であるが、同図においては

10

20

30

40

50

、表示開始から5秒後にテスト表示が終了する場合を例示している。

【1418】

＜＜第13実施形態 性能表示装置SHのテスト表示 テスト表示パターン1＞＞

テスト表示パターン1は、点灯パターン(a)と点灯パターン(b)と消灯パターン(c)(これはテスト表示の終了時における表示態様)の3つの表示態様にて構成されている。点灯パターン(a)は識別セグSH10の一部と比率セグSH20の一部とが点灯する表示態様となっている。また、点灯パターン(b)も識別セグSH10の一部と比率セグSH20の一部とが点灯する表示態様となっており、点灯パターン(a)と点灯パターン(b)とが交互に実行されることで識別セグSH10と比率セグSH20とのすべてのセグメントが少なくとも1回は点灯することとなり、故障して点灯しないセグメントなどを発見できるよう構成されている。尚、テスト表示パターンを構成する点灯パターンは、(a)、(b)のみに限定されないが、テスト表示として、テスト表示が終了するまでには少なくとも、識別セグSH10と比率セグSH20の点灯箇所(セグ)が全て点灯するような表示態様となる点灯パターンであることが好ましい(2つの点灯パターンを組み合わせることで識別セグSH10と比率セグSH20の点灯箇所が全て点灯するような表示態様でも構わない)。

10

【1419】

また、テスト表示パターン1は、例えば点灯パターン(a)と点灯パターン(b)とが、(a)→(b)→(a)・・・のように交互に表示されるよう構成されており、各点灯パターンの点灯期間は0.5秒としている。そして、電源投入されたタイミングを起点(0秒)として、5秒後にテスト表示の終了を報知する消灯パターン(c)の表示態様が表示されることで性能表示装置SHのテスト表示が終了するよう構成されている。尚、テスト表示パターン1では各点灯パターンの点灯期間は0.5秒なので、例えば1点灯周期である(a)→(b)→(a)までの期間を1秒としており、テスト表示期間の5秒間にてテスト表示可能な点灯周期数は5、つまり点灯周期数は整数であるため、点灯パターン(b)の表示態様を0.5秒間表示した後にテスト表示が終了するよう構成されている。

20

【1420】

なお、同図においては、テスト表示が終了した場合に、(c)として図示しているように、識別セグSH10と比率セグSH20とを消灯する場合を例示しているが、これには限定されず、テスト表示が終了した場合には、図220にて前述した表示パターン(例えば、図220における(a)から表示を開始する)にて表示するよう構成してもよい。

30

【1421】

＜＜第13実施形態 性能表示装置SHのテスト表示 テスト表示パターン1の変形例＞＞

本例の遊技機に適用可能な性能表示装置SHの構成として、テスト表示に関する変形例を以下に詳述する。

【1422】

図224にて例示した、(a)と(b)の各点灯パターンの点灯期間を1秒とする。このように定めると、1点灯周期である(a)→(b)→(a)までの期間は2秒であり、2点灯周期が終了すると4秒が経過し、次の点灯周期(3回目の点灯周期)は最後まで実行することができない。このような場合においては、(a)→(b)→(a)の点灯周期を2回実行してテスト表示を終了する、換言すると、5秒内で実行することのできる最後の点灯周期を実行した場合にテスト表示を終了するよう構成してもよいし、(a)→(b)→(a)の点灯周期を2回実行した後に1秒間(a)にて点灯してテスト表示を終了する、換言すると、予め定められた5秒間は点灯周期を繰り返して実行し、当該5秒間が経過したタイミングでテスト表示を終了するよう構成してもよい。

40

【1423】

＜＜第13実施形態 性能表示装置SHのテスト表示 テスト表示パターン2＞＞

次にテスト表示パターン2について説明する。テスト表示パターン2は、設定確認モード中、もしくは主制御基板MのRAMの異常に係るエラー中などに実行されるものとする。尚、本例に係る遊技機にて発生し得るすべてのエラー(又は一部のエラー)中にもテス

50

ト表示を実行するよう構成してもよい。

【1424】

テスト表示パターン2は、点灯パターン(d)と点灯パターン(e)と消灯パターン(c)(テスト表示の終了時における表示態様)の3つの表示態様にて構成されている。点灯パターン(d)は識別セグSH10と比率セグSH20の点灯箇所が全点灯する表示態様となっている。また、点灯パターン(e)は識別セグSH10と比率セグSH20の点灯箇所が全消灯する表示態様となっている。このように、テスト表示パターンとして点灯パターン(d)と点灯パターン(e)とが交互に実行されることで識別セグSH10と比率セグSH20とのすべてのセグメントが少なくとも1回は点灯することとなり、故障して点灯しないセグメントなどを発見できるよう構成されている。

10

【1425】

また、テスト表示パターン2は、例えば、点灯パターン(d)と点灯パターン(e)とが、(d)→(e)→(d)・・・のように交互に点灯するよう構成されており、各点灯パターンの点灯期間は0.3秒としている。そして、設定確認モードとなったタイミングを起点(0秒)として、(d)→(e)→(d)・・・のように交互に0.3秒間テスト表示を行うよう構成されている。尚、所定のタイミング(ここでは設定確認モードとなったタイミングから3.1秒後)にて設定確認モードが終了すると、テスト表示も終了することになる。即ち、テスト表示の終了条件が満たされたタイミングで、点灯周期のタイミングに拘らずテスト表示を終了する。

20

【1426】

なお、同図においては、テスト表示が終了した場合に、(c)として図示しているように、識別セグSH10と比率セグSH20とを消灯する場合を例示しているが、これには限定されず、テスト表示が終了した場合には、図220にて前述した表示パターン(例えば、図220における(a)から表示を開始する)にて表示するよう構成してもよい。

【1427】

<<第13実施形態 性能表示装置SHのテスト表示 テスト表示パターン3>>

次に、図228は、テスト表示パターン3を示したものである。テスト表示パターン1、およびテスト表示パターン2と比較して、テスト表示を実行し得るタイミングが重複した場合におけるテスト表示をテスト表示パターン3として説明することにする。尚、テスト表示における点灯パターンの表示態様、および各点灯パターンの点灯期間等は、テスト表示パターン1、およびテスト表示パターン2と同様としている。以下、図228について詳述する。

30

【1428】

まず、テスト表示パターン3を行う期間において説明すると、電源投入されたタイミングを起点(0秒)としていることはテスト表示パターン1と同様である。そして、電源投入されてから5秒以内の間(ここでは、電源投入されたタイミングから2.7秒後のタイミングとしている)に設定確認モードとなる。即ち、電源投入を契機として実行開始されたテスト表示が時間経過によって終了する前に、設定確認モードの開始を契機として新たにテスト表示の開始条件を充足する。その後、設定確認モードとなったタイミングを起点として、所定の時間経過後(ここでは、設定確認モードとなったタイミングから3.1秒後としている)に、設定確認モードが終了し、テスト表示が終了するという流れとなる。

40

【1429】

テスト表示パターン3において、電源投入されたタイミングを起点として、2.7秒後に設定確認モードとなっているため、前述した点灯周期の終了タイミングで設定確認モードが開始していない。このような場合においても、設定確認モードが開始したことを契機としてテスト表示が開始した場合には、点灯周期の最初のタイミングからテスト表示として性能表示装置SHを点灯させるよう構成されている。より具体的には、

0.5秒間(a)にて点灯→0.5秒間(b)にて点灯→0.5秒間(a)にて点灯→0.5秒間(b)にて点灯→0.5秒間(a)にて点灯→0.2秒間(b)にて点灯→設定確認モードとなったことにより、0.3秒間(a)にて点灯→0.3秒間(b)にて点灯

50

→・・・→設定確認モードが終了したことによりテスト表示が終了
のようにテスト表示が実行されることとなる。

【1430】

<<第13実施形態 性能表示装置SHのテスト表示 テスト表示パターン3 変形例1>>

本構成におけるテスト表示パターン3においては、電源投入されたタイミングを起点として、設定確認モードが終了するまでの期間は、2.7秒+3.1秒=5.8秒であり、電源投入後のテスト期間である5秒間の範囲を超えているが、設定確認モードが早いタイミングで終了した場合、例えば、設定確認モードに係るテスト表示の期間が1.5秒であったとすると、電源投入されたタイミングを起点として、設定確認モードが終了するまでの期間は、2.7秒+1.5秒=4.2秒であり、電源投入後のテスト期間である5秒間の範囲を超えない。このような状況においては、設定確認モードが終了してから、電源投入後のテスト表示期間の終了タイミングまで、テスト表示を実行しない（設定確認モードの終了タイミングに拘らず、設定確認モードが終了するとテスト表示を終了する）よう構成してもよいし、電源投入後のテスト表示期間の残期間である0.8秒間で（電源投入から5秒が経過するまで）、電源投入後のテスト表示を再開するよう構成してもよいし、電源投入を契機としたテスト表示の終了タイミングまで、電源投入後のテスト表示を再開するよう構成してもよい。なお、電源投入後のテスト表示を再開する場合、例えば、設定確認モードが終了したタイミングを起点（このとき、設定確認モードによるテスト表示が終了し、再び電源投入されたタイミングであると判定するが、テスト表示期間は5秒間ではなく0.8秒間と新たに期間が設定される）として、テスト表示パターン1の表示態様に
10
20
従って（a）→（b）→（a）・・・と0.8秒間テスト表示を行うよう構成してもよい。

【1431】

<<第13実施形態 性能表示装置SHのテスト表示 テスト表示パターン3 変形例2>>

本構成におけるテスト表示パターン3の変形例2として例示した、テスト表示が重複した場合の構成は、あくまで一例であり、テスト表示として重複して実行されるすべての組み合わせに適用可能である。

【1432】

また、第13実施形態においては、

（1）電源投入を契機として表示開始し、5秒以内に表示終了

（2）設定変更装置制御処理の開始（設定変更モードの開始）を契機として表示開始し、
5秒以内に表示終了

（3）設定確認モードの開始を契機として表示開始し、設定確認モード中は常時表示

（4）主制御基板MのRAMの異常を遊技機が検出したことを契機として表示開始し、エラー（異常）が解消されるまで表示する

上記のような4つのテスト表示が実行され得るよう構成したが、これには限定されず、上記テスト表示の1又は複数のみが実行され得るよう構成してもよい。また、そのように構成した場合においても、上述したテスト表示に係る構成のいずれを適用してもよいことを補足しておく。

【1433】

また、上記（3）のテスト表示においては、設定変更モード中と設定確認モード中にて同様のテスト表示を実行するよう構成してもよい（設定変更モードの終了又は設定確認モードの終了でテスト表示を終了する）。また、上記（1）及び（2）に係る表示期間の5秒はあくまで一例であり、時間値を変更しても何ら問題ない。

【1434】

また、第13実施形態においては、上記（1）の点灯パターンと上記（3）の点灯パターンを異なる点灯パターンとしたが、これには限定されず、同一の点灯パターン（点灯時間・消灯時間）としてもよい。

【1435】

なお、テスト表示の点灯パターンは上述した以外のパターンとしても問題ないが、図220にて上述したような通常時の点灯パターンとは区別がつく（管理者が視認してくべる
40
50

可能となる)よう構成する(点灯態様を切り替える期間を相違させる、点灯しているセグを相違させる、など)ことが好適である。

【1436】

なお、性能表示装置SHがテスト表示を実行している場合にも、性能表示装置SHに表示する項目の演算処理(性能表示装置SHにて表示する情報の演算処理)を実行可能に構成してもよい。そのように構成した場合の具体例として、以下のように構成してもよい。

(1)電源断が発生→(2)最終停止リールの操作を受け付ける→(3)性能表示装置SHに表示する項目の演算処理を実行する前に電源断時処理を実行→(4)遊技機への電力供給が0になる→(5)電源断から復帰する→(6)性能表示装置SHがテスト表示モードとなる→(7)テスト表示モード中に性能表示装置SHに表示する項目の演算処理を実行→(8)テスト表示モードが終了→(9)最新の演算結果に対応した、現在の性能表示装置SHにて表示する情報を性能表示装置SHに表示する

なお、上記(9)にて性能表示装置SHに表示する情報は、演算処理を実行した後の情報を表示するため電源断の発生前とは異なる情報である場合がある。また、最終停止リールを受け付けた後に電源断が発生した場合であっても性能表示装置SHに表示する項目の演算処理を実行する前に電源断時処理を実行する場合は、上記(3)以降は同様の流れとなる。

【1437】

<<第14実施形態 打ち止め・自動精算に関する構成>>

本例の遊技機に適用可能な構成として、遊技場の管理者が所望する営業形態に適した遊技進行を実行可能な遊技機に係る構成を以下に詳述する。

【1438】

遊技場の営業形態の一例として、

(1)定量性：あらかじめ定めた出玉の獲得で遊技の進行を停止し、当日分の遊技機の稼働を終了する

(2)1回交換：特定のタイミングで一旦遊技を終了する

(3)ラッキーナンバー制：特定の特典が付与された場合には遊技を継続可能であるが、所定の特典が付与された場合には遊技を一旦終了する

などの多様な営業形態が考えられる。このような営業形態を実現可能な遊技機の構成として、打ち止めや自動精算を実行・設定可能な遊技機が好適となっている。

【1439】

なお、「打ち止め」とは、所定の条件を満たしたときに遊技の進行を停止することであり、「自動精算」とは、特定の条件を満たしたときに精算処理を遊技者の操作を介さずに実行することである。また、遊技の進行を停止とは、スタートレバーの操作の受付が無効、又は、ベットが無効(ブロックのオフにより遊技メダルの投入が不可、且つ、ベットボタンの操作の受付が無効)となることである。

【1440】

ここで、ある遊技が終了した後に打ち止めとなる場合の作用を例示すると、ある遊技に係るリールの回転が開始し、その後、停止操作が行われて各リールが停止していき、最後に回転しているリール(ここでは、右リールM53とする)に対する停止操作が行われ、右リールM53のリール駆動状態は、リール減速待機状態からリール減速状態となり(停止予定図柄と通過図柄が一致し)、回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値として100(約223.5msに相当する値)をセットした後、ステップモータの4相励磁をオンにする。その後、4相励磁をオンにしている間に実行される割り込み処理にて回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値を減算していくこととなるが、

(1)前記ある遊技が遊技メダルの払い出しが発生しない遊技である場合には、回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値が90以上である状況(100から90までの間)では打ち止め処理を実行せず、90未満となると打ち止め処理を実行し、前記ある遊技が遊技メダルの払い出しが発生する遊技である場合には、遊技メダルの払い出しが終了した後に(回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値が0となった後に)打ち止め処理を実行する

(2) 前記ある遊技が遊技メダルの払い出しが発生しない遊技であるか否かに拘らず、回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値が0となった後に(遊技メダルの払い出しが終了した後に)打ち止め処理を実行する

上記のように構成してもよい。なお、上記(1)のように構成した場合には、回胴駆動パルス出力カウンタのカウンタ値が100から90となるまでの間はリールが動いている(回転している)可能性があるため、打ち止め処理を実行しないようにし、リールが完全に停止している90未満になった後で打ち止め処理を行うことよう構成することができ、リールが停止して遊技が終わったことを遊技者が認識しやすくなり、次の遊技に係る遊技メダルの投入を行わなくてよいことを遊技者に対してより早く認識させることができる。

【1441】

また、自動精算に係る精算処理(特定の条件を満たした場合に実行される精算処理)と、精算ボタンを操作することにより実行される精算処理とは、同一の処理として実行可能に構成してもよいし、別々の異なる処理として実行可能に構成してもよい。

【1442】

次に、図229を参照して、本例に適用可能な打ち止め・自動精算に係る構成を詳述する。

【1443】

まず、本例で選択可能な打ち止めが実行される所定の条件としては、(1)無し、(2)対象全BB終了時、(3)BB1終了時、(4)BB2終了時、(5)差枚数500枚超、(6)差枚数1000枚超、(7)AT3セット以上終了時、(8)特定のAT終了時、の8項目から選択可能に構成されている。

【1444】

また、本例で選択可能な自動精算が実行される所定の条件としては、(1)無し、(2)対象全BB終了時、(3)BB1終了時、(4)BB2終了時、(5)差枚数500枚超、(6)差枚数1000枚超、(7)AT3セット以上終了時、(8)特定のAT終了時、(9)打ち止め時、の9項目から選択可能に構成されている。

【1445】

なお、上記(5)及び(6)については、差枚数が規定された枚数を超過した場合にBBの実行中や有利区間中など遊技者にとって有利な状態である場合には、当該有利な状態が終了したタイミングで、所定の条件又は特定の条件を満たしたと判定するよう構成してもよい。また、本例では、差枚数を500枚又は1000枚としたが、管理者が任意の枚数を設定可能に構成してもよい。また、差枚数のカウントは、有利区間が強制的に終了することとなる、1の有利区間における最大の差枚数をカウント可能なカウンタ(MYカウンタ、差枚数カウンタと称することがある)を設け、当該カウンタを用いて差枚数のカウントを行ってもよいし、当該カウンタとは異なる主制御基板Mにて制御される差枚数のカウント専用のカウンタを用いてもよい。また、差枚数500超、差枚数1000枚超ではなく、差枚数500以上、差枚数1000枚以上を所定の条件としてもよい。

【1446】

なお、MYカウンタは一のベット数でのみ更新するため、例えば、一のベット数を「3」とした場合において、3枚掛けで所定の遊技を行った結果、MYカウンタのカウンタ値が打ち止めとなる枚数として500枚に到達したが、当該到達タイミング以前において3枚掛け以外で遊技を実行していたために、実際の獲得枚数が500枚を下回っている場合がある。MYカウンタのカウンタ値に基づいて打ち止めを行うよう構成した場合には、上記のように、実際の獲得枚数が少なくても打ち止めとなってしまう場合がある。そこで、MYカウンタとは別の差枚数に係るカウンタを設け、いずれのベット数でも投入枚数と払出枚数をカウントすることで、実際の獲得枚数と打ち止めの実行との整合性を担保することができる。なお、2枚掛け遊技(3枚掛け以外の遊技)は設計上遊技者にとって不利な遊技であるため、2枚掛け遊技を何らかの攻略／不正とみてMYカウンタをもとに打ち止めを行ってもよい。

【1447】

10

20

30

40

50

なお、上記（７）については、例えば、ＡＴ（又はＡＲＴ）が３セット以上継続しており、且つ、ＡＴ及び有利区間が終了するタイミングとすることが好適である。また、いわゆるセット数管理ではないＡＴを有する場合には、所定ゲーム数以上継続することなどを条件としてもよい。

【１４４８】

また、上記（８）の特定のＡＴとは、例えば、所定枚数以上（例えば、５００枚以上）の遊技メダルが獲得できる可能性が高いＡＴなど、遊技者にとって相対的に有利なＡＴとしてもよい。

【１４４９】

また、打ち止めが実行される所定の条件と自動精算が実行される特定の条件に関する情報は、特定のＲＡＭ領域（専用のＲＡＭ領域）に格納されており、電源投入時に特定のＲＡＭ領域を参照して、前記所定の条件と前記特定の条件とを決定するよう構成されている。なお、専用のＲＡＭ領域は第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に設けるよう構成されている。

【１４５０】

なお、特定のＲＡＭ領域を参照して前記所定の条件と前記特定の条件とを決定するタイミングとしては、電源投入時のみには限定されず、設定変更モードの終了時、打ち止め／自動精算設定モードの終了時、設定／リセットボタンＭ３０の操作時、打ち止め／自動精算設定モード中における決定項目の選択時などとしてもよいし、複数のタイミングで決定可能に構成してもよい。

【１４５１】

また、前記特定のＲＡＭ領域に格納されている前記所定の条件と前記特定の条件の変更方法としては、設定変更モード中に停止ボタンなどを操作することによって、設定を変更可能に構成されている。

【１４５２】

なお、図２２９にて例示した所定の条件及び特定の条件はあくまで一例であり、種類の数（選択肢の数）を変更してもよい。また、１つの項目のみを条件として決定するよう構成してもよいし、複数の項目を条件として決定するよう構成してもよい。

【１４５３】

所定の条件又は特定の条件の変更例としては、以下のように構成してもよい。

（１）所定のボーナス内部中（内部抽選の結果、所定のボーナスに係る条件装置が決定され、当該条件装置に係る図柄組み合わせが停止表示していない状態）となった場合に充足する

所定のボーナス内部中が遊技者にとって相対的に不利な状態（遊技メダルの獲得期待値がマイナスである（払出枚数よりも投入枚数の方が多い）、ＡＴの当選確率が低いなど）である場合に好適である。

（２）所定のボーナスが開始した場合に充足する

所定のボーナスの実行中は遊技者にとって相対的に不利な状態（遊技メダルの獲得期待値がマイナスである（払出枚数よりも投入枚数の方が多い）、ＡＴの当選確率が低いなど）である場合に好適である。

（３）通常区間から有利区間に移行した場合に充足する

通常区間において有利区間に移行する抽選の当選率が高い（例えば、９９／１００）場合に好適である。

【１４５４】

次に、図２３０乃至２３２を参照して、前記所定の条件と前記特定の条件の変更方法の一例を詳述する。

【１４５５】

まず、図２３０は、各モード移行イメージ図である。設定変更モードに移行すると、図中（ａ）のように、演出表示装置Ｓ４０に「打ち止め／自動精算設定モード」と表示される。その後、右停止ボタンＤ４３を操作することで、図中（ｂ）のように、演出表示装置Ｓ４０に、「打ち止め設定モード」として、前述した所定の条件の選択肢が表示される。

10

20

30

40

50

なお、(b)においては、打ち止めの設定を行っていないため、所定の条件は「無し」となっており、カーソルも「1 無し」を選択している。なお、所定の条件が「無し」に設定されていると、打ち止めは実行されない。

【1456】

その後、右停止ボタンD43を操作することで、図中(c)のように、演出表示装置S40に、「自動精算設定モード」として、前述した特定の条件の選択肢が表示される。なお、(c)においては、自動精算の設定を行っていないため、特定の条件は「無し」となっており、カーソルも「1 無し」を選択している。なお、特定の条件が「無し」に設定されていると、自動精算は実行されない。

【1457】

その後、右停止ボタンD43を操作することで、図中(d)のように、演出表示装置S40に、「報知設定モード」として、「1 無し」と「2 有り」とが設定される。「報知設定モード」として「無し」が決定されている場合には、打ち止めや自動精算となった場合にも演出表示装置S40にて打ち止めや自動精算に係る報知が実行されず、「報知設定モード」として「有り」が決定されている場合には、打ち止めや自動精算となった場合に演出表示装置S40にて打ち止めや自動精算に係る報知が実行されるよう構成されている。

【1458】

なお、右停止ボタンD43を操作してモードが移行した場合のカーソルの位置は、最上部の「1 無し」を選択するよう構成してもよいし、現在決定されている所定の条件、特定の条件又は報知設定モードの設定を選択するよう構成してもよい。

【1459】

その後、右停止ボタンD43を操作することで、再度図中(a)の「打ち止め／自動精算設定モード」となり、以降右停止ボタンD43の操作毎に(a)→(b)→(c)→(d)→(a)・・・のように切り替わっていくこととなる。

【1460】

なお、本例では、モード移行に係る操作部材として、右停止ボタンD43を使用する構成を例示したが、あくまで一例であり、左停止ボタンD41や中停止ボタンD42としても問題ない。

【1461】

次に、図231は、モード内項目選択イメージ図である。同図においては、図230にて前述した「打ち止め／自動精算設定モード」にて、1のモード内で項目を選択する場合の操作に関する構成を例示している。

【1462】

設定変更モードに移行し、「打ち止め／自動精算設定モード」が表示された状態で右停止ボタンD43を操作することで、図中(e)のように、演出表示装置S40に、「打ち止め設定モード」として、前述した所定の条件の選択肢が表示される(図230の(b)と同様)。なお、(b)においては、打ち止めの設定を行っていないため、所定の条件は「無し」となっており、カーソルも「1 無し」を選択している。なお、所定の条件が「無し」に設定されていると、打ち止めは実行されない。

【1463】

その後、中停止ボタンD42を操作することで、図中(f)のように、「打ち止め設定モード」におけるカーソルが移動し、「2 対象全BB終了時」が選択される。

【1464】

その後、右停止ボタンD43を操作することで、図中(g)のように、演出表示装置S40に、「自動精算設定モード」として、前述した特定の条件の選択肢が表示される。なお、(g)においては、自動精算の設定を行っていないため、特定の条件は「無し」となっており、カーソルも「1 無し」を選択している。なお、特定の条件が「無し」に設定されていると、自動精算は実行されない。

【1465】

その後、左停止ボタンD41を操作することで、図中(h)のように、演出表示装置S

10

20

30

40

50

40に、「打ち止め設定モード」として、前述した所定の条件の選択肢が表示される。即ち、「打ち止め／自動精算設定モード」→「打ち止め設定モード」→「自動精算設定モード」→「報知設定モード」→「打ち止め／自動精算設定モード」の順に右停止ボタンD43の操作毎にモードが遷移していくこととなるが、左停止ボタンD41を操作することで、1つ前のモードに遷移するよう構成されている。また、中停止ボタンD42を操作することで現在のモードにおけるカーソルを移動させることができる（本例では1つ下に移動する）。なお、(f)にてカーソルが「2 対象全BB終了時」を選択していたため、(h)に遷移した際にもカーソルが「2 対象全BB終了時」を選択している。また、これには限定されず、新たにモードが遷移した場合には、カーソルは常に初期位置（「1 無し」など）を選択するよう構成してもよい。

10

【1466】

なお、図230と図231における、所定の条件、特定の条件、報知の有無の設定を決定する方法（前記特定のRAMに格納する情報を変更する方法）としては、以下のように構成してもよい。

(1) モードが遷移した時点でカーソルが選択していた項目に決定

(2) カーソルが選択している時間が所定時間（例えば、3秒）継続すると決定

(3) 所定の操作部材（スタートレバーなど）の操作を受け付けることで、各モード滞在時にカーソルが選択していた項目に決定

(4) 設定変更モード中の設定確定操作（例えば、スタートレバーの操作を受け付け）で、各モード滞在時にカーソルが選択していた項目に決定

20

(5) 設定変更モードが終了する操作として、設定キースイッチをオン→オフとすることで、各モード滞在時にカーソルが選択していた項目に決定

上記のように構成してもよい。

【1467】

また、図230及び図231に例示した「打ち止め／自動精算設定モード」のように、打ち止めに関する設定（所定の条件の設定、打ち止め機能の設定と称することがある）、自動精算に関する設定（特定の条件の設定、自動精算機能の設定と称することがある）が可能な状態においては、現在の状況で決定した場合に、打ち止め機能が有効となるか否かと自動精算機能が有効となるか否かとを、主制御基板Mにて制御する表示部（例えば、払出数表示装置D270）にて表示するよう構成してもよい。表示態様の一例としては、有効を「A」、無効を「F」として、払出数表示装置D270の10の位の桁に打ち止め機能の有効・無効を表示し、払出数表示装置D270の1の位の桁に自動精算機能の有効・無効を表示するよう構成してもよい。より具体的には、以下のような表示態様となる。

30

打ち止め機能：有効、自動精算機能：有効、払出数表示装置D270の表示「AA」

打ち止め機能：有効、自動精算機能：無効、払出数表示装置D270の表示「AF」

打ち止め機能：無効、自動精算機能：有効、払出数表示装置D270の表示「FA」

打ち止め機能：無効、自動精算機能：無効、払出数表示装置D270の表示「FF」

【1468】

なお、上記のような打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効の表示は、打ち止め機能と自動精算機能とが決定する前の打ち止め／自動精算設定モードにて表示するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、例えば、打ち止め設定モードにて「1 無し」以外が選択されている状況では、払出数表示装置D270の10の位の桁は「A」となり、打ち止め設定モードにて「1 無し」が選択されている状況では、払出数表示装置D270の10の位の桁は「F」となり、自動精算設定モードにて「1 無し」以外が選択されている状況では、払出数表示装置D270の1の位の桁は「A」となり、自動精算設定モードにて「1 無し」が選択されている状況では、払出数表示装置D270の1の位の桁は「F」となる。

40

【1469】

また、打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効が決定した際に、上記のような打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効の表示を表示するよう構成してもよく、そのよう

50

に構成した場合には、例えば、打ち止め設定モードにて「1 無し」以外が決定された場合には当該決定から所定時間（例えば、5 秒）払出数表示装置 D 2 7 0 の 1 0 の位の桁に「A」を表示し、打ち止め設定モードにて「1 無し」が決定された場合には当該決定から所定時間払出数表示装置 D 2 7 0 の 1 0 の位の桁に「F」を表示し、自動精算設定モードにて「1 無し」以外が決定された場合には当該決定から所定時間払出数表示装置 D 2 7 0 の 1 の位の桁に「A」を表示し、自動精算設定モードにて「1 無し」が決定された場合には当該決定から所定時間払出数表示装置 D 2 7 0 の 1 の位の桁に「F」を表示するよう構成してもよい。

【1 4 7 0】

なお、上記のような打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効の表示は、払出数表示装置 D 2 7 0 以外の主制御基板 M が制御する表示部に表示するよう構成してもよい。また、表示態様についてもあくまで一例であり、遊技メダルの払出枚数の表示や押し順ナビの表示やクレジットの表示等には使用しない表示態様にて適宜表示してもよい。

【1 4 7 1】

また、上記のような打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効の表示を、主制御基板 M が制御する表示部に表示する際には、副制御基板 S にて制御する表示部（例えば、演出表示装置 S 4 0）にも（同時に）打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効の表示を表示するよう構成してもよい。そのように構成した場合の、副制御基板 S にて制御する表示部における表示態様は、遊技場の管理者が打ち止め機能と自動精算機能との有効・無効を認識しやすい表示態様にて適宜表示してもよい。

【1 4 7 2】

次に、図 2 3 2 は、「報知設定モード」を「2 有り」に決定し、「打ち止め設定モード」を「3 BB 1 終了時」に決定した場合において、実際に打ち止めとなった場合の演出表示装置 S 4 0 における表示イメージ図である。

【1 4 7 3】

同図に示すように、演出表示装置 S 4 0 には、打ち止めの契機となった「BB 1 終了」との表示と、BB 1 にて獲得した遊技メダル数である「獲得枚数 3 0 0 枚」との表示と、「報知設定モード」を「2 有り」にしたことで表示される「打ち止め中係員をお呼び下さい」との表示とが、表示されることとなる。このように、「報知設定モード」を「2 有り」にした場合には、遊技者に打ち止めとなった旨を報知することにより、遊技者が混乱することなく遊技を進行することができる。また、不図示であるが、自動精算が実行された場合にも同様に、演出表示装置 S 4 0 に自動精算が実行された旨の情報を表示可能に構成されている。

【1 4 7 4】

なお、第 1 4 実施形態にて例示した、操作部材の構成はあくまで一例であり、主制御基板 M にて制御される操作部材であればどのような組み合わせとしても問題ない。

【1 4 7 5】

また、打ち止めとなった場合の解除方法としては、遊技者は解除できず管理者が解除できるよう構成されていればよく、例えば、前扉 D U の開放（前扉 D U を開放するためのキーをオフ→オン）や設定／リセットボタン M 3 0 の操作などによって解除可能に構成してもよい。

【1 4 7 6】

また、自動精算が実行された場合には、遊技者が精算スイッチを操作した場合と同様に、精算が終了し次第遊技を実行可能（遊技メダルを投入可能）となるよう構成してもよいし、打ち止めと同様に管理者の操作を行った後に遊技を実行可能に構成してもよい。

【1 4 7 7】

なお、図 2 3 0 乃至図 2 3 2 にて例示した、「打ち止め／自動精算設定モード」への移行条件はあくまで一例であり、

（1）設定確認モードへの移行

（2）全リールが停止している状況にて設定／リセットボタン M 3 0 を長押し（例えば、

10

20

30

40

50

3 秒間オンを維持) する

(3) 前扉 D U を開放且つ主制御基板 M にて制御するいずれかの操作部材の操作などを移行条件としてもよい。なお、上記 (2) 又は (3) のように構成した場合には、遊技場の営業中にも打ち止め／自動精算設定モードに移行させて、打ち止めや自動精算に関する設定を切り替えることができる。

【1478】

また、前述した特定の R A M 領域の情報は、設定変更が行われた場合にクリアするよう構成してもよいし、クリアしないよう構成してもよい。

【1479】

<打ち止め・自動精算に係る適用可能なその他の構成>

本例に係る遊技機に適用可能な、打ち止め・自動精算に係る構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する 1 又は複数の構成を本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【1480】

有利区間表示器 Y H の点灯・消灯に係る処理を実行した後に、打ち止め及び自動精算の処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、有利区間表示器 Y H の点灯又は消灯状況を次の遊技の遊技区間と整合させることができる。

【1481】

差枚数が規定値 (例えば、500 枚) 以上であり、且つ、遊技者にとって有利な状態が終了した場合に、前記所定の条件又は前記特定の条件を満たすよう構成した場合において、差枚数が規定値を超えた時点で打ち止めフラグ又は自動精算フラグをオンにして、その後遊技者にとって有利な状態 (例えば、有利区間) が終了するまでに、差枚数が再度規定値を下回った場合は、打ち止めフラグ又は自動精算フラグをオフにする (打ち止め又は自動精算が実行されない) よう構成してもよいし、オンのまま (打ち止め又は自動精算が実行される) にしてもよい。具体例としては、「5 差枚数 500 枚超」、「6 差枚数 1000 枚超」、「5 差枚数 500 枚以上」、「6 差枚数 1000 枚以上」のいずれかを所定の条件として設定 (決定) した場合において、ある遊技が実行され、差枚数が所定の条件を満たした場合においても、当該ある遊技の終了後が所定のボーナスの実行中 (所定の遊技状態と称することがある) である場合には、すぐに打ち止め処理を実行せず (フラグをオンにして)、当該所定のボーナスが終了した時点で打ち止め処理を実行するよう構成してもよい。

【1482】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止するよう構成した場合において、打ち止め又は自動精算となる遊技にて再遊技図柄が停止表示した場合、当該再遊技に係る自動ベットを実行する前に打ち止め又は自動精算を実行するよう構成してもよいし、自動ベットを実行した後に打ち止め又は自動精算を実行するよう構成してもよい。

【1483】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合においても、遊技者によるサブ入力ボタン S B などの副制御基板 S にて制御される操作部材の操作によって、メニュー画面や Q R コードを表示可能に構成してもよい。このように構成することによって、遊技者が遊技停止となることを認識せずに、打ち止めによって遊技停止となってしまった場合にも、遊技履歴の保存などを問題なく実行することができる。また、そのように構成した場合、電源断が発生しても、遊技履歴に関するデータなどは保持可能に構成してもよい。

【1484】

遊技者に有利な状態が終了する旨を報知する終了画面 (ボーナス終了画面、有利区間終了画面、A T 終了画面、など) の表示開始から、操作部材を操作せずに (遊技を進行せずに) 所定時間経過することで待機画面を表示可能に構成した場合、打ち止めによる遊技停止時に前記終了画面が表示された場合には、前記所定時間が経過しても待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、終了画面の表示中に電源断が発生した場合には、電源復帰後には、通常画面 (終了画面及び待機画面とは異なる画面) 又は待機画面を表示する

10

20

30

40

50

よう構成してもよい。

【1485】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合に、打ち止め又は自動精算に係る外部信号の出力条件を満たすよう構成した場合には、打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合にも、当該外部信号は出力を継続可能に構成してもよい。

【1486】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止するよう構成した場合には、当該遊技停止時には、ランプユニットを赤色点灯し、バックランプを消灯するなど、遊技場の管理者が遊技停止を認識し易いよう、遊技進行時と区別し易い点灯態様（ランプユニットの点灯態様とバックランプの点灯態様との組み合わせ）に点灯・消灯を実行するよう構成してもよい。

【1487】

遊技者が精算ボタンを操作することにより実行された精算と、自動精算とで、精算中の音声データは同一であってもよいし、異なってもよい。

【1488】

クレジットに1以上の遊技メダルが電氣的に貯留されており、1以上の遊技メダルがベットされている状況において、

(1) 自動精算が実行された場合には、クレジットとベットとのいずれの遊技メダルも精算し、遊技者が精算ボタンを操作することにより精算が実行された場合にも、クレジットとベットとのいずれの遊技メダルも精算するよう構成してもよい。

(2) 自動精算が実行された場合には、クレジットとベットとのいずれの遊技メダルも精算し、遊技者が精算ボタンを操作することにより精算が実行された場合には、ベットされた遊技メダルのみ精算するよう構成してもよい。

(3) 自動精算が実行された場合には、クレジットとベットとのいずれの遊技メダルも精算し、遊技者が精算ボタンを操作することにより精算が実行された場合には、クレジットに貯留された遊技メダルのみ精算するよう構成してもよい。

【1489】

図230及び図231にて前述したように、打ち止め／自動精算設定モードにて設定している途中で、打ち止め／自動精算設定モードの終了条件を充足した場合（遊技開始した場合、電源断が発生した場合、など）には、打ち止め／自動精算設定モードにて選択中であった（カーソルが選択していた）項目で確定する処理を実行するよう構成してもよい。

【1490】

オン・オフを物理的に切り替えられるメカ式のスイッチを設けるよう構成してもよい。一例としては、打ち止め用のメカ式スイッチと自動精算用のメカ式スイッチを設けてもよく、そのように構成した場合には、前記所定の条件と前記特定の条件は、遊技機に予め定められた条件としてもよい。また、打ち止め又は自動精算に係るメカ式のスイッチを設け、且つ、前述した打ち止め／自動精算設定モードにて打ち止め又は自動精算の設定が可能（ソフトにて設定が可能）に構成してもよい。なお、メカ式スイッチを有する場合には、当該スイッチがオフ→オンとなった時点で、打ち止め又は自動精算の実行条件が設定されることとなる。

【1491】

本例に係る遊技機はエラー検出時（例えば、投入メダル滞留エラー検出時）に、主制御基板Mにて制御する表示部（例えば、払出数表示装置D270）にてエラー表示を実行するよう構成しているが、

(1) 打ち止め又は自動精算にて遊技が停止した場合には、当該表示部では遊技が停止した旨の表示を実行しない

(2) 打ち止め又は自動精算にて遊技が停止した場合には、当該表示部ではエラー検出時とは異なる表示態様の表示を実行する

(3) 打ち止め又は自動精算にて遊技が停止した場合には、当該表示部ではエラー検出時と同様の表示態様の表示を実行する

上記のように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【1492】

自動精算に係る精算処理の実行中に所定のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）を検出した場合には、当該精算処理の実行を停止し、所定のエラー状態とする（所定のエラーに係る報知を実行する）よう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、所定のエラーを検出した後の最初の遊技メダルの払い出しを払出センサが検知した（第1払出センサと第2払出センサとのオンオフによって1枚の遊技メダルが払い出したとみなされた）直後に精算処理に係る払出を停止するよう構成してもよい。

【1493】

自動精算に係る精算処理の実行中に所定のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）を検出した場合には、当該精算処理を終了した後に所定のエラー状態とする（所定のエラーに係る報知を実行する）よう構成してもよい。また、そのように構成し、且つ自動精算の実行後に遊技が停止する（打ち止め処理を実行する）よう構成した場合には、打ち止め処理を実行した後に所定のエラー状態とすることによって、所定のエラー状態においても打ち止めに係る報知（遊技停止に係る報知）を実行可能とすることができる。

10

【1494】

自動精算に係る精算処理の実行中に所定のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）を検出した場合に、当該精算処理を終了した後に所定のエラー状態とする（所定のエラーに係る報知を実行する）よう構成し、且つ自動精算の実行後に遊技が停止する（打ち止め処理を実行する）よう構成した場合には、打ち止め処理を実行する前に所定のエラー状態とするよう構成してもよい。そのように構成することによって、いち早くエラー状態である旨を報知することができる。

20

【1495】

打ち止めとなる遊技に係るリール停止後であって、打ち止め処理が実行される前のタイミングにて、所定のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）を検出した場合に、打ち止め処理を実行した後に所定のエラー状態とすることによって、所定のエラー状態においても打ち止めに係る報知（遊技停止に係る報知）を実行可能とすることができる。

【1496】

打ち止めとなる遊技に係るリール停止後であって、打ち止め処理が実行される前のタイミングにて、所定のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）を検出した場合に、打ち止め処理を実行する前に所定のエラー状態とするよう構成してもよい。そのように構成することによって、いち早くエラー状態である旨を報知することができる。

30

【1497】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合には、サブ入力ボタンSBなどの副制御基板Sにて制御する操作部材の操作を無効にするよう構成してもよい。

【1498】

打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合には、ブロックをオフ（遊技メダルが通過できない状態）とするよう構成することが好適である。

【1499】

打ち止め又は自動精算に係る報知を実行している（例えば、演出制御装置S40にて報知している）状況にて、所定のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が検出された場合には、エラー報知を実行し、且つエラーに係る外部信号の出力を行ってもよい。なお、このような場合にエラー報知を実行する際には、

40

（1）打ち止め又は自動精算に係る報知を終了してエラー報知を実行する（報知は演出表示装置S40における表示でもよいし、スピーカによる音声でもよい）

（1-1）その後、エラーが解除され、打ち止め又は自動精算による遊技が停止している場合には、打ち止め又は自動精算に係る報知を再開する

（1-2）その後、エラーが解除され、打ち止め又は自動精算による遊技が停止している場合には、打ち止め又は自動精算に係る報知を再開しない

（2）打ち止め又は自動精算に係る報知とエラー報知とのいずれも認識できるように、演出表示装置S40の異なる領域（又は一部重複する領域）にて、打ち止め又は自動精算に

50

係る報知とエラー報知とを報知する

上記のように構成してもよい。なお、本例においては、打ち止め又は自動精算によって遊技が停止した場合にも、所定のエラーであるか否かの判定処理を実行可能に構成されている。

【1500】

打ち止め／自動精算設定モード中にて、換言すると、図230の(a)乃至(d)のいずれかの画面が演出表示装置540に表示されている状況においても、音量や光量の調整が可能となるよう構成してもよいし、図230にて図示していない新たな画面(例えば、(a)乃至(d)とは異なる(e))を設け、当該新たな画面の表示中に音量や光量の調整が可能となるよう構成してもよい。

10

【1501】

打ち止め設定中(打ち止め設定モードにて「1 無し」以外が決定されている状況)においては、打ち止め設定中でない場合(打ち止め設定モードにて「1 無し」が決定されている状況)よりも、設定示唆演出(現在の設定値を示唆する演出であり、現在の設定値によって実行有無や実行頻度が相違する演出)の出現率を相対的に高くするよう構成してもよく、そのように構成することによって、打ち止め設定中における遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【1502】

打ち止め処理が実行される所定の条件と自動精算処理が実行される特定の条件とが同一の条件として設定された場合において、当該同一の条件を満たした場合には、自動精算処理を実行した後に打ち止め処理を実行するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、自動精算処理に係る最後の遊技メダルが払い出された(第1払出センサ及び第2払出センサを通過した)後に打ち止め処理を実行するよう構成してもよい。

20

【1503】

打ち止め機能のみ有効(打ち止めとなる所定の条件は設定されており、自動精算となる特定の条件は設定されていない)である場合、又は、打ち止め処理が実行される所定の条件と自動精算処理が実行される特定の条件とが異なる条件として設定されている場合において、打ち止め処理が実行された場合には、打ち止め中に精算ボタンを操作して精算処理を実行可能に構成してもよい。

【1504】

自動精算に係る精算処理の実行中においては、精算ボタンの操作による精算処理は実行しない(精算ボタンを操作することによって新たに精算処理を実行しない)よう構成してもよい。

30

【1505】

なお、上記打ち止め設定中である状況を「打ち止め機能が有効」と称することがあり、上記打ち止め設定中でない状況を「打ち止め機能が無効」や「打ち止め機能が有効でない」と称することがある。また、前記所定の条件を決定することを「所定条件を満たす」と称することがあり、図229などで前述した所定の条件の選択肢を「特定条件候補」と称することがあり、特定条件候補には「1 無し」を含んでいてもよいし、含んでいなくてもよい。また、決定されている前記所定の条件を満たすことを「特定条件を満たす」と称することがある。

40

【1506】

また、図229にて前述した、「5 差枚数500枚超」、「6 差枚数1000枚超」との所定の条件を、「所定の期間において獲得した遊技媒体数が所定数を超過したこと」と称することがあり、「5 差枚数500枚以上」、「6 差枚数1000枚以上」との所定の条件を、「所定の期間において獲得した遊技媒体数が所定数以上となったこと」と称することがある。

【1507】

また、図229にて前述したように、本例においては、打ち止めに関する所定の条件の選択候補(特定条件A選択候補と称することがある)と、自動精算に関する特定の条件の

50

選択候補（特定条件B選択候補と称することがある）とを、一部が重複するよう構成したが、打ち止めに関する所定の条件の選択候補と、自動精算に関する特定の条件の選択候補とを、

- (1) すべての候補が異なる
- (2) すべての候補が同一である
- (3) 一部のみ同一である

上記のいずれとしてもよい。なお、上記(2)又は(3)のように構成した場合においても、決定（設定）している所定の条件と決定（設定）している特定の条件とを同一にすることも可能であるし、相違させることも可能であることを補足しておく。

【1508】

また、上記打ち止め機能は、ぱちんこ遊技機にも適用可能である。具体例として、打ち止め処理として、発射機能の停止処理（発射ハンドルD44を操作しても遊技球が発射されなくなる）や各種入球口への遊技球の入球を無効にする（入賞口に入球しても遊技球が払い出されない、入球口に入球しても乱数取得しないなど）処理などが挙げられる。回胴式遊技機の差枚数に代わるものとしては発射球数と入賞に係る払出球数との差分を累積した差数（入賞に係る払出球数から発射球数を減算）や、入賞に係る払出球数を累積した総払出球数が挙げられる。

【1509】

<<<停止示唆画像に関する構成>>>

本例に係る回胴式遊技機には、演出表示装置S40にて回転中のリールの停止操作を遊技者に対して促す停止示唆画像を表示可能に構成してもよい。そのように構成した場合に適用可能な構成について以下に詳述する。なお、以下に詳述する1又は複数の構成は、本例に係るすべての構成と組合せ可能であることを補足しておく。

【1510】

<停止示唆画像>

停止示唆画像とは、副制御基板S側にて制御される演出表示装置S40に表示される画像であり、リール回転中に遊技者に対して停止操作（停止ボタンを操作してリールを停止させること）を促す画像であり、例えば、「リールを止めてください」、「ストップスイッチを押してください」等と表示される。

【1511】

<リール回転時間タイマ>

リール回転時間タイマとは、副制御基板S側にて制御されるタイマであり、本例では、インクリメントタイマであり、スタートレバーの操作に基づきリールの回転が開始する際に、主制御基板M側から副制御基板S側にリール回転開始コマンドを送信し、副制御基板Sは、リール回転開始コマンドを受信することにより、リール回転時間タイマの計測を開始する。

【1512】

このように、リール回転時間タイマを設けることにより、停止示唆画像をリールの回転時間に基づいて適切に表示することができる。また、リール回転開始コマンドを受信することでリール回転時間タイマの計測を開始するよう構成することにより、リールが回転している時間を正確に計測することができる。

【1513】

リール回転時間タイマが計時中であり、すべてのリールが回転中である状況下において、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値（例えば、60秒）に到達すると、副制御基板Sは、停止示唆画像を演出表示装置S40に表示する。その後、遊技者がいずれかの停止ボタンを操作すると（停止ボタンの操作を受け付けると）、主制御基板M側から副制御基板S側に停止ボタン受付コマンドを送信し、副制御基板Sは、停止ボタン受付コマンドを受信することにより、リール回転時間タイマの計測を終了し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアすると共に、停止示唆画像の表示を消去する。なお、停止示唆画像の表示を消去した後の演出表示装置S40には、当該停止操作の実行後に対応する演出画

10

20

30

40

50

像が表示されることとなる（停止操作によって演出画像が切り替わらない場合には、停止示唆画像の後面レイヤーに表示されていた画像を表示し、停止操作によって演出画像が切り替わる場合には、切り替わった後の演出画像を表示する）。

【1514】

このように、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値に到達したことを報知可能に構成することにより、遊技者の停止操作を促すことができ、1日における1台あたりの遊技回数を多くすることができる。また、停止ボタン（ストップスイッチと称することがある）の停止操作を受け付けることによって停止示唆画像の表示を消去することで、当該停止操作後の演出表示装置S40に表示されている演出の視認性を向上させることができる。

【1515】

また、副制御基板Sは、停止ボタン受付コマンドを受信して、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアすると、（1）今回の停止操作によりリールが停止した後に、未だ回転しているリールが存在している場合には、再度リール回転時間タイマの計測を開始する、（2）今回の停止操作が最終のリール停止操作であり、すべてのリールが停止した場合には、リール回転時間タイマの計測を開始しないこととなる。また、停止操作が行われ、停止示唆画像の表示を消去した後は、当該停止操作に基づく演出画像が演出表示装置に表示されることとなる。

【1516】

このように構成することにより、リール停止操作を実行していない期間を正確に計測することができ、例えば、第1停止に係る停止操作前に停止示唆画像が表示されている状況にて、遊技者が第1停止に係る停止操作を実行して停止示唆画像が消去されたにも拘らず、その後すぐに新たな停止示唆画像が表示されてしまい、遊技者の遊技意欲が削がれてしまう事態を防止することができる。

【1517】

なお、リール回転時間タイマは、デクリメントタイマとしてもよいし、計測開始条件や計測終了条件（タイマ値をゼロクリアする条件）などは変更してもよい。具体例としては、スタートレバーの操作が有効な状態（例えば、すべてのリールが停止しており、且つ規定数の遊技メダルがベットされている状態）でスタートレバーが操作され、主制御基板側から副制御基板側にスタートレバー操作コマンドが送信され、当該スタートレバー操作コマンドを副制御基板が受信したことを計測開始条件とするよう構成してもよい。

【1518】

また、リール回転時間タイマが停止示唆画像を表示することとなる所定値（例えば、60秒）未満である特定値（例えば、30秒）である状況にて、遊技機への電源供給が遮断され、遊技機が電源断を検出して電源断時処理を実行することとなる電源断が発生し、その後再度電源投入された場合には、リール回転時間タイマに初期値をセットして再度最初から計測するよう構成してもよい。具体例としては、（1）リール回転時間タイマがインクリメントタイマである場合には、電源投入後にタイマ値をゼロクリアして再度計時を開始、（2）リール回転時間タイマがインクリメントタイマである場合には、電源断時処理にてタイマ値をゼロクリアして、電源投入後に再度計時を開始、（3）リール回転時間タイマがデクリメントタイマである場合には、電源投入後にタイマ値に初期値（例えば、60秒）をセットして計測を開始する、などのように構成してもよい。

【1519】

このように構成することにより、電源断という不測の事態が発生した場合にも、リール回転時間タイマに初期値をセットして最初から計測し直すよう構成することにより、意図しない停止示唆画像を表示しないように構成することができる。なお、リール回転時間タイマの計測を再開するタイミングとしては、電源投入後の予め定められたタイミングであれば、タイミングを変更しても問題ない。

【1520】

また、前述した最小遊技時間（約4.1秒）に関する構成として、
「最小遊技時間（約4.1秒）経過前に今回の遊技に係るスタートレバーD50が操作さ

10

20

30

40

50

れる→最小遊技時間経過前に電源断が発生→電源復帰→最小遊技時間の計測を途中から再開→最小遊技時間が経過→リールが回転開始し、リール回転開始コマンドを主制御基板M側から副制御基板S側に送信→副制御基板S側はリール回転開始コマンドを受信したことにより、リール回転時間タイマの計測を開始」のように構成してもよい。

【1521】

<<エラーに関する構成>>

<構成1>

停止示唆画像の表示中に所定のエラー（復帰可能エラーであり、例えば、メダル空エラー）が発生した場合（検出した場合）には、停止示唆画像を消去して、発生した所定のエラーに係るエラー表示を演出表示装置S40に表示するよう構成されている。また、その際には、リール回転時間タイマをリセットし、計時を停止することとなる。なお、前記所定のエラー発生中は停止操作が不可能（停止ボタンを操作しても回転中のリールが停止されない）に構成されている。

【1522】

このように構成することにより、エラー表示を優先して表示することができ、不正に強い遊技機とすることができる。

<構成2>

リール回転時間タイマが停止示唆画像を表示することとなる所定値（例えば、60秒）未満である特定値（例えば、30秒）である状況にて、所定のエラー（復帰可能エラーであり、例えば、メダル空エラー）が発生した場合（検出した場合）には、発生した所定のエラーに係るエラー表示を演出表示装置S40に表示するよう構成されている。また、その際には、リール回転時間タイマをリセットし、計時を停止することとなる。よって、エラー発生から30秒経過して、本来停止示唆画像が表示されるべきタイミングとなった場合にも、停止示唆画像は表示されないこととなる。なお、前記所定のエラー発生中は停止操作が不可能（停止ボタンを操作しても回転中のリールが停止されない）に構成されている。

【1523】

なお、上記構成1又は構成2のように構成した場合において、所定のエラー発生中にも停止操作が可能（停止ボタンを操作することにより回転中のリールが停止可能）に構成してもよい。

【1524】

そのように構成することにより、エラーの解除までに時間を要する場合にもリールを停止させることができることでステッピングモータ（ステップモータと称することがある）に過度な負担をかけないように構成することができる。なお、所定のエラー発生中に第1停止に係る停止操作を実行した場合には、第2停止に係るリール回転時間タイマの計測は開始しないよう構成してもよいし、所定のエラー解除後に第1停止に係る停止操作を実行した場合には、第2停止に係るリール回転時間タイマの計測を開始する構成してもよい。

【1525】

また、本例に係る回胴式遊技機は以下のように構成してもよい。なお、リール回転時間タイマのタイマ値が60秒となった場合に停止示唆画像を表示する場合を例示している。

（構成A）

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始→リール回転時間タイマのタイマ値が20秒である状況にて所定のエラーが発生→所定のエラーが解消する→リール回転開始から60秒後に停止示唆画像が表示されない」

（構成B1）

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始→リール回転時間タイマのタイマ値が20秒である状況にて所定のエラーが発生→リール回転開始から30秒後に所定のエラーが解消する→リール回転開始から60秒後に停止示唆画像が表示される」

（構成B2）

10

20

30

40

50

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始→リール回転時間タイマのタイマ値が20秒である状況にて所定のエラーが発生→所定のエラーが解消しないままリール回転開始から60秒後となり停止示唆画像が表示されない→その後所定のエラーが解消しても停止示唆画像が表示されない」

(構成C)

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始→リール回転時間タイマのタイマ値が20秒である状況にて所定のエラーが発生→所定のエラーが解消する→リール回転開始から60秒後に停止示唆画像が表示されない→所定のエラーの解消から60秒後に停止示唆画像が表示される」

上記のように構成してもよい。

【1526】

また、前扉開放中においてもリール回転時間タイマの計測を継続するよう構成してもよく、例えば、以下のように作用するよう構成してもよい。なお、リール回転時間タイマのタイマ値が60秒となった場合に停止示唆画像を表示する場合を例示している。

(構成D1)

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始→リール回転時間タイマのタイマ値が20秒である状況にて前扉を開放→前扉を開放したままリール回転開始から60秒後に停止示唆画像が表示される」

(構成D2)

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始→リール回転時間タイマのタイマ値が20秒である状況にて前扉を開放→リール回転時間タイマのタイマ値が30秒である状況にて前扉を閉鎖→前扉を閉鎖したままリール回転開始から60秒後に停止示唆画像が表示される」

このように構成することにより、遊技場の管理者が前扉を開放して作業をしても、停止示唆画像を表示することができ、ステッピングモータに負荷がかかっていることを適切に報知することができる。なお、前扉が開放している状況では、前扉が開放している旨のエラー表示が演出表示装置S40に表示されない構成を例示している。

【1527】

また、リール回転不良が発生している状況においては、リール回転時間タイマの計測を継続するが、停止操作は受け付けられないよう構成してもよく、例えば、以下のように作用するよう構成してもよい。なお、リール回転時間タイマのタイマ値が60秒となった場合に停止示唆画像を表示する場合を例示している。

(構成E1)

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始→リール回転時間タイマのタイマ値が20秒である状況にてリール回転不良が発生→リール回転時間タイマのタイマ値が30秒である状況にてリール回転不良が解消→リール回転開始から60秒後に停止示唆画像が表示される」

(構成E2)

「所定の遊技状態にてリールが回転開始し、リール回転時間タイマの計測が開始→リール回転時間タイマのタイマ値が20秒である状況にてリール回転不良が発生→リール回転不良が解消しないままリール回転開始から60秒後に停止示唆画像が表示される」

このように構成することにより、リール回転不良が発生し、正常にリールが回転していない状況(定速回転していない状況)においても、ステッピングモータへの負荷がかかっているため、ステッピングモータへの負荷に対応して停止示唆画像を表示することができる。また、リール回転不良の発生中には停止操作を受け付けられないよう構成することにより、回転不良中の停止は停止制御を正確に実行できない可能性があるため、誤った位置で図柄を停止表示してしまい遊技者を混乱させる事態を防ぐことができる。

【1528】

<<主制御基板側の操作部材の操作>>

所定の遊技状態にてリールが回転しており、リール回転時間タイマのタイマ値が特定値

10

20

30

40

50

（停止示唆画像が表示されることとなる60秒よりも小さい値）であり、リール回転時間タイマが計時している状況にて、主制御基板Mが制御する操作部材を操作した場合に、以下のように作用するよう構成してもよい。

【1529】

（作用1）

精算ボタンを操作（押下してすぐに離す、または長押し操作）した場合に、タイマ値の計時を継続する。なお、当該操作によって精算処理が実行されないようにしてもよいし、精算処理が実行されるようにしてもよい。

【1530】

（作用2）

リールに対する加速処理が実行されている場合など停止ボタンが有効でない状態にて、停止ボタンを操作（押下）した場合に、タイマ値の計時を継続し、停止ボタンの操作に基づいてリールは停止しない。

【1531】

（作用3）

停止ボタンが有効である状態にて、停止ボタンを操作（押下）した場合に、タイマ値の計時を継続し、停止ボタンの操作に基づいてリールが停止する。

【1532】

（作用4）

ベットボタン（マックスベットボタン、1ベットボタンなど）を操作した場合に、タイマ値の計時を継続し、当該操作に基づいてベットは実行されない。

【1533】

（作用5）

スタートレバーを操作した場合に、タイマ値の計時を継続し、当該操作に基づいて新たにリールは回転開始しない（リールは回転中であるため何も起こらない）。

【1534】

（作用6）

設定キースイッチをオフからオンにした場合に、タイマ値の計時を継続し、当該オフからオンに基づいて設定変更モードや設定確認モードには移行しない。

【1535】

（作用7）

設定／リセットボタンを操作した場合に、タイマ値の計時を継続し、当該操作に基づいて設定値の変更やエラーの解除は実行されない。

上記のように構成してもよい。

【1536】

<<押し順ナビ表示時の構成>>

所定の遊技状態（例えば、AT中）であり、所定役（例えば、共通ベル）に当選している遊技において、押し順ナビが実行された場合には、以下のように構成してもよい。

（1）演出表示装置S40にて押し順を示唆する押し順ナビ画像を表示する

（2）リール回転時間タイマのタイマ値が所定値（例えば、60秒）に到達し、停止示唆画像が表示された場合においても、押し順ナビ画像は表示されたままとなる

（3）停止示唆画像の表示領域と1以上の押し順ナビ画像の表示領域とが重複する

（4）押し順ナビ画像よりも停止示唆画像の方が表示優先度が高い（前面レイヤーに表示される）

上記のように構成してもよい。

【1537】

<<停止示唆画像に関する変形例>>

停止示唆画像に関する構成の変形例として、以下のように構成してもよい。

【1538】

<停止示唆音声>

10

20

30

40

50

リールの停止示唆は、停止示唆画像の表示に限られず、音声による停止示唆が行われるよう構成してもよい。これにより、視覚だけでなく、聴覚にも報知することができる。なお、音声のみで停止示唆を行ってもよいし、停止示唆画像を表示すると共に音声を出力するよう構成してもよい。また、装飾ランプユニットD150などの副制御基板S側で制御するランプの点灯態様によって、停止示唆を行ってもよいし、上述した他の構成と組み合わせることで停止示唆を行ってもよい。

【1539】

また、停止示唆画像の表示態様としては、半透明にして後面レイヤーに表示している内容が視認できるようにしてもよいし、所定周期で点滅表示するよう構成してもよい。

【1540】

停止示唆画像の表示条件と同様に、リール回転時間タイマが計時中であり、すべてのリールが回転中である状況下において、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値（例えば、60秒）に到達すると、副制御基板Sは、停止示唆音声（例えば、「リールを止めてください」）をスピーカS20から出力する。その後、遊技者がいずれかの停止ボタンを操作すると（停止ボタンの操作を受け付けると）、主制御基板M側から副制御基板S側に停止ボタン受付コマンドを送信し、副制御基板Sは、停止ボタン受付コマンドを受信することにより、リール回転時間タイマの計測を終了し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアすると共に、停止示唆音声の出力を終了する。

【1541】

なお、副制御基板Sは、サブ入力ボタンSBの押下を検出した場合も停止示唆画像の表示及び停止示唆音声の出力を終了し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアする。サブ入力ボタンSBの押下によってリール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアした場合には、すぐにタイマ計測が再開されることとなる（サブ入力ボタンSBの押下から60秒後に停止示唆画像が表示し得る）。なお、リール回転中においては、サブ入力ボタンSBの押下を検出する毎にリール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアするよう構成してもよい。

【1542】

リール回転時間タイマが所定値に達すると停止示唆音声が出力されるよう構成されているが、一度停止示唆音声が出力された後は、特定時間（例えば、30秒）経過毎に停止示唆音声を出力する（停止操作がない場合）。その後、遊技者がいずれかの停止ボタンを操作すると（停止ボタンの操作を受け付けると）、主制御基板M側から副制御基板S側に停止ボタン受付コマンドを送信し、副制御基板Sは、停止ボタン受付コマンドを受信することにより、リール回転時間タイマの計測を終了し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアすると共に、停止示唆音声の出力を終了する。

【1543】

このように構成することで、定期的に報知し、リールの停止要求を促進することができる。

【1544】

<前扉開放中における制御>

まず、前扉DUが開放中である場合の演出表示装置S40の画面表示について説明する。副制御基板Sは、前扉DUが開放中であることを検出している場合であっても、演出表示装置S40に前扉DU閉鎖時と同様の演出の表示を継続する。また、副制御基板Sは、エラーが発生した際には、前扉DUが開放中であることを検出している場合であっても、エラーを報知するためのエラー画面を表示する。エラー画面とは、例えば、ホッパH40が空であることを示す「メダル空エラー」の文字表示等である。尚、「メダル空エラー」のような文字表示ではなく「HE」のような記号で表示してもよい。

【1545】

このように構成することにより、扉開放時にも演出が途切れず、遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

【1546】

また、副制御基板 S は、前扉 D U が開放中であることを検出している場合には、演出表示装置 S 4 0 に前扉 D U が開放している旨（例えば、「扉が開いています」と表示）を表示するよう構成してもよい。なお、演出表示装置 S 4 0 における表示のみではなく、スピーカから音声を出力するよう構成してもよい。このように構成することにより、前扉 D U の開放状態を報知することができる。

【1547】

＜前扉開放中にリール回転時間タイマのカウントを継続する場合＞

副制御基板 S は、前扉 D U が開放された際、リール回転時間タイマの計測を継続するよう構成してもよい。そのように構成した場合、副制御基板 S は、前扉 D U が閉鎖された際、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値（例えば、60 秒）に到達していた場合、停止示唆画像の表示や停止示唆音声の出力を開始する。尚、副制御基板 S は、前扉 D U の開放中であれば、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値に達した場合であっても停止示唆画像の表示や停止示唆音声の出力を行わない。また、副制御基板 S は、前扉 D U が閉鎖されるとリール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアする、又は、前扉 D U が閉鎖され、設定／リセットボタンが押下されるとリール回転タイマのタイマ値をゼロクリアする。なお、前扉 D U 閉鎖時にリール回転時間タイマのタイマ値が所定値（例えば、60 秒）に到達して停止示唆画像が表示されていた場合には、前扉 D U を開放することで停止示唆画像の表示を消去し、前扉 D U を閉鎖することで停止示唆画像を再度表示するよう構成してもよい。

【1548】

このように構成することにより、前扉 D U の開放中にエラーの報知を遮ることがなく、前扉 D U が閉鎖された際に円滑にリールの停止示唆をすることができる。

【1549】

＜前扉開放中にリール回転時間タイマのカウントを中止する場合＞

副制御基板 S は、前扉 D U が開放された際、リール回転時間タイマのタイマ値の計測を停止するよう構成してもよい。そのように構成した場合、副制御基板 S は、前扉 D U が閉鎖されるとリール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアする、又は、前扉 D U が閉鎖され、設定／リセットボタンが押下されるとリール回転タイマのタイマ値をゼロクリアするよう構成してもよい。

【1550】

このように構成することにより、前扉 D U の開放中にエラーの報知を遮ることがない構成とすることができる。

【1551】

なお、副制御基板 S は、前扉開放中にリール回転時間タイマのカウントを継続する場合と前扉開放中にリール回転時間タイマのカウントを中止する場合のいずれの場合であっても、サブ入力ボタン S B の押下を検出した場合も、停止示唆画像の表示及び停止示唆音声の出力を終了し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアする。これにより、リールを停止させなくても停止示唆画像を消去させることができ、演出を見やすくさせることができる。

【1552】

＜エラー中のタイマ計測を停止する構成＞

副制御基板 S は、所定のエラーが発生した際、リール回転時間タイマの計測を停止する構成としてもよい。このように構成することにより、所定のエラーの報知と停止示唆の報知が重複することがなく、所定のエラーの報知を確実に行うことができる。そのように構成した場合、所定のエラーが解除された場合には、リール回転時間タイマの計測を停止していたタイマ値から再開するよう構成してもよいし、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアしてから計測を再開するよう構成してもよい。

【1553】

＜＜電源断に関する構成＞＞

本例に係る回胴式遊技機は、電源断に関する構成として以下のように構成してもよい。

「所定の遊技状態にて遊技が実行されすべてのリールが回転している→遊技機への電源供給が遮断され、遊技機が電源断を検出して電源断時処理を実行することとなる電源断が発生→電源復帰→電源復帰から所定時間（例えば、60秒）経過しても停止示唆画像が表示されない」のように構成してもよい。

【1554】

＜＜停止示唆画像に関する作用＞＞

次に、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な停止示唆画像に関する作用を、図233乃至236を用いて詳述する。

＜リール回転中に所定時間が経過すると表示される停止示唆画像の表示条件1＞

まず、図233について説明する。まず、所定の遊技状態にてリールの回転は停止しており、再遊技に係る図柄組合せが停止表示している。また、演出表示装置S40には、木と麒麟の背景画像が表示されている。

10

【1555】

次に、主制御基板MのCPU100は、遊技者がスタートレバーの操作を行ったことによりリールの回転を開始させ、副制御基板Sへリール回転開始コマンドを送信する。また、副制御基板Sはリール回転開始コマンドを受信し、リール回転時間タイマ（インクリメントタイマ）の計測を開始する。

【1556】

次に、副制御基板Sは、リールの回転が開始してから（リール回転開始コマンドを受信してリール回転時間タイマの計測を開始してから）所定期間が経過すると、リールの停止を遊技者に促す「ストップスイッチを押してください」、「リールを停止させてください」等の画像表示（停止示唆画像と称することもある）を演出表示装置S40に表示する。尚、リールは継続して回転している。

20

【1557】

他方、リール回転中に所定期間が経過する前に前扉DUが開放された（例えば、リール回転開始信号の受信から30秒後に前扉DUが開放された）後、所定期間が経過するまでに前扉DUが閉鎖された場合であっても、副制御基板Sは、リールの回転が開始してから所定期間（60秒）が経過すると、リールの停止を遊技者に促す「ストップスイッチを押してください」、「リールを停止させてください」等の画像表示（停止示唆画像）を演出表示装置S40に表示する。尚、リールは継続して回転している。なお、前扉DUの開放中に所定期間が経過（リール回転開始信号の受信から60秒が経過）した場合には、演出表示装置S40に停止示唆画像を表示可能に構成してもよいし、表示しないよう構成してもよい。

30

【1558】

このように構成することにより、リールの回転開始後に前扉DUを開放した場合であっても、リールは回転を継続しているため、リールが回転している時間の計測を継続することでモータに負荷がかかっている時間を正確に計測することが可能となる。

【1559】

＜リール回転中に所定時間が経過すると表示される停止示唆画像の表示条件2＞

次に、図234について説明する。まず、所定の遊技状態にてリールの回転は停止しており、再遊技に係る図柄組合せが停止表示している。また、演出表示装置S40には、木と麒麟の背景画像が表示されている。

40

【1560】

次に、主制御基板MのCPU100は、遊技者がスタートレバーの操作を行ったことによりリールの回転を開始させ、副制御基板Sへリール回転開始コマンドを送信する。また、副制御基板Sはリール回転開始コマンドを受信し、リール回転時間タイマ（インクリメントタイマ）の計測を開始する。

【1561】

その後、リールの回転不良が発生する。その後、遊技店員等によりリールの回転不良が解消される。当該回転不良の発生中においても、リール回転時間タイマの計測は継続して

50

いる。

【1562】

副制御基板Sは、リールの回転不良が解消し、リールの回転が開始してから所定期間（60秒）が経過すると、リールの停止を遊技者に促す「ストップスイッチを押してください」、「リールを停止させてください」等の画像表示（停止示唆画像）を演出表示装置S40に表示する。尚、リールは継続して回転している。

【1563】

このように構成することにより、リールの回転不良が発生し、見た目上、リールの回転が停止していたとしても、モータへ継続して負荷がかかっているため、扉開放やリールの回転不良であってもリールが回転している時間の計測を継続することによって、モータに負荷がかかっている時間を正確に計測することができる。

10

【1564】

なお、同図において、回転不良の発生中（回転不良が解消していない状況）にて、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値（60秒）に到達した場合には、停止示唆画像を表示可能に構成してもよいし、停止示唆画像を表示せずにその後回転不良が解消すると表示するよう構成してもよい。

【1565】

また、発生した回転不良に係るリール再加速処理（図33にて記載したリール再加速処理）の実行中に、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値（60秒）に到達した場合においては、停止操作は無効（停止ボタンを操作してもリールが停止しない）であり、その場合に、停止示唆画像を表示可能に構成してもよいし、停止示唆画像を表示せずにその後回転不良が解消すると表示するよう構成してもよい。

20

【1566】

<リール回転中に所定時間が経過すると表示される停止示唆画像の表示条件3>

次に、図235について説明する。まず、所定の遊技状態にてリールの回転は停止しており、再遊技に係る図柄組合せが停止表示している。また、演出表示装置S40には、木と麒麟の背景画像が表示されている。

【1567】

次に、主制御基板MのCPU100は、遊技者がスタートレバーの操作を行ったことによりリールの回転を開始させ、副制御基板Sへリール回転開始コマンドを送信する。また、副制御基板Sはリール回転開始コマンドを受信し、リール回転時間タイマ（インクリメントタイマ）の計測を開始する。

30

【1568】

次に、副制御基板Sは、リールの回転が開始してから（リール回転開始コマンドを受信してリール回転時間タイマの計測を開始してから）所定期間が経過すると、リールの停止を遊技者に促す「ストップスイッチを押してください」、「リールを停止させてください」等の画像表示（停止示唆画像と称することもある）を演出表示装置S40に表示する。尚、リールは継続して回転している。

【1569】

次に、遊技者が停止ボタンのいずれかを押下する（ここでは、左停止ボタンD41が押下されている）と、押下された停止ボタンに対応するリールが停止するとともに、演出表示装置S40に表示されていた停止示唆画像が消去される。

40

【1570】

他方、停止示唆画像が演出表示装置S40に表示された後、停止ボタンが押下される前にリールの回転不良が発生し、その後、リール回転不良の発生中に停止ボタンが押下された場合であっても、停止ボタンの押下は無効であるため、停止ボタンの押下に基づいてリールが停止しない。また、停止ボタンの押下があった場合にも、演出表示装置S40に表示されていた停止示唆画像は継続して表示されている。なお、同図における回転不良が発生するリールと押下される停止ボタンとは対応しており、例えば、停止ボタンとして左停止ボタンを操作する場合には、回転不良が発生するリールは左リールである。

50

【1571】

このように構成することにより、リールの回転不良が発生し、見た目上、リールの回転が停止していたとしても、モータへ継続して負荷がかかっているため、リールの回転不良であってもリールが回転している時間の計測を継続することによって、モータに負荷がかかっている時間を正確に計測することができるとともに、リールの回転不良が発生しているときに停止ボタンが押下され、当該押下によってリールが停止しない場合には、停止示唆画像の表示も継続することで、リールの回転不良が継続している可能性があることを遊技者又は遊技店員に示唆することができる。

【1572】

＜リール回転中に所定時間が経過すると表示される停止示唆画像の表示条件4＞

10

次に、図236について説明する。まず、所定の遊技状態にてリールの回転は停止しており、再遊技に係る図柄組合せが停止表示している。また、演出表示装置S40には、木と麒麟の背景画像が表示されている。

【1573】

次に、主制御基板MのCPU100は、遊技者がスタートレバーの操作を行ったことによりリールの回転を開始させ、副制御基板Sへリール回転開始コマンドを送信する。また、副制御基板Sはリール回転開始コマンドを受信し、リール回転時間タイマ（インクリメントタイマ）の計測を開始する。

【1574】

次に、副制御基板Sは、リールの回転が開始してから（リール回転開始コマンドを受信してリール回転時間タイマの計測を開始してから）所定期間が経過すると、リールの停止を遊技者に促す「ストップスイッチを押してください」、「リールを停止させてください」等の画像表示（停止示唆画像と称することもある）を演出表示装置S40に表示する。尚、リールは継続して回転している。

20

【1575】

他方、リールの回転が開始してから（リール回転開始コマンドを受信してリール回転時間タイマの計測を開始してから）所定期間が経過する前に復帰可能エラーが発生した場合、リールの回転が開始してから所定期間が経過したとしても停止示唆画像が表示されず、停止ボタンが押下されたことにより（ここでは、左停止ボタンD41が押下されている）リールの回転が停止している。即ち、復帰可能エラー（例えば、メダル空エラー）の発生中は、停止示唆画像を表示せず、背景画像も表示せずに、エラー画面を表示するよう構成されている。なお、（1）復帰可能エラーの発生中は、リール回転時間タイマの計測をせずにタイマ値をゼロクリアし、復帰可能エラーが解消することでリール回転時間タイマの計測を開始するよう構成してもよいし、（2）復帰可能エラーの発生中は、リール回転時間タイマの計測を継続しており、復帰可能エラーが解消し、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値に到達していた場合には停止示唆画像を表示するよう構成してもよいし、（3）復帰可能エラーの発生中は、リール回転時間タイマの計測を継続しており、復帰可能エラーの発生中に停止ボタンが操作されることで、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアし、リール回転時間タイマの計測を開始し、復帰可能エラーが解消し、リール回転時間タイマのタイマ値が所定値に到達していた場合には停止示唆画像を表示するよう構成してもよい。

30

40

【1576】

他方、停止ボタンが押下される前にリールの回転不良が発生し、その後リール回転開始タイマのタイマ値が所定値（例えば、60秒）に到達すると停止示唆画像が演出表示装置S40に表示され、その後、リール回転不良の発生中に停止ボタンが押下された場合であっても、停止ボタンの押下は無効であるため、停止ボタンの押下に基づいてリールが停止しない。また、停止ボタンの押下があった場合にも、演出表示装置S40に表示されていた停止示唆画像は継続して表示されている。なお、同図における回転不良が発生するリールと押下される停止ボタンとは対応しており、例えば、停止ボタンとして左停止ボタンを操作する場合には、回転不良が発生するリールは左リールである。なお、中リールに対し

50

て回転不良が発生している場合にも左停止ボタンの押下は無効（停止操作の受け付けが無効）であるため、左停止ボタンの押下に基づいて左リールが停止しない。即ち、いずれかのリールに回転不良が発生した場合には、すべての停止ボタンの停止操作の受け付けが無効となる。

【1577】

このように構成することにより、リールの回転不良が発生し、見た目上、リールの回転が停止していたとしても、モータへ継続して負荷がかかっているため、リールの回転不良であってもリールが回転している時間の計測を継続することによって、モータに負荷がかかっている時間を正確に計測することができるとともに、停止ボタンが押下され、当該押下によってリールが停止しない場合には、停止示唆画像の表示を継続することで、リールの回転不良が継続している可能性があることを遊技者又は遊技店員に示唆することができる。また、モータへ継続して負荷がかかり、本来なら停止示唆画像を表示すべき状況であった場合にも、当該状況は直ちに遊技の進行に影響を及ぼすことはないため、遊技の進行に影響の大きい復帰可能エラーの表示を優先して表示するという、遊技の状況に合わせて適切な表示を実行可能な遊技機とすることができる。

10

【1578】

尚、停止示唆画像の表示中にサブ入力ボタンSB又は十字キーSB2が押下されると停止示唆画像が消去されるよう構成することも可能である。より具体的には、副制御基板Sは、サブ入力ボタンSBの押下を検出した場合に停止示唆画像の表示を消去し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアする。サブ入力ボタンSBの押下によってリール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアした場合には、すぐにタイマ計測が再開されることとなる（サブ入力ボタンSBの押下から60秒後に停止示唆画像が表示し得る）。なお、リール回転中においては、サブ入力ボタンSBの押下を検出する毎にリール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアするよう構成してもよい。また、副制御基板Sは、サブ入力ボタンSBの押下を検出した場合に停止示唆画像の表示を消去し、リール回転時間タイマのタイマ値をゼロクリアし、次ゲームにおいてリールの回転が開始されるまでタイマ計測を行わない（一度サブ入力ボタンSBを押下して停止示唆画像を消去すると、次ゲームまで停止示唆画像が表示されることはない）構成としてもよい。

20

【1579】

このように構成することにより、押し順ナビが演出表示装置S40に表示される遊技や、当選役を示唆する画像が演出表示装置S40に表示される遊技において、遊技者が停止ボタンの押下態様を正確に把握するために、リールの停止操作（停止ボタンの押下）を実行する前に演出表示装置S40を確認したい場合に、サブ入力ボタンSB又は十字キーSB2の押下によって停止示唆画像の表示を消去することができ、停止示唆画像の表示によってモータへの負荷状況を報知可能な遊技機においても、遊技者が停止ボタンの操作態様を誤って不利益が生じてしまう事態を防止することができる。

30

【1580】

<<<設定／リセットボタンに関する構成>>>

本例に係る回胴式遊技機が有する設定／リセットボタンM30に関する構成として、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する1又は複数の構成は、本例に係るすべての構成と組合せ可能であることを補足しておく。

40

【1581】

なお、設定／リセットボタンがオン（ON）とは、設定／リセットボタンに係るセンサが押下を検出している状態を示しており、設定／リセットボタンがオフ（OFF）とは、設定／リセットボタンに係るセンサが操作（押下）を検出していない状態を示している。例えば、設定／リセットボタンを操作してもエラーの解除や設定値の選択操作が実行されない状況においても、設定／リセットボタンを押下することをセンサが検出していれば、設定／リセットボタンがオン（ON）と称している。

【1582】

また、エラーが発生した場合には、主制御基板Mが当該エラーが発生したと判断してエ

50

ラー状態となり、主制御基板M側から副制御基板S側に当該エラーが発生した旨のコマンドを送信し、副制御基板Sは当該コマンドを受信することで当該エラーの発生を把握することとなる。なお、主制御基板Mは発生しているエラーの種類に応じたコマンドを副制御基板Sに送信可能に構成されているため、副制御基板Sは受信したコマンドによって、発生したエラーの種類を把握することができる。

【1583】

＜（A）設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉閉鎖中）＞

まず、図237を用いて、クレジットが所定数以上（例えば、3以上）であり、設定／リセットボタンがオンの各種操作部材操作時の挙動（前扉閉鎖中）として想定されるパターンについて説明する。

【1584】

まず、本図で用いられる用語について説明する。「マックスベットボタン」とは、操作することで当該遊技機の1ゲームにおける最大ベット数を賭けることが可能な主制御基板M側で制御される操作部材であるマックスベットボタンの押下のことである。なお、マックスベットボタンを押下によって、最大ベット数のみを賭けることが可能に構成してもよい。即ち、クレジットが3以上である場合においては、ベット数0にて1回操作でベット数3、ベット数1にて1回操作でベット数3、ベット数2にて1回操作でベット数3となり、クレジットが2でありベット数0の場合にはマックスベットボタンを押下してもベットされない、クレジットが1でありベット数1の場合にはマックスベットボタンを押下してもベットされない、よう構成してもよい。なお、「マックスベットボタン」が無効とは、クレジットが3以上であり且つベット数0の状況にてマックスベットボタンを操作してもベットされないことを示している。

【1585】

「1ベットボタン」とは、操作することで当該遊技機の1ゲームにおける最大ベット数の範囲内で押下するたびに1ベット賭けることが可能（1回操作でベット数1、2回操作でベット数2、3回操作でベット数3）な主制御基板M側で制御される操作部材である1ベットボタンの押下のことである。なお、1ベットボタンを複数回操作してもベット数が1になるのみであるよう構成してもよい（ベット数0にて1回操作でベット数1、ベット数1にて1回操作でベット数1、ベット数2にて1回操作でベット数1、ベット数3にて1回操作でベット数1）。なお、「1ベットボタン」が無効とは、クレジットが1以上であり且つベット数0の状況にて1ベットボタンを操作してもベットされないことを示している。

【1586】

「メダル投入」とは、遊技者が手動でメダル投入口からメダルを投入することである。「自動ベット」とは、再遊技図柄が停止表示した際に、遊技者がメダルの投入やベットボタンの押下を行うことなく再度遊技が可能となるよう、遊技機側が前回の遊技のベット数と同じベット数を今回の遊技で賭ける制御のことである。「スタートレバー」とは、スタートレバーの操作によりリールの回転を開始させることである。「左停止ボタン」とは、左リールの回転を停止させるために行う左停止ボタンの押下のことである。「中停止ボタン」とは、中リールの回転を停止させるために行う中停止ボタンの押下のことである。「右停止ボタン」とは、右リールの回転を停止させるために行う右停止ボタンの押下のことである。「精算ボタン」とは、既に行われたベット及びクレジットをメダルとして払い出すための精算処理を実行するための精算ボタンの操作のことである。なお、精算処理を実行するための精算ボタンの操作としては、単発押し（例えば、0.1秒オン→オフ）や長押し（0.3秒以上オン）があり、当該操作によって精算処理が実行された際に、ベットされた遊技メダルとクレジットの遊技メダルのすべてを精算するよう構成してもよいし、ベットされた遊技メダルが無い場合にはクレジットされた遊技メダルを精算し、ベットされた遊技メダルがある場合にはベットされた遊技メダルのみを精算するよう構成してもよい。

【1587】

「設定／リセットボタン（エラー解除）」とは、エラー解除を行うために押下する設定／リセットボタンの押下のことである。なお、設定変更モードにおいて、設定／リセットボタンを操作することにより、設定値の選択が可能に構成してもよい。

【1588】

（パターン1）

パターン1は、マックスベットボタン：無効、1ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、である。

【1589】

（パターン2）

パターン2は、マックスベットボタン：無効、1ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、である。

【1590】

（パターン3）

パターン3は、マックスベットボタン：有効、1ベットボタン：有効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、である。

【1591】

（パターン4）

パターン4は、マックスベットボタン：有効、1ベットボタン：有効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、である。

なお、上記パターン4は、設定／リセットボタンがオンの場合に常時適用してもよい。一例としては、設定／リセットボタンがオンの場合には、スタートレバー、停止ボタン、ベットボタン（マックスベットボタンや1ベットボタンなどすべてのベットボタンを無効にしてもよいし、一部のベットボタンを無効にしてもよい）が有効になるよう構成してもよい。このように構成することにより、設定／リセットボタンが故障でオンとなっても、遊技の進行に影響を与えないよう構成することができる。

【1592】

（パターン5）

パターン5は、マックスベットボタン：無効、1ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：無効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、である。

なお、上記パターン5は、設定／リセットボタンがオンの場合に常時適用してもよい。また、マックスベットボタンや1ベットボタンなどすべてのベットボタンを無効にしてもよいし、一部のベットボタンを無効にしてもよい。このように構成することにより、設定／リセットボタンがオンとなるときに、設定／リセットボタンが不正に操作されている場合にも遊技を停止することで不正を防止することができる。また、連続演出の最終ゲームにて結果が報知されていない状況においても、遊技メダルを手入れで投入することで連続演出の結果を確認することができる。

【1593】

（パターン6）

パターン6は、マックスベットボタン：無効、1ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、である。

【1594】

（パターン7）

パターン7は、マックスベットボタン：有効、1ベットボタン：有効、メダル投入：有効、自動ベット：無効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無

10

20

30

40

50

効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、である。

【1595】

(パターン8)

パターン8は、マックスベットボタン：有効、1ベットボタン：有効、メダル投入：有効、自動ベット：無効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、である。

【1596】

(パターン9)

パターン9は、マックスベットボタン：無効、1ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、である。

10

【1597】

(パターン10)

パターン10は、マックスベットボタン：無効、1ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、である。

【1598】

(パターン11)

パターン11は、マックスベットボタン：有効、1ベットボタン：有効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、である。

20

【1599】

(パターン12)

パターン12は、マックスベットボタン：有効、1ベットボタン：有効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、である。

【1600】

このように、前扉閉鎖中であり、設定／リセットボタン（リセットスイッチと称することがある）がオンである状況において、上記のパターン1～パターン12のように作用するよう構成してもよい。

30

【1601】

(変更例)

上述したパターン1～パターン12のいずれかに構成した場合において、以下の構成を有していてもよい。

【1602】

ベット操作（マックスベットボタンの操作又は1ベットボタンの操作）が無効の場合において、メダル投入（メダルの手入れ）は有効であるが、スタートレバーは無効であるよう構成してもよい。

【1603】

主制御基板が制御する所定の操作部材が操作中であり、ベット操作（マックスベットボタンの操作又は1ベットボタンの操作）が無効の場合において、リプレイに係る図柄組合せが停止したときは、自動ベットは行うが、スタートレバーは無効であるよう構成してもよい。

40

【1604】

1ベットボタンを有していない構成としてもよい。即ち、同図のパターン1～パターン12における「1ベットボタン」の項目を除いた構成を適用してもよい。

【1605】

精算ボタンと1ベットボタンを同一のボタンとする構成としてもよい。このように構成することにより、例えば、短時間（例えば、1秒未満）押下された場合には1ベットボタンとして機能し、長時間（例えば、1秒以上）押下された場合には精算ボタンとして機能

50

するよう構成することが可能である。

【1606】

設定／リセットボタンでエラーを解除する場合は、ボタン押下時の立ち上がり信号に基づいてエラーを解除する（オフ→オンでエラーを解除可能）構成としてもよい。このように構成することにより、設定／リセットボタンを押下した際に設定／リセットボタンが故障してしまい、ボタン押下が継続してオンとなってしまうとしても当該ボタンの押下（オフ→オン）でエラー解除が可能である。

【1607】

設定／リセットボタンでエラーを解除する場合は、ボタン押下時の立ち下がり信号に基づいてエラーを解除する（オン→オフでエラーを解除可能）構成としてもよい。このように構成することにより、不正によるエラー解除がされにくくなる。より具体的には、不正によって設定／リセットボタンがオフ→オンにされてしまった場合にも、エラーを解除するためには、その後オン→オフとする必要があり、エラー解除までに手間がかかるため、不正によるエラー解除がされにくくなる。

【1608】

PB=1の小役（例えば、共通ベル）に当選した遊技において、最終停止に係るリールのみが回転している状況から、最終停止に係るリールに対する停止操作を受け付けて、最終停止に係るリールにすべりが発生しているときに設定／リセットボタンがオフ→オンとなり、その後設定／リセットボタンがオン状態のまますべりが終了した後は、払出処理を実行するが、ベットボタンの押下を無効とする（ベットボタンを操作してもベットがされない）構成としてもよい。このように構成することにより、不正が行われた際に遊技の進行を停止することができる。

また、同様に、PB=1の小役（例えば、共通ベル）に当選した遊技において、最終停止に係るリールのみが回転している状況から、最終停止に係るリールに対する停止操作を受け付けて、最終停止に係るリールにすべりが発生しているときに設定／リセットボタンがオフ→オンとなり、その後設定／リセットボタンがオン状態のまますべりが終了した後は、払出処理を実行するが、スタートレバーの操作に基づいて遊技が開始しない（リールが回転しない）よう構成してもよい。このように構成することにより、すべり中であればその遊技の結果に対しては遊技者に特典を付与するが、次遊技の進行はできないようにすることで、不正であった場合に被害を抑えることができる。

【1609】

PB=1の小役（例えば、共通ベル）に当選した遊技において、最終停止に係るリールのみが回転している状況から、最終停止に係るリールに対する停止操作を受け付けて、最終停止に係るリールにすべりが発生しているときに設定／リセットボタンがオフ→オンとなり、その後設定／リセットボタンがオン状態のまますべりが終了した（リールが停止した）後は、払出処理を実行しない構成としてもよい。このように構成することにより、不正による利益付与を行わず、遊技の進行を停止することで、不正による利益獲得を防止することができる。

【1610】

PB=1のリプレイに当選した遊技において、最終停止に係るリールのみが回転している状況から、最終停止に係るリールに対する停止操作を受け付けて、最終停止に係るリールにすべりが発生しているときに設定／リセットボタンがオフ→オンとなり、その後設定／リセットボタンがオン状態のまますべりが終了した後は、自動ベットが行われるがその後のスタートレバーの操作を無効とする（スタートレバーを操作してもリールが回転開始しない）よう構成してもよい。このように構成することにより、不正が行われた際に遊技の進行を停止することができる。

【1611】

PB=1のリプレイに当選した遊技において、最終停止に係るリールのみが回転している状況から、最終停止に係るリールに対する停止操作を受け付けて、最終停止に係るリールにすべりが発生しているときに設定／リセットボタンがオフ→オンとなり、その後設定

10

20

30

40

50

／リセットボタンがオン状態のまますべりが終了した後は、自動ベットが行われない構成としてもよい。このように構成することにより、不正による利益付与を行わず、遊技の進行を停止することで、不正による利益獲得を防止することができる。

【1612】

< (B) 設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉開放中にエラー解除した場合） >

次に、図237を用いて、設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉開放中にエラー解除した場合）として想定されるパターンについて説明する。

【1613】

（パターン1）

パターン1は、マックスベットボタン：有効、1ベットボタン：有効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、である。

【1614】

（パターン2）

パターン2は、マックスベットボタン：無効、1ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：無効、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、である。

【1615】

（パターン3）

パターン3は、マックスベットボタン：無効、1ベットボタン：無効、メダル投入：有効、自動ベット：有効、スタートレバー：1回のみ有効、左停止ボタン：1回のみ有効、中停止ボタン：1回のみ有効、右停止ボタン：1回のみ有効、精算ボタン：1回のみ有効、である。

【1616】

（パターン4）

パターン4は、マックスベットボタン：1回のみ有効、1ベットボタン：1回のみ有効、メダル投入：有効、自動ベット：無効、スタートレバー：1回のみ有効、左停止ボタン：1回のみ有効、中停止ボタン：1回のみ有効、右停止ボタン：1回のみ有効、精算ボタン：1回のみ有効、である。

【1617】

なお、「1回のみ有効」とは、設定／リセットボタンをオフ→オンとした後に、「マックスベットボタン」、「1ベットボタン」、「自動ベット」、「スタートレバー」、「左停止ボタン」、「中停止ボタン」、「右停止ボタン」、「精算ボタン」のいずれか最初の操作が有効であり、いずれか最初の操作を実行した後は、上記すべての操作が無効となるということである。

【1618】

このように、所定のエラーが発生し、前扉を開放し、前扉が開放している状況において設定／リセットボタンをオフ→オンとして、当該オン状態を維持している状況においては、上記のパターン1～パターン4のように作用するよう構成してもよい。

【1619】

なお、上記パターン1～パターン4においては、エラーが発生していない状況にて前扉を開放し、前扉を開放している状況において設定／リセットボタンをオフ→オンとして、当該オン状態を維持している状況に適用してもよい。

【1620】

また、以下のように構成してもよい、

(1) 設定／リセットボタンをオフ→オン（エラーが解除される）とした後に（オンが継続）、「マックスベットボタン」、「1ベットボタン」、「自動ベット」、「左停止ボタン」、「中停止ボタン」、「右停止ボタン」、「精算ボタン」のいずれか最初の操作を1回のみ可能とし、「メダル投入」と「スタートレバー」を有効としてもよく、そのように

10

20

30

40

50

構成した場合は、設定／リセットボタンがオン状態において「メダル投入」を行った後に「スタートレバー」が有効であり、スタートレバーの操作によってリールが回転開始した場合には、その後停止ボタンの操作が1回のみ可能となる。

(2) 設定／リセットボタンをオフ→オン(エラーが解除される)とした後に(オンが継続)、「メダル投入」が有効であり、「メダル投入」後において「精算ボタン」が有効であるよう構成してもよい。また、そのように構成し、ベットされた遊技メダルがある場合に、1回の精算処理によってベットされた遊技メダルのみが精算される(クレジットは精算されない)よう構成した場合には、当該精算処理の後にはベット操作(マックスベットボタン又は1ベットボタン)が無効となる(「メダル投入」は有効)よう構成してもよい。

【1621】

(変更例)

リール回転中においては、所定のエラーが発生してもエラーを報知しない構成としてもよく、前扉開放中においても所定のエラーを報知しない構成としてもよい。

【1622】

リール回転中においては、所定のエラーが発生するとエラーを報知するが、設定／リセットボタンの操作によってエラーの解除ができない構成としてもよい。

【1623】

停止ボタン(左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタン)がオンのときは、所定のエラーが発生してもエラーを報知しない構成としてもよい。そのように構成した場合、停止ボタンをオン→オフとすると、所定のエラーを報知するよう構成してもよい。

【1624】

停止ボタン(左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタン)がオンのときは、所定のエラーが発生するとエラーを報知するが、設定／リセットボタンの操作によってエラーの解除ができない構成としてもよい。

【1625】

<(C) マックスベットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動>

次に、図237を用いて、マックスベットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動として想定されるパターンについて説明する。

【1626】

(パターン1)

パターン1は、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン(エラー解除)：有効、である。

【1627】

(パターン2)

パターン2は、スタートレバー：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン(エラー解除)：有効、である。

【1628】

(パターン3)

パターン3は、スタートレバー：無効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン(エラー解除)：有効、である。

【1629】

(パターン4)

パターン4は、スタートレバー：無効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン(エラー解除)：有効、である。

【1630】

(パターン5)

10

20

30

40

50

パターン５は、スタートレバー：有効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【１６３１】

（パターン６）

パターン６は、スタートレバー：有効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【１６３２】

（パターン７）

パターン７は、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【１６３３】

（パターン８）

パターン８は、スタートレバー：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【１６３４】

このように、マックスベットボタンがオンである状況においては、上記のパターン１～パターン８のように作用するよう構成してもよい。

【１６３５】

なお、上記パターン１～パターン８においては、

（１）クレジットが０でありベット数が０である状況にてマックスベットボタンをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況

（２）クレジットが５０でありベット数が０である状況にてマックスベットボタンをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況

（３）クレジットが５０でありベット数が１である状況にてマックスベットボタンをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況

（４）クレジットが５０でありベット数が３である状況にてマックスベットボタンをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況

（５）クレジットが０でありベット数が３である状況にてマックスベットボタンをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況

（６）１以上のリールが回転している状況にてマックスベットボタンをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況

上記の状況に適用してもよい。

【１６３６】

<（Ｄ）スタートレバーがオンのときの各種操作部材操作時の挙動>

次に、図２３７を用いて、スタートレバーがオンのときの各種操作部材操作時の挙動として想定されるパターンについて説明する。

【１６３７】

（パターン１）

パターン１は、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【１６３８】

（パターン２）

パターン２は、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

10

20

30

40

50

【1639】

(パターン3)

パターン3は、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【1640】

(パターン4)

パターン4は、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【1641】

(パターン5)

パターン5は、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【1642】

(パターン6)

パターン6は、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【1643】

(パターン7)

パターン7は、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【1644】

(パターン8)

パターン8は、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【1645】

このように、スタートレバーがオンである状況においては、上記のパターン1～パターン8のように作用するよう構成してもよい。

【1646】

なお、上記パターン1～パターン8においては、

(1) ベット数が0である状況にてスタートレバーをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況

(2) ベット数が1である状況にてスタートレバーをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況

(3) ベット数が3である状況にてスタートレバーをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況

(4) 再遊技図柄が停止表示しており、自動ベットが実行された状況にてスタートレバーをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況

(5) 1以上のリールが回転している状況にてスタートレバーをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況

上記の状況に適用してもよい。

【1647】

< (E) 停止ボタン（左停止ボタン又は中停止ボタン又は右停止ボタン）がオンのときの各種操作部材操作時の挙動 >

次に、図237を用いて、停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン又は右停止ボタン

10

20

30

40

50

）がオンのときの各種操作部材操作時の挙動として想定されるパターンについて説明する。なお、図237（E）における停止ボタンのオンは、停止ボタンが無効である期間におけるオンを示している。即ち、停止ボタンによる停止操作を受け付けない期間（例えば、全リール停止中）にて、いずれかの停止ボタンを押下している状況について説明している。「左停止」は左停止ボタンの操作に基づく停止操作が有効であるか否かを示しており、「中停止」は中停止ボタンの操作に基づく停止操作が有効であるか否かを示しており、「右停止」は右停止ボタンの操作に基づく停止操作が有効であるか否かを示している。なお、本例においては、いずれか一つの停止ボタンがオフ→オンとなり、オン状態が継続している場合に、他の停止ボタンが有効となるのか又は無効となるのかを示し、オンとなっている停止ボタンについて有効となるのか又は無効となるのかを示しているわけではないことを補足しておく。例えば、左停止ボタンがオフ→オンとなり、オン状態が継続している場合については、「中停止」、「右停止」の項目に関しては適用されるが、「左停止」の項目に関しては適用されない。同様に、中停止ボタンがオフ→オンとなり、オン状態が継続している場合については、「左停止」、「右停止」の項目に関しては適用されるが、「中停止」の項目に関しては適用されない。同様に、右停止ボタンがオフ→オンとなり、オン状態が継続している場合については、「左停止」、「中停止」の項目に関しては適用されるが、「右停止」の項目に関しては適用されない。

10

【1648】

（パターン1）

パターン1は、スタートレバー：有効、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

20

【1649】

（パターン2）

パターン2は、スタートレバー：有効、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【1650】

（パターン3）

パターン3は、スタートレバー：無効、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

30

【1651】

（パターン4）

パターン4は、スタートレバー：無効、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：有効、中停止ボタン：有効、右停止ボタン：有効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【1652】

（パターン5）

パターン5は、スタートレバー：有効、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

40

【1653】

（パターン6）

パターン6は、スタートレバー：有効、マックスベットボタン：有効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【1654】

（パターン7）

パターン7は、スタートレバー：無効、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：

50

無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：有効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【1655】

（パターン8）

パターン8は、スタートレバー：無効、マックスベットボタン：無効、左停止ボタン：無効、中停止ボタン：無効、右停止ボタン：無効、精算ボタン：無効、設定／リセットボタン（エラー解除）：有効、である。

【1656】

このように、いずれかの停止ボタンがオンである状況においては、上記のパターン1～パターン8のように作用するよう構成してもよい。

【1657】

なお、上記パターン1～パターン8においては、

（1）リールの回転中であり停止ボタンが有効である状況（定速状態など）にて停止ボタンをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況

ある状況にてスタートレバーをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況

（2）リールの停止中であり停止ボタンが無効である状況にて停止ボタンをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況

（3）リールの回転中であり停止ボタンが無効である状況（加速状態など）にて停止ボタンをオフ→オンにしてオン状態を継続している状況

上記の状況に適用してもよい。

【1658】

なお、上記パターン1～パターン8においては、すべて「エラー解除」を有効としているが、いずれのパターンにおいてもエラー解除ができない場合を有するよう構成してもよい。例えば、（1）リール回転中において停止ボタンをオフ→オンとしてリールが停止することとなる当該停止ボタンのオン状態を継続しているとき、（2）リール回転中における最終停止操作として停止ボタンをオフ→オンとして、当該最終停止に係るリールがすべり中であり、当該最終停止に係る停止ボタンのオン状態を継続しているとき、などにおいては「エラー解除」ができないよう構成してもよい。

【1659】

（変更例）

各種ボタンやスタートレバーの操作について、操作が有効である場合にオンになったときと操作が無効である場合にオンになったときで、その後の遊技進行が可能であるか否かが異なるよう構成してもよい。このように構成することにより、操作が有効な場合における操作部材の操作によるオンによって遊技が進行するが、当該オンが継続している場合には遊技の進行に関わる不正の可能性があるため、他の操作部材の操作を無効にするが、操作が無効な場合における操作部材の操作によるオンによっては遊技が進行しないため、当該オンが継続していても遊技の進行に関わる不正の可能性が低いため、他の操作部材の操作を無効にせず、遊技者に過度な不信感を与えないようにすることができる。

【1660】

また、全リールが停止している状況にて左停止ボタンをオフ→オンとし、オン状態を継続した場合において、ベット操作（マックスベットボタン又は1ベットボタン）と「スタートレバー」とが有効であり、マックスベットボタンを操作して最大数ベットした後にスタートレバーを操作してリールが回転している状況では、「中停止ボタン」と「右停止ボタン」とが無効となる（左停止ボタンはオン状態のまま）よう構成してもよい。なお、中停止ボタンをオン状態とする構成と右停止ボタンをオン状態とする構成にも適用可能である。そのように構成した場合において、リール回転中に左停止ボタンをオン→オフとし、その後オフ→オンとした場合には左停止ボタンの停止操作を受け付け、当該左停止ボタンのオン状態を継続した場合には、中停止ボタン又は右停止ボタンが有効となる（停止操作を受け付ける）よう構成してもよい。そのように構成することにより、リールの停止順序や停止操作を受け付けるタイミングで遊技の結果が相違してしまう恐れがあるが、リール

10

20

30

40

50

回転開始時にいずれかの停止ボタンがすでにオンになっているという通常の遊技進行とは異なる状況である場合には、停止ボタンの操作を無効とすることで、そのような事態を防止することができると共に、停止ボタンがオン→オフになった場合には、前記通常の遊技進行とは異なる状況が解消されたため、停止ボタンを有効にして、遊技の進行を円滑にすることができる。

【1661】

また、左リールと中リールとが停止しており、右リールが回転している状況にて、右停止ボタンの操作を受け付け（オフ→オンとなり）、右リールが停止して遊技が終了し、右停止ボタンのオン状態が継続している場合において、ベット操作（マックスベットボタン又は1ベットボタン）と「スタートレバー」とが有効であり、マックスベットボタンを操作して最大数ベットした後にスタートレバーを操作してリールが回転開始している状況では、「左停止ボタン」と「中停止ボタン」とが有効となるよう構成してもよい。そのように構成することにより、前回のゲームに係る最終停止操作としての右停止ボタンのオフ→オンを検出し、その後当該オンが継続している場合には、遊技者が最終停止操作を実行したままオン状態を継続している可能性が高く、右停止ボタンが故障している可能性はあまり考えられないため、通常と同様に遊技を進行可能に構成することで、遊技の進行を円滑にすることができる。なお、右停止ボタンを最終停止操作としたことはあくまで一例であり、左停止ボタンや中停止ボタンを最終停止操作とした場合にも当該構成は適用可能である。

【1662】

なお、上述したような、いずれかの停止ボタンのオン状態が継続しており、いずれかのリールが回転している状況において、電源断が発生し、その後電源復帰し、当該電源復帰時にいずれかの停止ボタンがオン状態である場合には、すべての停止ボタンが無効となるよう構成してもよい。具体例としては、以下のように構成してもよい、

（１）左停止ボタンがオン状態であり、すべてのリールが回転している状況にて、電源断が発生し、その後電源復帰し、当該電源復帰時においても左停止ボタンのオン状態が継続（電源断前から継続）していた場合には、すべての停止ボタンが無効となる、

（２）左停止ボタンがオン状態であり、すべてのリールが回転している状況にて、電源断が発生し、その後左停止ボタンを離し（オン→オフ）、その後左停止ボタンを押下し（オフ→オン）、その後電源復帰し、当該電源復帰時において左停止ボタンのオン状態が継続していた場合には、すべての停止ボタンが無効となる、

（３）左停止ボタンがオン状態であり、すべてのリールが回転している状況にて、電源断が発生し、その後左停止ボタンを離し（オン→オフ）、その後中停止ボタンを押下し（オフ→オン）、その後電源復帰し、当該電源復帰時において中停止ボタンのオン状態が継続していた場合には、すべての停止ボタンが無効となる、

上記のように構成してもよい。そのように構成することにより、リール回転開始時にいずれかの停止ボタンがすでにオンになっているという通常の遊技進行とは異なる状況において、遊技場の停電等により電源断が発生した場合においても、リールの停止順序や停止操作を受け付けるタイミングで遊技の結果が相違してしまう事態を防止することができる。

【1663】

なお、左停止ボタンのオン状態が継続しており、中停止ボタンと右停止ボタンとが無効となっている状況にて、電源断が発生し、その後電源復帰し、左停止ボタンのオン状態を継続している状況においては、（１）中停止ボタンと右停止ボタンとの操作が有効、（２）中停止ボタンと右停止ボタンとの操作が無効、となるよう構成してもよい。

【1664】

各種ボタンやスタートレバーの操作について、操作が有効である場合にオンになったときと操作が無効である場合にオンになったときで、その後の遊技進行が可能であるか否かが異なる構成を以下に詳述する。

【1665】

<構成1>

リールが回転することとなるスタートレバーのオン（有効な状況にてスタートレバーがオフ→オンとなった場合であり、オフ→オンになったことに基づいてリールが回転開始する）が維持されているとき、停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタン）は無効であるが、リールの回転中にスタートレバーがオフ→オンとなり（無効な状況にてスタートレバーがオフ→オンとなり）、当該オンが維持されているときの停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン、右停止ボタン）は有効とする（定速状態の場合）構成としてもよい。このように構成することにより、不正に遊技を開始されたときは遊技が進行しにくいように構成されているが、遊技が開始された後のスタートレバーの操作は故障や操作ミスの可能性が高いため遊技の進行を可能にすることで、不正防止効果を維持しつつ遊技の進行を阻害しないことができる。

10

【1666】

<構成2>

リールの停止操作として操作されたいずれかの停止ボタンのオン（有効な状況にて停止ボタンがオフ→オンとなった場合であり、オフ→オンになったことに基づいてリールが停止する）が維持されているときは、他の停止ボタンは無効とするが、リールの停止後にいずれかの停止ボタンがオフ→オンとなり（無効な状況にて停止ボタンがオフ→オンとなり）、当該オンが維持されているとき（例えば、左リールが停止している状況にて左停止ボタンをオフ→オンとして、当該左停止ボタンのオンを維持しているとき）は、他の停止ボタンは有効とする構成としてもよい。

【1667】

20

<構成3>

ベットボタン（マックスベットボタン、1ベットボタン）のオンが維持されているとき（有効な状況にてベットボタンがオフ→オンとなった場合であり、オフ→オンとなったことに基づいて新たにベットされる）のスタートレバーの操作は無効とするが、ベット完了後にベットボタンがオフ→オンとなり（無効な状況にてベットボタンがオフ→オンとなり）、当該オン状態が維持されているときのスタートレバーの操作は有効とする構成としてもよい。

【1668】

<構成4>

ベットされていない状態（ベット数が0である状態）であり、エラーを解除するための設定／リセットボタンのオン（所定のエラーが発生している状況にて、設定／リセットボタンをオフ→オンとなったことに基づいてエラーが解除される）が維持されているときは、ベットボタンの操作は無効とするが、エラーが発生していない状況にて設定／リセットボタンがオフ→オンとなり、当該オン状態が維持されているときのベットボタンの操作は有効としてもよい。

30

【1669】

また、ベットされていない状態（ベット数が0である状態）であり、エラーを解除するための設定／リセットボタンのオン（所定のエラーが発生している状況にて、設定／リセットボタンをオフ→オンとなったことに基づいてエラーが解除される）が維持されているときは、ベットボタンの操作は無効とするが、エラーが発生している状況にて設定／リセットボタンがオフ→オンとなったが、エラーの原因が解消していないためエラーが解除されなかった場合における当該オン状態が維持されているときのベットボタンの操作は有効としてもよい。

40

【1670】

また、設定／リセットボタンのオンが維持されているときは、設定変更ができないように構成してもよい。

【1671】

<<メイン側の操作部材に関する構成の組み合わせの一例>>

上述したメイン側の操作部材（主制御基板側で制御する操作部材）に関する構成の組み合わせの一例を以下に詳述する。

50

【1672】

<組み合わせ1>

(A) 設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉閉鎖中）：
パターン1

(B) 設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉開放中にエラー解除した場合）：パターン1

(C) マックスベットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン1

(D) スタートレバーがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン1

(E) 停止ボタン（左停止ボタン又は中停止ボタン又は右停止ボタン）がオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン1

10

【1673】

上記のように組み合わせで構成することにより、特殊な状況である前扉閉鎖中に設定／リセットボタンをオンにした状況における「マックスベットボタン」、「1ベットボタン」、「精算ボタン」以外をすべて有効にすることができるため、遊技をスムーズに進行することができる。

<組み合わせ2>

(A) 設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉閉鎖中）：
パターン1

(B) 設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉開放中にエラー解除した場合）：パターン3

(C) マックスベットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン4

(D) スタートレバーがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン4

(E) 停止ボタン（左停止ボタン又は中停止ボタン又は右停止ボタン）がオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン5

20

【1674】

上記のように組み合わせで構成することにより、同じ設定／リセットボタンのオンであっても、特殊な状況である前扉閉鎖中では「マックスベットボタン」、「1ベットボタン」、「精算ボタン」を無効にして、新たな遊技を開始することができないようにし、前扉開放中のエラー解除時においては、「メダル投入」、「自動ベット」以外を1回のみ有効とすることで、設定／リセットボタンをオンにするエラー解除操作を継続した場合であっても、遊技場の管理者が、エラーが解除されて遊技を実行できる状態になったか否かを確認することができる。

30

<組み合わせ3>

(A) 設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉閉鎖中）：
パターン5

(B) 設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉開放中にエラー解除した場合）：パターン1

(C) マックスベットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン8

(D) スタートレバーがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン8

(E) 停止ボタン（左停止ボタン又は中停止ボタン又は右停止ボタン）がオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン8

40

【1675】

上記のように組み合わせで構成することにより、設定／リセットボタンがオンの状況においては、メイン側の操作部材の操作を基本的にすべて無効することができ、不正に強い遊技機を構成することができる。

<組み合わせ4>

(A) 設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉閉鎖中）：
パターン10

(B) 設定／リセットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動（前扉開放中にエラー解除した場合）：パターン1

50

- (C) マックスベットボタンがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン7
(D) スタートレバーがオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン7
(E) 停止ボタン（左停止ボタン又は中停止ボタン又は右停止ボタン）がオンのときの各種操作部材操作時の挙動：パターン7

【1676】

上記のように組み合わせで構成することにより、メイン側の部材が操作されている場合には遊技の進行に係るメイン側の部材の操作を無効とする一方、遊技の終了に係る精算ボタンの操作を有効にすることで、異常時においても遊技者の持ちメダルを精算可能して不利益を被らないよう構成することができる。

【1677】

なお、設定／リセットボタンに関する構成を上述したが、前扉の開閉の際に操作されるドアキースイッチのオン・オフによってエラーを解除可能に構成してもよい（例えば、ドアキーを挿入して右に捻転させると前扉が開放可能となり、左に捻転させるとエラーが解除可能となる）。そのように構成した場合には、以下のように構成してもよい。

【1678】

<構成1>

設定／リセットボタンとドアキースイッチとを有しており、エラー解除時の操作や解除可能なエラーなどはすべて同一となっている。一例としては、メダル空エラーを解除する際に、設定／リセットボタンをオフ→オンとする、又はドアキースイッチをオフ→オンをすることでエラーを解除可能となっている。

【1679】

<構成2>

設定／リセットボタンとドアキースイッチとを有しており、エラー解除時の操作や解除可能なエラーの一部又は全部が相違している。一例としては、(1)メダル空エラーを解除する際には、設定／リセットボタンをオフ→オンとすることで解除可能であり、ドアキースイッチのオフ→オンによっては解除不可能であり、ドア開放エラーを解除する際には、設定／リセットボタンをオフ→オンによっては解除不可能であり、ドアキースイッチをオフ→オンとすることで解除可能となるよう構成したり、(2)メダル空エラーを解除する際には、設定／リセットボタンをオフ→オン→オフとする、又はドアキースイッチをオフ→オンとすることで解除可能となるよう構成してもよい。

【1680】

<構成3>

設定／リセットボタンによってもドアキースイッチによってもエラーを解除可能（同一のエラーであってもよいし異なるエラーであってもよい）に構成されており、設定／リセットボタンによってエラーを解除する場合には前扉が開放していることが条件に含まれており、ドアキースイッチによってエラーを解除する場合には前扉が閉鎖していることが条件に含まれているよう構成してもよい。

【1681】

<構成4>

設定／リセットボタンによってもドアキースイッチによってもエラーを解除可能（同一のエラーであってもよいし異なるエラーであってもよい）に構成されており、設定／リセットボタンによってエラーを解除する場合には前扉が開放していることが条件に含まれており、ドアキースイッチによってエラーを解除する場合には前扉が閉鎖しているか開放しているかは条件に含まれないよう構成してもよい。

【1682】

<構成5>

設定／リセットボタンとドアキースイッチとを有しており、設定／リセットボタンがオン状態（押下している状態）である場合と、ドアキースイッチがオン状態（ドアキーを左に捻転している状態）である場合とでは、主制御基板Mが制御する操作部材の有効・無効が相違するよう構成してもよい。一例としては、設定／リセットボタンがオン状態におい

10

20

30

40

50

てはスタートレバーの操作が無効であり、ドアキースイッチがオン状態においてはスタートレバーの操作が有効であるよう構成してもよい。

【1683】

なお、上記＜構成1＞～＜構成5＞の1又は複数を組み合わせてもよい。また、上記＜構成1＞～＜構成5＞を採用した遊技機に、上述した設定／リセットボタンに関する構成（設定／リセットボタンに関する構成をドアキースイッチに置き換えてもよい）を適用させてもよい（上述した1回のみ有効となる構成や、各種有効・無効に関する構成）。

【1684】

＜本例に係る構成の組み合わせ＞

以上のように、本実施形態に係る構成から第6実施形態に係る構成を有する遊技機について説明した。これら本例から第6実施形態までの構成においては、適宜、組み合わせる構成することが可能であり、以下、本例に係る構成から第6実施形態に係る構成に跨って組み合わせた遊技機の一列を列記する。

【1685】

＜組み合わせ構成1＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成1＞に係る構成と、第3実施形態における、＜＜＜第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【1686】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、押し順表示装置D270、及び演出表示装置S40の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPU100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1687】

＜組み合わせ構成2＞

例えば、本例における＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成1＞に係る構成と、第4実施形態における、＜＜＜第4実施形態 メダル返却部材＞＞＞に係る構成とを組み合わせる構成された遊技機とする。

【1688】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、押し順表示装置D270、及び演出表示装置S40の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【1689】

＜組み合わせ構成3＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成1＞に係る構成と、第5実施形態における、＜＜＜第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御＞＞＞に係る構成とを組み合わせる

10

20

30

40

50

構成された遊技機とする。

【1690】

<効果>

このように構成することで、例えば、押し順表示装置D270、及び演出表示装置S40の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1691】

<組み合わせ構成4>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示開始に係る構成>><ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>の<構成1>に係る構成と、第6実施形態における、<<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>の<<構成1>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1692】

<効果>

このように構成することで、例えば、押し順表示装置D270、及び演出表示装置S40の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1693】

<組み合わせ構成5>

例えば、第3実施形態における、<<<第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例>>>の<<構成1>>に係る構成と、第4実施形態における、<<<<第4実施形態 メダル返却部材>>>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1694】

<効果>

このように構成することで、例えば、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPUC100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することを可能とし、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能となる遊技機を提供することができる。

【1695】

<組み合わせ構成6>

例えば、第3実施形態における、<<<第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例>>>の<<構成1>>に係る構成と、第5実施形態における、<<<<第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御>>>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1696】

<効果>

このように構成することで、例えば、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入セン

10

20

30

40

50

サ D 3 0 s オンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロック D 1 0 0 をオフにしてブロック D 1 0 0 により放出口 D 2 4 0 に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することを可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1 枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1 6 9 7】

＜組み合わせ構成 7＞

例えば、第 3 実施形態における、＜＜＜第 3 実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成 1＞＞に係る構成と、第 6 実施形態における、＜＜＜第 6 実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが 1 対 1 の場合＞＞＞の＜＜構成 1＞＞に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1 6 9 8】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、第 1 投入センサ D 2 0 s オフ、且つ第 2 投入センサ D 3 0 s オンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロック D 1 0 0 をオフにしてブロック D 1 0 0 により放出口 D 2 4 0 に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することを可能とし、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板 M と副制御基板 S との通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1 6 9 9】

＜組み合わせ構成 8＞

例えば、第 4 実施形態における、＜＜＜＜第 4 実施形態 メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成と、第 5 実施形態における、＜＜＜＜第 5 実施形態 メダル払出装置の駆動制御＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1 7 0 0】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、メダル落下面 D 3 4 2 の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した 1 枚目の遊技メダルが、メダル受入口 D 3 4 1 まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1 枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができ、遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1 7 0 1】

＜組み合わせ構成 9＞

例えば、第 4 実施形態における、＜＜＜＜第 4 実施形態 メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成と、第 6 実施形態における、＜＜＜第 6 実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが 1 対 1 の場合＞＞＞の＜＜構成 1＞＞に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1 7 0 2】

＜効果＞

このように構成することで、例えば、メダル落下面 D 3 4 2 の遊技機内部方向への奥行

10

20

30

40

50

きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1703】

<組み合わせ構成10>

例えば、第5実施形態における、<<<第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御>>>に係る構成と、第6実施形態における、<<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>の<<構成1>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

10

【1704】

<効果>

このように構成することで、例えば、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えず、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

20

【1705】

<組み合わせ構成11>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示開始に係る構成>><ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>の<構成1>に係る構成と、第3実施形態における、<<<第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例>>>の<<構成1>>に係る構成と、第4実施形態における、<<<第4実施形態 メダル返却部材>>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1706】

<効果>

このように構成することで、例えば、押し順表示装置D270、及び演出表示装置S40の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPU100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止し、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

30

40

【1707】

<組み合わせ構成12>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示開始に係る構成>><ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>の<構成1>に係る構成と、第3実施形態における、<<<第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例>>>の<<構成1>>に係る構成と、第4実施形態における、<<<第4実施形態 メダル返却部材>>>に係る構成と、第5実施形態における、<<<第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御>>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

50

【1708】

<効果>

このように構成することで、例えば、押し順表示装置D270、及び演出表示装置S40の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのC P U C 1 0 0がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止し、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

10

【1709】

<組み合わせ構成13>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示開始に係る構成>><ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>の<構成1>に係る構成と、第3実施形態における、<<<第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例>>>の<<構成1>>に係る構成と、第4実施形態における、<<<<第4実施形態 メダル返却部材>>>>に係る構成と、第5実施形態における、<<<<第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御>>>>に係る構成と、第6実施形態における、<<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>の<<構成1>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

20

【1710】

<効果>

このように構成することで、例えば、押し順表示装置D270、及び演出表示装置S40の双方で押し順ナビを開始するタイミングが遅れて遊技者がどちらの表示装置を見ても押し順ナビが認識できないという事態を確実に防止でき、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのC P U C 1 0 0がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止し、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことが可能とし、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えず、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することが可能なユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

30

40

【1711】

<組み合わせ構成14>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示開始に係る構成>><ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>の<構成3>に係る構成と、第3実施形態における、

50

<<<第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例>>>の<<構成1>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1712】

<効果>

このように構成することで、リール窓枠ランプD310での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置S40のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプD310の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPUC100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

10

【1713】

<組み合わせ構成15>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示開始に係る構成>><ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>の<構成3>に係る構成と、第4実施形態における、<<<第4実施形態 メダル返却部材>>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

20

【1714】

<効果>

このように構成することで、リール窓枠ランプD310での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置S40のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプD310の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

30

【1715】

<組み合わせ構成16>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示開始に係る構成>><ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様>の<構成3>に係る構成と、第5実施形態における、<<<第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御>>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

40

【1716】

<効果>

このように構成することで、リール窓枠ランプD310での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置S40のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプD310の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出

50

される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1717】

＜組み合わせ構成17＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示開始に係る構成＞＞＜ウエイトがない場合における押し順ナビの実行態様＞の＜構成3＞に係る構成と、第6実施形態における、＜＜＜第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成とを組み合わせる構成とを組み合わせる構成とを構成された遊技機とする。

10

【1718】

＜効果＞

このように構成することで、リール窓枠ランプD310での押し順ナビの開始タイミングを所定の期間（スタートレバー操作→最小遊技時間が経過していない期間→リール回転開始→リール加速状態→リール定速状態→ストップスイッチの操作が有効までの期間）で定めることにより、例えば、演出表示装置S40のような液晶ユニットを搭載していない遊技機であっても、押し順ナビをランプの点灯（本例ではリール窓枠ランプD310の点灯）などを用いて実行することができ、遊技者が押し順ナビを認識できないといったことが起こり難く、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

20

【1719】

＜組み合わせ構成18＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に係る構成と、第3実施形態における、＜＜＜第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成とを組み合わせる構成とを構成された遊技機とする。

【1720】

＜効果＞

このように構成することで、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPUC100がエラーと判定し、所定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

30

40

【1721】

＜組み合わせ構成19＞

例えば、本例における、＜＜押し順ナビの表示終了に係る構成＞＞に係る構成と、第4実施形態における、＜＜＜＜第4実施形態 メダル返却部材＞＞＞＞に係る構成とを組み合わせる構成とを構成された遊技機とする。

【1722】

＜効果＞

このように構成することで、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせ

50

ることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1723】

<組み合わせ構成20>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示終了に係る構成>>に係る構成と、第5実施形態における、<<<第5実施形態 メダル払出装置の駆動制御>>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

10

【1724】

<効果>

このように構成することで、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

20

【1725】

<組み合わせ構成21>

例えば、本例における、<<押し順ナビの表示終了に係る構成>>に係る構成と、第6実施形態における、<<<第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合>>>の<<構成1>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1726】

<効果>

このように構成することで、押し順表示装置D270に表示される押し順ナビの終了タイミングと、演出表示装置S40上に表示される押し順ナビの終了タイミングを異ならせることで、2つの表示装置を同時に視認しなければならないという状態を回避でき、遊技者は押し順ナビが発生したタイミングで個々の表示装置にて押し順ナビの終了を視認できるという遊技者の遊技負担を軽減でき、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

30

【1727】

<組み合わせ構成22>

例えば、本例における、<<リール制御と押し順ナビに係る構成>>に係る構成と、第3実施形態における、<<<第3実施形態 投入センサによるメダル加算処理の一例>>>の<<構成1>>に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

40

【1728】

<効果>

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、第1投入センサD20sオフ、且つ第2投入センサD30sオンの状態では、まだクレジット加算処理を行っていないが、このタイミングでエラーが発生してしまった場合に、主制御基板MのCPU C100がエラーと判定し、所

50

定のメダル投入エラー処理（例えばブロックD100をオフにしてブロックD100により放出口D240に遊技メダルを払い戻すなど）の実行処理が間に合わず、クレジット加算処理を実行していないにも拘わらず、遊技メダルが遊技機内に入り込んでしまう（飲み込み）を防止することが可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1729】

＜組み合わせ構成23＞

例えば、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成と、第4実施形態における、＜＜＜第4実施形態 メダル返却部材＞＞＞に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1730】

＜効果＞

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、メダル落下面D342の遊技機内部方向への奥行きが遊技メダルの直径に対して十分な距離を有しており、衝突部に衝突した1枚目の遊技メダルが、メダル受入口D341まで跳ね返ってしまうという事態を防ぐことを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1731】

＜組み合わせ構成24＞

例えば、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成と、第5実施形態における、＜＜＜第5実施形態 メダル払出装の駆動制御＞＞＞に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1732】

＜効果＞

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、遊技メダルの払い出しを受ける遊技者が所定の枚数の遊技メダルが払い出される際に、1枚目から所定の枚数まで同間隔で遊技メダルの払い出しを受けることができるため遊技者に違和感を与えないユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1733】

＜組み合わせ構成25＞

例えば、本例における、＜＜リール制御と押し順ナビに係る構成＞＞に係る構成と、第6実施形態における、＜＜＜第6実施形態 精算に係る処理の実行中における主制御基板と副制御基板との通信切断時における処理 コマンドとチャンネルが1対1の場合＞＞＞の＜＜構成1＞＞に係る構成とを組み合わせ構成された遊技機とする。

【1734】

＜効果＞

このように構成することで、押し順ナビに従って停止ボタンの操作を行い、停止ボタンを押下中であっても、次に停止操作を行うべきリールが当該リールの停止操作による押下中であっても明確になるため、押し順ミスなどにより最大獲得枚数を得られないなどの遊技者の意図しない不利益が生じ難く、音声の出力を伴った処理を実行している最中、主制御基板Mと副制御基板Sとの通信が切断状態となった場合において、遊技者は音声の出力が終了しないため、遊技機において何かしらの問題が生じていないことを認識することを可能とするユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【1735】

以上、本例に係る構成から第6実施形態に係る構成に跨って組み合わせた遊技機の一例

10

20

30

40

50

について説明したが、これらは一例であり、本例に係る構成から第6実施形態に係る構成は適宜、組み合わせて構成することが可能である。

【1736】

<<<第15実施形態 断り書き>>>

次に、第15実施形態として、前扉の施錠装置及び裏箱（基体）UBの構造等の一例について説明する。この第15実施形態においては、図2に示す回胴式遊技機Pにおいて、図2の符号CVで示す施錠装置のカバーが設けられていない点等において、図2に示す回胴式遊技機とは異なる。以下、この点等について説明するが、筐体及び筐体内の各部材等については、必要に応じて適宜、上述の実施形態で用いた図1乃至図3、図66及び図117等を引用することとする。また、第15実施形態においては、図2を引用して説明する便宜上、裏箱UBのように、既出であるが上述の実施形態では符号を付していない部材に対して新たに符号を付したり、上述の実施形態では図面のみに出ていた部材に対して新たに名称や符号を付して説明する部材（例えば、上述の「ヒンジHJ」）等が出てくるが、これらは第15実施形態のみに存在するものではなく、上述の各実施形態にも同様に存在しているものであることは言うまでもない。なお、これについては、第15実施形態に限らず、上述の実施形態についても同様であることも言うまでもない。

<<<第15実施形態 筐体の概略構造>>>

【1737】

まず、筐体KYの概略構造について説明する。図2及び図243に示すように、回胴式遊技機Pの筐体KYは、正面側が開口した裏箱UBと、この裏箱UBの開口を開閉可能な前扉DUとを有している。裏箱UBは、メダル払出装置H等が載置される底面部UB10と、左右の側面部UB12A及びUB12Bと、天面部UB14と、背面部UB16とからなる箱状に形成されている。また、裏箱UBの左側面部UB12Aには、前扉DUを開閉自在に支持するヒンジHJが上下方向に間隔をおいて2つ設けられている。また、前扉DUの裏面側のうち、反ヒンジ側の側部（図2においてカバーCVがある位置。本実施形態の回胴式遊技機Pでは、上述のように図2においてカバーCVが無い状態のものであるが、その図示は省略する。）には、図238及び図243等に示すように、前扉DUの施錠を行う施錠装置DJが設けられている。

<<<第15実施形態 施錠装置の構造>>>

【1738】

この施錠装置DJは、この施錠装置DJによる施錠状態が解除されて開錠された開放状態（開状態）の前扉DUを、裏箱UBの開口を塞ぐ位置まで回動させることにより所定の鍵を差し込んで回さずに施錠され、施錠されている状態にて鍵穴D260（図1参照）に所定の鍵を差し込んで回すことにより解錠できるようになっている。この施錠装置DJは、図238に示すように、前扉DUの施錠を行う錠前部DJ10と、この錠前部DJ10を鍵穴D260を介して差し込まれる鍵によって操作するための錠部DJ30とを有している。

<<<第15実施形態 錠前部DJ10の構造>>>

【1739】

錠前部DJ10は、前扉DUの裏面側の構造体に固定された固定部材DJ11と、この固定部材DJ11の上端部及び下端部にそれぞれピンDJ12aを介して回動自在に軸支され、前扉DUの裏面側に向けて突出するとともに上下方向に間隔をおいて2つ設けられた鉤状の上フックDJ13A及び下フックDJ13Bと、固定部材DJ11に上下移動自在に取り付けられた第一移動部材DJ14及び第二移動部材DJ15とを有しており、上フックDJ13A及び下フックDJ13Bがそれぞれ、裏箱UBに上下方向に間隔をおいて設けられた上側の係止部材UB20A及び下側の係止部材UB20B（図2参照）に係止することにより前扉DUが施錠され、その係止が解除されることにより前扉DUが開錠される構成となっている。

【1740】

固定部材DJ11は、図238に示すように、第一移動部材DJ14、第二移動部材D

J 1 5、上下のフック D J 1 3 A 及び D J 1 3 B、錠部 D J 3 0 を前扉 D U の裏面側に支持しつつ固定するものである。固定部材 D J 1 1 は、前扉 D U の裏面に略平行でかつ上下に延びる第一辺部 D J 1 1 A と、前扉 D U の裏面に対して略垂直でかつ上下に延びる第二辺部 D J 1 1 B とが一体に設けられることによって、その断面形状が略 L 字型に形成された金属板である。固定部材 D J 1 1 の上端部および下端部にはそれぞれ、上述のように上フック D J 1 3 A 及び下フック D J 1 3 B が取り付けられ、固定部材 D J 1 1 の上下方向の中央部から見て下端部寄りの個所に、錠部 D J 3 0 が取り付けられている（これについては後述する）。

【1 7 4 1】

上フック D J 1 3 A の先端部には、上側の係止部材 U B 2 0 A に係止する係止凹部 D J 1 3 a が形成され、上フック D J 1 3 A の後端部は、第一移動部材 D J 1 4 の上端部に、ピン D J 1 2 b を介して回転自在に取り付けられている。この上フック D J 1 3 A において、係止凹部 D J 1 3 a とピン D J 1 2 b との間でかつこれらよりも少し上側の部分は、ピン D J 1 2 a を介して固定部材 D J 1 1 の第二辺部 D J 1 1 B に回転自在に固定されている。

10

【1 7 4 2】

このように構成することによって、第一移動部材 D J 1 4 が、図 2 3 8 の実線で示す施錠位置（初期位置）から、固定部材 D J 1 1 に沿って二点鎖線で示す開錠位置に向けて上方に移動（スライド移動）すると、図 2 3 8 の二点鎖線で示すように、ピン D J 1 2 b が第一移動部材 D J 1 4 とともに上方に移動して、上フック D J 1 3 A の後端部を上方に押し上げることにより、上フック D J 1 3 A は、その先端部が下方に下がるように、ピン D J 1 2 a を中心に回動（揺動）して、上側の係止部材 U B 2 0 との係止状態が解除される（前扉 D U が開錠される）ようになっている。

20

【1 7 4 3】

下フック D J 1 3 B の先端部には、下側の係止部材 U B 2 0 B に係止する係止凹部 D J 1 3 b が形成され、下フック D J 1 3 B の後端部には、ピン D J 1 2 a を介して固定部材 D J 1 1 の第二辺部 D J 1 1 B に回転自在に軸支されている。また、下フック D J 1 3 B において、係止凹部 D J 1 3 b とピン D J 1 2 a との間でかつこれらよりも少し下方の部分は、第一移動部材 D J 1 4 の下端部にピン D J 1 2 b を介して回転自在に取り付けられている。

【1 7 4 4】

このように構成することによって、第一移動部材 D J 1 4 が、図 2 3 8 の実線で示す施錠位置から、固定部材 D J 1 1 に沿って二点鎖線で示す開錠位置に向けて上方に移動すると、ピン D J 1 2 b が第一移動部材 D J 1 4 とともに上方に移動して、下フック D J 1 3 B におけるピン D J 1 2 a と係止凹部 D J 1 3 b との間の部分を上方に押し上げる。これにより、下フック D J 1 3 B は、その先端部が上方に上がるようにピン D J 1 2 a を中心に回動し、下側の係止部材 U B 2 0 B との係止状態が解除されるようになっている。

30

【1 7 4 5】

第一移動部材 D J 1 4 は、固定部材 D J 1 1 の第一辺部 D J 1 1 A から前扉 D U の裏面方向に突出した突出片 D J 1 1 C と固定部材 D J 1 1 の第二辺部 D J 1 1 B との間に介在しており、これらの第二辺部 D J 1 1 B 及び突出片 D J 1 1 C に案内されつつ、固定部材 D J 1 1 に沿って、前扉 D U を施錠する施錠位置（図 2 3 8 の実線の位置、又は図 2 3 9（a）の位置）と前扉 D U を開錠する開錠位置（図 2 3 8 の二点鎖線の位置、又は図 2 3 9（b）の位置）とに上下動自在に設けられている。

40

【1 7 4 6】

なお、第一移動部材 D J 1 4 の案内部材としての突出片 D J 1 1 C については、図 2 3 8 では一つしか図示していないが、上下方向に互いに間隔をおいて複数設けられていても良い。また、案内部材としては、この突出片 D J 1 1 C に限定されない。例えば、固定部材 D J 1 1 の第二辺部 D J 1 1 B に、ここから第一移動部材 D J 1 4 に向けて突出した突出片を設ける一方、第一移動部材 D J 1 4 に上下に延びる長孔を設け、この長孔に上述の第二辺部 D J 1 1 B の突出片を挿通させるように構成することで、固定部材 D J 1 1 に対

50

する第一移動部材D J 1 4の上下移動を案内するようにしても良い。要は、固定部材D J 1 1に対する第一移動部材D J 1 4の上下移動を案内することが可能であれば特に限定されない。また、本実施形態では、突出片D J 1 1 Cは、第一移動部材D J 1 4と一体に設けられているが、これに代えて、別部材の突出片を設けるようにしても良いことは言うまでもない。

【1747】

第一移動部材D J 1 4は、その上端から略垂下した第一垂下部D J 1 4 Aと、この第一垂下部D J 1 4 Aから、前扉D UにおけるヒンジH J側の側部方向（図238で見て右側）に延びるように折り曲げられた第一折り曲げ部D J 1 4 Bと、この第一折り曲げ部D J 1 4 Bの延出方向先端（図238で見て右端）から略垂下した第二垂下部D J 1 4 Cと、この第二垂下部D J 1 4 Cから第一垂下部D J 1 4 A方向（図238で見て左側）に延びるように折り曲げられた第二折り曲げ部D J 1 4 Dと、この第二折り曲げ部D J 1 4 Dの延出方向先端（図238で見て左端）から略垂下した第三垂下部D J 1 4 Eとからなっている。

【1748】

第一垂下部D J 1 4 Aの上下方向中央部かつ固定部材D J 1 1の第一辺部D J 1 1 A側の端部には、バネB Nの上端部が取り付けられたバネ掛け部D J 1 4 aが一体に設けられており、第一移動部材D J 1 4は、このバネB Nによって常時下方に付勢されている。また、第二垂下部D J 1 4 Cには、後述する錠部D J 3 0におけるカムD J 3 4の上突起D J 3 2及び下突起D J 3 3がそれぞれ挿通される上挿通孔D J 1 4 C a及び下挿通孔D J 1 5 C bが形成されている。また、第一移動部材D J 1 4の第二折り曲げ部D J 1 4 Dには、前扉D Uの裏面側に向けて突出し、後述する第一開口部U B 1 7から手を差し入れて把持するための取っ手D J 1 4 Fが一体に設けられている。なお、本実施形態では、この取っ手D J 1 4 Fは第二折り曲げ部D J 1 4 Dと一体に設けられて、第一移動部材D J 1 4の一部を構成しているが、これに代えて、別体の取っ手D J 1 4 Fを着脱自在となるように設けても良い。また、本実施形態では、第一移動部材D J 1 4に取っ手D J 1 4 Fが設けられているが、この取っ手D J 1 4 Fの無い第一移動部材D J 1 4としても良い。

【1749】

第二移動部材D J 1 5は、第一移動部材D J 1 4と同様に、その上端から略垂下した第一垂下部D J 1 5 Aと、この第一垂下部D J 1 5 Aから、前扉D UにおけるヒンジH J側の側部方向に延びるように折り曲げられた第一折り曲げ部D J 1 5 Bと、この第一折り曲げ部D J 1 5 Bの延出方向先端から略垂下した第二垂下部D J 1 5 Cと、この第二垂下部D J 1 5 Cから第一垂下部D J 1 5 A方向に延びるように折り曲げられた第二折り曲げ部D J 1 5 D（図239参照）と、この第二折り曲げ部D J 1 5 Dの延出方向先端から略垂下した第三垂下部D J 1 5 E（図239参照）とからなっている。

【1750】

第二移動部材D J 1 5は、図239（a）で示すように、その第一折り曲げ部D J 1 5 Bが、施錠位置にある第一移動部材D J 1 4の第一折り曲げ部D J 1 4 Bよりも上方に位置するように配置されており、この位置が第二移動部材D J 1 5の初期位置とされている。この第二移動部材D J 1 5の第一垂下部D J 1 5 Aには、第一移動部材D J 1 4のバネ掛け部D J 1 4 aよりも下方に位置して、バネB Nの下端部が取り付けられたバネ掛け部D J 1 5 aが一体に設けられており、第二移動部材D J 1 5は、このバネB Nによって常時上方に付勢されている。また、第二移動部材D J 1 5の第二垂下部D J 1 5 Cには、第一移動部材D J 1 4の上挿通孔D J 1 4 C a及び下挿通孔D J 1 5 C bと同様な上挿通孔及び下挿通孔（図示略）が、上挿通孔D J 1 4 C a及び下挿通孔D J 1 5 C bと重なって連通するように形成されている。したがって、後述する錠部D J 3 0におけるカムD J 3 4の上突起D J 3 2及び下突起D J 3 3は、上挿通孔D J 1 4 C a及び下挿通孔D J 1 5 C bを介して、第二垂下部D J 1 5 Cのそれぞれの上挿通孔及び下挿通孔に挿通可能になっている。

【1751】

また、第二移動部材D J 1 5の第三垂下部D J 1 5 Eには、第二垂下部D J 1 5 Cに向けて突出する検知片D J 1 5 E aが一体に設けられている。この検知片D J 1 5 E aは、筐体K Y内に設けられ、図2 3 8に示す発光素子F S 1及び受光素子F S 2を有するフォトセンサF Sに（エラー状態を解除するために）検知されるためのものである。すなわち、図2 3 9の（a）に示すように、第二移動部材D J 1 5が初期位置にある場合には発光素子F S 1は受光素子F S 2からの光を受けている受光状態（O N状態）である。この状態で、上述のようにドアキーを鍵穴D 2 6 0に差し込む（加えて、所定の方向（例えば、反時計回り）に捻る）ことで、錠部D J 3 0が動作すると（これについては後述する）、初期位置にある第二移動部材D J 1 5がその下方のリセット位置（図2 3 9（c）参照）に移動することによって、発光素子F S 1と受光素子F S 2との間に検知片D J 1 5 E aが介在して受光素子D S 1からの光を遮蔽することによって、受光素子F S 2が非受光状態（O F F状態）となり、例えば、ドア開放エラー等のエラー状態を解除（エラー状態をリセット）するようになっている。なお、このエラー状態を解除するにあたり、例えば、筐体内に設けられたリセットボタンを押下することによって、エラー状態を解除するようにしても良い。また、本実施形態では、検知片D J 1 5 E aは、第二移動部材D J 1 5と一体に設けられているが、これに代えて、別部材の検知片を設けるようにしても良いことは言うまでもない。

10

<<<第1 5実施形態 錠部D J 3 0の構造>>>

【1 7 5 2】

図2 4 0及び図2 4 2に示すように、錠部D J 3 0は、前扉D Uの裏面側において、第一移動部材D J 1 4の第一折れ曲がり部D J 1 4 B及び第二折れ曲がり部D J 1 4 Dの間に位置するように配置されており、前扉D Uの上下方向の中心C M L（図2 4 2参照）よりも下方に位置している。この錠部D J 3 0は、図2 4 0に示すように、外筒D J 3 1の内側に鍵穴D 2 6 0（図1参照）から挿入される鍵によって回転する図示しない内筒を有し、内筒の鍵穴D 2 6 0と反対側の端部には、上突起D J 3 2及び下突起D J 3 3を有する板状のカムD J 3 4が取り付けられている。カムD J 3 4の上突起D J 3 2は、第一移動部材D J 1 4の上挿通孔D J 1 4 C a及び第二移動部材D J 1 5の上挿通孔に挿通可能であり、カムD J 3 4の下突起D J 3 3は、第一移動部材D J 1 4の下挿通孔D J 1 4 C b及び第二移動部材D J 1 5の下挿通孔に挿通可能となっている。

20

【1 7 5 3】

このため、前扉D Uが施錠された閉鎖状態（閉状態）の状況下において、鍵穴D 2 6 0を介して内筒に挿入された鍵を時計回り（所定の方向とは反対方向）に回すと、初期位置にあるカムD J 3 4（図2 3 9（a）に示す位置）は、その下突起D J 3 3が上方に向かうように回転軸D J 3 4 aを中心に回転することによって、この下突起D J 3 3が、第一移動部材D J 1 4の下挿通孔D J 1 4 C b及び第二移動部材D J 1 5の下挿通孔に入り込みつつ、下挿通孔D J 1 4 C bを押し上げる（図2 3 9（b）参照）こととなる。これによって、第一移動部材D J 1 4が上方に移動し、上述のように、この移動に伴って上フックD J 1 3 A及び下フックD J 1 3 Bの係止状態が解除されるように構成されている。

30

【1 7 5 4】

一方、前扉D Uが閉鎖状態の状況下において、鍵穴D 2 6 0を介して内筒に挿入された鍵を反時計回りに回すと、初期位置にあるカムD J 3 4は、その上突起D J 3 2が下方に向かうように回転軸D J 3 4 aを中心に回転することによって、この上突起D J 3 2が、第一移動部材D J 1 4の上挿通孔D J 1 4 C aを介して第二移動部材D J 1 5の下挿通孔に入り込みつつ、この下挿通孔を押し下げる（図2 3 9（c）参照）こととなる。これによって、第二移動部材D J 1 5が下方に移動し、第二移動部材D J 1 5の検知片D J 1 5 E aがフォトセンサF Sを切ることによって（検知片D J 1 5 E aがフォトセンサF Sの発光素子F S 1及び受光素子F S 2の間に介在することによって）、エラー状態の解除が行われることとなる。

40

【1 7 5 5】

図2 4 0に示すように、錠部D J 3 0は、前扉D Uの裏面側において、固定ベースD J

50

36、ネジ孔D J 3 6 a、挿通孔D J 1 1 a、ネジ孔D J 1 1 b及びネジNからなる固定部によって、前扉D Uの裏面側から固定される構成となっている。具体的には、外筒の鍵穴D 2 6 0の反対側に、ネジ孔D J 3 6 aが形成された固定ベースD J 3 6が設けられている。また、固定部材D J 1 1の第一辺部D J 1 1 Aには、錠部D J 3 0の外筒D J 3 1を前扉D Uの裏面側から挿通するための挿通孔D J 1 1 a、及び錠部D J 3 0のネジNが螺合するネジ孔D J 3 6 aに対応する位置にそれぞれ設けられ、かつネジNが螺合するネジ孔D J 1 1 bが形成されている。

【1756】

そして、錠部D J 3 0の外筒D J 3 1を、固定部材D J 1 1の挿通孔D J 1 1 aに前扉D Uの裏面側から挿通しつつ、錠部D J 3 0のネジ孔D J 3 6 aと固定部材D J 1 1のネジ孔D J 1 1 bとの位置を合わせた状態で、前扉D Uの裏面側から固定具であるネジNをこれらのネジ孔D J 3 6 a、D J 1 1 bに挿通して螺合することで、錠部D J 3 0を固定部材D J 1 1に固定する。このように、錠部D J 3 0は、ネジNによって固定部材D J 1 1に対して（前扉D Uの裏面に対して）着脱自在な構造となっている。

【1757】

なお、本実施形態では、固定部の固定具としてネジNを用いたが、錠部D J 3 0を固定可能なものであれば、ピン等の他の固定具であっても良いし、また、溶接や接着等により直接固定するようなものであっても良いことは言うまでもない。さらに、錠部D J 3 0を、前扉D Uの裏面側からしか取り付けられないようにするために、固定部F Bの挿通孔D J 1 1 aが、前扉D Uの裏面側から正面側に向かうにつれて次第に、その内径が狭まるようなテーパ状とするようにし、この挿通孔D J 1 1 aに挿通される外筒D J 3 1の外形も、上記テーパ状に合致するようなものとするようにしても良い。

【1758】

このように、錠部D J 3 0は、前扉D Uの裏面側から固定される構造であり、前扉D Uの正面側からの着脱が不可能となっているため、前扉D Uが閉じた状態では正面側から取り外しができず、前扉D Uを開けないと錠部D J 3 0の取り外しができなくなっている。このため、不正行為によって錠部D J 3 0を取り外そうとしても、鍵を持っていないとできないとともに、鍵を持っていたとしても前扉D Uを開けるという目立つ行為を行わなければならないため、この種の不正行為がやり難くなるので、この種の不正行為を防止することができる。

【1759】

<<<第15実施形態 裏箱U Bの構造>>>

次に、裏箱U Bの構造について説明する。図2 4 1乃至図2 4 3に示すように、裏箱U Bの背面部U B 1 6には、筐体K Y内部のメンテナンス等の各種作業を行う際において、手を差し入れるための略矩形の第一開口部U B 1 7が、前扉D Uの上下方向における中心C M L（図2 4 2参照）にまたがるようにして（換言すれば、中心C M Lが、第一開口部U B 1 7の高さ方向の略中心を通る位置）形成されている。

【1760】

第一開口部U B 1 7は、人が手を差し入れることができるように、その最大径（本実施形態では、後述する対角線の距離T S 1 0）が人の手幅以上になるように形成されている。この人の手幅とは、指と手のひらとを伸ばし、第2～第5指（親指以外の人差し指から小指）を揃え、親指を外転した状態での桡側中手点（第2中手骨頭の最も親指側に突出した点）から尺側中手点（第5中手骨頭の最も小指側に突出した点）までの直線距離のことである。

【1761】

人の手幅については、特に日本人の手幅については、統計によりおよその大きさが知られている。例えば、独立行政法人 産業技術総合研究所のデータベース「A I S T（National Institute of Advanced Industrial Science and Technology）人体寸法データベース1991-92」によれば、大人の男性の手幅については、平均値が83.3mm程度、最大値が95.1mm程度であり、大人の女性の手幅であれば、平均値が74mm程

10

20

30

40

50

度、最大値が82.1mmである。また、独立行政法人 産業技術総合研究所のデータベース「AIST (National Institute of Advanced Industrial Science and Technology) 人体寸法データベース1997-98」によれば、大人の男性の手幅については、平均値が81.8mm、最大値が89mm程度、大人の女性の手幅については、平均値が73.6mm、最大値が85mmとなっている。なお、人体の寸法の統計的な情報としては、上述の他、一般社団法人 人間生活工学研究センターの「人間特性データベース」等がある。

【1762】

本実施形態では、第一開口部UB17のサイズは、幅WI10が90mm程度、高さHI10が86mm程度、対角線の距離TS10が120mm程度としており、特に第一開口部UB17の最大径である対角線の距離TS10が、上述の統計上における人の手幅の最大径である95.1mmよりも大きくなっており、第一開口部UB17に対して余裕をもって手を差し入れることができるようになっている。また、第一開口部UB17は、上述のとおり矩形をなしているが、スムーズな手の差し入れを図るために、その四隅の各角部が略円弧状に面取りがされている。なお、このような四隅の角が丸い角丸四角形の場合であっても、その最大径としては、対角線TSの距離TS10であることに変わりはないことは言うまでもない。

【1763】

ここで、第一開口部UB17のサイズについては、大きければ大きいほど手を差し入れて各種作業をし易いが、その反面、あまりにも大きいと、第一開口部UB17から筐体KY内部のメダル払出装置（遊技媒体払出装置）Hや主基板ケースM40等が外部に脱落したり、或いは、不正行為により取り出されてしまう虞がある。このため、第一開口部UB17のサイズについては、これらのホッパH40や主基板ケースM40が第一開口部UB17から引き抜けないサイズであることが好ましい。

【1764】

具体的には、メダル払出装置Hについては、例えば、小さいものだと幅が200mm程度、高さが200mm程度、奥行きが200mm程度の大きさのものがあ、また、主基板ケースM40については、例えば、小さいものでは、その横幅（図128で見て上下方向）が380mm程度、縦幅（図128で見て左右方向）が170mm程度である。この場合、第一開口部UB17のサイズとして、メダル払出装置H及び主基板ケースM40のいずれも引き抜きできないようにするという観点であれば、第一開口部UB17のサイズとしては、これらのメダル払出装置Hや主基板ケースM40の上述のサイズのうち、最も小さい主基板ケースM40の縦幅170mmよりも小さければ足りるということになる。この場合、第一開口部UB17のサイズとしては、その対角線の距離TS10が、170mm未満であれば良い。このように第一開口部UB17のサイズとしては、上述したような手を差し入れられるサイズ（最大径である対角線の距離TS10が人の手幅以上、或いは人の手幅より大きい）を下限とし（例えば、100mm以上等）、筐体KY内において引き抜かれたくない所定の部材（上述のメダル払出装置Hや主基板ケースM40等をいう。もちろん筐体KY内の他の部材であっても良いことは言うまでもない。）が通らない程度のサイズ（最大径である対角線の距離TS10が所定の部材の最小径以下或いは最小径未満）を上限とするようにすれば良く、その仕様や要望に応じて適宜設定可能である。

【1765】

このように、第一開口部UB17の最大径である対角線の距離TS10のサイズの下限を、人の手幅以上或いは人の手幅より大きくするとともに、その上限を所定の部材の最小径以下或いは未満とすることで、第一開口部UB17から手を差し入れて筐体KY内の各種作業を行うことが容易になるとともに、筐体KY内の所定の部材における第一開口部UB17からの引き抜きや脱落等を防止することができる。なお、第一開口部UB17の形状としては、上述の矩形に限定されず、例えば、円形であったり、楕円形状であったり等適宜設定可能である。要は、いずれの形状であっても、その最大径の下限が、人の手幅以上或いは人の手幅より大きく、その上限が所定の部材の最小径以下或いは未満の範囲内であ

10

20

30

40

50

れば、特に限定されず、この場合であっても上述と同様な作用効果を奏する。

【1766】

また、裏箱UBの背面部UB16には、上述の第一開口部UB17の他にも、この第一開口部UB17の左下に位置した略円形状の第二開口部UB18が形成されている。具体的には、第二開口部UB18は、裏箱UBの背面部UB16において、第一移動部材DJ14の取っ手DJ14Fに対向する位置に形成されており、図243で示すように、この第二開口部UB18を覗くことで、第一移動部材DJ14の取っ手DJ14Fが直接視認可能となっている。さらに、裏箱UBの背面部UB16には、上述の第一開口部UB17及び第二開口部UB18の他にも、これらの第一開口部UB17及び第二開口部UB18の上方及び下方に複数の長孔状の第三開口部UB19が形成されており、これらの第三開口部UB19を介して回胴式遊技機P外の光が差し込むようになっている（採光が可能となっている）。

10

【1767】

なお、第二開口部UB18の形状についても、円形状に限定されず、矩形状、楕円形状等の適宜の形状にすることが可能であり、要は、筐体KY内を覗くことができればどのような形状であっても良い。また、第三開口部UB19の形状についても、回胴式遊技機P外からの光が差し込むように開口していればどのような形状であっても良い。また、第三開口部UB19の位置についても、例えば、第一開口部UB17及び第二開口部UB18の左右の少なくとも一方とする等、適宜の位置に形成可能である。さらに、第一乃至第三開口部UB17、18、19においては、裏箱UBの背面部UB16に設けたが、これに

20

【1768】

このように、第二開口部UB18を形成することで、第一開口部UB17から手を差し入れて筐体KY内の各種作業を行う際に、筐体KY内を視認して確認しながら各種作業を行うことができ、各種業の効率を良くすることができる。また、第三開口部UB19を形成することで、筐体KY内への採光が可能となって、筐体KY内の視認性を向上させることができる。

<<<第15実施形態 筐体KY内の装置類の位置関係>>>

【1769】

次に、筐体KY内の装置類の位置関係について説明する。図2及び図242に示すように、裏箱UBの底面部UB10上には、メダル払出装置HがレールRaに沿って前後動自在に載置されており、このメダル払出装置Hの図2で見て左側（図242で見て右側）には電源供給ユニットEが配置され、メダル払出装置Hの図2で見て右側（図242で見て左側）には、メダル補助タンクHSが底面部UB10上を移動可能に載置されている。図242を見ても明かなように、メダル払出装置Hの底面部UB10からの高さは、第一開口部UB17の下端よりも低い。また、電源供給ユニットEの底面部UB10からの高さは、メダル払出装置Hの底面部からの高さよりも低く、メダル補助タンクHSの底面部10からの高さは、電源供給ユニットEの底面部の高さよりも低くなっている（換言すれば、メダル払出装置H、電源供給ユニットE及びメダル補助タンクHSのそれぞれの高さはいずれも、中心CMLよりも低く、これらは全て中心CMLより下方に配置されている）。

30

40

【1770】

図242に示すように、前扉DUが閉鎖状態にある状況下では、筐体KYの左右方向において、メダル払出装置Hと施錠装置DJとの間には空隙GU1が形成されている。また、図244に示すように、前扉DUが閉鎖状態にある状況下では、筐体KYの前後方向において、メダル払出装置Hと施錠装置DJにおける第一移動部材DJ14の取っ手DJ14Fとの間にも空隙GU2が形成されている。したがって、この状態において、メダル払出装置Hは、施錠装置DJの錠前部DJ10や錠部DJ30のどの部分にも接触していない。また、補助タンクHS及び電源供給ユニットEについても、前扉DUの裏面及びこの

50

裏面に設けられた各種構造体等のいずれにも接触していない。さらに、裏箱 UB の第一開口部 UB 17 は、メダル払出装置 H とリールユニット RU との間に形成され、第一開口部 UB 17 からメダル払出装置 H とリールユニット RU との間の空隙 GU 3 内に手を差し入れられるようになっている。

【1771】

なお、図 242 では、リールユニット RU の下端と第一開口部 UB 17 の上端とは若干離間した位置関係にあるが、これに限定されず、リールユニット RU の下端と第一開口部 UB 17 の上端とが一致したり、或いは、リールユニット RU の下端が、第一開口部 UB 17 の上端よりもわずかに下方に位置するようにしても良い。要は、第一開口部 UB 17 から手を差し入れられる空隙 GU 1 乃至 3 の少なくとも 1 つが形成されていれば、その位置関係は特に限定しない。また、上述の実施形態では、メダル払出装置 H と施錠装置 DJ との間の空隙 GU 1 及び GU 2、及びメダル払出装置 H とリールユニット RU との間の空隙 GU 3 を例にとって説明したが、これらに限定されない。すなわち、裏箱 UB の底面部 UB 10 に載置される装置類のうち、一番前扉 DU 側に突出している装置類（上記例ではメダル払出装置 H）と前扉 DU の裏面側にある装置・部材類（上記例では施錠装置 DJ）との間に所定の空隙が形成され、裏箱 UB の底面部 UB 10 に載置される装置類のうち、一番高さのある装置類（上記例ではメダル払出装置 H）とリールユニット RU との間に所定の空隙が形成されていれば良い。なお、本実施形態では、リールユニット RU は裏箱 UB 内に取り付けられていたが、これに代えて、前扉 DU の裏面に直接取り付けられている構成としても良い。このようにすることで、リールユニット RU が裏箱 UB 内に取り付けられている場合に比して、リールユニット RU と裏箱 UB との間の空隙が広くなり、この空隙内での各種作業を容易とすることができる。

<<<第 15 実施形態 作用>>>

【1772】

次に、これまで述べた第 15 実施形態の構成に基づいた作用を説明する。回胴式遊技機 P の筐体 KY のメンテナンス等を行う際には、鍵によって前扉 DU を開けて、メダル払出装置 H のホッパ H 40 に遊技メダルを補給したり、遊技メダルが満杯となった補助タンク HS を取り出して、補助タンク HS 内の遊技メダルを取り除いたり、電源供給ユニット E の電源の ON/OFF を行ったり等するが、この際において、鍵を筐体 KY 内に置いた状態で、誤って前扉 DU を閉めたり、或いは、鍵そのものを無くしてしまったりすると、前扉 DU を開けることができなくなる（状況 1）。また、例えば、施錠装置 DJ のメンテナンスを行う際に、錠部 DJ 30 を取り外すこともあり、このような状態で誤って前扉 DU を閉めると、鍵があっても前扉 DU を開けることができなくなる（状況 2）。

【1773】

これらのような状況 1 及び状況 2 等に陥ったとき、本実施形態では、以下のようにして前扉 DU を開放することが可能である。すなわち、図 243 に示すように、第二開口部 UB 18 を覗いて第一移動部材 DJ 14 の取っ手 DJ 14 F の位置を確認しつつ、第一開口部 UB 17 から手を差し入れて取っ手 DJ 14 F を持って上方に持ち上げる。これに伴って第一移動部材 DJ 14 が上方に移動することにより、施錠装置 DJ のフック DJ 13 A 及び DJ 13 B が、図 238 に示す実線の位置から（図 239（a）の位置）、二点鎖線の位置（図 239（b）の位置）に回動して、係止部材 UB 20 A 及び UB 20 B の係止状態が解除され、前扉 DU が開放される。なお、上述の例では、取っ手 DJ 14 F を持つことによって、第一移動部材 DJ 14 を上方に移動させたが、例えば、第二折れ曲がり部 DJ 14 D 等の取っ手 DJ 14 F 以外の部分を直接持って第一移動部材 DJ 14 を上方に移動させるようにしても良いことは言うまでもない。

【1774】

また、第一開口部 UB 17 から手を差し入れた際において、メダル払出装置が前扉 DU に近接して作業が行いにくい場合には、メダル払出装置 H を背面部 UB 16 に向けて移動させて（図 244 においては、メダル払出装置 H を右側に移動させて）、メダル払出装置 H と前扉 DU との間の空隙 GU 1 を広げるようにすることで作業スペースを確保すれ

ば良い。さらに、第一開口部 UB 17 から手を差し入れて行う作業としては、上述の前扉 DU の開錠のみならず、メダル払出装置 H や補助タンク HS の位置がずれていれば、これらを適正位置に戻したり、電源供給ユニット E に対する電源の ON / OFF を行ったり、裏箱 UB 内に散乱している遊技メダルを拾ったり、メダル払出装置 H のホッパ H 40 内の遊技メダルを補助タンク HS に移したり等といった各種作業を行うようにしても良い。

【1775】

以上説明したように、第一開口部 UB 17 を形成することによって、鍵が無くても前扉 DU を開けることができない上記状況 1、或いは鍵があっても前扉 DU を開けることができない上記状況 2 等に陥ったとしても、第一開口部 UB 17 から第一移動部材 DJ 14 に直接触れることができるため、前扉 DU の開放を行うことができる。また、第二開口部 UB 18 を形成することによって、第二開口部 UB 18 を介して取っ手 DJ 14 F の位置を直接視認することができ、この取っ手 DJ 14 F を確認しながら作業を進めることができるので、第一移動部材 DJ 14 に対する作業を容易にすることができる。

【1776】

さらに、前扉 DU が閉鎖状態にある状況下において、メダル払出装置 H と第一移動部材 DJ 14 及びその取っ手 DJ 14 F が接触していないため、第一開口部 UB 17 から手を差し入れて、第一移動部材 DJ 14 を直接操作したり、その取っ手 DJ 14 F を把持して操作したり等の作業を容易に行うことができる。また、メダル払出装置 H と前扉 DU の裏面との間、及びメダル払出装置 H とリールユニット RU との間に空隙 GU 1 乃至 GU 3 が形成されているので、第一開口部 UB 17 から手を差し入れて前扉 DU を開錠する作業を行うためのスペースを確保することができ、この作業を容易に行うことができる。さらに、このようなスペースを確保することができるので、前扉 DU が開けられない状況下においても、上述の第一移動部材 DJ 14 に対する作業のみならず、上述したように、メダル払出装置 H や補助タンク HS を適正位置に戻したり、電源供給ユニット E に対する電源の ON / OFF を行ったり、裏箱 UB 内に散乱している遊技メダルを拾ったり、メダル払出装置 H のホッパ H 40 の遊技メダルを補助タンク HS に戻したり等といった各種作業を容易に行うことができる。

<<<第15実施形態 施錠装置 DJ の変形例>>>

【1777】

本実施形態の施錠装置 DJ は以上のような構成からなるが、例えば、図 2 に示すように、施錠装置として、第一移動部材 DJ 14 及び第二移動部材 DJ 15 に対し、不正防止のためのカバー CV をさらに設けるようにしても良い。この場合、カバー CV の横に、例えば、上述の取っ手 DJ 14 F と同様な操作部と、この操作部の操作に連動して第一移動部材 DJ 14 を上下動させるリンク機構とを設け、第一開口部 UB 17 から手を差し入れて、上述の操作部を操作することによって、カバー CV 内の第一移動部材 DJ 14 を上下動させることで前扉 DU の開錠を行えるようにしても良い。要は、第一移動部材 DJ 14 を直接的（本実施形態のようにカバー CV が無くても直接触れることができる状態）、或いは間接的（本変形例のようにカバー CV があって直接触れることができない場合における上述の操作部及びリンク機構）に移動させることが可能であれば良い。

<<<第15実施形態 扉スイッチ D80 の構造>>>

【1778】

次に、前扉 DU の開閉鎖状態を検出可能な扉スイッチ（開閉検知装置）D80 の構造について説明する。図 2 及び図 248 に示すように、扉スイッチ D80 は裏箱 UB の反ヒンジ側の右側面部 UB 12 B の上部でかつ内側に設けられている。扉スイッチ D80 は、本体部 D80 A に対して、初期位置である突出位置（図 248（a）に示す位置）と、この突出位置から退避した（引っ込んだ）退避位置（図 248（b）に示す位置）とに出没可能な検知片 D80 B を有しており、この検知片 D80 B は、前扉 DU が開放している状態では図示しない付勢部材によって常時初期位置に付勢されている。なお、本実施形態では、扉スイッチ D80 は、右側側面部 UB 12 B の上部であったが、これに限定されず、例えば、右側側面部 UB 12 B の中央部や下部等であっても良い。要は、裏箱 UB 内におい

て、前扉 D U の開閉を検知可能な位置に設けられていれば良い。

【1779】

この扉スイッチ D 8 0 の検知片 D 8 0 B が、閉鎖状態の前扉 D U に押圧されて退避位置にあるときは、この検知片 D 8 0 D を検知する図示しない開閉センサ（前扉センサ）が O N となって前扉 D U の閉鎖状態を検知（前扉 D U の閉鎖を検知）する（主制御基板 M に検出信号である O N 信号が出力される）。また、扉スイッチ D 8 0 の検知片 D 8 0 B は、前扉 D U を開放する動作に伴って、突出位置に向けて移動し、前扉 D U が裏箱 U B から所定距離 S K（具体的には、前扉 D U の裏面の右端と裏箱 U B の正面の右端との距離）だけ離開したときに突出位置に位置することとなり、このときに開閉センサが O F F となって前扉 D U の開放状態を検知（前扉 D U の開放を検知）する（主制御基板 M に検出信号である O F F 信号が出力される）ようになっている。

10

【1780】

換言すれば、開閉センサが、前扉 D U の閉鎖状態を検知している状態（検知片 8 0 B が退避位置に位置している状態）から、開放状態を検知した瞬間（検知片 8 0 B が突出位置に位置した瞬間）に、前扉 D U の開放状態を検知するようになっている（以後、このときの前扉 D U の開放状態を、単に「微開放状態」という）。すなわち、開閉センサは、前扉 D U が閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉 D U が裏箱 U B から所定距離 S K だけ離開した微開放状態（所定の開放状態）となる前までのいずれかの距離である特定距離 T K（図示略）では、前扉 D U の閉鎖状態を検知し、前扉 D U が微開放状態となった以降は前扉 D U の開放状態を検知する構成となっている。要は、開閉センサは、施錠されて閉鎖状態の前扉 D U（前扉 D U と裏箱 U B との距離が 0）から、特定距離 T K のうち最大の距離（所定距離 S K の直前の特定距離 T K）までの間である特定の開放位置に前扉 D U があるときは、前扉 D U の開放を検知せず、所定距離 S K 以降（所定の開放状態である微開放状態以降）では前扉 D U の開放を検知するようになっている。したがって、これらの各距離の関係は、 $0 < \text{特定距離 } T K \text{（閉検知状態）} < \text{所定距離 } S K \text{（開検知の瞬間）}$ となっている。

20

【1781】

この開閉センサが前扉の開放状態を検知すると、上述の実施形態でも述べたように、主制御基板 M や副制御基板 S によるエラー処理が行われる。すなわち、繰り返しになるが、主制御基板 M は、開閉検知センサからの前扉 D U が開放されている旨の信号を受けることにより、ドア開放エラーが発生していると判断すると、この検知によるエラー検出コマンドを副制御基板 S に送信する。副制御基板 S はドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンドを受信したことに基づいて、ドア開放エラー報知音をスピーカ S 2 0 より出力したり、或いは、図 2 4 9 にも示すように、「扉開放エラー」等の画像表示を演出表示装置 S 4 0 に表示させたりする等の処理を行うことで、前扉 D U が開放状態になっている旨の報知（以後、単に「扉開放エラー報知」という。）を行う構成となっている。

30

【1782】

なお、開閉センサにおいては、検知片 8 0 B が初期位置にあるときに O F F となって前扉の閉鎖状態を検知し、検知片 8 0 B が突出位置にあるときに O N となって前扉 D U の開放状態を検知するようにしても良い。この開閉検知センサの O N / O F F 状態については、その旨が主制御基板 M に出力されることによって、開放エラー処理等が行われるようになっている。また、開閉センサの検知信号により前扉 D U の開放を検知するものとして、前扉 D U が開放状態であることのみを検知するものを用いても良い。すなわち、前扉 D U が開放状態の場合は、この開閉検知センサが検知状態（開閉検知センサからの検知信号がある状態）となり、これをもって主制御基板 M が前扉 D U の開放状態を認識する一方、前扉 D U が閉鎖状態の場合は、この開閉検知センサが非検知状態（開閉検知センサからの検知信号がない状態）となり、これをもって主制御基板 M が前扉 D U の閉鎖状態を認識するようにしても良い。同様に、開閉検知センサとしては、前扉 D U の閉鎖状態のみを検知するものを用い、この開閉センサが検知状態であることををもって主制御基板 M が前扉 D U の閉鎖状態を認識し、非検知状態であることををもって主制御基板 M が前扉 D U の開放状態を

40

50

認識するようにしても良い。

【1783】

<<<第15実施形態 メダルシュータDS92とホッパH40との位置関係>>>

図248(b)に示すように、前扉DUのメダル投入口D170に投入された遊技メダルは、メダルセレクトDS(図3参照)によって適正なメダル(規格を満足しているメダル)であった場合、図135にて模式的に示したシュート本体であるメダルシュータDS92を介して、メダル払出装置HのホッパH40内に投入されるようになっている。すなわち、メダルシュータDS92は、メダル投入口D170に投入された遊技メダルのうち、適正なメダルをホッパH40に導く連絡通路(特定連絡通路)とされている。このメダルシュータDS92は、その基端部は、前扉DUの裏面と略平行に水平方向に延びており(図2で見て左右方向)、前扉DUの裏面と略平行なメダルセレクトDS内のメダル流路DRを通過した遊技メダルを受け入れるようになっている。また、メダルシュータDS92の先端部は、その基端部から前扉DUの裏面に略垂直になるように円弧状に折れ曲がって延びており、メダルシュータDS92を通過する遊技メダルを前扉DUの裏面に略垂直な方向に排出するようになっている。すなわち、図248(b)にも示すように、前扉DUが閉鎖状態にあるとき、メダルシュータDS92の先端部は、前扉DUの裏面に対して略垂直に延びており、この方向に遊技メダルを排出して、メダル払出装置HのホッパH40に投入するようになっている。

10

【1784】

なお、メダルシュータDS92の形状については、例えば、メダルセレクトDSのメダル流路DRが前扉DUの裏面に対して略垂直な方向に延びている場合には、上述のような折れ曲がった先端部を設けずに、基端部から先端部まで真っ直ぐな樋状に形成する等、メダルセレクトDSのメダル流路DRの方向等に応じて適宜変更可能である。要は、メダルシュータDS92の先端部から排出された遊技メダルが、ホッパH40に投入可能であれば良く、その形状は特に限定しない。ただし、確実にホッパH40に遊技メダルを投入するという観点からは、メダルシュータDS92から排出される遊技メダルが、ホッパH40の略中央部に排出されるような向きや長さであることが望ましい。

20

【1785】

これらのホッパH40とメダルシュータDS92との位置関係は、以下の通りである。すなわち、図248(b)に示すように、前扉DUが閉鎖状態にあるときは、メダルシュータDS92の先端(遊技メダルの移動方向の先端)が、ホッパH40の開口部H30(図66参照)の上方に位置するような(メダルシュータDS92の先端が、図65に示すホッパH40の前側側壁H42と後側側壁H46との間に位置するような)位置関係となっており、メダル投入口D170に投入されてメダルシュータDS92を通過した遊技メダルが、開口部H30を介してホッパH40内に投入されるようになっている。一方、図248(a)に示すように、前扉DUが裏箱UBから所定距離SKだけ離間した瞬間、換言すれば、開閉センサが、前扉DUの閉鎖状態を検知している状態から、微開放状態となって(上述のとおり開放状態を検知した瞬間における前扉DUの開放状態)、扉開放エラー報知がなされている状況下においても、メダルシュータDS92の先端は、依然としてホッパH40の上方に位置する位置関係となっていて、メダル投入口D170に投入されてメダルシュータDS92を通過した遊技メダルがホッパH40内に投入されるようになっている。なお、本実施形態では、上記所定距離SKは、メダルの直径bの2倍未満(所定距離SK<2×直径b)程度の距離となっているが、これに限定されず、上述の扉スイッチD80の検知片80Bによる突出長さに応じて可変となることは言うまでもない。

30

40

【1786】

<<<第15実施形態 メダルシュータDS92とホッパH40との位置関係の変形例>>>

上述の実施形態では、前扉DUの閉鎖状態及び微開放状態において、メダルシュータDS92の先端がホッパH40の上方に位置していたが、前扉DUの閉鎖状態及び微開放状態において、メダルシュータDS92の先端が、ホッパH40の前側側壁H42の先端よ

50

りも前方（前扉D Uの方向）に位置して、メダルシュータD S 9 2の先端とホッパH 4 0の前側側壁H 4 2の先端との間に所定の第一間隔が形成されるようにしても良いし、前扉D Uの閉鎖状態において、メダルシュータD S 9 2の先端がホッパH 4 0の上方に位置するが、微開放状態において、メダルシュータD S 9 2の先端が、ホッパH 4 0の前側側壁H 4 2の前端よりも前方（前扉D Uの方向）に位置して、メダルシュータD S 9 2の先端とホッパH 4 0の前側側壁H 4 2の先端との間に所定の第一間隔が形成されるようにしても良い。この所定の第一間隔としては、メダルシュータD S 9 2から飛び出した（排出された）遊技メダルにその飛び出しの際の勢いがあるため、図1 1 6に示す遊技メダルの直径b（上述のように、2 4 . 5 mm～2 5 . 5 mm程度が好適）の2倍未満であれば良いが、メダルシュータD S 9 2からの遊技メダルを確実にホッパH 4 0内に投入するという

10

<<<第1 5実施形態 ホッパH 4 0の遊技メダル出口H 6 0と、メダル返却部材D 3 4 0のメダル受入口D 3 4 1との位置関係>>>

【1 7 8 7】

図2 4 8（b）に示すように、前扉D Uが閉鎖状態にあるときは、ホッパH 4 0の遊技メダル出口H 6 0（図2も併せて参照）と、メダル返却部材（所定連絡通路）D 3 4 0のメダル受入口D 3 4 1（図1 1 6及び図1 1 7等も併せて参照）とが互いに接しており、遊技メダル出口H 6 0からの遊技メダルがメダル受入口D 3 4 1に受け入れられ、放出口D 2 4 0を介してメダル受け皿（受け部）D 2 3 0に払い出される。一方、図2 4 8（a）に示すように、前扉D Uが微開放状態にあって扉開放エラー報知がなされている状況下においては、遊技メダル出口H 6 0とメダル受入口D 3 4 1が所定の第二間隔だけ離間している。

20

【1 7 8 8】

この所定の第二間隔としては、上述の所定距離S Kと略同じであり、上述の所定の第一間隔と同様に、遊技メダル出口H 6 0から飛び出した遊技メダルにその飛び出しの際の勢いがあるため、遊技メダルの直径bの2倍未満程度に設定されている。なお、この所定の第二間隔においても、遊技メダル出口H 6 0からの遊技メダルを確実にメダル受入口D 3 4 1に受入させるという観点では、メダルの直径b未満とするのが好適である。なお、前扉D Uが閉鎖状態にあるときにおいて、ホッパH 4 0の遊技メダル出口H 6 0と、メダル返却部材D 3 4 0のメダル受入口D 3 4 1とが、上記第二間隔の範囲内において離間している状態であっても良い。要は、前扉D Uが閉鎖状態であっても微開放状態であっても、遊技メダル出口H 6 0からの遊技メダルを、メダル受入口D 3 4 1が受け入れられるようになっていれば良い。

30

【1 7 8 9】

このように、前扉D Uが微開放状態においても、メダルシュータD S 9 2からの遊技メダルがホッパH 4 0内に投入されるようになっているので、前扉D Uが微開放状態において誤って遊技メダルをメダル投入口D 1 7 0に投入された状態や、前扉D Uが微開放状態の状況下にあることに気が付かず遊技メダルをメダル投入口D 1 7 0に投入した状態や、遊技メダルをメダル投入口D 1 7 0に投入した直後（投入された遊技メダルがメダルセレクタD SやメダルシュータD S 9 2を通過中の状態）に前扉D Uが微開放状態となった状態等であっても、メダル投入口D 1 7 0からの遊技メダルを確実にメダル払出装置HのホッパH 4 0内に投入することができる。この結果、前扉D Uが微開放状態の状況下において、投入された遊技メダルが筐体K Y内のうち、メダル払出装置H外の部分に散乱したり、或いは回胴式遊技機P外に落下したりすることを防止することができる。特に、筐体K Y内のうち、メダル払出装置H外の部分における遊技メダルの散乱を防止することができるため、このメダル払出装置H外の部分における遊技メダルの滞留をも防止することができる。この状態で前扉D Uを開放しても、このメダル払出装置H外の部分における遊技メダルが回胴式遊技機Pへの落下を防止することができる。したがって、回胴式遊技機P外に落下した遊技メダルを拾うといった手間がなく、メンテナンス性の向上を図ることができる。

40

50

【1790】

また、前扉DUが微開放状態においても、遊技メダル出口H60からの遊技メダルがメダル受入口D341に受け入れられるようになっているので、メダル払出装置Hによる遊技メダルの払い出し動作が行われている最中に、前扉DUを誤って微開放状態とした場合であっても、メダル払出装置Hからの遊技メダルを確実にメダル受け皿D230に払い出すことができる。この結果、前扉DUが微開放状態の状況下において、メダル払出装置Hからの遊技メダルが、筐体KY内のうち、メダル払出装置H以外の部分に散乱したり、或いは、回胴式遊技機P外に落下したりするのを防止することができる。したがって、前扉DUが微開放状態の状況下において、メダル払出装置Hからの遊技メダルが、メダル受け皿D230に払い出されずに、上記メダル払出装置H以外の部分や回胴式遊技機P外に落下することで、遊技者が損をすることを防止することができる。さらに、回胴式遊技機P外に落下した遊技メダルを拾うといった手間がなくなるとともに、遊技者が回胴式遊技機P外に落下した遊技メダルに気が付かずに損をするというようなことも防止することができる。しかも、前扉DUが閉鎖状態にあっても微開放状態であっても（前扉DUがどのような状態であっても）、投入した遊技メダルや、メダル払出装置Hから払い出される遊技メダルが回胴式遊技機P外にこぼれ落ちることを防止することができるため、遊技メダルが回胴式遊技機P外にこぼれ落ちることを懸念しながら遊技する必要が無く、安定した遊技を行うことができる。

<<<第15実施形態 前扉DU及び裏箱UBの構造>>>

【1791】

次に、前扉DU及び裏箱UBの構造についてさらに説明する。図245は、前扉DUが開放状態の状況下における前扉及び裏箱を模式的に示す斜視図である。この図245に示すように、前扉DUには、縦方向に延びる左右の縦板部材DU10a及びDU10bと横方向に延びる上下の横板部材DU10c及びDU10dとを方形状に組んでなり、閉鎖状態の前扉DUにおいて裏箱UBに向けて張り出している外枠部DU10と、この外枠部DU10と同様に、左右の縦板部材DU11a及びDU11bと上下の横板部材DU11c及びDU11dとを法形状に組んでなり、外枠部DU10よりも一回り程度小さいとともに、閉鎖状態の前扉DUにおいて裏箱UBに向けて張り出している内枠部DU11とを有している。

【1792】

具体的には、前扉DUの裏面側の上部には外枠部DU10の上横板部材DU10cが、前扉DUの裏面側の底部（下部）には外枠部DU10の下横板部材DU10dが、前扉DUの裏面側の左側部（ヒンジ側の側部）には外枠部DU10の左縦板部材DU10aが、前扉DUの裏面側の右側部には外枠部DU10の右縦板部材DU10bがそれぞれ、裏箱UBに向けて張り出す構成となっている。また、前扉DUの裏面側の上部でかつ上横板部材DU10の下方には内枠部DU11の上横板部材DU11cが、前扉DUの裏面側の底部でかつ下横板部材DU10dの上方には内枠部DU11の下横板部材DU11dが、前扉DUの裏面側の両側部でかつ左右の縦板部材DU10a及びDU10bのそれぞれの内側には内枠部DU11の左右の縦板部材DU11a及びDU11bがそれぞれ、裏箱UBに向けて張り出す構成となっている。そして、これらの外枠部DU10及び内枠部DU11の裏面は、閉鎖状態の前扉DUにおいて、裏箱UBの正面と接するようになっており、前扉DUの裏面の一部を構成している（前扉DUの裏面全体のうち、最も裏箱UBに近接した位置にある裏面を構成している）。なお、本実施形態では、これらの外枠部DU10、内枠部DU11については、前扉DUに一体に設けられているが、これに代えて、これらを前扉DUとは別部材として構成するようにしても良いことは言うまでもない。

【1793】

裏箱UBは、縦方向に延びる左右の縦板部材UB15a及びUB15bと横方向に延びる上下の横板部材UB15c及びUB15dとを方形状に組んでなり、閉鎖状態の前扉DUにおいて前扉DUに向けて張り出している裏箱枠部UB15を有している。すなわち、裏箱UBの左右の側面部UB12A及びUB12Bにおける正面側（裏箱UBの正面側）

からはそれぞれ、左右の縦板部材UB15a及びUB15bが、天面部UB14及び底面部UB10の正面側（裏箱UBの正面側）からはそれぞれ上横板部材UB15が前扉DUに向けて張り出している。なお、本実施形態では、裏箱枠部UB15については、裏箱UBとは別部材として設けられているが、これに代えて、裏箱枠部UB15を裏箱UBと一体に設けるようにしても良いことは言うまでもない。そして、このような構成の裏箱枠部UB15は、前扉DUが閉鎖状態の状況において、前扉DUの外枠部DU10及び内枠部DU11の間に差し込まれた状態となっている。次に、この点について順次詳細に説明する。

【1794】

図246は、前扉DUが閉鎖状態の状況下における前扉DUと裏箱UBとの関係を説明するための図であり、(a)は前扉が閉鎖状態の状況下における側面図であり、(b)は前扉DUが閉鎖状態の状況下における天面図である。また、図247は、前扉DUが微開放状態の状況下における前扉DUと裏箱UBとの関係を説明するための図であり、(a)は前扉DUが微開放状態の状況下における側面図であり、(b)は前扉DUが微開放状態の状況下における天面図である。

【1795】

図246(a)に示すように、前扉DUが閉鎖状態の状況下においては、外枠部DU10の上横板部材DU10cと内枠部DU11の上横板部材DU11cとの間に、裏箱枠部UB15の上横板部材UB15cが差し込まれた状態（介在した状態）となっており、この上横板部材UB15cが差し込み片（第1片）として機能し、それぞれの上横板部材DU10c及びDU11cが、差し込み片として機能する上横板部材UB15cを受け入れる複数の受け入れ片（第2片）として機能する構成となっている。換言すれば、前扉DUが閉鎖状態の状況下においては、図246において、上から、外枠部DU10の上横板部材DU10c、裏箱枠部UB15の上横板部材UB15c、内枠部DU11の上横板部材DU11cの順に並んでおり、第2片としての上横板部材DU10cのうち、略中央部から先の部分が第1片としての上横板部材UB15cの上方に位置し、同第2片としての上横板部材DU11cのうち、中央部から先の部分が第1片としての上横板部材UB15cの下方に位置している状態となっており、平面視で（筐体KYの上方から見て）、第1片及び第2片は互いに重なり合う位置関係となっている。

【1796】

また、外枠部DU10の下横板部材DU10dと内枠部DU11の下横板部材DU11dとの間には、裏箱枠部UB15の下横板部材UB15dが差し込まれた状態（介在した状態）となっており、この下横板部材UB15dが差し込み片として機能し、それぞれの下横板部材DU10d及びDU11dが、差し込み片として機能する下横板部材UB15dを受け入れる複数の受け入れ片として機能する構成となっている。換言すれば、前扉DUが閉鎖状態の状況下においては、図246において、上から、内枠部DU11の下横板部材DU11d、裏箱枠部UB15の下横板部材UB15d、外枠部DU10の下横板部材DU10dの順に並んでおり、第2片としての下横板部材DU11dのうち、略中央部から先の部分が第1片としての下横板部材UB15dの上方に位置し、第2片としての下横板部材DU10dのうち、略中央部から先の部分が第1片としての下横板部材UB15dの下方に位置している状態となっており、平面視で（筐体KYの上方から見て）、第1片及び第2片は互いに重なり合う位置関係となっている。

【1797】

なお、本実施形態では、上横板部材UB15cは天面部UB14の下面に固定されている構成であり、下横板部材UB15dは底面部UB10の上面に固定されている構成となっているが、これに限定されず、上横板部材UB15cについては、天面部UB14の上面及び下面との間（換言すれば、天面部UB14の正面）から直接突出するような構成とし、下横板部材UB15dについても、底面部UB10の上面及び下面との間（換言すれば、底面部UB10の正面）から突出するような構成としても良い。

【1798】

また、図246(b)に示すように、前扉DUが閉鎖状態の状況下においては、外枠部DU10の右縦板部材DU10bと内枠部DU11の右縦板部材UB11bとの間に、裏箱枠部UB15の右縦板部材UB15bが差し込まれた状態となっており、この右縦板部材UB15bが差し込み片として機能し、それぞれの右縦板部材DU10b及び右縦板部材DU11bが差し込み片として機能する右縦板部材UB15bを受け入れる複数の受け入れ片として機能する構成となっている。換言すれば、前扉DUが閉鎖状態の状況下においては、図246において、上から（前扉DUの正面視において、左から）、内枠部DU11の右横板部材DU11b、裏箱枠部UB15の右横板部材UB15b、外枠部DU10の右横板部材DU10bの順に並んでおり、第2片としての右横板部材DU11bが第1片としての右横板部材UB15bの上方（前扉DUの正面視において、左方）に位置し、第2片としての右横板部材DU10bが第1片としての右横板部材UB15bの下方（前扉DUの正面視において、右方）に位置している状態となっており、筐体KYの側面側から見て、第1片及び第2片は互いに重なり合う位置関係となっている。

【1799】

なお、左縦板部材DU10a、左縦板部材DU11a及び左縦板部材UB15aについてはそれぞれ、右縦板部材DU10b、右縦板部材UB11b、及び右縦板部材UB15bと同様な構成となっているため、その図示及び説明は省略する。また、これらの縦板部材UB15a及びUB15bについても裏箱UBの両側面板UB12の内側に固定されている構成となっているが、上述の上下の横板部材UB15c及びUB15dと同様に、両側面板UB12A及びUB12Bの正面から突出するような構成としても良い。さらに、上述の差し込み片として機能する各部材については、その全体が差し込まれた状態であっても良いし、その一部が差し込まれた状態であっても良い。要は、差し込み片の少なくとも一部（換言すれば、第1片の上方及び／又は下方、或いは第1片の左方及び／又は右方に位置する第2片の少なくとも一部）が差し込まれていれば良い。

【1800】

また、図247(a)に示すように、前扉DUが微開放状態であり扉開放エラー報知がなされている状況下においても、外枠部DU10の上横板部材DU10cと内枠部DU11の上横板部材DU11cとの間に、裏箱枠部UB15の上横板部材UB15cの先端部が位置している。したがって、この微開放状態であっても、上横板部材DU10cと上横板部材DU11cとの間に、上横板部材UB15cが差し込まれた状態を維持している構成となっている。また、この微開放状態において、外枠部DU10の下横板部材DU10dと内枠部DU11の下横板部材DU11dとの間にも、裏箱枠部UB15の下横板部材UB15dの先端部が位置した状態であり、下横板部材DU10dと下横板部材DU11dとの間に下横板部材UB15dが差し込まれた状態を維持している構成となっている。

【1801】

さらに、図247(b)に示すように、前扉DUが微開放状態であり扉開放エラー報知がなされている状況下においても、外枠部DU10の右縦板部材DU10bと内枠部DU11の右縦板部材UB11bとの間に、裏箱枠部UB15の右縦板部材UB15bの先端部が位置しており、右縦板部材DU10bと右縦板部材UB11bとの間に、右縦板部材UB15bが差し込まれた状態を維持している構成となっている。

【1802】

このように、外枠部DU10、内枠部DU11及びこれらの間に差し込まれる裏箱枠部UB15を設けることで、前扉DUが閉鎖状態の状況下において、前扉DUと裏箱UB間から挿入される不正器具の経路がクランク状となるため、不正器具を筐体KY内の目的地まで届かせるのが非常に困難とすることができる。この結果、筐体KYの上下左右のいずれの方向からの不正器具の挿入を防止することができる。また、前扉DUが微開放状態の状況下にあっても、依然として、裏箱枠部UB15が、外枠部DU10及び内枠部DU11の間に差し込まれた状態を維持して、不正器具の経路がクランク状である状態を維持しているため、この状況下であっても、筐体KYの上下左右のいずれの方向からの不正器具の挿入を防止することができる。

<<<第15実施形態 前扉DU及び裏箱UBの構造の変形例>>>

【1803】

本実施形態では、左右の縦板部材DU10a及びDU10bと上下の横板部材DU10c及びDU10dとを方形状に組んで、前扉DUの裏面の略全体を囲むような外枠部材DU10を設けたが、例えば、外枠部材DU10のうちの左縦板部材DU10a、内枠部材DU11のうちの左縦板部材DU11a、及びこれらの間に差し込まれる裏箱枠部材UB15の左縦板部材15aのみが無い構成としたり、或いは、外枠部材DU10のうちの下横板部材DU10d、内枠部材DU11のうちの下横板部材DU11d、及びこれらの間に差し込まれる裏箱枠部材DU15の下横板部材15dのみを設けるようにしたり等、想定される不正器具の侵入経路等に応じて必要な箇所に設けるようにすれば良い。

10

【1804】

また、本実施の形態では、外枠部材DU10及び内枠部材DU11の2つの枠部を設けたが、例えば、内枠部材DU11の内側に、この内枠部材DU11よりも一回り小さい枠部を設けて、3つの枠部とする等、枠部の数については特に限定されない。要は、差し込み片としての各板部材UB15a、UB15b、UB15c及びUB15dが差し込み可能な一对の受け入れ片（本実施の形態では、左縦板部材DU10a及び左縦板部材DU11aの組、右縦板部材DU10b及び右縦板部材DU11bの組、上横板部材DU10c及び上横板部材DU11cの組、及び下横板部材DU10d及び下横板部材DU11dの組がそれぞれ相当）を有していれば良い。

20

【1805】

さらに、本実施形態では、前扉DUに外枠部材DU10及び内枠部材DU11を、裏箱UBに裏箱枠部材UB15を設けたが、これに代えて、裏箱UBに上述の外枠部材DU10及び内枠部材DU11と同様な枠部を設け、これらの枠部の間に差し込まれる上述の裏箱枠部材UB15と同様な枠部を、前扉DUに設けるようにしても良い。要は、前扉DU及び裏箱UBの一方に、外枠部材DU10及び内枠部材DU11と同様な枠部が設けられ、前扉DU及び裏箱UBの他方に、裏箱枠部材UB15と同様な枠部が設けられていれば良い。

<<<第15実施形態 各下横板部材DU10d、DU11、UB15d及び遊技メダルの寸法関係>>>

【1806】

ここで、外枠部材DU10の下横板部材DU10d、内枠部材DU11の下横板部材DU11d、裏箱枠部材UB15の下横板部材UB15d、及び遊技メダルとの寸法関係について説明する。図246(a)に示すように、遊技メダルの厚みをa、遊技メダルの直径をb、下横板部材DU10dと下横板部材DU11dとの間隔（上下方向の距離）をc、下横板部材DU11dと下横板部材UB15dとの間隔をd、下横板部材DU10dの長さをe、下横板部材UB15dと下横板部材DU10dとの間隔をf、下横板部材UB15dの厚みをgとした場合、前扉DUが閉鎖状態にある状況下において、以下の関係式が成立するような寸法関係となっている。

30

$$a < d \dots \dots \dots \text{式(5)}$$

$$c (= d + g + f) > d \dots \dots \text{式(6)}$$

$$b < e \dots \dots \dots \text{式(7)}$$

$$a < f \dots \dots \dots \text{式(8)}$$

40

【1807】

式(5)を満たしていることで、底面部UB10の上にこぼれている遊技メダルがある状態で、前扉DUを閉めても、この遊技メダルが上記間隔d内に入り込み可能であるため、前扉DUと裏箱UBとの間に遊技メダルが挟み込まれることを防止することができ、遊技メダルを挟み込むことなく前扉DUを閉じることができる。

【1808】

また、式(6)を満たしていることで、底面部UB10上にこぼれた遊技メダルが、起立した状態で間隔cに入り込んで挟まることを防止することができる。この場合、図246(a)でも明らかなように、下横板部材UB15dにおける底面部UB10正面からの

50

飛び出し長さを h （図示略）とした場合、この h と下横板部材 $D U 1 0 d$ の長さ e と遊技メダル厚み a との関係は、「 $a < (e - h)$ 」となっている。すなわち、下横板部材 $U B 1 5 d$ の先端（図で見て左端）からその先の突き当たりまでの間隔を $i (= e - h)$ とすると（図示略）、この間隔 i （例えば、下横板部材 $U B 1 5 d$ の先端から前扉 $D U$ の裏面までの間隔、或いは、下横板部材 $U B 1 5 d$ の先端から前扉 $D U$ の裏面側において、下横板部材 $U B 1 5 d$ の先端と対向する位置にある構造体・装置類までの間隔）が、メダル厚み a よりも大きくなっている（ $i > a$ ）ことで、この間隔 i 内にて、起立した遊技メダルが余裕を持って入り込めるようになっており、遊技メダルの挟み込み防止の一助となっている。

【1809】

さらに、式（7）及び式（8）を満たすことで、下横板部材 $D U 1 0 d$ 上に遊技メダルを余裕をもって、寝た状態で載置することができ、この状態で前扉 $D U$ を閉じても遊技メダルの挟み込みが発生しない。この結果、遊技メダルの挟み込みによる破損を防止することができ、この破損による欠損箇所から不正器具が挿入されることをも防止することができる。

<<<第15実施形態 寸法関係の変形例>>>

【1810】

本実施形態での寸法関係は、上述のとおりであるが、これに限定されず、例えば、以下のような関係式を満たすようにすることも可能である。

$a > d \dots \dots \dots$ 式（9）

$b / 2 < e \dots \dots \dots$ 式（10）

$b / 2 < e < b \dots \dots \dots$ 式（11）

$b / 2 < e$ かつ $a > f \dots \dots$ 式（12）

【1811】

式（9）を満たしていることで、底面部 $U B 1 0$ の上にこぼれている遊技メダルがある状態で、前扉 $D U$ を閉めても、この遊技メダルが下横板部材 $D U 1 1 d$ によって、裏箱 $U B$ の背面部 $U B 1 6$ に向けて（図246（a）において右側に向けて）押し戻されるので、前扉 $D U$ と裏箱 $U B$ との間に遊技メダルが挟み込まれることを防止することができ、遊技メダルを挟み込むことなく前扉 $D U$ を閉じることができる。また、式（10）を満たしていることで、前扉 $D U$ が開放状態（開放状態）の状況下では、下横板部材 $D U 1 0 d$ 上に遊技メダルを寝た状態で、かつ、遊技メダルの一部が下横板部材 $D U 1 0 d$ からはみ出した状態で載置することができる。

【1812】

さらに、式（11）を満たすことで、上述の式（10）と同様な作用効果を奏するとともに、遊技メダルの一部が下横板部材 $D U 1 0 d$ からはみ出した状態で下横板部材 $D U 1 0 d$ に載置された状態で前扉 $D U$ を閉めようとしても、遊技メダルが引っ掛かって前扉 $D U$ を閉めることができないため、この状態をもって遊技者等に前扉 $D U$ と裏箱 $U B$ との間に遊技メダルが介在していることを知らせることができる。これによって、遊技者に対して前扉 $D U$ と裏箱 $U B$ との間に介在した遊技メダルを取り除くことを促すことができる。この結果、前扉 $D U$ と裏箱 $U B$ との間に介在した遊技メダルが回胴式遊技機 P 外に落下するのを防止することができ、遊技者が回胴式遊技機 P 外に落下した遊技メダルに気が付かずに損をするというようなことも防止することができる。

【1813】

また、式（12）を満たしていることで、上述の式（10）と同様な作用効果を奏するとともに、遊技メダルの一部が下横板部材 $D U 1 0 d$ からはみ出した状態で下横板部材 $D U 1 0 d$ に載置された状態で前扉 $D U$ を閉めようとしても、遊技メダルが引っ掛かって前扉 $D U$ を閉めることができないが、この状態において、遊技メダルのうち下横板部材 $D U 1 0 d$ からはみ出した部分が、間隔 f 内に入り込んで保持された状態とすることができる。この結果、前扉 $D U$ と裏箱 $U B$ との間に介在した遊技メダルが回胴式遊技機 P 外に落下するのをより確実に防止することができ、遊技者が回胴式遊技機 P 外に落下した遊技メダ

10

20

30

40

50

ルに気が付かずに損をするというようなこともより確実に防止することができる。

<<<第15実施形態 開放エラー時の回胴式遊技機Pの動作>>>

【1814】

次に、開放エラー時の回胴式遊技機Pの動作について図249に沿って説明する。図249は、開放エラー前後の回胴式遊技機Pの動作を示すイメージ図である。まず、所定の遊技状態にてリールの回転は停止しており、再遊技に係る図柄組合せが停止表示している。また、演出表示装置S40には、木とキリンの背景画像が表示されている。

【1815】

次に、主制御基板MのCPU100は、遊技者がスタートレバーの操作を行ったことによりリールの回転を開始させ、副制御基板Sへリール回転開始コマンドを送信する。また、副制御基板Sはリール回転開始コマンドを受信し、これに対応した処理（リール回転時間タイマの計測等）を行う。

【1816】

このリールの回転が開始してから（リール回転開始コマンドを受信してリール回転時間タイマの計測を開始してから）所定期間が経過する前に、前扉DUが開放されたことを開閉検知センサが検知すると、主制御基板Mが副制御基板Sにエラー処理コマンドを送信することによって、副制御基板Sによるドア開放エラー報知処理が行われる。すなわち、副制御基板Sによって演出表示装置S40に、「扉開放エラー」が表示される等の扉開放エラー報知がなされる。一方、主制御基板Mは、扉開放エラーが発生したと判断すると、停止ボタンに対する停止操作を無効化して、停止ボタンを押下しても、リールの回転が停止しないようにする（リールの停止が不可能な状態にする）。

【1817】

このようにエラー報知を行うことで、前扉DUの微開放状態において、これに気が付かない遊技者に対して、前扉DUが開放していることを知らせることができるため、前扉DUの微開放状態による停止操作の無効化が発生しても、遊技者の混乱を防止することができる。また、一見すると、前扉DUが開放しているように見えない微開放状態において、前扉DUが開放している旨を報知してホール店員等に知らしめるため、微開放状態の前扉DUにおいて、その隙間から不正器具を挿入する類の不正行為等を未然に防止することができる。

【1818】

この停止ボタンに対する停止操作を無効化した状況下において、前扉DUを閉じる（前扉DUを閉鎖する）ことによって、開閉センサが前扉DUの閉鎖状態を検知すると、その旨の信号が主制御基板Mに出力される。主制御基板Mは、この閉鎖状態である旨の信号を受けたとしても、依然として、停止ボタンに対する停止操作の無効化を維持する（リールの停止が不可能な状態を維持する）。

【1819】

この状態で、筐体KYの鍵穴D260から鍵を差し込み、この鍵を反時計回りに回転するリセット操作を行うことで、第二移動部材DJ15が下方に移動して、第二移動部材DJ15の検知片DJ15EaがフォトセンサFSを切ることとなり（図239（c）参照）、この検知信号を受けた主制御基板Mは、ドア開放エラーを解除する。また、主制御基板Mは、このドア開放エラーを解除する処理の他、停止ボタンに対する停止操作の無効化を解除して、停止ボタンに対する停止操作を有効化する。すなわち、主制御基板Mは、リールの回転中にドア開放エラーがあると、このドア開放エラーが解除されるまでは、たとえその間に前扉DUの開閉があろうが、停止ボタンに対する停止操作を無効化している。

【1820】

ここで、前扉DUの閉鎖状態から全開放状態まで及びこの全開放状態から再び閉鎖状態に戻るまでにおける前扉DUの開閉鎖状態と、停止操作の有効・無効と、上記リセット操作によるエラー解除の有効・無効との関係をまとめると以下の通りとなる。まず、リールが定常回転中であって停止ボタンが有効状態である状況下において、前扉DUが閉鎖状態

10

20

30

40

50

から全開放状態となるまでの各状態（Ａ）～（Ｄ）における前扉ＤＵの開閉鎖状態と停止操作の有効・無効との関係は以下の通りである。

【１８２１】

（Ａ）前扉ＤＵが閉鎖状態（前扉ＤＵと裏扉ＵＢとの距離は０。以後、原位置という。）

（Ａ－１）開閉センサの検知状態：閉検知（検知片Ｄ８０Ｂが退避位置）

（Ａ－２）停止操作の有効・無効：有効（そもそも開放エラーが発生していない）

（Ａ－３）エラー解除有効・無効：無効（そもそも開放エラーが発生していない）

【１８２２】

（Ｂ）上記（Ａ）から前扉ＤＵが微開放状態となる前まで（特定の開放位置）

（Ｂ－１）開閉センサの検知状態：閉検知（検知片Ｄ８０Ｂが退避位置から突出位置の前までの間）

10

（Ｂ－２）停止操作の有効・無効：有効（そもそも開放エラーが発生していない）

（Ｂ－３）エラー解除有効・無効：無効（そもそも開放エラーが発生していない）

【１８２３】

（Ｃ）上記（Ｂ）から微開放状態となった瞬間（所定の開放位置）

（Ｃ－１）開閉センサの検知状態：開検知（検知片Ｄ８０Ｂが突出位置）

（Ｃ－２）停止操作の有効・無効：無効（但し、エラー解除があった場合、一瞬有効となるが、直ぐにエラー状態となって無効となる）なお、この（Ｃ－２）における停止操作の有効・無効については、以後、単に「上記Ｃ－２と同様」と記載することとする。

（Ｃ－３）エラー解除有効・無効：有効（但し、一瞬エラー解除されるが、開閉センサが開検知のままなので、直ぐにエラー状態となる。なお、ここでのエラー解除を無効とする構成であっても良い。）なお、この（Ｃ－３）におけるエラー解除有効については、以後、単に「上記Ｃ－３と同様」と記載することとする。

20

【１８２４】

（Ｄ）上記（Ｃ）から前扉ＤＵが全開となるまで（所定の開放位置（通常の開放位置））

（Ｄ－１）開閉センサの検知状態：開検知（検知片Ｄ８０Ｂが突出位置）

（Ｄ－２）停止操作の有効・無効：無効（上記Ｃ－２と同様）

（Ｄ－３）エラー解除有効・無効：有効（上記Ｃ－３と同様）

一方、前扉ＤＵが全開放状態から閉鎖状態になるまでの各状態（Ｅ）～（Ｉ）における前扉ＤＵの開閉鎖状態と停止操作の有効・無効との関係は以下の通りである。

30

【１８２５】

（Ｅ）前扉ＤＵが全開放状態から微開放状態の前まで（所定の開放位置（通常の開放位置））

（Ｅ－１）開閉センサの検知状態：開検知（検知片Ｄ８０Ｂが突出位置）

（Ｅ－２）停止操作の有効・無効：無効（上記Ｃ－２と同様）

（Ｅ－３）エラー解除有効・無効：有効（上記Ｃ－３と同様）

【１８２６】

（Ｆ）上記（Ｅ）から微開放状態となった瞬間（所定の開放位置）

（Ｆ－１）開閉センサの検知状態：開検知（検知片Ｄ８０Ｂが突出位置；閉じ方向に移動している前扉ＤＵが検知片Ｄ８０Ｂに当接はしたが、まだ退避位置に向けて押圧していない状態）

40

（Ｆ－２）停止操作の有効・無効：無効（上記Ｃ－２と同様）

（Ｆ－３）エラー解除有効・無効：有効（上記Ｃ－３と同様）

【１８２７】

（Ｇ）上記（Ｆ）から閉鎖状態となる前まで（特定の開放位置）

（Ｇ－１）開閉センサの検知状態：開放状態を検知（上記（Ｆ－１）の状態から、閉じ方向に移動している前扉ＤＵが検知片Ｄ８０Ｂを退避位置に向けて移動させている途中で、開閉センサによる検知片Ｄ８０Ｂの検知が未だ行われていない状態）

（Ｇ－２）停止操作の有効・無効：無効（上記Ｃ－２と同様）

（Ｇ－３）エラー解除有効・無効：有効（上記Ｃ－３と同様）

50

【1828】

(H) 上記 (G) から閉鎖状態となった瞬間 (原位置)

(H-1) 開閉センサの検知状態: 閉検知 (検知片 D80B が退避位置で開閉センサによる検知片 80D の検知があった以降)

(H-2) 停止操作の有効・無効: 無効 (但し、エラー解除があれば「有効」となるが、現実的には閉検知の瞬間にエラー解除は無理なので、実質的には無効状態といえる)

(H-3) エラー解除有効・無効: 有効 (この瞬間からエラー解除が有効となるが、現実的には閉検知の瞬間にエラー解除は無理なので、実質的には無効と同義の状態)

【1829】

(I) 上記 (H) 以降における前扉 DU の閉鎖状態 (原位置 (通常の閉鎖位置))

(I-1) 開閉センサの検知状態: 閉検知

(I-2) 停止操作の有効・無効: 無効 (但し、エラー解除があれば「有効」となる)

(I-3) エラー解除有効・無効: 有効 (このエラー解除によって停止操作が「有効」となるとともに、エラー解除有効・無効が「無効」となる。また、エラー解除がされる前までは、停止操作は「無効」のままの状態)

【1830】

なお、ドア開放エラーの解除については、上述の鍵によるエラー解除のみならず、例えば、ドア開放エラーが発生したら (開閉センサが前扉 DU の開放を検知した瞬間から)、エラー解除タイマ (インクリメントタイマ) の計測を開始し、このエラー解除タイマが所定時間 (例えば、40 秒等) を計測したら (所定時間が経過したら)、自動的にドア開放エラーが解除されるようにしても良い。また、これとは逆に、前扉 DU が閉鎖状態となったことによってドア開放エラーが解除されるようにしても良い。具体的には、開閉センサが前扉の閉鎖を検知した瞬間から、エラー解除タイマの計測を開始し、このエラー解除タイマが所定時間 (例えば、500ms 等) を計測したら (所定時間経過したら)、自動的にドア開放エラーが解除されるようにしても良い。さらに、これらのエラー解除タイマと本実施形態とを組み合わせても良い。すなわち、原則として、前扉 DU の開閉鎖状態および停止操作の有効・無効との関係は、上記 (A) ~ (I) 状態にて記載した通りではあるが、上記 (C) 乃至 (H) 状態においては、上記エラー解除タイマが所定時間を計測したら、ドア開放エラーが解除されるようにしても良い。この場合、上記 (C) 乃至 (H) の状態においては、エラー解除がなされても、開閉センサによる扉 DU の開検知がなされるために直ぐにエラー状態となり、停止操作も直ぐに無効となることは言うまでもない。

【1831】

また、上述の実施形態では、上記 (C) 乃至 (G) において、開閉センサが検知状態においては、上記リセット操作やエラー解除タイマによるエラー解除があっても、直ぐにエラー状態となるようにしたが、これに代えて、一旦、上記リセット操作やエラー解除タイマによるエラー解除によって停止操作が「有効」となった後は、開閉センサが検知状態であったとしても、「有効」の状態を維持し、その後、上記 (H) のときにのみ停止操作を「無効」とした後、上記 (I) となったら再び、停止操作を「有効」とするようにしても良い。要は、他の状態における停止操作の有効・無効状態にかかわらず、少なくとも、上記 (H) のときに停止操作が「無効」となっていれば良い。

【1832】

さらに、本実施形態では、前扉 DU が微開放状態のときにドア開放エラーを検知していたが、例えば、前扉 DU が全開となった状態を検知するセンサを設け、このセンサが前扉 DU の全開放状態を検知したときに初めてドア開放エラーとしても良い。要は、前扉 DU の微開放状態から前扉 DU の全開放状態までの、いずれかの前扉 DU の開放状態を検知可能であれば良く、その検知タイミングについては特に限定しない。また、主制御基板 M による停止操作無効化となるエラーは、上述のドア開放エラーのみならず、例えば、上述のメダル空エラー等の復帰可能エラー (エラーのうち、自動的に復帰させても良い軽微なエラー) 等であっても良い。

【1833】

このように、ドア開放エラーが発生した場合においては、このドア開放エラーが解除されるまでは、前扉ＤＵの開閉の有無に関わらず、停止ボタンに対する停止操作を無効化しており、特に、前扉ＤＵが閉鎖状態となった瞬間において、停止操作を無効としているので、リールが回転中の状態で、前扉ＤＵを閉めたときの衝撃によって停止ボタンが作動し、遊技者の意思に反して勝手にリールが停止することを防止することができる。

★実

【１８３４】

<<<第１６実施形態>>>

次に、第１６実施形態について説明するが、その説明にあたり、上述の各実施形態と同様な箇所には同様の符号や文言を用いることでその説明を省略或いは簡略化するものとする。図２５０は、第１６実施形態に係る回胴式遊技機における主制御基板Ｍによって制御されるメイン遊技状態の一覧であり、図２５１は、第１６実施形態に係る回胴式遊技機におけるメイン遊技状態の遷移図であり、図２５２は、第１６実施形態に係る回胴式遊技機のサブ遊技状態の遷移図である。

<<<第１６実施形態 メイン遊技状態の概要>>>

【１８３５】

図２５０及び図２５１に示すように、回胴式遊技機は、主制御基板Ｍによって制御される複数のメイン遊技状態０～８を有している。なお、本段落におけるカッコ書きは、各メイン遊技状態に対応した後述するサブ遊技状態を示す。メイン遊技状態０（図２５１においては、メイン遊技状態番号＝０とする。以下同様。）は非有利区間である通常区間（サブ通常状態等）であり、メイン遊技状態１は、有利区間であって遊技者にとって有利となる有利遊技であるＡＴ中状態に移行するか否かの抽選を実行可能な通常状態（サブ通常状態等）であり、メイン遊技状態２は有利区間であってＡＴ中状態の１つであるＡＴ３（ＣＺ３状態）であり、メイン遊技状態３は有利区間であってＡＴ中状態の１つであるＡＴ２（ＣＺ２状態）であり、メイン遊技状態４は有利区間であってＡＴ中状態の１つであるＡＴ６（ＳＴ状態）であり、メイン遊技状態５は有利区間であってＡＴ中状態の１つであるＡＴ７（潜伏状態）であり、メイン遊技状態６は有利区間であってそれぞれがＡＴ中状態の１つであるＡＴ５（本ＡＴ状態）、ＡＴ８（ＢＢ状態）及びＡＴ９（エンディング状態）であり、メイン遊技状態７は有利区間であってＡＴ中状態の１つであるＡＴ１（ＣＺ１状態）であり、メイン遊技状態８は有利区間であってＡＴ中状態の１つであるＡＴ４（上乗せ特化状態）である。なお、これらのメイン遊技状態の移行契機や移行先等については、図２５０及び図２５１に記載されている通りである。

<<<第１６実施形態 サブ遊技状態の概要>>>

【１８３６】

図２５２に示すように、回胴式遊技機は、副制御基板Ｓによって制御される複数のサブ遊技状態を有している。この図２５２を参照しながら、各種のサブ遊技状態（遊技者の目線で見えた遊技状態）をメイン遊技状態（カッコ書きにて記載する）と照らし合わせながら説明する。なお、図２５２においては、例えば、メイン遊技状態３であれば、これを「Ｍ３」として表記するものとする。これらの複数のサブ遊技状態は、非ＡＴ中状態とＡＴ中状態に大別され、非ＡＴ中状態としては、通常時の各種演出を行うサブ通常状態（通常区間であるメイン遊技状態０又は有利区間の通常状態であるメイン遊技状態１）、ＡＴ中状態が終了することで移行するとともに後述するポイントをサブ通常状態よりも多く獲得可能なポイント特化１状態（通常区間又は有利区間の通常状態であるメイン遊技状態０又は１）、サブ通常状態からレア役による抽選に当選する等によって移行するとともにポイント特化１状態と同様なポイント特化２状態（通常区間又は有利区間の通常状態であるメイン遊技状態０又は１）、これらのポイント特化１状態及びポイント特化２状態、或いはサブ通常状態にて獲得したポイントが所定ポイント（例えば、１０００ポイント）獲得した際に移行するとともに、ＣＺ１状態やＣＺ２状態の突破率アップや突破確定といったＡＴ中状態への移行に関する遊技者に有利な情報を示す第１情報であるアイコン（これについても後述する）を獲得するアイコン獲得演出を実行するアイコン獲得状態（通常区間又は

10

20

30

40

50

有利区間の通常状態であるメイン遊技状態 0 又は 1)、A T 中状態 (C Z 1 状態等) への移行を示唆する演出等を行う前兆状態 (メイン遊技状態 0 又は 1) を有している。なお、このアイコン獲得状態にて獲得したアイコンは、例えば、演出表示装置 (画像等の情報表示手段) S 4 0 の表示部における右上の第 1 所定領域 (所定領域) S R 1 に表示されるようになっている (例えば、図 2 9 3 参照)。

【1 8 3 7】

また、複数のサブ遊技状態の A T 中状態としては、上述の前兆状態において C Z 1 状態に移行する旨の演出が実行された後に移行し、上乗せ特化状態に移行するか否かを示唆する初期段階のジャッジ演出 (初期ジャッジ演出) を実行する C Z 1 状態 (A T 1 である遊技状態 7)、この C Z 1 状態の初期ジャッジ演出にて成功する演出が実行された後に移行し、上乗せ特化状態に移行するか否かを示唆する最終段階のジャッジ演出 (最終ジャッジ演出) を実行する C Z 2 状態 (A T 2 であるメイン遊技状態 3)、C Z 1 状態又は C Z 2 状態のジャッジ演出にて失敗した演出が実行された後、或いは S T 状態にて本 A T 状態への移行抽選に当選しなかった旨の演出が実行された後に移行することがあるとともに、再度 C Z 1 状態に移行することを示唆する引き戻し演出を実行する C Z 3 状態 (A T 3 であるメイン遊技状態 2) を有している。C Z 1 状態から C Z 2 状態に移行しない場合、C Z 2 状態から上乗せ特化状態に移行しない場合、C Z 3 状態から C Z 1 状態に移行しない場合には、通常区間 (非有利区間) に移行する。なお、本実施形態では、これらの C Z 1 状態 ~ C Z 3 状態については、これらを総括して単に「C Z」ということもある。

【1 8 3 8】

さらに、複数のサブ遊技状態の A T 中状態としては、上述の C Z 2 状態のジャッジ演出にて成功した演出が実行された後に移行するとともに、上乗せ特化状態、本 A T 状態及び S T 状態等において遊技者に最も有利となるリール停止順及び停止タイミングを報知するナビ演出の実行回数 (以後、単にナビ回数という)、具体的には、複数回のナビ演出を 1 セットとしたセット数の上乗せ演出を行う上乗せ特化状態 (A T 4 であるメイン遊技状態 8)、この上乗せ特化状態が終了することで移行するとともに、実行可能なナビ回数が 0 (最後のセットのナビが 0) になるまで、ナビ演出を実行する本 A T 状態 (A T 5 であるメイン遊技状態 6)、本 A T 状態においてナビ回数が 0 になったことで移行するとともに、所定ゲーム回数の間、ナビ演出を実行しつつ再度セット数を得て本 A T 状態に移行するか否かの演出を行う S T 状態 (A T 6 であるメイン遊技状態 4)、S T 状態においてセット数を獲得できなかった (ナビ演出を獲得できなかった) 旨の失敗演出が実行された後に移行することがあるとともに、内部的に獲得していたナビ回数や疑似ボーナスのいずれかが当たっていることを示唆する潜伏演出を実行する潜伏状態 (A T 7 であるメイン遊技状態 5)、潜伏状態において疑似ボーナスが当たった旨のボーナス確定演出が実行された後に移行するとともに、終了条件 (例えば、遊技者に有利となるリール停止順や停止タイミングの少なくとも一部を隠した状態で遊技者に正しいリール停止順や停止タイミングを当てさせる択当てに失敗するまで、或いは上限遊技回数に到達等) を満たすまで疑似ボーナス演出を実行する B B 状態 (A T 8 であるメイン遊技状態 6)、S T 状態等から移行するとともに、有利区間のゲーム数上限まで遊技を行う旨のエンディング演出を実行するエンディング状態 (A T 9 であるメイン遊技状態 6) を有している。なお、これらのサブ遊技状態の移行ルートについては、図 2 5 2 に示す通りである。また、本実施形態では、これらの上乗せ特化状態、本 A T 状態、S T 状態、本 A T 状態、B B 状態、エンディング状態を一まとめにして、単に「A T」ということもある。

<<< 第 1 6 実施形態 メイン遊技状態の詳細 >>>

【1 8 3 9】

図 2 5 3 は、第 1 6 実施形態に係る主制御基板 M が行う処理の流れを示したフローチャートである。図 2 5 3 に示すように、スタートレバー D 5 0 の受付があると (ステップ S 5 0 0 1 で Y e s)、内部抽選を行い (ステップ S 5 0 0 2)、この内部抽選の結果に応じた演出グループの番号をセットするグループ番号セット処理を行う (ステップ S 5 0 0 3)。このステップ S 5 0 0 3 では、図 1 0 の条件装置一覧を例にとると、内部抽選結果

10

20

30

40

50

が外れであった場合には演出グループ番号を0にセットし、リプレイの場合には演出グループ番号をリプレイの種類に応じた1、2、13のいずれかの番号をセットし、押し順や停止タイミングで入賞の有無が左右されるベル（いわゆる択ベル）の場合にはベルの種類に応じた演出グループ番号を2にセットし、レア役の場合にはレア役の種類に応じた演出グループ番号3～6のいずれかにセットし、これらの演出グループ番号に応じた演出を実行するようになっている。本実施形態では、後述のように2枚掛けでのみ有効なボーナス役2の内部中を常態としているため、この状態では、ボーナス役1及び2が当選することが無いが、ボーナス役2の内部中の前のボーナス非内部中時においては、ボーナス役1及び2のいずれかが当選することとなる。このときにおいては、図10において、1種BB-Aをボーナス役1と読み替え、1種BB-Bをボーナス役2と読み替えて例示すると、ボーナス役1の場合には演出番号7が、ボーナス役2の場合には演出番号8がセットされるようになっている。なお、上述の演出グループについては、例えば、ボーナス以外の当選役及び外れについては演出グループAとし、ボーナス役については演出グループBというように、ボーナス役かそれ以外で演出グループを区分けしたそれぞれのグループA、Bとするようにしても良いし、同様な考え方で、小役とレア役とを区分けしたり、小役とリプレイとを区分けしたり等、適宜の区分けが可能である。

【1840】

このグループ番号セット処理の後、スタートレバーD50押下時における上述のメイン遊技状態0～8のいずれかに応じた処理を行うメイン遊技状態別レバー処理を行う（ステップS5004）。その後、全てのリールM50が停止したら（ステップS5005でYes）、全てのリールM50の停止時における上述のメイン遊技状態0～8のいずれかに応じた処理を行うメイン遊技状態別全停処理を行う（ステップS5006）。

【1841】

次に、全てのリールM50が停止し、払出のある小役が入賞していた場合には、その入賞による遊技メダルの払い出しを実行し（ステップS5007）、有利区間（一連増加区間）に滞在している際における遊技メダルの純増枚数が所定枚数（例えば、2400枚）以内に収まるように監視するための一連増加チェックを実行する（ステップS5009）。このステップS5009では、具体的には、メイン遊技状態のうち、有利区間中であるメイン遊技状態1～8である場合に、その入賞による払出枚数に基づいて一連増加カウンタを更新することによって行う。なお、本実施形態では、リプレイの場合には、一連増加カウンタの更新を行わないようにしているが、リプレイであっても、例えば、3枚掛けでリプレイの場合には3を加算、2枚掛けでのリプレイの場合には2を加算というように、一連増加カウンタの更新を行うようにしても良い。

【1842】

次に、有利区間の滞在ゲーム数の管理、すなわち、有利区間の開始時にはその上限ゲーム数である1500ゲームを、上述の実施形態での有利区間残りゲーム数カウンタYKc-1と同様な有利区間クリアカウンタ（図示せず）にセットし、有利区間開始後においては、1ゲーム経過する度に有利区間クリアカウンタの値を1ずつ減算する等、有利区間における滞在ゲーム数の管理を行う有利区間クリアカウンタ管理処理を行う（ステップS5010）。

【1843】

なお、本実施形態では、有利区間クリアカウンタには、有利区間の開始時にその上限ゲーム数である1500ゲームをセットし、そこから1ゲーム毎に1ずつ減算する（デクリメントする）デクリメント方式であるが、これに代えて、有利区間の開始時に、有利区間クリアカウンタに1をセットし、そこから1ゲーム毎に1ずつ増加する（インクリメントする）インクリメント方式であっても良いことは言うまでもない。これについては、以降の実施形態における各種カウンタについても同様である。

【1844】

図254は、図253におけるステップS5006のサブルーチンに係る、メイン遊技状態別全停止処理のフローチャートである。まず、役物（後述のボーナス役1又は2）が

10

20

30

40

50

未作動であり、かつ、3枚掛けの状態（規定数が3枚の状態）であれば（ステップS5101でYes、ステップS5102でYes）、ステップS5103に進む。本実施形態の回胴式遊技機においては、概して、3枚掛け（規定数が3枚）でのみ当選、入賞するボーナス役1と、2枚掛け（規定数が2枚）でのみ当選、入賞するボーナス役2と、ボーナス役1の当選を契機に移行する内部中RT1と、ボーナス役2の当選を契機に移行する内部中RT2とを有しており、ボーナス役2の内部中状態（ボーナス役2に当選しているが入賞せずに持ち越している状態）の内部中RT2において、3枚掛けで遊技を行う状態が一番有利な状態となっており、これを常態とする仕様となっている。すなわち、本実施形態では、ボーナス役1及び2でのメダル獲得期待値よりも、ATでのメダル獲得期待値の方が高く設定しているとともに、ボーナス役2の内部中状態での3枚掛けがATを実行するための前提となっている（これ以外の状況では、後述するペナルティが課せられる）。したがって、遊技者から見たら、ボーナス役1及び2を入賞させてボーナスによって出玉を得るよりも、ATにて出玉を得る方が良く、結果的に、ボーナス役2の内部中状態での3枚掛けが常態となる。

【1845】

この仕様においては、2枚掛けにてボーナス役2を入賞させてしまった場合には、所定ゲーム数間（ボーナス役2に関するボーナス遊技間、例えば、300ゲーム）において、AT中状態に移行させないペナルティ状態に移行するようになっている（この場合、ペナルティ既作動フラグが1となる。なお、ペナルティが非作動の場合は、ペナルティ既作動フラグは0の状態となる。）。このため、ステップS5101及びS5102において、ボーナス役1又は2が作動していないか否か、及び規定数が3枚であるか否かをチェックし、これらのいずれも満たした場合においては、正常状態としてステップS5103に進むようになっている。

【1846】

ステップS5103において、現在のメイン遊技状態が0～8の9つの状態のうちいずれなのかを判断し、現在滞在しているメイン遊技状態0～8に応じたステップS5104～S5112に移行し、それぞれのステップS5104～S5112において、そのメイン遊技状態に応じた処理を行う。なお、本実施形態では、メイン遊技状態0における処理のみ説明し、その他のメイン遊技状態1～8の処理については割愛する。

【1847】

ステップS5105～S5112のいずれかにおける処理を終了した後、後述するベースカウンタ更新処理を行う（ステップS5113）。その後、現在のRT状態が、上述のように常態のRT2であれば（ステップS5114でYes）、正常状態と判断し、RT2でなければ（ステップS5114でNo）、異常状態と判断して、出玉が正常状態であるか否かを示す出玉通常フラグを、異常状態としての0として保存する（なお、出玉が正常状態である場合には、出玉通常フラグは1である）。

<第16実施形態 有利区間移行全停止処理>

【1848】

図255は、図254におけるステップS5104のサブルーチンに係る、有利区間移行全停止処理のフローチャートである。この有利区間移行全停止処理においては、図254のステップS5103においてメイン遊技状態が、通常区間（非有利区間）であるメイン遊技状態0と判断された場合に移行したものである。また、本実施形態では、通常区間においてハズレ以外のどの当選役に当選しても有利区間が当選する仕様としているため、通常区間に移行した当該ゲームの全停止時には有利区間が当選して有利区間に移行するようになっている（通常区間の滞在ゲームが概ね1ゲームという仕様。なお、これに代えて、所定確率で有利区間を抽選することで、通常区間に複数ゲーム滞在し得る仕様としても良いのは言うまでもない）。先ず、通常区間である場合には有利区間移行フラグが0（有利区間移行フラグ＝0）、有利区間であるときには有利区間移行フラグが1（有利区間移行フラグ＝1）というように、有利区間か否かを確認するための有利区間移行フラグの状態を判定し、その有利区間移行フラグが1であると確認できたら、有利区間移行フラグを

0 にリセットする（ステップ S 5 2 0 1 で N o、ステップ S 5 2 0 2）。

【1849】

次に、上述のように、常態ではないボーナス役 1 の内部中であれば番号が 7、常態であるボーナス役 2 の内部中であれば番号が 8 というように設定されており、このボーナス役に対応した演出グループ番号が 8 である場合には（ステップ S 5 2 0 3 で Y e s）、常態である 2 枚掛けのボーナス役 2 の内部中であるため正常状態と判断して、上述の出玉通常フラグに 1 を保存（ステップ S 5 2 0 4）した後、後述する初期セット処理（ステップ S 5 2 0 5）を実行する。また、演出グループ番号が 8 でない場合（例えば、演出グループ番号が 7 である場合等）には、常態ではないボーナス役 1 の内部中であるため異常状態と判断して、そのままステップ S 5 2 0 5 に進む。

10

【1850】

次に、有利区間において、メイン遊技状態 7 である A T 1（サブ遊技状態では C Z 1 状態）に移行するゲーム数であるゲーム数カウンタレンジ抽選を行い（ステップ S 5 2 0 6）、この抽選結果を当たりゲーム数カウンタ（図示せず）に保存する処理を実行する（ステップ S 5 2 0 7）。すなわち、本実施形態では、X 回目の有利区間から通常区間に移行し、その後、通常区間の遊技において、次回 X + 1 回目の有利区間移行する条件（有利区間移行フラグが 1 をセット）を満たした遊技では、通常区間の全停止後に次回の X + 1 回目の有利区間における A T 1 に移行するゲーム数（いわゆる天井ゲーム数）を決定するようになっている。このように、有利区間に移行してから、その有利区間に係る処理を行うため、確実にその有利区間に対応した処理を行うことができる。

20

【1851】

なお、本実施形態では、上述の天井ゲーム数を、有利区間突入時にセットしているが、これに限定されず、通常区間に移行した後の所定のタイミング（例えば、1 ゲームで有利区間に移行する場合には、その通常区間に移行する契機となった有利区間の最終ゲームの全リール M 5 0 の停止後、複数ゲームに亘って通常区間に滞在し得る場合には、そのいずれかの通常区間のスタートレバー D 5 0 の押下時、又はこのゲームにおける全リール M 5 0 の停止後等のタイミング、或いは通常区間に移行した遊技の次の遊技中のいずれかのタイミング等）にて決定するようにしても良い。この場合、次回の有利区間に移行する前の通常区間にて、次回の有利区間に係る処理を行うようにしているため、次回の有利区間に移行した後の各種処理負担を軽減することができる。

30

【1852】

ステップ S 5 2 0 7 にて天井ゲーム数を当たりゲーム数カウンタに保存した後、メイン遊技状態番号として 1 を保存する処理を実行する（ステップ S 5 2 0 8）。すなわち、本実施形態では、通常区間において有利区間に移行する抽選を行っているが、上述のように通常区間においてハズレ以外の抽選結果の場合に有利区間が当選する仕様となっているため、有利区間から通常区間に移行した当該遊技において有利区間が当選することとなって次遊技のメイン遊技状態が 1 となるので、ステップ S 5 2 0 8 にて、メイン遊技状態番号として 1 を保存するようになっている。また、本実施形態では、有利区間に滞在しているとき（言い換えると、図 2 5 5 の S 5 2 0 1 が N O と判断され、有利区間の終了条件を満たすまで）は、有利区間表示器 Y H が常時点灯状態にあり、有利区間から通常区間に移行すると、有利区間表示器 Y H が消灯状態となるように主制御基板 M によって制御される仕様となっている。なお、本実施形態のように、通常区間に移行した遊技において必ず有利区間に当選する仕様に代えて、1 0 0 % 未満の所定の確率にて有利区間に移行するようにしても良いことは言うまでもない。

40

【1853】

次に、投入枚数を記憶する図示しない I N リングバッファの 1 ~ 1 9（以後、「I N 枚数カウンタ」と言うこともある。）の領域に、所定の初期値である定数 P（例えば、5 0 等）を保存し（ステップ S 5 2 0 9）、払出枚数を記憶する図示しない O U T リングバッファの 1 ~ 1 9（以後、「O U T 枚数カウンタ」と言うこともある。）の領域に特定の初期値である定数 Q（例えば、3 5 等）を保存する処理を実行する（ステップ S 5 2 1 0）。

50

【1854】

これらのINリングバッファの値（以後、単に「IN枚数」という）及びOUTリングバッファの値（以後単に「OUT枚数」という）は、出玉状況を確認するために用いられるものである。例えば、出玉率を求める際には、概して、OUT枚数をIN枚数で除算（ $\text{IN枚数} \div \text{OUT枚数}$ ）した値に100を乗算することで求められ、具体的には、その遊技における投入枚数が3枚で、払出枚数が15枚であった場合、その遊技における出玉率は（ $\text{OUT枚数} 15 \div \text{IN枚数} 3$ ） $\times 100 = 500\%$ となる。

【1855】

ここで、詳細は後述するが、本実施形態では、所定遊技回数における出玉率が所定の範囲（例えば、出玉率が220%以上）にならないようにコントロールしている仕様としているため、17遊技ごとに340ゲーム間の出玉率（差枚数）を監視するようにしている。この場合、IN枚数とOUT枚数の初期値がそれぞれ0であった場合、その遊技において、上述のように3枚投入で15枚の払い出しがあると、その出玉率が500%となって、220%を超えてしまうこととなる。これを防止するために、上述のように、IN枚数の定数Pとして50、OUT枚数の定数として35を初期値としてセットすることにより、3枚投入で15枚の払い出しがあっても、（ $\text{OUT枚数} 65$ （払出枚数15＋定数Pの50） $\div \text{IN枚数} 38$ （投入枚数3＋定数Qの35）） $\times 100 = \text{略} 186\%$ となって、上述の220%以内に収まるようになる。本実施形態では、これらの定数P及びQをセットするタイミングとしては、設定変更後や有利区間開始時としており、IN枚数とOUT枚数との初期値が0となる事態を防止している。また、定数P及びQを用いる時期としては、設定変更後から、或いは通常区間から有利区間に突入してから、後述する20ブロックの期間（ゲーム数では340ゲームの間）であればよく、これ以降は、定数P及びQを用いても用いなくてもどちらでも良い。このように、IN枚数およびOUT枚数の初期値としてそれぞれ、所定の定数P、Qをセットすることにより、遊技回数が短い場合における払出枚数の偏りに起因した所定の範囲を超える出玉率の発生を抑制することができる。

【1856】

<第16実施形態 初期セット処理>

図256は、図255におけるステップS5205のサブルーチンに係る、初期セット処理のフローチャートである。この初期セット処理においては、図254のステップS5103においてメイン遊技状態が、非有利区間（通常区間）であるメイン遊技状態0と判断された場合に移行した有利区間移行全停処理中の処理の1つであり、X回目の有利区間から通常区間に移行し、X+1回目の有利区間移行抽選に当選した際に、次回のX+1回目の有利区間のAT1であるメイン遊技状態7（サブ遊技状態ではCZ1状態）及びAT2であるメイン遊技状態3（サブ遊技状態ではCZ2状態）において、AT4であるメイン遊技状態8（サブ遊技状態では上乘せ特化状態）移行するか否かの抽選を行う。

【1857】

具体的には、まず、AT1（CZ1状態）においてAT2（CZ2状態）に移行可能であれば1、移行不可能であれば0というように、AT1からAT2に移行可能か否かのCZ1突破フラグを一旦、0として保存し（ステップS5301）、AT2においても同様に、AT4（上乘せ特化状態）に移行可能であれば1、移行不可能であれば0というように、AT2からAT4に移行可能か否かのCZ2突破フラグを一旦、0として保存する処理を実行する（ステップS5302）。

【1858】

次に、AT1においてAT2に移行するための抽選に用いるCZ1突破率カウンタ、AT2においてAT4に移行するための抽選に用いるCZ2突破率カウンタをそれぞれ、一旦0にリセット（保存）する処理を実行する（ステップS5303及びS5304）。

【1859】

次に、CZ1における突破率A、すなわち、CZ1における突破率の2桁目（10の位の値（40～80））を抽選し（ステップS5305）、この抽選結果をCZ1突破率カウンタに保存する処理を実行する（ステップS5306）。すなわち、本実施形態では、

二桁目の突破率Aについては、例えば、当選番号0が40、当選番号1が50、当選番号2が60、当選番号3が70、当選番号4が80というように、各当選番号0～4にそれぞれ、40を最小値として最大値である80までを10刻みで割り当てることによって、抽選により決定した当選番号0～4に応じた突破率Aを決定する（例えば、当選番号3なら二桁目の数値が70となる）。換言すれば、突破率Aの最小値である40%が、CZ1状態を突破するための最低保証値となり、突破率Aの最大値が最大当選率の二桁目となっている。

【1860】

同様に、CZ1における突破率B、すなわち、CZ1における突破率の一桁目（1の位）の値（0～9）を抽選し（ステップS5307）、この抽選結果をCZ1突破率カウンタに加算する処理を実行する（ステップS5308）。すなわち、本実施形態では、突破率Bの場合も同様に、例えば、当選番号0～9にそれぞれ0～9を割り当て、抽選により決定した当選番号0～9に応じた突破率を決定する（例えば、当選番号7なら一桁目の数値が7となる）。これらのステップS5305乃至S5308によって、例えば、上述のように、突破率Aの抽選結果が70で、突破率Bの抽選結果が7であった場合、CZ1突破率カウンタの値Aとしては77の値（77%）が加算（保存）される。なお、この例では、CZ1突破率の最大値（最大当選確率）は89%である。

【1861】

次に、CZ2における突破率C及びD、すなわち、突破率CにおいてはCZ2における突破率の2桁目の値を抽選し、突破率DにおいてはCZ2における突破率の一桁目の値を抽選し、これらの抽選結果をCZ2突破率カウンタに保存する処理を行う（ステップS5309乃至S5312）。

【1862】

すなわち、上述の突破率A及びBと同様に、突破率Cの場合は、例えば、当選番号0～3にそれぞれ、50～80までを10刻みで割り当て（この場合、最低保証値が当選番号0の50%となり、二桁目の最大値が当選番号3の80となる）、突破率Dの場合は突破率Bと同じく当選番号0～9に対してそれぞれ0～9を割り当て、突破率Cの当選番号抽選、及び突破率Dの当選番号抽選により決定した当選番号にそれぞれ対応した数値を突破率カウンタに加算するようになっている。これらのステップS5309～S5312によって、例えば、突破率Cの抽選で当選番号2なら二桁目の数値が70で、突破率Dの抽選で当選番号が5なら一桁目の数値が5であった場合には、CZ2突破率カウンタの値Bとしては、75の値（75%）が保存される。なお、この例では、CZ2突破率の最大値（最大当選確率）は89%である。

【1863】

このように、当選番号とこれに割り当てられた値をそれぞれ抽選して掛け合わせることで各突破率を決定するようにしており、当選番号に割り当てられた最小値と最大値（突破率Aの場合は当選番号0の40（最小値）と当選番号4の80（最大値）、突破率Cの場合は当選番号0の50（最小値）と当選番号3の80（最大値））の値を変更するだけで、最低保証値や最大当選確率を容易に変更することができる。本実施形態のように、CZ1状態を突破した後にCZ2状態にてATに移行するか否かの最終ジャッジをする仕様の場合においては、CZ1状態のCZ1突破率カウンタの最低保証値（上記例では40%）よりも、CZ2突破率カウンタの最低保証値（上記例では50%）の方を高くすることによって、遊技者にCZ1状態を突破した後に、ATに移行できるかもしれないという期待感を付与することができる。

【1864】

なお、突破率A乃至Dについては、上述の例に代えて、例えば、突破率A乃至Dをそれぞれ0～9からランダムに抽選して掛け合わせる仕様であっても良い。この場合、突破率A及びBにおいていずれも0が選択されることがあり得るが、これに対しては、CZ1突破カウンタやCZ2突破カウンタを100%にセットするようにしたり、或いは、そのまま0%とセットするようにしたりしても良い。

10

20

30

40

50

【1865】

次に、0～99の値をランダムに取得することで取得乱数値Cを得るとともに、この値CとCZ1突破率カウンタの値とを比較し、CZ1突破率カウンタの値が、上記取得乱数値よりも大きい場合には（ステップS5313でYes）、CZ1状態を突破した旨（AT1であるメイン遊技状態7から、AT2であるメイン遊技状態3への移行が決定した旨）のCZ1突破フラグに1を保存する処理を実行する（ステップS5314）。また、CZ1突破率カウンタの値が、上記取得乱数値よりも小さい場合には（ステップS5313でNo）、ステップS5301にてセットしたCZ1突破フラグが0のまま次のステップS5315に進む。すなわち、このステップS5313では、AT1からAT2に移行するか否かの抽選（CZ1状態においてCZ2状態に移行するか否かの抽選）を行っているといえる。また、この抽選に用いられるCZ1突破率カウンタの値は、上述のように一桁目及び二桁目を抽選した例えば77%といった値であり、この値は当たり確率そのものといえる。

10

【1866】

ステップS5315では、ステップS5313と同様に、0～99の値をランダムに取得することで取得乱数値を得るとともに、この値とCZ2突破率カウンタの値とを比較し、CZ2突破率カウンタの値が、上記取得乱数値よりも大きい場合には（ステップS5315でYes）、CZ2状態を突破した旨（AT2であるメイン遊技状態3から、上乗せ特化状態であるメイン遊技状態4への移行が決定した旨）のCZ2突破フラグに1を保存する処理を実行する（ステップS5316）。また、CZ2突破率カウンタの値が、上記取得乱数値よりも小さい場合には（ステップS5315でNo）、ステップS5302にてセットしたCZ2突破フラグ0のまま次のステップS5317に進む。すなわち、このステップS5315では、AT2からAT4に移行するか否かの抽選（CZ2状態において上乗せ特化状態に移行するか否かの抽選）を行っているといえる。また、この抽選に用いられるCZ2突破率カウンタの値は、上述のCZ1突破率カウンタの値と同様に、当たり確率そのものといえる。

20

<第16実施形態 出玉率の管理>

【1867】

ここで、ステップS5317を説明するにあたり、まず、その前提を説明する。上述のように、本実施の形態では、所定遊技回数における出玉率が、所定の範囲（例えば、出玉率が220%以上）にならないようにコントロールしている仕様としており、その出玉率に応じた出玉状態を番号にて管理しているようにしている。すなわち、回胴式遊技機を市場に流通させるには、その回胴式遊技機が風営法や規則に合っているのかを確認するいわゆる型式試験に適合する必要があるがあり、出玉率が所定の範囲内であることが、その型式試験に適合するための条件の1つとなっている。また、メダルの付与数が長時間または過度に付与されることで遊技者に対して過度な射幸心を煽ることとなる。

30

【1868】

この条件を満たすために、約1時間で消化可能なゲーム数（遊技数）として想定されている400ゲームにおいては、その出玉率（短時間出玉率）が約33%～220%の範囲内に、約4時間で消化可能なゲーム数として想定されている1600ゲームにおいては、その出玉率（中期間出玉率）が約40%～150%の範囲内に、約1日で消化可能なゲーム数として想定されている6000ゲームにおいては、その出玉率（中長期間出玉率）が約50%～126%の範囲内に、約3日で消化可能なゲーム数として想定されている17500ゲームにおいては、その出玉率（長時間出玉率）が約60%～115%の範囲内に収まるようにする必要がある。なお、上述の400ゲーム、1600ゲーム、33%～220%といった数値については、一例であり、風営法や規則の改正に伴ってその改正に応じた数値に適宜対応可能であることは言うまでもない。

40

【1869】

このため、本実施形態では、400ゲームにおける出玉率として、その上限である220%を基準として、220%を超えた状態を出玉状態3（出玉状態番号＝3）とし、22

50

0%に近い重注意状態（以後、「注意状態2」という。）を出玉状態2（出玉状態番号＝2）とし、220%に近いが要注意状態ほどではない軽注意状態（以後、「注意状態1」という。）を出玉状態1（出玉状態番号＝1）とし、この出玉状態1より満たないデフォルト状態を出玉状態0（出玉状態番号＝0）として管理するようになっている。

【1870】

なお、この管理については、400ゲームにおける出玉率の上限である220%を基準としているが、これに代えて、上述の1600ゲームでの出玉率の上限である150%、6000ゲームでの出玉率の上限である126%、17500ゲームにおける出玉率の上限である115%のいずれかを基準に管理するようにしても良い。これについては、ATにおいて1ゲーム当たりの純増枚数を考慮して決めることができる。すなわち、純増枚数が比較的高い場合（例えば、純増8枚等）においては、400ゲームの時点で220%を超える懸念が他の6000ゲーム等に比べて高いため、この400ゲームでの220%を基準にする必要がある。一方、純増枚数が比較的低い場合（例えば、純増3枚等）においては、400ゲームで220%を超える懸念はあまりない反面、400ゲームよりも上限値の低い1600ゲームにおける150%を見た場合に、この150%を超える懸念が、400ゲームで220%よりも高いため、この1600ゲームにおける150%を基準に管理する方が良い。このように、純増枚数を考慮して、いずれかのゲームにおける上限を基準とするかを変更することが可能である。

【1871】

これらの出玉状態0～3については、例えば、主制御基板Mの第一RAM領域（特定領域）に記憶されている。なお、この出玉状態0～3を記憶する特定領域としては、第一RAM領域の他、例えば、第二RAM領域等であっても良く、要は、主制御基板Mが参照可能な記憶領域であれば特に限定されないことは言うまでもない。

【1872】

この出玉状態0～3については、上述のように400ゲームにおける出玉率としてその上限である220%を基準としている。これを踏まえた上で、本実施形態では、17ゲームを1周期として、これを出玉率の監視単位とし（17ゲームを1の塊として捉えた1つのブロックとして）、これを20周期（ブロック数が20。以後、単に「20ブロック」ということもある。）とした出玉率の監視期間とし、その合計340ゲーム数（所定ゲーム数）で出玉状態0～3を監視するようにしている。なお、この出玉状態0～3の監視については、AT中状態のみならず、非AT中状態においても行われており、どの遊技状態であっても監視するようになっている。

【1873】

ここで1ブロックが17ゲームで、20ブロックとした単位としたのは、以下の理由による。すなわち、主制御基板Mの第一RAM領域（特定領域）の使用容量（使用領域）をなるべく低く抑えるという観点で、1ブロックにおけるOUT枚数を記憶する容量としては、1バイト（256通り）で収まるようにしたい。このため、毎ゲーム、払出枚数の上限である15枚が払い出された場合を想定すると（17ゲームにおけるOUT枚数の最大値を想定すると）、1ブロックにおけるOUT枚数を1バイト以内に収めるため必要なゲーム数の最大値は、 $256 \div 15 \approx 17$ となる。換言すれば、17ゲームにおける最大のOUT枚数は255枚であり（このときのIN枚数は51枚となる。）、上述の256よりも少ない値である。この17ゲームを基準として、上述の400ゲームに近い値をできるだけ監視しようとした場合、そのブロック数の最大値は、 $400 \div 17 \approx 23$ ブロックとなるが、あまり400に近づくと、小役入賞の偏りによって220%を超えることが想定されるため、若干の余裕を見て、20ブロックとした。なお、23ブロックで算出するようにしてもよい。

【1874】

すなわち、本実施形態では、400ゲームを基準として（換言すれば、出玉率管理の基準となる所定ゲーム数が400ゲーム）出玉率を管理しているが、この400ゲーム間際であると、出玉率が例えば220%を超えた場合、そのまま220%を維持したまま40

10

20

30

40

50

0ゲームに到達して、400ゲーム（所定ゲーム数）における出玉率を220%の範囲内（所定の範囲内）に収めることが難しい。このため、400ゲームよりも少ない340ゲーム（20ブロック分のゲーム数）を監視期間として設定することで、400ゲームまでの残りゲームにおいて、例えば、本AT状態等であってもナビ演出を行わないようにしたり、AT抽選に関する上乗せ確率を冷遇するようにしたり（具体的には、出玉状態1または出玉状態2のときの上乗せ確率が、出玉状態0のときに用いていたテーブルよりも低いテーブル（当選確率が0のテーブルも含む）に切り替えて抽選を行ったり、或いは、レア役に当選しても上乗せ抽選を一切しない（この場合、演出表示装置S40にて上乗せに失敗した旨の演出を行っても良い）等）、或いは、本AT状態そのものを強制的に終了したり等の調整を行うことで、400ゲーム到達時においては、220%の範囲内に収めることが可能となる。このように、出玉率管理の基準となる所定ゲーム数における出玉率を管理するにあたり、この所定ゲーム数よりも少ないゲーム数である管理期間単位で、出玉率を管理することによって、管理期間の上限ゲーム数から所定ゲーム数までの間に、出玉率の調整が可能となり、所定ゲーム数到達時において、その出玉率が所定の範囲を超えてしまうことを抑制することができる。また、出玉状態3については、すでに出玉率が所定の範囲を超えていることがわかるため、出玉状態0と同じ性能にするようにしてもよい。これは一の有利区間の終了条件の1つである獲得枚数が2400枚を超える（S5009の一連動作チェック）と通常区間に移行するため遊技者に有利となる条件にするようにしてもよいし、派生案として出玉状態2よりもさらに上述のように冷遇するようにしてもよい。

【1875】

ここで、本実施形態の主制御基板Mにおいては、演算より算出した値のうち、小数点以下を切り捨てる仕様であり、例えば、 $111 \div 33 = 3.3636 \dots$ であるが、小数点以下を切り捨てると、その値が「3」となり、演算により得られる値が大まかなものとなる。これは、記憶可能な記憶領域に限りがあるためである。しかしながら、出玉率の管理においては、可能な限り詳細な値で管理することが望ましい。このため、例えば、111に所定の係数として100を乗算した乗算値である11100を用いた場合、 $11100 \div 33 = 336.3636 \dots$ となり、小数点以下を切り捨てると、「336」となる。このように、その除算の演算における分子となる値に対して所定の係数を乗算して分子の値を大きくすることによって、小数点以下の数値が繰り上がった結果、より詳細な値を得ることができるようになる。

【1876】

この観点で、本実施形態では、出玉率の演算にあたり、IN枚数に乗算する上述の所定の係数として、「64」を用いるようにしている。この所定の係数を64としたのは、以下の理由による。すなわち、1ブロック（1周期）が17ゲームで、20ブロック（20周期）とした場合には、20ブロックにおけるIN枚数は、3枚（規定数3） $\times$ 17ゲーム $\times$ 20 = 1020となる。また、上述のように主制御基板Mの第一RAM領域（特定領域）の使用容量（使用領域）をなるべく低く抑えるという観点で、20ブロックにおけるOUT枚数を記憶する容量としては、2バイト（65536個）で収まるようにしたいため、 65536 （2バイトの最大容量） $\div$ 1020（20ブロックにおける累計IN枚数）=約64であり、この64を係数としたものである。

【1877】

換言すれば、監視期間のゲーム数（20周期分のゲーム数）におけるOUT枚数（3枚（規定数3） $\times$ 340ゲーム = 1020枚）に、係数である64を乗算した値である演算OUT枚数値は、2バイトの最大容量よりも少ない65280であり、第一RAM領域において約2バイト分の領域（記憶領域）を用いている。この監視期間を構成する監視単位である1周期（1ブロック）のゲーム数におけるOUT枚数の最大値（17ゲーム $\times$ 15枚 = 255枚）は、1バイトの最大容量よりも少ない255であり、第一RAM領域において、上述の演算OUT枚数値の記憶領域である2バイトよりも少ない約1バイト分の領域（記憶領域）を用いている。なお、本実施形態では、監視期間が、20ブロック（1ブロックが17ゲーム）単位で、係数を64としているが、これらの各種数字は、これらに

限定されず、機種仕様や要望する出玉状態の管理に応じて適宜設定可能であることは言うまでもない。

【1878】

ここで、一般的な出玉率は、「OUT枚数（所定遊技回数における払出数）÷IN枚数（所定遊技回数における投入数）×100」によって求められる。例えば、10ゲーム間におけるIN枚数（所定遊技回数における投入数）は、30枚であり、この10ゲームにおいて合計で15枚の払い出し（所定遊技回数における払出数）があった場合には、 $15 \text{ 枚} \div 30 \text{ 枚} \times 100 = \text{出玉率} 50\%$ となる。しかしながら、本実施形態では、上述のように係数である「64」を乗算する関係上、OUT枚数に64を乗算した値を用いた場合、 $15 \text{ 枚} \div (30 \text{ 枚} \times \text{係数} 64) \times 100 = 0.78125$ となり、小数点以下を切り捨てると、得られる値が「0」となって、出玉率が算出することができなくなることとなる。これは、係数を用いたことによって、除算の分子よりも分母の方が過度に大きくなったことに起因しており、一般に、IN枚数（除算の分母）よりもOUT枚数（除算の分子）の方が少ない回胴式遊技機においては、一般的な出玉率の演算をそのまま用いると、係数を用いた演算には適していないこととなる。

10

【1879】

このため、本実施形態では、「（所定遊技回数におけるIN枚数×所定の係数）÷所定遊技回数におけるOUT枚数」という定数演算にて、この演算結果である定数Xを算出するとともに、この定数Xに対応した出玉率を得るようにしている。換言すれば、所定遊技回数におけるIN枚数（投入数）に、所定の係数（所定値）を乗算する係数乗算処理（所定値乗算処理）と、この係数乗算処理の演算結果に、所定遊技回数におけるOUT枚数（払出数）を除算する除算処理とを実行することで、所定の演算結果である定数Xを導出可能となっている。

20

【1880】

具体的には、20ブロック（すなわち、所定遊技回数である340ゲーム）におけるIN枚数は、上述の通り1020枚であり、これに対して、OUT枚数が375枚とした場合、出玉率としては、 $375 \text{ 枚} (OUT \text{ 枚数}) \div 1020 (IN \text{ 枚数}) \times 100 = \text{約} 37\%$ となる一方、上記定数演算では、 $1020 \text{ 枚} (投入数 \text{ に関する値}) \times 64 (所定値である所定の係数) \div 375 \text{ 枚} (OUT \text{ 枚数}) = 174.08$ となり、この174.08の小数点を切り捨てた174が、出玉率37%の定数Xとするようにしている。

30

【1881】

このようにして求めた定数Xと、出玉率との関係を図261に示す。この図261に示すように、上述の定数Xが174（以後、この類を単に「定数X=174」という）の場合に対応する出玉率は約37%であり、定数X=39に対応する出玉率は約16.4%、定数X=30の出玉率は約21.3%となり、このような定数Xのデータが主制御基板Mに記憶されている。このように、主制御基板Mは、定数Xを演算により算出することで、出玉率を管理することができるようになっている。

【1882】

なお、本実施形態では、投入数に所定の係数を乗算する係数乗算処理を行っているが、係数乗算処理としては、払出数に所定の係数を乗算するものであっても良く、この払出数に所定の係数を乗算した値に、投入数を除算して得た値のうち、小数点を切り捨てた値を定数Xとするようにしても良い。具体的には、20ブロックにおけるIN枚数が1020枚、OUT枚数が375枚であった場合、 $375 \text{ 枚} (OUT \text{ 枚数}) \times 64 (所定の係数) \div 1020 \text{ 枚} (IN \text{ 枚数}) = 23.529 \dots$ となり、ここから小数点を切り捨てた23が、出玉率37%（ $375 \text{ 枚} (払出数) \div 1020 \times 100 = \text{約} 37\%$ ）の定数Xとするようにしても良い。要は、係数乗算処理としては、投入数又は払出数のいずれかに所定の係数を乗算するようによれば良い。

40

【1883】

このようにして求められる各定数Xについては、主制御基板Mが参照可能な第一RAM領域等に記憶されている。すなわち、主制御基板Mの第一RAM領域には、定数X=25

50

～29（出玉率が220%より大きい範囲）を出玉率が220%を超えた出玉状態3として、定数 $X=30\sim33$ （出玉率が約193%～213%の範囲）を注意状態2の出玉状態2として、定数 $X=34\sim40$ （出玉率が約160%～180%の範囲）を注意状態1の出玉状態1として、定数 $X=41$ 以下をデフォルトの出玉状態0として記憶されている。さらに、主制御基板Mの第一RAM領域には、定数 X のうち、出玉状態2に対応する定数 X の上限である30を定数Iとして、出玉状態1に対応する定数 X の上限である33を定数Jとして、出玉状態0に対応する定数 X の上限である41を定数Kとしてそれぞれ記憶されている。なお、本実施形態では、出玉状態を0～3の4段階で管理しているが、これに限定されず、0～2の3段階、或いは、0～4の5段階等とするというように、機種仕様や管理を要望する出玉率等に応じて適宜設定可能であることは言うまでもない。また、出玉状態0～3のそれぞれの範囲についても同様に、機種仕様や管理を要望する出玉率等に応じて適宜設定可能であることも言うまでもない。

10

【1884】

ここで、上述の定数P及びQについて補足する。上述のように定数P及びQについては、少なくともIN枚数とOUT枚数の初期値がそれぞれ0となる状況等にて用いられる。具体的には、前回の有利区間の終了に伴ってそれまでのIN枚数及びOUT枚数がリセットされ、その後通常区間を経て新たに有利区間に突入した場合、或いは、設定変更後通常区間を経て新たに有利区間に突入した場合（以後、これを単に「設定変更後」と言う。）に生じ得るため、定数P及びQについては、上述のように、少なくとも有利区間突入時、設定変更後から340ゲームの間において、用いられるようになっている。

20

【1885】

図298（a）の左図に示すように、通常時において、1ブロックである17ゲーム間のIN枚数の総数は51枚であり、また、このときのOUT枚数の総数が47枚であったとし、この1ブロックと同様な状態を繰り返した20ブロックあったとした場合、図298（a）の右図に示すように、20ブロック分のIN枚数の総数は1020枚であり、OUT枚数の総数は940となる。この場合、定数 X は69であり、出玉状態はデフォルトの0となる。同様に、図298（b）のAT時においては、全ゲーム15枚の払い出しがあった場合とすると、1ブロック（17ゲーム）のIN枚数の総数が51枚、OUT枚数の総数は255枚、20ブロック（340ゲーム）のIN枚数の総数が1020枚、OUT枚数の総数は5100枚となり、定数 X は12で出玉状態は3である。これらの図298（a）、（b）においては、設定変更後或いは有利区間突入時から340ゲームを超えた状態であり、IN枚数やOUT枚数がリセットされていない状況であるため、その定数 X については、そのときの出玉状態を正確に表していると言える。

30

【1886】

これに対し、図298（c）に示すように、設定変更後の状況の場合は、設定変更後の17ゲームの時点（1ブロックの時点）においては、IN枚数の総数が51枚で、OUT枚数の総数が105枚であったとした場合、この状態で20ブロックの定数 X を演算すると31となり、出玉状態が、注意状態の2となる。これは、2ブロック～20ブロックまでのIN枚数が0（この時点で、18ゲーム～340ゲーム間については、一切の投入なしで遊技が進められたというありえない状況となっている）、OUT枚数が0として演算したものであり、そのときの出玉状態を正確に表しているとはいえない。また、このような正確ではない出玉状態に基づいて、AT等の管理を行うのも適切とは言えず、このような状況については回避すべきである。

40

【1887】

このため、本実施の形態では、暫定的な値として、定数P及びQを用いている。この図298（c）において、2ブロック～20ブロックに定数P（50）及び定数Q（35）を用いた場合（代入した場合）を図298（d）に示す。この場合、図298（d）に示すように、IN枚数の総数が1001枚、OUT枚数の総数が770枚となる。この場合、定数 X が84で、出玉状態がデフォルトの0となり、上述の図298（c）に比して、その時の出玉状態を、暫定的にはあるが、ある程度正確に表しているといえる。これは

50

接手変更後の例であるが、有利区間突入時においても同様である。

【1888】

このように、設定変更後やIN枚数及びOUT枚数が0となり得る設定変更後や有利区間突入時において、暫定的に定数P及びQを用いることによって、IN枚数やOUT枚数が0であることに起因する出玉率の高騰を防止することができ、ある程度適切な出玉状態を算出することができる。その結果、設定変更後や有利区間突入から、例えば、200ゲーム（上記20ブロック未満のゲーム数）において、ATが当選した場合であっても、適切な出玉状態に基づいた適切な処理を受けることができ、誤った出玉状態に基づいて不利な処理を受けること（例えば、後述のように当たったATが取り消される等）を防止することができる。

10

【1889】

上述の前提に基づき、ステップS5317では、出玉状態番号＝2（出玉状態2）であった場合には（ステップS5317でYes）、上述のように220%に近い重注意状態であり、この状態で本AT状態にて、ナビ演出を実行すると220%を超えることが想定される状況であるため、ステップS5316にて、CZ2突破フラグに保存した1を0に保存する処理を実行する（ステップS5318）。すなわち、ステップS5318では、ステップS5316にて、一旦、上乘せ特化状態（AT4）への移行が決定した状態を取り消して、上乘せ特化状態への移行を不可能とする処理、噛み砕くと、一旦、CZ2状態でATが当たりとなった状態を、ATが外れの状態とする処理を実行する。これにより、遊技者に対して過度な射幸心を煽ることを抑制することができる。

20

【1890】

また、ステップS5317において、出玉状態番号＝2ではない場合、すなわち、出玉状態番号＝0、1、3（出玉状態0、1、3）である場合には（ステップS5317でNo）、上述の出玉通常フラグが0であるか否かを判断し、異常状態の0であった場合には（ステップS5319でYes）、ステップS5318に進み、正常状態の1であった場合には（ステップS5319でNo）、ステップS5316にてセットしたCZ2突破フラグ1を維持する。

【1891】

なお、ステップS5317にて、既に220%を超えた状態である出玉状態番号＝3の場合でも、正常状態扱いとしてステップS5319に進めるようにしているのは、この220%を超えた状態というのは、上述の型式試験で不適合となる値であり、どのみち不適合となる以上、これに対応した処理を別途する必要がないという理由から、ステップS5319の処理に併合したためである。

30

【1892】

すなわち、出玉状態＝3の場合においては、ステップS5318において、一旦CZ2状態で当たりとなった状態をそのまま維持するということであり、ステップS5318において当たりを取り消す出玉状態＝0の場合よりも、メダルの獲得期待値が高くなるということである。このようにすることで、出玉状態＝3となって試験では不適合となる状態が市場で偶発的に発生した場合には、むしろ出玉に制限をかける必要が無く、最も出る状態（出し切る状態）とすることができる。なお、これを利用して演出を行うようにしても良い。例えば、出玉状態番号＝2のときであり、15枚役に当選して15枚の払い出しが行われることで、出玉状態番号＝3になることが確定している状況では、AT中であれば「おめでとう！」といった出玉が最高潮（出玉率が220%を超えた）となった旨の告知をする演出を実行する。一方、AT中でなければ「???」のように択当てナビ演出を行い、遊技者が正しい操作態様を行うことで（択当てに正解したことで）、上述のような「おめでとう！」といった演出を実行するようにしても良い。このような演出を行うことで、遊技者のさらなる遊技意欲を高めることができる。

40

【1893】

なお、ステップS5317において、出玉状態＝3の場合は、ステップS5318に進むとすることによって、出玉状態＝0および3では、そのメダルの獲得期待値を略同一と

50

するようにしても良い。また、出玉状態＝2におけるメダルの獲得期待値を α 、出玉状態＝0におけるメダルの獲得期待値を β 、出玉状態＝3におけるメダル獲得期待値を γ 、出玉状態＝1におけるメダル獲得期待値を ω とした場合、 $\alpha < \omega < \beta < \gamma$ とするようにしても良く、各出玉状態におけるメダル獲得期待値については、遊技機の仕様等によって適宜設定可能であることは言うまでもない。

【1894】

このように、本実施形態では、所定遊技回数におけるIN枚数とOUT枚数とに関する演算結果である出玉状態が2であった場合（注意状態2であった場合）には、有利遊技であるCZ2状態で当たりとなった状態を、外れの状態とする処理（当たりを取り消す処理）を実行するというように、出玉状態0～3に基づいて、CZ2状態での当否（本AT状態への移行の当否）といった有利遊技の管理に関する制御を実行しているため、このような有利遊技の管理を意図した出玉率の範囲内にて行うことができる。この結果、型式試験の適合率を向上させることができ、さらに遊技者に対して過度な射幸心を煽ることを抑制することができる。

【1895】

なお、有利遊技の管理としては、上述のように出玉状態2の場合には当たりを取り消す処理の他に以下の（1）、（2）のような有利遊技の当選に関する管理を行うものや、以下の（3）～（6）のような有利遊技や有利区間そのものの管理を行うもの等が挙げられる。要は、有利遊技の管理に関する制御であれば特に限定されない。

（1）例えば、図256のステップS5301の前に、出玉状態が2や3であるかを判断する判断ステップを置き、出玉状態が2や3であった場合には、そのままAT（有利遊技を）外れとする処理（例えば、ステップS5318と同様に、ATが外れたことを示すフラグ0とする処理等）を行うようにしても良い。これによって、ATの当選が最初から発生しないようにすることができる。

（2）例えば、図256のステップS5301の前に、出玉率が低い出玉状態0であって、定数Xが図261の174以上であるか否かを判断する判断ステップを置き、定数Xが174以上であった場合には、ATを当選とする処理を行うようにしても良い。これによって、強制的にATを発生することができる。

（3）例えば、AT中に、出玉状態2や3になった場合は、ATを強制的に終了して（或いは、有利区間を強制的に終了させて）、ATよりも出玉率の低い通常区間等の遊技状態に移行させる処理を行うといったATの終了タイミングの調整を行うようにしても良い。これによって、意図した出玉率の範囲内を超えたとしても、その後の出玉率の低い遊技状態によって速やかに出玉状態を0や1にまで低減させることができる。

（4）例えば、ATに当選した際において、出玉状態2や3であった場合、出玉状態が0や1になるまで、ATを開始させないようにするというATの開始タイミングの調整を行うようにしても良い。これによって、出玉率を意図した範囲を超えた状態が継続するのを極力抑えることができる。

（5）例えば、AT終了間際において、出玉状態が1であったら強制的にAT回数の上乗せを行ったり、或いは、AT中に、出玉状態が2や3になったら上乗せを行わないようにするというように、ATの継続の長短を調整するようにしても良い。この場合も同様に、出玉率を意図した範囲を超えた状態が継続するのを極力抑えることができる。

（6）例えば、出玉状態0～3に応じていわゆるナビ確率を変動させることで、ATにおける遊技メダルの獲得期待値の大小を調整するようにしても良い。この場合、出玉率が意図した範囲内に収まるようにすることができる。

<第16実施形態 引き戻し処理>

【1896】

図257は、図251で示すAT3であるメイン遊技状態2（図252においては、CZ3状態）に係る、引き戻し処理のフローチャートである。すなわち、上述のようにAT1であるメイン遊技状態7（CZ1状態）又はAT2であるメイン遊技状態3（CZ2状態）にて、AT4であるメイン遊技状態8（上乗せ特化状態）に移行できなかった場合、

或いはA T 6であるメイン遊技状態4 (S T状態)にて、A T 5であるメイン遊技状態6 (本A T状態)に移行できなかった場合において、A T 3 (引き戻し状態ということもある。)にて、再度A T 1に復帰するための引き戻し処理のフローチャートである。

【1897】

この引き戻し処理については、メイン遊技状態3、7及び4 (C Z 1状態、C Z 2状態及びS T状態)において、メイン遊技状態8 (上乘せ特化状態)やA T 5であるメイン遊技状態6 (本A T状態)に移行できなかった場合に、メイン遊技状態7 (C Z 1)に再び戻すための処理であり、図254のステップS5107のメイン遊技状態3全停止処理、ステップS5108のメイン遊技状態4全停止処理、及びステップS5111のメイン遊技状態7全停止処理のそれぞれの処理中 (これらの各処理については、上述のように詳細は割愛する)に、実行される処理である。

10

【1898】

この引き戻し処理においては、まず、出玉通常フラグが正常か否かを判断し、異常状態の0 (出玉通常フラグ=0)であった場合には (ステップS5401でYes)、ステップS5403による引き戻し抽選を行わずに、後のゲーム数カウンタレンジの抽選に用いるための引き戻し番号として2を保存する (ステップS5402)。

【1899】

本実施形態では、引き戻し番号0が、有利区間クリアに対応し、引き戻し番号1が当たらない引き戻し状態に移行に対応し、引き戻し番号2が当たる引き戻し状態に移行に対応している。また、これらの引き戻し番号0~2については、図255のステップS5206や図257のステップS5408等で実行されるゲーム数カウンタレンジ抽選に使用されるようになっている。すなわち、ゲーム数カウンタレンジ抽選においては、例えば、出玉通常フラグが正常状態の1で、引き戻し番号が1又は2で、出玉状態番号がデフォルトの0であった場合には、相対的に短いゲーム数が選択され易いテーブル (図示しない)等に基づいた抽選を行い、出玉通常フラグが1で引き戻し番号が0で出玉状態番号が注意状態2であった場合には、相対的に長いゲーム数が抽選されやすいテーブル (図示しない)等に基づいた抽選を行うようにすることができる。また、出玉通常フラグが0で引き戻し番号が2ではどの出玉状態番号であっても、上述の相対的に長いゲーム数が抽選され易いテーブル等を用いて抽選を行うこともできる。このように、ゲーム数カウンタレンジの抽選においては、出玉通常フラグ、引き戻し番号及び出玉状態番号を参照したテーブル等に基づいた抽選を行うようになっている。なお、これらの出玉通常フラグ、引き戻し番号、出玉状態番号の3つを全て参照するのではなく、これらのうち、少なくとも1つを参照するようにしても良いことは言うまでもない。

20

30

【1900】

一方、出玉通常フラグが正常状態の1 (出玉通常フラグ=1)であった場合には (ステップS5401でNo)、引き戻し抽選を行う処理を実行する (ステップS5404)。すなわち、この引き戻し抽選においては、上述の引き戻し番号0~2のいずれかを抽選する。

【1901】

この抽選結果が引き戻し番号0 (抽選の結果=0)であった場合には (ステップS5404でYes)、上述の有利区間クリアカウンタに1を保存し、抽選結果が1又は2であった場合には (ステップS5404でNo)、引き戻し番号として、その抽選の結果である1又は2を保存する (ステップS5406)。

40

【1902】

次に、ステップS5407では図256と同様な初期セット処理を実行する。なお、ステップS5401でYesとなることによってステップS5402移行してから、このステップS5407に移行した場合、換言すれば、出玉状態フラグが異常状態の0であった場合には、このステップS5407の処理において、A Tが強制的に外れの状態となる (図256のステップS5319でYesとなり、同図のステップS5318にて強制的に外れの状態となる状態参照)。

50

【1903】

次に、ステップS5408では図255のステップS5206と同様な処理を実行する。なお、ステップS5401でYes、ステップS5402、ステップS5406を経由した場合（出玉状態フラグが異常状態の0であり、引き戻し番号2がセットされている状態の場合）には、このステップS5408において、上述のように、出玉通常フラグ、引き戻し番号及び出玉状態番号を参照したテーブル等に基づいた抽選を行う。この出玉通常フラグが0である場合、上記ステップS5407においては、強制的に外れの状態となるため、ここで決定された天井ゲーム数に到達して、メイン遊技状態7であるAT1（サブ遊技状態ではCZ1状態）移行したとしても、メイン状態3であるAT2には移行できず、メイン遊技状態0である通常区間（サブ遊技状態では、ポイント特化状態1）に移行することが確定している状態となっている。

10

【1904】

次に、ステップS5409では、ステップS5408にて行ったゲーム数カウンタレンジ抽選の抽選結果A、すなわち、メイン遊技状態7であるAT1（サブ遊技状態ではCZ1状態）に移行するゲーム数（いわゆる天井ゲーム数）が、現在の有利区間クリアカウンタのゲーム数から所定の定数H（例えば、350）を引いた値 α よりも小さいか否かを判断する（比較する）。

【1905】

すなわち、有利区間は、上述のように1500ゲーム到達することで終了するため、引き戻し抽選に当選することによって、再度AT1（CZ1状態）を介してAT5（本AT状態）に復帰した場合においては、このAT5やAT6（ST状態）等を実行するために、現在の有利区間クリアカウンタのゲーム数を十分に残しておく必要がある（例えば、有利区間クリアカウンタのゲーム数が、4ゲームしかない場合には、AT5が5ゲーム以上継続する場合であっても、4ゲーム目で強制的にAT5が終了してしまう。このため、本実施形態では、AT5やAT6等を充分に実行できるようにするためのゲーム数を350と定め、この350を定数Hとして設定し（換言すれば、定数Hは、AT5やAT6等のAT中状態を実行するための保証ゲーム数ともいえる。）、現在の有利区間クリアカウンタのゲーム数から、この定数Hを引いた値 α と、上述の天井ゲーム数である抽選結果Aとを比較するようにしている。

20

【1906】

この比較によって、抽選結果 $A > \text{値}\alpha$ であった場合（ステップS5409でNo）、例えば、抽選結果Aが700ゲームで、現在の有利区間クリアカウンタの値が900ゲーム（残り600ゲーム）で、定数Hが350であった場合、抽選結果 $A (= 700) > \text{値}\alpha (600 - 350 = 250)$ となり、AT5やAT6を充分に実行するための有利区間クリアカウンタの残りゲーム数が足りないものとして、ステップS5408に戻って再度ゲーム数カウンタレンジ抽選を行う処理を実行する。

30

【1907】

一方、抽選結果 $A < \text{値}\alpha$ であった場合（ステップS5409でYes）、例えば、抽選結果Aが200ゲームで、現在の有利区間クリアカウンタの値が900ゲームであった場合、抽選結果 $A (= 200) < \text{値}\alpha (600 - 350 = 250)$ となり、有利区間クリアカウンタの残りゲーム数が、AT5やAT6等を実行するのに十分に足りているものとして、この抽選結果Aを、当たりゲーム数カウンタに保存し、メイン遊技状態番号に2を保存する処理を実行する（ステップS5410及びS5411）。このように、定数Hを設けることによって、定数Hを設けていない場合に比して、引き戻しによって再度AT5やAT6等のAT中状態に移行したとしても、十分なゲーム数のAT中状態を維持することができる。

40

【1908】

なお、本実施形態では、定数Hを設定して残りゲーム数が350を切らないように、ゲーム数カウンタレンジ抽選を行っているが、現在の有利区間クリアカウンタの値が350未満であった場合には、例えば、強制的に有利区間を終了するようにしても良いし、残り

50

有利区間内においては一切ＡＴに移行しないようにしても良い。また、本実施形態では、上述のように、出玉状態０～３に基づいて、ＡＴや有利区間の管理を行っており、この出玉状態０～３に加えて、有利区間の残りゲーム数も参照するようにしても良い。すなわち、ＡＴが終了した時点で有利区間が残り３５０ゲームを切っていた場合には、出玉状態が０であったとしても、このＡＴの終了をもって有利区間も強制的に終了するようにしても良い。また、残り３５０ゲームを切っている場合であって、出玉状態が２や３であった場合には、残りの有利区間の間は一切ＡＴに移行しないようにして出玉率を下げるようにしても良い。このように、出玉状態０～３及び有利区間の残りゲーム数の両方を加味して、有利区間やＡＴの管理を行うようにすることもできる。

<第１６実施形態 ベースカウンタ更新処理>

【１９０９】

図２５８乃至図２６０は、図２５４におけるステップＳ５１１３のサブルーチンに係る、ベースカウンタ更新処理のフローチャートである。先ず、全リールＭ５０が停止した後の入賞判定において、リプレイ図柄が表示（再遊技作動図柄表示）されている場合（ステップＳ５５０１でＹｅｓ）、遊技メダルの払い出しがないため、１ブロックのゲーム数（本実施形態では、上述のように１７ゲーム）をカウントする図示しない演算周期カウンタ（０～１６のカウントを行う。）に１を加算する処理を実行する（ステップＳ５５０４）。一方、入賞判定においてリプレイ図柄が表示されていない場合には、ＩＮ枚数カウンタに、規定数の３を加算し、ＯＵＴ枚数カウンタに、当該ゲームにおける入賞役に応じた払出枚数を記憶した払出枚数バッファの値（例えば、払出枚数が１５なら、値は１５）を加算し、演算周期カウンタに１を加算する処理を実行する（ステップＳ５５０４）。

【１９１０】

次に、演算周期カウンタの値が、上限値（本実施形態では、１６）に達している場合（１７ゲーム目である場合）には（ステップＳ５５０５でＮｏ）、演算周期カウンタに０を保存（演算周期カウンタをリセット）する処理を実行し、ＩＮ枚数合計値データにＩＮ枚数カウンタの総和をセットすることで、ＩＮ枚数合計値を得る処理を実行し（ステップＳ５５０７）、１７遊技分のＩＮ枚数合計値に、上述の所定の係数を乗算することでＩＮ枚数演算値を得る処理を実行する（ステップＳ５５０８）。例えば、１７遊技のうち、リプレイ図柄組合せが７ゲーム表示された場合、ＩＮ枚数合計値の３０に、上述の所定の係数である６４を乗算することで得た１９２０がＩＮ枚数演算値となる。一方、演算周期カウンタの値が上限値に達していない（１７ゲーム未満）である場合には（ステップＳ５５０５でＹｅｓ）、演算周期カウンタが上限値となるまで総和を算出する処理を実行しない。

【１９１１】

次に、ＯＵＴ枚数枚数合計値データに、ＯＵＴ枚数カウンタの総和をセットすることで、ＯＵＴ枚数合計値を得る処理を実行する（ステップＳ５５０９）。例えば、１７遊技のうち、リプレイ図柄組合せが７ゲーム表示され、１５枚の払い出しに関する図柄組合せが３ゲーム、１枚の払い出しに関する図柄組合せが５ゲーム場合、０枚の払い出しに関する図柄組合せ（いわゆるハズレまたは取りこぼし）が２ゲームの場合、 $(15 \times 3) + (1 \times 5) + (0 \times 2) = 50$ がＯＵＴ枚数演算値となる。

【１９１２】

次に、上述の定数Ｘの値に対応した図示しないベースカウンタデータとして、ＩＮ枚数演算値データにＯＵＴ枚数値データを除算した（ＩＮ枚数演算値データ÷ＯＵＴ枚数値データ）ベースカウンタ値をセットすることで、ベースカウンタ値を得る処理を実行する（ステップＳ５５１０）。例えば、上述のＩＮ枚数演算値データ１９２０÷上述のＯＵＴ枚数合計値５０＝３８．４であり、この値のうち、小数点を切り捨てた値である「３８」が、ベースカウンタ値（定数Ｘ）となる（この場合、図２６１に示すように出玉率は約１６８％）。そして、現在の出玉状態が、２２０％を超えた状態である出玉状態３（出玉状態番号＝３）否かを判断し、出玉状態３ではない場合には（ステップＳ５５１１でＮｏ）、ステップＳ５５１２以降に進み、出玉状態３であった場合にはステップＳ５５２０以降に進む。

【1913】

ステップS5512においては、ステップS5510で得たベースカウンタ値（定数X）が、出玉状態2に対応する定数Xの上限である定数I（本実施形態では、30）未満であるか否かを判断する。このベースカウンタ値（定数X）が定数I未満であった場合、すなわち、図261でも示すように、定数Xが29以下の出玉状態3である場合には（ステップS5512でYes）、ステップS5513に進む。一方、ベースカウンタ値（定数X）が定数Iよりも大きかった場合、すなわち、図261でも示すように、定数Xが30以上の出玉状態0～2のいずれかであった場合には、ステップS5515に進む。

【1914】

ステップS5513においては、有利区間クリアカウンタが1200ゲーム未満であるか否か（有利区間残りゲーム数が1200ゲーム未満であるか否か）を判断し、有利区間クリアカウンタが1200未満である場合、換言すれば、有利区間残りゲーム数が、AT中状態等を実行するのに十分な1219ゲーム以上残っている場合には（ステップS5513でYes）、出玉状態番号に3を保存する処理を実行する（ステップS5514）。一方、有利区間クリアカウンタが1200以上である場合、換言すれば、有利区間残りゲーム数が、300ゲーム以下であり、最大でも300ゲーム消化したら強制的に有利区間が終了する場合には（ステップS5513でNo）、ステップS5516に進む。なお、本実施形態では、ステップS5513において残り有利区間ゲーム数の閾値として、1200ゲームを採用しているが、この残り有利区間ゲーム数としては、これに限定されず、回胴式遊技機の仕様等に応じて適宜選択可能であることは言うまでもない。

【1915】

ステップS5515においては、ステップS5510で得たベースカウンタ値（定数X）が、出玉状態1に対応する定数Xの上限である定数J（本実施形態では、34）未満であるか否かを判断する。このベースカウンタ値（定数X）が定数J未満であった場合、すなわち、図261でも示すように、定数Xが30～33の範囲の出玉状態2である場合には（ステップS5515でYes）、出玉状態番号に2を保存する処理を実行する（ステップS5516）。一方、ベースカウンタ値（定数X）が定数Jよりも大きかった場合、すなわち、図261でも示すように、定数Xが34以上の出玉状態0又は1であった場合には、ステップS5517に進む。

【1916】

ステップS5517においては、ステップS5510で得たベースカウンタ値（定数X）が、出玉状態0に対応する定数Xの上限である定数K（本実施形態では、41）未満であるか否かを判断する。このベースカウンタ値（定数X）が定数K未満であった場合、すなわち、図261でも示すように、定数Xが34～40の範囲の出玉状態1である場合には（ステップS5517でYes）、出玉状態番号に1を保存する処理を実行する（ステップS5518）。一方、ベースカウンタ値（定数X）が定数Kよりも大きかった場合、すなわち、図261でも示すように、定数Xが41以上の出玉状態0であった場合には、出玉情報番号に0を保存する処理を実行する（ステップS5519）。

【1917】

ここで、ステップS5511に戻り、このステップS5511でYesであった場合には（出玉状態3であった場合には）、ステップS5520にて、上述の20ブロックをカウントする図示しないセットリングバッファ（0～19を記憶し、上限値が19）に1を加算（セットリングバッファ番号に1を加算）する処理を実行する。次に、このセットリングバッファ番号（セットリングバッファに記憶された値）が、上限値に達している場合には（ステップS5521でNo）、セットリングバッファ番号に0を保存して、セットリングバッファをリセットし（ステップS5523）、セットリングバッファ番号が上限値に達していない場合には、セットリングバッファ番号に応じた（周期数であるブロック数に応じた）IN枚数カウンタ及びOUT枚数カウンタに0を保存して、これらをそれぞれリセットする処理を実行する（ステップS5522）。

<<<第16実施形態 サブ遊技状態の詳細>>>

10

20

30

40

50

【1918】

次に、サブ遊技状態の詳細について説明する。上述のように、サブ遊技状態は、図252で示すサブ遊技状態、ポイント特化1状態、ポイント特化2状態、アイコン獲得状態及び前兆状態を有する非AT中状態状態と、CZ1状態、CZ2状態、CZ3状態、上乘せ特化状態、本AT状態、ST状態、潜伏状態、BB状態及びエンディング状態を有するAT中状態とに大別され、以後、これらの各状態について、図252の遊技フローに沿ってメイン遊技状態とからめながら説明するが、説明の便宜上、先ず、AT中状態を説明してから、通常状態を説明する。

<第16実施形態 AT中状態 (CZ1状態乃至CZ3状態)>

【1919】

本実施形態では、AT中状態は、先ず、CZ1状態 (AT1であるメイン遊技状態7) から開始されるようになっている。このCZ1状態は、通常状態において、図255のステップS5206にて決定された天井ゲーム数に到達、換言すれば、ゲーム数カウンタ=0 (図250参照の(2)参照) となることで移行するようになっている。また、このCZ1状態には、ST状態 (AT6であるメイン遊技状態6) において、引き戻しに成功した場合、換言すれば、図257のステップS5406にて引き戻し番号2が保存されている状態でST状態が終了した場合にも移行する。なお、当選役のうち、CZ1状態、本AT状態または少なくとも2400枚のメダルの獲得権利を与えるエンディング状態に直接移行する直撃役 (以下、CZ直撃役、AT直撃役、エンディング直撃役とも称す) を設け、この直撃役に当選することで移行するようにしても良い。この場合、遊技を盛り上げるために、例えば、1分程度の長いフリーズ演出を行うようにしても良い。

【1920】

このCZ1状態では、図262に示すように、演出表示装置S40にてナビ演出を3回実行するようになっている。また、CZ1状態では、3回のナビ演出が終了した後、例えば、5ゲーム、7ゲーム、9ゲームというように、あらかじめ定められたゲーム数間継続するとともに、そのゲーム数に応じて所定のストーリーを進行させるいわゆるシナリオ演出が実行されるようになっており、例えば、このシナリオ演出の最終の3ゲーム (後述するCZチャレンジカウンタが3の状態の場合) に亘ってCZ2状態に移行できるか否かの旨を遊技者に報知するジャッジ演出が行われるようになっている。このジャッジ演出としては、1ゲーム目では、例えば、相手に対してどのような武器や攻撃方法で攻撃するか、或いは、相手に対戦するキャラクタを選ぶ等の導入演出を行い、2ゲーム目では相手キャラとのバトルを行うバトル中演出を行い、3ゲーム目でその勝敗を報知する結果報知演出を行うといったバトル演出を行うことが可能である。なお、このCZ1状態でのナビ演出の回数は3回に限定されるものではなく、適宜の回数を設定可能である。また、ジャッジ演出としては、バトル演出に限定されず、単に当たり、外れのみを報知するような演出であっても良く、要は、遊技者に対して、次の状態に移行するか否かを報知できる演出であれば特に限定されないことは言うまでもない。

【1921】

また、この状態において、演出表示装置S40の表示部の右下の第2所定領域SR2 (これについては後述する) には、非AT中状態において溜めたポイント数が表示されている (分子に現在のポイント数、分母にポイントの上限数が表示されている形態で表示されている) とともに、演出表示装置S40の右上部の第1所定領域SR1には、非AT中状態において獲得したアイコンが左右方向に並んで表示されている。なお、アイコンについては、上述のように左右方向に並んで表示される形態に限定されず、例えば、上下方向に並んで表示されていても良い。さらに、演出表示装置S40の第1所定領域SR1及び第2所定領域SR2にそれぞれ、ポイントを表示し、アイコンを表示したが、これらのポイントやアイコンの表示は、これらの領域に限定されず、例えば、演出表示装置S40の左上部の左上領域、左側部の中央部の左中領域、右下部の右下領域、右側部の中央部の右中領域、或いは、演出表示装置S40の上側部の中央部の上中領域、下側部の中央部の下中領域等のいずれかに適宜表示されていれば良く、要は、演出表示装置S40の全表示領域

10

20

30

40

50

の一部の領域に表示されていれば良い。

【1922】

また、CZ1状態において、バトル演出の前には、バトル演出の開始を示す演出が実行される。このバトル演出の開始を示す演出においては、演出表示装置S40に、遊技者にサブ入力ボタン（演出ボタン）SBの押下を促す「PUSH」といったボタン画像を表示する演出が実行され、遊技者がサブ入力ボタンSBを押下すると、図263に示すように、CZ1状態におけるバトル演出の勝率、換言すれば、CZ1状態からCZ2状態に移行する期待値であるバトル演出の勝率（例えば、図263では77%と表示。）が表示される期待値表示演出が実行される。

【1923】

この期待値表示演出にあたり、第1所定領域SR1のアイコンに応じた期待値の上乗せ等を行う。この期待値表示演出においては、期待値のベースを例えば40%とし、最初にこの50%を表示した後、例えば、アイコンが上乗せ率5%の「1st」であれば、このアイコンを消して、40%に5%を上乗せした合計期待値として、45%と表示する演出を実行する。この際において、上述のサブ入力ボタンSBを一回押下するだけで、アイコンの上乗せ率に応じた合計期待値を表示するようにしても良いし、サブ入力ボタンSBを連打させる表示を行うことで、遊技者がサブ入力ボタンSBを一回押下する度に所定数のパーセンテージ（例えば、+1%、+3%等適宜の須知）を上げていって最終的に上記45%を表示するような演出を実行したりすることもできる。また、アイコンがCZ1状態突破確定の「熱!」である場合には、上記合計期待値を100%と表示してからバトル演出に移行するようにしたりするようにしても良い。要は、アイコンの内容に応じた適宜の演出を実行するようにしていれば良い。

【1924】

また、この合計期待値の表示をするにあたり、第2所定領域SR2に残っていたポイントについては、この残りポイント（図262では777ポイント）を消して、上記「1st」のアイコンに変化させて表示する等の返還演出を遊技者に表示したり、或いは、この残りポイントを用いてアイコン獲得抽選したが外れてアイコンを獲得できなかった旨の演出を行うようにしたりしても良い。このように、CZ1状態に移行した際において、アイコンを獲得するためのポイントが、アイコン獲得の所定値に足りない状態であっても、そのポイントに応じてアイコンを獲得するか否かの抽選といった、残りポイントを有効活用している演出を遊技者に見せることで、折角ある程度ポイントを貯めたのに、そのポイントが無駄になった等の損失感を遊技者に与えることを防止することができる。

【1925】

なお、CZ1状態において、その突入ゲームから3回のナビ演出が終了する前の間、換言すれば、バトル演出が実行される前において、レア役が当選した場合には、アイコン獲得抽選を行い、アイコンを獲得するようにしても良い。このようにすることで、バトル演出開始前のレア役の引き損感を低減することができる。

【1926】

本実施形態では、上記バトル演出にて表示される勝率においては、図256のステップS5308にてCZ1突破率カウンタに保存されていた値、すなわち、図256のステップS5131にて、CZ1状態からCZ2状態に移行する否かの抽選において実際に用いられたCZ1突破率カウンタの値（上述のように、当たり確率そのもの）が、主制御基板Mから副制御基板Sに送信されており、副制御基板Sは、この値を上記勝率として、演出表示装置S40に表示するようになっている。このように、実際の当たり確率を表示するようにすることで、遊技者に対して、本物の信頼度を表示することができる。

【1927】

バトル演出では、図264に示すように、味方キャラと敵キャラとのバトルが行われるが、その過程において、敵キャラに与えたダメージが、例えば、図264に示すように、456ヒットポイントのダメージを与えた旨が表示された場合には、設定値が4乃至6のいずれかであることが確定又は高確率で設定4乃至6であることを示すようになっている。

。この種の例としては、例えば、666ヒットポイントのダメージの場合には、設定6であることが確定又は高確率で設定6であることを示すようにしたり、或いは、246ヒットポイントのダメージであれば、いわゆる偶数設定が確定或いは高確率で偶数設定であることを、135ヒットポイントのダメージであれば、いわゆる奇数設定が確定又は高確率で奇数設定であることを示すようにする等が挙げられる。このように、CZ1状態からCZ2状態というように、次のさらに有利な段階に進むか否かを報知する演出中において、その報知の他に、設定値をも示唆するので、遊技の興趣を向上させることができ、遊技者の目を演出表示装置S40に引き付けることに期待できる。なお、設定値の示唆演出の頻度として、奇数設定の出現頻度よりも偶数設定の出現頻度を高くするようにしてもよい。これは、設定値が6段階ある場合、奇数設定が確定すると、設定値6（最高設定）が否定されることになるため、極力遊技者が目にする機会を減らすことによって、遊技者の設定推測に対する好奇心を保つことが可能となる。

10

【1928】

このバトル演出においては、CZ1状態からCZ2状態に移行することが決まっている場合（図256のステップS5313にて当たりとなって、ステップS5314にてCZ1突破フラグに1が保存されている場合）には、バトル演出としては味方キャラが勝つ旨の演出を行うことによって、遊技者にCZ2状態に進むことを報知する。また、本実施形態では、CZ1状態において、ナビが終了した後のバトル演出の滞在ゲーム数は、図示しないCZ1ゲーム数カウンタによって管理されており、このCZゲーム数カウンタが所定の値（例えば、0）になったときに、味方キャラが勝つ旨の演出を行うようになっており、CZ1状態からCZ2状態への移行は、このCZ1ゲーム数カウンタが0であり、CZ状態1突破フラグが1である場合である（図250の（4）参照）。

20

【1929】

なお、CZ1ゲーム数カウンタの所定の値を1とした場合には、このときに味方キャラが勝つ演出を行い、CZ1ゲーム数カウンタが0になったときに、CZ2状態に進む旨を報知する演出を行うようにしても良く、CZ2状態に移行するかを遊技者に報知するタイミング（CZ1ゲーム数カウンタの所定の値）については適宜設定可能であることは言うまでもない。また、このCZ1ゲーム数カウンタについては、CZ1状態の開始時から終了までのゲーム数カウンタであっても良い。この場合、既定のナビ回数（本実施形態では3回）が確実に行えるゲーム数に、バトル演出を実行する回数を加算した値であることが望ましい。

30

【1930】

一方、CZ2状態に進められない場合（図256のステップS5313にて外れた場合）には、バトル演出としては味方キャラが負ける旨の演出を行うことによって、遊技者にCZ2状態に進められないことを報知する。本実施形態では、バトル演出のゲーム数は、図示しないCZ1チャレンジカウンタによって管理されており、このCZ1チャレンジカウンタが0であり、上述のCZ1ゲーム数カウンタが0であった場合に味方キャラが負ける旨の演出を行うようになっている。この負け演出の後の移行先は、引き戻し番号が「有利区間リセット」の0である場合には、ポイント特化状態1に移行し、引き戻し番号が「当たらない引き戻しに移行する」1又は「当たる引き戻しに移行する」2である場合には、CZ3状態に移行する（図250の（5）及び（6）参照）。なお、このCZ1状態中に、有利区間の上限である1500G到達或いは出玉の差枚数が2400枚（MY2400）に到達した場合には（以後、単に「有利区間の上限に到達した場合」という。）、通常区間である非AT中状態のポイント特化状態1に移行する（図250の（20）参照）。

40

【1931】

CZ1状態のバトル演出に勝利してCZ状態2に進んだ場合、このCZ2状態においては、上述のCZ1状態と同様なバトル演出を行って、味方キャラの勝敗によって遊技者にその次の移行先を報知する。本実施形態では、このCZ2状態ではナビ演出を行わない仕様となっており、このCZ2におけるバトル演出の滞在ゲーム数は、上述のCZ1ゲーム数カウンタと同様なCZ2ゲーム数カウンタにて管理されている。このため、CZ2状態

50

においては、C Z 2 ゲーム数カウンタの値がそのままC Z 2 状態の滞在ゲーム数となっている。また、C Z 2 状態のバトル演出の回数は、上述のC Z 1 チャレンジカウンタと同様なC Z 2 チャレンジカウンタによって管理されている。

【1932】

すなわち、C Z 2 状態においても、例えば、5 ゲーム、7 ゲーム、9 ゲームというように、あらかじめ定められたゲーム数間継続するとともに、そのゲーム数に応じて所定のストーリーを進行させるいわゆるシナリオ演出が実行されるようになっており、例えば、このシナリオ演出の最終の3 ゲーム（後述するC Z チャレンジカウンタが3の状態の場合）に亘ってC Z 2 状態に移行できるか否かの旨を遊技者に報知するジャッジ演出が行われるようになっている。また、C Z 2 状態においては、ナビ演出が行われなため、C Z 2 状態に突入すると直ぐに上述のシナリオ演出が実行されるようになっている。なお、C Z 2 状態においてもナビ演出を行うようにしても良く、この場合におけるC Z 2 ゲーム数カウンタについては、C Z 1 ゲーム数カウンタと同様に扱えば良いことはいまでもない。

【1933】

C Z 2 状態では、C Z 2 ゲーム数カウンタが0になったときに、C Z 2 状態から上乗せ特化状態に移行することが決まっている場合（図256のステップS5315で当たりとなって、ステップS5316にてC Z 2 突破フラグに1が保存されている場合であり、図250の（4）も併せて参照）には、味方キャラが勝つ演出を行って上乗せ特化状態に進む（図250の（7）参照）。また、このC Z 2 状態においても、バトル演出開始前或いは開始時において、C Z 1 状態と同様に、そのバトル演出の勝率、すなわち、図256の

【1934】

C Z 2 状態において、上乗せ特化状態に進められない場合（図256のステップS5315にて外れた場合）には、味方キャラが負ける演出を行って、遊技者に上乗せ特化状態に進められないことを報知する。この負け演出の後の移行先は、引き戻し番号が「有利区間リセット」の0である場合には、ポイント特化状態1に移行し、引き戻し番号が「当たらない引き戻しに移行する」1又は「当たる引き戻しに移行する」2である場合には、C Z 3 状態に移行する（図250の（8）及び（9）参照）。なお、このC Z 2 状態中に、有利区間の上限に到達した場合にも、通常区間である非A T 中状態のポイント特化状態1に移行する（図250の（20）参照）。

【1935】

また、C Z 1 状態及びC Z 2 状態において、バトル演出に負けた場合の一部で、再度C Z 1 に移行することを示唆する引き戻し演出を実行するC Z 3 状態（A T 3 であるメイン遊技状態2）に移行することがある。すなわち、上述のように、引き戻し番号が1又は2の場合（図250の（6）及び（9）参照）には、C Z 3 状態に移行する。また、このC Z 状態3には、後述するA T 状態中のS T 状態において、S T 状態の滞在ゲーム数を管理する図示しないS T カウンタが0となり、引き戻し番号が1又は2の場合にも移行する（図250の（16）参照）。また、C Z 1 状態、C Z 2 状態及びS T 状態の終了後において、引き戻し番号が2の場合には、必ずC Z 3 状態に移行するが、引き戻し番号1の場合には、C Z 3 状態に移行するか否かの抽選に当選した場合にはC Z 3 状態に移行し、当選しなかった場合にはそのままポイント特化1状態に移行するようになっている。すなわち、メイン遊技状態においては、A T 3 であるメイン遊技状態2であるのにもかかわらず、サブ遊技状態においては、ポイント特化1状態に移行することもあるようになっている。

【1936】

なお、本実施形態では、C Z 1 状態にしてもC Z 2 状態にしても、例えば、5 ゲーム、7 ゲーム、9 ゲームといった予め定められたゲーム数間継続するシナリオ演出が実行されているが、このシナリオ演出の滞在ゲーム数に応じて、C Z 1 状態やC Z 2 状態を突破することを示唆することも可能である。例えば、C Z 1 状態及びC Z 2 状態においてはいずれも9 ゲームのシナリオ演出が行われるのが常態とした場合、C Z 1 状態が7 ゲームで終

わった場合には、C Z 2 状態への移行が確定、C Z 1 状態が 5 ゲームで終わった場合には、上乗せ特化状態への移行が確定（A T 確定）というようにすることができる。また、C Z 1 状態においては 7 ゲームのシナリオ演出、C Z 2 状態でも 7 ゲームのシナリオ演出の場合には、A T 確定とともに、上乗せ特化状態においては多数の上乗せ数が期待できる状態（例えば、常態では、毎ゲーム最低 3 セットの上乗せなのが、最低 6 セットの上乗せとなる等。もちろん、ゲーム数上乗せや枚数上乗せの場合も同様であることは言うまでもない）であることを示唆するというようにすることもできる。要は、C Z 1 状態及び C Z 2 状態のそれぞれのシナリオ演出の滞在ゲーム数の組み合わせによって、A T 確定報知や A T 後の展開等といった有利状態に関する報知を行うようにすれば、その滞在ゲーム数等については適宜設定可能である。この観点で、上乗せ特化状態に移行することを報知する状態としては、C Z 1 状態及び C Z 2 状態の 2 つではなく、3 つ以上用意するようにすることで、その組み合わせ数が増えて、この組み合わせによる報知を行う演出のバリエーションが多彩となる。

10

【1937】

C Z 3 状態（A T 3 であるメイン遊技状態 2）においても、その滞在ゲーム数については、C Z 1 ゲーム数カウンタと同様な図示しない C Z 3 ゲーム数カウンタによって管理されており、この C Z 3 ゲーム数カウンタが所定の値（例えば、0 又は 1）になる前までは、C Z 1 状態に再び戻るか否かを示唆する引き戻し演出を行う。C Z 3 ゲーム数カウンタが所定の値となったときにおいては、引き戻し番号が 1 の場合は、引き戻しが失敗した旨の演出を行った後に、非 A T 中状態のポイント特化 1 状態に移行する一方、引き戻し番号が 2 の場合は、引き戻しが成功した旨の演出を行った後に、再び C Z 1 状態に移行する（図 250 の（18）及び（19）参照）。なお、この C Z 3 状態中に、有利区間の上限に到達した場合にも、非 A T 中状態のポイント特化状態 1 に移行する（図 250 の（20）参照）。

20

【1938】

なお、それぞれの C Z 1 状態、C Z 2 状態、C Z 3 状態が終了した際には、これらの C Z の終了を示す終了画面を演出表示装置 S 40 に表示するようにすることもできる。この場合、その表示画面の表示態様、具体的には、キャラクタが全員集合している特定表示態様であれば、最高設定の 6 が確定、キャラクタが偶数集まっている第 1 表示態様であれば、偶数設定が確定、キャラクタが奇数集まっている第 2 表示態様であれば、奇数設定が確定というように、表示対応に対応付けられた設定示唆を行うようにしても良い。また、この設定示唆においては、上述のように、その設定状況が確定するものの他、高設定程選ばれ易い高設定示唆表示態様、偶数設定程選ばれ易い偶数設定示唆表示態様、奇数設定程選ばれ易い奇数設定示唆表示態様というように、その設定状況を示唆する物であっても良いことは言うまでもない。

30

【1939】

また、外れの状態の C Z 1 状態の突入時、或いは、この C Z 1 の最終ゲーム等の所定のタイミングで、A T に移行するか否かの特殊抽選を行い、この特殊抽選に当選した場合には、その次ゲーム以降の所定のタイミング（次ゲームでも良いし、3 ゲームのシナリオ演出を行った後でも良いし、このタイミングについては適宜設定可能である。）にて、A T が当たった旨の演出を行って A T（この場合は、上乗せ特化状態）に突入するようにしても良い。これについては、外れの状態の C Z 2 状態及び C Z 3 状態でも同様に適用することができる。このような特殊抽選については、本来外れていたものを強制的に当たりにするおまけ的要素の強い仕様であるため、その当選確率は例えば、一桁台（3 % 等）にするのが望ましい。このようにすることで、C Z 1 状態等の開始時又は終了時等の所定のタイミングにおいて、ここで当たるかもしれないという期待感を遊技者に与え得ることができ、C Z 1 状態等の遊技において緊張感のある遊技を提供することができる。この結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1940】

さらに、C Z 1 状態～C Z 3 状態において、例えば、図 10 の当選番号 3 の「逆押し黒

50

7揃いリプレイ」が成立した場合には、逆押しで黒7を狙う旨の演出を行って、黒7を表示させることによって、C Z 1状態～C Z 3状態を突破したという旨の演出を行うようにしても良い（なお、目押しミスで黒7を表示できない場合でも、当選番号3が当選していることには変わらないため、黒7を表示したときと同じように扱われる）。この場合、C Z 1状態～C Z 3状態を突破できる状況において、C Z 1状態～C Z 3状態のシナリオ演出中に、逆押しで黒7を狙う旨の演出をカットインさせて、黒7を表示したら、シナリオ演出を強制的に終了して、A Tに突入するようにしても良いし、そのままシナリオ演出を続行してからA Tに突入するようにしても良い。また、C Z 1状態～C Z 3状態が突破できない状態である場合には、上述の当選番号3が当選しても、逆押しで黒7を狙う旨の演出を行わずに、逆押し以外の打順をナビするナビ演出を行うことで、黒7を表示させないようにしても良い。

10

<第16実施形態 A T中状態（上乗せ特化状態）>

【1941】

上乗せ特化状態（A T 4であるメイン遊技状態8）においては、例えば、3回等の所定回数のナビ演出が実行されるまで継続するとともに、滞在中においては毎ゲームに亘って、獲得できたセット数を報知する演出（例えば、1セット獲得という表示を行う演出等）を行う。本実施形態では、上乗せ特化状態は、ナビ演出の実行を管理する図示しないナビ回数カウンタの値が0となるまで継続し、この継続中においては、毎ゲームに亘って当選役に応じたセット数をストックするセット数ストック抽選（例えば、当選役に応じて、セット数0～3を抽選する等）を行っている。この上乗せ特化状態において、ナビ回数カウンタの値が0になったら、上乗せ特化状態にて獲得したセット数の合計を表示して上乗せ特化状態が終了する（図250の（10）参照）。

20

【1942】

なお、上乗せ特化状態の継続については、上述のように所定回数のナビ演出が実行されるまでというものに代えて、所定ゲーム数までとしたり、或いは、所定回数のナビ演出終了後や所定ゲーム数経過後において、小役等が外れたゲームまで継続（択役の場合はナビ演出が行われないようにし、自力で択当てできれば継続、できなければ終了等）したりするようにしても良い。この場合、所定回数のナビ演出や所定ゲーム数が、上乗せ特化状態を最低限実行できる最低保証区間ということとなる。このようにすることで、所定回数のナビ演出終了後や所定ゲーム数経過後においても、自力で小役やリプレイを当て続けければ（択当て成功も含む）、上乗せ特化状態が終了しないため、上乗せ特化状態による上乗せ数のさらなる上乗せが期待でき、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1943】

本実施形態では、上乗せ特化状態においては、当選役に応じた上乗せセット数を抽選している。具体的には、ナビ演出の対象となる択役やリプレイであれば最低1セット上乗せ（ゲーム数上乗せであれば、5ゲーム等のゲーム数、枚数上乗せであれば10枚等の枚数となる。以後同様。）、レア役であれば最低3セット上乗せするというように、レア役の方がより多くの上乗せセット数を獲得でき、このレア役よりも図10の当選番号2の「逆押し白7」が当選した場合の方が、より多くの上乗せセット数を獲得できるようになっている。また、演出表示装置S40では、1セットの上乗せの場合はキャラクタAが出やすく、3セット上乗せの場合はキャラクタBが出やすいというように、上乗せ数に応じた演出を実行するようになっている。なお、当選役と上乗せセット数との関係は、上述の実施形態に限定されず、適宜設定可能であることは言うまでもない。また、上乗せ特化状態において、所定回数のナビ演出（上述したゲーム数等含む）が実行されたあとの遊技において、レア役に当選した場合は、再度、所定回数のナビ演出を付与するようにしてもよい。言い換えれば、上乗せ特化状態をやり直すようにすることもできる。これにより、遊技者の遊技意欲をより向上させることができる。

40

【1944】

この上乗せを行う際において、演出表示装置S40には、サブ入力ボタンSBの押下を促す演出（イメージ的には図263参照）を行い、遊技者がこの演出に沿ってサブ入力ボ

50

タン S Bを押下することで、上乘せセット数が表示されるようになっている（図 2 9 2（c）参照）。また、サブ入力ボタン S Bの操作態様としては、単純に押下するものの他、連打や長押し等を遊技者に促す演出を行い、遊技者が連打した場合には、連打する度にセット数が上乘せされていく演出を実行し、長押しした場合には、押下時間の経過に伴ってセット数が上乘せされていくという演出も実行するようになっている。さらに、この上乘せ特化状態において、例えば、図 1 0の当選番号 2の「逆押し白 7 揃いリプレイ」が成立した場合には、逆押しで白 7を狙うことを促す演出を行い、遊技者が逆押しにて白 7を揃えたら、図 2 9 1（c）で示すような上乘せセット数を表示するようになっている。なお、遊技者が逆押しで白 7の目押しに失敗したとしても、図 1 0の当選番号 2が当選していることには変わらないため、上乘せはなされて、演出表示装置 S 4 0に図 2 9 1（c）で示すような上乘せセット数の表示は行われる。

10

【1 9 4 5】

また、この上乘せ特化状態が終了した際において、上乘せ特化状態にて獲得したセット数は、セット数を管理する図示しない V セット数カウンタにセットされるようになっている。すなわち、上乘せ特化状態開始時にはナビ回数カウンタに 3 がセットされ、ナビ演出を行う毎にナビ回数カウンタの値がデクリメントされ、ナビ回数カウンタの値が 0 となったら上乗特化状態が終了するが、この後、V セット数カウンタには、上乘せ特化状態にて獲得したナビ回数の値がセットされるようになっている。本実施形態では、3 回のナビ演出を 1 セットとしており、例えば、獲得したセット数が 5 であれば、この 5 が V セット数カウンタにセットされる。

20

【1 9 4 6】

なお、このセット数ストック抽選においては、その抽選対象にセット数 0 がある場合は、抽選結果次第では上乘せ特化状態が終了した時点でセット数が 0 ということもあり得るが、これを防止するために、例えば、抽選対象からセット数 0 を外して、必ず 1 以上のセット数を獲得できるようにしたり、上乘せ特化状態の最終ゲームでセット数が 0 であれば、強制的にセット数 3（予め設定された保証セット数。）を付与したり、或いは、上乘せ特化状態においてナビ演出があった場合には、必ず 1 セット以上獲得できるようにしたり等、上乘せ特化状態においては、必ずセット数を獲得できるようにしている。また、この上乘せ特化状態中に、有利区間の上限に到達した場合にも、非 A T 中状態のポイント特化状態 1 に移行する（図 2 5 0 の（2 0）参照）。

30

【1 9 4 7】

また、A T レベル 1、A T レベル 2、A T レベル 3 というように、この順で A T 中の上乘せ確率が高い（上乘せ抽選で用いる上乘せ抽選テーブルにおいて、この順で上乘せ確率が高い）A T レベルを設け、上乘せ特化状態に移行したときにこの A T レベルを決める A T レベル抽選を行うようにしても良い。この A T レベルの設定は、上乘せ特化状態に移行した場合に限られず、例えば、有利区間突入時において C Z 1 状態の突破の有無を行う抽選と一緒に行うようにする等、適宜のタイミングを設定可能である。要は、A T に突入した際にまでに設定されていれば、どのタイミングでも良い。さらに、A T レベル抽選において、例えば、A T レベル 1 において、上乘せの低確率状態テーブル、高確率状態テーブルというように、それぞれの A T レベルに対して、さらに、上乘せの低確率状態、高確率状態等を設けて細分化するようにし、それぞれの A T レベルにおいて、レア役等の当選で低確率状態及び高確率状態を切り替えたり、或いは、A T レベル 1 に滞在している状態でのレア役等による昇格抽選、上乘せ抽選の当選による昇格抽選、1 セット終了時のタイミングでの昇格抽選、3 セット継続したときの最終ゲームによる昇格抽選等、疑似ボーナス突入時又は終了時のタイミングによる昇格抽選等、適宜のタイミングによる昇格抽選を行うことによって A T レベル 1 ～ 3 間の移行を行うようにしても良い。この A T レベルについては、上乘せ確率の高さに応じたレベルに限定されず、例えば、A T がループ抽選に当選することによってループ（継続）するループタイプである場合には、そのループ確率の高低に応じた A T レベルとしたり、或いは、上乘せ抽選後に、上乘せの期待値が異なる種々の上乘せ態様を選択するタイプであれば、これらのうち、上乘せの期待値の高いものに

40

50

対する抽選確率の高さに応じたA Tレベルとしても良い。要は、そのA Tにおいて、遊技者が有利となる状態に移行する確率の高低に対してA Tレベルを設定するようにすればよい。

<第16実施形態 A T中状態(本A T状態)>

【1948】

上乗せ特化状態が終了した後は、本A T状態(A T5であるメイン遊技状態6)に移行する。この本A T状態においては、上乗せ特化状態にて獲得したセット数に相当する回数(例えば、3回のナビ演出で1セット×6セット=18回)のナビ演出を実行する。本実施形態では、本A T状態では、3回のナビ演出を1セットとし、3、6、9・・・と3の倍数回のナビだけ継続する仕様としており、上乗せ特化状態においては、この3の倍数のいずれかが選択されるようになっている。そして、Vセット数カウンタが0となったら(このときは、後述するB B状態のナビ回数カウンタが0で、潜伏番号も0)本A T状態が終了して、S T状態に移行する(図250の(11)参照)。なお、この本A T状態中において、レア役等に当選した場合には、セット数上乗せ抽選や、或いはナビ回数そのものの上乗せ抽選を行い、当選した場合には、その上乗せした分だけ、本A T中状態を延長するようにすることも可能である。

【1949】

なお、本A T状態において、上記上乗せ抽選の確率が変動する仕様としても良い。例えば、それぞれ上乗せの確率が異なるモード α 、 β 、 γ (上乗せ確率については、 $\alpha < \beta < \gamma$)を設け、本A T状態への突入時にどのモード $\alpha \sim \beta$ で開始するのかのモード選択抽選を行い、この抽選結果に対応したモードにて本A T状態を行う。そして、本A T中のレア役等の当選や、滞在ゲーム数毎(例えば、10ゲーム毎等)、ナビ回数毎(例えば、10回ナビ演出がある毎等)、消化セット数毎(例えば、3セット毎等)とった契機で、モード選択抽選を行って、この選択抽選結果に応じたモードに切り替えるとともに、演出表示装置S40においては、現在滞在しているモードを明示的、或いは示唆的に表示するようにしても良い。このようにすることで、A T中において、ナビ演出を消化する他にも、付属的な遊技性を付与することができ、遊技意欲を促進させることができる。

【1950】

また、本A T中において、上乗せ抽選に当選した場合には、アイコン獲得状態と同様なルーレット演出によって遊技者に上乗せポイントを報知するようにしても良い。この場合、アイコン獲得状態のルーレット演出において、ルーレットの対象となっているアイコンに代えて、複数のポイント数を表示した画像にするだけで済むこととなり、演出画像の作成等を容易にすることができる。

<第16実施形態 A T中状態(S T状態)>

【1951】

S T状態においては、所定ゲーム数(例えば、7ゲーム等)の間、毎ゲームにおいて、その当該ゲームの当選役に応じて、上述のセット数ストック抽選の実行抽選、実際はA T中状態ではあるが演出上はビックボーナスのように見せている疑似ボーナスであるB B状態(A T8であるメイン遊技状態6)へのB B抽選、C Z3状態(A T3であるメイン遊技状態3)への引き戻し抽選等を行うとともに、これらの抽選結果に応じた演出を実行する。具体的には、S T状態において、まず、S T当選か否かを抽選し、S T当選でない場合(S T外れ)には引き戻し抽選(引き戻し番号0~2のいずれかを抽選)を行い、S T当選であった場合には、潜伏状態の移行を管理する潜伏フラグ0~2(0は潜伏無しでセット数ストック抽選の実行抽選に当選、1は本A T中状態移行以上が当選可能、2はB B状態移行以上が当選可能)を抽選する。このS T状態の所定ゲーム数は、S Tゲーム数カウンタにて管理されており、このS Tゲーム数カウンタが0となった時点(所定ゲーム数到達時点)で、セット数が0でB B抽選にも引き戻し抽選にも当選(引き戻し番号=0)していなかった場合には、A T中状態が終了して、非A T中状態のポイント特化1状態に移行する(図250の(15)参照)。

【1952】

なお、本実施形態では、S T状態は、所定ゲーム数経過（S Tゲーム数カウンタが0）が終了条件であったが、これに代えて、例えば、所定回数のナビ演出が実行されるまでもとしても良いし、或いは、上述の上乗せ特化状態の変形例と同様に、所定回数のナビ回数や所定ゲーム数経過までは、S T状態を最低限実行可能な最低保証区間として、ナビ回数表示や経過ゲーム数表示を、演出表示画面S 40の第1領域S R1等に表示し（なお、どこの領域に表示しても良い。）、その後は、小役等が外れたゲームまで継続（択役の場合はナビ演出が行われないようにし、自力で択当てできれば継続、できなければ終了等）したりするようにしても良い。

【1953】

S T状態において、S T当選であって、潜伏状態0が当選した場合には、本A T状態でのセット数抽選を行うとともに、S T状態の終了を管理するS T終了管理フラグ（0は継続、1は終了）を1にセットする。この後、セット数ストック抽選の実行抽選に当選した旨の報知を行うための前兆ゲーム数を抽選し、この抽選した前兆ゲーム数を、前兆ゲーム数を管理する図示しない前兆ゲーム数カウンタにセットする。この前兆ゲーム数の間は、再び本A T中状態に戻れることを示唆する演出等を実行し、前兆ゲーム数の最終ゲーム等において本A T中状態に移行する旨の演出を行う。そして、前兆ゲーム数カウンタが0（前兆終了）、或いはS Tゲーム数カウンタが1になると、次ゲームから本A T状態に移行する（図250の（14）参照）。なお、この前兆ゲーム数の間においても、上述のC Z1状態等にて説明したシナリオ演出を実行するようにしても良い。また、前兆ゲーム数カウンタが0、或いはS Tゲーム数カウンタが1になったときには演出表示装置による告知を行うようにしてもよいし、遊技者がストップスイッチを操作することでリールが特殊変動をするようにしてもよい。ここで、特殊変動とは、リールを一旦停止させて逆回転を行わせ、1周した後で目的に図柄を停止させることや、停止したリールを上3ステップ、下に3ステップ動作することが考えられる。特殊変動を行うリールは、適宜、抽選により決定してもよい。

【1954】

S T状態において、S T当選であって、潜伏状態1又は2が当選した場合には、S T終了フラグを1にセットし、潜伏状態に移行することを示唆する演出を行うための前兆ゲーム数を抽選により決定して前兆ゲーム数カウンタにセットする。この前兆ゲームの間は、潜伏状態に移行することを示唆する演出等を実行し、この前兆ゲーム数カウンタが0、或いはS Tゲーム数カウンタが1になったら、潜伏状態（A T7であるメイン遊技状態5）に移行する（図250の（15）参照）。

【1955】

また、S T状態においては、上述のセット数ストック抽選の実行抽選にもB B抽選（疑似ボーナス抽選）にも当選しなかった場合には、C Z3状態（A T3であるメイン遊技状態3）への引き戻し抽選を行う。この引き戻し抽選においては、上述のように、引き戻し番号0～2のいずれかを抽選する。そして、引き戻し番号が1又は2であった場合は、S Tゲーム数カウンタが0になるまでC Z3状態に移行することを示唆する演出等を実行してから、C Z3状態に移行する（図250の（16）参照）。なお、このS T状態中に、有利区間の上限に到達した場合にも、通常区間である非A T中状態のポイント特化状態1に移行する（図250の（20）参照）。

<第16実施形態 A T中状態（潜伏状態）>

【1956】

潜伏状態においては、潜伏フラグに応じて、セット数ストック抽選の実行抽選に当選の旨の0、疑似ボーナスであるノーマルビックボーナス（例えば、30G間継続するボーナス）に当選の旨の1、疑似ボーナスであってノーマルビックボーナスよりも有利なハイパービックボーナス（例えば、60G間継続するボーナス）に当選の旨の2、有利区間が終了するまで継続するエンディングボーナス（エンディング状態ということもある。）に当選の旨の3のといった有利状態識別番号0～3のいずれかを抽選する。すなわち、潜伏フラグが1（本A T中状態移行以上が当選可能）であった場合には、有利状態識別番号0～

10

20

30

40

50

3のいずれかを抽選し、潜伏フラグが2（BB状態移行以上が当選可能）であった場合には、有利状態識別番号1～3のいずれかを抽選する。

【1957】

潜伏状態において、有利状態識別番号0が当選した場合には、本AT状態でのセット数抽選を行うとともに、ST状態の終了を管理するST終了管理フラグ（0は継続、1は終了）を1にセットする。そして、本AT状態に移行することを示唆する演出等を実行し、STゲーム数カウンタが0になったら、本AT状態に移行する（図250の（17）参照）。

【1958】

ここで、本AT状態に移行する前に、上述の一連増加カウンタの値をチェックしており、この値が2000（枚）未満であれば、そのまま本AT状態に移行し、この値が2000よりも大きい場合には有利区間の終了条件が満たされるまで継続するエンディング状態（AT9であるメイン遊技状態9）に移行する。すなわち、本AT状態に移行する前に、有利区間の終了条件の1つである2400枚到達に対して、今現在、どのくらいの差枚数であるかをチェックしており、本AT状態におけるエンディング状態への移行の閾値が所定値M（例えば、2000枚）よりも少なければ、そのまま本AT状態に移行し、所定値Mよりも大きければ、エンディング状態に移行するようになっている。この閾値については、本AT状態であれば、その閾値に本AT状態で獲得可能な遊技メダル数を加算した値が2400枚よりも少なくすることが好ましい。この場合、本AT状態等の有利状態の途中で、有利区間終了条件を満たすことで本AT状態等の有利状態が終了することを防止することができる。

【1959】

また、潜伏状態において、有利状態識別番号1～3に当選した場合にはそれぞれ、ST終了管理フラグを1にセットした後、いずれかのBB状態等に移行することを示唆する演出等を実行し、STゲーム数カウンタが0になったら、有利状態識別番号が1であればBB状態の1つであるノーマルビックボーナス（AT8であるメイン遊技状態6）、2であればBB状態の1つであるハイパービックボーナス（AT8であるメイン遊技状態6）、3であればエンディング状態（AT9であるメイン遊技状態6）にそれぞれ移行する（図250の（17）参照）。

【1960】

これらのボーナスに移行する前においては、上述のAT状態への移行の前と同様に、の一連増加カウンタの値をチェックしている。ノーマルビックボーナス（有利状態識別番号1）の場合は、一連増加カウンタの閾値が1800（枚）であり、ハイパービックボーナス（有利状態識別番号2）の場合は、一連増加カウンタの閾値が1600（枚）であり、これらの閾値よりも大きい場合にはエンディング状態に移行し、少ない場合にはそのままノーマルビックボーナス（AT8であるメイン遊技状態6）やハイパービックボーナス（AT8であるメイン遊技状態6）に移行する。これらの閾値についても、上述と同様に、その閾値に、ノーマルビックボーナスやハイパービックボーナスのそれぞれにおいて獲得可能な遊技メダル数を加算した値が好ましい。また、本実施形態では、ノーマルビックボーナス及びハイパービックボーナスを一括りに、AT8としているが、それぞれ別のAT状態として管理するようにしても良いし、これらのボーナスに応じたメイン遊技状態を別途設けるようにしても良いことは言うまでもない。

【1961】

なお、エンディング状態については、有利区間の終了条件までATが継続する仕様であるため、上乗せ抽選等が一切行われない。このため、エンディング状態においては、レア役に当選した場合においては、レア役が当選した旨の演出は行うが、上乗せに係る演出については一切行わないようになっている。また、エンディング状態でなくても、その有利区間での差枚数が、有利区間の終了条件の1つである2400枚に近い所定の閾値（例えば、2200枚）を超えている場合、或いは、遊技区間の滞在ゲーム数が、有利区間の終了条件の1つである1500ゲームに近い特定の閾値（例えば、1400ゲーム）におい

10

20

30

40

50

ては、上乗せ抽選を行わないようにしても良い。

【1962】

また、上記所定の閾値及び特定の閾値については、1つに限られず、例えば、差枚数の所定の閾値であれば、第1所定閾値として1800枚、第2所定閾値として2000枚、第3所定閾値として2200枚を設定し、第1閾値の場合には第1所定確率でエンディング状態への移行抽選を行い、第2閾値では第1閾値よりも高い第2所定確率でエンディング状態への移行抽選を行い、第3閾値では強制的にエンディング状態に移行させたり、或いは、第1閾値を超えたら上乗せ確率が、その前の状態よりも高い抽選テーブルに切り替え、第2閾値を超えたら第1閾値のときよりも上乗せ確率がさらに高い抽選テーブルに切り替えたり、というように、各閾値に応じた所定抽選や所定処理を行うようにしてもよい。これについては、有利区間のゲーム数においても、同様に、第1閾値（例えば、1000ゲーム）、第2閾値（例えば、1200ゲーム）、第3閾値（例えば、1400ゲーム）と設定して、各閾値にそれぞれ対応した上乗せ抽選テーブルや、エンディング状態への移行抽選等といった所定処理や所定抽選を行うようにしても良い。

10

【1963】

また、エンディング状態においては、レア役でも上乗せを行わないため、エンディング状態でレア役が出てくるのは望ましくないため、例えば、レア役として、例えば、図10の当選番号2の「逆押し白7揃いリプレイ」のように、打順によって表示されるリプレイの図柄組み合わせが異なるリプレイの当選エリアを設け、この当選エリアでは、例えば、第一の操作態様である順押しを行うと、左リールにチェリー等の図柄を有するリプレイに対応した図柄組み合わせが停止する停止制御を行うようにし、第二操作態様である逆押しを行うと、通常のリプレイ図柄組み合わせが停止する停止制御を行うように設定し（いわゆるレア役リプレイを設定し）、エンディング状態でない場合に、この当選エリアが当選した場合には、順押しをする旨のナビ演出を行って左リールにチェリーを表示させてレア役扱いとして、上乗せ抽選を行う一方、エンディング状態では、逆押しをする旨のナビ演出を行うことによって、遊技者から見て、チェリーというレア役が表示されないようにしても良い。これについては、リプレイに対応した図柄が、遊技者から見てチェリーを例に取ったが、これについては、スイカ図柄等、適宜設定可能であり、遊技者に対してレア役として認識されている図柄を用いればよい。このようにすることで、上乗せの無いエンディング状態で、レア役に対応した図柄を表示することを防止でき、エンディング状態中にレア役を引いてしまったという引き損感を低減することができる。

20

30

【1964】

さらに、エンディング状態への移行条件は、上述のように、エンディング状態への移行抽選に当選した場合や、有利区間の滞在ゲーム数が所定ゲーム数を越えたとき、遊技区間中の差枚数が所定枚数を越えたときに限定されず、例えば、上乗せ特化状態において獲得したATの継続ゲーム数が、ATにおける1ゲーム当たりの遊技メダルの獲得期待値（AT中の1ゲーム当たりの純増枚数）からして、有利区間の終了条件の1つである上限枚数を越えた状態（例えば、純増枚数が10枚の場合は、240ゲームATが継続すると、10枚×240ゲーム＝2400枚となって、有利区間の終了条件を満たす。）になった場合、或いは、AT中の上乗せによって加算されたATの残り継続ゲーム数と上記遊技メダルの獲得期待値とからして、上記上限枚数を越えるような状況となった場合にも、エンディング状態への移行条件を満たしたとして、エンディング状態に移行するようにしても良い。要は、AT中において、有利区間の終了条件を満たす状態となった場合に、エンディング状態に移行するようにすれば良い。

40

【1965】

また、上乗せ特化状態においては、上述の純増枚数が10枚の場合を例にとると、上乗せによるAT継続ゲーム数が240ゲームを超えた場合、これ以上の上乗せについては、意味をなさないが、そのまま上乗せ特化状態を継続して、最終的に、例えば、280ゲームと、純増枚数からすると有利区間の終了条件を超えたゲーム数を表示するようにしても良いし、240ゲームを超えた時点で、強制的に上乗せ特化状態を終了し、エンディング

50

状態に移行するようにしても良い。

【1966】

また、この潜伏状態は、上述の本AT状態、BB状態）においても抽選されており、これらの本AT状態やBB状態において、潜伏番号1又は2が当選した状態で、本AT状態やBB状態が終了すると、潜伏状態に移行するようになっている（図250の（12）参照）。なお、この潜伏状態中に、有利区間の上限に到達した場合にも、非AT中状態のポイント特化状態1に移行する（図250の（20）参照）。

<第16実施形態 非AT中状態>

【1967】

本実施形態では、図250乃至253にも示すように、有利区間である上述のAT中状態（メイン遊技状態2～8）が終了すると、原則として、非有利区間である通常区間に移行するようになっており、図255のフローチャートでも説明したように、この通常区間において有利区間が当選すると、有利区間における通常状態であるメイン遊技状態1に移行する（図250の（1）参照）。この通常状態は、図255のステップS5206にて決定した天井ゲーム数がセットされる。また、通常状態では、上乗せ特化状態に直接移行するAT直撃役の当選がない場合にはCZ1状態に移行する（図250の（2）参照）。さらに、通常状態において、AT直撃役に当選した場合には、当たりゲーム数カウンタの値を強制的に0にすることで、上乗せ特化状態に移行するようになっている（図250の（3）参照）。換言すれば、通常状態においては、当たりゲーム数カウンタの値を強制的に0にするゲーム数短縮抽選を行っているともいえる。なお、直撃役を有している場合には、通常状態において直撃役に当選すると、当たりゲーム数カウンタの値を強制的に0にすることで、CZ1状態、上乗せ特化状態或いはエンディング状態に移行するようにしても良い。

【1968】

非AT中状態は、通常区間及び有利区間における通常状態にて実行される状態であり、この非AT中状態は、基本的には、当たりゲーム数カウンタが0になるまで実行される。また、非AT中状態のうち、ポイント特化2状態、アイコン獲得状態、前兆状態においては、原則として通常状態（メイン遊技状態1）に滞在しているが、ポイント特化1状態、サブ通常状態においては、通常区間或いは通常状態に滞在している可能性がある。すなわち、AT中状態を終了してもX回目の有利区間が終了せずに、ポイント特化1特化状態及びサブ通常状態の途中まで継続した後に通常区間となり、その後、X+1回目の有利区間が開始される状況が発生し得る（これについては、後述する）。

【1969】

また、通常区間から有利区間に移行した際においては、図256のフローチャートでも説明したように、CZ1状態及びCZ2状態を経由して上乗せ特化状態に移行するか否かも決定されている。これらの情報、すなわち、図256のステップS5308のCZ1突破率カウンタの値、同図のステップS5312のCZ2突破率カウンタの値、同図のステップS5314のCZ1突破フラグによるCZ2状態への移行の有無、ステップS5316のCZ2突破フラグによる上乗せ特化状態に移行の有無等のメイン情報（所定情報）は、主制御基板Mから副制御基板Sに送信されている。副制御基板Sは、これらのメイン情報がある場合には、これに基づいて非AT中状態を制御し、メイン情報がない場合には、あらかじめ定められた特定の情報に基づいて非AT中状態を制御するようになっている（これについては後述する）。なお、このメイン情報については、副制御基板Sによる非AT中状態の制御に必要な情報であれば、特に限定されない。

<第16実施形態 非AT中状態（ポイント特化1状態）>

【1970】

本実施形態では、図266で示すように、ATが終了すると、必ず、非AT中状態のポイント特化1状態に移行する。具体的には、副制御基板Sによるポイント特化1状態準備処理を示すフローチャートである図268に示す通りである。すなわち、副制御基板Sは、主制御基板MからのATの最終ゲームにおいて全リールM50が停止した旨の情報（コ

マンド)、及びA T中状態が終了した旨の情報を受けると(ステップS 6 0 0 1及びS 6 0 0 2)、ポイント特化1状態の滞在ゲーム数を管理する図示しないポイント特化G数カウンタに、ポイント特化1状態の滞在ゲーム数の上限値(例えば、30(ゲーム))をセットし、非A T中状態の演出状態(演出遊技状態)をポイント特化1状態にセットする(ステップS 6 0 0 3及びS 6 0 0 4)。これによって、非A T中状態において、ポイント特化1状態に移行する。

【1971】

このポイント特化1状態では、C Z 1やC Z 2の突破率アップや突破確定といった本A T状態への移行に関する遊技者に有利な情報を示すアイコン(第1情報)を獲得するためのポイント(カウンタ値)について、サブ通常状態よりも多く獲得可能となっている状態であり、ポイント特化1状態専用の演出が行われる状態となっている。ポイント特化1状態の最初の1ゲーム目においては、ポイント特化1状態に突入した旨のアイキャッチ画像を出す等の演出を行うとともに、このゲームではポイント獲得抽選を行わず、2ゲーム目から30ゲームの合計29ゲームに亘ってポイント獲得抽選を行い、最後の30ゲーム目においては、このポイント特化1状態で得た累計ポイント数を表示するようにしている。なお、最初の1ゲーム目においてポイント獲得抽選を行うようにしても良いことは言うまでもない。

【1972】

このポイント特化1状態で、ポイントを獲得すると、図265に示すように、演出表示装置S 40に、ポイントを獲得した旨の演出が実行されるようになっていく。すなわち、副制御基板Sは、当該ゲームの当選役に応じたポイント獲得抽選(例えば、当選役に応じて0~1000の範囲で選択される等)を行っており、この抽選によって得たポイントを、ポイントを管理する図示しないポイントカウンタ(所定のカウンタ)に記憶するようになっていく。

【1973】

また、副制御基板Sは、ポイント特化1状態においては、同じ当選役に対して、サブ通常状態よりも高い確率で、所定数のポイントを得るポイント獲得抽選を行っている。これについては、例えば、サブ通常状態において用いられる低ポイント抽選テーブルと、この低ポイント抽せんテーブルよりも所定数以上のポイントの割り当て確率の高い高ポイント抽選テーブルとを設けることによって実現することが可能である。なお、ポイント特化1状態及び後述するポイント特化2状態においては、毎ゲーム、必ずポイントを獲得できるようにしても良いし、同じポイント獲得抽選に当選した状況であっても、サブ通常状態よりも、ポイント特化1状態及びポイント特化2状態の方がより多くのポイントを獲得できるように(例えば、当選役がベルに対応したポイント獲得抽選に当選した場合、サブ通常状態では1ポイントだが、ポイント特化1状態及びポイント特化2状態では10ポイントとする等)したりしても良い。要は、ポイント特化1状態及びポイント特化2状態においては、サブ通常状態よりも有利にポイントを獲得できるようになっていけば良い。

【1974】

また、ポイント特化1状態の最終ゲーム(ポイント特化G数カウンタのカウンタ値が1)において、ポイントの上限である上限値(例えば、1000ポイント。図266では、1000ptと記載)以上に値になっていけば(pt1000超え)、アイコン獲得状態に移行する。このアイコン獲得状態では、演出表装置S 40等において、複数のアイコンをルーレットのように回転表示して最終的に停止したアイコンが獲得アイコンであることを示すルーレット演出等が実行されて、遊技者に獲得したアイコンを報知するようになっていく(これについても後述する)。

【1975】

なお、アイコン獲得状態における演出は、上述のルーレット演出の他、例えば、図267に示すように、上述のC Z 1状態と同様なバトル演出を行い、このバトル演出において味方キャラが勝つことで、登場した敵キャラに応じたアイコン、例えば、図267では「熱!」というアイコンを出現させることで、遊技者に獲得したアイコンを報知するように

10

20

30

40

50

しても良い。また、このバトル演出にて、敵キャラに与えたダメージについては、上述のバトル演出と同様に設定を示唆するものであっても良い。要は、遊技者に獲得するアイコンを報知できる演出であれば良い。

【1976】

また、ポイント特化1状態においては、複数のステージや、登場キャラクタを用意し、例えば、ステージAよりもステージBの方が、又は、キャラクタAよりもキャラクタBの方が、次回のCZ1状態までに要するゲーム数が短いというように、次回のCZ1状態までに要するゲーム数の長短を示唆するようにしても良いし、ステージやキャラクタによって設定示唆を行うようにしても良い。

【1977】

また、例えば、最大天井ゲーム数が最大で（例えば900ゲーム）、或いは、第1のゲーム数区間（例えば、200ゲーム台、500ゲーム台等）のいずれかでCZ1状態に移行するゲーム数（以後、解除ゲーム数という）が選択され易いモードA、このモードAよりも短い最大天井ゲーム数（例えば600ゲーム）、或いは、第2のゲーム区間（例えば、150ゲーム～250ゲーム、350～450ゲーム等）のいずれかで解除ゲーム数が選択され易いモードB、このモードBよりも短い最大天井ゲーム数（例えば400ゲーム等）、或いは、第3のゲーム区間（例えば、150～200ゲーム、250ゲーム～300ゲーム等）のいずれかで解除ゲーム数が選択され易いモードC、モードCよりも低い所定ゲーム数（例えば、250ゲーム）までのいずれかで解除ゲーム数が選択されるモードD、このモードDよりも低い特定ゲーム数（例えば、100ゲーム）のいずれかで解除ゲーム数が選択されるモードE、最大天井はモードCと同じだが、解除ゲーム数に到達するとCZを経由せずに直接ATに移行するモードEというように、複数のモードA～Eがあった場合、上述のステージやキャラに応じて、どのモードであるのかを示唆するようにしても良い。

【1978】

さらに、ポイント特化1状態の終了ゲームにて全リールが停止した後から、次ゲームの開始前の間において、サブ入力ボタンSBを押下すると、例えば、演出表示装置S40の第二所定領域SR2（なお、どの領域であっても良いことは言うまでもない）に、上述のモードA～Eに対応付けられたカードを模した画像を表示する等によって、上述のモード示唆や設定示唆等を行うようにしても良い。

【1979】

このようなポイント特化1状態に係る副制御基板Sによる制御を図269及び図270に示す。なお、図269は、ポイント特化1状態におけるレバー押下時の副制御基板Sによる処理（ポイント特化関連レバー処理）を示すフローチャートであり、図270は、ポイント特化1状態における最終停止時の副制御基板による処理（ポイント特化関連全停止時処理）を示すフローチャートである。

【1980】

副制御基板Sは、ポイント特化1状態において、スタートレバーD50が押下された旨の情報を主制御基板Mから受けると（ステップS6101）、ポイント特化G数カウンタ（図269では、単に「カウンタ」と表記）が、ポイント特化1状態の滞在ゲーム数の上限値、換言すれば、ポイント特化1状態の初期値（例えば、上述のように30（ゲーム））であった場合（ステップS6102でYes）にはステップS6103に進み、初期値でない場合（ステップS6102でNo）にはステップS6107に進む。

【1981】

ポイント特化G数カウンタのカウンタ値が初期値であった場合には、ポイント特化1状態に突入したゲームであり、副制御基板Sは、ポイント特化1状態に突入した旨を報知する突入画面に係る突入画面コマンドや、ポイント特化1状態の背景に係るポイント特化背景コマンドや、ポイント特化1状態にて実行される各種演出に係るIFコマンド等を、演出表示装置S40等へ送信する（ステップS6103、ステップS6104）。また、副制御基板Sは、このポイント特化1状態に突入した際においては、上述の突入画面を出す

ことが決定しているため、このポイント特化1状態に突入したゲームにおいて、例えば、レア役等に当選することによってこれに関する演出が実行されないようにするために、実行する演出を上述の突入画面関連のみに限定する限定処理（演出なし限定）を実行した（ステップS6105）後、ポイント特化G数カウンタのカウンタ値を1減算する処理を実行する（ステップS6106）。なお、限定処理については、例えば、選択される画像を上述の突入画面等のみにしたたり、或いは、レア役等の当選役に当選したとしても、当選役に基づいた演出抽選を禁止するようにすることによって行うことができる。これによって、ポイント特化1状態に突入した際においては、その突入画面等といった突入時の固有の演出が、演出表示装置S40等によって実行されることとなる。

【1982】

一方、ポイント特化1状態のポイント特化G数カウンタのカウンタ値が初期値でない場合、すなわち、ポイント特化1状態中である場合には、副制御基板Sは、当選役に依じて付与するポイントを決定して加算するポイント加算処理を実行し（ステップS6107）、この付与するポイントに応じた演出（ポイント特化1状態に固有の演出等）を抽選するための演出テーブルを決定する演出テーブル決定処理を実行する（ステップS6108）。そして、副制御基板Sは、ステップS6109にてステップS6104と同様な処理を実行し、上述の演出テーブルから演出パターンを抽選する処理を実行する（S6110）。これによって、演出表示装置S40等において、図265にて示すような、ポイントを得た旨の演出等が実行されることとなる。

【1983】

次に、図270のフローチャートに沿った副制御基板Sのポイント特化関連全停止時処理について説明する。副制御基板Sは、ポイント特化1状態において、全リールM50が停止した旨の情報を主制御基板Mから受けると（ステップS6130）、ポイント（遊技者に付与されたポイント）を加算する後述のポイント加算処理を実行する（ステップS6131）。この加算処理の後、ポイント特化G数カウンタが1の場合、すなわち、ポイント特化1状態の最終ゲームであった場合には（ステップS6132でYes）、副制御基板Sは、ポイント特化1状態の終了をセットする（ステップS6133）。

【1984】

一方、ポイント特化G数カウンタが1ではない場合には（ステップS6132でNo）、副制御基板Sは、ステップS6134にてポイント特化G数カウンタが0でないか否かを判断する。このステップS6134にて、ポイント特化G数が0ではなく、ポイント特化1状態中であると判断した場合は（ステップS6134でNo）、演出状態（演出遊技状態）をポイント特化1状態にセットする処理を実行する（ステップS6135）。

【1985】

また、ポイント特化G数カウンタが0であった場合、換言すれば、ポイント特化1状態が終了した状態の場合には（ステップS6134でYes）、副制御基板Sは、アイコン獲得状態にて、アイコンを獲得した旨の上述のルーレット演出の実行を管理するルーレットフラグ（0は実行無し又は実行不可、1は1回実行、2は2回実行）が、1以上であった場合、すなわち、ルーレット演出が実行される場合には（ステップS6136でYes）、ルーレット演出を発動する処理であるルーレット演出発動処理を実行する（ステップS6137）。

【1986】

また、副制御基板Sは、ルーレットフラグが、1以上でない場合（ルーレットフラグが0であった場合）、すなわち、ルーレット演出が実行されない場合には（ステップS6136でNo）、ポイント特化1状態が終了した後に移行するサブ通常状態にて滞在する演出ステージの抽選である節目ステチェン抽選）を行い、この抽選に応じた演出状態をセットする（ステップS6138及びS6139）。なお、このポイント特化1状態の終了条件としては、上述の所定のゲーム数のみならず、毎ゲームにおいて、ポイント特化1状態を終了させるための転落抽選を行い、この転落抽選に当選したことに基づいて終了するよ

10

20

30

40

50

うにしても良く、その終了条件については特に限定しない。

<第16実施形態 非AT中状態（サブ通常状態）>

【1987】

サブ通常状態においては、複数種類の通常ステージのいずれかに滞在しており、これらの通常ステージは、サブ通常状態における滞在ゲーム数に応じて適宜変更されるようになっている。本実施形態では、これらの通常ステージにおいてはそれぞれ、互いに特化移行抽選の当選確率の異なる抽選テーブルによって、特化移行抽選を行うようにしており、滞在ステージに応じてポイント特化2状態への移行の期待度が異なるようになっている。なお、同一滞在ステージに滞在している場合においても、昼背景、夕方背景、夜背景の順にポイント特化2状態への移行の期待値が異なる（この順に、特化移行抽選の当選確率の高いテーブルが用いられる）ようにしても良い。

10

【1988】

本実施形態では、サブ通常状態が開始されてから、予め定められた所定ゲーム数（例えば、150ゲーム、250ゲーム、350ゲーム等）到達すると、CZ1状態への移行を示唆する演出を行うとともに、本前兆ステージに移行する。また、この本前兆ステージに移行する前の所定ゲーム数（例えば、150ゲームで前兆ステージに移行する場合には、その30ゲーム前の120ゲームから等）においては、本前兆ステージに移行することを示唆する演出等が行われるプレ前兆ステージに移行する。さらに、本前兆ステージから、この本前兆ステージよりもCZ1状態への移行期待値の高い真本前兆ステージに移行することもある。

20

【1989】

これらのプレ前兆ステージ、本前兆ステージ、真本前兆ステージは、複数回のゲームに亘ってそれぞれのステージに応じた演出を実行する。これらのプレ前兆ステージ、本前兆ステージ、真本前兆ステージにおいてもそれぞれ、その前兆の滞在ゲーム数に応じて所定のストーリーを進行させる上述のシナリオ演出が実行されるようになっている。プレ前兆ステージ、本前兆ステージ、真本前兆ステージにはそれぞれ、プレ前兆カウンタ、本前兆カウンタ、真本前兆カウンタによってその滞在ゲーム数を管理するようになっており、それぞれのカウンタのカウンタ値が例えば0になったとき（シナリオ演出の最終ゲーム等）においてCZ1状態に移行できるか否かを遊技者に報知するジャッジ演出等を実行する。

【1990】

これらの前兆ステージのゲーム数（滞在期間）については、例えば、所定のタイミングにて、30ゲーム、35ゲーム、40ゲームのいずれかから選択されたり、或いは、30～40ゲームからランダムに選択したりする等によって決定される。上記所定のタイミングとしては、例えば、それぞれの前兆ステージへの突入ゲームの前ゲームのスタートレバー押下時や全リール停止時等のタイミング、或いは、有利区間に移行したときのスタートレバー押下時や全リール停止時のタイミング等が挙げられ、要は、前兆ステージに突入する前に決まっていれば、どのタイミングであっても良い。また、上述のCZ1状態等のシナリオ演出でも説明したように、例えば、30ゲームで前兆が終了した場合には、CZ1状態への移行可能性が高いというように、その滞在ゲーム数にて、CZ1状態への移行期待値を示したり、或いは、前兆が33ゲームといったゾロ目で終わったら高設定を示唆したり等といった設定示唆等を行うようにしても良い。

30

40

【1991】

これらのプレ前兆ステージ、本前兆ステージ、真本前兆ステージにおいて、CZ1状態に移行する旨の演出がなされると、CZ1状態に移行し、CZ1状態に移行しない旨の演出がなされると、通常ステージのいずれかのステージに移行するようになっている。なお、サブ通常状態における上述の各種ステージは、上述のものに限定されず、機種仕様等に応じて適宜設定可能であることは言うまでもない。また、本前兆ステージにおいて、真本前兆ステージに移行することが決定している場合には、本前兆ステージ中に真本前兆ステージに移行することを示唆する演出を行うようにしても良い。

【1992】

50

このようなサブ通常状態においては、図 271 に示すように、どのステージであっても、毎ゲーム、当選役に応じたポイント獲得抽選を行っており、ポイントを獲得すると、そのポイントがポイントカウンタに加算されつつ演出表示装置 S40 等にてポイントを獲得した旨の演出が行われる（図 265 参照）。このポイントが所定値（例えば、1000 ポイント）以上となると、アイコン獲得状態への移行フラグであるポイントフラグをセットしつつ、ポイントカウンタに記憶された総ポイントから 1000 ポイントを減算する。例えば、ポイントカウンタに 1230 ポイントが記憶されている状態であれば、そこから 1000 ポイントを減算することで、ポイントカウンタの値は 230 ポイントとなり、これがそのまま引き継がれた状態でその後のサブ遊技状態等を進行するようになっている。

【1993】

また、ポイント特化 1 状態およびポイント特化 2 状態においても、ポイントが所定値以上となった場合には、ルーレットフラグ（以下、ポイントフラグと称することもあり、例えば、図 271 ではポイントフラグと表記。）がセットされて、アイコン獲得状態に移行する。本実施の形態では、通常ステージのいずれかに滞在している場合には、即時にアイコン獲得状態に移行でき、ポイントフラグがセットされた次ゲームにてアイコン獲得状態に移行する一方で、プレ前兆ステージ、本前兆ステージ、真本前兆ステージ、特化前兆ステージ（これについては後述する）、ポイント特化 1 状態およびポイント特化 2 状態に滞在している場合には、アイコン獲得状態への移行が保留され、これらステージや状態の終了した次ゲーム以降でアイコン獲得状態に移行する仕様となっている。

【1994】

したがって、ポイントフラグがセットされた後において、滞在ステージに応じた都合の良いタイミング（上述のように通常ステージであれば、ポイントフラグがセットされた次ゲーム、各種前兆ステージであればこの前兆ステージが終了した次ゲーム、ポイント特化 1 状態及びポイント特化 2 状態であればこれらの状態が終了した次ゲーム等）にてアイコン獲得状態に移行して、ルーレット演出が実行され、このルーレット演出によって獲得したアイコンを遊技者に報知する。この獲得したアイコンについては、図 292（a）に示すように、演出表示装置 S40 の右上の第 1 所定領域 SR1 に表示される。このアイコンについては複数個の獲得が可能であり、複数のアイコン（本実施形態では、最大で 5 個）を獲得した場合には、演出表示装置 S40 の所定領域に横に並んで表示される。

<第 16 実施形態 ポイント加算処理>

【1995】

次に、このポイント獲得に関する副制御基板 S による処理を図 272 及び図 273 のフローチャートに沿って説明する。図 272 は、図 269 のステップ S6108 のサブルーチンに係るレバー押下時におけるポイント獲得に関する処理を示すフローチャートである。スタートレバー D50 が押下されることによって、副制御基板 S は、ポイント特化 2 状態に移行するか否かの特化移行抽選を実行する（ステップ S6201 及びステップ S6202）。この特化移行抽選においては、例えば、上述の CZ 直撃役や AT 直撃役のように、ポイント特化 2 状態に直接移行する特化直撃役を設けても良いし、当選役に応じた抽選確率（小役やリプレイよりもレア役の方が当選確率が高い等）での特化移行抽選を行うようにしても良い。

【1996】

特化移行抽選に当選してポイント特化 2 状態に移行することが決定した場合には（ステップ S6203 で Yes）、副制御基板 S は、ポイント特化 2 状態へ移行を管理するポイント特化 2 状態フラグ（0 は移行なし、1 は移行あり）を 1 にセットする処理を実行する（ステップ S6204）。次に、上述の AT 直撃役（なお、CZ 直撃役がある場合も処理は同じである。以後同様。）に当選していないか否かを判断する。すなわち、本実施形態では AT 直撃役に当選した以降はポイント獲得抽選を行わない仕様となっており、この直撃役に当選した場合には、主制御基板 M から、この直撃役に当選して当たりゲーム数が強制的に 0 になった旨の情報（サブ用 G 数短縮情報）が送信されるようになっている。この情報を受けた副制御基板 S は、当たりゲーム数が強制的に 0 になった旨のサブ用 G 数短縮

10

20

30

40

50

フラグ（0はG数短縮なし、1はG数短縮あり）を1にセットされている。

【1997】

そして、サブ用G数短縮フラグが1でない場合、換言すれば、AT直撃役に当選して当たりゲーム数が強制的に0になっていない場合には（ステップS6205でNo）、副制御基板Sはポイント獲得抽選（ポイント加算抽選）を実行する（ステップS6206）。このポイント獲得抽選に当選してポイント（当選pt）を得たら（ステップS6207でYes）、このポイントとポイントカウンタに記憶されている値（これまでに得たポイント）を加算する処理を実行することで、現在取得している仮の総ポイント数とした仮カウンタ値を、図示しない仮ポイントカウンタに記憶する処理を実行する（ステップS6208）。

10

【1998】

この記憶した仮ポイントカウンタの仮カウンタ値が1000（ポイント）以上であり（ステップS6209でYes）、後述する上乘せパラメータフラグ（アイコンが表示できるか否かを示すフラグであり、0はこれ以上アイコンを表示できない状態、1はアイコンがない状態、2はアイコンが1つある状態等）が全て0である場合には（ステップS6210でYes）、仮カウンタ値を0にセットする処理を実行する（ステップS6212）。

【1999】

すなわち、ステップS6203のポイント獲得抽選に当選した結果、ポイントがアイコン獲得状態に移行する所定値（1000ポイント）に到達したとしても、これ以上アイコンを獲得することができない状態（例えば、CZ1状態やAT状態に移行確定する旨のアイコンが表示されてこれ以上のアイコンを獲得する意味がない状態等）であれば、仮カウンタ値を0にリセットすることで、アイコンを獲得することができないようにしている。この場合、演出表示装置S40においては、ポイント獲得に失敗した旨の演出が行われることとなる。このようにすることで、アイコンを表示することができない状態において、このアイコンを獲得するためのポイントが所定値に達することを防止することができ、折角所定値のポイントが溜まったにもかかわらず、アイコンが付与されないという事態を回避することができる。この結果、遊技者に損失感を与えることを防止することができる。

20

【2000】

図273は、図270のステップS6131のサブルーチンに係る全停止時におけるポイント獲得に関する処理を示すフローチャートである。全てのリール50Ⅿが停止し、仮カウンタ値が0ではなく、かつ所定値である1000ポイントに到達していない場合には（ステップS6222でNo、ステップS6223でNo）、副制御基板Sは、当選ポイントを表示するための当選ptコマンドを演出表示装置S40等に送信する（ステップS6224）。そして、副制御基板Sは、ポイントカウンタに仮カウンタ値の値を加算（代入）し、仮カウンタ値を0にリセットする処理を実行する（ステップS6225及びステップS6226）。

30

【2001】

また、仮カウンタ値が0ではなく、かつ所定値である1000ポイント以上になっていた場合には（ステップS6222でNo、ステップS6223でYes）、副制御基板Sは、仮ポイントカウンタに記憶された総ポイントから所定値（1000ポイント）を減算し、ポイントが所定値に達した旨のカウンタ到達コマンド及びルーレット演出の実行をストックする旨のコマンドを送信する（ステップS6227乃至6229）。

40

<第16実施形態 非AT中状態（ポイント特化2状態）>

【2002】

次に、ポイント特化2状態について説明する。ポイント特化2状態は、予め定められた所定ゲーム数（継続ゲーム数）間継続し、この所定ゲーム数間において、毎ゲーム、図265で示すようなポイントを獲得した旨の演出といったポイント特化2状態専用の演出が実行される状態である。このポイント特化2状態では、例えば、キャラクタAの場合は10ポイントが付与され易く、キャラクタBの場合は30ポイントが付与され易いというように、互いにポイント獲得の期待値が異なる複数のキャラクタを用意し、獲得したポイン

50

トに応じたキャラクタ選択抽選（１０ポイントの場合はキャラクタＡが選択され易い抽選テーブル、３０ポイントの場合はキャラクタＢが選択され易い抽選テーブルを用いる）によって選択されたキャラクタを、図２６５で示すようなポイントを獲得した旨の演出の前に、演出表示装置Ｓ４０にて表示することによって、遊技者にこれから付与するポイントの事前示唆を行うようにする等の演出が行われる。このポイント特化２状態の継続ゲーム数については、例えば、６ゲーム、或いは１２ゲームのいずれかから抽選によって選択されたり、６～１２ゲームのうちから抽選によって選択されたり等することによって決定される。この継続ゲーム数は、図示しない特化滞在カウンタによって管理されている。

【２００３】

なお、ポイント特化２状態については、例えば、ポイント特化２状態が終了したら、このポイント特化２状態を再開させるか否かを抽選するいわゆるループ抽選を行い、このループ抽選に外れるまで、繰り返しポイント特化２状態を行うようにしても良い。この場合、設定値が高いほど、そのループ確率高くすることによって、ループ回数が多いほど、高設定であることを遊技者に期待させるようにしても良い。この場合、ループ回数が所定回数まで到達したら強制的にループ抽選を外れとしたりするループ回数天井を設けたり、或いは、所定数のポイント（例えば、１個のアイコンが獲得できる１０００ポイント等）を超えたら、その超えた上乗せ特化２状態にてループを強制的に終了する等の処置を採用することによって、過度のポイントの付与を抑制するようにしても良い。

【２００４】

また、ポイント特化２状態では、継続ゲーム数に亘って、毎ゲーム必ずポイントを獲得できるようになっているとともに、最低でも所定ポイント（例えば、１０ポイント）以上のポイントが獲得できるようになっている。このポイント特化２状態の継続ゲーム数のうち、最初の１ゲーム目では、ポイント特化２状態に突入した旨のアイキャッチ画像を出すとともに、このゲームではポイント獲得抽選を行わず、２ゲーム目から６ゲームの合計５ゲームに亘って毎ゲームポイントを獲得し、最後の６ゲーム目においては、このポイント特化２で得た累計ポイント数を表示するようにしている。なお、最初の１ゲーム目においてポイント獲得抽選を行うようにしても良いことは言うまでもない。

【２００５】

また、このポイント特化２状態におけるポイント獲得抽選では、必ず所定ポイント以上獲得できる超高ポイントテーブルが用いられ、サブ通常状態やポイント特化１状態よりもポイントを獲得しやすい状態となっている。まとめると、ポイント特化２状態においては、サブ通常状態から移行する点、ポイント特化２状態専用の演出が行われる状態となっている点、ポイント特化１状態よりもポイント獲得の期待値が高い点等がポイント特化１状態と異なる。

【２００６】

なお、本実施形態では、ポイント特化２状態については、ポイント獲得の期待値が、ポイント特化１よりも高くしているが、これに代えて、ポイント特化１状態で用いられる高ポイントテーブルを用いて、ポイント特化２状態におけるポイント獲得の期待値が、ポイント特化１状態と同一となるようにしても良い。要は、サブ通常状態よりもポイントを獲得しやすい状態であれば良い。

【２００７】

サブ通常状態からポイント特化２状態に至る経緯を説明する図でもある図２７４に示すように、サブ通常状態においてポイント特化２状態に係る特化移行抽選に当選することによって、ポイント特化２状態に移行する。この特化移行抽選は、例えば、上述のＣＺ直撃役やＡＴ直撃役のように、ポイント特化２状態に直接移行する特化直撃役の当否を抽選したり、或いは、レア役等を契機に所定の確率でポイント特化２状態への移行抽選を行ったり等適宜の抽選によって行うことが可能である。

【２００８】

この特化直撃抽選に当選した場合には、ポイント特化２状態に移行する旨のポイント特化２状態フラグを立て、あらかじめ定められた複数回のゲームに亘ってポイント特化２状

10

20

30

40

50

態に移行する旨を示唆する特化前兆ステージを経由した後に、ポイント特化2状態に移行する。この特化前兆ステージのゲーム数（滞在期間）については、上述の各種前兆ステージの場合と同様にして決定することができる。なお、この特化前兆についても、上述のCZ1状態等のシナリオ演出と同様の仕様としても良い。

【2009】

サブ通常状態からポイント特化2状態の移行については、サブ通常状態において、通常ステージに滞在していることを条件の1つとして（これについては後述する）特化前兆に移行でき、ポイント特化2状態フラグがセットされた次ゲーム以降から特化前兆に移行することが可能な一方で、プレ前兆ステージ、本前兆ステージ、真本前兆ステージに滞在している場合には、ポイント特化2状態への移行が保留され、これらの前兆ステージが終了した次ゲーム以降（前兆ステージの終了ゲームの次ゲームであっても良いし、終了ゲームから複数ゲーム後であっても良い）で、特化前兆ステージに移行する仕様となっている。

【2010】

したがって、ポイント特化2状態フラグがセットされた後において、滞在ステージに応じた都合の良いタイミング（上述のように通常ステージであれば、ポイント特化2状態フラグがセットされた次ゲーム、各種前兆ステージであればこの前兆ステージが終了した次ゲーム以降、ポイント特化1状態及びポイント特化2状態であればこれらの状態が終了した次ゲーム以降等）にて特化前兆ステージに移行し、特化前兆ステージが終了した後にポイント特化2状態に移行する。

【2011】

このポイント特化2状態の継続ゲーム数の間に、ポイントがアイコン獲得状態に移行する条件である所定値（1000ポイント。図274では、1000ptと表記）に到達した場合には、ポイント特化2状態が終了した後に、アイコン獲得状態に移行してルーレット演出が行われる。ここで、ポイント特化2状態中に、ポイントが所定値に到達しても、その残り継続ゲーム数の間もポイント特化2状態が継続し、ここで得たポイントはそのまま持ち越されるようになっている。一方、ポイント特化2状態の終了時において、ポイントが上記所定値に満たない場合には、サブ遊技状態に戻る。なお、本実施形態では、ポイント特化2状態の途中でポイントが所定値になっても、ポイント特化2状態がそのまま継続していたが、例えば、ポイントが所定値になったらポイント特化2状態を終了させて、アイコン獲得状態に移行するようにしても良い。

<第16実施形態 ポイント特化2状態関連処理>

【2012】

次に、副制御基板Sによるポイント特化2状態の関連処理について、図275乃至図277のフローチャートに沿って説明する。図275は第16実施形態に係るポイント特化2状態関連処理を示すフローチャートである。この図275に示すように、全リールM50が停止した後、アイコン獲得状態中でも、ポイント特化2状態中（図275では「特化2状態中」と表記）でもない場合には（ステップS6301、ステップS6302でNo、ステップS6303でNo）、図269のステップS6107と同様なポイント加算処理を実行する（ステップS6304）。

【2013】

また、全リールM50が停止した後、アイコン獲得状態中ではないが、ポイント特化2状態中である場合には（ステップS6301、ステップS6302でNo、ステップS6303でYes）、後述するポイント特化2状態中処理を実行する（ステップS6305）。これらのポイント加算処理又はポイント特化2状態中処理の後、アイコンを獲得した旨の上述のルーレット演出の実行を管理するルーレットフラグ（0は実行無し、1は1回実行、2は2回実行）が1未満であった場合（ステップS6306でNo）、後述する特化前兆セット処理を実行する（ステップS6307）。

【2014】

一方、ポイント加算処理又はポイント特化2状態中処理の後、アイコンを獲得した旨の上述のルーレット演出の実行を管理するルーレットフラグが1以上であった場合（ステッ

10

20

30

40

50

プ S 6 3 0 6 で Y e s)、副制御基板 S は、ルーレット演出をストックする旨のルーレットストックコマンドを演出表示装置 S 4 0 等に送信し、ルーレット演出を発動させるルーレット発動処理を実行した後、ポイント加算処理にて得たポイントの値をポイントカウンタに記憶させるためのポイントカウンタ値コマンドとして送信する処理を実行する(ステップ S 6 3 0 8 乃至 6 3 1 0)。

【2015】

図 2 7 6 は、図 2 7 5 のステップ S 6 3 0 5 のサブルーチンに係るポイント特化 2 状態中処理(レバー時)のフローチャートである。先ず、図 2 7 5 のステップ 6 3 0 1 におけるゲームの次ゲーム等において、スタートレバー D 5 0 が押下された場合には(ステップ S 6 3 2 1 で Y e s)、ステップ S 6 3 2 2 に進み、スタートレバー D 5 0 が押下されていない場合には、図 2 7 7 のステップ 6 3 4 2 に進む。ステップ S 6 3 2 2 にて、ポイント特化 2 状態の継続ゲーム数を管理する特化滞在カウンタの値がポイント特化 2 状態の継続ゲーム数の上限である 6 (特化滞在カウンタ=6)である場合、換言すれば、ポイント特化 2 状態の最初のゲーム(ポイント特化 2 状態の突入ゲーム)である場合には(ステップ S 6 3 2 2 で Y e s)、副制御基板 S は、ポイント特化 2 状態に突入した旨のアイキャッチ画像を出すための特化 2 突入アイキャッチコマンド、ポイント特化 2 状態に突入した際の背景画像を出すための特化 2 背景コマンドといったポイント特化 2 状態の突入画面に係るコマンドを、演出表示装置 S 4 0 等に送信する(ステップ S 6 3 2 3、ステップ S 6 3 2 5)。また、副制御基板 S は、ポイント特化 2 状態の突入ゲームにおいては、図 2 6 9 のステップ S 6 1 0 5 と同様に、レア役等に当選したことによる他の演出を実行しないようにするために、ここで実行する演出をポイント特化 2 状態の突入画面関連のみに限定する限定処理を実行し、特化滞在カウンタの値を 1 減算(特化滞在カウンタの値が 6 から 5 となる)する処理を実行する(ステップ S 6 3 2 5、ステップ S 6 3 2 6)。

【2016】

また、特化滞在カウンタの値が 6 未満で(ポイント特化 2 中状態の場合)、サブ G 数短縮フラグが 1 でなく(図 2 7 2 のステップ S 6 2 2 5 でも説明したように、A T 直撃役に当選して当たりゲーム数が強制的に 0 になっていない状況)、当たりゲーム数カウンタ(図 2 7 6 では当たり G 数カウンタと表記)が 0 でない場合には(ステップ S 6 3 2 2 で N o、ステップ S 6 3 2 7 で N o、ステップ S 6 3 2 8 で N o)、副制御基板 S は、図 2 6 9 のステップ S 6 1 0 7 と同様なポイント加算処理を実行する(ステップ S 6 3 2 9)。その後、副制御基板 S は、ポイント特化 2 中に係る背景画像を表示するための特化 2 背景コマンドを演出表示装置 S 4 0 等に送信し、この背景画像の表側に出すポイント特化 2 中の演出、すなわち、ステップ S 6 3 2 9 のポイント加算処理の結果、得られたポイントを遊技者に報知する演出(例えば、図 2 6 5 で示すようにポイントを得た旨の演出等)を抽選により決定する処理を実行する(ステップ S 6 3 3 0、ステップ S 6 3 3 1)。

【2017】

また、特化滞在カウンタの値が 6 未満で、サブ G 数短縮フラグが 1 であった場合(ステップ S 6 3 3 2 で N o、ステップ S 6 3 2 7 で Y e s)、すなわち、ポイント特化 2 状態中において、A T 直撃役に当選して当たりゲーム数が強制的に 0 になった場合は、次ゲームから A T (この場合は、上乘せ特化状態)に移行する必要がある、今回のゲームにてポイント特化 2 状態を終了させるため、特化滞在カウンタを強制的に、ポイント特化 2 状態の最終ゲームである 1 にセットし(ステップ S 6 3 3 2)、サブ用 G 数短縮フラグを 0 にリセットする処理を実行する(ステップ S 6 3 3 3)。このように、ポイント特化 2 状態中において、主制御基板 M 側の抽選にて A T に移行することが決定した場合には、ポイント特化 2 状態の滞在ゲーム数を強制的に最終ゲームとすることで、主制御基板 M のメイン遊技状態と速やかに同期を取ることができ、メイン遊技状態とサブ遊技状態との整合を確実に行うことができる。

【2018】

その後、副制御基板 S は、ポイント特化 2 状態の最終ゲームに応じた背景画像を出すための特化 2 背景コマンドを演出表示装置 S 4 0 等に送信するとともに、遊技者にサブ入力

ボタン（演出ボタン）S Bの押下を促す「P U S H」といったボタン画像を表示する演出を実行する（ステップS 6 3 3 4、ステップS 6 3 3 5）。なお、本実施形態では、互いにA Tに移行する期待度の異なる（有利な状態に移行する期待度の異なる）複数種類のボタン画像、具体的には、場面を切り替えるため等に用いられる通常のボタン画像（図2 6 3参照）、A Tの移行の期待度が高く、通常のボタン画像よりも大きいデカボタン画像、A Tの移行の期待度が高く、通常のボタン画像とは異なる色のボタン画像（色に応じて期待度が異なったり、A Tの移行が確定するものであったりしても良い）が用意されており、ステップS 6 3 3 5では、デカボタン画像（デカP U S H）を表示している。

【2 0 1 9】

そして、副制御基板Sは、遊技者がサブ入力ボタンS Bを押下することによって、C Z 1状態等への移行が確定した旨を示すとともに、他の演出よりも出現確率が低い演出であって、特定のキャラクタがカットインする画像が表示される演出等といったプレミアカットイン画像を出すためのプレミアカットイン処理を実行する（ステップS 6 3 3 6）。

【2 0 2 0】

図2 7 7は、図2 7 5のステップS 6 3 0 5のサブルーチンに係るポイント特化2状態中処理（全停止時）のフローチャートである。まず、全リールM 5 0が停止していれば（ステップS 6 3 4 1でY e s）、ステップS 6 3 4 2に進み、停止していなければ図2 7 6のステップS 6 3 2 2に進む。ステップS 6 3 4 2では、副制御基板Sは、図2 6 9のステップS 6 1 0 7と同様なポイント加算処理を実行する。その後、副制御基板Sは、特化カウンタが0でなく、ルーレットフラグが1又は2であった場合には（ステップS 6 3 4 3でN o、ステップS 6 3 4 5でY e s）、図2 7 5のステップS 6 3 0 9と同様なルーレット発動処理を実行する（ステップS 6 3 4 6）。

【2 0 2 1】

また、副制御基板Sは、特化カウンタが0でなく、ルーレットフラグが0であった場合には（ステップS 6 3 4 3でN o、ステップS 6 3 4 5でN o）、ポイント特化2中固有の所定演出（例えば、図2 6 5の画像を表示するとともに、この画像の周囲を点滅させるといったエフェクトを表示させるエフェクト演出等）を出現させている状態を終了させる（クリアする）処理を実行する（ステップS 6 3 4 7）。そして、副制御基板Sは、ポイント特化2状態が終了した後のサブ通常遊技において、どの通常ステージに滞在させるか（どの通常ステージにチェンジさせるか）のステチェン抽選を行い、この抽選結果に応じた通常ステージに係る演出状態をセットする処理を行う（ステップS 6 3 4 8、ステップS 6 3 4 9）。

【2 0 2 2】

次に、サブ通常状態から上述のポイント特化2状態に移行する前に行われる特化前兆ステージ関連について説明する。図2 7 8は、第1 6実施形態に係るサブ通常状態からポイント特化2状態への移行の過程を説明するための図である。本実施形態では、特化前兆ステージは所定ゲーム数（例えば、3ゲーム）間連続して行われるようになっており、全てのリールM 5 0が停止した時に特化前兆ステージ（図2 7 8では、「特化前兆」と表記。）に移行可能であれば、次ゲームが前兆1ゲーム目、次々ゲームが前兆2ゲーム目、その次のゲーム（次々次ゲーム）が前兆3ゲーム目（前兆最終ゲーム）を経由してから、特化前兆ステージに移行する。なお、この特化前兆ステージにおいても、上述のC Z 1状態等のシナリオ演出と同様の仕様としても良い。

【2 0 2 3】

この特化前兆ステージのセットに係る特化前兆セット処理について、図2 7 9のフローチャートに沿って説明する。この図2 7 9は、図2 7 5のステップS 6 3 0 7のサブルーチンに係る特化前兆セット処理を示すフローチャートである。全リールM 5 0が停止した後、副制御基板Sは、そのときの状況に応じた演出ステージの移行の有無等といった既存の状態移行処理を実行する（ステップS 6 3 6 1、ステップS 6 3 6 2）。

【2 0 2 4】

その後、副制御基板Sは、ポイント特化2状態フラグがあること（ステップS 6 3 6 3

10

20

30

40

50

で Yes)、通常ステージに滞在していること(ステップ S 6 3 6 4 で No)、本前兆カウンタ及び真本前兆カウンタのカウント値がそれぞれ所定値(図 2 7 9 では 2 0)以上であること(ステップ S 6 3 6 5 で No、ステップ S 6 3 6 6 で No)、連続演出やルーレット演出といった演出に用いられるエフェクト等が実行されている所定の演出状態ではないこと(ステップ S 6 3 6 7)を条件に、特化前兆ステージの滞在ゲーム数を管理する特化前兆カウンタに、特化前兆ステージにおける滞在ゲーム数の最大値である 3(換言すれば、特化前兆ステージの最初のゲームであることを示す値)をセットし、演出状態がポイント特化 2 状態に移行の 3 ゲーム前(特化前兆 3 G)である旨をセットし(特化前兆のセット処理)、ポイント特化 2 状態フラグを 0 にリセットする(ステップ S 6 3 6 8 乃至 6 3 7 0)。なお、特化前兆ステージの滞在ゲーム数は上述の 3 ゲームに限定されず、適宜設定可能であることは言うまでもない。

10

【2025】

本実施形態では、ステップ S 6 3 6 5 及び 6 3 6 6 にて、本前兆カウンタや真本前兆カウンタの値をチェックしている(換言すれば、本前兆カウンタ、真本前兆カウンタがそれぞれ所定値以上であることが、特化前兆のセット処理を行うための条件の 1 つとなっている)のは以下の理由による。すなわち、上述のように本前兆カウンタや真本前兆カウンタにて滞在ゲーム数を管理されている本前兆、真本前兆においてはそれぞれ、シナリオ演出が行われている。このシナリオ演出において一塊の流れのストーリーを実行するのに十分なゲーム数(本例では、20 ゲーム)を確保する必要があるが、このゲーム数が確保できない状態であれば(本例では 20 未満)、特化前兆のセット処理を行わないことによって、ポイント特化 2 状態への移行を保留(遅延)するようにしている。なお、本実施形態では、本前兆ステージや真本前兆ステージにおいて、そのまま C Z 1 状態になった場合には、ポイント特化 2 状態については消滅するようになっていたが、消滅しないようにすることももちろん可能である。

20

【2026】

また、ステップ S 6 3 6 3 において、上述のステップ S 6 3 7 0 等によって特化 2 状態フラグが 0 になっており(ステップ S 6 3 6 3 で No)、特化前兆カウンタのカウント値が 0 でなく(ステップ S 6 3 7 1 で No)、特化前兆カウンタのカウント値が 3 である場合には(ステップ S 6 3 7 2 で Yes)、特化前兆カウンタに 2(前兆途中のいずれかのゲーム数)をセットし、演出状態がポイント特化 2 状態に移行の 2 ゲーム前(特化前兆 2 G)である旨をセットする処理を実行する(ステップ S 6 3 7 3、ステップ S 6 3 7 4)。

30

【2027】

特化前兆カウンタのカウント値が 3 でなく、2 である場合(ステップ S 6 3 7 2 で No、ステップ S 6 3 7 5 で Yes)にも同様に、副制御基板 S は、特化前兆カウンタに、特化前兆ステージにおける滞在ゲーム数の最小値である 1(換言すれば、特化前兆ステージの最後のゲームであることを示す値)をセットし、演出状態がポイント特化 2 状態に移行の 1 ゲーム前(特化前兆ラスト)である旨をセットする処理を実行する(ステップ S 6 3 7 6、ステップ S 6 3 7 7)。

【2028】

そして、特化前兆カウンタのカウント値が 2 ではない場合、換言すれば、このカウンタ値が 2 である場合には(ステップ S 6 3 7 5 で No)、副制御基板 S は、特化前兆カウンタに 0(換言すれば、特化前兆ステージが完了したことを示す値)をセットし、演出状態をポイント特化 2 状態にセットし、特化滞在カウンタに、ポイント特化 2 状態の滞在ゲーム数(本例では、6)をセットする処理を実行する(ステップ S 6 3 7 8 乃至 6 3 8 0)。
<第 16 実施形態 アイコンに関する仕様>

40

【2029】

次に、アイコンに関する仕様について説明する。先ず、本実施形態でにおいて、獲得可能なアイコンの種類を以下に列挙する。

(1) C Z 1 状態突破率の上乗せを示すアイコン

(1-1) C Z 1 状態の突破率に対して、第 1 値(例えば、5%)だけ上乗せすることを

50

示すアイコンであり、図 280 で示す○の中に 1 s t と記載されているとともに、1 s t の文字が黄色となっている形式で表示されるアイコン（以後、「1 s t 黄」という）。

（1-2）C Z 1 状態の突破率の上乗せが、第 1 値よりも大きい第 2 値（例えば、10%）であることを示すアイコンであり、図 280 で示す○の中に 1 s t と記載されているとともに、1 s t の文字が緑色となっている形式で表示されるアイコン（以後、「1 s t 緑」という）。

（1-3）C Z 1 状態の突破率の上乗せが、第 2 値よりも大きい第 3 値（例えば、20%）であることを示すアイコンであり、図 280 で示す○の中に 1 s t と記載されているとともに、1 s t の文字が赤色となっている形式で表示されるアイコン（以後、「1 s t 赤」という）。

（2）C Z 2 状態突破率の上乗せを示すアイコン

（2-1）C Z 2 状態の突破率に対して、第 1 値（例えば、5%）だけ上乗せすることを示すアイコンであり、図 280 で示す略星形状の枠の中に 2 n d と記載されているとともに、2 n d の文字が黄色となっている形式で表示されるアイコン（以後、「2 n d 黄」という）。

（2-2）C Z 2 状態の突破率の上乗せが、第 1 よりも大きい第 2 値（例えば、10%）であることを示すアイコンであり、図 280 で示す略星形状の枠の中に 2 n d と記載されているとともに、2 n d の文字が緑色となっている形式で表示されるアイコン（以後、「2 n d 緑」という）。

（2-3）C Z 2 状態の突破率の上乗せが、第 2 値よりも大きい第 3 値（例えば、20%）であることを示すアイコンであり、図 280 で示す略星形状の枠の中に 2 n d と記載されているとともに、2 n d の文字が赤色となっている形式で表示されるアイコン（以後、「2 n d 赤」という）。

（3）各種状態の確定系を示すアイコン

（3-1）上述の「熱！」であり、C Z 1 状態突破が確定したことを示すアイコン

（3-2）C Z 2 状態突破が確定したことを示すアイコンであり、「熱！！」と表示されるアイコン。

（3-3）上乗せ特化状態に移行することが確定したことを示すアイコンであり、「確定」と表示されるアイコン。

【2030】

なお、本実施形態では、上記（1）、（2）の各アイコンをそれぞれ総括して、「1 s t」、「2 n d」ということもある（例えば、図 280 においては、この総括の「1 s t」、「2 n d」と表記）。また、アイコンの種類や表示形態については、上述のものに限定されず、種々の変形が可能であることは言うまでもない。

【2031】

次に、図 280 に沿ってアイコンに関する仕様の概略を説明する。なお、図 280 はアイコンに関する仕様を説明するための図である。図 280 に示すように、アイコン獲得状態のルーレット演出にてアイコンを獲得すると、このアイコンの種別等を記憶する図示しないアイコンバッファ内において、N 番目に獲得したこのバッファの N 番目の領域に、N+1 番目に獲得したアイコンはこのバッファの N+1 の領域に保存（記憶）というように、獲得した順にアイコンバッファに保存されるとともに、演出表示装置 S 40 の右上の第 1 所定領域 S R 1（図 292 参照）に獲得した順に並んで表示される。

【2032】

具体的には、図 262 に示すように、最初に「1 s t」を獲得し、次に「熱！」を獲得した場合には、演出表示装置 S 40 における右上の第 1 所定領域 S R 1 において、左側に「1 s t」、右側に「熱！」が並んで表示される。このように本実施形態では、演出表示装置 S 40 の所定領域において、先に取得したアイコンほど左側に表示されるようになっている。この演出表示装置 S 40 の所定領域に表示可能なアイコンの数（換言すれば、獲得可能なアイコンの数）は、上述のように 5 個であるが、獲得可能なアイコンの数については適宜設定可能であることは言うまでもない。なお、本実施形態の仕様では、後述する

10

20

30

40

50

ように「1st」と「熱！」とが併記され得ないが、図262では説明の便宜上、「1st」と「熱！」とを併記した形で記載していることを付言しておく。

【2033】

また、獲得したアイコンが、CZ1状態やCZ2状態の突破率が向上する旨を示すアイコンであれば、そのまま順に列挙し、CZ2状態を突破して上乗せ特化状態に移行することが確定している旨を示すアイコンであれば、これよりも下位のアイコンを消去するようになっている。このようにアイコンについては、獲得した順に表示されるとともに、新たに獲得したアイコンの種類によっては、既存のアイコンが消去されることもあるようになっている。このアイコン表示（アイコンの上乗せ告知）についての詳細は、後述するが、この理解を助けるために、先ず、図280の（A）乃至（E）に沿って概略的な説明を行う。

10

【2034】

図280（A）に示すように、獲得したアイコンが、その獲得順に、「1st（アイコンバッファのN番目の領域に保存）」、「2nd（アイコンバッファのN+1番目に保存）」、「1st（アイコンバッファのN+2番目に保存）」、「2nd（アイコンバッファのN+3番目に保存）」と4つあったとする（演出表示装置S40の第一所定領域SR1においても、このように並んで表示されている）。この状態で、新たに「1st」を獲得した場合は、「1st」が2つ、「2nd」が2つで、新たな「1st」を加えても、アイコン表示の最大値の5の範囲内であるため、新たな「1st」の上乗せ（表示）が可能であり、図280（B）に示すように、一番右側に新たな「1st」が追加される（アイコンバッファのN+4番目に保存。演出表示装置S40の所定領域においては、これらのアイコンがこの図280（B）の通りに左右に5つ並んだ状態で表示）。

20

【2035】

この図280（B）に示す状態、すなわち、アイコン表示の最大値である5つのアイコンが表示されている状態では、同じレベルの「1st」や「2nd」については、これ以上の表示不可能であるため、図280（c）に示すように、アイコン獲得抽選の対象外となって抽選されないようになっている。一方で、例えば、「1st」よりも上位のアイコン（より有利な情報を示すアイコン）であるCZ1状態突破確定の「熱！」については、アイコン獲得抽選の抽選対象となり、「熱！」を獲得した場合には、図280（C）及び（D）に示すように、「熱！」よりも下位の2つの「1st」については、表示する意義もなくなっているため、これらを消去した上で（アイコンバッファのN番目、N+2番目に保存されていた「1st」を削除した上で）、「熱！」を追加する。この場合、アイコンバッファのN番目と、N+1番目の領域にはそれぞれ「2nd」が保存され、N+3番目の領域に「熱！」が保存されるとともに、演出表示装置S40の所定領域には、これらのアイコンがこの順に並んで表示されるようになっている。

30

【2036】

次に、アイコン獲得に係る副制御基板Sの処理について説明するが、その説明にあたり、この処理の大枠を図281に基づいて説明する。なお、図281は、第16実施形態に係る副制御基板Sによるアイコン獲得処理を示すフローチャートである。CZ2突破フラグがある場合、すなわち、CZ2突破フラグが1である場合には（ステップS6401でYes）、副制御基板Sは、図256にて説明したCZ1突破率カウンタの値A及びCZ2突破率カウンタの値Bに基づいて、複数種類のアイコンから獲得可能（上乗せ可能）な種類のアイコンを算出（選出）する処理を行う（ステップS6402）。また、CZ2突破フラグが0である場合には（ステップS6401でNo）、副制御基板Sは、ガゼ上乗せフラグを1にセットするとともに、上述の値A及び値Bに基づいて、複数種類のアイコンから選択可能な種類のアイコンを算出する処理を行う（ステップS6403）。

40

【2037】

このように、副制御基板Sは、主制御基板Mから上述のCZ1突破率カウンタ及びCZ2突破率カウンタに係る情報と、CZ2突破フラグに係る情報（換言すれば、上乗せ特化状態に移行可能か否かの情報）とを少なくとも受信しており、これらの情報に基づいて、

50

獲得可能な種類のアイコンを算出するようにしている。

【2038】

次に、ステップS6404にて、サブ通常状態におけるポイント獲得（ポイント遊び）を進め、このポイントが所定値（1000ポイント）以上となったら（ステップS6405でYes）、ルーレット演出をセットして、アイコンを選択する処理を実行する（ステップS6406、ステップS6407）。

【2039】

このステップS6407においては、アイコンの選択にあたり、副制御基板Sでは、現在のアイコン獲得状況（演出表示装置S40におけるアイコン表示状況）も加味して、アイコンを選択するようにしている。すなわち、ステップS6408において、アイコンを新たに獲得することが可能かどうか（アイコン上乗せ可能かどうか）をチェックする処理を実行するようになっている。

【2040】

ステップS6408において、副制御基板Sが、現在までに獲得したアイコンがその上限である5個未満であり、「熱!」、「熱!!」といった突破確定系のアイコンが保持されていないとともに、CZ2突破フラグが1であるという状態Aと判断した場合には、全てのアイコンが獲得可能であるため、副制御基板Sは、全てのアイコンを選択対象として、いずれかのアイコンを選択する処理を実行する（ステップS6409、ステップS6410）。

【2041】

ステップS6408において、副制御基板Sが、新たな「1st」を獲得すると、これと現在までに獲得した「1st」のアイコンとの上乗せ値の累計によって、CZ1状態の突破率が特定値（例えば、100%）を超える状態で、かつ既に5個のアイコンを獲得している状態Bと判断した場合は、「1st」を獲得する意義がなくなるため、副制御基板Sは、「1st」をアイコンの選択肢から除外（1st期待度上げ×）して、残った選択肢から、いずれかのアイコンを選択する処理を実行する（ステップS6411、ステップS6412）。

【2042】

ステップS6408において、副制御基板Sが、新たな「2nd」を獲得すると、これと現在までに獲得した「2nd」のアイコンとの上乗せ値の累計によって、CZ2状態の突破率が特定値（例えば、100%）を超える状態で、かつ既に5個のアイコンを獲得している状態Cと判断した場合は、「2nd」を獲得する意義がなくなるため、副制御基板Sは、「2nd」をアイコンの選択肢から除外（2nd期待度上げ×）して、残った選択肢から、いずれかのアイコンを選択する処理を実行する（ステップS6413、ステップS6414）。なお、状態B及びCとしては、「1st」や「2nd」のうち、最も上乗せ率の高い「1st赤」や「2nd赤」を既に獲得している状態を、これらの状態B及びCと判断するための1つの条件とするようにしても良い。

【2043】

ステップS6408において、副制御基板Sが、現在までに既に5個のアイコンを獲得している状態Dと判断した場合は、「1st」及び「2nd」を獲得する意義がなくなるため、副制御基板Sは、「1st」及び「2nd」をアイコンの選択肢から除外（1st&2nd期待度上げ×）して、残った選択肢から、いずれかのアイコンを選択する処理を実行する（ステップS6415、ステップS6416）。すなわち、「1st」や「2nd」を獲得する意義がなくなるのは、これらの「1st」や「2nd」が合計で5個獲得している場合であり、この場合、次のアイコン獲得状態において、CZ1状態突破以上が決定されている場合には、最低でも「熱!」以上のアイコンが獲得可能ということとなる。このようにすることで、演出表示装置S40の第1領域SR1にて、5このアイコンが並んで満杯である状態であっても、このアイコン獲得のためのポイントを獲得する意義が没却されないで、この状態であっても遊技意欲を促進することができる。

【2044】

ステップS 6 4 0 8において、副制御基板Sが、現在までに既に「熱！」を獲得している状態Eと判断した場合は、「1 s t」を獲得する意義がなくなるため、副制御基板Sは、「1 s t」をアイコンの選択肢から除外して、残った選択肢から、いずれかのアイコンを選択する処理を実行する（ステップS 6 4 1 7、ステップS 6 4 1 8）

【2 0 4 5】

ステップS 6 4 0 8において、副制御基板Sが、現在までに既に「熱！！」を獲得している状態Fと判断した場合は、「2 n d」を獲得する意義がなくなるため、副制御基板Sは、「2 n d」をアイコンの選択肢から除外して、残った選択肢から、いずれかのアイコンを選択する処理を実行する（ステップS 6 4 1 9、ステップS 6 4 2 0）。

【2 0 4 6】

ステップS 6 4 0 8において、副制御基板Sが、現在までに「確定」を既に獲得している状態Gと判断した場合は、他のアイコンを獲得する意義がなくなるため、副制御基板Sは、全てのアイコンを選択しから除外（全て×）し、アイコンの選択を行わない処理を実行する（ステップS 6 4 2 1、ステップS 6 4 2 2）。この場合、演出表示装置S 4 0には、「確定」のアイコンのみ表示されるとともに、遊技者に、これ以上のポイント獲得抽選を行わないとともに、これ以上のアイコンの追加がない旨を報知する表示等を行うのが好ましい。

【2 0 4 7】

このように、副制御基板Sは、主制御基板Mから受信したC Z 2 突破率やC Z 2 突破フラグの有無に基づいて、獲得可能なアイコンを選別しているため、獲得する意義もないアイコンを表示することを防止することができ、表示する意義もないアイコンを表示することに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。

【2 0 4 8】

本実施形態では、図2 8 1のステップS 6 4 0 2にて説明したように、C Z 1 突破率カウンタの値A及びC Z 2 突破率カウンタの値Bに基づいて、複数種類のアイコンから獲得可能（上乗せ可能）な種類のアイコンを算出（選出）する処理を行っている。すなわち、値A及び値Bに基づいてアイコンの上乗せに関連する上乗せパラメータをセットする上乗せパラメータセット処理を行い、このセットした上乗せパラメータによってアイコン獲得を調整している。次に、この上乗せパラメータセット処理について、図2 8 2乃至2 8 5に基づいて説明する。なお、図2 8 2は、第1 6実施形態に係る副制御基板Sによる上乗せパラメータセット処理を示すフローチャートであり、図2 8 3は、図2 8 2におけるステップS 6 7 0 6のサブルーチンに係る上乗せパラメータ決定処理を示すフローチャートであり、図2 8 4は、第1 6実施形態に係る副制御基板Sによる上乗せパラメータクリア処理を示すフローチャートである。

【2 0 4 9】

まず、副制御基板Sは、上述のペナルティ既作動フラグが1でなく、換言すれば、ペナルティ状態になっておらず（ステップS 6 5 0 1でN o）、A Tが終了していない（ステップS 6 5 0 2でN o）とともに、電断復帰時でない場合には（ステップS 6 5 0 3でN o）、有利区間になるまでゲームを進めて有利区間になった（有利区間O N状態）ゲームで、全リールM 5 0が停止した後（ステップS 6 5 0 4、ステップS 6 5 0 5）、後述する上乗せパラメータ決定処理を実行する（ステップS 6 5 0 6）。

【2 0 5 0】

また、ステップS 6 5 0 3にて、上述の復帰時であり（ステップS 6 5 0 3でY e s）、（設定変更による）電断復帰時であってかつ有利区間に滞在している場合には（ステップS 6 5 0 7でY e s）、副制御基板Sは、1ゲームの遊技を経て（次ゲームにおいて）、主制御基板Mから送信されたメイン遊技状態番号が、有利区間の通常状態である1か否かを判定し、メイン遊技状態番号が1である場合には（ステップS 6 5 0 8、ステップS 6 5 0 9でY e s）、上述のステップS 6 5 0 5に進み、メイン遊技状態番号が1以外であれば、ステップS 6 5 1 4に進む。

【2 0 5 1】

10

20

30

40

50

また、ステップS 6 5 0 2にて、本A T中状態が終了時であった場合、本A T中状態の最終ゲームであった場合には（ステップS 6 5 0 2でY e s）、副制御基板Sは、A T終了画面（例えば、図2 9 1（c）参照）を表示する処理を実行する（ステップS 6 5 1 0）。そして、全リールM 5 0が停止した後、引き戻し状態であるA T 3に移行しない場合には（ステップS 6 5 1 2でN o）、メイン遊技状態では有利区間が終了して非有利区間（メイン遊技状態0）に落ちた（移行した）状態であり、上述のガゼ上乗せフラグを1にセットする処理を実行した（ステップS 6 5 1 4）後、ステップS 6 5 0 6に進む。

【2 0 5 2】

ステップS 6 5 1 2にて、引き戻し番号が、当たる引き戻し状態（引き戻しが成功するA T 3）に移行する旨の2であった場合（ステップS 6 5 1 3でY e s）、ステップS 6 5 0 6に進む。これに対し、ステップS 6 5 1 3にて、引き戻し番号が2でない場合、すなわち、引き戻し番号が、当たらないガゼの引き戻し状態（引き戻しが失敗するA T 3）に移行する旨の1であった場合には（ステップS 6 5 1 3でN o）、ステップS 6 5 1 4に進む。このステップS 6 5 1 3でN oの場合については、メイン遊技状態においてはメイン遊技状態4に滞在していながらも、サブ遊技状態においては、非A T中状態のポイント特化1状態やサブ通常状態に滞在して、これに関連する演出を行う場合があるとともに、この場合には、主制御基板Mからの各種情報（所定情報）が、副制御基板Sには送信されないため、この各種情報を受けるまでは、あらかじめ定められた仮各種情報（特定情報）に基づいて各種処理を行うようにしている（これについては後述する）。

【2 0 5 3】

次に、図2 8 3を参照しながら、図2 8 2のステップS 6 7 0 6に係る上乗せパラメータ決定処理について説明する。副制御基板Sは、先ず、ガゼ上乗せフラグを0にセットし（ステップS 6 5 3 1）、1 s t上乗せ可能突破率を計算式1にて算出し（ステップS 6 5 3 2）、2 n d上乗せ可能突破率を計算式2にて算出する（ステップS 6 5 3 3）。本実施形態では、計算式1は、主制御基板Mからの各種情報のうち、図2 5 6にて説明したC Z 1突破率カウンタに保存された値A（基準値）から特定補正値を減算したものであり、計算式2は、主制御基板からの各種情報のうち、図2 5 6にて説明したC Z 2突破率カウンタに保存された値B（基準値）から特定補正値を減算したものである（以下の計算式1及び2参照）。

（計算式1）

1 s t上乗せ可能突破率 = C Z 1突破率カウンタに保存された値A - 特定補正値

（計算式2）

2 n d上乗せ可能突破率 = C Z 2突破率カウンタに保存された値B - 特定補正値

例えば、値Aを33（%）とし、値Bを70%とし、特定補正値を30とすると、1 s t上乗せ可能突破率は「3」となり、2 n d上乗せ可能突破率は「50」となる。また、値Aが20（%）とし、特定値を30とすると、1 s t上乗せ突破率は「-10」となる。このように、基準値である値A及び値Bの数値と、特定補正値の数値とによっては、その上乗せ突破率が負の値となることもある。なお、特定補正値の値は、上述の例示の値に限定されず、任意の値を適宜設定可能である。また、計算式1および2において、同一の特定補正値を用いたが、互いに異なる特定補正値を用いるようにしても良い。

【2 0 5 4】

次に、副制御基板Sは、C Z 1突破フラグが1である場合には（ステップS 6 5 3 4でY e s）、熱！告知フラグを、「熱！」を告知可能な旨としての1にセットし（ステップS 6 5 3 5）、C Z 2突破フラグが1である場合にも（ステップS 6 5 3 6でY e s）、熱！！告知フラグを「熱！！」を告知可能な旨としての1にセットする処理を実行する（ステップS 6 5 3 7）。そして、副制御基板Sは、これらの熱！告知フラグ及び熱！！告知フラグの合計が2（熱！+熱！！告知フラグ=2）であった場合、すなわち、C Z 1状態及びC Z 2状態を突破してA T（この場合は、上乗せ特化状態）に移行可能な状態であった場合には（ステップS 6 5 3 8でY e s）、確定告知フラグを、「確定」を告知可能な旨としての1にセットする処理を実行する（ステップS 6 5 4 0）。

【2055】

そして、副制御基板 S は、アイコンを獲得済みであれば（ステップ S 6 5 4 0）、1 s t 上乗せ可能突破率を計算式 3 にて算出した補正 1 s t 上乗せ突破率とし、2 n d 上乗せ可能突破率を計算式 4 にて算出した補正 2 n d 上乗せ突破率とする処理を実行する（ステップ S 6 5 4 1、ステップ S 6 5 4 2）。

（計算式 3）

補正 1 s t 上乗せ突破率 = 計算式 1 - 1 s t アイコンカウンタのカウンタ値 × 3

（計算式 4）

補正 2 n d 上乗せ突破率 = 計算式 2 - 2 n d アイコンカウンタのカウンタ値 × 3

ここで、1 s t アイコンカウンタ、2 n d アイコンカウンタ（いずれも不図示）はそれぞれ、「1 s t」、「2 n d」のアイコンの数を管理するカウンタであり、それぞれのカウンタ値は、現在保有している（現在演出表示装置 S 4 0 に表示している）アイコンの数を示す。

例えば、上述のように 1 s t 上乗せ突破率が「3」である場合において、1 s t アイコンカウンタのカウンタ値が 2 である場合には、補正 1 s t 上乗せ突破率は、 $3 - (2 \times 3) = 「-3」$ となる。また、1 s t 上乗せ突破率が「-10」である場合において、1 s t アイコンのカウンタ値が 2 である場合には、補正 1 s t 上乗せ突破率は、 $-10 - (2 \times 3) = 「-16」$ となる。また、2 n d 上乗せ突破率が「50」である場合において、2 n d アイコンカウンタの値が最大の 5 であった場合には、補正 2 n d 上乗せ突破率は、 $50 - (5 \times 3) = 「35」$ となる。このように、補正 1 s t 上乗せ突破率及び補正 2 n d 上乗せ突破率についても、特定補正值の値に応じて、上述の 1 s t 上乗せ突破率のように負の値となる状況が発生する一方で、上述の 2 n d 上乗せ突破率のように、負の値となる状況が一切ない状況も発生することにもなる。

【2056】

次に、上乗せパラメータをクリアする上乗せパラメータクリア処理について、図 2 8 4 を用いて説明する。副制御基板 S は、上述の復帰時ではなく（ステップ S 6 5 6 1 で N o）、電断復帰時でもない場合、例えば、設定変更が行われて、それまでの有利区間がリセットされて通常区間に滞在している状態である場合には（ステップ S 6 5 6 2 で N o）、ステップ S 6 5 7 0 に進む。

【2057】

また、電断復帰時であり（ステップ S 6 5 6 1 で Y e s）、ペナルティ状態が作動したゲーム（ペナルティ作動当該 G）である場合には（ステップ S 6 5 6 3 で Y e s）、全リール 5 0 M の停止後に（ステップ S 6 5 6 4）、ステップ S 6 5 7 1 に進む。一方、ステップ S 6 5 6 3 において、ペナルティ状態作動したゲームでなく（ステップ S 6 5 6 7 で N o）、A T に突入したゲームであった場合には（ステップ S 6 5 6 5 で Y e s）、次ゲームのスタートレバー押下後において（ステップ S 6 5 6 6）、R T 状態が正常な R T 状態である上述の R T 2 であれば（ステップ S 6 5 6 7 で Y e s）、ステップ S 6 5 7 0 に進む一方、R T 状態が R T 2 以外であれば（ステップ S 6 5 6 7 で N o）、ステップ S 6 5 7 1 に進む。

【2058】

ステップ S 6 5 6 5 にて、A T に突入したゲームでない場合には（ステップ S 6 5 6 5 で N o）、有利区間が終了するまでゲームを進め、有利区間が終了したゲーム（有利区間 O F F 当該遊技）で全リール M 5 0 が停止した後（ステップ S 6 5 6 8、ステップ S 6 5 6 9）、ペナルティ既作動フラグを 0 とし、図 2 8 3 で説明したガゼ上乗せフラグ、C Z 1 突破フラグ、熱！告知フラグ、C Z 2 突破フラグ、熱！！告知フラグ、確定告知フラグといった上乗せに係るフラグと、計算式 1 ~ 4 で用いたカウンタ値 A、B といった上乗せに係るカウンタ値を全て 0 にリセットする処理を実行する（ステップ S 6 5 7 0、ステップ S 6 5 7 1）。

【2059】

次に、アイコン獲得に係る副制御基板 S の処理について説明する。図 2 8 5 は、第 1 6

実施形態に係る副制御基板による獲得したアイコンを遊技者に告知するための上乘せ告知時処理を示すフローチャートである。副制御基板Sは、選択する（演出表示装置S40に表示する）アイコンのうち、先ず、「1st」（当選値0）、「2nd」（当選値1）、「熱！」（当選値2）、「熱！！」（当選値3）、「確定」（当選値4）といった大枠を抽選する処理（ルーレット一時抽選5分岐）を実行する（ステップS6701）。すなわち、副制御基板は、例えば、上述の状態Aであれば、「1st」の当選値0を除く当選値1～4から抽選するというように、現在、選択可能なアイコンに対応した当選値の中から、表示するアイコンの大枠を決めるようにしている。

【2060】

ステップS6701において、「1st」の当選値0、又は「2nd」の当選値1であった場合には（ステップS6702、ステップS6703）、副制御基板Sは、「1st」の場合は「1st黄」（当選値0）、「1st緑」（当選値1）、「1st赤」（当選値2）のいずれかから、「2nd」の場合は「2nd黄」（当選値3）、「2nd緑」（当選値4）、「2nd赤」（当選値5）のいずれかから表示するアイコンを抽選する処理（ルーレット二次抽選6分岐）を実行する（ステップS6704）。

【2061】

ステップS6704において、当選値が0（「1st黄」）であった場合には、副制御基板Sは、図283の計算式1又は3による1st上乘せ可能突破率又は補正1st上乘せ可能突破率（以後、このフローチャートにおいては、単に「1st上乘せ突破率等」という）から1を減算し（ステップS6705、ステップS6706）、当選値が1（「1st緑」）であった場合には、1st上乘せ可能突破率等から3を減算し（ステップS6707、ステップS6708）、当選値が2（「1st赤」）であった場合には、1st上乘せ可能突破率等から5を減算する処理を実行する（ステップS6709、ステップS6710）。

【2062】

例えば、1st上乘せ突破率が上述のように「3」である場合においては、ステップS6706では1st上乘せ突破率が $3 - 1 = 「2」$ となり、ステップS6708では1st上乘せ突破率が $3 - 3 = 「0」$ となり、ステップS6710では1st上乘せ突破率が $3 - 5 = 「-2」$ となる。同様に、2nd上乘せ突破率が上述のように「50」である場合においては、ステップS6721では2nd上乘せ突破率が $50 - 1 = 「49」$ となり、ステップS6723では2nd上乘せ突破率が $50 - 3 = 「47」$ となり、ステップS6725では2nd上乘せ突破率が $50 - 5 = 「45」$ となる。

【2063】

次に、副制御基板Sは、「1st」のアイコンの数を管理する図示しない1stアイコンカウンタに1を加算し、獲得したアイコンをアイコンバッファに獲得順に保存した後、後述するアイコン管理処理を実行する（ステップS6711乃至6713）。

【2064】

次に、副制御基板Sは、1st上乘せ突破率が0以上である場合には（ステップS6714でNo）、「1st」アイコンの数を管理する図示しない1stアイコンカウンタのカウント値と、「2nd」アイコンの数を管理する図示しない2ndアイコンカウンタのカウント値との合計が、表示可能なアイコン数の上限である5である場合は（ステップS6716でYes）、「1st」及び「2nd」の上乘せ可能突破率を、これ以上の上乘せが不可能の旨の0にセットする処理を実行する（ステップS6717）。そして、1stアイコンカウンタのカウント値が、表示可能なアイコン数の上限である5である場合には（ステップS6718でYes）、熱！！告知フラグを、「熱！！」を告知しない旨としての0にセットする処理を実行する（ステップS6719）。

【2065】

一方、副制御基板Sは、1st上乘せ可能突破率が0よりも小さい場合には（ステップS6714でYes）、1st上乘せ可能突破率を0として、これ以上のアイコンを獲得できないようにする処理を実行する（ステップS6715）。例えば、上述のように、ス

10

20

30

40

50

テップ S 6 7 0 6、ステップ S 6 7 0 8 の 1 s t 上乗せ突破率はそれぞれ、「2」、「0」であるため、ステップ S 6 7 1 6 移行の処理に進むこととなる一方、ステップ S 6 7 1 0 の 1 s t 上乗せ突破率は、負の値の「-2」であるため、ステップ S 6 7 1 5 にてこれ以上のアイコン獲得ができないようにしている。また、上述のように、ステップ S 6 7 2 1、ステップ S 6 7 2 3、ステップ S 6 7 2 5 の 2 n d 上乗せ突破率はそれぞれ、「4 9」、「4 7」、「4 5」であるため、ステップ S 6 7 1 6 移行の処理に進むこととなる。

【2066】

本実施形態では、ステップ S 6 5 1 4 にて、1 s t 上乗せ可能突破率が負の値（0未満）であれば、ステップ S 6 5 1 5 にてこれ以上のアイコン獲得ができないようにしている。このアイコンの獲得の有無に関与する 1 s t 上乗せ可能突破率については、上述のように、C Z 1 状態の突破率（C Z 2 状態への当選確率）そのものである C Z 1 突破率カウンタの値 A が基準値となっており、この基準値に特定補正値を減じた値（計算式 1 で算出した値）である。

【2067】

値 A が例えば 30 % である場合は、あまり多数のアイコンを獲得すると、多数のアイコンを獲得したのにも関わらず、A T に移行できないという状況（7 割方 A T に移行できない）が多くなることが想定できる。このような状況は、回胴式遊技機の商品性の観点からなるべく回避すべきであるため、特定補正値を 30 に設定することで、負の値の 1 s t 上乗せ可能突破率が発生するようにして、最大値のアイコンを獲得し難く、或いは獲得不可能としている。

【2068】

一方、値 A が例えば 70 % である場合は、多数のアイコンを獲得しても、上乗せ特化状態に移行する方が多く、多数のアイコンを獲得したのにもかかわらず、上乗せ特化状態に移行できない状況が少ない（7 割方 A T に移行できる）ことが想定できる。この場合において、特定補正値が 30 であれば、上述のように、負の値の 1 s t 上乗せ可能突破率の発生が一切ないため、最大値のアイコンを獲得可能としている。

【2069】

このように、特定補正値の値に応じてアイコンの獲得の有無が左右されるようになっており、C Z 1 状態を突破しにくい場合には、あまり多数のアイコンを獲得できないようにする一方で、C Z 1 状態を突破しやすい場合には多くのアイコンを獲得しやすいようにする等というように、実際の C Z 1 状態の突破率に応じたアイコンの獲得の難易度の設定を、特定補正値を調整するだけで容易に行うことができる。これについては、2 n d 上乗せ突破率についても同様のことがいえる。

【2070】

なお、ステップ S 6 7 2 0 乃至 6 7 3 4 の処理については、上述のステップ S 6 7 0 5 乃至 6 7 1 9 に係る説明において、「1 s t」の文言を「2 n d」と読み替え、「熱！！」の文言を「熱！」に読み替えた場合と同一であるため、その説明を割愛する。

【2071】

ステップ S 6 7 0 1 において、C Z 1 状態突破が確定したことを示すアイコンである「熱！」の当選値 2 であった場合には（ステップ S 6 7 3 5）、副制御基板 S は、1 s t 上乗せ突破率を 0 にセットし、熱！告知フラグを 0 にセットする処理を実行する（ステップ S 6 7 3 6、ステップ S 6 7 3 7）。次に、副制御基板 S は、これ以上「1 s t」を表示する必要がないため、1 s t アイコンカウンタを 0 にセットした後、「熱！」のアイコンの数である 1 を 1 s t アイコンカウンタにセットする処理を実行する（ステップ S 6 7 3 8、ステップ S 6 7 3 9）。次に、副制御基板 S は、アイコンバッファ内の「1 s t」アイコンを消去し、「熱！」をアイコンバッファに順番に保存（例えば、「熱！」のみである場合に、アイコンバッファの N 番目の領域に、「熱 1」の前に「2 n d」が 1 つある場合には、アイコンバッファの N + 1 番目の領域に保存等。）した後、ステップ S 6 7 1 3 と同様なアイコン管理処理を実行する（ステップ S 6 7 4 1、ステップ S 6 7 4 2）。

【2072】

ステップS6701において、CZ2状態突破が確定したことを示すアイコンである「熱！！」の当選値3であった場合には（ステップS6743）、副制御基板Sは、ステップS6736乃至6742において、「1st」を「2nd」として、「熱！」を「熱！！」として読み替えたものと同様な処理を実行する（ステップS6744乃至6750）。
【2073】

ステップS6701において、上乘せ特化状態に移行することが確定したことを示すアイコンである「確定」の当選値4であった場合には（ステップS6751）、1st上乘せ可能突破率、2nd上乘せ可能突破率、熱！告知フラグ、熱！！告知フラグをそれぞれ0にセットし、確定告知フラグを「確定」を告知しない旨としての0にセットし、1stアイコンカウンタ、2ndアイコンカウンタをそれぞれ0にセットする処理を実行する（ステップS6752乃至6758）。そして、副制御基板Sは、アイコンバッファ内を全て消去し、「熱！」をアイコンバッファに順番に保存（アイコンバッファのN番目の領域に保存）した後、ステップS6513と同様なアイコン管理処理を実行する（ステップS6759乃至6761）。
【2074】

次に、ステップS6713等のアイコン管理処理について説明する。図286は、図285におけるステップS6713等のサブルーチンに係るアイコン管理処理を示すフローチャートである。このアイコン管理処理は、全リールM50が停止した後、アイコンの数であるicoについて、1stアイコンカウンタのカウンタ値（「1st」の数）と、2ndアイコンカウンタのカウンタ値（「2nd」の数）を合算した値と定義（ $Ico = 1st + 2nd$ アイコンカウンタ）する処理を実行する（ステップS6771、ステップS6772）。
【2075】

次に、副制御基板Sは、このicoの値が0でない場合、すなわち、「1st」や「2nd」が存在する場合には（ステップS6773でNo）、アイコンバッファ内のN番目の領域（ $N=1$ ）を定義して、アイコンバッファ内のN個目の領域を取得した後（ステップS6774、ステップS6775）、取得したアイコンの種別（例えば、「1st」であれば「1st黄」、「1st緑」等）を示す2系補助コマンド、N個目のアイコンの点灯コマンドを演出表示装置S40等へ送信する処理を実行する（ステップS6776、ステップS6777）。
【2076】

その後、副制御基板Sは、icoの値を1減算、換言すれば現在保有しているアイコンの数を一つ減らし（ステップS6778）、その結果、icoの値が0、換言すれば現在保有しているアイコンが0になったら（ステップS6779でYes）、アイコン獲得をした旨のエフェクト演出等を実行するためのアイコン獲得エフェクトコマンドを演出表示装置S40等へ送信する処理を実行する（ステップS6780）。一方、現在保有しているアイコンがある場合には（ステップS6779でNo）、アイコンバッファ内において、N番目の次の $N+1$ 番目の領域を定義（ $N=N+1$ ）して（ステップS6781）、現在保有しているアイコンの数が0になるまで（ステップS6779でYesである $ico=0$ になるまで）、ステップS6775乃至6779の処理を繰り返す。

<第16実施形態 有利区間の移行状況とサブ遊技状態との関係>

【2077】

上述のように、副制御基板Sは、主制御基板Mから送信されたCZ1突破率カウンタの値A、CZ2突破率カウンタの値B、CZ1突破フラグ、CZ2突破フラグといった各種情報に基づいて、獲得可能なアイコンについて選別している。主制御基板Mによる各種情報の副制御基板Sに対する送信タイミングは、本実施形態では、通常区間から有利区間に突入したときとされている（なお、このタイミングについては、例えば、通常区間に突入したときや、通常区間が終了するとき、或いは、有利区間に突入した後の所定のタイミング（スタートスイッチ押下時、全停止時、或いは複数ゲーム後等）といった種々のタイミングを適宜設定可能である）。また、副制御基板Sにおいては、これらの各種情報に基づ

10

20

30

40

50

いたアイコンの選別を、非有利区間から有利区間に移行した最初のゲームにて行っているが、これらの各種情報に基づく制御としては、アイコンの選別のみならず、非AT中状態においけるポイント獲得にても実施している。

【2078】

この各種情報に基づくポイント獲得については、サブ通常状態においては、上述のように低ポイント抽選テーブルを用いているが、この低ポイント抽選テーブルを互いにポイント獲得の確率及び1回の当選で得られるポイント数が異なる複数種類、例えばテーブルA、このテーブルAよりもポイント獲得の確率が高くかつ1回の当選で獲得できるポイント数が多い（以後、単に「高確かつ高ポイント」という。）テーブルB、このテーブルBよりも高確かつ高ポイントのテーブルCの3種類用意し、主制御基板Mからの各種情報の内容に応じて、これらのいずれかのテーブルを選択するようにしている。なお、使用するテーブルについては、上述のテーブルA～Cの3段階に限定されず、4段階以上のテーブルを用いるようにしても良いことは言うまでもない。また、これらのテーブルA～Cについては、ポイント獲得の確率は同じとし、1回あたりの獲得ポイント数が多いテーブルであっても良く、要は、互に異なる利益を得られる複数のテーブルであれば良い。

【2079】

具体的には、各種情報において、CZ2突破フラグが0で上乗せ特化状態に移行不可能である場合には、テーブルA又はBを用い、CZ2突破フラグが1で上乗せ特化状態に移行可能であれば、テーブルB又はCを用いる。また、CZ2突破フラグが0であって、CZ2突破率カウンタの値Bが90（%）であった場合、換言すれば、上乗せ特化状態に移行する抽選確率が90%の高確率でありながらも外れた場合には、テーブルA及びBのうち、相対的に確率の高いテーブルBを用い、CZ突破フラグが0であって、CZ2突破率カウンタの値Bが20（%）であった場合、換言すれば、上乗せ特化状態に移行する抽選確率が20%の低確率でかつ外れた場合には、相対的に確率の低いテーブルAを用いる。さらに、CZ2突破フラグが1であって、CZ2突破率カウンタの値Bが90（%）であった場合、換言すれば、上乗せ特化状態に移行する抽選確率が90%の高確率でかつ当選した場合には、テーブルB及びCのうち、相対的に確率の高いテーブルCを用い、CZ突破フラグが1であって、CZ2突破率カウンタの値Bが20（%）であった場合、換言すれば、上乗せ特化状態に移行する抽選確率が20%の低確率でありながらも当選した場合には、相対的に確率の低いテーブルBを用いる。なお、各種情報に基づくポイントの抽選については、上述したものに限定されず、要は、主制御基板Mからの各種情報に基づいた抽選を行っていればどのような抽選方式でも良い。

【2080】

また、副制御基板Sは、主制御基板Mからの各種情報が無い未受信状態においては（後述するガゼフラグがオンの状態）、ポイント獲得抽選の根拠がないとともに、この状態でみだりにポイントを獲得するのは好ましくない。このため、本実施形態では、暫定的に、上記未受信状態においては、ポイント特化1状態ではテーブルAよりもさらにポイント獲得の確率が低くかつ1回の当選で得られるポイント数が少ない（以後、単に「低確かつ低ポイント」という。）テーブルαを、サブ通常状態ではこのテーブルαよりもさらに低確かつ低ポイントのテーブルβを用いるようにしている。具体的には、主制御基板Mは、各種情報の代わりに、各種情報（所定情報）がないため暫定的にこれらのテーブルαやテーブルβ等を用いる旨の仮各種情報を副制御基板Sに送信しており、副制御基板Sは、この仮各種情報（特定情報）を受けている場合には、これらのテーブルαやテーブルβを用いており、この状況は、主制御基板Mから各種情報が送信されるまで継続する。

【2081】

同様の観点で、上記未受信状態において、ポイントが所定値以上となって、アイコンを獲得できる状況となったとしても、あまり期待値の高いアイコンを表示するのも好ましくない。このため、本実施形態では、未受信状態では、図282で説明した計算式1及び2に用いられる値A及び値Bが無い状態であるが、上記観点により、アイコンをあまり獲得できないようにするため、例えば、値A及び値Bについては、特定補正值以下の値とする

旨を上述の仮各種情報の1つとして含めて、副制御基板Sに送信することで、アイコンをあまり獲得できないようにしている。また、図285のステップS5701やステップS6504に用いられるアイコン選択テーブルとしてはそれぞれ、当選値0のみしか当選しないものや、他の当選値よりも当選値0の割合が大きいテーブルを用いることで、複数種類のアイコンのうち、相対的に期待度の低いアイコンが優先的に選択されるとともに、受信状態に比べてアイコンの選択の幅が狭くなる（当選値0の場合は、各種状態の確定系を示すアイコンの選択確率が0）ようにしている。これらのテーブルを用いている状況は、主制御基板Mから各種情報が送信されるまで継続する。

【2082】

なお、本実施形態では、各種情報が無い場合には、主制御基板Mから副制御基板Sに仮各種情報を送信していたが、これに代えて、副制御基板S側にて仮各種情報を予め用意しておき、副制御基板Sにおいては、主制御基板Mからの各種情報が無い場合には、仮各種情報に基づいた各種制御を行うようにしても良い。また、各種情報の送信については、毎ゲーム必ず送信するようにした上で、副制御基板Sでは、通常区間から有利区間に突入したときのみ、この各種情報を参照するようにしても良い。この場合、各種情報の送信が途切れた状態で通常区間から有利区間に突入したときに、副制御基板Sが仮各種情報を参照することとなる。

【2083】

このような未受信状態（換言すれば、仮各種情報の受信状態）は、メイン遊技状態とサブ遊技状態とのズレによって生じるものである。次に、このメイン遊技状態とサブ遊技状態とのズレを含む、メイン遊技状態とサブ遊技状態との対応についての複数パターンについて、図287に基づいて説明する。なお、図287は、第16実施形態に係る各種遊技状態を示すタイミングチャートである。また、図287においては、説明の便宜上、AT中状態のうち、CZ1状態、CZ2状態については、そのままCZ1状態等と表記し、これ以外の上乗せ特化状態、本AT状態、ST状態等を単に「AT」と表記するものとする。

【2084】

図287のパターン1は、概して、AT終了時、CZ終了時の全停止時に有利区間がOFFとなり（有利区間が終了し）、メイン遊技状態が0を経て1となる最も基本的なパターンである。すなわち、メイン遊技状態とサブ遊技状態との同期がとれている基本的なパターンである。

【2085】

具体的には、ATの最終ゲームの前ゲームまで、具体的には、CZ1状態、CZ2状態、ST状態の最終ゲームまではX回目の有利区間に滞在している（この状態では有利区間表示器YHは上述のように常時点灯状態となっている）。ここで、CZ1状態及びCZ2状態の最終ゲームでは、上述のジャッジ演出等が実行され、ST状態の最終ゲームではSTの最終ゲームに係る演出が実行されている状態である。そして、AT中状態の最終ゲーム、具体的には、CZ1状態、CZ2状態、ST状態の最終ゲームの次ゲームでは、CZ1状態、CZ2状態及びST状態において、AT中状態が終了した旨の演出（例えば、ST状態が終了した旨の演出については、図292（a）及び（c）参照）を実行している。また、このゲームをもって有利区間が終了する（有利区間がOFFとなって、有利区間表示器YHが消灯する）し、遊技区間としては、X回目の有利区間が終了する。この次ゲームに通常区間（メイン遊技番号0）に滞在することとなる。

【2086】

ATが終了した次のゲームでは、ポイント1特化状態に移行し、このゲームにてX+1回目の有利区間（メイン遊技番号1）が開始される（これによって、有利区間表示器YHが再び点灯状態となり、X+1回目の有利区間が終了するまで常時点灯する）。本実施形態では、このタイミングでは、副制御基板Sは、主制御基板Mからの各種情報を受けた受信状態となっている。そして、メイン遊技状態における遊技区間においては、X+1回目の有利区間に滞在しつつ、サブ遊技状態においては、ポイント特化1状態、サブ通常状態、CZ1又はCZ2状態、ATと移行する。このX+1回目の有利区間に滞在中における

サブ遊技状態のうち、ポイント特化1状態、サブ通常状態では、副制御基板Sは、主制御基板Mからの各種情報を受けており、これらの各種情報に基づいたポイント獲得抽選を行っている。

【2087】

すなわち、図288のパターン1のポイント累積イメージにも示すように、 $X+1$ 回目の有利区間が開始した状態では、ポイント特化1状態（図では「特化1状態」と表記）に滞在しており、上記各種情報に基づいてポイント獲得抽選を行っているため、ポイントは、一定の勾配にて累積されていくこととなる。なお、図288のパターン1は一定の勾配にて累積されている例であるが、本実施形態では、ポイント特化1状態には役抽選結果に基づいて移行するため、ポイントの増加角度が変化する状況があることは言うまでもない。また、これについては、ポイント特化2状態についても同様である。

10

【2088】

図287のパターン2は、引き戻さないメイン遊技状態2に移行した場合、すなわち、図257で説明したように、当たらない引き戻し番号1に当選することによってS5411にてメイン遊技状態2に移行した場合（図250の（6）、（9）、（16）も併せて参照）であって、メイン遊技状態2の滞在ゲーム数を管理する図示しない引き戻しG数カウンタのカウンタ値が、ポイント特化1状態の滞在ゲーム数である30未満であった場合を示す。

【2089】

本実施形態では、メイン遊技状態2の引き戻しG数カウンタのカウンタ値は、出玉状態番号が0～3（出玉状態0～3）に応じて決定されるようになっている。すなわち、上述のように、400ゲームにおける出玉率の上限である220%を超えた出玉状態3、注意状態2の出玉状態2、注意状態1の出玉状態1であった場合には、出玉率を下げる必要があるため、AT終了後ではナビ演出の無い状態が長い方が好ましく、これらの出玉状態2や3である場合には、引き戻しG数カウンタのカウンタ値は例えば、50（ゲーム）が設定される。一方、注意状態1にも満たないデフォルトの出玉状態0の場合は、出玉状態1～3ほどナビ演出の無い状態を長くする必要が無いため、この場合の引き戻しG数カウンタのカウンタ値は例えば、15（ゲーム）が設定されるようになっている。なお、出玉状態0～3に対応した引き戻しG数カウンタの値については、上述の例示に限定されず、適宜設定可能であることは言うまでもない。

20

【2090】

このパターン2では、例えば、出玉状態0の場合であり、引き戻しG数カウンタの値が、ポイント特化1状態の滞在ゲーム数（30ゲーム）よりも少ない上述の15であった場合であり、メイン遊技状態におけるX回目の有利区間は、ATが終了した後の15ゲームに亘って、有利区間が継続している状態（メイン遊技状態2が15ゲーム継続した状態）となっている。換言すれば、ポイント特化1状態の開始から15ゲームまでは、X回目の有利区間であり、これ以降は、通常区間を経て $N+1$ 回目の有利区間という状態になっている。

30

【2091】

この場合、ポイント特化1状態の途中から開始される $N+1$ 回目の有利区間突入時においては、主制御基板Mから上述の各種情報を得られた受信状態であり、副制御基板Sにおいては、これらの各種情報に基づいてポイント獲得抽選を行える状況であるが、ポイント特化1状態の開始から15ゲームまでの間については、前回のX回目の有利区間でかつATが終了した状態であるため、主制御基板Mからの各種情報が無い未受信状態となっている。

40

【2092】

一方、図287のパターン3においては、引き戻さないメイン遊技状態2に移行した場合であって、引き戻しG数カウンタの値が、ポイント特化1状態の滞在ゲーム数である30より大きい場合を示す。すなわち、このパターン3は、出玉状態1～3の場合において、引き戻しG数カウンタの値が、例えば、上述の50であった場合を示す。この場合、メ

50

イン遊技状態におけるX回目の有利区間は、ポイント特化1状態を経たサブ通常状態の開始から20ゲームまでは継続した状態となっており、これ以降は通常区間（1ゲームのみ滞在）を経てN+1回目の有利区間という状態になっている。この場合も、ポイント特化1状態、及びサブ遊技状態の開始から20ゲームまでの間は、主制御基板Mからの各種情報が無い未受信状態となり、サブ遊技状態21ゲーム以降は主制御基板Mからの各種情報を有している受信状態となっている。

【2093】

このように、パターン2及びパターン3では、メイン遊技状態とサブ遊技状態とが、基本的なパターン1とは異なり、ATの終了に合わせてX回目の有利区間が終了しないズレた状態となっている。次に、これらのパターン2、3における各種遊技状態等について、図289に基づいて説明する。この図289に示すように、パターン2では、サブ遊技状態のATの終了と、メイン遊技状態4（ST状態）の終了とは同期しており、メイン遊技状態4が終了すると、サブ遊技状態においてもATが終了するが、X回目の有利区間はそのまま継続した状態となっている。また、メイン遊技状態4が終了に伴って開始するメイン遊技状態2と、AT終了に伴って開始するポイント特化1状態とも同期しており、引き戻しG数カウンタ（15ゲーム）もここからカウントを開始するとともに、ガゼフラグがオンとなる。

【2094】

この状態におけるポイント特化1状態では、主制御基板Mからの各種情報が副制御基板Sに送信されておらず、ガゼフラグがオンとなっているため、副制御基板Sは、テーブルαを用いてポイント獲得抽選を行う。このポイント特化1状態の開始から、引き戻しG数カウンタのゲーム数である15ゲームが経過すると、メイン遊技状態2の終了に伴って、X回目の有利区間が終了して、通常区間（メイン遊技番号0）を経てX+1回目の有利区間に突入する（メイン遊技番号1）。このX+1回目の有利区間の突入によって、主制御基板Mから各種情報が送信されることによって、ガゼフラグがオフとなって、これ以降、副制御基板Sは各種情報に基づいたポイント獲得抽選を行えるようになり、副制御基板Sは出玉状態0～3に応じたテーブルA～Cのいずれかを用いてポイント獲得抽選を行う。

【2095】

このパターン2においては、副制御基板Sは、X回目の有利区間において、ATが終了して通常状態であるメイン遊技番号2（サブ遊技状態ではポイント特化1状態）となつてから、メイン遊技番号0の通常区間（サブ遊技状態ではポイント特化1状態）を介して移行したX+1回目の有利区間におけるメイン遊技番号1（サブ遊技状態では、ポイント特化1状態及びサブ通常状態）において、メイン遊技状態番号1が終了するまで、換言すれば、メイン遊技状態3（サブ遊技状態では、CZ1状態）の開始前まで（所定のタイミングまで）に亘って、ポイント獲得抽選を行ってポイントを得ている（ポイントカウンタにポイントを記憶している）。

【2096】

すなわち、パターン2では、X回目の有利区間においてAT終了後から、通常区間を介したX+1回目の有利区間のCZ1状態開始までの跨ぎ期間に亘って、ポイントカウンタに記憶されているカウンタ値をクリアせずに更新することが可能である（なお、上記通常区間においても、ポイントの獲得が可能であり、これに伴うカウンタ値の更新が可能である。）。この跨ぎ期間において、サブ遊技状態では、ポイント特化1状態及びサブ通常状態であり、演出表示装置S40においては、これらに関連する演出、換言すれば、ATに関連する演出以外の演出として、例えば、「熱！」のアイコンを獲得した旨の演出や、図265に示すポイントを獲得した旨の演出を行っている。

【2097】

ここで、跨ぎ期間のうち、X回目の有利区間におけるAT終了後から通常区間終了の間（未受信状態の間）において獲得した累計ポイントについても、図292に示すように、演出表示装置S40の表示部における右下の第2所定領域SR2に表示される。この表示された累計ポイントに対して、通常区間終了後のX+1回目の有利区間以降（受信状態以

10

20

30

40

50

降)において獲得したポイントが加算されて更新した値を表示するようになっている。換言すれば、未受信状態で得たポイントについてもそのまま持ち越されて、この持ち越したポイントに基づく累計ポイントをベースに、受信状態で得たポイントが加算されるようになっている。

【2098】

また、この跨ぎ期間においては、ポイントが所定値以上になった場合にも、アイコンも獲得可能であり、跨ぎ期間中に、アイコンを獲得した場合においても、アイコンを獲得した旨の演出が実行されて、獲得したアイコンが演出表示装置S40に表示される。このような演出が行われている上記跨ぎ期間において、有利区間表示器YHは、1ゲームで終了する通常区間のときは消灯しており、これ以外は、常時点灯状態にある。

10

【2099】

このため、メイン遊技状態において、X回目の有利区間が終了し、次のX+1回目の有利区間が終了したことに気付かれ難くすることができる(演出表示装置S40を見ないで、常時有利区間表示器YHを見ないと気が付かない)。この結果、X回目の有利区間が終了して、通常区間に移行したことが遊技者に気付かれ難くなり、通常区間に移行したことに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。また、X回目の有利区間のAT終了後に、副制御基板Sがポイント獲得抽選を開始するタイミングが、相対的にポイントを獲得しやすいポイント特化1状態であるため、ATが終了しても遊技動機を持たせることができる。さらに、通常区間においても、ポイントが獲得可能であり、ポイントを獲得した旨の演出も実行されるため、遊技者に対して、通常区間に滞在していることをわかり難くすることができ、通常区間に滞在していることに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。

20

【2100】

なお、上述の実施形態では、有利区間表示器YHについては、有利区間滞在時には常時点灯する仕様であるが、これに代えて、例えば、有利区間表示器YHが消灯状態である通常区間から有利区間に突入したときには消灯状態をそのまま維持し、ここから最初のAT(CZ1状態或いは上乘せ特化状態等どこでも良い)開始までのいずれかのタイミング(例えば、有利区間突入から所定ゲーム数が経過したタイミング、或いは所定の当選役に当選したタイミング等)で点灯するような仕様であっても良い。この場合、通常区間や有利区間への移行を報知することとなる有利区間表示器YHの点灯及び消灯タイミングをわかり難くすることができる。この結果、通常区間及び有利区間の移行タイミングがわかり難くなるため、X回目の有利区間におけるAT終了後でポイントを獲得し難い状態にあるのか否かをわかり難くすることができ、遊技者がポイントを獲得し難い状態だと認識したことに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。

30

【2101】

このパターン2においては、上述のように、X回目の有利区間においてAT終了後から、通常区間を介したX+1回目の有利区間のCZ1状態開始まで間に亘ってポイント獲得抽選を行っており、X回目の有利区間の状態よりも、X+1回目の有利区間の状態の方がポイントを獲得しやすい状況となっている。すなわち、図288の「パターン2のポイント累積イメージ」でも示すように、X回目の有利区間において、AT終了から通常区間開始までの間におけるポイント累積の勾配よりも、X+1回目の有利区間が開始した以降のポイント累積の勾配の方が急となっており、X回目の有利区間において、AT終了から通常区間開始までの間におけるポイントの獲得期待値よりも、X+1回目の有利区間が開始した以降のポイントの獲得期待値の方が大きいといえる。

40

【2102】

本実施形態では、副制御基板Sは、X回目の有利区間において、ATが終了して通常状態であるメイン遊技番号2(サブ遊技状態ではポイント特化1状態)となってから、メイン遊技番号0の通常区間(サブ遊技状態ではポイント特化1状態)が終了するまでの第一期間については、上述のテーブルαを用いてポイント獲得抽選を行っている。これに対し、この通常区間から移行したX+1回目の有利区間におけるメイン遊技番号1(サブ遊技

50

状態では、ポイント特化 1 状態及びサブ通常状態)において、メイン遊技状態番号 1 が終了するまで、換言すれば、メイン遊技状態 3 (サブ遊技状態では、C Z 1 状態)の開始前まで(所定のタイミングまで)の第二期間については、上述のテーブル A よりも高い確率のテーブル A ~ C のいずれかを用いてポイント獲得抽選を行っている。したがって、第一期間よりも第二期間の方が、1 回のゲームにおける得られるポイントが大きい、換言すれば、ポイントカウンタに加算される値が大きい(ポイントカウンタのカウンタ値の変化量の度合いが大きい)こととなる。

【2103】

このように、副制御基板 S は、X 回目の有利区間と X + 1 回目の有利区間との間に跨ってポイントを継続して獲得しているとともに、前者と後者とでポイントカウンタのカウンタ値の変化量の度合いが異なるため(この結果、1 回のポイント獲得抽選に当選したときにおいて、例えば、図 265 に示すように、演出表示装置 S 40 に表示されるポイント数が異なる)、このポイントの変化度合いを見た遊技者においては、現在の遊技状況が X 回目の有利区間なのか、X + 1 回目の有利区間なのかといった内部状況を推測させるという新たな遊技性を提供することができる。

【2104】

なお、ポイント獲得抽選において、当選役に応じてポイント獲得確率や得られるポイント数を異ならせるようにしても良い。また、上記第一期間のいずれかで当選したベルなどの所定役に応じたポイント獲得期待値と、上記第二期間のいずれかで当選した上記所定役に応じたポイント獲得期待値とを同一にする一方で、上記第一期間のいずれかで当選したレア役等の特定役に応じたポイント獲得期待値と、上記第二期間のいずれかで当選した上記特定役に応じたポイント獲得期待値が異なる(例えば、第一期間の特定役よりも第二期間の特定役の方がポイント獲得期待値が高い等)ようにしても良い。この場合、当選役によって第一区間及び第二区間でのポイント獲得値が同一又は異なって揺らいているため、X 回目の有利区間なのか、X + 1 回目の有利区間なのかを分かり難くすることができる。

【2105】

また、上記第一期間のいずれかにおいて上記所定役が当選したときの所定ポイント(例えば 10 ポイント等)が付与される割合を α ($\alpha > 0$) は、上記第二期間のいずれかにおいて上記特定役が当選したときの上記所定ポイントが付与される割合を β ($\beta > 0$) とは異なる(例えば、 $\alpha > \beta$ というように、割合 α の方が割合 β よりも高くする等)ようにしても良い。また、上記第一期間及び第二期間において、所定のアイコン(例えば、「1 s t 青」等)が付与される割合についても、同様としても良い。この場合、同じ所定ポイントや所定アイコンでありながらも、第一期間と第二期間とで付与される割合が異なるため、X 回目の有利区間なのか、X + 1 回目の有利区間なのかを分かり難くすることができる。

【2106】

このパターン 2 においては、上述のように、X 回目の有利区間において A T 終了後から、通常区間を介した X + 1 回目の有利区間の C Z 1 状態開始までの跨ぎ期間中に、アイコンを獲得した場合においても、アイコンを獲得した旨の演出が実行されて、獲得したアイコンが演出表示装置 S 40 に表示されるようになっている。ここで、この跨ぎ期間については、X 回目の有利区間において A T 終了後から通常区間開始前までの第一跨ぎ区間、通常区間中の第二跨ぎ期間、X + 1 回目の有利区間において C Z 1 状態開始前まで(状況的には、X 回目の有利区間において C Z 1 開始前までと同様)の第三跨ぎ区間に区分け可能であり、これらの第一跨ぎ区間~第三跨ぎ区間のいずれにおいても、アイコンを獲得可能である。ここで、第一跨ぎ区間及び第二跨ぎ区間については未受信の状態であるため、上述のように相対的に期待度の低いアイコンが優先的に選択されるようになっているとともに、アイコンの選択の幅が狭くなっている(上述のように、確定系のアイコンが一切選択されない等)。一方、第三跨ぎ区間については受信状態であるため、C Z 1 突破率カウンタの値 A や C Z 2 突破率カウンタの値 B にもよるが、期待度の高いアイコンが選択され得る状況にもなっている。このため、第一跨ぎ区間及び第二跨ぎ区間よりも、第三跨ぎ区間の方が、「確定」等の期待度の高いアイコンを得れるという意味で、アイコン獲得の有利

10

20

30

40

50

度合いが高いと言える。

【2107】

このように、第一跨ぎ区間～第三跨ぎ区間において、獲得可能なアイコンの有利度合いが異なるため、獲得したアイコンによって、現在の遊技状況がX回目の有利区間なのか、X+1回目の有利区間なのかといった内部状況を推測させるといった新たな遊技性を提供することができる。また、通常区間である第二跨ぎ区間においても、アイコンを獲得可能でその旨の演出も実行されるので、遊技者に対して、通常区間に滞在していることをわかり難くすることができ、通常区間に滞在していることに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。

【2108】

次に、パターン3における各種遊技状態について、図290に基づいて説明する。この図290に示すように、サブ遊技状態のATの終了と、メイン遊技状態4（ST状態）の終了とは同期しており、メイン遊技状態4が終了すると、サブ遊技状態においてもATが終了するが、X回目の有利区間はそのまま継続した状態となっている。また、メイン遊技状態4が終了に伴って開始するメイン遊技状態2と、AT終了に伴って開始するポイント特化1状態とも同期しており、引き戻しG数カウンタ（50ゲーム）もここからカウントを開始するとともに、ガゼフラグがオンとなる。

【2109】

この状態におけるポイント特化1状態では、ガゼフラグがオンとなっているため、副制御基板Sは、テーブルαを用いてポイント獲得抽選を行う。このポイント特化1状態の滞在ゲーム数である30ゲームが経過すると、ポイント特化1状態が終了してサブ通常状態に移行するが、この時点で、引き戻しG数カウンタの値は20であるため、メイン遊技状態2はそのまま継続する（X回目の有利区間もそのまま継続）。この状態におけるサブ通常状態でも、ガゼフラグがオンとなっているため、副制御基板Sは、テーブルβを用いてポイント獲得抽選を行うとともに、アイコンについても相対的に期待度の低いアイコンが優先的に選択されるようになっている。

【2110】

そして、サブ通常状態開始から、引き戻しゲーム数カウンタの残りゲーム数である20ゲームが経過すると、メイン遊技状態2の終了に伴って、X回目の有利区間が終了して、通常区間（メイン遊技番号0）を経てX+1回目の有利区間に突入する（メイン遊技番号1）。このX+1回目の有利区間の突入によって、主制御基板Mから各種情報が送信されることによって、ガゼフラグがオフとなり、これ以降、副制御基板Sは各種情報に基づいたポイント獲得抽選を行えるようになり、副制御基板Sは出玉状態0～3に応じたテーブルA～Cのいずれかを用いてポイント獲得抽選を行う。

【2111】

パターン3の各種遊技状態については上述の通りであり、副制御基板Sは、X回目の有利区間が終了するまでの間において、ポイント特化1状態でのポイント獲得抽選ではテーブルαを、サブ通常状態でのポイント獲得抽選ではテーブルβを用い、サブ通常状態においてX+1回目の有利区間に突入した以降のポイント獲得抽選では、テーブルA～Cのいずれかを用いる。そして、ポイント獲得抽選の確率は、テーブルβよりも、テーブルαの方が高く、このテーブルαよりも、テーブルA～Cの方が高くなっている。

【2112】

このパターン3におけるポイントの累積状況は、図288にも示すように、X回目の有利区間におけるサブ通常状態よりも（未受信状態のサブ通常状態）、X回目の有利区間におけるポイント特化1状態（未受信状態のポイント特化1状態）の方がポイントが溜まりやすく、これらよりも、X+1回目のサブ通常状態（受信状態のサブ通常状態）の方がポイントが溜まりやすい状況となっている。このため、このパターン3においては、パターン2と同様な作用効果を奏するとともに、同じ未受信状態であっても、その遊技状況に応じてポイント獲得度合いを異ならせることができるので、X回目の有利区間なのか、X+1回目の有利区間なのかをさらに分かり難くすることができる。

【2113】

ここで、上述のパターン1～3と出玉との関係について説明する。まず、パターン1の場合は、各種遊技状態のうち、最も出玉の高いATが終了すると、そのままX回目の有利区間が終了する。この時点においては、出玉率が他の状態に比べて高くなっている状態であり、出玉状態1や2に滞在している状況であることが想定される。この状態で、直ぐにATを行うと、不適合レベルの出玉状態3となる可能性が他の状態に比べて高いものとなる。このため、AT後においてはある程度の出玉調整ゲーム数、具体的には、出玉状態0前後程度になるまでの出玉調整ゲーム数（例えば、200ゲーム等）の間は、ATを発動させなくすることで出玉率を下げる必要がある。

【2114】

したがって、パターン1の場合は、AT終了後において、出玉調整ゲーム数の間は、ATを発動させることができないため、図255にて説明したゲーム数カウンタレンジ抽選においては、出玉調整ゲーム数よりも大きいゲーム数を抽選対象としている。具体的には、待機ゲーム数を200ゲームとした場合、0～200ゲームまでは抽選対象外とし、201ゲーム以降のゲーム数を抽選対象とする必要がある。ここで、有利区間は1500ゲームで終了するため、選択可能なゲーム数は1500ゲームまでとなるが、ATを行うために十分なゲーム数を確保する必要があり、このゲーム数を350ゲームとすると、実質的には、201ゲーム～1150ゲームが抽選対象となる。このようにパターン1の場合は、AT終了後のX+1回目の有利区間においては、上記出玉調整ゲーム数の間は、ATが発動しない区間となっており、CZ直撃役やAT直撃役に当選しない限り、ATの発動が最低でも201ゲーム以降となる。

【2115】

一方、パターン2及びパターン3の場合には、AT終了後もそのままX回目の有利区間が継続しており、このAT後のX回目の有利区間において、出玉率を下げる事が可能となっている。ここで、AT後のX回目の有利区間が50ゲーム（引き戻しG数カウンタのカウント値）継続した場合には、X+1回目の有利区間においては、ATの出玉調整ゲーム数の200－AT後の有利区間の継続回数の50＝150ゲームまでは、AT発動ができないが、151ゲーム以降はATの発動が可能となる。このように、パターン2及びパターン3の場合は、パターン1よりも少ないゲーム数でAT発動が可能となる。

【2116】

また、このパターン2及びパターン3の場合、AT後のX回目の有利区間の継続ゲーム数は、引き戻しG数カウンタのカウント値に左右される。具体的には、この引き戻しG数カウンタのカウント値が例えば100であれば、X+1回目の有利区間におけるATの発動が可能なAT発動可能ゲーム数は101ゲーム以降となり、カウンタ値が例えば30であれば、X+1回目の有利区間におけるAT発動可能ゲーム数は171ゲーム以降となるというように、引き戻しG数カウンタのカウント値に応じて、X+1回目の有利区間におけるAT発動可能ゲーム数が変動する。

【2117】

このように、本実施形態では、パターン1の場合は、X+1回目の有利区間におけるAT発動可能ゲーム数は201ゲームで固定であるが、パターン2及びパターン3の場合は、X+1回目の有利区間におけるAT発動可能ゲーム数が変動し、これらが混在している状態となっている。また、パターン1～パターン3において、X回目の有利区間の最後のAT後から、この有利区間から移行した通常区間を介したX+1回目の有利区間における最初のAT発動前までにおいては非AT中関連の演出を行っており、どのパターン1～3であっても、演出表示装置S40における見た目上は同じとなる。

【2118】

ここで、パターン1のみしかない場合においては、X+1回目の有利区間において、最初のATが発動可能なAT発動可能ゲーム数は、201ゲーム以降に固定されるため、前回のAT（X回目の有利区間における最後のAT）終了した直後においては、遊技意欲がわかず、遊技を辞めてしまう可能性があって、稼働低下の一因となる。これに対して、本

10

20

30

40

50

実施形態は、パターン 2 及びパターン 3 を混在させることで、 $X + 1$ 回目の有利区間における A T 発動可能ゲーム数が 201 ゲーム以降に固定されず、これよりも短いゲーム数での A T 発動が可能になるとともに、この A T 発動ゲーム数も変動する。しかも、どのパターン 1 ~ 3 であっても、前回の A T から今回の A T までの間における演出表示装置 S 40 の見た目は同じであり、どのパターン 1 ~ 3 であるのかがわかり難くなっている。したがって、前回の A T が終了した直後においても、遊技意欲の減退を防止することができ、稼働の向上を図ることができる。

【2119】

また、本実施形態では、上述のパターン 1 ~ 3 の他、パターン 4 及び 5 が存在する。すなわち、図 287 に示すように、パターン 4 は、引き戻さないメイン遊技状態 2 に移行した後、C Z 1 状態（メイン遊技状態 7）又は C Z 2 状態（メイン遊技状態 3）を突破できずに非 A T 中状態（ポイント特化 1 状態）に移行したパターンである。この場合においては、ポイント特化 1 状態の開始ゲームにおいては、通常区間に滞在しているが、その次ゲームにて $X + 1$ 回目の有利区間に移行するため、この時点で主制御基板 M からの各種情報が副制御基板 S に送信されることとなる。したがって、このパターン 4 については、実質的にパターン 1 と同様である。

【2120】

また、図 287 に示すパターン 5 は、引き戻すメイン遊技状態 2 に移行した後、C Z 3 状態を経て C Z 2 状態を突破して再び A T（上乘せ特化状態）に移行したパターン、換言すれば、 X 回目の有利区間において複数回の A T が実行されたパターンである。この場合、 X 回目の有利区間における最後の A T（図 287 では 2 回目の A T）が終了すると X 回目の有利区間が終了することとなる。したがって、このパターン 5 については、パターン 1 と同様である。

<第 16 実施形態 演出表示装置 S 40 及び有利区間表示器 Y H>

【2121】

次に、本実施形態に係る演出表示装置 S 40 及び有利区間表示器 Y H について説明する。本実施形態では、演出表示装置 S 40 は、非 A T 状態中や A T 中状態において、上述した図 262 乃至 265、図 267 で示した各演出を行っている。演出表示装置 S 40 は、上述した演出以外にも、例えば、図 291 及び図 292 等で示す演出も行う。

【2122】

図 291 では、A T の最終ゲーム、具体的には S T 状態の最終ゲームの次ゲーム（以後、単に「終了ゲーム」という。）において、A T が終了した旨の演出、具体的には、S T 状態から再び本 A T 状態に戻れるか否かを示唆する演出であって、シャッターの画像が上から徐々に降りてくるシャッター演出画像を出すシャッター演出を行う。ここで、S T 状態から再び本 A T 状態に戻れる場合には、終了ゲームのスタートレバー D 50 を押下したタイミングで、図 291（a）で示すように、シャッター演出画像が徐々に降りてきた後、全リール 50 M が停止したタイミングで、図 291（b）に示すように、シャッター演出画像が下まで降りきって、本 A T 状態に戻れる旨の画像を表示する演出を行う。なお、この際にフリーズを伴うようにしても良い。一方で、本 A T 状態に戻れず、非 A T 中状態のポイント特化 1 状態に移行する場合には、図 291（c）に示すように、全リール 50 M が停止したタイミングで、徐々に降りてきていたシャッター演出画像が上に引っ込んで、A T 中状態において、獲得した遊技メダル枚数や、A T 中状態に滞在していたゲーム数等を示す画像を表示する演出を行う。また、この画像には、「パチスロは適度に楽しむ遊びです」といった、いわゆるのめりこみ防止用の、のめりこみ防止表示もなされている。

【2123】

本実施形態では、図 291（c）の演出画像が表示された場合は、原則として、遊技者に対して A T 中状態が終了したことを報知するものであるが、S T 状態から再び本 A T 中状態に戻れる場合の別の演出として、図 292 に示す演出も行われる。図 292（a）で示すように、のめりこみ防止表示がなされた後に、図 292（b）に示すように、演出表示装置 S 40 に、遊技者にサブ入力ボタン（演出ボタン）S B の押下を促す「PUSH」

といったボタン画像を表示する演出を行う。遊技者がこの指示に従って、サブ入力ボタン（演出ボタン）SBを押下すると、図292（c）で示すように、本AT中状態において、3セット分のナビ演出が上乘せされた旨の表示がなされて（なお、ゲーム数上乘せを行う場合には、+10というように、上乘せを行うゲーム数を表示する等、適宜の表示が可能である。）、図292（d）で示すように、本AT状態に復帰してナビ演出が再開される。このように、のめりこみ防止表示がなされていたとしても、ここから再度AT中状態に戻る演出を用意しているため、最後までAT中状態に戻るという期待感を持たせることができる。

【2124】

なお、ATの最終ゲーム等において、レア役等の特定役に当選した場合には、特定の条件（50%の確率や100%の確率など適宜設計してよい）で上乘せセット数を付与して、強制的にATを再開させるようにしても良い。この場合、シャッター演出が実行される遊技にてレア役が当選した場合には、本来であれば、図291（c）のようにシャッターが引っ込む演出を実行予定だったのを、図291（b）のようにシャッターが降り切った演出に切り替えても良いし、一旦、図291（c）に示す演出を実行した後に図291（b）で示す演出を実行しても良いし、或いは、一旦、図291（c）に示す演出を行った後、図292（b）に示す「PUSH」といったボタン画像を表示する演出をするようにしても良い。

【2125】

また、上述の実施形態では、副制御基板Sによって制御されるサブ入力ボタンSBを押下することで、その後の演出が実行されるようにしているが、これに代えて、主制御基板Mによって制御される操作部（例えば、ベットボタンD220等）を操作することによって、その後の演出が実行されるようにしても良い。また、サブ入力ボタンSBや上述のベットボタンD220等の操作部の操作がなされないまま、次ゲームのスタートレバーD50が押下された場合、或いは、リプレイによる自動投入が行われた場合は、これらのスタートレバーD50の押下や自動投入がなされた後の所定のタイミング（押下や自動投入があった旨の信号を受けたタイミング（押下や自動投入直後）、或いは、押下や自動投入に係る主制御基板Mによる各種処理が終了したタイミング等）で、その後の演出が実行されるようにしても良い。

【2126】

ここで、演出表示装置S40は、図1（又は図96）及び図293（a）にも示すように、リール窓D160の上方に配置されており、有利区間表示器YHは、下方でかつ中リールM52及び右リールM53の間であって、リール窓D160の下方に配置されている。なお、有利区間表示器YHの配置個所については、例えば、図1で示す投入数表示灯D210の近傍、換言すれば、リール窓D160の左下の位置（左リールM51の下方でかつ図1で見て左寄りの個所）としても良く、その配置位置は特に限定しないが、遊技者に演出表示装置S40による演出に集中してもらいたい関係上、演出表示装置S40からなるべく離れた個所であることが望ましい。また、上述の実施形態のように、専用の有利区間表示器YHを設けることに代えて、例えば、7セグメントディスプレイによって構成されているクレジット数表示装置D200の1つのドットを点灯・消灯させることで代用する

【2127】

また、演出表示装置S40は、図293（a）にも示すように、その表示される画像としては、常態の通常画面、この通常画面においていずれかの操作部（ベットボタンD220、スタートレバーD50、サブ入力ボタンSB等）の入力が無い状態が第1所定時間（例えば、60秒）経過して遊技待機中になると通常画面から切り替わり、機種名、メーカー名、製品番号といった書誌的事項（第2情報）が表示されたり、キャラクタが動き回ったり等するデモ画面（デモ表示）、エラー等の状態で表示されるエラー画面（不図示）等がある。

【2128】

また、上述の通常画面において、非AT中のサブ通常状態では、図293(a)にも示すように、演出表示装置S40の表示部において、上述のように、右上の第1所定領域SRには、獲得したアイコン(第1情報)が表示され、右下の第2所定領域SR2には、獲得したポイント数(第1情報)が表示されているとともに、左下の第3所定領域SR3には、サブ通常状態における滞在ゲーム数(第1情報)が表示されている。これらの所定領域SR1、SR2、SR3に表示される第1情報としては、上述のアイコン、滞在ゲーム数、ポイント数の他、例えば、AT状態中においては、AT状態で獲得したメダル枚数、AT状態の滞在ゲーム数、上乘せセット数(上乘せゲーム数、上乘せ枚数)等であっても良く、遊技に係る情報、その他を表示可能である。本実施形態では、演出表示装置S40の各所定領域SR1、SR2、SR3のうち、リール窓D160の下方に配置された有利区間表示器YHから最も離れた第1所定領域SR1(演出表示装置S40の表示部における右上の個所)に、遊技者の興味を引く情報であるアイコンを表示しているため、遊技者がこのアイコンを見ている場合においては、有利区間表示器YHの点灯及び消灯に気付き難くすることができる。この結果、通常区間に滞在していることに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。

【2129】

なお、第2領域SR2にゲーム数を表示し、第3領域SR3にポイント数を表示するよう、それぞれの領域において、どのような第1情報の表示を行うのかは適宜設定可能であり、また、表示領域としては、例えば、演出表示装置S40において、第1領域と第2領域との間、第2領域と第3領域との間、第3領域と演出表示装置S40の左上の第4領域との間、この第4領域と第1領域との間というように適宜設定可能であり、これらのそれぞれに、上述の第1情報のいずれかを表示するようにしても良いことは言うまでもない。

【2130】

本実施形態では、演出表示装置S40の各所定領域SR1、SR2、SR3に表示されているアイコン、ゲーム数、ポイント数のうち、アイコン及びポイント数においては、電断復帰したゲームにて全てクリアされて、アイコンやポイント数の表示そのものが無い状態となり、次ゲームのリール回転開始をもって、ポイント数が0と表示される仕様となっている。すなわち、電断復帰時において、副制御基板Sは、アイコンバッファ内に記憶されていたアイコンを消去するとともに、及びポイントカウンタの値を消去して0にリセットする処理を行うようになっている(後述の図295参照)。

【2131】

なお、副制御基板Sによるこれらの消去のタイミングとしては、副制御基板Sが電断情報を受けてから実際に電源断するまでの間であっても良いし、電断時に受けた電断情報を記憶し、電断復帰時以降の所定のタイミング(電断復帰時のゲーム中のいずれかのタイミング、或いは、その次ゲームのスタートレバーD50押下時等)であっても良く、要は、電断復帰時以降において、演出表示装置S40からアイコンが消去され、ポイント数が0になるようになっていけば良い。また、上述の実施形態では、電断復帰時においてはゲーム数を消去していない仕様ではあるが、これに代えて、電断復帰時にゲーム数を消去するようにしても良いし、電断復帰時にはアイコンのみを消去する等、電断前に表示されている複数種類の表示のうち、少なくとも1つの表示を消去するようにしても良い。さらに、電断復帰時において、いずれの表示も消去しないようにする仕様としても良く、電断復帰時において、どの表示に対する消去・保存を行うのかは適宜設定可能である。

【2132】

本実施形態では、図293(a)に示すように、デモ画面においては、「製品A」といった製品名、「製品番号〇〇」といった製品番号、特に図示しないが著作権表示に用いられる著作権マーク(コピーライトマーク)等の書誌的事項(第2情報)が、演出表示装置S40の表示部における中央部である特定領域に表示されるようになっている。ここで、図293(a)を見ても明らかなように、デモ画面においては、通常画面で行っていた演出が消えて、デモ画面用の演出を行っているとともに、上記書誌的事項が表示されている

が、この状態であっても、各所定領域SR1、SR2、SR3のアイコン、滞在ゲーム数、ポイント数といった第1情報の表示は消えずにそのまま残っている状態となっている。このようにすることで、デモ画面であっても、デモ画面から通常画面に切り替えるために、遊技メダルを投入したり、ベットボタンD220を押下したりするといった手間をかけずに、デモ画面から第1情報をそのまま確認することができる。

【2133】

また、図293(a)を見ても明らかなように、第1所定領域のアイコン(第1情報)に含まれる「1st」や「熱!」といった文字(所定の記号情報)は、デモ画面の書誌的事項に含まれる「製品A」や「製品番号〇〇」といった文字(特定の記号情報)とは、互いに文字の大きさもフォントも異なっており、互いに異なる視認性を有するものとなっている。同様に、第2所定領域の滞在ゲーム数(第1情報)に含まれる「250G」という文字(所定の記号情報)や、第3所定領域のポイント数(第1情報)に含まれる「777/1000」という文字(所定の記号情報)についても、「製品A」や「製品番号〇〇」といった文字(特定の記号情報)とは、互いに文字の大きさもフォントも異なっており、互いに異なる視認性を有するものとなっている。

【2134】

なお、本実施形態では、所定の記号情報及び特定の記号情報としては文字を例に取って説明しているが、これに代えて、星型のマークといった何らかのマークであっても良く、要は、遊技者に対して何らかの情報を伝えられる記号であれば特に限定されない。また、本実施形態では、第1情報の文字全部と、第2情報の文字全部とが、互いに大きさやフォントが異なる仕様としているが、これに代えて、例えば、ポイント数の文字「777/1000」において、「777」の部分は、「製品番号〇〇」の「〇〇」の分と同じ大きさでかつ同じフォントとした同一の表示態様としたり、互いに異なる色としたりする等しても良く、要は、第1情報の文字等の少なくとも1つが、第2情報の文字の少なくとも1つと異なる視認性となっていれば特に限定しない。

【2135】

また、本実施形態では、図293(b)に示すように、通常画面から第1所定時間が経過して遊技待機中になるとデモ画面に切り替わるが、ここからさらに第2所定時間(例えば、180秒)が経過すると、デモ画面が終了して、デモ画面用の演出(デモ画面における所定の表示)や、特定領域の書誌的事項の表示が消えるが、各所定領域SR1、SR2、SR3のアイコン、滞在ゲーム数、ポイント数といった第1情報はそのまま残るようになっている。

【2136】

このように、各所定領域SR1、SR2、SR3の第1情報と、特定領域の第2情報との視認性が互いに異なるため、これらの第1情報と第2情報との区別を明確にすることができ、第1情報の文字等の把握を容易とすることができる。また、デモ画面表示から所定時間が経過して、デモ画面が終了してデモ用の演出や書誌的事項が消去されても、依然として、第1情報を残すようにしているので、常時第1情報を確認することが可能となる。

【2137】

また、本実施形態では、デモ画面に移行する際に、図294に示すように、ポイント数の表示態様を変化させることで、内部状況の示唆を行うようにしているが、次に、これについて説明する。なお、図294(a)については、図293(a)と同一であるが、これは、図294(b)及び(c)との対比をわかりやすくするための付言しておく。例えば、滞在ゲーム数のうち、当たりゲーム数カウンタにおいて選択され易いゲーム数(例えば、250ゲームから300ゲーム、350ゲームから400ゲーム等)、いわゆるゾーンにいる場合には、図294(b)に示すように、通常画面から、デモ画面に移行すると、第2所定領域SR2のポイント数表示において、通常画面では枠内にポイント数が表示されている表示態様であったのが、ポイント数表示の枠が消えた表示態様とすることによって、遊技者に内部状況を示唆するようにしている。

【2138】

また、上記ゾーンに滞在している場合において、他のゾーンよりも選択され易いゾーンであり、図294(b)の場合よりもさらにATに移行する期待度が高い場合には、また、図294(c)に示すように、デモ画面に移行した場合、通常画面ではアラビア数字であった「777」の文字が、漢数字の「七七七」とした別の表示態様にする事で、遊技者に内部状況を示唆するようにしている。なお、上述の実施形態では、ポイント数の表示態様を変化させているが、これに代えて、滞在ゲーム数やアイコンの表示態様を、通常画面とデモ画面とで異なるようにしても良いことは言うまでもない。特に滞在ゲーム数の表示態様を変化させて内部状況を報知する場合においては、ゲーム数にて直接的にゾーンを示唆できることとなる。

【2139】

このように、内部状況に応じて、第2所定領域SR2の表示態様を変化させることによって、デモ画面に移行したときにしか出ない内部状況示唆を行うことができるというデモ画面中に特有の遊技性を持たせることができ、デモ画面によって遊技者に遊技動機を与えることができる。また、この場合においては、特定領域の第2情報とは視認性が異なる第2所定領域の表示態様を、デモ画面に切り替えることによって、さらに変化させているので、これらの第1情報と第2情報との区別をより明確にすることができ、第1情報の文字等の把握をより容易とすることができる。また、デモ画面表示から所定時間が経過して、デモ画面が終了してデモ用の演出や書誌的事項が消去されても、依然として、第1情報を残すようにしているのも同様であり、常時第1情報を確認することが可能となる。

【2140】

また、本実施形態では、図294(c)に示すように、AT中画面のナビ演出において、押し順をナビすべく、押し順を示す数字を表示するようにしているが、左リールM51の押し順を示す数字の表示領域と第3所定領域とが重複し、右リールM53の押し順を示す数字の表示領域と第2所定領域とが重複するような位置関係となっている。このように、第2所定領域及び第3所定領域においては、非AT中状態の場合には滞在ゲーム数やポイント数の表示を行う領域として使用する一方で、AT中状態では、ナビ演出の押し順表示等を行う領域として使用することができ、演出表示装置S50の表示領域を効率的に用いることができる。

【2141】

なお、本実施形態では、第1情報と第2情報とについては、回胴式遊技機を例にとって説明したが、例えば、図140で示すぱちんこ遊技機の演出表示装置S40の表示領域SG10についても上述の実施形態と同様に扱うことが可能である。すなわち、表示領域SG10は、上述のように、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域SG11と、主遊技保留情報を表示する第1保留表示部SG12(上記実施形態では第4所定領域に相当)及び第2保留表示部SG13(上記実施形態では第1所定領域に相当)と、を有している。このような第1保留表示部SG12及び第2保留表示部SG13においては、これらの保留表示(第1情報)の他に、前回の当たりからの遊技回数等といった遊技に関する情報を表示可能であり、このような情報においては、上述の実施形態と同様に、デモ画面に切り替わった際においてもそのまま表示されるようにすることも可能であり、この場合も、上述の実施形態と同様な作用効果を奏する。なお、図140に記載の第1保留表示部SG12及び第2保留表示部SG13に対応するランプは夫々4個のランプから構成されているが、数値表示を行うようにしてもよい。具体的には、第1主遊技図柄保留表示部A21hのランプが2個点灯している状況では第1保留表示部SG12に「2」という数値を表示し、第1主遊技図柄保留表示部A21hのランプが0個点灯している状況では第1保留表示部SG12に「0」という数値を表示することも考えられる。これらの数値の表示については、上述した書誌的事項と視認性を異なるようにしてもよいことは言うまでもない。

【2142】

上述したように、演出表示装置S40においては、通常画面からデモ画面に切り替わっても、第1情報についてはそのまま残っていたが、設定変更時の場合においては、図29

10

20

30

40

50

5 に示す通りとなる。すなわち、図 2 9 5 (a) に示すように、通常画面において、各所定領域 S R 1、S R 2、S R 3 にそれぞれアイコン、滞在ゲーム数、ポイント数といった第 1 情報が表示された状態から、設定変更に伴う電断復帰が行われると、第 1 情報が消去されるとともに演出表示装置 S 4 0 には何の表示もない状態となる。この状態で、第 1 所定時間が経過すると、デモ画面に切り替わるが、この状態では、第 1 情報は表示されないが、「製品 A」や「製品番号〇〇」といった第 2 情報は表示された状態となっている。なお、この設定変更時においては、有利区間もリセットされて通常区間に滞在することとなるため、有利区間表示器 Y H は消灯状態となっている。これに限らず、第 1 情報のうち、特定の情報のみを表示するようにしてもよい。具体的には、ポイント数を「0 / 1 0 0 0」のように表示することが考えられる。

10

【 2 1 4 3 】

また、図 2 9 5 (b) に示すように、電断復帰の場合も、上述の設定変更の場合と同様に、第 1 情報が消去されるとともに演出表示装置 S 4 0 には何の表示もない状態となる。この状態で、第 1 所定時間が経過すると、デモ画面に切り替わるが、この状態においても、上述の設定変更の場合と同様に、第 1 情報は表示されないが、「製品 A」や「製品番号〇〇」といった第 2 情報は表示された状態となっている。なお、この電断復帰時においては、有利区間のリセットは行われなため、電断前が有利区間であった場合には、有利区間表示器 Y H は点灯状態となり、電断前が通常区間であった場合には、有利区間表示器 Y H は消灯状態となっている。これに限らず、上述と同様に、第 1 情報のうち、特定の情報のみを表示するようにしてもよい。具体的には、ポイント数を「0 / 1 0 0 0」のように表示することが考えられる。第 1 情報のうち、少なくとも 1 つの情報（ポイント数や滞在ゲーム数）を表示することで、書誌的事項とポイント数表示の視認性を設定変更後または電源復帰後において、ホール管理者は容易に確認を行うことが可能となる。

20

【 2 1 4 4 】

上述のように、有利区間表示器 Y H の配置個所は、適宜設定可能であり、また、各所定領域 S R 1、S R 2、S R 3 には第 1 情報のどの情報を表示しても良い旨を説明したが、これに関する具体例の 1 つを図 2 9 6 に示す。この図 2 9 6 に示す例においては、演出表示装置 S 4 0 の第 1 所定領域 S R 1 には、ポイント数が表示されており、第 3 所定領域にはクレジット数が表示（図 2 9 6 では、クレジット数が 3 0 である旨の 3 0 が表示されている）されているとともに、有利区間表示器 Y H がリール窓 D 1 6 0 の左下に配置されている。この状態では、有利区間表示器 Y H と第 1 所定領域 S R 1 との間には、リール窓 D 1 6 0 が介在しているとともに、リール窓 D 1 6 0 の左下に位置する有利区間表示器 Y H と、リール窓 D 1 6 0 の上方に位置する演出表示装置 S 4 0 において、その表示部の右上に位置する第 1 所定領域とが対角線上の位置関係にある。

30

【 2 1 4 5 】

すなわち、この位置関係は、リール窓 D 1 6 0 の下方のいずれかの個所に有利区間表示器 Y H を配置し、演出表示装置 S 4 0 のいずれかに所定領域を配置した場合において、有利区間表示器 Y H と第 1 所定領域が、最も離れている位置関係にあるといえる。このようにすることで、遊技者が第 1 所定領域のポイント数を見ている場合においては、有利区間表示器 Y H は視認し難い位置にあるため、有利区間表示器 Y H の点灯及び消灯に気づき難くすることができる。この結果、通常区間に滞在していることをわかり難くすることができる。通常区間に滞在していることに起因する遊技意欲の減退を防止することができる。

40

【 2 1 4 6 】

演出表示装置 S 4 0 による演出については、メイン遊技状態の仕様に応じて、適宜変更可能である。次に、この種の演出について例示する。

【 2 1 4 7 】

(例示 1)

例えば、本実施形態では、メイン遊技状態とサブ遊技状態とでは、図 2 8 7 のパターン 1 ~ 5 の 5 パターンあったが、パターン 1 のみしかない場合においては、上述のように、メイン遊技状態とサブ遊技状態との同期がとれており、図 2 8 7 のパターン 1 で示すよう

50

に、X回目の有利区間が終了し、通常区間を経て、X+1回目の有利区間が開始される状況のみとなる。

【2148】

この場合、X回目の有利区間の最終ゲームに、ATが終了した旨の演出を行い、通常区間においては、通常区間に滞在している旨を示す専用の演出を行い、その後X+1回目の有利区間の開始ゲームにおいてはポイント特化1状態に対応する演出を実行することで、遊技者にメイン遊技状態がどこに滞在しているのかを明確に示すようにしても良い。この場合、通常区間においてX+1回目の有利区間が当選したゲームにおいては、図264に示すような設定示唆演出を行うようにしても良い。この設定示唆演出においては、図264に示すものの他、例えば、サイコロを振った目の結果が6であれば、設定6が確定するといった演出を行っても良く、要は、設定示唆に関する表示（直接的な数字であっても良いし、その数字を暗示するキャラクタ等であっても良い）を行えるものであれば特に限定しない。この設定示唆演出については、上述のCZ1状態中のバトル演出や、通常区間における演出に限定されず、例えば、上乗せ特化状態、本AT状態、ST状態等において、上乗せしたセット数によって設定示唆を行ったり、ポイント特化1状態、ポイント特化2状態、サブ通常状態で獲得したポイント数によって接手示唆を行うようにしても良く、設定示唆を行うタイミングや表示方法については特に限定しない。

10

【2149】

また、設定変更後においては、メイン状態がリセットされて、メイン遊技状態0の状態から開始するため、このときにおいても、上記専用の演出が行われることとなる。ここで、通常区間において有利区間が当選したゲーム、換言すれば、通常区間の最終ゲームにて、専用の演出が終了する旨の演出を行うような仕様としても良い。このように、通常区間に滞在している際には、演出表示装置S40において、通常区間のみに対応した専用の演出を行うようにしているので、有利区間表示器YHを見ていなくても、有利区間及び通常区間の切り替えを容易に判断することができる。

20

【2150】

この設定示唆演出については、通常区間に突入した際の演出抽選にて設定示唆演出が選択された場合に出すようにしても良い。また、この設定示唆演出実行し得る通常区間において、レア役に当選した場合においては、次のX+1回目の有利区間の後の通常区間において、設定示唆演出が出やすい演出テーブルを用いたり、或いは、設定示唆演出が選ばれた際には、その設定を暗に知らせる演出よりも、直接的に知らせる演出の方を選択され易いようにしたりしても良い。さらに、通常区間にてレア役に当選した場合においては、次のX+1回目の有利区間に用いられるモードとして、上述の最大天井ゲーム数が最大のモードAよりも、最大天井ゲーム数が少ないモードB、C、D等が選ばれ易くなる等、次のモードを優遇するようにしても良い。このようにすることで、通常区間において当選したレア役が無駄にならず、遊技者において、いわゆる引き損感の低減を図ることができる。

30

【2151】

また、このパターン1のみしかない仕様において、残り有利区間のゲーム数が例えば、1000ゲームといった閾値よりも多く残っていた場合、或いは、特定モードが選択されている場合等の特定条件を満たしている場合には、X回目の有利区間において、ATが終了してもその有利区間が終了せずに引き続き継続するようにしても良い。この場合も同様に、上述のモードAよりもモードB、C、Dが選択され易いようにしても良い。この場合においては、有利区間表示器YHの消灯がないため、これを察知した遊技者においては、次のATが比較的早く実行できるとの期待感を持つことができ、遊技意欲を高めることが可能となる。

40

【2152】

（例示2）

また、本AT中においては、ナビ演出が実行され、本実施形態のナビ演出は、上述のように、遊技者に最も有利となるリール停止順及び停止タイミングを報知するものである。

50

具体的には、各リールM51、M52、M53においてそれぞれ、互いに引き込み範囲外である図柄A及びBが配置されている場合を例にとると、ナビ演出は、左、中、右リールの図柄A又はBのナビに加えて、押し順をナビする態様となる。ここで、押し順が6択である場合には、6択×図柄A及びB＝12択となり、ナビ演出においては、内部的に成立した択1～12のナビを行うこととなる。そして、演出表示装置S40に、これらの択1～12のいずれかをランダムに複数個表示しておき、この表示された択1～12のいずれかのうち、実際にナビ演出が行われたら、その表示を消していく演出を実行する。この結果、ランダムに複数個表示された択1～12のいずれかが全部消えたら、換言すれば、ランダムに選択した複数個の択1～12のいずれかに対応する全てのナビ演出が行われたら、セット数やゲーム数上乘せの抽選をするようにしても良い。このようにすることで、AT中の遊技意欲を促進することができることとなる。

10

<第16実施形態 他の変形例>

【2153】

上述の実施形態では、3枚掛け（規定数が3枚）でのみ当選、入賞するボーナス役1と、2枚掛け（規定数が2枚）でのみ当選、入賞するボーナス役2との2つのボーナス役を設けたが、ボーナス役の種類や数についてはこれに限定されるものではない。次に、これについての一例を述べる。本変形例においては、3枚掛けでのみ当選、入賞するボーナス役1（以後、「BB-A」とする）の他、これと同種のボーナス役3（以後「BB-B」とする）を設けるとともに、2枚掛けでのみ当選、入賞するボーナス役2（以後、「BB-C」とする）の他、これと同種のボーナス役4（以後、「BB-D」とする）を設けている。換言すれば、3枚掛けでのみ有効なボーナス役と、2枚掛けでのみ有効なボーナス役とをそれぞれ2つずつ設けた構成としている。

20

【2154】

また、本変形例では、BB-A及びBB-B（以後、これらをまとめて「BB-A等」という。）は、BB-C及びBB-D（以後、これらをまとめて「BB-C等」という。）よりも当選確率が低いが、BB作動中におけるメダル獲得枚数（獲得期待値）は、BB-C等よりもBB-A等の方が多い。また、ATについては、BB-C内部中状態における3枚掛け遊技でのみ有効としている。すなわち、本変形例では、下記の（遊技性1）～（遊技性3）といった異なる遊技性を実現可能としている。

（遊技性1）

30

非内部中において、常時3枚掛けでの遊技を行い、BB-A又はBB-Bのいずれかの当選のみを狙う遊技性。すなわち、ボーナスのみで出玉を増やす所謂ノーマル機の遊技性。

（遊技性2）

非内部中において、常時2枚掛けでの遊技を行い、BB-C又はBB-Bのいずれかの当選のみを狙う遊技性。すなわち、上記遊技性1と同様に所謂ノーマル機の遊技性であるが、BB-A等よりも1回あたりに必要な遊技メダルが少なくかつ当選確率も高いので、BB-A等よりも少ない遊技メダルで当選しやすい。但し、獲得可能な遊技メダルはBB-A等よりも少ない。この遊技性2については、獲得できるメダルは少なくとも、少ない遊技メダルでたくさんの当選をしたいという遊技者に向いている遊技性といえる。

（遊技性3）

40

非内部中において、2枚掛けで遊技を行い、BB-Cが当選したら、このBB-Cを入所させない状態で、3枚掛けに切り替えてAT当選を狙う遊技性であり、いわゆるAT機の遊技性である（上述の本実施形態での常態でもある）。ATで出玉を増やしたい遊技者に向いている遊技性と言える。なお、BB-Cの当選の有無については、いわゆるリーチ目や演出表示装置S40等による報知で察知可能とすることができる。

このように、規定数の異なるBBを複数設け、その遊技状態に応じてATの実行可能の有無を設定することによって、1つの回胴式遊技機でありながらも、複数の異なる遊技性を持たせることができる。

【2155】

この場合、上述の有利区間クリアカウンタ（有利区間の滞在ゲーム数カウンタ）及びA

50

Tの天井ゲーム数カウンタである当たりゲーム数カウンタ（図297では、「AT当選ゲーム数カウンタ」と表記。）との関係は、図297に示す通りとなる。この変形例では、3枚掛け（規定数3）でATが実行されるため、図297に示すように、2枚掛け（規定数2）での非内部中、各BB-A乃至Dの内部中、作動中（以後、これらを単に「全状態中」という。）においては、有利区間移行抽選及びAT抽選は行われないし、1ゲーム消化しても、当たりゲーム数カウンタのカウントも行われない。一方、有利区間クリアカウンタについては、2枚掛けでの全状態中においては、1ゲーム消化する度にカウントされるようになっている。なお、この有利区間クリアカウンタについては、2枚掛けでの非内部中、各BB-A乃至Dの内部中、作動中においては、当たりゲーム数カウンタと同様に、1ゲーム消化してもそのカウントを行わないようにしても良い。

10

【2156】

これに対し、3枚掛けでの遊技の場合には、その全状態中においては、1ゲーム消化すると、有利区間クリアカウンタのカウント値が1加算されるというように、有利区間クリアカウンタのカウントが行われる。また、3枚掛けでの非内部中、BB-A乃至Dの内部中においては、有利区間移行抽選も行われる。ここで、ATの条件が、BB-C内部中での3枚掛けであるため、このBB-C内部中の3枚掛けのゲームでは、当たりゲーム数カウンタのカウントは行われるが、それ以外の状態では、AT抽選及び当たりゲーム数カウンタのカウントは行われない。このようにすることで、BB-A等及びBB-C等のボーナスを入賞させて、このボーナス中に当選を増やしつつ、ATの天井カウンタを進めるといった攻略を防止することができる。この結果、遊技の公平性を担保することができ、上記遊技性1～3の選択を実効あらしめることができる。

20

【2157】

なお、上記他の変形例におけるBB-A乃至Dの機能については、上述の通りであるが、これに限定されず、例えば、BB-A等におけるボーナス作動中のリプレイ確率がBB-C等よりも高くしたりすることも可能であるし、また、BB-A等よりもBB-C等の方の当選確率を高くしたり等、これらの当選確率、ボーナス中の遊技メダルの獲得枚数、ボーナスに起因したRTの変更など、ボーナスに関する各種パラメータや、ボーナス契機の抽選等の各種項目については、適宜変更が可能であり、この変更内容に応じて異なる遊技性が生じることは言うまでもない。また、遊技性1～3から選択させるのではなく、ATのみを遊技させたい場合には、上述の本実施形態のように、BB-Cを入賞させたいというペナルティ状態（なお、どのような状況でペナルティを課すのかも適宜設定可能であることも言うまでもない。）とした上で、BB-A乃至Dで得られるメダルの獲得期待値よりも、ATで得られる獲得期待値を高くする等によって、BB-Cの内部中における3枚掛けが、全状態中において一番有利な状況となるように設定することで、遊技者にBB-C内部中における3枚掛けで遊技することをより自発的に促すことができる。

30

【2158】

（まとめ）

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

40

【2159】

本態様（1）に係る遊技機は、

リール基部（例えば、リール枠MW）の外周に巻き付けられた帯状のリールテープ（例えば、リール帯MO）を有し、

前記リールテープには、前記リールテープの長手方向に沿って複数種類の図柄が配置されており、

前記図柄の種類として、第1図柄（例えば、白セブン図柄）と、第2図柄（例えば、ベル図柄）と、を少なくとも有し、

前記第1図柄の最大横幅値は前記第2図柄の最大横幅値よりも大きく構成されており、

50

前記リールテープの長手方向における両端部の少なくとも何れか一方には前記第 2 図柄が配置されており、且つ前記リールテープの長手方向における両端部の各々には前記第 1 図柄が配置されておらず、

前記リールテープの長手方向における長さは、前記リール基部における前記リールテープが巻きつけられる面の外周よりも長いことを特徴とする遊技機である。

【2160】

本態様(2)に係る遊技機は、

遊技機本体と、

前記遊技機本体に開閉可能に取り付けられた前扉(例えば、前扉DU)と、

遊技機本体の内部にリールユニット(例えば、リールユニットRU)を備える回胴式遊技機において、

前記遊技機本体の内部には、

前記リールユニットが設置される台座部(例えば、台座部BU)と、

前記台座部の下方に設置され、遊技媒体が貯蔵される主タンク部材(例えば、ホッパH40)と、

前記主タンク部材の近傍に設置され、前記主タンク部材に貯蔵された余剰の遊技媒体を退避するための補助タンク部材(例えば、メダル補助タンクHS)とが設けられ、

前記主タンク部材の一部には、前記主タンク部材から前記補助タンク部材へ向かって下るスロープ部(例えば、傾斜面H64)が設けられており、

前記リールユニットと前記台座部とは係止部品(例えば、ビスBS)によって着脱可能に保持され、

前記前扉が開閉する側に最も近い位置にある前記係止部品の鉛直下方に前記スロープ部が位置することを特徴とする遊技機である。

【2161】

本態様(3)に係る遊技機は、

遊技機本体と、

前記遊技機本体に開閉可能に取り付けられた前扉(例えば、前扉DU)と、

遊技機本体の内部にリールユニット(例えば、リールユニットRU)を備える回胴式遊技機において、

前記遊技機本体の内部には、

前記リールユニットが設置される台座部(例えば、台座部BU)と、

前記台座部の下方に設置され、遊技媒体が貯蔵される主タンク部材(例えば、ホッパH40)と、

前記主タンク部材の近傍に設置され、前記主タンク部材に貯蔵された余剰の遊技媒体を退避するための補助タンク部材(例えば、メダル補助タンクHS)とが設けられ、

前記リールユニットと前記台座部とは係止部品(例えば、ビスBS)によって着脱可能に保持され、

前記前扉が開閉する側に最も近い位置にある前記係止部品の鉛直下方に前記補助タンク部材が位置することを特徴とする遊技機である。

【2162】

本態様(4)に係る遊技機は、

複数のリール(例えば、リールM50)と、

複数のストップスイッチ(例えば、停止ボタンD40)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置S40)と、

演出の表示内容を変更可能な操作部材(例えば、サブ入力ボタンSB、十字キーSB2

10

20

30

40

50

)と

を備え、

所定の遊技開始条件を満たすことで前記複数のリールを回転させた後、前記ストップスイッチの操作に応じて前記リールの回転を停止させ、前記複数のリールのうち最後に回転を停止させることとなる前記リールに対応する前記ストップスイッチの操作である最終ストップスイッチ操作が行われて前記複数のリールのすべてが停止されることで1遊技を終了可能であり、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま第1所定時間が経過すると、演出表示部にて特定の画像(例えば、待機画面)を表示可能に構成されており、

1遊技を終了した後で所定の操作部材(例えば、サブ入力ボタンSB)が操作されると、演出表示部にて所定の画像(例えば、メニュー画面)を表示可能であり、

前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま第2所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、

前記第1所定時間よりも前記第2所定時間の方が長くなるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2163】

本態様(5)に係る遊技機は、

複数のリール(例えば、リールM50)と、

複数のストップスイッチ(例えば、停止ボタンD40)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置S40)と、

演出の表示内容を変更可能な操作部材(例えば、サブ入力ボタンSB、十字キーSB2)とを備え、

所定の遊技開始条件を満たすことで前記複数のリールを回転させた後、前記ストップスイッチの操作に応じて前記リールの回転を停止させ、前記複数のリールのうち最後に回転を停止させることとなる前記リールに対応する前記ストップスイッチの操作である最終ストップスイッチ操作が行われて前記複数のリールのすべてが停止されることで1遊技を終了可能であり、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま第1所定時間が経過すると、演出表示部にて特定の画像(例えば、待機画面)を表示可能に構成されており、

1遊技を終了した後で所定の操作部材(例えば、サブ入力ボタンSB)が操作されると、演出表示部にて所定の画像(例えば、メニュー画面)を表示可能であり、

前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま第2所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、

前記第1所定時間よりも前記第2所定時間の方が長くなるよう構成されており、

前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま前記第2所定時間が経過するよりも前に、特定の操作部材(例えば、十字キーSB2)が操作されると、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま前記第2所定時間が経過しても、演出表示部にて前記特定の画像が表示されない一方で、

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま前記第1所定時間が経過するよりも前に、新たに前記ストップスイッチの操作が行われても、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま前記第1所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、

10

20

30

40

50

前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないうまま前記第1所定時間が経過するよりも前に、ベットが行われると、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングから前記第1所定時間が経過しても、演出表示部にて前記特定の画像が表示されないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2164】

本態様(6)に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

前記主遊技部と電氣的に接続され、遊技者にとっての有利度に係る設定値の変更が可能な設定変更モード(例えば、設定変更モード)に移行させるために操作される設定スイッチ(例えば、設定キースイッチ)と

を備え、

前記主遊技部は、所定時間ごとに実行する処理である割り込み処理を実行可能に構成されており、

前記設定変更モードでない所定の遊技状態で電源断が発生し、遊技機に電力が供給されていない状況下で前記設定スイッチがオンとなり、遊技機に電力が供給開始され、前記設定変更モードに移行した後に電源断が発生し、前記設定スイッチがオフとなってから遊技機に電力が供給開始された場合には、前記設定変更モードに移行するよう構成されており、

前記設定変更モードでない所定の遊技状態で電源断が発生し、遊技機に電力が供給されていない状況下で前記設定スイッチがオンとなり、遊技機に電力が供給開始され、当該電力の供給開始から前記所定時間が経過する以前に電源断が発生し、前記設定スイッチがオフとなってから遊技機に電力が供給開始された場合には、前記設定変更モードに移行しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2165】

本態様(7)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

各前記リールに対応して設けられ、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ(例えば、左停止ボタンD41、中停止ボタンD42、右停止ボタンD43)と、

所定数の範囲内において遊技媒体を電氣的に貯留可能な貯留手段(例えば、クレジット数表示装置D200)と、

遊技の進行に関する制御を行う主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出音を出力するスピーカ(例えば、スピーカS20)と、

演出の出力に関する制御を行う副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部は、

役の抽選を実行する役抽選手段と、

前記ストップスイッチが操作されたときに、前記役抽選手段による役抽選結果に対応するように前記リールを停止制御するリール制御手段と

を備え、

前記貯留手段に貯留されている遊技媒体数を増加させる貯留数増加処理と、

遊技媒体の払出を実行する払出処理と

を実行可能であり、

リール制御手段により所定の図柄組み合わせが停止表示された場合、遊技者に遊技媒体を付与可能に構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を

10

20

30

40

50

実行せず、払出処理を実行するよう構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行し、払出処理を実行しないよう構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行した後に払出処理を実行するよう構成されており、

主遊技部は、

前記所定の図柄組み合わせが停止表示した後に、遊技媒体付与情報を副遊技部に送信可能に構成されており、

副遊技部は、

前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、遊技媒体の付与に関する演出音である遊技媒体付与音をスピーカから出力可能に構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、所定の遊技媒体付与音（例えば、クレジットが1増加する際に出力される遊技媒体付与音、遊技メダルを1枚払い出す際に出力される遊技媒体付与音）を出力可能であり、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、

貯留数増加処理の実行中における、貯留手段に貯留されている遊技媒体数がA（Aは自然数）となってからA+1となるまでの時間値と、N（Nは自然数であり、 $2 \leq N$ ）個の遊技媒体を払い出すこととなる払出処理の実行中における、M（Mは自然数であり、 $1 \leq M \leq (N-1)$ ）個目の遊技媒体に関する払出処理の実行開始からM+1個目の遊技媒体に関する払出処理の実行開始までの時間値とが相違していることを特徴とする遊技機である。

【2166】

本態様（8）に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と、

演出の実行時に点灯可能な遊技ランプ（例えば、ランプユニット）と、

設定値を表示可能な設定値表示部（例えば、設定表示LED）と

を備え、

遊技ランプは、点灯パターン（例えば、図77における要素6）を複数有しており、

前記点灯パターンは、点灯態様（例えば、図77における要素5）を複数組み合わせ構成されており、

前記点灯態様は、点灯色（例えば、図77における要素1）と点灯時間パターン（例えば、図77における要素4）との組み合わせであり、

前記点灯時間パターンは、点灯時間（例えば、図77における要素2）と消灯時間（例えば、図77における要素3）との組み合わせであり、

前記点灯色を複数有しており、点灯時間を複数有しており、消灯時間を複数有しており、

前記点灯パターンとして、所定の異常時に実施し得る第1点灯パターンと、設定値表示部に設定値が表示されている場合に実施し得る第2点灯パターンと、所定の異常時でない

10

20

30

40

50

且つ設定値表示部に設定値が表示されていない場合に実施し得る第3点灯パターンと、を少なくとも有しており、

前記第1点灯パターンには所定の点灯態様が含まれるよう構成されており、

前記第2点灯パターン及び前記第3点灯パターンには前記所定の点灯態様が含まれないよう構成されており、

前記第2点灯パターンには特定の点灯態様が含まれるよう構成されており、

前記第1点灯パターン及び前記第3点灯パターンには前記特定の点灯態様が含まれないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2167】

本態様(9)に係る遊技機は、

所定数の範囲内において遊技媒体を電氣的に貯留可能な貯留手段(例えば、本例においては、遊技メダルを遊技機内にクレジットとして電氣的に貯留可能となっている)と、

貯留手段に貯留された遊技媒体をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技媒体をベット可能なベットスイッチ(例えば、マックスベットボタン)と、

所定の遊技状態における1遊技あたりの最大のベット数である規定数がベットされたことを報知可能な所定のランプ(例えば、3ベットランプD213)と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ(例えば、マックスベットランプ)と、

当選役を決定可能な役決定手段と

を備え、

役決定手段が決定する当選役として、再遊技役を決定可能に構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ直前に実行されたゲームにて再遊技役が当選しておらず、且つ貯留手段に貯留された遊技媒体とベット数との和が前記規定数以上であり、且つベット数が前記規定数未満である状況では、前記特定のランプが点灯するよう構成されており、

前記特定のランプが点灯している状況において、ベット数が前記規定数となった場合には、前記所定のランプが点灯した後に前記特定のランプが消灯する

ことを特徴とする遊技機である。

【2168】

本態様(10)に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

遊技機に電力が供給開始されてから主遊技部のプログラムが起動するまでの時間は、電源断が発生してから遊技機への電力の供給が終了するまでの時間よりも長時間であるよう構成されており、

遊技機に電力が供給開始されてから主遊技部のプログラムが起動するまでの時間は、遊技機に電力が供給開始されてから副遊技部のプログラムが起動するまでの時間よりも長時間であるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2169】

本態様(A1)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

10

20

30

40

50

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

10

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった状況下でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2170】

本態様（A2）に係る遊技機は、

20

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

30

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せが表示されてしまった場合でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている

40

ことを特徴とする遊技機である。

【2171】

本態様（A3）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

50

内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

10

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

20

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されなかった後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている

30

【2172】

本態様（A4）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

40

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

50

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている

【2173】

本態様（A5）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2174】

本態様（Ａ６）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
特定の結果が決定されたことに基づいて点灯可能な所定のランプ（例えば、再遊技ランプＤ２９０）と
を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

10

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

20

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記所定のランプが点灯するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定のランプが点灯するよう構成されている

30

ことを特徴とする遊技機である。

【２１７５】

本態様（Ａ７）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
特定の結果が決定されたことに基づいて点灯可能な所定のランプ（例えば、再遊技ランプＤ２９０）と
を備え、

40

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所

50

定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記所定のランプが点灯するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定のランプが点灯するよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2176】

本態様(A8)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられたN個(Nは3以上の自然数)のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

演出音を出力するスピーカ(例えば、スピーカS20)と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN-1番目のリールに対する停止操作として特定のタイミングで停止操作され、停止された各リールに特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止された後は、スピーカから所定の演出音(例えば、テンパイ音)を出力可能に構成されており、

前記特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN-1番目のリールに対する停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、N-1番目のリールに対する所定の回転不良により、停止された各リールに前記特定図柄組合せに対応する図柄以外の図柄が停止された後でも、スピーカから所定の演出音を出力可能に構成されている

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機である。

【2177】

本態様（A9）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置D200）と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されており、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2178】

本態様（A10）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置D200）と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックス

10

20

30

40

50

ベットランプ)と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

10

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

20

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されており、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されている

30

ことを特徴とする遊技機である。

【2179】

本態様(A11)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段(例えば、クレジット数表示装置D200)と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ(例えば、マックスベットボタン)と、

40

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ(例えば、マックスベットランプ)と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所

50

定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されており

10

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

20

【2180】

本態様(A12)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段(例えば、クレジット数表示装置D200)と、

貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ(例えば、マックスベットボタン)と、

ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ(例えば、マックスベットランプ)と、

30

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

40

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停

50

止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されており

前記貯留手段に1以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2181】

本態様(A13)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール(例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を少なくとも有しており、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

特別遊技状態の終了条件を充足した場合には、所定のフリーズ(例えば、ボーナス終了時フリーズ)を実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定のフリーズを実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2182】

本態様(A14)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を少なくとも有しており、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

10

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

20

特別遊技状態の終了条件を充足した場合には、所定のフリーズ（例えば、ボーナス終了時フリーズ）を実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定のフリーズを実行可能に構成されており、

特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定のフリーズを実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

30

【2183】

本態様（A15）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

40

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所

50

定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2184】

本態様（A16）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2185】

本態様（A17）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果とは異なる所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得ないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2186】

本態様（A18）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2187】

本態様（A19）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技移行可能状態を少なくとも有しており、遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定されてから、前記特定図柄組合せが停止するまでは、前記特別遊技移行可能状態となり得るよう構成されており、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特別図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

特別遊技移行可能状態ではなく、且つ、前記役抽選手段による役の抽選結果が前記特定の結果とは異なる所定の結果となった遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定のフリーズを実行しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2188】

本態様（A20）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52

、右リールM53)と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

10

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されなかった後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2189】

本態様(A21)に係る遊技機は、

20

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

30

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果とは異なる所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後は、前記第2の役抽選状態に移行しないよう構成されている

40

ことを特徴とする遊技機である。

【2190】

本態様(B1)に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53)と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、

50

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、特別遊技開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、

前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せが表示されなかった場合でも、電源復帰後に前記所定のフリーズを実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2191】

本態様（B2）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、

遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2192】

本態様（B3）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段とを備え、

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2193】

本態様（B4）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられたN個（Nは3以上の自然数）のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、
演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカS20）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、
遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

10

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

20

特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN-1番目のリールに対する停止操作として特定のタイミングで停止操作され、停止された各リールに特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止された後は、スピーカから所定の演出音（例えば、テンパイ音）を出力可能に構成されており、

前記特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のN-1番目のリールに対する停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより、停止された各リールに前記特定図柄組合せに対応する図柄以外の図柄が停止された場合でも、電源復帰後にスピーカから前記所定の演出音を出力可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

30

【2194】

本態様（B5）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールM51、中リールM52、右リールM53）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

抽せん状態として、第1の抽せん状態と、第1の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第2の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

40

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第1の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段

50

により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記第2の抽せん状態に移行可能となるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2195】

本態様（C1）に係る遊技機は、
所定条件を満たすと打ち止め機能が有効となるよう構成されており、
打ち止め機能が有効であるときに特定条件を満たすと遊技の進行を停止する打ち止め処理を実行可能に構成されており、
複数種類の特定条件候補の中から少なくとも1つの特定条件候補を前記特定条件として設定可能であるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

10

【2196】

本態様（C2）に係る遊技機は、
【2197】
所定条件を満たすと打ち止め機能が有効となるよう構成されており、
打ち止め機能が有効であるときに特定条件を満たすと遊技の進行を停止する打ち止め処理を実行可能に構成されており、
複数種類の特定条件候補の中から少なくとも1つの特定条件候補を前記特定条件として設定可能であるよう構成されており、
前記特定条件候補として、所定の期間において獲得した遊技媒体数が所定数以上となったことを有していることを特徴とする遊技機である。

20

本態様（C3）に係る遊技機は、
所定条件を満たすと打ち止め機能が有効となるよう構成されており、
打ち止め機能が有効であるときに特定条件を満たすと遊技の進行を停止する打ち止め処理を実行可能に構成されており、
複数種類の特定条件候補の中から少なくとも1つの特定条件候補を前記特定条件として設定可能であるよう構成されており、
前記特定条件候補として、所定の期間において獲得した遊技媒体数が所定数以上となったことを有しており、
前記特定条件として、所定の期間において獲得した遊技媒体数が所定数以上となったことを設定している状況下において、ある遊技が実行された後、所定の遊技状態であり且つ当該特定条件を満たした場合には、打ち止め処理を実行しないよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

30

【2198】

本態様（C4）に係る遊技機は、
所定条件を満たすと打ち止め機能が有効となるよう構成されており、
打ち止め機能が有効であるときに特定条件を満たすと遊技の進行を停止する打ち止め処理を実行可能に構成されており、
打ち止め処理を実行して遊技の進行を停止しているときであっても、所定のエラーに係る判定処理は実行可能であるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

40

【2199】

本態様（C5）に係る遊技機は、
所定条件Aを満たすと打ち止め機能が有効となるよう構成されており、
所定条件Bを満たすと自動精算機能が有効となるよう構成されており、
打ち止め機能が有効であるときに特定条件Aを満たすと遊技の進行を停止する打ち止め

50

処理を実行可能に構成されており、

自動精算機能が有効であるときに特定条件 B を満たすと自動精算処理を実行可能に構成されており、

複数種類の特定条件 A 候補の中から少なくとも 1 つの特定条件 A 候補を前記特定条件 A として設定可能であるよう構成されており、

複数種類の特定条件 B 候補の中から少なくとも 1 つの特定条件 B 候補を前記特定条件 B として設定可能であるよう構成されており、

前記特定条件 A 候補と前記特定条件 B 候補とは、少なくとも 1 つが同一であり、

前記特定条件 A と前記特定条件 B とは異なる条件を設定可能であるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

10

【2200】

本態様（D1）に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱 UB）と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

錠部と、

錠部の動作に連動して、前扉を施錠する施錠位置及び前扉を開錠する開錠位置に移動可能な移動部材を有する錠前部と、

を備え、

基体の背面部には、その最大径が 100 mm 以上の第一開口部が形成され、この第一開口部を介して移動部材を操作可能としている

20

ことを特徴とする遊技機である。

【2201】

本態様（D2）に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱 UB）と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

錠部と、

錠部の動作に連動して、前扉を施錠する施錠位置及び前扉を開錠する開錠位置に移動可能な移動部材を有する錠前部と、

を備え、

基体の背面部には、その最大径が 100 mm 以上の第一開口部が形成され、この第一開口部を介して移動部材を操作可能としており、

30

錠部は、前扉の上下方向の中心よりも下方に配置されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2202】

本態様（D3）に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱 UB）と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

錠部と、

錠部の動作に連動して、前扉を施錠する施錠位置及び前扉を開錠する開錠位置に移動可能な移動部材を有する錠前部と、

40

を備え、

基体の背面部には、その最大径が 100 mm 以上の第一開口部が形成され、この第一開口部を介して移動部材を操作可能としており、

基体の背面部には、第二開口部が形成され、この第二開口部を介して基体の外部から移動部材を視認可能としている

ことを特徴とする遊技機である。

【2203】

本態様（D4）に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱 UB）と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

50

錠部と、

錠部の動作に連動して、前扉を施錠する施錠位置及び前扉を開錠する開錠位置に移動可能な移動部材を有する錠前部と、

基体の底面部に載置された遊技媒体払出装置と、
を備え、

基体の背面部には、その最大径が100mm以上の第一開口部が形成され、この第一開口部を介して移動部材を操作可能としており、

遊技媒体払出装置の高さは、底面部から第一開口部の下端までの高さよりも低く、

前扉が閉鎖状態にある状況下において、遊技媒体払出装置と移動部材との間には空隙が形成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2204】

本態様(D5)に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体(例えば、裏箱UB)と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

錠部と、

錠部の動作に連動して、前扉を施錠する施錠位置及び前扉を開錠する開錠位置に移動可能な移動部材を有する錠前部と、

を備え、

基体の背面部には、その最大径が100mm以上の第一開口部が形成され、この第一開口部を介して移動部材を操作可能としており、

錠部は、前扉の裏面側から固定されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2205】

本態様(D6)に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体(例えば、裏箱UB)と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

遊技媒体払出装置と、

遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受ける受け部と、

前扉の裏面側に設けられ、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受け部に導く所定連絡通路と、

前扉センサと、

を備え、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、

特定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、

所定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2206】

本態様(D7)に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体(例えば、裏箱UB)と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

投入口と、

遊技媒体払出装置と、

10

20

30

40

50

前扉の裏面側に設けられ、投入口から投入された遊技媒体を遊技媒体払出装置に導く特定連絡通路と、

前扉センサと、
を備え、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、

特定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、

所定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2207】

本態様(D8)に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体(例えば、裏箱UB)と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

投入口と、

遊技媒体払出装置と、

遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受ける受け部と、

前扉の裏面側に設けられ、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受け部に導く所定連絡通路と、

前扉の裏面側に設けられ、投入口から投入された遊技媒体を遊技媒体払出装置に導く特定連絡通路と、

前扉センサと、
を備え、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、

特定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、

所定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、

特定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、

所定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2208】

本態様(D9)に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体(例えば、裏箱UB)と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

複数のリールと、

複数のストップスイッチと、

を備え、

10

20

30

40

50

リールの回転中において、前扉の開放を検知した状況下で、ストップスイッチによるリールの停止が不可能となるように構成され、その後、前扉の閉鎖を検知した瞬間の状況下で、ストップスイッチによるリールの停止が不可能となるように構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2209】

本態様（D10）に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱UB）と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

複数のリールと、

複数のストップスイッチと、

遊技媒体払出装置と、

遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受ける受け部と、

前扉の裏面側に設けられ、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受け部に導く所定連絡通路と、

前扉センサと、

を備え、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、

特定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、

所定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、

リールの回転中において、前扉の開放を検知した状況下で、ストップスイッチによるリールの停止が不可能となるように構成され、その後、前扉の閉鎖を検知した瞬間の状況下で、ストップスイッチによるリールの停止が不可能となるように構成されており、

前扉が開放状態となっていることを報知可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2210】

本態様（D11）に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱UB）と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

複数のリールと、

複数のストップスイッチと、

投入口と、

遊技媒体払出装置と、

前扉の裏面側に設けられ、投入口から投入された遊技媒体を遊技媒体払出装置に導く特定連絡通路と、

前扉センサと、

を備え、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、

特定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊

10

20

30

40

50

技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、

所定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、

リールの回転中において、前扉の開放を検知した状況下で、ストップスイッチによるリールの停止が不可能となるように構成され、その後、前扉の閉鎖を検知した瞬間の状況下で、ストップスイッチによるリールの停止が不可能となるように構成されており、

前扉が開放状態となっていることを報知可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2211】

本態様（D12）に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱UB）と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

遊技媒体払出装置と、

遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受ける受け部と、

前扉の裏面側に設けられ、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受け部に導く所定連絡通路と、

前扉センサと、

を備え、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、

特定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、

所定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、

前扉が閉鎖状態の状況下で、基体における前扉側の底部（以後、単に「基体底部」という。）には、前扉における基体側の底部（以後、単に「前扉底部」という。）に向けて張り出した第1片を設け、

前扉が閉鎖状態の状況下で、前扉底部には、基体底部に向けて張り出した第2片を設け、

前扉が閉鎖状態の状況下で、第1片と第2片との隙間は、遊技媒体の厚さよりも大きくなるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2212】

本態様（D13）に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱UB）と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

遊技媒体払出装置と、

遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受ける受け部と、

前扉の裏面側に設けられ、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体を受け部に導く所定連絡通路と、

前扉センサと、

を備え、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知

10

20

30

40

50

し、

特定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、

所定の開放位置において、遊技媒体払出装置から払い出された遊技媒体は、所定連絡通路を介して受け部に導かれ得るように構成されており、

前扉が閉鎖状態の状況下で、基体における前扉側の底部（以後、単に「基体底部」という。）には、前扉における基体側の底部（以後、単に「前扉底部」という。）に向けて張り出した第1片を設け、

前扉が閉鎖状態の状況下で、前扉底部には、基体底部に向けて張り出した第2片を設け、

前扉が閉鎖状態の状況下で、第1片及び第2片は互いに重なり合う位置関係であり、

前扉が所定の開放状態の状況下でも、第1片及び第2片は互いに重なり合う位置関係であるよう構成されており、

前扉が閉鎖状態の状況下で、第1片と第2片との隙間は、遊技媒体の厚さよりも大きくなるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2213】

本態様（D14）に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱UB）と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

投入口と、

遊技媒体払出装置と、

前扉の裏面側に設けられ、投入口から投入された遊技媒体を遊技媒体払出装置に導く特定連絡通路と、

前扉センサと、

を備え、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、

特定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、

所定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、

前扉が閉鎖状態の状況下で、基体における前扉側の底部（以後、単に「基体底部」という。）には、前扉における基体側の底部（以後、単に「前扉底部」という。）に向けて張り出した第1片を設け、

前扉が閉鎖状態の状況下で、前扉底部には、基体底部に向けて張り出した第2片を設け、

前扉が閉鎖状態の状況下で、第1片と第2片との隙間は、遊技媒体の厚さよりも大きくなるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2214】

本態様（D15）に係る遊技機は、

正面側が開口した箱状の基体（例えば、裏箱UB）と、

基体の開口を開閉可能な前扉と、

投入口と、

遊技媒体払出装置と、

前扉の裏面側に設けられ、投入口から投入された遊技媒体を遊技媒体払出装置に導く特定連絡通路と、

10

20

30

40

50

前扉センサと、
を備え、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から特定距離だけ離間している特定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知せず、

前扉が施錠された閉鎖状態の状況下からこの閉鎖状態の前扉が開錠されて基体から所定距離だけ離間している所定の開放位置では前扉センサの検出信号により前扉の開放を検知し、

特定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、

所定の開放位置において、投入口から投入された遊技媒体は、特定連絡通路を介して遊技媒体払出装置に導かれ得るように構成されており、

前扉が閉鎖状態の状況下で、基体における前扉側の底部（以後、単に「基体底部」という。）には、前扉における基体側の底部（以後、単に「前扉底部」という。）に向けて張り出した第1片を設け、

前扉が閉鎖状態の状況下で、前扉底部には、基体底部に向けて張り出した第2片を設け、

前扉が閉鎖状態の状況下で、第1片及び第2片は互いに重なり合う位置関係であり、

前扉が所定の開放状態の状況下でも、第1片及び第2片は互いに重なり合う位置関係であるよう構成されており、

前扉が閉鎖状態の状況下で、第1片と第2片との隙間は、遊技媒体の厚さよりも大きくなるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2215】

本態様（E1）に係る遊技機は、

有利区間と、通常区間とがあり、

前記有利区間において、所定条件を満たすことで前記通常区間に移行可能であり、

前記通常区間において、特定条件を満たすことで前記有利区間に移行可能であり、

前記有利区間における遊技状態として、遊技者にとって有利となる有利遊技を実行可能な有利状態と、前記有利状態へ移行するか否かの抽選を実行可能な通常状態とがあり、

所定のカウンタを有しており、

前記有利状態にある第X回目の前記有利区間において前記通常状態に移行してから、前記通常区間を介して移行した第X+1回目の前記有利区間における所定タイミングまでに亘って、前記所定のカウンタに記憶されているカウンタ値をクリアせずに更新可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2216】

本態様（E2）に係る遊技機は、

有利区間と、通常区間とがあり、

前記有利区間において、所定条件を満たすことで前記通常区間に移行可能であり、

前記通常区間において、特定条件を満たすことで前記有利区間に移行可能であり、

前記有利区間における遊技状態として、遊技者にとって有利となる有利遊技を実行可能な有利状態と、前記有利状態へ移行するか否かの抽選を実行可能な通常状態とがあり、

所定のカウンタを有しており、

前記有利状態にある第X回目の前記有利区間において前記通常状態に移行してから、前記通常区間を介して移行した第X+1回目の前記有利区間における所定タイミングまでの所定期間に亘って、前記所定のカウンタに記憶されているカウンタ値をクリアせずに更新可能に構成されており、

前記所定期間において、X回目の前記有利区間にて前記通常状態に移行してから前記通常区間が終了するまでの期間よりも、第X+1回目の前記有利区間に移行してから前記所定タイミングまでの期間の方が、1回の遊技における前記所定のカウンタに記憶されてい

10

20

30

40

50

るカウンタ値の変化量の度合いが大きいことを特徴とする遊技機である。

【2217】

本態様（E3）に係る遊技機は、有利区間と、通常区間とがあり、前記有利区間において、所定条件を満たすことで前記通常区間に移行可能であり、前記通常区間において、特定条件を満たすことで前記有利区間に移行可能であり、前記有利区間における遊技状態として、遊技者にとって有利となる有利遊技を実行可能な有利状態と、前記有利状態へ移行するか否かの抽選を実行可能な通常状態とがあり、所定のカウンタを有しており、

10

前記有利状態にある第X回目の前記有利区間において前記通常状態に移行してから、前記通常区間を介して移行した第X+1回目の前記有利区間における所定タイミングまでの所定期間に亘って、前記所定のカウンタに記憶されているカウンタ値をクリアせずに更新可能に構成されており、

前記所定期間においては、第X回目の前記有利区間でも、前記通常区間でも、第X+1回目の前記有利区間でも、前記所定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【2218】

本態様（E4）に係る遊技機は、遊技に関する制御を行う主制御手段と、演出に関する制御を行う副制御手段とを備え、

20

有利区間と、通常区間とがあり、前記有利区間において、所定条件を満たすことで前記通常区間に移行可能であり、前記通常区間において、特定条件を満たすことで前記有利区間に移行可能であり、前記有利区間における遊技状態として、遊技者にとって有利となる有利遊技を実行可能な有利状態と、前記有利状態へ移行するか否かの抽選を実行可能な通常状態とがあり、所定のカウンタを有しており、

前記有利状態にある第X回目の前記有利区間において前記通常状態に移行してから、前記通常区間を介して移行した第X+1回目の前記有利区間における所定タイミングまでの所定期間に亘って、前記所定のカウンタに記憶されているカウンタ値をクリアせずに更新可能に構成されており、

30

主制御手段は、所定情報を副制御手段に送信可能であり、

副制御手段に、前記所定情報がある場合には前記所定情報に基づいて前記所定のカウンタのカウンタ値を更新し得よう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【2219】

本態様（E5）に係る遊技機は、遊技に関する制御を行う制御手段を備え、

40

制御手段は、

所定遊技回数における投入数と払出数とに関する演算結果に基づいて有利遊技の管理に関する制御を実行可能である

ことを特徴とする遊技機である。

【2220】

本態様（E6）に係る遊技機は、遊技に関する制御を行う制御手段を備え、制御手段は、

所定遊技回数における投入数と払出数とに関する所定の演算結果に基づいて有利遊技の管理に関する制御を実行可能であり、

50

所定遊技回数における投入数に所定値を乗算する所定値乗算処理と、前記所定値乗算処理の演算結果に、所定遊技回数における払出数を除算する除算処理とで、前記所定の演算結果を導出可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

【2221】

本態様（E7）に係る遊技機は、
遊技待機中に表示されるデモ表示を画像表示手段に表示可能であり、
前記画像表示手段の所定領域には、第1情報が表示され得るように構成されており、
前記デモ表示が表示されている場合にも、前記デモ表示が表示されていない場合にも、
前記所定領域には第1情報が表示され得るように構成されており、
前記デモ表示が表示されており前記所定領域に第1情報が表示されている状況において、
前記画像表示手段の特定領域に第2情報が表示され得るように構成されており、
前記特定領域には、第2情報が表示され得るように構成されており、
第1情報に含まれる所定の記号情報の視認性と、第2情報に含まれる特定の記号情報の視認性とは、異なるように構成されていることを特徴とする遊技機である。

【符号の説明】

【2222】

P 回胴式遊技機、D U 前扉（ドア）
D 扉基板、D 1 0 s 投入受付センサ
D 2 0 s 第1投入センサ、D 3 0 s 第2投入センサ
D 4 0 停止ボタン、D 4 1 左停止ボタン
D 4 2 中停止ボタン、D 4 3 右停止ボタン
D 5 0 スタートレバー、D 6 0 精算ボタン
D 7 0 表示パネル、D 8 0 扉スイッチ（開閉検知装置）
D 9 0 コインシュータ、D 1 0 0 ブロッカ
D 1 3 0 上パネル、D 1 4 0 下パネル
D 1 5 0 装飾ランプユニット、D 1 6 0 リール窓
D 1 7 0 メダル投入口、D 1 8 0 スタートランプ
D 2 9 0 再遊技ランプ、D 3 0 0 投入可能ランプ
D 2 0 0 クレジット数表示装置、D 2 1 0 投入数表示灯
D 2 2 0 ベットボタン、D 2 3 0 メダル受け皿
D 2 4 0 放出口、D 2 5 0 特別遊技状態表示装置
D 2 6 0 鍵穴、D 2 7 0 払出数表示装置（押し順表示装置）
D 2 8 0 A Tカウンタ値表示装置
D 3 1 0 リール窓枠ランプ
D 3 4 0 メダル返却部材（所定連絡通路）
D 3 4 1 メダル受入口
D 3 4 2 メダル落下面
D 3 4 3 メダル非落下面
M 主制御基板
M 2 0 設定キースイッチ、M 3 0 設定／リセットボタン
C 主制御チップ、M 5 0 リール
M 5 1 左リール、M 5 2 中リール
M 5 3 右リール、M 6 0 A Tカウンタ
M 7 0 遊技間隔最小タイマ
S 副制御基板、S 1 0 L E Dランプ
S 2 0 スピーカ、S 3 0 回胴バックライト
S 4 0 演出表示装置、S C 副制御チップ
E 電源基板、E 1 0 電源スイッチ

10

20

30

40

50

H	メダル払出装置（遊技媒体払出装置）、H 1 0 s	第 1 払出センサ	
H 2 0 s	第 2 払出センサ、H 4 0	ホッパ	
H 5 0	ディスク、H 5 0 a	ディスク回転軸	
H 6 0	遊技メダル出口、H 7 0	放出付勢手段	
H 8 0	ホッパモータ		
S 5 0	ベットボタンランプ、S 6 0	停止ボタンランプ	
K	回胴基板、K 1 0	回胴モータ	
K 2 0	回胴センサ		
I N	中継基板、S B	サブ入力ボタン	
K H c	高確保障カウンタ、Y K c - 1	有利区間残りゲーム数カウンタ	10
F Z t	フリーズ実行タイマ		
R U	リールユニット、B U	台座部、H 6 2	排出案内内部、H 6 4
H S	メダル補助タンク、B S	ビス、D E	満杯検知電極
M 5 5	第 1 の端部、M 5 7	第 2 の端部、M 5 8	重畳部分、M 5 9
M W	リール枠、M O	リール帯	
M	主制御基板		
M N 1 1 t a - A	第 1 主遊技用当否抽選テーブル、M N 1 1 t a - B	第 2 主遊技用当否抽選テーブル	
M N 1 1 t a - H	補助遊技用当否抽選テーブル、M N 4 1 t a - A	第 1 主遊技図柄決定用抽選テーブル	20
M N 4 1 t a - B	第 2 主遊技図柄決定用抽選テーブル、M N 4 1 t a - H	補助遊技図柄決定用抽選テーブル	
M N 5 1 t a - A	第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル、M N 5 1 t a - B	第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル	
M N 5 1 t a - H	補助遊技変動態様決定用抽選テーブル、M P 1 1 t - C	第 1 ・第 2 主遊技図柄変動管理用タイマ	
M P 1 1 t - H	補助遊技図柄変動管理用タイマ、M P 2 2 t - B	第 2 主遊技始動口電動役物開放タイマ	
M P 3 3 c	入賞球カウンタ、M P 3 4 t	特別遊技用タイマ	
M P 5 2 c	時短回数カウンタ、M T 1 0	コマンド送信用バッファ	30
A	第 1 主遊技周辺機器、A 1 0	第 1 主遊技始動口	
A 1 1 s	第 1 主遊技始動口入球検出装置、A 2 0	第 1 主遊技図柄表示装置	
A 2 1 g	第 1 主遊技図柄表示部、A 2 1 h	第 1 主遊技図柄保留表示部	
B	第 2 主遊技周辺機器、B 1 0	第 2 主遊技始動口	
B 1 1 s	第 2 主遊技始動口入球検出装置、B 1 1 d	第 2 主遊技始動口電動役物	
B 2 0	第 2 主遊技図柄表示装置、B 2 1 g	第 2 主遊技図柄表示部	
B 2 1 h	第 2 主遊技図柄保留表示部		
C	第 1 ・第 2 主遊技共用周辺機器、C 1 0	第 1 大入賞口	
C 1 1 s	第 1 大入賞口入賞検出装置、C 1 1 d	第 1 大入賞口電動役物	
C 2 0	第 2 大入賞口、C 2 1 s	第 2 大入賞口入賞検出装置	40
C 2 1 d	第 2 大入賞口電動役物、D 3 0	遊技領域	
D 4 4	発射ハンドル		
D 3 2	外レール、D 3 4	内レール	
H	補助遊技周辺機器、H 1 0	補助遊技始動口	
H 1 1 s	補助遊技始動口入球検出装置、H 2 0	補助遊技図柄表示装置	
H 2 1 g	補助遊技図柄表示部、H 2 1 h	補助遊技図柄保留表示部	
S	副制御基板、S M	演出表示制御手段（サブメイン制御基板）	
S G	演出表示装置		
S G 1 0	表示領域、S G 1 1	装飾図柄表示領域	
S G 1 2	第 1 保留表示部、S G 1 3	第 2 保留表示部	50

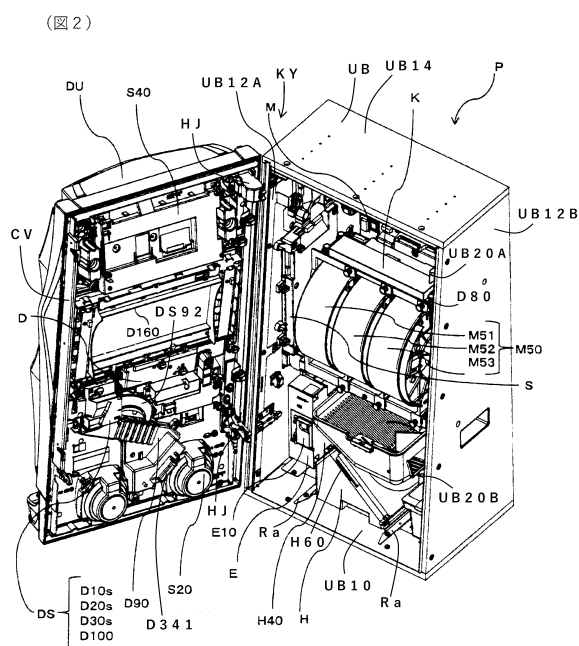
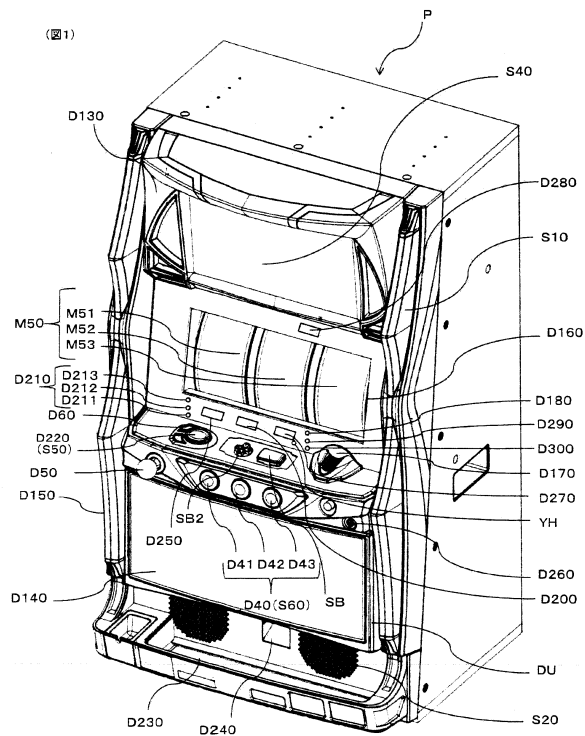
K H	賞球払出制御基板	
K E	賞球払出装置、K E 1 0 払出ユニット	
D 1 6	透明板、K R 賞球レール	
K T	賞球タンク、K H 賞球払出制御基板	
E a	電源スイッチ、D 4 2 発射装置	
E	電源供給ユニット、D 4 0 発射制御基板	
D L 1 0	左打ち領域、D R 1 0 右打ち領域	
M L 1 0	左打ちルート（第1流下ルート）、M R 1 0 右打ちルート（第2流下ルート）	
D 5 0	右打ちルート流出口 N K c 入球数カウンタ	
P 1 0	左一般入賞口、P 2 0 右一般入賞口	10
H S c	左打ち指示カウンタ、M S c 右打ち指示カウンタ	
M P 5 1 c	確変回数カウンタ、M N 5 2 c 限定頻度カウンタ	
M P 4 1 t	小当り遊技用タイマ、M P 4 1 t - 2 排出待機タイマ	
C 2 2	特定領域（V入賞口）、C 2 0 - 1 箱状部材	
C 2 3	第2大入賞口排出口、C 2 3 s 第2大入賞口排出検出装置	
C 2 4	上遮蔽部材、C 2 5 下遮蔽部材	
C 2 2 s	V入賞口入球検出装置	
S M 2 6 c	先読み演出実行カウンタ S M 2 4 t 電源投入タイマ	
S M 2 3 c	滞在ステージ管理カウンタ、S M 2 3 c 2 連荘回数カウンタ	
S B	サブ入力ボタン、S B s サブ入力ボタン入力検出装置	20
K H	賞球払出制御基板、K E 賞球払出装置	
3 1 0 0	送受信制御手段	
3 1 1 0	受信制御手段、3 1 1 1 メイン側受信情報一時記憶手段	
3 1 1 2	E C Oユニット側受信情報一時記憶手段、3 2 1 0 送信制御手段	
3 3 0 0	払出制御手段、3 3 1 0 払出処理関連情報一時記憶手段	
3 3 1 1 a	第1主遊技始動口入賞カウンタ、3 3 1 1 b 第2主遊技始動口入賞カウンタ	
3 3 1 1 c	第1大入賞口入賞カウンタ、3 3 1 1 d 第2大入賞口入賞カウンタ	
3 3 1 1 e	一般入賞口入賞カウンタ、3 3 1 2 持ち球数カウンタ	
3 3 1 3	封入遊技球数カウンタ、3 4 0 0 発射制御手段	
3 4 1 0	発射制御関連情報一時記憶手段、3 5 0 0 電断時・電断復帰時初期処理制御手段	30
3 5 1 0	電断時情報一時記憶手段	
4 0	発射制御装置、4 2 発射装置	
K S	賞球許可センサ類、E U E C Oユニット	
5 0	操作部装置、2 1 2 1 通常入賞検出装置	
2 1 2 2	通常電動役物、2 2 2 1 振分入賞検出装置	
2 2 2 2	振分電動役物、2 2 2 4 a 遮蔽部材	
2 2 2 4 - 1	特定領域入球検出装置、2 2 2 4 - 2 排出球検出装置	
M 4 0	主基板ケース、M 8 0 ゲート部	
C P U M C	マイクロプロセッサ、S H 性能表示装置	
S H 1 0	識別セグ、S H 2 0 比率セグ	40
M 9 0	設定表示 L E D	
K Y	筐体、U B 裏箱（基体）、U B 1 7 第一開口部、U B 1 8 第二開口部	
D J 1 0	錠前部、D J 1 4 第一移動部材（移動部材）	
D J 3 0	錠部、D S 9 2 メダルシュータ（特定連絡通路）	
D U 1 0 a	左横板部材（第2片）、D U 1 0 b 右横板部材（第2片）	
D U 1 0 c	上縦板部材（第2片）、D U 1 0 d 下縦板部材（第2片）	
D U 1 1 a	左横板部材（第2片）、D U 1 1 b 右横板部材（第2片）	
D U 1 1 c	上縦板部材（第2片）、D U 1 1 d 下縦板部材（第2片）	
U B 1 5 a	左縦板部材（第1片）、U B 1 5 b 右縦板部材（第1片）	
U B 1 5 c	上横板部材（第1片）、U B 1 5 d 下横板部材（第1片）	50

S R 1 第 1 所定領域、S R 2 第 2 所定領域、S R 3 第 3 所定領域

【凶面】

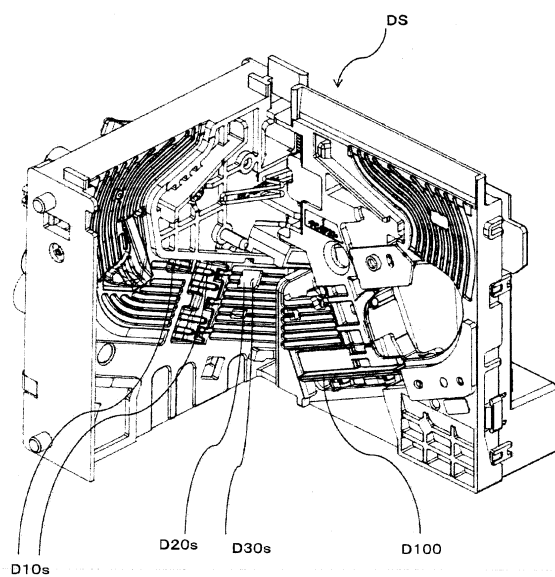
【図 1】

【圖 2】



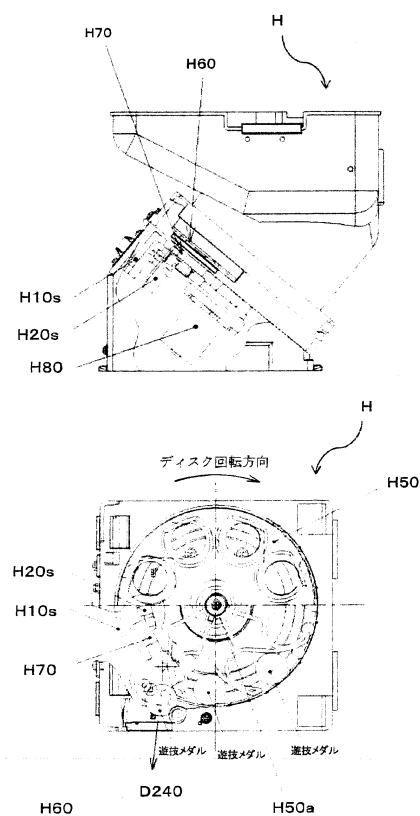
【図 3】

(圖3)



【図 4】

(四)



【図 5】

(図5)

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	3枚
1種BB-A～C作動時	3枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール20コマで構成

メイン	メイン	メイン
左リール	中リール	右リール

停止ボタン	停止リール
左ボタン	左リール
中ボタン	中リール
右ボタン	右リール

(3) 有効ライン

規定数3枚
有効ライン1

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段			
下段			

【図 6】

(図6)

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	ワイルド	ベル	ベル
19	黒ワイルド	ワイルド	ワイルド
18	ワイルド	黒ワイルド	ワイルド
17	黒ワイルド	ワイルド	黒ワイルド
16	ベル	ワイルド	ワイルド
15	ワイルド	ベル	ワイルド
14	ワイルド	ワイルド	ワイルド
13	ワイルド	ワイルド	ワイルド
12	ワイルド	ワイルド	ワイルド
11	ワイルド	ワイルド	ワイルド
10	ワイルド	ワイルド	ワイルド
9	ワイルド	ワイルド	ワイルド
8	ワイルド	ワイルド	ワイルド
7	ワイルド	ワイルド	ワイルド
6	ワイルド	ワイルド	ワイルド
5	ワイルド	ワイルド	ワイルド
4	ワイルド	ワイルド	ワイルド
3	ワイルド	ワイルド	ワイルド
2	ワイルド	ワイルド	ワイルド
1	ワイルド	ワイルド	ワイルド

図柄名称
1 黒ワイルド
2 黒ワイルド
3 黒ワイルド
4 黒ワイルド
5 黒ワイルド
6 黒ワイルド
7 黒ワイルド
8 黒ワイルド
9 黒ワイルド
10 黒ワイルド

【図 7】

(図7)

【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	条件設定	払い出し枚数等	収得等
1	ワイルド	ワイルド	ワイルド	1種BB-A	1種BB	※B-Aを連続作動、2.6.4枚の払い出しで終了
2	ワイルド	ワイルド	ワイルド	1種BB-B	1種BB	※B-Bを連続作動、1.3.2枚の払い出しで終了
3	ワイルド	ワイルド	ワイルド	1種BB-C	1種BB	※B-Cを連続作動、1.3.2枚の払い出しで終了
4	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.1	再遊技	
5	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.1	再遊技	
6	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.2	再遊技	
7	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.2	再遊技	
8	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.4	再遊技	
9	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.2	再遊技	
10	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.3	再遊技	
11	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.3	再遊技	
12	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.3	再遊技	
13	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.3	再遊技	
14	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.4	再遊技	※T.Oへ移行（転落）する図柄組合せ
15	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.4	再遊技	※T.Oへ移行（転落）する図柄組合せ
16	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.4	再遊技	※T.Oへ移行（転落）する図柄組合せ
17	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.5	再遊技	※セブン下段のみ
18	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.5	再遊技	※セブン下段のみ
19	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.5	再遊技	
20	ワイルド	ワイルド	ワイルド	再遊技0.5	再遊技	

【図 8】

(図8)

【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	条件設定	払い出し枚数等	収得等
21	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.1	11	
22	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.1	11	
23	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.2	11	
24	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.3	11	
25	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.3	11	
26	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.3	11	
27	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.3	11	
28	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.4	11	
29	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.4	11	
30	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.4	11	
31	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.5	11	
32	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.6	11	
33	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.6	11	
34	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.6	11	
35	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.6	11	
36	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.7	11	
37	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.7	11	
38	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.7	11	
39	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.8	1	※しるべの払い出し
40	ワイルド	ワイルド	ワイルド	入賞0.8	1	※しるべの払い出し

10

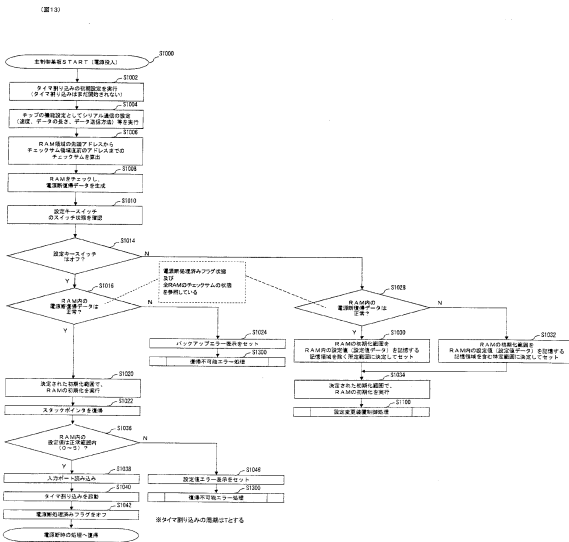
20

30

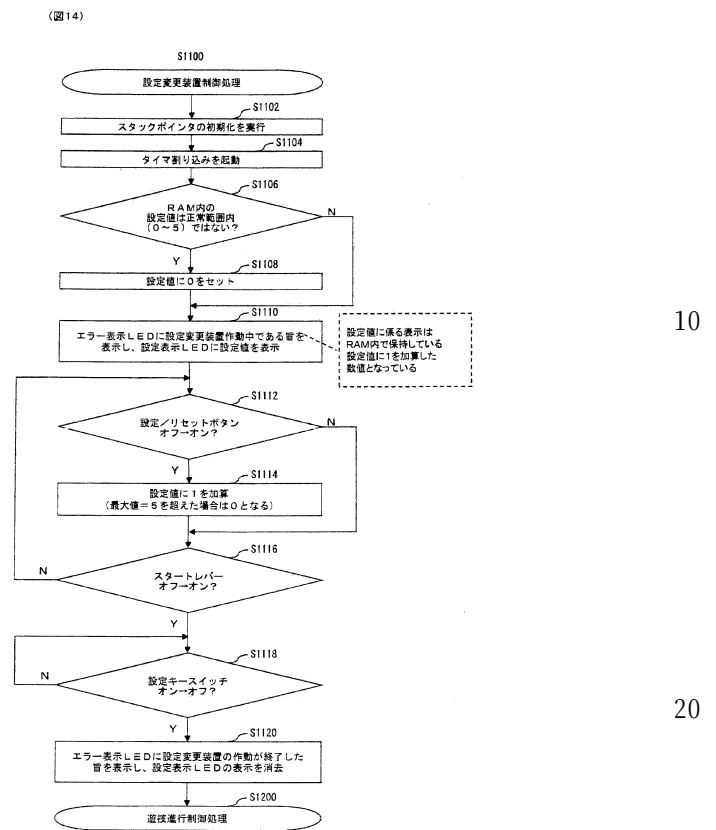
40

50

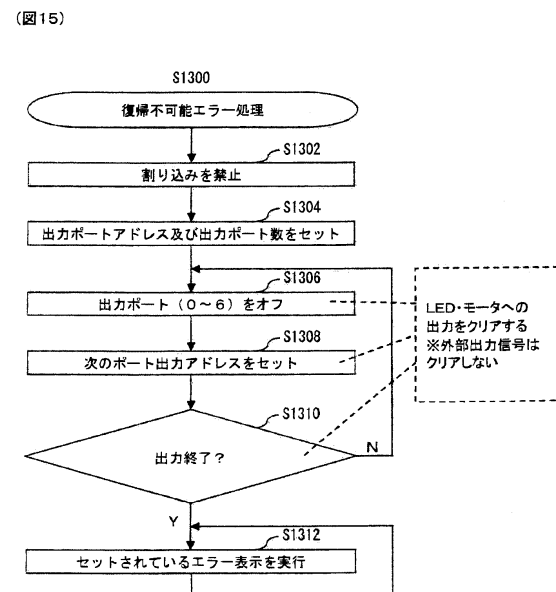
【図 13】



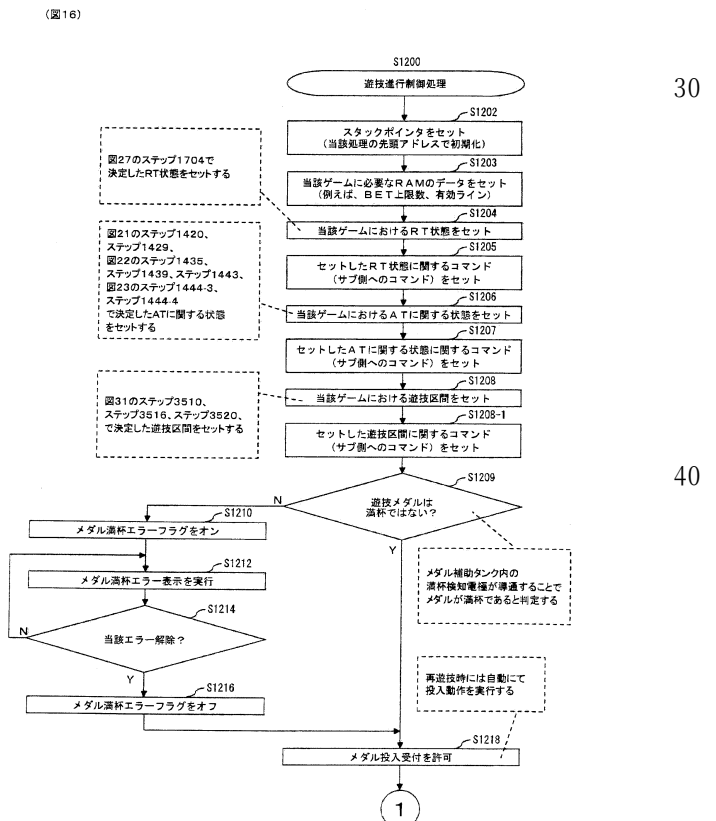
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

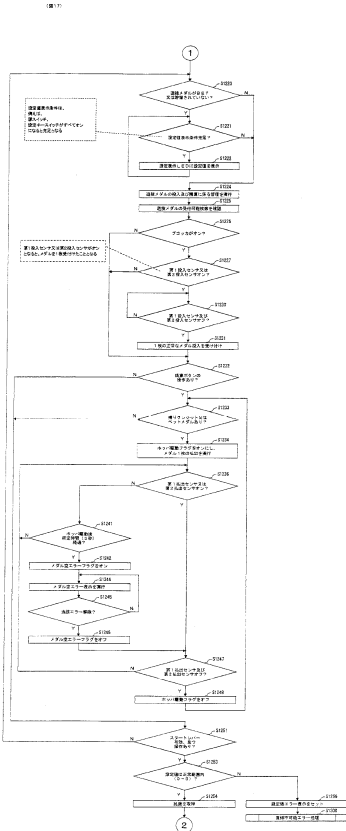
20

30

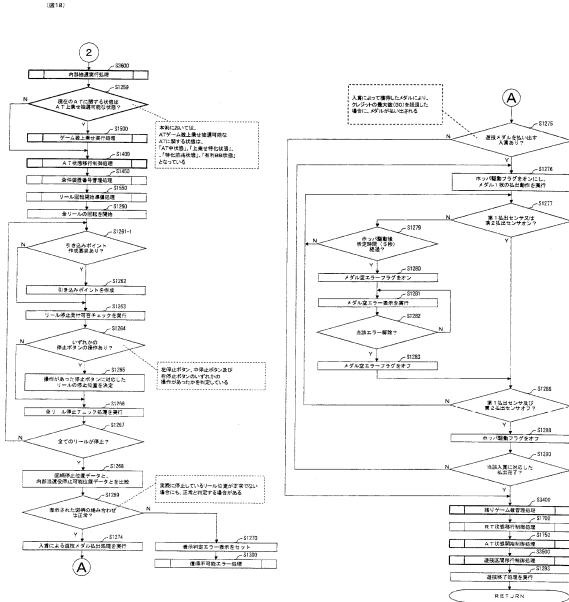
40

50

【図 17】



【圖 18】

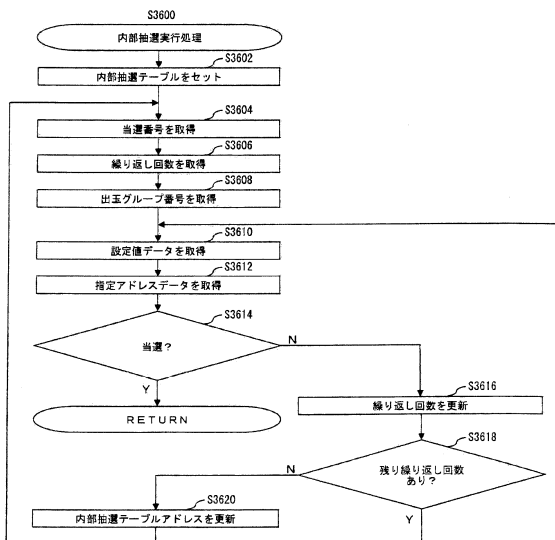


10

20

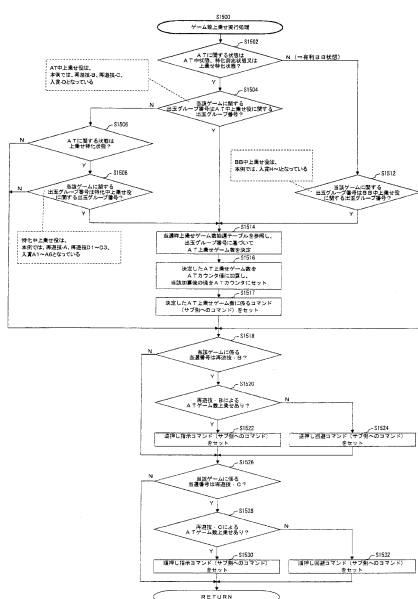
【圖 19】

(圖19)



【圖 20】

(圖20)



① 自動車メーカーと「自動車部品メーカー」			
② 家電メーカーと「家電部品メーカー」			
③ 衣料メーカーと「衣料部品メーカー」			
④ 食品メーカーと「食品部品メーカー」			
⑤ 化学メーカーと「化学部品メーカー」			
⑥ 機械メーカーと「機械部品メーカー」			
⑦ 電気メーカーと「電気部品メーカー」			
⑧ 鉄鋼メーカーと「鉄鋼部品メーカー」			
⑨ 建築メーカーと「建築部品メーカー」			
⑩ 航空機メーカーと「航空機部品メーカー」			
⑪ 宇宙船メーカーと「宇宙船部品メーカー」			
⑫ 船舶メーカーと「船舶部品メーカー」			
⑬ 鉄道メーカーと「鉄道部品メーカー」			
⑭ 航空機メーカーと「航空機部品メーカー」			
⑮ 宇宙船メーカーと「宇宙船部品メーカー」			
⑯ 船舶メーカーと「船舶部品メーカー」			
⑰ 鉄道メーカーと「鉄道部品メーカー」			
⑱ 航空機メーカーと「航空機部品メーカー」			
⑲ 宇宙船メーカーと「宇宙船部品メーカー」			
⑳ 船舶メーカーと「船舶部品メーカー」			
㉑ 鉄道メーカーと「鉄道部品メーカー」			
㉒ 航空機メーカーと「航空機部品メーカー」			
㉓ 宇宙船メーカーと「宇宙船部品メーカー」			
㉔ 船舶メーカーと「船舶部品メーカー」			
㉕ 鉄道メーカーと「鉄道部品メーカー」			
㉖ 航空機メーカーと「航空機部品メーカー」			
㉗ 宇宙船メーカーと「宇宙船部品メーカー」			
㉘ 船舶メーカーと「船舶部品メーカー」			
㉙ 鉄道メーカーと「鉄道部品メーカー」			
㉚ 航空機メーカーと「航空機部品メーカー」			
㉛ 宇宙船メーカーと「宇宙船部品メーカー」			
㉜ 船舶メーカーと「船舶部品メーカー」			
㉝ 鉄道メーカーと「鉄道部品メーカー」			
㉞ 航空機メーカーと「航空機部品メーカー」			
㉟ 宇宙船メーカーと「宇宙船部品メーカー」			
㊱ 船舶メーカーと「船舶部品メーカー」			
㊲ 鉄道メーカーと「鉄道部品メーカー」			
㊳ 航空機メーカーと「航空機部品メーカー」			
㊴ 宇宙船メーカーと「宇宙船部品メーカー」			
㊵ 船舶メーカーと「船舶部品メーカー」			
㊶ 鉄道メーカーと「鉄道部品メーカー」			
㊷ 航空機メーカーと「航空機部品メーカー」			
㊸ 宇宙船メーカーと「宇宙船部品メーカー」			
㊹ 船舶メーカーと「船舶部品メーカー」			
㊺ 鉄道メーカーと「鉄道部品メーカー」			
㊻ 航空機メーカーと「航空機部品メーカー」			
㊼ 宇宙船メーカーと「宇宙船部品メーカー」			
㊽ 船舶メーカーと「船舶部品メーカー」			
㊾ 鉄道メーカーと「鉄道部品メーカー」			
㊿ 航空機メーカーと「航空機部品メーカー」			

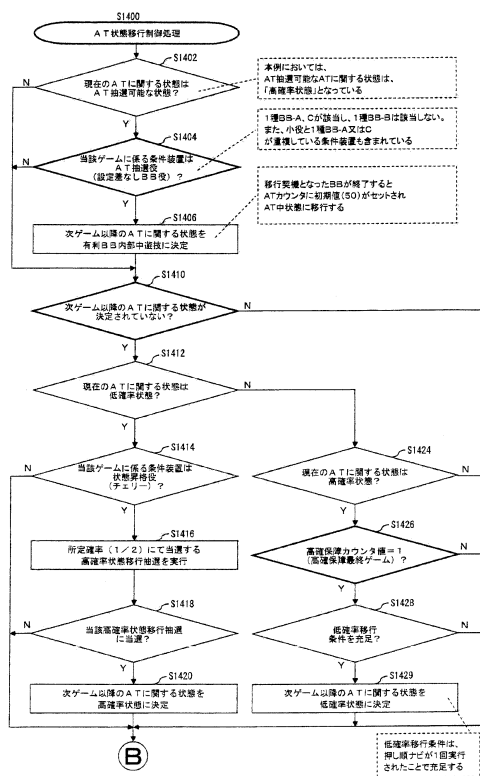
30

40

50

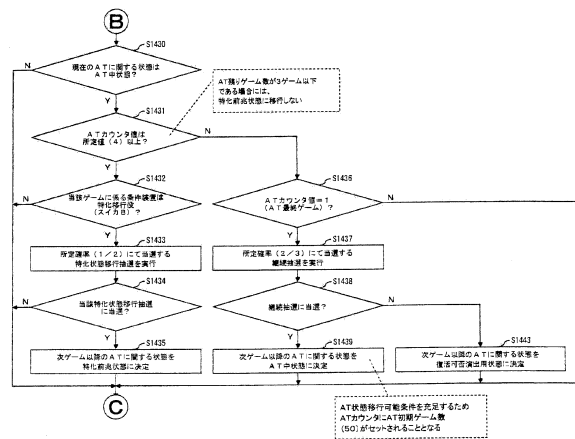
【図 2 1】

(圖21)



【圖 22】

(圖22)

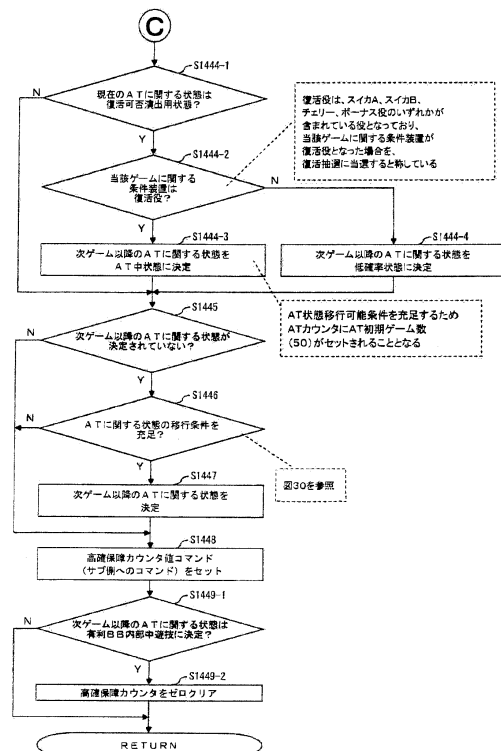


10

20

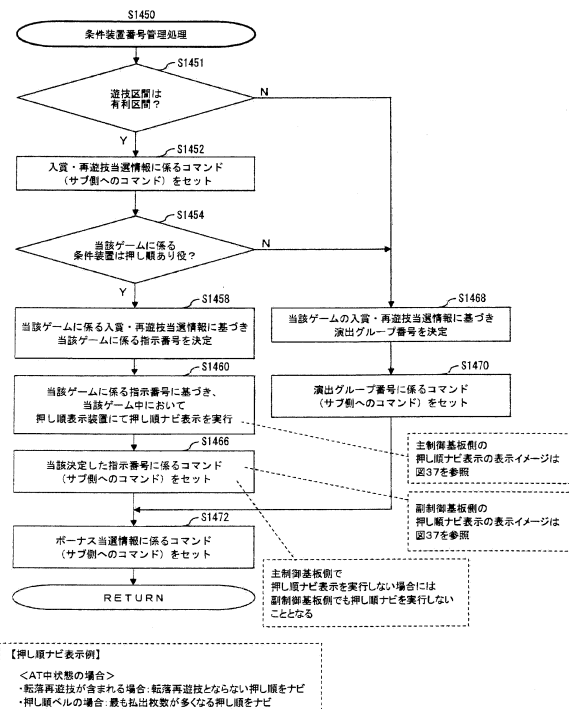
【図 23】

(圖23)



【圖 24】

(圖24)



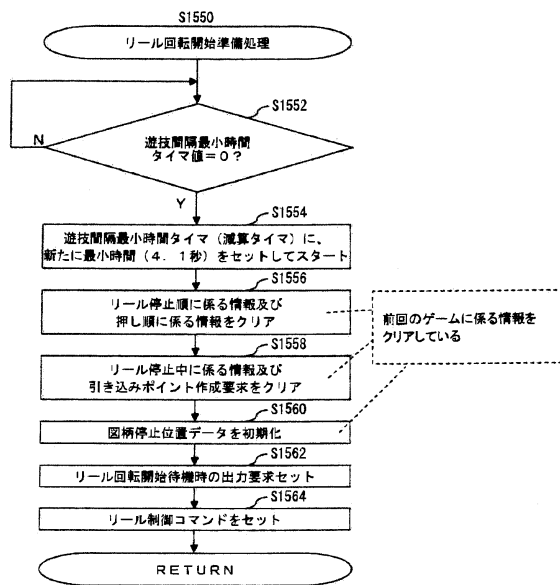
30

40

50

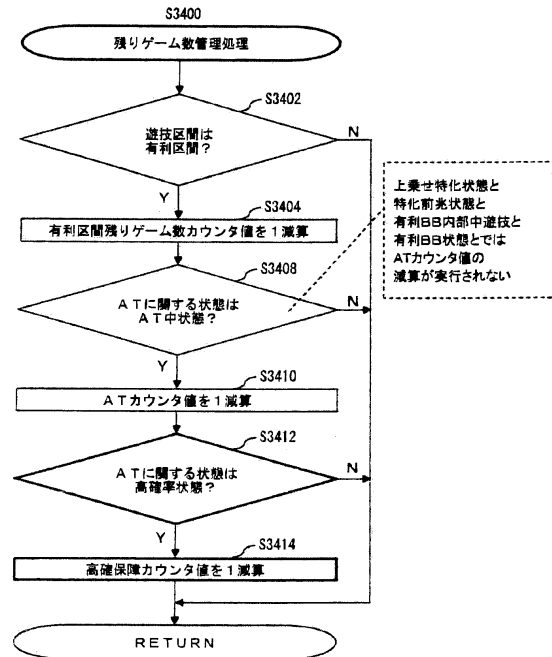
【図 25】

(図25)



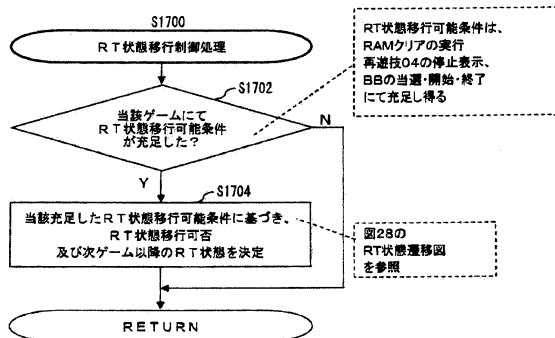
【図 26】

(図26)



【図 27】

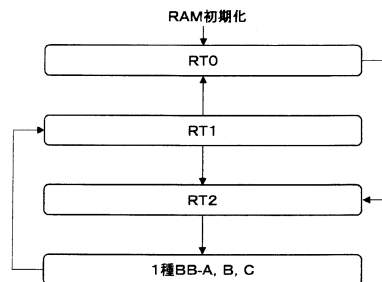
(図27)



【図 28】

(図28)

【RT状態遷移図】



【RT状態の変動条件】

名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
RT0	∞	RAM初期化 再遊技04図柄表示	1種BB-A, B, C に係る 条件装置作動	RT2
RT1	∞	1種BB-A, B, C 作動終了	1種BB-A, B, C に係る 条件装置作動	RT2
RT2	∞	1種BB-A, B, C に係る 条件装置作動	1種BB-A, B, C 作動	1種BB-A, B, C
1種BB-A, B, C	—	1種BB-A, B, C 作動	1種BB-A, B, C 作動終了	RT1

10

20

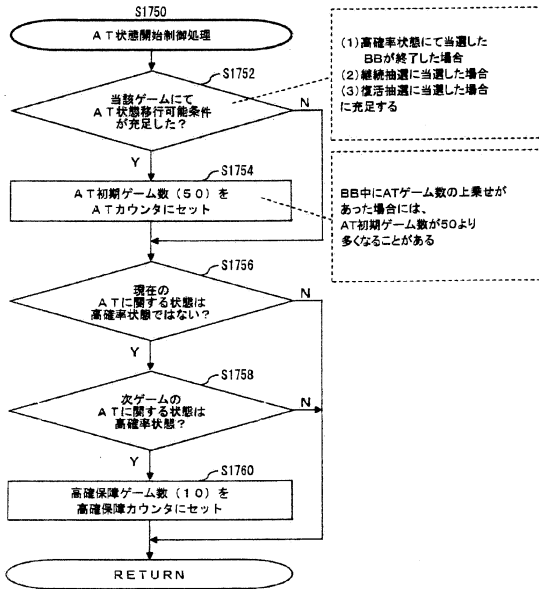
30

40

50

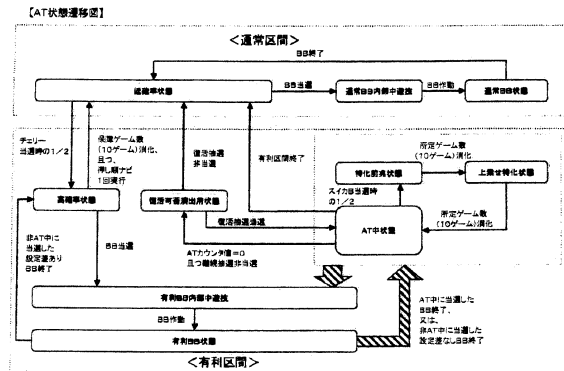
【図 29】

(圖29)



【図 30】

1204

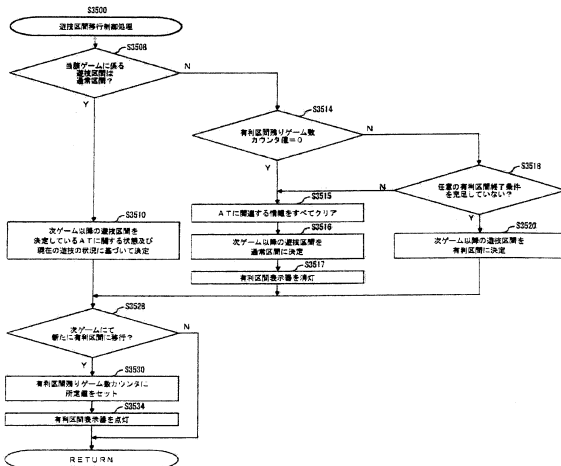


10

20

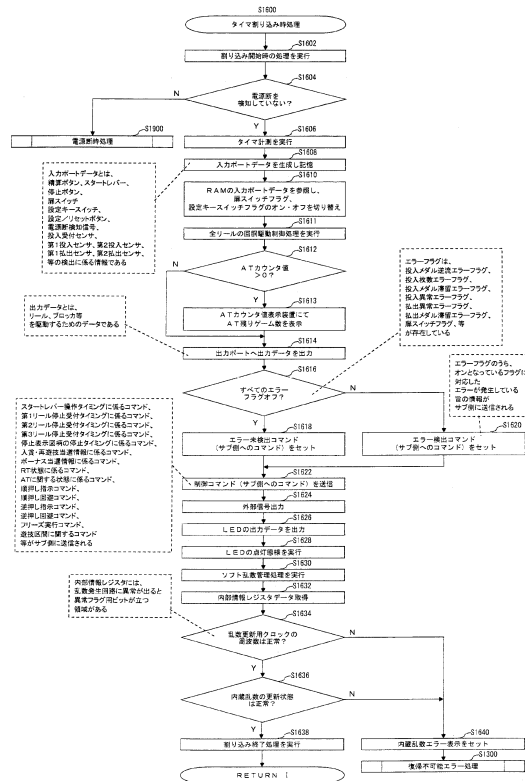
【図 3 1】

(圖31)



【圖 3 2】

(圖32)



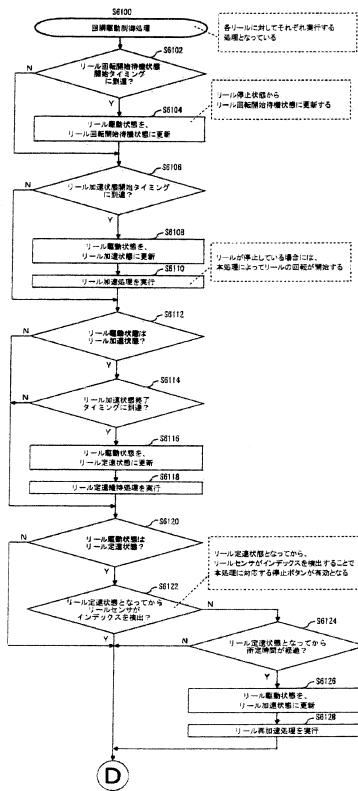
30

40

50

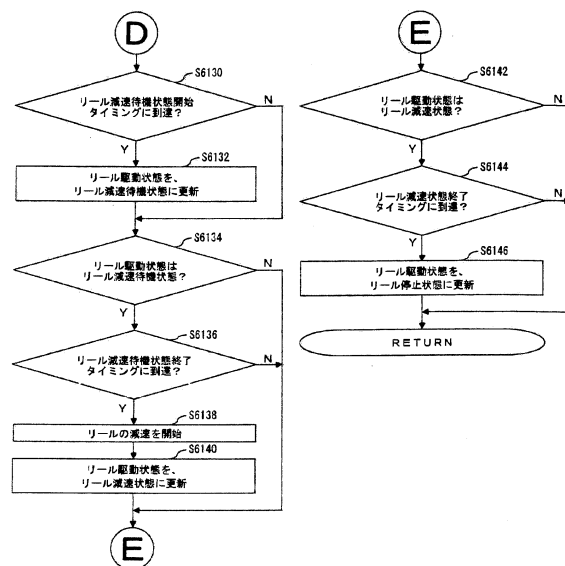
【図 3 3】

(233)



【圖 3 4】

(圖34)



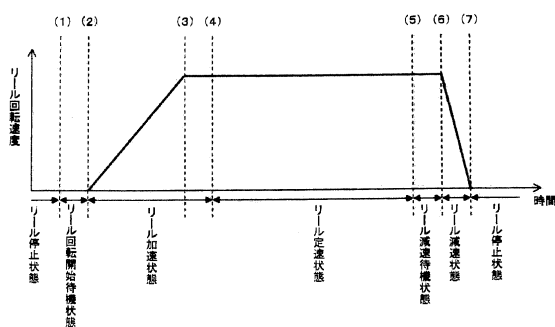
10

20

【図 3 5】

(圖35)

＜リール回転速度イメージ＞



＜ステップモータ励磁イメージ＞

(リール加速状態)

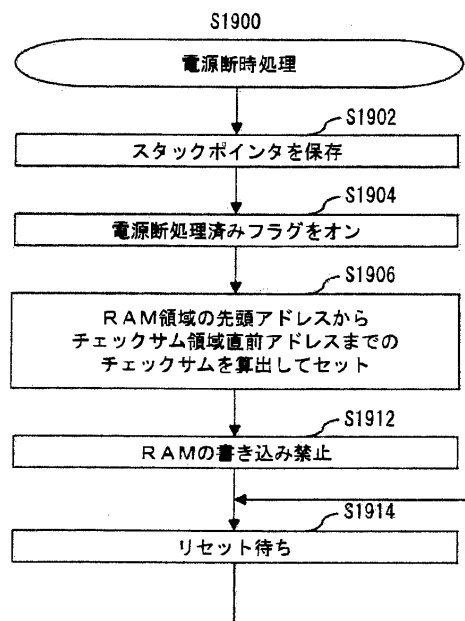
	割り込み実行回数	励磁する相
KA	100	$\Phi 0$
KB	60	$\Phi 0, \Phi 1$
KC	30	$\Phi 1$
KD	15	$\Phi 1, \Phi 2$
KE	8	$\Phi 2$
KF	4	$\Phi 2, \Phi 3$
KG	2	$\Phi 3$
KH	1	$\Phi 3, \Phi 0$

(リール定速状態)

	割り込み実行回数	励磁する相
TA	1	$\Phi 0$
TB	1	$\Phi 0, \Phi 1$
TC	1	$\Phi 1$
TD	1	$\Phi 1, \Phi 2$
TE	1	$\Phi 2$
TF	1	$\Phi 2, \Phi 3$
TG	1	$\Phi 3$
TH	1	$\Phi 3, \Phi 0$

【図 3 6】

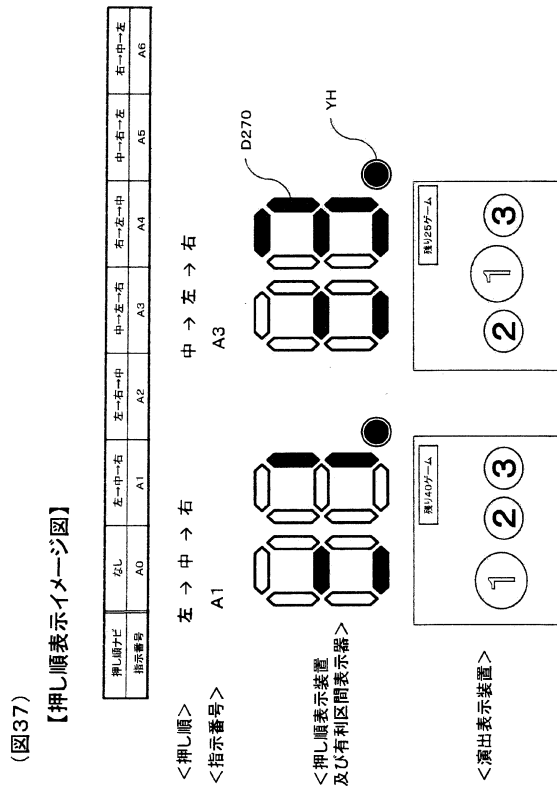
(圖36)



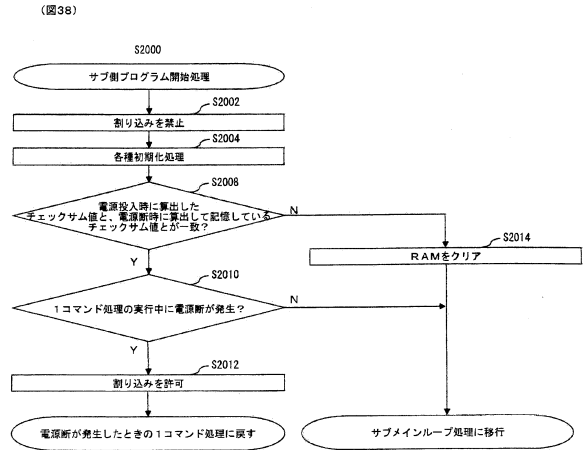
30

40

【図 37】



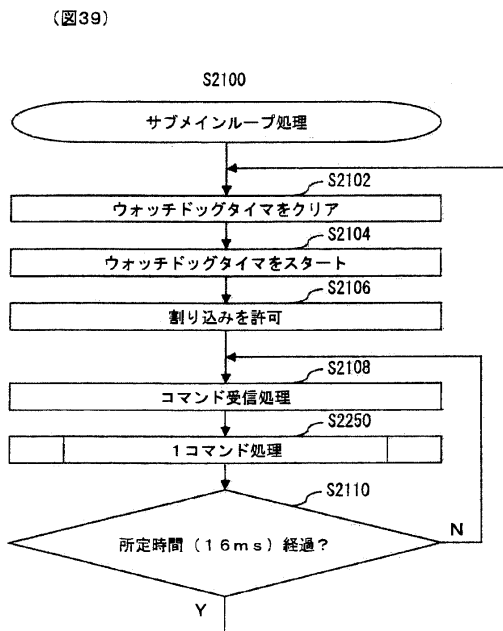
【圖 38】



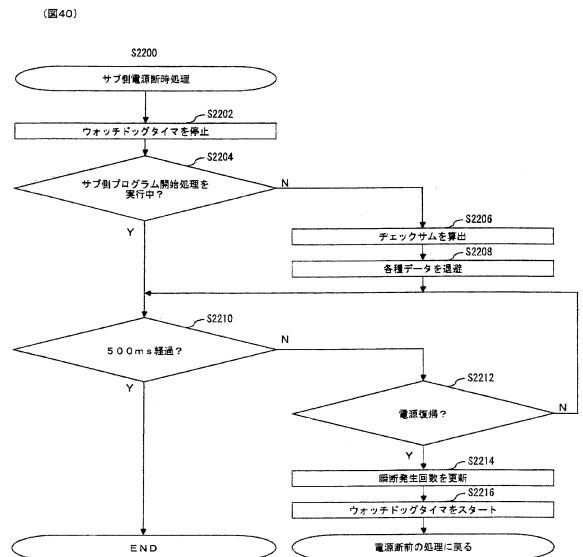
10

20

【圖 39】



【図 40】

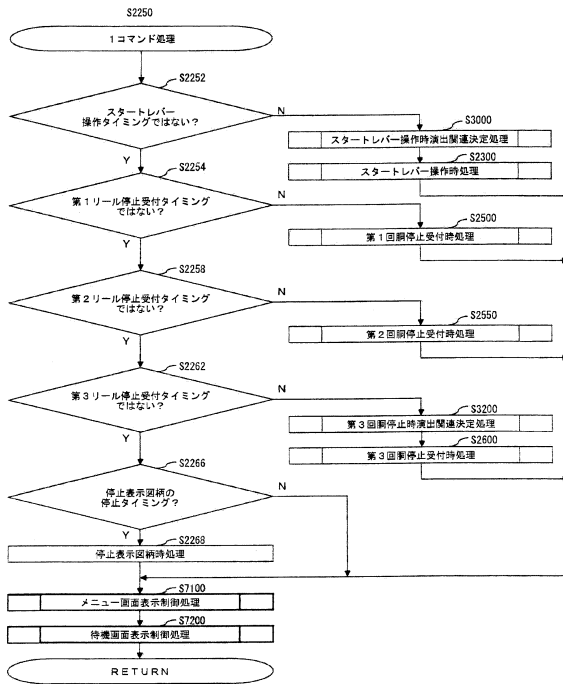


30

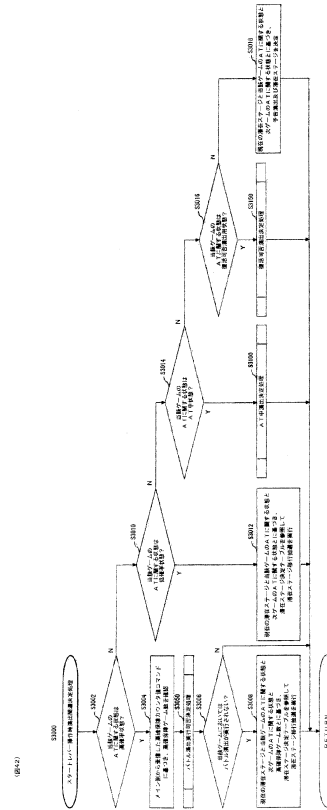
40

【図 4 1】

(圖41)



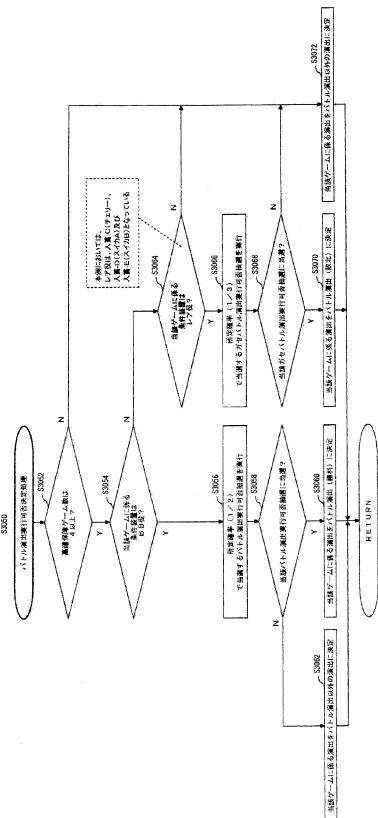
【図 4 2】



10

20

【図 4 3】



【図 44】

(244)

【潜在ステージ決定テーブルの一例】(一部抜粋)

＜当該ゲームが低確率状態＞

現在の 選定ステージ	対同一 AIに課する状況	対強ゲームの存在ステージ	変動
砂漠ステージ	低難易度化 連戦4回 平均4回	砂漠ステージの存在	0→79
		砂漠ステージ→砂漠ステージ	980→990
		砂漠ステージ→砂漠ステージ	0→19
都市ステージ		都市ステージの存在	22→29
		砂漠ステージの存在	0→249
		砂漠ステージ→砂漠ステージ	250→299
砂漠ステージ		砂漠ステージ→砂漠ステージ	500→749
		砂漠ステージ→砂漠ステージ	750→990
		砂漠ステージ→砂漠ステージ	0→249
都市ステージ		都市ステージの存在	250→399
		砂漠ステージ→砂漠ステージ	500→749
		砂漠ステージ→砂漠ステージ	750→990

＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が4以上＞

乗客の 乗込降下	海浜ゲームの開催ステージ	人数
初来客ステージ	砂浜スポーツの展示	0～87人
	砂浜スポーツ～海浜スポーツステージ	87～225人
	砂浜スポーツ～音楽演奏ステージ	225～355人
	音楽ステージ～海浜スポーツステージ	355～490人
	音楽ステージ～砂浜スポーツステージ	0～87人
国定ステージ	市庁舎の展示	880～925人
	国定ステージ～音楽演奏ステージ	925～955人
	国定ステージ～国定ステージ	955～999人
	国定ステージ～砂浜スポーツステージ	0～87人
	国定ステージ～音楽演奏ステージ	880～925人
会議場ステージ	会議場ステージの展示	100～140人
	会議場ステージ～国定ステージ	925～955人
	会議場ステージ～音楽演奏ステージ	955～999人
	会議場ステージ～砂浜スポーツステージ	0～87人
	会議場ステージ～音楽演奏ステージ	880～925人
音楽演奏ステージ	音楽演奏ステージの展示	100～140人
	音楽演奏ステージ～国定ステージ	925～955人
	音楽演奏ステージ～音楽演奏ステージ	955～999人
	音楽演奏ステージ～砂浜スポーツステージ	0～87人
	音楽演奏ステージ～音楽演奏ステージ	880～925人

＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が3以下＞

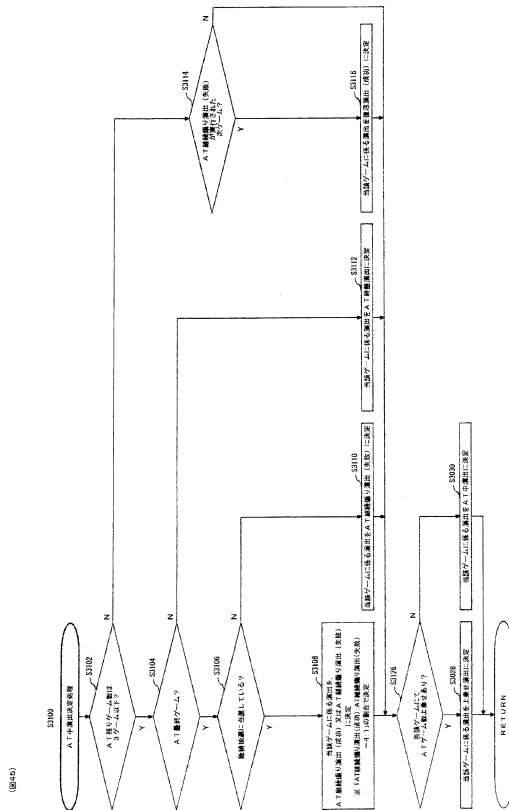
[illegible]

(E43)

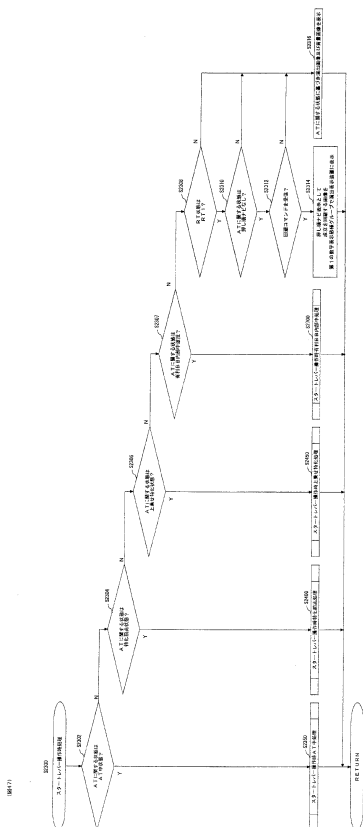
30

40

【図 45】

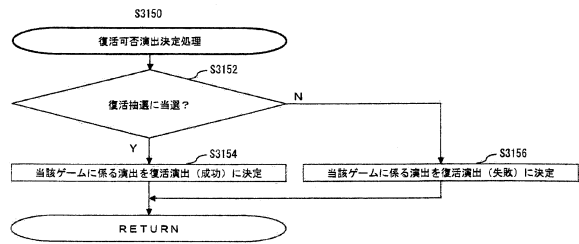


【図 47】



【図 46】

(圖46)

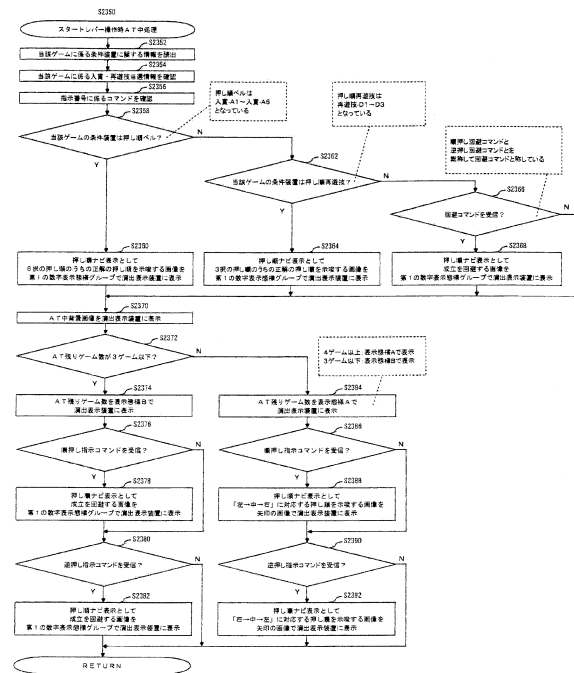


10

20

【図 48】

(圖48)

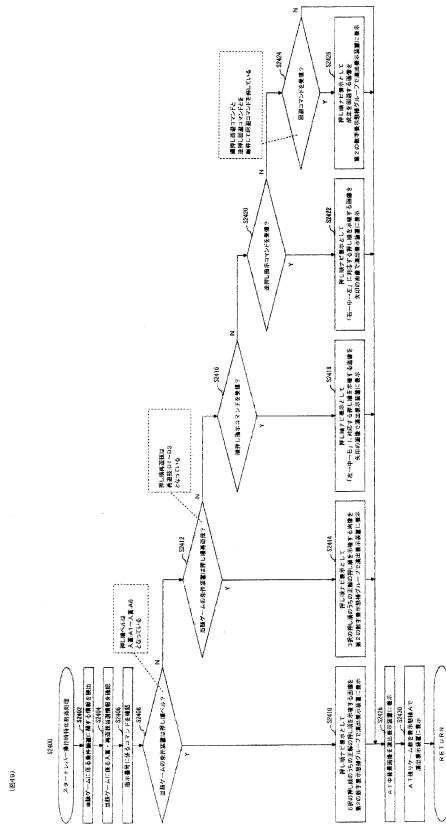


30

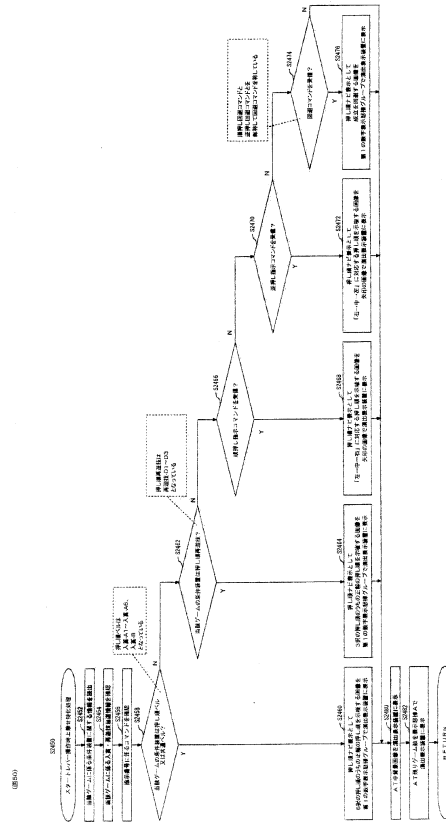
40

50

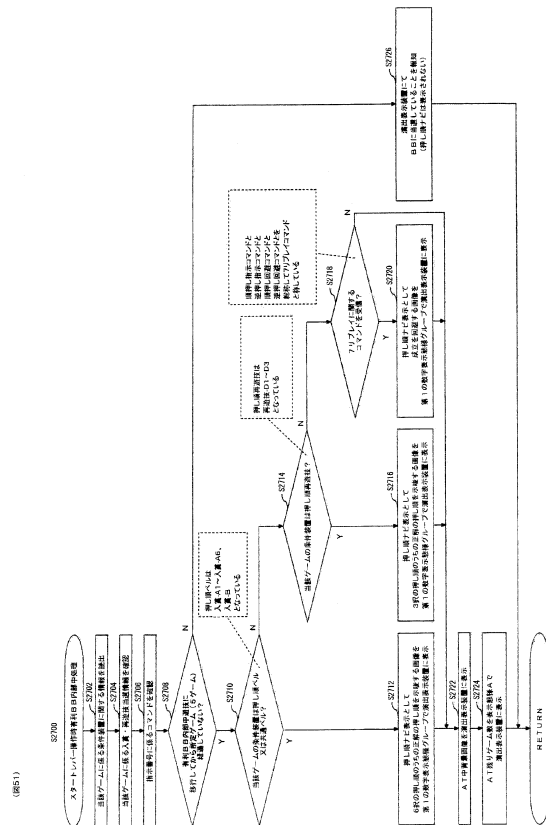
【図 49】



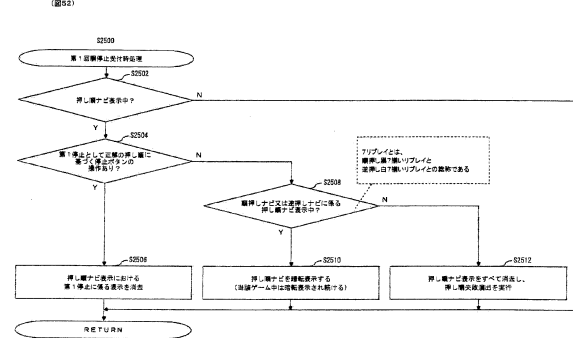
【図 50】



【図 51】



【図 52】



10

20

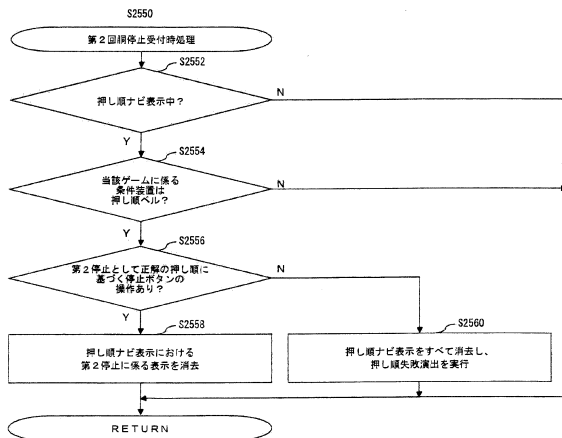
30

40

50

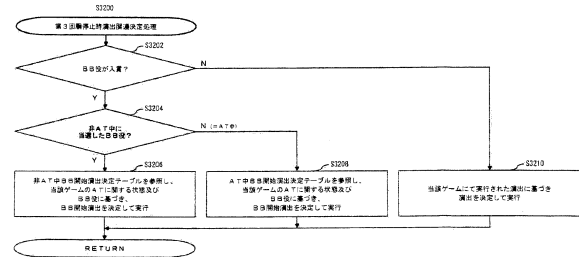
【図 5 3】

(图53)



【図 5 4】

(圖5-4)



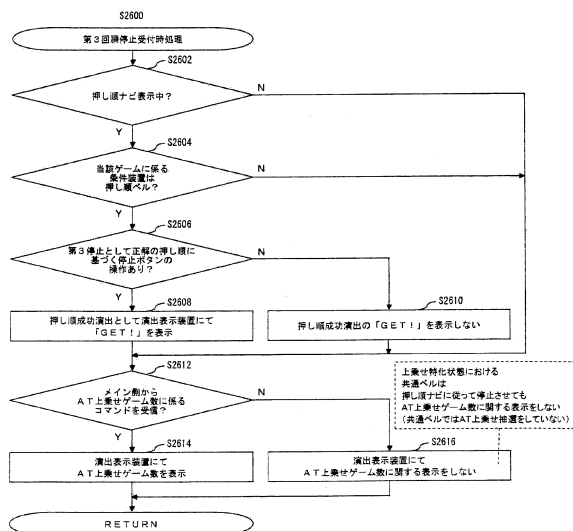
区別	各年度の ATVに算ずるコスト	33%削減率出	累計
放送第1期 (1年度～5)	通算12月 内4年分年度	通算削減	179,225
		放送制作費削減	77,020
	各年度内 同年度内年度	平成17年度	0/250
		平成18年度	179/236
放送第2期 (6年度～10)	通算12月 内4年分年度	通算削減	77,219
		放送制作費削減	37,259
	各年度内 同年度内年度	平成17年度	0/250
		平成18年度	57/255
放送第3期 (11年度～15)	通算12月 内4年分年度	通算削減	157,205
		放送制作費削減	32,279
	各年度内 同年度内年度	平成17年度	0/250
		平成18年度	32/279

BB役	当該ゲームの ATに連なる枚数	BB役決定法	確率
固定型BB役 (1種目3-5)	有利BB 内部中選	点差ゼロ可演出	25/255
		点差ゼロ不可演出	230/255
固定型BB役 (1種目3-5) 変動型BB役 (1種目3-5)	有利BB 内部中選	点差ゼロ可演出	25/255
		点差ゼロ不可演出	230/255

10

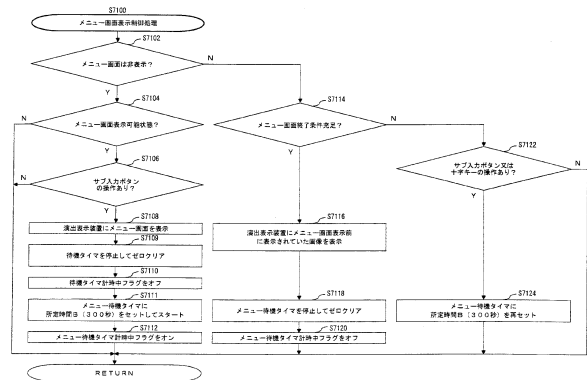
【図 5 5】

(图55)



【圖 5 6】

(圖56)



20

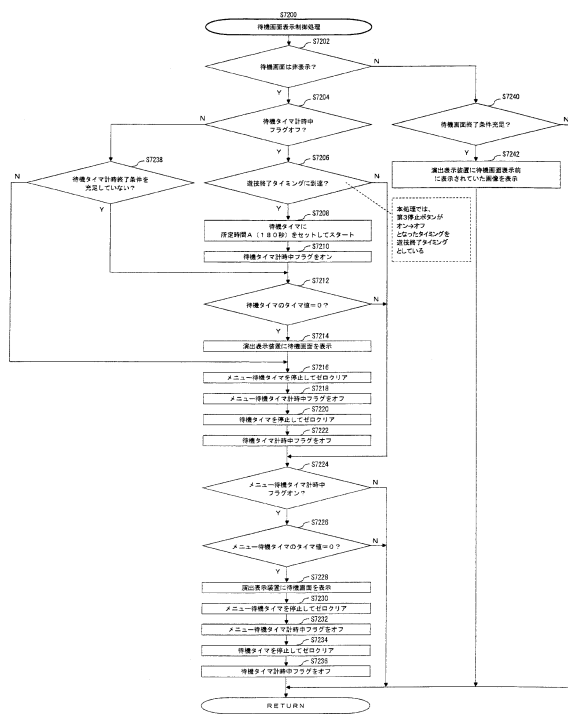
30

40

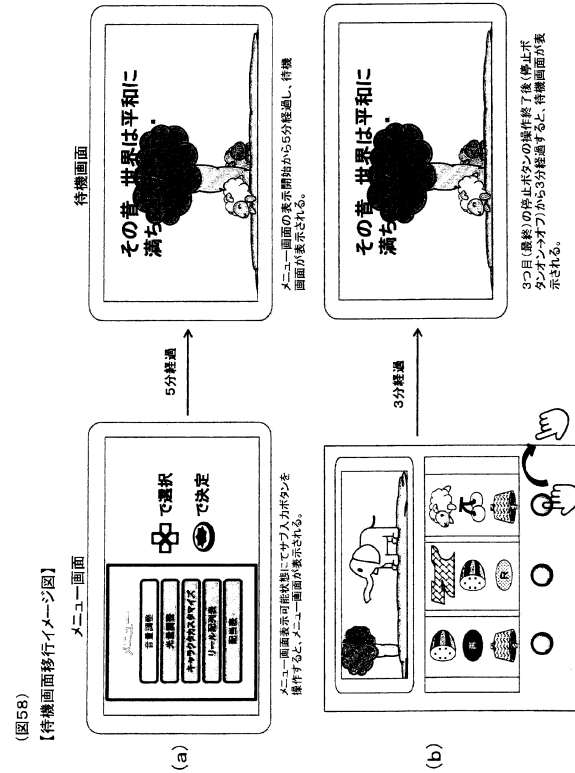
50

【図 5 7】

(257)



【図 58】

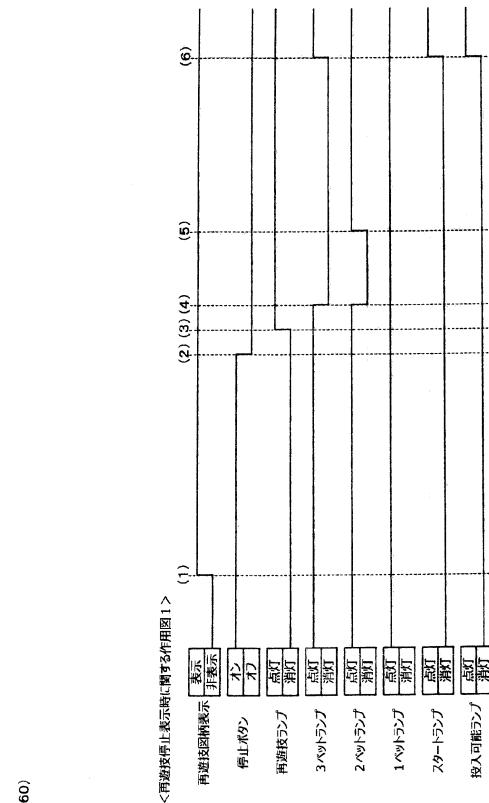


【圖 5 9】

(圖59)

アドレス	RAM名称	RAM内容
7F00H	.	
7F01H	.	
7F02H	設定値データ	(1) 設定の段階を管理する番号に係るデータ
.	.	
.	.	
7FC0H	外部信号系データ	(2) 外部信号出力に関係するデータ
.	.	
.	.	
7FCEH	RAMチェックサムデータ	(3) 電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて、特定の値を算出させる為の
.	.	
.	.	
7FD0H	.	
7FD1H	.	
7FD2H	制御基板側に送信するためのコマンド情報	(4)
7FD3H	.	
7FD4H	.	
7FD5H	.	
.	.	
7FE0H	スタックポインタ一時保存バッファ	(5) 電源断復帰時に使用するスタックポインタを保存してあるバッファ
.	.	
7FF7H	未使用領域	(6) 遊技に使用されない領域
7FF8H	退避データ8	
7FF9H	退避データ7	
7FFAH	退避データ6	
7FFBH	退避データ5	
7FFCH	退避データ4	
7FFDH	退避データ3	
7FFEH	退避データ2	
7FFFH	退避データ1	
8000H	スタックポインタ	(7) CALL命令、PUSH命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるRAM

【図 60】

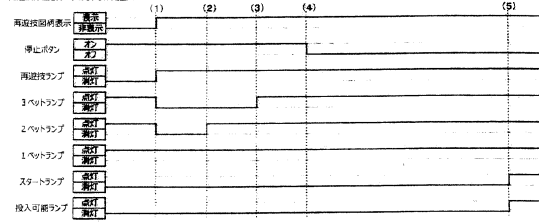


(圖60)

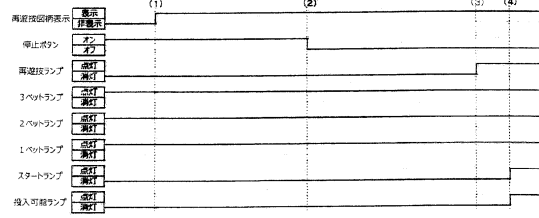
【図 6 1】

(図61)

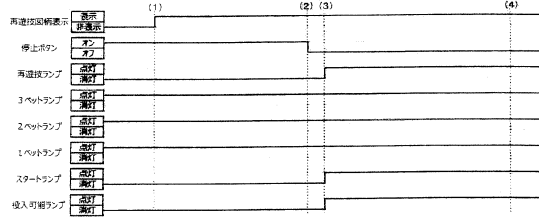
<再遊技停止表示時に關する作用図 2>



<再遊技停止表示時に關する作用図 3>



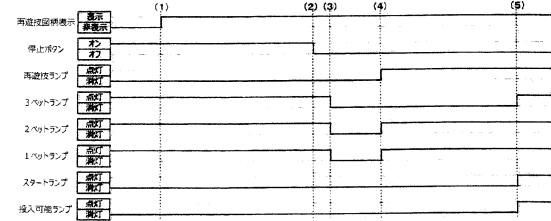
<再遊技停止表示時に關する作用図 4>



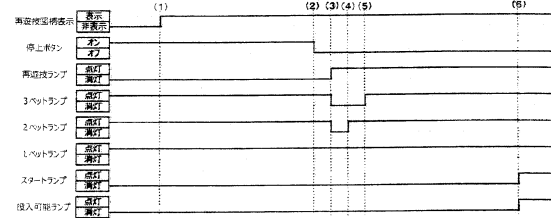
【図 6 2】

(図62)

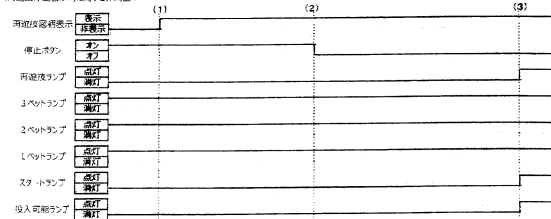
<再遊技停止表示時に關する作用図 5>



<再遊技停止表示時に關する作用図 6>



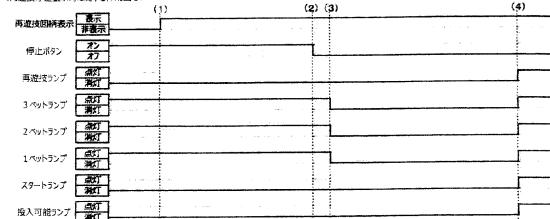
<再遊技停止表示時に關する作用図 7>



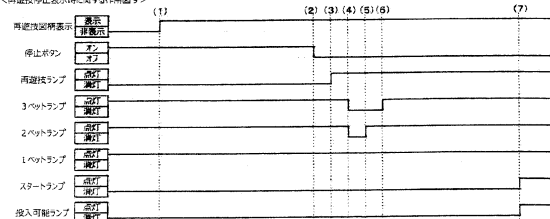
【図 6 3】

(図63)

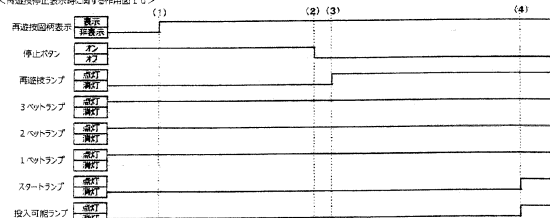
<再遊技停止表示時に關する作用図 8>



<再遊技停止表示時に關する作用図 9>

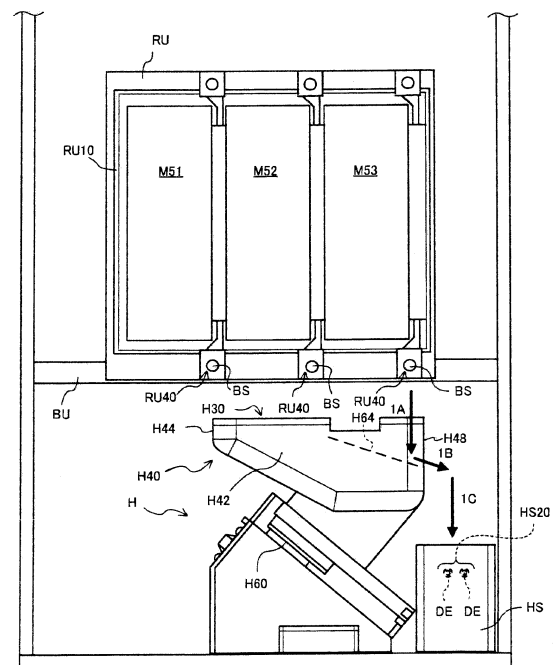


<再遊技停止表示時に關する作用図 10>



【図 6 4】

(図64)



10

20

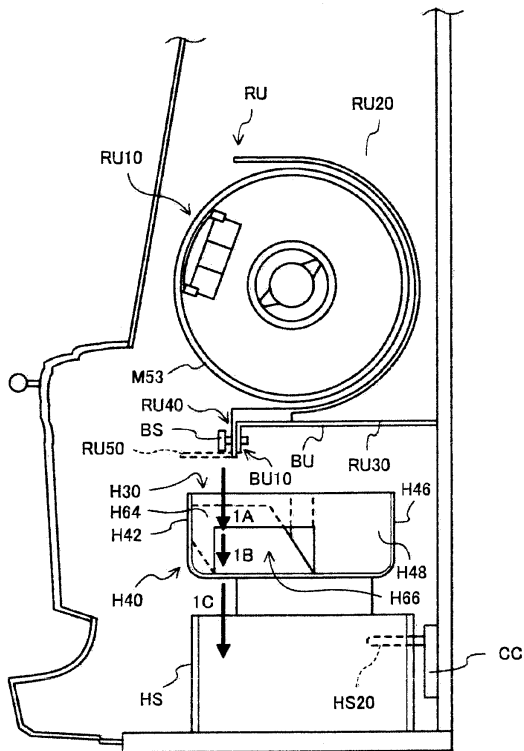
30

40

50

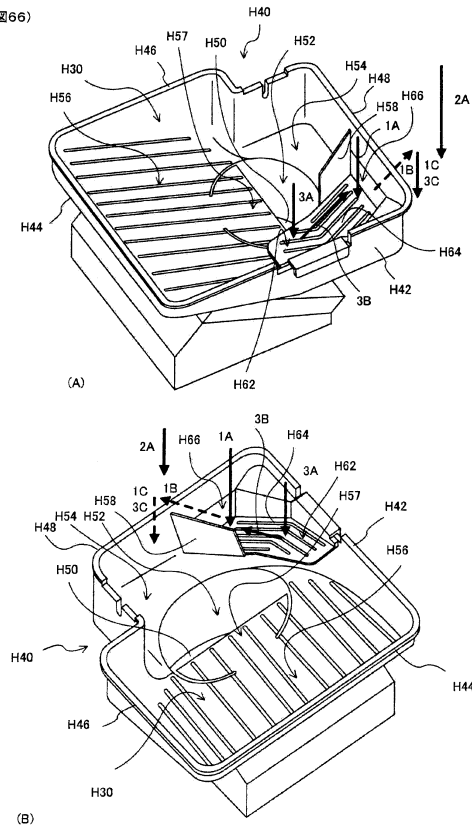
【図 65】

(図65)



【図 66】

(図66)

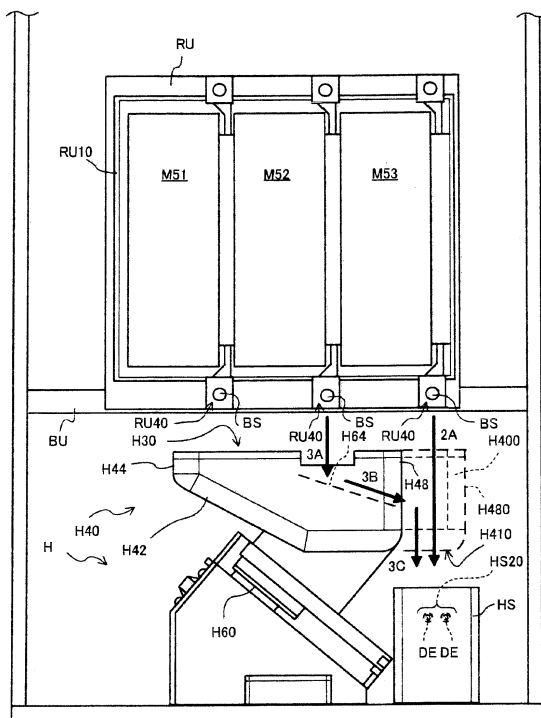


10

20

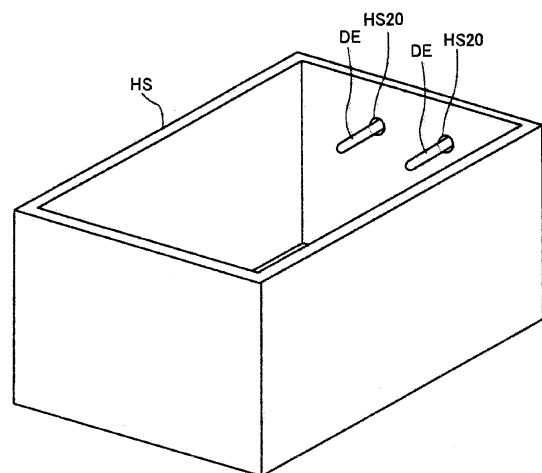
【図 67】

(図67)



【図 68】

(図68)



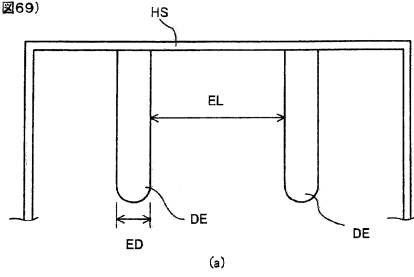
30

40

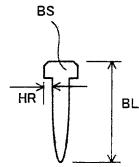
50

【図 69】

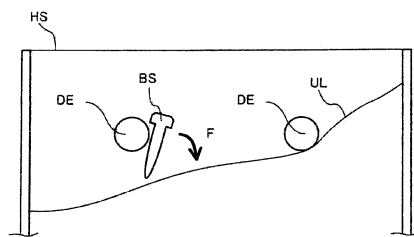
(圖69)



(a)



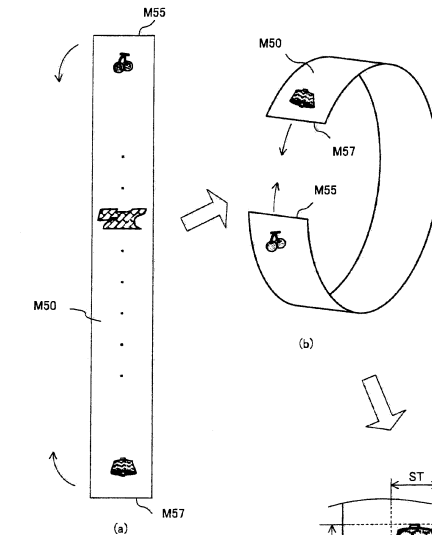
(b)



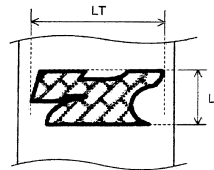
(c)

【図 70】

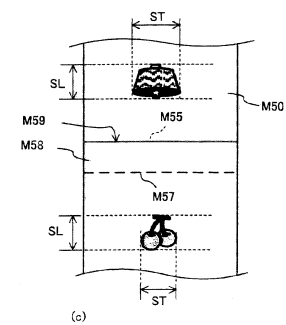
(圖70)



(b)



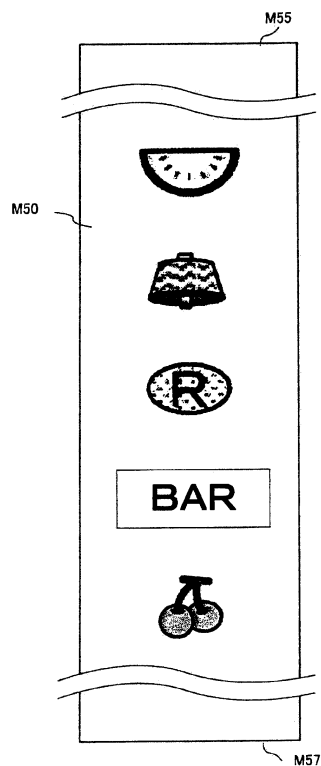
(d)



(c)

【図 7 1】

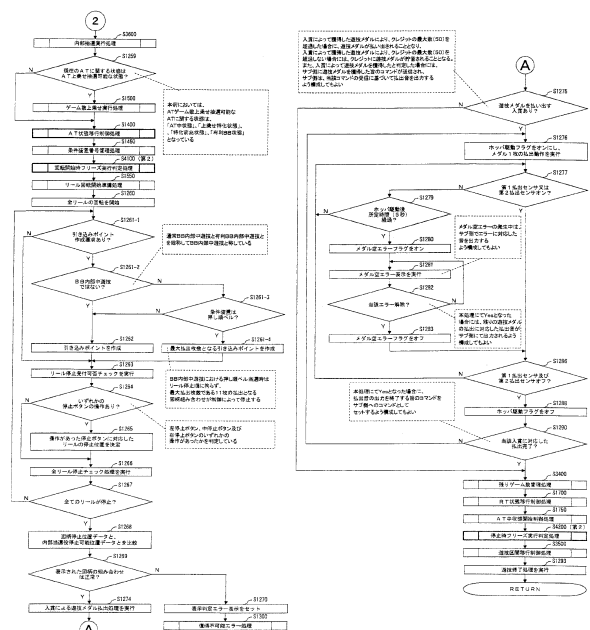
(圖71)



M57

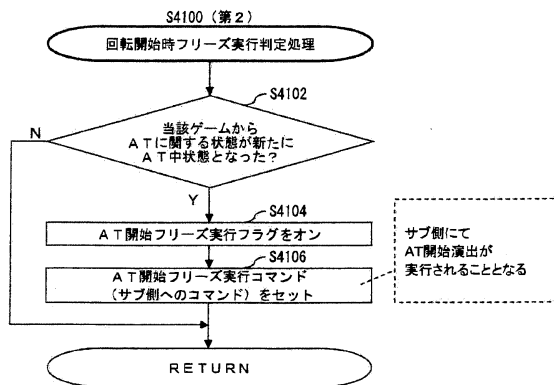
【図 7 2】

(圖72)(第2)



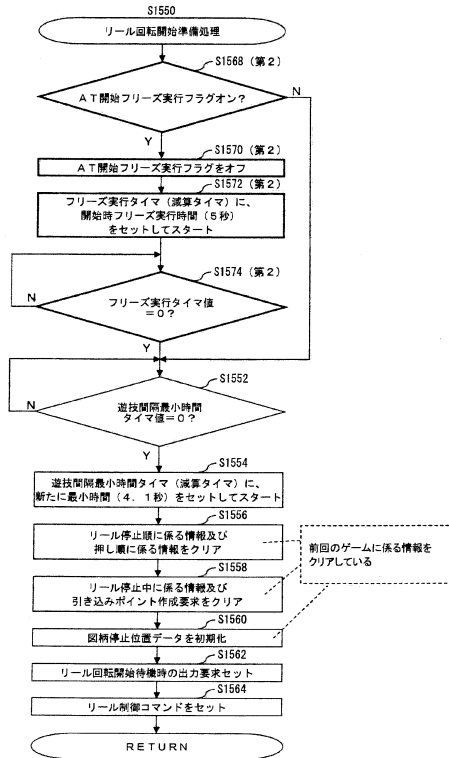
【図 7 3】

(図73) (第2)



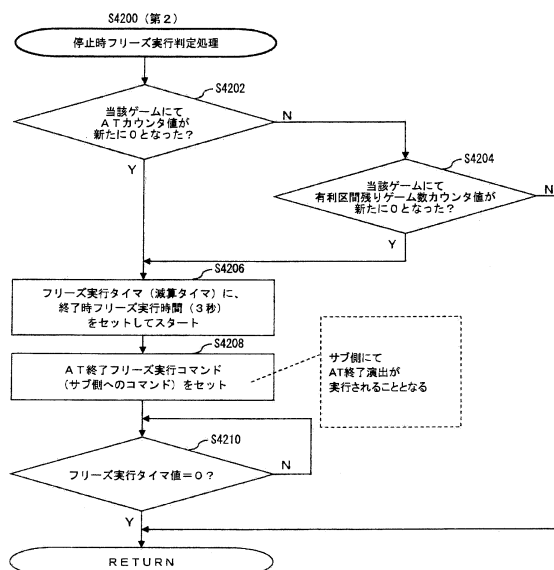
【図 7 4】

(図74) (第2)



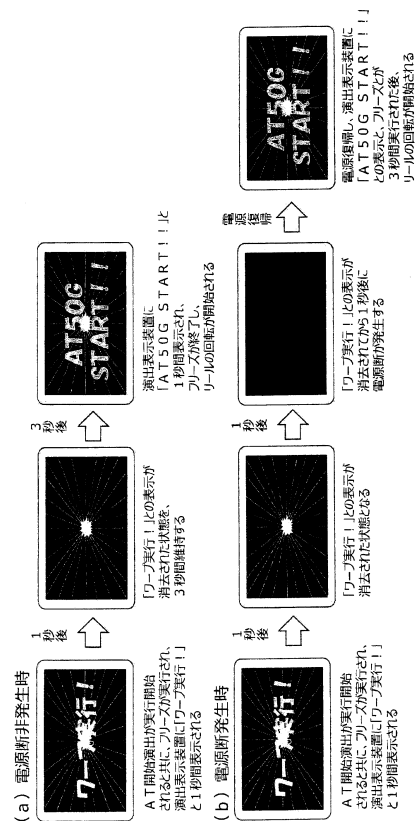
【図 7 5】

(図75) (第2)



【図 7 6】

(図 7 6) <AT開始演出実行イメージ図> ※フリーズ及びAT開始演出の実行時間は5秒間



10

20

30

40

50

【図 7 7】

(図 7 7)

<ランプユニット点灯構成イメージ> ※一部抜粋

要素 1 (点灯色)	要素 2 (点灯時間)	要素 3 (消灯時間)
赤色	0.1秒	0.1秒
青色	0.2秒	0.2秒
緑色	0.3秒	0.3秒
白色	1秒	1秒
赤色+緑色	3秒	3秒
青色+緑色	常時	常時
青色+白色	点灯なし	点灯なし
色なし		

要素 4 (点灯時間(パターン))	要素 5 (点灯要素)
0.1秒点灯→0.1秒消灯	点灯要素番号
0.1秒点灯→0.3秒消灯	点灯要素内容
0.2秒点灯→0.3秒消灯	a 0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯
1秒点灯→0.1秒消灯	b 0.1秒青色点灯→0.1秒消灯
3秒点灯→0.3秒消灯	c 0.1秒赤色点灯→0.3秒消灯
常時点灯	d 0.1秒赤色+青色点灯→0.3秒消灯
常時消灯	e 0.2秒赤色+青色点灯→0.3秒消灯
	f 0.2秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯
	g 1秒白色点灯→0.1秒消灯
	h 1秒青色+白色点灯→0.1秒消灯
	i 3秒緑色点灯→0.3秒消灯
	j 3秒青色+緑色点灯→0.3秒消灯
	k 常時赤色点灯
	l 常時青色点灯
	m 常時緑色点灯
	n 常時白色点灯
	o 常時赤色+緑色点灯
	p 常時青色+緑色点灯
	q 常時青色+白色点灯
	r 常時消灯(色なし)

要素 6 (点灯パターン)
点灯パターン
点灯パターン内容
パターン 1 a→a→a→a
パターン 2 c→b→b→b
パターン 3 a→b→a→b
パターン 4 a→a→a→g
パターン 5 g→e→f
パターン 6 e→a→b
パターン 7 g→e→b
パターン 8 g→g
パターン 9 g→g→g
パターン 10 k
パターン 11 j
パターン 12 m
パターン 13 n
パターン 14 o
パターン 15 p
パターン 16 q
パターン 17 r

※アルファベットは点灯要素番号

【図 7 8】

(図 7 8)

<状況別機能制御の一例>

状況	ランプユニット 点灯パターン	バックランプ 点灯状態	スピーカー サウンド
メタルエアー発生中	パターン 1 0	連中時と同時 点滅小	エアー音
電源投入時	パターン 1 3	消灯	なし
待機画面表示中	パターン 1 1	点灯	なし
設定確認モード中	パターン 1 2	点灯	設定確認モード 中音
設定変更モード中	パターン 9	消灯	設定変更モード 中音
B B 実行中	パターン 7	点灯	B B 中音

状況	ランプユニット 点灯パターン	バックランプ 点灯状態	スピーカー サウンド
メタルエアー発生中	パターン 1 0	点灯	エアー音
電源投入時	パターン 1 3	点灯	なし
待機画面表示中	パターン 1 2	点灯	なし
設定確認モード中	パターン 1 0	点灯	なし
設定変更モード中	パターン 9	点灯	なし
B B 実行中	パターン 7	点灯	B B 中音

状況	ランプユニット 点灯パターン	バックランプ 点灯状態	スピーカー サウンド
メタルエアー発生中	パターン 1 4	点灯	エアー音
電源投入時	パターン 1 7	消灯	なし
待機画面表示中	パターン 1 1	点灯	なし
設定確認モード中	パターン 3	消灯	設定確認モード 中音
設定変更モード中	パターン 3	消灯	設定変更モード 中音
B B 実行中	パターン 6	点灯	B B 中音

状況	ランプユニット 点灯パターン	バックランプ 点灯状態	スピーカー サウンド
メタルエアー発生中	パターン 1 3	点灯	エアー音
電源投入時	パターン 1 7	点灯→消灯	なし
待機画面表示中	パターン 1 7	消灯	なし
設定確認モード中	パターン 1 3	点灯	設定確認モード 中音
設定変更モード中	パターン 1 3	点灯	設定変更モード 中音
B B 実行中	パターン 5	点灯	B B 中音

※通常運転中に点ける点灯パターンは、パターン 2、パターン 5、パターン 6、パターン 7、パターン 8、パターン 9、
パターン 1 1、パターン 1 5、パターン 1 6、パターン 1 7、のいずれか 1 つ又は複数の組み合わせとなる

【図 7 9】

(図 7 9)

<私出に関する構成の一例>

＜構成 1＞			
通常	前扉	前扉：閉鎖中	
	音 A	なし	
	第 3 停止ボタン を離すタイミング	押下中	非押下中
	音 B	なし	点滅音

扉開放 前に 私出発生	前扉	前扉：閉鎖中		前扉：開鎖中	
	音 A	なし		前扉の 開放音	
	第 3 停止ボタン を離すタイミング	押下中		非押下中	
	音 B	なし		点滅音	

扉開放 後に 私出発生	前扉	前扉：閉鎖中		前扉：開鎖中	
	音 A	なし		前扉の 開放音	
	第 3 停止ボタン を離すタイミング	押下中		非押下中	
	音 B	なし		点滅音	

＜構成 2＞			
通常	前扉	前扉：閉鎖中	
	音 A	なし	
	第 3 停止ボタン を離すタイミング	押下中	非押下中
	音 B	なし	点滅音

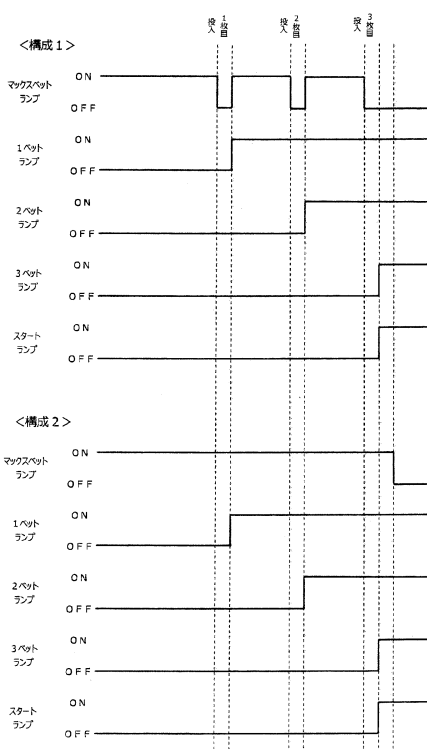
扉開放 前に 私出発生	前扉	前扉：閉鎖中		前扉：開鎖中	
	音 A	なし		前扉の 開放音	
	第 3 停止ボタン を離すタイミング	押下中		非押下中	
	音 B	なし		点滅音	

扉開放 後に 私出発生	前扉	前扉：閉鎖中		前扉：開鎖中	
	音 A	なし		前扉の 開放音	
	第 3 停止ボタン を離すタイミング	押下中		非押下中	
	音 B	なし		点滅音	

【図 8 0】

(図 8 0)

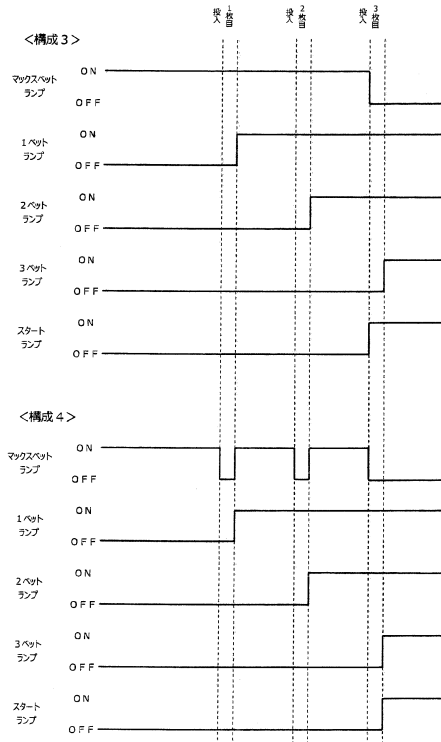
<マックスベットの点灯態様の一例 1>



【図 8 1】

(図 8 1)

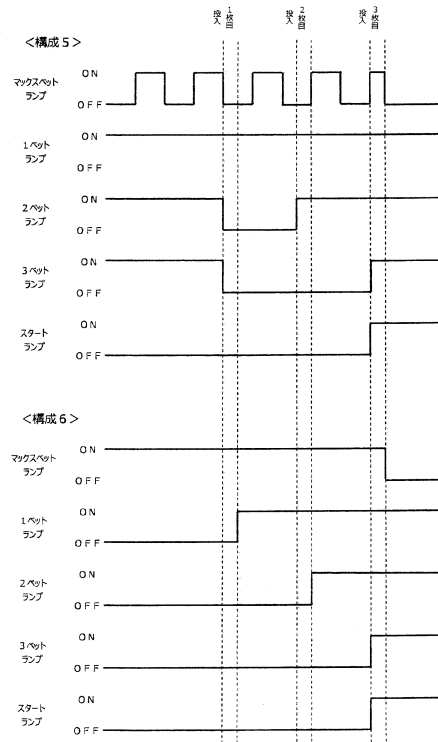
<<マックスベットランプの点灯態様の一例 2>>



【図 8 2】

(図 8 2)

<<マックスベットランプの点灯態様の一例 3>>



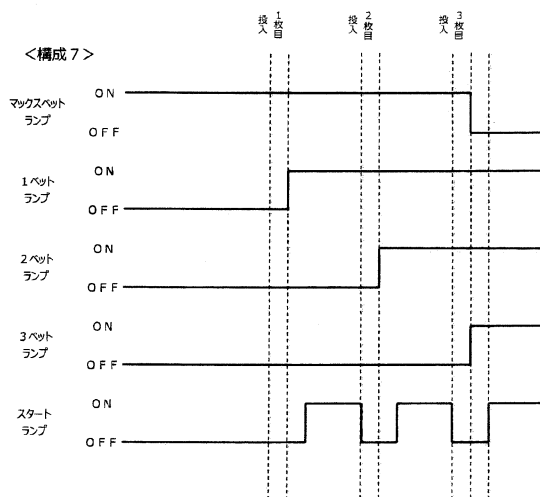
10

20

【図 8 3】

(図 8 3)

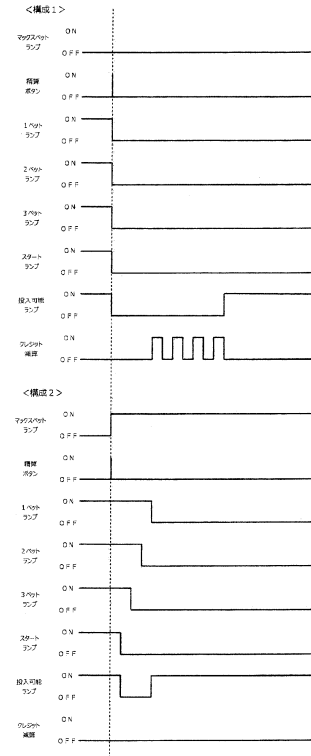
<<マックスベットランプの点灯態様の一例 4>>



【図 8 4】

(図 8 4)

<<構築物の振作時の作用の一例 1>>



30

40

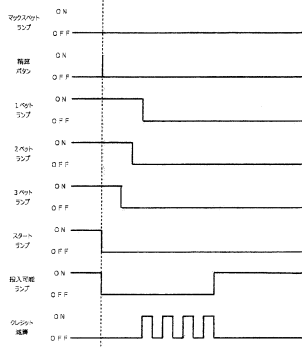
50

【図 8 5】

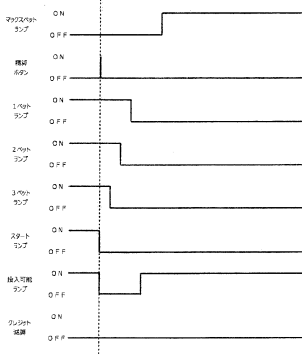
(図 8 5)

<<精算ボタン操作時の作用の一例 2>>

<構成 3>



<構成 4>

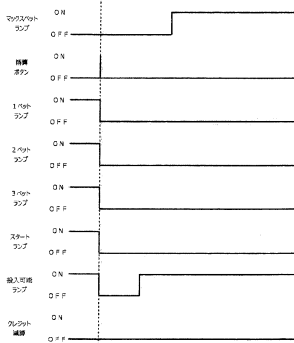


【図 8 6】

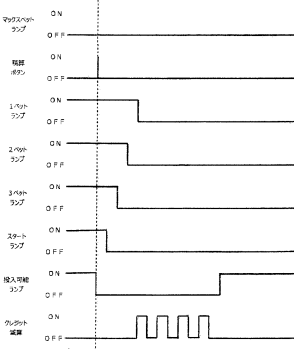
(図 8 6)

<<精算ボタン操作時の作用の一例 3>>

<構成 5>



<構成 6>

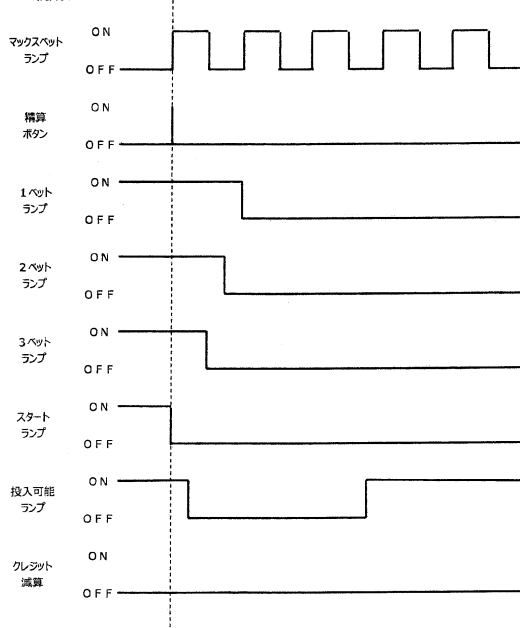


【図 8 7】

(図 8 7)

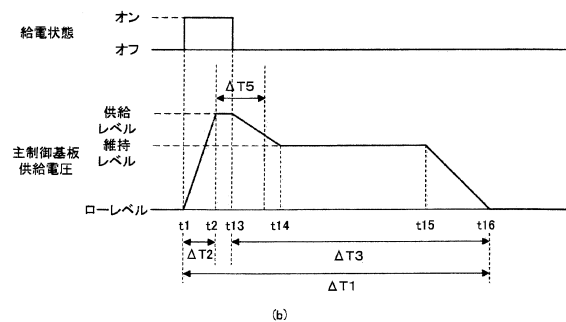
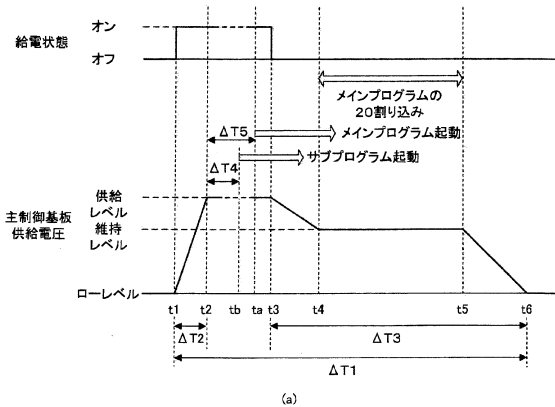
<<精算ボタン操作時の作用の一例 4>>

<構成 7>



【図 8 8】

(図 88)



10

20

30

40

50

【図 89】

(圖89)

(第1の態様)

状態	設定キースイッチ	給電状態	状況
1	オフ	オン	通常状態に滞在
2		オフ	給電状態がオフとなったため 通常状態での戻り番地を記憶領域に保存
3	オン	オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオフとなる
4		オン	設定キースイッチがオンである状況下 給電状態がオンとなり、記憶領域を初期化し、 設定変更モードに移行する
5		オフ	設定変更モード中に給電状態がオフとなり、 設定変更モードでの戻り番地を記憶領域に保存
6		オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオフとなる
7	オフ	オン	給電状態がオンとなり、 設定変更モードの戻り番地に復帰

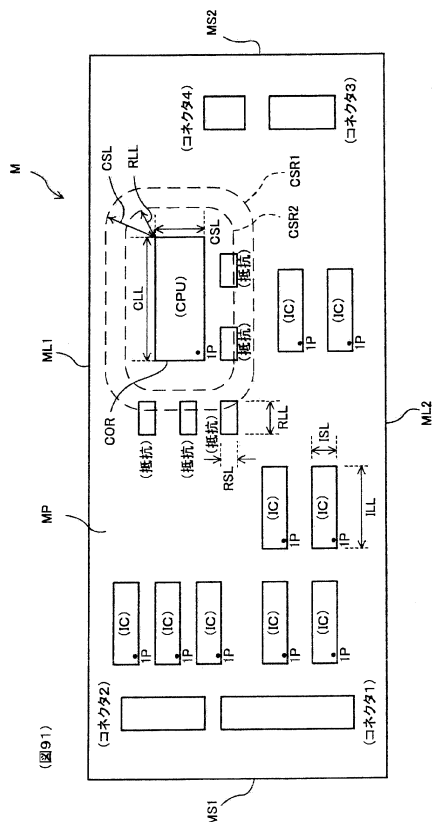
(a)

(第2の態様)

状態	設定キースイッチ	給電状態	状況
1	オフ	オン	通常状態で滞在
2		オフ	給電状態がオフとなったため 通常状態での戻り番地を記憶領域に保存
3		オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオンとなる
4	オン	オン	設定キースイッチがオンの状況下 給電状態がオンとなる
5		オフ	設定キースイッチがオンの状況下、 給電状態がオンとなった直後にオフとなる
6		オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオンとなる
7	オフ	オン	給電状態がオンとなり、 通常状態の戻り番地に復帰

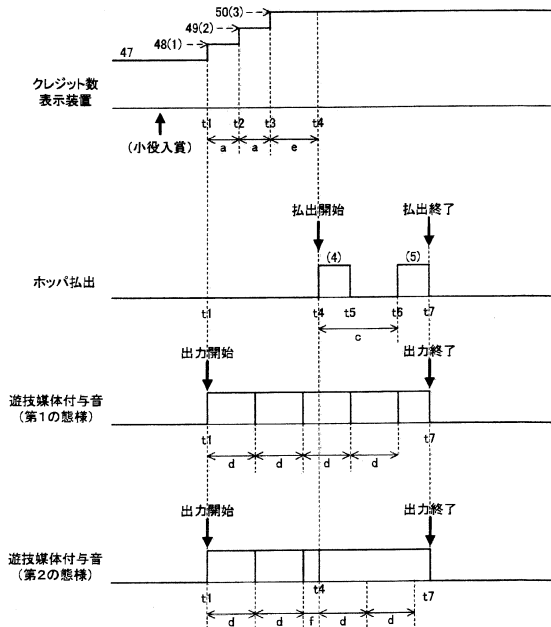
(b)

【図 9 1】



【圖 90】

(图90)

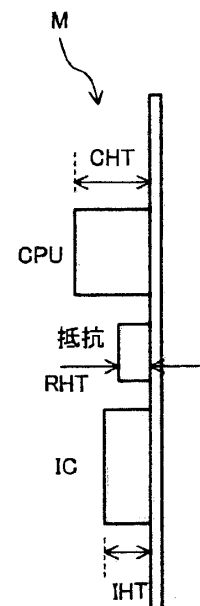


10

20

【図 9 2】

(圖92)



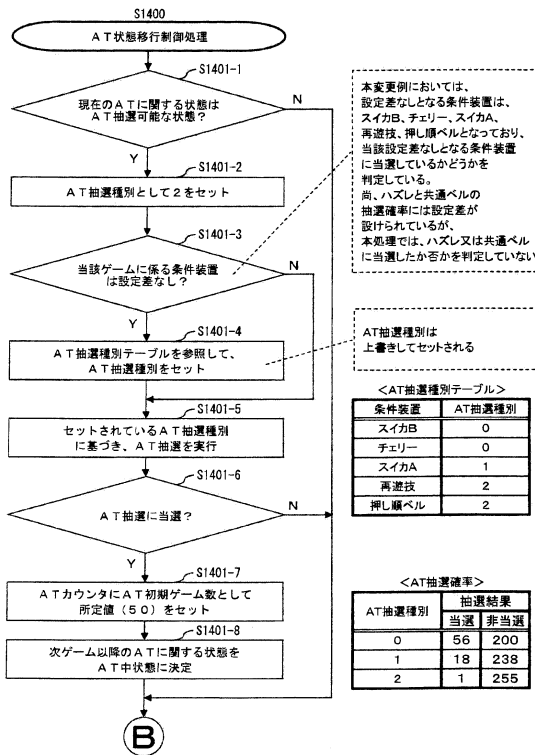
30

40

50

【図 9 3】

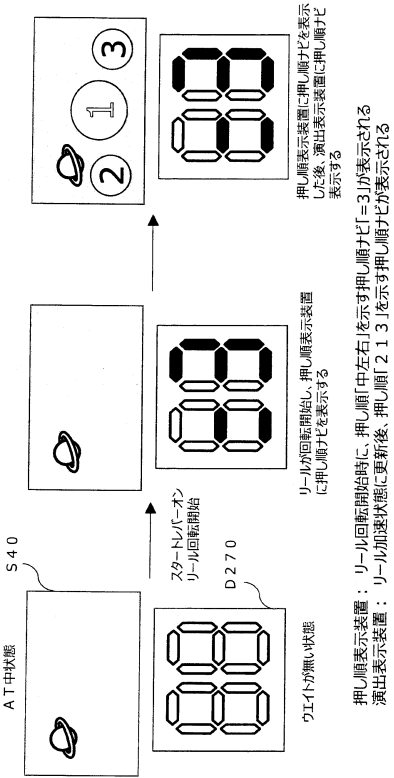
(図93)



【図 9 4】

(図 9 4) <AT中状態での押し順ナビの開始タイミング>
(当該遊技はウエイト無し パターン1)

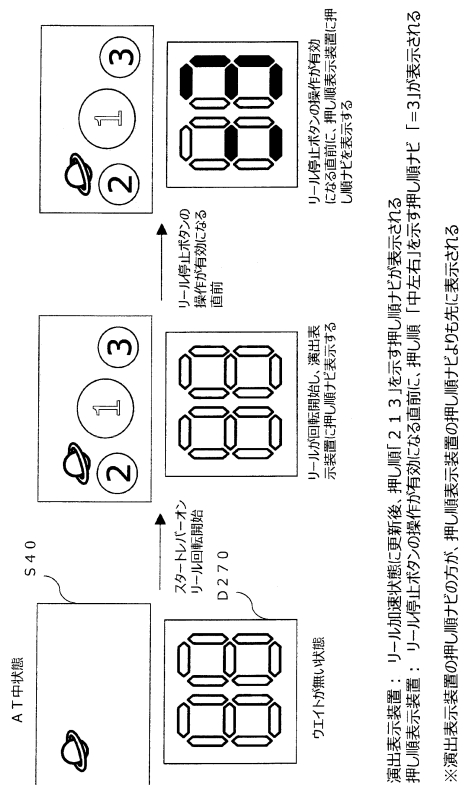
※ここでの「押し順ナビ」とは、押し順表示装置D270にて表示される表示態様(例えば「=3」)と演出表示装置S40にて表示される表示態様(例えば「213」)のことを意味する



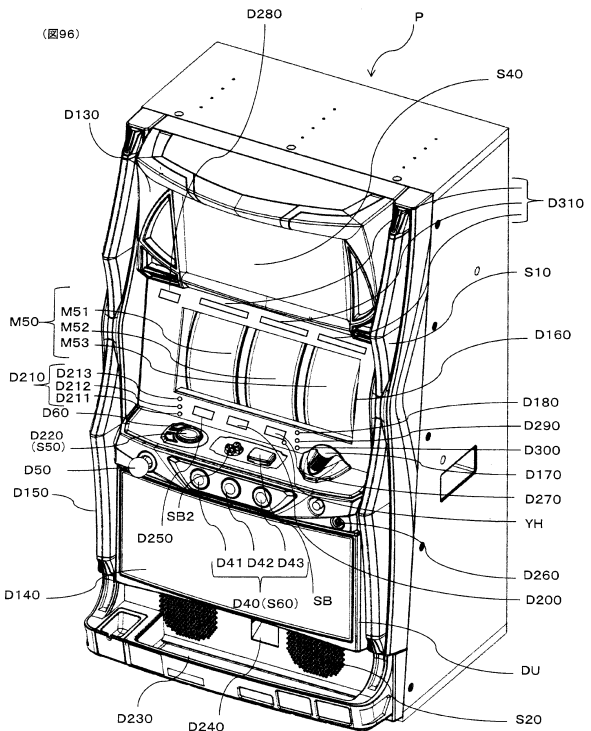
※押し順表示装置の押し順ナビの方が、演出表示装置の押し順ナビよりも先に表示される

【図 9 5】

(図 9 5) <AT中状態での押し順ナビの開始タイミング>
(当該遊技はウエイト無し パターン2)



【図 9 6】



10

20

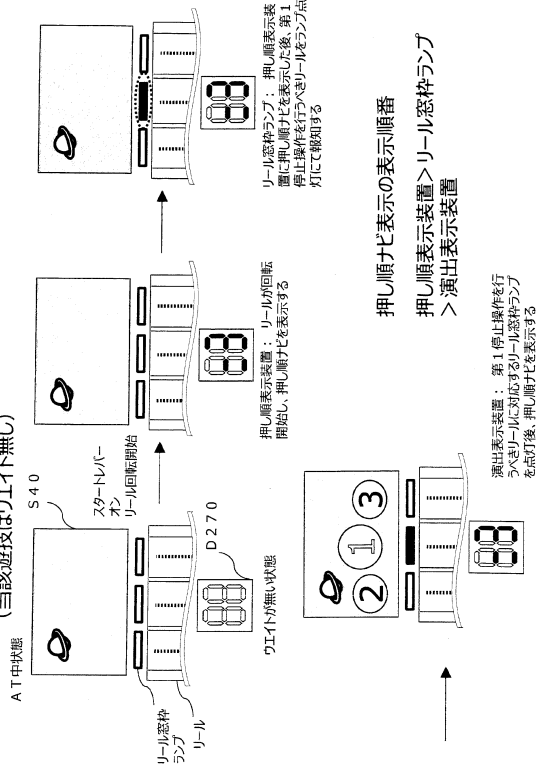
30

40

50

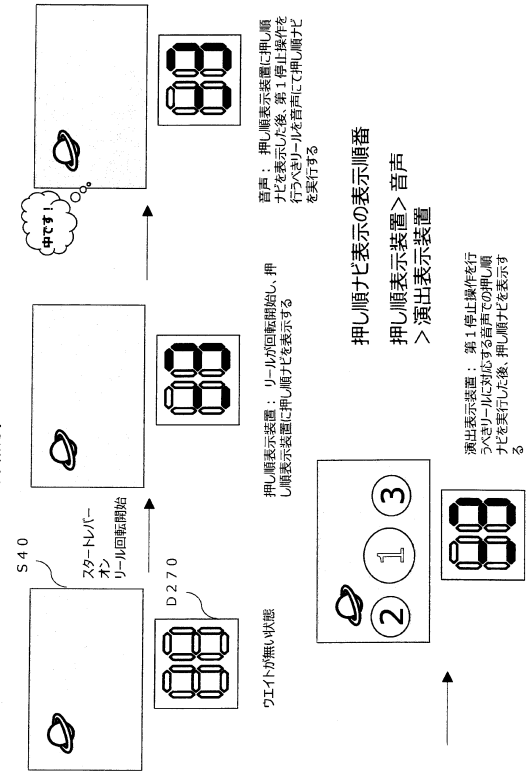
【図 97】

(図 97) < A T 中状態での押し順ナビの開始タイミング リール窓枠ランプあり >
(当該遊技はウエイト無し)



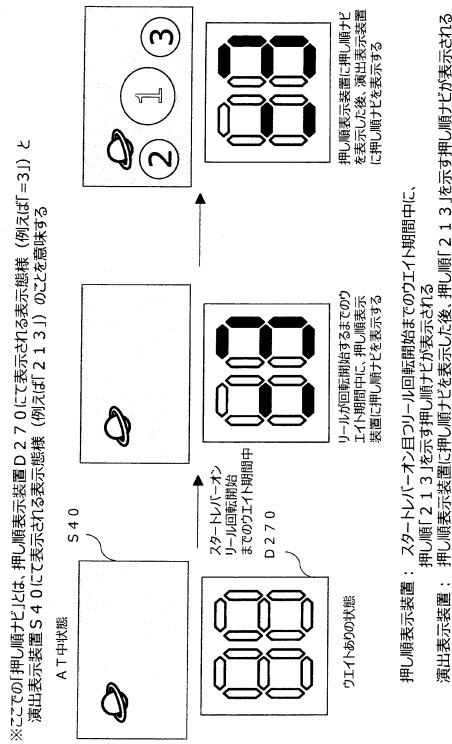
【図 98】

(図 98) < A T 中状態での押し順ナビの開始タイミング 音声あり >
(当該遊技はウエイト無し)



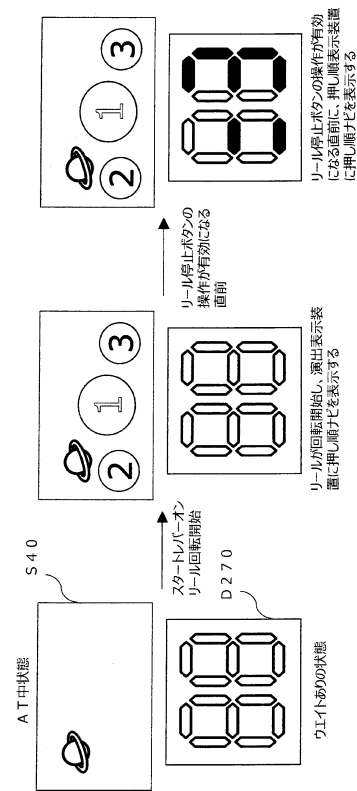
【図 99】

(図 99) < A T 中状態での押し順ナビの開始タイミング >
(当該遊技はウエイトあり パターン1)



【図 100】

(図 100) < A T 中状態での押し順ナビの開始タイミング >
(当該遊技はウエイトあり パターン2)

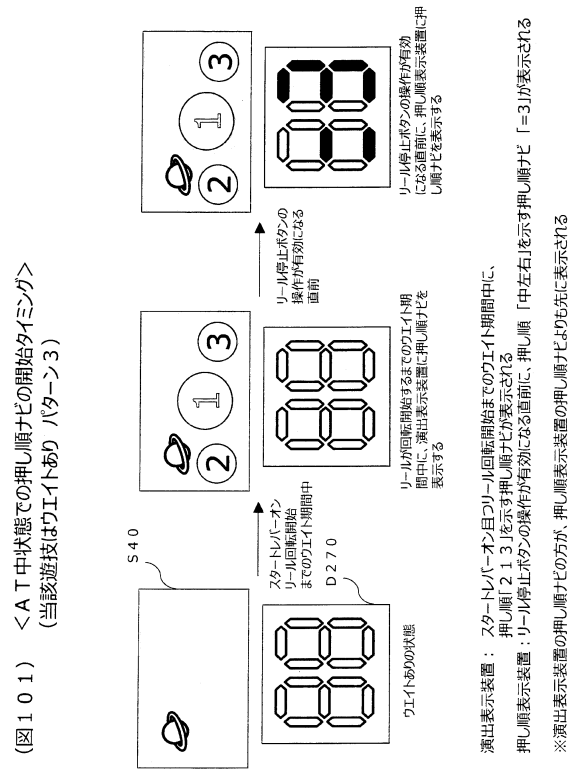


演出表示装置：リール加速状態に更新後、押し順「2.1.3」を示す押し順ナビが表示される

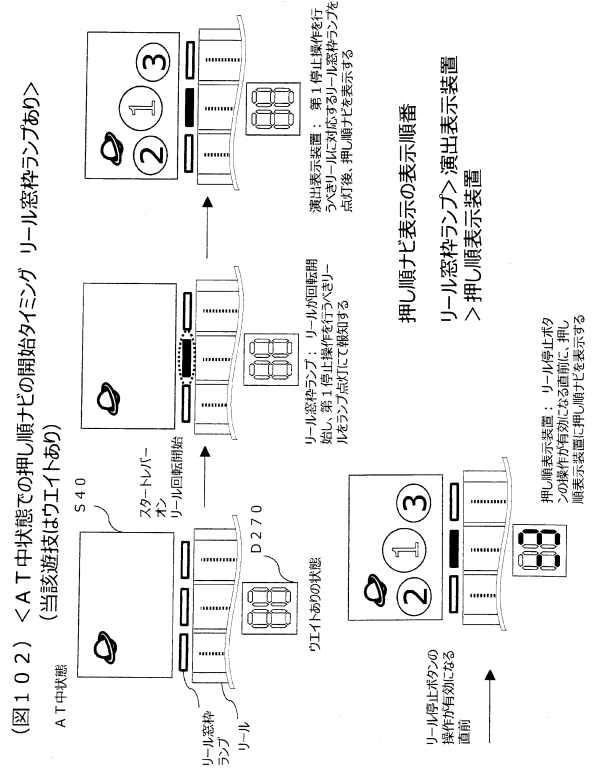
押し順表示装置：リール停止ボタンの操作が有効になる直前に、押し順「中左右」を示す押し順ナビ「3」が表示される

※演出表示装置の押し順ナビの方が、押し順表示装置の押し順ナビよりも先に表示される

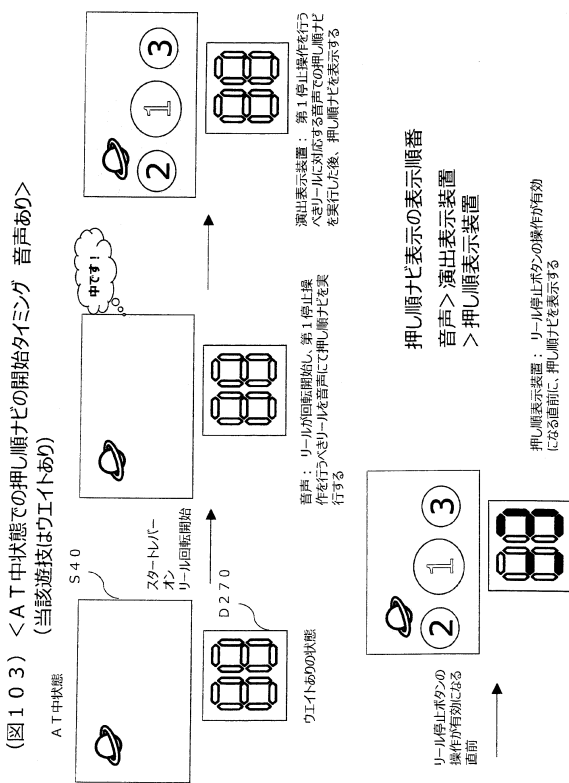
【図 101】



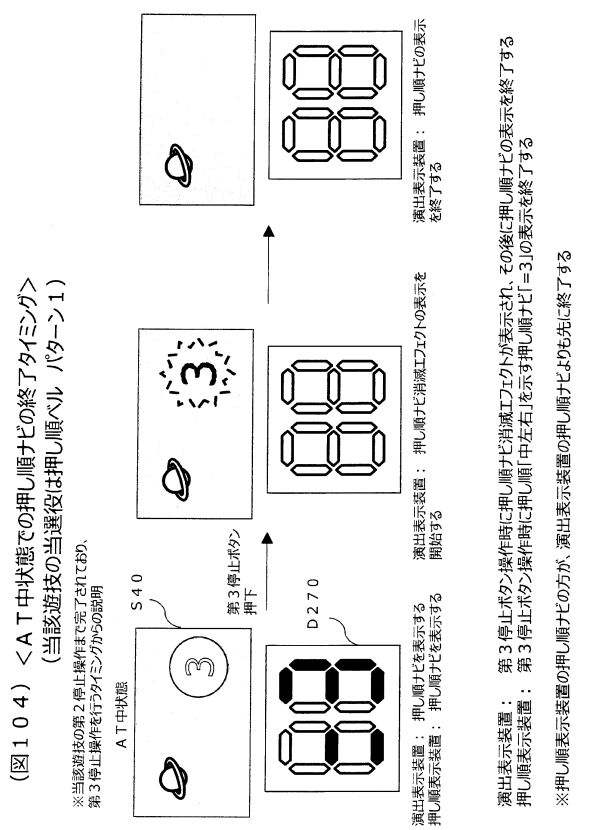
【図 102】



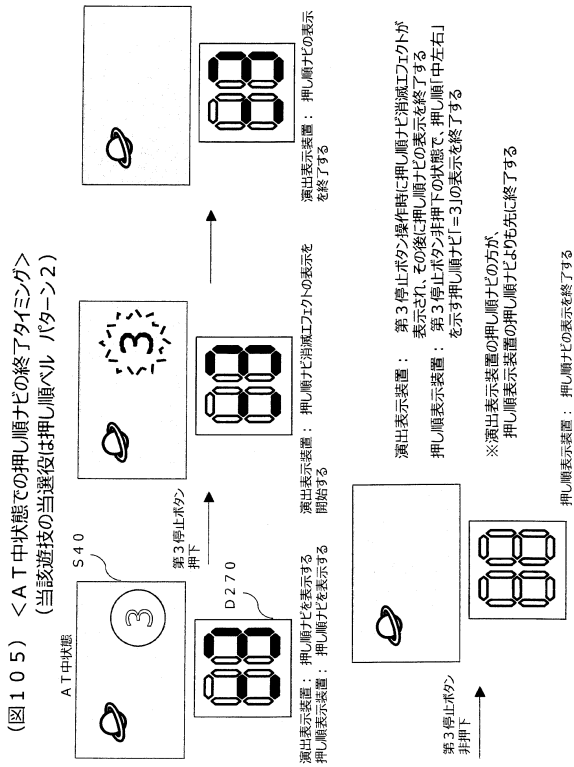
【図 103】



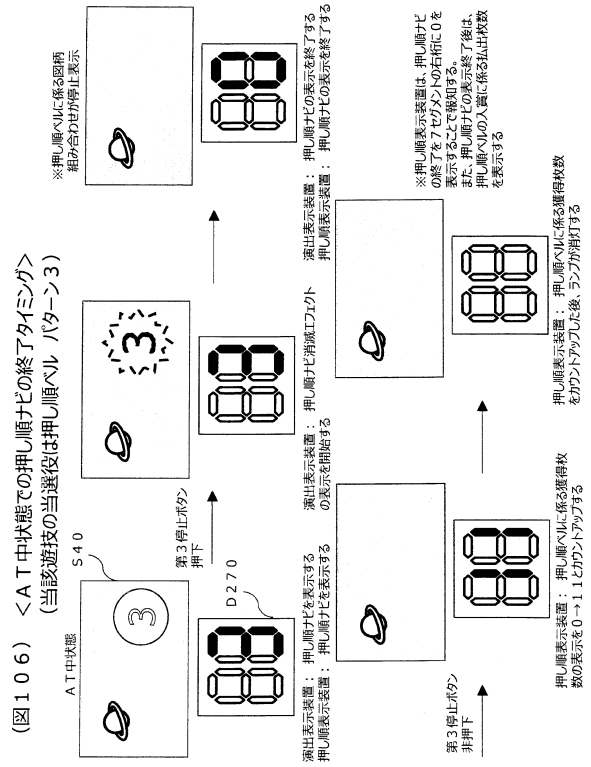
【図 104】



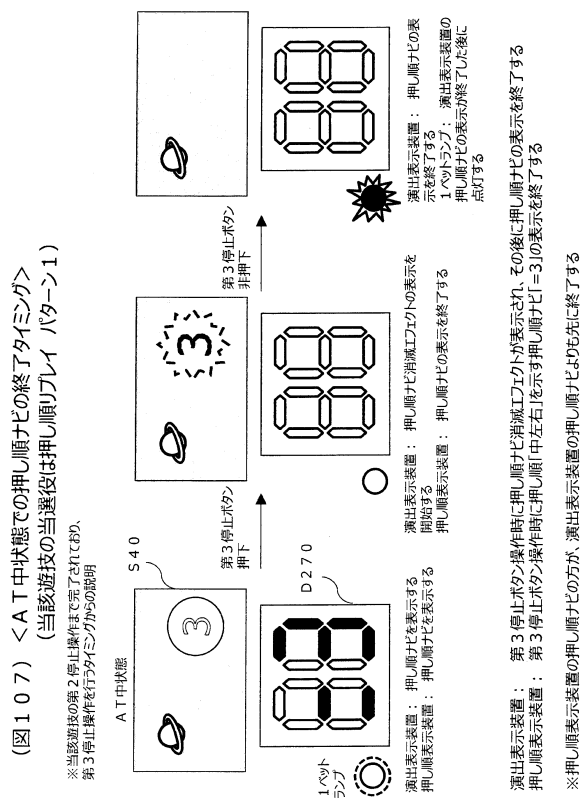
【図 105】



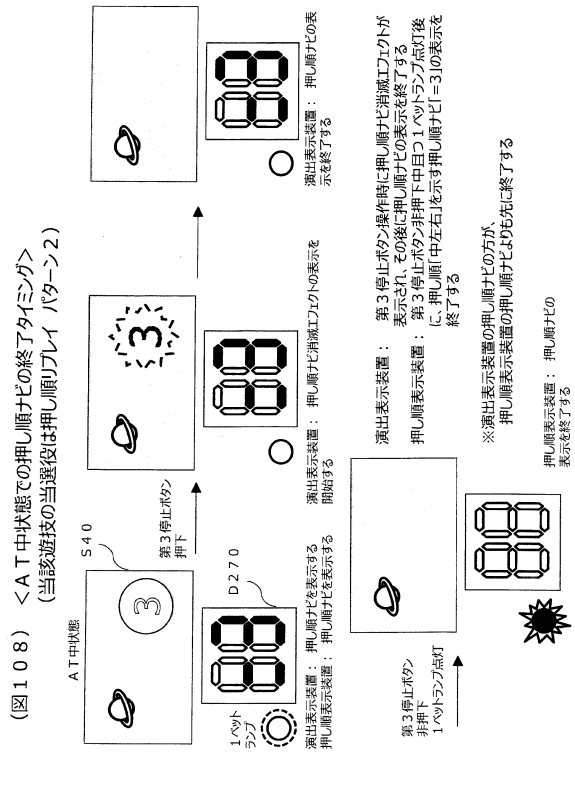
【図 106】



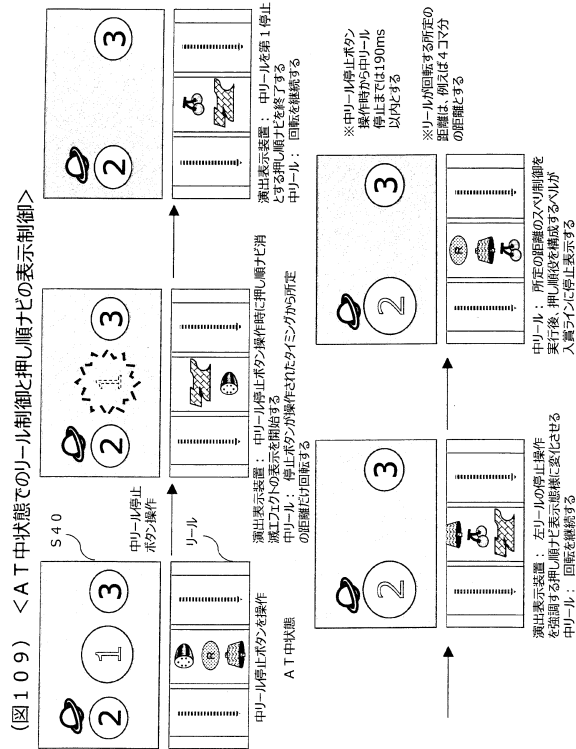
【図 107】



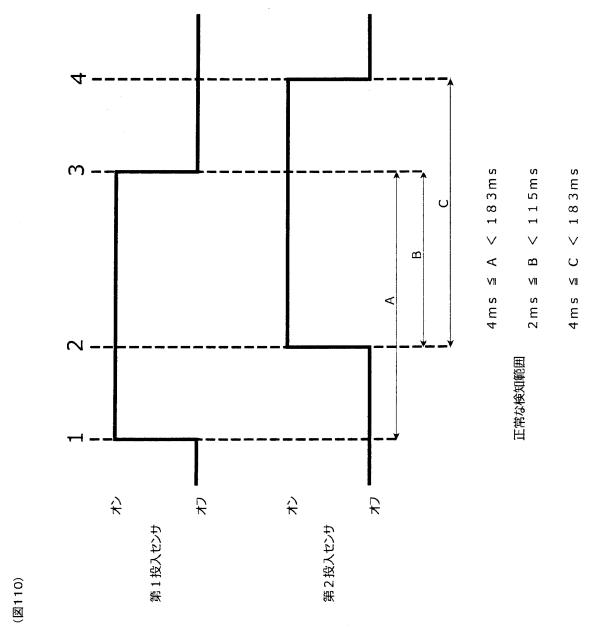
【図 108】



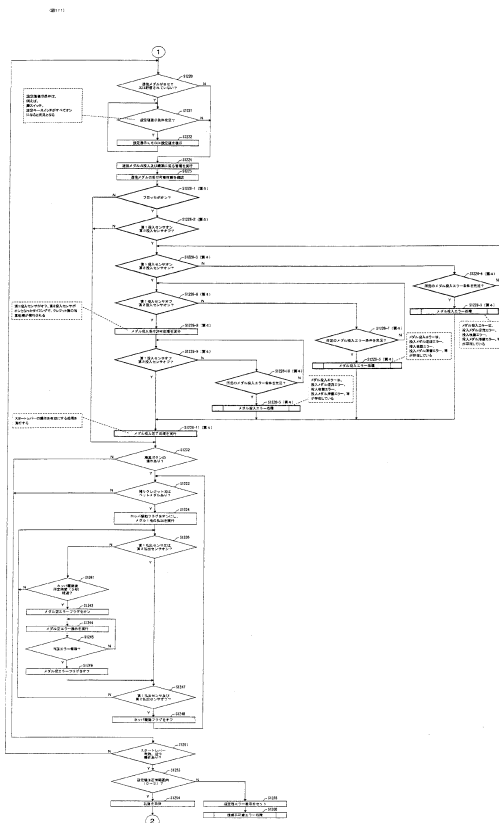
【図109】



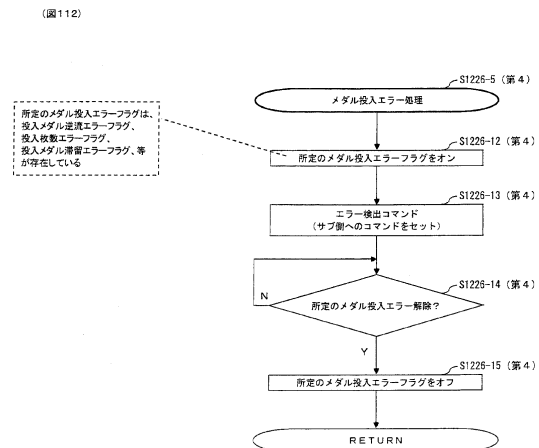
【図110】



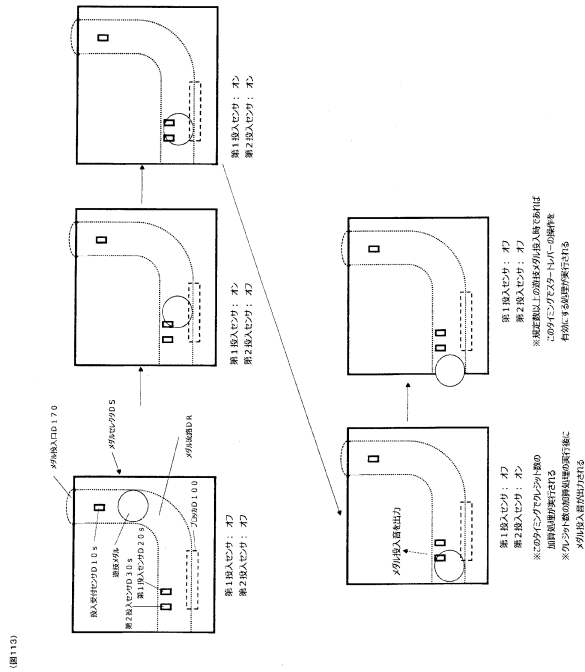
【図111】



【図112】

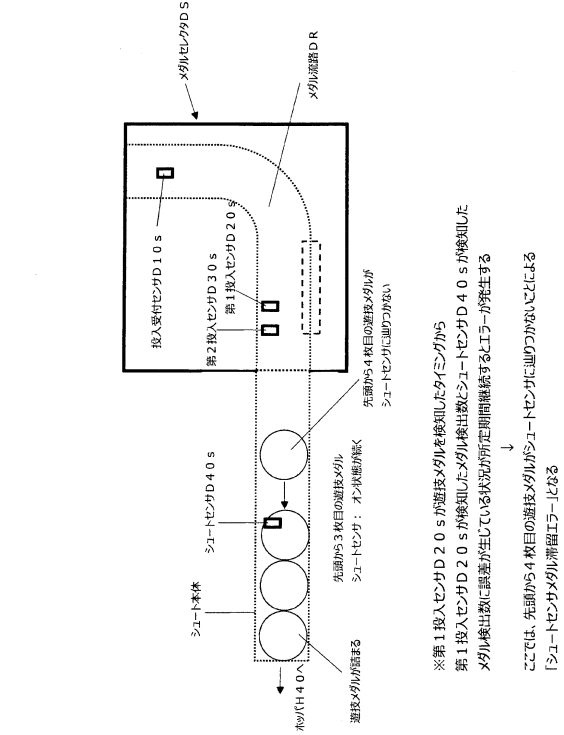


【圖 1 1 3】



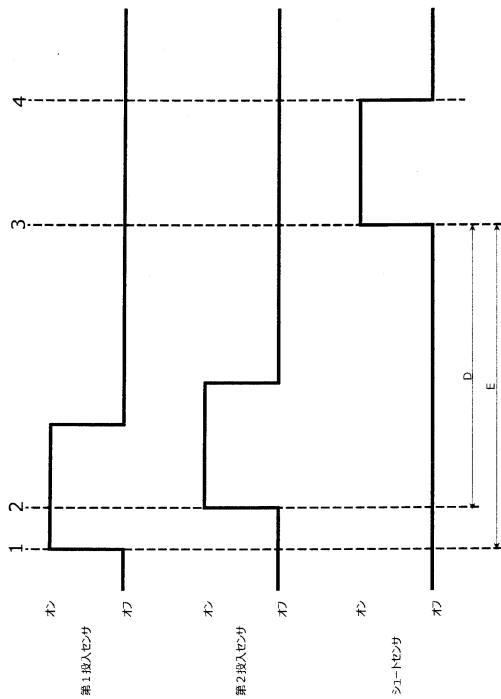
(圖 113)

【図 1 1 4】



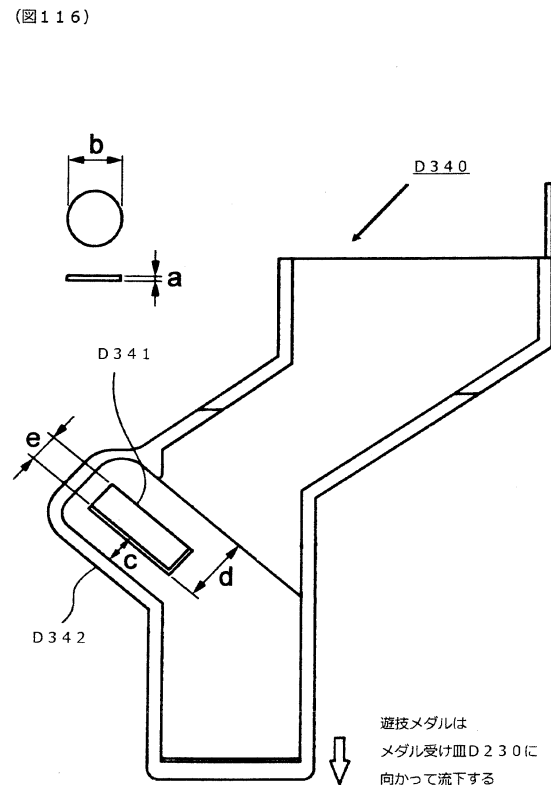
(图114)

【図 1 1 5】



(X) 115)

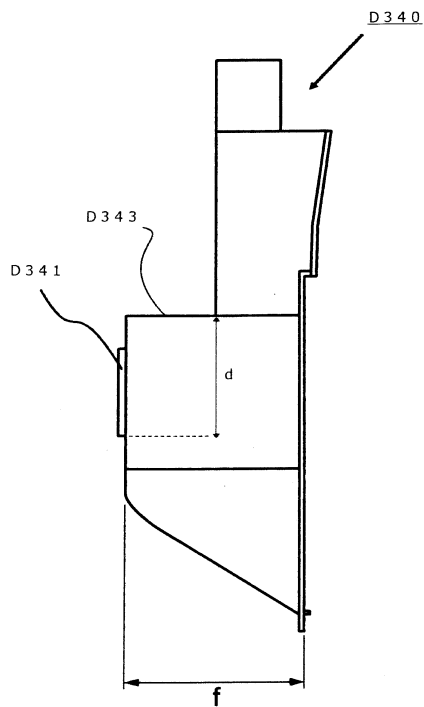
【図 1 1 6】



(图 116)

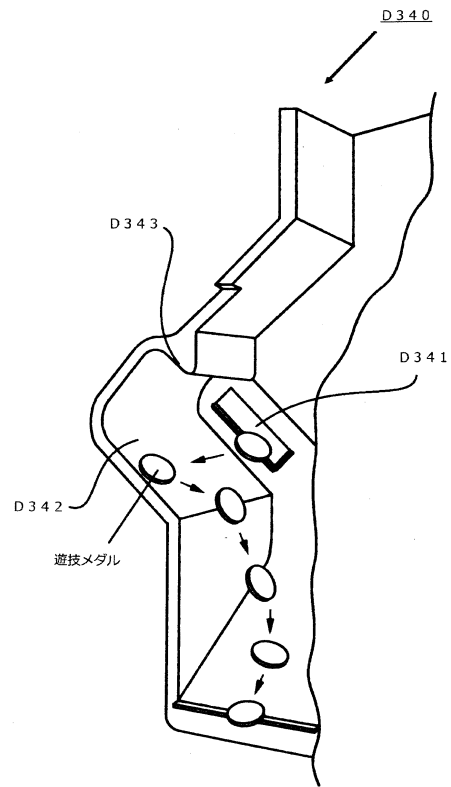
【図 1 1 7】

(図 1 1 7)



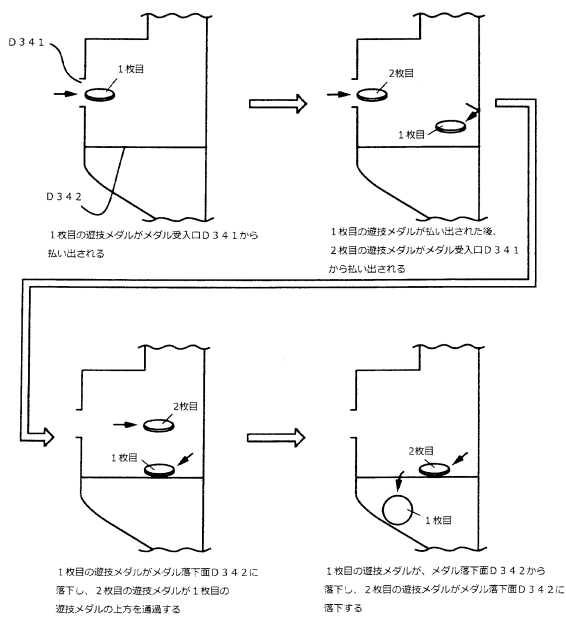
【図 1 1 8】

(図 1 1 8)



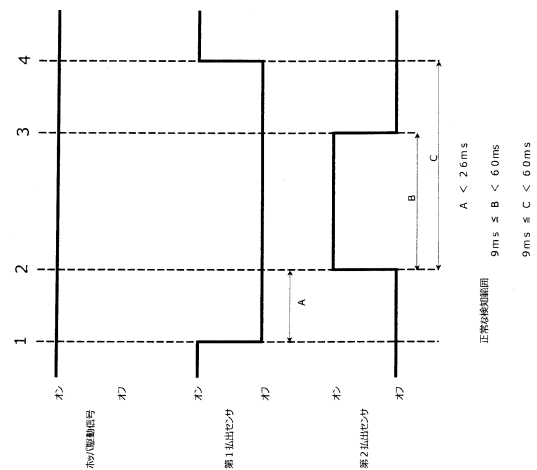
【図 1 1 9】

(図 1 1 9)



【図 1 2 0】

(図 1 2 0)



10

20

30

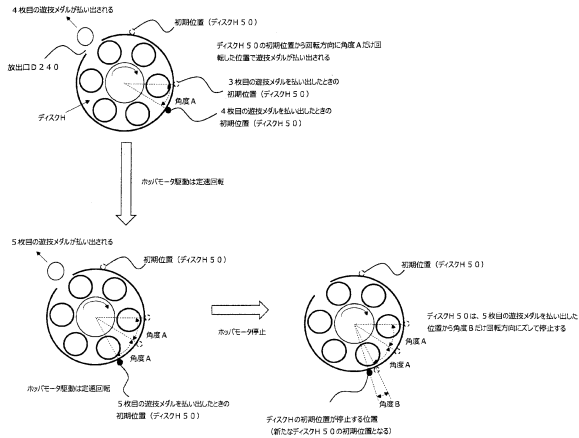
40

50

【図 1 2 1】

(圖121)

5枚の選抜メダルを払い出すものとする



【図 1 2 2】

(圖 122)

【精算処理中の主制御基板⇒副制御基板 通信不可時の処理 パターン1】
N遊技目とN+1遊技目は、同一のチャンネルにて精算に対応する精算中の

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
N 遊技目	1	精算の開始に係るコマンド	精算に対応する精算中の音を出力する
		副制御基板側の精算に係る払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	精算の終了に係るコマンド	主制御基板側から精算の終了に係るコマンドを受信できたため、精算に対応する精算中の音の出力を続ける
		主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル投入に対応するメダル投入音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	4	スタートレバー操作に係るコマンド	スタートレバー操作に係る効果音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	5	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	第1リール停止受付に係るコマンド	第1リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する	
	第2リール停止受付に係るコマンド	第2リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する	
	第3リール停止受付に係るコマンド	第3リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する	
N+1 遊技目	6	停止表示図柄の停止に係るコマンド	停止表示図柄の停止に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	7	精算の開始に係るコマンド	N遊技目とN+1遊技目とで、精算に対応する精算中の音のチャンネル順に出力する N遊技目に係る精算に対応する精算中の音の出力を終了し、N+1遊技目に係る精算に対応する精算中の音の出力を開始する
	8	精算の終了に係るコマンド	N+1遊技目に係る精算に対応する精算中の音の出力を終了する

処理の流れ

10

20

【図 1 2 3】

(圖123)

【精算処理中の主制御基板⇒副制御基板 通信不可時の処理 パターン2】

精算に対応する払出音を出力するチャンネルは、所定のエラー（ドア開放エラー）フラグ検出時に出力されるエラー音と同一チャンネルとしている。

選択回数	順序	主制御基板側が行う送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
N 遊技目	1	精算の開始に係るコマンド	精算に対応する精算中の音を出力する
			副制御基板側の精算に係る払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる
	2	精算の終了に係るコマンド	主制御基板側から精算の終了に係るコマンドを受信できないため、精算に対応する精算中の音の出力を続ける
		主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル投入に対応するメダル投入音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	4	スタートレバー操作に係るコマンド	スタートレバー操作に係る始動音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	5	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	6	第1リール停止受付に係るコマンド	第1リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
	7	第2リール停止受付に係るコマンド	第2リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する
8	第3リール停止受付に係るコマンド	第3リール停止受付に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する	
9	停止表示図柄の停止に係るコマンド	停止表示図柄の停止に係る演出音を出力する 精算に対応する精算中の音を出力する	
N+1 遊技目	10	ドア開放エラーフラグの検知によるエラー検出コマンド	ドア開放エラー報知音を、精算に対応する精算中の音と同チャネルにて出力する N遊技目に係る精算に対応する精算中の音の出力が終了した、N+1遊技目に係るドア開放エラー報知音の出力を開始する

処理の流れ

【図 1 2 4】

(圖124)

【ウェイト処理中の主制御基板⇒副制御基板 通信不可時の処理】

N 遊技目と N + 1 遊技目は、同一のチャンネルにてスタートレバー操作に係る効果音（ウェイト音）を出力する

選択回数	順序	主制御盤板面が送信するコマンド	制御盤板面が行う処理
N 選択目	1	スタートレバー操作に係るコマンド	スタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)を出力する
		制御盤板面のスタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)の出力中に、主制御盤板面と制御盤板面の通信が切断状態になる	
	2	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	主制御盤板面からリール回転開始待機状態開始に係るコマンドを受信できる間、スタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)を出力し続ける
		主制御盤板面と制御盤板面との通信が復旧する	
	3	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出力する スタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)を出力する
	第1リール停止受付に係るコマンド	第1リール停止受付に係る効果音(ウエイト音)を出力する スタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)を出力する	
	第2リール停止受付に係るコマンド	第2リール停止受付に係る効果音(ウエイト音)を出力する スタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)を出力する	
	第3リール停止受付に係るコマンド	第3リール停止受付に係る効果音(ウエイト音)を出力する スタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)を出力する	
	7	停止表示図柄の停止に係るコマンド	停止表示図柄の停止に係る効果音(ウエイト音)を出力する スタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)を出力する
	N+1 選択目	6	メダル投入受付に係るコマンド
	7	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	N選択目とN+1選択目とで、スタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)を同時に出力する N選択目に係るスタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)の出力を待機し、N+1選択目に係るスタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)の出力を開始する

処理の流れ

30

40

【図 1 2 5】

(図 125)

【払出処理中の主制御基板→副制御基板 通信不可時の処理 パターン 1】

ホッパからのメダル払出音出力するチャンネルは、スタートレバー操作に係る効果音と同一チャンネルとしている

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
N 遊技目	1	ホッパからのメダル払出開始に係るコマンド	メダル払出音を出力する
		副制御基板側のメダル払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	ホッパからのメダル払出終了に係るコマンド	主制御基板側からホッパからのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音を出力し続ける
N+1 遊技目		主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル投入に対応するメダル投入音を出力する メダル払出音を出力する
N+1 遊技目	4	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	スタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)を、メダル払出音と同チャンネルにて出力する N遊技目に係るメダル払出音の出力を終了し、N+1遊技目に係るスタートレバー操作に係る効果音(ウエイト音)の出力を開始する

処理の流れ

【図 1 2 6】

(図 126)

【払出処理中の主制御基板→副制御基板 通信不可時の処理 パターン 2】

N 遊技目と N+1 遊技目は、同一のチャンネルにてメダル払出音を出力する

遊技回数	順序	主制御基板側が送信するコマンド	副制御基板側が行う処理
N 遊技目	1	ホッパからのメダル払出開始に係るコマンド	メダル払出音を出力する
		副制御基板側のメダル払出音の出力中に、主制御基板側と副制御基板側の通信が切断状態になる	
	2	ホッパからのメダル払出終了に係るコマンド	主制御基板側からホッパからのメダル払出終了に係るコマンドを受信できないため、メダル払出音を出力し続ける
N+1 遊技目	3	メダル投入受付に係るコマンド	メダル払出音を出力する
	4	スタートレバー操作に係るコマンド	メダル払出音を出力する
	5	リール回転開始待機状態開始に係るコマンド	メダル払出音を出力する
		主制御基板側と副制御基板側との通信が復帰する	
	6	リール回転開始に係るコマンド	リール回転開始に係る効果音を出力する メダル払出音を出力する
	7	第1リール停止受付に係るコマンド	第1リール停止受付に係る演出音を出力する メダル払出音を出力する
	8	第2リール停止受付に係るコマンド	第2リール停止受付に係る演出音を出力する メダル払出音を出力する
	9	第3リール停止受付に係るコマンド	第3リール停止受付に係る演出音を出力する メダル払出音を出力する
		N遊技目とN+1遊技目とで、精算に対応する精算中の音を同チャンネルにて出力する N遊技目に係るメダル払出音の出力を終了し、N+1遊技目に係るメダル払出音の出力を開始する	
	10	ホッパからのメダル払出開始に係るコマンド	

処理の流れ

【図 1 2 7】

(図 127)

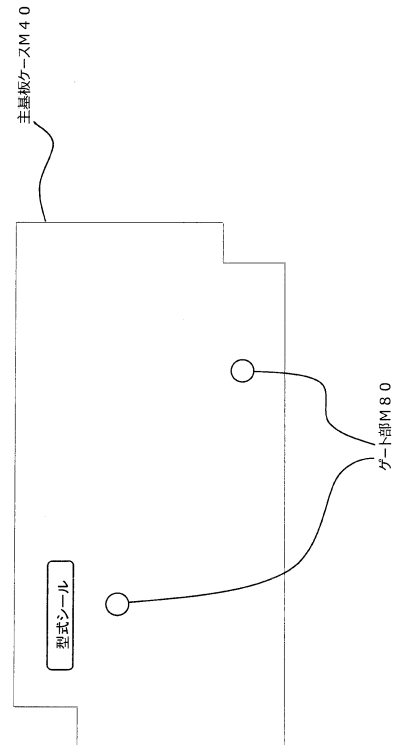
8日計作動時							
条件範囲	投入数	払出数	原数 (分母65536)	確率	ゲーム数	投入数期待値	払出数期待値
1種B日単独	3	0	200	0.003051758	1	0.009155273	0
1種B日+チャイルド	3	0	200	0.003051758	1	0.009155273	0
2種B日単独	3	0	200	0.003051758	1	0.009155273	0
2種B日+チャイルド	3	0	200	0.003051758	1	0.009155273	0
再遊技	3	3	9000	0.137291027	1	0.411987325	0.411987325
ベル	3	7	10400	0.158661406	1	0.475074219	1.11083984
スリカ	3	15	65	0.000991821	1	0.002975464	0.01487732
シンボル	3	14	65	0.000991821	1	0.002975464	0.0138953
チャイルド	3	4	1600	0.024414083	1	0.073243188	0.09765625
リール	3	0	43606	0.665374756	1	1.996124268	0
1種B日	3	22.5	400	0.006103516	24	0.439453125	3.25099844
2種B日	3	22.5	400	0.006103516	8	0.146484378	1.09863281
内部計	3	0	290	0.004425049	1	0.01327348	0
合計					59921.2546	6.04377747	
					合計は基準 167.9%		

1種B日作動中							
条件範囲	投入数	払出数	原数 (分母65536)	確率	ゲーム数	投入数期待値	払出数期待値
1種B日単独	2	0	0	0	1	0	0
1種B日+チャイルド	2	0	0	0	1	0	0
2種B日単独	2	0	0	0	1	0	0
2種B日+チャイルド	2	0	0	0	1	0	0
再遊技	2	0	0	0	1	0	0
ベル	2	15	63416	0.967651367	1	1.935322734	14.5147705
スリカ	2	15	60	0.000915527	1	0.001831058	0.01373251
シンボル	2	15	60	0.000915527	1	0.001831058	0.01373251
チャイルド	2	15	2000	0.030517578	1	0.061035156	0.45776367
リール	2	0	0	0	0	0	0
					2	15	
					750% 規定数3枚時 払出数期待値 22.5		

2種B日作動中							
条件範囲	投入数	原数 (分母65536)	確率	ゲーム数	投入数期待値	払出数期待値	
ベル	2	15	63416	1	1	2	15
					2	15	
					750% 規定数3枚時 払出数期待値 22.5		

【図 1 2 8】

(図 128)



10

20

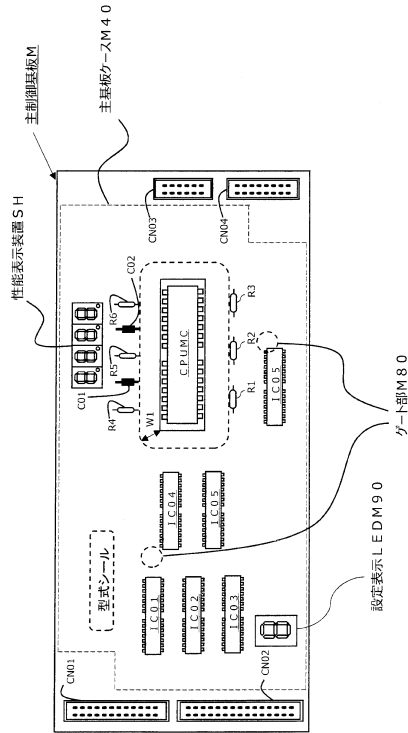
30

40

50

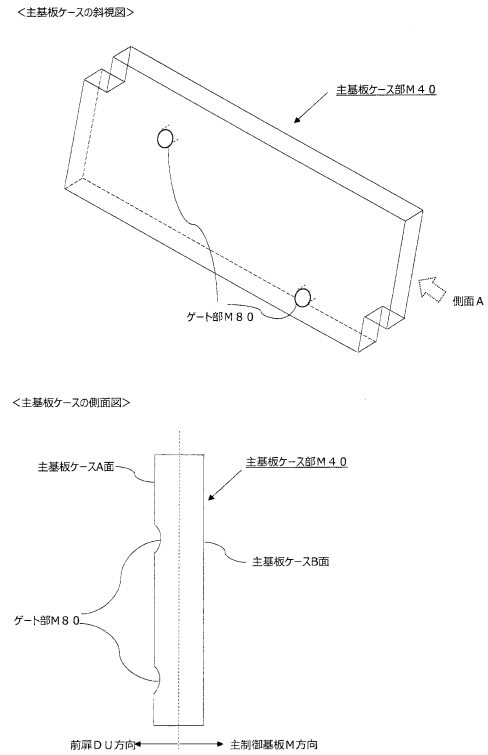
【図 1 2 9】

(図 129)



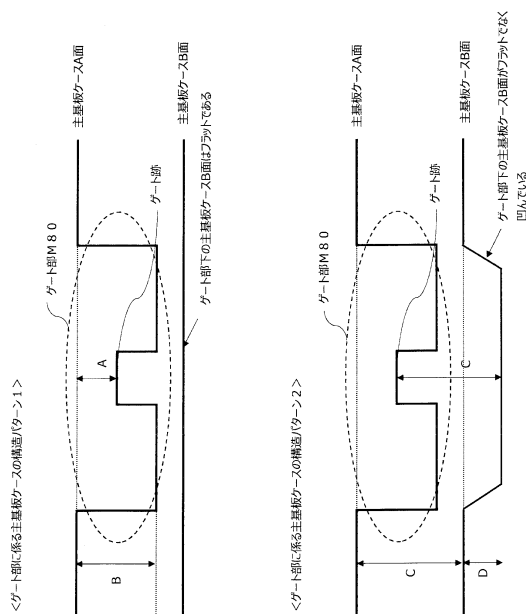
【図 1 3 0】

(図 130)



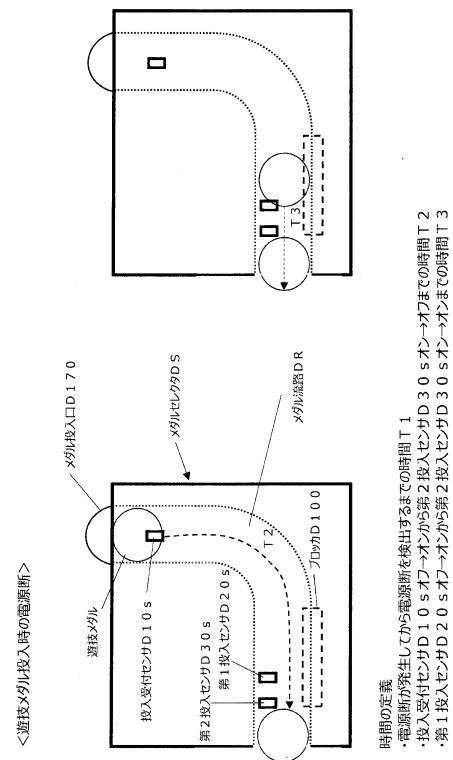
【図 1 3 1】

(図 131)



【図 1 3 2】

(図 132)



10

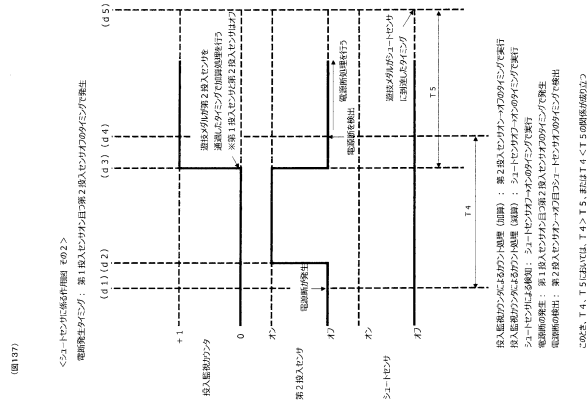
20

30

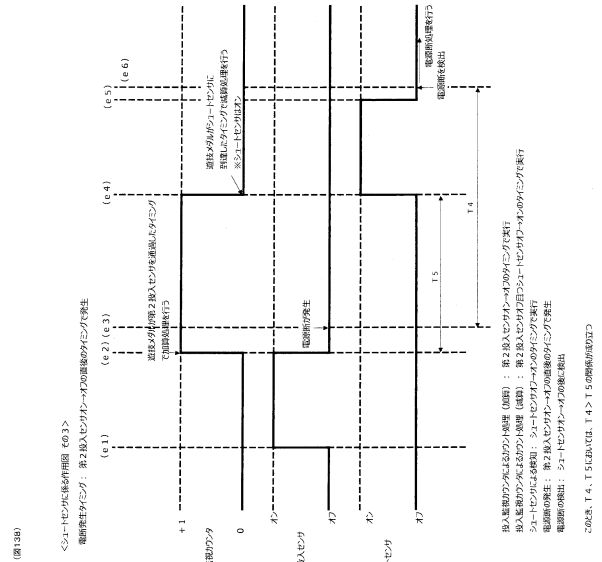
40

50

【図 137】



【圖 138】

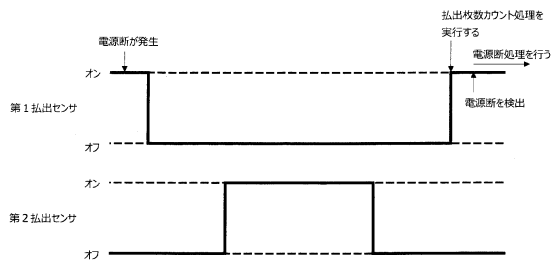


10

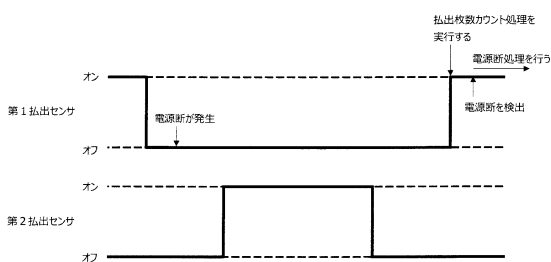
【図 139】

(图139)

＜払出センサの作用図 パターンA＞

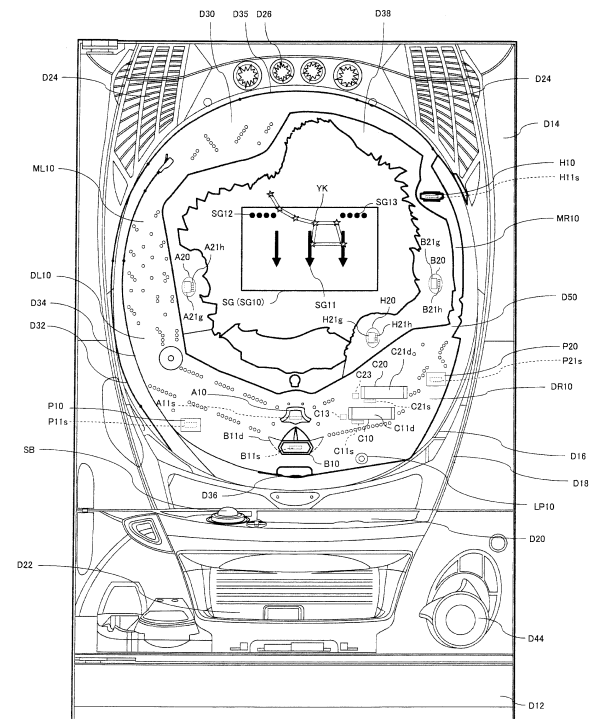


＜払出センサの作用図 パターンB＞



【図 140】

(140)



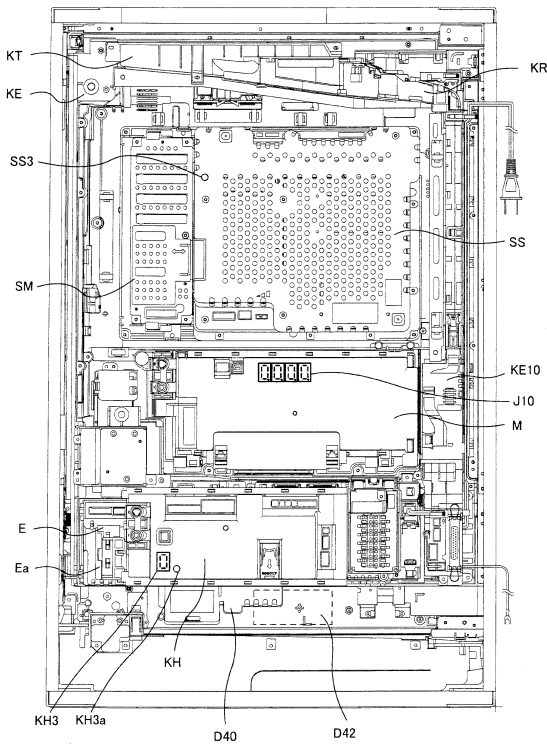
20

30

40

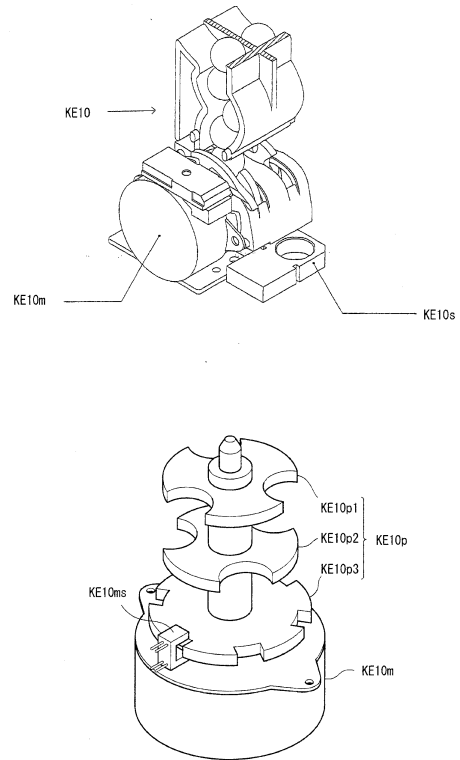
【図 1 4 1】

(図 141)



【図 1 4 2】

(図 1 4 2)

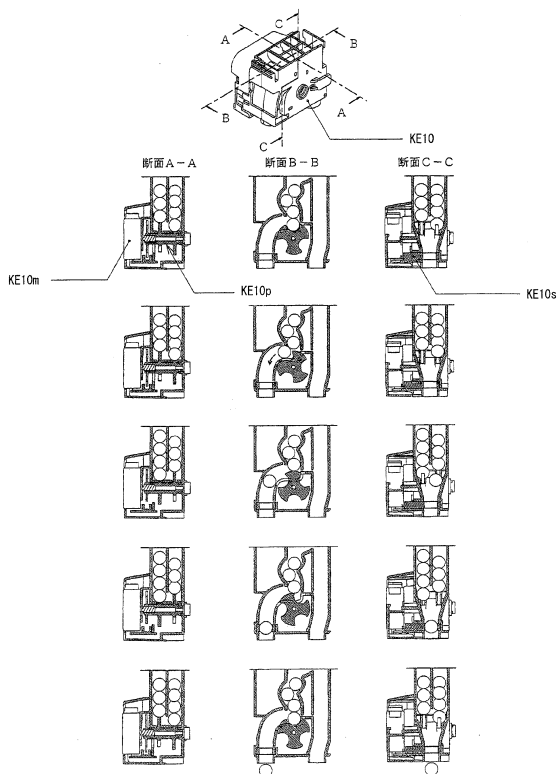


10

20

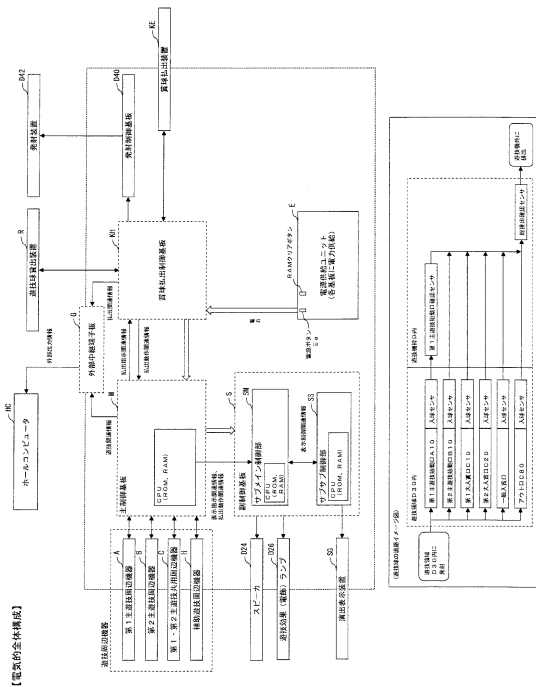
【図 1 4 3】

(図 1 4 3)



【図 1 4 4】

(図 144)

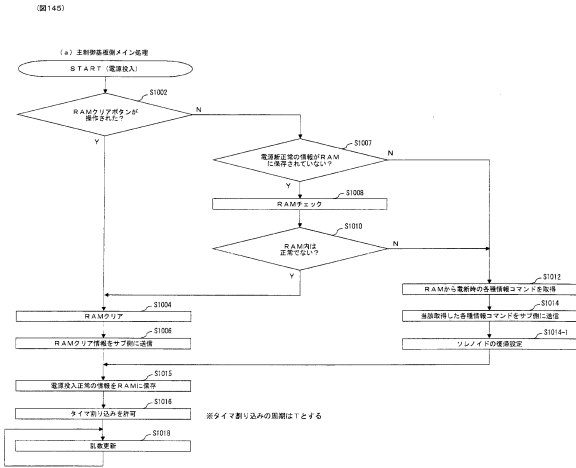


30

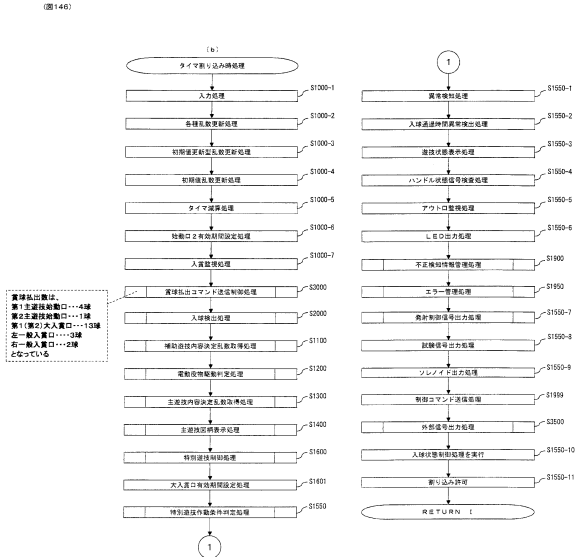
40

50

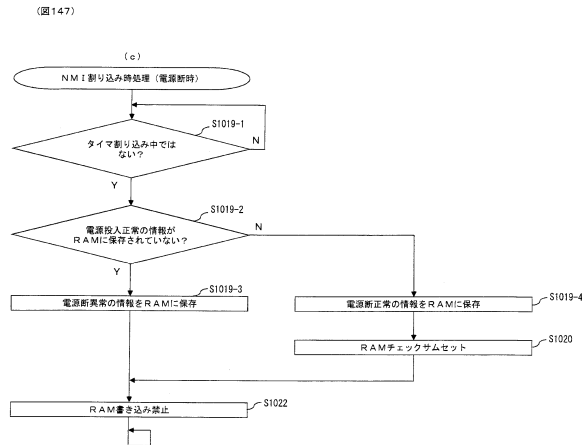
【図 1 4 5】



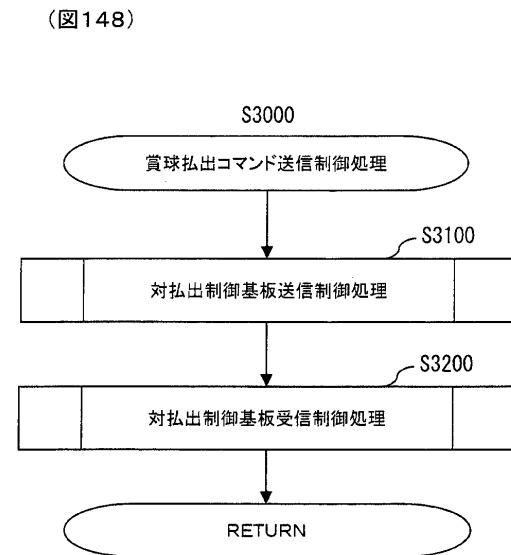
【図 1 4 6】



【図 1 4 7】



【図 1 4 8】



10

20

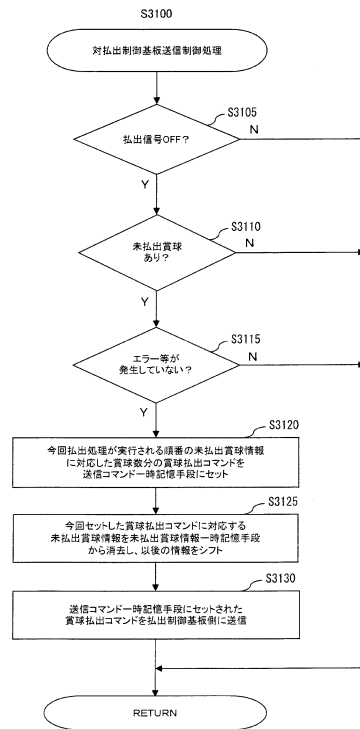
30

40

50

【図 1 4 9】

(図149)



【図 1 5 0】

(図150)

賞球払出コマンド

7	6	5	4	3	2	1	0
1	0	0	1		A		

払出関連情報

7	6	5	4	3	2	1	0
0	B	C	D	E	F	G	H

A	賞球払出数
0000	0
0001	1
0010	2
0011	3
0100	4
0101	5
0110	6
0111	7
1000	8
1001	9
1010	10
1011	11
1100	12
1101	13
1110	14
1111	15

B	払出モータ動作エラー
0	無
1	有

F	賞球装置エラー
0	無
1	有

C	過剰払出エラー
0	無
1	有

G	受け皿満タンエラー
0	無
1	有

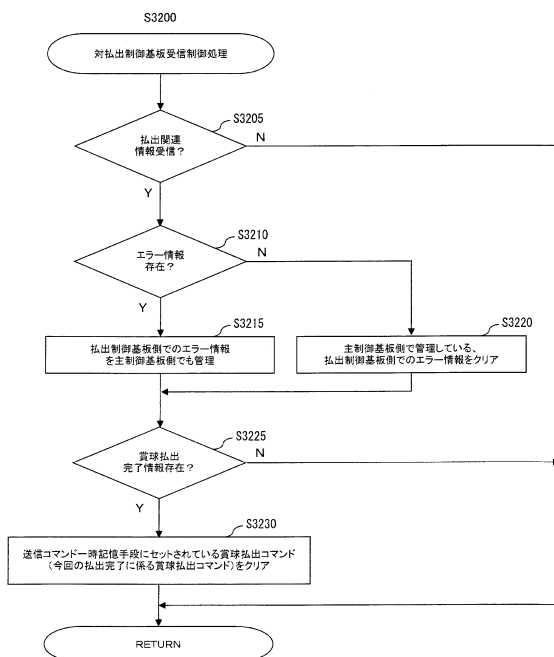
D	球経路エラー
0	無
1	有

H	払出状態
0	払出完了
1	払出未完了

E	払出モータエラー
0	無
1	有

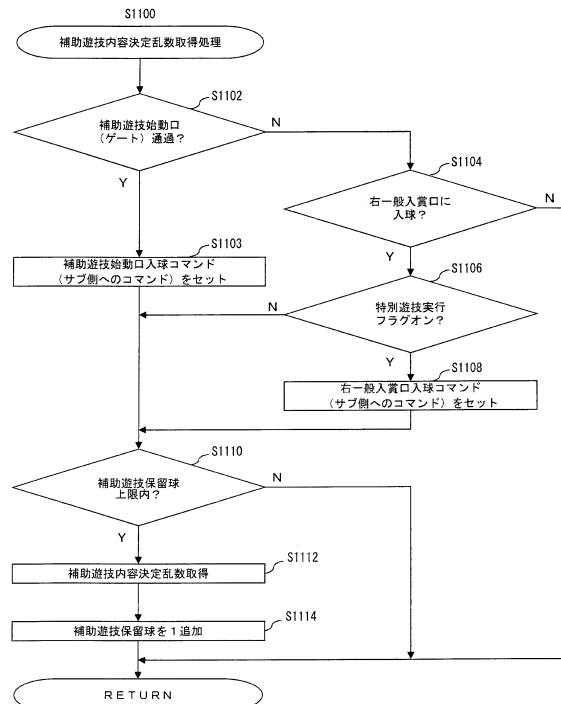
【図 1 5 1】

(図151)



【図 1 5 2】

(図152)



10

20

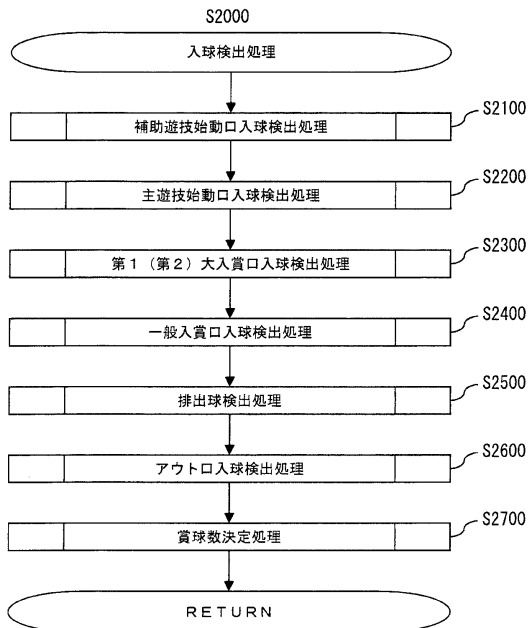
30

40

50

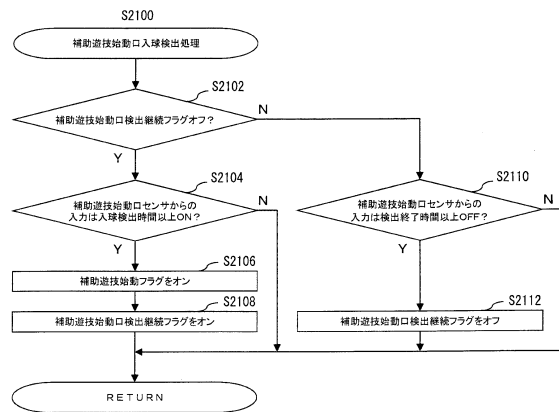
【図 153】

(図153)



【図 154】

(図154)

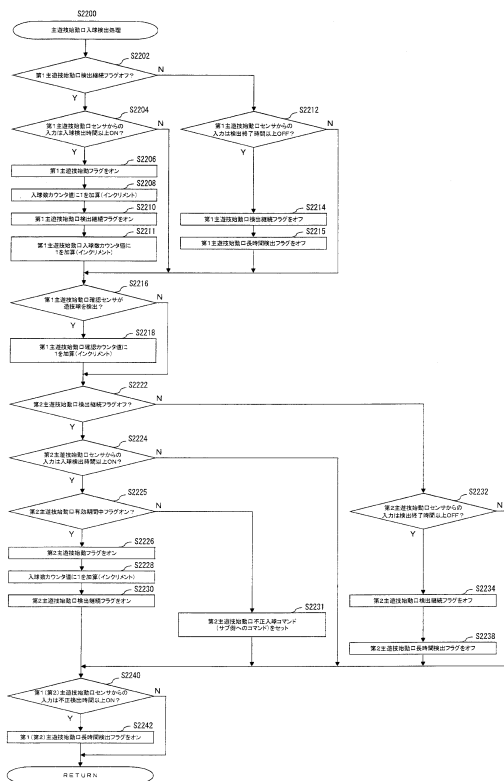


10

20

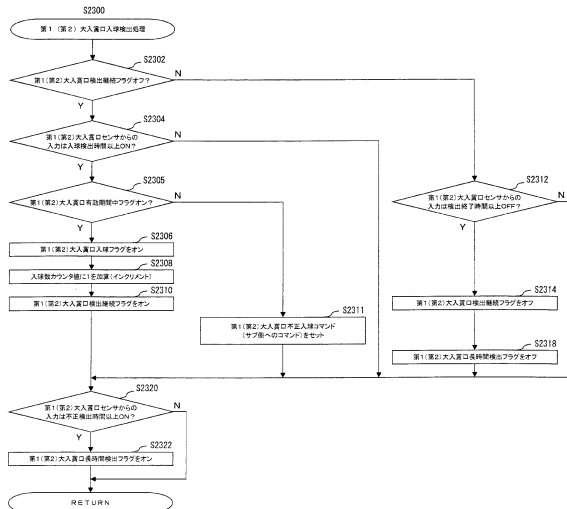
【図 155】

(圖 155)



【図 156】

(圖156)



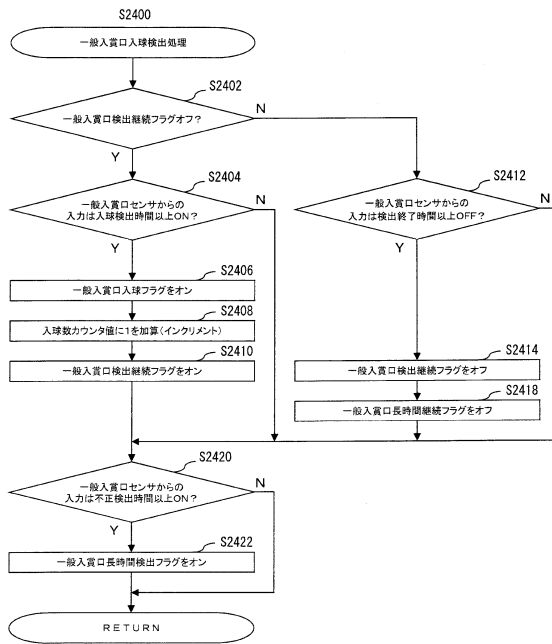
30

40

50

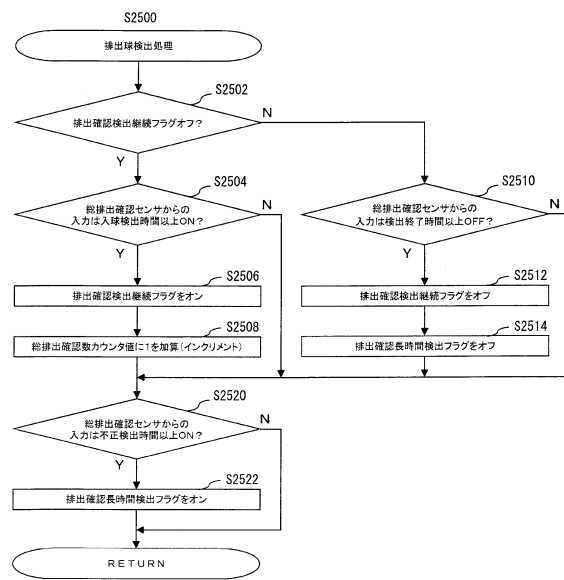
【図 157】

(図 157)



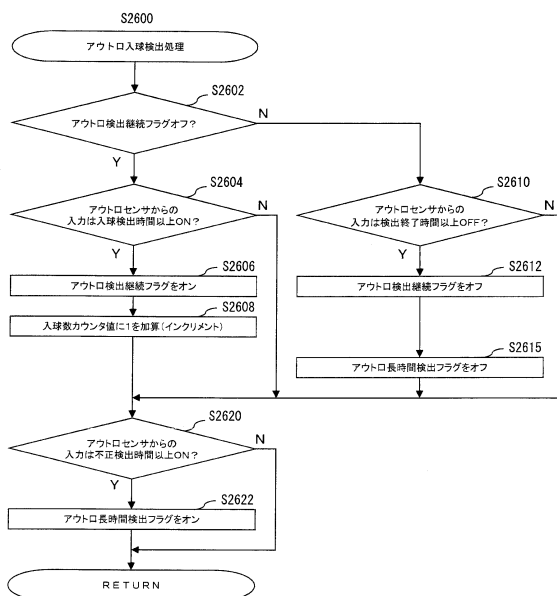
【図 158】

(図 158)



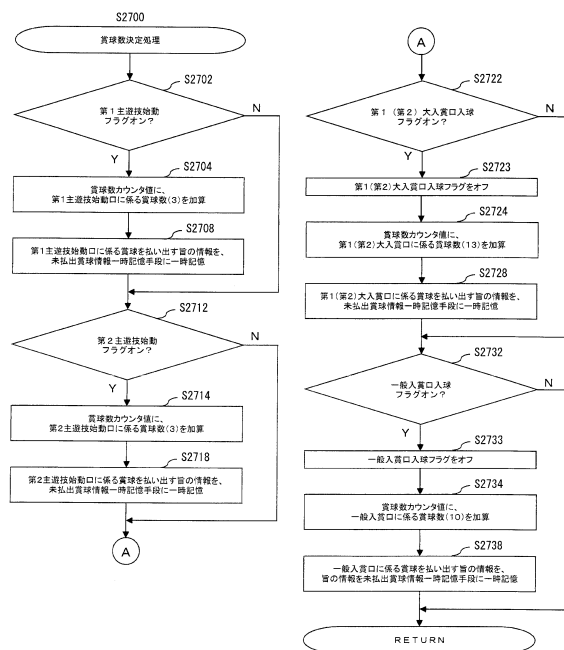
【図 159】

(図 159)



【図 160】

(図 160)



10

20

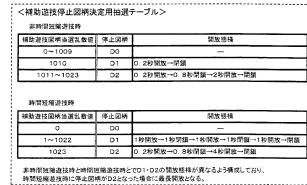
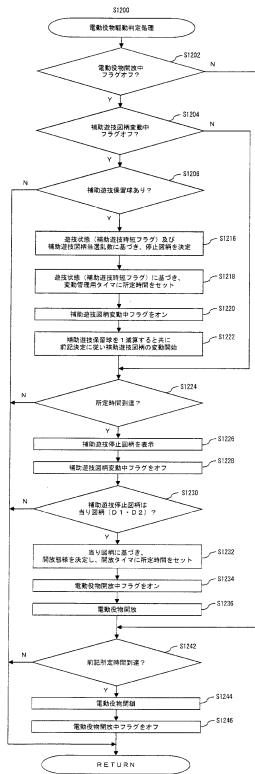
30

40

50

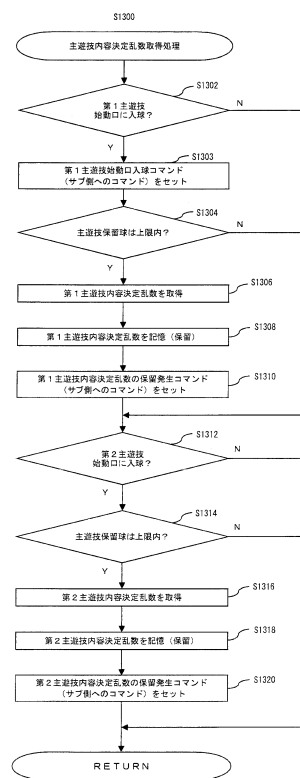
【図 161】

(9151)



【図 162】

(图162)

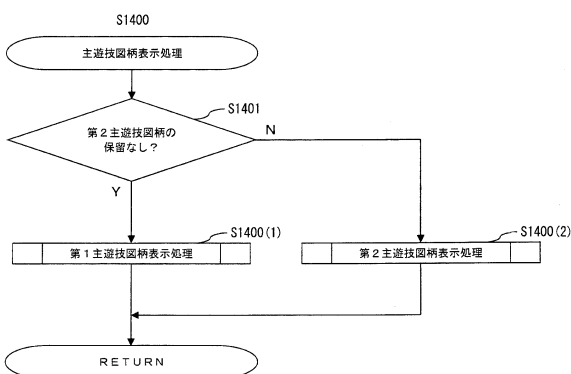


10

20

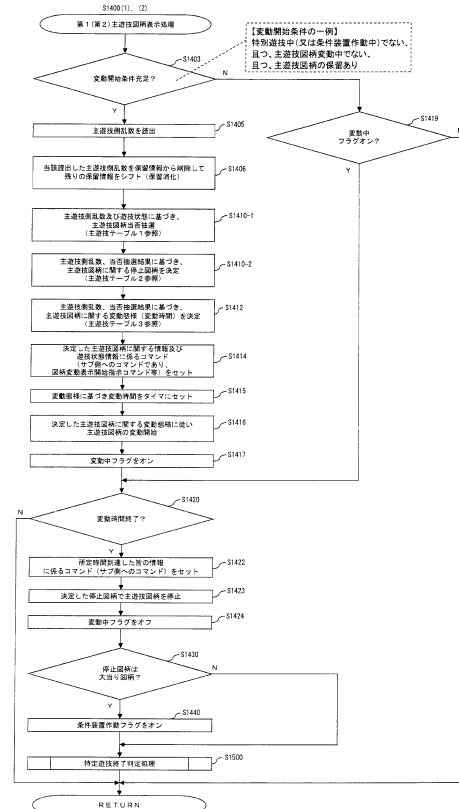
【図 163】

(图163)



【図 1 6 4】

(圖164)



30

40

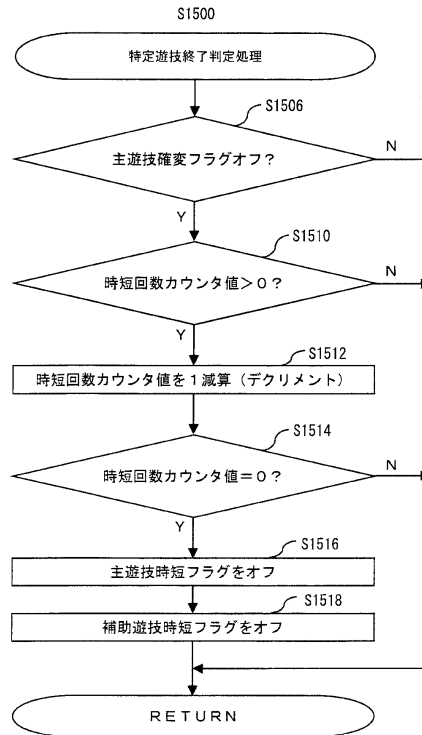
50

【図 165】

[illegible]

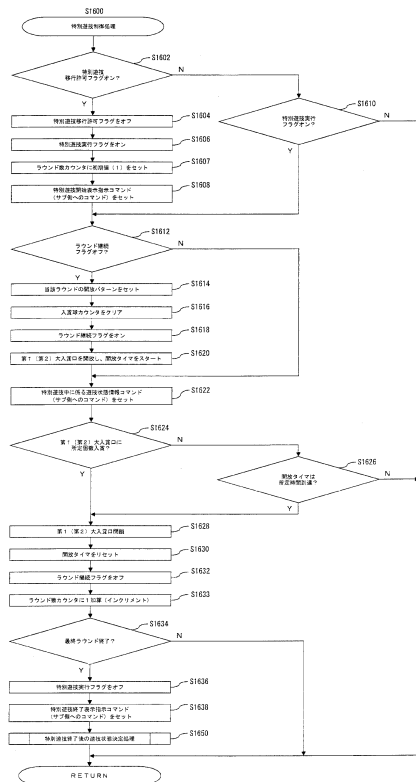
【図 166】

(図166)



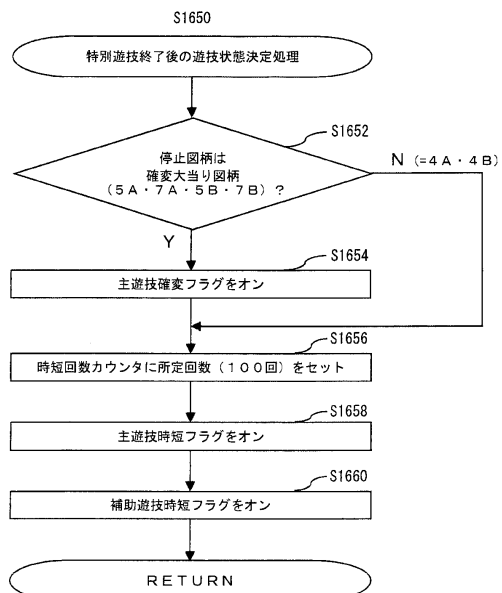
【図 167】

〈圖167〉



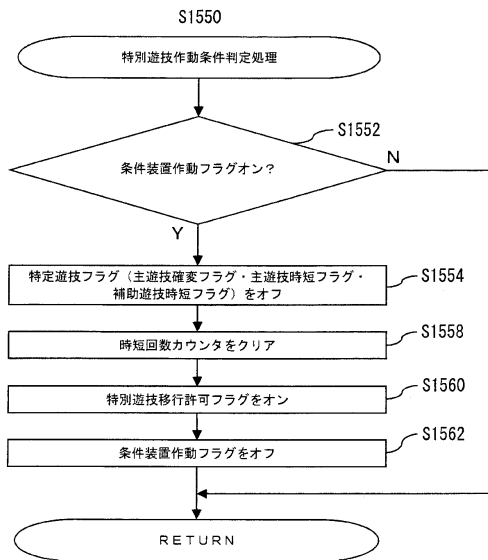
【図 168】

(图168)



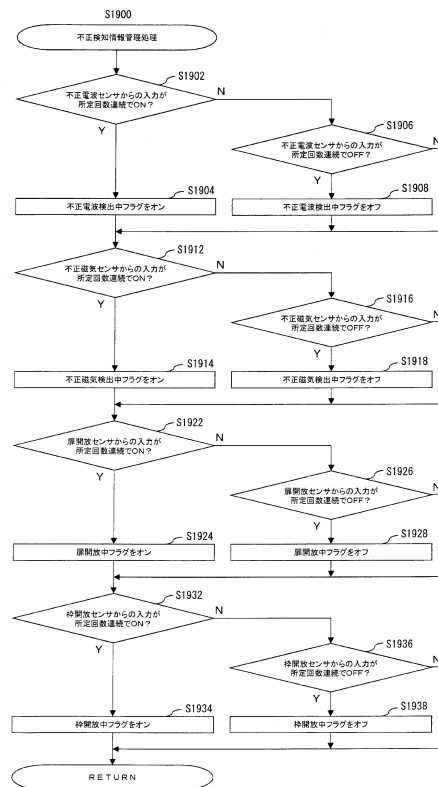
【図 169】

(図169)



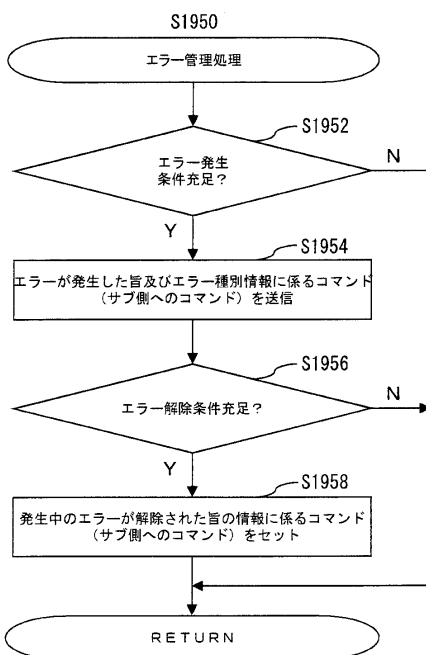
【図 170】

(図170)



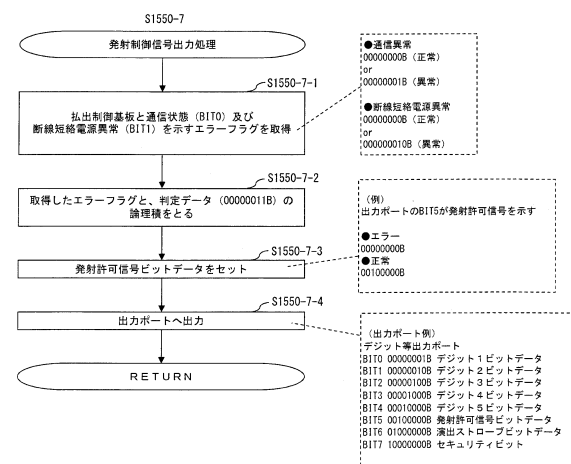
【図 171】

(図171)



【図 172】

(図172)



10

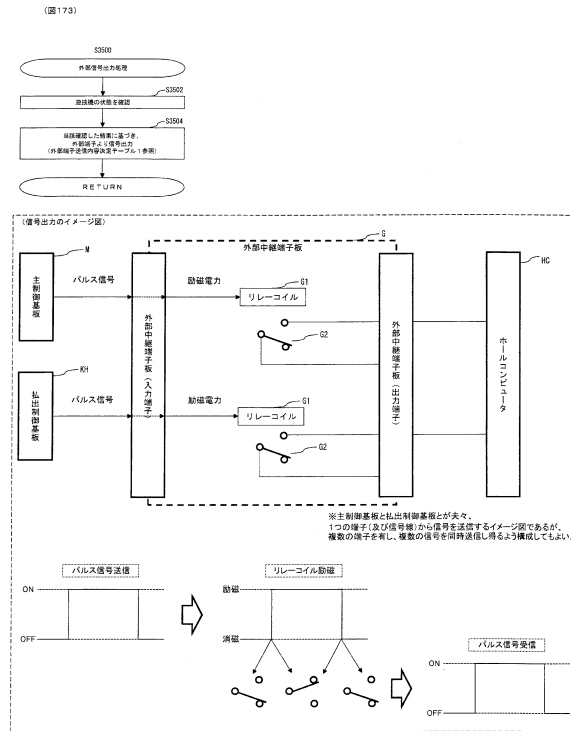
20

30

40

50

【図 173】



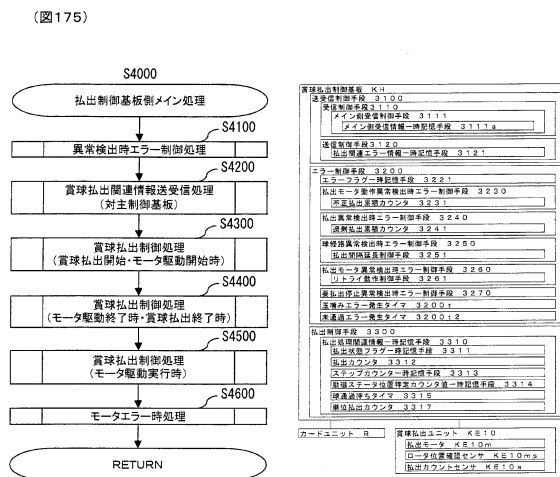
【図 174】

[illegible]

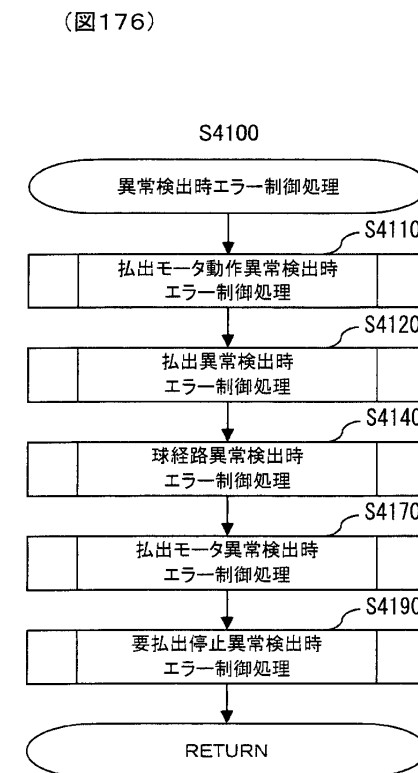
10

20

【図 175】



【図 176】



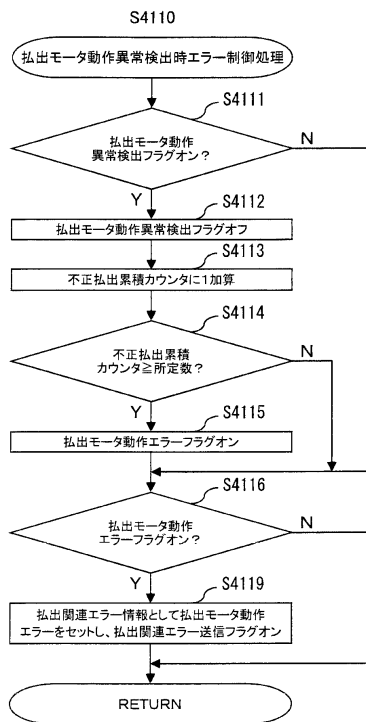
30

40

50

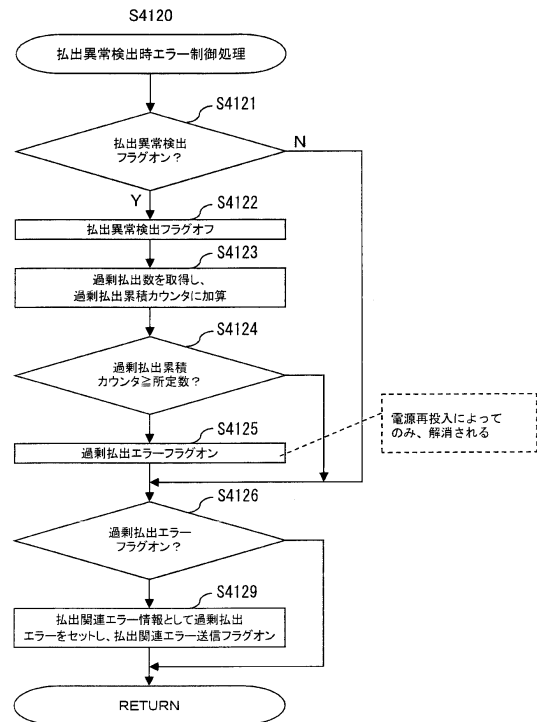
【図 177】

(図177)



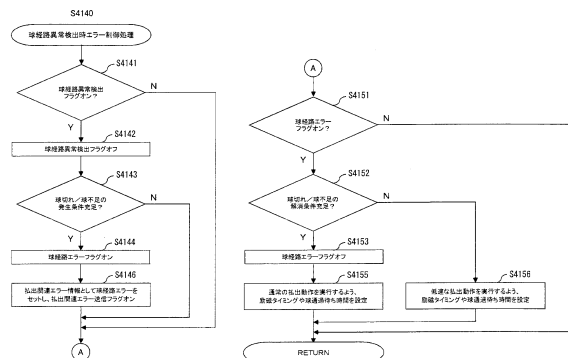
【図 178】

(図178)



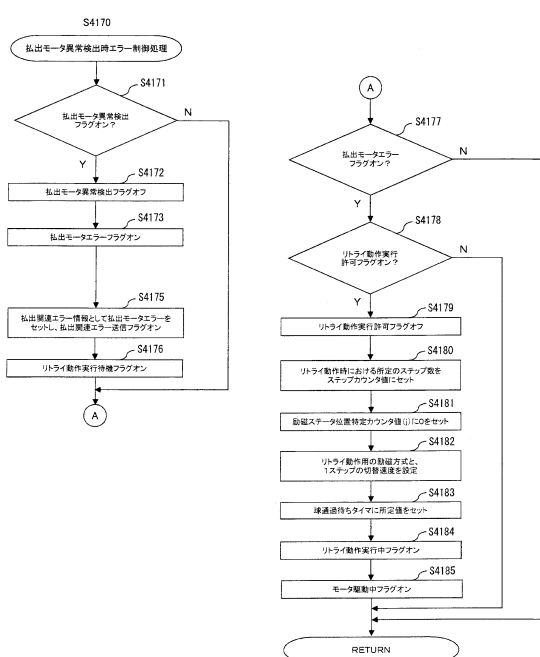
【図 179】

(図179)



【図 180】

(図180)



10

20

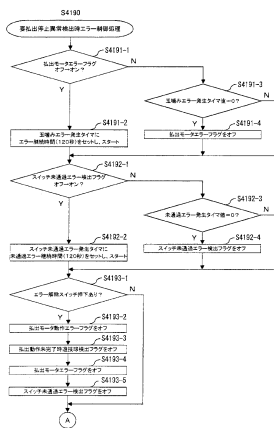
30

40

50

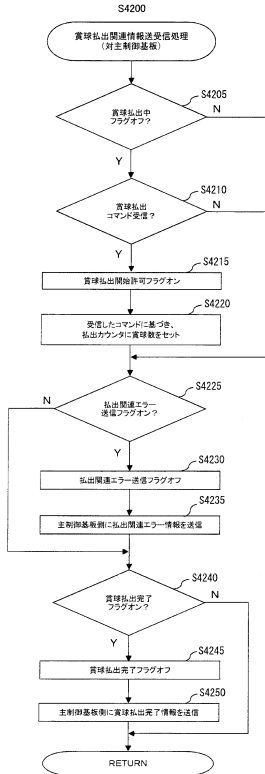
【図 181】

(圖 181)



【図 182】

(圖182)

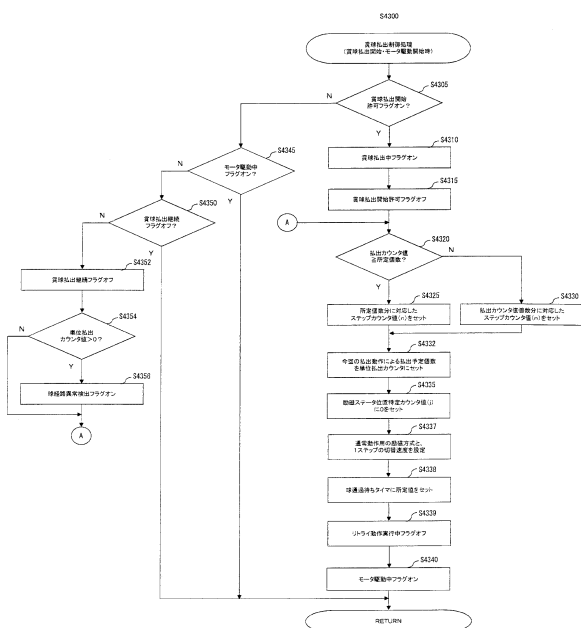


10

20

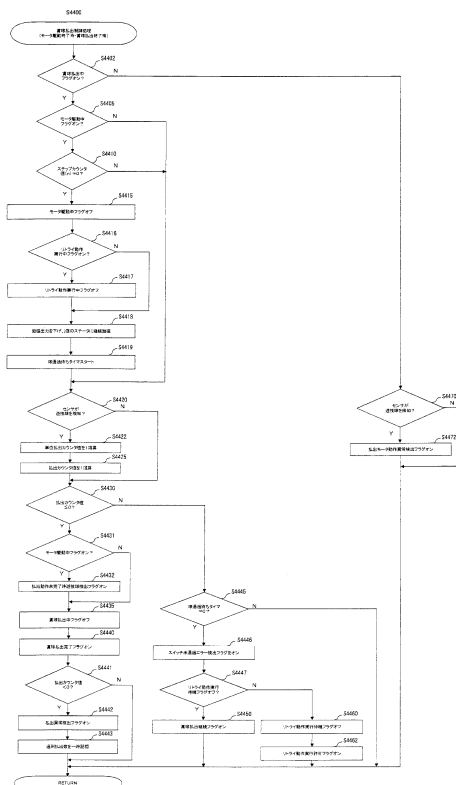
【図 183】

〔圖183〕



【図 184】

(2184)



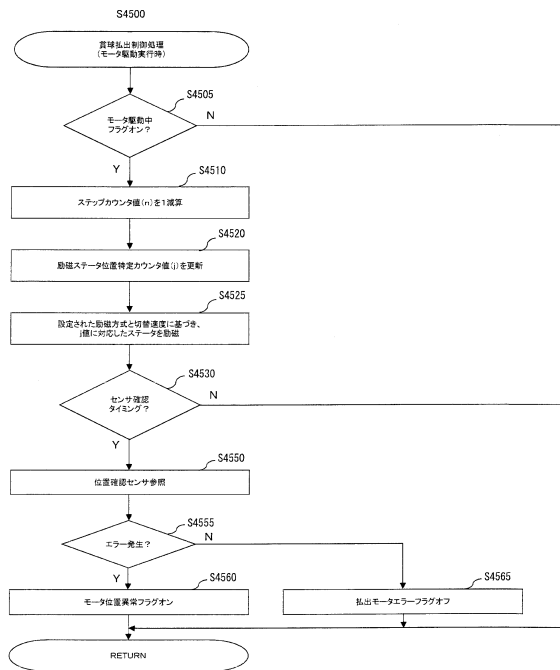
30

40

50

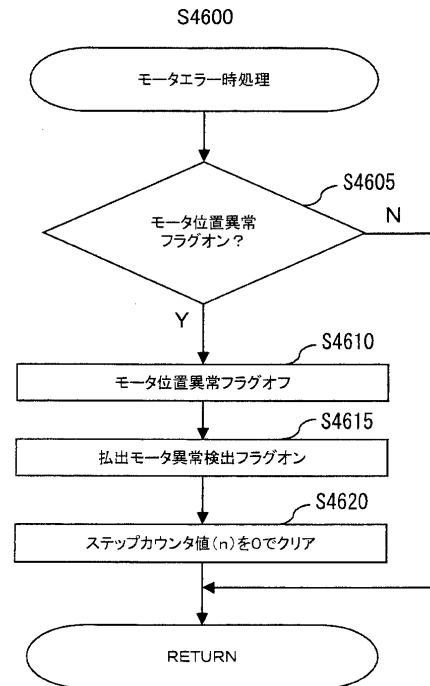
【図 185】

(圖185)



【図 186】

(圖186)

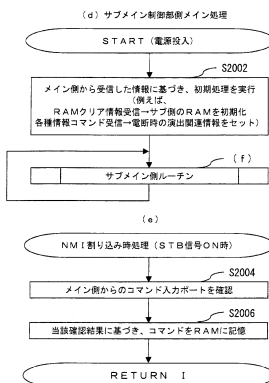


10

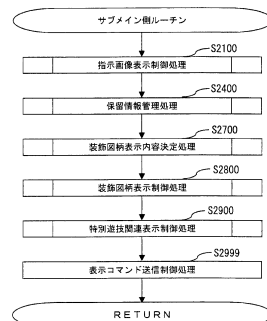
20

【図 187】

(圖187)

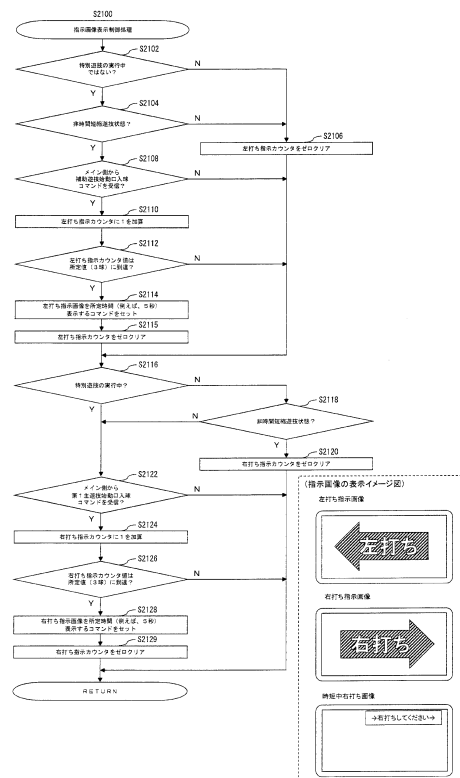


(f)



【図 188】

(圖188)

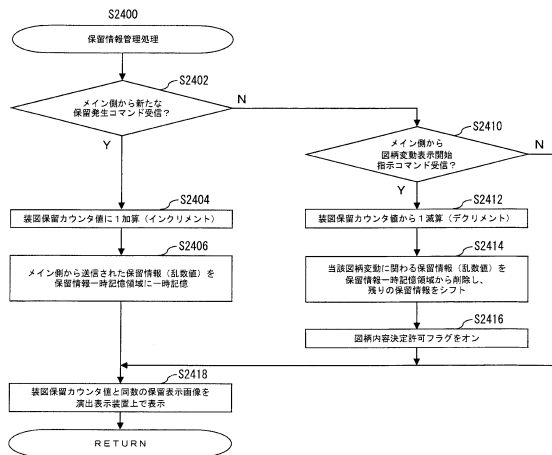


30

40

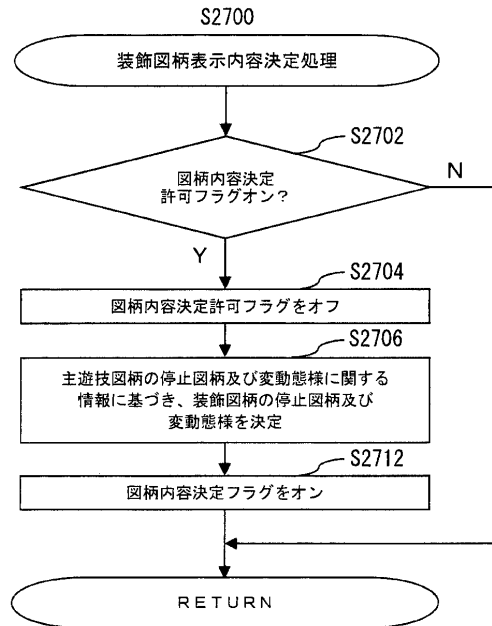
【図 189】

(図189)



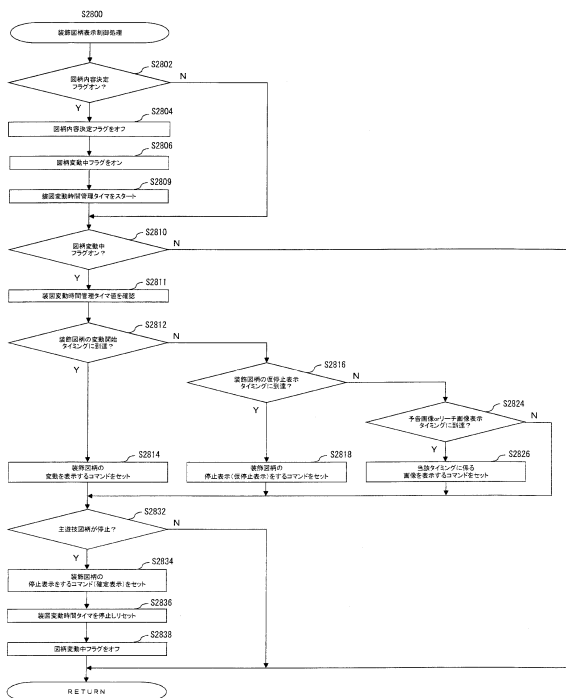
【図 190】

(図190)



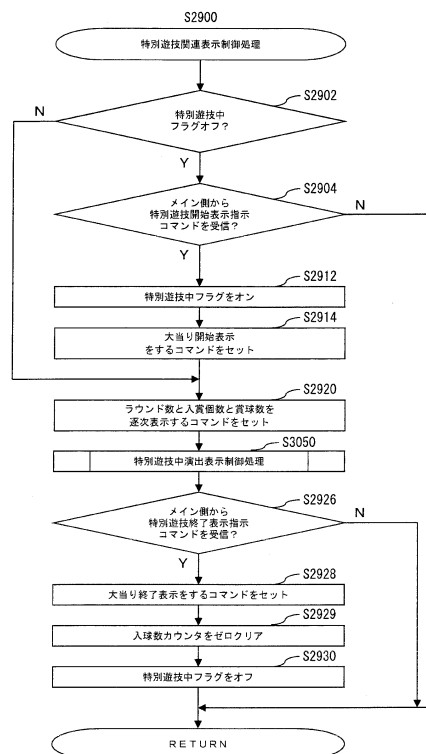
【図 191】

(図191)



【図 192】

(図192)



10

20

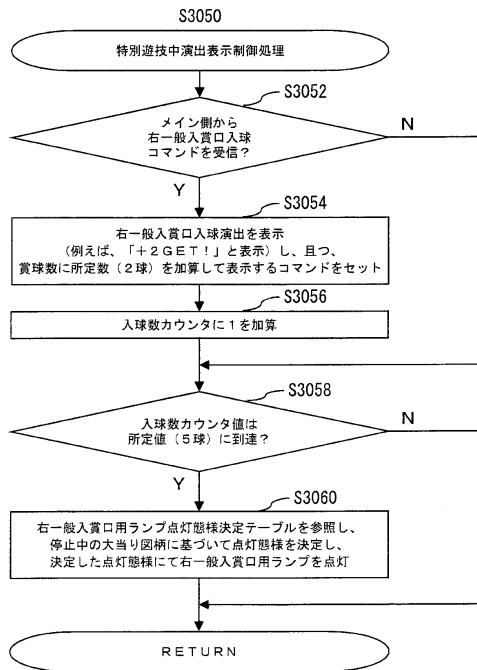
30

40

50

【図 193】

(図193)



【図 194】

(図194)

【右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルの一例】

【確変大当り図柄停止時(5A、7A、5B、7B)】【非確変大当り図柄停止時(4A、4B)】

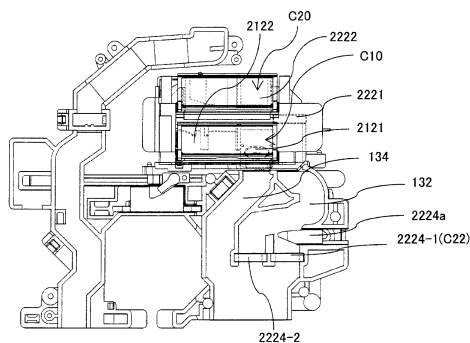
置数	点灯態様
0~29	虹色
30~429	赤色
430~749	緑色
750~949	青色
950~999	白色

置数	点灯態様
—	虹色
0~99	赤色
100~299	緑色
300~649	青色
650~999	白色

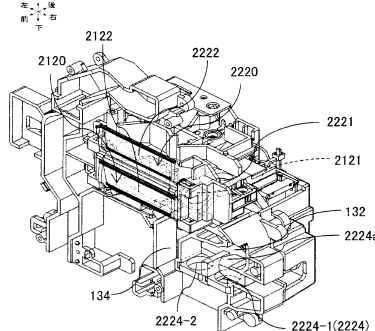
【図 195】

(図195)

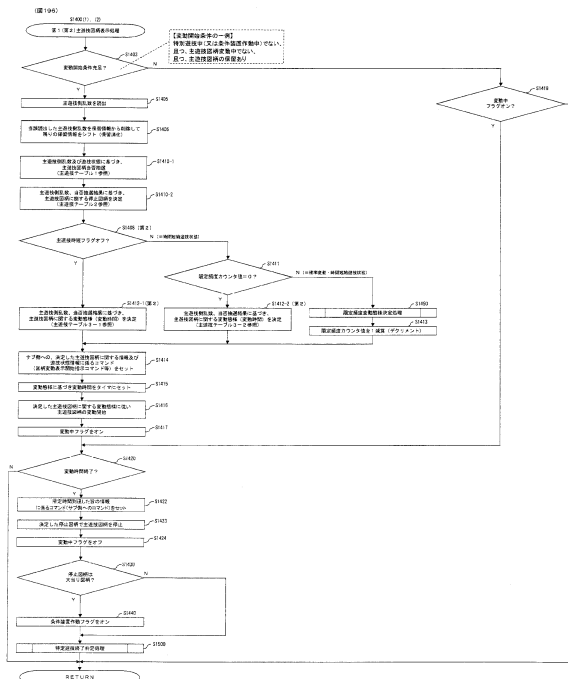
(a)



(b)



【図 196】



10

20

30

40

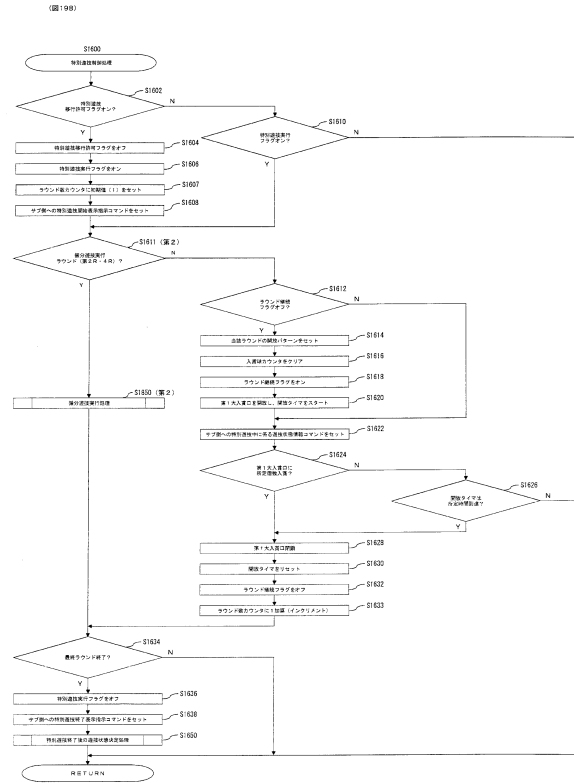
50

【図 197】

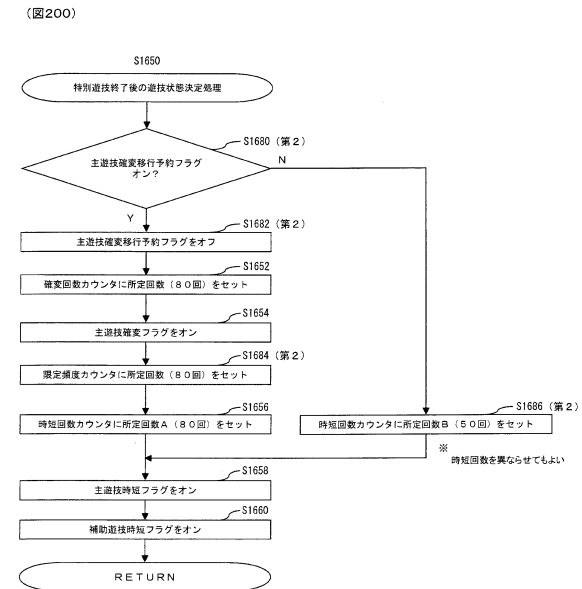
[illegible]

(197)

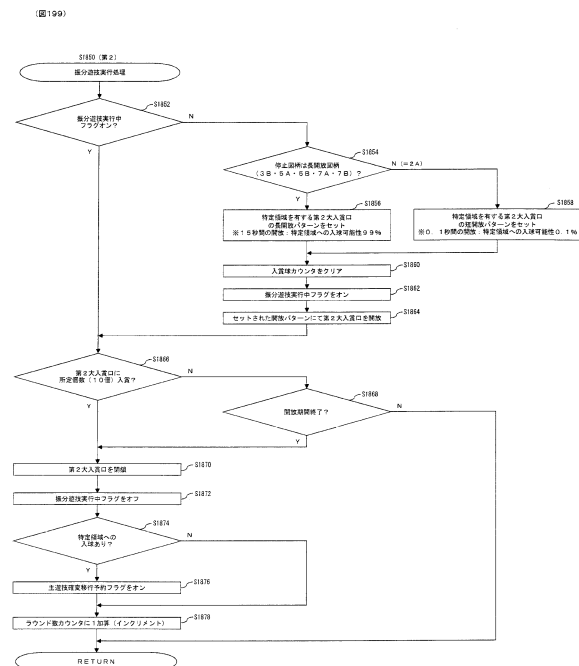
【図 198】



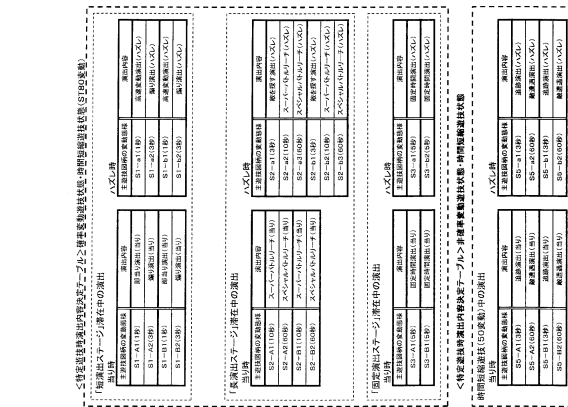
【図 200】



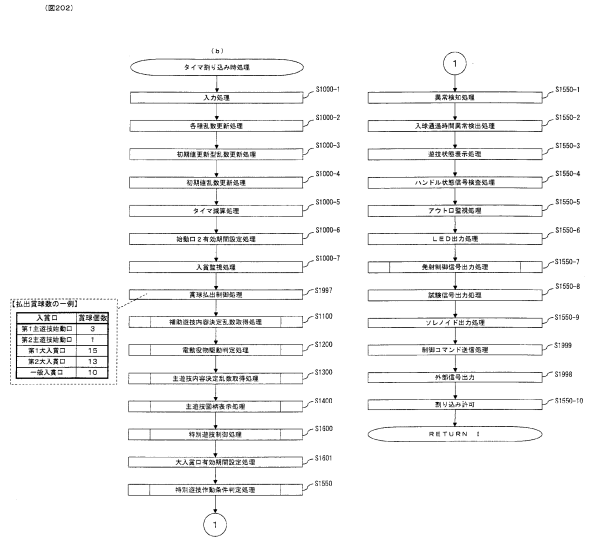
【図 199】



【図 201】



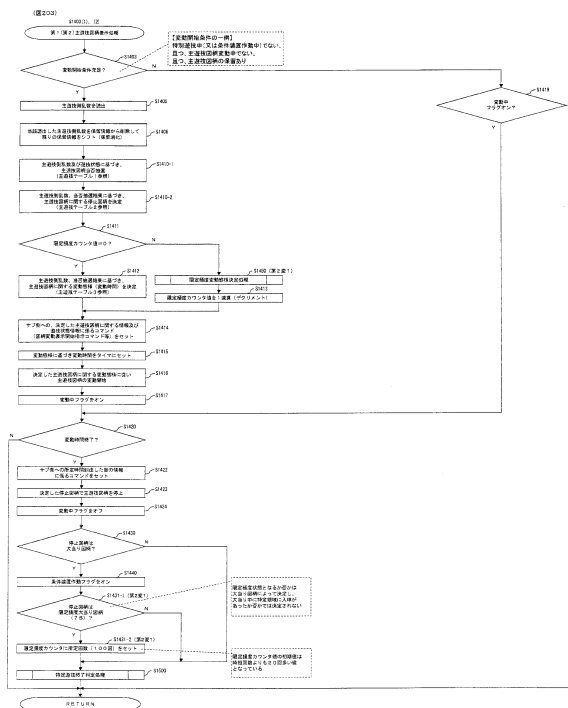
【図 202】



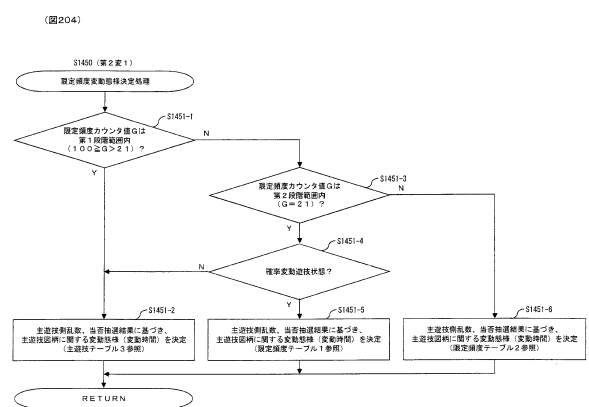
10

20

【図 203】



【図 204】

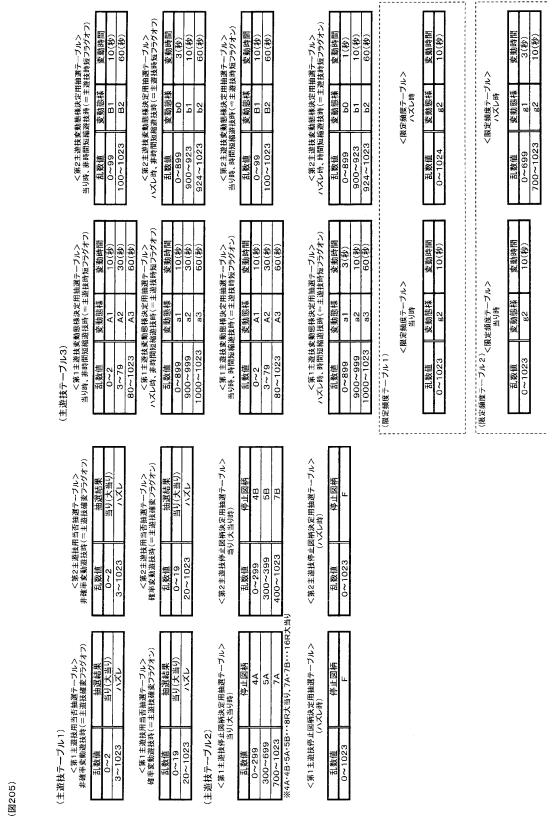


30

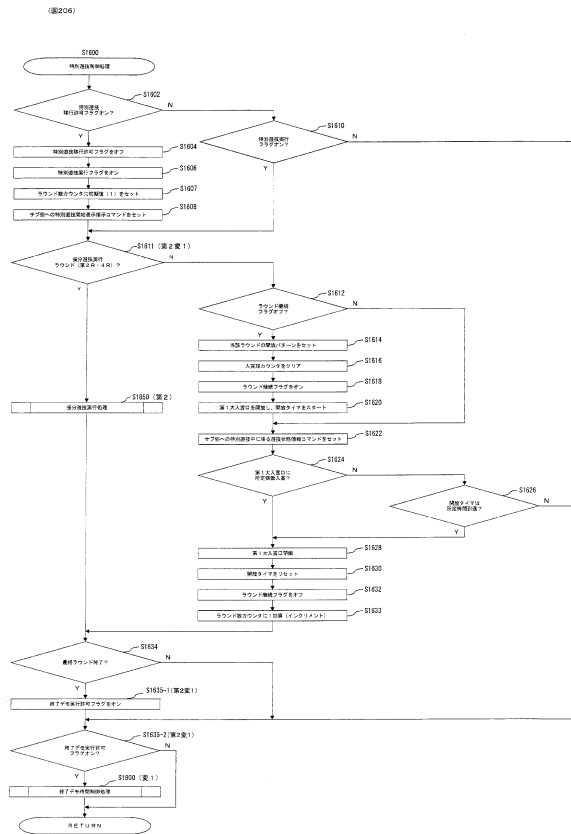
40

50

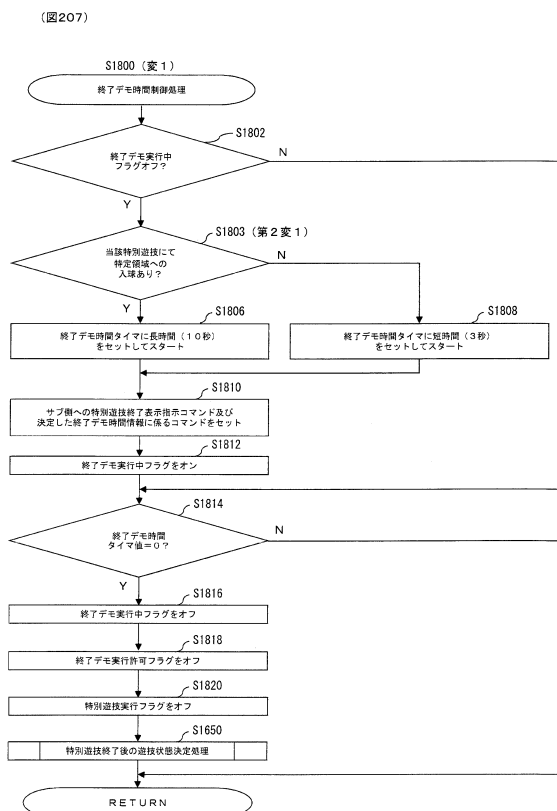
【図 205】



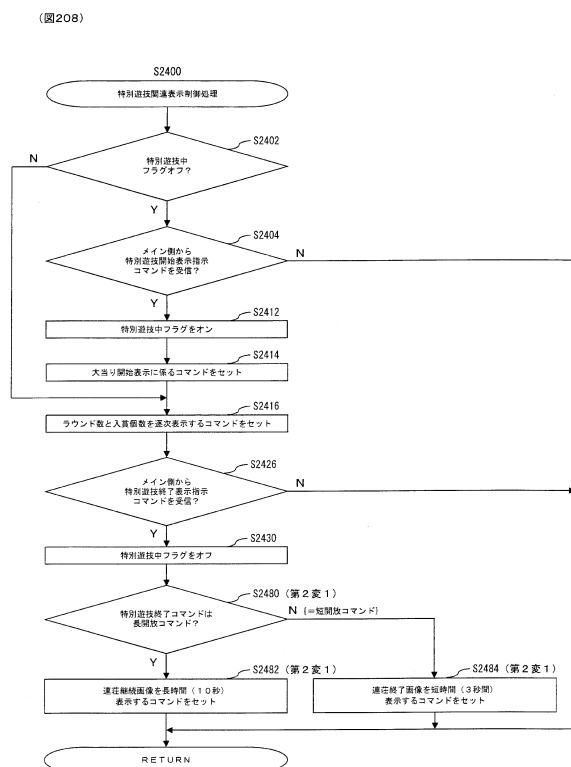
【図 206】



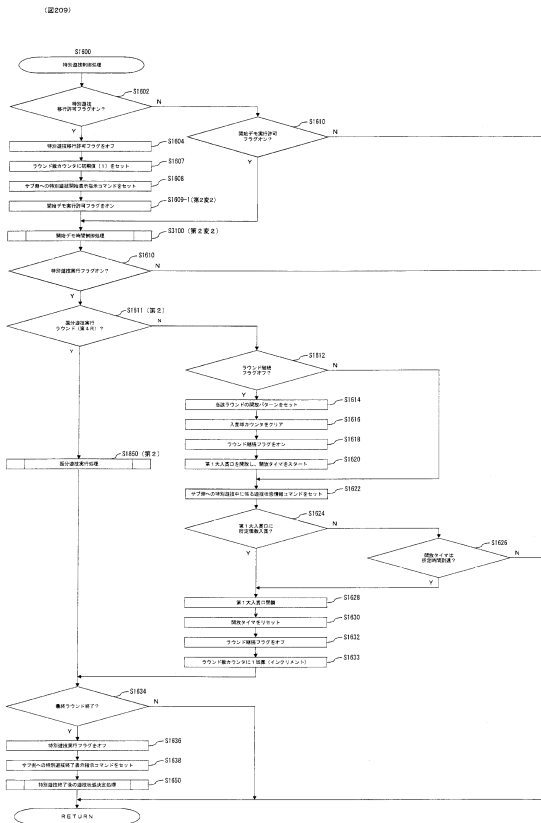
【図 207】



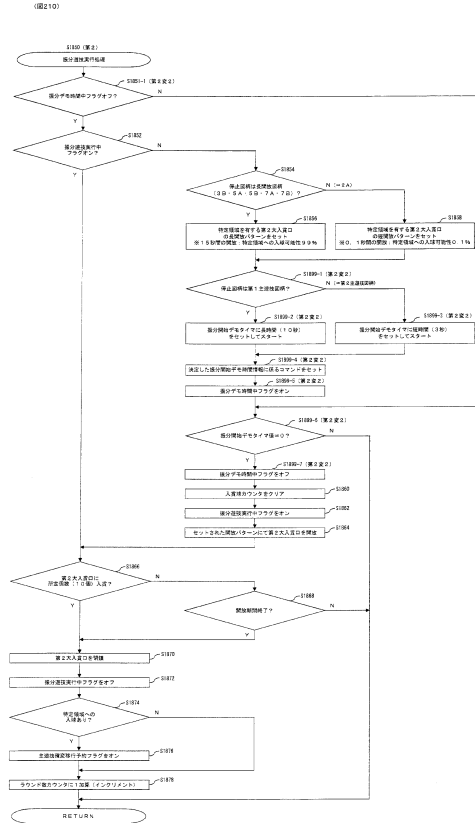
【図 208】



【図 209】



【図 2 1 0】



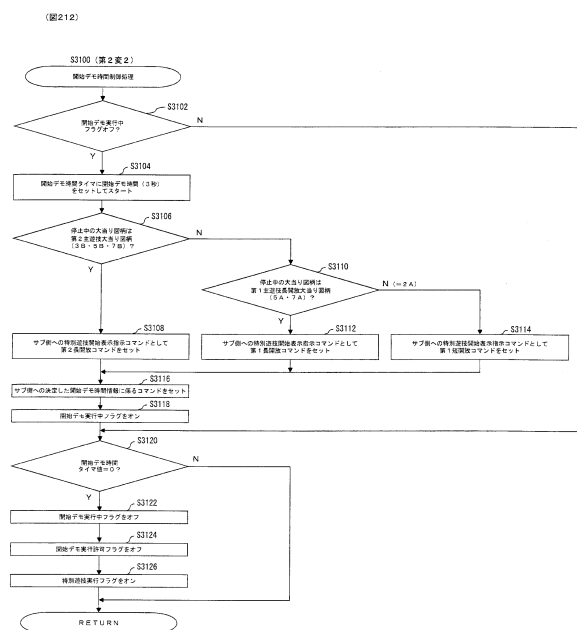
【図 2 1 1】

[illegible]

※短開放は500msの開放であり、長開放は3000msの開放となっている

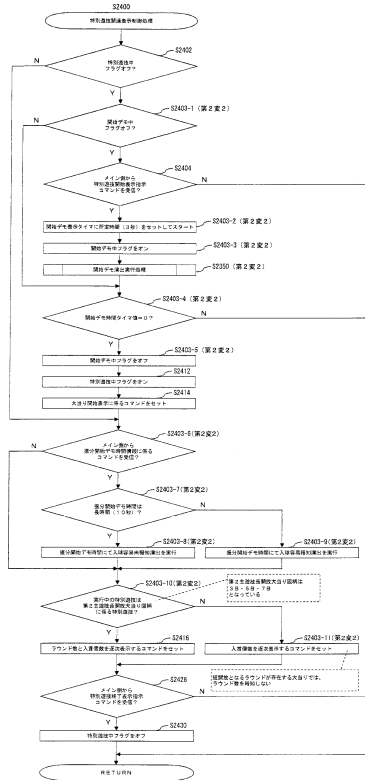
※第2主道技長開放大当り(5日・7日)のみ、すべてのラウンドが長開放となる

【図 2 1 2】



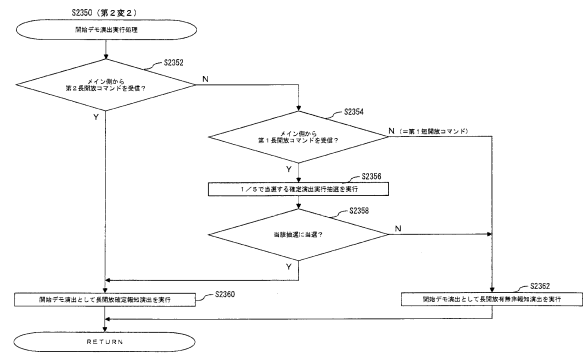
【図 2 1 3】

(圖213)



【図 2 1 4】

(圖214)



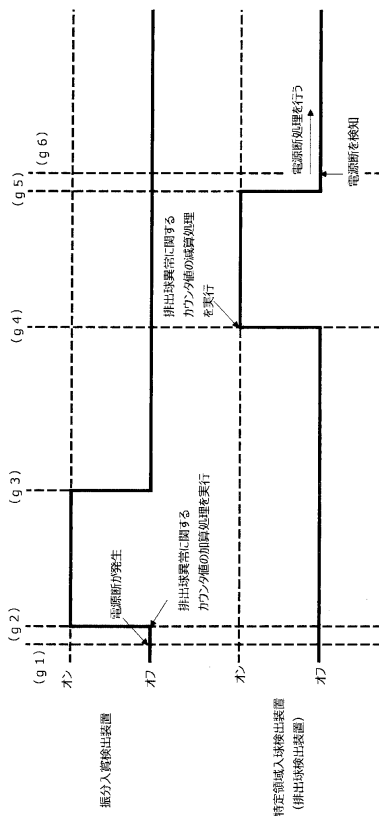
10

20

【図 2 1 5】

(圖215)

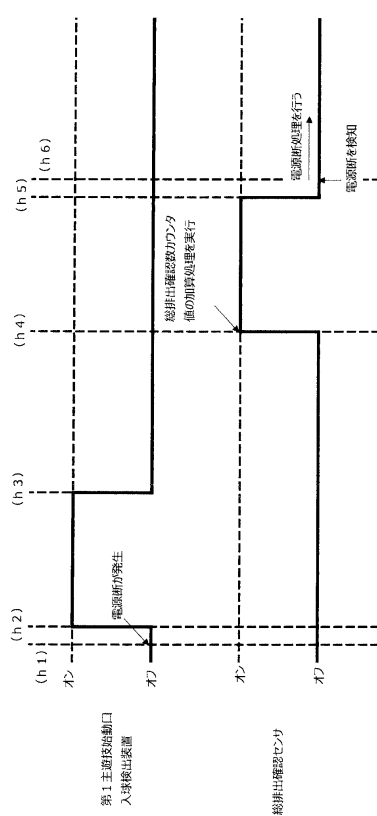
<センサに係る作用図 その1>



【図 2 1 6】

(图216)

<センサに係る作用図 その2>



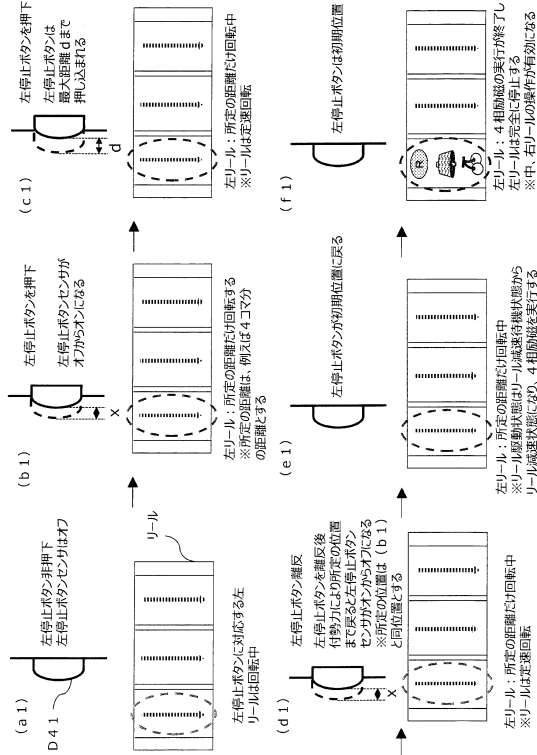
30

40

50

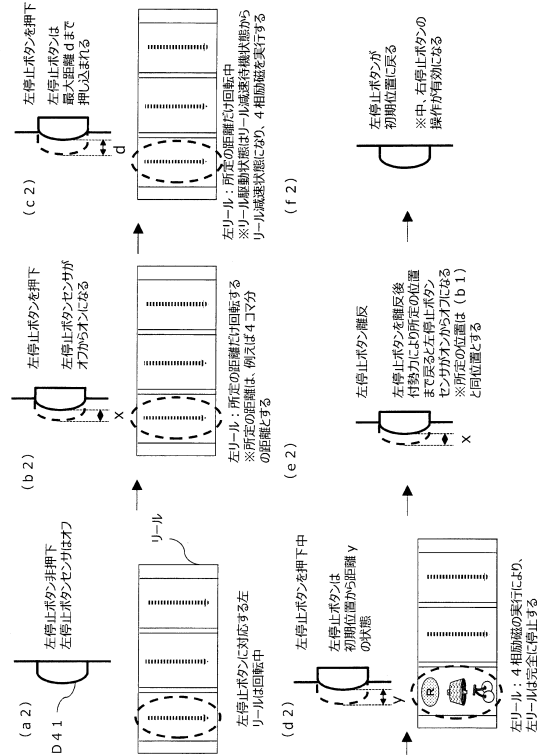
【図 2 1 7】

(図 2 1 7) <停止ボタンセンサオフの後にリール励磁処理が終了 パターン 1>



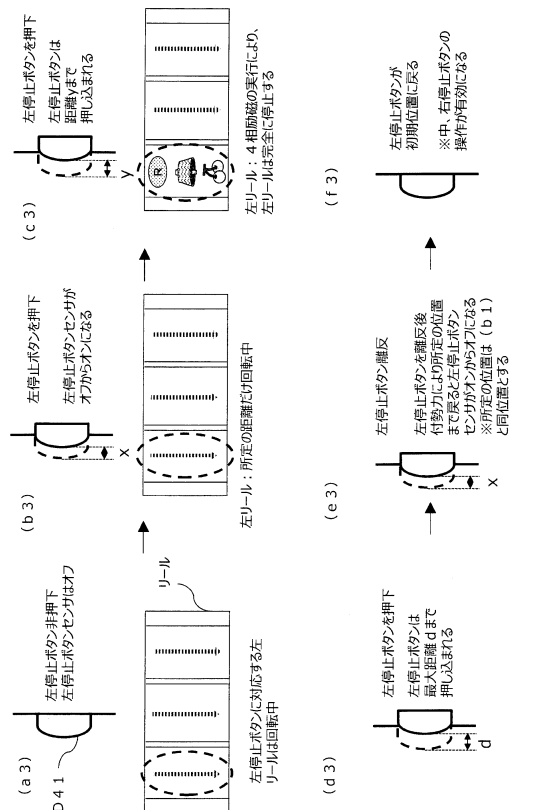
【図 2 1 8】

(図 2 1 8) <停止ボタンセンサオフの前にリール励磁処理が終了 パターン 1>



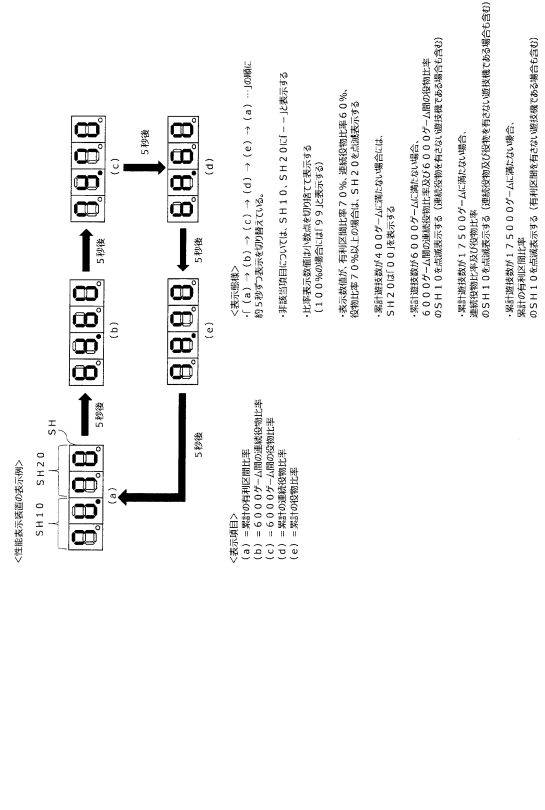
【図 2 1 9】

(図 2 1 9) <停止ボタンセンサオフの前にリール励磁処理が終了 パターン 2>



【図 2 2 0】

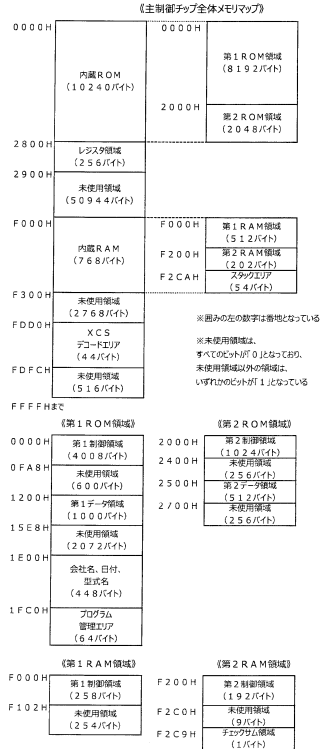
(図 2 2 0) <停止ボタンセンサオフの前にリール励磁処理が終了 パターン 2>



【図 2 2 1】

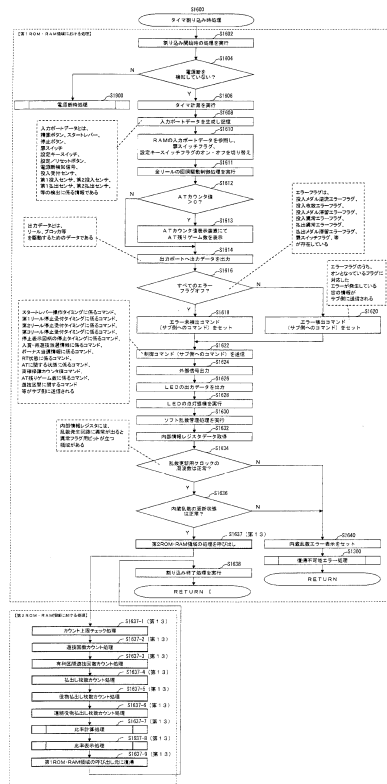
(圖221)

【主制御チップメモリマップ構成図】



【圖 2 2 2】

(國) 2222

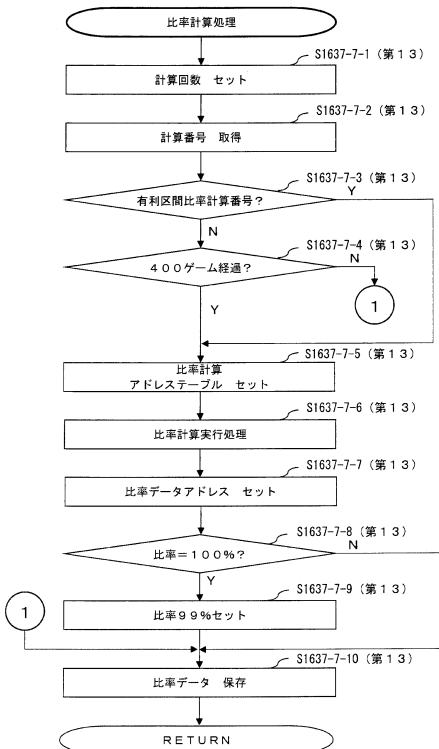


10

20

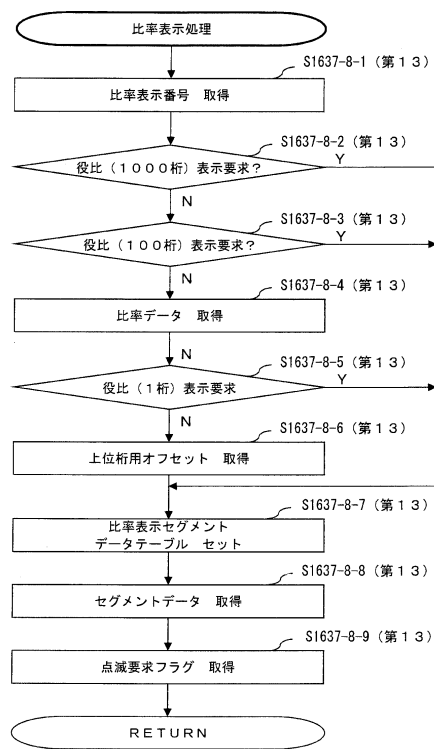
【図 2 2 3】

(圖223)



【図 2 2 4】

(图224)



30

40

【図 2 2 9】

(図 2 2 9)

<<打ち止め・自動精算に係る構成>>

所定の条件	1	無し
	2	対象全 B B 終了時
	3	B B 1 終了時
	4	B B 2 終了時
	5	差枚数 5 0 0 枚超
	6	差枚数 1 0 0 0 枚超
	7	A T 3 セット以上終了時
	8	特定の A T 終了時
特定の条件	1	無し
	2	対象全 B B 終了時
	3	B B 1 終了時
	4	B B 2 終了時
	5	差枚数 5 0 0 枚超
	6	差枚数 1 0 0 0 枚超
	7	A T 3 セット以上終了時
	8	特定の A T 終了時
	9	打ち止め時

<決定方法>

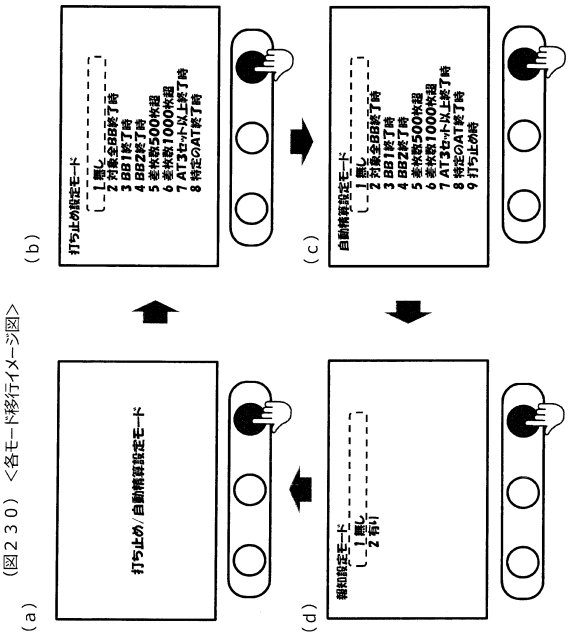
・電源投入時に特定の R A M 領域を参照して決定する。

<設定の変更方法>

・設定変更モード中に停止ボタンなどを操作することで、
打ち止め・自動精算を設定可能

【図 2 3 0】

(図 2 3 0) <各モード移行イメージ図>



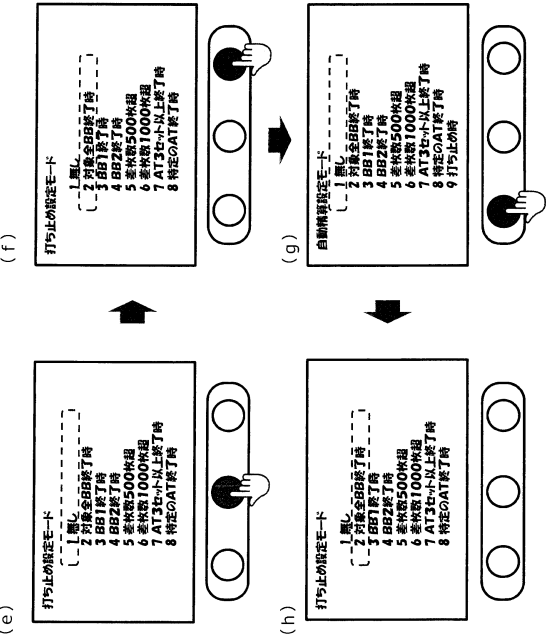
10

20

【図 2 3 1】

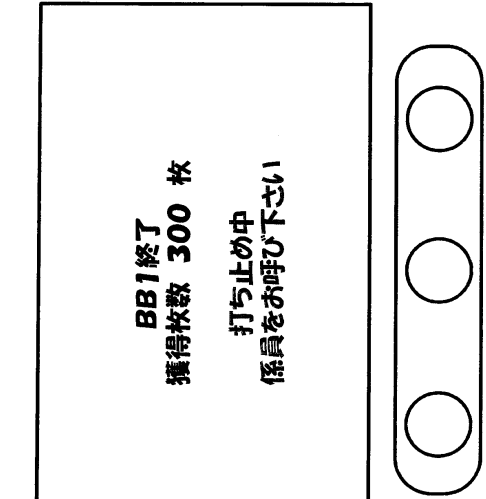
(図 2 3 1) <モード内項目選択イメージ図>

(e)



【図 2 3 2】

(図 2 3 2) <報知有り時イメージ図>

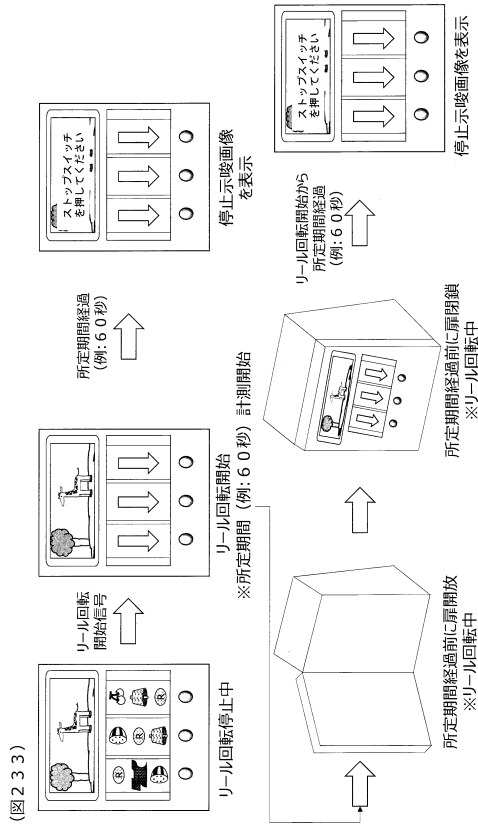


30

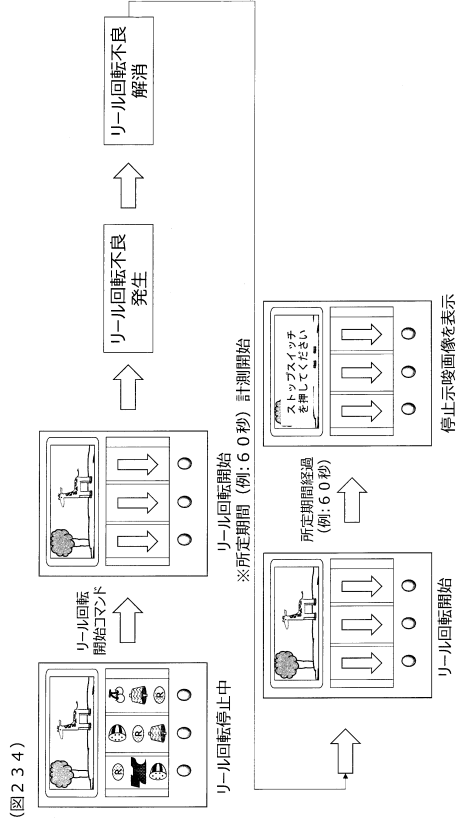
40

50

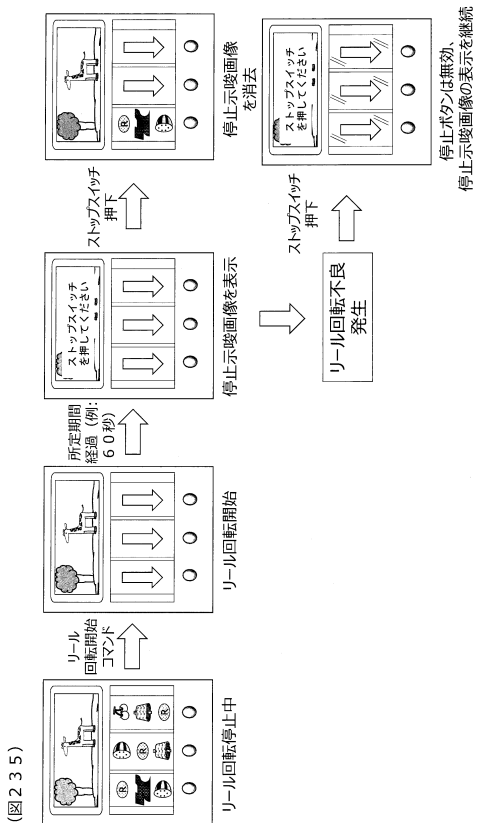
【図 2 3 3】



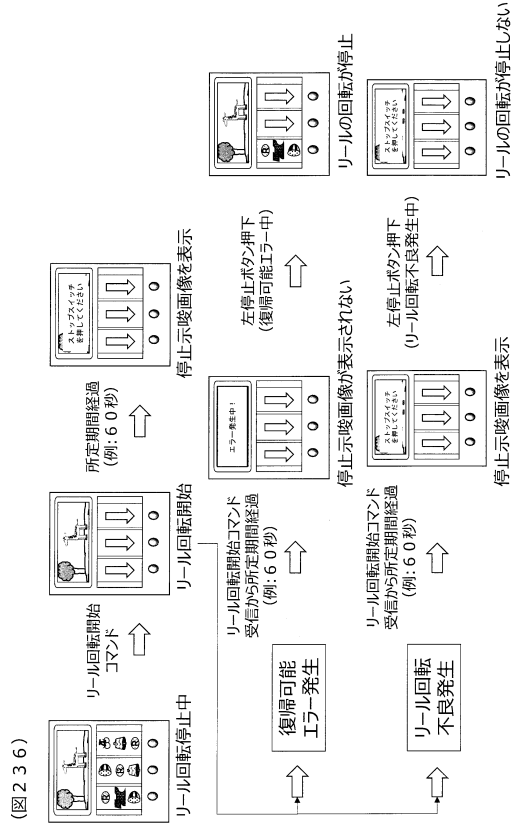
【圖 2 3 4】



【図 2 3 5】



【圖 2 3 6】



【図 2 3 7】

(図 2 3 7)

(A) 固定/リフトボタンがON (トランプ機中ON) のときの各種操作部材動作時の挙動 (組立関係中)									
リフトボタン	固定ボタン	リフトボタン	メダル投入	自動リフト	スタートレバー	左停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン
ボタン-1	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効
ボタン-2	無効	無効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効
ボタン-3	無効	無効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効
ボタン-4	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効
ボタン-5	無効	無効	有効	有効	有効	無効	無効	無効	無効
ボタン-6	無効	無効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効
ボタン-7	無効	無効	有効	有効	有効	無効	無効	無効	無効
ボタン-8	有効	有効	有効	有効	有効	無効	無効	無効	無効
ボタン-9	無効	無効	有効	有効	有効	無効	無効	無効	無効
ボタン-10	無効	無効	有効	有効	有効	無効	無効	無効	無効
ボタン-11	有効	有効	有効	有効	有効	無効	無効	無効	無効
ボタン-12	有効	有効	有効	有効	有効	無効	無効	無効	無効

(B) 固定/リフトボタンがONのときの各種操作部材動作時の挙動 (組立関係中)									
リフトボタン	固定ボタン	メダル投入	自動リフト	スタートレバー	左停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン
ボタン-1	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効
ボタン-2	無効	無効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効
ボタン-3	無効	無効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効
ボタン-4	1回のみの有効	1回のみの有効	有効	有効	1回のみの有効	1回のみの有効	1回のみの有効	1回のみの有効	1回のみの有効

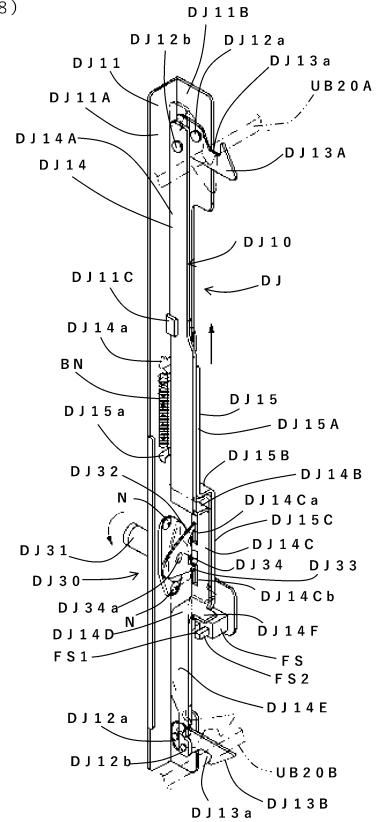
(C) マルチスタートボタンがONのときの各種操作部材動作時の挙動 (組立関係中)									
スタートレバー	左停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン
ボタン-1	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効
ボタン-2	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効
ボタン-3	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
ボタン-4	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
ボタン-5	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効
ボタン-6	有効	有効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
ボタン-7	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
ボタン-8	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効

(D) スタートレバーがONのときの各種操作部材動作時の挙動 (組立関係中)									
スタートレバー	左停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン
ボタン-1	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効
ボタン-2	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
ボタン-3	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
ボタン-4	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
ボタン-5	有効	有効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
ボタン-6	有効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
ボタン-7	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
ボタン-8	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効

(E) 停止ボタン (右停止ボタン) または停止ボタン (ON) のときの各種操作部材動作時の挙動 (組立関係中)									
スタートレバー	左停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン	右停止ボタン
ボタン-1	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効
ボタン-2	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効	有効
ボタン-3	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
ボタン-4	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
ボタン-5	有効	有効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
ボタン-6	有効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
ボタン-7	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効
ボタン-8	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効

【図 2 3 8】

(図 2 3 8)

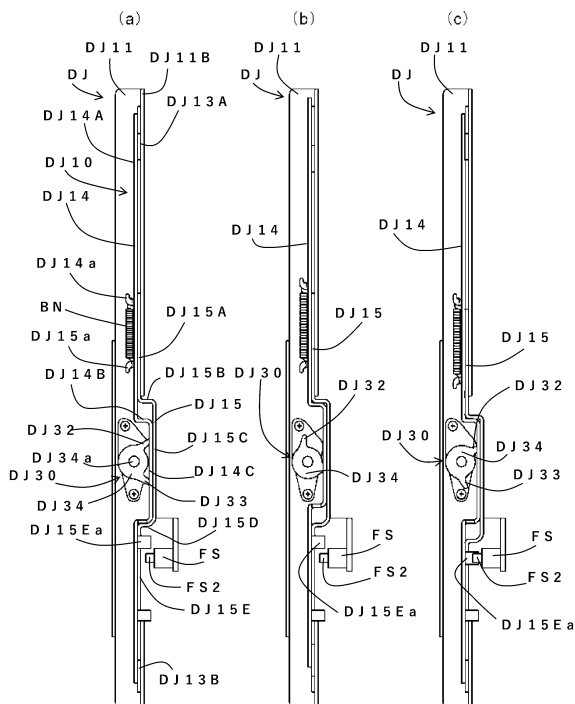


10

20

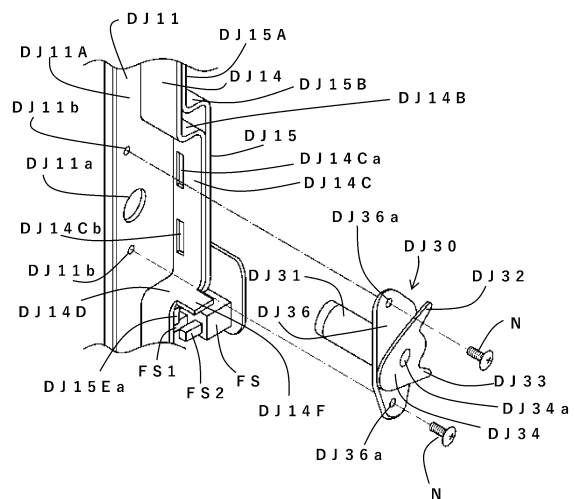
【図 2 3 9】

(図 2 3 9)



【図 2 4 0】

(図 2 4 0)



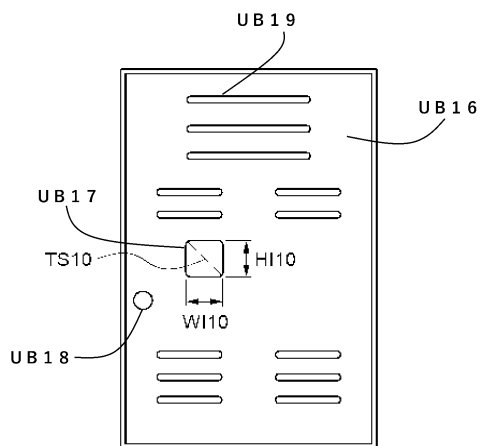
30

40

50

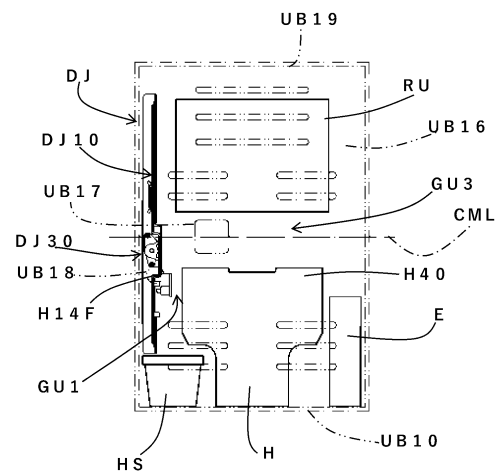
【図 2 4 1】

(図 2 4 1)



【図 2 4 2】

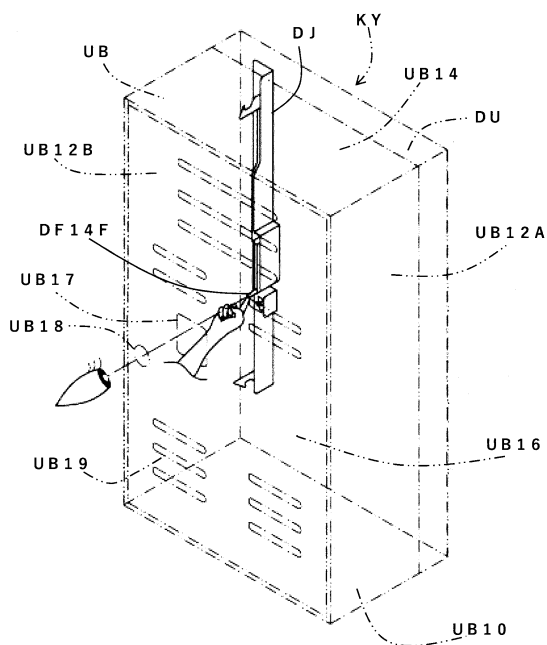
(図 2 4 2)



10

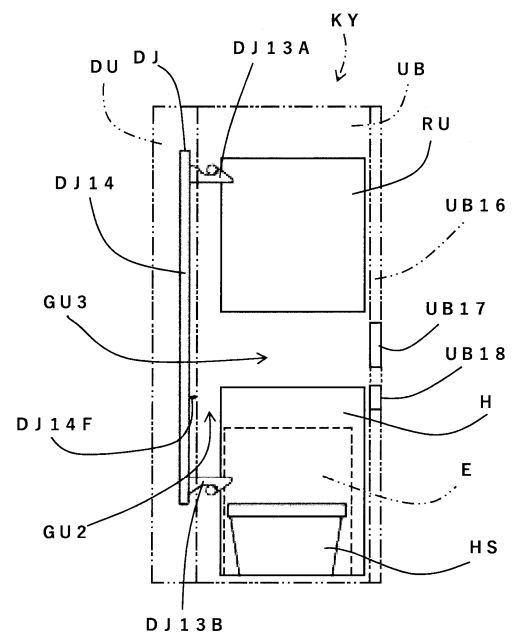
【図 2 4 3】

(図 2 4 3)



【図 2 4 4】

(図 2 4 4)



20

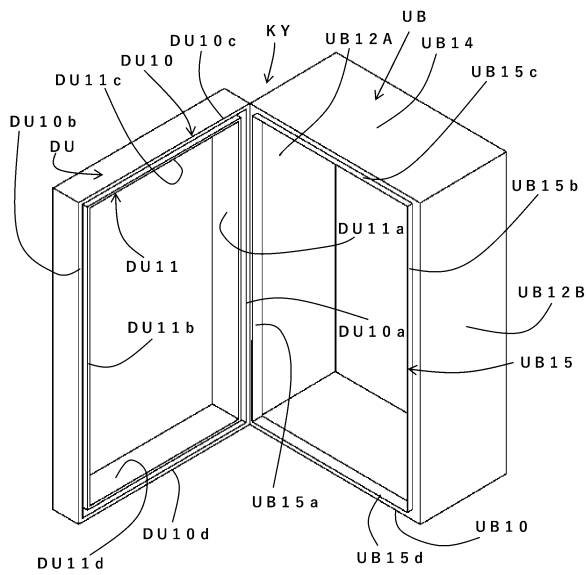
30

40

50

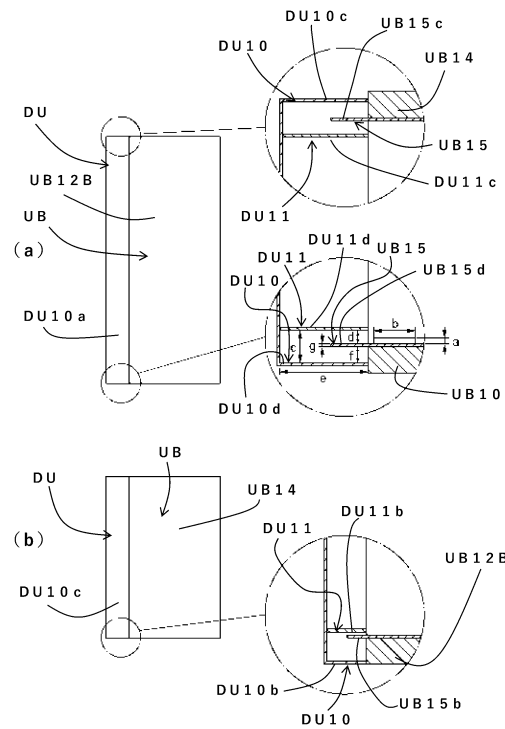
【図 2 4 5】

(図 2 4 5)



【図 2 4 6】

(図 2 4 6)

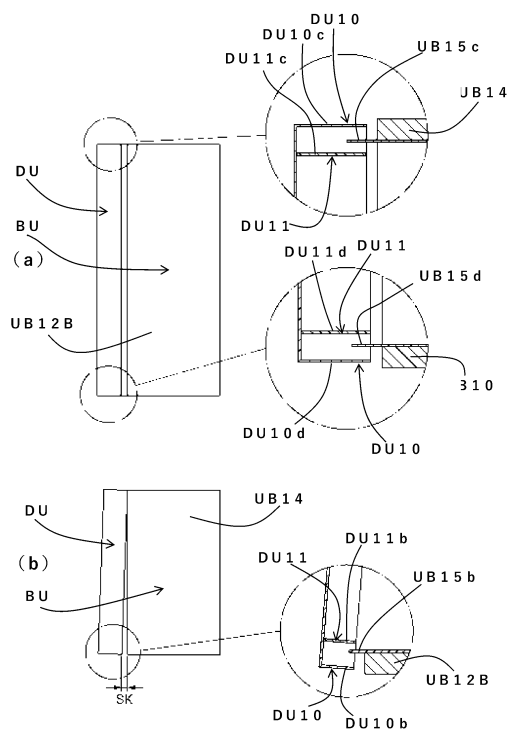


10

20

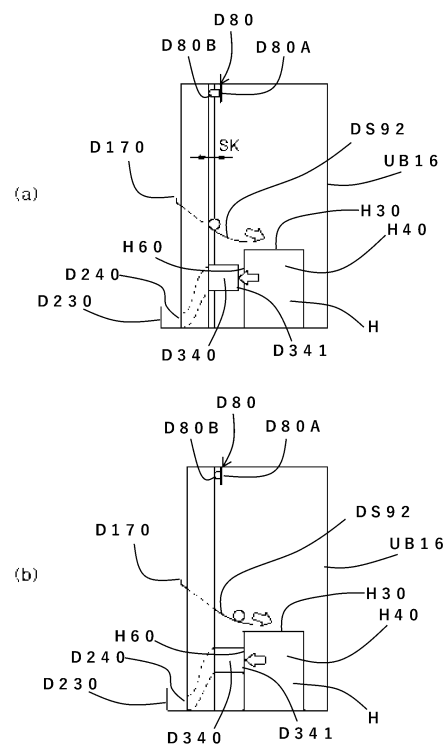
【図 2 4 7】

(図 2 4 7)



【図 2 4 8】

(図 2 4 8)

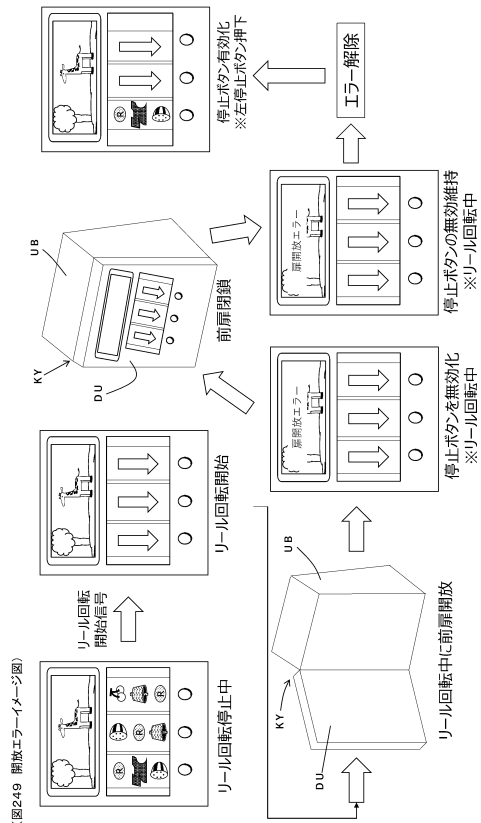


30

40

50

【図 249】



【図 250】

(圖250)

メイン回路状態番号	概要	動作状態		移行先	
		状態番号	メイン回路状態番号	状態番号	メイン回路状態番号
0	通常状態 (サブ通常状態)	開始	(5)	—	(1)
			(8)	—	(4)
			(13)	—	(5)
			(18)	—	(6)
			(20)	—	(7)
1	通常状態 (サブ通常状態)	終了	(1)	1	(8)
			(2)	7	(9)
			(3)	8	(10)
			(20)	0	(11)
			(6)	—	(12)
2	AT3 (C23状態)	開始	(5)	—	(13)
			(8)	—	(14)
			(18)	7	(15)
			(19)	0	(16)
			(20)	0	(17)
3	AT2 (C22状態)	開始	(4)	—	(18)
			(7)	8	(19)
			(8)	0	(20)
			(9)	2	(1)
			(10)	0	(2)
4	AT6 (ST6状態)	終了	(11)	—	(3)
			(13)	5	(4)
			(15)	0	(5)
			(16)	2	(6)
			(20)	0	(7)
5	AT7 (ST7状態)	開始	(12)	—	(8)
			(13)	4	(9)
			(14)	—	(10)
			(16)	—	(11)
			(20)	0	(12)
6	AT5、AT6、AT9 (表AT5、AT6、AT9 共通状態、エンディ ク状態)	終了	(10)	—	(13)
			(14)	—	(14)
			(17)	4	(15)
			(18)	5	(16)
			(20)	0	(17)
7	AT1 (C21状態)	開始	(4)	—	(18)
			(5)	3	(19)
			(6)	2	(20)
			(20)	0	(1)
			(3)	—	(2)
8	AT4 (上乗せ特化状態)	終了	(7)	—	(3)
			(10)	0	(4)
			(13)	—	(5)
			(16)	5	(6)
			(20)	0	(7)

(1) 有利状態移行 (有利状態移行プログラム)

(2) ゲームカウンタ0、ゲームカウンタ9状態番号≠2

(3) ゲームカウンタ0、ゲームカウンタ9状態番号≠1

(4) C21ゲームカウンタ0、C21変更ボタン成立時プログラム1

(5) C21ゲームカウンタ0、C21変更ボタン成立時プログラム1、C21押しボタン0、引込線1、動作番号=1

(6) C21ゲームカウンタ0、C21変更ボタン成立時プログラム1、C21押しボタン0、引込線1、動作番号=2

(7) C22ゲームカウンタ0、C22変更ボタン1

(8) C22ゲームカウンタ0、C22変更ボタン0、引込線1、動作番号=1

(9) C22ゲームカウンタ0、C22変更ボタン0、引込線1、動作番号=1、2

(10) ゲームカウンタ0

(11) 2次回路カウンタ0、Vレギュレータカウンタ0、動作番号=0

(12) 2次回路カウンタ0、Vレギュレータカウンタ0、動作番号=1、2

(13) ST6プログラム1、前ボタン0動作時≠0またはST7ゲームカウンタ0、動作番号=1、2

(14) ST6プログラム1、前ボタン0動作時0またはST7ゲームカウンタ0、動作番号=0

(15) ST7ゲームカウンタ0、引込線1、動作番号=1

(16) ST7ゲームカウンタ0、引込線1、動作番号=1、2

(17) ST7ゲームカウンタ0

(18) ゲームカウンタ0、引込線1、動作番号=2

(19) ゲームカウンタ0、引込線1、動作番号=1

(20) 有利状態移行プログラム0、有利状態移行プログラム2400

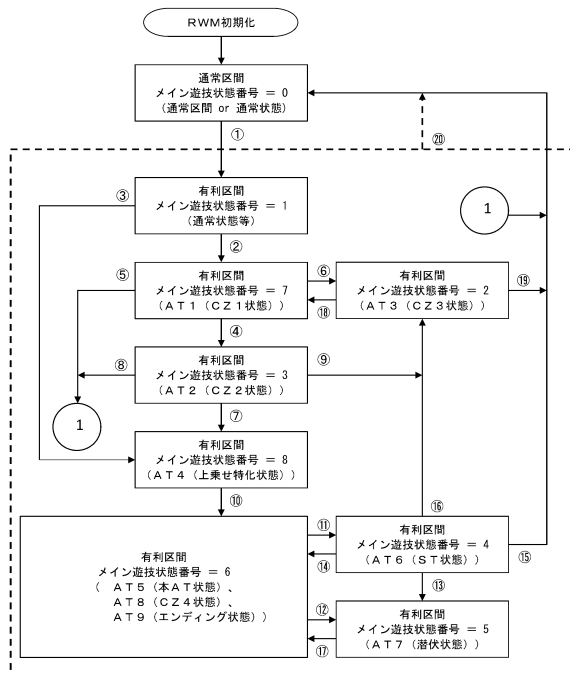
※有利区間（メイン遊技状態番号＞0）において、
リミット到達（有利区間クリアカウンタ＝0又はMYカウンタ＞2400）した場合は
有利区間が終了し、通常区間（メイン遊技状態番号＝0）に移行する

10

20

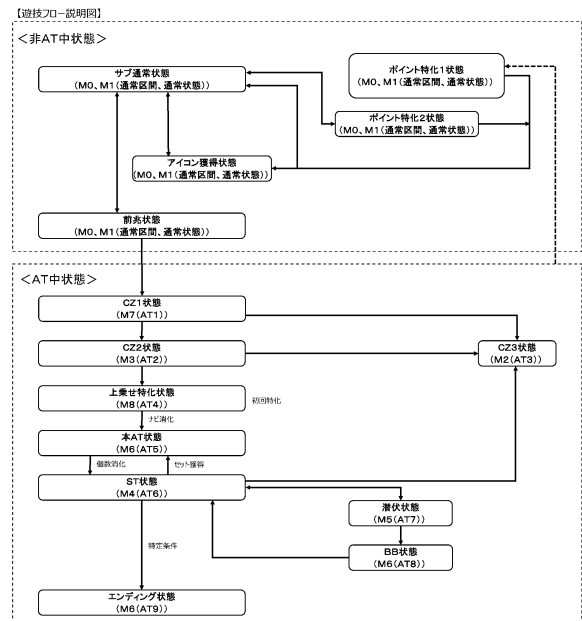
【図 2 5 1】

(图251)



【図 2 5 2】

(8252)



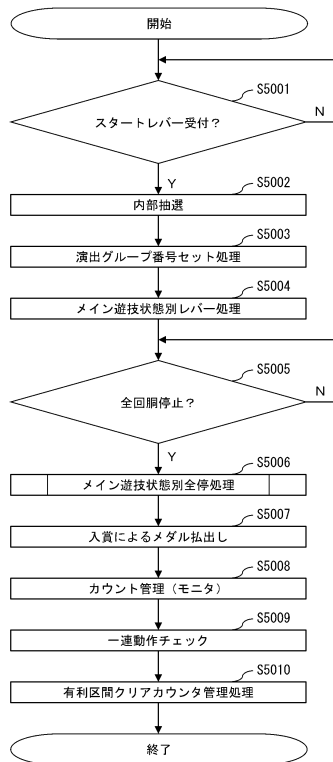
30

40

50

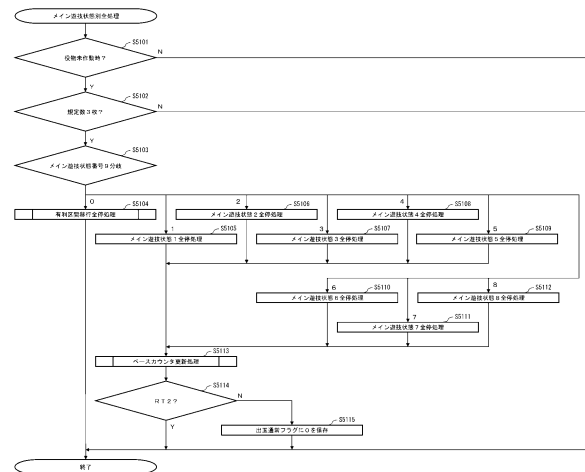
【図 2 5 3】

(図253)



【図 2 5 4】

(図254)

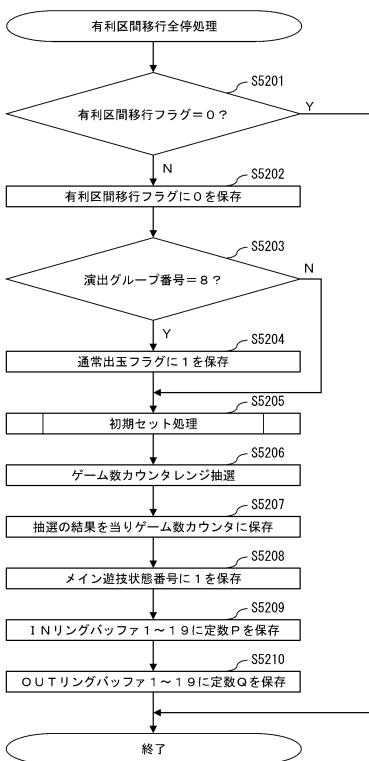


10

20

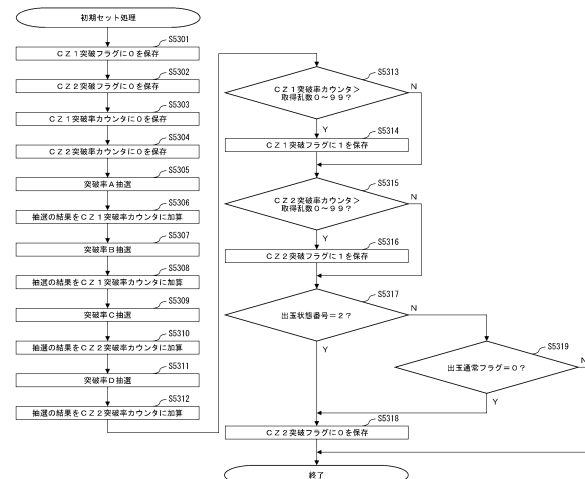
【図 2 5 5】

(図255)



【図 2 5 6】

(図256)



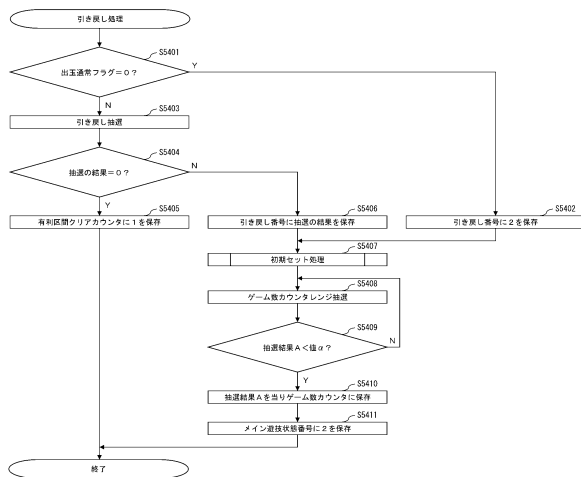
30

40

50

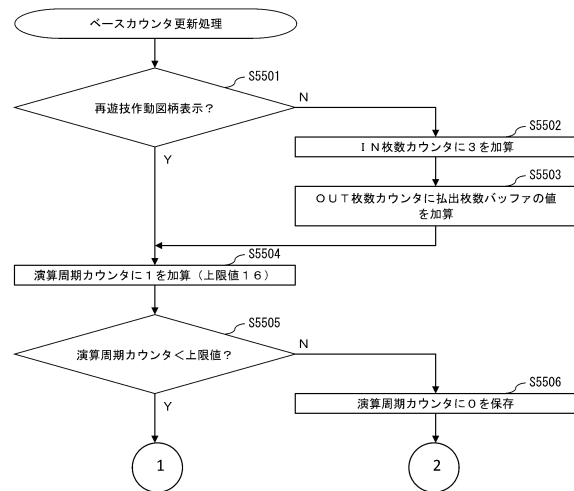
【図 257】

(圖257)



【図 258】

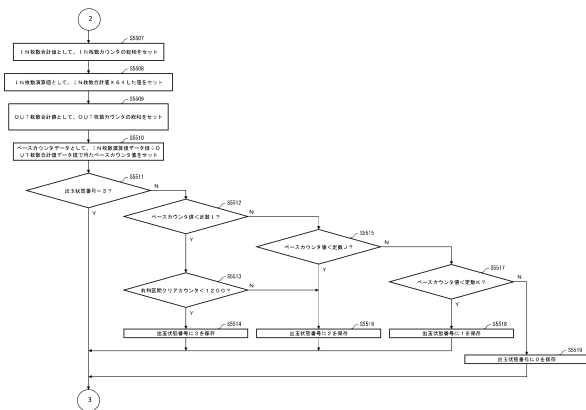
(図258)



10

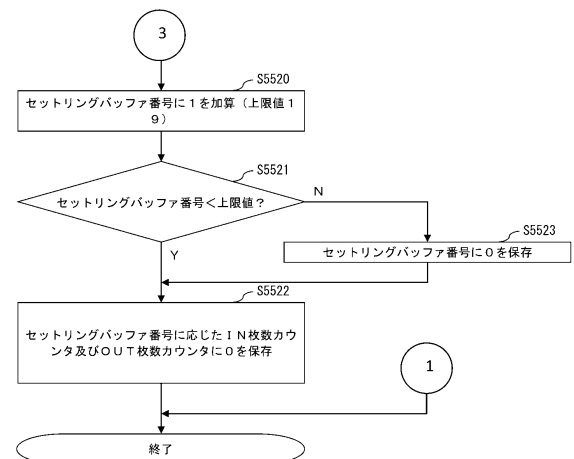
【図 259】

(圖259)



【図 260】

(図260)



20

30

40

50

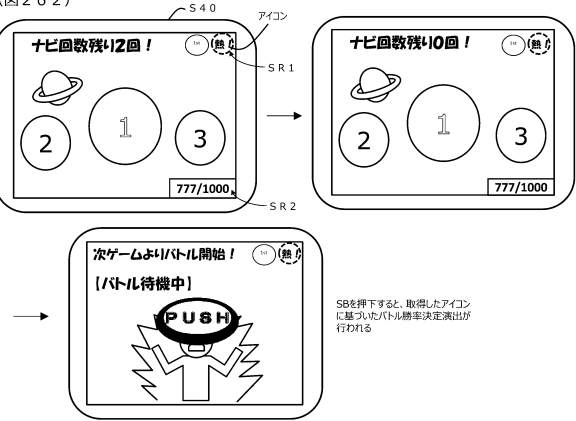
【図 2 6 1】

(図 2 6 1)

定数X	監視出率	出玉状態	
25	256.00%	出玉状態 3	
26	246.15%	出玉状態 3	
27	237.04%	出玉状態 3	
28	228.57%	出玉状態 3	
29	220.69%	出玉状態 3	
30	213.33%	出玉状態 2	→定数 I として記憶
31	206.45%	出玉状態 2	
32	200.00%	出玉状態 2	
33	193.94%	出玉状態 2	
34	188.24%	出玉状態 1	→定数 J として記憶
35	182.86%	出玉状態 1	
36	177.78%	出玉状態 1	
37	172.97%	出玉状態 1	
38	168.42%	出玉状態 1	
39	164.10%	出玉状態 1	
40	160.00%	出玉状態 1	
41	156.10%	出玉状態 0	→定数 K として記憶
・	・	出玉状態 0	
・	・	出玉状態 0	
・	・	出玉状態 0	
150	42.67%	出玉状態 0	
151	42.38%	出玉状態 0	
152	42.11%	出玉状態 0	
153	41.83%	出玉状態 0	
154	41.56%	出玉状態 0	
155	41.29%	出玉状態 0	
156	41.03%	出玉状態 0	
157	40.76%	出玉状態 0	
・	・	出玉状態 0	
・	・	出玉状態 0	
・	・	出玉状態 0	
174	36.78%	出玉状態 0	
・	・	出玉状態 0	
・	・	出玉状態 0	

【図 2 6 2】

(図 2 6 2)

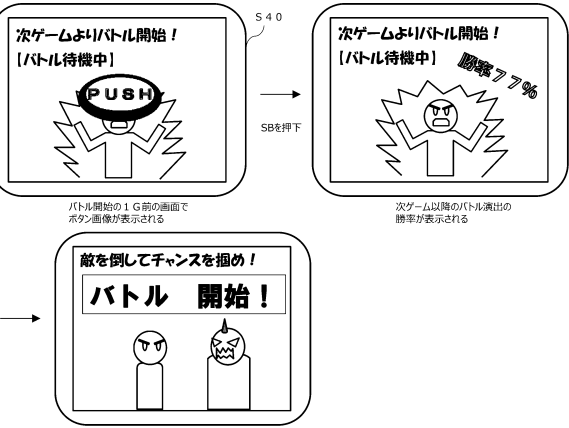


10

20

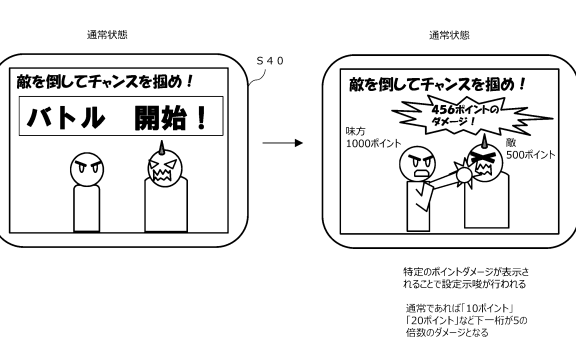
【図 2 6 3】

(図 2 6 3)



【図 2 6 4】

(図 2 6 4)



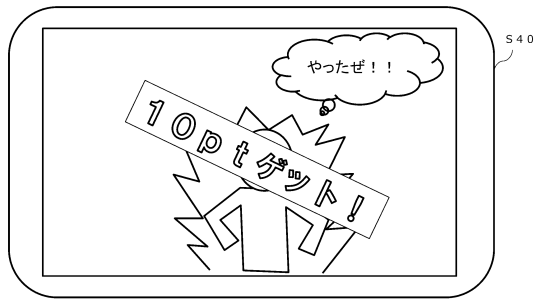
30

40

50

【図 2 6 5】

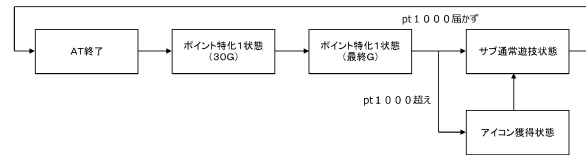
(図 2 6 5)



【図 2 6 6】

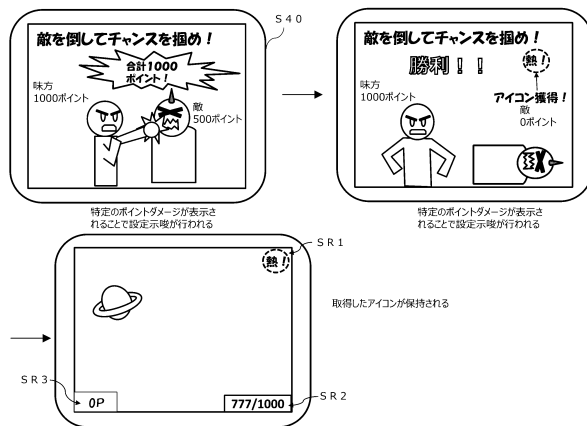
(図 2 6 6)

【ポイント特化 1 状態関連仕様】



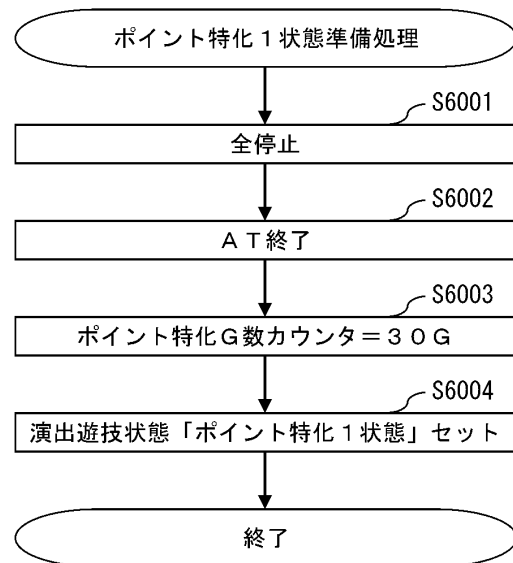
【図 2 6 7】

(図 2 6 7)



【図 2 6 8】

(図 2 6 8)



10

20

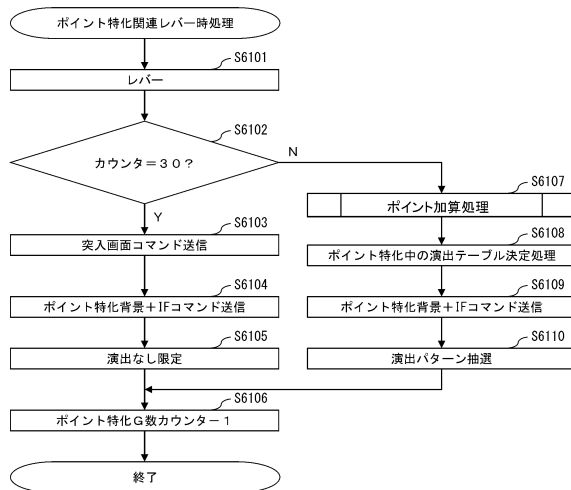
30

40

50

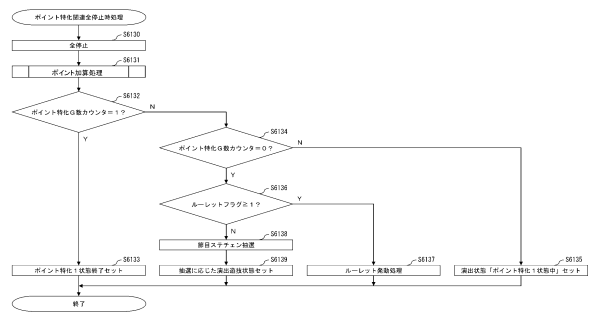
【図 2 6 9】

(図269)



【図 2 7 0】

(図270)

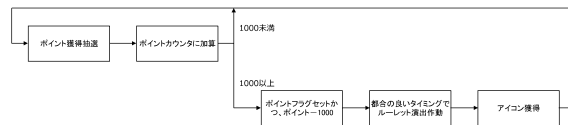


10

【図 2 7 1】

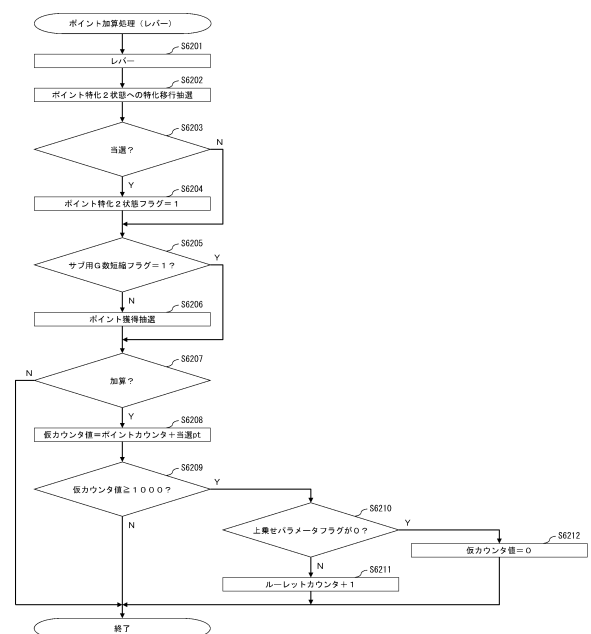
(図271)

【ポイントに関する仕様】



【図 2 7 2】

(図272)



20

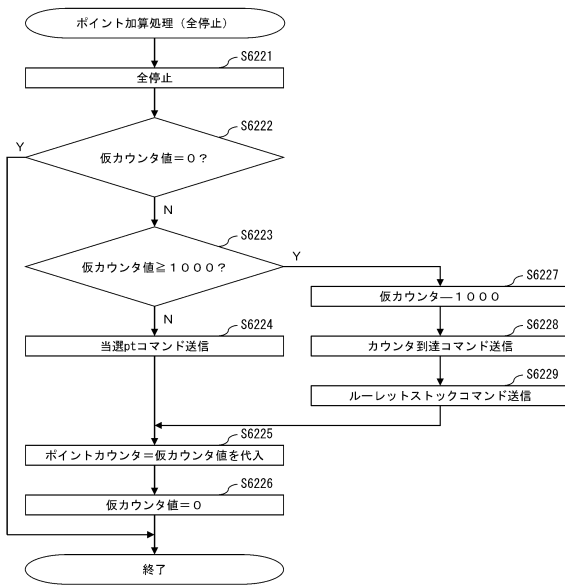
30

40

50

【図 2 7 3】

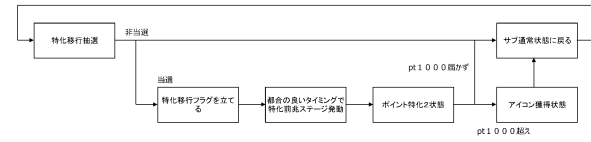
(図273)



【図 2 7 4】

(図274)

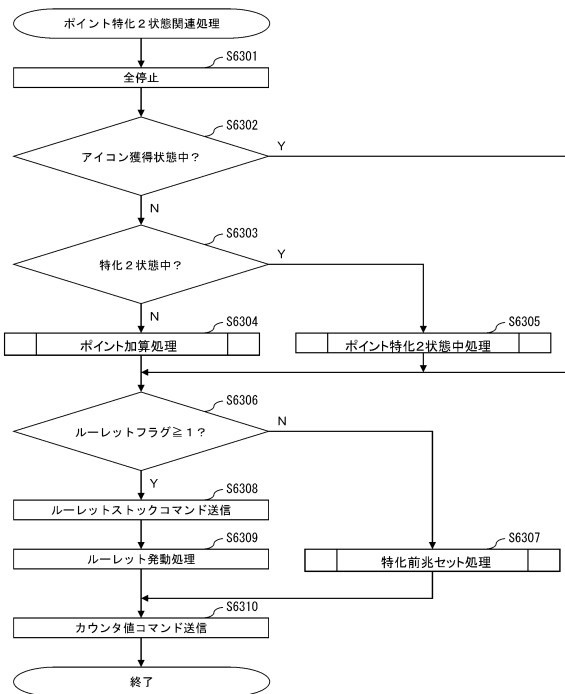
【ポイント獲得特化仕様】



10

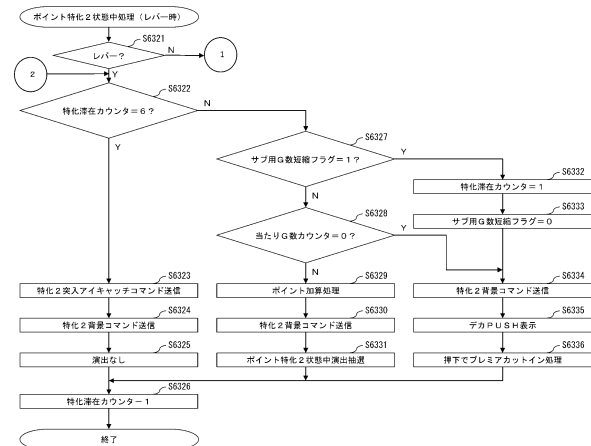
【図 2 7 5】

(図275)



【図 2 7 6】

(図276)



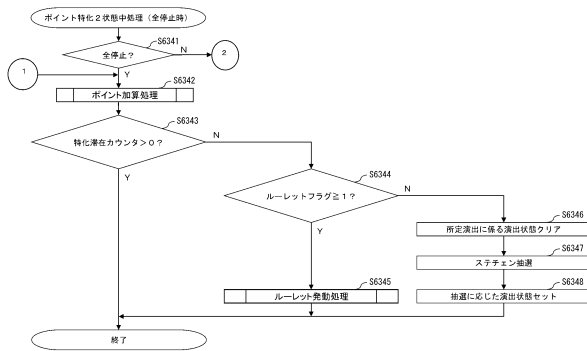
30

40

50

【図 277】

(图277)



【圖 278】

(圖278)

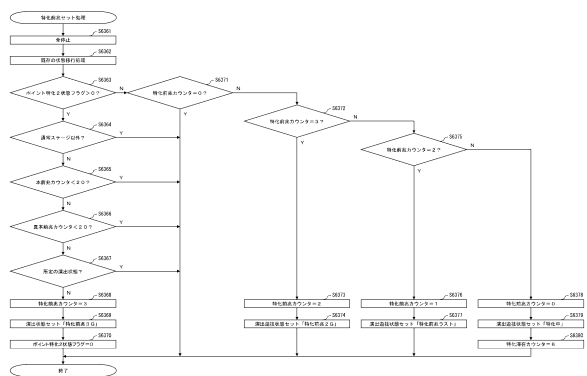
【特化前兆シナリオ仕様】



10

【図 279】

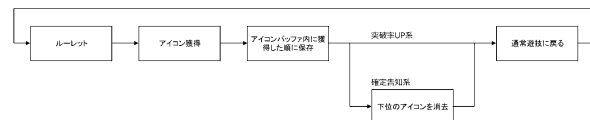
(圖279)



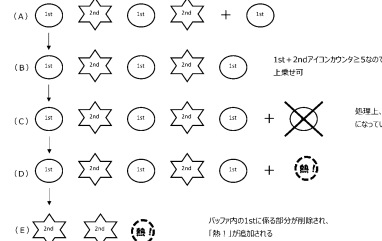
【図 280】

(圖280)

【アイコンに関する仕様】



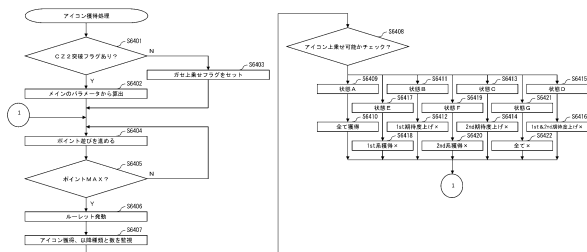
【アイコン表示例；アイコンバッファ内のイメージ】



20

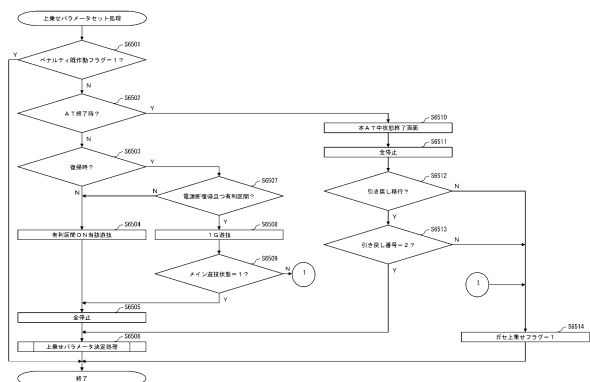
【図 281】

(圖281)



【圖 282】

(2282)

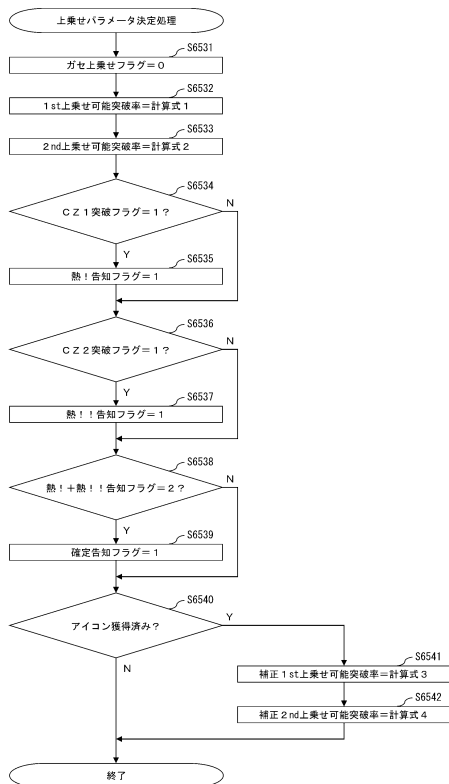


40

50

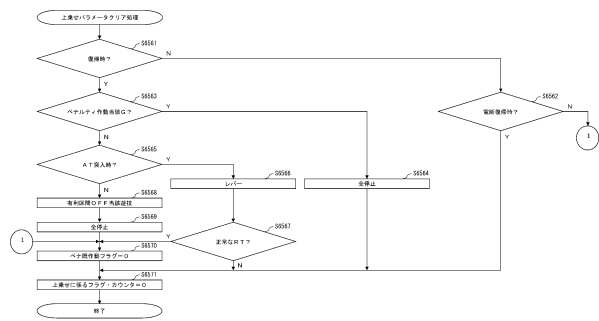
【図 283】

(圖283)



【図 284】

(圖284)

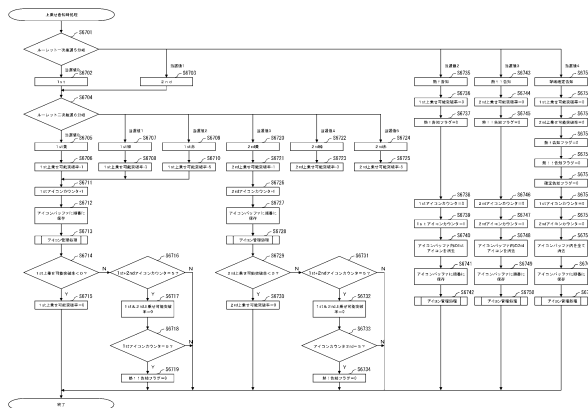


10

20

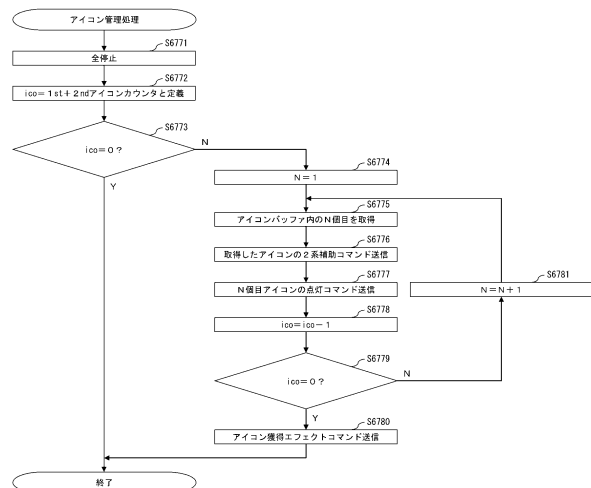
【図 285】

(20205)



【図 286】

(圖286)



30

40

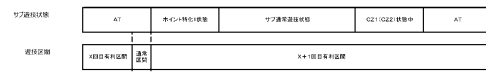
50

【図 287】

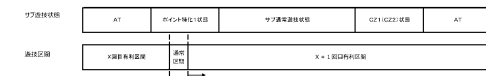
(図 287)

<遊技状態タイミングチャート>

パターン 1: A T終了時、又はC Z 1 (C Z 2) 終了時に有利区間がOFFになる。メイン遊技番号0-1になる



パターン 2: 引き続きメイン遊技状態2に移行。引き続き0数がランダムでポイント特化状態中に有利区間がOFFになる



パターン 3: 引き続きメイン遊技状態2に移行。引き続き0数がランダムでサブ通常遊技状態中に有利区間がOFFになる



パターン 4: 引き続きメイン遊技状態2に移行。C Z 1 状態又はC Z 2 状態を突破せずにAT中状態に移行



パターン 5: 引き続きメイン遊技状態2に移行。遊技状態番号1でAT中状態に当選する

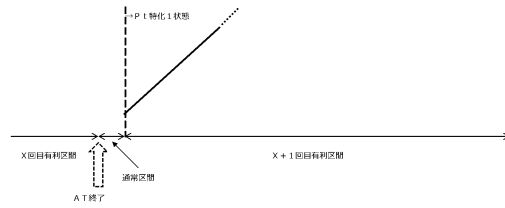


【図 288】

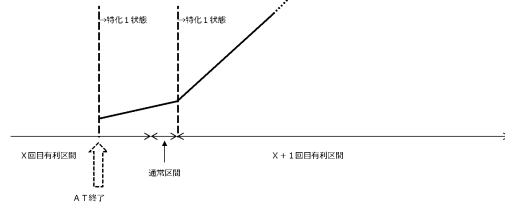
(図 288)

<ポイント累積獲得イメージ>

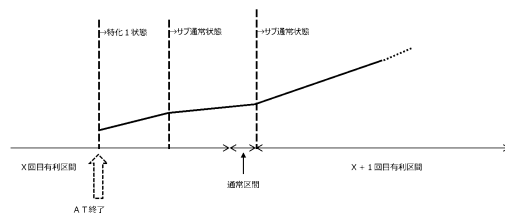
パターン 1 のポイント累積イメージ



パターン 2 のポイント累積イメージ



パターン 3 のポイント累積イメージ



【図 289】

(図 289)

<パターン 2: タイミングチャート>

サブ遊技状態	A T		ポイント特化1状態		サブ通常状態		C Z	A T
遊技区間	X回目の有利区間			通常 区間	X + 1回目の有利区間			
メイン遊技状態番号	4	2	0	1		3 or 7		4
各種情報 (状態番号など)	—	未返信		返信済み				—
ガゼラダ	ガゼラダオフ		ガゼラダオン		ガゼラダオフ			
ポイント	—		0 → 累積されていく				—	

※緑字: 遊技機に送られる状態、赤字: メイン側の状態、青字: サブ側の状態

※メイン遊技状態番号 2 の存在ゲーム数は、出玉状態番号に基づいて決定される

【図 290】

(図 290)

<パターン 3: タイミングチャート>

サブ遊技状態	A T		ポイント特化:1 状態		サブ通常遊技状態		C Z		A T			
遊技区間	X 回目有利区間				通常区間		X + 1 回目有利区間					
メイン遊技状態番号	4		2		0		1		3 or 7		4	
各種情報 (状態番号など)	—		未返信				返信済み				—	
ガゼラダ	ガゼラダオフ				ガゼラダオン				ガゼラダオフ			
ポイント	—				0 → 累積されていく						—	

10

20

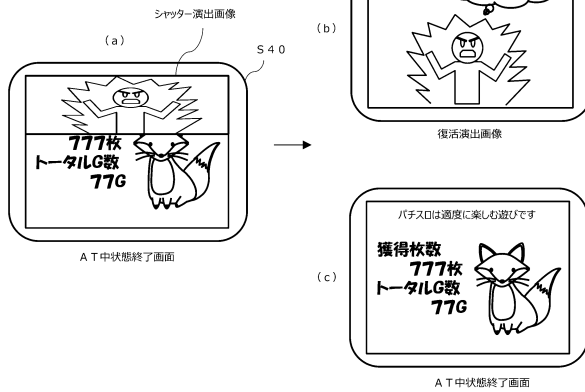
30

40

50

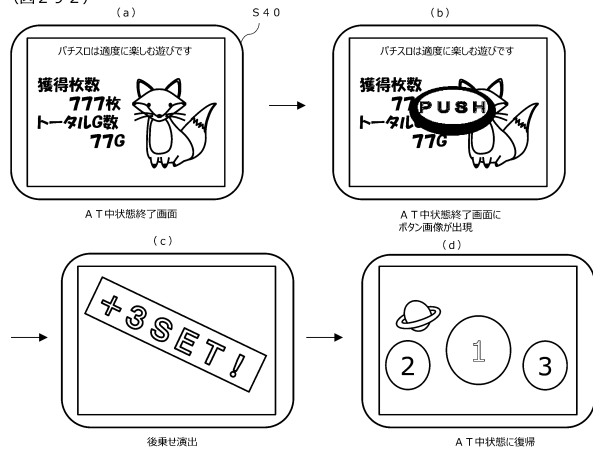
【図 2 9 1】

(図 2 9 1)



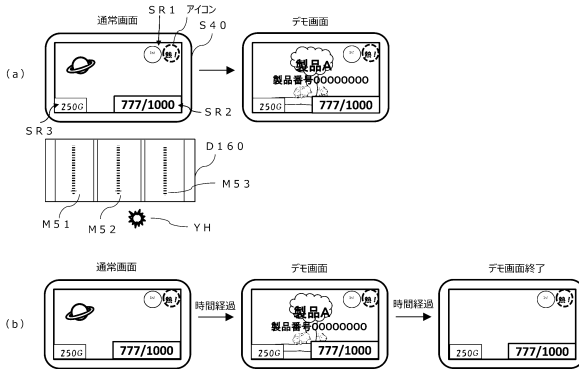
【図 2 9 2】

(図 2 9 2)



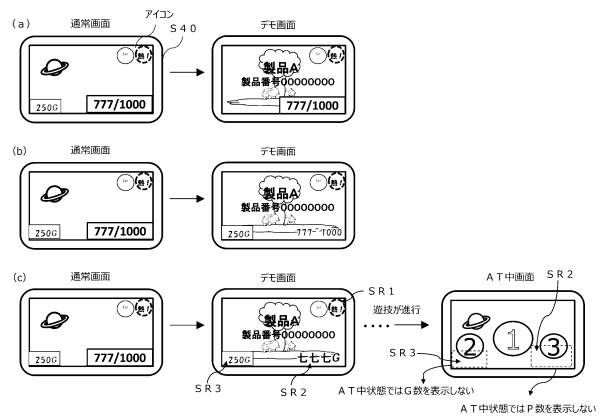
【図 2 9 3】

(図 2 9 3)



【図 2 9 4】

(図 2 9 4)



10

20

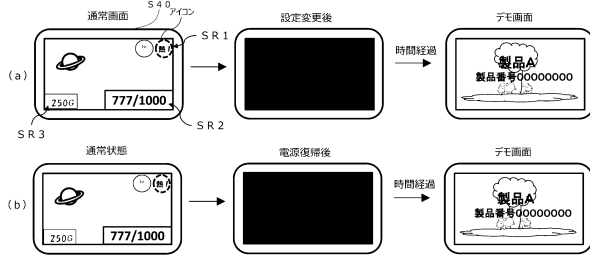
30

40

50

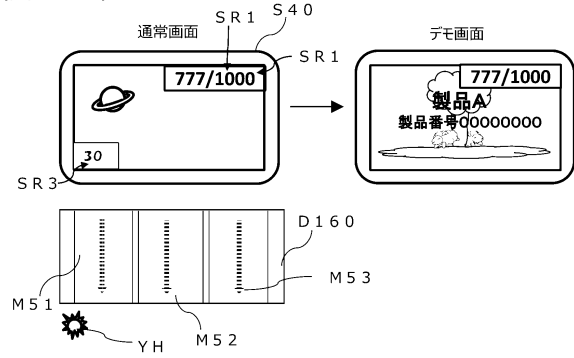
【図 2 9 5】

(図 2 9 5)



【図 2 9 6】

(図 2 9 6)



【図 2 9 7】

(図 2 9 7)

		有利区間移行抽選	AT抽選	有利区間クリアカウンタ	AT当選ゲーム数カウンタ
規定数2	表内部中	X	X	○	X
	BB-A内部中	X	X	○	X
	BB-B内部中	X	X	○	X
	BB-C内部中	X	X	○	X
規定数3	表内部中	○	X	○	X
	BB-A内部中	○	X	○	X
	BB-B内部中	○	X	○	X
	BB-C内部中	○	X	○	X
	BB-A作動中	X	X	○	X
	BB-B作動中	X	X	○	X
	BB-C作動中	X	X	○	X
	BB-D作動中	X	X	○	X

※ 当選確率:
BB-A, B > BB-C, D
確率期待値
BB-A, B < BB-C, D

※1
○: 抽選あり
×: 抽選なし

※2
○: カウントあり
×: カウントなし

【図 2 9 8】

(図 2 9 8)

(a)	通常抽選 (定額P, GGL)	ゲーム数 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50	当選率 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50	「有利区間+抽選」(OUT抽選)で40「定数X」は49 一出玉確率3 ※定数Xは49: 定数Xは49を考慮しない
(b)	AT抽選 (定額P, GGL)	ゲーム数 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50	当選率 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50	「有利区間+抽選」(OUT抽選)で40「定数X」は12 一出玉確率3 ※定数Xは12: 定数Xは12を考慮しない
(c)	設定変更時 (定額P, GGL)	ゲーム数 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50	当選率 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50	「有利区間+抽選」(OUT抽選)で40「定数X」は31 一出玉確率2 ※定数Xは31: 定数Xは31を考慮しない
(d)	設定変更時 (定額P, GGL)	ゲーム数 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50	当選率 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50	「有利区間+抽選」(OUT抽選)で40「定数X」は84 一出玉確率2 ※定数Xは84: 定数Xは84を考慮しない

10

20

30

40

50

フロントページの続き

東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

審査官 佐藤 洋允

- (56)参考文献 特開2018-139928 (JP, A)
特開2009-254559 (JP, A)
特開2017-74396 (JP, A)
特開2018-192123 (JP, A)
特開2018-108121 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 5/04
A63F 7/02