(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第6989771号
(P6989771)

(45)発行日　令和4年1月12日(2022.1.12)

(24)登録日　令和3年12月7日(2021.12.7)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６１１Ａ
Ａ６３Ｆ　5/04　６３１
Ａ６３Ｆ　5/04　６５０

請求項の数　1　（全552頁）

(21)出願番号　特願2018-35978(P2018-35978)
(22)出願日　平成30年2月28日(2018.2.28)
(65)公開番号　特開2019-150168(P2019-150168A)
(43)公開日　令和1年9月12日(2019.9.12)
審査請求日　令和3年1月27日(2021.1.27)
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)復代理人　100206678
弁理士　谷口 誠
(74)代理人　100105315
弁理士　伊藤 温
(72)発明者　上田 政成
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０ サミー株式会社内
(72)発明者　清水 翔太
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０ サミー株式会社内
(72)発明者　橋本 真人

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　回胴式遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
再遊技ランプと、
複数のリールと、
内部抽せん手段と
を備え、
内部抽せん手段により、所定の結果が決定される場合と、特定の結果が決定される場合と、を少なくとも有するよう構成されており、
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では、遊技者の停止操作が受け付けられたことに基づいて、特定図柄組合せが停止され得るよう構成されており、
前記特定図柄組合せが停止された場合は、再遊技が付与され得るよう構成されており、
所定の遊技において内部抽せん手段により前記特定の結果が決定され、その後前記特定図柄組合せが停止された以降の第１のタイミングにおいて再遊技ランプが点灯し、その後当該所定の遊技の次回の遊技において内部抽せん手段により前記特定の結果が決定され、その後前記特定図柄組合せが停止された以降の第２のタイミングにおいては、再遊技ランプは点灯しており、その後第３のタイミングにおいても再遊技ランプは点灯しており、
少なくとも、前記第１のタイミングから、前記第３のタイミングまでは、再遊技ランプは消灯することなく点灯しているよう構成されており、
電源断が発生し、その後電圧が所定値以下となった場合は、電源断時処理が実行され得るよう構成されており、

内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された特定の遊技では、遊技者の最終停止操作以外の停止操作が受け付けら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がそれぞれ停止されている状況において、所定のリールに対する遊技者の最終停止操作が第４のタイミングで受け付けられて前記特定図柄組合せが停止されたときは、再遊技が付与され得るよう構成されており、
内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された前記特定の遊技では、遊技者の最終停止操作以外の停止操作が受け付けら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がそれぞれ停止されている状況において、電源断が発生し、その後電圧が前記所定値以下となるまでの間に前記所定のリールに対する遊技者の最終停止操作が前記第４のタイミングで受け付けられ、その後電源断時処理が実行され、全てのリールが停止されたときに前記特定図柄組合せが停止されていなかった場合でも、電源復帰後の第５のタイミングで再遊技が付与され得るよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
回胴式遊技機に関する。
【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。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１５－１１６４４４
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
興趣性の高い回胴式遊技機の提供が望まれている。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
本態様に係る回胴式遊技機は、
再遊技ランプと、
複数のリールと、
内部抽せん手段と
を備え、
内部抽せん手段により、所定の結果が決定される場合と、特定の結果が決定される場合と、を少なくとも有するよう構成されており、
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では、遊技者の停止操作が受け付けられたことに基づいて、特定図柄組合せが停止され得るよう構成されており、
前記特定図柄組合せが停止された場合は、再遊技が付与され得るよう構成されており、

所定の遊技において内部抽せん手段により前記特定の結果が決定され、その後前記特定図柄組合せが停止された以降の第１のタイミングにおいて再遊技ランプが点灯し、その後当該所定の遊技の次回の遊技において内部抽せん手段により前記特定の結果が決定され、その後前記特定図柄組合せが停止された以降の第２のタイミングにおいては、再遊技ランプは点灯しており、その後第３のタイミングにおいても再遊技ランプは点灯しており、
少なくとも、前記第１のタイミングから、前記第３のタイミングまでは、再遊技ランプは消灯することなく点灯しているよう構成されており、
電源断が発生し、その後電圧が所定値以下となった場合は、電源断時処理が実行され得るよう構成されており、
内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された特定の遊技では、遊技者の最終停止操作以外の停止操作が受け付けら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がそれぞれ停止されている状況において、所定のリールに対する遊技者の最終停止操作が第４のタイミングで受け付けられて前記特定図柄組合せが停止されたときは、再遊技が付与され得るよう構成されており、
内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された前記特定の遊技では、遊技者の最終停止操作以外の停止操作が受け付けら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がそれぞれ停止されている状況において、電源断が発生し、その後電圧が前記所定値以下となるまでの間に前記所定のリールに対する遊技者の最終停止操作が前記第４のタイミングで受け付けられ、その後電源断時処理が実行され、全てのリールが停止されたときに前記特定図柄組合せが停止されていなかった場合でも、電源復帰後の第５のタイミングで再遊技が付与され得るよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
＜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。
本別態様に係る回胴式遊技機は、
遊技の進行を制御するメイン処理と、
前記メイン処理の実行中に、所定時間ごとの割り込みによって実行する割り込み処理と、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
内部抽せん手段と、
情報を表示可能な情報表示部と、
を備え、
ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、当該有利な操作態様を特定可能な情報を情報表示部に表示する指示遊技と、
遊技区間のうち、前記指示遊技を実行しない通常区間と、
遊技区間のうち、前記指示遊技を実行可能な有利区間と、
有利区間である報知態様と通常区間である報知態様とを少なくとも採り得る有利区間表示器と、
有利区間である場合にオンとなる有利区間フラグと、
新たに有利区間に移行してから、当該有利区間にて獲得した遊技価値数を計測可能な差枚数カウンタと
を備え、
前記差枚数カウンタのカウンタ値が所定の終了条件を満たした場合には、通常区間に移行するよう構成されており、
前記メイン処理として、
前記差枚数カウンタのカウンタ値をクリアする処理Ａと、
前記有利区間表示器を前記通常区間である報知態様とするための処理Ｂと、
有利区間フラグをオンからオフにする処理Ｃと
を少なくとも実行可能であり、

有利区間から通常区間に移行する場合には、前記処理Ａ及び前記処理Ｂを実行した後に前記処理Ｃを実行するよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【発明の効果】
【０００６】
本態様に係る回胴式遊技機によれば、興趣性の高い遊技機を提供することができる、という効果を奏する。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】図１は、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抽選確率一覧である。
【図１２】図１２は、本実施形態に係る回胴式遊技機の電気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乗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。
【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。
【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。
【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。
【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。
【図４５】図４５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ＡＴ中演出決定処理のフローチャートである。
【図４６】図４６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４７】図４７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４８】図４８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ＡＴ中処理のフローチャートである。
【図４９】図４９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。
【図５０】図５０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５１】図５１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ＢＢ内部中処理のフローチャートである。
【図５２】図５２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５３】図５３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５４】図５４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。
【図５５】図５５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５６】図５６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５７】図５７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５８】図５８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５９】図５９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６０】図６０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６１】図６１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６２】図６２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６３】図６３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６４】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６５】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６６】ホッパの内部の構造を示す斜視図である。
【図６７】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６８】メダル補助タンクＨＳと満杯検知電極ＤＥとの配置を示す斜視図である。
【図６９】満杯検知電極とビスＢＳの大きさ及び位置を示す概略図である。
【図７０】リール帯の構成を示す図である。
【図７１】リール帯の構成を示す図である。
【図７２】図７２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７３】図７３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７４】図７４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ル回転開始準備処理のフローチャートである。
【図７５】図７５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７６】図７６は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ開始演出実行イメージ図である。
【図７７】図７７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である。
【図７８】図７８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７９】図７９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。
【図８０】図８０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８１】図８１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８２】図８２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８３】図８３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８４】図８４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。
【図８５】図８５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８６】図８６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８７】図８７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８８】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。
【図８９】図８９（ａ）は、第１の態様での設定キースイッチ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イッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表である。
【図９０】図９０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９１】図９１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９２】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。
【図９３】図９３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ＡＴ状態移行制御処理のフローチャートである。
【図９４】図９４は、本例に係る回胴式遊技機における、当選情報生成用テーブルである。
【図９５】図９５は、本例に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号決定テーブル１である。
【図９６】図９６は、本例に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号決定テーブル２である。
【図９７】図９７は、本例に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号決定テーブル３である。
【図９８】図９８は、本例に係る回胴式遊技機における、抽選テーブルの構成の一例である。
【図９９】図９９は、本例に係る回胴式遊技機における、ＡＴ中演出実行イメージ図１である。
【図１００】図１００は、本例に係る回胴式遊技機における、ＡＴ中演出実行イメージ図２である。
【図１０１】図１０１は、本例に係る回胴式遊技機における、ＡＴ中演出実行イメージ図３である。
【図１０２】図１０２は、本例に係る回胴式遊技機における、ＡＴ中演出実行イメージ図４である。
【図１０３】図１０３は、本例に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧４である。
【図１０４】図１０４は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。
【図１０５】図１０５は、第３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抽選確率一覧である。
【図１０６】図１０６は、第３実施形態に係る回胴式遊技機の電気的全体構成図である。
【図１０７】図１０７は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図１０８】図１０８は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。
【図１０９】図１０９は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。
【図１１０】図１１０は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（１枚目）のフローチャートである。
【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１１２】図１１２は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図１１３】図１１３は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選実行処理のフローチャートである。
【図１１４】図１１４は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（１枚目）のフローチャートである。
【図１１５】図１１５は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図１１６】図１１６は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図１１７】図１１７は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（４枚目）のフローチャートである。
【図１１８】図１１８は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴに関する状態の移行の一例テーブルである。
【図１１９】図１１９は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ抽選実行処理のフローチャートである。
【図１２０】図１２０は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、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１２１】図１２１は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。
【図１２２】図１２２は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのフリーズ抽選実行処理のフローチャートである。
【図１２３】図１２３は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、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１２４】図１２４は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。
【図１２５】図１２５は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、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１２６】図１２６は、第３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。
【図１２７】図１２７は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ中状態開始制御処理のフローチャートである。
【図１２８】図１２８は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。
【図１２９】図１２９は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、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１３０】図１３０は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートある。
【図１３１】図１３１は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。
【図１３２】図１３２は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、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１３３】図１３３は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。
【図１３４】図１３４は、第３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１３５】図１３５は、第３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１３６】図１３６は、演出の種類と、演出の動作（再生）開始タイミングとの関係を示すテーブルである。
【図１３７】図１３７は、第３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１３８】図１３８は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時ＡＴ中処理のフローチャートである。
【図１３９】図１３９は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時特化前兆処理のフローチャートである。
【図１４０】図１４０は、第３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１４１】図１４１は、第３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ＢＢ内部中処理のフローチャートである。
【図１４２】図１４２は、第３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１４３】図１４３は、第３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１４４】図１４４は、第３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１４５】図１４５は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での演出内容決定処理のフローチャートである。
【図１４６】図１４６は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのシナリオ抽選テーブル決定処理を示すサブルーチンである。
【図１４７】図１４７は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、シナリオ抽選テーブル（Ａ）と、演出抽選テーブル振り分けテーブル（Ｂ）とを示す表である。
【図１４８】図１４８は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、演出抽選テーブルを示す表である。
【図１４９】図１４９は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、演出内容決定処理によって進行する演出の例を示す概略図である。
【図１５０】図１５０は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図１５１】図１５１は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図１５２】図１５２は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図１５３】図１５３は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図１５４】図１５４は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図１５５】図１５５は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図１５６】図１５６は、本例に係る回胴式遊技機における、演出を示すイメージ図である。
【図１５７】図１５７は、本例に係る回胴式遊技機における、演出を示すイメージ図である。

【図１５８】図１５８は、本例に係る回胴式遊技機における、演出を示すイメージ図である。
【図１５９】図１５９は、第３実施形態からの変更例１－１に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。
【図１６０】図１６０は、第３実施形態からの変更例１－１に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。
【図１６１】図１６１は、第３実施形態からの変更例１－１に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。
【図１６２】図１６２は、第３実施形態からの変更例１－１に係る回胴式遊技機における、ＡＴに関する状態の移行の一例テーブルである。
【図１６３】図１６３は、第３実施形態からの変更例１－１に係る回胴式遊技機における、シナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。
【図１６４】図１６４は、第３実施形態からの変更例１－１に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図１６５】図１６５は、第３実施形態からの変更例１－２に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。
【図１６６】図１６６は、第３実施形態からの変更例１－２に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。
【図１６７】図１６７は、第３実施形態からの変更例１－２に係る回胴式遊技機における、ＡＴに関する状態の移行の一例テーブルである。
【図１６８】図１６８は、第３実施形態からの変更例１－２に係る回胴式遊技機における、シナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。
【図１６９】図１６９は、第３実施形態からの変更例１－２に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図１７０】図１７０は、第３実施形態からの変更例１－３に係る回胴式遊技機における、ＲＴ状態遷移図を示すブロック図（Ａ）と、ＡＴ状態遷移図を示すブロック図（Ｂ）とである。
【図１７１】図１７１は、第４実施形態のＡＴ状態遷移図を示すブロック図である。
【図１７２】図１７２は、第４実施形態における、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１７３】図１７３は、第４実施形態における、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１７４】図１７４は、第４実施形態において実行される演出を示す図である。
【図１７５】図１７５は、本例に適用可能なレア役示唆演出の実行イメージ図である。
【図１７６】図１７６は、本例に適用可能なレア役示唆演出の実行イメージ図である。
【図１７７】図１７７は、本例に適用可能なレア役示唆演出の実行イメージ図である。
【図１７８】図１７８は、本例に適用可能なレア役示唆演出の選択態様の一例である。
【図１７９】図１７９は、第５実施形態における、主制御基板側でのフリーズ抽選実行処理のフローチャートである。
【図１８０】図１８０は、第５実施形態における、ボタン演出実行イメージ図である。
【図１８１】図１８１は、本例に適用可能な選択候補キャラクタ決定イメージ図である。
【図１８２】図１８２は、本例に適用可能な選択候補キャラクタ決定イメージ図である。
【図１８３】図１８３は、本例に適用可能な選択候補キャラクタ決定イメージ図である。
【図１８４】図１８４は、本例に適用可能な選択候補キャラクタ決定イメージ図である。
【図１８５】図１８５は、本例に適用可能なバックランプ演出実行イメージ図である。
【図１８６】図１８６は、本例に適用可能なバックランプ演出実行イメージ図である。
【図１８７】図１８７は、本例に適用可能なバックランプ演出実行イメージ図である。
【図１８８】図１８８は、本例に適用可能な押し順ナビ実行イメージ図である。
【図１８９】図１８９は、本例に適用可能な押し順ナビ実行イメージ図である。
【図１９０】図１９０は、本例に適用可能な音量とＢＧＭのテンポの構成の一例である。

【図１９１】図１９１は、第６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１９２】図１９２は、第６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１９３】図１９３は、第６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１９４】図１９４は、第６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１９５】図１９５は、第６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１９６】図１９６は、第６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１９７】図１９７は、第６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抽選確率一覧である。
【図１９８】図１９８は、第６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１９９】図１９９は、第６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２００】図２００は、第６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２０１】図２０１は、第６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２０２】図２０２は、第６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２０３】図２０３は、第６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２０４】図２０４は、第６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２０５】図２０５は、第６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状態移行制御処理のフローチャートである。
【図２０６】図２０６は、低確時有利区間テーブル（左）と、高確時有利区間テーブル（右）と、を示す図である。
【図２０７】図２０７は、第６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２０８】図２０８は、第６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２０９】図２０９は、第６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２１０】図２１０は、第６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２１１】図２１１は、第６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。
【図２１２】図２１２は、第６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２１３】図２１３は、第６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２１４】図２１４は、第６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２１５】図２１５は、第６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ある。

【図２１６】図２１６は、第６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２１７】図２１７は、第６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２１８】図２１８は、第６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２１９】図２１９は、第６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２２０】図２２０は、内蔵ＲＡＭＣ１２０の一定の記憶領域に記憶されている有利区間残りゲーム数カウンタ、差枚数カウンタ、点灯フラグ、有利区間フラグの概略を示す図である。
【図２２１】図２２１は、有利区間の終了処理の順序を示すタイミングチャートである。
【図２２２】７セグメントディスプレイの構成と、８つのＬＥＤを点灯又は消灯させるための記憶領域と関係を示す図である。
【図２２３】４つの７セグメントディスプレイをダイナミック制御によって点灯制御をする状態を示すである。図２２３（ａ）は、７セグメントディスプレイＤを点灯制御している状態を示し、図２２３（ｂ）は、７セグメントディスプレイＡを点灯制御している状態を示し、図２２３（ｃ）は、７セグメントディスプレイＢを点灯制御している状態を示し、図２２３（ｄ）は、７セグメントディスプレイＣを点灯制御している状態を示し、図２２３（ｅ）は、７セグメントディスプレイＤを点灯制御している状態を示す。
【図２２４】図２２４（ａ）は、遊技毎（単位遊技ごと）の差枚数カウンタの処理を示す図である。図２２４（ｂ）は、遊技毎（単位遊技ごと）の有利区間残りゲーム数カウンタの処理を示す図である。
【図２２５】図２２５は、差枚数カウンタ値が遊技の進行に従って変化する様子を示す図である。
【図２２６】図２２６は、差枚数カウンタ値が遊技の進行に従って変化する様子を示す図である。
【図２２７】図２２７は、差枚数カウンタ値が遊技の進行に従って変化する様子を示す図である。
【図２２８】図２２８は、差枚数カウンタ値が遊技の進行に従って変化する様子を示す図である。
【図２２９】図２２９（ａ）は、遊技毎（単位遊技ごと）の差枚数カウンタの処理を示す図である。図２２９（ｂ）は、遊技毎（単位遊技ごと）の有利区間残りゲーム数カウンタの処理を示す図である。
【図２３０】図２３０は、複数の遊技状態の各々において、条件装置の各々の当選確率を定めるための値数を示す表である。
【図２３１】図２３１は、図２３０に示したテーブルによって実現されるＲＴ状態遷移図（上段）と、ＡＴ状態遷移図（下段）とである。
【図２３２】図２３２（ａ－１）は、一般中における有利区間移行抽選を示すテーブルであり、図２３２（ａ－２）は、ＢＢ内部中における有利区間移行抽選（ａ－２）とを対比するテーブルであり、図２３２（ｂ－１）は、一般中における有利区間移行抽選を示すテーブルであり、図２３２（ｂ－２）は、ＢＢ内部中における有利区間移行抽選を示すテーブルであり、図２３２（ｃ－１）は、一般中における有利区間移行抽選とＡＴ当選の関係を示すテーブルであり、図２３２（ｃ－２）は、ＢＢ内部中における有利区間移行抽選とＡＴ当選の関係を示すテーブルである。
【図２３３】図２３３は、第７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２３４】図２３４は、第７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２３５】図２３５は、第７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２３６】図２３６は、第７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２３７】図２３７は、第７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２３８】図２３８は、第７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４である。
【図２３９】図２３９は、第７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５である。
【図２４０】図２４０は、第７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２４１】図２４１は、第７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抽選確率一覧である。
【図２４２】図２４２は、第７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抽選確率一覧である。
【図２４３】図２４３は、第７実施形態に係る回胴式遊技機における、ＲＴ遷移図である。
【図２４４】図２４４は、第７実施形態に係る回胴式遊技機における、ＲＢ未作動中とＲＢ作動中における入賞０１の当選率である。
【図２４５】図２４５は、第８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２４６】図２４６は、第８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２４７】図２４７は、第８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２４８】図２４８は、第８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２４９】図２４９は、第８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２５０】図２５０は、第８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４である。
【図２５１】図２５１は、第８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２５２】図２５２は、第８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抽選確率一覧である。
【図２５３】図２５３は、第８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。
【図２５４】図２５４は、第８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２５５】図２５５（ａ）及び（ｂ）は、ＲＴ状態とＡＴ状態の変化を示す図である。
【図２５６】図２５６は、第９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２５７】図２５７は、第９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２５８】図２５８は、第９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２５９】図２５９は、第９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２６０】図２６０は、第９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２６１】図２６１は、第９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４である。
【図２６２】図２６２は、第９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５である。
【図２６３】図２６３は、第９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６である。
【図２６４】図２６４は、第９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２６５】図２６５は、第９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抽選確率一覧である。
【図２６６】図２６６は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、ＲＴ遷移図である。
【図２６７】図２６７は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、ボーナス当選ゲームにおけるイメージ図である。
【図２６８】図２６８は、第９実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、ＲＴ遷移図である。
【図２６９】図２６９は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、状態比率に関する表である。
【図２７０】図２７０は、第９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２７１】図２７１は、第９実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。
【図２７２】図２７２は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なその他の構成に係る作用図である。
【図２７３】図２７３は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な状態比率に関する図である。
【０００８】
はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「乱数」とは、回胴式遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじであり、抽せんとも称することがある）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、ＣＰＵを含む主制御チップによって生成された内蔵乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技に移行するための特別役や入賞役（小役、再遊技役）と関連した「当選乱数」、等を挙げることができる。「ＣＰＵ」とは、当業界において周知であるものと同義であり、使用されているアーキテクチャ（ＣＩＳＣ、ＲＩＳＣ、ビット数等）や処理性能等には何ら限定されない。「電断（電源断）」とは、遊技機に設けられた電源スイッチの操作実行有無に係らず、遊技機に供給される電源電圧が一定レベル以下となったことを指し、例えば、電源供給ユニットの破損や停電等による不測の事態による電源供給の遮断をも包含する。「ＲＯＭ」とは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を物理的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、導通する素子構成であれば「１」、導通しない素子構成であれば「０」となる）。ＲＡＭとは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を電気的に保持する（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。「カウンタ値」とは「報知遊技実行可能数」とも称し、後述する、ＡＴ残りゲーム数もしくはＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値である。例えば、「報知遊技実行可能数」が１以上（「０」となった当該遊技も含めても良い）である場合には後述する押し順ナビが実行され得る。また、「報知遊技実行可能数」として、小役（主に、押し順ベル役）が当選したことに基づいて得られる遊技媒体の差枚数（払出し枚数から投入枚数を引いた枚数）や、押し順ベル役の当選回数、を採用しても良い。また、「特殊報知状態」とは、ＡＴに関する状態のうち遊技者に最も有利となる状態であり、本例では、「上乗せ特化状態」と称している。また、「特定条件」とは、ＡＴカウンタ値を減算し得る条件であり、例えば、１ゲームが終了した、所定役（例えば、押し順ベル役）が当選した、等が特定条件となる。「第１種特別役物」とは、規定数ごとの入賞に係る図柄の組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、ＲＢ（レギュラーボーナス）と称することがある。「第１種特別役物連続作動装置」とは、第１種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組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、ＢＢ（ビッグボーナス）や第１種ＢＢと称することがある。「第２種特別役物」とは、役抽選の結果に拘らず入賞に係る条件装置を作動させることとなる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し１回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了するものであり、ＣＢ（チャレンジボーナス）と称することがある。「第２種特別役物連続作動装置」とは、第２種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組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、ＭＢ（ミドルボーナス）や第２種ＢＢと称することがある。「普通役物」とは、規定数毎の入賞に係る図柄の組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、ＳＢ（シングルボーナス）と称することがある。「オールＪＡＣＩＮタイプ」とは、第１種ＢＢ役が入賞した場合にＪＡＣＩＮしたものとみなし、第１種ＢＢの実行中においては常にＲＢ中とする構成である。また、「ＪＡＣＩＮ抽選タイプ」とは、第１種ＢＢの実行時にて非ＲＢ中とＲＢ中とを繰り返し実行する構成である。また、「無制御リール」とは、停止操作を行った後に実行され得る引込み制御が実行されない状態のリールであり、停止操作を受け付けたリール位置から停止し得る最も近いリール位置にて停止する状態のリールである。「オールＣＢタイプ」とは、第２種ＢＢの実行時にて常にＣＢ中となる構成である。「ＣＢ移行抽選タイプ」とは、第２種ＢＢの実行時にて非ＣＢ中とＣＢ中とを繰り返し実行する構成である。

【０００９】

尚、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（ＣＰＵＭＣを含む主制御チップＣが搭載されている基板）、副制御基板Ｓ（ＣＰＵＳＣを含む副制御チップＳＣが搭載されている基板）で構成される。以下、これらを順に説明する。

【００１２】

＜前扉ＤＵ＞

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

【００１３】

＜遊技状態を視認可能にするための機構＞

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

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

【００１４】

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

【００１５】

＜遊技媒体の入力を可能にするための機構＞

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

【００１６】

＜リールユニットを操作するための機構＞

次に、スタートレバーＤ５０は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によってリールの動作を開始可能に構成されている。また、停止ボタンＤ４０は、遊技者によっ

て操作可能な左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３を備えており、夫々の停止ボタンを操作することによってリールの動作を順次停止可能に構成されている。

【００１７】

＜前扉ＤＵに設けられたその他の機構＞

次に前扉ＤＵに設けられたその他の機構の要部について図２の前扉ＤＵを開いて回胴式遊技機Ｐの内部の構成を示した斜視図も参照しつつ説明する。前扉ＤＵ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Ｓ４０、様々な点灯態様にて点灯し得る遊技効果ランプＤ２６（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タＤＳ、サウンドを出力し得るスピーカＳ２０、合成樹脂等によって形成された部材である、中パネル（中装飾パネル）、上パネル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が取り付けられており、この扉基板Ｄには、前述した停止ボタン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タＤＳ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Ｓ

６０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、現在停止操作するべき停止ボタンを遊技者が判別し易くなるよう構成してもよく、例えば、すべてのリールが回転中であり、「左→中→右」の押し順が正解（最大の払出枚数）となる押し順ベルに当選している場合に、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプと右停止ボタンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させ、その後、遊技者が左停止ボタンを操作して左リールを停止させた場合には、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを消灯させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、右停止ボタンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させるよう構成してもよい。

【００１８】

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、回胴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（回胴バックライトを用いた演出であるバックランプ演出についての詳細は後述する）。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を通って、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】

＜メダルセレクタＤＳ＞
次に、メダルセレクタＤＳについて、図３を交えつつ詳細に説明する。図３は、回胴式遊技機Ｐ内部における、メダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルの経路（セレクタ）を示した斜視図である。メダルセレクタＤＳは、扉基板Ｄの付近にメダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルの通路となる投入受付センサＤ１０ｓが設けられており、投入受付センサＤ１０ｓの下方には、遊技メダルを放出口Ｄ２４０に導くためのコインシュータＤ９０などが設けられている。投入受付センサＤ１０ｓは、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだ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を通って、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を通って、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を通って放出口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、ホッパモータＨ８０が駆動することにより、ディスク回転軸Ｈ５０ａを中心にディスクＨ５０が回転する。回転によりメダル払出装置Ｈ内の遊技メダルは放出付勢手段Ｈ７０を変位させて遊技メダル出口Ｈ６０から放出

口Ｄ２４０に向かって流下していくこととなる。尚、払出センサ（第１払出センサＨ１０ｓ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の最大枚数）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。

【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。

【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の実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールＪＡＣＩＮタイプと呼ぶことがある）。尚、第１種ＢＢ役の形式に関しては、これには限定されず、１回のＢＢの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。また、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である場合に１４番～１６番に対応する再遊技０４となる図柄組み合わせが停止表示されると、ＲＴ０に移行するよう構成されている（ＲＴ状態の詳細については後述する）。尚、「ＲＴ１」よりも「ＲＴ０」の方が遊技者に不利なＲＴ状態であるため、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行することを転落すると称することがある。また、１７番に対応する再遊技０５となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の下段に「黒セブン」が停止表示され得ることとなり、１８番に対応する再遊技０５となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の下段に「白セブン」が停止表示され得ることとなる（詳細は後述することとする）。また、後述する「入賞－Ａ１」～「入賞－Ａ６」の条件装置である押し順ベルが当選した場合には、遊技者にとって最も有利な押し順にてリールを停止させると、２１番～２７番に対応する「入賞０１」～「入賞０３」となる図柄組み合わせが停止表示され、１１枚の遊技メダルが払い出される一方、遊技者にとって最も有利な押し順とは異なる押し順にてリールを停止させると、３９番～５６番に対応する「入賞０８」～「入賞１１」となる図柄組み合わせが停止表示され、１枚の遊技メダルが払い出されることとなる。尚、同図における「－」はいずれの図柄が停止表示されてもよい旨を示しており、例えば、２３番に対応する「ベル・－・ベル」は左リールＭ５１及び右リールＭ５３の有効ライン上にベルが停止表示されれば中リールＭ５２の有効ライン上にはどの図柄が停止表示されても１１枚の遊技メダルが獲得できる。

【００２８】

次に、図１０は、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－Ｄ３（当選番号１～６）まで設けられており、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、本実施形態においては、最も右の列である「条件装置内訳」の項目に図示されているように、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複数種類の図柄組み合わせが停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の図柄組み合わせのうち同一の当選番号となる図柄組み合わせを纏めて、右から３番目の列である「条件装置」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号１に対応する条件装置である「再遊技－Ａ」においては、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」の３種類の図柄組み合わせが停止表示され得るよう構成されている。また、「再遊技０１」等は図柄組み合わせの名称であり、「再遊技０１」となる図柄組み合わせは複数種類存在し得るよう構成されている。また、「再遊技０１」等の名称や「再遊技－Ａ」等の条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞０１」等の名称や「入賞－Ａ１」等の条件装

置等の停止表示することで遊技メダルが払い出されることとなる図柄組み合わせを有するものを小役と称することがあり、「１種ＢＢ－Ａ」等の停止表示されることによりＢＢが開始することとなる条件装置をＢＢ役と称することがある。また、当選番号２１～２３及び２５～２７に当選した場合には、ＢＢ役と小役とが重複して当選することとなり、そのような場合には、当選した小役に対応する図柄が停止表示し得る位置にて左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３を操作するとＢＢ役に対応する図柄が停止表示せずに小役に対応する図柄が停止表示する一方、小役に対応する図柄が停止表示しない（引き込めない）位置にて左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せずにＢＢ役に対応する図柄が停止表示するよう構成されている。具体的には、例えば、当選番号２１の条件装置である「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」に当選した場合には、「入賞１２」又は「入賞１３」であるチェリーと、「１種ＢＢ－Ｂ」である黒セブンとのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リールＭ５１→中リールＭ５２→右リールＭ５３の順番にリールを停止させる場合において、（１）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号０～４番（図６のリール配列を参照）が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「入賞１２」に対応する図柄番号４番が停止し、中リールＭ５２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」又は停止表示し得る図柄組み合わせ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上乗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上乗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上乗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上乗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上乗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上乗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。

【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上乗せ抽選）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上乗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上乗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上乗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上乗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。

【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抽選確率）は「ＲＴ１」の場合においてその他のＲＴ状態よりも抽選確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、転落演出を実行しないよう構成してもよい。そのように構成することにより、「再遊技０４」が停止表示されたにも拘らず、転落演出が実行されなかったことにより、ＢＢに当選していることを認識することができ、遊技の興趣性を高めることができる。尚、そのように構成した場合には、「再遊技０４」が停止表示されたことにより出力される効果音と「再遊技０４」以外の再遊技役（例えば、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」）が停止表示されたことにより出力される効果音とが相違するよう構成してもよく、そのように構成することにより、「再遊技０４」が停止表示されたことを遊技者が認識し易く構成することができる。また、押し順ナビが発生しないＡＴに関する状態（例えば、「通常遊技状態」であり、非ＡＴ遊技状態と称することがある）である場合と押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態（例えば、「ＡＴ中状態」であり、ＡＴ遊技状態と称することがある）である場合との両方の場合において「ＲＴ１」に滞在することがある。このとき、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」へ移行（転落）する可能性がある当選番号が当選したとき、非ＡＴ遊技状態のときにはＲＴ状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーＤ５０の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非ＡＴ遊技状態においては「ＲＴ０」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、遊技状態を移行させることが可能となる。一方、ＡＴ遊技状態のときにはＲＴ状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する（且つ、ＲＴ状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する）ように構成されていても良い。これにより、ＲＴ状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降の停止ボタンＤ４０の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号２又は３にて停止表示し得る「再遊技０５」（ＡＴ状態にて停止表示された場合にＡＴ上乗せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役）は主に「ＲＴ１」で出現し、その他のＲＴ状態ではほぼ出現しないようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うＲＴ状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、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Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、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２１～２３及び当選番号２５～２７がボーナスと小役とが重複している条件装置となっている。

【００３９】
また、「ＲＴ２」である状況においては、ＢＢに当選しており、且つ、ＢＢが未作動である状況であるため、当選番号２０及び２４のＢＢ役（小役とは重複していない単独のＢＢ役であり、単独ＢＢ役、単独ＢＢと称することがある）に当選した場合には、ＢＢ役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「ＲＴ２」であり、且つ、１種ＢＢ－Ａに当選している（持ち越している）状況下、当選番号２４の

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

【００４０】

次に、ＢＢ作動時である「１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃ作動時」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、ＢＢ作動中においては、当選番号１３の「共通ベル」と当選番号１７の「ＢＢ中弱レア小役（斜めベル揃い）」と当選番号１８の「ＢＢ中強レア小役（Ｖ字ベル揃い）」との３つの小役が当選し得るよう構成されており、「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢの作動中において「ＢＢ中弱レア小役（斜めベル揃い）」又は「ＢＢ中強レア小役（Ｖ字ベル揃い）」に当選した場合にはＡＴ上乗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である場合の小役抽選確率を例示しており、共通ベル（当選番号１３）においては、ＲＴ状態に拘らず抽選確率が一律となっているが、同図下段に示すように、共通ベルの抽選確率は設定値（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抽選確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、共通ベルの抽選確率は設定値によって相違するよう構成されているが、当該共通ベルの当選によっては、後述するＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ抽選、及び、高確率状態移行抽選は実行されないので、ＡＴに関する状態の移行抽選（ＡＴに関する抽選とも称する。）には影響を及ぼさないよう構成されている。

【００４２】

また、同図中段は、押し順ナビあり時における期待値一覧である。同図においては、「ＡＴ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（小役抽選確率）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、「ＲＴ１」が１遊技あたりのメダル増減期待値が相対的に最も大きくなっている。尚、同図における数値はボーナスによるメダルの増減は考慮していない。即ち、押し順ナビが発生する状況において遊技を進行した場合（最適操作態様で操作された場合、有利操作態様で操作された場合とも称す）、「ＲＴ１」ではメダルが増えていくこととなる。尚、「ＲＴ０」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１８７８４／６

５５３６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の抽選確率は、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の抽選確率は、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の抽選確率は、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の抽選確率は、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）抽選確率は一律である。尚、１種ＢＢ－Ａ及び１種ＢＢ－Ｃ（合算）の抽選確率は設定値に拘らず同一であるが、１種ＢＢ－Ｂ（合算）の抽選確率は設定値によって相違する。尚、１種ＢＢ－Ｂの抽選確率として合算した抽選確率は設定値が相違しても同一であるが、当選番号毎の抽選確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の電気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（詳細は後述する）。

【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カ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る。また、投入受付センサＤ１０ｓが遊技メダルの通過を検出した信号も、扉基板Ｄを介して主制御基板Ｍに供給される。

【００４９】

また、回胴基板Ｋには、リールＭ５０を回転させるための回胴モータＫ１０と、リールＭ５０の回転位置を検出するための回胴センサＫ２０等が接続されている。回胴基板Ｋは、当該回胴センサＫ２０によって、リールＭ５０の回転位置を検出しながら回胴モータＫ１０を駆動することにより、リールＭ５０を、決定された停止位置で停止させることが可能となっている。また、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。

【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。

【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。

【００５２】

また、主制御基板Ｍには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチＭ２０、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンＭ３０、が接続されている。また、主制御基板Ｍは、リールＭ５０（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）の回転や停止を制御するリール制御手段と、遊技者にとって有利なＡＴに関する状態である「ＡＴ中状態」に移行するためのＡＴ移行抽選を実行するＡＴ抽選手段と、「ＡＴ中状態」に滞在可能なゲーム数であるＡＴ残りゲーム数（又は、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値）を増加させるＡＴ上乗せ抽選を実行するＡＴ上乗せ抽選手段と、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Ｎｏの場合、ステップ１０２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。

【００５８】

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

【００５９】

また、ステップ１０１４でＮｏの場合、ステップ１０２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ１９０４でオンとなる）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１０２８でＹｅｓの場合、ステップ１０３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１０３４に移行する。ＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみには限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出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「ＲＢが作動している状態での払出し数／総払出し数」であり、役物比率とは「ＲＢ、ＣＢ、又はＳＢが作動している状態での払出し数／総払出し数」である。他方、ステップ１０２８でＮｏの場合、ステップ１０３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１０３４に移行する。次に、ステップ１０３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１０３０又はステップ１０３２にて決定された初期化範囲で、ＲＡＭ領域の初期化を実行する。次に、ステップ１１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

【００６０】
尚、不図示ではあるが、主制御基板Ｍが搭載する一時記憶領域（ＲＡＭ領域等）の初期値（処理開始時の値）は、特別遊技が実行される値とならないよう構成することが好適である（プログラムの処理開始直後に、ノイズや不正行為により、特別遊技の実行判定を行う処理を実行してしまった場合に特別遊技が誤って実行されることを防止するため）。また、不図示ではあるが、主制御基板ＭのＲＡＭ領域内に当選乱数等の乱数を記憶する場合には、専用の記憶領域を確保し、乱数に係る情報を記憶しているバイト内には当該乱数に係る情報のみを記憶する（各種タイマ値等、その他の情報を記憶しない）よう構成することが好適である（同じ１バイト内に記憶した別のデータを操作する際に、ノイズ等によって乱数に係る情報が書き換わってしまうことを防止するため）。

【００６１】
次に、図１４は、図１３におけるステップ１１００のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ１１０２で、主制御基板Ｍの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１１

１２～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）をセットしても良い。また、ＲＴ状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみＲＴ状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ１２０６で、主制御基板Ｍの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、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、ブロッカＤ１００のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、５０枚）未満であることを条件として、ブロッカＤ１００のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロッカＤ１００のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロッカＤ１００のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「ＲＴ１」等のＲＴ状態よりも再遊技役の当選確率の高いＲＴ状態（例えば、「ＲＴ１」）に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にベル－ベル－ベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。なお、有効ラインとは異なる一直線のラインを無効ラインと称している。

【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、ブロッカＤ１００がオンか否かを判定する。ステップ１２２６でＹｅｓの場合、ステップ１２２７で、主制御基板Ｍの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カＤ１００をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ１２３０でＮｏの場合には、ステップ１２３０の処理を繰り返し、ステップ１２２６またはステップ１２２７でＮｏの場合には、ステップ１２３２に移行する。

【００６７】

次に、ステップ１２３２で、主制御基板Ｍの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、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ１２３３に移行する。尚、ステップ１２４１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、ブロッカＤ１００をオフにする処理を実行した後に、次の処理（ステップ３６００の処理）に移行する。他方、ステップ１２５３でＮｏの場合、ステップ１２５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、復帰不可能エラー処理を実行する。尚、ステップ１２５１でＮｏの場合には、ステップ１２２０に移行する。

【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上乗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上乗せ抽選を実行可能なＡＴに関する状態は、「ＡＴ中状態」、「上乗せ特化状態」、「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上乗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上乗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上乗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上乗せ抽選に当選した旨、又は、ＡＴゲーム数が上乗せされた後の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、ゲーム数上乗せ実行処理を実行し、ステップ１４００に移行する。他方、

ステップ１２５９でＮｏの場合にもステップ１４００に移行する。このゲーム数上乗せ実行処理は、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乗せされ易い状態である「上乗せ特化状態」に移行する権利を獲得している状態である。（７）「上乗せ特化状態」とは、「ＡＴ中状態」よりもＡＴゲーム数が相対的に上乗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「上乗せ特化状態」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「上乗せ特化状態」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。（１２）「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Ｙｅｓの場合、ステップ１２６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ１２６９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する（内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される）。尚、ステップ１２６９における表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かの判定は、停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したか否かを判定しており、入賞役に当選しているゲームにて、当該入賞役が入賞可能な操作態様で停止ボタンの操作が実行された場合において、実際に停止したリール位置が正常でなかった（内部抽選によって決定された入賞可能となる役が遊技者からの見た目上では停止表示なかった）場合であっても、遊技機内部の処理によってリールの停止制御が正常に実行完了した場合には、当該入賞役の入賞に基づく遊技メダルの払い出しが実行されるよう構成されている。ステップ１２６９でＹｅｓの場合にはステップ１２７４に移行する。他方、ステップ１２６９でＮｏの場合、ステップ１２７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ１２６７でＮｏの場合、ステップ１２６１－１に移行する。

【００７５】

次に、ステップ１２７４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞による遊技メダルの払出処理を実行する。次に、ステップ１２７５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルを払い出す入賞があったか否かを判定する｛入賞によって獲得した遊技メダルが、クレジットの最大数（本例では、５０）を超過した場合に、遊技メダルの払出が実行される｝。ステップ１２７５でＹｅｓの場合、ステップ１２７６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグ（ホッパモータＨ８０を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル１枚の払出を実行する。次に、ステップ１２７７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ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１２７７でＹｅｓの場合にはステップ１２８６に移行する。

【００７６】

他方、ステップ１２７７でＮｏの場合、ステップ１２７９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動後（ステップ１２７６の処理のタイミング後）から所定時間（例えば、５秒）経過したか否かを判定する。ステップ１２７９でＹｅｓの場合、ステップ１２８０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、ＲＡＭ領域のメダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１２８１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル空エラー表示を７セグＬＥＤ

で実行する。次に、ステップ１２８２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンＭ３０が押下されたか否か）を判定する。ステップ１２８２でＹｅｓの場合、ステップ１２８３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、ＲＡＭ領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ１２８６に移行する。他方、ステップ１２８２でＮｏの場合、ステップ１２８１に移行する。

【００７７】

次に、ステップ１２８６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ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１２８６でＹｅｓの場合、ステップ１２８８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ１２９０に移行する。尚、ステップ１２７９又はステップ１２８６でＮｏの場合には、ステップ１２７７に移行する。次に、ステップ１２９０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該入賞（ステップ１２７５でＹｅｓとなった入賞）に対応した払出が完了したか否かを判定する。ステップ１２９０でＹｅｓの場合にはステップ３４００に移行する。尚、ステップ１２８６でＮｏの場合には、ステップ１２７７に移行し、ステップ１２７５でＮｏの場合には、ステップ３４００に移行し、ステップ１２９０でＮｏの場合には、ステップ１２７６に移行する。

【００７８】

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

【００７９】

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

る出玉グループ番号を取得し、ステップ３６１０に移行する。

【００８０】

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

【００８１】

次に、図２０は、本実施形態における、図１８のステップ１５００のサブルーチンに係る、ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ１５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態は「ＡＴ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１５０２でＹｅｓの場合、ステップ１５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る出玉グループ番号はＡＴ中上乗せ役（「ＡＴ中状態」において、残りＡＴ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１５０４でＹｅｓの場合にはステップ１５１４に移行する。また、ステップ１５０２でＮｏの場合、換言すると、ＡＴに関する状態が有利ＢＢ状態であった場合、ステップ１５１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに関する出玉グループ番号はＢＢ中上乗せ役（「有利ＢＢ状態」において、残りＡＴ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１５１２でＹｅｓの場合には、ステップ１５１４に移行し、ステップ１５１２でＮｏの場合には、ステップ１５１８に移行する。また、ステップ１５０４でＮｏの場合、ステップ１５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴ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１５０６でＹｅｓの場合、ステップ１５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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ＡＴゲーム数を上乗せし得る且つ「ＡＴ中状態」においては残りＡＴ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－Ｄ１～Ｄ３、入賞－Ａ１～Ａ６となっている）に関する出玉グループ番号（本例では、２、１３）であるか否かを判定する。ステップ１５０８でＹｅｓの場合、ステップ１５１４に移行する。尚、ステップ１５０６又はステップ１５０８でＮｏの場合にはステップ１５１８に移行する。

【００８２】

次に、ステップ１５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルを参照し、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいてＡＴ上乗せゲーム数を決定する（例えば、欄外にて示す抽選テーブルにおいて、ラッチした乱数値がいずれの範囲内に収まっているか否かで判定する）。尚、ＡＴ上乗せゲーム数を決定することを、ＡＴ上乗せ抽選を実行するとも称する。次に、ステップ１５１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該決定したＡＴ上乗せゲーム数をＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値に加算し、当該加算後のＡＴカウンタ値をＡＴカウンタＭ６０にセットする。次に、ステップ

１５１７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該決定したＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、副制御基板Ｓは当該コマンドを受信することにより、ＡＴゲーム数上乗せが実行されたか否かと上乗せゲーム数が何ゲームであるかを認識することができる）をセットし、ステップ１５１８に移行する。尚、ボーナスが含まれる当選番号（当選番号１９～２７）に係る出玉グループ番号である、出玉グループ番号７～１１の場合にもＡＴに関する抽選（ＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ抽選）が実行され得る。

【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ＡＴに関する状態の一部（本例では、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利ＢＢ状態」）にて当選時上乗せ役が当選した場合には、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいて、ＡＴ上乗せゲーム数は「０」～「３００」が抽選によって決定され、当該決定された値がＡＴカウンタＭ６０のカウン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ＡＴ残りゲーム数は増加しないこととなる（「０」が決定された場合には、ＡＴ上乗せ抽選に非当選と称することがある）。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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－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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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れる。尚、主制御基板Ｍ側にてＡＴ上乗せ抽選に当選し、ＡＴ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）ＡＴ残りゲーム数に関する情報をＡＴ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ＡＴ残りゲーム数に関する情報と今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、ＡＴ上乗せ抽選で当選したＡＴ上乗せゲーム数を把握する、（２）主制御基板Ｍ側のＡＴ上乗せ抽選の結果として得られたＡＴ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、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴ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（ＡＴ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ＡＴ上乗せ抽選が実行されたが、ＡＴ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）ＡＴ残りゲーム数に関する情報をＡＴ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ＡＴ残りゲーム数に関する情報と今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、ＡＴ上乗せ抽選で当選したＡＴ上乗せゲーム数を把握する（前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報から今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報を減算した値が１である場合にＡＴ上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ＡＴ上乗せ抽選の結果としてＡＴ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、ＡＴ状態移行制御処理のフローチャート（１枚目）である。まず、ステップ１４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は、ＡＴ抽選を実行可能なＡＴに関する状態であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、ＡＴ抽選を実行可能なＡＴ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ＢＢに当選することにより「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後ＢＢ役が入賞することにより、「有利ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することにより、「ＡＴ中状態」に移行すると共に、ＡＴカウンタにＡＴ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ＢＢに当選しても、「通常ＢＢ内部中遊技」に移行して、その後「ＡＴ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ＢＢに当選した場合にＢＢ役を契機としてＡＴ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ＢＢに当選した場合にＢＢ役を契機としてＡＴ抽選に当選した場合には、「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後ＢＢ

を揃えることで「有利ＢＢ状態」に移行することとなる。尚、「通常遊技状態」にてＢＢに当選し、且つ、ＢＢ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ＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置はＡＴ抽選役（本例では、設定差なしＢＢ役である第１種ＢＢ－Ａ又は第１種ＢＢ－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ＢＢ単独の当選番号（当選番号１９、２４）と設定差なしＢＢと小役が重複している当選番号（当選番号、２５、２６、２７）とのいずれもがＡＴ抽選役となっている。ステップ１４０４でＹｅｓの場合、ステップ１４０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「有利ＢＢ内部中遊技」に決定し、ステップ１４１０に移行する。また、ステップ１４０２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ＡＴに関する状態が相違した場合にＡＴ抽選に係るＡＴ当選率（当選し得るか当選しないか）が相違するよう構成されているが、ＡＴに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもＡＴ抽選に係るＡＴ当選率は同一となっている（「高確率状態」にてＢＢに当選した場合には設定値に拘らず必ずＡＴに当選する＝その後「ＡＴ中状態」に移行する）。

【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、ＡＴ状態移行制御処理のフローチャート（２枚目）である。まず、ステップ１４３０で、主制御基板Ｍの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１４３０でＹｅｓの場合、ステップ１４３１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値は所定値（本例では、４）以上であるか否か判定する。ここで、本実施形態においては、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合において、ＡＴカウンタ値が４以上である、換言するとＡＴ残りゲーム数が４ゲーム以上である場合においては、スイカＢに当選した際の１／２の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合において、ＡＴカウンタ値が３以下である、換言するとＡＴ残りゲーム数が３ゲーム以下である場合においては、スイカＢに当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行せず、「特化前兆状態」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、ＡＴカウンタ値が３以下である場合であっても、スイカＢに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、ＡＴカウンタ値が３以下である状況にてスイカＢに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」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、ＡＴ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、「ＡＴ中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ１４３１でＹｅｓの場合、ステップ１４３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカＢ）であるか否かを判定する。ステップ１４３２でＹｅｓの場合、ステップ１４３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／２）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１４３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４３４でＹｅｓの場合、ステップ１４３５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「特化前兆状態」に決定し、ステップ１４４４－１に移行する。他方、ステップ１４３１でＮｏの場合、ステップ１４３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値が１(ＡＴカウンタ値が１の場合はＡＴ最終ゲームとなる)であるか否かを判定する。ステップ１４３６でＹｅｓの場合、ステップ１４３７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、２／３）で当選する継続抽選を実行する。次に、ステップ１４３

８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した継続抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４３８でＹｅｓの場合、ステップ１４３９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態」に決定し、ステップ１４４４－１に移行する（ＡＴ状態移行可能条件を充足するためＡＴカウンタにＡＴ初期ゲーム数（本例では、５０）がセットされることになる）。他方、ステップ１４３８でＮｏの場合、ステップ１４４３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「復活可否演出用状態」に決定し、ステップ１４４４－１に移行する。尚、ステップ１４３０、ステップ１４３２、ステップ１４３４又はステップ１４３６でＮｏの場合にも、ステップ１４４４－１に移行する。このように、本実施形態においては、ＡＴ最終ゲームにて継続抽選を実行し、継続抽選に当選した場合には、再度ＡＴカウンタＭ６０に初期値である５０ゲームがセットされる。即ち、ＡＴゲーム数上乗せを考慮しない場合、１セットあたり５０ゲームのＡＴが２／３でループし続ける遊技性となっている。尚、継続抽選の実行タイミングはＡＴ最終ゲームには限定されず、例えば、ＡＴの最初のゲーム（新たに「ＡＴ中状態」となった最初のゲームやＡＴカウンタＭ６０に初期値がセットされてから最初のゲーム）に継続抽選を実行するよう構成してもよい。そのように構成することにより、「ＡＴ中状態」にてすでに次回のセット（継続抽選の当選に係るＡＴ）が実行されるか否か（ＡＴが継続するか否か）が決定されているため、継続抽選に当選している場合と継続抽選に当選しなかった場合とでＡＴ中の演出を相違させることができ、例えば、継続抽選に当選している場合には、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値が１以上の状況（ＡＴの実行途中）にてＢＧＭを変更（歌が流れる、等）したり、継続抽選に当選していることが確定的となる演出を実行することができる。

【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ＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は復活可否演出用状態であるか否かを判定する。ステップ１４４４－１でＹｅｓの場合、ステップ１４４４－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに関する条件装置は復活役（「復活可否演出用状態」にて当選することにより次回のゲームにて「ＡＴ中状態」に移行可能となる役、換言すると、ＡＴを引き戻せる役）であるか否かを判定する。ここで、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ＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態」に決定し、ステップ１４４５に移行する。ここで、ＡＴ状態移行可能条件を充足するためＡＴカウンタにＡＴ初期ゲーム数（本例では、５０）がセットされることとなる。他方、ステップ１４４４－２でＮｏの場合、ステップ１４４４－４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ１４４５に移行する。尚、ステップ１４４１－１でＮｏの場合にも、ステップ１４４５に移行する。このように、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、次回のゲームから「ＡＴ中状態」に移行するよう構成されている。尚、「復活可否演出用状態」は「有利区間」となっているが、「ＡＴ中状態」におけるＡＴに関する抽選（ＡＴ上乗せ抽選、継続抽選、等）は実行されず、復活抽選を実行可能に構成されており、「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ＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ１４４５でＹｅｓの場合、ステップ１４４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態の移行条件を充足

したか否かを判定する（例えば、図３０にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数である１０ゲームを消化した場合に充足する）。ステップ１４４６でＹｅｓの場合、ステップ１４４７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を決定し、ステップ１４４８に移行する（例えば、図３０にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数を消化した場合には「上乗せ特化状態」に決定）。尚、ステップ１４４５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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００は、高確保障カウンタＫＨｃのカウンタ値をゼロクリアし、次の処理(ステップ１４５０の処理)に移行する。尚、ステップ１４９９－１でＮｏの場合にも、次の処理(ステップ１４５０の処理)に移行する。

【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。ステップ１４５１でＹｅｓの場合、ステップ１４５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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。

【００９９】

また、ステップ１４５１又はステップ１４５４でＮｏの場合、ステップ１４６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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→最も払出枚数が多くなる押し順をナビ、等のように構成されている。このように、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。尚、演出グループ番号の送信態様は同図の構成には限定されず、「通常区間」においてのみ主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に演出グループ番号を送信可能とし、「有利区間」においては演出グループ番号は送信しないよう構成してもよい。

【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。

【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。

【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「上乗せ特化状態」である場合には、ゲームが実行されてもＡＴカウンタ値は減算されないよう構成されている。即ち、ＡＴカウンタ値が残存している（１以上残っている）状況にて「ＡＴ中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ＡＴカウンタ値を維持したまま、「ＡＴ中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ＡＴカウンタ値を１減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板ＭのＲＡＭに記憶されるＡＴカウンタ値は減算しないが、副制御基板Ｓによって制御される演出表示装置Ｓ４０に表示される残りＡＴゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ＡＴカウンタ値が「３０」で、演出表示装置Ｓ４０に表示されている残りＡＴ残りゲーム数が「３０」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ＡＴカウンタ値は「３０」を維持、又は当該遊技に係るＡＴ上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「３０＋α」を記憶するが、スタートレバーＤ５０の操作を契機に、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数として「２９」、又はＡＴ上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「２９＋α」を表示しても良い（尚、上乗せ抽選により得られた「α」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、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上乗せ抽選の結果上乗せに当選し上乗せした結果を報知する場合は、「３０」以上の値を表示するように制御するようにすることができる。尚、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上乗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上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴゲーム数が「０」となるとともに演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴゲーム数は「０」となる。また、ＡＴ残りゲーム数が少ない場合には、ＡＴ残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（０％も含む）設定するように構成しても良い。

【０１０５】

次に、図２７は、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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００は、当該充足したＲＴ状態移行可能条件に基づきＲＴ状態移行可否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作動時」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したままとなる）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のいずれかが作動する）と「１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃ作動時」に移行する。また、「１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃ作動時」にてＢＢが終了（１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃのいずれかの作動が終了）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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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趣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Ｂ

Ｂ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）。

【０１１２】

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

【０１１３】

また、「有利ＢＢ状態」の終了後に移行するＡＴに関する状態は、ＡＴ中（「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」）にて当選したＢＢ終了後（設定差ありＢＢと設定差なしＢＢとのいずれも）には「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」のうちＢＢ当選時のＡＴに関する状態に移行し、非ＡＴ中（「高確率状態」）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ＹＨが点灯するまで）の期間においては、有利区間表示器ＹＨが消灯しているため、ＡＴ抽選に当選しているか否かを遊技者に対して煽ることができる。また、「上乗せ特化状態」においてＢＢが当選した場合には、当該ＢＢ終了後に「上乗せ特化状態」が再開するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該ＢＢ中は「上乗せ特化状態」において当選したＢＢとして「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢとは異なるＡＴ上乗せ抽選を実行する（例えば、「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢよりもＡＴ上乗せ抽選に当選し易い、ＡＴゲーム数上乗せ１回あたりのゲーム数が相対的に多い）よう構成してもよい。また、「特化前兆状態」においてＢＢが当選した場合には、当該ＢＢ終了後に「上乗せ特化状態」に移行するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該ＢＢ中は「上乗せ特化状態」において当選したＢＢと同様にＡＴ上乗せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

【０１１５】

次に、図３１は、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のカウンタ値が０であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ３５１４でＹｅｓの場合、ステップ３５１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ＡＴカウンタ値が０となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも０となる）。他方、ステップ３５１４でＮｏの場合、ステップ３５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウンタ値が０となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ＡＴカウンタ値が０となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ３５１８でＮｏの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ３５１５に移行する。このように、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のカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時の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のカウンタ値が０となったために「有利区間」が終了した場合には、（１）現在のＡＴに関する状態が「高確率状態」であった場合には、次ゲームにてＡＴに関する状態が「低確率状態」となる、（２）現在のＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」であった場合には、次ゲームにてＡＴに関する状態が「通常ＢＢ内部中遊技」となる、（３）現在のＡＴに関する状態が「有利ＢＢ状態」であった場合には、次ゲームにてＡＴに関する状態が「通常ＢＢ状態」となる、（４）現在のＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」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を消灯するように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実行さ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（ソフトウエ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より大きいか否かを判定する。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、ブロッカＤ１００、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ１６１６で、主制御基板Ｍの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）であるか否かを判定する。ステップ１６１６でＹｅｓの場合、ステップ１６１８で、主制御基板Ｍの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）。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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００は、ＬＥＤの点灯態様（例えば、ＬＥＤの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ１６２８は実行されなくてもよい。次に、ステップ１６３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ソフト乱数管理処理（ソフトウ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ＣＰＵＣ１００は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ１６３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立って

いないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ１６３４でＹｅｓの場合、ステップ１６３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ１６３６でＹｅｓの場合、ステップ１６３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ１６０２の処理）に移行する。他方、ステップ１６３４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。

【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ＣＰＵＭＣは、リール回転開始待機状態開始タイミング（例えば、図２５のステップ１５６４の処理の実行後のタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ６１０２でＹｅｓの場合、ステップ６１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール駆動状態を、リール回転開始待機状態に更新し、ステップ６１０６に移行する。他方、ステップ６１０２でＮｏの場合にもステップ６１０６に移行する。

【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。

【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。

【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に電気的に接続されている。そして、リールセンサがインデックスを検出する（切る）と、その入力信号

が主制御基板Ｍに入力され、そのリールが所定位置を通過したことが検知されるよう構成されている。ステップ６１２２でＹｅｓの場合、リールの回転速度が定速になったと判定し、ステップ６１３０の処理に移行する。他方、ステップ６１２２でＮｏの場合、ステップ６１２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール駆動状態がリール定速状態となってから所定時間（例えば、割り込み処理を４００回実行する時間値）が経過したか否かを判定する。ステップ６１２４でＮｏの場合には、リールの回転速度が定速になったと判定し、ステップ６１３０の処理に移行する。このように、本例においては、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間以内にリールセンサがインデックスを検出することでリール回転速度が正常に定速になっているかを判定可能に構成されている。尚、前記所定時間は、本例では割り込み処理４００回を実行する時間値となっており（割り込み処理４００回で４００ステップ回転できるよう構成されている）、リール回転速度が定速である場合にリールが１回転（１周）する時間（例えば、リール１回転分は３３６ステップであり、割り込み処理を３３６回実行する時間値）よりも長時間となっている。このように構成することにより、リール駆動状態が定速状態となったタイミングにおけるインデックスとリールセンサとの距離（リールが回転してインデックスがリールセンサに検出されるまでの距離）がどれだけ離れていても、リール回転速度が定速であった場合には、リール駆動状態がリール定速状態となってから前記所定時間以内（割り込み処理を４００回実行する時間値）にインデックスをリールセンサが検出することができるよう構成されている。

【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、Φ０～Φ３のうち、どの相を励磁するのかを指定している様を表すものを「励磁する相」の列に示している（詳細は後述する）。

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

次に、「リール停止状態」である状況にて、図中（１）のタイミングで、スタートレバーＤ５０が操作されたことに基づいて、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」に更新される。ここで、「リール回転開始待機状態」は、スタートレバーＤ５０が操作されてからステッピングモータの加速処理（リール加速処理）を開始するまで待機している状態を示すものである。この待機期間は、リール駆動状態が「リール停止状態」から「リール加速状態」へ移行するまでの期間になっている。例えば、前回の遊技でリールの駆動状態が「リール加速状態」になった時点からの時間を計時し、最小遊技時間（約４．１秒）経過前に今回の遊技に係るスタートレバー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「φ３、φ０」では割り込み処理を１回のみ実行するよう構成されており、励磁する相の組み合わせ毎に割り込み処理を１回実行する「リール定速状態」と同様の励磁態様となっている（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）「φ０」にて割り込み処理を１００回→（ＫＢ）「φ０、φ１」にて割り込み処理を６０回→（ＫＣ）「φ１」にて割り込み処理を３０回→（ＫＤ）「φ１、φ２」にて割り込み処理を１５回→（ＫＥ）「φ２」にて割り込み処理を８回→（ＫＦ）「φ２、φ３」にて割り込み処理を４回→（ＫＧ）「φ３」にて割り込み処理を２回→（ＫＨ）「φ３、φ０」にて割り込み処理を１回、のように割り込み処理を実行してステップモータ（ステッピングモータ）を励磁するよう構成されている（割り込み処理の実行回数はあくまで一例であり変更しても問題ない）。このように、本例においては、リール加速処理の実行時においては、１の励磁する相の組み合わせにて割り込み処理を実行する回数を徐々に減少させていくよう構成されている。

【０１３７】

次に、リール駆動状態が「リール定速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージを、同図右下段を参照して詳述する。本例においては、リール定速状態である場合（リール定速維持処理を実行する際）には、（ＴＡ）「φ０」にて割り込み処理を１回→（ＴＢ）「φ０、φ１」にて割り込み処理を１回→（ＴＣ）「φ１」にて割り込み処理を１回→（ＴＤ）「φ１、φ２」にて割り込み処理を１回→（ＴＥ）「φ２」にて割り込み処理を１回→（ＴＦ）「φ２、φ３」にて割り込み処理を１回→（ＴＧ）「φ３」にて割り込み処理を１回→（ＴＨ）「φ３、φ０」にて割り込み処理を１回→（ＴＡ）「φ０」にて割り込み処理を１回→（ＴＢ）「φ０、φ１」にて割り込み処理を１回→・・・、のように（ＴＡ）～（ＴＧ）を割り込み処理１回ずつ繰り返して実行してステップモータ（ステッピングモータ）を励磁するよう構成されている。このように、本例においては、リール定速維持処理の実行時においては、１の励磁する相の組み合わせにて割り込み処理を実行する回数がすべて１回となるよう構成されている。

【０１３８】

次に、リール駆動状態が「リール定速状態」である状況にて、図中（５）のタイミングで

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

【０１３９】

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

【０１４０】

上述したように、本例に係る回胴遊技機は、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が発生→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

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

【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
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。

【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ある。また、所定の遊技状態にて所定の入賞役に当選したゲームにおいて、リ

ール回転不良や電源断が発生せず、当該所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に、リールバックライト（バックランプと称することがある）が点滅する演出（バックランプ演出と称することがある）として当該所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成した場合には、前記所定の遊技状態にて前記所定の入賞役に当選したゲームにて、電源断が発生して、前記所定の入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、前記所定の入賞役に対応するバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。また、本作用においては、第３停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合について例示したが、これには限定されず、第１停止に対応するリールが電源断によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよいし、第２停止に対応するリールが電源断によって停止予定位置に停止できなかった場合に適用してもよい（他の作用についても同様に適用可能である）。

【０１４８】

＜作用４＞

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

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

【０１４９】

＜作用５＞

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

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

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

【０１５０】

＜作用６＞

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

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていてもボーナスが開始しないよう構成することができ、公正な遊技機

とすることができると共に、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用６はハズレのみには限定されず、例えば、ボーナス役に当選しておらず（ボーナス内部中でなく）、且つボーナス役に当選しなかったゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。尚、上記作用６においては、ボーナス役に当選しなかったゲームにおける作用を例示している。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良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かったゲームにおける作用を例示している。即ち、電源断が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良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

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

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。

【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が新たに点灯しないこととなる。また、作用１０において、現在のＲＴ状態にて停止表示した場合にＲＴ状態が移行することとなる再遊技役に対応する図柄組み合わせが遊技者から見て停止表示していたとしても、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ＲＴ状態は移行しないこととなる（再遊技役以外のＲＴ状態が移行することとなる役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも同様に適用可能である）。このように構成することにより、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用１０はハズレのみには限定されず、例えば、再遊技役に当選していないゲームにおいて、リール回転不良が発生して再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に適用することができることを補足しておく。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良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。
尚、自動ベットとは、再遊技役に当選したゲームにてベットしていた規定数（例えば、３枚）の遊技メダルが、再遊技役が停止表示したことにより、ベットボタン（マックスベットボタン）の操作やメダル投入口からの遊技メダルの投入がなくとも自動でベットされることとなっている。
一方、再遊技役に当選したゲームにてリール回転不良が発生しなかった場合としては以下の作用となる。
リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが実行される、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯する（前回のゲームにて再遊技役に当選していた場合には再遊技ランプＤ２９０は点灯を継続する）
のような作用を例示することができる。

【０１５５】
＜作用１１＞
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→電源復帰→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しない
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しないこととなる。また、作用１０において、現在のＲＴ状態にて停止表示した場合にＲＴ状態が移行することとなる再遊技役に対応する図柄組み合わせが遊技者から見て停止表示していたとしても、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ＲＴ状態は移行しないこととなる（再遊技役以外のＲＴ状態が移行することとなる役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも同様に適用可能である）。このように構成することにより、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用１１はハズレのみには限定されず、例えば、再遊技役に当選していないゲームにおいて、電源断が発生して再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に適用することができることを補足しておく。即ち、電源断が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用におい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、当該再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していなくとも、ＲＴ状態は移行することとなる。このように構成することにより、遊技の進行に不具合が生じ難い遊技機とすることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を構成することができる。

【０１５８】

＜作用１４＞

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

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

【０１５９】

＜作用１５＞

ＲＴ状態が移行する役（ＲＴ移行役と称することがある）に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置ま

で移動（回転）できない→遊技者から見てＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→ＲＴ状態が移行する（電源復帰後にＲＴ状態が移行してもよいし、電源復帰前にＲＴ状態が移行してもよい）
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ＲＴ移行役に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にてＲＴ移行役に当選しており、且つＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくてもＲＴ状態が移行することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。
【０１６０】
＜作用１６＞
ＲＴ状態が移行する役（ＲＴ移行役と称することがある）に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→ＲＴ状態が移行しない
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ＲＴ移行役に当選していないゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、ＲＴ状態が移行しないこととなる。このように構成することにより、例えば、ＡＴ中状態にて遊技者にとって不利なＲＴ状態に移行させないための押し順ナビが実行された場合に、遊技者が押し順ナビに従って停止ボタンを操作下にも拘わらず、リール回転不良によりＲＴ状態が移行してしまう（転落してしまう）図柄組み合わせが見た目上停止表示してしまった場合にも、ＲＴ状態が移行しないこととなり、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。
【０１６１】
＜作用１７＞
ＲＴ状態が移行する役（ＲＴ移行役と称することがある）に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→ＲＴ状態が移行しない
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ＲＴ移行役に当

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ＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、ＲＴ状態が移行しないこととなる。このように構成することにより、例えば、ＡＴ中状態にて遊技者にとって不利なＲＴ状態に移行させないための押し順ナビが実行された場合に、遊技者が押し順ナビに従って停止ボタンを操作下にも拘わらず、リール回転不良によりＲＴ状態が移行してしまう（転落してしまう）図柄組み合わせが見た目上停止表示してしまった場合にも、ＲＴ状態が移行しないこととなり、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。

【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、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。

【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が出力されない

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、

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

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

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った、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第２停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第１停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第１停止操作を実行した直後にリール回転不良が発生した）場合としてもよい。
【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。
【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
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
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
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
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。
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。
【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
また、
クレジット数が１以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て

停止予定位置まで移動（回転）できない→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯する
上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、
クレジット数が１以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯しない
また、
クレジット数が１以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯する
上記のように作用するよう構成してもよい。
このように構成することで、再遊技に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、マックスベットランプが点灯しないことにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効でないことをいち早く察知することができる。また、再遊技に当選していないゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合と同様に、マックスベットランプが点灯することにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効であることをいち早く察知することができる。
【０１６８】
＜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
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
上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、
クレジット数が１以上であり、所定の再遊技役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示→マックスベットランプが点灯しない
また、
クレジット数が１以上であり、再遊技役に当選していないゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記所定の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→マックスベットランプが点灯する
上記のように作用するよう構成してもよい。
このように構成することで、再遊技に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、マックスベットランプが点灯しないことにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効でないことをいち早く察知することができる。また、再遊技に当選していないゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示してしまった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合と同様に、マックスベットランプが点灯することにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が有効であることをいち早く察知することができる。
【０１６９】
＜作用２５＞
ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される
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
上記のように作用するよう構成してもよい。
このように構成することで、ボーナス最終ゲームにて入賞役に当選し、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、ボーナスが終了すると共に、ボーナス終了時フリーズが実行されることにより、遊技者はボーナスが正常に終了したことをいち早く察知することができ、遊技の進行に対する違和感を抱かせることのない遊技機を提供することができる。
【０１７０】
＜作用２６＞
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、
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。
このように構成することで、ボーナス最終ゲームにて入賞役に当選し、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、ボーナスが終了すると共に、ボーナス終了時フリーズが実行されることにより、遊技者はボーナスが正常に終了したことをいち早く察知することができ、遊技の進行に対する違和感を抱かせることのない遊技機を提供することができる。
【０１７１】
尚、上述した本例に係る回胴式遊技機におけるリール加速処理に関する構成から、
リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生しなかった場合のリール加速処理の実行期間＝Ａ
リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生するまでのリール加速処理の実行期間＝Ｂ
リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生した後の

リール加速処理の実行期間＝Ｃ
とした場合、
Ａ＝Ｂ＋Ｃ
となるよう構成されている。
また、
リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生しなかった場合のリール加速処理の割り込み処理実行回数＝Ｄ
リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生するまでのリール加速処理の割り込み処理実行回数＝Ｅ
リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生した後のリール加速処理の割り込み処理実行回数＝Ｆ
とした場合、
Ｄ＝Ｅ＋Ｆ
となるよう構成されている。
【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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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、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。

【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。

【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。

【０１９２】

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

【０１９３】

次に、ステップ２２６２でＹｅｓの場合、換言すると、第３リール停止受付タイミングでない場合には、ステップ２２６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、停止表示図柄の停止タイミングであるか否かを判定する。ステップ２２６６でＹｅｓの場合、換言すると、停止表示図柄の停止タイミングである場合には、ステップ２２６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、停止表示図柄時処理（図示せず）を実行し、ステップ７１００に移行する。他

方、ステップ２２６６でＮｏの場合、換言すると、停止表示図柄の停止タイミングでない場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、直ちに、ステップ７１００に移行する。

【０１９４】

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

【０１９５】

次に、図４２は、図４１のステップ３０００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ３００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ３００２でＹｅｓの場合、ステップ３００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から受信した高確保障カウンタ値コマンドに基づき、現時点で残っている高確保障ゲーム数（高確率状態があと何ゲーム保障されているか）を確認する。次に、ステップ３０５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するバトル演出実行可否決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、ステップ３００６に移行する。次に、ステップ３００６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにおいてはバトル演出が実行されことが決定されているか否かを判定する。ステップ３００６でＹｅｓの場合、ステップ３００８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのＡＴに関する状態と、次ゲームのＡＴに関する状態と、現在の高確保障ゲーム数とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図４４参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選（滞在ステージを変更するか否かの抽選）を実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。尚、ステップ３００６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３００２でＮｏの場合、ステップ３０１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ３０１０でＹｅｓの場合、ステップ３０１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのＡＴに関する状態と、次ゲームのＡＴに関する状態とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図４４参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選を実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３０１０でＮｏの場合、ステップ３０１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの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ＣＰＵＳＣは、後述するＡＴ中演出決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３０１４でＮｏの場合、ステップ３０１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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ＣＰＵＳＣは、後述する復活可否演出決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３０１６でＮｏの場合、ステップ３０１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の滞在ステージと当該ゲームのＡＴに関する状態と、次ゲームのＡＴに関する状態とに基づき、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ＣＰＵＳＣ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ＣＰＵＳＣ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ＣＰＵＳＣ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ＣＰＵＳＣ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ＣＰＵＳＣ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、当骸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、当骸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。

【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、当骸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。

【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。

【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。

【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。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。

【０２１７】

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

【０２１８】

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

【０２１９】

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

【０２２０】

このように、「低確率状態」であるときには、砂漠ステージ又は街ステージの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。

【０２２１】

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

【０２２２】

また、高確保障ゲーム数が４以上であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルと、高確保障ゲーム数が３以下であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルとを相違させ、高確保障ゲーム数が少なくなった（３ゲーム以下になった）場合には、現在の滞在ステージよりも「有利区間」である期待度の高い滞在ステージへの移行（例えば、砂漠ステージ→会議室ステージ）をしないよう構成することにより、より期待度の高い滞在ステージに移行したにもかかわらず、少ないゲーム数にて「通常区間」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、次回のセットの最初のゲームに該当する次ゲームにおいて、復活演出（成功）が実行されることとなり、遊技者は恰も復活抽選に当選したかのように感じるよう構成されている（実際は継続抽選に当選しており、主制御基板Ｍ側の制御としてはＡＴ継続煽り演出（成功）が実行された場合と同様）。このように構成することにより、「復活可

否演出用状態」において復活抽選に当選することは稀であるが｛１ゲームで２３２０／６５５３６（設定１の場合）の抽選に当選｝、継続演出に当選した場合にも復活演出（成功）を実行し得るよう構成することにより、復活演出が実行された場合に復活演出（成功）が実行される割合を高めることができ、遊技者は復活演出に期待感を高めることができる。

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

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

【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。
（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、
（３）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第１停止となる停止ボタンを押下したタイミング（第１停止オンとなったタイミング）、
（４）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第１停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング（第１停止オン→オフとなったタイミング）、
（５）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第２停止となる停止ボタンを押下したタイミング（第２停止オンとなったタイミング）、
（６）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第２停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング（第２停止オン→オフとなったタイミング）、
（７）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第３停止となる停止ボタンを押下したタイミング（第３停止オンとなったタイミング）、
（８）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第３停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング（第３停止オン→オフとなったタイミング）、
等としてもよいし、
（９）復活演出（成功）が実行されるゲームの次ゲームに係るベットボタン操作タイミング（遊技メダル投入タイミング）、
（１０）復活演出（成功）が実行されるゲームの次ゲームに係るスタートレバー操作タイミング、
等としてもよい。また、上記の（１）～（１０）のような様々なタイミングのうちいずれのタイミングとするかを抽選によって決定するよう構成した場合には、第１停止となる停

止ボタンを押下したタイミング以降において、継続抽選と復活抽選とのいずれにも当選していない場合にも有利区間表示器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。

【０２３０】

＜スタートレバー操作時処理＞

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

【０２３１】

次に、ステップ２３０２で、副制御基板Ｓの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。

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【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。

【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。

【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。

【０２４２】

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

【０２４３】

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

【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。

【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。

【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。
【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。
【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上乗せゲーム数を報知する、即ち、ＡＴ上乗せ抽選に当選したゲームではＡＴゲーム数が上乗せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ＡＴゲーム数が上乗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。

【０２６２】

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

【０２６３】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４１０、２４１４、２４１８、２４２２、２４２６の処理を実行した場合、又は、ステップ２４２４でＮｏの場合には、ステップ２４２８で、ＡＴ中背景画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、ステップＳ２４３０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。

【０２６４】

＜スタートレバー操作時上乗せ特化処理＞

次に、図５０は、図４７のステップ２４５０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。

【０２６５】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４５２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２４５４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２４５６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。

【０２６６】

次に、ステップ２４５８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。

【０２６７】

ステップ２４５８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２４６０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。

【０２６８】

次に、前述したステップ２４５８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２４６２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。

【０２６９】

ステップ２４６２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２４６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の３択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、押し順は、３択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２又は右停止ボタンＤ４３のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンＤ４１である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より左下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンＤ４２である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンＤ４３である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より右下側に数字の「１」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

【０２７０】

次に、前述したステップ２４６２でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ２４６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４６６でＹｅｓの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０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Ｄ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３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。

【０２７１】

次に、前述したステップ２４６６でＮｏの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ２４７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４７０でＹｅｓの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０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Ｄ４３、中停止ボタンＤ４２及び左停止ボタンＤ４１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。

【０２７２】

次に、前述したステップ２４７０でＮｏの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ２４７４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、回避コマンド

を受信したか否かを判定する。ステップ２４７４でＹｅｓの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ２４７６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、回避コマンドは、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとの双方のコマンドを総称する。したがって、順押し回避コマンドを受信した場合でも、逆押し回避コマンドを受信した場合でも、ステップ２４７６の処理が実行される。例えば、順押し回避コマンドを受信した場合には、順押し「左→中→右」を回避するために、演出表示装置Ｓ４０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Ｄ４３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。

【０２７３】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、前述したステップ２４６０、２４６４、２４６８、２４７２、２４７６の処理を実行した場合、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た情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンＤ４１である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より左下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンＤ４２である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンＤ４３である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より右下側に数字の「１」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。
【０２８０】
次に、前述したステップ２７１４でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ２７１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、７リプレイに関するコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し指示コマンドと逆押し指示コマンドと順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して７リプレイコマンドと称する。ステップ２７１８でＹｅｓの場合、換言すれば、７リプレイに関するコマンドを受信した場合には、ステップ２７２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。
【０２８１】
次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、前述したステップ２７１２、２７１６、２７２０の処理を実行した場合、又はステップ２７１８でＮｏの場合には、ステップ２７２２で、ＡＴ中背景画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、ステップＳ２７２４で、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ａで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【０２８２】
ステップ２７０８でＮｏの場合、換言すれば、有利ＢＢ内部中遊技に移行してから所定ゲーム（５ゲーム）が経過した場合には、ステップ２７２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０にて、ＢＢに当選していることを報知し（この処理では、押し順ナビは表示しない）、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【０２８３】
＜第１回胴停止受付時処理＞
次に、図５２は、図４１のステップ２５００の処理で呼び出されて実行される第１回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。
【０２８４】
次に、ステップ２５０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ２５０２でＹｅｓの場合、換言すれば、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ２５０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第１停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。
【０２８５】
次に、ステップ２５０４でＹｅｓの場合、換言すれば、第１停止として正解の押し順に基

づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ２５０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示における第１停止に係る表示を消去し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。

【０２８６】

次に、ステップ２５０４でＮｏの場合、換言すれば、第１停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ２５０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押しナビ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、Ｙｅｓの場合には、ステップ２５１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビを暗転表示し（当該ゲーム中では暗転表示され続ける）、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。

【０２８７】

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

【０２８８】

＜第２回胴停止受付時処理＞

次に、図５３は、図４１のステップ２５５０の処理で呼び出されて実行される第２回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】

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

【０２９２】

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

【０２９３】

＜第３回胴停止時演出関連決定処理＞

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

【０２９４】

次に、ステップ３２０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＢＢ役が入賞したか否かを判定する。ステップ３２０２でＹｅｓの場合、換言すると、ＢＢ役が入賞した場合には、ステップ３２０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非ＡＴ中（「低確率状態」又は「高確率状態」）に当選したＢＢ役であるか否かを判定する。ステップ３２０４でＹｅｓの場合

、換言すると、非ＡＴ中に当選したＢＢ役である場合、ステップ３２０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルを参照し、当該ゲームのＡＴに関する状態及びＢＢ役に基づき、ＢＢ開始演出（ＢＢ役を入賞させると実行される演出）を決定して実行し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。

【０２９５】

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

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

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

【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演出となる確率は、３２／２５６である。

【０３０２】

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

【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ＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が上乗せ不可演出となる確率は、０／２５６であり、上乗せ不可演出が実行されることはない。

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

【０３０９】

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

【０３１０】

前述したステップ２６０２でＮｏの場合、換言すると、押し順ナビが表示中でない場合、ステップ２６０４でＮｏの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルでない場合、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ＣＰＵＳＣは、メイン側からＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド（ステップ１５１７にてセットしたコマンド）を受信したか否かを判定する。尚、前述したように、主制御基板ＭがＡＴ残りゲーム数を示すコマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓは前回受信したＡＴ残りゲーム数を示すコマンドとの差分を算出することによりＡＴゲーム数の上乗せが実行されたか否か及び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ＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０にてＡＴ上乗せゲーム数を表示し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。他方、ステップ２６１２でＮｏの場合、換言すると、メイン側からＡＴゲーム数に係るコマンドを受信していない場合には、ステップ２６１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０にてＡＴ上乗せゲーム数を表示せずに、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。また、ＡＴ上乗せゲーム数の報知方法として、（１）上乗せゲーム数の全てを当該遊技で報知する、（２）上乗せゲーム数の一部を当該遊技で報知し、残りの遊技数を当該遊技以降の遊技で報知する、（３）当該遊技では上乗せ

ゲーム数を報知せず、当該遊技以降の遊技（例えば、７リプレイ当選時や、共通ベル当選時（本来上乗せされない役の当選時）や、複数遊技（連続演出）を実行した後や、演出表示装置Ｓ４０の残り遊技数が「０」となった遊技、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。

【０３１４】

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

【０３１５】

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ＳＧ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（カーソルがあっている）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。

【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。

（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、押し順ナビの声、対戦キャラ、演出表示装置Ｓ４０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ＳＢ２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ＳＢ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ＳＢ２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７１０２でＹｅｓの場合、ステップ７１０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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ＳＢ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ＳＢ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Ｄ２２０を操作してベットした場合と、メダル投入口Ｄ１７０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エイト期間中、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、ＡＴゲーム数上乗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ＳＢ（サブ入力ボタンＳＢの内部に設けられたＬＥＤ）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７１０４でＹｅｓの場合、ステップ７１０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢ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ＳＢ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７１０６でＹｅｓの場合、ステップ７１０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０にメニュー画面を表示する。次に、ステップ７１０９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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７１１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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７１１１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマ（メニュー画面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ＣＰＵＳＣ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ＳＧ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ＣＰＵＳＣ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ＣＰＵＳＣ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ＣＰＵＳＣ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ＣＰＵＳＣ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ＣＰＵＳＣ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ＣＰＵＳＣ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７２１８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する。次に、ステップ７２２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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ＣＰＵＳＣ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ＣＰＵＳＣ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ＣＰＵＳＣ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ＣＰＵＳＣ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７２３２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する。次に、ステップ７２３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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ＣＰＵＳＣ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。

【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。

【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停止ボタンを離したタイミングから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。

【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。

【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ＳＢ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ＳＢ又は十字キーＳＢ２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ＳＢ２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ＳＢ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ＳＢや十字キーＳＢ２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ＳＢ２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ＳＢや十字キーＳＢ２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ＳＢ又は十字キーＳＢ２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Ｄ２２０を操作してベットした場合、又はメダル投入口Ｄ１７０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。

【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。

【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。

【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。

【０３３８】
＜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タＤＳ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。

【０３３９】

＜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。

【０３４０】

＜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。

【０３４１】

＜ＡＴ中に関する構成２＞

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。

【０３４２】

＜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。
【０３４３】
＜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。
【０３４４】
＜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。
【０３４５】
＜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い、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。

【０３４６】

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。

【０３４７】

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。

【０３４８】

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イ－リプレイ－リプレイ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。

【０３４９】

尚、本例においては、副制御基板Ｓ側から出力が可能な（入力はできない）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。

【０３５０】
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、遊技機から演出音が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）。

【０３５１】
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が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状態を移行する。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状態が移行し得る、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。

【０３５２】
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。

【０３５３】

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。

（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。

（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。

以上のように構成してもよい。

【０３５４】

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。

【０３５５】

≪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ある。

【０３５６】

≪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。
【０３５７】
≪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ゲーム数上乗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）。
【０３５８】
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）。
【０３５９】
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ゲーム数上乗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ゲーム数上乗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ゲーム数上乗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ゲーム数上乗せ抽選等も実行され得る。
【０３６０】
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。

【０３６１】
＜＜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りの場合も実行され得るが、連続演出は当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。
【０３６２】
＜＜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ＹＨ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ＹＨが消灯且つ滞在ステージＡ群以外のときのＡＴ期待度とが相違する。例えば、ＡＴ期待度の低いものから「有利区間表示器ＹＨが消灯且つ滞在ステージＡ群→有利区間表示器ＹＨが点灯且つ滞在ステージＡ群→有利区間表示器ＹＨ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とを含む）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。

【０３６３】

＜＜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。

（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。

【０３６４】

＜＜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上乗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。

（１－３）ＢＢ中にＡＴ上乗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上乗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上乗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乗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ＹＨ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ＹＨが点灯し得る。

（５）「復活可否演出用状態」では有利区間ではあるがＡＴ上乗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上乗せ抽選を実行し得る役（例えば、スイカＡ）に当選してもＡＴゲーム数は上乗せされないが、復活演出（成功）を実行する１Ｇ（「ＡＴ中状態」）で上乗せし得る役（例えば、スイカＡ）に当選した場合ＡＴゲーム数は上乗せされ得る。

（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ゲーム数上乗せが発生しないが、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ゲーム数上乗せが発生し得る。また、ボーナス中の演出傾向が相違していてもよい。

【０３６５】

＜＜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上乗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ゲーム数が上乗せされ易い又はＡＴ上乗せゲーム数が多い）。
（１－２）遊技状態Ａで役Ｘに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数と、遊技状態Ａで役Ｙに当選したときの上乗せ可能な上乗せ数は異なる。
（１－３）遊技状態Ｂで役Ｘに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数と、遊技状態Ｂで役Ｙに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数は同じ。
【０３６６】
＜＜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。
（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。
（５）「上乗せ特化状態」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）。
【０３６７】
＜＜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をに当選することによりＡＴ上乗せ抽選に当選する（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）を相違させる。
（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。
【０３６８】
＜＜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」に移行するよう構成した場合。
（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）。
【０３６９】
＜＜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。
【０３７０】
＜＜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。
【０３７１】
＜＜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、「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の当選を煽う演出（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。

【０３７２】

＜＜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。

【０３７３】

＜＜＜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。

【０３７４】

＜＜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。

【０３７５】

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。

【０３７６】

＜＜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。

【０３７７】

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ともベットされる）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）。

【０３７８】

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。

【０３７９】

＜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。

【０３８０】

＜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。

【０３８１】

＜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Ｄ１８０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。

【０３８２】

＜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Ｄ３

００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。

【０３８３】

＜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。

【０３８４】

＜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。

【０３８５】

＜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。

【０３８６】

＜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。

【０３８７】

＜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。

【０３８８】

＜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。

【０３８９】

＜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。

【０３９０】

＜＜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。

【０３９１】

＜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。

【０３９２】

＜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。

【０３９３】

＜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。

【０３９４】

＜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。

【０３９５】

＜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。

【０３９６】
＜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。
【０３９７】
＜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。
【０３９８】
＜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。
【０３９９】
＜＜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。
【０４００】
＜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。
【０４０１】
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のと略同時に、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。
【０４０２】
＜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Ｄ

２９０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。

【０４０３】

＜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。

【０４０４】

＜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。

【０４０５】

＜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。

【０４０６】

＜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。

【０４０７】

＜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。

【０４０８】

＜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。

【０４０９】

＜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。

【０４１０】

尚、図６１～図６３に例示した構成のうち、上述した構成１～構成１９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１９同様の効果を創出することができる。

【０４１１】

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Ｄ２９０の点灯・消灯タイミング、３ベットランプＤ２１３の点灯・消灯タイミング、２ベットランプＤ２１２の点灯・消灯タイミング、１ベットランプＤ２１１の点灯・消灯タイミング、スタートランプＤ１８０の点灯タイミング、投入可能ランプＤ３００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。

【０４１２】

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Ｄ３００が消灯したままとなる。

【０４１３】

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１０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。

【０４１４】

＜＜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Ｓ５０に関する構成として、以下のように構成してもよい。

【０４１５】

主制御基板Ｍの処理によってベットボタンＤ２２０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Ｓ５０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Ｄ２２０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Ｓ５０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Ｓ５０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Ｓ５０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Ｄ２２０が有効である状況にて確実にベットボタンランプＳ５０を点灯させることができ、遊技者がベットボタンランプＳ５０の点灯を視認してベット（ベットボタンＤ２２０）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。

【０４１６】

＜＜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Ｓ６０に関する構成として、以下のように構成してもよい。

【０４１７】

主制御基板Ｍの処理によって停止ボタン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Ｓ６０（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Ｓ６０）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Ｄ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３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Ｓ６０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Ｓ６０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Ｓ６０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Ｓ６０が有効である状況にて確実に停止ボタンランプＳ６０を点灯させることができ、遊技者が停止ボタンランプＳ６０の点灯を視認して停止ボタン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。

【０４１８】

＜＜本例に適用可能なリールユニットＲＵに関する構成＞＞
図６４及び図６５に示すように、本例に係る回胴式遊技機は、リールＭ５０（Ｍ５１、Ｍ５２及びＭ５３）の各々を、リールユニットＲＵを介して回転可能に備える。尚、図６４は、リールユニットＲＵ及びホッパＨ４０の配置を示す正面図である。図６５は、リールユニットＲＵ及びホッパＨ４０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ＲＵは、３つのリールＭ５１、Ｍ５２及びＭ５３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ＲＵは、略半円筒状の形状を有し、開口部ＲＵ１０が形成されている。３つのリールＭ５１、Ｍ５２及びＭ５３の図柄が開口部ＲＵ１０を介して視認できるように、３つのリールＭ５１、Ｍ５２及びＭ５３は、リールユニットＲＵ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ＭＷにリール帯ＭＯが取り付けられることにより形成されている。
【０４１９】
図６５に示すように、リールユニットＲＵは、開口部ＲＵ１０を挟んで天部ＲＵ２０及び底部ＲＵ３０を有する。リールユニットＲＵの底部ＲＵ３０を、後述する台座部ＢＵの上面に載せることで、リールユニットＲＵを台座部ＢＵに設けることができる。
【０４２０】
＜貫通孔ＲＵ４０＞
図６４及び図６５に示すように、リールユニットＲＵの底部ＲＵ３０の前側端部には、複数の、例えば、３つの貫通孔ＲＵ４０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ＲＵ４０は、例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３に対応するように形成されている。
【０４２１】
＜＜台座部ＢＵ＞＞
台座部ＢＵは、金属板などで構成され、略板状の形状を有する。台座部ＢＵ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ＢＵは、裏箱に固定されている。台座部ＢＵ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ＢＵには、リールユニットＲＵが載置される。
【０４２２】
＜ネジ穴ＢＵ１０＞
台座部ＢＵの前面端部には、複数の、例えば、３つのネジ穴ＢＵ１０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ＲＵの底部ＲＵ３０に形成されている複数の貫通孔ＲＵ４０は、台座部ＢＵの複数のネジ穴ＢＵ１０の各々に対応するように形成されている。３つのネジ穴ＢＵ１０は、例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３に対応するように形成されている。
【０４２３】
なお、貫通孔ＲＵ４０及びネジ穴ＢＵ１０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ＲＵを台座部ＢＵに載置できればよい。また、台座部ＢＵのネジ穴ＢＵ１０（及びビスＢＳ）によって、リールユニットＲＵのみを台座部ＢＵに取り付けるよう構成してもよいし、台座部ＢＵのネジ穴ＢＵ１０（及びビスＢＳ）によって、リールユニットＲＵと１つのリール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、又は右リールＭ５３）との双方を台座部ＢＵに取り付けるよう構成してもよい。
【０４２４】
＜＜リールユニットＲＵの固定方法＞＞
図６４及び図６５に示すように、リールユニットＲＵを台座部ＢＵに載置するとともに、リールユニットＲＵの貫通孔ＲＵ４０の各々が、対応する台座部ＢＵのネジ穴ＢＵ１０と連通するように、リールユニットＲＵを位置づけ、リールユニットＲＵの貫通孔ＲＵ４０を介して、ビスＢＳをネジ穴ＢＵ１０に螺合することで、リールユニットＲＵを台座部ＢＵ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ＲＵを、台座部ＢＵに着脱可能に取り付けることができる。
【０４２５】

ビスＢＳ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ＲＵ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ＲＵを着脱可能に台座部ＢＵに取り付けることができればよい。

【０４２６】

＜＜ホッパＨ４０及びメダル補助タンクＨＳ＞＞

図６６（ａ）は、ホッパＨ４０の背面右側からの斜視図であり、図６６（ｂ）は、ホッパＨ４０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ＢＳの移動を示す矢印も記載している。このビスＢＳの移動を示す矢印は、ビスＢＳとホッパＨ４０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。

【０４２７】

ホッパＨ４０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Ｈ４０は、前側側壁Ｈ４２と、左側側壁Ｈ４４と、後側側壁Ｈ４６と、右側側壁Ｈ４８とを有する。前側側壁Ｈ４２と左側側壁Ｈ４４と後側側壁Ｈ４６と右側側壁Ｈ４８とは、周回するように配置され、前側側壁Ｈ４２と左側側壁Ｈ４４と後側側壁Ｈ４６と右側側壁Ｈ４８とによって開口部Ｈ３０が形成される。開口部Ｈ３０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Ｄ１７０から投入されたメダルは、開口部Ｈ３０を介してホッパＨ４０の内部に導入される。

【０４２８】

さらに、ホッパＨ４０は、ホッパ底部Ｈ５２と右側傾斜部Ｈ５４及び左側傾斜部Ｈ５６とを有する。右側傾斜部Ｈ５４は、ホッパＨ４０の右側に配置され、ホッパＨ４０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Ｈ５２に向かって案内される。左側傾斜部Ｈ５６は、ホッパＨ４０の左側に配置され、ホッパＨ４０の左側に導入されたメダルを自重でホッパ底部Ｈ５２に向かって案内する。さらに、左側傾斜部Ｈ５６は、被覆部Ｈ５７を有する。被覆部Ｈ５７は、左側傾斜部Ｈ５６から延出し、後述するディスクＨ５０の略左半分の上方を覆うように配置される。被覆部Ｈ５７を設けたことにより、ホッパ底部Ｈ５２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Ｈ５２に向かって案内することができる。

【０４２９】

右側傾斜部Ｈ５４、左側傾斜部Ｈ５６及び被覆部Ｈ５７を設けたことにより、開口部Ｈ３０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。

【０４３０】

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。

【０４３１】

＜排出案内部Ｈ６２＞

前側側壁Ｈ４２の内側には、前側側壁Ｈ４２に沿って排出案内部Ｈ６２が形成されている。排出案内部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。

【０４３２】
排出案内部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。
【０４３３】
また、左側傾斜部Ｈ５６及び被覆部Ｈ５７並びに排出案内部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。
【０４３４】
排出案内部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。
【０４３５】
＜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。
【０４３６】
＜＜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ＤＵと裏箱とを合わせて筐体と称することがある）。前扉ＤＵは、前扉ＤＵ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ＤＵ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ＤＵ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。
【０４３７】
前述したように、リールユニットＲＵは、ビスＢＳによって台座部ＢＵに着脱可能に取り付けられている。ビスＢＳは、左側、中央、右側の３箇所で台座部ＢＵのネジ穴ＢＵ１０に螺合されており、右側のネジ穴ＢＵ１０に螺合されている右側ビスＢＳは、最も大きい衝撃が加えられる。このため、右側のネジ穴ＢＵ１０に螺合されている右側ビスＢＳ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ＢＳは脱落して落下することになる。また、中央のネジ穴ＢＵ１０に螺合されている中央ビスＢＳ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ＢＵ１０に螺合されている左ビスＢＳ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。
【０４３８】
＜＜ビスＢＳとホッパＨ４０の位置（１）＞＞

図６４及び図６５に示すように、ホッパＨ４０（メダル払出装置Ｈ）及びメダル補助タンクＨＳは、リールユニットＲＵ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ＢＳのうち、少なくとも右側ビスＢＳの下方に、ホッパＨ４０の傾斜面Ｈ６４が位置する。

【０４３９】

右側ビスＢＳ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１Ａ）。落下した右側ビスＢＳは、傾斜面Ｈ６４に達し、右側ビスＢＳの自重によって、傾斜面Ｈ６４に案内されながら傾斜面Ｈ６４を転動し傾斜面Ｈ６４に沿って移動する（矢印１Ｂ）。右側ビスＢＳが、排出口Ｈ６６に達すると、メダル補助タンクＨＳに向かって自由落下し（矢印１Ｃ）、メダル補助タンクＨＳに収納される。

【０４４０】

このように、右側ビスＢＳが衝撃によって脱落した場合であっても、ホッパＨ４０から排出することができ、脱落したビスＢＳが、ホッパＨ４０に進入することを未然に防止し、脱落したビスＢＳによってディスクＨ５０の回転動作を妨げたりディスクＨ５０を破損させたりすることを防ぎ、ホッパＨ４０を安定的に動作させることができる。

【０４４１】

なお、前述した例では、右側ビスＢＳのみを対象にしたが、３つの左側ビスＢＳ、中央ビスＢＳ、右側ビスＢＳの全てが、ホッパＨ４０の傾斜面Ｈ６４の上方に位置するように、ホッパＨ４０及びリールユニットＲＵを位置づけるようにしてもよい。いずれのビスＢＳが脱落した場合でも、脱落したビスＢＳをメダル補助タンクＨＳ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ＲＵを台座部ＢＵに載置するためのビスＢＳ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ＤＵ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ＨＳに収納されるよう構成してもよい。

【０４４２】

＜＜ビスＢＳとホッパＨ４０の位置（２）＞＞

図６７は、リールユニットＲＵ及びホッパＨ４０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ＢＳのうち、中央ビスＢＳの下方に、ホッパＨ４０の傾斜面Ｈ６４が位置し、右側ビスＢＳの下方には、メダル補助タンクＨＳ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。

【０４４３】

右側ビスＢＳ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（矢印２Ａ）、そのまま（傾斜面Ｈ６４に接触せずに）、メダル補助タンクＨＳに収納される。

【０４４４】

中央ビスＢＳ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３Ａ）。落下した中央ビスＢＳは、傾斜面Ｈ６４に達し、中央ビスＢＳの自重によって、傾斜面Ｈ６４に案内されながら傾斜面Ｈ６４を転動し傾斜面Ｈ６４に沿って移動する（矢印３Ｂ）。中央ビスＢＳが、排出口Ｈ６６に達すると、メダル補助タンクＨＳに向かって自由落下し（矢印３Ｃ）、メダル補助タンクＨＳに収納される。

【０４４５】

脱落した右側ビスＢＳや中央ビスＢＳが、ホッパＨ４０に進入することを未然に防止し、脱落したビスＢＳによってディスクＨ５０の回転動作を妨げたりディスクＨ５０を破損させたりすることを防ぎ、ホッパＨ４０を安定的に動作させることができる。

【０４４６】

なお、前述した例では、右側ビスＢＳ及び中央ビスＢＳを対象にしたが、左側ビスＢＳも、ホッパＨ４０の傾斜面Ｈ６４の上方に位置するように、ホッパＨ４０及びリールユニットＲＵを位置づけるようにしてもよい。いずれのビスＢＳが脱落した場合でも、脱落したビスＢＳをメダル補助タンクＨＳに案内することができる。

【０４４７】

前述したように、排出案内部Ｈ６２の傾斜面Ｈ６４の奥行き側に、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を形成するのが好ましい。突出壁Ｈ５８を設けたことにより、脱落して傾斜面Ｈ６４に載ったビスＢＳもホッパ底部Ｈ５２に落下することを防止することができる。突出壁Ｈ５８の高さは、ビスＢＳが傾斜面Ｈ６４に落下したときに跳ね返る高さ以上である。ビスＢＳが、ホッパ底部Ｈ５２に落下しないようにし、ビスＢＳがディスクＨ５０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。

【０４４８】

このように、前扉ＤＵの開閉による振動等により、リールユニットＲＵを取り付けるためのビスＢＳが脱着してしまった場合にも、当該脱着したビスＢＳがホッパＨ４０内に侵入せずに、メダル補助タンクＨＳ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ＢＳを容易に回収することができる。

【０４４９】

＜＜ホッパＨ４００＞＞

図６７に示す例では、右側ビスＢＳが落下したときには、ホッパＨ４０の外側（遊技者から見て右側側壁Ｈ４８の右側）を通過して（矢印２Ａ）メダル補助タンクＨＳに収納される。落下した右側ビスＢＳを、ホッパＨ４０の内側を通過させずに、メダル補助タンクＨＳに収納させる構成とすることで、図６４に示したホッパＨ４０と共用することができる。

【０４５０】

一方、図６７の破線で示すように、右側側壁Ｈ４８を右側に延伸させた構造（右側側壁Ｈ４８０）のホッパＨ４００を用いてもよい。ホッパＨ４００には、右側側壁Ｈ４８０の近くの底部に、底部開口Ｈ４１０が形成されており、右側ビスＢＳが落下したときには、ホッパＨ４００の内部を通過し、さらに底部開口Ｈ４１０を介して、メダル補助タンクＨＳに収納される。このように、底部開口Ｈ４１０を介することで、落下した右側ビスＢＳをホッパＨ４０内に侵入させずに、的確にメダル補助タンクＨＳに案内することができる。

【０４５１】

＜＜延出部ＲＵ５０＞＞

前述した例では、ビスＢＳが、脱落した場合には、そのまま下方のメダル補助タンクＨＳに向かって自由落下するものであった。これに対して、図６５の破線で示すように、リールユニットＲＵや台座部ＢＵの下部に延出部ＥＮを設けてもよい。延出部ＥＮを設けることで、ビスＢＳが、脱落した場合でも、直ちに落下せず、一旦、延出部ＥＮによって案内した後に、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、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。

【０４５２】

＜＜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ＤＢ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。

【０４５３】

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。

【０４５４】

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、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。

【０４５５】

＜＜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。

【０４５６】

＜＜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。

【０４５７】

＜＜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＜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。

【０４５８】

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）となっているときに、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Ｂ

Ｓ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。

【０４５９】

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。

【０４６０】

＜＜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。

【０４６１】

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。

【０４６２】

＜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。

【０４６３】

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。

【０４６４】

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。

【０４６５】

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。

【０４６６】

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。

【０４６７】

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。

【０４６８】

＜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で取り付けられたり、リール枠ＭＷの大きさ（外周）が設計値とは若干異なる状態で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。

【０４６９】

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。

【０４７０】

＜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。

【０４７１】

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チェリー図柄（チェリー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を同一の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チェリー図柄の長手方向の長さと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、切れ目Ｍ５９近傍に位置する図柄（例えば、ベル図柄）の長手方向の長さとを比較したが、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。

【０４７２】

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）の長手方向の長さをＬＬと、長手方向の長さがＬＬよりも短い図柄の長手方向の長さＳＬ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ＬＴと、短手方向の長さがＬＴよりも短い図柄の短手方向の長さＳＴとの比較で図柄の配置を決定してもよい。

【０４７３】

前述した長手方向の長さＬＬ及びＳＬ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ＬＴ及びＳＴ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。

【０４７４】

＜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。

【０４７５】

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。

【０４７６】

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～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。

【０４７７】

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。

【０４７８】

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÷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。

【０４７９】

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。

【０４８０】

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問題なく、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。

【０４８１】

（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。

【０４８２】

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。

【０４８３】

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、所定時間次回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。

【０４８４】

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、再度「ＡＴ中状態」に移行、等の遊技状態遷移は「新たにＡＴ中状態となった」に該当しないこととなる。

【０４８５】

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、ＡＴ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、ＡＴ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、ＡＴ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。

【０４８６】

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、ＡＴ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、ＡＴ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「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、開始時フリーズ実行時間（本例では、５秒であり、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）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、「ＡＴ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。

【０４８７】

このように、第２実施形態においては、新たに「ＡＴ中状態」が開始された場合にフリーズ（ＡＴ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ＡＴ開始演出が実行されることとなる。本例においては、ＡＴ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、ＡＴ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、後述宇するＡＴ終了時のフリーズ実行時間は３秒となっており、ＡＴ終了時のフリーズ実行時間よりもＡＴ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ＡＴ開始時のフリーズ実行時間をＡＴ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。

【０４８８】

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ＡＴカウンタ値が新たに０となったか否かを判定する。「ＡＴカウンタ値が新たに０となった」とは、「ＡＴ中状態」などのＡＴカウンタ値が減算していく状況にて、ＡＴ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、ＡＴカウンタ値が常に０である場合は含んでいない。

【０４８９】

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、

「ＡＴ中状態」終了時のフリーズの実行時間が経過するまで、ステップ４２１０の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ４２０４でＮｏの場合には、次の処理（ステップ３５００の処理）に移行する。

【０４９０】

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。

【０４９１】

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。

【０４９２】

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。

【０４９３】

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ゲーム数上乗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ゲーム数上乗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ゲームに上乗せした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ゲーム数上乗せ抽選によって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〇〇」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。

【０４９４】

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。

【０４９５】

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。

【０４９６】

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。

【０４９７】

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。

【０４９８】

＜＜＜＜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。

【０４９９】

＜＜＜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。

【０５００】

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。

【０５０１】

＜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。

【０５０２】

＜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。

【０５０３】

＜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。

【０５０４】

＜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て構成されており、「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て構成されている。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て構成されている。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て構成されている。

【０５０５】

＜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て構成されている。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て構成されている。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）とを組み合わせて構成されている。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」とを組み合わせて構成されている。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」とを組み合わせて構成されている。

【０５０６】

＜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て構成されている。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→ａ→ｇ→ｇ」
パターン５：「ｇ→ｆ→ｊ」
パターン６：「ｉ→ｈ→ｂ」
パターン７：「ｇ→ｆ→ｂ」
パターン８：「ｉ→ｊ→ｇ」
パターン９：「ｇ→ｇ→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→ａ→ａ→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→ｊ→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て、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。

【０５０７】

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。

【０５０８】

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）。

【０５０９】

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ＡＴ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。

【０５１０】

＜＜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。

【０５１１】

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。

【０５１２】

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。

【０５１３】

＜＜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
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。
【０５１４】
＜＜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。
【０５１５】
＜＜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＞
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：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。
【０５１６】
＜＜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：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））
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１７（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。
【０５１７】
＜＜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））
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」）
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」）
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】
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、前述した要素１～要素６（図７７参照）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。
【０５１９】
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、ＢＢ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７７参照）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７７参照）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７７参照）のいずれかを相違させてもよい。
【０５２０】
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。
【０５２１】
＜＜＜前扉開放と払出に関する構成＞＞＞
次に、図７９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０４）が停止表示して１１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０４）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Ｄ２００に表示されているクレジット数）が上限値（本例では、５０）である場合について詳述している。
【０５２２】
＜＜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と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。

【０５２３】

＜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が出力開始される。その後、遊技メダルの払出に対応した払出音が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いても何ら問題ない。

【０５２４】

＜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が出力開始される。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。

【０５２５】

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。
【０５２６】
＜＜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と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。
【０５２７】
＜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が出力開始される。その後、遊技メダルの払出に対応した払出音が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。
【０５２８】
＜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に対応する払出音が出力される。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。
【０５２９】
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。
【０５３０】

＜＜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（ブロッカがオンであり）、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てもよい。

【０５３１】
＜＜＜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。

【０５３２】
＜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。

【０５３３】
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が出力可能となる一方、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が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。

【０５３４】
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。

【０５３５】

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。

【０５３６】

＜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。

【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が出力可能となる一方、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が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】

＜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。

【０５３９】

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が出力可能となる一方、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が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、遊技者を驚かせてしまうことがないよう構成することができる。

【０５４０】

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の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、払出音の出力とバックランプ演出とを実行する）。

【０５４１】

＜＜＜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イッチ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、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ＤＵ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Ｓ４０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。

【０５４２】

＜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前扉ＤＵを開放（前扉ＤＵ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）→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。

【０５４３】

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Ｓ４０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ＤＵ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ＤＵ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ＤＵ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Ｓ４０にて表示するよう構成してもよい。

【０５４４】

＜＜＜マックスベットランプの点灯に関する構成＞＞＞

次に、図８０～図８３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Ｓ５０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、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（投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓ等のメダル投入口Ｄ１７０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、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。

【０５４５】

＜＜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。

【０５４６】

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。

【０５４７】

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。

【０５４８】

＜＜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。

【０５４９】

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。

【０５５０】

＜＜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。

【０５５１】

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、次回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。

【０５５２】

＜＜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。

【０５５３】

＜＜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Ｄ２１

３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。

【０５５４】

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。

【０５５５】

＜＜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。

【０５５６】

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。

【０５５７】

＜＜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。

【０５５８】
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。
【０５５９】
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。
【０５６０】
＜＜＜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。
【０５６１】

＜＜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）、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Ｄ２００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Ｄ３００が点灯する。
【０５６２】
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Ｄ２００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が消灯するよう構成されている。
【０５６３】
＜＜構成２＞＞
次に、図８４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）、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Ｄ２４０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Ｄ１８０が消灯すると共に、投入可能ランプＤ３００が消灯する。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。尚、構成２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。
【０５６４】
構成２のように、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し、且つ、精算ボタンＤ６０が操作された場合において、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。

【０５６５】

＜＜構成３＞＞

次に、図８５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）、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から指を離したタイミングの後、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）が払い出されたタイミングで、投入可能ランプＤ３００が点灯する。

【０５６６】

＜＜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）、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。

【０５６７】

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。

【０５６８】

＜＜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）、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。

【０５６９】

＜＜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が押下されたタイミング（オフ→オンとなったタイミング）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２Ｄ４０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。

【０５７０】

＜＜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が押下されたタイミング（オフ→オンとなったタイミング）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Ｄ１８０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。

【０５７１】

＜＜＜＜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。

【０５７２】

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。

【０５７３】
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。
【０５７４】
図８８（ａ）及び図８８（ｂ）において、ΔＴ１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、ΔＴ２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、ΔＴ３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、ΔＴ４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、ΔＴ５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、ΔＴ５＜ΔＴ１、ΔＴ２＜ΔＴ３、ΔＴ５＞ΔＴ３、ΔＴ４＜ΔＴ５という関係が成立する。
【０５７５】
＜＜＜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。
【０５７６】
＜＜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るよう（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。
【０５７７】
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ｔ３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。

【０５７８】
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ｔ５から徐々に低下し、時刻ｔ６でオフレベルとなる。
【０５７９】
＜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ｔ２からΔＴ５まで経過した時刻ｔａ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。
【０５８０】
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。
【０５８１】
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。
【０５８２】
＜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、１．８ｍｓｅｃである。
【０５８３】
＜電源断の発生の検知＞
電源断の発生が発生した場合には、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。
【０５８４】
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。
【０５８５】
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の発生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はできない。
【０５８６】
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。
【０５８７】
＜＜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ｔ２からΔＴ４が経過した時刻ｔｂ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、ΔＴ４は、前述したΔＴ５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ｔｂ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。

【０５８８】

＜＜＜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ｔ２からΔＴ５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。

【０５８９】

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）。

【０５９０】

＜＜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。

【０５９１】

その後、時刻ｔ１３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ｔ１３）から維持レベル（時刻ｔ１４）まで徐々に低下し、時刻ｔ１４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ｔ１５から徐々に低下し時刻ｔ１６でオフレベルとなる。

【０５９２】

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。

【０５９３】

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。

【０５９４】
＜＜＜設定キースイッチ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イッチ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イッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表である。

【０５９５】
＜＜第１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＞
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。

【０５９６】
＜状態２＞
状態２では、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。

【０５９７】
＜状態３＞
状態３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「オン」に切り替えられる。

【０５９８】
＜状態４＞
次に、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。

【０５９９】
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。

【０６００】

＜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。
【０６０１】
＜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。
【０６０２】
＜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。
【０６０３】
＜＜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。
【０６０４】
＜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。
【０６０５】
＜状態３＞
状態３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「オン」に切り替えられる。
【０６０６】
＜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。
【０６０７】
＜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。

【０６０８】

＜状態６＞

次に、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。

【０６０９】

＜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の態様のように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させてしまうと遊技機に意図しない不具合が発生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。

【０６１０】

＜＜＜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。

【０６１１】

＜＜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。

【０６１２】

＜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。

【０６１３】

＜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超えたときには、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からの払出し処理は、主制御基板Ｍからホッパ Ｈ４０に駆動信号を出力することで実行される。

【０６１４】
＜＜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。
【０６１５】
＜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。
【０６１６】
＜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。
【０６１７】
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。
【０６１８】
＜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。
【０６１９】
＜＜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、クレジット数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。
【０６２０】
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。
【０６２１】
図９０に示す例では、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、時刻ｔ４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ｔ４～時刻ｔ５で４枚目の遊技メダルが払い出され、時刻ｔ６～時刻ｔ７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ｔ７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。

【０６２２】
＜＜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ｔ２－時刻ｔ１＝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ｔ３－時刻ｔ２＝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。
【０６２３】
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ｔ６－時刻ｔ４＝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。
【０６２４】
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ｔ１）と４８から４９への（２枚目の）加算処理のタイミング（時刻ｔ２）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ｔ２）と４９から５０への（３枚目の）加算処理のタイミング（時刻ｔ３）との差である。
【０６２５】
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ｔ６）と４枚目の加算処理の開始のタイミング（時刻ｔ４）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。
【０６２６】
＜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ＣＰＵＣ１００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。
【０６２７】
＜＜時間の比較＞＞
【０６２８】
＜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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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。
【０６２９】
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。
【０６３０】
＜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ＣＰＵＣ１００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。

【０６３１】

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。

【０６３２】

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。

【０６３３】

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。

【０６３４】

＜＜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。

【０６３５】

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。

【０６３６】

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ＣＰＵＳＣ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。

【０６３７】

＜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。

【０６３８】

＜第２の態様＞

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ｔ４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。

【０６３９】

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Ｈ４０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を出力する。ホッパＨ４０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。

【０６４０】

＜＜＜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。

【０６４１】

主制御基板Ｍは、略板状で長方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、ＣＰＵＣ１００、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とからなる長方形状を有する。

【０６４２】

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。

【０６４３】

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。

【０６４４】

＜ＣＰＵＣ１００＞

ＣＰＵＣ１００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。ＣＰＵＣ１００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。ＣＰＵＣ１００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気的接続が形成され、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、ＣＰＵＣ１００をプリント基板ＭＰに取り付ける作業では、ＣＰＵＣ１００に所望の動作をさせるべく、ＣＰＵＣ１００を適正な向きに取り付ける必要がある。ＣＰＵＣ１００の第１番目のピン（図９１に示す１Ｐ）をＣＰＵＣ１００を配置するための基準ピンとしている。ＣＰＵＣ１００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、ＣＰＵＣ１００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。

【０６４５】

本例では、ＣＰＵＣ１００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）、ＣＰＵＣ１００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、ＣＰＵＣ１００の第１番目のピンが左下側に位置するようにＣＰＵＣ１００を配置することで、ＣＰＵＣ１００を、後述するＩＣの向きと揃えて配置することになり、ＣＰＵＣ１００をプリント基板ＭＰに取り付ける作業の際に、ＣＰＵＣ１００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。

【０６４６】

さらに、一般的に、ＣＰＵＣ１００の本体部には、型番やメーカ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、ＣＰＵＣ１００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。ＣＰＵＣ１００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、ＣＰＵＣ１００の第１番目のピンが左下側に位置するようにＣＰＵＣ１００を配置することで、印字されている型番やメーカ名などを視認しやすい向きでＣＰＵＣ１００を配置することができる。

【０６４７】

なお、ＣＰＵＣ１００がプリント基板ＭＰに取り付けられたときには、ＣＰＵＣ１００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。

【０６４８】

＜ＩＣ＞

プリント基板ＭＰの表側には、各種のＩＣ（集積回路）も取り付けられている。ＩＣは、長尺な形状を有し、長手方向の長さはＩＬＬであり、短手方向の長さはＩＳＬである。ＣＰＵＣ１００と同様に、ＩＣ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。ＩＣ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気的接続が形成され、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、ＩＣをプリント基板ＭＰに取り付ける作業においても、ＩＣに所望する動作をさせるべく、ＩＣを適正な向きに取り付ける必要がある。このため、ＩＣの第１番目のピン（図９１に示す１Ｐ）もＩＣを配置するための基準ピンとしている。ＩＣ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、ＩＣ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。

【０６４９】

本例では、ＩＣの長手方向が、ＣＰＵＣ１００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）、ＩＣはプリント基板ＭＰに取り付けられる。さらに、ＩＣの第１番目のピンが左下側に位置するようにＩＣをプリント基板ＭＰに配置している。このように、ＩＣの第１番目のピンが、常に左下側に位置するようにＩＣを配置することで、全てのＩＣの向きを揃えて配置することになり、ＩＣをプリント基板ＭＰに取り付ける作業の際に、ＩＣ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。

【０６５０】

さらに、一般的に、ＩＣの本体部には、型番やメーカ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ＩＣの長手方向に沿って離隔するように印字されている。ＩＣがプリント基板ＭＰに取り付けられている状態で、ＩＣ

の型番やメーカ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、ＩＣの第１番目のピンが左下側に位置するようにＩＣを配置することで、印字されている型番やメーカ名などを視認しやすい向きになるようにＩＣを配置することもできる。

【０６５１】

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。

【０６５２】

＜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。

【０６５３】

＜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。

【０６５４】

＜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。

【０６５５】

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。

【０６５６】

＜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。

【０６５７】

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。

【０６５８】

このため、ＣＰＵＣ１００がプリント基板ＭＰに取り付けられる位置の周辺の領域ＣＳＲ２には、ＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴ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ＭＰ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、少なくとも抵抗の長手方向の長さＲＬＬにすることができる。

【０６５９】

尚、ＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴ未満の部品のみを配置するのは、ＣＰＵＣ１００がプリント基板ＭＰ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ＭＰにおけるＣＰＵＣ１００がプリント基板ＭＰに取り付けられる位置の周辺の領域外には、ＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴ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ＭＰに取り付けられるすべての部品がＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴ未満の部品となるよう構成してもよい。

【０６６０】

このように、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ２の内側には、ＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴ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、ＣＰＵＣ１００をプリント基板ＭＰに取り付けることができる。

【０６６１】

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、ＣＰＵやＩＣ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。

【０６６２】

＜＜＜ＡＴ抽選に関する構成＞＞＞

次に、図９３を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なＡＴ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、ＡＴ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。

【０６６３】

はじめに、図９３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である。まず、ステップ１４０１－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在のＡＴに関する状態はＡＴ抽選可能な状態であるか否かを判定する。尚、同図においては、低確率状態や高確率状態等のＡＴ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ＡＴ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、ＢＢの当選に基づいてＡＴ抽選は実行しないよう構成されている。

【０６６４】

ステップ１４０１－１でＹｅｓの場合、ステップ１４０１－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ抽選種別として「２」をセットし、所定のＲＡＭ領域に一時記憶する。ここで、ＡＴ抽選種別とは、ＡＴ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、ＡＴ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１４０１－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣ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）であるか否かを判定する。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、ＡＴ抽選種別を記憶する前記所定のＲＡＭ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ＲＡＭ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。

【０６６５】

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。

【０６６６】

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。

【０６６７】

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。

【０６６８】

＜＜＜本例に適用可能なボーナス当選情報、入賞・再遊技当選情報、演出グループ番号及び出玉グループ番号を決定するための処理＞＞＞

以下では、本例に適用可能な当選番号からボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報を

生成する処理と、入賞・再遊技当選情報から演出グループ番号を決定する処理と、出玉グループ番号の決定する処理について説明する。以下に記載の処理を実行することにより、主制御基板ＭのＲＯＭに記憶されているプログラム処理を簡素化できるとともに、プログラム処理に要するプログラム領域やデータ領域の圧縮も可能となる。尚、以下に詳述する処理は、前述した実施形態や構成と、後述する実施形態や構成のいずれにも適用可能であることを補足しておく。

【０６６９】

＜＜＜当選番号からボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報を生成する処理＞＞＞

以下では、当選番号からボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報の２種類の当選情報を生成する処理について説明する。前述したように、条件装置番号を当選番号と称することができ、以下では、当選番号と称する。当選番号は、役抽選手段によって決定される。決定された当選番号からボーナス当選情報と、入賞・再遊技当選情報との２種類の当選情報を生成し内蔵ＲＡＭＣ１２０の別の記憶領域に記憶する。なお、ここでの処理では、当選番号自体は、内蔵ＲＡＭＣ１２０に記憶しない。

【０６７０】

ボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報の生成処理では、図９４に示す当選情報生成用テーブルを用いて、当選番号からボーナス役に関する当選情報と入賞・再遊技当選情報とを生成する。当選情報生成用テーブルを用いることで、制御処理を簡素化するとともに、制御処理の負担を軽減することができる。当選情報生成用テーブルは、内蔵ＲＯＭＣ１１０に記憶されている。

【０６７１】

＜具体的な方法＞

当選番号として、０～２７の数値が規定されている。図１０に示すように、当選番号０～１８は、ボーナス役が含まれない当選番号として割り当てられ、当選番号１９～２７は、ボーナス役を含む当選番号として割り当てられている。このように割り当てることにより、当選番号０～１８であれば、入賞又は再遊技当選情報のいずれかであると直ちに判別することができる。また、当選番号が１９以上である場合には、当選番号から、ボーナス役に関する当選情報と、入賞・再遊技当選情報とを生成する処理を行う。

【０６７２】

＜当選情報生成用テーブル＞

当選情報生成用テーブルの具体例を図９４に示す。図９４に示す当選情報生成用テーブルは、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図９４に示す例では、アドレスを１６進数（Ｈ）で示し、データを１０進数（Ｄ）で示した。

【０６７３】

図９４に示すように、アドレス１３００Ｈには、データ１９Ｄが記憶され、アドレス１３０１Ｈには、データ３８Ｄが記憶され、アドレス１３０２Ｈには、データ５２Ｄが記憶され、アドレス１３０３Ｈには、データ５３Ｄが記憶され、アドレス１３０４Ｈには、データ５４Ｄが記憶され、アドレス１３０５Ｈには、データ５７Ｄが記憶され、アドレス１３０６Ｈには、データ７１Ｄが記憶され、アドレス１３０７Ｈには、データ７２Ｄが記憶され、アドレス１３０８Ｈには、データ７３Ｄが記憶されている。

【０６７４】

なお、アドレス１３００Ｈは、当選番号１９に対応し、アドレス１３０１Ｈは、当選番号２０に対応し、アドレス１３０２Ｈは、当選番号２１に対応し、アドレス１３０３Ｈは、当選番号２２に対応し、アドレス１３０４Ｈは、当選番号２３に対応し、アドレス１３０５Ｈは、当選番号２４に対応し、アドレス１３０６Ｈは、当選番号２５に対応し、アドレス１３０７Ｈは、当選番号２６に対応し、アドレス１３０８Ｈは、当選番号２７に対応する。

【０６７５】

当選情報生成用テーブルのデータは、図１０に示す（ボーナス当選情報）と（入賞・再遊

技当選情報）とから定められている。当選情報生成用テーブルに記憶されているデータは、（データ）＝（当選番号に対応するボーナス当選情報）×１９Ｄ＋（当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報）によって決定される。

【０６７６】

例えば、アドレス１３００Ｈは、当選番号１９に対応するものであり、図１０を参照すると、（当選番号１９のボーナス当選情報）＝１Ｄであり、（当選番号１９に対応する入賞・再遊技当選情報）＝０Ｄである。したがって、アドレス１３００Ｈのデータは、１Ｄ×１９Ｄ＋０Ｄを算出することによって、１９Ｄとなる。また、アドレス１３０３Ｈは、当選番号２２に対応するものであり、図１０を参照すると、（当選番号２２のボーナス当選情報）＝２Ｄであり、（当選番号２２に対応する入賞・再遊技当選情報）＝１５Ｄである。したがって、アドレス１３０３Ｈのデータは、２Ｄ×１９Ｄ＋１５Ｄを算出することによって、５３Ｄとなる。さらにまた、アドレス１３０８Ｈは、当選番号２７に対応するものであり、図１０を参照すると、（当選番号２７のボーナス当選情報）＝３Ｄであり、（当選番号２７に対応する入賞・再遊技当選情報）＝１６Ｄである。したがって、アドレス１３０８Ｈのデータは、３Ｄ×１９Ｄ＋１６Ｄを算出することによって、７３Ｄとなる。このようにして予め算出された値が、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１３００Ｈ～１３０８Ｈの各々に記憶されている。言い換えれば、前述した式によって、（ボーナス当選情報）及び（入賞・再遊技当選情報）がエンコードされ、その値が、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１３００Ｈ～１３０８Ｈの各々に記憶されている。

【０６７７】

＜当選情報の決定の処理＞

役抽選手段によって決定された当選番号をＡレジスタとＬレジスタとに記憶する。次に、Ａレジスタに記憶されたデータと、値１９Ｄとの比較演算を実行する。具体的には、Ａレジスタに記憶されたデータから、１９Ｄを減算する処理を実行する。この演算処理によって、キャリーフラグ＝１とならなかった場合に、図９４に示す当選情報生成用テーブルを参照する。このＡレジスタに記憶されたデータと、値１９Ｄとの比較演算は、当選情報生成用テーブルを参照するか否かを決定するための処理である。

【０６７８】

なお、Ａレジスタに記憶されたデータと、値１９Ｄとを比較した結果、Ａレジスタに記憶されたデータが、１９Ｄ未満である場合（キャリーフラグ＝１となった場合）には、Ｌレジスタに記憶されているデータを入賞・再遊技当選情報として内蔵ＲＡＭＣ１２０に記憶させる。

【０６７９】

Ａレジスタに記憶されたデータと、値１９Ｄとを比較した結果、Ａレジスタに記憶されたデータが、１９Ｄ以上である場合（キャリーフラグ＝１とならなかった場合）には、以下の処理を実行する。

【０６８０】

まず、ＨＬレジスタに１２ＥＤＨを記憶する。この１２ＥＤＨは、１３００Ｈから１３Ｈ（１９Ｄ）を減算したアドレス値である。以下の処理では、この１２ＥＤＨを基準のアドレスとして、目的のアドレスを定める。

【０６８１】

ＨＬレジスタに記憶されたアドレス値（１２ＥＤＨ）に、Ａレジスタを加えて、目的のアドレスを求める。換言すると、ＨＬレジスタに記憶されたアドレス値（１２ＥＤＨ）が基準アドレスとなり、Ａレジスタに記憶された当選番号がオフセット値となる。このように、基準アドレス及びオフセット値を用いることで目的のアドレスを求め、目的のアドレスに記憶されているデータを読み出して、Ａレジスタに記憶する。

【０６８２】

次に、Ａレジスタに記憶されている値を１９Ｄで除算し、その商をＡレジスタに記憶し、余りをＬレジスタに記憶させる。Ａレジスタの値（商）が、（ボーナス当選情報）であり、Ｌレジスタの値（余り）が、（入賞・再遊技当選情報）である。このようにすることで

、（ボーナス当選情報）及び（入賞・再遊技当選情報）にデコードすることができる。
【０６８３】
次に、Ａレジスタに記憶された情報をボーナス当選情報として内蔵ＲＡＭＣ１２０に記憶し、Ｌレジスタに記憶された情報を入賞・再遊技当選情報として内蔵ＲＡＭＣ１２０に記憶する。
【０６８４】
＜例１　役抽選手段によって決定された当選番号が１９Ｄ（１３Ｈ）であり、１９ＤがＡレジスタに記憶された場合＞
Ａレジスタに記憶されたデータ１９Ｄと、値１９Ｄとの比較演算を実行することで、キャリーフラグ＝１となる。この結果により、１２ＥＤＨ（ＨＬレジスタ）＋１３Ｈ（Ａレジスタ）を算出する。これにより、目的のアドレスが１３００Ｈとなり、１３００Ｈのデータ１９Ｄを読み出し、Ａレジスタに記憶することで、Ａレジスタ＝１９Ｄとなる。
【０６８５】
次に、Ａレジスタに記憶されている１９Ｄを、値１９Ｄで除算し、商をＡレジスタ、余りをＬレジスタに記憶する。商は、１Ｄであり、余りは、０Ｄである。上述したように、アドレス１３００Ｈは、当選番号１９に対応する。したがって、当選番号１９の（ボーナス当選情報）は１であり、当選番号１９の（入賞・再遊技当選情報）は０であると、デコードすることができる。
【０６８６】
＜例２　役抽選手段によって決定された当選番号が２１Ｄ（１５Ｈ）であり、２１ＤがＡレジスタに記憶された場合＞
Ａレジスタに記憶されたデータ２１Ｄと、値１９Ｄとの比較演算を実行することで、キャリーフラグ＝１となる。この結果により、１２ＥＤＨ（ＨＬレジスタ）＋１５Ｈ（Ａレジスタ）を算出する。これにより、目的のアドレスが１３０２Ｈとなり、１３０２Ｈのデータ５２Ｄを読み出し、Ａレジスタに記憶することで、Ａレジスタ＝５２Ｄとなる。
【０６８７】
次に、Ａレジスタに記憶されている５２Ｄを、値１９Ｄで除算し、商をＡレジスタ、余りをＬレジスタに記憶する。商は２Ｄであり、余りは１４Ｄである。上述したように、アドレス１３０２Ｈは、当選番号２１に対応する。したがって、当選番号２１の（ボーナス当選情報）は２であり、当選番号２１の（入賞・再遊技当選情報）は１４であると、デコードすることができる。
【０６８８】
＜＜＜入賞・再遊技当選情報から演出グループ番号を決定する処理＞＞＞
入賞・再遊技当選情報から演出グループ番号を決定する処理について説明する。
主制御基板Ｍ側の処理では、入賞・再遊技当選番号がＲＡＭに記憶されるとともに、ボーナス役が当選した場合には、ボーナス役の当選番号がＲＡＭの別の記憶領域に記憶される。また、主制御基板Ｍでは、演出グループ番号決定テーブルがＲＯＭに記憶されている。演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選番号から演出グループ番号を決定するために使用される。入賞・再遊技当選番号に対して、演出グループ番号決定テーブルは、重複して規定されている。演出グループ番号決定テーブルを参照することで、入賞・再遊技当選番号から演出グループ番号を決定することができる。演出グループ番号決定テーブルは、複数のアドレスの各々に対応して演出グループ番号が記憶されている。入賞・再遊技当選番号からアドレスを決定し、そのアドレスに記憶されている演出グループ番号を読み出すことで演出グループ番号を決定することができる。
【０６８９】
＜演出グループ番号＞
演出グループ番号とは、入賞・再遊技当選情報に対応する情報であるとともに、少なくとも一部の情報がグループ化された情報である。この演出グループ番号は、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに送信される。例えば、ＲＴの変動を伴う押し順リプレイを同一の演出グループ番号にグループ化し、払い出し枚数が異なる押し順ベルを同一の演出グループ番号

になるようにグループ化することができる。
【０６９０】
＜＜演出グループ番号決定テーブルの例１＞＞
演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選情報をオフセット値にして演出グループ番号を特定するためテーブルである。演出グループ番号決定テーブルは、内蔵ＲＯＭＣ１１０に記憶されている。図９５は、演出グループ番号決定テーブルの第１の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル１と称する。図９５に示す演出グループ番号決定テーブル１は、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図９５に示す例では、アドレスを１６進数（Ｈ）で示し、データを１０進数（Ｄ）で示した。
【０６９１】
図９５に示すように、アドレス１２００Ｈには、データ０Ｄが記憶され、アドレス１２０１Ｈには、データ１Ｄが記憶され、アドレス１２０２Ｈには、データ２Ｄが記憶され、アドレス１２０３Ｈには、データ３Ｄが記憶され、アドレス１２０４Ｈには、データ４Ｄが記憶され、アドレス１２０５Ｈには、データ４Ｄが記憶され、アドレス１２０６Ｈには、データ４Ｄが記憶され、アドレス１２０７Ｈには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０８Ｈには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０９Ｈには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０ＡＨには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０ＢＨには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０ＣＨには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０ＤＨには、データ６Ｄが記憶され、アドレス１２０ＥＨには、データ７Ｄが記憶され、アドレス１２０ＦＨには、データ８Ｄが記憶され、アドレス１２１０Ｈには、データ９Ｄが記憶され、アドレス１２１１Ｈには、データ１０Ｄが記憶され、アドレス１２１２Ｈには、データ１１Ｄが記憶されている。
【０６９２】
なお、アドレス１２００Ｈは、当選番号０に対応し、アドレス１２０１Ｈは、当選番号１に対応し、アドレス１２０２Ｈは、当選番号２に対応し、アドレス１２０３Ｈは、当選番号３に対応し、アドレス１２０４Ｈは、当選番号４に対応し、アドレス１２０５Ｈは、当選番号５に対応し、アドレス１２０６Ｈは、当選番号６に対応し、アドレス１２０７Ｈは、当選番号７に対応し、アドレス１２０８Ｈは、当選番号８に対応し、アドレス１２０９Ｈは、当選番号９に対応し、アドレス１２０ＡＨは、当選番号１０に対応し、アドレス１２０ＢＨは、当選番号１１に対応し、アドレス１２０ＣＨは、当選番号１２に対応し、アドレス１２０ＤＨは、当選番号１３に対応し、アドレス１２０ＥＨは、当選番号１４に対応し、アドレス１２０ＦＨは、当選番号１５に対応し、アドレス１２１０Ｈは、当選番号１６に対応し、アドレス１２１１Ｈは、当選番号１７に対応し、アドレス１２１２Ｈは、当選番号１８に対応している。
【０６９３】
＜演出グループ番号の決定の処理＞
ＨＬレジスタに１２００Ｈを記憶させ、役抽選手段によって決定された当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報をＣレジスタに記憶させる。次に、ＨＬレジスタの値にＣレジスタの値を加算し、加算した値が示す内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレスに記憶されている値を読み出すことによって、演出グループ番号を得ることができる。換言すると、ＨＬレジスタに記憶した１２００Ｈが基準アドレスとなり、Ｃレジスタに記憶した入賞・再遊技当選情報がオフセット値となる。このように、基準アドレス及びオフセット値を用いることで目的のアドレスを求め、目的のアドレスに記憶されているデータを読み出して、演出グループ番号を取得することができる。
【０６９４】
例えば、役抽選手段によって当選番号７が決定された場合には、１２００Ｈ＋７Ｄによって１２０７Ｈが得られる。演出グループ番号決定テーブル１のアドレス１２０７Ｈに対応するデータは５であり、演出グループ番号を５に決定することができる。また、役抽選手段によって当選番号１２が決定された場合には、１２００Ｈ＋１２Ｄによって１２０ＣＨ

が得られる。演出グループ番号決定テーブル１のアドレス１２０ＣＨに対応するデータは５であり、演出グループ番号を５に決定することができる。

【０６９５】

＜＜演出グループ番号決定テーブルの例２＞＞

前述した演出グループ番号決定テーブルの例１では、内蔵ＲＯＭＣ１１０の１つのアドレスに対して１つの演出グループ番号が対応付けられた演出グループ番号決定テーブルを用いる例を示したが、１つのアドレスに対して２つの演出グループ番号を対応付けて演出グループ番号決定テーブルを規定してもよい。図９６は、演出グループ番号決定テーブルの第２の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル２と称する。図９６に示す演出グループ番号決定テーブル２は、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図９６に示す例では、アドレスを１６進数（Ｈ）で示し、データを２進数（Ｄ）で示した。なお、図９６では、上位の４ビットのデータと下位の４ビットのデータとの区切りを明確に示すべく、上位と下位との間に記号「／」を入れて示した。実際には、データは、０及び１のみによって構成されている。

【０６９６】

演出グループ番号決定テーブル２に記憶されているデータのうちの下位の４ビットのデータが、偶数の当選番号に対応し、上位の４ビットのデータが、奇数の当選番号に対応する。具体的には、以下のような対応になっている。

【０６９７】

図９６に示すように、アドレス１２００Ｈには、０００１／００００Ｂが記憶されている。下位４ビットの００００が当選番号０に対応し、上位４ビットの０００１が当選番号１に対応する。アドレス１２０１Ｈには、００１１／００１０Ｂが記憶されている。下位４ビットの００１０が当選番号２に対応し、上位４ビットの００１１が当選番号３に対応する。アドレス１２０２Ｈには、０１００／０１００Ｂが記憶されている。下位４ビットの０１００が当選番号４に対応し、上位４ビットの０１００が当選番号４に対応する。アドレス１２０３Ｈには、０１０１／０１００Ｂが記憶されている。下位４ビットの０１００が当選番号４に対応し、上位４ビットの０１０１が当選番号５に対応する。

【０６９８】

さらに、アドレス１２０４Ｈには、０１０１／０１０１Ｂが記憶されている。下位４ビットの０１０１が当選番号５に対応し、上位４ビットの０１０１が当選番号５に対応する。アドレス１２０５Ｈには、０１０１／０１０１Ｂが記憶されている。下位４ビットの０１０１が当選番号５に対応し、上位４ビットの０１０１が当選番号５に対応する。アドレス１２０６Ｈには、０１１０／０１０１Ｂが記憶されている。下位４ビットの０１０１が当選番号５に対応し、上位４ビットの０１１０が当選番号６に対応する。アドレス１２０７Ｈには、１０００／０１１１Ｂが記憶されている。下位４ビットの０１１１が当選番号７に対応し、上位４ビットの１０００が当選番号８に対応する。アドレス１２０８Ｈには、１０１０／１００１Ｂが記憶されている。下位４ビットの１００１が当選番号９に対応し、上位４ビットの１０１０が当選番号１０に対応する。アドレス１２０９Ｈには、００００／１０１１Ｂが記憶されている。下位４ビットの１０１１が当選番号１１に対応する。

【０６９９】

＜演出グループ番号の決定の処理＞＞

ＨＬレジスタに１２００Ｈを記憶させ、役抽選手段によって決定された当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報をＡレジスタに記憶させる。次いで、Ａレジスタのデータを右にシフトさせるシフト演算を実行する。このシフト演算によって、キャリーフラグが１であれば、入賞・再遊技当選情報は奇数であると判断することができ、キャリーフラグが０であれば、入賞・再遊技当選情報は偶数であると判断することができる。入賞・再遊技当選情報が奇数である場合には、内蔵ＲＯＭＣ１１０に記憶されているデータの上位４ビットを読み出せばよく、入賞・再遊技当選情報が偶数である場合には、内蔵ＲＯＭＣ１１０に記憶されているデータの下位４ビットを読み出せばよい。

【０７００】
また、前述したように、Ａレジスタのデータを右にシフトさせているので、入賞・再遊技当選情報の値を２で除算した値となっている。この値が、アドレス１２００Ｈからの相対的な距離（オフセット値）を示すので、ＨＬレジスタにＡレジスタを加算することで、値を読み出すべきアドレスを算出することができる。
【０７０１】
入賞・再遊技当選情報が奇数のときは、アドレスに記憶されたデータの上位４ビットと下位４ビットとを入れ替え、００００１１１１Ｂと論理積をとることで、上位４ビットに記憶されている演出グループ番号を取得することができる。また、入賞・再遊技当選情報が偶数のときは、アドレスに記憶されているデータをそのまま００００１１１１Ｂと論理積をとることによって、下位４ビットに記憶されている演出グループ番号を取得することができる。
【０７０２】
このようにして、アドレスと、上位４ビット又は下位４ビットとを定めることによって、演出グループ番号決定テーブル２に記憶されている演出グループ番号を決定することができる。
【０７０３】
＜＜演出グループ番号決定テーブルの例３＞＞
前述したように、演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選情報をオフセット値として演出グループ番号を特定するためテーブルである。演出グループ番号決定テーブルは、内蔵ＲＯＭＣ１１０に記憶されている。図９７は、演出グループ番号決定テーブルの第３の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル３と称する。図９７に示す演出グループ番号決定テーブル３は、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図９７に示す例では、アドレスを１６進数（Ｈ）で示し、データを２進数（Ｂ）で示した。
【０７０４】
図９７に示す演出グループ番号決定テーブル３は、入賞・再遊技当選情報に対応して規定されている値（１（又は０））をカウントすることにより演出グループ番号を特定するためのテーブルである。
【０７０５】
図９７に示すように、アドレス１２００Ｈには、データ０１１１１００１Ｂが記憶され、アドレス１２０１Ｈには、データ００００００１１Ｂが記憶され、アドレス１２０２Ｈには、データ１１１００００００Ｂが記憶されている。
【０７０６】
アドレス１２００Ｈは、当選番号０～７に対応し、アドレス１２０１Ｈは、当選番号８～１５に対応し、アドレス１２０２Ｈは、当選番号１６～１８に対応する。具体的には、アドレス１２００Ｈの第７ビットが当選番号０に対応し、アドレス１２００Ｈの第６ビットが当選番号１に対応し、アドレス１２００Ｈの第５ビットが当選番号２に対応し、アドレス１２００Ｈの第４ビットが当選番号３に対応し、アドレス１２００Ｈの第３ビットが当選番号４に対応し、アドレス１２００Ｈの第２ビットが当選番号５に対応し、アドレス１２００Ｈの第１ビットが当選番号６に対応し、アドレス１２００Ｈの第０ビットが当選番号７に対応する。
【０７０７】
また、アドレス１２０１Ｈの第７ビットが当選番号８に対応し、アドレス１２０１Ｈの第６ビットが当選番号９に対応し、アドレス１２０１Ｈの第５ビットが当選番号１０に対応し、アドレス１２０１Ｈの第４ビットが当選番号１１に対応し、アドレス１２０１Ｈの第３ビットが当選番号１２に対応し、アドレス１２０１Ｈの第２ビットが当選番号１３に対応し、アドレス１２０１Ｈの第１ビットが当選番号１４に対応し、アドレス１２０１Ｈの第０ビットが当選番号１５に対応する。
【０７０８】

さらに、アドレス１２０２Ｈの第７ビットが当選番号１６に対応し、アドレス１２０２Ｈの第６ビットが当選番号１７に対応し、アドレス１２０２Ｈの第５ビットが当選番号１８に対応する。

【０７０９】

図１０に示すように、当選番号０～１８では、一の当選番号の演出グループ番号は、その直前の当選番号の演出グループ番号に対して１だけ増える場合と、値は変わらずに同じ演出グループ番号である場合とがある。例えば、当選番号３の演出グループ番号は３であり、当選番号３の直前の当選番号２の演出グループ番号は２であり、当選番号３の演出グループ番号は、当選番号２の演出グループ番号に対して１だけ増えている。また、当選番号１１の演出グループ番号は５であり、当選番号１１の直前の当選番号１０の演出グループ番号は５であり、当選番号１１の演出グループ番号は、当選番号１０の演出グループ番号に対して変化しない。

【０７１０】

演出グループ番号決定テーブル３は、このような演出グループ番号の変化に着目して構成したテーブルである。一の当選番号の演出グループ番号が、直前の当選番号の演出グループ番号に対して１だけ増える場合には、一の当選番号に対応する値を１とし、直前の演出グループ番号に対して変化しない場合には、一の当選番号に対応する値を０として演出グループ番号決定テーブル３を規定する。

【０７１１】

前述した例で、当選番号３の演出グループ番号は３であり、当選番号３の直前の当選番号２の演出グループ番号は２であり、当選番号３の演出グループ番号は、当選番号２の演出グループ番号に対して１だけ増えているので、当選番号３に対応する値を１とする（アドレス１２００Ｈの第４ビット参照）。また、当選番号１１の演出グループ番号は５であり、当選番号１１の直前の当選番号１０の演出グループ番号は５であり、当選番号１１の演出グループ番号は、当選番号１０の演出グループ番号に対して変化していないので、当選番号１１に対応する値を０とする（アドレス１２０１Ｈの第４ビット参照）。すなわち、演出グループ番号の変化分の値を、当選番号に対応させて演出グループ番号決定テーブル３に記憶させたものである。

【０７１２】

このように、演出グループ番号決定テーブルの例３では、一の当選番号について１ビット分の領域を確保すればよく、内蔵ＲＯＭＣ１１０に記憶すべきテーブルデータも圧縮することができる。

【０７１３】

＜演出グループ番号の決定の処理＞

まず、内蔵ＲＯＭＣ１１０の１２００Ｈに記憶されているデータを読み出しＨＬレジスタに記憶させるとともに、役抽選手段によって決定された当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報に１Ｈを加えた値をＣレジスタに記憶させる。さらに、Ｂレジスタに８Ｈを記憶させる。次に、ＨＬレジスタに記憶されているデータに対して、Ｃレジスタに記憶されている値をシフトさせる回数として、シフト演算を行う。この処理では、左にシフトする演算を行い、シフト演算の際に、キャリーフラグが１Ｈとなる回数を計数し、その計数した結果が演出グループ番号となる。

【０７１４】

なお、Ｃレジスタに記憶されている値が８未満である場合には、内蔵ＲＯＭＣ１１０の１２００Ｈに記憶されているデータを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させ、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行する。このシフト演算でキャリーフラグが１Ｈとなる回数を計数し、計数した結果を演出グループ番号とする。

【０７１５】

さらに、Ｃレジスタに記憶されている値が８以上１６未満である場合には、まず、内蔵ＲＯＭＣ１１０の１２００Ｈに記憶されているデータを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させ、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが１

Ｈとなる回数を計数する。引き続き、内蔵ＲＯＭＣ１１０の１２０１Ｈに記憶されているデータを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させ、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが１Ｈとなる回数を計数し、先の計数結果に加えて、加えた結果を演出グループ番号とする。このように、Ｃレジスタに記憶されている値が８以上１６未満である場合には、内蔵ＲＯＭＣ１１０の１２００Ｈ及び１２０１Ｈに記憶されているデータを利用して演出グループ番号を取得することができる。

【０７１６】

さらにまた、Ｃレジスタに記憶されている値が１６以上１９未満である場合には、まず、内蔵ＲＯＭＣ１１０の１２００Ｈに記憶されているデータを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させ、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが１Ｈとなる回数を計数する。引き続き、内蔵ＲＯＭＣ１１０の１２０１Ｈに記憶されているデータを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させ、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが１Ｈとなる回数を計数し、先の計数結果に加える。さらに、内蔵ＲＯＭＣ１１０の１２０２Ｈに記憶されているデータを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させ、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対してシフト演算を実行し、キャリーフラグが１Ｈとなる回数を計数し、先の計数結果に加えて、加えた結果を演出グループ番号とする。このように、Ｃレジスタに記憶されている値が１６以上１９未満である場合には、内蔵ＲＯＭＣ１１０の１２００Ｈ、１２０１Ｈ及び１２０２Ｈに記憶されているデータを利用して演出グループ番号を取得することができる。

【０７１７】

このようにすることで、Ｃレジスタに記憶されている値に応じて、内蔵ＲＯＭＣ１１０の１２００Ｈ～１２０２Ｈに記憶されているデータを読み出し、キャリーフラグが１Ｈとなる回数の総計を算出することで、演出グループ番号を取得することができる。

【０７１８】

＜例１　入賞・再遊技当選情報が０Ｄである場合＞

まず、入賞・再遊技当選情報が０Ｄであるので、シフトさせる回数は、０Ｄ＋１Ｄにより１回となる。したがって、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１２００Ｈに記憶されている０１１１１００１Ｂを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させた後に、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対して１回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが１Ｈとなる回数は０Ｄとなり、演出グループ番号として「０」が決定される。

【０７１９】

＜例２　入賞・再遊技当選情報が５Ｄである場合＞

まず、入賞・再遊技当選情報が５Ｄであるので、シフトさせる回数は、５Ｄ＋１Ｄにより６回となる。したがって、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１２００Ｈに記憶されている０１１１１００１Ｂを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させた後に、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対して６回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが１Ｈとなる回数は４Ｄとなり、演出グループ番号として「４」が決定される。

【０７２０】

＜例３　入賞・再遊技当選情報が１０Ｄである場合＞

まず、入賞・再遊技当選情報が５Ｄであるので、シフトさせる回数は、１０Ｄ＋１Ｄにより１１回となる。したがって、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１２００Ｈに記憶されている０１１１１００１Ｂを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させた後に、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対して、まず８回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが１Ｈとなる回数は５Ｄとなる。

【０７２１】

さらに、シフトさせる回数が８以上であるので、次に、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１２０１Ｈに記憶されている００００１１１Ｂを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させた後に、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対して、２回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが１Ｈとなる回数は５Ｄとなり、演出グループ番号として「５」が決定される。

【０７２２】
＜例４　入賞・再遊技当選情報が１８Ｄである場合＞
まず、入賞・再遊技当選情報が１８Ｄであるので、シフトさせる回数は、１８Ｄ＋１Ｄにより１９回となる。したがって、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１２００Ｈに記憶されている０１１１１００１Ｂを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させた後に、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対して８回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが１Ｈとなる回数は５Ｄとなる。
【０７２３】
さらに、シフトさせる回数が８以上であるので、次に、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１２０１Ｈに記憶されている００００００１１Ｂを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させた後に、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対して、８回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが１Ｈとなる回数は３Ｄが加えられて８Ｄとなる。
【０７２４】
さらに、シフトさせる回数が１６以上であるので、次に、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１２０２Ｈに記憶されている１１１００００００Ｂを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させた後に、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対して、３回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが１Ｈとなる回数は、さらに３Ｄが加えられて１１Ｄとなり、演出グループ番号として「１１」が決定される。
【０７２５】
前述した例では、演出グループ番号決定テーブル３に記憶されているデータに含まれている１Ｂの数を計数して演出グループ番号を決定する例を示したが、演出グループ番号決定テーブル３に記憶されているデータに含まれている０Ｂの数を計数して演出グループ番号を決定してもよい。
【０７２６】
上記にて例示した決定方法により演出グループ番号を決定し、当該演出グループ番号によって後述するレア役と非レアを定義することにより、複雑な処理を削減した遊技機を創出することができる。
【０７２７】
＜＜＜出玉グループ番号の決定処理＞＞＞
役抽選手段によって当選番号を決定する際には、抽選テーブルを参照する。この抽選テーブルには、当選番号や乱数と比較するための置数等が記憶されている。さらに、抽選テーブルを参照して、出玉グループ番号も当選番号とともに決定する。このため、いわゆる抽選テーブルには、出玉グループ番号に対応するデータも記憶されている。この出玉グループ番号は、指示機能に関する抽選（ＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ抽選、ＡＴの係る状態移行抽選等）を行うときに利用する番号である。
【０７２８】
この出玉グループ番号は、当選番号に対応して割り当てられるが、必ずしも１対１に対応して割り当てられるわけではなく、一部の当選番号については、重複した出玉グループ番号が割り当てられる場合がある。抽選テーブルの構成として、当選番号の各々に対する情報を全て規定して構成することもできるが、重複した出玉グループ番号に関する情報も規定した場合には、抽選テーブルの容量が大きくなるとともに、抽選テーブルから読み出した情報を処理する必要もあり、主制御基板Ｍにおける処理が煩雑にならざるを得ない。このため、抽選テーブルを規定する場合に、重複する出玉グループ番号に関する情報については、重複していることを示す情報を含めることによって、抽選テーブルの全体の容量を小さくできるとともに、主制御基板Ｍにおける処理を簡素にして効率化を図ることができる。
【０７２９】
図９８は、抽選テーブルの例を示す表である。尚、図９８においては、出玉グループ番号が２である当選番号が当選番号７～１２の６つである場合を例示している。図９８に示す

表の１行目は、当選番号が指定されていることを示すとともに、当選番号が７Ｄであることを示すデータである。図９８に示す表の２行目は、出玉グループ番号に関する情報が重複することを示すとともに、重複の回数が６Ｄであることを示すデータである。図９８に示す表の３行目は、出玉グループ番号を示すデータであることを示すとともに、出玉グループ番号が２Ｄであることを示すデータである。図９８に示す表の４行目は、置数（判定値、確率データ）が２バイトであることを示すデータである。図９８に示す表の５行目は、実際の置数（判定値、確率データ）が２０３４Ｄであることを示すデータである。

【０７３０】

この図９８に示す例は、当選番号が７であり、条件装置（名称）が入賞－Ａ１のデータである（図１０参照）。図１０に示すように、当選番号８の条件装置（名称）は、入賞－Ａ２であり、当選番号９の条件装置（名称）は、入賞－Ａ３であり、当選番号１０の条件装置（名称）は、入賞－Ａ４であり、当選番号１１の条件装置（名称）は、入賞－Ａ５であり、当選番号１２の条件装置（名称）は、入賞－Ａ６である。これらの当選番号７～１２の出玉グループ番号は、いずれも共通する２であり、重複して規定されている。前述したように、当選番号７～１２について出玉グループ番号に関する情報を当選番号ごとに規定した場合には、抽選テーブルの容量が大きくならざるを得ない。

【０７３１】

図９８に示すように、２行目には、重複の回数が６であることを示すデータが記憶されている。このため、当選番号８～１２について出玉グループ番号に関する情報を省くことができ、抽選テーブルの容量が小さくすることができる。さらに、当選番号８～１２については、抽選テーブルから出玉グループ番号に関する情報を読み出す処理を省くことができ、処理を簡素化するとともに迅速化することができる。

【０７３２】

以上のように構成することにより、ＡＴに関する状態を複数設け、主制御基板Ｍ側における押し順表示装置Ｄ２７０上での押し順ナビと副制御基板Ｓ側における演出表示装置上での押し順ナビとをＡＴに関する状態に基づいて適切な表示態様にて報知することにより、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができることとなる。

【０７３３】

次に、図９９は、本例に適用可能な、ＡＴ中演出実行イメージ図１である。まず、同図左は、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である状況下、演出表示装置Ｓ４０にて、昼背景が表示されており、条件装置として「入賞－Ａ１」（押し順ベル）が当選し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が円状の図形内に数字（第１の数字表示態様グループ）にて表示されている。また、同図中央は、ＡＴに関する状態が「特化前兆状態」である状況下、演出表示装置Ｓ４０にて、昼背景が表示されており、条件装置として「入賞－Ａ１」（押し順ベル）が当選し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が星形状の図形内に数字（第２の数字表示態様グループ）にて表示されている。また、同図右は、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」である状況下、演出表示装置Ｓ４０にて、夜背景が表示されており、条件装置として「入賞－Ａ１」（押し順ベル）が当選し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が円状の図形内に数字（第１の数字表示態様グループ）として表示されている。このように、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合と「上乗せ特化状態」である場合とでは、背景演出は相違しているが、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビの表示態様グループは同一となっている。また、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合と「特化前兆状態」である場合とでは、背景演出は同一であるが、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビの表示態様グループは相違している。尚、同図においては、「左→中→右」の押し順ナビを一例として図示したが、その他の押し順ナビを表示する際にも同様の構成となっている。また、本例においては、「特化前兆状態」と「上乗せ特化状態」とではＡＴ残りゲーム数がゲームの実行によって減算されないよう構成されている。

【０７３４】

次に、図１００は、本例に適用可能な、ＡＴ中演出実行イメージ図２である。まず、同図上段左において、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である状況において、押し順ベル役

である「入賞－Ａ１」に当選し、演出表示装置Ｓ４０にて、円状の図形内部に描かれた数字（第１の数字表示態様グループ）により、停止ボタンＤ４０を「左→中→右」の順に操作する旨の押し順ナビ表示がされ、同時に押し順表示装置Ｄ２７０に、「左→中→右」の停止ボタンＤ４０の押し順に対応する表示である「＝１」の表示がされている。遊技者により、第１停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである左停止ボタンＤ４１の操作がされると、第２停止として、中停止ボタンＤ４２の操作を促す表示がされる（演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビ表示における「２」の表示が大きくなる）。次に、第２停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである中停止ボタンＤ４２の操作がされると、第３停止として、右停止ボタンＤ４３の操作を促す表示がされる（演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビ表示における「３」の表示が大きくなる）。次に、右停止ボタンＤ４３の操作がされると、全ての停止ボタンＤ４０の操作が押し順ナビ通りに実行され、最大払出枚数である１１枚の払出となるベルが入賞することにより、１１枚の遊技メダルの払出が実行されると共に、演出表示装置Ｓ４０には「ＧＥＴ！！」との表示がされる。

【０７３５】

他方、同図上段左において、遊技者により、第１停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである左停止ボタンＤ４１とは異なる停止ボタンである中停止ボタンＤ４２の操作がされると、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビ表示がすべて消去されると共に、押し順失敗演出として「Ｂａｄ・・」の文字が表示されることとなる。次に、右停止ボタンＤ４３、左停止ボタンＤ４１の順に操作がされ、全ての停止ボタンＤ４０の操作が終了するが、不正解の押し順である「中→右→左」の順に停止ボタンＤ４０が操作されたこととなり、条件装置「入賞０８」～「入賞１０」のいずれかが入賞し、１枚の遊技メダルが払出される。尚、演出表示装置Ｓ４０には、「ＧＥＴ！！」の文字は表示されない。即ち、押し順ナビの指示に従い、正解の押し順にて停止ボタンＤ４０を操作した場合には、最大払出枚数となる払出がある（当選した条件装置における最も有利な払出枚数がある）と共に、遊技者を祝福する演出が演出表示装置Ｓ４０にて表示されるのに対し、不正解である押し順にて停止ボタンＤ４０が操作された場合には、不正解の停止ボタンが操作された時点で、押し順ナビに失敗した旨の表示がされ、全ての停止ボタンＤ４０の操作が終了した場合も、演出表示装置Ｓ４０にて遊技者を祝福する演出が表示されないよう構成されている。尚、最大払出枚数である１１枚の払出となる押し順にてリールを停止させたことにより、「ＧＥＴ！」が表示されるわけではなく、演出表示装置Ｓ４０にて表示されている押し順ナビに従ってリールを停止させたか否かによって「ＧＥＴ！」が表示されることとなる。即ち、押し順ナビとして演出表示装置Ｓ４０に「左→中→右」の押し順が表示されている状況にて、リールを「中→右→左」の順番にて停止させ、最大払出枚数となるベルが入賞した場合には、演出表示装置Ｓ４０にて「ＧＥＴ！」の表示はされないこととなる。尚、「通常遊技状態」等の押し順ナビが表示されないＡＴに関する状態において、押し順ベルに当選し、遊技者が任意の押し順にてリールを停止させた場合に、たまたま６択の押し順に正解して１１枚の払出を獲得した場合にも演出表示装置Ｓ４０にて「ＧＥＴ！」の表示はされないよう構成されている。また、押し順失敗演出についても、同様に、最大払出枚数である１１枚の払出とならない（１枚の払出となる）押し順にてリールを停止させたことにより、押し順失敗演出が表示されるわけではなく、演出表示装置Ｓ４０にて表示されている押し順ナビに従わずにリールを停止させたか否かによって押し順失敗演出が表示されることとなる。即ち、押し順ナビとして演出表示装置Ｓ４０に「左→中→右」の押し順が表示されている状況にて、リールを「中→右→左」の順番にて停止させ、最大払出枚数となるベルが入賞した場合にも、演出表示装置Ｓ４０にて押し順失敗演出が実行されることとなる。尚、正解の押し順とは異なる押し順にて停止ボタンを操作した場合には、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビ表示を、（１）第３停止に係るリールが停止するまで、（２）正解の押し順とは異なる停止ボタンを操作するまで、（３）正解の押し順とは異なる停止ボタンを操作し当該停止ボタンに係るリールが停止するまで、（４）次ゲームに係るベットボタンが操作されるまで、（５）次ゲームに係るスタートレバーが操作されるまで、表示するよう構成してもよい。

【０７３６】
次に、図１０１は、本例に適用可能な、ＡＴ中演出実行イメージ図３である。まず、同図左において、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」であり、且つ、ＲＴに関する状態が「ＲＴ１」である状況下、順押し黒７揃いリプレイである「再遊技－Ｃ」に当選し且つＡＴゲーム数上乗せ抽選に当選（１／２で当選する）し、演出表示装置Ｓ４０にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃い得る押し順である「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「７を狙え！！」のメッセージが表示される。尚、押し順表示装置Ｄ２７０は非表示（押し順ナビは表示されていない）となっている。このとき、同時に図１の装飾ランプユニットＤ１５０を利用して左から右にウェーブするような発光態様（例えば、左の装飾ランプは下から上に向かって流れるように点滅を行い、それに続くように、右の装飾ランプは上から下に向かって流れるように点滅を行うことで、左→右の流れを示唆することが可能。）を行うことで「左→中→右」を示唆等、装飾ランプユニットＤ１５０にて押し順ナビを実行してもよい。これにより、例えば、演出表示装置Ｓ４０の不具合により押し順ナビが表示できない状況にある場合でも、当該ゲームが「左→中→右」の順に７を狙うゲームであることを示唆することができる。また、本例では７揃いを無効ラインに揃えるための役として再遊技を採用しているが、押し順によって枚数が変動する押し順ベルで代用する場合、演出表示装置Ｓ４０の不具合は致命的な状況となり得るため、装飾ランプユニットＤ１５０を利用した押し順ナビの示唆は、より有効に作用する。なお、押し順ベルの場合、演出表示装置Ｓ４０に不具合が発生したとしても、押し順表示装置Ｄ２７０により押し順ナビの表示は継続して行われるが、新規の遊技者の場合、押し順表示装置Ｄ２７０の表示態様が表す押し順を理解するのは容易でないため、視覚的に分かり易い装飾ランプユニットＤ１５０の点灯態様を利用することで、イレギュラーな事態に対する保険的な役割が期待できる。その後、「左→中→右」の順に停止ボタンＤ４０が操作された場合には、演出表示装置Ｓ４０にＡＴ上乗せゲーム数として「５０ゲーム」が上乗せされた旨の表示がされる。他方、「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「７を狙え！！」のメッセージが表示されたにも拘らず、第１停止で中停止ボタン（正解の停止ボタンである左停止ボタン以外の停止ボタン）を操作した場合、画面全体が暗転するが、「左→中→右」に対応した矢印の押し順ナビ表示及び「７を狙え！！」のメッセージの表示は消去されない。その後、すべてのリールを停止させると、演出表示装置Ｓ４０にＡＴ上乗せゲーム数として「５０ゲーム」が上乗せされた旨の表示がされる。順押し黒７揃いリプレイ当選時にＡＴゲーム数上乗せ抽選に当選しているので、押し順ナビに従うか否かに拘らず、ＡＴゲーム数が上乗せされることとなる。また、同図右において、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」であり、且つ、ＲＴに関する状態が「ＲＴ１」である状況下、順押し黒７揃いリプレイである「再遊技－Ｃ」に当選し且つＡＴゲーム数上乗せ抽選に非当選（１／２で非当選となる）となった場合、演出表示装置Ｓ４０にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃わない押し順（「左→中→右」以外の押し順）に対応した押し順ナビ表示として、第１停止に係る停止ボタンとして中停止ボタンＤ４２を指示する押し順ナビが表示される。尚、押し順表示装置Ｄ２７０は非表示となっている。次に、その後、第１停止ボタンとして、中停止ボタンＤ４２が操作されたが、ゲーム数上乗せに係る演出は発生しない。このように、本例においては、「再遊技－Ｃ１」は、押し順に拘らず遊技者にとっての利益が同一となる条件装置であり、スタートレバーの操作に基づき、ＡＴ上乗せ抽選が実行される、即ち、ＡＴ上乗せ抽選に当選するか否かはスタートレバーの操作に基づいて決定しており、押し順によってＡＴ上乗せ抽選の当選有無は相違しないよう構成されていることとなるが、遊技者に見せるための演出として、「再遊技－Ｃ」に当選且つＡＴ上乗せ抽選に当選した場合には、黒セブンが無効ラインに揃うことが可能な押し順（「左→中→右」）を指示することにより、恰も遊技者が黒セブンを揃えたことによってＡＴゲーム数上乗せが発生したかのように感じることができ遊技の興趣性が向上することとなる。一方、「再遊技－Ｃ」に当選且つＡＴ上乗せ抽選に非当選であった場合には、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→

右」以外）を指示することにより、遊技者は黒セブンが無効ラインに揃うことが可能なリプレイに当選したことに気が付かず、即ち、ＡＴゲーム数上乗せ抽選に非当選となったことに気が付かないため、余計なストレスを感じることがなく遊技を進行することができる。尚、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順にてリールを停止させた場合には、ＲＴ状態が移行しない通常リプレイ（例えば、再遊技０１）が停止表示することとなるため、このことからも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。また、ＡＴゲーム数上乗せ抽選に非当選の場合に黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→右」以外）を指示することにより、ＡＴゲーム数上乗せが発生しないにも拘らず、黒セブンが無効ラインに揃うような遊技者が違和感を感じる事態の発生を防止することができる。また、「ＡＴ中状態」等の通常的に押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態（ＡＴ中と称することがある）においては、特に高い効果を期待できるが、「通常遊技状態」等の押し順ナビが発生しないＡＴに関する状態（非ＡＴ中と称することがある）に同様のことを行ってもよい。この場合、ＡＴ中と違い、通常的に押し順ナビが発生しているわけではないため、例えば、「再遊技－Ｃ」に当選したときに、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→右」以外）が突発的に発生することで、遊技者に対して違和感を与えることに繋がるが、非ＡＴ中に偶発的に黒７が無効ラインに揃う可能性のある状況は、無効ラインにおける７揃いによって遊技者に何らかの特典を意識させてしまう懸念がある点からも、望ましくない。尚、同図においては、順押し黒７リプレイである「再遊技－Ｃ」に当選し、且つ、ＡＴ上乗せ抽選に当選した場合におけるＡＴゲーム数上乗せに関する演出の一例を例示しているが、ＡＴゲーム数上乗せを報知する演出態様はこれには限定されず、例えば、あるゲームにてＡＴ上乗せ抽選に当選してＡＴ残りゲーム数が５０ゲーム上乗せされた場合に、当該ＡＴ上乗せ抽選に当選したゲームにおいてはＡＴ残りゲーム数が上乗せされた旨を報知せずに、その後のゲームにて順押し黒７リプレイである「再遊技－Ｃ１」に当選した遊技にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃い得る押し順である「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「７を狙え！！」のメッセージが表示し、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃うことによって前記ＡＴ残りゲーム数が５０ゲーム上乗せされた旨を報知するよう構成してもよい。また、逆押し白７リプレイである「再遊技－Ｂ」についても同様に、例えば、あるゲームにてＡＴ上乗せ抽選に当選してＡＴ残りゲーム数が５０ゲーム上乗せされた場合に、当該ＡＴ上乗せ抽選に当選したゲームにおいてはＡＴ残りゲーム数が上乗せされた旨を報知せずに、その後のゲームにて逆押し白７リプレイである「再遊技－Ｂ」に当選した遊技にて、無効ライン（下段のライン）に白セブンが揃い得る押し順である「右→中→左」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「７を狙え！！」のメッセージが表示し、無効ライン（下段のライン）に白セブンが揃うことによって前記ＡＴ残りゲーム数が５０ゲーム上乗せされた旨を報知するよう構成してもよい。また、「再遊技－Ｃ」や「再遊技－Ｂ」に当選し且つＡＴゲーム数上乗せ抽選に当選し、以前のゲームにて既にＡＴ上乗せ抽選に当選し且つ当該当選に係るＡＴ上乗せゲーム数を報知していない状況であった場合には、当該ゲームに係るＡＴ上乗せゲーム数と以前のゲームに係るＡＴ上乗せゲーム数とを合算して、当該ゲームにおける７リプレイが無効ラインに揃ったタイミングで当該合算したゲーム数を報知し得るよう構成してもよい。

【０７３７】

次に、図１０２は、本例に適用可能な、ＡＴ中演出実行イメージ図４である。図中左上に示すように、ＡＴ中状態である状況下で、条件装置として入賞－Ｅ（スイカＢ）に当選し入賞した場合には、演出表示装置Ｓ４０に「ＧＥＴ！」と表示され、上乗せに当選したことが示される。入賞－Ｅに当選したことで、特化状態移行抽選に当選し、中央上の図の状態に移行する。

【０７３８】

中央上の図に示すように、バトル演出が実行され、第２の数字表示態様グループで押し順ナビが表示される。このときのＡＴに関する状態は、「特化前兆状態」となっている。ま

た、押し順ナビが実行される回数が減算され、押し順ナビの残り回数が３９ゲームであることが演出表示装置Ｓ４０に表示される。バトル演出が１０回行われ、バトル演出が終了したときには、右上の図の状態に移行する。

【０７３９】

右上の図に示すように、バトル演出に勝利したことを示す背景画像に変化する。これにより、ＡＴに関する状態は、「上乗せ特化状態」に移行する。押し順ナビが実行される回数が減算され、押し順ナビの残り回数が２９ゲームであることが演出表示装置Ｓ４０に表示される。

【０７４０】

一方、左上の図の段階で、条件装置として入賞－Ｅ（スイカＢ）に非当選の場合には、特化状態移行抽選に非当選となり、中央下の図の状態に移行する。

【０７４１】

中央下の図に示すように、バトル演出が実行され、第１の数字表示態様グループで押し順ナビが表示される。このときのＡＴに関する状態は、「ＡＴ中状態」となっている。また、押し順ナビが実行される回数が減算され、押し順ナビの残り回数が３９ゲームであることが演出表示装置Ｓ４０に表示される。バトル演出が１０回行われ、バトル演出が終了したときには、右下の図の状態に移行する。

【０７４２】

右下の図に示すように、バトル演出に敗北し、「ＡＴ中状態」のままとなる。押し順ナビが実行される回数が減算され、押し順ナビの残り回数が２９ゲームであることが演出表示装置Ｓ４０に表示される。尚、本例では、「特化前兆状態」においては、押し順ナビ発生時の１／２で第２の数字表示態様グループにて押し順ナビが表示され、「ＡＴ中状態」且つバトル演出中においては、押し順ナビ発生時の１／５で第２の数字表示態様グループにて押し順ナビが表示されるよう構成されており、遊技者はバトル演出に実行される押し順ナビが第２の数字表示態様である回数をカウントすることによってバトル勝利、即ち、「上乗せ特化状態」への移行に期待感を抱くこととなる。尚、バトル演出の実行中には第１の数字表示態様である押し順ナビも表示され得るよう構成されている。尚、バトル演出の実行中には前述した「ＧＥＴ！」を演出表示装置Ｓ４０に表示しないよう構成してもよい。具体的には、「ＡＴ中状態」であり、バトル演出が実行されていない場合に、押し順ベルに当選し、正解の押し順通りにリールを停止させた場合には１１枚の払出があると共に演出表示装置Ｓ４０にて「ＧＥＴ！」が表示される一方、「ＡＴ中状態」であり、バトル演出が実行されている場合に、押し順ベルに当選し、正解の押し順通りにリールを停止させた場合には１１枚の払出があるが演出表示装置Ｓ４０にて「ＧＥＴ！」は表示されない。このように構成することにより、バトル演出の表示を妨げることがなく遊技者がバトル演出の結果により注目することとなる。また、前述した、押し順ナビに従わなかった（押し順ナビと異なる押し順にて停止ボタンを操作した）場合に、画面全体が暗転するような構成を、押し順ベルにも適用してもよく、一例としては、「ＡＴ中状態」であり、バトル演出が実行されていない場合に、押し順ベルに当選し、正解の押し順とは異なる押し順にてリールを停止させた場合には画面全体が暗転すると共に１枚の払出があり、他方、「ＡＴ中状態」であり、バトル演出が実行されている場合に、押し順ベルに当選し、正解の押し順とは異なる押し順にてリールを停止させた場合には１枚の払出となるが画面全体は暗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、バトル演出の表示を妨げることがなく遊技者がバトル演出の結果により注目することとなる。

【０７４３】

以上のように構成することにより、「ＡＴ中状態」にてスイカＢに当選し、特化移行抽選に当選しなかった場合においても、１０ゲーム間のバトル演出を実行するよう構成することにより、遊技者は「ＡＴ中状態」にてスイカＢに当選する毎に、「上乗せ特化状態」への移行に期待感を抱くこととなり遊技の興趣性が向上することとなる。また、バトル演出の実行中においては、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」であるバトル演出（敗北）の実行中においても、ＡＴに関する状態が「特化前兆状態」であるバトル演出（勝利）の実行

中においても、ゲーム消化毎に演出表示装置Ｓ４０におけるＡＴ残りゲーム数の表示が減算されていくよう構成されている。このように構成することにより、遊技者はバトル演出の実行中にＡＴに関する状態がいずれであるのかを判別し難く構成することができバトル演出の結果に注目することとなる。

【０７４４】

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。

【０７４５】

＜＜ポイント１＞＞

（１－１）　メイン制御手段（主制御基板）で各種役の抽選を行った後、当該抽選結果で定まる一の情報（条件装置の組合せ）に基づきＡＴ抽選を行うが、非当選（完全ハズレ）の場合には、必ずＡＴ抽選が行われない。

（１－２）　ＡＴ抽選には、ＡＴ抽選状態の昇格（低確率→高確率）抽選があり、その場合には、上記の（１－１）が適用されるが、ＡＴ抽選状態の降格（高確率→低確率）抽選を行う場合には、上記の（１－１）が適用されない（完全ハズレでも抽選可）。

（ａ）　ＡＴ抽選状態（高確率）の継続期間をゲーム数で定める場合、そのゲーム数抽選には（１－１）が適用されない。

例１：同一の条件装置の組合せであっても、ゲーム数がランダムに可変する。

例２：ＡＴ抽選状態の昇格抽選に当選後、次ゲーム以降での役抽選結果（ハズレ含む）に基づきゲーム数抽選を別途行う。

（ｂ）ＡＴ抽選状態（高確率）の継続期間をゲーム数で定める方式と、ＡＴ抽選状態の降格抽選を行う方式との併用する（いわゆる保障期間後に降格抽選へ移行）。

（１－３）　ＡＴ抽選には、ＡＴ状態の昇格抽選（非ＡＴ→ＡＴ）があり、その場合にも、上記の（１－１）が適用されるが、ＡＴ状態の降格（ＡＴ→非ＡＴ）抽選を行う場合には、上記の（１－１）が適用されない（完全ハズレでも抽選可）。

（１－４）　ＡＴ抽選には、特化型ＡＴへの移行抽選状態の昇格（低確率→高確率）抽選があり、その場合には、上記の（１－１）が適用されるが、特化型ＡＴへの移行抽選状態の降格（高確率→低確率）抽選を行う場合には、（１－１）は、適用されない（完全ハズレでも抽選可）。

（１－５）　ＡＴ抽選には、特化型ＡＴへの昇格抽選（ＡＴ→特化型ＡＴ）があり、その場合にも（１－１）が適用されるが、ＡＴ状態の降格（特化型ＡＴ→ＡＴ）抽選を行う場合には、上記の（１－１）が適用されない（完全ハズレでも抽選可）。

その他、ＡＴ抽選（（１－２）～（１－５）のいずれか）に当選した後、状態移行までの猶予期間（いわゆる潜伏・前兆ゲーム）を設ける場合、その猶予期間の決定には（１－１）が適用されない。

【０７４６】

＜＜ポイント２＞＞

（２－１）　メイン制御手段で各種役の抽選を行った後、当該抽選結果で定まる一の情報（条件装置の組合せ）に基づきＡＴ抽選を行うが、いずれの抽選契機もスタートレバーＯＮ時である。

（２－２）　（２－１）での抽選契機（スタートレバーＯＮ時）にて、メイン制御手段からサブ制御手段へ、ＡＴに関する情報を送信可能である。

（２－３）　（２－２）で送信可能な情報には、当該ゲームでのＡＴ状態種別及び次ゲームでのＡＴ状態種別が少なくとも含まれる。

（２－４）　サブ制御手段は、（２－２）で送信された（２－３）の情報に基づき、ＡＴ状態の移行報知を含む当該ゲームに対応した一連の演出内容を決定して実行する。

（２－５）　メイン制御手段は、外端信号・試験信号として、（２－１）での抽選契機にて、ＡＴに関する情報を出力しない。

当該ゲーム終了後に、メイン制御手段が確定させたＡＴ状態種別を出力するのみである。

【０７４７】

＜＜ポイント３＞＞
（３－１）　メイン制御手段は、ＡＴ状態にあるとき（ＡＴ、特化型ＡＴ）、押し順によって払い出し枚数及び／又はＲＴ状態が変化する小役に当選した場合、特定の表示器に対して、遊技者にとって最も有利となる押し順を特定できる情報を表示するが、当該小役に当選しなかった場合（ハズレ、押し順不問の小役、ＲＴ状態を変化させない逆押し７揃いリプレイ、等）には、何も表示しない。
（３－２）　サブ制御手段は、ＡＴ状態にあるとき（ＡＴ、特化型ＡＴ）、当該ＡＴ状態の継続残りゲーム数（以下、ＡＴ残りゲーム数）とＡＴ状態時に消化した総ゲーム数（以下、ＡＴ総ゲーム数※総純増枚数を表示する場合もあり）とを表示可能である。
（３－３）　ＡＴ残りゲーム数に関しては、ゲーム毎にメイン制御手段から送信される当該ＡＴ状態の継続残りゲーム数に基づき更新されるが、ＡＴ総ゲーム数に関しては、ゲーム毎にメイン制御手段から送信されるＡＴ状態種別に基づき更新される。
有利区間の話を踏まえると、ＡＴ→非ＡＴとなった時点でＡＴ総ゲーム数は（総純増枚数等も）クリアされる。
（３－４）　ＡＴ残りゲーム数は、ＡＴ状態にあるときに非表示（又は非更新）とされ得るが、ＡＴ総ゲーム数に関してはＡＴ状態にあるときに非表示（又は非更新）とされない。
ＡＴ状態終了前のバトル演出状態、特化型ＡＴ状態中、等が想定される。
（３－５）　ＡＴ残りゲーム数は、メイン制御手段から送信される当該ＡＴ状態の継続残りゲーム数を超える表示は行わないが、それ未満となる表示は行い得る。
【０７４８】
＜＜ポイント４＞＞
（４－１）　メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様で表示する（例：「＝１」で６択ベルの順押しモニタ表示を行う）場合を有する。
（４－２）　特定の表示態様（例：「＝１」）で表示するときにおいて、画像表示器に操作指示画像（例：１・２・３）を表示する。
（４－３）　指示に従う操作を行った場合、画像表示器には、当該操作に応じた一連の演出画像Ａ（例：１・２・３を順次消去し、押し順正解を示す演出画像（例：敵を倒す画像））が表示される。
（４－４）　指示に従う操作を行わなかった場合、指示に従う操作を行わないことが確定したときに、演出画像Ａから演出画像Ｂ（例：操作指示画像をすべて消去し、押し順不正解を示す演出画像（例：敵に攻撃される画像））へ切り替える。
（４－５）　（４－３）　の場合には小役（例：６択ベル正解時の９枚小役）が入賞すると、画像表示器に入賞報知画像（例：ＧＥＴ）が表示されるが、（４－４）の場合には小役（例：６択ベル不正解時の１枚小役）が入賞しても、画像表示器に入賞報知画像（例：ＧＥＴ）が表示されない。
（４－６）　（４－４）の場合であっても、当該ゲームが終了するときには、ＡＴに関する情報（例：上乗せゲーム数）が表示され得る。
（４－７）　特定の表示態様（例：「＝１」）及び操作指示画像（例：１・２・３）が表示されている際に、所定のエラー（ドアエラー等）が発生した場合、特定の表示態様は表示を維持するが操作指示画像は非表示となる。
メイン制御手段は、別途の表示器でエラー表示を行うことを想定。
（４－８）　特定の表示態様（例：「＝１」）で表示する場合よりも、特定の表示器に何も表示されない場合の方が、サブボタンの操作を促す演出（サブボタン操作を要する上乗せ演出）が発生し易い。
【０７４９】
＜＜ポイント５＞＞
（５－１）　メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様で表示する（例：「＝１」で６択ベルの順押しモニタ表示を行う）場合を有する。
（５－２）　特定の表示態様（例：「＝１」）で表示するときにおいて、画像表示器に第１演出画像（例：１・２・３の押し順＋ＡＴ中画像）を表示する場合と、第２演出画像（

例：１・２・３の押し順＋特化型ＡＴ中画像や上乗せ確定演出発生時）を表示する場合とを有する。
（５－３）　第１演出画像の表示時よりも、第２演出画像の表示時の方が、ＡＴ状態の滞在期間が延長される期待度が高い。
（５－４）　第２演出画像を表示するゲームよりも前のゲームで、当該第２演出画像の表示を示唆する前兆演出を実行可能である。
（５－５）　第２演出画像（及び前兆演出）は、ＡＴ残りゲーム数が所定値未満（例：バトル演出状態時、ＬＡＳＴ？ゲーム表示時）になると表示されない。
【０７５０】
＜＜ポイント６＞＞
（６－１）　メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様（例：「＝１」）で表示する場合を有する。
（６－２）　特定の表示態様（例：「＝１」）で表示するときにおいて、画像表示器に第１表示態様（例：１・２・３）で表示する場合と、第２表示態様（例：→（矢印の記号））で表示する場合とを有する。
（６－３）　第１表示態様（例：１・２・３）は数字によって構成される押し順が特定可能な表示態様であり、第２表示態様（例：→（矢印の記号））は数字以外で構成される押し順が特定可能な表示態様である。
（６－４）　第１表示態様の表示時と、第２表示態様の表示時とでは、ＡＴ状態の滞在期間が延長される期待度が異なる。
第２表示態様の表示時も、押し順に従う操作を行わなかった場合には、ポイント４の基本動作に従う。
【０７５１】
＜＜ポイント７＞＞
（７－１）　押し順によって払出し数が異なる第１抽選結果（例：正解押し順が左→中→右の押し順ベル）と、押し順によらず払出し数が同一の第２抽選結果（例：共通ベル）を備える。
（７－２）　第１抽選結果が決定されたときと、第２抽選結果が決定されたときとでは、指示機能に関する利益が異なる（例：ＡＴの上乗せ・・・第１抽選結果＞第２抽選結果）。
（７－３）　報知遊技中のとき第１抽選結果が決定されたとき、メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様（例：「＝１」）を表示し、画像表示器にも押し順が特定可能な表示態様で表示する。
（７－４）　報知遊技中のとき第２抽選結果が決定されたとき、画像表示器に押し順を表示する場合を有する。
（７－５）　報知遊技中のとき第２抽選結果が決定されたとき、画像表示器に押し順を表示する場合と表示しない場合とでは、報知遊技の滞在期間が延長される期待度が異なる
※報知遊技中のとき第２抽選結果が決定されたとき、画像表示器に押し順を表示する場合、押し順に従う操作を行わなかった場合には、ポイント４の基本動作に従う。
【０７５２】
＜＜ポイント８＞＞
（８－１）　第１抽選結果は押し順によって払出し数が異なる抽選結果である。
（８－２）　ボーナス内部中に第１抽選結果が決定された場合には、押し順に関わらず払出し数が同じになるようにリールを停止制御する。
（８－３）　報知遊技中、且つ、ボーナス内部中のときに第１抽選結果が決定された場合、メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様（例：「＝１」）を表示し、画像表示器にも押し順が特定可能な表示態様で表示する。
（８－４）　報知遊技中、且つ、ボーナス非内部中のときに第１抽選結果が決定された場合と、報知遊技中、且つ、ボーナス内部中のときに第１抽選結果が決定された場合とで、特定の表示器には同一の特定の表示態様（例：「＝１」）を表示するが、画像表示器には異なる態様の押し順表示がされ得る（例：前者では、１・２・３、後者では、→（矢印の

記号））。
後者の場合、押し順に従う操作を行わなかった場合には、ポイント４の基本動作に従う。
（８－５）　（８－３）のケースの場合、前ゲームでボーナスを入賞させる旨の演出が表示されている場合には、その表示を消去する。
（８－６）　報知遊技中、且つ、ボーナス内部中のときには、ＡＴに関する情報（例：上乗せゲーム数）が表示され得ない。
上乗せが確定しているものの当該上乗せ分が未報知の場合、ボーナス内部中を脱した後（ボーナス遊技中、ボーナス終了後）まで報知を先延ばし。
【０７５３】
＜＜ポイント９＞＞
（９－１）　押し順によって有利度合いが変化する第１抽選結果（例：第１停止が左で高ＲＴを維持する押し順リプレイ）と、押し順によって有利度合いが変化しない第２抽選結果（例：特殊リプレイ）を備える。
（９－２）　第２抽選結果が決定されたとき、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順の報知を行う遊技（例：ＡＴの上乗せが決定した（している）ときや特化ゾーンに移行することが決定した（している）とき）と、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順の報知を行わない遊技とを有する。
（９－３）　特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順を報知を行うとき、メイン制御手段で制御される特定の表示器には押し順を報知せず、サブ制御手段に制御される画像表示器では押し順を報知する。
（９－４）　第２抽選結果が決定され、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順の報知（以下、逆押し７報知）を行う場合、特定の図柄組み合わせ（例：７リプレイ）が揃わなくても（目押しミスがあっても）、当該ゲームの終了時にはＡＴに関する情報（例：上乗せゲーム数）が表示され得る。
（９－５）　第２抽選結果が決定され、逆押し７報知を行わない場合、特定の図柄組み合わせ（例：７７７リプレイ）が揃っても、当該ゲームの終了時にはＡＴに関する情報（例：上乗せゲーム数）が表示されない。
（９－６）　第１抽選結果が決定された場合には、逆押し７報知が表示されないが、第３抽選結果（押し順なし通常リプレイ）が決定された場合には、逆押し７報知が表示され得る。
（９－７）　逆押し７報知に従う操作を行わなかった場合（逆押ししなかった場合、第１停止で７が停止しなかった場合）であっても、当該逆押し７報知を維持し得る。
【０７５４】
＜＜ポイント１０＞＞
（１０－１）　押し順によって有利度合いが変化する第１抽選結果（例：第１停止が左で高ＲＴを維持する押し順リプレイ）と、押し順によって有利度合いが変化しない第２抽選結果（例：特殊リプレイ）を備える。
（１０－２）　第２抽選結果は、第１のＲＴよりも第２のＲＴ（報知遊技中において滞在している可能性が高い高ＲＴ）で当選する確率が高い。
（１０－３）　第２抽選結果が決定されたとき、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順を報知を行う遊技（例：ＡＴの上乗せが決定した（している）ときや特化ゾーンに移行することが決定した（している）とき）と、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順の報知を行わない遊技とを有する。
（１０－４）　報知遊技が終了した後であって第２のＲＴから第１のＲＴに転落する前に第２抽選結果が決定されたときには、特定の図柄組合せが停止表示不可能な押し順を報知する。
報知遊技が終了した後であって第２のＲＴから第１のＲＴに転落する前では、AT抽選なされないことが確定
（１０－５）　（１０－４）のケースにおいて、特定の図柄組み合わせ（例：７７７リプレイ）が揃っても、当該ゲームの終了時にはＡＴに関する情報（例：上乗せゲーム数）が

表示されない。
（１０－６）　第１抽選結果が決定された場合には、（１０－４）のケースと同様の演出が表示されないが、第３抽選結果（押し順なし通常リプレイ）が決定された場合には、（１０－４）のケースと同様の演出が表示され得る。
【０７５５】
＜＜ポイント１１＞＞
（１１－１）　押し順小役（又はリプレイ）の正解押し順は６択であり、報知遊技のときに画像表示器に第１停止から第３停止までの操作順序を報知する。
（１１－２）　押し順リプレイ（又は小役）の正解押し順は３択であるが、報知遊技のときに画像表示器に第１停止から第３停止までの操作順序を報知する。
（１１－３）　（１１－１）のケースと、（１１－２）のケースとでは、画像表示器で操作順序を報知する際の表示態様が同一である（色や形等で、成立役を報知しない）。
（１１－２）のケースの場合、押し順に従う操作を行わなかった場合として、３択には正解し残りの押し順が不正解or３択に不正解の２通りがあるので、夫々別々の演出動作とする。
【０７５６】
（第３実施形態）
本例に係る回胴式遊技機に適用可能な演出の実行態様は、前述した構成のみには限定されない。そこで前述した構成とは異なる演出の実行態様に関する構成を有する回胴式遊技機の構成を第３実施形態として以下に詳述する。
【０７５７】
はじめに、図１０３は、第３実施形態における図柄組み合わせ一覧である。同図においては、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。まず、図１０４の６８番に対応する「再遊技０６」は、ＲＴ１へ移行（昇格）し得る図柄組み合わせであり、ＲＴ状態が「ＲＴ０」や「ＲＴ４」である場合に、「再遊技０６」となる図柄組み合わせが停止表示されると「ＲＴ１」へ移行（昇格）する。また、６９番に対応する「再遊技０７」は、「ＲＴ４」へ移行し得る図柄組み合わせであり、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である場合に、「再遊技０７」となる図柄組み合わせが停止表示されると「ＲＴ４」へ移行する。
【０７５８】
次に、図１０４は、第３実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。第３実施形態においては、再遊技役は再遊技－Ａ～再遊技－Ｄ３（当選番号１～６）と再遊技－Ｅ１～Ｅ３（当選番号２８～３０）と再遊技－Ｆ１～Ｆ３（当選番号３１～３３）とが、設けられており、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、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、第３実施形態においては、最も右の列である「条件装置内訳」の項目に図示されているように、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」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号１に対応する条件装置である「再遊技－Ａ」においては、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」の３種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されている。また、「再遊技０１」等の再遊技に関する条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞０１」等の入賞することで遊技メダルが払い出される条件装置を小役と称することがあり、「１種ＢＢ－Ａ」等の停止表示されることによりＢＢが開始することとなる条件装置をＢＢ役と称することがある。また、当選番号２１～２３及び２５～２７に当選した場合には、ＢＢ役と小役とが重複して当選することとなり、そのような場合には、当選した小役に対応する図柄が停止表示し得る位置にて左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３を操作するとＢＢ役に対応する図柄が停止表示せずに小役に対応する図柄が停止表示する一方、小

役に対応する図柄が停止表示しない（引き込めない）位置にて左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せずにＢＢ役に対応する図柄が停止表示するよう構成されている。具体的には、例えば、当選番号２１の条件装置である「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」に当選した場合には、「入賞１２」又は「入賞１３」であるチェリーと、「１種ＢＢ－Ｂ」である黒セブンとのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リールＭ５１→中リールＭ５２→右リールＭ５３の順番にリールを停止させる場合において、（１）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号０～４番（図６のリール配列を参照）が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「入賞１２」に対応する図柄番号４番が停止し、中リールＭ５２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。

【０７５９】

次に、「役割」の項目には、「条件装置」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上乗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上乗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上乗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上乗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。

【０７６０】

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とした場合には、ＲＴ状態が「非ＲＴ」、「ＲＴ１」又は「ＲＴ３」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「非ＲＴ」、「ＲＴ１」又は「ＲＴ３」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「非ＲＴ」、「ＲＴ１」又は「ＲＴ３」から「ＲＴ０」に移行し得る「再遊技０４」が停止表示される。

【０７６１】

また、当選番号７～１２及び３５～４０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。

【０７６２】

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上乗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上乗せ抽選が実行される条件装置である。

【０７６３】

また、当選番号２８に対応する「ＲＴ昇格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停止リールを中リールＭ５２又は右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」が停止表示され、第１停止リールを左リールＭ５１とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ０」又は「ＲＴ４」から「ＲＴ１」に移行し得る「再遊技０６」が停止表示される。また、当選番号２９に対応する「ＲＴ昇格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停止リールを左リールＭ５１又は右リール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０２」が停止表示され、第１停止リールを中リールＭ５２とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ０」又は「ＲＴ４」から「ＲＴ１」に移行し得る「再遊技０６」が停止表示される。また、当選番号３０に対応する「ＲＴ昇格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停止リールを左リールＭ５１又は中リールＭ５２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停止リールを右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ０」又は「ＲＴ４」から「ＲＴ１」に移行し得る「再遊技０６」が停止表示される。

【０７６４】

また、当選番号３１に対応する「特化用移行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停止リールを中リールＭ５２又は右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」が停止表示され、第１停止リールを左リールＭ５１とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ１」から「ＲＴ４」に移行し得る「再遊技０７」が停止表示される。また、当選番号３２に対応する「特化用移行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停止リールを左リールＭ５１又は右リール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０２」が停止表示され、第１停止リールを中リールＭ５２とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ１」から「ＲＴ４」に移行し得る「再遊技０７」が停止表示される。また、当選番号３３に対応する「特化用移行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停止リールを左リールＭ５１又は中リールＭ５２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停止リールを右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ１」から「ＲＴ４」に移行し得る「再遊技０７」が停止表示される。

【０７６５】

次に、「ボーナス当選情報」の項目には、０～３までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第３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。

【０７６６】

次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、０～２４までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第３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１～２４の入賞・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。

【０７６７】

次に、「演出グループ番号」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。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。

【０７６８】

次に、「出玉グループ番号」の項目には、０～１７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上乗せ抽選）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上乗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上乗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上乗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上乗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。

【０７６９】

次に、図１０５は、第３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。

【０７７０】

まず、ＢＢ未作動時である「ＲＴ０」、「ＲＴ１」、「ＲＴ２」、「ＲＴ３」、「ＲＴ４」及び「非ＲＴ」における抽選確率について詳述する。第３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抽選確率）は「ＲＴ１」の場合においてその他のＲＴ状態よりも抽選確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」で当選（出現）し易く、「ＲＴ０」、「ＲＴ２」及び「ＲＴ３」では、「ＲＴ１」よりも出現しにくく、「ＲＴ４」では、全く出現しないように構成されている。尚、「ＲＴ０」及び「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、「ＲＴ２」に

おいて「再遊技０４」が停止表示された場合には、転落演出を実行しないよう構成してもよい。そのように構成することにより、「再遊技０４」が停止表示されたにも拘らず、転落演出が実行されなかったことにより、ＢＢに当選していることを認識することができ、遊技の興趣性を高めることができる。尚、そのように構成した場合には、「再遊技０４」が停止表示されたことにより出力される効果音と「再遊技０４」以外の再遊技役（例えば、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」）が停止表示されたことにより出力される効果音とが相違するよう構成してもよく、そのように構成することにより、「再遊技０４」が停止表示されたことを遊技者が認識し易く構成することができる。また、押し順ナビが発生しないＡＴに関する状態（例えば、「通常遊技状態」であり、非ＡＴ遊技状態と称することがある）である場合と押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態（例えば、「ＡＴ中状態」であり、ＡＴ遊技状態と称することがある）である場合との両方の場合において「ＲＴ１」に滞在することがある。このとき、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」へ移行（転落）する可能性がある当選番号が当選したとき、非ＡＴ遊技状態のときにはＲＴ状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーＤ５０の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非ＡＴ遊技状態においては「ＲＴ０」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、ＲＴ状態を移行させることが可能となる。一方、ＡＴ遊技状態のときにはＲＴ状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する（且つ、ＲＴ状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する）ように構成されていても良い。これにより、ＲＴ状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降の停止ボタンＤ４０の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号２又は３にて停止表示し得る「再遊技０５」（ＡＴ状態にて停止表示された場合にＡＴ上乗せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役）は「ＲＴ１」で出現するようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うＲＴ状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、第３実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、第３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（入賞－Ｄ）、スイカＢ（入賞－Ｅ）、チェリー（入賞－Ｃ）、再遊技（再遊技－Ａ）、押し順ベル（入賞－Ａ１～Ａ６）の一部と重複している。具体的には、当選番号２１～２３、当選番号２５～２７及び当選番号３４～４０がボーナスと小役又は再遊技役とが重複している条件装置となっている。尚、「ＲＴ０」と「非ＲＴ」とでは、再遊技役の当選確率や当選する再遊技役の種類が類似したり重複したりするように構成しても良く、そのように構成した場合には、副制御基板Ｓ側で実行される演出傾向も類似するよう構成することにより、ＲＡＭクリア実行後に「非ＲＴ」となり、その後、全遊技を通して最も滞在比率が高いＲＴ状態である「ＲＴ０」に移行する場合にも、遊技者は常に「ＲＴ０」に滞在しているように感じ易く、違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【０７７１】

また、「ＲＴ２」である状況においては、ＢＢに当選しており、且つ、ＢＢが未作動である状況であるため、当選番号２０及び２４のＢＢ役（小役とは重複していない単独のＢＢ役であり、単独ＢＢ役、単独ＢＢと称することがある）に当選した場合には、ＢＢ役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「ＲＴ２」であり、且つ、１種ＢＢ－Ａに当選している（持ち越している）状況下、当選番号２４の「１種ＢＢ－Ｃ」に当選した場合には、当該当選番号２４に係る１種ＢＢ－Ｃは無効となる。即ち、当選番号０の「ハズレ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している１種ＢＢ－Ａは当選している状態が継続される。また、「ＲＴ２」である状況においては、ＢＢに当選しており、且つ、ＢＢが未作動である状況であるため、当選番号２１～２３及び当選番号２５～２７の小役とＢＢ役とが重複している条件装置に当選した場合には、ＢＢ役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「ＲＴ２」であり、且つ、１種ＢＢ－Ａに当選している（持ち越している）状況下、

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

【０７７２】

また、「ＲＴ３」は、１種ＢＢ－Ａ～１種ＢＢ－Ｃが終了した後のＲＴ状態である。ＡＴ抽選に当選していない場合には、押し順ナビが発生しないため、再遊技－Ｄ１～Ｄ３に当選して「再遊技０４」が停止表示することによって「ＲＴ０」に移行することとなる（本例では、ＡＴ抽選に当選していない状況におけるＢＢ終了後は「低確率状態」に移行するよう構成されている）。他方、ＡＴ抽選に当選している場合には、ＢＢ終了後のＡＴに関する状態はＡＴ準備状態１であり、ＡＴ準備状態１においては押し順ナビが発生するため、「ＡＴ準備状態１→ＡＴ準備状態２→ＡＴ中状態」と移行していくこととなる。「ＲＴ３」では、再遊技－Ｅ１～再遊技－Ｅ３（当選番号２８～３０）及び再遊技－Ｆ１～再遊技－Ｆ３（当選番号３１～３３）が当選しないように構成されている。一方、再遊技－Ｄ１～再遊技－Ｄ３（当選番号４～６）に含まれる「再遊技０４」に対応する図柄組合せが停止表示されることで、「ＲＴ０」（ＡＴ準備状態２）に移行する。

【０７７３】

さらに、「ＲＴ４」は、後述する特化前兆状態（ＲＴ１）であるときに、再遊技－Ｆ１～再遊技－Ｆ３（当選番号３１～３３）に含まれる「再遊技０７」に対応する図柄組合せが停止表示されることで移行するＲＴ状態である。具体的には、特化前兆状態（ＲＴ１）であるときに再遊技－Ｆ１～再遊技－Ｆ３に当選し、押し順ナビに従って「再遊技０７」に対応する図柄組合せを停止表示させたときには、上乗せ特化状態（ＲＴ４）に移行する。また、特化前兆状態（ＲＴ１）でないとき、換言すると、上乗せ特化状態に移行する権利を遊技者が有していないときに（例えば、ＡＴ中状態）、押し順ナビに従うことなく、「再遊技０７」に対応する図柄組合せを停止表示させたときには、転落後特化状態（ＲＴ４）に移行する。「ＲＴ４」では、再遊技－Ｅ１～再遊技－Ｅ３（当選番号２８～３０）が当選するように構成されている。このため、上乗せ特化状態であっても、転落後特化状態であっても、再遊技－Ｅ１～再遊技－Ｅ３（当選番号３１～３３）に含まれる「再遊技０６」に対応する図柄組合せが停止表示されることでＲＴ１に戻る。

【０７７４】

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

【０７７５】

また、図１０５の下側の図は、設定値が１である場合の小役抽選確率を例示しており、共通ベル（当選番号１３）においては、ＲＴ状態に拘らず抽選確率が一律となっているが、

同図下段に示すように、共通ベルの抽選確率は設定値（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抽選確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、共通ベルの抽選確率は設定値によって相違するよう構成されているが、当該共通ベルの当選によっては、後述するＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ抽選、及び、高確率状態移行抽選は実行されないので、ＡＴに関する状態の移行抽選（ＡＴに関する抽選とも称する。）には影響を及ぼさないよう構成されている。

【０７７６】

次に、図１０６のブロック図を参照しながら、第３実施形態に係る回胴式遊技機Ｐの電気的な概略構成を説明する。はじめに、第３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。

【０７７７】

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、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｝。

【０７７８】

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、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。

【０７７９】

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、操作状態表示灯Ｄ１８０、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カ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る。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。

【０７８０】

また、回胴基板Ｋには、リールＭ５０を回転させるための回胴モータＫ１０と、リールＭ５０の回転位置を検出するための回胴センサＫ２０等が接続されている。回胴基板Ｋは、当該回胴センサＫ２０によって、リールＭ５０の回転位置を検出しながら回胴モータＫ１０を駆動することにより、リールＭ５０を、決定された停止位置で停止させることが可能となっている。また、第３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）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。

【０７８１】

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。

【０７８２】

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１０６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。

【０７８３】

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

【０７８４】

次に、図１０７～図１３１は、第３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。

【０７８５】
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。

【０７８６】
まず、図１０７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、タイマ割り込みをセットする（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。

【０７８７】
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、ステップ１０１８にて決定された初期化範囲で、ＲＡＭ領域の初期化を実行する。次に、ステップ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。

【０７８８】
また、ステップ１０１６でＮｏの場合、ステップ１０２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。

【０７８９】
また、ステップ１０３６でＮｏの場合、ステップ１０４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置Ｄ２７０に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する復帰不可能エラー処理を実行する。
【０７９０】
また、ステップ１０１４でＮｏの場合、ステップ１０２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ１９０４でオンとなる）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１０２８でＹｅｓの場合、ステップ１０３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１０３４に移行する。ＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみには限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間＋待機区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出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「ＲＢが作動している状態での払出し数／総払出し数」であり、役物比率とは「ＲＢ、ＣＢ、又はＳＢが作動している状態での払出し数／総払出し数」である。他方、ステップ１０２８でＮｏの場合、ステップ１０３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１０３４に移行する。次に、ステップ１０３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１０３０又はステップ１０３２にて決定された初期化範囲で、ＲＡＭ領域の初期化を実行する。次に、ステップ１１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。
【０７９１】
尚、不図示ではあるが、主制御基板Ｍが搭載する一時記憶領域（ＲＡＭ領域等）の初期値（処理開始時の値）は、特別遊技が実行される値とならないよう構成することが好適である（プログラムの処理開始直後に、ノイズや不正行為により、特別遊技の実行判定を行う処理を実行してしまった場合に特別遊技が誤って実行されることを防止するため）。また、不図示ではあるが、主制御基板ＭのＲＡＭ領域内に当選乱数等の乱数を記憶する場合には、専用の記憶領域を確保し、乱数に係る情報を記憶しているバイト内には当該乱数に係る情報のみを記憶する（各種タイマ値等、その他の情報を記憶しない）よう構成することが好適である（同じ１バイト内に記憶した別のデータを操作する際に、ノイズ等によって乱数に係る情報が書き換わってしまうことを防止するため）。
【０７９２】
次に、図１０８は、図１０７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、Ｒ

ＡＭ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、設定値の表示に係る構成として、設定値（設定値データ）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。

【０７９３】

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）の表示を消去する。次に、ステップ１１２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＲＴ状態を「非ＲＴ」に決定する。尚、「非ＲＴ」とはＲＡＭクリア実行後に移行することとなるＲＴ状態であり、「非ＲＴ」である状況にて、押し順ベルの溢し目が停止表示されることにより「ＲＴ０」に移行することとなる（ＲＴ状態の移行については詳述することとする）。次に、ステップ１１２４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」に決定する。次に、ステップ１１２６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決定する。次に、ステップ１１２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間表示器ＹＨを消灯し（電源断の時点で消灯しており新たに点灯せずに消灯を維持する）、ステップ１２００の遊技進行制御処理に移行する。このように、第３実施形態においては、設定変更装置制御処理が実行された場合、換言すると、ＲＡＭクリアが実行された場合には、ＲＴ状態が「非ＲＴ」、ＡＴに関する状態が「低確率状態」、遊技区間が「通常区間」となるよう構成されて

いる。

【０７９４】

ここで、ステップ１１２２、ステップ１１２４、ステップ１１２６及びステップ１１２８の処理を、前述した図１０７のステップ１０３４の処理（決定された初期化範囲でＲＡＭの初期化を実行する処理）によって実行するよう構成してもよい。具体的には、ステップ１０３４の処理として、（１）ＲＴ状態を管理するアドレス（記憶領域）に「０」（「非ＲＴ」に対応するデータ）を記憶する、（２）ＡＴに関する状態を管理するアドレス（記憶領域）に「０」（「低確率状態」に対応するデータ）を記憶、（３）遊技区間を管理するアドレス（記憶領域）に「０」（「通常区間」に対応するデータ）を記憶、（４）有利区間表示器ＹＨの点灯・消灯を管理するアドレスに「０」（有利区間表示器ＹＨの消灯に対応するデータ）を記憶、の４つの処理が含まれるよう構成してもよい。尚、ＲＴ状態を管理するアドレス（記憶領域）は、ステップ１０２８でＹｅｓと判定した場合の初期化範囲（所定範囲）とステップ１０２８でＮｏと判定した場合の初期化範囲（特定範囲）とのいずれにも含まれるよう構成してもよいし、ステップ１０２８でＹｅｓと判定した場合の初期化範囲（所定範囲）には含まれないがステップ１０２８でＮｏと判定した場合の初期化範囲（特定範囲）には含まれるよう構成してもよい。また、ステップ１０３４のＲＡＭ初期化の処理をステップ１１１８の後の処理にて実行するよう構成してもよく、具体的には、ステップ１０２８でＹｅｓの場合には、ステップ１１０２～ステップ１１１８の処理を実行した後に設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に対してＲＡＭの初期化を実行し、ステップ１０２８でＮｏの場合には、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域に対してＲＡＭの初期化を実行し、その後ステップ１１０２～ステップ１１１８の処理を実行した後に設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に対してＲＡＭの初期化を実行するよう構成してもよい。

【０７９５】

次に、図１０９は、図１０７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）。

【０７９６】

次に、図１１０は、図１０８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。なお、設定変更後（ＲＡＭクリア後）の最初の遊技におけるＲＴ状態は、「非ＲＴ」である。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２５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）をセットしても良い。また、ＲＴ状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみＲＴ状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ１２０６で、主制御基板Ｍの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。なお、設定変更後（ＲＡＭクリア後）の最初の遊技におけるＡＴに関する状態は、「低確率状態」である。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（副制御基板Ｓ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、前述した各ステップで実行してもよい。また、ＡＴに関する状態を副制御基板Ｓ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に関する状態を副制御基板Ｓ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。なお、設定変更後（ＲＡＭクリア後）の最初の遊技における遊技区間は、「通常区間」である。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、メダル払出装置Ｈから溢れ出たメダルを格納するサブタンク（不図示）を備え、サブタンクに設けられた複数の満杯検知センサによる電流の導通／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。

【０７９７】

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、サブタンク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、ブロッカＤ１００のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、５０枚）未満であることを条件として、ブロッカＤ１００のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロッカＤ１００のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロッカＤ１００のオン処理を実行するよう

にしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「ＲＴ１」等のＲＴ状態よりも再遊技役の当選確率の高いＲＴ状態（例えば、「ＲＴ１」）に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にベル－ベル－ベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。

【０７９８】

次に、図１１１は、図１０８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、且つ、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（設定値データ）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、ブロッカＤ１００がオンか否かを判定する。ステップ１２２６でＹｅｓの場合、ステップ１２２７で、主制御基板Ｍの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（第３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カＤ１００をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ１２３０でＮｏの場合には、ステップ１２３０の処理を繰り返し、ステップ１２２６またはステップ１２２７でＮｏの場合には、ステップ１２３２に移行する。

【０７９９】

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（第３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。

【０８００】

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。

【０８０１】

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、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ１２３３に移行する。尚、ステップ１２４１又はステップ１２４７でＮｏの場合には、ステップ１２３６に移行する。

【０８０２】

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（設定値データ）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１２５３でＹｅｓの場合、ステップ１２５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、乱数の取得、ブロッカＤ１００をオフにする処理を実行した後に、次の処理（ステップ３６００の処理）に移行する。他方、ステップ１２５３でＮｏの場合、ステップ１２５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、復帰不可能エラー処理を実行する。尚、ステップ１２５１でＮｏの場合には、ステップ１２２０に移行する。

【０８０３】

次に、図１１２は、図１０８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。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上乗せ抽選可能な状態であるか否かを判定する。ここで、第３実施形態に係るＡＴ上乗せ抽選を実行可能なＡＴに関する状態は、「ＡＴ中状態」、「上乗せ特化状態」、「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上乗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上乗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上乗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上乗せ抽選に当選した旨、又は、ＡＴゲーム数が上乗せされた後のＡＴ残りゲーム数を報知するよう構成してもよい。また、第３実施形態においては、「転落後特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」及び「ベル溢し後状態」においても、ＡＴ上乗せ抽選を実行しないよう構成されている。「転落後特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」及び「ベル溢し後状態」においてはＡＴカウンタ値の減算が実行されないよう構成されているため、遊技者が押し順ナビを無視して、「転落後特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」又は「ベル溢し後状態」に移行した場合に、ＡＴ上乗せ抽選を実行し得るよう構成してしまうと、押し順ナビに従わない方が従うよりも高利益になってしまう恐れがある。そのため、第３実施形態においては、「転落後特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」及び「ベル溢し後状態」においてはＡＴ上乗せ抽選を実行しないよう構成している。尚、第３実施形態においては、「転落後特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」及び「ベル溢し後状態」においては、ＡＴカウンタ値の減算を実行しないよう構成されているが、ゲームを実行する毎にＡＴカウンタ値を減算するよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、ＡＴ上乗せ抽選を実行し得るよう構成してもよい。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、ゲーム数上乗せ実行処理を実行し、ステップ３１００に移行する。他方、ステップ１２５９でＮｏの場合にもステップ３１００に移行する。このゲーム数上乗せ実行処理は、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３１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、フリーズ抽選実行処理を実行し、ステップ１５５０に移行する。

【０８０４】

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１２８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か、又は、「転落待ち状態」においてＢＢ役に当選した、且つ、ＢＢ役が入賞していない（「転落待ち状態」においてはＡＴ抽選には当選しない）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、「転落待ち状態」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、「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。

（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。

（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乗せされ易い状態である「上乗せ特化状態」に移行する権利を獲得している状態である。
（７）「上乗せ特化状態」とは、「ＡＴ中状態」よりもＡＴゲーム数が相対的に上乗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「上乗せ特化状態」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「上乗せ特化状態」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）「転落待ち状態」とは、「ＡＴ中状態」が終了した（例えば、ＡＴカウンタ値が０となったときや、有利区間の遊技数をカウントするカウンタ値が上限値（１５００ゲーム）に達したとき）後に移行することがある状態であり、ＲＴ状態は「ＲＴ１」が維持されている状態となっている。尚、「ＡＴ中状態」が終了したときのＲＴ状態が「ＲＴ０」（滞在比率の最も高いＲＴ）であったときには「転落待ち状態」ではなく、「低確率状態」に移行するようにしても良い。
【０８０５】
（１２）「ＡＴ準備状態１」とは、有利ＢＢ状態が終了したことを条件に移行する状態であり、ＲＴ状態は「ＲＴ３」である。換言すると、ＡＴ抽選に当選している状況にてＢＢが終了すると「ＡＴ準備状態１」に移行する。
（１３）「ＡＴ準備状態２」とは、ＡＴ準備状態１が終了したことを条件に移行する状態であり、ＲＴ状態は「ＲＴ０」である。
（１４）「転落後ＡＴ中状態」とは、「ＡＴ中状態」であるときに、実行された押し順ナビとは異なる（無視した）押し順で停止操作した場合に移行し得る状態である。具体的には、「ＡＴ中状態」にて「再遊技－Ｄ１」～「再遊技－Ｄ３」のいずれかに当選し、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作したために「再遊技０４」が停止表示することによって移行する遊技状態であり、ＲＴ状態は、再遊技役の当選確率が「ＲＴ１」よりも相対的に低い「ＲＴ０」である。「転落後ＡＴ中状態」であるときに、「再遊技－Ｅ１」～「再遊技－Ｅ３」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作して「再遊技０６」を停止表示させることによって、再び「ＡＴ中状態」に復帰することができる。
（１５）「転落後特化状態」とは、「ＡＴ中状態」であるときに、実行された押し順ナビとは異なる（無視した）押し順で停止操作した場合に移行し得る状態である。具体的には、「ＡＴ中状態」にて「再遊技－Ｆ１」～「再遊技－Ｆ３」のいずれかに当選し、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作したために「再遊技０７」が停止表示することによって移行する遊技状態であり、ＲＴ状態は、「ＲＴ１」と同程度の再遊技役の当選確率となる「ＲＴ４」である。「転落後特化状態」であるときに、「再遊技－Ｅ１」～「再遊技－Ｅ３」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作を行い、「再遊技０６」を停止表示させることによって、再び「ＡＴ中状態」に復帰させることができる。
（１６）「ベル溢し後状態」とは、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」又は「転落後特化状態」であるときに、実行された押し順ナビとは異なる（無視した）押し順で停止操作した場合に移行し得る状態である。具体的には、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」

又は「転落後特化状態」にて「入賞－Ａ１」～「入賞－Ａ６」のいずれかに当選し、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作したために「入賞０８」～「入賞１１」のいずれかが停止表示することによって移行する遊技状態であり、ＲＴ状態は、「ＲＴ０」及び「ＲＴ３」と同程度の再遊技役の当選確率となる「非ＲＴ」である。「ベル溢し後状態」且つ「非ＲＴ」であるときに、再遊技－Ｄ１」～「再遊技－Ｄ３」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作を行い「再遊技０４」を停止表示させることによって、「ＲＴ０」に移行する。また、「ベル溢し後状態」且つ「ＲＴ０」であるときに、再遊技－Ｅ１」～「再遊技－Ｅ３」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作を行い「再遊技０６」を停止表示させることによって、「ＡＴ中状態」に移行（復帰）することができる。

【０８０６】

次に、ステップ１５５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、リール回転開始準備処理を実行する。次に、ステップ１２６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、全リールの回転を開始する。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１２６１－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、「ＢＢ内部中遊技」ではないか否かを判定する。ここで、「ＢＢ内部中遊技」とは、「通常ＢＢ内部中遊技」と「有利ＢＢ内部中遊技」との総称であり、ＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢが入賞していない状態である。ステップ１２６１－２でＹｅｓの場合にはステップ１２６２に移行する。他方、ステップ１２６１－２でＮｏの場合、ステップ１２６１－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベル（入賞－Ａ１～入賞－Ａ６）であるか否かを判定する。ステップ１２６１－３でＹｅｓの場合、ステップ１２６１－４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、最大払出枚数（本例では、１１枚）となる引き込みポイントを作成し、ステップ１２６３に移行する。尚、ステップ１２６１－３でＮｏの場合には、ステップ１２６２に移行する。次に、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）の停止位置を決定し、ステップ１２６６に移行する。他方、ステップ１２６４でＮｏの場合にも、ステップ１２６６に移行する。次に、ステップ１２６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ１２６７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、すべてのリール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）が停止したか否かを判定する。ステップ１２６７でＹｅｓの場合、ステップ１２６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ１２６９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する（内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される）。ステップ１２６９でＹｅｓの場合にはステップ１２７４に移行する。他方、ステップ１２６９でＮｏの場合、ステップ１２７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、表示判定エラー表示をセットす

る（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ１２６７でＮｏの場合、ステップ１２６１に移行する。

【０８０７】

次に、ステップ１２７４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞による遊技メダルの払出処理を実行する。次に、ステップ１２７５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルを払い出す入賞があったか否かを判定する｛入賞によって獲得した遊技メダルが、クレジットの最大数（本例では、５０）を超過した場合に、遊技メダルの払出が実行される｝。ステップ１２７５でＹｅｓの場合、ステップ１２７６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグ（ホッパモータＨ８０を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル１枚の払出を実行する。次に、ステップ１２７７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ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１２７７でＹｅｓの場合にはステップ１２８６に移行する。

【０８０８】

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

【０８０９】

次に、ステップ１２８６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ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１２８６でＹｅｓの場合、ステップ１２８８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ１２９０に移行する。尚、ステップ１２７９又はステップ１２８６でＮｏの場合には、ステップ１２７７に移行する。次に、ステップ１２９０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該入賞（ステップ１２７５でＹｅｓとなった入賞）に対応した払出が完了したか否かを判定する。ステップ１２９０でＹｅｓの場合にはステップ３４００に移行する。尚、ステップ１２８６でＮｏの場合には、ステップ１２７７に移行し、ステップ１２７５でＮｏの場合には、ステップ３４００に移行し、ステップ１２９０でＮｏの場合には、ステップ１２７６に移行する。

【０８１０】

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

【０８１１】
次に、図１１３は、第３実施形態における、図１１２のステップ３６００のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ３６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部抽選テーブル（当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル）をセットし、ステップ３６０４に移行する。次に、ステップ３６０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ３６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板ＭのＲＯＭに予め記憶されている。例えば、出玉グループ番号２は、当選番号４～１２の９個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号４～６の連続する３個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号７～１２の連続する６個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は３となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は６となる。尚、押し順再遊技役である当選番号４～６を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号７～１２を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ３６０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る出玉グループ番号を取得し、ステップ３６１０に移行する。

【０８１２】
次に、ステップ３６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値データを取得する。次に、ステップ３６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、指定アドレスデータを取得する。次に、ステップ３６１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部抽選に当選したか否か（取得した乱数が今回検索した内部抽選テーブル内に存在したか否か）を判定する。ステップ３６１４でＹｅｓの場合には、内部抽選に当選したと判定したため、その後の内部抽選テーブルアドレスに関しては判定（抽選）を実行せずに、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。他方、ステップ３６１４でＮｏの場合、ステップ３６１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、繰り返し回数を更新する。次に、ステップ３６１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、残っている繰り返し回数があるか否かを判定する。ステップ３６１８でＹｅｓの場合、ステップ３６１０に移行し、残っている繰り返し回数がなくなる又は内部抽選に当選するまで、ステップ３６１０～ステップ３６１８の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ３６１８でＮｏの場合、ステップ３６２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部抽選テーブルアドレスを更新（次の出玉グループ番号に係るアドレスに更新）し、ステップ３６０４に移行してステップ３６０４以降の処理を実行する。尚、内部抽選の具体的な処理については後述することとなる。

【０８１３】
次に、図１１４～図１１７は、第３実施形態における、図１１２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である。まず、ステップ１４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は、ＡＴ抽選を実行可能なＡＴに関する状態であるか否かを判定する。尚、第３実施形態においては、ＡＴ抽選を実行可能なＡＴに関する状態は、「低確率状態」及び「高確率状態」となっている。「高確率状態」にてＢＢに当選した場合には「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後ＢＢ役が入賞することにより、「有利ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することにより、「ＡＴ中状態」に移行すると共に、ＡＴカウンタにＡＴ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。また、「低確率状態」にてＢＢに当選した場合の１／５で、「待機ＢＢ内部中遊技」に移行して、その後ＢＢ役が入賞することにより、「有利

ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することにより、「ＡＴ中状態」に移行すると共に、ＡＴカウンタにＡＴ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、「通常遊技状態」にてＢＢに当選すると共にＡＴ抽選にも当選し、且つ、ＢＢ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３０００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、ＡＴ抽選実行処理を実行し、ステップ１４０８に移行する。他方、ステップ１４０２でＮｏの場合にも、ステップ１４０８に移行する。尚、第３実施形態においてはＡＴに関する状態が相違した場合にＡＴ抽選に係るＡＴ当選率（ＡＴ抽選に当選し易いか当選し難いか）が相違するよう構成されているが、ＡＴに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもＡＴ抽選に係るＡＴ当選率は同一となっている（「高確率状態」にてＢＢに当選した場合には設定値に拘らず必ずＡＴに当選する＝その後「ＡＴ中状態」に移行する）。

【０８１４】

次に、ステップ１４０８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１４０８でＹｅｓの場合、ステップ１４１０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１４１０でＹｅｓの場合、ステップ１４１２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１４１４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１４１４でＹｅｓの場合、ステップ１４１６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１８０２に移行する。

【０８１５】

また、ステップ１４０８でＮｏの場合、ステップ１４１８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１４１８でＹｅｓの場合、ステップ１４２０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転落役（当選することによって「高確率状態」から「低確率状態」に移行し得る役であり、本例では、再遊技-Ａ）であるか否かを判定する。ステップ１４２０でＹｅｓの場合、ステップ１４２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／５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）にて当選する低確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１４２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した低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１４２４でＹｅｓの場合、ステップ１４２６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、第３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良い。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、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。尚、ステップ１４１０、ステップ１４１４、ステップ１４１８、ステップ１４２０、ステップ１４２４又はステップ１４２６でＮｏの場合にもステップ１８０２に移行する。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。

【０８１６】

次に、図１１５に示すステップ１８０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態が有利ＢＢ状態であるか否かを判定する。

【０８１７】

ステップ１８０２でＹｅｓの場合には、ステップ１８０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームでＢＢ終了条件を充足するか否かを判定する。ステップ１８０４でＹｅｓの場合には、ステップ１８０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態をＡＴ準備状態１に決定し、本サブルーチンを終了する。

【０８１８】

前述したステップ１８０２でＮｏの場合、又はステップ１８０４でＮｏの場合には、ステップ１８０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態がＡＴ準備状態１であるか否かを判定する。ステップ１８０８でＹｅｓの場合には、ステップ１８１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技－Ｄ１～Ｄ３であるか否かを判定する。ステップ１８１０でＹｅｓの場合には、ステップ１８１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補を、現在のＡＴに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【０８１９】

ステップ１８１２の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、ＡＴ準備状態２が含まれる。図１１８に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態がＡＴ準備状態１である場合には、選択候補として、ＡＴ準備状態１及びＡＴ準備状態２の２つがある。「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ準備状態１が選択され、「再遊技０４」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ準備状態２が選択される。

【０８２０】

前述したステップ１８０８でＮｏの場合、又はステップ１８１０でＮｏの場合には、ステップ１８１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態はＡＴ準備状態２であるか否かを判定する。ステップ１８１４でＹｅｓの場合には、ステップ１８１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置が再遊技－Ｅ１～Ｅ３であるか否かを判定する。ステップ１８１６でＹｅｓの場合には、ステップ１８１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補を、現在のＡＴに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【０８２１】

ステップ１８１８の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、ＡＴ中状態が含まれる。図１１８に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２である場合には、選択候補として、ＡＴ準備状態２及びＡＴ中状態の２つがある。「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ準備状態２が選択され、「再遊技０６」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択される。

【０８２２】

前述したステップ１８１４でＮｏの場合、又はステップ１８１６でＮｏの場合には、ステップ１８２０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１８２０でＹｅｓの場合には、ステップ１８２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値は所定値（本例では、１１）以上であるか否か判定する。ここで、第３実施形態においては、ＡＴに関する

状態が「ＡＴ中状態」である場合において、ＡＴカウンタ値が１１以上である、換言するとＡＴ残りゲーム数が１１ゲーム以上である場合においては、スイカＢに当選した際の１／２の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合において、ＡＴカウンタ値が１０以下である、換言するとＡＴ残りゲーム数が１０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、ＡＴカウンタ値が１０以下である場合であっても、スイカＢに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、ＡＴカウンタ値が１０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、ＡＴ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、「ＡＴ中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ１８２２でＹｅｓの場合には、ステップ１８２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１８２４でＹｅｓの場合には、ステップ１８２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／２）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１８２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１８２８でＹｅｓの場合には、ステップ１８３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「特化前兆状態」に決定する。

【０８２３】

ステップ１８３０の処理の後、ステップ１８２０、ステップ１８２２、ステップ１８２４又はステップ１８２８でＮｏの場合には、ステップ１８３２に移行する。ステップ１８３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の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１８３２でＹｅｓの場合には、ステップ１８３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置が再遊技－Ｆ１～Ｆ３であるか否かを判定する。ステップ１８３４でＹｅｓの場合には、ステップ１８３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補を、現在のＡＴに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【０８２４】

ステップ１８３６の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、上乗せ特化状態が含まれる。図１１８に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態が特化前兆状態である場合には、選択候補として、特化前兆状態及び上乗せ特化状態の２つがある。「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、特化前兆状態が選択され、「再遊技０７」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、上乗せ特化状態が選択される。

【０８２５】

前述したステップ１８３２でＮｏの場合、又はステップ１８３４でＮｏの場合には、ステップ１８４０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１８４０でＹｅｓの場合には、ステップ１８４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置が「再遊技－Ｆ１」～「再遊技－Ｆ３」であるか否かを判定する。ステップ１８４２でＹｅｓの場合には、ステップ１８４４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選

択候補を、現在のＡＴに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【０８２６】

ステップ１８４４の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、転落後特化状態が含まれる。図１１８に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態がＡＴ中状態である場合には、選択候補として、ＡＴ中状態及び転落後特化状態の２つがある。「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択され、「再遊技０７」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、転落後特化状態が選択される。

【０８２７】

前述したステップ１８４２でＮｏの場合には、ステップ１８４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置が「再遊技－Ｄ１」～「再遊技－Ｄ３」であるか否かを判定する。ステップ１８４６でＹｅｓの場合には、ステップ１８４８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補を、現在のＡＴに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【０８２８】

ステップ１８４８の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、転落後ＡＴ中状態が含まれる。図１１８に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態がＡＴ中状態である場合には、選択候補として、ＡＴ中状態及び転落後ＡＴ中状態の２つがある。「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択され、「再遊技０４」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、転落後ＡＴ中状態が選択される。

【０８２９】

前述したステップ１８４０でＮｏの場合には、ステップ１８５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は上乗せ特化状態又は特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ１８５０でＹｅｓの場合、ステップ１８４６でＮｏの場合には、ステップ１８５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は「入賞－Ａ１」～「入賞－Ａ６」であるか否かを判定する。ステップ１８５２でＹｅｓの場合には、ステップ１８５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補を、現在のＡＴに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【０８３０】

ステップ１８５４の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、ベル溢し後状態が含まれる。図１１８に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態が、ＡＴ中状態である場合には、選択候補として、ＡＴ中状態及びベル溢し後状態の２つがある。「入賞０１」～「入賞０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択され、「入賞０８」～「入賞１１」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ベル溢し後状態が選択される。また、当該ゲームのＡＴに関する状態が、上乗せ特化状態である場合には、選択候補として、上乗せ特化状態及びベル溢し後状態の２つがある。「入賞０１」～「入賞０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、上乗せ特化状態が選択され、「入賞０８」～「入賞１１」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ベル溢し後状態が選択される。さらに、当該ゲームのＡＴに関する状態が、特化前兆状態である場合には、選択候補として、特化前兆状態及びベル溢し後状態の２つがある。「入賞０１」～「入賞０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、特化前兆状態が選択され、「入賞０８」～「入賞１１」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ベル溢し後状態が選択される。

【０８３１】

ステップ１８５０でＮｏの場合、ステップ１８５２でＮｏの場合には、ステップ１８５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は転落後特化状態又は転

落後ＡＴ中状態であるか否かを判定する。ステップ１８５６でＮｏの場合、ステップ１８６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態はベル溢し後状態であるか否かを判断する。ステップ１８６２でＹｅｓの場合、ステップ１８６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＲＴ状態はＲＴ０であるか否かを判定する。

【０８３２】

ステップ１８５６でＹｅｓの場合、ステップ１８６４でＹｅｓの場合には、ステップ１８５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技－Ｅ１～Ｅ３であるか否かを判定する。ステップ１８５８でＹｅｓの場合には、ステップ１８６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補を、現在のＡＴに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【０８３３】

ステップ１８６０の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、ＡＴ中状態が含まれる。図１１８に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態が転落後特化状態である場合には、選択候補として、転落後特化状態及びＡＴ中状態の２つがある。「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、転落後特化状態が選択され、「再遊技０６」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択される。

【０８３４】

また、当該ゲームのＡＴに関する状態が転落後ＡＴ中状態である場合には、選択候補として、転落後ＡＴ中状態及びＡＴ中状態の２つがある。「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、転落後ＡＴ中状態が選択され、「再遊技０６」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択される。

【０８３５】

さらに、当該ゲームのＡＴに関する状態がベル溢し後状態でありＲＴ状態がＲＴ０である場合（以下、ベル溢し後状態（ＲＴ０）と称する）には、選択候補として、ベル溢し後状態（ＲＴ０）及びＡＴ中状態の２つがある。「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ベル溢し後状態（ＲＴ０）が選択され、「再遊技０６」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択される。

【０８３６】

前述したステップ１８５８でＮｏの場合、ステップ１８６２でＮｏの場合、ステップ１８６４でＮｏの場合には、ステップ１８７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにて転落待ち状態への移行条件を充足したか否かを判定する。ここで、現在のＡＴに関する状態が、ＡＴ中状態であり、且つ、当該ゲームにてＡＴカウンタ値が新たに０となる（ＡＴ残りゲーム数がなくなる）場合に、転落待ち状態への移行条件を充足する。ステップ１８７０でＹｅｓの場合には、ステップ１８７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を転落待ち状態に決定する。

【０８３７】

ステップ１８７２の後、又はステップ１８７０でＮｏの場合には、ステップ１４４０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１４４０でＹｅｓの場合、ステップ１４４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態の移行条件を充足したか否かを判定する（例えば、「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１４４２でＹｅｓの場合、ステップ１４４４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を決定し、本サブルーチンを終了する。また、ステップ１４４０でＮｏの場合、ステップ１４４２でＮｏの場合には、直ちに本サブルーチンを終了する。

【０８３８】

尚、第３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役に当選した場合には１／５でＡＴ抽選に当選する（当選した場合にはその後「ＡＴ中状態」に移行する）一方、「高確率状態」にてＢＢ役に当選した場合にはかならず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。

【０８３９】

次に、図１１９は、第３実施形態における、図１１４のステップ３０００のサブルーチンに係る、ＡＴ抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ３００２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置はＡＴ抽選役（本例では、ＢＢ役）であるか否かを判定する。尚、小役とＢＢ役が重複している条件装置も含まれている。ステップ３００２でＹｅｓの場合、ステップ３００４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ３００４でＹｅｓの場合、ステップ３００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を有利ＢＢ内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ１４０８の処理）に移行する。ここで、移行契機となったＢＢが終了するとＡＴカウンタに初期値（本例では、５０）がセットされＡＴ中状態に移行する。他方、ステップ３００４でＮｏの場合、ステップ３００８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／５）で当選するＡＴ抽選を実行する。次に、ステップ３０１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴ抽選に当選したか否かを判定する。ステップ３０１０でＹｅｓの場合、ステップ３０１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を待機ＢＢ内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ１４０８の処理）に移行する。ここで、移行契機となったＢＢが終了するとＡＴカウンタに初期値（本例では、５０）がセットされＡＴ中状態に移行する。他方、ステップ３０１０でＮｏの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を通常ＢＢ内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ１４０８の処理）に移行する。尚、ステップ３００２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４０８の処理）に移行する。

【０８４０】

尚、ＡＴ中状態は、ＡＴ準備状態２状態が終了し、ＡＴカウンタに初期値（５０）がセットされてから開始される。また、ＡＴ準備状態１とＡＴ準備状態２と上乗せ特化状態と特化前兆状態と有利ＢＢ内部中遊技と有利ＢＢ状態と転落後ＡＴ中状態と転落後特化状態とベル溢し後状態とではＡＴカウンタ値は減算されない（図１２４参照）。

【０８４１】

次に、図１２０は、第３実施形態における、図１１２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。ステップ１４５１でＹｅｓの場合、ステップ１４５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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。次に、ステップ１４６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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。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、第３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。

【０８４２】

また、ステップ１４５１でＮｏの場合、換言すると、遊技区間が「通常区間」又は「待機区間」である場合、又はステップ１４５４でＮｏの場合、ステップ１４６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報をＲＡＭの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板Ｓ側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理｛入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理｝を実行してから副制御基板Ｓに送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、第３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。

【０８４３】

次に、ステップ１４７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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(副制御基板Ｓ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ＣＰＵＣ１００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(副制御基板Ｓ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１２５９の処理)に移行する。尚、第３実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう構成されているが、当該導出方法については後述することとする。また、同図下段に示すように、押し順ナビの表示例としては、「ＡＴ中状態」の場合には、(１)転落再遊技役が含まれる場合→転落再遊技役が停止表示されない押し順をナビ、(２)ベル（１枚役・１１枚役）の場合→最も払出枚数が多くなる押し順をナビ、等のように構成されている。このように、第３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。

【０８４４】

尚、遊技区間が「有利区間」でない場合（「通常区間」又は「待機区間」）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。

【０８４５】

次に、図１２１は、第３実施形態における、図１１２のステップ１５００のサブルーチンに係る、ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ１５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態は「ＡＴ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。なお、転落後ＡＴ中状態、転落後特化状態、及びベル溢し後状態ではＡＴゲーム数上乗せは実行しないよう構成している。ステップ１５０２でＹｅｓの場合、ステップ１５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る出玉グループ番号はＡＴ中上乗せ役（「ＡＴ中状態」において、残りＡＴ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１５０４でＹｅｓの場合にはステップ１５１４に移行する。また、ステップ１５０２でＮｏの場合、換言すると、ＡＴに関する状態が有利ＢＢ状態であった場合、ステップ１５１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに関する出玉グループ番号はＢＢ中上乗せ役（「有利ＢＢ状態」において、残りＡＴ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１５１２でＹｅｓの場合には、ステップ１５１４に移行し、ステップ１５１２でＮｏの場合には、ステップ１

５１８に移行する。また、ステップ１５０４でＮｏの場合、ステップ１５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴ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１５０６でＹｅｓの場合、ステップ１５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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ＡＴゲーム数を上乗せし得る且つ「ＡＴ中状態」においては残りＡＴ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－Ｄ１」～「再遊技－Ｄ３」、「入賞－Ａ１」～「入賞－Ａ６」となっている）に関する出玉グループ番号（本例では、２、１３）であるか否かを判定する。ステップ１５０８でＹｅｓの場合、ステップ１５１４に移行する。尚、ステップ１５０６又はステップ１５０８でＮｏの場合にはステップ１５１８に移行する。

【０８４６】

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

【０８４７】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルの一例であり、第３実施形態においては、押し順ナビが実行されるＡＴに関する状態の一部（本例では、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利ＢＢ状態」）にて当選時上乗せ役が当選した場合には、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいて、ＡＴ上乗せゲーム数は「０」～「３００」が抽選によって決定され、当該決定された値がＡＴカウンタＭ６０のカウン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ＡＴ残りゲーム数は増加しないこととなる（「０」が決定された場合には、ＡＴ上乗せ抽選に非当選と称することがある）。

【０８４８】

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。

【０８４９】

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。

【０８５０】

次に、当選役が「再遊技－Ａ」又は「再遊技－Ｄ１」～「再遊技－Ｄ３」、「入賞－Ａ１」～「入賞－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」～「再遊技－Ｄ３」、「入賞－Ａ１」～「入賞－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。

【０８５１】

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。

【０８５２】

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。

【０８５３】

尚、第３実施形態においては、ＡＴ上乗せ抽選を実行した場合には、当選役の種類によってＡＴ上乗せゲーム数の平均値が相違し得るよう構成されているが、設定値によってはＡＴ上乗せゲーム数の平均値は相違しないよう構成されている。ここで、当選番号に基づいてＡＴ上乗せ抽選を実行するよう構成する場合には、例えば、当選番号７と当選番号８とでＡＴ上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合、当選番号が７であるか８であるかを判断する処理を実行しなければならないが、第３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。

【０８５４】

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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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－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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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３１００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ＣＰＵＣ１００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３１００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３１００の処理）に移行する。尚、第３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れる。尚、主制御基板Ｍ側にてＡＴ上乗せ抽選に当選し、ＡＴ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）ＡＴ残りゲーム数に関する情報をＡＴ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ＡＴ残りゲーム数に関する情報と今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、ＡＴ上乗せ抽選で当選したＡＴ上乗せゲーム数を把握する、（２）主制御基板Ｍ側のＡＴ上乗せ抽選の結果として得られたＡＴ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、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴ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（ＡＴ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ＡＴ上乗せ抽選が実行されたが、ＡＴ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）ＡＴ残りゲーム数に関する情報をＡＴ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ＡＴ残りゲーム数に関する情報と今回送信されたＡＴ残り

ゲーム数に関する情報との差分を算出し、ＡＴ上乗せ抽選で当選したＡＴ上乗せゲーム数を把握する（前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報から今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報を減算した値が１である場合にＡＴ上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ＡＴ上乗せ抽選の結果としてＡＴ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。

【０８５５】

次に、図１２２は、第３実施形態における、図１１２のステップ３１００のサブルーチンに係る、フリーズ抽選実行処理のフローチャートである。本フローチャートはフリーズ演出のうち特定のフリーズ演出の実行を決定するための処理を示しており、フリーズ演出が同図において示している演出のみであるということではなく、あくまでフリーズ演出の一例として図示している。まず、ステップ３１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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。このように、第３実施形態においては、特定のフリーズ演出は「有利区間」でのみ実行され、「通常区間」及び「待機区間」では実行されないよう構成されている。また、フリーズ演出とは、スタートレバーが操作されてから所定時間（本例では、６０秒）が経過するまでは停止ボタンが操作可能とならない（ステップ１５５４以降の処理を実行しない）ようにする主制御基板Ｍ側にて制御する演出であり、フリーズ演出実行中においては、リールが停止したままとしてもよいし、全リールが低速回転したり高速回転したり逆回転したりするよう構成してもよい。尚、第３実施形態においては特定のフリーズ演出として「有利区間」においてのみ実行されるフリーズ演出を例示しているが、フリーズ演出の実行態様はこれには限定されず、特定のフリーズ演出とは異なるフリーズ演出を、「有利区間」以外の遊技区間にて実行し得るよう構成してもよいし、特定のフリーズ演出が「有利区間」以外の遊技区間においても実行され得る、かつ、特定のフリーズ演出は「有利区間」以外の遊技区間（「通常区間」及び「待機区間」）よりも「有利区間」の方が実行され易い（実行される確率が高い）よう構成してもよい。即ち、フリーズ演出として複数種類のフリーズ演出を実行可能に構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成した場合における遊技区間毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよい。また、所定のフリーズ演出が複数種類のＡＴに関する状態にて実行され得るよう構成した場合におけるＡＴに関する状態毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類のＲＴ状態にて実行され得るよう構成した場合におけるＲＴ状態毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよい。また、第３実施形態にて例示したようなフリーズ演出は、遊技者にとって相対的に高利益となる遊技にて実行するよう構成することが好適であり、そのように構成することにより、フリーズ演出が終了して停止ボタンが操作可能となるまでの期間（フリーズ演出実行期間）にて当該ゲームの結果に期待感を抱くことができることとなる。フリーズ演出の実行態様としては第３実施形態の態様には限定されず、ボーナス終了時にフリーズし（次ゲーム開始に係るベットやスタートレバーを所定時間無効にし）、当該フリーズ中にボーナスにおける獲得メダル数（又は、ＡＴによる獲得メダル数とボーナスによる獲得との合計）を演出表示装置Ｓ４０にて表示するよう構成してもよいし、ＡＴ終了時、換言すると、ＡＴカウンタ値が０となった場合にフリーズし、当該フリーズ中にＡＴにおける獲得メダル数（又は、ＡＴによる獲得メダル数とボーナスによる獲得との合計）を演出表示装置Ｓ４０にて表示するよう構成してもよい。ステップ３１０２でＹｅｓの場合、ステップ３１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置はＡＴ抽選役（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得し得る条件装置であり、本例では、ＢＢ役）であるか否かを判定する。ステップ３１０２とステップ３１０４とでは、「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得した場合（本例では、ＡＴ抽選に当選した場合）であるか否かを判定している。ステップ３１０４でＹｅｓの場合、ステップ３１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／２０）で当選するフリーズ実行抽選（フリーズ演出を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ３１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００

は、ステップ３１０６の処理にて実行したフリーズ実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ３１０８でＹｅｓの場合、ステップ３１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行フラグ（当該フラグがオンとなることにより、当該ゲームにてフリーズ演出が実行されることとなる）をオンにする。次に、ステップ３１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、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、当該ゲームにてフリーズ演出を実行する旨に関するコマンド）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３１０２、ステップ３１０４又はステップ３１０８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【０８５６】

次に、図１２３は、第３実施形態における、図１１２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１５６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、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でＹｅｓの場合、ステップ１５７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行フラグをオフにする。次に、ステップ１５７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行タイマＦＺｔ（フリーズ演出の実行期間を計測するためのタイマであり、デクリメントタイマ）に、フリーズ実行時間（本例では、６０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１５７４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行タイマＦＺｔのタイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ１５７４でＹｅｓの場合、ステップ１５５２に移行する。他方、ステップ１５７４でＮｏの場合にはフリーズ実行タイマＦＺｔのタイマ値が０になるまで、ステップ１５７４の処理を繰り返し実行することとなる。尚、ステップ１５６８でＮｏの場合には、ステップ１５５２に移行する。次に、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。次に、ステップ１５６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内に記憶されているリール駆動状態をリール停止状態からリール回転開始待機状態に更新し、次の処理（ステップ１２６０の処理）に移行する。

【０８５７】

次に、図１２４は、第３実施形態における、図１１２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１５０

０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。

【０８５８】

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減算し、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。尚、ステップ３４０２又はステップ３４０８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。このように、第３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、ＡＴに関する状態が、「ＡＴ準備状態１」、「ＡＴ準備状態２」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」、「有利ＢＢ状態」、「転落後ＡＴ中状態」、「転落後特化状態」、「ベル溢し後状態」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。一例としては、ＡＴカウンタ値が残存している（１以上残っている）状況にて「ＡＴ中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ＡＴカウンタ値を維持したまま、「ＡＴ中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ＡＴカウンタ値を１減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板ＭのＲＡＭに記憶されるＡＴカウンタ値は減算しないが、副制御基板Ｓによって制御される演出表示装置Ｓ４０に表示される残りＡＴゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ＡＴカウンタ値が「３０」で、演出表示装置Ｓ４０に表示されている残りＡＴ残りゲーム数が「３０」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ＡＴカウンタ値は「３０」を維持、又は当該遊技に係るＡＴ上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「３０＋α」を記憶するが、スタートレバーＤ５０の操作を契機に、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数として「２９」、又はＡＴ上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「２９＋α」を表示しても良い（尚、上乗せ抽選により得られた「α」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、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上乗せ抽選の結果上乗せに当選し上乗せした結果を報知する場合は、「３０」以上の値を表示するように制御するようにすることができる。尚、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上乗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上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴゲーム数が「０」となるとともに演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴゲーム数は「０」となる。また、ＡＴ残りゲーム数が少ない場合には、ＡＴ残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（０％も含む）設定するように構成しても良い。

【０８５９】
次に、図１２５は、第３実施形態における、図１１２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ＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＲＴ状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、第３実施形態においては、ＲＴ状態移行可能条件は、所定条件を満たしたとき（具体的には、電源がオフの状況下で設定キースイッチがオンとなり、その後電源がオンとなったときに実行される設定変更装置制御処理開始前、又は、設定変更装置制御処理終了時）のＲＡＭクリアの実行（ＲＡＭの初期化）、停止表示（本例では、再遊技０４、再遊技０６及び再遊技０７の停止表示並びに入賞０８～１１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ＣＰＵＣ１００は、当該充足したＲＴ移行可能条件に基づきＲＴ状態移行可否及び次ゲーム以降のＲＴ状態を決定（図１２６のＲＴ状態遷移図を参照）し、次の処理(ステップ１７５０の処理)に移行する。尚、ステップ１７０２でＮｏの場合にも次の処理(ステップ１７５０の処理)に移行する。尚、第３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。

【０８６０】
次に、図１２６は、第３実施形態における、ＲＴ状態遷移図である。第３実施形態においては、「非ＲＴ」、「ＲＴ０」～「ＲＴ４」及び「１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃ作動時」の７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。ＲＴ状態の具体的な移行例としては、ＲＡＭ初期化が実行された場合には「非ＲＴ」となる。また、ＲＴ状態が「非ＲＴ」である場合に、再遊技０４図柄が停止表示されると「ＲＴ０」となる（図１２６のＲＴ状態遷移図に示す（１）の矢印参照）。再遊技０４の停止表示とは、一例としては、ＲＴ状態が「非ＲＴ」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「非ＲＴ」が維持される。一方、ＲＴ状態が「非ＲＴ」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「非ＲＴ」から「ＲＴ０」に移行する。

【０８６１】
ＲＴ状態が「ＲＴ０」、「ＲＴ１」、「ＲＴ３」又は「ＲＴ４」である場合に、押し順ベル溢し目が停止表示されると、「非ＲＴ」に移行する（図１２６のＲＴ状態遷移図に示す（２）の矢印参照）。押し順ベル溢し目とは、例えば、正解の押し順が「左→中→右」であるように構成された「入賞－Ａ１」に当選した場合に、正解の押し順以外の押し順（例えば、「中→左→右」）で停止操作された場合に停止表示される図柄の並びである。正解の押し順以外の押し順で停止操作されたときには、１枚の遊技メダルが払い出されることとなる（図１０４参照）。具体的には、入賞０８～入賞１１の図柄組合せが押し順ベル溢し目に対応する。

【０８６２】
ＲＴ状態が「ＲＴ０」又は「ＲＴ４」である場合に、再遊技０６が停止表示された場合には「ＲＴ１」に移行する（図１２６のＲＴ状態遷移図に示す（３）の矢印参照）。再遊技０６の停止表示とは、一例としては、ＲＴ状態が「ＲＴ０」である状況において「再遊技－Ｅ１」に当選した場合であって、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０６が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ０」から「ＲＴ１」に移行する。一方、ＲＴ状態が「ＲＴ０」である状況において「再遊技－Ｅ１」に当選した場合であって、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０１が停止表示し、ＲＴ状態として「ＲＴ０」が維持される。また、ＲＴ状態が「ＲＴ４」である状況において「再遊技－Ｅ１」に当選した場合であって、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０６が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ４」から「ＲＴ１」に移行する。一方

、ＲＴ状態が「ＲＴ４」である状況において「再遊技－Ｅ１」に当選した場合であって、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０１が停止表示し、ＲＴ状態として「ＲＴ４」が維持される。

【０８６３】

また、ＲＴ状態が「ＲＴ１」又は「ＲＴ３」である場合に、再遊技０４が停止表示された場合には「ＲＴ０」に移行する（図１２６のＲＴ状態遷移図に示す（１）の矢印参照）。

【０８６４】

さらに、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である場合に、再遊技０７が停止表示された場合には「ＲＴ４」に移行する（図１２６のＲＴ状態遷移図に示す（７）の矢印参照）。再遊技０７の停止表示とは、一例としては、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である状況において「再遊技－Ｆ１」に当選した場合であって、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０７が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ１」から「ＲＴ４」に移行する。一方、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である状況において「再遊技－Ｅ１」に当選した場合であって、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０１が停止表示し、ＲＴ状態として「ＲＴ１」が維持される。尚、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である状況において再遊技０７が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ１」から「ＲＴ４」に移行する場合においては、ＲＴ状態が「ＲＴ１」のときのＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合には、「ＲＴ４」におけるＡＴに関する状態は「転落後特化状態」となり、ＲＴ状態が「ＲＴ１」のときのＡＴに関する状態が「特化前兆状態」である場合には、「ＲＴ４」におけるＡＴに関する状態は「上乗せ特化状態」となる。

【０８６５】

また、ＲＴ状態が、「非ＲＴ」、「ＲＴ０」、「ＲＴ１」、「ＲＴ３」又は「ＲＴ４」である場合に、ＢＢ役に当選（１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃに係る条件装置が作動）し、当該当選したゲームにてＢＢ役を入賞させないとＲＴ状態が「ＲＴ２」に移行する（図１２６のＲＴ状態遷移図に示す（４）の矢印参照）。また、「ＲＴ２」にてＢＢ役を入賞させる（１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃのいずれかが作動する）と「１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃ作動時」に移行する（図１２６のＲＴ状態遷移図に示す（５）の矢印参照）。また、「１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃ作動時」にてＢＢが終了（１種ＢＢ－Ａ，Ｂ，Ｃのいずれかの作動が終了）すると、「ＲＴ３」に移行する。尚、本例における７つのＲＴ状態のうち、全遊技を通して最も滞在比率が高いＲＴ状態は「ＲＴ０」となっており、「ＡＴ中状態」が終了し、遊技区間が「有利区間」から「通常区間」に移行すると、最も滞在比率の高い「ＲＴ０」に滞在することになる。尚、「待機区間」においては、ＡＴ抽選（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得するための抽選）には当選しない、且つ、ＡＴゲーム数上乗せ抽選には当選しないよう構成されている。

【０８６６】

次に、図１２７は、第３実施形態における、図１１２のステップ１７５０のサブルーチンに係る、ＡＴ中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ＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＡＴ開始可能条件を充足したか否かを判定する。尚、このＡＴ開始可能条件は、例えば、通常区間から有利区間に移行した後の有利ＢＢ状態が終了したことに基づいて充足可能であり、具体的には、ＡＴ準備状態１及びＡＴ準備状態２を経て次回のゲームから「ＡＴ中状態」に移行する場合に充足する（図１２８参照）。ステップ１７５２でＹｅｓの場合、ステップ１７６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、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、次の処理(ステップ３５００の処理)に移行する。尚、ステップ１７５２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役に当選し「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ていた場合には、「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準備状態１」

及び「ＡＴ準備状態２」を経由して「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）がセットされていることになる。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準備状態１」、「ＡＴ準備状態２」、「ＡＴ中状態」等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中状態（例えば、開始直後の状態や、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趣を高めることができる。尚、本例においては、ステップ１７６０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３０００のＡＴ抽選実行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が終了した後に「ＡＴ準備状態１」及び「ＡＴ準備状態２」を経由して「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。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。

【０８６７】

次に、図１２８は、第３実施形態における、ＡＴ状態遷移図である。第３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」、「待機ＢＢ内部中遊技」、「転落待ち状態」、「ＡＴ準備状態１」、「ＡＴ準備状態２」、「転落後ＡＴ中状態」、「転落後特化状態」、「ベル溢し後状態」の１６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」、「転落待ち状態」の４つのＡＴに関する状態が「通常区間」に設定され、「待機ＢＢ内部中遊技」が「待機区間」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」、「ＡＴ準備状態１」、「ＡＴ準備状態２」、「転落後ＡＴ中状態」、「転落後特化状態」及び「ベル溢し後状態」の１１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１１個のＡＴに関する状態を遷移（移行）していても（有利区間のある状態から有利区間の他の状態に遷移しても）、「通常区間」に設定せずに合計で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。

【０８６８】

尚、ＡＴに関する状態は第３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、第３実施形態においては、遊技区間として「待機区間」が設けられており、「低確率状態」にてＢＢに当選し、当該ＢＢに基づく

ＡＴ抽選に当選した場合に「待機区間」となるよう構成されている。また、ＢＢ役以外の条件装置によってＡＴ抽選に当選し得るよう構成してもよく、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のいずれの場合も、ＢＢの図柄組合せが揃うまで（有利区間表示器ＹＨ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期待させることで煽ることができる。尚、「待機区間」においても、有利区間表示器ＹＨを点灯させるよう構成してもよいし、有利区間表示器ＹＨが点灯する場合と消灯する場合のいずれも実行され得るよう構成してもよい（有利区間表示器ＹＨの点灯・消灯に基づいて副制御基板Ｓにて実行する演出を決定するよう構成してもよい）。また、「上乗せ特化状態」においてＢＢが当選した場合には、当該ＢＢ終了後に「上乗せ特化状態」が再開するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該ＢＢ中は「上乗せ特化状態」において当選したＢＢとして「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢとは異なるＡＴ上乗せ抽選を実行する（例えば、「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢよりもＡＴ上乗せ抽選に当選し易い、ＡＴゲーム数上乗せ１回あたりのゲーム数が相対的に多い）よう構成してもよい。また、「特化前兆状態」においてＢＢが当選した場合には、当該ＢＢ終了後に「上乗せ特化状態」に移行するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該ＢＢ中は「上乗せ特化状態」において当選したＢＢと同様にＡＴ上乗せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

【０８６９】

次に、図１２９は、第３実施形態における、図１１２のステップ３５００のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、第３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３５０２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３５０２でＹｅｓの場合、ステップ３５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を、決定しているＡＴに関する状態及び現在の遊技の状況に基づいて決定し、ステップ３５３４に移行する。他方、ステップ３５０２でＮｏの場合、ステップ３５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る遊技区間は「待機区間」であるか否かを判定する。ステップ３５０６でＹｅｓの場合、ステップ３５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＢＢが作動したか否かを判定する。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「有利区間」に決定し、ステップ３５３４に移行する。他方、ステップ３５０８でＮｏの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ３５０６で、次ゲーム以降の遊技区間を「待機区間」に決定し、ステップ３５３４に移行する。他方、ステップ３５０６でＮｏの場合、ステップ３５２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウンタ値が０であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ３５２２でＹｅｓの場合、ステップ３５２６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３５２２でＮｏの場合、ステップ３５２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウンタ値が０となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ＡＴカウンタ値が０となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ３５２４でＹｅｓの場合、ス

テップ３５３２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３５３４に移行する。他方、ステップ３５２４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３５２６に移行する。このように、第３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３５２６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のカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時の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３５２６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３５２６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。

【０８７０】

尚、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウンタ値が０となったために「有利区間」が終了した場合には、（１）現在のＡＴに関する状態が「高確率状態」であった場合には、次ゲームにてＡＴに関する状態が「低確率状態」となる、（２）現在のＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」であった場合には、次ゲームにてＡＴに関する状態が「通常ＢＢ内部中遊技」となる、（３）現在のＡＴに関する状態が「有利ＢＢ状態」であった場合には、次ゲームにてＡＴに関する状態が「通常ＢＢ状態」となる、（４）現在のＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「ＡＴ準備状態１」、「ＡＴ準備状態２」、「転落後ＡＴ中状態」、「転落後特化状態」又は「ベル溢し後状態」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」又は「転落待ち状態」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）。

【０８７１】

次に、ステップ３５２８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」に設定し、ステップ３５３０に移行する。次に、ステップ３５３０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３５３４に移行する。尚、「有利区間」が終了して「通常区間」に設定する際に有利区間表示器ＹＨを消灯するよう構成されているが、詳細な消灯のタイミングは第３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を消灯するように構成していれば良い。

【０８７２】

次に、ステップ３５３４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３５３４でＹｅｓの場合、ステップ３５３６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３５３８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３５３４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１２９３の処理）に移行する。尚、第３実施形態においては、ステップ３５３８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。

【０８７３】

尚、「有利区間」の継続ゲーム数が１５００ゲームに近い場合にＢＢが実行された場合を例示すると、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウンタ値が５の場合（有利区間の継続ゲーム数が１４９５の場合）にＢＢが実行開始され、その後ＢＢの実行中に有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウンタ値が０（有利区間の継続ゲーム数が１５００）となった時点で、「通常区間」となる。

【０８７４】

次に、図１３０は、第３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実行されるよう構成されている。

【０８７５】

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（ソフトウエ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）。

【０８７６】

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１６１１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）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より大きいか否かを判定する。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、ブロッカＤ１００、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ１６１６で、主制御基板Ｍの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）であるか否かを判定する。ステップ１６１６でＹｅｓの場合、ステップ１６１８で、主制御基板Ｍの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。

【０８７７】

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）。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）、演出グループ番号に係るコマンド（スタートレバーＤ５０の操作直後に送信される）、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）、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）、順押し指示コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、順押し回避コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、逆押し指示コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、逆押し回避コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、フリーズ実行コマンド（主制御基板Ｍ側でフリーズ演出が実行される旨に関するコマンドであり、スタートレバー操

作力後に送信される）、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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００は、ＬＥＤの点灯態様（例えば、ＬＥＤの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ１６２８は実行されなくてもよい。次に、ステップ１６３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ソフト乱数管理処理（ソフトウ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ＣＰＵＣ１００は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ１６３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ１６３４でＹｅｓの場合、ステップ１６３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ１６３６でＹｅｓの場合、ステップ１６３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ１６０２の処理）に移行する。他方、ステップ１６３４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。

【０８７８】

次に、図１３１は、図１３０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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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。

【０８７９】

次に、図１３２～図１４６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。

【０８８０】

＜サブ側プログラム開始処理＞

はじめに、図１３２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。

【０８８１】

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。

【０８８２】

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。

【０８８３】

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。

【０８８４】

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。

【０８８５】

＜サブメインループ処理＞

次に、図１３３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１３２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。

【０８８６】

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。

【０８８７】

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２２５０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。

【０８８８】

＜サブ側電源断処理＞

次に、図１３４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。

【０８８９】

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断する。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。

【０８９０】

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。

【０８９１】

＜１コマンド処理＞

次に、図１３５は、図１３３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。

【０８９２】

まず、ステップ２２５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ベットボタンの操作タイミングではないか否かを判断する。ステップ２２５０でＮｏの場合には、ステップ２２５１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ベットボタン操作時処理を実行し、次の処理（図４０のステップ２１１０の処理）に移行する。ステップ２２５１の処理によって、ベットボタンが操作されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。なお、ステップ２２５１の処理で実行される演出は、当該ゲーム又は当該ゲームよりも前の時点のゲームで実行された演出内容決定処理（後述するステップ２８００の処理）で決定された内容に従って実行される。

【０８９３】

ステップ２２５０でＹｅｓの場合には、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断する。ステップ２２５２でＹｅｓの場合にはステップ２２５３に移行する。他方、ステップ２２５２でＮｏの場合、ステップ２３００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、スタートレバー操作時処理を実行する。ステップ２３００の処理によって、スタートレバーが操作されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。次に、ステップ２８００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する演出内容決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（図１３３のステップ２１１０の処理）に移行する。

【０８９４】

次に、ステップ２２５３で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、リール回転開始タイミングではないか否かを判定する。ステップ２２５３でＹｅｓの場合にはステップ２２５５に移行する。他方、ステップ２２５３でＮｏの場合、ステップ２２５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、リール回転開始時処理を実行し、次の処理（図１３３のステップ２１１０の処理）に移行する。ステップ２２５４の処理によって、リール回転が開始されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。なお、ステップ２２５４の処理で実行される演出は、当該ゲーム又は当該ゲームよりも前の時点のゲームで実行された演出内容決定処理（後述するステップ２８００の処理）で決定された内容に従って実行される。また、リール回転開始タイミングは、３つのリールのうち最初に回転開始したリールの回転開始タイミングとしてもよいし、３つのリールのうち最後に回転開始したリールの回転開始タイミングとしてもよい（３つのリールが同時に回転開始する場合には、当該回転開始タイミング）。

【０８９５】

次に、ステップ２２５５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第１リール停止受付（第１停止操作）タイミングではないか否かを判定する。ステップ２２５５でＮｏの場合には、ステップ２５００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第１回胴停止受付時処理を実行し、次

の処理（図１３３のステップ２１１０の処理）に移行させる。言い換えれば、ステップ２５００の処理は、第１回胴停止のオンのタイミングを契機にして演出が実行される。尚、オンのタイミングについては後述する。ステップ２５００の処理によって、第１回胴を停止するために停止ボタンが押動されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。

【０８９６】

次に、ステップ２２５４でＹｅｓの場合には、ステップ２２５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第２リール停止受付（第２停止操作）タイミングではないか否かを判定する。ステップ２２５８でＮｏの場合には、ステップ２５５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第２回胴停止受付時処理を実行し、次の処理（図１３３のステップ２１１０の処理）に移行させる。言い換えれば、ステップ２５５０の処理は、第２回胴リール停止のオンのタイミングを契機にして演出が実行される。ステップ２５５０の処理によって、第２回胴を停止するために停止ボタンが押動されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。

【０８９７】

次に、ステップ２２５８でＹｅｓの場合には、ステップ２２６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第３リール停止受付（第３停止操作）タイミングではないか否かを判定する。ステップ２２６２でＮｏの場合には、ステップ２６００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第３回胴停止受付時処理を実行し、次の処理（図１３３のステップ２１１０の処理）に移行させる。言い換えれば、ステップ２６００の処理は、第３回胴リール停止のオンのタイミングを契機にして演出が実行される。ステップ２６００の処理によって、第３回胴を停止するために停止ボタンが押動されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。

【０８９８】

次に、ステップ２２６２でＹｅｓの場合には、ステップ２２６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄の停止表示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、次の処理（図１３３のステップ２１１０の処理）に移行させる。他方、ステップ２２６６でＮｏの場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、直ちに、次の処理（図１３３のステップ２１１０の処理）に移行させる。ステップ２２６８の処理によって、第３回胴を停止するために押動された停止ボタンが解放されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。言い換えれば、ステップ２２６８の処理は、第３回胴リール停止のオフのタイミングを契機にして演出が実行される。尚、オフのタイミングについては後述する。

【０８９９】

＜第３実施形態における演出の内容＞

前述したように、第３実施形態では、ベットボタンの操作タイミングや、スタートレバーの操作タイミングや、第１リール停止受付タイミングや、第２リール停止受付タイミングや、第３リール停止受付タイミングや、図柄の停止表示タイミングを契機にして、演出の内容を決定する。以下で、第３実施形態における演出の種類を説明する。

【０９００】

演出は、主に、ステージ演出（背景演出とも称することがある）、予告演出、押し順ナビ演出などがある。

【０９０１】

＜ステージ演出＞

ステージ演出は、主に、背景画像などを表示することによって行われる演出である。このステージ演出を実行し、予告演出を実行しない演出態様が、図１４８（Ａ）～図１４８（Ｃ）に示す演出グループ１の演出なしに対応する（演出なしにて押し順ナビ演出を実行しないこととしてもよいし、演出なしにおいても押し順ナビ演出を実行し得るよう構成してもよい）。即ち、本例においては、演出なし＝予告演出の実行なしとしている。ここで、

背景画像は、経時的に変化しない静的な画像だけでなく、経時的に変化する動的な画像も含む。また、一部のみが経時的に変化するものでも、全体的に変化するものでもよい。例えば、演出表示装置Ｓ４０の画面（表示領域）の全体に、風景や室内など一定の視点からの画像が表示される。

【０９０２】

ステージ演出は、主に、ＲＴ状態やＡＴに関する状態などによって定まる遊技の状態によって決定され得るもので、遊技の全体的な状態を示唆可能に実行され得る。また、実行するステージ演出を変更するステージ移行抽選をゲーム毎に実行し得るよう構成されている。ＲＴ状態やＡＴに関する状態によって決定され得るステージ演出の候補数やステージ移行抽選に関する置数が相違するよう構成してもよい。また、ステージ演出には、画像の表示によるものだけでなく、音楽やナレーションや効果音などの音声を背景画像の表示とともに出力したり、必要に応じて文字情報を背景画像とともに表示したりする態様も含まれる（例えば、ステージ演出が変更されたゲームにおいて、ステージ演出を説明するための音声が出力される）。また、ランプＤ２６の点灯又は点滅などによる演出もステージ演出に含めることができる。

【０９０３】

ステージ演出は、基本的に、当該ゲームのベットボタンＤ２２０の操作（メダル投入の検出も含む）又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして開始され、次ゲーム以降のベットボタンＤ２２０（メダル投入の検出も含む）又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして終了し得る。なお、ステージ演出の開始及び終了の契機は、これらに限られず、第１停止、第２停止、第３停止又はリール回転開始を契機にしてもよい。また、ベットボタンＤ２２０の操作、メダル投入の検出、スタートレバーＤ５０の操作、第１停止、第２停止、第３停止又はリール回転開始と同時に開始したり終了したりする必要はなく、これらのタイミングから所定の時間だけ遅延して開始したり終了したりするようにしてもよい。演出の内容や示唆したい情報に応じて適宜に開始及び終了のタイミングを任意に定めることができる。

【０９０４】

＜予告演出＞

予告演出は、主に、当該ゲームで当選した条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態や設定値などの遊技者が所望する詳細な状態を示唆可能に実行され得る。なお、予告演出には、これらの状態とは全く無関係の情報を報知する演出も含まれる。予告演出は、図１４８（Ａ）～図１４８（Ｃ）に示す演出グループ２の「キャラ演出」、演出グループ３の「会話演出」、演出グループ４の「カットイン演出」、演出グループ５の「対決演出」、演出グループ６の「上乗せバトル」、演出グループ７「共通ナビ演出」及び演出グループ８の「狙え演出」に対応する。

【０９０５】

予告演出の態様は、予告演出を示す画像が、演出表示装置Ｓ４０に背景画像（ステージ演出）と重畳して表示されるものや、演出表示装置Ｓ４０の画面の全体に単独で表示されるものなどがある。予告演出は、ステージ演出に対して、より動的で経時的な変化が多い画像によって構成され得る。予告演出は、ステージ演出と同様に、画像の表示によるものだけでなく、音楽やナレーションや効果音などの音声を背景画像の表示とともに出力したり、必要に応じて文字情報を背景画像とともに表示したりする態様も含まれる。また、ランプＤ２６の点灯又は点滅や、可動体役物（図示せず）の動作などによる演出も含まれる。

【０９０６】

予告演出の内容は、一般的に、１ゲーム内で変化したり切り替わったりする。例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして最初の演出が開始され、次に、第１停止や第２停止を契機にして途中の演出を開始することで内容を変化させたり切り替えたりし、第３停止を契機にして最終の演出を開始することで内容を変化させたり切り替えたりすることができる。このようにして、遊技者の操作に対応させた演出を展開させることで、様々な詳細な情報を示唆可能することができる。一例としては、

ボーナスに当選しているか否かを遊技者に対して煽る予告演出を実行する場合には、スタートレバーＤ５０の操作を契機にして当該ゲームにてボーナスが当選した期待度を示唆する演出を実行し、その後第３停止ボタン操作タイミングにて、当該ゲームにてボーナスが当選したか否かの結果を報知する演出を実行する演出態様を例示することができる。

【０９０７】

予告演出を切り替える契機は、ベットボタンＤ２２０の操作、スタートレバーＤ５０の操作、第１停止、第２停止、第３停止などであるが、必ずしもこれらの契機の全てを用いる必要はなく、演出の内容に応じた契機を任意に用いることができる。また、これらの契機と同時である必要もなく、操作されたタイミングから所定の時間だけ遅延させた後に演出を開始することができる。さらにまた、これらの契機と同時に演出を開始し所定の期間が経過するまで動的な態様で画像を表示し、その後に、静止した態様で画像を表示することもできる。

【０９０８】

また、遊技者の各種の操作には、遊技者が力を加えてボタンやレバーを変位させるタイミング（オフ→オンとなるタイミング）と、遊技者がボタンやレバーから手を離して復帰させるタイミング（オン→オフとなるタイミング）との双方がある。これらのうちのいずれか一方のタイミングを契機としても、双方のタイミングを契機にしても、いずれのタイミングも契機としなくてもよい。オンのタイミングとオフのタイミングとを用いることにより、演出を切り替えることが可能なタイミングを増やすことができ、演出を多様に展開させて進行させることができる。

【０９０９】

例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作のオンのタイミングでステージ演出としての画像表示を開始するとともに効果音を出力し、第１停止のオンのタイミングで予告演出としての画像表示を開始し、次いで第２停止で効果音を出力するとともにランプを点灯させ、第３停止のオンのタイミングで予告演出としての画像を切り替え、第３停止のオフのタイミングで更なる効果音を出力し、次ゲームのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作のオンのタイミングまで、予告演出としての画像を表示し続けるなどのような演出をすることができる。

【０９１０】

前述したように、予告演出は、主に、当該ゲームで当選した条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態の他に、設定値などの詳細な状態を示唆できるように実行されるものであり、演出の内容の切り替えや展開などは、これらの情報を示唆し得るように任意に定めることができる。

【０９１１】

例えば、予告演出では、登場人物（キャラクタ）、アイテム、グッズなどの色、数、変化の程度などの表示態様などによって、当選した条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態などの状態を示唆することができる。一例としては、当選した小役をアイテムやグッズなどの色によって報知することができる（赤色の場合にはチェリーを示唆し、緑色の場合にはスイカを示唆する等）。

【０９１２】

＜押し順ナビ演出＞

第３実施形態では、押し順ナビ演出は、前述した再遊技－Ｂ、再遊技－Ｃ、再遊技－Ｄ１～再遊技－Ｄ３、入賞－Ａ１～入賞－Ａ６、再遊技－Ｅ１～再遊技－Ｅ３、再遊技－Ｆ１～再遊技－Ｆ３などの押し順によって停止表示する役が相違し得る条件装置（押し順役とも称することがある）が当選したときに、その押し順を画像や文字で演出表示装置Ｓ４０に表示したり（例えば、第１停止が左リールの場合には、演出表示装置Ｓ４０における左リールの上方の領域に「１」と表示する等）、スピーカＳ２０から音声で出力したり（例えば、「左だっ！」と出力）する演出である。

【０９１３】

遊技者は、演出表示装置Ｓ４０に表示されたりスピーカＳ２０から出力されたりする情報

に従って停止ボタンＤ４０を操作することで、図柄を停止表示させることができる。尚、停止表示することにより遊技メダルが払い出される押し順役の場合には、停止表示することによって最も払出し枚数が多くなる押し順を指示するよう構成されている。ステージ演出や予告演出は、主に、遊技状態などを示唆したり暗示したりする間接的な報知演出が多いのに対し、押し順ナビ演出は、押し順を表示する直接的な報知演出が多い。尚、押し順ナビ演出においても、押し順を示唆したり暗示したりするような間接的な情報を表示するようにしてもよい。

【０９１４】

以下では、図１４８（Ａ）～図１４８（Ｃ）に示す各演出グループについて説明する。

【０９１５】

＜演出グループ１の「演出なし」＞

第３実施形態では、グループ１の「演出なし」は、全く演出が実行されないという意味ではなく、前述した予告演出が実行されないという意味であり、ステージ演出や押し順ナビ演出は実行される場合がある。すなわち、演出グループ１の「演出」は、前述した予告演出を意味し、演出グループ１の「演出」には、ステージ演出や押し順ナビ演出は含まれない。したがって、グループ１の「演出なし」が選択された場合であっても、ステージ演出や押し順ナビは実行され、ステージ演出や押し順ナビとして、画像の表示や音声の出力やランプの点灯などが実行される。

【０９１６】

＜演出グループ２の「キャラ演出」＞

グループ２の「キャラ演出」は、演出表示装置Ｓ４０に背景画像とともにキャラクタを表示する演出である（図１５５（Ａ）参照）。具体的には、当該ゲームでのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作から、次ゲームでのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作までの間に、演出表示装置Ｓ４０に表示されたキャラクタが所定の動作をする演出である（図１５５（Ａ）参照）。

【０９１７】

例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして背景画像が表示され（ステージ演出の開始）、次に、第１停止や第２停止を契機にしてキャラクタの移動などの様々な動作をし、第３停止を契機にして、キャラクタの最終的な動作をする（例えば、消えるなど）などがある。

【０９１８】

キャラ演出は、演出表示装置Ｓ４０に背景画像（ステージ演出と称することがある）とともに表示されるものであればよく、通常の背景画像に対して付加的に装飾するものであればよい。付加的に装飾するように表示することで、遊技者を飽きさせにくくすることができる。キャラクタを登場させるか否かや登場させるキャラクタの種類などは、当該ゲームで当選した条件装置に基づいて決定しても条件装置とは無関係に決定してもよい。さらにまた、キャラクタが表示される位置や数や色などの各種の表示態様を当選した条件装置に基づいて異ならしめてもよい。キャラクタの表示態様は、遊技者に視認可能に相違する態様であればよい。

【０９１９】

なお、ここで、キャラクタは、人間、動物等の生命体のほか、ロボット等の人口生命体や擬似生命体のような何らかの意思をもって行動すると遊技者が視認できる動体物のみならず、無機質な物体、例えば、車両や戦艦や武器等のオブジェクトもキャラクタに含めることができる。

【０９２０】

＜演出グループ３の「会話演出」＞

演出表示装置Ｓ４０に背景画像とともに下部などの一部に表示枠（ウインドウとも称することがある）などを表示し、その表示枠の内側の領域に遊技の状態や物語などに関する文字情報を表示する演出である。例えば、表示する文字情報は、当該ゲームで当選した条件装置に基づいて決定しても条件装置とは無関係に決定してもよい。なお、表示情報の色や

文字の色や、表示されるタイミング等で期待度を示唆してもよい。
【０９２１】
会話演出も、演出表示装置Ｓ４０に背景画像とともに表示されるものであればよく、通常の背景画像に対して付加的に装飾するものであればよい。付加的に装飾するように表示することで、遊技者を飽きさせにくくすることができる。また、表示のみならず、遊技性等を説明する文字情報をスピーカＳ２０から音声で出力したり、効果音を表示とともにスピーカＳ２０から出力したりすることもできる（図１５５（Ｂ）参照）。
【０９２２】
例えば、リールの回転開始を契機にして、背景画像とともに（ステージ演出の開始）、表示枠を重畳して演出表示装置Ｓ４０に表示し、次に、第１停止や第２停止を契機にして文字情報を次々に表示し、第３停止を契機にして、最終的な文字情報を表示するなどがある。一例としては、リールの回転開始を契機にしてキャラクタＡの画像、表示枠及び文字情報（セリフ）が表示され、その後、第１停止にて、キャラクタＢの画像、表示枠及び文字情報（セリフ）が表示されることにより、キャラクタＡとキャラクタＢとが会話をしている演出態様を例示することができる。
【０９２３】
なお、表示枠などを表示せずに、演出表示装置Ｓ４０の表示領域の端などの所定の領域に文字情報を表示してもよい。
【０９２４】
＜演出グループ４の「カットイン演出」＞
「カットイン演出」は、演出表示装置Ｓ４０に予め表示されていた背景画像（前述したステージ演出）などから、割り込むようにしてカットイン演出用画像を表示する演出である（図１５５（Ｃ）参照）。例えば、スタートレバーＤ５０の操作を契機にして、通常表示される背景画像とは全く異なるカットイン演出用画像を演出表示装置Ｓ４０の全体に所定時間表示し、その後、当該ゲームにて当選した条件装置を示唆する演出を実行する。尚、カットイン演出を実行せずに、前述したカットイン演出を実行する場合のカットイン演出以外の演出と同様の演出態様の演出を実行し得るよう構成してもよい。即ち、スタートレバーＤ５０の操作を契機として、当該ゲームにて当選した条件装置を示唆する演出を実行するよう構成してもよい。尚、カットイン演出は演出グループ４に該当する演出の一例であり、演出グループ４に該当する演出はカットイン演出には限定されない。また、演出グループ４に該当する演出は、スタートレバーＤ５０の操作を契機にして演出が実行されるようになっており、当該ゲームにて当選した条件装置の種類を示唆したり、当該ゲームにて当選した条件装置がボーナス役を含んでいるか否かを示唆したり、ＡＴ抽選に当選しているか否かを示唆したりするよう構成されている。
【０９２５】
尚、前述したグループ２の「キャラ演出」やグループ３の「会話演出」は、通常の背景画像に対して付加的に装飾するものであったが、この「カットイン演出」は、基本的に、通常の背景画像とは別個に独立した画像によって構成される（背景画像から画面全体が切り替わる）。
【０９２６】
カットイン演出用画像の表示は、スタートレバーＤ５０の操作を契機にして、突然、カットイン演出用画像を演出表示装置Ｓ４０の全体に表示するように切り替える態様の他に、演出表示装置Ｓ４０に予め表示されていた背景画像の一部に割って入るような形でカットイン演出用画像が挿入され、元々表示されていた背景画面とカットイン演出用画像とが一時的に共存して表示される態様（カットイン画像が演出表示装置Ｓ４０の表示領域の一部のみに表示される態様）でもよい。
【０９２７】
このようなカットイン演出用画像を表示することで、カットイン演出用画像の内容によって当該ゲームで当選した条件装置などを示唆することができる。例えば、カットイン演出用画像に登場する人物（キャラクタ）や、アイテムや、グッズなどの色、数、変化の程度

などの表示態様などによって、当選した条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態などの状態を示唆することができる。

【０９２８】

＜演出グループ５の「対決演出」＞

「対決演出」は、少なくとも２種類のキャラクタが、競い合う画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する演出であり、１ゲームで競い合いの結果（勝敗、成功失敗など）が決定される演出である（図１５５（Ａ）参照）。例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、２種類のキャラクタが対決を開始する前の画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、次に、第１停止を契機にして、２種類のキャラクタが対決を開始する画像を表示し、第２停止を契機にして対決の途中経過を表示し、第３停止を契機にして最終的な勝敗等を示す画像を表示する。

【０９２９】

尚、この対決は、格闘や闘争などに限られず、スポーツや早食いなど、必ずしも対立しあう２つ以上のキャラクタ（グループやチームなども含む）が競い合うものだけでなく、少なくとも１つのキャラクタの動作によって、そのキャラクタの勝敗等が定まるものであればよい。例えば、１ゲームで競い合いの勝敗が完結する演出であり、一のキャラクタが勝利することで、勝ったキャラクタの種類によって、ボーナス当選やＡＴ当選の期待度などを示唆することができる。また、当選した条件装置やＲＴ状態や設定値などを示唆するようにしてもよい。なお、１ゲームの最後には、「ＷＩＮ！」などのような文字情報が表示される。尚、対決演出の結果として、勝利、成功等となった場合には当該ゲームの結果が遊技者にとって有利である旨を示唆することとなり、当該ゲームにてボーナス役に当選したことを報知したり、次ゲーム以降からＡＴ中状態に移行する旨を報知したりする。他方、対決演出の結果として、敗北、失敗等となった場合には当該ゲームの結果が遊技者にとって有利でない旨を示唆することとなり、当該ゲームにてボーナス役に当選しなかったことを報知したり、次ゲーム以降もＡＴ中状態に移行しない旨を報知したりする。尚、対決演出を実行する場合、対決演出の結果が勝利・成功等となる演出態様と、対決演出の結果が敗北・失敗等となる演出態様とは、演出開始から結果報知直前（例えば、第３停止ボタンを操作する前）までは同様の演出態様とし、結果報知タイミングにて（例えば、第３停止操作タイミング）対決演出の結果が勝利・成功であるか敗北・失敗等であるかによって演出態様を相違させるよう構成してもよい。

【０９３０】

＜演出グループ６の「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」＞

「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」は、「対決演出」と同様に、少なくとも２種類のキャラクタが、競い合う画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する演出であり、１ゲームで競い合いの結果（勝敗など）が決定される演出である（図１５７（Ｂ）参照）。対決演出と同様に、格闘や闘争などに限られず、スポーツや早食いなど、必ずしも対立しあう２つ以上のキャラクタ（グループやチームなども含む）が競い合うものだけでなく、少なくとも１つのキャラクタの動作によって、そのキャラクタの勝敗が定まるものであればよい。

【０９３１】

特に、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、２種類のキャラクタが対決を開始する前の画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、次に、第１停止を契機にして、２種類のキャラクタが対決を開始する画像を表示し、第２停止を契機にして対決の途中経過を表示し、第３停止を契機にして最終的な勝敗を示す画像とともに、上乗せされるＡＴゲーム数を示す情報が表示される。尚、上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）の結果として、勝利、成功等となった場合には当該ゲームの結果が遊技者にとって有利である旨を示唆することとなり、当該ゲームにてＡＴゲーム数上乗せに当選したことを報知したりする。他方、上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）の結果として、敗北、失敗等となった場合には当該ゲームにてＡＴゲーム数上乗せに当選しなかったことを報知することとなるが、当該ゲームにてＡＴゲーム数上乗せに当選しているが、上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）の結果として、敗北、失敗等を報知し、その後所定の条件（次回の上乗せバトル（ＡＲ

Ｔ中専用）が実行される、所定ゲーム数経過、次ゲームのためのベットボタンＤ２２０の操作等）を充足することによりＡＴゲーム数上乗せに当選していることを報知することがある。

【０９３２】

なお、「対決演出」においても、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」においても、「キャラ演出」と同様に、キャラクタは、人間、動物等の生命体のほか、ロボット等の人口生命体や擬似生命体のような何らかの意思をもって行動すると遊技者が視認できる動体物のみならず、無機質な物体、例えば、車両や戦艦や武器等の物もキャラクタに含めることができる。

【０９３３】

＜演出グループ７の「共通ナビ演出」＞

「共通ナビ演出」は、演出表示装置Ｓ４０に予め表示されていた背景画像（前述したステージ演出）などが表示されたまま、共通ナビ演出用画像を表示する演出である。例えば、スタートレバーＤ５０の操作を契機にして、共通ナビ演出用画像を演出表示装置Ｓ４０の一部の領域に所定時間表示し、その後、当該ゲームにてレア役に当選している旨を示唆する演出を実行する。詳細は後述するが、共通ナビ演出はＡＴ準備状態１やＡＴ準備状態２等にてレア役に当選した場合に実行され得る演出である。ＡＴ準備状態１やＡＴ準備状態２においては、遊技者はＡＴ中状態に移行した後の出玉に期待感を抱いているため、ＡＴ準備状態１やＡＴ準備状態２にて過度に遊技者を煽る演出を実行すると遊技意欲が削がれる恐れがある。そのため、ＡＴ準備状態１やＡＴ準備状態２においては、レア役が当選した場合には、当該レア役に当選した旨は報知するが、ＡＴ中状態のようにＡＴゲーム数上乗せが発生していない場合にも上乗せバトルを実行してＡＴゲーム数上乗せの当否を煽るような演出態様としていない。

【０９３４】

＜演出グループ８の「狙え演出」＞

「狙え演出」は、例えば、逆押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｂ）や順押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｃ）が当選したときに、文字情報や画像情報などを演出表示装置Ｓ４０に表示することによって実行される演出である（図１５８参照）。例えば、スタートレバーＤ５０の操作を契機にして、図柄７を揃えるよう促す画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する。遊技者は、画像に従って図柄７を狙って停止操作をし、図柄７を有効ラインではないラインに（無効ラインとも称することがある）揃えることができる。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態であるとき等のＡＴゲーム数上乗せ抽選が実行され得る遊技状態にて、遊技者が「狙え演出」に従って図柄７を揃えることができた場合には、ＡＴゲーム数上乗せに当選したことを報知するよう構成されている。尚、逆押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｂ）や順押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｃ）は、押し順によって遊技者の利益が相違しない再遊技である（押し順再遊技ではない）ため、逆押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｂ）や順押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｃ）に当選したときに狙え演出が発生し、当該狙え演出が示唆する押し順にて遊技を実行しなかった場合には、ＡＴゲーム数上乗せに当選したことを報知はしないがＡＴゲーム数上乗せには当選しているため、その後所定の条件を充足したタイミングにて上乗せしたゲーム数を報知することとなる。また、狙え演出の別の演出態様として、押し順ベル役や押し順再遊技役に当選した場合に、最も高利益となる押し順を報知せずに、「？・？・？」等の画像を表示して、遊技者に正解の押し順（最も高利益となる押し順）を自力で当てさせる押し順当てゲームを実行する演出態様が挙げられる。このような場合においては、例えば、低確率状態で遊技者が正解の押し順にて遊技を実行した場合には、遊技者にとって高利益であるＡＴ中状態に移行するよう構成し、遊技者にとって高利益となる旨を報知する一方、遊技者が不正解の押し順にて遊技を実行した場合には、遊技者にとって高利益とならない低確率状態を維持するよう構成し、遊技者にとって高利益とならない旨を報知するよう構成してもよい。

【０９３５】

＜「押し順ナビ演出」＞

また、詳細は後述することとなるが、「押し順ナビ演出」は、前述したように、再遊技－Ｂ、再遊技－Ｃ、再遊技－Ｄ１～再遊技－Ｄ３、入賞－Ａ１～入賞－Ａ６、再遊技－Ｅ１～再遊技－Ｅ３、再遊技－Ｆ１～再遊技－Ｆ３などの押し順によって停止表示する役が相違し得る条件装置が当選したときに、遊技の状況に応じた遊技者に最も有利な役が停止表示する押し順を画像や文字で表示したり音声で出力したりする演出である。遊技者は、表示されたり出力されたりした情報に従って停止ボタンＤ４０を操作することで、最も有利となる図柄を停止表示させ、規定されている数のメダルを獲得したり有利な遊技状態に移行したりすることができる。尚、前述した再遊技－Ｂ、再遊技－Ｃ等の押し順によって遊技者の利益が相違しない再遊技（押し順再遊技ではない再遊技）に当選した場合にも、押し順ナビ演出が実行され得るよう構成してもよい。

【０９３６】

尚、前述したように、演出グループ１の「演出なし」の「演出」には、ステージ演出や押し順ナビ演出は含まれず、グループ１の「演出なし」が選択された場合であっても、ステージ演出や押し順ナビ演出は実行される。また、押し順ナビ演出は、ステージ演出や予告演出とともに実行することができる。例えば、ステージ演出とともに押し順ナビ演出を実行したり、カットイン演出とともに、押し順ナビ演出を実行したりすることができる。

【０９３７】

＜＜演出の種類と、演出の動作（再生）開始タイミングとの関係＞＞

図１３６は、演出の種類と、演出の動作（再生）開始タイミングとの関係を示すテーブルである。図１３６に示すように、演出の動作（再生）開始タイミングには、スタートレバーの操作タイミングと、回胴（リール）回転開始タイミングと、第１リール停止受付タイミングと、第２リール停止受付タイミングと、第３リール停止受付タイミングと、ベットボタンの操作タイミングとがある。尚、回胴（リール）回転開始タイミングも、主制御基板Ｍからの信号を受信することで、副制御基板Ｓで判断することができる。

【０９３８】

また、演出の種類には、演出グループ１の「演出なし」と、演出グループ２の「キャラ演出」と、演出グループ３の「会話演出」と、演出グループ４の「カットイン演出」と、演出グループ５の「対決演出」と、演出グループ６の「上乗せバトル」と、演出グループ７の「共通ナビ演出」と、演出グループ８の「狙え演出」とがある。

【０９３９】

＜演出グループ１の「演出なし」＞

演出グループ１の「演出なし」では、スタートレバーの操作タイミングから、次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでに亘って、背景画像（ステージ演出）が継続的に表示される。即ち、背景画像はゲーム全体に亘って表示され続けているが、その他に新たな予告演出用画像等は表示されない。

【０９４０】

＜演出グループ２の「キャラ演出」＞

演出グループ２の「キャラ演出」では、スタートレバーの操作タイミングで演出を実行することなく、その後のリール回転開始タイミングにて背景画像に重畳するようにキャラクタの画像を表示させる。前述したように、キャラクタの画像の表示は、背景画像に対して付加的に装飾するものであればよく、リール回転開始タイミングから次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでのいずれかのタイミングで、キャラクタの画像が表示される又は予め表示されているキャラクタの画像がアクションを実行すればよい。なお、第１リール停止受付タイミングや、第２リール停止受付タイミングや、第３リール停止受付タイミングのいずれかのタイミングでキャラクタの動作が変化するように表示してもよい。これらのタイミング毎にキャラクタの動作を変化させる必要はなく、いずれかのタイミングでキャラクタの動作を変化させることができる。

【０９４１】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングでは、対決演出（上乗せバトル）へは発展することがない。なお、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで対決演出

（上乗せバトル）へ発展するように構成してもよい。
【０９４２】
＜演出グループ３の「会話演出」＞
演出グループ３の「会話演出」では、スタートレバーＤ５０の操作タイミングでは演出を実行せず、その後のリール回転開始タイミングで背景画像に重畳するように表示枠の画像を表示させることで開始される。「会話演出」は、当該ゲームのリール回転開始タイミングから次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでのいずれかのタイミングで、遊技の状態や演出の物語などに関する文字情報が表示枠の内側の領域に表示されればよい。なお、第１リール停止受付タイミングや、第２リール停止受付タイミングや、第３リール停止受付タイミングで文字情報の内容が変化するように表示してもよい。これらのタイミング毎に文字情報の内容を変化させる必要はなく、いずれかのタイミングで文字情報の内容を変化させることができる。文字情報の表示は、背景画像に対して付加的に装飾するものであればよい。文字情報の内容が変化する具体例としては、リール回転開始タイミングにてセリフ枠の画像が表示され、第１停止タイミングにてキャラＡの画像と共にキャラＡに対応するセリフが表示される。その後、第３停止タイミングにて、新たなセリフ枠、キャラＢの画像及びキャラＢに対応するセリフが表示されるように構成してもよい。
【０９４３】
この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングでは、対決演出（上乗せバトル）へは発展することがない。なお、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで対決演出（上乗せバトル）へ発展するように構成してもよい。
【０９４４】
＜演出グループ４の「カットイン演出」＞
演出グループ４の「カットイン演出」では、スタートレバーＤ５０の操作タイミングで、演出が実行される（例えば、カットイン予告音や、カットイン画像など）。次に、回胴（リール）回転開始のタイミングとともに、背景画像から小役告知用の演出画像に切り替えられる。さらに、第１リール停止受付タイミング～第３リール停止受付タイミングで、小役告知用の演出画像を用いて、当該ゲームで当選した条件装置を表示する。なお、第１リール停止受付タイミング～第３リール停止受付タイミング毎に、小役告知用の演出画像を順次切り替えて表示することもできる。
【０９４５】
この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで、対決演出（上乗せバトル）へ発展する場合がある。このように、カットイン演出の実行時においては、スタートレバーの操作タイミングにて演出を実行し、前述した、キャラ演出や会話演出ではスタートレバーの操作タイミングにて演出を実行しないよう構成すると共に、カットイン演出を実行するゲームの方が、キャラ演出や会話演出を実行するゲームよりも遊技者にとって高利益となる割合が高いよう構成することによって、遊技者はスタートレバーの操作タイミングにて演出が実行された場合に、高利益な事象が発生することに期待感を抱くことができる。尚、キャラ演出や会話演出を実行したゲームにおいては、高利益な事象が発生しない（ボーナス当選ゲームでは発生しない、ＡＴ抽選当選ゲームでは発生しない、レア役当選ゲームでは発生しない等）よう構成してもよい。
【０９４６】
＜演出グループ５の「対決演出」及びグループ６の「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」＞
演出グループ５の「対決演出」及びグループ６の「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」では、スタートレバーの操作タイミングから次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでの間に、少なくとも２種類のキャラクタが、対決する画像が表示される。尚、直前のゲームにてレア役に当選し、且つ、カットイン演出が実行された場合等においては、当該直前のゲーム終了後のベットボタンの操作により、「対決演出」又は「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」が開始される旨が報知され、当該ゲームのスタートレバーの操作タイミングから「対決演出」又は「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」が開始されるような演出態様としてもよい。尚、演出グループ５の「対決演出」は、主にボーナス告知用に用いられ、上乗せ

バトル（ＡＲＴ中専用）は、主にＡＴゲーム数の上乗せ告知用に用いられる。また、第１リール停止受付タイミング～第３リール停止受付タイミング毎に、対決の状態が徐々に変化するように表示することができる。例えば、第１リール停止受付タイミング～第３リール停止受付タイミング毎に、対決のターンが変わるような画像を表示することができる。また、「対決演出」は、連続した複数回のゲームで実行することができる。複数回のゲーム毎に暫定的な勝敗が決まり、最後のゲームで最終的な勝敗が決まるような画像を表示することができる。このようにすることで、連続した複数回のゲームに亘って遊技者の期待感を持続させたり高めたりすることができる。

【０９４７】

＜グループ７の「共通ナビ演出」＞

グループ７の「共通ナビ演出」では、前述したように、スタートレバーＤ５０の操作を契機にして、共通ナビ演出用画像が表示される。

【０９４８】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで、対決演出（上乗せバトル）へ発展する場合がある。

【０９４９】

＜グループ８の「狙え演出」＞

グループ８の「狙え演出」では、前述したように、逆押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｂ）や順押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｃ）が当選したときに、７を揃える旨の情報が表示される。または、押し順ベル役や押し順再遊技役に当選した場合に、最も高利益となる押し順を報知せずに、「？・？・？」等の画像を表示して、遊技者に正解の押し順（最も高利益となる押し順）を自力で当てさせる押し順当てゲームを実行するようにすることもできる。

【０９５０】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで、所定役を停止表示させることができたか否かに応じて背景画像（ステージ演出）を切り替えることもできる。

【０９５１】

＜「押し順ナビ演出」＞

「押し順ナビ演出」では、前述したように、第１リール停止受付タイミング～第３リール停止受付タイミング毎に、押し順を画像や文字で表示したり音声で出力したりする。

【０９５２】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで、対決演出（上乗せバトル）へ発展する場合がある。

【０９５３】

＜スタートレバー操作時処理＞

次に、図１３７は、図１３５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。

【０９５４】

まず、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２８００の処理）に移行させる。尚、ステップ２３０２の判断処理は、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合だけでなく、「転落後ＡＴ中状態」、「転落後特化状態」、「ベル溢し後状態」である場合にもＹＥＳと判定される。

【０９５５】

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Ｃ

ＰＵＳＣ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２８００の処理）に移行させる。

【０９５６】

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２８００の処理）に移行させる。

【０９５７】

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を呼び出して実行し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【０９５８】

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。

【０９５９】

ステップ２３１２でＹｅｓの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ２３１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。このように、第３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、押し順ベルに対しては押し順ナビは発生するが、押し順再遊技に対しては押し順ナビが発生しないよう構成してもよい。

【０９６０】

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２８００の処理）に移行させる。

【０９６１】
＜スタートレバー操作時ＡＴ中処理＞
次に、図１３８は、図１３７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。
【０９６２】
まず、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。
【０９６３】
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。
【０９６４】
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。
【０９６５】
次に、ステップ２３５８でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでない場合には、ステップ２３６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技－Ａ、再遊技－Ｄ１～Ｄ３のいずれかとなっている。
【０９６６】
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。
【０９６７】

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。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。

【０９６８】

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。

【０９６９】

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１０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１０ゲーム以下である場合には、ステップ２３７４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。

【０９７０】

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。

【０９７１】

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。

【０９７２】

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２８００の処理）に移行させる。

【０９７３】

ステップ２３７２でＮｏの場合、換言すれば、ＡＴ残りゲーム数が１１ゲーム以上である場合には、ステップ２３８４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。

【０９７４】

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。

【０９７５】

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。

【０９７６】

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２８００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上乗せゲーム数を報知する、即ち、ＡＴ上乗せ抽選に当選したゲームではＡＴゲーム数が上乗せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ＡＴゲーム数が上乗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。

【０９７７】

＜スタートレバー操作時特化前兆処理＞

次に、図１３９は、図１３７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。

【０９７８】

まず、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。

【０９７９】

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。

【０９８０】

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。

【０９８１】

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－Ａ、再遊技－Ｄ１～Ｄ３のいずれかとなっている。

【０９８２】

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。

【０９８３】

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。

【０９８４】

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

【０９８５】

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

【０９８６】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４１０、２４１４、２４１８、２４２２、２４２６の処理を実行した場合、又は、ステップ２４２４でＮｏの場合には、ステップ２４２８で、ＡＴ中背景画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、ステップ２４３０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２８００

の処理）に移行させる。
【０９８７】
＜スタートレバー操作時上乗せ特化処理＞
次に、図１４０は、図１３７のステップ２４５０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。
【０９８８】
まず、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４５２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２４５４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２４５６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。
【０９８９】
次に、ステップ２４５８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のいずれかとなっている。
【０９９０】
ステップ２４５８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２４６０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－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。
【０９９１】
次に、前述したステップ２４５８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２４６２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－Ａ、再遊技－Ｄ１～Ｄ３のいずれかとなっている。
【０９９２】
ステップ２４６２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２４６４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た情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンＤ４１である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より左下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンＤ４２である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンＤ４３である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より右下側に数字の「１」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリ

ールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

【０９９３】

次に、前述したステップ２４６２でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ２４６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４６６でＹｅｓの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０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Ｄ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３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。

【０９９４】

次に、前述したステップ２４６６でＮｏの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ２４７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４７０でＹｅｓの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押しナビ表示として、「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。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Ｄ４３、中停止ボタンＤ４２及び左停止ボタンＤ４１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。

【０９９５】

次に、前述したステップ２４７０でＮｏの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ２４７４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４７４でＹｅｓの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ２４７６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、回避コマンドは、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとの双方のコマンドを総称する。したがって、順押し回避コマンドを受信した場合でも、逆押し回避コマンドを受信した場合でも、ステップ２４７６の処理が実行される。例えば、順押し回避コマンドを受信した場合には、順押し「左→中→右」を回避するために、演出表示装置Ｓ４０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Ｄ４３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。

【０９９６】

次に、前述したステップ２４７４でＮｏの場合、換言すれば、回避コマンドを受信していない場合には、ステップ２４７８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示はしない。

【０９９７】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、前述したステップ２４６０、２４６４、２４６８、２４７２、２４７６又は２４７８の処理を実行した場合には、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２８００の処理）に移行させる。

【０９９８】

＜スタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理＞

次に、図１４１は、図１３７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上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【０９９９】

まず、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。

【１０００】

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のいずれかとなっている。

【１００１】

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。

【１００２】

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－Ａ、再遊技－Ｄ１～Ｄ３のいずれかとなっている。

【１００３】

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

【１００４】

次に、前述したステップ２７１４でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ２７１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、７リプ

レイに関するコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し指示コマンドと逆押し指示コマンドと順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して７リプレイコマンドと称する。ステップ２７１８でＹｅｓの場合、換言すれば、７リプレイに関するコマンドを受信した場合には、ステップ２７２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。

【１００５】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、前述したステップ２７１２、２７１６、２７２０の処理を実行した場合、又はステップ２７１８でＮｏの場合には、ステップ２７２２で、ＡＴ中背景画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、ステップ２７２４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２８００の処理）に移行させる。

【１００６】

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

【１００７】

＜第１回胴停止受付時処理＞

次に、図１４２は、図１３５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。

【１００８】

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

【１００９】

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

【１０１０】

次に、ステップ２５０４でＮｏの場合、換言すれば、第１停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ２５０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押しナビ又は逆押しナビ（順押し黒リプレイ又は逆押し白７リプレイを無効ラインに揃えるよう指示する押し順ナビ）に係る押し順ナビの表示中であるか否かを判定する。ステップ２５０８で、Ｙｅｓの場合には、ステップ２５１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビを暗転表示し（当該ゲーム中では暗転表示され続ける）、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。

【１０１１】

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

【１０１２】

尚、第３実施形態では転落後ＡＴ中状態、ベル溢し後状態、転落後特化状態の場合にも、押し順ナビの表示をすることができ、この第１回胴停止受付時処理によって表示を消去したり、暗転表示したりすることができる。

【１０１３】

＜第２回胴停止受付時処理＞

次に、図１４３は、図１３５のステップ２５５０の処理で呼び出されて実行される第２回

胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。
【１０１４】
次に、ステップ２５５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ２５５２でＹｅｓの場合、換言すると、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ２５５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ステップ２５５４でＹｅｓの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ２５５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第２停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。
【１０１５】
次に、ステップ２５５６でＹｅｓの場合、換言すると、第２停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ２５５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示における第２停止に係る表示を消去し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【１０１６】
次に、ステップ２５５６でＮｏの場合、換言すると、第２停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ２５６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示をすべて消去し、押し順失敗演出を実行し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【１０１７】
次に、ステップ２５５２でＮｏの場合、換言すると、押し順ナビが表示中でない場合、又は、ステップ２５５４でＮｏの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルでない場合には、直ちに、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【１０１８】
尚、第３実施形態では、転落後ＡＴ中状態、ベル溢し後状態、転落後特化状態の場合にも、押し順ナビの表示をすることができ、この第２回胴停止受付時処理によって表示を消去したりすることができる。
【１０１９】
＜第３回胴停止受付時処理＞
次に、図１４４は、図１３５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。
【１０２０】
次に、ステップ２６０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ２６０２でＹｅｓの場合、換言すると、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ２６０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ステップ２６０４でＹｅｓの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ２６０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第３停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。
【１０２１】
次に、ステップ２６０６でＹｅｓの場合、換言すると、第３停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ２６０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順成功演出として演出表示装置Ｓ４０にて「ＧＥＴ！」を表示する。他方、ステップ２６０６でＮｏの場合、換言すると、第３停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ２６１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順成功演出の「ＧＥＴ！」を表示しない。
【１０２２】
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ＣＰＵＳＣは、メイン側からＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド（ステップ１５１７にてセットしたコマンド）を受信したか否かを判定する。尚、前述したように、主制御基板ＭがＡＴ残りゲーム数を示すコマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓは前回受信したＡＴ残りゲーム数を示すコマンドとの差分を算出することによりＡＴゲーム数の上乗せが実行されたか否か及び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。

【１０２３】

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

【１０２４】

尚、第３実施形態では、転落後ＡＴ中状態、ベル溢し後状態、転落後特化状態の場合にも、押し順ナビの表示をすることができ、この第３回胴停止受付時処理によって押し順成功演出を実行することができる。

【１０２５】

なお、上乗せ特化状態における共通ベルは、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）。

【１０２６】

＜＜演出内容決定処理＞＞

＜シナリオの決定及び演出の決定の概要＞

シナリオの決定及び演出の決定の概要は、以下の通りである。第３実施形態では、シナリオ抽選テーブルとして、Ｔ１、Ｔ２、Ｔ３、Ｔ６、Ｔ７、Ｔ８の６つのシナリオ抽選テーブルが規定されている。そして、シナリオ抽選テーブルの各々には、選択され得る３つのシナリオ（シナリオ１～３）と、その選択確率が規定されている。まず、ＡＴに関する状態とＲＴ状態とに基づいて、６つのシナリオ抽選テーブルから１つのシナリオ抽選テーブルを選択する。このシナリオ抽選テーブルは、シナリオ１～３のうちから１つのシナリオを抽選処理によって選択するためのテーブルである。

【１０２７】

次いで、選択した１つのシナリオ抽選テーブルを用いて、当該ゲームで当選した条件装置に基づいて、３つのシナリオから１つのシナリオを選択する。シナリオの各々には、使用される演出抽選テーブルと、その順序が規定されている。演出抽選テーブルは、複数の演出のうちから１つの演出を抽選処理によって選択するためのテーブルである。決定されたシナリオによって、演出抽選テーブルの順序が決定され、決定された順序に従い演出抽選テーブルを用いた抽選処理によって、各ゲームの演出の内容（演出グループ）が決定される。すなわち、シナリオにより、連続した複数回のゲームにおける演出の流れを定めることができる。

【１０２８】

なお、第３実施形態では、図１４７（Ｂ）のシナリオ１に示すように、１ゲーム目（当該ゲーム）で使用する演出抽選テーブルのみを規定するシナリオがある。シナリオ１の２ゲ

ーム目以降は、「シナリオ無（なし）」と規定されている。このため、１ゲーム目にシナリオ１が選択された場合には、シナリオ１の２ゲーム目は、「シナリオなし」であるので、２ゲーム目の後述するステップ４００２の判断処理で、シナリオを実行していないと判断されて、ステップ４００６の処理でシナリオを抽選する処理が実行され、新たなシナリオが選択される。このように、当該ゲームでシナリオ１が選択されている場合には、次のゲームにおいて、抽選処理によって、新たなシナリオが選択されることになる。このように構成することで、シナリオ１が選択される場合には、１ゲームで完結する演出を実行することができる。

【１０２９】

一方、図１４７（Ｂ）のシナリオ２及びシナリオ３に示すように、複数回（例えば、１ゲーム目～４ゲーム目）のゲームの各々で使用する演出抽選テーブルを規定するシナリオもある。シナリオ２又は３が選択された場合には、シナリオ２又は３で規定されている複数回のゲームの各々に割り当てられている演出抽選テーブルが各ゲームで選択されて、各ゲームの演出の内容が決定される。このように構成することで、シナリオ２又は３が選択される場合には、複数回のゲームに亘って継続する演出を実行することができる。シナリオ２又は３の場合には、５ゲーム目が「シナリオなし」であるので、５ゲーム目まで、後述するステップ４００２の判断処理ではシナリオを実行していると判断され、ステップ４００６の処理でシナリオを抽選する処理が実行されることはない。

【１０３０】

第３実施形態では、６つのシナリオ抽選テーブルの各々が３つのシナリオを選択し得る例を示すが、シナリオ抽選テーブルの数や各々のシナリオ抽選テーブルが選択し得るシナリオの数は、これらに限られるものではない。シナリオ抽選テーブルやシナリオの数を増やすことによって、ゲームの進行に伴って実行される演出の内容を多様化させることができる。一方、シナリオ抽選テーブルやシナリオの数を減らすことによって、処理を軽くしたり、必要とするシナリオ抽選テーブルの記憶容量を減らすことができ、処理を簡素にしたり迅速にしたりすることができる。以下では、具体的な処理について詳述する。

【１０３１】

＜シナリオの決定及び演出の決定の詳細＞

図１４５は、図１３５のステップ２８００の処理で呼び出されて実行される演出内容決定処理を示すサブルーチンである。

【１０３２】

最初に、ステップ４００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームでシナリオを実行しているか否か（シナリオ実行途中であり、シナリオなしに該当していないか否か）を判定する。前述したように、シナリオは、１回又は連続した複数回のゲームの各々で実行される演出の内容を決定するために使用する演出抽選テーブルの順序が規定されている。第３実施形態では、図１４７（Ａ）に示すように、シナリオ抽選テーブルには、３つのシナリオ１～３が規定されている。シナリオ１～３の各々は、条件装置の種類毎に置数が規定されており、当該ゲームで当選した条件装置の種類によって選択され易さが異なる。図１４７（Ａ）に示したテーブルの置数は、分母の値を２５６とした場合の例を示したものであるが、分母の値は、この値に限られず、６５５３６などの他の値でもよく、条件装置の種類や演出の種類などのほか、処理などに応じて適宜に定めることができる。

【１０３３】

なお、図１４７（Ａ）に示したシナリオ抽選テーブルは、遊技区間が通常区間であり且つＲＴ状態がＲＴ０である遊技状態のときに選択されるシナリオ抽選テーブルを一例として示した。他の遊技状態で選択されるシナリオ抽選テーブルも、遊技区間（通常区間又は有利区間など）や、ＲＴ状態（ＲＴ０、ＲＴ１など）に対応して同様に規定されているが、ここでは省略した。以下では、遊技区間が通常区間であり且つＲＴ状態がＲＴ０であるときを一例として説明する。また、以下では、レア役は、共通ベル（入賞－Ｂ）、チェリー（入賞－Ｃ）、スイカＡ（入賞－Ｄ）、スイカＢ（入賞－Ｅ）であり、非レア役は、レア役以外の役である。尚、レア役はあくまで一例であり、共通ベル（入賞－Ｂ）を非レア役

としてもよいし、再遊技－Ｂや再遊技－Ｃをレア役としてもよい。

【１０３４】

図１４７（Ａ）に示した例では、シナリオ１は、条件装置がハズレ又はボーナス非重複（ボーナスと重複していない条件装置）であり非レア役である場合に最も選択されやすい（置数の値が２５０）。また、シナリオ１は、条件装置がボーナス重複である場合にも選択される可能性があり（置数の値が２４又は１２）、条件装置がレア役（置数の値が１２）よりも非レア役（置数の値が２４）である場合に選択されやすい。尚、シナリオ１は、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合には選択されることはない（置数の値が０）。

【１０３５】

また、図１４７（Ａ）に示した例のシナリオ２は、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合に最も選択されやすい（置数の値が１９２）。次いで、シナリオ２は、条件装置がボーナス重複である場合に選択されやすく（置数の値が１１６又は１２２）、条件装置が非レア役（置数の値が１１６）よりもレア役（置数の値が１２２）である場合に若干選択されやすい。さらに、シナリオ２は、条件装置がハズレ又はボーナス非重複であり非レア役である場合には、最も選択されにくい（置数の値が４）。

【１０３６】

さらに、図１４７（Ａ）に示した例のシナリオ３は、条件装置がボーナス重複である場合最も選択されやすく（置数の値が１１６又は１２２）、条件装置が非レア役（置数の値が１１６）よりもレア役（置数の値が１２２）である場合に若干選択されやすい。次いで、シナリオ３は、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合に選択されやすく（置数の値が６４）、条件装置がハズレ又はボーナス非重複であり非レア役である場合（置数の値が２）には、最も選択されにくい。

【１０３７】

図１４７（Ｂ）に示すように、シナリオ１は、１ゲーム目（当該ゲーム）では演出抽選テーブルＡが割り当てられている。シナリオ１では、２ゲーム目以降（当該ゲームの次のゲーム以降）のゲームでは、演出抽選テーブルは割り当てられていない。すなわち、シナリオ１は、当該ゲームにおける演出の内容のみを決定するためのシナリオであり、連続する複数回のゲームにおける演出の内容を決定するためのものではない。

【１０３８】

また、シナリオ２では、１ゲーム目（当該ゲーム）では、演出抽選テーブルＡが割り当てられ、２ゲーム目及び３ゲーム目では、演出抽選テーブルＢが割り当てられ、４ゲーム目では、演出抽選テーブルＣが割り当てられ、５ゲーム目では、演出抽選テーブルは割り当てられていない。このように、シナリオ２は、当該ゲームを含む連続する４回のゲームにおける演出の内容を決定するためのものである。

【１０３９】

さらに、シナリオ３では、１ゲーム目（当該ゲーム）では、演出抽選テーブルＡが割り当てられ、２ゲーム目及び３ゲーム目では、演出抽選テーブルＤが割り当てられ、４ゲーム目では、演出抽選テーブルＥが割り当てられ、５ゲーム目では、演出抽選テーブルは割り当てられていない。このように、シナリオ３は、当該ゲームを含む連続する４回のゲームにおける演出の内容を決定するためのものである。

【１０４０】

このように第３実施形態では、シナリオ２及び３は、当該ゲームを含む連続する４回のゲームにおける演出の内容を決定するためものであるが、連続するゲームの数は、４回に限られるものではなく、これよりも多くても少なくてもよい。多くした場合には、物語性を感じさせるような演出を実行することができ、少なくした場合には、当選した条件装置などに対応させて演出の内容を機敏に切り替えることができる。このように、シナリオを決定する際に参照する条件装置がレア役である場合と、シナリオを決定する際に参照する条件装置がボーナスを含んでいる（単独ボーナス又はボーナスと重複している条件装置）場合に、シナリオ２又はシナリオ３に決定されやすいよう構成されている。換言すると、シ

ナリオを決定する際に参照する条件装置がレア役である場合と、シナリオを決定する際に参照する条件装置がボーナスを含んでいる（単独ボーナス又はボーナスと重複している条件装置）場合に、複数ゲームに亘って同一のシナリオに基づく演出が実行されやすいよう構成されている。このように構成することによって、ボーナスやＡＴ抽選への当選の期待度が相対的に高いレア役当選時等の遊技者にとって高利益となる可能性が生じる場合にシナリオ２又はシナリオ３を決定し、複数ゲームに亘って高利益となるか否かを煽りやすいよう構成することができる。

【１０４１】

ステップ４００２でＮｏの場合には、ステップ４００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するシナリオ抽選テーブル決定処理（図１４６）を呼び出して実行する。前述したように、第３実施形態では、シナリオ抽選テーブルとして、Ｔ１、Ｔ２、Ｔ３、Ｔ６、Ｔ７、Ｔ８の６つのシナリオ抽選テーブルが規定されており、シナリオ抽選テーブル決定処理によって、１つのシナリオ抽選テーブルが決定される。

【１０４２】

次に、ステップ４００６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ４００４で決定したシナリオ抽選テーブルを用いて、シナリオ１～３のうちの１つのシナリオを決定する。

【１０４３】

ステップ４００２でＹｅｓの場合、又は、ステップ４００６の処理を実行したときには、ステップ４００８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出抽選テーブルを決定する。ステップ４００８の処理は、ステップ４００６の処理で決定したシナリオに規定されている演出抽選テーブルを決定する。ステップ４００８の処理によって、当該ゲームで用いる演出抽選テーブルを決定することができる。

【１０４４】

次に、ステップ４０１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ４００８で決定された演出抽選テーブルを用いて、具体的な１つの演出の内容を抽選処理によって決定し、本サブルーチンを終了する。このステップ４０１０の処理によって、当該ゲームの具体的な演出の内容を決定することができる。具体的には、ステップ４０１０の処理によって、図１４８（Ａ）～図１４８（Ｃ）に示す演出グループ１～演出グループ８のいずれか１つの演出グループ（演出の内容）が、ステップ４００８で決定された演出抽選テーブルによって決定される。

【１０４５】

尚、第３実施形態では、演出内容の決定と演出グループの決定は同義であり、図１４８（Ａ）～図１４８（Ｃ）に示す演出グループ１～演出グループ８の各々は、演出グループ１には「演出なし」が属し、演出グループ２には「キャラ演出」が属し、演出グループ３には「会話演出」が属し、演出グループ４には「カットイン演出」が属し、演出グループ５には「対決演出」が属し、演出グループ６には「上乗せバトル」が属し、演出グループ７には「共通ナビ演出」が属し、演出グループ８には「狙え演出」が属する。したがって、第３実施形態では、演出グループ１～演出グループ８のいずれか１つの演出グループを決定することによって、演出グループに属する１つの具体的な演出内容が決定される。

【１０４６】

また、図１４７に示したように、以下では、条件装置をグループ化して示す場合ある。グループ「ハズレ」には、図１０４及び図１０５に示す条件装置の「ハズレ」が属する。グループ「再遊技」には、図１０４及び図１０５に示す条件装置の「再遊技－Ａ」、「再遊技－Ｂ」、「再遊技－Ｃ」、「再遊技－Ｄ１～Ｄ３」、「再遊技－Ｅ１～Ｅ３」、「再遊技－Ｆ１～Ｆ３」が属する。グループ「ベル」には、図１０４及び図１０５に示す条件装置の「入賞－Ａ１～Ａ６」、「入賞－Ｈ」、「入賞－Ｉ」が属する。グループ「レア役」には、図１０４及び図１０５に示す条件装置の「入賞－Ｂ」、「入賞－Ｃ」、「入賞－Ｄ」、「入賞－Ｅ」が属する。グループ「１種ＢＢ」には、図１０４及び図１０５に示す条件装置の「１種ＢＢ－Ａ」、「１種ＢＢ－Ｂ」、「１種ＢＢ－Ｃ」が属する。

【１０４７】

また、図１４７に示すように、グループ化した条件装置の各々には、演出グループ番号が対応する（図１０４参照）。ボーナス重複なしのグループ「ハズレ」には、演出グループ番号０が対応する。ボーナス重複なしのグループ「再遊技」には、演出グループ番号１、２、３、４、１２、１３が対応する。ボーナス重複なしのグループ「ベル」には、演出グループ番号５が対応する。ボーナス重複なしのグループ「レア役」には、演出グループ番号６、７、８、９が対応する。また、ボーナス重複ありのグループ「１種ＢＢ」には、演出グループ番号０が対応し、ボーナス重複ありのグループ「再遊技」には、演出グループ番号２が対応し、ボーナス重複ありのグループ「ベル」には、演出グループ番号５が対応し、ボーナス重複ありのグループ「レア役」には、演出グループ番号７、８、９が対応する。

【１０４８】

さらにまた、以下では、グループ「レア役」に属する条件装置を、単にレア役と総称し、グループ「再遊技」及びグループ「ベル」に属する条件装置を、単に非レア役と総称する場合がある。

【１０４９】

前述したように、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を主制御基板Ｍから副制御基板Ｓ側に送信する際に、不正な行為によって当該入賞・再遊技当選情報を取得できた場合には、当該ゲームに係る押し順（リール停止順）が認識される可能性が高くなり、不当に高利益を得ることができる。そのため、有利区間であり、且つ、条件装置が押し順あり役である場合には、入賞・再遊技当選情報を副制御基板Ｓ側に送信する（図１２０のステップ１４５８、１４６６参照）が、通常区間や待機区間である場合や、有利区間であり、且つ、条件装置が押し順あり役でない場合には、入賞・再遊技当選情報をマスク処理した演出グループ番号を副制御基板Ｓ側に送信する（図１２０のステップ１４６８、１４７０参照）構成としている。尚、ボーナス当選情報は、有利区間でも、通常区間でも、待機区間でも同様に副制御基板Ｓ側に送信される（図１２０のステップ１４７２参照）。このため、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから送信された入賞・再遊技当選情報又は演出グループ番号のいずれかとボーナス当選情報を遊技の状況に基づいて参照することで演出の内容を決定することができる。

【１０５０】

＜シナリオ抽選テーブル決定処理＞

図１４６は、図１４５のステップ４００４の処理で呼び出されて実行されるシナリオ抽選テーブル決定処理を示すサブルーチンである。

【１０５１】

最初に、ステップ４１０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍから送信された特定のフリーズ実行コマンドを受信したか否かを判定する。

【１０５２】

ステップ４１０２でＹｅｓの場合には、ステップ４１０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特定のフリーズ時テーブルを選択し、本サブルーチンを終了する。尚、第３実施形態では、フリーズ演出とは、主制御基板Ｍにおいて、スタートレバーが操作されてから所定時間が経過するまで停止ボタンの操作を無効にしている間に、副制御基板Ｓにおいて実行される演出のことであり、特定のフリーズ演出は「有利区間」でのみ実行されるように構成されている。このステップ４１０４によって、当該ゲームで実行するための特定のフリーズ演出を決定することができる。また、同図に示すように、特定のフリーズが発生した場合には、遊技状態（ＡＴに関する状態、ＲＴ状態）がいずれであるかに拘らず、専用の特定のフリーズ時テーブルを参照して、当該ゲームにおける演出の内容を決定するよう構成されている。

【１０５３】

ステップ４１０２でＮｏの場合には、ステップ４１０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。

【１０５４】

ステップ４１０６でＹｅｓの場合には、ステップ４１０８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４１０８でＹｅｓの場合、すなわち、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である場合には、ステップ４１１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ３を選択する。

【１０５５】

次に、ステップ４１１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、他のシナリオ抽選テーブル選択条件が成立したか否かを判定する。ステップ４１１２の判定処理は、遊技区間やＲＴ状態やＡＴに関する状態などに応じて、他のシナリオ抽選テーブルを選択するための条件を充足したか否かを判定する処理である。なお、第３実施形態では、他のシナリオ抽選テーブルは省略した。ステップ４１１２でＹｅｓの場合には、ステップ４１１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、他のシナリオ抽選テーブルを選択し、本サブルーチンを終了する。

【１０５６】

ステップ４１０８でＮｏの場合には、ステップ４１１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態１中又はＡＴ準備状態２中であるか否かを判定する。ステップ４１１６でＹｅｓの場合には、ステップ４１１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ２を選択する。

【１０５７】

ステップ４１１６でＮｏの場合には、ステップ４１２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態がＡＴ中転落状態又は特化転落状態であるか否かを判定する。ステップ４１２０でＹｅｓの場合には、ステップ４１２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ８を選択する。

【１０５８】

ステップ４１２０でＮｏの場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、処理をステップ４１１２に移す。

【１０５９】

ステップ４１０６でＮｏの場合には、ステップ４１２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、遊技区間が通常区間であるか否かを判定する。

【１０６０】

ステップ４１２４でＹｅｓの場合には、ステップ４１２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が転落待ち状態であるか否かを判定する。

【１０６１】

ステップ４１２６でＹｅｓの場合には、ステップ４１２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ６を選択する。

【１０６２】

ステップ４１２６でＮｏの場合には、ステップ４１３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。

【１０６３】

ステップ４１３０でＹｅｓの場合には、ステップ４１３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＲＴ状態がＲＴ１であるか否かを判定する。

【１０６４】

ステップ４１３２でＹｅｓの場合には、ステップ４１３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ７を選択する。

【１０６５】

ステップ４１３２でＮｏの場合には、ステップ４１３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ１を選択する。

【１０６６】

ステップ４１２４でＮｏの場合、ステップ４１３０でＮｏの場合には、ステップ４１１２に処理を移す。

【１０６７】

このシナリオ抽選テーブル決定処理によって、シナリオ演出テーブルＴ１、Ｔ２、Ｔ３、

Ｔ６、Ｔ７、Ｔ８の６つから１つのシナリオ演出テーブルが、遊技区間やＲＴ状態やＡＴに関する状態などに応じて決定される。

【１０６８】

＜＜演出抽選テーブルの例＞＞

図１４８（Ａ）～図１４８（Ｃ）は、演出抽選テーブルの例を示すテーブルである。前述したシナリオ１～３の各々は、連続した複数回のゲームの各々で実行する演出の内容を決定するために使用する演出抽選テーブルの時系列の順序を定めたデータである（図１４７（Ｂ）参照）。図１４８に示すように、演出抽選テーブルは、各種の演出内容と、その選択確率が規定されている。演出内容の各々は、条件装置の種類毎に置数が規定されており、当該ゲームで当選した条件装置の種類によって選択され易さが異なる。図１４８（Ａ）～図１４８（Ｃ）に示したテーブルの置数は、分母の値を２５６とした場合の例を示したものであるが、分母の値は、この値に限られず、６５５３６などの他の値でもよく、条件装置の種類や演出の種類などのほか、処理などに応じて適宜に定めることができる。

【１０６９】

図１４８（Ａ）は、演出抽選テーブルＡを示し、図１４８（Ｂ）は、演出抽選テーブルＢを示し、図１４８（Ｃ）は、演出抽選テーブルＣを示す。図１４７（Ｂ）に示したように、シナリオ２及び３には、演出抽選テーブルＤ及びＥも規定されているが、図１４８では、演出抽選テーブルＡ～Ｃの３つのみを示した。これらの演出抽選テーブルＡ～Ｅは、いずれも、遊技区間が通常区間であり且つＲＴ状態がＲＴ０である遊技状態のときに選択され得るテーブルであり、他の遊技状態で選択される演出抽選テーブルもあるが、ここでは省略した。なお、演出抽選テーブルＡ～Ｅの少なくとも１つは他の遊技状態でも選択され得るように構成してもよいし、構成しなくてもよい。

【１０７０】

図１４８（Ａ）～図１４８（Ｃ）は、演出グループ１の「演出なし」を含む複数の具体的な演出内容を、抽選処理によって選択するための演出抽選テーブルである。図１４８（Ａ）～図１４８（Ｃ）に示すように、具体的な演出内容として、演出グループ１の「演出なし」、演出グループ２の「キャラ演出」、演出グループ３の「会話演出」、演出グループ４の「カットイン演出」、演出グループ５の「対決演出」、演出グループ６の「上乗せバトル」、演出グループ７の「共通ナビ演出」及び演出グループ８の「狙え演出」の８種類の演出内容が規定されている。なお、ここで、「キャラ演出」などの名称は、その演出グループに属する演出内容の代表的名称を示している。即ち、演出グループの夫々に対応する演出内容は１つずつではなく、一例としては、演出グループ２に該当する演出内容はキャラ演出のみには限定されない。

【１０７１】

尚、第３実施形態では、演出グループ１～演出グループ８の各々には、図１４８（Ａ）～図１４８（Ｃ）に示す１つの具体的な演出内容のみが属するように構成されている例を示すが、演出グループの各々に複数の具体的な演出内容が属するように構成してもよい。このように構成した場合には、まず、図１４５のステップ４０１０で抽選処理によって演出グループを決定し、次いで、その演出グループに属する１つの具体的な演出内容を抽選処理によって決定すればよい（図示せず）。

【１０７２】

＜その他の演出内容＞

さらに、図１４８（Ａ）～図１４８（Ｃ）に示した演出内容に限られることなく、演出内容（ステージ演出、予告演出、押し順ナビ演出）には、「Ｗ告知」、「小役告知（色）」、「曖昧告知」、「連続演出」、「サブ入力ボタン」、「ステージチェンジ」、「エピソード演出」、「ムービー演出」、「ＢＧＭ変化」、「当り告知」、「発展告知」、「上乗せ告知」、「予告音・レバー音」などもある。

【１０７３】

＜Ｗ告知＞

「Ｗ告知」は、主に、当該ゲームで当選した条件装置などを示唆するための演出であり、

当該ゲームで当選した条件装置と、それ以外の条件装置との少なくとも２つの条件装置を示す情報を演出表示装置Ｓ４０に表示する演出である。「Ｗ告知」は、予告演出であり、演出グループ４の「カットイン演出」などに属する。例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、当該ゲームで当選した条件装置と、それ以外の条件装置との少なくとも２つの条件装置を示す情報を演出表示装置Ｓ４０に表示する。遊技者は、いずれの条件装置であるのかを想像しながら、第１停止及び第２停止をし、第３停止を契機にして、当該ゲームで当選した条件装置を示す情報を演出表示装置Ｓ４０に表示する。一例としては、スタートレバーの操作を契機として、演出表示装置Ｓ４０に赤色の服を着たキャラＡと黄色の服を着たキャラＢとが表示される画像（動画像）が表示され、当該演出によって当該ゲームにて当選した条件装置がチェリー又はベル（押し順ベル又は共通ベル）であることを示唆する。尚、このような演出を実行する場合には、キャラＡが着ている服に対応する条件装置が当選していた場合よりもキャラＢが着ている服に対応する条件装置が当選していた場合の方が、遊技者にとって高利益となる（ボーナス又はＡＴ抽選に当選する確率が高い）よう構成してもよいし、Ｗ告知にて表示する条件装置に対応した情報（色）が２つとも同一となる演出態様にてＷ告知を実行し得るよう構成してもよく、このような演出態様にてＷ告知が実行された場合には、すべてのＷ告知が実行される場合において相対的に遊技者にとって高利益となるよう構成してもよい。

【１０７４】

＜小役告知（色）＞

「小役告知（色）」は、当該ゲームで当選した条件装置を色によって示唆する演出であり、「小役告知（色）」は、予告演出であり、演出グループ４の「カットイン演出」などに属する。前述したように、予告演出では、演出表示装置Ｓ４０に表示するアイテム、グッズなどの色などの表示態様などによって、当選した条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態などの状態を示唆することができる。例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にしてキャラクタが表示され、第１停止を契機にしてキャラクタが所有しているグッズなどが表示される。このときに表示されたグッズの色によって、当選した条件装置を示唆したり、このときに表示されたグッズ数やグッズが表示されるタイミング（第３停止等）によってＲＴ状態やＡＴに関する状態やＡＴ抽選に当選しているか否か等を示唆することができる。

【１０７５】

＜曖昧告知＞

曖昧告知は、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作などを契機にして、演出表示装置Ｓ４０で前述した会話演出を実行したり、装飾ランプユニットＤ１５０を点灯させたり、バックライトＳ３０を消灯させたりする演出である。この曖昧演出は、当選した条件装置や現在の遊技状態などを必ずしも示唆するものではなく、当該ゲームで当選している条件装置や現在のＲＴ状態や現在のＡＴに関する状態などとは無関係に演出態様が決定される場合もある。したがって、遊技者は、当選した条件装置や現在の遊技状態に関する情報を曖昧告知によって必ずしも取得できるわけではない。一方、前述したＷ告知や後述する小役告知などは、当該ゲームで当選した条件装置などを遊技者に示唆するための演出であり、遊技者にとって知得したい情報を示唆できる演出である。これに対して、曖昧演出は、前述したように、当該ゲームで当選した条件装置や現在の遊技状態などを必ずしも示唆するものでない点で相違する。

【１０７６】

＜連続演出＞

「連続演出」は、複数回のゲームに亘って継続的に実行される演出であり、ゲームが進行するに従って演出の内容が進化したり変化したりする演出が好ましい。「連続演出」は、演出グループ５の「対決演出」や演出グループ６の「上乗せバトル」等が複数ゲームに亘って実行され、連続演出最終ゲームにて結果（ボーナス当選可否、ＡＴ抽選当選可否等）を報知する。また、前述したシナリオ２又はシナリオ３が決定されている場合にも、連続演出が実行され得るよう構成されており、例えば、最初のゲーム（当該ゲーム）では、ベ

ットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、第１の効果音を出力する。次のゲームでは、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、第１の効果音とは異なる音程や異なる長さの第２の効果音を出力する。さらに、次のゲームでは、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、第１の効果音及び第２の効果音とは異なる音程や異なる長さの第３の効果音を出力する。このように、複数回のゲームが漸次に進むに従って変化する演出を実行することによって、通常とは異なる違和感を遊技者に感じさせ、何らかの遊技状態が発生していると認識させることができる。具体的には、連続するゲームの回数や効果音の違いなどによって、ボーナス当選やＡＴ抽選当選への期待度などを示唆することができる。

【１０７７】

＜サブ入力ボタン＞

「サブ入力ボタン」は、遊技者が操作できる演出用のボタンであるサブ入力ボタンＳＢの操作を促す演出であり、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作（例えば、単発押しや連打や長押しなどの操作）することで、演出表示装置Ｓ４０に画像情報や文字情報などを表示し（サブ入力ボタンＳＢに対する所定の操作がなかった場合と異なる表示態様にて演出を表示し）、演出の途中のタイミングや最終結果を報知する直前のタイミングにてボーナス当選やＡＴ当選の期待度などを示唆することができる。例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作後、第３停止を契機にしてサブボタンの操作を促す画像や文字情報などを演出表示装置Ｓ４０に表示する。遊技者がサブボタンを操作することで、ボーナス当選やＡＴ当選の期待度などを示唆する情報が演出表示装置Ｓ４０に表示される。

【１０７８】

また、サブ入力ボタンＳＢは、遊技者の操作を検出する検出装置だけでなく、駆動装置（モータやソレノイドなど）を有するように構成してもよい。例えば、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作すると、駆動装置によってサブ入力ボタンＳＢが振動するようにし、振動の大きさや長さなどでボーナス当選やＡＴ当選の期待度などを示唆することもできる（振動した時点でなんらかの高利益な事象が確定的となるよう構成してもよい）。さらに、所定の契機、例えば、第３停止操作終了などの契機で、サブ入力ボタンＳＢを遊技者が視認することで認識可能である態様にて振動させることで、遊技者にサブ入力ボタンＳＢの操作を促すようにすることもできる。即ち、演出表示装置Ｓ４０にサブ入力ボタンＳＢの操作を促す画像を表示してもよいし、サブ入力ボタンＳＢ自体が振動することにより遊技者にサブ入力ボタンＳＢの操作を促すよう構成してもよい。尚、サブ入力ボタンＳＢの位置や構成は本例ものには限定されず、例えば、下パネルＤ１４０をサブ入力ボタンＳＢとして操作可能に構成してもよい（ボタン有効期間になると操作可能状態に駆動する）。

【１０７９】

さら、サブ入力ボタンＳＢに、ランプなどを内蔵させてもよい。ランプの発光色や明るさや点滅の態様などによってボーナス当選やＡＴ抽選当選の期待度などを示唆することもできる。

【１０８０】

＜ステージチェンジ＞

「ステージチェンジ」は、前述したステージ演出の背景画像などを変更する演出である。前述したように、ステージ演出は、主に、背景画像などを表示することによって行われる演出である。予め定められている複数の背景画像から、ＲＴ状態やＡＴに関する情報などによって１つの背景画像を決定することで、ステージチェンジを行うことができる。例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作後に、ＲＴ状態やＡＴに関する状態に基づいて背景画像を決定し、その背景画像を演出表示装置Ｓ４０の画面に表示する。ＲＴ状態やＡＴに関する状態に基づいて背景画像を決定するので、ＲＴ状態やＡＴに関する状態に応じて、背景画像が変更される場合がある。なお、当該ゲームで当選した条件装置に基づいて決定するように構成してもよい。

【１０８１】

また、当該ゲームの第３停止から次ゲームのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作までの間に、前述した「対決演出」が実行され、対決演出の結果が敗北となった次ゲームのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、ＲＴ状態やＡＴに関する状態に基づいて背景画像を決定してステージを変更することができる。このように演出することで、物語性を持たせて円滑にステージを変更することができる。

【１０８２】

＜エピソード演出＞

「エピソード演出」は、演出として採用されている物語を示す文字情報を演出表示装置Ｓ４０の画面に表示する演出である。例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作後に、ＲＴ状態やＡＴに関する状態に基づいて背景画像を決定し、背景画像とともにエピソードを演出表示装置Ｓ４０の画面に表示する。尚、「エピソード演出」は、１ゲーム内で終了するものの他、連続した複数回のゲームに亘って実行するものでもよい。連続する回数が多いほど、ボーナス当選やＡＴ当選などの期待度が高くなるようにすることで、遊技者の期待感を高めることができる。また、ボーナスの間に亘って、画像とともに物語を示す文字情報を演出表示装置Ｓ４０の画面に表示してもよい。

【１０８３】

＜ムービー演出＞

「ムービー演出」は、１回のゲームに実行される演出であり、演出として採用されている物語などの概要やキャラクタの紹介などを示すムービーを演出表示装置Ｓ４０の画面に表示する演出である。例えば、当該ゲームのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作から、次ゲームのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作までの間に亘って所定のムービーを演出表示装置Ｓ４０の画面に表示することができる。例えば、予め定められている複数のムービーから、ＲＴ状態やＡＴに関する情報などによって１つのムービーを決定して演出表示装置Ｓ４０の画面に表示することができる。

【１０８４】

＜ＢＧＭ変化＞

「ＢＧＭ変化」は、スピーカＳ２０から出力するＢＧＭを変化させる演出である。１ゲームで用いるＢＧＭでも、連続する複数回のゲームで用いるＢＧＭでもよい。ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、当該ゲームで決定されている条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態に基づいてＢＧＭを決定し、決定されたＢＧＭをスピーカＳ２０から出力する。当該ゲームで決定されている条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態に基づいてＢＧＭを決定するため、当該ゲームで決定されている条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態によって決定されるＢＧＭが変わる場合がある。また、歌なしのＢＧＭと歌有りのＢＧＭとを準備しておき、残存するＡＴゲーム数が多い場合（例えば、５０以上の場合）には、歌有りのＢＧＭが選択され得るよう構成することができ、このように構成することで、遊技者が歌ありのＢＧＭが出力されていることを認識した場合に、ＡＴゲーム数が多数残存していることを認識することができる。

【１０８５】

＜当り告知＞

「当り告知」は、ボーナス当選やＡＴ当選の期待度などを示唆する画像を演出表示装置Ｓ４０に表示したり、これらの期待度を示唆する効果音をスピーカＳ２０から出力したりする演出である。特に、ボーナス当選やＡＴ当選が確定した場合には、他の画像や効果音とは異なる画像（虹色のアイテムやグッズ等）や効果音（「キュイン」等の効果音）を用いることで、遊技者を満足させることができる。

【１０８６】

＜発展告知＞

「発展告知」は、連続した複数回のゲームに亘って連続演出が実行された後等に実行される演出であり、一例としては、レア役に当選したことを契機として、当該レア役に当選したゲームから連続演出が実行され、数ゲーム後の第３停止操作タイミングにて「発展！！

」と演出表示装置Ｓ４０に表示され、次ゲームから対決演出等が実行される演出態様が例示できる。

【１０８７】

「上乗せ告知」は、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態等のＡＴゲーム数上乗せが発生し得る遊技状態であるときに、ＡＴゲーム数上乗せが決定したことに基づいて実行される演出である。例えば、ＡＴゲーム数上乗せに当選したゲームにおける第３停止後に、上乗せされるゲーム数とともにゲーム数の上乗せが決定したことを示す情報を演出表示装置Ｓ４０に表示する。また、前述した「サブ入力ボタンＳＢ」とともに行うことができる。例えば、１０ゲームが上乗せされる場合には、ゲーム数をそのまま演出表示装置Ｓ４０に表示し、５０ゲームが上乗せされる場合には、第３停止ボタン操作後に「サブ入力ボタンＳＢ」を操作を促す情報を演出表示装置Ｓ４０に表示し、遊技者が「サブ入力ボタンＳＢ」を操作した場合には、ゲーム数を演出表示装置Ｓ４０に表示する等のように、遊技者にとって高利益である場合（相対的に上乗せゲーム数が多い場合）にはサブ入力ボタンＳＢの操作を促すよう構成してもよい。

【１０８８】

「レバー予告音」は、スタートレバーＤ５０の操作を契機にしてリール回転時に音声を出力する演出である。スタートレバーＤ５０の操作を契機にして、当該ゲームで決定されている条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態に基づいてレバー予告音の種類を決定し、リール回転時にレバー予告音を出力する。尚、レバー予告音の出力タイミングを通常のタイミングよりも所定時間（例えば、０．２秒）遅いタイミングで出力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、当該遅いタイミングにてレバー予告音を出力した場合には、通常のタイミングにてレバー予告音を出力した場合よりも相対的に高利益となる期待度が高くなるよう構成してもよい。

【１０８９】

特に、ＲＴ状態やＡＴに関する状態によって、出力する音色や、出力されるまでの遅延時間などを決定することで、遊技者の期待感を高めることができる。

【１０９０】

図１４８（Ａ）に示す演出抽選テーブルＡで規定されている演出内容の選択は、以下のように構成されている。

【１０９１】

条件装置がボーナス非重複である場合でありハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく（置数の値が１２８）、次いで、「キャラ演出」（置数の値が６４）、「会話演出」（置数の値が６２）の順に選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が０）。

【１０９２】

また、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」が最も選択されやすく（置数の値が１２８）、次いで、「キャラ演出」及び「会話演出」（置数の値が６４）が選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が０）。

【１０９３】

条件装置がボーナス重複である場合であり非レア役である場合には、「会話演出」が最も選択されやすく（置数の値が１９２）、次いで、「カットイン演出」（置数の値が３２）、「キャラ演出」（置数の値が１６）及び「演出なし」の順に選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が０）。

【１０９４】

条件装置がボーナス重複である場合でありレア役である場合には、「カットイン演出」が最も選択されやすく（置数の値が１９２）、次いで、「会話演出」（置数の値が３２）、「キャラ演出」（置数の値が１６）及び「演出なし」の順に選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が０）。

【１０９５】

このように、図１４８（Ａ）に示す演出抽選テーブルＡが選択された場合には、ボーナス重複であれば、「会話演出」又は「カットイン演出」のいずれかが最もされやすい（置数の値が１９２）。「会話演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス重複であり非レア役である可能が高い。また、「カットイン演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス重複でありレア役である可能が高い。

【１０９６】

次に、ボーナス非重複であれば、「演出なし」又は「カットイン演出」のいずれかが最もされやすい（置数の値が１２８）。「演出なし」が選択された場合には、条件装置がボーナス非重複であり非レア役である可能が高い。また、「カットイン演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス非重複でありレア役である可能が高い。

【１０９７】

このように、図１４８（Ａ）に示す演出抽選テーブルＡが選択された場合であり、「カットイン演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス非重複又はボーナス重複のいずれかのレア役である可能が高い。

【１０９８】

また、図１４８（Ｂ）に示す演出抽選テーブルＢで規定されている演出の選択は、以下のように構成されている。

【１０９９】

条件装置がボーナス重複である場合及びボーナス非重複である場合の全てで、「キャラ演出」（置数の値が２５６）のみが選択され、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が０）。

【１１００】

また、図１４８（Ｃ）に示す演出抽選テーブルＣで規定されている演出の選択は、以下のように構成されている。

【１１０１】

条件装置がボーナス重複である場合及びボーナス非重複である場合の全てで、「対決演出」（置数の値が２５６）のみが選択され、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が０）。

【１１０２】

＜＜演出の進行の具体例＞＞

図１４９は、上述した演出内容決定処理によって進行する演出の例を示す概略図である。

【１１０３】

＜１ゲーム目＞

図１４９に示すように、まず、１ゲーム目では、抽選処理の結果はハズレである。また、１ゲーム目では、未だ、シナリオが選択されておらず（図１４９のシナリオ有無の段）、図１４５のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図１４５のステップ４００４では、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図１４５のステップ４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ１が選択される（図１４９のシナリオ抽選の段）。次いで、図１４５のステップ４００８では、演出抽選テーブルＡが選択され（図１４９の演出抽選テーブルの段）、図１４５のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によって、１ゲーム目では演出なしと決定される（図１４９の演出抽選の段）。尚、この１ゲーム目では、シナリオ１が選択されているので、２ゲーム目は、シナリオ無し（図１４９の演出抽選テーブルの段）と決定される（図１４７（Ｂ）参照）。

【１１０４】

＜２ゲーム目＞

２ゲーム目では、抽選処理の結果は再遊技－Ａである。また、２ゲーム目でも、未だ、シナリオが選択されておらず（図１４９のシナリオ有無の段）、図１４５のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図１４５のステップ４００４では、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図１４５のステップ

４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ１が再び選択される（図１４９のシナリオ抽選の段）。次いで、図１４５のステップ４００８では、演出抽選テーブルＡが選択され（図１４９の演出抽選テーブルの段）、図１４５のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によって、２ゲーム目では演出なしと決定される（図１４９の演出抽選の段）。尚、この２ゲーム目でも、シナリオ１が選択されているので、３ゲーム目もシナリオ無し（図１４９の演出抽選テーブルの段）と決定される（図１４７（Ｂ）参照）。

【１１０５】

＜３ゲーム目＞

３ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞－Ａ１である。また、３ゲーム目でも、未だ、シナリオが選択されておらず（図１４９のシナリオ有無の段）、図１４５のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図１４５のステップ４００４では、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図１４５のステップ４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ１が選択される（図１４９のシナリオ抽選の段）。次いで、図１４５のステップ４００８では、演出抽選テーブルＡが選択され（図１４９の演出抽選テーブルの段）、図１４５のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によって、３ゲーム目では会話演出と決定される（図１４９の演出抽選の段）。尚、この３ゲーム目でも、シナリオ１が選択されているので、４ゲーム目もシナリオ無し（図１４９の演出抽選テーブルの段）と決定される（図１４７（Ｂ）参照）。

【１１０６】

＜４ゲーム目＞

４ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞－Ｃである。また、４ゲーム目でも、未だ、シナリオが選択されておらず（図１４９のシナリオ有無の段）、図１４５のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図１４５のステップ４００４では、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図１４５のステップ４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ２が選択される（図１４９のシナリオ抽選の段）。次いで、図１４５のステップ４００８では、演出抽選テーブルＡが選択され（図１４９の演出抽選テーブルの段）、図１４５のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によって、３ゲーム目ではカットイン演出と決定される（図１４９の演出抽選の段）。尚、この４ゲーム目では、シナリオ２が選択されたことにより、５ゲーム目は演出抽選テーブルＢと決定され、６ゲーム目は演出抽選テーブルＢと決定され、７ゲーム目は演出抽選テーブルＣと決定され、８ゲーム目はシナリオ無しと決定される（図１４９の演出抽選テーブルの段）（図１４７（Ｂ）参照）。

【１１０７】

＜５ゲーム目＞

５ゲーム目では、抽選処理の結果はハズレである。また、５ゲーム目では、シナリオ２が既に選択されているので（図１４９のシナリオ有無の段）、図１４５のステップ４００２ではシナリオを実行していると判断され、図１４５のステップ４００４及び４００６の処理は実行されず、図１４５のステップ４００８では、演出抽選テーブルＢが選択され（図１４５の演出抽選テーブルの段）、図１４５のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＢを用いた抽選処理によって、５ゲーム目ではキャラ演出と決定される（図１４９の演出抽選の段）。尚、この５ゲーム目では、４ゲーム目でシナリオ２が選択されているので、７ゲーム目までの演出抽選テーブルは決定されている（図１４９の演出抽選テーブルの段）（図１４７（Ｂ）参照）。

【１１０８】

＜６ゲーム目＞

６ゲーム目では、抽選処理の結果は再遊技－Ａである。また、６ゲーム目では、シナリオ２が既に選択されているので（図１４９のシナリオ有無の段）、図１４５のステップ４００２ではシナリオを実行していると判断され、図１４５のステップ４００４及び４００６

の処理は実行されず、図１４５のステップ４００８では、演出抽選テーブルＢが選択され（図１４９の演出抽選テーブルの段）、図１４５のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＢを用いた抽選処理によって、６ゲーム目ではキャラ演出と決定される（図１４９の演出抽選の段）。尚、この６ゲーム目でも、４ゲーム目でシナリオ２が選択されているので、７ゲーム目までの演出抽選テーブルは決定されている（図１４９の演出抽選テーブルの段）（図１４７（Ｂ）参照）。

【１１０９】

＜７ゲーム目＞

７ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞－Ｂである。また、７ゲーム目では、シナリオ２が既に選択されているので（図１４９のシナリオ有無の段）、図１４５のステップ４００２ではシナリオを実行していると判断され、図１４５のステップ４００４及び４００６の処理は実行されず、図１４５のステップ４００８では、演出抽選テーブルＣが選択され（図１４９の演出抽選テーブルの段）、図１４５のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＣを用いた抽選処理によって、７ゲーム目では対決演出と決定される（図１４９の演出抽選の段）。尚、この７ゲーム目でも、４ゲーム目でシナリオ２が選択されているので、７ゲーム目までの演出抽選テーブルは決定されている（図１４９の演出抽選テーブルの段）（図１４７（Ｂ）参照）。

【１１１０】

＜８ゲーム目＞

８ゲーム目では、抽選処理の結果はハズレである。また、８ゲーム目では、シナリオ２が既に選択されているが、８ゲーム目はシナリオ無し（図１４７（Ｂ）のシナリオ２の５ゲーム目参照）となるため（図１４９のシナリオ有無の段）、図１４５のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図１４５のステップ４００４では、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図１４５のステップ４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ１が選択される（図１４９のシナリオ抽選の段）。図１４５のステップ４００８では、演出抽選テーブルＡが選択され（図１４９の演出抽選テーブルの段）、図１４５のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によって、８ゲーム目では演出なしと決定される（図１４９の演出抽選の段）。尚、この８ゲーム目では、シナリオ１が選択されているので、９ゲーム目もシナリオ無し（図１４９の演出抽選テーブルの段）と決定される（図１４７（Ｂ）参照）。

【１１１１】

＜９ゲーム目＞

９ゲーム目では、抽選処理の結果は再遊技－Ａである。また、９ゲーム目では、シナリオが選択されておらず（図１４９のシナリオ有無の段）、図１４５のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図１４５のステップ４００４では、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図１４５のステップ４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ１が選択される（図１４９のシナリオ抽選の段）。次いで、図１４５のステップ４００８では、演出抽選テーブルＡが選択され（図１４９の演出抽選テーブルの段）、図１４５のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によって、９ゲーム目では演出なしと決定される（図１４９の演出抽選の段）。尚、この９ゲーム目でも、シナリオ１が選択されているので、１０ゲーム目もシナリオ無し（図１４９の演出抽選テーブルの段）と決定される（図１４７（Ｂ）参照）。

【１１１２】

＜１０ゲーム目＞

１０ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞－Ａ１である。また、１０ゲーム目では、シナリオが選択されておらず（図１４９のシナリオ有無の段）、図１４５のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図１４５のステップ４００４では、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図１４５のステップ４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ１が選択される（図１４９のシナリオ抽選の段）。次いで、図１４５のステップ４００８で、演出抽選テーブルＡが選択され、図

１４５のステップ４０１０で、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によっていずれかの演出内容が決定される。

【１１１３】

＜＜＜演出選択結果の例＞＞＞

図１５０（Ａ）～図１５５（Ａ）は、前述した８種類の「演出なし」、「キャラ演出」、「会話演出」、「カットイン演出」、「対決演出」、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」、「共通ナビ演出」及び「狙え演出」の演出が、条件装置の各々に対応して選択される確率を示す演出選択確率テーブルである。

また、図１５０（Ｂ）～図１５５（Ｂ）は、前述した３つのシナリオが、条件装置の各々に対応して選択される確率を示すシナリオ選択確率テーブルである。図１５０（Ａ）及び図１５０（Ｂ）～図１５５（Ａ）及び図１５５（Ｂ）は、遊技区間と、ＲＴ状態と、ＡＴに関する状態とについて、代表的な６種類について着目して示したテーブルである。以下では、設定１に設定されているものとする。

【１１１４】

図１５０（Ａ）及び（Ｂ）は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である場合（以下、第１の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図１５１（Ａ）及び（Ｂ）は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２である場合（以下、第２の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図１５２（Ａ）及び（Ｂ）は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である場合（以下、第３の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図１５３（Ａ）及び（Ｂ）は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が転落待ち状態である場合（以下、第４の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図１５４（Ａ）及び（Ｂ）は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり（自力でＲＴ１に移行させた状態）、ＡＴに関する状態が低確率状態である場合（以下、第５の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図１５５（Ａ）及び（Ｂ）は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が転落後ＡＴ中状態である場合（以下、第６の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。

【１１１５】

図１５０（Ａ）及び（Ｂ）～図１５５（Ａ）及び（Ｂ）の各々に示した確率を示す数値は、設定１に設定され、且つ、前述した第１の対象遊技状態～第６の対象遊技状態の各々について集計した結果を示す値である。

【１１１６】

＜＜第１の対象遊技状態＞＞

前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。図１５０（Ａ）は、第１の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図１５０（Ｂ）は、第１の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【１１１７】

図１５０（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ１が最も選択されやすく、シナリオ２及び３が選択される場合もある。また、条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、シナリオ２が最も選択されやすく、次いで、シナリオ３が選択されやすいが、シナリオ１が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり非レア役である場合には、シナリオ２又は３のいずれかが最も選択されやすく、次いで、シナリオ１が選択されやすい。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、シナリオ２が最も選択されやすく、次いで、シナリオ３が選択されやすく、シナリオ１が選択される場合もある。

【１１１８】
図１５０（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」、「会話演出」の順で選択されやすく、「対決演出」が選択される場合もあるが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、「キャラ演出」、「会話演出」、「カットイン演出」、「対決演出」のいずれかが同確率で選択されるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」又は「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。
【１１１９】
＜＜第２の対象遊技状態＞＞
前述したように、第２の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２である。図１５１（Ａ）は、第２の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図１５１（Ｂ）は、第２の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。
【１１２０】
図１５１（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１のみが選択され、他のシナリオ２及び３が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１が最も選択されやすく、次いで、シナリオ２又は３が選択されやすい。
【１１２１】
図１５１（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、レア役である場合には、「共通ナビ演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、レア役である場合には、「共通ナビ演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。
【１１２２】
＜＜第３の対象遊技状態＞＞
前述したように、第３の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である。図１５２（Ａ）は、第３の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図１５２（Ｂ）は、第３の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。
【１１２３】
図１５２（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ１が最も選択されやすく、次いで、シナリオ２、シナリオ３の順で選択されやすい。また、条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、シナリオ２が最も選択されやすく、次いで、シナリオ３が選択されやすいが、シナリオ１が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありハズレ又は非レア役及びレア役である場合には、シナリオ２が最も選択されやすく、次いで、シナリオ３が選択されやく、シナリオ１が選択される場合もある。
【１１２４】
図１５２（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「対決演出」が選択される場合もあるが、その他の演出が選択されることはない

。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」、「対決演出」、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」のいずれかが同確率で選択され、「会話演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」、カットイン演出」、「対決演出」の順で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」、「対決演出」、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」のいずれかが同確率で選択され、次いで、「演出なし」、「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。

【１１２５】

＜＜第４の対象遊技状態＞＞

前述したように、第４の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が転落待ち状態である。図１５３（Ａ）は、第６の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図１５３（Ｂ）は、第６の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【１１２６】

図１５３（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１のみが選択され、他のシナリオ２及び３が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ２が最も選択されやすく、次いで、シナリオ１又は３のいずれかが同確率で選択されやすい。

【１１２７】

図１５３（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」又は「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合、又は、ボーナス重複でありハズレ非レア役、若しくはレア役である場合には、「カットイン演出」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」又は「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、その他の演出が選択されることはない。

【１１２８】

＜＜第５の対象遊技状態＞＞

前述したように、第５の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり（自力でＲＴ１に移行させた状態）、ＡＴに関する状態が低確率状態である。図１５４（Ａ）は、第５の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図１５４（Ｂ）は、第５の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【１１２９】

図１５４（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ１のみが選択され、シナリオ２及び３が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複でありハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ２又は３のいずれかが最も選択されやすく、次いで、シナリオ１が選択されやすい。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、シナリオ２が最も選択されやすく、次いで、シナリオ３が選択されやすく、シナリオ１が選択される場合もある。

【１１３０】

図１５４（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレである場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」、「会話演出」の順で選択されやすく、「対決演出」が選択される場合もあるが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、非レア役である場合には、「狙え演出」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、「キャラ演出」、「会話演出」、「カットイン演出」、「対決演出」のいずれかが同確率で選択されるが、他の演出が選択されることはない。条件装

置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」又は「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。

【１１３１】

＜＜第６の対象遊技状態＞＞

前述したように、第６の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が転落後ＡＴ中状態である。図１５５（Ａ）は、第６の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図１５５（Ｂ）は、第６の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【１１３２】

図１５５（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複及びボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１のみが選択され、他のシナリオ２及び３が選択される場合はない。

【１１３３】

図１５５（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、レア役である場合には、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」が最も選択されやすく、次いで、「カットイン演出」又は「対決演出」のいずれかが同確率で選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」、「対決演出」、カットイン演出」の順で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、レア役である場合には、「カットイン演出」又は「対決演出」のいずれかが同確率で選択されやすく、次いで、「演出なし」又は「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。

【１１３４】

＜＜＜対象遊技状態の比較＞＞＞

以下では、

（比較１）第１の対象遊技状態と第２の対象遊技状態

（比較２）第２の対象遊技状態と第３の対象遊技状態

（比較３）第１の対象遊技状態と第４の対象遊技状態

（比較４）第３の対象遊技状態と第６の対象遊技状態

の５通りの対象遊技状態の組合せについて演出が実行される確率を比較する。尚、ここでの比較においては、ＢＢ中を除くとともに、設定１に設定されているものとする。また、前述したように、グループ「レア役」に属する条件装置を、単に「レア役」と称し、グループ「再遊技」及びグループ「ベル」に属する条件装置を、単に「非レア役」と称し、グループ「１種ＢＢ」に属する条件装置を、単に「１種ＢＢ」や「単独１種ＢＢ」と称する場合がある。グループ「１種ＢＢ」は、「１種ＢＢ－Ａ」と、「１種ＢＢ－Ｂ」と、「１種ＢＢ－Ｃ」とからなり、「単独ボーナス」と称する場合もある。

【１１３５】

＜＜（比較１）第１の対象遊技状態と第２の対象遊技状態＞＞

＜第１の対象遊技状態＞

まず、第１の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。

【１１３６】

＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞

第１の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６

＝５２０４／６５５３６　　式（１－１）

となる（図１０５のＲＴ０の列の置数参照）。尚、式（１－１）において、「入賞－Ｂ」の置数３２０４と、「入賞－Ｃ」の置数１０００と、「入賞－Ｄ」の置数７００と、「入賞－Ｅ」の置数３００とを用いた（図１０５のＲＴ０の列の置数参照）。

【１１３７】

また、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１５０のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図１５０に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」（２５％）、「会話演出」（２５％）、「カットイン演出」（２５％）、「対決演出」（２５％）のいずれかの演出が選択される。したがって、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５２０４／６５５３６×１００／１００

＝５２０４／６５５３６　　式（１－２）

となる。ここで、式（１－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。

【１１３８】

＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第１の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６

＝５９９６５／６５５３６　　式（１－３）

となる。ここで、式（１－３）における数値「３６７」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。

【１１３９】

単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数の和は、「１種ＢＢ－Ａ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ」の置数４０との和であり、１２０（＝４０＋４０＋４０）である（図１０５のＲＴ０の列の置数参照）。

【１１４０】

また、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｄ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｅ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｄ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｅ」の置数４０との置数の和２４０（＝４０＋４０＋４０＋４０＋４０＋４０）（図１０５のＲＴ０の列の置数参照）と、「１種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ１」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ２」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ３」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ４」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ５」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ６」の置数１との和７（＝１＋１＋１＋１＋１＋１＋１）（図１０５のＲＴ０の列の置数参照）との和２４７（＝２４０＋７）となる。

【１１４１】

したがって、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数１２０とボーナスと重複した条件装置が当選する置数２４７との和によって、式（１－３）の数値「３６７」を算出する

ことができる。また、式（１－３）の数値「５２０４」は、式（１－１）の結果である。式（１－３）に示すように、「６５５３６－３６７－５２０４」を算出することで、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数と、「レア役」の置数とを除くことができ、条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合の置数を算出することができる。

【１１４２】

また、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも５０％の確率で実行される（図１５０のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）。図１５０に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」の各々の「演出なし」の確率は、いずれも５０％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－５０＝５０となる。具体的には、図１５０に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「キャラ演出」（２５％）、「会話演出」（２４％）、「対決演出」（１％）のいずれかの演出が選択される。

【１１４３】

したがって、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５９９６５／６５５３６×５０／１００

　２９９８３／６５５３６　　式（１－４）

となる。ここで、式（１－３）の結果（「５９９６５／６５５３６」）を利用した。

【１１４４】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（１－２）及び式（１－４）から

５２０４／６５５３６＋２９９８３／６５５３６

＝３５１８７／６５５３６　　式（１－５）

となる。

【１１４５】

＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

第１の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（８０＋８０＋８０）／６５５３６

＝２４０／６５５３６　　式（１－６）

となる。尚、式（１－６）において、最初の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ」の置数４０との和であり、次の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｄ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｄ」の置数４０との和であり、最後の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｅ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｅ」の置数４０との和である（図１０５のＲＴ０の列の置数参照）。

【１１４６】

また、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、９３．７５％の確率で実行される。すなわち、図１５０に示すように、グループ「レア役」で「演出なし」の確率は、６．２５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－６．２５＝９３．７５となる。具体的には、図１５０のボーナス重複で「レア役」の欄に示すように、「キャラ演出」（６．２５％）、「会話演出」（１２．５％）、「カットイン演出」（３７．５％）、「対決演出」（３７．５％）のいずれかの演出が選択される。

【１１４７】

したがって、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（１－６）を用いて、

２４０／６５５３６×９３．７５／１００
＝２２５／６５５３６　　式（１－７）
となる。
【１１４８】
＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞
第１の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（１２０＋１＋６）／６５５３６
＝１２７／６５５３６　　式（１－８）
となる。尚、式（１－８）において、最初の「１２０」は、「１種ＢＢ－Ａ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ」の置数４０との和であり、次の「１」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ」の置数１であり、最後の「６」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞Ａ１」の置数１～「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞Ａ６」の置数１の和６である（図１０５のＲＴ０の列の置数参照）。
【１１４９】
また、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも９３．７５％の確率で実行される。すなわち、図１５０に示すように、グループ「１種ＢＢ」の「演出なし」の確率、グループ「再遊技」の「演出なし」の確率、グループ「ベル」の「演出なし」の確率は、いずれも６．２５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－６．２５＝９３．７５となる。具体的には、図１５０のボーナス重複で「１種ＢＢ」及び「非レア役」の欄に示すように、グループ「１種ＢＢ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「キャラ演出」（６．２５％）、「会話演出」（１２．５％）、「対決演出」（７５％）のいずれかの演出が選択される。
【１１５０】
したがって、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
１２７／６５５３６×９３．７５／１００
　１１９／６５５３６　　式（１－９）
となる。
【１１５１】
＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（１－７）及び式（１－９）から
２２５／６５５３６＋１１９／６５５３６
＝３４４／６５５３６　　式（１－１０）
となる。
【１１５２】
＜第１の対象遊技状態で演出が実行される確率＞
以上より、第１の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（１－５）及び式（１－１０）から、
３５１８７／６５５３６＋３４４／６５５３６
＝３５５３１／６５５３６　　式（１－１１）
となる。
【１１５３】
＜第２の対象遊技状態＞
次に、第２の対象遊技状態において演出が実行される確率を、第１の対象遊技状態と同様に、
（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合
（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合
（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合
との各々について算出する。なお、前述したように、第２の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２である。
【１１５４】
＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞
第２の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６
＝５２０４／６５５３６　　式（２－１）
となる（図１０５のＲＴ０の列の置数参照）。尚、式（２－１）において、式（１－１）と同様に、「入賞－Ｂ」の置数３２０４と、「入賞－Ｃ」の置数１０００と、「入賞－Ｄ」の置数７００と、「入賞－Ｅ」の置数３００とを用いた（図１０５のＲＴ０の列の置数参照）。
【１１５５】
また、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１５１のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図１５１に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「共通ナビ演出」が必ず選択される。したがって、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
５２０４／６５５３６×１００／１００
＝５２０４／６５５３６　　式（２－２）
となる。ここで、式（２－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。
【１１５６】
＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞
第２の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６
＝５９９６５／６５５３６　　式（２－３）
となる。ここで、式（２－３）における数値「３６７」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。尚、数値「３６７」は、第１の対象遊技状態の式（１－３）と同様にして算出することができる（図１０５のＲＴ０の列の置数参照）。
【１１５７】
また、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、全てに対して「演出なし」の確率が１００％であり（図１５１のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）、演出が実行される場合はない。
【１１５８】
したがって、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
５９９６５／６５５３６×０／１００
＝０／６５５３６　　式（２－４）
となる。
【１１５９】
＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（２－２）及び式（２－４）から

５２０４／６５５３６＋０／６５５３６
＝５２０４／６５５３６　　式（２－５）
となる。
【１１６０】
＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞
第２の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（８０＋８０＋８０）／６５５３６
＝２４０／６５５３６　　式（２－６）
となる。尚、この式（２－６）は、第１の対象遊技状態の式（１－６）と同様に算出することができる（図１０５のＲＴ０の列の置数参照）。
【１１６１】
また、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１５１のボーナス重複で「レア役」の欄参照）。具体的には、条件装置がボーナスと重複する場合には、「共通ナビ演出」のみが選択される。したがって、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
２４０／６５５３６×１００／１００
＝２４０／６５５３６　　式（２－７）
となる。ここで、式（２－６）の結果（「２４０／６５５３６」）を利用した。
【１１６２】
＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞
第２の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（１２０＋１＋６）／６５５３６
＝１２７／６５５３６　　式（２－８）
となる。尚、この式（２－８）は、第１の対象遊技状態の式（１－８）と同様に算出することができる（図１０５のＲＴ０の列の置数参照）。
【１１６３】
また、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも０％の確率で実行される（図１５１参照）。
【１１６４】
したがって、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
１２７／６５５３６×０／１００
＝０／６５５３６　　式（２－９）
となる。ここで、式（２－８）の結果（「１２７／６５５３６」）を利用した。
【１１６５】
＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（２－７）及び式（２－９）から
２４０／６５５３６＋０／６５５３６
＝２４０／６５５３６　　式（２－１０）
となる。
【１１６６】
＜第２の対象遊技状態で演出が実行される確率＞
以上より、第２の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（２－５）及び式（２－１０）から、

５２０４／６５５３６＋２４０／６５５３６
＝５４４４／６５５３６　　式（２－１１）
となる。
【１１６７】
＜第１の対象遊技状態と第２の対象遊技状態との比較結果＞
第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（１－１１）より、
３５５３１／６５５３６
である。また、第２の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（２－１１）より、
５４４４／６５５３６
である。
【１１６８】
したがって、
３５５３１／６５５３６＞５４４４／６５５３６　　式（２－１２）
が成立し、第１の対象遊技状態と第２の対象遊技状態と比較すると、第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第２の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。
前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。一方、第２の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２である。したがって、対象遊技状態のＲＴ状態がともにＲＴ０である状況であるときには、通常区間である場合の方が有利区間である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。遊技者が有利区間表示器ＹＨをみれば、現在、遊技区間が有利区間であるか否かを判別することできる。このため、遊技区間が通常区間であると認識できてしまった場合には、遊技への意欲が低下してしまうため、通常区間のときには、様々な演出を頻繁に実行することによって、有利区間への移行に対する期待感を高めることができるため、第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率を高めている。尚、第１の対象遊技状態においては、第２の対象遊技状態よりも現在の設定値を示唆する演出が実行されやすいよう構成してもよい。例えば、ボーナスやＡＴ抽選に当選していないハズレに係る遊技において、通常区間においてのみ実行され得る演出を設け、当該演出を設定値が高い程発生率を高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遊技者は通常区間においても遊技を進行する意欲が向上することとなる。
【１１６９】
＜＜（比較２）第２の対象遊技状態と第３の対象遊技状態＞＞
【１１７０】
＜第２の対象遊技状態＞
前述したように、第２の対象遊技状態において、何らかの演出を実行する確率は、式（２－１１）より、
５４４４／６５５３６
である。
【１１７１】
＜第３の対象遊技状態＞
まず、第３の対象遊技状態において演出が実行される確率を、
（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合
（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合
（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合
（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合
との各々について算出する。なお、前述したように、第３の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である。
【１１７２】

＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞
第３の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６
＝５２０４／６５５３６　　式（３－１）
となる（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。尚、式（３－１）において、「入賞－Ｂ」の置数３２０４と、「入賞－Ｃ」の置数１０００と、「入賞－Ｄ」の置数７００と、「入賞－Ｅ」の置数３００とを用いた（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。
【１１７３】
また、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１５２のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図１５２に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「会話演出」（１２．５％）、「カットイン演出」（２５％）、「対決演出」（２５％）、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」（３７．５％）のいずれかの演出が選択される。したがって、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
５２０４／６５５３６×１００／１００
＝５２０４／６５５３６　　式（３－２）
となる。ここで、式（３－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。
【１１７４】
＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞
第３の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６
＝５９９６５／６５５３６　　式（３－３）
となる。ここで、式（３－３）における数値「３６７」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数とボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。
【１１７５】
単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数の和は、「１種ＢＢ－Ａ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ」の置数４０との和であり、１２０（＝４０＋４０＋４０）である（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。
【１１７６】
また、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｄ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｅ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｄ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｅ」の置数４０との置数の和２４０（＝４０＋４０＋４０＋４０＋４０＋４０）（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）と、「１種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ１」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ２」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ３」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ４」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ５」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ６」の置数１との和７（＝１＋１＋１＋１＋１＋１＋１）（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）との和２４７（＝２４０＋７）となる。
【１１７７】
したがって、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数１２０とボーナスと重複した条件装置が当選する置数２４７との和によって、式（３－３）の数値「３６７」を算出することができる。また、式（３－３）の数値「５２０４」は、式（３－１）の結果である。式（３－３）に示すように、「６５５３６－３６７－５２０４」を算出することで、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数

と、「レア役」の置数とを除くことができ、条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合の置数を算出することができる。

【１１７８】

また、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも１３．５％の確率で実行される（図１５２のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）。図１５２に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」の各々の「演出なし」の確率は、いずれも８６．５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－８６．５＝１３．５となる。なお、具体的には、図１５２に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「会話演出」（１２．５％）、「対決演出」（１％）のいずれかの演出が選択される。

【１１７９】

したがって、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５９９６５／６５５３６×１３．５／１００

　８０９５／６５５３６　　式（３－４）

となる。ここで、式（３－３）の結果（「５９９６５／６５５３６」）を利用した。

【１１８０】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（３－２）及び式（３－４）から

５２０４／６５５３６＋８０９５／６５５３６

＝１３２９９／６５５３６　　式（３－５）

となる。

【１１８１】

＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

第３の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（８０＋８０＋８０）／６５５３６

＝２４０／６５５３６　　式（３－６）

となる。尚、式（３－６）において、最初の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ」の置数４０との和であり、次の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｄ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｄ」の置数４０との和であり、最後の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｅ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｅ」の置数４０との和である（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。

【１１８２】

また、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、８７．５％の確率で実行される。すなわち、図１５２に示すように、グループ「レア役」で「演出なし」の確率は、１２．５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－１２．５＝８７．５となる。具体的には、図１５２のボーナスと重複し「レア役」の欄に示すように、「会話演出」（１２．５％）、「カットイン演出」（２５％）、「対決演出」（２５％）、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」（２５％）のいずれかの演出が選択される。

【１１８３】

したがって、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（３－６）を用いて、

２４０／６５５３６×８７．５／１００

＝２１０／６５５３６　　式（３－７）

となる。

【１１８４】
＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞
第３の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（１２０＋１＋６）／６５５３６
＝１２７／６５５３６　　式（３－８）
となる。尚、式（３－８）において、最初の「１２０」は、「１種ＢＢ－Ａ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ」の置数４０との和であり、次の「１」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ」の置数１であり、最後の「６」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞Ａ１」の置数１～「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞Ａ６」の置数１の和６である（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。
【１１８５】
また、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも４３．７５％の確率で実行される。すなわち、図１５２に示すように、グループ「１種ＢＢ」の「演出なし」の確率、グループ「再遊技」の「演出なし」の確率、グループ「ベル」の「演出なし」の確率は、いずれも５６．２５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－５６．２５＝４３．７５となる。具体的には、図１５２のボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」の欄に示すように、グループ「１種ＢＢ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「会話演出」（２５％）、「カットイン演出」（６．２５％）、「対決演出」（１２．５％）のいずれかの演出が選択される。
【１１８６】
したがって、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
１２７／６５５３６×４３．７５／１００
　５６／６５５３６　　式（３－９）
となる。
【１１８７】
＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（３－７）及び式（３－９）から
２１０／６５５３６＋５６／６５５３６
＝２６６／６５５３６　　式（３－１０）
となる。
【１１８８】
＜第３の対象遊技状態で演出が実行される確率＞
以上より、第３の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（３－５）及び式（３－１０）から、
１３２９９／６５５３６＋２６６／６５５３６
＝１３５６５／６５５３６　　式（３－１１）
となる。
【１１８９】
＜第２の対象遊技状態と第３の対象遊技状態との比較結果＞
第２の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（２－１１）より、
５４４４／６５５３６
である。また、第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（３－１１）より、
１３５６５／６５５３６
である。

【１１９０】
したがって、
５４４４／６５５３６＜１３５６５／６５５３６　　式（３－１２）
が成立し、第２の対象遊技状態と第３の対象遊技状態と比較すると、第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第２の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。
【１１９１】
前述したように、第２の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２である。一方、第３の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である。したがって、対象遊技状態の遊技区間がともに有利区間である状況であるときには、ＲＴ状態がＲＴ１である場合の方が、ＲＴ状態がＲＴ０である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。第２の対象遊技状態は、ＡＴ準備状態２であり、第３の対象遊技状態に移行することが確定的であるため、遊技者は、第３の対象遊技状態に移行することに期待感を持っており、演出による期待感を感じさせる必要はない（演出によって過剰に遊技者を煽る必要がない）ので、なるべく簡素な演出にして第２の対象遊技状態を終了させるのが好ましいため、第２の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率を低くしている。
【１１９２】
＜＜（比較３）第１の対象遊技状態と第４の対象遊技状態＞＞
【１１９３】
＜第１の対象遊技状態＞
前述したように、第１の対象遊技状態において、何らかの演出を実行する確率は、式（１－１１）より、
３５５３１／６５５３６
である。
【１１９４】
＜第４の対象遊技状態＞
まず、第４の対象遊技状態において演出が実行される確率を、
（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合
（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア」役である場合
（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合
（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合
との各々について算出する。なお、前述したように、第４の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が転落待ち状態である。
【１１９５】
＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞
第４の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６
＝５２０４／６５５３６　　式（４－１）
となる（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。尚、式（４－１）において、「入賞－Ｂ」の置数３２０４と、「入賞－Ｃ」の置数１０００と、「入賞－Ｄ」の置数７００と、「入賞－Ｅ」の置数３００とを用いた（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。
【１１９６】
また、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１５３のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図１５３に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」（５％）、「会話演出」（５％）、「カットイン演出」

（９０％）のいずれかの演出が選択される。したがって、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
５２０４／６５５３６×１００／１００
＝５２０４／６５５３６　　式（４－２）
となる。ここで、式（４－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。
【１１９７】
＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞
第４の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。具体的には、
（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６
＝５９９６５／６５５３６　　式（４－３）
となる。ここで、第４の対象遊技状態のＲＴ状態はＲＴ１であり、式（４－３）は、式（３－３）と同様にして算出することができる。
【１１９８】
また、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも５％の確率で実行される（図１５３のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）。図１５３に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」の各々の「演出なし」の確率は、いずれも９５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－９５＝５となる。なお、具体的には、図１５３に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも、「キャラ演出」（２．５％）、「会話演出」（２．５％）のいずれかの演出が選択される。
【１１９９】
したがって、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
５９９６５／６５５３６×５／１００
　２９９８／６５５３６　　式（４－４）
となる。ここで、式（４－３）の結果（「５９９６５／６５５３６」）を利用した。
【１２００】
＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（４－２）及び式（４－４）から
５２０４／６５５３６＋２９９８／６５５３６
＝８２０２／６５５３６　　式（４－５）
となる。
【１２０１】
＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞
第４の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（８０＋８０＋８０）／６５５３６
＝２４０／６５５３６　　式（４－６）
となる。尚、式（４－６）は、式（３－６）と同様にして算出することができる（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。
【１２０２】
また、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１５３のボーナスと重複し「レア役」の欄参照）。図１５３に示すように、具体的には、ボーナス非

重複の場合には、「キャラ演出」（５％）、「会話演出」（５％）、「カットイン演出」（９０％）のいずれかの演出が選択される。

【１２０３】

したがって、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

２４０／６５５３６×１００／１００

＝２４０／６５５３６　　式（４－７）

となる。ここで、式（４－６）の結果（「２４０／６５５３６」）を利用した。

【１２０４】

＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞

第４の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（１２０＋１＋６）／６５５３６

＝１２７／６５５３６　　式（４－８）

となる。尚、式（４－８）は、式（３－８）と同様にして算出することができる（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。

【１２０５】

また、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１５３のボーナス重複で「１種ＢＢ」及び「非レア役」の欄参照）。図１５３に示すように、具体的には、ボーナスと重複する場合には、「キャラ演出」（５％）、「会話演出」（５％）、「カットイン演出」（９０％）のいずれかの演出が選択される。

【１２０６】

したがって、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

１２７／６５５３６×１００／１００

＝１２７／６５５３６　　式（４－９）

となる。

【１２０７】

＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（４－７）及び式（４－９）から

２４０／６５５３６＋１２７／６５５３６

＝３６７／６５５３６　　式（４－１０）

となる。

【１２０８】

＜第４の対象遊技状態で演出が実行される確率＞

以上より、第４の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（４－５）及び式（４－１０）から、

８２０２／６５５３６＋３６７／６５５３６

＝８５６９／６５５３６　　式（４－１１）

となる。

【１２０９】

＜第１の対象遊技状態と第４の対象遊技状態との比較結果＞

第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（１－１１）より、

３５５３１／６５５３６

である。また、第４の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（４－１１）より、

８５６９／６５５３６

である。
【１２１０】
したがって、
３５５３１／６５５３６＞８５６９／６５５３６　　式（４－１２）
が成立し、第１の対象遊技状態と第４の対象遊技状態と比較すると、第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第４の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。
【１２１１】
前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。一方、第４の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が転落待ち状態である。したがって、対象遊技状態の遊技区間がともに通常区間である状況であるときには、ＲＴ状態がＲＴ０である場合の方がＲＴ状態がＲＴ１である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。この場合には、第４の対象遊技状態は、有利区間から通常区間に移行し、低確率状態に移行するまでの転落待ち状態となっており、少しでも早く低確率状態に移行して、次に再び有利区間に移行させるのが好ましく、演出をすることで期待感を持たせる必要はなく、また、いまだに有利区間であるかのように感じさせる必要もないので、第４の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率を低くしている。即ち、転落待ち状態においては、遊技者に対してＡＲＴ状態が終了した＝高利益な状態が終了したため、次回のＡＴ当選を目指して遊技を進行することを促したい、且つ、有利区間に関する情報が全てクリアされたことを明確にするため演出の発生頻度が相対的に低くなるように構成されている。
【１２１２】
＜＜（比較４）第３の対象遊技状態と第６の対象遊技状態＞＞
【１２１３】
＜第３の対象遊技状態＞
前述したように、第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（３－１１）より、
１３５６５／６５５３６
である。
【１２１４】
＜第６の対象遊技状態＞
まず、第６の対象遊技状態において演出が実行される確率を、
（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合
（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合
（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合
（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合
との各々について算出する。なお、前述したように、第６の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が転落後ＡＴ中状態である。
【１２１５】
＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞
第６の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６
＝５２０４／６５５３６　　式（６－１）
となる（図１０５のＲＴ０の列の置数参照）。尚、式（２－１）は、式（１－１）と同様にして算出することができる（図１０５のＲＴ０の列の置数参照）。
【１２１６】
また、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「

演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１５５のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図１５５に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「会話演出」（１２．５％）、「カットイン演出」（２５％）、「対決演出」（２５％）、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」（３７．５％）のいずれかの演出が必ず選択される。したがって、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５２０４／６５５３６×１００／１００

＝５２０４／６５５３６　　式（６－２）

となる。ここで、式（６－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。

【１２１７】

＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第６の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６

＝５９９６５／６５５３６　　式（６－３）

となる。ここで、式（６－３）における数値「３６７」は、単独ボーナス当選の置数とボーナス重複当選の置数との和である。尚、数値「３６７」は、第１の対象遊技状態の式（１－３）と同様にして算出することができる。

【１２１８】

また、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、全てに対して「演出なし」の確率が１００％であり（図１５１のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）、演出が実行される場合はない。

【１２１９】

したがって、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５９９６５／６５５３６×０／１００

＝０／６５５３６　　式（６－４）

となる。

【１２２０】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（６－２）及び式（６－４）から

５２０４／６５５３６＋０／６５５３６

＝５２０４／６５５３６　　式（６－５）

となる。

【１２２１】

＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

第６の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（８０＋８０＋８０）／６５５３６

＝２４０／６５５３６　　式（６－６）

となる。尚、この式（６－６）は、第１の対象遊技状態の式（１－６）と同様に算出することができる。

【１２２２】

また、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、いずれも１２．５％の確率で実行される（図１５５のボーナス重複で「レア役」の欄参照）。何らかの演出が実行される確率は、１００－１２．５＝８７．５となる。なお、具体的には、図１５５に示すように、「会話演出」（１２．５％）、「カットイン演出

」（３７．５％）、「対決演出」（３７．５％）のいずれかの演出が選択される。
【１２２３】
したがって、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（６－６）を用いて、
２４０／６５５３６×８７．５／１００
＝２１０／６５５３６　　式（６－７）
となる。ここで、式（６－６）の結果（「２４０／６５５３６」）を利用した。
【１２２４】
＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞
第６の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（１２０＋１＋６）／６５５３６
＝１２７／６５５３６　　式（６－８）
となる。尚、この式（６－８）は、第１の対象遊技状態の式（１－８）と同様に算出することができる。
【１２２５】
また、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも４３．７５％の確率で実行される（図１５５のボーナスと重複し「レア役」の欄参照）。何らかの演出が実行される確率は、１００－５６．２５＝４３．７５となる。なお、具体的には、図１５５に示すように、「会話演出」（２５％）、「カットイン演出」（６．２５％）、「対決演出」（１２．５％）のいずれかの演出が選択される。
【１２２６】
したがって、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
１２７／６５５３６×４３．７５／１００
＝５６／６５５３６　　式（６－９）
となる。ここで、式（６－８）の結果（「１２７／６５５３６」）を利用した。
【１２２７】
＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（６－７）及び式（６－９）から
２１０／６５５３６＋５６／６５５３６
＝２６６／６５５３６　　式（６－１０）
となる。
【１２２８】
＜第６の対象遊技状態で演出が実行される確率＞
以上より、第２の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（６－５）及び式（６－１０）から、
５２０４／６５５３６＋２６６／６５５３６
＝５４７０／６５５３６　　式（６－１１）
【１２２９】
＜第３の対象遊技状態と第６の対象遊技状態との比較結果＞
第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（３－１１）より、
１３５６５／６５５３６
である。また、第６の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（６－１１）より、
５４７０／６５５３６
である。

【１２３０】
したがって、
５４７０／６５５３６＜１３５６５／６５５３６　　式（６－１２）
が成立し、第３の対象遊技状態と第６の対象遊技状態と比較すると、第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第６の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。
【１２３１】
前述したように、第３の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である。一方、第６の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が転落後ＡＴ中状態である。したがって、遊技区間がともに有利区間である状況であるときには、ＲＴ状態がＲＴ１である場合の方が、ＲＴ状態がＲＴ０である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。この傾向は、比較２の同様であり、遊技区間が有利区間である場合には、ＲＴ状態がＲＴ１であるときに演出が実行されやすい。この場合は、ＡＴ中状態であるにもかかわらず、ＲＴ状態がＲＴ１からＲＴ０に移行してしまった場合であり、ＲＴ状態がＲＴ０である状態で演出による期待感を高めるよりも、少しでも早くＲＴ状態をＲＴ１に戻るのが好ましいため、第６の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率を低くしている。また、この状態における専用の演出を設けることで、処理が煩雑になったり、演出用の画像データを確保したりすることを防止することができる。
【１２３２】
＜＜＜変形例１－１＞＞＞
前述した第３実施形態では、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態であるときにＡＴカウンタを減算し、ＡＴカウンタの値が０になったことを条件に、ＡＴに関する状態を転落待ち状態に移行させ、ＡＴに関する状態が転落待ち状態であるときにＲＴ状態がＲＴ１からＲＴ０に移行したことを条件に、ＡＴに関する状態を低確率状態に移行させるように構成していた。
【１２３３】
図１５９は、変形例１－１のＡＴ状態遷移図を示すブロック図である。変形例１－１では、図１５９に示すように、遊技区間が有利区間である状況で、ＡＴカウンタの値が０になったときには、ＡＴ転落待ち状態に移行させ、ナビがされないためにＲＴ状態がＲＴ１からＲＴ０になったときには、ＡＴに関する状態を引き戻し（弱）状態に移行させる。このように、変形例１－１は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（弱）状態である遊技状態（以下、第７の対象遊技状態と称する）を設ける。
【１２３４】
そして、この引き戻し（弱）状態であるとき（１０ゲームの間）に、レア役（入賞－Ｃ、入賞－Ｄ、入賞－Ｅ）に当選した場合には、ＡＴに関する状態を引き戻し（弱）状態から復帰前兆状態に移行させる。さらに、復帰前兆状態であるときに、ナビによって再遊技０６図柄を停止表示させることができた場合には、ＡＴ中状態に戻ることができる。尚、引き戻し（弱）状態であるときに、レア役（入賞－Ｃ、入賞－Ｄ、入賞－Ｅ）に当選しなかった場合には、有利区間を終了し、低確率状態に移行する。
【１２３５】
＜＜ＡＴ状態移行制御処理＞＞
図１６０及び図１６１は、変形例１－１におけるＡＴ状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。変形例１－１では、第３実施形態の図１１４の処理は、同様に実行される。図１６０は、第３実施形態の図１１６に対応する処理であり、図１１５のステップ１８３２又は１８３４でＮｏの場合に図１６０に示す処理が実行される。また、図１６１は、第３実施形態の図１１７に対応する処理であり、図１１７と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。このように、変形例１－１では、先ず、第３実施形態の図１１４及び図１１５の処理が実行され、その後、図１６０及び図１６１の処理が実

行される。

【１２３６】

まず、図１１５のステップ１８３２又は１８３４でＮｏの場合には、図１６０のステップ１９５２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１９５２でＹｅｓの場合には、ステップ１９５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームでＡＴカウンタ値が０でなるか否かを判定する。ステップ１９５４でＹｅｓの場合には、ステップ１９５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態をＡＴ転落待ち状態に決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ１９５４でＮｏの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

【１２３７】

ステップ１９５２でＮｏの場合には、ステップ１９５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態はＡＴ転落待ち状態であるか否かを判定する。ステップ１９５８でＹｅｓの場合には、ステップ１９６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技－Ｄ１～Ｄ３であるか否かを判定する。ステップ１９６０でＹｅｓの場合には、ステップ１９６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補を、現在のＡＴに関する状態と、当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ１９６０でＮｏの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

【１２３８】

ステップ１９６２の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、引き戻し（弱）状態が含まれる。図１６２に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態がＡＴ転落待ち状態である場合には、選択候補として、ＡＴ転落待ち状態及び引き戻し（弱）状態の２つがある。再遊技０１、再遊技０２、再遊技０３が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ転落待ち状態が選択され、再遊技０４が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、引き戻し（弱）状態が選択される。

【１２３９】

ステップ１９５８でＮｏの場合には、ステップ１９６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態が引き戻し（弱）状態であるか否かを判定する。ステップ１９６４でＹｅｓの場合には、ステップ１９６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、引き戻し（弱）状態で１０ゲームを実行したか否かを判定する。ステップ１９６６でＹｅｓの場合には、ステップ１９６８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、本サブルーチンを終了する。

【１２４０】

ステップ１９６６でＮｏの場合には、ステップ１９７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞－Ｃ、入賞－Ｄ、入賞－Ｅに当選したか否かを判定する。ステップ１９７０でＹｅｓの場合には、ステップ１９７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を復帰前兆状態に決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ１９７０でＮｏの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

【１２４１】

ステップ１９６４でＮｏの場合には、ステップ１９７４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は復帰前兆状態であるか否かを判定する。ステップ１９７４でＹｅｓの場合には、ステップ１９７６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技－Ｅ１～Ｅ３であるか否かを判定する。ステップ１９７６でＹｅｓの場合には、ステップ１９７８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補を、現在のＡＴに関する状態と、当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【１２４２】

ステップ１９７８の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、ＡＴ中状態

が含まれる。図１６２に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態が復帰前兆状態である場合には、選択候補として、復帰前兆状態及びＡＴ中状態の２つがある。再遊技０１、再遊技０２、再遊技０３が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、復帰前兆状態が選択され、再遊技０６が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択される。

【１２４３】

ステップ１９７４又はステップ１９７６でＮｏの場合には、図１６１のステップ１４４０に処理を移す。図１６１のステップ１４４０、１４４２及び１４４４は、図１１７に示した処理と同様のものである。

【１２４４】

＜＜シナリオ抽選テーブル決定処理＞＞

図１６３は、変形例１－１におけるシナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。前述したように、変形例１－１では、ＡＴに関する状態に引き戻し（弱）状態が含まれ、引き戻し（弱）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルが選択される。尚、図１６３に示すフローチャートにおいて、第３実施形態と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。

【１２４５】

まず、ステップ４１２０でＮｏの場合には、ステップ４１５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が引き戻し（弱）であるか否かを判定する。

【１２４６】

ステップ４１５２でＹｅｓの場合には、ステップ４１５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ４を選択する。このようにして、引き戻し（弱）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルとして、シナリオ演出テーブルＴ４が選択される。

【１２４７】

尚、ステップ４１５２でＮｏの場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ４１１２に処理を移す。

【１２４８】

また、図１５９のＡＴ状態遷移図に示すように、変形例１－１では、ＡＴに関する状態として転落待ち状態を有していない。このため、ステップ４１２４でＹｅｓの場合には、ステップ４１３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。ステップ４１３０でＹｅｓの場合には、ステップ４１３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＲＴ状態がＲＴ１であるか否かを判定する。

【１２４９】

ステップ４１３２でＹｅｓの場合には、ステップ４１３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ７を選択する。

【１２５０】

ステップ４１３２でＮｏの場合には、ステップ４１３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ１を選択する。

【１２５１】

ステップ４１２４でＮｏの場合、ステップ４１３０でＮｏの場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ４１１２に処理を移す。

【１２５２】

＜＜第７の対象遊技状態＞＞

前述したように、第７の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（弱）状態である。図１６４（Ａ）は、第７の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図１６４（Ｂ）は、第７の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【１２５３】

図１６４（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複及びボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１のみが選択され、他のシナリオ２

及び３が選択される場合はない。
【１２５４】
図１６４（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合、又は、ボーナス重複でありハズレ非レア役、若しくはレア役である場合には、「カットイン演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。
【１２５５】
次に、第７の対象遊技状態において演出が実行される確率を、
（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合
（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合
（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合
（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合
との各々について算出する。なお、前述したように、第７の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（弱）状態である。
【１２５６】
＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞
第７の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６
＝５２０４／６５５３６　　式（７－１）
となる（図１０５のＲＴ０の列の置数参照）。尚、式（７－１）において、式（２－１）と同様に、「入賞－Ｂ」の置数３２０４と、「入賞－Ｃ」の置数１０００と、「入賞－Ｄ」の置数７００と、「入賞－Ｅ」の置数３００とを用いた（図１０５のＲＴ０の列の置数参照）。
【１２５７】
また、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１６４のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図１６４に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「カットイン演出」が必ず選択される。したがって、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
５２０４／６５５３６×１００／１００
＝５２０４／６５５３６　　式（７－２）
となる。ここで、式（７－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。
【１２５８】
＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞
第７の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６
＝５９９６５／６５５３６　　式（７－３）
となる。ここで、式（７－３）における数値「３６７」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。尚、数値「３６７」は、第２の対象遊技状態の式（２－３）と同様にして算出することができる（図１０５のＲＴ０の列の置数参照）。
【１２５９】
また、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」で

ある場合には、全てに対して「演出なし」の確率が１００％であり（図１６４のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）、演出が実行される場合はない。

【１２６０】

したがって、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５９９６５／６５５３６×０／１００

＝０／６５５３６　　式（７－４）

となる。

【１２６１】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（７－２）及び式（７－４）から

５２０４／６５５３６＋０／６５５３６

＝５２０４／６５５３６　　式（７－５）

となる。

【１２６２】

＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

第７の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（８０＋８０＋８０）／６５５３６

＝２４０／６５５３６　　式（７－６）

となる。尚、この式（７－６）は、第２の対象遊技状態の式（２－６）と同様に算出することができる（図１０５のＲＴ０の列の置数参照）。

【１２６３】

また、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１６４のボーナス重複で「レア役」の欄参照）。具体的には、条件装置がボーナスと重複する場合には、「カットイン演出」のみが選択される。したがって、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

２４０／６５５３６×１００／１００

＝２４０／６５５３６　　式（７－７）

となる。ここで、式（７－６）の結果（「２４０／６５５３６」）を利用した。

【１２６４】

＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞

第２の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（１２０＋１＋６）／６５５３６

＝１２７／６５５３６　　式（７－８）

となる。尚、この式（７－８）は、第２の対象遊技状態の式（２－８）と同様に算出することができる（図１０５のＲＴ０の列の置数参照）。

【１２６５】

また、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも１００％の確率で実行される（図１６４のボーナス重複の「１種ＢＢ」及び「非レア役」の欄参照）。具体的には、条件装置がボーナスと重複する場合には、「カットイン演出」のみが選択される。

【１２６６】

したがって、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

１２７／６５５３６×１００／１００
＝１２７／６５５３６　　式（７－９）
となる。ここで、式（７－８）の結果（「１２７／６５５３６」）を利用した。
【１２６７】
＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（７－７）及び式（７－９）から
２４０／６５５３６＋１２７／６５５３６
＝３６７／６５５３６　　式（７－１０）
となる。
【１２６８】
＜第７の対象遊技状態で演出が実行される確率＞
以上より、第７の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（７－５）及び式（７－１０）から、
５２０４／６５５３６＋３６７／６５５３６
＝５５７１／６５５３６　　式（７－１１）
となる。
【１２６９】
＜第１の対象遊技状態と第７の対象遊技状態との比較結果＞
第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（１－１１）より、
３５５３１／６５５３６
である。また、第７の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（７－１１）より、
５５７１／６５５３６
である。
【１２７０】
したがって、
３５５３１／６５５３６＞５５７１／６５５３６　　式（７－１２）
が成立し、第１の対象遊技状態と第７の対象遊技状態と比較すると、第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第７の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。
【１２７１】
前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。一方、第７の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（弱）状態である。したがって、対象遊技状態のＲＴ状態がともにＲＴ０である状況であるときには、通常区間である場合の方が有利区間である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。第７の対象遊技状態は、ＡＴ中状態が終了した後に、復帰前兆状態を経てＡＴ中状態に戻れる可能性を有する状態ではあるが、基本的には、遊技区間が通常区間に戻る過程の状態である。このため、ＡＴ中状態に戻れる期待感を感じさせるよりも、簡素な演出によって、通常区間に戻ることを示唆するのが好ましい。また、第７の対象遊技状態は１０ゲーム経過すると終了する、換言すると、滞在期間が短期間であるため、演出が発生するとＡＴ中状態に復帰（引き戻し）する期待度が高くなるよう演出の発生頻度を抑えるよう構成することが遊技の興趣性を向上させるために好適である。
【１２７２】
＜＜＜変形例１－２＞＞＞
前述したように、第３実施形態では、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態であるときにＡＴカウンタを減算し、ＡＴカウンタの値が０になったことを条件に、ＡＴに関する状態をＡＴ中状態から転落待ち状態に移行させ、ＡＴに関する状態が転落待ち状態であるときにＲＴ状態がＲＴ１からＲＴ０に移行したことを条件に、ＡＴに関する状態を低確率状態に移行

させる。
【１２７３】
図１６５は、変形例１－２のＡＴ状態遷移図を示すブロック図である。変形例１－２では、図１６５に示すように、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態であるときにＡＴカウンタの値が０になった場合でも、ＡＴに関する状態を転落待ち状態には移行させずに引き戻し（強）状態に移行させる。このように、変形例１－２は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（強）状態である遊技状態（以下、第８の対象遊技状態と称する）を設ける。
【１２７４】
この引き戻し（強）状態では、ＲＴ状態がＲＴ１であるので、ＡＴ中状態のＲＴ状態と同じ状態を維持している。このため、引き戻し（強）状態で所定の条件を満たしたことを条件にＡＴ中状態に戻すことで、ナビの実行によって利益をさらに増やすことができるという期待感を高めることができる。
【１２７５】
＜＜ＡＴ状態移行制御処理＞＞
図１６６は、変形例１－２におけるＡＴ状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。変形例１－２でも、第３実施形態の図１１４の処理及び変形例１－１の図１６１の処理は、同様に実行される。図１６６は、第３実施形態の図１１６に対応する処理であり、図１１６のステップ１８３２又は１８３４でＮｏの場合に図１６６に示す処理が実行される。また、図１６６に示す処理を終了した後には、変形例１－１の図１６１の処理に移る。このように、変形例１－２では、先ず、第３実施形態の図１１４及び図１１５の処理が実行され、その後、図１６６及び図１６１の処理が実行される。
【１２７６】
まず、図１１５のステップ１８３２又は１８３４でＮｏの場合には、図１６６のステップ２９５２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２９５２でＹｅｓの場合には、ステップ２９５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームでＡＴカウンタ値が０でなり、且つ　ＲＴ状態がＲＴ１であるか否かを判定する。ステップ２９５４でＹｅｓの場合には、ステップ２９５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を次ゲーム以降のＡＴに関する状態を引き戻し（強）状態に決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ２９５４でＮｏの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。
【１２７７】
ステップ２９５２でＮｏの場合には、ステップ２９５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は引き戻し（強）状態であるか否かを判定する。ステップ２９５８でＹｅｓの場合には、ステップ２９６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技－Ｄ１～Ｄ３であるか否かを判定する。ステップ２９６０でＹｅｓの場合には、ステップ２９６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補を、現在のＡＴに関する状態と、当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ２９６０でＮｏの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。
【１２７８】
ステップ２９６２の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、ＡＴ中状態が含まれる。図１６７に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態が引き戻し（強）状態である場合には、選択候補として、ＡＴ中状態及び低確率状態の２つがある。再遊技０１、再遊技０２、再遊技０３が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択され、再遊技０４が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、低確率状態が選択される。
【１２７９】
＜＜シナリオ抽選テーブル決定処理＞＞
図１６８は、変形例１－２におけるシナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャート

である。前述したように、変形例１－２では、ＡＴに関する状態に引き戻し（強）状態が含まれ、引き戻し（強）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルが選択される。尚、図１６８に示すフローチャートにおいて、第３実施形態と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。

【１２８０】

まず、ステップ４１０８でＮｏの場合には、ステップ４１６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が引き戻し（強）であるか否かを判定する。ステップ４１６２でＹｅｓの場合には、ステップ４１６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ５を選択する。このようにして、引き戻し（強）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルとして、シナリオ演出テーブルＴ５が選択される。

【１２８１】

尚、ステップ４１６２でＮｏの場合には、ステップ４１１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２であるか否かを判定する。ステップ４１１６でＹｅｓの場合には、ステップ４１１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ２を選択する。

【１２８２】

また、図１６６のＡＴ状態遷移図に示すように、変形例１－２では、ＡＴに関する状態として転落待ち状態を有していない。このため、ステップ４１２４でＹｅｓの場合には、ステップ４１３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。ステップ４１３０でＹｅｓの場合には、ステップ４１３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＲＴ状態がＲＴ１であるか否かを判定する。

【１２８３】

ステップ４１３２でＹｅｓの場合には、ステップ４１３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ７を選択する。

【１２８４】

ステップ４１３２でＮｏの場合には、ステップ４１３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ１を選択する。

【１２８５】

ステップ４１２４でＮｏの場合、ステップ４１３０でＮｏの場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ４１１２に処理を移す。

【１２８６】

＜＜第８の対象遊技状態＞＞

前述したように、第８の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（強）状態である。図１６９（Ａ）は、第８の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図１６９（Ｂ）は、第８の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【１２８７】

図１６９（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１のみが選択され、他のシナリオ２及び３が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１が最も選択されやすく、次いで、シナリオ２及び３のいずれかが同確率で選択されやすい。

【１２８８】

図１６９（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレである場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、非レア役である場合には、「狙え演出」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合、又は、ボーナス重複でありハズレ非レア役、若しくはレア役である場合には、「カットイン演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。

【１２８９】

＜第８の対象遊技状態＞
第８の対象遊技状態において演出が実行される確率を、
（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合
（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合
（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合
（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合
との各々について算出する。なお、前述したように、第８の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（強）状態である。
【１２９０】
＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞
第８の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６
＝５２０４／６５５３６　　式（８－１）
となる（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。尚、式（８－１）において、「入賞－Ｂ」の置数３２０４と、「入賞－Ｃ」の置数１０００と、「入賞－Ｄ」の置数７００と、「入賞－Ｅ」の置数３００とを用いた（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。
【１２９１】
また、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１６９０のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図１６９に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「カットイン演出」が選択される。したがって、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
５２０４／６５５３６×１００／１００
＝５２０４／６５５３６　　式（８－２）
となる。ここで、式（８－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。
【１２９２】
＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞
第８の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６
＝５９９６５／６５５３６　　式（８－３）
となる。ここで、式（８－３）における数値「３６７」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数とボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。
【１２９３】
単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数の和は、「１種ＢＢ－Ａ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ」の置数４０との和であり、１２０（＝４０＋４０＋４０）である（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。
【１２９４】
また、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｄ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｅ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｄ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｅ」の置数４０との置数の和２４０（＝４０＋４０＋４０＋４０＋４０＋４０）（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）と、「１種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ１」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ２」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ３」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ４」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ５」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入

賞－Ａ６」の置数１との和７（＝１＋１＋１＋１＋１＋１＋１）（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）との和２４７（＝２４０＋７）となる。

【１２９５】

したがって、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数１２０とボーナスと重複した条件装置が当選する置数２４７との和によって、式（８－３）の数値「３６７」を算出することができる。また、式（８－３）の数値「５２０４」は、式（８－１）の結果である。式（８－３）に示すように、「６５５３６－３６７－５２０４」を算出することで、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数と、「レア役」の置数とを除くことができ、条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合の置数を算出することができる。

【１２９６】

また、第８の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」となる当選率は、

１９８２７／６５５３６　　式（８－３－１）

である（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。さらに、第８の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「非レア役」となる当選率は、

（５９９６５－１９８２７）／６５５３６

＝４０１３８／６５５３６　　式（８－３－２）

である。

【１２９７】

また、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」である場合に、「演出なし」の確率は、１００％であり、演出が実行されることはない（図１６９のグループ「ハズレ」の欄参照）。

【１２９８】

さらに、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「非レア役」である場合には、演出が実行される確率は、１００％である。具体的には、図１６９のグループ「再遊技」及び「ベル」の欄に示すように、「狙え演出」が必ず実行される。

【１２９９】

したがって、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

１９８２７／６５５３６×０／１００

＋４０１３８／６５５３６×１００／１００

＝０／６５５３６＋４０１３８／６５５３６

＝４０１３８／６５５３６　　式（８－４）

となる。ここで、式（８－３－１）及び式（８－３－２）の結果を利用した。

【１３００】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（８－２）及び式（８－４）から

５２０４／６５５３６＋４０１３８／６５５３６

＝４５３４２／６５５３６　　式（８－５）

となる。

【１３０１】

＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

第８の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（８０＋８０＋８０）／６５５３６

＝２４０／６５５３６　　式（８－６）

となる。尚、式（８－６）において、最初の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」の

置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ」の置数４０との和であり、次の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｄ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｄ」の置数４０との和であり、最後の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｅ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｅ」の置数４０との和である（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。

【１３０２】

また、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に、演出が実行される確率は、１００％である。具体的には、図１６９のグループ「レア技」の欄に示すように、「カットイン演出」が必ず実行される。

【１３０３】

したがって、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（８－６）を用いて、

２４０／６５５３６×１００／１００

＝２４０／６５５３６　　式（８－７）

となる。

【１３０４】

＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞

第８の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（１２０＋１＋６）／６５５３６

＝１２７／６５５３６　　式（８－８）

となる。尚、式（３－８）において、最初の「１２０」は、「１種ＢＢ－Ａ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ」の置数４０との和であり、次の「１」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ」の置数１であり、最後の「６」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞Ａ１」の置数１～「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞Ａ６」の置数１の和６である（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。

【１３０５】

また、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に、演出が実行される確率は、１００％である。具体的には、図１６９のグループ「１種ＢＢ」及び「非レア役」の欄に示すように、「カットイン演出」が必ず実行される。

【１３０６】

したがって、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

１２７／６５５３６×１００／１００

＝１２７／６５５３６　　式（８－９）

となる。

【１３０７】

＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（８－７）及び式（３－９）から

２４０／６５５３６＋１２７／６５５３６

＝３６７／６５５３６　　式（８－１０）

となる。

【１３０８】

＜第８の対象遊技状態で演出が実行される確率＞

以上より、第８の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（８－５）及び式（８－１０）から、

４５３４２／６５５３６＋３６７／６５５３６

＝４５７０９／６５５３６　　式（８－１１）

となる。
【１３０９】
＜第３の対象遊技状態と第８の対象遊技状態との比較結果＞
第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（３－１１）より、
１３５６５／６５５３６
である。また、第８の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（８－１１）より、
４５７０９／６５５３６
である。
【１３１０】
したがって、
１３５６５／６５５３６＜４５７０９／６５５３６　　式（８－１２）
が成立し、第３の対象遊技状態と第８の対象遊技状態と比較すると、第８の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。
【１３１１】
前述したように、第８の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（強）状態である。一方、第３の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である。第８の対象遊技状態は、ＲＴ状態がＲＴ１を維持したままＡＴ中状態を終了した場合に移行する引き戻し（強）状態であり、引き戻しの条件（本例においては、再遊技－Ｄ１～Ｄ３当選時に再遊技０４以外が停止表示する）が成立した場合には、ＡＴ中状態に十分に戻れる可能性がある状態である。このため、ＡＴ中状態に戻れる可能性があるという期待感を遊技者に持せる演出が好ましく、第８の対象遊技状態では、何らかの演出を実行する確率を第３の対象遊技状態よりも高くしている。
【１３１２】
なお、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「非レア役」である場合において、条件装置が再遊技の場合には「狙え演出」が必ず実行される一方、条件装置がベルの場合には「狙え演出」が実行されないよう構成してもよい。また、本例では、第８の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率が第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成したが、これには限定されず、「狙え演出」の発生頻度や、ハズレ・ベル・再遊技等の抽選確率を調整することにより、第８の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率が第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも低くなるよう構成してもよい。
【１３１３】
＜＜＜変形例１－３＞＞＞
前述した第３実施形態における代表的な状態の流れでは、遊技区間が通常区間から有利区間に移行し、有利区間でのボーナスが終了した後に、ＡＴに関する状態をＡＴ中状態に移行させるものであった。
【１３１４】
図１７０（Ａ）は、変形例１－３のＲＴ状態遷移図を示すブロック図である。図１７０（Ｂ）は、ＡＴ状態遷移図を示すブロック図である。なお、図１７０（Ａ）に示すＲＴ状態遷移及び図１７０（Ｂ）に示すＡＴ状態遷移は、代表的な状態を選択的に記載したものであり、その他のＲＴ状態やＡＴに関する状態を有することができる。
【１３１５】
図１７０（Ａ）に示すように、変形例１－３では、ＲＴ状態として、「ＲＴ０」、「ＲＴ１」、「ＲＴ２」、「ボーナス内部当選中」と、「ボーナス」とを有する。「ＲＴ０」は、条件装置が再遊技に当選する確率が最も低いＲＴ状態であり、「ＲＴ１」は、条件装置が再遊技に当選する確率が最も高いＲＴ状態である。
【１３１６】

例えば、ＲＴ状態が「ＲＴ０」であるときに、再遊技０４図柄が停止表示されると「ＲＴ１」に移行する（矢印（１））。また、ＲＴ状態が「ＲＴ１」であるときに、再遊技０６図柄が停止表示されると「ＲＴ２」に移行する（矢印（２））。ＲＴ状態が「ＲＴ１」又は「ＲＴ２」であるときに、入賞０８～１１図柄が停止表示されると「ＲＴ０」に移行する（矢印（３））。

【１３１７】

さらにまた、ＲＴ状態が「ＲＴ０」、「ＲＴ１」又は「ＲＴ２」であるときに、ボーナスに当選した場合には、「内部当選中」に移行し、「内部当選中」であるときに、ボーナスの図柄組み合わせを停止表示させることで「１種ＢＢ－Ａ、Ｂ、Ｃ」に移行し、「１種ＢＢ－Ａ、Ｂ、Ｃ」が終了すると元のＲＴ状態に戻る。

【１３１８】

また、図１７０（Ｂ）に示すように、遊技区間が通常区間であるときには、ＡＴに関する状態は、通常状態である。この通常状態では、ＲＴ状態は、「ＲＴ０」又は「ＲＴ１」のいずれかとなる。また、ＡＴに関する状態が通常状態であるときに、ＲＴ状態が「ＲＴ２」に移行することで、ＡＴに関する状態は、ＡＴ中状態となる。ＡＴ中状態であるときに、所定の終了条件、例えば、ＡＴカウンタがゼロになるなどの条件を充足することで、ＡＴに関する状態は通常状態に戻る。尚、不図示であるが、変形例１－３では、自力でＲＴ１に移行させた状態において、ＲＴ２に移行し得る押し順再遊技（例えば、３択の押し順再遊技であり、正解の押し順にて停止させるとＲＴ１→ＲＴ２に移行する再遊技が停止表示し、不正解の押し順にて停止させるとＲＴ１→ＲＴ０に移行する再遊技が停止表示する（ＲＴ１を維持する再遊技が停止表示するものであってもよい））に当選すると押し順当てゲームが発生し（演出表示装置Ｓ４０に「？・？・？」と表示）、自力でＲＴ２に移行する再遊技が停止表示する押し順を当てられた場合に、ＲＴ２に移行すると共にＡＴ中状態に移行するよう構成されている。

【１３１９】

尚、遊技区間が通常区間又は有利区間のいずれの区間である場合でも、ボーナスに当選した場合には、「内部当選中」に移行し、「内部当選中」であるときに、ボーナスの図柄を停止表示させることで「１種ＢＢ－Ａ、Ｂ、Ｃ」に移行し、「１種ＢＢ－Ａ、Ｂ、Ｃ」が終了すると元のＡＴに関する状態に戻る。

【１３２０】

変形例１－３は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり（自力でＲＴ１に移行させた状態）、ＡＴに関する状態が通常状態（低確率状態）である状態を第５の対象遊技状態と称する。

【１３２１】

＜第５の対象遊技状態＞

まず、第５の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第５の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。

【１３２２】

＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞

第５の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６

＝５２０４／６５５３６　　式（５－１）

となる（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。尚、式（５－１）は、式（３－１）と同様

にして算出することができる（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。
【１３２３】
また、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１５４のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図１５４に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」（２５％）、「会話演出」（２５％）、「カットイン演出」（２５％）、「対決演出」（２５％）のいずれかの演出が選択される。したがって、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
５２０４／６５５３６×１００／１００
＝５２０４／６５５３６　　式（５－２）
となる。ここで、式（５－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。
【１３２４】
＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞
第５の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。具体的には、
（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６
＝５９９６５／６５５３６　　式（５－３）
となる。ここで、第５の対象遊技状態のＲＴ状態はＲＴ１であり、式（５－３）は、式（３－３）と同様にして算出することができる。
【１３２５】
また、第５の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」となる当選率は、
１９８２７／６５５３６　　式（５－３－１）
である（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。さらに、第５の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「非レア役」となる当選率は、
（５９９６５－１９８２７）／６５５３６
＝４０１３８／６５５３６　　式（５－３－２）
である。
【１３２６】
また、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」である場合には、演出は５０％の確率で実行される。「演出なし」の確率は、５０％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－５０＝５０となる。具体的には、図１５４のグループ「ハズレ」の欄に示すように、「キャラ演出」（２５％）、「会話演出」（２４％）、「対決演出」（１％）のいずれかの演出が選択される。
【１３２７】
さらに、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「非レア役」である場合には、演出が実行される確率は、１００％である。具体的には、図１５４のグループ「再遊技」及び「ベル」の欄に示すように、「狙え演出」が必ず実行される。
【１３２８】
したがって、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
１９８２７／６５５３６×５０／１００
＋４０１３８／６５５３６×１００／１００
　９９１４／６５５３６＋４０１３８／６５５３６
＝５００５２／６５５３６　　式（５－４）
となる。ここで、式（５－３－１）及び式（５－３－２）の結果を利用した。
【１３２９】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（５－２）及び式（５－４）から
５２０４／６５５３６＋５００５２／６５５３６
＝５５２５６／６５５３６　　式（５－５）
となる。
【１３３０】
＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞
第５の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（８０＋８０＋８０）／６５５３６
＝２４０／６５５３６　　式（５－６）
となる。尚、式（５－６）は、式（３－６）と同様にして算出することができる（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。
【１３３１】
また、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、９３．７５％の確率で実行される。すなわち、図１５４に示すように、グループ「レア役」で「演出なし」の確率は、６．２５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－６．２５＝９３．７５となる。具体的には、図１５４のボーナスと重複し「レア役」の欄に示すように、「キャラ演出」（６．２５％）、「会話演出」（１２．５％）、「カットイン演出」（３７．５％）、「対決演出」（３７．５％）のいずれかの演出が選択される。
【１３３２】
したがって、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
２４０／６５５３６×９３．７５／１００
＝２２５／６５５３６　　式（５－７）
となる。ここで、式（５－６）の結果（「２４０／６５５３６」）を利用した。
【１３３３】
＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞
第５の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（１２０＋１＋６）／６５５３６
＝１２７／６５５３６　　式（５－８）
となる。尚、式（５－８）は、式（３－８）と同様にして算出することができる（図１０５のＲＴ１の列の置数参照）。
【１３３４】
また、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、９３．７５％の確率で実行される。すなわち、図６１に示すように、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」で「演出なし」の確率は、６．２５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－６．２５＝９３．７５となる。具体的には、図１５４のボーナス重複でグループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」の役の欄に示すように、「キャラ演出」（６．２５％）、「会話演出」（１２．５％）、「対決演出」（７５％）のいずれかの演出が選択される。
【１３３５】
したがって、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
１２７／６５５３６×９３．７５／１００

１１９／６５５３６　　式（５－９）
となる。
【１３３６】
＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（５－７）及び式（５－９）から
２２５／６５５３６＋１１９／６５５３６
＝３４４／６５５３６　　式（５－１０）
となる。
【１３３７】
＜第５の対象遊技状態で演出が実行される確率＞
以上より、第５の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（５－５）及び式（５－１０）から、
５５２５６／６５５３６＋３４４／６５５３６
＝５５６００／６５５３６　　式（５－１１）
となる。
【１３３８】
＜第１の対象遊技状態と第５の対象遊技状態との比較結果＞
第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（１－１１）より、
３５５３１／６５５３６
である。また、第５の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（５－１１）より、
５５６００／６５５３６
である。
【１３３９】
したがって、
３５５３１／６５５３６＜５５６００／６５５３６　　式（５－１２）
が成立し、第１の対象遊技状態と第５の対象遊技状態と比較すると、第５の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。
【１３４０】
前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が通常状態（低確率状態）である。一方、第５の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり（自力でＲＴ１に移行させた状態）、ＡＴに関する状態が通常状態（低確率状態）である。したがって、対象遊技状態の遊技区間はともに通常区間である状況で共通するが、ＲＴ状態がＲＴ１である場合の方が、ＲＴ状態がＲＴ０である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。
【１３４１】
前述したように、遊技者が有利区間表示器ＹＨをみれば、現在、遊技区間が有利区間であるか否かを判別することできる。このため、遊技区間が通常区間であると認識できてしまった場合には、遊技への意欲が低下してしまうため、通常区間のときには、様々な演出を頻繁に実行することによって、有利区間への移行に対する期待感を高めることができる。さらに、ＲＴ状態が変化した場合には、演出の種類を変更できる契機にすることができ、演出が実行される頻度を高くするだけでなく、一定のものに絞り込んだ演出を実行することで、さらに期待感を高めることができるとともに、通常区間における演出を変化させることによって、遊技者が飽きにくくして、遊技を継続させる意欲を高めることができる。
【１３４２】
＜＜＜変形例１－４＞＞＞
前述した図１４５の演出内容決定処理では、まず、シナリオを決定してから、具体的な演出を決定する順序で行っていたが、これに限られず、シナリオに沿って演出を実行してい

ない場合には、先ず、演出内容を抽選処理で決定し、次いで、シナリオが決定していない場合にはシナリオを抽選処理で決定するようにしてもよい。これにより、シナリオが決定されていないときには、具体的な演出を直ちに実行することができる。

【１３４３】

＜＜＜変形例１－５＞＞＞

また、シナリオと演出内容とを同時に決定するように処理してもよい。例えば、演出内容毎に、シナリオの有無が対応付けられており、抽選処理で決定された演出内容が、シナリオ無しの場合には、シナリオ無しで演出を実行し、シナリオ有りの場合には、そのシナリオに沿って演出を実行する。

【１３４４】

例えば、演出内容の抽選処理の置数１～９９を、１ゲームの対決演出を実行するように割り当て、演出内容の抽選処理の置数１００～１９９を、１ゲームのキャラ演出を実行するように割り当て、演出内容の抽選処理の置数が２００～２９９を、４ゲームの対決演出を実行するように割り当てる。４ゲームの対決演出が決定された場合には、当該ゲームから４ゲーム目までは、対決演出が実行される。このような抽選処理を実行することで、シナリオと演出内容とを同時に決定することができ処理を簡素にすることができる。

【１３４５】

＜＜＜変形例１－６＞＞＞

さらに、演出モードなどの他の要素（パラメータ）を導入してもよい。前述した例では、遊技区間、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態で演出を決定するものであったため、これらが一致する場合には、全て同じ遊技状態と判断されて、演出内容が決定された。これらの遊技区間、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態は、主制御基板Ｍで決定されるものであり、副制御基板で、演出モードなどの他の要素を用いて、演出内容を決定することで、演出内容の選択を広げることができる。例えば、現在のＲＴ状態及び元のＲＴ状態、並びに現在のＡＴに関する状態及び元のＡＴに関する状態などによって状態の変化の方向を含めることができ、これらに基づいて演出モードを決定することで、演出内容を決定するための抽選テーブルを異ならしめることができ、演出をさらに展開させることができる。

【１３４６】

例えば、通常区間の低確率状態において自力でＲＴ１に移行した場合と、ＲＴ１を維持したまま有利区間から通常区間に戻って低確率状態である場合とでは、遊技区間、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態は、同じであるが、状態の変化の方向は異なる。このような変化の方向を含めることで、演出を展開させやすくできる。

【１３４７】

＜＜＜変形例１－７＞＞＞

さらにまた、主制御基板Ｍ側でフリーズ演出を決定した場合には、副制御基板Ｓ側では、特定の演出抽選テーブルを参照するようにしてもよい。

【１３４８】

＜＜＜第４実施形態＞＞＞

前述したように、第３実施形態では、有利区間では、単一の有利ＢＢ状態を有するものであった。

【１３４９】

図１７１は、第４実施形態のＡＴ状態遷移図を示すブロック図である。第４実施形態では、図１７１に示すように、有利区間に状態Ａ～状態Ｄの４つの状態を有し、通常区間から状態Ａ～状態Ｄのいずれかに移行できるように構成されている。また、状態Ｄへは、通常区間からのみ移行できるように構成されている。

【１３５０】

尚、第４実施形態では、条件装置としてチェリー１、チェリー２、チェリー３、チェリー４＋１種ＢＢ－Ｃを含む。また、第２実施形態では、通常区間及び有利区間の状態Ａ～状態Ｃで主に滞在するＲＴ状態は、ＲＴ０であり、有利区間の状態Ｄで主に滞在するＲＴ状態は、ＲＴ０よりも有利な（再遊技の当選率が高い）ＲＴ１であり、ＢＢ内部中や有利Ｂ

Ｂ内部中のＲＴ状態は、ＲＴ０及びＲＴ１と異なるＲＴ２である。

【１３５１】

＜状態Ａ＞

ＡＴに関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー１に当選した場合には、有利区間の状態Ａの「有利状態Ａ」に移行する。「有利状態Ａ」でＢＢに当選した場合には、「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後に、ＢＢ役の図柄を停止表示させることにより、「有利ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することにより、有利状態Ａに戻る。状態Ａは、これらの「有利状態Ａ」と「有利ＢＢ内部中遊技」と「有利ＢＢ状態」とからなる状態である。状態Ａにおいて実行したゲーム数が所定のゲーム数Ａに達したことを条件に、低確率状態に戻る。例えば、ゲーム数Ａとして５００ゲームなどにすることができる。

【１３５２】

＜状態Ｂ＞

ＡＴに関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー２に当選した場合には、有利区間の状態Ｂの「有利状態Ｂ」に移行する。「有利状態Ｂ」でＢＢに当選した場合には、「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後に、ＢＢ役の図柄を停止表示させることにより、「有利ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することにより、有利状態Ｂに戻る。状態Ｂは、これらの「有利状態Ｂ」と「有利ＢＢ内部中遊技」と「有利ＢＢ状態」とからなる状態である。状態Ｂにおいて実行したゲーム数が所定のゲーム数Ｂに達したことを条件に、低確率状態に戻る。例えば、ゲーム数Ｂとして３００ゲームなどにすることができる。

【１３５３】

＜状態Ｃ＞

ＡＴに関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー３に当選した場合には、有利区間の状態Ｃの「有利状態Ｃ」に移行する。「有利状態Ｃ」でＢＢに当選した場合には、「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後に、ＢＢ役の図柄を停止表示させることにより、「有利ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することにより、有利状態Ｃに戻る。状態Ｃは、これらの「有利状態Ｃ」と「有利ＢＢ内部中遊技」と「有利ＢＢ状態」とからなる状態である。状態Ｂにおいて実行したゲーム数が所定のゲーム数Ｃに達したことを条件に、低確率状態に戻る。例えば、ゲーム数Ｃとして１００ゲームなどにすることができる。このように、第２実施形態においては、「ゲーム数Ａ＞ゲーム数Ｂ＞ゲーム数Ｃ」となっている。また、図１７１に示すように、状態Ａ、状態Ｂ及び状態Ｃに移行した場合には、押し順ベルが初めて当選した場合には押し順ナビを実行し得るが、以降の押し順ベルに当選したゲーム（押し順再遊技に当選したゲームも同様）にておいては押し順ナビを実行しない。一方、後述する状態Ｄに移行した場合には、押し順ベルに当選したゲーム及び押し順再遊技に当選したゲームはすべて押し順ナビを実行するよう構成されており、状態Ｄは状態Ａ～Ｃよりも遊技者にとって有利な遊技状態となっている。

【１３５４】

＜状態Ｄ＞

ＡＴに関する状態が低確率状態であるときに、チェリー４＋１種ＢＢ－Ｃの当選により、「状態Ｄ」に移行する。第２実施形態の「状態Ｄ」は、本実施形態の有利区間と同様の構成である。

【１３５５】

ＡＴに関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー４＋１種ＢＢ－Ｃに当選した場合には、有利区間の状態Ｄの「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する。「有利ＢＢ内部中遊技」でＢＢ役の図柄を停止表示させることにより、「有利ＢＢ状態」に移行する。実行されたＢＢが終了することにより、ＡＴ準備状態１に移行し、ＡＴ準備状態２を経て「ＡＴ中状態」に移行する。「ＡＴ中状態」と「特化前兆状態」と「上乗せ特化状態」と「転落後特化状態」と「転落後ＡＴ中状態」と「ベル溢し後状態」との移行は、本実施形態と同様である。

【１３５６】
ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合であって、ＡＴカウンタ値が１１以上である場合には、スイカＢに当選した際の１／２の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る。一方、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合であって、ＡＴカウンタ値が１０以下である場合には、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）は実行されず、「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。
【１３５７】
さらに、ＡＴに関する状態が「特化前兆状態」であるときに、再遊技０７図柄の停止表示を条件にＡＴに関する状態は「上乗せ特化状態」に移行する。「上乗せ特化状態」で、再遊技０６図柄の停止表示を条件に「ＡＴ中状態」に戻る。
【１３５８】
また、前述したように、第３実施形態と同様に、「転落後ＡＴ中状態」と「ベル溢し後状態」と「転落後特化状態」とを有しており、同様の移行条件で移行することができる。
【１３５９】
＜＜ＡＴ状態移行制御処理＞＞
図１７２及び図１７３は、第４実施形態におけるＡＴ状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。
【１３６０】
図１７２は、第３実施形態の図１１４に対応する処理であり、図１１４と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。
【１３６１】
ステップ１４０２でＮｏの場合、ステップ３０００の処理を実行したときには、ステップ５００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在のＡＴに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。ステップ５００２でＹｅｓの場合には、ステップ５００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー１）であるか否かを判定する。ステップ５００４でＹｅｓの場合には、ステップ５００６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を有利状態Ａに決定し、本サブルーチンを終了する。
【１３６２】
また、ステップ５００２でＮｏの場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ５０２０に移行させる。
【１３６３】
ステップ５００４でＮｏの場合には、ステップ５００８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー２）であるか否かを判定する。ステップ５００８でＹｅｓの場合には、ステップ５０１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を有利状態Ｂに決定し、本サブルーチンを終了する。
【１３６４】
ステップ５００８でＮｏの場合には、ステップ５０１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー３）であるか否かを判定する。ステップ５０１２でＹｅｓの場合には、ステップ５０１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を有利状態Ｃに決定し、本サブルーチンを終了する。
【１３６５】
ステップ５０１２でＮｏの場合には、ステップ５０１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー４＋１種ＢＢ－Ｃ）であるか否かを判定する。ステップ５０１６でＹｅｓの場合には、ステップ５０１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を有利状態Ｄ（有利内部中遊技）に決定し、本サブルーチンを終了する。
【１３６６】

また、ステップ５０１６でＮｏの場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ５０２０に移行させる。

【１３６７】

ステップ５００２又はステップ５０１６でＮｏの場合には、ステップ５０２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在のＡＴに関する状態は有利状態Ａであるか否かを判定する。

【１３６８】

ステップ５０２０でＹｅｓの場合には、ステップ５０２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームで、ゲーム回数が所定のゲーム数Ａに達したか否かを判定する。

【１３６９】

ステップ５０２２でＹｅｓの場合には、ステップ５０２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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、本サブルーチンを終了する。

【１３７０】

ステップ５０２０でＮｏの場合には、ステップ５０２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在のＡＴに関する状態は有利状態Ｂであるか否かを判定する。

【１３７１】

ステップ５０２６でＹｅｓの場合には、ステップ５０２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームで、ゲーム回数が所定のゲーム数Ｂに達したか否かを判定する。

【１３７２】

ステップ５０２８でＹｅｓの場合には、ステップ５０３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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、本サブルーチンを終了する。

【１３７３】

ステップ５０２６でＮｏの場合には、ステップ５０３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在のＡＴに関する状態は有利状態Ｃであるか否かを判定する。

【１３７４】

ステップ５０３２でＹｅｓの場合には、ステップ５０３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームで、ゲーム回数が所定のゲーム数Ｃに達したか否かを判定する。

【１３７５】

ステップ５０３４でＹｅｓの場合には、ステップ５０３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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、本サブルーチンを終了する。

【１３７６】

ステップ５０３４でＮｏの場合にも、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、本サブルーチンを終了する。

【１３７７】

図１７４は、遊技状態が変化するときに実行される演出の例を示す図である。図１７４（Ａ）は、有利状態Ａから通常区間に移行するときに実行される演出である。有利状態Ａであるときに対決演出が実行され、対決の結果として勝利（成功）する演出が実行されて、通常区間に移行する。一方、図１７４（Ｂ）は、通常区間から有利状態Ａに移行するときに実行される演出である。通常区間であるときに対決演出が実行され、対決の結果として敗北（失敗）する演出が実行されて、有利状態Ａに移行する。なお、図１７４（Ａ）は、有利状態Ｂ又は有利状態Ｃから通常区間に移行するときに実行される演出でもあり、図１７４（Ｂ）は、通常区間から有利状態Ｂ又は有利状態Ｃに移行するときに実行される演出でもある。なお、有利状態Ａ、有利状態Ｂ又は有利状態Ｃから通常区間に移行しないとき（いまだゲーム数が残っているとき）に、図１７４（Ｂ）の演出を実行するようにしてもよい。さらに、図１７４（Ａ）は、通常区間から状態Ｄに移行するときに実行される演出でもある。ちなみに、有利状態Ａ、有利状態Ｂ又は有利状態Ｃから状態Ｄに移行することはないので、有利状態Ａ、有利状態Ｂ又は有利状態Ｃにおいて、図１７４（Ａ）が実行されることはない。

【１３７８】

＜＜＜変形例２－１＞＞＞

前述した例では、有利区間の状態Ａ～状態Ｃの終了条件は、所定のゲーム数Ａ～Ｃの消化

によるものであったが、所定の条件装置、例えば、入賞－Ａ１～入賞－Ａ６に当選した遊技で入賞０１、入賞０２又は入賞０３の図柄を停止表示させたことを契機に通常区間に戻すようにしてもよい。所定のゲーム数Ａ～Ｃを消化する前に通常区間に戻ることができ、有利区間の状態Ｄに移行できるタイミングを早める可能性を生じさせて、有利区間の状態Ｄへの移行に期待させることができる。また、入賞－Ｃ、入賞－Ｄ又は入賞－Ｅに当選したことに基づいて、所定のゲーム数Ａ～Ｃを減算するようにしても、有利区間の状態Ｄに移行できるタイミングを早める可能性を生じさせて、有利区間の状態Ｄへの移行に期待させることができる。

【１３７９】

＜＜＜変形例２－２＞＞＞

また、前述した例では、有利区間の状態Ａ～状態Ｄへの移行は、通常区間を一旦介する必要があったが、有利区間の状態Ａ～状態Ｄのいずれかの状態から他の有利区間の状態に移行できるようにすることができる。特に、有利区間の状態Ａ～状態Ｃのいずれかの状態から状態Ｄに移行できるようにする。例えば、レア役（「入賞－Ｂ」、「入賞－Ｃ」、「入賞－Ｄ」、「入賞－Ｅ」）などの当選により、他の有利区間の状態に移行できるようにすることができる。このようにすることで、有利区間の状態Ａ～状態Ｃであっても、状態Ｄに直接に移行できることを期待させることができる。

【１３８０】

＜＜＜変形例２－３＞＞＞

さらにまた、前述した例では、有利区間の状態Ａ～状態Ｃの終了条件は、一定のゲーム数Ａ～Ｃの消化によるものであったが、これらのゲーム数Ａ～Ｃを抽選処理によって決定するようにしてもよい。例えば、有利区間の状態Ａ～状態Ｃの各々で置数が異なるテーブルを参照することでゲーム数Ａ～Ｃを決定することができる。具体的には、状態Ａの場合には、１０ゲームが１０％、５０ゲームが１０％、１００ゲームが１０％、３００ゲームが３０％、５００ゲームが４０％となるように置数を定め、平均ゲーム数を３０６ゲームにすることができる。また、状態Ｂの場合には、１０ゲームが２０％、５０ゲームが２０％、１００ゲームが２０％、３００ゲームが２０％、５００ゲームが２０％となるように置数を定め、平均ゲーム数を１９２ゲームにすることができる。さらに、状態Ｃの場合には、１０ゲームが５０％、５０ゲームが３０％、１００ゲームが２０％、３００ゲームが０％、５００ゲームが０％となるように置数を定め、平均ゲーム数を４０ゲームにすることができる。このようにすることで、有利区間の状態Ａ～状態Ｃに移行した場合であっても、少ないゲーム数で通常区間に戻れる可能性を生じさせて、遊技者の期待感を高めることができる。

【１３８１】

＜＜＜変形例２－４＞＞＞

また、前述したように、通常区間及び有利区間の状態Ａ～状態Ｃで主に滞在するＲＴ状態は、いずれもＲＴ０であるが、最も滞在率の高いＲＴ状態として、有利区間の状態Ａ～状態Ｃにおける滞在率の高いＲＴ状態をＲＴ５（チェリー１～３が停止表示することにより移行するＲＴ状態）とし、通常区間における滞在率の高いＲＴ状態をＲＴ０とするよう構成してもよい。遊技の展開を多様にすることができる。また、ＲＴ０の方がＲＴ５よりも再遊技の当選率が高くなるよう構成することにより、通常区間である方が有利区間の状態Ａ～状態Ｃである場合よりも再遊技の当選率が高くなるよう構成することができる。

【１３８２】

＜＜＜レア役示唆演出＞＞＞

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な演出の実行態様について以下に詳述する。レア役示唆演出とは、レア役に当選したゲームにて実行される演出であり、当該ゲームにてレア役に当選した旨を遊技者に対して示唆する予告演出である。レア役に当選したゲームでのみ実行される予告演出をレア役示唆演出としてもよいし、レア役に当選したゲームにて実行されるすべての予告演出をレア役示唆演出としてもよい。

【１３８３】

また、遊技者がレア役に当選したことを認識できるタイミングをレア役示唆演出の開始タイミングとしてもよいし、遊技者が実行中のゲームの当選役を推測し得る画像等が表示開始されたタイミングをレア役示唆演出の開始タイミングとしてもよい。レア役示唆演出の開始タイミングの一例としては、（１）レア役に関連する図柄の色の画像（赤いリンゴはチェリーに関連しており、緑のリンゴはスイカに関連している、等）が表示開始される、（２）レア役の期待度が相対的に高い色（その色に関連する図柄が存在していない色であり、例えば紫色）の画像が表示開始される、（３）レア役に関連する記号や文字の表示（「ＣＨＡＮＣＥ」、「！」、「！？」等）開始タイミング、（４）レア役の期待度が相対的に高いアクションの実行開始タイミング（キャラがジャンプするなどの派手なアクション）、（５）レア役に当選する可能性のある予告演出開始タイミング（例えば、キャラクタが相対的にレア役の期待度が低いアクションとして、「石に躓く」というアクションを開始した場合にも、当該アクションがレア役に当選している可能を有していればよい）。

【１３８４】

また、レア役示唆演出は演出表示装置Ｓ４０にて表示する演出には限定されず、スピーカＳ２０から出力される演出音にてレア役を示唆してもよいし、装飾ランプユニットＤ１５０の点灯態様にてレア役を示唆してもよい。即ち、後述する、連続演出の実行中と非実行中とでレア役示唆演出の実行タイミングを比較する構成におけるレア役示唆演出を、スピーカＳ２０から出力される演出音としてもよいし、装飾ランプユニットＤ１５０の点灯態様としてもよい。また、それらを組み合わせてもよく、例えば、演出表示装置Ｓ４０における表示であるレア役示唆演出と装飾ランプユニットＤ１５０の点灯態様であるレア役示唆演出との実行タイミングを比較するよう構成してもよい。

【１３８５】

また、レア役の定義として以下のように定義してもよい。

＜定義１＞

相対的に抽選確率が少ない役をレア役としてもよく、例えば、ボーナス中を除くすべてのＲＴ状態にて抽選確率（当選確率）が１／５０以下である条件装置であり、ボーナス役と除く役をレア役としてもよい。本実施形態に適用した場合には、再遊技－Ｂ、再遊技－Ｃ、入賞－Ｃ、入賞－Ｄ、入賞－Ｅがレア役となる。尚、当選番号２１の「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」等の、「ＢＢ役＋レア役」（ＢＢ役とレア役との重複役）となっている当選番号についても、レア役に含めてもよい。

【１３８６】

＜定義２＞

遊技メダルの獲得以外の、遊技者にとって高利益となる可能性がある（もしくは相対的に高い）役をレア役としてもよい。例えば、ＡＴに関する状態が有利な状態に移行（「低確率状態→高確率状態」等）する等であり、本実施形態に適用した場合には、入賞－Ｃ、入賞－Ｄ、入賞－Ｅがレア役となる。

【１３８７】

＜定義３＞

ボーナス役と重複している期待度が相対的に高い役をレア役としてもよく、例えば、ボーナス内部中でない状況にて、１／１００（１％）以上の確率でボーナスと重複している役をレア役としてもよい。より具体的には、入賞－Ｃのチェリーを含む役としては、ボーナス役と重複していない当選番号１４に当選する置数が「１０００」であり、ボーナス役と重複している当選番号２１と当選番号２５当選する置数が「４０＋４０＝８０」であるため、入賞－Ｃを含む役に当選した場合にボーナス役に当選している期待度は、「８０÷１０８０×１００　７．４％」となっており、入賞－Ｃはレア役となる。本実施形態に適用した場合には、入賞－Ｃ、入賞－Ｄ、入賞－Ｅがレア役となる。

【１３８８】

＜定義４＞

ボーナス役及びハズレを含む当選番号を除いた当選番号のうち、１の演出グループ番号に対応する当選番号が１つのみとなっている役をレア役としてもよい（ボーナス実行）。本

実施形態に適用した場合には、再遊技－Ａ、再遊技－Ｂ、再遊技－Ｃ、入賞－Ｂ、入賞－Ｃ、入賞－Ｄ、入賞－Ｅがレア役となる。また、ハズレとなる当選番号を除いた当選番号のうち、１の演出グループ番号に対応する条件装置（入賞役又は再遊技役）が１つのみとなっている役をレア役としてもよい。このように定義した場合には、当選番号１４の入賞－Ｃと当選番号２１の１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃとは、当選番号は相違しているが、いずれも入賞－Ｃを含む当選番号であるため、ボーナスを除く条件相違は同一（重複）しており、レア役となる。本実施形態に適用した場合には、再遊技－Ａ、再遊技－Ｂ、再遊技－Ｃ、入賞－Ｂ、入賞－Ｃ、入賞－Ｄ、入賞－Ｅがレア役となる。

【１３８９】

また、前述した第３実施形態と同様の条件装置又は当選番号をレア役として定義してもよい。

【１３９０】

次に、図１７５は、レア役示唆演出の発生タイミングを示す図である。同図においては、「（ａ）通常演出時」において、１ゲームにて完結する演出（連続演出ではない演出）として、入賞－Ｃのチェリーに当選してレア役示唆演出が実行される場合と、「（ｂ）連続演出時（夜モード）」の実行途中のゲームにおいて、入賞－Ｃのチェリーに当選してレア役示唆演出が実行される場合とを例示している。

【１３９１】

まず、「（ａ）通常演出時」について説明する。尚、通常演出時とは連続演出が実行されていない状況にて実行されたゲームである。

【１３９２】

「（ａ）通常演出時」において、スタートレバーが操作され、リールの回転が開始する。尚、当該ゲームでは内部抽選の結果としてチェリー（入賞－Ｃ）に当選している。尚、スタートレバー操作後には（スタートレバーの操作を契機としては）レア役示唆演出が発生していない。その後、第１停止ボタン操作後及び第２停止ボタン操作後もレア役示唆演出が発生しない。その後、第３停止ボタン操作後に、レア役示唆演出である「赤リンゴ（多）」が発生し、実行中のゲームにてチェリーに当選している可能性があることを示唆している。尚、「赤リンゴ（多）」とは、木から大量の赤色のリンゴが落ちてくる演出であり、チェリー図柄が赤色を基調としたデザインであることからチェリーに当選していることを示唆している。尚、チェリーに当選していることを示唆するとは、チェリーを含む当選番号に当選していることであり、より具体的には、本実施形態を例とすると、当選番号１４の「入賞－Ｃ」、当選番号２１の「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」又は当選番号２５の「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ」に当選していることを示唆することを示している。また、「左リール→中リール→右リール」の順でリールを停止させた場合には、第１停止：左リール、第２停止：中リール、第３停止：右リールとなる。このように、同図における（ａ）通常演出時においては、第３停止ボタンの操作を契機としてレア役示唆演出が実行開始されることとなる。

【１３９３】

次に、「（ｂ）連続演出時（夜モード）」について説明する。同図においては、ボーナスに当選していない場合を例示することとする。まず、４ゲームに亘って実行される連続演出の１ゲーム目にて、背景演出が夜モードとなっている状況にてスタートレバーが操作され、リールの回転が開始する。当該ゲームにおいては、内部抽選の結果がハズレとなっており、当該ゲームにおいては、レア役示唆演出は実行されない。次に、４ゲームに亘って実行される連続演出の２ゲーム目にて、スタートレバーが操作され、リールの回転が開始する。当該ゲームにおいては、内部抽選の結果としてチェリー（入賞－Ｃ）に当選しており、スタートレバーの操作を契機として（言い換えると、第１停止ボタンの操作前）、レア役示唆演出である「ＣＨＡＮＣＥ！」が表示開始される。尚、当該「ＣＨＡＮＣＥ！」は、次ゲームが開始されるまで継続して表示される（第３停止ボタン操作後に表示が消去されるよう構成してもよい）。このように、連続演出時においてレア役に当選した際には、非連続演出時においてレア役に当選した際よりも、レア役示唆演出が発生するタイミン

グが相対的に早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、ボーナスやＡＴに当選している可能性が非連続演出時よりも相対的に高い「連続演出時」におけるレア役に当選したゲームにおいては、非連続演出時よりも相対的に早いタイミングでレア役の当選を示唆することにより、目押しが必要なゲームであることを明確に報知することができ、連続演出の結果に遊技者が集中できることとなる。また、「連続演出中」にレア役を取りこぼすことによって遊技者が落胆することがない（つまり、レア役を取りこぼしたから連続演出の結果が成功とならなかった、等のような誤認を生じさせない）ように演出を展開することが可能である。尚、ここでは、チェリーに当選したことを示唆する演出として「赤リンゴ（多）」及び「ＣＨＡＮＣＥ！」を例示したが、「赤リンゴ（多）」及び「ＣＨＡＮＣＥ！」は複数のレア役のいずれか（例えば、チェリー、スイカ、チャンス目等）に当選した可能性が高いことを示唆する構成であってもよい。また、チェリーに対応するレア役示唆演出として、赤リンゴ（多）と赤リンゴ（少）とを有するように構成してもよく、そのように構成した場合には、赤リンゴ（少）よりも赤リンゴ（多）の方が、ボーナスと重複している可能性が高い、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高い、等のように演出の出現頻度を調整することにより、興趣性の高い遊技機とすることができる。尚、同図においては、連続演出を実行していない状況にて実行されたゲームと連続演出の実行途中にて実行されたゲームとを比較したが、これには限定されず、連続演出を実行していない状況を、前述した「シナリオ無（なし）」が決定されているゲームとし、連続演出の実行途中にて実行されたゲームを、前述した「シナリオ無（なし）」以外が決定されているゲームとしてもよい。後述する連続演出に関する構成も、同様に換言してもよい。また、赤リンゴ（多）を実行する場合においても、第１停止操作を契機として赤リンゴ（多）が表示される場合よりも、第３停止操作を契機として赤リンゴ（多）が表示される場合の方が、ボーナスと重複している可能性が高い、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高い、等としてもよい。そのように構成することによって、レア役示唆演出が実行されるタイミングが遅いほど遊技者にとって利益となる可能性が高くなり、「スタートレバーオン→第１停止操作→第２停止操作→第３停止操作」となっていくにつれてレア役示唆演出がまだ実行されていないことに期待感を高めていくことができる。

【１３９４】

次に、図１７６は、有利区間表示器ＹＨが点灯するゲームにおけるレア役示唆演出の発生タイミングを示す図である。同図においては、図１７５と同様の作用であるため、相違点についてのみ説明する。「（ａ）通常演出時」及び「（ｂ）連続演出時」のいずれも、通常区間であり、有利区間表示器ＹＨが消灯している状況にて実行されたゲームにて、チェリーに当選し、その後、第３停止ボタンを操作して最終リールが停止した後に有利区間となることにより有利区間表示器ＹＨが点灯している。つまり、前述した主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００により制御される有利区間表示器ＹＨが新たに点灯することとなるゲームにおいて、非連続演出時においてレア役に当選したゲームにおけるレア役示唆演出の実行開始タイミングよりも、連続演出時においてレア役に当選したゲームにおけるレア役示唆演出の実行開始タイミングの方が相対的に早いタイミングとなるよう構成されている。このように構成することで、連続演出の実行契機となったゲームにて遊技者に有利な事象が発生した（例えば、レア役に当選した）可能性があることを相対的に早いタイミングで示唆することが可能であり、レア役の取りこぼしの可能性を軽減すると共に、連続演出に注目することができる。また、「通常区間であり有利区間表示器ＹＨが消灯している→１回目のレア役に当選→通常区間であり有利区間表示器ＹＨが消灯したままであり、当該１回目のレア役に当選を契機として４ゲームの連続演出が実行される→連続演出の２ゲーム目にて２回目のレア役に当選→当該２回目のレア役に当選したことにより、第３停止後に有利区間となると共に有利区間表示器ＹＨが点灯」のような作用となった場合において、連続演出が１回目のレア役の当選を契機として実行されていることを認識できると共に、有利区間表示器ＹＨを確認することにより、２回目のレア役の当選を契機として有利区間となったことを確認することができ、連続演出の契機となったレア役（１回目のレア役）と連続演出の途中に当選したレア役（２回目のレア役）とのどちらに期待すべきか混乱させて

しまう事態を防止することができる。

【１３９５】

次に、図１７７は、通常演出時とボーナス確定時におけるレア役示唆演出の発生タイミングを示す図である。「（ａ）通常演出時」については、図１７５と同様の作用であるため省略する。「（ｂ）ボーナス確定時」とは、ボーナスに当選していることを遊技者に対して報知するボーナス確定画面を表示する場合の作用を例示しており、ボーナス確定画面が表示される作用の一例としては、「レア役とボーナス役との重複役に当選→連続演出が実行→連続演出の結果として連続演出が成功したことが報知される→次回のゲームからボーナス確定画面が表示される→ボーナス図柄が停止表示される→ボーナス確定画面が消去され、ボーナス中の画面表示となる」のような作用となる。尚、レア役とボーナス役との重複役に当選してから連続演出の結果を報知するよりも前（又は、連続演出の結果を報知するゲーム）にボーナス役を停止表示させた場合には、ボーナス確定画面を表示せずにボーナス中の画面表示となる。

【１３９６】

「（ｂ）ボーナス確定時」の作用について詳述すると、既にボーナスに当選し、ボーナスが確定していることを示す「ボーナス確定！」の表示が行われており、ボーナス確定画面が表示されており、ボーナス内部中（例えば、ＡＴに関する状態が「通常ＢＢ内部中遊技」）である状況にて実行されたゲームにおいて、チェリーに当選した場合、スタートレバーの操作後（言い換えると、第１停止ボタンの操作前であり、遊技開始条件を充足した後）に、レア役示唆演出として「ＣＨＡＮＣＥ！」が表示される。当該「ＣＨＡＮＣＥ！」は、次ゲームが開始されるまで（又は、最終リールが停止するまで）継続して表示される。即ち、ボーナス確定画面の表示中（ボーナス内部中）においてレア役に当選した場合には、通常演出時（連続演出が実行されておらず、且つ、ボーナス確定画面が表示されていない状況にて実行されたゲームであり、ボーナス非内部中であってもよいしボーナス内部中であってもよい）においてレア役に当選した場合よりも、レア役示唆演出が発生するタイミングが相対的に早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、ボーナス確定時は、既に遊技者にとって有利なボーナスに当選しており、遊技者はボーナス役を停止させることに集中している状況であるため、ボーナス役を停止させることが可能なゲーム以外では集中していない場合が想定されるため、相対的に早くレア役の可能性が高いことを示唆することでレア役を取りこぼすことを防止することができる。尚、ここでは、チェリーに当選したことを示唆する演出として「赤リンゴ（多）」及び「ＣＨＡＮＣＥ！」を例示したが、「赤リンゴ（多）」及び「ＣＨＡＮＣＥ！」は複数のレア役のいずれか（例えば、チェリー、スイカ、チャンス目等）に当選した可能性が高いことを示唆する構成であってもよい。尚、同図に示すように、ボーナス確定画面の表示中にて実行されたゲームにおいてレア役に当選したことにより表示されるレア役示唆演出の表示態様と、連続演出の実行中にて実行されたゲームにおいてレア役に当選したことにより表示されるレア役示唆演出の表示態様とを同一にしてもよいし、ボーナス確定画面の表示中にて実行されたゲームにおいてレア役に当選したことにより表示されるレア役示唆演出の表示態様と、連続演出の実行中にて実行されたゲームにおいてレア役に当選したことにより表示されるレア役示唆演出の表示態様と、を異なる表示態様にしてもよい。

【１３９７】

次に、図１７８は、本例に適用可能なレア役示唆演出選択態様の一例である。同図上段の表は、レア役に当選した場合の一例として、チェリーに当選したゲームにて実行される演出の選択割合を状況別に例示している。尚、同図における選択率は、結果としてその演出が選択される割合となっている。

【１３９８】

まず、同図上段にてチェリー当選時におけるレア役示唆演出の選択態様について詳述する。ＡＴ中（押し順ナビが発生するＡＴに関する状態であり、例えば、ＡＴ中状態）の連続演出の非実行中においてはレア役示唆演出として、共通演出、果物演出、カットイン演出が実行され得るよう構成されている。共通演出（例えば、前述した共通ナビ演出と同様の

演出）は、ＡＴ中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の８０／２５６で選択され、そのうち５０／２５６がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、５／２５６が第１停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、５／２５６が第２停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、５／２５６が第３停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【１３９９】

次に、果物演出（前述したリンゴ赤（多）等が果物演出となっている）は、ＡＴ中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の８０／２５６で選択され、そのうち０／２５６がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され（果物演出実行時はスタートレバーの操作を契機にはレア役示唆演出は実行されない）、３５／２５６が第１停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、３０／２５６が第２停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、１５／２５６が第３停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【１４００】

次に、カットイン演出は、ＡＴ中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の９６／２５６で選択され、そのうち３６／２５６がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、１５／２５６が第１停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、１０／２５６が第２停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、３５／２５６が第３停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【１４０１】

このように、ＡＴ中における連続演出の非実行時に実行されるレア役示唆演出は、スタートレバーを契機として実行開始されない場合や第１停止ボタン以降のタイミングで実行開始される場合と有している。尚、同図においては、連続演出非実行中と図示しているが、ボーナス確定画面も表示されていない状況を示している。尚、演出実行開始タイミングとしては、早いタイミングから「スタートレバー→第１停止→第２停止→第３停止」の順となっている。

【１４０２】

次に、ＡＴ中の連続演出の実行中においてはレア役示唆演出として、ＣＨＡＮＣＥ演出が実行され得るよう構成されている。ＣＨＡＮＣＥ演出は、ＡＴ中の連続演出の実行中においてチェリーに当選した場合の２５６／２５６で選択される、換言すると、ＡＴ中の連続演出の実行中においてチェリーに当選した場合にはＣＨＡＮＣＥ演出のみが実行され、そのうち２５６／２５６（すべて）がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【１４０３】

次に、ＡＴ中（ボーナス確定画面が表示される場合のＡＴに関する状態としては、例えば、有利ＢＢ内部中遊技）のボーナス確定画面の表示中においてはレア役示唆演出として、ＣＨＡＮＣＥ演出が実行され得るよう構成されている。ＣＨＡＮＣＥ演出は、ＡＴ中のボーナス確定画面の表示中においてチェリーに当選した場合の２５６／２５６で選択される、換言すると、ＡＴ中のボーナス確定画面の表示中においてチェリーに当選した場合にはＣＨＡＮＣＥ演出のみが実行され、そのうち２５６／２５６（すべて）がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【１４０４】

このように、ＡＴ中においてレア役（同図においてはチェリー）に当選した場合には、連続演出の非実行中にレア役に当選した場合よりも連続演出の実行中にレア役に当選した場合の方が、相対的に早いタイミングでレア役示唆演出が実行開始され易いよう構成されている。また、ＡＴ中においてレア役（同図においてはチェリー）に当選した場合には、ボーナス確定画面の非表示中にレア役に当選した場合よりもボーナス確定画面の表示中にレア役に当選した場合の方が、相対的に早いタイミングでレア役示唆演出が実行開始され易いよう構成されている。

【１４０５】
次に、非ＡＴ中（押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態であり、例えば、低確率状態）にて、連続演出の非実行中にレア役に当選した場合には、レア役示唆演出として、共通演出、ジャンプ演出、カットイン演出が実行され得るよう構成されている。
【１４０６】
共通演出は、非ＡＴ中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の８０／２５６で選択され、そのうち５０／２５６がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、５／２５６が第１停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、５／２５６が第２停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、５／２５６が第３停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。
【１４０７】
次に、ジャンプ演出は、非ＡＴ中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の８０／２５６で選択され、そのうち０／２５６がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され（果物演出実行時はスタートレバーの操作を契機にはレア役示唆演出は実行されない）、３５／２５６が第１停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、３０／２５６が第２停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、１５／２５６が第３停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。
【１４０８】
次に、カットイン演出は、非ＡＴ中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の９６／２５６で選択され、そのうち３６／２５６がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、１５／２５６が第１停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、１０／２５６が第２停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、３５／２５６が第３停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。
【１４０９】
このように、非ＡＴ中における連続演出の非実行時に実行されるレア役示唆演出は、スタートレバーを契機として実行開始されない場合や第１停止ボタン以降のタイミングで実行開始される場合と有している。尚、同図においては、連続演出非実行中と図示しているが、ボーナス確定画面も表示されていない状況を示している。尚、演出実行開始タイミングとしては、早いタイミングから「スタートレバー→第１停止→第２停止→第３停止」の順となっている。
【１４１０】
次に、非ＡＴ中の連続演出の実行中においてはレア役示唆演出として、ＣＨＡＮＣＥ演出が実行され得るよう構成されている。ＣＨＡＮＣＥ演出は、非ＡＴ中の連続演出の実行中においてチェリーに当選した場合の２５６／２５６で選択される、換言すると、非ＡＴ中の連続演出の実行中においてチェリーに当選した場合にはＣＨＡＮＣＥ演出のみが実行され、そのうち２５６／２５６（すべて）がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。
【１４１１】
次に、非ＡＴ中（ボーナス確定画面が表示される場合のＡＴに関する状態としては、例えば、通常ＢＢ内部中遊技）のボーナス確定画面の表示中においてはレア役示唆演出として、ＣＨＡＮＣＥ演出が実行され得るよう構成されている。ＣＨＡＮＣＥ演出は、非ＡＴ中のボーナス確定画面の表示中においてチェリーに当選した場合の２５６／２５６で選択される、換言すると、非ＡＴ中のボーナス確定画面の表示中においてチェリーに当選した場合にはＣＨＡＮＣＥ演出のみが実行され、そのうち２５６／２５６（すべて）がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。
【１４１２】
このように、非ＡＴ中においてレア役（同図においてはチェリー）に当選した場合には、連続演出の非実行中にレア役に当選した場合よりも連続演出の実行中にレア役に当選した場合の方が、相対的に早いタイミングでレア役示唆演出が実行開始され易いよう構成され

ている。また、非ＡＴ中においてレア役（同図においてはチェリー）に当選した場合には、ボーナス確定画面の非表示中にレア役に当選した場合よりもボーナス確定画面の表示中にレア役に当選した場合の方が、相対的に早いタイミングでレア役示唆演出が実行開始され易いよう構成されている。

【１４１３】

まず、同図下段にて押し順当選時における演出の選択態様について詳述する。ＡＴ中（押し順ナビが発生するＡＴに関する状態であり、例えば、ＡＴ中状態）においては、連続演出の実行中、連続演出の非実行中、ボーナス確定画面の表示中のすべてにおいて、スタートレバーの操作を契機として押し順ナビ演出が実行される。また、非ＡＴ中（押し順ナビが発生しないＡＴに関する状態であり、例えば、低確率状態）においては、連続演出の実行中にはすべて演出なしが選択され（すべてスタートレバーの操作を契機として図示しているが演出が実行されないためスタートレバーの操作を契機として押し順ベルの当選に対応した予告演出は実行されない）、ボーナス確定画面の表示中にてすべて押し順ナビ演出が選択され、連続演出の非実行中においては、共通演出、ジャンプ演出、会話演出、カットイン演出、演出なし、が選択され得るよう構成されている。また、非ＡＴ中における連続演出の非実行中（ボーナス確定画面の非表示中）に押し順ベルに当選した場合の予告演出実行開始タイミングは、スタートレバーの操作を契機とする場合もあれば、第１停止ボタン、第２停止ボタン、第３停止ボタンの操作を契機とする場合もある。また、連続演出の非実行中においては、押し順ベルに当選した場合とチェリー（レア役）に当選した場合とで同様の演出（例えば、カットイン演出）が実行される場合があるが、連続演出の実行中やボーナス確定画面の表示中に実行されるレア役示唆演出であるＣＨＡＮＣＥ演出は、押し順ベル当選時には実行され得ない。即ち、遊技者はレア役示唆演出として、ＣＨＡＮＣＥ演出を視認した場合には、レア役に当選したことを認識することができるよう構成されている。

【１４１４】

尚、同図においては、レア役としてチェリーに当選した場合のみ例示したが、レア役として、チェリーとスイカＡを有するよう構成した場合には、ＡＴ中の連続演出の非実行中にチェリーに当選したゲームにおいては、果物演出としてリンゴ赤（多）が実行され得るよう構成し、ＡＴ中の連続演出の非実行中にスイカＡに当選したゲームにおいては、果物演出としてリンゴ緑（多）が実行され得るよう構成して、ＡＴ中の連続演出の非実行中においては、チェリーとスイカＡとのいずれに当選するかによって異なる演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成し、ＡＴ中の連続演出の実行中にチェリーに当選したゲームにおいては、ＣＨＡＮＣＥ演出として「ＣＨＡＮＣＥ！」と表示され、ＡＴ中の連続演出の実行中にスイカＡに当選したゲームにおいてもＣＨＡＮＣＥ演出として「ＣＨＡＮＣＥ！」と表示されるように、ＡＴ中の連続演出の実行中においては、チェリーとスイカＡとのいずれに当選した場合にも同一の演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成してもよい。また、ＡＴ中の連続演出の実行中においても、チェリーに当選した場合とスイカＡに当選した場合とで異なる演出態様にてレア役示唆演出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おいては、ＡＴ中の連続演出の非実行中におけるチェリーに当選したゲームにおける、レア役示唆演出とスイカＡに当選したゲームにおけるレア役示唆演出との演出態様が同一となる割合よりも、ＡＴ中の連続演出の実行中における、チェリーに当選したゲームにおけるレア役示唆演出とスイカＡに当選したゲームにおけるレア役示唆演出との演出態様が同一となる割合の方が高くなるよう構成することが好適である。

【１４１５】

また、同様に、レア役として、チェリーとスイカＡを有するよう構成した場合には、ＡＴ中のボーナス確定画面の非表示中にチェリーに当選したゲームにおいては、果物演出としてリンゴ赤（多）が実行され得るよう構成し、ＡＴ中のボーナス確定画面の非表示中にスイカＡに当選したゲームにおいては、果物演出としてリンゴ緑（多）が実行され得るよう構成して、ＡＴ中のボーナス確定画面の非表示中においては、チェリーとスイカＡとのい

ずれに当選するかによって異なる演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成し、ＡＴ中のボーナス確定画面の表示中にチェリーに当選したゲームにおいては、ＣＨＡＮＣＥ演出として「ＣＨＡＮＣＥ！」と表示され、ＡＴ中のボーナス確定画面の表示中にスイカＡに当選したゲームにおいてもＣＨＡＮＣＥ演出として「ＣＨＡＮＣＥ！」と表示されるように、ＡＴ中のボーナス確定画面の表示中においては、チェリーとスイカＡとのいずれに当選した場合にも同一の演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成してもよい。また、ＡＴ中のボーナス確定画面の表示中においても、チェリーに当選した場合とスイカＡに当選した場合とで異なる演出態様にてレア役示唆演出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おいては、ＡＴ中のボーナス確定画面の非表示中におけるチェリーに当選したゲームにおける、レア役示唆演出とスイカＡに当選したゲームにおけるレア役示唆演出との演出態様が同一となる割合よりも、ＡＴ中のボーナス確定画面の表示中における、チェリーに当選したゲームにおけるレア役示唆演出とスイカＡに当選したゲームにおけるレア役示唆演出との演出態様が同一となる割合の方が高くなるよう構成することが好適である。尚、上記構成においては、ＡＴ中に限定して詳述したが、あくまで一例であり、非ＡＴ中におけるレア役示唆演出の演出態様においても同様の構成を適用可能である。

【１４１６】

このように構成することにより、連続演出の実行契機となったゲームにて遊技者に有利な事象が発生した可能性があるため、連続演出の実行中にレア役に当選した場合には、連続演出の非実行中にレア役に当選した場合よりも、レア役示唆演出を簡易的な表示で且つ早いタイミングで遊技者に報知することにより、遊技者がレア役を取りこぼす可能性を軽減することができると共に、遊技者はより連続演出の結果に集中することができる。また、遊技者が連続演出の実行契機となったレア役と、連続演出の実行中に当選したレア役とのどちらに期待するべきか混乱してしまうことを防止することができる。

【１４１７】

尚、本明細書において、ＡよりもＢの方が実行されやすいとの記載は、Ａが実行されない場合も含んでおり、Ａが実行される割合よりもＢが実行される割合の方が高いとの記載は、Ａが実行されない場合も含んでいることを補足しておく。

【１４１８】

（第５実施形態）

尚、第３実施形態においては、遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能とすることにより、興趣性の高い遊技機を創出可能に構成したが、フリーズの実行条件は第３実施形態のものには限定されない。そこで、第３実施形態の構成とは異なるフリーズを実行可能な回胴式遊技機の構成を第５実施形態として、以下、第３実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【１４１９】

はじめに、図１７９は、第５実施形態における、図１１２のステップ３１００のサブルーチンに係る、フリーズ抽選実行処理のフローチャートである。第３実施形態との相違点は、ステップ３１４０であり、即ち、ステップ３１４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該ゲームに係る条件装置がボーナスを含む役であるか否かを判定する。ステップ３１４０でＹｅｓの場合、ステップ３１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、所定確率（例えば、１／１０）で当選する特定フリーズ実行抽選を実行する。次に、ステップ３１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ３１０６で実行した特定フリーズ実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ３１０８でＹｅｓの場合、ステップ３１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行フラグをオンにする。次に、ステップ３１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定フリーズ実行コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットして、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ３１４０又はステップ３１０８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【１４２０】

ここで、同図右側は、特定フリーズが実行され得る当選番号の一覧である。同図においては、設定値が１に設定されている場合の置数を例示している。また、置数の合計は６５５３６となっており、例えば、置数が１０の場合には、１０／６５５３６で当選することを示している。同図に示すように、ステップ３１４０の判定処理におけるボーナスを含む役とは、当選番号１９～４０となっており、当選番号１９、２０、２４の単独ボーナス役（入賞役や再遊技役と重複当選していないボーナス役のみの役）と、当選番号２１～２３及び当選番号２５～２７のレア役とボーナス役との重複役である「レア役＋ボーナス役」と、当選番号２４～４０の非レア役とボーナス役との重複役である「レア役＋ボーナス役」と、から構成されている。ここで、同図におけるレア役とは、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、非レア役とは、再遊技－Ａ、入賞－Ａ１、入賞－Ａ２、入賞－Ａ３、入賞－Ａ４、入賞－Ａ５、及び入賞－Ａ６となっている。即ち、前述した「定義１」と同様に、第５実施形態においては、相対的に抽選確率が少ない役をレア役としており、ボーナス中を除くすべてのＲＴ状態にて抽選確率（当選確率）が１／５０以下である条件装置をレア役としている。このように構成することにより、レア役に当選して特定フリーズ実行抽選が実行される確率は（４０＋４０＋４０＋４０＋４０＋４０）／６５５３６＝２４０／６５５３６であり、非レア役に当選して特定フリーズ実行抽選が実行される確率は（１＋１＋１＋１＋１＋１）／６５５３６＝７／６５５３６であり、非レア役よりもレア役に当選した場合の方が、特定フリーズ実行抽選が実行され易い、換言すると、特定フリーズが実行され易いよう構成されている。尚、特定フリーズが実行されるゲームにおいては、副制御基板Ｓ側にて特定フリーズ演出が実行されるよう構成されている。

【１４２１】

また、レア役の定義はこれには限定されず、前述した「定義４」と同様に定義した場合には、入賞－Ｃ（チェリー）、入賞－Ｄ（スイカＡ）及び入賞Ｅ（スイカＢ）、再遊技－Ａ、となり、非レア役とは、入賞－Ａ１、入賞－Ａ２、入賞－Ａ３、入賞－Ａ４、入賞－Ａ５、及び入賞－Ａ６となる。即ち、ハズレとなる当選番号を除いた当選番号のうち、１の演出グループ番号に対応する条件装置（入賞役又は再遊技役）が１つのみとなっている役をレア役とすることができる。

【１４２２】

このように構成した場合、入賞－Ｃに対応する演出グループ番号は、当選番号１４、２１、２５のすべてにおいて「７」となっており、入賞－Ｄに対応する演出グループ番号は、当選番号１５、２２、２６のすべてにおいて「８」となっており、入賞－Ｅに対応する演出グループ番号は、当選番号１６、２３、２７のすべてにおいて「９」となっており、再遊技－Ａ対応する演出グループ番号は、当選番号１、３４のすべてにおいて「１」となっており、１の演出グループ番号に対応する条件装置（入賞役又は再遊技役）が１つのみとなっている。一方、入賞－Ａ１、入賞－Ａ２、入賞－Ａ３、入賞－Ａ４、入賞－Ａ５、及び入賞－Ａ６は異なる条件装置となっているが、対応する演出グループ番号がすべて「５」となっている。このように、レア役と非レア役とを定義した場合にも、レア役に当選して特定フリーズ実行抽選が実行される確率は（４０＋４０＋４０＋４０＋４０＋４０＋１）／６５５３６＝２４１／６５５３６であり、非レア役に当選して特定フリーズ実行抽選が実行される確率は（１＋１＋１＋１＋１＋１）／６５５３６＝６／６５５３６であり、非レア役よりもレア役に当選した場合の方が、特定フリーズ実行抽選が実行され易い、換言すると、特定フリーズが実行され易いよう構成されている。このように構成することにより、遊技者にとって有利な事象（同図においてはボーナスの当選）が相対的に発生し易いレア役の当選時には、非レア役の当選時よりも特定フリーズが実行され易いよう構成することができ、フリーズを適切に実行する遊技機を構成することができる。

【１４２３】

また、レア役に当選した場合にのみ、特定フリーズを実行可能に構成してもよいし、レア役毎にフリーズの実行態様（フリーズ時間）や副制御基板Ｓ側の演出態様を相違させてもよい。そのように構成することにより、レア役となる条件装置（入賞役又は再遊技役）と

演出グループ番号とを１対１に対応づけることができ、演出グループ番号から当選役を把握（限定）することができ、当選役固有のフリーズ演出を簡易的に実行することができる。

【１４２４】

次に、図１８０は、第５実施形態における、ボタン演出実行イメージである。尚、同図に例示するボタン演出を適用可能な実施形態は第５実施形態のみには限定されず、本例において例示した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。

【１４２５】

まず、同図上段に示す（ａ）について詳述する。通常遊技状態（押し順ナビが実行されない遊技状態である非ＡＴであり、例えば、「低確率状態」）にて、スタートレバーが操作されてゲームが実行される（リールの回転が開始する）。その後、リールが回転しており、第１停止操作が実行されていない（第１停止ボタンが操作されておらず、すべてのリールが回転している）状況にて、ボタン演出としてサブ入力ボタンの操作を遊技者に促す画像が表示される。その後、サブ入力ボタンが操作され、前述した赤リンゴ（多）が表示される。尚、当該ゲームにおいては、チェリーに当選した場合を例示している。このように、本例においては、ボタン演出は、前述したレア役示唆演出の実行契機としても表示可能に構成されている。尚、通常遊技状態にてボタン演出が実行され、サブ入力ボタンが操作されることにより、レア役示唆演出が実行される場合においては、前述した「ＡＴ中状態」にてスタートレバーの操作を契機としてレア役示唆演出が実行されるよりも遅いタイミングでレア役示唆演出が実行開始されることとなる。このように構成した場合には、「リール回転開始→ボタン演出が表示開始→サブ入力ボタンが操作される→第１停止ボタンが操作される」となった場合には、サブ入力ボタンの操作を契機として赤リンゴ（多）が表示され、「リール回転開始→ボタン演出が表示開始→第１停止ボタンが操作される→サブ入力ボタンが操作される」となった場合には、サブ入力ボタンの操作を契機として赤リンゴ（多）が表示されないよう構成してもよい。

【１４２６】

次に、同図下段に示す（ｂ）について詳述する。ＡＴ中（押し順ナビが実行され得る遊技状態であり、例えば、「ＡＴ中状態」）にて、スタートレバーが操作されてゲームが実行され（リールの回転が開始する）、当該ゲームにてレア役であるチェリーに当選しているため、スタートレバーの操作を契機としてレア役示唆演出である「！！！」が表示される。その後、第３停止操作（最終停止操作）がされ、すべてのリールが停止した後、ボタン演出としてサブ入力ボタンの操作を遊技者に促す画像が表示される。尚、同図においては、チェリーに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と例示しているが、遊技者がリールの停止操作（目押し）を誤って、チェリー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ボタン演出が実行され得るよう構成してもよい。その後、サブ入力ボタンが操作され、ＡＴ残りゲーム数が上乗せされた旨を報知する表示として「＋５０Ｇ」が表示される。このように、本例においては、ボタン演出は、前述したＡＴゲーム数上乗せを報知する場合にも表示可能に構成されている。

【１４２７】

尚、同図にて例示したボタン演出は様々な状況にて実行可能に構成することができるが、レア役に当選した場合やＡＴ抽選に当選した場合やＡＴゲーム数上乗せが発生した場合（前ゲームまでにＡＴゲーム数上乗せが発生しており、ＡＴゲーム数上乗せを報知していない場合を含む）等の、遊技者にとって有利な結果が発生する期待度が相対的に高い場合に実行され易くなるよう構成してもよい。そのような構成の一例としては、レア役に当選した場合の方が、レア役以外の役に当選した場合よりもボタン演出が発生し易いよう構成することが例示できる。また、前述した「定義４」のようにレア役と定義した場合には、ハズレとなる当選番号を除いた当選番号のうち、１の演出グループ番号に対応する条件装置（入賞役又は再遊技役）が１つのみとなっている役であるレア役に当選したゲームの方が、レア役以外の役に当選したゲームよりもボタン演出が実行され易いよう構成することが例示できる。このように構成することにより、ボタン演出を相対的に期待度の高い演出とすることができると共に、演出グループ番号でボタン演出を管理することができ、不正の

被害を受け難い遊技機を構成することができる。
【１４２８】
また、前述した、曖昧演出（曖昧告知）についても、レア役に当選した場合の方が、レア役以外の役に当選した場合よりも曖昧演出が発生し難いよう構成することが例示できる。また、前述した「定義４」のようにレア役と定義した場合には、ハズレとなる当選番号を除いた当選番号のうち、１の演出グループ番号に対応する条件装置（入賞役又は再遊技役）が１つのみとなっている役であるレア役に当選したゲームの方が、レア役以外の役に当選したゲームよりも曖昧演出が実行され難いよう構成することが例示できる。このように構成することにより、曖昧演出を相対的に期待度の低い演出とすることができ、ボタン演出等のその他の演出との差異を設けることができると共に、演出グループ番号で曖昧演出を管理することができ、不正の被害を受け難い遊技機を構成することができる。尚、同様に、前述したレア役当選時とレア役比当選時との演出発生確率に差異のある各種演出についても、演出グループ番号を用いてレア役を定義して演出発生確率を比較することが可能であることを補足しておく。
【１４２９】
また、演出グループ番号に対応する当選番号の種類数にてレア役を定義して演出発生確率を比較する構成を前述したが、演出グループ番号を主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに、「通常区間」においてのみ送信可能に構成した場合には、「通常区間」における演出発生確率を比較するよう構成してもよい。
【１４３０】
＜＜＜キャラクタ選択画面＞＞＞
次に、本例に適用可能なキャラクタ選択画面に関する構成を以下に詳述する。尚、以下に例示する演出の構成は、本例において例示した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。
【１４３１】
＜＜第１パターン＞＞
まず、図１８１は、第１パターンのスタートレバーの操作により決定する場合の遷移図である。はじめに、ＡＴ中状態に移行したゲームにて、ＡＴが開始される旨の表示（ＡＴ開始画面と称することがある）として「月面ステージ突入」の表示が演出表示装置Ｓ４０に表示される（ＡＴ開始時のフリーズを実行してもよい）。次に、ＡＴ開始画面が表示されたゲームの第３停止後に、キャラクタの選択画面が表示される。尚、「ＡＴ中状態」に移行する１ゲーム前の第３停止後に、「月面ステージ突入」やキャラクタの選択画面を表示するよう構成してもよい。キャラクタの選択画面の演出態様として、一つの選択候補キャラクタ（ここでは、ゾウ）が光っており（強調表示されており）、その他の選択候補キャラクタ（ここでは、ライオンとキリン）は暗くなっている（強調表示されていない）。尚、所定時間（例えば、３秒）毎に光る選択候補キャラクタが変更される（光るキャラクタが変わる）ように構成されており、遊技者が決定操作を行うタイミングによって、キャラクタが決定されるように構成されている。同図においては、決定操作として、規定数がベットされている状態にてスタートレバーを操作することによって（遊技開始操作することによって）、光っていたキャラクタ（ここでは、ゾウ）に決定され、ＡＴ（月面ステージ）が開始し、ＡＴ中状態におけるリール回転中の画面が表示されることとなる。尚、同図においては、決定操作として主制御基板Ｍ側で制御する操作部材であるスタートレバーを操作する場合を例示したが、主制御基板Ｍ側で制御する操作部材として、マックスベットボタンを操作してベットすることで決定可能に構成してもよい。尚、精算ボタンの操作（遊技メダルの精算）では、決定しないよう構成することが好適である。
【１４３２】
また、キャラクタ選択画面が表示されていない状況にて精算ボタンを操作して遊技メダルを精算した場合には、待機画面が表示され得る一方、キャラクタ選択画面の表示中に精算ボタンを操作して遊技メダルを精算した場合には、待機画面が表示されないよう構成してもよい。また、キャラクタ選択画面の表示中に精算ボタンを操作して遊技メダルを精算し

た場合にも、待機画面が表示されるよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該待機画面の表示中に遊技メダルを投入してもキャラクタが決定されないよう構成することが好適である。さらに、当該待機画面の表示中にサブ入力ボタンを操作してもキャラクタが決定され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、キャラクタ選択画面が表示されていないにも拘わらず、キャラクタが決定されてしまう事態を防止することができ、遊技者はスムーズに所望のキャラクタを決定することができるよう構成することができる。

【１４３３】

次に、図１８２は、第１パターンのサブ入力ボタンの操作により決定する場合の遷移図である。はじめに、ＡＴ中状態に移行したゲームにて、ＡＴが開始される旨の表示（ＡＴ開始画面と称することがある）として「月面ステージ突入」の表示が演出表示装置Ｓ４０に表示される（ＡＴ開始時のフリーズを実行してもよい）。次に、ＡＴ開始画面が表示されたゲームの第３停止後に、キャラクタの選択画面が表示される。尚、「ＡＴ中状態」に移行する１ゲーム前の第３停止後に、「月面ステージ突入」やキャラクタの選択画面を表示するよう構成してもよい。キャラクタの選択画面の演出態様として、一つの選択候補キャラクタ（ここでは、ゾウ）が光っており（強調表示されており）、その他の選択候補キャラクタ（ここでは、ライオンとキリン）は暗くなっている（強調表示されていない）。尚、所定時間（例えば、３秒）毎に光る選択候補キャラクタが変更される（光るキャラクタが変わる）ように構成されており、遊技者が決定操作を行うタイミングによって、キャラクタが決定されるように構成されている。次に、決定操作として、副制御基板Ｓ側にて制御される操作部材であるサブ入力ボタンが操作され、光っていたキャラクタに決定されると共に、「ゾウに決定しました」との表示が決定報知画像として演出表示装置Ｓ４０に表示される。その後、所定時間（例えば、３秒）が経過すると決定報知画像である「ゾウに決定しました」との表示が消去され、ＡＴ（月面ステージ）が開始し、ＡＴ中状態におけるリール回転中と同様の画面が表示されることとなる。尚、前記所定時間（例えば、３秒）が経過するよりも前に、スタートレバーを操作して遊技を開始した場合には、当該遊技開始時点（スタートレバーの操作受付時点）で決定報知画像が消去され、ＡＴ中状態におけるリール回転中の画面が表示されることとなる。

【１４３４】

このように、遊技者による選択操作時（ここでは、キャラクタを選択するための操作）において、遊技者が主制御基板Ｍ側で制御される操作部材であるスタートレバーを操作した場合と副制御基板Ｓ側で制御される操作部材であるサブ入力ボタンを操作した場合とで、演出の表示態様が異なる、換言すると、遊技者が主制御基板Ｍ側で制御される操作部材であるスタートレバーを操作した場合には決定報知画像が表示されない一方、副制御基板Ｓ側で制御される操作部材であるサブ入力ボタンを操作した場合には決定報知画像が表示されるよう構成することで、遊技の結果に影響のないサブ側の操作部材であるサブ入力ボタンと遊技の結果に影響のあるメイン側の操作部材であるスタートレバーのいずれを操作したかを、遊技者が混同してしまうことを防止することができる。また、サブ入力ボタンを押下した場合にのみ表示される演出を実行することにより、遊技者にサブ入力ボタンを押下させる意欲を沸かせることができると共に、演出を楽しみたい遊技者はサブ入力ボタンを操作することにより演出を楽しむことができ、遊技を進行したい遊技者はスタートレバーを操作することにより迅速に遊技を進行することができることとなる。

【１４３５】

尚、遊技の結果に影響のあるメイン側の操作部材であるベットボタンが操作された場合にも、スタートレバーが操作された場合と同様に構成することで、遊技の結果に影響のあるメイン側の操作部材が操作された場合と遊技の結果に影響のないサブ側の操作部材とでは、演出遷移の違いにより明確に区別されており、遊技者が混乱してしまうことを防止することができる。また、メイン側の操作部材（スタートレバー、ベットボタン）が操作された場合とサブ側の操作部材（サブ入力ボタン）が操作された場合とで、ＡＴ開始時における楽曲は同一となるよう構成してもよいし、異なるよう構成してもよい。

【１４３６】
＜＜第２パターン＞＞
次に、図１８３は、第２パターンのスタートレバーの操作により決定する場合の遷移図である。はじめに、ＡＴ中状態に移行したゲームにて、ＡＴが開始される旨の表示（ＡＴ開始画面と称することがある）として「月面ステージ突入」の表示が演出表示装置Ｓ４０に表示される（ＡＴ開始時のフリーズを実行してもよい）。その後、全リール停止中であり所定条件（例えば、全リールが停止してから５秒間主制御基板Ｍにて制御される操作部材が操作されてない）を充足している状況にて、サブ入力ボタンが操作されると、演出表示装置Ｓ４０にカスタマイズ画面（メニュー画面と称することがある）が表示される。カスタマイズ画面の表示中において、いずれのカスタマイズ（例えば、楽曲選択、音量調整、キャラクタ選択、光量調整等）を行うかを十字キー及びサブ入力ボタンの操作によって選択する。ここでは、十字キーを操作して「楽曲選択」にカーソルを合わせ、サブ入力ボタンを操作することにより「楽曲選択」に決定したことにより、いずれの楽曲にするかを選択する楽曲選択画面に移行し、楽曲Ａにカーソルが合わせられている。その後、楽曲が決定されていない状況であり、且つ規定数がベットされている状況にて遊技者がスタートレバーを操作すると（遊技開始条件を充足すると）、カーソルが合わせられている楽曲（ここでは、楽曲Ａ）に決定し、次ゲームに係るリールの回転が開始すると共に、ＡＴ中状態におけるリール回転中の画面が表示されることとなる。
【１４３７】
次に、図１８４は、第２パターンのサブ入力ボタンの操作により決定する場合の遷移図である。はじめに、ＡＴ中状態に移行したゲームにて、ＡＴが開始される旨の表示（ＡＴ開始画面と称することがある）として「月面ステージ突入」の表示が演出表示装置Ｓ４０に表示される（ＡＴ開始時のフリーズを実行してもよい）。その後、全リール停止中であり所定条件（例えば、全リールが停止してから５秒間主制御基板Ｍにて制御される操作部材が操作されてない）を充足している状況にて、サブ入力ボタンが操作されると、演出表示装置Ｓ４０にカスタマイズ画面（メニュー画面と称することがある）が表示される。カスタマイズ画面の表示中において、いずれのカスタマイズ（例えば、楽曲選択、音量調整、キャラクタ選択、光量調整等）を行うかを十字キー及びサブ入力ボタンの操作によって選択する。ここでは、十字キーを操作して「楽曲選択」にカーソルを合わせ、サブ入力ボタンを操作することにより「楽曲選択」に決定したことにより、いずれの楽曲にするかを選択する楽曲選択画面に移行し、楽曲Ａにカーソルが合わせられている。その後、楽曲Ａにカーソルが合わせられている状況にてサブ入力ボタンが再度操作されたことにより、カーソルが合わせられている楽曲（ここでは、楽曲Ａ）に決定すると共に、「楽曲Ａに決定しました」との表示が決定報知画像として演出表示装置Ｓ４０に表示される。その後、所定時間（例えば、３秒）が経過すると決定報知画像である「楽曲Ａに決定しました」との表示が消去され、ＡＴ（月面ステージ）が開始し、ＡＴ中状態におけるリール回転中と同様の画面が表示されることとなる。尚、サブ入力ボタンを操作して楽曲を決定した場合もスタートレバーを操作して楽曲を決定した場合も、決定される楽曲は、カーソルが合わせられている楽曲である、楽曲の決定態様は同一となっている。
【１４３８】
このように、カスタマイズ画面においても図１８１及び図１８２と同様に、遊技者がスタートレバーを操作した際とサブ入力ボタンを操作した際とで、演出の表示態様が異なるよう構成することで、遊技の結果に影響のないサブ側の操作部材であるサブ入力ボタンと遊技の結果に影響のあるメイン側の操作部材であるスタートレバーのいずれを操作したかを、遊技者が混同してしまうことを防止することができる。また、サブ入力ボタンを押下した場合にのみ表示される演出を実行することにより、遊技者にサブ入力ボタンを押下させる意欲を沸かせることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１４３９】
前述したように、カスタマイズ画面（メニュー画面）やキャラクタ選択画面やボタン演出の実行中等において、副制御基板Ｓ側で制御される操作部材（例えば、サブ入力ボタン）

が操作された場合には、特定演出（例えば、決定報知画像）を表示し、主制御基板Ｍ側にて制御する操作部材（例えば、スタートレバー）が操作された場合には、特定演出（例えば、決定報知画像）を表示しないよう構成することにより、遊技者が副制御基板Ｓ側で制御される操作部材を操作したのか主制御基板Ｍ側で制御される操作部材を操作したのかを判別することが容易となり、遊技者を混乱させない遊技機を構成することができる。尚、上記においては、主制御基板Ｍ側で制御される操作部材として、スタートレバーを操作して遊技開始条件を充足した場合に、決定操作がされた（例えば、キャラクタが決定された）と判定するよう構成したが、これには限定されず、マックスベットボタン等の各種ベットボタンを操作することで、決定操作がされた（例えば、キャラクタが決定された）と判定するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、マックスベットボタン等の各種ベットボタンは主制御基板Ｍ側で制御される操作部材であるため、マックスベットボタン等の各種ベットボタンの操作によって決定操作がされても前記特定演出は実行されないこととなる。

【１４４０】

＜＜＜バックランプ演出に係る構成＞＞＞

次に、本例に適用可能なキャラクタ選択画面に関する構成を以下に詳述する。尚、以下に例示する演出の構成は、本例において例示した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。

【１４４１】

次に、図１８５及び図１８６は、回胴バックライトＳ３０によるリールの点灯パターンを示す図である。まず、図１８５を参照して「（ａ）リプレイ成立時」について説明する。尚、同図においては、有効ラインは中段横ラインの１ラインである、即ち、「左リール中段、中リール中段、右リール中段」が有効ラインとなっている。尚、同図においては有効ラインを中段横ラインの１ラインとしたが、これには限定されず、本実施形態と同様の右下がりのラインである、「左リール上段、中リール中段、右リール下段」のラインとしても問題ないし、有効ラインが１ラインでなくても問題ない。まず、有効ラインではないライン（右下がりのラインであり、「左リール上段、中リール中段、右リール下段」のライン）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。

【１４４２】

尚、再遊技役に対応するリール上の図柄は円の中に「Ｒ」の文字が描かれている図柄であるリプレイＡ図柄（リール上の図柄の名称については本実施形態と同一であるため、図７～９を参照）となっており、遊技者は当該リプレイＡ図柄が一直線に停止表示したことを視認することにより再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したと認識することとなる。同図においては、再遊技役に当選したゲームにて、リプレイＡ図柄が前記有効ラインではない右下がりのラインに一直線に停止表示することとなるが、有効ラインは中段一直線となっているため、有効ラインに停止表示している図柄は、「黒セブン・リプレイＡ・ベル」となっている。このとき、遊技者は有効ライン上にある「黒セブン・リプレイＡ・ベル」の図柄組み合わせを見るべきか、それとも、右下がりの「リプレイＡ・リプレイＡ・リプレイＡ」の図柄組み合わせをみるべきか、混乱する恐れがある。実際にはどちらを見てもよい（「黒セブン・リプレイＡ・ベル」でリプレイ（再遊技）であり、見た目上の図柄揃いであるリプレイＡ図柄揃いと同じ意味を示している）のであるが、万一混乱しても再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したことを把握可能に、統一された報知態様により報知するよう構成しておくことが好ましい。そこで、同図においては、左リール→中リール→右リールの順にリールのバックライトを点灯するバックランプ演出を実行する（左→中→右の点灯パターン）よう構成している。尚、詳細は後述することとなるが、回胴バックライトＳ３０は各リールの各図柄停止位置に対応した領域毎に点灯及び消灯可能に構成されており、より具体的には、左リール上段に対応した領域、左リール中段に対応した領域、左リール下段に対応した領域、中リール上段に対応した領域、中リール中段に対応した領域、中リール下段に対応した領域、右リール上段に対応した領域、右リール中段に対応した領域、右リール下段に対応した領域、の９つの領域を少なくとも分割

して点灯及び消灯可能（点灯制御可能）に構成されている。

【１４４３】

尚、同図に示す左→中→右の点灯パターンは、再遊技役に対応する点灯パターンとなっているため、遊技機に慣れていない（あまり遊技をしたことがない）遊技者が遊技をしており、有効ラインや停止表示役（当選した役の図柄組み合わせ）が不明であっても、遊技者は点灯パターンによって再遊技であることを把握し易くなっている。

【１４４４】

次に、図１８６を参照して「（ｂ）ベル成立時」について説明する。尚、図１８６においても、図１８５の「（ａ）リプレイ成立時」と同様に、有効ラインは中段横ラインの１ラインである。まず、有効ラインではないライン（右上がりのラインであり、「左リール下段、中リール中段、右リール上段」のライン）に、ベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示している。

【１４４５】

尚、ベル役に対応するリール上の図柄はベル図柄（リール上の図柄の名称については本実施形態と同一であるため、図７～９を参照）となっており、遊技者は当該ベル図柄が一直線に停止表示したことを視認することによりベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示したと認識することとなる。同図においては、ベル役に当選したゲームにて、ベル図柄が前記有効ラインではない右上がりのラインに一直線に停止表示することとなるが、有効ラインは中段一直線となっているため、有効ラインに停止表示している図柄は、「リプレイＢ・ベル・リプレイＡ」となっている。このとき、遊技者は有効ライン上にある「リプレイＢ・ベル・リプレイＡ」の図柄組み合わせを見るべきか、それとも、右下がりの「ベル・ベル・ベル」の図柄組み合わせをみるべきか、混乱する恐れがある。実際にはどちらを見てもよい（「リプレイＢ・ベル・リプレイＡ」でベルであり、見た目上の図柄揃いであるベル図柄揃いと同じ意味を示している）のであるが、万一混乱してもベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示したことを把握可能に、統一された報知態様により報知するよう構成しておくことが好ましい。そこで、同図においては、反時計回りに渦巻くようにリールのバックライトが点灯するバックランプ演出を実行するよう構成している。

【１４４６】

尚、同図に示す反時計回りに渦巻くような点灯パターンは、ベル役に対応する点灯パターンとなっているため、遊技機に慣れていない遊技者が遊技をしており、有効ラインや停止表示役（当選した役の図柄組み合わせ）が不明であっても、遊技者は点灯パターンによってベルであることを把握し易くなっている。

【１４４７】

このように構成することで、遊技機の設計上、やむを得ず有効ラインに同一の図柄が停止表示しない（図柄揃いしない）場合があっても、遊技者が入賞役（停止表示役）を誤認しないよう構成することができる。

【１４４８】

次に、図１８７は、本例に適用可能なバックランプ演出の実行イメージである。前述したように、本例に係る回胴式遊技機においては、左リール上段に対応した領域、左リール中段に対応した領域、左リール下段に対応した領域、中リール上段に対応した領域、中リール中段に対応した領域、中リール下段に対応した領域、右リール上段に対応した領域、右リール中段に対応した領域、右リール下段に対応した領域、の９つの領域を少なくとも分割して点灯及び消灯可能（点灯制御可能）に構成されており、同図においては、左リール上段に対応した領域＝１、左リール中段に対応した領域＝２、左リール下段に対応した領域＝３、中リール上段に対応した領域＝４、中リール中段に対応した領域＝５、中リール下段に対応した領域＝６、右リール上段に対応した領域＝７、右リール中段に対応した領域＝８、右リール下段に対応した領域＝９として説明することとする。尚、有効ラインは、「２」、「５」、「８」となっている。

【１４４９】

まず、同図上段の「ベル停止表示」にてベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示した

場合のバックランプ演出の詳細を例示する。尚、リール回転中（いずれかのリール回転中）においては、バックランプは「１」～「９」までのすべての領域が点灯するよう構成されている。以下、同図左上段にて示す表を用いて説明することとする。尚、本表においては、左から右にかけて時間経過することとなる。

【１４５０】

（１）まず、リールが回転中であり、「１」～「９」までのすべての領域のバックランプが点灯している状況にて、第３停止操作（最終停止操作）が実行され、ベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示する。

（２）バックランプの点灯態様が、「１：点灯」、「２：点灯」、「３：消灯」、「４：点灯」、「５：点灯」、「６：消灯」、「７：点灯」、「８：点灯」、「９：消灯」、となる。

（３）バックランプの点灯態様が、「１：点灯」、「２：点灯」、「３：点灯」、「４：点灯」、「５：点灯」、「６：点灯」、「７：消灯」、「８：消灯」、「９：消灯」、となる。

（４）バックランプの点灯態様が、「１：消灯」、「２：点灯」、「３：点灯」、「４：消灯」、「５：点灯」、「６：点灯」、「７：消灯」、「８：点灯」、「９：点灯」、となる。

（５）バックランプの点灯態様が、「１：消灯」、「２：消灯」、「３：点灯」、「４：点灯」、「５：点灯」、「６：点灯」、「７：点灯」、「８：点灯」、「９：点灯」、となる。

（６）バックランプの点灯態様が、「１：点灯」、「２：消灯」、「３：点灯」、「４：点灯」、「５：消灯」、「６：点灯」、「７：点灯」、「８：点灯」、「９：点灯」、となる。

（７）バックランプの点灯態様が、「１：点灯」、「２：点灯」、「３：点灯」、「４：点灯」、「５：消灯」、「６：点灯」、「７：点灯」、「８：点灯」、「９：点灯」、となる。

（８）バックランプの点灯態様が、「１：点灯」、「２：点灯」、「３：点灯」、「４：点灯」、「５：点灯」、「６：点灯」、「７：点灯」、「８：点灯」、「９：点灯」、となる。

【１４５１】

上記のように、ベル役（押し順ベル役を例示している）に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合には、バックランプ演出として、反時計回りに渦巻くようにリールのバックライトが点灯するバックランプ演出を実行するよう構成されている。尚、押し順ベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にのみ上記バックランプ演出を実行するよう構成してもよいし、共通ベルに当選した場合にも上記バックランプ演出を実行するよう構成してもよい。また、押し順ベル役当選時においても、最大払出枚数となる図柄組み合わせが停止表示した場合にのみ上記バックランプ演出を実行し、最大払出枚数よりも少ない払出枚数となる図柄組み合わせが停止表示した場合にはバックランプ演出を実行しない又は上記とは異なる演出態様にてバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。

【１４５２】

次に、同図右上段は、ベル役（押し順ベル役）に対応する図柄組み合わせの一例である。（ａ）に示すように、有効ラインに「ベル、ベル、ベル」が停止する場合と、（ｂ）に示すように、有効ラインとは異なるラインであり、且つ、有効ライン上の図柄停止位置と一部重複する（中リール中段が重複する図柄停止位置となっている）右上がりのラインに「ベル、ベル、ベル」が停止する場合と、（ｃ）に示すように、有効ラインとは異なるラインであり、且つ、有効ライン上の図柄停止位置と重複しない下段一直線のラインに「ベル、ベル、ベル」が停止する場合と、を例示することができる。このように、遊技者一直線に停止表示したことを視認することによりベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示したと認識することとなるベル図柄は、有効ラインに３つすべて停止表示する場合と、１つのみ（一部のみ）停止表示する場合と、１つも停止表示しない場合とを有するよう構成さ

れているが、いずれの停止表示においても、ベル役に対応した同一のバックランプ演出を実行することにより、遊技者は違和感なく遊技を進行することができる。また、ベル図柄が有効ラインに１つも停止表示しない場合にも、遊技者を誤認させることがないように、ベル役に対応するバックランプ演出の実行時においては、有効ライン上の図柄停止位置に対応する領域（同図においては、「２」、「５」、「８」の領域）は、必ず１度は消灯する（「点灯→消灯→点灯」となる）よう構成することで、有効ライン上に停止表示した本来の図柄組み合わせを明確に報知するよう構成されている。

【１４５３】

次に、同図下段の「再遊技停止表示」に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のバックランプ演出の詳細を例示する。尚、リール回転中（いずれかのリール回転中）においては、バックランプは「１」～「９」までのすべての領域が点灯するよう構成されている。以下、同図左下段にて示す表を用いて説明することとする。尚、本表においては、左から右にかけて時間経過することとなる。

【１４５４】

（１）まず、リールが回転中であり、「１」～「９」までのすべての領域のバックランプが点灯している状況にて、第３停止操作（最終停止操作）が実行され、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示する。

（２）バックランプの点灯態様が、「１：点灯」、「２：点灯」、「３：点灯」、「４：点灯」、「５：点灯」、「６：点灯」、「７：点灯」、「８：点灯」、「９：点灯」、となる。

（３）バックランプの点灯態様が、「１：消灯」、「２：消灯」、「３：消灯」、「４：点灯」、「５：点灯」、「６：点灯」、「７：点灯」、「８：点灯」、「９：点灯」、となる。

（４）バックランプの点灯態様が、「１：消灯」、「２：消灯」、「３：消灯」、「４：点灯」、「５：点灯」、「６：点灯」、「７：点灯」、「８：点灯」、「９：点灯」、となる。

（５）バックランプの点灯態様が、「１：点灯」、「２：点灯」、「３：点灯」、「４：消灯」、「５：消灯」、「６：消灯」、「７：点灯」、「８：点灯」、「９：点灯」、となる。

（６）バックランプの点灯態様が、「１：点灯」、「２：点灯」、「３：点灯」、「４：消灯」、「５：消灯」、「６：消灯」、「７：点灯」、「８：点灯」、「９：点灯」、となる。

（７）バックランプの点灯態様が、「１：点灯」、「２：点灯」、「３：点灯」、「４：点灯」、「５：点灯」、「６：点灯」、「７：消灯」、「８：消灯」、「９：消灯」、となる。

（８）バックランプの点灯態様が、「１：点灯」、「２：点灯」、「３：点灯」、「４：点灯」、「５：点灯」、「６：点灯」、「７：消灯」、「８：消灯」、「９：消灯」、となる。

【１４５５】

上記のように、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は、バックランプ演出として、左から右にリールのバックライトが点灯するバックランプ演出を実行するよう構成されている。尚、一部の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のみ上記バックランプ演出を実行するよう構成してもよいし、全ての再遊技役にに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にのみ上記バックランプ演出を実行するよう構成してもよい。

【１４５６】

次に、同図右下段は、再遊技役に対応する図柄組み合わせの一例である。（ａ）に示すように、有効ラインに「リプレイＡ、リプレイＡ、リプレイＡ」が停止する場合と、（ｂ）に示すように、有効ラインとは異なるラインであり、且つ、有効ライン上の図柄停止位置と一部重複する（中リール中段が重複する図柄停止位置となっている）右上がりのライン

に「リプレイＡ、リプレイＢ、リプレイＡ」が停止する場合と、（ｃ）に示すように、有効ラインとは異なるラインであり、且つ、有効ライン上の図柄停止位置と重複しない下段一直線のラインに「リプレイＡ、リプレイＢ、リプレイＢ」が停止する場合と、を例示することができる。このように、遊技者一直線に停止表示したことを視認することにより再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したと認識することとなる図柄として、リプレイＡ又はリプレイＢが一直線に停止表示されていればよい。尚、前述した再遊技－Ｂ等に当選した場合においてはこの限りでない。このように、遊技者一直線に停止表示したことを視認することにより再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したと認識することとなるリプレイＡ図柄及びリプレイＢ図柄は、有効ラインに３つすべて停止表示する場合と、１つのみ（一部のみ）停止表示する場合と、１つも停止表示しない場合とを有するよう構成されているが、いずれの停止表示においても、再遊技役に対応した同一のバックランプ演出を実行することにより、遊技者は違和感なく遊技を進行することができる。また、リプレイＡ図柄及びリプレイＢ図柄が有効ラインに１つも停止表示しない場合にも、遊技者を誤認させることがないように、再遊技役に対応するバックランプ演出の実行時においては、有効ライン上の図柄停止位置に対応する領域（同図においては、「２」、「５」、「８」の領域）は、必ず１度は消灯する（「点灯→消灯→点灯」となる）よう構成することで、有効ライン上に停止表示した本来の図柄組み合わせを明確に報知するよう構成されている。尚、リプレイＡ図柄とリプレイＢ図柄は形状やデザインが類似しており、遊技者は、「リプレイＡ・リプレイＡ・リプレイＡ」のように同一の図柄が一直線に停止しても、「リプレイＢ・リプレイＡ・リプレイＡ」のように類似の図柄が一直線に停止しても、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したことを認識できるように構成されている。尚、前記一直線とは、有効ラインでもよいし、有効ラインとは異なる一直線のラインでもよい。

【１４５７】

尚、前述したリール回転不良により、正常な回転時とは異なる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おいても、内部処理として停止表示した入賞役や再遊技役に対応するバックランプ演出を実行することにより、遊技者はいずれの役に対応する図柄組み合わせが停止表示したのかを認識することができる。

【１４５８】

尚、点灯態様Ａと点灯態様Ｂとのバックランプの点灯態様が相違するとは、点灯態様Ａと点灯態様Ｂとでバックランプの点滅（消灯）する図柄停止位置に対応する領域の順序、点滅時間（消灯時間）又は組み合わせが相違する場合を点灯態様が相違するとしてもよいし、点灯態様Ａと点灯態様Ｂとでバックランプの点滅（消灯）する図柄停止位置が同一の組み合わせであってもバックランプの点滅する速度が相違していれば点灯態様が相違するとしてもよい。

【１４５９】

また、上記においては、第３停止後の図柄組み合わせ停止表示後にバックランプ演出が実行される場合を例示したが、これには限定されず、第１停止後や第２停止後にバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。具体例としては、図１８７における有効ライン（「２」、「５」、「８」の停止位置）にベル図柄が停止表示する場合において、第１停止として左リールを停止させた場合に「１」及び「３」の領域に対応するバックランプが消灯し、その後、第２停止として中リールを停止させた場合に「４」及び「６」の領域に対応するバックランプが消灯し、その後、第３停止として右リールを停止させた場合に「７」及び「９」の領域に対応するバックランプが消灯した直後に図１８７にて例示したベル停止表示後のバックランプ演出が実行されるよう構成してもよい。このように構成した場合には、第１停止操作及び第２停止操作では有効ラインに対応する領域のバックランプは消灯しないが、第３停止操作（全リール停止後）では有効ラインに対応した領域のバックランプは消灯可能に構成することができ、いずれかのリールの回転中、換言すると、実行中のゲームにおいて遊技者が停止操作を実行する必要がある場合には、有効ラインの視認性が妨げないために有効ラインに対応する領域のバックランプは点灯するように構成し、

全リール停止後においては、当該ゲームにおいて技者が停止操作を実行する必要がないため、有効ラインを含めてバックランプが点滅可能なすべての領域を使用してバックランプ演出を実行することにより、バックランプ演出の演出効果を高めることができる。

【１４６０】

また、ベル役に当選した場合に有効ラインとは異なる一直線のラインにベル図柄が揃うことがあったり、再遊技役に当選した場合に有効ラインとは異なる一直線のラインにリプレイ図柄が揃うことがあるよう構成することにより、リール上の図柄の配列の自由度が増し、より興趣性の高い遊技機を創出することができる。

【１４６１】

また、上述した装飾ランプユニットも、ベル入賞時や再遊技停止表示時に、点灯（点滅）する枠ランプ演出を実行可能に構成してもよく、そのように構成した場合にも、当選した役に対応した演出態様にて枠ランプ演出を実行するよう構成することが好適である。換言すると、押し順ベルに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合の枠ランプ演出の演出態様と、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の枠ランプ演出の演出態様とを相違させることが好適である。

【１４６２】

＜＜＜押し順ナビとは異なる押し順にてリール停止させた場合の作用＞＞＞

次に、本例に適用可能な、押し順ナビとは異なる押し順にてリール停止させた場合の作用を以下に詳述する。尚、以下に例示する作用は、本例において例示した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。

【１４６３】

まず、図１８８及び図１８９は、ＡＴ中の押しナビ発生時におけるイメージ図である。まず、「（ａ）押し順成功（連続演出中：ワープ演出）」について説明する。ここでは、押し順ナビを実行可能な遊技状態である「ＡＴ中状態」であり、且つ、前述した複数ゲームに亘って実行される連続演出（ワープ演出）の実行中であり、且つ、押し順ベルに当選したことにより、「左→右→中」の押し順ナビが発生している。

【１４６４】

まず、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第１停止に対応する左停止ボタンが操作され、押し順ナビの第１停止に対応する表示（「１」の表示）が消去され、左リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第２停止に対応する右停止ボタンが操作され、押し順ナビの第２停止に対応する表示（「２」の表示）が消去され、右リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第３停止に対応する中停止ボタンが操作され、押し順ナビの第３停止に対応する表示（「３」の表示）が消去され、中リールが停止する。尚、正解の押し順にて停止ボタンが操作されたため、押し順ベル当選時に最も払出枚数の多い１１枚の遊技メダルが遊技者に付与されることとなる。

【１４６５】

次に、「（ｂ）押し順失敗（連続演出中：ワープ演出）」について説明する。ここでは、押し順ナビを実行可能な遊技状態である「ＡＴ中状態」であり、且つ、前述した複数ゲームに亘って実行される連続演出（ワープ演出）の実行中であり、且つ、押し順ベルに当選したことにより、「左→右→中」の押し順ナビが発生している。

【１４６６】

まず、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第１停止に対応する左停止ボタンが操作され、押し順ナビの第１停止に対応する表示（「１」の表示）が消去され、左リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第２停止に対応する右停止ボタンではなく、中停止ボタンが操作され、押し順ナビの第３停止に対応する表示（「３」の表示）が消去され、中リールが停止する。その後、正解の押し順にて停止操作されなかったため、押し順ナビの表示は消去されることとなる。その後、第３停止として、右停止ボタンが操作され、右リールが停止する。尚、正解の押し順にて停止ボタンが操作されなかったため、押し順ベル当選時に最も払出枚数の多い１１枚よりも少ない払出枚数であ

る１枚の遊技メダルが遊技者に付与されることとなる。

【１４６７】

このように、連続演出中に押し順ナビが実行された場合には、正解の押し順にてリールを停止させた場合でも、不正解の押し順にてリール停止させた場合でも、背景演出は変化することがないよう構成されている。尚、不図示であるが、連続演出の結果の報知として、連続演出の最終ゲームにて連続演出に失敗した旨（例えば、ＡＴゲーム数上乗せに当選していない旨）を報知（示唆）する場合には、当該最終ゲームにおけるいずれかのタイミング（例えば、第３停止操作後）にて背景演出が暗転するよう構成されている。このように構成することにより、連続演出の実行中に押し順ナビが実行され、遊技者が停止ボタンの操作を誤って不正解の押し順にてリールを停止させてしまった場合にも、背景演出を暗転させないことにより、遊技者は連続演出の結果が報知されていないにも拘わらず、連続演出の結果が失敗となると誤認することがなく、引き続き連続演出に注目することができることとなる。

【１４６８】

次に、「（ｃ）押し順成功（非連続演出中）」について説明する。ここでは、押し順ナビを実行可能な遊技状態である「ＡＴ中状態」であり、且つ、前述した複数ゲームに亘って実行される連続演出（ワープ演出）が実行されておらず、且つ、押し順ベルに当選したことにより、「左→右→中」の押し順ナビが発生している。

【１４６９】

まず、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第１停止に対応する左停止ボタンが操作され、押し順ナビの第１停止に対応する表示（「１」の表示）が消去され、左リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第２停止に対応する右停止ボタンが操作され、押し順ナビの第２停止に対応する表示（「２」の表示）が消去され、右リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第３停止に対応する中停止ボタンが操作され、押し順ナビの第３停止に対応する表示（「３」の表示）が消去され、中リールが停止する。尚、正解の押し順にて停止ボタンが操作されたため、押し順ベル当選時に最も払出枚数の多い１１枚の遊技メダルが遊技者に付与されることとなる。つまり、押し順ナビ通りに停止ボタンを操作した場合、ＡＴ中における連続演出中と非連続演出中とでは、背景演出の違いはあるが、その他の演出遷移（背景演出が変化するか否か等）については同様である。

【１４７０】

次に、「（ｄ）押し順失敗（非連続演出中）」について説明する。ここでは、押し順ナビを実行可能な遊技状態である「ＡＴ中状態」であり、且つ、前述した複数ゲームに亘って実行される連続演出（ワープ演出）は実行されておらず、且つ、押し順ベルに当選したことにより、「左→右→中」の押し順ナビが発生している。

【１４７１】

まず、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第１停止に対応する左停止ボタンが操作され、押し順ナビの第１停止に対応する表示（「１」の表示）が消去され、左リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第２停止に対応する右停止ボタンではなく、中停止ボタンが操作され、押し順ナビの第３停止に対応する表示（「３」の表示）が消去され、中リールが停止する。その後、正解の押し順にて停止操作されなかったため、押し順ナビの表示が消去されると共に、背景演出が暗転する。その後、第３停止として、右停止ボタンが操作され、右リールが停止する。尚、正解の押し順にて停止ボタンが操作されなかったため、押し順ベル当選時に最も払出枚数の多い１１枚よりも少ない払出枚数である１枚の遊技メダルが遊技者に付与されることとなる。尚、正解の押し順とは異なるリールを停止させた場合にも、押し順ナビの表示を消去せずに継続して表示するよう構成してもよい。そのように構成する場合には、背景演出とともに、押し順のナビの表示も暗転するよう構成することが好適である。

【１４７２】

このように、連続演出を実行していない状況においては、正解とは異なる押し順にてリー

ルを停止させた時点で、背景演出を暗転させても、遊技者を誤認させることがないため、遊技者に不利益となる操作があったことを的確に報知することにより、遊技者は、次回の押し順ナビが実行されたゲームにて、押し順を間違えないように、より注意して遊技をすることとなり、遊技者の不利益を防止することができる。

【１４７３】

尚、本例においては、連続演出の実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には画面が暗転しない（画面の輝度が低下しない、視認性が低下しない）一方、連続演出の非実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には画面が暗転する（画面の輝度が低下する、視認性が低下する）よう構成したが、これには限定されず、

（１）連続演出の実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、正解の押し順にてリールを停止させた（停止ボタンを操作した）場合と同様の演出（例えば、敵キャラが倒される演出）を実行する一方、連続演出の非実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、正解の押し順にてリールを停止させた（停止ボタンを操作した）場合と異なる演出（例えば、敵キャラが切りつけてくる演出）を実行する、

（２）連続演出の実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、特定の演出音を出力しない一方、連続演出の非実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、特定の演出音（例えば、「あわわわ」を出力）を出力する、

（３）連続演出の実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、特定の演出（例えば、画面が暗転する演出）を実行しない且つ特定の演出音（例えば、「あわわわ」を出力）を出力し、連続演出の実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、特定の演出を実行する且つ特定の演出音を出力する、

上記のように構成してもよい。

【１４７４】

＜＜＜音量とＢＧＭのテンポ＞＞＞

次に、本例に適用可能な、スピーカから出力される音量とＢＧＭのテンポとの構成の一例を以下に詳述する。尚、以下に例示する構成は、本例において例示した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。

【１４７５】

まず、図１９０は、スピーカから出力されるサウンドの音量及びＢＧＭのテンポを示す図である。非ＡＴ中（押し順ナビを実行しないＡＴに関する状態であり、例えば、「低確率状態」）は、滞在ステージとして、草原ステージ、砂漠ステージ、荒野ステージ、火山ステージの４種類の滞在ステージ、ＡＴ中（押し順ナビを実行可能なＡＴに関する状態であり、例えば、「ＡＴ中状態」）は、滞在ステージとして、月面ステージ、土星ステージの２種類の滞在ステージが備えらえている。尚、同図においては、１つの滞在ステージにて１種類のＢＧＭのみが出力される場合を例示しているが、これには限定されず、１の滞在ステージにおいても、実行される演出内容等に基づいて出力されるＢＧＭが複数種類の選択候補の中から決定されるよう構成してもよい。そのように構成した場合においては、１の滞在ステージにおけるＢＧＭの平均のテンポを算出し、遊技状態毎に比較してもよく、例えば、（１）草原ステージにおいては、テンポ１００である第１ＢＧＭとテンポ６０である第２ＢＧＭとが出力され得る場合には、（１００＋６０）÷２＝８０のように、平均のテンポが８０であるとして遊技状態毎に平均のテンポを比較する、即ち、出力されるテンポを合計した数値をＢＧＭの種類数で除算して平均のテンポを算出し、遊技状態毎に平均のテンポを比較する、（２）草原ステージにおいては、テンポ１００である第１ＢＧＭとテンポ６０である第２ＢＧＭとが出力可能であり、出力されるＢＧＭの出力期間の比率が「第１ＢＧＭ：第２ＢＧＭ＝２：１」であった場合には、（１００×２＋６０）÷３　８６．６のように、平均のテンポが８６．６であるとして遊技状態毎に平均のテンポを比

較する、即ち、出力されるＢＧＭの出力期間の比率を考慮して平均のテンポを算出し、遊技状態毎に平均のテンポを比較する、よう構成してもよい。尚、出力されるＢＧＭの出力期間の比率とは、１の滞在ステージにおけるＢＧＭが出力される平均の時間の比率としてもよいし、１の滞在ステージにおける１ゲームにて出力されるＢＧＭの選択比率としてもよい。また、ＢＧＭが出力されていない期間（時間）を有する場合には、１の滞在ステージにおけるＢＧＭが出力される期間の平均のテンポを算出して遊技状態毎に比較するよう構成してもよい。尚、同図に示すテンポの単位は、同一の単位であれば問題ないが、例えば、ＢＰＭとなっている。

【１４７６】

また、ボリュームスイッチとは、前扉を開放することで操作可能な、管理者のみが操作可能な副制御基板Ｓ側にて制御される操作部材であり、操作することでスピーカから出力される全体のサウンドの音量（マスタ音量とも称することがある）を調整することが可能であり、音量の段階として、「大」、「中」、「小」の３段階に調整することができる。尚、３段階はあくまで一例であり、回転操作可能なつまみによってより詳細に音量を調整可能に構成してもよい。また、遊技者が操作可能な副制御基板Ｓ側にて制御される操作部材であるサブ入力ボタンや十字キーを操作することで、スピーカから出力されるサウンドの音量を調整可能であり、音量の段階として、「レベル１」、「レベル２」、「レベル３」、「レベル４」、「レベル５」、の５段階に調整することができる（当該音量をサブ入力ボタン音量と称することがある）。尚、３段階はあくまで一例であり、より詳細に音量を調整可能に構成してもよい。尚、本例に係る回胴式遊技機においては、ボリュームスイッチの音量設定（段階）とサブ入力ボタン音量の音量設定（段階）との組み合わせによりスピーカから出力される音量が決定されるよう構成されている。

【１４７７】

図１９０においては、非ＡＴ中の４種類の滞在ステージにおけるＢＧＭのテンポ（平均のテンポ）はそれぞれ、草原ステージ：テンポ１００、砂漠ステージ：テンポ９０、荒野ステージ：テンポ９５、火山ステージ：テンポ１００となっている。また、ＡＴ中の２種類の滞在ステージはそれぞれ、月面ステージ：テンポ１１０、土星ステージ：テンポ１２０となっている。

【１４７８】

また、非ＡＴ中の４種類の滞在ステージは、滞在ステージによってはサブ入力ボタン音量とボリュームスイッチとの組み合わせによる音量に差はなく、ボリュームスイッチが大のとき、レベル１：８０（単位：ｄＢ）、レベル２：８２、レベル３：８５、レベル４：９０、レベル５：９０、ボリュームスイッチが中のとき、レベル１：７５、レベル２：７８、レベル３：８０、レベル４：８５、レベル５：８８、ボリュームスイッチが小のとき、レベル１：１、レベル２：６８、レベル３：７０、レベル４：７２、レベル５：７５、となっている。また、ＡＴ中の２種類の滞在ステージは、滞在ステージによってはサブ入力ボタン音量とボリュームスイッチとの組み合わせによる音量に差はなく、ボリュームスイッチが大のとき、レベル１：８５、レベル２：８９、レベル３：９２、レベル４：９２、レベル５：９２、ボリュームスイッチが中のとき、レベル１：８０、レベル２：８５、レベル３：９０、レベル４：９０、レベル５：９０、ボリュームスイッチが小のとき、レベル１：１、レベル２：７５、レベル３：７８、レベル４：８２、レベル５：８５、となっている。

【１４７９】

また、エラー時は、テンポ８０のエラー音（例えば、「扉が開いています」「店員を呼んでください」等）が出力される。音量レベルは、ボリュームスイッチが大のとき、レベル１～５：９５、ボリュームスイッチが中のとき、レベル１～５：９０、ボリュームスイッチが小のとき、レベル１～５：７８、となっている。

【１４８０】

ここで、非ＡＴ中の滞在ステージとＡＴ中の滞在ステージとを比較すると、ＡＴ中の滞在ステージにおけるＢＧＭのテンポは、（１１０＋１２０）÷２＝１１５となっており、非

ＡＴ中の滞在ステージにおけるＢＧＭのテンポは、（１００＋９０＋９５＋１００）÷４＝９６．２５となっており、ＡＴ中の滞在ステージにおけるＢＧＭのテンポの方が非ＡＴ中の滞在ステージにおけるＢＧＭのテンポよりも相対的に速くなっている。

【１４８１】

さらに、同一のボリュームスイッチレベル（大、中、小）且つ同一音量レベル（レベル１～５）において、ＡＴ中の滞在ステージにおけるＢＧＭの音量は、非ＡＴ中の滞在ステージにおけるＢＧＭの音量よりも相対的に大きくなるよう構成されており（同一であるか大きくなっているため、ＡＴ中全体におけるＢＧＭの音量は非ＡＴ中全体におけるＢＧＭの音量よりも相対的に大きくなっている。このように、ＡＴ中よりも非ＡＴ中の方が、相対的に音量が大きく且つ相対的にテンポが速くなるよう構成することによって、遊技者にとって有利な期間であるＡＴ中において、出玉が増加する高揚感を感じやすくなるよう構成されている。また、エラー時には、ＡＴ中、非ＡＴ中と比較すると、遅いテンポ（テンポ８０）でエラー音が出力される。しかし、エラー音の音量は、同一のボリュームスイッチの設定である場合において、ＡＴ中、非ＡＴ中と同じ又は大きくなるよう構成されており、遊技店の店員や遊技者はエラーが発生していることを明確に認識できることとなる。

【１４８２】

尚、ＡＴ中、非ＡＴ中、エラー時における、ＢＧＭのテンポ及び音量について例示したが、これに限られず、ＬＥＤの点灯態様に差を設けるよう構成することも可能である。例えば、ＡＴ中と非ＡＴ中とを比較すると、ＡＴ中の方がＬＥＤの点灯態様の切り替え間隔が短くなる（ＬＥＤが派手に点滅する）よう構成されていてもよく、また、ＡＴ中の方が一のタイミングにおける発光色数が多くなりやすく構成されていても、遊技者にとって有利な期間であるＡＴ中において、出玉が増加する高揚感を感じやすくすることができる。

【１４８３】

尚、図１９０においては、エラー音を１種類のみとしたが、これには限定されず、エラーの種類によってエラー音の態様や音量を相違させてもよい。そのような場合には、復帰不可能エラー等の遊技の結果に多大な影響を及ぼすエラー（重要度の高いエラーであり、例えば、表示判定エラー）の方が重要度の低いエラー（例えば、メダル空エラー）よりも相対的に大きい音量となるよう構成することが好適である。

【１４８４】

（第６実施形態）

前述した第５実施形態までの実施形態では、規定数によることなく共通した遊技性を有する遊技が実行可能な構成を例示したが、第６実施形態では、規定数２枚と３枚とで遊技性が互いに異なる遊技が実行可能な構成を示す。第５実施形態とは異なる構成を第６実施形態とし、主に、第５実施形態までの実施形態との相違点を以下に詳述する。

【１４８５】

次に、図１９１は、第６実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。第６実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数（１遊技が実行可能となる遊技メダル数）が３枚又は２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、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（停止制御と称することがある）としては、正解の押し順で停止操作された場合には払出し枚数が相対的に多くなる図柄組み合わせを停止表示するよう制御し、正解の押し順とは異なる不正解の押し順且つ所定のタイミングで停止操作された場合には払出し枚数が相対的に少なくなる図柄組み合わせを停止表示可能に制御する

よう構成されている（リール毎に枚数優先制御や個数優先制御を用いることにより実現しているが、枚数優先制御及び個数優先制御の詳細については後述する）。

【１４８６】

次に、図１９２は、第６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。

【１４８７】

次に、図１９３～図１９５は、第６実施形態における図柄組み合わせ一覧１～３である。第６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、第６実施形態においては、第１種ＢＢ役（いわゆる第１種特別役物に係る役物連続作動装置であるが、以下、単にＢＢ役と呼ぶことがある）となる図柄組み合わせして、１種ＢＢ－Ａ（ＲＢ－Ａを連続作動させ、１００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、１００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」との２つの図柄組み合わせを有している。尚、第６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）を抽選可能に構成されている（１回のＢＢの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールＪＡＣＩＮタイプと呼ぶことがある）。尚、第１種ＢＢ役の形式に関しては、これには限定されず、１回のＢＢの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。尚、ＲＢ－Ａが作動することとなる図柄組み合わせ及びＲＢ－Ｂが作動することとなる図柄組み合わせを有するよう構成してもよい。

【１４８８】

また、後述する「入賞－Ａ１」～「入賞－Ａ６」の条件装置である押し順ベルが当選した場合には、遊技者にとって最も有利な押し順にてリールを停止させると、１３番～１９番に対応する「入賞０１」～「入賞０３」となる図柄組み合わせが停止表示され、１１枚の遊技メダルが払い出される一方、遊技者にとって最も有利な押し順とは異なる押し順にてリールを停止させると、３１番～４８番に対応する「入賞０８」～「入賞１１」となる図柄組み合わせが停止表示され、１枚の遊技メダルが払い出されることとなる。尚、同図における「－」はいずれの図柄が停止表示されてもよい旨を示しており、例えば、１５番に対応する「ベル・－・ベル」は左リールＭ５１及び右リールＭ５３の有効ライン上にベルが停止表示されれば中リールＭ５２の有効ライン上にはどの図柄が停止表示されても１１枚の遊技メダルが獲得できる。

【１４８９】

次に、図１９６は、第６実施形態における条件装置一覧である。第６実施形態においては、再遊技役として再遊技－Ａ（当選番号１）が設けられており、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、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、第６実施形態においては、最も右の列である「条

件装置内訳」の項目に図示されているように、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複数種類の図柄組み合わせ（名称）が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の図柄組み合わせ（名称）のうち同一の当選番号となる図柄組み合わせ（名称）を纏めて、右から３番目の列である「条件装置」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号１に対応する条件装置である「再遊技－Ａ」においては、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」の３種類の図柄組み合わせ（名称）が停止表示され得るよう構成されている。また、「再遊技０１」等は図柄組み合わせの名称であり、「再遊技０１」となる図柄組み合わせは複数種類存在し得るよう構成されている。また、「再遊技０１」等の名称や「再遊技－Ａ」等の条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞０１」等の名称や「入賞－Ａ１」等の条件装置を小役と称することがあり、「１種ＢＢ－Ａ」等の条件装置をＢＢ役と称することがある。

【１４９０】

次に、「役割」の項目には、「条件装置」（又は、停止表示し得る図柄組み合わせ）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に係る図柄組み合わせが停止表示される再遊技に係る条件装置である。

【１４９１】

また、当選番号２～７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２）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。

【１４９２】

また、当選番号８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６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１０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つ揃いし得るよう構成されており、例えば、図１９５における５２番の入賞１４は各リール中段にスイカＡ又はスイカＢが３つ揃いすることとなる。また、当選番号１１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１９５における５８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。

【１４９３】

次に、「ボーナス当選情報」の項目には、０～２までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第６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（１２）のボーナス当選情報を１、１種ＢＢ－Ｂが含まれる当選番号（１３）のボーナス当選情報を２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。

【１４９４】

次に、「入賞・再遊技当選情報」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。第６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１２、１３）は入賞・再遊技当選情報を０とし、小役又は再遊技役が含まれる当選番号に対して１～１１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小役又は再遊技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。

【１４９５】

次に、「演出グループ番号」の項目には、０～６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。

【１４９６】

次に、図１９７は、第６実施形態における小役、再遊技役に関する当選番号及びボーナス（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（当選率とも称することがある）を示す一覧である。同図においては、当選番号の抽選確率を図示している。図１９７は、設定値が１である場合を示し、図１９７の上段は、規定数３枚時における抽選確率を示し、図１９７の下段は、規定数２枚時における抽選確率を示す。

【１４９７】

まず、図１９７の上段に示す、規定数３枚時における抽選確率について詳述する。第６実施形態においては、ＢＢに係る条件装置を除く「ＲＴ１」における抽選確率と、「ＲＴ２」における抽選確率は、同じになるように構成されている。なお、「ＲＴ１」では、１種ＢＢ－Ａは当選しないように構成されている。

【１４９８】

次に、ＢＢ作動中（第６実施形態に係るＢＢはオールＪＡＣＩＮタイプとなっている）のＲＴ状態である「１種ＢＢ－Ａ，Ｂ作動中」における抽選確率について詳述する。第６実施形態においては、ＢＢ作動中においては、当選番号８の「共通ベル」が当選する又はハズレとなるよう構成されている。

【１４９９】

次に、図１９７の下段に示す、規定数２枚時における抽選確率について詳述する。第６実施形態においては、規定数３枚と同様に、ＢＢに係る条件装置を除く「ＲＴ１」における抽選確率と、「ＲＴ２」における抽選確率は、同じになるように構成されている。なお、「ＲＴ１」では、再遊技－Ａと入賞－Ｂと１種ＢＢ－Ａのみが当選するように構成されており、「ＲＴ２」では、再遊技－Ａと入賞－Ｂのみが当選するように構成されている。

【１５００】

次に、図１９８～図２１９は、第６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。

【１５０１】

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。

【１５０２】
まず、図１９８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。

【１５０３】
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。

【１５０４】
また、ステップ１０１６でＮｏの場合、ステップ１０２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。

【１５０５】
また、ステップ１０３６でＮｏの場合、ステップ１０４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置Ｄ２７０に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する復帰不可能エラー処理を実行する。

【１５０６】
また、ステップ１０１４でＮｏの場合、ステップ１０２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ１９０４でオンとなる）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１０２８でＹｅｓの

場合、ステップ１０３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域及びボーナス持ち越し情報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。ここで、ボーナス持ち越し情報とは、当選しているボーナスに関する情報であり、設定変更を行っても当選しているボーナスの情報を初期化しないように構成されている。ここで、第６実施形態に係る遊技機では、遊技者は１種ＢＢ内部中である「ＲＴ２」にて３枚賭け（規定数３枚時を３枚賭けと称することがある）にて遊技を進行する遊技性となっている（第７実施形態においても同様の構成であり、詳細は第７実施形態にて後述する）。このように構成することによって、遊技場の管理者（又は、遊技機の工場出荷前における製造者）が「ＲＴ１」にて２枚賭け（規定数２枚時を２枚賭けと称することがある）にて遊技を実行し、１種ＢＢ－Ａに当選したゲームにて１種ＢＢ－Ａに係る図柄組み合わせを停止表示させないことで「ＲＴ２」に移行させることができる。本例においては、ステップ１０３０（第６）の処理を実行することにより、遊技場の管理者（又は、遊技機の工場出荷前における製造者）が「ＲＴ２」に移行させた後に設定変更を実行しても、「ＲＴ２」のままとなり、任意の設定値にて遊技場で稼働させることができることとなる。尚、遊技場の管理者が「ＲＴ２」に移行させ易くするために、「ＲＴ１」にて１種ＢＢ－Ａに当選した場合には演出表示装置Ｓ４０全体を白い表示にする、枠ランプを白く点灯させる等、１種ＢＢ－Ａに当選したことを認識し易く構成することが好適である。尚、１種ＢＢ－Ａに当選した遊技においては、第１停止として左リールの４～１６番が下段のタイミングで停止操作すれば、１種ＢＢ－Ａに係る図柄組み合わせが停止表示せずに「ＲＴ２」に移行することとなる。

【１５０７】

また、ＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみには限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出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「ＲＢが作動している状態での払出し数／総払出し数」であり、役物比率とは「ＲＢ、ＣＢ、又はＳＢが作動している状態での払出し数／総払出し数」である。他方、ステップ１０２８でＮｏの場合、ステップ１０３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１０３４に移行する。次に、ステップ１０３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１０３０又はステップ１０３２にて決定された初期化範囲で、ＲＡＭ領域の初期化を実行する。次に、ステップ１１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

【１５０８】

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

乱数に係る情報が書き換わってしまうことを防止するため）。

【１５０９】

次に、図１９９は、図１９８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。

【１５１０】

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。

【１５１１】
次に、図２００は、図１９８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）。

【１５１２】
次に、図２０１は、図１９９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、「ＲＴ１」等）をセットする（図２１０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２１０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）をセットしても良い。また、ＲＴ状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみＲＴ状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ１２０６で、主制御基板Ｍの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２０５のステップ１４４０－３、ステップ１４２４０－６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２１４のステップ３５１０、ステップ３５３９、ステップ３５４２、ステップ３５２０－１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、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。

【１５１３】

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、ブロッカＤ１００のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、５０枚）未満であることを条件として、ブロッカＤ１００のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロッカＤ１００のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロッカＤ１００のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にベル－ベル－ベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。

【１５１４】

次に、図２０２は、図２０１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、ブロッカＤ１００がオンか否かを判定する。ステップ１２２６でＹｅｓの場合、ステップ１２２７で、主制御基板Ｍの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（第６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カＤ１００をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ１２３０でＮｏの場合には、ステップ１２３０の処理を繰り返し、ステップ１２２６またはステップ１２２７でＮｏの場合には、ステップ１２３２に移行する。

【１５１５】

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（第６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。

【１５１６】

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。

【１５１７】

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、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ１２３３に移行する。尚、ステップ１２４１又はステップ１２４７でＮｏの場合には、ステップ１２３６に移行する。

【１５１８】

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、ブロッカＤ１００をオフにする処理を実行した後に、次の処理（ステップ３６００の処理）に移行する。他方、ステップ１２５３でＮｏの場合、ステップ１２５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、復帰不可能エラー処理を実行する。尚、ステップ１２５１でＮｏの場合には、ステップ１２２０に移行する。

【１５１９】

次に、図２０３は、図２０１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。

【１５２０】

次に、ステップ１２９２－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、差枚数カウンタのカウンタ値から今回の遊技に係る規定数を減ずる。なお、このステップ１２９２－１では、再遊技図柄が停止表示した後の自動ベット後のゲーム開始時においても、差枚数カウンタのカウンタ値を減算ずる。

【１５２１】

ここで、差枚数カウンタとは有利区間が終了することとなる有利区間における遊技メダルの最大の増加枚数（獲得枚数）を計測するためのカウンタである。有利区間における遊技メダルの最大の増加枚数とは、遊技者視点で、１の連続する有利区間にて最も遊技メダルの獲得枚数が少ない状態から、最も遊技メダルの獲得枚数が多い状態までの遊技メダルの増加した枚数である。例えば、有利区間に移行したときから最大で５０枚の遊技メダルが持ちメダルとして減少し（遊技機が払い出した遊技メダルよりも遊技機にベットした遊技メダルが５０枚多い）、その後、持ちメダルが１０００枚増加した場合には、差枚数カウンタのカウンタ値は１０００となっており、遊技者の持ちメダルとして有利区間に移行したときから増加した遊技メダルは「１０００－５０＝９５０枚」となっている。この場合の「１０００枚」（差枚数カウンタのカウンタ値も１０００となっている）が有利区間における遊技メダルの最大の増加枚数となっている。なお、本例においては、有利区間における遊技メダルの最大の増加枚数（有利区間にて獲得した遊技価値数、最大増加枚数等と称することがある）が２４００枚に到達した場合には有利区間が強制的に終了するよう構成されている。このように構成することで、短期間で想定している以上に遊技メダルが払い出されてしまうことを防止することができる。

【１５２２】

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。

【１５２３】

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Ｙｅｓの場合、ステップ１２６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ１２６９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する（内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される）。尚、ステップ１２６９における表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かの判定は、停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したか否かを判定しており、入賞役に当選しているゲームにて、当該入賞役が入賞可能な操作態様で停止ボタンの操作が実行された場合において、実際に停止したリール位置が正常でなかった（内部抽選によって決定された入賞可能となる役が遊技者からの見た目上では停止表示なかった）場合であっても、遊技機内部の処理によってリールの停止制御が正常に実行完了した場合には、当該入賞役の入賞に基づく遊技メダルの払い出しが実行されるよう構成されている。ステップ１２６９でＹｅｓの場合にはステップ１２７４に移行する。他方、ステップ１２６９でＮｏの場合、ステップ１２７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ１２６７でＮｏの場合、ステップ１２６１－１に移行する。

【１５２４】

次に、ステップ１２７４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞による遊技メダルの払出処理を実行する。次に、ステップ１２７５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルを払い出す入賞があったか否かを判定する｛入賞によって獲得した遊技メダルが、クレジットの最大数（本例では、５０）を超過した場合に、遊技メダルの払出が実行される｝。ステップ１２７５でＹｅｓの場合、ステップ１２７６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグ（ホッパモータＨ８０を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル１枚の払出を実行する。次に、ステップ１２７７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ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１２７７でＹｅｓの場合にはステップ１２８６に移行する。

【１５２５】

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

【１５２６】

次に、ステップ１２８６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ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１２８６でＹｅｓの場合、ステップ１２８８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ１２９０に移行する。尚、ステップ１２７９又はステップ１２８６でＮｏの場合には、ステップ１２７７に移行する。次に、ステップ１２９０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該入賞（ステップ１２７５でＹｅｓとなった入賞）に対応した払出が完了したか否かを判定する。ステップ１２９０でＹｅｓの場合にはステップ３４００に移行する。尚、ステップ１２８６でＮｏの場合には、ステップ１２７７に移行し、ステップ１２７５でＮｏの場合には、ステップ３４００に移行し、ステップ１２９０でＮｏの場合には、ステップ１２７６に移行する。

【１５２７】

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

【１５２８】

次に、図２０４は、第６実施形態における、図２０３のステップ３６００のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ３６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部抽選テーブル（当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル）をセットし、ステップ３６０４に移行する。次に、ステップ３６０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ３６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板ＭのＲＯＭに予め記憶されている。

【１５２９】

次に、ステップ３６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値データを取得する

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

【１５３０】

次に、図２０５は、第６実施形態における、図２０３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である。まず、ステップ１４４０－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技区間が通常区間であるか否かを判断する。

【１５３１】

ステップ１４４０－１で、Ｙｅｓの場合、ステップ１４４０－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は、有利区間抽選を実行可能な条件装置であるか否かを判断する。ステップ１４４０－２の処理では、図２０６の左側のテーブルの当該ゲームの条件装置の欄に列挙する条件装置によって判断する。

【１５３２】

ステップ１４４０－２で、Ｙｅｓの場合、ステップ１４４０－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、低確時有利区間抽選テーブル（図２０６の左側のテーブル）を参照し、有利区間抽選を実行し、次ゲームのＡＴに関する状態を決定し、ステップ１４４０－７に処理を移す。また、ステップ１４４０－２で、Ｎｏの場合には、直ちにステップ１４４０－７に処理を移す。

【１５３３】

前述したステップ１４４０－１で、Ｎｏの場合、ステップ１４４０－４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態は高確率状態であるか否かを判断する。ここで、高確率状態は、高確率状態Ａと高確率状態Ｂとの双方を含む。

【１５３４】

ステップ１４４０－４で、Ｙｅｓの場合、ステップ１４４０－５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は有利区間抽選を実行可能な条件装置であるか否かを判断する。ステップ１４４０－４の処理では、図２０６の右側のテーブルの当該ゲームの条件装置の欄に列挙する条件装置によって判断する。

【１５３５】

ステップ１４４０－５で、Ｙｅｓの場合、ステップ１４４０－６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確時有利区間抽選テーブル（図２０６の右側のテーブル）を参照し、有利区間抽選を実行し、次ゲームのＡＴに関する状態を決定し、ステップ１４４０－７に処理を移す。また、ステップ１４４０－４及びステップ１４４０－５で、Ｎｏの場合には、直ちにステップ１４４０－７に処理を移す。

【１５３６】

ステップ１４４０－７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲームのＡＴに関する状態を決定していないか否かを判断する。

【１５３７】

ステップ１４４０－７で、Ｙｅｓの場合、ステップ１４４０－８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームのＡＴに関する状態、当該ゲームに係る条件装置、及び現在の

遊技の状況に基づき、次ゲームのＡＴに関する状態の候補を決定し、次の処理に移行する。

【１５３８】

図２０６は、低確時有利区間テーブル（左）と、高確時有利区間テーブル（右）と、を示す図である。低確時有利区間テーブルは、前述した図２０５のステップ１４４０－３の処理で参照され、高確時有利区間テーブルは、図２０５のステップ１４４０－５の処理で参照される。低確時有利区間テーブル及び高確時有利区間テーブルは、当該ゲームで当選した条件装置に応じて、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を抽選処理によって決定するためのテーブルである。なお、低確時有利区間テーブル（左）及び高確時有利区間テーブル（右）の振分は、分母を６５５３６としたときの置数を示す。

【１５３９】

低確時有利区間テーブルは、以下のように構成されている。尚、低確率状態は通常区間、高確率状態及びＡＴ中状態は有利区間となっている。当該ゲームで１種ＢＢ－Ａ又は１種ＢＢ－Ｂに当選したときには、次ゲーム以降のＡＴに関する状態は、４００００／６５５３６で高確率状態に移行し、次ゲーム以降のＡＴに関する状態は、２５５３６／６５５３６で低確率状態となるように構成されている。１種ＢＢ－Ａ又は１種ＢＢ－Ｂに当選した場合には、低確率状態よりも高確率状態に移行し易いように構成されている。尚、本例においては、通常区間（低確率状態）であり、且つ非内部中（ボーナスの当選を持ち越していない状態であり、ＲＴ１）にて１種ＢＢ－Ａ（又は、１種ＢＢ－Ｂ）に当選した場合、有利区間移行抽選（通常区間にて新たに有利区間に移行するか否かの抽選を有利区間移行抽選と称している）を実行するよう構成されている。一方、通常区間（低確率状態）であり、且つ１種ＢＢ内部中（ＲＴ２）にて１種ＢＢ－Ａ（又は、１種ＢＢ－Ｂ）が当選する乱数と同じ乱数を内部抽選の結果取得した場合には、ＲＴ２にてハズレとなった場合と同様の停止制御を取り、且つ、新たにＢＢに当選することはないため、有利区間移行抽選を実行しないよう構成されている。このように構成されていることから、１種ＢＢ－Ａ（又は、１種ＢＢ－Ｂ）が当選する乱数の分だけ、通常区間（低確率状態）であり、且つ非内部中（ボーナスの当選を持ち越していない状態であり、ＲＴ１）の方が、通常区間（低確率状態）であり、且つ１種ＢＢ内部中（ＲＴ２）よりも有利区間移行抽選に当選し易い（有利区間に移行し易い）よう構成されている。

【１５４０】

また、当該ゲームでスイカＡ（入賞－Ｄ）に当選したときには、次ゲーム以降のＡＴに関する状態は、３３０００／６５５３６で高確率状態に移行し、２５３６／６５５３６でＡＴ中状態に移行し、３００００／６５５３６で低確率状態を維持するように構成されている。このように、スイカＡに当選した場合には、ＡＴ中状態に移行するよりも高確率状態に移行又は低確率状態を維持し易く構成され、高確率状態への移行確率と低確率状態を維持する確率とは、ほぼ等しい確率となっている。

【１５４１】

また、当該ゲームでスイカＢ（入賞－Ｅ）に当選したときには、次ゲーム以降のＡＴに関する状態は、５３０００／６５５３６で高確率状態に移行し、１２５３６／６５５３６でＡＴ中状態に移行するように構成されている。このように、スイカＢに当選した場合には、ＡＴ中状態よりも高確率状態に移行し易いように構成されている。

【１５４２】

また、当該ゲームでチェリー（入賞－Ｃ）に当選したときには、次ゲーム以降のＡＴに関する状態は、１５３６／６５５３６で高確率状態に移行し、４０００／６５５３６でＡＴ中状態に移行し、６００００／６５５３６で低確率状態を維持するように構成されている。このように、チェリーに当選した場合には、低確率状態を維持する確率が最も高く、次にＡＴ中状態に移行し易く、高確率状態には最も移行し難いように構成されている。

【１５４３】

また、当該ゲームで通常リプレイ（再遊技－Ａ）に当選したときには、次ゲーム以降のＡＴに関する状態は、５３６／６５５３６で高確率状態に移行し、６５０００／６５５３６で低確率状態を維持するように構成されている。

【１５４４】
高確時有利区間テーブルは、以下のように構成されている。高確時有利区間テーブルとは、有利区間である高確率状態から、有利区間且つ他のＡＴに関する状態に移行するか否かの抽選（例えば、ＡＴ中状態に移行するか否かのＡＴ抽選）を実行する場合に参照するテーブルである。高確率状態にて１種ＢＢ－Ａ又は１種ＢＢ－Ｂに当選したときには、次ゲーム以降のＡＴに関する状態は、６５５３６／６５５３６で高確率状態となるように構成されている。すなわち、１種ＢＢ－Ａ又は１種ＢＢ－Ｂに当選した場合には、ＡＴ抽選には当選しないよう構成されている。
【１５４５】
また、当該ゲームでスイカＡ（入賞－Ｄ）に当選したときには、次ゲーム以降のＡＴに関する状態は、３３０００／６５５３６で高確率状態を維持し、３２５３６／６５５３６でＡＴ中状態に移行するように構成されている。
【１５４６】
また、当該ゲームでスイカＢ（入賞－Ｅ）に当選したときには、次ゲーム以降のＡＴに関する状態は、２３０００／４２５３６で高確率状態を維持し、３２５３６／６５５３６でＡＴ中状態に移行するように構成されている。このように、スイカＢに当選した場合には、高確率状態を維持するよりもＡＴ中状態に移行し易いように構成されている。
【１５４７】
当該ゲームでチェリー（入賞－Ｃ）に当選したときには、次ゲーム以降のＡＴに関する状態は、６５５３６／６５５３６でＡＴ中状態に移行するように構成されている。すなわち、チェリーに当選した場合には、常にＡＴ中状態に移行するように構成されている。
【１５４８】
当該ゲームで通常リプレイ（再遊技－Ａ）に当選したときには、次ゲーム以降のＡＴに関する状態は、６５５３６／６５５３６で高確率状態を維持するように構成されている。すなわち、通常リプレイに当選した場合には、高確率状態を維持するように構成されている。
【１５４９】
次に、図２０７は、第６実施形態における、図２０３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。ステップ１４５１でＹｅｓの場合、ステップ１４５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００は、当該ゲームは、指示を実行するゲーム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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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。次に、ステップ１４６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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。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

、第６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。

【１５５０】

また、ステップ１４５１又はステップ１４５４でＮｏの場合、ステップ１４６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報をＲＡＭの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板Ｓ側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理｛入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理｝を実行してから副制御基板Ｓに送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、第６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、押し順によって払出枚数が相違し得る押し順ベル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。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。

【１５５１】

次に、ステップ１４７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００は、ボーナス当選情報(ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる)に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、次の処理(ステップ１５５０の処理)に移行する。尚、第６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。このように、第６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。
【１５５２】
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。
【１５５３】
次に、図２０８は、第６実施形態における、図２０３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する。次に、ステップ１５６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、リール駆動状態を、リール停止状態からリール回転開始待機状態に更新し、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～ステップ１５６６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。
【１５５４】
次に、図２０９は、第６実施形態における、図２０３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。
【１５５５】
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３４３０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３４３０でＹｅｓの場合、ステップ３４３２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３４３３の処理）に移行する。尚、ステップ３４０２、ステップ３４０８又はステップ３４３０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ３４３３の処理）に移行する。

【１５５６】

次に、ステップ３４３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、差枚数カウンタのカウンタ値に今回の遊技に係る払出数分を加算する。当該ゲームにて払出がなかった場合（小役も再遊技も停止表示しなかった場合）には、差枚数カウンタのカウンタ値に加算しない。また、再遊技図柄が停止表示した後の自動ベットが実行されるときにおいても、差枚数カウンタのカウンタ値を加算する。なお、再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示した場合の差枚数カウンタのカウンタ値の加算処理を実行するタイミングとしては、再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示する前、再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示した後、再遊技に係る自動ベットの実行タイミングよりも前、等としてもよい。

【１５５７】

次に、ステップ３４３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、差枚数カウンタのカウンタ値が０未満であるか否かを判断する。

【１５５８】

ステップ３４３４でＹｅｓの場合、ステップ３４３５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、差枚数カウンタのカウンタ値を０に補正し、次の処理に移行する。ステップ３４３４でＮｏの場合には、直ちに次の処理に移行する。

【１５５９】

前述した処理のように、差枚数カウンタのカウンタ値が０未満になった場合には、遊技終了時に０に補正されるので、差枚数カウンタによって誤った処理が実行されたり、差枚数カウンタの値が誤判断されたりすることを防止し、差枚数カウンタを適切な状態に保つことができる。また、前述したように、有利区間における遊技メダルの最大の増加枚数が２４００枚に到達した場合には有利区間が強制的に終了するよう構成されているのだが、有利区間に移行してから遊技者の持ちメダルが減少する可能性もあるため、遊技機に投入された遊技メダル分を差枚数カウンタのカウンタ値から減算し、遊技機から払い出された遊技メダル分を差枚数カウンタのカウンタ値に加算するのみとし、差枚数カウンタのカウンタ値が０未満となった場合にも０に補正しないよう構成すると、差枚数カウンタのカウンタ値が有利区間が終了することとなる２４００に到達した場合には、有利区間における遊技メダルの最大の増加枚数が２４００枚を超過（例えば、２５００枚）する可能性があるため、上記ゼロ補正を実行するよう構成することで、差枚数カウンタのカウンタ値が２４００に到達することが有利区間における遊技メダルの最大の増加枚数が２４００枚に到達することと同義となり、差枚数カウンタのカウンタ値が２４００に到達した場合に有利区間を終了させればよく、有利区間における遊技メダルの最大の増加枚数の計測に係る処理の負担を軽減させることができる。

【１５６０】

次に、図２１０は、第６実施形態における、図２０３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ＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＲＴ状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、第６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）、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ＣＰＵＣ１００は、当該充足したＲＴ状態移行可能条件に基づきＲＴ状態移行可否及び次ゲーム以降のＲＴ状態を決定し（図２１１のＲＴ状態遷移図を参照）、次の処理(ステップ１７５０の処理)に移行する。尚、ステップ１７０２でＮｏの場合にも次の処理(ステップ１７５０の処理)に移行する。尚、第６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、「ＲＴ２」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。具体例としては、「ＲＴ１」にて１種ＢＢ－Ａ（１種ＢＢ－Ａに係る条件装置）に当選した遊技に係るスタートレバーオン時に「ＲＴ２」（１種ＢＢ－Ａの内部中）に移行するよう構成してもよい。

【１５６１】

次に、図２１１は、第６実施形態における、ＲＴ状態遷移図である。第６実施形態においては、「ＲＴ１」～「ＲＴ２」及び「１種ＢＢ－Ａ，Ｂ作動中」の３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。

【１５６２】

ＲＴ状態の具体的な移行例としては、ＲＡＭ初期化が実行されたとき、又は、１種ＢＢ－Ａ，Ｂの作動が終了したときに、「ＲＴ１」に移行する。

【１５６３】

ＲＴ状態が「ＲＴ１」の場合に、１種ＢＢ－Ａ，Ｂに係る条件装置が作動し、１種ＢＢ－Ａ，Ｂに係る図柄組み合わせが停止表示しなかったときには、「ＲＴ２」に移行する。また、ＲＴ状態が「ＲＴ１」の場合に、１種ＢＢ－Ａ又は１種ＢＢ－Ｂが作動したときには、「１種ＢＢ－Ａ，Ｂ作動中」に移行する。

【１５６４】

ＲＴ状態が「ＲＴ２」の場合に、１種ＢＢ－Ａ，Ｂに係る条件装置が作動し、１種ＢＢ－Ａ，Ｂに係る図柄組み合わせが停止表示したときには、１種ＢＢ－Ａ又は１種ＢＢ－Ｂが作動、，ＲＴ状態が「１種ＢＢ－Ａ、Ｂ作動中」に移行する。

【１５６５】

ＲＴ状態が「１種ＢＢ－Ａ，Ｂ作動中」の場合に、１種ＢＢ－Ａ又は１種ＢＢ－Ｂの作動が終了したときには、「ＲＴ１」に移行する。

【１５６６】

次に、図２１２は、第６実施形態における、図２０３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ＣＰＵＣ１００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、ＡＴ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ＣＰＵＣ１００は、ＡＴ初期ゲーム数(本例では、１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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。

【１５６７】

次に、図２１３は、第６実施形態における、ＡＴ状態遷移図である。第６実施形態においては、「低確率状態Ａ」、「高確率状態Ａ」、「ＡＴ中状態Ａ」、「低確率状態Ｂ」、「高確率状態Ｂ」、「ＡＴ中状態Ｂ」、「ＢＢ中」の７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。

【１５６８】

ＢＢ内部中であるときには、「低確率状態Ａ」、「高確率状態Ａ」、「ＡＴ中状態Ａ」のいずれかの状態となる。また、非内部中であるときには、「低確率状態Ｂ」、「高確率状態Ｂ」、「ＡＴ中状態Ｂ」のいずれかの状態となる。また、前述した「低確率状態Ａ」及

び「低確率状態Ｂ」は、通常区間であり、「高確率状態Ａ」、「ＡＴ中状態Ａ」、「高確率状態Ｂ」、「ＡＴ中状態Ｂ」及び「ＢＢ中」が、有利区間である。なお、ＢＢが作動しており、ＡＴに関する状態が「ＢＢ中」である場合に、有利区間が終了する条件を充足した場合（例えば、有利区間残りゲーム数カウンタ値が０となった、差枚数カウンタ値が２４００に到達した場合や、任意の条件を充足した場合等であり、任意の条件についての詳細は後述する）には、ＢＢ作動中であっても通常区間に移行することを補足しておく。

【１５６９】

「低確率状態Ａ」であるときに、有利区間抽選で高確率状態への移行に当選したときには、「高確率状態Ａ」に移行する。「低確率状態Ａ」であるときに、ＡＴ抽選に当選したときには、「ＡＴ中状態Ａ」に移行する。

【１５７０】

「高確率状態Ａ」であるときに、保障ゲーム数、例えば、１０ゲームを消化したときには、「低確率状態Ａ」に戻る。さらに、「高確率状態Ａ」であるときに、有利区間移行抽選でＡＴ中状態への移行に当選したときには、「ＡＴ中状態Ａ」に移行する。

【１５７１】

「ＡＴ中状態Ａ」であるときに、有利区間が終了したときには、「低確率状態Ａ」に戻る。

【１５７２】

「低確率状態Ｂ」であるときに、有利区間抽選で高確率状態への移行に当選したときには、「高確率状態Ｂ」に移行する。「低確率状態Ｂ」であるときに、ＡＴ抽選に当選したときには、「ＡＴ中状態Ｂ」に移行する。

【１５７３】

「高確率状態Ｂ」であるときに、保障ゲーム数、例えば、１０ゲームを消化したときには、「低確率状態Ｂ」に戻る。さらに、「高確率状態Ｂ」であるときに、有利区間移行抽選でＡＴ中状態への移行に当選したときには、「ＡＴ中状態Ｂ」に移行する。

【１５７４】

「ＡＴ中状態Ｂ」であるときに、有利区間が終了したときには、「低確率状態Ａ」に戻る。

【１５７５】

さらに、前述したように、「低確率状態Ａ」、「高確率状態Ａ」、「ＡＴ中状態Ａ」は、ＢＢ内部中状態であり、ＢＢ内部中状態であるときに、ＢＢが作動したときには、「ＢＢ中」に移行する。また、「低確率状態Ｂ」、「高確率状態Ｂ」、「ＡＴ中状態Ｂ」は、非内部中状態であり、非内部中状態であるときに、ＢＢ（ボーナスと称することがある）に当選した遊技にてＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示した場合には、「ＢＢ中」に移行する。

【１５７６】

なお、本例では、ボーナスに係る条件装置の当選によって有利区間移行抽選を実行するよう構成されており、非内部中でボーナスに当選した場合には、有利区間に移行可能に構成されている。例えば、低確率状態Ｂでボーナスに当選し、ボーナスに係る図柄組合せが停止表示しなかった場合には、ＢＢ内部中の高確率状態Ａに移行可能に構成されている。

【１５７７】

次に、図２１４は、第６実施形態における、図２０３のステップ３５００のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、第６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。

【１５７８】

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３５４０に移行する。他方、ステップ３５０８でＮｏの場合

、換言すると遊技区間が「有利区間」である場合、ステップ３５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウンタ値が０であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。

【１５７９】

ステップ３５１４でＹｅｓの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ３５３６で、有利区間残りゲーム数カウンタ値をゼロクリアし、ステップ３５３７で、差枚数カウンタ値をゼロクリアし、ステップ３５３８で、有利区間表示器点灯フラグ（点灯フラグと称することがある）をオフにし、ステップ３５３９で、有利区間フラグをオフにするとともに、有利区間に関する全ての情報をクリアし、後述するステップ３５４０に処理を移す。このように、第６実施形態においては、有利区間が終了する場合（通常区間に移行する場合）には、「有利区間残りゲーム数カウンタ値をクリア（有利区間残りゲーム数カウンタに係るクリア処理）→差枚数カウンタ値をクリア（差枚数カウンタに係るクリア処理）→有利区間表示器点灯フラグをオフ（有利区間表示器ＹＨに係るメイン処理側の消灯制御処理）→有利区間フラグをオフ（有利区間の終了処理）」の順に処理を実行するよう構成されている。このように構成することにより、有利区間フラグがオフであるのに有利区間表示器点灯フラグがオンとなってしまい、有利区間が終了しているのに有利区間表示器ＹＨが点灯している状況を処理の順序によって有してしまうことを防止することができ、遊技場にて稼働できる公正な遊技機とすることができる。尚、有利区間が終了する際に、「有利区間表示器点灯フラグをオフ（有利区間表示器ＹＨに係るメイン処理側の消灯制御処理）→有利区間残りゲーム数カウンタ値をクリア（有利区間残りゲーム数カウンタに係るクリア処理）→差枚数カウンタ値をクリア（差枚数カウンタに係るクリア処理）→有利区間フラグをオフ（有利区間の終了処理）」の順に処理を実行するよう構成してもよい。また、「有利区間残りゲーム数カウンタ値をクリア（有利区間残りゲーム数カウンタに係るクリア処理）→差枚数カウンタ値をクリア（差枚数カウンタに係るクリア処理）」の順序を、「差枚数カウンタ値をクリア（差枚数カウンタに係るクリア処理）→有利区間残りゲーム数カウンタ値をクリア（有利区間残りゲーム数カウンタに係るクリア処理）」としてもよい。

【１５８０】

なお、有利区間であり、押し順ナビを実行可能なＡＴに関する状態であるＡＴ中状態において、有利区間にて獲得した遊技メダル数（有利区間にて払い出された遊技メダル数から投入された遊技メダル数を減算した値）又はＡＴ中状態にて獲得した遊技メダル数（ＡＴ中状態にて払い出された遊技メダル数から投入された遊技メダル数を減算した値）を副制御基板Ｓが制御する演出表示装置Ｓ４０にて表示（獲得枚数表示と称することがある）するよう構成してもよい。そのように構成し、ＡＴ中状態にて有利区間フラグをオフにする場合には、主制御基板側から副制御基板側に有利区間フラグがオフとなる旨に係るコマンドを送信し、副制御基板は、当該コマンドを受信した場合には、演出表示装置Ｓ４０に表示している獲得枚数表示を消去すると共に、獲得枚数表示に表示するために記憶している獲得枚数に関する情報をクリアするよう構成してもよい。

【１５８１】

また、上記獲得枚数表示を表示可能な構成として、ＡＴ中状態にて獲得枚数表示を表示し、その後ＡＴ残りゲーム数が０となったことからＡＴ中状態が終了した場合に他の有利区間（例えば、高確率状態）に移行可能に構成してもよく、そのように構成した場合に、ＡＴ中状態が終了してから所定ゲーム数（例えば、５０ゲーム）以内に再度ＡＴ中状態に移行した場合（有利区間は継続している）には、獲得枚数に関する情報をクリアせず、当該再度移行したＡＴ中状態の開始時には、最初に滞在していたＡＴ中状態の終了時の獲得枚数表示又は最初に滞在していたＡＴ中状態の終了時の獲得枚数表示から再度ＡＴ中状態に移行するまでに増減した獲得枚数を考慮した獲得枚数表示を表示（引き継いで表示）可能に構成してもよい。また、そのように構成した場合においても、最初に滞在していたＡＴ中状態が終了した後の前記他の有利区間にて有利区間フラグをオフにする場合には、主制御基板側から副制御基板側に有利区間フラグがオフとなる旨に係るコマンドを送信し、副

制御基板は、当該コマンドを受信した場合には、演出表示装置Ｓ４０に表示している獲得枚数表示を消去すると共に、獲得枚数表示に表示するために記憶している獲得枚数に関する情報をクリアするよう構成してもよい。即ち、最初のＡＴ中状態が終了してから５０ゲーム以内に再度ＡＴ中状態に移行する場合において、最初のＡＴ中状態終了後から有利区間を維持したまま再度ＡＴ中状態に移行した場合には獲得枚数表示を引き継ぐ一方、最初のＡＴ中状態終了後（又は、１０ゲーム後などの特定ゲーム後）に有利区間フラグがオフとなって通常区間に移行し、その後再度ＡＴ中状態に移行した場合には獲得枚数に関する情報はクリアされており、獲得枚数表示を引き継がないよう構成してもよい。

【１５８２】

このように、有利区間の終了時に副制御基板Ｓ側における獲得枚数表示に関する情報もクリアするよう構成することによって、獲得枚数表示が引き継がれてしまった場合に獲得枚数表示が大きい値（例えば、１００００枚以上）となってしまうことを防止することができ、遊技者に対して過度に射幸心を煽ることがない適切な遊技機とすることができる。尚、図２１４におけるステップ３５３６～ステップ３５３９の処理を実行するいずれかのタイミングで、副制御基板Ｓ側による獲得枚数表示に係る情報等の有利区間に関する情報のクリアを実行するよう構成してもよい。

【１５８３】

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、差枚数カウンタ値が上限値、例えば、２４００以上であるか否かを判断する。ステップ３５１８でＹｅｓの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、前述したステップ３５３６に処理を進める。

【１５８４】

他方、ステップ３５１８でＮｏの場合、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウンタ値が０となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ＡＴカウンタ値が０となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ３５１８でＮｏの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ３５１５に移行する。このように、第６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、有利区間残りゲーム数カウンタ値、差枚数カウンタ値、有利区間表示器点灯フラグ、有利区間フラグなどのＡＴに関連する情報（ＡＴ継続ゲーム数、ＡＴ残りゲーム数、等に係る情報も含む）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」に移行し易いなどの公正でない遊技機が設計されることがないよう構成されている。

【１５８５】

尚、有利区間残りゲーム数カウンタ値、差枚数カウンタ値、有利区間表示器点灯フラグ、有利区間フラグなどのＡＴに関連する情報は設定変更時のＲＡＭクリアによってもクリアされ、「貯留枚数」等に係る情報も、設定変更時のＲＡＭクリアによってクリアされる。一方、前述したステップ３５３６～３５３９の処理では、「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３５３６～３５３９の処理実行時）のクリア範囲は相違している。

【１５８６】

また、後述するように、「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（図２０４参照）。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。

【１５８７】

尚、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウンタ値が０となったために「有利区間」が終了した場合には、（１）現在のＡＴに関する状態が「高確率状態」であった場合には、次ゲームにてＡＴに関する状態が「低確率状態」となる、（２）現在のＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」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、（３）現在のＡＴに関する状態が「ＢＢ中」であった場合には、次ゲームにてＡＴに関する状態は「ＢＢ中」が維持されるが、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウンタ値が０となったため有利区間が終了し、通常区間に移行することとなる。

【１５８８】

前述したステップ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３５４０に移行する。

【１５８９】

次に、ステップ３５４０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３５４０でＹｅｓの場合、ステップ３５４１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。

【１５９０】

次に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ３５４２で、有利区間フラグをオンにし、ステップ３５４３で、有利区間表示器点灯フラグをオンにして、次の処理（ステップ１２９３の処理）に移行する。また、前述したステップ３５４０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１２９３の処理）に移行する。

【１５９１】

次に、図２１５は、第６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実行されるよう構成されている。

【１５９２】

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（ソフトウエ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）。

【１５９３】

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より大きいか否かを判定する。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、ブロッカＤ１００、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ１６１６で、主制御基板Ｍの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）であるか否かを判定する。ステップ１６１６でＹｅｓの場合、ステップ１６１８で、主制御基板Ｍの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。

【１５９４】

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）。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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００は、ＬＥＤの点灯態様（例えば、ＬＥＤの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ１６２８は実行されなくてもよい。次に、ステップ１６３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ソフト乱数管理処理（ソフトウ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ＣＰＵＣ１００は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ１６３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ１６３４でＹｅｓの場合、ステップ１６３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ１６３６でＹｅｓの場合、ステップ１６３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ１６０２の処理）に移行する。他方、ステップ１６３４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。

【１５９５】

次に、図２１６は、第６実施形態における、図２１５のステップ６１００のサブルーチンに係る、回胴駆動制御処理のフローチャートである。尚、本処理においては、１つのリールについての処理を例示しているが、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３のそれぞれに対応する処理を実行することを補足しておく。まず、ステップ６１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール回転開始待機状態開始タイミング（例えば、図２０８のステップ１５６４の処理の実行後のタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ６１０２でＹｅｓの場合、ステップ６１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール駆動状態を、リール回転開始待機状態に更新し、ステップ６１０６に移行する。他方、ステップ６１０２でＮｏの場合にもステップ６１０６に移行する。

【１５９６】

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２０３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。

【１５９７】
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２１８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。

【１５９８】
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に電気的に接続されている。そして、リールセンサがインデックスを検出する（切る）と、その入力信号が主制御基板Ｍに入力され、そのリールが所定位置を通過したことが検知されるよう構成されている。ステップ６１２２でＹｅｓの場合、リールの回転速度が定速になったと判定し、ステップ６１３０の処理に移行する。他方、ステップ６１２２でＮｏの場合、ステップ６１２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール駆動状態がリール定速状態となってから所定時間（例えば、割り込み処理を４００回実行する時間値）が経過したか否かを判定する。ステップ６１２４でＮｏの場合には、リールの回転速度が定速になったと判定し、ステップ６１３０の処理に移行する。このように、本例においては、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間以内にリールセンサがインデックスを検出することでリール回転速度が正常に定速になっているかを判定可能に構成されている。尚、前記所定時間は、本例では割り込み処理４００回を実行する時間値となっており（割り込み処理４００回で４００ステップ回転できるよう構成されている）、リール回転速度が定速である場合にリールが１回転（１周）する時間（例えば、リール１回転分は３３６ステップであり、割り込み処理を３３６回実行する時間値）よりも長時間となっている。このように構成することにより、リール駆動状態が定速状態となったタイミングにおけるインデックスとリールセンサとの距離（リールが回転してインデックスがリールセンサに検出されるまでの距離）がどれだけ離れていても、リール回転速度が定速であった場合には、リール駆動状態がリール定速状態となってから前記所定時間以内（割り込み処理を４００回実行する時間値）にインデックスをリールセンサが検出することができるよう構成されている。

【１５９９】
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。

【１６００】

次に、図２１７は、第６実施形態における、図２１５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。

【１６０１】

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。

【１６０２】

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。

【１６０３】

次に、図２１８を用いて、本例に係る回胴式遊技機のリールＭ５０の回転動作について詳述する。本例に係る回胴式遊技機は、スタートレバーＤ５０が操作されたことに基づいてステッピングモータの回転を開始し、リールの回転速度が定速に達すると、以下、定速を維持する（リール駆動状態がリール定速状態となるとリール定速維持処理を実行するが、実際に回転速度が定速に達していない場合もある）。そして、いずれかの停止ボタンが操作されると、操作された停止ボタンに対応するリール（ステッピングモータ）について停止制御を行う。ここで、ステッピングモータは、Φ０，Φ１，Φ２，Φ３という４つの相を有する４相ステッピングモータ（４相ステッピングモータでなくとも問題ない）であり、励磁する相を切り替え、ステッピングモータを１－２相励磁することで回転制御を行う。すなわち、駆動パルスデータ（励磁する相の組み合わせ）を循環的に変化させていくことで、ステッピングモータを正方向に回転させることができる。同図においては、Φ０～Φ３のうち、どの相を励磁するのかを指定している様を表すものを「励磁する相」の列に示している（詳細は後述する）。

【１６０４】

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）。

【１６０５】

「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。

【１６０６】

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。

【１６０７】

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

【１６０８】

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）「φ０」にて割り込み処理を１００回→（ＫＢ）「φ０、φ１」にて割り込み処理を６０回→（ＫＣ）「φ１」にて割り込み処理を３０回→（ＫＤ）「φ１、φ２」にて割り込み処理を１５回→（ＫＥ）「φ２」にて割り込み処理

を８回→（ＫＦ）「φ２、φ３」にて割り込み処理を４回→（ＫＧ）「φ３」にて割り込み処理を２回→（ＫＨ）「φ３、φ０」にて割り込み処理を１回、のように割り込み処理を実行してステップモータ（ステッピングモータ）を励磁するよう構成されている（割り込み処理の実行回数はあくまで一例であり変更しても問題ない）。このように、本例においては、リール加速処理の実行時においては、１の励磁する相の組み合わせにて割り込み処理を実行する回数を徐々に減少させていくよう構成されている。

【１６０９】

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

【１６１０】

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。

【１６１１】

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。

【１６１２】

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。

【１６１３】

＜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。

【１６１４】

＜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。

【１６１５】

＜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が発生→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

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

難くすることができる。
【１６１６】
＜＜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。
【１６１７】
＜作用１＞
リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断が発生→第３リールが停止表示位置まで移動（回転）→電源断を検出→電源断時処理を実行→電源復帰→リールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示→遊技メダルの払出に関する処理を実行
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、前述した共通ベル等の、当選した場合には停止ボタンの操作タイミングに拘わらず入賞させることができる小役に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に遊技場の停電などにより電源断が発生した場合にも、第３リールの停止予定位置に拘らず（すべりコマ数が最大であった場合にも）、電源断を検出する前に当該停止予定位置までの移動（回転）が完了するよう構成することができる。また、電源復帰後に入賞役を構成する図柄組み合わせ（例えば、共通ベル）が停止表示されている場合には、正常に遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。
【１６１８】
＜作用２＞
リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ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。
【１６１９】
次に、図２１９は、図２１５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ＣＰＵＣ１０

０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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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。

【１６２０】

＜＜＜有利区間表示器ＹＨの消灯タイミング＞＞＞

第６の実施の形態の特徴の一つとして、有利区間表示器ＹＨの消灯タイミングがある。有利区間の終了の条件には、（１）有利区間における遊技の回数が１５００回に到達した（有利区間残りゲーム数カウンタ値が０になった）とき、（２）有利区間における遊技メダルの最大の増加枚数（差枚数カウンタ値）が２４００枚に到達したとき、（３）任意の終了条件を充足したとき、の３つがある。これらの条件のいずれかを満たしたときには、有利区間を終了するための処理を実行する。

【１６２１】

＜＜有利区間の終了処理＞＞

有利区間の終了時には、差枚数カウンタのクリア又は有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のクリア、有利区間表示器ＹＨを制御するための点灯フラグのクリア、有利区間フラグのクリアを実行する。以下、これらの処理について説明する。なお、以下では、簡略のため、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１を単に有利区間残りゲーム数カウンタと称する。

【１６２２】

有利区間残りゲーム数カウンタは、有利区間において実行された遊技の回数を計数するためのカウンタである。有利区間における最初の遊技から、遊技の回数が計数され、有利区間残りゲーム数カウンタに計数値が記憶される。また、有利区間が終了し通常区間に移行するときには、有利区間残りゲーム数カウンタの値がクリアされる。なお、有利区間残りゲーム数カウンタについては、具体例を後述する（図２２９参照）

【１６２３】

差枚数カウンタは、有利区間における遊技メダルの最大の増加枚数を計数するためのカウンタである。なお、差枚数カウンタ及び起算遊技については、具体例を後述する（図２２４、図２２５、図２２６、図２２７、図２２８参照）。

【１６２４】

点灯フラグは、有利区間表示器ＹＨを点灯又は消灯の制御をするためのフラグであり、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、点灯フラグの値を参照して点灯又は消灯の制御をタイマ割り込み処理にて実行する。例えば、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、点灯フラグの値が１（以下、オンと称する）であるときには、有利区間表示器ＹＨを点灯させ、点灯フラグの値が０（以下、オフと称する）であるときには、有利区間表示器ＹＨを消灯させる。

【１６２５】

有利区間フラグは、通常区間又は有利区間であるかを判別するためのフラグであり、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間フラグの値を参照して通常区間であるか、有利区間であるかを判断する。例えば、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間フラグの値が１（以下、オンと称する）であるときには、有利区間であると判別し、有利区間フラグの値が０（以下、オフと称する）であるときには、通常区間であると判別する。

【１６２６】

前述した差枚数カウンタのクリア、有利区間残りゲーム数カウンタのクリア、点灯フラグ、有利区間フラグは、主制御基板Ｍの内蔵ＲＡＭＣ１２０の一定の記憶領域に記憶されて

いる。図２２０は、内蔵ＲＡＭＣ１２０の一定の記憶領域に記憶されている有利区間残りゲーム数カウンタ、差枚数カウンタ、点灯フラグ、有利区間フラグの概略を示す図である。図２２０に示す例では、内蔵ＲＡＭＣ１２０の７ＦＣ０Ｈから有利区間残りゲーム数カウンタ（２バイト）が記憶され、７ＦＣ２Ｈから差枚数カウンタ（２バイト）、７ＦＣ４Ｈから点灯フラグ（１バイト）が記憶され、７ＦＣ５Ｈから有利区間フラグ（１バイト）が記憶されている。このように、有利区間残りゲーム数カウンタ、差枚数カウンタ、点灯フラグ、有利区間フラグは、内蔵ＲＡＭＣ１２０にアドレス値が連続して記憶されている。有利区間の終了時には、上位のアドレスである７ＦＣ０Ｈから、下位のアドレスである７ＦＣ５Ｈまでクリアされる。すなわち、有利区間の終了処理では、有利区間残りゲーム数カウンタ、差枚数カウンタ、点灯フラグ、有利区間フラグの順に値がクリアされる。このように構成することで、第６実施形態においては、（１）差枚数カウンタ値又は有利区間残りゲーム数カウンタ値を参照し、有利区間が終了する条件を充足しているか否かを判定し、（２）有利区間が終了する条件を充足している場合、クリアするバイト数をセットし、（３）有利区間残りゲーム数カウンタ、差枚数カウンタ、点灯フラグ、有利区間フラグの順にクリアする、こととなる。尚、記憶するアドレスの順序として、有利区間残りゲーム数カウンタと差枚数カウンタとの順序を逆にしてもよいし、有利区間表示器点灯フラグを有利区間残りゲーム数カウンタ及び差枚数カウンタよりも上位アドレスに記憶するよう構成してもよい。

【１６２７】

また、同図に示すように、設定値データが最も上位アドレスに記憶されており、有利区間残りゲーム数カウンタに関する情報、差枚数カウンタに関する情報、有利区間表示器点灯フラグに関する情報、及び有利区間フラグに関する情報は、設定値データよりも下位のアドレスであり、且つ、制御コマンドバッファよりも上位のアドレスに記憶されている。図５９にて前述した構成と同様に、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い、退避データが上位のアドレスに記憶されてしまう可能性があるため、遊技の進行に影響が大きいデータ程上位アドレスに記憶するよう構成することが好適である。このような事情から、有利区間残りゲーム数カウンタに関する情報、差枚数カウンタに関する情報、有利区間表示器点灯フラグに関する情報、及び有利区間フラグに関する情報は、設定値データよりは下位のアドレスに記憶することが好適であり、制御コマンドバッファよりも上位であれば、図中における（１）と（２）の間のアドレス、（２）と（３）の間のアドレス、等に記憶するよう構成してもよい。

【１６２８】

図２２１は、有利区間の終了処理の順序を示すタイミングチャートである。時刻ｔ１で、有利区間残りゲーム数カウンタ又は差枚数カウンタの値がクリアされる。次に、時刻ｔ１よりも遅い時刻ｔ２で、点灯フラグがオフに変更され、時刻ｔ２よりも遅い時刻ｔ３で、有利区間フラグがオフに変更される。このように処理することで、有利区間フラグをオフにするよりも前の時点で点灯フラグをオフにする。すなわち、プログラムの実行上では、まず、点灯フラグをオフ（消灯）に変更し、その後に、有利区間フラグをオフ（通常区間）に変更するので、有利区間フラグをオフ（通常区間）にするよりも前の時点で、点灯フラグをオフ（消灯）にする処理を完了させることができる。

【１６２９】

なお、有利区間表示器ＹＨの点灯又は消灯の制御は、前述した割り込み処理（前述した図１９９）によって実行され、割り込み処理の呼び出しのタイミングによっては、通常区間が始まった後の時刻ｔ４の時点で、有利区間表示器ＹＨを消灯させる制御が実行される場合がある。しかしながら、割り込み処理は、例えば、２ｍｓ程度の時間で読み出されて実行され、人間の目では判別することができない程度に微差である。

【１６３０】

前述したように、有利区間フラグをオフ（通常区間）にする処理よりも前の時点で、点灯フラグをオフ（消灯）にする処理が完了するように処理をするが、点灯フラグをオフ（消

灯）にする処理を実行した直後に、有利区間フラグをオフ（通常区間）にする処理を実行する。すなわち、点灯フラグをオフ（消灯）にする処理と、有利区間フラグをオフ（通常区間）にする処理との間には、他の処理が実行されないようにしている。図２２０に示したように、有利区間残りゲーム数カウンタを記憶する領域と、差枚数カウンタを記憶する領域と、点灯フラグを記憶する領域と、有利区間フラグを記憶する領域とは、内蔵ＲＡＭＣ１２０において連続して配置されており、これらの内蔵ＲＡＭＣ１２０の連続した記憶領域をクリアする処理を実行することで、他の処理を実行することなくこれらの領域を連続してクリアすることができる。遊技者は有利区間であるか否かを有利区間表示器ＹＨの点態様を視認することにより確認することとなるが、上記のように、有利区間表示器点灯フラグ（点灯フラグとも称することがある）をオフにする処理を実行した後に、有利区間フラグをオフにする処理を実行するよう構成することにより、有利区間であるから（有利区間フラグがオンであるから）有利区間表示器ＹＨが点灯し、有利区間表示器ＹＨが消灯した後に有利区間が終了（有利区間フラグをオフに）することとなり、有利区間ではないのに有利区間表示器ＹＨが点灯しているような遊技者を混乱させる事態を防止することができ、適切な遊技機を設計することができる。また、有利区間である旨の外部端子信号を出力するよう構成してもよく、そのように構成する場合には、有利区間表示器点灯フラグをオンにした後に外部端子信号を出力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、主制御基板にて制御される有利区間表示器ＹＨが有利区間である旨を報知（点灯）した後に外部端子信号を出力することとなり、外部端子信号の出力により、有利区間表示器ＹＨが点灯していないにも拘わらず有利区間であることがわかってしまうという問題を解決できる。

【１６３１】

また、前述した図２２０に示した例では、上位のアドレスに有利区間残りゲーム数カウンタを記憶させ、下位のアドレスに差枚数カウンタを記憶させる例を示したが、上位のアドレスに差枚数カウンタを記憶させ、下位のアドレスに有利区間残りゲーム数カウンタを記憶させても、連続したアドレスに記憶させていればよい。

【１６３２】

さらに、前述した図２２０に示した例では、有利区間残りゲーム数カウンタ、差枚数カウンタ、点灯フラグ、有利区間フラグを、ＲＡＭチェックサムデータと制御コマンドバッファの間の領域に記憶させる例を示したが、設定値データよりも下位で、制御コマンドバッファよりも上位の領域に記憶させてもよい。

【１６３３】

＜＜有利区間の開始処理＞＞

有利区間の終了処理は、前述した順序で実行されるが、有利区間の開始処理は、逆の順序で処理を実行すればよい。すなわち、有利区間フラグをオンにした後に、点灯フラグをオン（点灯）にする。

【１６３４】

＜＜＜有利区間表示器ＹＨ＞＞＞

有利区間表示器ＹＨは、７セグメントディスプレイを構成する８つのＬＥＤのうちのドットの形状をしたＬＥＤである（図３７参照）。図２２２は、７セグメントディスプレイの構成と、８つのＬＥＤを点灯又は消灯させるための記憶領域と関係を示す図である。

【１６３５】

７セグメントディスプレイは、直線状の７つのＬＥＤと円状の１つのＬＥＤ　ＤＰとからなる。直線状の７つのＬＥＤは、セグメントａ～ｇからなる。８つのＬＥＤを点灯又は消灯させるための出力ポートを有しており、出力ポートに点灯又は消灯に関するデータが書き込まれることにより、８つのＬＥＤを点灯又は消灯させることが可能となっている。

【１６３６】

出力ポートにおけるセグメントに対応した領域に１を書き込むことで、対応するセグメントを点灯させることができ、出力ポートにおけるセグメントに対応した領域に０を書き込むことで、対応するセグメントを消灯させることができる。有利区間表示器ＹＨは、円状

のＬＥＤ　ＤＰによって構成され、出力ポートにおけるＬＥＤ　ＤＰに対応した領域に１を書き込むことで、円状のＬＥＤ　ＤＰを点灯させることができ、有利区間であることを報知することができる。一方、出力ポートにおけるＬＥＤ　ＤＰに対応した領域に０を書き込むことで、円状のＬＥＤ　ＤＰを消灯させることができ、通常区間であることを報知することができる。尚、有利区間表示器ＹＨの点灯態様は本例のものには限定されず、有利区間であることを明確に報知することができれば変更しても問題ない。

【１６３７】

図２２３に示すように、本例に係る回胴式遊技機では、４つの７セグメントディスプレイが並置されており、２つを一組となって構成されている。一例として、第１の組は、押し順表示装置Ｄ２７０であり、第２の組は、クレジット数表示装置Ｄ２００である。例えば、有利区間表示器ＹＨは、クレジット数表示装置Ｄ２００を構成する一の位用の７セグメントディスプレイのＤＰを用いることができる。なお、第１の組をクレジット数表示装置Ｄ２００、第２の組を押し順表示装置Ｄ２７０としてもよい。また、有利区間表示器ＹＨは、押し順表示装置Ｄ２７０を構成する一の位用の７セグメントディスプレイのＤＰを用いてもよい。

【１６３８】

第６の実施の形態では、４つの７セグメントディスプレイをダイナミック制御によって点灯制御をしている。すなわち、４つの７セグメントディスプレイの各々を順次に切り替えて点灯制御をする。例えば、４つの７セグメントディスプレイの各々を割り込み処理の実行（例えば、２ｍｓ）毎に切り替えて点灯制御をする。

【１６３９】

図２２３は、４つの７セグメントディスプレイＡ～Ｄをダイナミック制御によって点灯制御をする状態を示すである。図２２３（ａ）は、７セグメントディスプレイＤを点灯制御している状態を示し、図２２３（ｂ）は、７セグメントディスプレイＡを点灯制御している状態を示し、図２２３（ｃ）は、７セグメントディスプレイＢを点灯制御している状態を示し、図２２３（ｄ）は、７セグメントディスプレイＣを点灯制御している状態を示し、図２２３（ｅ）は、７セグメントディスプレイＤを点灯制御している状態を示す。なお、図２２３では、点灯制御されている状態を実線で示し、点灯制御されていない状態を破線で示した。

【１６４０】

まず、図２２３（ａ）に示すように、７セグメントディスプレイＤが点灯制御されて、クレジット数表示装置Ｄ２００の一の位の数値が表示される（数値省略）。また、この時点では、有利区間となっており、図２２２の出力ポートにおけるＬＥＤ　ＤＰに対応した領域に１が書き込まれることによって、７セグメントディスプレイＤの有利区間表示器ＹＨが点灯される。

【１６４１】

次に、図２２３（ｂ）に示すように、７セグメントディスプレイＡが点灯制御されて、押し順表示装置Ｄ２７０の十の位の数値が表示される（数値省略）。この時点では、７セグメントディスプレイＤが点灯制御されておらず、７セグメントディスプレイＤの有利区間表示器ＹＨが消灯している。

【１６４２】

次いで、図２２３（ｃ）に示すように、７セグメントディスプレイＢが点灯制御されて、押し順表示装置Ｄ２７０の一の位の数値が表示される（数値省略）。この時点でも、７セグメントディスプレイＤが点灯制御されておらず、７セグメントディスプレイＤの有利区間表示器ＹＨが消灯している。

【１６４３】

さらに、図２２３（ｄ）に示すように、７セグメントディスプレイＣが点灯制御されて、クレジット数表示装置Ｄ２００の十の位の数値が表示される（数値省略）。この時点でも、７セグメントディスプレイＤが点灯制御されておらず、７セグメントディスプレイＤの有利区間表示器ＹＨが消灯している。

【１６４４】
このように、図２２３（ｂ）～図２２３（ｄ）に示すように、７セグメントディスプレイＤが点灯制御されていないときには、有利区間であるか否かに拘らず、７セグメントディスプレイＤの有利区間表示器ＹＨは消灯した状態となる。なお、本例では、７セグメントディスプレイＡ～Ｃが点灯制御されているときに（図２２３（ｂ）～図２２３（ｄ））、有利区間が終了して、通常区間に移行している。
【１６４５】
再び、図２２３（ｅ）に示すように、７セグメントディスプレイＤが点灯制御されて、クレジット数表示装置Ｄ２００の一の位の数値が表示される（数値省略）。この時点では、有利区間は終了して通常区間となっており、出力ポートにおけるＬＥＤ　ＤＰに対応した領域に０が書き込まれることによって、７セグメントディスプレイＤの有利区間表示器ＹＨは消灯される。
【１６４６】
前述したように、７セグメントディスプレイＤが点灯制御されていないときには（図２２３（ｂ）～図２２３（ｄ））、有利区間であるか否かに拘らず、７セグメントディスプレイＤの有利区間表示器ＹＨは消灯した状態となる。次に、７セグメントディスプレイＤが点灯制御される段階となるが（図２２３（ｅ））、このときには、有利区間は終了して通常区間となっており、出力ポートにおけるＬＥＤ　ＤＰに対応した領域に０が書き込まれることによって、７セグメントディスプレイＤの有利区間表示器ＹＨは消灯された状態が継続されることになる。
【１６４７】
＜＜差枚数カウンタ＞＞
前述したように、差枚数カウンタは、起算遊技から計数した差枚数を計数するためのカウンタである。図２２４（ａ）は、遊技毎（単位遊技ごと）の差枚数カウンタの処理を示す図である。図２２４（ａ）に示す例では、遊技１～遊技９の各々について、当選した条件装置、投入処理、払出処理、差枚数カウンタの処理を示す。
【１６４８】
遊技１～遊技３では、有利区間において実行される遊技である。まず、遊技１では、投入処理によって差枚数カウンタのカウンタ値にベット枚数分が減算される。遊技１では、ベルに当選してベルに係る図柄組み合わせが停止表示し、払出処理によって差枚数カウンタのカウンタ値に払出枚数分が加算される。遊技２及び遊技３も同様に、投入処理によって差枚数カウンタはベット枚数分が減算され、ベルに当選して、払出処理によって差枚数カウンタは払出枚数分が加算される。この遊技３で、有利区間の終了条件を満たすことで、有利区間が終了する。すなわち、（１）有利区間における遊技の回数が１５００回に到達した、（２）起算遊技から計数した差枚数が２４００枚に到達した、（３）任意の終了条件を充足した、のいずれかを満たすことによって、有利区間の終了条件が成立する。
【１６４９】
この遊技３で、有利区間の終了条件を満たすことで、次の遊技から通常区間になるため、差枚数カウンタの値は、クリアされて、０となる。
【１６５０】
遊技４～遊技６では、通常区間である。まず、遊技４では、投入処理によって差枚数カウンタはベット枚数分が減算される。遊技４では、ハズレであり差枚数カウンタは加算されない。前述したように、遊技３で、差枚数カウンタの値は、クリアされて０枚となっている。遊技４では、投入処理によってベット枚数分が減算される。このため、差枚数カウンタの値は、０未満となるため、ゼロ補正が実行されて、０となる。
【１６５１】
次に、遊技５では、差枚数カウンタの値は、投入処理によってベット枚数分が減算され、ハズレであるため、差枚数カウンタは加算されない。このため、遊技５でも、差枚数カウンタの値は、０未満となるため、ゼロ補正が実行されて、再び０となる。
【１６５２】

さらに、遊技６では、差枚数カウンタの値は、投入処理によってベット枚数分が減算され、スイカに当選して、払出処理によって差枚数カウンタは払出枚数分が加算される。この遊技６では、有利区間移行抽選に当選し、次の遊技７から有利区間が始まる。次の遊技から有利区間になるため、差枚数カウンタの値は、クリアされて、０となる。

【１６５３】

遊技７～遊技９では、有利区間である。まず、遊技７では、投入処理によって差枚数カウンタはベット枚数分が減算される。遊技７では、ベルに当選して、払出処理によって差枚数カウンタは払出枚数分が加算される。遊技８及び遊技９も同様に、投入処理によって差枚数カウンタはベット枚数分が減算され、ベルに当選して、払出処理によって差枚数カウンタは払出枚数分が加算される。

【１６５４】

差枚数カウンタは、有利区間の終了条件を判断するためのカウンタであり、有利区間でのみ計数をすればよく、本来、通常区間で計数する必要はない。しかしながら、上述した図２２４（ａ）では、通常区間においても、有利区間と同様に、投入処理によって差枚数カウンタを減算し、払出処理によって差枚数カウンタを加算する。このように構成することによって、通常区間と有利区間との区別をすることなく、差枚数カウンタを計数し、通常区間と有利区間とにおける処理を共通化することで、プログラムの容量を低減させることができるともに、処理の内容を簡素にしつつ処理を簡略化することができる。

【１６５５】

＜＜有利区間残りゲーム数カウンタ＞＞

有利区間残りゲーム数カウンタは、有利区間において実行された遊技の回数を計数するためのカウンタである。図２２４（ｂ）は、遊技毎（単位遊技ごと）の有利区間残りゲーム数カウンタの処理を示す図である。図２２４（ｂ）に示す例では、遊技１～遊技９の各々について、当選した条件装置、投入処理、有利区間残りゲーム数カウンタの処理を示す。

【１６５６】

遊技１～遊技３では、有利区間である。まず、遊技１では、投入処理によって遊技が開始されて、有利区間残りゲーム数カウンタは１だけ減算される。遊技２及び遊技３も同様に、投入処理によって有利区間残りゲーム数カウンタは１だけ減算される。この遊技３で、有利区間の終了条件を満たすことで、有利区間が終了し、次の遊技から通常区間になる。このため、有利区間残りゲーム数カウンタの値は、クリアされて０となる。

【１６５７】

遊技４～遊技６では、通常区間である。まず、遊技４では、投入処理によって遊技が開始されて、有利区間残りゲーム数カウンタは１だけ減算される。前述したように、遊技３で、有利区間残りゲーム数カウンタの値は、０となっており、遊技４では、投入処理によって１だけ減算される。このため、有利区間残りゲーム数カウンタの値は、０未満となるため、ゼロ補正が実行されて、再び０となる。

【１６５８】

次に、遊技５及び６でも、有利区間残りゲーム数カウンタは１だけ減算されて、０未満となるため、ゼロ補正が実行されて、再び０となる。

【１６５９】

さらに、遊技６では、有利区間移行抽選に当選し、次の遊技７から有利区間が始まる。次の遊技から有利区間になるため、有利区間残りゲーム数カウンタの値は、１５００回がセットされる。

【１６６０】

遊技７～遊技９では、有利区間である。まず、遊技７では、投入処理によって遊技が開始されて、有利区間残りゲーム数カウンタは１だけ減算される。遊技８及び遊技９も同様に、投入処理によって有利区間残りゲーム数カウンタは１だけ減算される。

【１６６１】

有利区間残りゲーム数カウンタは、差枚数カウンタと同様に、有利区間の終了条件を判断するためのカウンタであり、有利区間でのみ計数をすればよく、本来、通常区間で計数す

る必要はない。しかしながら、上述した図２２４（ｂ）では、通常区間においても、有利区間と同様に、投入処理によって有利区間残りゲーム数カウンタを減算する。このように構成することによって、通常区間と有利区間との区別をすることなく、有利区間残りゲーム数カウンタを計数し、通常区間と有利区間とにおける処理を共通化することで、プログラムの容量を低減させることができるともに、処理の内容を簡素にしつつ処理を簡略化することができる。

【１６６２】

＜＜差枚数カウンタの変化＞＞

図２２５（ａ）は、抽選結果がハズレとなるときの差枚数カウンタの変化を示す図である。図２２５（ｂ）は、抽選結果がベルとなるときの差枚数カウンタの変化を示す図である。

【１６６３】

図２２５（ａ）及び（ｂ）において、横軸は、ゲーム回数を示し、縦軸は、差枚数カウンタのカウンタ値を示す。図２２５（ａ）及び（ｂ）では、下向きの実線の矢印の部分（差枚数カウンタの値が下方に減る部分）が、遊技開始によって、差枚数カウンタが減算される処理を示す。また、差枚数カウンタの値が上方に増える部分のうち上向きの実線の矢印の部分が、入賞によって、差枚数カウンタが加算される処理を示す。

【１６６４】

図２２５（ａ）に示すように、まず、遊技が開始（例えば、レバーオン操作など）され、差枚数カウンタが減算されると共に、３つの左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３が回転する。次いで、左停止ボタンの操作により、左リールＭ５１が停止し、中停止ボタンの操作により、中リールＭ５２が停止し、右停止ボタンの操作により、右リールＭ５３が停止する。３つの左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３が停止することで、図柄が停止表示され、図２２５（ａ）に示す例では、ハズレ（黒い円で表示）となる（ハズレとなる図柄組み合わせが停止表示する）。ハズレの場合には、差枚数カウンタは変化しない（カウンタ値に加算しない）。次の遊技が開始された場合には、再び、差枚数カウンタが減算される。なお、差枚数カウンタ値の減算タイミングとしては、スタートレバーが操作タイミングから停止ボタンの操作が有効になるまでの間の任意のタイミングとしてもよい。尚、上記期間外の一例として、例えば、ベットボタン（マックスベットボタン）操作タイミングで差枚数カウンタ値の減算をしてしまうと、その後スタートレバーが操作される前に精算ボタンが操作された場合に、差枚数カウンタ値を加算する必要が生じるため、差枚数カウンタ値の加算・減算処理に使用するデータ容量が大きくなってしまう。

【１６６５】

図２２５（ｂ）に示すように、まず、遊技が開始（例えば、レバーオン操作など）され、差枚数カウンタが減算されると共に、３つの左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３が回転する。次いで、左停止ボタンの操作により、左リールＭ５１が停止し、中停止ボタンの操作により、中リールＭ５２が停止し、右停止ボタンの操作により、右リールＭ５３が停止する。３つの左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３が停止することで、図柄が停止表示され、図２２５（ｂ）に示す例では、ベル図柄が停止表示され（白い四角で表示）、ベル図柄の停止表示に応じた値が差枚数カウンタに加算される。次の遊技が開始された場合には、再び、差枚数カウンタが減算される。

【１６６６】

＜＜差枚数カウンタの変化の例（ゼロ補正）＞＞

図２２６は、有利区間中において、差枚数カウンタが遊技の進行に従って変化する様子を示す図である。図２２６では、停止操作を省略して示し、複数回の遊技が行われるに従って変化する差枚数カウンタの値を示した。

【１６６７】

図２２６において、横軸は、ゲーム回数を示し、縦軸は、差枚数カウンタを示す。図２２６において、下向きの実線の矢印の部分（差枚数カウンタの値が下方に減る部分）が、遊技開始によって、差枚数カウンタが減算される処理を示す。また、差枚数カウンタの値が

上方に増える部分のうち上向きの実線の矢印の部分が、入賞によって、差枚数カウンタが加算される処理を示す。さらに、差枚数カウンタの値が上方に増える部分のうち上向きの破線の矢印が、ゼロ補正の処理を示す。さらにまた、黒い点の部分が、ハズレを示す。以下では、図２２６に示した遊技Ｍ～遊技Ｖについて、差枚数カウンタの変化について説明する。

【１６６８】

＜遊技Ｍ＞

遊技Ｍでは、投入処理によって差枚数カウンタが減算されて０枚となる。遊技Ｍは、ハズレで、差枚数カウンタ値は０のままとなる。

【１６６９】

＜遊技Ｎ＞

次に、遊技Ｎでは、投入処理によって差枚数カウンタが減算されて０未満となる。遊技Ｎは、ハズレで、差枚数カウンタ値はゼロ補正により０となる。

【１６７０】

＜遊技Ｏ＞

次に、遊技Ｏでも、投入処理によって差枚数カウンタが減算されて０未満となる。遊技Ｏは、ハズレで、差枚数カウンタ値はゼロ補正により０となる。

【１６７１】

＜遊技Ｐ＞

次に、遊技Ｐでは、投入処理によって差枚数カウンタが減算されて０未満となる。遊技Ｐは、小役が入賞（小役に係る図柄組み合わせが停止表示）し、遊技メダルが払い出されるため、差枚数カウンタ値は０以上となる。

【１６７２】

＜遊技Ｑ＞

次に、遊技Ｑでは、投入処理によって差枚数カウンタ値が減算されて０以上から０未満となる。遊技Ｑは、ハズレで、差枚数カウンタ値はゼロ補正により０となる。

【１６７３】

＜遊技Ｒ＞

次に、遊技Ｒでは、投入処理によって差枚数カウンタが減算されて０未満となる。遊技Ｒは、ハズレで、差枚数カウンタ値はゼロ補正により０となる。

【１６７４】

＜遊技Ｓ＞

次に、遊技Ｓでは、投入処理によって差枚数カウンタが減算されて０未満となる。遊技Ｓは、入賞で、差枚数カウンタ値は０以上となる。

【１６７５】

＜遊技Ｔ＞

遊技Ｔでは、投入処理によって差枚数カウンタが減算されて０以上から０未満となる。遊技Ｔは、小役が入賞（小役に係る図柄組み合わせが停止表示）し、遊技メダルが払い出されるため、差枚数カウンタ値は０以上となる。

＜遊技Ｕ＞

遊技Ｕでは、投入処理によって差枚数カウンタは減算されるが０以上となる。遊技Ｕは、入賞で、差枚数カウンタは、０以上でさらに増える。

＜遊技Ｖ＞

遊技Ｖでは、投入処理によって差枚数カウンタは減算されるが０以上となる。不図示であるが、その後、小役が入賞（小役に係る図柄組み合わせが停止表示）し、遊技メダルが払い出されるため、差枚数カウンタは、０以上でさらに増えることとなる。

【１６７６】

＜＜差枚数カウンタの変化の例（２４００枚に到達してクリア）＞＞

図２２７は、差枚数カウンタが遊技の進行に従って変化する様子を示す図である。図２２７で、横軸は、ゲーム回数を示し、縦軸は、差枚数カウンタを示す。図２２７において、

下向きの実線の矢印の部分（差枚数カウンタの値が下方に減る部分）が、遊技開始によって、差枚数カウンタが減算される処理を示す。また、差枚数カウンタの値が上方に増える部分のうち上向きの実線の矢印の部分が、入賞によって、差枚数カウンタが加算される処理を示す。さらに、差枚数カウンタの値が上方に増える部分のうち上向きの破線の矢印が、ゼロ補正又はクリアの処理を示す。さらにまた、黒い点の部分が、ハズレを示す。以下では、図２２７に示した遊技Ａ～遊技Ｉについて、差枚数カウンタの変化について説明する。

【１６７７】

＜遊技Ａ＞

遊技Ａでは、投入処理によって差枚数カウンタは減算されるが０以上となる。遊技Ａは、小役が入賞（小役に係る図柄組み合わせが停止表示）し、遊技メダルが払い出されるため、差枚数カウンタ値は、０以上でさらに増える。

【１６７８】

＜遊技Ｂ＞

遊技Ｂでは、投入処理によって差枚数カウンタは減算されるが０以上となる。遊技Ｂは、ハズレで、差枚数カウンタ値は変化しない。

【１６７９】

＜遊技Ｃ、Ｄ、Ｅ＞

遊技Ｃ、Ｄ、Ｅでは、投入処理によって差枚数カウンタは減算されるが０以上となる。遊技Ｃ、Ｄ、Ｅは、いずれも小役が入賞（小役に係る図柄組み合わせが停止表示）し、遊技メダルが払い出されるため、差枚数カウンタ値は、０以上で徐々に増える。遊技Ｅで差枚数カウンタが増えることで、２４００枚に到達する。これにより、有利区間の終了条件を満たし、差枚数カウンタはクリアされて０となる。

【１６８０】

＜遊技Ｆ＞

次に、遊技Ｆでは、通常区間となって、投入処理によって差枚数カウンタが減算されて０未満となる。遊技Ｆは、ハズレで、差枚数カウンタ値はゼロ補正により０となる。

【１６８１】

＜遊技Ｇ＞

次に、遊技Ｇでは、投入処理によって差枚数カウンタが減算されて０未満となる。遊技Ｇは、小役が入賞（小役に係る図柄組み合わせが停止表示）し、遊技メダルが払い出されるため、差枚数カウンタ値は加算されて０以上となる。

【１６８２】

＜遊技Ｈ＞

次に、遊技Ｈでは、投入処理によって差枚数カウンタが減算されて０未満となる。遊技Ｈは、ハズレで、差枚数カウンタ値はゼロ補正により０となる。

【１６８３】

＜＜差枚数カウンタの変化の例（リプレイによって有利区間に移行する場合）＞＞

図２２８は、差枚数カウンタが遊技の進行に従って変化する様子を示す図である。図２２８で、横軸は、ゲーム回数を示し、縦軸は、差枚数カウンタを示す。図２２８において、下向きの実線の矢印の部分（差枚数カウンタの値が下方に減る部分）が、遊技開始によって、差枚数カウンタが減算される処理を示す。また、差枚数カウンタの値が上方に増える部分のうち上向きの実線の矢印の部分が、入賞によって、差枚数カウンタが加算される処理を示す。さらにまた、黒い点の部分が、ハズレを示す。以下では、図２２８に示した遊技Ｘ～遊技Ｚについて、差枚数カウンタの変化について説明する。

【１６８４】

＜遊技Ｘ＞

遊技Ｘでは、投入処理によって差枚数カウンタ値が減算されて０となる。遊技Ｘは、ハズレで、差枚数カウンタ値は０のままとなる。

【１６８５】

＜遊技Ｙ＞
次に、遊技Ｙでは、投入処理によって差枚数カウンタ値が減算されて０未満となる。遊技Ｙは、抽選結果がリプレイ（再遊技）であり、再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示し、自動ベットにより０となる。この遊技Ｙで有利区間移行抽選に当選して、次の遊技Ｚから有利区間に移行する。
【１６８６】
＜遊技Ｚ＞
次に、遊技Ｚでは、再遊技の自動ベットに係る投入処理によって差枚数カウンタ値が減算されて０未満となる。遊技Ｚは、入賞で、差枚数カウンタは加算されて０以上となる。遊技者にとっては、再遊技に当選したゲームは通常区間における最終ゲームであるため、有利区間の最初のゲームに係るベットは、当該再遊技に係る自動ベットにて既に実行されているため、差枚数カウンタ値は再遊技に係る自動ベットの枚数分減算されるが、有利区間において新たに投入した（ベットした）遊技メダルは０枚となる。このことから、図２２８のような状況にて、有利区間に移行した後差枚数カウンタ値がゼロ補正されることなく増加し続け、２４００枚の終了条件を充足する場合には、差枚数カウンタが２３９９である状況にて新たに３枚賭けで遊技が実行され、カウンタ値が２３９６となり、１５枚の払出となる図柄組み合わせが停止表示し、差枚数カウンタ値が２４１１となって有利区間が終了する場合がある。このことから、図２２８のような状況では、最初の遊技における再遊技の自動ベットに係る投入処理による「－３」から「２４１１」となるため、有利区間に移行してからの差枚数カウンタの最大の増加数は、「２４１４」となる。また、変形例として、１枚賭けで遊技を実行可能に構成した場合においては、有利区間に移行した後差枚数カウンタ値がゼロ補正されることなく増加し続け、２４００枚の終了条件を充足する場合には、差枚数カウンタが２３９９である状況にて新たに１枚賭けで遊技が実行され、カウンタ値が２３９８となり、１５枚の払出となる図柄組み合わせが停止表示し、差枚数カウンタ値が２４１３となって有利区間が終了する場合がある。このことから、１枚賭けで遊技を実行可能に構成した場合では、最初の遊技における再遊技の自動ベットに係る投入処理による「－３」から「２４１３」となるため、有利区間に移行してからの差枚数カウンタの最大の増加数は、「２４１６」となる。
【１６８７】
尚、上述した差枚数カウンタに関する構成として、差枚数カウンタ値が２４００に到達した場合に有利区間を終了するよう構成したが、これには限定されず、差枚数カウンタ値が２４００を超過した（差枚数カウンタ値が２４０１に到達した）場合に有利区間を終了するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、図２２８のような状況にて、有利区間に移行した後差枚数カウンタ値がゼロ補正されることなく増加し続け、２４００枚を超過する終了条件を充足する場合には、差枚数カウンタが２４００である状況にて新たに３枚賭けで遊技が実行され、カウンタ値が２３９７となり、１５枚の払出となる図柄組み合わせが停止表示し、差枚数カウンタ値が２４１２となって有利区間が終了する場合がある。このことから、差枚数カウンタ値が２４００を超過した場合に有利区間が終了する構成を図２２８のような状況に適用した場合では、最初の遊技における再遊技の自動ベットに係る投入処理による「－３」から「２４１２」となるため、有利区間に移行してからの差枚数カウンタの最大の増加数は、「２４１５」となる。また、変形例として、差枚数カウンタ値が２４００を超過した場合に有利区間が終了する、且つ、１枚賭けで遊技を実行可能に構成した場合においては、有利区間に移行した後差枚数カウンタ値がゼロ補正されることなく増加し続け、２４００枚を超過する終了条件を充足する場合には、差枚数カウンタが２４００である状況にて新たに１枚賭けで遊技が実行され、カウンタ値が２３９９となり、１５枚の払出となる図柄組み合わせが停止表示し、差枚数カウンタ値が２４１４となって有利区間が終了する場合がある。このことから、差枚数カウンタ値が２４００を超過した場合に有利区間が終了する、且つ、１枚賭けで遊技を実行可能に構成した場合では、最初の遊技における再遊技の自動ベットに係る投入処理による「－３」から「２４１４」となるため、有利区間に移行してからの差枚数カウンタの最大の増加数は、「２４１

７」となる。なお、差枚数カウンタ値が２４００を超過した場合に有利区間を終了する構成は、全ての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【１６８８】

このようにリプレイで有利区間に移行した場合には、差枚数カウンタは、０未満から計数されていくことになる。

【１６８９】

＜＜＜第６の実施の形態の変形例１＞＞＞

前述したように、差枚数カウンタや有利区間残りゲーム数カウンタは、有利区間の終了条件を判断するためのカウンタであり、有利区間でのみ計数をすればよく、本来、通常区間で計数する必要はないが、前述した例では、通常区間でも有利区間と同様の計数を実行する例を示した。以下では、通常区間では、計数しない例を示す。

【１６９０】

＜差枚数カウンタ＞

図２２９（ａ）に示す遊技１～遊技３は、前述した図２２４（ａ）と同様の処理が実行される。遊技３で差枚数カウンタはクリアされてゼロ枚となる。

【１６９１】

遊技４～遊技６は、通常区間であり、まず、遊技４～６では、投入処理によって遊技が開始されるが、差枚数カウンタは減算されずに値が保持されてゼロ枚が維持される。

【１６９２】

遊技７～遊技９は、前述した図２２４と同様の処理が実行される。

【１６９３】

＜有利区間残りゲーム数カウンタ＞

図２２９（ｂ）に示す遊技１～遊技３は、前述した図２２４（ｂ）と同様の処理が実行される。遊技３で有利区間残りゲーム数カウンタはクリアされてゼロ枚となる。

【１６９４】

遊技４～遊技６は、通常区間であり、まず、遊技４～６では、投入処理によって遊技が開始されるが、有利区間残りゲーム数カウンタは減算されずに値が保持されてゼロ枚が維持される。

【１６９５】

遊技７～遊技９は、前述した図２２４（ｂ）と同様の処理が実行され、投入処理によって有利区間残りゲーム数カウンタは１だけ減算される。

【１６９６】

＜＜＜第６の実施の形態の変形例２＞＞＞

第６の実施の形態の変形例２の特徴の一つとして、一般中のほか、ＢＢ内部中を含む一般中以外の遊技状態においても有利区間移行抽選が可能であることである。すなわち、所定の条件を満たす場合には、一般中（ボーナス作動中でない且つボーナスに係る条件装置に当選していない状態を一般中と称している）、ＢＢ内部中、一般中及びＢＢ内部中以外の遊技状態においても有利区間移行抽選が可能であることである。以下では、図２３０に示すテーブルを用いてこの特徴を説明する。図２３０は、複数の遊技状態の各々において、条件装置の各々の当選確率を定めるための値数を示す表である。なお、図２３０に示すテーブルは、有利区間に係る処理と、有利区間移行確率も示す。有利区間に係る処理及び有利区間移行確率については、後述する。

【１６９７】

図２３０に示すように、遊技状態には、一般中（ＲＴ０及びＲＴ１）、ＢＢ内部中、ＣＢ中、１種ＢＢ１ＲＢ中、１種ＢＢ２ＲＢ中がある。ＢＢ内部中は、ＢＢ役に当選しかつ入賞していない状態であり、ここでは、単に内部中と略称する場合もある。以下で説明する条件を満たす場合には、ＢＢ内部中においても、有利区間移行抽選をすることができる。また、一般中とは、ＢＢ内部中でない、かつ、ＢＢ作動中でない状態である。

【１６９８】

図２３０に示す例では、条件装置は、再遊技役と入賞役とボーナスである。この再遊技役

には、リプレイ１とリプレイ２とリプレイ３とがある。入賞役には、ベルとスイカとチェリーとがある。ボーナスには、ＣＢと１種ＢＢ１と１種ＢＢ２とがある。

【１６９９】

前述したように、第６の実施の形態の変形例２では、所定の条件を満たす場合には、一般中、ＢＢ内部中、一般中及びＢＢ内部中以外の遊技状態においても有利区間移行抽選が可能である。この有利区間移行抽選とは、通常区間から有利区間に移行させるための抽選である。以下では、有利区間移行抽選が可能となるための条件を説明する。

【１７００】

＜有利区間移行抽選可能となるための第１の条件＞

まず、条件装置の抽選処理の置数が、一般中における条件装置の抽選処理の置数と同じ遊技状態では、有利区間移行抽選をすることができる。すなわち、一般中における条件装置の抽選処理の置数を基準にして、置数が変動した遊技状態では、有利区間移行抽選をすることはできない。

【１７０１】

例えば、図２３０に示すリプレイ１では、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）における条件装置の抽選処理の置数は８９７８であり（破線部分）、ＢＢ内部中、１種ＢＢ２ＲＢ中における条件装置の抽選処理の置数も８９７８であり（破線部分）、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）、ＢＢ内部中、１種ＢＢ２ＲＢ中において、リプレイ１に当選したときには、有利区間移行抽選を実行することができる。一方、ＣＢ中の置数は１６３８４であり、１種ＢＢ１ＲＢ中の置数は０であり、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）の置数８９７８と異なるため、ＣＢ中や１種ＢＢ１ＲＢ中においてリプレイ１に当選した場合であっても、有利区間移行抽選を実行することはできない。

【１７０２】

また、図２３０に示すリプレイ２では、一般中のＲＴ０における条件装置の抽選処理の置数は５００であり、一般中のＲＴ１における条件装置の抽選処理の置数は１８０００であり、ＢＢ内部中における条件装置の抽選処理の置数は５００である。一般中のＲＴ０の置数とＢＢ内部中の置数は、５００であり、同じ値であるが、一般中のＲＴ１の置数は、一般中のＲＴ０の置数から変動しており、一般中において条件装置の抽選処理の置数が変動するため、一般中における条件装置の抽選処理の置数を基準にすることができないため、いずれの遊技状態においても、リプレイ２に当選したことで有利区間移行抽選を実行することはできない。

【１７０３】

さらに、図２３０に示すスイカでは、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）における条件装置の抽選処理の置数は１８０であり（破線部分）、ＢＢ内部中、ＣＢ中、１種ＢＢ２ＲＢ中における条件装置の抽選処理の置数も１８０であり（破線部分）、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）、ＢＢ内部中、ＣＢ中、１種ＢＢ２ＲＢ中において、スイカに当選したときには、有利区間移行抽選を実行することができる。一方、１種ＢＢ１ＲＢ中における条件装置の抽選処理の置数は５００であり、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）の置数１８０と異なるため、１種ＢＢ１ＲＢ中においてスイカに当選した場合であっても、有利区間移行抽選を実行することはできない。

【１７０４】

＜有利区間移行抽選を実行できない条件の一例＞

一般中での条件装置の抽選確率とＢＢ内部中状態での条件装置の抽選確率とが異なる場合には、その条件装置においては有利区間移行抽選を実行しないよう構成されている。

【１７０５】

例えば、図２３０に示すリプレイ３では、一般中（ＲＴ０及びＲＴ１）におけるリプレイ３に係る置数は２００であり、ＢＢ内部中におけるリプレイ３に係る置数は１０であり、ＢＢ内部中よりも一般中（ＲＴ０及びＲＴ１）の方が有利となる。このため、いずれの遊技状態においてリプレイ３に当選した場合であっても、有利区間移行抽選を実行することはできない。

【１７０６】
＜有利区間移行抽選可能となるための第２の条件＞
抽選処理の値数が変動しない条件装置であっても、一般中で有利区間移行抽選をしないと定めた条件装置については、ＢＢ内部中を含む他の遊技状態においても有利区間移行抽選をすることはできない。
【１７０７】
例えば、図２３０に示すベルでは、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）における条件装置の置数は８１９２であり、ＢＢ内部中及びＣＢ中における条件装置の置数も８１９２であるため、これらの遊技状態では置数は変動しない。したがって、原則としては、一般中（ＲＴ０及びＲＴ１）、ＢＢ内部中及びＣＢ中において、ベルに当選したときには、有利区間移行抽選をすることはできる。しかしながら、遊技性などによって、一般中（ＲＴ０及びＲＴ１）でベルに当選した場合であっても有利区間移行抽選をしないと定めたときには、ＢＢ内部中やＣＢ中でベルに当選した場合であっても有利区間移行抽選をすることはできない。
【１７０８】
なお、一般中以外の遊技状態で有利区間移行抽選をするか否かは、任意に定めることができる。
【１７０９】
例えば、図２３０に示すチェリーでは、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）、ＢＢ内部中、ＣＢ中、１種ＢＢ１ＲＢ中、１種ＢＢ２ＲＢ中の全ての遊技状態における条件装置の抽選処理の置数は２５６であるが、遊技性などによって、１種ＢＢ２ＲＢ中においてチェリーに当選したときは、有利区間移行抽選をしないと定めた場合であっても、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）、ＢＢ内部中、ＣＢ中、１種ＢＢ１ＲＢ中（破線部分）においてチェリーに当選した場合には有利区間移行抽選をすることができる。
【１７１０】
＜ボーナス役の場合＞
ボーナス役である１種ＢＢ１又は１種ＢＢ２は、一般中では、抽選処理によって選択され得る条件装置であるが、ＢＢ内部中では、既に１種ＢＢ１又は１種ＢＢ２に当選した状態となっているため抽選処理によって当選することはない。したがって、ボーナス役は、一般中とＢＢ内部中とで置数が変動しているともいえるが、ボーナス役の場合には、例外として、一般中で有利区間移行抽選をすることができる。なお、一般中のボーナス役によって、有利区間移行抽選をしてもしなくてもよいが、本実施の形態では、一般中のボーナス役によって有利区間移行抽選をすることを前提にする。
【１７１１】
また、図２３０に示すＣＢでは、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）及びＣＢ中における条件装置の置数は６４であり、ＢＢ内部中における条件装置の置数は０である。このように、ＢＢ内部中における条件装置の置数は０で変動するが、ボーナス役であるＣＢについては、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）及びＣＢ中においてＣＢに当選したときには、有利区間移行抽選をすることができる。
【１７１２】
同様に、図２３０に示す１種ＢＢ１では、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）及びＣＢ中における条件装置の置数は１００であり、ＢＢ内部中における条件装置の置数は０である。このように、ＢＢ内部中における条件装置の置数は０で変動するが、ボーナス役である１種ＢＢ１については、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）及びＣＢ中において１種ＢＢ１に当選したときには、有利区間移行抽選をすることができる。
【１７１３】
さらに、図２３０に示す１種ＢＢ２では、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）及びＣＢ中における条件装置の置数は２５であり、ＢＢ内部中における条件装置の置数は０である。このように、ＢＢ内部中における条件装置の置数は０で変動するが、ボーナス役である１種ＢＢ２については、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）及びＣＢ中において１種ＢＢ２に当選したときには、有利区間移行抽選をすることができる。

【１７１４】
図２３０に示すテーブルの「有利区間移行抽選置数」の欄に示す置数は、条件装置の各々に当選したときに、通常区間から有利区間に移行させるための抽選処理の置数である。また、図２３０に示すテーブルの「有利区間移行確率」の欄に示す値は、条件装置の各々に当選したときに、通常区間から有利区間に移行する確率である。
【１７１５】
例えば、図２３０に示すリプレイ１は、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）などでは、８９７８／６５５３６の確率で当選する。さらに、リプレイ１に当選したときには、６４／６５５３６の確率で通常区間から有利区間に移行する。したがって、リプレイ１に当選して通常区間から有利区間に移行する確率は、２．３４／１７５００となる。
【１７１６】
また、図２３０に示すスイカは、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）などでは、１８０／６５５３６の確率で当選する。さらに、スイカに当選したときには、１６３８４／６５５３６の確率で通常区間から有利区間に移行する。したがって、スイカに当選して通常区間から有利区間に移行する確率は、１２．０２／１７５００となる。
【１７１７】
また、図２３０に示すチェリーは、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）などでは、２５６／６５５３６の確率で当選する。さらに、チェリーに当選したときには、４０９６／６５５３６の確率で通常区間から有利区間に移行する。したがって、チェリーに当選して通常区間から有利区間に移行する確率は、４．２７／１７５００となる。
【１７１８】
また、図２３０に示すＣＢは、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）などでは、６４／６５５３６の確率で当選する。さらに、ＣＢに当選したときには、４０９６／６５５３６の確率で通常区間から有利区間に移行する。したがって、ＣＢに当選して通常区間から有利区間に移行する確率は、１．０７／１７５００となる。
【１７１９】
また、図２３０に示す１種ＢＢ１は、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）などでは、１００／６５５３６の確率で当選する。さらに、１種ＢＢ１に当選したときには、４０９６／６５５３６の確率で通常区間から有利区間に移行する。したがって、１種ＢＢ１に当選して通常区間から有利区間に移行する確率は、１．６７／１７５００となる。
【１７２０】
また、図２３０に示す１種ＢＢ２は、一般中（ＲＴ０、ＲＴ１）などでは、２５／６５５３６の確率で当選する。さらに、１種ＢＢ２に当選したときには、３２７６８／６５５３６の確率で通常区間から有利区間に移行する。したがって、１種ＢＢ２に当選して通常区間から有利区間に移行する確率は、３．３４／１７５００となる。
【１７２１】
＜通常区間と有利区間＞
通常区間では、条件装置の抽選に紐付いて有利区間への移行抽選をしなければならないが、有利区間においては、条件装置の抽選に紐付くことなく抽選処理をすることができるため、なるべく有利区間に移行させたい。したがって、一般中及びＢＢ内部中における条件装置の抽選によって有利区間に移行させたいが、ＢＢ内部中で有利区間移行抽選をすることができる条件装置は、一般中でも有利区間移行抽選できる条件装置に制限されている。
【１７２２】
＜ＣＢ中（第２種特別役物）＞
ＣＢ中では、入賞に係る全ての条件装置が無条件で当選した状態になっている（入賞に係る全ての条件装置が作動している）として遊技を実行可能である。このように、無条件で入賞に係る全ての条件装置が当選した状態となっている。また、ＣＢ中においては、内部抽選を実行する（再遊技、ボーナス等）よう構成してもよいし、内部抽選を実行しないよう構成してもよい。また、ＣＢ中に内部抽選を実行しない場合には、ＣＢ中に有利区間移行抽選を実行しないよう構成することが好適であり、ＣＢ中に内部抽選を実行する場合に

は、内部抽選の結果、一般中に有利区間移行抽選を実行可能な条件装置に当選した場合には有利区間移行抽選を実行可能に構成してもよい。

【１７２３】

＜規定数との関係＞

図２３０に示すテーブルは、規定数が３であるときのものであるが、第６実施形態のような規定数として２枚又は３枚にて遊技が実行可能な構成であり、入賞役としてチェリーＡを有する遊技機における、チェリーＡに当選した遊技における有利区間移行抽選の実行態様としては、

（１）一般中において、規定数３枚時と規定数２枚時とでチェリーに当選する置数が異なる場合には、チェリーＡの当選によって有利区間移行抽選を実行しない、

（２）一般中において、規定数３枚時と規定数２枚時とでチェリーに当選する置数が異なっていても、規定数毎に図２３０にて前述した有利区間移行抽選を実行可能な状態においてはチェリーＡの当選によって有利区間移行抽選を実行可能である、

（３）規定数３枚時のチェリーＡに係る図柄組み合わせが停止表示した場合の払出枚数と規定数２枚時のチェリーＡに係る図柄組み合わせが停止表示した場合の払出枚数とが同一であり、一般中において、規定数３枚時と規定数２枚時とでチェリーに当選する置数が異なっていても、規定数毎に図２３０にて前述した有利区間移行抽選を実行可能な状態においてはチェリーＡの当選によって有利区間移行抽選を実行可能である、

（４）規定数３枚時のチェリーＡに係る図柄組み合わせが停止表示した場合の払出枚数と規定数２枚時のチェリーＡに係る図柄組み合わせが停止表示した場合の払出枚数とが相違しており、一般中において、規定数３枚時と規定数２枚時とでチェリーに当選する置数が異なっていても、規定数毎に図２３０にて前述した有利区間移行抽選を実行可能な状態においてはチェリーＡの当選によって有利区間移行抽選を実行可能である、

上記のように構成してもよい。

【１７２４】

図２３１は、図２３０に示したテーブルによって実現されるＲＴ状態遷移図（上段）と、ＡＴ状態遷移図（下段）とである。

【１７２５】

＜ＲＴ状態遷移＞

ＲＴ状態は、ＲＡＭが初期化された後、一般中のＲＴ０（再遊技当選確率：低）に移行し、一般中のＲＴ０において再遊技役（リプレイ１など）の図柄が停止表示されることにより、一般中のＲＴ１（再遊技当選確率：高）との間を移行する。また、一般中のＲＴ１（再遊技当選確率：高）において、再遊技役（リプレイ２）などの図柄が停止表示されることにより、一般中のＲＴ１（再遊技当選確率：低）との間を移行する。

【１７２６】

また、一般中（ＲＴ０又はＲＴ１）のときに１種ＢＢに当選することにより、１種ＢＢ内部中に移行し、１種ＢＢ内部中において１種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示することで、１種ＢＢ作動中に移行する。１種ＢＢ中で終了条件を満たすことで一般中（ＲＴ０）に戻る。

【１７２７】

さらに、一般中（ＲＴ０又はＲＴ１）のときに１種ＢＢに当選し、当該遊技で１種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示したときには、１種ＢＢ作動中に移行する。

【１７２８】

さらに、一般中（ＲＴ０又はＲＴ１）のときにＣＢに当選し、当該遊技でＣＢに係る図柄組み合わせが停止表示したときには、ＣＢ作動中に移行する。ＣＢ作動中で終了条件を満たすことで、ＣＢ当選時のＲＴ状態である一般中（ＲＴ０又はＲＴ１）に戻る（又は、ＣＢ作動中もＲＴ０又はＲＴ１としてもよい）。

【１７２９】

＜ＡＴ状態遷移＞

ＡＴ状態は、通常区間及び有利区間であり、所定の条件（例えば、通常区間にて有利区間

移行抽選に当選した場合には有利区間に移行し、有利区間にて有利区間の終了条件を充足した場合には通常区間に移行する）を満たすことで通常区間と有利区間との間を移行する。通常区間で、条件装置（図２３１に示すリプレイ１、スイカ、チェリー、ＣＢ、１種ＢＢ１や１種ＢＢ２など）に当選したときに有利区間移行抽選が実行されて、所定の確率（図２３１に示す有利区間移行抽選値数で定まる確率）で当選したときに、有利区間に移行する。有利区間には、高確率状態、ＡＴ中状態、ＣＺがあり、図２３１の「有利区間移行処理」の欄に示す確率で、通常区間から高確率状態、ＡＴ中状態、ＣＺ（チャンスゾーン）のいずれかに移行する。

【１７３０】

例えば、リプレイ１に当選し有利区間移行抽選処理に当選した場合には、５８／６４の確率で、通常区間から高確率状態の有利区間（ゲーム数２０回）に移行し、６／６４の確率で、通常区間からＣＺの有利区間（ゲーム数２０回）に移行する。

【１７３１】

また、スイカに当選し有利区間移行抽選処理に当選した場合には、３１／６４の確率で、通常区間から高確率状態の有利区間（ゲーム数２０回）に移行し、３２／６４の確率で、通常区間からＣＺの有利区間（ゲーム数２０回）に移行し、１／６４の確率で、通常区間からＡＴ中状態の有利区間（ゲーム数２０回）に移行する。

【１７３２】

また、チェリーに当選し有利区間移行抽選処理に当選した場合には、４２／６４の確率で、通常区間から高確率状態の有利区間（ゲーム数２０回）に移行し、２１／６４の確率で、通常区間からＣＺの有利区間（ゲーム数１０回）に移行し、１／６４の確率で、通常区間からＡＴ中状態の有利区間（ゲーム数２０回）に移行する。

【１７３３】

また、ＣＢに当選し有利区間移行抽選処理に当選した場合には、３２／６４の確率で、通常区間から高確率状態の有利区間（ゲーム数２０回）に移行し、３２／６４の確率で、通常区間からＡＴ中状態の有利区間（ゲーム数５０回）に移行する。

【１７３４】

また、１種ＢＢ１に当選し有利区間移行抽選処理に当選した場合には、３２／６４の確率で、通常区間から高確率状態の有利区間（ゲーム数２０回）に移行し、３２／６４の確率で、通常区間からＡＴ中状態の有利区間（ゲーム数５０回）に移行する。

【１７３５】

また、１種ＢＢ２に当選し有利区間移行抽選処理に当選した場合には、３２／６４の確率で、通常区間から高確率状態の有利区間（ゲーム数２０回）に移行し、３２／６４の確率で、通常区間からＡＴ中状態の有利区間（ゲーム数５０回）に移行する。

【１７３６】

有利区間の高確率状態、ＡＴ中状態、ＣＺの各々において、終了条件を満たしたときには、通常区間に戻る。前述したように、有利区間の終了条件には、（１）有利区間における遊技の回数が１５００回を超えたとき、（２）起算遊技から計数した差枚数が２４００枚を超えたとき、（３）任意の条件（例えば、ＡＴ残りゲーム数が０となる、セット数に係る継続抽選に非当選となった、ＣＺにてＡＴ抽選に当選せずにＣＺとなってから所定ゲームが経過した、押し順表示装置Ｄ２７０に表示された押し順とは異なる押し順にて停止操作を行った、ＲＴ状態が移行した、ＡＴに関する状態が移行した、ボーナスが作動した、等が任意の条件として例示できる）の３つがある。

【１７３７】

尚、第６実施形態の変更例２においては、有利区間として、高確率状態とＡＴ中状態とＣＺとを有するよう構成したが、ＡＴ中状態は前述した実施形態と同様に、押し順ベルなどの押し順役に当選した遊技にて押し順ナビを実行する（実行する可能性が相対的に高い）ＡＴに関する状態であり、高確率状態とＣＺは通常状態よりもＡＴ中状態に移行し易いＡＴに関する状態となっている。また、ＣＺは高確率状態よりもＡＴ中状態に移行し易いＡＴに関する状態となっており、例えば、通常状態にてチェリーに当選したゲームではＡＴ

中状態への移行権利を１／１０００で獲得し、高確率状態にてチェリーに当選したゲームではＡＴ中状態への移行権利を１／１０で獲得し、ＣＺにてチェリーに当選したゲームではＡＴ中状態への移行権利を１／１で獲得するよう構成してもよい。

【１７３８】

＜＜＜第６の実施の形態の変形例３＞＞＞

＜一般中でボーナスの当選によって有利区間移行抽選をする場合＞

図２３２（ａ－１）は、一般中における有利区間移行抽選を示すテーブルであり、図２３２（ａ－２）は、ＢＢ内部中における有利区間移行抽選を示すテーブルである。図２３２（ａ－１）及び（ａ－２）では、簡略のために、条件装置の抽選の結果を「通常リプレイ」と「小役」と「ボーナス」と「ハズレ」にした。前述したように、ＢＢ内部中において有利区間移行抽選ができる条件装置は、一般中においても抽選することができるもので、かつ、一般中とＢＢ内部中とで条件装置の抽選処理の置数が変動しないものである。

【１７３９】

有利区間移行抽選（ａ－１）に示すように、一般中での抽選結果は、「通常リプレイ」と「小役」と「ボーナス」とである。一方、有利区間移行抽選（ａ－２）に示すように、ＢＢ内部中での抽選結果は、「通常リプレイ」と「小役」と「ハズレ」とである。前述したように、ボーナスの内部中（例えば、１種ＢＢ内部中）において、一般中ではボーナスに当選することとなる乱数を取得した場合には、すでにボーナスに係る条件装置に当選しているため、ボーナスが新たに当選することはなく、同図においては、一般中ではボーナスに当選することとなる乱数をボーナスの内部中に取得した場合を「ハズレ」としている。また、一般中とボーナスの内部中とで通常リプレイと小役との有利区間移行抽選の当選率及び実行有無は同一となっている。また、一般中におけるボーナスの当選（ボーナスに係る条件装置の当選）によっては有利区間移行抽選に当選し得る一方、ボーナス内部中におけるハズレにおいては有利区間移行抽選を実行しない（当選しない）ため、一般中とボーナス内部中とでは、一般中の方が有利区間移行抽選に当選し易い（有利区間に移行し易い）よう構成されている。尚、一般中のボーナスの当選によって有利区間移行抽選に当選可能となっているが、当該ボーナスの当選によってＡＴ抽選には当選しないよう構成されている。

【１７４０】

このように、一般中においても有利区間移行抽選を実行するよう構成することで、ボーナス内部中にて遊技を進行する遊技性である第６実施形態に係る遊技機においても、遊技場の管理者が２枚賭けで遊技を実行してボーナス内部中（ＲＴ２）に移行させることを失念してしまったとしても、一般中にも有利区間移行抽選を実行可能であるため、遊技者が不利益を被り難くすることができる。また、遊技場の管理者が２枚賭けで遊技を実行してボーナス内部中（ＲＴ２）に移行させた後に遊技者が遊技を実行する場合においても、一般中のボーナスの当選によって有利区間移行抽選に当選するため、遊技場における導入初日には遊技者は有利区間から遊技を開始することができるため、遊技機の稼働を向上させることができる。同様に、一般中の方がボーナス内部中よりも有利区間移行抽選に当選し易いよう構成することで、遊技場における導入初日には遊技者は有利区間から遊技を開始することが可能であり、且つ、有利区間移行抽選に当選し易い一般中で管理者が遊技を実行した後に遊技者が遊技を開始できるため、遊技者が有利区間から遊技を開始する可能性を高くすることができる。

【１７４１】

＜一般中でボーナスの当選によって有利区間移行抽選をしない場合＞

図２３２（ｂ－１）は、一般中における有利区間移行抽選を示すテーブルであり、図２３２（ｂ－２）は、ＢＢ内部中における有利区間移行抽選を示すテーブルである。図２３２（ｂ－１）及び（ｂ－２）でも、前述した図２３２（ａ－１）及び（ａ－２）と同様に、簡略のために、条件装置の抽選の結果を「通常リプレイ」と「小役」と「ボーナス」と「ハズレ」にした。

【１７４２】

有利区間移行抽選（ｂ－１）に示すように、一般中での抽選結果は、「通常リプレイ」と「小役」と「ボーナス」とである。有利区間移行抽選（ｂ－１）に示す例では、一般中では、「ボーナス」に当選した場合でも有利区間移行抽選をしないように構成している。また、一般中とボーナスの内部中とで通常リプレイと小役との有利区間移行抽選の当選率及び実行有無は同一となっている。一方、有利区間移行抽選（ｂ－２）に示すように、ＢＢ内部中での抽選結果は、「通常リプレイ」と「小役」と「ハズレ」とである。ＢＢ内部中は、ボーナスに当選し、かつ、そのボーナスに入賞していない状態であるため、「ボーナス」に当選することはない。このため、ＢＢ内部中では、有利区間移行抽選（ａ－２）と同様に、一般中の「ボーナス」を「ハズレ」に対応させる。例えば、一般中の「ボーナス」の置数を定める下限値から上限値までの領域を、ＢＢ内部中の「ハズレ」に対応付けるように変更する。

【１７４３】

このように、図２３２（ｂ－１）及び（ｂ－２）に示す例では、一般中の「ボーナス」でも、ＢＢ内部中の「ハズレ」でも、有利区間移行抽選をしない。したがって、一般中でもＢＢ内部中でも、「通常リプレイ」と「小役」とのみで有利区間移行抽選をする。このように構成した場合には、一般中での有利区間への移行のし易さは、ＢＢ内部中での有利区間への移行のし易さと同じになる。すなわち、（一般中での有利区間への移行し易さ）＝（ＢＢ内部中での有利区間への移行し易さ）が成立する。

【１７４４】

このように、一般中とボーナス内部中とで有利区間移行抽選の当選し易さを同一とすることにより、遊技者が故意に２枚賭けで遊技を実行する等、通常の遊技方法とは異なる遊技方法にて遊技を実行して、一般中に移行させた場合にも、遊技者にとって有利とはならないため、意図しない攻略をされてしまう事態を防止することができる。

【１７４５】

＜有利区間の当選とＡＴ当選との関係＞

図２３２（ｃ－１）は、一般中における有利区間移行抽選とＡＴ当選の関係を示すテーブルであり、図２３２（ｃ－２）は、ＢＢ内部中における有利区間移行抽選とＡＴ当選の関係を示すテーブルである。図２３２（ｃ－１）及び（ｃ－２）では、簡略のために、条件装置の抽選の結果を「通常リプレイ」と「ベル」と「スイカ」と「チェリー」と「ボーナス」と「ハズレ」にした。前述したように、ＢＢ内部中において有利区間移行抽選ができる条件装置は、一般中においても抽選することができるもので、かつ、一般中とＢＢ内部中とで条件装置の抽選処理の置数が変動しないものである。

【１７４６】

図２３２（ｃ－１）に示すように、一般中での抽選結果は、「通常リプレイ」と「ベル」と「スイカ」と「チェリー」と「ボーナス」とである。一般中では、「通常リプレイ」と「ベル」と「スイカ」と「チェリー」と「ボーナス」の全てに対応して有利区間移行抽選ができる。このように、有利区間移行抽選は、「通常リプレイ」と「ベル」と「スイカ」と「チェリー」と「ボーナス」の全ての条件装置に対応して実行できるが、ＡＴの当選は、「スイカ」及び「チェリー」の２つの条件装置のみに対応する。

【１７４７】

一方、図２３２（ｃ－２）に示すように、ＢＢ内部中での抽選結果は、「通常リプレイ」と「ベル」と「スイカ」と「チェリー」と「ハズレ」とである。ＢＢ内部中は、ボーナスに当選し、かつ、そのボーナスに入賞していない状態であるため、「ボーナス」に当選することはない。このため、ＢＢ内部中では、一般中の「ボーナス」を「ハズレ」に対応させる。例えば、一般中の「ボーナス」の置数を定める下限値から上限値までの領域を、ＢＢ内部中の「ハズレ」に対応付けるように変更する。

【１７４８】

ＢＢ内部中では、「通常リプレイ」と「ベル」と「スイカ」と「チェリー」に対応して有利区間移行抽選ができる。ＡＴの当選は、一般中と同様に、「スイカ」及び「チェリー」の２つの条件装置のみ、いわゆるレア役のみに対応する。

【１７４９】
遊技店としては、有利区間に移行させやすくすることで遊技機の稼働率を高めたい。しかしながら、有利区間移行抽選で常にＡＴ当選まで実行するとなると、遊技店の不利益が大きくなり、遊技店の利益と遊技者の利益とのバランスを考慮すると、むしろやりすぎとも言える。
【１７５０】
しかしながら、条件装置の種類によっては、有利区間移行抽選でＡＴ当選まで実行しても十分にバランスを図ることができる可能性がある。例えば、「チェリー」や「スイカ」などのレア役で有利区間に移行させるようにした場合に、直ちにＡＴ当選するようにしても利益のバランスを図ることができる。
【１７５１】
＜ＡＴ当選の期待度＞
ＡＴ当選の期待度は、「チェリー」や「スイカ」などのレア役の方を、ボーナスよりも高くすることができる。すなわち、（「スイカ」に対応するＡＴ当選の期待度）＞（「ボーナス」に対応するＡＴ当選の期待度）や、（「チェリー」に対応するＡＴ当選の期待度）＞（「ボーナス」に対応するＡＴ当選の期待度）が成立する。
【１７５２】
＜有利区間の当選期待度＞
一方、有利区間の当選の期待度は、全ての条件装置で等しい。すなわち、（「スイカ」に対応する有利区間の当選の期待度）＝（「ボーナス」に対応する有利区間の当選の期待度）や、（「チェリー」に対応する有利区間の当選の期待度）＝（「ボーナス」に対応する有利区間の当選の期待度）が成立する。
【１７５３】
このように、有利区間の当選の期待度は、全ての条件装置について等しいので、遊技者の期待感を高めることができるとともに、ＡＴ当選の期待度を、「チェリー」や「スイカ」などのレア役についてのみ高めることによって、遊技店の利益と遊技者の利益とのバランスを図ることができる。
【１７５４】
このように、（ｃ－１）、（ｃ－２）の構成においては、有利区間移行抽選としては、上述した（ａ－１）、（ａ－２）の構成と同様に、一般中のボーナスによって有利区間移行抽選に当選可能であり、ボーナス内部中よりも一般中の方が有利区間移行抽選に当選し易いよう構成されており、遊技場の管理者が２枚賭けで遊技を実行してボーナス内部中（ＲＴ２）に移行させることを失念してしまったとしても、一般中にも有利区間移行抽選を実行可能であるため、遊技者が不利益を被り難くすることができる。また、遊技場の管理者が２枚賭けで遊技を実行してボーナス内部中（ＲＴ２）に移行させた後に遊技者が遊技を実行する場合においても、一般中のボーナスの当選によって有利区間移行抽選に当選するため、遊技場における導入初日には遊技者は有利区間から遊技を開始することができるため、遊技機の稼働を向上させることができる。同様に、一般中の方がボーナス内部中よりも有利区間移行抽選に当選し易いよう構成することで、遊技場における導入初日には遊技者は有利区間から遊技を開始することが可能であり、且つ、有利区間移行抽選に当選し易い一般中で管理者が遊技を実行した後に遊技者が遊技を開始できるため、遊技者が有利区間から遊技を開始する可能性を高くすることができる。しかしながら、一般中におけるベル、通常リプレイ、ボーナスの当選によってＡＴ抽選にまで当選するよう構成してしまうと、遊技場における導入初日に遊技者が遊技を開始する時点で既にＡＴ抽選に当選している遊技機が複数台存在してしまう恐れがあり、遊技場が意図しない著しい損失を被ってしまう可能性がある。そこで、（ｃ－１）、（ｃ－２）の構成においては、一般中におけるベル、通常リプレイ、ボーナスの当選によって有利区間移行抽選に当選可能であるが、ＡＴ抽選には当選しないよう構成されている。尚、一般中におけるベル、通常リプレイにてＡＴ抽選に当選可能に構成してもよく、遊技場の管理者が当選させる必要がある一般中のボーナスの当選によってＡＴ抽選に当選しないよう構成すれば問題ない。

【１７５５】
尚、一般中におけるボーナスの当選によって有利区間移行抽選に当選可能な構成を例示したが、一般中にボーナスに当選した場合に１００％の確率で有利区間移行抽選に当選するよう構成してもよい。このような構成は、前述したすべての実施形態に適用可能であり、後述するすべての実施形態にも適用可能である。また、ボーナス以外の有利区間移行抽選を実行し得る役に当選した場合にも、有利区間移行抽選に当選する確率を１００％としてもよい。例えば、一般中におけるボーナスに当選した場合とチェリーに当選した場合とのいずれも有利区間移行抽選に１００％当選する構成してもよい。また、そのように構成した場合には、一般中にボーナスに当選した場合には、有利区間に移行してもＡＴ抽選には当選しない一方、一般中にチェリーに当選した場合には、有利区間に移行し、且つＡＴ抽選にも当選し得るよう構成してもよいし、一般中にチェリーに当選した場合も一般中にボーナスに当選した場合もＡＴ抽選に当選可能であるが、ボーナスに当選した場合よりもいチェリーに当選した場合の方がＡＴ抽選に当選し易いよう構成してもよい。
【１７５６】
（第７実施形態）
第６実施形態においては、規定数として２枚と３枚とで遊技が実行可能な構成を例示したが、このような構成を有する遊技機は、第６実施形態の構成には限定されない。そこで、本例に適用可能な２枚と３枚とで遊技が実行可能な遊技機の構成として、第６実施形態とは異なる構成を第７実施形態とし、第６実施形態との相違点のみ以下に詳述する。尚、第７実施形態にて詳述していない構成は、第６実施形態と同一の構成を適用しても問題ないことを補足しておく。
【１７５７】
はじめに、図２３３は、第７実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。第７実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数が３枚および２枚であり、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中段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３中段」の１ラインとなっている。このように、第７実施形態においては、第６実施形態と同様に３枚賭け（規定数３枚）又は２枚賭け（規定数２枚）にて遊技が実行可能となっている。尚、詳細は後述することとなるが、遊技者が遊技を進行する場合には、すべて３枚賭けにて遊技を進行するよう構成されている。尚、最大払出枚数は１５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する）である。また、優先入賞順（引き込み優先順）は、優先度が高いものから、「再遊技役→小役（ベル等）→ボーナス役」となっており、例えば、再遊技役とボーナス役が同時に成立している場合（再遊技役とボーナス役との重複役に当選した場合やボーナス役を持越しているボーナス内部中にて再遊技役に当選した場合等）には、再遊技役に対応する図柄組み合わせとボーナス役に対応する図柄組み合わせとが停止表示する可能性が残っている状況において、再遊技役に対応する図柄とボーナス役に対応する図柄とのいずれも引き込める位置（有効ライン上に停止表示させることが可能な位置）にて停止ボタンを操作した場合には、再遊技役に対応する図柄を有効ライン上に引き込むよう構成されている（再遊技役と小役についても同様に再遊技役に対応した図柄を優先して引き込む）。再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示することを再遊技役が停止表示すると称することがあり、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示することをボーナス役が停止表示すると称することがあり、小役に対応する図柄組み合わせが停止表示することを小役が停止表示する、小役が入賞すると称することがあることを補足しておく。
【１７５８】
また、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、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（停止制御と称することがある）として

は、正解の押し順で停止操作された場合には払出し枚数が相対的に多くなる図柄組み合わせを停止表示するよう制御し、正解の押し順とは異なる不正解の押し順且つ所定のタイミングで停止操作された場合には払出し枚数が相対的に少なくなる図柄組み合わせを停止表示可能に制御するよう構成されている（リール毎に枚数優先制御や個数優先制御を用いることにより実現しているが、枚数優先制御及び個数優先制御の詳細については後述する）。

【１７５９】

次に、図２３４は、第７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「赤セブン」、「白セブン」、「羊」、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリーＡ」、「チェリーＢ」、「ブランクＡ」、「ブランクＢ」の１０種類となっている。ここで、「ブランクＡ」、「ブランクＢ」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Ａ」、「ブランクＢ」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、「ベル・チェリーＡ・ブランクＢ」で再遊技０３、「ブランクＡ・チェリーＡ・羊」で再遊技０６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。

【１７６０】

次に、図２３５～図２３９は、第７実施形態における図柄組み合わせ一覧１～５である。第７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う場合があるよう構成されている。また、第７実施形態においては、第１種ＢＢ役（第１種ＢＢ役に対応する図柄組み合わせが停止表示することで第１種特別役物に係る役物連続作動装置が作動する役であり、以下、単にＢＢ役、ボーナス役と呼ぶことがある）に対応する図柄組み合わせとして、１種ＢＢ－Ａ（ＲＢを連続作動させ、１枚を超える払出で終了）となる「白セブン・スイカ・羊」と、１種ＢＢ－Ｂ（ＲＢを連続作動させ、２３枚を超える払出で終了）との２つの図柄組み合わせを有している。尚、ＢＢ役である１種ＢＢ－Ａと１種ＢＢ－Ｂにおいては、当選する条件が規定数ごとに定められている。まず、１種ＢＢ－Ａは規定数が２枚の時に当選する可能性があるＢＢ役であり、規定数が３枚のときは１種ＢＢ－Ａは当選しない（当選となる乱数を有していない）よう構成されている。また、１種ＢＢ－Ｂは規定数が３枚の時に当選する可能性があるＢＢ役であり、規定数が２枚のときは１種ＢＢ－Ｂは当選しないよう構成されている。第７実施形態においては、第１種ＢＢ役が入賞し、ＢＢが実行された場合には、ＢＢが終了するまでＲＢが連続作動することとなり、ＢＢ中（ＲＢ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、抽選を実行するよう構成されている（１回のＢＢの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールＪＡＣＩＮタイプと呼ぶことがある）。尚、第１種ＢＢ役の形式に関しては、これには限定されず、１回のＢＢの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。後述する「入賞－Ａ１」～「入賞－Ｄ６」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（押し順ナビが実行された場合には、押し順ナビと同一の押し順）にてリールを停止させると、８５番～９３番に対応する「入賞０１」～「入賞０６」となる図柄組み合わせが停止表示され、１５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、９４番～１４５番に対応する「入賞０７」～「入賞３１」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か、又は、「入賞０７」～「入賞３１」となる図柄組み合わせが停止表示しない。

【１７６１】

次に、図２４０は、第７実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条

件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。第７実施形態においては、再遊技役は再遊技－Ａ～再遊技－Ｍ（当選番号１～１３）まで設けられており、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、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。また、再遊技役において、規定数が３枚である場合と、規定数が２枚である場合とで、当選し得る条件装置が異なっている。例えば、再遊技－Ａ～再遊技－Ｈ（当選番号１～８）は、規定数が３枚である場合に当選し得る再遊技役となる条件装置であり、再遊技－Ｉ～再遊技Ｍは、規定数が２枚である場合に当選し得る再遊技役となる条件装置である。このように、第７実施形態では、規定数ごとに当選し得る条件装置と当選し得ない条件装置とが存在する。押し順ベル役としての入賞－Ａ１～入賞－Ｄ６（当選番号１４～３７）は、規定数が３枚である場合に当選し得る押し順役であり、最も有利となる押し順でリールの停止操作を行うことで最も払出が多い１５枚役の払出を得ることが可能となっており、最も有利となる押し順でリールの停止操作が行われないことで、１枚役の払出を得る、もしくは払出なしとなっている。入賞－Ｅ（当選番号３８）は、規定数が３枚である場合に１枚の払出を得ることが可能な条件装置となっているが、遊技者がリールの停止操作を行う際に特定の範囲（入賞－Ｅを構成する図柄組合せを停止可能な範囲）で停止操作が行われることで１枚の払出を得ることが可能であるが、特定の範囲で停止操作が行われなかった際には入賞－Ｅを構成する図柄組合せが停止表示されず（引き込めないため）、払出なしとなる。入賞－Ｆ～入賞－Ｍ（当選番号３９～４６）は、規定数が２枚である場合に当選し得る条件装置となっている。入賞－Ｎ（当選番号４７）は、規定数が２枚である場合に１枚の払出を得ることが可能な条件装置となっているが、入賞－Ｅ（当選番号３８）と同様に、遊技者がリールの停止操作を行う際に特定の範囲（入賞－Ｅを構成する図柄組合せを停止可能な範囲）で停止操作が行われることで１枚の払出を得ることが可能であるが、特定の範囲で停止操作が行われなった際には入賞－Ｎを構成する図柄組合せは停止表示されず（引き込めないため）、払出なしとなる。入賞－Ｏ、および入賞－Ｐ（当選番号４８、４９）においては、ＢＢ役が作動中に当選し得る条件装置である。１種ＢＢ－Ａ、および１種ＢＢ－Ｂにおいては、所謂ＢＢ役である。尚、本例では、１種ＢＢ－Ａ、および１種ＢＢ－Ｂ作動中はＲＢが連続して作動するよう構成されているが、ＢＢ役はこれに限定することなく、例えば１種ＢＢ作動中にＲＢの抽選を行う所謂シフトＲＢを搭載したものでもよい。

【１７６２】

ここで、第７実施形態においては、最も右の列である「条件装置内訳」の項目に図示されているように、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複数種類の図柄組み合わせ（名称）が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の図柄組み合わせ（名称）のうち同一の当選番号となる図柄組み合わせ（名称）を纏めて、右から３番目の列である「条件装置」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号１に対応する条件装置である「再遊技－Ａ」においては、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」の３種類の図柄組み合わせ（名称）が停止表示され得るよう構成されており、当選番号１４に対応する条件装置である「入賞－Ａ１」においては、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、「入賞０１」、「入賞０７」、「入賞０８」、「入賞１６」、「入賞２０」の５種類の図柄組み合わせ（名称）が停止表示され得るよう構成されている。また、「再遊技０１」等は図柄組み合わせの名称であり、「再遊技０１」となる図柄組み合わせは複数種類存在し得るよう構成されている。また、「再遊技０１」等の名称や「再遊技－Ａ」等の条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞０１」等の名称や「入賞－Ａ１」等の条件装置を小役と称することがあり、「１種ＢＢ－Ａ」等の条件装置をＢＢ役と称することがある。

【１７６３】

次に、「役割」の項目には、「条件装置」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１～４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（再遊技に係る図柄組み合わせ）が停止表示される再遊技に係る条件装置である。当選番号５に対応する「スイカ」は、再遊技役に係る条件装置であるが、所定のリールでスイカを停止表示させるよう停止操作を行うことで、全リールの停止操作を行った際に遊技者から見るとスイカが右下がりに揃っているように見える（スイカ図柄が左リールの上段、中リールの中段、右リールの下段に停止表示する）場合があるよう構成されている。尚、当選番号５に対応する「スイカ」は、所定のリールでスイカを停止表示させないよう停止操作を行った場合であっても、スイカの代用図柄としてチェリーＢが停止し得るよう構成されており、スイカ図柄が左リールの上段、中リールの中段、右リールの下段に停止表示しなかった場合でも当選番号５に対応する「再遊技０５」となるいずれかの図柄組み合わせが停止表示することで、遊技者に不利な状況が発生しないように構成されている。当選番号６に対応する「チェリー」は、当選番号５と同様に再遊技役に係る条件装置であるが、左リールＭ５１の停止操作を行った際にチェリーＡ、もしくはチェリーＢが左リールの上段、中段、下段のいずれかに停止し得るように構成されている。全てのリールの停止操作を行った際に、チェリー図柄が様々な停止態様で停止表示される可能性がある（例えば、右下がりでチェリーＡ－チェリーＡ－チェリーＡ、左リールの下段のみにチェリーＡ、また左リール下段にチェリーＡ、中リール中段にチェリーＡ、右リールにチェリー図柄が出現しないなど）。また、当選番号５に対応する「スイカ」と同様に、再遊技役に係る条件装置であり、左リールでチェリー図柄を停止表示させないよう停止操作を行った場合であっても、当選番号６に対応する「再遊技０６」又は「再遊技０７」が停止表示することで、遊技者に不利な状況が発生しないように構成されている。これらの「スイカ」、「チェリー」に係る再遊技役は、主として、遊技状態を遊技者に有利な遊技状態（有利区間）へと移行させたり（有利区間移行抽選を実行したり）、ＡＴ中状態などにおいて、ＡＴのセット数の上乗せ抽選、もしくはＡＴ中状態の残りゲーム数などを上乗せする抽選を行ったりして、遊技者にとって有利な状態となるような役割を持つ条件装置である。当選番号７、および当選番号８に対応する「強チェリー（ＡＴ直撃当選役）」、および「リーチ目役（ＡＴ直撃当選役）」は、当選番号５や当選番号６と同様に再遊技役に係る条件装置であり、遊技状態をＡＴ中状態へと移行させる有利区間移行抽選を実行可能な条件装置となっている。当選番号９～１３に対応する「再遊技－Ｉ」～「再遊技－Ｍ」は、当選番号１～８と同様に再遊技役であるが、当選番号１～８とは当選し得る規定数が異なっている。当選番号９～１３に対応する再遊技役は、規定数２枚のときに当選し得る条件装置であり、規定数３枚のときは当選し得ない条件装置である。尚、当選番号９～１３に対応する再遊技役の役割としては、当選番号１～８までのうち、同じ役割を有する条件装置と同様なので詳細な説明は割愛する。

【１７６４】

また、当選番号１４～３７に対応する、「押し順ベルＡ」～「押し順ベルＤ」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、「１２３」＝「左→中→右」の順にリールの停止操作を行うということを意味する。例えば、「入賞Ａ－１」（当選番号１４）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１５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、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、もしくは払出なし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」等の遊技者にとって有利な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、第７実施形態においては、６択の押し順ベルとして入賞－Ａ１～Ａ６、入賞－Ｂ１～Ｂ６、入賞－Ｃ１～

Ｃ６、入賞－Ｄ１～Ｄ６、の４種類の押し順ベルグループを設けている。このように構成することにより、押し順ベルの当選確率等の設計値を調整する場合に、押し順ベルグループ同士の置数を調整することで調整し易くすることができる。

【１７６５】

また、当選番号３８に対応する、「規定数３枚時技術介入役」は、規定数３枚時、遊技者が中リールＭ５２の特定の押し位置にて停止操作を行うことで入賞０７を構成する図柄の組合せが停止して１枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、遊技者が中リールＭ５２の特定の押し位置にて停止操作を行わなかった場合は、入賞０７を構成する図柄の組合せが停止せず払出なしとなる。当選番号３９～４４に対応する、「入賞－Ｆ～Ｋ」は、規定数２枚時に当選し得る条件装置であり、６枚又は１枚の払出を得ることが可能となっている。当選番号４５に対応する、「共通ベルＤ」は規定数２枚時に当選し得る条件装置であり、ベル役である。当選番号３９～４４に対応する、「入賞－Ｆ～Ｋ」と異なる点としては、押し順に拘わらず６枚の払出を得ることが可能となっている。当選番号４５に対応する、「入賞－Ｌ」は規定数２枚時に当選し得る条件装置であり、ベル役である。当選番号４６に対応する、「入賞－Ｍ」は、押し順に拘わらず１枚の払出を得ることが可能となっている。当選番号４７に対応する、「入賞－Ｎ」は、規定数２枚時、遊技者が所定のリールの特定の押し位置にて停止操作を行うことで入賞０７を構成する図柄の組合せが停止して１枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、遊技者が所定のリールの特定の押し位置にて停止操作を行わなかった場合は、入賞０７を構成する図柄の組合せが停止せずハズレとなる。当選番号４８、４９に対応する、「入賞－Ｏ」、「入賞－Ｐ」は、ＢＢ役の当選に基づいたＲＢの連続作動中に当選し得る条件装置である。尚、１種ＢＢ作動中においては、後述にて詳細に説明することとする。

【１７６６】

次に、「ボーナス当選情報」の項目には、０～２までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第７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（５０）のボーナス当選情報を１、１種ＢＢ－Ｂが含まれる当選番号（５１）のボーナス当選情報を２としている。尚、第７実施形態では、ボーナス（ＢＢ役）は小役と重複当選せずに、単独で当選するものと規定しているが、ボーナス（ＢＢ役）を小役と重複して当選するように構成することも可能である。尚、ボーナス内部中においては、持ち越しているボーナスに係るボーナス当選情報が記憶されており、例えば、１種ＢＢ－Ａの内部中において遊技が実行され、「再遊技－Ａ」に当選した場合には、当該遊技に係るボーナス当選情報は１となる。

【１７６７】

次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、０～４９までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第７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４９・５０）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１～４９入賞・再遊技当選情報を条件装置毎に振り分けている。

【１７６８】

次に、「演出グループ番号」の項目には、０～２９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。

【１７６９】

次に、図２４１は、規定数３枚のときの第７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。

【１７７０】

まず、１種ＢＢ未作動時である「ＲＴ０」における抽選確率について詳述する。第７実施

形態においては、ＲＴ状態によって当選役の抽選確率が相違し得るよう構成されている。尚、１種ＢＢ未作動時において、当選し得る１種ＢＢ役においては、１種ＢＢ－Ａ、１種ＢＢ－Ｂの２種類ではなく、１種ＢＢ－Ｂのみとなっている。これは規定数ごとに参照する抽選テーブルを変えていることで、規定数３枚時と規定数２枚時とでは、当選し得る１種ＢＢ役が異なっているからである。尚、ＲＴ状態によって抽選確率が相違し得るよう構成されているが、第７実施形態では、「ＲＴ０」と後述する「ＲＴ１（１種ＢＢ内部中）」とは、再遊技役（「再遊技－Ａ」～「再遊技－Ｍ」）の抽選確率は同一であるものとしている。当選番号１～４にて停止表示し得る「再遊技Ａ～Ｄ」は、前述した通常リプレイに相当するものである。また、当選番号５～８にて停止表示し得る「再遊技－Ｅ～Ｈ」は、再遊技役であり、停止操作によっては、スイカ、もしくはチェリーが一直線に並ぶ図柄組合せが停止表示される所謂レア役としての役割を有している再遊技役である。また、当選番号９～１３にて停止表示し得る「再遊技役－Ｉ～Ｍ」は、規定数３枚時では当選しない再遊技役である。当選番号１４～３７にて停止表示し得る「入賞－Ａ１～Ｄ６」は、押し順ベル役であり、「入賞－Ａ１～Ｄ６」に当選した遊技においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて実行し得るよう構成されており、押し順に基づいたベル役の停止表示態様の詳細については後述する。当選番号３８である「入賞－Ｅ」は、「入賞－Ａ１～Ｄ６」と同様にベル役であるが、遊技者が停止操作を行う際に技術介入を行うことで停止表示する可能性がある条件装置である。技術介入とは、所定のリールに描かれた図柄のうち、「入賞－Ｅ」を構成する図柄組合せが停止表示されるよう特定の範囲にて停止操作を行うことである。当選番号３９～４７である「入賞－Ｆ～Ｎ」は、「再遊技役－Ｉ～Ｍ」のときと同様で、規定数３枚時では当選しないベル役である。当選番号４８～４９である「入賞－Ｏ～Ｐ」は、１種ＢＢ役作動によるＲＢ連続作動中にて停止表示し得る条件装置である。当選番号５０～５１である「１種ＢＢ－Ａ～１種ＢＢ－Ｂ」は、ＢＢ役であり、規定数３枚時では、当選番号５１の「１種ＢＢ－Ｂ」のみが当選し得るＢＢ役となっている。尚、本例では、第６実施形態と同様に、ＢＢ役である１種ＢＢ－Ａ、１種ＢＢ－Ｂが当選した場合、「有利区間」への移行抽選（有利区間移行抽選）を実行するよう構成されている。後述する「ＲＴ２」ではＢＢ役が当選している状態（ＢＢ役の当選を持ち越している状態）、且つＢＢが未作動である状態であり、内部抽選の結果、当選番号５１である１種ＢＢ－Ｂに当選する乱数を取得した場合にも、ＢＢに係る条件装置を持ち越している状況であるため、「ＲＴ２」にて当選番号０であるハズレに当選した場合と同様の停止制御となると共に、有利区間移行抽選は実行されない。このように構成されていることから、第７実施形態においては、当選番号５１である１種ＢＢ－Ｂに係る置数１９４４１の分、「ＲＴ２」よりも「ＲＴ０」の方が「有利区間」へ移行しやすいよう構成されている。また、「ＲＴ０」にて１種ＢＢ－Ａ（２枚賭け時）や１種ＢＢ－Ｂ（３枚賭け時）に当選した場合は、有利区間移行抽選に当選可能となっているが、有利区間移行抽選に当選した場合にもＡＴに関する状態としてＡＴ中状態には移行しないよう構成されている。即ち、「ＲＴ０」であっても「ＲＴ２」であってもＢＢ役の当選（ＢＢ役に対応した乱数の取得）によってはＡＴ中状態に移行しないよう構成されている。

【１７７１】

次に、ＢＢ作動中である「ＲＢ作動中」における抽選確率について詳述する。第７実施形態においては、ＢＢ作動中且つＲＢ作動中においては、当選番号４８の「ＲＢ中１５枚役」と当選番号４９の「ＲＢ中１枚役」との２つの小役が当選し得るよう構成されており、また「ハズレ」も有している。詳細は後述するが、「ＲＢ作動中」は、特に当選番号４９の「ＲＢ中１枚役」が当選する確率が高くなるよう構成されている。「ＲＢ作動中」の１遊技あたりのメダル増減期待値としてはマイナス、つまり投入する遊技メダルよりも払い出される遊技メダルの方が相対的に少ないよう構成されており、遊技を行う分、メダルが減っていくように構成されている。「ＲＢ作動中」の条件装置ごとの当選率（抽選確率）の詳細については後述する。

【１７７２】

次に、図２４２は、規定数２枚のときの第７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。また、前述した規定数３枚時のときに説明した内容と重複する内容の説明は割愛する。

【１７７３】

まず、１種ＢＢ未作動時である「ＲＴ０」における抽選確率について詳述する。第７実施形態においては、ＲＴ状態によって役の抽選確率が相違し得るよう構成されている。尚、１種ＢＢ未作動時において、当選し得る１種ＢＢ役においては、１種ＢＢ－Ａ、１種ＢＢ－Ｂの２種類ではなく、１種ＢＢ－Ａのみとなっている。「再遊技－Ａ１～Ｈ」は、規定数３枚時とは異なり、規定数２枚時では当選しない。また、当選番号９～１３である「再遊技役－Ｉ～Ｍ」は、規定数３枚時にて当選し得る「再遊技－Ａ～Ｈ」に対応する再遊技役である。当選番号９である「再遊技－Ｉ」は、規定数３枚時にて当選し得る「再遊技－Ａ～Ｄ」に対応する再遊技役である。また、当選番号１０～１３である「再遊技－Ｊ～Ｍ」は、規定数３枚時にて当選し得る「再遊技－Ｅ～Ｈ」に対応する再遊技役である。「入賞－Ａ１～Ｅ」は、規定数３枚時とは異なり、規定数２枚時では当選しない。当選番号３９～４４、および４６である「入賞－Ｆ～Ｋ、Ｍ」は、共通ベル役と称するベル役である。当選番号４５にて停止表示し得る「入賞－Ｌ」は、共通ベル役と称するベル役としては「入賞－Ｆ～Ｋ、Ｍ」と同様であるが、押し順に応じて入賞するベル役に係る条件装置が異なっている。具体的には、「入賞－Ｌ」は、「入賞０１～０６」の６つの条件装置から構成されており、例えば「１２３」＝「左→中→右」の順にリールの停止操作を行うと、「入賞０１」を構成する図柄組合せが停止表示される。「１３２」＝「左→右→中」の順にリールの停止操作を行うと、「入賞０２」を構成する図柄組合せが停止表示される。「２１３」＝「中→左→右」の順にリールの停止操作を行うと、「入賞０３」を構成する図柄組合せが停止表示される。「２３１」＝「右→左→中」の順にリールの停止操作を行うと、「入賞０４」を構成する図柄組合せが停止表示される。「３１２」＝「中→右→左」の順にリールの停止操作を行うと、「入賞０５」を構成する図柄組合せが停止表示される。「３２１」＝「右→中→左」の順にリールの停止操作を行うと、「入賞０６」を構成する図柄組合せが停止表示される。このように押し順に対応した条件装置を構成する図柄組合せが停止表示されることになる。当選番号５０～５１にて停止表示し得る「１種ＢＢ－Ａ～１種ＢＢ－Ｂ」は、ＢＢ役であり、規定数２枚時では、当選番号５０の「１種ＢＢ－Ａ」のみが当選し得るＢＢ役となっている。

【１７７４】

また、規定数２枚時においては、規定数３枚時とは異なり、「１種ＢＢ－Ａ」の当選率（抽選確率）に係る置数はＲＴ状態に拘らず「再遊技－Ｉ」に加算している。このように構成することで、「ＲＴ１」であり、１種ＢＢ－Ａに当選している（持ち越している）状況下では、再遊技役の当選率（抽選確率）を上げており、「ＲＴ０」での状態よりも遊技者に有利な状態を作り出している。また、持ち越している１種ＢＢ－Ａは当選している状態が継続される。

【１７７５】

次に、第７実施形態における押し順に基づいたベル役の停止表示態様について詳細に説明する。一例として、「入賞－Ａ１」（条件装置番号１４）の場合について詳細に説明すると、「１２３」＝「左→中→右」の順で停止させる、即ち、最も有利な押し順（正解の押し順と称することがある）にて停止操作を実行すると１５枚の払出となり、「１３２」＝「左→右→中」の順で停止させる、即ち、第１停止は最も有利な押し順と同様であり、第２停止及び第３停止は最も有利な押し順とは異なる押し順（最も有利な押し順以外の押し順を不正解の押し順と称することがある）で停止操作した場合は１枚の払出となり、その他の押し順、即ち「＊１＊」＝「中→＊→＊」、もしくは「＊＊１」＝「右→＊→＊」など第１の停止操作が最も有利な押し順である左リールではない場合は１／４の確率で１枚の払出となり、３／４でハズレ（払出なし）となるよう構成されている（停止ボタンの操

作タイミングによって１枚の払出となる図柄組み合わせが停止表示する場合と停止表示しない場合とを有するよう構成されている）。

【１７７６】

「入賞－Ａ１」（条件装置番号１４）の場合において、リールの停止操作による押し順（例えば「１２３」＝「左→中→右」、「１３２」＝「左→右→中」、「＊１＊」＝「中→＊→＊」、もしくは「＊＊１」＝「右→＊→＊」）によって、払出枚数が異なるということは上述したとおりであるが、これは当選した条件装置ごとに停止制御が定められており、リールの停止順序及び停止操作タイミングに基づいたリールの停止制御を有しているためである。一例として、「入賞－Ａ１」（条件装置番号１４）が当選した場合を一例として詳細に説明する。

【１７７７】

「入賞－Ａ１」（条件装置番号１４）は、入賞０１、入賞０７、入賞０８、入賞１６、入賞２０の５つの条件装置により構成されている。また、条件装置ごとに定められている払出枚数は、入賞０１を構成する図柄の組合せが停止表示された場合は１５枚、同様に入賞０７、入賞０８、入賞１６、入賞２０を構成する図柄の組合せが停止表示された場合は１枚となっている。これらの５つの条件装置のうち、何れの条件装置の入賞を構成する図柄の組合せを停止表示させるかは、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順序に応じて相違し得るよう構成されている。本例では、リールの停止順序を「１２３」＝「左→中→右」、「１３２」＝「左→右→中」、「＊１＊」＝「中→＊→＊」、「＊＊１」＝「右→＊→＊」の４つとし、各々の停止順序に対応する条件装置を、入賞０１、入賞０７、入賞０８、入賞１６、入賞２０とする。具体的にリールの停止順序ごとに入賞扱いとする条件装置について説明する。

【１７７８】

まず、リールの停止順序が「１２３」＝「左→中→右」について説明する。（１）リールの停止順序が「１２３」＝「左→中→右」である場合、入賞０１を構成する図柄組合せを停止表示させるように決定する。これは、リールの停止順序が「１２３」＝「左→中→右」である場合には、「入賞－Ａ１」（条件装置番号１４）を構成する５つの条件装置のうち、最も払出枚数が多いものを優先的に停止表示させるよう定めるために、第１停止操作が左リールであった場合には、前述した枚数優先制御となり、入賞０１、入賞０７、入賞０８、入賞１６、入賞２０に対応する図柄組み合わせを構成する図柄のうち、引込み可能な図柄の中から最も払出し枚数が多くなる図柄組み合わせを構成する図柄を引き込むように構成されている。このように、引込み可能な図柄のうち最も払出枚数が多くなる図柄組み合わせを構成する図柄を優先的に有効ラインに引き込む制御を枚数優先制御と称し、停止操作順又は停止操作タイミング毎に定めることが可能（例えば、第１停止として左リールを停止させた場合、第１停止として中リールを停止させた場合、第１停止として右リールを停止させた場合等でそれぞれ相違させることが可能）になっている。

【１７７９】

より詳細に各リールの停止操作ごとのリール停止制御について説明すると、第１停止操作として左リールが停止操作されたとき、定められた「１２３」＝「左→中→右」の第１停止操作と合致しており（押し順正解）、入賞０１を構成する図柄組合せにおける左リールのリプレイ図柄が操作タイミングに拘らず有効ラインに停止可能（操作タイミングに拘らず有効ラインに停止可能な図柄をＰＢ＝１と称することがある）であるため、当該リプレイ図柄を有効ラインに停止させるよう制御する。次に、第２停止操作として中リールが停止操作されたとき、定められた「１２３」＝「左→中→右」の第２停止操作と合致している（押し順正解）ため、枚数優先制御となり、入賞０１を構成する図柄組合せにおける中リールのチェリーＡ（チェリーＡはＰＢ＝１となっている）を停止させるよう制御する。次に、第３停止操作として右リールが停止操作されたとき、定められた「１２３」＝「左→中→右」の第３停止操作と合致している（押し順正解）ため、入賞０１を構成する図柄組合せにおける右リールの羊、もしくはスイカを停止させるよう制御する（羊又はスイカのいずれかは停止操作タイミングに拘らず有効ラインに停止可能であり、このような場合

に、羊とスイカを合わせてＰＢ＝１になっていると称することがある）。このようにしてリールの停止順序が「１２３」＝「左→中→右」である場合（押し順正解）には、入賞０１を構成する図柄組合せを優先して停止させる。

【１７８０】

次に、（２）リールの停止順序が「１３２」＝「左→右→中」である場合、入賞０７、もしくは入賞０８を構成する図柄組合せを停止表示させるように決定する。より詳細に各リールの停止操作ごとのリール停止制御について説明すると、第１停止操作として左リールが停止操作されたとき、「１２３」＝「左→中→右」の第１停止操作と合致している（押し順正解）ため、枚数優先制御となり、リールの停止順序が「１２３」＝「左→中→右」である場合と同様に、左リールのリプレイを停止させるよう制御する。次に、第２停止操作として右リールが停止操作されたとき、「１２３」＝「左→中→右」の第２停止操作とは合致していない（押し順不正解）。また左リールはリプレイが停止表示されているため、入賞０１、入賞０７、入賞０８、入賞１６、入賞２０の５つの条件装置を構成する図柄組合せのうち、左リールがリプレイと定められている条件装置は、入賞０１、入賞０７、入賞０８である。ここで、右リールの１７番が下段に位置するタイミングで停止操作した場合には、入賞０１を構成する羊と、入賞０７又は０８を構成するリプレイと、入賞０７又は０８を構成するベルの３種類の図柄が有効ラインに引込み可能となる。ここで、有効ラインに羊を引き込んだ場合には、将来的に入賞０１を構成する８５番（図２２１参照）の図柄組み合わせのみが停止表示可能となってしまう。他方、有効ラインにベルを引き込んだ場合には、将来的に入賞０７を構成する９５番の図柄組み合わせと入賞０８を構成する９７番の図柄組み合わせの２種類が停止表示可能となる。このことから、右リールの１７番が下段に位置するタイミングで停止操作した場合には、将来的に停止表示可能な図柄組み合わせの数は、羊を引き込んだ場合よりもベルを引き込んだ場合の方が多くなる。このような場合に、羊ではなくベルを引き込むよう制御することを個数優先制御と称する。尚、右リールの１７番が下段に位置するタイミングで停止操作した場合には、リプレイと引き込んでもその後２種類の図柄組み合わせが停止表示可能なるため、ベルを引き込むよう設計してもよいし、リプレイを引き込むよう設計してもよい。本例においては（他の実施形態にも適用可能である）、停止操作順又は停止操作タイミング毎に枚数優先制御とするか個数優先制御とするかを定めることができ（例えば、第１停止として左リールを停止させた場合、第１停止として中リールを停止させた場合、第１停止として右リールを停止させた場合等でそれぞれ相違させることが可能）、このような停止制御が条件装置毎に１対１で定められていればよい。ここでは、右リールの有効ラインにベルを引き込む場合を詳述する。右リールの有効ラインにベルを引き込んだ場合、その後停止表示し得る図柄組み合わせは、入賞０７を構成する９５番の「リプレイ・スイカ・ベル」又は入賞０８を構成する９７番の「リプレイ・チェリーＢ・ベル」となり、中リールの有効ラインにスイカとチェリーＢのいずれも引き込める停止操作タイミングを有していないため、スイカ及びチェリーＢのうち、中リールの停止操作タイミングによって有効ラインに引き込み可能な図柄を停止表示させるよう構成されている。尚、入賞０７が停止表示した場合も入賞０８が停止表示した場合も払出枚数は１枚となっている。

【１７８１】

次に、（３）リールの停止順序が「＊１＊」＝「中→＊→＊」である場合、入賞１６を構成する図柄組合せを停止表示させるように決定する。より詳細に各リールの停止操作ごとのリール停止制御について説明すると、第１停止操作として中リールが停止操作されたとき、「１２３」＝「左→中→右」の押し順に対して異なる停止順序でリールを停止操作した（押し順不正解）ものと判定され、入賞０１、入賞０７、入賞０８、入賞１６、入賞２０の５つの条件装置のうち、何れの条件装置を構成する図柄組合せに係る図柄を停止するかは、押し順「１３２」＝「左→右→中」の第２停止操作時と同様に、個数優先制御となり、将来的に停止表示し得る図柄組合せのパターンの総数を比較することで決定される。この場合も、入賞０１を構成するチェリーＡと入賞１６を構成するリプレイのいずれもＰＢ＝１であるため、停止操作タイミングに拘らず停止表示可能であるが、チェリーＡを有

効ラインに停止表示させた場合よりも、リプレイを有効ラインに停止表示させた場合の方が、停止表示可能な図柄組み合わせの数が多い（チェリーＡを有効ラインに停止表示させた場合は、８５番と８６番の２種類、リプレイを停止表示させた場合は、１１４番、１１５番、１１６番の３種類となっている）ため、中リールはリプレイを引き込むよう構成されている。その後は、停止操作タイミングによって、１１４番、１１５番、１１６番のいずれかの図柄組み合わせが停止表示することとなる（払出枚数は１枚）。

【１７８２】

次に、（４）リールの停止順序が「＊＊１」＝「右→＊→＊」である場合、入賞２０を構成する図柄組合せを停止表示させるように決定する。より詳細に各リールの停止操作ごとのリール停止制御について説明すると、第１停止操作として右リールが停止操作されたとき、「１２３」＝「左→中→右」の押し順に対して異なる停止順序でリールを停止操作した（押し順不正解）ものと判定され、入賞０１、入賞０７、入賞０８、入賞１６、入賞２０の５つの条件装置のうち、何れの条件装置を構成する図柄組合せに係る図柄を停止するかは、押し順「１３２」＝「左→右→中」の第２停止操作時と同様に、個数優先制御となり、将来的に停止表示し得る図柄組合せのパターンの総数を比較することで決定される。この場合も、入賞０１を構成する羊を有効ラインに停止させた場合には８５番のみの１種類、入賞０１を構成するスイカを有効ラインに停止させた場合には８６番のみの１種類のみが停止表示可能となる。尚、羊及びスイカはそれぞれがＰＢ＝１ではないため、右リールの停止操作タイミングによって引込み可能か否かが決定される。他方、入賞２０を構成するブランクＢはＰＢ＝１であり、且つ、ブランクＢを右リールの有効ラインに引き込んだ場合には、その後、１２６、１２７番、１２８番の３種類の図柄組み合わせが停止表示可能となる。よって、この場合にも、右リールはブランクＢを有効ラインに引き込むよう構成されている。その後は、停止操作タイミングによって、１２６、１２７番、１２８番のいずれかの図柄組み合わせが停止表示することとなる（払出枚数は１枚）。

【１７８３】

また、「入賞－Ａ１」と同様の押し順ベル役としての「入賞－Ａ２」～「入賞－Ｄ６」においても、「入賞－Ａ１」と同様のリール停止制御を有するよう構成されている。換言すると、最も有利な押し順である正解の押し順にて各リールの停止操作を行った場合（押し順正解）には、当選した条件装置を構成する図柄組合せのうち、最も払出枚数が多いものを優先的に停止表示させるようにリール停止制御（枚数優先制御にするか個数優先制御にするか）が定められており、不正解の押し順にて各リールの停止操作を行った場合（押し順不正解）には、最も払出枚数が多いものが停止表示しないようにリール停止制御（枚数優先制御にするか個数優先制御にするか）が定められている。このように構成することで、当選役として選ばれた条件装置が同一の場合（例えば「入賞－Ａ１」）であっても、押し順正解時には、最も払出枚数が多い図柄組合せ（例えば入賞０１を構成する図柄組合せ）を優先的に停止表示させることで１５枚の払出が得られ、押し順不正解時には、将来的にまだ停止操作していないリールの停止図柄を踏まえた図柄組合せの表示割合が高い図柄組合せ（例えば入賞０７、入賞０８、入賞１６、入賞２０）を優先的に停止させることで１枚の払出が得られ、押し順に応じて入賞させる条件装置を変えることができる。尚、リールの停止制御においては、押し順だけでなく、例えばリールの停止操作を行った位置、換言すると、「図柄番号〇番～図柄番号△までの範囲で停止操作を行った場合は、最も払出枚数が多い図柄組合せを優先的に停止させるようリール停止制御を行う」、また「図柄番号□番～図柄番号×番までの範囲で停止操作を行った場合は、将来的にまだ停止操作していないリールの停止図柄を踏まえた図柄組合せの表示割合が高い図柄組合せを優先的に停止させるようリール停止制御を行う」などのリール停止制御を行うことも可能である。尚、本例においては、不正解の押し順にて停止操作した場合には、最も払出枚数が多いものが停止表示しない制御となるよう構成したが、これには限定されず、不正解の押し順となった場合にも、押し順や停止操作タイミングによって最も払出し枚数が多い図柄組み合わせが停止表示可能に構成してもよいし、押し順や停止操作タイミングによって１枚等の相対的に少ない払出枚数の図柄組み合わせも停止表示せずに払出なしとなり得るよう構成

してもよい。

【１７８４】

次に、押し位置に基づくリールの停止制御について詳細に説明する。例えば、「入賞－Ａ１」の場合には上段にベル図柄が停止し得ることとなるが、ベル図柄が実際に停止する確率は、図示している確率（２１８７／６５５３６）で停止するということではなく、押し順ナビが発生しない状況においては、１５枚役が入賞することとなる６択の押し順に正解した場合にはベル図柄が停止する。また、押し順ナビが発生しない状況においては、１５枚役に入賞することとなる６択の押し順に正解しなかった場合にはベル図柄が停止せず、「入賞０７～０８、１６、２０」等の１枚役、もしくはハズレ（払出のない図柄組み合わせが停止表示することをハズレと称することがある）が停止する。押し順ナビが発生し得る状況においては、当該押し順ナビに従ってリールを停止させた場合には必ず１５枚役が入賞することとなる。具体的には、例えば「入賞－Ａ１」に対応する条件装置番号１４が決定された状況下において、（１）第１停止操作で左リールが操作された場合には、入賞０１の１５枚役、もしくは入賞０７～入賞０８の１枚役が入賞する。より詳細には、（１－１）第１停止操作で左リールが停止操作された場合には、中段にリプレイを停止表示し、（１－２）第２停止操作で中リールが停止操作された場合には、中段にチェリーＡを停止表示し、第３停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって中段にスイカ、もしくは羊の何れかを停止表示することで入賞０１に対応する図柄組合せ（上段ベル揃い）が停止表示されることにより１５枚役が払出され、（１－３）第２停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって中段にリプレイ、もしくはベルの何れか停止表示し、第３停止操作で中リールが停止された場合には停止操作タイミングによってスイカ、もしくはチェリーＢの何れかを停止表示することで入賞０７～０８の何れかに対応する図柄組合せが停止表示されることにより１枚役が払出される。

【１７８５】

（２）第１停止操作で中リールが停止操作された場合には、入賞１６の１枚役の入賞、もしくはハズレとなる。より詳細には、（２－１）第１停止操作で中リールが停止操作された場合には、中段にリプレイを停止表示し、（２－２）第２停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって中段に赤セブン、リプレイ、もしくはチェリーＡの何れかを停止表示し、第３停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって赤セブン（停止操作を受け付けてから４コマ以内にある入賞１６を構成するセブン図柄）が中段に停止表示される場合と、赤セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（右リールの中段に図柄番号１８の羊～図柄番号２の赤セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞１６を構成する赤セブン以外の図柄が中段に停止表示され、右リールの中段に赤セブンが停止表示された場合には入賞１６の何れかが入賞により１枚役が払出され、右リールの中段に赤セブンが停止表示されない場合にはハズレとなる。（２－３）第２停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって赤セブン（停止操作を受け付けてから４コマ以内にある入賞１６を構成するセブン図柄）が中段に停止表示される場合と、赤セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（右リールの中段に図柄番号１８の羊～図柄番号２の赤セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞１６を構成する赤セブン以外の図柄が中段に停止表示され、第３停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって中段に赤セブン、リプレイ、もしくはチェリーＡの何れかを停止表示し、右リールの中段に赤セブンが停止表示された場合には入賞１６の何れかの入賞により１枚役が払出され、右リールの中段に赤セブンが停止表示されない場合にはハズレとなる。以上より、「入賞－Ａ１」に対応する条件装置番号１４が決定された状況下において、第１停止操作で中リールが停止操作された場合には、入賞１６の入賞確率は５／２０（１／４）となる。また、右リールが特定の操作タイミング（リールの中段に図柄番号３の羊～図柄番号７の赤セブン以外の操作タイミング）以外で操作された場合には、入賞１６に対応する図柄組合せは停止表示されずハズレとなり、ハズレの停止表示確率は１５

／２０（３／４）となる。

【１７８６】

（３）第１停止操作で右リールが停止操作された場合には、入賞２０の１枚役の入賞、もしくはハズレとなる。より詳細には、（３－１）第１停止操作で右リールが停止操作された場合には、中段にブランクＢを停止表示し、（３－２）第２停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって中段に赤セブン、ベル、もしくはチェリーＡの何れかを停止表示し、第３停止操作で中リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって赤セブン（停止操作を受け付けてから４コマ以内にある入賞２０を構成するセブン図柄）が中段に停止表示される場合と、赤セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（中リールの中段に図柄番号１８のリプレイ～図柄番号２の赤セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞２０を構成する赤セブン以外の図柄が停止表示され、中リールの中段に赤セブンが停止表示された場合には入賞２０の何れかが入賞するにより１枚役が払出され、中リールの中段に赤セブンが停止表示されない場合にはハズレとなる。（３－３）第２停止操作で中リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって赤セブン（停止操作を受け付けてから４コマ以内にある入賞２０を構成するセブン図柄）が中段に停止表示される場合と、赤セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（中リールの中段に図柄番号１８のリプレイ～図柄番号２の赤セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞２０を構成する赤セブン以外の図柄が中段に停止表示され、第３停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって中段に赤セブン、ベル、もしくはチェリーＡの何れかを停止表示し、中リールの中段に赤セブンが停止表示された場合には入賞２０の何れかの入賞により１枚役が払出され、中リールの中段に赤セブンが停止表示されない場合にはハズレとなる。以上より、「入賞－Ａ１」に対応する条件装置番号１４が決定された状況下において、第１停止操作で右リールが停止操作された場合には、入賞２０の入賞確率は５／２０（１／４）となる。また、中リールが特定の操作タイミング（リールの中段に図柄番号１８のリプレイ～図柄番号２の赤セブン以外の操作タイミング）以外で操作された場合には、入賞２０に対応する図柄組合せは停止表示されずハズレとなり、ハズレの停止表示確率は１５／２０（３／４）となる。「入賞－Ａ１」が条件装置番号として決定された場合の押し順に基づくリールの停止制御について説明したが、この押し順に基づくリールの停止制御は「入賞－Ａ２」～「入賞－Ａ６」についても同様となっている。

【１７８７】

例えば、「入賞－Ａ２」に対応する条件装置番号１５が決定された状況下において、第１停止操作が中リールのときは、右リールに白セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞１７に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では白セブンが停止表示されずハズレとなる。また「入賞－Ａ２」の条件装置番号が決定された状況下において、第１停止操作が右リールのときは、中リールに白セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞２１に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では白セブンが停止表示されずハズレとなる。

【１７８８】

「入賞－Ａ３」に対応する条件装置番号１６が決定された状況下において、第１停止操作が左リール、第２停止操作が中リール、第３停止操作が右リールのときは、右リールに赤セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞２４に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞２４に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレが停止表示される。また、「入賞－Ａ３」に対応する条件装置番号１６が決定された状況下において、第１停止操作が左リール、第２停止操作が右リール、第３停止操作が中リールのときは、中リールに赤セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞２８に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞２８に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレが停止表示される。また「入賞－Ａ３」の条件装置番号１６が決定された状

況下において、第１停止操作が右リールのときは、中リールに羊が停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞２２に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞２２に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

【１７８９】

「入賞－Ａ４」に対応する条件装置番号１７が決定された状況下において、第１停止操作が左リール、第２停止操作が中リール、第３停止操作が右リールのときは、右リールに白セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞２５に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞２５に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレが停止表示される。また、「入賞－Ａ４」に対応する条件装置番号１７が決定された状況下において、第１停止操作が左リール、第２停止操作が右リール、第３停止操作が中リールのときは、中リールに白セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞２９に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞２９に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレが停止表示される。また「入賞－Ａ４」の条件装置番号１７が決定された状況下において、第１停止操作が右リールのときは、中リールにブランクＢが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞２３に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞２３に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

【１７９０】

「入賞－Ａ５」に対応する条件装置番号１８が決定された状況下において、第１停止操作が左リール、第２停止操作が中リール、第３停止操作が右リールのときは、右リールにチェリーＡが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞２６に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞２６に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレが停止表示される。また、「入賞－Ａ５」に対応する条件装置番号１８が決定された状況下において、第１停止操作が左リール、第２停止操作が右リール、第３停止操作が中リールのときは、中リールに羊が停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞３０に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞３０に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレが停止表示される。また「入賞－Ａ５」の条件装置番号１８が決定された状況下において、第１停止操作が中リールのときは、右リールにチェリーＡが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞１８に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞１８に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

【１７９１】

「入賞－Ａ６」に対応する条件装置番号１９が決定された状況下において、第１停止操作が左リール、第２停止操作が中リール、第３停止操作が右リールのときは、右リールにチェリーＢが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞２７に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞２７に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレが停止表示される。また、「入賞－Ａ６」に対応する条件装置番号１９が決定された状況下において、第１停止操作が左リール、第２停止操作が右リール、第３停止操作が中リールのときは、中リールにブランクＢが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞３１に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞３１に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレが停止表示される。また「入賞－Ａ６」の条件装置番号１９が決定された状況下において、第１停止操作が中リールのときは、右リールにチェリーＢが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞１９に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞１９に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

【１７９２】

また、「入賞－Ａ１～Ａ６」と同様の押し順ベル役としての「入賞－Ｂ１」～「入賞－Ｄ６」においても、「入賞－Ａ１」と同じリール停止制御を有するよう構成されている。換言すると、予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行った場合（押し順正解）には、当選した条件装置を構成する図柄組合せのうち、最も払出枚数が多いものを優先的に停止表示させるようリール停止制御を行い、第１停止操作で予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行い、且つ第２停止操作で予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行わなかった場合には、１枚役を構成する図柄組合せを優先的に停止表示させるようリール停止制御を行う。また、第１停止操作で予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行わなかった場合、所定のリールで１枚役を構成する図柄組合せが停止可能な範囲で停止操作を行う（例えば１／４の範囲）ことで１枚役を構成する図柄組合せを停止表示させるようリール制御を行う一方、所定のリールで１枚役を構成する図柄組合せが停止可能な範囲で停止操作を行わない（例えば３／４の範囲）ことで１枚役を構成する図柄組合せを停止表示せず、ハズレとなる。

【１７９３】

次に、図２４３は、第７実施形態における、ＲＴ状態遷移図である。尚、第７実施形態においては、規定数が２枚による遊技と規定数が３枚による遊技、即ち複数の規定数にて遊技を行うことが可能なよう構成されている。規定数２枚時で当選し得るＢＢ役は、１種ＢＢ－Ａであり、規定数３枚時で当選し得るＢＢ役は、１種ＢＢ－Ｂである。ＢＢ非内部中でのＲＴ状態として「ＲＴ０」と規定しており、ＲＴ状態は、規定数２枚時で１種ＢＢ－Ａが当選することで、１種ＢＢ－Ａ内部中としての「ＲＴ１」、および規定数３枚時で１種ＢＢ－Ｂに当選することで、１種ＢＢ－Ｂ内部中としての「ＲＴ２」へそれぞれＲＴ状態が遷移するよう構成されている。尚、「ＲＴ１」から「ＲＴ２」へＲＴ状態が遷移することはなく、規定数変えの遊技に跨った状態遷移は行われないものとしている。尚、規定数が２枚による遊技は、遊技者が実際に行う機会は実質上無いものと考える、言い換えるならば遊技者が実際に遊技をする場合、あくまで規定数は３枚であることを前提としている。なお、第７実施形態では、規定数２枚時と規定数３枚時の両方の場合での遊技が可能なよう構成されている。

【１７９４】

図２４３について詳細に説明する。第７実施形態においては、規定数２枚又は３枚にて遊技可能なＲＴ状態として、「ＲＴ０」、「ＲＴ１」及び「ＲＴ２」の３つのＲＴ状態が存在しており、また、規定数３枚時でのみ遊技可能なＲＴ状態として、「１種ＢＢ－Ａ作動中」及び「１種ＢＢ－Ｂ作動中」の２つのＲＴ状態が存在している。ここで前述したとおり、「ＲＴ１」は、１種ＢＢ－Ａの内部中、つまり、１種ＢＢ－Ａが当選して１種ＢＢ－Ａを持ち越している状態であり、「ＲＴ２」は、１種ＢＢ－Ｂ内部中、つまり、１種ＢＢ－Ｂが当選して１種ＢＢ－Ｂを持ち越している状態である。また、どちらかのＢＢ役が当選して持ち越している状態であれば、もう一方のＢＢ役が重複して当選するということは起こらない。例えば、規定数２枚時において、１種ＢＢ－Ａが当選して、１種ＢＢ－Ａを持ち越している状態において、規定数を２枚から３枚に変更して遊技を行ったとしても、１種ＢＢ－Ｂが当選することはない。更に、１種ＢＢ－Ａは、３枚賭け遊技時には当選しない役となっているため、３枚賭け時においては、１種ＢＢ－Ａに係る図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を有しておらず、「ＲＴ１」にて３枚賭けで遊技を実行した場合には、停止順序や停止操作タイミングに拘らず１種ＢＢ－Ａに係る図柄組み合わせは停止表示せず、１種ＢＢ－Ａは作動しないよう構成されている。また、規定数３枚時において、１種ＢＢ－Ｂが当選して、１種ＢＢ－Ｂを持ち越している状態において、規定数を３枚から２枚に変更して遊技を行ったとしても、１種ＢＢ－Ａが当選することはない。

【１７９５】

次に、ＲＴ状態の移行条件について説明する。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。まず、ＲＴ状態が「ＲＴ０」へと移行する具体的な移行例としては、ＲＴ状態が「ＲＴ１」、「ＲＴ２」、「１種ＢＢ－Ａ作動中」、「１種ＢＢ－Ｂ作動中」（「ＲＴ０」を除く全てのＲＴ状態）である場合に、ＲＡＭ初期化が

実行される、又は、１種ＢＢ－Ａ、および１種ＢＢ－Ｂの作動が終了した場合に「ＲＴ０」に移行する。１種ＢＢ－Ａ、および１種ＢＢ－Ｂの作動が終了するとは、具体的には、１種ＢＢ－Ａ役、および１種ＢＢ－Ｂ役に当選し、当該当選した１種ＢＢ－Ａ役、および１種ＢＢ－Ｂ役を入賞させることで作動した１種ＢＢ－Ａ、１種ＢＢ－Ｂを複数ゲーム消化し、メダルの規定枚数分の払い出しが完了することである。

【１７９６】

次に、ＲＴ状態が「ＲＴ１」へと移行する具体的な移行例としては、ＲＴ状態が「ＲＴ０」の場合に、１種ＢＢ－Ａに当選した場合に「ＲＴ１」へ移行する。このときの規定数は２枚である。尚、１種ＢＢ－Ａに当選して持ち越している状態は規定数を２枚から３枚に変更して遊技を行った場合であっても引き継がれるよう構成されている。更に、「ＲＴ１」のＲＴ状態で規定数を２枚から３枚に変更して場合であっても、ＲＴ状態として、「ＲＴ２」へ移行することはなく、「ＲＴ１」の状態のまま遊技を進めることが可能なよう構成されている。次に、ＲＴ状態が「１種ＢＢ－Ａ作動中」へと移行する具体的な移行例としては、「ＲＴ１」のＲＴ状態にて、当選した１種ＢＢ－Ａ役を入賞させる、もしくは「ＲＴ０」のＲＴ状態にて、当選した１種ＢＢ－Ａ役を入賞させることで、ＲＴ状態が「１種ＢＢ－Ａ作動中」に移行する。尚、「ＲＴ０」から「１種ＢＢ－Ａ作動中」に直接移行する場合、「ＲＴ１」、つまり１種ＢＢ－Ａ内部中を経由せずに１種ＢＢ－Ａ役の当選ゲームにて１種ＢＢ－Ａ役を入賞させた場合である。次に、ＲＴ状態が「ＲＴ２」へと移行する具体的な移行例としては、ＲＴ状態が「ＲＴ０」の場合に、１種ＢＢ－Ｂに当選した場合に「ＲＴ２」へ移行する。このときの規定数は３枚である。尚、１種ＢＢ－Ｂに当選して持ち越している状態は規定数を３枚から２枚に変更して遊技を行った場合であっても引き継がれるよう構成されている。更に、「ＲＴ２」のＲＴ状態で規定数を３枚から２枚に変更して場合であっても、ＲＴ状態として、「ＲＴ１」へ移行することはなく、「ＲＴ２」の状態のまま遊技を進めることが可能なよう構成されている。次に、ＲＴ状態が「１種ＢＢ－Ｂ作動中」へと移行する具体的な移行例としては、「ＲＴ２」のＲＴ状態にて、当選した１種ＢＢ－Ｂ役を入賞させる、もしくは「ＲＴ０」のＲＴ状態にて、当選した１種ＢＢ－Ｂ役に係る図柄組み合わせを停止表示させることで、ＲＴ状態が「１種ＢＢ－Ｂ作動中」に移行する。尚、「ＲＴ０」から「１種ＢＢ－Ｂ作動中」に直接移行する場合、「ＲＴ２」、つまり１種ＢＢ－Ｂ内部中を経由せずに、１種ＢＢ－Ｂ役の当選ゲームにて１種ＢＢ－Ｂ役に係る図柄組み合わせを停止表示させた場合である。

【１７９７】

このように第７実施形態では、規定数２枚時と規定数３枚時の遊技において、異なるＲＴ状態への移行が可能なよう構成されている。更に、規定数２枚時、もしくは規定数３枚時のそれぞれの場合で移行したＲＴ状態は、その後の遊技にて規定数変えを行った場合であっても、ＲＴ状態を維持した状態で遊技を進めることが可能となるよう構成されている。このように構成することで、例えば、遊技者が主として遊技する区間を「ＲＴ１」のＲＴ状態とする際には、予め規定数２枚による遊技を行い、１種ＢＢ－Ａ役が当選した状態にしておく、もしくは遊技者が主として遊技する区間を「ＲＴ２」とする際には、予め規定数３枚による遊技を行い、１種ＢＢ－Ｂ役が当選した状態にしておくなど、遊技者が主として遊技する区間のＲＴ状態を適宜変更させることが可能となる。

【１７９８】

尚、第７実施形態の遊技機においては、遊技場の管理者又は遊技機の工場出荷前に２枚賭けで遊技を実行して、１種ＢＢ－Ａに係る条件装置に当選させ、当該１種ＢＢ－Ａに係る図柄組み合わせを停止表示させずに「ＲＴ１」に移行させておき、遊技者は、当該「ＲＴ１」にて３枚賭けにて遊技を進行する遊技性となっている。尚、第６実施形態と同様に、設定変更を行っても持越しているボーナスの情報はクリアされないよう構成されている。このように構成することで、第６実施形態と同様に、ＢＢ内部中である「ＲＴ１」にてＡＴ抽選を実行し、遊技者に有利なＡＴ中状態に移行して遊技メダルを獲得する興趣性の高い遊技を実行することができる遊技機を創出することができる。

【１７９９】

次に、図２４４を用いて、ＲＢ作動中における抽選確率について詳述する。第７実施形態においては、ＲＢ作動中では、当選番号４９の「入賞－Ｏ」と当選番号５０の「入賞－Ｐ」との２つの小役が当選し得るよう構成されており。「入賞－Ｏ」、「入賞－Ｐ」について詳細に説明すると、「入賞－Ｏ」は入賞０１～入賞３１の複数の条件装置を有する条件装置であり、「入賞－Ｐ」は入賞０７～入賞３３の複数の条件装置を有する条件装置である。１種ＢＢ作動時における「入賞－Ｏ」と「入賞－Ｐ」の置数は、それぞれ６１７５と３０９４２である。ＲＢ未作動中とＲＢ作動中における条件装置の当選確率において比較してみる。ＲＢ未作動時において当選し得る条件装置のうち入賞０１を有する（含む）条件装置は、「入賞－Ａ１」、「入賞－Ｂ２」、「入賞－Ｃ１」、「入賞－Ｄ２」の４個であり、当該４個の条件装置が当選する置数を合計すると６１７４となる。他方、ＲＢ作動中において当選し得る条件装置のうち入賞０１を有する（含む）条件装置は、「入賞－Ｏ」の１個であり、「入賞－Ｏ」が当選する置数は６１７５である。よって、ＲＢ未作動中において、入賞０１を含む条件装置に当選する置数、換言すると、入賞０１に当選し得る置数は６１７４であり、ＲＢ作動中において、入賞０１に当選し得る置数は６１７５であり、入賞０１に当選する可能性としては、ＲＢ作動中の方がＲＢ未作動中よりも有利となる。また、１５枚を払出す入賞０２～入賞０６においても同様にＲＢ作動中の方がＲＢ未作動中よりも有利となっている。一方、「入賞－Ｏ」に当選した遊技においては、入賞１及び入賞０２など複数の条件装置に係る図柄組み合わせを１遊技で停止表示させて３０枚の払出が実行されることはないため、ＲＴ１にて３枚賭け（前述したように、第７実施形態に係る遊技機は、ＲＴ１にて３枚賭けで遊技を進行する遊技機となっている）で、且つ最も有利な操作態様にて遊技を実行する場合（例えば、押し順ナビが実行される遊技にて押し順ナビに従って遊技を実行する）には、１５枚の払出となる図柄組み合わせを有する条件装置は、入賞－Ａ１～Ａ６、入賞－Ｂ１～Ｂ６、入賞－Ｃ１～Ｃ６となっており、合計の置数は、「２１８７＋２１８７＋２１８７＋２１８７＋２１８７＋２１８７＋２１８７＋２１８７＋２１８７＋２１８７＋２１８７＋２１８７＋９００＋９００＋９００＋９００＋９００＋９００＋９００＋９００＋９００＋９００＋９００＝３７０４４」であり、ＲＢ未作動中においては、１５枚の払出となる図柄組み合わせを有する条件装置に当選することとなる合計の置数が３７０４４となる。一方、ＲＢ作動中にて３枚賭けで、且つ最も有利な操作態様にて遊技を実行する場合には、１５枚の払出となる図柄組み合わせを有する条件装置は、入賞－Ｏとなっており、合計の置数は、「６１７５」であり、ＲＢ作動中においては、１５枚の払出となる図柄組み合わせを有する条件装置に当選することとなる合計の置数が６１７５となる。即ち、最も有利な操作態様にて遊技を実行した場合においては、ＲＢ作動時よりもＲＢ未作動時の方が有利となっている。換言すると、ＲＢ作動時よりもＲＢ未作動時の方が最も有利な操作態様にて遊技を実行した場合における１遊技当りの期待値（払出枚数／投入枚数）が高くなっている。

【１８００】

以上のように構成することにより、第７実施形態に係る回胴式遊技機によれば、１種ＢＢの内部中にて遊技を進行するよう構成し、押し順役に係る条件装置の置数として、入賞０１～入賞０６の最も多い払出枚数となる条件装置に当選する可能性として、ＲＢ作動中の方がＲＢ未作動中よりも有利となるよう構成することにより、ＲＢ作動時よりもＲＢ未作動時の方が最も有利な操作態様にて遊技を実行した場合における１遊技当りの期待値（払出枚数／投入枚数）を高くすることができ、このように構成することによって、押し順役（条件装置－Ａ１等の押し順ベル）に当選した遊技にて押し順ナビを実行するＡＴ中状態における１遊技あたりの期待値（払出枚数／投入枚数）を高くすることができ、ＡＴ中状態を遊技者にとって、より有利な遊技状態とすることができることとなる。また、条件装置に基づいてリール停止制御として個数優先制御と枚数優先制御を設定することにより、押し順ナビが実行されない通常遊技状態等においては最も払出枚数の多い１５枚の払出となる図柄組み合わせが停止し難く構成することにより、遊技全体（通常遊技状態やＡＴ中状態等の滞在比率を考慮した場合）の出玉率（払出枚数／投入枚数の平均値）を抑えつつ、遊技者に有利な状態と遊技者に不利な状態とのメリハリをつけて、より興趣性の高い遊

技機を創出することができる。
【１８０１】
（第８実施形態）
第７実施形態においては、遊技者に有利な状態と遊技者に不利な状態とのメリハリをつけると共に、ＡＴ中状態における１遊技あたりの期待値を高くすることが可能となる構成を例示したが、このような構成は第７実施形態の構成のみには限定されない。そこで、遊技者に有利な状態と遊技者に不利な状態とのメリハリをつけると共に、ＡＴ中状態における１遊技あたりの期待値を高くすることが可能となる第７実施形態とは異なる構成を第８実施形態とし、第７実施形態との相違点のみ以下に詳述する。尚、第８実施形態にて詳述していない構成は、第７実施形態と同一の構成を適用しても問題ないことを補足しておく。
【１８０２】
次に、図２４５は、第８実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。第８実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数が３枚であり、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中段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３中段」の１ラインとなっている。尚、最大払出枚数は１０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」となっている。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、前述した第７実施形態と同様に、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枚数優先制御を利用して制御しており、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）図柄を引き込む個数優先制御を利用して制御を行っている。
【１８０３】
次に、図２４６は、第８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「赤セブン」、「白セブン」、「羊」、「ブランク」、「ベルＡ」、「ベルＢ」、「リプレイ」、「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Ａ・赤セブン・ブランク」で入賞０８、「スイカＡ・白セブン・ブランク」で入賞１０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。
【１８０４】
次に、図２４７～図２５０は、第８実施形態における図柄組み合わせ一覧１～４である。第８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。また、第８実施形態においては、第１種ＢＢ役に対応する図柄組み合わせとして、１種ＢＢ－Ａ（７０枚を超える払出で終了）となる「ブランク・スイカＢ・赤セブン」と、１種ＢＢ－Ｂ（７０枚を超える払出で終了）「ブランク・スイカＢ・ブランク」との２つの図柄組み合わせを有している。尚、１種ＢＢ－Ａと１種ＢＢ－Ｂにおいては、ＲＢ役を連続作動させるオールＪＡＣＩＮタイプの条件装置とは異なり、１種ＢＢ作動中、且つＲＢ非内部中にてＲＢ役を抽選するいわゆるシフトＲＢタイプを採用している。尚、ＲＢ役としては、ＲＢ－Ａ（１種ＢＢ作動中のＲＢ）、ＲＢ－Ｂ（１種ＢＢ作動中のＲＢ）、ＲＢ－Ｃ（１種ＢＢ作動中のＲＢ）、ＲＢ－Ｄ（１種ＢＢ作動中のＲＢ）の４つ

を有しており、１種ＢＢ作動中、且つＲＢ非内部中にてこれら４つのＲＢ役を所定の確率で抽選するように構成されている。後述する「入賞－Ａ１」～「入賞－Ｂ６」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、３０番～３７番に対応する「入賞０１」～「入賞０６」となる図柄組み合わせが停止表示され、１０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、３８番～９４番に対応する「入賞０７」～「入賞３２」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、もしくはハズレとなる。尚、第８実施形態では、１種ＢＢ作動中、且つＲＢ非内部中にてＲＢ役を抽選し、ＲＢ作動中においてはＲＢ役を抽選しないよい実行したが、これには限定されず、ＲＢ－Ａの作動中にＲＢ－Ｂが当選し得るよう構成してもよいし、ＲＢ－Ａの作動中にＲＢ－Ａが当選し得るよう構成してもよい。また、ＲＢ－Ａの作動中にＲＢ－Ｂが当選した場合には、ＲＢ－Ａの作動終了までＲＢ－Ｂの当選を持ち越して、ＲＢ－Ａが作動終了した後にＲＢ－Ｂに係る図柄組み合わせが停止表示することでＲＢ－Ｂが作動するよう構成してもよい（ＲＢ－Ａの作動中にＲＢ－Ａが当選した場合についても同様に構成してもよい）。このような構成として、例えば、ＲＢ－Ａ作動中よりもＲＢ－Ｂ作動中の方が遊技者にとって有利（例えば、出玉期待値が高いなど）に構成した場合には、遊技者は、ＲＢ－Ａ作動中にいずれのＲＢ（ＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ）が当選しているかに注目することとなり、興趣性の高い遊技機を創出することができる。

【１８０５】

次に、図２５１は、第８実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。第８実施形態においては、再遊技役は再遊技－Ａ～再遊技－Ｍ（当選番号１～１３）まで設けられており、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、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。押し順ベル役としての入賞－Ａ１～入賞－Ｂ６（当選番号１４～２５）は、押し順役であり、予め定められている押し順どおりにリールの停止操作を行うことで最も払出が多い１０枚役の払出を得ることが可能となっており、予め定められている押し順とおりのリールの停止操作が行われないことで、１枚役の払出を得る、もしくはハズレとなっている（前述した枚数優先制御と個数優先制御を用いている）。入賞－Ｃ、および入賞－Ｄ（当選番号２６、２７）においては、ＲＢ作動中に当選し得る条件装置である。１種ＢＢは、１種ＢＢに係る条件装置である。尚、本例では、１種ＢＢの作動中は、ＲＢが連続して作動するよう構成されておらず、１種ＢＢ作動中にＲＢ役の抽選を行うシフトＲＢタイプを採用している。ＲＢ－Ａ～Ｄ（当選番号２９～３２）は、ＲＢ役であり、１種ＢＢ作動中、且つＲＢ非内部中である状況下において、所定の当選率（抽選確率）で抽選が行われる。

【１８０６】

ここで、第８実施形態においては、最も右の列である「条件装置内訳」の項目に図示されているように、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複数種類の図柄組み合わせ（名称）が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の図柄組み合わせ（名称）のうち同一の当選番号となる図柄組み合わせ（名称）を纏めて、右から３番目の列である「条件装置」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号１４に対応する条件装置である「入賞－Ａ１」においては、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、「入賞０１」、「入賞１５」、「入賞２０」、「入賞２３」、「入賞２７」の５種類の図柄組み合わせ（名称）が停止表示され得るよう構成されている。また、「再遊技０１」等は図柄組み合わせの名称であり、「再遊技０１」となる図柄組み合わせは複数種類存在し得るよう構成されている。また、「再遊技０１」等の名称や「再遊技－Ａ」等の条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞０１」等の名称や「入賞－Ａ１」等の条件装置を小役と称することがあり、「１種ＢＢ－Ａ」等の条件装置をＢＢ役と称することがある。

【１８０７】

次に、「役割」の項目には、「条件装置」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る。当選番号２～３に対応する「スイカＡ」、「スイカＢ」は、再遊技役に係る条件装置であるが、全リールの停止操作を行った際に遊技者から見るとスイカ（スイカＡ、スイカＢ）が中段、もしくは右下がりに揃っているように見える（スイカＡ又はスイカＢが中段、もしくは右下がりに一直線に停止表示する）よう構成されている。当選番号４～５に対応する「弱チェリー」、「強チェリー」は、当選番号２～３と同様に再遊技役に係る条件装置であり、左リールＭ５１の停止操作を行った際にチェリーが左リールの上段、中段、下段のいずれかに停止し得るように構成されている。全てのリールの停止操作を行った際に、チェリー図柄が様々な停止態様で停止表示される可能性がある（例えば、右下がりでチェリー－チェリー－チェリー、左リールの下段のみにチェリー、また左リール下段にチェリー、中リール中段にチェリー、右リールにチェリー図柄が出現しないなど）。また、左リールでチェリー図柄を停止表示させないよう停止操作を行った場合であっても、左リールのリプレイ図柄がチェリー図柄の代用図柄となっており、左リールがリプレイである当選番号４～５を構成する図柄組合せが必ず停止表示され得るよう構成されているため、遊技者に不利な状況が発生しないように構成されている。当選番号６～９に対応する「チャンス目Ａ～Ｄ」は、当選番号２～５と同様に再遊技役に係る条件装置であり、遊技者がいかなる停止操作を行った際でも、当選番号６～９に対応する「再遊技－Ｆ～Ｉ」に係る図柄組み合わせが停止表示するよう構成されている。当選番号１１～１２に対応する「スイカＡ（強）」、「スイカＢ（強）」は、再遊技役に係る条件装置であるが、全リールの停止操作を行った際に遊技者から見るとスイカ（スイカＡ、スイカＢ）が中段、もしくは右下がりに揃っているように見える（スイカＡ又はスイカＢが中段、もしくは右下がりに一直線に停止表示する）よう構成されている。当選番号１３に対応する「弱チェリー（強）」は、当選番号２～３と同様に再遊技役に係る条件装置であるが、左リールＭ５１の停止操作を行った際にチェリーが左リールの上段、中段、下段のいずれかに停止し得るように構成されている。全てのリールの停止操作を行った際に、チェリー図柄が様々な停止態様で停止表示される可能性がある（例えば、右下がりでチェリー－チェリー－チェリー、左リールの下段のみにチェリー、また左リール下段にチェリー、中リール中段にチェリー、右リールにチェリー図柄が出現しないなど）。また、左リールでチェリー図柄を停止表示させないよう停止操作を行った場合であっても、当選番号１３に対応する「再遊技－Ｄ～Ｅ」に係る図柄組み合わせが停止表示するため遊技者に不利な状況が発生しないように構成されている。これらの「スイカ」、「チェリー」、「チャンス目」に係る再遊技役は、主として、遊技状態を遊技者に有利な遊技状態へと移行させたり、ＡＴ中状態などにおいて、ＡＴのセット数の上乗せ抽選、もしくはＡＴ中状態のゲーム数などを上乗せする抽選を行ったりして、遊技者にとって有利な状態となるような役割を持つ条件装置である。また、「スイカ」、「チェリー」としての再遊技役である当選番号２～５に対応する「再遊技－Ｂ～Ｅ」よりも、当選番号１１～１３に対応する「再遊技－Ｋ～Ｍ」の方が、遊技者に有利な遊技状態へと移行、ＡＴ中状態などにおいて、ＡＴのセット数の上乗せ抽選、もしくはＡＴ中状態のゲーム数などを上乗せする抽選が優遇されているよう構成されている。

【１８０８】

また、当選番号１４～２５に対応する、「押し順ベル１２３(６択)」～「押し順ベル３２１(６択)」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、「１２３」＝「左→中→右」の順にリールの停止操作を行うということを意味する。例えば、「入賞Ａ－１」（当選番号１４）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１０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、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、もしくはハズレとなるよう

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。

【１８０９】

また、当選番号２６、２７に対応する、「入賞－Ｃ」、「入賞－Ｄ」は、ＲＢ作動中に当選し得る条件装置である。尚、第８実施形態では、ＢＢ作動中にＲＢが連続で作動するタイプの条件装置ではなく、１種ＢＢ作動中にてＲＢ役の抽選を行い、更にＲＢに入賞させることでＲＢ作動中となるよう構成されている。ＲＢ－Ａ～Ｄにおいては、所謂ＲＢ役である。１種ＢＢ作動中、ＲＢ作動中においては、後述にて詳細に説明することとする。

【１８１０】

次に、「ボーナス当選情報」の項目には、０～２までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第８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が含まれる当選番号（２８）のボーナス当選情報を１、ＲＢ－Ａが含まれる当選番号（２９）のボーナス当選情報を２、ＲＢ－Ｂが含まれる当選番号（３０）のボーナス当選情報を３、ＲＢ－Ｃが含まれる当選番号（３１）のボーナス当選情報を４、ＲＢ－Ｄが含まれる当選番号（３２）のボーナス当選情報を５としている。尚、第８実施形態では、ボーナス（ＢＢ役）は小役と重複当選せずに、単独で当選するものと規定しているが、ボーナス（ＢＢ役）を小役と重複して当選するように構成することも可能である。また、１種ＢＢが当選している状態において、当選番号５番の再遊技－Ｅが当選した場合などは、ボーナス当選情報としては０とならず、その当選したボーナスに該当するボーナス当選情報が割り当てられる。

【１８１１】

次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、０～２７までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第８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２８～３２）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１～２７入賞・再遊技当選情報を条件装置毎に振り分けている。

【１８１２】

次に、「演出グループ番号」の項目には、０～１５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。

【１８１３】

次に、図２５２は、第８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。

【１８１４】

まず、１種ＢＢ未作動時、且つ１種ＢＢ非内部中である「ＲＴ０」における抽選確率について詳述する。第８実施形態においては、ＲＴ状態によって当選役の抽選確率が相違し得るよう構成されている。第８実施形態では、「ＲＴ０」と後述する「１種ＢＢ内部中」とは、再遊技役（「再遊技－Ａ」～「再遊技－Ｍ」）の抽選確率は同一であるものとしている。当選番号１である「再遊技Ａ」は、一般的な再遊技役に相当するものである。また、当選番号２～１３にて停止表示し得る「再遊技－Ｂ～Ｍ」は、再遊技役の一部であるが、停止操作によっては、スイカが一直線に並ぶ図柄組合せやチェリーが左リールの上段、中段又は下段に停止表示する所謂レア役としての役割を有しているものである。当選番号１４～２５である「入賞－Ａ１～Ｂ６」は、押し順ベル役であり、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０に

て実行し得るよう構成されており、押し順に基づいたベル役の停止表示態様の詳細については後述する。当選番号２６～２７である「入賞－Ｃ～Ｄ」は、１種ＢＢ役作動によるＲＢ作動中にて停止表示し得る条件装置である。当選番号２８である「１種ＢＢ」は、ＢＢ役である。当選番号２９～３２である「ＲＢ－Ａ～Ｄ」は、ＲＢ役である。尚、本例では、前述した第６実施形態や第７実施形態と同様にＢＢ役である１種ＢＢに当選することで、「有利区間」への移行抽選（有利区間移行抽選）を行うものとする。

【１８１５】

次に、ＢＢ作動中である「１種ＢＢ作動中、且つＲＢ非内部中」における抽選確率について詳述する。「１種ＢＢ作動中、且つＲＢ非内部中」は、ＢＢの作動中であり、ＲＢに当選していない（ＲＢに係る条件装置を持ち越していない）状態である。この状態においては、「ＲＴ０」と同様の当選率（抽選確率）にて「入賞－Ａ１～Ｂ６」の抽選が行われる。「ＲＴ０」とは異なり、「ＲＢ－Ａ～Ｄ」の抽選が行われる。「ＲＢ－Ａ～Ｄ」はＲＢ役であるが、遊技者がリールの特定の範囲にて停止操作を行わなければ、ＲＢ－Ａ～Ｄを構成する図柄組合せが停止表示されず、ＲＢが作動しないよう構成されている。また、ＲＢに係る図柄組み合わせが停止表示可能な特定の範囲はＲＢ役毎に相違するよう構成されており、例えば、ＲＢ－Ａに係る図柄組み合わせが停止表示可能な停止操作を実行した場合に、ＲＢ－Ｂ～ＲＢ－Ｄに係る図柄組み合わせは停止表示できないよう構成されており、ＲＢ－Ｂに係る図柄組み合わせが停止表示可能な停止操作を実行した場合に、ＲＢ－Ａ～ＲＢ－Ｄに係る図柄組み合わせは停止表示できないよう構成されており、ＲＢ－Ｃに係る図柄組み合わせが停止表示可能な停止操作を実行した場合に、ＲＢ－Ａ、ＲＢ－Ｂ、ＲＢ－Ｄに係る図柄組み合わせは停止表示できないよう構成されており、ＲＢ－Ｄに係る図柄組み合わせが停止表示可能な停止操作を実行した場合に、ＲＢ－Ａ、ＲＢ－Ｂ、ＲＢ－Ｃに係る図柄組み合わせは停止表示できないよう構成されている。

【１８１６】

次に、ＢＢ作動中である「１種ＢＢ作動中、且つＲＢ内部中」における抽選確率について詳述する。「１種ＢＢ作動中、且つＲＢ内部中」は、ＢＢの作動中であり、ＲＢに当選している（持ち越している）状態である。この状態においては、「ＲＴ０」と同様の当選率（抽選確率）にて「入賞－Ａ１～Ｂ６」の抽選が行われるが、「ＲＢ－Ａ～Ｄ」においては、既にいずれかのＲＢ役が当選している状態であるため、抽選は行われない。当選番号２９～３２の「ＲＢ－Ａ～Ｄ」のいずれかに当選する乱数を取得した場合には、「１種ＢＢ作動中、且つＲＢ内部中」にてハズレとなった場合と同様の停止制御となる。また、「１種ＢＢ作動中、且つＲＢ非内部中」において抽選を行わなかった「再遊技－Ａ」の抽選を行うよう構成している。

【１８１７】

次に、ＲＢ作動中である「ＲＢ作動中」における抽選確率について詳述する。第８実施形態においては、ＲＢ作動中においては、当選番号２６の「全ての入賞が当選」と当選番号２７の「全ての１枚役の入賞が当選」との２つの小役が当選し得るよう構成されており、また「ハズレ」も有している。詳細は後述するが、「ＲＢ作動中」は、特に当選番号２７の「全ての１枚役の入賞が当選」が当選する確率が高くなるよう構成されているため、「ＲＢ作動中」の１遊技あたりのメダル増減期待値としてはマイナス、つまり遊技を行う分、メダルが減っていくように構成されている。

【１８１８】

＜「ＲＴ０」、「１種ＢＢ内部中」及び「１種ＢＢ一般中且つＲＢ非内部中」の停止制御＞

次に、押し順に基づいたベル役の停止表示態様について詳細に説明する。まず、第８実施形態における、「ＲＴ０」、「１種ＢＢ内部中」及び「１種ＢＢ一般中且つＲＢ非内部中」における、ベル役の停止表示態様について詳細に説明する。

【１８１９】

「入賞－Ａ１」（条件装置番号１４）の場合について詳細に説明すると、「１２３」＝「左→中→右」の順で停止させる、即ち、押し順に正解すると１０枚の払出となり、「１３２」＝「左→右→中」の順で停止させる、即ち、第２、第３の押し順に正解できなかった

場合は１枚の払出となり、その他の押し順、即ち「２＊＊」＝「中→＊→＊」、もしくは「３＊＊」＝「右→＊→＊」など第１の停止操作が左リールではない場合での押し順に正解できなかった場合は１／４の確率で１枚の払出となり、３／４でハズレとなるよう構成されている。

【１８２０】

次に、押し位置に基づくリールの停止制御について詳細に説明する。例えば、「入賞－Ａ１」の場合には右上がりにベル図柄が停止し得ることとなるが、ベル図柄が実際に停止する確率は、図示している確率（４８４４／６５５３６）で停止するということではなく、押し順ナビが発生しない状況においては、１０枚役が入賞することとなる６択の押し順に正解した場合にはベル図柄が停止する。また、押し順ナビが発生しない状況においては、１０枚役に入賞することとなる６択の押し順に正解しなかった場合にはベル図柄が停止せず、「入賞１５、２０、２３、２７」等の１枚役、もしくはハズレが停止する。押し順ナビが発生し得る状況においては、当該押し順ナビに従ってリールを停止させた場合には必ず１０枚役が入賞することとなる。具体的には、例えば「入賞－Ａ１」に対応する条件装置番号１４が決定された状況下において、（１）第１停止操作で左リールが操作された場合には、入賞０１の１０枚役、もしくは入賞２７の１枚役が入賞する。より詳細には、（１－１）第１停止操作で左リールが停止操作された場合には、中段にスイカＡを停止表示し、（１－２）第２停止操作で中リールが停止操作された場合には、中段にベルＡを停止表示し、第３停止操作で右リールが停止操作された場合には、中段にチェリーを停止表示することで入賞０１に対応する図柄組合せ（右上がりベル揃い）が停止表示されることにより１０枚役が払出され、（１－３）第２停止操作で右リールが停止操作された場合には、ベルＡを停止表示し、第３停止操作で中リールが停止された場合には停止操作タイミングによってブランク、もしくはチェリーの何れかを停止表示することで入賞２７に対応する図柄組合せが停止表示されることにより１枚役が払出される。

【１８２１】

（２）第１停止操作で中リールが停止操作された場合には、入賞１５、もしくは入賞２０の１枚役の入賞、もしくはハズレとなる。より詳細には、（２－１）第１停止操作で中リールが停止操作された場合には、中段にリプレイを停止表示し、（２－２）第２停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって羊、ベルＡ（停止操作を受け付けてから４コマ以内にある入賞１５を構成する羊、およびベルＡ）、赤セブン、ベルＢ（停止操作を受け付けてから４コマ以内にある入賞２０を構成する、赤セブンおよびベルＢ）の何れかが中段に停止表示され、（２－２－１）停止操作タイミングによって第２停止操作で左リールに羊、およびベルＡ（停止操作を受け付けてから４コマ以内にある入賞１５を構成する羊、およびベルＡ）が中段に停止表示される場合と、羊、およびベルＡを中段に停止表示できない停止操作タイミング（左リールの中段に図柄番号２のスイカＡ～図柄番号１１のベルＡ以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞１５を構成する羊、およびベルＡ以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に羊、およびベルＡが停止表示された場合、且つ第３停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって赤セブン（停止操作を受け付けてから４コマ以内にある入賞１５を構成する赤セブン）が中段に停止表示される場合と、赤セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（右リールの中段に図柄番号１４のスイカＡ～図柄番号１８の赤セブン以外の操作タイミング）停止操作された場合には、入賞１５を構成する赤セブン以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に羊、およびベルＡが停止表示された場合、且つ右リールの中段に赤セブンが停止表示された場合には入賞１５の何れかが入賞により１枚役が払出され、左リールの中段に羊、およびベルＡが停止表示されない場合、もしくは右リールの中段に赤セブンが停止表示されない場合にはハズレとなり、（２－２－２）停止操作タイミングによって第２停止操作で左リールに赤セブン、およびベルＢ（停止操作を受け付けてから４コマ以内にある入賞２０を構成する赤セブン、およびベルＢ）が中段に停止表示される場合と、赤セブン、およびベルＢを中段に停止表示できない停止操作タイミング（左リールの中段に図柄番号１２のスイカＡ～図柄番号１のベ

ルＢ以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞２０を構成する赤セブン、およびベルＢ以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に赤セブン、およびベルＢが停止表示された場合、且つ右リールの中段に赤セブンが停止表示された場合には入賞２０の何れかが入賞により１枚役が払出され、左リールの中段に赤セブン、およびベルＢが停止表示されない場合、もしくは右リールの中段に赤セブンが停止表示されない場合にはハズレとなる。以上より、「入賞－Ａ１」に対応する条件装置番号１４が決定された状況下において、第１停止操作で中リールが停止操作された場合には、入賞１５、および入賞２０の合算入賞確率は１／４となる。詳細な演算としては、まず、入賞１５における左リールの構成図柄（羊、およびベルＡ）の停止許容範囲が全２０コマのうち１／２であり、右リールの構成図柄（赤セブン）の停止許容範囲が全２０コマのうち１／４であるので乗算により１／８と導出できる。同様に、入賞２０における左リールの構成図柄（赤セブン、およびベルＢ）の停止許容範囲が全２０コマのうち１／２であり、右リールの構成図柄（赤セブン）の停止許容半いが全２０コマのうち１／４であるので乗算により１／８と導出でき、各々の合算により１／４となる。以上より、左リールにおいては、入賞１５、および入賞２０を構成する羊、ベルＡ、赤セブン、ベルＢの何れかは押し位置に依らず中段に停止可能となるよう構成されているといえるため、右リールが特定の操作タイミング（右リールの中段に図柄番号１４のスイカＡ～図柄番号１８の赤セブン以外の操作タイミング）以外で操作された場合には、入賞１５、および入賞２０に対応する図柄組合せは停止表示されずハズレとなり、ハズレの停止表示確率は１５／２０（３／４）となる。

【１８２２】

（３）第１停止操作で右リールが停止操作された場合には、入賞２３の１枚役の入賞、もしくはハズレとなる。より詳細には、（３－１）第１停止操作で右リールが停止操作された場合には、中段にスイカＡを停止表示し、（３－２）第２停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって中段に赤セブン、ベルＡ、もしくはベルＢの何れかを停止表示し、第３停止操作で中リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって赤セブン（停止操作を受け付けてから４コマ以内にある入賞２０を構成するセブン図柄）が中段に停止表示される場合と、赤セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（中リールの中段に図柄番号１４のスイカＢ～図柄番号１８の赤セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞２３を構成する赤セブン以外の図柄が停止表示され、中リールの中段に赤セブンが停止表示された場合には入賞２３の何れかが入賞するにより１枚役が払出され、中リールの中段に赤セブンが停止表示されない場合にはハズレとなる。（３－３）第２停止操作で中リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって赤セブン（停止操作を受け付けてから４コマ以内にある入賞２３を構成するセブン図柄）が中段に停止表示される場合と、赤セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（中リールの中段に図柄番号１４のスイカＢ～図柄番号１８の赤セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞２３を構成する赤セブン以外の図柄が中段に停止表示され、第３停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって中段に赤セブン、ベルＡ、もしくはベルＡの何れかを停止表示し、中リールの中段に赤セブンが停止表示された場合には入賞２０の何れかの入賞により１枚役が払出され、中リールの中段に赤セブンが停止表示されない場合にはハズレとなる。以上より、「入賞－Ａ１」に対応する条件装置番号１４が決定された状況下において、第１停止操作で右リールが停止操作された場合には、入賞２３の入賞確率は５／２０（１／４）となる。また、中リールが特定の操作タイミング（リールの中段に図柄番号１５のスイカＢ～図柄番号１９の赤セブン以外の操作タイミング）以外で操作された場合には、入賞２３に対応する図柄組合せは停止表示されずハズレとなり、ハズレの停止表示確率は１５／２０（３／４）となる。「入賞－Ａ１」が条件装置番号として決定された場合の押し順に基づくリールの停止制御について説明したが、この押し順に基づくリールの停止制御は「入賞－Ａ２」～「入賞－Ａ６」についても同様となっている。

【１８２３】

「入賞－Ａ２」に対応する条件装置番号１５が決定された状況下において、第１停止操作

が中リールのときは、右リールに白セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞１５、および入賞２０に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では白セブンが停止表示されずハズレとなる。また「入賞－Ａ２」の条件装置番号が決定された状況下において、第１停止操作が右リールのときは、中リールに白セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞２４に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞２４に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

【１８２４】

「入賞－Ａ３」に対応する条件装置番号１６が決定された状況下において、第１停止操作が左リールのときは、中リールに赤セブン、および白セブンが停止表示されるタイミング（１／２）、且つ右リールに羊、およびブランクが停止表示されるタイミング（１／２＊１／２＝１／４）で操作された場合には入賞０８、および入賞１０に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞０８、および入賞１０を構成する図柄が停止表示されずハズレとなる。また「入賞－Ａ３」の条件装置番号が決定された状況下において、第１停止操作が右リールのときは、中リールに羊が停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞２５に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞２５に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

【１８２５】

「入賞－Ａ４」に対応する条件装置番号１７が決定された状況下において、第１停止操作が左リールのときは、中リールに羊、およびブランクが停止表示されるタイミング（１／２）、且つ右リールに赤セブン、および白セブンが停止表示されるタイミング（１／２＊１／２＝１／４）で操作された場合には入賞０７、および入賞０９に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞０７、および入賞０９を構成する図柄が停止表示されずハズレとなる。また「入賞－Ａ４」の条件装置番号が決定された状況下において、第１停止操作が右リールのときは、中リールにブランクが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合には入賞２６に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞２６に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

【１８２６】

「入賞－Ａ５」に対応する条件装置番号１８が決定された状況下において、第１停止操作が左リールのときは、中リールに羊、およびブランクが停止表示されるタイミング（１／２）、且つ右リールに羊、およびブランクが停止表示されるタイミング（１／２＊１／２＝１／４）で操作された場合には入賞１２、および入賞１４に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞１２、および入賞１４を構成する図柄が停止表示されずハズレとなる。また「入賞－Ａ５」の条件装置番号が決定された状況下において、第１停止操作が中リールのときは、右リールに羊が停止表示されるタイミング（１／４）、もしくは左リールに羊、およびベルＡの何れかが停止表示されるタイミング（１／２＊１／４＝１／８）では、入賞１７に対応する図柄組合せが停止表示され、右リールにブランクが停止表示されるタイミング（１／４）、もしくは左リールに赤セブン、およびベルＢの何れかが停止表示されるタイミング（１／２＊１／４＝１／８）では、入賞２２に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞１７、入賞２２に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

【１８２７】

「入賞－Ａ６」に対応する条件装置番号１８が決定された状況下において、第１停止操作が左リールのときは、中リールに羊、およびブランクが停止表示されるタイミング（１／２）、且つ右リールに赤セブン、および白セブンが停止表示されるタイミング（１／２＊１／２＝１／４）で操作された場合には入賞１１、および入賞１３に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞１１、および入賞１３を構成する図柄が停止表示されずハズレとなる。また「入賞－Ａ６」の条件装置番号が決定

された状況下において、第１停止操作が中リールのときは、右リールにブランクが停止表示されるタイミング（１／４）、もしくは左リールに羊、およびベルＡの何れかが停止表示されるタイミング（１／２＊１／４＝１／８）では、入賞１７に対応する図柄組合せが停止表示され、右リールに羊が停止表示されるタイミング（１／４）、もしくは左リールに赤セブン、およびベルＢの何れかが停止表示されるタイミング（１／２＊１／４＝１／８）では、入賞２１に対応する図柄組合せが停止表示され、それ以外の操作タイミング（３／４）では入賞１８、入賞２１を構成する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

【１８２８】

また、「入賞－Ａ１～Ａ６」と同様の押し順ベル役としての「入賞－Ｂ１」～「入賞－Ｂ６」においても、「入賞－Ａ１」と同じリール停止制御を有するよう構成されている。換言すると、予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行った場合（押し順正解）には、当選した条件装置を構成する図柄組合せのうち、最も払出枚数が多いものを優先的に停止表示させるようリール停止制御を行い、第１停止操作で予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行い、且つ第２停止操作で予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行わなかった場合には、１枚役を構成する図柄組合せを優先的に停止表示させるようリール停止制御を行う。また、第１停止操作で予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行わなかった場合、所定のリールで１枚役を構成する図柄組合せが停止可能な範囲で停止操作を行う（例えば２つのリールで１／２＊１／２＝１／４の範囲）ことで１枚役を構成する図柄組合せを停止表示させるようリール制御を行う一方、所定のリールで１枚役を構成する図柄組合せが停止可能な範囲で停止操作を行わない（例えば３／４の範囲）ことで１枚役を構成する図柄組合せを停止表示せず、ハズレとなる。

【１８２９】

＜「ＲＢ内部中」の停止制御＞

次に、第８実施形態における、「ＲＢ内部中」における、ベル役の停止表示態様について詳細に説明する。

【１８３０】

「入賞－Ａ１」（条件装置番号１４）の場合について詳細に説明すると、押し順及び停止操作タイミングに拘わらず１０枚の払出となる。即ち、押し順及び停止操作タイミングに拘わらず、第１停止操作及び第２停止操作で枚数優先制御とし、入賞０１が停止表示することとなる。なお、入賞０１である３０番の図柄組み合わせは「スイカＡ・ベルＡ・チェリー」となっており、左リールのスイカＡ、中リールのベルＡ及び右リールのチェリーはすべてＰＢ＝１となっているため、「入賞－Ａ１」（条件装置番号１４）に当選した遊技においては、停止操作タイミングに拘わらず、入賞０１である３０番の図柄組み合わせが停止表示することとなる。

【１８３１】

また、「入賞－Ａ２」～「入賞－Ａ６」についても「入賞－Ａ１」と同様に、押し順及び停止操作タイミングに拘わらず、第１停止操作及び第２停止操作で枚数優先制御とし、入賞０２～入賞０６のいずれかが停止表示することとなる。なお、「入賞－Ａ１」～「入賞－Ａ６」を総称して押し順ベルＡ群と称することがある。

【１８３２】

「入賞－Ｂ１」（条件装置番号２０）の場合について詳細に説明すると、押し順及び停止操作タイミングに拘わらず１枚の払出又は払出なしとなる（１０枚の払出とならない）。即ち、押し順及び停止操作タイミングに拘わらず、第１停止操作及び第２停止操作で個数優先制御とする。なお、「入賞－Ｂ１」が有する図柄組み合わせ（名称）は、入賞０１、入賞１５、入賞２０、入賞２４及び入賞２７となっている。

【１８３３】

「入賞－Ｂ１」の場合について具体例を挙げて詳述する。

（１）第１停止として左リールを停止操作した場合、個数優先制御にてＰＢ＝１の図柄である「スイカＡ」を停止表示する。左リールが「スイカＡ」となる図柄組み合わせは、３

０番の「スイカＡ・ベルＡ・チェリー」と８２番の「スイカＡ・ブランク・ベルＡ」と８３番の「スイカＡ・チェリー・ベルＡ」との３種類有しており、その他の図柄組み合わせが有する左リールの図柄は、「羊」、「ベルＡ」、「赤セブン」、「ベルＢ」であり、それぞれその後停止表示し得る図柄組み合わせが２種類以下であるため、左リールには「スイカＡ」が停止表示（有効ラインに停止表示することを単に停止表示と称することがあり、以下同様）することとなる。

（１－１）第１停止として左リールが停止した後、第２停止として中リールを停止操作した場合、個数優先制御にてＰＢ＝１の図柄である「チェリー」を停止表示する。中リールが「チェリー」となる図柄組み合わせは、８３番の「スイカＡ・チェリー・ベルＡ」の１種類有しており、その他の図柄組み合わせが有する中リールの図柄は、「ベルＡ」、「ブランク」であり、それぞれその後停止表示し得る図柄組み合わせが１種類であり（「チェリー」と同一の数であり）、第８実施形態では「チェリー」を停止表示するように定められている。

（１－１－１）第２停止として中リールが停止した後、第３停止として右リールを停止操作した場合、ＰＢ＝１の図柄である「ベルＡ」を停止表示し、８３番の「スイカＡ・チェリー・ベルＡ」が停止表示することとなり、１枚の払出となる。

【１８３４】

（１－２）第１停止として左リールが停止した後、第２停止として右リールを停止操作した場合、個数優先制御にてＰＢ＝１の図柄である「ベルＡ」を停止表示する。右リールが「ベルＡ」となる図柄組み合わせは、８２番の「スイカＡ・ブランク・ベルＡ」と８３番の「スイカＡ・チェリー・ベルＡ」の２種類有しており、その他の図柄組み合わせが有する右リールの図柄は、「チェリー」であり、その後停止表示し得る図柄組み合わせが１種類であるため、右リールには「ベルＡ」が停止表示することとなる。

（１－２－１）第２停止として右リールが停止した後、第３停止として中リールを停止操作した場合、ＰＢ＝１の図柄である「チェリー」を停止表示し（「ブランク」ではなく「チェリー」を停止表示するよう定められている）、８３番の「スイカＡ・チェリー・ベルＡ」が停止表示することとなり、１枚の払出となる。

【１８３５】

（２）第１停止として中リールを停止操作した場合、個数優先制御にてＰＢ＝１の図柄である「リプレイ」を停止表示する。中リールが「リプレイ」となる図柄組み合わせは、５４番の「羊・リプレイ・赤セブン」と５５番の「ベルＡ・リプレイ・赤セブン」と６４番の「赤セブン・リプレイ・白セブン」と６５番の「ベルＢ・リプレイ・白セブン」との４種類有しており、その他の図柄組み合わせが有する中リールの図柄は、「ベルＡ」、「白セブン」、「ブランク」、「チェリー」であり、それぞれその後停止表示し得る図柄組み合わせが３種類以下であるため、中リールには「リプレイ」が停止表示することとなる。

（２－１）第１停止として中リールが停止した後、第２停止として左リールの１～１０番が下段に位置するタイミングで左リールを停止操作した場合、個数優先制御にて「ベルＡ」を停止表示する。左リールが「ベルＡ」となる図柄組み合わせは、５５番の「ベルＡ・リプレイ・赤セブン」であり、その他の図柄組み合わせが有する左リールの図柄は、「羊」、「ベルＢ」、「赤セブン」であり、引き込めない位置に配置されているかその後停止表示し得る図柄組み合わせが「ベルＡ」と同一の１種類であるため、第８実施形態では「ベルＡ」を停止表示するように定められている。

（２－１－１）第２停止として左リールが停止した後（左リールには「ベルＡ」が停止表示）、第３停止として右リールの１３～１７番が下段に位置するタイミングで右リールを停止操作した場合には、５５番の「ベルＡ・リプレイ・赤セブン」が停止表示することとなり、１枚の払出となる。また、第３停止として右リールの１８～１９又は０～１２番が下段に位置するタイミングで右リールを停止操作した場合には、右リールに「赤セブン」が停止表示できない（引き込めない）ため、５５番の「ベルＡ・リプレイ・赤セブン」が停止表示せずに払出なしとなる。

（２－２）第１停止として中リールが停止した後、第２停止として左リールの０又は１１

～１９番が下段に位置するタイミングで左リールを停止操作した場合、個数優先制御にて「ベルＢ」を停止表示する。左リールが「ベルＢ」となる図柄組み合わせは、６５番の「ベルＢ・リプレイ・白セブン」であり、その他の図柄組み合わせが有する左リールの図柄は、「羊」、「ベルＡ」、「赤セブン」であり、引き込めない位置に配置されているかその後停止表示し得る図柄組み合わせが「ベルＢ」と同一の１種類であるため、第８実施形態では「ベルＢ」を停止表示するように定められている。

（２－２－１）第２停止として左リールが停止した後（左リールには「ベルＢ」が停止表示）、第３停止として右リールの８～１２番が下段に位置するタイミングで右リールを停止操作した場合には、６５番の「ベルＢ・リプレイ・白セブン」が停止表示することとなり、１枚の払出となる。また、第３停止として右リールの０～７又は１３～１９番が下段に位置するタイミングで右リールを停止操作した場合には、右リールに「白セブン」が停止表示できない（引き込めない）ため、６５番の「ベルＢ・リプレイ・白セブン」が停止表示せずに払出なしとなる。

（２－３）第１停止として中リールが停止した後、第２停止として右リールの１３～１７番が下段に位置するタイミングで右リールを停止操作した場合、右リールには、５４番の「羊・リプレイ・赤セブン」と５５番の「ベルＡ・リプレイ・赤セブン」を構成する「赤セブン」が停止表示する（「白セブン」は停止表示できない）。

（２－３－１）第２停止として右リールが停止した後（右リールには「赤セブン」が停止表示）、第３停止として左リールの１～１０番が下段に位置するタイミングで左リールを停止操作した場合には、左リールには「ベルＡ」が停止表示し（「羊」ではなく「ベルＡ」を停止表示するよう定められている）、５５番の「ベルＡ・リプレイ・赤セブン」が停止表示することとなり、１枚の払出となる。また、第３停止として左リールの０又は１１～１９番が下段に位置するタイミングで左リールを停止操作した場合には、左リールに「ベルＡ」も「羊」も停止表示できない（引き込めない）ため、５４番の「羊・リプレイ・赤セブン」及び５５番の「ベルＡ・リプレイ・赤セブン」が停止表示せずに払出なしとなる。

（２－４）第１停止として中リールが停止した後、第２停止として右リールの８～１２番が下段に位置するタイミングで右リールを停止操作した場合、右リールには、６４番の「赤セブン・リプレイ・白セブン」と６５番の「ベルＢ・リプレイ・白セブン」を構成する「白セブン」が停止表示する（「赤セブン」は停止表示できない）。

（２－４－１）第２停止として右リールが停止した後（右リールには「白セブン」が停止表示）、第３停止として左リールの０又は１１～１９番が下段に位置するタイミングで左リールを停止操作した場合には、左リールには「ベルＢ」が停止表示し（「赤セブン」ではなく「ベルＢ」を停止表示するよう定められている）、６５番の「ベルＢ・リプレイ・白セブン」が停止表示することとなり、１枚の払出となる。また、第３停止として左リールの１～１０番が下段に位置するタイミングで左リールを停止操作した場合には、左リールに「ベルＢ」も「赤セブン」も停止表示できない（引き込めない）ため、６４番の「赤セブン・リプレイ・白セブン」及び６５番の「ベルＢ・リプレイ・白セブン」が停止表示せずに払出なしとなる。

（２－５）第１停止として中リールが停止した後、第２停止として右リールの０～７又は１８～１９番が下段に位置するタイミングで右リールを停止操作した場合、右リールには、「赤セブン」も「白セブン」も引き込めないため、入賞に係る図柄組み合わせは停止せず、払出なしとなる。

【１８３６】

（３）第１停止として右リールを停止操作した場合、個数優先制御にてＰＢ＝１の図柄である「スイカＡ」を停止表示する。右リールが「スイカＡ」となる図柄組み合わせは、７３番の「赤セブン・白セブン・スイカＡ」と７４番の「ベルＡ・白セブン・スイカＡ」と７５番の「ベルＢ・白セブン・スイカＡ」との３種類有しており、その他の図柄組み合わせが有する右リールの図柄は、「チェリー」、「赤セブン」、「白セブン」、「ベルＡ」であり、それぞれその後停止表示し得る図柄組み合わせが２種類以下であるため、右リー

ルには「スイカＡ」が停止表示することとなる。
（３－１）第１停止として右リールが停止した後、第２停止として左リールの０又は１１～１９番が下段に位置するタイミングで左リールを停止操作した場合には、左リールには「ベルＢ」が停止表示する（左リールが「赤セブン」となる図柄組み合わせは１種類であり、左リールが「ベルＢ」となる図柄組み合わせは１種類であり、いずれも停止表示可能となるタイミングで停止操作しても、「赤セブン」ではなく「ベルＢ」を停止表示するよう定められている）。
（３－１－１）第２停止として左リールが停止した後（左リールには「ベルＢ」が停止表示）、第３停止として中リールの８～１２番が下段に位置するタイミングで中リールを停止操作した場合には、中リールに「白セブン」が停止表示し、７５番の「ベルＢ・白セブン・スイカＡ」が停止表示することとなり、１枚の払出となる。また、第３停止として中リールの０～７又は１３～１９番が下段に位置するタイミングで中リールを停止操作した場合には、中リールに「白セブン」が停止表示できないため、７５番の「ベルＢ・白セブン・スイカＡ」が停止表示せず、払出なしとなる。
（３－２）第１停止として右リールが停止した後、第２停止として左リールの１～１０番が下段に位置するタイミングで左リールを停止操作した場合には、左リールには「ベルＡ」が停止表示する。
（３－２－１）第２停止として左リールが停止した後（左リールには「ベルＡ」が停止表示）、第３停止として中リールの８～１２番が下段に位置するタイミングで中リールを停止操作した場合には、中リールに「白セブン」が停止表示し、７４番の「ベルＡ・白セブン・スイカＡ」が停止表示することとなり、１枚の払出となる。また、第３停止として中リールの０～７又は１３～１９番が下段に位置するタイミングで中リールを停止操作した場合には、中リールに「白セブン」が停止表示できないため、７４番の「ベルＡ・白セブン・スイカＡ」が停止表示せず、払出なしとなる。
（３－３）第１停止として右リールが停止した後、第２停止として中リールの８～１２番が下段に位置するタイミングで中リールを停止操作した場合には、中リールに「白セブン」が停止表示する。
（３－３－１）第２停止として中リールが停止した後（中リールには「白セブン」が停止表示）、第３停止として左リールの１～１０番が下段に位置するタイミングで左リールを停止操作した場合には、左リールには「ベルＡ」が停止表示し、７４番の「ベルＡ・白セブン・スイカＡ」が停止表示することとなり、１枚の払出となる。
（３－３－２）第２停止として中リールが停止した後（中リールには「白セブン」が停止表示）、第３停止として左リールの０又は１１～１９番が下段に位置するタイミングで左リールを停止操作した場合には、左リールには「ベルＢ」が停止表示し（左リールが「赤セブン」となる図柄組み合わせは１種類であり、左リールが「ベルＢ」となる図柄組み合わせは１種類であり、いずれも停止表示可能となるタイミングで停止操作しても、「赤セブン」ではなく「ベルＢ」を停止表示するよう定められている）、７５番の「ベルＢ・白セブン・スイカＡ」が停止表示することとなり、１枚の払出となる。
（３－４）第１停止として右リールが停止した後、第２停止として中リールの０～７又は１３～１９番が下段に位置するタイミングで中リールを停止操作した場合には、中リールに「白セブン」が停止表示できないため、入賞に係る図柄組み合わせは停止せず、払出なしとなる。
【１８３７】
また、「入賞－Ｂ２」～「入賞－Ｂ６」についても「入賞－Ｂ１」と同様に、押し順及び停止操作タイミングに拘わらず、第１停止操作及び第２停止操作で個数優先制御とし、１枚の払出となる図柄組み合わせが停止表示する又は払出なし（入賞に係る図柄組み合わせが停止表示しない）となる。なお、「入賞－Ｂ１」～「入賞－Ｂ６」を総称して押し順ベルＢ群と称することがある。
【１８３８】
上述したように、「ＲＢ内部中」においては、押し順ベルＡ群に当選した場合には、停止

操作態様（押し順や停止操作タイミング）に拘わらず１０枚の払出（相対的に多い払出枚数）となる図柄組み合わせが停止表示し、押し順ベルＢ群に当選した場合には、１枚の払出（相対的に少ない払出枚数）となる図柄組み合わせが停止表示する又は払出なしとなる図柄組み合わせが停止表示する（入賞に係る図柄組み合わせが停止表示しない）よう構成されている。

【１８３９】

次に、図２５３は、第８実施形態における、ＲＴ状態遷移図である。図２５３について詳細に説明する。第８実施形態においては、「ＲＴ０」、「１種ＢＢ内部中」、「１種ＢＢ一般中且つＲＢ非内部中」、「ＲＢ内部中」、「ＲＢ作動中」の５つのＲＴ状態が存在している。尚、第８実施形態での１種ＢＢにおいては、ＲＢ役を連続作動させるオールＪＡＣＩＮタイプの条件装置とは異なり、１種ＢＢ作動中、且つＲＢ非内部中にてＲＢ役を抽選するいわゆるシフトＲＢタイプを採用している。「１種ＢＢ内部中」は、１種ＢＢが当選して１種ＢＢを持ち越している状態である。「１種ＢＢ一般中且つＲＢ非内部中」は、１種ＢＢ役が作動している状態、且つＲＢ役が当選していない状態（以後、１種ＢＢ一般中とも称することがある）である。「ＲＢ内部中」は、１種ＢＢ役が作動している状態、且つＲＢ役が当選して持ち越している状態である。「ＲＢ作動中」は、ＲＢ役が作動している状態である。

【１８４０】

次に、ＲＴ状態の移行条件について説明する。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。まず、ＲＴ状態が「ＲＴ０」へと移行する具体的な移行例としては、ＲＴ状態が「１種ＢＢ内部中」、「１種ＢＢ作動中」、「ＲＢ内部中」、「ＲＢ作動中」（「ＲＴ０」を除く全てのＲＴ状態）である場合に、ＲＡＭ初期化が実行される、又は、１種ＢＢの作動が終了した場合に「ＲＴ０」に移行する。

【１８４１】

次に、ＲＴ状態が「１種ＢＢ内部中」へと移行する具体的な移行例としては、ＲＴ状態が「ＲＴ０」の場合に、１種ＢＢに当選した場合に「ＲＴ１」へ移行する。次に、ＲＴ状態が「１種ＢＢ作動中」へと移行する具体的な移行例としては、「１種ＢＢ内部中」のＲＴ状態にて、当選した１種ＢＢ役を入賞させる、もしくは「ＲＴ０」のＲＴ状態にて、当選した１種ＢＢ役に係る図柄組み合わせを停止表示させる、もしくは１種ＢＢの作動中にＲＢ－Ａ～Ｄの作動が終了することで、ＲＴ状態が「１種ＢＢ作動中」に移行する。尚、「ＲＴ０」から「１種ＢＢ作動中」に直接移行する場合は、「１種ＢＢ内部中」を経由せずに１種ＢＢ役の当選ゲームにて１種ＢＢ役に係る図柄組み合わせを停止表示させた場合である。次に、ＲＴ状態が「ＲＢ内部中」へと移行する具体的な移行例としては、ＲＴ状態が「１種ＢＢ作動中」の場合に、ＲＢ役に当選し、且つＲＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示しなかった場合に「ＲＢ内部中」へ移行する。次に、ＲＴ状態が「ＲＢ作動中」へと移行する具体的な移行例としては、「ＲＢ内部中」のＲＴ状態にて、当選したＲＢ役に係る図柄組み合わせを停止表示させる、もしくは「１種ＢＢ作動中」のＲＴ状態にて、ＲＢ役に当選したゲームにてＲＢ役に係る図柄組み合わせを停止表示させることで、ＲＴ状態が「ＲＢ作動中」に移行する。また、前述したように「ＲＢ作動中」にＲＢ役を抽選するように構成することも可能である。「ＲＢ作動中」にＲＢ役の抽選を行い、ＲＢ役に当選した場合、ＲＢ役の当選情報を持ち越し、ＲＢの作動が終了し、「１種ＢＢ作動中」に移行した際に、持ち越したＲＢの当選情報を参照し、再び「ＲＢ内部中」に移行するように構成される。

【１８４２】

このように第８実施形態では、１種ＢＢとして、ＲＢ役を連続作動させるオールＪＡＣＩＮタイプの条件装置とは異なり、１種ＢＢ作動中、且つＲＢ非内部中にてＲＢ役を抽選するいわゆるシフトＲＢタイプを採用していることで、１種ＢＢの作動中にＲＢを抽選する区間（１種ＢＢ一般と称する）を有する構成となっている。

【１８４３】

次に、図２５４は、第８実施形態における、ＡＴ状態遷移図である。図２５４について説

明する。第８実施形態においては、「低確率状態Ａ」、「低確率状態Ｂ」、「高確率状態Ａ」、「高確率状態Ｂ」、「ＡＴ中状態Ａ」、「ＡＴ中状態Ｂ」、「１種ＢＢ一般中且つＲＢ非内部中」、「ＲＢ内部中」、「ＲＢ作動中」の９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。尚、遊技区間としては、「低確率状態Ａ」、「低確率状態Ｂ」の２つのＡＴに関する状態が「通常区間」に設定され、「高確率状態Ａ」、「高確率状態Ｂ」、「ＡＴ中状態Ａ」、「ＡＴ中状態Ｂ」、「１種ＢＢ一般中且つＲＢ非内部中」、「ＲＢ内部中」、「ＲＢ作動中」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」を経由せずに１５００ゲーム経過した場合（有利区間残りゲーム数カウンタのカウンタ値が０になった場合）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。尚、「通常区間」、「有利区間」の各々の状態の設定においては、例えば、「低確率状態Ａ」、「低確率状態Ｂ」も「有利区間」として設定し、９つ全てのＡＴに関する状態を有利区間」として設定するような構成も可能である。また、第８実施形態において、１種ＢＢ役は高確率で当選する仕様となっているが、１種ＢＢ作動中は遊技者にとって有利な状態ではない。

【１８４４】

「低確率状態Ａ」、および「低確率状態Ｂ」は、通常区間となっている。「低確率状態Ａ」は、１種ＢＢ役が当選した状態、且つ１種ＢＢ役を入賞させていない状態である。「低確率状態Ｂ」は、１種ＢＢ役が当選していない状態である。「有利区間」への移行抽選としては、主として「低確率状態Ａ」、および「低確率状態Ｂ」にて、所定の小役の当選に基づいて所定の当選率で「有利区間」への移行抽選が行われる。尚、「有利区間」への移行抽選を行う小役としては、第６実施形態にて詳述したように、１種ＢＢ役に当選している内部中と、１種ＢＢ役に当選していない非内部中で、当選率が変化しない小役であることが好ましい。ここでは例えば押し順ベルに係る条件装置、もしくはレア役としての再遊技役に係る条件装置などが主として有利区間への移行抽選を行うものである。また、１種ＢＢ役などのボーナスに係る条件装置においても、「有利区間」への移行抽選を行うよう構成することが可能である。「低確率状態Ａ」、「低確率状態Ｂ」において、当選した所定の条件装置の抽選結果に基づいて、ＡＴに関する状態が移行される。例えば「低確率状態Ｂ」において、所定の条件装置の抽選により、「高確率状態Ｂ」への移行抽選に当選し、ＡＴに関する状態が「高確率状態Ｂ」へ移行する。また、「低確率状態Ａ」において、所定の条件装置の抽選により、「ＡＴ中状態Ａ」の移行抽選に当選し、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態Ａ」へ移行する。

【１８４５】

「高確率状態Ａ」、「高確率状態Ｂ」は有利区間である。「高確率状態Ａ」は、１種ＢＢ役が当選した状態、且つ１種ＢＢ役を入賞させていない状態である。「高確率状態Ｂ」は、１種ＢＢ役が当選していない状態である。尚、「高確率状態Ａ」、および「高確率状態Ｂ」は、「低確率状態Ａ」、「低確率状態Ｂ」と比較すると、遊技者にとって有利な「ＡＴ中状態」への移行抽選が優遇されている状態と言える。「高確率状態Ａ」、および「高確率状態Ｂ」は、例えば１種ＢＢ役を入賞させた、「ＡＴ中状態」への移行抽選に当選した、「有利区間」の終了条件である有利区間を開始してから１５００Ｇ遊技を行った（有利区間残りゲーム数カウンタのカウンタ値が０になった）か、有利区間における遊技メダルの最大の増加枚数（遊技者にとって最も遊技メダルが減少した状況からの遊技メダルの増加枚数）が２４００枚を超えたか、有利区間の任意の終了条件を充足した（例えば、ＡＴ中状態Ａ又はＢにてＡＴ残りゲーム数が０になった、高確率状態Ａ又はＢにて保障ゲーム数が０になった、４０Ｇ１セットのループ抽選に非当選（ＡＴ中状態）となった、固定の３２Ｇが経過（ガセ前兆状態）、ＡＴ中に押し順ナビが実行されたにもかかわらず押し順ナビの押し順通りに遊技者が停止ボタンを操作しなかった、遊技状態（ＲＴ状態やＢＢ作動状態）が変更された等）ことに基づいて「有利区間」の終了条件を充足しと判断して終了させる。

【１８４６】

「ＡＴ中状態Ａ」、「ＡＴ中状態Ｂ」は有利区間であり、押し順ベル役を最も獲得枚数の多い１０枚で獲得し得る押し順ナビが発生する状態である。また、「ＡＴ中状態Ａ」、「ＡＴ中状態Ｂ」においては、例えば、所定の役（レア役）に当選した際、遊技者にとって更に有利となる「上乗せ特化状態」などを有するよう構成してもよい。このように構成することで、「ＡＴ中状態Ａ」、「ＡＴ中状態Ｂ」の残りゲーム数を長くすることができると共に、遊技者にとって有利な状態を複数有することができ、遊技の興趣を向上させることができる。「ＡＴ中状態Ａ」、「ＡＴ中状態Ｂ」の区間は任意で定めることが可能であるが、第８実施形態では、初期ゲーム数を５０ゲームと定めることとする。尚、「ＡＴ中状態Ａ」、「ＡＴ中状態Ｂ」の区間においては、ゲーム数で管理するだけでなく、遊技者が付与された（増加した）遊技メダルの枚数で規定する差枚数管理、もしくは押し順ベルに当選した遊技における押し順ナビの実行回数（指示の実行回数）で規定するナビ回数管理、所定ゲーム数を１セットとし継続抽選に当選することにより所定ゲーム数のセットが繰り返し継続する、所定ゲーム数を１セットとし上乗せ抽選に当選することで所定ゲーム数単位でＡＴ残りゲーム数を上乗せする（セット数を上乗せする）、又はこれらを複数組み合わせたものなどでもよい。

【１８４７】

「１種ＢＢ一般中」、「ＲＢ内部中」、「ＲＢ作動中」は通常区間、もしくは有利区間であり、１種ＢＢ役を入賞された際に滞在し得る状態である。尚、第８実施形態では、１種ＢＢ役である１種ＢＢ－Ａと１種ＢＢ－Ｂにおいては、ＲＢ役を連続作動させるオールＪＡＣＩＮタイプの条件装置とは異なり、１種ＢＢ作動中、且つＲＢ非内部中にてＲＢ役を抽選するいわゆるシフトＲＢタイプを採用している。第８実施形態では、１種ＢＢが作動している上記３つの状態においては、新たに有利区間に移行する抽選を行わないものと規定するが、有利区間の抽選を行うよう構成することも可能である。

【１８４８】

尚、第８実施形態においては、第６実施形態や第７実施形態と同様に、遊技者は１種ＢＢ内部中にて遊技を進行するよう構成されている。しかしながら、第８実施形態においては、３枚賭けのみで遊技を実行可能に構成されているため、３枚賭けで当選し得る１種ＢＢの内部中（１種ＢＢに係る条件装置の当選を持ち越している状態）においては、１種ＢＢ役（１種ＢＢに係る条件装置を１種ＢＢ役と称することがある）に係る図柄組み合わせが停止表示する可能性がある。そこで、第８実施形態においては、１種ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示する可能性がある遊技では、遊技者に対して１種ＢＢ役を構成する図柄組合せを停止表示させないよう示唆するよう構成されている。これは、第８実施形態において、１種ＢＢが作動することによって、メダル増減期待値が下がるよう構成されているためである。当該示唆の実行態様としては、１種ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示しない位置で停止操作を促す画像を表示する（例えば、画面全体に黒い煙のような画像を表示してバー付近を停止操作することを促す）、１種ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示する可能性があることを示唆する音声を出力する（例えば、「バシュン」という音声や「チャンスだ」という音声を出力する）、サイドランプ等のランプを点灯させて１種ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示する可能性があることを示唆する、またはこれらを複数組み合わせて示唆するよう構成してもよい。

【１８４９】

図２５５（ａ）及び（ｂ）は、ＲＴ状態とＡＴ状態の変化を示す図である。図２５５（ａ）では、通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０である状況にて遊技が実行され、内部抽選の結果ＢＢに係る条件装置に当選する。また、第８実施形態においては、通常区間におけるＢＢに係る条件装置の当選によって有利区間移行抽選（通常区間から有利区間に移行するか否かの抽選であり、１００％当選するよう構成してもよい）を実行するよう構成されているため、有利区間移行抽選に当選する（有利区間に当選する）。また、当該遊技においてはＢＢ役に係る図柄組み合わせは停止表示されない。この場合には、次の遊技から、ＲＴ状態は、１種ＢＢ内部中に移行するとともに、通常区間から有利区間に移行して有利区間が開始される。

【１８５０】
図２５５（ｂ）では、通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であるときに、内部抽選の結果ＢＢに係る条件装置に当選する。また、（ａ）と同様に、有利区間移行抽選が実行されて有利区間に当選する。この例では、当該遊技で、ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示する停止操作が行われたため、ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示される。この場合には、次の遊技から、ＲＴ状態は、１種ＢＢ一般中且つＲＢ非内部中（ＢＢ作動中）に移行するとともに、通常区間から有利区間に移行して有利区間が開始される。なお、ＢＢの終了条件を満たしてＢＢが終了した場合であっても、通常区間には戻らず、有利区間が維持される。第８実施形態では、１種ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示してしまうと遊技者にとって不利になるよう構成されているが、このように構成することによって、遊技者が停止操作を誤ってＢＢ役に係る図柄組み合わせを停止表示させてしまった場合であっても、ＢＢが終了するときに有利区間を維持することで、遊技者に不利益を与えにくくすることができる。
【１８５１】
以上のように構成することにより、第８実施形態に係る回胴式遊技機によれば、１種ＢＢ内部中にて遊技を進行する遊技性とし、且つ１種ＢＢ役に係る図柄組み合わせの停止表示を回避するよう構成することで、遊技者に有利な状態と遊技者に不利な状態とのメリハリをつけ、且つ、ＡＴ中状態における１遊技あたりの期待値（払出枚数／投入枚数）を高くすることができ、より興趣性の高い遊技機を創出することができる。また、１種ＢＢ役に係る図柄組み合わせを停止表示させてしまった場合であっても、１種ＢＢの作動中（特に、ＲＢ内部中）においては、遊技者が大きく損をしないよう構成されている（所持している遊技メダルが著しく減少しない）ことで、目押しの苦手な遊技者であってもストレスなく遊技を進行することができる遊技機を担保することができる。
【１８５２】
（第９実施形態）
第７実施形態や第８実施形態においては、遊技者に有利な状態と遊技者に不利な状態とのメリハリをつけると共に、ＡＴ中状態における１遊技あたりの期待値を高くすることが可能となる構成を例示したが、このような構成は第７実施形態や第８実施形態の構成のみには限定されない。そこで、遊技者に有利な状態と遊技者に不利な状態とのメリハリをつけると共に、ＡＴ中状態における１遊技あたりの期待値を高くすることが可能となる第７実施形態や第８実施形態とは異なる構成を第９実施形態とし、第７実施形態との相違点のみ以下に詳述する。尚、第９実施形態にて詳述していない構成は、第７実施形態もしくは前述した他の実施形態と同一の構成を適用しても問題ないことを補足しておく。
【１８５３】
次に、図２５６は、第９実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。第９実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数が３枚であり、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中段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３中段」の１ラインとなっている。尚、最大払出枚数は１５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、前述した第７実施形態と同様に、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枚数優先制御を利用して制御しており、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）図柄を引き込む個数優先制御を利用し

て制御を行っている。

【１８５４】

次に、図２５７は、第９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「羊」、「象」、「白セブン」、「赤セブン」、「ベルＡ」、「ベルＢ」、「リプレイ」、「スイカ」、「ブランクＡ」、「ブランクＢ」の１０種類となっている。ここで、「ブランクＡ」、「ブランクＢ」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Ａ」、「ブランクＢ」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、「ブランクＡ・ベルＡ・羊」で再遊技０３、「リプレイ・ブランクＢ・ベルＢ」で入賞０１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。

【１８５５】

次に、図２５８～図２６３は、第９実施形態における図柄組み合わせ一覧１～６である。第９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（ベル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ベル図柄が３つ揃うよう構成されている）。また、第９実施形態においては、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、１種ＢＢ役、もしくは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を連続作動させ、６９枚を超える払出で終了）となる「羊・羊・赤セブン」と、１種ＢＢ－Ｂ（ＲＢを連続作動させ、６９枚を超える払出で終了）となる「象・象・赤セブン」との２つの図柄組み合わせを有している。第９実施形態においては、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）、もしくはハズレを抽選するよう構成されている（１回のＢＢの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールＪＡＣＩＮタイプと呼ぶことがある）。尚、１種ＢＢ役の形式に関しては、これには限定されず、１回のＢＢの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。後述する「入賞－Ａ１」～「入賞－Ｂ１２」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、７６番～８８番に対応する「入賞２４」～「入賞３６」となる図柄組み合わせが停止表示され、１５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、２２番～７５番に対応する「入賞０１」～「入賞２３」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、もしくはハズレとなる。

【１８５６】

次に、図２６４は、第９実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。第９実施形態においては、再遊技役は再遊技－Ａ～再遊技－Ｌ（当選番号１～１２）まで設けられており、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、停止表示する再遊技役の図柄組み合わせが相違し得るよう構成されている。押し順ベル役としての入賞－Ａ１～入賞－Ｂ１２（当選番号１３～３６）は、予め定められている押し順（正解の押し順）どおりにリールの停止操作を行うことで最も払出が多い１５枚役の払出を得ることが可能となっており、正解の押し順とは異なる停止操作が行われた場合、１枚役の払出を得る、もしくはハズレとなる。ベル役である入賞－Ｃ～Ｅ（当選番号３７～３９）は、入賞－Ａ１～入賞－Ｂ１２と同様に最も払出が多い１５枚役の払出を得ることが可能となっているベル役であるが、リールの押し順による停

止操作に拘わらずもっとも払出が多い１５枚役の払出を得ることが可能となっている条件装置である。入賞－Ｆ～入賞－Ｑ（当選番号４０～４９）は、ＢＢ（ＲＢ）が作動中に当選し得る条件装置である。１種ＢＢ－Ａ、および１種ＢＢ－Ｂにおいては、所謂ＢＢ役である。尚、本例では、１種ＢＢ－Ａ、および１種ＢＢ－Ｂ作動中はＲＢが連続して作動するよう構成されているが、ＢＢ役はこれに限定することなく、例えば１種ＢＢ作動中にＲＢの抽選を行う所謂シフトＲＢを搭載したものでもよい。

【１８５７】

ここで、第９実施形態においては、最も右の列である「条件装置内訳」の項目に図示されているように、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複数種類の図柄組み合わせ（名称）が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の図柄組み合わせ（名称）のうち同一の当選番号となる図柄組み合わせ（名称）を纏めて、右から３番目の列である「条件装置」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号１に対応する条件装置である「再遊技－Ａ」においては、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」、「再遊技０４」の４種類の図柄組み合わせ（名称）が停止表示され得るよう構成されており、「入賞－Ａ１」においては、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、「入賞０１」、「入賞０８」、「入賞１３」、「入賞１８」、「入賞２３」、「入賞２４」の６種類の図柄組み合わせ（名称）が停止表示され得るよう構成されている。また、「再遊技０１」等は図柄組み合わせの名称であり、「再遊技０１」となる図柄組み合わせは複数種類存在し得るよう構成されている。また、「再遊技０１」等の名称や「再遊技－Ａ」等の条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞０１」等の名称や「入賞－Ａ１」等の条件装置を小役と称することがあり、「１種ＢＢ－Ａ」等の条件装置をＢＢ役と称することがある。

【１８５８】

次に、「役割」の項目には、「条件装置」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１～１０に対応する「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。当選番号１１、１２に対応する「スイカ」は、再遊技役に係る条件装置であるが、所定のリールでスイカを停止表示させるよう停止操作を行うことで、全リールの停止操作を行った際に遊技者から見るとスイカが上段に揃っているように見える（スイカが中段に一直線に停止表示する）よう構成されている。

【１８５９】

また、当選番号１３～３６に対応する、「押し順ベル１２３正解」～「押し順ベル３２１正解」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、「１２３」＝「左→中→右」の順にリールの停止操作を行うということを意味する。例えば、「入賞Ａ－１」（当選番号１３）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１５枚の遊技メダルが獲得できる「入賞２４」となる図柄組み合わせが停止表示することとなる。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、もしくはハズレ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。

【１８６０】

また、当選番号３７～３９に対応する、「小Ｖベル」は、押し順に拘わらず、入賞３６を構成する図柄組合せが停止表示されることにより、最大獲得枚数を獲得可能に構成されて

いる条件装置である。当選番号４０～５１に対応する「１５枚」～「１枚」は、ＢＢ作動中におけるＲＢ作動中にのみ当選する可能性がある条件装置である。当選番号４０～４１に対応する、「１５枚」はＲＢ作動中に当選する条件装置である。尚、当選番号４０、４１に対応する条件装置である「入賞－Ｆ」、「入賞－Ｇ」は、入賞０１～入賞３７、もしくは入賞３８までの複数の条件装置より構成されており、押し順に拘わらず最大獲得枚数を獲得可能な入賞２４～３７のいずれかを優先的に入賞させるよう構成されている。当選番号４２に対応する、「６枚」はＲＢ作動中に当選する条件装置である。尚、当選番号４２に対応する条件装置である「入賞－Ｈ」は、入賞２４～入賞３９までの複数の条件装置より構成されており、押し順に拘わらず６枚を獲得可能な入賞３８～３９のいずれかを優先的に入賞させるよう構成されている。当選番号４３～５１に対応する、「１枚」～「１枚」は、いずれとも複数の条件装置より構成されているが、押し順に拘わらず１枚を獲得可能なよう構成されている点で共通している。これは、前述した個数優先制御に基づくものであり、リールの停止操作を行った際に、当選した条件装置を構成する複数の図柄組み合わせのうち、その後停止表示可能な図柄組み合わせの数が最も多くなる図柄を優先的に引き込む制御を用いることで実現されている。当選番号５２、５３に対応する、「１種ＢＢ－Ａ」、「１種ＢＢ－Ｂ」は、ＢＢ役である。

【１８６１】

次に、「ボーナス当選情報」の項目には、０～２までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第９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（５２）のボーナス当選情報を１、１種ＢＢ－Ｂが含まれる当選番号（５３）のボーナス当選情報を２としている。尚、第９実施形態では、ボーナス（ＢＢ役）は小役と重複当選せずに、単独で当選するものと規定しているが、ボーナス（ＢＢ役）を小役と重複して当選するように構成することも可能である。

【１８６２】

次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、０～５１までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第９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５２・５３）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１～５１入賞・再遊技当選情報を条件装置毎に振り分けている。

【１８６３】

次に、「演出グループ番号」の項目には、０～２９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。

【１８６４】

次に、図２６５は、第９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。

【１８６５】

まず、１種ＢＢ未作動時である「ＲＴ０」における抽選確率について詳述する。第９実施形態においては、ＲＴ状態によって当選役の抽選確率が相違し得るよう構成されている。尚、１種ＢＢ未作動時において、当選し得る１種ＢＢ役においては、１種ＢＢ－Ａ、１種ＢＢ－Ｂの２種類である。当選番号１～１０にて停止表示し得る「再遊技Ａ～Ｊ」は、一般的な再遊技役に相当するものである。また、当選番号１１～１２にて停止表示し得る「再遊技－Ｋ～Ｌ」は、再遊技役の一部であるが、停止操作によっては、スイカが一直線に並ぶ図柄組合せが停止表示される所謂レア役としての役割を有しているものである。また、当選番号９～１３にて停止表示し得る。当選番号１３～３６にて停止表示し得る「入賞－Ａ１～Ｂ１２」は、押し順ベル役であり、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて実行し得るよう構

成されており、押し順に基づいたベル役の停止表示態様の詳細については後述する。当選番号３７～３９にて停止表示し得る「入賞－Ｃ～Ｅ」は、「入賞－Ａ１～Ｂ１２」と同様にベル役であるが、押し順に拘わらず最大獲得枚数が獲得可能となるよう構成されている条件装置である。当選番号４０～５１にて停止表示し得る「入賞－Ｆ～Ｑ」は、１種ＢＢ役作動によるＲＢ連続作動中にて停止表示し得る条件装置である。当選番号５２～５３にて停止表示し得る「１種ＢＢ－Ａ～１種ＢＢ－Ｂ」は、ＢＢ役である。

【１８６６】

また、第９実施形態では、「１種ＢＢ－Ａ」、「１種ＢＢ－Ｂ」に当選している（持ち越している）状況下において、「１種ＢＢ－Ａ」、「１種ＢＢ－Ｂ」の抽選確率に係る置数を、「再遊技－Ａ」に加算している。このように構成することで、「１種ＢＢ－Ａ」、「１種ＢＢ－Ｂ」に当選していない「ＲＴ０」の状態と比較して、「１種ＢＢ内部中」は再遊技役に当選する確率を上げることが可能となり、「ＲＴ０」と比較して遊技者に対して有利な状態を作り出すことができる。また、持ち越している１種ＢＢ－Ａは当選している状態が継続される。

【１８６７】

次に、ＢＢ作動中である「ＲＢ作動中」における抽選確率について詳述する。第９実施形態においては、ＲＢ作動中においては、当選番号４０～５１の「入賞－Ｆ」～「入賞－Ｑ」との複数の小役が当選し得るよう構成されており、「ハズレ」は有していない。詳細は後述するが、「ＲＢ作動中」は、特に当選番号４４の「１枚」が当選する確率が高くなるよう構成されている。当選番号４４は、１枚役が停止表示されるよう構成されている。よって、「ＲＢ作動中」の１遊技あたりのメダル増減期待値としてはマイナス、つまり遊技を行う分、メダルが減っていくように構成されている。「ＲＢ作動中」の条件装置ごとの当選率（抽選確率）の詳細については後述する。

【１８６８】

次に、押し順に基づいたベル役の停止表示態様について詳細に説明する。「入賞－Ａ１」（条件装置番号１３）の場合について詳細に説明すると、「１２３」＝「左→中→右」の順で停止させる、即ち、押し順に正解すると１５枚の払出となり、「１３２」＝「左→右→中」の順で停止させる、即ち、第２、第３の押し順に正解できなかった場合は１枚の払出となり、その他の押し順、即ち「２＊＊」＝「中→＊→＊」、もしくは「３＊＊」＝「右→＊→＊」など第１の停止操作が左リールではない場合での押し順に正解できなかった場合は１／８の確率で１枚の払出となり、７／８でハズレとなるよう構成されている。

【１８６９】

次に、押し位置に基づくリールの停止制御について詳細に説明する。例えば、「入賞－Ａ１」の場合には上段にベル図柄が停止し得ることとなるが、ベル図柄が実際に停止する確率は、図示している確率（３７８２／６５５３６）で停止するということではなく、押し順ナビが発生しない状況においては、１５枚役が入賞することとなる６択の押し順に正解した場合にはベル図柄が停止する。また、押し順ナビが発生しない状況においては、１５枚役に入賞することとなる６択の押し順に正解しなかった場合にはベル図柄が停止せず、「入賞０１、０８、１３、１８、２３」等の１枚役、もしくはハズレが停止する。押し順ナビが発生し得る状況においては、当該押し順ナビに従ってリールを停止させた場合には必ず１５枚役が入賞することとなる。具体的には、例えば「入賞－Ａ１」に対応する条件装置番号１４が決定された状況下において、（１）第１停止操作で左リールが操作された場合には、入賞２４の１５枚役、もしくは入賞０１の１枚役が入賞する。より詳細には、（１－１）第１停止操作で左リールが停止操作された場合には、中段にリプレイを停止表示し、（１－２）第２停止操作で中リールが停止操作された場合には、中段にスイカを停止表示し、第３停止操作で右リールが停止操作された場合には、中段にリプレイを停止表示することで入賞２４に対応する図柄組合せ（上段ベル揃い）が停止表示されることにより１５枚役が払出され、（１－３）第２停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって中段にベルＢ、スイカの何れか停止表示し、第３停止操作で中リールが停止された場合には停止操作タイミングによってブランクＡ、もしくはブラン

クＢの何れかを停止表示することで入賞０１の何れかに対応する図柄組合せが停止表示されることにより１枚役が払出される。

【１８７０】

（２）第１停止操作で中リールが停止操作された場合には、入賞０８、１３、１８、２３の１枚役の入賞、もしくはハズレとなる。より詳細には、（２－１）第１停止操作で中リールが停止操作された場合には、中段に白セブン、赤セブン、羊、象の何れかが停止表示され、（２－２）中リールの第１停止操作により、白セブンが停止表示された場合、且つ第２停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって第２停止操作で左リールに羊、および象（停止操作を受け付けてから４コマ以内にある入賞０８を構成する羊、および象）が中段に停止表示される場合と、羊、および象を中段に停止表示できない停止操作タイミング（左リールの中段に図柄番号４のブランクＡ～図柄番号１３の象以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞０８を構成する羊、および象以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に羊、および象が停止表示された場合、且つ第３停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって羊（停止操作を受け付けてから４コマ以内にある入賞０８を構成する羊）が中段に停止表示される場合と、羊を中段に停止表示できない停止操作タイミング（右リールの中段に図柄番号４のリプレイ～図柄番号８の羊以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞０８を構成する羊以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に羊、および象が停止表示された場合、且つ右リールの中段に羊が停止表示された場合には入賞０８の何れかが入賞することにより１枚役が払出され、左リールの中段に羊、および象が停止表示されない場合、もしくは右リールの中段に羊が停止表示されない場合にはハズレとなり、（２－３）中リールの第１停止操作により、赤セブンが停止表示された場合、且つ第２停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって第２停止操作で左リールに羊、および象（停止操作を受け付けてから４コマ以内にある入賞１３を構成する羊、および象）が中段に停止表示される場合と、羊、および象を中段に停止表示できない停止操作タイミング（左リールの中段に図柄番号４のブランクＡ～図柄番号１３の象以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞１３を構成する羊、および象以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に羊、および象が停止表示された場合、且つ第３停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって象（停止操作を受け付けてから４コマ以内にある入賞１３を構成する象）が中段に停止表示される場合と、象を中段に停止表示できない停止操作タイミング（右リールの中段に図柄番号９のリプレイ～図柄番号１３の象以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞１３を構成する象以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に羊、および象が停止表示された場合、且つ右リールの中段に象が停止表示された場合には入賞１３の何れかが入賞により１枚役が払出され、左リールの中段に羊、および象が停止表示されない場合、もしくは右リールの中段に象が停止表示されない場合にはハズレとなり、（２－４）中リールの第１停止操作により、羊が停止表示された場合、且つ第２停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって第２停止操作で左リールに白セブン、および赤セブン（停止操作を受け付けてから４コマ以内にある入賞１８を構成する白セブン、および赤セブン）が中段に停止表示される場合と、白セブン、および赤セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（左リールの中段に図柄番号１４のブランクＡ～図柄番号３の赤セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞１８を構成する白セブン、および赤セブン以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に白セブン、および赤セブンが停止表示された場合、且つ第３停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって白セブン（停止操作を受け付けてから４コマ以内にある入賞１８を構成する白セブン）が中段に停止表示される場合と、白セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（右リールの中段に図柄番号１４のリプレイ～図柄番号１８の白セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞１８を構成する白セブン以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に白セブン、および赤セブンが停止表示された場合、且つ右リールの中段に白セブンが停

止表示された場合には入賞１８の何れかが入賞により１枚役が払出され、左リールの中段に白セブン、および赤セブンが停止表示されない場合、もしくは右リールの中段に白セブンが停止表示されない場合にはハズレとなり、（２－５）中リールの第１停止操作により、象が停止表示された場合、且つ第２停止操作で左リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって第２停止操作で左リールに白セブン、および赤セブン（停止操作を受け付けてから４コマ以内にある入賞２３を構成する白セブン、および赤セブン）が中段に停止表示される場合と、白セブン、および赤セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（左リールの中段に図柄番号１４のブランクＡ～図柄番号３の赤セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞２３を構成する白セブン、および赤セブン以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に白セブン、および赤セブンが停止表示された場合、且つ第３停止操作で右リールが停止操作された場合には、停止操作タイミングによって赤セブン（停止操作を受け付けてから４コマ以内にある入賞２３を構成する赤セブン）が中段に停止表示される場合と、赤セブンを中段に停止表示できない停止操作タイミング（右リールの中段に図柄番号１９のリプレイ～図柄番号３の赤セブン以外の操作タイミング）で停止操作された場合には、入賞２３を構成する赤セブン以外の図柄が中段に停止表示され、左リールの中段に白セブン、および赤セブンが停止表示された場合、且つ右リールの中段に赤セブンが停止表示された場合には入賞２３の何れかが入賞により１枚役が払出され、左リールの中段に白セブン、および赤セブンが停止表示されない場合、もしくは右リールの中段に赤セブンが停止表示されない場合にはハズレとなる。尚、リールの停止順序として、上記では「中→左→右」の順序でリールを停止操作した場合での説明を行ったが、第１停止操作が左リールでない場合であれば、例えば「中→右→左」、「右→中→左」、もしくは「右→左→中」とした場合であっても同様のリール停止制御となっている。以上より、「入賞－Ａ１」に対応する条件装置番号１４が決定された状況下において、第１停止操作が左リール以外で停止操作された場合には、入賞０８、入賞１３、入賞１８、入賞２３の合算入賞確率は１／８となる。詳細な演算としては、まず、入賞０８における中リールの構成図柄（白セブン）の停止許容範囲が全２０コマのうち１／４であり、左リールの構成図柄（羊、および象）の停止許容範囲が全２０コマのうち１／２であり、右リールの構成図柄（羊）の停止許容範囲が全２０コマのうち１／４であるので乗算により入賞確率は１／３２と導出できる。同様に、入賞１３、入賞１８、入賞２３の場合も入賞確率は１／３２と導出でき、各々の合算により１／８となる。以上より、中リールにおいては、入賞０８、入賞１３、入賞１８、および入賞２３を構成する羊、象、赤セブン、白セブンの何れかは押し位置に依らず中段に停止可能となるよう構成されているといえるため、左リールが特定の操作タイミング（例えばリールの中段に図柄番号４のブランクＡ～図柄番号１３の象以外の操作タイミング）以外で操作された場合、且つ右リールが特定の操作タイミング（例えばリールの中段に図柄番号４のリプレイ～図柄番号８の羊以外の操作タイミング）以外で操作された場合には、入賞０８、入賞１３、入賞１８、入賞２３に対応する図柄組合せは停止表示されずハズレとなり、ハズレの停止表示確率は７／８となる。「入賞－Ａ１」が条件装置番号として決定された場合の押し順に基づくリールの停止制御について説明したが、この押し順に基づくリールの停止制御は「入賞－Ａ２」～「入賞－Ａ１２」についても同様となっている。

【１８７１】

「入賞－Ａ２」に対応する条件装置番号１４が決定された状況下において、第１停止操作が中リールのときは、中リールに白セブンが停止表示された場合、右リールに象が停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合、且つ左リールに羊、および象が停止表示されるタイミング（１／２）で操作された場合に入賞０９に対応する図柄組合せが停止表示され、右リールに象が停止表示されるタイミング（１／４）で操作されない、もしくは左リールに羊、および象が停止表示されるタイミング（１／２）で操作されない操作タイミング（７／８）では入賞０９に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

【１８７２】

「入賞－Ａ３」に対応する条件装置番号１５が決定された状況下において、第１停止操作

が中リールのときは、中リールに白セブンが停止表示された場合、右リールに白セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合、且つ左リールに羊、および象が停止表示されるタイミング（１／２）で操作された場合に入賞１０に対応する図柄組合せが停止表示され、右リールに白セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作されない、もしくは左リールに羊、および象が停止表示されるタイミング（１／２）で操作されない操作タイミング（７／８）では入賞１０に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

【１８７３】

「入賞－Ａ４」に対応する条件装置番号１６が決定された状況下において、第１停止操作が中リールのときは、中リールに白セブンが停止表示された場合、右リールに赤セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合、且つ左リールに羊、および象が停止表示されるタイミング（１／２）で操作された場合に入賞１１に対応する図柄組合せが停止表示され、右リールに赤セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作されない、もしくは左リールに羊、および象が停止表示されるタイミング（１／２）で操作されない操作タイミング（７／８）では入賞１１に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

【１８７４】

「入賞－Ａ５」に対応する条件装置番号１７が決定された状況下において、第１停止操作が左リールのときは、左リールに白セブンが停止表示された場合、右リールに赤セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合、且つ中リールに羊、および象が停止表示されるタイミング（１／２）で操作された場合に入賞１８、および入賞２３に対応する図柄組合せが停止表示され、右リールに赤セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作されない、もしくは中リールに羊、および象が停止表示されるタイミング（１／２）で操作されない操作タイミング（７／８）では入賞１８、および入賞２３に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

【１８７５】

「入賞－Ａ６」に対応する条件装置番号１８が決定された状況下において、第１停止操作が左リールのときは、左リールに白セブンが停止表示された場合、右リールに赤セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作された場合、且つ中リールに羊、および象が停止表示されるタイミング（１／２）で操作された場合に入賞１９、および入賞２０に対応する図柄組合せが停止表示され、右リールに赤セブンが停止表示されるタイミング（１／４）で操作されない、もしくは中リールに羊、および象が停止表示されるタイミング（１／２）で操作されない操作タイミング（７／８）では入賞１９、および入賞２０に対応する図柄組合せが停止表示されずハズレとなる。

【１８７６】

また、「入賞－Ａ１～Ａ６」と同様の押し順ベル役としての「入賞－Ａ７」～「入賞－Ａ１２」、更に「入賞－Ｂ１」～「入賞－Ｂ１２」においても、「入賞－Ａ１」と同じリール停止制御を有するよう構成されている。換言すると、予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行った場合（押し順正解）には、当選した条件装置を構成する図柄組合せのうち、最も払出枚数が多いものを優先的に停止表示させるようリール停止制御を行い、第１停止操作で予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行い、且つ第２停止操作で予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行わなかった場合には、１枚役を構成する図柄組合せを優先的に停止表示させるようリール停止制御を行う。また、第１停止操作で予め定められている停止順序にて各リールの停止操作を行わなかった場合、所定のリールで１枚役を構成する図柄組合せが停止可能な範囲で停止操作を行う（例えば２つのリールで１／２＊１／４＝１／８の範囲）ことで１枚役を構成する図柄組合せを停止表示させるようリール制御を行う一方、所定のリールで１枚役を構成する図柄組合せが停止可能な範囲で停止操作を行わない（例えば７／８の範囲）ことで１枚役を構成する図柄組合せを停止表示せず、ハズレとなる。

【１８７７】

次に、図２６６は、第９実施形態における、ＲＴ状態遷移図である。尚、第９実施形態においては、「２種ＢＢ」を有しておらず「１種ＢＢ」のみを有している構成となっている。図２６６においては、「ＲＴ０」、「１種ＢＢ内部中」及び「１種ＢＢ作動中」の３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「１種ＢＢ内部中」、「１種ＢＢ作動中」（「ＲＴ０」を除く全てのＲＴ状態）である場合に、ＲＡＭ初期化が実行される、又は、１種ＢＢの作動が終了した場合に「ＲＴ０」に移行する。１種ＢＢの作動が終了するとは、具体的には、１種ＢＢ役に当選し、当該当選した１種ＢＢ役を入賞させることで作動した１種ＢＢ役を複数ゲーム消化し、メダルの規定枚数分の払い出しが完了することである。

【１８７８】

次に、ＲＴ状態が「ＲＴ０」の場合に、ＡＴに当選している状態、且つ１種ＢＢ役に当選することで、当該当選したゲームにて１種ＢＢ役を入賞させない停止操作を指示するナビが発生する。当該発生したナビに従って停止操作を行うことで、１種ＢＢ役に入賞せず、ＲＴ状態が「１種ＢＢ内部中」に移行する。また、ＡＴに当選していない状態、且つ１種ＢＢ役に当選することで、当該当選したゲームにて１種ＢＢ役を入賞させる停止操作を指示するナビが発生する。当該発生したナビに従って停止操作を行うことで１種ＢＢ役に入賞し、ＲＴ状態が「１種ＢＢ作動中」に移行する。尚、ＡＴの当否抽選は、第９実施形態では主として「１種ＢＢ作動中」に行うものとしている。「１種ＢＢ作動中」のＡＴの当否抽選の流れとしては、メダルが規定枚数払い出されるまでの遊技間、所定の小役（例えば１枚役、もしくは再遊技役等）の当選に基づいて所定の確率にてＡＴ抽選を行う。ＡＴの当否抽選などの詳細については後述にて詳細に説明する。「１種ＢＢ作動中」にて行われたＡＴの当否抽選の結果を保持しておき、「１種ＢＢ作動中」後に移行した「ＲＴ０」にて再び１種ＢＢ役に当選した当該ゲームにて、保持していたＡＴの当否抽選の結果を参照し、ＡＴ抽選に当選していれば１種ＢＢ役を入賞させない停止操作を示唆する表示を実行し、ＡＴ抽選に当選していなければ１種ＢＢ役を入賞させる停止操作を示唆する表示を実行する。

【１８７９】

ＡＴに当選している状態における「１種ＢＢ内部中」のＲＴ状態は、ＡＴに関する状態として押し順ナビが発生する状態であるため遊技者にとって高利益な状態となる可能性がある。ＡＴ抽選に当選している状況で、「１種ＢＢ内部中」となると、ＡＴの終了条件（ＡＴ中の終了条件）を充足するまでは、押し順ベルに当選した場合に押し順ナビが実行されることとなる。遊技者はナビされた押し順に従ってリールの停止操作を行うことでメダルの払い出しを受けることができる。ＡＴ中状態の終了条件としては、例えば、ＡＴゲーム数を管理するＡＴカウンタ値が０になることで、以降のゲームにて押し順ナビが発生しなくなり、当該ゲーム以降で発生したベルにおいて、正解の押し順にてリールの停止操作を行えれば「１種ＢＢ内部中」を継続させることができるが、当該ゲーム以降で発生した押し順ベルにおいて、不正解の押し順にてリールの停止操作を行った場合に、１種ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示される可能性がある。１種ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示することでＲＴ状態が「１種ＢＢ内部中」から「１種ＢＢ作動中」へ移行することとなる。

【１８８０】

次に、ＲＴ状態が「１種ＢＢ作動中」の場合について説明する。第９実施形態のＲＴ状態としての「１種ＢＢ作動中」は、１種ＢＢ役に入賞し、１種ＢＢが作動している状態をいう。この遊技間は、規定数のメダルの払い出しが完了することで終了するよう設定されている。メダルの払い出し枚数については自由に規定することが可能であるが、第９実施形態では一例として７０枚を超える払出があった場合にＢＢの作動が終了することとしている。これは、「１種ＢＢ作動中」に当選した小役（例えばベル役など）の入賞に基づいて払い出されたメダルの合計値が６９枚を超えた場合に、「１種ＢＢ作動中」は終了することを意味する。尚、ここでの６９枚の定義は、払出しカウンタからのアウト枚数の減算方

式に基づいて減算を行っており、イン枚数を考慮せず、単純にアウト枚数の加算値となっている。つまり、１枚役などが入賞した場合には、単純に１枚役が払出されたものとして１を払出カウンタの初期値から減算していく。上記に記載したとおり、この「１種ＢＢ作動中」でＡＴ抽選が行われ、ＡＴ抽選の結果においては、「１種ＢＢ作動中」後に移行する「ＲＴ０」のＲＴ状態においても、ＲＴ状態に跨いで保持することが可能なように構成されている。

【１８８１】

尚、第９実施形態においては、「１種ＢＢ内部中」且つ「ＡＴ中状態」である場合には、押し順ベルに当選したゲームにて押し順ナビが発生するため、１ゲームあたりの期待値は１以上となっている。一方、ＡＴ抽選に当選していない状態、且つ１種ＢＢ役に当選している状態においてもＲＴ状態は「ＲＴ０」から「１種ＢＢ内部中」へ移行可能であるが、ＡＴ抽選には当選してないため押し順ベル役など押し順に係る小役に当選したゲームにおいても押し順ナビは発生せず、押し順ベルに当選したゲームにおいて、不正解の押し順にて遊技を実行した場合には１枚の払出、ボーナスに係る図柄組み合わせの停止表示、又はハズレとなるため、遊技者にとって有利な状態とはならない。また、ＡＴ抽選に当選していない「１種ＢＢ内部中」、即ち、「１種ＢＢ内部中」であり且つ「ＡＴ中状態」でない状態においては、ＡＴ抽選を実行しない又はＡＴ抽選に当選する確率が相対的に低いよう構成してもよい。このように構成することにより、ＡＴ抽選に当選していない状況にてボーナスを揃えないよう停止操作をした場合にも遊技者にとって有利にはならないため、意図しない攻略を防止することができる。

【１８８２】

また、ＡＴ抽選は、「１種ＢＢ作動中」のみで実行可能に構成してもよいし、「ＲＴ０」や「１種ＢＢ内部中」でもＡＴ抽選を実行可能に構成してもよい。また、ＡＴゲーム数上乗せ抽選を「１種ＢＢ内部中」で実行可能に構成してもよいし、ＡＴセット数上乗せ抽選を、「１種ＢＢ作動中」や「ＲＴ０」や「１種ＢＢ内部中」で実行可能に構成してもよい。より具体的には、ＡＴ抽選に当選している状況で「１種ＢＢ内部中」に移行すると、ＡＴ残りゲーム数として５０ゲームが付与され、当該５０ゲームのＡＴ中状態を消化するとＡＴ中状態が終了することとなるが、当該ＡＴ中状態にて、ＡＴセット数上乗せ抽選を入賞－Ｌ（スイカ）や入賞－Ｍ（スイカ）等に当選したゲームにて実行し、当該ＡＴセット数上乗せ抽選に当選した場合には、ＡＴセット数の上乗せ情報が記憶され、その後、「１種ＢＢ作動中」→「ＲＴ０」とＲＴ状態が移行して、「ＲＴ０」にて１種ＢＢ役に当選した場合に、ＡＴ抽選に当選している場合と同様に、１種ＢＢ役を入賞させない停止操作を示唆する表示を実行して、再度ＡＴ中状態（且つ「１種ＢＢ内部中」）に移行させるような遊技性としてもよい。

【１８８３】

次に、図２６７は、「ＲＴ０」のＲＴ状態において１種ＢＢ役に当選したゲームにて、演出表示装置Ｓ４０にて表示される演出表示画像のイメージ図である。前述したとおり、ＲＴ状態が「ＲＴ０」において、１種ＢＢ役が当選した際に、ＡＴ抽選の結果に基づいて、演出表示装置Ｓ４０にて表示される演出表示画像が相違するよう構成されている。まず、同図上段について詳述する。「ＲＴ０」であり、ＡＴ抽選に当選していない状態で１種ＢＢ役に当選すると、演出表示装置Ｓ４０上にＢＢ当選示唆画像１として「羊・羊・７を狙え」と表示される。「羊・羊・７」は１種ＢＢ役に係る図柄組み合わせであるため、遊技者は「羊・羊・７」を狙って停止操作を実行することで１種ＢＢ役に係る図柄組み合わせを停止表示させ、ＲＴ状態は「ＲＴ０」から「１種ＢＢ作動中」に移行することとなる。尚、ＢＢ当選示唆画像１の表示内容としては、例えば「羊・羊・７」の表示範囲は適便変更可能であり、液晶の演出画像が視認しやすいよう表示範囲を縮小してもよく、また拡大して表示してもよい。また、１種ＢＢ役の当選を演出表示装置Ｓ４０にて報知するのではなく、「左リールに羊を狙え！」などの音声を用いて報知してもよい。ＢＢ当選示唆画像１に基づいて１種ＢＢ役を入賞させ、１種ＢＢの終了条件を充足することで、同図右側の上段に記載されているように、再び「ＲＴ０」の遊技状態のイメージ図が表示される。

【１８８４】
次に、同図下段について詳述する。「ＲＴ０」であり、ＡＴ抽選に当選している状態で１種ＢＢ役に当選すると、演出表示装置Ｓ４０上にＢＢ当選示唆画像２として「右から７を狙え！」と表示される。１種ＢＢ役に係る図柄組み合わせは「羊・羊・７」であり、ＢＢ当選示唆画像２を視認した遊技者は右リールから順にすべてのリールに７を狙って停止操作するため、１種ＢＢ役に係る図柄組み合わせは停止表示せず、ＲＴ状態は「ＲＴ０」から「１種ＢＢ内部中」に移行することとなる。また、ＡＴに関する状態もＡＴ中状態に移行することとなり、以降押し順ベルに当選したゲームにおいては押し順ナビが実行されるようになる。尚、ＡＴ中状態に移行したため、演出表示装置ＳＧＳ４０には、「ＡＴ開始！！」と表示されることとなる。尚、ＢＢ当選示唆画像２の表示内容は、「１種ＢＢ役を外せ！」等の直接的にＢＢに係る図柄組み合わせを停止表示させない表示態様ではなく、結果的にＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示しないような操作態様を示唆する表示とすることが好適である。そのように構成することで、ＢＢが不利であると遊技者に認識されて遊技者が混乱してしまうことを防止することができる。また、第９実施形態における、ＢＢ当選示唆画像２は「右から７を狙え！」となっており、１種ＢＢ役に係る図柄組み合わせは「羊・羊・７」となっているため、右リールに関する停止操作は「７」図柄を示唆しているため、右リールに関してはＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示可能な操作態様を示唆している。

【１８８５】
尚、その他の変形例として、「右から７を狙え！」を表示する際に、少なくとも左リールＭ５１が停止操作されてから有効ライン上に図柄を引き込むことが可能な５コマの範囲に、「羊」と「７（赤セブン）」の双方を配置しないよう構成することで、遊技者は正確な目押し操作（難易度の高い停止ボタン操作タイミング）を要求されることなく、おおまなか操作タイミングによって１種ＢＢに係る図柄組み合わせ（「羊・羊・赤セブン」）の停止表示を回避することが可能なようにしてもよいし、左リールＭ５１に描かれている８番の「羊」を１３番の「象」の箇所に配置することもできる。具体的には、左リールＭ５１の３番の「７（赤セブン）」付近を操作タイミングで操作しようとした際に、誤って操作タイミングが遅れた場合に、意図しない１種ＢＢの入賞が発生してしまう可能性が生じる。そこで、左リールＭ５１の１３番に「羊」を配置することで、１３番に配置された「羊」を有効ライン上に引き込むためには、左リールＭ５１の９番～１３番の位置でストップボタンを操作する必要があり、ＢＢ当選示唆画像２で表示している図柄（赤セブン）の近傍に配置されていないことで、意図しない入賞を回避することが可能となる。これにより、目押しの失敗への不安を極力下げたユーザーフレンドリーな遊技性を提供することができる。

【１８８６】
ここで、第９実施形態の構成として、１種ＢＢと２種ＢＢとを有している遊技機の構成を第９実施形態の変更例として、以下に詳述する。図２６８は、第９実施形態の変更例に係るＲＴ状態遷移図である。同図においては、「ＲＴ０」、「１種ＢＢ内部中」及び「１種ＢＢ作動中」、「２種ＢＢ内部中」及び「２種ＢＢ作動中」の５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「１種ＢＢ内部中」、「１種ＢＢ作動中」、「２種ＢＢ内部中」、「２種ＢＢ作動中」（「ＲＴ０」を除く全てのＲＴ状態）である場合に、ＲＡＭ初期化が実行される、又は、１種ＢＢの作動が終了した場合、もしくは２種ＢＢの作動が終了した場合に「ＲＴ０」に移行する。２種ＢＢの作動が終了するとは、具体的には、２種ＢＢ役に当選し、当該当選した２種ＢＢ役を入賞させることで作動した２種ＢＢの作動中において、メダルの規定枚数分の払い出しが完了することである。尚、「１種ＢＢ内部中」、「１種ＢＢ作動中」へのＲＴ状態の移行については第９実施形態と同様なので詳細な説明は割愛する。

【１８８７】
次に、ＲＴ状態が「ＲＴ０」の場合に、２種ＢＢ役に当選することで、「２種ＢＢ内部中

」、もしくは「２種ＢＢ作動中」のいずれかのＲＴ状態へ移行する。後者においては、２種ＢＢ役に当選した際に、所定のリールの特定の押し位置にて停止表示される特定図柄１（２種ＢＢ役に係る図柄組合せ）が入賞することで移行する。前者においては、２種ＢＢ役に当選した際に、所定のリールの特定の押し位置にて停止表示される特定図柄２（２種ＢＢ役の入賞を回避できる図柄組合せ）が入賞することで移行する。尚、２種ＢＢ当選時においては、押し位置によって、特定図柄１、もしくは特定図柄２のどちらかが必ず入賞するよう構成されている。つまり、特定図柄１の入賞を回避できる特定図柄２を入賞させることで「２種ＢＢ内部中」へ移行させることが可能になる。

【１８８８】

「２種ＢＢ内部中」のＲＴ状態は、押し順によって管理されているベル役に係るリール停止制御が「１種ＢＢ内部中」とは異なり、押し順、押し位置に拘わらず最大獲得枚数である１５枚の獲得が可能なよう構成されているため、遊技者にとって高利益な状態であるといえる。この遊技間では、押し順によって管理されているベル役の押し順ナビが発生しない状態となっている。つまり、押し順ナビに従って１５枚のベル役を取得するのではなく、遊技者の停止態様に拘わらず１５枚のベル役を獲得可能なよう構成されている。この「２種ＢＢ内部中」は予めゲーム数が定められておらず、所定の当選率（抽選確率）で当選する２種ＢＢ役に入賞するまで継続する。２種ＢＢ役に入賞することで、「２種ＢＢ内部中」は終了し、ＲＴ状態が「２種ＢＢ内部中」から「２種ＢＢ作動中」へ移行する。

【１８８９】

次に、ＲＴ状態が「２種ＢＢ作動中」の場合について説明する。第９実施形態のＲＴ状態としての「２種ＢＢ作動中」は、２種ＢＢ役に当選し、２種ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示して２種ＢＢが作動している状態をいう。この遊技間は、所定のメダルの払い出しが完了することで終了するよう設定されている。遊技媒体の払い出し枚数については自由に規定することが可能であるが、第９実施形態では一例として２枚を超える払出枚数と規定する。例えば、「２種ＢＢ作動中」においては、２枚賭けで２枚の払出となる遊技を２回実行することで、「２種ＢＢ作動中」の終了条件を充足することができる。

【１８９０】

次に、図２６９を用いて、第９実施形態及び第９実施形態の変更例における、メダル増減期待値、状態比率について説明する。同図においては、遊技方法Ａ（遊技店で遊技者に推奨する打法）にて遊技を進行した場合について詳述している。まず、同図上段に示す第９実施形態について詳述する。

【１８９１】

＜遊技方法Ａ＞

第９実施形態における遊技方法Ａの一例を詳述する。遊技方法Ａは、遊技者が最も損をしないように遊技を実行する第一の検証試験時にて実行される遊技方法であり、押し順ナビが実行されていない遊技においては、停止位置によって停止表示できない可能性がある図柄組み合わせ（ＰＢ＝１ではない図柄を含む図柄組み合わせ）を可能な限り停止表示させることができる操作態様で遊技を実行し続ける。

【１８９２】

＜ＲＴ０における遊技方法Ａ＞

ＲＴ０における遊技方法Ａとしては、１種ＢＢ役に当選しない遊技においては、「左→中→右」の順で停止操作する。

（１）第１停止操作として左リールの１番のベルＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作する。

（１－１）左リールの下段に１～４番のいずれかが停止表示した場合（再遊技－Ｋ及び再遊技－Ｌに当選していない遊技）は、第２停止操作として中リールの１番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、その後、第３停止操作として右リールの１番のベルＢが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。

（１－２）左リールの下段に５番のリプレイが停止表示した場合（再遊技－Ｋ又は再遊技－Ｌに当選した遊技）には、第２停止操作として中リールの１番のリプレイが下段のタイ

ミングで中停止ボタンを停止操作し、その後、第３停止操作として右リールの０番のベルＡが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。各リールの上段にはスイカが停止表示されることとなる。

【１８９３】

また、ＲＴ０において１種ＢＢ役に当選し、ＡＴ抽選に当選しておらず、ＢＢ当選示唆画像１が実行される遊技においては、「右→中→左」の順で停止操作する。

（１）第１停止操作として、右リールの１番のベルＢが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作し、第２停止操作として、中リールの６番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第３停止操作として、左リールの６番のベルＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、有効ラインには「羊・羊、赤セブン」が停止表示し、１種ＢＢが作動する（１種ＢＢ作動中に移行する）こととなる。

【１８９４】

また、ＲＴ０において１種ＢＢ役に当選し、ＡＴ抽選に当選しており、ＢＢ当選示唆画像２が実行される遊技においては、「右→中→左」の順で停止操作する。

（１）第１停止操作として、右リールの１番のベルＢが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作し、第２停止操作として、中リールの１番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第３停止操作として、左リールの１番のベルＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、有効ラインには「羊・羊、赤セブン」が停止表示しないため、１種ＢＢが作動せず、１種ＢＢ内部中に移行することとなる。

【１８９５】

＜１種ＢＢ内部中における遊技方法Ａ＞

１種ＢＢ内部中においては、押し順ナビが発生する遊技においては、押し順ナビと同一の押し順にて停止操作を実行し、左リールにおいては１番のベルＡが下段のタイミングで左停止ボタンを操作し、中リールにおいては１番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを操作し、右リールにおいては１番のベルＢが下段のタイミングで右停止ボタンを操作する。

【１８９６】

また、押し順ナビが発生しない遊技においては、「右→中→左」の順で停止操作し、第１停止操作として、右リールの１番のベルＢが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作し、第２停止操作として、中リールの６番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第３停止操作として、左リールの６番のベルＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作する。再遊技に当選している遊技においては再遊技に係る図柄組み合わせが停止表示し、「入賞－Ａ１１」、「入賞－Ａ１２」、「入賞－Ｂ１１」及び「入賞－Ｂ１２」以外の押し順ベル（「右→中→左」が正解の押し順ではない押し順ベル）に当選している遊技においては、有効ラインには「羊・羊・赤セブン」が停止表示し、１種ＢＢが作動する（１種ＢＢ作動中に移行する）こととなる。即ち、ＡＴの終了条件を充足し、押し順ナビが発生しなくなった後に「右→中→左」が正解の押し順ではない押し順ベルに当選すると１種ＢＢに係る図柄組み合わせを停止表示させて１種ＢＢが作動することとなる。尚、これには限定されず、「左→中→右」等の操作順序で停止操作するよう構成してもよい。

【１８９７】

＜１種ＢＢ作動中における遊技方法Ａ＞

１種ＢＢ作動中における遊技方法Ａとしては、「左→中→右」の順で停止操作する。

（１）第１停止操作として左リールの１番のベルＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第２停止操作として中リールの１番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第３停止操作として右リールの１番のベルＢが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。

【１８９８】

次に、第９実施形態のメダル増減期待値から説明する。第９実施形態において、遊技状態としては、「ＲＴ０」、「１種ＢＢ内部中（ＡＴ中状態）」、「１種ＢＢ作動中」の３つ

の遊技状態を有しており、更に、押し順ナビによる指示が発生する状態を「ＡＴ中」と規定し、押し順ナビによる指示が発生しない状態を「通常」と規定するならば、「ＲＴ０」は通常、「１種ＢＢ内部中（ＡＴ中状態）」をＡＴ中、「１種ＢＢ作動中」は通常とそれぞれ規定することができる。各々の遊技状態において遊技方法Ａにて遊技を実行した場合の、小役当選時のリール停止制御について説明する。まず、「ＲＴ０」においては、押し順ベルが当選した遊技においては、押し順、押し位置に拘わらず１枚役が優先的に入賞するように構成されている。これは、前述した個数優先制御に基づいた制御によりリールを停止させていることに起因している。また、「１種ＢＢ内部中（ＡＴ中状態）」においては、押し順ナビが発生する遊技状態であるため、押し順ベルに当選した遊技にて押し順ナビが発生し、当該押し順ナビに従ってリールを停止させた場合には必ず１５枚役が入賞するよう構成されている。また、「１種ＢＢ作動中」においては、１枚の払出、６枚の払出又は１５枚の払出となる図柄組み合わせが停止表示するよう構成されている。次に各々の遊技状態におけるリプレイの当選率について説明する。まず、「ＲＴ０」においては、１／７．３である。また、「１種ＢＢ内部中（ＡＴ中状態）」においては、「ＲＴ０」よりもリプレイの当選率は上昇しており、１／４．０となっている。これは、「ＲＴ０」の遊技状態において１種ＢＢ役に当選することとなる乱数を再遊技役に当選する乱数としているため、リプレイの当選率が上昇している。また、「１種ＢＢ作動中」においては、再遊技役の抽選を行っていないため、リプレイが出現することはない。次に各々の遊技状態におけるメダル増減期待値について説明する。１遊技あたりのメダル増減期待値は、前述のとおり「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が、ここでは、あくまでメダル増減期待値の傾向についての大まかな演算結果の数値を記載することにする。この演算に基づいて各々の遊技状態における１遊技あたりのメダル増減期待値を算出すると、「ＲＴ０」においては、約－２．０、「１種ＢＢ内部中（ＡＴ中状態）」においては、約＋９．０、「１種ＢＢ作動中」においては、約－２．０と導出することができる。つまり、通常である「ＲＴ０」と「１種ＢＢ作動中」においては、メダル投入枚数３枚に対して、高確率で１枚役が毎遊技入賞することになるため、毎遊技約－２．０枚の減少となる。一方「１種ＢＢ内部中（ＡＴ中状態）」においては、押し順ベルに当選した遊技において押し順ナビが発生するため１５枚役の入賞となり、且つリプレイの当選率も「ＲＴ０」と比較して上昇しているため、毎遊技約＋９．０の増加となる。次に１種ＢＢに係る条件装置の当選率（抽選確率）について説明する。「ＲＴ０」の遊技状態においては、１／８．９で１種ＢＢに当選する。一方、「１種ＢＢ内部中（ＡＴ中状態）」においては、「ＲＴ０」における１種ＢＢの当選に係る条件装置の置数が再遊技の当選の置数に置き換わっている。また、「１種ＢＢ作動中」においては、「ＲＴ０」における１種ＢＢの当選に係る条件装置の置数が小役当選（例えば、入賞－Ｊ）の置数に置き換わっている。

【１８９９】

次に、図２６９を用いて、第９実施形態における各々の遊技状態の状態比率について説明する。尚、状態比率においては、どのように遊技を行うか（リールの停止態様）、また、小役の入賞に対してどのようにリールの停止制御を行うか（リールの停止制御）によって大きく異なってくるものであるといえる。第９実施形態では、遊技方法Ａ（遊技店で遊技者に推奨する打法）、遊技方法Ｂ（毎遊技最も高利益となる停止操作を行う打法であり、詳細については後述する）、遊技方法Ｃ（全てのリールにおいて、押し位置、停止順序をランダムに停止操作を行う打法であり、詳細については後述する）の３つの遊技方法で実施した場合にて、状態比率を算出している。

【１９００】

＜遊技方法Ｂ＞

第９実施形態における遊技方法Ｂの一例を詳述する。遊技方法Ｂは、毎遊技最も高利益となる停止操作を行う遊技方法であり、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律に準ずる適切な遊技機を提供するために行われる第二の検証試験時にて実行される遊技方法である。なお、遊技方法Ｂにて遊技を進行した場合には、押し順ナビが発生する遊技は

実行されない。
【１９０１】
＜ＲＴ０における遊技方法Ｂ＞
ＲＴ０における遊技方法Ｂとしては、１種ＢＢ役に当選しない遊技においては、「左→中→右」の順で停止操作する。
（１）ハズレ又は再遊技に当選した遊技（当選番号０～１２）においては、第１停止操作として左リールの１番のベルＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作する。
（１－１）左リールの下段に１～４番のいずれかが停止表示した場合（当選番号１１の再遊技－Ｋ及び当選番号１２の再遊技－Ｌに当選していない遊技）は、第２停止操作として中リールの１番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、その後、第３停止操作として右リールの１番のベルＢが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。
（１－２）左リールの下段に５番のリプレイが停止表示した場合（当選番号１１の再遊技－Ｋ又は当選番号１２の再遊技－Ｌに当選した遊技）には、第２停止操作として中リールの１番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、その後、第３停止操作として右リールの０番のベルＡが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。各リールの上段にはスイカが停止表示されることとなる。
（２）ベルに当選した遊技（当選番号１３～３９）においては、入賞２４～入賞３６の１５枚の払出となる図柄組み合わせを停止表示させる。
【１９０２】
また、ＲＴ０において１種ＢＢ役に当選した遊技においては、「右→中→左」の順で停止操作する。
（１）第１停止操作として、右リールの１番のベルＢが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作し、第２停止操作として、中リールの６番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第３停止操作として、左リールの６番のベルＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、有効ラインには「羊・羊、赤セブン」が停止表示し、１種ＢＢが作動する（１種ＢＢ作動中に移行する）こととなる。
なお、遊技方法Ｂにおいては、ＡＴ抽選に当選しているか否かに拘らず、１種ＢＢ役に当選した遊技にて１種ＢＢが作動することとなる図柄組み合わせを停止表示させる。
【１９０３】
＜１種ＢＢ作動中における遊技方法Ｂ＞
１種ＢＢ作動中における遊技方法Ｂとしては、「左→中→右」の順で停止操作する。
（１）第１停止操作として左リールの１番のベルＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第２停止操作として中リールの１番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第３停止操作として右リールの１番のベルＢが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。
【１９０４】
＜遊技方法Ｃ＞
次に、遊技方法Ｃは完全にランダムに遊技する遊技方法であり、「左→中→右」、「左→右→中」、「中→左→右」、「中→右→左」、「右→左→中」、「右→中→左」の６通りの押し順から毎ゲーム均等な確率で押し順を決定し、停止タイミングに関しても、０番から１９番の停止操作位置から均等な確率で停止操作タイミングを毎ゲーム各リール毎に決定する遊技方法である。尚、この遊技方法Ｃにて実際の遊技が行われる機会は、例えば回胴遊技機を遊技した経験が少ない遊技者（目押し操作ができない）にて実行される遊技方法や、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律に準ずる適切な遊技機を提供するために行われる第三の検証試験時にて実行される遊技方法である。
【１９０５】
＜ＲＴ０における遊技方法Ｃ＞
ＲＴ０にて１種ＢＢ役に当選した遊技において遊技方法Ｃにて遊技を実行した場合には、１種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示する場合と停止表示しない場合とがあり、１種

ＢＢ役に当選した遊技において１種ＢＢが作動することとなる図柄組み合わせは１通り（「羊・羊・赤セブン」又は「象・象・赤セブン」）であるため、ＲＴ０にて１種ＢＢ役に当選した遊技において遊技方法Ｃにて遊技を実行した場合には、１種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示するよりも、１種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示しない割合の方が高くなる。また、１種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、次の遊技は１種ＢＢ内部中となるため、次遊技以降も毎遊技１種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示する可能性がある。

【１９０６】

＜状態比率＞

まず、遊技方法Ａにおいては、「１種ＢＢ作動中」の状態比率が７２％と最も高い比率となっている。これは、「ＲＴ０」の遊技状態において、１種ＢＢ役が１／８．９と高確率で当選し、且つ、ＡＴ抽選に当選していない場合には、１種ＢＢ役に当選した遊技にて１種ＢＢに係る図柄組み合わせを停止表示させるからである。更には「１種ＢＢ作動中」にて当選する小役は１枚の払出となる割合が高いため、１種ＢＢが作動終了するまでに要する遊技数が相対的に多くなるためである。

【１９０７】

次に、遊技方法Ｂにおいては、「１種ＢＢ内部中」の状態比率が０％となっている。前述したように、遊技方法Ｂにおいては、ボーナス役（１種ＢＢ役）に当選した遊技にて、ボーナス（第９実施形態では１種ＢＢ）を優先的に入賞させるためであり、「１種ＢＢ内部中」、つまり１種ＢＢを持ち越している期間に滞在することなく、「ＲＴ０」にてボーナス役（１種ＢＢ役）に当選した遊技においては、如何なる場合であっても１種ＢＢを入賞させる。また、「１種ＢＢ作動中」の状態比率（または状態滞在比率ともいう）が８７％と遊技方法Ａ時よりも高い比率となっている。これは、遊技方法Ｂが、「ＲＴ０」の遊技状態において、如何なる場合であっても１／８．９で当選する１種ＢＢ役を、当選したゲームにて入賞させる一方、遊技方法Ａは、ＡＴ抽選に当選している状態で１種ＢＢ役に当選した場合には、１種ＢＢ役を入賞させずに１種ＢＢ内部中に移行させるためである。

【１９０８】

次に、遊技方法Ｃにおいては、「１種ＢＢ内部中」の状態比率が６５％と、遊技方法Ａ、遊技方法Ｂ時と比較して高い状態比率となっている。前述したように、ＲＴ０にて１種ＢＢ役に当選した遊技において遊技方法Ｃにて遊技を実行した場合には、１種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示する場合と停止表示しない場合とがあり、１種ＢＢ役に当選した遊技において１種ＢＢが作動することとなる図柄組み合わせは１通り（「羊・羊・赤セブン」又は「象・象・赤セブン」）であるため、ＲＴ０にて１種ＢＢ役に当選した遊技において遊技方法Ｃにて遊技を実行した場合には、１種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示するよりも、１種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示しない割合の方が高くなる。また、１種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、次の遊技は１種ＢＢ内部中となるため、次遊技以降も毎遊技１種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示する可能性があるが、１種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示するよりも、１種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示しない割合の方が高いため、１種ＢＢ内部中に滞在する割合が相対的に高くなる。なお、すべての図柄組み合わせに対する１種ＢＢに係る図柄組み合わせを有効ラインに引き込める割合は、「（５×５×５）／（２０×２０×２０）＝１２５／８０００」となっている。

【１９０９】

次に、同図下段に示す第９実施形態の変更例における各々の遊技状態の状態比率について説明する。尚、第９実施形態と同一の構成についての説明は割愛する。尚、遊技状態として「ＲＴ０」、「１種ＢＢ内部中」、「１種ＢＢ作動中」においては、第９実施形態と説明が重複するため割愛する。遊技状態としては、「２種ＢＢ内部中」、「２種ＢＢ作動中」の２つの遊技状態を追加で有しており、「２種ＢＢ内部中」を２種ＢＢ内部中、「１種ＢＢ作動中」は通常とそれぞれ規定することができる。尚、「２種ＢＢ内部中」においては、押し順ベル役についての押し順ナビが発生する遊技状態ではない。各々の遊技状態に

おける遊技方法Ａにて遊技を進行した場合について説明する。
【１９１０】
＜２種ＢＢ内部中における遊技方法Ａ＞
２種ＢＢ内部中における遊技方法Ａとしては、「左→中→右」の順で停止操作する。
（１）第１停止操作として左リールの１番のベルＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第２停止操作として中リールの１番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第３停止操作として右リールの１番のベルＢが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。
【１９１１】
なお、「２種ＢＢ内部中」においては、押し順ナビが発生しない遊技状態であるが、押し順、押し位置に拘わらず必ず１５枚の払出となる入賞役が当選する確率が相対的に高くなるよう構成されている。
【１９１２】
＜２種ＢＢ作動中における遊技方法Ａ＞
２種ＢＢ作動中における遊技方法Ａとしては、「左→中→右」の順で停止操作する。
（１）第１停止操作として左リールの１番のベルＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第２停止操作として中リールの１番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第３停止操作として右リールの１番のベルＢが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。
【１９１３】
また、「２種ＢＢ作動中」においては、いかなる抽選結果であっても、少なくともすべての小役に関する役が当選した状態とみなし、あらかじめ定められた小役が出現するように設計されている。なお、前述したように、「２種ＢＢ作動中」において役抽選を実行するよう構成してもよいし、役抽選を実行しないよう構成してもよい。
【１９１４】
次に各々の遊技状態におけるリプレイの当選率について説明する。「２種ＢＢ内部中」においては、「ＲＴ０」よりもリプレイの当選率は上昇しており、１／４．０となっている。これは、「ＲＴ０」の遊技状態において１種ＢＢ役に当選することとなる乱数を再遊技役に当選する乱数としているため、リプレイの当選率が上昇している。また、いかなる抽選結果であっても、少なくともすべての小役に関する役が当選した状態とみなし、あらかじめ定められた小役が出現するように設計されている。また、「２種ＢＢ作動中」においては、１つの条件装置（例えば２枚役）だけが入賞するように構成されており、この２枚役がほぼ１００％で入賞する。
【１９１５】
＜ＲＴ０における遊技方法Ｂ＞
また、ＲＴ０において２種ＢＢ役に当選した遊技においては、「左→中→右」の順で停止操作し、ＡＴ抽選に当選しているか否かに拘らず、２種ＢＢ役に当選した遊技にて２種ＢＢが作動することとなる図柄組み合わせを停止表示させる。
【１９１６】
＜２種ＢＢ作動中における遊技方法Ｂ＞
２種ＢＢ作動中における遊技方法Ｂとしては、「左→中→右」の順で停止操作する。
（１）第１停止操作として左リールの１番のベルＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第２停止操作として中リールの１番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第３停止操作として右リールの１番のベルＢが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。
【１９１７】
＜ＲＴ０における遊技方法Ｃ＞
ＲＴ０にて２種ＢＢ役に当選した遊技において遊技方法Ｃにて遊技を実行した場合には、２種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示する場合と停止表示しない場合とがある。尚、ＲＴ０にて２種ＢＢ役に当選した遊技において遊技方法Ｃにて遊技を実行した場合には、

２種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示する割合と、２種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示しない割合とは、リール配列の構成によって相違することとなる（２種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示させる割合を考慮してリール配列を適宜設計すればよい）。

【１９１８】

＜状態比率＞

次に、第９実施形態の変更例における各々の遊技状態の状態比率について説明する。遊技方法に拘らず、ＲＴ０の場合には、１種ＢＢ役と２種ＢＢ役とに当選する可能性がある。ＲＴ０にて２種ＢＢ役に当選した遊技においては、遊技方法Ａの場合には２種ＢＢに係る図柄組み合わせを停止表示させないよう停止操作し、遊技方法Ｂの場合には２種ＢＢに係る図柄組み合わせを停止表示させるよう停止操作し、遊技方法Ｃの場合にはランダムに停止操作するため、２種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示する場合としない場合とがある。

【１９１９】

また、「２種ＢＢ内部中」、および「２種ＢＢ作動中」において、少なからず状態比率を有していることが見て取れる。「２種ＢＢ内部中」、「２種ＢＢ作動中」の状態比率を有する分、「１種ＢＢ内部中」、および「１種ＢＢ作動中」の状態比率は下がっている。なお、押し順ナビなどの指示機能を役物として捉えて考えると、出玉試験では指示機能を含めた役物による払出においてある程度の規制があり、有利区間比率が７０％以上となる遊技機を構成する場合には、遊技機からの払出枚数があまりにも多くなり過ぎないようにすることが重要である。第９実施形態からの変更例では２種ＢＢを有するよう構成することにより、「（ＲＢ作動中の払出枚数＋ＣＢ作動中の払出枚数＋ＳＢ作動中の払出枚数＋指示を実行した遊技における払出枚数）／すべての払出枚数×１００％」を指示込役物比率として、指示込払出枚数が７０％未満となるよう設計し、遊技機からの払出枚数があまりにも多くなり過ぎない公正な遊技機としている。第９実施形態からの変更例においては、２種ＢＢを有することにより、指示込払出比率の分子を構成するＣＢ作動中の払出枚数（「２種ＢＢ作動中」の払出枚数）が若干増加する（例えば、２枚賭け遊技にて２枚の払出となる遊技を２回実行することで２枚を超える払出となり２種ＢＢが作動終了する）こととなるが、２種ＢＢ内部中においては指示が発生しないよう構成していることから、指示込役物比率の分子を構成する「指示を実行した遊技における払出枚数」が２種ＢＢ内部中における払出では増加しない。一方、指示込役物比率の分母を構成する「すべての払出枚数」が２種ＢＢ内部中及び２種ＢＢ作動中における払出によって分子と比較して大きく増加するため、指示込役物比率を抑えるよう設計することが可能となっている。第９実施形態の変更例のように、２種ＢＢを有するよう構成することで、指示機能を含めた役物による払出の比率を下げることができるため、第９実施形態と比較して出玉試験に通りやすい遊技機とすることができる。

【１９２０】

次に、図２７０は、第９実施形態における、ＡＴ状態遷移図である。第９実施形態においては、「通常状態」、「ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」、「非ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」、「１種ＢＢ状態」、の４つの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、「１種ＢＢ状態」にて所定の小役に当選し、更にＡＴに所定の当選率（例えば１／５）で当選した場合、「通常状態」にて、１種ＢＢに再び当選したことを契機として、「ＡＴ中状態」へ移行する。尚、不図示であるが、遊技区間として、「通常区間」と、遊技者にとって「通常状態」よりも指示に関して有利とされる「有利区間」とを有している。例えば、ＡＴに関する状態が「通常状態」である際には、「通常区間」とし、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」、「非ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」、「１種ＢＢ状態」である際には、「有利区間」と定める、また、ＡＴに関する状態が「通常状態」、「非ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」である際には、「通常区間」とし、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」、「１種ＢＢ状態」である際には、「有利区間」と定める、また、ＡＴに関する状態が「１種ＢＢ状態」である際に、「１種ＢＢ状態」中の一部を「通

常区間」、また一部を「有利区間」などと定めてもよい。「有利区間」への移行抽選を行う条件装置としては、再遊技－Ｅ、もしくは入賞－Ａ１などがある。また、１種ＢＢ－Ａ、１種ＢＢ－ＢなどのＢＢ役の当選によって有利区間移行抽選を行うよう構成してもよい。

【１９２１】

「通常状態」は、通常区間、もしくは有利区間である。尚、第９実施形態では、後述する「１種ＢＢ状態」に保持されたＡＴに関する情報、及び１種ＢＢ役の当選に基づいて、ＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」、もしくは「非ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」のどちらに移行させるかを判定する状態である。ＡＴに関する情報が当選に係る情報である場合には、ＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」に移行させ、ＡＴに関する情報が非当選に係る情報である場合には、ＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」に移行させるよう制御を行う。尚、この「通常状態」が通常区間であれば、押し順ナビは行われないが、「通常状態」が有利区間であれば押し順ナビを行うよう構成してもよい。また、ＡＴに当選しており、１種ＢＢ役が当選した際に、１種ＢＢ役を入賞させてしまった場合は、ＡＴの当選権利は消滅したりはせず、当選したＡＴに関する情報を引き継ぐことが可能なよう構成されている。１種ＢＢの作動が終了し、再び「通常状態」で１種ＢＢが当選した際に、１種ＢＢ役を入賞させないよう停止操作を行うことでＡＴ中状態に移行する。

【１９２２】

「非ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」は、通常区間、もしくは有利区間であり、１種ＢＢ役に当選しており、且つＡＴ抽選に当選していない状態である。「非ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」においても、ＡＴ抽選を実行するよう構成してもよいし、ＡＴ抽選を実行しないよう構成してもよい。

【１９２３】

「ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」は、有利区間であり、１種ＢＢ役に当選し、且つＡＴに関する情報が当選であると判定されている状態である。「ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」にて、所定の役（レア役）に当選した際、所定の当選率でＡＴのセット数を上乗せする、もしくはＡＴのゲーム数などを上乗せする、という構成も実現可能である。また、不図示であるが、「ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」にて、所定の小役（レア役）に当選した際、遊技者にとって更に有利となる「上乗せ特化状態（ＡＴのセット数またはゲーム数の上乗せなどの期待値が高くなる状態）」などを有するよう構成してもよい。このように構成することで、「ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」の遊技期間を長くすることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。「ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」はＡＴ中状態であるため、ベル役を入賞させるための押し順ナビが１００％発生する状態である。「ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」の区間は任意で定めることが可能であるが、第９実施形態では５０ゲームと定めることとする。尚、「ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」の区間においては、ゲーム数で管理するだけでなく、遊技者が付与された遊技媒体の枚数で規定する差枚数管理、もしくはベルの押し順ナビ回数で規定するナビ回数管理などでもよい。尚、ＡＴ中状態にて、持ち越している１種ＢＢ役を入賞させてしまった場合、ＡＴのゲーム数の減算は特に行われることなく、１種ＢＢの作動が終了し、再び「通常状態」で１種ＢＢが当選した際に、１種ＢＢ役を入賞させないよう停止操作を行うことでＡＴ中状態に移行する。この時、１種ＢＢ役を入賞させたタイミングで残存していたＡＴのゲーム数に、１種ＢＢ作動中にＡＴに当選していれば、その新たに当選した分のＡＴゲーム数が加算される。尚、ＡＴ中状態において、１種ＢＢ役を入賞させてしまった場合において、特別なペナルティなどはないが、１種ＢＢ作動中はＡＴ中状態と比較してメダル増減期待値が低いため、メダルが大幅に減ってしまうという事態が起こり得る。「ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」は、例えば１種ＢＢ役を入賞させた、ＡＴ中状態の終了条件を満たした（例えば５０Ｇのゲーム数が消化された）、「有利区間」の終了条件である有利区間を開始してから１５００Ｇ遊技を行っているか、メダルの払出枚数が２４００枚を超えたか等に基づいて終了条件を充足させたと判断して終了させる。

【１９２４】

また、「ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」にて、ＡＴカウンタのカウンタ値が０となった場合、「非ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」となるため、以降押し順ベル役を入賞させるための押し順ナビが発生しなくなる。ＡＴカウンタのカウンタ値が０となることで、押し順ベル役を入賞させるための押し順ナビが発生しなくなるため、当選を持ち越した１種ＢＢが容易に入賞し得る（第９実施形態では押し順ベルを溢した場合に１種ＢＢ役が入賞し得る）状態となる。即ち正解の押し順にてリールの停止操作を行う限り押し順ベル役が入賞し、１種ＢＢ役の入賞を回避することができるが、不正解の押し順にてリールの停止操作を行った場合には、１種ＢＢ役が入賞する可能性があるよう構成されている。

【１９２５】

「１種ＢＢ状態」は、通常区間、もしくは有利区間であり、１種ＢＢ役に当選し、１種ＢＢ役を入賞させることで移行する状態である。また、第９実施形態では、この「１種ＢＢ状態」において、ＡＴ抽選を行う。ＡＴ抽選においては、所定の小役（例えば１枚役）の当選に基づいて所定の確率にて行われ、当選したＡＴに関する情報は一時的に保持される。「１種ＢＢ状態」は１種ＢＢが作動している状態であり、遊技媒体が所定の枚数払い出されることで終了する状態であり、第９実施形態では遊技媒体の払い出し枚数が６９枚を超えることで終了する。

【１９２６】

尚、「通常状態」においては、ＡＴ中状態としての「ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」後に入賞させた「１種ＢＢ状態」、もしくは「通常区間」としての「非ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」後に入賞させた「１種ＢＢ状態」などに関わらず、一律として「１種ＢＢ状態」後には必ず移行する遊技状態である。

【１９２７】

次に、図２７１は、第９実施形態の変更例における、ＡＴ状態遷移図である。第９実施形態の変更例においては、「通常状態」、「ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」、「非ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」、「１種ＢＢ状態」、「２種ＢＢ内部中」、「２種ＢＢ状態」の４つの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。尚、「ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」、「非ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」、「１種ＢＢ状態」においては第９実施形態と同様なので、詳細な説明は割愛する。尚、不図示であるが、遊技区間として、「通常区間」と、遊技者にとって「通常状態」よりも指示に関して有利とされる「有利区間」とを有している。例えば、ＡＴに関する状態が「通常状態」である際には、「通常区間」とし、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」、「非ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」、「２種ＢＢ内部中」、「１種ＢＢ状態」「２種ＢＢ状態」である際には、「有利区間」と定める、また、ＡＴに関する状態が「１種ＢＢ状態」である際に、「１種ＢＢ状態」中の一部を「通常区間」、また一部を「有利区間」などと定めてもよい。また、全てのＡＴに関する状態を「有利区間」と定めてしまってもよい。尚、「有利区間」への移行に関しては、「通常状態」、「ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」、「非ＡＴ中状態＋１種ＢＢ内部中」、「２種ＢＢ内部中」にて、当選率が等しい小役にて抽選を行うことが好ましい。「有利区間」への移行抽選を行う条件装置としては、再遊技－Ｅ、もしくは入賞－Ａ１などがある。また、１種ＢＢ－Ａ、１種ＢＢ－ＢなどのＢＢ役も有利区間への移行抽選を行うよう構成してもよい。

【１９２８】

「２種ＢＢ内部中」は、有利区間であり、２種ＢＢ役に当選し、且つ２種ＢＢを入賞させていない状態である。第９実施形態の変更例では、この２種ＢＢ内部中を有利区間として定めるものとしている。「通常状態」から「２種ＢＢ内部中」への移行については、２種ＢＢ役に当選した際に、所定のリールの特定の押し位置にて停止表示される特定図柄２（２種ＢＢ役の入賞を回避できる図柄組合せ）が入賞することで移行する。尚、この「２種ＢＢ内部中」は、リプレイの確率が「通常状態」と比較して高くなっており、押し順ベル役において、「通常状態」と異なる停止制御を用いていることで、押し順、押し位置に拘わらず全ての押し順ベル役に係る条件装置が当選した場合に、最も払出が多い１５役を獲

得できるよう構成されている。尚、「２種ＢＢ内部中」は押し順ナビが発生しない期間であるため、押し順ベル役の入賞による１５枚役の払出は、指示機能による払出とは見なさなくてもよい。「２種ＢＢ内部中」は、２種ＢＢ役が入賞する、つまり所定のリールの特定の押し位置にて停止表示される特定図柄１（２種ＢＢ役に係る図柄組合せ）が入賞することで終了する。

【１９２９】

「２種ＢＢ状態」は、通常区間、もしくは有利区間であり、２種ＢＢ役に当選し、２種ＢＢ役を入賞させることで移行する状態である。また、第９実施形態では、この「２種ＢＢ状態」において、ＡＴ抽選を行わないものとする。「２種ＢＢ状態」において、当選し得る小役は、例えば押し順、押し位置に拘わらず獲得可能な２枚役などがあり、「２種ＢＢ状態」では２枚役が１００％獲得可能に構成されており、所定の払出枚数を超えることで「２種ＢＢ状態」が終了する。

【１９３０】

以上のように構成することにより、第９実施形態に係る回胴式遊技機によれば、遊技者に有利な状態と遊技者に不利な状態とのメリハリをつけ、且つ、ＡＴ中状態における１遊技あたりの期待値（払出枚数／投入枚数）を高くすることができ、より興趣性の高い遊技機を創出することができる。また、１種ＢＢ作動中にＡＴ抽選を実行し、遊技者にとって有利なＡＴを１種ＢＢ内部中にて実行するという斬新な遊技性を創出することができる。

【１９３１】

＜本例に適用可能なその他の構成＞

ここで、上述した有利区間を有するすべての実施形態に適用可能な構成を以下に詳述する。

【１９３２】

次に、図２７２は、本例に適用可能な押し順ナビ実行態様の一例である。通常区間であり、有利区間表示器ＹＨ（有利区間ランプ）が消灯しており、ＡＴに関する状態が非ＡＴ中状態（ＡＴ中状態以外のＡＴに関する状態であり、例えば、通常状態）である状況下、出玉率が毎遊技算出されている。ここで、出玉率とは、「遊技機から払い出された遊技メダル／遊技機にベットされた遊技メダル×１００％」にて算出される数値である。出玉率を算出する態様としては、遊技機から払い出された遊技メダルを計測する払出枚数カウンタと遊技機にベットされた遊技メダルを計測する投入枚数カウンタとを有し、毎ゲーム遊技終了後（払出終了後）に出玉率を算出して当該出玉率を記憶しておくよう構成してもよい。また、出玉率を算出するタイミングは遊技終了後には限定されず、遊技開始タイミングにて算出するよう構成してもよいし、内部抽選の終了後に算出するよう構成してもよい。

【１９３３】

その後、通常区間にて有利区間移行抽選に当選し、図中１のタイミングにて、有利区間の最初のゲームが実行されたため、有利区間表示器ＹＨが点灯する。尚、出玉率は１００％未満且つ４０％以上となっている。その後、有利区間且つ非ＡＴ中状態にて遊技が進行し、押し順ナビが実行されないため、出玉率が減少していき、図中２のタイミングにて、出玉率は１００％未満且つ４０％以上の状況下遊技が実行される。当該遊技においては押し順ベルに当選しているが、押し順ナビ（図中における指示）が実行されず、左停止ボタン→中停止ボタン→右停止ボタンの順で停止操作し、不正解の押し順であったため、３枚の払出となる図柄組み合わせが停止表示する（押し順正解時のベルに係る図柄組み合わせが停止表示しない）。当該遊技においては、３枚ベットにて遊技を実行し、３枚の払出があったため、出玉率は変化しない。なお、当該遊技にて当選した押し順ベルの正解の押し順は「中→左→右」とする。

【１９３４】

その後、有利区間且つ非ＡＴ中状態にて遊技が進行し、押し順ナビが実行されないため、出玉率が減少していき、図中３のタイミングにて、出玉率は４０％未満且つ３３％以上の状況下で遊技が実行される。当該遊技においては「左→中→右」が正解の押し順となる押し順ベルに当選しており、出玉率が４０％という閾値未満となっているため、「左→中→右」の順で停止操作を指示する押し順ナビが実行される。遊技者は押し順ナビに従って、

左停止ボタン→中停止ボタン→右停止ボタンの順で停止操作し、正解の押し順にて停止操作したため、１５枚の払出となるベルに係る図柄組み合わせが停止表示する（押し順正解時のベルに係る図柄組み合わせが停止表示する）。

【１９３５】

このように、同図に係る構成においては、有利区間において、出玉率が予め定められた閾値である４０％未満となっている状況にて、押し順役（押し順ナビが実行され得る役）に当選した遊技においては押し順ナビを実行するよう構成されている。このように構成することにより、短時間で遊技者が著しく不利益となることを防止することができると共に、型式試験における短時間試験（前述した遊技方法Ａにて遊技を進行する場合の試験）にて出玉率が３３％未満となってしまうことを防止することができる。尚、前記閾値は４０％には限定されず、３３％以上の任意の数値としてもよい。また、出玉率が閾値未満となった場合に押し順ナビを実行する役も任意に設定してもよく、例えば、押し順ベルに関しては押し順ナビを実行するが、押し順再遊技に関しては押し順ナビを実行しないよう構成してもよい。また、同図においては、出玉率の計測開始タイミングを図示していないが、（１）遊技機の電源投入時、（２）設定変更時、（３）有利区間開始時、等としてもよい。また、前記閾値未満となった場合に押し順ナビを実行する条件として、（１）遊技機の電源投入時から所定ゲームが経過、（２）設定変更時から所定ゲームが経過、（３）有利区間開始時から所定ゲームが経過、としてもよい。所定ゲームは例えば、４００ゲームである。

【１９３６】

また、有利区間表示器ＹＨの点灯タイミングは、有利区間開始時には限定されず、（１）有利区間における、遊技終了後（払出終了後）の出玉率に基づいて、所定値以上となった場合に有利区間表示器ＹＨを点灯開始、（２）有利区間におけるベット後の出玉率に基づいて遊技開始後の任意のタイミング（スタートレバーオン後の任意のタイミング）にて有利区間表示器ＹＨを点灯開始、（３）有利区間における、出玉率が前記閾値を下回った状況における押し順役に当選に基づく押し順ナビ実行ゲームの開始タイミング、等としてもよい。

【１９３７】

また、ＲＡＭ初期化後や設定変更後（電源投入後としてもよい）からの所定遊技数が経過するまでは、出玉率が前記閾値を下回っていても押し順ナビを実行しないよう構成してもよい。このように構成することで、設定変更したことを遊技者に気付かれないよう構成することができる。

【１９３８】

上述した構成は有利区間の滞在比率（遊技全体における有利区間の滞在比率であり、通常区間に滞在していない比率）が相対的に高い遊技機に適用した場合に、特に効果的である。

【１９３９】

尚、有利区間比率が７０％以上となる遊技機を構成する場合には、遊技機からの払出枚数があまりにも多くなり過ぎないようにすることが重要である。そこで、そのような遊技機の一例を図２７３を用いて詳述する。

【１９４０】

次に、図２７３は、本例に適用可能な状態比率に関する構成である。同図においては、第８実施形態のような、シフトＲＢを採用した遊技機における状態比率の一例を詳述する。なお、リール配列や条件装置等も第８実施形態と同一の構成を有している。

【１９４１】

＜ＲＴ０における遊技方法Ａ＞

「ＲＴ０」における遊技方法Ａとしては、「左→中→右」の順で停止操作する。

（１）第１停止操作として、左リールの６番のベルＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第２停止操作として、中リールの８番の羊が下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第３停止操作として、右リールの８番の羊が下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。尚、１種ＢＢに当選した遊技においても同一の停止操作を実行

し、１種ＢＢに係る図柄組み合わせは停止表示せずに、「１種ＢＢ内部中」に移行することとなる。

【１９４２】

また、第８実施形態に係る遊技機は、遊技場の管理者が「ＲＴ０」にて遊技を実行し、１種ＢＢ内部中に移行させた後に遊技場にて稼働させるような遊技性となっており、遊技方法Ａにて遊技を実行した場合には１種ＢＢを入賞させずに「１種ＢＢ内部中」にて遊技を進行するため「ＲＴ０」に滞在することはなく、図２７３に図示するように、「ＲＴ０」の状態比率は０％となっている。１種ＢＢを入賞させない方が遊技者にとって有利となることについては後述することとする。

【１９４３】

＜１種ＢＢ内部中における遊技方法Ａ＞

ＲＴ０における遊技方法Ａとしては、「左→中→右」の順で停止操作する。

（１）第１停止操作として、左リールの６番のベルＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第２停止操作として、中リールの８番の羊が下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第３停止操作として、右リールの８番の羊が下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。尚、上述したように１種ＢＢに係る図柄組み合わせは停止表示しないため、「１種ＢＢ一般中且つＲＢ非内部中」、「ＲＢ内部中」及び「ＲＢ作動中」に移行することはないよう構成されている。

【１９４４】

＜ＲＴ０における遊技方法Ｂ＞

「ＲＴ０」における遊技方法Ｂとしては、「左→中→右」の順で停止操作する。

（１）１種ＢＢに当選していない遊技においては、第１停止操作として、左リールの６番のベルＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第２停止操作として、中リールの８番の羊が下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第３停止操作として、右リールの８番の羊が下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。

（２）１種ＢＢに当選した遊技においては、第１停止操作として、左リールの１７番のスイカＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第２停止操作として、中リールの１７番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第３停止操作として、右リールの１７番のリプレイが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作し、１種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示して、１種ＢＢ一般中且つＲＢ非作動中に移行することとなる。

このように、「ＲＴ０」における遊技方法Ｂにおいては、１種ＢＢ役に当選すると、当該遊技にて当選した１種ＢＢ役に係る図柄組み合わせを停止表示させて「１種ＢＢ一般中且つＲＢ非作動中」に移行させるよう構成されているため、「１種ＢＢ内部中」に滞在することはない。

【１９４５】

＜１種ＢＢ一般中且つＲＢ非作動中における遊技方法Ｂ＞

（１）ＲＢに当選していない遊技においては、第１停止操作として、左リールの６番のベルＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第２停止操作として、中リールの８番の羊が下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第３停止操作として、右リールの８番の羊が下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。

（２）ＲＢ－Ａに当選した遊技においては、第１停止操作として、左リールの１７番のスイカＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第２停止操作として、中リールの１７番のリプレイが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第３停止操作として、右リールの１７番のリプレイが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作し、ＲＢ－Ａに係る図柄組み合わせが停止表示して、ＲＢ作動中に移行することとなる。

（３）ＲＢ－Ｂに当選した遊技においては、第１停止操作として、左リールの１７番のスイカＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第２停止操作として、中リールの１１番のチェリーが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第３停止操作として、右リールの１７番のリプレイが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作し、ＲＢ

－Ｂに係る図柄組み合わせが停止表示して、ＲＢ作動中に移行することとなる。
（４）ＲＢ－Ｃに当選した遊技においては、第１停止操作として、左リールの１７番のスイカＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第２停止操作として、中リールの６番のチェリーが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第３停止操作として、右リールの１７番のリプレイが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作し、ＲＢ－Ｃに係る図柄組み合わせが停止表示して、ＲＢ作動中に移行することとなる。
（５）ＲＢ－Ｄに当選した遊技においては、第１停止操作として、左リールの１７番のスイカＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第２停止操作として、中リールの１番のチェリーが下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第３停止操作として、右リールの１７番のリプレイが下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作し、ＲＢ－Ｄに係る図柄組み合わせが停止表示して、ＲＢ作動中に移行することとなる。
このように、「１種ＢＢ一般中且つＲＢ非作動中」における遊技方法Ｂにおいては、いずれのＲＢ役に当選しても、当該遊技にて当選したＲＢ役に係る図柄組み合わせを停止表示させて「ＲＢ作動中」に移行させるよう構成されているため、「ＲＢ内部中」に滞在することはない。
【１９４６】
＜ＲＢ作動中における遊技方法Ｂ＞
（１）第１停止操作として、左リールの６番のベルＡが下段のタイミングで左停止ボタンを停止操作し、第２停止操作として、中リールの８番の羊が下段のタイミングで中停止ボタンを停止操作し、第３停止操作として、右リールの８番の羊が下段のタイミングで右停止ボタンを停止操作する。
【１９４７】
本構成の遊技機において遊技方法Ｂを実行して遊技を進行した場合には、「１種ＢＢ内部中」及び「ＲＢ内部中」には滞在しないよう構成されている。
【１９４８】
＜ＲＴ０における遊技方法Ｃ＞
（１）「ＲＴ０」にて１種ＢＢに当選した遊技にて遊技方法Ｃにて遊技を実行した場合には、１種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示する場合と停止表示しない場合とがあり、１種ＢＢ役に当選した遊技において１種ＢＢが作動することとなる図柄組み合わせは２通り（「ブランク・スイカＢ・赤セブン」又は「ブランク・スイカＢ・ブランク」）であるため、「ＲＴ０」にて１種ＢＢ役に当選した遊技において遊技方法Ｃにて遊技を実行した場合には、１種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示するよりも、１種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示しない割合の方が高くなる。また、１種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、次の遊技は「１種ＢＢ内部中」となるため、次遊技以降も毎遊技１種ＢＢに係る図柄組み合わせが停止表示する可能性がある。なお、すべての図柄組み合わせに対する１種ＢＢに係る図柄組み合わせを有効ラインに引き込める割合は、「（５×５×１０）／（２０×２０×２０）＝２５０／８０００」となっている。
【１９４９】
＜１種ＢＢ一般中且つＲＢ非作動中における遊技方法Ｃ＞
（１）「１種ＢＢ一般中且つＲＢ非作動中」にてＲＢに当選した遊技にて遊技方法Ｃにて遊技を実行した場合には、ＲＢに係る図柄組み合わせが停止表示する場合と停止表示しない場合とがあり、ＲＢ役に当選した遊技においてＲＢが作動することとなる図柄組み合わせは１通り（「ブランク・赤セブン・ブランク」、「ブランク・白セブン・ブランク」、「ブランク・羊・ブランク」又は「ブランク・ブランク・ブランク」）であるため、「ＲＴ０」にてＲＢ役に当選した遊技において遊技方法Ｃにて遊技を実行した場合には、ＲＢに係る図柄組み合わせが停止表示するよりも、ＲＢに係る図柄組み合わせが停止表示しない割合の方が高くなる。また、ＲＢに係る図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、次の遊技は「ＲＢ内部中」となるため、次遊技以降も毎遊技ＲＢに係る図柄組み合わせが停止表示する可能性がある。なお、すべての図柄組み合わせに対するＲＢに係る図柄組み合わせを有効ラインに引き込める割合は、「（５×５×５）／（２０×２０×２０）＝

１２５／８０００」となっている。また、「ＲＢ内部中」においては、ハズレは約１／５で決定されるよう構成されているため、「ＲＢ内部中」にて遊技方法Ｃにて遊技を実行しＲＢに係る図柄組み合わせが停止表示される確率は、（１２５／８０００）×（１／５）＝１２５／４００００程度となっている。

【１９５０】

また、図２７３に示す遊技機においても、「（ＲＢ作動中の払出枚数＋ＣＢ作動中の払出枚数＋ＳＢ作動中の払出枚数＋指示を実行した遊技における払出枚数）／すべての払出枚数×１００％」を指示込役物比率として、指示込払出枚数が７０％未満となるよう構成することで、遊技機からの払出枚数があまりにも多くなり過ぎない公正な遊技機とすることができる。前述した第６実施形態、第７実施形態、第８実施形態、第９実施形態においても、有利区間滞在比率を７０％以上に構成することが可能であり、そのように構成した場合には、指示込役物比率を７０％未満とすることが好適である。また、図２７３のように設計した場合には、指示込役物比率における分子である、「ＲＢ作動中の払出枚数＋ＣＢ作動中の払出枚数＋ＳＢ作動中の払出枚数＋指示を実行した遊技における払出枚数」の割合は、前述した遊技方法Ａで遊技した場合には、「ＲＢ作動中の払出枚数＝０」となるため、ＲＢ作動中の払出枚数が０％、指示を実行した遊技における払出枚数が１００％の割合となるよう構成されている（常時ボーナス内部中に滞在する遊技性であるため）。また、前述した遊技方法Ｂで遊技した場合には、「指示を実行した遊技における払出枚数＝０」となるため、ＲＢ作動中の払出枚数が１００％、指示を実行した遊技における払出枚数が０％の割合となるよう構成されている（ボーナスに当選したゲームにてボーナスに係る図柄組み合わせを停止表示させるため）。

【１９５１】

なお、第８実施形態に係る遊技機においては、上述した押し順ベル当選時の停止制御を採用しているため、押し順ナビが実行されない状況下においては、「ＲＢ内部中」が遊技者にとって最も有利な（出玉率が高い）ＲＴ状態となっている（押し順ベルＡ群に当選した場合すべて１０枚の払出となる）。即ち、押し順ナビが実行されない状況下においては、「１種ＢＢ内部中」よりも「ＲＢ内部中」の方が遊技者にとって有利な状態となってしまい、遊技者は１種ＢＢを入賞させた方が有利になることが懸念される。

【１９５２】

そこで、第８実施形態においては、以下のように構成している。

（１）「１種ＢＢ内部中」においてはＡＴ抽選を実行可能である

（２）「ＲＢ内部中」においてはＡＴ抽選を実行しない

（３）「ＲＢ内部中」においては押し順ナビが発生しない

（４）「ＲＢ内部中」においてもＡＴ残りゲーム数が減算される

（５）押し順ナビの実行（又は、ＡＴ抽選の当選）を考慮した出玉率は「１種ＢＢ内部中」が最も高い

なお、上記の構成すべてを第８実施形態に適用してもよいし、一部の構成のみを第８実施形態に適用してもよい。また、「ＲＢ内部中」に適用した構成を「ＲＢ作動中」や「１種ＢＢ一般中且つＲＢ非内部中」に適用してもよい。また、「ＲＢ内部中」においてもＡＴ抽選に当選可能に構成してもよいが、「１種ＢＢ内部中」よりも「ＲＢ内部中」の方がＡＴ抽選に当選し難くすることが好適である。

【１９５３】

このように構成することにより、ＡＴ抽選の実行態様を含めると、「ＲＢ内部中」よりも「１種ＢＢ内部中」の方が遊技者にとって有利な状態とすることができ、遊技者は「１種ＢＢ内部中」にて１種ＢＢを入賞させずに遊技を進行することとなる。また、故意に１種ＢＢを入賞させたとしても遊技者にとっては損をするだけなので、意図しない攻略によって遊技場が損失を被る事態を防止することができる。

【１９５４】

なお、上記構成の一例として、第８実施形態においては、「再遊技－Ｂ」、「再遊技－Ｃ」、「再遊技－Ｄ」、「再遊技－Ｅ」の当選によってＡＴ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って、「１種ＢＢ内部中」においては「再遊技－Ｂ」、「再遊技－Ｃ」、「再遊技－Ｄ」、「再遊技－Ｅ」に当選し得る一方、「ＲＢ内部中」においては、「再遊技－Ｂ」、「再遊技－Ｃ」、「再遊技－Ｄ」、「再遊技－Ｅ」に当選しないため（図２５２参照）、「１種ＢＢ内部中」においてはＡＴ抽選を実行可能であり、「ＲＢ内部中」においてはＡＴ抽選を実行しない構成を実現することができる。

【１９５５】

また、上述した第６実施形態～第９実施形態では、ボーナス内部中にて遊技を進行する遊技機の構成を例示したが、第６実施形態～第９実施形態は以下の構成を有するよう構成してもよい。

【１９５６】

ボーナス内部中とボーナス非内部中とで押し順役（押し順ベル）の停止制御を相違させるよう構成してもよい。ボーナス内部中とボーナス非内部中（一般中、ＲＴ０と称することがある）とでは、ボーナスを持ち越しているか否かが相違する、即ち、当選している条件装置が異なっているため、押し順役（押し順ベル）の停止制御を相違させても問題ない。例えば、押し順ベルとして、１５枚の払出となる図柄組み合わせと１枚の払出となる図柄組み合わせとを有する場合、ボーナス非内部中においては、押し順に拘らず個数優先制御を採用することで、１枚の払出となる図柄組み合わせのみが停止表示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、「ボーナス非内部中の１遊技あたりの期待値＜ＲＢ作動中の１遊技あたりの期待値」となるように設計し易くすることができる。

【１９５７】

ＢＢ作動中においては、１遊技あたりの期待値を１未満としてもよい。即ち、ＢＢ作動中においては、所持している遊技メダルが減少していく状態に設計してもよい。また、ＢＢ作動中においても差枚数カウンタのカウンタ値を更新するよう構成してもよい。有利区間のみで更新するよう構成してもよいし、通常区間においても更新するよう構成してもよい。また、ＢＢ作動中においても有利区間残りゲーム数カウンタのカウンタ値を更新するよう構成してもよい。有利区間のみで更新するよう構成してもよいし、通常区間においても更新するよう構成してもよい。

【１９５８】

ボーナス非内部中においては、１遊技あたりの期待値を１未満としてもよい。即ち、ボーナス非内部中においては、所持している遊技メダルが減少していく状態に設計してもよい。また、ボーナス非内部中においても差枚数カウンタのカウンタ値を更新するよう構成してもよい。有利区間のみで更新するよう構成してもよいし、通常区間においても更新するよう構成してもよい。また、ボーナス非内部中においても有利区間残りゲーム数カウンタのカウンタ値を更新するよう構成してもよい。有利区間のみで更新するよう構成してもよいし、通常区間においても更新するよう構成してもよい。

【１９５９】

ＡＴ抽選に当選した場合、前兆状態を複数ゲーム（ＡＴ抽選に当選した時点でゲーム数を抽選にて決定してもよい）消化した後にＡＴ中状態に移行するよう構成してもよい。そのように構成した場合、ＡＴ抽選に当選した後の前兆状態は有利区間であるが有利区間表示器ＹＨは点灯させずにゲーム数を消化していき、その後、ＡＴ当選確定演出（遊技者にＡＴ抽選に当選していることを確定的に報知する演出であり、例えば、確定画面を表示、連続演出に成功して「ＷＩＮ」と表示、虹色の画像を表示、等）が実行されるゲームにて有利区間表示器ＹＨを点灯させるよう構成してもよいし、ＡＴ中に移行するゲームにて有利区間表示器ＹＨを点灯させるよう構成してもよい。また、ＡＴ抽選に当選していないが、演出態様として前兆状態と類似する演出を実行するガセ前兆状態を有利区間として設けてもよい。そのような場合にも、ガセ前兆状態においては有利区間表示器ＹＨを点灯させないよう構成してもよい。

【１９６０】

押し順ベルグループを複数種類設ける構成については上述したが、そのような構成を採用し、且つ、第８実施形態のようにシフトＲＢを採用した場合には、以下のように構成して

もよい。
（１）１種ＢＢ非内部中（ＲＴ０）においては、押し順ベルグループＡ（押し順ベルＡ群とも称することがある）に当選した遊技では、６択のうち１５枚の払出となる押し順が１つ、残りの押し順は１枚の払出となる、又は、押し順に拘らず停止制御によりすべて１枚の払出となる。また、押し順ベルグループＢ（押し順ベルＢ群とも称することがある）に当選した遊技では、６択のうち１５枚の払出となる押し順が１つ、残りの押し順は１枚の払出となる、又は、押し順に拘らず停止制御によりすべて１枚の払出となる。出玉率は約５０％に設計する。
（２）ＢＢ一般中且つＲＢ非内部え中においては、押し順ベルグループＡに当選した遊技では、６択のうち１５枚の払出となる押し順が１つ、残りの押し順は１枚の払出となる、又は、押し順に拘らず停止制御によりすべて１枚の払出となる。また、押し順ベルグループＢに当選した遊技では、６択のうち１５枚の払出となる押し順が１つ、残りの押し順は１枚の払出となる、又は、押し順に拘らず停止制御によりすべて１枚の払出となる。出玉率は約４０％に設計する。なお、ＢＢ一般中且つＲＢ非内部中においては１種ＢＢ非内部中よりも再遊技の当選確率が低くなっており、再遊技に当選し難い分出玉率が低く設計されている。
（３）ＲＢ内部中においては、押し順ベルグループＡに当選した遊技では、６択のうち１５枚の払出となる押し順が１つ、残りの押し順は１枚の払出となる、又は、押し順に拘らず停止制御によりすべて１枚の払出となる。また、押し順ベルグループＢに当選した場合には、押し順に拘らず１５枚の払出となる。出玉率は約１００％に設計する。
【１９６１】
通常区間から有利区間に移行してからのゲーム数を計測可能な、経過ゲーム数カウンタを設け当該カウンタ値が所定値となった場合に、ＡＴ抽選を実行したり、ＡＴ中状態に移行させるよう構成してもよい。そのように構成する場合には、（１）ボーナス作動中はカウンタ値の更新を実行しない（特に、ボーナス内部中にて遊技を進行する遊技性の場合に好適である）、（２）２枚賭けによる遊技の実行ではカウンタ値の更新を実行しない（特に、３枚賭けによる遊技の実行で遊技を進行する遊技性の場合に好適である）、ように構成してもよい。他方、有利区間残りゲームカウンタ値は、２枚賭けにおいても、ボーナス作動中においても更新することが好適である。また、通常区間から有利区間に移行してからの遊技者の持ちメダルが減少した数（遊技機に投入した遊技メダル枚数から遊技機から払い出された遊技メダル枚数を減算した枚数）が所定数に到達した場合にＡＴ抽選を実行したり、ＡＴ中状態に移行させるよう構成してもよい。
【１９６２】
有利区間表示器ＹＨは、有利区間の開始時に点灯させなくとも問題ないが、１度点灯させた場合には、有利区間が終了するまで点灯を継続し、有利区間が終了する際に消灯させるよう構成することが好適である。また、有利区間表示器ＹＨの点灯タイミングとしては、（１）有利区間当選時に特定のフラグのオン・オフ状況を確認して、オンの場合は点灯させ、オフの場合は点灯させない、（２）有利区間滞在時に特定のフラグのオン・オフ状況を確認して、オンの場合に点灯させる、（３）有利区間における最初の押し順ナビを実行する遊技開始時に点灯させる、よう構成してもよい。また、ＡＴ中状態が終了しても有利区間である場合には有利区間表示器ＹＨを点灯させたままにする（有利区間が終了した場合に消灯する）よう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者は有利な状態がまだ終了していないことに期待感を抱くことができる、又は、有利な状態を再度引き戻すことに期待感を抱くことができる。
【１９６３】
差枚数カウンタ値が２４００に到達した場合に有利区間が強制的に終了する遊技機の構成として、（１）差枚数カウンタ値が２４００に近づいた場合（例えば、２３８０に到達した場合）に、カウントダウン演出を実行する（例えば、「残り２０枚」と表示）、（２）差枚数カウンタ値を演出表示装置Ｓ４０に常に表示する、（３）所定条件を充足した場合に差枚数カウンタ値を演出表示装置Ｓ４０に表示する、（４）ＡＴ中状態の終了条件を差

枚数が所定数に到達した場合とし、２４００枚を超える予定となった場合には、超過分の上乗せ表示を実行しない、（５）ＡＴ中状態の終了条件を差枚数が所定数に到達した場合とし、２４００枚を超える予定となった場合には、超過分の上乗せ表示を通常時とは異なる表示態様とする（例えば、通常時は「＋２０枚」、超過分は「ＧＥＴ！」と表示する）、（６）差枚数カウンタ値が２４００に近づいた場合（例えば、２３８０に到達した場合）に、ボーナスに当選した場合には、ボーナスの当選を報知せずに、差枚数カウンタ値が２４００に到達した後にボーナスの当選を報知する、よう構成してもよい。また、ＡＴ中状態の終了条件を押し順ナビの実行回数が所定回数に到達した場合としてもよく、遊技者が押し順を間違った場合には、押し順ナビの実行回数に含めてもよいし含めなくてもよい。

【１９６４】

また、通常区間においてハズレに当選しない（ハズレを設けない）よう構成し、すべての役で有利区間移行抽選に当選するよう構成してもよい。即ち、通常区間にて遊技を実行した場合、１／１で有利区間移行抽選に当選するよう構成してもよい。また、ハズレを有しており、通常区間においてはハズレ以外の全ての役で有利区間移行抽選に当選するよう構成してもよい。

【１９６５】

また、シフトＲＢを採用した場合、ＢＢ一般中（ＢＢ作動中且つＲＢ非内部中）においては、入賞役以外の置数をすべてＲＢ役に当選する置数としてもよいし、再遊技に当選しないよう構成してもよい。

【１９６６】

また、本例においては、リール及び停止ボタンが３つの遊技機について例示したが、リール及び停止ボタンをそれぞれ４つ有するよう構成してもよい。そのように構成した遊技機において、押し順ナビを実行する場合には、

（１）停止ボタンに「○」、「△」、「□」、「×」を描いて遊技者に視認可能にする、

（２）スピーカから出力する音声として、「１ｓｔ」、「２ｓｔ」、「３ｓｔ」、「４ｓｔ」、など操作する停止ボタンが遊技者に認識し易い音声を出力する、

（３）演出表示装置Ｓ４０に四字熟語として例えば「風林火山」を順不同に表示（「林火山風」など）して、四字熟語の押し順が正解の押し順とする（「林火山風」の場合「２３４１」）。

上記のように構成してもよい。

【１９６７】

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。

【１９６８】

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。

【１９６９】

（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。

【１９７０】

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）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、
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。
【１９７１】
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。
【１９７２】
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。
【１９７３】
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）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。

【１９７４】

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、
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、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。
【１９７５】
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、
前記主遊技部と電気的に接続され、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。
【１９７６】
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気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≦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≦Ｍ≦（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。
【１９７７】
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）を複数組み合わせて構成されており、
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。
【１９７８】
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気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気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。
【１９７９】
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。
【１９８０】
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、
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。
【１９８１】
本態様（Ａ２）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
ことを特徴とする遊技機である。
【１９８２】
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、
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、
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、
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
【１９８３】
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、
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
【１９８４】
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。

【１９８５】
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、
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
ことを特徴とする遊技機である。
【１９８６】
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、
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、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。
【１９８７】
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
ことを特徴とする遊技機である。
【１９８８】
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気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。
【１９８９】
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気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、
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
ことを特徴とする遊技機である。
【１９９０】
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気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
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。
【１９９１】
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気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、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。

【１９９２】
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。

【１９９３】
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、
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、
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。
【１９９４】
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、
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。
【１９９５】
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。
【１９９６】
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。
【１９９７】
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。
【１９９８】
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。
【１９９９】
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、
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。
【２０００】
本態様（Ａ２１）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
ことを特徴とする遊技機である。
【２００１】
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、
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のにもかかわらず、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。
【２００２】
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。
【２００３】
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。
【２００４】

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、
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、
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。
【２００５】
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、
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。
【２００６】
本態様（Ｃ１）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Ｍ４０）と、
演出を報知可能な演出報知部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と、
内部抽選を行う内部抽選手段と
を備え、
内部抽選手段によって特定結果（例えば、図１０における入賞－Ｃ）が決定された遊技において実行され得る、当該特定結果が決定された旨を示唆する演出である示唆演出（例えば、レア役示唆演出）を演出報知部にて報知可能であり、
前記示唆演出として、遊技開始条件の充足を契機として報知開始される第１示唆演出（例えば、図１７５における「ＣＨＡＮＣＥ！」の表示）と、所定の停止操作がされたことを契機として報知開始される第２示唆演出（例えば、図１７５における赤リンゴ（多））と、を少なくとも有しており、
前記第１示唆演出が実行された遊技においては、前記第２示唆演出は実行されないよう構成されており、
複数の遊技に亘って報知される演出である連続演出（例えば、図１７５における夜モード）を演出報知部にて報知可能であり、
所定の遊技状態であり、且つ前記連続演出が報知されている状況で実行された前記特定結果が決定された遊技にて、前記示唆演出が実行される場合においては、前記第１示唆演出の方が前記第２示唆演出よりも実行され易いよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記特定結果が決定された遊技においては、当該遊技が前記連続演出が報知されている状況で実行された遊技である場合の方が、当該遊技が前記連続演出が報知されていない状況で実行された遊技である場合よりも、前記第１示唆演出が実行され易いよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【２００７】
本態様（Ｃ２）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Ｍ４０）と、
演出を報知可能な演出報知部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と、
遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を制御する副制御手段（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
前記主制御手段は、
内部抽選を行う内部抽選手段と、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行するフリーズ実行手段と
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有しており、
前記内部抽選手段により決定され得る当選番号として、第１当選番号（例えば、図１０における当選番号１４）と第２当選番号（例えば、図１０における当選番号７）とを少なくとも有しており、
前記内部抽選手段により決定され得る当選番号として、前記特別遊技状態への移行契機となる特別結果（例えば、１種ＢＢ－Ｂ）を含む当選番号（例えば、図１０における当選番号２１）を有しており、
前記内部抽選手段により決定された当選番号に対応する演出グループ情報（例えば、演出

グループ番号）を導出可能に構成されており、
前記第１当選番号に対応する演出グループ情報は第１情報（例えば、図１０における演出グループ番号７）であり、
前記第２当選番号に対応する演出グループ情報は第２情報（例えば、図１０における演出グループ番号５）であり、
前記第１情報に対応する当選番号のうち、前記特別結果を含まない当選番号は前記第１当選番号のみであり、
前記第２情報に対応する当選番号のうち、前記特別結果を含まない当選番号は前記第２当選番号以外にも有しており、
前記主制御手段は、導出した演出グループ情報を前記副制御手段に送信可能に構成され、
前記副制御手段は、所定のフリーズ（例えば、特定フリーズ）が実行される遊技にて、所定のフリーズ実行示唆演出（例えば、特定フリーズ演出）を演出報知部にて報知可能であり、
前記副制御手段が前記主制御手段から前記第１情報を受信した遊技の方が、前記副制御手段が前記主制御手段から前記第２情報を受信した遊技よりも、前記所定のフリーズ実行示唆演出が報知され易いよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【２００８】
本態様（Ｃ３）に係る遊技機は、
遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を制御する副制御手段（例えば、副制御基板Ｓ）と、
複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、
所定数の範囲内において遊技媒体を電気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前記主制御手段により制御されるベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、
演出を報知可能な演出報知部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と、
前記副制御手段により制御される操作可能な副操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ）とを備え、
前記主制御手段は、
内部抽選を行う内部抽選手段
を備え、
前記副制御手段は、
前記複数のリールが停止している状況にて、前記副操作部材の操作を遊技者に対して促す演出として操作演出（例えば、ボタン演出）を前記演出報知部にて報知可能であり、
所定の遊技状態であり、且つ前記操作演出が報知されている状況において、前記副操作部材が操作された場合には、前記操作演出の報知を終了し、特定演出（例えば、決定報知画像）を報知するよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ直前に実行された遊技にて再遊技役が当選しておらず、且つ前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、且つベット数が当該遊技における最大のベット数である規定数未満であり、且つ前記操作演出が報知されている状況において、前記ベットスイッチが操作された場合には、前記操作演出の報知を終了し、前記特定演出を報知しないよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ直前に実行された遊技にて再遊技役が当選しており、且つ前記操作演出が報知されている状況において、前記ベットスイッチが操作された場合には、前記操作演出の報知を継続し、前記特定演出を報知しないよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記貯留手段に遊技媒体が貯留されておらず、且つ前記操作演出が報知されている状況において、前記ベットスイッチが操作された場合には、前記操作演出の報知を継続し、前記特定演出を報知しないよう構成されており、

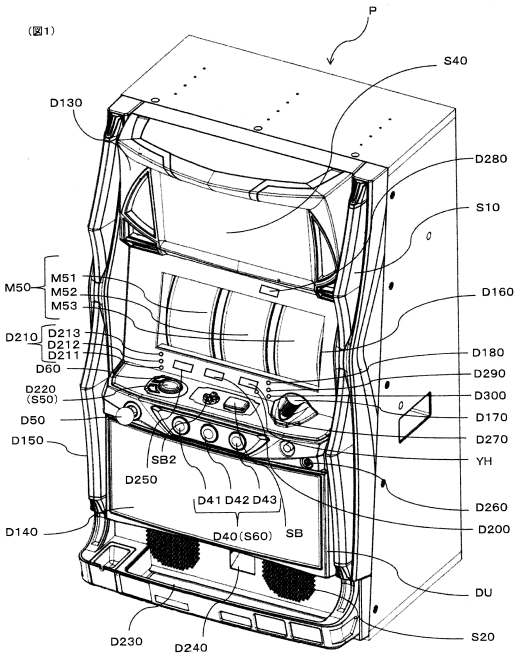
前記所定の遊技状態であり、且つベット数が前記規定数であり、且つ前記操作演出が報知されている状況において、前記ベットスイッチが操作された場合には、前記操作演出の報知を継続し、前記特定演出を報知しないよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【２００９】
本態様（Ｃ４）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、
前記複数のリールの内部に設けられた点灯及び消灯可能な複数のバックランプ（例えば、回胴バックライトＳ３０）と、
内部抽選を行う内部抽選手段と
を備え、
前記リールに設けられた図柄として、第１図柄グループに属する図柄（例えば、ベル図柄）と、第２図柄グループに属する図柄（例えば、リプレイＡ図柄、リプレイＢ図柄）と、を少なくとも有しており、
内部抽選手段により決定され得る結果として、所定結果（例えば、図１０における入賞－Ａ１）と特定結果（例えば、図１０における再遊技－Ａ）とを少なくとも有しており、
前記所定結果が決定された遊技においては、前記第１図柄グループに属する図柄の組み合わせが有効ライン（例えば、図１８７における、左リール中段、中リール中段、右リール中段）とは異なる所定の直線のライン上の前記各リールの図柄停止位置（例えば、図１８７における、左リール下段、中リール中段、右リール上段）に停止する場合があり、
前記特定結果が決定された遊技においては、前記第２図柄グループに属する図柄の組み合わせが前記有効ラインとは異なる特定の直線のライン上の前記各リールの図柄停止位置（例えば、図１８７における、左リール下段、中リール中段、右リール上段）に停止する場合があり、
前記複数のリール上の各図柄停止位置に対応したバックランプを点灯又は消灯させるバックランプ演出を実行可能であり、
前記バックランプ演出の点灯態様として、第１点灯態様（例えば、図１８７の上段に示す「ベル停止表示」に対応する点灯態様）と、第１点灯態様とは異なる点灯態様である第２点灯態様（例えば、図１８７の下段に示す「再遊技停止表示」に対応する点灯態様）とを少なくとも有しており、
前記第１点灯態様にてバックランプ演出が実行された場合には、前記有効ライン上の各図柄停止位置に対応するバックランプが、それぞれ少なくとも１回は消灯するよう構成されており、
前記第２点灯態様にてバックランプ演出が実行された場合には、前記有効ライン上の各図柄停止位置に対応するバックランプが、それぞれ少なくとも１回は消灯するよう構成されており、
前記所定結果が決定された遊技においては、前記第１点灯態様にてバックランプ演出を実行可能である一方、前記第２点灯態様にてバックランプ演出を実行しないよう構成されており、
前記特定結果が決定された遊技においては、前記第２点灯態様にてバックランプ演出を実行可能である一方、前記第１点灯態様にてバックランプ演出を実行しないよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【２０１０】
本態様（Ｃ５）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Ｍ４０）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、
内部抽選を行う内部抽選手段と
を備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態（例えば、ＡＴ中状態）に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、内部抽選手段により所定結果（例えば、図１０における入賞－Ａ１）が決定された遊技で、前記所定結果に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報を演出表示部に表示可能であり、
１以上の遊技に亘って実行されることとなる、遊技者に特典が付与されるか否かを示唆する演出である特典示唆演出（例えば、図１８９における連続演出）を実行可能であり、
前記特典示唆演出の結果として、遊技者に特典が付与されないことを示唆する場合には、背景演出を特定態様にて前記演出表示部に表示可能に構成されており、
前記報知状態にて実行された遊技において、前記特典示唆演出が実行されておらず、且つ前記所定結果に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報が表示された場合、当該表示したストップスイッチの操作態様とは異なる操作態様にてストップスイッチが操作されたときには、前記演出表示部における表示の輝度が低下され得るよう構成されており、
前記報知状態にて実行された遊技において、前記特典示唆演出が実行されており、且つ前記所定結果に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報が表示された場合、当該表示したストップスイッチの操作態様とは異なる操作態様にてストップスイッチが操作されたときには、前記演出表示部における表示の輝度が低下しないよう構成されていることを特徴とする回胴式遊技機である。
【２０１１】
本態様（Ｃ６）に係る遊技機は、
演出音を出力可能なスピーカ（例えば、スピーカＤ２０）と、
遊技者が操作可能な操作部材Ａ（例えば、サブ入力ボタン）と、
遊技者が操作不可能な操作部材Ｂ（例えば、ボリュームスイッチ）と
を備え、
遊技状態として、通常状態（例えば、低確率状態）と、当該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＴ中状態）と、エラーを検出している状態であるエラー状態と、を少なくとも有しており、
操作部材Ａの操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、
操作部材Ｂの操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、
操作部材Ａの操作状態と操作部材Ｂの操作状態とに基づいてスピーカから出力される演出音の音量レベルが決定されるよう構成されており、
演出音として、１以上の遊技に亘って繰り返し再生されるＢＧＭを複数種類出力可能であり、
前記通常状態にて出力されるＢＧＭよりも前記有利状態にて出力されるＢＧＭの方が、相対的にテンポの早いＢＧＭが選択され易いよう構成されており、
演出音の音量レベルが所定の音量に決定されている状況においては、前記通常状態よりも前記有利状態の方が出力される音量が相対的に大きくなるよう構成されており、
演出音の音量レベルが前記所定の音量に決定されている状況において、前記通常状態にてエラーが発生して前記エラー状態となった場合と、前記有利状態にてエラーが発生して前記エラー状態となった場合とでは、同一の音量にてエラー発生時の演出音であるエラー音が出力されるよう構成されており、
前記通常状態よりも前記有利状態の方が、出力される音量が相対的に大きくなるよう構成されており、
前記有利状態よりも前記エラー状態の方が、出力される音量が相対的に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。
【符号の説明】
【２０１２】

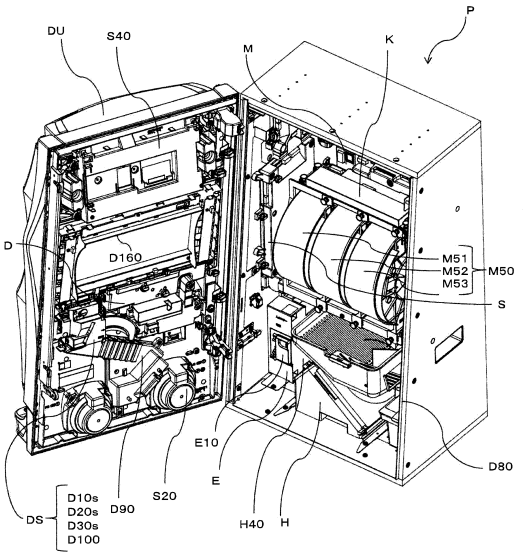
Ｐ　回胴式遊技機、ＤＵ　前扉（ドア）
Ｄ　扉基板、Ｄ１０ｓ　投入受付センサ
Ｄ２０ｓ　第１投入センサ、Ｄ３０ｓ　第２投入センサ
Ｄ４０　停止ボタン、Ｄ４１　左停止ボタン
Ｄ４２　中停止ボタン、Ｄ４３　右停止ボタン
Ｄ５０　スタートレバー、Ｄ６０　精算ボタン
Ｄ７０　表示パネル、Ｄ８０　扉スイッチ
Ｄ９０　コインシュータ、Ｄ１００　ブロッカ
Ｄ１３０　上パネル、Ｄ１４０　下パネル
Ｄ１５０　装飾ランプユニット、Ｄ１６０　リール窓
Ｄ１７０　メダル投入口、Ｄ１８０　スタートランプ
Ｄ２９０　再遊技ランプ、Ｄ３００　投入可能ランプ
Ｄ２００　クレジット数表示装置、Ｄ２１０　投入数表示灯
Ｄ２２０　ベットボタン、Ｄ２３０　メダル受け皿
Ｄ２４０　放出口、Ｄ２５０　特別遊技状態表示装置
Ｄ２６０　鍵穴、Ｄ２７０　払出数表示装置（押し順表示装置）
Ｄ２８０　ＡＴカウンタ値表示装置
Ｍ　主制御基板
Ｍ２０　設定キースイッチ、Ｍ３０　設定／リセットボタン
Ｃ　主制御チップ、Ｍ５０　リール
Ｍ５１　左リール、Ｍ５２　中リール
Ｍ５３　右リール、Ｍ６０　ＡＴカウンタ
Ｍ７０　遊技間隔最小タイマ
Ｓ　副制御基板、Ｓ１０　ＬＥＤランプ
Ｓ２０　スピーカ、Ｓ３０　回胴バックライト
Ｓ４０　演出表示装置、ＳＣ　副制御チップ
Ｅ　電源基板、Ｅ１０　電源スイッチ
Ｈ　メダル払出装置、Ｈ１０ｓ　第１払出センサ
Ｈ２０ｓ　第２払出センサ、Ｈ４０　ホッパ
Ｈ５０　ディスク、Ｈ５０ａ　ディスク回転軸
Ｈ６０　遊技メダル出口、Ｈ７０　放出付勢手段
Ｈ８０　ホッパモータ
Ｓ５０　ベットボタンランプ、Ｓ６０　停止ボタンランプ
Ｋ　回胴基板、Ｋ１０　回胴モータ
Ｋ２０　回胴センサ
ＩＮ　中継基板、ＳＢ　サブ入力ボタン
ＫＨｃ　高確保障カウンタ、ＹＫｃ－１　有利区間残りゲーム数カウンタ
ＦＺｔ　フリーズ実行タイマ
ＲＵ　リールユニット、ＢＵ　台座部、Ｈ６２　排出案内部、Ｈ６４　傾斜面
ＨＳ　メダル補助タンク、ＢＳ　ビス、ＤＥ　満杯検知電極
Ｍ５５　第１の端部、Ｍ５７　第２の端部、Ｍ５８　重畳部分、Ｍ５９　切れ目
ＭＷ　リール枠、ＭＯ　リール帯

【図面】

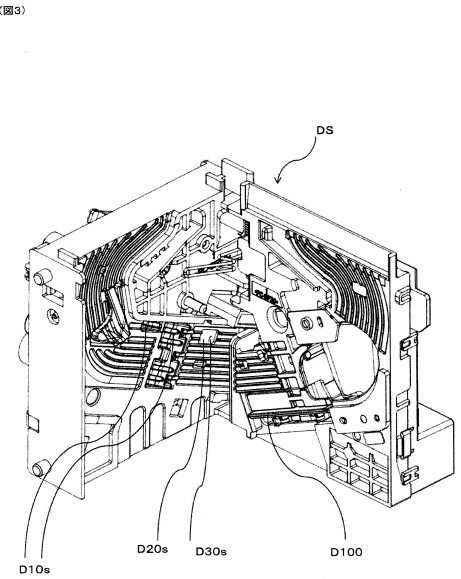
【図１】


(図1)
P
S40
D130
D280
S10
M50
M51
M52
M53
D160
D210
D213
D212
D211
D180
D60
D290
D220
(S50)
D300
D50
D170
D150
D270
YH
SB2
D250
D41 D42 D43
D260
D140
D40(S60)
SB
D200
DU
D230
D240
S20

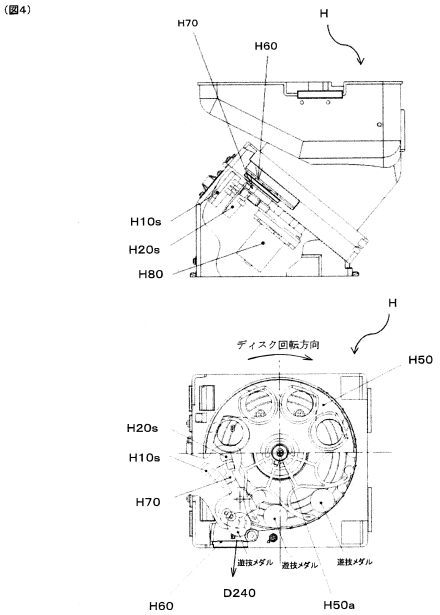
【図２】


(図2)
P
DU
S40
M
K
D
D160
M51
M52
M53
M50
S
E10
E
D80
DS
D10s
D20s
D30s
D100
D90
S20
H40
H

【図３】


(図3)
DS
D10s
D20s
D30s
D100

【図４】


(図4)
H70
H
H60
H10s
H20s
H80
H
ディスク回転方向
H50
H20s
H10s
H70
遊技メダル
遊技メダル
遊技メダル
D240
H60
H50a

【図５】

（図5）

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	３枚
１種ＢＢ－Ａ～Ｃ作動時	３枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール２０コマで構成

メイン	メイン	メイン
左リール	中リール	右リール

停止ボタン	停止リール
左ボタン	左リール
中ボタン	中リール
右ボタン	右リール

(3) 有効ライン

規定数３枚
有効ライン１

	左リール	中リール	右リール
上段	■		
中段		■	
下段			■

【図６】

（図6）

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	Ⓡ リプレイA	ベル ベル	ベル ベル
19	黒セブン 黒セブン	チェリー チェリー	Ⓡ リプレイA
18	スイカA スイカA	黒セブン 黒セブン	スイカA スイカA
17	黒セブン 黒セブン	スイカA スイカA	黒セブン 黒セブン
16	ベル ベル	Ⓡ リプレイA	チェリー チェリー
15	Ⓡ リプレイA	ベル ベル	ベル ベル
14	ブランク ブランク	チェリー チェリー	Ⓡ リプレイA
13	スイカA スイカA	白セブン 白セブン	スイカA スイカA
12	青 リプレイB	スイカA スイカA	羊 羊
11	ベル ベル	Ⓡ リプレイA	チェリー チェリー
10	白セブン 白セブン	ベル ベル	ベル ベル
9	白セブン 白セブン	スイカB スイカB	Ⓡ リプレイA
8	スイカA スイカA	スイカA スイカA	スイカA スイカA
7	青 リプレイB	スイカA スイカA	ブランク ブランク
6	ベル ベル	Ⓡ リプレイA	チェリー チェリー
5	Ⓡ リプレイA	ベル ベル	ベル ベル
4	チェリー チェリー	チェリー チェリー	Ⓡ リプレイA
3	羊 羊	羊 羊	青 リプレイB
2	スイカB スイカB	スイカA スイカA	白セブン 白セブン
1	ベル ベル	Ⓡ リプレイA	チェリー チェリー

	図柄名称
1	黒セブン
2	白セブン
3	羊
4	ブランク
5	ベル
6	Ⓡ リプレイA
7	青 リプレイB
8	スイカA
9	スイカB
10	チェリー

【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	名称	払い出し枚数等	役割等
1	羊	羊	羊	１種ＢＢ－Ａ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ａを連続作動、２６４枚の払出しで終了
2	黒セブン	黒セブン	黒セブン	１種ＢＢ－Ｂ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ｂを連続作動、１３２枚の払出しで終了
3	白セブン	白セブン	白セブン	１種ＢＢ－Ｃ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ｂを連続作動、１３２枚の払出しで終了
4	リプレイA	リプレイA	リプレイA	再遊技０１	再遊技	
5	青 リプレイB	Ⓡ リプレイA	Ⓡ リプレイA	再遊技０１	再遊技	
6	スイカB	Ⓡ リプレイA	黒セブン	再遊技０２	再遊技	
7	スイカB	Ⓡ リプレイA	白セブン	再遊技０２	再遊技	
8	スイカB	Ⓡ リプレイA	羊	再遊技０２	再遊技	
9	スイカB	Ⓡ リプレイA	ブランク	再遊技０２	再遊技	
10	ベル	Ⓡ リプレイA	青 リプレイB	再遊技０３	再遊技	
11	ベル	Ⓡ リプレイA	スイカA	再遊技０３	再遊技	
12	スイカA	Ⓡ リプレイA	青 リプレイB	再遊技０３	再遊技	
13	スイカA	Ⓡ リプレイA	スイカA	再遊技０３	再遊技	
14	黒セブン	スイカA	Ⓡ リプレイA	再遊技０４	再遊技	ＲＴ０～移行（転落）する図柄組合せ
15	青 リプレイB	スイカA	Ⓡ リプレイA	再遊技０４	再遊技	ＲＴ０～移行（転落）する図柄組合せ
16	スイカB	スイカA	Ⓡ リプレイA	再遊技０４	再遊技	ＲＴ０～移行（転落）する図柄組合せ
17	ベル	－	黒セブン	再遊技０５	再遊技	黒セブン下段揃い用
18	ベル	－	白セブン	再遊技０５	再遊技	白セブン下段揃い用
19	ベル	－	羊	再遊技０５	再遊技	
20	ベル	－	ブランク	再遊技０５	再遊技	

【図８】

（図8）

【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	名称	払い出し枚数等	役割等
21	羊	Ⓡ リプレイA	ベル	入賞０１	11	
22	スイカA	リプレイA	ベル	入賞０１	11	
23	ベル	－	ベル	入賞０２	11	
24	ベル	スイカB	青 リプレイB	入賞０３	11	
25	ベル	スイカB	スイカA	入賞０３	11	
26	ベル	チェリー	青 リプレイB	入賞０３	11	
27	ベル	チェリー	スイカA	入賞０３	11	
28	ブランク	スイカA	ベル	入賞０４	11	
29	ブランク	スイカB	ベル	入賞０４	11	
30	ブランク	チェリー	ベル	入賞０４	11	
31	ブランク	ベル	ベル	入賞０５	11	
32	ベル	ベル	青 リプレイB	入賞０６	11	
33	ベル	ベル	スイカA	入賞０６	11	
34	ベル	青 リプレイB	スイカA	入賞０６	11	
35	ベル	スイカA	スイカA	入賞０６	11	
36	黒セブン	ベル	Ⓡ リプレイA	入賞０７	11	
37	青 リプレイB	ベル	Ⓡ リプレイA	入賞０７	11	
38	スイカB	ベル	Ⓡ リプレイA	入賞０７	11	
39	羊	ベル	青 リプレイB	入賞０８	1	押し順ベル強し目用
40	羊	ベル	スイカA	入賞０８	1	押し順ベル強し目用

【図９】

（図9）

【図柄組み合わせ一覧3】

	左リール	中リール	右リール	名称	払い出し枚数等	役例等
41	スイカA	ベル	ブドウ赤	入賞０８	1	押し順ベル滑し目用
42	スイカA	ベル	スイカA	入賞０８	1	押し順ベル滑し目用
43	赤	ベル	ブランク	入賞０９	1	押し順ベル滑し目用
44	スイカA	ベル	ブランク	入賞０９	1	押し順ベル滑し目用
45	赤	黒ブドウ	ブドウ赤	入賞１０	1	押し順ベル滑し目用
46	赤	黒ブドウ	スイカA	入賞１０	1	押し順ベル滑し目用
47	赤	赤	ブドウ赤	入賞１０	1	押し順ベル滑し目用
48	赤	赤	スイカA	入賞１０	1	押し順ベル滑し目用
49	スイカA	黒ブドウ	ブドウ赤	入賞１０	1	押し順ベル滑し目用
50	スイカA	黒ブドウ	スイカA	入賞１０	1	押し順ベル滑し目用
51	スイカA	赤	ブドウ赤	入賞１０	1	押し順ベル滑し目用
52	スイカA	赤	スイカA	入賞１０	1	押し順ベル滑し目用
53	ブランク	ベル	ブドウ赤	入賞１１	1	押し順ベル滑し目用
54	ブランク	ベル	スイカA	入賞１１	1	押し順ベル滑し目用
55	チェリー	ベル	ブドウ赤	入賞１１	1	押し順ベル滑し目用
56	チェリー	ベル	スイカA	入賞１１	1	押し順ベル滑し目用
57	チェリー	チェリー	ベル	入賞１２	11	
58	チェリー	ベル	ベル	入賞１２	11	
59	ベル	ブドウA	チェリー	入賞１３	11	
60	赤	スイカA	黒ブドウ	入賞１４	11	
61	赤	スイカA	赤	入賞１４	11	
62	赤	スイカA	ブランク	入賞１４	11	
63	スイカA	スイカA	スイカA	入賞１５	11	
64	スイカB	スイカA	スイカA	入賞１５	11	
65	スイカA	スイカB	スイカA	入賞１６	11	
66	スイカB	スイカB	スイカA	入賞１６	11	
67	白ブドウ	ベル	ベル	入賞１７	11	

【図１０】

（図10）

【条件装置一覧】

当選番号	ボーナス当選種類	入賞・再遊技当選情報	役例グループ番号	出玉グループ番号	条件装置	役割	条件装置内訳
0	0	0	0	0	ハズレ	ハズレ	-
1	0	0	1	0	再遊技－A	通常リプレイ	再遊技01.02.03
2	0	0	2	13	再遊技－B	逆押し白7揃いリプレイ	再遊技01.02.03.05
3	0	0	3	1	再遊技－C	順押し黒7揃いリプレイ	再遊技01.05
4	0	0	4	2	再遊技－D1	RT維持RP＋1(1段)	再遊技01.03.04
5	0	0	5	4	再遊技－D2	RT維持RP＋1(2段)	再遊技01.03.04
6	0	0	6	2	再遊技－D3	RT維持RP＋1(3段)	再遊技01.03.04
7	0	0	7	5	入賞－A1	押し順ベル123(6択)	入賞01.08.09.10
8	0	0	8	2	入賞－A2	押し順ベル132(6択)	入賞01.08.09.11
9	0	0	9	5	入賞－A3	押し順ベル213(6択)	入賞02.06
10	0	0	10	2	入賞－A4	押し順ベル312(6択)	入賞03.08.09
11	0	0	11	5	入賞－A5	押し順ベル231(6択)	入賞03.08.09.10.11
12	0	0	12	2	入賞－A6	押し順ベル321(6択)	入賞03.08.09.10
13	0	0	13	5	入賞－B	共通ベル	入賞04～07
14	0	0	14	6	入賞－C	チェリー	入賞12.13
15	0	0	15	7	入賞－D	スイカA(主に平行揃い)	入賞14.15
16	0	0	16	8	入賞－E	スイカB(主に斜め揃い)	入賞14.15.16
17	0	0	17	3	入賞－H	BB中揃レア小役(長めベル揃い)	入賞02
18	0	0	18	4	入賞－I	BB中揃レア小役(ベルベル揃い)	入賞06.17
19	1	0	19	5	1種BB－A		1種BB-A
20	2	0	20	6	1種BB－B		1種BB-B
21	2	0	21	7	1種BB－B＋入賞－C		1種BB-B+入賞12.13
22	2	0	22	8	1種BB－B＋入賞－D		1種BB-B+入賞14.15
23	2	0	23	9	1種BB－B＋入賞－E		1種BB-B+入賞14.15.16
24	3	0	24	0	1種BB－C		1種BB-C
25	3	0	25	7	1種BB－C＋入賞－C		1種BB-C+入賞12.13
26	3	0	26	8	1種BB－C＋入賞－D		1種BB-C+入賞14.15
27	3	0	27	9	1種BB－C＋入賞－E		1種BB-C+入賞14.15.16

【図１１】

（図11）

【小役、再遊技役及びボーナス抽選確率一覧】※設定値が1である場合

当選番号	条件装置	役割	RT0	RT1	RT2	1種BB－A、B、C
0	ハズレ	ハズレ	37948	11152	34251	
1	再遊技－A	通常リプレイ	9000	5000	8000	
2	再遊技－B	逆押し白7揃いリプレイ	1	400	1	
3	再遊技－C	順押し黒7揃いリプレイ		400		
4	再遊技－D1	RT維持RP＋1(＊3段)	1	10000	1500	
5	再遊技－D2	RT維持RP＋1(＊3段)	1	10000	1500	
6	再遊技－D3	RT維持RP＋1(＊3段)	1	10000	1500	
7	入賞－A1	押し順ベル123(6択)	2170	2170	2170	
8	入賞－A2	押し順ベル132(6択)	2170	2170	2170	
9	入賞－A3	押し順ベル213(6択)	2170	2170	2170	
10	入賞－A4	押し順ベル312(6択)	2170	2170	2170	
11	入賞－A5	押し順ベル231(6択)	2170	2170	2170	
12	入賞－A6	押し順ベル321(6択)	2170	2170	2170	
13	入賞－B	共通ベル	3204	3204	3204	52036
14	入賞－C	チェリー	1000	1000	1000	
15	入賞－D	スイカA(主に平行揃い)	700	700	700	
16	入賞－E	スイカB(主に斜め揃い)	300	300	300	
17	入賞－H	BB中揃レア小役(長めベル揃い)				13000
18	入賞－I	BB中揃レア小役(ベルベル揃い)				500
19	1種BB－A		40	40	40	
20	1種BB－B		40	40	40	
21	1種BB－B＋入賞－C		40	40	40	
22	1種BB－B＋入賞－D		40	40	40	
23	1種BB－B＋入賞－E		40	40	40	
24	1種BB－C		40	40	40	
25	1種BB－C＋入賞－C		40	40	40	
26	1種BB－C＋入賞－D		40	40	40	
27	1種BB－C＋入賞－E		40	40	40	

※RT2(BB内部中)において、当選番号21～23及び当選番号25～27のBB役と小役とが重複している条件装置に当選した場合には、BB役が無効となり小役のみが停止表示し得る。
RT2(BB内部中)において、当選番号19、20又は24のBB役が当選した場合には、BB役は無効となりハズレと同様の停止表示態様となる。

【押し順ナビあり時における期待値一覧】

RT状態	RT0	RT1	RT2
再遊技	9004	35800	12501
11枚役	18464	18464	18464
2枚役	65536	65536	65536
1遊技あたりの平均払出数	3.511291504	4.737915039	3.67137146
1遊技あたりのメダル増減期待値	1.170430501	1.579305013	1.223790487

【共通ベル抽選確率】

共通ベル（RT状態に拘らず抽選確率は一律）		
設定1	設定2	設定3
3204	3404	3604
設定4	設定5	設定6
3904	4204	4504

※共通ベルの抽選確率は設定値によって相違する。
また、共通ベルに当選しても、AT抽選、AT上乗せ抽選及び高確率状態移行抽選は実行されない。

【1種BB－A抽選確率】

1種BB－A（RT状態に拘らず抽選確率は一律）		
設定1	設定2	設定3
40	40	40
設定4	設定5	設定6
40	40	40

【1種BB－B抽選確率】

1種BB－Bを含む条件装置の合算（RT状態に拘らず抽選確率は一律）		
設定1	設定2	設定3
160	180	200
設定4	設定5	設定6
220	240	270

【1種BB－C抽選確率】

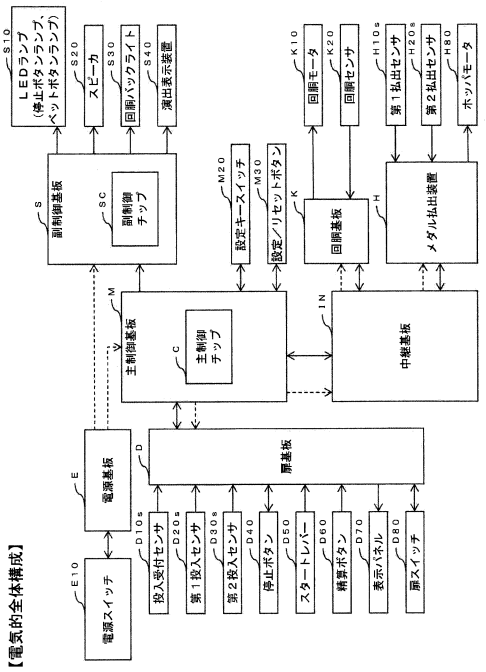
1種BB－Cを含む条件装置の合算（RT状態に拘らず抽選確率は一律）		
設定1	設定2	設定3
160	160	160
設定4	設定5	設定6
160	160	160

※1種BB-A及び1種BB-C(合算)の抽選確率は設定値に拘らず同一であるが、
1種BB-B(合算)の抽選確率は設定値によって相違する

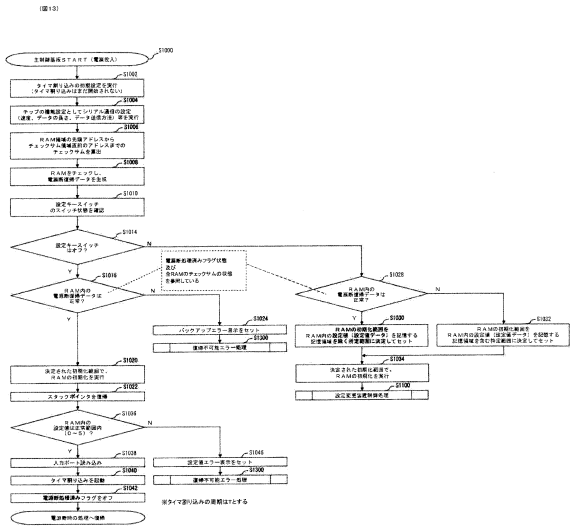
【図１２】

（図12）

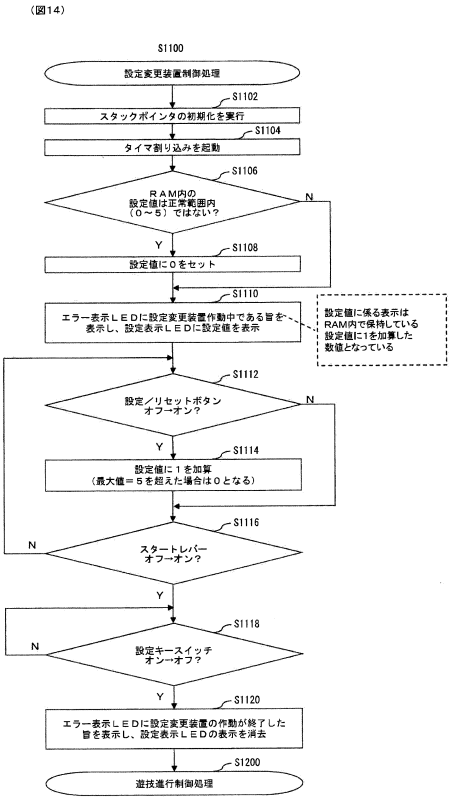
【電気的全体構成】



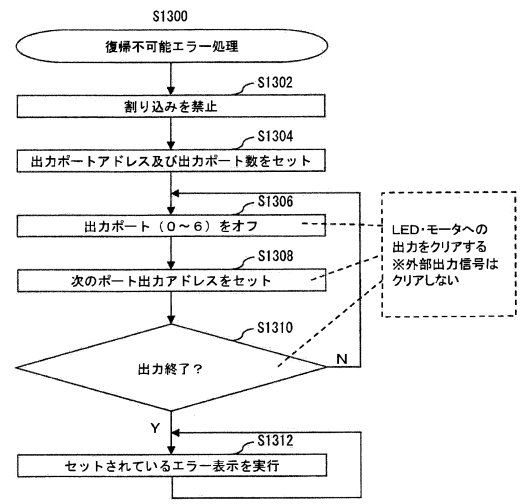
【図１３】



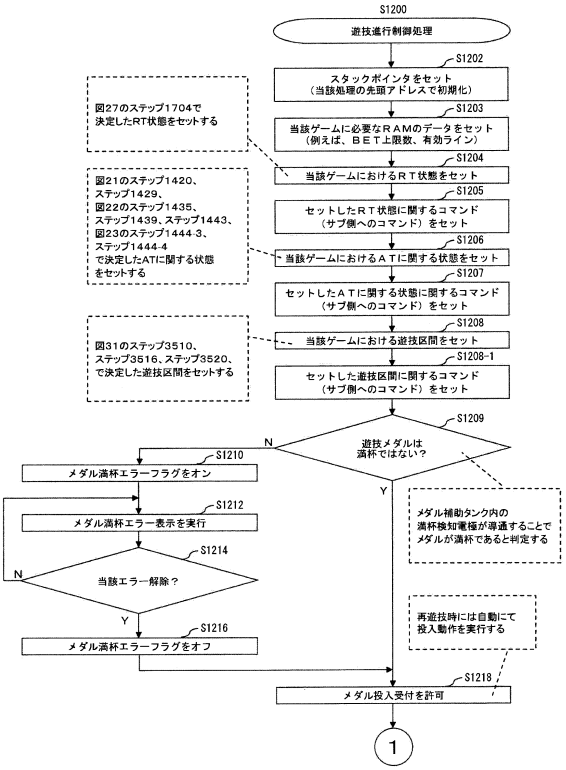
【図１４】



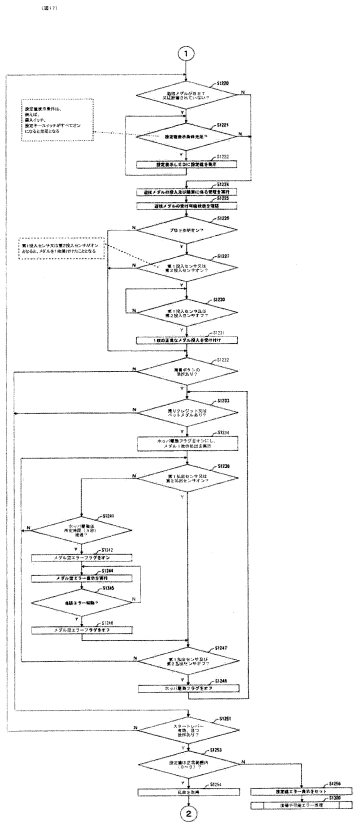
【図１５】



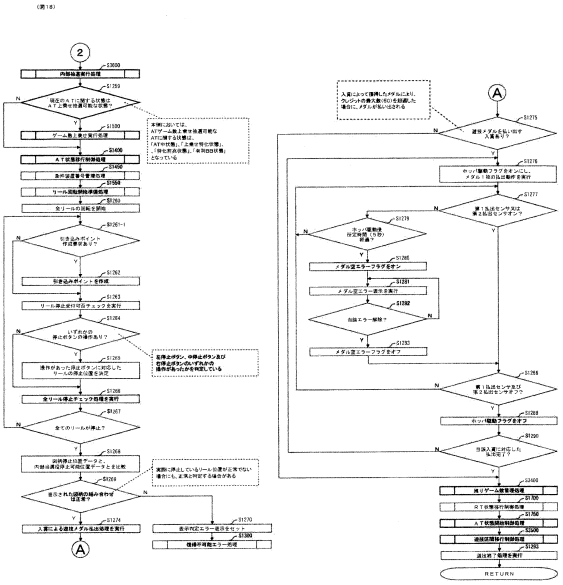
【図１６】



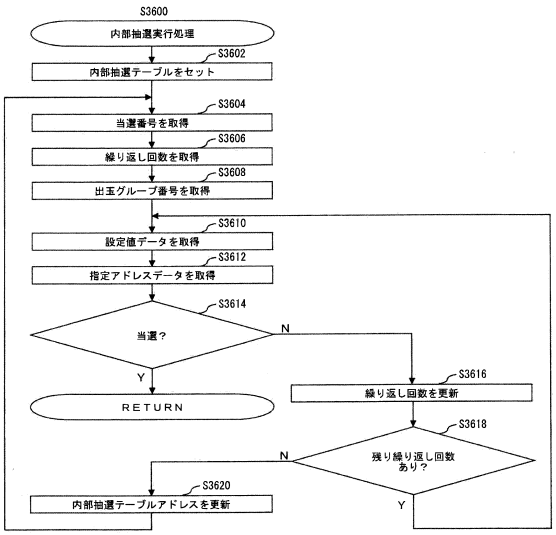
【図１７】



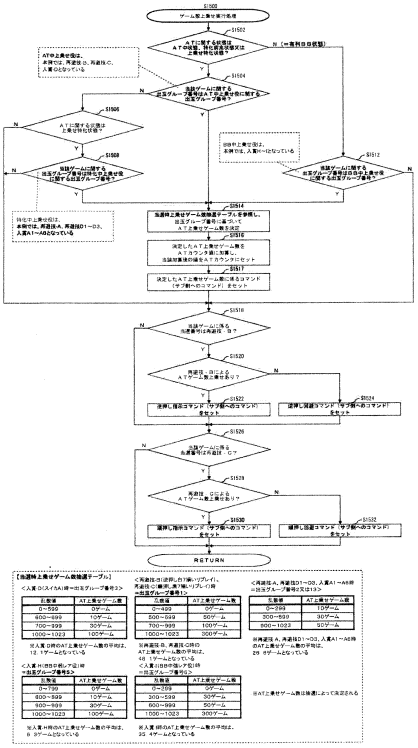
【図１８】



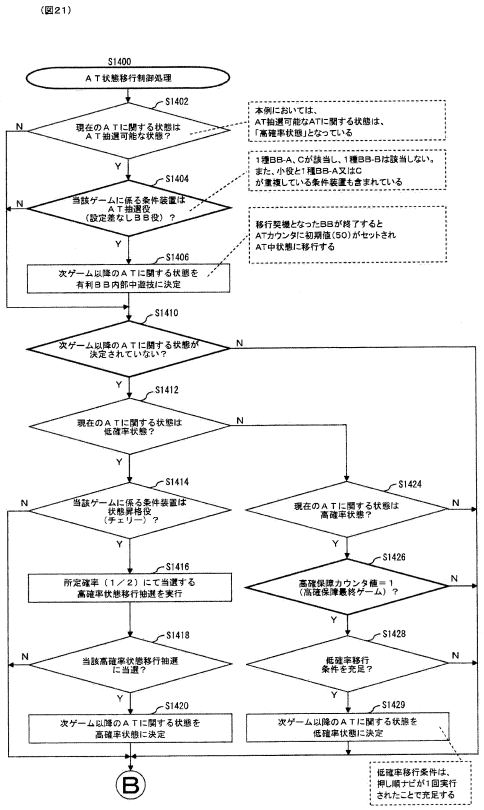
【図１９】



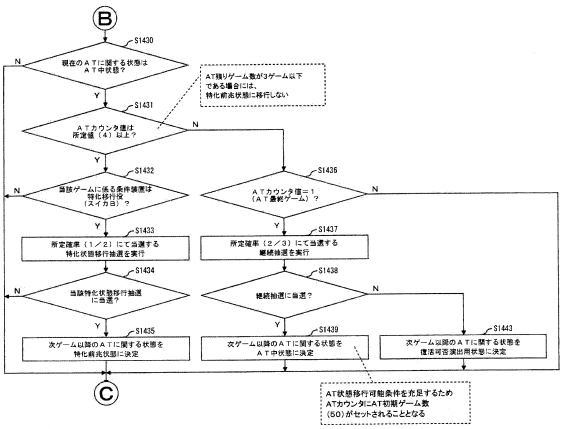
【図２０】



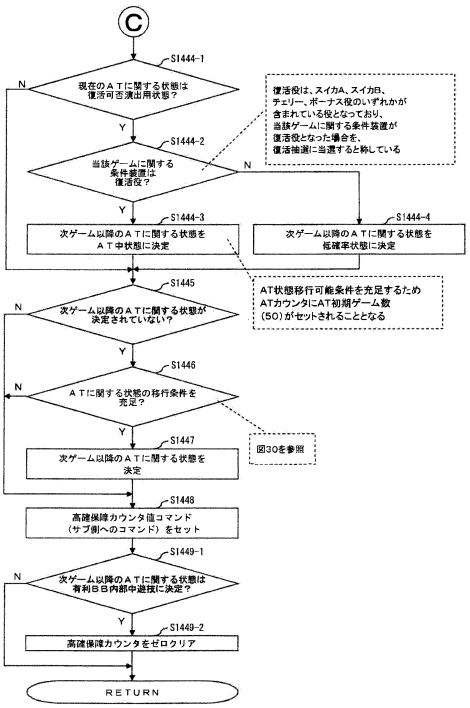
【図２１】



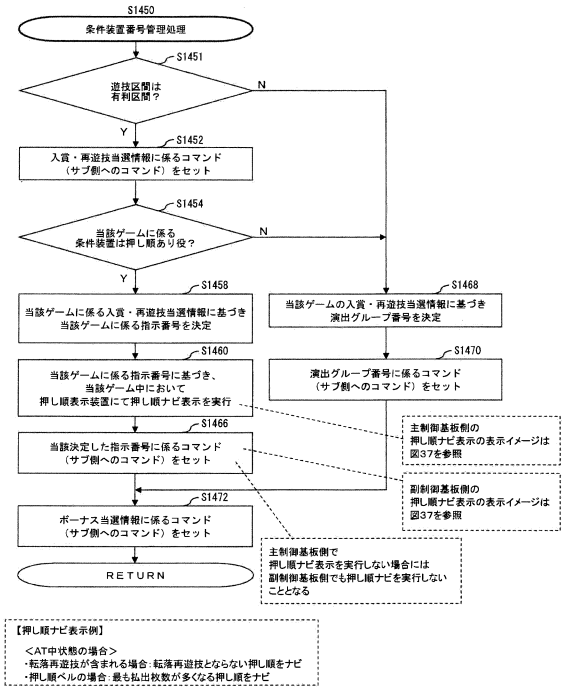
【図２２】



【図２３】

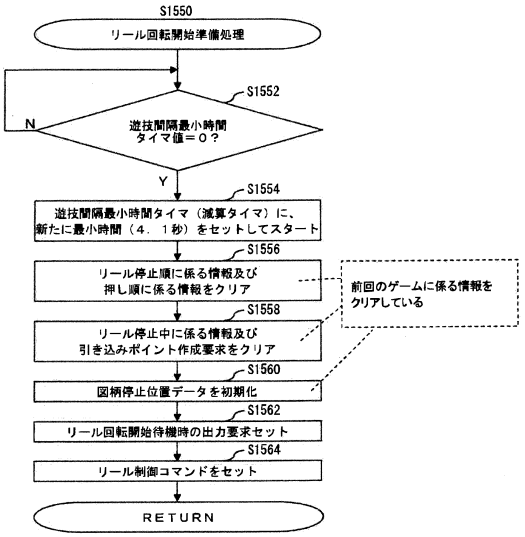


【図２４】



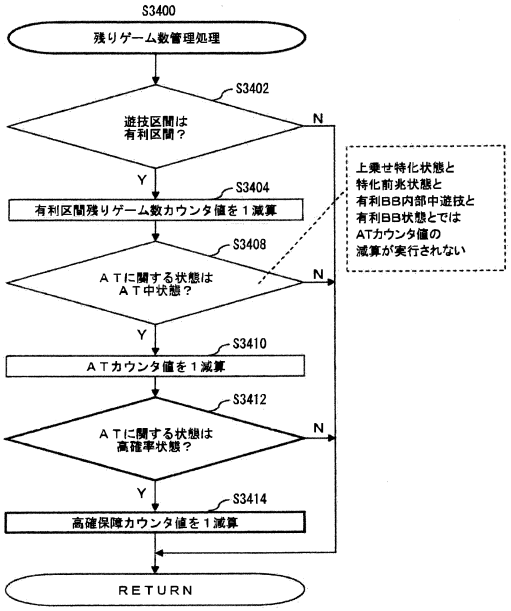
【図２５】

（図25）



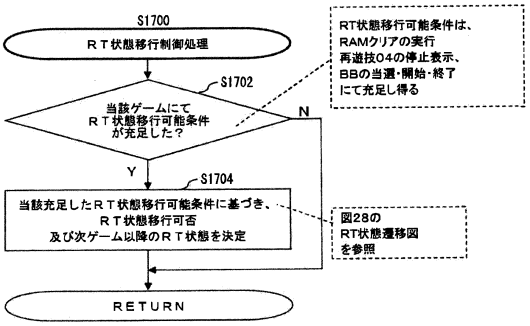
【図２６】

（図26）



【図２７】

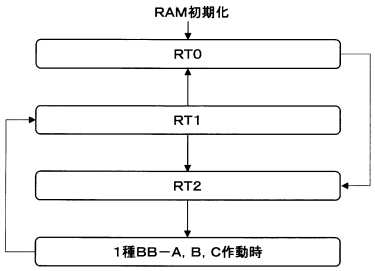
（図27）



【図２８】

（図28）

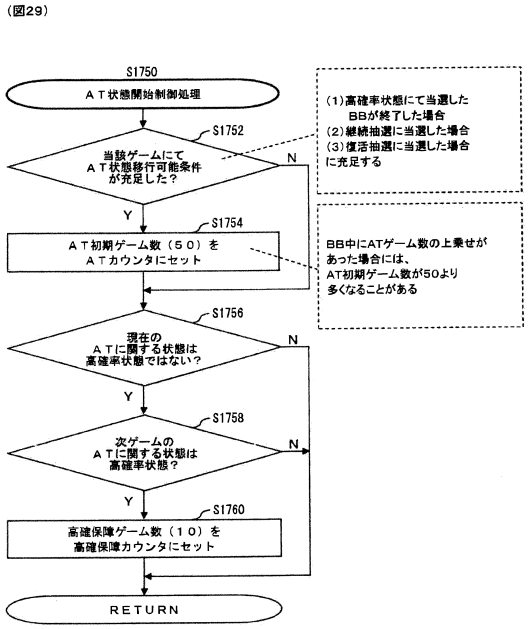
【RT状態遷移図】



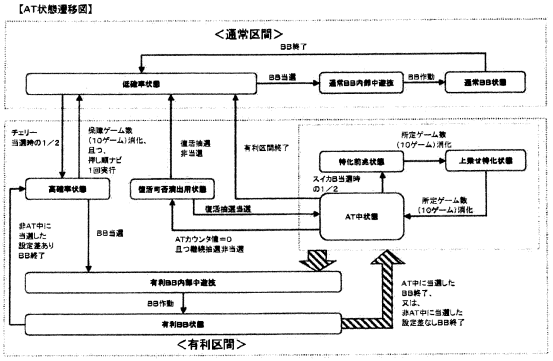
【RT状態の変動条件】

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
			再遊技04図柄表示	RT0
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作動時
1種BB－A, B, C作動時	—	1種BB－A, B, C作動	1種BB－A, B, C作動 終了	RT1

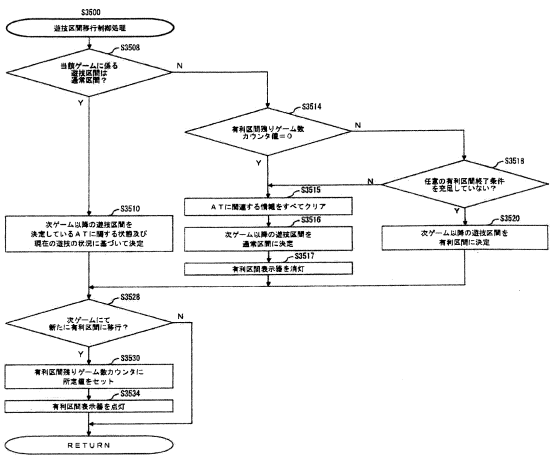
【図２９】



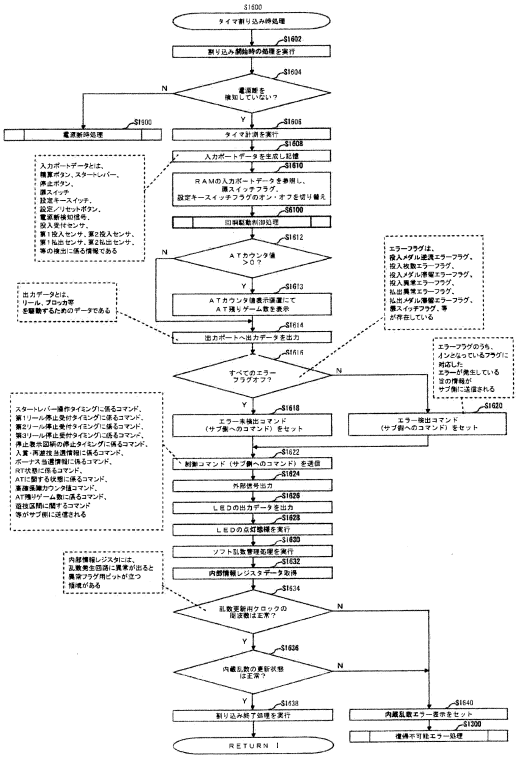
【図３０】



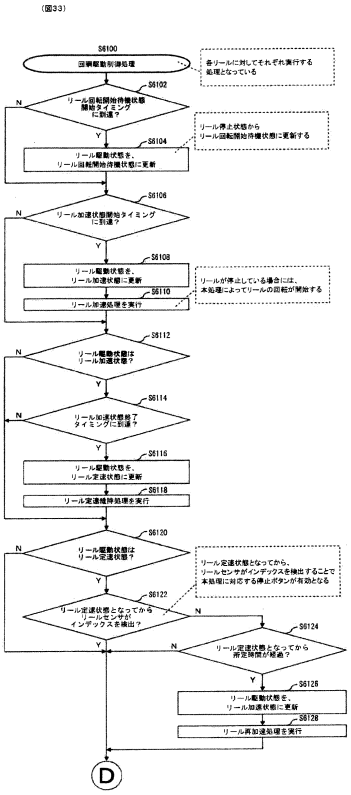
【図３１】



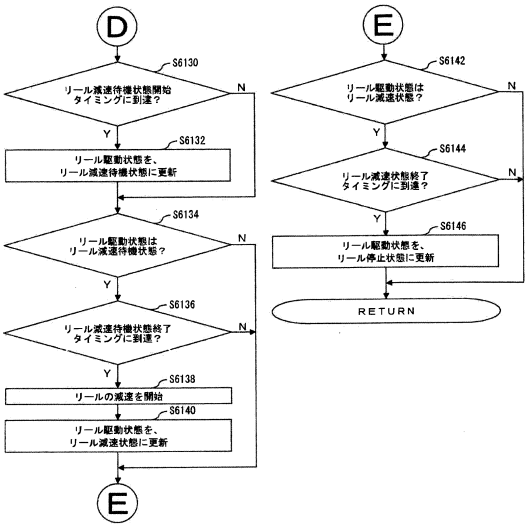
【図３２】



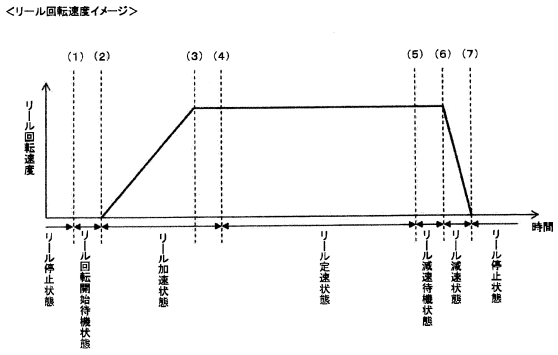
【図３３】



【図３４】



【図３５】



<ステップモータ励磁イメージ>

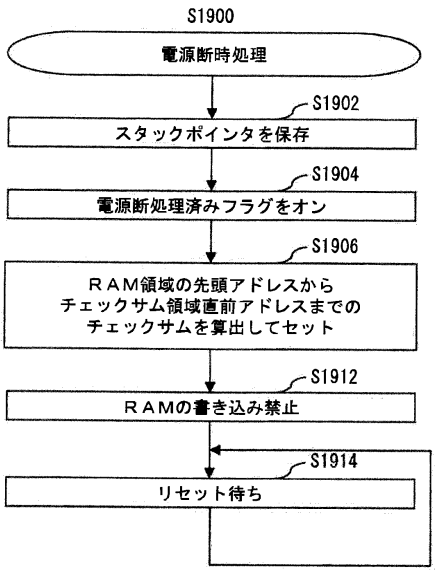
(リール加速状態)

	割り込み実行回数	励磁する相
KA	100	Φ0
KB	60	Φ0、Φ1
KC	30	Φ1
KD	15	Φ1、Φ2
KE	8	Φ2
KF	4	Φ2、Φ3
KG	2	Φ3
KH	1	Φ3、Φ0

(リール定速状態)

	割り込み実行回数	励磁する相
TA	1	Φ0
TB	1	Φ0、Φ1
TC	1	Φ1
TD	1	Φ1、Φ2
TE	1	Φ2
TF	1	Φ2、Φ3
TG	1	Φ3
TH	1	Φ3、Φ0

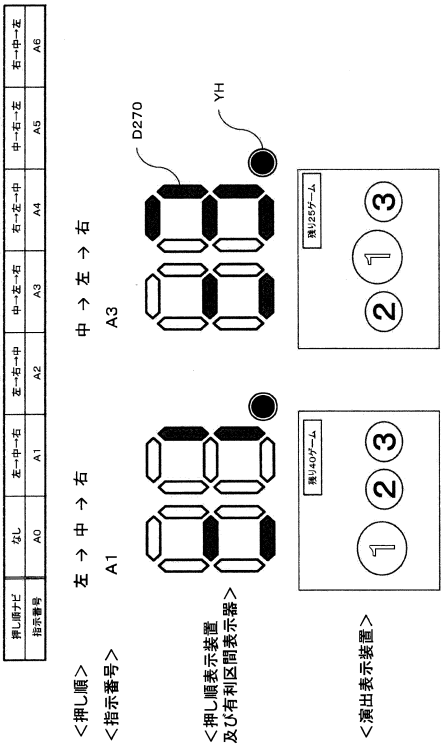
【図３６】



【図３７】

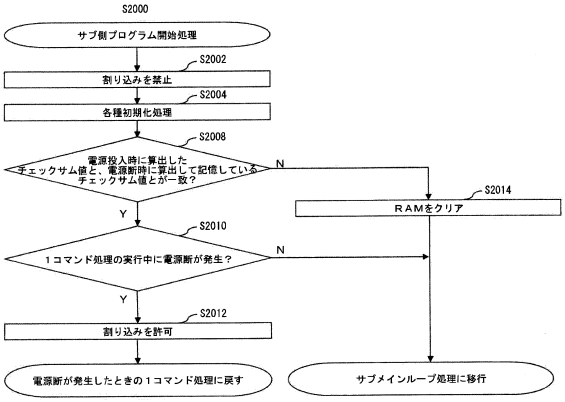
（図37）

【押し順表示イメージ図】



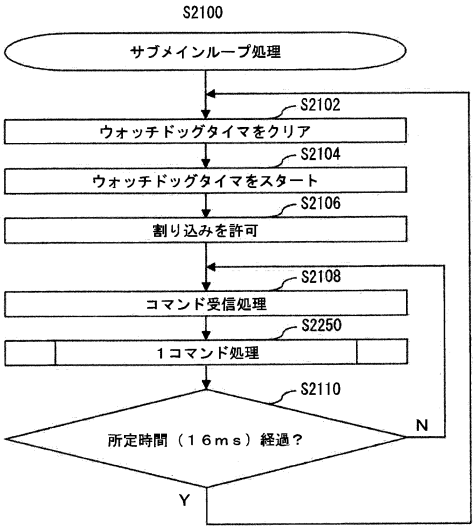
【図３８】

（図38）



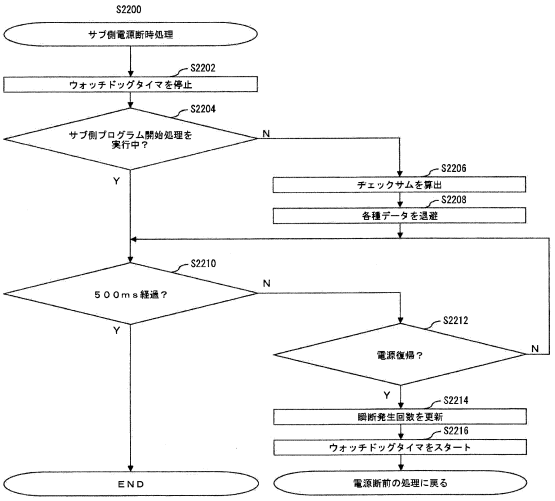
【図３９】

（図39）

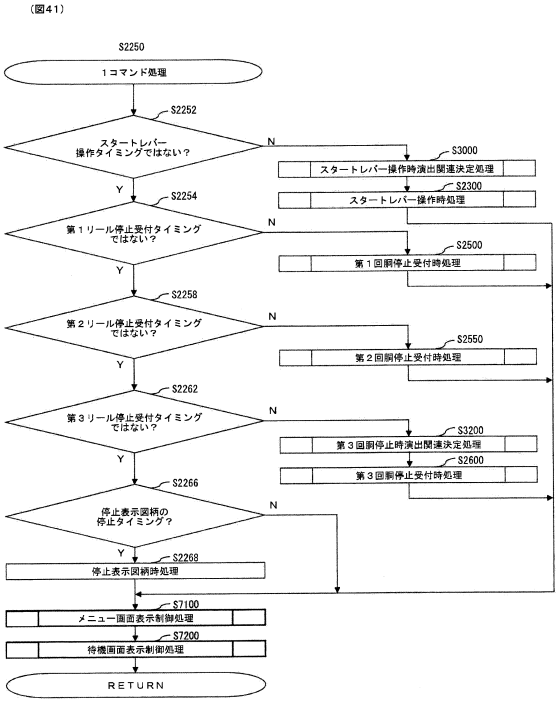


【図４０】

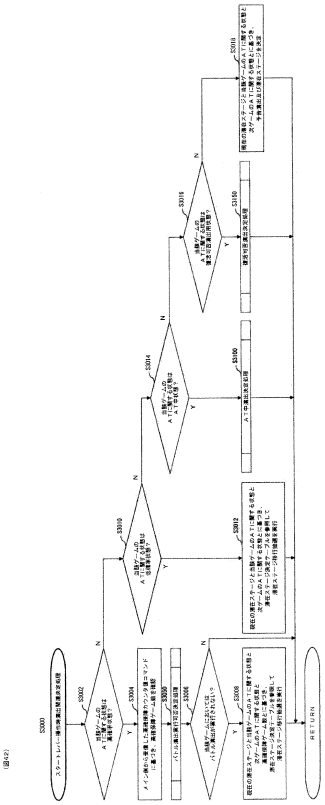
（図40）



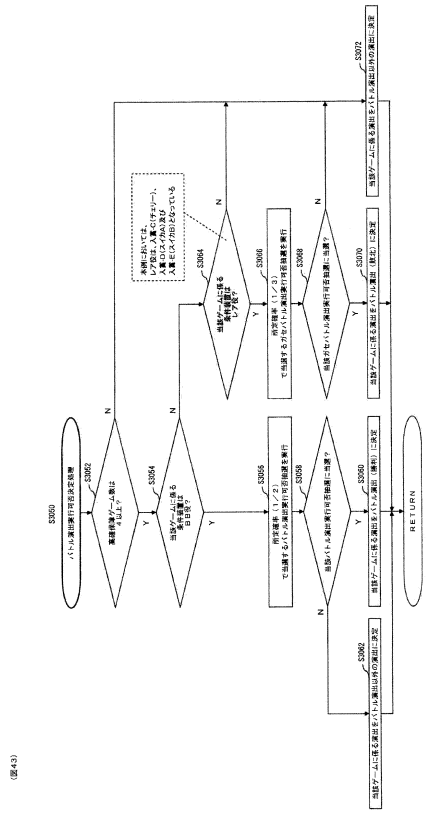
【図４１】



【図４２】



【図４３】



【図４４】

(図44)

【滞在ステージ決定テーブルの一例】(一部抜粋)

＜当該ゲームが低確率状態＞

現在の滞在ステージ	次ゲームのATに関する状態	当該ゲームの滞在ステージ	振数
砂漠ステージ	低確率状態 又は 通常BB 内部中選択	砂漠ステージのまま	0～979
		砂漠ステージ→街ステージ	980～999
街ステージ		街ステージ→砂漠ステージ	0～19
		街ステージのまま	20～999
砂漠ステージ	高確率状態	砂漠ステージのまま	0～249
		砂漠ステージ→街ステージ	250～499
		砂漠ステージ→会議室ステージ	500～749
		砂漠ステージ→洞窟ステージ	750～999
街ステージ		街ステージ→砂漠ステージ	0～249
		街ステージのまま	250～499
		街ステージ→会議室ステージ	500～749
		街ステージ→洞窟ステージ	750～999

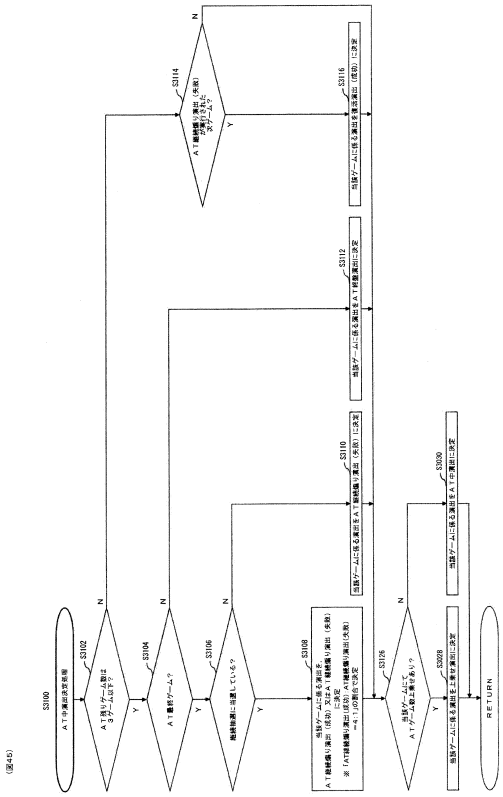
＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が4以上＞

現在の滞在ステージ	当該ゲームの滞在ステージ	振数
砂漠ステージ	砂漠ステージのまま	0～879
	砂漠ステージ→街ステージ	880～929
	砂漠ステージ→会議室ステージ	930～959
	砂漠ステージ→洞窟ステージ	960～999
街ステージ	街ステージ→砂漠ステージ	0～879
	街ステージのまま	880～929
	街ステージ→会議室ステージ	930～959
	街ステージ→洞窟ステージ	960～999
会議室ステージ	会議室ステージ→砂漠ステージ	0～49
	会議室ステージ→街ステージ	50～99
	会議室ステージのまま	100～949
	会議室ステージ→洞窟ステージ	950～999
洞窟ステージ	洞窟ステージ→砂漠ステージ	0～49
	洞窟ステージ→街ステージ	50～99
	洞窟ステージ→会議室ステージ	100～199
	洞窟ステージのまま	200～999

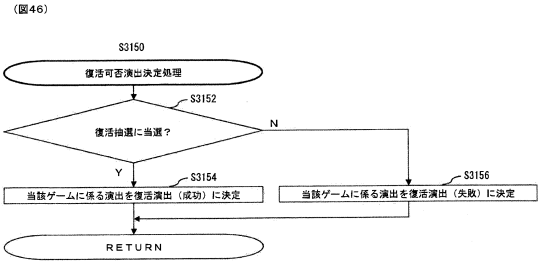
＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が3以下＞

現在の滞在ステージ	次ゲームのATに関する状態	当該ゲームの滞在ステージ	振数
砂漠ステージ	高確率状態 又は 年間BB 内部中選択	砂漠ステージのまま	0～979
		砂漠ステージ→街ステージ	980～999
街ステージ		街ステージ→砂漠ステージ	0～19
		街ステージのまま	20～999
会議室ステージ		会議室ステージ→砂漠ステージ	0～29
		会議室ステージ→街ステージ	30～59
		会議室ステージのまま	60～999
洞窟ステージ		洞窟ステージ→砂漠ステージ	0～29
		洞窟ステージ→街ステージ	30～59
		洞窟ステージ→会議室ステージ	60～99
		洞窟ステージのまま	100～999
砂漠ステージ	低確率状態	砂漠ステージのまま	0～499
		砂漠ステージ→街ステージ	500～999
街ステージ		街ステージ→砂漠ステージ	0～499
		街ステージのまま	500～999
会議室ステージ		会議室ステージ→砂漠ステージ	0～499
		会議室ステージ→街ステージ	500～999
洞窟ステージ		洞窟ステージ→砂漠ステージ	0～499
		洞窟ステージ→街ステージ	500～999

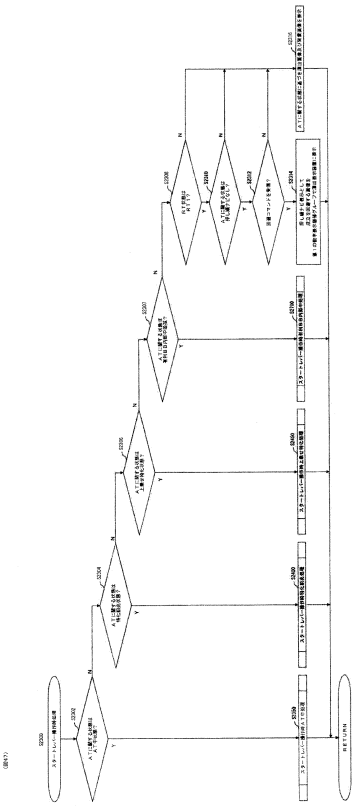
【図４５】



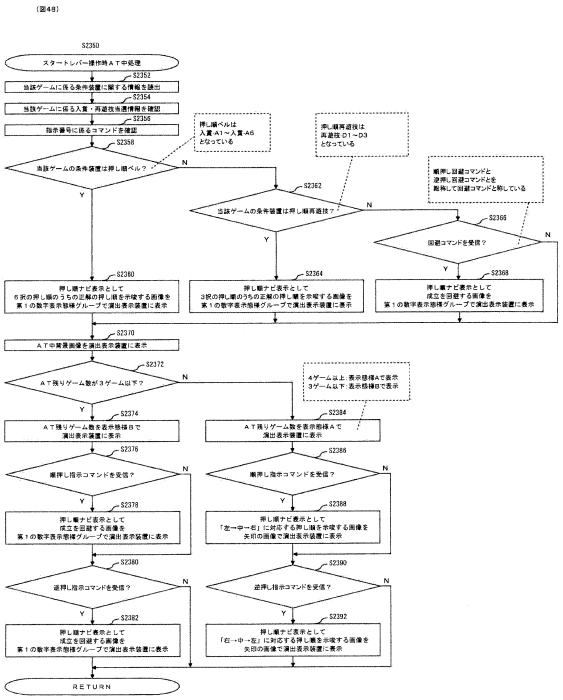
【図４６】



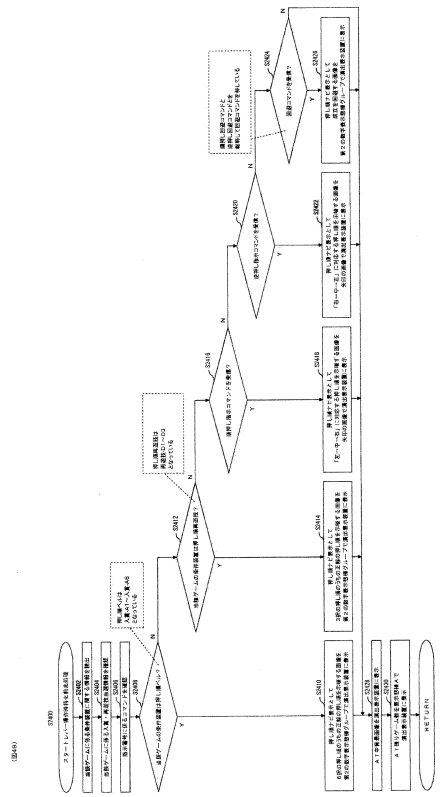
【図４７】



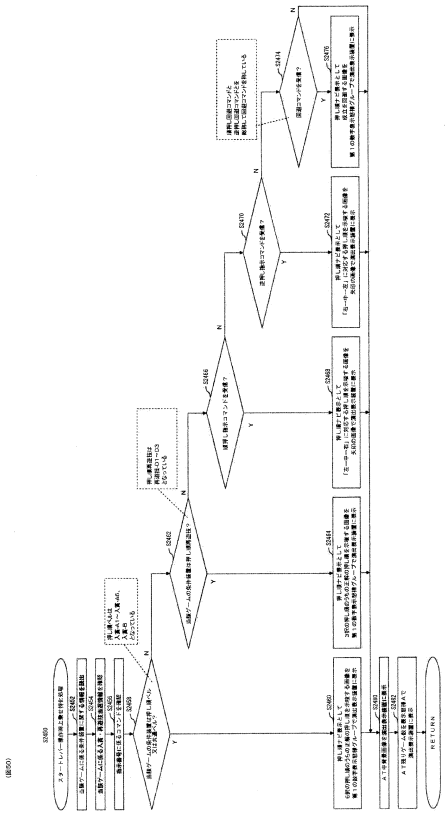
【図４８】



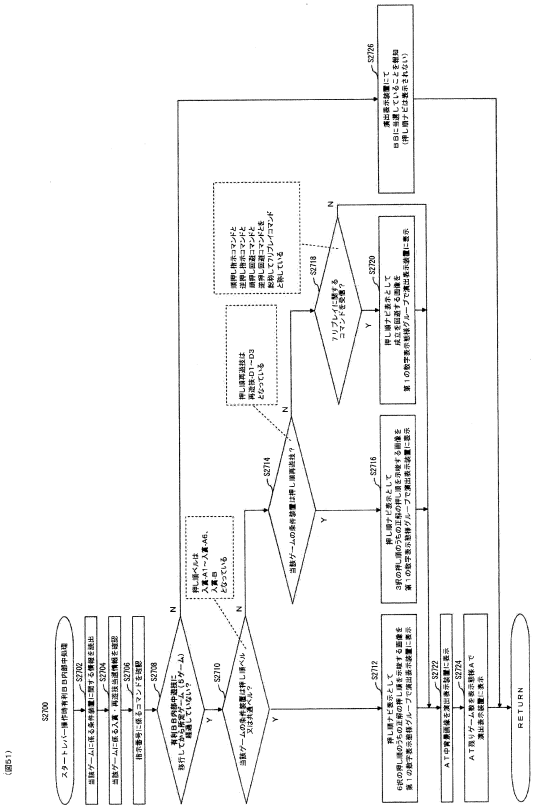
【図４９】



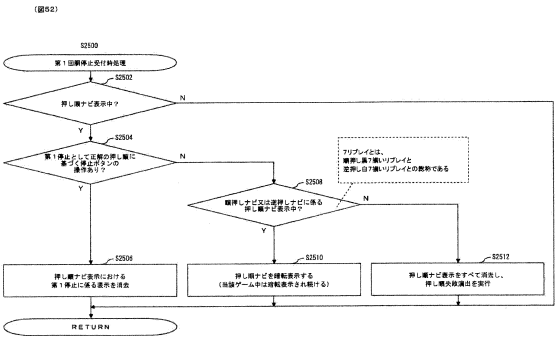
【図５０】



【図５１】

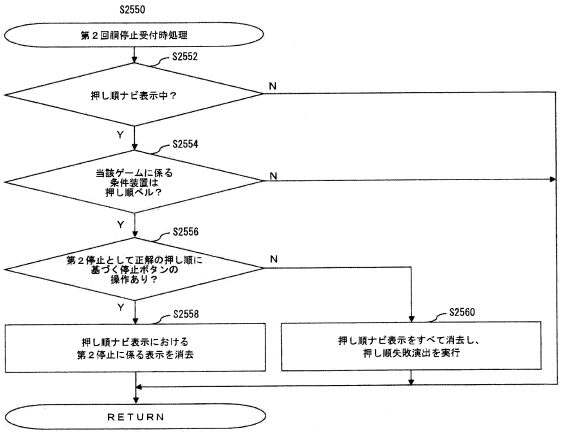


【図５２】



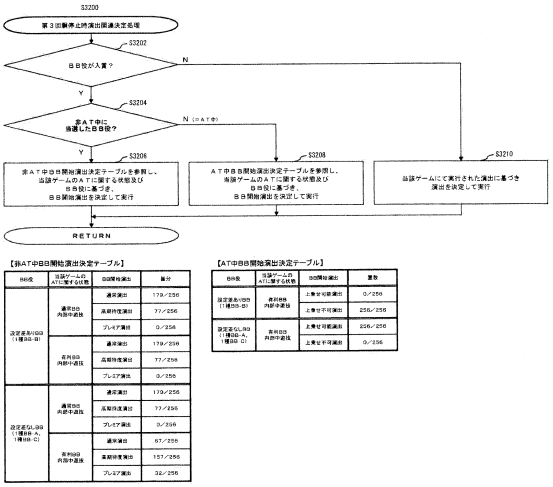
【図５３】

(図53)



【図５４】

(図54)



【非ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブル】

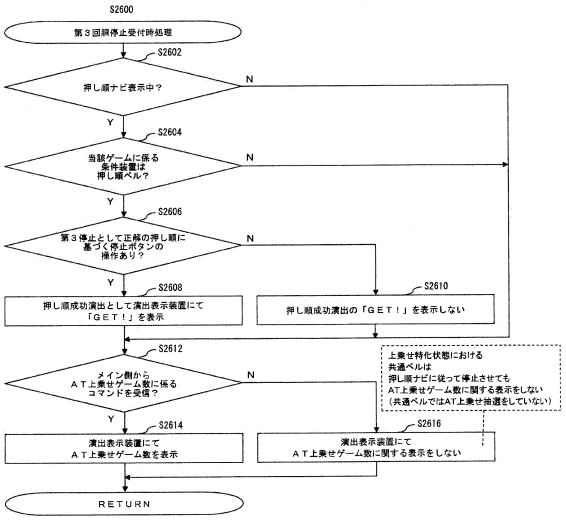
BB役	当該ゲームがATに関する状態	BB開始演出	振分
決定差あり99（1種BB-B）	通常BB内部中遷移	通常演出	179／256
		高期待度演出	77／256
		プレミア演出	0／256
	長期BB内部中遷移	通常演出	179／256
		高期待度演出	77／256
		プレミア演出	0／256
決定差なし99（1種BB-A、1種BB-C）	通常BB内部中遷移	通常演出	179／256
		高期待度演出	77／256
		プレミア演出	0／256
	長期BB内部中遷移	通常演出	67／256
		高期待度演出	157／256
		プレミア演出	32／256

【ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブル】

BB役	当該ゲームがATに関する状態	BB開始演出	振数
決定差あり99（1種BB-B）	長期BB内部中遷移	上乗せ可能演出	0／256
		上乗せ不可演出	256／256
決定差なし99（1種BB-A、1種BB-C）	長期BB内部中遷移	上乗せ可能演出	256／256
		上乗せ不可演出	0／256

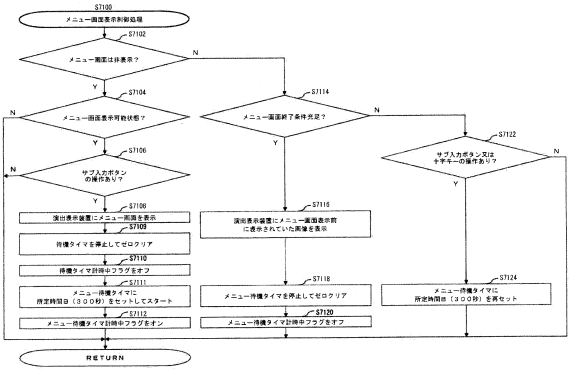
【図５５】

(図55)



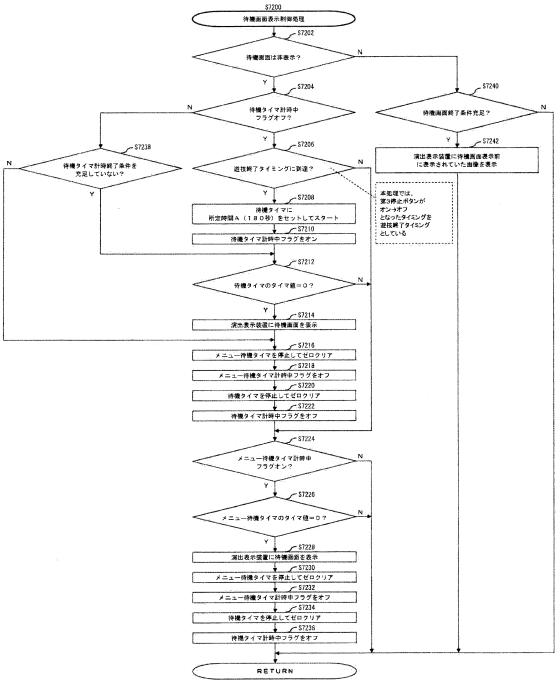
【図５６】

(図56)



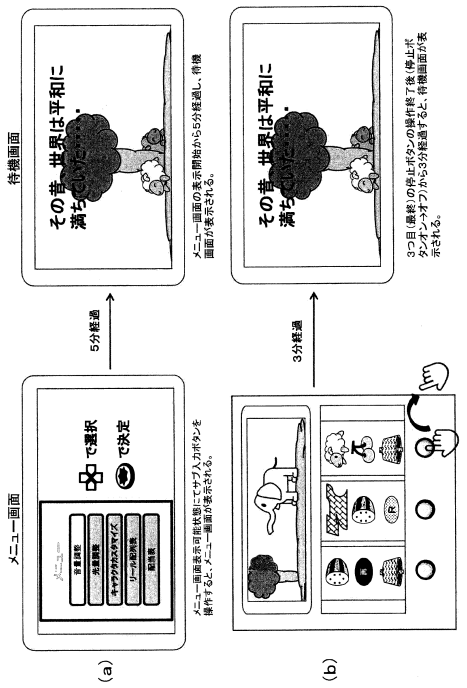
【図５７】

(図57)



【図５８】

(図58)
【待機画面移行イメージ図】



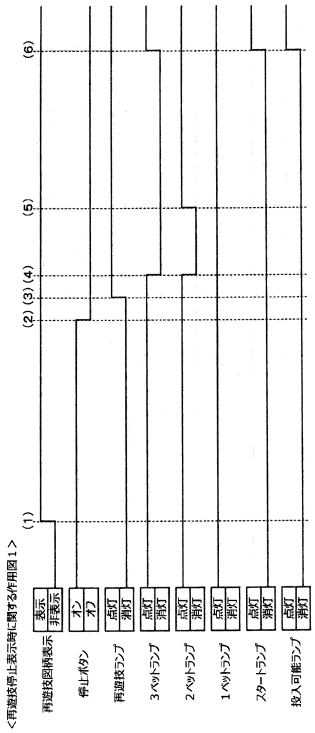
【図５９】

(図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 7FD3H 7FD4H 7FD5H	制御コマンドバッファ	(4)	副制御基板側に送信するためのコマンド情報
7FE0H	スタックポインター時保存バッファ	(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 7FF9H 7FFAH 7FFBH 7FFCH 7FFDH 7FFEH 7FFFH	退避データ8 退避データ7 退避データ6 退避データ5 退避データ4 退避データ3 退避データ2 退避データ１	(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
8000H	スタックポインタ		

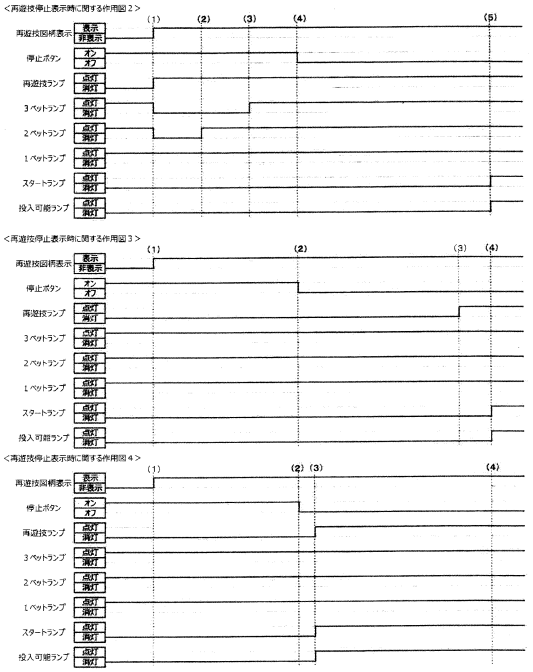
【図６０】

(図60)



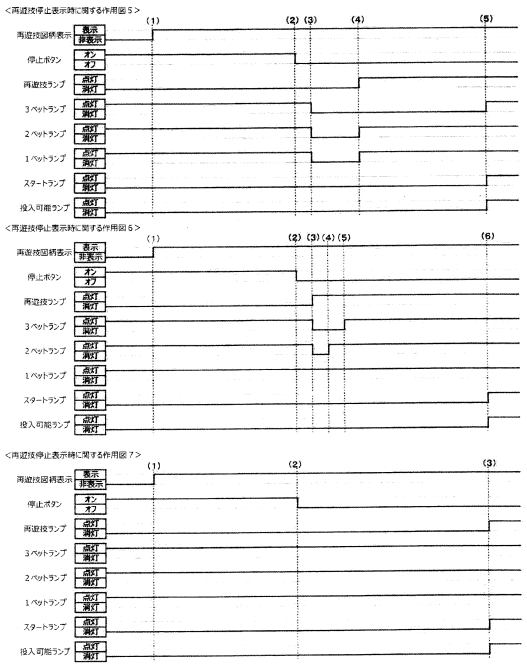
【図６１】

（図61）



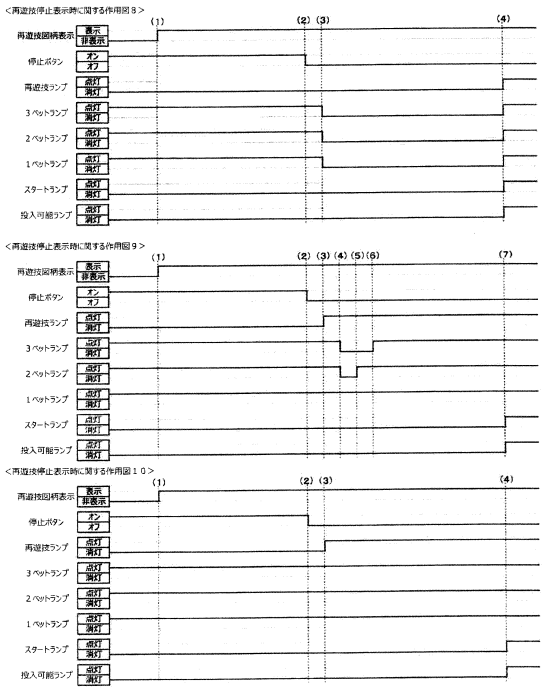
【図６２】

（図62）



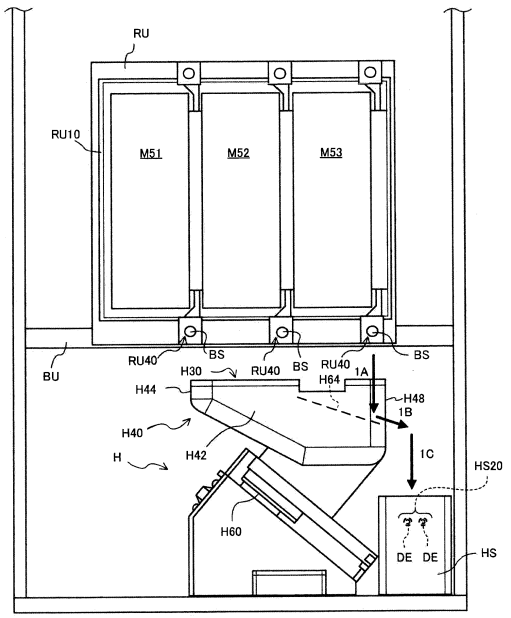
【図６３】

（図63）

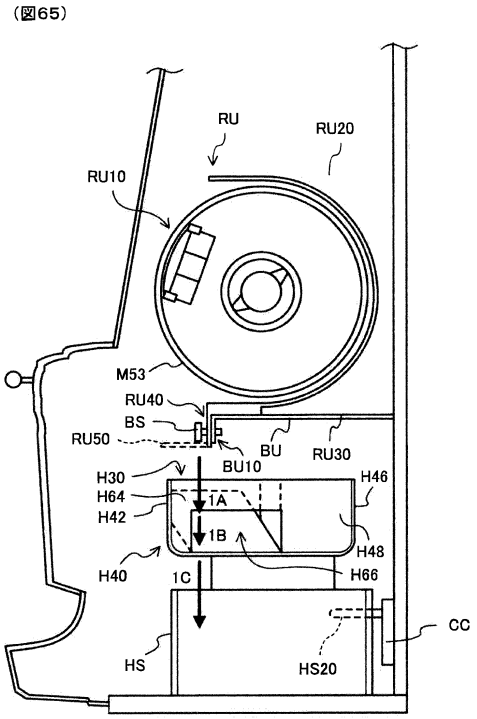


【図６４】

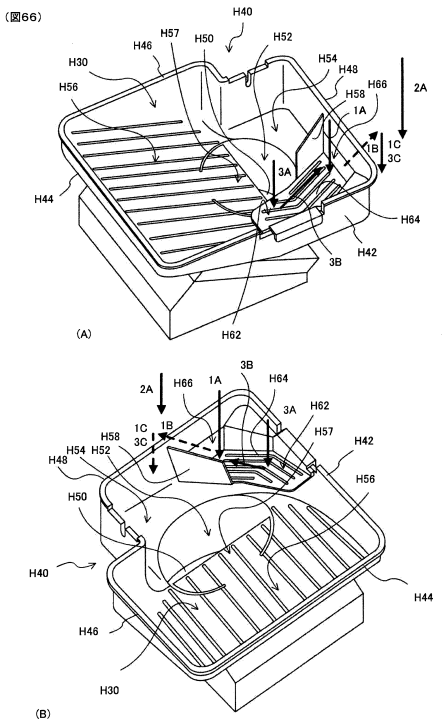
（図64）



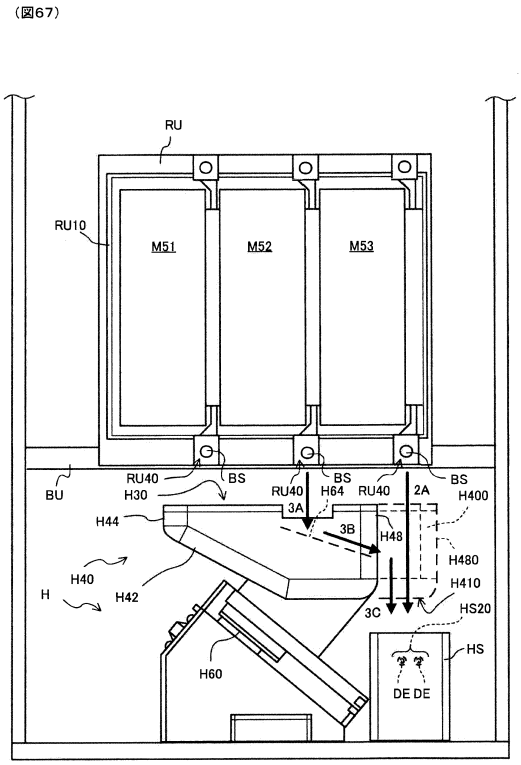
【図６５】



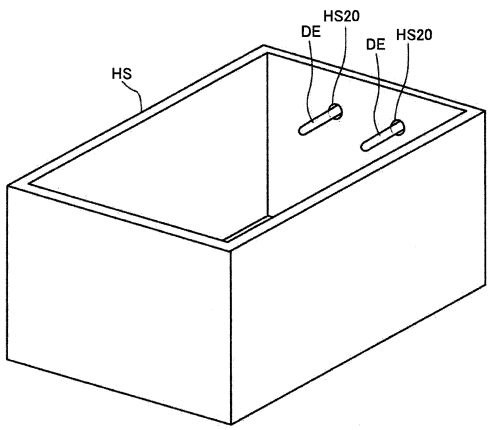
【図６６】



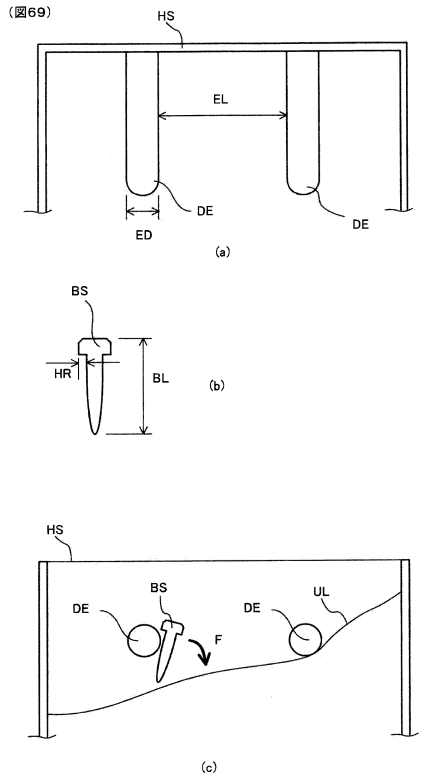
【図６７】



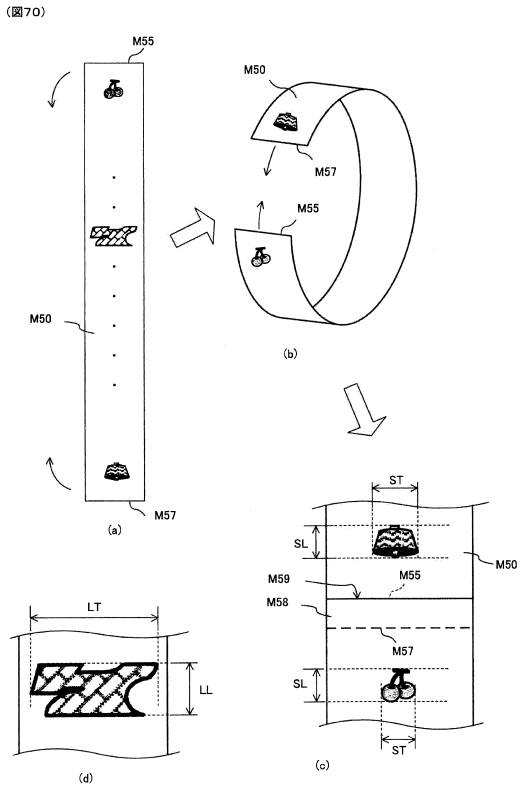
【図６８】



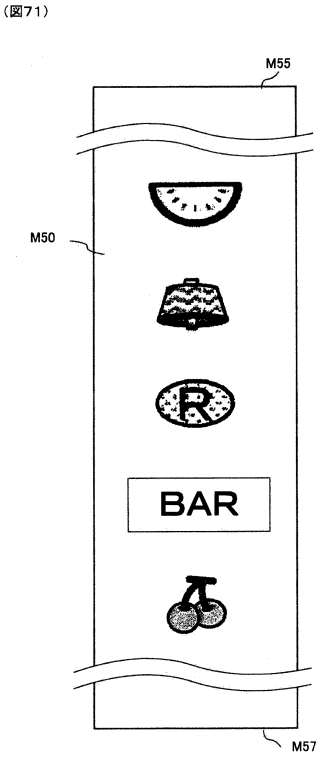
【図６９】



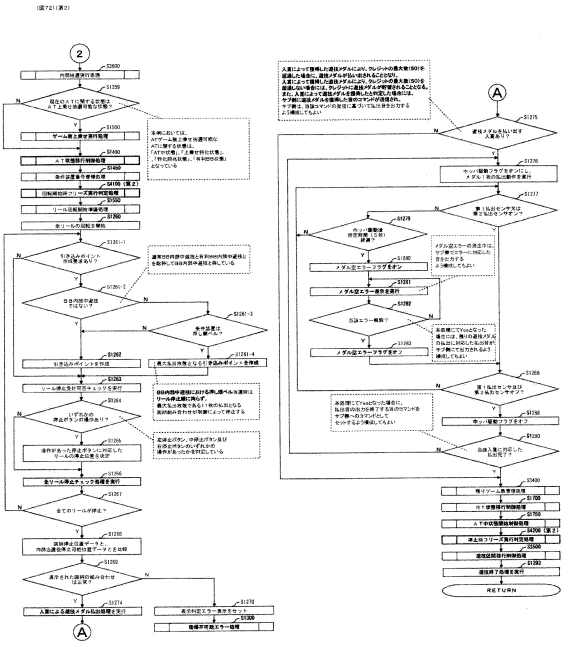
【図７０】



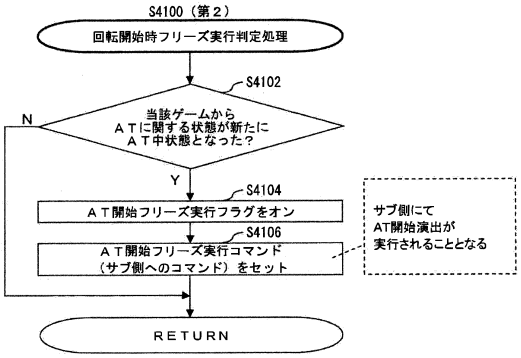
【図７１】



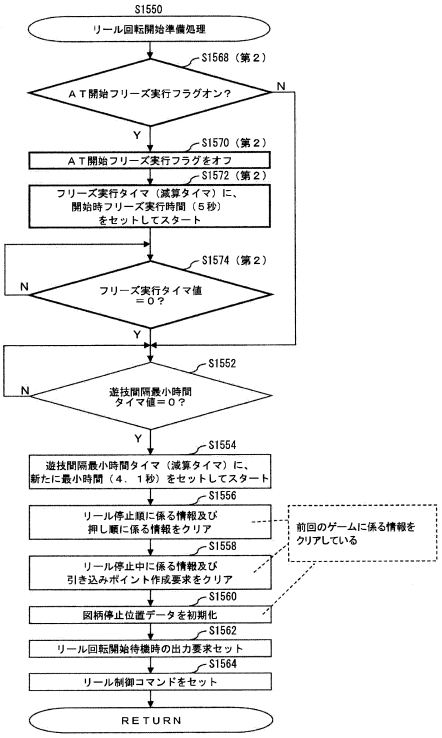
【図７２】



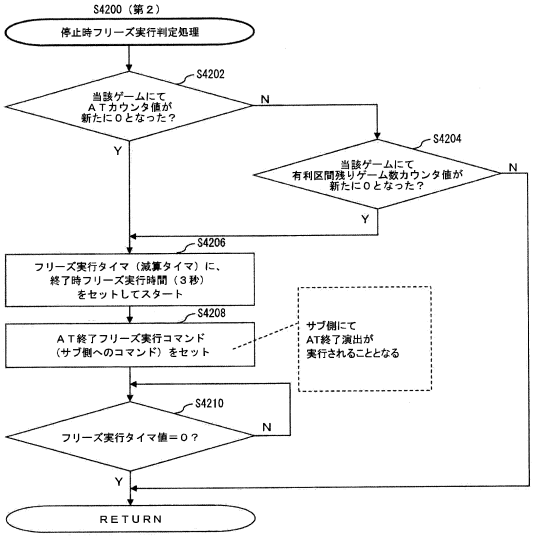
【図７３】



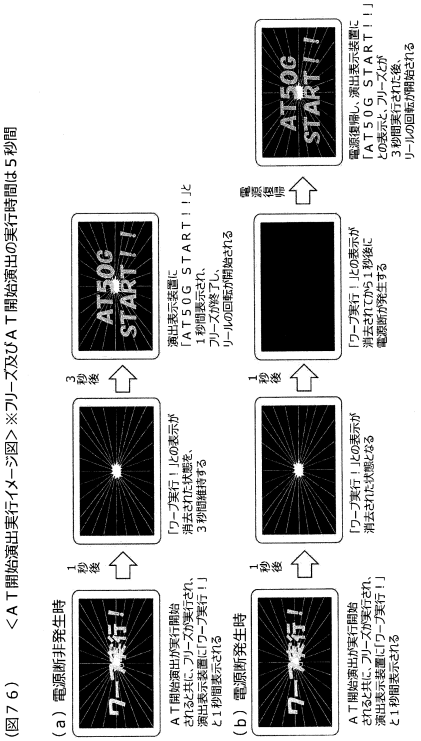
【図７４】



【図７５】



【図７６】



【図７７】

（図７７）

<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）
赤色
青色
緑色
白色
赤色＋緑色
青色＋緑色
青色＋白色
色なし

要素２（点灯時間）
0.1秒
0.2秒
0.3秒
1秒
3秒
常時
点灯なし

要素３（消灯時間）
0.1秒
0.2秒
0.3秒
1秒
3秒
常時
消灯なし

要素４（点灯時間パターン）
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

要素５（点灯要素）	
点灯要素種別	点灯要素内容
a	0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯
b	0.1秒青色点灯→0.1秒消灯
c	0.1秒赤色点灯→0.3秒消灯
d	0.1秒赤色＋青色点灯→0.3秒消灯
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）	
点灯パターン種別	点灯パターン内容
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→a→g→g
パターン５	g→f→j
パターン６	i→h→b
パターン７	g→f→b
パターン８	i→j→g
パターン９	g→g→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

※アルファベットは点灯要素種別

【図７８】

（図７８）

<<状況別報知態様の一例>>

<構成１>

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１０	通常時よりも光量小	エラー音
電源投入時	パターン１３	消灯	電源投入音を所定時間出力
待機画面表示中	パターン１１	点灯	なし
設定確認モード中	パターン１２	消灯	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
ＢＢ実行中	パターン７	点灯	ＢＢ中音

<構成２>

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１０	点灯	エラー音
電源投入時	パターン１７	非点灯	なし
待機画面表示中	パターン１１	特殊点灯	なし
設定確認モード中	パターン１０	点灯	なし
設定変更モード中	パターン１０	点灯	なし
ＢＢ実行中	パターン７	点灯	ＢＢ中音

<構成３>

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１	点灯	エラー音
電源投入時	パターン１３	点灯	なし
待機画面表示中	パターン５	点灯	なし
設定確認モード中	パターン１０	点灯	なし
設定変更モード中	パターン１０	点灯	なし
ＢＢ実行中	パターン６	点灯	ＢＢ中音

<構成４>

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１４	消灯	エラー音
電源投入時	パターン１７	消灯	なし
待機画面表示中	パターン１１	消灯	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
ＢＢ実行中	パターン６	点灯	ＢＢ中音

<構成５>

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１３	点灯	エラー音
電源投入時	パターン１７	点灯→消灯	なし
待機画面表示中	パターン１７	消灯	なし
設定確認モード中	パターン１３	点灯	設定確認モード中音
設定変更モード中	パターン１３	点灯	設定変更モード中音
ＢＢ実行中	パターン５	点灯	ＢＢ中音

<構成６>

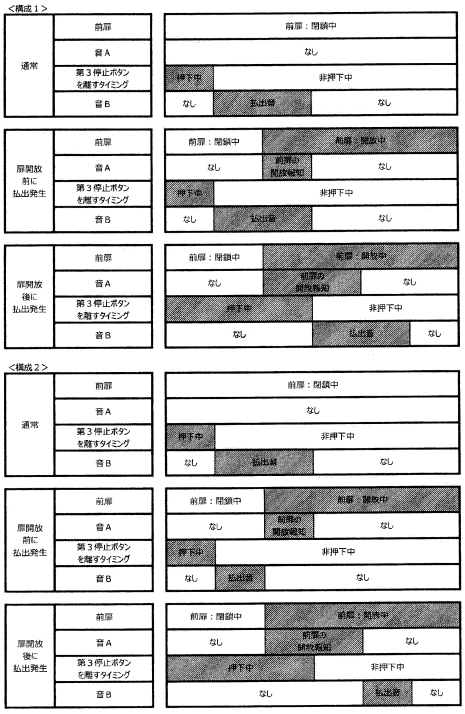
状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１	点灯	エラー音
電源投入時	パターン１７	消灯	なし
待機画面表示中	パターン１１	消灯	なし
設定確認モード中	パターン４	点灯	設定確認モード中音
設定変更モード中	パターン４	点灯	設定変更モード中音
ＢＢ実行中	パターン５	点灯	ＢＢ中音

※通常遊技中にお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

【図７９】

（図７９）

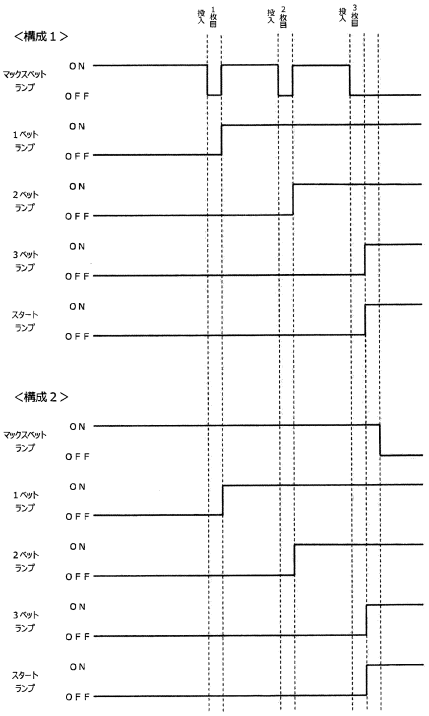
<<払出に関する構成の一例>>



【図８０】

（図８０）

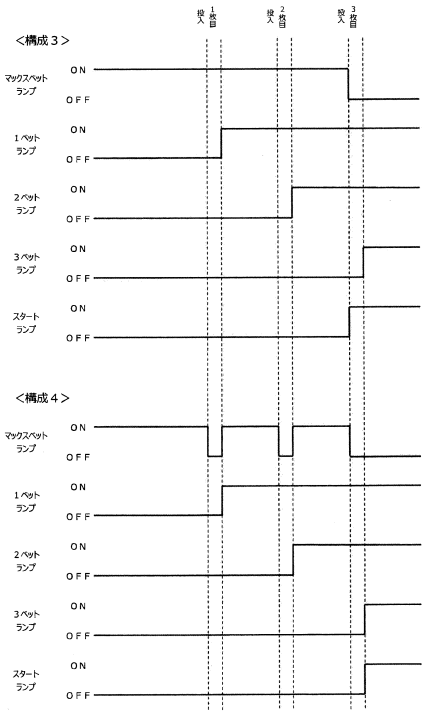
<<マックスベットランプの点灯態様の一例１>>



【図８１】

（図８１）

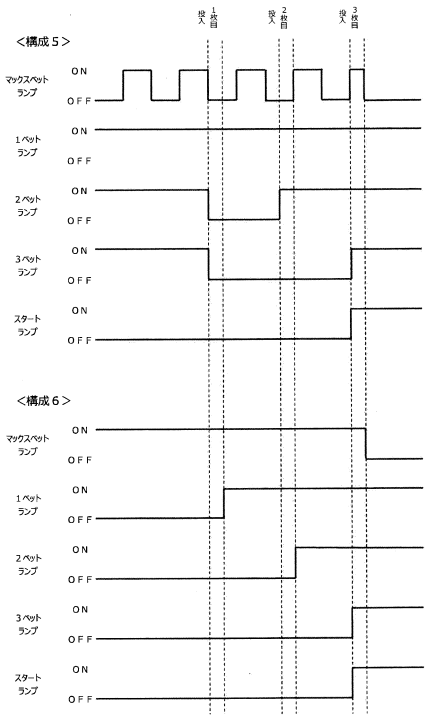
<<マックスベットランプの点灯態様の一例２>>



【図８２】

（図８２）

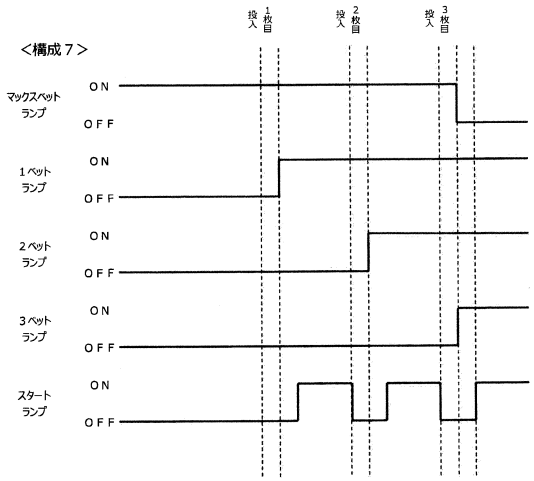
<<マックスベットランプの点灯態様の一例３>>



【図８３】

（図８３）

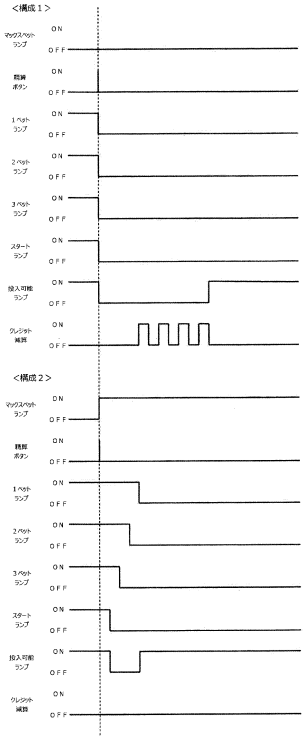
<<マックスベットランプの点灯態様の一例４>>



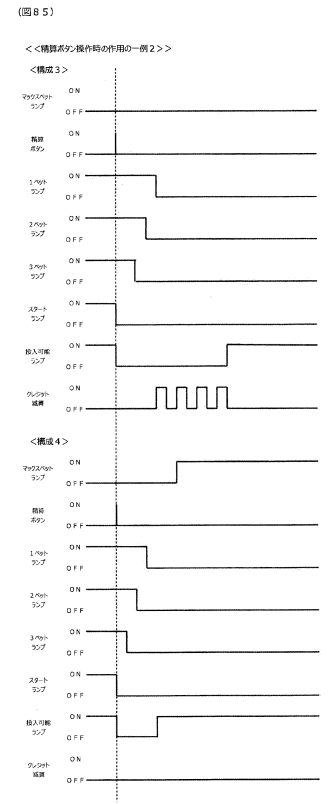
【図８４】

（図８４）

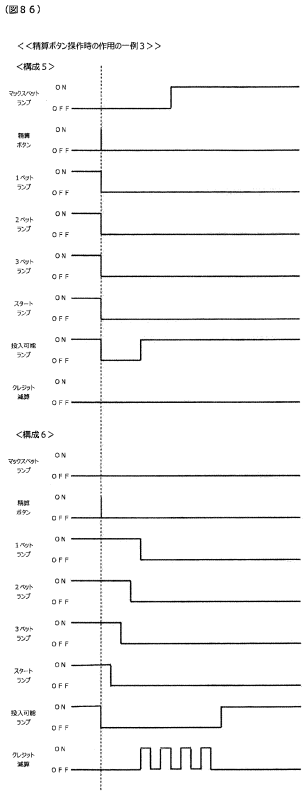
<<精算ボタン操作時の作用の一例１>>



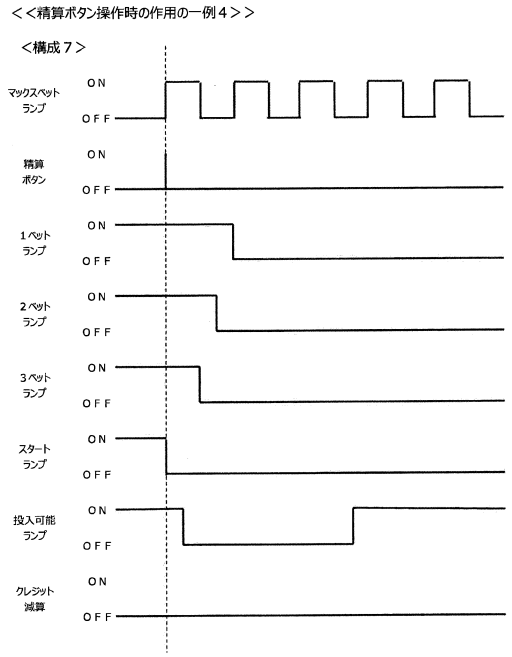
【図８５】



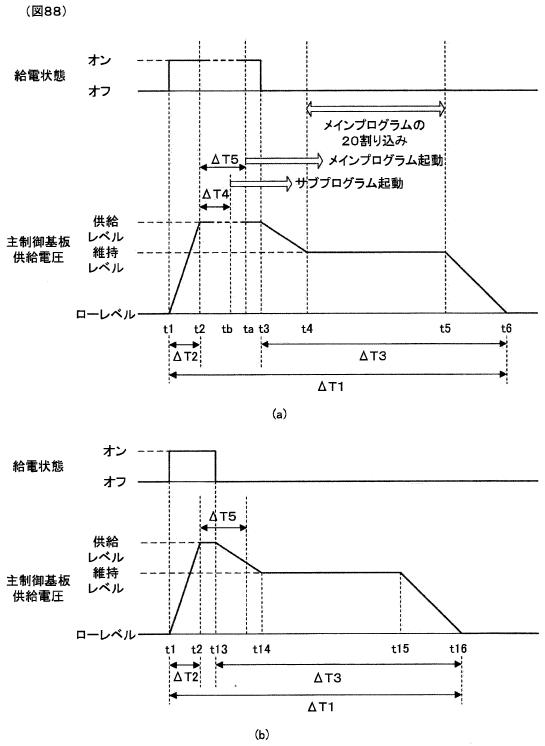
【図８６】



【図８７】



【図８８】



【図８９】

（図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	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)

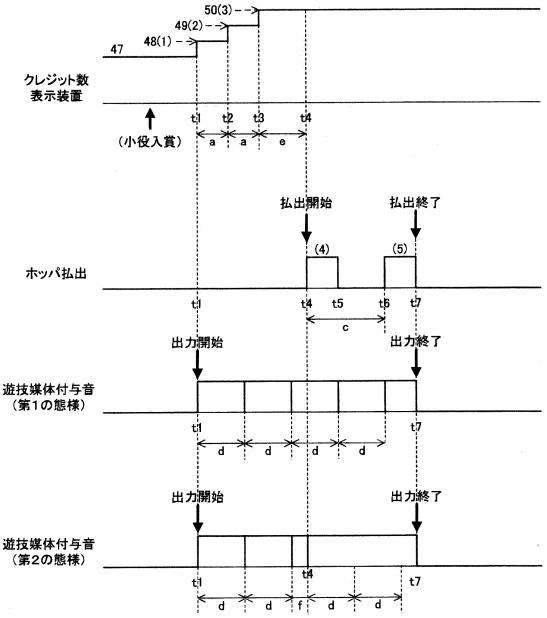
（第2の態様）

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ンとなる
4		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	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

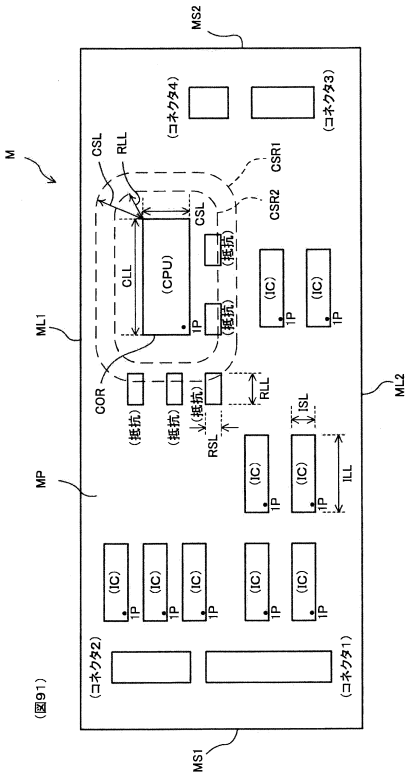
(b)

【図９０】

（図90）



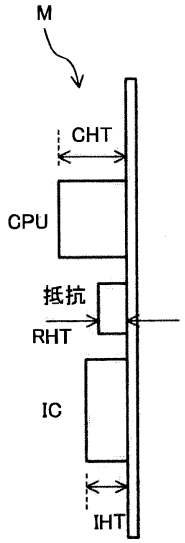
【図９１】



（図91）

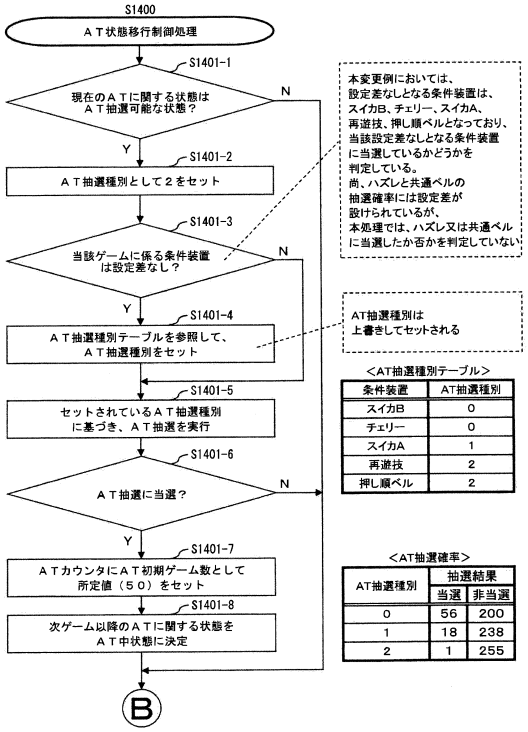
【図９２】

（図92）



【図９３】

（図93）



<AT抽選種別テーブル>

条件装置	AT抽選種別
スイカB	0
チェリー	0
スイカA	1
再遊技	2
押し順ベル	2

<AT抽選確率>

AT抽選種別	抽選結果	
	当選	非当選
0	56	200
1	18	238
2	1	255

【図９４】

（図94）

アドレス（Ｈ）	データ（Ｄ）
１３００	１９
１３０１	３８
１３０２	５２
１３０３	５３
１３０４	５４
１３０５	５７
１３０６	７１
１３０７	７２
１３０８	７３

【図９５】

（図95）

アドレス（Ｈ）	データ（Ｄ）
１２００	０
１２０１	１
１２０２	２
１２０３	３
１２０４	４
１２０５	４
１２０６	４
１２０７	５
１２０８	５
１２０９	５
１２０Ａ	５
１２０Ｂ	５
１２０Ｃ	５
１２０Ｄ	６
１２０Ｅ	７
１２０Ｆ	８
１２１０	９
１２１１	１０
１２１２	１１

【図９６】

（図96）

アドレス（Ｈ）	データ（Ｂ）
１２００	０００１／００００
１２０１	００１１／００１０
１２０２	０１００／０１００
１２０３	０１０１／０１００
１２０４	０１０１／０１０１
１２０５	０１０１／０１０１
１２０６	０１１０／０１０１
１２０７	１０００／０１１１
１２０８	１０１０／１００１
１２０９	００００／１０１１

【図９７】

（図97）

アドレス（Ｈ）	データ（Ｂ）
１２００	０１１１１００１
１２０１	００００００１１１
１２０２	１１１００００００

【図９８】

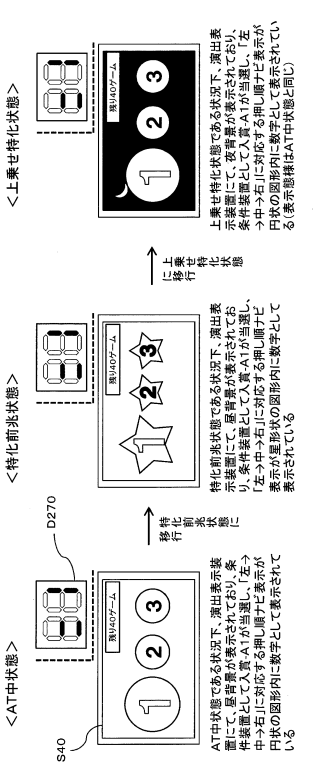
（図98）

DEFB	10000111	検索番号データ指定＋検索番号データ
DEFB	01000110	繰り返しデータ指定＋繰り返し当否判定回数
DEFB	00010010	出玉番号データ指定＋出玉番号データ
DEFB	00000010	2バイトデータ指定
DEFW	2034	確率データ(全設定共通)
:	:	:

【図９９】

（図99）

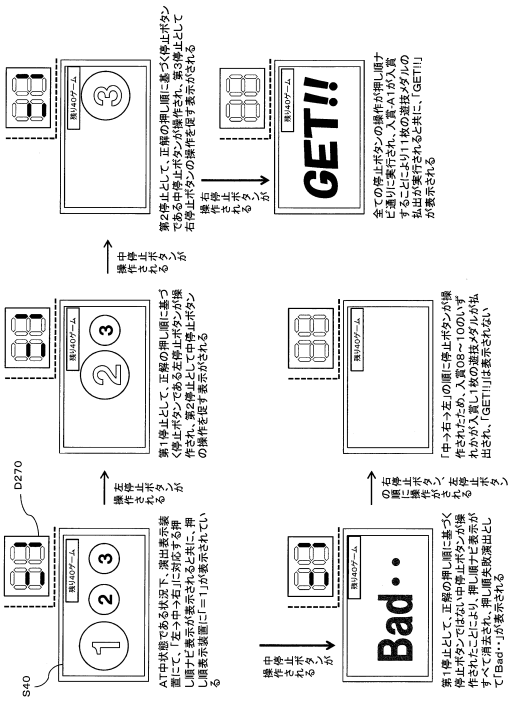
【AT中演出実行イメージ図1】



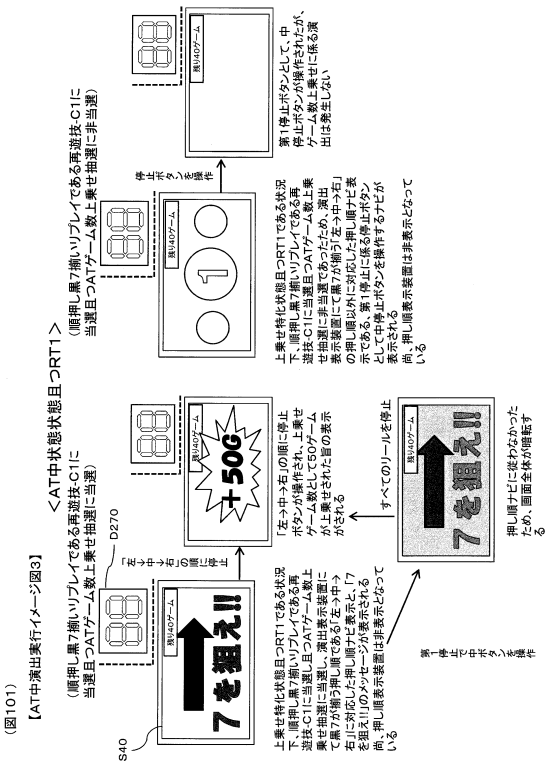
【図１００】

（図100）

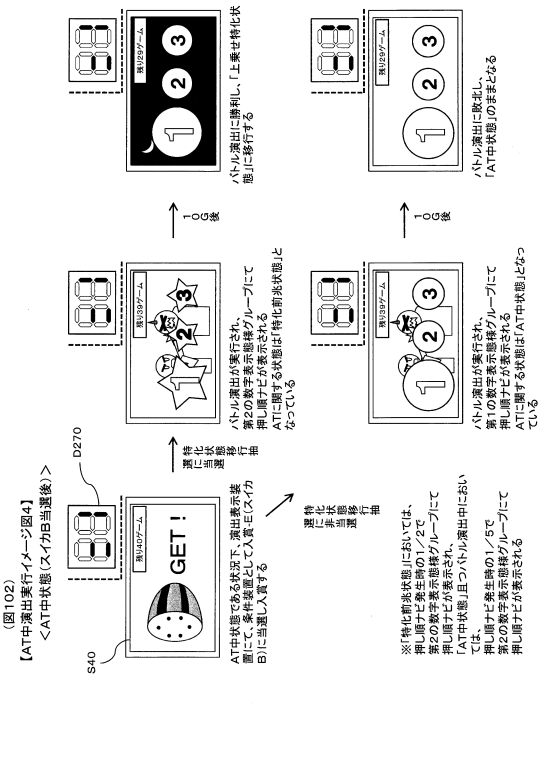
【AT中演出実行イメージ図2】



【図１０１】



【図１０２】



【図１０３】

(図103)

【図柄組み合わせ一覧3】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
68	ベル	リプレイA	リプレイA	再遊技０６	再遊技	ＲＴ１へ移行（昇格）する図柄組み合わせ
69	ベル	ベル	チェリー	再遊技０７	再遊技	ＲＴ４へ移行する図柄組み合わせ

【図１０４】

(図104)

【条件装置一覧】

当選番号	ボーナス当選情報	入賞	再遊技当選情報	演出グループ番号	出玉グループ番号	条件装置(名称)	役割	条件装置
0	0	0	0	0	0	ハズレ	ハズレ	
1	0	0	0	1	13	再遊技１	通常リプレイ	再遊技01.02.03
2	0	2	2	1	0	再遊技－A	通常リプレイ	再遊技01.02.05
3	0	3	3	1	1	再遊技－C	順押し黒7揃いリプレイ	再遊技01.05
4	0	4	4	2	2	RT昇格RP1＝＝(3RC)	RT昇格RP1＝＝(3RC)	再遊技01.02.03.04
5	0	5	5	2	2	RT昇格RP＝＝(3RC)	RT昇格RP＝＝(3RC)	再遊技03.04
6	0	6	4	2	2	RT昇格RP1＝＝(3RC)	RT昇格RP1＝＝(3RC)	再遊技01.03.04
7	0	7	5	2	2	RT昇格RP＝＝(3RC)	RT昇格RP＝＝(3RC)	再遊技03.04
8	0	8	5	2	2	押し順ベル1(3RC)	入賞01.08.09.10	
9	0	9	5	2	2	押し順ベル2(3RC)	入賞01.08.09.11	
10	0	10	5	2	2	押し順ベル3(3RC)	入賞02.08	
11	0	11	5	2	2	押し順ベル4(3RC)	入賞02.08.09	
12	0	12	5	2	2	押し順ベル5(3RC)	入賞03.08.09.10.11	
13	0	13	5	2	2	押し順ベル6(3RC)	入賞03.08.09.10	
14	0	14	5	2	2	押し順ベル7(3RC)	入賞04～07	
15	0	15	6	0	0	共通ベル	入賞12.13	
16	0	16	7	12	0	チェリー	入賞14.15	
17	0	17	8	3	0	スイカA(主に手行抽)	入賞14.15	
18	0	18	9	4	0	スイカB(主に手行抽)	入賞14.15.16	
19	0	19	10	5	0	BB中揃いプリ(先行抽)ベル(小)	入賞12.13	
20	0	20	11	6	0	BB中揃いプリ(先)ベル(大)	入賞06.17	
21	2	0	0	7	0	1種BB－A	1種BB－A	
22	2	14	7	8	0	1種BB－B	1種BB－B	
23	2	15	8	9	10	1種BB－B＋入賞－C	1種BB－B＋入賞14.15	
24	2	16	9	10	11	1種BB－B＋入賞－D	1種BB－B＋入賞14.15.16	
25	3	0	9	11	0	1種BB－B＋入賞－E	1種BB－B	
26	3	14	7	8	0	1種BB－C＋入賞－C	1種BB－C＋入賞12.13	
27	3	15	8	10	11	1種BB－C＋入賞－D	1種BB－C＋入賞14.15	
28	3	16	9	11	0	1種BB－C＋入賞－E	1種BB－B＋入賞14.15.16	
29	0	19	12	14	0	再遊技－E1	再遊技01.06	
30	0	20	12	14	0	再遊技－E2	再遊技01.02.06	
31	0	21	12	14	0	再遊技－E3	再遊技01.02.03.06	
32	0	22	13	15	0	特化前移行RP＝＝(3RC)	再遊技01.02.07	
33	0	23	13	15	0	特化前移行RP＝＝(3RC)	再遊技01.02.07	
34	0	24	13	15	0	特化前移行RP＝＝(3RC)	再遊技01.02.03.07	
35	2	1	7	16	1	1種BB－B＋再遊技－A	1種BB－B＋再遊技01.02.03	
36	2	7	15	17	5	1種BB－B＋入賞－A1	1種BB－B＋入賞01.08.09.10	
37	2	8	16	17	5	1種BB－B＋入賞－A2	1種BB－B＋入賞02.08.09.11	
38	2	9	9	17	5	1種BB－B＋入賞－A3	1種BB－B＋入賞02.08	
39	2	10	5	17	5	1種BB－B＋入賞－A4	1種BB－B＋入賞02.08.09	
40	2	11	5	17	5	1種BB－B＋入賞－A5	1種BB－B＋入賞03.08.09.10.11	
		12	5	17	5	1種BB－B＋入賞－A6	1種BB－B＋入賞03.08.09.10	

【図１０５】

（図105）

【小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧】※設定値が1である場合

当選番号	条件装置（名称）	役割	RT0	非RT	RT1	RT2	RT3	RT4	1種BB－A、B、C
0	ハズレ	ハズレ	46626	45827	19827	43126	45797	19827	
1	再遊技－A	通常リプレイ	4200	4200	5000	8000	4200	20000	
2	再遊技－B	逆押し、ロ下順リプレイ	1	400	400	1	400	400	
3	再遊技－C	順押し、真下順リプレイ		400	400		400	400	
4	再遊技－D1	RT維持RP1※3択	100	1600	8000	1300	1610		
5	再遊技－D2	RT維持RP1※3択	100	1600	8000	1300	1610		
6	再遊技－D3	RT維持RP1※3択	100	1600	8000	1300	1610		
7	入賞－A1	押し順ベル123択	723	723	723	723	723	723	
8	入賞－A2	押し順ベル132択	723	723	723	723	723	723	
9	入賞－A3	押し順ベル213択	723	723	723	723	723	723	
10	入賞－A4	押し順ベル312択	723	723	723	723	723	723	
11	入賞－A5	押し順ベル231択	723	723	723	723	723	723	
12	入賞－A6	押し順ベル321択	723	723	723	723	723	723	
13	入賞－B	共通ベル	3204	3204	3204	3204	3204	3204	52036
14	入賞－C	チェリー	1000	1000	1000	1000	1000	1000	
15	入賞－D	スイカA（主に中段狙い）	700	700	700	700	700	700	
16	入賞－E	スイカB（主に右の狙い）	300	300	300	300	300	300	
17	入賞－H	BB中弱レア小役（右のベル狙い）							13000
18	入賞－I	BB中強レア小役（VチベルV狙い）							300
19	1種BB－A		40	40	40	40	40	40	
20	1種BB－B		40	40	40	40	40	40	
21	1種BB－B＋入賞－C		40	40	40	40	40	40	
22	1種BB－B＋入賞－D		40	40	40	40	40	40	
23	1種BB－B＋入賞－E		40	40	40	40	40	40	
24	1種BB－C		40	40	40	40	40	40	
25	1種BB－C＋入賞－C		40	40	40	40	40	40	
26	1種BB－C＋入賞－D		40	40	40	40	40	40	
27	1種BB－C＋入賞－E		40	40	40	40	40	40	
28	再遊技－E1	RT昇格RP1※3択	1500			100		5000	
29	再遊技－E2	RT昇格RP1※3択	1500			100		5000	
30	再遊技－E3	RT昇格RP1※3択	1500			100		5000	
31	再遊技－F1	特化用昇格RP1※3択			2000	100			
32	再遊技－F2	特化用昇格RP1※3択			2000	100			
33	再遊技－F3	特化用昇格RP1※3択			2000	100			
34	1種BB－B＋再遊技－A		1	1	1	1	1	1	
35	1種BB－B＋入賞－A1		1	1	1	1	1	1	
36	1種BB－B＋入賞－A2		1	1	1	1	1	1	
37	1種BB－B＋入賞－A3		1	1	1	1	1	1	
38	1種BB－B＋入賞－A4		1	1	1	1	1	1	
39	1種BB－B＋入賞－A5		1	1	1	1	1	1	
40	1種BB－B＋入賞－A6		1	1	1	1	1	1	

※RT2（BB内部中）において、当選番号21～23及び当選番号25～27のBB役と小役とが重複している条件装置に当選した場合には、
BB役が無効となり小役のみが停止表示し得る。
RT2（BB内部中）において、当選番号19、20又は24のBB役が当選した場合には、BB役は無効となりハズレと同様の停止表示態様となる。

【共通ベル出現率】

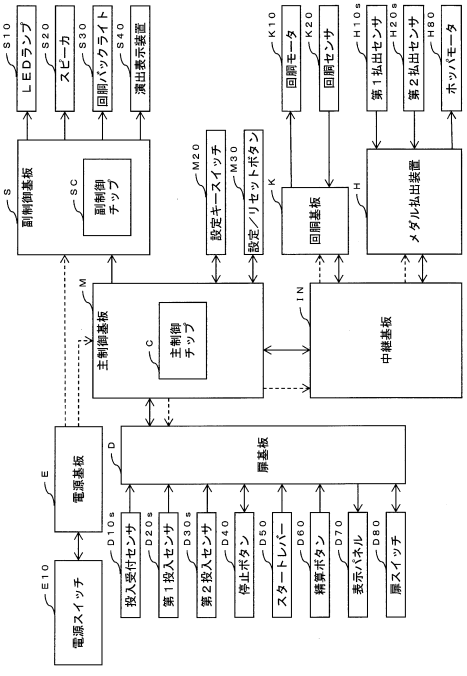
共通ベル（RT状態に拘らず出現率は一律）		
設定1 3204	設定2 3404	設定3 3604
設定4 3904	設定5 4204	設定6 4504

※共通ベルの出現率（抽選確率）は設定値によって相違する。
また、共通ベルに当選しても、AT抽選、AT上乗せ抽選及び高確率状態移行抽選は実行されない。

【図１０６】

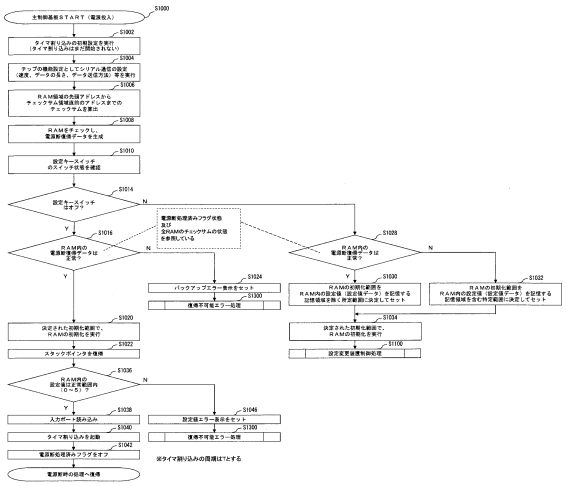
（図106）

【電気的全体構成】



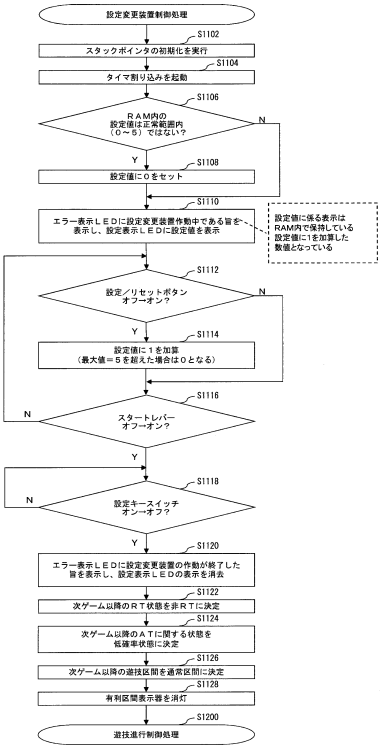
【図１０７】

（図107）



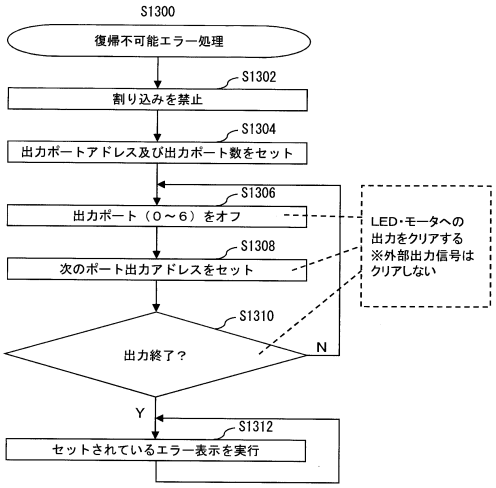
【図１０８】

（図108）



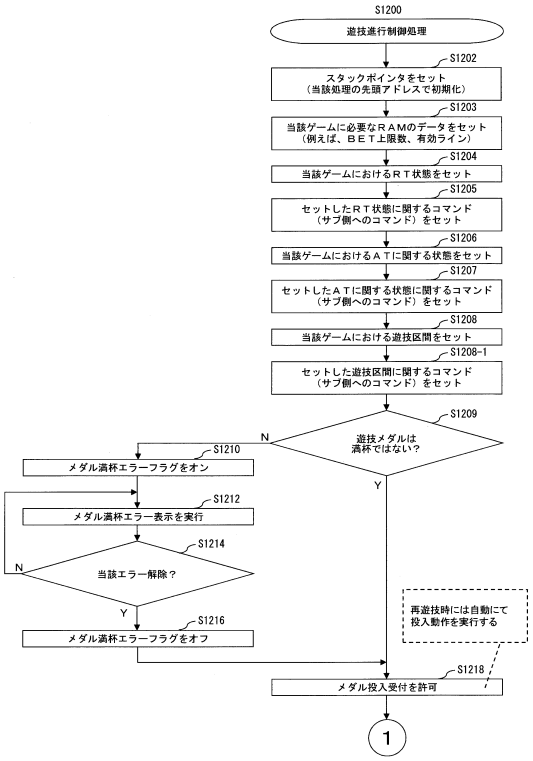
【図１０９】

（図109）



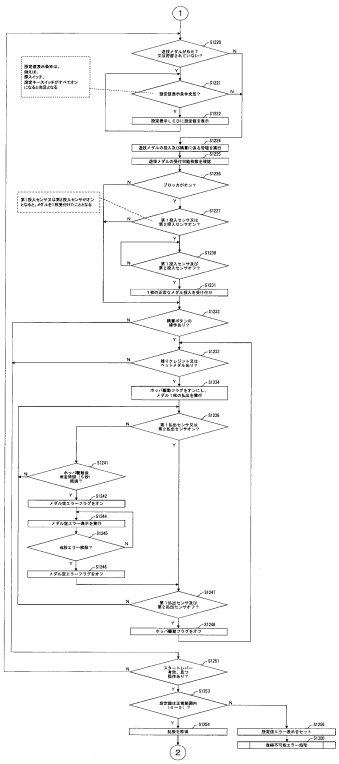
【図１１０】

（図110）



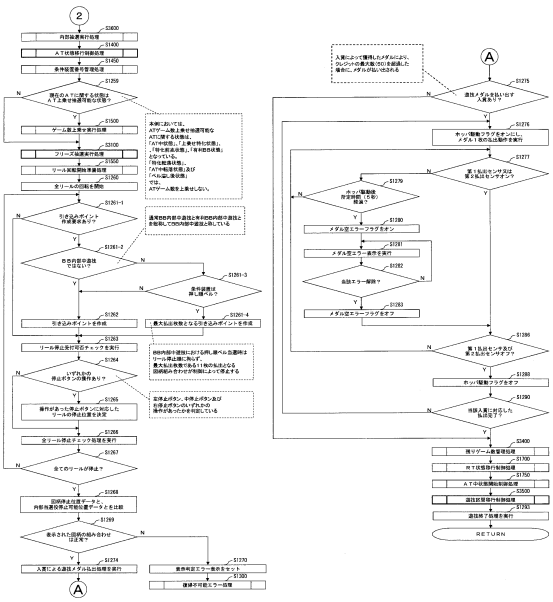
【図１１１】

（図111）

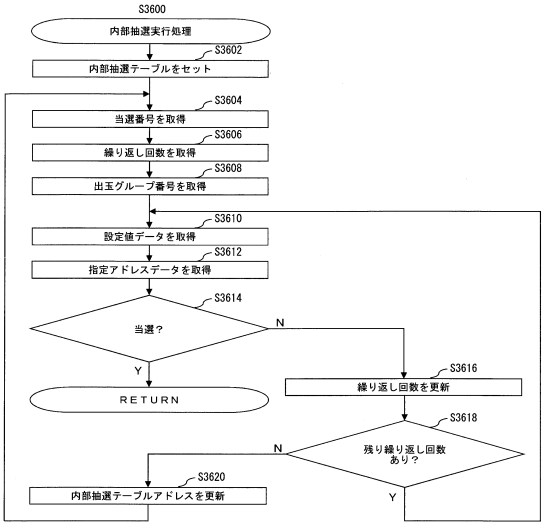


【図１１２】

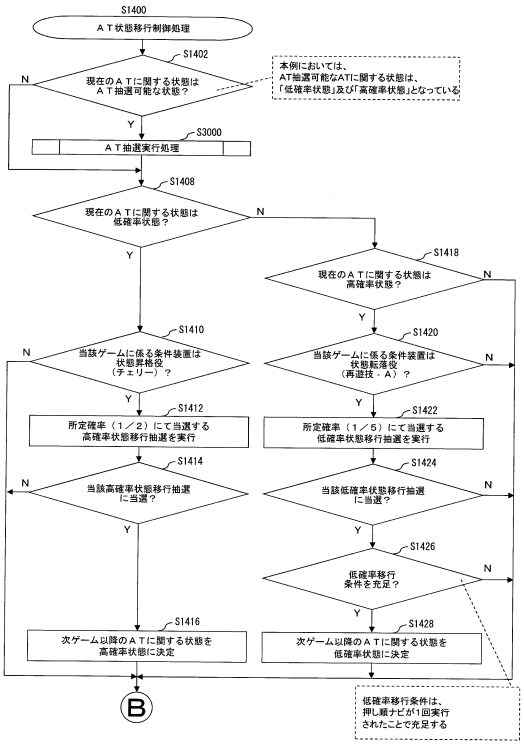
（図112）



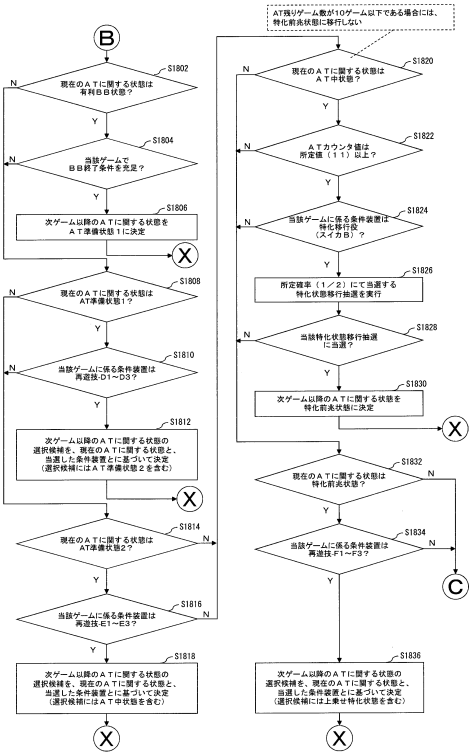
【図１１３】



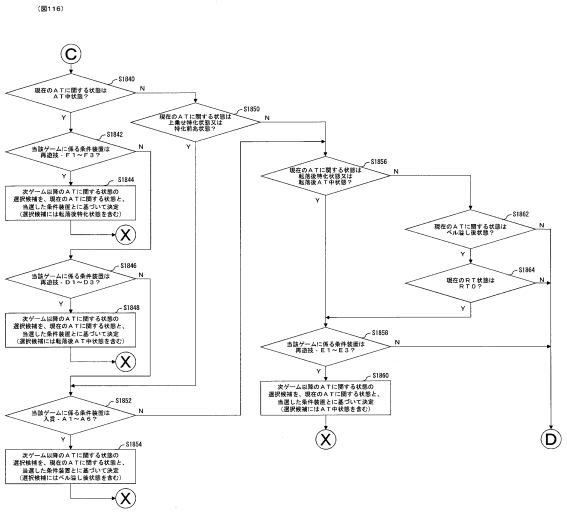
【図１１４】



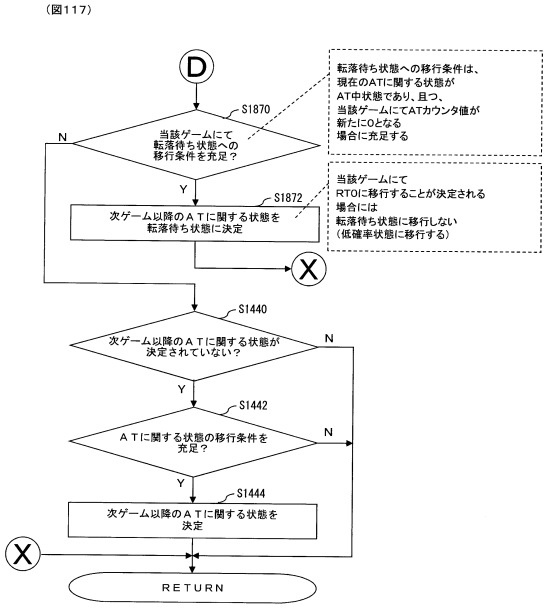
【図１１５】



【図１１６】



【図１１７】



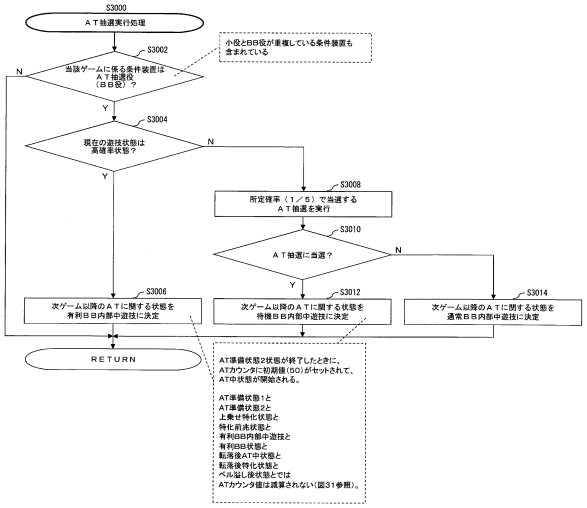
【図１１８】

(図118)

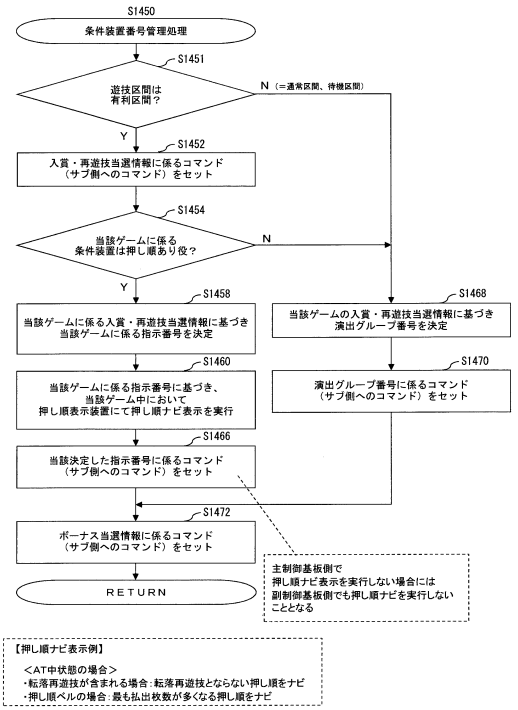
【ATに関する状態の移行の一例】

当該ゲームのATに関する状態	当該ゲームの条件装置	当該ゲームの停止表示図柄	次ゲーム以降のATに関する状態
AT中状態	入賞-A1～A6	入賞01 入賞02 入賞03 入賞08 入賞09 入賞10 入賞11	AT中状態
			ベル溢し後状態
上乗せ特化状態	入賞-A1～A6	入賞01 入賞02 入賞03 入賞08 入賞09 入賞10 入賞11	上乗せ特化状態
			ベル溢し後状態
特化前兆状態	入賞-A1～A6	入賞01 入賞02 入賞03 入賞08 入賞09 入賞10 入賞11	特化前兆状態
			ベル溢し後状態
AT準備状態1	再遊技-D1～D3	再遊技01 再遊技02 再遊技03 再遊技04	AT準備状態1
			AT準備状態2
AT準備状態2	再遊技-E1～E3	再遊技01 再遊技02 再遊技03 再遊技06	AT準備状態2
			AT中状態
特化前兆状態	再遊技-F1～F3	再遊技01 再遊技02 再遊技03 再遊技07	特化前兆状態
			上乗せ特化状態
AT中状態	再遊技-D1～D3	再遊技01 再遊技02 再遊技03 再遊技04	AT中状態
			転落後AT中状態
AT中状態	再遊技-F1～F3	再遊技01 再遊技02 再遊技03 再遊技07	AT中状態
			転落後特化状態
転落後特化状態	再遊技-E1～E3	再遊技01 再遊技02 再遊技03 再遊技06	転落後特化状態
			AT中状態
転落後AT中状態	再遊技-E1～E3	再遊技01 再遊技02 再遊技03 再遊技06	転落後AT中状態
			AT中状態
ベル溢し後状態（RTO）	再遊技-E1～E3	再遊技01 再遊技02 再遊技03 再遊技06	ベル溢し後状態
			AT中状態

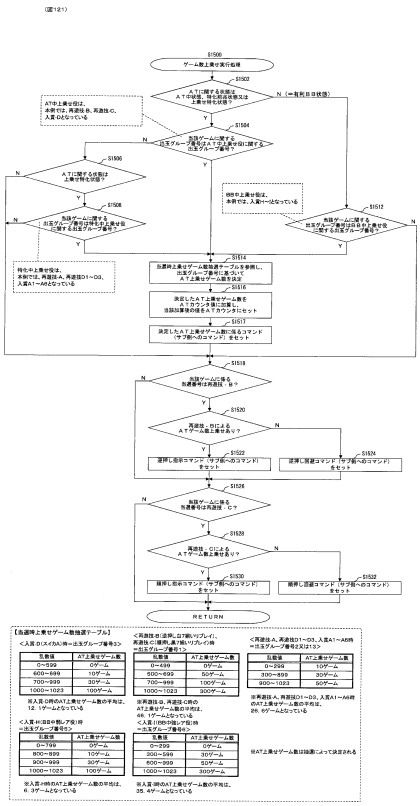
【図１１９】



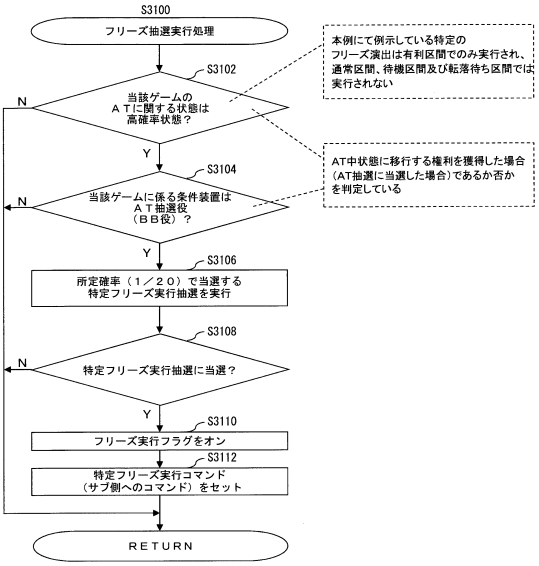
【図１２０】



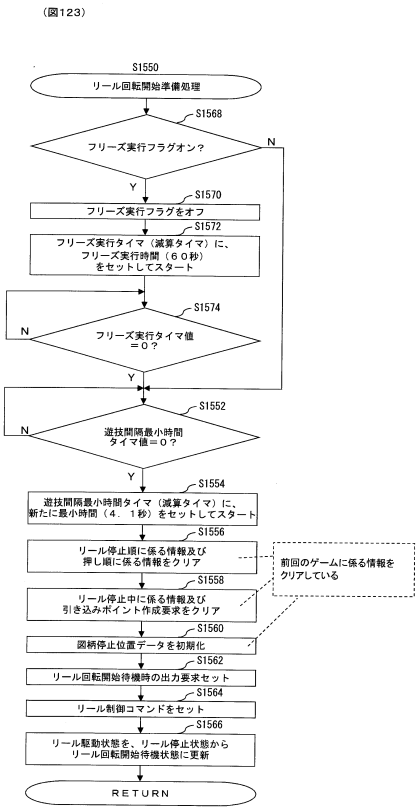
【図１２１】



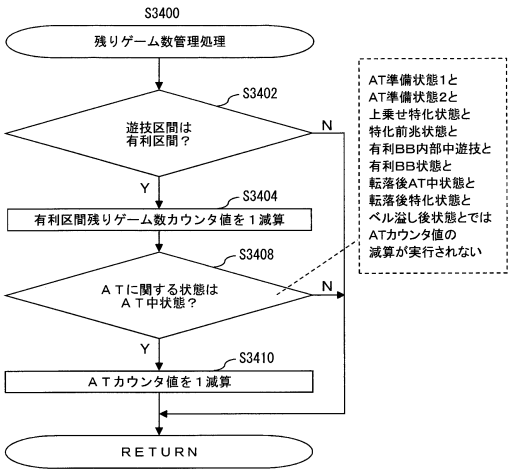
【図１２２】



【図１２３】

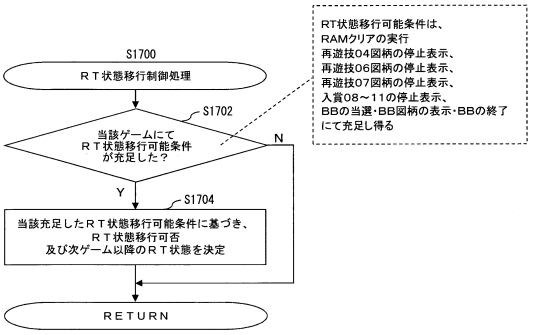


【図１２４】



【図１２５】

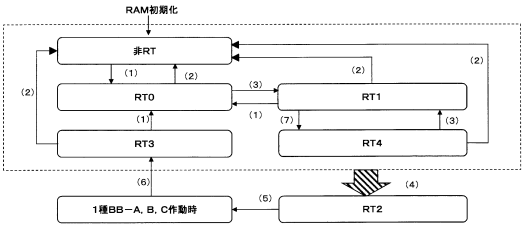
（図125）



【図１２６】

（図126）

【RT状態遷移図】

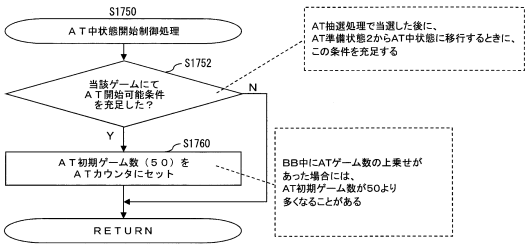


【RT状態の変動条件】

名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
非RT	∞	RAM初期化 (2)入賞08～11図柄表示	(1)再遊技04図柄表示	RT0
			(4)1種BB－A, B, Cに係る条件装置作動	RT2
RT0	∞	(1)再遊技04図柄表示	(2)入賞08～11図柄表示	非RT
			(3)再遊技06図柄表示	RT1
			(4)1種BB－A, B, Cに係る条件装置作動	RT2
RT1	∞	(3)再遊技06図柄表示	(1)再遊技04図柄表示	非RT
			(2)入賞08～11図柄表示	RT0
			(4)1種BB－A, B, Cに係る条件装置作動	RT2
			(7)再遊技07図柄表示	RT4
RT2	∞	(4)1種BB－A, B, Cに係る条件装置作動	(5)1種BB－A, B, C作動	1種BB－A, B, C作動時
RT3	∞	(6)1種BB－A, B, C作動終了	(1)再遊技04図柄表示	RT0
			(2)入賞08～11図柄表示	非RT
			(4)1種BB－A, B, Cに係る条件装置作動	RT2
RT4	∞	(7)再遊技07図柄表示	(2)入賞08～11図柄表示	非RT
			(3)再遊技06図柄表示	RT1
			(4)1種BB－A, B, Cに係る条件装置作動	RT2
1種BB－A, B, C作動時	—	(5)1種BB－A, B, C作動	(6)1種BB－A, B, C作動終了	RT3

【図１２７】

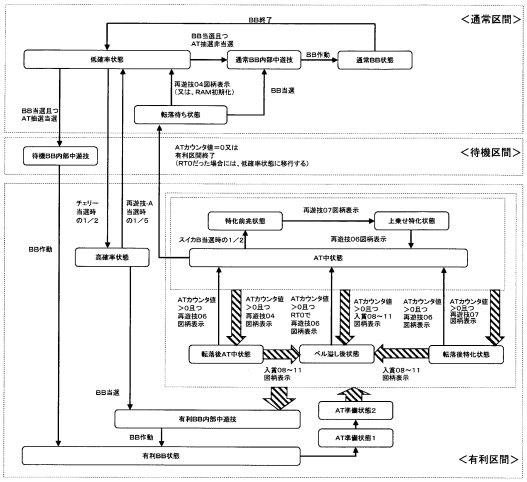
（図127）



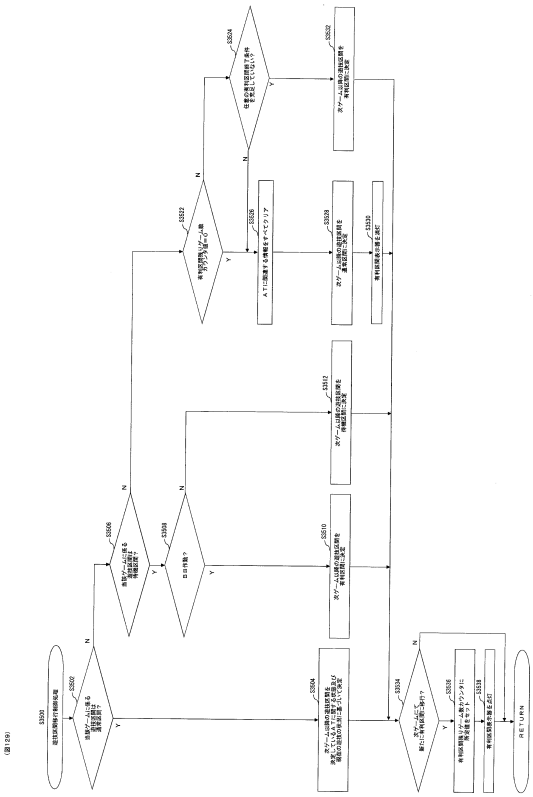
【図１２８】

（図128）

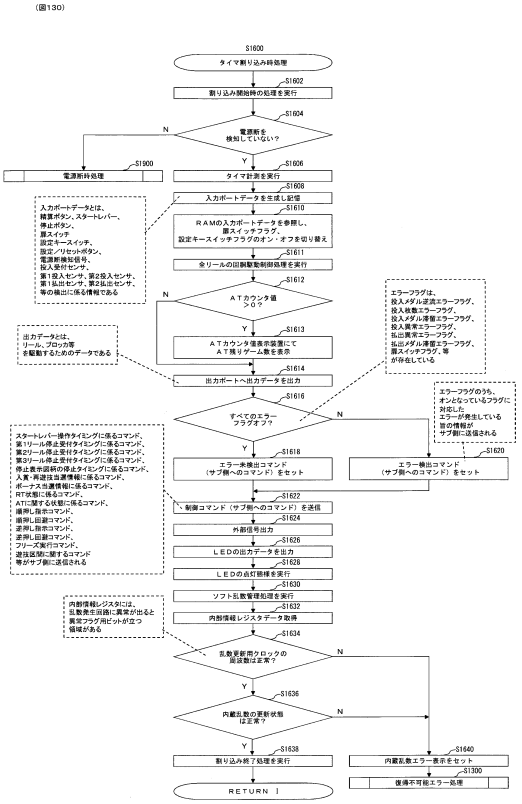
【AT状態遷移図】



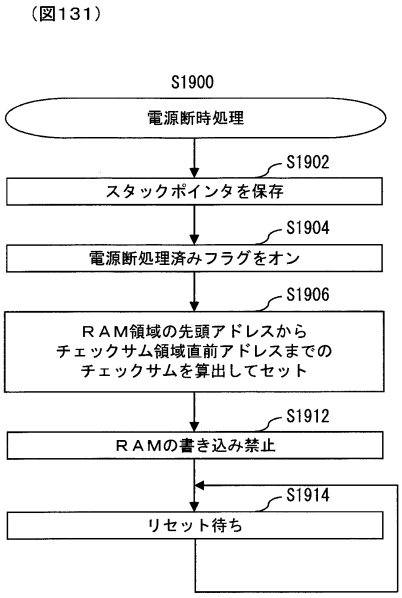
【図１２９】



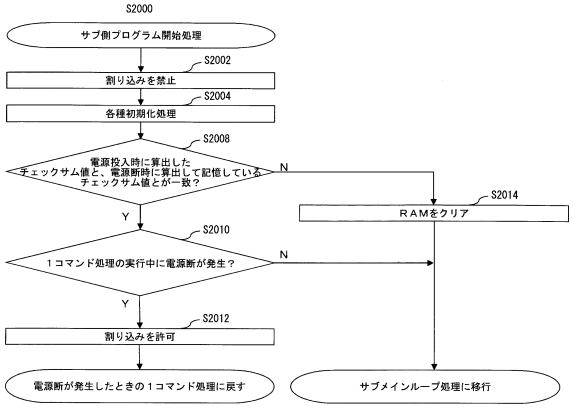
【図１３０】



【図１３１】

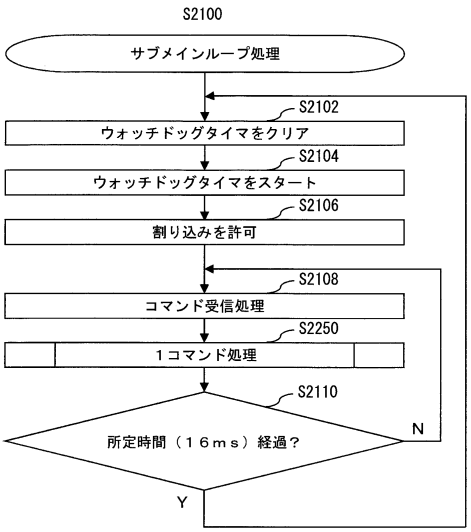


【図１３２】



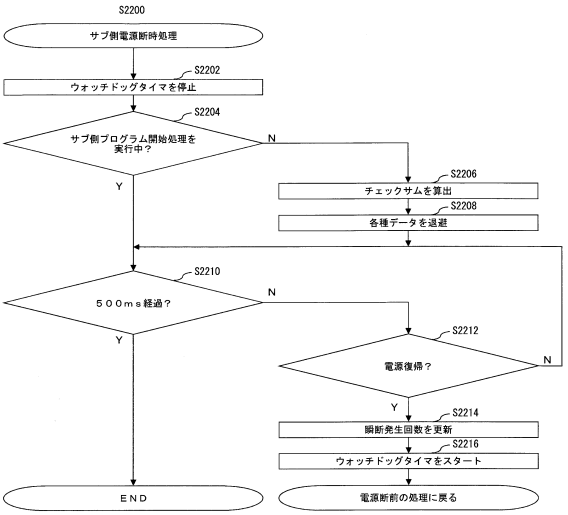
【図１３３】

（図133）



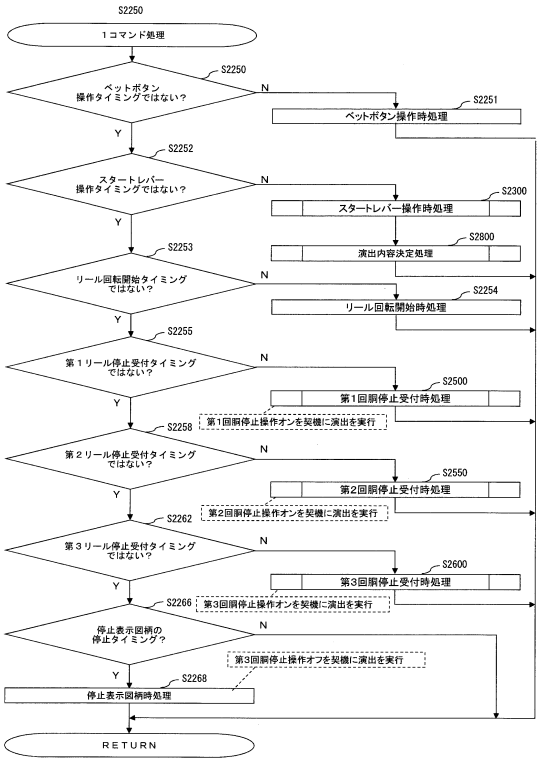
【図１３４】

（図134）



【図１３５】

（図135）



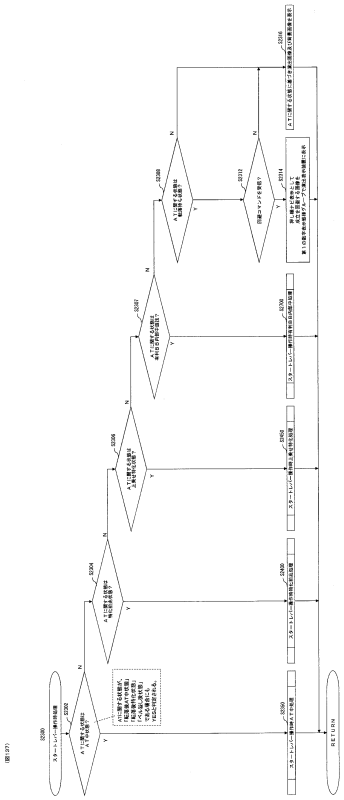
【図１３６】

（図136）

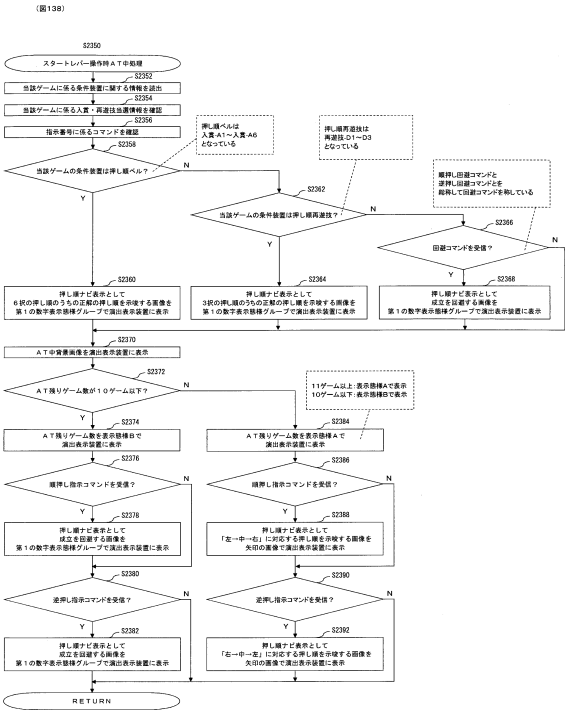
<演出の種類と演出の動作（再生）開始タイミングとの関係>

演出分類		動作（再生）開始タイミング					
演出グループ	演出内容	スタートレバー	回胴回転	第1停止ボタン	第2停止ボタン	第3停止ボタン	ベット
グループ1	演出なし	（背景画像を継続表示）					
グループ2	キャラ演出	開始演出を出さず、背景画像の上にキャラ画像を追加表示させる	レバーでの演出を継続させる				対決演出（上乗せバトル）へ発展しない
グループ3	金話演出	開始演出を出さず、背景画像の上に表示待演像を表示させる	レバーでの演出を継続させる				対決演出（上乗せバトル）へ発展しない
グループ4	カットイン演出	開始演出（予告音、カットイン画像）	背景画像から小役告知用演出に切り替え	第１～３停止ボタンの何れかで小役告知用演出を用いて、当該ゲームでの内部当選役を告知する			対決演出（上乗せバトル）へ発展する場合がある
グループ5	対決演出	対決演出用の演出を実行 ※主にボーナス告知用					
グループ6	上乗せバトル	対決演出用の演出を実行 ※主にATかウンタのカウンタ値の上乗せ告知用					
グループ7	共通ナビ演出	開始演出（予告音、共通ナビ演出用画像）	レバーでの演出を継続させる				対決演出（上乗せバトル）へ発展する場合がある
グループ8	狙え演出	ナビ用の画像を出す	レバーでの演出を継続させる				所定役の入賞有無に応じた背景画像に切り替え

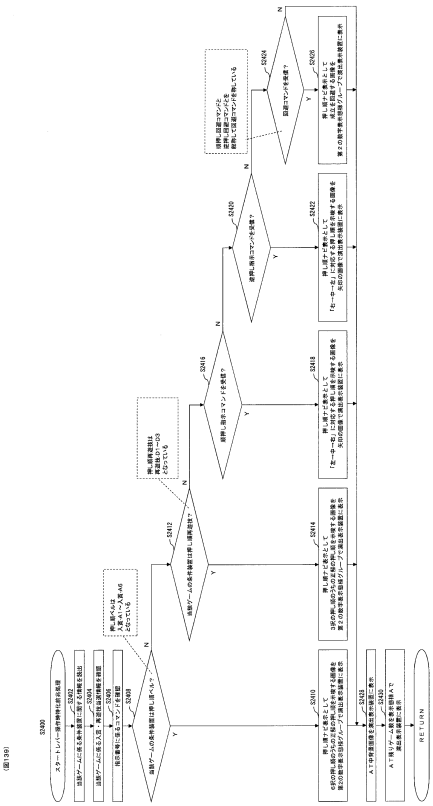
【図１３７】



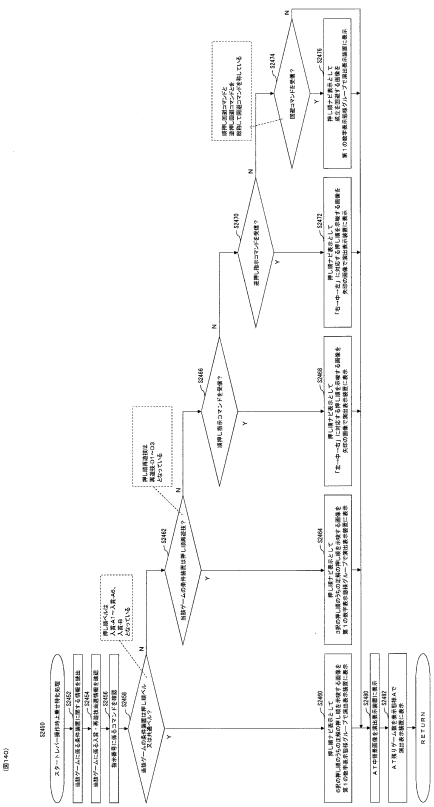
【図１３８】



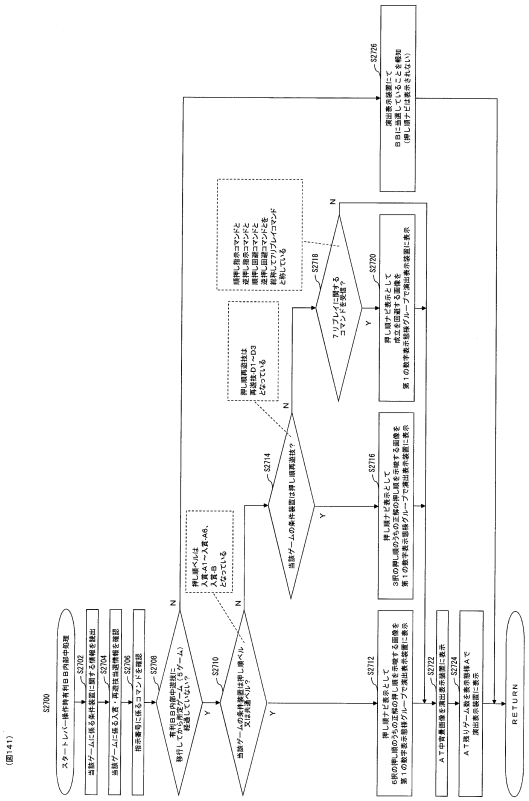
【図１３９】



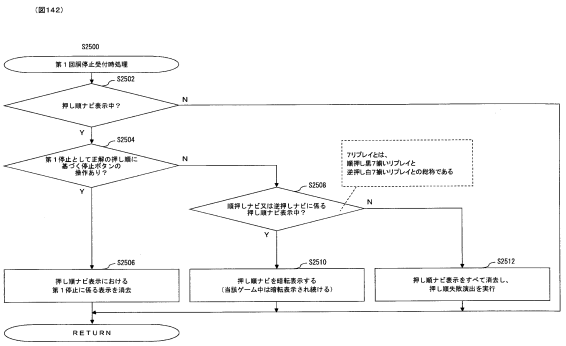
【図１４０】



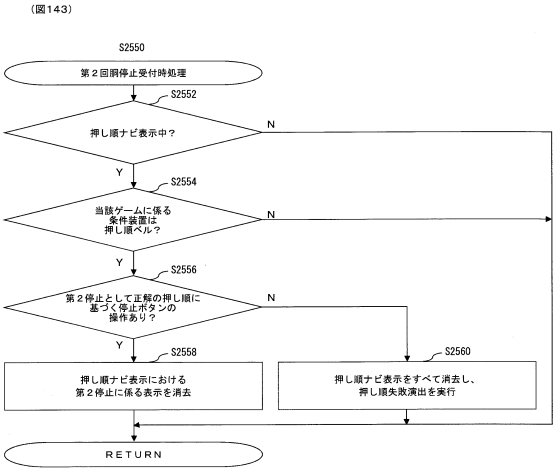
【図１４１】



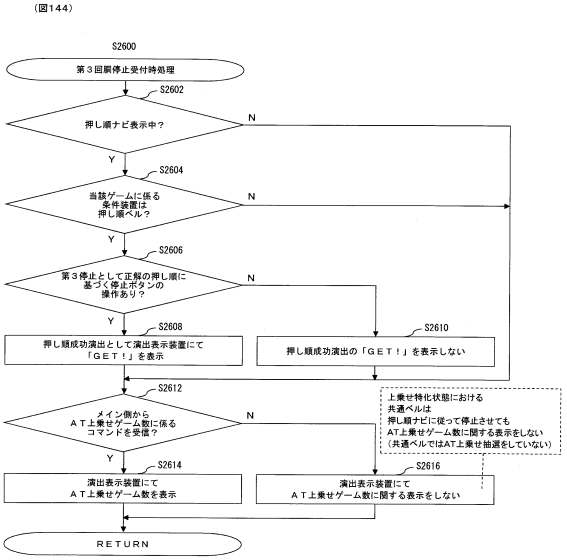
【図１４２】



【図１４３】

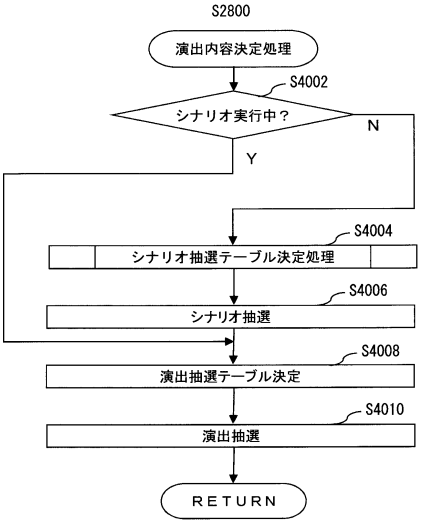


【図１４４】



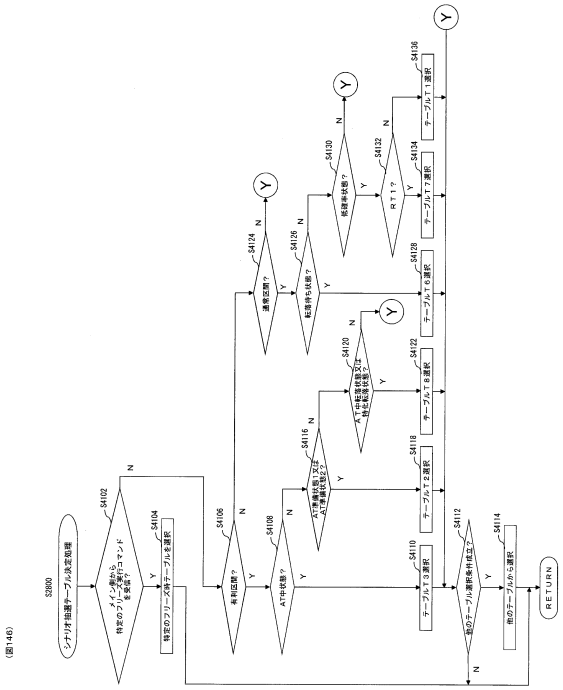
【図１４５】

（図145）



【図１４６】

（図146）



【図１４７】

（図147）

<シナリオ抽選テーブル>

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 共通技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
シナリオ	条件装置に対しての振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1（単独演出抽選）	250	250	250	0	24	24	24	12
シナリオ2	4	4	4	192	116	116	116	122
シナリオ3	2	2	2	64	116	116	116	122

（A）

<演出抽選テーブル振り分けテーブル>

選択シナリオ	1ゲーム目	2ゲーム目	3ゲーム目	4ゲーム目	5ゲーム目
シナリオ1（単独演出抽選）	演出抽選テーブルA	シナリオ無			
シナリオ2	演出抽選テーブルA	演出抽選テーブルB	演出抽選テーブルB	演出抽選テーブルC	シナリオ無
シナリオ3	演出抽選テーブルA	演出抽選テーブルD	演出抽選テーブルD	演出抽選テーブルE	シナリオ無

（B）

【図１４８】

（図148）

演出抽選テーブルA

グループ		ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号		0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置		ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ	演出内容	条件装置に対しての振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	128	128	128	0	16	16	16	16
グループ2	キャラ演出	64	64	64	64	16	16	16	16
グループ3	会話演出	62	62	62	64	192	192	192	32
グループ4	カットイン演出	0	0	0	128	32	32	32	192
グループ5	対決演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ6	上乗せバトル	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ7	共通ナビ演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ8	狙え演出	0	0	0	0	0	0	0	0

（A）

演出抽選テーブルB

グループ		ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号		0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置		ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ	演出内容	条件装置に対しての振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ2	キャラ演出	256	256	256	256	256	256	256	256
グループ3	会話演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ4	カットイン演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ5	対決演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ6	上乗せバトル	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ7	共通ナビ演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ8	狙え演出	0	0	0	0	0	0	0	0

（B）

演出抽選テーブルC

グループ		ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号		0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置		ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ	演出内容	条件装置に対しての振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ2	キャラ演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ3	会話演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ4	カットイン演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ5	対決演出	256	256	256	256	256	256	256	256
グループ6	上乗せバトル	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ7	共通ナビ演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ8	狙え演出	0	0	0	0	0	0	0	0

（C）

【図１４９】

(図149)

	1ゲーム	2ゲーム	3ゲーム	4ゲーム	5ゲーム	6ゲーム	7ゲーム	8ゲーム	9ゲーム	10ゲーム
抽選役	ハズレ	再遊技－A	入賞－B	入賞－C	ハズレ	再遊技－A	入賞－B	ハズレ	再遊技－A	入賞－B
	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
シナリオ有無	シナリオ無	シナリオ無	シナリオ無	シナリオ無	シナリオ有	シナリオ有	シナリオ有	シナリオ無	シナリオ無	シナリオ無
	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
シナリオ抽選	シナリオ1	シナリオ1	シナリオ1	シナリオ2	－	－	－	シナリオ1	シナリオ1	シナリオ1
	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
演出抽選テーブル	演出抽選テーブルA	シナリオ無								
		演出抽選テーブルA	シナリオ無							
			演出抽選テーブルA	シナリオ無						
				演出抽選テーブルA	演出抽選テーブルA	演出抽選テーブルB	演出抽選テーブルC	シナリオ無		
								演出抽選テーブルA	シナリオ無	
									演出抽選テーブルA	シナリオ無
	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
演出抽選	演出なし	演出なし	金話演出	カットイン演出	キャラ演出	キャラ演出	対決演出	演出なし	演出なし	…

【図１５０】

(図150)

【予告演出選択結果一覧1】

遊技区間	通常区間
RT状態	RT0
ATに関する状態	低確率状態

(A)

グループ		ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号		0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置		ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	50.00%	50.00%	50.00%	0.00%	6.25%	6.25%	6.25%	6.25%
グループ2	キャラ演出	25.00%	25.00%	25.00%	25.00%	6.25%	6.25%	6.25%	6.25%
グループ3	金話演出	24.00%	24.00%	24.00%	25.00%	12.50%	12.50%	12.50%	12.50%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	0.00%	0.00%	0.00%	37.50%
グループ5	対決演出	1.00%	1.00%	1.00%	25.00%	75.00%	75.00%	75.00%	37.50%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	祖大演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

(B)

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1（なし）	97.00%	97.00%	97.00%	0.00%	10.00%	10.00%	10.00%	5.00%
シナリオ2	2.00%	2.00%	2.00%	75.00%	45.00%	45.00%	45.00%	50.00%
シナリオ3	1.00%	1.00%	1.00%	25.00%	45.00%	45.00%	45.00%	45.00%

【図１５１】

(図151)

【予告演出選択結果一覧2】

遊技区間	有利区間
RT状態	RT0
ATに関する状態	AT準備状態2

(A)

グループ		ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号		0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置		ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	100.00%	100.00%	100.00%	0.00%	100.00%	100.00%	100.00%	0.00%
グループ2	キャラ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	金話演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ5	対決演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%
グループ8	祖大演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

(B)

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1（なし）	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	90.00%	90.00%	90.00%	90.00%
シナリオ2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
シナリオ3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%

【図１５２】

(図152)

【予告演出選択結果一覧3】

遊技区間	有利区間
RT状態	RT1
ATに関する状態	AT中状態

(A)

グループ		ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号		0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置		ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	86.50%	86.50%	86.50%	0.00%	56.25%	56.25%	56.25%	12.50%
グループ2	キャラ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	金話演出	12.50%	12.50%	12.50%	12.50%	25.00%	25.00%	25.00%	12.50%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	6.25%	6.25%	6.25%	25.00%
グループ5	対決演出	1.00%	1.00%	1.00%	25.00%	12.50%	12.50%	12.50%	25.00%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	37.50%	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	祖大演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

(C)

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1（なし）	94.00%	94.00%	94.00%	0.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
シナリオ2	4.00%	4.00%	4.00%	75.00%	50.00%	50.00%	50.00%	50.00%
シナリオ3	2.00%	2.00%	2.00%	25.00%	45.00%	45.00%	45.00%	45.00%

【図１５３】

（図153）

【予告演出選択結果一覧4】

遊技区間	通常区間
RT状態	RT1
ATに関する状態	転落待ち状態

（A）

グループ		ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号		0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置		ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	95.00%	95.00%	95.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ2	キャラ演出	2.50%	2.50%	2.50%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
グループ3	会話演出	2.50%	2.50%	2.50%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	90.00%	90.00%	90.00%	90.00%	90.00%
グループ5	対決演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	狙え演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

（B）

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1（なし）	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	25.00%	25.00%	25.00%	25.00%
シナリオ2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	50.00%	50.00%	50.00%	50.00%
シナリオ3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	25.00%	25.00%	25.00%

【図１５４】

（図154）

【予告演出選択結果一覧5】

遊技区間	通常区間
RT状態	RT1（押し順ナビ（自力））
ATに関する状態	低確率状態

（A）

グループ		ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号		0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置		ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	50.00%	0.00%	0.00%	0.00%	6.25%	6.25%	6.25%	6.25%
グループ2	キャラ演出	25.00%	0.00%	0.00%	25.00%	6.25%	6.25%	6.25%	6.25%
グループ3	会話演出	24.00%	0.00%	0.00%	25.00%	12.50%	12.50%	12.50%	12.50%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	0.00%	0.00%	0.00%	37.50%
グループ5	対決演出	1.00%	0.00%	0.00%	25.00%	75.00%	75.00%	75.00%	37.50%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	狙え演出	0.00%	100.00%	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

（B）

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1（なし）	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	10.00%	10.00%	10.00%	5.00%
シナリオ2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	45.00%	45.00%	45.00%	50.00%
シナリオ3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	45.00%	45.00%	45.00%	45.00%

【図１５５】

（図155）

【予告演出選択結果一覧6】

遊技区間	有利区間
RT状態	RT0
ATに関する状態	転落後AT中状態、転落後特化状態、ベル並し後状態

（A）

グループ		ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号		0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置		ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	100.00%	100.00%	100.00%	0.00%	56.25%	56.25%	56.25%	12.50%
グループ2	キャラ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	会話演出	0.00%	0.00%	0.00%	12.50%	25.00%	25.00%	25.00%	12.50%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	6.25%	6.25%	6.25%	37.50%
グループ5	対決演出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	12.50%	12.50%	12.50%	37.50%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	37.50%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	狙え演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

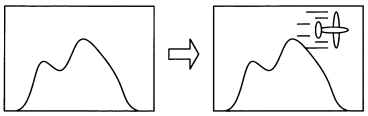
（B）

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1（なし）	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%
シナリオ2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
シナリオ3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

【図１５６】

（図156）

<キャラ演出>



（A）

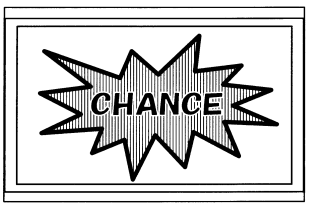
リールM50回転時に一部にキャラクタが表示される。

<会話演出>

（B）

表示枠が表示され表示枠の内側の領域に遊技性等を説明する文字情報が表示される。

<カットイン演出>



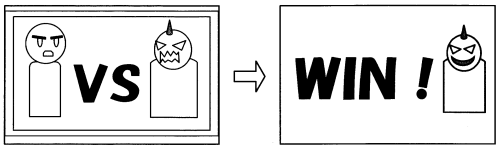
（C）

スタートレバーD50の操作時に、「CHANCE」と表示される。

【図１５７】

（図157）

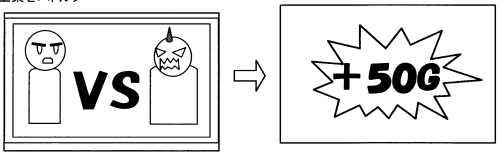
＜対決演出＞



1ゲーム完結型のバトル演出であり、スタートレバーD50が操作されてから次ゲームのベット操作がされるまでの間に実行される。勝利するとBB当選又はAT当選ゲームの最後に、「WIN！」と表示される。

（A）

＜上乗せバトル＞



1ゲーム完結型のバトル演出であり、スタートレバーD50が操作されてから次ゲームのベット操作がされるまでの間に実行される。勝利するとBB当選又はAT当選となる。ゲームの最後に、上乗せされるゲーム数が表示される。

（B）

【図１５８】

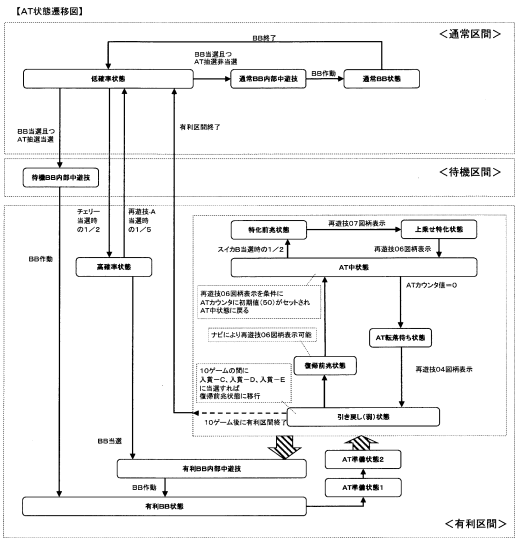
（図158）

＜狙え演出＞

順押し7揃いリプレイの当選時に実行され得る。
RT状態が高状態（RT1等）で表示される。
ATゲーム数の上乗せ抽選に当選しており、ATに関する状態がAT中状態であるときに表示される。

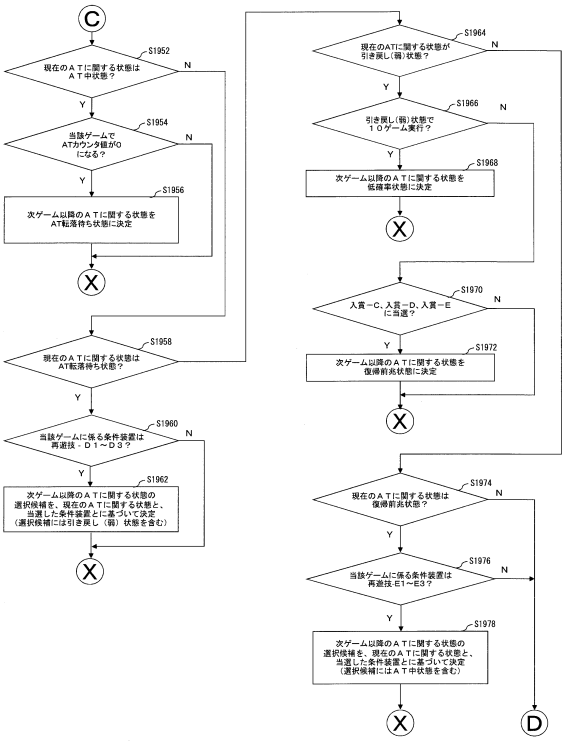
【図１５９】

（図159）



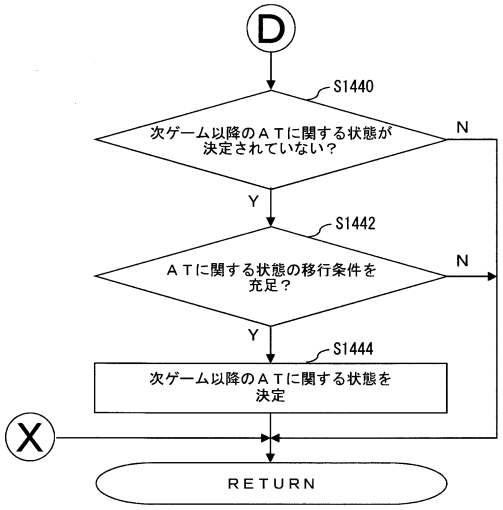
【図１６０】

（図160）



【図１６１】

（図161）



【図１６２】

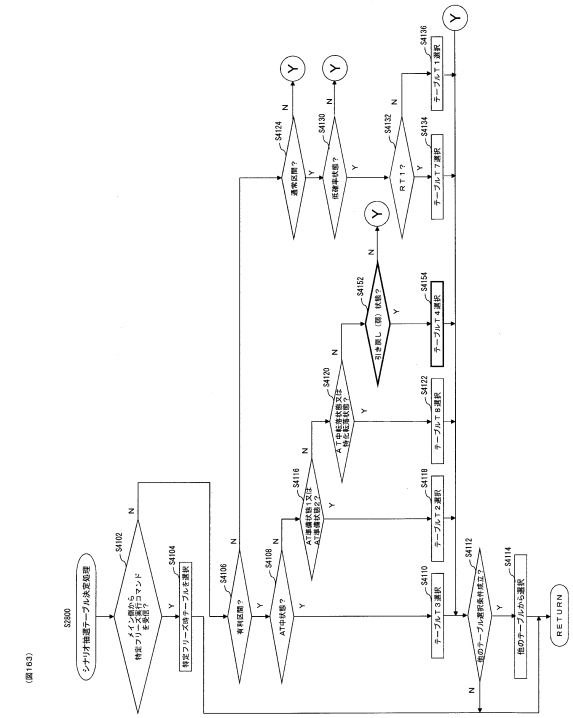
（図162）

【ATに関する状態の移行の一例】

当該ゲームのATに関する状態	当該ゲームの条件装置	当該ゲームの停止表示図柄	次ゲーム以降のATに関する状態
AT準備状態1	再遊技-D1～D3	再遊技01	AT準備状態1
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技04	AT準備状態2
AT準備状態2	再遊技-E1～E3	再遊技01	AT準備状態2
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技06	AT中状態
特化前兆状態	再遊技-F1～F3	再遊技01	特化前兆状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技07	上乗せ特化状態
AT転落待ち状態	再遊技-D1～D3	再遊技01	AT転落待ち状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技04	引き戻し（弱）状態
引き戻し（弱）状態	入賞－C、D、E	その他	引き戻し（弱）状態
		入賞12～16	復帰前兆状態
復帰前兆状態	再遊技-E1～E3	再遊技01	復帰前兆状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技06	AT中状態

【図１６３】

（図163）



【図１６４】

（図164）

【予告演出選択結果一覧】

遊技区間	有利区間
RT状態	RT0
ATに関する状態	引き戻し（弱）状態

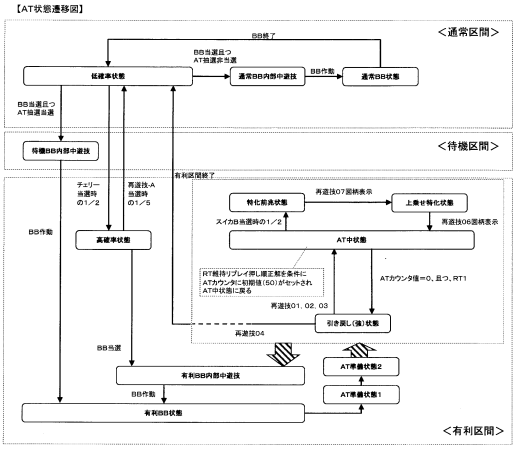
（A）

グループ		ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号		0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置		ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	100.00%	100.00%	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ2	キャラ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	会話演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%
グループ5	対決演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ6	上乗せパネル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通テビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	盛え演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

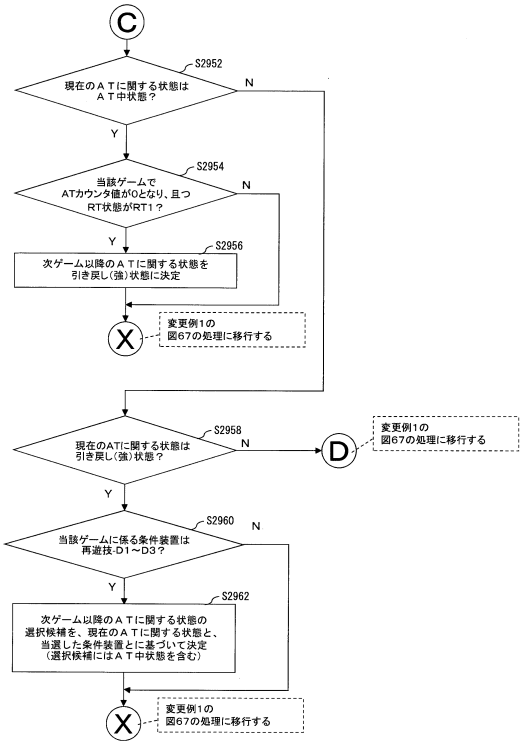
（B）

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1（なし）	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%
シナリオ2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
シナリオ3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

【図１６５】



【図１６６】



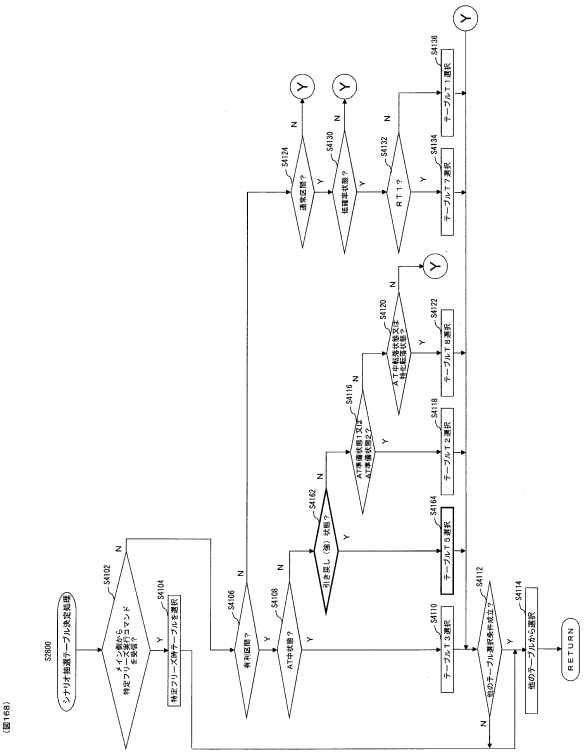
【図１６７】

(図167)

【ATに関する状態の移行の一例】

当該ゲームの ATに関する状態	当該ゲームの 条件装置	当該ゲームの 停止表示図柄	次ゲーム以降の ATに関する状態
AT準備状態1	再遊技-D1～D3	再遊技01	AT準備状態1
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技04	AT準備状態2
AT準備状態2	再遊技-E1～E3	再遊技01	AT準備状態2
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技06	AT中状態
特化前兆状態	再遊技-F1～F3	再遊技01	特化前兆状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技07	上乗せ特化状態
引き戻し(強)状態	再遊技-D1～D3	再遊技01	AT中状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技04	低確率状態

【図１６８】



【図１６９】

（図169）

【予告演出選択結果一覧】

遊技区間	有利区間
RT状態	RT1
ATに関する状態	引き戻し（強）状態

（A）

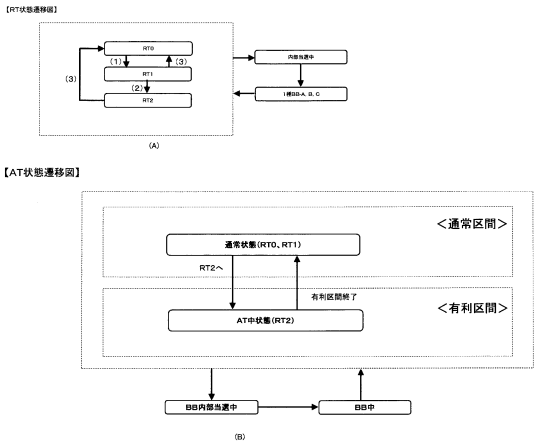
グループ		ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号		0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置		ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ2	キャラ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	金額演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%
グループ5	対決演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	祖天演出	0.00%	100.00%	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

（B）

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1（なし）	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	50.00%	50.00%	50.00%	50.00%
シナリオ2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	25.00%	25.00%	25.00%
シナリオ3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	25.00%	25.00%	25.00%

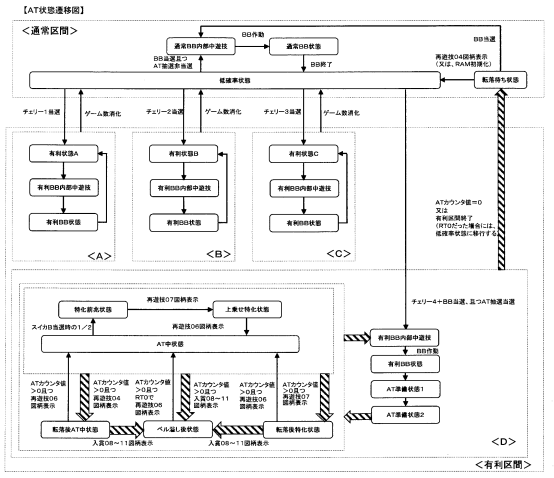
【図１７０】

（図170）



【図１７１】

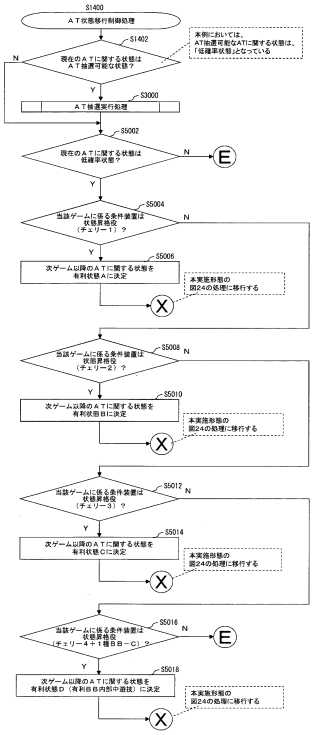
（図171）



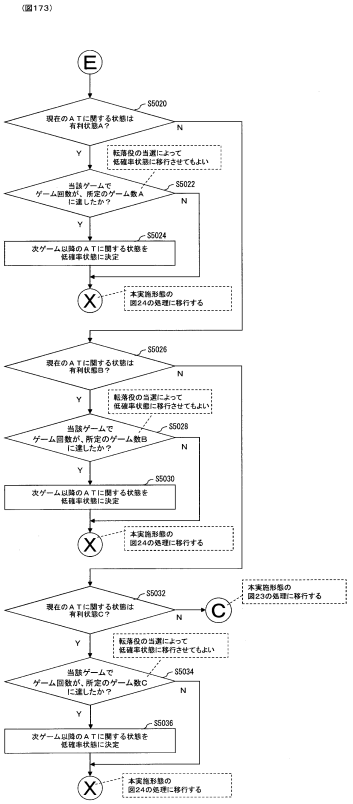
※ 状態A, B, Cの各々の状態においては、移行して最初に押し順ベルに当選した遊技で押し順ナビが実行され、以降の遊技では押し順ベルが当選した遊技であっても押し順ナビは実行されることはない。
一方、状態Dでは、押し順ベルが当選した全ての遊技で押し順ナビが実行される。

【図１７２】

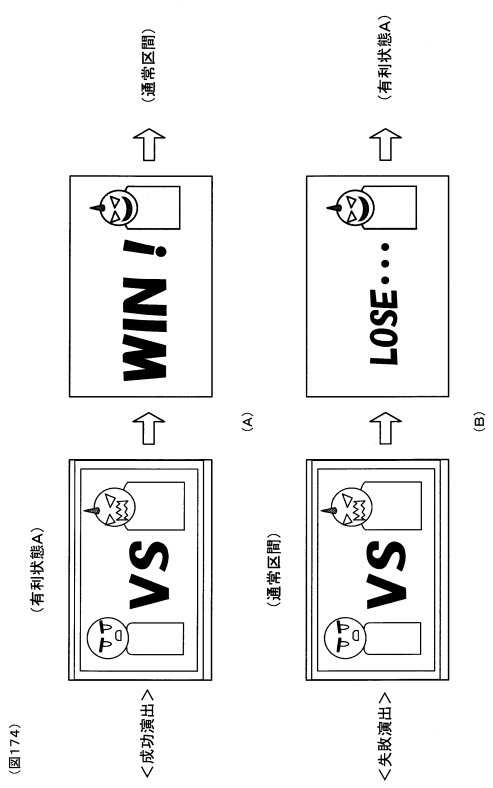
（図172）



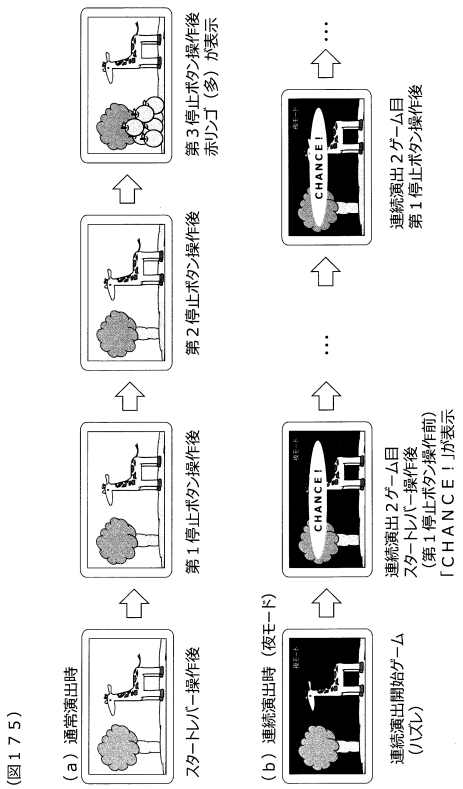
【図１７３】



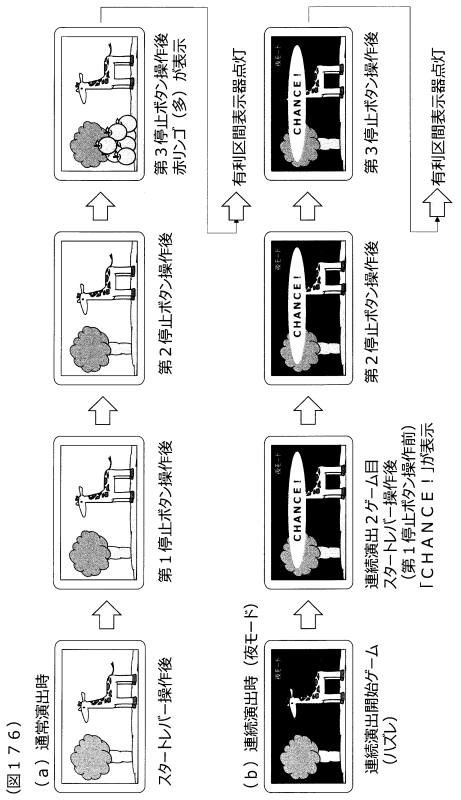
【図１７４】



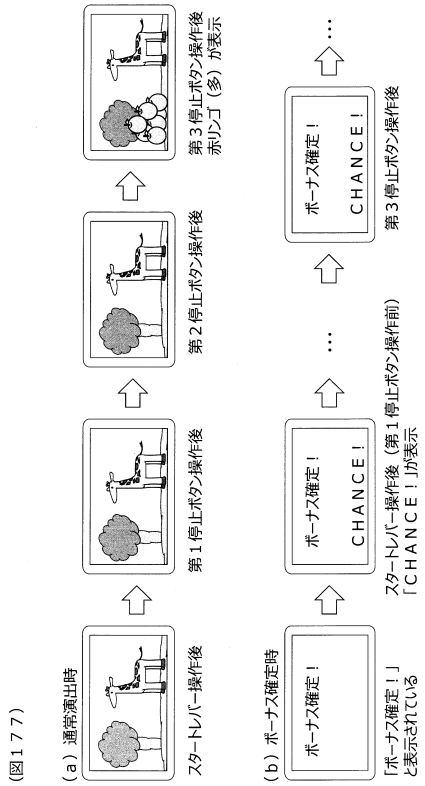
【図１７５】



【図１７６】



【図１７７】



【図１７８】

（図１７８）

<<レア役示唆演出選択態様の一例>>

<チェリー当選時>

		予告演出	演出選択率	演出開始契機			
				スタートレバー	第１停止ボタン	第２停止ボタン	第３停止ボタン
ＡＴ中	連続演出非実行中	共通演出	80/256	50/256	5/256	5/256	20/256
		果物演出	80/256	0/256	35/256	30/256	15/256
		カットイン演出	96/256	36/256	15/256	10/256	35/256
	連続演出実行中	ＣＨＡＮＣＥ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	ボーナス確定画面	ＣＨＡＮＣＥ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
非ＡＴ中	連続演出非実行中	共通演出	80/256	50/256	5/256	5/256	20/256
		ジャンプ演出	80/256	0/256	35/256	30/256	15/256
		カットイン演出	96/256	36/256	15/256	10/256	35/256
	連続演出実行中	ＣＨＡＮＣＥ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	ボーナス確定画面	ＣＨＡＮＣＥ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256

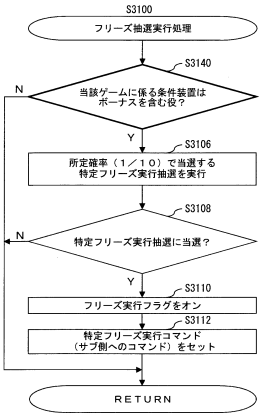
<押し順ベル当選時>

		予告演出	演出選択率	演出開始契機			
				スタートレバー	第１停止ボタン	第２停止ボタン	第３停止ボタン
ＡＴ中	連続演出非実行中	押し順ナビ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	連続演出実行中	押し順ナビ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	ボーナス確定画面	押し順ナビ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
非ＡＴ中	連続演出非実行中	共通演出	15/256	2/256	5/256	5/256	3/256
		ジャンプ演出	20/256	2/256	6/256	6/256	6/256
		会話演出	120/256	120/256	0/256	0/256	0/256
		カットイン演出	5/256	1/256	2/256	1/256	1/256
		演出なし	96/256	96/256	0/256	0/256	0/256
	連続演出実行中	演出なし	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	ボーナス確定画面	押し順ナビ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256

※ボーナス非重複時のみとしてもよい

【図１７９】

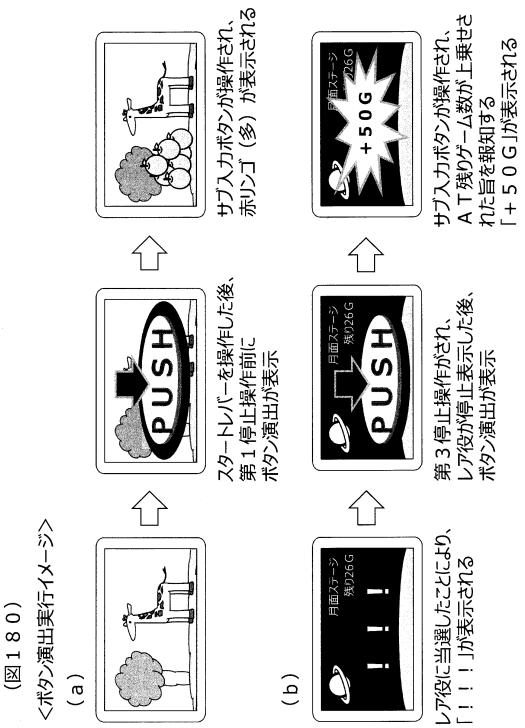
（図179）



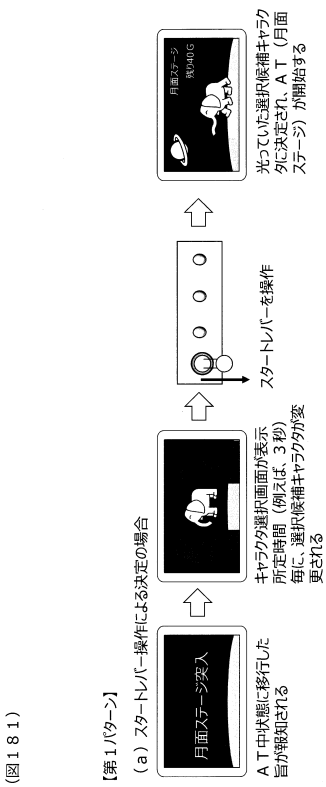
<フリーズ演出が実行され得る当選番号一覧>
※設定値が１である場合

	当選番号	条件装置（名称）	置数
単独ボーナス役	19	1種ＢＢ－Ａ	40
	20	1種ＢＢ－Ｂ	40
	24	1種ＢＢ－Ｃ	40
レア役＋ボーナス役	21	1種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ	40
	22	1種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｄ	40
	23	1種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｅ	40
	25	1種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ	40
	26	1種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｄ	40
	27	1種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｅ	40
非レア役＋ボーナス役	34	1種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ	1
	35	1種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ１	1
	36	1種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ２	1
	37	1種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ３	1
	38	1種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ４	1
	39	1種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ５	1
	40	1種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ６	1

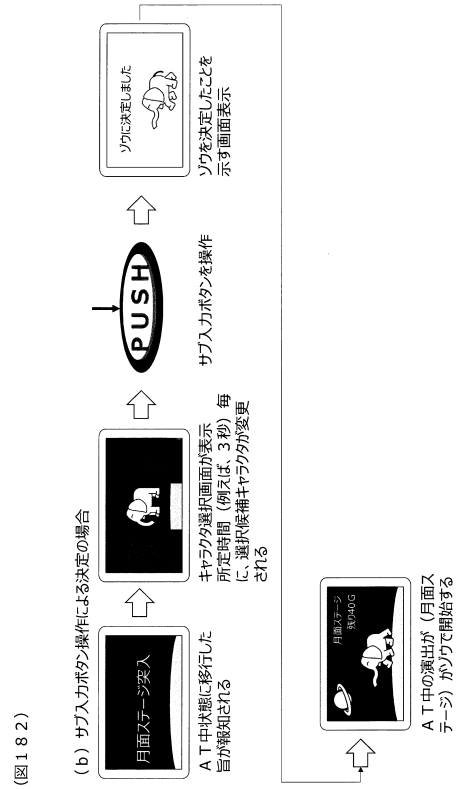
【図１８０】



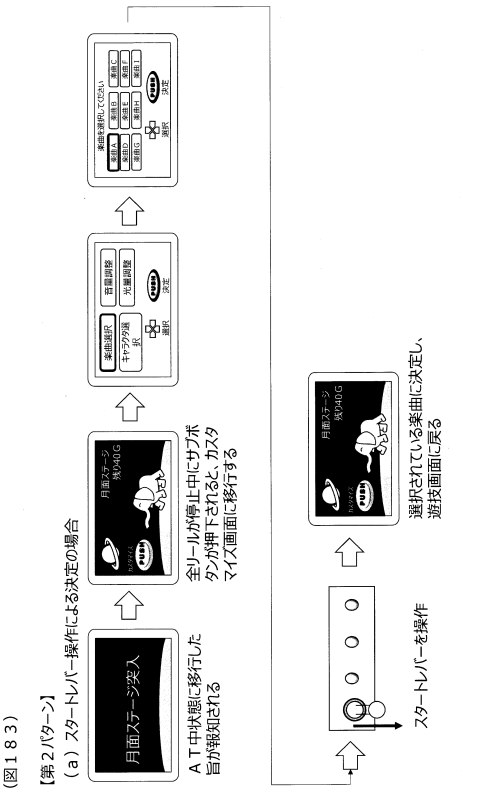
【図１８１】



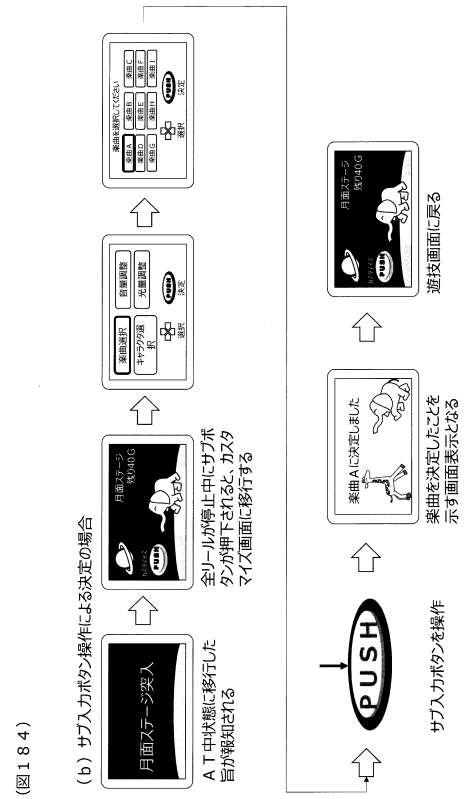
【図１８２】



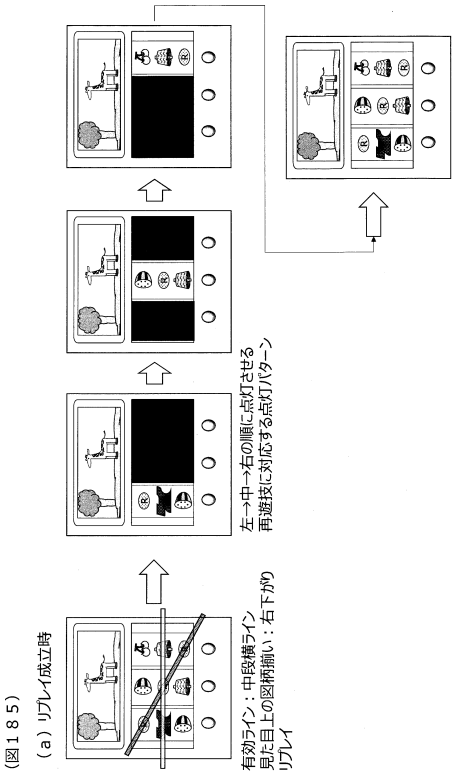
【図１８３】



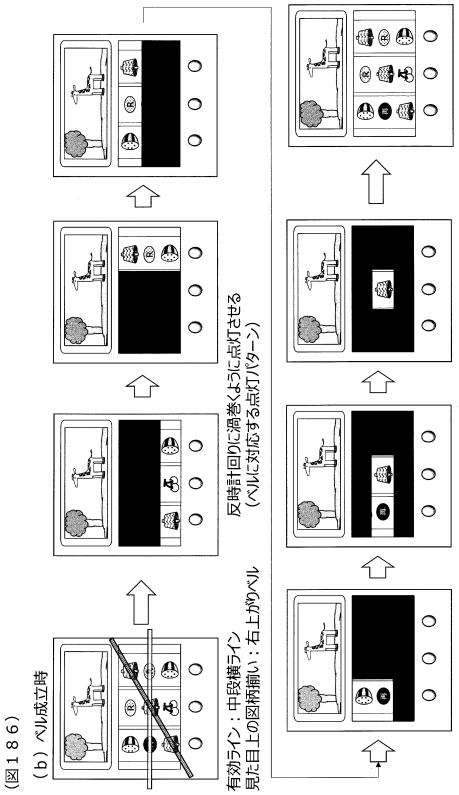
【図１８４】



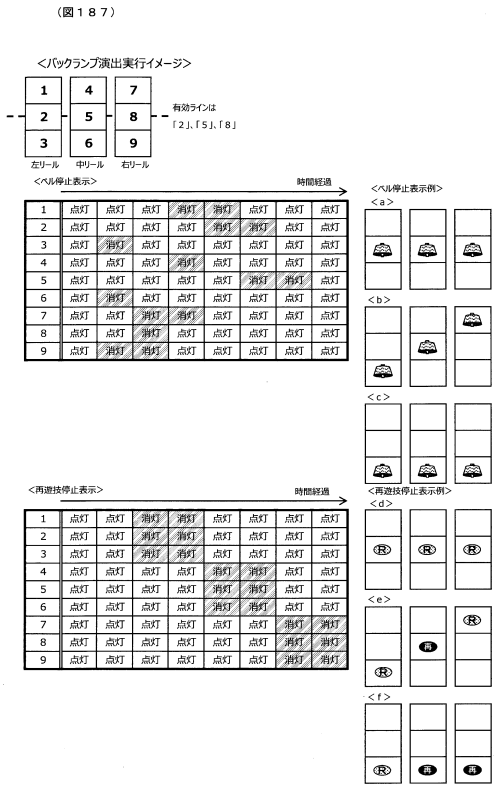
【図１８５】



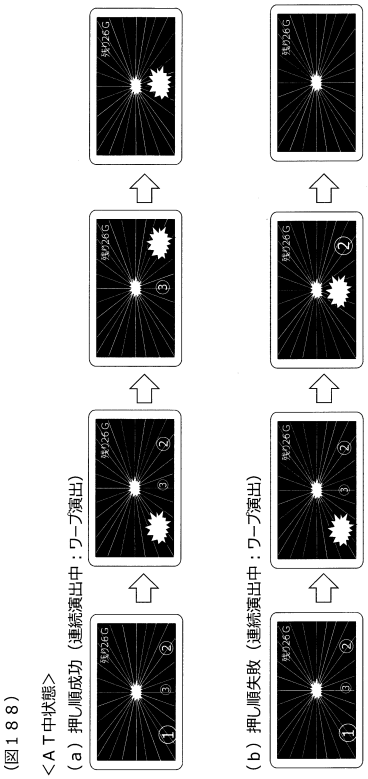
【図１８６】



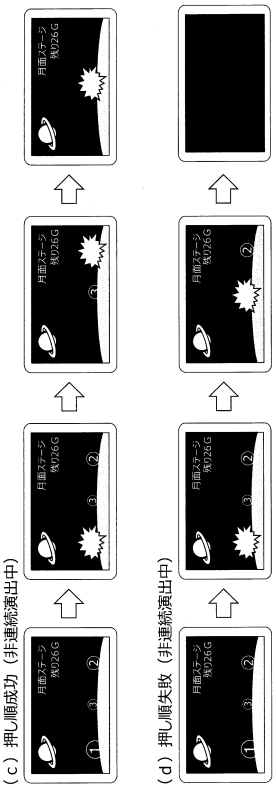
【図１８７】



【図１８８】



【図１８９】



【図１９０】

(図１９０)

	演出ステージ	ＢＧＭテンポ	ボリュームスイッチ	サブ入力ボタン音量 レベル１	レベル２	レベル３	レベル４	レベル５
非ＡＴ中	草原ステージ	１００	大	８０	８２	８５	９０	９０
			中	７５	７８	８０	８５	８８
			小	１	６８	７０	７２	７５
	砂漠ステージ	９０	大	８０	８２	８５	９０	９０
			中	７５	７８	８０	８５	８８
			小	１	６８	７０	７２	７５
	荒野ステージ	９５	大	８０	８２	８５	９０	９０
			中	７５	７８	８０	８５	８８
			小	１	６８	７０	７２	７５
	火山ステージ	１００	大	８０	８２	８５	９０	９０
			中	７５	７８	８０	８５	８８
			小	１	６８	７０	７２	７５
ＡＴ中	月面ステージ	１１０	大	８５	８９	９２	９２	９２
			中	８０	８５	９０	９０	９０
			小	１	７５	７８	８２	８５
	土星ステージ	１２０	大	８５	８９	９２	９２	９２
			中	８０	８５	９０	９０	９０
			小	１	７５	７８	８２	８５
エラー中	エラー画面	８０	大	９９	９９	９９	９９	９９
			中	９５	９５	９５	９５	９５
			小	９０	９０	９０	９０	９０

（単位：ｄＢ）

【図１９１】

(図191)

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	３枚及び２枚
１種ＢＢ－Ａ～Ｂ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枚時及び規定数２枚時
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１９２】

(図192)
【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	Ⓡ ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙ ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ ﾍﾞﾙ
19	黒ｾﾌﾞﾝ 黒ｾﾌﾞﾝ	ﾁｪﾘｰ ﾁｪﾘｰ	Ⓡ ﾘﾌﾟﾚｲA
18	ｽｲｶA ｽｲｶA	黒ｾﾌﾞﾝ 黒ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶA ｽｲｶA
17	黒ｾﾌﾞﾝ 黒ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶA ｽｲｶA	黒ｾﾌﾞﾝ 黒ｾﾌﾞﾝ
16	ﾍﾞﾙ ﾍﾞﾙ	Ⓡ ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾁｪﾘｰ ﾁｪﾘｰ
15	Ⓡ ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙ ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ ﾍﾞﾙ
14	♡ ﾌﾟﾗﾝｸ	ﾁｪﾘｰ ﾁｪﾘｰ	Ⓡ ﾘﾌﾟﾚｲA
13	ｽｲｶA ｽｲｶA	白ｾﾌﾞﾝ 白ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶA ｽｲｶA
12	再 ﾘﾌﾟﾚｲB	ｽｲｶA ｽｲｶA	羊 羊
11	ﾍﾞﾙ ﾍﾞﾙ	Ⓡ ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾁｪﾘｰ ﾁｪﾘｰ
10	白ｾﾌﾞﾝ 白ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙ ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ ﾍﾞﾙ
9	白ｾﾌﾞﾝ 白ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶB ｽｲｶB	Ⓡ ﾘﾌﾟﾚｲA
8	ｽｲｶA ｽｲｶA	ｽｲｶA ｽｲｶA	ｽｲｶA ｽｲｶA
7	再 ﾘﾌﾟﾚｲB	ｽｲｶA ｽｲｶA	♡ ﾌﾟﾗﾝｸ
6	ﾍﾞﾙ ﾍﾞﾙ	Ⓡ ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾁｪﾘｰ ﾁｪﾘｰ
5	Ⓡ ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾍﾞﾙ ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ ﾍﾞﾙ
4	ﾁｪﾘｰ ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ ﾁｪﾘｰ	Ⓡ ﾘﾌﾟﾚｲA
3	羊 羊	羊 羊	再 ﾘﾌﾟﾚｲB
2	ｽｲｶB ｽｲｶB	ｽｲｶA ｽｲｶA	白ｾﾌﾞﾝ 白ｾﾌﾞﾝ
1	ﾍﾞﾙ ﾍﾞﾙ	Ⓡ ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾁｪﾘｰ ﾁｪﾘｰ

	図柄名称
1	黒ｾﾌﾞﾝ
2	白ｾﾌﾞﾝ
3	羊
4	♡ ﾌﾟﾗﾝｸ
5	ﾍﾞﾙ
6	Ⓡ ﾘﾌﾟﾚｲA
7	再 ﾘﾌﾟﾚｲB
8	ｽｲｶA
9	ｽｲｶB
10	ﾁｪﾘｰ

【図１９３】

(図193)
【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	名称	払い出し枚数等	役割等
1	羊	羊	羊	１種ＢＢ－Ａ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ａを連続作動，１００枚を超える払出しで終了
2	黒ピン	黒ピン	黒ピン	１種ＢＢ－Ｂ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ｂを連続作動，１００枚を超える払出しで終了
3	リプレイＡ	リプレイＡ	リプレイＡ	再遊技０１	再遊技	
4	リプレイＢ	リプレイＡ	リプレイＡ	再遊技０１	再遊技	
5	スイカＢ	リプレイＡ	黒ピン	再遊技０２	再遊技	
6	スイカＢ	リプレイＡ	白ピン	再遊技０２	再遊技	
7	スイカＢ	リプレイＡ	羊	再遊技０２	再遊技	
8	スイカＢ	リプレイＡ	ブランク	再遊技０２	再遊技	
9	ベル	リプレイＡ	リプレイＢ	再遊技０３	再遊技	
10	ベル	リプレイＡ	スイカＡ	再遊技０３	再遊技	
11	スイカＡ	リプレイＡ	リプレイＢ	再遊技０３	再遊技	
12	スイカＡ	リプレイＡ	スイカＡ	再遊技０３	再遊技	

【図１９４】

(図194)
【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	名称	払い出し枚数等	役割等
13	羊	リプレイＡ	ベル	入賞０１	11	
14	スイカＡ	リプレイＡ	ベル	入賞０１	11	
15	ベル	－	ベル	入賞０２	11	
16	ベル	スイカＢ	リプレイＢ	入賞０３	11	
17	ベル	スイカＢ	スイカＡ	入賞０３	11	
18	ベル	チェリー	リプレイＢ	入賞０３	11	
19	ベル	チェリー	スイカＡ	入賞０３	11	
20	ブランク	スイカＡ	ベル	入賞０４	6	
21	ブランク	スイカＢ	ベル	入賞０４	6	
22	ブランク	チェリー	ベル	入賞０４	6	
23	ブランク	ベル	ベル	入賞０５	6	
24	ベル	ベル	リプレイＢ	入賞０６	6	
25	ベル	ベル	スイカＡ	入賞０６	6	
26	ベル	スイカＡ	リプレイＢ	入賞０６	6	
27	ベル	スイカＡ	スイカＡ	入賞０６	6	
28	黒ピン	ベル	リプレイＡ	入賞０７	6	
29	リプレイＢ	ベル	リプレイＡ	入賞０７	6	
30	スイカＢ	ベル	リプレイＡ	入賞０７	6	
31	羊	ベル	リプレイＢ	入賞０８	1	押し順ベル役し目用
32	羊	ベル	スイカＡ	入賞０８	1	押し順ベル役し目用

【図１９５】

(図195)
【図柄組み合わせ一覧3】

	左リール	中リール	右リール	名称	払い出し枚数等	役割等
33	スイカＡ	ベル	リプレイＢ	入賞０８	1	押し順ベル役し目用
34	スイカＡ	ベル	スイカＡ	入賞０８	1	押し順ベル役し目用
35	羊	ベル	ブランク	入賞０９	1	押し順ベル役し目用
36	スイカＡ	ベル	ブランク	入賞０９	1	押し順ベル役し目用
37	羊	黒ピン	リプレイＢ	入賞１０	1	押し順ベル役し目用
38	羊	黒ピン	スイカＡ	入賞１０	1	押し順ベル役し目用
39	羊	羊	リプレイＢ	入賞１０	1	押し順ベル役し目用
40	羊	羊	スイカＡ	入賞１０	1	押し順ベル役し目用
41	スイカＡ	黒ピン	リプレイＢ	入賞１０	1	押し順ベル役し目用
42	スイカＡ	黒ピン	スイカＡ	入賞１０	1	押し順ベル役し目用
43	スイカＡ	羊	リプレイＢ	入賞１０	1	押し順ベル役し目用
44	スイカＡ	羊	スイカＡ	入賞１０	1	押し順ベル役し目用
45	ブランク	ベル	リプレイＢ	入賞１１	1	押し順ベル役し目用
46	ブランク	ベル	スイカＡ	入賞１１	1	押し順ベル役し目用
47	チェリー	ベル	リプレイＢ	入賞１１	1	押し順ベル役し目用
48	チェリー	ベル	スイカＡ	入賞１１	1	押し順ベル役し目用
49	チェリー	チェリー	ベル	入賞１２	3	
50	チェリー	ベル	ベル	入賞１２	3	
51	ベル	リプレイＡ	チェリー	入賞１３	3	
52	羊	スイカＡ	黒ピン	入賞１４	3	
53	羊	スイカＡ	羊	入賞１４	3	
54	羊	スイカＡ	ブランク	入賞１４	3	
55	スイカＡ	スイカＡ	スイカＡ	入賞１５	3	
56	スイカＢ	スイカＡ	スイカＡ	入賞１５	3	
57	スイカＡ	スイカＢ	スイカＡ	入賞１６	3	
58	スイカＢ	スイカＢ	スイカＡ	入賞１６	3	

【図１９６】

(図196)
【条件装置一覧】

当選番号(ボーナス当選情報)	入賞・再遊技当選情報	当選番号(ボーナス当選情報)	入賞・再遊技当選情報	抽出グループ番号	条件装置	役割	条件装置内訳
0	0	0	0	0	ハズレ	ハズレ	－
1	0	1	1	1	再遊技－A	通常リプレイ	再遊技01,02,03
2	0	2	2	2	入賞－A1	押し順ベル123(6択)	入賞01,08,09,10
3	0	3	3	2	入賞－A2	押し順ベル132(6択)	入賞01,08,09,11
4	0	4	4	2	入賞－A3	押し順ベル213(6択)	入賞02,08
5	0	5	5	2	入賞－A4	押し順ベル312(6択)	入賞02,08,09
6	0	6	6	2	入賞－A5	押し順ベル231(6択)	入賞03,08,09,10,11
7	0	7	7	2	入賞－A6	押し順ベル321(6択)	入賞03,08,09,10
8	0	8	8	3	入賞－B	共通ベル	入賞04～07
9	0	9	9	4	入賞－C	チェリー	入賞12,13
10	0	10	10	5	入賞－D	スイカA(主に単行側い)	入賞14,15
11	0	11	11	6	入賞－E	スイカB(主に斜め側い)	入賞14,16
12	1	0	0	0	1種BB－A		1種BB－A
13	2	0	0	0	1種BB－B		1種BB－B

【図１９７】

(図197)

【小役、再遊技役及びボーナス抽選確率一覧】※設定値が1である場合

＜規定数3枚時＞

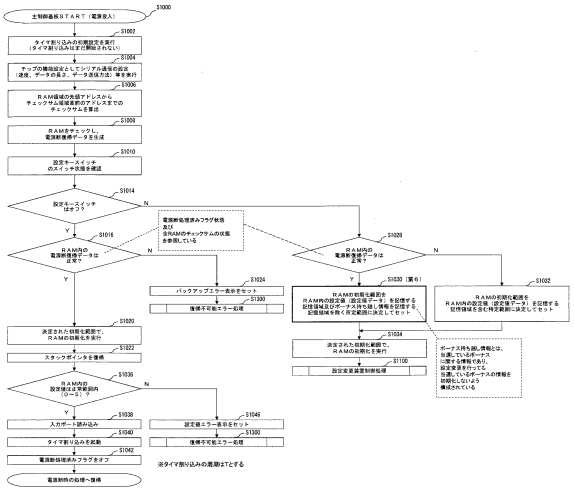
当選番号	条件装置	役割	RT1	RT2	1種BB-A、B作動中
0	ハズレ	ハズレ	1000	21000	20000
1	再遊技－A	通常リプレイ	10000	10000	0
2	入賞－A1	押し順ベル123(6択)	4900	4900	0
3	入賞－A2	押し順ベル132(6択)	4900	4900	0
4	入賞－A3	押し順ベル213(6択)	4900	4900	0
5	入賞－A4	押し順ベル312(6択)	4900	4900	0
6	入賞－A5	押し順ベル231(6択)	4900	4900	0
7	入賞－A6	押し順ベル321(6択)	4900	4900	0
8	入賞－B	共通ベル	3136	3136	45536
9	入賞－C	チェリー	1000	1000	0
10	入賞－D	スイカA(主に平行揃い)	700	700	0
11	入賞－E	スイカB(主に斜め揃い)	300	300	0
12	1種BB－A	1種BB－A	0	0	0
13	1種BB－B	1種BB－B	20000	0	0

＜規定数2枚時＞

当選番号	条件装置(名称)	役割	RT1	RT2
0	ハズレ	ハズレ	30000	50000
1	再遊技－A	通常リプレイ	10000	10000
2	入賞－A1	押し順ベル123(6択)	0	0
3	入賞－A2	押し順ベル132(6択)	0	0
4	入賞－A3	押し順ベル213(6択)	0	0
5	入賞－A4	押し順ベル312(6択)	0	0
6	入賞－A5	押し順ベル231(6択)	0	0
7	入賞－A6	押し順ベル321(6択)	0	0
8	入賞－B	共通ベル	5536	5536
9	入賞－C	チェリー	0	0
10	入賞－D	スイカA(主に平行揃い)	0	0
11	入賞－E	スイカB(主に斜め揃い)	0	0
12	1種BB－A	1種BB－A	20000	0
13	1種BB－B	1種BB－B	0	0

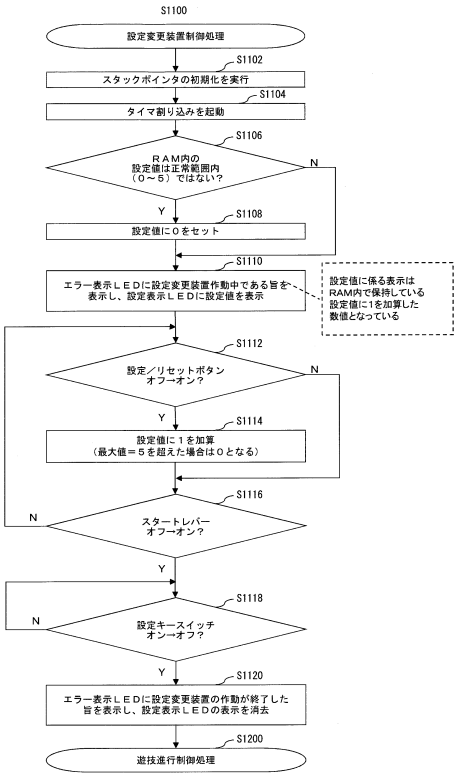
【図１９８】

(図198)



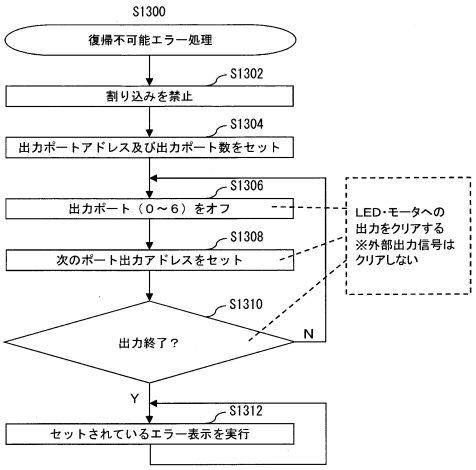
【図１９９】

(図199)



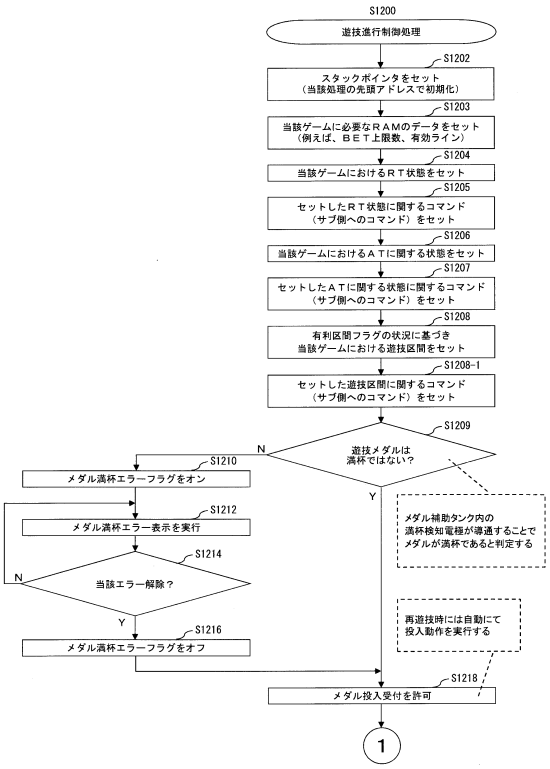
【図２００】

(図200)



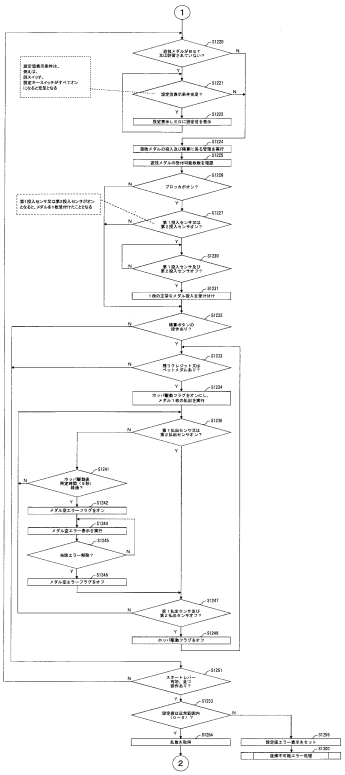
【図２０１】

(図201)



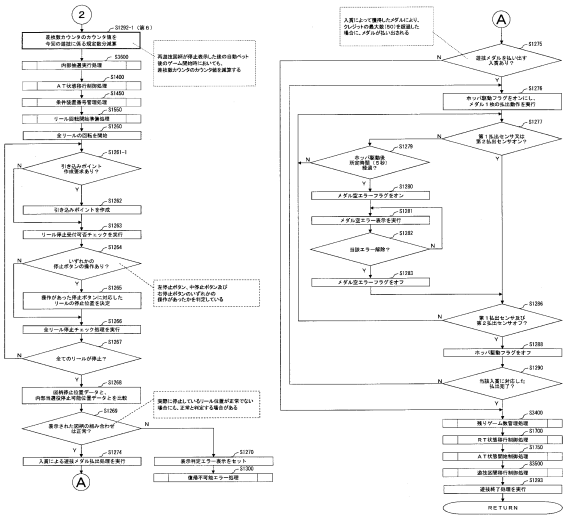
【図２０２】

(図202)



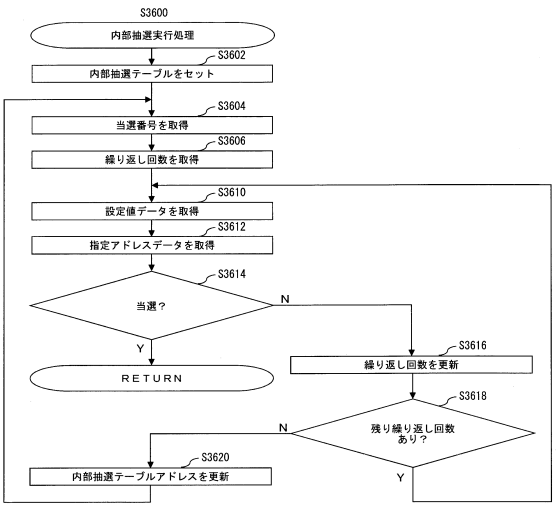
【図２０３】

(図203)



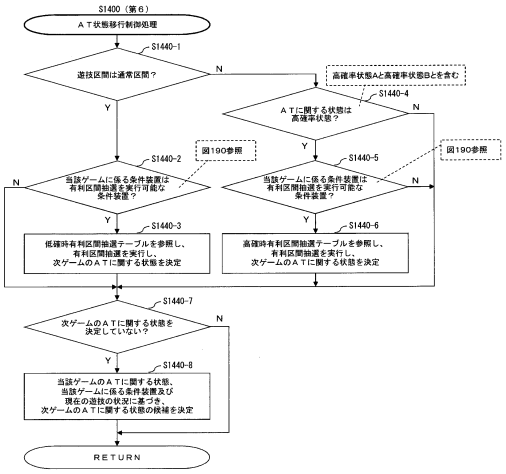
【図２０４】

(図204)



【図２０５】

(図205)



【図２０６】

(図206)

＜低確時有利区間抽選テーブル＞

当該ゲームの条件装置	振分	次ゲーム以降のATに関する状態
1種BB-A 1種BB-B	40000	高確率状態
	25536	低確率状態
スイカA	33000	高確率状態
	2536	AT中状態
	30000	低確率状態
スイカB	53000	高確率状態
	12536	AT中状態
チェリー	1536	高確率状態
	4000	AT中状態
	60000	低確率状態
通常リプレイ	536	高確率状態
	65000	低確率状態

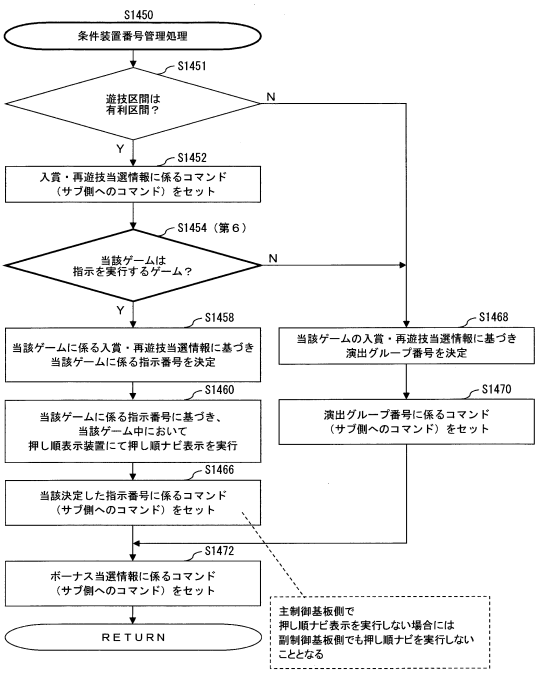
＜高確時有利区間抽選テーブル＞

当該ゲームの条件装置	振分	次ゲーム以降のATに関する状態
1種BB-A 1種BB-B	65536	高確率状態
スイカA	33000	高確率状態
	32536	AT中状態
スイカB	23000	高確率状態
	42536	AT中状態
チェリー	65536	AT中状態
通常リプレイ	65536	高確率状態

※ボーナス持ち越し中においては、内部抽選の結果、
いずれかのボーナスが当選する置数を取得した場合には、
ハズレとなるため有利区間移行抽選を実行しない。
例えば、1種BB-Aを待越し中に規定数3枚を遊技を実行し、
1種BB-Bが当選する置数を取得した場合には、
ハズレとなるため有利区間抽選を実行しない。

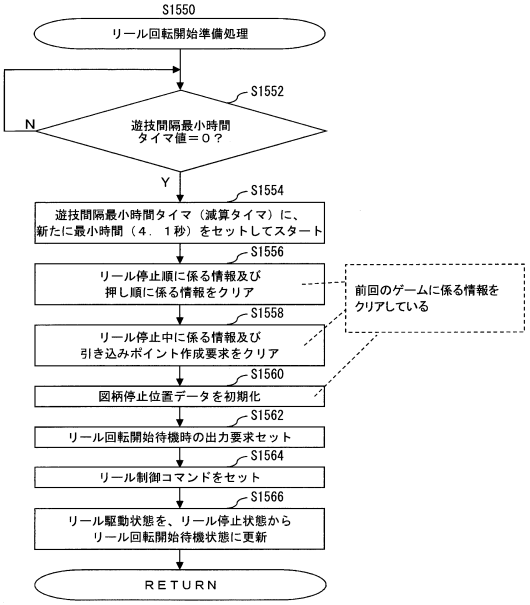
【図２０７】

(図207)



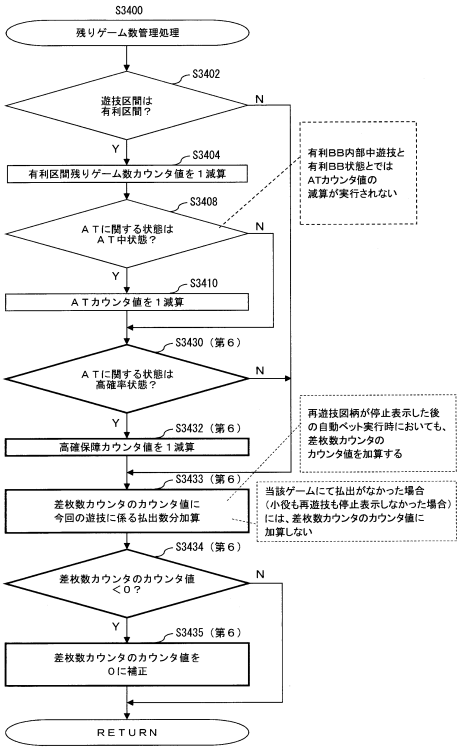
【図２０８】

(図208)



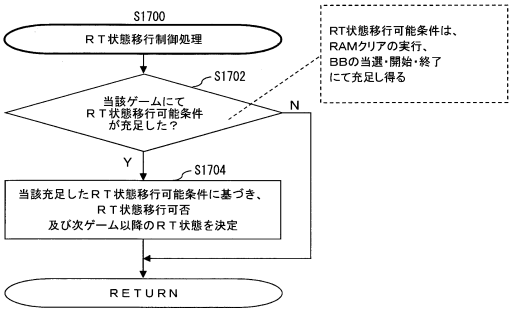
【図２０９】

（図209）



【図２１０】

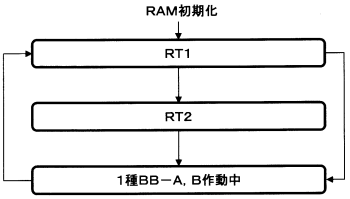
（図210）



【図２１１】

（図211）

【RT状態遷移図】



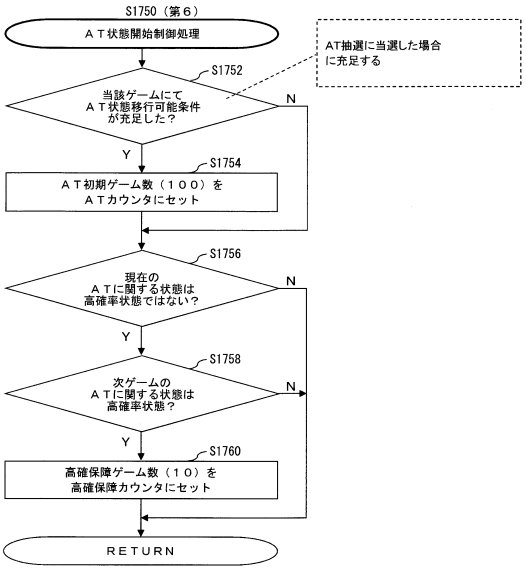
【RT状態の変動条件】

名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
RT1	∞	RAM初期化 1種BB－A，B作動終了	1種BB－A，Bに係る条件装置作動	RT2
			1種BB－A，B作動	1種BB－A，B作動中
RT2	∞	1種BB－A，Bに係る条件装置作動	1種BB－A，B作動	1種BB－A，B作動中
1種BB-A,B作動中	—	1種BB－A，B作動	1種BB－A，B作動終了	RT1

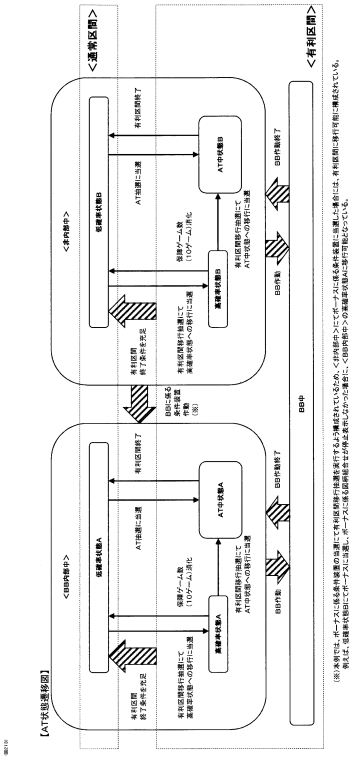
※1種BB－A内部中のRT2と1種BB－Bの内部中のRT2とは、
役抽選は同様であるが異なるRT状態となっている

【図２１２】

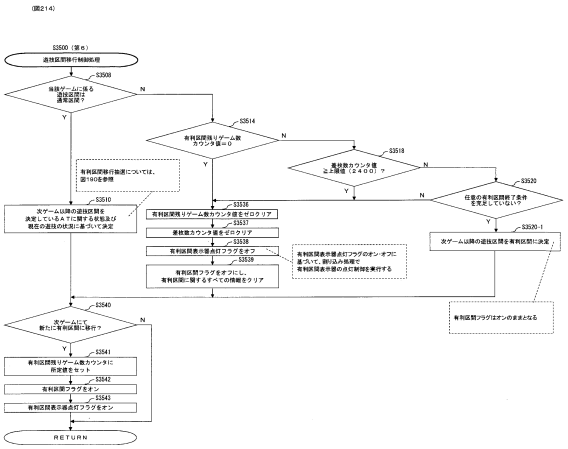
（図212）



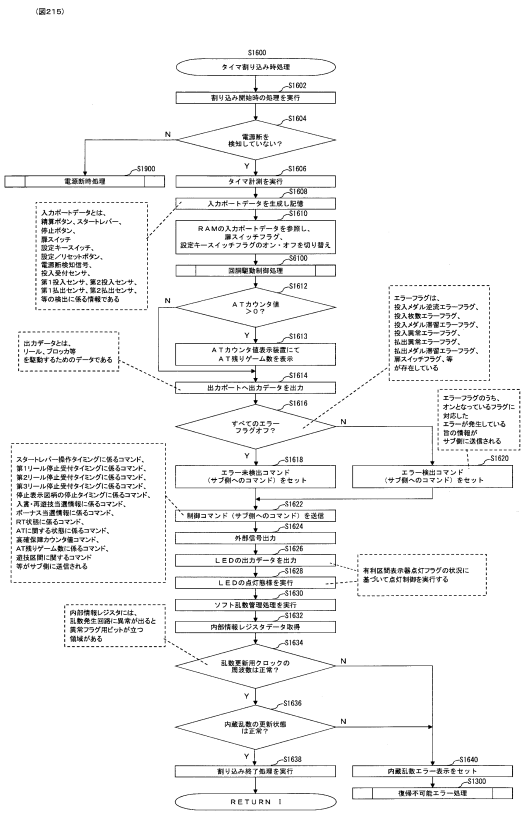
【図２１３】



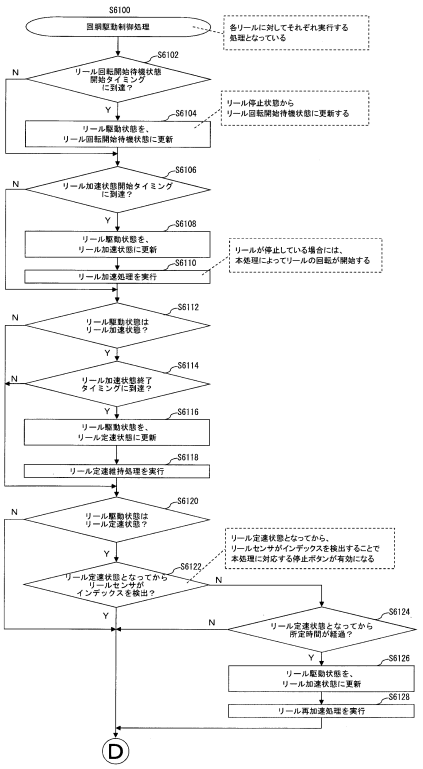
【図２１４】



【図２１５】

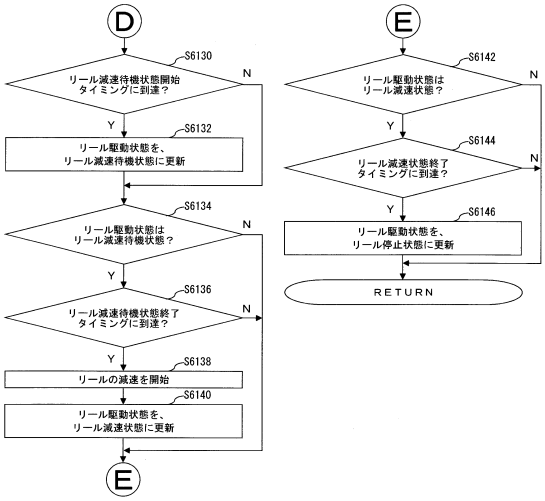


【図２１６】



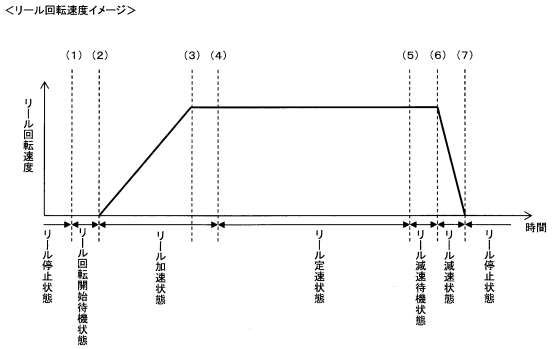
【図２１７】

（図217）



【図２１８】

（図218）



<ステップモータ励磁イメージ>

（リール加速状態）

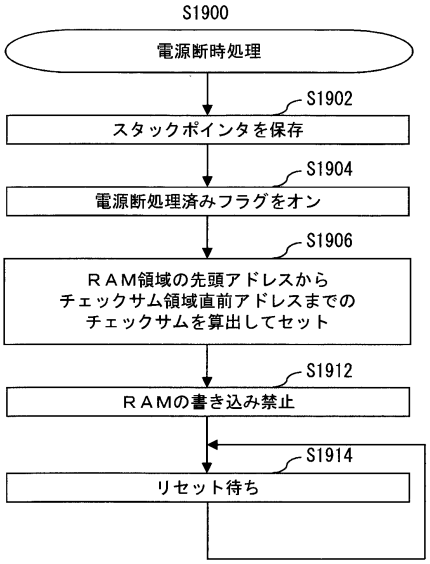
	割り込み実行回数	励磁する相
KA	100	Φ0
KB	60	Φ0、Φ1
KC	30	Φ1
KD	15	Φ1、Φ2
KE	8	Φ2
KF	4	Φ2、Φ3
KG	2	Φ3
KH	1	Φ3、Φ0

（リール定速状態）

	割り込み実行回数	励磁する相
TA	1	Φ0
TB	1	Φ0、Φ1
TC	1	Φ1
TD	1	Φ1、Φ2
TE	1	Φ2
TF	1	Φ2、Φ3
TG	1	Φ3
TH	1	Φ3、Φ0

【図２１９】

（図219）



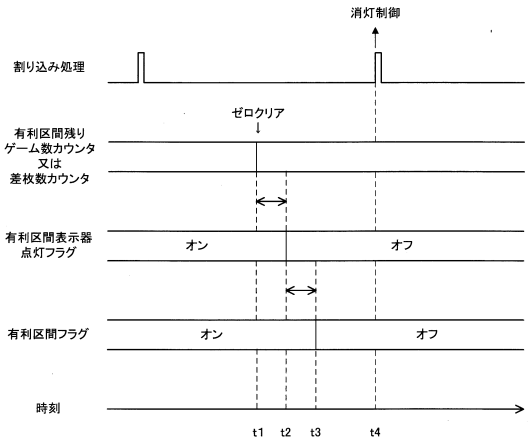
【図２２０】

（図220）

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
・	・		
・	・		
・	・		
7FB0H	外部信号系データ	(2)	外部信号出力に関係するデータ
・	・		
・	・		
7FBEH	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データ
・	・		
・	・		
7FC0H	有利区間残りゲーム数カウンタ		
7FC2H	差枚数カウンタ		
7FC4H	点灯フラグ		
7FC5H	有利区間フラグ		
・	・		
・	・		
7FD0H	制御コマンドバッファ	(4)	副制御基板側に送信するためのコマンド情報
7FD1H			
7FD2H			
7FD3H			
7FD4H			
7FD5H			
・	・		
・	・		
7FE0H	スタックポインター時保存バッファ	(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
・	・		
・	・		
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	(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
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		

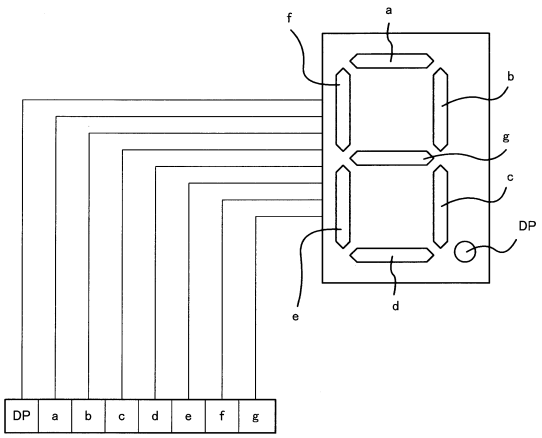
【図２２１】

(図221)



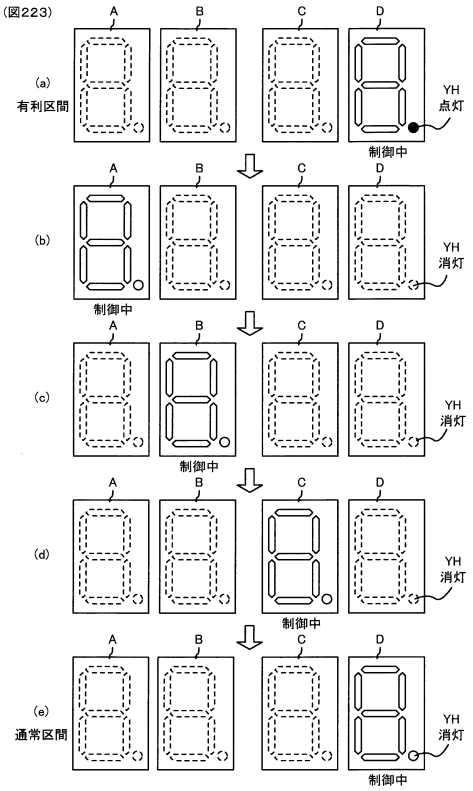
【図２２２】

(図222)



【図２２３】

(図223)



【図２２４】

(図224)

区間	有利区間			通常区間			有利区間		
条件装置	ベル	ベル	ベル	ハズレ	ハズレ	スイカ	ベル	ベル	ベル
投入処理	減算	減算	減算	減算	減算	減算	減算	減算	減算
払出処理	加算	加算	加算	―	―	加算	加算	加算	加算
差枚数カウンタ処理	―	―	クリア	ゼロ補正	ゼロ補正	クリア	―	―	―
	遊技1	遊技2	遊技3	遊技4	遊技5	遊技6	遊技7	遊技8	遊技9

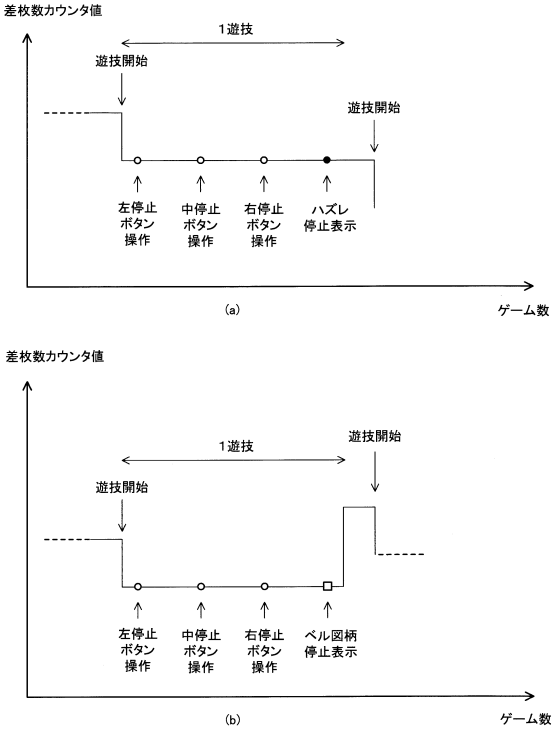
(a)

区間	有利区間			通常区間			有利区間		
条件装置	ベル	ベル	ベル	ハズレ	ハズレ	スイカ	ベル	ベル	ベル
投入処理	減算	減算	減算	減算	減算	減算	減算	減算	減算
有利区間残りゲーム数カウンタ処理	―	―	クリア	ゼロ補正	ゼロ補正	ゼロ補正	―	―	―
						1500セット			
	遊技1	遊技2	遊技3	遊技4	遊技5	遊技6	遊技7	遊技8	遊技9

(b)

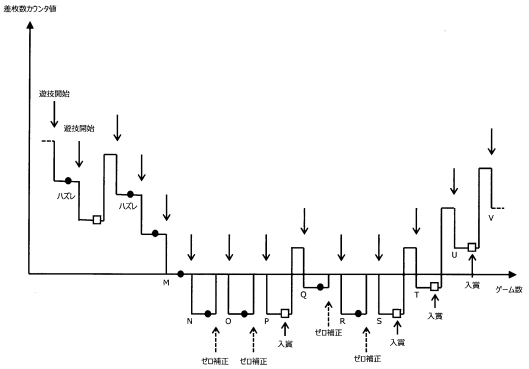
【図２２５】

（図225）



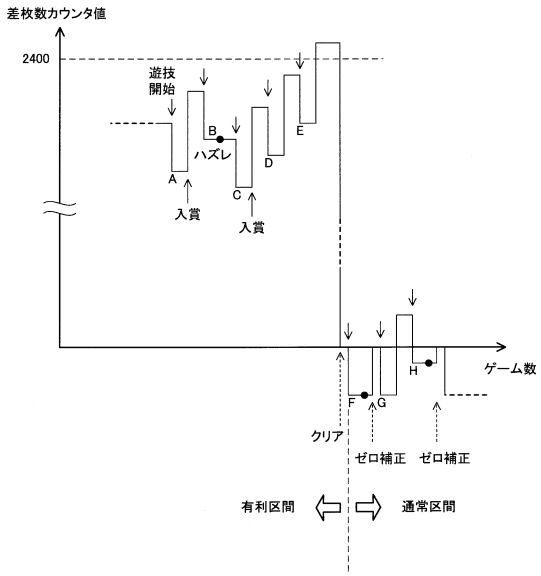
【図２２６】

（図２２６）



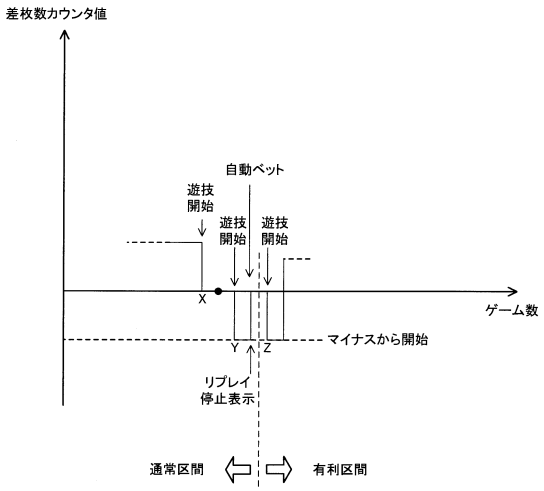
【図２２７】

（図227）



【図２２８】

（図228）



【図２２９】

(図229)

区間	有利区間			通常区間			有利区間			
条件装置	ベル	ベル	ベル	ハズレ	ハズレ	スイカ	ベル	ベル	ベル	
投入処理	減算	減算	減算	更新せず	更新せず	更新せず	減算	減算	減算	
払出処理	加算	加算	加算	―	―		加算	加算	加算	
差枚数カウンタ処理	―	―	クリア				―	―	―	
	遊技1	遊技2	遊技3	遊技4	遊技5	遊技6	遊技7	遊技8	遊技9	

(a)

区間	有利区間			通常区間			有利区間			
条件装置	ベル	ベル	ベル	ハズレ	ハズレ	スイカ	ベル	ベル	ベル	
投入処理	減算	減算	減算	更新せず	更新せず	更新せず	減算	減算	減算	
有利区間残りゲーム数カウンタ処理	―	―	クリア				―	―	―	
						1500セット				
	遊技1	遊技2	遊技3	遊技4	遊技5	遊技6	遊技7	遊技8	遊技9	

(b)

【図２３０】

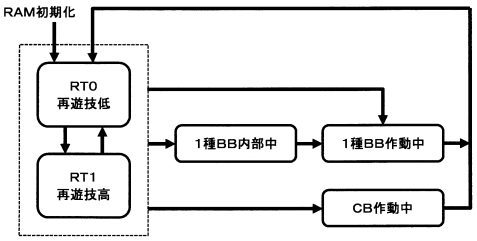
(図230)

条件装置		抽選値数							有利区間に係る処理		有利区間移行確率
		一般中									
役物	再遊技	入賞	RT0	RT1	BB内部中	CB中	1種BB1 RB中	1種BB2 RB中	有利区間移行抽選値数	有利区間移行処理	
	リプレイ1		8978	8978	8978	16384	0	8978	64	58/64:高確率20G 6/64:CZ20G	2.34/17500
	リプレイ2		500	18000	500	0	500	0	―	―	―
	リプレイ3		200	200	10	0	200	1024	―	―	―
		ベル	8192	8192	8192	8192	64080	55098	―	―	―
		スイカ	180	180	180	180	500	180	16384	31/64:高確率20G 32/64:CZ20G 1/64:AT20G	12.02/17500
		チェリー	256	256	256	256	256	256	4096	42/64:高確率20G 21/64:CZ10G 1/64:AT20G	4.27/17500
			64	64	0	64	0	0	4096	32/64:高確率20G 32/64:AT50G	1.07/17500
CB					0	100	0	0	4096	32/64:高確率20G 32/64:AT50G	1.67/17500
1種BB1					0	25	0	0	32768	32/64:高確率20G 32/64:AT50G	3.34/17500
1種BB2					0	40335	0	0	処置不可	処置不可	
ハズレ			47041	29541	47420						

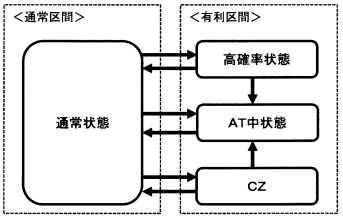
【図２３１】

(図231)

【RT状態遷移図】



【AT状態遷移図】



【図２３２】

(図232)

一般中	有利区間抽選
通常リプレイ	○
小役	○
ボーナス	○

(a-1)

内部中	有利区間抽選
通常リプレイ	○
小役	○
ハズレ	×

(a-2)

一般中	有利区間抽選
通常リプレイ	○
小役	○
ボーナス	×

(b-1)

内部中	有利区間抽選
通常リプレイ	○
小役	○
ハズレ	×

(b-2)

一般中	有利区間当選	AT当選
通常リプレイ	○	×
ベル	○	×
スイカ	○	○
チェリー	○	○
ボーナス	○	×

(c-1)

内部中	有利区間当選	AT当選
通常リプレイ	○	×
ベル	○	×
スイカ	○	○
チェリー	○	○
ハズレ	×	×

(c-2)

【図２３３】

（図233）

【基本仕様一覧】

(1)　規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	３枚及び２枚
ＲＢ作動中	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枚時及び規定数２枚時
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２３４】

（図234）

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	ベル	ベル	リプレイ
19	リプレイ	チェリーA	ベル
18	羊	リプレイ	羊
17	チェリーA	羊	チェリーA
16	スイカ	スイカ	プランクB
15	ベル	ベル	リプレイ
14	リプレイ	チェリーA	ベル
13	プランクA	リプレイ	スイカ
12	チェリーB	プランクB	チェリーB
11	スイカ	チェリーB	プランクB
10	ベル	ベル	リプレイ
9	リプレイ	チェリーA	ベル
8	スイカ	リプレイ	スイカ
7	白セブン	白セブン	白セブン
6	スイカ	スイカ	プランクB
5	ベル	ベル	リプレイ
4	リプレイ	チェリーA	ベル
3	プランクA	リプレイ	スイカ
2	赤セブン	赤セブン	赤セブン
1	スイカ	スイカ	プランクB

	図柄名称
1	赤セブン
2	白セブン
3	羊
4	リプレイ
5	ベル
6	スイカ
7	チェリーA
8	チェリーB
9	プランクA
10	プランクB

【図２３５】

（図235）

【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 2枚 (1)	3枚	3枚 (2)	役割等
1	白セブン	スイカ	羊	１種ＢＢ－Ａ	１種ＢＢ	-	-	ＲＢを連続作動、１枚を超える払出で終了
2	チェリーB	スイカ	羊	１種ＢＢ－Ｂ	-	１種ＢＢ	-	ＲＢを連続作動、２３枚を超える払出で終了
3	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技０１	再遊技	再遊技	-	
4	ベル	リプレイ	ベル	再遊技０２	再遊技	再遊技	-	
5	ベル	チェリーA	プランクB	再遊技０３	再遊技	再遊技	-	
6	リプレイ	スイカ	プランクB	再遊技０４	再遊技	再遊技	-	
7	リプレイ	チェリーB	プランクB	再遊技０４	再遊技	再遊技	-	
8	ベル	スイカ	ベル	再遊技０５	再遊技	再遊技	-	
9	ベル	チェリーB	ベル	再遊技０５	再遊技	再遊技	-	
10	羊	チェリーA	羊	再遊技０６	再遊技	再遊技	-	
11	羊	チェリーA	スイカ	再遊技０６	再遊技	再遊技	-	
12	スイカ	チェリーA	羊	再遊技０６	再遊技	再遊技	-	
13	スイカ	チェリーA	スイカ	再遊技０６	再遊技	再遊技	-	
14	プランクA	チェリーA	羊	再遊技０６	再遊技	再遊技	-	
15	プランクA	チェリーA	スイカ	再遊技０６	再遊技	再遊技	-	
16	羊	羊	リプレイ	再遊技０７	再遊技	再遊技	-	
17	羊	チェリーA	リプレイ	再遊技０７	再遊技	再遊技	-	
18	スイカ	羊	リプレイ	再遊技０７	再遊技	再遊技	-	
19	スイカ	チェリーA	リプレイ	再遊技０７	再遊技	再遊技	-	
20	プランクA	羊	リプレイ	再遊技０７	再遊技	再遊技	-	
21	プランクA	チェリーA	リプレイ	再遊技０７	再遊技	再遊技	-	
22	羊	チェリーA	プランクB	再遊技０８	再遊技	再遊技	-	
23	スイカ	チェリーA	プランクB	再遊技０８	再遊技	再遊技	-	
24	チェリーB	チェリーA	プランクB	再遊技０８	再遊技	再遊技	-	
25	白セブン	羊	羊	再遊技０９	再遊技	再遊技	-	
26	白セブン	羊	羊	再遊技０９	再遊技	再遊技	-	
27	白セブン	ベル	羊	再遊技０９	再遊技	再遊技	-	
28	白セブン	ベル	スイカ	再遊技０９	再遊技	再遊技	-	
29	羊	羊	羊	再遊技０９	再遊技	再遊技	-	
30	羊	羊	スイカ	再遊技０９	再遊技	再遊技	-	
31	羊	ベル	羊	再遊技０９	再遊技	再遊技	-	

① RB未作動中
② RB作動中

【図２３６】

（図236）

【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 2枚 (1)	3枚	3枚 (2)	役割等
32	羊	羊	羊	再遊技０９	再遊技	再遊技	-	
33	羊	羊	スイカ	再遊技０９	再遊技	再遊技	-	
34	チェリーB	羊	羊	再遊技０９	再遊技	再遊技	-	
35	チェリーB	羊	スイカ	再遊技０９	再遊技	再遊技	-	
36	チェリーB	羊	羊	再遊技０９	再遊技	再遊技	-	
37	チェリーB	ベル	スイカ	再遊技０９	再遊技	再遊技	-	
38	プランクA	羊	羊	再遊技０９	再遊技	再遊技	-	
39	プランクA	羊	スイカ	再遊技０９	再遊技	再遊技	-	
40	プランクA	ベル	羊	再遊技０９	再遊技	再遊技	-	
41	プランクA	ベル	スイカ	再遊技０９	再遊技	再遊技	-	
42	赤セブン	羊	ベル	再遊技１０	再遊技	再遊技	-	
43	赤セブン	リプレイ	ベル	再遊技１０	再遊技	再遊技	-	
44	白セブン	羊	ベル	再遊技１０	再遊技	再遊技	-	
45	白セブン	リプレイ	ベル	再遊技１０	再遊技	再遊技	-	
46	チェリーB	羊	ベル	再遊技１０	再遊技	再遊技	-	
47	チェリーB	リプレイ	ベル	再遊技１０	再遊技	再遊技	-	
48	チェリーB	羊	ベル	再遊技１０	再遊技	再遊技	-	
49	チェリーB	リプレイ	ベル	再遊技１０	再遊技	再遊技	-	
50	赤セブン	ベル	赤セブン	再遊技１１	再遊技	再遊技	-	
51	赤セブン	ベル	白セブン	再遊技１１	再遊技	再遊技	-	
52	赤セブン	ベル	チェリーB	再遊技１１	再遊技	再遊技	-	
53	白セブン	ベル	赤セブン	再遊技１１	再遊技	再遊技	-	
54	白セブン	ベル	白セブン	再遊技１１	再遊技	再遊技	-	
55	白セブン	ベル	チェリーA	再遊技１１	再遊技	再遊技	-	
56	白セブン	ベル	チェリーB	再遊技１１	再遊技	再遊技	-	
57	チェリーB	ベル	赤セブン	再遊技１１	再遊技	再遊技	-	
58	チェリーB	ベル	白セブン	再遊技１１	再遊技	再遊技	-	
59	チェリーB	ベル	チェリーB	再遊技１１	再遊技	再遊技	-	
60	チェリーB	ベル	チェリーA	再遊技１１	再遊技	再遊技	-	
61	チェリーB	ベル	チェリーB	再遊技１１	再遊技	再遊技	-	
62	チェリーB	ベル	赤セブン	再遊技１１	再遊技	再遊技	-	

【図２３７】

（図237）

【図柄組み合わせ一覧3】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 2枚 (1)	3枚 (2)	3枚 (3)	役割等
63	チェリー8	ベル8	チェリー4	再遊技１１	再遊技	再遊技	－	
64	チェリー8	ベル8	チェリー8	再遊技１１	再遊技	再遊技	－	
65	R	7ブルー	ベル8	再遊技１２	再遊技	再遊技	－	
66	R	7ブルー	ベル8	再遊技１２	再遊技	再遊技	－	
67	R	7ブルー	ベル8	再遊技１２	再遊技	再遊技	－	
68	R	7ブルー	ベル8	再遊技１２	再遊技	再遊技	－	
69	R	7ブルー	赤7ワン	再遊技１３	再遊技	再遊技	－	
70	R	7ブルー	白7ワン	再遊技１３	再遊技	再遊技	－	
71	R	7ブルー	青	再遊技１３	再遊技	再遊技	－	
72	R	7ブルー	7ツ2段	再遊技１３	再遊技	再遊技	－	
73	ベル8	ベル8	赤7ワン	再遊技１４	再遊技	再遊技	－	
74	ベル8	ベル8	白7ワン	再遊技１４	再遊技	再遊技	－	
75	ベル8	ベル8	チェリー8	再遊技１４	再遊技	再遊技	－	
76	ベル8	ベル8	チェリー8	再遊技１４	再遊技	再遊技	－	
77	ベル8	チェリー8	赤7ワン	再遊技１４	再遊技	再遊技	－	
78	ベル8	チェリー8	白7ワン	再遊技１４	再遊技	再遊技	－	
79	ベル8	チェリー8	チェリー4	再遊技１４	再遊技	再遊技	－	
80	ベル8	チェリー8	チェリー8	再遊技１４	再遊技	再遊技	－	
81	ベル8	赤7ワン	ベル8	再遊技１５	再遊技	再遊技	－	
82	ベル8	白7ワン	ベル8	再遊技１５	再遊技	再遊技	－	
83	ベル8	青	ベル8	再遊技１５	再遊技	再遊技	－	
84	ベル8	7ツ2段	ベル8	再遊技１５	再遊技	再遊技	－	
85	R	7ブルー	チェリー4	入賞０１	6	15	15	
86	R	7ブルー	チェリー8	入賞０１	6	15	15	
87	R	7ブルー	R	入賞０２	6	15	15	
88	ベル8	ベル8	7ブルー	入賞０３	6	15	15	
89	ベル8	ベル8	ベル8	入賞０４	6	15	15	
90	ベル8	ベル8	ベル8	入賞０４	6	15	15	
91	ベル8	7ブルー	R	入賞０５	6	15	15	
92	ベル8	チェリー8	7ブルー	入賞０５	6	15	15	
93	ベル8	ベル8	7ブルー	入賞０６	6	15	15	

【図２３８】

（図238）

【図柄組み合わせ一覧4】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 2枚 (1)	3枚 (2)	3枚 (3)	役割等
94	R	R	R	入賞０７	1	1	1	
95	R	R	ベル8	入賞０７	1	1	1	
96	R	R	R	入賞０８	1	1	1	
97	R	R	ベル8	入賞０８	1	1	1	
98	R	R	青	入賞０９	1	1	1	
99	R	R	R	入賞０９	1	1	1	
100	R	R	ベル8	入賞０９	1	1	1	
101	R	R	R	入賞０９	1	1	1	
102	R	R	ベル8	入賞１０	1	1	1	
103	R	ベル8	R	入賞１０	1	1	1	
104	R	ベル8	ベル8	入賞１１	1	1	1	
105	R	ベル8	青	入賞１１	1	1	1	
106	R	ベル8	ベル8	入賞１２	1	1	1	
107	R	ベル8	ベル8	入賞１２	1	1	1	
108	ベル8	R	R	入賞１３	1	1	1	
109	ベル8	ベル8	R	入賞１３	1	1	1	
110	ベル8	ベル8	R	入賞１４	1	1	1	
111	R	ベル8	R	入賞１４	1	1	1	
112	R	R	R	入賞１５	1	1	1	
113	R	ベル8	R	入賞１５	1	1	1	
114	7ブルー	R	7ブルー	入賞１６	1	1	1	
115	R	R	赤7ワン	入賞１６	1	1	1	
116	R	7ブルー	赤7ワン	入賞１６	1	1	1	
117	赤7ワン	R	白7ワン	入賞１７	1	1	1	
118	R	R	白7ワン	入賞１７	1	1	1	
119	R	R	白7ワン	入賞１７	1	1	1	
120	7ブルー	R	R	入賞１８	1	1	1	
121	R	R	R	入賞１８	1	1	1	
122	R	R	R	入賞１８	1	1	1	
123	7ブルー	R	R	入賞１９	1	1	1	
124	R	R	R	入賞１９	1	1	1	

【図２３９】

（図239）

【図柄組み合わせ一覧5】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 2枚 (1)	3枚 (2)	3枚 (3)	役割等
125	R	R	R	入賞１９	1	1	1	
126	7ブルー	7ブルー	R	入賞２０	1	1	1	
127	ベル8	7ブルー	R	入賞２０	1	1	1	
128	ベル8	7ブルー	R	入賞２０	1	1	1	
129	7ブルー	R	R	入賞２１	1	1	1	
130	7ブルー	R	R	入賞２１	1	1	1	
131	R	R	R	入賞２１	1	1	1	
132	7ブルー	R	R	入賞２２	1	1	1	
133	ベル8	ベル8	R	入賞２２	1	1	1	
134	R	R	R	入賞２２	1	1	1	
135	7ブルー	R	R	入賞２３	1	1	1	
136	R	R	R	入賞２３	1	1	1	
137	R	R	R	入賞２３	1	1	1	
138	R	R	7ブルー	入賞２４	1	1	1	
139	R	R	赤7ワン	入賞２５	1	1	1	
140	R	R	R	入賞２６	1	1	1	
141	R	R	R	入賞２７	1	1	1	
142	R	7ブルー	R	入賞２８	1	1	1	
143	R	赤7ワン	R	入賞２９	1	1	1	
144	R	白7ワン	R	入賞３０	1	1	1	
145	R	R	R	入賞３１	1	1	1	
146	7ブルー	赤7ワン	赤7ワン	入賞３２	－	－	1	
147	7ブルー	赤7ワン	R	入賞３２	－	－	1	
148	7ブルー	7ブルー	ベル8	入賞３２	－	－	1	
149	7ブルー	7ブルー	青	入賞３２	－	－	1	
150	7ブルー	7ブルー	R	入賞３２	－	－	1	
151	白7ワン	白7ワン	7ブルー	入賞３３	－	－	1	
152	白7ワン	白7ワン	白7ワン	入賞３３	－	－	1	
153	白7ワン	白7ワン	ベル8	入賞３３	－	－	1	
154	白7ワン	白7ワン	R	入賞３３	－	－	1	
155	白7ワン	白7ワン	7ブルー	入賞３３	－	－	1	

【図２４０】

（図240）

【条件装置一覧】

当選番号	ボーナス当選確率	入賞・再遊技当選確率	遊技グループ番号	条件装置	役割	条件装置中限
0	0	0	0	なし	ハズレ	－
1	0	0	1	規定ＲＴ－Ａ	通常ブレＡ１	規定01～03
2	0	0	2	規定ＲＴ－Ｂ	通常ブレＡ２	規定01～04
3	0	0	3	規定ＲＴ－Ｃ	通常ブレＢ	規定01～04、09
4	0	0	4	規定ＲＴ－Ｄ	通常ブレＣ	規定01～03、06
5	0	0	5	規定ＲＴ－Ｅ	チェリー	規定03～07
6	0	0	6	規定ＲＴ－Ｆ	強チェリー	規定01～07
7	0	0	7	規定ＲＴ－Ｇ	強チェリー（ＡＴ重複当選分）	規定01～03、08～11
8	0	0	8	規定ＲＴ－Ｈ	リーチ目ＡＴ（押し順ベル）	規定01～03、06～15
9	0	0	9	規定ＲＴ－Ｉ	特殊ＡＴ（押し順ベル）	規定01～03、06
10	0	0	10	規定ＲＴ－Ｊ	規定数2枚揃えスイカ	規定01～05
11	0	0	11	規定ＲＴ－Ｋ	規定数2枚揃えチェリー	規定01～08～07
12	0	0	12	規定ＲＴ－Ｌ	規定数2枚揃えリーチ目	規定01～08～12～15
13	0	0	13	規定ＲＴ－Ｍ	規定数2枚揃えリーチ長保	規定01～07～08～16、20
14	0	0	14	規定ＲＴ－Ａ１	押し順ベルＡ１	規定01～09～11～21
15	0	0	15	規定ＲＴ－Ａ２	押し順ベルＡ２	規定03～10～11、22、24、28
16	0	0	16	押し順ベルＡＡ	押し順ベルＡＡ	規定04～10～12、23、25、28
17	0	0	17	押し順ベルＡＢ	押し順ベルＡＢ	規定04～10～14、18、20、30
18	0	0	18	押し順ベルＡＣ	押し順ベルＡＣ	規定06～13～15、19、27、31
19	0	0	19	押し順ベルＡＤ	押し順ベルＡＤ	規定02～09～16、20
20	0	0	20	押し順ベルＢ１	押し順ベルＢ１	規定01～07～08、17、21
21	0	0	21	押し順ベルＢ２	押し順ベルＢ２	規定04、10～12、22、24、28
22	0	0	22	押し順ベルＢＢ３	押し順ベルＢＢ３	規定03～10～11、23、25、29
23	0	0	23	押し順ベルＢＢ４	押し順ベルＢＢ４	規定05～13～14、18、20、30
24	0	0	24	押し順ベルＢＢ５	押し順ベルＢＢ５	規定05～13～14、19、27、31
25	0	0	25	押し順ベルＢＢ６	押し順ベルＢＢ６	規定01～07～08、16、21
26	0	0	26	押し順ベルＣＣ１	押し順ベルＣＣ１	規定02～09～17、20
27	0	0	27	押し順ベルＣＣ２	押し順ベルＣＣ２	規定03～10～11、22、24、29
28	0	0	28	押し順ベルＣＣ３	押し順ベルＣＣ３	規定04～10～12、23、25、28
29	0	0	29	押し順ベルＣＣ４	押し順ベルＣＣ４	規定04～10～14、18、20、30
30	0	0	30	押し順ベルＣＣ５	押し順ベルＣＣ５	規定06～13～15、19、27、31
31	0	0	31	押し順ベルＣＣ６	押し順ベルＣＣ６	規定02～09～16、21
32	0	0	32	押し順ベルＤＤ１	押し順ベルＤＤ１	規定01～07～08、17、20
33	0	0	33	押し順ベルＤＤ２	押し順ベルＤＤ２	規定04、10～12、22、24、29
34	0	0	34	押し順ベルＤＤ３	押し順ベルＤＤ３	規定03～10～11、23、25、28
35	0	0	35	押し順ベルＤＤ４	押し順ベルＤＤ４	規定06～13～14、18、20、30
36	0	0	36	押し順ベルＤＤ５	押し順ベルＤＤ５	規定06～13～15、19、27、31
37	0	0	37	押し順ベルＤＤ６	押し順ベルＤＤ６	規定02～09～16、21
38	0	0	38	規定数3枚揃え押し入賞	規定数3枚揃え押し入賞	規定07
39	0	0	39	ＡＴ－Ｅ	共ベル1	ＡＴ01～07～08
40	0	0	40	ＡＴ－Ｆ	共ベル2	ＡＴ01～09
41	0	0	41	ＡＴ－Ｇ	共ベル81	ＡＴ03～09
42	0	0	42	ＡＴ－Ｈ	共ベル82	ＡＴ04～07～08
43	0	0	43	ＡＴ－Ｉ	共ベル1	ＡＴ03～09～11
44	0	0	44	ＡＴ－Ｊ	共ベル2	ＡＴ06～09
45	0	0	45	ＡＴ－Ｋ	共ベル3	ＡＴ01～06
46	0	0	46	ＡＴ－Ｌ	共ベル4	ＡＴ07～09
47	0	0	47	ＡＴ－Ｍ	規定数2枚揃え入賞	ＡＴ07～30
48	0	0	48	ＡＴ－Ｎ	ＲＢ中段揃え	ＡＴ01～31
49	0	0	49	ＡＴ－Ｏ	ＲＢ中段揃え	ＡＴ01～29
50	1	1	29	1種ＢＢ－Ａ	規定数2枚揃え1種ＢＢ－Ａ	1種ＢＢ－Ａ
51	2	0	－	1種ＢＢ－Ｂ	規定数2枚揃え1種ＢＢ－Ｂ	1種ＢＢ－Ｂ

【図２４１】

（図241）

【小役、再遊技役及びボーナス抽選確率一覧】※設定値が１であり、規定数３枚遊技の場合

当選番号	条件装置	役割	RT0	RT1（1種BB－A内部中）	RT2（1種BB－B内部中）	RB作動中
0	なし	ハズレ	1	19442	19442	28419
1	再遊技－A	通常リプレイA1	7797	7797	7797	0
2	再遊技－B	通常リプレイA2	4	4	4	0
3	再遊技－C	通常リプレイB	100	100	100	0
4	再遊技－D	通常リプレイC	4	4	4	0
5	再遊技－E	スイカ	410	410	410	0
6	再遊技－F	チェリー	655	655	655	0
7	再遊技－G	強チェリー（AT直撃当選役）	4	4	4	0
8	再遊技－H	リーチ目役（AT直撃当選役）	4	4	4	0
9	再遊技－I	規定数2枚時リプレイ	0	0	0	0
10	再遊技－J	規定数2枚時スイカ	0	0	0	0
11	再遊技－K	規定数2枚時チェリー	0	0	0	0
12	再遊技－L	規定数2枚時強チェリー	0	0	0	0
13	再遊技－M	規定数2枚時リーチ目役	0	0	0	0
14	入賞－A1	押し順ベルA	2187	2187	2187	0
15	入賞－A2	押し順ベルA	2187	2187	2187	0
16	入賞－A3	押し順ベルA	2187	2187	2187	0
17	入賞－A4	押し順ベルA	2187	2187	2187	0
18	入賞－A5	押し順ベルA	2187	2187	2187	0
19	入賞－A6	押し順ベルA	2187	2187	2187	0
20	入賞－B1	押し順ベルB	2187	2187	2187	0
21	入賞－B2	押し順ベルB	2187	2187	2187	0
22	入賞－B3	押し順ベルB	2187	2187	2187	0
23	入賞－B4	押し順ベルB	2187	2187	2187	0
24	入賞－B5	押し順ベルB	2187	2187	2187	0
25	入賞－B6	押し順ベルB	2187	2187	2187	0
26	入賞－C1	押し順ベルC	900	900	900	0
27	入賞－C2	押し順ベルC	900	900	900	0
28	入賞－C3	押し順ベルC	900	900	900	0
29	入賞－C4	押し順ベルC	900	900	900	0
30	入賞－C5	押し順ベルC	900	900	900	0
31	入賞－C6	押し順ベルC	900	900	900	0
32	入賞－D1	押し順ベルD	900	900	900	0
33	入賞－D2	押し順ベルD	900	900	900	0
34	入賞－D3	押し順ベルD	900	900	900	0
35	入賞－D4	押し順ベルD	900	900	900	0
36	入賞－D5	押し順ベルD	900	900	900	0
37	入賞－D6	押し順ベルD	900	900	900	0
38	入賞－E	規定数3枚時技術介入役	72	72	72	0
39	入賞－F	共通ベルA1	0	0	0	0
40	入賞－G	共通ベルA2	0	0	0	0
41	入賞－H	共通ベルB1	0	0	0	0
42	入賞－I	共通ベルB2	0	0	0	0
43	入賞－J	共通ベルC1	0	0	0	0
44	入賞－K	共通ベルC2	0	0	0	0
45	入賞－L	共通ベルD	0	0	0	0
46	入賞－M	共通1枚ベル	0	0	0	0
47	入賞－N	規定数2枚技術介入役	0	0	0	0
48	入賞－O	RB中15枚役	0	0	0	6175
49	入賞－P	RB中1枚役	0	0	0	30942
50	1種BB－A	規定数2枚時1種BB－A	0	0	0	0
51	1種BB－B	規定数3枚時1種BB－B	19441	0	0	0

【図２４２】

（図242）

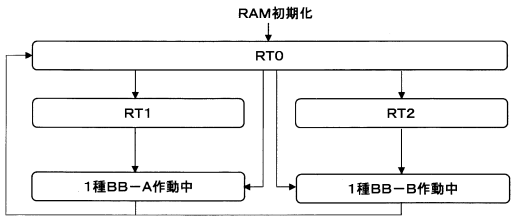
【小役、再遊技役及びボーナス抽選確率一覧】※設定値が１であり、規定数２枚遊技の場合

当選番号	条件装置	役割	RT0	RT1（1種BB－A内部中）	RT2（1種BB－B内部中）
0	なし	ハズレ	1	0	19442
1	再遊技－A	通常リプレイA1	0	0	0
2	再遊技－B	通常リプレイA2	0	0	0
3	再遊技－C	通常リプレイB	0	0	0
4	再遊技－D	通常リプレイC	0	0	0
5	再遊技－E	スイカ	0	0	0
6	再遊技－F	チェリー	0	0	0
7	再遊技－G	強チェリー（AT直撃当選役）	0	0	0
8	再遊技－H	リーチ目役（AT直撃当選役）	0	0	0
9	再遊技－I	規定数2枚時リプレイ	8962	28420	8978
10	再遊技－J	規定数2枚時スイカ	4	0	0
11	再遊技－K	規定数2枚時チェリー	4	0	0
12	再遊技－L	規定数2枚時強チェリー	4	0	0
13	再遊技－M	規定数2枚時リーチ目役	4	0	0
14	入賞－A1	押し順ベルA	0	0	0
15	入賞－A2	押し順ベルA	0	0	0
16	入賞－A3	押し順ベルA	0	0	0
17	入賞－A4	押し順ベルA	0	0	0
18	入賞－A5	押し順ベルA	0	0	0
19	入賞－A6	押し順ベルA	0	0	0
20	入賞－B1	押し順ベルB	0	0	0
21	入賞－B2	押し順ベルB	0	0	0
22	入賞－B3	押し順ベルB	0	0	0
23	入賞－B4	押し順ベルB	0	0	0
24	入賞－B5	押し順ベルB	0	0	0
25	入賞－B6	押し順ベルB	0	0	0
26	入賞－C1	押し順ベルC	0	0	0
27	入賞－C2	押し順ベルC	0	0	0
28	入賞－C3	押し順ベルC	0	0	0
29	入賞－C4	押し順ベルC	0	0	0
30	入賞－C5	押し順ベルC	0	0	0
31	入賞－C6	押し順ベルC	0	0	0
32	入賞－D1	押し順ベルD	0	0	0
33	入賞－D2	押し順ベルD	0	0	0
34	入賞－D3	押し順ベルD	0	0	0
35	入賞－D4	押し順ベルD	0	0	0
36	入賞－D5	押し順ベルD	0	0	0
37	入賞－D6	押し順ベルD	0	0	0
38	入賞－E	規定数3枚時技術介入役	0	0	0
39	入賞－F	共通ベルA1	1000	1000	1000
40	入賞－G	共通ベルA2	1000	1000	1000
41	入賞－H	共通ベルB1	2690	2690	2690
42	入賞－I	共通ベルB2	2690	2690	2690
43	入賞－J	共通ベルC1	5000	5000	5000
44	入賞－K	共通ベルC2	5000	5000	5000
45	入賞－L	共通ベルD	4	4	4
46	入賞－M	共通1枚ベル	19568	19568	19568
47	入賞－N	規定数2枚技術介入役	164	164	164
48	入賞－O	RB中15枚役	0	0	0
49	入賞－P	RB中1枚役	0	0	0
30	1種BB－A	規定数2枚時1種BB－A	19441	0	0
51	1種BB－B	規定数3枚時1種BB－B	0	0	0

【図２４３】

（図243）

【RT状態遷移図】

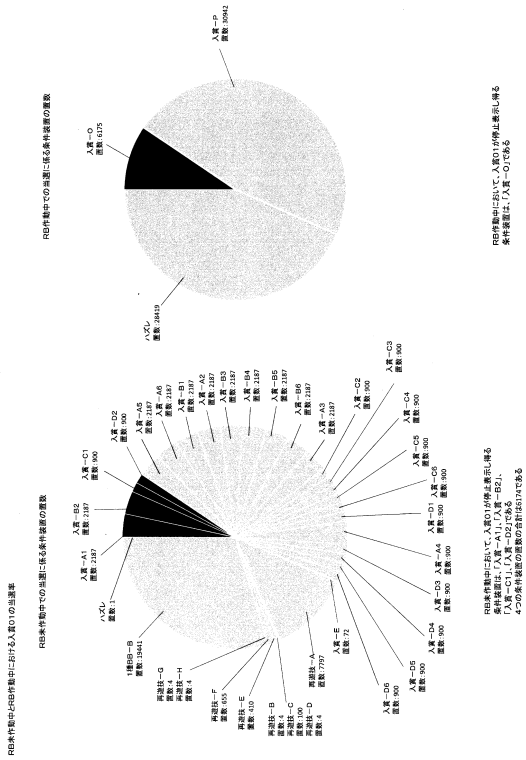


【RT状態の変動条件】

名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
RT0	∞	RAM初期化 1種BB－A作動終了 1種BB－B作動終了	1種BB－A条件装置作動	RT1
			1種BB－B条件装置作動	RT2
			1種BB－A作動	1種BB－A作動中
			1種BB－B作動	1種BB－B作動中
RT1	∞	1種BB－A条件装置作動	1種BB－A作動	1種BB－A作動中
RT2	∞	1種BB－B条件装置作動	1種BB－B作動	1種BB－B作動中
1種BB－A作動中	—	1種BB－A作動	1種BB－A作動終了	RT0
1種BB－B作動中	—	1種BB－B作動	1種BB－B作動終了	RT0

【図２４４】

（図244）



【図２４５】

（図245）

【基本仕様一覧】

(1)　規定数

遊技状態	規定数
役物未作動中	３枚
１種ＢＢ作動中、且つＲＢ未作動時	３枚
ＲＢ作動中	３枚

１種BB作動中のRB未作動時を１種BB一般中と称する

(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枚時
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２４６】

（図246）

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	リプレイ	ベルA	チェリー
19	ブランク	スイカB	スイカA
18	赤セブン	赤セブン	赤セブン
17	スイカA	リプレイ	リプレイ
16	ベルB	チェリー	ベルA
15	リプレイ	ベルA	チェリー
14	白セブン	スイカB	スイカA
13	白セブン	白セブン	白セブン
12	スイカA	リプレイ	リプレイ
11	ベルA	チェリー	ベルA
10	リプレイ	ベルA	チェリー
9	チェリー	スイカA	スイカA
8	羊	羊	羊
7	スイカA	リプレイ	リプレイ
6	ベルA	チェリー	ベルA
5	リプレイ	ベルA	チェリー
4	チェリー	スイカA	スイカA
3	白セブン	ブランク	ブランク
2	スイカA	リプレイ	リプレイ
1	ベルB	チェリー	ベルA

	図柄名称
1	赤セブン
2	白セブン
3	羊
4	ブランク
5	ベルA
6	ベルB
7	リプレイ
8	スイカA
9	スイカB
10	チェリー

【図２４７】

（図247）

【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 3枚 ①	3枚 ②	3枚 ③	役割等
1	ブランク	スイカB	赤セブン	１種ＢＢ	１種ＢＢ	－	－	７０枚を超える払出で終了
2	ブランク	スイカB	ブランク	１種ＢＢ	１種ＢＢ	－	－	７０枚を超える払出で終了
3	ブランク	赤セブン	ブランク	ＲＢ－Ａ	－	ＲＢ	－	１種ＢＢ作動中のＲＢ
4	ブランク	白セブン	ブランク	ＲＢ－Ｂ	－	ＲＢ	－	１種ＢＢ作動中のＲＢ
5	ブランク	羊	ブランク	ＲＢ－Ｃ	－	ＲＢ	－	１種ＢＢ作動中のＲＢ
6	ブランク	ブランク	ブランク	ＲＢ－Ｄ	－	ＲＢ	－	１種ＢＢ作動中のＲＢ
7	ベルA	リプレイ	ベルA	再遊技０１	再遊技	－	再遊技	
8	ベルB	リプレイ	ベルA	再遊技０１	再遊技	－	再遊技	
9	スイカA	スイカA	スイカA	再遊技０２	再遊技	－	－	
10	スイカA	スイカB	スイカA	再遊技０２	再遊技	－	－	
11	ベルA	スイカA	チェリー	再遊技０３	再遊技	－	－	
12	ベルA	スイカA	チェリー	再遊技０３	再遊技	－	－	
13	ベルA	スイカB	チェリー	再遊技０３	再遊技	－	－	
14	ベルB	スイカB	チェリー	再遊技０３	再遊技	－	－	
15	羊	チェリー	チェリー	再遊技０４	再遊技	－	－	
16	白セブン	チェリー	チェリー	再遊技０４	再遊技	－	－	
17	リプレイ	チェリー	チェリー	再遊技０４	再遊技	－	－	
18	羊	チェリー	ベルA	再遊技０５	再遊技	－	－	
19	白セブン	チェリー	ベルA	再遊技０５	再遊技	－	－	
20	リプレイ	チェリー	スイカA	再遊技０６	再遊技	－	－	
21	スイカA	ベルA	スイカA	再遊技０７	再遊技	－	－	
22	スイカA	スイカA	リプレイ	再遊技０８	再遊技	－	－	
23	スイカA	スイカB	リプレイ	再遊技０８	再遊技	－	－	
24	ベルA	リプレイ	スイカA	再遊技０９	再遊技	－	－	

① BB未作動中
② BB作動中、且つRB未作動中
③ RB作動中

【図２４８】

（図248）

【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 3枚 ①	3枚 ②	3枚 ③	役割等
25	ベルB	リプレイ	スイカA	再遊技０９	再遊技	－	－	
26	ベルA	スイカA	ベルA	再遊技１０	再遊技	－	－	
27	ベルA	スイカB	ベルA	再遊技１０	再遊技	－	－	
28	ベルB	スイカA	ベルA	再遊技１０	再遊技	－	－	
29	ベルB	スイカB	ベルA	再遊技１０	再遊技	－	－	
30	ベルB	ベルA	チェリー	入賞０１	10	10	10	
31	スイカA	ベルA	リプレイ	入賞０２	10	10	10	
32	ベルA	ベルA	ベルA	入賞０３	10	10	10	
33	ベルB	ベルA	ベルA	入賞０３	10	10	10	
34	リプレイ	ベルA	リプレイ	入賞０４	10	10	10	
35	リプレイ	スイカA	チェリー	入賞０５	10	10	10	
36	リプレイ	スイカB	チェリー	入賞０５	10	10	10	
37	リプレイ	ベルA	チェリー	入賞０６	10	10	10	
38	スイカA	赤セブン	赤セブン	入賞０７	1	1	1	
39	スイカA	赤セブン	白セブン	入賞０７	1	1	1	
40	スイカA	赤セブン	羊	入賞０８	1	1	1	
41	スイカA	赤セブン	ブランク	入賞０８	1	1	1	
42	スイカA	白セブン	赤セブン	入賞０９	1	1	1	
43	スイカA	白セブン	白セブン	入賞０９	1	1	1	
44	スイカA	白セブン	羊	入賞１０	1	1	1	
45	スイカA	白セブン	ブランク	入賞１０	1	1	1	
46	スイカA	羊	赤セブン	入賞１１	1	1	1	
47	スイカA	羊	白セブン	入賞１１	1	1	1	
48	スイカA	羊	羊	入賞１２	1	1	1	

【図２４９】

（図249）

【図柄組み合わせ一覧3】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 1枚 ①	2枚 ②	3枚 ③	役割等
49	ベル	赤7	チェリー	入賞１２	1	1	1	
50	スイカ	赤7	チェリー	入賞１３	1	1	1	
51	スイカ	チェリー	赤7	入賞１３	1	1	1	
52	スイカ	チェリー	白7	入賞１４	1	1	1	
53	スイカ	チェリー	チェリー	入賞１４	1	1	1	
54	赤7	リプレイ	赤7	入賞１５	1	1	1	
55	ベル	リプレイ	赤7	入賞１５	1	1	1	
56	ベル	リプレイ	白7	入賞１６	1	1	1	
57	ベル	リプレイ	白7	入賞１６	1	1	1	
58	赤7	リプレイ	赤7	入賞１７	1	1	1	
59	ベル	リプレイ	赤7	入賞１７	1	1	1	
60	赤7	リプレイ	チェリー	入賞１８	1	1	1	
61	赤7	リプレイ	チェリー	入賞１８	1	1	1	
62	赤7	リプレイ	赤7	入賞１９	1	1	1	
63	ベル	リプレイ	赤7	入賞１９	1	1	1	
64	赤7	リプレイ	白7	入賞２０	1	1	1	
65	ベル	リプレイ	白7	入賞２０	1	1	1	
66	赤7	リプレイ	赤7	入賞２１	1	1	1	
67	ベル	リプレイ	赤7	入賞２１	1	1	1	
68	赤7	リプレイ	チェリー	入賞２２	1	1	1	
69	ベル	リプレイ	チェリー	入賞２２	1	1	1	
70	赤7	赤7	スイカ	入賞２３	1	1	1	
71	ベル	赤7	スイカ	入賞２３	1	1	1	
72	ベル	赤7	スイカ	入賞２３	1	1	1	

【図２５０】

（図250）

【図柄組み合わせ一覧4】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 1枚 ①	2枚 ②	3枚 ③	役割等
73	赤7	白7	スイカ	入賞２４	1	1	1	
74	ベル	白7	スイカ	入賞２４	1	1	1	
75	ベル	白7	スイカ	入賞２４	1	1	1	
76	赤7	白7	スイカ	入賞２５	1	1	1	
77	ベル	赤7	スイカ	入賞２５	1	1	1	
78	ベル	赤7	スイカ	入賞２５	1	1	1	
79	赤7	チェリー	スイカ	入賞２６	1	1	1	
80	ベル	チェリー	スイカ	入賞２６	1	1	1	
81	ベル	チェリー	スイカ	入賞２６	1	1	1	
82	スイカ	チェリー	ベル	入賞２７	1	1	1	
83	スイカ	チェリー	ベル	入賞２７	1	1	1	
84	スイカ	ベル	ベル	入賞２８	1	1	1	
85	スイカ	ベル	白7	入賞２８	1	1	1	
86	白7	ベル	リプレイ	入賞２９	1	1	1	
87	ベル	ベル	リプレイ	入賞２９	1	1	1	
88	ベル	ベル	白7	入賞２９	1	1	1	
89	ベル	ベル	赤7	入賞３０	1	1	1	
90	ベル	ベル	赤7	入賞３０	1	1	1	
91	ベル	ベル	チェリー	入賞３１	1	1	1	
92	ベル	ベル	チェリー	入賞３１	1	1	1	
93	ベル	チェリー	チェリー	入賞３２	1	1	1	
94	ベル	チェリー	チェリー	入賞３２	1	1	1	
95	スイカ	ベル	リプレイ	入賞３３	－	－	10	
96	チェリー	ベル	リプレイ	入賞３４	－	－	10	

【図２５１】

（図251）

【条件装置一覧】

| 当選番号 | 当選番号 | 当選番号 |

【図２５３】

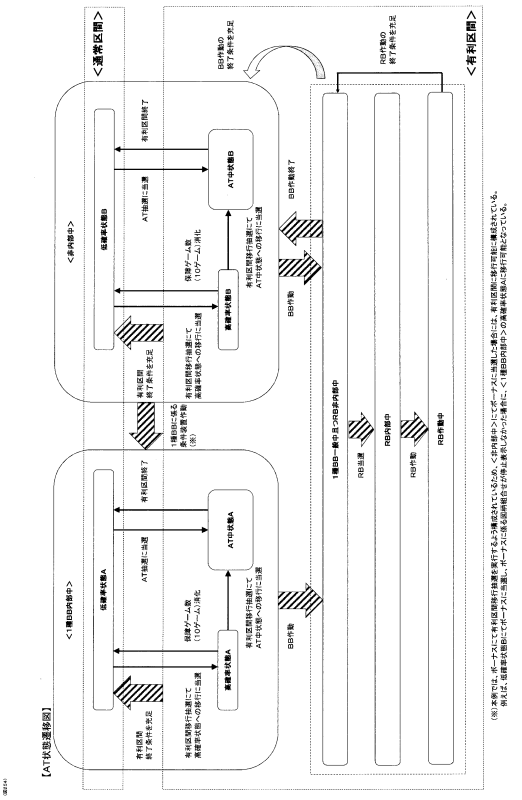
（図253）

【RT状態遷移図】

【RT状態の変動条件】

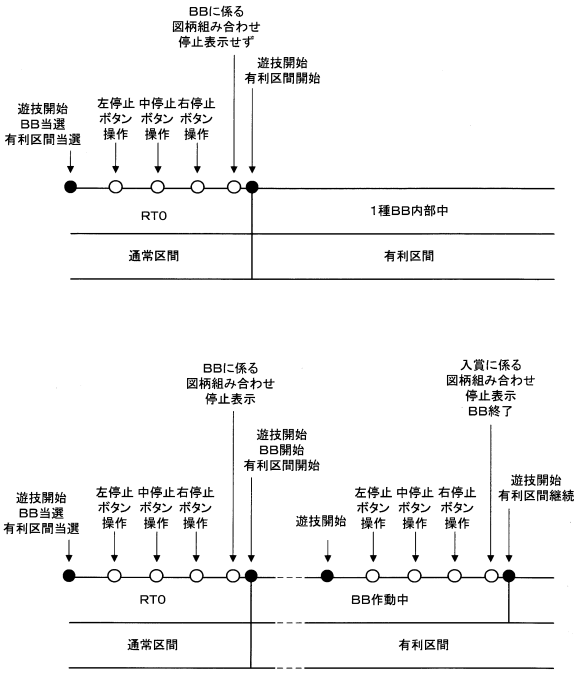
名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
RT0	∞	RAM初期化 1種BB作動終了	1種BB条件装置作動	1種BB内部中
			1種BB作動	1種BB一般中且つRB非内部中
1種BB内部中	∞	1種BB条件装置作動	1種BB作動	1種BB一般中且つRB非内部中
1種BB一般中且つRB非内部中	—	1種BB作動 RB作動終了	1種BB作動終了	RT0
			RB条件装置作動	RB内部中
			RB作動	RB作動中
RB内部中	—	RB条件装置作動	1種BB作動終了	RT0
			RB作動	RB作動中
RB作動中	—	RB作動	1種BB作動終了	RT0
			RB作動終了	1種BB一般中且つRB非内部中

【図２５４】



【図２５５】

（図255）



【図２５６】

（図256）

【基本仕様一覧】

(1)　規定数

遊技状態	規定数
役物未作動中	３枚
ＲＢ作動中	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枚時
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２５７】

（図257）

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	リプレイ	ベル A	ベル A
19	プラム B	スイカ	リプレイ
18	白セブン	白セブン	白セブン
17	スイカ	プラム A	スイカ
16	ベル A	リプレイ	ベル B
15	リプレイ	ベル A	ベル A
14	プラム A	スイカ	リプレイ
13	象	象	象
12	スイカ	プラム B	スイカ
11	ベル A	リプレイ	ベル B
10	リプレイ	ベル A	ベル A
9	プラム B	スイカ	リプレイ
8	羊	羊	羊
7	スイカ	プラム B	スイカ
6	ベル A	リプレイ	ベル B
5	リプレイ	ベル A	ベル A
4	プラム A	スイカ	リプレイ
3	赤セブン	赤セブン	赤セブン
2	スイカ	プラム A	スイカ
1	ベル A	リプレイ	ベル B

	図柄名称
1	羊
2	象
3	白セブン
4	赤セブン
5	ベル A
6	ベル B
7	リプレイ
8	スイカ
9	プラム A
10	プラム B

【図２５８】

（図258）

【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定数 及び遊技状態 3枚 ①	3枚 ②	役制等
1	羊	羊	赤セブン	１種ＢＢ－Ａ	１種ＢＢ	－	ＲＢを連続作動、６９枚を超える払出で終了
2	象	象	赤セブン	１種ＢＢ－Ｂ	１種ＢＢ	－	ＲＢを連続作動、６９枚を超える払出で終了
3	プラム A	リプレイ	ベル A	再遊技０１	再遊技	－	
4	プラム B	リプレイ	ベル A	再遊技０１	再遊技	－	
5	ベル A	リプレイ	羊	再遊技０２	再遊技	－	
6	ベル A	リプレイ	象	再遊技０２	再遊技	－	
7	ベル A	リプレイ	白セブン	再遊技０２	再遊技	－	
8	ベル A	リプレイ	赤セブン	再遊技０２	再遊技	－	
9	プラム A	ベル A	羊	再遊技０３	再遊技	－	
10	プラム A	ベル A	象	再遊技０３	再遊技	－	
11	プラム A	ベル A	白セブン	再遊技０３	再遊技	－	
12	プラム A	ベル A	赤セブン	再遊技０３	再遊技	－	
13	プラム B	ベル A	羊	再遊技０３	再遊技	－	
14	プラム B	ベル A	象	再遊技０３	再遊技	－	
15	プラム B	ベル A	白セブン	再遊技０３	再遊技	－	
16	プラム B	ベル A	赤セブン	再遊技０３	再遊技	－	
17	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技０４	再遊技	－	
18	ベル A	羊	ベル B	再遊技０５	再遊技	－	
19	ベル A	象	ベル B	再遊技０５	再遊技	－	
20	ベル A	白セブン	ベル B	再遊技０５	再遊技	－	
21	ベル A	赤セブン	ベル B	再遊技０５	再遊技	－	
22	リプレイ	プラム A	ベル B	入賞０１	1	1	
23	リプレイ	プラム A	スイカ	入賞０１	1	1	
24	リプレイ	プラム B	ベル B	入賞０１	1	1	
25	リプレイ	プラム B	スイカ	入賞０１	1	1	
26	リプレイ	プラム A	ベル A	入賞０２	1	1	

① RB未作動中
② RB作動中

【図２５９】

（図259）

【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定数 及び遊技状態 3枚 ①	3枚 ②	役制等
27	リプレイ	プラム A	リプレイ	入賞０２	1	1	
28	リプレイ	プラム B	ベル A	入賞０２	1	1	
29	リプレイ	プラム B	リプレイ	入賞０２	1	1	
30	プラム A	ベル A	リプレイ	入賞０３	1	1	
31	プラム B	ベル A	リプレイ	入賞０３	1	1	
32	プラム A	ベル A	スイカ	入賞０４	1	1	
33	プラム B	ベル A	スイカ	入賞０４	1	1	
34	プラム A	ベル A	ベル B	入賞０５	1	1	
35	プラム B	ベル A	ベル B	入賞０５	1	1	
36	プラム A	プラム A	ベル B	入賞０６	1	1	
37	プラム A	プラム B	ベル B	入賞０６	1	1	
38	プラム B	プラム A	ベル B	入賞０６	1	1	
39	プラム B	プラム B	ベル B	入賞０６	1	1	
40	プラム A	プラム A	スイカ	入賞０７	1	1	
41	プラム A	プラム B	スイカ	入賞０７	1	1	
42	プラム B	プラム A	スイカ	入賞０７	1	1	
43	プラム B	プラム B	スイカ	入賞０７	1	1	
44	羊	白セブン	羊	入賞０８	1	1	
45	象	白セブン	羊	入賞０８	1	1	
46	羊	白セブン	象	入賞０９	1	1	
47	象	白セブン	象	入賞０９	1	1	
48	羊	白セブン	白セブン	入賞１０	1	1	
49	象	白セブン	白セブン	入賞１０	1	1	
50	羊	白セブン	赤セブン	入賞１１	1	1	
51	象	白セブン	赤セブン	入賞１１	1	1	
52	羊	赤セブン	羊	入賞１２	1	1	

【図２６０】

（図260）

【図柄組み合わせ一覧3】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定数 及び遊技状態 3枚 ①	3枚 ②	役制等
53	象	赤セブン	羊	入賞１２	1	1	
54	羊	赤セブン	象	入賞１３	1	1	
55	象	赤セブン	象	入賞１３	1	1	
56	羊	赤セブン	白セブン	入賞１４	1	1	
57	象	赤セブン	白セブン	入賞１４	1	1	
58	羊	赤セブン	赤セブン	入賞１５	1	1	
59	象	赤セブン	赤セブン	入賞１５	1	1	
60	白セブン	羊	羊	入賞１６	1	1	
61	赤セブン	羊	羊	入賞１６	1	1	
62	白セブン	羊	象	入賞１７	1	1	
63	赤セブン	羊	象	入賞１７	1	1	
64	白セブン	羊	白セブン	入賞１８	1	1	
65	赤セブン	羊	白セブン	入賞１８	1	1	
66	白セブン	羊	赤セブン	入賞１９	1	1	
67	赤セブン	羊	赤セブン	入賞１９	1	1	
68	白セブン	象	羊	入賞２０	1	1	
69	赤セブン	象	羊	入賞２０	1	1	
70	白セブン	象	象	入賞２１	1	1	
71	赤セブン	象	象	入賞２１	1	1	
72	白セブン	象	白セブン	入賞２２	1	1	
73	赤セブン	象	白セブン	入賞２２	1	1	
74	白セブン	象	赤セブン	入賞２３	1	1	
75	赤セブン	象	赤セブン	入賞２３	1	1	
76	リプレイ	スイカ	リプレイ	入賞２４	15	15	
77	リプレイ	スイカ	ベル A	入賞２５	15	15	
78	リプレイ	ベル A	スイカ	入賞２６	15	15	

【図２６１】

（図261）

【図柄組み合わせ一覧4】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 3枚 ①	規定数及び遊技状態 3枚 ②	役制等
79	R 1アレイ	ベル ベル	ベル ベル	入賞２７	15	15	
80	ベル ベル	ベル ベル	ベル ベル	入賞２８	15	15	
81	ベル ベル	ベル ベル	ベル ベル	入賞２９	15	15	
82	スイカ スイカ	ベル ベル	ベル ベル	入賞３０	15	15	
83	スイカ スイカ	ベル ベル	R 1アレイ	入賞３１	15	15	
84	スイカ スイカ	R 1アレイ	ベル ベル	入賞３２	15	15	
85	スイカ スイカ	R 1アレイ	スイカ スイカ	入賞３３	15	15	
86	スイカ スイカ	ベル ベル	ベル ベル	入賞３４	15	15	
87	スイカ スイカ	ベル ベル	スイカ スイカ	入賞３５	15	15	
88	R 1アレイ	ベル ベル	R 1アレイ	入賞３６	15	15	
89	ベル ベル	スイカ スイカ	羊 羊	入賞３７	－	15	
90	ベル ベル	スイカ スイカ	象 象	入賞３７	－	15	
91	ベル ベル	スイカ スイカ	7 白セブン	入賞３７	－	15	
92	ベル ベル	スイカ スイカ	7 赤セブン	入賞３７	－	15	
93	♡ アランプA	R 1アレイ	スイカ スイカ	入賞３８	－	6	
94	◆ アランプB	R 1アレイ	スイカ スイカ	入賞３８	－	6	
95	羊 羊	♡ アランプA	羊 羊	入賞３９	－	6	
96	羊 羊	♡ アランプA	象 象	入賞３９	－	6	
97	羊 羊	♡ アランプA	7 白セブン	入賞３９	－	6	
98	羊 羊	♡ アランプA	7 赤セブン	入賞３９	－	6	
99	羊 羊	◆ アランプB	羊 羊	入賞３９	－	6	
100	羊 羊	◆ アランプB	象 象	入賞３９	－	6	
101	羊 羊	◆ アランプB	7 白セブン	入賞３９	－	6	
102	羊 羊	◆ アランプB	7 赤セブン	入賞３９	－	6	
103	♡ アランプA	♡ アランプA	羊 羊	入賞３９	－	6	
104	♡ アランプA	♡ アランプA	象 象	入賞３９	－	6	

【図２６２】

（図262）

【図柄組み合わせ一覧5】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 3枚 ①	規定数及び遊技状態 3枚 ②	役制等
105	♡ アランプA	♡ アランプA	7 白セブン	入賞３９	－	6	
106	♡ アランプA	♡ アランプA	7 赤セブン	入賞３９	－	6	
107	♡ アランプA	◆ アランプB	羊 羊	入賞３９	－	6	
108	♡ アランプA	◆ アランプB	象 象	入賞３９	－	6	
109	♡ アランプA	◆ アランプB	7 白セブン	入賞３９	－	6	
110	♡ アランプA	◆ アランプB	7 赤セブン	入賞３９	－	6	
111	◆ アランプB	♡ アランプA	羊 羊	入賞３９	－	6	
112	◆ アランプB	♡ アランプA	象 象	入賞３９	－	6	
113	◆ アランプB	♡ アランプA	7 白セブン	入賞３９	－	6	
114	◆ アランプB	♡ アランプA	7 赤セブン	入賞３９	－	6	
115	◆ アランプB	◆ アランプB	羊 羊	入賞３９	－	6	
116	◆ アランプB	◆ アランプB	象 象	入賞３９	－	6	
117	◆ アランプB	◆ アランプB	7 白セブン	入賞３９	－	6	
118	◆ アランプB	◆ アランプB	7 赤セブン	入賞３９	－	6	
119	7 赤セブン	7 赤セブン	7 赤セブン	入賞４０	－	1	
120	R 1アレイ	7 赤セブン	7 赤セブン	入賞４１	－	1	
121	R 1アレイ	R 1アレイ	7 赤セブン	入賞４１	－	1	
122	7 白セブン	7 白セブン	7 白セブン	入賞４２	－	1	
123	R 1アレイ	7 白セブン	7 白セブン	入賞４３	－	1	
124	R 1アレイ	R 1アレイ	7 白セブン	入賞４３	－	1	
125	♡ アランプA	羊 羊	羊 羊	入賞４４	－	1	
126	♡ アランプA	羊 羊	象 象	入賞４４	－	1	
127	♡ アランプA	羊 羊	7 白セブン	入賞４４	－	1	
128	♡ アランプA	羊 羊	7 赤セブン	入賞４４	－	1	
129	♡ アランプA	象 象	羊 羊	入賞４４	－	1	
130	♡ アランプA	象 象	象 象	入賞４４	－	1	

【図２６３】

（図263）

【図柄組み合わせ一覧6】

	左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 3枚 ①	規定数及び遊技状態 3枚 ②	役制等
131	♡ アランプA	象 象	7 白セブン	入賞４４	－	1	
132	♡ アランプA	象 象	7 赤セブン	入賞４４	－	1	
133	♡ アランプA	7 白セブン	羊 羊	入賞４４	－	1	
134	♡ アランプA	7 白セブン	象 象	入賞４４	－	1	
135	♡ アランプA	7 白セブン	7 白セブン	入賞４４	－	1	
136	♡ アランプA	7 白セブン	7 赤セブン	入賞４４	－	1	
137	♡ アランプA	7 赤セブン	羊 羊	入賞４４	－	1	
138	♡ アランプA	7 赤セブン	象 象	入賞４４	－	1	
139	♡ アランプA	7 赤セブン	7 白セブン	入賞４４	－	1	
140	♡ アランプA	7 赤セブン	7 赤セブン	入賞４４	－	1	
141	◆ アランプB	羊 羊	羊 羊	入賞４４	－	1	
142	◆ アランプB	羊 羊	象 象	入賞４４	－	1	
143	◆ アランプB	羊 羊	7 白セブン	入賞４４	－	1	
144	◆ アランプB	羊 羊	7 赤セブン	入賞４４	－	1	
145	◆ アランプB	象 象	羊 羊	入賞４４	－	1	
146	◆ アランプB	象 象	象 象	入賞４４	－	1	
147	◆ アランプB	象 象	7 白セブン	入賞４４	－	1	
148	◆ アランプB	象 象	7 赤セブン	入賞４４	－	1	
149	◆ アランプB	7 白セブン	羊 羊	入賞４４	－	1	
150	◆ アランプB	7 白セブン	象 象	入賞４４	－	1	
151	◆ アランプB	7 白セブン	7 白セブン	入賞４４	－	1	
152	◆ アランプB	7 白セブン	7 赤セブン	入賞４４	－	1	
153	◆ アランプB	7 赤セブン	羊 羊	入賞４４	－	1	
154	◆ アランプB	7 赤セブン	象 象	入賞４４	－	1	
155	◆ アランプB	7 赤セブン	7 白セブン	入賞４４	－	1	
156	◆ アランプB	7 赤セブン	7 赤セブン	入賞４４	－	1	

【図２６４】

（図264）

【条件装置一覧】

出現番号	形式	入賞・本役抽選番号	共通抽選番号	共通抽選番号グループ番号	条件装置	役	条件装置内容
0	0	0	0	0	なし	ハズレ	
1	0	1	1	1	順押し－A	中段ブレイ	共通B01－04
2	0	2	2	2	順押し－B	中段ブレイ	共通B01－05,04
3	0	3	3	3	順押し－C	中段ブレイ	共通B01－03～05
4	0	4	4	4	順押し－D	中段ブレイ	共通B01－03,05
5	0	5	5	5	順押し－E	中段ブレイ	共通B01－03
6	0	6	6	6	順押し－F	右下がりブレイ	共通B01－05
7	0	7	7	7	順押し－G	右下がりブレイ	共通B01－03
8	0	8	8	8	順押し－H	右下がりブレイ	共通B01－03,05
9	0	9	9	9	順押し－I	右上がりブレイ	共通B01－04
10	0	10	10	10	順押し－J	右上がりブレイ	共通B01－05,04
11	0	11	11	11	順押し－K	右上がりブレイ	共通B01－03,04
12	0	12	12	12	順押し－L	右上がりブレイ	共通B01－03,05,04
13	0	13	13	13	A－1	BZ入り	共通B02～05
14	0	14	14	14	A－2	BZ入り	A 01～08,13,18,23,34
15	0	15	15	15	A－3	BZ入り	A 01～08,13,19,20,25
16	0	16	16	16	A－4	BZ入り	A 02～10,15,16,21,26
17	0	17	17	17	A－5	BZ入り	A 02～10,15,17,22,26
18	0	18	18	18	A－6	BZ入り	A 03,04,08,13,18,23,28
19	0	19	19	19	A－7	BZ入り	A 03,04,09,14,18,20,29
20	0	20	20	20	A－8	BZ入り	A 03,04,09,14,19,22,30
21	0	21	21	21	A－9	BZ入り	A 03,04,09,14,19,22,31
22	0	22	22	22	A－10	BZ入り	A 05,08,13,18,23,32
23	0	23	23	23	A－11	BZ入り	A 05,08,13,18,23,33
24	0	24	24	24	A－12	BZ入り	A 06,10,15,18,23,34
25	0	25	25	25	A－13	BZ入り	A 06,10,15,18,23,35
26	0	26	26	26	A－14	BZ入り	A 07,11,12,17,22,34
27	0	27	27	27	A－15	BZ入り	A 07,11,12,17,22,35
28	0	28	28	28	A－16	BZ入り	A 01,11,12,17,22,34
29	0	29	29	29	A－17	BZ入り	A 01,11,12,17,22,35
30	0	30	30	30	A－18	BZ入り	A 02,08,13,18,23,26
31	0	31	31	31	A－19	BZ入り	A 02,08,13,18,23,27
32	0	32	32	32	A－20	BZ入り	A 03,04,10,15,18,21,28
33	0	33	33	33	A－21	BZ入り	A 03,04,10,15,18,22,29
34	0	34	34	34	A－22	BZ入り	A 03,04,10,15,18,22,30
35	0	35	35	35	A－23	BZ入り	A 03,04,10,15,18,22,31
36	0	36	36	36	A－24	BZ入り	A 05,09,14,19,20,32
37	0	37	37	37	A－25	BZ入り	A 05,09,14,19,20,33
38	0	38	38	38	A－26	BZ入り	A 06,08,13,18,23,34
39	0	39	39	39	A－27	BZ入り	A 06,08,13,18,23,35
40	0	40	40	40	A－28	BZ入り	A 01～37,41
41	0	41	41	41	A－29	ハズレ	
42	0	42	42	42	A－30	15枚	A 01～37,44
43	0	43	43	43	A－31	6枚	A 01～23,44
44	0	44	44	44	A－32	15枚	A 01～37,44
45	0	45	45	45	A－33	スイカ	A 01～37,40,41,44
46	0	46	46	46	A－34	スイカ	A 01～37,42,43
47	0	47	47	47	A－35	2,1ア	A 01～23,40,44
48	0	48	48	48	A－36	7揃い赤	A 01～23,40,42,44
49	0	49	49	49	A－37	1枚	A 01～23,40～42,44
50	0	50	50	50	A－38	1枚	A 01～23,40,42,43,44
51	0	51	51	51	A－39	1種BB－A	1種BB－A
52	1	52	52	52	A－40	1種BB－B	1種BB－B
53	2	0	53	53	A－41		

【図２６５】

（図265）

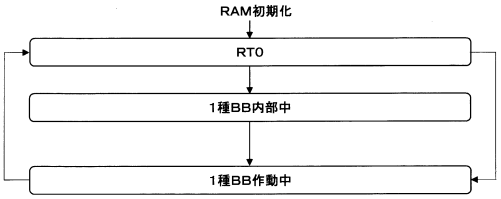
【小役、再遊技役及びボーナス抽選確率一覧】※設定値が1である場合

当選番号	条件装置	役割	RT0	1種BB内部中	RB作動中
0	なし	ハズレ	1	0	0
1	再遊技－A	中段リプレイ	7839	17416	0
2	再遊技－B	中段リプレイ	4	4	0
3	再遊技－C	中段リプレイ	9	9	0
4	再遊技－D	中段リプレイ	4	4	0
5	再遊技－E	右下がりリプレイ又は上段リプレイ	500	500	0
6	再遊技－F	右下がりリプレイ又は上段リプレイ	9	9	0
7	再遊技－G	右下がりリプレイ又は上段リプレイ	4	4	0
8	再遊技－H	右上がりリプレイ	500	500	0
9	再遊技－I	右上がりリプレイ	9	9	0
10	再遊技－J	右上がりリプレイ	4	4	0
11	再遊技－K	上段スイカ	48	49	0
12	再遊技－L	上段スイカ	48	49	0
13	入賞－A1	押し順ベル123正解	3782	3782	0
14	入賞－A2	押し順ベル123正解	3782	3782	0
15	入賞－A3	押し順ベル132正解	3782	3782	0
16	入賞－A4	押し順ベル132正解	3782	3782	0
17	入賞－A5	押し順ベル213正解	3782	3782	0
18	入賞－A6	押し順ベル213正解	3782	3782	0
19	入賞－A7	押し順ベル231正解	3782	3782	0
20	入賞－A8	押し順ベル231正解	3782	3782	0
21	入賞－A9	押し順ベル312正解	3782	3782	0
22	入賞－A10	押し順ベル312正解	3782	3782	0
23	入賞－A11	押し順ベル321正解	3782	3782	0
24	入賞－A12	押し順ベル321正解	3782	3782	0
25	入賞－B1	押し順ベル123正解	83	83	0
26	入賞－B2	押し順ベル123正解	83	83	0
27	入賞－B3	押し順ベル132正解	83	83	0
28	入賞－B4	押し順ベル132正解	83	83	0
29	入賞－B5	押し順ベル213正解	83	83	0
30	入賞－B6	押し順ベル213正解	83	83	0
31	入賞－B7	押し順ベル231正解	83	83	0
32	入賞－B8	押し順ベル231正解	83	83	0
33	入賞－B9	押し順ベル312正解	83	83	0
34	入賞－B10	押し順ベル312正解	83	83	0
35	入賞－B11	押し順ベル321正解	83	83	0
36	入賞－B12	押し順ベル321正解	83	83	0
37	入賞－C	小ベル	59	59	0
38	入賞－D	小ベル	536	536	0
39	入賞－E	小ベル	4	4	0
40	入賞－F	15枚	0	0	165
41	入賞－G	15枚	0	0	165
42	入賞－H	6枚	0	0	3266
43	入賞－I	1枚	0	0	9
44	入賞－J	1枚	0	0	61379
45	入賞－K	1枚	0	0	4
46	入賞－L	スイカ	0	0	266
47	入賞－M	スイカ	0	0	4
48	入賞－N	7揃い表示	0	0	4
49	入賞－O	1枚	0	0	4
50	入賞－P	1枚	0	0	266
51	入賞－Q	1枚	0	0	4
52	1種BB－A	1種BB－A	4789	0	0
53	1種BB－B	1種BB－B	4789	0	0

【図２６６】

（図266）

【RT状態遷移図】

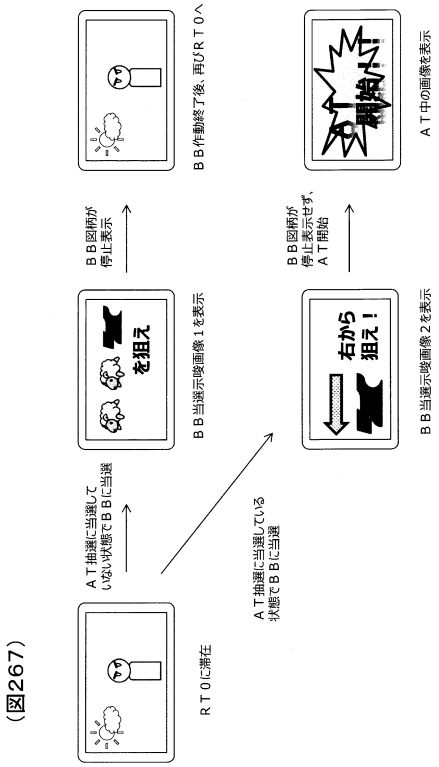


【RT状態の変動条件】

名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
RT0	∞	RAM初期化 1種BB作動終了	1種BB条件装置作動	1種BB内部中
			1種BB作動	1種BB作動中
1種BB内部中	∞	1種BB条件装置作動	1種BB作動	1種BB作動中
1種BB作動中	—	1種BB作動	1種BB作動終了	RT0

【図２６７】

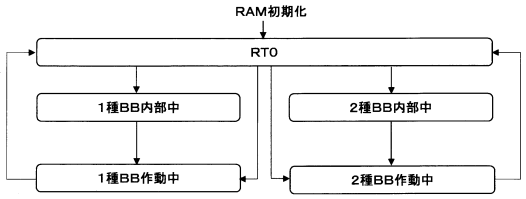
（図267）



【図２６８】

（図268）

【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 1種BB作動終了 2種BB作動終了	1種BB条件装置作動	1種BB内部中
			1種BB作動	1種BB作動中
			2種BB条件装置作動	2種BB内部中
			2種BB作動	2種BB作動中
1種BB内部中	∞	1種BB条件装置作動	1種BB作動	1種BB作動中
2種BB内部中	∞	2種BB条件装置作動	2種BB作動	2種BB作動中
1種BB作動中	—	1種BB作動	1種BB作動終了	RT0
2種BB作動中	—	2種BB作動	2種BB作動終了	RT0

【図２６９】

（図269）

■第9実施形態の状態比率について

（1）第9実施形態の場合

①状態毎の概要

1遊技あたりのメダル増減期待値（AT中状態）：約+9.0枚
②の遊技方法Aにて遊技した場合を前提とする。

	RTO	1種BB内部中（AT中状態）	1種BB作動中
状態	通常	AT中	通常
ベル制御	押し順、押し位置に関わらず1枚役の入賞	押し順ナビに従って15枚役の入賞	1枚役、6枚役、15枚役の入賞
リプレイ確率	1/7.3	1/4.0 ※	－
1遊技あたりのメダル増減期待値	約-2.0	約+9.0	約-2.0

※RTOでBBが当選することとなる
置数は全てリプレイが当選することになっている

②状態比率

	遊技方法A	遊技方法B	遊技方法C
RTO	11%	13%	4%
1種BB内部中	17%	0%	65%
1種BB作動中	72%	87%	31%

（2）第9実施形態（変更例）の場合

①状態毎の概要

1遊技あたりのメダル増減期待値：約+8.6枚
②の遊技方法Aにて遊技した場合を前提とする。

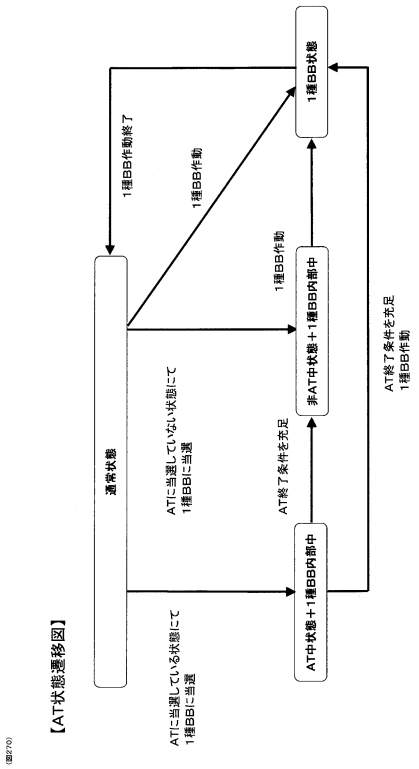
	RTO	1種BB内部中（AT中状態）	1種BB作動中	2種BB内部中	2種BB作動中
状態	通常	AT中	通常	2種BB内部中	通常
ベル制御	押し順、押し位置に関わらず1枚役の入賞	押し順ナビに従って15枚役の入賞	1枚役、6枚役、15枚役の入賞	押し順、押し位置に関わらず15枚役の入賞	－
リプレイ確率	1/7.3	1/4.0	－	1/4.0 ※	－
1遊技あたりのメダル増減期待値	約-2.0	約+8.6	約-2.0	約+8.6	約±0

※RTOでBBが当選することとなる
置数は全てリプレイが当選することになっている

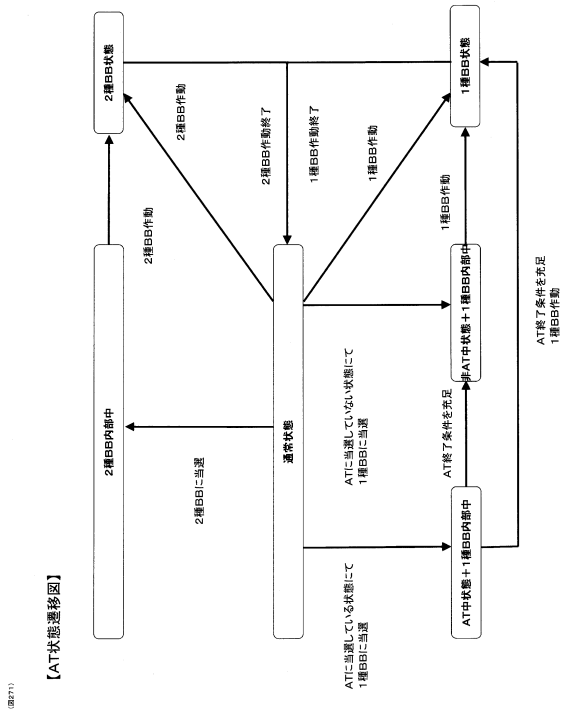
②状態比率

	遊技方法A	遊技方法B	遊技方法C
RTO	11%	13%	4%
1種BB内部中（AT中状態）	9%	0%	61%
1種BB作動中	70%	85%	30%
2種BB内部中	9%	0%	4%
2種BB作動中	1%	2%	1%

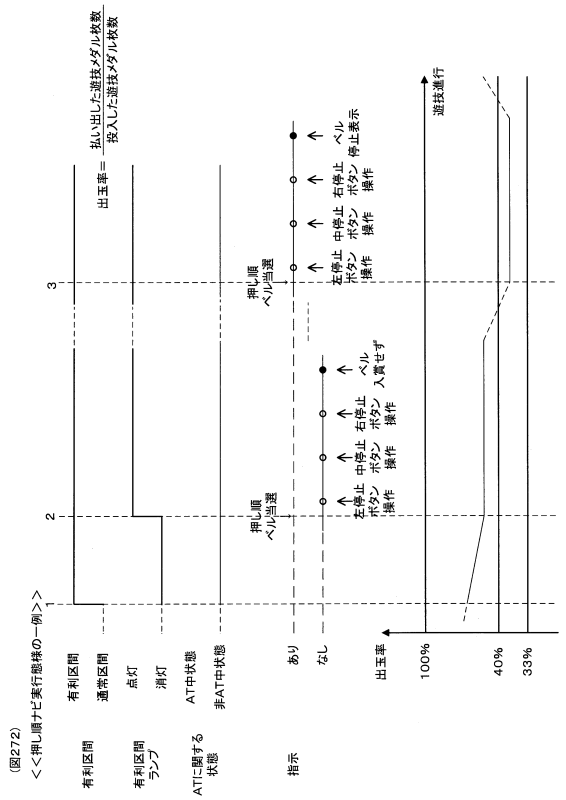
【図２７０】



【図２７１】



【図２７２】



【図２７３】

（図273）

■状態比率について

	遊技方法A	遊技方法B	遊技方法C
RT0	0.00%	5.54%	3.05%
1種BB内部中	100.00%	0.00%	18.49%
1種BB一般中且つRB非内部中	0.00%	19.04%	1.90%
RB内部中	0.00%	0.00%	76.46%
RB作動中	0.00%	75.42%	0.10%

フロントページの続き

東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
(72)発明者　横井　秋一郎
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
(72)発明者　横道　隆太
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内

審査官　鶴岡　直樹
(56)参考文献　特許第６６０１５８１（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１６－１１２３３６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－１０７１８７（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－１００９５５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１８００２６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０５０６７６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－０３３５３３（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　５／０４