(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7479318号
(P7479318)

(45)発行日　令和6年5月8日(2024.5.8)

(24)登録日　令和6年4月25日(2024.4.25)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６０３Ｃ
Ａ６３Ｆ　5/04　６７１

請求項の数　1　（全208頁）

(21)出願番号　特願2021-50612(P2021-50612)
(22)出願日　令和3年3月24日(2021.3.24)
(65)公開番号　特開2022-148794(P2022-148794A)
(43)公開日　令和4年10月6日(2022.10.6)
審査請求日　令和5年4月20日(2023.4.20)
審判番号　不服2024-600(P2024-600/J1)
審判請求日　令和6年1月15日(2024.1.15)
早期審理対象出願

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(74)代理人　100092897
弁理士　大西 正悟
(72)発明者　伊達 彬雄
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
合議体
審判長　▲吉▼川 康史
審判官　澤田 真治
審判官　▲高▼橋 祐介

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

時刻を調整可能な時刻調整画面が表示可能であり、
遊技機で発生し得る或る事象を検知可能であり、
或る事象に関する履歴を表示可能な履歴画面が表示手段に表示可能であり、
履歴画面には或る事象に関する時刻が表示可能であり、
履歴画面に表示可能な或る事象には所定の異常を含み、
時刻調整画面にて変更操作がされると時刻が変更可能であり、時刻調整画面にて決定操作がされると変更操作により変更された時刻に決定可能であり、
時刻調整画面が表示されており、時刻調整画面にて時刻が或る時刻から他の或る時刻へ変更操作がされた後であって、変更操作後の他の或る時刻へ決定操作がされていないときに前記所定の異常を検知し、その後他の或る時刻へ決定操作がされてから履歴画面が表示されたときは、時刻調整画面にて変更操作がされる前の或る時刻に基づいた時刻が当該所定の異常に関する時刻として履歴画面に表示可能である遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、スロットマシンやぱちんこ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来、遊技機には、スロットマシン（回胴式遊技機）、ぱちんこ遊技機、アレンジボール遊技機、じゃん球遊技機などがあり、この種の遊技機の中には、例えば特許文献１に示すようなスロットマシンがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【文献】特開２０１７－１４４０１５号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

従来の遊技機では、遊技性を高めて遊技の興趣向上を図るためや、円滑に遊技を行えるようにするために、種々の工夫がなされてきたが更なる改善の余地がある。

【０００５】

本発明は、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

本発明は、以下のような特徴を備えている。なお、以下の特徴構成の説明では、後述する実施形態において対応する構成の一例を括弧書きで示している。

【０００７】

本発明に係る遊技機は、時刻を調整可能な時刻調整画面が表示可能であり、遊技機で発生し得る或る事象を検知可能であり、或る事象に関する履歴を表示可能な履歴画面が表示手段に表示可能であり、履歴画面には或る事象に関する時刻が表示可能であり、履歴画面に表示可能な或る事象には所定の異常を含み、時刻調整画面にて変更操作がされると時刻が変更可能であり、時刻調整画面にて決定操作がされると変更操作により変更された時刻に決定可能であり、時刻調整画面が表示されており、時刻調整画面にて時刻が或る時刻から他の或る時刻へ変更操作がされた後であって、変更操作後の他の或る時刻へ決定操作がされていないときに前記所定の異常を検知し、その後他の或る時刻へ決定操作がされてから履歴画面が表示されたときは、時刻調整画面にて変更操作がされる前の或る時刻に基づいた時刻が当該所定の異常に関する時刻として履歴画面に表示可能である。

【発明の効果】

【０００８】

上記構成の遊技機によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本発明の第１実施形態に係るスロットマシンの正面図である。

【図２】上記スロットマシンの構成を概略的に示すブロック図である。

【図３】上記スロットマシンのリールの図柄配置を示す図である。

【図４】上記スロットマシンのリールに描かれる背景絵柄について説明するための説明図である。

【図５】上記スロットマシンにおける図柄組合せ１を示す図である。

【図６】上記スロットマシンにおける図柄組合せ２を示す図である。

【図７】上記スロットマシンにおける図柄組合せ３を示す図である。

【図８】上記スロットマシンにおける図柄組合せ４を示す図である。

【図９】上記スロットマシンの機能を概念的に示すブロック図である。

【図１０】上記スロットマシンにおける各ＲＴ状態の関係を示す図である。

【図１１】上記スロットマシンにおける各遊技モードの関係を示す図である。

【図１２】上記スロットマシンの制御で使用される変数を示す図である。

【図１３】上記スロットマシンにおける（Ａ）は有利区間移行抽せん、（Ｂ）はチャンスモード１抽せん、（Ｃ）はチャンスモード２抽せん－１、（Ｄ）はチャンスモード２抽せん－２、（Ｅ）はチャンスゲーム３抽せんの内容をそれぞれ示す図である。

【図１４】上記スロットマシンにおける（Ａ）はチャンスゲーム数抽せん、（Ｂ）はチャンス周期抽せん、（Ｃ）はＥＸ１モード抽せん、（Ｄ）はＥＸ２モード抽せん、（Ｅ）はＡＴモード抽せん－１、（Ｆ）はＡＴモード抽せん－２、（Ｇ）はＡＴモード抽せん－３の内容をそれぞれ示す図である。
【図１５】上記スロットマシンにおける（Ａ）はセブン１抽せん、（Ｂ）はセブン２抽せん、（Ｃ）はＡＴモード書換抽せん、（Ｄ）はセブンループ抽せん、（Ｅ）は金セブンループ抽せん、（Ｆ）は金セブンループ書換抽せん、（Ｇ）は上乗せモード抽せんの内容をそれぞれ示す図である。
【図１６】上記スロットマシンにおける（Ａ）はベル回数切替抽せん、（Ｂ）はセブンストック１抽せん、（Ｃ）はセブンストック２抽せん、（Ｄ）は演出レバーウェイト抽せんの内容をそれぞれ示す図である。
【図１７】上記スロットマシンにおける（Ａ）はＡＴ周期抽せん－１、（Ｂ）はＡＴ周期抽せん－２、（Ｃ）は引き戻し１抽せん－１、（Ｄ）は引き戻し１抽せん－２の内容をそれぞれ示す図である。
【図１８】上記スロットマシンにおける（Ａ）は引き戻し１抽せん－３、（Ｂ）は引き戻し２抽せん、（Ｃ）はＡＴ周期優遇ゲーム数抽せんの内容をそれぞれ示す図である。
【図１９】上記スロットマシンにおける（Ａ）はセブンテーブル１抽せん、（Ｂ）はセブンテーブル２抽せんの内容をそれぞれ示す図である。
【図２０】上記スロットマシンにおける（Ａ）はベル回数１抽せん－１、（Ｂ）はベル回数１抽せん－２、（Ｃ）はベル回数２抽せん、（Ｄ）はベル回数３抽せんの内容をそれぞれ示す図である。
【図２１】上記スロットマシンにおける（Ａ）はボーナス条件装置と演出グループＡ番号との対応関係を示し、（Ｂ）は入賞再遊技条件装置と演出グループＢ番号との対応関係を示す図である。
【図２２】上記スロットマシンにおける演出グループ番号と条件装置グループ番号との対応関係を示す図である。
【図２３】上記スロットマシンにおける各条件装置に割り当てた当選置数を示す図である。
【図２４】上記スロットマシンにおける（Ａ）はボーナス条件装置を示し、（Ｂ）は入賞再遊技条件装置（１）を示す図である。
【図２５】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置（２）を示す図である。
【図２６】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置（３）を示す図である。
【図２７】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置（４）を示す図である。
【図２８】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置（５）を示す図である。
【図２９】上記スロットマシンにおける入賞再遊技条件装置（６）を示す図である。
【図３０】上記スロットマシンにおける（Ａ）は設定変更処理、（Ｂ）は遊技進行制御処理、（Ｃ）は遊技開始待機処理の流れを示すフローチャートである。
【図３１】上記スロットマシンにおける（Ａ）は内部抽せん処理、（Ｂ）はグループ番号セット処理の流れを示すフローチャートである。
【図３２】上記スロットマシンにおける区間種別番号管理レバー処理の流れを示すフローチャートである。
【図３３】上記区間種別番号管理レバー処理の続きの流れを示すフローチャートである。
【図３４】上記スロットマシンにおける（Ａ）は有利区間移行処理、（Ｂ）はチャンスゲーム数抽せん処理の流れを示すフローチャートである。
【図３５】上記スロットマシンにおけるＡＴ当せん時処理の流れを示すフローチャートである。
【図３６】上記スロットマシンにおける（Ａ）はセブン番号補正処理、（Ｂ）は補正カウンタ処理、（Ｃ）は到達フラグ処理の流れを示すフローチャートである。
【図３７】上記スロットマシンにおけるＡＴ突入時レバー処理の流れを示すフローチャートである。
【図３８】上記スロットマシンにおける（Ａ）はループＣＵランクセット処理、（Ｂ）は

セブンループ抽せん処理、（Ｃ）は金セブンループ抽せん補正処理の流れを示すフローチャートである。
【図３９】上記スロットマシンにおけるベル回数カウンタ補正処理の流れを示すフローチャートである。
【図４０】上記スロットマシンにおけるレバー時ウェイト処理の流れを示すフローチャートである。
【図４１】上記スロットマシンにおける（Ａ）はメイン遊技状態番号１レバー処理、（Ｂ）はチャンスモード番号判定処理、（Ｃ）はメイン遊技状態番号２，５レバー処理、の流れを示すフローチャートである。
【図４２】上記スロットマシンにおけるＡＴ当せん後レバー処理の流れを示すフローチャートである。
【図４３】上記スロットマシンにおける（Ａ）はメイン遊技状態番号３レバー処理、（Ｂ）は金セブンループ書換抽せん補正処理の流れを示すフローチャートである。
【図４４】上記スロットマシンにおける（Ａ）はメイン遊技状態番号４レバー処理、（Ｂ）はＡＴ周期優遇ゲーム数抽せん処理の流れを示すフローチャートである。
【図４５】上記スロットマシンにおける待機演出処理の流れを示すフローチャートである。
【図４６】上記スロットマシンにおける区間種別番号管理遊技終了処理の流れを示すフローチャートである。
【図４７】上記スロットマシンにおける累積カウンタ処理の流れを示すフローチャートである。
【図４８】上記スロットマシンにおけるメイン遊技状態番号０全停処理の流れを示すフローチャートである。
【図４９】上記スロットマシンにおけるＡＴ突入後終了処理の流れを示すフローチャートである。
【図５０】上記ＡＴ突入後終了処理の続きの流れを示すフローチャートである。
【図５１】上記スロットマシンにおける（Ａ）はメイン遊技状態番号１全停処理、（Ｂ）はメイン遊技状態番号２，５全停処理の流れを示すフローチャートである。
【図５２】上記スロットマシンにおけるはメイン遊技状態番号３全停処理の流れを示すフローチャートである。
【図５３】上記メイン遊技状態番号３全停処理の続きの流れを示すフローチャートである。
【図５４】上記メイン遊技状態番号３全停処理の別の続きの流れを示すフローチャートである。
【図５５】上記スロットマシンにおけるメイン遊技状態番号４全停処理の流れを示すフローチャートである。
【図５６】上記スロットマシンにおける（Ａ）はメイン遊技状態番号６全停処理、（Ｂ）はメイン遊技状態番号７全停処理の流れを示すフローチャートである。
【図５７】上記スロットマシンにおけるは有利区間クリアカウンタ管理処理の流れを示すフローチャートである。
【図５８】上記スロットマシンにおけるタイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。
【図５９】上記スロットマシンにおける（Ａ）は第１の会話演出表示、（Ｂ）は第２の会話演出表示を示す図である。
【図６０】上記スロットマシンにおける（Ａ）は会話演出表示のセリフ表示における範囲画の別態様、（Ｂ）は会話演出表示のセリフ表示を重ねて表示する態様を示す図である。
【図６１】上記スロットマシンにおける（Ａ）は会話演出表示のセリフ表示を重ねて表示する別態様、（Ｂ）は会話演出表示に重ねてエラー報知表示を表示する態様を示す図である。
【図６２】上記スロットマシンにおける（Ａ）は押しナビ演出表示の表示中に会話演出表示を表示する場合の態様、（Ｂ）は押しナビ演出表示の表示中に会話演出表示を表示する場合の別態様を示す図である。

【図６３】上記スロットマシンにおける（Ａ）は第１の字幕演出表示、（Ｂ）は第２の字幕演出表示を示す図である。
【図６４】上記スロットマシンにおける（Ａ）は第１の字幕演出表示の別態様、（Ｂ）は第２の字幕演出表示の別態様を示す図である。
【図６５】上記スロットマシンにおける（Ａ）は第２の字幕演出表示の文字に背景枠を付けた態様、（Ｂ）は第２の字幕演出表示と一緒にエラー報知表示を表示する態様を示す図である。
【図６６】上記スロットマシンにおける（Ａ）は押しナビ演出表示の表示中に字幕演出表示を表示する場合の態様、（Ｂ）は字幕演出表示の文字が文字化けしたように表示される態様を示す図である。
【図６７】上記スロットマシンにおける期待度演出表示を示す図である。
【図６８】上記スロットマシンにおけるＧＥＴ演出を実行する際の表示の変遷を（Ａ）～（Ｆ）の順序で示す図である。
【図６９】上記スロットマシンにおけるＧＥＴ演出を実行する際の第三停止操作、押しナビ演出表示、遊技価値付与、ＧＥＴ演出音声、ＧＥＴ演出表示および字幕演出表示のタイミングの関係を示すタイミングチャートである。
【図７０】上記スロットマシンにおける（Ａ）は第１のシーン切替演出、（Ｂ）は第２のシーン切替演出を示す図である。
【図７１】上記スロットマシンにおける（Ａ）は暗転演出が実行される直前の画像表示部の表示状態、（Ｂ）は暗転演出が実行された際の画像表示部の表示状態を示す図である。
【図７２】第２実施形態における清算スイッチが単独で操作された場合のタイミングチャートである。
【図７３】第２実施形態におけるマックスベットスイッチが単独で操作された場合のタイミングチャートである。
【図７４】第２実施形態における清算スイッチの操作中にマックスベットスイッチが操作された場合のタイミングチャートである。
【図７５】第２実施形態における清算スイッチの操作中にサブスイッチが操作された場合のタイミングチャートである。
【図７６】第２実施形態における（Ａ）は清算スイッチの操作中にストップスイッチが操作された場合のタイミングチャート、（Ｂ）はストップスイッチの操作中に清算スイッチが操作された場合のタイミングチャートである。
【図７７】第２実施形態における清算スイッチの操作中にエラーが発生した場合のタイミングチャートである。
【図７８】第２実施形態におけるエラー中に操作された清算スイッチの操作中にリセットスイッチが操作された場合のタイミングチャートである。
【図７９】第２実施形態における（Ａ）は第１停止操作の押し順正解時の押し順ナビ演出画像の変遷例、（Ｂ）は第１停止操作の押し順失敗時の押し順ナビ演出画像の変遷例を示す図である。
【図８０】第２実施形態における（Ａ）は第１～第３停止操作の押し順正解時の押し順ナビ演出画像の変遷例、（Ｂ）は第１～第３停止操作の押し順失敗時の押し順ナビ演出画像の変遷例を示す図である。
【図８１】第２実施形態における押し順正解時のＧＥＴ演出とバックランプ演出の実行タイミングの一例を示す図である。
【図８２】第２実施形態におけるＧＥＴ演出及びバックランプ演出の実行タイミングとクレジット数の表示更新タイミングの一例を示す図である。
【図８３】第２実施形態におけるリール制御の一例を示す図である。
【図８４】第２実施形態における（Ａ）は第３停止操作受付後に電源断が発生した場合の制御処理の流れを示すフローチャート、（Ｂ）は再回転処理Ａの流れを示すフローチャート、（Ｃ）は再回転処理Ｂの流れを示すフローチャートである。
【図８５】第２実施形態におけるリール再回転中のストップスイッチランプの点灯状態の

一例を示す図である。
【図８６】第３実施形態の遊技機における各リールの図柄配列を示す図である。
【図８７】第３実施形態の遊技機における図柄組合せを示す図である。
【図８８】第３実施形態の遊技機における図柄組合せを示す図である。
【図８９】第３実施形態の遊技機における図柄組合せを示す図である。
【図９０】第３実施形態の遊技機における図柄組合せを示す図である。
【図９１】第３実施形態の遊技機における条件装置の種類を示す図である。
【図９２】第３実施形態の遊技機において、小役再遊技条件装置番号が紐付けられた当せん番号の当せん確率に応じた置数表を示す図である。
【図９３】第３実施形態の遊技機において、ボーナス条件装置番号が紐付けられた当せん番号の当せん確率に応じた置数表を示す図である。
【図９４】第３実施形態の遊技機において、各種条件装置と、演出グループ番号及び条件装置グループ番号との対応を示す図である。
【図９５】第３実施形態の遊技機におけるＲＴ状態の移行条件を示す遷移図である。
【図９６】第３実施形態の遊技機において、メイン遊技状態の移行制御で参照される各種変数を示す図である。
【図９７】第３実施形態の遊技機におけるメイン遊技状態の移行条件を示す遷移図である。
【図９８】第３実施形態の遊技機における各メイン遊技状態で実行される抽せんの種類を示す図である。
【図９９】第３実施形態の遊技機において、遊技者に対する指示内容の種類を示す図である。
【図１００】第３実施形態の遊技機において、ビタ押しとみなされるタイミングを説明するための説明図である。
【図１０１】第３実施形態の遊技機において、ノーマルビッグゲームにおいて遊技者に報知される内容を示す図である。
【図１０２】第３実施形態の遊技機において、プラクティスモードへ移行する手順を説明するための説明図である。
【図１０３】第３実施形態の遊技機において、プラクティスモード中に遊技者に対して表示される目押し画像の内容を示す図である。
【図１０４】第３実施形態の遊技機において、プラクティスモード中に遊技者に対して表示される目押し画像の内容を示す図である。
【図１０５】第３実施形態の遊技機において、プラクティスモード中に遊技者に対して表示される目押し画像の内容を示す図である。
【図１０６】第３実施形態の遊技機において、遊技者に対して表示される目押し画像の、ビタ押しの成功判定図柄番号及び目押しの難易度を示す図である。
【図１０７】第３実施形態の遊技機において、ビタ押しの精度に応じたスコアを計算する際の仕様について説明するための説明図である。
【図１０８】第３実施形態の遊技機において、非プラクティスモードと、プラクティスモードとで、単回胴報知が行われる際の報知態様の違いを示す図である。
【図１０９】第３実施形態の遊技機において、非プラクティスモードと、プラクティスモードとで、３回胴報知が行われる際の報知態様の違いを示す図である。
【図１１０】第３実施形態の遊技機において、１種ＢＢ遊技中に全リールが停止したときに主制御手段が実行する遊技状態３時全停処理の内容を示すフローチャートである。
【図１１１】第３実施形態の遊技機において、単回胴報知時に、最初にリールが停止したときに副制御手段が実行する第１停止時スコア計算処理の内容を示すフローチャートである。
【図１１２】第３実施形態の遊技機において、単回胴報知時に、２つ目のリールが停止したときに副制御手段が実行する第２停止時スコア計算処理の内容を示すフローチャートである。
【図１１３】第３実施形態の遊技機において、単回胴報知時に、最後のリールが停止した

ときに副制御手段が実行する第３停止時スコア計算処理の内容を示すフローチャートである。
【図１１４】第３実施形態の遊技機において、３回胴報知時に、最初にリールが停止したときに副制御手段が実行する第１停止時スコア計算処理の内容を示すフローチャートである。
【図１１５】第３実施形態の遊技機において、３回胴報知時に、２つ目のリールが停止したときに副制御手段が実行する第２停止時スコア計算処理の内容を示すフローチャートである。
【図１１６】第３実施形態の遊技機において、３回胴報知時に、最後のリールが停止したときに副制御手段が実行する第３停止時スコア計算処理の内容を示すフローチャートである。
【図１１７】第３実施形態の遊技機において、枚数調整役が入賞したときに副制御手段が実行する枚数調整役入賞時スコア計算処理の内容を示すフローチャートである。
【図１１８】第３実施形態の遊技機において、無指示のときに副制御手段が実行する無指示時のスコア計算処理の内容を示すフローチャートである。
【図１１９】第３実施形態において、情報端末の画面に表示される目押し精度に関する全国ランキングの関する表示内容を説明するための説明図である。
【図１２０】第３実施形態において、情報端末の画面に表示される目押し精度に関する地域別ランキングの関する表示内容を説明するための説明図である。
【図１２１】第４実施形態の遊技機において、リール停止示唆画面及び遊技待機画面の表示タイミングを説明するための説明図である。
【図１２２】第４実施形態の遊技機において、リール停止示唆画面及び遊技待機画面の表示タイミングを説明するための説明図である。
【図１２３】第４実施形態の遊技機において、リール停止示唆画面及び遊技待機画面の表示タイミングを説明するための説明図である。
【図１２４】第４実施形態の遊技機において、システムメニュー画面について説明するための説明図である。
【図１２５】第４実施形態の遊技機において、設定確認中に発生した事象がエラー履歴に反映されるタイミングについて説明するための説明図である。
【図１２６】第４実施形態の遊技機において、設定確認中に発生した事象がエラー履歴に反映されるタイミングについて説明するための説明図である。
【図１２７】第４実施形態の遊技機において、設定確認中に発生した事象がエラー履歴に反映される内容を説明するための説明図である。
【図１２８】第４実施形態の遊技機において、設定確認中に発生した事象がエラー履歴に反映される内容を説明するための説明図である。
【図１２９】第４実施形態の遊技機において、設定確認中に発生した事象がエラー履歴に反映される内容を説明するための説明図である。
【図１３０】第４実施形態の遊技機において、リール回転中にエラーが発生した場合のエラー等履歴表示画面の内容を説明するための説明図である。
【図１３１】第４実施形態の遊技機において、リール回転中にエラーが発生した場合のエラー等履歴表示画面の内容を説明するための説明図である。
【図１３２】第４実施形態の遊技機において、設定確認中に複数のエラーが発生した場合のエラー等履歴表示画面の内容を説明するための説明図である。
【図１３３】第４実施形態の遊技機において、遊技中及び設定確認中複数のエラーが発生した場合のエラー等履歴表示画面の内容を説明するための説明図である。
【図１３４】第５実施形態に係るスロットマシンの正面図である。
【図１３５】第５実施形態のスロットマシンから前扉を取り外した状態を示す正面図である。
【図１３６】第５実施形態に係るぱちんこ遊技機の斜視図である。
【図１３７】第５実施形態のぱちんこ遊技機の背面図である。

【図１３８】第５実施形態のスロットマシンの表示画面の周囲に配置されるＬＥＤ基板を示す図である。
【図１３９】第５実施形態のスロットマシンにおける（Ａ）はＬＥＤ基板の変形例を示す図、（Ｂ）はＬＥＤ基板の別の変形例を示す図である。
【図１４０】第５実施形態のスロットマシンにおける発光部品を示す図である。
【図１４１】第５実施形態のスロットマシンにおける（Ａ）は発光部品の変形例を示す図、（Ｂ）は発光部品の別の変形例を示す図である。
【図１４２】第５実施形態のスロットマシンにおける（Ａ）は発光部品の設置姿勢の一例を示す図、（Ｂ）は発光部品の設置姿勢の別の例を示す図、（Ｃ）は発光部品の設置姿勢の更に別の例を示す図である。
【図１４３】第５実施形態のスロットマシンにおける発光部品の赤色ＬＥＤ素子の偏倚状態について説明する図であり、（Ａ）は赤色ＬＥＤ素子が右方に偏倚した状態の一例を示す図、（Ｂ）は赤色ＬＥＤ素子が下方に偏倚した状態の一例を示す図である。
【図１４４】第５実施形態のスロットマシンにおける（Ａ）は左右方向に配置された２つの発光部品の各赤色ＬＥＤ素子の間に別の色のＬＥＤ素子が設置される状態を示す図、（Ｂ）は上下方向に配置された２つの発光部品の各赤色ＬＥＤ素子の間に別の色のＬＥＤ素子が設置される状態を示す図である。
【図１４５】第５実施形態のスロットマシンにおける（Ａ）は左右方向に配置された２つの発光部品の各赤色ＬＥＤ素子の間に別の色のＬＥＤ素子が設置されない状態を示す図、（Ｂ）は左右方向に配置された２つの発光部品の各赤色ＬＥＤ素子の間に別の発光部品における別の色のＬＥＤ素子が設置される状態を示す図である。
【図１４６】第５実施形態のぱちんこ遊技機における基板ケースユニットを後方から見た斜視図である。
【図１４７】第５実施形態のぱちんこ遊技機における基板ケースユニットを後方から見た図である。
【図１４８】第５実施形態のぱちんこ遊技機における基板ケースユニットを前方から見た図である。
【図１４９】第５実施形態のぱちんこ遊技機における基板ケースユニットの基板ケース内に収容される主制御基板を示す図である。
【図１５０】第５実施形態のぱちんこ遊技機における（Ａ）は設定値表示モニタを構成するＬＥＤ表示灯の全てのＬＥＤセグメントが非点灯状態にある場合を示す図、（Ｂ）はＬＥＤ表示灯の全てのＬＥＤセグメントが点灯状態にある場合を示す図、（Ｃ）はＬＥＤ表示灯の一部のＬＥＤセグメントが点灯状態にある場合を示す図である。
【図１５１】第５実施形態のぱちんこ遊技機における（Ａ）は性能表示モニタを構成するＬＥＤ表示灯の全てのＬＥＤセグメントが非点灯状態にある場合を示す図、（Ｂ）はＬＥＤ表示灯の全てのＬＥＤセグメントが点灯状態にある場合を示す図、（Ｃ）はＬＥＤ表示灯の一部のＬＥＤセグメントが点灯状態にある場合を示す図である。
【図１５２】第５実施形態のぱちんこ遊技機における基板ケースユニットのカシメ部材とＣＰＵの高さの関係を示す図である。
【図１５３】第５実施形態のぱちんこ遊技機における基板ケースに形成された段差部を示す図であり、（Ａ）は段差部の形状を示す図、（Ｂ）は段差部を基板ケースの右側縁部の方向から見た状態を示す図、（Ｃ）は段差部に有色のシール部材が貼付された状態を示す図である。
【図１５４】第５実施形態のぱちんこ遊技機における主制御基板のビスとコネクタとの関係を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
以下、上記図面を参照して本発明の実施形態について説明する。
なお、以下の説明における「役決定処理」とは予め設定された複数の役決定結果番号（１つまたは複数の遊技役またはハズレ（ハズレを設定しない場合は除く）により構成され

る）の中から、１つまたは複数の役決定結果番号（当選項目）を無作為に選択するために、電子機器等を用いて実行される抽選等の選択行為（「役決定」とも称する）を意味している。ここで、役決定結果番号とは、当該役決定結果番号が決定（選出）された遊技において成立することが許容される１つもしくは複数の遊技役（「成立許容役」や「当選役」とも称する）またはハズレを規定するものである。なお、役決定のことを「内部抽せん」または「役抽選」とも称し、抽選や当選における「選」は「籤」または「せん」とも称する。

【００１１】

また、「遊技役が成立する」、「遊技役の成立」等と記載する場合の「成立」とは、決定された役決定結果番号に対応する遊技役（遊技メダルの払い出しがある遊技役（小役）か、払い出しのない遊技役（再遊技役や特別役）かは問わない）を構成する図柄組合せ（対応図柄）が、所定の停止態様（例えば、後述の有効ライン上に並ぶ態様）で表示されたことを示す概念として用いている。ただし、成立のタイミングについては、例えば、遊技役の対応図柄を有効ライン上に停止表示させることが可能なタイミングでリール停止操作が行われた時点や、遊技役の対応図柄が有効ライン上に停止表示された時点、スロットマシンが、遊技役の対応図柄が有効ライン上に停止表示されたことを識別した時点や、識別した結果を記憶領域に格納した時点等、適宜のタイミングとすることができる。

【００１２】

また、以下の説明において、遊技者による、後述のメダル投入口２１への遊技メダルの投入操作（手入れする操作）と、クレジット（貯留）された遊技メダルのうち、遊技を行うために必要な規定数の遊技メダルを遊技の用に供するための、１－ＢＥＴスイッチ２２またはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の押圧操作を総称してベット操作と称する。また、このベット操作と、遊技者による、後述の清算スイッチ２４の押圧操作、スタートレバー（「スタートスイッチ」とも称する）２５の傾動操作、ストップスイッチ（「ストップボタン」とも称する）２６ａ，２６ｂ，２６ｃの押圧操作を総称して遊技操作と称する。なお、一般的に、スロットマシンにおける「投入」とは、遊技メダルを「スロットマシン内に入れる」という意味で用いられる場合と、遊技メダルを「遊技の用に供する」という意味で用いられる場合とがある。以下の説明では、基本的に、前者の意味において「投入」という語を用い、後者の意味においては「ベット」という語を用いることとする。

【００１３】

また、遊技メダルの「払出数」（「払出枚数」とも称する）とは、１回の遊技において遊技者に付与される遊技メダル数を意味する。また、遊技メダルを払い出すという行為には、遊技メダルを実際にスロットマシンから外部に払い出すという行為（「実払い出し」とも称する）と、スロットマシン内に貯留される遊技メダルとして、電磁気的に記憶される数値を増加させるという行為（「貯留加算払い出し」とも称する）とがある。

【００１４】

また、遊技メダルの「獲得数」（「獲得枚数」とも称する）とは、所定期間（任意に設定可であるが、例えば、ＡＴの期間やボーナスの期間）において、遊技者が獲得した（遊技者に対して払い出された）遊技メダルの総数として計数される数値のことを意味する。また、遊技メダルの「差枚数」（「差数」とも称する）とは、所定期間における、払い出された遊技メダルの総数から、ベットされた遊技メダルの総数を引いた値（負値となることもある）を意味する。遊技メダルの「獲得数」と「差枚数」を別の概念として用いることもできるが、以下では同義のものとして扱う。

【００１５】

また、「フリーズ」とは、遊技の進行に係る所定の制御処理の実行が一定の時間遅延されることをいう。フリーズとしては、スタートレバー２５の操作が受け付けられたときにセットされるフリーズ（「リール回転開始時フリーズ」とも称する）と、全リールの回転停止後にセットされるフリーズ（「リール回転停止時フリーズ」とも称する）とを適宜設けることができる。フリーズの期間は、遊技者による遊技操作が有効に受け付けられない状態となる。また、フリーズの期間において、回胴演出（「リール演出」とも称する）を

行うことがある。回胴演出とは、遊技者による遊技操作とは無関係に、後述のリール３ａ，３ｂ，３ｃを回転させて、任意の図柄組合せを停止表示させる演出である。

【００１６】

以下の説明において、「押しナビ」とは、役決定により選出された遊技役の成立をアシストするために押し順や押し位置を報知する処理（行為）をいう。押しナビのうち、特に再遊技役の成立をアシストするものを「ＲＰナビ」（ＲＰはリプレイの略）、入賞役（小役）の成立をアシストするものを「入賞ナビ」、特定の図柄を有効ライン上に停止表示させることができる押し位置をアシストするものを「目押しナビ」（主に副制御手段側で行われる）とも称する。押し位置をアシストするということは、別の観点からすれば、遊技者がストップスイッチを操作すべきタイミングをアシストしているともいえる。また、主制御手段側で行われる押しナビと副制御手段側で行われる押しナビとを区別したいときは、前者を「メイン側押しナビ」（「メイン側ＲＰナビ」、「メイン側入賞ナビ」、「メイン側目押しナビ」）とも称し、後者を「サブ側押しナビ」（「サブ側ＲＰナビ」、「サブ側入賞ナビ」、「サブ側目押しナビ」）とも称したり、「押しナビ演出」（「ＲＰナビ演出」、「入賞ナビ演出」、「目押しナビ演出」）とも称したりする。また、前者と後者を総称して、ストップスイッチの操作態様報知演出と称したりもする。

【００１７】

また、以下の説明及び図面においては、数値を、十進数の他に、二進数または十六進数で表記することがある。そこで、これらを区別するため、二進数で表記する場合は数値の末尾に「Ｂ」を付記し、十六進数で表記する場合は数値の末尾に「Ｈ」を付記することとする。また、十進数で表記する場合は数値の末尾には特に何も付記しないこととする。

【００１８】

［第１実施形態］

図１は、本発明に係る遊技機の第１実施形態としてのスロットマシン（「スロットマシン１」と称する）を示しており、以下このスロットマシン１の基本的な構成について図１～図８を参照しながら説明する。

≪スロットマシンの外観≫

スロットマシン１は、図１（Ａ）に示すように、本体筐体の前面に開閉可能に取り付けられた前扉２を備えており、この前扉２の前面には、上部から順に、上パネルアセンブリ１０、中パネルアセンブリ２０、下パネルアセンブリ３０及び受け皿アセンブリ４０が取り付けられている。

【００１９】

上パネルアセンブリ１０の中央部には、その裏面側に配された画像表示装置（「液晶表示装置」とも称する）１１（図２参照）の表示画面１１ａ（「画像表示部ＤＰ」とも称する）が前方を臨むように配置されており、その周辺部には、第１演出ランプ１２、第２演出ランプ１３ａ，１３ｂ、第３演出ランプ１４ａ，１４ｂが配置されている。また、表示画面１１ａの下方左右には、一対の上部スピーカ１５ａ，１５ｂが配置されている。

【００２０】

中パネルアセンブリ２０の中央部には、本体筐体内に横並びに配設された３個のリール３ａ，３ｂ，３ｃの表面が臨む表示窓Ｗが設けられており、この表示窓Ｗの下方には、遊技メダル（遊技媒体）を投入するためのメダル投入口２１、クレジットされた範囲内で１枚の遊技メダルをベットするための１－ＢＥＴスイッチ２２、最大ベット許容数（「規定数」ともいう。例えば３枚）の遊技メダルを一度にベットするためのＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３、ベットされた遊技メダル、および／または、クレジットされた遊技メダルを払い出すための清算スイッチ２４、全リール３ａ，３ｂ，３ｃ（リールのことを「回胴」とも称する）を回転開始させる際に操作されるスタートレバー２５、各リール３ａ，３ｂ，３ｃの回転を個別に停止させるための３個のストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃ（図中左側のストップスイッチ２６ａはリール３ａに対応し、中央のストップスイッチ２６ｂはリール３ｂに対応し、右側のストップスイッチ２６ｃはリール３ｃに対応する）、及びメダル投入口２１から投入されて滞留した遊技メダルを返却するためのリジェクトスイ

ッチ２７等が設けられている。

【００２１】

各ストップスイッチは、遊技者が手で押すと引っ込み、手を離すとバネ力等により元に戻るボタン状の操作受付部を有しており、この操作受付部が押圧操作される（手で押される）と、電気回路の接点が閉じてオフ（ＯＦＦ）状態からオン（ＯＮ）状態に切り替わり、押圧操作が解除される（手が離れる）と、接点が開いてオン状態からオフ状態に切り替わるようになっている。

【００２２】

メダル投入口２１とＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３との間には、遊技者がスロットマシン１へ情報を入力するための選択ボタン（「方向ボタン」又は「十字キー」ともいう。）５４と、決定ボタン（「メニューボタン」又は「ＰＵＳＨボタン」ともいう。）５５とが設けられている。以下では、選択ボタン５４と決定ボタン５５とをまとめて「サブボタン」とも称する。選択ボタン５４は、図１（Ｂ）に示すように、上下左右の方向を指定する上方ボタン５４Ｕ、下方ボタン５４Ｄ、左方ボタン５４Ｌ及び右方ボタン５４Ｒの４つのボタンで構成されている。そして、遊技者に操作されたボタンに対応して、上方向、下方向、左方向または右方向のいずれかが指定される。決定ボタン５５は、光が透過する部材で形成され、その内部にはＬＥＤなどの光源が設けられている。決定ボタン５５の操作が無効になっているときはスイッチ内部の光源が消灯し、有効になっているときは点滅（点灯でもよい）するようになっている。

【００２３】

サブボタンは、押圧操作される（手で押される）と、電気回路の接点が閉じてオフ状態からオン状態に切り替わり、押圧操作が解除される（手が離れる）と、接点が開いてオン状態からオフ状態に切り替わるようになっている。サブボタンが有効に操作されると、後述する副制御手段２００において、その操作に応じた所定の演出処理が実行される場合がある。また、遊技者にサブボタンを操作するように促す演出処理が行われる場合もある。さらに、サブボタンを所定の手順で操作することにより、画像表示装置１１の画面の明るさ調整やスピーカの音量調整を行うための調整画面を表示させることが可能となっている。

【００２４】

ここで、選択ボタン５４を構成する上方ボタン５４Ｕ、下方ボタン５４Ｄ、左方ボタン５４Ｌ及び右方ボタン５４Ｒは、個別にオン／オフできるようにしてもよいし、十字型のキートップ（十字キー）を設けて十字キーを傾倒操作した方向のボタンがオンにされるようにしてもよい。十字キーにより上方ボタン５４Ｕ、下方ボタン５４Ｄ、左方ボタン５４Ｌ及び右方ボタン５４Ｒをオン／オフ可能とする場合、隣り合った２つのボタン（上と右、右と下、下と左、左と上）は同時にオンすることが可能であるが、対向するボタン（上と下、右と左）については同時にオンすることができないようにしてもよい。

【００２５】

メダル投入口２１の内部は、投入された遊技メダルが有効に受け入れられる場合に当該遊技メダルが通過する受入通路（後述のホッパー５０に通ずる）と、投入された遊技メダルが受け入れられない場合に当該遊技メダルが通過する返却通路（後述の遊技メダル払出口４１に通ずる）とに分岐しており、その分岐部には、ブロッカ４８（図２参照）が設けられている。このブロッカ４８は、投入された遊技メダルが有効に受け入れられる期間においては、メダル投入口２１に投入された遊技メダルを受入通路に導き、それ以外の期間においては、メダル投入口２１に投入された遊技メダルを返却通路に導くように、受入通路と返却通路を選択的に、一方を開状態に他方を閉状態にできるように構成されている。以下の説明において、ブロッカ４８がＯＮ状態とは、メダル投入口２１に投入された遊技メダルが受入通路に導かれる状態（遊技メダル受入可能状態）を示し、ブロッカ４８がＯＦＦ状態とは、メダル投入口２１に投入された遊技メダルが返却通路に導かれる状態（遊技メダル受入不可状態）を示すものとする。

【００２６】

また、メダル投入口２１の内部には、遊技メダルを検知するための３つの投入メダルセ

ンサ２８ａ，２８ｂ，２８ｃ（図２参照）が設けられている。投入メダルセンサ２８ａは、遊技メダルがメダル投入口２１に投入されたことを検出するものであり、投入された遊技メダルが流下する通路上において、ブロッカ４８が設置された位置よりも上流側の位置に設置されている。投入メダルセンサ２８ｂは、メダル投入口２１に投入された遊技メダルが受入通路に導かれ有効に受け入れられたことを検出するものであり、ブロッカ４８が設置された位置よりも下流側（後述のホッパー５０寄り）の位置に配置されている。投入メダルセンサ２８ｃは、メダル投入口２１に投入された遊技メダルが、受入通路と返却通路との分岐部を通過したことを検出するものであり、当該分岐部近傍（ブロッカ４８が設置された位置よりも少し投入メダルセンサ２８ｂ寄りの位置）に配置されている。

【００２７】

投入メダルセンサ２８ａ及び投入メダルセンサ２８ｂが共に遊技メダルを検出した場合は、遊技メダルがメダル投入口２１に投入され、かつ投入された遊技メダルが有効に受け入れられたことを意味する。一方、投入メダルセンサ２８ａは遊技メダルを検出したが、投入メダルセンサ２８ｂは遊技メダルを検出しない場合は、遊技メダルがメダル投入口２１に投入されたが、投入された遊技メダルが有効に受け入れられずに返却されたことを意味する。また、３つの投入メダルセンサ２８ａ，２８ｂ，２８ｃが所定の順序（２８ａ，２８ｃ，２８ｂの順序）とは異なる順序で遊技メダルの通過を検出した場合や一部の投入メダルセンサで遊技メダルの通過が検出されない場合は、遊技メダルが逆流するなどの異常通過が起きたことを意味する。

【００２８】

表示窓Ｗは、３個のリール３ａ～３ｃが全て停止した際に、リール毎に３個の図柄、合計９個の図柄が遊技者から視認可能に表示されるように構成されている。リール３ａ，３ｂ，３ｃの各中段の図柄表示領域を水平に結ぶ入賞ライン２９は、規定数の遊技メダルがベットされることにより有効化される入賞ラインであり、有効化された入賞ライン上に停止表示された図柄組合せにより遊技役の成立の有無を判定できるように構成されている。有効化された入賞ラインのことを「有効ライン」とも称する。なお、入賞ライン２９とは別に、リール３ａ，３ｂ，３ｃの各上段の図柄表示領域を水平に結ぶラインを上段ラインと称し、リール３ａ，３ｂ，３ｃの各下段の図柄表示領域を水平に結ぶラインを下段ラインと称する。また、リール３ａの上段、リール３ｂの中段及びリール３ｃの下段の図柄表示領域を結ぶラインを右下がりラインと称し、リール３ａの下段、リール３ｂの中段及びリール３ｃの上段の図柄表示領域を結ぶラインを右上がりラインと称する。

【００２９】

また、スロットマシン１には、ＬＥＤランプ等により構成される各種の表示用ランプが配置されている。本実施形態では、表示用ランプとして、ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ表示ランプ４６ａ、ＢＥＴ数表示ランプ４６ｂ、投入可能表示ランプ４６ｃ、遊技開始表示ランプ４６ｄ、再遊技表示ランプ４６ｅ、状態表示ランプ４６ｆ、回数表示ランプ４６ｇ、貯留枚数表示ランプ４６ｈ、及び払出数表示ランプ４６ｊを備えている。これらの表示用ランプは、後述の主制御基板６０（主制御手段１００）により制御されるように構成されている。

【００３０】

ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ表示ランプ４６ａは、遊技メダルをベットすることができる状況下で点灯されるものであり、ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の内部に配置され、点灯時にはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３を部分的または全体的に光らせるようになっている。その他の表示用ランプは、中パネルアセンブリ２０において表示窓Ｗの側方または下方に配置されている。

【００３１】

ＢＥＴ数表示ランプ４６ｂ（以下「ＢＥＴランプ４６ｂ」とも称する）は、ベットされた遊技メダルの枚数を表示するもので、ベットされた遊技メダルが、１枚以上の場合に点灯される１－ＢＥＴ表示ランプ４６ｂＣと、２枚以上の場合に点灯される２－ＢＥＴ表示ランプ４６ｂＢと、３枚の場合に点灯されるＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ｂＡとから構

成されている。投入可能表示ランプ４６ｃは、遊技メダルを投入することができる状況下で点灯されるものであり、遊技開始表示ランプ４６ｄは、スタートレバー２５を操作して遊技を開始させることができる状況下で点灯されるものである。再遊技表示ランプ４６ｅは、任意の遊技において後述の再遊技役が成立し、後述の自動ベット処理により遊技メダルが自動的にベットされた際に点灯されるものである。

【００３２】

状態表示ランプ４６ｆは、貯留（クレジット）されている遊技メダルを清算するときに点灯されるものであり、回数表示ランプ４６ｇは、例えば、ＡＴが設定されたときに、押しナビの実行可能数（押しナビが実行される毎に１減算され、また、抽選等により増加することもある）を表示するものである。貯留枚数表示ランプ４６ｈ（以下「ＣＲＥランプ４６ｈ」とも称する）は、貯留された遊技メダルの枚数を１ずつインクリメントしながら表示するものであり、払出数表示ランプ４６ｊは、後述の小役が成立した際に払い出される遊技メダルの枚数を１ずつインクリメントしながら表示するものである。貯留枚数表示ランプ４６ｈや払出数表示ランプ４６ｊは、上位桁の数字及び下位桁の数字を表示するため、各々２つの７セグメント表示器（数字を表すための７つのセグメントランプ及び小数点（ドット）を表す１つのセグメントランプから成る）で構成されている。

【００３３】

また、この払出数表示ランプ４６ｊは、スロットマシン１に何らかの異常（エラー）が発生した際に、そのエラーの種類を示す文字（アルファベット）や数字（以下、「エラーコード」ともいう。）を表示するようにも構成されている。本実施形態において設定されるエラーとしては、ＨＰエラー、ＨＥエラー、Ｈ０エラー、ＣＥエラー、ＣＰエラー、ＣＨエラー、Ｃ０エラー、Ｃ１エラー、ＦＥエラー、Ｅ１エラー、Ｅ５エラー、Ｅ６エラー、Ｅ７エラー等がある。ＨＰエラーは、後述するホッパー５０のメダル払出口で遊技メダルが滞留したと判断した場合エラーであり、ＨＥエラーは、ホッパー５０の中の遊技メダルが空と判断した場合のエラー（ホッパーエンプティエラー）であり、Ｈ０エラーは、遊技メダルが払出センサを異常通過したと判断したときのエラーである。ＣＥエラーは、投入メダルセンサにより遊技メダルが滞留したと判断した場合のエラー（遊技メダル滞留エラー）であり、ＣＰエラーは、投入された遊技メダルが不正通過したと判断した場合のエラーであり、Ｃ０エラーは、投入メダルセンサに異常入力があったと判断したときのエラーであり、Ｃ１エラーは投入メダルセンサの通過に異常があったと判断した場合のエラーである。ＦＥエラーは、後述の補助収納庫８５が満杯と判断した場合のエラー（満杯エラー）であり、Ｅ１エラーは、電源投入時に記憶装置（ＲＡＭ）の内容が正常でない場合のエラー（ＲＡＭエラー）であり、Ｅ５エラーは、全回胴停止時の図柄の組合せが異常（成立許容役以外の役を構成する対応図柄が停止表示）となる場合のエラー（回胴停止エラー）である。Ｅ６エラーは、役決定確率を定めるための後述の設定値の値（設定値）が範囲外となる場合のエラー（設定値エラー）であり、Ｅ７エラーは、各抽選等において用いる内蔵乱数の更新状態の異常を検知した場合のエラー（内蔵乱数エラー）である。Ｅ１、Ｅ５、Ｅ６、Ｅ７の各エラー（これらを総称して「Ｅ系エラー」とも称する）は、後述の設定変更により解除され、その他のエラーは、後述のリセットスイッチ８２の操作により解除されるようになっている。

【００３４】

さらに、この払出数表示ランプ４６ｊは、ストップスイッチ２６ａ～２６ｃの操作順（押し順）を示す、後述のナビ番号を表示する機能も有している。ナビ番号を表示する際の払出数表示ランプ４６ｊのことを「メイン側押し順表示器」とも称する。また、この払出数表示ランプ４６ｊは、後述する設定確認時及び設定変更時において、後述の設定値を表示する機能も有している。設定値を表示する際の払出数表示ランプ４６ｊのことを「設定値表示器」とも称する。

【００３５】

下パネルアセンブリ３０の中央部には、透明な下パネルカバー３１が取り付けられており、その左右両端部には、飾りランプ３２ａ，３２ｂが配置されている。なお、下パネル

カバー３１の裏面側には、所定の図柄が設けられた半透明の下パネルベース及び下パネル照明灯（いずれも図示せず）が取り付けられており、この下パネル照明灯を点灯させることにより、下パネルベースの図柄を後面側から照明するように構成されている。

【００３６】

受け皿アセンブリ４０には、遊技メダルを払い出すための遊技メダル払出口４１が開設されているとともに、遊技メダル払出口４１に臨むようにして遊技メダルを貯留するための遊技メダル貯留皿４２が設けられており、この遊技メダル貯留皿４２の左には、灰皿４３が設けられている。また、遊技メダル払出口４１の左右には、受け皿アセンブリ４０の背面側に配置された一対の下部スピーカ４４ａ，４４ｂ（図２参照）の前面に対向して、多数の小孔からなるスピーカ口４５ａ，４５ｂが形成されている。

【００３７】

さらに、本体筐体内には、遊技の結果、所定の入賞態様が構成された場合に獲得される遊技メダルを払い出すためのホッパー５０（図２参照）が設けられており、このホッパー５０には遊技メダルを検出するためのメダル検出部５１（図２参照）が設けられている。また、このホッパー５０は、投入されて有効に受け入れられた遊技メダルを物理的に収容する機能を有している。さらに、ホッパー５０の近傍位置には、ホッパー５０から溢れた遊技メダルを収納するための補助収納庫８５（図２参照）が設けられるとともに、この補助収納庫８５が満杯状態（補助収納庫８５から遊技メダルが溢れる可能性のある状態）であるか否かを検出する満杯検出部８６（図２参照）が設けられている。

【００３８】

≪制御基板と各機器との接続≫

本実施形態では、スロットマシン１を制御する主な制御基板として図２に示すように、主制御基板６０、サブメイン制御基板７０Ａ、及びサブサブ制御基板７０Ｂの３つの制御基板を備えている（サブメイン制御基板７０Ａとサブサブ制御基板７０Ｂを総称して副制御基板７０と称する）。遊技の進行に係る主たる制御（リール３ａ～３ｃの駆動制御や役決定処理等を含む）が主制御基板６０上に配設された制御回路により行われ、バックランプ３８ａ～３８ｃ等のランプによる照明制御等は、サブメイン制御基板７０Ａ上に配設された制御回路により行われるように構成されている。また、画像表示装置１１による演出画像表示制御、上部スピーカ１５ａ，１５ｂ等のスピーカからの音声発生制御は、主に、サブサブ制御基板７０Ｂ上に配設された制御回路により行われるように構成されている。さらに、主制御基板６０と副制御基板７０との間の情報伝達は、主制御基板６０からサブメイン制御基板７０Ａへの一方向のみ行うことが可能となっており、サブメイン制御基板７０Ａとサブサブ制御基板７０Ｂとの間の情報伝達は、双方向で行うことが可能となっている。

【００３９】

＜主制御基板６０の構成＞

主制御基板６０には、遊技に関する各種の演算処理を行うメインＣＰＵ６１と、制御プログラム等を記憶した読出し専用の記憶装置であるＲＯＭ６２と、情報の書込み及び読出しが可能な記憶装置であるＲＡＭ６３（「ＲＡＭ」のことを「ＲＷＭ」とも称する）とが配設されている。メインＣＰＵ６１が、ＲＯＭ６２に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等を制御することにより、スロットマシン１における遊技の進行に係る制御が行われるようになっている。なお、ＲＯＭ６２及びＲＡＭ６３は不揮発性の記憶装置であり、電力が供給されない場合でも記憶している情報を保持し得るように構成されている。

【００４０】

メインＣＰＵ６１には、クロックパルス（クロック信号）を発生するためのクロックパルス発生器６４、クロックパルス発生器６４で発生したクロックパルスを分周するための分周器６５、クロックパルス（または分周されたクロックパルス）に基づいて、役決定等に用いる乱数を発生するための乱数発生器６６、及び乱数発生器６６で発生した乱数を取り込むための乱数取込回路６７が接続されている。クロックパルス発生器６４は、２つの発振器（図示略）から構成され、それぞれの発振器から、互いに非同期のクロック信号が

出力されている。以下、一方の発振器から出力される所定周波数のクロック信号のことを内部クロックと称し、他方の発振器から出力される所定周波数（内部クロックとは異なる周波数とするが同じでもよい）のクロック信号のことを外部クロックと称する。例えば、内部クロックは、メインＣＰＵ６１の動作クロックや役決定以外の所定の抽選に用いられる乱数の更新クロックとして利用され、外部クロックは、役決定で用いられる乱数の更新クロックとして利用される。なお、メインＣＰＵ６１、ＲＯＭ６２、ＲＡＭ６３、分周器６５、乱数発生器６６、乱数取込回路６７、インターフェイス回路６８等を１つのＩＣチップ上に搭載し、ワンチップマイクロコンピュータとして構成してもよい。また、メインＣＰＵ６１は、インターフェイス回路６８を介して、モータ駆動回路３６、表示用ランプ制御回路４７、ホッパー駆動回路５２及び副制御基板７０に対して信号を送信するとともに、リール位置検出回路３７ａ，３７ｂ，３７ｃ、払出検出信号回路５３及び収納状態信号回路８７からの信号を受信するように構成されている。

【００４１】

モータ駆動回路３６は、リール３ａ，３ｂ，３ｃをそれぞれ回転駆動するステッピングモータ３５ａ，３５ｂ，３５ｃの回転・停止制御を行うための回路であり、表示用ランプ制御回路４７は、上述した各種の表示用ランプの制御を行うための回路である。リール位置検出回路３７ａ，３７ｂ，３７ｃは、リール３ａ，３ｂ，３ｃの各々に設置されたリールセンサ（図示せず）からの各検出信号を主制御基板６０に送信する回路である（検出回路３７ａはリール３ａに対応し、検出回路３７ｂはリール３ｂ、検出回路３７ｃはリール３ｃに対応する）。ホッパー駆動回路５２は、小役が成立した際に、ホッパー５０を駆動して遊技メダルの払い出しを行わせる回路であり、払出検出信号回路５３は、ホッパー５０から遊技メダルが払い出されたことがメダル検出部５１により検出された際に、主制御基板６０に払出検出信号を送信する回路である。収納状態信号回路８７は、補助収納庫８５が満杯状態であるか否かを示す収納状態信号を、満杯検出部８６の検出結果に応じて、主制御基板６０に送信する回路である。

【００４２】

また、スロットマシン１には、電源装置８０からの電力が主制御基板６０を介して供給されるようになっている。この電源装置８０には、電源スイッチ８１、リセットスイッチ８２及び設定鍵型スイッチ８３が接続されており、これら各スイッチからの信号がインターフェイス回路６８を介して、メインＣＰＵ６１に送信されるように構成されている。さらに、メインＣＰＵ６１は、インターフェイス回路６８を介して、設定変更スイッチ８４からの信号を受信するように構成されている。

【００４３】

電源スイッチ８１は、電源装置８０からスロットマシン１への電源投入及び電源断の操作を受け付けるスイッチであり、リセットスイッチ８２は、スロットマシン１において所定のエラー（上述のＥ系エラーを除くエラー）が発生した場合に、エラーの原因が取り除かれてエラーが解消された際に遊技店員等により操作されるスイッチである。このリセットスイッチ８２が操作されることにより、主制御基板６０及び副制御基板７０において記憶されたエラー発生の情報がクリアされ、それに伴いエラー解消時の処理が主制御基板６０及び副制御基板７０により実行される。また、設定鍵型スイッチ８３は、役決定確率の高低の程度（ランク）を定める設定値の設定確認及び設定変更を行う場合に操作されるスイッチであり、設定変更スイッチ８４は、設定値を複数段階（本実施形態では６段階）で変更するためのスイッチである。

【００４４】

前扉２が開いた状態（「ドア開状態」とも称する）で、かつ、スロットマシン１に電源が供給されている状態（電源スイッチ８１がＯＮ状態）において、設定鍵型スイッチ８３がＯＮ状態に操作されることによって設定確認モードへ移行し、設定確認が可能となる。また、ドア開状態であり、かつ、スロットマシン１に電源が供給されていない状態（電源スイッチ８１がＯＦＦ状態）において、設定鍵型スイッチ８３がＯＮ状態に操作され、その状態のまま電源スイッチ８１がＯＮ状態に操作される（スロットマシン１に電源が投入

される）ことによって設定変更モードへ移行し、設定変更が可能となる。さらに、その状態で設定変更スイッチ８４を操作するごとに、設定値を１段階ずつ更新することができる。また、設定値の更新後に、スタートレバー２５を傾動操作することにより、更新された設定値が確定し、その確定後に設定鍵型スイッチ８３をＯＦＦ状態に操作することによって、設定変更の作業が完了するようになっている。

【００４５】

なお、設定鍵型スイッチ８３は、所定の鍵部材（設定キー）を、本体側に設けられた所定の錠部材に差し込んで回動させることにより、ＯＮ状態とＯＦＦ状態が切り替えられるようになっている。また、設定確認及び設定変更は、遊技実行中の状態（遊技メダルがベットされている状態（自動ベットされた場合を含む）や、リールが回転している状態）では実行することができず、遊技待機中の状態でのみ実行することが可能となっている。なお、設定確認モード及び設定変更モードにおいて、設定値は「１」～「６」の６個の整数値を用いて、払出数表示ランプ４６ｊに表示されるようになっている（設定値表示用の別のランプをスロットマシン１の筐体内等に設けてもよい）。

【００４６】

電源装置８０からの電力は、主制御基板６０を介してサブメイン制御基板７０Ａに供給され、さらにサブメイン制御基板７０Ａを介してサブサブ制御基板７０Ｂに供給されるようになっている（電源装置８０から直接、サブメイン制御基板７０Ａとサブサブ制御基板７０Ｂに電力を供給するようにしてもよい）。電源装置８０から主制御基板６０に電力を供給する回路上と、主制御基板６０を介してサブメイン制御基板７０Ａに電力を供給する回路上には、電圧の供給状態を監視する供給電圧監視回路（図示略）がそれぞれ設けられている。各々の供給電圧監視回路は、供給電圧が所定の電圧値まで低下したときに電源断と判定し電源断検出信号をメインＣＰＵ６１、及び後述のサブメインＣＰＵ７１に出力するようになっている。また、各々の供給電圧監視回路は、供給電圧が所定の電圧値（電源断判定のための電圧値とは異なる値（例えば、高い値）とするが、同じ値としてもよい）まで復帰したときに電源投入と判定し電源投入検出信号をメインＣＰＵ６１、及びサブメインＣＰＵ７１に出力するようになっている。なお、主制御基板６０の電源断を検出するときの電圧値は、サブメイン制御基板７０Ａの電源断を検出するときの電圧値よりも高い値に設定され、サブメイン制御基板７０Ａよりも先に主制御基板６０が、電源断時に実行するようにプログラムされた処理（電源断処理）を行うように構成されている（電源投入に関しても同様としてもよい）。

【００４７】

また、メインＣＰＵ６１には、スイッチ基板９０に接続されているかまたはスイッチ基板９０上に搭載されている、リール停止信号回路９１、スタートレバー２５、投入メダルセンサ２８ａ，２８ｂ，２８ｃ、１－ＢＥＴスイッチ２２、ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３及び清算スイッチ２４からの各信号が、インターフェイス回路６８を介して入力されるようになっている。

【００４８】

また、メインＣＰＵ６１には、インターフェイス回路６８を介してブロッカ４８が接続されており、このブロッカ４８をオン／オフ制御するように構成されている。以下の説明において、ブロッカ４８をオン／オフ制御するための信号を「ブロッカ信号」とも称する。さらに、図示は省略しているが、スロットマシン１には、前扉２の開閉状態を検出するドアセンサが設けられており、このドアセンサからの信号が、インターフェイス回路６８を介してメインＣＰＵ６１に入力されるようになっている。メインＣＰＵ６１は、ドアセンサからの信号により、前扉２が閉じた状態（「ドア閉状態」とも称する）であるか開いた状態（ドア開状態）であるかを判断するようになっている。

【００４９】

また、図示は省略しているが、メインＣＰＵ６１は、所定の遊技状態(例えば、ＡＴ状態やボーナス状態）となったときに、データカウンタやホールコンピュータ等に対し外部接続用端子基板等を介して所定の信号（「外端信号」とも称する）を出力し、この外端信

号により、所定の遊技状態に設定された回数等を管理したり遊技者に提示したりできるように構成されている。

【００５０】

＜副制御基板７０の構成＞

副制御基板７０は、サブメイン制御基板７０Ａとサブサブ制御基板７０Ｂとによって構成されている。サブメイン制御基板７０Ａには、主に演出の管理に関する各種の演算処理を行うサブメインＣＰＵ７１と、制御プログラム等を記憶した読出し専用の記憶装置であるＲＯＭ７２と、情報の書込み及び読出しが可能な記憶装置であるＲＡＭ７３とが配設されており、ＲＯＭ７２に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、スロットマシン１における画像演出や音声演出の管理に関する制御、ランプ演出に関する制御等が行われるようになっている。なお、ＲＯＭ７２及びＲＡＭ７３は不揮発性の記憶装置であり、電力が供給されない場合でも記憶している情報を保持し得るように構成されている。また、サブメインＣＰＵ７１には、不図示のクロックパルス発生器及び分周器が接続されており、このクロックパルス発生器及び分周器により生成したクロック信号に応じて、所定の処理を実行するようになっている。

【００５１】

サブメインＣＰＵ７１は、インターフェイス回路７４を介して、主制御基板６０からの各種信号を受信し、ランプ制御回路１８に対し信号を送信するように構成されている。ランプ制御回路１８は、バックランプ３８ａ～３８ｃ等のランプの点灯を制御する回路である。また、サブメインＣＰＵ７１は、インターフェイス回路７４を介して、選択ボタン５４及び決定ボタン５５からの出力信号を受信し、受信した各ボタンの出力信号に応じてサブサブ制御基板７０Ｂにより画像表示装置１１にメニュー画面を表示させ、遊技者の選択操作に応じた情報を提供したり、遊技中に画像表示装置１１に表示している演出の内容を変化させたりする。

【００５２】

サブメインＣＰＵ７１は、インターフェイス回路７４を介して、サブサブ制御基板７０Ｂに各種信号を送信するとともに、サブサブ制御基板７０Ｂから各種信号を受信するように構成されている。以下、主制御基板６０からサブメイン制御基板７０Ａに送信される信号（制御信号）を「制御コマンド」とも称し、サブメイン制御基板７０Ａからサブサブ制御基板７０Ｂに送信される信号（報知信号や演出信号）を「演出コマンド」とも称する。また、サブサブ制御基板７０Ｂからサブメイン制御基板７０Ａに送信される信号（状態信号）を「状態コマンド」とも称する。

【００５３】

サブサブ制御基板７０Ｂには、主に画像演出及び音声演出の制御に関する各種の演算処理を行うサブサブＣＰＵ７５と、制御プログラム等を記憶した読出し専用の記憶装置であるＲＯＭ７６と、情報の書込み及び読出しが可能な記憶装置であるＲＡＭ７７とが配設されており、ＲＯＭ７６に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が作動することにより、画像演出や音声演出に関する制御等が行われるようになっている。なお、ＲＯＭ７６及びＲＡＭ７７は不揮発性の記憶装置であり、電力が供給されない場合でも記憶している情報を保持し得るように構成されている。

【００５４】

サブサブＣＰＵ７５は、インターフェイス回路７８を介して、サブメイン制御基板７０Ａからの報知信号または演出信号を受信し、表示装置制御回路１６、スピーカ制御回路１７に対し信号を送信するとともに、サブメイン制御基板７０Ａに状態信号を送信するように構成されている。表示装置制御回路１６は、画像表示装置１１を制御して所定の演出画像を表示させる回路であり、スピーカ制御回路１７は、上部スピーカ１５ａ，１５ｂ等のスピーカから発生させる音声等の種類や音量を制御する回路である。なお、画像表示装置１１は、ストップスイッチ２６ａ～２６ｃの操作順（押し順）を表示する押し表示器（「サブ側押し順表示器」とも称する）としても機能するように構成されている。

【００５５】

＜リール＞

各リール３ａ，３ｂ，３ｃはそれぞれステッピングモータ３５ａ，３５ｂ，３５ｃの駆動により回転するように構成されている。また、各リール３ａ，３ｂ，３ｃは透光性を有する円筒形状の部材により構成されており、その外周面には、図３に示す複数種類の図柄が表示された、透光性を有するリールテープが貼り付けられている。また、各リール３ａ，３ｂ，３ｃの内面側には、バックランプ３８ａ，３８ｂ，３８ｃが配設されており、このバックランプ３８ａ，３８ｂ，３８ｃを点灯させることにより、表示窓Ｗ内に臨む各リール３ａ，３ｂ，３ｃの領域を内面側から全体的に照明したり、各リール３ａ，３ｂ，３ｃ上に停止表示された所定の図柄組合せ（例えば、有効ライン２９上や、有効ライン２９上とは異なる位置に並んだ遊技役の対応図柄等）を目立たせるように各リール３ａ，３ｂ，３ｃの一部領域のみを照明したりするように構成されている。

【００５６】

＜リールの図柄配列＞

本実施形態では、各リール３ａ～３ｃが表示する図柄が、図３（ａ）に示すように配置されている。ここで、図３（ａ）中の「左リール」はリール３ａ、「中リール」はリール３ｂ、「右リール」はリール３ｃをそれぞれ表す。このように、各リール３ａ～３ｃには、図３（ｂ）に示す「赤セブン」、「金セブン」、「黒バー」、「青バー」、「ブランクＡ」、「ブランクＢ」、「ベルＡ」、「ベルＢ」、「スイカ」、及び「リプレイ」の１０種類の図柄が所定数ずつ配置されている。リールテープに配置された各図柄は、リールテープの長手方向において、２０等分に区画された各図柄領域に１つの図柄が印刷されている。以下、リール３ａ，３ｂ，３ｃのことを、それぞれ、左リール（左回胴）、中リール（中回胴）、右リール（右回胴）とも称する。なお、図３に示す各図柄は、各リール３ａ～３ｃの図柄配列を説明するためのものであり、リールテープに実際に描かれる図柄の大きさ（各図柄のサイズの相対的な比率）は反映していない。このリールテープは、図３（ａ）に示したように、長手方向において上端の図柄が図柄番号１９の「ベルＡ」図柄となり、下端の図柄が図柄番号０の「リプレイ」図柄となっている。したがって、リールテープをリールに張り付けた場合、図柄番号１９の「ベルＡ」図柄と図柄番号０の「リプレイ」図柄との間がリールテープの継ぎ目となる。

【００５７】

（リールテープの背景絵柄）

本実施形態の各リール３ａ～３ｃのリールテープには、左右の各縁に背景絵柄が表示されて（描かれて）いる。ここで、背景絵柄の一例を図４に示す。図４（ａ）においてハッチングで示すように、本実施形態では、リールテープＲＴＰの左右側縁に波をモチーフとした背景絵柄ＢＰＴが描かれている。また、背景絵柄ＢＰＴは、リールテープＲＴＰの長手方向においてリール図柄４個分の長さを１単位（１パターン）とする継ぎ目の無い連続したパターンになっている。したがって、背景絵柄ＢＰＴの上端ＵＥにおける絵柄部分と下端ＬＥにおける絵柄部分との間が継ぎ目無く繋がる連続した絵柄となっている。ただし、前述したリールテープの継ぎ目部分においては、リールテープの張り付け誤差などによって背景絵柄の継ぎ目にずれが生じる場合がある。

【００５８】

また、図３に示したように、本実施形態の各リールの図柄数は２０個であり、１単位の背景絵柄ＢＰＴの長さ（より正確にはリールの回転方向における長さ）が４図柄分であることから、２０／４＝５単位の背景絵柄ＢＰＴが連続して描かれている。すなわち、リールの全図柄数を、１単位の背景絵柄の長さに相当する図柄数で割った場合、割り切れる数となるように１単位の背景絵柄の長さが定められている。換言すると、リールの全図柄数は、１単位の背景絵柄の長さに相当する図柄数の整数倍になっている。

【００５９】

このように、表示窓Ｗに表示される図柄数が３個であるのに対して１パターン分の背景絵柄の長さが４図柄分（すなわち３図柄分以上）の長さになっていることから、複数単位の背景絵柄ＢＰＴをリールテープに描いたとしても、リールの停止時に表示窓Ｗから見え

る背景絵柄ＢＰＴに同一の絵柄部分が存在しないことになる。これにより、背景絵柄が繰り返しのパターンであることを遊技者に悟られ難くすることができ、遊技者を興醒めさせることなく、見た目上変化に富んだ背景絵柄を遊技者に示すことができる。

【００６０】

また、１単位の背景絵柄の長さに相当する図柄数は、その数でリールの全図柄数を割った場合、割り切れる数に定められているため、リールテープに配置された複数単位の背景絵柄の中に、１単位の長さに満たない背景絵柄を含むことがないことから、リール一周分の背景絵柄の中に絵柄の偏りを生じさせることなく均等かつ一様に配置することができる。これにより、リールの回転中に、背景絵柄の偏り部分が表示窓Ｗに瞬間的に表示され、それを目印として目押しの補助にされてしまうのを防ぐことができる。

【００６１】

また、図４（ａ）に示すように、リールテープＲＴＰの左側縁に描かれている背景絵柄と右側縁に描かれている背景絵柄とが、リールテープＲＴＰの中心Ｃに対して非対称の絵柄になっているため、背景絵柄が単調になってしまうのを防ぎ、趣のある背景絵柄を遊技者に表示することができる。ここで、「非対称の絵柄」は、図４（ａ）に示したように右側縁の背景絵柄と、左側縁の背景絵柄とをまったく別の絵柄にしてもよいし、例えば一方の縁に描かれた背景絵柄を、１８０度回転（上下逆さま）させたものを他方の縁に描く背景絵柄としたものであってもよい。さらに、リール一周当たりにおける背景絵柄の単位数は、左側縁の背景絵柄も右側縁の背景絵柄も同じ５単位になっていることから、リールテープＲＴＰの左側縁に描かれている背景絵柄と右側縁に描かれている背景絵柄との対応が常に一定となることで、両側縁の背景絵柄に一体感を持たせることができる。これにより、リールテープに描いた背景絵柄が遊技者に違和感を持たせ、そのことが遊技者のリール停止操作に影響を与えてしまう虞を回避することができる。

【００６２】

次にリールテープに描かれたリール図柄と背景絵柄との関係について図４（ｂ）を参照して説明する。図４（ｂ）は、左リール３ａのリールテープＲＴＰにおいて、図３に示した図柄配列のうち、図柄番号１９及び０～８までのリール図柄を図示している。図４（ｂ）において、リールテープＲＴＰの左側縁からリールテープＲＴＰの中心Ｃに向かって背景絵柄が最も突出した箇所（背景絵柄の波頭の部分）までの領域が左側領域Ｌａとなっている。また、リールテープＲＴＰの右側縁からリールテープＲＴＰの中心Ｃに向かって背景絵柄が最も突出した箇所（背景絵柄の波頭の部分）までの領域が右側領域Ｒａとなっている。また、左側領域Ｌａと右側領域Ｒａとの間が中央領域Ｃａとなっている。なお、本実施形態では、左側領域Ｌａの幅（リールテープの長手方向（リールの回転方向）と直交する方向の長さ）と右側領域Ｒａの幅は同じ寸法になっている。

【００６３】

図４（ｂ）に示すように、図柄番号１９，４の「リプレイ」図柄、図柄番号０，５の「ベルＡ」図柄、図柄番号３の「ブランクＡ」図柄及び図柄番号８の「ブランクＢ」図柄は、いずれもリールテープの中央領域Ｃａに納まるサイズで描かれている。すなわち、これらの図柄は背景絵柄に重複していない図柄であり、このような図柄を単独図柄とも称する。これに対して、図柄番号１，６の「スイカ」図柄、図柄番号２の「赤７」図柄及び図柄番号７の「青バー」図柄は、中央領域Ｃａから左側領域Ｌａ及び右側領域Ｒａの双方に及ぶサイズで描かれている。すなわち、これらの図柄は背景絵柄に重複している図柄であり、このような図柄を重複図柄とも称する。

【００６４】

このように、重複図柄によって背景絵柄の一部が隠されることで、背景絵柄の連続性が絶たれ、遊技者は、背景絵柄が１つのパターンの繰り返しであることに気付きにくくなる。このため、背景絵柄の見た目が単調にならず、飽きにくい背景絵柄を提示することができる。また、１つのパターンの背景絵柄を連続して配置することで、例えばリールの回転中における背景絵柄の見た目上の態様が周期的な変化を示し、その周期的な態様の変化を目印に目押しが可能だった場合、重複図柄によって背景絵柄の連続性を絶つことで、その

ような目押しをしにくくすることができる。したがって、１パターン分の背景絵柄の長さを２図柄分にしたり、左側縁に描かれている背景絵柄と右側縁に描かれている背景絵柄とを対称の絵柄にしたりしてもよく、そのような場合にリールテープに一定数の重複図柄を配置することで上述した効果を奏することができる。

【００６５】

なお、図４に示した背景絵柄においては、左側領域Ｌａの幅と右側領域Ｒａの幅とが同じ寸法になっていたが、いずれか一方の幅が他方の幅よりも広くてもよい。また、図４に示した重複図柄の大きさは、左側領域Ｌａ及び右側領域Ｒａの双方に及んでいたが、いずれか一方の領域のみに及ぶようにしてもよい。また、例えば白色のリールテープに着色を施し、その上に背景絵柄及びリール図柄を描いてもよい。この場合、リールテープに施す着色に、リールテープの両側縁から中央にかけて徐々に薄くなるグラデーションがかかっていてもよい（この場合、リールテープの中央はリールテープ本来の色（白）が露出する）。ただし、リールテープに施された着色は背景絵柄には含まれず、その着色は、左側領域Ｌａと中央領域Ｃａとの境界、及び右側領域Ｒａと中央領域Ｃａとの境界には何ら影響しない。また、図４に示した背景絵柄と同じ背景絵柄を中リール３Ｃ及び右リール３Ｒに描いてもよいし、各リールに個別の背景絵柄を描いてもよい。

【００６６】

＜遊技役の種類＞

本実施形態においては、各リール３ａ～３ｃにおいて停止表示される図柄組合せが、図５～図８に示すように設定されており、それらが遊技役を構成する図柄組合せ（対応図柄）となっている。本実施形態における遊技役としては、ＢＢ役１，２の２種類の特別役（ＢＢ役；ＢＢはビッグボーナスの略。「１種ＢＢ」、「ボーナス役」とも称する）と、再遊技役１～５の５種類の再遊技役と、小役１～４４の４４種類の入賞役（小役）との計５１種類が設定されている。それぞれの遊技役が成立するための図柄組合せ（対応図柄）、遊技役成立時における遊技メダルの払出数等は、図５～図８に示す通りである。

【００６７】

ＢＢ役１，２は、成立しても遊技メダルは払い出されず、その成立を契機として特別役物としての所定のボーナス（本実施形態では「ＢＢ」とも称する）が作動して、次遊技から通常の遊技とは異なる条件下で実行される所定のボーナス遊技（「ＢＢ遊技」とも称する）が開始可能となる、遊技者にとって有利な特別遊技状態（「ＢＢ作動中」とも称する）に移行されることを示す遊技役（ボーナス役）である。ＢＢ役１は、その対応図柄が「青バー・青バー・赤セブン」の図柄組合せとされ、ＢＢ役２は、その対応図柄が「黒バー・黒バー・赤セブン」（遊技役を構成する図柄の名称は、リール３ａ，３ｂ，３ｃの順番で記す。以下において同じ）の図柄組合せとされている。ＢＢ役１又はＢＢ役２の成立により開始可能となるボーナス遊技は、所定数（本実施形態では、例えば７０枚とするが、数値は適宜変更可）の遊技メダルが獲得されたことにより終了する（変更態様として、所定数（例えば、３０ゲーム）の遊技が実行されたことにより終了するようにしてもよい）。ＢＢ役１，２は、後述する非ＲＴ、ＲＴ１（ＢＢ内部中）においては成立することがあるが、ＲＴ２（ＢＢ作動中）では成立することがない役となっている（図５～図８中の「－」は成立しないことを示す）。

【００６８】

本実施形態では、特別役としてＢＢ役のみを設けているが、別の特別役として、ＲＢ役（ＲＢはレギュラーボーナスの略）やＭＢ役（ＭＢはミドルボーナスの略。「２種ＢＢ」とも称する）を設けるようにしてもよい。そして、ＲＢ役が成立すると次遊技からボーナス遊技としてのＲＢ遊技を開始するように設定し、ＭＢ役が成立すると次遊技からボーナス遊技としてのＭＢ遊技を開始するように設定してもよい。この場合のＲＢ遊技は、例えば、小役が所定回数（例えば、８回）成立したこと、または所定回数（例えば、１２回）の遊技が消化されたことにより終了するようにし、ＭＢ遊技は、例えば、所定数（例えば、２００超）の遊技メダルが払い出されたことにより終了するようにしてもよい。また、複数の特別役（例えば、複数種類のＢＢ役を設けたり、ＢＢ役とＭＢ役の両方を設けたり

してもよい）。

【００６９】

再遊技役１～５は、成立した場合に遊技メダルの払い出しはないが、遊技者が保有する遊技メダルの数を減らすことなく（新たに遊技メダルを投入することなく）、次の遊技を行うことが許可される遊技役（リプレイ役）である。なお、再遊技役１は、その対応図柄「ベルＡ・リプレイ・（青バー／黒バー／金セブン／赤セブン）」（（）内の“／”は「または」の意）が有効ライン２９上に停止表示された際に、表示窓Ｗ内の右下がりライン上に、図柄「リプレイ」が並ぶように構成されている。このことから、再遊技役１のことを「右下がりリプレイ」（リプレイのことを「ＲＰ」とも記す）とも称する。同様の理由から、再遊技役２～４のことを、それぞれ、右上がりＲＰ、上段ＲＰ、中段ＲＰとも称する。また、再遊技役５は、その対応図柄「ベルＡ・（青バー／黒バー／金セブン／赤セブン）・ベルＢ」が有効ライン２９上に停止表示された際に、表示窓Ｗ内の上段ライン上に、図柄「スイカ」が並ぶように構成されている。このことから、再遊技役１のことを「上段スイカＲＰ」とも称する。

【００７０】

図３（リール図柄）に示すように、再遊技役４を構成する、左リール３ａ、中リール３ｂ及び右リール３ｃの各リール上の図柄「リプレイ」は、各リール上において５図柄以内毎に配置されている。これにより、再遊技役４が当選した場合、その対応図柄「リプレイ・リプレイ・リプレイ」は、押し順や押し位置に拘わらず、有効ライン２９上に停止表示させる（「引き込む」とも称する）ことが可能である（後述のリール制御手段１３４によるリールの回転停止制御の説明を参照）。この再遊技役４のように、各ストップスイッチの操作タイミングに拘わらず、その対応図柄（複数組ある場合にはそのうちのいずれか）を有効ライン２９上に引き込むことが可能な役を、「１００％引込み可能な遊技役」又は「取りこぼしのない遊技役」とも称する。なお、再遊技役１～３，５も、再遊技役４と同様、１００％引込み可能な遊技役である。また、再遊技役１～５は、後述する非ＲＴ、ＲＴ１においては成立することがあるが、ＲＴ２では成立することがない役となっている。

【００７１】

小役１～４４は、成立時に所定数の遊技メダルが払い出されるように構成された遊技役（入賞役）である。小役１～４４のうち、小役１～３６は、後述する非ＲＴ、ＲＴ１及びＲＴ２のいずれでも成立可能な役であるのに対し、小役３７～３９は、ＲＴ２（ＢＢ作動中）でのみ成立可能な役となっている。また、小役１～２３，４０～４３は、その成立時の払出数が１枚に設定されていることから、「１枚役」とも称する。同様に、小役２４～３７のことを「１５枚役」、小役３８，３９のことを「３枚役」とも称する。なお、１５枚役のことを、「ベル小役」とも称する。

【００７２】

小役３７は、その対応図柄「ベルＡ・スイカ・（青バー／黒バー／金セブン／赤セブン）」が有効ライン２９上に停止表示された際に、表示窓Ｗ内の右下がりライン上に、図柄「スイカ」が並ぶように構成されている。このことから、小役３７のことを「スイカ小役」とも称する。また、小役４０は、その対応図柄が「赤セブン・赤セブン・赤セブン」とされた１枚役である。このことから、小役４０のことを、「赤７揃い１枚役」とも称する。なお、小役１～７，２４～３７は、１００％引き込み可能な遊技役である。

【００７３】

＜遊技を行うための基本操作＞

スロットマシン１で遊技を行うには、まず実際にメダル投入口２１に遊技メダルを投入することによりベットするか、１－ＢＥＴスイッチ２２またはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の何れかを操作してクレジットの範囲内で規定数の遊技メダルをベットすることにより、入賞ライン２９を有効化する。本実施形態では、入賞ライン２９を有効化するために必要となる遊技メダルの規定数が、後述する非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２の各ＲＴ状態のいずれにおいても３枚に設定される。ただし、規定数についてはこれに限定されるものではなく、ＲＴ状態等に応じて規定数を異なる値に設定するなど、適宜変更することが可能である

。また、複数の入賞ラインを設け、遊技メダルのベット数に応じて、有効化される入賞ラインの数等を変更するようにしてもよい。

【００７４】

次に、遊技者がスタートレバー２５を操作すると、ベット数が確定する（ベットされた遊技メダルが遊技の用に供される）とともに、後述する役決定処理が行われ、その後、最小遊技時間が経過したことが確認された後、各リール３ａ～３ｃが回転を開始する。ここで、最小遊技時間とは、１つの遊技において全リールが回転開始してから、次の遊技において全リールを回転開始させるまでに最低限確保しなければならないとされる時間をいい、本実施形態では４.１秒間と定められている。各リール３ａ～３ｃが回転を開始すると、リール３ａ～３ｃの外周表面に表示された複数種類の図柄が表示窓Ｗ内を上下に（通常、上から下に）移動表示される。そして、リール３ａ～３ｃの回転が所定の速度に達して定速回転となると各ストップスイッチ２６ａ～２６ｃが有効化され（ストップスイッチの操作が有効に受付け可能とされ）、遊技者がストップスイッチ２６ａを操作するとリール３ａの回転が停止し、ストップスイッチ２６ｂを操作するとリール３ｂの回転が停止し、ストップスイッチ２６ｃを操作するとリール３ｃの回転が停止するように構成されている。

【００７５】

ここで、有効ライン２９上に停止表示された図柄組合せが予め定めた入賞態様（遊技メダルを獲得することができる遊技役の対応図柄）となっていると判定された場合には、各入賞態様に対応した枚数の遊技メダルがホッパー５０により払い出されるか、またはクレジットとして加算される。

【００７６】

次に、図９～図２９を追加参照しながら、本実施形態に係るスロットマシン１の特徴構成について説明する。

≪機能ブロック≫

図９に示すように、本実施形態に係るスロットマシンは、機能的な観点から説明すれば主に、遊技メダルをベットするためのベット操作（例えば、メダル投入口２１への遊技メダルの投入操作、１－ＢＥＴスイッチ２２またはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３の押圧操作）や、停止中の各リール３ａ～３ｃを回転させるためのリール回転開始操作（例えば、スタートレバー２５の傾動操作）、複数種類の図柄を可変表示する３個のリール３ａ，３ｂ，３ｃの回転を停止させるための各リール回転停止操作（例えば、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃの押圧操作）、ベットまたは貯留（クレジット）された遊技メダルを払い出すための清算操作（例えば、清算スイッチ２４の押圧操作）等の、遊技者によりなされる各遊技操作に対応した信号（「遊技操作信号」とも称する）を出力する操作信号出力手段９５と、遊技の進行に係る主要な制御を行う主制御手段１００（主制御基板６０に対応する）と、遊技の状況に応じて所定の演出制御を行う副制御手段２００（副制御基板７０に対応する）とを備えて構成される。

【００７７】

（１）主制御手段１００の機能ブロック

主制御手段１００は、大別すると、主に遊技状態を管理する遊技状態管理手段１１０と、主に遊技進行を管理する遊技進行管理手段１３０と、主制御手段１００における通信を制御するメイン通信制御手段１５０とを備えて構成されている。このうち、遊技状態管理手段１１０は、設定値制御手段１１１、ＲＴ状態制御手段１１２、再遊技作動制御手段１１３、ボーナス作動制御手段１１４、フリーズ制御手段１１５、遊技モード制御手段１１６、及び乱数発生・取込手段１１７を備えている。

【００７８】

また、遊技進行管理手段１３０は、受容メダル管理手段１３１、役決定手段１３２、演出グループ番号決定手段１３３、リール制御手段１３４、停止表示図柄判定手段１３５、払出メダル管理手段１３６、ブロッカ制御手段１３７、表示用ランプ制御手段１３８、押し順管理手段１３９、及び条件装置グループ番号決定手段１４０を備えており、メイン通信制御手段１５０は、制御コマンド送信手段１５１と外端信号送信手段１５２を備えてい

る。なお、主制御手段１００における上述の各手段は、図２に示す主制御基板６０上に配されたメインＣＰＵ６１、ＲＯＭ６２、ＲＡＭ６３、電子回路等のハードウエア及びＲＯＭ６２等に格納された制御プログラム等のソフトウエアにより構成されるものを機能的に表したものである。

【００７９】

（１－１）遊技状態管理手段１１０を構成する各手段

設定値制御手段１１１は、役決定確率の設定値（設定１～設定６の６段階構成）を内部的に管理するための数値（「管理用設定値」とも称する）を制御するように構成されている。本実施形態では、管理用設定値として１から６までの連続する整数値（１～６の整数値は設定１～設定６にそれぞれ対応する）を用いている。管理用設定値のデータは、ＲＡＭ６３の所定の記憶領域に記憶されるようになっており、役決定処理において設定値を確認する際に参照されるとともに、設定確認時または設定変更時において、設定値表示器（払出数表示ランプ４６ｊ）に設定値を表示する際に参照されるようになっている。また、管理用設定値は、遊技店員による設定変更操作に応じて変更される。具体的には、設定鍵型スイッチ８３がＯＮ状態に操作され、その状態で設定変更スイッチ８４を操作するごとに、設定値が１ずつ更新されるようになっている。

【００８０】

ＲＴ状態制御手段１１２は、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２の３つのＲＴ状態の設定を制御するように構成されている。非ＲＴは、ＲＡＭ（ＲＡＭ６３）が初期化された場合に設定されるＲＴ状態である。ＲＴ１は、１種ＢＢ－Ａ条件装置または１種ＢＢ－Ｂ条件装置の選出（ＢＢ役１またはＢＢ役２の当選）が持ち越されているときに設定されるＲＴ状態（「ＢＢ内部中」とも称する）である。ＲＴ２は、ＢＢ役１またはＢＢ役２が成立したことを契機として次遊技から設定されるＲＴ状態（「ＢＢ作動中」とも称する）であり、このＲＴ２中においてボーナス遊技が実行可能となる。ＲＴ２では、再遊技役は当選せず、入賞Ｊ～Ｑ条件装置のいずれかが選出されるよう（ハズレ無し）に設定されている。上述した各ＲＴ状態の移行制御については後に詳しく説明する。

【００８１】

再遊技作動制御手段１１３は、再遊技役が成立したことを契機として、遊技者が所有する遊技メダルをベットすることなく次の遊技を行うことが許可される状態（「再遊技作動状態」とも称する）に設定するように構成されている。再遊技作動状態に設定されると、ＲＡＭ６３の所定の記憶領域に再遊技作動状態であることを示す情報（「再遊技作動状態フラグ」とも称する）がセット（例えば、値「１」が記憶）される。セットされた再遊技作動状態フラグは、再遊技作動状態が解消されるまでの所定の時点でクリア（例えば、値「０」が記憶）される。

【００８２】

ボーナス作動制御手段１１４は、ボーナス役（本実施形態の場合、ＢＢ役１またはＢＢ役２）の当選時(１種ＢＢ－Ａ条件装置または１種ＢＢ－Ｂ条件装置の選出時）から、ＢＢ役１またはＢＢ役２が成立したことを契機として実行されるボーナス遊技の終了時までの期間において、所定の処理を実行するように構成されている。具体的には、ＢＢ役１またはＢＢ役２が当選すると、ＲＡＭ６３の所定の記憶領域にＢＢ役１またはＢＢ役２が当選したことを示す情報（「１種ＢＢ当せん当該フラグ」とも称する）をセット（例えば、値「１」を記憶）する。また、ＢＢ役１またはＢＢ役２が成立したことを契機として、ＲＡＭ６３の所定の記憶領域にＢＢ作動状態であることを示す情報（「１種ＢＢ作動フラグ」とも称する）をセット（例えば、値「１」を記憶）する。

【００８３】

フリーズ制御手段１１５は、所定の条件成立を契機として、遊技の進行に係る制御処理（例えば、ベット操作やリール回転開始操作、リール回転停止操作等を受け付ける処理等）の実行を所定時間遅延させるフリーズを設定するように構成されている。本実施形態では、当せんウェイト（フリーズ時間２秒）、フェイクウェイト（フリーズ時間５秒）、告知ウェイト（フリーズ時間２秒）、全停時終了時ウェイト（フリーズ時間５秒）の４種類

のフリーズを実行できるようになっている。

【００８４】

遊技モード制御手段１１６は、遊技モード０から遊技モード７までの８個の遊技モードの設定を制御するように構成されている。遊技モードとは、ＲＴ状態とは別に主制御手段側で制御する、主にＡＴの設定状態に関連する遊技状態（「メイン遊技状態」とも称する）を意味する。また、遊技モード制御手段１１６は、区間種別番号（０または１の値をとる）によって、後述する通常区間と有利区間のいずれかに滞在するのかを管理している。ここで、区間種別番号＝０は通常区間、区間種別番号＝１は有利区間にそれぞれ滞在することを示している。さらに、遊技モード制御手段１１６は、ＡＴ当せんフラグ（０または１の値をとる）によって、ＡＴに当選したことを管理している。ここで、ＡＴ当せんフラグ＝０はＡＴに当選していないことを、ＡＴ当せんフラグ＝１はＡＴに当選していることを示している。

【００８５】

遊技モード０は、通常（非有利）の遊技状態である。遊技モード０は、通常区間に滞在するモードであり、ＡＴ遊技（アシスト遊技）に関連する抽選等を行わないモードとなっている。遊技モード１は、主に、区間種別番号＝１となったが、ＡＴ当選していないときに滞在する「チャンス」とも称される遊技状態である。遊技モード２は、主に、区間種別番号＝１となりＡＴ当選もしているが、ＢＢ当選していないときに滞在する「ＡＴ当選後１」とも称される遊技状態である。遊技モード３は、主に、ＡＴ当選している状態で、ＢＢ当選したことを契機として移行されるＡＴの遊技状態である。この遊技モード３中において、後述の押しナビが実行されるため、遊技者にとって非常に有利な遊技状態となる。

【００８６】

遊技モード４は、主に、後述する遊技モード７においてＢＢ成立した場合にその後滞在する「ＡＴ後」とも称される遊技状態である。遊技モード５は、主に、遊技モード４においてＡＴ当選した場合にその後滞在する「ＡＴ当選後２」とも称される遊技状態である。遊技モード６は、主に、区間種別番号＝１で、ＡＴ当選していない状態でのＢＢ内部中に滞在する「チャンス時内部」とも称される遊技状態である。遊技モード７は、主に、１回のＡＴ終了後に、到達フラグ＝０の場合に滞在する「ＡＴ後内部」とも称される遊技状態である。

【００８７】

上述の８個の遊技モード０～７は、通常区間に属する遊技モード（遊技モード０）と、有利区間に属する遊技モード（遊技モード１～７）とに分けられる。通常区間は、押しナビ（入賞ナビ、ＲＰナビ及び目押しナビ）を行わない期間であり、押し順を判別できる情報（条件装置番号や指示番号等の情報）を主制御手段側から副制御手段側に送信しない期間でもある。また、通常区間は、有利区間への移行の可否を決定するための抽選（例えば、有利区間移行抽せん）を行うことができる期間でもある。

【００８８】

有利区間は、押しナビを行うことができる期間であり、押し順を判別できる情報を主制御手段側から副制御手段側に送信してもよい期間でもある。また、有利区間は、有利区間の性能等を変更する抽選（例えば、ＡＴモード抽選）や有利区間中のＡＴゲーム数を上乗せする処理（例えば、セブンストック１抽選、セブンストック２抽選）等を行うことができる期間でもある。さらに、有利区間では、有利区間中であることを遊技者に報知するための区間表示器（例えば、払出数表示ランプ４６ｊのうち、７セグメントランプ以外のＤＰセグメントランプ（「有利区間ランプ」とも称する）を点灯する。有利区間に滞在中は、少なくとも１回は入賞ナビを行うようにしてもよい（この場合は、入賞ナビを１回も行っていないのであれば、通常区間へ移行することはできないようにしてもよい）。

【００８９】

また、有利区間に連続滞在できる期間には、上限（１５００ゲーム）が設けられている。さらに、上限に達して有利区間を終了するときは、有利区間に関連する情報（例えば、ＡＴ当せんフラグ、セブンストック数カウンタの値等の情報）は、全てクリアされる。な

お、上限に達して有利区間を終了するときは、有利区間の滞在中に１回も入賞ナビが行われていなくてもよい。また、有利区間への移行の可否を決定するための抽選、有利区間の性能等を変更する抽選を、役決定結果（条件装置）に基づいて行う場合は、設定差を設けていない役決定結果に限って行うようにしてもよいし、特に、有利区間の性能等を変更する抽選は、役決定結果以外の条件に基づいて行うようにしてもよい。そして、その際は、設定値を参照することなく行うようにしてもよい。

【００９０】

乱数発生・取込手段１１７は、上述のＣＰＵ６１、クロックパルス発生器６４、分周器６５、乱数発生器６６、乱数取込回路６７で構成され、各種抽選に用いられる乱数を発生させ、取り込む。本実施形態では、最大で「０～６５５３５」までの数値範囲の乱数列を発生可能な４個（４ｃｈ：ｃｈは「チャンネル」の略）の１６ビット乱数手段と、最大で「０～２５５」までの数値範囲の乱数列を発生可能な４個（４ｃｈ）の８ビット乱数手段を有しており、それぞれが独立して乱数列を発生させることが可能となっている。これらの１６ビット乱数手段または８ビット乱数手段が発生する乱数は、クロックパルス発生器６４が発生するクロック信号に基づいて更新されるため、ハードウエア乱数（ハード乱数）とも称される。なお、図示はしていないが本実施形態では、乱数発生・取込手段１１７とは別の乱数発生手段を備えている。この乱数発生手段は、上述のＣＰＵ６１、ＲＡＭ６３で構成され、役決定等に用いられる乱数として、所定の数値範囲の乱数列を発生可能な乱数手段を有している。この乱数は、プログラムに基づいて更新されるため、ソフトウエア乱数（ソフト乱数）とも称される。

【００９１】

（ＲＴ状態の移行制御について）

前述したＲＴ状態制御手段１１２によるＲＴ状態の移行制御について図１０を参照して説明する。この図に示すように、非ＲＴ中において１種ＢＢ－Ａ条件装置または１種ＢＢ－Ｂ条件装置が選出されると条件Ｐ１を充足し、これを契機としてＲＴ状態制御手段１１２は、ＲＴ状態を非ＲＴからＲＴ１へ移行させる。また、ＲＴ１中において、ＢＢ役１またはＢＢ役２が成立（「ＢＢ成立」、「ＢＢ作動」とも称する）すると条件Ｐ２を充足し、これを契機としてＲＴ状態制御手段１１２は、ＲＴ状態をＲＴ１からＲＴ２へ移行させる。

【００９２】

ＲＴ２は、ＢＢ役１またはＢＢ役２が成立したことを契機として次遊技から設定されるＲＴ状態（「ＢＢ作動中」とも称する）であり、このＲＴ２中においてボーナス遊技が実行可能となる。ＲＴ２では、再遊技役は当選せず、入賞Ｊ～Ｑ条件装置のいずれかが選出されるよう（ハズレ無し）に設定されている。ＲＴ２中において、所定数（７０枚）を超える遊技メダルが獲得されてボーナス遊技が終了する（「ＢＢ作動終了」とも称する）と、条件Ｐ３を充足し、これを契機としてＲＴ状態制御手段１１２は、ＲＴ状態をＲＴ２から非ＲＴへ移行させる。

【００９３】

（遊技モードの移行制御）

前述した遊技モード制御手段１１６による遊技モードの移行制御について図１１及び図１２を参照して説明する。図１１に示すように、遊技モード０中において、条件Ｑ１が充足されたことを契機として遊技モード０から遊技モード１へ移行し、条件Ｑ２が充足されたことを契機として遊技モード０から遊技モード２へ移行し、条件Ｑ３が充足されたことを契機として遊技モード０から遊技モード３に移行し、条件Ｑ４が充足されたことを契機として遊技モード０から遊技モード６へ移行されるようになっている。各移行条件（条件Ｑ１～Ｑ１５）の内容については、図１１に簡略化して記載しているが、より詳細な内容については、後述するフローチャートに記載している。

【００９４】

遊技モード１中において、条件Ｑ５が充足されたことを契機として遊技モード１から遊技モード０へ移行し、条件Ｑ６が充足されたことを契機として遊技モード１から遊技モー

ド６へ移行し、条件Ｑ７が充足されたことを契機として遊技モード１から遊技モード２へ移行し、条件Ｑ８が充足されたことを契機として遊技モード１から遊技モード３へ移行するようになっている。ここで、条件Ｑ５に含まれるチャンスゲーム数カウンタは、遊技モード１に滞在するゲーム数を管理するカウンタ（０～３０の値をとる）であり、遊技モード１に移行した際にチャンスゲーム数カウンタの値が３０にセットされ、以降毎ゲーム１ずつ減算される（図１２も参照）。また、条件Ｑ６～Ｑ８に含まれる１種ＢＢ当せん当該フラグは、当該ゲームにおける役抽選においてＢＢ当選したか否かを管理するフラグ（０または１の値をとる）であり、１種ＢＢ当せん当該フラグ＝０は当該ゲームでＢＢ当選していないことを、１種ＢＢ当せん当該フラグ＝１は当該ゲームでＢＢ当選していることを示す（図１２も参照）。

【００９５】

遊技モード２中において、条件Ｑ９が充足されたことを契機として遊技モード３に移行されるようになっている。遊技モード３中において、条件Ｑ１１が充足されたことを契機として遊技モード０へ移行し、条件Ｑ１２が充足されたことを契機として遊技モード７へ移行するようになっている。ここで、条件Ｑ１１、Ｑ１２に含まれるベル回数カウンタは、ＡＴ中での押しナビ（入賞ナビ）の実行可能回数（「ベル回数」とも称する）を管理するカウンタ（０～１３４の値をとる）であり、ベル回数カウンタの値が１以上のときに入賞ナビが実行可能となる（図１２も参照）。

【００９６】

また、条件Ｑ１１、Ｑ１２に含まれるセブン番号は、ＡＴの種別（赤セブンまたは金セブン）を管理する番号であり、セブン番号＝１は赤セブン、セブン番号＝２は金セブンを示す（図１２も参照）。セブンカウンタは、赤セブンのストック数を管理するカウンタ（０～２６の値をとる）であり、累積カウンタは、１回の有利区間での遊技メダルの獲得数（差枚数）を管理するカウンタ（０～２４１２の値をとる）であり、到達フラグは、遊技メダルの獲得数（差枚数）の上限到達を調整するためのフラグ（０または１の値をとる）である（図１２も参照）。

【００９７】

遊技モード６中において、条件Ｑ１０が充足されたことを契機として遊技モード１へ移行するようになっている。遊技モード７中において、条件Ｑ１０が充足されたことを契機として遊技モード４へ移行するようになっている。遊技モード４中において、条件Ｑ８が充足されたことを契機として遊技モード４から遊技モード３へ移行され、条件Ｑ１３が充足されたことを契機として遊技モード４から遊技モード０へ移行し、条件Ｑ１４が充足されたことを契機として遊技モード４から遊技モード７へ移行するようになっている。ここで、条件Ｑ１３、Ｑ１４に含まれるＡＴ周期カウンタは、ＡＴ中の滞在周期を管理するカウンタ（０～３の値をとる）である。

【００９８】

また、遊技モード４中において、条件Ｑ７が充足されたことを契機として遊技モード４から遊技モード５へ移行し、遊技モード５中において、条件Ｑ９が充足されたことを契機として遊技モード３へ移行するようになっている。

【００９９】

さらに、遊技モード１～７のいずれか（すなわち、有利区間）に滞在中に、条件Ｑ１５が充足されたことを契機として遊技モード０に移行されるようになっている。なお、条件Ｑ１５に含まれる有利区間クリアカウンタは、有利区間に連続滞在しているゲーム数を管理するカウンタ（０～１５００の値をとる）であり、通常区間から有利区間に移行した際に１５００にセットされ、有利区間でゲームを消化するごとに１減算される（図１２も参照）。また、純増カウンタは、有利区間中の獲得数（差枚数）を管理するカウンタ（０～２４１２の値をとる）であり、通常区間から有利区間に移行したときに０にセットされ、以降、獲得数に応じて更新される（図１２も参照）。

【０１００】

このように、通常区間から有利区間へ移行した際に、有利区間クリアカウンタの値を「

１５００」にセットし、有利区間でゲームを消化するごとに有利区間クリアカウンタの値を１減算する。そして、有利区間クリアカウンタの値が「０」となると通常区間に強制的に移行するようにしている。また、有利区間クリアカウンタの値が「０」となる前に有利区間から通常区間に移行した場合は、有利区間クリアカウンタの値をクリア（「０」にセット）し、再び通常区間から有利区間に移行した際に、有利区間クリアカウンタの値を「１５００」にリセットする。

【０１０１】

また、本実施形態では、有利区間中での遊技メダルの獲得数（差枚数）を計数する純増カウンタも備えている。この純増カウンタは、有利区間の開始時にそのカウンタ値を「０」にセットし（有利区間の終了時に「０」にセットしてもよい）、以降毎遊技、遊技の結果に応じてカウンタ値を更新する。更新する際に、差枚数が０を下回る場合は、カウンタ値を「０」となるよう補正し、差枚数が正値となる場合はそのまま累積して更新する（このような補正を行わないようにしてもよい）。そして、累積した差枚数が２４００枚を超えると有利区間を終了して通常区間に移行するようになっている。なお、累積カウンタは、機能的には、純増カウンタと同じ計数を行うカウンタである。制御処理中に遊技メダルの獲得数（差枚数）を確認する場合、処理内容に応じて累積カウンタの値を参照するときと、純増カウンタの値を確認するときがある。

【０１０２】

さらに、有利区間中での遊技メダルの獲得数（差枚数）に関連した計数を行うカウンタとして、補正カウンタも備えている。この補正カウンタは、純増カウンタ（累積カウンタ）の値に、赤セブンや金セブン等のＡＴストック数やベル回数カウンタの値を加味して算出される、１回の有利区間中に獲得することが可能と予想される遊技メダルの獲得数（「獲得予想数」、「獲得可能予想数」とも称する）を計数するカウンタ（０～２１０１の値をとる）である。そして、補正カウンタの値（獲得予想数）が所定値（２１００）を超えると、それを契機として、所定のタイミングで有利区間を終了して通常区間に移行する場合があるようにしている。

【０１０３】

このような構成とすることにより、有利区間の終了時期を遊技者に分かり難くすることができる。例えば、有利区間クリアカウンタの値または純増カウンタの値のみで、有利区間の終了時期を決める場合、それらの値を遊技者に表示しておくと、遊技者はそれらを確認することにより、有利区間の終了時期を容易に把握することができる。しかし、補正カンタを備えた場合、有利区間クリアカウンタや純増カウンタの値の値が上限値に達していないにも関わらず、補正カウンタの値が所定値に達したことにより、有利区間が終了することが起きる。そのため、有利区間の終了時期が分かり難くなり、遊技の興趣を向上させることができる。また、補正カウンタにおける所定値（２１００）を純増カウンタにおける上限値（２４００）よりも小さい値に設定することにより、ＡＴ中に有利区間が終了する可能性を低減することも可能となる。例えば、ＡＴ中に補正カウンタの値（獲得予想数）が所定値（２１００）を超えた場合、そのＡＴの終了後に次のＡＴも実行可能とすると、次のＡＴの実行中に純増カウンタが上限値（２４００）を超えて有利区間が終了してしまう可能性が高くなる。ＡＴ中に有利区間が終了してしまうと、遊技者が落胆する虞があるが、補正カウンタの値（獲得予想数）が所定値（２１００）を超えたより有利区間を終了するようにすれば、このような事態が起きることを回避することができる。

【０１０４】

（各遊技モードで実行される抽選）

次に、上述した遊技モード０～７において、遊技モード制御手段１１６によって行われる種々の抽選について、図１３～図２０を参照して説明する。図１３（Ａ）に示す有利区間移行抽せんは、有利区間へ移行するか否かを決める抽選であり、条件装置グループＡ番号（条件装置グループ番号については後述する）に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各条件装置グループＡ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【０１０５】
図１３（Ｂ）に示すチャンスモード１抽せんは、チャンスモード番号（チャンス（遊技モード１）中での抽選での当たり易さを管理する番号）を決める抽選であり、条件装置グループＨ番号に基づいて、チャンスモード番号０～４のいずれかを選出する。各条件装置グループＨ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。
【０１０６】
図１３（Ｃ）に示すチャンスモード２抽せん－１は、チャンス（遊技モード１）中でのＢＢ作動中において、チャンスモード番号を決める抽選であり、条件装置グループＤ番号に基づいて、チャンスモード番号０～４のいずれか（実際には０または４）を選出する。各条件装置グループＤ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。
【０１０７】
図１３（Ｄ）に示すチャンスモード２抽せん－２は、チャンス（遊技モード１）中でのＢＢ非作動中において、チャンスモード番号を決める抽選であり、条件装置グループＢ番号に基づいて、チャンスモード番号０～４のいずれか（実際には０または４）を選出する。各条件装置グループＢ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。
【０１０８】
図１３（Ｅ）に示すチャンスモード３抽せんは、チャンス（遊技モード１）中の滞在周期の終了時に、チャンスモード番号を新たに決める抽選であり、現在のチャンスモード番号１～３（０の場合は抽選しない）に基づいて、新たなチャンスモード番号０～４のいずれか（実際には０または４）を選出する。各チャンスモード番号に対応する当選置値数は図示のとおりである。なお、チャンスモード番号４は、ＡＴ当選であることを示している。図１３（Ｂ）～（Ｅ）の各チャンスモード抽せんのことを総称して、ＡＴ抽せんとも称する。
【０１０９】
図１４（Ａ）に示すチャンスゲーム数抽せんは、チャンスモード１抽せんにおいてチャンスモード番号１～３のいずれかが選出されたとき（「チャンスモード当選時」とも称する）に、チャンス（遊技モード１）に滞在するゲーム数を決める抽選であり、選出されたチャンスモード番号１～３に基づいて、ゲーム数０，１０，２０，３０のいずれかを選出する。各チャンスモード番号に対応する当選置数は図示のとおりである。
【０１１０】
図１４（Ｂ）に示すチャンス周期抽せんは、チャンスモード当選時に周期回数を決める抽選であり、チャンスモード１抽せんにおいて選出されたチャンスモード番号１～３に基づいて、周期数０～４のいずれかを選出する。各チャンスモード番号に対応する当選置数は図示のとおりである。
【０１１１】
図１４（Ｃ）に示すＥＸ１モード抽せんは、ＡＴ当選後の上乗せモード番号（ＡＴ中のストック上乗せ状態を管理する番号）を決める抽選であり、条件装置グループＦ番号に基づいて、上乗せモード番号０～２のいずれか（実際には１または２）を選出する。各条件装置グループＦ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。
【０１１２】
図１４（Ｄ）に示すＥＸ２モード抽せんは、ＥＸ１モード抽せんと同じくＡＴ当選後の上乗せモード番号を決めるため、特に、遊技モード２または５に滞在中に行われる抽選であり、条件装置グループＦ番号に基づいて、上乗せモード番号０～２のいずれか（実際には０または２）を選出する。各条件装置グループＦ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。
【０１１３】
図１４（Ｅ）に示すＡＴモード抽せん－１は、ＡＴ当選時に次回のＡＴモード番号（ＡＴ中における抽選での当たり易さを管理する番号）を決めるため、特に、遊技モード０～２の滞在中に行われる抽選であり、条件装置グループＪ番号に基づいて、ＡＴモード番号０～５のいずれかを選出する。各条件装置グループＪ番号に対応する当選置数は図示のと

おりである。
【０１１４】
図１４（Ｆ）に示すＡＴモード抽せん－２は、ＡＴモード抽せん－１と同じくＡＴ当選時に次回のＡＴモード番号（ＡＴ中における抽選での当たり易さを管理する番号）を決めるため、特に、遊技モード３～５の滞在中に行われる抽選であり、条件装置グループＪ番号に基づいて、ＡＴモード番号０～５のいずれかを選出する。各条件装置グループＪ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。
【０１１５】
図１４（Ｇ）に示すＡＴモード抽せん－３は、ＡＴモード抽せん－１，２と同じくＡＴ当選時に次回のＡＴモード番号（ＡＴ中における抽選での当たり易さを管理する番号）を決めるため、特に、全回胴停止後（「全停後」とも称する）に行われる抽選であり、条件装置グループＪ番号に基づいて、ＡＴモード番号０～５のいずれかを選出する。各条件装置グループＪ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。
【０１１６】
図１５（Ａ）に示すセブン１抽せんは、ＡＴの種別（赤セブンまたは金セブン）を決めるため、特に、遊技モード１または４滞在中と全停後に行われる抽選であり、条件装置グループＦ番号に基づいて、セブン番号０～２のいずれかを選出する。各条件装置グループＦ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。
【０１１７】
図１５（Ｂ）に示すセブン２抽せんは、セブン１抽せんと同じく、ＡＴの種別を決めるため、特に、遊技モード２または５滞在中に行われる抽選であり、条件装置グループＦ番号に基づいて、セブン番号０～２のいずれかを選出する。各条件装置グループＦ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。
【０１１８】
図１５（Ｃ）に示すＡＴモード書換抽せんは、ＡＴ終了後にＡＴモード番号を書き換える抽選であり、有利区間クリアカウンタの値（３００未満か３００以上か）に基づいて、ＡＴモード番号０～５のいずれかを選出する。各有利区間クリアカウンタの値に対応する当選置数は図示のとおりである。
【０１１９】
図１５（Ｄ）に示すセブンループ抽せんは、赤セブンを継続するか否かを決める抽選であり、ループ番号（赤セブンの継続率を管理する番号）に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各ループ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。
【０１２０】
図１５（Ｅ）に示す金セブンループ抽せんは、金セブンを継続するか否かを決める抽選であり、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。当選（１）およびハズレ（０）に割り当てた当選置数は図示のとおりである。
【０１２１】
図１５（Ｆ）に示す金セブンループ書換抽せんは、金セブンの継続率を書き換えるための抽選であり、条件装置グループＥ番号に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各条件装置グループＥ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。
【０１２２】
図１５（Ｇ）に示す上乗せモード抽せんは、ＡＴ中に上乗せモード番号を決める抽選であり、上乗せモード番号０～２のいずれか（実際には１または２）を選出する。各上乗せモード番号に割り当てた当選置数は図示のとおりである。
【０１２３】
図１６（Ａ）に示すベル回数切替抽せんは、ベル回数を書き替えるための抽選であり、ベル回数カウンタの値に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各ベル回数カウンタの値に対応する当選置数は図示のとおりである。
【０１２４】

図１６（Ｂ）に示すセブンストック１抽せんは、ＡＴストック数を加算するか否かを決める抽選であり、条件装置グループＣ番号に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各条件装置グループＣ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【０１２５】

図１６（Ｃ）に示すセブンストック２抽せんは、セブンストック１抽せんと同じく、ＡＴストック数を加算するか否かを決める抽選であり、条件装置グループＥ番号に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各条件装置グループＥ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【０１２６】

図１６（Ｄ）に示す演出レバーウェイト抽せんは、フリーズとしてのフェイクウェイトを行うか否かを決める抽選であり、条件装置グループＪ番号に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各条件装置グループＪ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【０１２７】

図１７（Ａ）に示すＡＴ周期抽せん－１は、ＡＴ終了時に、ＡＴ中の滞在周期回数（遊技モード３から遊技モード７，４を経由して遊技モード３に戻るまでに必要なＢＢ作動の回数）を決めるため、特に、ＡＴモード番号が１または２のときに行われる抽選であり、ベル回数カウンタの値に基づいて、滞在周期回数０～３（実際には１～３）のいずれかを選出する。各ベル回数カウンタの値に対応する当選置数は図示のとおりである。

【０１２８】

図１７（Ｂ）に示すＡＴ周期抽せん－２は、ＡＴ周期抽せん－１と同じく、ＡＴ終了時に、ＡＴ中の滞在周期回数を決めるため、特に、ＡＴモード番号が３または４のときに行われる抽選であり、ベル回数カウンタの値に基づいて、滞在周期回数０～３（実際には１～３）のいずれかを選出する。各ベル回数カウンタの値に対応する当選置数は図示のとおりである。

【０１２９】

図１７（Ｃ）に示す引き戻し１抽せん－１は、ＡＴ終了後に、再びＡＴ当選するか否かを決めるため、特に、ＡＴモード番号が１～３のときに行われる抽選であり、条件装置グループＣ番号に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各条件装置グループＣ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【０１３０】

図１７（Ｄ）に示す引き戻し１抽せん－２は、引き戻し１抽せん－１と同じく、ＡＴ終了後に、再びＡＴ当選するか否かを決めるため、特に、ＡＴモード番号が４のときに行われる抽選であり、条件装置グループＣ番号に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各条件装置グループＣ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【０１３１】

図１８（Ａ）に示す引き戻し１抽せん－３は、引き戻し１抽せん－１，２と同じく、ＡＴ終了後に、再びＡＴ当選するか否かを決めるため、特に、ＡＴモード番号が５のときに行われる抽選であり、条件装置グループＣ番号に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各条件装置グループＣ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【０１３２】

図１８（Ｂ）に示す引き戻し２抽せんは、ＡＴ中の滞在周期回数が０となった後に、再びＡＴ当選するか否かを決める抽選であり、ＡＴモード番号に基づいて、当選（１）またはハズレ（０）のいずれかを選出する。各ＡＴモード番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【０１３３】

図１８（Ｃ）に示すＡＴ周期優遇ゲーム数抽せんは、ＡＴ終了後に、所定の優遇状態に

設定されるゲーム数（「優遇状態ゲーム数」とも称する）を決める抽選であり、ＡＴモード番号に基づいて、優遇状態ゲーム数０，１０，２０，３０のいずれかを選出する。各ＡＴモード番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【０１３４】

図１９（Ａ）に示すセブンテーブル１抽せんは、セブンテーブル番号（赤セブン中の継続率を決めるテーブルを管理する番号）を決める抽選であり、ＡＴモード番号に基づいて、セブンテーブル番号０～１５のいずれかを選出する。各ＡＴモード番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【０１３５】

図１９（Ｂ）に示すセブンテーブル２抽せんは、セブンテーブル１抽せんと同じく、セブンテーブル番号を決める抽選であり、条件装置グループＧ番号に基づいて、セブンテーブル番号０～１５のいずれかを選出する。各条件装置グループＧ番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【０１３６】

図２０（Ａ）に示すベル回数１抽せん－１は、ベル回数を決めるため、特に、遊技モードが０～２のときに行われる１回目用の抽選であり、ＣＵランク番号（カウントアップのし易さを管理する番号）に基づいて、ベル回数０～４，６，１０，１１，２０のいずれかを選出する。各ＣＵランク番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【０１３７】

図２０（Ｂ）に示すベル回数１抽せん－２は、ベル回数１抽せん－１と同じく、ベル回数を決めるため、特に、遊技モードが４または５のときに行われる１回目用の抽選であり、ＣＵランク番号に基づいて、ベル回数０～４，６，１０，１１，２０のいずれかを選出する。各ＣＵランク番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【０１３８】

図２０（Ｃ）に示すベル回数２抽せんは、ベル回数を決めるために行われる２回目以降用の抽選であり、ＣＵランク番号に基づいて、ベル回数０～４，６，１０，１１，２０のいずれかを選出する。各ＣＵランク番号に対応する当選置数は図示のとおりである。

【０１３９】

図２０（Ｄ）に示すベル回数３抽せんは、ベル回数２抽せんと同じく、ベル回数を決めるために行われる２回目以降用の抽選であり、ベル回数０～４，６，１０，１１，２０のいずれかを選出する。各ベル回数に割り当てた当選置数は図示のとおりである。

【０１４０】

（１－２）遊技進行管理手段１３０を構成する各手段

図９に戻り、受容メダル管理手段１３１は、メダル投入口２１から投入された遊技メダル（「投入遊技メダル」とも称する）のうち実際に受け入れられた遊技メダル（受入通路に導かれて投入メダルセンサ２８ｂにより検出された遊技メダルであり、「受容遊技メダル」とも称する）を、直接ベットされる遊技メダルとするのか、クレジットされる遊技メダルとするのかを制御するように構成されている。本実施形態では、ベット数が最大ベット許容数（遊技を実行するのに必要となるベット数（規定数「３」））に達していない場合には、受容遊技メダルを直接ベットされる遊技メダルとし、ベット数が最大ベット許容数に達しており、クレジット数が最大クレジット許容数（例えば「５０」）に達していない場合には、受容遊技メダルをクレジットされる遊技メダルとするように構成されている。

【０１４１】

また、受容メダル管理手段１３１は、再遊技作動状態に設定された遊技において、自動ベット処理（遊技者が保有する遊技メダルの数を減らすことなく、前回の遊技におけるベット数と同数の遊技メダルがベットされた状態を設定する処理）を行うように構成されている。再遊技作動状態であっても、クレジット数が最大クレジット許容数に達していない場合には、投入された遊技メダルをクレジットされる遊技メダルとして受け入れる（受け入れないようにしてもよい）。ベット数が最大ベット許容数に達しており、かつクレジット数が最大クレジット許容数に達している場合には、投入された遊技メダルは受け入れら

れずに返却されるようになっている。

【０１４２】

役決定手段１３２は、スタートレバー２５が操作されたこと（スタートレバー２５の操作が有効に受け付けられたこと）を契機として、予め設定された役決定確率（抽選置数）に基づき複数の役決定結果（条件装置）の中から少なくとも１つの役決定結果を選出するための役決定処理（内部抽せん）を行うように構成されている。この役決定処理は、上述の１６ビット乱数手段が発生する乱数を用いて行われる。具体的には、スタートレバー２５が操作されたことを契機として、１６ビット乱数手段が発生した乱数を取り込む。そして、役決定処理を行う際に、取り込んだ乱数を読み出し、その読み出した乱数に所定のソフト乱数を加算し、加算後の乱数を用いて、条件装置を選出するように構成されている。所定のソフト乱数を加算せず、読み出した乱数を用いて、条件装置を選出するようにしてもよい。

【０１４３】

役決定処理は、予め設定された所定の役決定テーブル（図示略）を参照して行われる。役決定テーブルは、各条件装置に対応した抽選置数データが設定値別に、ＲＯＭ６２内の所定の記憶領域（複数のアドレス）に記憶された構成のものとなっている。役決定処理において、１つまたは複数の条件装置が選出されると、選出された条件装置に対応した遊技役が当該遊技における成立許容役となる。選出された条件装置（当選役）の情報はＲＡＭ６３の所定の記憶領域に記憶されるが、１つの遊技において記憶された当選項目の情報が、小役や再遊技役の当選に関する情報である場合は、これら小役、再遊技役の成立の有無に拘わらず、当該遊技の終了後にクリア（「０」にリセット）される。一方、ＢＢ役の当選に関する情報は、ＢＢ役が当選しても成立しなかった場合、当該ＢＢ役が成立するまでクリアされずに記憶保持される。

【０１４４】

演出グループ番号決定手段１３３は、役決定処理により選出された条件装置に対して演出グループ番号を対応付ける処理を行うように構成されている。本実施形態では、図２１に示すように、ボーナス条件装置に対しては演出グループＡグループ番号（０または１）を対応付け、入賞再遊技条件装置に対しては演出グループＢグループ番号（０～２９）を対応付けている。例えば、図２１（Ａ）に示すように、１種ＢＢ－Ａ条件装置および１種ＢＢ－Ｂ条件装置には、演出グループＡグループ番号１を共通で対応付けている。また、図２１（Ｂ）に示すように、押し順の違いによって遊技上の有利、不利（出玉への影響）が生じたり、遊技メダルの払出数（獲得数）に差が生じたりする、入賞－Ａ１～Ａ１２条件装置には演出グループＢグループ番号１３を共通で対応付けており、入賞－Ｂ１～Ｂ１２条件装置には演出グループＢグループ番号１４を共通で対応付けている。

【０１４５】

これに対し、押し順の違いによって遊技上の有利、不利に影響しない（出玉への影響がない）再遊技役の当選に対応する再遊技－Ａ～Ｌ条件装置や、押し順の違いによって遊技メダルの払出数（獲得数）に差が生じないかあるいは獲得し得る遊技メダル数自体が少ない（例えば、ベットの規定数以下）の小役（入賞役）の当選に対応する入賞再遊技条件装置については、個々の条件装置に対して異なる演出グループＢ番号を対応付けている。

【０１４６】

図９に戻り、リール制御手段１３４は、スタートレバー２５が操作されたこと（スタートレバー２５の操作が有効に受け付けられたこと）を契機として、最小遊技時間が経過していることを確認した後、リール３ａ～３ｃを回転開始させ、回転開始させた全リールが定速回転状態となった後、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃが順次操作されたこと（ストップスイッチ２６ａ～２６ｃの各操作が有効に受け付けられたこと）を契機として、対応する各リール３ａ～３ｃを順次回転停止させるように構成されている。

【０１４７】

各リール３ａ～３ｃの回転停止制御は、役決定処理により選出された役決定結果に応じて設定（セット）される各停止テーブル（図示略）に基づき、ストップスイッチ２６ａ～

２６ｃの操作態様（押し順や操作タイミング等）に応じて行われる。各リール３ａ～３ｃは、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃが操作されたタイミングから、各リール３ａ～３ｃが所定の停止許容時間（例えば１９０ミリ秒）以内に停止するように（本実施形態では、最大滑りコマ数５コマの範囲内で）行われる。

【０１４８】

すなわち、役決定処理の結果、所定の遊技役が成立許容役として選出されている場合、停止許容時間の範囲内において可能な限り、その選出された遊技役の対応図柄が有効ライン２９上に停止表示されるように、ハズレの場合には、いずれの遊技役の対応図柄も有効ライン２９上に停止表示されないように、リール３ａ～３ｃの停止制御がなされるようになっている。なお、特別役の当選持越し中に再遊技役または小役が当選する場合や、特別役と再遊技役または小役が重複当選する場合を設ける場合には、再遊技役、特別役、小役の順に優先して成立させる再遊技役優先（特別役よりも小役の優先順位を高くしてもよい）のリール回転停止制御を行ってもよい。

【０１４９】

停止表示図柄判定手段１３５は、ストップスイッチ２６ａ～２６ｃが操作されたタイミングに基づき、リール３ａ～３ｃにより停止表示された図柄がどの図柄であるかを判定するとともに、有効ライン２９上に停止表示されたと判定した図柄の組合せ（実際に停止表示された図柄組合せとは異なっていてもよい）に基づき、遊技役が成立しているかどうかを判定するように構成されている。

【０１５０】

払出メダル管理手段１３６は、小役が成立した場合に成立した小役に応じた数の遊技メダルを、クレジット数が最大クレジット許容数に達していない場合には、クレジット数に加算する貯留加算払い出しにより、クレジット数が最大クレジット許容数に達している場合には、ホッパー駆動回路５２を介してホッパー５０を駆動させる実払い出しにより、払い出すようになっている。また、払出メダル管理手段１３６は、清算操作（清算スイッチ２４の押圧操作）が有効に受け付けられた場合に、ベットされていた数の遊技メダルまたはクレジットされていた数の遊技メダルを、ホッパー５０を駆動させて払い戻すようになっている。

【０１５１】

ブロッカ制御手段１３７は、上述のブロッカ４８を制御するためのブロッカ信号を出力して、ブロッカ４８をＯＮ状態（遊技メダル受入可能状態）とＯＦＦ状態（遊技メダル受入不可状態）との間で切り替えるように構成されている。なお、ブロッカ４８がＯＦＦ状態とされた場合、メダル投入口２１に投入された遊技メダルは、返却通路に導かれ返却される。ただし、遊技メダルが投入されたことは、投入メダルセンサ２８ａにより検出されるようになっている。

【０１５２】

表示用ランプ制御手段１３８は、上述の各種表示用ランプ（ＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ａ、ＢＥＴランプ４６ｂ、投入可能表示ランプ４６ｃ、遊技開始表示ランプ４６ｄ、再遊技表示ランプ４６ｅ、状態表示ランプ４６ｆ、回数表示ランプ４６ｇ、ＣＲＥランプ４６ｈ、払出数表示ランプ４６ｊ）の点灯や消灯等に関する制御を、表示用ランプ制御回路４７を介して行うように構成されている。なお、払出数表示ランプ４６ｊをメイン側押し順報知器として機能させる場合は、押し順管理手段１３９により払出数表示ランプ４６ｊの制御が行われる。

【０１５３】

押し順管理手段１３９は、役決定処理により選出された役決定結果（条件装置）に応じて、報知する押し順に対応した指示番号（０～６のいずれか）を選出するようになっている。指示番号０は、押し順を報知しないときに選出されるもので、指示番号１～６は、押し順を報知したいときに選出されるものである。本実施形態では、指示番号１を「左中右」、指示番号２を「左右中」、指示番号３を「中左右」、指示番号４を「中右左」、指示番号５を「右左中」、指示番号６を「右中左」の各押し順に対応付けている。

【０１５４】
　また、押し順管理手段１３９は、払出数表示ランプ４６ｊをメイン側押し順報知器として機能させ、選出した指示番号を報知させることにより押しナビ（メイン側押しナビ）を行うようにも構成されている。この押しナビは、払出数表示ランプ４６ｊに設けられた２つの７セグメントランプ（以下「７セグ」と略記することがある）を用いて、ナビ番号を報知する。例えば、左の７セグに「＝」を表示し、右の７セグに指示番号の数値（例えば、指示番号２であれば「２」）を表示する。左の７セグに表示する「＝」は、払出数表示ランプ４６ｊにおいて払出数を表示しているときと区別するためのものである。ナビ番号０が選出された場合には、払出数表示ランプ４６ｊによる表示は行わないようにしているが、別の態様として、左の７セグに「＝」を右の７セグに「０」を表示してもよいし、左の７セグと右の７セグとの両方に「０」を表示してもよいし、左右の７セグの一方のみに「０」を表示してもよい。
【０１５５】
　条件装置グループ番号決定手段１４０は、演出グループ番号決定手段１３３により決定された演出グループＡグループ番号および演出グループＢグループ番号に応じて、各種抽選において当選値を選出するために用いられる条件装置グループ番号を決定するように構成されている。具体的には、条件装置グループ番号を、条件装置グループＡ番号から条件装置グループＪ番号までの１０種類に分けるとともに、演出グループＡグループ番号と演出グループＢグループ番号との各組合せについて、それぞれ、条件装置グループＡ番号から条件装置グループＪ番号までの各番号値を予め対応付けている。具体的な対応付けは、図２２に示すとおりである。例えば、演出グループＡグループ番号１および演出グループＢグループ番号０の組合せについては、条件装置グループＡ番号１、条件装置グループＢ番号２、条件装置グループＣ番号２、条件装置グループＤ番号０、条件装置グループＥ番号０、条件装置グループＦ番号１、条件装置グループＧ番号０、条件装置グループＨ番号１、条件装置グループＩ番号０、条件装置グループＪ番号１をそれぞれ対応付けているという具合である。なお、図２２の表中の備考欄には、演出グループＡグループ番号と演出グループＢグループ番号との各組合せの内容を表す略称を記載している。
【０１５６】
　（役決定処理に関する詳細説明）
　役決定手段１３２によって実行される役決定処理は、１回の遊技につき１回、所定の確率（役決定確率）に基づいて役抽せんを行い、その役抽せんによって決定された当せん番号に基づいて、有効ラインに停止表示させることができる図柄組合せなどを決定する一連の処理である。より詳細には、まず、役決定確率に基づいて役抽せんを行い、この役抽せんによって複数の当せん番号（ハズレを含む）の中から１つの当せん番号を決定する。当せん番号の各々には、予めボーナス条件装置番号又は入賞再遊技条件装置番号が紐付けられており、１つの当せん番号が決定されると、その当せん番号に紐付けられたボーナス条件装置番号又は入賞再遊技条件装置番号が、ＲＡＭの所定記憶領域に保存される。ここで、ボーナス条件装置番号と入賞再遊技条件装置番号は、異なる記憶領域に保存される。これにより、ＲＡＭに保存された各種条件装置番号の条件装置に対応付けられた図柄組合せを、有効ラインに揃えることができる状態となる。
【０１５７】
　なお、上述した例では、１つ当せん番号に対してボーナス条件装置番号又は入賞再遊技条件装置番号のいずれか一方を紐付けていたが、１つ当せん番号に対してボーナス条件装置番号及び入賞再遊技条件装置番号の双方を紐付けてもよい。
【０１５８】
　上述した役決定確率は、任意に設定することが可能である。また、役決定確率は、遊技店員等により設定される上述の設定値に応じて変更できるように構成することが可能である。本実施形態では、設定１～６の６段階の設定値構成となっており、設定値に応じて役決定確率が異なる当せん番号と、設定値が変わっても役決定確率が不変である当せん番号とを設けている。以下、設定値に応じて役決定確率が変化するように設定することを「設

定差を設ける」と称する。各当せん番号について、設定差を設けるのか否かについては、任意に定めることが可能である。一例として、スロットマシン１における出玉率（遊技の用に供された遊技メダル数に対する払出数の割合）に影響を及ぼす抽選の抽選契機となる条件装置の条件装置番号が紐付けられた当せん番号については設定差を設けず、抽選契機とはならない条件装置の条件装置番号が紐付けられた当せん番号については設定差を設けても設けなくてもよいとすることが挙げられる。

【０１５９】

図２３に、スロットマシン１における役決定確率の一例として、各当せん番号に割り当てられた当選置数（置数合計６５５３６）を示している。図２３は、当せん番号は図示しておらず、各当せん番号に紐付けられた条件装置番号の条件装置を図示している。また、本例では、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２の各ＲＴ状態における当選置数を、設定１、設定３、設定６の３つの設定値の場合について示している。本例によれば、非ＲＴ中において、１種ＢＢ－Ａ条件装置番号が紐付けられた当せん番号又は１種ＢＢ－Ｂ条件装置番号が紐付けられた当せん番号が選出される確率は、それぞれ７／１００程度と、比較的高めに設定されている。また、非ＲＴ中またはＲＴ１中において、入賞－Ａ１～Ａ１２条件装置番号に対応する当せん番号のいずれかが選出される確率は、７／１０程度と、かなり高めに設定されている。

【０１６０】

図２４（Ａ）の表には、ボーナス条件装置の種類とそのボーナス条件装置に付与されたボーナス条件装置番号、各条件装置に対応づけられた図柄組合せ（図２４（Ａ）においては「当選役」と表記）とが示されており、図２４（Ｂ）、図２５～図２９の各表には、入賞再遊技条件装置の種類とその入賞再遊技条件装置に付与された入賞再遊技条件装置番号、各条件装置に対応づけられた図柄組合せ（図２４（Ｂ）、図２５～図２９においては「当選役」と表記）等が示されている。以下、具体的にいくつかの条件装置の内容について説明する。

【０１６１】

図２４（Ａ）に示すボーナス条件装置において、１種ＢＢ－Ａ条件装置にはボーナス条件装置番号１が付与され、に１種ＢＢ－Ｂ条件装置にはボーナス条件装置番号２が付与されている。ボーナス条件装置番号０はいずれのボーナス条件装置にも対応していないことを示す。１種ＢＢ－Ａ条件装置には、ＢＢ役１の図柄組合せが対応付けられており、この図柄組合せは後述する非ＲＴ中において停止表示され得るようになっている。また、ＢＢ役１の図柄組合せを有効ラインに揃えることができなかった場合は、後述のＲＴ１へ移行し、その図柄組合せを揃えられる状態が持ち越されるようになっている。一方、ＲＴ２ではＢＢ役１の図柄組合せを有効ラインに揃えられる状態にはならず、従って、その状態が持ち越されることがないようになっている（図２４（Ａ）中、「ＲＴ２（ＢＢ作動中）」欄の「－」はその図柄組合せを揃えられる状態にはならず、揃えられる状態が持ち越されることもされないことを示す）。１種ＢＢ－Ｂ条件装置には、ＢＢ役２の図柄組合せが対応付けられており、この図柄組合せは非ＲＴ中において停止表示され得るようになっている。また、ＢＢ役２の図柄組合せを有効ラインに揃えることができなかった場合は、ＲＴ１へ移行し、その図柄組合せを揃えられる状態が持ち越されるようになっている。また、ＲＴ２ではＢＢ役２の図柄組合せを有効ラインに揃えられる状態にはならず、従って、その状態が持ち越されることがないようになっている。

【０１６２】

図２４（Ｂ）に示す再遊技－Ａ～Ｌ条件装置には、入賞再遊技条件装置番号が１～１２の中からそれぞれに対応して付与されている。これらの条件装置は、再遊技の図柄組合せが対応付けられた条件装置であり、非ＲＴ中、ＲＴ１中では再遊技の図柄組合せを揃えられる状態になることがあるが、ＲＴ２中ではそのような状態がないように構成されている。また、役抽せんによって決定された当せん番号に、図２４（Ｂ）の入賞再遊技装置番号１～１２のいずれかが紐付けられていた場合は、その番号の条件装置に対応する「当選役」欄に示す図柄組合せを有効ラインに揃えることができる状態になる。例えば、役抽せん

で当選番号１が決定された場合は、入賞再遊技条件装置番号１の再遊技－Ａ条件装置に対応付けられた再遊技役１～４の図柄組合せのうちいずれ１つを揃えられる状態になる。また、役抽せんで当選番号１２が決定された場合は、入賞再遊技条件装置番号１２の再遊技－Ｌ条件装置に対応付けられた再遊技役２～５の図柄組合せのうちいずれ１つを揃えられる状態になる。図２４（Ｂ）に示す番号０は、いずれの入賞及び再遊技の図柄組合せを揃えられない状態にする当せん番号が決定されたこと、すなわちハズレのことを示す。ハズレの状態は、本実施形態では非ＲＴ中にのみなり得るが、ＲＴ１中やＲＴ２中にハズレの状態になってもよい。

【０１６３】

図２４（Ｂ）、図２５、図２６に示す入賞－Ａ１～Ａ１２条件装置には、入賞再遊技条件装置番号が１３～２４の中からそれぞれに対応して付与されている。これらの条件装置は、小役の図柄組合せが対応付けられた条件装置である。また、非ＲＴ中、ＲＴ１中では入賞－Ａ１～Ａ１２条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態になることがあるが、ＲＴ２中ではそのような状態になることがないように構成されている。図２６～図２８に示す入賞－Ｂ１～Ｂ１２条件装置には、入賞再遊技条件装置番号が２５～３６の中からそれぞれに対応して付与されている。これらの条件装置は小役の図柄組合せが対応付けられた条件装置であり、非ＲＴ中、ＲＴ１中では入賞－Ｂ１～Ｂ１２条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態になることがあるが、ＲＴ２中ではそのような状態にはならないように構成されている。図２９に示す入賞－Ｃ～Ｅ条件装置には、入賞再遊技条件装置番号が３７～３９の中からそれぞれに対応して付与されている。これらの条件装置は、小役の図柄組合せが対応付けられた条件装置であり、非ＲＴ中、ＲＴ１中では入賞－Ｃ～Ｅ条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態になることがあるが、ＲＴ２中ではそのような状態にはならないように構成されている。

【０１６４】

（役抽せんの結果に応じたリール制御に関する詳細説明）

次に、上述した各条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態になったときにリール制御手段１３４によって実行されるリール制御について説明する。

（ａ）１種ＢＢに関するリール制御

図２４（Ａ）に示した１種ＢＢ－Ａ条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態になった非ＲＴ中または１種ＢＢ－Ａ条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態が持ち越されたＲＴ１中においては、遊技者による押し位置によって、ＢＢ役１の対応図柄「青バー・青バー・赤セブン」を有効ライン２９上に引き込める場合はＢＢ役１が成立する。同様に、１種ＢＢ－Ｂ条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態になった非ＲＴ中または１種ＢＢ－Ｂ条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態持ち越されたＲＴ１中においては、遊技者による押し位置によって、ＢＢ役２の対応図柄「黒バー・黒バー・赤セブン」を有効ライン２９上に引き込める場合はＢＢ役２が成立する。

【０１６５】

（ｂ）再遊技に関するリール制御

図２４（Ｂ）に示した再遊技－Ａ～Ｄ条件装置に対応する図柄組合せが揃えられる状態になった場合は、非ＲＴ中でもＲＴ１中でも、押し順や押し位置に関係なく、必ず再遊技役４（中段ＲＰ）が成立するようなリール制御が行われる。また、再遊技－Ｅ～Ｇ条件装置に対応する図柄組合せが、非ＲＴ中またはＲＴ中に揃えられる状態になった場合際は、再遊技役１または３が成立するようなリール制御が行われる。また、再遊技－Ｈ～Ｊ条件装置に対応する図柄組合せが、非ＲＴ中に揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位置に関係なく、必ず再遊技役２（右上がりＲＰ）が成立するのに対し、ＲＴ１中に揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位置に関係なく、必ず再遊技役４（中段ＲＰ）が成立するようなリール制御が行われる。さらに、再遊技－Ｋ，Ｌ条件装置に対応する図柄組合せが、非ＲＴ中に揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位置に関係なく、必ず再遊技役５（上段スイカＲＰ）が成立するのに対し、ＲＴ１中に揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位置に関係なく、必ず再遊技役４（中段ＲＰ）が成立するよう

なリール制御が行われる。

【０１６６】

なお、ＲＴ１中にハズレとなる当せん番号が決定されるようにした場合、ハズレとなる当せん番号が決定された際に、押し順が逆押し（ストップスイッチ２６ｃを最初に操作する押し順）等の所定の押し順の場合に、押し位置によっては「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せ（「赤７揃い図柄」とも称する）が表示窓Ｗ内（例えば、有効ライン２９上）に表示されるように構成してもよい。この赤７揃い図柄は、小役４０（赤７揃い小役）の対応図柄と共通しているが、小役４０はＲＴ２中でしか成立しない（図８参照）。したがって、ＲＴ１中で停止表示される赤７揃い図柄は、あくまでハズレ図柄となる。

【０１６７】

（ｃ）入賞に関するリール制御

図２４（Ｂ）、図２５、図２６に示す入賞－Ａ１～Ａ１２条件装置に対応する図柄組合せが、非ＲＴ中に揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位置に関係なく必ず所定の１枚役が成立し、ＲＴ１中に揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位置によって成立する役が異なるようなリール制御が行われる。例えば、図２６に示す入賞－Ａ１１条件装置は、小役６，１０，１５，１６，２１，３４の図柄組合せが対応する条件装置であり、非ＲＴ中にこれらの図柄組合せを揃えられる状態になった場合は、押し順や押し位置に関係なく必ず１枚役である小役６が成立するようなリール制御が行われる。

【０１６８】

一方、入賞－Ａ１１条件装置に対応する図柄組合せがＲＴ１中に揃えられる状態になった場合は、押し順が「中右左」のときは１５枚役である小役６が確率１／１で成立し、押し順が「右中左」のときは１５枚役である小役３４が確率１／１で成立し、その他の押し順（「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」）のときは１枚役である小役１０，１５，１６のいずれかがそれぞれ確率１／８で成立するようなリール制御が行われる。なお、「左」、「中」、「右」は、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃを意味しており、これらの並び順は、その操作順を示している。例えば、「中右左」は、ストップスイッチを２６ｂ→２６ｃ→２６ａの順に操作する押し順を表すという具合である。図２５～図２８では各押し順を「１」、「２」、「３」の数字の並び順で示している。図中の「１２３」、「１３２」、「２１３」、「２３１」、「３１２」、「３２１」は、それぞれ「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「中右左」、「右中左」の押し順に対応する。

【０１６９】

ＲＴ１中は、ボーナス条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態が持ち越されているため、押し順や押し位置によっては、ＢＢ役１やＢＢ役２が成立することもある。例えば、１種ＢＢ－Ｂ条件装置に対応する図柄組合せ（すなわちＢＢ役２の図柄組合せ）を揃えられる状態が持ち越されているＲＴ１中で入賞－Ａ１１条件装置に対応する図柄組合せを揃えられる状態になった場合、押し順が「中右左」のときと「右中左」のときは、それぞれ小役６、小役３４が必ず成立するので、ＢＢ役２が成立することはない。一方、その他の押し順（「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」）のときは、押し位置によって小役１０，１５，１６のいずれかの対応図柄を引き込める場合はＢＢ役２が成立しないが、これらの対応図柄を引き込むことができず、逆にＢＢ役２の対応図柄「黒バー／黒バー／赤セブン」を引き込むことができる場合はＢＢ役２が成立するようなリール制御が行われる。

【０１７０】

具体的に、「左中右」の押し順のときを例にとって説明する。まず、１番目の左リールでの押し位置が図柄「赤セブン」を引き込める範囲であった場合について説明する。この場合、左リールにおいて図柄「赤セブン」を引き込むリール制御が行われるため、その段階では小役１６か小役２１のいずれかが成立する可能性が残る。続いて２番目の中リールでの押し位置が図柄「青バー」を引き込める範囲であった場合は、中リールにおいて図柄「青バー」を引き込むリール制御が行われるため、その段階では小役１６が成立する可能

性が残り、最後に３番目の右リールでの押し位置が図柄「青バー」を引き込める範囲であった場合は、右リールにおいて図柄「青バー」を引き込むリール制御が行われるため、最終的に小役１６（対応図柄「赤セブン・青バー・青バー」）が成立することとなる。これに対し、２番目の中リールでの押し位置が図柄「赤セブン」を引き込める範囲であった場合は、中リールにおいて図柄「赤セブン」を引き込むリール制御が行われるため、その段階で取りこぼし（いずれの役も成立しない）が確定し（最終的に「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せが停止表示される可能性は残り）、最後に３番目の右リールでの押し位置が図柄「赤セブン」を引き込める範囲であった場合は、右リールにおいて図柄「赤セブン」を引き込むリール制御が行われるため、最終的に「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せが停止表示されることとなる。

【０１７１】

次に、１番目の左リールでの押し位置が図柄「黒バー」を引き込める範囲であった場合について説明する。この場合、左リールにおいて図柄「黒バー」を引き込むリール制御が行われるため、その段階ではＢＢ役２か小役１０か小役１５のいずれかが成立する可能性が残る。続いて２番目の中リールでの押し位置が図柄「黒バー」を引き込める範囲であった場合は、中リールにおいて図柄「黒バー」を引き込むリール制御が行われるため、その段階ではＢＢ役２が成立する可能性が残り、最後に３番目の右リールでの押し位置が図柄「赤セブン」を引き込める範囲であった場合は、右リールにおいて図柄「赤セブン」を引き込むリール制御が行われるため、最終的にＢＢ役２（対応図柄「黒バー・黒バー・赤セブン」）が成立することとなる。これに対し、２番目の中リールでの押し位置が図柄「金セブン」を引き込める範囲であった場合は、中リールにおいて図柄「金セブン」を引き込むリール制御が行われるため、その段階では小役１０が成立する可能性が残り、最後に３番目の右リールでの押し位置が図柄「金セブン」を引き込める範囲であった場合は、右リールにおいて図柄「金セブン」を引き込むリール制御が行われるため、最終的に小役１０（対応図柄「黒バー・金セブン・金セブン」）が成立することとなる。

【０１７２】

図２６～図２８に示す入賞－Ｂ１～Ｂ１２条件装置の図柄組合せを、非ＲＴ中に揃えられる状態になった場合も、ＲＴ１中に揃えられる状態になった場合も、押し順や押し位置によって成立する役が異なるようなリール制御が行われる。例えば、図２７に示す入賞－Ｂ７条件装置は、小役４，５，８，１３，１８，２３，３０の図柄組合せが対応つけられた条件装置であり、非ＲＴ中にこれらの図柄組合せが揃えられる状態になった場合は、押し順が「中第一」のときは１５枚役である小役３０が確率１／１で成立し、押し順が「左第一」または「右第一」のときは１枚役である小役５が確率１／１で成立するようなリール制御が行われる。なお、「左第一」はストップスイッチ２６ａを最初に操作する押し順、「中第一」はストップスイッチ２６ｂを最初に操作する押し順、「右第一」はストップスイッチ２６ｃを最初に操作する押し順を表している。図２６～図２９では、「左第一」、「中第一」、「右第一」の各押し順を、それぞれ「１・－・－」、「－・２・－」、「－・－・３」で表示している。

【０１７３】

一方、入賞－Ｂ７条件装置に対応する図柄組合せがＲＴ１中に揃えられる状態になった場合は、押し順が「中左右」のときは１枚役である小役４または小役５が確率１／１で成立し、押し順が「右左中」のときは１５枚役である小役３０が確率１／１で成立し、その他の押し順（「左中右」、「左右中」、「中右左」、「右中左」）のときは１枚役である小役８，１３，１８，２３のいずれかがそれぞれ確率１／８で成立するようなリール制御が行われる。また、１種ＢＢ－Ａ条件装置に対応する図柄組合せ（すなわちＢＢ役１の図柄組合せ）を揃えられる状態が持ち越されているＲＴ１中に、入賞－Ｂ７条件装置に対応する図柄組合せが揃えられる状態になった場合、押し順が「中左右」のときと「右左中」のときは、それぞれ小役４，５、小役３０が必ず成立するので、ＢＢ役１が成立することはない。一方、その他の押し順（「左中右」、「左右中」、「中右左」、「右中左」）のときは、押し位置によって小役８，１３，１８，２３のいずれかの対応図柄を引き込める

場合はＢＢ役１が成立しないが、これらの対応図柄を引き込むことができず、逆にＢＢ役１の対応図柄「青バー／青バー／赤セブン」を引き込むことができる場合はＢＢ役１が成立するようなリール制御が行われる。

【０１７４】

図２９に示す入賞－Ｃ～Ｅ条件装置の図柄組合せは、非ＲＴ中に揃えられる状態になった場合も、ＲＴ１中に揃えられる状態になった場合も、押し順や押し位置に関係なく、必ず１５枚役である小役３６が成立するようになっている。

【０１７５】

図２９に示す入賞－Ｆ～Ｑ条件装置は、非ＲＴ中、ＲＴ１中に、対応付けられた図柄組合せが揃う状態にはならないが、ＲＴ２中では選出されるように構成されている。これらのうち、入賞－Ｆ，Ｇ，Ｌ，Ｍ条件装置は、ＲＴ２中、対応付けられた図柄組合せが揃う状態になった場合、押し順や押し位置に関係なく、必ず１５枚役であるスイカ小役（小役２４～３７）が成立するようなリール制御が行われる。入賞－Ｉ，Ｊ，Ｋ，Ｏ，Ｐ，Ｑ条件装置に対応付けられた図柄組合せは、ＲＴ２中に揃えられる状態になった場合、押し位置によって、１枚役（小役１～２３，４０～４４）が成立するようなリール制御が行われる。入賞－Ｈ条件装置に対応付けられた図柄組合せは、ＲＴ２中に揃えられる状態になった場合、押し位置によって、３枚役（小役３８，３９）が成立するようなリール制御が行われる。入賞－Ｎ条件装置に対応付けられた図柄組合せは、ＲＴ２中に揃えられる状態になった場合、押し順が「左第一」または「中第一」のときは、押し位置によっては１枚役が成立し、押し順が「右第一」のときは押し位置によっては７揃い１枚役（小役４０）が成立するようなリール制御が行われる。

【０１７６】

（１－３）メイン通信制御手段１５０を構成する各手段

制御コマンド送信手段１５１は、遊技に関する各種の情報を含む制御コマンドを、所定のタイミングで送信するように構成されている。例えば、スタートレバー２５が操作される前に送信する制御コマンドとしては、どの遊技モードに設定されているのかを示す情報を含む制御コマンド（「遊技モードコマンド」とも称する）、どのＲＴ状態に設定されているのかを示す情報を含む制御コマンド（「ＲＴコマンド」とも称する）、再遊技の作動状態を示す情報を含む制御コマンド（「作動状態コマンド」とも称する）がある。また、スタートレバー２５が操作されたことを契機として送信する制御コマンドとしては、例えば、指示番号の情報を含む制御コマンド（「指示番号コマンド」とも称する）、演出グループ番号（演出グループＡ番号および演出グループＢ番号）の情報を含む制御コマンド（「演出グループ番号コマンド」とも称する）がある。この他に、設定値の情報を含む制御コマンド、ベル回数カウンタなど各種カウンタの値の情報を含む制御コマンド、副制御手段において実行する演出内容を指示する情報を含む制御コマンドや、後述のボーナス遊技で送信する情報を含む制御コマンド等を、スタートレバー２５が操作される前や、スタートレバー２５が操作されたことを契機として、またはその他を契機として送信するようにしてもよい。

【０１７７】

このように、スタートレバー２５の操作が有効に受け付けられると、制御コマンド送信手段１５１から後述する副制御手段２００（より詳細にはサブメイン制御手段２００Ａ）に、スロットマシン１における指示番号コマンドや演出グループ番号コマンドに相当する各種の制御コマンド（総称して「レバー操作受付時コマンド」とも称する）が送信される。このレバー操作受付時コマンドを受信することにより副制御手段２００は、スタートレバー２５の操作が有効に受け付けられたこと（スタートレバー２５が有効に操作されたこと）を識別することができる。

【０１７８】

また、制御コマンド送信手段１５１は、最小遊技時間の経過が確認されたことを契機として、全リールが回転開始するよりも前に、全リールが回転開始することを示す情報を含む制御コマンド（「全回胴回転開始コマンド」とも称する）を送信する。さらに、第一停

止操作（最初にリールを停止させるためのストップスイッチの操作）を受け付けたことを契機として、第一停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド（「第一停止受付コマンド」とも称する）を送信するとともに、第一回胴停止（第一停止操作に対応するリールの停止）を契機として、第一回胴停止の情報を含む制御コマンド（「第一停止コマンド」とも称する）を送信する。同様に、第二停止操作（次にリールを停止させるためのストップスイッチの操作）を受け付けたことを契機として、第二停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド（「第二停止受付コマンド」とも称する）を送信するとともに、第二回胴停止（第二停止操作に対応するリールの停止）を契機として、第二回胴停止の情報を含む制御コマンド（「第二停止コマンド」とも称する）を送信する。同じく、第三停止操作（最後にリールを停止させるためのストップスイッチの操作）を受け付けたことを契機として、第三停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド（「第三停止受付コマンド」とも称する）を送信するとともに、第三回胴停止（第三停止操作に対応するリールの停止）を契機として、第三回胴停止の情報を含む制御コマンド（「第三停止コマンド」とも称する）を送信する。

【０１７９】

このように、各ストップスイッチが有効に停止操作を受け付けてオフ状態からオン状態に切り替わると、その度に制御コマンド送信手段１５１から後述する副制御手段２００（より詳細にはサブメイン制御手段２００Ａ）に、停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド（第一、第二及び第三停止受付コマンド）が送信される。そして、副制御手段２００は、これらの停止受付コマンドを受信することにより、各ストップスイッチが有効に停止操作（第一、第二及び第三停止操作）を受け付けたことを識別することができる。

【０１８０】

また、各ストップスイッチが有効に停止操作を受け付けた後、停止操作が解除されて各ストップスイッチがオン態からオフ状態に切り替わると、その度に制御コマンド送信手段１５１は、受け付けた停止操作が解除されたことを示す情報を含む制御コマンド（停止操作解除コマンド）を送信する。具体的には、第一停止操作が解除されたことを示す情報を含む制御コマンド（「第一停止操作解除コマンド」と称する）、第二停止操作が解除されたことを示す情報を含む制御コマンド（「第二停止操作解除コマンド」と称する）、および第三停止操作が解除されたことを示す情報を含む制御コマンド（「第三停止操作解除コマンド」と称する）が送信される。これらの停止操作解除コマンドを受信することにより副制御手段２００は、各ストップスイッチが有効に受け付けた停止操作が解除されたこと（ストップスイッチから遊技者の手が離れたこと）を識別することができる。なお、第一、第二停止操作解除コマンドは送信されず、第三停止操作解除コマンドのみが送信されるようにしてもよい。

【０１８１】

さらに制御コマンド送信手段１５１は、停止図柄判定をする前に、全回胴停止の情報を含む制御コマンド（「全停止コマンド」とも称する）、停止図柄判定した後に、遊技メダルの払出数の情報を含む制御コマンド（「払出数コマンド」とも称する）を送信する。また、全回胴停止後の所定のタイミングで、入賞判定結果の情報を含む制御コマンド（「役決定結果コマンド」とも称する）を送信する。主制御手段１００と副制御手段２００（サブメイン制御手段２００Ａ）との間の通信は、前者から後者への一方向のみ可能となっている。

【０１８２】

外端信号送信手段１５２は、所定の遊技状態となったときに、データカウンタやホールコンピュータ等の外部機器に対し外端信号を送信するように構成されている。本実施形態では、有利区間の遊技モード３に滞在中で、入賞－Ａ１～Ａ１２条件装置または入賞－Ｂ１～Ｂ１２条件装置に対応付けられた図柄組合せが揃えられる状態になったときに、１５枚の遊技メダルが払い出されることが２回（連続で）起きるという状況が発生したときに、外端信号を出力するようにしている。そのような状況は、ＢＢ内部中のときであっても

、ＢＢ内部中ではないとき（ＢＢ非内部中）であっても発生し得る。仮に、ＢＢ内部中においてこのような状況が生じた場合のみ外端信号を出力するよう構成すると、外端信号が出力されたことによって、ＢＢ内部中であることが判別可能となる。これに対し、本実施形態では、ＢＢ内部中であってもＢＢ非内部中であっても、上述の状況が発生した場合は、外端信号を出力するようにしている。そのため、外端信号が出力されても、そのことによって、ＢＢ内部中であるかどうかを確実に判別することは困難となっている。ただし、ＢＢ非内部中において１５枚の遊技メダルが払い出される可能性は、ＢＢ内部中と比較してかなり低くなっている。したがって、外端信号が出力された場合、それがＢＢ内部中において出力された可能性は高くなる。そのため、外端信号が出力された回数を外部機器等により遊技者が確認し、その回数を遊技者が、ＢＢ内部中に移行した回数と判断したとしても、その判断が実情と大きく乖離することはない（外端信号をＢＢ内部中となったことを示す信号と捉えた場合の信頼性を確保することができる）。

【０１８３】

（２）副制御手段２００の機能ブロック

副制御手段２００は、主にランプ演出、画像演出及び音声演出の管理（指示）を行うサブメイン制御手段（「第１副制御手段」とも称する）２００Ａと、主に画像演出及び音声演出を制御（実行）するサブサブ制御手段（「第２副制御手段」とも称する）２００Ｂとを備えて構成される。

【０１８４】

（２－１）サブメイン制御手段２００Ａを構成する各手段

サブメイン制御手段２００Ａは、大別すると、演出管理手段２１０とサブメイン通信制御手段２３０とを備えている。演出管理手段２１０は、ゲーム演出管理手段２１１、報知演出管理手段２１２及びランプ演出制御手段２１３を備えており、サブメイン通信制御手段２３０は、制御コマンド受信手段２３１、演出コマンド送信手段２３２及び状態コマンド受信手段２３３を備えている。なお、サブメイン制御手段２００Ａにおける上述の各手段は、図２に示したサブメイン制御基板７０Ａ上に配されたサブメインＣＰＵ７１、ＲＯＭ７２、ＲＡＭ７３、電子回路等のハードウエア及びＲＯＭ７２に格納された制御プログラム等のソフトウエアにより構成されるものを機能的に表したものである。

【０１８５】

（演出管理手段２１０を構成する各手段）

ゲーム演出管理手段２１１は、主に遊技の興趣向上や遊技性を高める目的で、サブサブ制御手段２００Ｂにより実行される画像や音声による演出（「ゲーム演出」とも称する）の実行時期等を、主制御手段１００からの制御コマンドに基づいて管理するように構成されている。ゲーム演出としては、例えば、連続演出や単発演出、アシスト演出等がある。

【０１８６】

連続演出とは、複数の遊技期間に亘って連続する演出であり、主に画像表示装置１１を用いて、一続きの物語となるような画像を複数の遊技期間に亘って表示するものや、所定の遊技モード（例えば、遊技モード５）に滞在中であることを象徴するような演出画像等を表示するものなどが挙げられる。なお、連続演出や次述する単発演出を行う際に、演出ランプ１２，１３ａ，１３ｂ，１４ａ，１４ｂや飾りランプ３２ａ，３２ｂを用いた演出を行ったり、スピーカ１５ａ，１５ｂ，４４ａ，４４ｂを用いた演出を組み合わせて行ったりしてもよい。

【０１８７】

単発演出とは、遊技の進行過程において特定の状況が生じた場合等に単発的に実行される演出である。例えば、各リールの回転時に、遊技役の当選期待度を暗示するような画像を、画像表示装置１１により表示する演出などが挙げられる。また、主制御手段１００においてＡＴゲーム数（ベル回数）が加算されたことを契機として、加算されたＡＴゲーム数の値（例えば「＋１０」等の文字）を、画像表示装置１１の表示画面１１ａ上に表示する演出も単発演出の例として挙げられる。

【０１８８】

アシスト演出は、遊技者を支援するための演出で、本実施形態では、主に、主制御手段１００からのナビ番号コマンドにより伝達されるナビ番号の情報に応じて、押しナビ演出が行われる。この押しナビ演出（サブ側押しナビ）は、画像表示装置１１をサブ側押し順表示器として利用して、遊技者に対し、ナビ番号に応じた押し順（正解押し順）を表示画面１１ａ上に表示する単発の演出である。本実施形態では、上述のＲＰナビに対応するＲＰナビ演出（サブ側ＲＰナビ）と、入賞ナビに対応する入賞ナビ演出（サブ側入賞ナビ）と、目押しナビに対応する目押しナビ演出（サブ側目押しナビ）を実行するようになっている。

【０１８９】

押し順を報知する押しナビ演出（ＲＰナビ演出、入賞ナビ演出）の具体的態様としては、対応する押し順を示す数字を表示する態様（例えば、「左第一」の押し順の場合は、表示画面１１ａの左下部に「１」を表示し、「中左右」の押し順の場合は、表示画面１１ａの下部に押し順を示す数字を左側から「２」、「１」、「３」の順番で並べて報知する態様）が例として挙げられる。第一押し順から第三押し順までを表示する場合には、表示した第一押し順に従って遊技者が１番目のストップスイッチを操作した時点で第一押し順の表示を消し、表示した第二押し順に従って遊技者が２番目のストップスイッチを操作した時点で第二押し順の表示を消し、表示した第三押し順に従って遊技者が３番目のストップスイッチを操作した時点で第三押し順の表示を消すようにしてもよい。

【０１９０】

また、表示した押し順とは異なる順番で遊技者がストップスイッチを操作した場合には、押しナビ演出を直ちに終了するようにしてもよい。さらに、押し順を表示する際には、「なか」という音声、「ひだり」という音声、及び「みぎ」という音声を、次に行うべき操作と対応付けてスピーカ１５ａ，１５ｂ等から出力するようにしてもよい。さらに、演出ランプ１３ａを「左」、演出ランプ１２を「中」、演出ランプ１３ｂを「右」に対応させて、次に行うべき操作と対応付けて発光または点滅させるようにしてもよい。また、サブ側押しナビを行うための表示器を備えるようにしてもよい。例えば、表示窓Ｗの下に、７セグメントランプを横に３個並べて構成される表示器を設け、「右中左」の押し順の場合は、左側、中央、右側の各７セグメントランプに「３」、「２」、「１」の数字をそれぞれ表示することが挙げられる。

【０１９１】

報知演出管理手段２１２は、主に遊技に関する情報を遊技者に報知する目的で、サブサブ制御手段２００Ｂにより実行される画像や音声による演出（以下「報知演出」と称する）の実行時期等を、主制御手段１００からの制御コマンドに基づいて管理するように構成されている。報知演出としては、例えば、エラーが発生したことを「エラー発生」というような文字情報で報知するエラー報知演出や、電源断復帰時に画像が準備中であることを「画像準備中」というような文字情報で報知する演出等が挙げられる。また、遊技者が過度に遊技に没頭すること（のめり込み）を防止するために、遊技者の注意を喚起させるための文字情報を含む画像（「注意喚起画像」とも称する）を表示する演出も報知演出の例として挙げられる。

【０１９２】

ランプ演出制御手段２１３は、演出ランプ１２，１３ａ，１３ｂ，１４ａ，１４ｂ、飾りランプ３２ａ，３２ｂ、バックランプ３８ａ～３８ｄを用いた各種の照明演出を制御するように構成されている。また、後述の示唆演出も行うように構成されている。

【０１９３】

（サブメイン通信制御手段２３０を構成する各手段）

制御コマンド受信手段２３１は、主制御手段１００からの制御コマンドを受信し、ＲＡＭ７３等の所定の記憶領域（例えば、受信した制御コマンド用のコマンドバッファ）に記憶するように構成されている。

【０１９４】

演出コマンド送信手段２３２は、主制御手段１００からの制御コマンドに基づき、演出

に関する各種の情報を含む演出コマンド（例えば、画像情報を含む演出コマンド等）をサブサブ制御手段２００Ｂに送信するように構成されている。

【０１９５】

状態コマンド受信手段２３３は、サブサブ制御手段２００Ｂからの状態コマンド（例えば、演出コマンドの受信エラーが発生したという情報を含む状態コマンド等）を受信し、ＲＡＭ７３等の所定の記憶領域（例えば、受信した状態コマンド用のコマンドバッファ）に記憶するように構成されている。

【０１９６】

（２－２）サブサブ制御手段２００Ｂを構成する各手段

以上のように構成されたサブメイン制御手段２００Ａに対し、サブサブ制御手段２００Ｂは、大別すると、演出実行制御手段２５０とサブサブ通信制御手段２７０とを備えている。演出実行制御手段２５０は、ゲーム演出実行制御手段２５１と報知演出実行制御手段２５２を備えており、サブサブ通信制御手段２７０は、演出コマンド受信手段２７１と状態コマンド送信手段２７２を備えている。なお、サブサブ制御手段２００Ｂにおける上述の各手段は、図２に示すサブサブ制御基板７０Ｂ上に配されたサブサブＣＰＵ７５、ＲＯＭ７６、ＲＡＭ７７、電子回路等のハードウエア及びＲＯＭ７６に格納された制御プログラム等のソフトウエアにより構成されるものを機能的に表したものである。

【０１９７】

（演出実行制御手段２５０を構成する各手段）

ゲーム演出実行制御手段２５１は、サブメイン制御手段２００Ａからの演出コマンドに基づいて画像表示装置１１やスピーカ１５ａ，１５ｂ等を制御し、上述のゲーム演出を実行するように構成されている。

【０１９８】

報知演出実行制御手段２５２は、サブメイン制御手段２００Ａからの演出コマンドに基づいて画像表示装置１１やスピーカ１５ａ，１５ｂ等を制御し、上述の報知演出を実行するように構成されている。

【０１９９】

（サブサブ通信制御手段２７０を構成する各手段）

演出コマンド受信手段２７１は、サブメイン制御手段２００Ａからの演出コマンドを受信し、ＲＡＭ７７等の所定の記憶領域（例えば、受信した演出コマンド用のコマンドバッファ）に記憶するように構成されている。

【０２００】

状態コマンド送信手段２７２は、上述の状態コマンドをサブメイン制御手段２００Ａに送信するように構成されている。

【０２０１】

上述した制御コマンド送信手段１５１からの制御コマンドの送信、演出コマンド送信手段２３２からの演出コマンドの送信、及び状態コマンド送信手段２７２からの状態コマンドの送信は、いずれもシリアル通信方式により行われる（パラレル通信方式で行うようにしてもよい）。また、各送信手段１５１，２３２，２７２は、それぞれ同様の構成を有しており、送信するコマンドを一時記憶する記憶領域としてのコマンドバッファ（「ＣＢ」とも称する）、送信するコマンドの書込みや読出し等の処理を行うコマンド処理部、及び、シリアル通信によりコマンドを送信するコマンド送信部を備えて構成される。

【０２０２】

ＣＢは、各々のアドレスによって区別される複数の記憶領域を有し、各々の記憶領域に１バイトのコマンドデータを記憶できるように構成されている。コマンド処理部は、送信するコマンドデータを生成し、それをＣＢの書込ポインタが示すアドレス領域に書き込むとともに、ＣＢの読込ポインタが示すアドレス領域から以前に書き込まれたコマンドデータを読み出し、それをコマンド送信部のＴＤＲ（送信用データレジスタ）に書き込むように構成されている。コマンド送信部は、ＴＤＲに書き込まれたコマンドデータをＴＳＲ（送信シフトレジスタ）に移し、そこでシリアル変換して送信するように構成されている。

【０２０３】
　なお、パラレル通信方式で行う場合は、ＣＢの読込ポインタが示すアドレス領域から、以前に書き込まれたコマンドデータを読み出し、そのコマンドデータを所定の出力ポート（副制御手段に送信するための出力ポート）に書き込むことで送信するように構成される。本実施形態における１つのコマンドは、通常、２バイト構成である（チェックサムは１バイト構成）。また、通信方式は調歩同期式（非同期式）であり、１ビットのストップビット、１ビットのパリティビット（偶数パリティ）を有している（通信方式やコマンド構成は適宜変更可）。
【０２０４】
≪主要な制御処理≫
　以下、スロットマシン１の主制御手段１００において行われる制御処理のうち、特に、設定変更処理と遊技進行制御処理とタイマ割込処理について、図３０～図５８を追加参照して説明する。なお、以下の説明で使用するカウンタやフラグ等の変数については、図１２の変数一覧表に簡単な説明を記載している。
【０２０５】
　＜設定変更処理＞
　まず、図３０（Ａ）を参照して、設定変更装置処理の基本的な流れについて説明する。設定変更装置処理は、設定変更が行われる際に実行するものであり、指示機能に係る性能に影響を及ぼす全ての記憶領域（ＲＡＭ６３内において有利区間に関する情報を記憶するアドレス）に「０」を保存する処理を行う（ステップＫ１）。
【０２０６】
　＜遊技進行制御処理＞
　次に、図３０（Ｂ）～図５７を参照して、遊技進行制御処理の基本的な流れについて説明する。遊技進行制御処理は、遊技中に繰り返し実行される処理であり、図３０（Ｂ）に示すように、まず、遊技開始時待機処理を行う（ステップＳ１）。この遊技開始時待機処理では、図３０（Ｃ）に示すように、全停時ウェイト番号が０であるか否かを判定する（ステップＳ１１）。ここで、全停時ウェイト番号が０でない場合は、全停時ウェイト番号に対応した待機時間だけ待機して（ステップＳ１２）、ステップＳ１３に進み、全停時ウェイト番号が０である場合は、そのままステップＳ１３に進む。そして、ステップＳ１３において全停時ウェイト番号に０を保存し、遊技開始時待機処理を終了してリターンする。
【０２０７】
　遊技開始時待機処理の終了後、図３０（Ｂ）のステップＳ２に進む。ここでは、スタートレバー２５の操作が受け付けられるまでその状態で待機し、受け付けられると内部抽せん開始処理を行う（ステップＳ３）。この内部抽せん開始処理では、図３１（Ａ）に示すように、内部抽せんを行う（ステップＳ２１）。この内部抽せんでは、ボーナス条件装置番号及び入賞再遊技条件装置番号を決定する。内部抽せんの実行後、グループ番号セット処理に進む。
【０２０８】
　グループ番号セット処理では、図３１（Ｂ）に示すように、演出グループＡ番号にボーナス条件装置番号に応じた値（図２１（Ａ）を参照）を保存し（ステップＳ３１）、演出グループＢ番号に入賞再遊技条件装置番号に応じた値（図２１（Ｂ）を参照）を保存する（ステップＳ３２）。次いで、条件装置グループＡ番号に演出グループＡ番号及び演出グループＢ番号に応じた値（図２２を参照、以下同様）を保存し（ステップＳ３３）、条件装置グループＤ番号に演出グループＡ番号及び演出グループＢ番号に応じた値を保存し（ステップＳ３４）、条件装置グループＧ番号に演出グループＡ番号及び演出グループＢ番号に応じた値を保存する（ステップＳ３５）。
【０２０９】
　同様に、条件装置グループＢ番号に演出グループＡ番号及び演出グループＢ番号に応じた値を保存し（ステップＳ３６）、条件装置グループＣ番号に演出グループＡ番号及び演出グループＢ番号に応じた値を保存し（ステップＳ３７）、条件装置グループＥ番号に演

出グループＡ番号及び演出グループＢ番号に応じた値を保存する（ステップＳ３８）。さらに、条件装置グループＩ番号に演出グループＡ番号及び演出グループＢ番号に応じた値を保存し（ステップＳ３９）、条件装置グループＦ番号に演出グループＡ番号及び演出グループＢ番号に応じた値を保存し（ステップＳ４０）、条件装置グループＨ番号に演出グループＡ番号及び演出グループＢ番号に応じた値を保存する（ステップＳ４１）。そして、条件装置グループＪ番号に演出グループＡ番号及び演出グループＢ番号に応じた値を保存し（ステップＳ４２）、区間種別番号管理レバー処理に進む。

【０２１０】

区間種別番号管理レバー処理では、図３２に示すように、まず、区間種別番号が０（通常区間）であるか否かを判定する（ステップＳ５１）。ここで、区間種別番号が０である場合は、ステップＳ５２に進み、ＢＢ未作動か否かを判定する。ここで、ＢＢ未作動の場合は、ＢＢ内部中であるか否かを判定し（ステップＳ５３）、ＢＢ内部中でない場合は、そのままステップＳ５５に進み、ＢＢ内部中である場合は、条件装置グループＡ番号が１であるか否かを判定し（ステップＳ５４）、条件装置グループＡ番号が１である場合はステップＳ５１に進む。一方、上記ステップＳ５２の判定でＢＢ作動中の場合と、上記ステップＳ５４の判定において条件装置グループＡ番号が１でない場合はステップＳ５１には進まず、後述の待機演出処理に進む。

【０２１１】

ステップＳ５１では、有利区間移行処理を行う。この有利区間移行処理では、図３４（Ａ）に示すように、条件装置グループＡ番号が０であるか否かを判定し（ステップＳ７１）、０である場合はそのまま有利区間移行処理を終了してリターンする。一方、条件装置グループＡ番号が０でない場合は、有利区間抽せんを行い（ステップＳ７２）、区間種別番号に抽せん結果を保存する（ステップＳ７３）。次に、区間種別番号が０であるか否かを判定し（ステップＳ７４）、０である場合はそのまま有利区間移行処理を終了してリターンする。一方、区間種別番号が０でない場合は、チャンスモード１抽せんを行い（ステップＳ７５）、チャンスモード番号に抽せん結果を保存する（ステップＳ７６）。さらに、セブンテーブル１抽せんを行い（ステップＳ７７）、セブンテーブル番号に抽せん結果を保存する（ステップＳ７８）。

【０２１２】

次いで、チャンスモード番号が４であるか否かを判定する（ステップＳ７９）。ここで、チャンスモード番号が４でない場合は、ステップＳ８３に進み、チャンスゲーム数抽せん処理を行う。このチャンスゲーム数抽せん処理では、図３４（Ｂ）に示すように、チャンスゲーム数抽せんを行い（ステップＳ９１）、チャンスゲーム数カウンタに抽せん結果を保存して（ステップＳ９２）リターンする。チャンスゲーム数抽せん処理からのリターンで、図３４（Ａ）のステップＳ８４に進み、チャンス周期抽せんを行う。そして、チャンス周期カウンタに抽せん結果を保存し、有利区間移行処理を終了してリターンする。

【０２１３】

一方、上記ステップＳ７９の判定で、チャンスモード番号が４である場合は、ステップＳ８０に進み、ＡＴ当せん時処理を行う。このＡＴ当せん時処理では、図３５に示すように、まず、ＡＴ当せんフラグに１を保存する（ステップＳ１０１）。次に、ＡＴモード抽せんを行って抽せん結果をＡＴモード番号に保存し（ステップＳ１０２）、さらに、セブン１抽せんを行って抽せん結果をセブン番号に保存する（ステップＳ１０３）。次いで、セブン番号補正処理を行う（ステップＳ１０４）。

【０２１４】

このセブン番号補正処理では、図３６（Ａ）に示すように、まず、補正カウンタ処理を行う（ステップＳ１２１）。この補正カウンタ処理では、図３６（Ｂ）に示すように、補正カウンタデータ（金セブンカウンタの値とセブンカウンタの値を合算するカウンタ）に０をセットし（ステップＳ１３１）、セブン番号が２であるか否かを判定する（ステップＳ１３２）。ここで、セブン番号が２である場合は、補正カウンタデータに金セブンカウンタの値をセットし（ステップＳ１３３）、さらに補正カウンタデータに１を加算し（ス

テップＳ１３４）、ステップＳ１３５に進む。一方、上記ステップＳ１３２の判定で、セブン番号が２でない場合は、そこから直接ステップＳ１３５に進む。このステップＳ１３５では、補正カウンタデータにセブンカウンタの値を加算してステップＳ１３６に進む。ステップＳ１３６では、補正カウンタデータに、累積カウンタと補正カウンタデータとベル回数カウンタの各値に基づき算出される値を保存し、補正カウンタ処理からリターンする。

【０２１５】

補正カウンタ処理からのリターンで、図３６（Ａ）のステップＳ１２２に進み、補正カウンタの値が１９０１以上であるか否かを判定する。ここで、補正カウンタの値が１９０１以上の場合は、セブン番号に１を保存してから（ステップＳ１２３）、セブン番号補正処理を終了してリターンし、補正カウンタの値が１９０１以上でない場合は、そのままリターンする。後述する到達フラグ処理では、補正カウンタの値が２１０１以上であるか否かによって処理手順を分岐するようにしている。これに対し本処理では、補正カウンタの値が１９０１以上であるか否かによってセブン番号に１を保存するかどうかを判断しており、分岐判断に用いる補正カウンタの値（「判別値」とも称する）が異なっている。これは、セブン番号に１を保存することで、少なくとも次回１回以上のＡＴ遊技が可能となるため、それに伴い将来獲得できる遊技メダル数が増えることを考慮して、判別値を到達フラグ処理における２１０１よりも少なく設定したものである。このように、状況に応じて判別値を変えることにより、将来獲得できる遊技メダル数を、必要以上に過剰にカウントすることなく管理することができる。

【０２１６】

セブン番号補正処理からのリターンで、図３５のステップＳ１０５に進み、セブン番号が１であるか否かを判定する。ここで、セブン番号が１でない場合は、金セブンカウンタに３を保存してから（ステップＳ１０６）、ステップＳ１０７に進み、セブン番号が１である場合は、直接ステップＳ１０７に進む。このステップＳ１０７では、到達フラグ処理を行う。

【０２１７】

この到達フラグ処理では、図３６（Ｃ）に示すように、まず、補正カウンタ処理を行う（ステップＳ１４１）。補正カウンタ処理の終了後、補正カウンタが２１０１以上であるか否かを判定し（ステップＳ１４２）、２１０１以上である場合は、到達フラグに１を保存し（ステップＳ１４３）、到達フラグ処理を終了してリターンする。一方、補正カウンタが２１０１以上でない場合は、メイン遊技状態番号が３であるか否かを判定し（ステップＳ１４４）３である場合はそのままリターンし、３でない場合は到達フラグに０を保存してから（ステップＳ１４５）、リターンする。

【０２１８】

到達フラグ処理からのリターンで、図３５のステップＳ１０８に進み、条件装置グループＡ番号が１であるか否かを判定する。ここで、条件装置グループＡ番号が１である場合は、そのままＡＴ当せん時処理処理を終了してリターンする。一方、条件装置グループＡ番号が１でない場合は、ＥＸモード１抽せんを行い（ステップＳ１０９）、その抽せん結果をＥＸモード番号に保存してから（ステップＳ１１０）、ＡＴ当せん時処理処理を終了してリターンする。

【０２１９】

ＡＴ当せん時処理処理からのリターンで、図３４（Ａ）のステップＳ８１に進み、条件装置グループＡ番号が１であるか否かを判定する。ここで、条件装置グループＡ番号が１でない場合は、そのまま有利区間移行を終了してリターンし、条件装置グループＡ番号が１である場合は、ＡＴ突入レバー処理を行う（ステップＳ８２）。

【０２２０】

このＡＴ突入レバー処理では、図３７に示すように、まず、ループＣＵランクセット処理を行う（ステップＳ１５１）。ループＣＵランクセット処理では、図３８（Ａ）に示すように、セブンセットカウンタを１加算し（ステップＳ１７１）、ループ番号にセブンテ

ーブル番号とセブンセットカウンタに応じた値を保存し（ステップＳ１７２）、ＣＵランク番号にセブンテーブル番号とセブンセットカウンタに応じた値を保存し（ステップＳ１７３）、リターンする。

【０２２１】

ループＣＵランクセット処理からのリターンで、図３７のステップＳ１５２に進み、セブン番号が１であるか否かを判定する。ここで、セブン番号が１である場合は、ステップＳ１５４に進み、セブンループ抽せん処理を行う。セブンループ抽せん処理では、図３８（Ｂ）に示すように、セブンループ抽せんを行い（ステップＳ１８１）、その抽せん結果をセブンカウンタに保存して（ステップＳ１８２）、リターンする。セブンループ抽せん処理からのリターンで、図３７のステップＳ１５５に進み、そこで、到達フラグ処理を実行してステップＳ１５６に進む。一方、上記ステップＳ１５３の判定で、セブンカウンタの値が０でない場合は、そこから直接ステップＳ１５６に進む。また、上記ステップＳ１５２の判定で、セブン番号が１でない場合は、金セブンカウンタの値を１減算し（ステップＳ１５８）、金セブンループ抽せん補正処理を行う（ステップＳ１５９）。

【０２２２】

この金セブンループ抽せん補正処理では、図３８（Ｃ）に示すように、到達フラグが０であるか否かを判定し、０でない場合は、そのまま金セブンループ抽せん補正処理を終了してリターンする。一方、到達フラグが０である場合は、補正カウンタ処理を行い（ステップＳ１９２）、その終了後、補正カウンタの値が１９００よりも小さいか否かを判定する（ステップＳ１９３）。ここで、補正カウンタの値が１９００以上の場合は、そのまま金セブンループ抽せん補正処理を終了してリターンする。一方、補正カウンタの値が１９００よりも小さい場合は、金セブンループ抽せんを行い（ステップＳ１９４）、その結果が０であるか否かを判定する（ステップＳ１９５）。ここで、金セブンループ抽せんの結果が０である場合は、そのまま金セブンループ抽せん補正処理を終了してリターンする。一方、金セブンループ抽せんの結果が０でない場合は、金セブンカウンタに３を保存し（ステップＳ１９６）、到達フラグ処理を実行してから（ステップＳ１９７）、リターンする。

【０２２３】

金セブンループ抽せん補正処理からのリターンで、図３７のステップＳ１５６に進み、上乗せモード抽せんを行い、その結果を上乗せモード番号に保存する（ステップＳ１５７）。次いで、補正カウンタ処理を行い（ステップＳ１６０）、その終了後にベル回数１抽せんを行い（ステップＳ１６１）、その結果をベル回数カウンタに保存する（ステップＳ１６２）。次に、ベル回数カウンタ補正処理を行う（ステップＳ１６３）。

【０２２４】

このベル回数カウンタ補正処理では、図３９に示すように、まず、補正カウンタに、補正カウンタの上限値（２１００）と現在値との差に基づき算出される許容ベル回数の値（補正カウンタが上限値に達するまでに許容されるベル回数の値）を保存する（ステップＳ２０１）。次に、到達フラグが０であるか否かを判定し（ステップＳ２０２）、０でない場合は、そのままステップＳ２０３に進み、０である場合は、補正カウンタの値がベル回数カウンタの値よりも小さいか否かを判定し（ステップＳ２０６）、小さい場合は、ステップＳ２０３に進む。ステップＳ２０３では、ベル回数カウンタに７を保存し、保存後、ベル回数カウンタ補正処理を終了してリターンする。ベル回数カウンタ補正処理からのリターンで、図３７のステップＳ１６４に進み、そこで到達フラグ処理を実行し、ＡＴ突入時レバー処理を終了してリターンする。ＡＴ突入時レバー処理からのリターンで、図３４（Ａ）の有利区間移行処理も終了してリターンし、図３２のステップＳ５６に進み、そこでレバー時ウェイト処理を実行する。

【０２２５】

このレバー時ウェイト処理では、図４０に示すように、まず、条件装置グループＡ番号が１であるか否かを判定する（ステップＳ２１１）。ここで、条件装置グループＡ番号が１である場合は、ＡＴ当せんフラグが０であるか否かを判定し（ステップＳ２１２）、Ａ

Ｔ当せんフラグが０である場合は、レバーウェイト番号に２を保存し（ステップＳ２１３）、０でない場合は、レバーウェイト番号に１を保存する（ステップＳ２１４）。そして、保存後、レバー時ウェイト処理を終了してリターンする。一方、上記ステップＳ２１１の判定で、条件装置グループＡ番号が１でない場合は、ステップＳ２１５に進み、メイン遊技状態番号が２より小さいか否かを判定する。ここで、メイン遊技状態番号が２より小さい場合は、そのままステップＳ２１７に進み、メイン遊技状態番号が２以上の場合は、メイン遊技状態番号が４であるか否かを判定し（ステップＳ２３０）、４である場合はステップＳ２１７に進む。一方、メイン遊技状態番号が４でない場合は、そのままレバー時ウェイト処理を終了してリターンする。

【０２２６】

ステップＳ２１７では、ＡＴ当せんフラグが０であるか否かを判定し、０である場合は、そのままレバー時ウェイト処理を終了してリターンする。一方、ＡＴ当せんフラグが０でない場合は、演出レバーウェイト抽せんを行う（ステップＳ２１８）。そして、その結果が０であるか否かを判定し（ステップＳ２１９）、０である場合は、そのままレバー時ウェイト処理を終了してリターンする。一方、演出レバーウェイト抽せんの結果が０でない場合は、ステップＳ２１３に進んでレバーウェイト番号に２を保存し、保存後、レバー時ウェイト処理を終了してリターンする。レバー時ウェイト処理からのリターンで、図３２の区間種別番号管理レバー処理に戻り、後述の待機演出処理に進む。

【０２２７】

一方、図３２のステップＳ５１の判定で、区間種別番号が０でない場合は、レバー全停フラグに０を保存し（ステップＳ５７）、条件装置グループＡ番号が１であるか否かを判定する（ステップＳ５８）。ここで、条件装置グループＡ番号が１である場合は、１種ＢＢ当せん当該フラグに１を保存し（ステップＳ５９）、１でない場合は、１種ＢＢ当せん当該フラグに０を保存する（ステップＳ６０）。そして、保存後、入賞再遊技条件装置番号が１３～３６のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳ６１）。ここで、入賞再遊技条件装置番号が１３～３６のいずれかである場合は、指示番号に入賞再遊技条件装置番号に応じた値を保存してから（ステップＳ６２）、図３３のステップＳ６３に進み、入賞再遊技条件装置番号が１３～３６のいずれかでない場合は、直接ステップＳ６３に進む。

【０２２８】

ステップＳ６３では、メイン遊技状態番号を判別し、メイン遊技状態番号に応じて、メイン遊技状態番号が１の場合はメイン遊技状態番号１レバー処理を行い（ステップＳ６４）、メイン遊技状態番号が２の場合はメイン遊技状態番号２，５レバー処理を行う（ステップＳ６５）。また、メイン遊技状態番号が３の場合はメイン遊技状態番号３レバー処理を行い（ステップＳ６６）、メイン遊技状態番号が４の場合はメイン遊技状態番号４レバー処理を行い（ステップＳ６７）、メイン遊技状態番号が５の場合はメイン遊技状態番号２，５レバー処理を行う（ステップＳ６８）。そして、各々のレバー処理の実行後、図３２のステップＳ５６に進む。一方、メイン遊技状態番号がその他の番号の場合は、特に処理は行わず、そのままステップＳ５６に進む。

【０２２９】

メイン遊技状態番号１レバー処理では、図４１（Ａ）に示すように、チャンスモード２抽せんを行い（ステップＳ２４１）、次に、チャンスモード番号判定処理を行う（ステップＳ２４２１）。このチャンスモード番号判定処理では、図４１（Ｂ）に示すように、チャンスモード２抽せん又はチャンスモード３抽せんの抽せん結果が０であるか否かを判定する（ステップＳ２５１）。ここで、抽せん結果が０である場合は、そのままチャンスモード番号判定処理を終了してリターンし、抽せん結果が０でない場合は、チャンスモード番号に抽せん結果を保存してから（ステップＳ２５２）、リターンする。

【０２３０】

チャンスモード番号判定処理からのリターンで、図４１（Ａ）のステップＳ２４３に進み、チャンスモード番号が４であるか否かを判定する。ここで、チャンスモード番号が４でない場合は、ステップＳ２４７に進み、１種ＢＢ当せん当該フラグが０であるか否かを

判定し、０である場合は、そのままメイン遊技状態番号１レバー処理を終了してリターンし、０でない場合は、チャンスゲーム数抽せん処理を行い、その終了後、メイン遊技状態番号１レバー処理を終了してリターンする。一方、上記ステップＳ２４２の判定で、チャンスモード番号が４である場合は、ステップＳ２４４に進み、ＡＴ当せん時処理を行う。その終了後、１種ＢＢ当せん当該フラグが０であるか否かを判定し（ステップＳ２４５）、０である場合はそのままメイン遊技状態番号１レバー処理を終了してリターンし、０でない場合は、ＡＴ突入時レバー処理を行い、その後、リターンする。

【０２３１】

メイン遊技状態番号２，５レバー処理では、図４１（Ｃ）に示すように、まず、ＡＴ当選後レバー処理を行う（ステップＳ２６１）。このＡＴ当選後レバー処理では、図４２に示すように、まず、到達フラグが０であるか否かを判定する（ステップＳ２７１）。ここで、到達フラグが０でない場合は、そのままＡＴ当選後レバー処理を終了してリターンし、到達フラグが０である場合は、ステップＳ２７２に進み、ＥＸモード番号が１であるか否かを判定する。ここで、ＥＸモード番号が１である場合は、ＥＸモード２抽せんを行い（ステップＳ２７３）、その抽せん結果が２であるか否かを判定する（ステップＳ２７４）。ここで、抽せん結果が２である場合は、ＥＸモード番号に２を保存してから（ステップＳ２７５）、ステップＳ２７６に進む。一方、上記ステップＳ２７２の判定で、ＥＸモード番号が１でない場合は、そこから直接ステップＳ２７６に進み、上記ステップＳ２７４の判定で、ＥＸモード２抽せんの結果が２でない場合は、そこから直接ステップＳ２７６に進む。

【０２３２】

ステップＳ２７６では、セブンテーブル番号が１３より小さいか否かを判定する。ここで、セブンテーブル番号が１３より小さい場合は、抽せん済みフラグが０であるか否かを判定し（ステップＳ２７７）、０である場合は、さらに条件装置グループＧ番号が０であるか否かを判定し（ステップＳ２７８）、条件装置グループＧ番号が０でない場合は、ステップＳ２７９に進む。ステップＳ２７９では、セブンテーブル２抽せんを行い、その抽せん結果が０であるか否かを判定する（ステップＳ２８０）。ここで、セブンテーブル２抽せんの結果が０である場合は、そのままステップＳ２８２に進み、セブンテーブル２抽せんの結果が０でない場合は、セブンテーブル番号に抽せん結果を保存してから（ステップＳ２８１）、ステップＳ２８２に進む。ステップＳ２８２では、抽せん済みフラグに１を保存し、ステップＳ２８３に進む。一方、上記ステップＳ２７６の判定でセブンテーブル番号が１３以上の場合、上記ステップＳ２７７の判定で抽せん済みフラグが０でない場合、あるいは上記ステップＳ２７８の判定で条件装置グループＧ番号が０である場合は、それぞれ、そこからステップＳ２８３に進む。

【０２３３】

ステップＳ２８３では、セブン番号が１であるか否かを判定する。ここで、セブン番号が１である場合は、セブン２抽せんを行い（ステップＳ２８４）、抽せん結果が２であるか否かを判定する（ステップＳ２８５）。ここで、セブン２抽せんの結果が２である場合は、セブン番号に抽せん結果を保存し（ステップＳ２８６）、セブン番号補正処理を行う（ステップＳ２８７）。セブン番号補正処理の実行後、セブン番号が２であるか否かを判定し（ステップＳ２８８）、２である場合は、金セブンカウンタに３を保存し（ステップＳ２８９）、ステップＳ２９０に進む。一方、上記ステップＳ２８３の判定でセブン番号が１でない場合、上記ステップＳ２８５の判定でセブン２抽せんの結果が２でない場合、あるいは上記ステップＳ２８９の判定でセブン番号が２でない場合は、それぞれ、そこからステップＳ２９１に進む。ステップＳ２９１では、セブンストック１抽せんを行い、その抽せん結果をセブンカウンタに加算してから、ステップＳ２９０に進む。このステップＳ２９０では、到達フラグ処理を行い、その後、ＡＴ当選後レバー処理を終了してリターンする。

【０２３４】

ＡＴ当選後レバー処理からのリターンで、図４１（Ｃ）のステップＳ２６２に進み、１

種ＢＢ当せん当該フラグが０であるか否かを判定する。ここで、１種ＢＢ当せん当該フラグが０である場合はそのままメイン遊技状態番号２，５レバー処理を終了してリターンし、０でない場合は、ＡＴ突入時レバー処理を行い、その後、遊技状態番号２，５レバー処理を終了してリターンする。

【０２３５】

メイン遊技状態番号３レバー処理では、図４３（Ａ）に示すように、まず、指示番号が０であるか否かを判定する（ステップＳ３０１）。ここで、指示番号が０でない場合は、ベル回数カウンタの値を１減算してから（ステップＳ３０２）、ステップＳ３０３に進み、指示番号が０である場合は、直接ステップＳ３０３に進む。ステップＳ３０３では、到達フラグが０であるか否かを判定する。ここで、到達フラグが０でない場合は、そのままメイン遊技状態番号３レバー処理を終了してリターンし、到達フラグが０である場合は、セブンストック２抽せんを行い（ステップＳ３０４）、その抽せん結果をセブンカウンタに加算する（ステップＳ３０６）。次いで、到達フラグ処理を行い（ステップＳ３０６）、到達フラグが０であるか否かを判定する（ステップＳ３０７）。ここで、到達フラグが０でない場合は、そのままメイン遊技状態番号３レバー処理を終了してリターンし、到達フラグが０である場合は、金セブンカウンタの値が１又は２であるか否かを判定する（ステップＳ３０８）。ここで、金セブンカウンタの値が１又は２でない場合は、そのままメイン遊技状態番号３レバー処理を終了してリターンし、金セブンカウンタの値が１又は２である場合は、金セブンループ書換抽せん補正処理に進む。

【０２３６】

金セブンループ書換抽せん補正処理では、図４３（Ｂ）に示すように、まず、補正カウンタ処理を行い（ステップＳ３１１）、その後、補正カウンタの値が１９００より小さいか否かを判定する（ステップＳ３１２）。ここで、補正カウンタの値が１９００以上の場合は、そのまま金セブンループ書換抽せん補正処理を終了してリターンし、補正カウンタの値が１９００より小さい場合は、金セブンループ書換抽せんを行い（ステップＳ３１３）、その抽せん結果が０であるか否かを判定する（ステップＳ３１４）。ここで、金セブンループ書換抽せんの結果が０である場合は、そのまま金セブンループ書換抽せん補正処理を終了してリターンし、０でない場合は、金セブンカウンタに３を保存する（ステップＳ３１６）。そして、到達フラグ処理を行い（ステップＳ３１６）、その後、金セブンループ書換抽せん補正処理を終了してリターンする。金セブンループ書換抽せん補正処理からのリターンで、図４３（Ａ）のメイン遊技状態番号３レバー処理も終了してリターンする。

【０２３７】

メイン遊技状態番号４レバー処理では、図４４（Ａ）に示すように、引き戻し１抽せんを行い、その抽せん結果が０であるか否かを判定する（ステップＳ３２１）。ここで、引き戻し１抽せんの結果が０でない場合は、ＡＴ当せん時処理を行い（ステップＳ３２３）、その後、１種ＢＢ当せん当該フラグが０であるか否かを判定する（ステップＳ３２４）。ここで、１種ＢＢ当せん当該フラグが０である場合は、そのままメイン遊技状態番号４レバー処理を終了してリターンし、１種ＢＢ当せん当該フラグが０でない場合は、ＡＴ突入時レバー処理を行ってから（ステップＳ３２５）、そのままメイン遊技状態番号４レバー処理を終了してリターンする。一方、上記ステップＳ３２２の判定で、引き戻し１抽せんの結果が０である場合は、ステップＳ３２６に進み、１種ＢＢ当せん当該フラグが０であるか否かを判定する。ここで、１種ＢＢ当せん当該フラグが０である場合は、そのままメイン遊技状態番号４レバー処理を終了してリターンし、１種ＢＢ当せん当該フラグが０でない場合は、ＡＴ周期優遇ゲーム数抽せん処理に進む。このＡＴ周期優遇ゲーム数抽せん処理では、図４４（Ｂ）に示すように、ＡＴ周期優遇ゲーム数抽せんを行い（ステップＳ３３１）、その抽せん結果をＡＴ周期優遇ゲーム数カウンタに保存し（ステップＳ３３２）、ＡＴ周期優遇ゲーム数抽せん処理を終了してリターンする。このＡＴ周期優遇ゲーム数抽せん処理からのリターンで、図４４（Ａ）のメイン遊技状態番号４レバー処理も終了してリターンする。

【０２３８】
次に、図３２の区間種別番号管理レバー処理の後に行われる待機演出処理について説明する。この待機演出処理では、図４５に示すように、まず、区間種別番号が０であるか否かを判定する（ステップＳ３４１）。ここで、区間種別番号が０でない場合は、メイン遊技状態番号が３であるか否かを判定し（ステップＳ３４２）、メイン遊技状態番号が３である場合は、さらにセブンセットカウンタの値が１であるか否かを判定する（ステップＳ３４４）。ここで、セブンセットカウンタの値が１である場合は、セブンテーブル番号が１５より小さいか否かを判定し（ステップＳ３４４）、１５より小さい場合はステップＳ３４５に進み、１５以上の場合はステップＳ３４７に進む。ステップＳ３４７では、入賞再遊技条件装置番号が１～１２又は３７～３９のいずれかであるか否かを判定し、そのいずれかではないと判定した場合はステップＳ３４５に進み、そのいずれかであると判定した場合は、待機演出処理を終了してリターンする。一方、上記ステップＳ３４１の判定で区間種別番号が０である場合と、上記ステップＳ３４２の判定でメイン遊技状態番号が３でない場合は、それぞれ直接ステップＳ３４５に進む。

【０２３９】
ステップＳ３４５では、レバーウェイト番号が０であるか否かを判定する。ここで、レバーウェイト番号が０である場合は、次にステップＳ３４５に進み、レバーウェイト番号が０でない場合は、レバーウェイト番号に対応した時間待機し、レバーウェイト番号に０を保存してから（ステップＳ３４９）、ステップＳ３４６に進む。ステップＳ３４６では、待機演出番号が０であるか否かを判定する。ここで、待機演出番号が０である場合は、待機演出処理を終了してリターンする。一方、待機演出番号が０でない場合は、待機演出を実行してから（ステップＳ３４９）、待機演出処理を終了してリターンする。

【０２４０】
待機演出処理を終了からのリターンで、図３２の区間種別番号管理レバー処理も終了し、それにより図３１（Ａ）の内部抽せん開始処理も終了し、図３０（Ｂ）のステップＳ４に進む。このステップＳ４では、全回胴が停止したか否かを継続して判定し、全回胴が停止した場合は、遊技メダルの払い出し（入賞役が成立した場合のみ）を行い（ステップＳ５）、さらに、遊技メダルの払出数に応じて、ＡＴ中の遊技メダル獲得数等を表示する表示器（図示略）における表示数を更新するなどの処理を行うカウント管理を行う（ステップＳ６）。その後、区間種別番号管理遊技終了処理を行う（ステップＳ８）。

【０２４１】
この区間種別番号管理遊技終了処理では、図４６に示すように、まず、区間種別番号が０であるか否かを判定する（ステップＳ３６１）。ここで、区間種別番号が０である場合は、そのまま区間種別番号管理遊技終了処理を終了してリターンする。一方、区間種別番号が０でない場合は、レバー全停フラグに１を保存し（ステップＳ３６２）、累積カウンタ処理を行う（ステップＳ３６３）。累積カウンタ処理では、図４７に示すように、再遊技作動図柄（再遊技役の対応図柄）が表示されたか否かを判定し（ステップＳ３８１）、表示されている場合は、そのまま累積カウンタ処理を終了してリターンする。一方、再遊技作動図柄が表示されていない場合は、累積カウンタの値に遊技メダルの払出数（０の場合も含む）を加算し（ステップＳ３８２）、さらに累積カンタの値を３減算してから（ステップＳ３８３）、累積カウンタ処理を終了してリターンする。

【０２４２】
累積カウンタ処理からのリターンで、図４６のステップＳ３６４に進み、メイン遊技状態番号を判別する。そして、メイン遊技状態番号に応じて、メイン遊技状態番号が０の場合はメイン遊技状態番号０全停処理を行い（ステップＳ３６５）、メイン遊技状態番号が１の場合はメイン遊技状態番号１全停処理を行い（ステップＳ３６６）、メイン遊技状態番号が２の場合はメイン遊技状態番号２，５全停処理を行う（ステップＳ３６７）。また、メイン遊技状態番号が３の場合はメイン遊技状態番号３全停処理を行い（ステップＳ３６８）、メイン遊技状態番号が４の場合はメイン遊技状態番号４全停処理を行い（ステップＳ３６９）、メイン遊技状態番号が５の場合はメイン遊技状態番号２，５全停処理を行

う（ステップＳ３７０）。さらに、メイン遊技状態番号が６の場合はメイン遊技状態番号６全停処理を行い（ステップＳ３７１）、メイン遊技状態番号が７の場合はメイン遊技状態番号７全停処理を行う（ステップＳ３７２）。

【０２４３】

図４６のステップＳ３６５におけるメイン遊技状態番号０全停処理では、図４８に示すように、まず、ＡＴ当せんフラグが０であるか否かを判定する（ステップＳ３９１）。ここで、ＡＴ当せんフラグが０である場合は、条件装置グループＡ番号が１であるか否かを判定し（ステップＳ３９２）、条件装置グループＡ番号が１の場合は、さらにＢＢ非成立であるか否かを判定する（ステップＳ３９２）。そして、ＢＢ非成立の場合は、メイン遊技状態番号に６を保存し（ステップＳ３９４）、メイン遊技状態番号０全停処理を終了してリターンする。一方、上記ステップＳ３９２の判定で条件装置グループＡ番号が１でない場合と、上記ステップＳ３９３の判定でＢＢ成立の場合は、メイン遊技状態番号に０を保存し（ステップＳ３９６）、メイン遊技状態番号０全停処理を終了してリターンする。また、上記ステップＳ３９１の判定でＡＴ当せんフラグが０でない場合は、ステップＳ３９６に進み、そこで条件装置グループＡ番号が１であるか否かを判定する。ここで、条件装置グループＡ番号が１でない場合は、メイン遊技状態番号に２を保存し（ステップＳ３９８）、メイン遊技状態番号０全停処理を終了してリターンする。一方、条件装置グループＡ番号が１である場合は、ステップＳ３９７に進み、ＡＴ突入時遊技終了処理を行う。

【０２４４】

このＡＴ突入時遊技終了処理では、図４９に示すように、チャンスモード番号に０を保存し（ステップＳ４０１）、チャンスゲーム数カウンタに０を保存し（ステップＳ４０２）、チャンス周期カウンタに０を保存する（ステップＳ４０３）。その後、ＥＸモード番号に０を保存し（ステップＳ４０４）、ＡＴ周期カウンタに０を保存し（ステップＳ４０５）、抽せん済みフラグに０を保存する（ステップＳ４０６）。さらに、メイン遊技状態番号に３を保存し（ステップＳ４０７）、有利区間ランプを点灯状態とする（ステップＳ４０８）。

【０２４５】

次に、図５０に示すように、表示窓Ｗ内の上段ライン上に図柄「赤セブン」が３枚並んで停止表示されたか否かを判定し（ステップＳ４０９）、停止表示された場合はステップＳ４１０に進み、停止表示されなかった場合はステップＳ４１２に進む。ステップＳ４１２では、表示窓Ｗ内の有効ライン２９上に図柄「赤セブン」が３枚並んで停止表示されたか否かを判定し、停止表示された場合はステップＳ４１０に進み、停止表示されなかった場合はステップＳ４１３に進む。ステップＳ４１３では、表示窓Ｗ内の下段ライン上に図柄「赤セブン」が３枚並んで停止表示されたか否かを判定し、停止表示された場合はステップＳ４１０に進み、停止表示されなかった場合はステップＳ４１４に進む。ステップＳ４１４では、表示窓Ｗ内の右下がりライン上に図柄「赤セブン」が３枚並んで停止表示されたか否かを判定し、停止表示された場合はステップＳ４１０に進み、停止表示されなかった場合はステップＳ４１５に進む。ステップＳ４１５では、表示窓Ｗ内の右上がりライン上に図柄「赤セブン」が３枚並んで停止表示されたか否かを判定し、停止表示された場合はステップＳ４１０に進み、停止表示されなかった場合はステップＳ４１６に進む。

【０２４６】

上記ステップＳ４１０に進んだ場合（図柄「赤セブン」が表示窓Ｗ内に３枚並んで停止表示された場合）は、全停時ウェイト番号に１を保存し、さらに待機演出番号に０を保存し（ステップＳ４１１）、図４９のステップＳ４１８に進む。一方、上記ステップＳ４１６に進んだ場合（図柄「赤セブン」が表示窓Ｗ内に３枚並んで停止表示されてはいない場合）は、全停時ウェイト番号に０を保存し、さらに待機演出番号に１を保存し（ステップＳ４１７）、図４９のステップＳ４１８に進む。このステップＳ４１８では、セブン番号が２であるか否かを判定する。ここで、セブン番号が２でない場合は、そのままＡＴ突入時遊技終了処理を終了してリターンし、セブン番号が２である場合は、待機演出番号に２を加算してから（ステップＳ４１９）、ＡＴ突入時遊技終了処理を終了してリターンする

。ＡＴ突入時遊技終了処理からのリターンで、図４８のメイン遊技状態番号０全停処理も終了してリターンする。

【０２４７】

図４６のステップＳ３６６におけるメイン遊技状態番号１全停処理では、図５１（Ａ）に示すように、チャンスゲーム数カウンタを１減算し（ステップＳ４３１）、当該遊技がＢＢ作動終了遊技（ＢＢ遊技の作動が終了する遊技）であるか否かを判定する（ステップＳ４３２）。ここで、ＢＢ作動終了遊技でない場合は直接ステップＳ４３５に進み、ＢＢ作動終了遊技である場合は、チャンスゲーム数カウンタに０を保存し（ステップＳ４３３）、チャンス周期カウンタを１減算してから（ステップＳ４３４）、ステップＳ４３５に進む。ステップＳ４３５では、ＡＴ当せんフラグが０であるか否かを判定する。ここで、ＡＴ当せんフラグが０である場合は、チャンスゲーム数カウンタの値が０であるか否かを判定し（ステップＳ４３６）、チャンスゲーム数カウンタの値が０である場合は、さらにチャンス周期カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップＳ４３７）。ここで、チャンス周期カウンタの値が０である場合は、チャンスモード３抽せんを行い（ステップＳ４３８）、さらにチャンスモード番号判定処理を行う（ステップＳ４３９）。

【０２４８】

次に、チャンスモード番号が４であるか否かを判定する（ステップＳ４４１）。ここで、チャンスモード番号が４でない場合は、有利区間カンタに１を保存し（ステップＳ４４１）、メイン遊技状態番号１全停処理を終了してリターンする。これに対し、チャンスモード番号が４である場合は、ＡＴ当せん時処理を行い（ステップＳ４４５）、その後、メイン遊技状態番号に２を保存し（ステップＳ４４８）、メイン遊技状態番号１全停処理を終了してリターンする。一方、上記ステップＳ４３６の判定でチャンスゲーム数カウンタの値が０でない場合と、上記ステップＳ４３７の判定でチャンス周期カウンタの値が０でない場合は、ステップＳ４４２に進み、１種ＢＢ当せん当該フラグが０であるか否かを判定する。ここで、１種ＢＢ当せん当該フラグが０である場合は、そのままメイン遊技状態番号１全停処理を終了してリターンする。これに対し、１種ＢＢ当せん当該フラグが０でない場合は、１種ＢＢ作動図柄が非表示であるか否かを判定し（ステップＳ４４３）、１種ＢＢ作動図柄が非表示である場合はメイン遊技状態番号に６を保存してから（ステップＳ４４４）、１種ＢＢ作動図柄が非表示でない場合はそのまま、メイン遊技状態番号１全停処理を終了してリターンする。

【０２４９】

また、上記ステップＳ４３５の判定で、ＡＴ当せんフラグが０でない場合は、ステップＳ４４６に進み、１種ＢＢ当せん当該フラグが０であるか否かを判定する。ここで、１種ＢＢ当せん当該フラグが０である場合は、メイン遊技状態番号に２を保存し（ステップＳ４４８）、メイン遊技状態番号１全停処理を終了してリターンする。一方、１種ＢＢ当せん当該フラグが０でない場合は、ＡＴ突入時遊技終了処理を行い（ステップＳ４４７）、その後、メイン遊技状態番号１全停処理を終了してリターンする。

【０２５０】

図４６のステップＳ３６７におけるメイン遊技状態番号２，５全停処理では、図５１（Ｂ）に示すように、１種ＢＢ当せん当該フラグが０であるか否かを判定し（ステップＳ４２１）、１種ＢＢ当せん当該フラグが０である場合はそのまま、１種ＢＢ当せん当該フラグが０でない場合は、ＡＴ突入時遊技終了処理を行ってから（ステップＳ４２２）、メイン遊技状態番号２，５全停処理を終了してリターンする。

【０２５１】

図４６のステップＳ３６８におけるメイン遊技状態番号３全停処理では、図５２に示すように、まず、ベル回数カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップＳ４５１）。ここで、ベル回数カウンタの値が０でない場合は、そのままメイン遊技状態番号３全停処理を終了してリターンし、ベル回数カウンタの値が０である場合は、ステップＳ４５２に進み、セブン番号が１であるか否かを判定する。ここで、セブン番号が１である場合は、ステップＳ４５２に進み、セブンカウンタの値が０であるか否かを判定し、セブンカウ

ンタの値が０である場合は、ステップＳ４５４に進み、累積カウンタの値が２００１より小さいか否かを判定する。ここで、累積カウンタの値が２００１より小さい場合は、到達フラグの値が０であるか否かを判定し（ステップＳ４５５）、到達フラグの値が０のときはＡＴモード書換抽せんを行う（ステップＳ４５６）。次いで、その抽せん結果が０であるか否かを判定し（ステップＳ４５７）、抽せん結果が０のときは直接ステップＳ４５９に進み、抽せん結果が０でないときは抽せん結果をＡＴモード番号に保存してから（ステップＳ４５８）、ステップＳ４５９に進む。

【０２５２】

ステップＳ４５９ではＡＴ周期抽せんを行い、その抽せん結果をＡＴ周期カウンタに保存する（ステップＳ４６０）。さらに、セブンテーブル１抽せんを行い（ステップＳ４６２）、その抽せん結果をセブンテーブル番号に記憶する（ステップＳ４６３）。次に、ＡＴ周期優遇ゲーム数抽せん処理を行い（ステップＳ４６４）、その後、ＡＴ当せんフラグに０を保存し（ステップＳ４６５）、セブン番号に０を保存し（ステップＳ４６６）、セブンカウンタに０を保存する（ステップＳ４６７）。次に、金セブンカウンタに０を保存し（ステップＳ４６８）、セブンセットカウンタに０を保存し（ステップＳ４６９）、ループ番号に０を保存する（ステップＳ４７０）。続いて、ＣＵランク番号に０を保存し（ステップＳ４７１）、到達フラグに０を保存し（ステップＳ４７２）、上乗せモード番号に０を保存する（ステップＳ４７３）。さらに、ベル回数カウンタに０を保存し（ステップＳ４７４）、総獲得カウンタに０を保存する（ステップＳ４７５）。そして、メイン遊技状態番号に７を保存し（ステップＳ４７６）、さらに全停時ウェイト番号に２を保存し（ステップＳ４７７）、メイン遊技状態番号３全停処理を終了してリターンする。

【０２５３】

一方、上記ステップＳ４５２の判定でセブン番号が１でない場合と、上記ステップＳ４５３の判定でセブンカウンタが０でない場合は、図５３のステップＳ４８１に進み、セブンセットカウンタの値が７であるか否かを判定する。ここで、セブンセットカウンタの値が７でない場合はそのままステップＳ４８４に進み、セブンセットカウンタの値が７である場合は、セブンテーブル番号に１５を保存し（ステップＳ４８２）、さらにセブンセットカウンタに０を保存してから（ステップＳ４８３）、ステップＳ４８４に進む。ステップＳ４８４では、ループＣＵランクセット処理を行い、その後、セブン番号が１であるか否かを判定する（ステップＳ４８５）。ここで、セブン番号が１でない場合は、金セブンカウンタの値が０であるか否かを判定し（ステップＳ４８７）、セブン番号に１を保存してから（ステップＳ４８８）、ステップＳ４８９に進む。これに対し、セブン番号が１である場合はセブンカウンタの値を１減算し（ステップＳ４８８）、ステップＳ４８９に進む。

【０２５４】

ステップＳ４８９では、セブンカウンタの値が０であるか否かを判定し、セブンカウンタの値が０のときは到達フラグが０であるか否かを判定する（ステップＳ４９０）。ここで、到達フラグが０である場合は、セブンループ抽せん処理（ステップＳ４９１）および到達フラグ処理（ステップＳ４９２）を行い、その後ステップＳ４９３に進む。一方、上記ステップＳ４８９の判定でセブンカウンタの値が０でない場合と、上記ステップＳ４９０の判定で到達フラグが０でない場合は、そのままステップＳ４９３に進む。また、上記ステップＳ４８７の判定で金セブンカウンタの値が０でない場合は、ステップＳ４９５に進み、金セブンカウンタの値が３であるか否かを判定する。ここで、金セブンカウンタの値が３でないときはそのままステップＳ４９７に進み、金セブンカウンタの値が３のときは、待機演出番号に３を保存してから（ステップＳ４９６）、ステップＳ４９７に進む。ステップＳ４９７では、金セブンカウンタの値を１減算し、さらに金セブンループ抽せん処理を実行し（ステップＳ４９８）、その後ステップＳ４９３に進む。

【０２５５】

ステップＳ４９３では上乗せモード抽せんを行い、その抽せん結果を上乗せモード番号に保存する（ステップＳ４９４）。その後、図５４のステップＳ５０１に進み、補正カウ

ンタ処理を行う。次いで、ベル回数切換抽せんを行い（ステップＳ５０２）、その抽せん結果が０であるか否かを判定する（ステップＳ５０３）。ここで、ベル回数切換抽せんの結果が０の場合は、ベル回数２抽せんを行い（ステップＳ５０４）、その抽せん結果をベル回カウンタに保存してから（ステップＳ５０５）、ステップＳ５０８に進み、ベル回数切換抽せんの結果が０でない場合は、ベル回数３抽せんを行い（ステップＳ５０６）、その抽せん結果をベル回カウンタに保存してから（ステップＳ５０７）、ステップＳ５０８に進む。

【０２５６】

ステップＳ５０８ではベル回数カウンタ補正処理を行い、その後、到達フラグ処理を行う（ステップＳ５０９）。次いで、レバーウェイト番号に３を保存し（ステップＳ５１０）、待機演出番号が０であるか否かを判定する（ステップＳ５１１）。ここで、待機演出番号が０の場合は、待機演出番号に１を保存し（ステップＳ５１２）、図５２のステップＳ４７７に進む。一方、待機演出番号が０でない場合は、そのままステップＳ４７７に進む。そして、全停時ウェイト番号に２を保存し、メイン遊技状態番号３全停処理を終了してリターンする。

【０２５７】

図４６のステップＳ３６９におけるメイン遊技状態番号４全停処理では、図５５に示すように、ＡＴ周期優遇ゲーム数カンタの値を１減算し（ステップＳ５２１）、当該遊技がＢＢ作動終了遊技であるか否かを判定する（ステップＳ５２２）。ここで、当該遊技がＢＢ作動終了遊技でないときはそのままステップＳ５２５に進み、当該遊技がＢＢ作動終了遊技であるときは、ＡＴ周期優遇ゲーム数カウンタに０を保存し（ステップＳ５２３）、さらにＡＴ周期カウンタの値を１減算してから（ステップＳ５２４）、ステップＳ５２５に進む。ステップＳ５２５では、ＡＴ当せんフラグが０であるか否かを判定する。ここで、ＡＴ当せんフラグが０の場合は、ＡＴ周期カウンタの値が０であるか否かを判定し（ステップＳ５２６）、ＡＴ周期カウンタの値も０である場合は、引き戻し２抽せんを行う（ステップＳ５２７）。そして、その抽せん結果が０であるか否かを判定し（ステップＳ５２８）、抽せん結果が０のときは有利区間クリアカウンタに１を保存し（ステップＳ５２９）、メイン遊技状態番号４全停処理を終了してリターンする。

【０２５８】

一方、上記ステップＳ５２６の判定でＡＴ周期カウンタの値が０でない場合は、ステップＳ５３４に進み、１種ＢＢ当せん当該フラグが０であるか否かを判定する。ここで、１種ＢＢ当せん当該フラグが０のときはそのままメイン遊技状態番号４全停処理を終了してリターンする。これに対し、１種ＢＢ当せん当該フラグが０でないときは、ステップＳ５３５に進み、ＢＢ非成立であるか否かを判定する。そして、ＢＢ非成立のときはそのままメイン遊技状態番号４全停処理を終了してリターンし、ＢＢ成立のときは、メイン遊技状態番号に７を保存してから（ステップＳ５３６）、メイン遊技状態番号４全停処理を終了してリターンする。

【０２５９】

また、上記ステップＳ５２５の判定でＡＴ当せんフラグが０でない場合は、ステップＳ５３１に進み、１種ＢＢ当せん当該フラグが０であるか否かを判定する。ここで、１種ＢＢ当せん当該フラグが０でないときは、ステップＳ５３２に進み、ＡＴ突入時遊技終了処理を行い、メイン遊技状態番号４全停処理を終了してリターンする。これに対し、１種ＢＢ当せん当該フラグが０のときは、ステップＳ５３３に進み、メイン遊技状態番号に５を保存してから、メイン遊技状態番号４全停処理を終了してリターンする。さらに、上記ステップＳ５２８の判定で引き戻し２抽せんの結果が０でない場合は、ステップＳ５３０に進んでＡＴ当せん時処理を行い、その後、メイン遊技状態番号に５を保存してから（ステップＳ５３３）、メイン遊技状態番号４全停処理を終了してリターンする。

【０２６０】

図４６のステップＳ３７１におけるメイン遊技状態番号６全停処理では、図５６（Ａ）に示すように、ＢＢ成立か否かを判定する（ステップＳ５４１）。そして、ＢＢ非成立の

場合はそのままメイン遊技状態番号６全停処理を終了してリターンし、ＢＢ成立の場合は、メイン遊技状態番号に１を保存してから（ステップＳ５４２）、メイン遊技状態番号６全停処理を終了してリターンする。

【０２６１】

図４６のステップＳ３７２におけるメイン遊技状態番号７全停処理では、図５６（Ｂ）に示すように、ＢＢ成立か否かを判定する（ステップＳ５５１）。そして、ＢＢ非成立の場合はそのままメイン遊技状態番号７全停処理を終了してリターンし、ＢＢ成立の場合は、メイン遊技状態番号に４を保存してから（ステップＳ５５２）、メイン遊技状態番号６全停処理を終了してリターンする。

【０２６２】

図４６のステップＳ３６５～Ｓ３７２に示すメイン遊技状態番号０～７の各全停処理のいずれかを実行した後は、図４６のステップＳ３７３に進む。ここで指示番号に０を保存し、区間種別番号管理遊技終了処理を終了してリターンする。区間種別番号管理遊技終了処理からのリターンで、図３０（Ｂ）のステップＳ８に進み、有利区間クリアカウンタ管理処理を行う。

【０２６３】

有利区間クリアカウンタ管理処理では、図５７に示すように、有利区間クリアカウンタの値を１減算し（ステップＳ５６１）、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算前から０であるか否かを判定する（ステップＳ５６２）。ここで、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算前は０でないときはステップＳ５６５に進み、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算の結果０となったか否かを判定する。ここで、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算の結果０となった場合はそのままステップＳ５６６に進む。これに対し、有利区間クリアカウンタの値が今回の減算後も０となっていない場合は、ステップＳ５６７に進み、当該遊技で再遊技作動図柄が表示されたか否かを判定する。そして、当該遊技で再遊技作動図柄が表示された場合はそのままステップＳ５６９に進み、表示されなかった場合は純増カウンタに、当該遊技における遊技メダルの払出数からベット数を引いた値を加算してから（ステップＳ５６８）、ステップＳ５６９に進む。

【０２６４】

ステップＳ５６９では純増カウンタの値が２４０１以上であるか否かを判定し、純増カウンタの値が２４０１を下回っているときはステップＳ５６６に進み、２４０１以上のときはそのまま有利区間クリアカウンタ管理処理を終了してリターンする。ステップＳ５６６では、指示機能に係る性能に影響を及ぼすデータ値を記憶する全ての記憶領域に０を保存し、ステップＳ５６３に進む。一方、上記ステップＳ５６２の判定で有利区間クリアカウンタの値が今回の減算前から０である場合は、そのままステップＳ５６３に進む。ステップＳ５６３では区間種別番号が０であるか否かを判定し、区間種別番号が０のときはそのまま有利区間クリアカウンタ管理処理を終了してリターンする。これに対し、区間種別番号が０でないときは有利区間クリアカウンタに１５００を保存してから（ステップＳ５６４）、有利区間クリアカウンタ管理処理を終了してリターンする。

【０２６５】

＜タイマ割込処理＞

次に、タイマ割込処理について図５８を参照しつつ説明する。本実施形態では、遊技者により行われるベット操作等の遊技操作に応じて出力される各遊技操作信号の読込みや信号レベルの検出（確認）、各制御コマンドの送信、リールの駆動制御等の処理が、予め設定された一定の時間（例えば、２．２３５ミリ秒）毎に実施されるタイマ割込処理によって行われる。このタイマ割込処理では、図５８に示すように、まず、割込初期処理（レジスタの退避、割込禁止等）を行い（ステップＭＴ１１）、次に、電源断が検知されたか否かを判定する（ステップＭＴ１２）。ここで、電源断が検知されていれば電源断処理を行う（ステップＭＴ２５）。電源断処理では、レジスタの退避やスタックポインタの保存、割込み状態の保存等が行われる。また、所定の記憶領域に記憶されている、役決定結果に関する情報や遊技状態に関する情報（ＡＴに関する情報を含む）の保持や、チェックサム

の算出及び記憶等の処理も行われる。

【０２６６】

一方、電源断が検知されていなければ、割込カウンタ値を更新（「１」減算）する処理を行い（ステップＭＴ１３）、さらにタイマ計測を行う（ステップＭＴ１４）。このタイマ計測は、上述の遊技進行制御処理においてセットされた任意のタイマのタイマ値の減算や加算処理等を行うものである。次に、入力ポートの読込みを行う（ステップＭＴ１５）。この入力ポートの読込みでは、入力ポートに入力された各遊技操作信号等の信号レベルの読込みと記憶、信号レベルの判定等が行われる。

【０２６７】

次いで、リール３ａ～３ｃの駆動（回転の加速、減速、定速維持や停止維持等）を制御するためのリール駆動制御処理を行う（ステップＭＴ１６）。このリール駆動制御処理では、リール駆動状態（停止、リール回転待機中、加速中、定速中、減速中等）に応じて、ステッピングモータの出力相（励磁相）を切り替えるタイミングを示すリール駆動パルス出力カウンタ値の更新や、ステッピングモータを駆動させるリール駆動パルスデータの取得、更新、出力等の処理が行われる。次のステップＭＴ１７では、リール駆動制御処理を全リールに対し実行したか否かを判定し、実行していない場合にはステップＭＴ１６に戻り、リール駆動制御処理を再度行う。一方、全リールに実行した場合には、リールやホッパー、ブロッカ等の励磁出力を行うポート出力処理を行い（ステップＭＴ１８）、さらに、制御コマンドバッファ（ＣＢ）に記憶された制御コマンドを送信する制御コマンド送信処理を行う（ステップＭＴ１９）。

【０２６８】

次に、ステップＭＴ２０に進み、所定の記憶領域に記憶されていた外端信号（外部信号）データを読み出し、外端信号を出力する。次いで、上述の表示用ランプに所定の表示を実行させるＬＥＤ表示を行う（ステップＭＴ２１）。このＬＥＤ表示では、例えば、払出数表示ランプ４６ｊにおいて、次のような表示を実行させる。すなわち、エラー（Ｅ系エラーを除く）が発生していない場合には、遊技メダルの払出数に基づき払出数「０～９」を表示させたり、設定値に基づき「１～６」という数値を表示させたりする。さらに、押し順の報知を行う場合には、指示番号の表示態様「＝１」～「＝６」を表示させる。また、エラー（Ｅ系エラーを除く）が発生している場合には、エラー番号の値に基づきエラー表示を実行させる。

【０２６９】

次に、ステップＭＴ２２に進み、エラー管理を行う。このエラー管理では、まず、エラーチェックを行う。このエラーチェックでは、Ｈ０エラーが発生したか否かの判定、ＣＥエラーが発生したか否かの判定、ＣＰエラーが発生したか否かの判定、ＣＨエラーが発生したか否かの判定、Ｃ０エラーが発生したか否かの判定、Ｃ１エラーが発生したか否かの判定、Ｅ６エラーが発生したか否かの判定、Ｅ７エラーが発生したか否かの判定を行い、さらに、Ｅ６エラーまたは Ｅ７エラーが発生した場合には、払出数表示ランプ４６ｊにエラー表示させ、遊技の実行を停止させる処理などを行う。なお、Ｅ系のエラーが発生した場合には、上述の設定変更時処理が実行されればエラー復帰が可能となる。このエラーチェックの後、エラーが発生している場合には、副制御手段２００にエラー情報を送信するためのエラー検出時の出力要求セットの処理を行う。このエラー管理の処理を実行後、役決定等に用いる乱数を更新する処理行い（ステップＭＴ２３）、さらに割込復帰処理（レジスタの復帰、割込許可等）を行い（ステップＭＴ２４）、割込リターンする。

【０２７０】

次に、図５９～図７１を参照してスロットマシン１における画像表示装置１１の表示画面１１ａ（画像表示部ＤＰ）に表示する画像によって行われる演出（以下、「表示演出」と称する）について説明する。本実施形態で実行される表示演出としては、例えば、会話演出（「セリフ演出」とも称する）、字幕演出（「テロップ演出」とも称する）、期待度演出（「オブジェクト演出」とも称する）、ＧＥＴ演出、シーン切替演出、暗転演出がある。

【０２７１】
（会話演出）
会話演出は、例えば、遊技機のイメージキャラクタとして設定された人や動植物、ロボット、怪獣（実在のものか架空のものかは問わない）など（総称して「キャラクタ」と称する）が、会話する演出であり、各キャラクタが発した所定のセリフを液晶パネル等の画像表示部に表示するとともにスピーカ等の音声出力部から音声を出力する。会話演出は、例えば、遊技者にキャラクタについて紹介したり遊技方法に関する内容を説明したり遊技機の機種や仕様に関する内容を説明したりするというように、遊技結果とは関連しない内容を遊技者に知らせる役割を担うようにしてもよいし、有利な遊技を付与する期待度を示唆するというように遊技結果と関連した内容を遊技者に知らせる役割を担うようにしてもよい。有利な遊技とは、遊技者にとって通常よりも有利となる遊技（例えば、スロットマシンにおけるＡＴ中（ＡＲＴ中も含む）の遊技やボーナス遊技、ぱちんこ機における大当たり中の遊技、確率変動遊技、または時短遊技等のことであり、以下「有利遊技」とも称する）のことをいう。また、有利な遊技を付与する期待度とは、有利遊技を実行することや、有利遊技の実行を許可する確率が高くなる（１００％となる場合を含む）遊技結果（例えば、スロットマシンにおけるＡＴ当選、ＡＴ上乗せ当選、ＡＴ上乗せ数の多い上乗せ当選、ボーナス当選、有利なボーナス当選、レア役当選、ぱちんこ機における大当たり当選、確変大当り（確変なし大当たりよりも有利な大当たり）当選、１６ラウンド大当たり（大当たりの出玉が多い大当たり）当選、等）が得られることに対する期待度（信頼度、確度）をいう。会話演出では、所定のタイミングで画像表示部ＤＰに、会話演出のための所定の表示（「会話演出表示」とも称する）が表示される。なお、表示とは、２次元的（平面的）な画像表示に限定されるものはなく、ホログラムのような３次元的（立体的）な表示も含む。なお、会話演出は２以上のキャラクタ同士が話し合う態様でもよいし、１つのキャラクタが遊技者に向けて話しかける態様でもよい。要するに最低限、キャラクタ画像と、キャラクタ画像に対応するセリフ文字があれば会話演出の要件を満たす。
【０２７２】
会話演出表示は、複数のキャラクタ間の会話における各キャラクタの発言に関連した表示であって、キャラクタの表示と、文字として識別できる表示とを含んで構成される。キャラクタの表示とは、具体的には例えば、発言するキャラクタの姿（外見、主に顔）を示す画（絵）の表示（「キャラクタ画表示」とも称する）である。一方、文字として識別できる表示とは、具体的には例えば、キャラクタの発言内容（会話演出表示において「セリフ」とも称する）を示す文字の表示（「セリフ表示」とも称する）である。キャラクタ画表示とセリフ表示の他に、通常は、キャラクタの名前を識別できる表示が会話演出表示に含まれる。キャラクタの名前を識別できる表示とは、具体的には例えば、発言するキャラクタの名前を示す文字の表示（「キャラクタ名表示」とも称する）である。会話演出表示は、キャラクタ画表示、セリフ表示およびキャラクタ名表示を含んで構成されているが、キャラクタ名表示を含まずにキャラクタ画表示とセリフ表示により構成される会話演出表示を設けてもよい。会話演出表示の具体例として、第１の会話演出表示ＫＤ１を図５９（Ａ）に示し、第２の会話演出表示ＫＤ２を図５９（Ｂ）に示している。
【０２７３】
第１の会話演出表示ＫＤ１は、キャラクタＣＨ１の姿を表示するキャラクタ画表示ＫＧ１と、キャラクタＣＨ１の名前（「ケンジ」）を表示するキャラクタ名表示ＫＮ１と、キャラクタＣＨ１のセリフ（「今日はいい天気だね」）を表示するセリフ表示ＫＳ１とを含んで構成される。セリフ表示ＫＳ１では、１回のセリフの範囲を分かり易くしたり、どのキャラクタのセリフなのかを分かり易くしたり、セリフを目立たせたりするための枠状の、或る範囲を示す画（「範囲画」とも称する）ＫＷ１もセリフと共に表示される。同様に、第２の会話演出表示ＫＤ２は、キャラクタＣＨ１とは別のキャラクタＣＨ２の姿を表示するキャラクタ画表示ＫＧ２と、キャラクタＣＨ２の名前（「パメラ」）を表示するキャラクタ名表示ＫＮ２と、キャラクタＣＨ２によるセリフ（「呑気でいいわね」）を表示するセリフ表示ＫＳ２とを含んで構成される。セリフ表示ＫＳ２では、範囲画ＫＷ２も表示

される。

【０２７４】

第１の会話演出表示ＫＤ１では、キャラクタ画表示ＫＧ１、キャラクタ名表示ＫＮ１、セリフ表示ＫＳ１および範囲画ＫＷ１が、第１の会話演出表示ＫＤ１を構成する各表示構成要素として、１遊技中の所定の同一タイミングで画像表示部ＤＰの所定領域に表示される。同様に、第２の会話演出表示ＫＤ２では、キャラクタ画表示ＫＧ２、キャラクタ名表示ＫＮ２、セリフ表示ＫＳ２および範囲画ＫＷ２が、第２の会話演出表示ＫＤ２を構成する各表示構成要素として、１遊技中の別の所定の同一タイミングで画像表示部ＤＰの別の所定領域（例えば、第１の会話画像ＫＧ１が表示される領域と重ならない領域）に表示される。変更例として、例えば、第１の会話演出表示ＫＤ１において、キャラクタ画表示ＫＧ１とキャラクタ名表示ＫＮ１が先に表示され、その後（例えば、０．２秒後）、範囲画ＫＷ１と共にセリフ表示ＫＳ１が表示されるなど、表示構成要素間での表示タイミングが多少異なるようにしてもよい。この点は、第２の会話演出表示ＫＤ２についても同様である。

【０２７５】

会話演出表示が表示されるタイミングについては、主制御手段側で制御する所定のスイッチ（例えば、１－ＢＥＴスイッチ２２及びＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３（以下、まとめて「ベットスイッチ」とも称する）や、スタートレバー２５及びストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃなど。それらを総称して「メインスイッチ」とも称する）が操作されたことを契機（表示契機）とする任意のタイミングを、会話演出表示の表示タイミング（表示開始タイミング）として適宜設定することができる。例えば、１遊技中において、スタートレバー２５の操作が有効に受け付けられたことを契機として、スタートレバー２５が操作を受け付けた時点（「レバー操作受付時」とも称する）以降の所定のタイミング（レバー操作受付時と同一のタイミングあるいはレバー操作受付時から所定時間が経過した時点のタイミング）で第１の会話演出表示ＫＤ１が画像表示部ＤＰに表示されるようにしてもよい。また、同じ１遊技中において、３個のストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃのいずれかが第一停止操作を有効に受け付けたことを契機として、第一停止操作が有効に受け付けられた時点（第一停止操作受付時）以降の所定のタイミング（第一停止操作受付時と同一のタイミングあるいは第一停止操作受付時から所定時間が経過した時点のタイミング）で第２の会話演出表示ＫＤ２が画像表示部ＤＰに表示されるようにしてもよい。また、第三停止操作受付時のタイミングで第１の会話演出表示ＫＤ１乃至第２の会話演出表示ＫＤ２が表示された場合、次遊技を開始するためのベットスイッチの操作受付、またはスタートレバー２５の操作受付が行われると画像表示部ＤＰ上に表示している第１の会話演出表示ＫＤ１乃至第２の会話演出表示ＫＤ２が消去されるよう構成されており、次遊技を開始するためのベットスイッチの操作受付、またはスタートレバー２５の操作受付が行われて第１の会話演出表示ＫＤ１乃至第２の会話演出表示ＫＤ２が消去されたときに音声出力部から出力しているセリフの音声がまだ全て出力されていない場合は、画像表示部ＤＰ上の第１の会話演出表示ＫＤ１乃至第２の会話演出表示ＫＤ２は消去されるが、セリフの音声は最後まで出力してもよい。ただし、次遊技のスタートレバー２５の操作受付によりレア役告知やフリーズ等の遊技者に注視させたい演出や新たな会話演出が選ばれた場合はセリフの音声はスタートレバー２５の操作受付後のタイミングで出力が中止される。このように構成することで、遊技を早く進行させたい遊技者においても演出の内容を理解させることができる。なお、セリフの音声を画像表示部ＤＰ上の第１の会話演出表示ＫＤ１乃至第２の会話演出表示ＫＤ２の消去とともに消去してもよいことは言うまでもない。

【０２７６】

会話演出表示が表示されるタイミングとして、副制御手段側で制御するサブボタンが操作されたことを契機（表示契機）とする任意のタイミングを、会話演出表示の表示タイミングとして設定することもできる。例えば、１遊技中において、決定ボタン５５を操作するように遊技者に促す画像（例えば、決定ボタン５５の画と「ＰＵＳＨ」という文字を組み合わせたような画像）を画像表示部ＤＰに表示する。そして、その表示に応じて決定ボ

タン５５が有効に操作されたこと（１回操作されたことで有効となる場合の他に所定回数連続で操作されたことで有効となる場合等を含む）を契機として、決定ボタン５５が操作された時点（「決定ボタン操作時」とも称する）以降の所定のタイミング（決定ボタン操作時と同一のタイミングあるいは決定ボタン操作時から所定時間が経過した時点のタイミング）で第１の会話演出表示ＫＤ１や第２の会話演出表示ＫＤ２が画像表示部ＤＰに表示されるようにしてもよい。また、会話演出表示が表示されるタイミングとして、ぱちんこ機の場合は例えば、遊技球が始動口に入賞した時点（「始動口入賞時」とも称する）から所定時間が経過した時点のタイミングを、会話演出表示の表示タイミングとして設定することができる。

【０２７７】

会話演出表示は、１遊技中において、１個も表示されない場合と１個だけ表示される場合と複数個が表示される場合がある。１遊技中に表示される会話演出表示の個数の違いは、遊技結果とは関係しないとしてもよいし、個数の違いによって遊技結果が相違する場合があるようにしてもよい。例えば、１遊技中に１個だけ会話演出表示が表示される場合より、２個以上会話演出が表示される場合の方が、有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。会話演出表示の表示の可否や、表示させる会話演出表示の種類（例えば、セリフ表示におけるセリフの種類）や個数、表示タイミング等は、例えば、遊技状態（例えば、有利区間中であるか否か）、内部抽せんの結果（例えば、レア役当選であるか否か）、ＡＴ抽選やＡＴ上乗せ抽選等の他の抽選結果に基づいて決定される（その他予め定めた任意の条件を満たしたことに基づいて決定してもよい）。複数の会話演出表示が表示される場合、表示契機１回に付き最多でも１個の会話演出表示しか表示されない。

【０２７８】

例えば、第１の会話演出表示ＫＤ１と第２の会話演出表示ＫＤ２とが１遊技中で表示されるケースにおいて、スタートレバー２５の操作を契機として第１の会話演出表示ＫＤ１が表示された場合、第２の会話演出表示ＫＤ２が表示されるのは、３個のストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃのうちのいずれかが有効に第一停止操作を受け付けた後となる。すなわち、第一停止操作が有効に受け付けられる前に第２の会話演出表示ＫＤ２が表示されることはない（表示される場合を設けることも可）。これにより、例えば、どの契機で会話演出表示が表示されたのかによって、有利な遊技を付与する期待度が相違するようにして遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、１表示契機に付き１個までが表示可能とすることにより、会話演出表示が表示された契機を遊技者が誤認したり、表示された複数の会話演出表示を混同したりすることを防止することが可能となる。

【０２７９】

３個以上の会話演出表示が、１遊技中において画像表示部ＤＰに表示されるようにしてもよい。例えば、スタートレバーの操作受付を契機として第１の会話演出表示ＫＤ１が表示され、第一停止操作受付を契機として第２の会話演出表示ＫＤ２が表示された後、同じ１遊技中において、残り２つのうちのいずれかのストップスイッチが第二停止操作を有効に受け付けたことを契機として、第二停止操作受付時以降の所定のタイミング（第二停止操作受付時と同一のタイミングあるいは第二停止操作受付時から所定時間が経過した時点のタイミング）で第３の会話演出表示（図示略）が表示され、さらに、残り１つのストップスイッチが第三停止操作を有効に受け付けたことを契機として、第三停止操作受付時以降の所定のタイミング（第三停止操作受付時と同一のタイミングあるいは第三停止操作受付時から所定時間が経過した時点のタイミング）で第４の会話演出表示（図示略）が表示されるようにしてもよい。第３の会話演出表示におけるキャラクタと第４の会話演出表示におけるキャラクタは、キャラクタＣＨ１やキャラクタＣＨ２とは別のキャラクタであってもよいし、同じキャラクタであってもよい。

【０２８０】

１遊技中において複数の会話演出表示が画像表示部ＤＰに表示される場合、先に表示された会話演出表示は、後から表示される会話演出表示が表示されても画像表示部ＤＰから消去される（非表示とされる）ことなく継続して表示される。例えば、上述の例において

、先に表示された第１の会話演出表示ＫＤ１は、第２の会話演出表示ＫＤ２が表示されても非表示とされずにそのまま継続して表示され、その後、第３の会話演出表示が表示されても第１、第２の会話演出表示ＫＤ１，ＫＤ２は非表示とされず、そのまま継続して表示される。さらにその後、第４の会話演出表示が表示されても、その時点では第１～第３の会話演出表示は非表示とされずに表示されている。このように、先に表示された会話演出表示が、後から表示される会話演出表示が表示されても継続して表示されるようにすることで、複数の会話演出表示を１遊技中において同時（各会話演出表示の表示期間が互いに一部重複するよう）に画像表示部ＤＰに表示させることができる。これにより、複数の会話演出表示によって画像表示部ＤＰが賑やかに見えるような演出効果を得ることができる。また、遊技者にとって有利な遊技結果が得られる可能性が低いような遊技状態（例えば非有利区間中）であるために遊技者が倦怠感を覚えそうな場合において、複数の会話演出表示を１遊技中に亘って表示させることにより、それらの会話演出表示に遊技者の意識を向けさせて遊技者の倦怠感を低減することが可能となる。また、どの契機で会話演出表示が表示されるかによって有利な遊技を付与する期待度が相違するようにしてもよく、その場合、遊技者に会話演出の表示タイミングに関心を持たせることができ、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【０２８１】

会話演出表示において、キャラクタのセリフ内容（例えば、第１の会話演出表示ＫＤ１におけるセリフ表示ＫＳ１の内容や第２の会話演出表示ＫＤ２におけるセリフ表示ＫＳ２の内容）は、それがどのような内容であっても遊技結果とは関係しないとしてもよいし、セリフ内容によって遊技結果が相違する場合があるようにしてもよい。例えば、セリフ表示ＫＳ２の内容が「呑気でいいわね」の場合（図５９（Ｂ）を参照）と、「本当にそうね」の場合（図６０を参照）とがあるケースにおいて、どちらの場合でも遊技結果には何ら影響しないように設定してもよいし、前者の場合よりも後者の場合の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるように設定してもよい。また、決定ボタン５５が操作されたことを契機として、セリフ内容が変化するようにしてもよい。また、決定ボタン５５が操作されたことによりセリフ内容が変化する場合として、決定ボタン５５が操作されたことによりセリフが表示される（セリフ表示が表示開始される）場合と、セリフが表示された後、決定ボタン５５が操作されることによりセリフ内容が変化する場合とを有してもよい。セリフが表示（セリフ音声も同時出力）された後、決定ボタン５５が操作されることによりセリフ内容が変化する場合においては、セリフ音声が終了していない状態で決定ボタン５５の操作（操作受付）を有効にしてもよいし、セリフ音声が終了した後に決定ボタン５５の操作を有効にしてもよい。セリフ音声が終了していない状態で決定ボタン５５の操作を有効にする場合、セリフ音声の途中で決定ボタン５５が操作されると出力中のセリフが中断され新たなセリフが出力されるため、遊技の結果を早く知りたい遊技者に対して好まれる仕様となる。また、セリフ音声が終了した後に決定ボタン５５の操作を有効にする場合、セリフが中断されることがないため、演出を楽しみたい遊技者に対して好まれる仕様となる。

【０２８２】

また、会話演出表示におけるセリフ表示の文字は、常に同じ字体（フォントやスタイル）、同じサイズ（大きさ）、同じ色としてもよいし、遊技状況や会話演出表示の表示タイミングによって、字体やサイズ、色等が相違するようにしてもよい。そして、字体、サイズ、色等の違いによって、有利な遊技を付与する期待度が相違するようにしてもよい。例えば、セリフ表示として、文字の外郭線（輪郭線）や外郭線内側の領域のいずれか一方またはその両方の色が、通常色（例えば、黒色や白色）である態様の他に、青色で表示される態様（「青セリフ表示」とも称する）と赤色で表示される態様（「赤セリフ表示」とも称する）とを設けてもよく、その場合において、青セリフ表示よりも赤セリフ表示の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。

【０２８３】

一例として、図６１（Ａ）に、キャラクタケンジのセリフ「今日はいい天気だね」につ

いては、文字の外郭線内側の領域を青色とした青セリフ表示、キャラクタパメラのセリフ「本当にそうね」については、文字の外郭線を赤色（外郭線内側の領域は白抜き）とした赤セリフ表示の例を示す。本例では、赤セリフ表示の文字のサイズを青セリフ表示の文字のサイズよりも大きくし、そのサイズの違いによっても、赤セリフ表示の方が有利な遊技を付与する期待度が高いことを遊技者に示唆している。赤セリフ表示では、セリフ表示の文字サイズだけではなく、キャラクタ画表示のキャラクタのサイズやキャラクタ名表示の文字サイズを大きくしてもよい。すなわち、赤セリフ表示では、セリフ表示の文字サイズ、キャラクタ名表示の文字サイズ、キャラクタのサイズのうち、いずれか１つか２つあるいは全部が青セリフ表示のそれらよりも大きくしてもよい（文字等の色だけを変え、文字サイズ等は同じとしてもよい）。なお、１遊技中において複数の会話演出表示が表示される場合、最初に表示される会話演出表示（例えば、第１の会話演出表示ＫＤ１）におけるセリフ表示の文字については、サイズやフォントを１種類とし、２番目以降に表示される会話演出表示（例えば、第１の会話演出表示ＫＤ１）におけるセリフ表示の文字については、サイズやフォントが異なる複数種類の態様があるようにしてもよい。

【０２８４】

青セリフ表示と赤セリフ表示のように、有利な遊技を付与する期待度が相違する複数の会話演出表示を１遊技中で表示する場合は、期待度が高い方の会話演出表示の方が後から表示されるようになっている（先に表示される場合を設けることも可）。そのため、１遊技中において複数の会話演出表示が表示される場合、最初に表示される会話演出表示（例えば、第１の会話演出表示ＫＤ１）では、通常色によるセリフ表示や期待度の低い色によるセリフ表示が表示され易く、２番目以降に表示される会話演出表示（例えば、第２の会話演出表示ＫＤ２）では、期待度の高い色によるセリフ表示が表示され易くなっている。青セリフ表示と赤セリフ表示のケースでいえば、例えば、スタートレバー２５の操作受付を契機として青セリフ表示が表示され、第一停止操作受付を契機として赤セリフ表示が表示される。なお、期待度が相対的に高い赤セリフ表示を期待度が相対的に低い青セリフ表示の上に重なるように表示させる場合を設けてもよい。重ねて表示させる場合は、青セリフ表示の文字の一部または全部が赤セリフ表示によって隠れるようにしてもよいし（図６０（Ｂ）を参照）、青セリフ表示の文字部分は隠れないように赤セリフ表示を重ねるようにしてもよい（図６１（Ａ）を参照）。なお、第１の会話演出表示ＫＤ１の後に第２の会話演出表示ＫＤ２が表示される場合は、第２の会話演出表示ＫＤ２の期待度を示す色が第１の会話演出表示ＫＤ１の期待度を示す色よりも期待度が下回る色を表示することはない。このようなことは、第３の会話演出表示や第４の会話演出表示が表示される場合にも適用されており、表示する順番が後の会話演出において、それより前の会話演出で表示した期待度を下回ることはない。これは、最初に第１の会話演出表示ＫＤ１において高期待度である赤セリフ表示を表示した後で、次に第２の会話演出表示ＫＤ２において低期待度の青セリフ表示を表示すると、どのくらい期待度があるのかがわかりにくくなるので、そのようなことが起きないようにするためである。なお、第１の会話演出表示ＫＤ１において赤セリフ表示を表示した後に第２の会話演出表示ＫＤ２において通常態様のセリフ表示を表示することは遊技者の混乱を招かないので問題ない。また、ぱちんこ機においてリーチ演出の前後で会話演出が発生する場合、リーチ演出の後で表示した会話演出表示の期待度がリーチ演出の前で表示した会話演出表示の期待度よりも低くなっていてもよい。これは、リーチ演出を間に挟んでいるため、期待感が段階的に上がっているためである。例えば、リーチ演出前はリーチになるか否かに関心があるため、この段階で会話演出の赤セリフ表示が出た場合には遊技者はリーチになるか否かを期待する。これに対し、リーチ演出後は大当たりとなるか否かに関心があるため、この段階で会話演出の青セリフ表示が出た場合には遊技者は大当たりか否かを期待する。このように期待する対象が異なるため、リーチ演出の前後で期待度が成り下がってもわかりやすい演出構成とすることができる。なお、リーチ演出前後での会話演出で表示されるキャラクタは同一のキャラクタでもよいし、同一のキャラクタであっても別態様での表示（例えば、衣装や表情が異なる等）であってもよいし、別のキャラクタであってもよい。

【０２８５】
　なお、セリフ表示における文字等の色（通常色以外の色）は、青色と赤色に限定されるものではない。例えば、青セリフ表示と赤セリフ表示の他に、文字等を緑色とする緑セリフ表示、文字等を特定の柄模様（例えば、遊技機メーカーを象徴するような柄模様）とする柄セリフ表示、文字等を虹色とする虹セリフ表示を設けてもよい。そして、青セリフ表示＜緑セリフ表示＜赤セリフ表示＜柄セリフ表示＜虹セリフ表示の順に、有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。その際、最も期待度が高まるセリフ表示（本例では虹セリフ表示）の場合は、期待度１００％の確定演出（例えば、ＡＴ確定、ボーナス確定、大当たり確定等を示す）としてもよい。
【０２８６】
　会話演出表示におけるセリフ表示は、通常は遊技者が意味を理解できる文字による単語や文により構成される。ただし、意味を理解できないような文字、例えば、古代言語による文字や文字化けしたような文字あるいは図形や記号（▽、●、※）等が含まれる文字等により構成されてもよい。そして、意味を理解できないような文字を含むセリフ表示が表示された場合は、意味を理解できる文字で構成されたセリフ表示が表示された場合に比べて、有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。また、セリフ表示における文字列（文）は、１行で表示される場合（図５９を参照）と、改行されて２行以上に亘って表示される場合（２文以上で構成される場合を含む）とがある（図６０を参照）。
【０２８７】
　第１の会話演出表示ＫＤ１における範囲画ＫＷ１と第２の会話演出表示ＫＤ２における範囲画ＫＷ２は、どちらもいわゆる吹き出しの形状をしているが、範囲画の形状はこのような形状に限られず任意の形状とすることができる。範囲画の形状は、常に同じとしてもよいし、遊技状況や会話演出表示の表示タイミングによって相違するようにしてもよい。そして、範囲画の形状の違いによって、遊技結果に対する期待度等が相違するようにしてもよい。例えば、吹き出しの形状で範囲画が表示される場合と、矢印の形状で範囲画が表示される場合とがあり、前者の場合よりも後者の場合の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。なお、このような範囲画は表示せずに、セリフ表示の文字をむき出しの状態（枠等により囲まれていない状態）で表示してもよい。
【０２８８】
　また、範囲画の外郭線の内側の領域の色や模様等は、常に同じ態様としてもよいし、遊技状況や会話演出表示の表示タイミングによって相違するようにしてもよい。そして、外郭線内側の領域の色や模様等の違いによって、有利な遊技を付与する期待度等が相違するようにしてもよい。例えば、範囲画の外郭線内側の領域が、通常色で表示される態様の他に、青色で表示される態様（これも青セリフ表示に含める）と赤色で表示される態様（これも赤セリフ表示に含める）とがあるケースにおいて、青色で表示される態様よりも赤色で表示される態様の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。
【０２８９】
　一例として、図６０（Ａ）に、キャラクタケンジのセリフ表示については、範囲画の外郭線内側の領域を青色とした青セリフ表示、キャラクタパメラのセリフ表示については、範囲画の外郭線内側の領域を赤色とした赤セリフ表示の例を示す。なお、範囲画の外郭線内側の領域の色は、青色と赤色に限定されるものではない。例えば、範囲画の外郭線内側の領域を、緑色とする態様（これも緑セリフ表示に含める）、特定の柄模様とする態様（これも柄セリフ表示に含める）、虹色とする態様（これも虹セリフ表示に含める）を設けてもよい。また、図６０（Ａ）の例において、赤セリフ表示が青セリフ表示の上に重なるように表示される場合を設けてもよい。
【０２９０】
　会話演出表示におけるキャラクタ画表示は、同じキャラクタについては常に同じ態様としてもよいし、遊技状況や会話演出表示の表示タイミングによって同じキャラクタであっても相違するようにしてもよい。そして、キャラクタ画表示の態様の違いによって、有利な遊技を付与する期待度等が相違するようにしてもよい。例えば、第１の会話演出表示Ｋ

Ｄ１におけるキャラクタ画ＫＧ１が、帽子を被った状態で表示される態様と帽子を被らない状態で表示される態様とがあるケースにおいて、帽子を被った状態で表示される態様の方が被らない態様よりも有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。

【０２９１】

会話演出表示が画像表示部ＤＰに表示されるとき、会話演出表示とは異なる種類の演出表示（別画像）が同じ画像表示部ＤＰに表示される場合がある。このような場合、画像作成に使用するグラフィックソフトウエアに搭載されたレイヤ機能を用いて、会話演出表示と別の演出表示とを別のレイヤ（層）に描出することができる。例えば、画像表示部ＤＰの画面内の略全領域を占めるように、動画あるいは静止画で構成される画像（「背景画像」とも称する）が表示されているときに、その背景画像の一部領域と重なるように会話演出表示を表示したい場合は、背景画像が描出されるレイヤよりも手前側（遊技者に近い前方側）のレイヤに会話演出表示を描出することができる。こうすることで、背景画像に重ねて会話演出表示を表示しても、会話演出表示の視認性を十分に確保することが可能となる。なお、複数の会話演出表示を表示する場合は、各会話演出表示を別々のレイヤに描出するようにしてもよい。

【０２９２】

会話演出表示が画像表示部ＤＰに表示されているときに何らかのエラーが発生したときは、エラーの発生を報知するためのエラー報知表示が画像表示部ＤＰに表示される場合がある。この場合、エラー報知表示は、会話演出表示が描出されるレイヤよりも手前側のレイヤに描出され、会話演出表示に重なるように表示される。一例として図６１（Ｂ）に、ＨＰエラーの発生を報知するＨＰエラー報知表示が、会話演出表示に重なるように表示される例を示している。本例では、ＨＰエラー報知表示によって、会話演出表示のセリフ表示が隠れておりその内容を視認することができなくなっている。このように、会話演出表示とエラー報知表示とが同時に画像表示部ＤＰに表示される場合は、エラー報知表示が会話演出表示のセリフ表示に重なって表示され、セリフ表示の内容が見えなくなる（セリフ表示の内容が視認できるようにエラー報知表示を表示する場合を設けることも可）。エラー報知表示を行う場合としては、前述した各種エラーの発生時の他に通信エラーや扉開放エラーの発生時があり、ぱちんこ機の場合では、左打ち警告や下皿満タンエラーの発生時等がある。また、エラーではないがスロットマシン１における遊技者への報知演出として、リール回転停止示唆画像がある。これは、リールの回転が所定時間（例えば１分）経過すると、画像表示部に「リールを停止してください」と表示される演出のことである。リール回転停止示唆画像が表示される場合も会話演出表示の前面（手前側のレイヤ）に表示されるため、会話演出表示は視認困難（全て見えなくてもよいし一部のみ見えなくてもよい）となる。このため、「リールを停止してください」という文字がわかりやすく表示されるので、遊技者への注意喚起が効果的に行われる。なお、リール回転停止示唆画像は回転中の複数のリールのうち１つのリールに対する停止操作受付が行われたことで消去してもよいし、全てのリールの停止操作受付が行われたことで消去してもよい。また、遊技中（スロットマシンの場合はリール回転中、ぱちんこ機の場合は変動中）に音量変更に関するボタン操作が受け付けられたことにより音量変更画像が表示される場合においても会話演出表示の前面に音量変更画像が表示される。音量変更画像は、音量のレベルを示すメータ表示であり、音量変更後の決定操作や時間経過で表示が終了し、会話演出表示が再び視認可能となる。

【０２９３】

画像表示部ＤＰにアシスト演出が表示されているときに会話演出表示が画像表示部ＤＰに表示される場合がある。一例として図６２に、画像表示部ＤＰに押しナビ演出表示（特に押し順を報知する押し順ナビ演出表示）が表示されているときに、会話演出表示が表示される場合の態様を示している。本例の場合、図６２（Ａ）に示すように、第一停止操作から第三停止操作までの「中左右」の押し順を報知する押しナビ演出表示が画像表示部ＤＰの下部の領域に表示されているときに、キャラクタ名ケンジの会話演出表示が表示される。このときケンジの会話演出表示は、押しナビ演出表示の表示領域よりも上方の領域に

、押しナビ演出表示と重ならないように表示される。また、図６２（Ｂ）に示すように、第一停止操作受付後、第二停止操作から第三停止操作までの「左右」の押し順を報知する押しナビ演出表示が画像表示部ＤＰの下部の領域に表示されているときに、キャラクタ名パメラの会話演出表示が表示される。このときパメラの会話演出表示は、押しナビ演出表示の表示領域よりも上方の領域に、押しナビ演出表示と重ならないように表示される。

【０２９４】

このように、画像表示部ＤＰにアシスト演出が表示されているときに会話演出表示が画像表示部ＤＰに表示される場合は、会話演出表示が押しナビ演出表示と重ならないように表示される。より詳細には、会話演出表示におけるセリフ表示とキャラクタ名表示については押しナビ演出表示と重ならずに表示される一方、キャラクタ画表示の一部（例えば、キャラクタの胴体や手の部分）については押しナビ演出表示と重なって表示される場合がある。その場合、例えば、会話演出表示が奥側（遊技者から離れる後方側）のレイヤに描出され、押しナビ演出表示が手前側のレイヤに描出され、これにより、押しナビ演出表示の視認性が確保されるようになっている。なお、会話演出表示におけるセリフ表示とキャラクタ名表示の一部が押しナビ演出表示と重なるように表示される場合を設けてもよい。その場合でも、例えば、会話演出表示を奥側のレイヤに描出し、押しナビ演出表示を手前側のレイヤに描出するようにして、これにより、押しナビ演出表示の視認性が確保されるようにすることが好ましい。また、図６２（Ａ），（Ｂ）に示す会話演出表示のセリフ（「押し順ナビ通りに押すといいらしいよ」、「ナビに従ってね」）は、会話演出表示におけるセリフの内容が遊技方法に関する内容である場合を例示している。遊技方法に関する内容としては、この他に、「特化ゾーン中はスイカを引くとアツいらしいぞ」、「通常時は左から押してね」、「ＡＴ中はナビに従ってね」、「通常中の背景画像のどこかにＵＦＯが現れるとチャンス」というように、様々な内容とすることができる。

【０２９５】

会話演出表示が画像表示部ＤＰに表示されるとき、その表示タイミング（表示開始タイミング）と同期して、会話演出音声が音声出力部から出力される。会話演出音声は、基本的には会話演出表示におけるキャラクタのセリフ内容と同じ内容の音声とされる。例えば、第１の会話演出表示ＫＤ１におけるセリフ表示ＫＳ１の内容が「今日はいい天気だね」の場合、それに対応する会話演出音声は「きょうはいいてんきだね」という音声内容となる。これに対し、会話演出表示におけるキャラクタのセリフ内容と異なる内容の音声を会話演出音声として出力する場合を設けてもよい。例えば、セリフ表示ＫＳ１の内容が「※↓●//っをｇ◇＃」というように意味不明な内容の場合に、「きょうはいいてんきだね」という理解可能な内容の会話演出音声を出力するようにしてもよい。そして、会話演出表示におけるセリフ内容と会話演出音声の内容とが異なる場合は、両内容が一致する場合と比較して、有利な遊技を付与する期待度等が高まるようにしてもよい。

【０２９６】

（字幕演出）

字幕演出（「テロップ演出」とも称する）は、例えば、背景画像（動画像）中に登場するキャラクタが発言し（他のキャラクタとの会話中の発言でも独り言でもよい）、その発言内容を示す文字が、テレビ放映中の画面に現れるテロップや映画の字幕のように表示されるように見せる演出である。字幕演出は、主に、遊技の進行状況等を示唆するというように遊技と関連した内容を遊技者に知らせる役割を担うが、遊技とは関連しない内容を遊技者に知らせる役割を担うようにしてもよい。字幕演出では、所定のタイミングで画像表示部ＤＰに、字幕演出ための字幕演出表示が表示される。また、字幕演出は、有利な遊技を付与する期待度を示唆するというように遊技結果と関連した内容を遊技者に知らせる役割を担うようにしてもよい。有利な遊技とは、遊技者にとって通常よりも有利となる遊技（例えば、スロットマシンにおけるＡＴ中（ＡＲＴ中も含む）の遊技やボーナス遊技、ぱちんこ機における大当たり中の遊技、確率変動遊技、または時短遊技等（総称して「有利遊技」と称する）のことをいう。また、有利な遊技を付与する期待度とは、有利遊技を実行することや、有利遊技の実行を許可する確率が高くなる（１００％となる場合を含む）

遊技結果（例えば、スロットマシンにおけるＡＴ当選、ＡＴ上乗せ当選、ＡＴ上乗せ数の多い上乗せ当選、ボーナス当選、有利なボーナス当選、レア役当選、ぱちんこ機における大当たり当選、確変大当たり（確変なし大当たりよりも有利な大当たり）当選、１６ラウンド大当たり（大当たりの出玉が多い大当たり）当選、等）が得られることに対する期待度（信頼度、確度）をいう。字幕演出では、所定のタイミングで画像表示部ＤＰに、字幕演出ための字幕演出表示が表示される。

【０２９７】

字幕演出表示は、背景画像中に登場するキャラクタの発言に関連した表示であって、文字として識別できる表示を含んで構成される。文字として識別できる表示とは、具体的には例えば、キャラクタの発言内容（会話演出表示におけるセリフに相当する）を示す文字の表示（「テロップ表示」とも称する）である。なお、字幕演出表示が表示されるときに、背景画像中に必ずしもキャラクタが表示されていなくてもよく、要は、背景画像に対して文字表示があれば字幕演出表示の要件を満たす。字幕演出表示は、背景画像が描出されるレイヤよりも手前側（遊技者に近い前方側）のレイヤに描出される。そのため、背景画像に重ねて字幕演出表示を表示しても、字幕演出表示（特にテロップ表示）の視認性は十分に確保される。字幕演出表示の例として、第１の字幕演出表示ＪＤ１を図６３（Ａ）に示し、第２の字幕演出表示ＪＤ２を図６３（Ｂ）に示している。

【０２９８】

第１の字幕演出表示ＪＤ１は、１遊技中において画像表示部ＤＰに表示された背景画像ＨＧ１中の一場面に登場するキャラクタＣＨ１の発言内容（「いい天気でチャンスのようです！」）を示すテロップ表示ＪＴ１を含んで構成される。このように第１の字幕演出表示ＪＤ１は、テロップ表示ＪＴ１を含んで構成され、キャラクタＣＨ１の名前（「ケンジ」）を示す表示（会話演出表示のときと同じく「キャラクタ名表示」と称する）は含まない。第２の字幕演出表示ＪＤ２は、同じ１遊技中において、画像表示部ＤＰに表示された背景画像ＨＧ１中の別の場面に登場するキャラクタＣＨ１の別の発言内容（「天気があやしくなってきました！」）を示すテロップ表示ＪＴ２を含んで構成される。このように第２の字幕演出表示ＪＤ２は、テロップ表示ＪＴ２を含んで構成され、キャラクタ名表示は含まない（キャラクタ名表示を含んで構成される字幕演出表示を設けることも可）。なお、テロップ表示において、発言内容の一部としてキャラクタの名前が表示される場合があってもよい。その場合の名前の表示はキャラクタ名表示とは異なるものとして考える。

【０２９９】

字幕演出表示が表示されるタイミングについては、ベットスイッチやスタートレバー２５、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃ等の主制御手段側で制御する所定のスイッチが操作されたことを契機（表示契機）とする任意のタイミングを、字幕演出表示の表示タイミング（表示開始タイミング）として適宜設定することができる。例えば、１遊技中において、スタートレバー２５の操作が有効に受け付けられたことを契機として、スタートレバー２５が有効に操作を受け付けた時点（レバー操作受付時）以降の所定のタイミング（レバー操作受付時と同時あるいはレバー操作受付時から所定時間が経過した時点）で第１の字幕演出表示ＪＤ１が画像表示部ＤＰに表示されるようにしてもよい。また、同じ１遊技中において、３個のストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃのいずれかが第一停止操作を有効に受け付けたことを契機として、第一停止操作が有効に受け付けられた時点（第一停止操作受付時）以降の所定のタイミング（第一停止操作受付時と同時あるいは第一停止操作受付時から所定時間が経過した時点）で第２の字幕演出表示ＪＤ２が画像表示部ＤＰに出現するようにしてもよい。また、字幕演出表示が表示されるタイミングとして、ぱちんこ機の場合は例えば、遊技球が始動口に入賞した時点（「始動口入賞時」や「変動開始時」とも称する）から所定時間が経過した時点のタイミングや、リーチ成立後のＳＰリーチ演出が表示されている状況の何れかの時点、大入賞口が開放された時点（「大入賞口開放時」や「大当たり開始時」とも称する）から所定時間が経過した時点のタイミング、あるいは遊技球が大入賞口に入賞した時点（「大入賞口入賞時」とも称する）から所定時間が経過した時点のタイミングを、字幕演出表示の表示タイミングとして設定するこ

とができる。

【０３００】

字幕演出表示は、１遊技中において、１個も表示されない場合と１個だけ表示される場合と複数個が表示される場合とがある。字幕演出表示の表示の可否や、表示させる字幕演出表示の種類（例えば、テロップ表示の内容の種類）や個数、表示タイミング等は、例えば、遊技状態（例えば、有利区間中であるか否か）、内部抽せんの結果（例えば、レア役当選であるか否か）、ＡＴ抽選やＡＴ上乗せ抽選等の他の抽選結果に基づいて決定される（その他予め定めた任意の条件を満たしたことに基づいて決定してもよい）。なお、内部抽せんの結果が同じ場合であっても、非有利区間中よりも有利区間中の方が、字幕演出表示が表示され易くなっている。複数の字幕演出表示が表示される場合、表示契機１回に付き複数個の字幕演出表示が表示される場合がある。例えば、第１の字幕演出表示ＪＤ１と第２の字幕演出表示ＪＤ２とが１遊技中で表示されるケースにおいて、スタートレバー２５の操作受付を契機として第１の字幕演出表示ＪＤ１が表示され、さらに３個のストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃのうちのいずれかが有効に第一停止操作を受け付ける前に、第２の字幕演出表示ＪＤ２が表示される場合がある（１表示契機に付き１個までが表示可能とすることも可）。

【０３０１】

３個以上の字幕演出表示が、１遊技中において画像表示部ＤＰに表示されるようにしてもよい。例えば、スタートレバー２５の操作受付を契機として第１の字幕演出表示ＪＤ１が表示され、第一停止操作受付を契機として第２の字幕演出表示ＪＤ２が表示された後、同じ１遊技中において、残り２つのうちのいずれかのストップスイッチが第二停止操作を有効に受け付けたことを契機として、第二停止操作が有効に受け付けられた時点（第二停止操作受付時）以降の所定のタイミング（第二停止操作受付時と同時あるいは第二停止操作受付時から所定時間が経過した時点）以降の所定のタイミングで第３の字幕演出表示（図示略）が表示され、さらに、残り１つのストップスイッチが第三停止操作を有効に受け付けたことを契機として、第三停止操作が有効に受け付けられた時点（第三停止操作受付時）以降の所定のタイミング（第三停止操作受付時と同時あるいは第三停止操作受付時から所定時間が経過した時点）以降の所定のタイミングで第４の字幕演出表示（図示略）が表示されるようにしてもよい。

【０３０２】

なお、スタートレバー２５の操作受付を契機として字幕演出表示が表示される場合の割合（０％の場合も１００％の場合も含む。以下同様）と、第三停止操作受付を契機として字幕演出表示が表示される場合の割合とを比較すると、第三停止操作受付を契機として字幕演出表示が表示される場合の割合の方が相対的に高くなっている。これは、スタートレバー操作後はストップスイッチの操作に集中したいという遊技者の心理を考慮したもので、第三停止操作後に字幕演出表示を表示する割合を相対的に高めることにより、遊技者が字幕演出表示に注目し易くなる。また、背景画像が単発演出（１遊技中で開始されて終了する演出）のときは、第一停止操作受付や第二停止操作受付を契機として字幕演出表示が表示されることは少ないが、背景画像が連続演出（複数遊技に亘って継続される演出）のときは、第一停止操作受付や第二停止操作受付を契機として字幕演出表示が表示されることも増える。例えば、背景画像が単発演出のときに字幕演出表示が表示される場合（場合Ｈ１という）と、背景画像が連続演出のときに字幕演出表示が表示される場合（場合Ｈ２という）とを比較すると、場合Ｈ１よりも場合Ｈ２の方が、第一停止操作受付を契機として字幕演出表示が表示される割合が相対的に高くなっている。これは、連続演出は、遊技者にとって関心の高い所定の遊技結果（ＡＴ当選等）を報知するという役割を担い、演出内容に注目させるために停止操作受付ごとに演出内容を進行させることが多いため、第一停止操作受付や第二停止操作受付を契機として連続演出の進行に応じて字幕演出表示を表示する機会を設け易いことによる。字幕演出表示を表示することによって、遊技者に、連続演出の内容（演出の進行状況）について注目させることが可能となる。

【０３０３】

１遊技中において複数の字幕演出表示が画像表示部ＤＰに表示される場合、先に表示された字幕演出表示は、後から表示される字幕演出表示が表示された時点では画像表示部ＤＰから消去されている（非表示とされている）。すなわち、先に表示された字幕演出表示は、後から表示される字幕演出表示が表示される前（略同時のタイミングを含む）に、画像表示部ＤＰから消去される。例えば、上述の例において、先に表示された第１の字幕演出表示ＪＤ１は、第２の字幕演出表示ＪＤ２が表示される前に非表示とされ、第２の字幕演出表示ＪＤ２は第３の字幕演出表示が表示される前に非表示とされ、第３の字幕演出表示は第４の字幕演出表示が表示される前に非表示とされる。このように、先に表示された字幕演出表示が、後から表示される字幕演出表示が表示される前に非表示となるようにすることで、遊技や背景画像の進行に合わせて適切に字幕演出表示を切り替えながら字幕演出を行うことができる。そのため、遊技や背景画像の進行と整合性のとれたテンポの良い字幕演出を実行することが可能となる。

【０３０４】

字幕演出表示は、表示された後、所定時間が経過した時点で非表示となるようにしてもよいし、所定のスイッチ類が操作されたことを契機として非表示となるようにしてもよいし、次の字幕演出表示が表示されることに合わせて非表示となるようにしてもよい。例えば、スタートレバー２５の操作受付を契機として表示された字幕演出表示を、第一停止操作から第三停止操作のうちいずれかの停止操作を受け付けたことを契機として非表示としたり、停止操作受付とは関係なく表示開始から所定時間（例えば３秒）が経過した時点で非表示としたり、第一停止操作受付前であっても次の字幕演出表示が表示される場合はその字幕表示演出が表示される直前に非表示としたりしてもよい。具体例として、スタートレバー２５の操作受付を契機として第１の字幕演出表示ＪＤ１が表示され、第三停止操作受付を契機として第２の字幕演出表示ＪＤ２が表示されるようにするケースにおいて、第三停止操作受付後、まず第１の字幕演出表示ＪＤ１が非表示となり、その後で第２の字幕演出表示が表示されるようにしてもよい。

【０３０５】

字幕演出表示は、背景画像中に登場するキャラクタの動き（例えば、口や目や手の動き）に応じて表示されるようにしてもよい。例えば、レバー操作操作時と同時に背景画像ＨＧ１（動画）が表示開始され、開始から所定時間（例えば１秒）が経過した時点で、背景画像ＨＧ１中のキャラクタＣＨ１が口を動かす場面（場面Ａという）があるケースにおいて、場面Ａに合わせて第１の字幕演出表示ＪＤ１が表示されるようにしてもよい。場面Ａのタイミングと第１の字幕演出表示ＪＤ１の表示タイミングを合わせるために、次のような手法を採用してもよい。前提としてレバー操作受付時に主制御手段側で行われる内部抽せん等の結果を受けてサブメイン制御手段において、背景画像および字幕演出表示の実行の可否や表示内容の選択が行われ、その結果、背景画像ＨＧ１の表示と第１の字幕演出表示ＪＤ１の表示が決定されたものとする。

【０３０６】

その場合、まずサブメイン制御手段２００Ａが、決定結果を伝達するためのコマンド（コマンドＡという）をサブサブ制御手段２００Ｂに送信する。コマンドＡを受信したサブサブ制御手段は、背景画像ＨＧ１の画像ファイルを読み出して画像表示部ＤＰへの背景画像ＨＧ１の表示を開始するとともに、第１の字幕演出表示ＪＤ１の画像ファイルを読み出しておき、場面Ａのタイミング（例えば、場面Ａに至るまでのフレーム数やフレームレート等により求まる）に合わせて第１の字幕演出表示ＪＤ１を画像表示部ＤＰへ表示する。なお、計時用のカウンタをセットし、このカウンタにより場面Ａのタイミングを計るようにしてもよい。カウンタはサブメイン制御手段２００Ａでセットしてもよいしサブサブ制御手段２００Ｂでセットしてもよい。サブメイン制御手段２００Ａでカウンタをセットする場合は、コマンドＡの送信時にセットしてもよいし、サブサブ制御手段２００Ｂが、背景画像ＨＧ１の画像ファイルを読み出した時点でコマンド（コマンドＢという）をサブメイン制御手段２００Ａに送信するようにして、このコマンドＢをサブメイン制御手段２００Ａが受信したタイミングでセットしてもよい。そして、カウンタのセット後所定時間に

到達した時点で、時間到達を伝達するためのコマンド（コマンドＣという）をサブサブ制御手段に送信し、このコマンドＣを受信したタイミングでサブサブ制御手段２００Ｂが第１の字幕演出表示ＪＤ１を画像表示部ＤＰへ表示する。なお、字幕演出表示は、背景画像が描出されるレイヤよりも手前側（遊技者に近い前方側）のレイヤに描出される。こうすることで、背景画像に重ねて字幕演出表示を表示しても、字幕演出表示（特にテロップ表示）の視認性を十分に確保することが可能となる。

【０３０７】

字幕演出表示において、テロップ表示の内容（例えば、第１の字幕演出表示ＪＤ１におけるテロップ表示ＪＴ１の内容や第２の字幕演出表示ＪＤ２におけるテロップ表示ＪＴ２の内容）は、それがどのような内容であっても遊技結果とは関係しないとしてもよいし、テロップ表示の内容によって有利な遊技を付与する期待度が相違する場合があるようにしてもよい。例えば、テロップ表示ＪＴ２の内容が「天気があやしくなってきました！」の場合（図６３（Ｂ）を参照）と、「完璧な日本晴れです！！」の場合（図６４（Ｂ）を参照）とがあるケースにおいて、どちらの場合でも有利な遊技を付与する期待度には何ら影響しないように設定してもよいし、前者の場合よりも後者の場合の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるように設定してもよい。また、決定ボタン５５が操作されたことを契機として、テロップ表示の内容が変化するようにしてもよい。なお、決定ボタン５５の操作受付により表示内容が変化する演出として、会話演出と字幕演出があるが、字幕演出よりも会話演出の方がサブボタンの操作受付により表示内容が変化することが相対的に多くなっている。また、ぱちんこ機においては、１変動中に会話演出と字幕演出が表示される場合があり、このように構成した場合、会話演出と字幕演出の期待度に関連がなくてもよい。例えば、会話演出は赤セリフで表示されるが字幕演出は青文字で表示される態様である。特にリーチ演出の前は会話演出が表示され、リーチ演出の後に字幕演出が表示される場合には、期待する対象が異なることになるため、より好適である。また、第１の字幕演出表示ＪＤ１は白文字で、第２の字幕演出表示ＪＤ２は赤文字といったように期待度が上昇する態様も考えられる。さらにまた、第２の字幕演出表示ＪＤ２は赤文字であるが、第３の字幕演出表示は白文字といったように期待度が下がる態様も考えられる。この態様は、背景画像が失敗を表示する態様になった場合の字幕演出として使用するのが好適である。例えば、有利な特典を付与するか否かを演出しているとき（スロットマシンの場合はボーナス当選やＡＴ当選等、ぱちんこ機の場合はリーチになるか否かや大当たりになるか否かの演出のとき）に、期待感を高めるため字幕演出（例えば「いくぞ！」という文字）を赤文字で表示した場合において、その後、この有利な特典を付与するか否かの演出がはずれであることを示す場面における字幕演出（例えば「負けた」という文字）をやはり赤文字で表示するとしたならば、はずれたのか復活するのかわかりにくくなるため、この「負けた」という文字は白文字で表示する。

【０３０８】

また、字幕演出表示におけるテロップ表示の文字は、常に同じ字体（フォントやスタイル）、同じサイズ（大きさ）、同じ色としてもよいし、遊技状況や字幕演出表示の表示タイミングによって、字体やサイズ、色等が相違するようにしてもよい。そして、字体、サイズ、色等の違いによって、有利な遊技を付与する期待度が相違するようにしてもよい。例えば、テロップ表示として、文字の外郭線（輪郭線）や外郭線内側の領域のいずれか一方またはその両方の色が、通常色（黒色や白色）である態様の他に、青色で表示される態様（「青テロップ表示」とも称する）と赤色で表示される態様（「赤テロップ表示」とも称する）とを設けてもよく、その場合において、青テロップ表示よりも赤テロップ表示の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。

【０３０９】

一例として、図６４（Ａ），（Ｂ）に、テロップ表示ＪＴ１の「いい天気でチャンスなようです！」については、文字の外郭線内側の領域を青色とした青テロップ表示、テロップ表示ＪＴ２の「完璧な日本晴れです！！」については、文字の外郭線内側の領域を赤色とした赤テロップ表示の例を示す。本例では、赤テロップ表示の文字のサイズを、青テロ

ップ表示の文字のサイズよりも大きくするともに赤テロップ表示の文字の字体を変更し、それらの違いによっても、赤テロップ表示の方が有利な遊技を付与する期待度が高いことを遊技者に示唆している。なお、１遊技中において複数の字幕演出表示が表示される場合、最初に表示される字幕演出表示におけるテロップ表示の文字については、サイズやフォントを１種類とし、２番目以降に表示される字幕演出表示におけるテロップ表示の文字については、サイズやフォントが異なる複数種類の態様があるようにしてもよい。青テロップ表示と赤テロップ表示のように、有利な遊技を付与する期待度が相違する複数の字幕演出表示を１遊技中で表示する場合は、期待度が高い方の字幕演出表示の方が後から表示されるようにしてもよい。

【０３１０】

テロップ表示における文字等の色（通常色以外の色）は、青色と赤色に限定されるものではない。例えば、青テロップ表示と赤テロップ表示の他に、文字等を緑色とする緑テロップ表示、文字等を虹色とする虹テロップ表示を設けてもよい。そして、青テロップ表示＜緑テロップ表示＜赤テロップ表示＜虹テロップ表示の順に、有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。その際、最も期待度が高まるテロップ表示（本例では虹テロップ表示）の場合は、期待度１００％の確定演出（例えば、ＡＴ確定、ボーナス確定、大当たり確定等を示唆する）としてもよい。なお、背景画像の特定の場面で表示されるテロップ表示の場合は、文字等が特定の色で表示されることがないようにしてもよい。例えば、背景画面においてキャラクタが歌う場面において歌詞に関連した内容のテロップ表示を表示する場合は、虹テロップ表示となることはないようにしてもよい。また、確定演出となるテロップ表示（虹テロップ表示）は、表示開始後、遊技者による所定のスイッチ等の操作を受け付たことことを契機として非表示となるように設定され、表示開始から所定時間が経過したことを契機として非表示となることはない。そのため、時間経過により確定演出が消えてしまうことによって遊技者を混乱させてしまうことを防止することができる。なお、画像表示部ＤＰにデモ画面が表示される場合は、それまで表示されていた虹テロップ表示を非表示とするようにしてもよい。その他の色のテロップ表示（例えば、青テロップ表示）は、表示開始から所定時間が経過したことを理由として、非表示とするようにしてもよい。

【０３１１】

字幕演出表示におけるテロップ表示は、通常は遊技者が意味を理解できる文字による単語や文により構成される。ただし、意味を理解できないような文字、例えば、古代言語による文字や文字化けしたような文字あるいは図形や記号（▽、●、※）等が含まれる文字等により構成されてもよい。そして、意味を理解できないような文字を含むテロップ表示が表示された場合は、意味を理解できる文字で構成されたテロップ表示が表示された場合に比べて、有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。また、テロップ表示における文字列（文）は、基本的には改行されずに１行で表示されるが、改行されて２行以上に亘って表示される場合（２文以上で構成される場合を含む）を設けてもよい。

【０３１２】

字幕演出表示におけるテロップ表示の文字は、むき出しの状態（枠等により囲まれていない状態）で表示される場合が多いが、枠等により囲まれた状態で表示される場合もある。一例として、図６５（Ａ）に、テロップ表示ＪＴ２の文字「天気があやしくなってきました！」を枠（「背景枠」と称する）ＪＷ１で囲んで表示した態様を示している。例示した背景枠ＪＷ１は、外郭線が矩形状であり外郭線内側の領域が所定の模様で装飾されている。背景枠の態様（外郭線形状や外郭線内側の領域の色や模様）は、このような態様に限られず任意の態様（外郭線が無い態様も含む）とすることができる。背景枠の態様は、常に同じとしてもよいし、遊技状況や会話演出表示の表示タイミングによって相違するようにしてもよい。そして、背景枠の態様の違いによって、有利な遊技を付与する期待度等が相違するようにしてもよい。例えば、背景枠の外郭線内側の領域が、通常色で表示される態様の他に、青色で表示される態様（これも青テロップ表示に含める）と赤色で表示される態様（これも赤テロップ表示に含める）とを設け、青色で表示される場合よりも赤色で

表示される場合の方が有利な遊技を付与する期待度が高まるようにしてもよい。

【０３１３】

字幕演出表示が画像表示部ＤＰに表示されているときに何らかのエラーが発生したときは、エラーの発生を報知するためのエラー報知表示が画像表示部ＤＰに表示される場合がある。この場合、エラー報知表示は、字幕演出表示が描出されるレイヤよりも手前側のレイヤに描出されるが、字幕演出表示とは重ならないように表示される。一例として図６５（Ｂ）に、ＨＰエラーの発生を報知するＨＰエラー報知表示が、字幕演出表示ＪＤ２に重ならないように画像表示部ＤＰにおいて、字幕演出表示ＪＤ２が表示された領域よりも画面内上側の領域に表示される例を示している。このように、字幕演出表示とエラー報知表示とが同時に画像表示部ＤＰに表示される場合は、エラー報知表示が字幕演出表示とは重ならずに表示され（但し背景画像（キャラクタを含む場合あり）はエラー報知表示と重なって少なくとも一部が明確に見えなくなることがある）、テロップ表示の内容の視認性が確保される（テロップ表示の少なくとも一部がエラー報知表示によって隠れる場合を設けることも可）。エラー報知表示を行う場合のエラーの種類については、会話演出の説明で述べた内容と同様である。なお、エラーの種類によっては全画面でエラー報知する場合（ＰＡＭエラーやサブ制御側のエラー等）があるため、この場合はテロップ表示が見えなくなっていてもよい。また、上述したリール回転停止示唆画像が表示された場合も字幕演出と重ならないため、字幕演出の視認性は担保される（但し背景画像（キャラクタを含む場合あり）はエラー報知表示と重なって少なくとも一部が明確に見えなくなることがある）。リール回転停止示唆画像はエラーではないため、字幕演出に関係する動画像は継続して実行されている。このため、字幕演出の文字部分が見えないと演出の進行が把握しにくくなる。このような構成により、遊技者への注意喚起を行いつつ、演出内容を把握させることができる。また、遊技中（スロットマシンの場合はリール回転中、ぱちんこ機の場合は変動中）に音量変更に関するボタンが受け付けられたことにより音量変更画像が表示される場合においても字幕演出の文字部分は視認可能となっている。

【０３１４】

画像表示部ＤＰにアシスト演出が表示されているときに字幕演出表示が画像表示部ＤＰに表示される場合がある。一例として図６６（Ａ）に、画像表示部ＤＰに押しナビ演出表示（押し順ナビ演出表示）が表示されているときに字幕演出表示が表示される場合の態様を示している。本例の場合、第一停止操作から第三停止操作までの「中左右」の押し順を報知する押しナビ演出表示が画像表示部ＤＰの画面内下部の領域に表示されているときに、第１の字幕演出表示ＪＤ１が表示される。第１の字幕演出表示ＪＤ１は、押しナビ演出表示が表示された領域と同じような位置である画面内下部の領域において押しナビ演出表示と重なるように表示される。このとき第１の字幕演出表示ＪＤ１は、押しナビ演出表示が描出されるレイヤよりも奥側（遊技者から離れる後方側）のレイヤに描出されて表示される。そのため、テロップ表示ＪＴ１の文字の一部は押しナビ演出表示に隠れて見えなくなる一方で、遊技者にとって非常に関心の高い押しナビ演出表示の視認性は確保される。なお、押しナビ演出表示と重ならないように、字幕演出表示を押しナビ演出表示の表示領域とは異なる領域に表示してもよい（但し背景画像（キャラクタを含む場合あり）は押しナビ演出表示と重なって少なくとも一部が明確に見えなくなることがある）。また、押しナビ演出表示が表示されているときは、字幕演出表示は表示しないようにしてもよい。特に、第三停止操作受付を契機として字幕表示演出を表示させる場合には、押しナビ演出表示が非表示となってから字幕演出表示を表示させることが好ましい。こうすることにより、遊技者は、押しナビ演出表示の表示中はそのナビ内容に注目しながらストップスイッチの操作に集中し、その操作が完了して押しナビ演出表示が非表示となってから字幕演出表示に注目することが可能となる。なお、押しナビ演出表示には、「中左右」の押し順を報知する態様以外に、「左中右」の押し順を報知する態様、「右中左」の押し順を報知する態様など、複数種類の態様がある。

【０３１５】

字幕演出表示が画像表示部ＤＰに表示されるとき、その表示タイミング（表示開始タイ

ミング）と同期して、字幕演出音声が音声出力部から出力される。字幕演出音声は、基本的には字幕演出表示におけるテロップ表示の内容と同じ内容の音声とされる。例えば、第２の字幕演出表示ＪＤ２におけるテロップ表示ＪＴ２の内容が「完璧な日本晴れです！！」の場合、それに対応する字幕演出音声は「かんぺきなにほんばれです」という音声内容となる。これに対し、字幕演出表示におけるテロップ表示の内容と異なる内容の音声を字幕演出音声として出力する場合を設けてもよい。例えば、図６６（Ｂ）に示すように、テロップ表示ＪＴ２の内容が「▲／％＊ｐ・ｎ↑→？ぁ≫！な」というように文字化けしたような意味不明な内容の場合に、「かんぺきなにほんばれです」という理解可能な別の内容の字幕演出音声を出力するようにしてもよい。そして、字幕演出表示におけるテロップ表示の内容と字幕演出音声の内容とが異なる場合は、両内容が一致する場合と比較して、有利な遊技を付与する期待度等が高まるようにしてもよい。また、テロップ表示が文字化けしたような意味不明な内容の場合は、テロップ表示が意味を理解することが可能である内容の場合と比較して、期待度が高まるようにしてもよい。なお、テロップ表示が文字化けしたような意味不明な内容の場合、そのテロップ表示の文字のサイズや字体、色等は、有利な遊技を付与する期待度が低い態様で表示される。このように、文字化けしているが文字の態様は期待度が低いという構成の字幕演出表示とすることで、期待度が高いのか低いのかが不明となり、それを見た遊技者に違和感を覚えさせることができる。そして、このような字幕演出表示に対し期待度は低いという印象を持った遊技者に、実際の期待度の高さとのギャップにより驚きを与えることが可能となる。また、意味不明な内容のテロップ表示が表示された際に、決定ボタン５５を操作すると文字化けが解消されて意味を理解できる表示内容に変化する場合を設けてもよい。また、文字化けのテロップ表示のような演出で誤字演出を実行してもよい。例えば、通常であれば第２の字幕演出表示ＪＤ２におけるテロップ表示ＪＴ２の内容が「完璧な日本晴れです！！」の場合において、誤字演出では、第２の字幕演出表示ＪＤ２におけるテロップ表示ＪＴ２の内容が「完璧な日本晴れです！！」となり、「璧」が「壁」で表示される。この場合も通常のテロップ表示よりも期待度を高くしつつそのテロップ表示の文字のサイズや字体、色等は、有利な遊技を付与する期待度が低い態様で表示されることで、実際の期待度の高さとのギャップにより驚きを与えることが可能となる。

【０３１６】

上述したように会話演出表示と字幕演出表示は、どちらもキャラクタの発言に関連している文字の表示を含んでいる点で類似している。文字が表示される演出表示として、連続演出等の所定の演出が開始されるときにその演出のタイトル文字を表示するものや、背景画像中にそれまでの流れとは関係ないような画像を挟み込む演出（カットイン演出）において文字を表示するものもある。しかし、これらの演出表示は、表示する文字の内容がキャラクタの発言とは直接関連していない点において、会話演出表示や字幕演出表示とは相違する。会話演出表示と字幕演出表示とを比較すると、有利な遊技を付与する期待度の違いを示唆する態様（文字等の色やサイズ）の種類は会話演出表示の方が字幕演出表示よりも多い。また、字幕演出表示よりも会話演出表示の方が、画像表示部ＤＰの画面内上側の領域に表示される。全体的な傾向として、会話演出表示はスタートレバー２５の操作受付を契機として表示されることが相対的に多く、字幕演出表示は第三停止操作受付を契機として表示されることが相対的に多い。例えば、会話演出表示が全部で８０種類あり、字幕演出表示が全部で７０種類ある場合に、８０種類の会話演出表示のうちの略７５％がスタートレバーの操作受付を契機として表示され、７０種類の字幕演出表示のうちの略８０％が第三停止操作受付を契機として表示されるという具合である。また、会話演出表示におけるセリフ表示の文字数に比べ、字幕演出表示におけるテロップ表示の文字数の方が相対的に多い。例えば、８０種類の会話演出表示の各セリフ表示の文字数の平均値をＮとすると、７０種類の字幕演出表示の各テロップ表示の文字数の平均値は、１．５×Ｎ程度になるという具合である。会話演出表示は非ＡＴ中などの通常中（通常の遊技状態中）に表示されることが相対的に多く、字幕演出表示は連続演出実行中やフリーズ中に表示されることが相対的に多い。例えば、８０種類の会話演出表示のうちの略７０％が通常中に表示さ

れ、７０種類の字幕演出表示のうちの略７５％が連続演出実行中またはフリーズ中に表示されるという具合である。

【０３１７】

（期待度演出）

期待度演出は、有利な遊技を付与する期待度等を遊技者に示唆する演出である。期待度演出では、所定のタイミングで画像表示部ＤＰに、期待度演出のための期待度演出表示が表示される。期待度演出表示は、例えば、有利な遊技を付与する期待度に応じて表示態様が変化可能な表示であり、所定の形態を有する表示物（「オブジェクト」とも称する）を含んで構成される。期待度演出表示の例として、期待度演出表示ＯＤ１を図６７に示している。

【０３１８】

期待度演出表示ＯＤ１は、画像表示部ＤＰの所定領域に表示されるハート型のオブジェクトＯＪ１を含んで構成される。オブジェクトＯＪ１は、有利な遊技を付与する期待度に応じて表示態様が相違する。具体的には、オブジェクトＯＪ１の外郭線内側の領域の色が期待度に応じて変化する。本例ではオブジェクトＯＪ１の外郭線内側の領域の色が、通常色（例えば白色）である態様の他に、青色で表示される態様（「青オブジェクト表示」とも称する）、黄色で表示される態様（「黄オブジェクト表示」とも称する）、緑色で表示される態様（「緑オブジェクト表示」とも称する）、赤色で表示される態様（「赤オブジェクト表示」とも称する）、青色で表示される態様（「青オブジェクト表示」とも称する）、特定の柄模様で表示される態様（「柄オブジェクト表示」とも称する）、および虹色で表示される態様（「虹オブジェクト表示」とも称する）がある。そして、青オブジェクト表示＜黄オブジェクト表示＜緑オブジェクト表示＜赤オブジェクト表示＜柄オブジェクト表示＜虹オブジェクト表示の順に、有利な遊技を付与する期待度が高まるように設定されている。また、最も期待度が高まる期待度演出表示（本例では虹オブジェクト表示）の場合は、期待度１００％の確定演出（例えば、ＡＴ確定、ボーナス確定、大当たり確定等を示唆する）として設定されている。

【０３１９】

期待度演出表示が表示されるタイミングについては、ベットスイッチやスタートレバー２５、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃ等の主制御手段側で制御する所定のスイッチが操作されたことを契機（表示契機）とする任意のタイミングを、期待度演出表示の表示タイミング（表示開始タイミング）として適宜設定することができる。例えば、レバー操作受付時以降の所定のタイミング、第一停止操作受付時以降の所定のタイミング、第二停止操作受付時以降の所定のタイミング以降の所定のタイミング、あるいは第三停止操作受付時以降の所定のタイミングを、期待度演出表示の表示タイミングとすることができる。また、期待度演出表示が表示されるタイミングとして、ぱちんこ機の場合は例えば、始動口入賞時から所定時間が経過した時点のタイミングや、大入賞口開放時から所定時間が経過した時点のタイミング、あるいは大入賞口入賞時から所定時間が経過した時点のタイミングを、期待度演出表示の表示タイミングとして設定することができる。

【０３２０】

図６７では、期待度演出表示ＯＤ１と第２の字幕演出表示ＪＤ２とが同時に画像表示部ＤＰに表示されている態様を例示している。このように、期待度演出表示と字幕演出表示を同時期に画像表示部ＤＰに表示してもよいし、表示時期が重ならないように別々に表示してもよい。期待度演出表示と字幕演出表示とを比較すると、期待度の違いを示す段階の数（例えば色の数）は、期待度演出表示の方が字幕演出表示よりも多い。これは、字幕演出表示は、そのテロップ表示の内容によって遊技の進行状況等の理解度を高めるという機能も有しているため、期待度の違いを報知することを主目的とする期待度演出表示と比較すると、期待度の違いを示す段階の数が少なくてもよいからである。また、期待度演出表示の虹オブジェクト表示と字幕演出表示の虹テロップ表示は、どちらも確定演出を表す点で共通しているが、他の色の場合、同じ色でも期待度が同じとは限らない。例えば、期待度演出表示の青オブジェクト表示と字幕演出表示の青テロップ表示とを比較すると、青オ

ブジェクト表示よりも青テロップ表示の方が、より高い期待度を示唆するように設定されている。なお、期待度演出表示とテロップ表示は重畳してもよくその場合は、テロップ表示の方が前面（手前側のレイヤ）に表示される。また、期待度演出表示とテロップ表示が重畳する場合は、それらの色が同じであるとわかりにくいため、同じ色を避けて表示する場合があってもよい。

【０３２１】

また、全体的な傾向として、期待度演出表示の色の違いは、内部抽せんの結果（当選役）の違いに関連していること（例えば、赤オブジェクト表示はレア役当選に対応しているとか）が多く、字幕演出表示や会話演出表示での色の違いは、ＡＴ当選や大当りなど内部抽せん以外の抽選での当選期待度に関連していることが多い。字幕演出表示でのオブジェクトの形態は、例示したハート型に限られるものではなく種々の形態とすることができる。例えば、ハート型の他に風船型のオブジェクトを設けてもよい。また、別の態様として、椅子型のオブジェクトと机型のオブジェクトを設けたり、ボトル型のオブジェクトとカップ型のオブジェクトを設けたりしてもよい。なお、期待度演出表示でのオブジェクトの種類（形状の違いによる種類）に比べて、字幕演出表示でのテロップ表示の種類（テロップの内容の違いによる種類）の方が多い。これは、上述したように字幕演出表示は、そのテロップ表示の内容によって遊技の進行状況等の理解度を高めるという機能も有しているためである。テロップ表示の種類を多くすることで、様々な遊技状況の説明を行えるようにしている。図６７の場合、字幕演出表示の文字等の色として、これを特定の柄模様とする態様がないが、そのような態様を設けてもよい。ただし、テロップの文字を柄模様としても、文字等のサイズが小さいためにそれが柄模様であることを遊技者が視認できない虞がある。そこで、字幕演出表示において文字等に柄模様を用いる場合は、同じ柄模様の期待度演出表示を字幕演出表示と一緒に画像表示部ＤＰに表示させてもよい。

【０３２２】

（ＧＥＴ演出）

ＧＥＴ演出は、例えば、ＡＴ中の報知遊技（押しナビが実行される遊技）において、ベル小役などの押し順役が成立した際に、遊技価値（遊技メダル）が付与されることを遊技者に示す演出である。ＧＥＴ演出では、所定のタイミングで画像表示部ＤＰに、ＧＥＴ演出のためのＧＥＴ演出表示が表示される。ＧＥＴ演出表示は、遊技価値の付与を遊技者にアピールするための表示である。ＧＥＴ演出表示の例として、ＧＥＴ演出表示ＧＤ１を図６８（Ｄ），（Ｅ）に示している。

【０３２３】

ＧＥＴ演出表示ＧＤ１は、「ＧＥＴ！」という文字の画により構成され、画像表示部ＤＰの所定領域（本例では画面略中央の領域としているが適宜変更可）に表示される。ＧＥＴ演出表示が画像表示部ＤＰに表示されるとき、その表示タイミング（表示開始タイミング）と同期して、ＧＥＴ演出音声が音声出力部から出力される。ＧＥＴ演出音声は、遊技価値の付与を遊技者にアピールするための音声であり、例えば、ＧＥＴ演出表示ＧＤ１における「ＧＥＴ！」という文字と同じ内容の「げっと」という音声とされる（音声の内容が文字の内容と異なるようにしてもよい）。

【０３２４】

図６８および図６９を参照してＧＥＴ演出（ＧＥＴ演出表示ＧＤ１およびＧＥＴ演出音声）の実行タイミングについて説明する。図６８（Ａ）に示すように、「中左右」の押し順を報知する押しナビ演出表示ＮＤ１が画像表示部ＤＰに表示されているときに、押しナビ演出表示ＮＤ１に従って第一停止操作が受け付けられると、図６８（Ｂ）に示すように、押しナビ演出表示ＮＤ１が「左右」の押し順を報知する態様に変化して画像表示部ＤＰに表示される。ここで、押しナビ演出表示ＮＤ１に従って第二停止操作が受け付けられると、図６８（Ｃ）に示すように、押しナビ演出表示ＮＤ１が「右」の押し順を報知する態様に変化して画像表示部ＤＰに表示される。さらに、第三停止操作が受け付けられると（第三停止操作を受け付けたストップスイッチ（本例では右ストップスイッチ）の操作部が押下され、当該ストップスイッチがオフ状態からオン状態に切り替わることを契機として

）押しナビ演出表示ＮＤ１が非表示とされる。

【０３２５】

押しナビ演出表示ＮＤ１が非表示となった後、遊技価値の付与（ホッパーによる遊技メダルの払出やクレジット数の加算）とＧＥＴ演出が実行される。詳細には、第三停止操作が解除されたこと（第三停止操作を受け付けたストップスイッチの操作部の押下が解除され、当該ストップスイッチがオン状態からオフ状態に切り替わること）を契機として、遊技価値の付与、ＧＥＴ演出音声の出力およびＧＥＴ演出表示の表示が開始される。図６９では、これらの開始タイミングを略同時としているが、それぞれ開始タイミングを多少ずらしてもよい。出力開始されたＧＥＴ演出音声は、遊技価値の付与が終了する時点よりも前の時点で終了する。ＧＥＴ演出音声の出力終了後、遊技価値の付与が終了し、ＧＥＴ演出表示は、遊技価値の付与が終了した時点よりも後の時点で非表示とされる。このように、ＧＥＴ演出表示の表示終了タイミングをＧＥＴ演出音声の出力終了タイミングおよび遊技価値付与の終了タイミングよりも遅くすることによって、遊技者は、ＧＥＴ演出音声を聞くことにより遊技価値が付与されることに注意を向けることができるとともに、ＧＥＴ演出音声を聞いた後および遊技価値が付与された後でＧＥＴ演出表示を見ることにより遊技価値が付与されたことを改めて確認することができ、高揚感を得ることが可能となる。

【０３２６】

ＧＥＴ演出が行われる遊技において、第三停止操作受付を契機として画像表示部ＤＰに字幕演出表示を表示してもよい。図６８（Ｅ）には、画像表示部ＤＰにおいてＧＥＴ演出表示ＧＤ１が表示された領域よりも画面内下側の領域に、ＧＥＴ演出表示ＧＤ１と重ならずに第２の字幕演出表示ＪＤ２（テロップ表示ＪＴ２）が表示される例を示している。第三停止操作受付を契機として表示させる字幕演出表示は、ＧＥＴ演出表示が非表示となる時点で表示されていること、すなわち、ＧＥＴ演出表示が非表示となる時点よりも前の時点で字幕演出表示の表示が開始されることが好ましい。こうすることにより、ＧＥＴ演出表示が非表示となった時点において直ちに遊技者の関心を字幕演出表示に向けさせることができる。なお、図６９の例では、字幕演出表示の表示開始タイミングを、遊技価値付与の終了時点とＧＥＴ演出表示が非表示となる時点との間に位置するよう設定しているが、これに限定されるものではない。例えば、第三停止操作受付時からＧＥＴ演出表示が非表示となる時点までの期間（「字幕演出表示開始好適期間」とも称する）内の任意のタイミングで、あるいは第三停止操作受付時よりも前の所定のタイミングで、字幕演出表示の表示を開始するようにしてもよい。以上のように、第三停止操作受付を契機として押しナビ演出表示が全て消え、ＧＥＴ演出表示は第三停止操作受付時には未だ表示されないようになっており、字幕演出表示は第三停止操作受付時やそれよりも前の時点あるいはＧＥＴ演出表示の表示開始後に表示開始される。第三停止操作受付時やそれよりも前の時点で表示開始された字幕演出表示は、第三停止操作受付後も継続して表示されるが、第三停止操作受付を契機として押しナビ演出表示が全て消えるため、字幕演出表示は押しナビ演出表示に隠れることなく良く見えるようになる。また、第三停止操作解除を契機としてＧＥＴ演出表示が表示されるが、このＧＥＴ演出表示はもともと字幕演出表示と重ならない位置に表示され、時間経過により消えるので、字幕演出表示はＧＥＴ演出表示後も見え易くなっている。そのため、押しナビ演出表示が表示されたり、遊技者の満足度を向上させるための祝福演出表示（ＧＥＴ演出表示を含む）が表示されたりしても、遊技者は字幕演出表示のテロップ表示の内容を把握することが可能となる。

【０３２７】

（シーン切替演出）

シーン切替演出は、スタートレバーが操作されたことまたはストップスイッチが操作されたことを契機として切り替わる場合がある複数のシーンで構成される表示演出である（例えば、画像表示部ＤＰに表示される）。各シーンは、時間経過に従って表示内容が変化する進行演出と、進行演出の終了後に表示可能となって、同一の表示内容が繰り返される循環演出とから構成される。進行演出は主に動画像で構成され、循環画像は動画像または静止画像で構成される。シーン切替演出は、単発演出として構成される場合もあり、連続

演出として構成される場合もある。シーン切替演出の例として、第１のシーン切替演出を図７０（Ａ）に示し、第２のシーン切替演出を図７０（Ｂ）に示している。

【０３２８】

第１のシーン切替演出は、図７０（Ａ）に示すように、第１シーンから第４シーンまでの４個のシーンで構成されている。第１シーンは進行演出Ｐ１と循環演出Ｌ１とから構成され、第２シーンは進行演出Ｐ２と循環演出Ｌ２とから構成され、第３シーンは進行演出Ｐ３と循環演出Ｌ３とから構成され、第４シーンは進行演出Ｐ４と循環演出Ｌ４とから構成される。第１のシーン切替演出では、スタートレバー２５の操作受付を契機として、第１シーンの進行演出Ｐ１が表示開始される。進行演出Ｐ１の表示開始後、第一停止操作が受け付けられずに所定時間（時間Ｔ１）が経過すると、経過した時点で進行演出Ｐ１の表示が終了して循環演出Ｌ１が表示開始される。この循環演出Ｌ１は第一停止操作が受け付けられるまで継続して表示される。

【０３２９】

その後、第一停止操作が有効に受け付けられると、その受付を契機として、第１シーンから第２シーンに切り替わり、第２シーンの進行演出Ｐ２が表示開始される。なお、第１シーンの進行演出Ｐ１が表示開始された後、時間Ｔ１が経過する前に第一停止操作が有効に受け付けられた場合は、循環演出Ｌ１は表示されずに、第１シーンから第２シーンに切り替わり、第２シーンの進行演出Ｐ２が表示開始される。進行演出Ｐ２の表示開始後、第二停止操作が受け付けられずに所定時間（時間Ｔ２）が経過すると、経過した時点で進行演出Ｐ２の表示が終了して循環演出Ｌ２が表示開始される。この循環演出Ｌ２は第二停止操作が受け付けられるまで継続して表示される。

【０３３０】

その後、第二停止操作が有効に受け付けられると、その受付を契機として、第２シーンから第３シーンに切り替わり、第３シーンの進行演出Ｐ３が表示開始される。なお、第２シーンの進行演出Ｐ２が表示開始された後、時間Ｔ２が経過する前に第二停止操作が有効に受け付けられた場合は、循環演出Ｌ２は表示されずに、第２シーンから第３シーンに切り替わり、第３シーンの進行演出Ｐ３が表示開始される。進行演出Ｐ３の表示開始後、第三停止操作が受け付けられずに所定時間（時間Ｔ３）が経過すると、経過した時点で進行演出Ｐ３の表示が終了して循環演出Ｌ３が表示開始される。この循環演出Ｌ３は第三停止操作が受け付けられるまで継続して表示される。

【０３３１】

その後、第三停止操作が有効に受け付けられると、その受付を契機として、第３シーンから第４シーンに切り替わり、第４シーンの進行演出Ｐ４が表示開始される。なお、第３シーンの進行演出Ｐ３が表示開始された後、時間Ｔ３が経過する前に第三停止操作が有効に受け付けられた場合は、循環演出Ｌ３は表示されずに、第３シーンから第４シーンに切り替わり、第４シーンの進行演出Ｐ４が表示開始される。進行演出Ｐ４の表示開始後、次遊技のベット操作やレバー操作、清算操作等（総称して「次遊技操作」とも称する）が受け付けられずに所定時間（時間Ｔ４）が経過すると、経過した時点で進行演出Ｐ４の表示が終了して循環演出Ｌ４が表示開始される。この循環演出Ｌ４は次遊技操作が受け付けられるまで継続して表示される（表示開始後、所定時間が経過したら終了するようにしてもよい）。

【０３３２】

第１のシーン切替演出において、第一停止操作受付で切り替わる第２シーンの進行演出Ｐ２の表示継続可能時間（時間Ｔ２）と、第二停止操作受付で切り替わる第３シーンの進行演出Ｐ３の表示継続可能時間（時間Ｔ３）と、第三停止操作受付で切り替わる第４シーンの進行演出Ｐ４の表示継続可能時間（時間Ｔ４）とを比較すると、時間Ｔ４の方が時間Ｔ２，Ｔ３よりも相対的に長く設定されている。これは、第一停止操作後や第二停止操作後は、遊技者が次の停止操作を行うことに集中するため進行演出の内容に注意を向けることが困難であるのに対し、第三停止操作後は、停止操作が完了しているため遊技者の気持ちに余裕ができて、進行演出の内容に注意を向け易いことを考慮したものである。すなわ

ち、第三停止操作後の進行演出の時間を相対的に長く設定することにより、第三停止操作後の進行演出の内容に対する遊技者の関心を高め、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、第三停止操作後の進行演出の時間を相対的に長くすることによって、当該第三停止後の進行演出において遊技結果等を示唆するということも実行し易くなる。このような傾向は、特定のシーン切替演出に限定されるものでなく、複数種類のシーン切替演出全体に及ぶ傾向である。例えば、連続演出中で実行されるシーン切替演出が全部で５０種類あり、単発演出中で実行されるシーン切替演出が全部で１０種類ある場合に、それら計６０種類のシーン切替演出の全体的な傾向（平均値）として、時間Ｔ４の方が時間Ｔ２，Ｔ３よりも相対的に長く設定されている。

【０３３３】

また、第１のシーン切替演出においては、第一停止操作を受け付けたのが、左中右の３個のストップスイッチのうちのどのストップスイッチであっても第１シーンから第２シーンに切り替えられる。同様に、第二停止操作を受け付けたのがどのストップスイッチであっても第２シーンから第３シーンに切り替えられ、第三停止操作を受け付けたのがどのストップスイッチであっても第３シーンから第４シーンに切り替えられる。こうすることにより、副制御手段における制御処理を簡略化することができる。すなわち、各停止操作が受け付けられるごとに、主制御手段から副制御手段に第一、第二、第三停止受付コマンドが送信され、副制御手段はそれらのコマンドにより第、第二、第三停止操作が受け付けられたことを知ることができる。第一、第二及び第三停止受付コマンドには、どのストップスイッチが操作されたかの情報も含まれている。しかし、第１のシーン切替演出においては、その情報を参照しなくても、１遊技中の何番目の停止受付コマンドであるかということさえ分かればシーンを切り替えることができる。そのため、どのストップスイッチが操作されたかの情報を参照することを省くことができ、これによりシーン切替のための処理を簡略化することが可能となる。また、遊技者が３個のストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃをどのような順序で操作しながら遊技を進めたのかに関係なく、シーンの切替えを適切なタイミングで行うことができるので、遊技の進行と演出内容との整合性を確保し易くなる。なお、副制御手段では、停止受付コマンドであるということさえ分かれば、受信した停止コマンドの回数により何番目の停止受付コマンドであるのかを判別することができるので、何番目の停止操作受付であるのかを示す情報は特に必要としない。そのため、各停止コマンドに含める情報として、何番目の停止操作受付であるのかを示す情報を省くことも可能であり、この場合には、停止受付コマンドの情報量削減が可能となるとともに、メモリの記憶容量削減につなげることも可能となる。

【０３３４】

第２のシーン切替演出は、図７０（Ｂ）に示すように、第１シーンから第２シーンまでの２個のシーンで構成されている。第１シーンは進行演出Ｐ１１と循環演出Ｌ１１とから構成され、第２シーンは進行演出Ｐ１２と循環演出Ｌ１２とから構成される。第２のシーン切替演出では、スタートレバーの操作受付を契機として、第１シーンの進行演出Ｐ１１が表示開始される。進行演出Ｐ１１の表示開始後、第三停止操作が受け付けられるまでの間に所定時間（時間Ｔ１１）が経過すると、経過した時点で進行演出Ｐ１１の表示が終了して循環演出Ｌ１１が表示開始される。この循環演出Ｌ１１は第三停止操作が受け付けられるまで継続して表示される。また、第２のシーン切替演出では、第一停止操作が受け付けられても第二停止操作が受け付けられてもそのことを契機としてシーンが切り替わることはない。

【０３３５】

循環演出Ｌ１１の表示開始後、第一停止操作および第二停止操作の受付を経て第三停止操作が有効に受け付けられると、その受付を契機として、第１シーンから第２シーンに切り替わり、第２シーンの進行演出Ｐ１２が表示開始される。なお、第１シーンの進行演出Ｐ１１が表示開始された後、時間Ｔ１１が経過する前に第三停止操作が有効に受け付けられた場合は、循環演出Ｌ１１は表示されずに、第１シーンから第２シーンに切り替わり、第２シーンの進行演出Ｐ１２が表示開始される。進行演出Ｐ１２の表示開始後、次遊技操

作が受け付けられずに所定時間（時間Ｔ１２）が経過すると、経過した時点で進行演出Ｐ１２の表示が終了して循環演出Ｌ１２が表示開始される。この循環演出Ｌ１２は次遊技操作が受け付けられるまで継続して表示される（表示開始後、所定時間が経過したら終了するようにしてもよい）。

【０３３６】

第２のシーン切替演出においては、第一停止操作を受け付けたのが、左中右の３個のストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃのうちのどのストップスイッチであっても第１シーンから第２シーンに切り替えられることはない。同様に、第二停止操作を受け付けたのがどのストップスイッチであっても第１シーンから第２シーンに切り替えられることはない。その一方、第三停止操作が受け付けられた場合は、その第三停止操作を受け付けたのがどのストップスイッチであっても第１シーンから第２シーンに切り替えられる。例えば、中ストップスイッチ２６ｂが第一停止操作または第二停止操作を受け付けた場合は第２シーンに切り替えられないが、中ストップスイッチ２６ｂが第三停止操作を受け付けた場合は第２シーンに切り替えられる。また、中ストップスイッチ２６ｂが第三停止操作を受け付けた場合は第２シーンに切り替えられ、左ストップスイッチ２６ａまたは右ストップスイッチ２６ｃが第三停止操作を受け付けた場合も第２シーンに切り替えられる。このようにすることにより、副制御手段における制御処理を簡略化することができる。すなわち、各停止操作が受け付けられるごとに主制御手段から副制御手段に送信される第一、第二及び第三停止受付コマンドに含まれる、どのストップスイッチが操作されたかの情報を参照することを省いてシーンの切替えを行うことができるので、シーン切替のための処理を簡略化することが可能となる。また、遊技者が３個のストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃをどのような順序で操作しながら遊技を進めたのかに関係なく、シーンの切替えを適切なタイミングで行うことができるので、遊技の進行と演出内容との整合性を確保し易くなる。

【０３３７】

上述のように第２のシーン切替演出においては、第一停止操作が受け付けられても第二停止操作が受け付けられてもそのことを契機としてシーンが切り替わることはない。本実施形態では、第１または第２のシーン切替演出以外の他のシーン切替演出も有しているが、全体的な傾向としてシーン切替演出においては、第三停止操作受付を契機としてシーンが切り替わる場合と、第一停止操作または第二停止操作受付を契機としてシーンが切り替わる場合とを比較すると、第三停止操作受付を契機としてシーンが切り替わる場合の方が、第一停止操作または第二停止操作受付を契機としてシーンが切り替わる場合よりも、シーンが切り替わる割合が相対的に高くなっている（前者の場合を０％、後者の場合を１００％とすることも可）。これは、第一停止操作後や第二停止操作後は、遊技者が次の停止操作を行うことに集中するため進行演出の内容に注意を向けることが困難であるのに対し、第三停止操作後は、停止操作が完了しているため遊技者の気持ちに余裕ができて、進行演出の内容に注意を向け易いことを考慮したものである。すなわち、第三停止操作を契機としてシーンが切り替わる場合の割合を相対的に高く設定することにより、第三停止操作後の進行演出の内容に対する遊技者の関心を高め、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。また、第三停止操作を契機としてシーンが切り替わる場合の割合を相対的に高く設定することによって、当該第三停止後の進行演出において遊技結果を示唆するということも実行し易くなる。

【０３３８】

（暗転演出）

暗転演出は、表示の視認性が低下するように見せる表示演出である。暗転演出は、例えば、所定の演出表示が遊技者にとって不利な遊技結果（例えば、ＡＴ非当選やボーナス非当選、ＡＴ上乗せ非当選、ぱちんこ機では大当り非当選など）を示唆した場合に実行される。また、暗転演出は、連続演出の最終場面が表示された際に実行されることが多いが、単発演出において実行することも可能である。暗転演出の例を図７１に示している。

【０３３９】

図７１（Ａ）は、暗転演出が実行される直前の画像表示部ＤＰの表示状態を示している。本例では、画像表示部ＤＰに、連続演出の最終場面を示す最終場面表示ＲＤ１と、「明日は嵐か？」という内容のテロップ表示ＪＴ３を有する字幕演出表示ＪＤ３と、ＡＴの残りゲーム数（「残り２３Ｇ」）を示す第１領域ＲＹ１と、遊技状態の名称（「決戦ステージ」）を示す第２領域ＲＹ２とが表示されている。連続演出は、例えば、キャラクタＣＨ１が何かにチャレンジするという内容の動画像を複数遊技に亘って表示するものである。また、最終場面表示ＲＤ１は、そのチャレンジに失敗したキャラクタＣＨ１がうなだれている様子を表現しており、これにより遊技者にとって不利な遊技結果が得られたことを示唆している。また、最終場面表示ＲＤ１の開始時に音声を出力するが、最終場面表示ＲＤ１に対する暗転演出を行うときには音声の出力が終了するように構成されていてもよい。このような構成の場合、音声がないことにより終わりであることを明確に遊技者に示すことができる。なお、この状態でエラーが発生したときにはエラー音が出力されることは言うまでもない。

【０３４０】

図７１（Ｂ）は、暗転演出が実行された際の画像表示部ＤＰの表示状態を示している。本例の暗転演出では、最終場面表示ＲＤ１が全体的に暗くなって視認性が低下するように表示されている。また、字幕演出表示ＪＤ３の視認性も低下している。一方、第１領域ＲＹ１と第２領域ＲＹ２は、元の明るさが維持されて視認性は低下していない。こうすることにより、遊技者にとって不利な遊技結果が得られたことを遊技者に印象付けることができる一方で、その後の遊技に関する情報については視認性を確保することで、その内容を遊技者に明確に報知することが可能となる。画像表示部ＤＰ内において暗転演出中でも視認性が低下しないようにする領域（「非暗転領域」とも称する）としては、第１領域ＲＹ１や第２領域ＲＹ２に限定されない。スロットマシンの場合、クレジット数を表示する領域、ベット数を表示する領域、実行ゲーム数を表示する領域、遊技価値の獲得数を表示する領域、ミニゲーム等のサブ演出を表示する領域等を非暗転領域とすることが可能であり、ぱちんこ機の場合、保留表示を行う領域、装飾図柄とは異なる変動図柄（所謂ミニ図柄）の表示を行う領域、保留数の表示を行う領域、当該変動保留アイコンを示す領域等を非暗転領域とすることが可能である。なお、ミニ図柄とは、第２装図とも称され、第１装図がリーチ演出などで消えた場合であっても常に表示されている装図であり、遊技の進行状況を表すことで、遊技者に対して常に遊技の進行状況を理解させる図柄である。

【０３４１】

また、暗転演出が実行された後で、次遊技操作等が行われずに所定時間が経過した場合には、最終場面表示ＲＤ１の視認性がさらに低下する（例えば、より暗くなる）ようにしてもよい。こうすることにより、連続演出の結果としての暗転と、遊技が進行していないことによる暗転とを遊技者に、誤認しないように区別して認識させることが可能となる。なお、２段階で視認性を低下させるのではなく、時間経過に従って徐々に視認性が低下するようにしてもよい。

【０３４２】

暗転演出において表示の視認性を低下させるためにレイヤ構造を利用してもよい。例えば、最終場面表示ＲＤ１を描出する第１レイヤを奥側に配置し、それよりも手前側に字幕演出表示ＪＤ３を描出する第２レイヤを配置し、それよりもさらに手前側に第１領域ＲＹ１や第２領域ＲＹ２を描出する第３レイヤ（第１領域ＲＹを描出するレイヤと第２領域ＲＹ２を描出するレイヤを分けてもよい）を配置する。そして、暗転演出時に、第２レイヤと第３レイヤとの間に第４レイヤを配置し、第４レイヤの全領域の明度を落とす処理を行うことにより、最終場面表示ＲＤ１および字幕演出表示ＪＤ３の視認性は低下させつつ、第１領域ＲＹ１および第２領域ＲＹ２の視認性は維持することができる。

【０３４３】

第４レイヤの明度を落とすのではなく、第４レイヤの不透明性を高くしたり、第４レイヤに多数の細線や細かい模様等を描出したりすることにより、視認性を低下させるようにしてもよい。レイヤを利用するのではなく、モザイク等によるぼかし処理を最終場面表示

ＲＤ１の画像に施すことにより視認性を低下させてもよい。また、画像表示部ＤＰのバックライトの輝度を下げることにより視認性を低下させてもよい。この場合、バックライトの輝度を下げることによって消費電力を低減することが可能となる。また、図７１（Ｂ）の例では、視認性の低下した字幕演出表示ＪＤ３をそのまま表示しているが、暗転演出時に非表示としてもよい。

【０３４４】

連続演出中の遊技において遊技者にとって有利な遊技結果（例えば、ＡＴ当選やボーナス当選、ＡＴ上乗せ当選、ぱちんこ機では大当りなど）が得られた場合は、連続演出の最終場面において、有利な遊技結果が得られたことを示唆する表示（「成功表示」とも称する）を表示することが多く、その場合、暗転演出は行わない。一方、有利な遊技結果が得られたのにも拘らず、不利な遊技結果が得られたことを示唆する表示（「失敗表示」とも称する）を一旦表示し、その後、実は有利な遊技結果が得られていたということを示唆する表示（「復活表示」とも称する）を行うこともある。この場合は、失敗表示を表示しているときに、暗転演出を実行する場合がある。失敗表示の表示中に暗転演出を実行し、その後、復活表示を表示する場合は、復活表示を表示する前に暗転演出を終了する。こうすることにより、視認性を確保した上で復活表示を表示することができるので、遊技者に有利な遊技結果が得られていたということを明確に認識させることが可能となる。

【０３４５】

なお、失敗表示、暗転演出、復活表示を経た場合（暗転演出がない場合でもよい）において付与する有利な遊技結果と、復活表示はなく成功表示が行われる場合において付与する有利な遊技結果とを比較すると、復活表示がある場合の方が、より有利な遊技結果（例えば、ＡＴ上乗せが発生し易い上乗せ特化ゾーン当選や、初期ゲーム数が多いＡＴ当選、ぱちんこ機ではラウンド数が多い大当りや、大当り確率が高確率となる確率変動大当り）となる場合が相対的に多くなるようにしてもよい。こうすることにより、失敗表示や暗転演出が行われた場合でも、遊技者が失望せずに期待感を持ち続けるようにすることが可能となる。

【０３４６】

暗転演出により視認性が低下しているときに、例えば決定ボタン５５が操作されて、画面の光量（明るさ）や演出音の音量を調整するための調整画面が表示されることがある。その場合には、暗転演出中であっても光量や音量の調整画面の視認性が確保されるようになっている。また、暗転演出実行中に何らかのエラーが発生したときは、エラー発生を報知するためのエラー報知表示が行われる場合がある。この場合には、暗転演出中であってもエラー報知表示の視認性が確保されるようになっている。なお、暗転演出は連続演出以外の状況においても実行することが可能である。例えば、押しナビ演出によって報知された押し順とは異なる押し順でストップスイッチの停止操作が行われたこと（「押し順失敗」とも称する）を契機として暗転演出を行ってもよい。この場合、第一停止操作で押し順失敗したときでも、第二停止操作で押し順失敗したときでも、押し順失敗の時点で暗転演出を行うことが可能である。その際、視認性が低下しない非暗転領域を設定できることは、連続演出における暗転演出の場合と同様である。

【０３４７】

以上、本発明に係る第１実施形態について説明したが、本発明は上述した実施形態に限定されるものではなく、適宜変更することが可能である。例えば、上記第１実施形態の補正カウンタにおいて、第１の閾値と第２の閾値（第１の閾値＜第２の閾値）を設定し、補正カウンタ値が第１の閾値は超えたが第２の閾値は超えていない状態で１回のＡＴが終了したときよりも、補正カウンタ値が第２の閾値を超えた状態で１回のＡＴが終了したときの方が、次のＡＴが開始されるまでに消化するゲーム数が多くなる確率が高くなるように設定してもよい。これにより、１回の有利区間の終了上限である２４００枚の範囲内で出玉（遊技メダルの獲得数）の推移の波を作ることができ、過剰に遊技メダルが獲得されることを抑制することが可能となる。

【０３４８】

また、デモ演出（非遊技中に表示される演出であり、遊技終了後所定時間経過で実行する演出。「待機演出」とも称する）に表示されるキャラクタの種類と会話演出に表示されるキャラクタの種類は会話演出の方が多くなるように構成してもよい。デモ演出には出現頻度が低いキャラクタ（所謂プレミアムキャラクタ）は表示せず、会話演出やその他の演出で出現するようにしてもよい。これにより、事前に知らないキャラクタ（存在は知っているが出現することを知らないキャラクタ）が出現するという状況が発生し得るようになり、そのようなキャラクタが出現したことで期待感を効果的に高めることができる。また、デモ演出では会話演出や字幕演出が表示されないように構成する。

【０３４９】

［第２実施形態］

以下、第２実施形態に係るスロットマシン（以下「第２形態のスロットマシン」とも称する）について、図７２～図８５を追加参照しながら説明する。以下では、主に第２形態のスロットマシンの特徴部分について説明する。以下で説明する特徴部分は、第２形態のスロットマシンに限定されるものではなく他の実施形態と組み合わせることが可能である。なお、第２形態のスロットマシンは、上述の第１実施形態のスロットマシン１と基本的な構成が共通または類似しており、それらについては説明を省略する。また、スロットマシン１において説明した役決定処理やリール制御処理等の各制御処理については、第２形態のスロットマシンにおいても同様にあるいは処理内容を一部変更して適用することが可能である。

【０３５０】

＜基本構成＞

特徴部分の説明の前に、第２形態のスロットマシンの基本的な構成（特徴部分の説明に際し特に関連する構成）について概略説明する。第２形態のスロットマシンは、図示は省略するが、３個のリール（上述のリール３ａ～３ｃに相当する）と、全リールを回転開始させる際に操作されるスタートレバー（上述のスタートレバー２５に相当する）と、各リールの回転を個別に停止させるための停止操作を受け付ける左、中、右の３個のストップスイッチ（上述のストップスイッチ２６ａ～２６ｃに相当する）を備えている。また、遊技メダルをベットする際に操作されるマックスベットスイッチ（上述のＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３に相当する）と、ベット又はクレジットされた遊技メダルを清算する際に操作される清算スイッチ（上述の清算スイッチ２７に相当する）と、演出用のゲームを行う場合や遊技機情報を表示させる場合等に操作されるサブスイッチを備えている。さらに、第２形態のスロットマシンは、主な制御基板として、主制御基板、サブメイン制御基板、及びサブサブ制御基板の３つの制御基板（上述の主制御基板６０、サブメイン制御基板７０Ａ、及びサブサブ制御基板７０Ｂに相当する）を備えている。また、第２形態のスロットマシンは、スロットマシン１における画像表示装置１１の表示画面１１ａに相当する画像表示部を備えており、この画像表示部において、各種の表示演出を実行するようになっている。

【０３５１】

各ストップスイッチは、第１実施形態のストップスイッチと同様、遊技者が手で押すと引っ込み、手を離すとバネ力等により元に戻るボタン状の操作受付部を有しており、この操作受付部が押圧操作される（手で押される）と、電気回路の接点が閉じてオフ（ＯＦＦ）状態からオン（ＯＮ）状態に切り替わり、押圧操作が解除される（手が離れる）と、接点が開いてオン状態からオフ状態に切り替わるようになっている。また、各ストップスイッチのボタン部分には、遊技の進行状況等に応じて点灯態様等が変化するストップスイッチランプが内蔵されている。

【０３５２】

マックスベットスイッチは、遊技者が手で押すと引っ込み、手を離すとバネ力等により元に戻るボタン状の操作受付部を有しており、この操作受付部が押圧操作される（手で押される）と、電気回路の接点が閉じてオフ（ＯＦＦ）状態からオン（ＯＮ）状態に切り替わり、押圧操作が解除される（手が離れる）と、接点が開いてオン状態からオフ状態に切

り替わるようになっている。また、マックスベットスイッチのボタン部分には、遊技の進行状況等に応じて点灯態様等が変化するマックスベットスイッチランプが内蔵されている。

【０３５３】

清算スイッチは、遊技者が手で押すと引っ込み、手を離すとバネ力等により元に戻るボタン状の操作受付部を有しており、この操作受付部が押圧操作される（手で押される）と、電気回路の接点が閉じてオフ（ＯＦＦ）状態からオン（ＯＮ）状態に切り替わり、押圧操作が解除される（手が離れる）と、接点が開いてオン状態からオフ状態に切り替わるようになっている。

【０３５４】

サブスイッチは、第１実施形態の決定ボタン５５と同様の構成及び機能を有する。このサブスイッチは、遊技者が手で押すと引っ込み、手を離すとバネ力等により元に戻るボタン状の操作受付部と矢印付きの十字状の操作受付部を有しており、これらの操作受付部が押圧操作される（手で押される）と、電気回路の接点が閉じてオフ状態からオン状態に切り替わり、押圧操作が解除される（手が離れる）と、接点が開いてオン状態からオフ状態に切り替わるようになっている。

【０３５５】

スタートレバー、ストップスイッチ、マックスベットスイッチ及び清算スイッチに対する操作受付等に関する制御は主制御基板により行われ、サブスイッチに対する操作受付等に関する制御や画像表示部における各種演出の制御は副制御基板（サブメイン制御基板またはサブサブ制御基板）により行われる。主制御基板（主制御手段）により制御されるスタートレバーやストップスイッチ等のことを総称して「メインスイッチ」とも称する。また、マックスベットスイッチランプは主制御基板により制御され、ストップスイッチランプは副制御基板（副制御手段）により制御されるが、マックスベットスイッチランプが副制御基板により制御されるようにしたり、ストップスイッチランプが主制御基板により制御されるようにしたりしてもよい。以下、第２形態のスロットマシンの幾つかの特徴部分について順次説明する。

【０３５６】

＜清算スイッチや他のスイッチが操作された場合の処理＞

清算スイッチや他のスイッチが操作された場合の処理内容について、図７２～図７８を参照して説明する。本実施形態では、遊技者等によって操作される各メインスイッチのオン／オフ状態の読込みが、予め設定された一定の時間（例えば、２．２３５ミリ秒）毎に主制御基板により実施されるタイマ割込処理において行われるようになっている。また、サブスイッチのオン／オフ状態の読込みが、副制御基板により実施される同様の割込処理において行われるようになっている。図７２～図７５では、主制御基板によるタイマ割込処理のタイミングを、時間軸上に並ぶ短い矢線で示している。

【０３５７】

（清算スイッチが単独で操作された場合）

図７２は、清算スイッチが単独で操作された場合における清算スイッチのオン／オフ状態が切り替わるタイミングと清算処理が実行開始されるタイミングを示している。本例では、各タイマ割込処理における清算スイッチのオン／オフ状態の読込みの結果、清算スイッチがオフ状態からオン状態に切り替わった時点（「オン操作された時点」とも称する）でタイマがセットされ、その時点からの経過時間の計測が開始される。そして、計測開始から、清算スイッチのオン状態が予め設定された所定の時間（「Ｔ０１」とする）以上継続したときに、清算スイッチの操作が有効に受け付けられたことを示す所定のフラグ（「清算スイッチＯＮ受付フラグ」とも称する）がセットされる。次いで、清算スイッチＯＮ受付フラグがセットされたことを判定する処理が行われ、その判定を契機として清算スイッチＯＮ受付フラグがクリアされ清算処理が開始される。なお、当該判定の処理が行われない場合、清算スイッチＯＮ受付フラグは所定時間後に（例えば、次のタイマ割込み処理において）クリアされる。

【０３５８】

清算処理の内容としては、ベットされた遊技メダルがある場合はその清算（払い戻し）、クレジットされた遊技メダルがある場合はその清算（払い戻し）を行う。また、ベット数を表示するための１ベットランプ、２ベットランプ及び３ベットランプ（第１実施形態の１－ＢＥＴ表示ランプ４６ｂＣ、２－ＢＥＴ表示ランプ４６ｂＢ及びＭＡＸ－ＢＥＴ表示ランプ４６ｂＡに相当する）を消灯し、クレジット数を表示するクレジット数表示部（第１実施形態の貯留数表示ランプ４６ｈに相当する）における表示数を更新（減算）する。さらに、副制御基板に対し、清算スイッチの操作が有効に受け付けられたことを示す情報を含む制御コマンドを送信する。このコマンドを受けて副制御基板において清算処理に応じた演出が行われる。具体的には例えば、スピーカから清算に応じた所定の音声（「清算音」とも称する）を出力し、画像表示部において、清算中であることを示す所定の画像（「清算画像」とも称する）を表示する。また、画像表示部においてベット数やクレジット数を表示している場合は、表示しているベット数及びクレジット数を更新（減算）する。図７２では、清算スイッチがオン操作された時点から清算スイッチＯＮ受付フラグがセットされるまでの時間（「清算スイッチ有効操作時間」とも称する）をＴ１１として表記している。この清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１は、清算スイッチがオン操作された時点から清算処理が開始されるまでの時間とは厳密には異なるが、その差は人が感知し得ない程度の僅かの時間（数ミリ秒程度）である。そこで、以下では、清算スイッチがオン操作された時点から清算処理が開始されるまでの時間を清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１と同じ長さの時間とみなす。

【０３５９】

なお、清算スイッチの操作に応じて清算処理が行われるのは、清算スイッチの操作が有効に受け付けられる期間（「清算操作受付可能期間」とも称する）中において清算スイッチが操作された場合である。清算操作受付可能期間とは、例えば、１つの遊技の終了時点（例えば、全リールが停止し遊技メダルの払出処理等が終了した時点）から次の遊技の開始時点（例えば、スタートレバーが操作されてリールが回転開始する時点）までの期間である。清算操作受付可能期間以外の期間において清算スイッチが操作された場合、清算処理は行われない。例えば、清算スイッチＯＮフラグがセットされなかったり、当該フラグの判定が行われなかったりする。本例では、清算スイッチが１回オン操作されるだけでベット及びクレジットされた遊技メダルの清算を行うようになっているが、清算スイッチが１回オン操作されるとベットされた遊技メダルの清算を行い、清算スイッチが再度オン操作されるとクレジットされた遊技メダルの清算を行うようにしてもよい。また、清算スイッチがオン操作されるとベットされた遊技メダルの清算を行い、さらにそのオン状態が所定時間継続（長押し）されるとクレジットされた遊技メダルの清算を行うようにしてもよい。

【０３６０】

（マックスベットスイッチが単独で操作された場合）

図７３は、マックスベットスイッチが単独で操作された場合におけるマックスベットスイッチのオン／オフ状態が切り替わるタイミングとベット処理が実行開始されるタイミングを示している。本例では、各タイマ割込処理におけるマックスベットスイッチのオン／オフ状態の読込みの結果、マックスベットスイッチがオフ状態からオン状態に切り替わった時点（オン操作された時点）でタイマがセットされ、その時点からの経過時間の計測が開始される。そして、計測開始から、マックスベットスイッチのオン状態が予め設定された所定の時間（「Ｔ０２」とする）以上継続したときに、マックスベットスイッチの操作が有効に受け付けられたことを示す所定のフラグ（「マックスベットスイッチＯＮ受付フラグ」とも称する）がセットされる。その後、マックスベットスイッチＯＮ受付フラグがセットされたことを判定する処理が行われ、その判定を契機としてマックスベットスイッチＯＮ受付フラグがクリアされベット処理が開始される。なお、当該判定の処理が行われない場合、マックスベットスイッチＯＮ受付フラグは所定時間後に（例えば、次のタイマ割込み処理において）クリアされる。

【０３６１】

ベット処理の内容としては、クレジットされた遊技メダルから、マックスベットスイッチ操作直前のベット数に応じた枚数（例えば、直前のベット数が０枚のときは３枚、直前のベット数が１枚のときは２枚、直前のベット数が２枚のときは１枚）の遊技メダルをベットする。また、１ベットランプ、２ベットランプ及び３ベットランプを点灯し、クレジット数表示部における表示数を更新（減算）する。さらに、副制御基板に対し、マックスベットスイッチの操作が有効に受け付けられたことを示す情報を含む制御コマンドを送信する。このコマンドを受けて副制御基板においてベット処理に応じた演出が行われる。具体的には例えば、スピーカからベットに応じた所定の音声（「ベット音」とも称する）を出力する。また、画像表示部においてベット数やクレジット数を表示している場合は、表示しているベット数の更新（加算）及びクレジット数の更新（減算）を行う。図７３では、マックスベットスイッチがオン操作された時点から清算スイッチＯＮ受付フラグがセットされるまでの時間（「マックスベットスイッチ有効操作時間」とも称する）をＴ１２として表記している。清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１と同様の理由により、以下では、マックスベットスイッチがオン操作された時点からベット処理が開始されるまでの時間を、マックスベットスイッチ有効操作時間Ｔ１２と同一の長さの時間とみなす。

【０３６２】

本例では、マックスベットスイッチの操作が有効に受け付けられた場合、１～３ベットランプの点灯は略同時（人が感知し得ない数ミリ秒程度の時間差がある場合を含む）に行われる。一方、画像表示部において表示されるベット数の更新は更新過程が視認できるように１ずつ行われ、ベット音の出力も音によりベット数が識別できるように１ずつ行われる。例えば、マックスベットスイッチの操作に応じて３枚の遊技メダルがベットされる場合、直前まで消灯していた１ベットランプ、２ベットランプ及び３ベットランプが略同時に点灯する。これに対し、画像表示部における表示ベット数は、「ＢＥＴ：０」→「ＢＥＴ：１」→「ＢＥＴ：２」→「ＢＥＴ：３」というように１ずつインクリメントされて表示され、ベット音は「ポン」→「ポン」→「ポン」というように３つに聞き分けられる音が１ずつ出力される。このように、１～３ベットランプの点灯を略同時に行うことにより、ベットされたことを遊技者に早く知らせることができるので、遊技を速やかに進行させることが可能となる。一方、画像表示部において表示されるベット数の更新及びベット音の出力は１ずつ行われるので、ベットされた遊技メダル数を、例えば、遊技に不慣れな遊技者に対しても分かり易く報知することが可能となる。

【０３６３】

なお、画像表示部における表示ベット数の更新タイミングやベット音の出力タイミングは、画像の更新や音声の出力のために要する時間に応じて適宜設定してもよい。或いは、主制御基板から副制御基板に対し、ベット数に応じて所定時間ごとに更新のタイミングを示すコマンド（例えば、３枚ベットの場合は３つのコマンド）を送信し、各コマンドの受信タイミングに対応するように、画像の更新や音声の出力を行ってもよい。また、画像表示部にデモ画像（全リールの停止後、スロットマシンが所定時間以上休止した状態のときに表示される画像。「デモ画面」とも称する）が表示されているときに、マックスベットスイッチの操作に応じて遊技メダルがベットされる場合は、デモ画像を遊技中に表示される所定の画像（「遊技進行中画像」とも称する）に切り替えてベット数の表示を行う。その場合、表示ベット数は、デモ画像から遊技進行中画像に切り替わった段階においては、既に「ＢＥＴ：３」が表示されているように構成されている。画像が切り替わってから表示ベット数を１ずつ更新すると実際のベットタイミングと表示ベット数の更新タイミングとのずれが大きくなり、遊技者が違和感を覚えてしまうことを防止するためである。一方、ベット音は、画像の切替えの完了を待たずに、デモ画像の表示中やデモ画像から遊技進行中画像に切り替わる過程であっても、１つずつ出力される。そのため、デモ画像表示中であっても遊技者はベットされたことをベット音により確認することができる。

【０３６４】

なお、マックスベットスイッチの操作に応じてベット処理が行われるのは、マックスベットスイッチの操作が有効に受け付けられる期間（「マックスベット操作受付可能期間」

とも称する）中においてマックスベットスイッチが操作された場合である。マックスベット操作受付可能期間とは、例えば、１つの遊技の終了時点から次の遊技でのベット数が３に達するまでの期間である。このマックスベット操作受付可能期間では、ベット可能であることを示すためマックスベットランプが所定の態様（例えば、所定の点灯色）で点灯される。マックスベット操作受付可能期間以外の期間においてマックスベットスイッチが操作された場合、ベット処理は行われない。例えば、マックスベットスイッチＯＮフラグがセットされなかったり、当該フラグの判定が行われなかったりする。なお、１ベットスイッチが操作された場合の清算処理の内容や処理の開始タイミング等は、マックスベットスイッチが操作された場合に準じる。

【０３６５】

（清算スイッチの操作中にマックスベットスイッチが操作された場合）

図７４は、清算スイッチの操作中（清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中）にマックスベットスイッチが操作された場合における清算処理が実行されるタイミングを示している。なお、清算スイッチがオン操作されたのは清算操作受付可能期間中であり、マックスベットスイッチがオン操作されたのはマックスベット操作受付可能期間中とする。また、マックスベットスイッチの操作が停止されてマックスベットスイッチがオン状態からオフ状態に切り替わった時点（「オフ操作された時点」とも称する）は、清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１の範囲外とする。本例では、マックスベットスイッチの操作は無効となる一方で、清算スイッチの操作は有効となる。具体的には、清算スイッチがオン操作された時点から清算スイッチがオン状態のまま清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１が経過しても、清算スイッチＯＮ受付フラグはセットされず、清算処理は実行開始されない。清算スイッチＯＮ受付フラグは、マックスベットスイッチがオフ操作された時点の後でセットされる。その後、清算スイッチＯＮ受付フラグがセットされたことを判定する処理が行われ、その判定を契機として清算スイッチＯＮ受付フラグがクリアされ清算処理が開始される。そのため、清算処理の実行開始時期は清算スイッチが単独で操作された場合よりも遅くなることがある。なお、清算スイッチがオン操作された時点から清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１が経過した時点で清算スイッチＯＮ受付フラグをセットし（図７４においてセットタイミングを破線で図示）、マックスベットスイッチがオフ操作された時点の後で、清算スイッチＯＮ受付フラグがセットされたことを判定する処理を行って清算処理を開始するようにしてもよい。また、マックスベットスイッチがオフ操作された時点が、清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中である場合は、清算スイッチが単独で操作された場合と同様のタイミングで清算処理を開始してもよい。

【０３６６】

一方、マックスベットスイッチがオン操作された時点からマックスベットスイッチがオン状態のままマックスベットスイッチ有効操作時間Ｔ１２が経過しても、マックスベットスイッチＯＮ受付フラグはセットされず、ベット処理は実行されない。このように本例では、清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中に、遊技者が誤ってマックスベットスイッチを操作したような場合、清算処理は実行する一方でベット処理は実行しない。こうすることにより、遊技者が遊技を終えたい場合に行われる清算処理と、遊技を継続したい場合に行われるベット処理とが同時に実行され、遊技者を混乱させてしまう事態が生じることを防止することができる。また、清算スイッチ操作中であってもマックスベットスイッチの操作に応じてベット処理が実行されるように構成すると、ベットされた遊技メダルを清算するために再度清算スイッチを操作する手間が生じるが、本例ではそのような手間が生じることを防止することができる。

【０３６７】

また、本例では、マックスベット操作受付可能期間に入った時点で所定の態様で点灯されるマックスベットランプが、清算スイッチがオン操作された時点の後も点灯状態が維持され、清算処理が開始された時点で消灯されるようになっている。遊技場内が暗いような場合にマックスベットランプが点灯していると、マックスベットスイッチの位置が視認し易くなり、その点灯を見た遊技者の遊技意欲を高めることができる。そのため、清算処理

が実行開始されるまでマックスベットランプを点灯させ続けることによって、清算スイッチがオン操作された時点でマックスベットランプを消灯するようにした場合に比べて、より長い時間、遊技者にマックスベットランプの点灯を見せることが可能となり、遊技を終えようとする遊技者の遊技意欲を高めることが可能となる。また、清算処理が実行開始されるまでマックスベットランプが点灯し続けることによって、ベットされていない状態で遊技メダルの清算が行われることが遊技者に分かり易くなる。そのため、遊技者が、清算開始前の時点での表示クレジット数を確認することによって、清算される遊技メダル数を清算開始前において事前に把握することが可能となる。

【０３６８】

また、本例では、遊技メダルが所定のタイミング（「手入れ有効タイミング」とも称する）で投入口（第１実施形態のメダル投入口２１に相当する）から手入れされた場合、その手入れされた遊技メダルが、清算スイッチがオン操作された時点から清算処理が開始されるまでの期間において、ベットされることが可能に構成されている。具体的には例えば、清算スイッチがオン操作されてもブロッカをオフ状態とせずに、手入れされた遊技メダルを受付可能とすることにより実現される。手入れ有効タイミングは、清算スイッチがオン操作された時点よりも前の時点、清算スイッチがオン操作された時点と略同じ時点、清算スイッチがオン操作された時点よりも前の時点のいずれの時点であってもよい。このような本例に対し、例えば、清算スイッチがオン操作されたことを契機としてブロッカをオフ状態として、手入れされた遊技メダルを不用意に受付不可とした場合は、手入れされた遊技メダルが実際にはスロットマシン内に収容されたにも関わらず、そのことが認識されない状態（「遊技メダルの飲み込み状態」とも称する）が生じる虞がある。本例によれば、そのような遊技メダルの飲み込み状態が生じることを防止することができる。

【０３６９】

（清算スイッチの操作中にサブスイッチが操作された場合）

図７５は、清算スイッチの操作中（清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中）にサブスイッチが操作された場合における清算処理が実行されるタイミングを示している。なお、清算スイッチがオン操作されたのは清算操作受付可能期間中であり、サブスイッチがオン操作されたのはサブスイッチの操作が有効に受け付けられる期間（「サブスイッチ操作受付可能期間」とも称する）中とする。サブスイッチ操作受付可能期間は、例えば、遊技者にサブスイッチを操作することを促すための画像（例えば、「ＰＵＳＨ」の文字とサブスイッチの位置を指す「↓」の矢印とを表示する画像。「サブスイッチ操作促進画像」とも称する）が画像表示部に表示される期間である。本例では、清算スイッチの操作も有効となり、サブスイッチの操作も有効となる。具体的には、清算処理は、清算スイッチが単独で操作された場合と同様のタイミングで実行開始される。また、サブスイッチがオン操作された時点からサブスイッチのオン状態が所定の時間以上継続したときに、サブスイッチの操作が有効に受け付けられたことを示す所定のフラグ（「サブスイッチＯＮ受付フラグ」とも称する。図示せず）がセットされる。その後、サブスイッチＯＮ受付フラグがセットされたことを判定する処理が行われ、その判定を契機としてサブスイッチＯＮ受付フラグがクリアされ、サブスイッチの操作に応じた所定の演出（「サブスイッチ操作契機演出」とも称する）が開始される。図７５では、サブスイッチがオン操作された時点からサブスイッチ操作契機演出が開始されるまでの時間をＴ１３として表記している。サブスイッチの操作に関連するこれらの演出や処理は、副制御基板により実行される。サブスイッチ操作契機演出としては、例えば、遊技者にとって有利な状況（例えば、ＡＴの上乗せや継続等）に進展する可能性（期待度）が高いことを示唆する画像表示や音声出力がなされる演出（「サブスイッチ操作成功演出」とも称する）や、遊技者にとって有利な状況に進展する可能性が低いか無くなることを示唆する画像表示や音声出力がなされる演出（「サブスイッチ操作失敗演出」とも称する）が挙げられる。

【０３７０】

サブスイッチ操作契機演出の内容としては、例えば、スピーカから所定の音声（「サブスイッチ操作契機音」とも称する）を出力したり、画像表示部において所定の画像（「サ

ブスイッチ操作契機画像」とも称する）を表示したりする。このように本例では、清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中にサブスイッチが操作された場合に、サブスイッチ操作契機演出が実行されるようになっている。そのため、遊技を終えようと清算スイッチを操作した遊技者が、サブスイッチ操作促進画像を見て思わずサブスイッチを操作したような場合であっても、サブスイッチ操作契機演出をスムーズに実行することができる。なお、サブスイッチ操作契機演出の開始後に清算処理が開始される場合は、清算処理の開始に伴う清算音の出力や清算画像の表示は、実行しないように構成してもよいし、サブスイッチ操作契機演出の終了後に実行してもよい。清算音の出力や清算画像の表示を実行しない場合は、実行する場合に比べて処理負荷を軽減することができる。サブスイッチ操作契機演出の終了後に清算音の出力や清算画像の表示を実行する場合は、清算されていることが遊技者に分かり易くなる。また、サブスイッチ操作契機演出の実行中であっても清算音を出力するようにしてもよい。清算音の出力により、清算されていることが遊技者に分かり易くなる。清算音を出力する場合、その出力タイミングがサブスイッチ操作契機音の出力タイミングと重ならないように調整するようにしてもよいし、そのような出力タイミング調整は行わずに清算音とサブスイッチ操作契機音が略同時に出力される場合を許容するようにしてもよい。このような出力タイミング調整を行う場合は、清算音を遊技者が聞き易くなるので、清算されていることがより分かり易くなる。一方、このような出力タイミング調整を行わない場合は、調整を行う場合に比べて処理負荷を軽減することができる。

【０３７１】

また、画像表示部にデモ画像が表示されている期間（「デモ表示期間」とも称する）は、サブスイッチ操作促進画像は表示されないので基本的にはサブスイッチ操作受付可能期間とならない。そのため、このデモ表示期間中にサブスイッチが操作されても無効となるが、デモ表示期間中であってもサブスイッチの操作を有効に受け付けてサブスイッチ操作契機演出を実行できるように構成してもよい。サブスイッチの操作を無効とする場合は、清算スイッチ操作中の遊技者が誤ってサブスイッチを操作したようなときにサブスイッチ操作契機演出が開始されたことによって遊技者が困惑してしまうことを防止できる。サブスイッチの操作を有効とする場合は、サブスイッチ操作契機演出の実行機会を増やすことが可能となる。また、デモ表示期間中に清算処理を開始する場合は、デモ画像のままで清算画像は表示せずに清算音のみを出力するようにしてもよいし、デモ画像から清算画像に切り替えて表示するとともに清算音も出力するようにしてもよい。清算音のみを出力する場合は、清算画像を表示するための処理を行わなくて済むので、処理負荷を軽減することができる。デモ画像から清算画像に切り替えて表示するとともに清算音も出力する場合は、清算されていることが遊技者に分かり易くなる。

【０３７２】

（清算スイッチの操作と他のメインスイッチの操作が同時期に行われた場合）

図７６（Ａ）は、清算スイッチの操作中（清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中）に所定のメインスイッチ（本例では、ストップスイッチとする）が操作された場合における清算処理が実行されるタイミングを示しており、図７６（Ｂ）は、ストップスイッチの操作中に清算スイッチが操作された場合の操作タイミングを示している。ストップスイッチの操作が有効に受け付けられない期間（「ストップ操作受付不可期間」とも称する）中とする。ストップ操作受付不可期間は、例えば、全リールが停止している期間である。なお、図７６では図示を省略しているが、タイマ割込み処理ごとに清算スイッチ及びストップスイッチのオン／オフ状態の読込みが行われる。

【０３７３】

清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中にストップスイッチが操作された場合は、図７６（Ａ）に示すように、清算スイッチの操作は有効となりその操作に応じて清算処理が開始される。清算処理が開始されるタイミングは、ストップスイッチがオフ操作されたタイミングによって異なるが、いずれの場合もストップスイッチがオフ操作された時点よりも後で清算処理が開始される。具体的には、ストップスイッチがオフ操作された時点が清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１の範囲外であった場合は、清算スイッチがオン操作された時点か

ら清算スイッチがオン状態のまま清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１が経過しても、清算処理は実行開始されない。清算スイッチＯＮ受付フラグ（図示略）は、ストップスイッチがオフ操作された時点の後でセットされ、清算処理はストップスイッチがオフ操作された時点の後で開始される。そのため、清算処理の実行開始時期は清算スイッチが単独で操作された場合よりも遅くなる。一方、ストップスイッチがオフ操作された時点が清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１の範囲内であった場合は、清算スイッチが単独で操作された場合と同様のタイミングで清算処理が開始される。このように清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中にストップスイッチが操作された場合は、清算スイッチの操作を有効とすることにより、清算スイッチ操作中の遊技者が誤ってストップスイッチを操作したような場合において、清算スイッチが再操作されることなく清算処理をスムーズに実行することが可能となる。

【０３７４】

ストップスイッチの操作中に清算スイッチが操作された場合は、図７６（Ｂ）に示すように、清算スイッチの操作は無効となりその操作に応じた清算処理は開始されない。具体的には、ストップスイッチの操作中に清算スイッチが操作されたときは、ストップスイッチがオフ操作された時点が、清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中であった場合でも、清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１の範囲外であった場合でも（図７６（Ｂ）において破線で図示するタイミング）、清算スイッチの操作は無効となりその操作に応じた清算処理は開始されない。清算処理を開始するためには、清算スイッチが再操作される必要がある。このように、ストップスイッチの操作中に清算スイッチが操作されたときは清算処理を行わないので、清算処理を行うために必要となる処理（清算スイッチＯＮ受付フラグのセットや清算スイッチＯＮ受付フラグがセットされたことを判定する処理等）を、ストップスイッチの操作中は一律に行わないようにすることができ、これにより処理負荷を軽減することが可能となる。

【０３７５】

なお、ストップスイッチの操作中に清算スイッチが操作された場合であっても、清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中にストップスイッチがオフ操作されたときは、清算スイッチの操作を有効に受け付けて清算処理を実行するようにしてもよい。こうすることにより、誤ってストップスイッチを操作した状態で清算スイッチを操作した遊技者が、ストップスイッチを操作していることに気付き、早めにストップスイッチをオフ操作したような場合において、清算スイッチを再操作することなくスムーズに清算することが可能となる。なお、本例では所定のメインスイッチをストップスイッチとしたが、他のメインスイッチが清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中に操作された場合も本例と同様に処理されることがある。例えば、ベットされていない状態（スタートレバーの操作が有効に受け付けられない期間）における清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中にスタートレバーが操作された場合が挙げられる。

【０３７６】

（清算スイッチの操作中にエラーが発生した場合）

図７７は、清算スイッチの操作中（清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中）に所定のエラー（例えば、遊技メダルの補助収納庫の満杯エラー）が発生した場合におけるエラー報知の開始タイミングと終了タイミングを示している。なお、清算スイッチがオン操作されたのは清算操作受付可能期間中とする。また、図７７では図示を省略しているが、タイマ割込み処理ごとに清算スイッチのオン／オフ状態の読込みが行われる。本例では、エラー発生の有無を検出する所定のエラー信号（例えば、補助収納庫における遊技メダルの収納状態を検出する満杯センサ（第１実施形態の満杯検出部８６に相当する）からの信号）のオン／オフ状態と、リセットスイッチ（第１実施形態のリセットスイッチ８２に相当する）のオン／オフ状態をタイマ割込み処理ごとに読み込んでいる（後述の図７８でも同様）。

【０３７７】

本例では図示のように、清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中にエラー信号がオフ状態（エラー未非検出状態）からオン状態（エラー検出状態）に切り替わり、そのオン状態が所定時間継続するとその時点でエラー発生と判定し、所定のエラー処理を実行してエラー報

知を開始する。このエラー報知では、例えば、前扉に設けられたエラー表示器（上述の払出数表示ランプ４６ｊに相当する）に発生したエラーの種類を示す情報を表示するとともに、画像表示部にエラーの発生を知らせる画像（「エラー報知画像」とも称する）を表示し、さらにスピーカからエラーの発生を知らせる音声（「エラー報知音」とも称する）を出力する。エラー表示器によるエラー報知は主制御基板により制御され、エラー報知画像及びエラー報知音は副制御基板により制御される。

【０３７８】

また、本例では図示のように、エラー報知開始後、エラーの原因が取り除かれてエラーが解消されることによりエラー信号がオン状態からオフ状態に切り替わり、さらにその後、リセットスイッチがオン操作されてリセットスイッチがオフ状態からオン状態に切り替わったことを主制御基板が判定し、それを契機として所定のエラー解除処理を実行してエラー報知を終了する。リセットスイッチがオン操作されたのは、清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１の範囲外とする。本例の場合、清算スイッチの操作は無効となりその操作に応じた清算処理は開始されない。清算処理を開始するためには、エラー解消後に清算スイッチが再操作される必要がある。エラー発生中でも清算処理を実行してしまうと、正しく清算が行われなかったのではないかという不信感を遊技者が持つ虞がある。本例では、清算スイッチの操作中にエラーが発生したときは清算処理を行わないので、そのような事態が生じることを防止することができる。

【０３７９】

また、上記のように本例では、清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中にエラーが発生した場合、そのエラーの発生を検知してエラー報知を行うようになっている。そのため、遊技者が遊技を終えようとして清算スイッチを操作しているときであっても、遊技の進行に重大な影響を及ぼしかねないエラーが発生したことを、早期に知らせることが可能である。また、清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中にエラーが発生した場合はエラーの検知や報知を行わないように構成した場合に比べて、エラーの発生を報知することができない期間を減らすことができる。

【０３８０】

（清算スイッチの操作中にリセットスイッチが操作された場合）

図７８は、所定のエラーの発生中（エラー報知中）に清算スイッチがオン操作され、その操作中（本例では、清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中としている）にリセットスイッチがオン操作された場合におけるエラー報知の終了タイミングを示している。図示のように、清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中にリセットスイッチがオン操作されると、リセットスイッチがオフ状態からオン状態に切り替わったことを主制御基板が判定し、それを契機として、エラー報知を終了する。本例の場合も、清算スイッチの操作は無効となりその操作に応じた清算処理は開始されない。清算処理を開始するためには、清算スイッチが再操作される必要がある。なお、本例では、リセットスイッチがオン操作された時点を清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中としているが、リセットスイッチがオン操作された時点が清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１の範囲外（清算スイッチはオン状態を維持）であっても、同様の処理が行われる。

【０３８１】

このように本例では、エラー発生中における清算スイッチの操作中（清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中）にリセットスイッチがオン操作された場合は、エラー報知を終了して通常の状態（遊技を行える状態）に復帰できるようになっている。そのため、清算スイッチ有効操作時間Ｔ１１中にリセットスイッチがオン操作されても通常の状態に復帰できないように構成した場合に比べて、遊技を行える状態に復帰できる期間を増やすことが可能となるのでスロットマシンの稼働率を高めることができる。なお、本例では、清算スイッチの操作は無効となり清算処理を行わないが、清算処理を行うようにしてもよい。その場合、清算スイッチが再操作されることなく清算処理をスムーズに実行することが可能となる。

【０３８２】

＜押し順ナビ演出及びＧＥＴ演出＞

第２形態のスロットマシンでは、例えば、ＡＴ中に押し順役が選出されると、遊技者にとって有利となる押し順（正解押し順）を報知するための押し順ナビ演出が実行される。また、遊技者が、報知された正解押し順に従ってストップスイッチを操作して押し順役が成立すると、遊技メダルが付与されることを遊技者に示すＧＥＴ演出（「獲得演出」とも称する）が実行される。以下では、これらの押し順ナビ演出とＧＥＴ演出について、図７９～図８２を参照して説明する。なお、押し順ナビ演出及びＧＥＴ演出は、副制御基板により制御される。押し順ナビ演出が行われる際には、主制御基板が制御する押し順表示器（上述の払出数表示ランプ４６ｊに相当する）による押し順ナビも実行される。

【０３８３】

（押し順正解時の押し順ナビ演出と押し順失敗時の押し順ナビ演出）

押し順ナビ演出では、押し順報知に関連する所定の画像（「押し順ナビ演出画像」とも称する）が画像表示部に表示される。この押し順ナビ演出画像は、遊技者による停止操作（ストップスイッチの操作）に応じて表示態様が変化する。押し順ナビ演出画像の態様の一例を、左ストップスイッチＳＳ１、中ストップスイッチＳＳ２及び右ストップスイッチＳＳ３の図と共に、図７９に示す。図７９（Ａ）は、押し順正解時（正解押し順に従って第１停止操作された場合）の押し順ナビ演出画像の変遷例を示し、図７９（Ｂ）は、押し順失敗時（正解押し順とは異なる順序で第１停止操作された場合）の押し順ナビ演出画像の変遷例を示している。

【０３８４】

本例では、図７９（Ａ），（Ｂ）に示すように、ＡＴ中の遊技においてベル小役等の押し順役が選出されると、主に正解押し順を示すためのナビ画像ＮＶ１と、主に停止操作時の遊技興趣向上を図るためのナビ背景画像ＮＨ１が表示される。ナビ背景画像ＮＨ１は、ナビ画像ＮＶ１が描出されるレイヤ（第１レイヤ）よりも下層（後方）のレイヤ（第２レイヤ）に描出され、ナビ画像ＮＶ１と重なる位置に表示されるときはナビ画像ＮＶ１の後方に隠れて一部見えなくことがある。本例におけるナビ画像ＮＶ１は、「左中右」の正解押し順を示すものであり、第１停止操作が行われるまでは、円形の枠内に数字の１を表示する図（「第１停止操作表示」とも称する）、円形の枠内に数字の２を表示する図（「第２停止操作表示」とも称する）、円形の枠内に数字の３を表示する図（「第３停止操作表示」とも称する）が、画像表示部の下部において、左側からこの順序で表示される。第１停止操作表示は、第２、第３停止操作表示よりも大きく表示される。本例におけるナビ背景画像ＮＨ１は、第１停止操作が行われるまでの間、大中小の３個の星型の図が、第１～第３停止操作表示のそれぞれに対応して表示される。

【０３８５】

押し順ナビ演出画像（ナビ画像ＮＶ１及びナビ背景画像ＮＨ１）が表示された後、図７９（Ａ）に示すように、正解押し順に従って第１停止操作として左ストップスイッチＳＳ１が操作された場合、ナビ画像ＮＶ１及びナビ背景画像ＮＨ１は次のように表示態様が変化する。まず、左ストップスイッチＳＳ１が操作されたタイミングにおいて、ナビ画像ＮＶ１の第１停止操作表示における数字の１を囲む枠の形状が円形からギザギザの星型に変化する。また、同じタイミングにおいて、ナビ背景画像ＮＨ１における一番左の星型の図の色が変化するとともに小さくなり且つ斜めに傾いて表示される。その後、ナビ画像ＮＶ１の第１停止操作表示は徐々に小さくなってフェードアウトするように画像表示部から消え、ナビ背景画像ＮＨ１における一番左の星型の図は、徐々に小さくなって遠方に飛び去るようにして画像表示部から消える。このとき、ナビ画像ＮＶ１及びナビ背景画像ＮＨ１の態様の変化に応じて、スピーカから適宜音声を出力してもよい。例えば、ナビ画像ＮＶ１の第１停止操作表示の枠の形状が円形から星型に変化する際に「ばん」という音声を出力したり、第１停止操作表示が小さくなるとともにナビ背景画像ＮＨ１における一番左の星型の図が飛び去る際に「ひゅー」という音声を出力したりすることが挙げられる。このような音声のことを「押し順ナビ演出音」とも称する。

【０３８６】

一方、押し順ナビ演出画像（ナビ画像ＮＶ１及びナビ背景画像ＮＨ１）が表示された後、正解押し順とは異なる順序で第１停止操作（本例では中ストップスイッチＳＳ２の操作）が行われた場合は、図７９（Ｂ）に示すように、ナビ画像ＮＶ１及びナビ背景画像ＮＨ１が変化する。まず、中ストップスイッチＳＳ２が操作されたタイミングにおいて、ナビ画像ＮＶ１の第１停止操作表示、第２停止操作表示及び第３停止操作表示が略同時に画像表示部から消える。これらが消えるまでの時間は、押し順正解時において第１停止操作が行われてから第１停止操作表示が消えるまでの時間よりも短い。これに対し、ナビ背景画像ＮＨ１は、押し順正解時と同様に変化する。すなわち、第１停止操作のタイミングにおいて、ナビ背景画像ＮＨ１における一番左の星型の図の色が変化するとともに小さくなり且つ斜めに傾いて表示される。その後、ナビ背景画像ＮＨ１における一番左の星型の図は、徐々に小さくなって遠方に飛び去るようにして画像表示部から消える。このとき、押し順正解時と同じ押し順ナビ演出音を出力してもよいし、押し順正解時とは異なる押し順ナビ演出音を出力してもよいし、押し順ナビ演出音は出力しないようにしてもよい。

【０３８７】

上記のように本例では、押し順正解時はナビ画像ＮＶ１の一部（停止操作したストップスイッチと対応する停止操作表示のみ）が消えるのに対し、押し順失敗時はナビ画像ＮＶ１の全てが同時に消えるようになっている。このように押し順正解時と押し順失敗時とで、ナビ画像ＮＶ１の消え方（消える際のエフェクト）が変わることにより、押し順正解したの失敗したのかを遊技者が直観的に認識すること可能となる。また、押し順失敗時はナビ画像ＮＶ１の全てを同時に消すことにより、押し順失敗時もナビ画像ＮＶ１を表示し続けるようにした場合には懸念される事態、例えば、押し順失敗後における停止操作順を遊技者が誤認したり、押し順失敗後のナビ画像ＮＶ１が周囲の人に見られて遊技者が恥ずかしい思いをしたりすることを防止することができる。また、本例では、押し順正解時よりも押し順失敗時の方が、停止操作されてからナビ画像ＮＶ１が消えるまでの時間が短く設定されている。このように、押し順正解時と押し順失敗時とで、ナビ画像ＮＶ１の消えるまでの時間が相違することにより、押し順正解したのか失敗したのかを遊技者が認識し易くなる。なお、前述したサブスイッチ操作促進画像（「ＰＵＳＨ」の文字を表示する画像）の場合は、サブスイッチの操作後、所定のタイミングで画像表示部から消えるようになっているが、その消えるまでの時間は、サブスイッチ操作成功演出が行われる場合（「サブスイッチ操作成功時」とも称する）よりもサブスイッチ操作失敗演出が行われる場合（「サブスイッチ操作失敗時」とも称する）の方が長くなるように設定されている。サブスイッチ操作失敗時にサブスイッチ操作促進画像を早く消すと、サブスイッチを操作したか否かが遊技者に分かり難くなってしまうことを防止するためである。

【０３８８】

一方、本例では上記のように、ナビ背景画像ＮＨ１については、押し順正解時であっても押し順失敗時であっても、同じ態様で表示が変化し表示が切り替わるタイミングも同一である。そのため、押し順正解時と押し順失敗時とで同じ画像データを用いることができるので、ナビ背景画像ＮＨ１として画像データ量を削減することが可能となり、記憶容量の削減に繋げることもできる。また、押し順失敗時も押し順正解時と同じナビ背景画像ＮＨ１を同じタイミングで表示することにより、遊技者が爽快感を得やすいＡＴ中において、押し順失敗により爽快感が損なわれることを抑制することが可能となる。また、押し順失敗時に、ナビ画像ＮＶ１を全て消すだけではなく、ナビ背景画像ＮＨ１を押し順正解時とは異なる表示としてしまうと、遊技状況（例えばＡＴ中であること等）を遊技者が誤認する虞があるが、本例によれば、そのような事態が生じることを防止することができる。

【０３８９】

（押し順ナビ演出とＧＥＴ演出）

図８０に、第１停止操作から第３停止操作までの押し順ナビ演出画像の態様の一例を示す。図８０（Ａ）は、押し順正解時（正解押し順に従って第１停止操作から第３停止操作まで行われた場合）の押し順ナビ演出画像の変遷例を示し、図８０（Ｂ）は、押し順失敗時（正解押し順とは異なる順序で第１停止操作から第３停止操作まで行われた場合）の押

し順ナビ演出画像の変遷例を示している。

【０３９０】

押し順ナビ演出画像（ナビ画像ＮＶ１及びナビ背景画像ＮＨ１）が表示された後、図８０（Ａ）に示すように、正解押し順に従って第１停止操作として左ストップスイッチＳＳ１が操作された場合、ナビ画像ＮＶ１の第１停止操作表示及びナビ背景画像ＮＨ１の一番左の星型の図が先に述べたように画像表示部から消え、それと共に、ナビ画像ＮＶ１の第２停止操作表示及びナビ背景画像ＮＨ１の中央の星型の図が大きく表示される。その後、正解押し順に従って第２停止操作として中ストップスイッチＳＳ２が操作されると、ナビ画像ＮＶ１の第２停止操作表示及びナビ背景画像ＮＨ１の中央の星型の図が画像表示部から消え（消え方は第１停止操作表示及び一番左の星型の図の場合と同様）、それと共に、ナビ画像ＮＶ１の第３停止操作表示及びナビ背景画像ＮＨ１の一番右の星型の図が大きく表示される。さらに、正解押し順に従って第３停止操作として右ストップスイッチＳＳ３が操作されると、ナビ画像ＮＶ１の第３停止操作表示及びナビ背景画像ＮＨ１の一番右の星型の図が画像表示部から消え（消え方は第１停止操作表示及び一番左の星型の図の場合と同様）、その後、ＧＥＴ演出が実行される。このＧＥＴ演出では、例えば、「ＧＥＴ！！」という文字を表示する画像（「ＧＥＴ演出画像」とも称する）ＧＴ１が画像表示部に表示されるとともに、「げっと」という音声（「ＧＥＴ演出音」とも称する）がスピーカから出力される。

【０３９１】

一方、押し順ナビ演出画像（ナビ画像ＮＶ１及びナビ背景画像ＮＨ１）が表示された後、正解押し順とは異なる順序で第１停止操作（本例では中ストップスイッチＳＳ２の操作）が行われた場合は、図８０（Ｂ）に示すように、ナビ画像ＮＶ１が全て消え、それと共に、ナビ背景画像ＮＨ１の中央の星型の図が大きく表示される。その後、第２停止操作として左ストップスイッチＳＳ１が操作されると、ナビ画像ＮＶ１のナビ背景画像ＮＨ１の中央の星型の図が画像表示部から消え（消え方は押し順正解時の場合と同様）、それと共に、ナビ背景画像ＮＨ１の一番右の星型の図が大きく表示される。さらに、第３停止操作として右ストップスイッチＳＳ３が操作されると、ナビ背景画像ＮＨ１の一番右の星型の図が画像表示部から消える（消え方は押し順正解時の場合と同様）。なお、押し順失敗時は、ＧＥＴ演出（ＧＥＴ演出画像ＧＴ１及びＧＥＴ演出音）は実行されない。

【０３９２】

（押し順正解時のＧＥＴ演出及びバックランプ演出）

押し順正解時には、ＧＥＴ演出の他に、リールの内側に配置されたバックランプ（第１実施形態のバックランプ３８ａ，３８ｂ，３８ｃに相当する）を用いたバックランプ演出も実行される。図８１に、左リールＲＥ１、中リールＲＥ２及び右リールＲＥ３の概略図を図示するとともに、押し順正解時のＧＥＴ演出とバックランプ演出の実行タイミングの一例を示す。

【０３９３】

押し順ナビ演出画像（ナビ画像ＮＶ１及びナビ背景画像ＮＨ１）が表示された後、図８１に示すように、正解押し順に従って第１停止操作として左ストップスイッチＳＳ１が操作された場合、左リールＲＥ１が回転停止し、左リールＲＥ１の中段に押し順役構成図柄（本例では六角形の図柄として表記）が停止表示される。また、ナビ画像ＮＶ１の第１停止操作表示及びナビ背景画像ＮＨ１の一番左の星型の図が先に述べたように画像表示部から消える。その後、正解押し順に従って第２停止操作として中ストップスイッチＳＳ２が操作されると、中ストップスイッチＳＳ２への第２停止操作により中リールＲＥ２が回転停止し、中リールＲＥ２の中段に押し順役構成図柄が停止表示される。また、ナビ画像ＮＶ１の第２停止操作表示及びナビ背景画像ＮＨ１の中央の星型の図が画像表示部から消える。さらに、正解押し順に従って第３停止操作として右ストップスイッチＳＳ３が操作されると、右リールＲＥ３が回転停止し、右リールＲＥ３の中段に押し順役構成図柄が停止表示される。また、ナビ画像ＮＶ１の第３停止操作表示及びナビ背景画像ＮＨ１の一番右の星型の図が画像表示部から消える。

【０３９４】
ナビ画像ＮＶ１及びナビ背景画像ＮＨ１が全て消えたタイミングにおいて、バックランプ演出が実行開始される。図示の例では、横一列に並ぶ３個の押し順役構成図柄が目立つように、中段の領域を照明するバックランプを点灯し、上段及び下段の領域を照明するバックランプを消灯する。バックランプ演出の実行開始後、画像表示部にＧＥＴ演出画像ＧＴ１を表示開始する。ＧＥＴ演出画像ＧＴ１が表示されたタイミングにおいて、バックランプ演出の態様が変化し始める。図示の例では、バックランプにより照明される領域が上段側及び下段側へと広がり始める。ＧＥＴ演出画像ＧＴ１は表示開始後、表示態様が変化し（図示の例では、文字の大きさが徐々に小さくなり）、画像表示部から消える。また、バックランプ演出は、ＧＥＴ演出画像ＧＴ１の表示態様が変化している期間において、上段から下段までの領域を照明する通常の照明態様に戻る。

【０３９５】
ナビ画像ＮＶ１が全て消える（非表示となる）までは、遊技者はナビ画像ＮＶ１の表示を注視しながら停止操作に集中する。そのため本例では上記のように、ナビ画像ＮＶ１が全て消えたタイミング以降にバックランプ演出とＧＥＴ演出とを実行開始するようにし、これにより、遊技者の集中力を削ぐことなく、押し順正解できたことと遊技メダルが付与されることを、自然な流れで直観的に遊技者に認識させることが可能となる。なお、本例では、ＧＥＴ演出（ＧＥＴ演出が像の表示）よりもバックランプ演出の方がやや先行して開始され先に終了するようになっているが、これに限定されるものではない。ＧＥＴ演出の方を先行して開始して先に終了するようにしたり、バックランプ演出の方を先行して開始するが、ＧＥＴ演出の方を先に終了するようにしたりするなど、ＧＥＴ演出とバックランプ演出の開始タイミング及び終了タイミングは適宜設定することができる。

【０３９６】
（ＧＥＴ演出及びバックランプ演出とクレジット数の表示更新）
押し順正解してＧＥＴ演出が実行される場合は、当然ながら遊技メダルも付与される。遊技メダルの付与がクレジット加算で行われる場合、クレジット数表示部（上述の貯留枚数表示ランプ４６ｈに相当する。「クレジットランプ」とも称する）において表示されるクレジット数も更新される。図８２に、クレジット数表示部ＣＲＬを図示するとともに、ＧＥＴ演出及びバックランプ演出の実行タイミングとクレジット数の表示更新タイミングの一例を示す。なお、図８２におけるＧＥＴ演出及びバックランプ演出の実行タイミングは、図８１に示すものと同一である。

【０３９７】
図８２に示す例では、遊技メダルの付与数は１５（１遊技における付与数の最大値）であり、クレジット数表示部ＣＲＬに表示されたクレジット数は、各遊技メダルの実際の付与タイミングに応じて、３０から４５まで１ずつインクリメントされながら更新される。図示のように、クレジット数表示部ＣＲＬにおけるクレジット数の更新は、ナビ画像ＮＶ１及びナビ背景画像ＮＨ１が全て消えた後のタイミングであって（図８１を参照）、且つバックランプ演出は実行開始されているが、ＧＥＴ演出（ＧＥＴ演出画像の表示）は開始されていないタイミングで開始される。そして、クレジット数表示部ＣＲＬにおけるクレジット数の更新が終了するのは、ＧＥＴ演出もバックランプ演出も実行中である期間内の所定のタイミングとされる。ＧＥＴ演出及びバックランプ演出が終了するのは、クレジット数の更新が完全に終了した後の時点となる。

【０３９８】
このように本例では、クレジット数表示部ＣＲＬにおけるクレジット数の更新が終了した時点では、遊技メダルが付与されることに関連して実行されるＧＥＴ演出もバックランプ演出も継続しているように構成される。クレジット数の表示更新が続いている状況にも拘わらず、ＧＥＴ演出やバックランプ演出が終了してしまうと、ＧＥＴ演出等の終了を確認した遊技者が次遊技を開始しようとしても、遊技メダルの付与が完了していないために開始できないことがあり、遊技者が違和感を覚えたり遊技のテンポが乱れたりすることがある。本例では、クレジット数表示部ＣＲＬにおけるクレジット数の更新（遊技メダルの

付与）が完了した後で、ＧＥＴ演出及びバックランプ演出が終了するので、ＧＥＴ演出等の終了を確認した遊技者が違和感を覚えることなく、且つテンポ良く遊技を進行させることが可能となる。なお、上記では、バックランプによりリールを内部から照明するバックランプ演出を例にとって説明したが、他のリール照明演出としてもよい。例えば、前扉の裏面側でリール窓（上述の表示窓Ｗに相当する）の枠部近傍に配置した照明ランプ（「リール窓枠ランプ」とも称する）によりリールを外部から照明するリール照明演出が挙げられる。

【０３９９】

＜電源断によるリール再回転時における制御＞

第２形態のスロットマシンでは、リールの回転中に電源断が発生した場合、電源復帰後に、電源断時に回転中であったリールを再回転させるように構成されている。以下では、これらの電源復帰後のリール再回転に関する制御内容について、図８３～図８５を参照して説明する。第２形態のスロットマシンは、３個のリールをそれぞれ回転させる３個のステッピングモータ（第１実施形態のステッピングモータ３５ａ，３５ｂ，３５ｃに相当する）を備え、ステッピングモータの励磁相を切り替えることにより、リールの回転を制御するようになっている。また、第２形態のスロットマシンは、各リールの回転位置の指標となるインデックスと、インデックスを検出するインデックスセンサ（第１実施形態のリールセンサに相当する）と、リールの回転位置（図柄位置）を判定するための所定の計数を行うリールカウンタを備え、リールセンサがインデックスを検出するごとに、リールカウンタをリセットするように構成されている。

【０４００】

まず、リール制御の概要について、図８３を参照して説明する。ここでは、ステッピングモータが、４つの相（φ０，φ１，φ２，φ３）を有し、加速時及び定速時は１－２励磁方式（φ０，φ０・φ１，φ１，φ１・φ２，φ２，φ２・φ３，φ３，φ３・φ０の８個の励磁相ステップを順次切り替える方式）により制御され、減速時はφ０～φ３の全相を励磁する減速方式により制御されるものとする（ステッピングモータの構成及び制御方式は適宜変更可）。また、励磁相の切替えは、所定時間ごとに実行される割込処理（上述のタイマ割込処理に相当する）において行われる。

【０４０１】

図８３に示すように、回胴始動操作（スタートレバーの操作）が受け付けられると、それを契機として、加速状態処理（所定の回転速度となるまでリールを加速しながら回転させていく処理）が実行される。加速状態処理では、図示するように、その開始時点から、割込処理の実行回数（「割込回数」とも称する）が１００となる時点で、１ステップ目の励磁相切替えが行われる。その後、割込回数が５０の時点で２ステップ目の励磁相切替えが行われ、さらに、割込回数が１０、５、２の各時点で３、４、５ステップ目の励磁相切替えが行われる。そして、５ステップ目の励磁相切替えが行われる割込処理の次の割込処理の実行時（割込回数が１の時点）に６ステップ目の励磁相切替えが行われて、加速状態処理（１ステップ目から６ステップ目までの励磁切替え）が終了する（励磁相の切替えタイミングを定める割込回数の値は適宜変更可）。

【０４０２】

加速状態処理が終了すると、定速状態処理（リールを一定の速度で回転させる処理）が実行される。定速状態処理では、割込処理が実行されるごと（割込回数が１ごと）に、励磁相切替えが行われる。定速状態処理の実行中に、回胴停止操作（リールを停止させるためのストップスイッチの操作）が受け付けられると、その受け付けられたタイミングに応じてリールの停止予定位置（後述の減速状態処理を開始する位置）及び有効ライン上に停止させる図柄（「停止予定図柄」とも称する）が決まり、リールがその停止予定位置に移動するまでリールを定速で回転させる（滑らせる）減速開始処理（「滑り処理」とも称する）が実行される。そして、リールが停止予定位置に移動すると、減速状態処理（回胴を減速させながら停止させる処理）が実行され、停止予定図柄を有効ライン上に停止させる。減速状態処理では、割込処理が所定回数（例えば６回）実行される間、φ０～φ３の全

相が励磁される。

【０４０３】

なお、定速状態処理の実行中においては、ステッピングモータの脱調の有無（リールの回転不良の有無）を判定する脱調判定が適宜行われる。この脱調判定は、例えば、次のように行われる。ここでは、リールが正常に回転しているときは、ステッピングモータが、励磁相を３３６ステップ分切り替えるとリールが１回転する構成とする。この場合、リールが定速状態のときは１割込みごとに１ステップずつ進むので、リールが正常に回転していれば、３３６割込みでリールが１回転する。そこで、割込回数をリールカウンタ等により計数し、リールが１回転したとき（インデックスがインデックスセンサによって検知されたとき）にその計数値をクリアして、再度割込回数の計数を開始する。このようにすれば、割込回数が３３６を超えてもインデックスが検出されない場合は、脱調（回転不良）が発生していると判断することが可能となる。なお、脱調が発生していると判断した場合は、再度加速状態処理を実行する。

【０４０４】

（停止操作受付後に電源断が発生した場合）

次に、停止操作受付後に電源断が発生した場合の処理手順について、図８４（Ａ）～（Ｃ）のフローチャートを参照して説明する。なお、各フローチャートでは、処理内容だけではなく、スロットマシンの状態についても記載している。ここでは、第１回胴（第１停止操作により停止されるリール）と第２回胴（第２停止操作により停止されるリール）が停止している状態において、第３停止操作が受け付けられた後に電源断が発生した場合を例にとって説明する。なお、第１停止操作が受け付けられた後に電源断が発生した場合、第２停止操作が受け付けられた後に電源断が発生した場合の処理は、第３停止操作が受け付けられた後に電源断が発生した場合の処理に準じたものとなる。

【０４０５】

図８４（Ａ）に示すように、第３回胴（第３停止操作により停止されるリール）に定速状態処理を実行している場合（Ｊ１１）、第３停止操作が受け付けられると（Ｊ１２）、第３回胴の停止予定図柄を決定し（Ｊ１３）、第３回胴に減速開始処理を実行する（Ｊ１４）。減速開始処理の開始後、第３回胴が停止する前に、電源断を検知すると（Ｊ１５）、電源断処理を実行する（Ｊ１６）。そして、電源復帰（Ｊ１７）の後、第３回胴に再回転処理Ａを実行し（Ｊ１８）、ステップＪ１１で決定した停止予定図柄を有効ライン上に停止表示する。なお、本例では再回転処理Ａは、電源復帰後に自動的に開始されるようになっている。これに対し、例えば、減速開始処理中（滑り処理中）に電源断が発生した場合にその電源断をエラーとして検知し、電源復帰後にリセットスイッチを操作してエラー状態を解除することによって、その後、再回転処理Ａを開始するように構成してもよい。

【０４０６】

上記再回転処理Ａでは、図８４（Ｂ）に示すように、加速状態処理を実行し（Ｊ２１）、次いで、定速状態処理を実行する（Ｊ２２）。また、定速状態処理の実行中において適宜、脱調判定を行う。その後、減速開始処理を実行し（Ｊ２３）、さらに減速状態処理を実行する（Ｊ２４）。なお、第３停止操作が受け付けられる前（第３回胴定速回転中）に電源断を検知した場合は、図８４（Ｂ）に示す再回転処理Ｂが行われる。この再回転処理Ｂでは、定速状態処理の実行後、停止操作を受け付け（Ｊ２２１）、その後、減速開始処理を実行する点が、再回転処理Ａとは異なる。

【０４０７】

このように本例では、減速開始処理の開始後に電源断が発生した場合、電源復帰後の回胴再回転中においても脱調判定を行う。そのため、脱調判定を行わない場合に比べて、電源断発生前に決定した停止予定図柄を、より正確に有効ライン上に停止させることが可能となる。なお、再回転後に有効ライン上に停止させる停止予定図柄は、電源断発生前に決定された停止予定図柄と単に同じ態様の図柄というだけではなく、リール内の配置位置も一致した図柄のことを指す。例えば、１つのリール内に図柄番号３のベル図柄と、図柄番号８のベル図柄と、図柄番号１３のベル図柄と、図柄番号１８のベル図柄とが配置されて

いて、各ベル図柄は同一態様の図柄であるとする。この場合において、電源断発生前に決定された停止予定図柄が図柄番号３のベル図柄であるときは、再回転後の停止予定図柄も図柄番号３のベル図柄とする（図柄番号については図３を参照）。図柄番号３のベル図柄と隣接する図柄番号２には例えばスイカ図柄が配置され、図柄番号１３のベル図柄と隣接する図柄番号１２には例えばチェリー図柄が配置されているような場合において、電源断発生前に決定された停止予定図柄が図柄番号３のベル図柄であるのに、再回転後の停止予定図柄を図柄番号１３のベル図柄としてしまうと、図柄番号３のベル図柄が有効ライン上に停止したときと、図柄番号１３のベル図柄が有効ライン上に停止したときとでは、リール窓内に停止表示される９個の図柄の内容が相違してしまう。本例によれば、そのような事態が生じることを防止することができる。

【０４０８】

（電源断が発生したタイミングの違いによる相違点）

図８４（Ｂ）にも示すように、第２形態のスロットマシンでは、停止操作の受付後に電源断が発生した場合、停止操作受付済みのリールの再回転後、当該停止操作受付済みのリールは、再度停止操作を受け付けることなく所定位置で停止するようになっている。停止操作受付済みのリールについて再度の停止操作を行っても無効となり受け付けられない。一方、停止操作の受付後に電源断が発生した場合は、図８４（Ｃ）にも示すように、停止操作受付前のリールの再回転後、当該停止操作受付前のリールについての停止操作は有効に受け付けられる。また、再回転後、停止操作受付済みのリールに対応するストップスイッチのストップスイッチランプは無効を示す状態（例えば、消灯状態）に制御されるのに対し、停止操作受付前のリールに対応するストップスイッチのストップスイッチランプは、停止操作されるまでの間、有効を示す点灯状態（例えば、赤色点灯状態）に制御される。

【０４０９】

具体例を図８５に示す。ここでは、第１停止操作として左ストップスイッチＳＳ１が操作されて左リールＲＥ１が停止した後、第２停止操作として中ストップスイッチＳＳ２が操作され、中リールＲＥ２が回転中に電源断が発生し、電源復帰後に中リールＲＥ２と右リールＲＥ３が再回転した状況を想定している。その場合、第２停止操作を既に受け付けている中ストップスイッチＳＳ２のストップスイッチランプは消灯状態に制御され、第３停止操作を受け付けていない右ストップスイッチＳＳ３のストップスイッチランプは点灯状態に制御される。

【０４１０】

このように本例では、停止操作の受付後に電源断が発生した場合と、停止操作受付前に電源断が発生した場合とでは、電源復帰後のリール再回転中におけるストップスイッチランプの点灯状態が相違するように構成されている。そのため、電源復帰して再回転中のリールが、電源断前に停止操作受付済みのリールなのか、電源断前に停止操作を受け付けていないリールなのかを、ストップスイッチランプの点灯状態によって遊技者に報知することができる。なお、再回転ではない通常のリールの回転中において、スピーカから遊技者に高揚感を抱かせるような所定の演出音（「リール回転演出音」とも称する）を出力するように構成してもよい。その場合、再回転中もリール回転演出音を出力することが好ましい。再回転中もリール回転演出音を出力することより、再回転中も遊技者に高揚感を抱かせることができる。

【０４１１】

（電源復帰後のリール再回転中にエラーが発生した場合）

電源復帰後のリール再回転中にエラーが発生することも想定される。第２形態のスロットマシンでは、電源復帰後のリール再回転中に所定のエラー（例えば、補助収納庫における遊技メダルの満杯エラー等）が発生した場合、エラーを検出しても直ちにエラー報知は行わず、再回転したリールの停止後にエラー報知を行うように構成されている。具体的には例えば、停止操作受付済みのリールに対する再回転処理Ａ（図８４（Ｂ）を参照）の実行中に所定のエラーが発生した場合、エラー検出は行う一方で、エラー報知は停止操作受付済みのリールの停止後に行う。再回転中でもエラー検出できるようにすることにより、

エラー検出できない期間を減らすことが可能となる。また、リールの再回転中にエラー報知を行うと、そのエラー報知を遊技者が、リールが再回転したことを報知するためのものであると誤解する虞があるが、本例の場合、そのような誤解が生じることを防止することが可能である。

【０４１２】

なお、エラー報知を、主制御基板が制御するエラー表示器を用いても行い、副制御基板が制御する画像表示部やスピーカを用いても行う場合、例えば、エラー表示器を用いたエラー報知はリール再回転中でも行い、画像表示部やスピーカを用いたエラー報知は、再回転したリールの停止後に行うようにしてもよい。また、停止操作受付前のリールに対する再回転処理Ｂ（図８４（Ｃ）を参照）の実行中の所定のタイミングで所定のエラーが発生した場合は、エラー検出後直ちにエラー報知を行うようにしてもよい。例えば、再回転処理Ｂ中の停止操作受付前にエラー検出した場合は、停止操作を有効に受け付けないようにして、直ちにエラー報知を行うようにしてもよい。

【０４１３】

（電源復帰後のリール再回転中に再び電源断が発生した場合）

電源復帰後のリール再回転中に再び電源断（「再電源断」とも称する）が発生することも想定される。また、再電源断が発生するタイミングも複数の場合が考えられる。例えば、再電源断が発生するタイミングとして、リールの再回転開始後でインデックスが検出される前の時点（「再回転インデックス未検出時点」とも称する）と、リールの再回転開始後でインデックスが検出された後の時点（「再回転インデックス検出後時点」とも称する）とが考えられる。また、再回転インデックス検出後時点は、インデックス検出後から減速開始処理を開始するまでの期間（再回転中のリールの回転位置が、停止予定図柄を有効ライン上に引き込める範囲外にある期間）内の時点（「再回転インデックス検出後減速開始前時点」とも称する）と、インデックス検出後で且つ減速開始処理を開始した後の期間（再回転中のリールの回転位置が、停止予定図柄を有効ライン上に引き込める範囲内にある期間）内の時点（「再回転インデックス検出後減速開始後時点」とも称する）とに分けて考えることができる。

【０４１４】

第２形態のスロットマシンでは、再回転インデックス未検出時点、再回転インデックス検出後減速開始前時点、再回転インデックス検出後減速開始後時点のいずれの時点で再電断が発生した場合であっても、再電断からの電源復帰後にリールを、少なくともインデックスを検出するまでは再び回転（「再々回転」とも称する）させ、その後、停止予定図柄を有効ライン上に停止させる。そのため、いずれの時点で再電源が発生した場合であっても、再々回転におけるインデックスの検出時点を基準として、停止予定図柄を有効ライン上に停止させることができる。したがって、再電断により停止したリールが動かされてしまったような場合であっても、リールを再々回転させることによって、停止予定図柄を有効ライン上に正確に停止させることが可能となる。

【０４１５】

変更態様として、再回転インデックス未検出時点で再電断が発生した場合は上記と同様に処理するが、再回転インデックス検出後減速開始前時点または再回転インデックス検出後減速開始後時点で再電断が発生した場合は、リールを再々回転させないようにしてもよい。このような変更態によれば、再回転インデックス未検出時点で再電断が発生した場合は、再々回転におけるインデックスの検出時点を基準として、停止予定図柄を有効ライン上に正確に停止させることができる。また、再回転インデックス検出後時点で再電断が発生した場合は、既に減速開始処理（滑り処理）を実行中であるので、再電断によりリールが停止してしまうよりも前に、停止予定図柄を有効ライン上に停止させることがかなり高い確率で可能となる。また、再々回転は行わないので、再電断からの復帰後、早々に次の遊技に移行させることが可能となる。一方、再回転インデックス検出前時点で再電断が発生した場合は、再電断発生時では減速開始処理を実行していないので、再電断によりリールが停止してしまうよりも前に、停止予定図柄を有効ライン上に停止させることができる

確率は低くなる。しかし、再々回転を行わない点は同じなので、早々に次の遊技に移行させることが可能となる効果は得られる。

【０４１６】

別の変更態様として、再回転インデックス未検出時点で再電断が発生した場合と、再回転インデックス検出後減速開始後時点で再電断が発生した場合は、上記変更態様と同様に処理するが、再回転インデックス検出前減速開始前時点で再電断が発生した場合は、再電断からの電源復帰後にリールを、少なくともインデックスを検出するまでは再々回転させ、その後、停止予定図柄を有効ライン上に停止させるようにしてもよい。このようにすることで、再回転インデックス未検出時点で再電断が発生した場合と、再回転インデックス検出後減速開始後時点で再電断が発生した場合は、上記変更態様と同様の効果が得られる。また、再回転インデックス検出後減速開始前時点で再電断が発生した場合であっても、停止予定図柄を有効ライン上に正確に停止させることができる。

【０４１７】

［第３実施形態］

以下、第３実施形態に係るスロットマシン（以下「第３形態のスロットマシン」とも称する）について、図８６～図１２０を追加参照しながら説明する。以下では、主に第３形態のスロットマシンの特徴部分について説明する。以下で説明する特徴部分は、第３形態のスロットマシンに限定されるものではなく他の実施形態と組み合わせることが可能である。なお、第３形態のスロットマシンは、前述の第１実施形態のスロットマシン１と基本的な構成が共通または類似しており、それらについては説明を省略する。また、スロットマシン１において説明した役決定処理やリール制御処理等の各制御処理については、第３形態のスロットマシンにおいても同様にあるいは処理内容を一部変更して適用することが可能である。

【０４１８】

以下、本実施形態におけるスロットマシンにおける特徴的な構成について説明する。

≪基本仕様≫

（有効ライン）

本実施形態のスロットマシンでは、入賞ラインとして上段水平ライン、中段水平ライン、下段水平ライン、右下がりライン及び右上がりラインの５本が設定されており、規定数のメダルが投入されると、これら５本の入賞ラインが有効ラインとなる。規定数は遊技の種類に応じて異なっており、後述するＲＢ－Ａ遊技中は２枚、それ以外の遊技では３枚になっている。

【０４１９】

（図柄配列）

本実施形態では、リール３ａ～３ｃの各々に、２１個の図柄が図８６（ａ）に示すように配置されている（図８６（ａ）中の「左リール」、「中リール」、「右リール」は、リール３ａ，３ｂ，３ｃをそれぞれ表す）。各リール３ａ～３ｃに配置される図柄の種類は、図８６（ｂ）に示すように、「赤セブン」、「青セブン」、「バー」、「リプレイＡ」、「リプレイＢ」、「ホシＡ」、「ホシＢ」、「スイカ」、「チェリーＡ」及び「チェリーＢ」の１０種類となっている。なお、図８６（ａ）に示す矢印は、遊技中（ただしフリーズ演出中を除く）でリール３ａ～３ｃが回転しているときに、各リール上の図柄が表示窓Ｗ内でスクロールする方向を示している。

【０４２０】

（遊技役の種類）

本実施形態においては、各リール３ａ～３ｃにおいて停止表示されると、遊技者に対して特典が付与されることとなる図柄組合せが、図８７～図９０に示すように設定されている。本実施形態のスロットマシンでは、付与される特典としてメダルの払い出し、再遊技、ボーナス遊技がある。このような特典を、遊技媒体に係る特典と称することもある。以下、本実施形態においは、有効ラインに揃うとメダルが払い出されることとなる図柄組合せを小役の図柄組合せといい、小役の図柄組合せが有効ラインに揃ったことを小役が入賞

したという。また、有効ラインに揃うと再遊技が行われることとなる図柄組合せを再遊技の図柄組合せといい、再遊技の図柄組合せが有効ラインに揃ったことを再遊技が揃ったという。さらに、有効ラインに揃うとボーナス遊技が行われることとなる図柄組合せをボーナスの図柄組合せといい、ボーナスの図柄組合せが有効ラインに揃ったことをボーナスが揃ったという。

【０４２１】

ボーナス遊技の種類には、１種ＢＢ遊技（「ビッグボーナス」とも称する）、ＲＢ遊技（「レギュラーボーナス」とも称する）及びＳＢ遊技（「シングルボーナス」とも称する）がある。１種ＢＢ遊技が開始されることとなる図柄組合せには、１種ＢＢ０１～０４の４種類の図柄組合せが設定されている。１種ＢＢ０１の図柄組合せは「赤セブン・赤セブン・赤セブン」、１種ＢＢ０２の図柄組合せは「青セブン・青セブン・青セブン」、１種ＢＢ０３の図柄組合せは「バー・バー・バー」、１種ＢＢ０４の図柄組合せは「赤セブン・青セブン・赤セブン」となっている。

【０４２２】

これらの図柄組合せうち、いずれかが有効ラインに揃うと、次の遊技から１種ＢＢ遊技が開始され、１種ＢＢ遊技中はＲＢ－Ｂ遊技（第一種特別役物）が繰り返し実行される。後述するように、ＲＢ－Ｂ遊技中は、毎遊技、必ず小役が入賞するため、ＲＢ－Ｂ遊技は、遊技者にとって有利な遊技状態といえる。ＲＢ－Ｂ遊技は、ＲＢ－Ｂ遊技が開始してから、小役が入賞した遊技回数が２回になるか、２回の遊技が行われると終了条件が成立する。ただし、１種ＢＢ遊技中は、実行中のＲＢ－Ｂ遊技が終了すると、次の遊技から新たなＲＢ－Ｂ遊技が開始される。このことから、１種ＢＢのことを「第一種特別役物に係る役物連続作動装置」とも称する。このようにＲＢ－Ｂ遊技を繰り返し実行し、１種ＢＢ遊技中に払い出されたメダルの枚数が２７９枚を超えると、１種ＢＢ遊技の終了条件が成立する。ここで、１種ＢＢ遊技中に払い出されたメダルの枚数が２７９枚を超えたときに、上述したＲＢ－Ｂ遊技の終了条件が成立していなかった場合でも、そのＲＢ－Ｂ遊技は終了し、１種ＢＢ遊技が終了する。

【０４２３】

ＲＢ－Ａ遊技が開始されることとなる図柄組合せは「赤セブン・赤セブン・バー」であり、この図柄組合せが有効ラインに揃うと、次の遊技からＲＢ－Ａ遊技が開始される。ＲＢ－Ａ遊技はＲＢ－Ｂ遊技と同じ第一種特別役物であり、ＲＢ－Ａ遊技中はＲＢ－Ｂ遊技中と同様に、毎遊技、必ず小役が入賞するため、遊技者にとって有利な遊技状態といえる。ただし、ＲＢ－Ａ遊技の終了条件は、ＲＢ－Ｂ遊技とは異なり、小役が入賞した遊技回数が５回になるか、１２回の遊技が行われる終了条件が成立する。

【０４２４】

ＳＢ遊技が開始されることとなる図柄組合せは「リプレイＢ・青セブン・リプレイＢ」であり、その図柄組合せが有効ラインに揃うと、次の１回の遊技に限って普通役物の遊技が行われる。後述するように、普通役物の遊技では、通常の遊技よりも小役が当せんする確率が僅かに高くなっているが、払い出されるメダルの枚数が、規定数よりも少なくなる可能性が高くなっているため、遊技者にとっては有利な遊技状態とはいえない。例えば、ＳＢが当選した遊技において、その旨を報知しない遊技機である場合においては、遊技者は、通常の遊技では、ＳＢ遊技が開始されることとなる図柄組合せが停止表示しないタイミングでストップスイッチを操作することが好ましい。換言すると、通常の遊技において、ランダムな位置でストップスイッチが操作した場合にはＳＢ遊技が開始されることとなる図柄組合せが停止表示する場合があるため、通常の遊技においても緊張感のある遊技を提供することができる。なお、「通常の遊技」とは、本実施形態においては、１種ＢＢ遊技、ＲＢ－Ａ遊技及び普通役物の遊技のいずれでもなく、かつ、１種ＢＢ０１～０４及びＲＢの条件装置が作動していない状態の遊技をいう。

【０４２５】

再遊技の図柄組合せは、図８７に示す再遊技０１～０５の５種類の図柄組合せ又は図柄組合せ群が設定されている。このうち再遊技０５の図柄組合せ群は６つの図柄組合せで構

成されている。小役の図柄組合せは、図８７～図９０に示す入賞０１～４０の４０種類の図柄組合せ又は図柄組合せ群が設定されている。また、入賞０１～０３が入賞した（対応する図柄組合せが有効ラインに揃った）場合は１０枚のメダルが払い出されるため、これらの図柄組合せを１０枚役とも称する。同様に、入賞０４の図柄組合せは５枚役、入賞０５～１３、３９及び４０の図柄組合せは１枚役、入賞１４～２３の図柄組合せは２枚役、入賞２６～３７の図柄組合せは１０枚役、入賞３８の図柄組合せは７枚役とも称する。なお、入賞２４及び２５の図柄組合せは、ＲＢ－Ａ遊技中は１５枚役と称し、ＲＢ－Ｂ遊技中は１０枚役と称する。

【０４２６】

≪主制御手段の機能ブロック≫

＜役決定手段＞

本実施形態において、図９に示した役決定手段１３２に対応する手段において実行される役決定処理について説明する。まず、図９１を参照して本実施形態における各条件装置番号と、それに対応する条件装置の種類について説明する。図９１（ａ）は、ボーナス条件装置番号とボーナス条件装置との対応、及び各ボーナス条件装置に対応付けられた図柄組合せを示す。また、図９１（ｂ）は、入賞再遊技条件装置番号と再遊技に関する条件装置又は入賞に関する条件装置との対応、及び各再遊技に関する条件装置と入賞に関する条件装置とに各々対応付けられた図柄組合せを示す。

【０４２７】

図９１（ａ）に示すように、本実施形態のボーナス条件装置には各々ボーナス条件装置番号が付与されており、ボーナス条件装置番号０は、いずれのボーナス条件装置も対応していない。１種ＢＢ－Ａの条件装置にはボーナス条件装置番号１が付与されており、この条件装置には１種ＢＢ０１の図柄組合せが対応付けられている。１種ＢＢ－Ｂの条件装置にはボーナス条件装置番号２が付与されており、この条件装置には１種ＢＢ０２の図柄組合せが対応付けられている。１種ＢＢ－Ｃの条件装置にはボーナス条件装置番号３が付与されており、この条件装置には１種ＢＢ０３の図柄組合せが対応付けられている。１種ＢＢ－Ｄの条件装置にはボーナス条件装置番号４が付与されており、この条件装置には１種ＢＢ０４の図柄組合せが対応付けられている。

【０４２８】

また、ＲＢの条件装置にはボーナス条件装置番号５が付与されており、この条件装置にはＲＢの図柄組合せが対応付けられている。ＳＢの条件装置にはボーナス条件装置番号６が付与されており、この条件装置にはＳＢの図柄組合せが対応付けられている。なお、１種ＢＢ０１～１種ＢＢ０４、ＲＢ及びＳＢの図柄組合せは、図８７に示したとおりである。

【０４２９】

入賞再遊技条件装置については、図９１（ｂ）に示すように、入賞再遊技条件装置番号０～２７が付与されている。入賞再遊技条件装置番号０は、いずれの入賞に関する条件装置又は再遊技に関する条件装置も対応していないことを示している。再遊技－Ａ～再遊技－Ｆの条件装置には、入賞再遊技条件装置番号が１～６の中から各々に対応して付与されている。また、再遊技－Ａ～再遊技－Ｆの条件装置には、各々「構成図柄組合せ」欄に示す、再遊技に関する図柄組合せ群が対応付けられている。入賞－Ａ１～Ａ３の条件装置には、入賞再遊技条件装置番号が７～９の中から各々に対応して付与されている。入賞－Ｂ～Ｓの条件装置には、入賞再遊技条件装置番号が１０～２７の中から各々に対応して付与されている。なお、入賞－Ａ１～Ａ３及び入賞－Ｂ～Ｓの条件装置には、各々「構成図柄組合せ」欄に示す、入賞に関する図柄組合せ又は図柄組合せ群が対応付けられている。

【０４３０】

（役抽せんの当せん確率）

次に図９２及び図９３に示す置数表を参照して、本実施形態の役決定処理において実行される役抽せんの当せん確率について説明する。図９２及び図９３に示す置数表は、各当せん番号に対して割り当てられた当せん置数を表している。本実施形態においては、図２に示した乱数発生器６６に相当する乱数発生器が、０～６５５３５（整数値）の疑似乱数

を発生することができるようになっているため、疑似乱数の乱数値は６５５３６通りとなる。したがって、図９２及び図９３の置数表に示す各当せん番号に割り当てられた当せん置数を、６５５３６で割った値が当せん確率となる。

【０４３１】

役抽せんの抽せん対象となる当せん番号の種類とその当せん確率は、ＲＴ状態、実行する遊技の種類及び設定値に応じて異なっている。具体的には、図９２に示すように、再遊技－Ａの条件装置番号が紐付けられた当せん番号α＋１（αは整数、例えば、０）の当せん確率はＲＴ状態に応じて異なっている。また、図９２、図９３に示すように、ボーナスの条件装置番号や小役の条件装置番号が紐付けられた当せん番号（例えば、α＋２～６、α＋８やα＋５１、α＋５２など）の当せん確率は設定値に応じて異なっている。また、図９２（ａ）～（ｅ）に示すように、現在実行している遊技が、通常の遊技か、普通役物の遊技か、１種ＢＢ又はＲＢ内部中の遊技か、１種ＢＢ遊技又はＲＢ－Ａ遊技か、によって抽せん対象となる当せん番号の種類が異なっている。本実施形態では、ＲＴ状態として「非ＲＴ」、「ＲＴ１」及び「１種ＢＢ作動時／ＲＢ－Ａ作動時」の３種類が設定されており、これらのＲＴ状態は、図９に示したＲＴ状態制御手段１１２に対応する手段によって移行制御される（詳しくは後述する）。また、設定値は「１」～「４」の４通り設定されており、図９３に示すように、設定値の値が大きいほどボーナスの条件装置番号が紐付けられた当せん番号（例えばα＋５１など）の当せん確率が高くなっている。

【０４３２】

図９３は、ボーナスの条件装置番号が紐付けられた当せん番号の置数表であり、本実施形態においては、ＲＴ状態が非ＲＴの場合に限ってボーナス役に関する役抽せんが行われ、１種ＢＢ又はＲＢの内部中、及び、１種ＢＢ遊技中又はＲＢ－Ａ遊技中には行われない。また、ボーナスの条件装置番号のみが紐付けられた当せん番号（α＋１９、α＋２９、α＋４０、α＋５０、α＋５２、α＋６０）と、ボーナスに関する条件装置番号と再遊技又は小役の条件装置番号とが紐付けられた当せん番号とがある。役抽せんによってボーナスに関する条件装置番号と再遊技又は小役の条件装置番号の双方が紐付けられた当せん番号が決定された場合、決定された当せん番号に紐付けられたボーナスに関する条件装置番号と再遊技又は小役の条件装置番号とが、それぞれ主制御手段１００のＲＡＭの所定記憶領域に保存される。例えば、役抽せんで当せん番号α＋２０が決定された場合、ボーナス条件装置番号１（図９１（ａ）参照）が、主制御手段１００のＲＡＭにおいて、ボーナス条件装置番号が保存される記憶領域に保存され、かつ、入賞再遊技条件装置番号５（図９１（ｂ）参照）が、主制御手段１００のＲＡＭにおいて、入賞再遊技条件装置番号が保存される記憶領域に保存される。

【０４３３】

図９２は、小役及び再遊技役に関する役抽せんの置数表であり、非ＲＴ状態（通常時）、非ＲＴ状態（ＳＢ作動中）、ＲＴ１、ＲＢ－Ａ作動中及びＲＢ－Ｂ作動中で、役抽せんの対象となる当せん番号の種類が異なっている。ここで、非ＲＴ状態（通常時）とは、ＲＴ状態が非ＲＴで、かつ、普通役物の遊技が行われていない状態をいう。また、非ＲＴ状態（ＳＢ作動中）とは、ＲＴ状態が非ＲＴで、かつ、普通役物の遊技が行われているときの状態をいう。ＲＢ－Ａ作動中とは、ＲＢ－Ａ遊技が行われているときの状態をいい、ＲＢ－Ｂ作動中とは、ＲＢ－Ｂ遊技が行われているとき（すなわち１種ＢＢ遊技が行われているとき）の状態をいう。

【０４３４】

非ＲＴ状態（通常時）の置数表（図９３（ａ））と、非ＲＴ状態（ＳＢ作動中）の置数表（図９３（ｂ））とを比べると、入賞に関する条件装置に割り当てられた合計の置数は、非ＲＴ状態（ＳＢ作動中）の方が１つ多い。しかしながら、当せん番号α＋９（入賞－Ｊの条件装置番号が紐付けられている）の当せん置数の方が、当せん番号α＋１０（入賞－Ｋの条件装置番号が紐付けられている）の当せん置数よりも多い。したがって、規定数よりも少ないメダルが払い出される可能性が高くなる（入賞－Ｊの条件装置には１枚役の図柄組合せが対応付けられている）ため、普通役物の遊技は遊技者にとって有利とはいえ

ない。また、ＲＴ１で、役抽せんで図９３に示す当せん番号が決定された場合、その当せん番号に紐付けられた入賞再遊技条件装置番号のみがＲＡＭに保存され、ボーナス条件装置番号はＲＡＭに保存されない。また、ＲＴ１では図９３（ｃ）に示すように、小役の入賞再遊技条件装置番号が紐付けられた当せん番号の当せん確率には非ＲＴ状態（通常時）と同じであるが、再遊技入の賞再遊技条件装置番号が紐付けられた当せん番号の当せん確率は非ＲＴ状態（通常時）よりも高くなっている。１種ＢＢ遊技中に実行されるＲＢ－Ｂ遊技においては、図９３（ｄ）に示すように、入賞－Ｌ～Ｑのいずれかの条件装置番号が紐付けられた当せん番号が決定され、ＲＢ－Ａ遊技においては、図９３（ｅ）に示すように、入賞－Ｒ又は入賞－Ｓの条件装置番号が紐付けられた当せん番号が決定されることになることから、これらの遊技が行われているときは遊技者に有利な遊技状態であるといえる。

【０４３５】

＜演出グループ番号決定手段及び条件装置グループ番号決定手段＞

次に、本実施形態において、図９に示した演出グループ番号決定手段１３３及び条件装置グループ番号決定手段１４０に対応する手段により決定される演出グループ番号及び条件装置グループ番号について、図９４を参照して説明する。まず、演出グループ番号は、図９４（ａ）に示すように、役抽せんによって決定された当せん番号に入賞再遊技条件装置番号０が紐付けられていた場合は、演出グループ番号は０となる。また、決定された当せん番号に入賞再遊技条件装置番号１～４のいずれかが紐付けられていた場合は、演出グループ番号が１となり、入賞再遊技条件装置番号５又は６が紐付けられていた場合は演出グループ番号が２となる。

【０４３６】

さらに、役抽せんで決定された当せん番号に、入賞再遊技条件装置番号７～９のいずれかが紐付けられていた場合は演出グループ番号が３となる。また、役抽せんで決定された当せん番号に、入賞再遊技条件装置番号１０～２７のいずれかが紐付けられていた場合は、図９４（ａ）に示すように、入賞再遊技条件装置番号に応じて、演出グループ番号３～２１のうち、いずれかの演出グループ番号となる。

【０４３７】

本実施形態における条件装置グループ番号は、ボーナス条件装置番号に対応している。具体的には図９４（ｂ）に示すように、役抽せんで決定された当せん番号に、ボーナス条件装置番号０又は６が紐付けられていた場合は、条件装置グループ番号が０となる。また、役抽せんで決定された当せん番号に、ボーナス条件装置番号１～４のいずれかが紐付けられていた場合は、条件装置グループ番号が１となる。さらに、役抽せんで決定された当せん番号にボーナス条件装置番号５が紐付けられていた場合は、条件装置グループ番号が２となる。詳しくは後述するが、本実施形態では、役抽せんで、１種ＢＢ－Ａ～Ｄ及びＲＢの条件装置番号に対応する当せん番号が決定されると、メイン遊技状態が通常区間から有利区間へ移行することになるが、上述した条件装置グループ番号は、その際に、有利区間内の移行先となるメイン遊技状態別にまとめたものともいえる。

【０４３８】

＜ＲＴ状態制御手段＞

次に、本実施形態において、図９に示したＲＴ状態制御手段１１２に対応する手段によって行われるＲＴ状態の移行制御について図９５を参照して説明する。前述した設定値を変更するための操作が行われると、主制御手段１００のＲＡＭ６３の所定記憶領域がクリアされ、これによりＲＴ状態は「非ＲＴ」となる（矢印Ａ参照）。「非ＲＴ」において１種ＢＢ－Ａ～Ｄのいずれかのボーナス条件装置番号（１～４）が紐付けられた当せん番号が決定されると１種ＢＢ内部中となり、又はＲＢのボーナス条件装置番号５が紐付けられた当せん番号が決定されるとＲＢ内部中となり、ＲＴ状態は「ＲＴ１」へ移行する（矢印Ｂ参照）。そして、「ＲＴ１」において、１種ＢＢ内部中に、１種ＢＢに対応する図柄組合せが有効ラインに揃った場合、又はＲＢ内部中に、ＲＢに対応する図柄組合せが有効ラインに揃った場合は、ＲＴ状態が「１種ＢＢ作動時／ＲＢ－Ａ作動時」へ移行する（矢印

Ｃ参照）。「１種ＢＢ作動時／ＲＢ－Ａ作動時」において、１種ＢＢ遊技の終了条件が成立したとき、又は、ＲＢ－Ａ遊技の終了条件が成立したときは、次の遊技が開始されるまでにＲＴ状態が「非ＲＴ」へ移行する（矢印Ｄ参照）。

【０４３９】

＜メイン遊技状態制御手段＞

次に、本実施形態において、図９に示した遊技モード制御手段１１６に対応するメイン遊技状態制御手段によって行われる遊技モードの移行制御について説明する。以下の説明では、遊技モードのことをメイン遊技状態と称し、各メイン遊技状態をメイン遊技状態番号ＭＳによって表す。本実施形態のメイン遊技状態は、「通常区間」（ＭＳ＝０）、「高確」（ＭＳ＝１）、「ＲＢ内部中／ＲＢ作動中」（ＭＳ＝２）、「１種ＢＢ内部中／１種ＢＢ作動中」（ＭＳ＝３）及び「ＡＴ中」（ＭＳ＝４）の５種類が設定されている。ここで、「高確」、「ＲＢ内部中／ＲＢ作動中」、「１種ＢＢ内部中／１種ＢＢ作動中」及び「ＡＴ中」は有利区間に属している。これらのメイン遊技状態の移行制御では、前述した演出グループ番号や条件装置グループ番号の他にも、遊技の状態に関する各種の変数が参照されている。そこで、図９６を参照して、本実施形態における遊技の状態に関する各種の変数のうち、主なものについて説明する。なお、以下に説明する各種変数は、主制御手段１００のＲＡＭ６３において、各々定められた記憶領域に保存される。

【０４４０】

（変数の種類）

図９６において、メイン遊技状態番号は、現在滞在しているメイン遊技状態に対応するメイン遊技状態番号ＭＳの値（０～４のいずれか）を示す変数である。演出グループ番号は、役抽せんによって決定された当せん番号に紐付けられている入賞再遊技条件装置番号に応じて定まる演出グループ番号（図９４（ａ）参照）の値（０～２１のいずれか）を示す変数である。条件装置グループ番号は、役抽せんによって決定された当せん番号に紐付けられているボーナス条件装置番号に応じて定まる条件装置グループ番号（図９４（ｂ）参照）の値（０～２のいずれか）を示す変数である。指示番号は、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃの操作順序や目押しすべき図柄（ストップスイッチの有利な操作態様）の報知内容を管理するための番号であり、報知内容に応じて０～６の番号が定められている（詳しくは後述する）。

【０４４１】

有利区間クリアカウンタは、有利区間に連続滞在しているゲーム数を管理するカウンタであり、カウンタ値の数値範囲は０～１５００となる。すなわち、通常区間から有利区間に移行した際に１５００にセットされ、有利区間でゲームを消化するごとに更新（例えば１ずつ減算）される。また、ＭＹカウンタは、純増カウンタとも称し、有利区間中に投入したメダルの枚数と、払い出されたメダルの枚数との差（差枚数）を管理するカウンタである。カウント値の数値範囲は０～２４１２であり、通常区間から有利区間に移行したときにカウンタに０がセットされ、以降、各遊技におけるメダル投入枚数とメダル払出枚数とに応じてカウント値が更新される。

【０４４２】

なお、有利区間中において、現在のＭＹカウンタの値、当該遊技のメダル投入枚数、及び当該遊技のメダル払出枚数によって更新後のＭＹカウンタの値（差枚数）が「０」を下回ることになる場合は、ＭＹカウンタに「０」を記憶するようにしている。例えば、現在のＭＹカウンタの値が２、当該遊技のメダル投入枚数が３、当該遊技のメダル払出枚数が０の場合には、２－３＋０＜０となるため、ＭＹカウンタの値として０を記憶するようにしている。

【０４４３】

ＡＴ遊技数カウンタは、「ＡＴ中」（ＭＳ＝４）の遊技を行うことができる残りの遊技数（以下、「ＡＴ遊技数」と称する）を管理するためのカウンタであり、カウント値の数値範囲は０～１５００に定められている。メイン遊技状態が「ＡＴ中」へ移行する際に、ＡＴ遊技数カウンタに初期値（例えば３０）がセットされ、「ＡＴ中」において遊技が行

われるごとにカウント値が更新（例えば１ずつ減算）される。また、後述する各種上乗せ抽せんが行われた場合は、その上乗せ抽せんによって決定された遊技数の値がカウント値に加算される。なお、「ＡＴ中」の遊技では、遊技者は、あたかも第１ＡＴ遊技及び第２ＡＴ遊技という２種類のＡＴ遊技を実行しているかのような演出が行われる（詳しくは後述する）。

【０４４４】

仮乗せカウンタは、ＡＴ遊技数カウンタのカウント値が加算（上乗せ）された場合に、スタートレバー２５が操作されたことを契機に、遊技者へ報知する上乗せ遊技数を管理するためのカウンタである。このカウンタのカウント値の数値範囲は０～５０に定められている。高確遊技数カウンタは、「高確」（ＭＳ＝１）の遊技を行うことができる残りの遊技数（以下、「高確遊技数」と称する）を管理するためのカウンタであり、カウント値の数値範囲は０～２５５に定められている。後述する高確移行抽せんに当せんすると、高確遊技数カウンタに所定値（例えば３０）が加算され、「高確」において遊技が行われるごとにカウント値が更新（例えば１ずつ減算）される。

【０４４５】

高確フラグは、メイン遊技状態が「高確」に滞在しているか否かを判別するためのフラグであり、「０」のときは「高確」に滞在しておらず、「１」のときは「高確」に滞在していることを示している。ＡＴフラグは、メイン遊技状態が「ＡＴ中」に滞在しているか否かを判別するためのフラグであり、「０」のときは「ＡＴ中」に滞在しておらず、「１」のときは「ＡＴ中」に滞在していることを示している。１枚役カウンタは、ＲＢ－Ａ遊技中に１枚役が入賞した回数をカウントするためのカウンタであり、カウント値の数値範囲は０～８となっている。ループ率番号は、前述した第１ＡＴ遊技が一旦終了したときに、新たな第１ＡＴ遊技が開始される確率（以下、「ループ率」と称する）を管理するための番号であり、数値範囲は０～２に定められている。すなわち、本実施形態においては予め３通りのループ率が設定されている。

【０４４６】

待機演出番号は、全リールが停止したときに実行するフリーズ演出を管理するための番号であり、数値範囲は０～２に定められている。ここで、フリーズを実行しない場合は待機演出番号が「０」となる。また、非ＲＴ又はＲＴ１において全停止フリーズ１抽せん及び全停止フリーズ２抽せん（後述する）の双方に当選した場合は待機演出番号が「１」となる。ここで、全停止フリーズ１抽せんは、役抽せんで当せん番号α＋２７（１種ＢＢ－Ａ＋入賞－Ｉ。図９３参照）又はα＋４７（１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｈ）が決定されたことを契機に実行される。また、全停止フリーズ２抽せんは、全停止フリーズ１抽せんに当せんしたときに実行される。

【０４４７】

また、ＡＴ遊技数カウンタのカウント値が１以上のときに、役抽せんによってボーナス条件装置番号が対応する当せん番号（図９３参照）にうち、入賞－Ｂ～Ｅ又は再遊技－Ｂ～Ｄの入賞再遊技条件装置番号が紐付けられていない当せん番号が、役抽せんで決定された場合は、待機演出番号が「２」となる。ここで、入賞－Ｂ～Ｅ又は再遊技－Ｂ～Ｄの入賞再遊技条件装置番号が紐付けられていない当せん番号は、図９３に示すように、α＋２１～α＋２３、α＋３０、α＋３２～α＋３４、α＋４１～α＋４４、α＋５３～α＋５５、α＋６０である。

【０４４８】

なお、待機演出番号が「１」よりも「２」のときに実行されるフリーズ演出の方が、フリーズ状態になっている時間が長くなっている。ＥＤフラグは、メイン遊技状態が有利区間に滞在しているときに、エンディング状態へ移行したか否かを判定するためのフラグであり、エンディング状態へ移行していないときは「０」となり、エンディング状態へ移行したときは「１」となる。ここで、エンディング状態への移行は、前述した有利区間クリアカウンタの値が所定値（例えば、１２５０）を上回った場合、又はＭＹカウンタの値が特定値（例えば、２２００）を上回った場合に行われる。

【０４４９】
　ベルこぼしカウンタは、エンディング状態への移行後に、役抽せんで当せん番号α＋２～α＋４（図９２（ａ），（ｃ）参照）のいずれかが決定されたときに、決定された当せん番号に紐付けられている入賞再遊技条件装置番号に対応付けられた図柄組合せ（入賞０１～０３のいずれか）が有効ラインに揃わなかった（すなわち、報知された押し順が無視された）回数をカウントするカウンタであり、カウント値の数値範囲は０～２４１に定められている。内部中遊技数カウンタは、１種ＢＢ内部中又はＲＢ内部中に行われた遊技数をカウントするカウンタであり、カウント値の数値範囲は０～４に定められている。
【０４５０】
　（メイン遊技状態の移行条件）
　前述したように、メイン遊技状態の移行制御は上述した各種変数の値と、役抽せんによって決定された当せん番号に応じて定められた演出グループ番号や条件装置グループ番号に基づいて行われるが、次に図９７を参照して、メイン遊技状態の各移行条件について説明する。まず、メイン遊技状態が「通常区間」のときに、役抽せんによって決定された当せん番号に応じて条件装置グループ番号が「０」となり（ボーナス条件装置番号が「０」又は「６」（図９４（ｂ）参照）になった場合）、かつ、演出グループ番号が「７」になった（入賞再遊技条件装置番号が「１５」（図９４（ａ）参照）になった）場合は、「高確」へ移行する（矢印ア参照）。「高確」において、役抽せんによって決定された当せん番号に応じて条件装置グループ番号が「０」となり、かつ、高確遊技数カウンタの値が「０」になったときは、「通常区間」へ移行する（矢印エ参照）。
【０４５１】
　また、「通常区間」において、役抽せんによって決定された当せん番号に応じて条件装置グループ番号が「２」となった（ボーナス条件装置番号が「５」になった）場合は「ＲＢ内部中／ＲＢ作動中」へ移行し（矢印イ参照）、条件装置グループ番号が「１」となった（ボーナス条件装置番号が「１」～「４」のいずれかになった）場合は「１種ＢＢ内部中／１種ＢＢ作動中」へ移行する（矢印ウ参照）。これと同様に、「高確」において、役抽せんによって決定された当せん番号に応じて、条件装置グループ番号が「２」となった場合は「ＲＢ内部中／ＲＢ作動中」へ移行し（矢印オ参照）、条件装置グループ番号が「１」となった（１種ＢＢ－Ａ～Ｄの条件装置が作動した）場合は「１種ＢＢ内部中／１種ＢＢ作動中」へ移行する（矢印カ参照）。
【０４５２】
　「ＲＢ内部中／ＲＢ作動中」において、ＲＢ－Ａ遊技が開始され、その後ＲＢ－Ａ遊技の終了条件が成立したときに、ＡＴ遊技数カウンタの値が「０」だったときは、「通常区間」へ移行する（矢印キ参照）。これに対して、「ＲＢ内部中／ＲＢ作動中」においてＲＢ－Ａ遊技が開始され、その後ＲＢ－Ａ遊技の終了条件が成立したときに、ＡＴ遊技数カウンタの値が「１」以上だったときは、「ＡＴ中」へ移行する（矢印ク参照）。
【０４５３】
　また、「１種ＢＢ内部中／１種ＢＢ作動中」において、１種ＢＢ遊技が開始され、その後１種ＢＢ遊技の終了条件が成立したときに、ＡＴ遊技数カウンタの値が「０」だったときは、「通常区間」へ移行する（矢印ケ参照）。これに対して、「１種ＢＢ内部中／１種ＢＢ作動中」において１種ＢＢ遊技が開始され、その後１種ＢＢ遊技の終了条件が成立したときに、ＡＴ遊技数カウンタの値が「１」以上だったときは、「ＡＴ中」へ移行する（矢印コ参照）。
【０４５４】
　「ＡＴ中」において、役抽せんによって決定された当せん番号に応じて条件装置グループ番号が「２」となった場合は「ＲＢ内部中／ＲＢ作動中」へ移行し（矢印シ参照）、条件装置グループ番号が「１」となった（１種ＢＢ－Ａ～Ｄの条件装置が作動した）場合は「１種ＢＢ内部中／１種ＢＢ作動中」へ移行する（矢印ス参照）。また、役抽せんによって決定された当せん番号に応じて条件装置グループ番号が「０」となり、かつ、ＡＴ遊技数カウンタの値が「０」になったときは、「通常区間」へ移行する（矢印サ参照）。さら

に、ＥＤフラグの値が「１」となり、かつ、ＭＹカウンタの値に、ベルこぼしカウンタの値を１０倍した値を加算した値が２４００を超えた場合も、「通常区間」へ移行する（矢印セ参照）。

【０４５５】

なお、「高確」、「ＲＢ内部中／ＲＢ作動中」、「１種ＢＢ内部中／１種ＢＢ作動中」及び「ＡＴ中」（すなわち有利区間に滞在中）において、有利区間カウンタの値が「０」になったとき、又は、ＭＹカウンタの値が２４００を超えたとき、メイン遊技状態は「通常区間」へ移行する（矢印ソ参照）。

【０４５６】

（各メイン遊技状態で実行される抽せんの種類）

次に図９８を参照して、各メイン遊技状態で実行される抽せんの種類について説明する。まず、「通常区間」（ＭＳ＝０）及び「高確」（ＭＳ＝１）で実行される抽せんには、全停止フリーズ１抽せん、全停止フリーズ２抽せん、特殊第１ＡＴ遊技抽せん及び特殊第１ＡＴ遊技上乗せ抽せんがある。全停止フリーズ１抽せん及び全停止フリーズ２抽せんは、前述したように、スタートレバー２５の操作を契機として行われた役抽せんによって当せん番号がα＋２７又はα＋４７に決定されたときに実行される。詳細には、まず全停止フリーズ１抽せん（当せん確率は約９８％）が実行され、当せんした場合に全停止フリーズ２抽せん（当せん確率は約９．８％）が実行される。

【０４５７】

特殊第１ＡＴ遊技抽せんは、ボーナス遊技の終了後に特殊第１ＡＴ遊技へ移行するか否かを決定する抽せんである。通常の第１ＡＴ遊技では、所定の遊技数（後述する抽せんにより遊技数が加算される場合がある）が行われると第１ＡＴ遊技が終了して第２ＡＴ遊技へ移行するが、特殊第１ＡＴ遊技では、所定の遊技数が行われた場合でも、前述したループ率に従って新たな第１ＡＴ遊技が開始される可能性が生じる。特殊第１ＡＴ遊技抽せんは、スタートレバー２５の操作を契機として行われた役抽せんよって決定された当せん番号に応じて実行される。特殊第１ＡＴ遊技上乗せ抽せんは、特殊第１ＡＴ遊技抽せんに当せんすると実行され、上述したループ率を抽せんによって決定する。

【０４５８】

次に、「通常区間」（ＭＳ＝０）、「高確」（ＭＳ＝１）及び「ＡＴ中」（ＭＳ＝４）で実行される抽せんには、高確移行抽せんがある。高確移行抽せんは、スタートレバー２５の操作を契機として行われた役抽せんによって決定された当せん番号に応じて実行される。高確移行抽せんに当せんした場合は、図９６に示した高確遊技数カウンタに所定値が加算される。

【０４５９】

次に、「通常区間」（ＭＳ＝０）、「高確」（ＭＳ＝１）、「ＲＢ内部中／ＲＢ遊技中」（ＭＳ＝２）及び「ＡＴ中」（ＭＳ＝４）で実行される抽せんには、第１ＡＴ遊技上乗せ抽せん、ループ率抽せん及びループ抽せんがある。第１ＡＴ遊技上乗せ抽せんは、予め定められている複数の上乗せ遊技数の中から１つを選択するための抽せんである。ループ率抽せんは、予め定められている複数のループ率の中から１つを選択するための抽せんである。ループ抽せんは、上述したループ率抽せんに基づいて、新たな第１ＡＴ遊技を開始させるか否かを決定する抽せんである。これらの抽せんは、スタートレバー２５の操作を契機として行われた役抽せんによって所定の当せん番号が決定され、当該遊技において、所定の図柄組合せが揃ったときに実行される。

【０４６０】

次に「ＲＢ内部中／ＲＢ遊技中」（ＭＳ＝２）及び「１ＢＢ内部中／１ＢＢ遊技中」（ＭＳ＝３）で実行される抽せんには、内部中指示抽せんがある。この抽せんは、ＲＢ内部中又は１ＢＢ内部中のときに、ストップスイッチ２６ａ～２６ｃの操作順の報知（すなわち、押し順ナビ）を行うか否かを決定するための抽せんであり、スタートレバー２５の操作を契機として行われた役抽せんによって決定された当せん番号に応じて実行される。

【０４６１】

次に、「１ＢＢ内部中／１ＢＢ遊技中」（ＭＳ＝３）で実行される抽せんには、第２ＡＴ遊技上乗せ抽せん、３回胴上乗せ１抽せん、３回胴上乗せ２抽せん及び３回胴上乗せ３抽せんがある。これらの抽せんは、全リールが停止したときに特定の図柄組合せが揃ったときに実行される。第２ＡＴ遊技上乗せ抽せんは、予め定められている複数の上乗せ遊技数の中から１つを選択するための抽せんである。３回胴上乗せ１抽せん、３回胴上乗せ２抽せん及び３回胴上乗せ３抽せんについて詳しくは後述するが、役抽せんによって所定の当せん番号が決定されたときに、３つのリールのうち、所定の位置で停止した（換言すると、目押しに成功した）リールがいくつあるかによって実行される。

【０４６２】

具体的には、１つのリールについて目押しが成功したときは、３回胴上乗せ１抽せんのみが実行される。２つのリールについて目押しが成功したときは、３回胴上乗せ１抽せん及び３回胴上乗せ２抽せんが実行される。全てのリールについて目押しが成功したときは、３回胴上乗せ１抽せん、３回胴上乗せ２抽せん及び３回胴上乗せ３抽せんが実行される。これらの抽せんは第２ＡＴ遊技の遊技数に加算する値を決定するものであり、３回胴上乗せ１抽せんよりも３回胴上乗せ２抽せんの方が、上乗せさせる遊技数が多くなる確率が高くなっている。また、３回胴上乗せ２抽せんよりも３回胴上乗せ３抽せんの方が、上乗せさせる遊技数が多くなる確率が高くなっている。

【０４６３】

＜押し順管理手段＞

本実施形態において、図９に示した押し順管理手段１３９に対応する手段によって報知される内容について図９９を参照して説明する。本実施形態においては、図９９（ａ）に示すように、払出数表示ランプ４６ｊ（指示モニタ）及び画像表示装置１１の双方によって遊技者に報知する指示内容がＡ１～Ａ５の５通りある。また、図９９（ｂ）に示すように、画像表示装置１１のみによって遊技者に報知する指示内容がＢ１～Ｂ９の９通りある。指示モニタを用いて指示内容を報知する場合は、指示モニタに指示番号（０～５）を表示する。ここで、指示番号０は、押し順を報知しないときに表示されるものである。

【０４６４】

指示内容Ａ１は、目押しすべき図柄（以下、「目押し図柄」と称する）として「赤セブン」図柄を報知するものであり、払出数表示ランプ４６ｊに指示番号１として「＝１」を表示する。このとき、画像表示装置１１の表示画面１１ａには「赤セブンを狙え」というメッセージが表示される。指示内容Ａ２は、目押し図柄として「青セブン」図柄を報知するものであり、払出数表示ランプ４６ｊに指示番号２として「＝２」を表示する。このとき、表示画面１１ａには「青セブンを狙え」というメッセージが表示される。指示内容Ａ３は、目押し図柄として「バー」図柄を報知するものであり、払出数表示ランプ４６ｊに指示番号３として「＝３」を表示する。このとき、表示画面１１ａには「青セブンを狙え」というメッセージが表示される。

【０４６５】

指示内容Ａ４は、目押し図柄として中リール３ｂにおける図柄番号１３の「ホシＡ」図柄を表示窓Ｗの中段に目押しすることを報知するものである。この場合、払出数表示ランプ４６ｊに指示番号４として「＝４」を表示する。このとき、表示画面１１ａには「中リールに（リプレイ・☆・☆）をビタ押し！」というメッセージが表示される。

【０４６６】

指示内容Ａ５は、目押し図柄として左リール３ａにおける図柄番号１４の「ホシＡ」図柄を表示窓Ｗの中段に目押しすること、かつ、中リールｂにおける図柄番号１２の「ホシＢ」図柄を表示窓Ｗの中段に目押しすること、かつ、右リールｃにおける図柄番号０の「チェリーＢ」図柄を表示窓Ｗの中段に目押しすることを報知するものである。この場合、払出数表示ランプ４６ｊに指示番号５として「＝５」を表示する。このとき、表示画面１１ａには「左リールに（☆・☆・青セブン）、中リールに（☆・☆・バー）、右リールに（リプレイＡ・チェリーＢ・赤セブン）をビタ押し！」というメッセージが表示される。

【０４６７】

指示内容Ｂ１は、目押し図柄として「赤セブン」図柄を報知するものであり、この報知が行われる場合は、表示画面１１ａに「赤セブンを狙え」というメッセージが表示される。指示内容Ｂ２は、目押し図柄として「青セブン」図柄を報知するものであり、この報知が行われる場合は、表示画面１１ａに「青セブンを狙え」というメッセージが表示される。指示内容Ｂ３は、目押し図柄として「バー」図柄を報知するものであり、この報知が行われる場合は、表示画面１１ａに「バーを狙え」というメッセージが表示される。

【０４６８】

指示内容Ｂ４～Ｂ９は、ストップスイッチ２６ａ～２６ｃの操作順序を報知するものである。指示内容Ｂ４は、左→中→右の操作順序を報知するものであり、表示画面１１ａには「１・２・３」の文字列が表示される。指示内容Ｂ５は、左→右→中の操作順序を報知するものであり、表示画面１１ａには「１・３・２」の文字列が表示される。指示内容Ｂ６は、中→左→右の操作順序を報知するものであり、表示画面１１ａには「２・１・３」の文字列が表示される。指示内容Ｂ７は、右→左→中の操作順序を報知するものであり、表示画面１１ａには「３・１・２」の文字列が表示される。指示内容Ｂ８は、中→右→左の操作順序を報知するものであり、表示画面１１ａには「２・３・１」の文字列が表示される。指示内容Ｂ９は、右→中→左の操作順序を報知するものであり、表示画面１１ａには「３・２・１」の文字列が表示される。

【０４６９】

＜図柄位置検出手段＞

本実施形態では、図９に示した遊技進行管理手段１３０の中に、さらに図柄位置検出手段を含んでいる。この図柄位置検出手段は、ストップスイッチ２６ａ～２６ｃに対する遊技者の操作（停止操作）が受け付けられた時点において、所定の検出位置における図柄番号及びステップ数を検出する。ここで、本実施形態では、表示窓Ｗにおいて下段と中段との境界から、ステッピングモータの１ステップ分の角度だけ下方へずれた位置を検出位置としている。

【０４７０】

図２に示したステッピングモータ３５ａ，３５ｂ，３５ｃに対応する本実施形態の各ステッピングモータは４相ステッピングモータであり、これらのステッピングモータを所定の励磁方式（例えば、１－２相励磁）によって駆動した場合における１回転あたりのステップ数は５０４（１ステップの回転角度は約０．７１度）となる。したがって、本実施形態では、１リールの図柄数が２１図柄であるから、１図柄当たりのステップ数は、５０４／２１＝２４となる。

【０４７１】

なお、ステッピングモータが１回転したことの検出は、例えば、リール３ａ，３ｂ，３ｃの各々に対応して設置されたリールセンサが、リール３ａ，３ｂ，３ｃに各々設けられているインデックス（検出片）を検知したことによって可能となる。また、各ステッピングモータを回転駆動するために、４つの相（φ０，φ１，φ２，φ３）のうち励磁する相を切り替える処理をタイマ割込処理で行っているため、タイマ割込処理の実行回数に基づいてステッピングモータが回動したステップ数をカウントすることができる。例えば、５０４ステップで１回転するステッピングモータを、１．４９ミリ秒ごとに実行されるタイマ割込処理によって駆動制御する場合、リールが一定速度に達したとき（リールの駆動状態が定速状態となったとき）のリールの回転速度は１分間あたり約７９．９０回転（７９．９０ｒｐｍ）となる。

【０４７２】

１回転あたり５０４ステップのステッピングモータによりリールを回転駆動する場合、各リールの図柄数は２１個であることから（図８６参照）、リールが１図柄分回動するには２４回のタイマ割込処理が実行されることになる。本実施形態では、主制御手段１００において、１図柄分のステップ数をカウントする１図柄カウンタ及び図柄番号をカウントする図柄番号カウンタの各カウント値により、図柄の位置を判断している。例えばリール３が一定速度で回転しているときに、図１００（ａ）に示すように、図柄番号０の図柄領

域における中央位置（ステップ１２）と、表示窓Ｗの中段の中央位置Ｃとが一致していたとする。ここで、図示しているリールの符号は、左リール、中リール、右リールの区別をしていないため符号３に添えるａ～ｃの表記を省略している。

【０４７３】

このとき、前述した検出位置（表示窓Ｗの中段と下段との境界より１ステップ分下流側にずれた位置）において検出される図柄番号カウンタの値は、表示窓Ｗの下段における図柄番号を示す「２０」となり、１図柄カウンタの値は「１」となる。この状態で、図１００（ｂ）に示すように、リール３が１ステップ分回動すると、１図柄カウンタの値は１つ減算されて一瞬「０」となるが、直ちに「２４」の値がセットされる。また、このとき図柄番号カウンタの値は「２０」から「０」に更新される。そして、リール３が１ステップ分回動するごとに、１図柄カウンタの値は１つ減算されていき、その値が「０」になると直ちに「２４」の値がセットされ、図柄番号カウンタの値は「０」から「１」に更新される。

【０４７４】

本実施形態の図柄位置検出手段は、リール３に対応するストップスイッチの操作が受け付けられた時点の、検出位置における図柄番号カウンタの値と１図柄カウンタの値とを検出する。これにより、主制御手段１００は、図柄位置検出手段によって検出された各カウント値に基づいて、表示窓Ｗの下段における図柄番号とその図柄領域の位置を判断している。

【０４７５】

（ビタ押しの範囲）

次に図１００（ｂ）～（ｄ）を参照して目的の図柄（目押し図柄）を表示窓Ｗの下段に停止させることができるタイミングについて説明する。これらの図において、矢印はリール３の回転方向を示している。本実施形態においては、図柄番号０の図柄をビタ押しで表示窓Ｗの下段に停止させることができる最も速い停止操作タイミングは、図１００（ｂ）に示すように、検出位置における図柄番号カウンタの値が「０」であり、１図柄カウンタの値が「２４」のときにストップスイッチが操作された場合である。このタイミングよりも速くストップスイッチを操作したこと（例えば、停止操作が受け付けられたときに、図柄位置検出手段によって、図柄番号２０が検出された場合など）によって、図柄番号０の図柄が下段に停止表示されたとしても、本実施形態ではビタ押しではなく１コマ以上の引込制御によって図柄番号０の図柄が下段に停止したものとして扱う。

【０４７６】

また、図柄番号０の図柄をビタ押しで表示窓Ｗの下段に停止させる、最も遅い操作タイミングは、図１００（ｃ）に示すように、検出位置における図柄番号カウンタの値が「０」であり、１図柄カウンタの値が「５」のときにストップスイッチが操作された場合である。ここで、本実施形態では、図柄番号０の図柄を下段に停止させる場合、１図柄カウンタの値が「５」になったときにステッピングモータを全相励磁してリールの制動を開始する。これにより、リールは慣性によって回動し続けるが、やがて図柄番号０のステップ１２の位置が、表示窓Ｗの下段におけるほぼ中央位置Ｃに達した所で停止することになる。これに対して、ストップスイッチが操作されたときに、１図柄カウンタの値が「４」以下であった場合、本実施形態のリール制御手段は、全相励磁による制動を実施しないため、表示窓Ｗの下段には図柄番号１以降の図柄が停止することになる。以上のことから、ストップスイッチが操作されたときに１図柄カウンタの値が「５」であった場合は、最も停止操作タイミングが遅い（換言すると、最も精度の高い）ビタ押しがされたということができる。

【０４７７】

このように、本実施形態では、ストップスイッチが操作されたときに、図柄位置検出手段によって検出された図柄番号カウンタの値が「０」であり、１図柄カウンタの値が「２４」～「５」の範囲内であれば、図１００（ｄ）の状態でリール３が停止したときに、図柄番号０の図柄が表示窓Ｗの下段にビタ押しされたものとして扱う。

【０４７８】
　なお、上述した例では、表示窓Ｗの下段の位置でビタ押しの判断を行っていたが、表示窓Ｗの中段又は上段の位置でビタ押しの判断を行ってよい。例えば、図柄位置検出手段によって検出された図柄番号カウンタの値が「０」であり、１図柄カウンタの値が「２４」～「５」の範囲内であった場合、表示窓Ｗの中段に図柄番号１の図柄がビタ押しされたものとして扱ってもよいし、表示窓Ｗの上段に図柄番号２の図柄がビタ押しされたものとして扱ってもよい。
【０４７９】
　また、検出位置は、表示窓Ｗの中段と下段との境界より１ステップ分下流側にずれた位置に限らず、任意の位置にしてもよい。例えば、表示窓Ｗの下段における中央位置を検出位置にした場合、図柄番号カウンタの値が「２０」で１図柄カウンタの値が「１３」～図柄番号カウンタの値が「０」で１図柄カウンタの値が「１６」の範囲内にストップスイッチが操作された場合に、図柄番号０の図柄が表示窓Ｗの下段にビタ押しされたものとして扱ってもよい。
【０４８０】
　なお、本実施形態では、ストップスイッチの操作が受け付けられると、そのストップスイッチに対応するリールについて、（ａ）ストップスイッチが操作されたときに表示窓Ｗの下段に位置していた図柄の図柄番号（例えば、図柄位置検出手段によって検出された図柄番号カウンタのカウント値）を把握できる情報、（ｂ）その図柄の表示窓Ｗの下段における位置（例えば、図柄位置検出手段によって検出された１図柄カウンタのカウント値）を把握できる情報、（ｃ）最終的に表示窓Ｗの下段に停止表示されることとなる図柄の図柄番号を把握することができる情報（以下、本実施形態において「停止操作情報」とも称する）が、主制御手段１００から副制御手段２００へ送信される。これらの停止操作情報は、例えば、左リール停止受付コマンド、中リール停止受付コマンド、又は右リール停止受付コマンドによって主制御手段１００から副制御手段２００へ送信されてもよい。また、主制御手段１００から副制御手段２００へ送信される停止操作情報は、１つのコマンドによって送信されなくともよく、例えば、停止操作情報の一部を別のコマンド（複数のコマンド）によって送信するようにしてもよい。
【０４８１】
　さらに、上述した（ａ）～（ｃ）の情報は個々の情報として送信しなくてもよく、副制御手段２００が、主制御手段１００から受信した情報に対して所定の演算処理を施すことによって得られるものであってもよい。例えば、主制御手段１００から送信されてきた数値を割算処理して、その商の値が最終的に下段に停止表示する図柄番号を示し、その余りの値が滑りコマ数を示すようにしてもよい。換言すると、例えば、（ａ）ストップスイッチが操作されたときに表示窓Ｗの下段に位置していた図柄の図柄番号を把握する情報として、ストップスイッチが操作されたときに表示窓Ｗの下段に位置していた図柄の図柄番号そのものを送信するのではなく、最終的に下段に停止表示する図柄番号が把握できる情報と滑りコマ数が把握可能な情報を送信することで、副制御手段２００は、（ａ）ストップスイッチが操作されたときに表示窓Ｗの下段に位置していた図柄の図柄番号を把握することができる。
【０４８２】
≪副制御手段の機能ブロック≫
　＜技量判定手段＞
　本実施形態では、図９に示した演出管理手段２１０の中に、さらに技量判定手段を含んでいる。この技量判定手段は、後述するノーマルビッグゲームの開始時において、遊技者がプラクティスモード（後述する）へ移行させると、ノーマルビッグゲーム中の各遊技でストップスイッチの停止操作が行われたときに、主制御手段から送信された上述した停止操作情報に基づいて目押しの精度を判定する（詳細は後述する）。
【０４８３】
≪本実施形態の遊技仕様≫

＜基本的な遊技の流れ＞

本実施形態のスロットマシンでは、メイン遊技状態が「通常区間」（ＭＳ＝０）における遊技において、役抽せんで１種ＢＢ－Ａ～Ｄのいずれかのボーナス条件装置番号に対応する当せん番号が決定されると、メイン遊技状態は「１種ＢＢ内部中／１種ＢＢ作動中」（ＭＳ＝３）へ移行する。そして、１種ＢＢ０１～０４のいずれかに対応する図柄組合せ（図８７参照）が揃うとノーマルビッグボーナスゲーム（１種ＢＢ遊技）が開始される。なお、ノーマルビッグボーナスゲームのことを、以下では「ノーマルビッグ」と称する。前述したように、１種ＢＢ遊技の終了条件はメダルの払出枚数が２７９枚を超えたことである（図８７の備考欄参照）。したがって、１種ＢＢ遊技中に１０枚役しか入賞しなかった場合は、２８回目に１０枚役が入賞したときに、１種ＢＢ遊技中に払い出されたメダルの合計数が２８０枚となってノーマルビッグ（１種ＢＢ遊技）が終了する。これに対して、入賞３８（図９０参照）が入賞した場合は７枚のメダルが払い出されるため、１種ＢＢ遊技中に１回だけ入賞３８を入賞させると、２８回目の遊技が行われるまでに獲得したメダル枚数の合計を２７７枚にすることができる。そして、２９回目の遊技で１０枚役を入賞させると、合計２８７枚のメダルを獲得してノーマルビッグを終了させることができる。

【０４８４】

このように、ノーマルビッグ中に１回だけ入賞３８を入賞させることで、１種ＢＢ遊技中のメダル払出枚数をより多くすることができる。本実施形態では、１種ＢＢ遊技中に、役抽せんによって当せん番号α＋１３（図９２（ｄ）参照）が決定され、入賞－Ｎの入賞再遊技条件装置番号２２（図９１（ｂ）参照）が主制御手段１００のＲＡＭの所定記憶領域に保存された遊技において、右ストップスイッチ２６ｃを第１停止操作した場合に入賞３８の図柄組合せを揃えることができるリール停止制御を行っている。また、当せん番号α＋１３が決定されたことに基づいてカットイン演出を実行し、遊技者に入賞３８に対応する図柄組合せを揃えることができることを報知している。

【０４８５】

また、ノーマルビッグ中の遊技では、スタートレバー２５が操作されたときに、図１０１（ａ）及び図１０１（ｂ）に示す画像が表示画面１１ａに表示される場合がある。図１０１（ａ）の画像は、役抽せんによって当せん番号がα＋１１又はα＋１２（図９２（ｄ）参照）に決定されたことにより、演出グループ番号が１４又は１５になった場合に表示される。この画像は、遊技者に対して中ストップスイッチ２６ｂを第１停止操作することを指示している（図中、破線アで囲む部分）。加えて、左リール３ａ及び右リール３ｃについての操作順序及び停止図柄は不問である。さらに、表示窓Ｗの上段に中リール３ｂの「リプレイＡ」図柄（図柄番号１４）、中段に「ホシＡ」図柄（図柄番号１３）、下段に「ホシＢ」図柄（図柄番号１２）を停止させることを指示している（図中、破線イで囲む部分）。なお、図１０１（ａ）の画像が表示される場合は、図９９に示した指示内容Ａ４の報知も行われる。換言すると、特定のリール（本実施形態では中リール）を特定位置で目押しさせる報知演出である。これにより、指示内容Ａ４の報知を「単回胴報知演出」とも称する。

【０４８６】

図１０１（ｂ）の画像は、役抽せんによって当せん番号がα＋１６（図９２（ｄ）参照）に決定されたことにより、演出グループ番号が１９になった場合に表示される。この画像は、左リール３ａについては表示窓Ｗの上段に「ホシＢ」図柄（図柄番号１５）、中段に「ホシＡ」図柄（図柄番号１４）、下段に「青セブン」図柄（図柄番号１３）を停止させることを指示している（図中、破線ウで囲む部分）。中リール３ｂについては表示窓Ｗの上段に「ホシＡ」図柄（図柄番号１３）、中段に「ホシＢ」図柄（図柄番号１２）、下段に「バー」図柄（図柄番号１１）を停止させることを指示している（図中、破線エで囲む部分）。右リール３ｃについては表示窓Ｗの上段に「リプレイＡ」図柄（図柄番号１）、中段に「チェリーＢ」図柄（図柄番号０）、下段に「赤セブン」図柄（図柄番号２０）を停止させることを指示している（図中、破線オで囲む部分）。なお、ストップスイッチ２６ａ～２６ｃの操作順序は不問である。また、図１０１（ｂ）の画像が表示される場合

は、図９９に示した指示内容Ａ５の報知も行われる。換言すると、複数のリール（本実施形態では左リール、中リール、右リール）を特定位置で目押しさせる報知演出である。これにより、指示内容Ａ５の報知を「３回胴報知演出」とも称する。

【０４８７】

図１０１（ａ）の画像が表示された遊技で、演出グループ番号が１５になった場合、中リール３ｂについて目押しが成功し、報知された図柄の並び（「リプレイＡ」図柄、「ホシＡ」図柄、「ホシＢ」図柄）を表示窓Ｗに停止表示されると、入賞０１～０３のいずれかの図柄組合せ（図８７参照）が有効ラインに揃うようなリール停止制御が行われる。上述した「目押し」の成功は、ビタ押しに成功した場合だけでなく、報知された図柄の並びが、表示窓Ｗから所定コマ数（例えば１コマ）だけ上流側の位置にあるときのタイミングでストップスイッチが操作された場合を含んでもよい。これにより、図９８に示した第２ＡＴ遊技上乗せ抽せんが実行され、上乗せ遊技数が決定されると、その数値が図９６に示したＡＴ遊技数カウンタに加算される。これに対して、演出グループ番号が１４になった場合、中リール３ｂに報知された図柄の並びを表示窓Ｗに停止表示させることができなくても、第２ＡＴ遊技上乗せ抽せんが実行される。

【０４８８】

また、図１０１（ｂ）の画像が表示された遊技（すなわち、入賞－Ｑの条件装置に対応付けられた図柄組合せが揃えられる状態になった遊技）で、リール３ａ～３ｃのうち、すべてのリールについて目押しに成功すると入賞２８の図柄組合せ（図８９参照）が有効ラインに揃い、２つのリールについて目押しが成功すると入賞２９～３１のいずれかの図柄組合せ（図８９参照）が有効ラインに揃い、１つのリールについて目押しに成功すると入賞３２～３４のいずれかの図柄組合せ（図８９及び図９０参照）が有効ラインに揃うようなリール停止制御が行われる。また、全てのリールについて目押しに失敗した場合は、入賞３５又は入賞３６の図柄組合せが有効ラインに揃うようなリール停止制御が行われる。ここで、上述した「目押し」の成功は、ビタ押しに成功した場合だけでなく、入賞２８の図柄組合せを構成する所定図柄に対応する図柄番号が、基準位置（例えば下段）から所定コマ数（例えば１コマ）だけ上流側の位置にあるときにストップスイッチが操作された場合を含んでもよい。

【０４８９】

このように、３つのリールについて目押しが成功したときと、２つのリールについて目押しが成功したときと、１つのリールについて目押しが成功したときとで、メダル数の払出し数は同じであるが、有効ライン上に揃う図柄組合せが異なるように構成されている。このように、各リールごとに目押しが成功したか否かを判断して、その結果を集計することで、何個のリールについて目押しが成功したか否かを判断するのではなく、有効ライン上に停止表示された図柄組合せ（入賞の種類）によって、何個のリールについて目押しが成功したか否かを判断しているため、主制御手段が有するＲＡＭの記憶容量を圧迫せず、かつ、主制御手段の処理負担を軽減することができる。そして、目押しに成功したリールの数に応じて、図９８に示した３回胴上乗せ１抽せん～３回胴上乗せ３抽せんが実行され、各上乗せ抽せんで決定された上乗せ遊技数が図９６に示したＡＴ遊技数カウンタに加算される。

【０４９０】

具体的には、３つのリールについて目押しに成功すると、３回胴上乗せ１抽せん、３回胴上乗せ２抽せん、３回胴上乗せ３抽せんの３つの抽せんを実行し、２つのリールについて目押しに成功すると、３回胴上乗せ１抽せん、３回胴上乗せ２抽せんの２つの抽せんを実行し、１つのリールについて目押しが成功すると、３回胴上乗せ１抽せんの１つの抽せんを実行し、全てのリールについて目押しが失敗すると、３回胴上乗せ１抽せん、３回胴上乗せ２抽せん、３回胴上乗せ３抽せんの何れの抽せんも実行しない。換言すると、目押しが成功したリール数が多いほど、遊技者にとって有利な結果が得られるようになっている。また、仮に第１停止操作の目押しに失敗した場合であっても残りのリールに対する目押しによって有利な結果が得られるようになっている。このように構成することによって

、１遊技全体を通して（すなわち、最後の停止操作が行われるまで）緊張感が高まる遊技性を提供することができる。

【０４９１】

そして、１種ＢＢ遊技の終了条件が満たされたときに、ＡＴ遊技数カウンタのカウント値が１以上であった場合は、メイン遊技状態は「ＡＴ中」（ＭＳ＝４）へ移行するが、遊技者に対しては、表示画面１１ａにおいて、第１ＡＴ遊技を開始するか否かの抽せんが演出として行われる。この抽せんで第１ＡＴ遊技の開始が決定された場合は、基本的には所定遊技数の第１ＡＴ遊技が行われた後、第２ＡＴ遊技が開始される。ただし、図９８に示したループ率抽せんによって決定されたループ率に基づくループ抽選により、第１ＡＴ遊技が繰り返し実行される場合がある。そして、ノーマルビッグ中に上乗せされた遊技数の第２ＡＴ遊技が行われると、通常区間の遊技に戻る。なお、第１ＡＴ遊技及び第２ＡＴ遊技は、遊技者には個別のＡＴ遊技として認識されるが、どちらのＡＴ遊技もメイン遊技状態は「ＡＴ中」（ＭＳ＝４）である。

【０４９２】

（「高確」における特典）

メイン遊技状態が「高確」（ＭＳ＝１）に滞在しているときに、役抽せんにより、１種ＢＢ－Ａ～Ｄのいずれかのボーナス条件装置番号が紐付けられている当せん番号が決定されると、「１種ＢＢ内部中／１種ＢＢ作動中」（ＭＳ＝３）へ移行する。その後ノーマルビッグが開始されると、当該ノーマルビッグ中において、表示画面１１ａに図１０１（ａ）又は図１０１（ｂ）に示す画像が表示された遊技で、表示された画像の図柄を停止表示させることができた場合は、上乗せされる第２ＡＴ遊技の遊技数が、「通常区間」から「１種ＢＢ内部中／１種ＢＢ作動中」へ移行した場合に比べて約２倍になる。

【０４９３】

（「ＡＴ中」における特典）

メイン遊技状態が「ＡＴ中」（ＭＳ＝４）に滞在しているときに、役抽せんにより、１種ＢＢ－Ａ～Ｄのいずれかのボーナス条件装置番号が紐付けられている当せん番号が決定されると、「１種ＢＢ内部中／１種ＢＢ作動中」（ＭＳ＝３）へ移行する。そして、決定された当せん番号に紐付けられたボーナス条件装置に対応付けられた図柄組合せが揃った場合、ノーマルビッグではなく、ハイパービッグゲーム（以下、「ハイパービッグ」と称する。）が開始される。ハイパービッグでは、表示画面１１ａに図１０１（ａ）又は図１０１（ｂ）に示す画像が表示された遊技で、表示された画像の図柄を停止表示させることができなかった場合でも、第２ＡＴ遊技の上乗せ抽せんが行われる。

【０４９４】

＜プラクティスモード＞

本実施形態の遊技機においては、ノーマルビッグ中に、遊技者の目押しの技量が判定されるプラクティスモードへ移行することができる。プラクティスモード中はノーマルビッグも並行して進行し、ノーマルビッグが終了すると、これに併せてプラクティスモードも終了する。また、プラクティスモードへ移行したとしても、ノーマルビッグによって享受可能な利益は、プラクティスモードへ移行しなかった場合と何ら変わることはない。

【０４９５】

プラクティスモードへの移行は、１種ＢＢの図柄組合せが揃った後に可能となる。例えば、図１０２（ａ）に示すように、１種ＢＢの図柄組合せが揃うと、表示画面１１ａには「ノーマルビッグ」というメッセージＭＧ１の下側に、「ＰＵＳＨボタンを長押しすると、ＰＲＡＣＴＩＣＥ　ＭＯＤＥに切り替え可能です。」というメッセージＭＧ２が表示される。この状態で規定数のメダルが投入され、スタートレバー２５が操作された場合は、プラクティスモードへ移行することなくノーマルビッグが開始される。

【０４９６】

図１０２（ａ）の状態で、遊技者が決定ボタン５５（図１（ａ）参照）を押し続けると、図１０２（ｂ）に示すように、メッセージＭＧ２が消えて、表示画面１１ａの左上に「ＰＲＡＣＴＩＣＥ　ＭＯＤＥ」というメッセージＭＧ３が表示されて、遊技者にプラクテ

ィスモードへ移行したことが知らされる。このとき、再度、決定ボタン５５が押され続けると、メッセージＭＧ３の表示が消えて、再びメッセージＭＧ２が表示される。そして、図１０２（ｂ）の状態で規定数のメダルが投入されると、図１０２（ｃ）に示すように、メッセージＭＧ３の下側に、遊技経過時間を示す時間ＴＭが表示される。時間ＴＭは、プラクティスモード中の各遊技を行うのにかかった時間を累積して表示するものである。具体的には、規定数のメダルが投入され、スタートレバー２５が操作されると、副制御手段２００が計時を開始し、すべてのリールが停止すると計時を一時停止する。表示されている時間ＴＭの値はそのまま保持され、次の遊技においてスタートレバー２５が操作されると、副制御手段２００は、保持された時間から計時を再開し、すべてのリールが停止すると再び計時を一時停止する。このように遊技経過時間を計測することによって、メダルの払出しに伴う時間や、メダルの払出し時にホッパーエンプティエラー（ホッパーにメダルが貯留されていないときに発生するエラー）が発生した場合の時間、また、遊技と遊技との間で所用（トイレ休憩）で離席した場合の時間、等は遊技経過時間から除外され、遊技にかかった正味の時間に基づいて、後述するような目押しの技量に関する評価が行われるため、遊技者は安心してプラクティスモードの遊技を楽しむことができる。

【０４９７】

（目押し画像）

プラクティスモード中は、役抽せんによって決定された当せん番号に基づいて演出グループ番号が１４又は１５になると、単回胴報知演出（図９９に示した指示内容Ａ４の報知）とともに、図１０３～図１０５に示す目押し画像１～５７のうちいずれかが表示画面１１ａに表示される。また、役抽せんによって決定された当せん番号に基づいて演出グループ番号が１９になった場合は、３回胴報知演出（図９９に示した指示内容Ａ５の報知）とともに、図１０１（ｂ）に示した画像（以下、本実施形態において「３回胴ビタ押し画像」とも称する。）が表示画面１１ａに表示される。

【０４９８】

目押し画像は、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃの操作順序と、各リールの目押し図柄とを指示する画像であり、図１０３～図１０５に示すように目押し画像１～目押し画像５７の、５７種類の目押し画像が用意されている。これらの図に示す目押し画像には、４行３列で構成されたマス目の中に、図柄の名称と押し順が記されており、左側の列は左リール３ａに対応し、中央の列は中リール３ｂに対応し、右側の列は右リール３ｃに対応している。また、第１行目には表示窓Ｗの上段に停止させる図柄の名称が示され、第２行目には表示窓Ｗの中段に停止させる図柄の名称が示され、第３行目には表示窓Ｗの下段に停止させる図柄の名称が示されている。さらに、第４行目には、各リールの押し順を示す数字が示されている。

【０４９９】

例えば、図１０３に示す目押し画像１は、ストップスイッチの押し順については、中→左→右の順序を指示している。また、各リールについてビタ押しする図柄は、左リール３ａについては、表示窓Ｗの上段から順に「バー」図柄（図柄番号６）、「スイカ」図柄（図柄番号５）、「リプレイＡ」図柄（図柄番号４）をビタ押しすること、中リール３ｂについては、表示窓Ｗの上段から順に「リプレイＡ」図柄（図柄番号１４）、「ホシＡ」図柄（図柄番号１３）、「ホシＢ」図柄（図柄番号１２）をビタ押しすること、右リール３ｃについては、表示窓Ｗの上段から順に「ホシＢ」図柄（図柄番号４）、「スイカ」図柄（図柄番号３）、「ホシＡ」図柄（図柄番号２）をビタ押しすること、を指示している。

【０５００】

なお、目押し画像２～５７についても指示内容は同様であるが、押し順についてはすべての目押し画像で中→左→右の押し順を指示している。また、目押し画像２～５７に示されている、各リールについてビタ押しする図柄に関する図柄番号は、図８６に示した図柄配列から特定できるため、その詳細な説明は省略する。

【０５０１】

遊技者は、目押し画像１～５７のいずれか、又は３回胴ビタ押し画像（図１０１（ｂ）

参照）が表示画面１１ａに表示されたときに、各リールについて表示画面１１ａに表示された図柄をビタ押しすると、副制御手段２００において、表示された図柄を表示窓Ｗに停止表示されたか否か、また、停止表示させることができた場合はビタ押しの精度に応じて、目押しに関する技量の目安となるスコアが計算される。また、プラクティスモード中はノーマルビッグ中でもあるため、役抽せんで演出グループ番号が１４又は１５に決定された遊技において、表示窓Ｗの上段から順に、中リール３ｂの「リプレイＡ」図柄、「ホシＡ」図柄、「ホシＢ」図柄、が停止表示された場合は第２ＡＴ遊技上乗せ抽せん（図９８参照）が実行され、抽せん結果に応じて第２ＡＴ遊技数が上乗せされる。

【０５０２】

図１０３～図１０５に示した目押し画像１～５７において、中リール３ｂについてのビタ押しすべき図柄は、いずれも「リプレイＡ」図柄、「ホシＡ」図柄、「ホシＢ」図柄になっている。したがって、プラクティスモードであるか否かに応じて遊技者に対する報知態様（具体的には、図１０１（ａ）に示す報知態様と、図１０３～図１０５に示す報知態様）が異なっていても、それにより遊技者に不利益を与えることはない。

【０５０３】

図１０６に、図１０３～図１０５に示した各目押し画像について、ビタ押しが成功したか否かの判断対象となる表示窓Ｗの下段における図柄番号と、各目押し画像のビタ押しの難易度を示す。この図において、例えば、目押し画像１が表示画面１１ａに表示された場合、表示窓Ｗの下段に、左リール３ａの図柄番号４（「リプレイＡ」図柄）の図柄が停止表示されると、左リール３ａについてビタ押しが成功したか否かの判断が行われる。また、中リール３ｂについては、図柄番号１２（「ホシＢ」図柄）の図柄が表示窓Ｗの下段に停止表示されると、中リール３ｂについてビタ押しが成功したか否かの判断が行われる。さらに、右リール３ｃについては、図柄番号２（「ホシＡ」図柄）の図柄が表示窓Ｗの下段に停止表示されると、中リール３ｃについてビタ押しが成功したか否かの判断が行われる。他の目押し画像に関しても同様に、表示窓Ｗの下段に停止表示させる図柄番号が定められている。なお、ビタ押しの判断を行うか否かを決定する際に参照する図柄の停止表示位置は、下段に限らず、上段や中段であってもよい。

【０５０４】

また、本実施形態においては、目押し画像１～５７によって示される各リールの停止表示図柄について、ビタ押しの難易度がＳＳ，Ｓ，Ａ，Ｂ，Ｃの５ランクで定められている。これらのランクのうち、ＳＳは最もビタ押しが困難であり、以下、Ｓ→Ａ→Ｂ→Ｃの順にビタ押しが容易になっていく。これらの難易度は、例えば、各目押し画像によって示される９個の図柄の中に、又はその近傍に、目立つ図柄又は図柄配列が含まれているか否かに応じて定められている。ここで、「近傍」とは、例えば、表示窓Ｗの上段の１つ上の図柄位置又は下段の１つ下の図柄位置をいう。また、「目立つ図柄」とは、例えばボーナス図柄（「赤セブン」図柄、「青セブン」図柄及び「バー」図柄）をいう。さらに、「目立つ図柄配列」とは、同種の図柄（例えば「ホシＡ」図柄と「ホシＡ」図柄や、「ホシＡ」図柄と「ホシＢ」図柄など）が連続して配置されている場合などをいう。

【０５０５】

（表示する目押し画像の選択）

プラクティスモード中に表示画面１１ａに表示される目押し画像は、スタートレバー２５の操作を契機として副制御手段２００において実行される抽せん（目押し画像抽せん）によって決定される。目押し画像抽せんでは、スタートレバー２５が操作されたときの遊技経過時間（図１０２（ｃ）の時間ＴＭに表示されている時間）に応じて異なる抽せんテーブルが参照される。本実施形態では、図１０７（ａ）に示すように、スタートレバー２５が操作されたときの遊技経過時間が、０秒以上かつ２０秒未満のときは抽せんテーブルＡが参照され、２０秒以上かつ４０秒未満のときは抽せんテーブルＢが参照され、４０秒以上かつ１分未満のときは抽せんテーブルＣが参照され、１分以上かつ１分２０秒未満のときは抽せんテーブルＤが参照され、１分２０秒以上かつ２分未満のときは抽せんテーブルＥが参照され、２分以上のときは抽せんテーブルＦが参照される。

【０５０６】
本実施形態では、遊技経過時間の値が大きくなるほど、難易度が高い目押し画像が選択されやすくなるような確率が定められている。したがって、抽せんテーブルＡが難易度の低い目押し画像が選択される確率が最も高く、抽せんテーブルＡ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ→Ｆの順に、難易度の高い目押し画像が選択される確率が徐々に高くなっていくように、選択確率が定められている。換言すると、遊技経過時間が長いより短い方が後述するスコアが高くなりやすいように構成されている。
【０５０７】
（スコア計算）
前述したように、プラクティスモードにおいて算出されるスコアは、遊技者の目押しの技量の目安となる数値である。このスコアは、表示画面１１ａに表示された目押し画像に示されている図柄が表示されたか否か、ビタ押しの精度、役抽せんによって作動した条件装置の種類などに基づいて、副制御手段２００によって算出される。具体的には、図１０７（ｂ）に示す計算表に基づいてスコアの値にポイントが加算されていく。この計算表では、「ビタ押し判定」、「３回胴ビタ押し成功ポイント」及び「枚数調整役時Marvelous判定」の３つの項目が定められている。
【０５０８】
「ビタ押し判定ポイント」は、表示画面１１ａに表示された目押し画像に示されている図柄が表示窓Ｗに停止表示された場合において、ストップスイッチの停止操作タイミングの精度に応じて加算されるポイントである。このポイントは、各リールについて個々に加算される。本実施形態では、停止操作タイミングの精度の評価が「Ｍａｒｖｅｌｏｕｓ」、「Ｅｘｃｅｌｌｅｎｔ」、「Ｃｏｏｌ」及び「Ｓｏ－ｓｏ」の４段階が定められている。「Ｍａｒｖｅｌｏｕｓ」が最も精度が高く、次いで「Ｅｘｃｅｌｌｅｎｔ」、「Ｃｏｏｌ」の順に精度が下がっていく。「Ｓｏ－ｓｏ」は、ビタ押しの停止操作タイミングよりも早いタイミングでストップスイッチが操作されたが、リールの引込制御が行われたことによって、目押し画像に示されている図柄が表示窓Ｗに停止表示されたときの評価である。
【０５０９】
したがって、「Ｓｏ－ｓｏ」の判定がなされた場合はスコアにポイントが加算されず、「Ｍａｒｖｅｌｏｕｓ」の判定がなされた場合、スコアに加算されるポイントが最も大きく、次いで「Ｅｘｃｅｌｌｅｎｔ」、「Ｃｏｏｌ」の順に、スコアに加算されるポイントが小さくなっていく。なお、これら停止操作タイミングの精度に関する評価の決定方法については後に詳しく説明する。
【０５１０】
次に「３回胴ビタ押し成功ポイント」は、特定の状況ですべてのリールについてビタ押しが成功した場合にスコアに加算されるポイントである。「単回胴報知時」は、プラクティスモード中に役抽せんにより当せん番号α＋１１又はα＋１２（図９２（ｄ）参照）が決定され、単回胴報知演出（図９９に示した指示内容Ａ４の報知）が行われたときに、すべてのリールについてビタ押しが成功したときに加算されるポイントである。また、「３回胴報知時」は、プラクティスモード中に役抽せんにより当せん番号α＋１６（図９２（ｄ），図９４（ａ）参照）が決定され、３回胴報知演出（図９９に示した指示内容Ａ５の報知）が行われたときに、すべてのリールについてビタ押しが成功したときに加算されるポイントである。
【０５１１】
次に「枚数調整役時Ｍａｒｖｅｌｏｕｓ判定」は、プラクティスモード中に当せん番号α＋１３（図９２（ｄ），図９４（ａ）参照）が決定された遊技（このとき、カットイン演出が行われる）において、入賞３８の図柄組合せ（７枚役。図９０参照）を揃えることができた場合に加算されるポイントである。入賞３８の図柄組合せを揃えることができた場合は、遊技者に対して「Ｍａｒｖｅｌｏｕｓ」の評価演出が実行される。
【０５１２】
なお、本実施形態では、目押し画像１～５７のいずれも表示されず、３回胴ビタ押し画

像が表示されず、かつ、カットイン演出が実行されない遊技においても、中ストップスイッチ２６ｂが第１停止操作された場合に限って、中リール３ｂのみに関する目押し精度を、前述した「Ｍａｒｖｅｌｏｕｓ」、「Ｅｘｃｅｌｌｅｎｔ」、「Ｃｏｏｌ」の三段階で評価するように構成されている。

【０５１３】

プラクティスモード中は、以上の各種項目に関するポイントがスコアに加算されるが、図１０７（ｂ）に示すように、各項目に対応付けられたポイントはスコア計算レベル１～５に応じて異なっている。本実施形態では、スコア計算レベル１が各項目に対応付けられたポイントが最も低く、スコア計算レベル２から５にかけて各項目に対応付けられたポイントが徐々に大きくなっていくように定められている。

【０５１４】

スコア計算レベル１～５のいずれに基づいてスコアに加算するポイントを決定するのかは、図１０７（ａ）に示すスタートレバー２５が操作されたときの遊技経過時間によって定まる。すなわち、スタートレバー２５が操作されたときの遊技経過時間が、０秒以上かつ２０秒未満のときはスコア計算レベル３に従ってスコアが計算され、２０秒以上かつ４０秒未満のときはスコア計算レベル４に従ってスコアが計算され、４０秒以上かつ１分未満のときはスコア計算レベル５に従ってスコアが計算され、１分以上かつ１分２０秒未満のときはスコア計算レベル３に従ってスコアが計算され、１分２０秒以上かつ２分未満のときはスコア計算レベル２に従ってスコアが計算され、２分以上のときはスコア計算レベル１に従ってスコアが計算される。

【０５１５】

以上の特徴により、遊技経過時間が１分になるまでは、選択される目押し画像の難易度が徐々に高くなっていくとともに（抽せんテーブルＡ→Ｂ→Ｃ）、スコアに加算されるポイントも大きくなっていく（スコア計算レベル３→４→５）。そして、遊技経過時間が１分を過ぎると、選択される目押し画像の難易度は高くなっていくが（抽せんテーブルＤ→Ｅ→Ｆ）、各遊技で目押しに費やす時間が長くかかり過ぎていることが想定されるため、スコアに加算されるポイントが小さくなっていく（スコア計算レベル３→２→１）。

【０５１６】

なお、スコア計算において、遊技経過時間を直接反映してもよい。具体的には、遊技経過時間がＡのとき目押しの精度がαであった遊技と、遊技経過時間がＢ（ＢはＡよりも大きい）のとき目押しの精度がαであった遊技とにおいて、双方の遊技におけるスコアを比較した場合、遊技経過時間がＡのとき目押しの精度がαであった遊技のスコアの方が高くなるように構成されていてもよい。換言すると、同じ目押しの精度であったとしても、遊技経過時間が小さい（短い）方が、より高いスコアとなるように構成されていてもよい。また、遊技経過時間は、プラクティスモード中の各遊技を行うのにかかった時間の累積としたが、遊技経過時間として、プラクティスモード中の１遊技（例えば、スタートレバー２５の操作からすべてのリールが停止するまで）ごとに遊技時間を計測し、各遊技における遊技経過時間と目押しの精度とに基づくスコア（各遊技のスコアを算出する際に、遊技経過時間が短い方がスコアは高くなる）としてもよい。このように構成することによって、目押しの精度だけでなく、目押しのスピードもスコアに反映されるようになり、遊技者にとって緊張感のあるゲーム性を提供することができる。

【０５１７】

≪ノーマルビッグ中の遊技の進行に伴う報知態様の遷移≫

次にノーマルビッグ中における遊技の進行に伴う報知態様の遷移について、プラクティスモードへ移行しなかった場合（非プラクティスモード）と、プラクティスモードへ移行した場合とに分けて説明する。

＜単回胴報知演出が行われる場合＞

図１０８は、役抽せんで当せん番号α＋１１又はα＋１２（図９２（ｄ），図９４（ａ）参照）が決定され、指示内容Ａ４の報知（単回胴報知演出）が行われる場合の報知態様の遷移を示しており、図１０８（ａ－１）～（ａ－３）は、プラクティスモードへ移行し

なかった場合の遷移を示し、図１０８（ｂ－１）～（ｂ－３）は、プラクティスモードへ移行した場合の遷移を示す。

【０５１８】

（非プラクティスモードにおける報知態様の遷移）

プラクティスモードへ移行しなかった場合は、スタートレバー２５の操作を契機として役抽せんが行われ、当せん番号α＋１１又はα＋１２（図９２（ｄ），図９４（ａ）参照）が決定されると、図１０８（ａ－１）に示すように表示画面１１ａには、図１０１（ａ）に示した画像ＮＤＰとともに、指示内容Ａ４のメッセージ「中リールに（リプレイ・☆・☆）をビタ押し！」が表示される。

【０５１９】

これにより、遊技者が中ストップスイッチ２６ｂを第１停止操作すると、図１０８（ａ－２）に示すように画像ＮＤＰにおいて中リールの押し順を示す「１」の数字が消去される。そして、第２停止操作及び第３停止操作が順次行われて全リールが停止し、表示窓Ｗの上段、中段、下段に、中リール３ｂの「リプレイＡ」図柄、「ホシＡ」図柄、「ホシＢ」図柄が停止表示された場合は、第２ＡＴ遊技上乗せ抽せんが行われ、図１０８（ａ－３）に示すように、抽せんによって決定された上乗せ遊技数が表示画面１１ａに表示される。なお、図１０８（ａ－３）は、第２ＡＴ遊技が５ゲーム上乗せされたことを示している。

【０５２０】

（プラクティスモードにおける報知態様の遷移）

これに対して、プラクティスモードへ移行した場合は、スタートレバー２５の操作を契機に役抽せんで当せん番号α＋１１又はα＋１２（図９２（ｄ），図９４（ａ）参照）が決定されると、図１０８（ｂ－１）に示すように、表示画面１１ａには、図１０３～図１０５に示した目押し画像１～５７のうちいずれか１つの目押し画像ＰＤＰとともに、指示内容Ａ４のメッセージ「中リールに（リプレイ・☆・☆）をビタ押し！」が表示される。ここで、図１０８（ｂ－１）は、目押し画像１が表示された状態を示している。

【０５２１】

これにより、遊技者が中ストップスイッチ２６ｂを第１停止操作すると、図１０８（ｂ－２）に示すように画像ＰＤＰにおいて中リールの押し順を示す「１」の数字が消去される。このとき、中リール３ｂにおいて、表示窓Ｗの上段、中段、下段に、それぞれ「リプレイＡ」図柄、「ホシＡ」図柄、「ホシＢ」図柄が停止表示された場合は、ストップスイッチ２６ｂの停止操作タイミングに基づいて中リール３ｂに関する目押し精度の評価が行われる。目押し精度の評価結果は、画像ＰＤＰの下側に表示され、図１０８（ｂ－２）は「Ｍａｒｖｅｌｏｕｓ」の評価がされた状態を示している。

【０５２２】

続いて、第２停止操作及び第３停止操作が順次行われると、その都度、目押し精度の評価が行われる。全リールが停止したときに、表示窓Ｗの上段、中段、下段に、中リール３ｂの「リプレイＡ」図柄、「ホシＡ」図柄、「ホシＢ」図柄が停止表示されていた場合は、第２ＡＴ遊技上乗せ抽せんが行われる。そして、図１０８（ｂ－３）に示すように、抽せんによって決定された上乗せ遊技数が表示画面１１ａに表示される。なお、図１０８（ｂ－３）は、第２ＡＴ遊技が５ゲーム上乗せされたことを示している。

【０５２３】

＜３回胴報知演出が行われる場合＞

図１０９は、役抽せんで当せん番号α＋１６（図９２（ｄ），図９４（ａ）参照）が決定され、指示内容Ａ５の報知（３回胴報知演出）が行われる場合の報知態様の遷移を示しており、図１０９（ａ－１）～（ａ－３）は、非プラクティスモードにおける遷移を示し、図１０９（ｂ－１）～（ｂ－３）は、プラクティスモードにおける遷移を示す。

【０５２４】

（非プラクティスモードにおける報知態様の遷移）

まず、スタートレバー２５の操作を契機として役抽せんが行われ、当せん番号α＋１６（図９２（ｄ），図９４（ａ）参照）が決定されると、図１０９（ａ－１）に示すように

、表示画面１１ａには３回胴ビタ押し画像ＳＤＰとともに、指示内容Ａ５のメッセージ「左リールに（☆・☆・青セブン）、中リールに（☆・☆・バー）、右リールに（リプレイＡ・チェリーＢ・赤セブン）をビタ押し！」が表示される。

【０５２５】

これにより、例えば、遊技者が左ストップスイッチ２６ａを第１停止操作すると、図１０９（ａ－２）に示すように画像ＳＤＰにおいて左リールに対応する領域が暗転する。さらに、左リール３ａのビタ押しが成功して、表示窓Ｗの上段、中段、下段に、左リール３ａの「ホシＢ」図柄、「ホシＡ」図柄、「青セブン」図柄が停止表示された場合、画像ＳＤＰの下側に「ＯＫ」の文字が表示される。なお、ビタ押しに失敗した場合は、「ＮＧ」の文字が表示される。

【０５２６】

その後、第２停止操作及び第３停止操作が順次行われ、その都度、ビタ押しに成功したときは左リール３ａと同様の表示が行われる。全リールが停止し、表示窓Ｗに停止表示された図柄組合せに応じて３回胴上乗せ１抽せん～３回胴上乗せ３抽せん（図９８参照）が行われる。そして、図１０９（ａ－３）に示すように、抽せんによって決定された上乗せ遊技数が表示画面１１ａに表示される。なお、図１０９（ａ－３）は、第２ＡＴ遊技が１０ゲーム上乗せされたことを示している。

【０５２７】

（プラクティスモードにおける報知態様の遷移）

プラクティスモードへ移行した場合は、スタートレバー２５の操作を契機に、役抽せんによって当せん番号α＋１６（図９２（ｄ），図９４（ａ）参照）が決定されると、図１０９（ｂ－１）に示すように、非プラクティスモードと同様、表示画面１１ａには３回胴ビタ押し画像ＳＤＰとともに、指示内容Ａ５のメッセージ「左リールに（☆・☆・青セブン）、中リールに（☆・☆・バー）、右リールに（リプレイＡ・チェリーＢ・赤セブン）をビタ押し！」が表示される。

【０５２８】

これにより、例えば、遊技者が左ストップスイッチ２６ａを第１停止操作すると、図１０９（ｂ－２）に示すように画像ＳＤＰにおいて左リールに対応する領域が暗転する。そして、表示窓Ｗの上段、中段、下段に、左リール３ａの「ホシＢ」図柄、「ホシＡ」図柄、「青セブン」図柄が停止表示された場合、画像ＳＤＰの下側に「ＯＫ」の文字が表示される。なお、表示窓Ｗに上記の図柄の並びが停止表示されなかった場合は「ＮＧ」の文字が表示される。また、表示窓Ｗに上記の図柄の並びが停止表示された場合は、ストップスイッチ２６ａの停止操作タイミングに基づいて左リール３ａに関する目押し精度の評価が行われる。目押し精度の評価結果は、画像ＳＤＰの下側に表示され、図１０９（ｂ－２）は「Ｅｘｃｅｌｌｅｎｔ」の評価がされた状態を示している。

【０５２９】

その後、第２停止操作及び第３停止操作が順次行われ、その都度、表示窓Ｗに、報知された図柄の並びが停止表示されたときは左リール３ａと同様の表示が行われる。また、併せて各ストップスイッチの停止操作タイミングに基づいて対応するリールに関する目押し精度の評価が行われ、その評価結果が、画像ＳＤＰの下側に表示される。全リールが停止すると、表示窓Ｗに停止表示された図柄組合せに応じて３回胴上乗せ１抽せん～３回胴上乗せ３抽せん（図９８参照）が行われる。そして、図１０９（ｂ－３）に示すように、抽せんによって決定された上乗せ遊技数が表示画面１１ａに表示される。なお、図１０９（ｂ－３）は、第２ＡＴ遊技が１０ゲーム上乗せされたことを示している。

【０５３０】

≪プラクティスモード中の遊技に係る主な制御処理≫

次にプラクティスモード中の遊技に関連する主な制御処理の内容について、図１１０～図１１８に示すフローチャートを参照して説明する。

＜主制御手段における主な制御処理＞

図１１０に示すフローチャートを参照して、メイン遊技状態が「１種ＢＢ内部中／１種

ＢＢ作動中」（ＭＳ＝３）に滞在しているときに、主制御手段１００において、全リールの停止後に行われる遊技状態３全停処理の一部内容について説明する。遊技状態３全停処理は、非プラクティスモード及びプラクティスモードの双方で実行される処理である。

【０５３１】

「１種ＢＢ内部中／１種ＢＢ作動中」（ＭＳ＝３）に滞在しているときに、全リールが停止して、遊技状態３全停処理が開始されると、主制御手段１００は、まず、１種ＢＢ（ＲＢ－Ｂ）遊技、ＲＢ－Ａ遊技又はＳＢ遊技のいずれかを実行中であるか否かを判断する（ステップＳｍ１０）。１種ＢＢ遊技、ＲＢ－Ａ遊技又はＳＢ遊技のいずれも実行していなければ、ステップＳｍ１０の判断結果がＮＯとなって、他の処理を行う。これに対して、１種ＢＢ遊技、ＲＢ－Ａ遊技又はＳＢ遊技のいずれかを行っていた場合は、ステップＳｍ１０の判断結果がＹＥＳとなって、今回の遊技で行われた役抽せんの結果に基づいて演出グループ番号が１９になったか否かを判断する（ステップＳｍ１２）。

【０５３２】

役抽せんで当せん番号がα＋１６に決定されず、その結果、演出グループ番号が１９にならなかった場合（図９４（ａ）参照）、ステップＳｍ１２の判断結果はＮＯとなり、次に主制御手段１００は、今回の遊技で行われた役抽せんによって当せん番号がα＋１１又はα＋１２に決定され、その結果、演出グループ番号が１４又は１５に決定されたか否かを判断する（ステップＳｍ１４）。役抽せんで当せん番号がα＋１１又はα＋１２に決定されず、その結果、演出グループ番号が１４又は１５にならなかった場合、ステップＳｍ１４の判断結果はＮＯとなり、ステップＳｍ３２へ移行して、仮乗せカウンタ（図９６参照）に０を保存した後、他の処理を行う。これに対して、役抽せんで当せん番号がα＋１１又はα＋１２に決定され、その結果、演出グループ番号が１４又は１５になった場合、ステップＳｍ１４の判断結果はＹＥＳとなり、主制御手段１００は、以下に説明する単回胴報知演出時の処理を行う。

【０５３３】

（単回胴報知演出時の処理）

まず、主制御手段１００は、今回の遊技で行われた役抽せんによって当せん番号がα＋１１に決定され、その結果、演出グループ番号が１４になったか否かを判断する（ステップＳｍ１６）。演出グループ番号が１４にならなかった場合、ステップＳｍ１６の判断結果はＮＯとなり、主制御手段１００は、ＡＴフラグ（図９６参照）の値が０であるか否かを判断する（ステップＳｍ１８）。ＡＴフラグの値が０だった場合はステップＳｍ１８の判断結果がＹＥＳとなり、次に主制御手段１００は、入賞０１～０３のいずれかの図柄組合せ（図８７参照）が有効ラインに揃ったか否かを判断する（ステップＳｍ２０）。そして、入賞０１～０３のいずれの図柄組合せも有効ラインに揃わなかった場合は、ステップＳｍ２０の判断結果がＮＯとなり、ステップＳｍ３２へ移行して、仮乗せカウンタに０を保存した後、他の処理を行う。

【０５３４】

ステップＳｍ１６の判断処理で、演出グループ番号が１４であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、また、ステップＳｍ１８の判断処理で、ＡＴフラグの値が０だった場合は判断結果がＮＯとなり、さらに、ステップＳｍ２０の判断処理で入賞０１～０３のいずれかの図柄組合せが有効ラインに揃っていた場合は判断結果がＹＥＳとなるが、これらいずれの場合も、第２ＡＴ遊技上乗せ抽せん（図９８参照）を行う（ステップＳｍ２２）。そして、第２ＡＴ遊技上乗せ抽せんによって、上乗せする遊技数が決定されると、その遊技数を仮乗せカウンタ（図９６参照）にセットし（ステップＳｍ２４）し、次いでＡＴ遊技数カウンタ（図９６参照）のカウント値に、仮乗せカウンタにセットした値を加算する（ステップＳｍ２６）。

【０５３５】

そして、主制御手段１００は、高確フラグ（図９６参照）の値が０であるか否かを判断する（ステップＳｍ２８）。高確フラグの値が０だった場合は、ステップＳｍ２８の判断結果がＹＥＳとなり、ステップＳｍ３２へ移行して、仮乗せカウンタに０を保存した後、

他の処理を行う。これに対して、高確フラグの値が１だった場合は、メイン遊技状態が「「高確」（ＭＳ＝１）に滞在しているときに１種ＢＢ遊技を開始したことを意味するため、再度ＡＴ遊技数カウンタのカウント値に、仮乗せカウンタにセットした値を加算する（ステップＳｍ３０）。これにより、メイン遊技状態が「高確」（ＭＳ＝１）から「１種ＢＢ内部中／１種ＢＢ作動中」（ＭＳ＝３）へ移行した場合は、「通常区間」（ＭＳ＝０）から「１種ＢＢ内部中／１種ＢＢ作動中」（ＭＳ＝３）へ移行した場合に比べて、１種ＢＢ遊技中に上乗せされる遊技数が２倍となる。そして、ステップＳｍ３２へ移行して、仮乗せカウンタに０を保存した後、他の処理を行う。

【０５３６】

（３回胴報知時の処理）

ステップＳｍ１２の判断処理で、役抽せんで当せん番号がα＋１６に決定され、その結果、演出グループ番号が１９になった場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、３回胴報知時の処理を行う。まず、ＡＴフラグの値が０であるか否かを判断し（ステップＳｍ３４）、ＡＴフラグの値が０だった場合はステップＳｍ３４の判断結果がＹＥＳとなって、次に主制御手段１００は、入賞２８の図柄組合せ（図８９参照）が有効ラインに揃ったか否かを判断する（ステップＳｍ３６）。入賞２８の図柄組合せが有効ラインに揃った場合、すなわち、すべてのリールについて目押しが成功した場合は、ステップＳｍ３６の判断結果がＹＥＳとなり、まず、３回胴上乗せ３抽せんを行い（ステップＳｍ３８）、抽せんによって決定された上乗せする遊技数を、ＡＴ遊技数カウンタに加算する処理を行う（ステップＳｍ４０）。次いで、３回胴上乗せ２抽せんを行い（ステップＳｍ４４）、抽せんによって決定された上乗せする遊技数を、ＡＴ遊技数カウンタに加算する処理を行う（ステップＳｍ４６）。さらに、３回胴上乗せ１抽せんを行い（ステップＳｍ５０）、抽せんによって決定された上乗せする遊技数を、ＡＴ遊技数カウンタに加算する処理を行う（ステップＳｍ５２）。そして、ステップＳｍ５２の処理を行うと、他の処理へ移行する。

【０５３７】

ステップＳｍ３６の判断処理において、入賞２８の図柄組合せが有効ラインに揃わなかった場合、判断結果はＮＯとなり、次に主制御手段１００は、入賞２９～入賞３１のいずれかの図柄組合せが有効ラインに揃ったか否かを判断する（ステップＳｍ４２）。入賞２９～入賞３１のいずれかの図柄組合せが有効ラインに揃った場合、すなわち、２つのリールについて目押しが成功した場合は、ステップＳｍ４２の判断結果がＹＥＳとなり、まず、３回胴上乗せ２抽せんを行い（ステップＳｍ４４）、抽せんによって決定された上乗せする遊技数を、ＡＴ遊技数カウンタに加算する処理を行う（ステップＳｍ４６）。次いで３回胴上乗せ１抽せんを行い（ステップＳｍ５０）、抽せんによって決定された上乗せする遊技数を、ＡＴ遊技数カウンタに加算する処理を行う（ステップＳｍ５２）。そして、ステップＳｍ５２の処理を行うと、他の処理へ移行する。

【０５３８】

ステップＳｍ４２の判断処理において、入賞２９～入賞３１の図柄組合せがいずれも有効ラインに揃わなかった場合、判断結果はＮＯとなり、次に主制御手段１００は、入賞３２～入賞３４のいずれかの図柄組合せが有効ラインに揃ったか否かを判断する（ステップＳｍ４８）。入賞３２～入賞３４のいずれかの図柄組合せが有効ラインに揃った場合、すなわち、１つのリールについて目押しが成功した場合は、ステップＳｍ４８の判断結果がＹＥＳとなり、３回胴上乗せ１抽せんを行い（ステップＳｍ５０）、抽せんによって決定された上乗せする遊技数を、ＡＴ遊技数カウンタに加算する処理を行う（ステップＳｍ５２）。そして、ステップＳｍ５２の処理を行うと、他の処理へ移行する。なお、ステップＳｍ４８の判断処理において、入賞３２～入賞３４の図柄組合せがいずれも有効ラインに揃わなかった場合は、判断結果がＮＯとなってそのまま他の処理へ移行する。

【０５３９】

なお、ステップＳｍ３４の判断処理において、ＡＴフラグの値が１になっていた場合は、メイン遊技状態が「ＡＴ中」（ＭＳ＝４）に１種ＢＢ遊技が開始されたことを意味して

いる。したがって、この場合の１種ＢＢ遊技はハイパービッグとなり、ステップＳｍ３４の判断結果はＮＯとなって、そのままステップＳｍ３８→Ｓｍ４０→Ｓｍ４４→Ｓｍ４６→Ｓｍ５０→Ｓｍ５２の、上乗せ抽せんに関する処理が行われる。

【０５４０】

上述したステップＳｍ３６～Ｓｍ５２の処理では、有効ライン上に揃った図柄組合せ（入賞の種類）を判別することで、目押しに成功したリールの数を判定することができるため、別途、目押しに成功したリールの数を判定するための処理を行う必要が無くなり、制御プログラムの容量を削減することができる。

【０５４１】

＜副制御手段における主な制御処理＞

以下、ノーマルビッグの開始時に遊技者がプラクティスモードへ移行した場合において、副制御手段２００で実行されるスコア計算処理について説明する。スコア計算処理では、副制御手段２００は、ストップスイッチが操作されたことを契機として主制御手段１００から送信された停止操作情報から、（ａ）ストップスイッチが操作されたときに表示窓Ｗの下段に位置していた図柄の図柄番号（以下、本実施形態において「停止操作時図柄番号」とも称する）、（ｂ）その図柄の表示窓Ｗの下段における位置（具体的にはステッピングモータのステップ数。以下、本実施形態において「停止操作時ステップ数」とも称する）、及び（ｃ）最終的に表示窓Ｗの下段に停止表示されることとなる図柄の図柄番号（以下、本実施形態において「停止表示図柄番号」とも称する）を把握する。したがって、主制御手段１００における図柄番号カウンタのカウント値を、副制御手段２００は停止操作時図柄番号として把握し、主制御手段１００における１図柄カウンタのカウント値を、副制御手段２００は停止操作時ステップ数として把握する。そして副制御手段２００は、把握した上記（ａ）～（ｃ）の情報に基づいてスコアを算出する。

【０５４２】

（目押し画像１～５７のいずれかが表示されたときのスコア計算処理）

まず、図１１１～図１１３を参照して、目押し画像１～５７（図１０３～図１０５参照）のいずれかが表示された場合のスコア計算処理の内容について説明する。図１１１は、最初のリールが停止したとき（第１停止時）に実行する第１停止時スコア計算処理のフローチャートであり、図１１２は、次のリールが停止したとき（第２停止時）に実行する第２停止時スコア計算処理のフローチャートであり、図１１３は、最後のリールが停止したとき（第３停止時）に実行する第３停止時スコア計算処理のフローチャートである。また、本実施形態において、最初に停止したリールを「第１停止リール」、次に停止したリールを「第２停止リール」、最後に停止したリールを「第３停止リール」と称する。

【０５４３】

プラクティスモード中に、目押し画像１～５７のいずれかが表示された遊技において、リール３ａ，３ｂ，３ｃのうち最初のリールが停止すると、副制御手段２００は、図１１１に示す第１停止時スコア計算処理を実行し、まず、第１停止リールが中リール３ｂであるか否かを判断する（ステップＳｓ１０）。第１停止リールが中リール３ｂでなかった場合はステップＳｓ１０の判断結果がＮＯとなり、第１停止操作のビタ押しが失敗したこと示す情報（第１停止操作失敗情報）を、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に保存し（ステップＳｓ１２）、第１停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５４４】

これに対して、第１停止リールが中リール３ｂであった場合はステップＳｓ１０の判断結果がＹＥＳとなり、副制御手段２００は、表示画面１１ａに表示された目押し画像における中リールの図柄（目押し指定図柄、目押し指定図柄番号、成功判定図柄番号とも称す）と、表示窓Ｗに停止表示された（停止表示される）中リール３ｂの図柄とが、一致するか否かを判断する（ステップＳｓ１４）。この判断方法の一例としては、主制御手段から送信された停止操作情報から把握した停止表示図柄番号が、上述した目押し指定図柄番号と一致したか否かを判断する。一致しなかった場合は判断結果がＮＯとなり、ステップＳ

ｓ１２へ移行し、第１停止操作失敗情報を、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に保存した後、第１停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５４５】

これに対して、一致した場合はステップＳｓ１４の判断結果がＹＥＳとなり、副制御手段２００は、中ストップスイッチ２６ｂのビタ押しが成功したか否かを判断する（ステップＳｓ１６）。この判断は、主制御手段１００から送信された中ストップスイッチ２６ｂに関する停止操作情報から把握した停止操作時図柄番号に基づいて行われる。すなわち、図１０６に示されている各目押し画像に関する成功判定図柄番号のうち、表示画面１１ａに表示された目押し画像の中リールに関する成功判定図柄番号と、停止操作情報から把握した停止操作時図柄番号とが一致するか否かによって判断される。

【０５４６】

中リールに関する成功判定図柄番号と、停止操作時図柄番号とが一致しなかった場合、ステップＳｓ１６の判断結果がＮＯとなって、表示画面１１ａに、目押し指定図柄が停止表示されたがビタ押しには失敗した（引込制御によって目押し指定図柄が停止表示された）ことを示す「Ｓｏ－ｓｏ」の画像を表示する（ステップＳｓ１８）。これに対して、中リールに関する成功判定図柄番号と、停止操作時図柄番号とが一致した場合は、ステップＳｓ１６の判断結果がＹＥＳとなって、次に副制御手段２００は、中ストップスイッチ２６ｂに関する１図柄カウンタのカウント値が５～９の範囲内であるか否かを判断する（ステップＳｓ２０）。そして、主制御手段１００から送信された停止操作情報から把握した停止操作時ステップ数が５～９の範囲内であった場合は、ステップＳｓ２０の判断結果がＹＥＳとなり、ビタ押しの精度が最も高いことを示す「Ｍａｒｖｅｌｏｕｓ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ２２）。

【０５４７】

ステップＳｓ２０の判断処理で、停止操作時ステップ数が５～９の範囲外であった場合は、ステップＳｓ２０の判断結果がＮＯとなり、次に副制御手段２００は、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲内であるか否かを判断する（ステップＳｓ２４）。そして、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲内であった場合は、ステップＳｓ２４の判断結果がＹＥＳとなり、「Ｍａｒｖｅｌｏｕｓ」の次にビタ押しの精度が高いことを示す「Ｅｘｃｅｌｌｅｎｔ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ２６）。これに対して、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲外であった場合は、ステップＳｓ２４の判断結果がＮＯとなり、「Ｅｘｃｅｌｌｅｎｔ」の次にビタ押しの精度が高いことを示す「Ｃｏｏｌ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ２８）。

【０５４８】

そして、ステップＳｓ１８、Ｓｓ２２、Ｓｓ２６又はＳｓ２８の処理により、表示画面１１ａにビタ押しの精度に関する評価を表示すると、次に副制御手段２００は、表示画面１１ａに表示した評価に応じて図１０７に示した仕様に従ってポイントを計算する。例えば、スタートレバー２５が操作されたときの遊技経過時間が１２秒だった場合は、スコア計算レベルが３となり（図１０７（ａ）参照）、ビタ押し精度の評価が「Ｅｘｃｅｌｌｅｎｔ」だった場合はポイントが３６となる（図１０７（ｂ）参照）。また、ビタ押し精度の評価が「Ｓｏ－ｓｏ」だった場合はポイントが０となる。そして、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に保存されているスコアに、計算したポイントを加算する（ステップＳｓ３０）。このスコアは、１回のプラクティスモード（ノーマルビッグでもある）で計算されたポイントの合計値であり、個々のプラクティスモードに対応するスコアが個別に保存されている。そして、ステップＳｓ３０の処理を行うと、副制御手段２００は第１停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５４９】

以上のように、ステップＳｓ１６の判断処理において、中リールに関する成功判定図柄番号と、停止操作情報から把握した停止操作時図柄番号とが一致しなかった場合は、ビタ押しのタイミング（「第１のタイミング」とも称する）でストップスイッチが停止操作されたのではなく、１コマ以上のリールの引込制御が行われるタイミング（「第２のタイミ

ング」とも称する）でストップスイッチが停止操作されたことを意味する。したがって、この場合は、停止操作時ステップ数を判断することなく、ステップＳｓ１８へ移行して、ビタ押しが失敗したことを意味する評価（Ｓｏ－ｓｏ）を行っている。これにより、ビタ押し精度を評価するための処理負担を軽減することができる。また、例えば、ビタ押しに成功したか否かの判断をステップ数に基づいて行った場合、誤って、ビタ押しに成功しなかったと判断した時のステップ数に基づいてスコアが計算されてしまう虞がない。

【０５５０】

次に、プラクティスモード中に、目押し画像１～５７のいずれかが表示された遊技において、２つ目のリールが停止すると、副制御手段２００は、図１１２に示す第２停止時スコア計算処理を実行する。まず、副制御手段２００は、第１停止操作がビタ押しに失敗したか否かを判断する（ステップＳｓ４０）。具体的には、図１１１のステップＳｓ１２の処理によって、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に、第１停止操作失敗情報が記憶されているか否かを判断する。第１停止操作失敗情報が記憶されていた場合は、ステップＳｓ４０の判断結果がＹＥＳとなり、第２停止操作のビタ押しが失敗したこと示す情報（第２停止操作失敗情報）を、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に保存し（ステップＳｓ４２）、第２停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５５１】

ステップＳｓ４０の判断処理において、第１停止操作がビタ押しに成功していた（すなわち、副制御手段２００のＲＡＭに第１停止操作失敗情報が記憶されていなかった）場合は、判断結果がＮＯとなり、副制御手段２００は、第２停止リールが左リール３ａであるか否かを判断する（ステップＳｓ４４）。第２停止リールが左リール３ａでなかった場合はステップＳｓ４４の判断結果がＮＯとなり、ステップＳｓ４２の処理へ進み、第２停止操作失敗情報を、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に保存する。そして、第２停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５５２】

これに対して、第２停止リールが左リール３ａであった場合はステップＳｓ４４の判断結果がＹＥＳとなり、副制御手段２００は、表示画面１１ａに表示された目押し画像における左リールの図柄と、表示窓Ｗに停止表示された（停止表示される）左リール３ａの図柄とが、一致するか否かを判断する（ステップＳｓ４６）。一致しなかった場合は判断結果がＮＯとなり、ステップＳｓ１２へ移行し、第２停止操作失敗情報を、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に保存した後、第２停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５５３】

これに対して、一致した場合はステップＳｓ４６の判断結果がＹＥＳとなり、副制御手段２００は、左ストップスイッチ２６ａのビタ押しが成功したか否かを判断する（ステップＳｓ４８）。この判断は、前述した中ストップスイッチ２６ｂの場合と同様に、主制御手段１００から送信された左ストップスイッチ２６ａに関する停止操作情報に基づいて行われる。すなわち、図１０６に示されている各目押し画像に関する成功判定図柄番号のうち、表示画面１１ａに表示された目押し画像の左リールに関する成功判定図柄番号と、停止操作情報から把握した停止操作時図柄番号とが一致するか否かによって判断される。

【０５５４】

左リールに関する成功判定図柄番号と、受信した停止操作情報から把握した停止操作時図柄番号とが一致しなかった場合、ステップＳｓ４８の判断結果がＮＯとなって、表示画面１１ａに「Ｓｏ－ｓｏ」の画像を表示する（ステップＳｓ５０）。これに対して、左リールに関する成功判定図柄番号と、停止操作時図柄番号とが一致した場合は、ステップＳｓ４８の判断結果がＹＥＳとなって、次に副制御手段２００は、左ストップスイッチ２６ａに関する停止操作情報から把握した停止操作時ステップ数が５～９の範囲内であるか否かを判断する（ステップＳｓ５２）。そして、停止操作時ステップ数が５～９の範囲内であった場合は、ステップＳｓ５２の判断結果がＹＥＳとなり、「Ｍａｒｖｅｌｏｕｓ」の

画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ５４）。

【０５５５】

ステップＳｓ５２の判断処理で、停止操作時ステップ数が５～９の範囲外であった場合は、ステップＳｓ５２の判断結果がＮＯとなり、次に副制御手段２００は、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲内であるか否かを判断する（ステップＳｓ５６）。そして、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲内であった場合は、ステップＳｓ５６の判断結果がＹＥＳとなり、「Ｅｘｃｅｌｌｅｎｔ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ５８）。これに対して、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲外であった場合は、ステップＳｓ５６の判断結果がＮＯとなり、「Ｃｏｏｌ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ６０）。

【０５５６】

そして、ステップＳｓ５０、Ｓｓ５４、Ｓｓ５８又はＳｓ６０の処理により、表示画面１１ａにビタ押しの精度に関する評価を表示すると、次に副制御手段２００は、表示画面１１ａに表示した評価に応じて図１０７に示した仕様に従ってポイントを計算する。そして、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に保存されているスコアに、計算したポイントを加算する（ステップＳｓ６２）。その後、副制御手段２００は第２停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５５７】

さらに、プラクティスモード中に、目押し画像１～５７のいずれかが表示された遊技において、最後のリールが停止すると、副制御手段２００は、図１１３に示す第３停止時スコア計算処理を実行する。まず、副制御手段２００は、第２停止操作がビタ押しに失敗したか否かを判断する（ステップＳｓ７０）。具体的には、図１１２のステップＳｓ４２の処理によって、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に、第２停止操作失敗情報が記憶されているか否かを判断する。第２停止操作失敗情報が記憶されていた場合は、ステップＳｓ７０の判断結果がＹＥＳとなり、第３停止操作のビタ押しが失敗したこと示す情報（第３停止操作失敗情報）を、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に保存し（ステップＳｓ７２）、第３停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５５８】

ステップＳｓ７０の判断処理において、第２停止操作がビタ押しに成功していた（すなわち、副制御手段２００のＲＡＭに第２停止操作失敗情報が記憶されていなかった）場合は、判断結果がＮＯとなり、副制御手段２００は、第３停止リールが右リール３ｃであるか否かを判断する（ステップＳｓ７４）。第３停止リールが右リール３ｃでなかった場合はステップＳｓ７４の判断結果がＮＯとなり、ステップＳｓ７２の処理へ進み、第３停止操作失敗情報を、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に保存する。そして、第３停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５５９】

これに対して、第３停止リールが右リール３ｃであった場合はステップＳｓ７４の判断結果がＹＥＳとなり、副制御手段２００は、表示画面１１ａに表示された目押し画像における右リールの図柄と、表示窓Ｗに停止表示された（停止表示される）右リール３ｃの図柄とが、一致するか否かを判断する（ステップＳｓ７６）。一致しなかった場合は判断結果がＮＯとなり、ステップＳｓ７２へ移行し、第３停止操作失敗情報を、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に保存した後、第３停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５６０】

これに対して、一致した場合はステップＳｓ７６の判断結果がＹＥＳとなり、副制御手段２００は、右ストップスイッチ２６ｃのビタ押しが成功したか否かを判断する（ステップＳｓ７８）。この判断は、前述した中ストップスイッチ２６ｂの場合と同様に、主制御手段１００から送信された右ストップスイッチ２６ｃに関する停止操作情報に基づいて行われる。すなわち、図１０６に示されている各目押し画像に関する成功判定図柄番号のう

ち、表示画面１１ａに表示された目押し画像の右リールに関する成功判定図柄番号と、停止操作情報から把握した停止操作時図柄番号とが一致するか否かによって判断される。

【０５６１】

右リールに関する成功判定図柄番号と、受信した停止操作情報から把握した停止操作時図柄番号とが一致しなかった場合、ステップＳｓ７８の判断結果がＮＯとなって、表示画面１１ａに「Ｓｏ－ｓｏ」の画像を表示する（ステップＳｓ８０）。これに対して、右リールに関する成功判定図柄番号と、停止操作時図柄番号とが一致した場合は、ステップＳｓ７８の判断結果がＹＥＳとなって、次に副制御手段２００は、右ストップスイッチ２６ｃに関する停止操作情報から把握した停止操作時ステップ数が５～９の範囲内であるか否かを判断する（ステップＳｓ８２）。そして、停止操作時ステップ数が５～９の範囲内であった場合は、ステップＳｓ８２の判断結果がＹＥＳとなり、「Ｍａｒｖｅｌｏｕｓ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ８４）。

【０５６２】

ステップＳｓ８２の判断処理で、停止操作時ステップ数が５～９の範囲外であった場合は、ステップＳｓ８２の判断結果がＮＯとなり、次に副制御手段２００は、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲内であるか否かを判断する（ステップＳｓ８６）。そして、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲内であった場合は、ステップＳｓ８６の判断結果がＹＥＳとなり、「Ｅｘｃｅｌｌｅｎｔ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ８８）。これに対して、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲外であった場合は、ステップＳｓ８６の判断結果がＮＯとなり、「Ｃｏｏｌ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ９０）。

【０５６３】

そして、ステップＳｓ８０、Ｓｓ８４、Ｓｓ８８又はＳｓ９０の処理により、表示画面１１ａにビタ押しの精度に関する評価を表示すると、次に副制御手段２００は、表示画面１１ａに表示した評価に応じて図１０７に示した仕様に従ってポイントを計算する。そして、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に保存されているスコアに、計算したポイントを加算する（ステップＳｓ９２）。その後、副制御手段２００は第３停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５６４】

（３回胴ビタ押し画像が表示された場合のスコア計算処理）

次に、図１１４～図１１６を参照して、３回胴ビタ押し画像（図１０１（ｂ）参照）が表示された場合のスコア計算処理の内容について説明する。図１１４は、第１停止時に実行する第１停止時スコア計算処理のフローチャートであり、図１１５は、第２停止時に実行する第２停止時スコア計算処理のフローチャートであり、図１１６は、第３停止時に実行する第３停止時スコア計算処理のフローチャートである。

【０５６５】

プラクティスモード中に３回胴ビタ押し画像が表示された遊技において、最初のリールが停止すると、副制御手段２００は、図１１４に示す第１停止時スコア計算処理を実行する。まず、副制御手段２００は、第１停止したリールについて、表示窓Ｗに停止表示された（停止表示される）図柄と、表示画面１１ａに表示された３回胴ビタ押し画像において対応するリールの図柄とが、一致するか否かを判断する（ステップＳｓ１００）。一致しなかった場合は、ステップＳｓ１００の判断結果がＮＯとなり、第１停止操作失敗情報を、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に保存して（ステップＳｓ１０２）、第１停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５６６】

これに対して、一致した場合はステップＳｓ１００の判断結果がＹＥＳとなり、副制御手段２００は、第１停止したリールについて主制御手段１００から送信された停止操作情報から把握した停止操作時ステップ数が５～９の範囲内であるか否かを判断する（ステップＳｓ１０４）。そして、停止操作時ステップ数が５～９の範囲内であった場合は、ステップＳｓ１０４の判断結果がＹＥＳとなり、「Ｍａｒｖｅｌｏｕｓ」の画像を表示画面１

１ａに表示する（ステップＳｓ１０６）。

【０５６７】

ステップＳｓ１０４の判断処理で、停止操作時ステップ数が５～９の範囲外であった場合は、ステップＳｓ１０４の判断結果がＮＯとなり、次に副制御手段２００は、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲内であるか否かを判断する（ステップＳｓ１０８）。そして、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲内であった場合は、ステップＳｓ１０８の判断結果がＹＥＳとなり、「Ｅｘｃｅｌｌｅｎｔ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ１１０）。これに対して、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲外であった場合は、ステップＳｓ１０８の判断結果がＮＯとなり、「Ｃｏｏｌ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ１１２）。

【０５６８】

そして、ステップＳｓ１０６、Ｓｓ１１０又はＳｓ１１２の処理により、表示画面１１ａにビタ押しの精度に関する評価を表示すると、次に副制御手段２００は、表示画面１１ａに表示した評価に応じて図１０７に示した仕様に従ってポイントを計算する。そして、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に保存されているスコアに、計算したポイントを加算する（ステップＳｓ１１４）。その後、副制御手段２００は第１停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５６９】

プラクティスモード中に３回胴ビタ押し画像が表示された遊技において、２つ目のリールが停止すると、副制御手段２００は、図１１５に示す第２停止時スコア計算処理を実行する。まず、副制御手段２００は、第１停止操作がビタ押しに失敗したか否かを判断する（ステップＳｓ１２０）。具体的には、図１１４のステップＳｓ１０２の処理によって、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に、第１停止操作失敗情報が記憶されているか否かを判断する。第１停止操作失敗情報が記憶されていた場合は、ステップＳｓ１２０の判断結果がＹＥＳとなり、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に第２停止操作失敗情報を保存し（ステップＳｓ１２２）、第２停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５７０】

ステップＳｓ１２０の判断処理において、第１停止操作がビタ押しに成功していた（すなわち、副制御手段２００のＲＡＭに第１停止操作失敗情報が記憶されていなかった）場合は、判断結果がＮＯとなり、副制御手段２００は、第２停止したリールについて、表示窓Ｗに停止表示された（停止表示される）図柄と、表示画面１１ａに表示された３回胴ビタ押し画像において対応するリールの図柄とが、一致するか否かを判断する（ステップＳｓ１２４）。一致しなかった場合は、ステップＳｓ１２４の判断結果がＮＯとなり、ステップＳｓ１２２の処理へ移行して、第２停止操作失敗情報を副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に保存し、第２停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５７１】

これに対して、一致した場合はステップＳｓ１２４の判断結果がＹＥＳとなり、副制御手段２００は、第２停止したリールについて主制御手段１００から送信された停止操作情報から把握した停止操作時ステップ数が５～９の範囲内であるか否かを判断する（ステップＳｓ１２６）。そして、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲内であった場合は、ステップＳｓ１２６の判断結果がＹＥＳとなり、「Ｍａｒｖｅｌｏｕｓ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ１２８）。

【０５７２】

ステップＳｓ１２６の判断処理で、停止操作時ステップ数が５～９の範囲外であった場合は、ステップＳｓ１２６の判断結果がＮＯとなり、次に副制御手段２００は、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲内であるか否かを判断する（ステップＳｓ１３０）。そして、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲内であった場合は、ステップＳｓ１３０の判断結果がＹＥＳとなり、「Ｅｘｃｅｌｌｅｎｔ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ１３２）。これに対して、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲外で

あった場合は、ステップＳｓ１３０の判断結果がＮＯとなり、「Ｃｏｏｌ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ１３４）。

【０５７３】

そして、ステップＳｓ１２８、Ｓｓ１３２又はＳｓ１３４の処理により、表示画面１１ａにビタ押しの精度に関する評価を表示すると、次に副制御手段２００は、表示画面１１ａに表示した評価に応じて図１０７に示した仕様に従ってポイントを計算する。そして、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に保存されているスコアに、計算したポイントを加算する（ステップＳｓ１３６）。その後、副制御手段２００は第２停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５７４】

プラクティスモード中に３回胴ビタ押し画像が表示された遊技において、最後のリールが停止すると、副制御手段２００は、図１１６に示す第３停止時スコア計算処理を実行する。まず、副制御手段２００は、第２停止操作がビタ押しに失敗したか否かを判断する（ステップＳｓ１４０）。具体的には、図１１５のステップＳｓ１２２の処理によって、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に、第２停止操作失敗情報が記憶されているか否かを判断する。第２停止操作失敗情報が記憶されていた場合は、ステップＳｓ１４０の判断結果がＹＥＳとなり、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に第２停止操作失敗情報を保存し（ステップＳｓ１４２）、第３停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５７５】

ステップＳｓ１４０の判断処理において、第２停止操作がビタ押しに成功していた（すなわち、副制御手段２００のＲＡＭに第２停止操作失敗情報が記憶されていなかった）場合は、判断結果がＮＯとなり、副制御手段２００は、第３停止したリールについて、表示窓Ｗに停止表示された図柄と、表示画面１１ａに表示された３回胴ビタ押し画像において対応するリールの図柄とが、一致するか否かを判断する（ステップＳｓ１４４）。一致しなかった場合は、ステップＳｓ１４４の判断結果がＮＯとなり、ステップＳｓ１４２の処理へ移行して、第３停止操作失敗情報を副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に保存し、第３停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５７６】

これに対して、一致した場合はステップＳｓ１４４の判断結果がＹＥＳとなり、副制御手段２００は、第３停止したリールについて主制御手段１００から送信された停止操作情報に含まれている１図柄カウンタのカウント値が５～９の範囲内であるか否かを判断する（ステップＳｓ１４６）。そして、１図柄カウンタのカウント値が５～９の範囲内であった場合は、ステップＳｓ１４６の判断結果がＹＥＳとなり、「Ｍａｒｖｅｌｏｕｓ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ１４８）。

【０５７７】

ステップＳｓ１４６の判断処理で、停止操作時ステップ数が５～９の範囲外であった場合は、ステップＳｓ１４６の判断結果がＮＯとなり、次に副制御手段２００は、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲内であるか否かを判断する（ステップＳｓ１５０）。そして、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲内であった場合は、ステップＳｓ１５０の判断結果がＹＥＳとなり、「Ｅｘｃｅｌｌｅｎｔ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ１５２）。これに対して、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲外であった場合は、ステップＳｓ１５０の判断結果がＮＯとなり、「Ｃｏｏｌ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ１５４）。

【０５７８】

そして、ステップＳｓ１４８、Ｓｓ１５２又はＳｓ１５４の処理により、表示画面１１ａにビタ押しの精度に関する評価を表示すると、次に副制御手段２００は、表示画面１１ａに表示した評価に応じて図１０７に示した仕様に従ってポイントを計算する。そして、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に保存されているスコアに、計算したポイントを加算する（ステップＳｓ１５６）。その後、副制御手段２００は第３停止時

スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５７９】

（枚数調整用の図柄組合せが揃ったときのスコア計算処理）

次に、図１１７を参照して、プラクティスモード中に入賞３８の図柄組合せ（枚数調整用の図柄組合せ）が揃った場合に行われるスコア計算処理（枚数調整役入賞時のスコア計算）の内容について説明する。まず、副制御手段２００は、有効ラインに入賞３８の図柄組合せ（図９０参照）が揃ったか否かを判断する（ステップＳｓ１６０）。有効ラインに入賞３８の図柄組合せが揃っていなかった場合は、ステップＳｓ１６０の判断結果がＮＯとなり、枚数調整役入賞時のスコア計算処理を終了して他の処理を行う。これに対して、有効ラインに入賞３８の図柄組合せが揃っていた場合は、ステップＳｓ１６０の判断結果がＹＥＳとなり、副制御手段２００は、表示画面１１ａに「Ｍａｒｖｅｌｏｕｓ」の画像を表示する（ステップＳｓ１６２）。そして、副制御手段２００は、図１０７に示した仕様に従って枚数調整役が入賞したときのポイントを計算する（図１０７（ｂ）「枚数調整役時Marvelous判定」欄参照）。そして、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に保存されているスコアに、計算したポイントを加算する（ステップＳｓ１６４）。その後、副制御手段２００は枚数調整役入賞時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５８０】

（目押しに関する指示が無かったときのスコア計算処理）

前述したように、プラクティスモード中は、目押し画像１～５７（図１０３～図１０５参照）のうちいずれの目押し画像も表示されず、３回胴ビタ押し画像（図１０１（ｂ）参照）も表示されず、かつ、枚数調整用の図柄組合せ（入賞３８の図柄組合せ）が揃えられる状態になったときに実行されるカットイン演出が発生しなかった場合（以下、このような状況を「無指示時」と称する）であっても、中ストップスイッチ２６ｂが第１停止操作されたときは、中リール３ｂに関する目押し精度の評価を行う。

【０５８１】

以下、図１１８を参照して、無指示時におけるスコア計算処理の内容について説明する。まず、副制御手段２００は、第１停止リールが中リール３ｂであるか否かを判断する（ステップＳｓ１７０）。第１停止リールが中リール３ｂでなかった場合はステップＳｓ１７０の判断結果がＮＯとなり、副制御手段２００は、無指示時のスコア計算処理を終了して他の処理を行う。これに対して第１停止リールが中リール３ｂであった場合はステップＳｓ１７０の判断結果がＹＥＳとなり、副制御手段２００は、中ストップスイッチ２６ｂのビタ押しが成功したか否かを判断する（ステップＳｓ１７２）。

【０５８２】

すなわち、中リール３ｂの「リプレイＡ」図柄（図柄番号１４）、「ホシＡ」図柄（図柄番号１３）及び「ホシＢ」図柄（図柄番号１２）の図柄の並びが、表示窓Ｗの上段、中段、下段にビタ押しされたか否かの判断が行われる。具体的には、中ストップスイッチ２６ｂが第１停止操作されたときに主制御手段１００から送信された停止操作情報から把握した停止操作時図柄番号が１２であれば、ビタ押しに成功したと判断される。停止操作時図柄番号が１２でなく、中ストップスイッチ２６ｂのビタ押しが成功しなかったと判断されたときは、ステップＳｓ１７２の判断結果がＮＯとなり、副制御手段２００は、無指示時のスコア計算処理を終了して他の処理を行う。

【０５８３】

これに対して中ストップスイッチ２６ｂのビタ押しが成功したと判断されたときは、ステップＳｓ１７２の判断結果がＹＥＳとなり、次に副制御手段２００は、中ストップスイッチ２６ｂが第１停止操作されたときに主制御手段１００から送信された停止操作情報から把握した停止操作時ステップ数が５～９の範囲内であるか否かを判断する（ステップＳｓ１７４）。そして、停止操作時ステップ数が５～９の範囲内であった場合は、ステップＳｓ１７４の判断結果がＹＥＳとなり、「Ｍａｒｖｅｌｏｕｓ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ１７６）。

【０５８４】
　ステップＳｓ１７４の判断処理で、停止操作時ステップ数が５～９の範囲外であった場合は、ステップＳｓ１７４の判断結果がＮＯとなり、次に副制御手段２００は、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲内であるか否かを判断する（ステップＳｓ１７８）。そして、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲内であった場合は、ステップＳｓ１７８の判断結果がＹＥＳとなり、「Ｅｘｃｅｌｌｅｎｔ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ１８０）。これに対して、停止操作時ステップ数が１０～１５の範囲外であった場合は、ステップＳｓ１７８の判断結果がＮＯとなり、「Ｃｏｏｌ」の画像を表示画面１１ａに表示する（ステップＳｓ１８２）。
【０５８５】
　そして、ステップＳｓ１７６、Ｓｓ１８０又はＳｓ１８２の処理により、表示画面１１ａにビタ押しの精度に関する評価を表示すると、次に副制御手段２００は、表示画面１１ａに表示した評価に応じて図１０７に示した仕様に従ってポイントを計算する。そして、副制御手段２００が備えているＲＡＭの所定記憶領域に保存されているスコアに、計算したポイントを加算する（ステップＳｓ１８４）。その後、副制御手段２００は第３停止時スコア計算処理を終了して他の処理を行う。
【０５８６】
　以上に説明した各種スコア計算処理を実行する副制御手段２００は、得点決定手段としての機能を有しているといえる。また、以上に説明した各種スコア計算処理のうち、単回胴ビタ押し画像が表示された場合のスコア計算処理（図１１１～図１１３）のみを実行し、３回胴ビタ押し画像が表示された場合のスコア計算処理（図１１４～図１１６）、枚数調整用の図柄組合せが揃ったときのスコア計算処理（図１１７）、目押しに関する指示が無かったときのスコア計算処理（図１１８）については、遊技機の仕様など応じて実行しないようにしてもよい。
【０５８７】
　＜プラクティスモード中に計算されたスコアの活用例＞
　図１１１～図１１８に示したスコア計算処理によって計算されたスコアは、１回のプラクティスモードの終了時に、所定時間、画像表示装置１１に表示するように構成してもよい。このとき画像表示装置１１に表示する項目としては、例えば、当該プラクティスモードにおけるスコア（プラクティスモード中に付与されたポイントの合計値）、プラクティスモードの開始日時、プラクティスモード終了時の遊技経過時間、「Ｍａｒｖｅｌｏｕｓ」の評価回数、「Ｅｘｃｅｌｌｅｎｔ」の評価回数、「Ｃｏｏｌ」の評価回数、単回胴報知が行われた回数、３回胴報知が行われた回数、枚数調整役の入賞回数などであってもよい。
【０５８８】
　また、上述した項目の情報を、プラクティスモードの履歴として、実行されたプラクティスモード毎に副制御手段２００のＲＡＭに保存するように構成してもよい。この場合、実行されたプラクティスモードのうち一部のプラクティスモードの履歴を保存するようにしてもよい。例えば、今回のプラクティスモードの履歴と、それまでに実行したプラクティスモードの中で、最もスコアが高かったプラクティスモードの履歴とをＲＡＭに保存するように構成してもよい。
【０５８９】
　各プラクティスモードの履歴は、遊技者の操作によって表示画面１１ａに表示するようにしてもよい。例えば、遊技機で遊技が行われていないときに決定ボタン５５が操作されると、表示画面１１ａにメニュー画面を表示するように構成し、表示されたメニュー画面の中に、プラクティスモードの履歴を表示する旨の選択肢（例えば「プラクティスモード履歴表示」の項目）を設けておく。そして、遊技者がメニュー画面の中から「プラクティスモード履歴表示」の項目を選択すると、表示画面１１ａに、各プラクティスモードについて、前述した各種情報を表示する。このとき、複数のプラクティスモードの履歴が保存されているために、全てのプラクティスモードの履歴を１画面に表示しきれない場合は、

各プラクティスモードの履歴を個別に表示するように構成し、選択ボタン５４を操作することで、表示画面１１ａに表示するプラクティスモードの履歴を切り替えるようにしてもよい。

【０５９０】

また、本実施形態における遊技機を、主にネットワークに接続されたサーバと、遊技者が所持する情報端末と、遊技機とによって構成される遊技システムにおける遊技機に適用してもよい。このような遊技システムにおいて、各遊技者が、自分で実行したプラクティスモードの履歴を、インターネットに接続された所定のサーバへ送信し、当該所定のサーバにおいて、送信されてきたプラクティスモードの履歴に含まれているスコアに基づいてランキングを生成し、そのランキングを各遊技者が閲覧できるようにしてもよい。例えば、遊技者が所定の手続きを行って、所定のサーバに自分の識別情報（ＩＤ）を登録し、所定のサーバから自分のＩＤを特定し得る情報を含んだパスワードを取得する。遊技機においては、所定のサーバが発行したパスワードを入力可能に構成されており、遊技機にパスワードが入力されてから遊技が開始されると、副制御手段２００は、パスワードの入力後に行われた遊技に関する各種項目の履歴情報（プラクティスモードの履歴情報を含む）を記録する。

【０５９１】

遊技者が、プラクティスモード中に獲得したスコアのランキング（以下、本実施形態において「目押しランキング」と称する）に参加したい場合は、副制御手段２００のＲＡＭに保存された自分のスコア情報を、上述した所定のサーバへ送信する。例えば、遊技機において、前述したメニュー画面に「二次元コード表示」という項目を設けておき、遊技者によってこの項目が選択されると、副制御手段２００は、所定のサーバのＵＲＬ（Uniform Resource Locator）の情報（アクセス情報）と、遊技開始時に入力されたパスワードに対応する遊技者のＩＤと、プラクティスモードの履歴情報とを含んだ二次元コードを表示画面１１ａに表示する。したがって、副制御手段２００は二次元コード生成手段しての機能も有する。ここで、二次元コードに含まれるプラクティスモードの履歴情報は、副制御手段２００のＲＡＭに保存されていたプラクティスモードの履歴の中で、最も高いスコアを示すプラクティスモードの履歴に関するものとする。また、二次元コードを表示画面１１ａに表示したことにより、副制御手段２００のＲＡＭに保存されているプラクティスモードの履歴を消去するように構成してもよい。これにより、自分が行ったプラクティスモードの履歴が、他者のプラクティスモードの履歴として利用されることを避けることができる。

【０５９２】

遊技者は、携帯電話やスマートフォンなどの情報端末のカメラで、表示画面１１ａに表示された二次元コードを撮影すると、二次元コードに含まれていたＵＲＬの情報に基づいて、当該情報端末からインターネットを介して所定のサーバにアクセスすることができる。所定のサーバにアクセスすると、二次元コードに含まれていたプラクティスモードの履歴情報が情報端末から所定のサーバに送信される。また、二次元コードを撮影したときにその場所のＧＰＳ情報を取得し、取得したＧＰＳ情報に基づいて二次元コードを撮影した場所を特定し得る地点情報（例えば緯度及び経度）を生成しておき、プラクティスモードの履歴情報を送る際に、生成した地点情報も送信するようにする。

【０５９３】

なお、所定のサーバへ送信する地点情報は、情報端末から所定のサーバにアクセスした場所の地点情報であってもよい。この地点情報は、情報端末から所定のサーバにアクセスしたときにＧＰＳ情報を取得し、取得したＧＰＳ情報から生成する。また、情報端末のカメラで二次元コードを撮影したときに地点情報を生成することができなかった場合に、所定のサーバにアクセスしたときに居た場所の地点情報を生成し、それを送信してもよい。また、予めサーバに日本各地の遊技場と、その遊技場の所在地に関する情報を持たせておき、遊技機は、その遊技機が設置されている遊技場の情報を前述した二次元コードに含めるようにする。これにより、サーバは、二次元コードを読み取った情報端末から送信され

た遊技場の情報に基づいて、遊技者が遊技を行った地域を判断してもよい。

【０５９４】

情報端末からプラクティスモードの履歴情報を受信した所定のサーバは、一緒に送られてきた地点情報が、北海道、東北、関東、中部、近畿、中国、四国、九州の８つの地方のうち、どの地方に属するかを判断し、判断した地方と遊技者のＩＤとを、受信したプラクティスモードの履歴情報に対応付ける。また、所定のサーバは、受信したプラクティスモードの履歴情報に基づいて目押しランキングを更新する。

【０５９５】

遊技者が目押しランキングを閲覧する場合は、情報端末から所定のサーバにアクセスしたときに、情報端末の画面に表示されるメニュー画面において、「目押しランキング」の項目を選択する。これにより、情報端末の画面に目押しランキングの内容が表示される。本実施形態では、目押しランキングとして、全国ランキングと地域別ランキングとが可能である。ここで、図１１９に全国ランキングの表示例を示し、図１２０に地域別ランキングの表示例を示す。

【０５９６】

図１１９（ａ）に示す全国ランキングの画面において、情報端末の画面ｄｓｐはタッチパネルになっており、画面ｄｓｐの上部に設けられたタイトル表示領域ｔａには、「全国ランキング」の文字列が表示されている。タイトル表示領域ｔａの下側には、「地域別ランキングへ」という文字列が表示された表示切替ボタンｂ１が表示されている。この表示切替ボタンｂ１をタップすると、画面ｄｓｐの表示が図１２０に示す地域別ランキングに切り替わる。表示切替ボタンｂ１の下側には、画面ｄｓｐの幅方向に、４つのタブｔ１～ｔ４が表示されている。また、タブｔ１には「マイランキング」の文字列が表示され、タブｔ２には「週間」の文字列が表示され、タブｔ３には「月間」の文字列が表示され、タブｔ４には「歴代」の文字列が表示されている。さらにタブｔ１～ｔ４の下側の表示領域は、ランキング表示領域ｒａになっている。

【０５９７】

図１１９（ａ）は、タブｔ２をタップした場合にランキング表示領域ｒａに表示される週間全国ランキングの画面を示しており、ランキング表示領域ｒａの上側には、表示するランキングの期間（１週間）を指定するための期間指定領域ｔｍが表示されている。期間指定領域ｔｍをタップすると、数字を入力するためのテンキーと、カーソルとが表示され、所望する一週間の始期及び終期の入力が可能となる。そして、期間指定領域ｔｍの下側に表示されている表示ボタンｂ２をタップすると、指定した１週間のランキングが表示される。図１１９（ａ）においては、まず所定のサーバにアクセスするときに送信された遊技者のＩＤに対応づけられているニックネーム（〇〇さん）と、そのニックネームに対応する最も高いスコア（ベストスコア）と、そのベストスコアに基づく全国の順位（ａａａ位）とを含む個人ランキングが表示される。

【０５９８】

そして、個人ランキングの下側には、指定した１週間における全国ランキングがスコア順に表示される。各順位について、遊技者のニックネームとプラクティスモードの成績とが表示されるが、成績の内容として、スコアの値（スコア）、１回のプラクティスモードが終了するまでの遊技経過時間（TIME）、Ｃｏｏｌの評価を受けた回数（Cool回数）、Ｅｘｃｅｌｌｅｎｔの評価を受けた回数（Excellent回数）、Ｍａｒｖｅｌｏｕｓの評価を受けた回数（Marvelous回数）、単回胴報知が行われた回数（単回胴目押し予告総発生回数）及び３回胴報知が行われた回数（３回胴目押し予告総発生回数）が表示される。なお、図１１９（ａ）においては、ランキング２位の成績の途中までしか画面ｄｓｐに表示されていないが、画面ｄｓｐ上で上方へフリックすることで、表示内容を上方へスクロールさせることができ、より下位の成績を表示させることができる。

【０５９９】

タブｔ３をタップした場合、ランキング表示領域ｒａには月間全国ランキングの画面が表示されるが、表示内容は、図１１９（ａ）に示した内容とほぼ同一である。ただし、期

間指定領域ｔｍで指定できる期間は１か月間となる。タブｔ１をタップした場合は、ランキング表示領域ｒａに、図１１９（ｂ）に示した内容（マイランキング）が表示される。すなわち、所定のサーバにアクセスするときに送信された遊技者のＩＤについて、サーバに保存されている過去から現在までのプラクティスモードの成績が、スコアの値が大きい順に表示される。

【０６００】

ここで、プラクティスモードの成績の内容は、図１１９（ａ）と同様であるが、図１１９（ｂ）においては、各順位の表示の横に、その成績が記録された年月日が表示されている。また、図１１９（ｂ）では、ランキング３位の成績の途中までしか画面ｄｓｐに表示されていないが、画面ｄｓｐ上で上方へフリックすることで、表示内容を上方へスクロールさせることができ、より下位の成績を表示させることができる。タブｔ４をタップした場合、画面ｄｓｐには歴代ランキングが表示される。歴代ランキングの表示内容は、図１１９（ｂ）に示したマイランキングの表示内容と同様であるが、各順位について、その順位にランクされた遊技者のニックネームが表示される。

【０６０１】

図１１９に示した全国ランキングの画面において、表示切替ボタンｂ１をタップすると、画面ｄｓｐには図１２０に示す地域別ランキングが表示される。このとき、タイトル表示領域ｔａには、「地域別ランキング」の文字列が表示され、表示切替ボタンｂ１には「全国ランキングへ」の文字列が表示されている。また、表示切替ボタンｂ１の下側には、全国ランキングの画面と同じタブｔ１～ｔ４が表示されており、タブｔ１～ｔ４の下側の表示領域は、ランキング表示領域ｒａになっている。

【０６０２】

図１２０（ａ）は、タブｔ２をタップした場合にランキング表示領域ｒａに表示される週間地域別ランキングの画面を示しており、ランキング表示領域ｒａの上側には、表示するランキングの期間（１週間）を指定するための期間指定領域ｔｍが表示され、期間指定領域ｔｍには、表示するランキングの地方を指定するための地域指定領域ａｒが表示されている。期間指定領域ｔｍをタップすると、数字を入力するためのテンキーと、カーソルとが表示され、所望する一週間の始期及び終期の入力が可能となる。また、地域指定領域ａｒをタップすると、「北海道地方」、「東北地方」、「関東地方」、「中部地方」、「近畿地方」、「中国地方」、「四国地方」、「九州地方」の８つの選択肢が表示され、その選択肢の一つをタップすると、地域指定領域ａｒ内に、選択された地方名が表示される。

【０６０３】

そして、地域指定領域ａｒの下側に表示されている表示ボタンｂ２をタップすると、選択された地方が対応付けられているプラクティスモードの履歴について、指定された１週間のランキングが表示される。図１２０（ａ）においては地域として関東地方が選択されており、所定のサーバにアクセスするときに送信された遊技者のＩＤに対応づけられているニックネーム（〇〇さん）と、そのニックネームに対応するベストスコアと、そのベストスコアに基づく関東地方における順位（ｂｂｂ位）とを含む個人ランキングが表示される。

【０６０４】

そして、個人ランキングの下側には、関東地方における指定した１週間のランキングがスコア順に表示される。各順位について、遊技者のニックネームとプラクティスモードの成績とが表示されるが、表示される成績の内容は、図１１９（ａ）と同様である。また、図１１９（ｂ）には、ランキング１位の成績しか画面ｄｓｐに表示されていないが、画面ｄｓｐ上で上方へフリックすることで、表示内容を上方へスクロールさせることができ、より下位の成績を表示させることができる。

【０６０５】

タブｔ３をタップした場合、ランキング表示領域ｒａには選択された地域の月間ランキングの画面が表示されるが、表示内容は、図１２０（ａ）に示した内容とほぼ同一である。ただし、期間指定領域ｔｍで指定できる期間は１か月間となっている。タブｔ１をタッ

プした場合は、ランキング表示領域ｒａに、図１２０（ｂ）に示した内容（マイランキング）が表示される。すなわち、所定のサーバにアクセスするときに送信された遊技者のＩＤについて、各地方で記録されたプラクティスモードの履歴のうち、ベストスコアとなったプラクティスモードの成績が表示される。図１２０（ｂ）では、近畿地方におけるベストスコアの成績の途中までしか画面ｄｓｐに表示されていないが、画面ｄｓｐ上で上方へフリックすることで、他の地方におけるベストスコアの成績を表示させることができる。タブｔ４をタップした場合、画面ｄｓｐには各地方における歴代トップのスコアとなっているプラクティスモードの成績と、その成績を残したランキングが表示される。地域別歴代ランキングの表示内容は、図１２０（ｂ）に示したマイランキングの表示内容と同様であるが、各地域ごとに、ベストスコアを出した遊技者のニックネームが表示される。

【０６０６】

このように、第３実施形態においては、他の遊技者の目押しの技量（目押しの精度）を知ることができるので、遊技者に目押しの技量に関する競争心を芽生えさせて遊技意欲を高めるとともに、他の遊技者と目押しの技量を競うという新たな興趣を提供することができる。なお、情報端末の画面に表示する項目は、図１１９及び図１２０に示したものに限定されない。例えば、図１１９及び図１２０に示した項目の一部を省略してもよい。また、例えば、遊技システムのサーバから、目押しの精度を競うようなイベントへ招待するメッセージを、ランキング上位者の情報端末の画面に表示させたり、メールで送信したりしてもよい。

【０６０７】

また、第３実施形態では、遊技機の一例として、遊技メダルを遊技価値として使用するスロットマシン（回胴式遊技機）を例示して説明したが、これに限定されるものではなく、例えば、遊技球を遊技価値として使用する回胴式遊技機や、電子的記録媒体に記録される情報を遊技価値として使用する回胴式遊技機、雀球遊技機、アレンジボール機、ぱちんこ機などについても同様に適用し、同様の効果を得ることが可能である。

【０６０８】

また、特典として遊技媒体の払い出しを行わず、目押しの精度のみを判定する回胴式遊技機としてもよい。この場合、本実施形態のように、制御手段を主制御手段と副制御手段とに分ける必要はなく、単一の制御手段によって遊技機を構成する各部を制御するようにしてもよい。また、目押しの精度のみを判定する回胴式遊技機とする場合、リールの数は１つでもよいし、４つ以上であってもよい。さらに、役抽せんを行うことなく、常に各リールの個々の図柄について１コマ滑りで引き込むリール停止制御を行うように構成し、例えば図１０３～図１０５に示した目押し画像１～５７のうち抽せんによって選択した１つの目押し画像を表示し、表示した目押し画像と、停止表示された各リールの図柄とが一致した場合は、ビタ押しが成功したものと判断するようにしてもよい。このように構成した場合であっても、第３実施形態における図柄位置検出手段及び技量判定手段を用いて、ビタ押しの精度をさらに詳細に判定することができる。また、目押しの精度のみを判定する回胴式遊技機とする場合、ボーナスの入賞とは異なる契機（例えば、所定のボタンを操作すること）で、プラクティスモードが開始するようにしてもよい。

【０６０９】

［第４実施形態］

以下、第４実施形態に係るスロットマシン（以下「第４形態のスロットマシン」とも称する）について、図１２１～図１３３を追加参照しながら説明する。以下では、主に第４形態のスロットマシンの特徴部分について説明する。以下で説明する特徴部分は、第４形態のスロットマシンに限定されるものではなく他の実施形態と組み合わせることが可能である。なお、第４形態のスロットマシンは、前述の第１実施形態のスロットマシン１と基本的な構成が共通または類似しており、それらの構成については第１実施形態で参照した各図面を本実施形態においても参照し、詳しい説明を省略する。また、スロットマシン１において説明した役決定処理やリール制御処理等の各制御処理については、第４形態のスロットマシンにおいても同様にあるいは処理内容を一部変更して適用することが可能であ

る。
【０６１０】
≪本実施形態における特徴的な演出制御≫
　以下に、本実施形態のスロットマシンにおいて実行される特徴的な演出制御の内容について説明する。
【０６１１】
＜特徴的な演出制御の種類とその内容＞
（回転停止示唆画像の表示制御）
　本実施形態のスロットマシンでは、図２に示したステッピングモータ３５ａ，３５ｂ，３５ｃが長時間に亘って連続作動することにより発生する熱でモータの性能が劣化してしまうのを回避すべく、リールが回転してから所定時間が経過しても遊技者によってリールの停止操作が行われない場合、画像表示装置１１に回転停止示唆画像を表示する。この回転停止示唆画像は、例えば「リールを止めて下さい」といったメッセージを示す画像であり、それまで画像表示装置１１に表示されていた演出画面に重ねて表示してもよいし、それまで表示していた演出画面を、回転停止示唆画像を含んだ告知画面に切り替えてもよい。
【０６１２】
　回転停止示唆画像の表示制御は図９に示した副制御手段２００によって行われる。具体的には、規定数のメダルが投入された（若しくは再遊技を開始可能な）状態で、図１に示したスタートレバー２５が操作されたことを契機として主制御手段１００から送信される制御コマンドのうち、所定の制御コマンドを副制御手段２００が受信すると、副制御手段２００はタイマの計時を開始し、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃが操作されない状態が維持されたまま当該タイマによって所定の時間が計時されると、画像表示装置１１に回転停止示唆画像を表示する。
【０６１３】
　ここで、スタートレバー２５が操作されたことを契機として主制御手段１００から送信される制御コマンドには、例えば第１実施形態でも説明したように、指示番号コマンド、演出グループ番号コマンド、全回胴回転開始コマンドなどがある。そして、副制御手段２００は、これら制御コマンド（まとめて「レバー操作受付時コマンド」とも称する）のうち、所定の制御コマンドを受信するとタイマの計時を開始する。
【０６１４】
（遊技待機画面の表示制御）
　本実施形態のスロットマシンでは、全リールが停止したことにより１回の遊技が終了した後、スロットマシンに対して何らかの操作（例えば、次遊技を行うためのメダル投入や、ＢＥＴスイッチ２２，２３又は清算スイッチ２４の操作など）が行われないまま所定時間に達した場合、副制御手段２００は、画像表示装置１１に遊技待機画面（いわゆる「デモ画面」）の表示を開始する。この遊技待機画面は、例えばスロットマシンを製造したメーカのロゴやスロットマシンの機種名を示す画像や、スロットマシンで実施される演出に用いられたキャラクタ等の動画などによって構成されている。遊技待機画面の表示制御も副制御手段２００によって行われており、具体的には、全てのリールが停止したことを契機として主制御手段１００から送信される制御コマンドのうち、所定の制御コマンドを副制御手段２００が受信すると、副制御手段２００はタイマの計時を開始し、メダルの投入などの操作が行われない状態が維持されたまま当該タイマによって所定の時間が計時されると、画像表示装置１１に遊技待機画面の表示を開始する。
【０６１５】
　ここで、全リールが停止したことを契機として主制御手段１００から送信される制御コマンドには、例えば第１実施形態でも説明したように、全停止コマンド、払出数コマンド、役決定結果コマンドなどがある。そして、副制御手段２００は、これら制御コマンド（まとめて「全リール停止時コマンド」とも称する）のうち、所定の制御コマンドを受信するとタイマの計時を開始する。
【０６１６】

（演出音の音量制御）
本実施形態のスロットマシンでは、全リールが停止したことによって１回の遊技が終了した後、遊技中に出力されていた演出音（例えばＢＧＭ）が継続して出力されている状態で、スロットマシンに対して何らかの操作（例えば、次遊技を行うためのメダル投入や、ＢＥＴスイッチ２２，２３又は清算スイッチ２４の操作など）が行われないまま所定時間に達した場合、副制御手段２００は、電力の消費を抑制するためにスピーカ１５ａ，１５ｂ，４４ａ，４４ｂ（図２，図９参照）から出力していた演出音の音量を低下させる。具体的には、前述した全リール停止時コマンドのうち、所定の制御コマンドを受信するとタイマの計時を開始し、メダルの投入などの操作が行われない状態が維持されたまま当該タイマによって所定の時間が計時されると、演出音の音量を低下させる。ここで、「音量の低下」には、音量がゼロの場合（演出音が出力されていない状態）も含む。

【０６１７】

＜各種演出制御のタイミング＞

次に図１２１に示すタイミングチャートを参照して、上述した回転停止示唆画像及び遊技待機画面の表示制御、並びに演出音の音量制御のタイミングについて説明する。図１２１（ａ）は、スタートレバーが操作されてから回転停止示唆画像の表示が行われるまでのタイミングを示すタイミングチャートであり、スタートレバー２５及びストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃのオン／オフ、第１停止リール～第３停止リールの回転／停止、及び、回転停止示唆画像の表示開始のタイミングを示している。ここで、第１停止リール～第３停止リールは回転が停止した順番を示すものであって、左リール３ａ，中リール３ｂ，右リール３ｃの区別を表すものではない。すなわち、第１停止リールは最初に停止したリールであり、第２停止リールは２番目に停止したリールであり、第３停止リールは最後に停止したリールである。

【０６１８】

図１２１（ｂ）は、全リールが停止してから遊技待機画面の表示及び演出音の一つであるＢＧＭの音量が低下されるまでのタイミングを示すタイミングチャートであり、スタートレバー２５及びストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃのオン／オフ、第１停止リール～第３停止リールの回転／停止、回転停止示唆画像の表示開始、及び出力されているＢＧＭの音量の低下（図中には「消音」と表記）のタイミングを示している。

【０６１９】

図１２１（ａ）において、スタートレバーがオンにされると、すべてのリールが回転を開始し、主制御手段１００から副制御手段２００に対してレバー操作受付時コマンドが送信される。これにより、副制御手段２００は受信したレバー操作受付時コマンドのうち所定の制御コマンドを受信すると、副制御手段２００はタイマの計時を開始する。ここで、副制御手段２００がタイマの計時を開始した時刻をt_{s1}（スタートレバーがオンにされてから時間d_1が経過した時）とすると、時刻t_{s1}からいずれのストップスイッチに対しても停止操作が行われないまま時間Ｔ１が経つと画像表示装置１１に回転停止示唆画像を表示する。すなわち、スタートレバーが操作された後の所定のタイミング（時刻t_{s1}）から時間Ｔ１が経ったときに画像表示装置１１に回転停止示唆画像を表示する。これにより、回転停止示唆画像を見た遊技者がいずれかのストップスイッチを停止操作すると、副制御手段２００は回転停止示唆画像の表示を終了させる。

【０６２０】

副制御手段２００は、ストップスイッチが停止操作されたことによって主制御手段１００から送信された制御コマンドのうち所定の制御コマンドを受信すると、再びタイマの計時を開始する。ここで、副制御手段２００がタイマの計時を開始した時刻をt_{s2}（第１停止リールが停止してから時間d_2が経過した時）とすると、時刻t_{s2}から次のストップスイッチに対して停止操作がされないまま所定時間（時間Ｔ１以下であることが好ましい）が経過すると、画像表示装置１１に回転停止示唆画像を表示させる。

【０６２１】

次に図１２１（ｂ）において、スタートレバーがオンにされると、それを契機として主

制御手段１００から副制御手段２００に対してレバー操作受付時コマンドが送信される。副制御手段２００は、受信したレバー操作受付時コマンドのうち演出グループ番号コマンドによって示される演出グループ番号が特定の演出グループ番号だった場合、演出としてスピーカ１５ａ，１５ｂ，４４ａ，４４ｂからＢＧＭを出力させる。その後、遊技者がストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃを順次停止操作し、すべてのリールが停止すると、主制御手段１００は前述した全リール停止時コマンドを送信する。

【０６２２】

副制御手段２００は、受信した全リール停止時コマンドのうち所定の制御コマンドを受信すると、副制御手段２００はタイマの計時を開始する。ここで、副制御手段２００がタイマの計時を開始した時刻をt_{s3}とすると、副制御手段２００は時刻t_{s3}（第３停止リールが停止してから時間d_3が経過した時）から時間Ｔ２が経ったときに画像表示装置１１に遊技待機画面を表示する。また、副制御手段２００は時刻t_{s3}から時間Ｔ３が経ったときに、それまで出力していたＢＧＭの音量を低下させる。

【０６２３】

ここで、スタートレバー操作後の所定タイミングから回転停止示唆画面が表示されるまでの時間を第１所定時間とし、全リールが停止してから遊技待機画面が表示されるまでの時間を第２所定時間とし、全リールが停止してからＢＧＭの音量が低下されるまでの時間を第３所定時間とした場合、第２所定時間と第３所定時間とは、同じ時間になっており、かつ、第１所定時間は、上述した第２所定時間及び第３所定時間よりも長くなっている。

【０６２４】

上述した例では、遊技待機画面の表示や演出音の音量低下は、全リールが停止して１回の遊技が終了し、一区切り着いた状態で行われるものであるから、全リール停止後から遊技待機画面の表示や演出音の音量低下が行われる時間が比較的短く設定されたとしても、遊技者に煩わしさを感じさせる虞は少ない。これに対して、回転停止示唆画像が表示されるのはリールの回転中、すなわち遊技の途中であるため、回転停止示唆画像が表示されるまでの時間を短く設定してしまうと、例えば、遊技者が目押しをしようとリールの回転を注視していたり、演出画像や演出音を楽しんでいたりするときに回転停止示唆画像が表示されてしまうこととなり、遊技者に煩わしさを感じさせてしまう虞がある。したがって、前述した第３所定時間を第１所定時間及び第２所定時間よりも長く設定することで、遊技者にストレスを与えてしまう虞を少なくしつつ、遊技待機画面の表示制御及び遊技機における消費電力の抑制制御を行うことができ、且つ遊技者にリールの停止操作を促すことができる。

【０６２５】

図１２１に示した例では、全リールが停止してから所定時間が経過したときにＢＧＭの音量を低下させる制御を行っていたが、これとは別に、スタートレバーが操作されてから所定時間が経過したときにＢＧＭの音量を低下させる制御を行ってもよい。このようなＢＧＭの音量制御とともに、上述した回転停止示唆画像及び遊技待機画面の表示制御を行う場合について、図１２２に示すタイミングチャートを参照して説明する。なお、図１２２において、図１２１に図示した時刻及び時間と同様の時刻及び時間については、図１２１と同じ符号を付している。

【０６２６】

図１２２（ａ）は、スタートレバーが操作されてから回転停止示唆画像の表示及びＢＧＭの音量低下が行われるまでのタイミングを示すタイミングチャートであり、ＢＧＭの音量の低下（図中には「消音」と表記）に関するタイミングチャートが追加されている以外は図１２１（ａ）と同様である。また、図１２２（ｂ）は、全リールが停止してから遊技待機画面が表示されるまでのタイミングを示すタイミングチャートであり、ＢＧＭの音量の低下に関するタイミングチャートが削除されている以外は図１２１（ｂ）と同様である。

【０６２７】

図１２２（ａ）において、スタートレバーがオンにされると、すべてのリールが回転を開始し、主制御手段１００から副制御手段２００に対してレバー操作受付時コマンドが送

信される。これにより、副制御手段２００は、受信したレバー操作受付時コマンドのうち演出グループ番号コマンドによって示される演出グループ番号が特定の演出グループ番号だった場合、演出としてスピーカ１５ａ，１５ｂ，４４ａ，４４ｂからＢＧＭを出力させる。これに加え、副制御手段２００は受信したレバー操作受付時コマンドのうち所定の制御コマンドを受信すると、副制御手段２００はタイマの計時を開始する。

【０６２８】

ここで、副制御手段２００がタイマの計時を開始した時刻をt_{s1}とすると、時刻t_{s1}からいずれのストップスイッチに対しても停止操作が行われないまま時間Ｔ１が経つと、画像表示装置１１に回転停止示唆画像を表示する。また、副制御手段２００は、時刻t_{s1}からいずれのストップスイッチに対しても停止操作が行われないまま時間Ｔ４が経つと、出力していたＢＧＭの音量を低下させる。そして、回転停止示唆画像を見た遊技者がいずれかのストップスイッチを停止操作すると、副制御手段２００は回転停止示唆画像の表示を終了させ、さらにＢＧＭの音量を低下させる前のレベルに戻す。

【０６２９】

次に図１２２（ｂ）において、スタートレバーがオンにされると、それを契機として主制御手段１００から副制御手段２００に対してレバー操作受付時コマンドが送信される。その後、遊技者がストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃを順次停止操作し、すべてのリールが停止すると、主制御手段１００は前述した全リール停止時コマンドを送信する。一方、副制御手段２００は、受信した全リール停止時コマンドのうち所定の制御コマンドを受信すると、副制御手段２００はタイマの計時を開始する。ここで、副制御手段２００がタイマの計時を開始した時刻をt_{s3}とすると、副制御手段２００は時刻t_{s3}ら時間Ｔ２が経ったときに画像表示装置１１に遊技待機画面を表示する。

【０６３０】

ここで、スタートレバー操作後の所定タイミングから回転停止示唆画面が表示されるまでの時間を第１所定時間とし、全リール停止後の所定のタイミングから遊技待機画面が表示されるまでの時間を第２所定時間とし、スタートレバー操作後の所定タイミングからＢＧＭの音量が低下されるまでの時間を第４所定時間とした場合、図１２２の例では、第１所定時間、第２所定時間及び第４所定時間が、すべて同じ時間になっている。

【０６３１】

上述した回転停止示唆画面及び遊技待機画面の表示やＢＧＭの音量低下は、いずれも遊技中の演出の進行に影響を与える（遊技待機画面の表示は、例えば、複数の遊技に亘って実施される連続演出に影響する）ものである。したがって、これらの制御を遊技者が遊技を行っているときに実行してしまうと、遊技者を興ざめさせたり煩わしさを感じさせたりする虞があるため、遊技が行われていないと推定できる時間が経過したときに行われることが望ましい。そこで、回転停止示唆画面及び遊技待機画面の表示やＢＧＭの音量低下を、いずれも「遊技が行われていないと推定できる時間」が経過したときに実行することで、遊技者を興ざめさせたり煩わしさを感じさせたりする虞を少なくすることができる。

【０６３２】

また、回転停止示唆画面及び遊技待機画面の表示やＢＧＭの音量低下を実行する際に参照するタイマの計測時間（具体的にはタイマにセットする計測値）を共通にすることができるため、メモリに記憶するデータ量を軽減することができるとともに制御フローを簡素化することができる。さらに、回転停止示唆画面の表示に併せてＢＧＭの音量低下を実施することで、遊技者又はホールの係員の注意をより喚起することができるため、リールの回転の停止操作が行われる可能性を高くすることができる。

【０６３３】

次に、図１２２に示した例では、ＢＧＭの音量低下をスタートレバーが操作されてから所定時間が経過したときに行っていたが、これに加えて、全リールが停止してから所定時間が経過したときにもＢＧＭの音量を低下させる制御を行ってもよい。このような制御を行う場合について、図１２３に示すタイミングチャートを参照して説明する。なお、図１２３において、図１２１及び図１２２に図示した時刻及び時間と同様の時刻及び時間につ

いては、図１２１及び図１２２と同じ符号を付している。

【０６３４】

図１２３（ａ）は、スタートレバーが操作されてから回転停止示唆画像の表示及びＢＧＭの音量低下が行われるまでのタイミングを示すタイミングチャートであり、図１２２（ａ）と同様である。また、図１２３（ｂ）は、全リールが停止してから遊技待機画面の表示及びＢＧＭの音量低下が行われるまでのタイミングを示すタイミングチャートである。

【０６３５】

図１２３（ａ）において、スタートレバーがオンにされると、すべてのリールが回転を開始し、主制御手段１００から副制御手段２００に対してレバー操作受付時コマンドが送信される。これにより、副制御手段２００は、受信したレバー操作受付時コマンドのうち演出グループ番号コマンドによって示される演出グループ番号が特定の演出グループ番号だった場合、演出としてスピーカ１５ａ，１５ｂ，４４ａ，４４ｂからＢＧＭを出力させる。これに加え、副制御手段２００は受信したレバー操作受付時コマンドのうち所定の制御コマンドを受信すると、副制御手段２００はタイマの計時を開始する。

【０６３６】

ここで、副制御手段２００がタイマの計時を開始した時刻をt_{s1}とすると、時刻t_{s1}からいずれのストップスイッチに対しても停止操作が行われないまま時間Ｔ１が経つと、画像表示装置１１に回転停止示唆画像を表示する。また、副制御手段２００は、時刻t_{s1}からいずれのストップスイッチに対しても停止操作が行われないまま時間Ｔ４が経つと、出力していたＢＧＭの音量を低下させる。そして、回転停止示唆画像を見た遊技者がいずれかのストップスイッチを停止操作すると、副制御手段２００は回転停止示唆画像の表示を終了させ、さらにＢＧＭの音量を低下させる前のレベルに戻す。

【０６３７】

次に図１２３（ｂ）において、スタートレバーがオンにされると、それを契機として主制御手段１００から副制御手段２００に対してレバー操作受付時コマンドが送信される。その後、遊技者がストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃを順次停止操作し、すべてのリールが停止すると、主制御手段１００は前述した全リール停止時コマンドを送信する。一方、副制御手段２００は、受信した全リール停止時コマンドのうち所定の制御コマンドを受信すると、副制御手段２００はタイマの計時を開始する。ここで、副制御手段２００がタイマの計時を開始した時刻をt_{s3}とすると、副制御手段２００は時刻t_{s3}ら時間Ｔ２が経ったときに画像表示装置１１に遊技待機画面を表示する。また、副制御手段２００は時刻t_{s3}ら時間Ｔ３が経ったときにＢＧＭの音量を低下させる。

【０６３８】

ここで、スタートレバー操作後の所定タイミングから回転停止示唆画面が表示されるまでの時間を第１所定時間とし、全リール停止後の所定のタイミングから遊技待機画面が表示されるまでの時間を第２所定時間とし、全リール停止後の所定のタイミングからＢＧＭの音量が低下されるまでの時間を第３所定時間とし、スタートレバー操作後の所定タイミングからＢＧＭの音量が低下されるまでの時間を第４所定時間とした場合、図１２３の例では、第１所定時間と第４所定時間とが同じ時間になっており、第２所定時間と第３所定時間とが同じ時間になっている。

【０６３９】

前述したように、回転停止示唆画面及び遊技待機画面の表示やＢＧＭの音量低下は、いずれも遊技中の演出の進行に影響を与えるものであるため、これらの表示は遊技が行われていないと推定できる時間が経過したときに行われることが望ましい。したがって、回転停止示唆画面や遊技待機画面の表示を「遊技が行われていないと推定できる時間」が経過したときに行い、かつ、それぞれの表示に併せてＢＧＭの音量低下を実施することで、遊技機の消費電力をより効果的に低減させることができる。また、特に回転停止示唆画面の表示に併せてＢＧＭの音量低下を実施することで、遊技者又はホールの係員の注意をより喚起することができるため、リールの回転の停止操作が行われる可能性を高くすることができる。

【０６４０】
　なお、図１２１（ａ），図１２２（ａ），図１２３（ａ）に示した例では、回転停止示唆画像の表示後にストップスイッチが操作されると回転停止示唆画像の表示を終了して再びタイマの計時を開始し、次の停止操作がされないまま所定時間が経過すると、再び回転停止示唆画像を表示させていたが、回転停止示唆画像の表示を終了させた後は、再び回転停止示唆画像を表示させないようにしてもよい。また、これとは別に、回転停止示唆画像を表示した場合は、その後停止操作が行われたとしても、その遊技が終了するまで回転停止示唆画像を表示し続けるようにしてもよい。
【０６４１】
　≪エラー等の履歴情報の管理及び表示≫
　次に、本実施形態におけるエラー等の履歴情報の管理やその表示に関する処理の概要について、図１２４～１３３を参照して説明する。
【０６４２】
　（制御コマンド送信手段から送信される制御コマンド）
　本実施形態における制御コマンド送信手段１５１（図９参照）は、副制御手段２００に対して第１実施形態で説明した制御コマンドに加え、設定確認モードの状態であることを示す情報を含む制御コマンド（以下、適宜「設定確認状態コマンド」と称する）、設定変更モードの状態であることを示す情報を含む制御コマンド（以下、適宜「設定変更状態コマンド」と称する）、ドア開状態（前扉２が開いた状態）であることを示す情報を含む制御コマンド（以下、適宜「ドア開状態コマンド」と称する）、ドア閉状態（前扉２が閉じた状態）であることを示す情報を含む制御コマンド（以下、適宜「ドア閉状態コマンド」と称する）を送信するように構成されている。
【０６４３】
　また、主制御手段１００においてエラーの発生が検出されると、発生したエラーの種類等を示す情報を含む制御コマンド（以下、適宜「エラー発生制御コマンド」と称する）を副制御手段２００へ送信し、検出されたエラーが解消されると、エラーが解消されたことを示す情報を含む制御コマンド（以下、適宜「エラー解消制御コマンド」と称する）を送信するように構成されている。
【０６４４】
　（エラー等の履歴情報の表示について）
　本実施形態の副制御手段２００は、ＲＴＣ（リアルタイムクロック）回路を備えており、主制御手段１００から上述したドア開状態コマンド、ドア閉状態コマンド、エラー発生制御コマンドを受信するごとに、それらコマンドを受信した時刻をＲＴＣ回路から取得し、その時刻情報（受信時刻情報）と、受信したコマンドによって示される事象を表す情報（発生事象情報）とを合わせて、エラー等履歴情報としてＲＡＭ７３（図２参照）に順次記憶、蓄積していく。
【０６４５】
　ＲＡＭ７３に蓄積されているエラー等の履歴情報は、画像表示装置１１に表示されるシステムメニュー画面に含まれている「エラー等履歴表示モード」を選択することで見ることができる。システムメニュー画面は、スロットマシンの管理者などが上述したエラー等履歴情報の確認、演出に関する各種パラメータの調整、現在時刻の調整などを行う際に、所定の操作を行うことで、画像表示装置１１に表示されるものであり、一般の遊技者には表示することができないようになっている。システムメニュー画面を表示させるための手順としては、例えば、第１実施形態で説明した設定変更モード及び設定確認モードのいずれかに移行した後、所定の操作を行われると、画像表示装置１１にシステムメニュー画面を表示するように構成することが考えられる。なお、システムメニュー画面が表示可能となるモードは設定変更モード又は設定確認モードのいずれかに一方に限定してもよい。また、システムメニュー画面を表示するための「所定の操作」としては、例えば図１に示した決定ボタン５５の操作、又は、図２に示した主制御基板６０へオン／オフ信号を出力する各スイッチ（スタートレバー２５、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃ、１－Ｂ

ＥＴスイッチ２２、ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ２３、清算スイッチ２４、リセットスイッチ８２など）の操作が考えられる。さらに、設定変更モード又は設定確認モード（システムメニュー画面の表示がいずれか一方のモードに限定されているときは、その一方のモード）へ移行すると、「所定の操作」が行われなくてもシステムメニュー画面を表示するようにしてもよい。

【０６４６】

ここで、画像表示装置１１に表示されたシステムメニュー画面の一例を図１２４（ａ）に示す。この図に示すシステムメニュー画面は、設定確認モードに移行した後に所定の操作がなされると表示されるものであり、画像表示装置１１の画面左上には、「システムメニュー」の文字列と、その下に「設定確認中」という文字列が表示されている。また、システムメニュー画面の中央には、画面上方から順に、「音量調整モード」、「サイドランプテストモード」、「エラー等履歴表示モード」及び「時刻設定モード」という４つの項目が表示されている。

【０６４７】

上述した４つの項目において、「音量調整モード」は、演出中に発生する演出音の大きさを調整することができるモードである。「サイドランプテストモード」は、図１に示した第１演出ランプ１２、第２演出ランプ１３ａ，１３ｂ、第３演出ランプ１４ａ，１４ｂ及び飾りランプ３２ａ，３２ｂの点滅パターンのテストが可能となるモードである。「エラー等履歴表示モード」は、前述したＲＡＭ７３に記憶されているエラー等履歴情報を画像表示装置１１に表示させることができるモードである。「時刻設定モード」は、副制御手段２００が備えるＲＴＣ回路における時刻の調整が可能となるモードである。

【０６４８】

上記の４つの選択項目の選択は、図１に示した選択ボタン５４の上方ボタン５４Ｕ及び下方ボタン５４Ｄと、決定ボタン５５とを操作することで可能となる。具体的には、システムメニュー画面の初期状態においては、一番上に表示されている項目である「音量調整モード」が選択された状態になっている。すなわち、「音量調整モード」の表示において背景を暗色（例えば黒）、文字列を白抜きの文字で表すことで、「音量調整モード」が選択されていることを示している。これに対して、選択されていない項目は、背景が白色、文字列が暗色で表示されている。

【０６４９】

この状態で、下方ボタン５４Ｄが操作されると、操作されるごとに１つ下の項目が選択されていき、「時刻設定モード」が選択されている状態で下方ボタン５４Ｄが操作されると、一番上に表示されている「音量調整モード」が選択された状態となる。また、「音量調整モード」が選択されている状態で上方ボタン５４Ｕが操作されると「時刻設定モード」が選択された状態となり、以下、上方ボタン５４Ｕが操作されるごとに１つ上の項目が選択されていく。そして、所望する項目を選択した状態で決定ボタン５５が操作されると、画像表示装置１１の表示が、選択したモードの画面に切り替わる。

【０６５０】

例えば、システムメニュー画面において「時刻設定モード」が選択された状態で決定ボタン５５が操作されると、画像表示装置１１の表示は図１２４（ｂ）に示す時刻設定画面に切り替わる。この時刻設定画面のほぼ中央には、「時刻設定モード」が選択された時点のＲＴＣ回路における現在時刻が「年」、「月」、「日」、「時」、「分」で表示されており、このうち調整可能な項目は「▲」及び「▼」で表示されるマーカｍｋに挟まれた状態となり、時刻設定画面の初期状態では、図１２４（ｂ）に示すように「年」が調整可能な状態になっている。この状態で上方ボタン５４Ｕが操作されると西暦を示す数値が１つずつ増加し、下方ボタン５４Ｄが操作されると西暦を示す数値が１つずつ減少していく。

【０６５１】

また、例えば「年」が調整可能な状態で右方ボタン５４Ｒが操作されると、操作されるごとにマーカｍｋの表示位置が右方向へ１項目ずつシフト（「年」→「月」→「日」→「時」→「分」）していく。また、例えば「分」が調整可能な状態で左方ボタン５４Ｌが操

作されると、操作されるごとにマーカｍｋの表示位置が左方向へ１項目ずつシフト（「分」→「時」→「日」→「月」→「年」）していく。そして、マーカｍｋが表示されている位置で上方ボタン５４Ｕ及び下方ボタン５４Ｄを操作すると、対応する項目の数値を変更することができる。ただし、この段階では変更後の時刻がＲＴＣ回路にされておらず、時刻設定画面が表示されているときに決定ボタン５５が操作されると、変更後の時刻がＲＴＣ回路に反映され、変更後の時刻が現在時刻として確定する。また、変更後の時刻が確定するとともに画像表示装置１１の表示が再びシステムメニュー画面に切り替わる。なお、ＲＴＣ回路は現在時刻を秒の単位まで計時しているが、時刻設定画面では秒の数値をリセット又は所望する値に設定することはできないようになっている。

【０６５２】

次に、システムメニュー画面において、「エラー等履歴表示モード」が選択されている状態で決定ボタン５５が操作されると、画像表示装置１１の表示は図１２４（ｃ）に示すエラー等履歴表示画面に切り替わる。このエラー等履歴表示画面（［エラー等履歴表示］（１／２））では、「Ｎｏ．」欄、「内容」欄及び「発生時刻」欄で構成された表形式でエラー等（以下、「事象」とも称する）の履歴が表示される。具体的には、「Ｎｏ．」欄に表示されている「１」～「５」の各数字に対応して、「内容」欄に示す事象と「発生時刻」欄に示すその事象の発生時刻とが表示される。また、エラー等履歴表示画面は２つの画面で構成されており、図１２４（ｃ）に示すエラー等履歴表示画面において、右方スイッチ５４Ｒ又は左方スイッチ５４Ｌが操作されると、図１２４（ｄ）に示す２つ目のエラー等履歴表示画面（［エラー等履歴表示］（２／２））の表示に切り替わる。なお、図１２４（ｄ）に示すエラー等履歴表示画面が表示されているときに右方スイッチ５４Ｒ又は左方スイッチ５４Ｌが操作されると、再び図１２４（ｃ）に示すエラー等履歴表示画面に切り替わる。

【０６５３】

図１２４（ｄ）に示すエラー等履歴表示画面は、図１２４（ｃ）に示したエラー等履歴表示画面と同じ内容を示すものであるが、「Ｎｏ．」欄に表示されている数字が「６」～「１０」になっている。ここで、「Ｎｏ．」欄に表示される数字は記憶された事象の発生順序を示すものであり、その値が小さいもの程、直近に発生した事象であることを意味している。したがって、図１２４（ｃ）及び（ｄ）に示すエラー等履歴表示画面のうち、「Ｎｏ．」欄において「１」が表示されている行に表示された事象（以下、「Ｎｏ．１の事象」と称する。他の「Ｎｏ．」欄についても同様。）が直近に発生した事象であり、Ｎｏ．１０の事象が最先に発生した事象となる。また、新たな事象が記憶されると、その事象はエラー等履歴表示画面においてＮｏ．１の事象として表示され、それまでエラー等履歴表示画面に表示されていた各事象のＮｏ．は、１つずつ繰り下がって表示される。また、Ｎｏ．１～Ｎｏ．１０の事象が表示されている状態で、新たな事象が記憶された場合は、Ｎｏ．１０の事象が消去され、Ｎｏ．１～Ｎｏ．９の事象が１行ずつ繰り下がってＮｏ．２～Ｎｏ．１０の事象にシフトし、新たに記憶された事象がＮｏ．１の事象として表示される。

【０６５４】

なお、図１２４（ｃ）又は図１２４（ｄ）に示すエラー等履歴表示画面が表示されているときに決定ボタン５５が操作されると、画像表示装置１１の表示は、図１２４（ａ）に示したシステムメニュー画面に切り替わる。

【０６５５】

次に、上述したエラー等履歴表示画面を表示しているときに、当該エラー等履歴表示画面に表示されるべき事象が発生した場合、表示中のエラー等履歴表示画面の内容がどのように変化するかについて図１２５を参照して説明する。この図では、スロットマシンにおいて生じた主な事象を時間軸上においてドットで示している。ここで、「▼」のドットはエラー等履歴表示画面に表示されるべき事象を示し、「●」のドットはそれ以外の事象を示している。また、時間軸上の各ドットは、発生した事象を時系列に示したものに過ぎず、各ドットの間隔は、各事象間の経過時間には対応していない。

【０６５６】
図１２５において、例えば時刻２３時７分に遊技場の管理者によりスロットマシンの前扉２が開放され、設定確認モードへ移行するための操作が行われた後、決定ボタン５５が操作されると、画像表示装置１１に図１２４（ａ）に示したシステムメニュー画面が表示される。そして、管理者が２３時９分に前扉２を閉めた後、システムメニュー画面においてエラー等履歴表示モードを選択し、決定ボタン５５を操作すると、画像表示装置１１の表示がエラー等履歴表示画面に切り替わる。このときのエラー等履歴表示画面には、図１２５（ａ）に示すように、Ｎｏ．１の事象には直近の２３時９分に行われた「ドア閉鎖」が表示され、その１つ前のＮｏ．２の事象には２３時７分に行われた「ドア開放」が表示されている。

【０６５７】
そして、画像表示装置１１にエラー等履歴表示画面が表示されている状況で、例えば２３時１５分に前扉２が再び開けられたとすると、図１２５（ｂ）に示すように、画像表示装置１１に表示されていたエラー等履歴表示画面のＮｏ．１の事象として２３時１５分に生じた「ドア開放」を表示する。また、２３時１６分に第１実施形態で説明したＣＰエラー（投入されたメダルの不正通過）が発生した場合も、図１２５（ｃ）に示すように表示中のエラー等履歴表示画面に「メダル不正通過エラー」として表示する。さらに、２３時１７分に前扉２が再び閉められたとすると、この事象についても図１２５（ｄ）に示すように「ドア閉鎖」として表示中のエラー等履歴表示画面に表示する。

【０６５８】
このように、図１２５に示した例では、エラー等履歴表示画面を表示しているときに生じた事象が、表示中のエラー等履歴表示画面に反映されるので、履歴に残すべき事象が発生した場合に、その事象が適時検出されて履歴に残されるか否かを確認することができる。なお、エラー等履歴表示画面の「内容」欄には、発生したエラーの内容を具体的に示す文字列を表示してもよいし、エラーコードを表示してもよい。例えば、第１実施形態で説明したＨＰエラーが発生した場合、エラー等履歴表示画面の「内容」欄に「払出メダル滞留エラー」と表示してもよいし、「ＨＰエラー」と表示してもよい。また、図１２５に示した例では、２３時７分に前扉２を開け、設定確認モードへ移行してからシステムメニュー画面を表示させた後に、前扉２を閉めてからエラー等履歴表示画面を表示していたが、前扉２を閉めずに開けたままの状態でエラー等履歴表示画面を表示させることができる。このとき、エラー等履歴表示画面に表示されるＮｏ．１の事象は２３時７分の「ドア開放」となり、エラー等履歴表示画面が表示されている間に前扉２が閉められた場合は、その時の時刻とともに「ドア閉鎖」の履歴がＮｏ．１の事象として表示される。

【０６５９】
図１２５に示した例では、エラー等履歴表示画面を表示しているときに、当該エラー等履歴表示画面に表示されるべき事象が発生した場合、その事象がほぼリアルタイムで表示中のエラー等履歴表示画面に反映されていたが、それとは異なるタイミングでエラー等履歴表示画面に反映される例について、図１２６を参照して説明する。なお、図１２６においても時間軸上に配置されるドットの意味などは図１２５と同様である。

【０６６０】
図１２６において、例えば時刻２３時７分に遊技場の管理者によりスロットマシンの前扉２が開放され、設定確認モードへ移行するための操作が行われた後、決定ボタン５５が操作されると、画像表示装置１１に図１２４（ａ）に示したシステムメニュー画面が表示される。そして、前扉２を開けたままシステムメニュー画面においてエラー等履歴表示モードを選択し、決定ボタン５５を操作すると、画像表示装置１１の表示がエラー等履歴表示画面に切り替わる。このときのエラー等履歴表示画面には、図１２６（ａ）に示すように、Ｎｏ．１の事象として２３時７分に行われた「ドア開放」が表示されている。

【０６６１】
ここで、画像表示装置１１にエラー等履歴表示画面が表示されている状況で、例えば２３時７分に前扉２が閉められ、２３時１５分に再び開けられ、２３時１６分に前述したＣ

０エラーが発生し、さらに２３時１７分に前扉２が再び閉められたとしても、図１２５に示した例とは異なり、それらの事象を表示中のエラー等履歴表示画面に反映させない。また、このとき右方スイッチ５４Ｒ又は左方スイッチ５４Ｌが操作されたことにより、図１２６（ｂ）に示すように「［エラー等履歴表示］（２／２）」の画面が画像表示装置１１に表示され、その後、再び右方スイッチ５４Ｒ又は左方スイッチ５４Ｌが操作されて、図１２６（ｃ）に示すように「［エラー等履歴表示］（１／２）」の画面に戻ったとしても、図１２６（ａ）に示した画面と同じ画面を表示し、２３時７分に行われた前扉２の閉鎖、２３時１５分に行われた前扉２の開放、２３時１６分に発生したＣ０エラー、及び、２３時１７分に行われた前扉２の閉鎖に関する履歴を、エラー等履歴表示画面に反映させない。

【０６６２】

一方、エラー等履歴表示画面が表示されている状態で決定ボタン５５が操作されたことにより、図１２６（ｄ）に示すように一旦エラー等履歴表示画面の表示を終了させて、システムメニュー画面へ移行し、その後、エラー等履歴表示モードが選択されたことにより、再びエラー等履歴表示画面を表示したときは、図１２６（ｅ）に示すように、Ｎｏ．４の事象として２３時９分に生じた「ドア閉鎖」を表示し、Ｎｏ．３の事象として２３時１５分に生じた「ドア開放」を表示し、Ｎｏ．２の事象として２３時１６分に生じた「メダル不正通過エラー」を表示し、Ｎｏ．１の事象として２３時１７分に生じた「ドア閉鎖」が反映されている。

【０６６３】

このように、図１２６に示した例では、エラー等履歴表示画面を表示しているときに生じた事象を、表示中のエラー等履歴表示画面に反映させないので、例えば、エラー等履歴表示画面の表示中に不正行為を働く者（「不正行為者」ともいう。）が、その不正行為によって生じさせたエラーの種類を、遊技場の管理者に知られないようにするのを困難にすることができる。例えば、エラー等履歴表示画面を表示しているときに生じた事象を、表示中のエラー等履歴表示画面に反映させる場合において、不正行為者が、Ｃ０エラー（メダル不正通過エラー）を発生させたことを知られたくないと考えていたとすると、エラー等履歴表示画面を視認しつつ前扉２の開閉を繰り返し、「メダル不正通過エラー」の履歴がエラー等履歴表示画面から追い出されるまで「ドア開放」及び「ドア閉鎖」の履歴を増やしていけばよい。例えば、不正行為者がエラー等履歴表示画面の表示中に前扉２の開閉が連続して５回行うと、エラー等履歴表示画面には「ドア開放」と「ドア閉鎖」の履歴が交互に５つずつ（合計１０個の履歴）表示されていき、最終的にエラー等履歴表示画面内の履歴が「ドア開放」と「ドア閉鎖」で埋め尽くされ、遊技場の管理者などに知られたくない履歴が残らないことを容易に確認することができるが、図１２６に示した例では、そのような行為を困難にすることができる。

【０６６４】

また、図１２６に示した例では、エラー等履歴表示画面の表示中に、履歴に残す事象（ドア開放、ドア閉鎖、メダル不正通過エラー等）が複数重複して発生した場合、それらの事象は、一旦エラー等履歴表示画面の表示を終了してから再びエラー等履歴表示画面を表示したときに漏れなく表示されるため、不正行為によって発生したエラーの履歴が欠落してしまう虞が無い。なお、図１２６に示した例では、２３時７分に前扉２を開け、設定確認モードへ移行した後、システムメニュー画面を表示させてエラー等履歴表示画面を表示していたが、システムメニュー画面を表示させた後、前扉２を閉めてからエラー等履歴表示画面を表示させることも可能である。この場合、表示されたエラー等履歴表示画面には、Ｎｏ．１の事象として表示される履歴は、直近で前扉２を閉めた時刻の「ドア閉鎖」となり、Ｎｏ．２の事象として表示される履歴は、２３時７分の「ドア開放」となる。

【０６６５】

次に、図１２４（ｂ）に示した時刻設定画面によって副制御手段２００が有するＲＴＣ回路の時刻が変更された場合に、そのことがエラー等履歴表示画面に表示される履歴にどのような影響を与えるかについて、図１２７を参照しつつ説明する。なお、図１２７にお

いても時間軸上に配置されるドットの意味などは図１２５と同様である。

【０６６６】

図１２７において、例えば時刻２３時７分に遊技場の管理者によりスロットマシンの前扉２が開放され、設定確認モードへ移行するための操作が行われた後、決定ボタン５５が操作されると、画像表示装置１１に図１２４（ａ）に示したシステムメニュー画面が表示される。そして、前扉２を開けたままシステムメニュー画面においてエラー等履歴表示モードを選択し、決定ボタン５５を操作すると、画像表示装置１１の表示がエラー等履歴表示画面に切り替わる。このときのエラー等履歴表示画面には、図１２７（ａ）に示すように、Ｎｏ．１の事象として２３時７分に行われた「ドア開放」が表示されている。

【０６６７】

そして、２３時９分に前扉２が閉められ、エラー等履歴表示画面が表示されているときに決定ボタン５５が操作されると、副制御手段２００は、図１２４（ａ）に示したシステムメニュー画面を画像表示装置１１に表示し、システムメニュー画面において管理者が時刻設定モードを選択して、決定ボタン５５を操作すると、副制御手段２００は、図１２７（ｂ）に示した時刻設定画面を画像表示装置１１に表示する。ここで、管理者が時刻設定モードを選択して決定ボタン５５を操作した時刻が２０２０年１２月１４日２３時１２分であった場合は、その時刻が時刻設定画面に表示される。このとき副制御手段２００が有するＲＴＣ回路は時刻の計時を継続して行っているが、時刻設定画面に表示される時刻は２０２０年１２月１４日２３時１２分のまま変化しない。

【０６６８】

ただし、一旦時刻設定画面の表示を終了させてシステムメニュー画面に移行し、再度、時刻設定画面を表示するときには、その時点の時刻を時刻設定画面に表示する。例えば、図１２７（ｂ）に示した時刻設定画面から一旦システムメニュー画面に移行し、２３時１４分に再び時刻設定画面を表示した場合は、図１２７（ｃ－１）に示すように、時刻設定画面に２０２０年１２月１４日２３時１４分の時刻を表示する。そして、画像表示装置１１に時刻設定画面が表示されている状態で、２３時１５分にＣ０エラーが発生し、その後管理者が時刻設定画面に表示されている時刻を図１２７（ｃ－２）に示すように２０２０年１２月１５日０時４３分に変更したとする。なお、この段階では、時刻設定画面で変更された時刻（２０２０年１２月１５日０時４３分）は確定していない（ＲＴＣ回路における現在時刻は「２０２０年１２月１５日０時４３分」に更新されていない）。

【０６６９】

この状態で決定ボタン５５が操作されると、現在時刻が変更後の時刻に確定し、副制御手段２００は画像表示装置１１にシステムメニュー画面を表示する。当該システムメニュー画面においてエラー等履歴表示モードが選択され、決定ボタン５５が操作されると、副制御手段２００は図１２７（ｄ）に示すエラー等履歴表示画面を画像表示装置１１に表示する。図１２７（ｄ）に示すエラー等履歴表示画面では、直近に発生したＮｏ．１の事象として、メダル不正通過エラー（Ｃ０エラー）が、時刻変更前の時刻に則って２３時１５分に発生したことを示している。また、Ｎｏ．２の事象として「ドア閉鎖」が時刻変更前の時刻に則って２３時９分に発生したことを示している。すなわち、２３時１４分に時刻設定画面を表示してから、変更後の時刻が確定する２３時１６分までの間に、時刻設定画面に表示されている時刻を変化させても副制御手段２００のＲＴＣ回路が計時している時間には影響しない。また、時刻設定画面に表示されている時刻を変化させただけでは（決定ボタン５５が操作されなければ）計時中の時刻は変更されないので、時刻設定画面の表示中に発生した事象の発生時刻は、時刻を変更する前の時間の経過に則した時刻となる。

【０６７０】

このように、図１２７に示した例では、Ｃ０エラーが発生した後に、時刻が変更された場合、エラー等履歴表示画面におけるＣ０エラーの発生時刻は、変更前の時間の経過に従った時刻で表示される。ここで、例えば所定のエラーが発生した後に時刻が変更された場合に、変更後の時刻が所定のエラーの発生時刻に影響を与えてしまうと（例えば、現在時刻を１０分間戻した場合、それ以前に発生したエラーの発生時刻も１０分間遡ってしまう

等）、エラー等履歴表示画面に表示される各エラーの発生順序が入れ替わってしまう虞があるが、図１２７に示した例ではそのような虞を避けることができる。

【０６７１】

また、図１２７に示した例では、時刻設定画面において、変更途中の時刻はＲＴＣ回路の計時時間に反映されない（時刻設定画面の表示中に発生した事象の発生時刻が、変更途中の時刻で履歴に残ることがない）ため、例えば、時刻設定画面の表示中に不正行為が行われたことによって発生した事象の発生時刻を改竄し難くすることができる。また、図１２７（ｂ），（ｃ－１），（ｃ－２）に示した時刻設定画面では、現在時刻について秒の単位の調整ができず、時刻設定画面の表示中も秒の単位の計時は０秒から５９秒まで循環的に継続して行われている状態になっているので、現在時刻を特定の時分に調整したとしても、調整したタイミングによっては、その直後に分の単位が「１」増加してしまう場合が起こり得る。このため、特定の時分に特定の事象の履歴を残すことで成し得る不正行為があった場合に、容易には達成できないようにすることができる。

【０６７２】

次に、図１２４（ｂ）に示した時刻設定画面によって現在時刻が遡って変更された場合における、エラー等履歴表示画面の表示内容について、図１２８を参照しつつ説明する。なお、図１２８においても時間軸上に配置されるドットの意味などは図１２５と同様である。

【０６７３】

図１２８において、例えば時刻２３時７分に遊技場の管理者によりスロットマシンの前扉２が開放され、設定確認モードへ移行するための操作が行われた後、決定ボタン５５が操作されると、画像表示装置１１に図１２４（ａ）に示したシステムメニュー画面が表示される。そして、管理者が２３時９分に前扉２を閉めた後、システムメニュー画面においてエラー等履歴表示モードを選択し、決定ボタン５５を操作すると、画像表示装置１１の表示がエラー等履歴表示画面に切り替わる。このときのエラー等履歴表示画面には、図１２８（ａ）に示すように、Ｎｏ．１の事象として直近の２３時９分に行われた「ドア閉鎖」が表示され、その１つ前のＮｏ．２の事象として２３時７分に行われた「ドア開放」が表示されている。

【０６７４】

そして、エラー等履歴表示画面が表示されているときに決定ボタン５５が操作されると、副制御手段２００は、図１２４（ａ）に示したシステムメニュー画面を画像表示装置１１に表示し、システムメニュー画面において管理者が時刻設定モードを選択して、決定ボタン５５を操作すると、副制御手段２００は、図１２４（ｂ）に示した時刻設定画面を画像表示装置１１に表示する。ここで、管理者が時刻設定モードを選択して決定ボタン５５を操作した時刻が２０２０年１２月１４日２３時１３分であった場合は、図１２８（ｂ－１）に示すように、その時刻が時刻設定画面に表示される。

【０６７５】

そして、画像表示装置１１に時刻設定画面が表示されている状態で、２３時１６分に前扉２を開け、その状態で時刻設定画面において現在時刻を２０２０年１２月１４日２３時９分に変更し（この段階では変更された時刻は確定していない）、２３時１９分に決定ボタン５５を操作して、変更後の時刻を確定したとする。そして、変更後の現在時刻において２０２０年１２月１４日２３時１２分に管理者が前扉２を閉めた後、決定ボタン５５を操作すると、副制御手段２００は画像表示装置にシステムメニュー画面を表示する。これにより、当該システムメニュー画面においてエラー等履歴表示モードが選択され、決定ボタン５５が操作されると、副制御手段２００は図１２８（ｃ）に示すエラー等履歴表示画面を画像表示装置１１に表示する。図１２８（ｃ）に示すエラー等履歴表示画面では、直近に発生したＮｏ．１の事象として、「ドア閉鎖」が時刻変更後の時刻に則って２３時１２分に発生したことを示している。また、その１つ前のＮｏ．２の事象として「ドア開放」が時刻変更前の時刻に則って２３時１６分に行われたことを示している。

【０６７６】

このように、図１２８に示す例では、履歴に残す事象の発生時刻についてはＲＴＣ回路から取得した現在時刻をそのまま採用するが、事象が発生した順序については現在時刻に関わらず実際に発生した順序を維持する。このため、例えば不正行為を行う者が、不正行為の発覚を困難にする、または不正行為の手順を分かりにくくするために、現在時刻を適当に変更し、事象の発生時刻を改竄することにより各事象の発生順序を前後させられてしまうのを防ぐことができる。なお、図１２７及び図１２８に示した時刻設定画面では、表示した時刻は、時間の経過に伴って更新されなかったが、時刻設定画面に表示されている時刻をリアルタイムで更新するようにしてもよい。

【０６７７】

次に、設定確認モード中と非設定確認モード中（遊技が可能な状態）とで履歴に残す事象が異なる場合について、図１２９を参照して説明する。例えば、非設定確認モード中において全リールが停止した後、第１実施形態で説明したＨＰエラー（払出メダル滞留エラー）が１６時１３分に報知され、これにより呼び出しを受けたホールの店員が１６時１５分に前扉２を開けて払出メダル滞留エラーを解消した後、１６時１７分に再び前扉２を閉めた場合、これらの事象は履歴に残される。また、遊技中において第１実施形態で説明したＣＥエラー（投入メダル滞留エラー）が報知された場合も、同様に当該投入メダル滞留エラーが報知された時刻や、当該投入メダル滞留エラーを解消すべく前扉２が開閉された場合は、「ドア開放」及び「ドア閉鎖」が履歴に残される。

【０６７８】

これに対して、例えば時刻２３時７分に遊技場の管理者によりスロットマシンの前扉２が開放されて、設定確認モードへ移行するための操作が行われた後、設定確認モード中の２３時１０分に上述した投入メダル滞留エラーが発生し、次いで２３時１５分に払出メダル滞留エラーが発生したとする。ここで、本実施形態では設定確認モード中はこれらのエラーの検出を行っていないため、これらのエラーが発生したことは報知されない。そして、例えば管理者が目視によりこれらのエラーに気付き、セレクタやホッパーで滞留していたメダルを取り除いた後、２３時１８分に前扉２を閉め、システムメニュー画面からエラー等履歴表示画面を表示させたとする。この場合、副制御手段２００はエラー等履歴表示画面には、２３時１８分に発生した「ドア閉鎖」については表示するが、２３時１０分に発生した投入メダル滞留エラー及び２３時１５分に発生した払出メダル滞留エラーについては表示しない。

【０６７９】

このように構成することで、例えば、不正行為によって設定確認モードや設定変更モードへ移行させること自体が極めて困難であり、かつ、前扉２の開閉に比べてセレクタやホッパーに対する不正行為が極めて困難である場合は、仮に設定確認モードや設定変更モードにおいて、払出メダル滞留エラーや投入メダル滞留エラーが発生したとしても、それらのエラーが不正行為によって発生した可能性は極めて低いといえる。したがって、このように不正行為の可能性が極めて低い事象をエラー等履歴表示画面の表示対象とする事象から省くことで、例えば、エラー等履歴表示画面に表示することができる事象の数が少なく、かつ、新たな事象が発生すると最先に発生した事象が消去されてしまうような場合、より不正行為の可能性が高い事象が少しでも長くエラー等履歴表示画面にとどまるようにすることができる。

【０６８０】

なお、エラー等履歴表示画面において、各エラーに対応して表示する時刻は、そのエラーが報知された時刻の代わりに、そのエラーが検出された時刻を履歴に残し、表示するようにしてもよい。例えば、スロットマシンで検出されたエラーは、当該エラーが解除された後でなければ当該エラーの報知がされず、かつ、当該エラーがリール回転中に検知されたときは、全リールが停止してからでないと当該エラーの解除ができない構成であった場合は、当該エラーの報知時刻を履歴に残す代わりに当該エラーが検知された時刻を履歴に残すようにしてもよい。

【０６８１】

次に、リールの回転中に所定のエラーが発生した場合、当該所定のエラーが発生したことを報知する時刻と、履歴に残す当該所定のエラーの発生時刻との関係について図１３０を参照して説明する。なお、図１３０においても時間軸上に配置されるドットの意味などは図１２５と同様である。

【０６８２】

図１３０において、遊技者によってスタートレバーが操作されたことにより、すべてのリールが一斉に回転を開始した後、エラー等履歴表示画面の表示対象になっている所定のエラーが、例えば時刻１４時３８分に発生したとする。ここで、当該所定のエラーが発生した場合、そのエラーが発生したことは直ちに報知されず、全リール停止後（図１３０においては１４時３９分）に図１３０（ａ）に示すような態様で報知される。ここで、上述した所定のエラーは、図１３０（ａ）に示す報知画面において「〇×エラー」と表記されている。そして、遊技場の営業時間終了後、例えば２３時７分に遊技場の管理者が前扉２を開け、設定確認モードへ移行する操作を行った後、所定の操作を行うと、副制御手段２００は、図１２４（ａ）に示したシステムメニュー画面を画像表示装置１１に表示する。

【０６８３】

これにより、管理者が表示されたシステムメニュー画面においてエラー等履歴表示モードを選択し、決定ボタン５５を操作すると、副制御手段２００は、画像表示装置１１に図１３０（ｂ）に示すエラー等履歴表示画面を表示する。ここで、表示されたエラー等履歴表示画面において、所定のエラー（図１３０（ｂ）において「〇×エラー」と表記）の発生時刻は、エラーが発生した１４時３８分ではなく、エラーの報知が行われた１４時３９分になっている。

【０６８４】

このように、エラー等履歴表示画面において、エラーの発生時刻の代わりにエラーの報知時刻を表示することで、エラー等履歴表示画面に表示されている所定のエラーの発生時刻と、管理者が当該所定のエラーを把握した時刻との間に時差が生じ難くなる。これにより、エラー等履歴表示画面に表示された所定のエラーについて、そのエラーの発生状況や原因などを管理者の記憶に基づいて特定しやすくなるため、例えば当該所定のエラーの発生防止対策として、誤った対策を施してしまう虞を低くすることができる。

【０６８５】

次に、リールの回転中に所定のエラーが発生し、当該リールの回転中に設定変更モードへ移行した場合、当該所定のエラーの履歴がどのように扱われるのかについて、図１３１を参照して説明する。なお、図１３１においても時間軸上に配置されるドットの意味などは図１２５と同様である。

【０６８６】

図１３１において、遊技者によってスタートレバーが操作されたことにより、すべてのリールが一斉に回転を開始した後、リールの回転中に所定のエラー（例えば第１実施形態で説明したＥ系エラー）が時刻１４時３８分に発生したとする。これにより、例えば遊技場の管理者が、上記所定のエラーが発生したことが報知される前の１４時３９分に前扉２を開けてスロットマシンの電源をオフにした後、所定の操作を行ってから電源をオンにすることで設定変更モードへ移行して設定変更作業を行うと、Ｅ系エラーは設定変更作業によって解除される。そして、設定変更作業後に、副制御手段２００がエラー等履歴表示画面を画像表示装置１１に表示する場合、図１３１（ａ）に示すように、所定のエラーが発生してから設定変更作業が行われるまでの間に発生した所定のエラー及び前扉２の開放については、その履歴を表示しない。

【０６８７】

このように、リールの回転中にＥ系エラーに該当するエラーが発生し、このエラーの報知が行われる前に管理者が設定変更作業を行った場合、設定変更作業によって当該エラーが解除されるので、管理者は発生したエラーが具体的にはどのようなエラーだったのかを認識しないことになる。このような状況で、例えば、設定変更後にエラー等履歴表示画面を表示したときに、発生したエラーに関する履歴を表示してしまうと、その履歴を見た管

理者が認識していないエラーが含まれていることになるので混乱させてしまう虞がある。したがって、エラー等履歴表示画面において、管理者が認識していないエラーに関する履歴を表示しないようにすることで、管理者が混乱してしまう虞をなくすことができる。

【０６８８】

次に、設定確認モード中に複数のエラーが発生した場合において、各エラーの報知が行われるタイミングと、エラー等履歴表示画面に表示されるエラーの発生順序との関係について図１３２を参照して説明する。

【０６８９】

まず、管理者が時刻２１時１２分に前扉２を開けて設定確認モードへ移行した後、２１時１４分にメダル不正通過エラーが発生し、さらに２１時１６分に払出メダル滞留エラーが発生したとする。ここで、図１３２に示す例においては、メダル不正通過エラーは遊技が可能な状態（すなわち、設定変更モード及び設定確認モードではない状態）でリセットスイッチ８２を操作すると報知され、払出メダル滞留エラーは設定確認モードを終了させると報知されるものとする。これにより、管理者がまず設定確認モードを終了させると払出メダル滞留エラーが報知され、この報知を認識した管理者が払出メダル滞留エラーの原因を取り除いた後、払出メダル滞留エラーを解除すべくリセットスイッチ８２を操作すると、次にメダル不正通過エラーが報知される。そして、管理者がメダル不正通過エラーの原因を取り除いた後、メダル不正通過エラーを解除すべくリセットスイッチ８２を操作し、これにより全てのエラーを解除させた後、２１時２８分に前扉２を閉めて、遊技者に引き続き遊技を行わせる。

【０６９０】

そして、遊技場の営業時間終了後、例えば２３時３７分に遊技場の管理者が前扉２を開け、設定確認モードへ移行するための操作を行い、設定確認モードにおいて所定の操作を行うと、副制御手段２００は、図１２４（ａ）に示したシステムメニュー画面を画像表示装置１１に表示する。これにより、管理者が表示されたシステムメニュー画面においてエラー等履歴表示モードを選択し、決定ボタン５５を操作すると、副制御手段２００は、画像表示装置１１に図１３２（ａ）に示すエラー等履歴表示画面を表示する。このとき副制御手段２００は、エラー等履歴表示画面において、前述したメダル不正通過エラー及び払出メダル滞留エラーの履歴を発生順序に従ってではなく、エラー報知が行われた順序に従って表示する。

【０６９１】

このように、設定確認モード中に複数のエラーが発生した場合、エラー等履歴表示画面において、それらのエラーをエラーが報知された順序で表示することにより、エラー等履歴表示画面に表示された複数のエラーと、管理者が把握している複数のエラーとの一致が容易となる。これにより、エラー等履歴表示画面に表示された複数のエラーについて、それらのエラーの発生状況や原因などを管理者の記憶に基づいて特定しやすくなるため、例えば当該複数のエラーの発生防止対策として、誤った対策を施してしまう虞を低くすることができる。

【０６９２】

次に、遊技が可能な状態と、設定確認モード中とにおいて、各々で複数のエラーが発生した場合に、各エラーがエラー等履歴表示画面においてどのように表示されるのかを図１３３を参照して説明する。

【０６９３】

まず図１３３（ａ）に示すように、スロットマシンにおいて遊技が行われているときに例えば２０時４８分にメダル不正通過エラーが発生したとすると、メダル不正通過エラーが発生したことが報知される。この報知を受けて遊技場の係員が２０時５１分にドアを開放して、エラーの原因を排除してからリセットスイッチ８２を操作するとメダル不正通過エラーが解除され、２０時５２分にドアを閉めると再び遊技が可能となる。その後、２１時２分に払出メダル滞留エラーが発生したとすると、払出メダル滞留エラーが発生したことが報知される。この報知を受けて遊技場の係員が２１時４分にドアを開放して、エラー

の原因を排除してからリセットスイッチ８２を操作すると払出メダル滞留エラーが解除され、２１時１０分にドアを閉めると再び遊技が可能となる。

【０６９４】

そして、遊技場の営業時間終了後、例えば２３時３７分に遊技場の管理者が前扉２を開け、設定確認モードへ移行するための操作を行い、設定確認モードにおいて所定の操作を行うと、副制御手段２００は、図１２４（ａ）に示したシステムメニュー画面を画像表示装置１１に表示する。これにより、管理者が表示されたシステムメニュー画面においてエラー等履歴表示モードを選択し、決定ボタン５５を操作すると、副制御手段２００は、画像表示装置１１に図１３３（ａ－１）及び（ａ－２）に示すエラー等履歴表示画面を表示する。このとき副制御手段２００は、表示したエラー等履歴表示画面において、前述したメダル不正通過エラー及び払出メダル滞留エラーの履歴を発生順序に従って表示する。

【０６９５】

図１３３（ａ）の例とは異なるシチュエーションにおいて、例えば図１３３（ｂ）に示すように、まず管理者が時刻２１時１２分に前扉２を開けて設定確認モードへ移行した後、２１時１４分にメダル不正通過エラーが発生し、さらに２１時１６分に払出メダル滞留エラーが発生したとする。ここで、払出メダル滞留エラーは設定確認モードを終了させると報知されるものとする。また、メダル不正通過エラーは設定確認モードを終了させた後、リセットスイッチ８２を操作すると報知されるものとする。

【０６９６】

これにより、管理者がまず設定確認モードを終了させると払出メダル滞留エラーが報知され、この報知を認識した管理者が払出メダル滞留エラーの原因を取り除いた後、払出メダル滞留エラーを解除すべくリセットスイッチ８２を操作すると、次にメダル不正通過エラーが報知される。そして、管理者がメダル不正通過エラーの原因を取り除いた後、メダル不正通過エラーを解除すべくリセットスイッチ８２を操作し、これにより全てのエラーを解除させた後、２１時２８分に前扉２を閉めて、遊技者に引き続き遊技を行わせる。

【０６９７】

そして、遊技場の営業時間終了後、例えば２３時３７分に遊技場の管理者が前扉２を開け、設定確認モードへ移行する操作を行った後、所定の操作を行うと、副制御手段２００は、図１２４（ａ）に示したシステムメニュー画面を画像表示装置１１に表示する。これにより、管理者が表示されたシステムメニュー画面においてエラー等履歴表示モードを選択し、決定ボタン５５を操作すると、副制御手段２００は、画像表示装置１１に図１３３（ｂ－１）に示すエラー等履歴表示画面を表示する。このとき副制御手段２００は、エラー等履歴表示画面において、前述したメダル不正通過エラー及び払出メダル滞留エラーを発生順序に従ってではなく、エラー報知が行われた順序に従って表示する。

【０６９８】

このように、遊技中及び設定確認モード中に複数のエラーが発生した場合、エラー等履歴表示画面において、それらのエラーをエラーが報知された順序で表示することにより、エラー等履歴表示画面に表示された複数のエラーと、管理者が把握している複数のエラーとの一致が容易となる。これにより、エラー等履歴表示画面に表示された複数のエラーについて、それらのエラーの発生状況や原因などを管理者の記憶に基づいて特定しやすくなるため、例えば当該複数のエラーの発生防止対策として、誤った対策を施してしまう虞を低くすることができる。

【０６９９】

なお、図１２５～図１３３に示した例では、エラー等履歴表示画面を表示するには、設定変更モード又は設定確認モードへ移行させなければならず、設定変更モード又は設定確認モードへ移行するには、前扉２を開ける必要がある。このような前提の下、エラー等履歴表示画面においてドアの開閉とそれらの発生時刻とを表示している。このため、例えばドアの開放から閉鎖までの時間が著しく長くなっている場合や、ドアの開放履歴をその発生時刻順に並べたときに、ドアの閉鎖の後に再度ドアの閉鎖が記録されていたり、ドアの開放の後に再度ドアの開放が記録されていたりした場合は、現在時刻が変更された可能性

が極めて高いといえる。したがって、現在時刻が変更された場合に、そのことを履歴に残さなくとも、エラー等履歴表示画面に表示されたドアの開閉とそれらの発生時刻とに基づいて現在時刻が変更されたか否かを判断することができる。

【０７００】

また、エラー等履歴表示画面に表示する事象は、図１２５～図１３３に示したものに限らず、主制御手段１００から送信されてくる制御コマンドによって示される事象を適宜定めることができる。例えば、主制御手段１００から送信される制御コマンドとして、設定変更モードや設定確認モードへ移行したことを示すコマンドや、設定鍵型スイッチ８３やリセットスイッチ８２のオン／オフ状態を示すコマンドが含まれている場合は、それらのコマンドによって示される事象をその事象の発生時刻と共にエラー等履歴表示画面に表示してもよい。また、図１２４（ｃ）及び（ｄ）に示したエラー等履歴表示画面では、各事象が検知又は報知された時刻を表示していたが、時刻を表示する代わりにスロットマシンの電源投入時からの経過時間を表示するようにしてもよい。このような場合であっても、エラー等履歴表示画面の表示内容を、図１２４（ｃ）及び（ｄ）に示したエラー等履歴表示画面と同様に、「Ｎｏ．」欄、「内容」欄及び「発生時刻」欄（ただし表示されるのは電源投入時からの経過時間）で構成してもよい。

【０７０１】

また、上述した例ではエラー等履歴表示画面に前扉２の開閉履歴とエラーに関する履歴とを表示していたが、前扉２の開閉履歴とエラーに関する履歴とを別々に表示するようにしてもよい。例えば、エラー等履歴表示画面とは別にドア開閉履歴表示画面を追加し、前扉２の開閉履歴についてはドア開閉履歴表示画面に表示し、エラーに関する履歴についてはエラー等履歴表示画面に表示する。画像表示装置１１に表示させる履歴表示画面の選択は、例えばシステムメニュー画面に「ドア開閉履歴表示モード」という項目を追加し、「ドア開閉履歴表示モード」が選択された場合は、画像表示装置１１にドア開閉履歴表示画面を表示し、「エラー等履歴表示モード」が選択された場合はエラー等履歴表示画面するように構成するとよい。

【０７０２】

また、エラー等履歴表示画面（又は前扉２の開閉履歴を独立して表示する場合は上述したドア開閉履歴表示画面）に表示する前扉２の開閉履歴は、「ドア開放」（前扉２の開放）のみを履歴に残し、「ドア閉鎖」（前扉２の閉鎖）については履歴に残さないようにしてもよい。

【０７０３】

なお、上述した各実施形態では、本発明が適用される遊技機の一例として、遊技メダルを遊技価値として使用するスロットマシン（回胴式遊技機）を例示して説明したが、これに限定されるものではなく、例えば、遊技球を遊技価値として使用する回胴式遊技機や、電子的記録媒体に記録される情報を遊技価値として使用する回胴式遊技機、雀球遊技機、アレンジボール機、ぱちんこ機などについても同様に適用し、同様の効果を得ることが可能である。また、４個以上のリールを有するスロットマシンについても本発明を同様に適用し、同様の効果を得ることが可能である。

【０７０４】

［第５実施形態］

以下、第５実施形態に係る遊技機について、図１３４～図１５４を追加参照しながら説明する。以下では、主に第５実施形態に係る遊技機の特徴部分について説明する。以下で説明する特徴部分は、第５実施形態に限定されるものではなく他の実施形態と組み合わせることが可能である。なお、図１３４及び図１３５には、第５実施形態に係る遊技機の一例として、スロットマシンＳＭを示しており、図１３６及び図１３７には、第５実施形態に係る遊技機の別の例として、ぱちんこ遊技機ＰＭを示している。第５実施形態における特徴部分を説明する前に、スロットマシンＳＭ及びぱちんこ遊技機ＰＭの概略的な構成について説明する。

【０７０５】

≪スロットマシンＳＭの概略構成≫

スロットマシンＳＭは、前述の第１実施形態のスロットマシン１と基本的な構成が共通または類似しており、それらの構成については第１実施形態で参照した各図面を本実施形態においても参照し、詳しい説明を省略する。また、スロットマシン１において説明した役決定処理やリール制御処理等の各制御処理については、スロットマシンＳＭにおいても同様にあるいは処理内容を一部変更して適用することが可能である。なお、図１３４及び図１３５において、スロットマシン１と同様の構成要素については、第１実施形態で参照した各図面で用いたのと同じ記号（数字や英文字等）を付している。

【０７０６】

図１３４及び図１３５に示すようにスロットマシンＳＭは、前面（前方）が開口した箱状の筐体５（本体部材）と、筐体５の前面開口部に開閉可能に取り付けられた前扉２とを備えている。前扉２は、正面視において、筐体５の左側板５ａの前部に配設されたヒンジ機構６ａ～６ｃを用いて筐体５の前面開口部に対し横開き開閉可能に取り付けられている。この前扉２の前面には、上部から順に、上パネルアセンブリ１０、中パネルアセンブリ２０、下パネルアセンブリ３０及び受け皿アセンブリ４０が取り付けられている。

【０７０７】

スロットマシンＳＭにおける中パネルアセンブリ２０、下パネルアセンブリ３０及び受け皿アセンブリ４０は、第１実施形態のスロットマシン１のそれらと同じ構成である。一方、スロットマシンＳＭにおける上パネルアセンブリ１０は、第１実施形態のスロットマシン１のそれと以下の点で異なっている。すなわち、スロットマシンＳＭにおける上パネルアセンブリ１０には、第１演出ランプ１２、第２演出ランプ１３ａ，１３ｂ、第３演出ランプ１４ａ，１４ｂの他に、表示画面１１ａの左右両隣に、第１実施形態のスロットマシン１にはない第４演出ランプ１６ａ，１６ｂが配置されている。また、第１演出ランプ１２及び上部スピーカ１５ａ，１５ｂの形状及び位置が第１実施形態のスロットマシン１とは異なっている。

【０７０８】

図１３５に示すように、筐体５内の下部（底板５ｄ上）には、ホッパー５０、補助収納庫８５及び電源装置８０が設けられている。筐体５内の中央部には、左右の側板５ａ，５ｂに架け渡されるように中板５ｆが設けられており、この中板５ｆ上に、３個のリール３ａ，３ｂ，３ｃを有するリールユニットＲＵが設けられている。

【０７０９】

筐体５内の上部（背板５ｅの上部内面）には、主制御基板６０（図２を参照）を有する主制御基板ケースユニット１６０が、基板ケース保持ブラケット機構１７０を介して前後方向に揺動可能に設けられている。また、前扉２の背面部には、副制御基板７０（図２を参照）を有する副制御基板ケースユニット（図示略）が設けられている。

【０７１０】

≪ぱちんこ遊技機ＰＭの概略構成≫

次に、ぱちんこ遊技機ＰＭの概略的な構成について説明する。なお、以降の説明においては、便宜上、図１３６の各矢印で示す方向をそれぞれ、前後方向、左右方向、上下方向と称して説明する。ぱちんこ遊技機ＰＭは、図１３６に示すように、外郭方形枠サイズに構成された縦向きの固定保持枠をなす外枠４０１の開口前面に、これに合わせた方形枠サイズに構成されて開閉搭載枠をなす前枠４０２が互いの正面左側縁部に配設された上下のヒンジ機構４０３により横開き開閉および着脱が可能に取り付けられ、正面右側縁部に設けられたダブル錠と称される施錠装置４０４を利用して常には外枠４０１と係合連結された閉鎖状態に保持される。

【０７１１】

前枠４０２には、この前枠４０２の上部前面域に合わせた方形状のガラス枠４０５が上下のヒンジ機構４０３を利用して横開き開閉および着脱可能に組み付けられ、施錠装置４０４を利用して常には前枠４０２の前面を覆う閉鎖状態に保持される。前枠４０２には、遊技盤４１０が着脱可能にセット保持され、常には閉鎖保持されるガラス枠４０５の複層

ガラス４０５ａを通して遊技盤４１０の正面の遊技領域ＰＡを視認可能に臨ませるようになっている。

【０７１２】

ガラス枠４０５の下部には遊技球を貯留する上下の球皿（上球皿４０６ａ及び下球皿４０６ｂ）が設けられ、下球皿４０６ｂの正面右側には遊技球の発射操作を行う発射ハンドル４０７が設けられている。ガラス枠４０５の前面側には、発光ダイオード（ＬＥＤ）等の発光素子を有する電飾ランプ４０８や、遊技の展開状態に応じて効果音を発生させるスピーカ４０９が設けられている。

【０７１３】

図１３６では詳細な図示を省略しているが、遊技盤４１０は、ルータ加工等を施した矩形状の積層合板に、所定の図柄が印刷されたセルを貼り付けて成型される化粧板を基板とし、上下のレール飾りに囲まれて略円形状の遊技領域ＰＡが形成される。遊技領域ＰＡには、多数本の遊技釘、風車、中央飾り、遊技の進行状況に応じて所定の画像が表示される演出画像表示部、各種入賞口などの遊技構成部品（いずれも図示略）が設けられ、遊技領域ＰＡの下端部には入賞口に落入することなく落下した遊技球を裏面側に排出するためのアウト口（図示略）が遊技盤４１０を前後に貫通して形成されている。

【０７１４】

図１３７に示すように、前枠４０２の背面側には、中央に前後連通する窓口を有して前枠４０２よりも幾分小型の矩形枠状に形成された基枠体をベースとしてなる裏セット盤４３０が、上下のヒンジ機構４０３を介して前枠４０２後方に横開き開閉及び着脱が可能に連結されている。この裏セット盤４３０には、前面開放の矩形箱状をなす裏セットカバー４３０Ｃが着脱自在に装着されており、常には前枠４０２に取り付けられた遊技盤４１０の裏面側を覆って配設されている。

【０７１５】

裏セット盤４３０の各部には、多数個の遊技球を貯留する球貯留タンク４３１、球貯留タンク４３１から右方に緩やかな下り傾斜を有して延びるタンクレール４３２、タンクレール４３２の右端部に繋がり下方に延びる球供給通路部材４３３、球供給通路部材４３３により導かれた遊技球を払い出す賞球払出ユニット４３４、賞球払出ユニット４３４から払い出された遊技球を上球皿４０６に導くための賞球通路部材４３５などが設けられている。

【０７１６】

遊技盤４１０の背面側には、ぱちんこ遊技機ＰＭの作動を統括的に制御する主制御基板（図示略）を有する主制御基板ケースユニットＣＵ１や、遊技展開に応じた画像表示、効果照明、効果音等の演出全般の制御を行う演出制御基板（図示略）を有する演出制御基板ケースユニットＣＵ２などが、裏セットカバー４３０Ｃにより覆われるように取り付けられている。これに対して、裏セット盤４３０の背面側には、遊技球の発射及び払い出しに関する制御を行う払出制御基板（図示略）を有する払出制御基板ケースユニットＣＵ３や、遊技施設側から受電して各種制御基板や電気・電子部品に電力を供給する電源基板（図示略）を有する電源基板ケースユニットＣＵ４などが取り付けられている。これらの制御基板とぱちんこ遊技機ＰＭ各部の電気・電子部品とがハーネス（コネクタケーブル）で接続されて、ぱちんこ遊技機ＰＭが作動可能に構成されている。

【０７１７】

ぱちんこ遊技機ＰＭは、外枠４０１が遊技施設の遊技島（設置枠台）に固定設置され、前枠４０２、ガラス枠４０５等が閉鎖施錠された状態で遊技に供され、上球皿４０６ａに遊技球を貯留させて発射ハンドル４０７を回動操作することにより遊技が開始される。発射ハンドル４０７が回動操作されると、上球皿４０６ａに貯留された遊技球が、ガラス枠４０５の背面側に配設される球送り機構によって１球ずつ発射機構に送り出され、発射機構により遊技領域ＰＡに打ち出されて、以降パチンコゲームが展開される。

【０７１８】

≪本実施形態における特徴的な構成≫

以下に、第５実施形態に係る遊技機における特徴的な構成の内容について説明する。なお、以下に説明する内容（特徴構成）は、スロットマシンＳＭとぱちんこ遊技機ＰＭのどちらにも適用可能なものである。

【０７１９】

＜ＬＥＤ基板及び発光部品＞

まず、主に図１３８～図１４５を参照して、これらの図に示すＬＥＤ基板や発光部品について説明する。なお、以下の説明では便宜的に、これらのＬＥＤ基板及び発光部品を、スロットマシンＳＭの演出ランプ用のものとして説明するが、これに限定されるものではない。

【０７２０】

（ＬＥＤ基板の部品面形状と発光部品の構成）

図１３８に示すＬＥＤ基板３１０は、スロットマシンＳＭ（図１３４を参照）の第１演出ランプ１２に用いられるＬＥＤ基板を例示するものである。同様に、図１３８に示すＬＥＤ基板３２０，３３０は、スロットマシンＳＭの第４演出ランプ１６ａ，１６ｂにそれぞれ用いられるＬＥＤ基板を例示するものである。ＬＥＤ基板３１０，３２０，３３０は、遊技者が遊技中に注目することの多い表示部（ここでは、表示画面１１ａ）の周囲に配置されている。

【０７２１】

ＬＥＤ基板３１０の部品面３１１、ＬＥＤ基板３２０の部品面３２１、及びＬＥＤ基板３３０の部品面３３１は、その正面視においてそれぞれ曲がった形状に形成されている。すなわち、ＬＥＤ基板３１０の部品面３１１は、その上側縁部３１２ａ及び下側縁部３１２ｂが全体的に湾曲した形状をなしており、ＬＥＤ基板３２０の部品面３２１は、上方に向かうに従って全体的に右方に湾曲するような形状をなしている。また、ＬＥＤ基板３３０の部品面３３１は、上方に向かうに従って全体的に左方に湾曲するような形状をなしている。なお、部品面に関して、曲がっている形状とは、上述の部品面３１１，３２１，３３１のような形状に限定されるものではない。例えば、図１３９（Ａ）に示すＬＥＤ基板３０１のように、その部品面３０２の側縁部の一部に図示するような屈曲部３０３や湾曲部３０４が形成されたものや、図１３９（Ｂ）に示すＬＥＤ基板３０６のように、その部品面３０７が全体的に単数又は複数の位置で屈曲した形状をなすものも、部品面が曲がった形状に形成されているＬＥＤ基板とする。

【０７２２】

ＬＥＤ基板３１０の部品面３１１、ＬＥＤ基板３２０の部品面３１１、及びＬＥＤ基板３３０の部品面３３１には、それぞれ複数の発光部品３４０（一部のみに付番）が実装されている。発光部品３４０は、図１４０に示すように、直方体状に形成されたランプハウス（成形枠）３４１と、ランプハウス３４１に設けられたリードフレーム（電極）３４２と、ランプハウス３４１に形成された円筒状の凹部３４３内に設置された３個の発光素子とを有する表面実装型のＰＬＣＣ（成形枠付）タイプのＬＥＤデバイスである。３個の発光素子は、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒ、緑色ＬＥＤ素子３４４Ｇ及び青色ＬＥＤ素子３４４Ｂにより構成され、図示しないボンディングワイヤによりリードフレーム３４２に接続されている。ランプハウス３４１の凹部３４３内には、樹脂が注入されて３個の発光素子が封止されている。

【０７２３】

発光部品３４０では、図１４０に示すように、３個の発光素子（赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒ、緑色ＬＥＤ素子３４４Ｇ及び青色ＬＥＤ素子３４４Ｂ）が正三角形状に位置し、かつ、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒから時計回りに、青色ＬＥＤ素子３４４Ｂ、緑色ＬＥＤ素子３４４Ｇの順に並ぶように配置されている。このように、３個の発光素子は各々の相対位置が定められている。なお、３個の発光素子の配置はこれに限定されるものではない。例えば、図１４１（Ａ）に示す発光部品３４０Ａのように、３個の発光素子（赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒ、緑色ＬＥＤ素子３４４Ｇ及び青色ＬＥＤ素子３４４Ｂ）を直線状に配置してもよいし、図１４１（Ｂ）に示す発光部品３４０Ｂのように、３個の発光素子（赤色ＬＥＤ

素子３４４Ｒ、緑色ＬＥＤ素子３４４Ｇ及び青色ＬＥＤ素子３４４Ｂ）をＬ字状に配置してもよい。また、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒ、緑色ＬＥＤ素子３４４Ｇ及び青色ＬＥＤ素子３４４Ｂの並び方は、図示した例とは異なる並び方（例えば、図示した例において、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒと緑色ＬＥＤ素子３４４Ｇの位置を入れ替えた並び方や、緑色ＬＥＤ素子３４４Ｇと青色ＬＥＤ素子３４４Ｂの位置を入れ替えた並び方など）であってもよい。

【０７２４】

ここでは、表面実装型のＰＬＣＣタイプのＬＥＤデバイスを例にとって説明したが、他のタイプのＬＥＤデバイス、例えば、表面実装型のＰＣＢ（基板）タイプのＬＥＤデバイスや、ピン挿入型（縦型）のＬＥＤデバイスなどを用いてもよい。また、光の三原色を構成する赤色、緑色、青色の発光素子に加え、それ以外の色（例えば、白色や黄色）の発光素子を備えたＬＥＤデバイスを用いてもよい。

【０７２５】

（発光部品の設置姿勢と赤色ＬＥＤ素子の向き）

ＬＥＤ基板３１０の部品面３１１に実装された各発光部品３４０はそれぞれ同一の姿勢で設置されている。また、ＬＥＤ基板３２０の部品面３２１に実装された各発光部品３４０もそれぞれ同一の姿勢で設置されており、ＬＥＤ基板３３０の部品面３３１に実装された各発光部品３４０もそれぞれ同一の姿勢で設置されている。具体的には、表示画面１１ａの上方に配置されるＬＥＤ基板３１０の部品面３１１においては、図１４２（Ａ）に示すように、各発光部品３４０は赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒが下方（表示画面１１ａの方）を向く同一の姿勢（赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒが表示画面１１ａの方に偏倚した状態の姿勢）で設置されている。図１４２（Ａ）における４個の矢印は、ＬＥＤ基板３１０がスロットマシンＳＭに設置された状態における部品面３１１に対する上下左右の各方向を示している。

【０７２６】

また、表示画面１１ａの左方に配置されるＬＥＤ基板３２０の部品面３２１においては、図１４２（Ｂ）に示すように、各発光部品３４０は赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒが右方（表示画面１１ａの方）を向く同一の姿勢（赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒが表示画面１１ａの方に偏倚した状態の姿勢）で設置されている。さらに、表示画面１１ａの右方に配置されるＬＥＤ基板３３０の部品面３３１においては、図１４２（Ｃ）に示すように、各発光部品３４０は赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒが左方（表示画面１１ａの方）を向く姿勢（赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒが表示画面１１ａの方に偏倚した状態の姿勢）で設置されている。図１４２（Ｂ）における４個の矢印は、ＬＥＤ基板３２０がスロットマシンＳＭに設置された状態における部品面３２１に対する上下左右の各方向を示し、図１４２（Ｃ）における４個の矢印は、ＬＥＤ基板３３０がスロットマシンＳＭに設置された状態における部品面３３１に対する上下左右の各方向を示している。

【０７２７】

このように、１つのＬＥＤ基板の部品面に実装される各発光部品を同一姿勢に揃えることによって、各発光部品の光り方を均一化することができるので、各発光部品による照明による演出効果を高めることが可能となる。これに対し、１つのＬＥＤ基板の部品面に実装される各発光部品の姿勢がバラバラであると、各発光部品を一斉に同一色で光らせた場合などにおいて、各発光部品の光り方にバラつきが生じて演出効果が低減する虞がある。なお、１つのＬＥＤ基板の部品面においては、そこに実装される全ての発光部品を同一姿勢に揃えることが好ましいが、一部の発光部品が異なる姿勢で設置されていてもよい。同一姿勢で設置される発光部品の割合としては、１つのＬＥＤ基板の部品面に配置される全発光部品のうちの７割または８割以上とすることが好ましいが、５割以上の発光部品が同一姿勢で設置されていれば、一応の効果を得ることが可能である。これは、以下に説明する赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒの向きの効果についても同様である。

【０７２８】

また、上述したように、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒが表示画面１１ａの方に偏倚した姿勢となるように各発光部品３４０を設置することにより、次のような効果が得られる。すな

わち、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒが発する赤色光は、緑色光や青色光に比べて波長が長く人の眼に届きやすい。また、赤色は人の注意を引く色であり目立つ。一方、表示画面１１ａは、遊技中において遊技者が注目することも多い。そのため、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒが表示画面１１ａの方を向くように各発光部品３４０を設置することによって、表示画面１１ａを見ている遊技者の眼に赤色光が入りやすくなり、これにより視覚上、発光部品３４０の光り方が強まるような効果が得られるので、照明による演出効果を高めることが可能となる。

【０７２９】

なお、発光部品３４０において、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒが表示画面１１ａの方に偏倚した状態の姿勢とは、好ましくは、緑色ＬＥＤ素子３４４Ｇ及び青色ＬＥＤ素子３４４Ｂよりも赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒの方が最も表示画面１１ａに近い側に位置するような姿勢（図１４２（Ａ）～（Ｃ）に示すような姿勢）をいうが、これに限定されるものではない。例えば、図１４３（Ａ）に示すような姿勢で発光部品３４０が設置された場合を考える。このとき、表示画面１１ａは、右方に配置されているものとする。この姿勢の場合、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒよりも緑色ＬＥＤ素子３４４Ｇの方が、右方側（表示画面１１ａに近い側）に位置することになる。しかし、発光部品３４０を左右方向に二分する仮想線Ｌ１１を設定すると、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒは、この仮想線Ｌ１１よりも右側の領域に位置しており、その点で、表示画面１１ａの方を向いているといえる。そこで、このような発光部品３４０の姿勢についても、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒが表示画面１１ａの方（右方）に偏倚した状態の姿勢とする。

【０７３０】

また、同様に、図１４３（Ｂ）に示すような姿勢で発光部品３４０が設置された場合を考える。このとき、表示画面１１ａは、下方に配置されているものとする。この姿勢の場合、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒよりも青色ＬＥＤ素子３４４Ｂの方が、下方側（表示画面１１ａに近い側）に位置することになる。しかし、発光部品３４０を上下方向に二分する仮想線Ｌ１２を設定すると、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒは、この仮想線Ｌ１１よりも下方側の領域に位置しており、その点で、表示画面１１ａの方を向いているといえる。そこで、このような発光部品３４０の姿勢についても、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒが表示画面１１ａの方（下方）に偏倚した状態の姿勢とする。

【０７３１】

（発光部品の設置密度）

図１３８に示すように、ＬＥＤ基板３１０の部品面３１１は、領域ＡＲ１と領域ＡＲ２との２つの領域に分けられる。領域ＡＲ１は、領域ＡＲ２よりも表示画面１１ａに近い下方側に配置されている。そして、表示画面１１ａからの距離（例えば、表示画面１１ａの中心からの距離）が相対的に遠い領域ＡＲ２よりも、表示画面１１ａからの距離が相対的に近い領域ＡＲ１の方が、発光部品３４０の設置密度（単位面積当たりの設置数）が高くなるように設定されている。すなわち、領域ＡＲ１における複数の発光部品３４０の配置ピッチ（隣接する発光部品３４０間の距離）の方が、領域ＡＲ２における複数の発光部品３４０の配置ピッチよりも短くなるように各発光部品３４０が設置されている。

【０７３２】

このように、表示画面１１ａからの距離が相対的に遠い領域ＡＲ２よりも、表示画面１１ａからの距離が相対的に近い領域ＡＲ１において、発光部品３４０の設置密度を高く設定することにより、次のような効果が得られる。すなわち、領域ＡＲ１における発光部品３４０の設置密度を高くすることにより、領域ＡＲ１における各発光部品３４０による単位面積当たりの光の強度を高めることができる。また、領域ＡＲ１は領域ＡＲ２よりも表示画面１１ａに近いので、領域ＡＲ１の発光部品３４０からの光は、表示画面１１ａを見ている遊技者の眼に入りやすい。そのため、領域ＡＲ１における各発光部品３４０による単位面積当たりの光の強度が高まることにより、照明による演出効果を高めることが可能となる。

【０７３３】

このような発光部品３４０の設置密度については、ＬＥＤ基板３２０の部品面３２１及びＬＥＤ基板３３０の部品面３３１に関しても同様に構成されており、同様の効果を得ることが可能である。すなわち、図１３８に示すように、ＬＥＤ基板３２０の部品面３２１は、領域ＡＲ１１～領域Ｒ１５の５つの領域に分けられる。領域ＡＲ１１は、領域ＡＲ１２よりも表示画面１１ａに近い右方側に配置されており、領域ＡＲ１１の方が領域ＡＲ１２よりも発光部品３４０の設置密度が高く設定されている。また、領域ＡＲ１４は領域ＡＲ１５よりも表示画面１１ａに近い右斜め下側に配置され、領域ＡＲ１３は領域ＡＲ１４よりも表示画面１１ａに近い右斜め下側に配置されている。そして、発光部品３４０の設置密度は、領域ＡＲ１５よりも領域ＡＲ１４の方が高く、領域ＡＲ１４よりも領域ＡＲ１３の方が高く設定されている。

【０７３４】

同様に、ＬＥＤ基板３３０の部品面３３１は、領域ＡＲ２１～領域Ｒ２５の５つの領域に分けられる。領域ＡＲ２１は、領域ＡＲ２２よりも表示画面１１ａに近い左方側に配置されており、領域ＡＲ２１の方が領域ＡＲ２２よりも発光部品３４０の設置密度が高く設定されている。また、領域ＡＲ２４は領域ＡＲ２５よりも表示画面１１ａに近い左斜め下側に配置され、領域ＡＲ１３は領域ＡＲ１４よりも表示画面１１ａに近い左斜め下側に配置されている。そして、発光部品３４０の設置密度は、領域ＡＲ２５よりも領域ＡＲ２４の方が高く、領域ＡＲ２４よりも領域ＡＲ２３の方が高く設定されている。

【０７３５】

（赤色ＬＥＤ素子同士が近接しない）

ＬＥＤ基板３１０の部品面３１１、ＬＥＤ基板３２０の部品面３２１、及びＬＥＤ基板３３０の部品面３３１では、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒ同士が互いに近接しない状態となるように各発光部品３４０が配置されている。ここで、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒ同士が近接しない状態とは、１つのＬＥＤ基板の部品面において、最も近接して配置された２つの発光部品のうちの一方の発光部品の赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒと他方の発光部品の赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒとの間に、赤色ではない別の色のＬＥＤ素子（緑色ＬＥＤ素子３４４Ｇ又は青色ＬＥＤ素子３４４Ｂ）が位置するように２つの発光部品が配置されることをいう。以下、この点について具体的に説明する。

【０７３６】

例えば、部品面３１１の領域ＡＲ１において、左右方向に互いに最も近接して配置される２つの発光部品３４０は、図１４４（Ａ）に示すような状態で配置されている。このとき、図中左側の発光部品３４０の赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒと、図中右側の発光部品３４０の赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒとの間には（より詳細には、２つの赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒの間でかつ２つの発光部品３４０の上下方向の幅内の領域（図中２点鎖線で囲む矩形の領域）内には）、図中左側の発光部品３４０の緑色ＬＥＤ素子３４４Ｇと、図中右側の発光部品３４０の青色ＬＥＤ素子３４４Ｂとが位置している。そのため、２つの発光部品３４０は、それぞれの赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒ同士が近接しない状態となるように配置されていることになる。

【０７３７】

別の例として、部品面３２１の領域ＡＲ１１において、上下方向に互いに最も近接して配置される２つの発光部品３４０は、図１４４（Ｂ）に示すような状態で配置されている。このとき、図中上側の発光部品３４０の赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒと、図中下側の発光部品３４０の赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒとの間には（より詳細には、２つの赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒの間でかつ２つの発光部品３４０の左右方向の幅内の領域（図中２点鎖線で囲む矩形の領域）内には）、図中上側の発光部品３４０の青色ＬＥＤ素子３４４Ｂと、図中下側の発光部品３４０の緑色ＬＥＤ素子３４４Ｇとが位置している。そのため、２つの発光部品３４０は、それぞれの赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒ同士が近接しない状態となるように配置されていることになる。

【０７３８】

なお、１つのＬＥＤ基板の部品面において、最も近接して配置された２つの発光部品の

うちの一方の発光部品の赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒと他方の発光部品の赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒとの間に、赤色ではない別の色のＬＥＤ素子が位置しない場合には、それらの２つの発光部品は、それぞれの赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒ同士が近接した状態で配置されていることになる。

【０７３９】

例えば、１つのＬＥＤ基板の部品面において、左右方向に互いに最も近接して配置される２つの発光部品３４０が、図１４５（Ａ）に示すような状態で配置されている場合を考える。このとき、図中左側の発光部品３４０の赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒと、図中右側の発光部品３４０の赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒとの間（２つの赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒの間でかつ２つの発光部品３４０の上下方向の幅内の領域（図中２点鎖線で囲む矩形の領域）内）には、緑色ＬＥＤ素子３４４Ｇも青色ＬＥＤ素子３４４Ｂも位置していない。そのため、この２つの発光部品３４０は、それぞれの赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒ同士が近接した状態で配置されていることになる。

【０７４０】

なお、図１４５（Ａ）に示すような状態で配置されている２つの発光部品３４０の間に、別の発光部品３４０を、例えば図１４５（Ｂ）に示すような状態で配置してもよい。その場合、図中左側の発光部品３４０の赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒと、図中右側の発光部品３４０の赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒとの間（図中２点鎖線で囲む矩形の領域内）に、図中下側の発光部品３４０の緑色ＬＥＤ素子３４４Ｇ及び青色ＬＥＤ素子３４４Ｂが位置することになる。そのため、これにより、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒ同士が互いに近接するように配置された状態は解消されることになる。

【０７４１】

上述したように、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒ同士が互いに近接しない状態となるように各発光部品３４０を配置することにより、次のような効果が得られる。すなわち、先にも述べたように、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒの発光色である赤色は人の注意を引く目立つ色である。そのため、赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒ同士が互いに近接していると、そのような近接している部分において赤色が偏り、視覚上、色ムラ等が発生してしまう虞がある。赤色ＬＥＤ素子３４４Ｒ同士が互いに近接しない状態とすることにより、部分的な赤色の偏りを解消して色を均一化することができるので、照明による演出効果を高めることが可能となる。

【０７４２】

なお、１つのＬＥＤ基板の部品面においては、そこに実装される全ての発光部品について、それぞれの赤色ＬＥＤ素子同士が互いに近接しない状態となるように各発光部品が設置されていることが好ましいが、一部の発光部品についてはそれぞれの赤色ＬＥＤ素子同士が互いに近接した状態で設置されていてもよい。赤色ＬＥＤ素子同士が互いに近接しない状態となるように設置される発光部品の割合としては、１つのＬＥＤ基板の部品面に配置される全発光部品のうちの７割または８割以上とすることが好ましいが、５割以上の発光部品が、それぞれの赤色ＬＥＤ素子同士が互いに近接しない状態となるように設置されていれば、一応の効果を得ることが可能である。

【０７４３】

ここでは、スロットマシンＳＭにおける第１演出ランプ１２に用いられるＬＥＤ基板３１０及び、第４演出ランプ１６ａ，１６ｂにそれぞれ用いられるＬＥＤ基板３２０，３３０を例にとって、ＬＥＤ基板の形状や実装される発光部品の配置等に関する特徴構成について説明したが、これに限定されるものではなく、任意のＬＥＤ基板及び発光部品に対して上述の特徴構成を適用することが可能である。また、上述のようなＬＥＤ基板及び発光部品の特徴構成は、ぱちんこ遊技機ＰＭにおける任意のＬＥＤ基板及び発光部品に対しても適用することが可能である。

【０７４４】

また、ここでは、スロットマシンＳＭにおける表示画面１１ａを表示部の例として説明したが、これに限定されるものではなく、例えば、表示窓Ｗや下パネルカバー３１を表示部としてもよい。また、特定のキャラクタが表示される領域を表示部としてもよい。ぱち

んこ遊技機ＰＭにおける表示部としては、遊技領域ＰＡや遊技領域ＰＡ内に設けられる演出画像表示部、或いは、特定のキャラクタが表示される領域を挙げることができる。

【０７４５】

＜基板ケースユニット＞

次に、図１４６～図１５４を参照して、これらの図に示す基板ケースユニット５００について説明する。なお、以下の説明では便宜的に、この基板ケースユニット５００を、ぱちんこ遊技機ＰＭの主制御基板ケースユニットＣＵ１（図１３７を参照）に相当するものとして説明するが、これに限定されるものではない。また、以下の説明においては、説明の便宜のため、前後左右上下の各方向は、ぱちんこ遊技機ＰＭへの取付状態での方向として、図１４６の状態を基準にして定義しており、図１４６に示す矢印の方向をそれぞれ前後左右上下と称して説明する。

【０７４６】

主制御基板ケースユニット５００は、例えば、ぱちんこ遊技機ＰＭにおける制御の中枢を担う主制御基板５１０と、主制御基板５１０を内部に収容する略矩形容器状の基板ケース５６０と、を主体として構成される。

【０７４７】

主制御基板５１０は、矩形形状のプリント配線板を基板として構成され、図１４９に示すように、その部品面（「実装面」とも称する）５１１に、ＣＰＵ５２０、設定変更部５３０、設定値表示モニタ５４０、性能表示モニタ５５０及び複数のコネクタ（図ではコネクタＣＮ１～ＣＮ５のみに付番）が実装されている。また、この部品面５１１には、詳細図示を省略しているが、ＲＯＭやＲＡＭ等の電子デバイスや抵抗等の電子・電気部品も実装されている。なお、ＣＰＵ５２０は、その長辺が主制御基板５１０の長辺方向（図１４６における左右方向）に沿うように部品面５１１に配置されている。主制御基板５１０は、その四隅にビス挿通孔５１２ａ～５１２ｄを有しており、各ビス挿通孔５１２ａ～５１２ｄに挿通されるビス（図１５４に示すビス５１３を参照）により、基板ケース５６０（後述するトップケース５６５）の内面側に固定される。

【０７４８】

設定変更部５３０は、図１４９に示すように、設定鍵型スイッチ５３１と設定変更スイッチ５３６とを有して構成される。設定鍵型スイッチ５３１は、遊技者にとっての有利度、例えば特別図柄の当否抽選など出玉率に影響する所定の当否抽選における当選確率の高低の程度（ランク）を定める設定値の設定確認及び設定変更を行う場合に操作されるスイッチであり、設定変更スイッチ５３６は、設定値を複数段階（本実施形態では６段階）で変更するためのスイッチである。設定鍵型スイッチ５３１は、遊技店員が所持する設定変更キー（図示せず）を差し込んで回動操作することが可能な設定変更キーシリンダ５３２を有しており、設定鍵型スイッチ５３１は、この設定変更キーシリンダ５３２の回動操作により切り換えられるように構成されている。設定変更スイッチ５３６は、遊技店員により押圧操作される設定変更ボタン５３７を有しており、この設定変更ボタン５３７の押圧操作により切り換えられるように構成されている。なお、設定変更部５３０（設定鍵型スイッチ５３１、設定変更スイッチ５３６）は、主制御基板５１０以外の別の基板に設けてもよいし、基板以外の他の部位に設けてもよい。

【０７４９】

設定変更部５３０は、主制御基板５１０に電源が供給されていない状態で、かつ、設定変更キーシリンダ５３２に設定変更キーが差し込まれて後方から見て時計方向（「設定変更キー操作方向」とも称する）に約９０度回動操作された状態で、かつ、設定変更スイッチ５３６がオン状態（設定変更ボタン５３７が押圧操作された状態）において、電源が供給されると、設定変更モード（設定値を変更可能とするモード）を開始する。また、この設定変更モードにおいて、設定変更スイッチ５３６（設定変更ボタン５３７）が押圧操作される毎に１～６の６段階で設定値を切り換え、切り換えた設定値を設定値表示モニタ５４０に表示させる。そして、設定変更キーが元の位置に戻されると設定値を確定し、設定変更モードを終了して通常モード（遊技を行うことが可能なモードで設定値表示モニタ５

４０は非点灯状態となる）に移行する。なお、設定変更モードを起動させるための条件として、上記条件以外に、外枠４０１に対し前枠４０２が開いた状態（「前枠開放状態」とも称する）であることを加えてもよい。また、前枠開放状態でない場合は、設定変更モードから通常モードに移行しないようにしてもよい。設定変更モードから通常モードに移行すると、設定変更が完了したことを報知する設定変更音が、所定のスピーカから出力される。

【０７５０】

また、設定変更部６００における設定変更スイッチ５３６は、ＲＡＭクリアスイッチとしても機能するように構成されている。すなわち、設定変更モードを開始させるために、設定変更スイッチ５３６（設定変更ボタン５３７）を押圧操作した状態において電源投入を行うと、主制御基板５１０は、ＲＡＭに記憶された全情報のうち、少なくとも遊技状態に関する情報（通常状態、確変状態、時短状態、潜伏確変状態等の情報）をクリアする。また、このとき、設定値は出玉率が一番低くなる設定値（例えば、設定１）に更新される。なお、設定変更スイッチ５３６をＲＡＭクリアスイッチとして兼用せずに、専用のＲＡＭクリアスイッチ（ＲＡＭクリアボタン）を別に設けるようにしてもよい。この場合、専用のＲＡＭクリアスイッチがオン状態において、電源が供給されると、設定変更モードが起動されるようにしてもよい。また、設定値が１段階（例えば、設定１）しかないように構成してもよい。その場合、設定変更スイッチ５３６（設定変更ボタン５３７）を押圧操作しても設定値が更新されることはない（例えば、設定１のまま変わらない）。

【０７５１】

さらに、設定変更部５３０は、主制御基板５１０に電源が供給されていない状態で、かつ、設定変更キーシリンダ５３２に設定変更キーが差し込まれて設定変更キー操作方向に約９０度回動操作された状態（但し、設定変更スイッチ５３６はオフ状態）において、電源が供給されると、設定確認モード（設定値を確認可能とするモード）を開始し、現在の設定値を設定値表示モニタ５４０に表示する。そして、設定変更キーが元の位置に戻されると、設定確認モードを終了して通常モードに移行するようになっている。なお、設定確認モードを起動させるための条件として、上記条件以外に、前枠開放状態であることを加えてもよい。ぱちんこ遊技機ＰＭでは、電源が供給された後に、設定変更キーにより設定変更キーシリンダ５３２が回動操作されて設定鍵型スイッチ５３１がオン状態とされても設定変更モードにも設定確認モードにも移行せず、設定値表示モニタ５４０に設定値が表示されることはない。

【０７５２】

基板ケース５６０は、遊技盤２０の背面に着脱されるボトムケース５６１と、このボトムケース５６１に着脱自在に取り付けられるトップケース５６５とを備えて構成されており、ボトムケース５６１にトップケース５６５を装着した閉止状態で前後整合するケース右側縁部に、係合連結機構５７０が設けられている。ボトムケース５６１及びトップケース５６５は、互いの開口同士を相対向させた閉止状態で組み合わされて一体化される。ボトムケース５６１及びトップケース５６５は、共に無色透明な樹脂材料（例えば、ポリカーボネート等）を用いて射出成形等の成形手段により形成され、外部からでも基板ケース５６０内を視認可能に構成されている。

【０７５３】

ボトムケース５６１は全体として後面開放の矩形箱状に形成されており、トップケース５６５は全体として前面開放の矩形箱状に形成されている。トップケース５６５は、ボトムケース５６１に対して左右方向にスライド装着可能に構成されている。すなわち、ボトムケース５６１に対してトップケース５６５を左方に若干ずらした状態で両ケース５６１，５６５を前後方向に対向させながら組み合せ、トップケース５６５を右方向（以下において「閉止方向」とも称する）にスライド移動させることにより、ボトムケース５６１とトップケース５６５とを、互いの開口同士を相対向させた閉止状態で一体化することができる。一方、一体化された両ケース５６１，５６５は、ボトムケース５６１に対しトップケース５６５を左方向（以下において「開放方向」とも称する）に所定距離スライド移動

させることにより、分離することが可能となる。

【０７５４】

係合連結機構５７０は、一体化されたボトムケース５６１とトップケース５６５とを、さらにカシメ部材５７５を用いて互いに係合連結し、これにより、ボトムケース５６１に対してトップケース５６５が開放方向へスライド移動することができないように規制する。すなわち、係合連結機構５７０は、ボトムケース５６１の右側縁部に設けられたボトム側ロック部５７１（図１４８を参照）と、トップケース５６５の右側縁部に設けられたトップ側ロック部５７３（図１４７を参照）と、ボトム側ロック部５７１とトップ側ロック部５７３とを係合連結するためのカシメ部材５７５（図１４６を参照）と、を有して構成されている。

【０７５５】

ボトム側ロック部５７１は、後方に向けて開口するボトム側ロック孔（図示略）を有しており、トップ側ロック部５７３は、ボトム側ロック孔と前後に整合する位置に表裏貫通して形成された上下のトップ側ロック孔５７３ａ（図１４６を参照）を有している。カシメ部材５７５は、前後に延びる軸部５７５ａと、この軸部５７５ａよりも大径の円盤状に形成された操作部５７５ｂと、軸部５７５ｂに凹設されたピン収容孔（図示略）内に設けられて軸部５７５ａの中心軸と直交する方向に進退自在に支持された円筒状のロックピン５７５ｃとを有している。ロックピン５７５ｃは、ピン収容孔内に設けられたバネ（図示略）の反発力によってピン先端部が軸部５７５ａの外方に突出するよう付勢されている。

【０７５６】

このような構成の係合連結機構５７０において、ボトムケース５６１とトップケース５６５とが閉止状態に一体化されると、ボトム側ロック部５７１とトップ側ロック部５７３が前後に対向して重なり合う状態となる。この状態で、カシメ部材５７５の軸部５７５ａをボトム側ロック孔及びトップ側ロック孔５７３ａに跨るように挿入して、カシメ部材５７５をボトム側ロック部５７１とトップ側ロック部５７３とに係合連結することで、ボトムケース５６１に対してトップケース５６５が閉止状態で取り外し不能（開放不能）となる。

【０７５７】

トップケース５６５には、主制御基板５１０の各コネクタ（コネクタＣＮ１～ＣＮ５を含む）の実装位置に対応して表裏貫通するコネクタ挿抜口（図示略）が形成されており、主制御基板５１０がトップケース５６５に取り付けられた状態で、主制御基板５１０の各コネクタがコネクタ挿抜口を通して外部に露出し（図１４６を参照）、演出制御基板や画像制御基板、払出制御基板等とハーネス（コネクタケーブル）を介して電気接続可能となる。

【０７５８】

また、トップケース５６５には、主制御基板５１０の設定変更部５３０（設定鍵型スイッチ５３１及び設定変更スイッチ５３６）の実装位置に対応して表裏貫通する設定変更部対応口（図示略）が形成されており、主制御基板５１０がトップケース５６５に取り付けられた状態で、設定変更部５３０が設定変更部対応口を通して外部に露出するようになっている（図１４６を参照）。なお、トップケース５６５には、設定変更部対応口から後方に臨む設定変更部５３０を覆う小扉５６７（図１４７を参照）が、開閉揺動可能に取り付けられている（図１４６では図示略）。設定変更部５３０（設定鍵型スイッチ５３１及び設定変更スイッチ５３６）を操作する際には、この小扉５６７を上方に揺動させて、設定変更部５３０を露出させる。

【０７５９】

以上のように構成され、基板ケース５６０内に主制御基板５１０を収納した基板ケースユニット５００は、ボトムケース５６１が前方側、トップケース５６５が後方側となる状態で、遊技盤４２０の背面側に取り付けられる。基板ケースユニット５００が遊技盤４２０の背面側に取り付けられた状態において、基板ケース５６０の右側縁部（基板ケース５６０の左右の側縁部のうち、係合連結機構５７０が設けられている方の側縁部）は、前枠

４０２の開放端側縁部（前枠４０２の左右の側縁部のうち、ヒンジ機構４０３ａ，４０３ｂが設けられた方の側縁部とは反対側の、前枠４０２が開く方の側縁部）の側に位置することとなる。

【０７６０】

（７セグメントＬＥＤの構成の違い）

上述した設定値表示モニタ５４０は、図１５０に示すように、１桁のＬＥＤ表示灯（ドット付き７セグメントＬＥＤ）５４１から構成されている。このＬＥＤ表示灯５４１は、８の字形に配置された７個の棒状のＬＥＤセグメントと、ドットポイント形に形成された１個の点状のＬＥＤセグメントとで構成される。ＬＥＤ表示灯５４１の各ＬＥＤセグメントは、赤色に点灯するように構成されるとともに、非点灯状態（消灯状態）においても赤色に見えるように構成される。例えば、各ＬＥＤセグメントの発光素子として赤色点灯のＬＥＤ素子が用いられるとともに、ＬＥＤ素子を覆うカバー部材（ランプカバー）や拡散シートが赤色の透光性部材で構成される。

【０７６１】

なお、点灯状態におけるＬＥＤセグメントの赤色と、非点灯状態におけるＬＥＤセグメントの赤色とは、厳密には同じ色とは限らない。具体的には例えば、２５６階調のＲＢＧ表色系で色を表す場合、点灯状態におけるＬＥＤセグメントの赤色を、（Ｒ，Ｇ，Ｂ）＝（２５５，０，０）としたとき、非点灯状態におけるＬＥＤセグメントの赤色は、（Ｒ，Ｇ，Ｂ）＝（２５５，０，０）とは限らない。例えば、Ｒ成分が「２００」以上あり、Ｇ成分及びＢ成分が「１００」以下である色の場合、具体例として、（Ｒ，Ｇ，Ｂ）＝（２３７，２６，６１）や、（Ｒ，Ｇ，Ｂ）＝（２４１，９１，９１）などの場合も赤色に含まれるとする。なお、非点灯状態におけるＬＥＤセグメントの色は、非点灯状態におけるＬＥＤセグメントを白色光（遊技店における室内照明灯の光なども含む）で照明したときの色である。なお、厳密な色の違いを考慮して、以下の説明では、点灯状態におけるＬＥＤセグメントの色のことを「赤色」と称し、非点灯状態におけるＬＥＤセグメントの色のことを「赤系色」とも称する。

【０７６２】

図１５０（Ａ）は、ＬＥＤ表示灯５４１の全てのＬＥＤセグメントが非点灯状態にある場合を示し、図１５０（Ｂ）は、ＬＥＤ表示灯５４１の全てのＬＥＤセグメントが点灯状態にある場合を示している。また、図１５０（Ｃ）は、ＬＥＤ表示灯５４１が数字の「６」を表示する場合の各ＬＥＤセグメントの点灯／非点灯状態を示している。これらの図では、便宜上、点灯状態のＬＥＤセグメントを黒色（実際の色は赤色）、非点灯状態のＬＥＤセグメントを灰色（実際の色は赤系色）で示し、両者を区別している。赤色は人の注意を引く目立つ色であり視認性が高い。そのため、ＬＥＤ表示灯５４１の各ＬＥＤセグメントを赤色点灯するように構成することにより、点灯状態でのＬＥＤ表示灯５４１の視認性を高めることが可能となっている。また、設定値表示モニタ５４０のＬＥＤ表示灯５４１は、各ＬＥＤセグメントが非点灯状態でも赤色（赤系色）に見えるように構成されているので、非点灯状態においても視認性が高く目立ちやすくなっている。

【０７６３】

一方、上記性能表示モニタ５５０は、図１５１に示すように、４桁のＬＥＤ表示灯（ドット付き７セグメントＬＥＤ）５５１～５５４から構成されている。各桁のＬＥＤ表示灯５５１～５５４は、８の字形に配置された７個の棒状のＬＥＤセグメントと、ドットポイント形に形成された点状の１個のＬＥＤセグメントとで構成される。各ＬＥＤ表示灯５５１～５５４は、８個のＬＥＤセグメントを選択的に点灯することで、０～９までの数字、アルファベット文字、ハイフンなどの表示が可能となっている。上位２桁のＬＥＤ表示灯５５１，５５２は、例えば、ぱちんこ機ＰＭの遊技性能データの種別を識別するための識別記号（例えば「ｂＬ．」）を表示する。一方、下位２桁のＬＥＤ表示灯５５３，５５４は、遊技性能データの算出結果を示す数値（算出値「００」～「９９」）を表示する。また、各ＬＥＤ表示灯５５１～５５４は、その計数データのサンプル数（累積遊技済み球数）が予め設定された規定数に達していない状況では点滅表示され、サンプル数が規定数に

達した状況では点灯表示されるようになっている。また、性能表示モニタ５５０の各ＬＥＤ表示灯５５１～５５４は、電源投入時から所定期間（例えば、５秒間）は、点状のＬＥＤセグメントを含む全てのＬＥＤセグメントを点滅表示させるようになっている。これは、全てのＬＥＤセグメントが点灯可能であるかを視認可能とするためのテストパターンとして設けられている。なお、点滅表示は、割込処理が実行される間隔に応じて、所定時間（例えば、０．３秒±１０％の誤差；０．２９７秒以上０．３３秒以下の範囲内の時間）ごとに、点灯と消灯を交互に繰り返すパターンで行われる。

【０７６４】

性能表示モニタ５５０におけるＬＥＤ表示灯５５１～５５４の各ＬＥＤセグメントは、赤色（例えば、（Ｒ，Ｇ，Ｂ）＝（２５５，０，０））に点灯するように構成されるとともに、非点灯状態（消灯状態）においては白系色に見えるように構成される。例えば、各ＬＥＤセグメントの発光素子として赤色点灯のＬＥＤ素子が用いられるとともに、ＬＥＤ素子を覆うカバー部材（ランプカバー）や拡散シートが白系色の透光性部材で構成される。なお、白系色とは、基本的には、（Ｒ，Ｇ，Ｂ）＝（２５５，２５５，２５５）の白色や、（Ｒ，Ｇ，Ｂ）＝（２４３，２４３，２４３）の乳白色など、Ｒ成分、Ｇ成分及びＢ成分を対等的、均等的に含む無彩色で比較的明るい（例えば、明度７以上）色をいうが、Ｒ成分、Ｇ成分及びＢ成分の割合が相対的に１０％程度異なっている色、例えば、（Ｒ，Ｇ，Ｂ）＝（２５０，２４０，２３０）なども白系色に含めるものとする。赤色は人の注意を引く目立つ色であり視認性が高い。そのため、ＬＥＤ表示灯５４１の各ＬＥＤセグメントを赤色点灯するように構成することにより、点灯時の各ＬＥＤ表示灯５５１～５５４の視認性を高めることが可能となっている。一方、白系色は、赤色（赤系色）と比べると目立たない色であり視認性は低い。そのため、ＬＥＤ表示灯５５１～５５４の各ＬＥＤセグメントが非点灯状態では白系色に見えるように構成された設定値表示モニタ５４０は、非点灯状態おける視認性が低く目立たないようになっている。

【０７６５】

図１５１（Ａ）は、ＬＥＤ表示灯５５１～５５４の全てのＬＥＤセグメントが非点灯状態にある場合を示し、図１５１（Ｂ）は、ＬＥＤ表示灯５５１～５５４の全てのＬＥＤセグメントが点灯状態にある場合を示している。また、図１５１（Ｃ）は、ＬＥＤ表示灯５５１～５５４が「ｂＬ．５３」を表示する場合の各ＬＥＤセグメントの点灯／非点灯状態を示している。これらの図では、便宜上、点灯状態のＬＥＤセグメントを黒色（実際の色は赤色）、非点灯状態のＬＥＤセグメントを白色（実際の色は白系色）で示し、両者を区別している。

【０７６６】

設定値表示モニタ５４０のＬＥＤ表示灯５４１も性能表示モニタ５５０のＬＥＤ表示灯５５１～５５４も、各ＬＥＤセグメントが点灯状態において赤色点灯（または赤色点滅）するので、非点灯状態における視認性はどちらも同等に高く目立つ。一方、設定値表示モニタ５４０のＬＥＤ表示灯５４１の各ＬＥＤセグメントは非点灯状態でも赤系色に見えるように構成されているのに対し、性能表示モニタ５５０のＬＥＤ表示灯５５１～５５４の各ＬＥＤセグメントは非点灯状態では白系色に見えるように構成されているので、非点灯状態における両者を識別しやすくなっている。また、性能表示モニタ５５０のＬＥＤ表示灯５５１～５５４は点灯状態のときに点滅することがあるので、各ＬＥＤセグメントが非点灯状態では白系色、点灯状態では赤色に見えるように構成されていることで、点滅時に間欠的に点灯するＬＥＤセグメントと消灯しているＬＥＤセグメントとを識別しやすくなっている。これに対し、設定値表示モニタ５４０のＬＥＤ表示灯５４１は点灯状態のときに点滅することはない。

【０７６７】

なお、設定値表示モニタ５４０のＬＥＤ表示灯５４１の各ＬＥＤセグメントを非点灯状態では白系色に見えるように、各セグメントにおけるカバー部材等を白系色の透光性部材で構成して相対的に目立たないようにし、性能表示モニタ５５０のＬＥＤ表示灯５５１～５５４の各ＬＥＤセグメントを非点灯状態でも赤系色に見えるように、各ＬＥＤセグメン

トにおけるカバー部材等を赤系色の透光性部材で構成して相対的に目立つようにしてもよい。この場合には、非点灯状態における設定値表示モニタ５４０のＬＥＤ表示灯５４１よりも同じく非点灯状態における性能表示モニタ５５０のＬＥＤ表示灯５５１～５５４の方が視認しやすくなる。また、設定値表示モニタ５４０のＬＥＤ表示灯５４１よりも性能表示モニタ５５０のＬＥＤ表示灯５５１～５５４の方が点灯したり点滅したりする機会が多いため、性能表示モニタ５５０のＬＥＤ表示灯５５１～５５４（ＬＥＤ素子）の方が経年劣化しやすい。しかし、経年劣化等によりＬＥＤ表示灯５５１～５５４の発光強度が低下して赤色の度合いが弱まった場合でも、各ＬＥＤセグメントにおけるカバー部材等の赤系色により補うことが可能となる。なお、設定値表示モニタ５４０のＬＥＤ表示灯５４１の各ＬＥＤセグメントも性能表示モニタ５５０のＬＥＤ表示灯５５１～５５４の各ＬＥＤセグメントも、非点灯状態ではどちらも赤系色又は白系色に見えるように構成してもよい。

【０７６８】

設定値表示モニタ５４０は所定の状況で電源投入された時は非点灯状態のままで点灯状態とはならないのに対し、性能表示モニタ５５０は、同じ所定の状況での電源投入時であっても非点灯状態から点灯状態または点滅状態に移行する。所定の状況での電源投入時とは、特別な処理や操作がなされずに電源が入れられた状態、例えば、設定変更部５３０の設定鍵型スイッチ５３１が回動操作されていない状態で電源が入れられた時（「通常の電源投入時」とも称する）や、エラー状態で電源がオフとなって設定鍵型スイッチ５３１が回動操作されていない状態で電源が入れられた時（この場合、電源投入後にエラー状態となる）などをいう。但し、復帰させることが不可能なエラー状態のときは、所定の状況での電源投入時において非点灯状態から点灯状態または点滅状態に移行するようにすることにより、非点灯状態では目立たない性能表示モニタ５５０のＬＥＤ表示灯５５１～５５４を、電源投入後直ちに目立たせることが可能となる。なお、性能表示モニタ５５０のＬＥＤ表示灯５５１～５５４は、エラー状態にあるときや、設定変更中であっても点灯又は点滅可能に構成してもよい。但し、エラー状態からの復帰が不可能なエラーの発生時には、性能表示モニタ５５０が消灯するように構成してもよい。

【０７６９】

また、設定値表示モニタ５４０のＬＥＤ表示灯５４１は、性能表示モニタ５５０のＬＥＤ表示灯５５１～５５４よりも大きく構成されており（図１４９を参照）、この点でも、性能表示モニタ５５０のＬＥＤ表示灯５５１～５５４よりも視認性が高く目立つようになっている。なお、設定値表示モニタ５４０のＬＥＤ表示灯５４１と性能表示モニタ５５０のＬＥＤ表示灯５５１～５５４とを同等の大きさに構成したり、設定値表示モニタ５４０のＬＥＤ表示灯５４１よりも性能表示モニタ５５０のＬＥＤ表示灯５５１～５５４の方を大きく構成したりしてもよい。また、設定値表示モニタ５４０のＬＥＤ表示灯５４１及び／または性能表示モニタ５５０のＬＥＤ表示灯５５１～５５４を、ドット付きではない７セグメントＬＥＤで構成してもよい。

【０７７０】

ここでは、ぱちんこ遊技機ＰＭにおける設定値表示モニタ５４０及び性能表示モニタ５５０を例にとって、ＬＥＤ表示灯（７セグメントＬＥＤ）の構成の違いについて説明したが、これに限定されるものではなく、任意の異なる７セグメントＬＥＤを用いる場合に、それらに対し上述のような構成の違いを持たせることが可能である。また、上述のような７セグメントＬＥＤの構成の違いは、スロットマシンＳＭにおいて用いられる複数のＬＥＤ表示灯に対しても適用することが可能である。例えば、スロットマシンＳＭの主制御基板６０において、性能表示モニタ５５０と類似した構成の表示モニタ（例えば、役物比率を表示する役物比率表示モニタ）や、設定値表示モニタ５４０と同様の構成の設定値表示モニタを設けるようにして、これらの表示モニタに対して、上述のような７セグメントＬＥＤの構成の違いを持たせてもよい。また、貯留枚数表示ランプ４６ｈ及び払出数表示ランプ４６ｊに対して、上述のような７セグメントＬＥＤの構成の違いを持たせてもよい。

【０７７１】

（有色のカシメ部材）

上述したように基板ケース５６０の右側縁部には、係合連結機構５７０が設けられており（図１４６を参照）、係合連結機構５７０にはカシメ部材５７５が配置されている。本実施形態では、このカシメ部材５７５が有色部材（色の付いた部材）で構成されている。有色部材とは、部材表面に有色の塗装やメッキ処理が施された部材や、有色の材料で形成された部材等をいう。有色部材を形成する材料としては、樹脂や木材、金属等の任意の材料を用いることができる。なお、有色とは、無色透明の状態を除く、任意の色が付いた状態を意味しており、白色や灰色、黒色等の無彩色も含む。有色であれば透明（有色透明）であってもよいし、不透明であってもよい。

【０７７２】

カシメ部材５７５を有色部材で構成することにより、次のような効果が得られる。すなわち、基板ケースユニット５００が遊技盤４２０の背面側に取り付けられた状態において、図１４７の矢印Ｋの方向から、基板ケース５６０の右側縁部を通して基板ケース５６０内を覗こうとすると、有色のカシメ部材５７５によって視線が遮られ、基板ケース５６０内が見えにくい状態となる。そのため、例えば、前枠４０２を少しだけ開き、その開放端側縁部からぱちんこ遊技機ＰＭ内を覗き込んでも、基板ケース５６０の右側縁部を通して基板ケース５６０内を見通すことが難しくなるので、基板ケース５６０に対して不正行為が行われにくくなる。なお、遊技盤４２０の背面部（例えば、基板ケースユニット５００を保持するために遊技盤４２０の背面に設けられるブラケット部材（図示略））からの基板ケースユニット５００の取外し及び／または取付けは、基板ケース５６０の右側縁部以外の側縁部（上側縁部や左側縁部、下側縁部）の側から行われるように構成してもよいし、基板ケース５６０の右側縁部側から行われるように構成してもよい。

【０７７３】

図１４７に示すように、カシメ部材５７５は、カシメ部材５７５の軸部５７５ａの直径の寸法（径寸法）Ｄが、ＣＰＵ５２０の短辺（図１４７におけるＣＰＵ５２０の上下方向）の幅寸法Ｗよりも長くなるように構成されている。また、主制御基板５１０の部品面５１１を高さ（図１４６における前後方向の位置）の基準面としたとき、図１５２に示すように、カシメ部材５７５の部品面５１１からの高さＨ１２の方が、ＣＰＵ５２０の部品面５１１からの高さＨ１１よりも高くなるように構成されている。さらに、上下のカシメ部材５７５のうち下方に配置されるカシメ部材５７５と、主制御基板５１０に実装されたＣＰＵ５２０とは、図１４７に示すように、左右方向に直線的に並ぶ位置（左右方向に延びる仮想の同一直線上）に配置されている。すなわち、図１４７の矢印Ｋの方向から基板ケース５６０を見た場合に、ＣＰＵ５２０はカシメ部材５７５の後ろに隠れる位置に配置されている。そのため、前枠４０２を少しだけ開き、その開放端側縁部からぱちんこ遊技機ＰＭ内を覗き込み、基板ケース５６０の右側縁部を通して基板ケース５６０内を見ようとした場合、ＣＰＵ５２０はカシメ部材５７５の後ろに隠れて視認できないようになっている。したがって、基板ケース５６０内のＣＰＵ５２０を対象とする不正行為が行われにくくなっている。

【０７７４】

ここでは、基板ケースユニット５００に設置される有色部材として、カシメ部材５７５を例にとって説明したが、これに限定されるものではなく、カシメ部材以外の任意の有色部材を基板ケース５６０の右側縁部に配置することによっても同様の効果を得ることが可能である。例えば、ぱちんこ遊技機ＰＭの型式試験時等において試験装置側と電気的に接続されるために主制御基板５１０に実装される試験用コネクタを有色部材で形成し、この試験用コネクタ及びＣＰＵ５２０を、部品面５１１において左右方向に直線的に並ぶ位置（例えば、図１４７におけるＣＰＵ５２０とカシメ部材５７５との間の位置）に配置してもよい。この場合、ＣＰＵ５２０の短辺の幅寸法Ｗよりも試験用コネクタの幅寸法（図１４６おける上下方向の幅寸法）の方が長くなるように、また、試験用コネクタの主制御基板５１０の部品面５１１からの高さの方が、ＣＰＵ５２０の部品面５１１から高さよりも高く構成することが好ましい。これにより、基板ケース５６０の右側縁部を通して基板ケース５６０内を覗こうとした場合に、ＣＰＵ５２０が試験用コネクタの後ろに隠れて見え

にくくなる。

【０７７５】

また、上述したような有色部材を、基板ケース５６０の右側縁部以外の側縁部（上側縁部や左側縁部、下側縁部）に設けてもよい。例えば、基板ケースユニット５００が遊技盤４２０の背面側に取り付けられた状態における基板ケース５６０の上側縁部に有色部材を配置すれば、上方から、基板ケース５６０の上側縁部を通して基板ケース５６０内を覗こうとした場合に、有色部材により視線が遮られ、基板ケース５６０内が見えにくい状態となる。基板ケース５６０の左側縁部や下側縁部に有色部材を配置した場合も、同様の作用効果が得られる。

【０７７６】

（基板ケースの側縁部における段差）

図１４６及び図１４７に示すように、基板ケース５６０右側縁部には段差部５８０が設けられている。この段差部５８０は、トップケース５６５に一体に形成されており、図１５３に示すように、第１段部５８１、第２段部５８２及び第３段部５８３の３つの段部と、第１段部５８１と第２段部５８２とを繋ぐ第１壁部５８４と、第２段部５８２と第３段部５８３とを繋ぐ第２壁部５８５と、第３壁部５８６とを有している。図１５３（Ａ）は、図１４７の矢印Ｌの方向から見た状態の段差部５８０を模式的に示し、図１５３（Ｂ），（Ｃ）は、図１４７の矢印Ｋの方向から見た状態の段差部５８０を模式的に示している。

【０７７７】

このような段差部５８０を基板ケース５６０右側縁部に設けることにより、次のような効果が得られる。すなわち、基板ケースユニット５００が遊技盤４２０の背面側に取り付けられた状態において、図１４７の矢印Ｋの方向から、基板ケース５６０の右側縁部を通して基板ケース５６０内を覗こうとすると、基板ケース５６０内の様子（景色）が段差部５８０（主に第２段部５８２と第３段部５８３）により分断されたり歪められたりするので、基板ケース５６０内の視認性が低くなる。そのため、例えば、前枠４０２を少しだけ開き、その開放端側縁部からぱちんこ遊技機ＰＭ内を覗き込んでも、基板ケース５６０の右側縁部（段差部５８０）を通して基板ケース５６０内を視認することが難しくなるので、基板ケース５６０に対して不正行為が行われにくくなる。

【０７７８】

なお、段差部５８０に、上述したような有色部材を配置するようにしてもよい。例えば、上述したような試験用コネクタを段差部５８０に配置してもよい。段差部５８０に有色部材を配置することにより、基板ケース５６０の右側縁部を通して基板ケース５６０内を覗く場合、基板ケース５６０内の様子（景色）が段差部５８０により分断されたり歪められたりするだけではなく、有色部材によって視線が遮られて基板ケース５６０内を見通すことが困難となるので、基板ケース５６０内の視認性をさらに低下させることができる。

【０７７９】

ここでは、基板ケース５６０の右側縁部に段差部５８０を設ける場合を例にとって説明したが、上述したような段差部を、基板ケース５６０の右側縁部以外の側縁部（上側縁部や左側縁部、下側縁部）に設けてもよい。例えば、基板ケースユニット５００が遊技盤４２０の背面側に取り付けられた状態における基板ケース５６０の下側縁部に段差部を設ければ、下方から、基板ケース５６０の下側縁部を通して基板ケース５６０内を覗こうとした場合に、基板ケース５６０内の様子（景色）が段差部により分断されたり歪められたりするので、基板ケース５６０内を視認することが難しい状態となる。基板ケース５６０の左側縁部や上側縁部に段差部を向ける場合も、同様の作用効果が得られる。

【０７８０】

上述した段差部５８０はトップケース５６５に形成されたものであるが、ボトムケース５６１とトップケース５６５とにより段差部が形成される（例えば、ボトムケース５６１とトップケース５６５との境界部分に段差部が形成される）ようにしてもよい。また、係合連結機構５７０と基板ケース５６０とにより段差部が形成される（例えば、合連結機構５７０と基板ケース５６０との境界部分に段差部が形成される）ようにしたり、遊技盤４

２０の背面に設けられる上述のブラケット部材と基板ケース５６０とにより段差部が形成される（例えば、ブラケット部材と基板ケース５６０との境界部分に段差部が形成される）ようにしたりしてもよい。

【０７８１】

（有色のシール部材）

図１４６及び図１４７に示すように、上述した段差部５８０にはシール部材ＳＬを貼付してもよい。このシール部材ＳＬは帯状の有色のシート状部材で構成され、図１５３（Ｃ）に示すように、段差部５８０に沿うようにして基板ケース５６０右側縁部に貼付される。有色のシート状部材とは、シート状に形成された部材の表面に有色の塗装や印刷が施された部材や、有色の材料でシート状に形成された部材等をいう。有色のシート状部材を形成する材料としては、樹脂や紙、金属箔等の任意の材料を用いることができる。先述したように、有色とは、無色透明の状態を除く、任意の色が付いた状態を意味しており、白色や灰色、黒色等の無彩色も含む。有色であれば透明（有色透明）であってもよいし、不透明であってもよい。なお、シール部材ＳＬは、例えば、基板ケースを封じたことを示す封印シールや、所定の情報を表す１次元や２次元のコード（識別子）が記載された識別用シールなど、任意のシール部材とすることができる。

【０７８２】

有色のシール部材ＳＬを段差部５８０（基板ケース５６０の右側縁部）に貼付することにより、次のような効果が得られる。すなわち、基板ケースユニット５００が遊技盤４２０の背面側に取り付けられた状態において、図１４７の矢印Ｋの方向から、基板ケース５６０の右側縁部を通して基板ケース５６０内を覗こうとすると、有色のシール部材ＳＬによって視線が遮られ、基板ケース５６０内が見えにくい状態となる。そのため、例えば、前枠４０２を少しだけ開き、その開放端側縁部からぱちんこ遊技機ＰＭ内を覗き込んでも、基板ケース５６０の右側縁部を通して基板ケース５６０内を見通すことが難しくなるので、基板ケース５６０に対して不正行為が行われにくくなる。なお、シール部材ＳＬを段差部５８０に設けることにより、シール部材ＳＬと段差部５８０との相乗効果により、基板ケース５６０内の視認性をより有効に低下させるという優れた効果が得られるが、基板ケース５６０の右側縁部の段差部５８０が形成されていない部分にシール部材ＳＬを貼付するようにしてもよい。

【０７８３】

また、上述したような有色のシール部材（シート状部材）を、基板ケース５６０の右側縁部以外の側縁部（上側縁部や左側縁部、下側縁部）に設けてもよい。例えば、基板ケースユニット５００が遊技盤４２０の背面側に取り付けられた状態における基板ケース５６０の上側縁部に有色のシール部材を配置すれば、上方から、基板ケース５６０の上側縁部を通して基板ケース５６０内を覗こうとした場合に、有色のシール部材により視線が遮られ、基板ケース５６０内が見えにくい状態となる。基板ケース５６０の左側縁部や下側縁部に有色のシール部材を配置した場合も、同様の作用効果が得られる。

【０７８４】

（基板取付用ビスとコネクタ）

上述したように主制御基板５１０は、図１４９に示すように、その四隅にビス挿通孔５１２ａ～５１２ｄを有しており、各ビス挿通孔５１２ａ～５１２ｄに挿通されるビスにより、トップケース５６５の内面側に固定される。図１５４は、ビス挿通孔５１２ｂに挿通されるビス５１３と、コネクタＣＮ３との関係を示している。コネクタＣＮ３は、主制御基板５１０の部品面５１１に実装される全てのコネクタのうち、ビス挿通孔５１２ｂから最も近い位置に配置されたコネクタである。

【０７８５】

図１５４に示すように、トップケース５６５の内面（部品面５１１と対向する面）には、部品面５１１に対し垂直な円筒状のビス受部５６６がトップケース５６５と一体に形成されている。主制御基板５１０の半田面５１５側から部品面５１１側に突き抜けてビス挿通孔５１２ｂに挿通されたビス５１３は、ビス受部５６６の内周面と螺合しながらビス受

部５６６の内部に進入するように取り付けられ、主制御基板５１０をトップケース５６５に固定する。

【０７８６】

図１５４に示すように、主制御基板５１０がトップケース５６５に固定された状態（ビス５１３が主制御基板５１０を介してビス受部５６６に固定された状態）において、部品面５１１からのビス５１３の高さ（ビス５１３の、部品面５１１から突き出た部分の長さ）をＨ１とする。また、コネクタＣＮ３が有する各端子ピンＰＮの部品面５１１からの高さをＨ２とし、部品面５１１からのコネクタＣＮ３の高さ（各端子ピンＰＮを囲むハウジングの高さ）をＨ３とする。このとき、ビス５１３の高さＨ１は、コネクタＣＮ３の各端子ピンＰＮの高さＨ２よりも高く、コネクタＣＮ３の高さＨ３よりも低くなるように構成されている。

【０７８７】

このようにビス５１３の高さＨ１、コネクタＣＮ３の各端子ピンＰＮの高さＨ２、及びコネクタＣＮ３の高さＨ３を設定することにより、次のような効果が得られる。すなわち、基板ケースユニット５００が遊技盤４２０の背面側に取り付けられた状態において、主制御基板５１０に対し不正行為を行うために、不正行為に使用される不正器具（例えば、棒状の器具）を基板ケース５６０内に挿入しようとした場合に、ビス５１３の高さＨ１の方がコネクタＣＮ３の各端子ピンＰＮの高さＨ２よりも高いので、不正器具が端子ピンＰＮに接触したり衝撃を加えたりすることをビス５１３によりブロックして防ぐことができる。

【０７８８】

一方、不正器具を基板ケース５６０内に挿入してビス５１３に衝撃を加えて破損しようとした場合に、ビス５１３の高さＨ１よりもコネクタＣＮ３の高さＨ３の方が高いので、不正器具がビス５１３に衝撃を加えることをコネクタＣＮ３よりブロックして防いだり、コネクタＣＮ３により衝撃を緩和したりすることができる。そのため、ビス５１３（及びビス受部５６６）が破壊されて主制御基板５１０が外されにくくなっている。

【０７８９】

ここでは、ビス５１３とコネクタＣＮ３について、上述のように部品面５１１からの高さを設定する場合を例にとって説明したが、主制御基板５１０を固定するための任意のビスや、そのビスの近くに配置される任意のコネクタに対しても、上述のように高さを設定することができ、同様の作用効果を得ることができる。

【０７９０】

以上説明した基板ケースユニット５００（基板ケース５６０及び主制御基板５１０）に係る特徴構成は、ぱちんこ遊技機ＰＭにおける主制御基板ケースユニットＣＵ１以外の、例えば、演出制御基板ケースユニットＣＵ２、払出制御基板ケースユニットＣＵ３及び電源基板ケースユニットＣＵ４に対しても同様に適用し同様の効果を得ることが可能である。また、スロットマシンＳＭにおける主制御基板ケースユニット１６０や副制御基板ケースユニットに対しても同様に適用し同様の効果を得ることが可能である。

【０７９１】

なお、上述した各実施形態では、本発明が適用される遊技機の一例として、遊技メダルを遊技価値として使用するスロットマシン（回胴式遊技機）や、遊技球を遊技価値として使用するぱちんこ遊技機を例示して説明したが、これに限定されるものではなく、例えば、遊技球を遊技価値として使用する回胴式遊技機や、電子的記録媒体に記録される情報を遊技価値として使用する回胴式遊技機やぱちんこ遊技機、雀球遊技機、アレンジボール機などについても同様に適用し、同様の効果を得ることが可能である。また、４個以上のリールを有するスロットマシンについても本発明を同様に適用し、同様の効果を得ることが可能である。

【符号の説明】

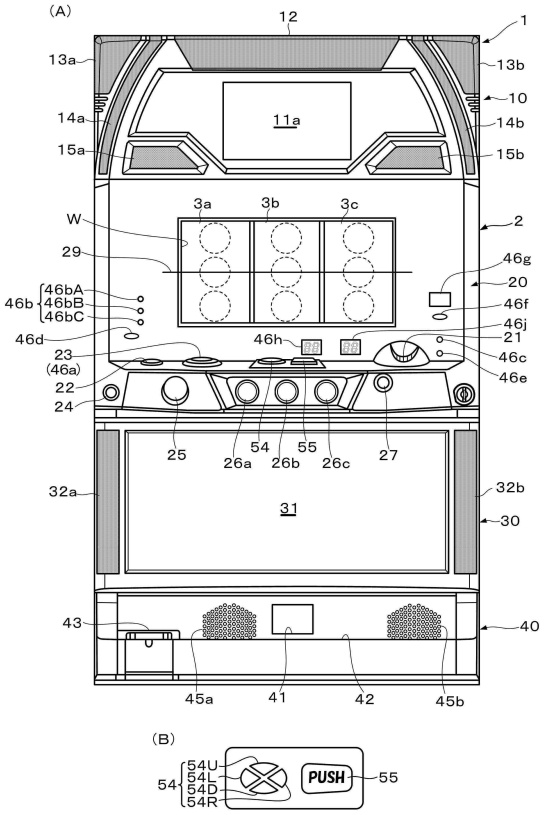
【０７９２】

１　スロットマシン

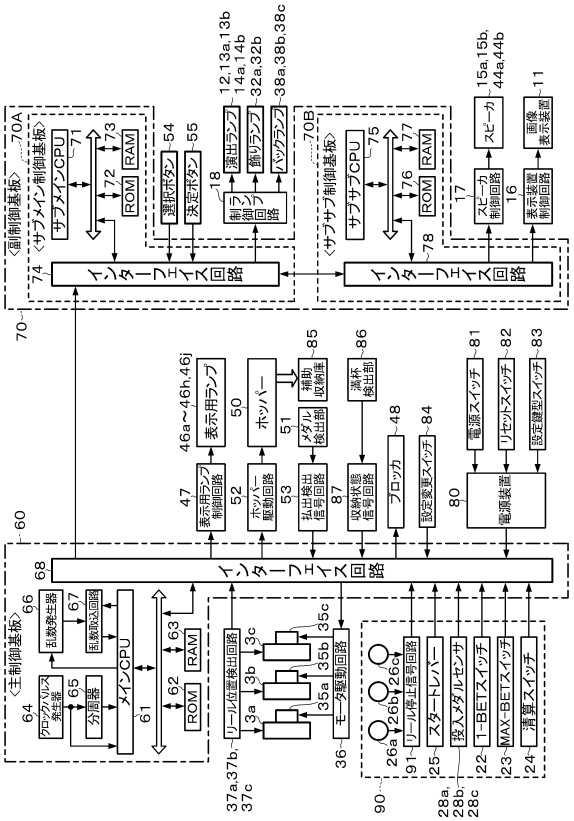
２　前扉
３ａ，３ｂ，３ｃ　リール（第１実施形態）
２５　スタートレバー
２６ａ，２６ｂ，２６ｃ　ストップスイッチ（第１実施形態）
６０　主制御基板
７０　副制御基板
７０Ａ　サブメイン制御基板
７０Ｂ　サブサブ制御基板
１００　主制御手段
２００　副制御手段
２００Ａ　サブメイン制御手段
２００Ｂ　サブサブ制御手段
ＲＥ１，ＲＥ２，ＲＥ３　リール（第２実施形態）
ＳＳ１，ＳＳ２，ＳＳ３　ストップスイッチ（第２実施形態）
Ｗ　表示窓
ＤＰ　画像表示部
ＳＭ　スロットマシン（第５実施形態）
ＰＭ　ぱちんこ遊技機（第５実施形態）

【図面】

【図１】



【図２】



【図３】

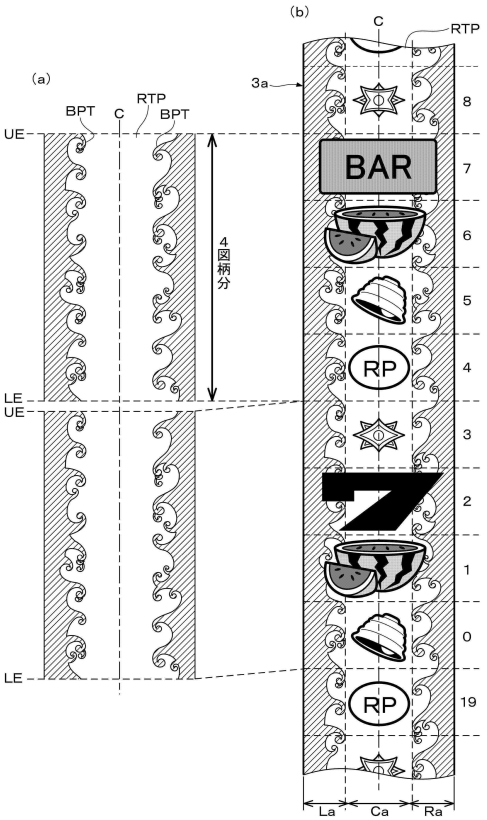
(a)

図柄番号	左リール	中リール	右リール
19	RP	ベルA	ベルA
18	ブランクA	スイカ	RP
17	赤7	赤7	赤7
16	スイカ	ブランクA	スイカ
15	ベルA	RP	ベルA
14	RP	ベルA	ベルA
13	ブランクA	スイカ	RP
12	BAR	BAR	BAR
11	スイカ	ブランクA	スイカ
10	ベルA	RP	ベルA
9	RP	ベルA	ベルA
8	ブランクA	スイカ	RP
7	BAR	BAR	BAR
6	スイカ	ブランクA	スイカ
5	ベルA	RP	ベルA
4	RP	ベルA	ベルA
3	ブランクA	スイカ	RP
2	赤7	赤7	赤7
1	スイカ	ブランクA	スイカ
0	ベルA	RP	ベルA

(b)

図柄	図柄名称
赤7	赤7
金7	金7
BAR	黒バー
BAR	青バー
ブランクA	ブランクA
ブランクB	ブランクB
ベルA	ベルA
ベルB	ベルB
スイカ	スイカ
RP	リプレイ

【図４】



【図５】

図柄組合せ1

名称	対応図柄			払出枚数（規定数3枚）		備考
	左リール	中リール	右リール	非RT，RT1	RT2	
BB役1	青バー	青バー	赤セブン	0	－	特別役（1種BB、ボーナス役）
BB役2	黒バー	黒バー	赤セブン	0	－	
再遊技役1（右下がりRP）	ブランクA	リプレイ	ベルA	0	－	再遊技役（リプレイ役）
	ブランクB	リプレイ	ベルA			
再遊技役2（右上がりRP）	ベルA	リプレイ	青バー	0	－	
	ベルA	リプレイ	黒バー			
	ベルA	リプレイ	金セブン			
	ベルA	リプレイ	赤セブン			
再遊技役3（上段RP）	ブランクA	ベルA	青バー	0	－	
	ブランクA	ベルA	黒バー			
	ブランクA	ベルA	金セブン			
	ブランクA	ベルA	赤セブン			
	ブランクB	ベルA	青バー			
	ブランクB	ベルA	黒バー			
	ブランクB	ベルA	金セブン			
	ブランクB	ベルA	赤セブン			
再遊技役4（中段RP）	リプレイ	リプレイ	リプレイ	0	－	
再遊技役5（上段スイカRP）	ベルA	青バー	ベルB	0	－	
	ベルA	黒バー	ベルB			
	ベルA	金セブン	ベルB			
	ベルA	赤セブン	ベルB			
小役1	リプレイ	ブランクA	ベルB	1	1	入賞役（小役）
	リプレイ	ブランクA	スイカ			
	リプレイ	ブランクB	ベルB			
	リプレイ	ブランクB	スイカ			
小役2	リプレイ	ブランクA	ベルA	1	1	
	リプレイ	ブランクA	リプレイ			
	リプレイ	ブランクB	ベルA			
	リプレイ	ブランクB	リプレイ			
小役3	ブランクA	ベルA	リプレイ	1	1	
	ブランクB	ベルA	リプレイ			
小役4	ブランクA	ベルA	スイカ	1	1	
	ブランクB	ベルA	スイカ			
小役5	ブランクA	ベルA	ベルB	1	1	
	ブランクB	ベルA	ベルB			
小役6	ブランクA	ブランクA	ベルB	1	1	
	ブランクA	ブランクB	ベルB			
	ブランクB	ブランクA	ベルB			
	ブランクB	ブランクB	ベルB			
小役7	ブランクA	ブランクA	スイカ	1	1	
	ブランクA	ブランクB	スイカ			
	ブランクB	ブランクA	スイカ			
	ブランクB	ブランクB	スイカ			
小役8	青バー	金セブン	青バー	1	1	
	黒バー	金セブン	青バー			

【図６】

図柄組合せ2

名称	対応図柄			払出枚数（規定数3枚）		備考
	左リール	中リール	右リール	非RT，RT1	RT2	
小役9	青バー	金セブン	黒バー	1	1	入賞役（小役）
	黒バー	金セブン	黒バー	1	1	
小役10	青バー	金セブン	金セブン	1	1	
	黒バー	金セブン	金セブン			
小役11	青バー	金セブン	赤セブン	1	1	
	黒バー	金セブン	赤セブン			
小役12	青バー	赤セブン	青バー	1	1	
	黒バー	赤セブン	青バー			
小役13	青バー	赤セブン	黒バー	1	1	
	黒バー	赤セブン	黒バー			
小役14	青バー	赤セブン	金セブン	1	1	
	黒バー	赤セブン	金セブン			
小役15	青バー	赤セブン	赤セブン	1	1	
	黒バー	赤セブン	赤セブン			
小役16	金セブン	青バー	青バー	1	1	
	赤セブン	青バー	青バー			
小役17	金セブン	青バー	黒バー	1	1	
	赤セブン	青バー	黒バー			
小役18	金セブン	青バー	金セブン	1	1	
	赤セブン	青バー	金セブン			
小役19	金セブン	青バー	赤セブン	1	1	
	赤セブン	青バー	赤セブン			
小役20	金セブン	黒バー	青バー	1	1	
	赤セブン	黒バー	青バー			
小役21	金セブン	黒バー	黒バー	1	1	
	赤セブン	黒バー	黒バー			
小役22	金セブン	黒バー	金セブン	1	1	
	赤セブン	黒バー	金セブン			
小役23	金セブン	黒バー	赤セブン	1	1	
	赤セブン	黒バー	赤セブン			
小役24	リプレイ	スイカ	リプレイ	15	15	
小役25	リプレイ	スイカ	ベルA	15	15	
小役26	リプレイ	ベルA	スイカ	15	15	
小役27	リプレイ	ベルA	ベルB	15	15	
小役28	ベルA	ベルA	ベルA	15	15	
小役29	ベルA	ベルA	ベルB	15	15	
小役30	スイカ	ベルA	ベルA	15	15	
小役31	スイカ	ベルA	リプレイ	15	15	
小役32	スイカ	リプレイ	ベルB	15	15	
小役33	スイカ	リプレイ	スイカ	15	15	
小役34	スイカ	ベルA	ベルB	15	15	
小役35	スイカ	ベルA	スイカ	15	15	
小役36	リプレイ	ベルA	リプレイ	15	15	

【図７】

図柄組合せ3

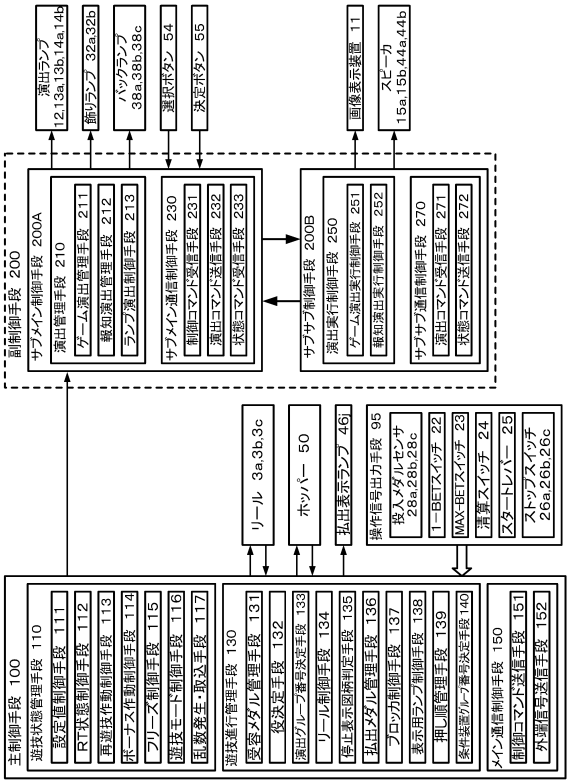
名称	対応図柄			払出枚数(規定数3枚)		備考
	左リール	中リール	右リール	非RT, RT1	RT2	
小役37（ｽｲｶ小役）	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	青バー	―	15	入賞役（小役）
	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	黒バー			
	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	金セブン			
	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	赤セブン			
小役38	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ	―	3	
	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ			
小役39	青バー	ﾌﾞﾗﾝｸA	青バー	―	3	
	青バー	ﾌﾞﾗﾝｸA	黒バー			
	青バー	ﾌﾞﾗﾝｸA	金セブン			
	青バー	ﾌﾞﾗﾝｸA	赤セブン			
	青バー	ﾌﾞﾗﾝｸB	青バー			
	青バー	ﾌﾞﾗﾝｸB	黒バー			
	青バー	ﾌﾞﾗﾝｸB	金セブン			
	青バー	ﾌﾞﾗﾝｸB	赤セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸA	青バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸA	黒バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸA	金セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸA	赤セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸB	青バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸB	黒バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸB	金セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾌﾞﾗﾝｸB	赤セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸA	青バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸA	黒バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸA	金セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸA	赤セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸB	青バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸB	黒バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸB	金セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	ﾌﾞﾗﾝｸB	赤セブン			

【図８】

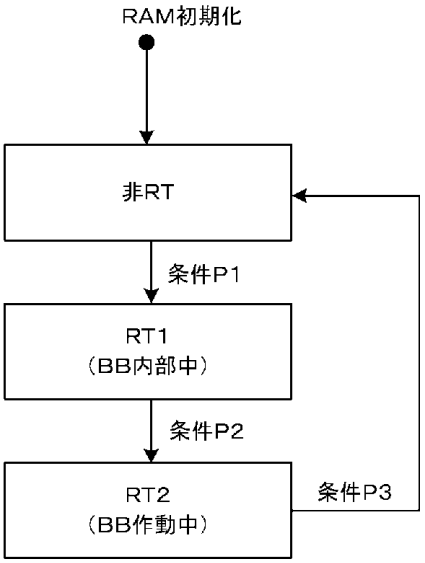
図柄組合せ4

名称	対応図柄			払出枚数(規定数3枚)		備考
	左リール	中リール	右リール	非RT, RT1	RT2	
小役40（赤7揃い1枚役）	赤セブン	赤セブン	赤セブン	―	1	入賞役（小役）
小役41	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤セブン	赤セブン	―	1	
	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤セブン			
小役42	金セブン	金セブン	金セブン	―	1	
小役43	ﾘﾌﾟﾚｲ	金セブン	金セブン	―	1	
	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	金セブン			
小役44	ﾌﾞﾗﾝｸA	青バー	青バー	―	1	
	ﾌﾞﾗﾝｸA	青バー	黒バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	青バー	金セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	青バー	赤セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	黒バー	青バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	黒バー	黒バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	黒バー	金セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	黒バー	赤セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	金セブン	青バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	金セブン	黒バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	金セブン	金セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	金セブン	赤セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	赤セブン	青バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	赤セブン	黒バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	赤セブン	金セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸA	赤セブン	赤セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	青バー	青バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	青バー	黒バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	青バー	金セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	青バー	赤セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	黒バー	青バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	黒バー	黒バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	黒バー	金セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	黒バー	赤セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	金セブン	青バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	金セブン	黒バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	金セブン	金セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	金セブン	赤セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	赤セブン	青バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	赤セブン	黒バー			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	赤セブン	金セブン			
	ﾌﾞﾗﾝｸB	赤セブン	赤セブン			

【図９】

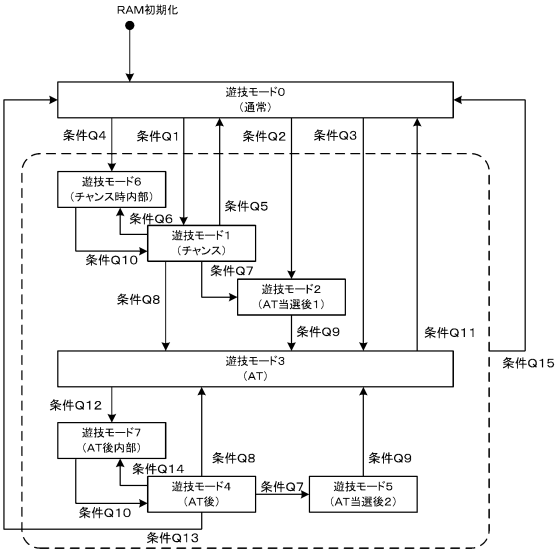


【図１０】



移行条件
条件P1：BB当選
条件P2：BB成立
条件P3：BB作動終了

【図１１】



移行条件

条件Q1：区間種別番号=1、AT当選ﾌﾗｸﾞ=0で、BB当選かつBB成立、またはBB非当選
条件Q2：区間種別番号=1、AT当選ﾌﾗｸﾞ=1で、BB非当選
条件Q3：区間種別番号=1、AT当選ﾌﾗｸﾞ=1で、BB当選
条件Q4：区間種別番号=1、AT当選ﾌﾗｸﾞ=0で、BB当選かつBB未成立
条件Q5：AT当せんﾌﾗｸﾞ=0で、ﾁｬﾝｽｹﾞｰﾑ数ｶｳﾝﾀ=0
条件Q6：AT当せんﾌﾗｸﾞ=0で、1種BB当せん当該ﾌﾗｸﾞ=1かつBB未成立
条件Q7：AT当せんﾌﾗｸﾞ=1で、1種BB当せん当該ﾌﾗｸﾞ=0
条件Q8：AT当せんﾌﾗｸﾞ=1で、1種BB当せん当該ﾌﾗｸﾞ=1
条件Q9：1種BB当せん当該ﾌﾗｸﾞ=1
条件Q10：BB成立
条件Q11：ﾍﾞﾙ回数ｶｳﾝﾀ=0かつｾﾌﾞﾝ番号=1かつｾﾌﾞﾝｶｳﾝﾀ=0かつ累積ｶｳﾝﾀ≦2000かつ到達ﾌﾗｸﾞ=1
条件Q12：ﾍﾞﾙ回数ｶｳﾝﾀ=0かつｾﾌﾞﾝ番号=1かつｾﾌﾞﾝｶｳﾝﾀ=0かつ累積ｶｳﾝﾀ≦2000かつ到達ﾌﾗｸﾞ=0
条件Q13：AT当せんﾌﾗｸﾞ=0かつAT周期ｶｳﾝﾀ=0
条件Q14：AT当せんﾌﾗｸﾞ=1かつAT周期ｶｳﾝﾀ>0で、1種BB当せん当該ﾌﾗｸﾞ=1かつBB未成立
条件Q15：有利区間ｸﾘｱｶｳﾝﾀ=0or純増ｶｳﾝﾀ>2400

【図１２】

変数一覧表

番号	名称	範囲	内容
1	メイン遊技状態番号	0 ～ 7	メイン遊技状態番号＝0：遊技モード0（通常） メイン遊技状態番号＝1：遊技モード1（チャンス） メイン遊技状態番号＝2：遊技モード2（AT当せん後1） メイン遊技状態番号＝3：遊技遊技3（AT） メイン遊技状態番号＝4：遊技モード4（AT後） メイン遊技状態番号＝5：遊技モード5（AT当せん後2） メイン遊技状態番号＝6：遊技モード6（チャンス時内部） メイン遊技状態番号＝7：遊技モード7（AT後内部）
2	区間種別番号	0 ～ 1	0：通常区間1：有利区間
3	指示番号	0 ～ 6	指示情報を管理する番号
4	有利区間クリアカウンタ	0 ～ 1500	有利区間の総ゲーム数を管理するカウンタ 有利区間開始時に1500セット、遊技終了時に減算し、0で有利区間終了
5	純増カウンタ	0 ～ 2412	有利区間中の獲得数（差枚数）を管理するカウンタ
6	チャンスモード番号	0 ～ 4	チャンス中の当たり易さを管理する番号
7	チャンスゲーム数カウンタ	0 ～ 30	チャンス中の滞在ゲーム数を管理するカウンタ
8	チャンス周期カウンタ	0 ～ 3	チャンス中の滞在周期数を管理する番号
9	AT当せんフラグ	0 ～ 1	AT当選したことを管理するフラグ
10	ATモード番号	0 ～ 5	AT中の当たり易さを管理する番号
11	セブン番号	0 ～ 2	ATの種別を管理する番号 1：赤セブン 2：金セブン
12	セブンカウンタ	0 ～ 26	赤セブンのストック数を管理するカウンタ
13	金セブンカウンタ	0 ～ 3	金セブンのストック数を管理するカウンタ
14	セブンテーブル番号	0 ～ 15	赤セブン中の継続率を決めるテーブルを管理する番号
15	EXモード番号	0 ～ 2	AT当選後のストック当選率を管理する番号
16	セブンセットカウンタ	0 ～ 7	赤セブン中のセット数を管理するカウンタ
17	ルーブ番号	0 ～ 7	赤セブン中の継続率を管理する番号
18	CUランク番号	0 ～ 5	カウントアップのし易さを管理する番号
19	到達フラグ	0 ～ 1	獲得数（差枚数）の上限到達を認識するためのフラグ
20	上乗せモード番号	0 ～ 2	AT中のストック上乗せ状態を管理する番号
21	ベル回数カウンタ	0 ～ 134	AT中のベル回数を管理するカウンタ
22	累積カウンタ	0 ～ 2412	1回の有利区間での獲得数（差枚数）を管理するカウンタ
23	AT周期カウンタ	0 ～ 3	AT中の滞在周期数を管理するカウンタ
24	補正カウンタ	0 ～ 2101	ATストック数などから獲得予想数を算出するカウンタ
25	演出グループA番号	0 ～ 1	ボーナスを管理
26	演出グループB番号	0 ～ 29	再遊技表たは入賞を管理
27	条件装置グループA番号	0 ～ 13	有利区間当せん時
28	条件装置グループB番号	0 ～ 25	AT抽せん
29	条件装置グループC番号	0 ～ 10	AT抽せん
30	条件装置グループD番号	0 ～ 12	AT抽せん（BB作動中）
31	条件装置グループE番号	0 ～ 6	AT抽せん（BB内部中）
32	条件装置グループF番号	0 ～ 3	AT抽せん（スイカ小役優遇用）
33	条件装置グループG番号	0 ～ 2	AT抽せん（設定6優遇用）
34	AT周期優遇ゲーム数カウンタ	0 ～ 30	AT後の優遇状態ゲーム数を管理するカウンタ
35	抽せん済みフラグ	0 ～ 1	特定の抽せんを行ったことを管理するフラグ
36	1種BB当せん当該フラグ	0 ～ 1	当該遊技でBB当選か否かを管理するフラグ
37	レバー全停フラグ	0 ～ 1	レバー受付時か全停時かを管理するフラグ
38	条件装置グループH番号	0 ～ 8	有利区間当せん時AT抽せん
39	条件装置グループI番号	0 ～ 2	BB中の抽せん（スイカ小役優遇）
40	条件装置グループJ番号	0 ～ 6	ATモードの抽せん
41	レバーウェイト番号	0 ～ 3	レバー時のフリーズを管理する番号 1：当せんウェイト 2：フェイクウェイト 3：告知ウェイト
42	待機演出番号	0 ～ 3	回胴演出の種別を管理する番号 1：赤セブン演出 2：金セブン演出 3：金セブン昇格演出
44	全停時ウェイト番号	0 ～ 2	全停時のフリーズを管理する番号 2：全停時終了時ウェイト

【図１３】

（A） 有利区間移行抽せん

条件装置グループA番号	当選置数	
	0	1
1	80	160
2,3,5,6,10	240	0
4,7	0	240
8,9,11	120	120
12,13	220	20

（B） チャンスモード1抽せん

条件装置グループH番号	当選置数				
	0	1	2	3	4
1	0	206	32	1	1
2,3,4,5,6,7,8	0	0	0	0	240

（C） チャンスモード2抽せん－１ 〈チャンス中（BB作動中）〉

条件装置グループD番号	当選置数				
	0	1	2	3	4
1	90	0	0	0	150
2	90	0	0	0	150
3	200	0	0	0	40
4	239	0	0	0	1
5	240	0	0	0	0
6	0	0	0	0	240
7	80	0	0	0	160
8	80	0	0	0	160
9	239	0	0	0	1
10	0	0	0	0	240
11	240	0	0	0	0
12	240	0	0	0	0

（D） チャンスモード2抽せん－２ 〈チャンス中（BB非作動中）〉

条件装置グループB番号	当選置数				
	0	1	2	3	4
1	240	0	0	0	0
2	240	0	0	0	0
3	240	0	0	0	0
4	0	0	0	0	240
5	240	0	0	0	0
6	240	0	0	0	0
7	0	0	0	0	240
8	0	0	0	0	240
9	0	0	0	0	240
10	239	0	0	0	1
11	239	0	0	0	1
12	239	0	0	0	1

（E） チャンスゲーム3抽せん

チャンスモード番号	当選置数				
	0	1	2	3	4
1	239	0	0	0	1
2	239	0	0	0	1
3	0	0	0	0	240

【図１４】

（A） チャンスゲーム数抽せん

チャンスモード番号	当選置数			
	0	10	20	30
1	0	150	80	10
2	0	1	238	1
3	0	238	1	1

（B） チャンス周期抽せん

チャンスモード番号	当選置数			
	0	1	2	3
1	240	0	0	0
2	238	1	1	0
3	0	0	0	240

（C） EX1モード抽せん

条件装置グループF番号	当選置数		
	0	1	2
1	0	240	0
2	0	240	0
3	0	239	1

（D） EX2モード抽せん（遊技モード2，5）

条件装置グループF番号	当選置数		
	0	1	2
1	240	0	0
2	240	0	0
3	239	0	1

（E） ATモード抽せん－１（ATモード0～2）

条件装置グループJ番号	当選置数					
	0	1	2	3	4	5
1	0	152	5	80	3	0
2	0	152	5	80	3	0
3	0	232	6	1	1	0
4	0	70	9	160	1	0
5	240	0	0	0	0	0
6	0	232	6	1	1	0

（F） ATモード抽せん－２（ATモード3～5）

条件装置グループJ番号	当選置数					
	0	1	2	3	4	5
1	0	0	1	80	46	113
2	240	0	0	0	0	0
3	0	0	1	80	46	113
4	0	0	1	80	46	113
5	240	0	0	0	0	0
6	240		0	0	0	0

（G） ATモード抽せん－３（全停後）

条件装置グループJ番号	当選置数					
	0	1	2	3	4	5
1	0	152	7	80	1	0
2	0	109	6	120	5	0
3	0	28	71	140	1	0
4	0	0	1	80	46	113
5	0	0	1	33	93	113
6	240		0	0	0	0

【図１５】

（A） セブン1抽せん（遊技モード1，4、全停後）

条件装置グループF番号	当選置数		
	0	1	2
1	0	239	1
2	0	239	1
3	0	239	1

（B） セブン2抽せん（遊技モード2，5）

条件装置グループF番号	当選置数		
	0	1	2
1	240	0	0
2	235	0	5
3	240	0	0

（C） ATモード書換抽せん

有利区間クリアカウンタ	当選置数					
	0	1	2	3	4	5
＜300	0	0	0	0	0	240
≧300	240	0	0	0	0	0

（D） セブンループ抽せん

ループ番号	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	238	2
3	168	72
4	118	122
5	55	185
6	26	214
7	11	229

（E） 金セブンループ抽せん

	当選置数	
	0	1
	168	72

（F） 金セブンループ書換抽せん

条件装置グループE番号	当選置数	
	0	1
0	240	0
1	239	1
2	239	1
3	239	1
4	239	1
5	240	0
6	240	0

（G） 上乗せモード抽せん

	当選置数		
	0	1	2
	0	239	1

【図１６】

（A） ベル回数切替抽せん

ベル回数カウンタ	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	240	0
3	240	0
4	240	0
5	240	0
6	240	0
7	240	0
8	240	0
9	240	0
10	240	0
>10	239	1

（B） セブンストック1抽せん

条件装置グループC番号	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	240	0
3	240	0
4	235	5
5	240	0
6	240	0
7	240	0
8	239	1
9	240	0
10	235	5

（C） セブンストック2抽せん

条件装置グループE番号	当選置数	
	0	1
0	240	0
1	240	0
2	240	0
3	239	1
4	240	0
5	240	0
6	240	0

（D）演出レバーウェイト抽せん

条件装置グループJ番号	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	48	192
3	240	0
4	240	0
5	240	0
6	240	0

【図１７】

（A） AT周期抽せん－1（ATモード番号1，2）

ベル回数カウンタ	当選置数			
	0	1	2	3
1	0	234	6	0
2	0	234	6	0
3	0	234	6	0
4	0	234	6	0
5	0	36	204	0
6	0	36	204	0
7	0	36	204	0
8	0	1	238	1
9	0	1	238	1
10	0	1	238	1
>10	0	1	238	1

（B） AT周期抽せん－2（ATモード番号3，4）

ベル回数カウンタ	当選置数			
	0	1	2	3
1	0	1	238	1
2	0	1	238	1
3	0	1	238	1
4	0	1	238	1
5	0	1	238	1
6	0	1	238	1
7	0	1	238	1
8	0	0	2	238
9	0	0	0	240
10	0	0	0	240
>10	0	0	0	240

（C） 引き戻し1抽せん－1（ATモード番号1～3）

条件装置グループC番号	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	240	0
3	240	0
4	235	5
5	240	0
6	240	0
7	240	0
8	239	1
9	240	0
10	235	5

（D） 引き戻し1抽せん－2（ATモード番号4）

条件装置グループC番号	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	240	0
3	240	0
4	238	2
5	240	0
6	240	0
7	240	0
8	239	1
9	240	0
10	238	2

【図１８】

（A） 引き戻し1抽せん－3（ATモード番号5）

条件装置グループC番号	当選置数	
	0	1
1	240	0
2	240	0
3	240	0
4	239	1
5	240	0
6	240	0
7	240	0
8	240	0
9	240	0
10	239	1

（B） 引き戻し2抽せん

ATモード番号	当選置数	
	0	1
1	239	1
2	228	12
3	0	240
4	0	240
5	240	0

（C） AT周期優遇ゲーム数抽せん

ATモード番号	当選置数			
	0	10	20	30
1	0	238	1	1
2	0	238	1	1
3	0	238	1	1
4	0	238	1	1
5	0	238	1	1

【図１９】

(A) セブンテーブル1抽せん

ATモード番号	当選置数														
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	0	104	93	8	2	4	2	8	8	4	1	2	2	1	1	0
1,2,3	0	108	93	12	2	8	2	1	4	7	1	0	0	1	1	0

(B) セブンテーブル2抽せん

条件装置グループG番号	当選置数															
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	240	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	187	52	0

【図２０】

(A) ベル回数1抽せん－1(遊技モード0～2)

CUランク番号	当選置数											
	0	1	2	3	4	6	10	11	20
1	0	240	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	240	0	0	0	0
3	0	240	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	240	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	59	59	122

(B) ベル回数1抽せん－2(遊技モード4, 5)

CUランク番号	当選置数								
	0	1	2	3	4	6	10	11	20
1	200	40	0	0	0	0	0	0	0
2	200	0	0	0	40	0	0	0	0
3	200	40	0	0	0	0	0	0	0
4	100	0	140	0	0	0	0	0	0
5	100	0	0	0	140	0	0	0	0

(C) ベル回数2抽せん

CUランク番号	当選置数								
	0	1	2	3	4	6	10	11	20
1	0	240	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	240	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	200	0	40	0	0	0
4	0	220	0	19	0	1	0	0	0
5	0	0	0	240	0	0	0	0	0

(D) ベル回数3抽せん

当選置数						
0	1	2	3	4	6	10	11	20
0	240	0	0	0	0	0	0	0

【図２１】

(A) ボーナス条件装置－演出グループA番号対応表

ボーナス条件装置番号	条件装置名称	演出グループA番号
0	ハズレ	0
1	1種BB－A条件装置	1
2	1種BB－B条件装置	1

(B) 入賞再遊技条件装置－演出グループB番号対応表

入賞再遊技条件装置番号	条件装置名称	演出グループB番号
0	ハズレ	0
1	再遊技－A条件装置	1
2	再遊技－B条件装置	2
3	再遊技－C条件装置	3
4	再遊技－D条件装置	4
5	再遊技－E条件装置	5
6	再遊技－F条件装置	6
7	再遊技－G条件装置	7
8	再遊技－H条件装置	8
9	再遊技－I条件装置	9
10	再遊技－J条件装置	10
11	再遊技－K条件装置	11
12	再遊技－L条件装置	12
13	入賞－A1条件装置	13
14	入賞－A2条件装置	13
15	入賞－A3条件装置	13
16	入賞－A4条件装置	13
17	入賞－A5条件装置	13
18	入賞－A6条件装置	13
19	入賞－A7条件装置	13
20	入賞－A8条件装置	13
21	入賞－A9条件装置	13
22	入賞－A10条件装置	13
23	入賞－A11条件装置	13
24	入賞－A12条件装置	13
25	入賞－B1条件装置	14
26	入賞－B2条件装置	14
27	入賞－B3条件装置	14
28	入賞－B4条件装置	14
29	入賞－B5条件装置	14
30	入賞－B6条件装置	14
31	入賞－B7条件装置	14
32	入賞－B8条件装置	14
33	入賞－B9条件装置	14
34	入賞－B10条件装置	14
35	入賞－B11条件装置	14
36	入賞－B12条件装置	14
37	入賞－C条件装置	15
38	入賞－D条件装置	16
39	入賞－E条件装置	17
40	入賞－F条件装置	18
41	入賞－G条件装置	19
42	入賞－H条件装置	20
43	入賞－I条件装置	21
44	入賞－J条件装置	22
45	入賞－K条件装置	23
46	入賞－L条件装置	24
47	入賞－M条件装置	25
48	入賞－N条件装置	26
49	入賞－O条件装置	27
50	入賞－P条件装置	28
51	入賞－Q条件装置	29

【図２２】

演出グループ番号－条件装置グループ番号対応表

演出グループB番号	演出グループ番号		備考	条件装置グループA番号	条件装置グループB番号	条件装置グループC番号	条件装置グループD番号	条件装置グループE番号	条件装置グループF番号	条件装置グループG番号	条件装置グループH番号	条件装置グループI番号	条件装置グループJ番号
			名称										
0	0		はずれ	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1
0	1		単独ボーナス当せん	1	2	2	0	0	1	0	0	0	1
1	0		中段リプレイA	2	1	1	0	1	1	0	0	0	2
2	0		中段リプレイB	2	1	1	0	1	1	0	0	0	2
3	0		中段リプレイC	3	3	1	0	2	1	0	0	0	2
4	0		中段リプレイD	4	4	1	0	2	1	0	2	0	2
5	0		右下がりリプレイA	2	1	1	0	1	1	0	0	0	2
6	0		右下がりリプレイB	3	3	1	0	2	1	0	0	0	2
7	0		右下がりリプレイC	4	4	1	0	2	1	0	2	0	2
8	0		右上がりリプレイA	5	5	3	0	1	1	0	0	0	2
9	0		右上がりリプレイB	6	6	3	0	1	1	0	0	0	2
10	0		右上がりリプレイC	7	7	3	0	3	1	0	3	0	2
11	0		上段スイカA	8	8	4	0	4	2	0	4	0	3
12	0		上段スイカB	9	9	4	0	4	2	0	5	0	4
13	0		押し順ベルA	10	10	5	0	5	1	0	0	0	1
14	0		押し順ベルB	10	10	5	0	5	1	0	0	0	1
15	0		共通ベルA	11	11	6	0	6	1	0	6	0	1
16	0		共通ベルB	12	12	6	0	6	1	0	7	0	1
17	0		共通ベルC	13	13	6	0	6	1	0	8	0	1
18	0		BB中全入賞A	0	14	7	0	1	0	0	0	1	1
19	0		BB中全入賞B	0	15	7	0	2	0	0	1	1	1
20	0		BB中枚役	0	16	8	0	3	0	0	0	1	1
21	0		BB中1枚役A	0	17	5	0	4	0	0	1	1	1
22	0		BB中1枚役B	0	18	5	0	5	0	0	0	1	5
23	0		BB中1枚役C	0	19	5	0	6	0	0	1	0	1
24	0		BB中スイカA	0	20	10	0	7	0	0	0	2	3
25	0		BB中スイカB	0	21	10	0	8	0	0	0	0	1
26	0		BB中増加役表示A	0	22	5	0	9	0	0	3	0	4
27	0		BB中増加役表示B	0	23	5	0	10	0	0	1	0	1
28	0		BB中1枚役D	0	24	9	0	11	0	0	1	1	1
29	0		BB中1枚役E	0	25	9	0	12	0	0	2	0	1

【図２３】

ボーナス条件装置	入賞再遊技条件装置	非RT			RT1（BB内部中）			RT2（BB作動中）		
		設定1	設定3	設定6	設定1	設定3	設定6	設定1	設定3	設定6
1種BB－A	－	4530	4530	4468	0	0	0	0	0	0
1種BB－B	－	4530	4530	4468	0	0	0	0	0	0
－	再遊技－A	4	4	4	8875	8875	8875	0	0	0
－	再遊技－B	4	4	4	5	5	5	0	0	0
－	再遊技－C	3697	3697	3821	4	4	4	0	0	0
－	再遊技－D	128	128	4	4	4	4	0	0	0
－	再遊技－E	4	4	4	7913	7913	7913	0	0	0
－	再遊技－F	3697	3697	3883	4	4	4	0	0	0
－	再遊技－G	128	128	4	4	4	4	0	0	0
－	再遊技－H	4	4	4	1217	1217	1217	0	0	0
－	再遊技－I	528	528	683	4	4	4	0	0	0
－	再遊技－J	128	128	4	4	4	4	0	0	0
－	再遊技－K	328	328	679	4	4	4	0	0	0
－	再遊技－L	328	328	8	4	4	4	0	0	0
－	入賞－A1	3900	3900	3900	3900	3900	3900	0	0	0
－	入賞－A2	3900	3900	3900	3900	3900	3900	0	0	0
－	入賞－A3	3900	3900	3900	3900	3900	3900	0	0	0
－	入賞－A4	3900	3900	3900	3900	3900	3900	0	0	0
－	入賞－A5	3900	3900	3900	3900	3900	3900	0	0	0
－	入賞－A6	3900	3900	3900	3900	3900	3900	0	0	0
－	入賞－A7	3900	3900	3900	3900	3900	3900	0	0	0
－	入賞－A8	3900	3900	3900	3900	3900	3900	0	0	0
－	入賞－A9	3900	3900	3900	3900	3900	3900	0	0	0
－	入賞－A10	3900	3900	3900	3900	3900	3900	0	0	0
－	入賞－A11	3900	3900	3900	3900	3900	3900	0	0	0
－	入賞－A12	3900	3900	3900	3900	3900	3900	0	0	0
－	入賞－B1	4	4	4	4	4	4	0	0	0
－	入賞－B2	4	4	4	4	4	4	0	0	0
－	入賞－B3	4	4	4	4	4	4	0	0	0
－	入賞－B4	4	4	4	4	4	4	0	0	0
－	入賞－B5	4	4	4	4	4	4	0	0	0
－	入賞－B6	4	4	4	4	4	4	0	0	0
－	入賞－B7	4	4	4	4	4	4	0	0	0
－	入賞－B8	4	4	4	4	4	4	0	0	0
－	入賞－B9	4	4	4	4	4	4	0	0	0
－	入賞－B10	4	4	4	4	4	4	0	0	0
－	入賞－B11	4	4	4	4	4	4	0	0	0
－	入賞－B12	4	4	4	4	4	4	0	0	0
－	入賞－C	16	16	16	16	16	16	0	0	0
－	入賞－D	315	315	315	315	315	315	0	0	0
－	入賞－E	315	315	315	315	315	315	0	0	0
－	入賞－F	0	0	0	0	0	0	4	4	4
－	入賞－G	0	0	0	0	0	0	4	4	4
－	入賞－H	0	0	0	0	0	0	3233	3233	3233
－	入賞－I	0	0	0	0	0	0	4	4	4
－	入賞－J	0	0	0	0	0	0	4	4	4
－	入賞－K	0	0	0	0	0	0	4	4	1474
－	入賞－L	0	0	0	0	0	0	324	324	644
－	入賞－M	0	0	0	0	0	0	324	324	4
－	入賞－N	0	0	0	0	0	0	4	4	4
－	入賞－O	0	0	0	0	0	0	320	630	320
－	入賞－P	0	0	0	0	0	0	60000	59000	6000
－	入賞－Q	0	0	0	0	0	0	1311	2001	53841
ハズレ		4	4	4	0	0	0	0	0	0
置数合計		65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536	65536

【図２４】

(A)ボーナス条件装置

番号	条件装置	当選役	備考 非RT	備考 RT1（BB内部中）	備考 RT2（BB作動中）
0	ハズレ	なし			
1	1種BB－A条件装置	BB役1	押し位置によってBB役1		－
2	1種BB－B条件装置	BB役2	押し位置によってBB役2		－

(B)入賞再遊技条件装置(1)

番号	条件装置	当選役	備考 非RT	備考 RT1（BB内部中）	備考 RT2（BB作動中）
0	ハズレ	なし	－	－	－
1	再遊技－A条件装置	再遊技役1～4	再遊技役4	再遊技役4	－
2	再遊技－B条件装置	再遊技役1～5	再遊技役4	再遊技役4	－
3	再遊技－C条件装置	再遊技役1，3，4	再遊技役4	再遊技役4	－
4	再遊技－D条件装置	再遊技役1，3～5	再遊技役4	再遊技役4	－
5	再遊技－E条件装置	再遊技役1～3	再遊技役1又は再遊技役3	再遊技役3	－
6	再遊技－F条件装置	再遊技役1～3，5	再遊技役1又は再遊技役3	再遊技役3	－
7	再遊技－G条件装置	再遊技役1，3	再遊技役1又は再遊技役3	再遊技役3	－
8	再遊技－H条件装置	再遊技役2，4	再遊技役2	再遊技役4	－
9	再遊技－I条件装置	再遊技役1，4，5	再遊技役2	再遊技役4	－
10	再遊技－J条件装置	再遊技役2～4	再遊技役2	再遊技役4	－
11	再遊技－K条件装置	再遊技役2，4，5	再遊技役2	再遊技役4	－
12	再遊技－L条件装置	再遊技役2～5	再遊技役5	再遊技役4	－
13	入賞－A1条件装置	小役1，8，13，18，23，24	小役1	123：1/1で小役24 132：1/1で小役1 213：1/8で小役8，13，18，23 231：1/8で小役8，13，18，23 312：1/8で小役8，13，18，23 321：1/8で小役8，13，18，23	－
14	入賞－A2条件装置	小役1，9，14，19，20，25	小役1	123：1/1で小役25 132：1/1で小役1 213：1/8で小役9，14，19，20 231：1/8で小役9，14，19，20 312：1/8で小役9，14，19，20 321：1/8で小役9，14，19，20	－

【図２５】

入賞再遊技条件装置(2)

番号	条件装置	当選役	備考 非RT	備考 RT1（BB内部中）	備考 RT2（BB作動中）
15	入賞－A3条件装置	小役2，10，15，16，21，26	小役2	123：1/1で小役2 132：1/1で小役26 213：1/8で小役10，15，16，21 231：1/8で小役10，15，16，21 312：1/8で小役10，15，16，21 321：1/8で小役10，15，16，21	－
16	入賞－A4条件装置	小役2，11，12，17，22，27	小役2	123：1/1で小役2 132：1/1で小役27 213：1/8で小役11，12，17，22 231：1/8で小役11，12，17，22 312：1/8で小役11，12，17，22 321：1/8で小役11，12，17，22	－
17	入賞－A5条件装置	小役3，4，8，13，18，23，28	小役3，4	123：1/8で小役8，13，18，23 132：1/8で小役8，13，18，23 213：1/1で小役28 231：1/1で小役3，4 312：1/8で小役8，13，18，23 321：1/8で小役8，13，18，23	－
18	入賞－A6条件装置	小役3，4，9，14，19，20，29	小役3，4	123：1/8で小役9，14，19，20 132：1/8で小役9，14，19，20 213：1/1で小役29 231：1/1で小役3，4 312：1/8で小役9，14，19，20 321：1/8で小役9，14，19，20	－
19	入賞－A7条件装置	小役4，5，10，15，16，21，30	小役5	123：1/8で小役10，15，16，21 132：1/8で小役10，15，16，21 213：1/1で小役4，小役5 231：1/1で小役30 312：1/8で小役10，15，16，21 321：1/8で小役10，15，16，21	－
20	入賞－A8条件装置	小役4，5，11，12，17，22，31	小役5	123：1/8で小役11，12，17，22 132：1/8で小役11，12，17，22 213：1/1で小役4，5 231：1/1で小役31 312：1/8で小役11，12，17，22 321：1/8で小役11，12，17，22	－

【図２６】

入賞再遊技条件装置(3)

番号	条件装置	当選役	備考 非RT	備考 RT1（BB内部中）	備考 RT2（BB作動中）
21	入賞－A9条件装置	小役6，8，13，18，23，32	小役6	123：1/8で小役8，13，18，23 132：1/8で小役8，13，18，23 213：1/8で小役8，13，18，23 231：1/8で小役8，13，18，23 312：1/1で小役32 321：1/1で小役6	－
22	入賞－A10条件装置	小役7，9，14，19，20，33	小役7	123：1/8で小役9，14，19，20 132：1/8で小役9，14，19，20 213：1/8で小役9，14，19，20 231：1/8で小役9，14，19，20 312：1/1で小役33 321：1/1で小役7	－
23	入賞－A11条件装置	小役6，10，15，16，21，34	小役6	123：1/8で小役10，15，16，21 132：1/8で小役10，15，16，21 213：1/8で小役10，15，16，21 231：1/8で小役10，15，16，21 312：1/1で小役6 321：1/1で小役34	－
24	入賞－A12条件装置	小役7，11，12，17，22，35	小役7	123：1/8で小役11，12，17，22 132：1/8で小役11，12，17，22 213：1/8で小役11，12，17，22 231：1/8で小役11，12，17，22 312：1/1で小役7 321：1/1で小役35	－
25	入賞－B1条件装置	小役1，10，15，16，21，24	1－：1/1で小役24 2－：1/1で小役1 －3：1/1で小役1	123：1/8で小役10，15，16，21 132：1/8で小役10，15，16，21 231：1/8で小役10，15，16，21 312：1/8で小役10，15，16，21 321：1/8で小役10，15，16，21	－
26	入賞－B2条件装置	小役1，11，12，17，22，25	1－：1/1で小役25 2－：1/1で小役1 －3：1/1で小役1	123：1/1で小役25 132：1/1で小役1 213：1/8で小役11，12，17，22 231：1/8で小役11，12，17，22 312：1/8で小役11，12，17，22 321：1/8で小役11，12，17，22	－

【図２７】

入賞再遊技条件装置(4)

番号	条件装置	当選役	非RT	備考 RT1(BB内部中)	備考 RT2(BB作動中)
27	入賞−B3条件装置	小役2、8、13、18、23、26	1−:1/Tで小役26 -2−:1/Tで小役2 −3:1/Tで小役2	123:1/Tで小役2 132:1/Tで小役26 213:1/8Tで小役8、13、18、23 231:1/8Tで小役8、13、18、23 312:1/8Tで小役8、13、18、23 321:1/8Tで小役8、13、18、23	−
28	入賞−B4条件装置	小役2、9、14、19、20、27	1−:1/Tで小役27 -2−:1/Tで小役2 −3:1/Tで小役2	123:1/Tで小役2 132:1/Tで小役27 213:1/8Tで小役9、14、19、20 231:1/8Tで小役9、14、19、20 312:1/8Tで小役9、14、19、20 321:1/8Tで小役9、14、19、20	−
29	入賞−B5条件装置	小役3、4、10、15、16、21、28	1−:1/Tで小役3、4 -2−:1/Tで小役3 −3:1/Tで小役3、4	123:1/8Tで小役10、15、16、21 132:1/8Tで小役10、15、16、21 213:1/Tで小役28 231:1/Tで小役3、4 312:1/8Tで小役10、15、16、21 321:1/8Tで小役10、15、16、21	−
30	入賞−B6条件装置	小役3、4、11、12、17、22、29	1−:1/Tで小役3、4 -2−:1/Tで小役29 −3:1/Tで小役3、4	123:1/8Tで小役11、12、17、22 132:1/8Tで小役11、12、17、22 213:1/Tで小役29 231:1/Tで小役3、4 312:1/8Tで小役11、12、17、22 321:1/8Tで小役11、12、17、22	−
31	入賞−B7条件装置	小役4、5、8、13、18、23、30	1−:1/Tで小役5 -2−:1/Tで小役30 −3:1/Tで小役5	123:1/8Tで小役8、13、18、23 132:1/Tで小役4、5 231:1/Tで小役30 312:1/8Tで小役8、13、18、23 321:1/8Tで小役8、13、18、23	−
32	入賞−B8条件装置	小役4、5、9、14、19、20、31	1−:1/Tで小役5 -2−:1/Tで小役31 −3:1/Tで小役5	123:1/8Tで小役9、14、19、20 132:1/Tで小役4、小役5 213:1/Tで小役31 312:1/8Tで小役9、14、19、20 321:1/8Tで小役9、14、19、20	−

【図２８】

入賞再遊技条件装置(5)

番号	条件装置	当選役	非RT	備考 RT1(BB内部中)	備考 RT2(BB作動中)
33	入賞−B9条件装置	小役6、10、15、16、21、32	1−:1/Tで小役6 -2−:1/Tで小役6 −3:1/Tで小役32	123:1/8Tで小役10、15、16、21 132:1/8Tで小役10、15、16、21 213:1/8Tで小役10、15、16、21 231:1/8Tで小役10、15、16、21 312:1/Tで小役32 321:1/Tで小役6	−
34	入賞−B10条件装置	小役7、11、12、17、22、33	1−:1/Tで小役7 -2−:1/Tで小役7 −3:1/Tで小役33	123:1/8Tで小役11、12、17、22 132:1/8Tで小役11、12、17、22 213:1/8Tで小役11、12、17、22 231:1/8Tで小役11、12、17、22 312:1/Tで小役33 321:1/Tで小役7	−
35	入賞−B11条件装置	小役6、8、13、18、23、34	1−:1/Tで小役6 -2−:1/Tで小役6 −3:1/Tで小役34	123:1/8Tで小役8、13、18、23 132:1/8Tで小役8、13、18、23 213:1/8Tで小役8、13、18、23 231:1/8Tで小役8、13、18、23 312:1/Tで小役6 321:1/Tで小役34	−
36	入賞−B12条件装置	小役7、9、14、19、20、35	1−:1/Tで小役7 -2−:1/Tで小役7 −3:1/Tで小役35	123:1/8Tで小役9、14、19、20 132:1/8Tで小役9、14、19、20 213:1/8Tで小役9、14、19、20 231:1/8Tで小役9、14、19、20 312:1/Tで小役7 321:1/Tで小役35	−

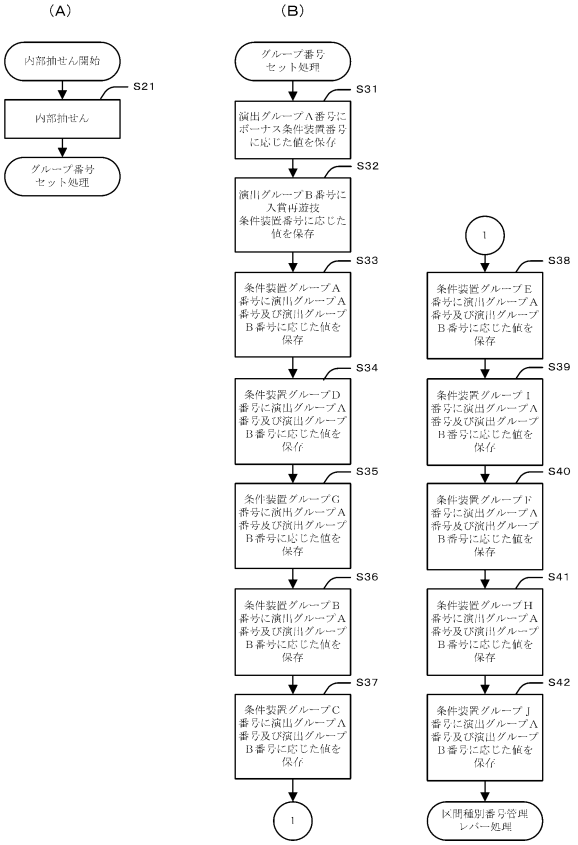
【図２９】

入賞再遊技条件装置(6)

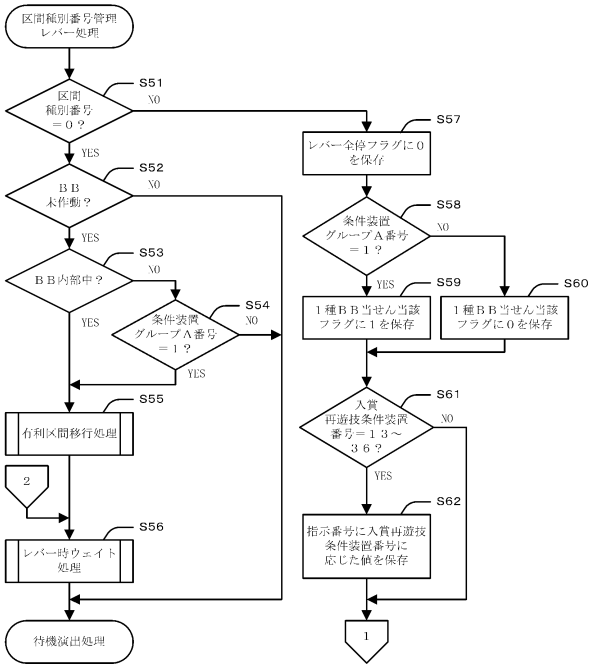
番号	条件装置	当選役	非RT	備考 RT1(BB内部中)	備考 RT2(BB作動中)
37	入賞−C条件装置	小役36	小役36	小役36	−
38	入賞−D条件装置	小役6、36	小役36	小役36	−
39	入賞−E条件装置	小役7、37	小役36	小役36	−
40	入賞−F条件装置	小役1~38	−	−	スイカ小役
41	入賞−G条件装置	小役24~39	−	−	スイカ小役
42	入賞−H条件装置	小役1~37、44	−	−	3枚役
43	入賞−I条件装置	小役1~37、44	−	−	1枚役
44	入賞−J条件装置	小役1~23、44	−	−	1枚役
45	入賞−K条件装置	小役1~23、40、41、44	−	−	1枚役
46	入賞−L条件装置	小役1~37、40、41	−	−	スイカ小役
47	入賞−M条件装置	小役1~37、42、43	−	−	スイカ小役
48	入賞−N条件装置	小役1~23、40~44	−	−	2−:1枚役 −3:7揃い1枚役
49	入賞−O条件装置	小役1~23、40、42、44	−	−	1枚役
50	入賞−P条件装置	小役1~23、40~42、44	−	−	1枚役
51	入賞−Q条件装置	小役1~23、40、42~44	−	−	1枚役

【図３０】

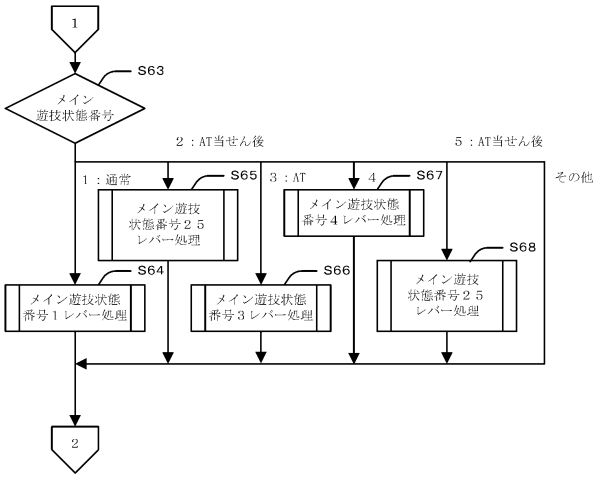
【図３１】



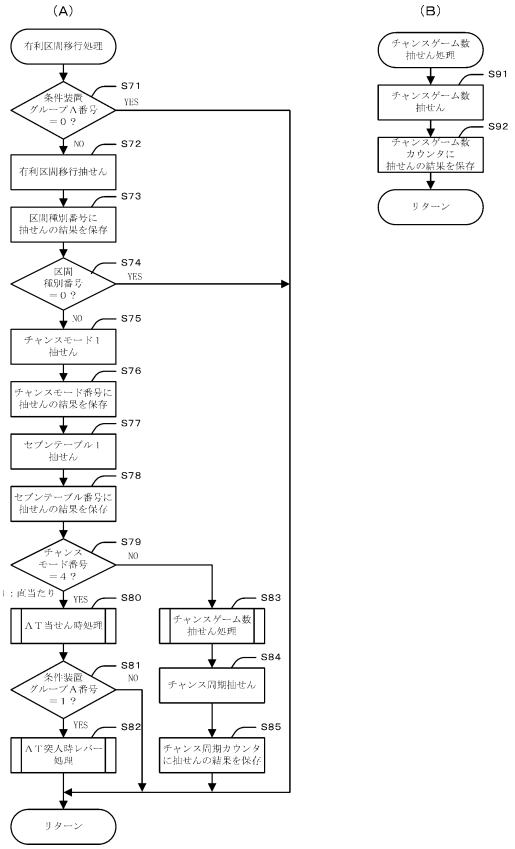
【図３２】



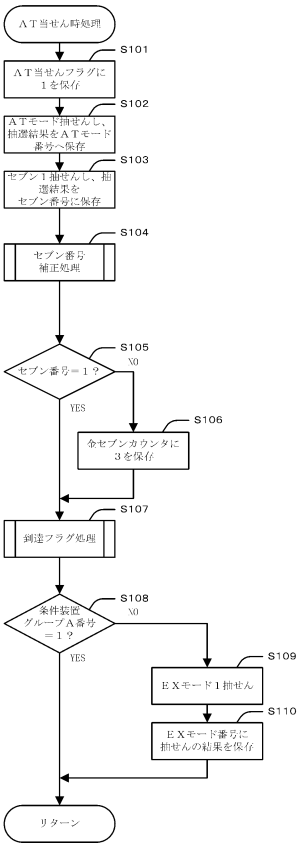
【図３３】



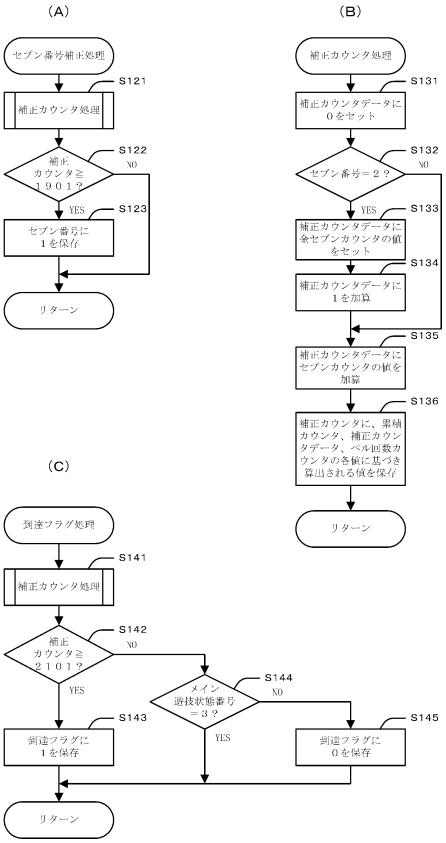
【図３４】



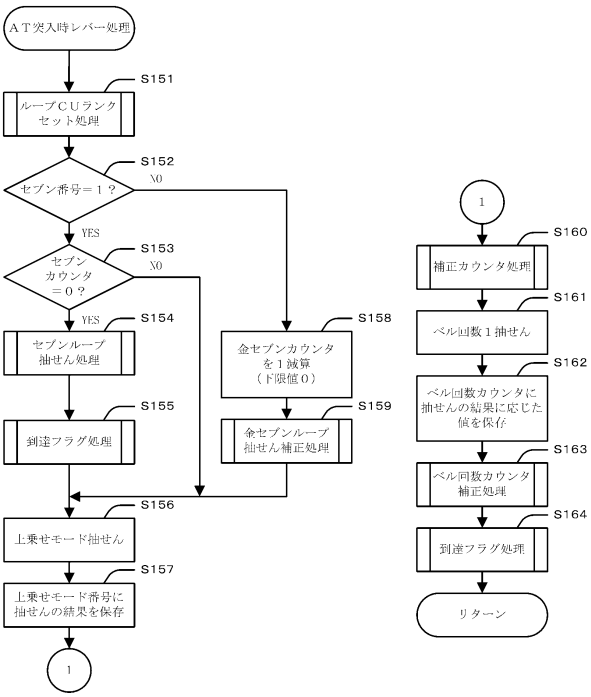
【図３５】



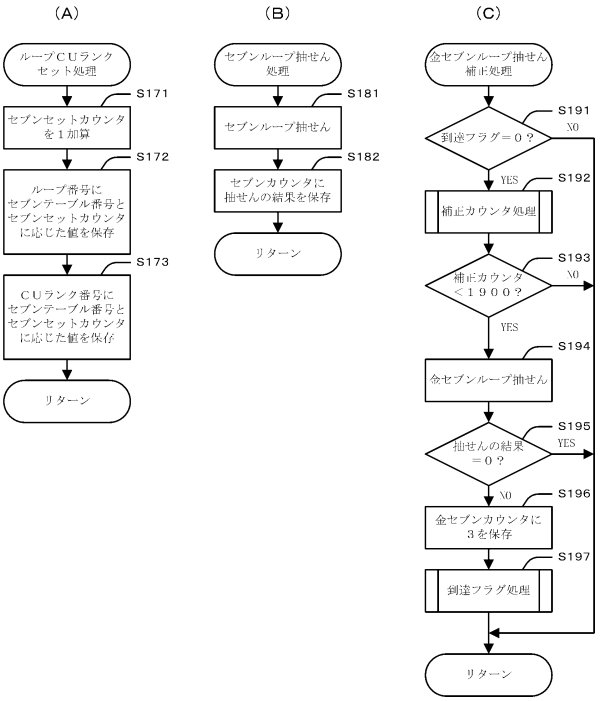
【図３６】



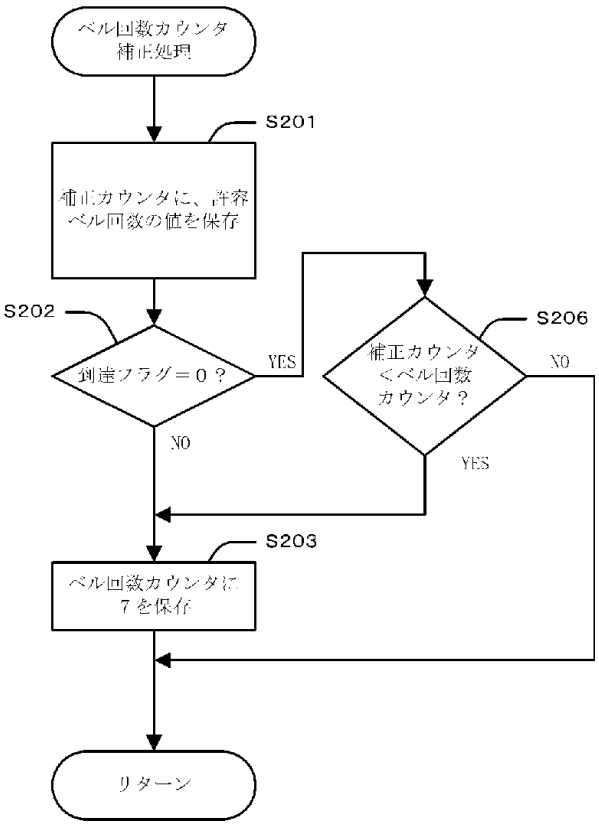
【図３７】



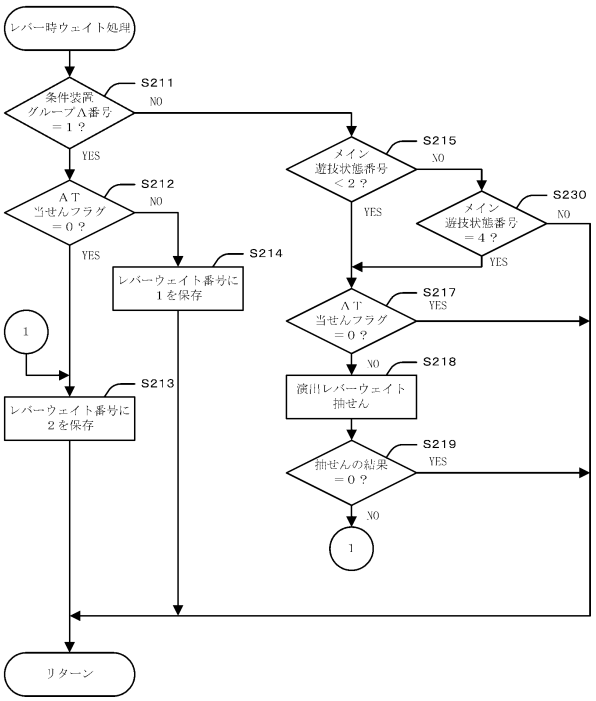
【図３８】



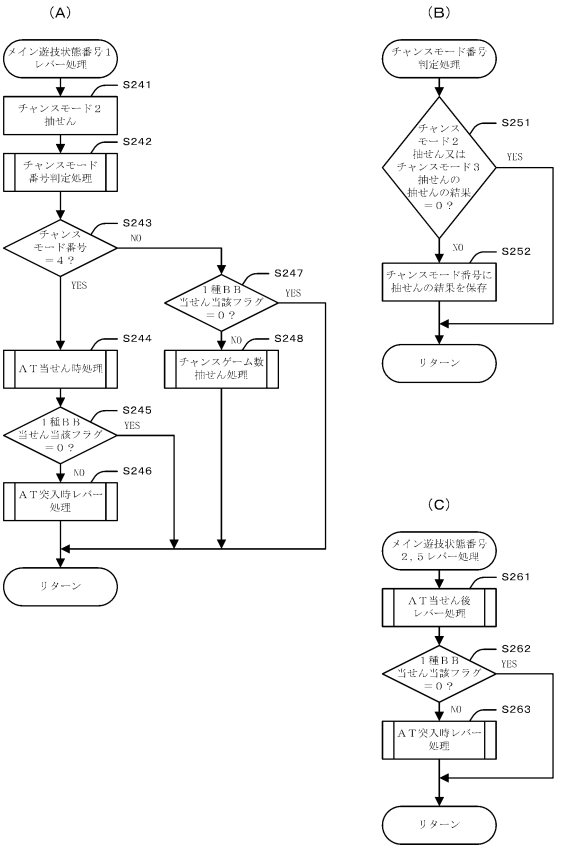
【図３９】



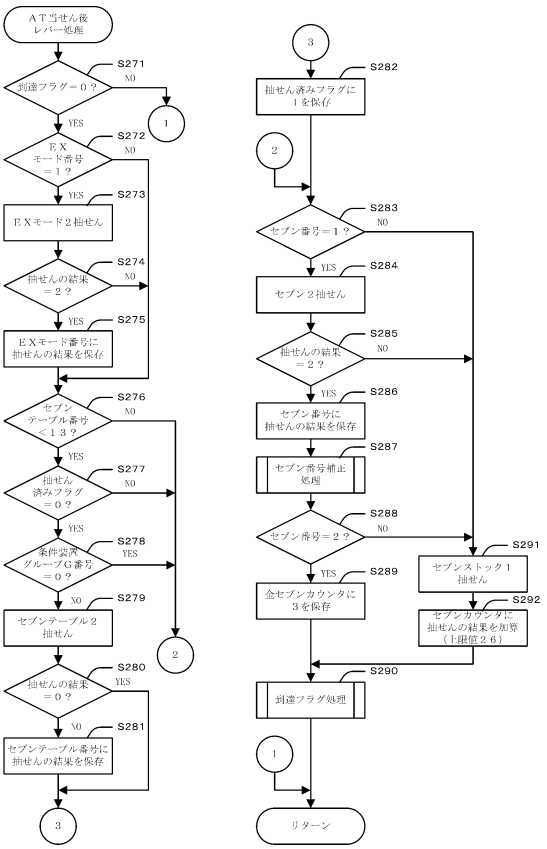
【図４０】



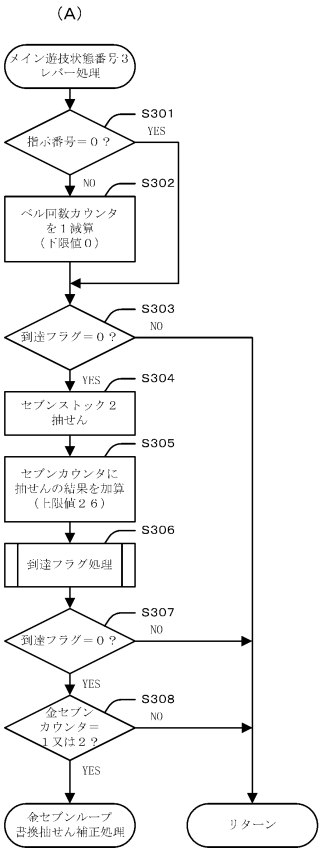
【図４１】

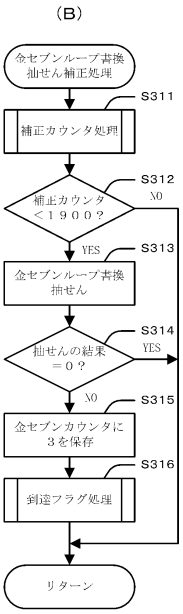


【図４２】

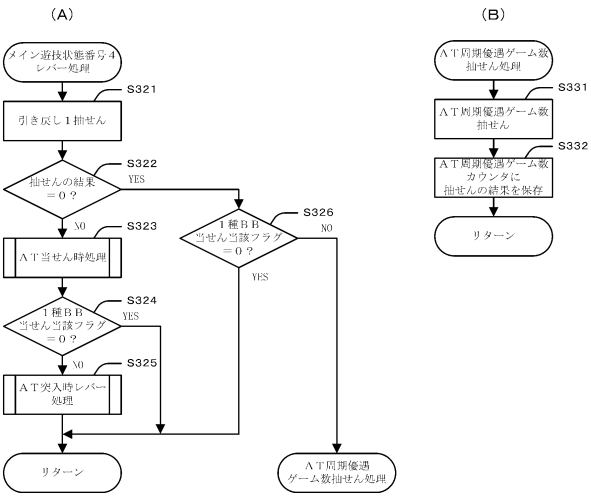


【図４３】

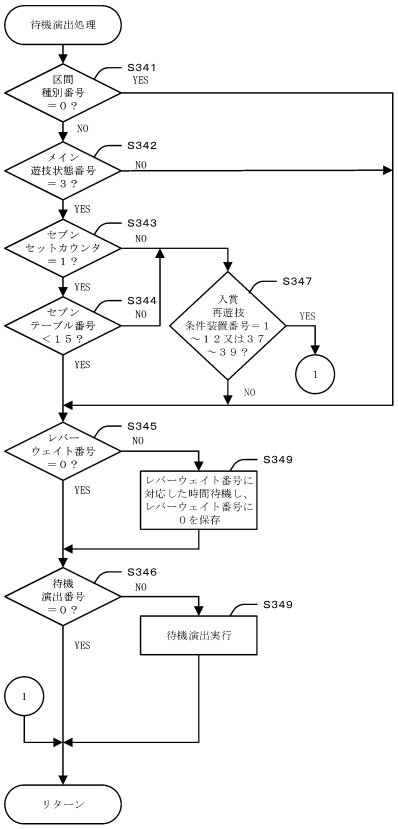




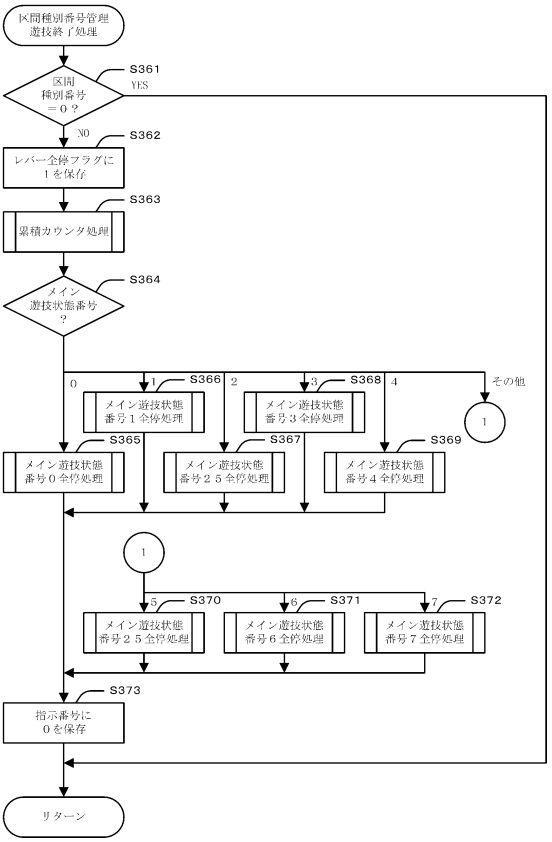
【図４４】



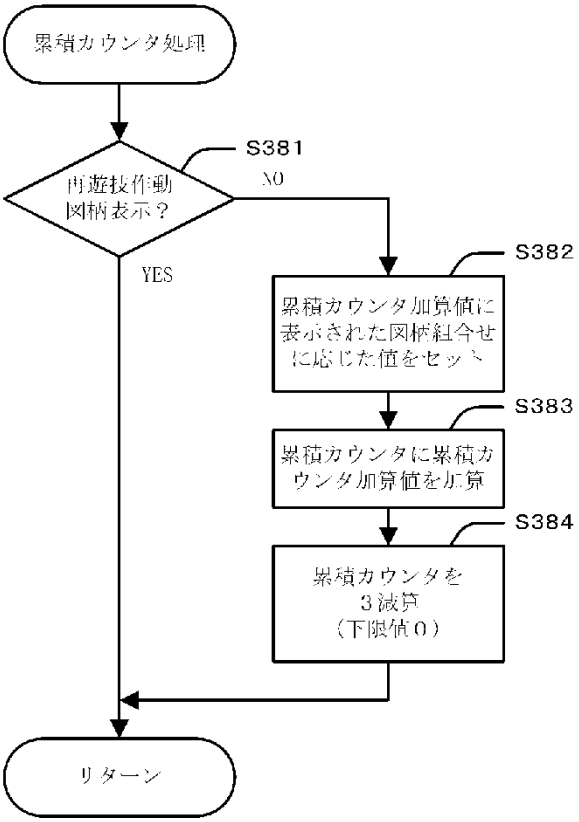
【図４５】



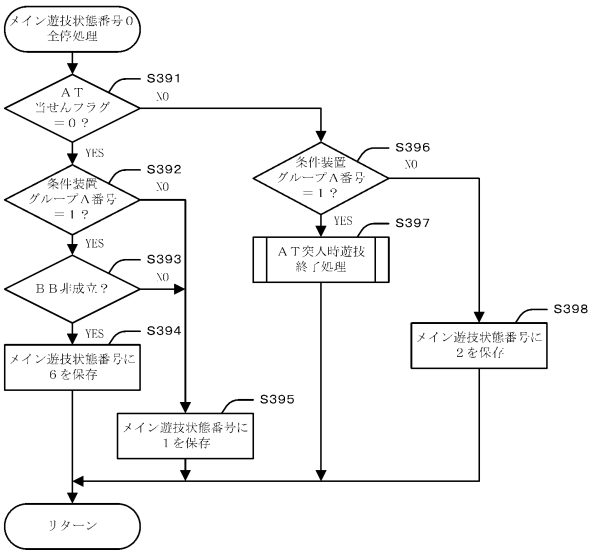
【図４６】



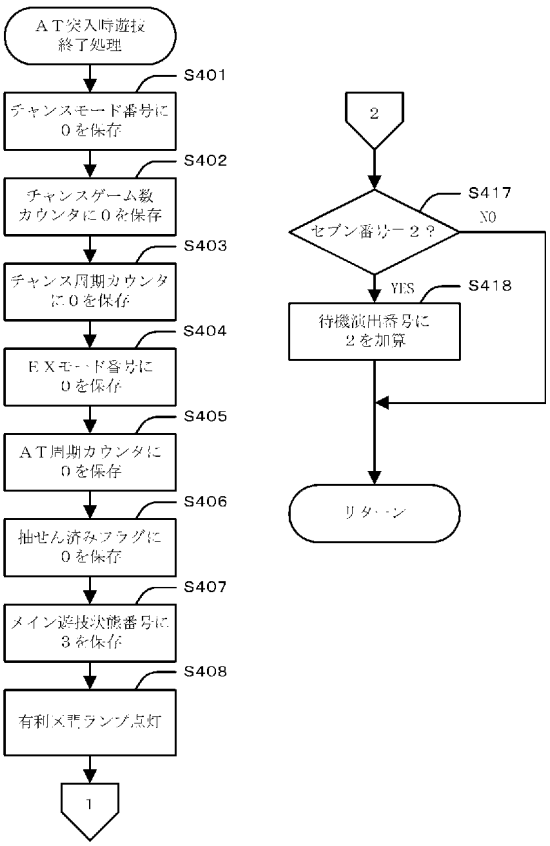
【図４７】



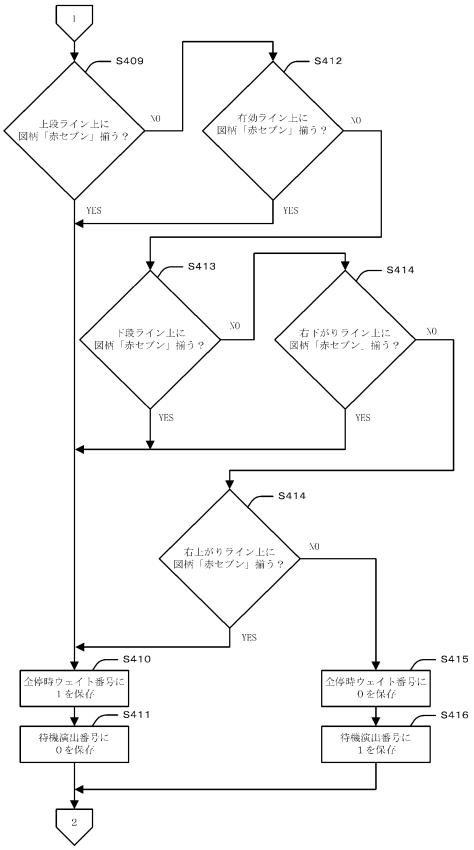
【図４８】



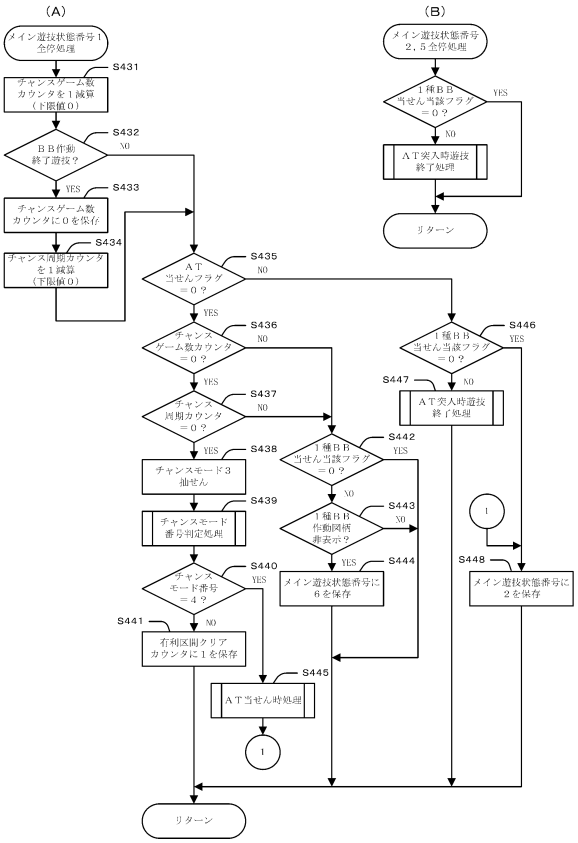
【図４９】



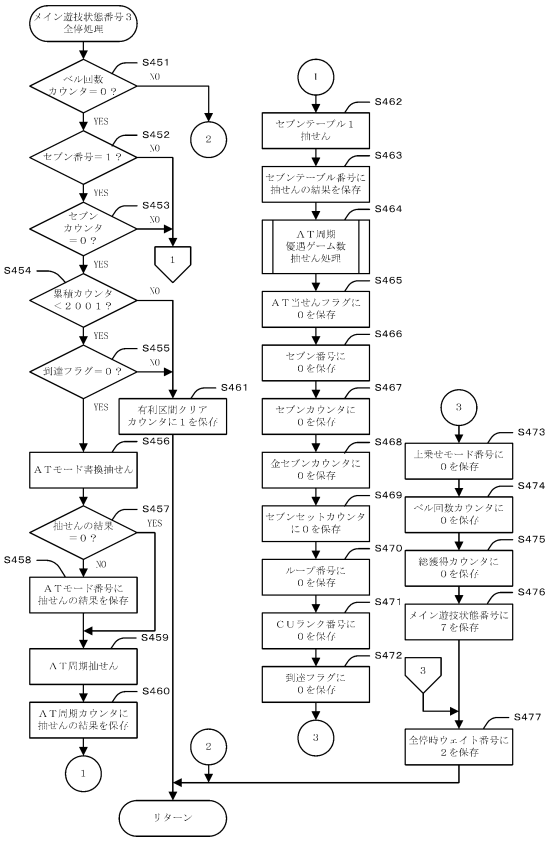
【図５０】



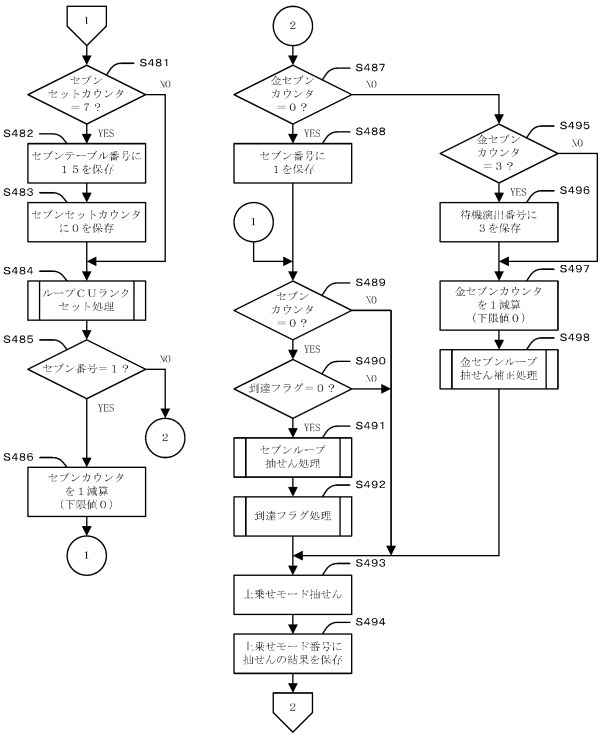
【図５１】



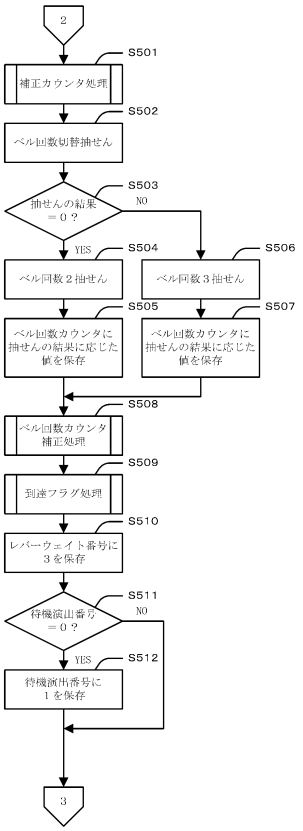
【図５２】



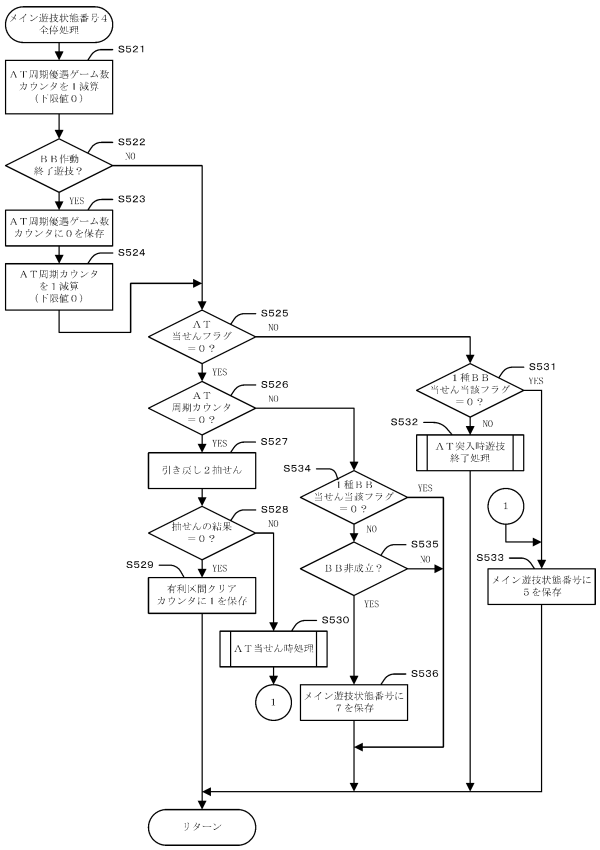
【図５３】



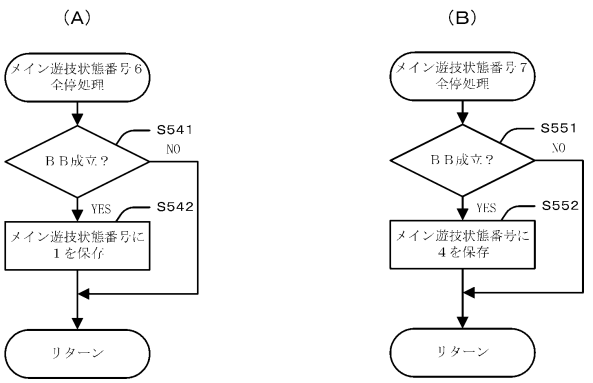
【図５４】



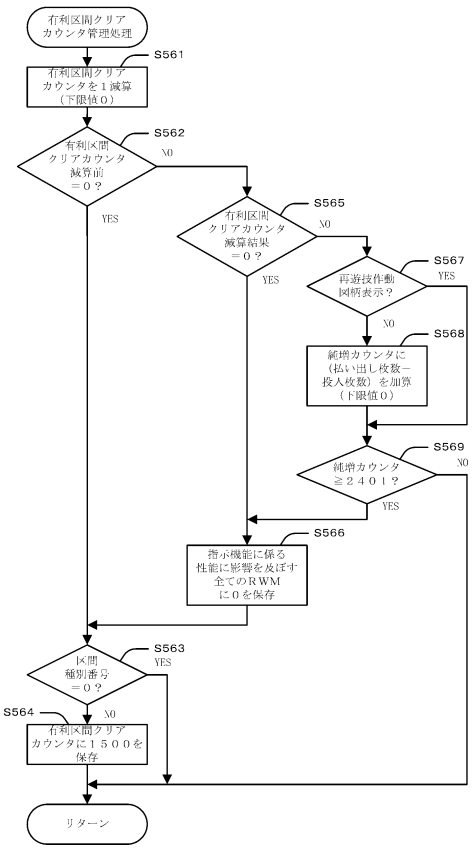
【図５５】



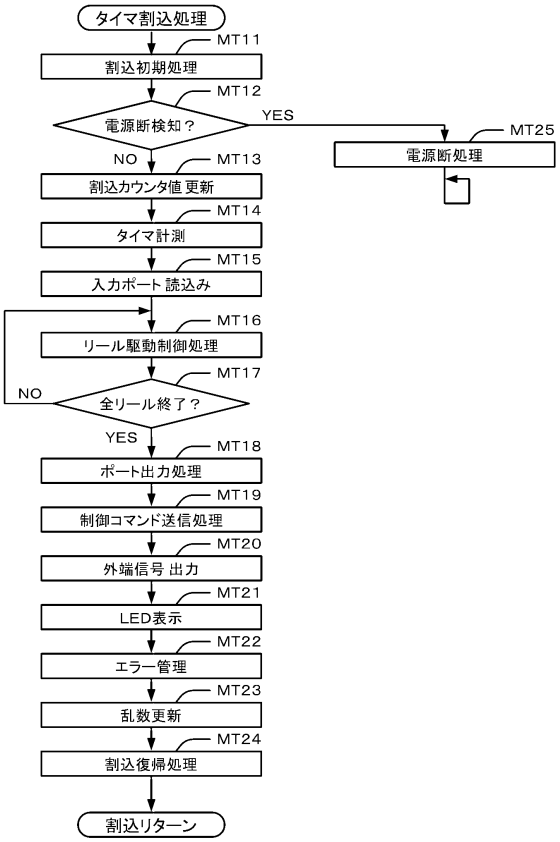
【図５６】



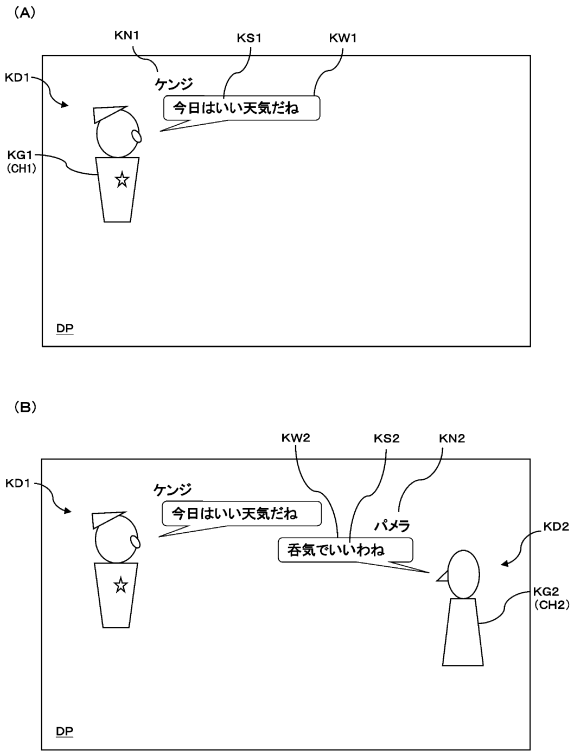
【図５７】



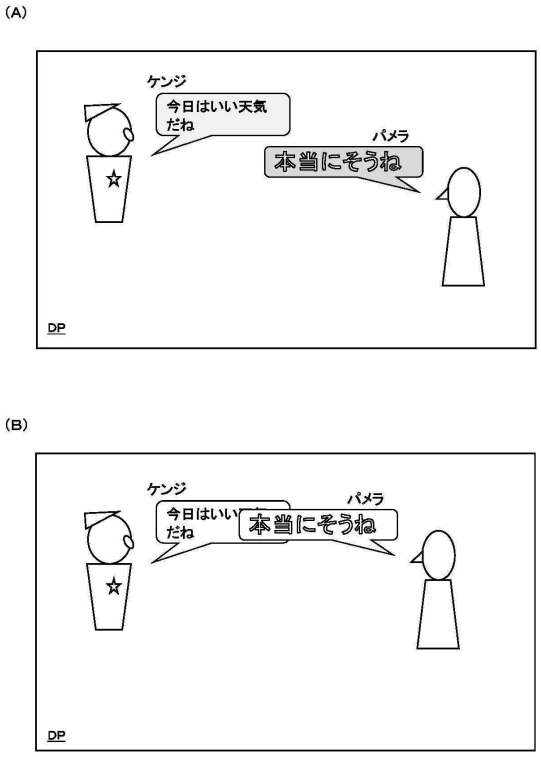
【図５８】



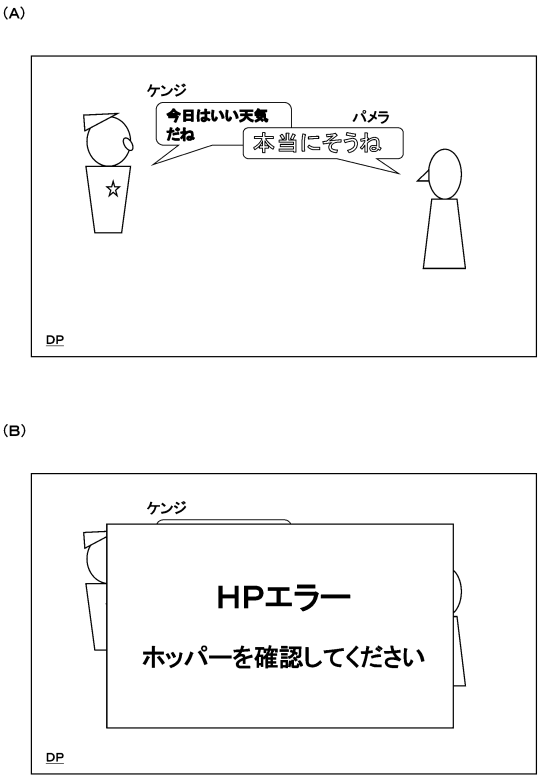
【図５９】



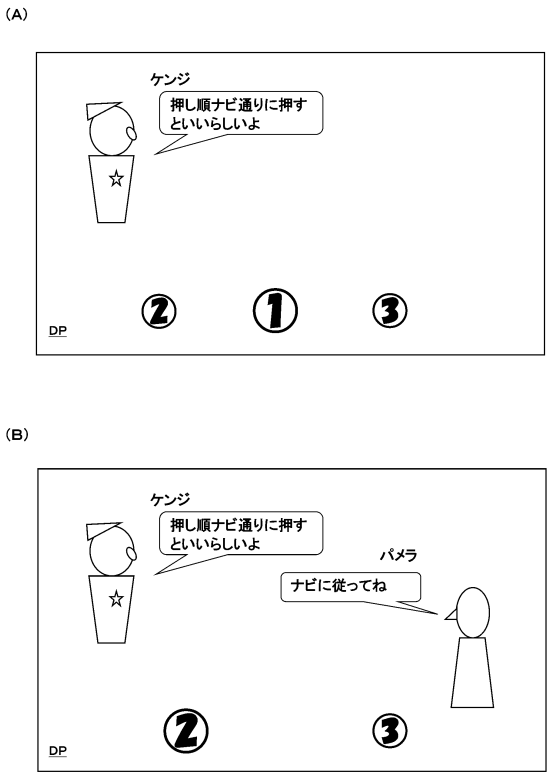
【図６０】



【図６１】

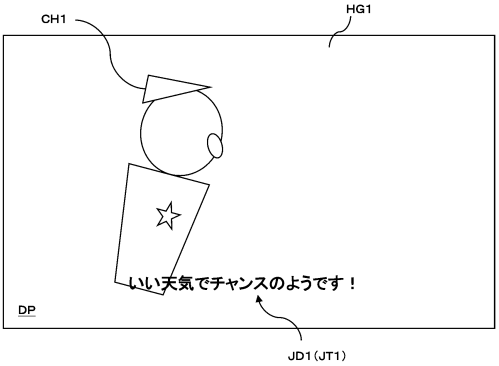


【図６２】

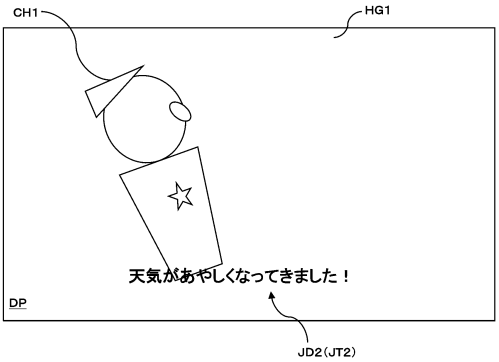


【図６３】

(A)

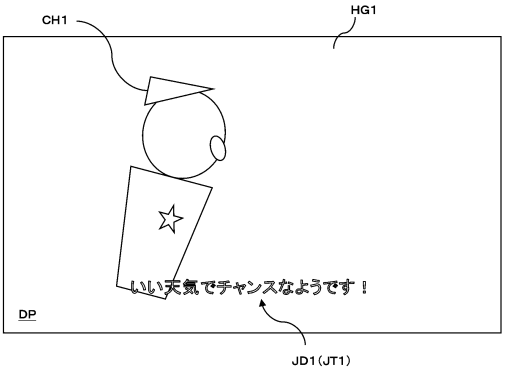


(B)

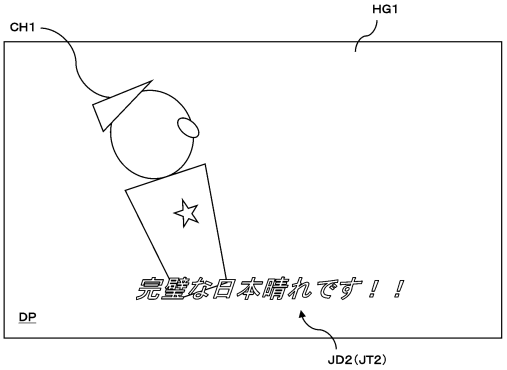


【図６４】

(A)

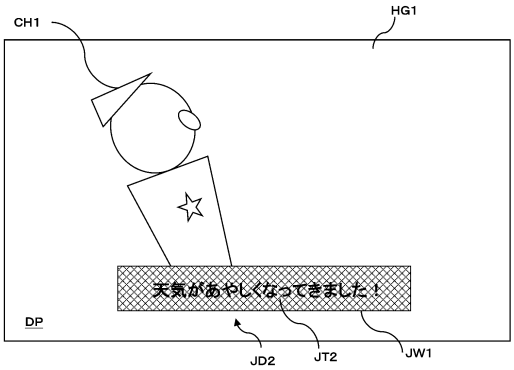


(B)

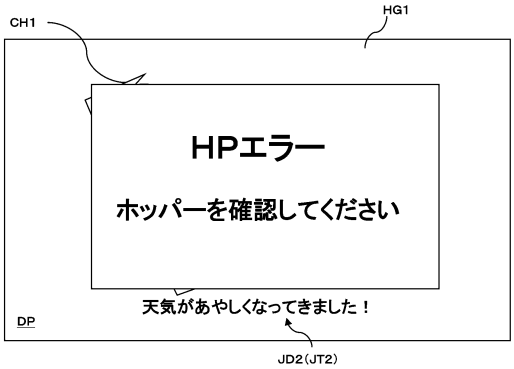


【図６５】

(A)

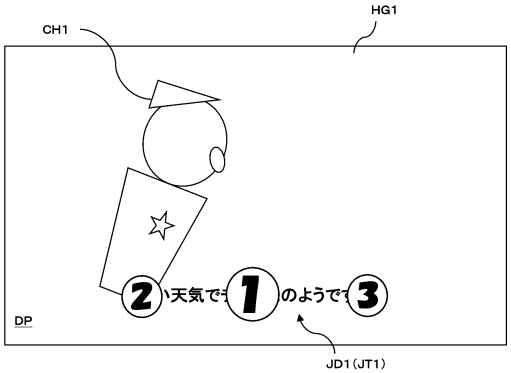


(B)

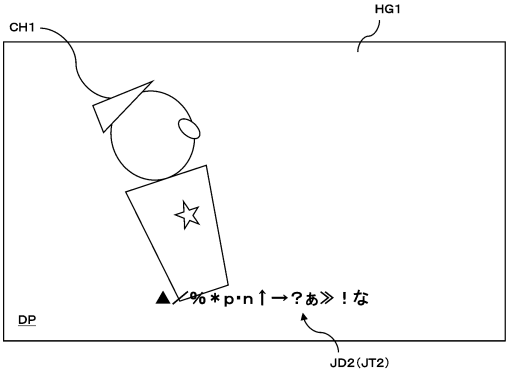


【図６６】

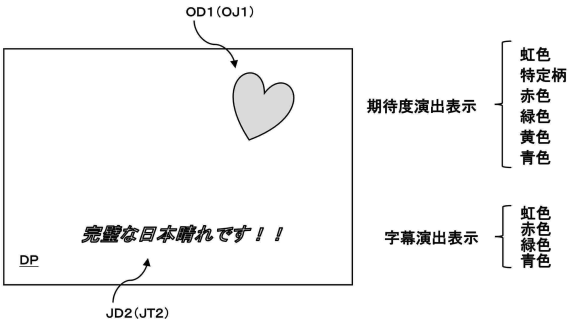
(A)



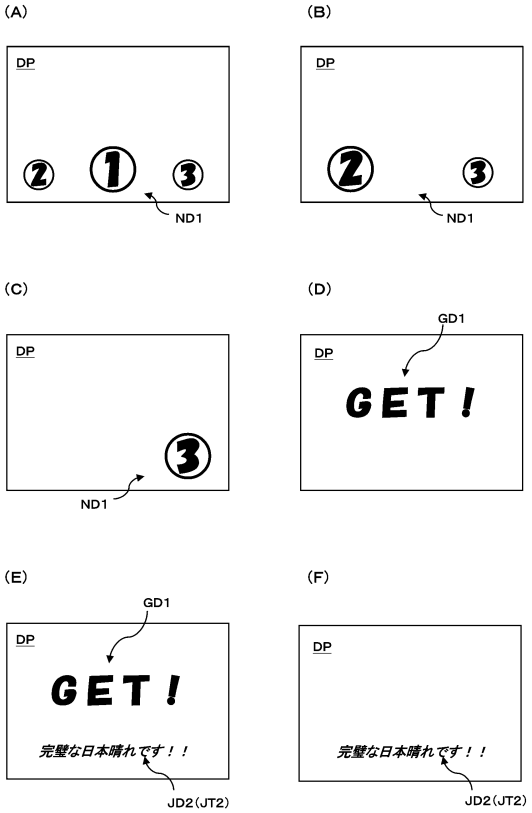
(B)



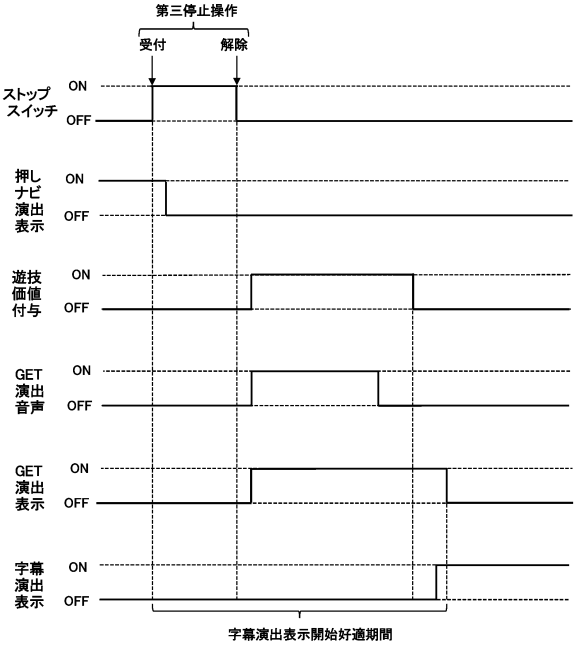
【図６７】



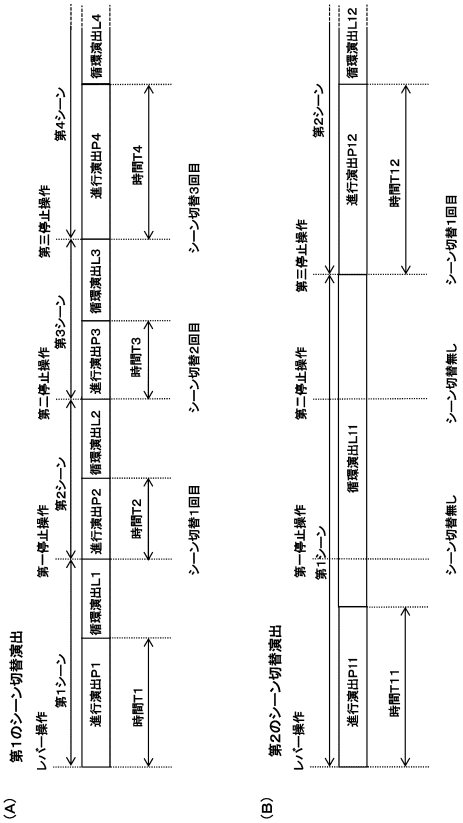
【図６８】



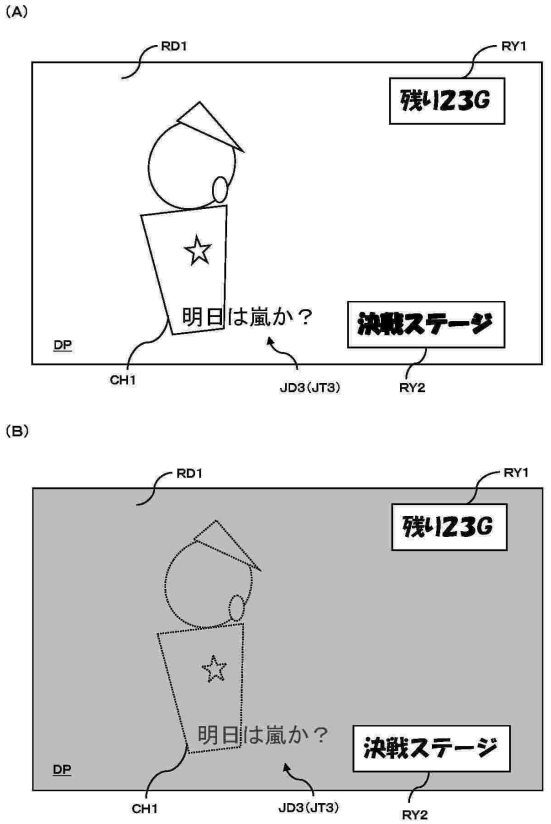
【図６９】



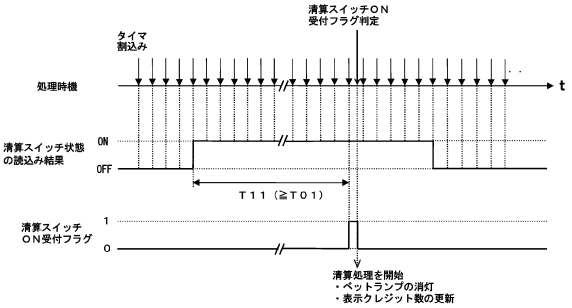
【図７０】



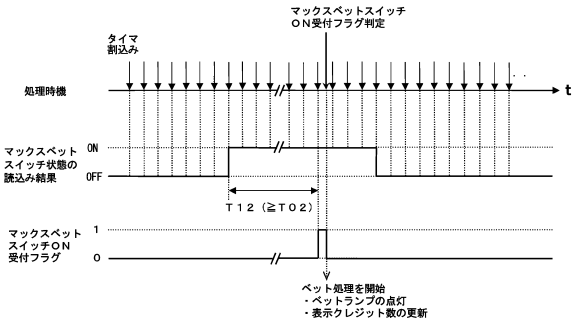
【図７１】



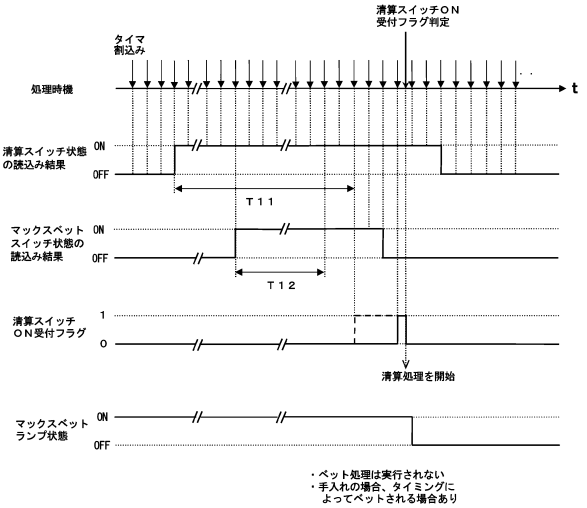
【図７２】



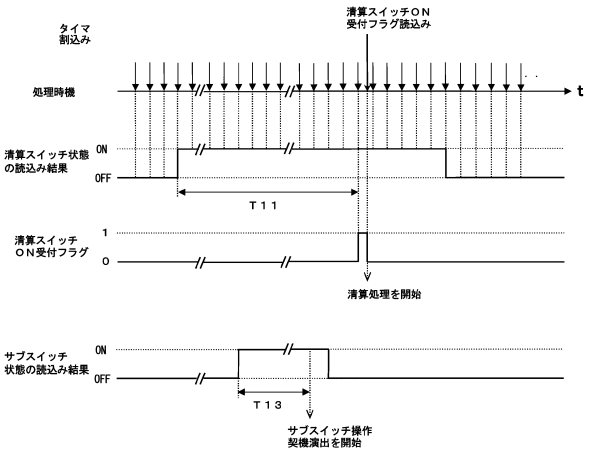
【図７３】



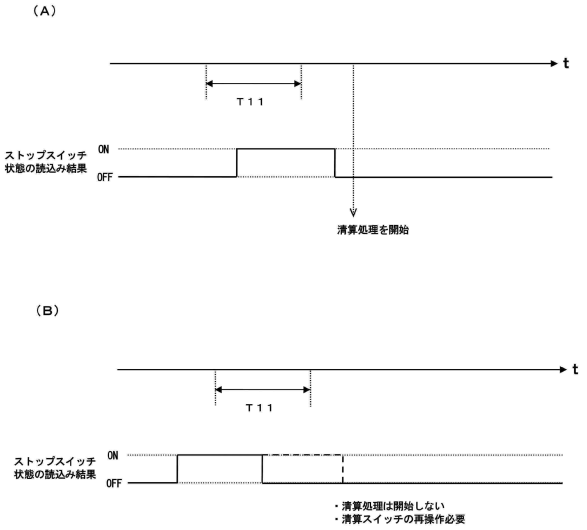
【図７４】



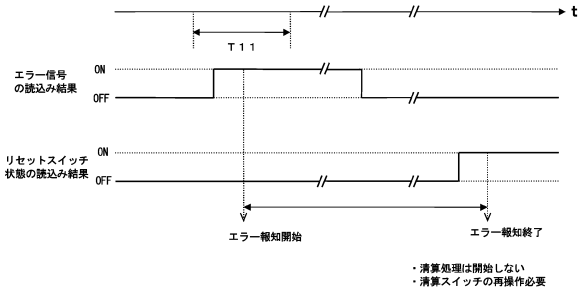
【図７５】



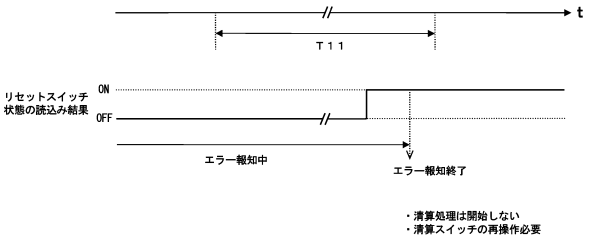
【図７６】



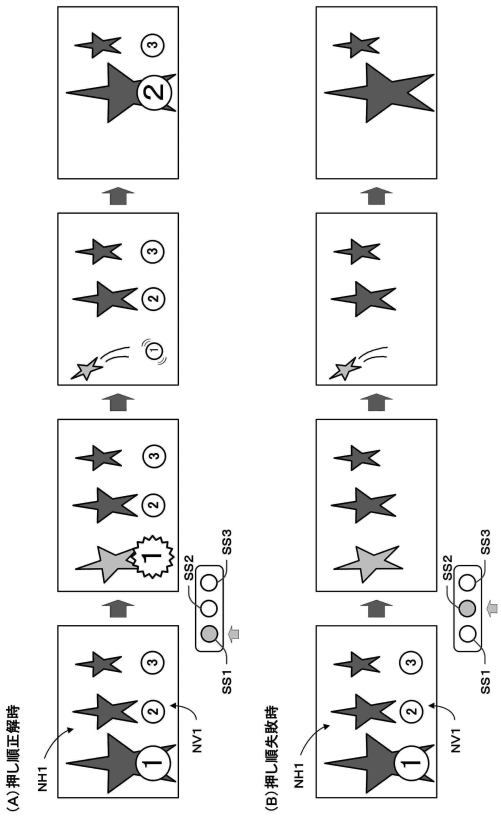
【図７７】



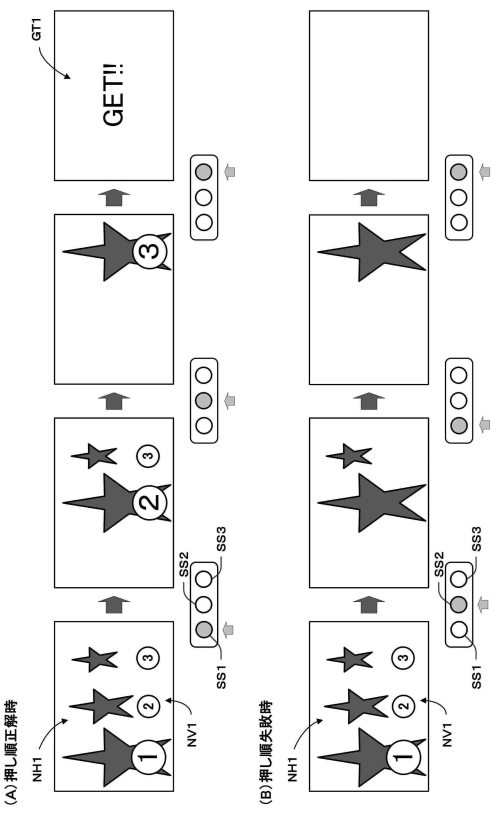
【図７８】



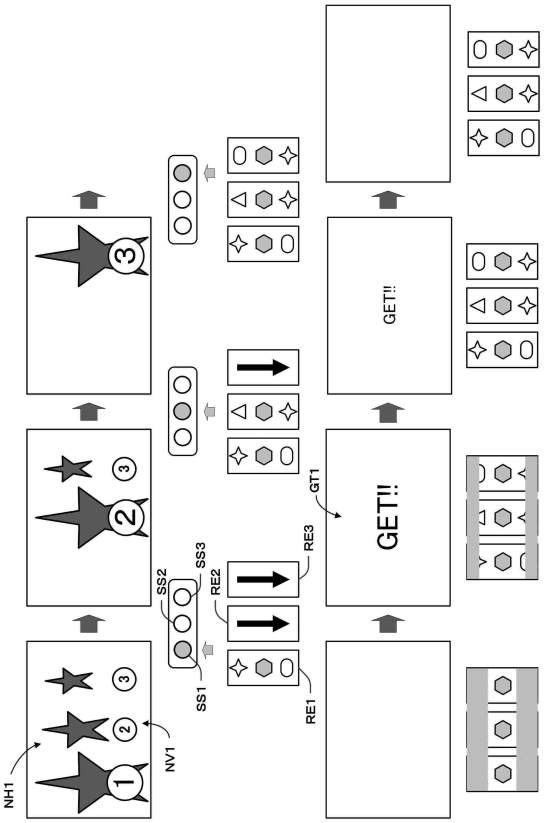
【図７９】



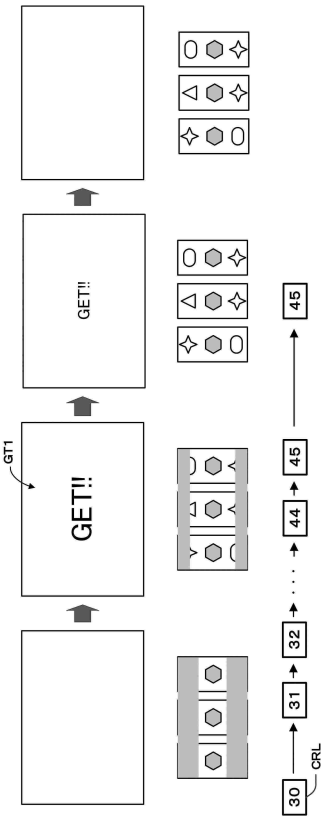
【図８０】



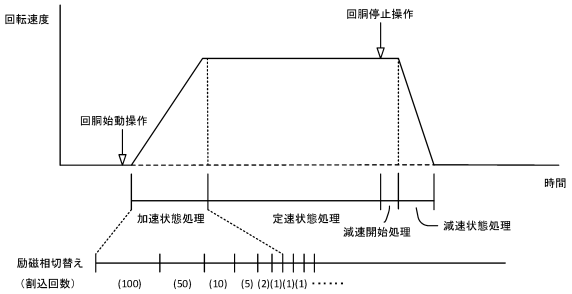
【図８１】



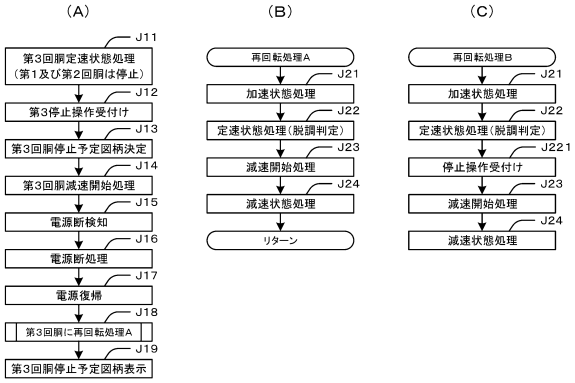
【図８２】



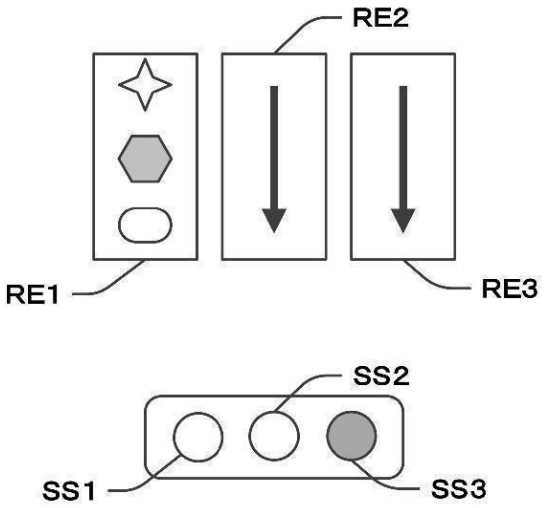
【図８３】



【図８４】



【図８５】



【図８６】

図柄番号	左リール	中リール	右リール
0	スイカ	ホシA	チェリーB
20	赤セブン	赤セブン	赤セブン
19	リプレイA	チェリーB	スイカ
18	スイカ	スイカ	ホシA
17	ホシA	リプレイA	リプレイA
16	リプレイB	ホシA	スイカ
15	ホシB	チェリーB	青セブン
14	ホシA	リプレイA	リプレイB
13	青セブン	ホシA	ホシA
12	スイカ	ホシB	バー
11	ホシA	バー	スイカ
10	リプレイA	チェリーB	チェリーA
9	チェリーB	リプレイA	リプレイA
8	リプレイA	ホシA	ホシB
7	ホシA	チェリーA	スイカ
6	バー	青セブン	青セブン
5	スイカ	スイカ	リプレイA
4	リプレイA	リプレイA	ホシB
3	スイカ	ホシA	スイカ
2	チェリーA	チェリーB	ホシA
1	ホシA	リプレイA	リプレイA

【図８７】

名称	対応図柄			払出枚数			備考
	左リール	中リール	右リール	役物未作動時 SB作動時	RB－A 作動時	RB－B 作動時	
1種BB01	赤セブン	赤セブン	赤セブン	0	－	－	RB－B(作動図柄なし)が連続作動 RB－Bは2回の遊技又は2回の入賞で終了 1種BBは払出数が279枚を超えると終了
1種BB02	青セブン	青セブン	青セブン	0	－	－	
1種BB03	バー	バー	バー	0	－	－	
1種BB04	赤セブン	青セブン	赤セブン	0	－	－	
RB	赤セブン	赤セブン	バー	0	－	－	12回の遊技又は5回の入賞で終了
SB	リプレイB	青セブン	リプレイB	0	－	－	1回の遊技で終了
再遊技01	リプレイB	リプレイA	チェリーB	0	－	－	
再遊技02	バー	ホシB	赤セブン	0	－	－	
再遊技03	バー	チェリーA	赤セブン	0	－	－	
再遊技04	赤セブン	リプレイA	スイカ	0	－	－	
再遊技05	リプレイA	リプレイA	リプレイA	0	－	－	
	リプレイA	リプレイA	リプレイB				
	リプレイB	リプレイA	リプレイA				
	リプレイB	リプレイA	リプレイB				
	青セブン	リプレイA	リプレイA				
	青セブン	リプレイA	リプレイB				
入賞01	赤セブン	ホシA	赤セブン	10	10	10	単回胴報知で目押し成功時に表示
	赤セブン	ホシA	青セブン				
	赤セブン	ホシA	ホシA				
	赤セブン	ホシA	ホシB				
	赤セブン	ホシA	チェリーA				
入賞02	青セブン	ホシA	赤セブン	10	10	10	単回胴報知で目押し成功時に表示
	青セブン	ホシA	青セブン				
	青セブン	ホシA	ホシA				
	青セブン	ホシA	ホシB				
	青セブン	ホシA	チェリーA				
入賞03	バー	ホシA	赤セブン	10	10	10	単回胴報知で目押し成功時に表示
	バー	ホシA	青セブン				
	バー	ホシA	ホシA				
	バー	ホシA	ホシB				
	バー	ホシA	チェリーA				
入賞04	スイカ	スイカ	スイカ	5	5	5	
入賞05	赤セブン	リプレイA	リプレイA	1	1	1	
	赤セブン	リプレイA	リプレイB				
	バー	リプレイA	リプレイA				
	バー	リプレイA	リプレイB				
	チェリーA	リプレイA	リプレイA				
	チェリーA	リプレイA	リプレイB				
入賞06	青セブン	ホシA	リプレイA	1	1	1	
	青セブン	ホシA	リプレイB				
入賞07	チェリーB	ホシA	リプレイA	1	1	1	
	チェリーB	ホシA	リプレイB				
入賞08	赤セブン	青セブン	チェリーB	1	1	1	
入賞09	青セブン	青セブン	リプレイB	1	1	1	
入賞10	バー	赤セブン	チェリーA	1	1	1	
入賞11	リプレイB	バー	チェリーB	1	1	1	

【図８８】

名称	対応図柄			払出枚数			備考
	左リール	中リール	右リール	役物未作動時 SB作動時	RB－A 作動時	RB－B 作動時	
入賞12	バー	青セブン	リプレイB	1	1	1	
入賞13	バー	青セブン	チェリーB	1	1	1	
入賞14	チェリーA	ANY	赤セブン	2	2	2	
	チェリーA	ANY	青セブン				
	チェリーA	ANY	バー				
	チェリーA	ANY	ホシB				
	チェリーA	ANY	チェリーA				
入賞15	チェリーA	青セブン	リプレイA	2	2	2	
	チェリーA	バー	リプレイA				
	チェリーA	チェリーB	リプレイA				
入賞16	チェリーA	青セブン	ホシA	2	2	2	
	チェリーA	バー	ホシA				
	チェリーA	リプレイA	ホシA				
	チェリーA	ホシA	ホシA				
	チェリーA	スイカ	ホシA				
	チェリーA	チェリーB	ホシA				
入賞17	チェリーA	リプレイA	チェリーB	2	2	2	
	チェリーA	ホシA	チェリーB				
	チェリーA	スイカ	チェリーB				
入賞18	チェリーB	ANY	赤セブン	2	2	2	
	チェリーB	ANY	青セブン				
	チェリーB	ANY	ホシA				
	チェリーB	ANY	ホシB				
	チェリーB	ANY	チェリーA				
入賞19	チェリーB	赤セブン	チェリーB	2	2	2	
	チェリーB	バー	チェリーB				
	チェリーB	リプレイA	チェリーB				
	チェリーB	ホシA	チェリーB				
	チェリーB	ホシB	チェリーB				
	チェリーB	スイカ	チェリーB				
	チェリーB	チェリーA	チェリーB				
	チェリーB	チェリーB	チェリーB				
入賞20	チェリーB	赤セブン	リプレイA	2	2	2	
	チェリーB	青セブン	リプレイA				
	チェリーB	バー	リプレイA				
	チェリーB	ホシB	リプレイA				
	チェリーB	スイカ	リプレイA				
	チェリーB	チェリーA	リプレイA				
	チェリーB	チェリーB	リプレイA				
入賞21	チェリーB	赤セブン	スイカ	2	2	2	
	チェリーB	バー	スイカ				
	チェリーB	ホシA	スイカ				
	チェリーB	ホシB	スイカ				
	チェリーB	チェリーA	スイカ				
	チェリーB	チェリーB	スイカ				

【図８９】

名称	対応図柄			払出枚数			備考
	左リール	中リール	右リール	役物未作動時 SB作動時	RB－A 作動時	RB－B 作動時	
入賞22	リプレイB	ANY	赤セブン	2	2	2	
	リプレイB	ANY	青セブン				
	リプレイB	ANY	ホシB				
	リプレイB	ANY	チェリーA				
入賞23	リプレイB	青セブン	ホシA	2	2	2	
	リプレイB	バー	ホシA				
	リプレイB	リプレイA	ホシA				
	リプレイB	スイカ	ホシA				
	リプレイB	チェリーB	ホシA				
入賞24	ホシA	ホシA	ホシA	—	15	10	
	ホシA	ホシA	ホシB				
	ホシA	ホシB	ホシA				
	ホシA	ホシB	ホシB				
	ホシB	ホシA	ホシA				
	ホシB	ホシA	ホシB				
	ホシB	ホシB	ホシA				
	ホシB	ホシB	ホシB				
	スイカ	ホシA	ホシA				
	スイカ	ホシA	ホシB				
	スイカ	ホシB	ホシA				
	スイカ	ホシB	ホシB				
入賞25	バー	ホシA	リプレイA	—	15	10	
	バー	ホシA	リプレイB				
	バー	ホシA	スイカ				
入賞26	ホシA	リプレイA	リプレイA	—	－	10	
入賞27	バー	ホシB	ホシA	—	－	10	
	バー	ホシB	ホシB				
入賞28	リプレイB	ホシB	スイカ	—	－	10	3回胴報知で3リール目押し成功時に表示
入賞29	青セブン	ホシB	スイカ	—	－	10	3回胴報知で2リール目押し成功時に表示
	リプレイA	ホシB	スイカ				
	チェリーA	ホシB	スイカ				
入賞30	リプレイB	チェリーB	スイカ	—	－	10	3回胴報知で2リール目押し成功時に表示
	リプレイB	スイカ	スイカ				
入賞31	リプレイB	ホシB	リプレイA	—	－	10	3回胴報知で2リール目押し成功時に表示
	リプレイB	ホシB	リプレイB				
入賞32	青セブン	チェリーB	スイカ	—	－	10	3回胴報知で1リール目押し成功時に表示
	青セブン	スイカ	スイカ				
	リプレイA	チェリーB	スイカ				
	リプレイA	スイカ	スイカ				
	チェリーA	チェリーB	スイカ				
	チェリーA	スイカ	スイカ				

【図９０】

名称	対応図柄			払出枚数			備考
	左リール	中リール	右リール	役物未作動時 SB作動時	RB－A 作動時	RB－B 作動時	
入賞33	青セブン	ホシB	リプレイA	—	－	10	3回胴報知で1リール目押し成功時に表示
	青セブン	ホシB	リプレイB				
	リプレイA	ホシB	リプレイA				
	リプレイA	ホシB	リプレイB				
	チェリーA	ホシB	リプレイA				
	チェリーA	ホシB	リプレイB				
入賞34	リプレイB	チェリーB	リプレイA	—	－	10	3回胴報知で1リール目押し成功時に表示
	リプレイB	チェリーB	リプレイB				
	リプレイB	スイカ	リプレイA				
	リプレイB	スイカ	リプレイB				
入賞35	青セブン	チェリーB	リプレイA	—	－	10	
	青セブン	チェリーB	リプレイB				
	青セブン	スイカ	リプレイA				
	青セブン	スイカ	リプレイB				
	リプレイA	チェリーB	リプレイA				
	リプレイA	チェリーB	リプレイB				
	リプレイA	スイカ	リプレイA				
	リプレイA	スイカ	リプレイB				
入賞36	チェリーA	スイカ	リプレイA	—	－	10	
	チェリーA	スイカ	リプレイB				
入賞37	スイカ	チェリーB	ホシA	—	－	10	
	スイカ	チェリーB	ホシB				
	スイカ	チェリーB	スイカ				
	スイカ	チェリーB	チェリーB				
入賞38	スイカ	リプレイA	ホシA	—	－	7	枚数調整用図柄組合せ
入賞39	ホシA	リプレイA	チェリーB	—	－	1	
入賞40	ホシB	チェリーA	チェリーA		1	－	

【図９１】

(a)ボーナス条件装置

番号	条件装置名称	構成図柄組合せ	備　考
0	―――	なし	
1	1種BB―A	1種BB01	赤セブン揃い
2	1種BB―B	1種BB02	青セブン揃い
3	1種BB―C	1種BB03	バー揃い
4	1種BB―D	1種BB04	青7・青7・赤7揃い
5	RB	RB	赤7・赤7・バー揃い
6	SB	SB	リプB・青7・リプB揃い

(b)入賞再遊技条件装置

番号	条件装置名称	構成図柄組合せ	備　考
0	―――	なし	
1	再遊技―A	再遊技02, 04, 05	単独リプレイ
2	再遊技―B	再遊技01, 02, 04, 05	ボーナス重複リプレイ(リプレイが優先的に揃う)
3	再遊技―C	再遊技03～05	ボーナス重複リプレイ(リプレイが優先的に揃う)
4	再遊技―D	再遊技01, 03～05	ボーナス重複リプレイ(リプレイが優先的に揃う)
5	再遊技―E	再遊技02～05	順押し時、特定押し位置で再遊技03, 04が揃う
6	再遊技―F	再遊技01～05	順押し時、特定押し位置で再遊技03～05が揃う
7	入賞―A1	入賞01	中第1停止時、10枚役取りこぼし可能性あり
8	入賞―A2	入賞02	中第1停止時、10枚役取りこぼし可能性あり
9	入賞―A3	入賞03	中第1停止時、10枚役取りこぼし可能性あり
10	入賞―B	入賞01～03	10枚役取りこぼし無し(共通10枚役)
11	入賞―C	入賞04, 11, 12	スイカ揃い(スイカA)
12	入賞―D	入賞04, 11～13	スイカ揃い(スイカB)
13	入賞―E	入賞14～23	左チェリーorリプBの取りこぼし無し(チェリー)
14	入賞―F	入賞08	ボーナス重複当選時のみ出現(リーチ目A)
15	入賞―G	入賞09	ボーナス重複当選時のみ出現(リーチ目B)
16	入賞―H	入賞10	ボーナス重複当選時のみ出現(リーチ目C)
17	入賞―I	入賞11	ボーナス重複当選時のみ出現(リーチ目D)
18	入賞―J	入賞05～13	1枚役取りこぼし無し(共通1枚役)
19	入賞―K	入賞01～23	「7・☆・☆」取りこぼし無し(特殊共通役)
20	入賞―L	入賞01～06, 14～39	ビタ押し失敗でも「7・☆・☆」が揃う(技術介入成功役)
21	入賞―M	入賞01～03, 05, 06, 14～39	ビタ押し成功で「7・☆・☆」が揃う(技術介入役)
22	入賞―N	入賞01～39	右第1停止時に7枚役が揃う可能性あり(枚数調整役)
23	入賞―O	入賞05, 06, 14～39	10枚役取りこぼし無し(BB中10枚役)
24	入賞―P	入賞05, 06, 13～39	指示発生で10枚役揃い(乗せ無しジュワン役)
25	入賞―Q	入賞01, 14～39	3回胴ビタ押し成功で☆の3ラインが揃う(3回胴技術介入役)
26	入賞―R	入賞01～25	中段☆揃い(RB中15枚役)
27	入賞―S	入賞40	「リプB・チェリー―A・チェリー―A」が揃う(RB中1枚役)

【図９２】

[入賞再遊技条件装置]

(a)非RT(通常時)

当せん番号	入賞再遊技条件装置	設定値			
		設定1	設定2	設定3	設定4
α+1	再遊技―A	8948	8948	8948	8948
α+2	入賞―A1	5620	5450	5300	4750
α+3	入賞―A2	5620	5450	5300	4750
α+4	入賞―A3	5620	5450	5300	4750
α+5	入賞―B	1318	1618	1878	2578
α+6	入賞―C	1039	1079	1089	1139
α+7	入賞―D	255	255	255	255
α+8	入賞―E	1766	1846	1876	1911

(b)非RT(SB作動中)

当せん番号	入賞再遊技条件装置	設定値			
		設定1	設定2	設定3	設定4
α+1	再遊技―A	8948	8948	8948	8948
α+9	入賞―J	14301	14081	13776	12605
α+10	入賞―K	6938	7068	7223	7529

(c)RT1(1BB又はRB―Aの条件装置作動中)

当せん番号	入賞再遊技条件装置	設定値			
		設定1	設定2	設定3	設定4
α+1	再遊技―A	10970	10970	10970	10970
α+2	入賞―A1	5620	5450	5300	4750
α+3	入賞―A2	5620	5450	5300	4750
α+4	入賞―A3	5620	5450	5300	4750
α+5	入賞―B	1318	1618	1878	2578
α+6	入賞―C	1039	1079	1089	1139
α+7	入賞―D	255	255	255	255
α+8	入賞―E	1766	1846	1876	1911
α+9	入賞―J	14301	14081	13776	12605
α+10	入賞―K	6938	7068	7223	7529

(d)RB―B作動中

当せん番号	入賞再遊技条件装置	設定値			
		設定1	設定2	設定3	設定4
α+11	入賞―L	6215	6215	6215	6215
α+12	入賞―M	14501	14501	14501	14501
α+13	入賞―N	19690	19690	19690	19690
α+14	入賞―O	23984	23936	23872	23745
α+15	入賞―P	16	64	128	255
α+16	入賞―Q	1130	1130	1130	1130

(e)RB―A作動中

当せん番号	入賞再遊技条件装置	設定値			
		設定1	設定2	設定3	設定4
α+17	入賞―R	43691	40286	37036	32768
α+18	入賞―S	21845	25250	28500	32768

【図９３】

[ボーナス条件装置(非RT・RT1共通)]

当せん番号	ボーナス条件装置	入賞再遊技条件装置	設定値			
			設定1	設定2	設定3	設定4
α+19	1種BB―A	―――	14	14	14	14
α+20	1種BB―A	再遊技―E	4	4	4	4
α+21	1種BB―A	入賞―B	4	4	4	4
α+22	1種BB―A	入賞―D	4	4	4	4
α+23	1種BB―A	入賞―E	4	4	4	4
α+24	1種BB―A	入賞―F	12	12	12	12
α+25	1種BB―A	入賞―G	9	9	9	9
α+26	1種BB―A	入賞―H	5	5	5	5
α+27	1種BB―A	入賞―I	10	10	10	10
α+28	1種BB―A	入賞―J	7	7	7	7
α+29	1種BB―B	―――	5	5	5	5
α+30	1種BB―B	再遊技―B	6	6	6	6
α+31	1種BB―B	再遊技―F	4	4	4	4
α+32	1種BB―B	入賞―B	4	4	4	4
α+33	1種BB―B	入賞―C	8	8	8	8
α+34	1種BB―B	入賞―E	4	4	4	4
α+35	1種BB―B	入賞―F	6	6	6	6
α+36	1種BB―B	入賞―G	19	19	19	19
α+37	1種BB―B	入賞―H	4	4	4	4
α+38	1種BB―B	入賞―I	6	6	6	6
α+39	1種BB―B	入賞―J	7	7	7	7
α+40	1種BB―C	―――	10	10	10	10
α+41	1種BB―C	再遊技―C	6	6	6	6
α+42	1種BB―C	入賞―B	4	4	4	4
α+43	1種BB―C	入賞―C	9	9	9	9
α+44	1種BB―C	入賞―E	4	4	4	4
α+45	1種BB―C	入賞―F	8	8	8	8
α+46	1種BB―C	入賞―G	8	8	8	8
α+47	1種BB―C	入賞―H	9	9	9	9
α+48	1種BB―C	入賞―I	8	8	8	8
α+49	1種BB―C	入賞―J	7	7	7	7
α+50	1種BB―D	―――	4	4	4	4
α+51	1種BB―D	入賞―F	5	6	12	14
α+52	RB	―――	48	50	51	52
α+53	RB	再遊技―D	10	10	10	10
α+54	RB	入賞―B	10	10	10	10
α+55	RB	入賞―E	12	20	22	27
α+56	RB	入賞―G	11	15	16	17
α+57	RB	入賞―H	15	15	15	15
α+58	RB	入賞―I	14	18	19	22
α+59	RB	入賞―J	12	12	12	12
α+60	SB	―――	34960	35031	35170	36023

【図９４】

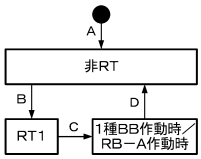
(a)演出グループ番号

入賞再遊技条件装置番号	条件装置名称	演出グループ番号	当せん番号(1BB遊技中)
0	ハズレ	0	
1	再遊技―A	1	
2	再遊技―B	1	
3	再遊技―C	1	
4	再遊技―D	1	
5	再遊技―E	2	
6	再遊技―F	2	
7	入賞―A1	3	
8	入賞―A2	3	
9	入賞―A3	3	
10	入賞―B	4	
11	入賞―C	5	
12	入賞―D	6	
13	入賞―E	7	
14	入賞―F	8	
15	入賞―G	9	
16	入賞―H	10	
17	入賞―I	11	
18	入賞―J	12	
19	入賞―K	13	
20	入賞―L	14	α+11
21	入賞―M	15	α+12
22	入賞―N	16	α+13
23	入賞―O	17	α+14
24	入賞―P	18	α+15
25	入賞―Q	19	α+16
26	入賞―R	20	
27	入賞―S	21	

(b)条件装置グループ番号

ボーナス条件装置番号	名　称	条件装置グループ番号	設定差
0	ボーナス未作動	0	あり
1	1種BB―A	1	なし
2	1種BB―B	1	なし
3	1種BB―C	1	なし
4	1種BB―D	1	あり
5	RB	2	あり
6	SB	0	あり

【図９５】

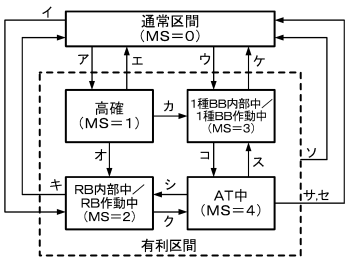


A	RWM初期化
B	1種BB／RB当せん
C	1種BB／RB入賞
D	1種BB／RB－A作動終了

【図９６】

番号	名　称	範 囲	内　容
1	メイン遊技状態番号	0～4	メイン遊技状態番号
2	演出グループ番号	0～21	入賞及び再遊技条件装置番号をグループ化したもの
3	条件装置グループ番号	0～2	規定数3枚時の当せん当該ボーナス条件装置番号をグループ化したもの
4	指示番号	0～5	ナビの種類を管理するための番号
5	有利区間クリアカウンタ	0～1500	有利区間の継続数管理用カウンタ
6	MYカウンタ	0～2413	有利区間中のMYを管理するためのカウンタ
7	AT遊技数カウンタ	0～1500	残りATの遊技数を管理するためのカウンタ
8	仮乗せカウンタ	0～50	レバーで上乗せ数字を表示するためのカウンタ
9	高確遊技数カウンタ	0～255	残り高確遊技数を管理するためのカウンタ
10	高確フラグ	0 or 1	高確に滞在するか否かを判別するためのフラグ
11	ATフラグ	0 or 1	AT中か否かを判定するためのフラグ
12	1枚役カウンタ	0～8	RB－A作動中の1枚役の入賞をカウントするためのカウンタ
13	ループ率番号	0～2	DT上乗せのループ率を管理するための番号
14	待機演出番号	0～2	全リール停止時のフリーズを管理するための番号
15	EDフラグ	0 or 1	完走状態に移行したか否かを判定するためのフラグ
16	ベルこぼしカウンタ	0～241	完走状態中に指示を無視した回数を記憶するためのカウンタ
17	内部中遊技数カウンタ	0～4	ボーナス当せん時からの遊技数をカウントするためのカウンタ

【図９７】



ア	条件装置グループ番号＝0，演出グループ番号＝7
イ	条件装置グループ番号＝2
ウ	条件装置グループ番号＝1
エ	条件装置グループ番号＝0，高確遊技数カウンタ＝0
オ	条件装置グループ番号＝2
カ	条件装置グループ番号＝1
キ	RB－A作動終了，AT遊技数カウンタ＝0
ク	RB－A作動終了，AT遊技数カウンタ≧1
ケ	1種BB作動終了，AT遊技数カウンタ＝0
コ	1種BB作動終了，AT遊技数カウンタ≧1
サ	条件装置グループ番号＝0，AT遊技数カウンタ＝0
シ	条件装置グループ番号＝2
ス	条件装置グループ番号＝1
セ	EDフラグ＝1，MYカウンタ＋ベルこぼしカウンタ×10＞2400
ソ	有利区間クリアカウンタ＝0 or MYカウンタ＞2400

【図９８】

番号	名　称	MS	タイミング	内　容
1	全停止フリーズ1抽せん	0，1	レバー	全停止フリーズを発生するか否かを決定する一次抽せん
2	全停止フリーズ2抽せん	0，1	レバー	全停止フリーズを発生するか否かを決定する二次抽せん
3	特殊第1AT遊技抽せん	0，1	レバー	特殊第1AT遊技へ突入するか否かを決定する抽せん
4	特殊第1AT遊技上乗せ抽せん	0，1	レバー	特殊第1AT遊技上乗せループの抽せん
5	高確移行抽せん	0，1，4	レバー	高確へ移行するか否かを決定する抽せん
6	第1AT遊技上乗せ抽せん	0,1,2,4	レバー 全停止	第1AT遊技上乗せゲーム数の振り分け抽せん
7	ループ率抽せん	0,1,2,4	レバー 全停止	第1AT遊技上乗せループのループ率振り分け抽せん
8	ループ抽せん	0,1,2,4	レバー 全停止	ループ率に基づく第1AT遊技上乗せループの抽せん
9	内部中指示発生抽せん	2，3	レバー	内部中に押し順ナビを発生するか否かを決定する抽せん
10	第2AT遊技上乗せ抽せん	3	全停止	第2AT遊技上乗せゲーム数の振り分け抽せん
11	3回胴上乗せ1抽せん	3	全停止	3回胴目押し報知時、目押し成功リールが1個or2個or3個のときの第2AT遊技数上乗せ抽せん
12	3回胴上乗せ2抽せん	3	全停止	3回胴目押し報知時、目押し成功リールが2個or3個のときに実行する第2AT遊技数上乗せ抽せん
13	3回胴上乗せ3抽せん	3	全停止	3回胴目押し報知時、目押し成功リールが3個のときに実行する第2AT遊技数上乗せ抽せん

【図９９】

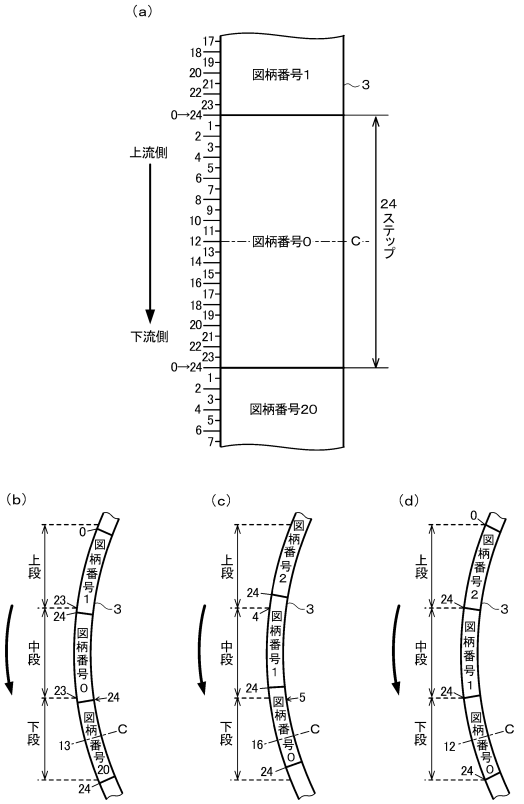
(a)指示モニタ表示あり

番号	指示モニタ指示番号	画像表示装置の表示内容	報知され得るメイン遊技状態
—	0	表示なし	——
A1	1	「赤セブンを狙え」を表示	2, 3, 4
A2	2	「青セブンを狙え」を表示	2, 3, 4
A3	3	「バーを狙え」を表示	2, 3, 4
A4	4	「中リールに(リプレイ・☆・☆)をピタ押し！」を表示	3
A5	5	「左リールに(☆・☆・青セブン)、中リールに(☆・☆・バー)、右リールに(リプレイA・チェリーB・赤セブン)をピタ押し！」を表示	3

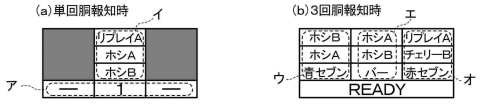
(b)指示モニタ表示なし

番号	画像表示装置の表示内容
B1	「赤セブンを狙え」を表示
B2	「青セブンを狙え」を表示
B3	「バーを狙え」を表示
B4	「1・2・3」を表示
B5	「1・3・2」を表示
B6	「2・1・3」を表示
B7	「3・1・2」を表示
B8	「2・3・1」を表示
B9	「3・2・1」を表示

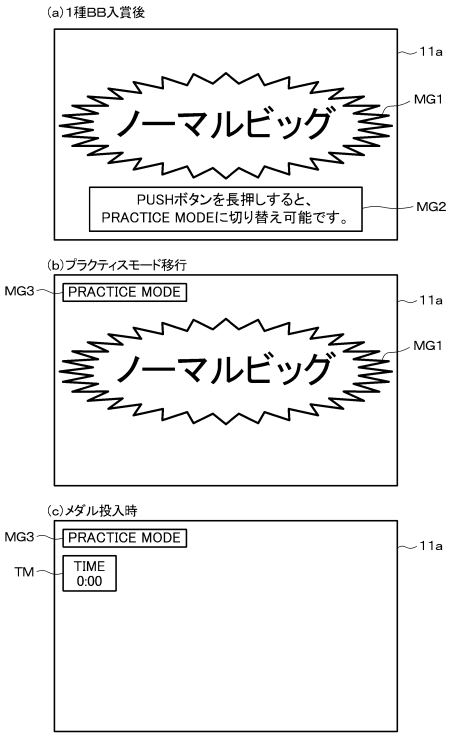
【図１００】



【図１０１】



【図１０２】



【図１０３】

（目押し画像1）

バー	リプレイA	ホシB
スイカ	ホシA	スイカ
リプレイA	ホシB	ホシA
2	1	3

（目押し画像2）

バー	リプレイA	青セブン
スイカ	ホシA	リプレイA
リプレイA	ホシB	ホシB
2	1	3

（目押し画像3）

バー	リプレイA	チェリーA
スイカ	ホシA	リプレイA
リプレイA	ホシB	ホシB
2	1	3

（目押し画像4）

バー	リプレイA	青セブン
スイカ	ホシA	リプレイB
リプレイA	ホシB	ホシA
2	1	3

（目押し画像5）

バー	リプレイA	赤セブン
スイカ	ホシA	スイカ
リプレイA	ホシB	ホシA
2	1	3

（目押し画像6）

ホシA	リプレイA	スイカ
バー	ホシA	ホシA
スイカ	ホシB	リプレイA
2	1	3

（目押し画像7）

ホシA	リプレイA	リプレイA
バー	ホシA	ホシB
スイカ	ホシB	スイカ
2	1	3

（目押し画像8）

ホシA	リプレイA	リプレイA
バー	ホシA	ホシB
スイカ	ホシB	スイカ
2	1	3

（目押し画像9）

ホシA	リプレイA	リプレイB
バー	ホシA	ホシA
スイカ	ホシB	バー
2	1	3

（目押し画像10）

ホシA	リプレイA	スイカ
バー	ホシA	ホシA
スイカ	ホシB	リプレイA
2	1	3

（目押し画像11）

リプレイA	リプレイA	スイカ
ホシA	ホシA	ホシA
バー	ホシB	リプレイA
2	1	3

（目押し画像12）

リプレイA	リプレイA	ホシB
ホシA	ホシA	スイカ
バー	ホシB	ホシA
2	1	3

（目押し画像13）

リプレイA	リプレイA	ホシB
ホシA	ホシA	スイカ
バー	ホシB	青セブン
2	1	3

（目押し画像14）

リプレイA	リプレイA	ホシA
ホシA	ホシA	バー
バー	ホシB	スイカ
2	1	3

（目押し画像15）

リプレイA	リプレイA	ホシA
ホシA	ホシA	リプレイA
バー	ホシB	スイカ
2	1	3

（目押し画像16）

リプレイA	リプレイA	青セブン
ホシA	ホシA	リプレイA
バー	ホシB	ホシB
2	1	3

（目押し画像17）

リプレイA	リプレイA	チェリーA
ホシA	ホシA	リプレイA
バー	ホシB	ホシB
2	1	3

（目押し画像18）

リプレイA	リプレイA	青セブン
ホシA	ホシA	リプレイB
バー	ホシB	ホシA
2	1	3

（目押し画像19）

リプレイA	リプレイA	赤セブン
ホシA	ホシA	スイカ
バー	ホシB	ホシA
2	1	3

（目押し画像20）

青セブン	リプレイA	ホシB
スイカ	ホシA	スイカ
ホシA	ホシB	ホシA
2	1	3

（目押し画像21）

青セブン	リプレイA	青セブン
スイカ	ホシA	リプレイA
ホシA	ホシB	ホシB
2	1	3

（目押し画像22）

青セブン	リプレイA	チェリーA
スイカ	ホシA	リプレイA
ホシA	ホシB	ホシB
2	1	3

（目押し画像23）

青セブン	リプレイA	青セブン
スイカ	ホシA	リプレイB
ホシA	ホシB	ホシA
2	1	3

（目押し画像24）

青セブン	リプレイA	赤セブン
スイカ	ホシA	スイカ
ホシA	ホシB	ホシA
2	1	3

【図１０４】

（目押し画像25）

ホシA	リプレイA	スイカ
青セブン	ホシA	ホシA
スイカ	ホシB	リプレイA
2	1	3

（目押し画像26）

ホシA	リプレイA	リプレイA
青セブン	ホシA	ホシB
スイカ	ホシB	スイカ
2	1	3

（目押し画像27）

ホシA	リプレイA	リプレイA
青セブン	ホシA	ホシB
スイカ	ホシB	スイカ
2	1	3

（目押し画像28）

ホシA	リプレイA	リプレイB
青セブン	ホシA	ホシA
スイカ	ホシB	バー
2	1	3

（目押し画像29）

ホシA	リプレイA	スイカ
青セブン	ホシA	ホシA
スイカ	ホシB	リプレイA
2	1	3

（目押し画像30）

ホシB	リプレイA	ホシA
ホシA	ホシA	リプレイA
青セブン	ホシB	チェリーB
2	1	3

（目押し画像31）

ホシB	リプレイA	ホシB
ホシA	ホシA	スイカ
青セブン	ホシB	ホシA
2	1	3

（目押し画像32）

ホシB	リプレイA	ホシB
ホシA	ホシA	スイカ
青セブン	ホシB	青セブン
2	1	3

（目押し画像33）

ホシB	リプレイA	ホシA
ホシA	ホシA	バー
青セブン	ホシB	スイカ
2	1	3

（目押し画像34）

ホシB	リプレイA	ホシA
ホシA	ホシA	リプレイA
青セブン	ホシB	スイカ
2	1	3

（目押し画像35）

ホシB	リプレイA	青セブン
ホシA	ホシA	リプレイA
青セブン	ホシB	ホシB
2	1	3

（目押し画像36）

ホシB	リプレイA	チェリーA
ホシA	ホシA	リプレイA
青セブン	ホシB	ホシB
2	1	3

（目押し画像37）

ホシB	リプレイA	青セブン
ホシA	ホシA	リプレイB
青セブン	ホシB	ホシA
2	1	3

（目押し画像38）

ホシB	リプレイA	赤セブン
ホシA	ホシA	スイカ
青セブン	ホシB	ホシA
2	1	3

（目押し画像39）

赤セブン	リプレイA	ホシB
リプレイA	ホシA	スイカ
スイカ	ホシB	ホシA
2	1	3

（目押し画像40）

赤セブン	リプレイA	青セブン
リプレイA	ホシA	リプレイA
スイカ	ホシB	ホシB
2	1	3

（目押し画像41）

赤セブン	リプレイA	チェリーA
リプレイA	ホシA	リプレイA
スイカ	ホシB	ホシB
2	1	3

（目押し画像42）

赤セブン	リプレイA	青セブン
リプレイA	ホシA	リプレイB
スイカ	ホシB	ホシA
2	1	3

（目押し画像43）

赤セブン	リプレイA	赤セブン
リプレイA	ホシA	スイカ
スイカ	ホシB	ホシA
2	1	3

（目押し画像44）

スイカ	リプレイA	スイカ
赤セブン	ホシA	ホシA
リプレイA	ホシB	リプレイA
2	1	3

（目押し画像45）

スイカ	リプレイA	リプレイA
赤セブン	ホシA	ホシB
リプレイA	ホシB	スイカ
2	1	3

（目押し画像46）

スイカ	リプレイA	リプレイA
赤セブン	ホシA	ホシB
リプレイA	ホシB	スイカ
2	1	3

（目押し画像47）

スイカ	リプレイA	リプレイB
赤セブン	ホシA	ホシA
リプレイA	ホシB	バー
2	1	3

（目押し画像48）

スイカ	リプレイA	スイカ
赤セブン	ホシA	ホシA
リプレイA	ホシB	リプレイA
2	1	3

【図１０５】

（目押し画像49）

ホシA	リプレイA	ホシA
青セブン	ホシA	リプレイA
スイカ	ホシB	チェリーB
2	1	3

（目押し画像50）

ホシA	リプレイA	ホシB
青セブン	ホシA	スイカ
スイカ	ホシB	ホシA
2	1	3

（目押し画像51）

ホシA	リプレイA	ホシB
青セブン	ホシA	スイカ
スイカ	ホシB	青セブン
2	1	3

（目押し画像52）

ホシA	リプレイA	ホシA
スイカ	ホシA	バー
赤セブン	ホシB	スイカ
2	1	3

（目押し画像53）

ホシA	リプレイA	ホシA
スイカ	ホシA	リプレイA
赤セブン	ホシB	スイカ
2	1	3

（目押し画像54）

ホシA	リプレイA	青セブン
スイカ	ホシA	リプレイA
赤セブン	ホシB	ホシB
2	1	3

（目押し画像55）

ホシA	リプレイA	チェリーA
スイカ	ホシA	リプレイA
赤セブン	ホシB	ホシB
2	1	3

（目押し画像56）

ホシA	リプレイA	青セブン
スイカ	ホシA	リプレイB
赤セブン	ホシB	ホシA
2	1	3

（目押し画像57）

ホシA	リプレイA	赤セブン
スイカ	ホシA	スイカ
赤セブン	ホシB	ホシA
2	1	3

【図１０６】

目押し画像	成功判定図柄番号			目押し難易度
	左	中	右	
1	4	12	2	SS
2	4	12	4	A
3	4	12	8	SS
4	4	12	13	A
5	4	12	18	C
6	5	12	1	SS
7	5	12	3	S
8	5	12	7	S
9	5	12	12	C
10	5	12	17	B
11	6	12	0	B
12	6	12	2	SS
13	6	12	6	C
14	6	12	11	C
15	6	12	16	S
16	6	12	4	A
17	6	12	8	SS
18	6	12	13	A
19	6	12	18	C
20	11	12	2	SS
21	11	12	4	A
22	11	12	8	SS
23	11	12	13	A
24	11	12	18	C
25	12	12	1	SS
26	12	12	3	S
27	12	12	7	S
28	12	12	12	C
29	12	12	17	B

目押し画像	成功判定図柄番号			目押し難易度
	左	中	右	
30	13	12	0	B
31	13	12	2	SS
32	13	12	6	C
33	13	12	11	C
34	13	12	16	S
35	13	12	4	A
36	13	12	8	SS
37	13	12	13	A
38	13	12	18	C
39	18	12	2	SS
40	18	12	4	A
41	18	12	8	SS
42	18	12	13	A
43	18	12	18	C
44	19	12	1	SS
45	19	12	3	S
46	19	12	7	S
47	19	12	12	C
48	19	12	17	B
49	20	12	0	B
50	20	12	2	SS
51	20	12	6	C
52	20	12	11	C
53	20	12	16	S
54	20	12	4	A
55	20	12	8	SS
56	20	12	13	A
57	20	12	18	C

【図１０７】

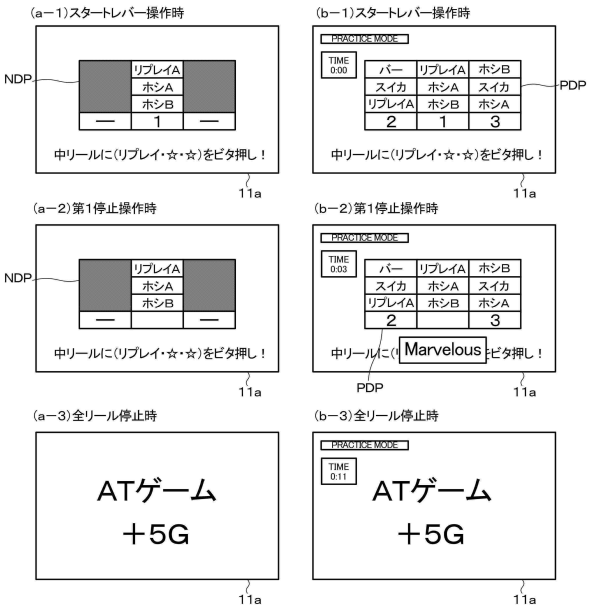
(a)

レバー操作時の遊技経過時間	目押し画像抽せんテーブル	スコア計算レベル
0秒以上 20秒未満	A	3
20秒以上 40秒未満	B	4
40秒以上 1分未満	C	5
1分以上 1分20秒未満	D	3
1分20秒以上 2分未満	E	2
2分以上	F	1

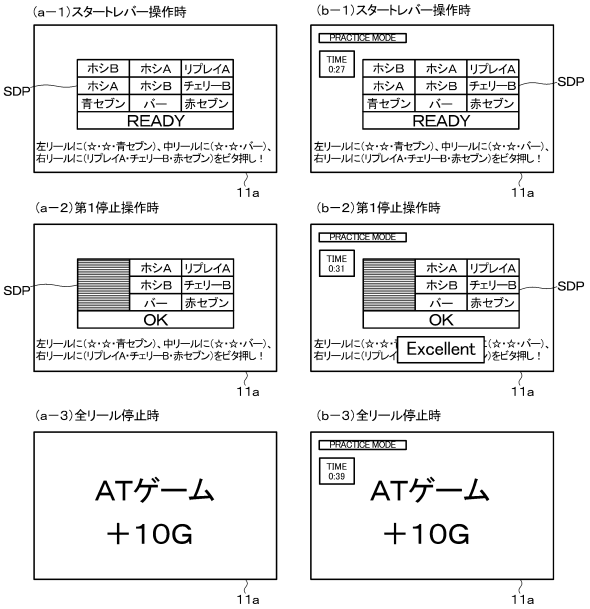
(b)

スコア計算レベル	ビタ押し判定ポイント			3回胴ビタ押し成功ポイント		枚数調整役時
	Cool	Excellent	Marvelous	単回胴報知時	3回胴報知時	Marvelous判定
1	10	12	15	25	50	15
2	20	24	30	25	50	30
3	30	36	45	50	100	45
4	50	60	75	50	100	45
5	70	84	105	50	100	45

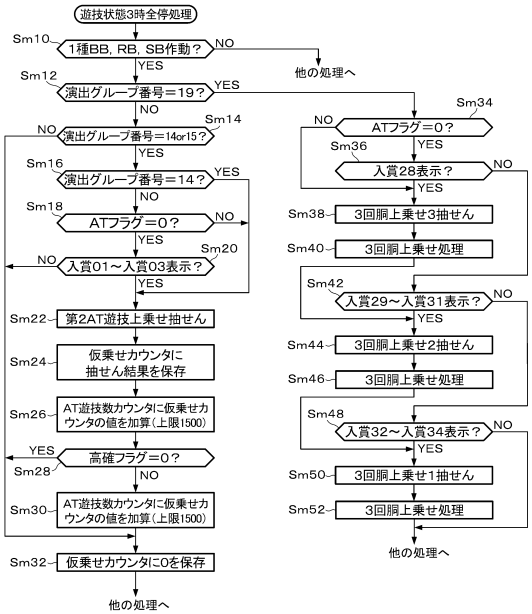
【図１０８】



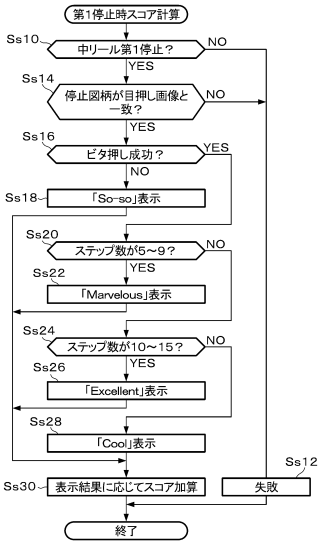
【図１０９】



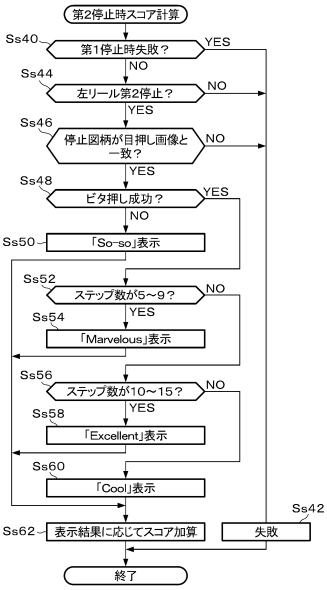
【図１１０】



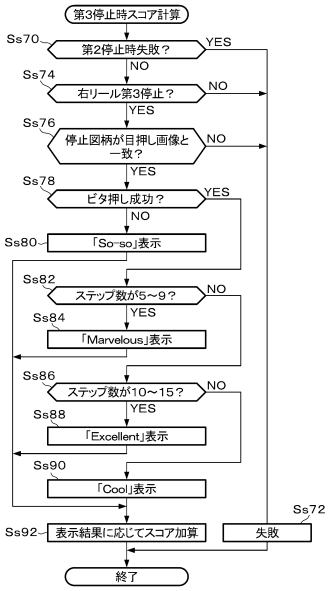
【図１１１】



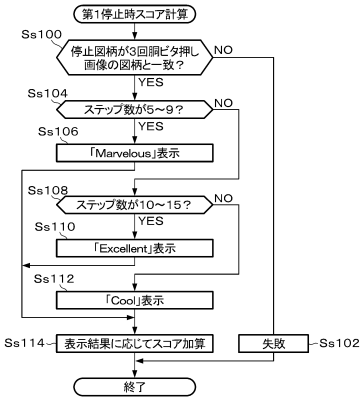
【図１１２】



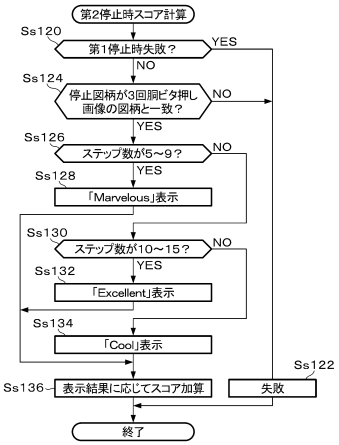
【図１１３】



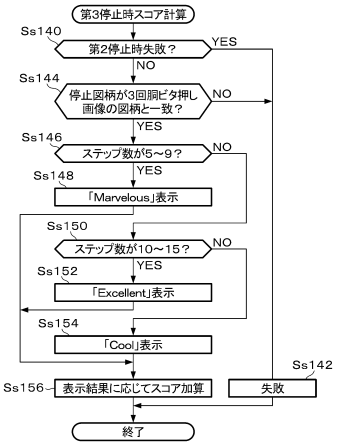
【図１１４】



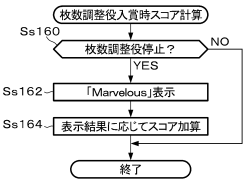
【図１１５】



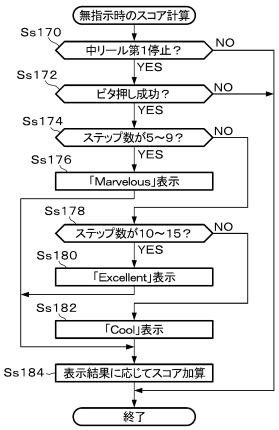
【図１１６】



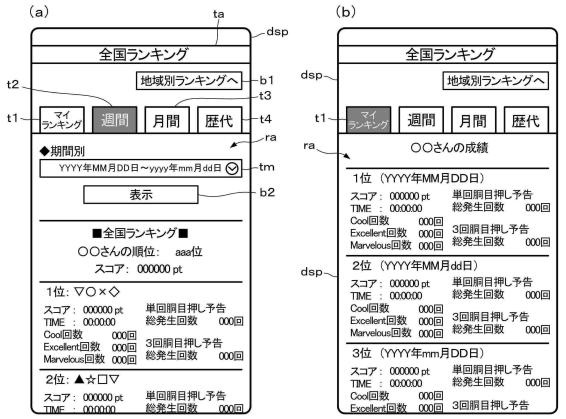
【図１１７】



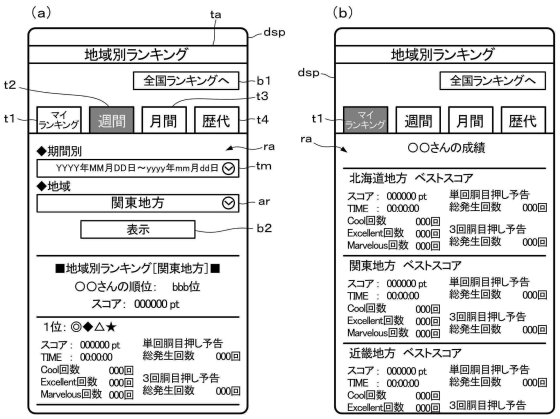
【図１１８】



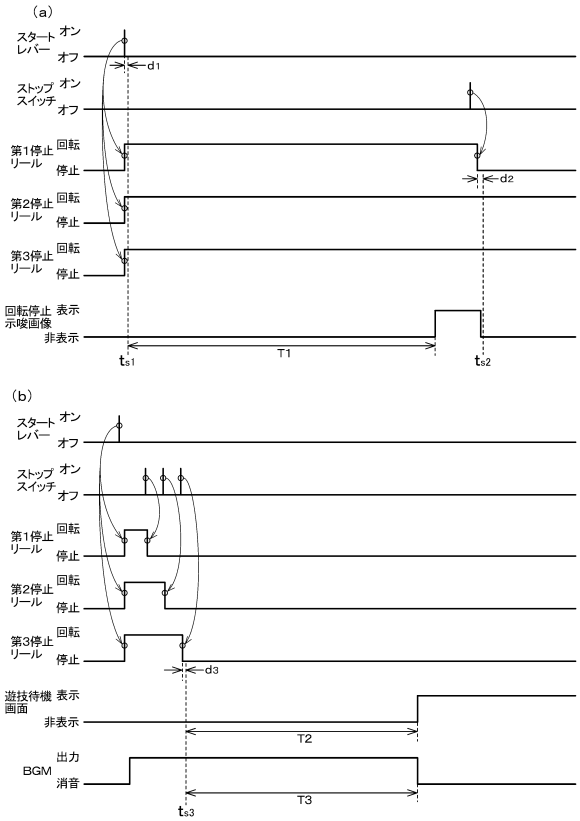
【図１１９】



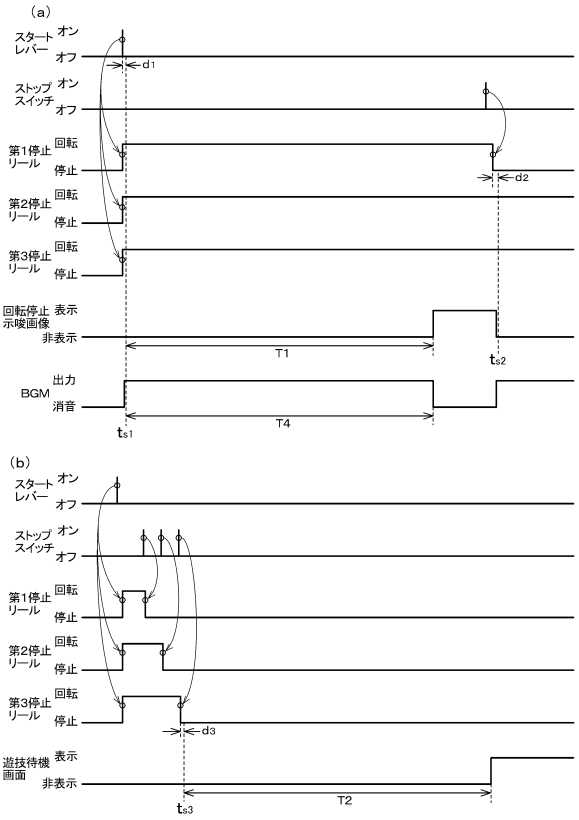
【図１２０】



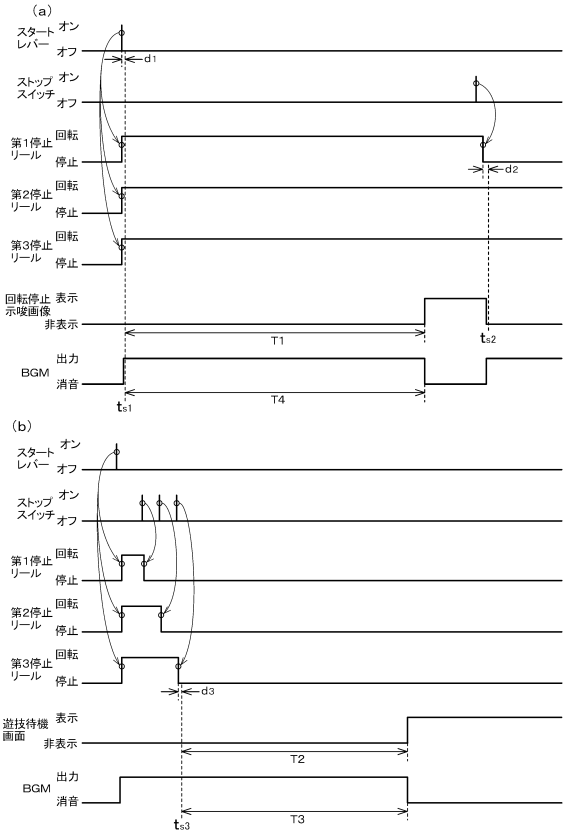
【図１２１】



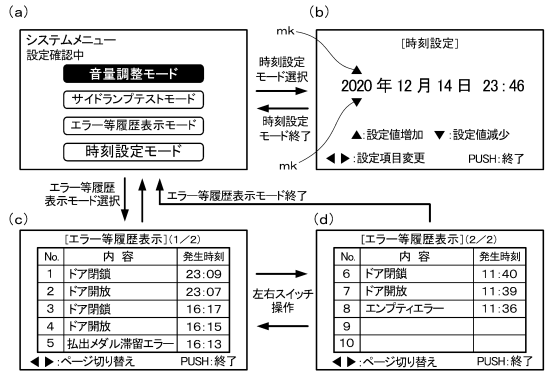
【図１２２】



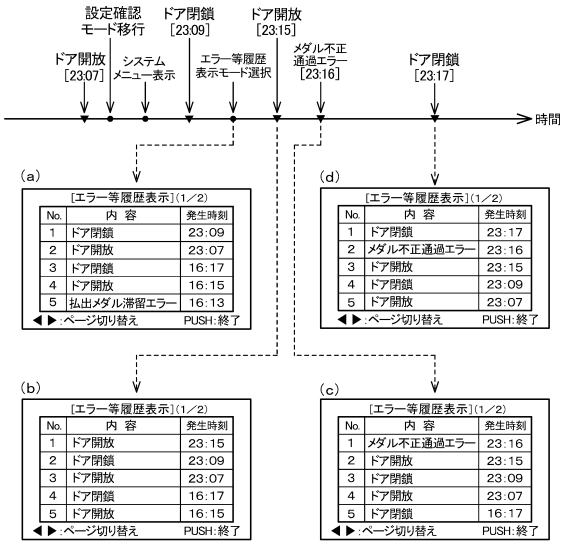
【図１２３】



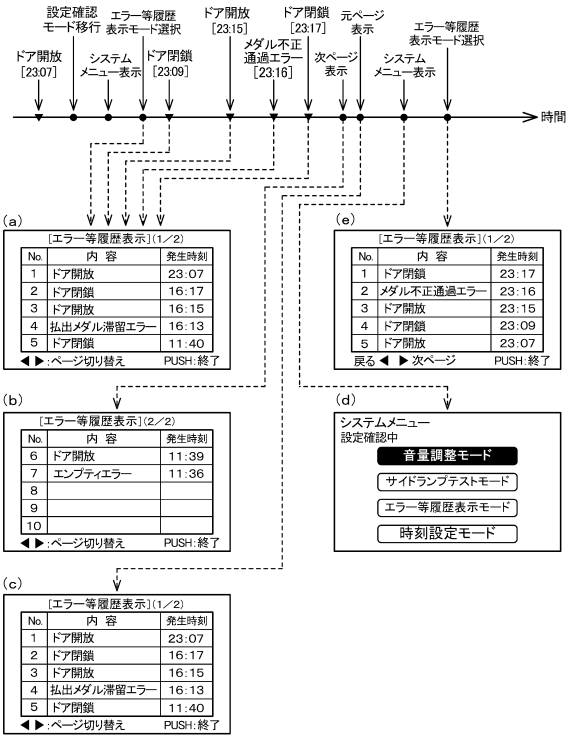
【図１２４】



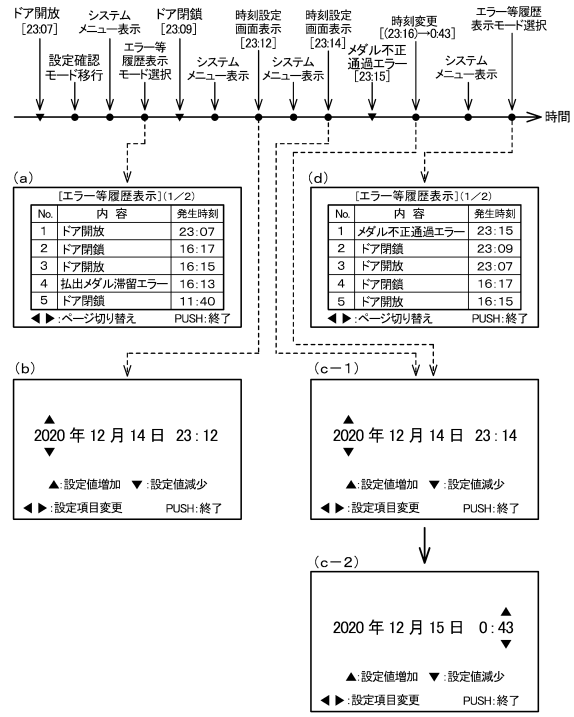
【図１２５】



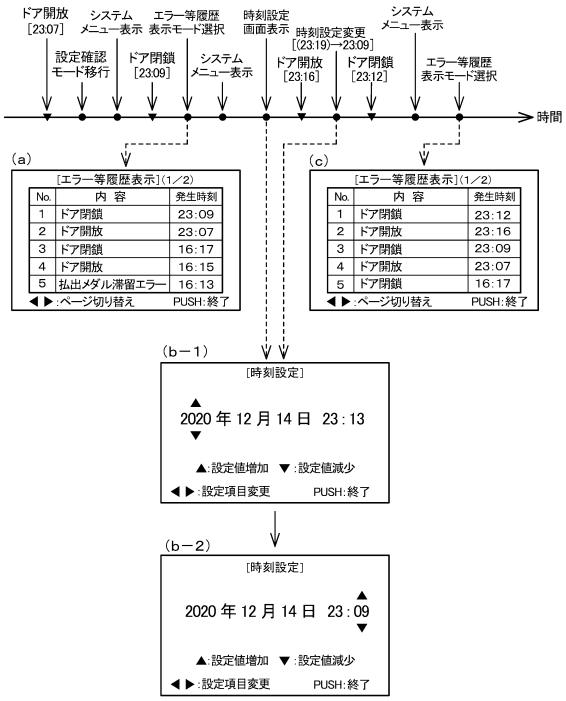
【図１２６】



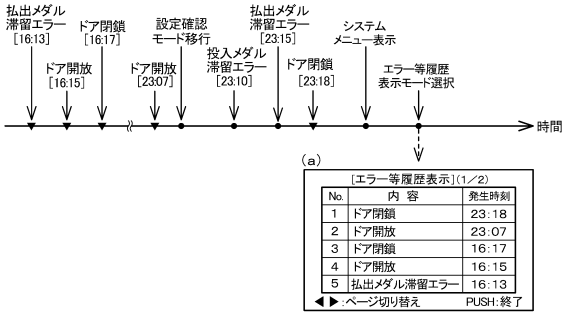
【図１２７】



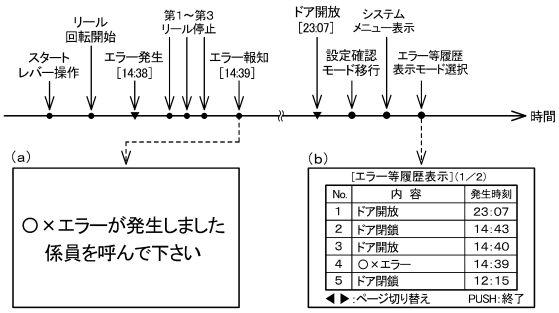
【図１２８】



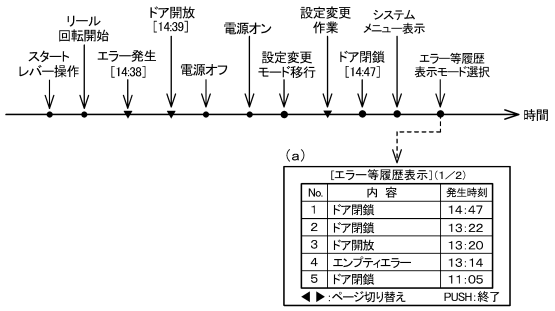
【図１２９】



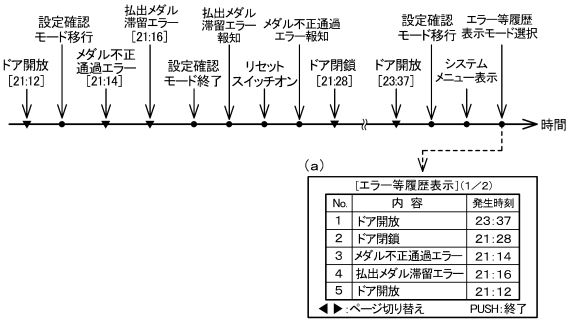
【図１３０】



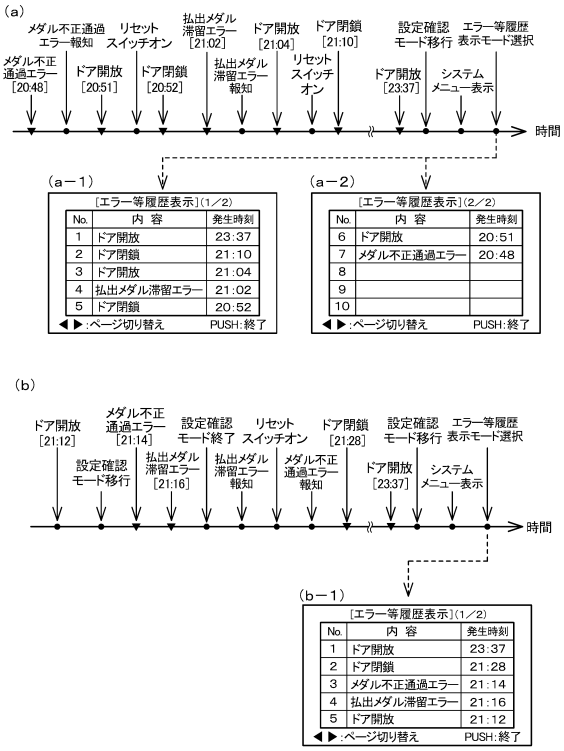
【図１３１】



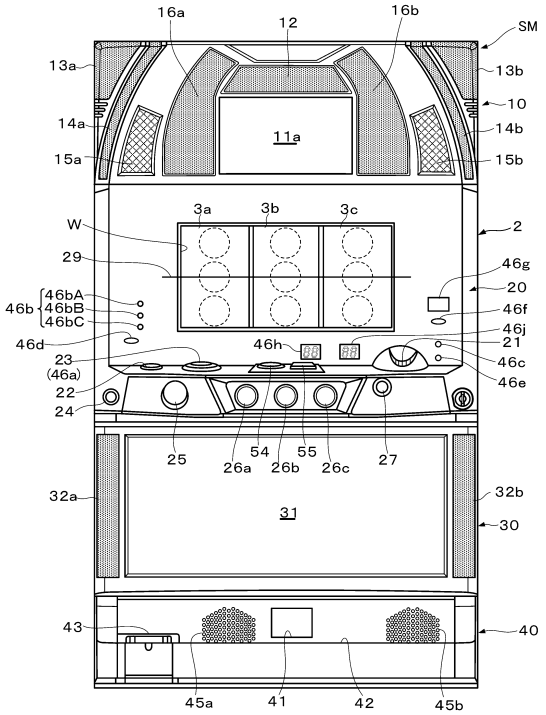
【図１３２】



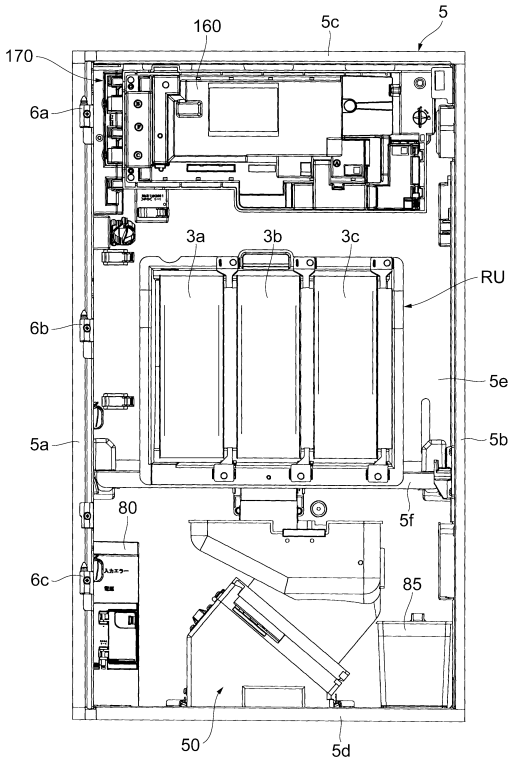
【図１３３】



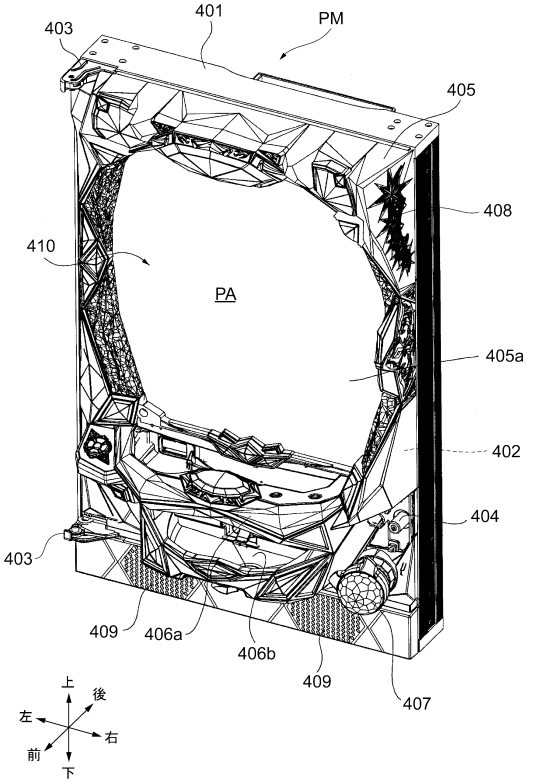
【図１３４】



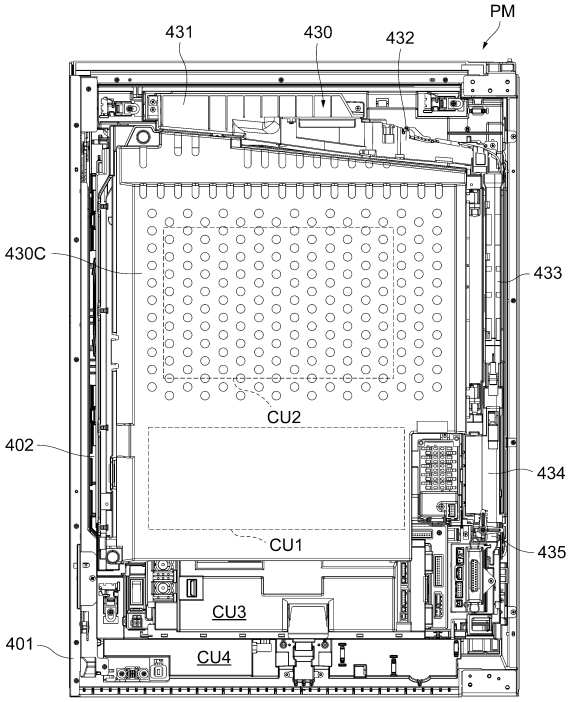
【図１３５】



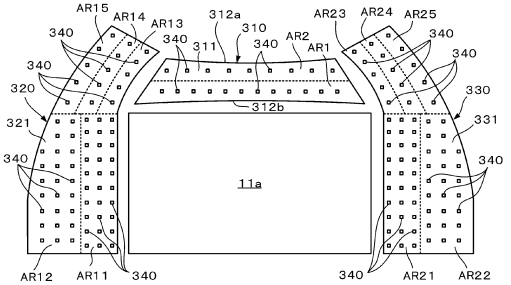
【図１３６】



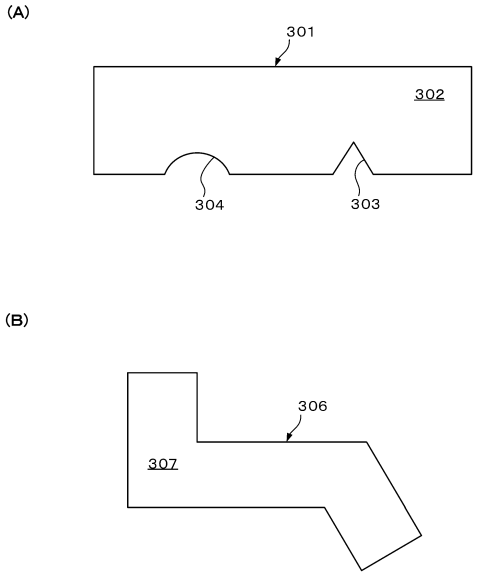
【図１３７】



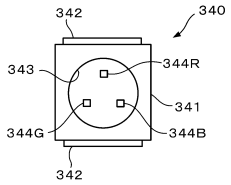
【図１３８】



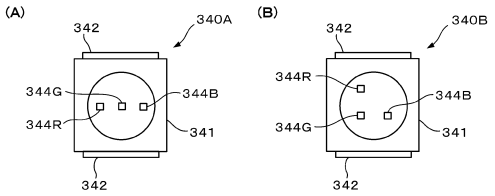
【図１３９】



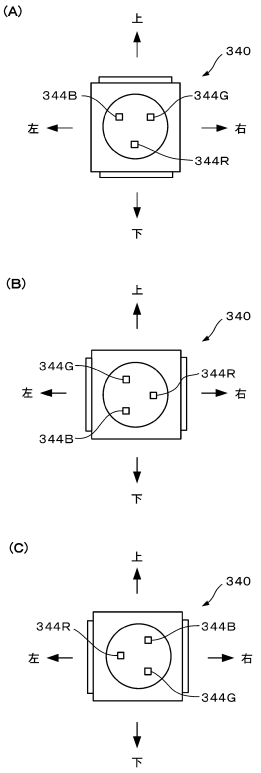
【図１４０】



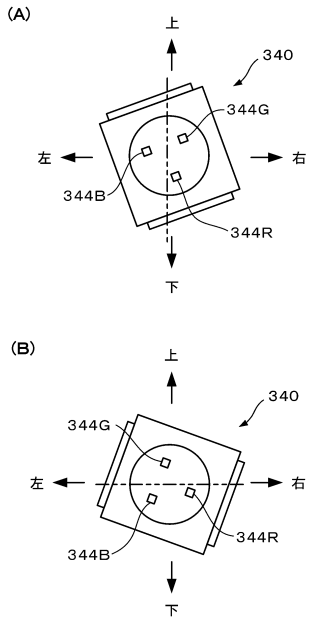
【図１４１】



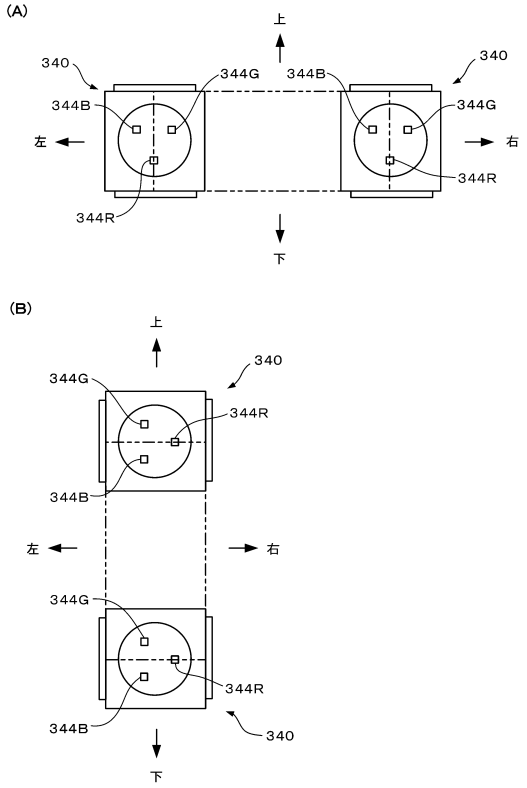
【図１４２】



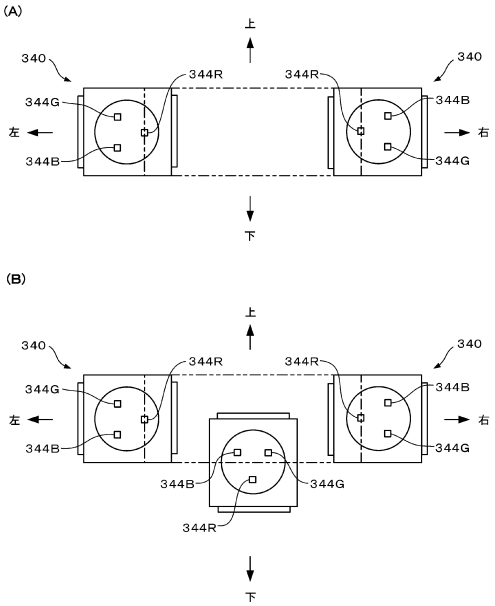
【図１４３】



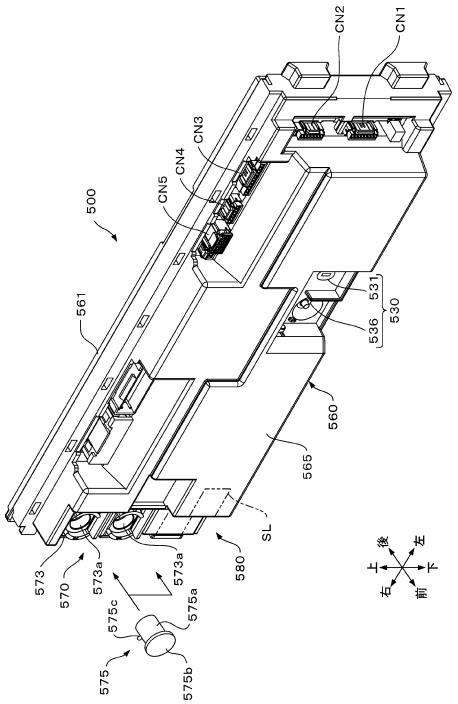
【図１４４】



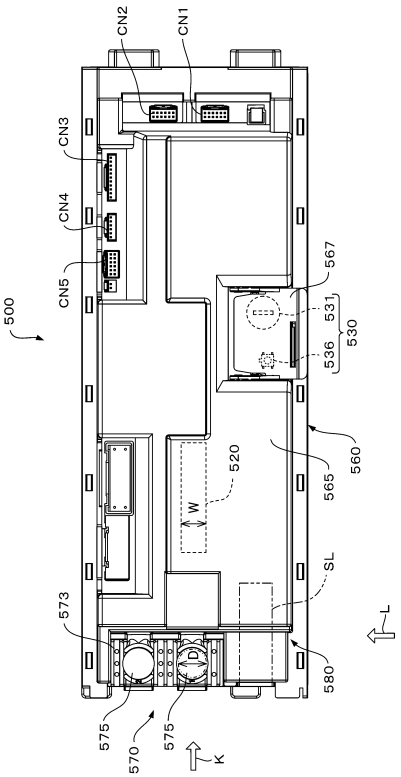
【図１４５】



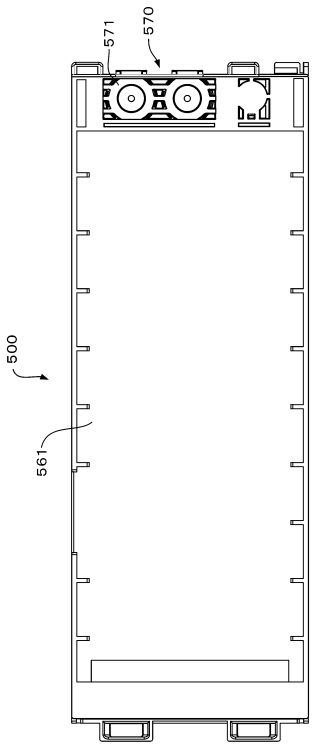
【図１４６】



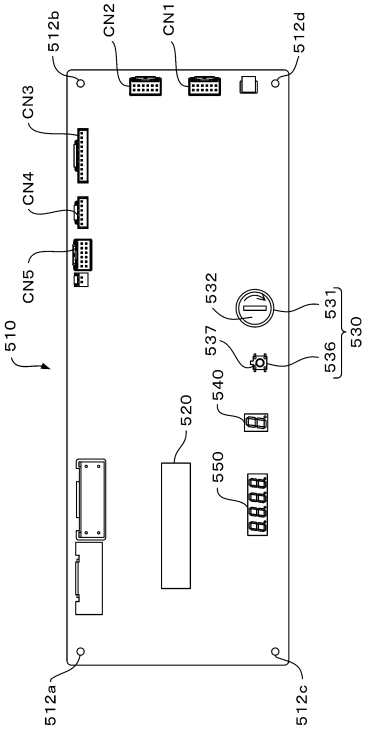
【図１４７】



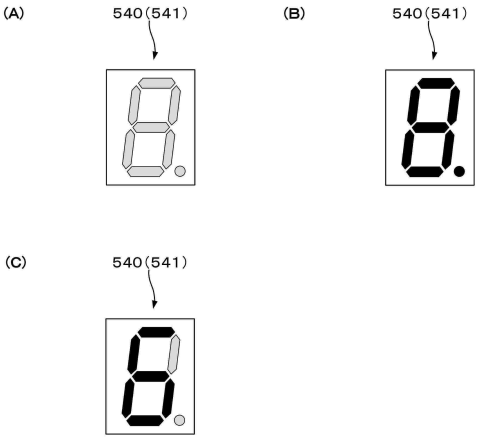
【図１４８】



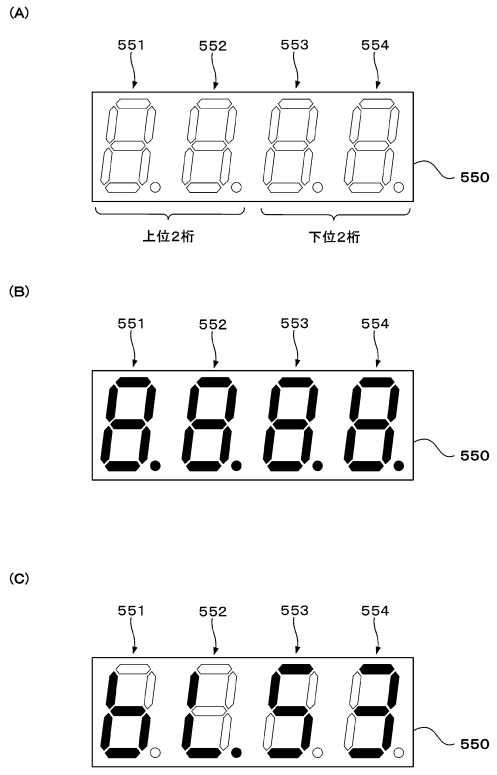
【図１４９】



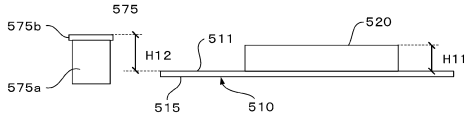
【図１５０】



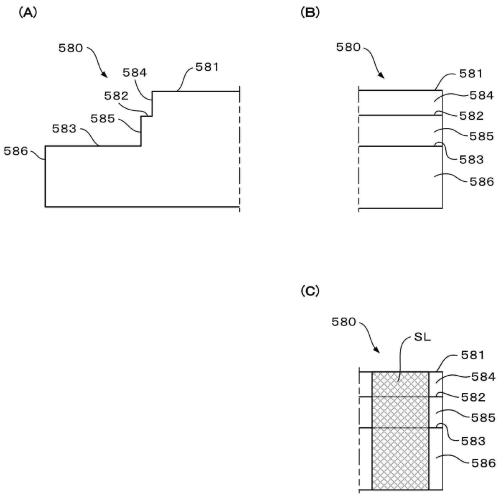
【図１５１】



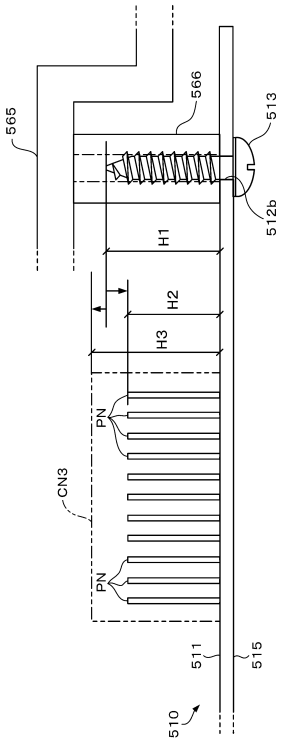
【図１５２】



【図１５３】



【図１５４】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０２０－９９３８１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－２９８４５（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 5/04
A63F 7/02