(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6912723号
(P6912723)
(45)発行日　令和3年8月4日(2021.8.4)　(24)登録日　令和3年7月13日(2021.7.13)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 620
A63F 5/04 650
A63F 5/04 611A
A63F 5/04 613B

請求項の数 1　(全 1147 頁)

(21)出願番号　特願2017-198085(P2017-198085)
(22)出願日　平成29年10月11日(2017.10.11)
(65)公開番号　特開2019-71918(P2019-71918A)
(43)公開日　令和1年5月16日(2019.5.16)
審査請求日　令和2年8月27日(2020.8.27)

早期審査対象出願

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(74)代理人　100105315
弁理士　伊藤　温
(72)発明者　佐藤　基
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
(72)発明者　堀江　範郎
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内

審査官　高木　亨

最終頁に続く

(54)【発明の名称】回胴式遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
１ベットランプと、
２ベットランプと、
３ベットランプと、
リプレイランプと、
スタートランプと、
スタートスイッチと、
内部抽せん手段と、
リールを制御するリール制御手段と、
を備え、
遊技区間として、通常区間と有利区間とを有し、
通常区間では、所定の遊技状態となる場合を有さず、
有利区間では、所定の遊技状態となる場合を有し、
所定条件を満たした場合は、所定の遊技状態の終了画像を画像表示手段に表示可能とし、
遊技者の遊技へののめり込みを防止するための注意喚起に関する画像を前記画像表示手段に表示可能とし、
電源断が発生した後、電源断時処理が実行され得るよう構成されており、
前記リール制御手段は、特定のリールを加速させるための加速処理を所定期間に亘って

実行し得るよう構成されており、
加速処理を実行している前記所定期間にて電源断時処理が実行され、その後電源復帰が行われた場合は、当該所定期間の残りの期間で前記特定のリールを加速させるための加速処理が続きから実行され得るよう構成されており、
特定の遊技で、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定され、その後、ベット数として３が設定され且つ遊技媒体の投入が可能な所定の状況で前記スタートスイッチの操作により実行された、前記特定の遊技の次回の遊技で、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定され、複数のリールが回転している状況下では、前記リプレイランプは消灯しており、前記１ベットランプは点灯しており、前記２ベットランプは点灯しており、前記３ベットランプは点灯しており、前記スタートランプは消灯しており、その後、当該特定の結果に対応する図柄組合せが停止された以降の第１のタイミングにおいては、前記リプレイランプは消灯しており、前記１ベットランプは点灯しており、前記２ベットランプは点灯しており、前記３ベットランプは点灯しており、前記スタートランプは消灯しており、その後、前記リプレイランプを点灯した後に前記スタートランプを点灯するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
回胴式遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
回胴式遊技機（スロットマシン）は、所定数の遊技メダルを投入後に遊技開始指示装置（スタートレバー）が操作されたことを契機として１ゲームが開始されて、複数の図柄が外周上に配置された複数列の回胴（リール）が回転動作し、当該回転動作を停止させるための回胴停止装置（ストップボタン）を駆使して回胴を停止させた結果、有効ライン上に所定の図柄の組合せ（例えば「７７７」等の入賞役）が並んだ場合には、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時よりも小役等の抽選確率が上昇する遊技状態）に移行するタイプのものが一般的である。ここで、回胴式遊技機においては、遊技の興趣性を高めるための演出用の画像等が、リールの回転動作及び停止動作とシンクロした形で、液晶等のディスプレイ上にて表示される場合があり、回胴停止装置等を操作した際に、回胴上に表示された図柄とディスプレイ上に表示された演出用の画像等とを見比べながら、遊技の結果を予測して楽しむよう構成されているものが多い。
【０００３】
また、近年の回胴式遊技機においては、回胴停止装置の操作態様（操作順番や操作タイミング）に応じて、入賞役の入賞有無や入賞役の種類が変化するよう構成され、遊技者にとって有利な入賞役が入賞するよう操作指示（ナビゲーション）を発してアシストするもの（いわゆるＡＴ機）も多く登場している。このＡＴ機においては、操作指示を発する状態（ＡＴ状態）と操作指示を発しない状態（非ＡＴ状態）とを有しており、ＡＴ状態が継続すればするほど、遊技者にとって有利となるような遊技性を備えている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１７－０２３８１７
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
円滑に遊技を進行できる遊技機の提供が望まれている。
【課題を解決するための手段】
【０００６】

本態様に係る遊技機は、
１ベットランプと、
２ベットランプと、
３ベットランプと、
リプレイランプと、
スタートランプと、
スタートスイッチと、
内部抽せん手段と、
リールを制御するリール制御手段と、
を備え、
遊技区間として、通常区間と有利区間とを有し、
通常区間では、所定の遊技状態となる場合を有さず、
有利区間では、所定の遊技状態となる場合を有し、
所定条件を満たした場合は、所定の遊技状態の終了画像を画像表示手段に表示可能とし、
遊技者の遊技へののめり込みを防止するための注意喚起に関する画像を前記画像表示手段に表示可能とし、
電源断が発生した後、電源断時処理が実行され得るよう構成されており、
前記リール制御手段は、特定のリールを加速させるための加速処理を所定期間に亘って実行し得るよう構成されており、
加速処理を実行している前記所定期間にて電源断時処理が実行され、その後電源復帰が行われた場合は、当該所定期間の残りの期間で前記特定のリールを加速させるための加速処理が続きから実行され得るよう構成されており、
特定の遊技で、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定され、その後、ベット数として３が設定され且つ遊技媒体の投入が可能な所定の状況で前記スタートスイッチの操作により実行された、前記特定の遊技の次回の遊技で、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定され、複数のリールが回転している状況下では、前記リプレイランプは消灯しており、前記１ベットランプは点灯しており、前記２ベットランプは点灯しており、前記３ベットランプは点灯しており、前記スタートランプは消灯しており、その後、当該特定の結果に対応する図柄組合せが停止された以降の第１のタイミングにおいては、前記リプレイランプは消灯しており、前記１ベットランプは点灯しており、前記２ベットランプは点灯しており、前記３ベットランプは点灯しており、前記スタートランプは消灯しており、その後、前記リプレイランプを点灯した後に前記スタートランプを点灯するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
＜付記＞
尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。
本別態様に係る遊技機は、
単位遊技で終了する特別遊技を備えた遊技機であって、
通常遊技での規定数が「Ｘ（Ｘは数値）」、前記特別遊技での規定数が「Ｙ（Ｙは数値。但し、Ｘとは異なる値）」に設定されており、
前記特別遊技において、再遊技が実行可能な所定の抽選結果を決定可能に構成されており、
規定数「Ｙ」の前記特別遊技において、前記所定の抽選結果に当選し、再遊技に対応する図柄組合せが停止した後は、通常遊技に移行可能とし、「Ｘ」に相当するベット数が自動ベットされるように構成されている
ことを特徴とする。
【発明の効果】
【０００７】

本態様に係る遊技機によれば、円滑に遊技を進行できる遊技機を提供することができる、という効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】図１は、本実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。

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

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

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

【図５】図５は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。

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

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

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

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

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

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

【図１２】図１２は、本実施形態に係る回胴式遊技機の電気的全体構成図である。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図２７】図２７は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＲＴ状態移行制御処理のフローチャートである。
【図２８】図２８は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、ＲＴ状態遷移図である。
【図２９】図２９は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態開始制御処理のフローチャートである。
【図３０】図３０は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。
【図３１】図３１は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。
【図３２】図３２は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートある。
【図３３】図３３は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。
【図３４】図３４は、本例に係る回胴式遊技機における、押し順表示イメージ図である。
【図３５】図３５は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側プログラム開始処理のフローチャートである。
【図３６】図３６は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。
【図３７】図３７は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側電源断時処理のフローチャートである。
【図３８】図３８は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での１コマンド処理のフローチャートである。
【図３９】図３９は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時演出関連決定処理のフローチャートである。
【図４０】図４０は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのバトル演出実行可否決定処理のフローチャートである。
【図４１】図４１は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での滞在ステージ決定テーブルの一例である。
【図４２】図４２は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのＡＴ中演出決定処理のフローチャートである。
【図４３】図４３は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での復活可否演出決定処理のフローチャートである。
【図４４】図４４は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時処理のフローチャートである。
【図４５】図４５は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時ＡＴ中処理のフローチャートである。
【図４６】図４６は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時特化前兆処理のフローチャートである。
【図４７】図４７は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時上乗せ特化処理のフローチャートである。
【図４８】図４８は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理のフローチャートである。
【図４９】図４９は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第１回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図５０】図５０は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第２回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図５１】図５１は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第３回胴停止時演出関連決定処理のフローチャートである。
【図５２】図５２は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第３回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図５３】図５３は、本例に係る回胴式遊技機における、復活演出イメージ図である。

【図５４】図５４は、本例に係る回胴式遊技機における、ＢＢ開始演出イメージ図である。
【図５５】図５５は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧４である。
【図５６】図５６は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。
【図５７】図５７は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。
【図５８】図５８は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。
【図５９】図５９は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図６０】図６０は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、ＲＴ状態遷移図である。
【図６１】図６１は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。
【図６２】図６２は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、１コマンド処理のフローチャートである。
【図６３】図６３は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、スタートレバー操作時演出関連決定処理のフローチャートである。
【図６４】図６４は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、レバー操作時ＡＴ準備中演出決定処理のフローチャートである。
【図６５】図６５は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、第１回胴停止時転落示唆表示処理のフローチャートである。
【図６６】図６６は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、第２回胴停止時転落示唆表示処理のフローチャートである。
【図６７】図６７は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、第３回胴停止時ＡＴ準備中演出決定処理のフローチャートである。
【図６８】図６８は、本実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、設定差ありＢＢ入賞演出イメージ図である。
【図６９】図６９は、本実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機における、第３回胴停止時演出関連決定処理のフローチャートである。
【図７０】図７０は、本実施形態からの変更例３に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図７１】図７１は、本実施形態からの変更例３に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのフリーズ抽選実行処理のフローチャートである。
【図７２】図７２は、本実施形態からの変更例３に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。
【図７３】図７３は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。
【図７４】図７４は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。
【図７５】図７５は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での連続演出実行イメージ図である。
【図７６】図７６は、第３実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。
【図７７】図７７は、第３実施形態に係る回胴式遊技機の扉を開いた状態の斜視図である。
【図７８】図７８は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル投入口内部の斜視図である。
【図７９】図７９は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル払出装置の正面

図及び上面図である。
【図８０】図８０は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。
【図８１】図８１は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、リール配列一覧である。
【図８２】図８２は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧１である。
【図８３】図８３は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧２である。
【図８４】図８４は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧３である。
【図８５】図８５は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧４である。
【図８６】図８６は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。
【図８７】図８７は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。
【図８８】図８８は、第３実施形態に係る回胴式遊技機の電気的全体構成図である。
【図８９】図８９は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。
【図９０】図９０は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。
【図９１】図９１は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。
【図９２】図９２は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（１枚目）のフローチャートである。
【図９３】図９３は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図９４】図９４は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図９５】図９５は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選実行処理のフローチャートである。
【図９６】図９６は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（１枚目）のフローチャートである。
【図９７】図９７は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図９８】図９８は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図９９】図９９は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（４枚目）のフローチャートである。
【図１００】図１００は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴに関する状態の移行の一例テーブルである。
【図１０１】図１０１は、第３実施形態に係る回動式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ抽選実行処理のフローチャートである。
【図１０２】図１０２は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。
【図１０３】図１０３は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。
【図１０４】図１０４は、第３実施形態に係る回動式遊技機における、主制御基板側でのフリーズ抽選実行処理のフローチャートである。
【図１０５】図１０５は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。

【図１０６】図１０６は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。
【図１０７】図１０７は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＲＴ状態移行制御処理のフローチャートである。
【図１０８】図１０８は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、ＲＴ状態遷移図である。
【図１０９】図１０９は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ中状態開始制御処理のフローチャートである。
【図１１０】図１１０は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。
【図１１１】図１１１は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。
【図１１２】図１１２は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートある。
【図１１３】図１１３は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。
【図１１４】図１１４は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側プログラム開始処理のフローチャートである。
【図１１５】図１１５は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。
【図１１６】図１１６は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側電源断時処理のフローチャートである。
【図１１７】図１１７は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での１コマンド処理のフローチャートである。
【図１１８】図１１８は、演出の種類と、演出の動作（再生）開始タイミングとの関係を示すテーブルである。
【図１１９】図１１９は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時処理のフローチャートである。
【図１２０】図１２０は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時ＡＴ中処理のフローチャートである。
【図１２１】図１２１は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時特化前兆処理のフローチャートである。
【図１２２】図１２２は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時上乗せ特化処理のフローチャートである。
【図１２３】図１２３は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理のフローチャートである。
【図１２４】図１２４は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第１回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図１２５】図１２５は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第２回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図１２６】図１２６は、第３実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第３回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図１２７】図１２７は、第３実施形態に係る回動式遊技機における、副制御基板側での演出内容決定処理のフローチャートである。
【図１２８】図１２８は、第３実施形態に係る回動式遊技機における、副制御基板側でのシナリオ抽選テーブル決定処理を示すサブルーチンである。
【図１２９】図１２９は、第３実施形態に係る回動式遊技機における、シナリオ抽選テーブル（Ａ）と、演出抽選テーブル振り分けテーブル（Ｂ）とを示す表である。
【図１３０】図１３０は、第３実施形態に係る回動式遊技機における、演出抽選テーブルを示す表である。

【図１３１】図１３１は、第３実施形態に係る回動式遊技機における、演出内容決定処理によって進行する演出の例を示す概略図である。
【図１３２】図１３２は、第３実施形態に係る回動式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図１３３】図１３３は、第３実施形態に係る回動式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図１３４】図１３４は、第３実施形態に係る回動式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図１３５】図１３５は、第３実施形態に係る回動式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図１３６】図１３６は、第３実施形態に係る回動式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図１３７】図１３７は、第３実施形態に係る回動式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図１３８】図１３８は、本例に係る回胴式遊技機における、演出を示すイメージ図である。
【図１３９】図１３９は、本例に係る回胴式遊技機における、演出を示すイメージ図である。
【図１４０】図１４０は、本例に係る回胴式遊技機における、演出を示すイメージ図である。
【図１４１】図１４１は、第３実施形態からの変更例１－１に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。
【図１４２】図１４２は、第３実施形態からの変更例１－１に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。
【図１４３】図１４３は、第３実施形態からの変更例１－１に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。
【図１４４】図１４４は、第３実施形態からの変更例１－１に係る回胴式遊技機における、ＡＴに関する状態の移行の一例テーブルである。
【図１４５】図１４５は、第３実施形態からの変更例１－１に係る回胴式遊技機における、シナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。
【図１４６】図１４６は、第３実施形態からの変更例１－１に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図１４７】図１４７は、第３実施形態からの変更例１－２に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。
【図１４８】図１４８は、第３実施形態からの変更例１－２に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。
【図１４９】図１４９は、第３実施形態からの変更例１－２に係る回胴式遊技機における、ＡＴに関する状態の移行の一例テーブルである。
【図１５０】図１５０は、第３実施形態からの変更例１－２に係る回胴式遊技機における、シナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。
【図１５１】図１５１は、第３実施形態からの変更例１－２に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図１５２】第３実施形態からの変更例１－３に係る回胴式遊技機における、ＲＴ状態遷移図を示すブロック図（Ａ）と、ＡＴ状態遷移図を示すブロック図（Ｂ）とである。
【図１５３】図１５３は、第４実施形態のＡＴ状態遷移図を示すブロック図である。
【図１５４】図１５４は、第４実施形態における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（１枚目）のフローチャートである。
【図１５５】図１５５は、第４実施形態における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図１５６】図１５６は、第４実施形態において実行される演出を示す図である。

【図１５７】図１５７は、有利遊技の終了時において、演出表示装置Ｓ４０で表示されるボーナスの終了画面やＡＴ中状態の終了画面と注意喚起を行うための画像（以下、「注意喚起画像」と称することがある）の一例である。
【図１５８】図１５８は、演出表示装置Ｓ４０で表示される注意喚起画像の大きさについて説明する図である。
【図１５９】図１５９は、演出表示装置Ｓ４０に終了画面と注意喚起画像とを表示するタイミングを示す図である。
【図１６０】図１６０は、チェリー役に当選したことを示唆する演出画面（ａ）と、押し順ナビ演出の画像及びＡＴ準備遊技中の演出画面（ｂ）とを示す図である。
【図１６１】図１６１は、遊技者が最短時間で遊技した場合に費やす時間について説明する図である。
【図１６２】図１６２は、前回の遊技が最短時間で遊技され、且つ、前回の遊技終了直後に今回の遊技に係るスタートレバーＤ５０が操作された状態を示す図である。
【図１６３】図１６３は、有利遊技の最終遊技が最短時間で遊技され、且つ、直後にスタートレバーＤ５０が操作された状態を示す図である。
【図１６４】図１６４は、有利遊技の最終遊技が最短時間で遊技せずに時間をかけて遊技された状態を示す図である。
【図１６５】図１６５は、遊技待機中に演出表示装置Ｓ４０で表示されるデモ画面を示す図である。
【図１６６】図１６６は、遊技待機中に繰り返し表示される画像を示す図である。
【図１６７】図１６７は、遊技待機中に注意喚起画像を常時表示する場合を示す図である。
【図１６８】図１６８は、演出表示装置Ｓ４０に終了画面を表示させた後、終了画面を非表示とするとともに注意喚起画像のみ表示する例を示す図である。
【図１６９】図１６９は、有利遊技の最終遊技でエラーが発生した場合を示す図である。
【図１７０】図１７０は、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合を示す図である。
【図１７１】図１７１は、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下で電力の供給が停止した場合を示す図である。
【図１７２】図１７２は、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下で演出スイッチが操作された場合を示す図である。
【図１７３】図１７３は、第６実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。
【図１７４】図１７４は、第６実施形態に係る回胴式遊技機の扉を開いた状態の斜視図である。
【図１７５】図１７５は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル投入口内部の斜視図である。
【図１７６】図１７６は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル払出装置の正面図及び上面図である。
【図１７７】図１７７は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。
【図１７８】図１７８は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、リール配列一覧である。
【図１７９】図１７９は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧１である。
【図１８０】図１８０は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧２である。
【図１８１】図１８１は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧３である。
【図１８２】図１８２は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。

【図１８３】図１８３は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。
【図１８４】図１８４は、第６実施形態に係る回胴式遊技機の電気的全体構成図である。
【図１８５】図１８５は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。
【図１８６】図１８６は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。
【図１８７】図１８７は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。
【図１８８】図１８８は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（１枚目）のフローチャートである。
【図１８９】図１８９は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図１９０】図１９０は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図１９１】図１９１は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選実行処理のフローチャートである。
【図１９２】図１９２は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理のフローチャートである。
【図１９３】図１９３は、第６実施形態に係る回動式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ抽選実行処理のフローチャートである。
【図１９４】図１９４は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。
【図１９５】図１９５は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。
【図１９６】図１９６は、第６実施形態に係る回動式遊技機における、主制御基板側でのフリーズ抽選実行処理のフローチャートである。
【図１９７】図１９７は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。
【図１９８】図１９８は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。
【図１９９】図１９９は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＲＴ状態移行制御処理のフローチャートである。
【図２００】図２００は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、ＲＴ状態遷移図である。
【図２０１】図２０１は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ中状態開始制御処理のフローチャートである。
【図２０２】図２０２は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。
【図２０３】図２０３は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。
【図２０４】図２０４は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートある。
【図２０５】図２０５は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。
【図２０６】図２０６は、本例に係る回胴式遊技機における、押し順表示イメージ図である。
【図２０７】図２０７は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側プログラム開始処理のフローチャートである。
【図２０８】図２０８は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での

サブメインループ処理のフローチャートである。
【図２０９】図２０９は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側電源断時処理のフローチャートである。
【図２１０】図２１０は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での１コマンド処理のフローチャートである。
【図２１１】図２１１は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時処理のフローチャートである。
【図２１２】図２１２は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時ＡＴ中処理のフローチャートである。
【図２１３】図２１３は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時特化前兆処理のフローチャートである。
【図２１４】図２１４は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時上乗せ特化処理のフローチャートである。
【図２１５】図２１５は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理のフローチャートである。
【図２１６】図２１６は、第６実施形態に係る回動式遊技機における、副制御基板側での演出内容決定処理のフローチャートである。
【図２１７】図２１７は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、レア役時演出内容決定テーブルの一例である。
【図２１８】図２１８は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第１回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図２１９】図２１９は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第２回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図２２０】図２２０は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第３回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図２２１】図２２１は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ中演出実行イメージ図１である。
【図２２２】図２２２は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ中演出実行イメージ図２である。
【図２２３】図２２３は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ中演出実行イメージ図３である。
【図２２４】図２２４は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ中演出実行イメージ図４である。
【図２２５】図２２５は、第６実施形態に係る回胴式遊技機における、レア役時演出の一例である。
【図２２６】図２２６は、第６実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧４である。
【図２２７】図２２７は、第６実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。
【図２２８】図２２８は、第６実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。
【図２２９】図２２９は、第６実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理のフローチャートである。
【図２３０】図２３０は、第６実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ抽選実行処理のフローチャートである。
【図２３１】図２３１は、第６実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。
【図２３２】図２３２は、第６実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、ＲＴ状態遷移図である。
【図２３３】図２３３は、第６実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、Ａ

Ｔ状態遷移図である。
【図２３４】図２３４は、第７実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。
【図２３５】図２３５は、第７実施形態に係る回胴式遊技機の扉を開いた状態の斜視図である。
【図２３６】図２３６は、第７実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル投入口内部の斜視図である。
【図２３７】図２３７は、第７実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル払出装置の正面図及び上面図である。
【図２３８】図２３８は、第７実施形態に係る回胴式遊技機の電気的全体構成図である。
【図２３９】図２３９は、第７実施形態に係る回胴式遊技機の主制御チップに係る電気的構成図である。
【図２４０】図２４０は、第７実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御チップのメモリマップ構成図である。
【図２４１】図２４１は、第７実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。
【図２４２】図２４２は、第７実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。
【図２４３】図２４３は、第７実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（１枚目）のフローチャートである。
【図２４４】図２４４は、第７実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図２４５】図２４５は、第７実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図２４６】図２４６は、第７実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。
【図２４７】図２４７は、第７実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメダル投入エラー検出処理のフローチャートである。
【図２４８】図２４８は、第７実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメダル払出エラー検出処理のフローチャートである。
【図２４９】図２４９は、第７実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での投入・払出エラー検出処理のフローチャートである。
【図２５０】図２５０は、第７実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図２５１】図２５１は、第７実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメダル投入チェック処理のフローチャートである。
【図２５２】図２５２は、第７実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメダル払出チェック処理のフローチャートである。
【図２５３】図２５３は、第７実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での投入・払出エラーチェック処理のフローチャートである。
【図２５４】図２５４は、第７実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。
【図２５５】図２５５は、第８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャート（１枚目）である。
【図２５６】図２５６は、第８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャート（２枚目）である。
【図２５７】図２５７は、第８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図２５８】図２５８は、第８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメダル投入エラー検出処理のフローチャートである。
【図２５９】図２５９は、第８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での

メダル払出エラー検出処理のフローチャートである。
【図２６０】図２６０は、第８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での投入・払出エラー検出処理のフローチャートである。
【図２６１】図２６１は、第８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図２６２】図２６２は、第８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。
【図２６３】図２６３は、第８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図２６４】図２６４は、第８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。
【図２６５】図２６５は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。
【図２６６】図２６６は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、リール配列一覧である。
【図２６７】図２６７は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、小役出現率一覧である。
【図２６８】図２６８は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧１である。
【図２６９】図２６９は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧２である。
【図２７０】図２７０は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧１である。
【図２７１】図２７１は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧２である。
【図２７２】図２７２は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧３である。
【図２７３】図２７３は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図２７４】図２７４は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での当選時ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。
【図２７５】図２７５は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での押し順ナビ制御処理のフローチャートである。
【図２７６】図２７６は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。
【図２７７】図２７７は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＲＴ抽選実行処理のフローチャートである。
【図２７８】図２７８は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での入賞時ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。
【図２７９】図２７９は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技状態移行制御処理のフローチャートである。
【図２８０】図２８０は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技状態遷移図である。
【図２８１】図２８１は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図２８２】図２８２は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第１試験信号出力処理のフローチャートである。
【図２８３】図２８３は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第２試験信号出力処理のフローチャートである。
【図２８４】図２８４は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での

押し順ナビあり時信号制御処理のフローチャートである。
【図２８５】図２８５は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での押し順ナビなし時信号制御処理のフローチャートである。
【図２８６】図２８６は、第９実施形態に係る回胴式遊技機における、操作態様情報一覧である。
【図２８７】図２８７は、第９実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図２８８】図２８８は、第９実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での押し順ナビ制御処理のフローチャートである。
【図２８９】図２８９は、第９実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第１試験信号出力処理のフローチャートである。
【図２９０】図２９０は、第９実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第２試験信号出力処理のフローチャートである。
【図２９１】図２９１は、第９実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での操作態様情報制御処理のフローチャートである。
【図２９２】図２９２は、第９実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での押し順ナビあり時信号制御処理のフローチャートである。
【図２９３】図２９３は、第９実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での押し順ナビなし時信号制御処理のフローチャートである。
【図２９４】図２９４は、第９実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機における、操作態様情報一覧である。
【図２９５】図２９５は、第９実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図２９６】図２９６は、第９実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図２９７】図２９７は、第９実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での押し順ナビあり時信号制御処理のフローチャートである。
【図２９８】図２９８は、第９実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での押し順ナビなし時信号制御処理のフローチャートである。
【図２９９】図２９９は、第９実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機における、操作態様情報一覧である。
【図３００】図３００は、第１０実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での主制御装置側メイン処理のフローチャートである。
【図３０１】図３０１は、第１０実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。
【図３０２】図３０２は、第１０実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更なしＲＡＭ初期化処理のフローチャートである。
【図３０３】図３０３は、第１０実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更ありＲＡＭ初期化処理のフローチャートである。
【図３０４】図３０４は、第１０実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（１枚目）のフローチャートである。
【図３０５】図３０５は、第１０実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図３０６】図３０６は、第１０実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第２試験信号出力処理のフローチャートである。
【図３０７】図３０７は、第１０実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第２試験信号出力情報の一例である。
【図３０８】図３０８は、第１０実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。
【図３０９】図３０９は、第１０実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側で

のタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図３１０】図３１０は、第１０実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第１試験信号出力処理のフローチャートである。
【図３１１】図３１１は、第１１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第２ＲＯＭ領域を呼び出す際の処理の一例である。
【図３１２】図３１２は、第１１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのスタックエリアイメージ図である。
【図３１３】図３１３は、第１２実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第１・第２メイン処理のフローチャートである。
【図３１４】図３１４は、第１２実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第１割り込み処理のフローチャートである。
【図３１５】図３１５は、第１２実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第２割り込み処理のフローチャートである。
【図３１６】図３１６は、第１２実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメイン処理イメージ図Ａである。
【図３１７】図３１７は、第１２実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第１スタック設定中割り込みイメージ図Ａである。
【図３１８】図３１８は、第１２実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第２スタック設定中割り込みイメージ図Ａである。
【図３１９】図３１９は、第１３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第１・第２メイン処理のフローチャートである。
【図３２０】図３２０は、第１３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第１割り込み処理のフローチャートである。
【図３２１】図３２１は、第１３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第２割り込み処理のフローチャートである。
【図３２２】図３２２は、第１３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメイン処理イメージ図Ｂである。
【図３２３】図３２３は、第１３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第１スタック設定中割り込みイメージ図Ｂである。
【図３２４】図３２４は、第１３実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第２スタック設定中割り込みイメージ図Ｂである。
【図３２５】図３２５は、第１４実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第１・第２メイン処理のフローチャートである。
【図３２６】図３２６は、第１４実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第１割り込み処理のフローチャートである。
【図３２７】図３２７は、第１４実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第２割り込み処理のフローチャートである。
【図３２８】図３２８は、第１４実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメイン処理イメージ図Ｃである。
【図３２９】図３２９は、第１４実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第１メイン処理中割り込みイメージ図Ｃである。
【図３３０】図３３０は、第１４実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第２メイン処理中割り込みイメージ図Ｃである。
【図３３１】図３３１は、第１５実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第１・第２メイン処理のフローチャートである。
【図３３２】図３３２は、第１５実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第１割り込み処理のフローチャートである。
【図３３３】図３３３は、第１５実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第２割り込み処理のフローチャートである。
【図３３４】図３３４は、第１５実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側で

のメイン処理イメージ図Ｄである。
【図３３５】図３３５は、第１５実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第１メイン処理中割り込みイメージ図Ｄである。
【図３３６】図３３６は、第１５実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第２メイン処理中割り込みイメージ図Ｄである。
【図３３７】図３３７は、第１６実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第１・第２メイン処理のフローチャートである。
【図３３８】図３３８は、第１６実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第１割り込み処理のフローチャートである。
【図３３９】図３３９は、第１６実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第２割り込み処理のフローチャートである。
【図３４０】図３４０は、第１７実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第１・第２メイン処理のフローチャートである。
【図３４１】図３４１は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。
【図３４２】図３４２は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機の扉を開いた状態の斜視図である。
【図３４３】図３４３は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル投入口内部の斜視図である。
【図３４４】図３４４は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル払出装置の正面図及び上面図である。
【図３４５】図３４５は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御チップのメモリマップ構成図である。
【図３４６】図３４６は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、スタックエリアの最大使用量に係る表である。
【図３４７】図３４７は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、第１作業領域に格納されているデータの順序に係る表である。
【図３４８】図３４８は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、第２作業領域に格納されているデータの順序に係る表である。
【図３４９】図３４９は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル払出装置の動作に係る作用図である。
【図３５０】図３５０は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、指示表示に係る表である。
【図３５１】図３５１は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源投入時の処理に係る主要動作フローチャートである。
【図３５２】図３５２は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行メイン処理に係る主要動作フローチャートである。
【図３５３】図３５３は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのインターバル割込み処理に係る主要動作フローチャートである。
【図３５４】図３５４は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置処理に係る主要動作フローチャートである。
【図３５５】図３５５は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、エラーの種類に係る表である。
【図３５６】図３５６は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、エラーの検出時の処理に係る作用図である。
【図３５７】図３５７は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのプログラム開始処理のフローチャートである。
【図３５８】図３５８は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置処理のフローチャートである。
【図３５９】図３５９は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＲＷＭ初期化処理３のフローチャートである。

【図３６０】図３６０は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。
【図３６１】図３６１は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断復帰処理のフローチャートである。
【図３６２】図３６２は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＲＷＭ初期化処理のフローチャートである。
【図３６３】図３６３は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＲＷＭ初期化処理２のフローチャートである。
【図３６４】図３６４は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのシリアル通信設定処理のフローチャートである。
【図３６５】図３６５は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行メイン処理のフローチャートである。
【図３６６】図３６６は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技メダル受付開始処理のフローチャートである。
【図３６７】図３６７は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技メダル１枚加算処理のフローチャートである。
【図３６８】図３６８は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での投入枚数表示データ生成処理のフローチャートである。
【図３６９】図３６９は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技メダル投入待ち時の表示処理のフローチャートである。
【図３７０】図３７０は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技メダル管理処理のフローチャートである。
【図３７１】図３７１は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第１遊技メダル投入チェック処理のフローチャートである。
【図３７２】図３７２は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのエラー表示処理のフローチャートである。
【図３７３】図３７３は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での貯留投入処理のフローチャートである。
【図３７４】図３７４は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技メダル精算処理のフローチャートである。
【図３７５】図３７５は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技メダル１枚払出処理のフローチャートである。
【図３７６】図３７６は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのスタートレバーチェック処理のフローチャートである。
【図３７７】図３７７は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での投入・払出センサ異常表示処理のフローチャートである。
【図３７８】図３７８は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での投入・払出センサ異常セット処理のフローチャートである。
【図３７９】図３７９は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での投入・払出センサ異常クリア処理のフローチャートである。
【図３８０】図３８０は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのオーバーフロー表示処理のフローチャートである。
【図３８１】図３８１は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのスタートレバー受付処理のフローチャートである。
【図３８２】図３８２は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選開始処理のフローチャートである。
【図３８３】図３８３は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での図柄停止信号出力処理のフローチャートである。
【図３８４】図３８４は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での図柄停止信号セット処理のフローチャートである。

【図３８５】図３８５は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置コマンドセット処理のフローチャートである。
【図３８６】図３８６は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴回転開始待機処理のフローチャートである。
【図３８７】図３８７は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴回転開始準備処理のフローチャートである。
【図３８８】図３８８は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴停止受付チェック処理のフローチャートである。
【図３８９】図３８９は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での停止ボタン受付処理のフローチャートである。
【図３９０】図３９０は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での全回胴停止チェック処理のフローチャートである。
【図３９１】図３９１は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での表示判定処理のフローチャートである。
【図３９２】図３９２は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での入賞による遊技メダル払出処理のフローチャートである。
【図３９３】図３９３は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での割込み処理のフローチャートである。
【図３９４】図３９４は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断処理のフローチャートである。
【図３９５】図３９５は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＬＥＤ表示処理のフローチャートである。
【図３９６】図３９６は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのサブ報知データ出力処理のフローチャートである。
【図３９７】図３９７は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのエラー管理処理のフローチャートである。
【図３９８】図３９８は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのエラーチェック処理のフローチャートである。
【図３９９】図３９９は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定値エラーチェック処理のフローチャートである。
【図４００】図４００は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理２のフローチャートである。
【図４０１】図４０１は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内蔵乱数チェック処理のフローチャートである。
【図４０２】図４０２は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ計測処理２のフローチャートである。
【図４０３】図４０３は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第２遊技メダル投入チェック処理１のフローチャートである。
【図４０４】図４０４は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での第２遊技メダル投入チェック処理２のフローチャートである。
【図４０５】図４０５は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技メダル通過状態更新処理のフローチャートである。
【図４０６】図４０６は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での投入・払出センサ異常チェック処理のフローチャートである。
【図４０７】図４０７は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのエラー表示要求データクリア処理のフローチャートである。
【図４０８】図４０８は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での外部信号出力処理のフローチャートである。
【図４０９】図４０９は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での試験信号出力処理のフローチャートである。

【図４１０】図４１０は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのスタックエリアに係るイメージ図である。
【図４１１】図４１１は、本例に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。
【図４１２】図４１２は、本例に係る遊技機に適用可能な、性能表示装置の表示例である。
【図４１３】図４１３は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、当選情報生成用テーブルである。
【図４１４】図４１４は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号決定テーブル１である。
【図４１５】図４１５は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号決定テーブル１である。
【図４１６】図４１６は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号決定テーブル３である。
【図４１７】図４１７は、本実施形態に係る回胴式遊技機における、抽選テーブルの構成の一例である。
【図４１８】図４１８は、本例に係る遊技機に適用可能な、性能表示装置の表示例２－１である。
【図４１９】図４１９は、本例に係る遊技機に適用可能な、性能表示装置の表示例２－２である。
【図４２０】図４２０は、本例に係る遊技機に適用可能な、クレジット増加速度イメージ図である。
【図４２１】図４２１は、本例に係る遊技機にて実行可能な差枚数に関する演出イメージ図である。
【図４２２】図４２２は、本例に係る遊技機における出玉率を算出する際の投入枚数と払出枚数との例を示す表である。
【図４２３】図４２３は、本例に係る遊技機に適用可能な機能ブロック図の一例である。
【図４２４】図４２４は、本例に係る遊技機に適用可能な賭け遊技価値数信号又は付与遊技価値数信号の出力態様の一例を示すタイムチャートである。
【図４２５】図４２５は、本例に係る遊技機に適用可能なＢＢ図柄組み合わせ数に関する一例である。
【図４２６】図４２６は、本例に係る遊技機に適用可能なメモリマップ構成図である。
【図４２７】図４２７は、本例に適用可能な遊技機の設計値に関する一覧表である。
【図４２８】図４２８は、本例に適用可能な条件装置の当選率の一例１である。
【図４２９】図４２９は、本例に適用可能な条件装置の当選率の一例２である。
【図４３０】図４３０は、本例に適用可能な条件装置の当選率の一例３である。
【図４３１】図４３１は、本例に適用可能な条件装置の当選率の一例４である。
【図４３２】図４３２は、本例に係る遊技機にて実行可能な所定枚数獲得表示の表示イメージ図である。
【図４３３】図４３３は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。
【図４３４】図４３４は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機の扉を開いた状態の斜視図である。
【図４３５】図４３５は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル投入口内部の斜視図である。
【図４３６】図４３６は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、メダル払出装置の正面図及び上面図である。
【図４３７】図４３７は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、基本仕様一覧である。
【図４３８】図４３８は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、リール配列一覧である。

【図４３９】図４３９は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧１である。
【図４４０】図４４０は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧２である。
【図４４１】図４４１は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧３である。
【図４４２】図４４２は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。
【図４４３】図４４３は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。
【図４４４】図４４４は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機の電気的全体構成図である。
【図４４５】図４４５は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。
【図４４６】図４４６は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。
【図４４７】図４４７は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。
【図４４８】図４４８は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（１枚目）のフローチャートである。
【図４４９】図４４９は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図４５０】図４５０は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図４５１】図４５１は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選実行処理のフローチャートである。
【図４５２】図４５２は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。
【図４５３】図４５３は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（１枚目）のフローチャートである。
【図４５４】図４５４は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図４５５】図４５５は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図４５６】図４５６は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。
【図４５７】図４５７は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。
【図４５８】図４５８は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。
【図４５９】図４５９は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＲＴ状態移行制御処理のフローチャートである。
【図４６０】図４６０は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、ＲＴ状態遷移図である。
【図４６１】図４６１は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態開始制御処理のフローチャートである。
【図４６２】図４６２は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。
【図４６３】図４６３は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。

【図４６４】図４６４は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートある。
【図４６５】図４６５は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。
【図４６６】図４６６は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回胴駆動制御処理のフローチャートである。
【図４６７】図４６７は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、リールの回転動作に関するイメージ図である。
【図４６８】図４６８は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。
【図４６９】図４６９は、本例に係る回胴式遊技機における、押し順表示イメージ図である。
【図４７０】図４７０は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側プログラム開始処理のフローチャートである。
【図４７１】図４７１は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。
【図４７２】図４７２は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側電源断時処理のフローチャートである。
【図４７３】図４７３は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での１コマンド処理のフローチャートである。
【図４７４】図４７４は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時演出関連決定処理のフローチャートである。
【図４７５】図４７５は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのバトル演出実行可否決定処理のフローチャートである。
【図４７６】図４７６は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での滞在ステージ決定テーブルの一例である。
【図４７７】図４７７は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのＡＴ中演出決定処理のフローチャートである。
【図４７８】図４７８は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での復活可否演出決定処理のフローチャートである。
【図４７９】図４７９は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時処理のフローチャートである。
【図４８０】図４８０は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時ＡＴ中処理のフローチャートである。
【図４８１】図４８１は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時特化前兆処理のフローチャートである。
【図４８２】図４８２は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時上乗せ特化処理のフローチャートである。
【図４８３】図４８３は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理のフローチャートである。
【図４８４】図４８４は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第１回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図４８５】図４８５は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第２回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図４８６】図４８６は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第３回胴停止時演出関連決定処理のフローチャートである。
【図４８７】図４８７は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第３回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図４８８】図４８８は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのメニュー画面表示制御処理のフローチャートである。

【図４８９】図４８９は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での待機画面表示制御処理のフローチャートである。
【図４９０】図４９０は、第１９実施形態に係る回胴式遊技機における、待機画面移行イメージ図である。
【図４９１】図４９１は、本例に係る遊技機に適用可能なメモリマップ構成図である。
【図４９２】図４９２は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。
【図４９３】図４９３は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。
【図４９４】図４９４は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。
【図４９５】図４９５は、本例に係る遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用図である。
【図４９６】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す正面図である。
【図４９７】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す側断面図である
【図４９８】ホッパの内部の構造を示す斜視図である。
【図４９９】リールとホッパとの相対的な位置の概略を示す正面図である。
【図５００】メダル補助タンクＨＳと満杯検知電極ＤＥとの配置を示す斜視図である。
【図５０１】満杯検知電極とビスＢＳの大きさ及び位置を示す概略図である。
【図５０２】リール帯の構成を示す図である。
【図５０３】リール帯の構成を示す図である。
【図５０４】図５０４は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図５０５】図５０５は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での回転開始時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。
【図５０６】図５０６は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。
【図５０７】図５０７は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での停止時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。
【図５０８】図５０８は、第２０実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ開始演出実行イメージ図である。
【図５０９】図５０９は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、ランプユニット点灯構成イメージである。
【図５１０】図５１０は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、状況別報知態様の一例である。
【図５１１】図５１１は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、払出に関する構成の一例である。
【図５１２】図５１２は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例１である。
【図５１３】図５１３は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例２である。
【図５１４】図５１４は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例３である。
【図５１５】図５１５は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、マックスベットランプの点灯態様の一例４である。
【図５１６】図５１６は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例１である。
【図５１７】図５１７は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例２である。
【図５１８】図５１８は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作

用の一例３である。
【図５１９】図５１９は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、精算ボタン操作時の作用の一例４である。
【図５２０】図５２０（ａ）は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第１の態様を示すタイミングチャートであり、図５２０（ｂ）は、遊技機の給電と電源断とのタイミングの第２の態様を示すタイミングチャートである。
【図５２１】図５２１（ａ）は、第１の態様での設定キースイッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表であり、図５２１（ｂ）は、第２の態様での設定キースイッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表である。
【図５２２】図５２２は、クレジット数が加算される処理と、遊技メダルが払い出される処理と、遊技媒体付与音が出力される処理を示すタイミングチャートである。
【図５２３】図５２３は、主制御基板Ｍに実装されている電子部品の配置を示す正面図である。
【図５２４】図５２４は、主制御基板Ｍに実装されている電子部品の配置を示す側面図である。
【図５２５】図５２５は、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理のフローチャートである。
【図５２６】図５２６は、本例に係る回胴式遊技機における、当選情報生成用テーブルである。
【図５２７】図５２７は、本例に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号決定テーブル１である。
【図５２８】図５２８は、本例に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号決定テーブル２である。
【図５２９】図５２９は、本例に係る回胴式遊技機における、演出グループ番号決定テーブル３である。
【図５３０】図５３０は、本例に係る回胴式遊技機における、抽選テーブルの構成の一例である。
【図５３１】図５３１は、本例に係る回胴式遊技機における、ＡＴ中演出実行イメージ図１である。
【図５３２】図５３２は、本例に係る回胴式遊技機における、ＡＴ中演出実行イメージ図２である。
【図５３３】図５３３は、本例に係る回胴式遊技機における、ＡＴ中演出実行イメージ図３である。
【図５３４】図５３４は、本例に係る回胴式遊技機における、ＡＴ中演出実行イメージ図４である。
【図５３５】図５３５は、本例に係る回胴式遊技機における、図柄組み合わせ一覧４である。
【図５３６】図５３６は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、条件装置一覧である。
【図５３７】図５３７は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。
【図５３８】図５３８は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機の電気的全体構成図である。
【図５３９】図５３９は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。
【図５４０】図５４０は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での設定変更装置制御処理のフローチャートである。
【図５４１】図５４１は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での復帰不可能エラー処理のフローチャートである。
【図５４２】図５４２は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側で

の遊技進行制御処理（１枚目）のフローチャートである。
【図５４３】図５４３は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図５４４】図５４４は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図５４５】図５４５は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での内部抽選実行処理のフローチャートである。
【図５４６】図５４６は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（１枚目）のフローチャートである。
【図５４７】図５４７は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図５４８】図５４８は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（３枚目）のフローチャートである。
【図５４９】図５４９は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（４枚目）のフローチャートである。
【図５５０】図５５０は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴに関する状態の移行の一例テーブルである。
【図５５１】図５５１は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ抽選実行処理のフローチャートである。
【図５５２】図５５２は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での条件装置番号管理処理のフローチャートである。
【図５５３】図５５３は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。
【図５５４】図５５４は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのフリーズ抽選実行処理のフローチャートである。
【図５５５】図５５５は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのリール回転開始準備処理のフローチャートである。
【図５５６】図５５６は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での残りゲーム数管理処理のフローチャートである。
【図５５７】図５５７は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＲＴ状態移行制御処理のフローチャートである。
【図５５８】図５５８は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、ＲＴ状態遷移図である。
【図５５９】図５５９は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ中状態開始制御処理のフローチャートである。
【図５６０】図５６０は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。
【図５６１】図５６１は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技区間移行制御処理のフローチャートである。
【図５６２】図５６２は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートある。
【図５６３】図５６３は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での電源断時処理のフローチャートである。
【図５６４】図５６４は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側プログラム開始処理のフローチャートである。
【図５６５】図５６５は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブメインループ処理のフローチャートである。
【図５６６】図５６６は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのサブ側電源断時処理のフローチャートである。
【図５６７】図５６７は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側で

の１コマンド処理のフローチャートである。
【図５６８】図５６８は、演出の種類と、演出の動作（再生）開始タイミングとの関係を示すテーブルである。
【図５６９】図５６９は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時処理のフローチャートである。
【図５７０】図５７０は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時ＡＴ中処理のフローチャートである。
【図５７１】図５７１は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時特化前兆処理のフローチャートである。
【図５７２】図５７２は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時上乗せ特化処理のフローチャートである。
【図５７３】図５７３は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのスタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理のフローチャートである。
【図５７４】図５７４は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第１回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図５７５】図５７５は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第２回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図５７６】図５７６は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での第３回胴停止受付時処理のフローチャートである。
【図５７７】図５７７は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側での演出内容決定処理のフローチャートである。
【図５７８】図５７８は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、副制御基板側でのシナリオ抽選テーブル決定処理を示すサブルーチンである。
【図５７９】図５７９は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、シナリオ抽選テーブル（Ａ）と、演出抽選テーブル振り分けテーブル（Ｂ）とを示す表である。
【図５８０】図５８０は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、演出抽選テーブルを示す表である。
【図５８１】図５８１は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、演出内容決定処理によって進行する演出の例を示す概略図である。
【図５８２】図５８２は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図５８３】図５８３は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図５８４】図５８４は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図５８５】図５８５は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図５８６】図５８６は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図５８７】図５８７は、第２１実施形態に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図５８８】図５８８は、本例に係る回胴式遊技機における、演出を示すイメージ図である。
【図５８９】図５８９は、本例に係る回胴式遊技機における、演出を示すイメージ図である。
【図５９０】図５９０は、本例に係る回胴式遊技機における、演出を示すイメージ図である。
【図５９１】図５９１は、第２１実施形態からの変更例１－１に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。
【図５９２】図５９２は、第２１実施形態からの変更例１－１に係る回胴式遊技機におけ

る、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。
【図５９３】図５９３は、第２１実施形態からの変更例１－１に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。
【図５９４】図５９４は、第２１実施形態からの変更例１－１に係る回胴式遊技機における、ＡＴに関する状態の移行の一例テーブルである。
【図５９５】図５９５は、第２１実施形態からの変更例１－１に係る回胴式遊技機における、シナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。
【図５９６】図５９６は、第２１実施形態からの変更例１－１に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図５９７】図５９７は、第２１実施形態からの変更例１－２に係る回胴式遊技機における、ＡＴ状態遷移図である。
【図５９８】図５９８は、第２１実施形態からの変更例１－２に係る回胴式遊技機における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。
【図５９９】図５９９は、第２１実施形態からの変更例１－２に係る回胴式遊技機における、ＡＴに関する状態の移行の一例テーブルである。
【図６００】図６００は、第２１実施形態からの変更例１－２に係る回胴式遊技機における、シナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。
【図６０１】図６０１は、第２１実施形態からの変更例１－２に係る回胴式遊技機における、演出選択確率テーブル（Ａ）と、シナリオ選択確率テーブル（Ｂ）とである。
【図６０２】図６０２は、第２１実施形態からの変更例１－３に係る回胴式遊技機における、ＲＴ状態遷移図を示すブロック図（Ａ）と、ＡＴ状態遷移図を示すブロック図（Ｂ）とである。
【図６０３】図６０３は、第２２実施形態のＡＴ状態遷移図を示すブロック図である。
【図６０４】図６０４は、第２２実施形態における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（１枚目）のフローチャートである。
【図６０５】図６０５は、第２２実施形態における、主制御基板側でのＡＴ状態移行制御処理（２枚目）のフローチャートである。
【図６０６】図６０６は、第２２実施形態において実行される演出を示す図である。
【図６０７】図６０７は、本例に適用可能なレア役示唆演出の実行イメージ図である。
【図６０８】図６０８は、本例に適用可能なレア役示唆演出の実行イメージ図である。
【図６０９】図６０９は、本例に適用可能なレア役示唆演出の実行イメージ図である。
【図６１０】図６１０は、本例に適用可能なレア役示唆演出の選択態様の一例である。
【図６１１】図６１１は、第２３実施形態における、主制御基板側でのフリーズ抽選実行処理のフローチャートである。
【図６１２】図６１２は、第２３実施形態における、ボタン演出実行イメージ図である。
【図６１３】図６１３は、本例に適用可能な選択候補キャラクタ決定イメージ図である。
【図６１４】図６１４は、本例に適用可能な選択候補キャラクタ決定イメージ図である。
【図６１５】図６１５は、本例に適用可能な選択候補キャラクタ決定イメージ図である。
【図６１６】図６１６は、本例に適用可能な選択候補キャラクタ決定イメージ図である。
【図６１７】図６１７は、本例に適用可能なバックランプ演出実行イメージ図である。
【図６１８】図６１８は、本例に適用可能なバックランプ演出実行イメージ図である。
【図６１９】図６１９は、本例に適用可能なバックランプ演出実行イメージ図である。
【図６２０】図６２０は、本例に適用可能な押し順ナビ実行イメージ図である。
【図６２１】図６２１は、本例に適用可能な押し順ナビ実行イメージ図である。
【図６２２】図６２２は、本例に適用可能な音量とＢＧＭのテンポの構成の一例である。
【０００９】
はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「乱数」とは、回胴式遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、ＣＰＵを含む主制御チップによって生成された内蔵乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）

。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技に移行するための特別役や入賞役（小役、再遊技役）と関連した「当選乱数」、等を挙げることができる。「ＣＰＵ」とは、当業界において周知であるものと同義であり、使用されているアーキテクチャ（ＣＩＳＣ、ＲＩＳＣ、ビット数等）や処理性能等には何ら限定されない。「電断（電源断）」とは、遊技機に設けられた電源スイッチの操作実行有無に係らず、遊技機に供給される電源電圧が一定レベル以下となったことを指し、例えば、電源供給ユニットの破損や停電等による不測の事態による電源供給の遮断をも包含する。「ＲＯＭ」とは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を物理的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、導通する素子構成であれば「１」、導通しない素子構成であれば「０」となる）。ＲＡＭとは、当業界において周知であるものと同義であり、情報を電気的に保持する（例えば、データ読み出し用の電流を与えた場合、蓄電されていれば「１」、蓄電されていなければ「０」となる。尚、ＲＡＭ内で保持されているデータの一部又はすべてに対して、電断時にはバックアップ電源が供給されるよう構成されていることが一般的である）。「遊技状態」とは、例えば、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第１種ＢＢ・第２種ＢＢ等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（ＲＴ状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るＡＴ（アシストタイム）中状態、前記ＲＴ状態とＡＴ中状態とが複合したＡＲＴ（アシストリプレイタイム）状態、等が挙げられる。また、通常遊技状態においても、ＲＴ状態、ＡＴ中状態、ＡＲＴ中状態への移行抽選確率が異なる、高確率通常遊技状態、低確率通常遊技状態、等（本例では、抽選状態と称している）が挙げられる。また、遊技状態は複合しても問題ない｛更に、これらの遊技状態や機能（例えば、ＡＴ中状態への移行抽選や、リールの停止順に係る報知指示の出力等）は、遊技進行を制御する主制御基板側ですべて実装してしまっても問題ない｝。また、本例においては、ＡＴに関する状態とＲＴ状態とを個別に記載し、ＲＴ状態が「ＲＴ１」且つＡＴに関する状態が「通常遊技状態」等と称しているが、ＲＴ状態とＡＴに関する状態とを纏めてＡＲＴに関する状態としてＡＲＴに関する状態が「通常遊技状態」等と称してもよい。「当選役」とは、内部抽選により当選した条件装置の種類（又は、条件装置番号）である。「報知状態」とは、後述する押し順ナビを実行可能なＡＴに関する状態であり、リール停止順によって入賞する役が相違しないために押し順ナビが実行されない条件装置が当選したゲームであっても、ＡＴに関する状態が押し順ナビを実行可能な状態であれば「報知状態」とするよう構成している。「カウンタ値」とは「報知遊技実行可能数」とも称し、後述する、ＡＴ残りゲーム数もしくはＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値である。例えば、「報知遊技実行可能数」が１以上（「０」となった当該遊技も含めても良い）である場合には後述する押し順ナビが実行され得る。また、「報知遊技実行可能数」として、小役（主に、押し順ベル役）が当選したことに基づいて得られる遊技媒体の差枚数（払出し枚数から投入枚数を引いた枚数）や、押し順ベル役の当選回数、を採用しても良い。また、「特殊報知状態」とは、ＡＴに関する状態のうち遊技者に最も有利となる状態であり、本例では、「上乗せ特化状態」と称している。また、「特定条件」とは、ＡＴカウンタ値を減算し得る条件であり、例えば、１ゲームが終了した、所定役（例えば、押し順ベル役）が当選した、等が特定条件となる。「第１種特別役物」とは、規定数ごとの入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は規定数ごとの入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し１２回を超えない回数の遊技の結果が得られるまで作動を継続することができるものであり、ＲＢ（レギュラーボーナス）と称することがある。「第１種特別役物連続作動装置」とは、第１種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、ＢＢ（ビッグボーナス）や第１種ＢＢと称することがある。「第２種特別役物」とは、役抽選の結果に拘らず入賞に係る条件装置を作動させることとなる役物で、あらかじめ定められた場合に作動し１回の遊技の結果が得られた場合に作動を終

了するものであり、ＣＢ（チャレンジボーナス）と称することがある。「第２種特別役物連続作動装置」とは、第２種特別役物を連続して作動させることができる装置で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動しあらかじめ定められた場合に作動を終了するものであり、ＭＢ（ミドルボーナス）や第２種ＢＢと称することがある。「普通役物」とは、規定数毎の入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は、規定数毎の入賞に係る条件装置が作動する確率を上昇させる役物で、特定の図柄の組合せが表示された場合に作動し１回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了することとされているものであり、ＳＢ（シングルボーナス）と称することがある。「オールＪＡＣＩＮタイプ」とは、第１種ＢＢ役が入賞した場合にＪＡＣＩＮしたものとみなし、第１種ＢＢの実行中においては常にＲＢ中とする構成である。より具体的には、１種ＢＢの図柄組合せが停止表示した場合に、ＲＢの図柄組合せが停止表示することなくＲＢが作動する。そしてＲＢの終了条件を満たした場合にはＲＢを終了させる。但し、１種ＢＢの終了条件を満たしていない場合には、次遊技における賭け設定がなされる前に、再度、（ＲＢの図柄組合せが停止表示することなく）ＲＢが作動する。このように、ＲＢを連続して作動させることができる１種ＢＢを「オールＪＡＣＩＮタイプ」と称する。尚、「オールＪＡＣＩＮタイプ」では、ＲＢの終了条件を満たす前に、１種ＢＢの終了条件を満たした場合には、１種ＢＢを終了させるとともに、ＲＢも終了させる。また、「ＪＡＣＩＮ抽選タイプ」とは、第１種ＢＢの実行時にて非ＲＢ中とＲＢ中とを繰り返し実行する構成である。また、「無制御リール」とは、停止操作を行った後に実行され得る引込み制御が実行されない状態のリールであり、停止操作を受け付けたリール位置から停止し得る最も近いリール位置にて停止する状態のリールである。「オールＣＢタイプ」とは、第２種ＢＢの実行時にて常にＣＢ中となる構成である。より具体的には、２種ＢＢの図柄組合せが停止表示した場合に、ＣＢの図柄組合せが停止表示することなくＣＢが作動する。そしてＣＢの終了条件（１遊技の実行）を満たした場合にはＣＢを終了させる。但し、２種ＢＢの終了条件を満たしていない場合には、次遊技における賭け設定がなされる前に、再度、（ＣＢの図柄組合せが停止表示することなく）ＣＢが作動する。このように、ＣＢを連続して作動させることができる２種ＢＢを「オールＣＢタイプ」と称する。尚、「オールＣＢタイプ」では、２種ＢＢの終了条件を満たした場合には、２種ＢＢを終了させるとともに、ＣＢも終了させる。「ＣＢ移行抽選タイプ」とは、第２種ＢＢの実行時にて非ＣＢ中とＣＢ中とを繰り返し実行する構成である。「画像」とは、限定した場合を除き、静止画像および動画像を含むものであり、例えば、演出表示装置Ｓ４０に表示される情報である。また、回胴式遊技機におけるＢＢやＲＢ等を特別遊技と称することがあり、ぱちんこ遊技機における大当りや小当りを特別遊技と称することがある。また、ぱちんこ遊技機における特別図柄（主遊技図柄と称することがある）を識別情報と称することがあり、回胴式遊技機における停止表示する図柄組み合わせを停止表示した識別情報と称することがある。また、回胴式遊技機におけるリールの回転を識別情報の変動表示と称することがあり、ぱちんこ遊技機における特別図柄（主遊技図柄と称することがある）の変動表示を識別情報の変動表示と称することがある。

【００１０】

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

【００１１】

尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に

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

【００１２】

（本実施形態）

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

【００１３】

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

【００１４】

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

【００１５】

＜前扉ＤＵ＞

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

【００１６】

＜遊技状態を視認可能にするための機構＞

次に、遊技状態を視認可能にするための機構の要部について説明する。リール窓Ｄ１６０は、前扉ＤＵの一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓Ｄ１６０を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯Ｄ２１０は、ＬＥＤによって構成されており、現在ベット（一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること）されているメダル数と同数のＬＥＤが点灯するよう構成されている。また、操作状態表示灯Ｄ１８０は、ＬＥＤによって構成されており、現在の操作状態（メダル受付可否状態、再遊技停止状態、遊技開始ウェ

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

【００１７】

また、有利区間表示器ＹＨは、ＬＥＤによって構成されており、「有利区間」である場合には点灯し、「有利区間」でない場合には消灯するよう構成されている（点灯及び消灯タイミングについては後述する）。ここで、本例に係る回胴式遊技機においては、従来の回胴式遊技機と同様に、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第１種ＢＢ・第２種ＢＢ等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（ＲＴ状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るＡＴ（アシストタイム）中状態、前記ＲＴ状態とＡＴ中状態とが複合したＡＲＴ（アシストリプレイタイム）状態、等を採り得るが、これらの「遊技状態」とは別に、「通常区間」、「待機区間」及び「有利区間」という３つの「遊技区間」のいずれかを設定可能となっている。尚、本例においては「待機区間」は設定しておらず、「通常区間」と「有利区間」とのいずれかの遊技区間を設定している。このうち、「有利区間」が他の「遊技区間」よりも、遊技者にとって相対的に有利となるものとして位置付けられており、例えば、「遊技状態」がＡＴ中状態やＡＲＴ状態であることと「有利区間」とが対応付けされている。即ち、「遊技状態」がＡＴ中状態やＡＲＴ状態であると、有利区間表示器ＹＨが点灯するのであるが、後述するように、「遊技区間」の設定制御も「遊技状態」の設定制御と同様に、遊技進行を制御する主制御基板側で行われるため、有利区間表示器ＹＨの点灯／消灯状況によって、

遊技進行状況が遊技者にとって相対的に有利なものとなっているか否かが、嘘偽りなく遊技者に対して伝達可能となっている。尚、後述するように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定されるのであるが、その際には、残存するＡＴに関する状態も強制的に終了させられる（ＡＴ中状態を維持するための情報がクリア・初期化される）ため、設定される「遊技区間」の変更が「遊技状態」の移行にも影響を与え得るものとなっており、それにより比較的設計自由度の高いＡＴ中状態やＡＲＴ状態等の「遊技状態」によって、著しく射幸性が高まってしまうことを自動的に抑制できるものとなっているのである。尚、上述したように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定される、即ち、「有利区間」が終了することとなるが、「有利区間」の終了条件はこれには限定されない。本例に係る回胴式遊技機における「有利区間」の終了条件は、「押し順役（押し順あり役）を構成する小役の中で、払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回の実行（例えば、押し順役を構成する小役として、７枚、３枚、１枚の小役がある場合、払出し枚数が最も多い７枚が獲得可能な押し順ナビであって、押し順により７枚、又は１枚が獲得可能な押し順役と、押し順により３枚が獲得可能な押し順役があれば、３枚が獲得可能な押し順ナビは、ここでいう押し順ナビには該当しない）」、又は、「ＢＢ、ＲＢ、ＭＢ、のいずれかに当選」を満たし、且つ、「任意の終了条件（４０Ｇ１セットのループ抽選に非当選（ＡＴ）、固定３２Ｇ経過（ガセ前兆）等）」、又は、「有利区間１５００Ｇ」を満たすことが終了条件となっている。尚、押し順ベル役が存在しないような仕様（例：ＲＴ状態を移行するためのリプレイの押し順は存在するが、押し順によって払出し枚数が異なる小役が存在しない仕様）の場合には、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回」という有利区間を終了するための条件は除外される。また、本実施形態では、押し順役を構成する小役として１１枚役に対応する小役と１枚役に対応する小役を含む小役により構成されているため、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回の実行」とは、１１枚のメダルが獲得可能（１１枚役が入賞可能）な押し順を報知することを指す。

【００１８】

＜遊技媒体の入力を可能にするための機構＞

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

【００１９】

＜リールユニットを操作するための機構＞

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

【００２０】

＜前扉ＤＵに設けられたその他の機構＞

次に前扉ＤＵに設けられたその他の機構の要部について図２の前扉ＤＵを開いて回胴式遊技機Ｐの内部の構成を示した斜視図も参照しつつ説明する。前扉ＤＵには、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置Ｓ４０、様々な点灯態様にて点灯し得る遊技効果ランプＤ２６（不図示）、信号中継用の扉基板Ｄ、投入されたメダルの検出等を行なうメダルセレクタＤＳ、サウンドを出力し得るスピーカＳ２０、合成樹脂等によって形成された部材である、中パネル（中装飾パネル）、上パネルＤ１３０及び下パネルＤ１４０、等が設けられている。演出表示装置Ｓ４０は、上パネルに形成された透視領域を介して演出等を表示する表示部が視認可能となるように前扉ＤＵの裏面側上部に取り付けられている。また、装飾ランプユニットＤ１５０及びＬＥＤランプユニットＳ１０は、回胴式遊技機Ｐの遊技の進行に応じて発光する発光源を有しており、下パネルＤ１４０を挟んで右側及び左側の各々に装飾ランプユニットＤ１５０が設けられ、上パネルＤ１３０を挟んで右側及び左側の各々にＬＥＤランプユニットＳ１０が設けられている。また、前扉ＤＵの背面におけるリール窓Ｄ１６０の下方には、扉基板Ｄが取り付けられており、この扉基板Ｄには、前述した停止ボタンＤ４０や、スタートレバーＤ５０、精算ボタンＤ６０等の入力信号が入力され、入力された信号を直接或いは加工して後述する主制御基板Ｍに出力する中継基板の機能を有している。また、メダル投入口Ｄ１７０に対応し、前扉ＤＵの背面における扉基板Ｄの付近には、詳細後述するメダルセレクタＤＳが設けられており、メダル投入口Ｄ１７０から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行ない、適正なメダルを後述するホッパＨ４０に案内し、不適正なメダルを後述するメダル受け皿Ｄ２３０に返却する機能を有している。更に、扉基板Ｄの下方の左右にスピーカＳ２０が夫々１つずつ設けられている。中パネルは、操作卓の上側、上パネルＤ１３０の下側の部分であり、前述したリール窓を含むパネル部分である。また、前述した操作卓Ｄ１９０に取り付けられているサブ入力ボタンＳＢとは、ボタン連打演出等に用いる部材であり、遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作により、ミニゲーム（例えば、「ＡＴ中状態」への突入の成否の演出）等の進行を実行し得るよう構成された部材である。なお、回胴式遊技機Ｐの前扉ＤＵには、放出口Ｄ２４０から放出された遊技メダル（或いは単にメダルと呼ぶことがある）を受けるメダル受け皿Ｄ２３０、前扉ＤＵの開閉状態を検出可能な扉スイッチＤ８０が設けられている。また、前扉ＤＵには鍵穴Ｄ２６０が設けられており、鍵穴Ｄ２６０の形状と整合するキー（ドアキー）を鍵穴Ｄ２６０に差し込む｛加えて、所定の方向（例えば、時計回り）に捻る｝ことで、前扉ＤＵを開放し得るよう構成されている。更に、本実施形態においては、ドアキーを鍵穴Ｄ２６０に差し込む｛加えて、所定の方向（例えば、反時計回り）に捻る｝ことで、エラー状態（ドア開放エラー等）を解除し得るよう構成されている。

【００２１】

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

【００２２】

また、リールＭ５０の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板Ｍが格納され、リールＭ５０の左方には、図１に示した演出表示装置Ｓ４０、ＬＥＤランプユニット

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

【００２３】

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

【００２４】

＜メダルセレクタＤＳ＞

次に、メダルセレクタＤＳについて、図３を交えつつ詳細に説明する。図３は、回胴式遊技機Ｐ内部における、メダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルの経路（セレクタ）を示した斜視図である。メダルセレクタＤＳは、扉基板Ｄの付近にメダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルの通路となる投入受付センサＤ１０ｓが設けられており、投入受付センサＤ１０ｓの下方には、遊技メダルを放出口Ｄ２４０に導くためのコインシュータＤ９０などが設けられている。投入受付センサＤ１０ｓは、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に払い戻されるよう構成されている。遊技者がスタートレバーＤ５０を操作する前に（遊技メダルの投入が有効である状態にて）遊技メダルを投入すると、遊技メダルは投入受付センサＤ１０ｓによって選別され、規格を満足しているものだけがホッパＨ４０内に投入され、規格を満たしていないメダルは、コインシュータＤ９０を通って、放出口Ｄ２４０に返却されるようになっている。これに対して、スタートレバーＤ５０が操作された後に（遊技メダルの投入が有効でない状態にて）遊技メダルが投入された場合は、規格を満たしているか否かに拘らず、投入された遊技メダルはコインシュータＤ９０を通って、放出口Ｄ２４０に返却される。また、投入受付センサＤ１０ｓの内部（流路の奥）には、詳細後述するメダル投入に係るセンサが設けられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが通過すると、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによって検出されて、その信号が後述する主制御基板Ｍに供給されるようになっている。

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

＜メダル払出装置Ｈ＞

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

【００２８】

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

ている。

【００２９】

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

【００３０】

次に、図７～図９は、本実施形態における図柄組み合わせ一覧１～３である。本実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、いずれか一の図柄組み合わせが有効ライン（前述した１ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が３つ揃うよう構成されている）。また、本実施形態においては、第１種ＢＢ役（いわゆる第１種特別役物に係る役物連続作動装置であるが、以下、単にＢＢ役と呼ぶことがある）となる図柄組み合わせして、１種ＢＢ‐Ａ（ＲＢ－Ａを連続作動させ、２６４枚を超える払出で終了）となる「羊・羊・羊」と、１種ＢＢ‐Ｂ（ＲＢ－Ｂを連続作動させ、１３２枚を超える払出で終了）となる「黒セブン・黒セブン・黒セブン」と、１種ＢＢ‐Ｃ（ＲＢ－Ｂを連続作動させ、１３２枚を超える払出で終了）となる「白セブン・白セブン・白セブン」との３つの図柄組み合わせを有している。尚、本実施形態においては、第１種ＢＢ役が入賞し、ＢＢが実行された（役物が作動した）場合には、当該ＢＢ実行中においては、ＢＢ中のすべてのゲームにおいて、１つの抽選テーブルを参照して、役物以外の当選役（小役、再遊技役）を抽選するよう構成されている（１回のＢＢの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールＪＡＣＩＮタイプと呼ぶことがある）。尚、第１種ＢＢ役の形式に関しては、これには限定されず、１回のＢＢの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。また、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である場合に１４番～１６番に対応する再遊技０４となる図柄組み合わせが停止表示されると、ＲＴ０に移行するよう構成されている（ＲＴ状態の詳細については後述する）。尚、「ＲＴ１」よりも「ＲＴ０」の方が遊技者に不利なＲＴ状態であるため、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行することを転落すると称することがある。また、１７番に対応する再遊技０５となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の下段に「黒セブン」が停止表示され得ることとなり、１８番に対応する再遊技０５となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の下段に「白セブン」が停止表示され得ることとなる（詳細は後述することとする）。また、後述する「入賞‐Ａ１」～「入賞‐Ａ６」の条件装置である押し順ベルが当選した場合には、遊技者にとって最も有利な押し順にてリールを停止させると、２１番～２７番に対応する「入賞０１」～「入賞０３」となる図柄組み合わせが停止表示され、１１枚の遊技メダルが払い出される一方、遊技者にとって最も有利な押し順とは異なる押し順にてリールを停止させると、３９番～５６番に対応する「入賞０８」～「入賞１１」となる図柄組み合わせが停止表示され、１枚の遊技メダルが払い出されることとなる。尚、同図における「‐」はいずれの図柄が停止表示されてもよい旨を示しており、例えば、２３番に対応する「ベル・‐・ベル」は左リールＭ５１及び右リールＭ５３の有効ライン上にベルが停止表示されれば中リールＭ５２の有効ライン上にはどの図柄が停止表示されても１１枚の遊技メダルが獲得できる。

【００３１】
次に、図１０は、本実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。本実施形態においては、再遊技役は再遊技‐Ａ～再遊技‐Ｄ３（当選番号１～６）まで設けられており、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、本実施形態においては、最も右の列である「条件装置」の項目に図示されているように、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて複数種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の条件装置のうち同一の当選番号となる条件装置を纏めて、右から３番目の列である「条件装置（名称）」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号１に対応する条件装置である「再遊技‐Ａ」においては、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」の３種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されている。尚、「条件装置（名称）」を単に条件装置を称することがある。また、「再遊技０１」等の再遊技に関する条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞０１」等の入賞することで遊技メダルが払い出される条件装置を小役と称することがあり、「１種ＢＢ‐Ａ」等の停止表示されることによりＢＢが開始することとなる条件装置をＢＢ役と称することがある。また、当選番号２１～２３及び２５～２７に当選した場合には、ＢＢ役と小役とが重複して当選することとなり、そのような場合には、当選した小役に対応する図柄が停止表示し得る位置にて左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３を操作するとＢＢ役に対応する図柄が停止表示せずに小役に対応する図柄が停止表示する一方、小役に対応する図柄が停止表示しない（引き込めない）位置にて左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せずにＢＢ役に対応する図柄が停止表示するよう構成されている。具体的には、例えば、当選番号２１の条件装置である「１種ＢＢ‐Ｂ＋入賞‐Ｃ」に当選した場合には、「入賞１２」又は「入賞１３」であるチェリーと、「１種ＢＢ‐Ｂ」である黒セブンとのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リールＭ５１→中リールＭ５２→右リールＭ５３の順番にリールを停止させる場合において、（１）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号０～４番（図６のリール配列を参照）が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「入賞１２」に対応する図柄番号４番が停止し、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止位置に拘らず、「入賞１２」が停止表示される。（２）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号５～１２番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「入賞１３」に対応する図柄番号６番、１１番、又は１６番が停止し、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止位置に拘らず、「入賞１３」が停止表示される。（３‐１）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号１３～１９番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１７番又は１９番が停止する。（３‐２）第２停止にて中リールＭ５２の中段に図柄番号１４～１８番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンＤ４２を操作した場合には、中リールＭ５２の中段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１８番が停止し、その後、第３停止にて右リールＭ５３の下段に図柄番号１３～１７番が位置している操作タイミングにて右停止ボタンＤ４３を操作した場合には、右リールＭ５３の下段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１７番が停止し、ＢＢ役が停止表示されることとなる。（３‐３）第２停止にて中リールＭ５２の中段に図柄番号１９～１３番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンＤ４２を操作した場合には、中リールＭ５２の中段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１８番が停止できず、いずれの条件装置も停止表示されないこととなる。

【００３２】
次に、「役割」の項目には、「条件装置（名称）」がどのような役割となっているかを

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

【００３３】

また、当選番号４に対応する「ＲＴ維持ＲＰ１＊＊（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを左リールＭ５１とした場合には、ＲＴ状態が移行しない再遊技０１、再遊技０２又は再遊技０３が停止表示され、第１停止リールを中リールＭ５２又は右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行し得る再遊技０４が停止表示される。また、当選番号５に対応する「ＲＴ維持ＲＰ＊１＊（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを中リールＭ５２とした場合には、ＲＴ状態が移行しない再遊技０３が停止表示され、第１停止リールを左リールＭ５１又は右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行し得る再遊技０４が停止表示される。また、当選番号６に対応する「ＲＴ維持ＲＰ＊＊１（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が移行しない再遊技０１又は再遊技０３が停止表示され、第１停止リールを左リールＭ５１又は中リールＭ５２とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行し得る再遊技０４が停止表示される。

【００３４】

また、当選番号７～１２に対応する、「押し順ベル１２３」～「押し順ベル３２１」は、リール停止順を６択のいずれとするかによって入賞する小役が相違し得る条件装置であり、例えば、「左リールＭ５１：１、中リールＭ５２：２、右リールＭ５３：３」となっており「１２３」の場合「左リールＭ５１→中リールＭ５２→右リールＭ５３」の押し順で停止させるという意味であり、例えば、「入賞Ａ‐１」（当選番号７）の場合には、「１２３」＝「左→中→右」の順に停止させる（押し順に正解する）と最大獲得枚数である１１枚の遊技メダルが獲得できる「入賞０１」となる図柄組み合わせが停止表示すること

となる。尚、「押し順ベル１２３」の「１２３」等はその当選番号における最大獲得枚数を獲得可能な押し順（リール停止順）を示している。尚、最大獲得枚数を獲得可能な押し順以外の押し順にてリールを停止させた場合には、即ち、押し順に正解できないと１枚の払出となるよう構成されており、このように構成することで、「ＡＴ中状態」等のＡＴに関する状態にて再遊技役の押し順やベルの押し順をナビ（押し順表示装置Ｄ２７０にて最高利益となる押し順を表示）し、「通常遊技状態」等のＡＴに関する状態には押し順をナビしないという遊技者の利益率が異なる複数の遊技状態を創出することができる。尚、ＡＴに関する状態については後述する。

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

次に、「出玉グループ番号」の項目には、０～１３までの数値が当選番号毎に振り分けられている。出玉グループ番号を主制御基板Ｍが記憶し、当該記憶した出玉グループ番号

をＡＴに関する抽選（例えば、ＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ抽選）を実行する際に使用することにより、ＡＴに関する抽選処理を実行するためのプログラム、データ容量を削減することができる。尚、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選してもＡＴ抽選及びＡＴ上乗せ抽選は実行されない。一方、出玉グループ番号が０でない条件装置が当選した場合には、ＡＴ抽選又はＡＴ上乗せ抽選が実行され得ることとなる。尚、出玉グループ番号の詳細については後述する。また、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選した場合にも、ＡＴ抽選又はＡＴ上乗せ抽選が実行され得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選してＡＴ抽選又はＡＴ上乗せ抽選が実行された場合には、当該抽選結果がかならずハズレ（非当選）となるよう構成することが好適である。

【００４０】

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

【００４１】

まず、ＢＢ未作動時である「ＲＴ０」、「ＲＴ１」及び「ＲＴ２」における抽選確率について詳述する。本実施形態においては、ＲＴ状態によって当選役（特に、再遊技役）の出現率（抽選確率）が相違し得るよう構成されており、「再遊技役」（すべての再遊技役を合計した出現率）は「ＲＴ１」の場合においてその他のＲＴ状態よりも出現率が高くなっている。また、当選番号４～６にて停止表示し得る「再遊技０４」（いわゆる転落再遊技役であり、「ＲＴ１」であり且つボーナスが当選していない状況下において当該再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示されると、以降「ＲＴ０」に移行することとなる）は「ＲＴ１」にて主に当選し、「ＲＴ０」においてはほぼ出現しないようになっている。尚、「ＲＴ２」においては、当選番号４～６にて停止表示し得る「再遊技０４」が出現し得ることとなるが、「再遊技０４」が停止表示されてもＲＴ状態は移行しない。尚、「ＲＴ１」において「再遊技０４」が停止表示された場合には、「ＲＴ０」に移行した、即ち、ＲＴ状態が転落した旨を報知する演出である転落演出（例えば、演出表示装置Ｓ４０に「残念」と表示）を実行し、「ＲＴ０」において「再遊技０４」が停止表示された場合には、転落演出を実行しないよう構成してもよい。そのように構成することにより、「再遊技０４」が停止表示されたにも拘らず、転落演出が実行されなかったことにより、ＢＢに当選していることを認識することができ、遊技の興趣性を高めることができる。尚、そのように構成した場合には、「再遊技０４」が停止表示されたことにより出力される効果音と「再遊技０４」以外の再遊技役（例えば、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」）が停止表示されたことにより出力される効果音とが相違するよう構成してもよく、そのように構成することにより、「再遊技０４」が停止表示されたことを遊技者が認識し易く構成することができる。また、押し順ナビが発生しないＡＴに関する状態（例えば、「通常遊技状態」であり、非ＡＴ遊技状態と称することがある）である場合と押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態（例えば、「ＡＴ中状態」であり、ＡＴ遊技状態と称することがある）である場合との両方の場合において「ＲＴ１」に滞在することがある。このとき、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」へ移行（転落）する可能性がある当選番号が当選したとき、非ＡＴ遊技状態のときにはＲＴ状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーＤ５０の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非ＡＴ遊技状態においては「ＲＴ０」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、遊技状態を移行させることが可能となる。一方、ＡＴ遊技状態のときにはＲＴ状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する（且つ、ＲＴ状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する）ように構成されていても良い。これにより、ＲＴ状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降の停止ボタンＤ４０の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号２又は３にて停止表示し得る「再遊技０５」（ＡＴ状態にて停止表示された

場合にＡＴ上乗せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役）は主に「ＲＴ１」で出現し、その他のＲＴ状態ではほぼ出現しないようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うＲＴ状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、本実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、本実施形態においては、ボーナスは小役と重複し得るよう構成されており、スイカＡ、スイカＢ、チェリーの一部と重複している。具体的には、当選番号２１～２３及び当選番号２５～２７がボーナスと小役とが重複している条件装置となっている。

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

また、同図上段においては、設定値が１である場合の小役出現率を例示しており、共通ベル（当選番号１３）においては、ＲＴ状態に拘らず出現率が一律となっているが、同図下段に示すように、共通ベルの出現率は設定値（本例では、６段階）によって相違するよう構成されている。具体的には、設定１における置数が３２０４、設定２における置数が３４０４、設定３における置数が３６０４、設定４における置数が３９０４、設定５にお

ける置数が４２０４、設定６における置数が４５０４、となっており、設定値が高くなる程出現率が高くなるよう構成されている。このように構成することにより、例えば、遊技者が共通ベルの出現回数（当選回数）を計測しながら遊技を進行した場合、共通ベルに頻繁に当選することにより、遊技している遊技機に係る設定値が相対的に高い設定値であることに期待を抱きながら遊技を進行することができる。また、設定値が高くなるほど１遊技当たりにおける期待値が高くなり、設定値が高くなるほど出玉率が高くなるように構成されている。なお、共通ベルの出現率は設定値によって相違するよう構成されているが、当該共通ベルの当選によっては、後述するＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ抽選、及び、高確率状態移行抽選は実行されないので、ＡＴに関する状態の移行抽選（ＡＴに関する抽選とも称する。）には影響を及ぼさないよう構成されている。

【００４５】

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

【００４６】

また、各ＲＴ状態における、１遊技あたりの平均払出数は、ＲＴ状態が「ＲＴ０」の場合には３．５１１２９１５０４であり、ＲＴ状態が「ＲＴ１」の場合には４．７３７９１５０３９であり、ＲＴ状態が「ＲＴ２」の場合には３．６７１３７１４６となっている。また、各ＲＴ状態における、１遊技あたりのメダル増減期待値は、ＲＴ状態が「ＲＴ０」の場合には１．１７０４３０５０１であり、ＲＴ状態が「ＲＴ１」の場合には１．５７９３０５０１３でありＲＴ状態が「ＲＴ２」の場合には１．２２３７９０４８７となっており、押し順ナビあり時においては、ＲＴ状態が「ＲＴ１」の場合が遊技者にとって最も有

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

【００４７】

また、図１１に示すように、本実施形態においては、１種ＢＢ‐Ａの出現率は、設定１～設定６の全てについて同一の置数である４０が割り当てられている。また、１種ＢＢ‐Ｃの出現率は、設定１～設定６の全てについて同一の置数である１６０が割り当てられている。これに対して、１種ＢＢ‐Ｂの出現率は、設定１に対して１６０が割り当てられ、設定２に対して１８０が割り当てられ、設定３に対して２００が割り当てられ、設定４に対して２２０が割り当てられ、設定５に対して２４０が割り当てられ、設定６に対して２７０が割り当てられている。即ち、１種ＢＢ‐Ｂの出現率は、設定値によって割り当てられている置数が異なっている。このように、１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃは、設定差のないＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ、１種ＢＢ‐Ｃを設定差なしＢＢ、設定差なしボーナスと称することがある）として機能し、１種ＢＢ‐Ｂは、設定差のあるＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂを設定差ありＢＢ、設定差ありボーナスと称することがある）として機能する。また、１種ＢＢ‐Ａ、１種ＢＢ‐Ｂと１種ＢＢ‐ＣのいずれもＲＴ状態に拘らず（「ＲＴ０」と「ＲＴ１」とで）出現率は一律である。尚、１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ（合算）の出現率は設定値に拘らず同一であるが、１種ＢＢ‐Ｂ（合算）の出現率は設定値によって相違する。尚、１種ＢＢ‐Ｂの出現率として合算した出現率は設定値が相違しても同一であるが、当選番号毎の出現率が設定値によって相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合にも１種ＢＢ‐Ｂを設定差ありＢＢと称してもよい。

【００４８】

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

【００４９】

主制御基板（主制御手段、主基板、メイン制御手段、メイン基板、主遊技部と称することがある）Ｍは、回胴式遊技機Ｐで行われる遊技全体の進行を司る基板である。主制御基板Ｍには、主制御チップＣが搭載されており、主制御チップＣには、ＣＰＵＣ１００、内

蔵ＲＯＭＣ１１０、内蔵ＲＡＭＣ１２０等がバスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて搭載されている。そして、主制御基板Ｍは、前扉ＤＵに搭載された扉基板Ｄから、スタートレバーＤ５０等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板Ｓや、扉基板Ｄ、回胴基板Ｋ等に向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している｛例えば、副制御基板Ｓに向かって指示番号（押し順番号、指示情報、操作情報とも称する）を出力することにより、副制御基板Ｓは演出表示装置Ｓ４０上で押し順ナビを実行することが可能となっている｝。

【００５０】

また、副制御基板（副制御手段、副基板、サブ制御手段、サブ基板、副遊技部と称することがある）Ｓにも、前述した主制御基板Ｍと同様に、副制御チップＳＣが搭載されており、副制御チップＳＣには、ＣＰＵＳＣ１００や、ＲＯＭ、ＲＡＭ等が設けられていて、バスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて構成されている。また、副制御基板Ｓには、各種ＬＥＤランプＳ１０、スピーカＳ２０、演出表示装置Ｓ４０、回胴バックライト（バックランプとも称する）Ｓ３０等が接続されている。ここで回胴バックライトＳ３０とは、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３夫々の内部に設けられ、リールの表面に描かれた図柄を裏側から照らすライトである。副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから受け取った制御コマンドを解析して、各種ＬＥＤランプＳ１０、スピーカＳ２０、演出表示装置Ｓ４０、回胴バックライトＳ３０等にそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

また、メダル払出装置Ｈは、中継基板ＩＮを介して、主制御基板Ｍに接続されており、主制御基板Ｍからの制御信号に基づいて、所定枚数（例えば、１０枚）の遊技メダルを払

い出す動作を行う。尚、メダル払出装置Ｈにはメダルが正常に払い出されたか否かの判定や払い出された遊技メダルの数の計測を実行する第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓと、ディスクＨ５０を回転させるためのホッパモータＨ８０と、が接続されている。

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

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

主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定キースイッチＭ２０のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ１０１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定キースイッチＭ２０がオフであるか否かを判定する。

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

また、ステップ１０１４でＮｏの場合、ステップ１０２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ１９０４でオンとなる）及び全ＲＡＭのチェックサム状態（ステップ１００６でのチェック結果）を参照し、ＲＡＭ内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ１０２８でＹｅｓの場合、ステップ１０３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１０３４に移行する。ＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみには限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出及び表示することができることとなる。また、有利区間比率の算出処理は、単位遊技が終了するタイミングで算出するよう構成されている。また、有利区間比率は、遊技機の電源が投入されると表示される（例えば、４桁の７セグメントディスプレイに表示される）。具体的な表示態様としては、「有利区間比率→６０００ゲームあたりの連続役物比率→６０００ゲームあたりの役物比率→累積の連続役物比率→累積の役物比率」の順に５秒間隔で繰り返し表示される。尚、連続役物比率とは「ＲＢが作動している状態での払出し数／総払出し数」であり、役物比率とは「ＲＢ、ＣＢ、又はＳＢが作動している状態での払出し数／総払出し数」である。他方、ステップ１０２８でＮｏの場合、ステップ１０３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲を

ＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１０３４に移行する。次に、ステップ１０３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１０３０又はステップ１０３２にて決定された初期化範囲で、ＲＡＭ領域の初期化を実行する。次に、ステップ１１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

【００６３】

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

【００６４】

次に、図１４は、図１３におけるステップ１１００のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ１１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ１１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ１１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、０～５）ではないか否かを判定する。尚、設定値（設定値データ）を１～６で管理していた場合、ＲＡＭの初期化を実行し設定値が「０」となったときに「１」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値（設定値データ）の正常範囲を０～５として管理することにより、ＲＡＭの初期化を実行した後の設定値（設定値データ）の補正処理（ステップ１１０６及びステップ１１０８の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ１１０６でＹｅｓの場合、ステップ１１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば、０＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ１１１０に移行する。他方、ステップ１１０６でＮｏの場合にもステップ１１１０に移行する。次に、ステップ１１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー表示ＬＥＤ（例えば、払出数表示装置Ｄ２７０）に設定変更装置作動（所謂、設定変更モード）中である旨（例えば、全セグメントを点灯させる「８８」）を表示し、設定表示ＬＥＤ（不図示）に設定値を表示（設定値に係る表示はＲＡＭ内で保持している設定値（設定値データ）に１を加算した数値となっている）し、ステップ１１１２に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置Ｄ２７０は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、７セグＬＥＤの一部に故障が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置Ｄ２７０に７セグメントを全点灯「８８」させることにより、７セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値（設定値データ）の表示に係る構成として、設定値を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に１を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のＲＡＭの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ１１１０の処理を実行した後、副制御基板Ｓ側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【００６５】

次に、ステップ１１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定／リセットボタンＭ３０がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ１１１２でＹｅｓの場

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

【００６６】

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

【００６７】

次に、図１６は、図１４におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（１枚目）のフローチャートである。まず、ステップ１２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ１２０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに必要なＲＡＭ領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。尚、ステップ１２０３は、前回の遊技で使用したデータ｛例えば、条件装置番号（当選番号）、演出グループ番号、指示情報｝をクリアするためのデータ（ＲＡＭのアドレスをクリアするための「０」のデータ）をＲＡＭにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ１２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおけるＲＴ状態（例えば、「ＲＴ０」等）をセットする（図２７のステップ１７０４で決定したＲＴ状態をセットする）。次に、ステップ１２０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０４でセットしたＲＴ状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。尚、ＲＴ状態をセットする

処理は、図２７のステップ１７０４にて実行してもよい。また、ステップ１７０４にてＲＴ状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしても良い。また、ＲＴ状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみＲＴ状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ１２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおけるＡＴに関する状態（例えば、「ＡＴ中状態」等）をセットする（図２１のステップ１４２０、ステップ１４２９、図２２のステップ１４３５、ステップ１４３９、ステップ１４４３、図２３のステップ１４４４‐３、ステップ１４４４‐４で決定したＡＴに関する状態をセットする）。次に、ステップ１２０７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０６でセットしたＡＴに関する状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。また、ＡＴに関する状態をセットする処理は、図２１のステップ１４１６、ステップ１４２８、図２２のステップ１４３８、図２３のステップ１４４４‐１にて実行してもよい。また、ＡＴに関する状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみＡＴに関する状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ１２０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおける遊技区間（例えば、「有利区間」等）をセットする（図３１のステップ３５１０、ステップ３５１６、ステップ３５２０で決定した遊技区間をセットする）。次に、ステップ１２０８‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０８でセットした遊技区間に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ１２０９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル払出装置Ｈが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Ｈから溢れ出たメダルを格納するサブタンク（不図示）を備え、サブタンクに設けられた複数の満杯検知センサによる電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ１２０９でＹｅｓの場合、ステップ１２１８に移行する。

【００６８】

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

とができる。

【００６９】

次に、図１７は、図１６におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。まず、ステップ１２２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルがベットされていない、又は貯蓄されていない（クレジットが存在していない）か否かを判定する。ステップ１２２０でＹｅｓの場合、ステップ１２２１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値表示条件を充足している（例えば、扉スイッチＤ８０、設定キースイッチＭ２０がすべてオンとなると当該条件を充足する）か否かを判定する。ステップ１２２１でＹｅｓの場合、ステップ１２２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定表示ＬＥＤ（不図示だが、払出数表示装置Ｄ２７０、クレジット数表示装置Ｄ２００、投入数表示灯Ｄ２１０としてもよい）に設定値を表示し（設定確認モードに移行し）、設定キースイッチＭ２０がオフとなったことを条件にステップ１２２１に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板Ｓ側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ１２２０又はステップ１２２１でＮｏの場合、ステップ１２２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ１２２５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ１２２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ブロッカＤ１００がオンか否かを判定する。ステップ１２２６でＹｅｓの場合、ステップ１２２７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンであるか否かを判定する（本実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを２つ有しており、第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンとなると、遊技メダルを１枚受け付けたと判定する）。ステップ１２２７でＹｅｓの場合、ステップ１２３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓがオフであるか否かを判定する（第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンとなった後、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓがオフとなると、受け付けた１枚の遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過したと判定する）。ステップ１２３０でＹｅｓの場合、ステップ１２３１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、１枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ１２３１の後、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットが上限数（本例では、５０）、且つ、ベット数が最大数（本例では、３）であるか否かを判定し、Ｙｅｓと判定した場合にはブロッカＤ１００をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ１２３０でＮｏの場合には、ステップ１２３０の処理を繰り返し、ステップ１２２６またはステップ１２２７でＮｏの場合には、ステップ１２３２に移行する。

【００７０】

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

【００７１】
他方、ステップ１２３６でＮｏの場合、ステップ１２４１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動後（ステップ１２３４の処理のタイミング後）から所定時間（例えば、５秒）経過したか否かを判定する。具体的には、ホッパ駆動信号をホッパモータＨ８０に送信している（ホッパモータＨ８０が回転している）のにもかかわらず、メダルが払い出されていないと判定している状況が所定時間継続したか否かを判定する。ステップ１２４１でＹｅｓの場合、ステップ１２４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、メダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１２４４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル空エラー表示を実行する。次に、ステップ１２４５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンＭ３０が押下されたか否か）を判定する。ステップ１２４５でＹｅｓの場合、ステップ１２４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、ＲＡＭ領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ１２４７に移行する。他方、ステップ１２４５でＮｏの場合、ステップ１２４４に移行する。
【００７２】
次に、ステップ１２４７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなった後、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフとなると、払出動作が行われていた１枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ１２４７でＹｅｓの場合、ステップ１２４８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ１２３３に移行する。尚、ステップ１２４１又はステップ１２４７でＮｏの場合には、ステップ１２３６に移行する。
【００７３】
他方、ステップ１２３２又はステップ１２３３でＮｏの場合、ステップ１２５１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタートレバーＤ５０が有効であり（例えば、ゲームを開始するための規定枚数の遊技メダルが投入された等）、且つ、当該スタートレバーＤ５０の操作があったか否かを判定する。ステップ１２５１でＹｅｓの場合、ステップ１２５３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内の設定値は正常範囲内（本例では、０～５）であるか否かを判定する。ステップ１２５３でＹｅｓの場合、ステップ１２５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、乱数の取得、ブロッカＤ１００をオフにする処理を実行した後に、次の処理（ステップ３６００の処理）に移行する。他方、ステップ１２５３でＮｏの場合、ステップ１２５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、復帰不可能エラー処理を実行する。尚、ステップ１２５１でＮｏの場合には、ステップ１２２０に移行する。
【００７４】
次に、図１８は、図１６におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。まず、ステップ３６００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、内部抽選実行処理を実行する。次に、ステップ１２５９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態はＡＴ上乗せ抽選可能な状態であるか否かを判定する。ここで、本例においては、ＡＴ上乗せ抽選を実行可能なＡＴに関する状態は、「ＡＴ中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利ＢＢ状態」となっており、「有利ＢＢ内部中遊技」においては、ＡＴカウンタ値が０より大きい状態となり得るがＡＴ上乗せ抽選は実行しないよう構成されている。これは、「有利ＢＢ内部中遊技」において、遊技者が敢えてＢＢの図柄組合せを揃えさせないことの方が、遊技者にとって有利となってしまうことを防止するためである。尚、「有利ＢＢ内部中遊技」にてＡＴ上乗せ抽選を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「有利ＢＢ内部中遊技」にてＡＴ上乗せ抽選に当選してもすぐには報知せずに、その後

ＢＢが終了したタイミングでＡＴ上乗せ抽選に当選した旨、又は、ＡＴゲーム数が上乗せされた後のＡＴ残りゲーム数を報知するよう構成してもよい。

【００７５】

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

【００７６】

ここで、本例におけるＡＴに関する状態を列挙し詳述する（図３０のＡＴ状態遷移図でも示されている）。（１）「低確率状態」とは、ＡＴに当選していない（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態である。尚、「低確率状態」とは、所謂「通常状態」であるため、「通常状態」と称することもある。（２）「通常ＢＢ内部中遊技」とは、「低確率状態」においてＢＢ役に当選した、且つ、ＢＢ役が入賞していない、且つ、ＡＴ抽選に当選していない状態である。（３）「通常ＢＢ状態」とは、「低確率状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＡＴ抽選に当選していない状況にて、ＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「通常ＢＢ内部中遊技」においてＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態である。（４）「高確率状態」とは、ＡＴ抽選に当選していない（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態であり、前述した「低確率状態」よりもＡＴに当選し易い状態である。尚、後述するように、新たに「高確率状態」に移行した場合には高確保障ゲーム数が経過するまでは「低確率状態」に移行しないよう構成されている（５）「ＡＴ中状態」とは、ＡＴ（押し順ナビ）を行い、且つ、ＡＴ残りゲーム数（ＡＴカウンタ値）の減算を行う状態である。尚、ＡＴカウンタ値が０となっても、後述する継続抽選に当選した場合には、ＡＴカウンタに所定値がセットされ、「ＡＴ中状態」が継続する（６）「特化前兆状態」とは、「ＡＴ中状態」よりもＡＴゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である「上乗せ特化状態」に移行する権利を獲得している状態である。（７）「上乗せ特化状態」とは、「ＡＴ中状態」よりもＡＴゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である。（８）「有利ＢＢ内部中遊技」とは、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢ役が入賞していない状態である。（９）「待機ＢＢ内部中遊技」とは、「低確率状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢ役によってＡＴ抽選に当選しており、且つ、ＢＢ役が入賞していない状態である。（１０）「有利ＢＢ状態」とは、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」においてＢＢ役に当選しＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「有利ＢＢ内部中遊技」においてＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態、又は、「低確率状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢ役によってＡＴ抽選に当選しており、且つ、ＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「待機ＢＢ内部中遊技」においてＢＢ役に対応する図柄組み合わせが停止表示された時に実行される状態である。（１２）「復活可否演出用状態」とは、ＡＴカウンタ値が０となり、かつ、後述する継続抽選に非当選となった場合に移行するＡＴに関する状態であり。「復活可否演出用状態」においては、後述する復活抽選が実行され、復活抽選に当選した場合には「ＡＴ中状態」に移行（ＡＴカウンタに所定値がセットされる）し、復活抽選に非当選となった場合には「低確率状態」に移行することとなる。

【００７７】

次に、ステップ１５５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、リール回転開始準備処理を実行する。次に、ステップ１２６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は

、全リールの回転を開始し、ステップ１２６１‐１に移行する。次に、ステップ１２６１‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、引き込みポイント作成要求（回転している左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される）があったか否かを判定する。ステップ１２６１‐１でＹｅｓの場合、ステップ１２６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、引き込みポイントを作成し、ステップ１２６３に移行する。他方、ステップ１２６１‐１でＮｏの場合にも、ステップ１２６３に移行する。このように、「ＢＢ内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを１１枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった（例えば、入賞‐Ａ１の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった）場合（不正解の押し順にてリールを停止させた場合）にも、リールの停止制御によって１１枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ１２６３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ１２６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、いずれかの停止ボタン（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の操作があったか否かを判定する。ステップ１２６４でＹｅｓの場合、ステップ１２６５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、操作があった停止ボタンに対応したリール（例えば、左停止ボタンＤ４１には左リールＭ５１が対応）の停止位置を決定し、ステップ１２６６に移行する。他方、ステップ１２６４でＮｏの場合にも、ステップ１２６６に移行する。次に、ステップ１２６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ１２６７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、すべてのリール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）が停止したか否かを判定する。ステップ１２６７でＹｅｓの場合、ステップ１２６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ１２６９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する（内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される）。ステップ１２６９でＹｅｓの場合にはステップ１２７４に移行する。他方、ステップ１２６９でＮｏの場合、ステップ１２７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ１２６７でＮｏの場合、ステップ１２６１‐１に移行する。

【００７８】

尚、本例に係る回胴式遊技機においては、リールの駆動状態に関する情報を記憶可能に構成されており、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３のそれぞれに対する、加速状態中、定速回転中、停止中、減速状態中、等のリールの駆動状態に関する情報を記憶可能に構成されている。なお、停止中を示す情報は「０」、加速状態中を示す情報は「１」、定速回転中を示す情報は「２」、減速状態中を示す情報は「３」として記憶する。

【００７９】

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

【００８０】
他方、ステップ１２７７でＮｏの場合、ステップ１２７９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動後（ステップ１２７６の処理のタイミング後）から所定時間（例えば、５秒）経過したか否かを判定する。ステップ１２７９でＹｅｓの場合、ステップ１２８０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、ＲＡＭ領域のメダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１２８１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル空エラー表示を７セグＬＥＤで実行する。次に、ステップ１２８２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンＭ３０が押下されたか否か）を判定する。ステップ１２８２でＹｅｓの場合、ステップ１２８３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、ＲＡＭ領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ１２８６に移行する。他方、ステップ１２８２でＮｏの場合、ステップ１２８１に移行する。
【００８１】
次に、ステップ１２８６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなった後、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフとなると、払出動作が行われていた１枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ１２８６でＹｅｓの場合、ステップ１２８８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ１２９０に移行する。尚、ステップ１２７９又はステップ１２８６でＮｏの場合には、ステップ１２７７に移行する。次に、ステップ１２９０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該入賞（ステップ１２７５でＹｅｓとなった入賞）に対応した払出が完了したか否かを判定する。ステップ１２９０でＹｅｓの場合にはステップ３４００に移行する。尚、ステップ１２８６でＮｏの場合には、ステップ１２７７に移行し、ステップ１２７５でＮｏの場合には、ステップ３４００に移行し、ステップ１２９０でＮｏの場合には、ステップ１２７６に移行する。
【００８２】
次に、ステップ３４００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、残りゲーム数管理処理を実行する。次に、ステップ１７００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、ＲＴ状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ１７５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、ＡＴ状態開始制御処理を実行する。次に、ステップ３５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、遊技区間移行制御処理を実行する。次に、ステップ１２９３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技終了処理（例えば、ベット数のクリア、遊技状態の移行処理等）を実行し、次の処理（ステップ１２０２の処理）に移行する。
【００８３】
次に、図１９は、本実施形態における、図１８のステップ３６００のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ３６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部抽選テーブル（当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル）をセットし、ステップ３６０４に移行する。次に、ステップ３６０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ３６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板ＭのＲＯＭに予

め記憶されている。例えば、出玉グループ番号２は、当選番号４～１２の９個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号４～６の連続する３個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号７～１２の連続する６個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は３となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は６となる。尚、押し順再遊技役である当選番号４～６を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号７～１２を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ３６０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る出玉グループ番号を取得し、ステップ３６１０に移行する。

【００８４】

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

【００８５】

次に、図２０は、本実施形態における、図１８のステップ１５００のサブルーチンに係る、ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ１５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ１５０２でＹｅｓの場合、ステップ１５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る出玉グループ番号はＡＴ中上乗せ役（「ＡＴ中状態」において、残りＡＴゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、再遊技‐Ｂ、再遊技‐Ｃ、入賞‐Ｄとなっている）に関する出玉グループ番号（本例では、１、３）であるか否かを判定する。ステップ１５０４でＹｅｓの場合にはステップ１５１４に移行する。また、ステップ１５０２でＮｏの場合、換言すると、ＡＴに関する状態が有利ＢＢ状態であった場合、ステップ１５１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに関する出玉グループ番号はＢＢ中上乗せ役（「有利ＢＢ状態」において、残りＡＴゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、入賞‐Ｈ、入賞‐Ｉ）に関する出玉グループ番号（本例では、５、６）であるか否かを判定する。ステップ１５１２でＹｅｓの場合には、ステップ１５１４に移行し、ステップ１５１２でＮｏの場合には、ステップ１５１８に移行する。また、ステップ１５０４でＮｏの場合、ステップ１５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ１５０６でＹｅｓの場合、ステップ１５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに関する出玉グループ番号は特化中上乗せ役（「上乗せ特化状態」において、残りＡＴゲーム数を上乗せし得る且つ「ＡＴ中状態」においては残りＡＴゲーム数を上乗せしない当選番号であり、本例では、再遊技‐Ａ、再遊技‐Ｄ１～Ｄ３、入賞‐Ａ１～Ａ６となっている）に関する出玉グループ番号（本例では、２、１３）であるか否かを判定する。ステップ１５０８でＹｅｓの場合、ステップ１５１４に移行する。尚、ステップ１５０６又はステップ１５０８でＮｏの場合にはステップ１５１８に移行する。

【００８６】
次に、ステップ１５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルを参照し、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいてＡＴ上乗せゲーム数を決定する（例えば、欄外にて示す抽選テーブルにおいて、ラッチした乱数値がいずれの範囲内に収まっているか否かで判定する）。尚、ＡＴ上乗せゲーム数を決定することを、ＡＴ上乗せ抽選を実行するとも称する。次に、ステップ１５１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該決定したＡＴ上乗せゲーム数をＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値に加算し、当該加算後のＡＴカウンタ値をＡＴカウンタＭ６０にセットする。次に、ステップ１５１７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該決定したＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、副制御基板Ｓは当該コマンドを受信することにより、ＡＴゲーム数上乗せが実行されたか否かと上乗せゲーム数が何ゲームであるかを認識することができる）をセットし、ステップ１５１８に移行する。尚、ボーナスが含まれる当選番号（当選番号１９～２７）に係る出玉グループ番号である、出玉グループ番号７～１１の場合にもＡＴに関する抽選（ＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ抽選）が実行され得る。

【００８７】
ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルの一例であり、本実施形態においては、押し順ナビが実行されるＡＴに関する状態の一部（本例では、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利ＢＢ状態」）にて当選時上乗せ役が当選した場合には、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいて、ＡＴ上乗せゲーム数は「０」～「３００」が抽選によって決定され、当該決定された値がＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値に加算されることとなる。尚、「０」が決定された場合にはＡＴ残りゲーム数は増加しないこととなる（「０」が決定された場合には、ＡＴ上乗せ抽選に非当選と称することがある）。

【００８８】
また、当選時上乗せ役に当選した場合のＡＴ上乗せゲーム数の平均値（期待値）は、図示されるような値となっており、具体的な算出方法としては、当選役がスイカＡである場合には、｛置数（６００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）｝／置数の総数（１０２４）＝１２．１（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【００８９】
次に、当選役が再遊技‐Ｂ又は再遊技‐Ｃである場合には、｛置数（５００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（２００）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（３００）｝／置数の総数（１０２４）＝４６．１（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【００９０】
次に、当選役が再遊技‐Ａ又は再遊技‐Ｄ１～Ｄ３、入賞‐Ａ１～Ａ６である場合には、｛置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（６００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（１２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）｝／置数の総数（１０２４）＝２６．６１（ゲーム）、のようにして算出することができる。尚、当選役が再遊技‐Ａ又は再遊技‐Ｄ１～Ｄ３、入賞‐Ａ１～Ａ６である場合にＡＴゲーム数が上乗せされるのはＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」である場合のみとなっている。

【００９１】
次に、当選役がＢＢ中弱レア役である場合には、｛置数（８００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）｝／置数の総数（１０２４）＝６．３（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【００９２】
次に、当選役がＢＢ中強レア役である場合には、｛置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム

数（０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（４００）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（３００）｝／置数の総数（１０２４）＝３５．４（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【００９３】

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

【００９４】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ１５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技‐Ｂ（逆押しで停止させることによって無効ラインに白セブンが一直線になり得る再遊技である逆押し白７リプレイ）に関する当選番号であるか否かを判定する。ステップ１５１８でＹｅｓの場合、ステップ１５２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、再遊技‐ＢによるＡＴゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技‐Ｂに当選したことによるＡＴ上乗せゲーム数は０ではなかったか否かを判定する。ステップ１５２０でＹｅｓの場合、ステップ１５２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、逆押し指示コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）にて無効ラインに白セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、ステップ１５２６に移行する。他方、ステップ１５２０でＮｏの場合、ステップ１５２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、逆押し回避コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）以外の押し順を指示し、無効ラインに白セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、ステップ１５２６に移行する。尚、ステップ１５１８でＮｏの場合にも、ステップ１５２６に移行する。次に、ステップ１５２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技‐Ｃ（順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒７リプレイ）であるか否かを判定する。ステップ１５２６でＹｅｓの場合、ステップ１５２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、再遊技‐ＣによるＡＴゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技‐Ｃに当選したことによるＡＴ上乗せゲーム数は０ではなかったか否かを判定する。ステップ１５２８でＹｅｓの場合、ステップ１５３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、順押し指示コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。他方、ステップ１５２８でＮｏの場合、ステップ１５３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、順押し回避コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。尚、ステップ１５２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓがこれらコマンドを受信することによって、副制御基板Ｓ側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、ＡＴ上乗せ抽選に当選した場合に、ＡＴ上乗せ抽選に当選した旨及びＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド（例えば、ステップ１５１７の処理に係

るＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド）を副制御基板Ｓ側に送信し、副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板Ｓ側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数上乗せがあるゲーム）にて逆押しを指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよいし、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲームでは逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、特定の再遊技役（例えば、再遊技‐Ｂ又はＣ）に当選した）を充足したゲームにて無効ラインにて７揃いが可能な押し順を指示する演出を実行するよう構成してもよい。又は、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数の上乗せがあるゲーム）では、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、所定ゲーム数後（同時に連続演出を実行しても良く、その場合には連続演出の最終ゲーム）を充足したゲームにてＡＴゲーム数上乗せ演出（演出表示装置Ｓ４０にて表示されるＡＴ残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「＋３０Ｇ」と表示）を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置Ｓ４０においても、ＡＴ残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板側で記憶しているＡＴ残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数の上乗せがあるゲーム）で、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてＡＴゲーム数上乗せ演出を実行する場合の例としては、副制御基板Ｓ側でボーナスの当選を煽る特別な演出（例えば、所定の連続演出）を実行しているとき（ボーナス内部中では再遊技‐Ｂの当選確率が低い（０％も含む）ため、７揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう）等、副制御基板Ｓ側が特別な演出を実行しているときが挙げられる。尚、主制御基板Ｍ側にてＡＴ上乗せ抽選に当選し、ＡＴ残りゲーム数の上乗せがあったことを副制御基板Ｓ側が判断する情報としては、（１）ＡＴ残りゲーム数に関する情報をＡＴ上乗せ抽選後に主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信する。その後、副制御基板Ｓ側で、前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報と今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、ＡＴ上乗せ抽選で当選したＡＴ上乗せゲーム数を把握する、（２）主制御基板Ｍ側のＡＴ上乗せ抽選の結果として得られたＡＴ上乗せゲーム数に関するコマンドを副制御基板Ｓ側に送信する。また、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった旨に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板Ｓ側で押し順ナビに関する演出の演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数上乗せがなかったゲーム）にて中押し（第１停止として中停止ボタンを操作することであり、７揃いを回避する押し順）を指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよい。尚、主制御基板Ｍ側にてＡＴ上乗せ抽選が実行されたが、ＡＴ残りゲーム数の上乗せがなかったことを副制御基板Ｓ側が判断する情報としては、（１）ＡＴ残りゲーム数に関する情報をＡＴ上乗せ抽選後に主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信する。その後、副制御基板Ｓ側で、前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報と今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、ＡＴ上乗せ抽選で当選したＡＴ上乗せゲーム数を把握する（前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報から今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報を減算した値が１である場合にＡＴ上乗せ抽選に当選しなかったと判断する）、（２）主制御基板Ｍ側のＡＴ上乗せ抽選の結果としてＡＴ上乗せゲーム数が０ゲームである旨に関するコマンドを副制御基板Ｓ側に送信する。

【００９５】

次に、図２１は、本実施形態における、図１８のステップ１４００のサブルーチンに係る、ＡＴ状態移行制御処理のフローチャート（１枚目）である。まず、ステップ１４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は、ＡＴ抽選を実行可能なＡＴに関する状態であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、ＡＴ抽選を実

行可能なＡＴに関する状態は、「高確率状態」のみとなっており、「高確率状態」にてＢＢに当選することにより「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後ＢＢ役が入賞することにより、「有利ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することにより、「ＡＴ中状態」に移行すると共に、ＡＴカウンタにＡＴゲーム数の初期値である５０回がセットされることとなる。尚、「低確率状態」にてＢＢに当選しても、「通常ＢＢ内部中遊技」に移行して、その後「ＡＴ中状態」には移行しない。尚、これには限定されず、「通常遊技状態」にてＢＢに当選した場合にＢＢ役を契機としてＡＴ抽選に当選し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、「通常遊技状態」にてＢＢに当選した場合にＢＢ役を契機としてＡＴ抽選に当選した場合には、「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後ＢＢを揃えることで「有利ＢＢ状態」に移行することとなる。尚、「通常遊技状態」にてＢＢに当選し、且つ、ＢＢを揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ１４０２でＹｅｓの場合、ステップ１４０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置はＡＴ抽選役（本例では、設定差なしＢＢ役である第１種ＢＢ‐Ａ又は第１種ＢＢ‐Ｃ）であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、設定差なしＢＢ単独の当選番号（当選番号１９、２４）と設定差なしＢＢと小役が重複している当選番号（当選番号、２５、２６、２７）とのいずれもがＡＴ抽選役となっている。ステップ１４０４でＹｅｓの場合、ステップ１４０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「有利ＢＢ内部中遊技」に決定し、ステップ１４１０に移行する。また、ステップ１４０２又はステップ１４０４でＮｏの場合にも、ステップ１４１０に移行する。尚、本実施形態においてはＡＴに関する状態が相違した場合にＡＴ抽選に係るＡＴ当選率（当選し得るか当選しないか）が相違するよう構成されているが、ＡＴに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもＡＴ抽選に係るＡＴ当選率は同一となっている（「高確率状態」にてＢＢに当選した場合には設定値に拘らず必ずＡＴに当選する＝その後「ＡＴ中状態」に移行する）。

【００９６】

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

【００９７】

また、ステップ１４１２でＮｏの場合、ステップ１４２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ１４２４でＹｅｓの場合、ステップ１４２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障カウンタＫＨｃのカウンタ値が１（高確保障最終ゲームであり、「高確率状態」となってから１０ゲーム目）であるか否かを判定する。ステップ１４２６でＹｅｓの場合、ステップ１４２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、低確率移行条件を充足しているか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、ＡＴに関する状態が「高確率状態」である場合には遊技区間が「有利区間」となっており、遊技区間が「有利区間」である場合には、押し順ナビが１回以上実行される、又は、所定ゲーム数（本例では、１５００ゲーム）「有利区間」が継続することを充足しなければ「有利区間」が終了しないよう構成さ

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

【００９８】

次に、図２２は、本実施形態における、図１８のステップ１４００のサブルーチンに係る、ＡＴ状態移行制御処理のフローチャート（２枚目）である。まず、ステップ１４３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるか否かを判定する。ステップ１４３０でＹｅｓの場合、ステップ１４３１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値は所定値（本例では、４）以上であるか否か判定する。ここで、本実施形態においては、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合において、ＡＴカウンタ値が４以上である、換言するとＡＴ残りゲーム数が４ゲーム以上である場合においては、スイカＢに当選した際の１／２の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合において、ＡＴカウンタ値が３以下である、換言するとＡＴ残りゲーム数が３ゲーム以下である場合においては、スイカＢに当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行せず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。尚、これには限定されず、ＡＴカウンタ値が３以下である場合であっても、スイカＢに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、ＡＴカウンタ値が３以下である状況にてスイカＢに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、ＡＴカウンタ値が所定値（例えば、１又は０）となったときに「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、当該抽選に当選した遊技から所定数の遊技の実行後に「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乗せ特化状態」に移行する場合には、必ずしも「特化前兆状態」を経由する必要はなく、例えば、「ＡＴ中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ１４３１でＹｅｓの場合、ステップ１４３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカＢ）であるか否かを判定する。ステップ１４３２でＹｅｓの場合、ステップ１４３３で、主制御基板ＭのＣＰＵ

Ｃ１００は、所定確率（本例では、１／２）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１４３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４３４でＹｅｓの場合、ステップ１４３５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「特化前兆状態」に決定し、ステップ１４４４‐１に移行する。他方、ステップ１４３１でＮｏの場合、ステップ１４３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値が１(ＡＴカウンタ値が１の場合はＡＴ最終ゲームとなる)であるか否かを判定する。ステップ１４３６でＹｅｓの場合、ステップ１４３７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、２／３）で当選する継続抽選を実行する。次に、ステップ１４３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した継続抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４３８でＹｅｓの場合、ステップ１４３９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態」に決定し、ステップ１４４４‐１に移行する（ＡＴ状態移行可能条件を充足するためＡＴカウンタにＡＴ初期ゲーム数（本例では、５０）がセットされることになる）。他方、ステップ１４３８でＮｏの場合、ステップ１４４３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「復活可否演出用状態」に決定し、ステップ１４４４‐１に移行する。尚、ステップ１４３０、ステップ１４３２、ステップ１４３４又はステップ１４３６でＮｏの場合にも、ステップ１４４４‐１に移行する。このように、本実施形態においては、ＡＴ最終ゲームにて継続抽選を実行し、継続抽選に当選した場合には、再度ＡＴカウンタＭ６０に初期値である５０ゲームがセットされる。即ち、ＡＴゲーム数上乗せを考慮しない場合、１セットあたり５０ゲームのＡＴが２／３でループし続ける遊技性となっている。尚、継続抽選の実行タイミングはＡＴ最終ゲームには限定されず、例えば、ＡＴの最初のゲーム（新たに「ＡＴ中状態」となった最初のゲームやＡＴカウンタＭ６０に初期値がセットされてから最初のゲーム）に継続抽選を実行するよう構成してもよい。そのように構成することにより、「ＡＴ中状態」にてすでに次回のセット（継続抽選の当選に係るＡＴ）が実行されるか否か（ＡＴが継続するか否か）が決定されているため、継続抽選に当選している場合と継続抽選に当選しなかった場合とでＡＴ中の演出を相違させることができ、例えば、継続抽選に当選している場合には、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値が１以上の状況（ＡＴの実行途中）にてＢＧＭを変更（歌が流れる、等）したり、継続抽選に当選していることが確定的となる演出を実行することができる。

【００９９】

次に、図２３は、本実施形態における、図１８のステップ１４００のサブルーチンに係る、ＡＴ状態移行制御処理のフローチャート（３枚目）である。まず、ステップ１４４４‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は復活可否演出用状態であるか否かを判定する。ステップ１４４４‐１でＹｅｓの場合、ステップ１４４４‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに関する条件装置は復活役（「復活可否演出用状態」にて当選することにより次回のゲームにて「ＡＴ中状態」に移行可能となる役、換言すると、ＡＴを引き戻せる役）であるか否かを判定する。ここで、本実施形態においては復活役は、スイカＡ、スイカＢ、チェリー、ボーナス役（設定差なしＢＢ役のみであり、設定差ありＢＢ役は含まない）のいずれかが含まれている役となっており、当該ゲームに関する条件装置が復活役となった場合を、復活抽選に当選すると称している。ステップ１４４４‐２でＹｅｓの場合、ステップ１４４４‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態」に決定し、ステップ１４４５に移行する。ここで、ＡＴ状態移行可能条件を充足するためＡＴカウンタにＡＴ初期ゲーム数（本例では、５０）がセットされることとなる。他方、ステップ１４４４‐２でＮｏの場合、ステップ１４４４‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ１４４５に移行する。尚、ステップ１４４１‐１でＮｏの場合にも、ステップ１４４５に移行する。このように、本実施形態においては、ＡＴ最終ゲームとなり、かつ、継続抽選に非当選となった場合においても「復活可否演出用状態」に移行し、当該「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選

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

【０１００】

次に、ステップ１４４５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ１４４５でＹｅｓの場合、ステップ１４４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態の移行条件を充足したか否かを判定する（例えば、図３０にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数である１０ゲームを消化した場合に充足する）。ステップ１４４６でＹｅｓの場合、ステップ１４４７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を決定し、ステップ１４４８に移行する（例えば、図３０にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数を消化した場合には「上乗せ特化状態」に決定）。尚、ステップ１４４５又はステップ１４４６でＮｏの場合にも、ステップ１４４８に移行する。次に、ステップ１４４８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障カウンタ値コマンド（本例では、サブ側へのコマンドであり、現在の高確保障カウンタ値、換言すると、高確率状態が保障されている残りのゲーム数に係るコマンド）をセットし、ステップ１４４９‐１に移行する。次に、ステップ１４４９‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態は「有利ＢＢ内部中遊技」に決定するか否かを判定する。ステップ１４４９‐１でＹｅｓの場合、ステップ１４４９‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障カウンタＫＨｃのカウンタ値をゼロクリアし、次の処理(ステップ１４５０の処理)に移行する。尚、ステップ１４９９‐１でＮｏの場合にも、次の処理(ステップ１４５０の処理)に移行する。

【０１０１】

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

【０１０２】

次に、図２４は、本実施形態における、図１８のステップ１４５０のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ１４５１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ１４５１でＹｅｓの場合、ステップ１４５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（副制御基板Ｓ側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ１４５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役（押し順によって入賞する役が相違する条件装置であり、例えば、入賞‐Ａ１等）であるか否かを判定する。ステップ１４５４でＹｅｓの場合、ステップ１４５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号（押し順番号とも称す）を決定し、指示番号を記憶するためのＲＡＭアドレス（押し順ナビを表示するためＲＡＭアドレスとは異なるアドレス）に記憶する。尚

、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Ｍが決定し、副制御基板Ｓに送信されることとなる（詳細は後述する）。また、副制御基板Ｓは当該指示番号を受信することにより演出表示装置Ｓ４０上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定（不図示であるが指示番号をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる）されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号（例えば、ＡＸ）を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ１４６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビ表示を実行する（主制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図３４を参照）。次に、ステップ１４６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１４５８で決定した指示番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１４７２に移行する（副制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図３４を参照）。尚、本例では、押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、本実施形態においては指示番号に基づいて押し順ナビを表示しており、例えば、「左→中→右」の押し順は押し順表示装置Ｄ２７０にて「＝１」で表示するよう構成されており、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれも「＝１」で表示するよう構成している。尚、これには限定されず、押し順ベルに係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０に表示する場合と、押し順再遊技に係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０に表示する場合とで異なる表示態様となるよう構成してもよい。即ち、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの表示態様の種類数は入賞・再遊技当選情報の種類数と同数となるよう構成してもよい。

【０１０３】

また、ステップ１４５１又はステップ１４５４でＮｏの場合、ステップ１４６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報をＲＡＭの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板Ｓ側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理｛入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理｝を実行してから副制御基板Ｓに送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、本実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報（同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によってＲＴ状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報）を１つの演出グループ番号（例えば、入賞・再遊技当選情報４～６を演出グループ４とする等）として、演出グループ番号を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報（本例では、０～１８）の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を１つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい（例えば、入賞・再遊技当選情報４～６を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報１９（新たに設けた入賞・再遊技当選情報）とする等）。尚、主制御基板ＭにおけるＡＴに関する状態等に基づき、操作情報（押し順ナビ）を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板Ｓ側に入賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板Ｓ側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

【０１０４】

次に、ステップ１４７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１４７２に移行する。次に、ステップ１４７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ボーナス当選情報(ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる)に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、次の処理(ステップ１５５０の処理)に移行する。尚、本実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう構成されているが、当該導出方法については後述することとする。また、同図下段に示すように、押し順ナビの表示例としては、「ＡＴ中状態」の場合には、(１)転落再遊技役が含まれる場合→転落再遊技役が停止表示されない押し順をナビ、(２)ベル（１枚役・１１枚役）の場合→最も払出枚数が多くなる押し順をナビ、等のように構成されている。このように、本実施形態においては、遊技区間が「有利区間」である場合には、副制御基板Ｓ側に入賞・再遊技当選情報（当選役の種類と遊技者にとって最も有利な押し順とを特定できる番号）や指示番号（遊技者にとって最も有利な押し順を特定できる番号）を送信し得るよう構成されている一方、遊技区間が「通常区間」である場合には、副制御基板Ｓ側に演出グループ番号（当選役の概要のみ特定できる番号）を送信し得るよう構成されている。即ち、「有利区間」においては、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報を含めた、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報をそのまま副制御基板Ｓ側に送信し得る一方、「有利区間」でない遊技区間においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報は送信せずに、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報の場合には押し順に係る情報を秘匿した演出グループ番号を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成されている。

【０１０５】

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

【０１０６】

次に、図２５は、本実施形態における、図１８のステップ１５５０のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ１５５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技間隔最小時間タイマＭ７０（減算タイマ）のタイマ値が０であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマＭ７０は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、４．１秒）を計測するタイマである。ステップ１５５２でＹｅｓの場合、ステップ１５５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技間隔最小時間タイマＭ７０のタイマ値に新たに最小時間（本例では、４．１秒）をセットしてスタートする。他方、ステップ１５５２でＮｏの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、無限ループ処理を実行する。次に、ステップ１５５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ１５５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ１５６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ１５６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステ

ップ１５６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットする。換言すると、ステップ１５６２及びステップ１５６４の処理によって、副制御基板Ｓにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。次に、ステップ１５６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内に記憶されているリール駆動状態をリール停止状態からリール回転開始待機状態に更新し、次の処理（ステップ１２６０の処理）に移行する。

【０１０７】

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

【０１０８】

次に、ステップ３４０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるか否かを判定する。ステップ３４０８でＹｅｓの場合、ステップ３４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタ値を１減算する。次に、ステップ３４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態が高確率状態であるか否かを判定する。ステップ３４１２でＹｅｓの場合、ステップ３４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障カウンタＫＨｃのカウンタ値を１減算し、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。尚、ステップ３４０２、ステップ３４０８又はステップ３４１２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、押し順ナビが表示し得るＡＴに関する状態として「ＡＴ中状態」である場合には、毎ゲームＡＴカウンタ値が減算されるが、「有利ＢＢ状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合には、ゲームが実行されてもＡＴカウンタ値は減算されないよう構成されている。即ち、ＡＴカウンタ値が残存している（１以上残っている）状況にて「ＡＴ中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ＡＴカウンタ値を維持したまま、「ＡＴ中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ＡＴカウンタ値を１減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板ＭのＲＡＭに記憶されるＡＴカウンタ値は減算しないが、副制御基板Ｓによって制御される演出表示装置Ｓ４０に表示される残りＡＴゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ＡＴカウンタ値が「３０」で、演出表示装置Ｓ４０に表示されている残りＡＴ残りゲーム数が「３０」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ＡＴカウンタ値は「３０」を維持、又は当該遊技に係るＡＴ上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「３０＋α」を記憶するが、スタートレバーＤ５０の操作を契機に、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数として「２９」、又はＡＴ上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「２９＋α」を表示しても良い（尚、上乗せ抽選により得られた「α」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、又はボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技）において「α」を報知しても良い）。そして、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数は、「有利ＢＢ内部中遊技」においても遊技毎に１ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出（例えば、ボーナス確定画面）を出力するまでＡＴ残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行

され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置Ｓ４０等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置Ｓ４０に表示されるＡＴの残りゲーム数は「３０」又はＡＴ上乗せ抽選の結果上乗せに当選し上乗せした結果を報知する場合は、「３０」以上の値を表示するように制御するようにすることができる。尚、ＡＴカウンタ値が「１」で、且つ演出表示装置Ｓ４０に表示されている残りＡＴゲーム数が「１」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数に係る表示は「０」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、ＡＴカウンタ値が「１」で、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数が「１」のときに遊技が実行され且つＡＴ上乗せ抽選が実行され得る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号）が当選し、且つ、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴゲーム数が「０」となるとともに演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴゲーム数は「０」となる。また、ＡＴ残りゲーム数が少ない場合には、ＡＴ残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（０％も含む）設定するように構成しても良い。

【０１０９】

次に、図２７は、本実施形態における、図１８のステップ１７００のサブルーチンに係る、ＲＴ状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＲＴ状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、ＲＴ状態移行可能条件は、ＲＡＭクリアの実行（ＲＡＭの初期化）、再遊技の停止表示（本例では、再遊技０４の停止表示）、ＢＢの当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ１７０２でＹｅｓの場合、ステップ１７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該充足したＲＴ状態移行可能条件に基づきＲＴ状態移行可否及び次ゲーム以降のＲＴ状態を決定し（図２８のＲＴ状態遷移図を参照）、次の処理(ステップ１７５０の処理)に移行する。尚、ステップ１７０２でＮｏの場合にも次の処理(ステップ１７５０の処理)に移行する。尚、本実施形態においては、全リールの停止後にＲＴ状態移行制御処理を実行しているが、「ＲＴ１」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。ＲＴ状態を移行する（ＲＴ番号をＲＡＭに記憶する）タイミングは、適宜定めることができる。

【０１１０】

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

【０１１１】

また、ＲＴ状態が「ＲＴ０」又は「ＲＴ１」の場合に、ＢＢ役に当選し、当該当選したゲームにてＢＢ役を入賞させない（１種ＢＢ‐Ａ～Ｃに係る条件装置が作動する）とＲＴ状態が「ＲＴ２」に移行する。また、「ＲＴ２」にてＢＢ役を入賞させる（１種ＢＢ‐Ａ～Ｃが作動する）と「１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃ」に移行する。また、「１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃ」にてＢＢが終了（１種ＢＢ‐Ａ～Ｃの作動が終了）すると「ＲＴ１」に移行する。尚、ＡＴに関する状態が「低確率状態」である場合にＢＢに当選し、ＢＢが終了した場合に

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

【０１１２】

次に、図２９は、本実施形態における、図１８のステップ１７５０のサブルーチンに係る、ＡＴ状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＡＴ状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。尚、ＡＴ状態移行可能条件とは、例えば、（１）「高確率状態」にて当選した設定差なしＢＢが終了した場合、（２）継続抽選に当選した場合、（３）復活抽選に当選した場合に充足する。ステップ１７５２でＹｅｓの場合、ステップ１７５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、新たに「ＡＴ前兆状態」に移行したことを契機として、ＡＴ初期ゲーム数(本例では、５０であり、「ＡＴ中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数)をＡＴカウンタＭ６０にセットし、ステップ１７５６に移行する。尚、ステップ１７５２でＮｏの場合にも、ステップ１７５６に移行する。次にステップ１７５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は高確率状態ではないか否かを判定する。ステップ１７５６でＹｅｓの場合、ステップ１７５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次のゲームのＡＴに関する状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ１７５８でＹｅｓの場合、ステップ１７６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障ゲーム数（本例では、１０）を高確保障カウンタにセットし、次の処理(ステップ３５００の処理)に移行する。尚、ステップ１７５６又はステップ１７５８でＮｏの場合にも、次の処理(ステップ３５００の処理)に移行する。尚、「高確率状態」にてＢＢに当選し「有利ＢＢ内部中遊技」に移行した後、ＢＢを入賞させることにより「有利ＢＢ状態」に移行し、当該「有利ＢＢ状態」にてＡＴゲーム数が上乗せされた場合には、ＢＢが終了し「有利ＢＢ状態」から「ＡＴ中状態」に移行した時点で、ＡＴカウンタにセットされる初期値は５０を超過していることとなる。具体的には、「有利ＢＢ状態」でＡＴゲーム数が３０ゲーム上乗せされた後、「ＡＴ中状態」に移行した場合には、ＡＴカウンタに８０（初期値５０＋上乗せ３０）がセットされることになる。このとき、「有利ＢＢ状態」において３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「ＡＴ中状態」の開始時に、ＡＴ初期ゲーム数として８０ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利ＢＢ状態」において３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「ＡＴ中状態」の開始時に初期値である５０ゲームを遊技者に提示した後、ＡＴ中（例えば、「ＡＴ中状態」の開始直後や、演出表示装置Ｓ４０におけるＡＴ残りゲーム数が少ない状態）に３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利ＢＢ状態」でＡＴゲーム数上乗せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乗せが行われたのか、を明確に把握することができないため、ＡＴ中（押し順ナビが発生し得る状態）にて原因不明で突如発生する上乗せ演出に対する興趣を高めることができる。尚、本例においては、ステップ１７５４にてＡＴ初期ゲーム数をＡＴカウンタＭ６０にセットするよう構成しているが、ＡＴ初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ１４００のＡＴ状態移行制御処理を実行するタイミングにＡＴ初期ゲーム数をＡＴカウンタＭ６０にセットするよう構成してもよ

い。また、ＡＴカウンタＭ６０にセットされたゲーム数（ＡＴ初期ゲーム数）は、ＢＢが終了した後の遊技（ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）になったときから減算されるよう構成されている（ＢＢ中には減算開始しない）。また、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値は主制御基板ＭのＲＡＭの記憶領域に記憶されるよう構成されている。

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】

また、「有利ＢＢ状態」の終了後に移行するＡＴに関する状態は、ＡＴ中（「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」）にて当選したＢＢ終了後（設定差ありＢＢと設定差なしＢＢとのいずれも）には「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ

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

【０１１８】

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

【０１１９】

次に、図３１は、本実施形態における、図１８のステップ３５００のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の２つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ３５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ３５０８でＹｅｓの場合、ステップ３５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を現在のＡＴに関する状態及び現在の遊技の状況に対応する遊技区間に決定し、ステップ３５２８に移行する。他方、ステップ３５０８でＮｏの場合、換言すると遊技区間が「有利区間」である場合、ステップ３５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ３５１４でＹｅｓの場合、ステップ３５１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ＡＴカウンタ値が０となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも０となる）。他方、ステップ３５１４でＮｏの場合、ステップ３５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ＡＴカウンタ値が０となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ３５１８でＮｏの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ３５１５に移行す

る。このように、本実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」に設定する場合には、ＡＴに関連する情報（ＡＴ継続ゲーム数、ＡＴ残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」において再度「有利区間」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ３５１５の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするＡＴに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のＲＡＭクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のＲＡＭクリアによっては、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ３５１５の処理（有利区間終了時の処理）によっては、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のＲＡＭクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ３５１５の処理実行時）のクリア範囲は相違している。尚、設定変更時のＲＡＭクリアによって、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに送信する。但し、副制御基板Ｓ側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「ＡＴ中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のＲＡＭクリアを実行した場合には、副制御基板Ｓ側における、「有利区間」であった旨や、「ＡＴ中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

次に、ステップ３５２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲームにて新たに「有利区間」に設定することが決定した（「通常区間」から「有利区間」に設定することが決定した）か否かを判定する。ステップ３５２８でＹｅｓの場合、ステップ３５３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１に所定値を

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

次に、ステップ１６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチＤ８０のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉ＤＵが開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ１６１１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、全リール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）の回胴駆動制御処理（リールＭ５０の駆動の制御に係る処理）を実行する。次に、ステップ１６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタＭ６０を参照し、当該カウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ１６１２でＹｅｓの場合、ステップ１６１３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０にてＡＴ残りゲーム数（ＡＴゲーム数）を表示し、ステップ１６１４に移行する。尚、ステップ１６１２でＮｏの場合にもステップ１６１４に移行する。尚、主制御基板Ｍで制御されるＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０を備えていない場合には、ステップ１６１２及びステップ１６１３の処理は不要である。次に、ステップ１６１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、出力データを出

力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リールＭ５０、ブロッカＤ１００、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ１６１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるか否かを判定する。ステップ１６１６でＹｅｓの場合、ステップ１６１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ１６２２に移行する。他方、ステップ１６１６でＮｏの場合、ステップ１６２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ１６２２に移行する。尚、ステップ１６２０においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ１６１８が無くても良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第１のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第２のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

【０１２６】

次に、ステップ１６２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ１６１８やステップ１６２０でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板Ｓに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第１リール停止受付タイミングに係るコマンド（第１停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第２リール停止受付タイミングに係るコマンド（第２停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第３リール停止受付タイミングに係るコマンド（第３停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、停止表示図柄の停止タイミングに係るコマンド（表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、ＲＴ状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ＡＴに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、高確保障カウンタ値コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、ＡＴ残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される）、遊技区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ１６２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、外部端子信号（回胴式遊技機Ｐから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号であり、試験信号とも称することがある）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉ＤＵが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ１６２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＬＥＤ（７セグＬＥＤランプ、等）の出力データ（例えば、複数の７セグＬＥＤユニットのうち、所定の７セグＬＥＤユニットを点灯させ、７セグの所定のセグメントを点

灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ１６２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＬＥＤの点灯態様（例えば、ＬＥＤの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ１６２８は実行されなくてもよい。次に、ステップ１６３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ソフト乱数管理処理（ソフトウエアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ１６３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ１６３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ１６３４でＹｅｓの場合、ステップ１６３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ１６３６でＹｅｓの場合、ステップ１６３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ１６０２の処理）に移行する。他方、ステップ１６３４又はステップ１６３６でＮｏの場合には、ステップ１６４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【０１２７】

次に、図３３は、図３２におけるステップ１９００のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ１９０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ１９０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、ＲＡＭ領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１９０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位１バイト、或いは、その補数となるもの）をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ１９１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの書き込みを禁止し、ステップ１９１４に移行する。次に、ステップ１９１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【０１２８】

次に、図３４は、本例に係る回胴式遊技機の押し順表示のイメージ図の一例を示したものである。図上の表は、実行される押し順ナビが示すリール停止順と指示番号（押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Ｍが決定し、副制御基板Ｓに送信される）との対応を示す表である。例えば、押し順として、「中→右→左」を報知する場合の指示番号は、「Ａ５」であることを示している。次に、図中左側は、押し順が「左→中→右」である場合（対応する指示番号は、「Ａ１」）の押し順表示装置Ｄ２７０、有利区間表示器ＹＨ、及び演出表示装置Ｓ４０に表示されるイメージを図示している。ここで、本例の押し順表示装置Ｄ２７０は、７セグメントの表示方式であり、払出数表示装置を兼ねている。また、メダルの払出が実行された場合に、当該払い出されたメダルの枚数は押し順表示装置Ｄ２７０にて２桁の数字で表示される。ここで、押し順ナビを実行する際にも、押し順表示装置Ｄ２７０の表示を２桁の数値で表示してしまうと、押し順表示装置Ｄ２７０における表示が、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかが判別困難になってしまう。そのため、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかの区別がつくように、押し順表示装置Ｄ２７０には、「＝１」のように左側の桁には「＝」を表示するよう構成することにより、押し順表示装置Ｄ２７０の表示が２桁の数値であった場合にはメダルの払出枚数の表示であり、押し順表示装置Ｄ２７０の表示として左側が「＝」、右側が数字であった場合には押し順ナビの表示であると判別可能に構成し、遊技者の誤認を防ぐことができるように構成している。更に、押し順表示装置Ｄ２７０の右下部に備えられた

、有利区間表示器ＹＨにおいて、現在の遊技区間が、「有利区間」であることを示すランプが点灯している。同時に当該「有利区間」（又は、「ＡＴ中状態」）の残りゲーム数を示す「残り４０ゲーム」の表示が演出表示装置Ｓ４０上にて表示されている。また、図中右側が、押し順が「中→左→右」である場合（対応する指示番号は「Ａ３」）の押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０に表示されるイメージを図示している。加えて、現在の遊技区間が「有利区間」であるため、有利区間表示器ＹＨが点灯し、当該「有利区間」の残りゲーム数を示す「残り２５ゲーム」の表示が演出表示装置Ｓ４０上にて表示されている。尚、押し順あり役(リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、メダルの払出を伴う条件装置であり、例えば、ベル)と押し順あり再遊技役(リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、再遊技役に係る条件装置)の指示番号のセグメント表示を異なるものとしてもよいし、押し順表示装置Ｄ２７０の表示方式は７セグメントに限定されるものではなく、例えば、ＬＥＤ表示器を用いて、指示番号に対応する点灯パターンに従い、複数のＬＥＤを点灯させることで、指示を行うように構成してもよい。尚、クレジット数表示装置Ｄ２００の右下部に、有利区間表示器ＹＨを備える構成としてもよい。この場合の有利区間表示器ＹＨを点灯させるタイミングは、精算ボタンＤ６０の操作が有効となるまで、であることが好ましい。遊技者が遊技をやめる際は、クレジット数表示装置Ｄ２００を視認してメダルが残っていないかを確認することになる。そして、メダルが残っていれば、精算ボタンＤ６０が操作される。即ち、精算ボタンＤ６０が有効となるまでに点灯させることで、次遊技から「有利区間」であるのに、誤って遊技をやめてしまうことを防止することができる、というユーザフレンドリーな遊技機とすることができる。

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

＜サブ側プログラム開始処理＞

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

＜サブメインループ処理＞

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

【０１３８】

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

【０１３９】

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

【０１４０】

＜サブ側電源断処理＞

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

【０１４１】

まず、ステップ２２０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ウォッチドッグタイマを停

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

【０１４２】

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

【０１４３】

＜１コマンド処理＞

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

次に、ステップ２２６２でＹｅｓの場合、換言すると、第３リール停止受付タイミング

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

【０１４９】

次に、図３９は、図３８のステップ３０００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ３００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ３００２でＹｅｓの場合、ステップ３００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から受信した高確保障カウンタ値コマンドに基づき、現時点で残っている高確保障ゲーム数（高確率状態があと何ゲーム保障されているか）を確認する。次に、ステップ３０５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するバトル演出実行可否決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、ステップ３００６に移行する。次に、ステップ３００６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにおいてはバトル演出が実行されことが決定されているか否かを判定する。ステップ３００６でＹｅｓの場合、ステップ３００８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのＡＴに関する状態と、次ゲームのＡＴに関する状態と、現在の高確保障ゲーム数とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図４１参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選（滞在ステージを変更するか否かの抽選）を実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。尚、ステップ３００６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３００２でＮｏの場合、ステップ３０１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ３０１０でＹｅｓの場合、ステップ３０１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのＡＴに関する状態と、次ゲームのＡＴに関する状態とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図４１参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選を実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３０１０でＮｏの場合、ステップ３０１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるか否かを判定する。ステップ３０１４でＹｅｓの場合、ステップ３１００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するＡＴ中演出決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３０１４でＮｏの場合、ステップ３０１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「復活可否演出用状態」であるか否かを判定する。ステップ３０１６でＹｅｓの場合、ステップ３１５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する復活可否演出決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３０１６でＮｏの場合、ステップ３０１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の滞在ステージと当該ゲームのＡＴに関する状態と、次ゲームのＡＴに関する状態とに基づき、予告演出及び滞在ステージを決定し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。尚、滞在ステージとは演出表示装置Ｓ４０にて表示される背景演出を主とした演出のことであり、常にいずれかの滞在ステージが設定されるよう構成されている。尚、滞在ステージが異なると、背景演出、予告演出、等の各種演出の傾向が相違することとなる。

【０１５０】

次に、図４０は、図３９のステップ３０５０の処理で呼び出されて実行されるバトル演出実行可否決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ３０５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、高確保障ゲーム数は４以上であるか否かを判定する。ステップ３０５２でＹｅｓの場合、ステップ３０５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置はＢＢ役であるか否かを判定する。ステップ３０５４でＹｅｓの場合、ステッ

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

【０１５１】

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

【０１５２】

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

【０１５３】

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

【０１５４】

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

３種類からなる。

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから砂漠ステージに移行する

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

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

【０１７２】

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

【０１７３】

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

【０１７４】

このように、「低確率状態」であるときには、砂漠ステージ又は街ステージの２つのステージが選択され得る（図３９のステップ３０１２）。一方、「高確率状態」であるときには、砂漠ステージ、街ステージ、会議室ステージ、洞窟ステージの４つのステージが選択され得る（図３９のステップ３００８）。換言すると、「有利区間」である場合には４つの滞在ステージが選択され得る一方、「通常区間」においては２つの滞在ステージが選択され得るよう構成されており、「通常区間」において選択され得る２の滞在ステージは、「有利区間」においても選択され得る。このように構成することで、ＡＴ抽選の当選に期待が持てない「通常区間」においても、「有利区間」における滞在ステージとなり得る

滞在ステージを選択することにより、「通常区間」においても飽きることなく遊技機を進行することができる。また、「高確率状態」から「低確率状態」に移行する場合、即ち、「有利区間」から「通常区間」となる場合に、「有利区間」の段階で、「通常区間」で選択される演出ステージを選択しておくことで、「有利区間」から「通常区間」に移行することを遊技者に判別しにくくし、期待感を保って遊技を継続させることができる。

【０１７５】

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

【０１７６】

また、高確保障ゲーム数が４以上であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルと、高確保障ゲーム数が３以下であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルとを相違させ、高確保障ゲーム数が少なくなった（３ゲーム以下になった）場合には、現在の滞在ステージよりも「有利区間」である期待度の高い滞在ステージへの移行（例えば、砂漠ステージ→会議室ステージ）をしないよう構成することにより、より期待度の高い滞在ステージに移行したにもかかわらず、少ないゲーム数にて「通常区間」なってしまい遊技者を落胆させることを防止することができる。尚、滞在ステージは「有利区間」である期待度が低い（「有利区間」にて選択され難い）ものから「砂漠ステージ、街ステージ、洞窟ステージ、会議室ステージ」の順になっている。

【０１７７】

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

【０１７８】

次に、図４２は、図３９のステップ３１００の処理で呼び出されて実行されるＡＴ中演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ３１０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ残りゲーム数は3ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ３１０２でＹｅｓの場合、ステップ３１０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ最終ゲームであるか否かを判定する。ステップ３１０４でＹｅｓの場合、ステップ３１０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、継続抽選に当選しているか否かを判定する。ステップ３１０６でＹｅｓの場合、ステップ３１０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出をＡＴ継続煽り演出（成功）（ＡＴが継続してＡＴカウンタＭ６０に初期値がセットされる、換言すると、次ゲームのＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」となることを報知する演出）又はＡＴ継続煽り演出（失敗）（ＡＴが継続してＡＴカウンタＭ６０に初期値がセットされることが確定的とならず、次ゲームのＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」又は「復活可否演出用状態」となることを報知する演出）に決定し、ステップ３１２６に移行する。ここで、継続抽選に当選している場合には、ＡＴ継続煽り演出（成功）対ＡＴ継続煽り演出（失敗）は、４対１の割合で決定する。即ち、本実施形態においては、継続抽選に当選している場合においても、ＡＴ継続煽り演出（失敗）が実行される場合があり、そのような場合には、次回のセットの最初のゲームに該当する次ゲームにおいて、復活演出（成功）が実行されることとなり、遊技者は恰も復活抽選に当選したかのように感じるよう構成されている（実際は継続抽選に当選しており、主制御基板Ｍ側の制御としてはＡＴ継

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

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

次に、図４３は、図３９のステップ３１５０の処理で呼び出されて実行される復活可否演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ３１５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、復活抽選に当選したか否かを判定する。ステップ３１５２でＹｅｓの場合、ステップ３１５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出を復活演出（成功）（前述した、ステップ３１１６にて実行される演出と同様の演出態様であり、「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選した旨を報知する演出であり、次ゲームにて「ＡＴ中状態」に移行し、ＡＴカウンタＭ６０に初期値がセットされることとなる）に決定し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３１５２でＮｏの場合、ステップ３１５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出を復活演出（失敗）（「復活可否演出用状態」にて復活抽選に非当選であった旨を報知する演出であり、次ゲームにて「低確率状態」に移行することとなる）に決定し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。

【０１８２】

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

【０１８３】
尚、本実施形態においては、ＡＴ中状態が終了した次のゲームにて１ゲームの「復活可否演出用状態」に移行し、当該「復活可否演出用状態」にて復活抽選を実行するよう構成することで、復活演出（成功）の実行ゲームと復活演出（失敗）の実行ゲームとのいずれも「有利区間」とする、即ち、有利区間表示器ＹＨを点灯するよう構成することで、演出の結果を確認せずともＡＴが終了するか否かを判別できてしまうことを防止したが、このような構成としては、以下のように構成してもよい。
（１）復活抽選を実行する１ゲームにおいてもＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態」とし、復活抽選を実行する１ゲームにおいては復活フラグをオンにし、復活抽選を実行するゲーム以前のゲームにおいては復活フラグをオフにすることにより、ＡＴに関する異なる抽選態様とする。
（２）復活抽選を実行しないよう構成し、主制御基板Ｍ側の制御ではあくまで継続抽選に当選するか否かで「ＡＴ中状態」が終了するか否かが決定するよう構成し、かつ、継続抽選の実行タイミングをＡＴ最終ゲームよりも前のゲーム（ＡＴ最終ゲームの１ゲーム前、実行中のセットの最初のゲーム、等）とする。そのように構成し、ＡＴ最終ゲームにて副制御基板Ｓ側の演出として復活演出（成功）と復活演出（失敗）とが実行され得る。演出の一例としては、「ＡＴ最終ゲームの前ゲーム：ＡＴ継続煽り演出（成功）→ＡＴ最終ゲーム：次セットのＡＴが開始される旨の演出」、「ＡＴ最終ゲームの前ゲーム：ＡＴ継続煽り演出（次ゲームに継続）→ＡＴ最終ゲーム：ＡＴ継続煽り演出（成功）」、「ＡＴ最終ゲームの前ゲーム：ＡＴ継続煽り演出（失敗）→ＡＴ最終ゲーム：復活演出（成功）」、「ＡＴ最終ゲームの前ゲーム：ＡＴ継続煽り演出（失敗）→ＡＴ最終ゲーム：復活演出（失敗）」、等が実行するよう構成してもよい。即ち、主制御基板Ｍ側では継続抽選に当選するか否かによって「ＡＴ中状態」が継続する（次セットが実行される）か否かを決定しており、副制御基板Ｓ側の演出にてＡＴ継続煽り演出や復活演出を実行するよう構成してもよい。
（３）復活演出（成功）が実行されるゲームにて、所定のタイミングまで復活演出（失敗）と同様の演出態様にて演出を実行し、当該所定のタイミングから復活演出（成功）である旨を報知する、即ち、当該所定のタイミングにて遊技者にＡＴが継続する旨を報知するよう構成してもよい。そのように構成した場合における、前記所定のタイミングとしては、
（１）復活演出（成功）が実行されるゲームに係るベットボタン操作タイミング（遊技メダル投入タイミング）であり、継続抽選に当選している場合に実行可能となる、
（２）復活演出（成功）が実行されるゲームに係るスタートレバー操作タイミングであり、スタートレバー操作タイミングとなった場合には復活演出（敗北）と同様の演出態様となる演出は実行されない、
（３）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第１停止となる停止ボタンを押下したタイミング（第１停止オンとなったタイミング）、
（４）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第１停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング（第１停止オン→オフとなったタイミング）、
（５）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第２停止となる停止ボタンを押下したタイミング（第２停止オンとなったタイミング）、
（６）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第２停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング（第２停止オン→オフとなったタイミング）、
（７）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第３停止となる停止ボタンを押下したタイミング（第３停止オンとなったタイミング）、
（８）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第３停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング（第３停止オン→オフとなったタイミング）、
等としてもよいし、
（９）復活演出（成功）が実行されるゲームの次ゲームに係るベットボタン操作タイミング（遊技メダル投入タイミング）、

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

【０１８４】

＜スタートレバー操作時処理＞

次に、図４４は、図３８のステップ２３００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時処理を示すサブルーチンである。

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

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

【０１８８】

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

【０１８９】

ステップ２３０７でＮｏの場合、換言すると、ＡＴに関する状態は「有利ＢＢ内部中遊技」でない場合には、ステップ２３０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＲＴ状態は、「ＲＴ１」であるか否かを判定する。ステップ２３０８でＹｅｓの場合、換言すれば、ＲＴ状態は、「ＲＴ１」である場合には、ステップ２３１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態は、押し順ナビなし（押し順ナビが発生しないＡＴに関する状態であり、「低確率状態」、「通常ＢＢ内部中遊技」、「通常ＢＢ状態」等となっている）であるか否かを判定する。ステップ２３１０でＹｅｓの場合、換言すれば、ＡＴに関する状態が押し順ナビなしである場合には、ステップ２３１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは

、回避コマンドを受信したか否かを判定する。尚、前述したように、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Ｓ側が受信したことにより、押し順ナビに関する演出を実行し得る構成ではなく、ＡＴ上乗せ抽選に当選した場合に、主制御基板Ｍ側がＡＴ上乗せ抽選に当選した旨及びＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板Ｓ側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。

【０１９０】

ステップ２３１２でＹｅｓの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ２３１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。このように、本実施形態においては、「ＲＴ１」且つ「ＡＴ中状態」である状況からゲーム数が経過してＡＴカウンタ値が０となることにより「ＲＴ１」且つ「低確率状態」に移行した場合に（再遊技０４が停止表示される前に）、逆押し白７揃いリプレイ又は順押し黒７揃いリプレイに当選した場合には、ＡＴゲーム数上乗せが発生しないため、白セブン又は黒セブンが一直線とならない押し順がナビされるよう構成されている。また、「ＲＴ１」且つ「ＡＴ中状態」である状況からゲーム数が経過してＡＴカウンタ値が０となることにより「ＲＴ１」且つ「低確率状態」に移行した場合には、まだ「有利区間」とし、押し順ベルは押し順ナビは発生するが、押し順再遊技は押し順ナビが発生しないよう構成してもよい。

【０１９１】

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

【０１９２】

＜スタートレバー操作時ＡＴ中処理＞

次に、図４５は、図４４のステップ２３５０の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時ＡＴ中処理を示すサブルーチンである。

【０１９３】

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

【０１９４】

次に、ステップ２３５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押

し順ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞‐Ａ１～入賞‐Ａ６のいずれかとなっている。

【０１９５】

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

【０１９６】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】

ステップ２３７６で、Ｎｏの場合、又はステップ２３７８の処理を実行した場合には、

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

【０２０３】

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

【０２０４】

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

【０２０５】

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

【０２０６】

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

【０２０７】

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

ＡＴゲーム数が上乗せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

【０２０８】

＜スタートレバー操作時特化前兆処理＞

次に、図４６は、図４４のステップ２４００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時特化前兆処理を示すサブルーチンである。

【０２０９】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４０２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２４０４で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ２４０６で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態においては、主制御基板Ｍが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Ｍは、押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態であっても押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

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

【０２１３】

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

れる。換言すると、演出表示装置Ｓ４０における停止すべきリールに対応する停止ボタンＤ４０に近い位置に押し順の情報が表示される。

【０２１４】

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

【０２１５】

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

【０２１６】

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

【０２１７】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４１０、２４１４、２４１８、２４２２、２４２６の処理を実行した場合、又は、ステップ２４２４でＮｏの場合には、ステップ２４２８で、ＡＴ中背景画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、ステップＳ２４３０で、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ａで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。

【０２１８】

＜スタートレバー操作時上乗せ特化処理＞

次に、図４７は、図４４のステップ２４５０の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【０２１９】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４５２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２４５４で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ２４５６で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態においては、主制御基板Ｍが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Ｍは、押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態であっても押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【０２２０】

次に、ステップ２４５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞‐Ａ１～入賞‐Ａ６、入賞‐Ｂのいずれかとなっている。

【０２２１】
ステップ２４５８でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ２４６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの６択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞‐Ａ４に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第１の数字表示態様グループ及び第２の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第１の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第２の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。
【０２２２】
次に、前述したステップ２４５８でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ２４６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技‐Ｄ１～Ｄ３のいずれかとなっている。
【０２２３】
ステップ２４６２でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ２４６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の３択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、押し順は、３択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２又は右停止ボタンＤ４３のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンＤ４１である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より左下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンＤ４２である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンＤ４３である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より右下側に数字の「１」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。
【０２２４】
次に、前述したステップ２４６２でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ２４６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４６６でＹｅｓの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。すなわち、押し順は、順押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３であり、左から右に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。
【０２２５】
次に、前述したステップ２４６６でＮｏの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ２４７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４７０でＹｅｓの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。すなわち、押し順は、逆押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、右停止ボタンＤ４３、中停止ボタンＤ４２及び左停止ボタンＤ４１であり、右から左に向く矢印の画像によって押し順を

示唆することができる。

【０２２６】

次に、前述したステップ２４７０でＮｏの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ２４７４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４７４でＹｅｓの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ２４７６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、回避コマンドは、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとの双方のコマンドを総称する。したがって、順押し回避コマンドを受信した場合でも、逆押し回避コマンドを受信した場合でも、ステップ２４７６の処理が実行される。例えば、順押し回避コマンドを受信した場合には、順押し「左→中→右」を回避するために、演出表示装置Ｓ４０の中央より右下側に数字の「１」を表示して、第一停止ボタンが右停止ボタンＤ４３であるかのような情報を、押し順ナビ表示として表示する。

【０２２７】

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

【０２２８】

＜スタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理＞

次に、図４８は、図４４のステップ２７００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理を示すサブルーチンである。

【０２２９】

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

【０２３０】

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

【０２３１】

ステップ２７１０でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ２７１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの６択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞‐Ａ４に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する

押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第１の数字表示態様グループ及び第２の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第１の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第２の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

次に、前述したステップ２７１４でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ２７１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、７リプレイに関するコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し指示コマンドと逆押し指示コマンドと順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して７リプレイコマンドと称する。ステップ２７１８でＹｅｓの場合、換言すれば、７リプレイに関するコマンドを受信した場合には、ステップ２７２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。

【０２３５】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、前述したステップ２７１２、２７１６、２７２０の処理を実行した場合、又はステップ２７１８でＮｏの場合には、ステップ２７２２で、ＡＴ中背景画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、ステップＳ２７２４で、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ａで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。

【０２３６】

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

【０２３７】

＜第１回胴停止受付時処理＞

次に、図４９は、図３８のステップ２５００の処理で呼び出されて実行される第１回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【０２３８】

次に、ステップ２５０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ２５０２でＹｅｓの場合、換言すれば、

押し順ナビが表示中である場合には、ステップ２５０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第１停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。

【０２３９】

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

【０２４０】

次に、ステップ２５０４でＮｏの場合、換言すれば、第１停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ２５０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押しナビ又は逆押しナビに係る押し順ナビの表示中であるか否かを判定する。ここで、７リプレイとは、順押し黒７揃いリプレイと逆押し白７揃いリプレイとの総称である。ステップ２５０８で、Ｙｅｓの場合には、ステップ２５１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビを暗転表示し（当該ゲーム中では暗転表示され続ける）、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。

【０２４１】

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

【０２４２】

＜第２回胴停止受付時処理＞

次に、図５０は、図３８のステップ２５５０の処理で呼び出されて実行される第２回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【０２４３】

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

【０２４４】

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

【０２４５】

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

【０２４６】

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

【０２４７】

＜第３回胴停止時演出関連決定処理＞

次に、図５１は、図３８のステップ３２００の処理で呼び出されて実行される第３回胴停止時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。

【０２４８】
次に、ステップ３２０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＢＢ役が入賞したか否かを判定する。ステップ３２０２でＹｅｓの場合、換言すると、ＢＢ役が入賞した場合には、ステップ３２０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非ＡＴ中（「低確率状態」又は「高確率状態」）に当選したＢＢ役であるか否かを判定する。ステップ３２０４でＹｅｓの場合、換言すると、非ＡＴ中に当選したＢＢ役である場合、ステップ３２０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルを参照し、当該ゲームのＡＴに関する状態及びＢＢ役に基づき、ＢＢ開始演出（ＢＢ役を入賞させると実行される演出）を決定して実行し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。
【０２４９】
次に、ステップ３２０４でＮｏの場合、換言すると、ＡＴ中（「ＡＴ中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化準備状態」又は「復活可否演出用状態」）に当選したＢＢ役である場合、ステップ３２０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルを参照し、当該ゲームのＡＴに関する状態及びＢＢ役に基づき、ＢＢ開始演出を決定して実行し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行させる。
【０２５０】
次に、ステップ３２０２でＮｏの場合、換言すると、ＢＢ役が入賞しない場合、ステップ３２１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにて実行された演出に基づき演出を決定して実行し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行させる。
【０２５１】
図５１の下左に示す非ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルは、非ＡＴ状態におけるＢＢの開始時点の演出を決定するためのテーブルである。非ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルは、ＢＢ役の種類とＡＴに関する状態とＢＢ開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定するためのテーブルである。ＢＢ役の種類は、設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）と、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）との２種類である。ＡＴに関する状態は、「通常ＢＢ内部中遊技」と、「有利ＢＢ内部中遊技」との２種類である。ＢＢ開始演出は、通常演出と高期待度演出とプレミア演出との３種類である（図５４参照）。尚、非ＡＴ中にて当選したＢＢにおける、ＢＢ開始演出の種類によって、ＢＢ終了後に「ＡＴ中状態」に移行する期待度が相違するよう構成されており、期待度の低いものから「通常演出→高期待度演出→プレミア演出」の順になっている。
【０２５２】
ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ－Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が通常ＢＢ内部中遊技である場合に、ＢＢ開始演出が通常演出となる確率は、１７９／２５６である。ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ－Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「通常ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が高期待度演出となる確率は、７７／２５６である。ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ－Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「通常ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出がプレミア演出となる確率は、０／２５６である。
【０２５３】
ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が通常演出となる確率は、１７９／２５６である。ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が高期待度演出となる確率は、７７／２５６である。ＢＢ役が設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「有利ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出がプレミア演出となる確率は、０／２５６である。
【０２５４】
ＢＢ役が設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）であり、当該ゲームのＡＴに関する状態が「通常ＢＢ内部中遊技」である場合に、ＢＢ開始演出が通常演出となる確率は、１７９／２５６である。ＢＢ役が設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ

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

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

図５１の下右に示すＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルは、ＡＴ中におけるＢＢの開始時点の演出を決定するためのテーブルである。ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルも、ＢＢ役の種類とＡＴに関する状態とＢＢ開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定するためのテーブルである。ＢＢ役の種類は、設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）と、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）との２種類である。ＡＴに関する状態は、「有利ＢＢ内部中遊技」との１種類である。ＢＢ開始演出は、上乗せ可能演出と上乗せ不可演出との２種類である。上乗せ可能演出はＢＢの実行中にＡＴ上乗せ抽選が実行され得ることを示唆する演出であり、上乗せ不可演出はＢＢの実行中にＡＴ上乗せ抽選が実行されないこ

とを示唆する演出である。ＡＴ中に当選したＢＢについては、ＡＴ抽選に当選するか否かという要素がなく、ＢＢの種類によってはＡＴ上乗せ抽選が実行されるか否かが相違し得ることとなる。また、ＡＴ中においては、ＡＴ上乗せ抽選が実行されない設定差ありＢＢにおいても、遊技メダルが獲得できることとＢＢ終了後には遊技者に有利なＡＴ中となることにより、実行されるＢＢがＡＴ上乗せ抽選が実行されるか否かを明確に報知するよう構成されている。以下、具体例を詳述する。

【０２６０】

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

【０２６１】

＜第３回胴停止受付時処理＞

次に、図５２は、図３８のステップ２６００の処理で呼び出されて実行される第３回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【０２６２】

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

【０２６３】

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

【０２６４】

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

【０２６５】

次に、ステップ２６１２でＹｅｓの場合、換言すると、メイン側からＡＴゲーム数に係るコマンドを受信した場合には、ステップ２６１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演

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

【０２６６】

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

【０２６７】

次に、図５３は、本例に係る回胴式遊技機の復活演出イメージ図の一例を示したものである。

【０２６８】

継続抽選に当選し且つＡＴ継続煽り演出（成功を示す演出）は、図５３の上段に示すように変化する。まず、ＡＴ残りゲーム数が３ゲーム以下となったときに、ＡＴ終盤演出が発生する（図５３の上段の左）。この例では、２種類のキャラクタがバトルする画像が演出として表示される。

【０２６９】

次いでゲームが続き、ＡＴ最終ゲームとなり、継続抽選に当選しているため、ＡＴ継続煽り演出（成功）が実行される（図５３の上段の中）。この例では、２種類のキャラクタのうちの主人公のキャラクタが勝利する画像が演出として表示される。次のゲームにて、次セットのＡＴが開始される（図５３の上段の右）。

【０２７０】

また、継続演出に当選せず且つ復活抽選に当選する場合、又は、継続抽選に当選し且つＡＴ継続煽り演出（失敗）が実行される場合は、図５３の中段に示すように変化する。まず、ＡＴ残りゲーム数が３ゲーム以下となったときに、ＡＴ終盤演出が発生する（図５３の中段の左）。この例では、２種類のキャラクタがバトルする画像が演出として表示される。

【０２７１】

さらにゲームが続き、ＡＴ最終ゲームとなり、（１）継続抽選に当選しなかった場合には、ＡＴ継続煽り演出（失敗）が実行される（図５３の中段の中）。この例では、２種類のキャラクタのうちの主人公のキャラクタが敗北する画像が演出として表示される。その後、ＡＴ最終ゲームの次のゲームにおいては、復活演出（成功）が実行される。尚、主制御基板Ｍ側の制御においては、継続抽選に当選したため、当該ゲームにおいては次回のセットが開始されており、次回のセットの最初のゲームとなっている。（２）継続抽選に非当選であった場合には、ＡＴ継続煽り演出（失敗）が実行され、その後、ＡＴ最終ゲームの次のゲームにおいては、継続抽選に当選していないため「復活可否演出用状態」となっており、復活抽選に当選したために復活演出（成功）が実行されることとなる。

【０２７２】

さらにまた、継続抽選に当選せず且つＡＴ継続煽り演出（失敗）は、図５３の下段に示すように変化する。まず、ＡＴ残りゲーム数が３ゲーム以下となったときに、ＡＴ終盤演出が発生する（図５３の下段の左）。この例では、２種類のキャラクタがバトルする画像が演出として表示される。

【０２７３】
ＡＴ最終ゲームとなり継続抽選に当選しなかった場合には、ＡＴ継続煽り演出（失敗）が発生する。この例では、２種類のキャラクタのうちの主人公のキャラクタが敗北する画像が演出として表示される。ＡＴ最終ゲームの次のゲームでは復活演出（失敗）が発生する。
【０２７４】
次に、図５４は、本例に係る回胴式遊技機のＢＢ開始演出イメージ図の一例を示したものである。
【０２７５】
ＢＢが終了した後にＡＴ中となる期待度が通常のとき（ＢＢが終了した後に非ＡＴ中となる場合よりもＡＴ中となる場合に実行され難い）には、「ＢＢ開始」という通常の演出が実行される（図５４の左）。ＢＢが終了した後にＡＴ中となる期待度が高い場合（ＢＢが終了した後に非ＡＴ中となる場合よりもＡＴ中となる場合に実行され易い）には、「Ｓｕｐｅｒ　ＢＢ開始」という高期待度の演出が実行され得る（図５４の中）。ＢＢが終了した後にＡＴ中となることが確定している場合には、「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ！！」というプレミア演出が実行され得る（図５４の右）。
【０２７６】
このようにＢＢが開始された時点で、ＢＢ終了後にＡＴ中となる期待度を示すことで、ＢＢ遊技中における遊技者の期待感を高めることができる。特に、ＡＴ中となることが確定している場合にプレミア演出が実行されることで、期待感をさらに高めることができる。尚、このようなＢＢ終了後にＡＴ中となるか非ＡＴ中となるかを示唆する演出はＢＢ役の入賞時に実行する態様には限定されず、例えば、ＢＢの当選を演出表示装置Ｓ４０にて報知してからＢＢ役が入賞するまでの期間にて実行するよう構成してもよい。そのように構成することにより、ＢＢ役が入賞した際にどのＢＢ役が入賞したか（停止表示態様）を確認することにより、ＢＢ終了後にＡＴ中となるか否かを判別できてしまうことを防止することができる。
【０２７７】
以上のように構成することにより、本実施形態に係る回胴式遊技機によれば、「有利区間」において有利区間表示器ＹＨが点灯するよう構成した遊技機において、遊技者にとって有利である期間を適切に報知可能に構成することができる。また、「復活可否演出用状態」を設けることにより、継続演出に当選し、その後復活演出（成功）が実行される場合においては、当該復活演出（成功）が実行されるゲームのＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるため有利区間表示器ＹＨが点灯しており、一方、継続演出に非当選となり、その後復活演出（失敗）が実行される場合においても、当該復活演出（失敗）が実行されるゲームのＡＴに関する状態を「復活可否演出用状態」とし、当該ＡＴに関する状態を「有利区間」とすることにより、有利区間表示器ＹＨは点灯することとなる。このように構成することにより、復活演出を実行するゲームにて有利区間表示器ＹＨを視認することにより、復活演出が成功するのか失敗するのかを認識し難いよう構成することができることとなり、遊技者にとって有利である期間を適切に報知可能に構成された遊技機において、興趣性の高い遊技機を担保することができる。
【０２７８】
尚、本例においては「高確率状態」にてＢＢ役に当選した場合にＡＴ抽選に当選し得るよう構成し、当該ＢＢ終了後には「ＡＴ中状態」に移行し得るよう構成したが、ＡＴに関する構成は本例のものには限定されず、例えば、チェリー等のレア役にてＡＴ抽選に当選し得る（ＢＢ役でなくとも当選し得る）よう構成し、ＡＴ抽選に当選した場合にはＡＴに関する状態として「ＡＴ前兆状態」に移行し、「ＡＴ前兆状態」にて所定ゲーム数（例えば、１０ゲーム）遊技をすることで「ＡＴ中状態」に移行するよう構成してもよい。
【０２７９】
（本実施形態からの変更例１）
本実施形態においては「有利区間」において有利区間表示器ＹＨが点灯するよう構成し

た遊技機において、遊技の興趣性を担保する構成を例示したが、そのような構成は本実施形態の構成には限定されない。そこで、遊技の興趣性を担保する本実施形態とは異なる構成を本実施形態からの変更例１とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０２８０】

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

【０２８１】

はじめに、図５５は、本実施形態からの変更例１における、図柄組み合わせ一覧４である。本実施形態からの変更例１では、本実施形態の図柄組み合わせ１～６７（図７～図９参照）の他に６８及び６９の図柄組み合わせが加えられる。

【０２８２】

６８の図柄組み合わせは、「ブランク－羊－ブランク」である。この図柄組み合わせに対応する条件装置は、入賞１８であり、払い出し枚数は、１枚であり、図柄組み合わせが揃うことで転落役として機能する。尚、左リールのブランクと、中リールの羊と、右リールのブランクと、は各リールに１つしか設けられていないため、入賞１８が停止表示し得る条件装置に当選していても停止ボタンを操作する停止位置によっては入賞１８が入賞しないことがある。具体的には、左リールは上段に１０～１４番のときに左停止ボタンを操作すればブランクが停止し、中リールは中段に１９～３番のときに中停止ボタンを操作すれば羊が停止し、右リールは下段に３～７番のときに右停止ボタンを操作すればブランクが停止して、入賞１８が入賞することとなる。いずれかの停止ボタンを上記位置以外で操作した時点で入賞１８は入賞しないこととなる。６９の図柄組み合わせは、ベル－リプレイＡ－リプレイＡである。この図柄組み合わせに対応する条件装置は、再遊技０６であり、再遊技役として機能し、停止表示することで「ＲＴ１」へ移行（昇格）し得る。

【０２８３】

次に、図５６は、本実施形態からの変更例１における、条件装置一覧である。尚、本実施形態の条件装置（図１０参照）に対して、当選番号２８～３１のみが相違する。以下では、本実施形態の条件装置と相違する当選番号２８～３１について説明する。

【０２８４】

当選番号２８については、ボーナス当選情報は０であり、入賞・再遊技当選情報は１８であり、演出グループ番号は１２であり、出玉グループ番号１４であり、条件装置（名称）は入賞－Ｊであり、前述したように役割は転落役であり、条件装置は入賞１８である。当選番号２９については、ボーナス当選情報は０であり、入賞・再遊技当選情報は１９であり、演出グループ番号は１３であり、出玉グループ番号は１５であり、条件装置（名称）は再遊技－Ｅ１であり、役割はＲＴ昇格の３択（左）リプレイ役であり、条件装置は再遊技０４、０６である（左リールを第１停止とすることで再遊技０６が停止表示することとなる）。当選番号３０については、ボーナス当選情報は０であり、入賞・再遊技当選情報は２０であり、演出グループ番号は１３であり、出玉グループ番号は１５であり、条件装置（名称）は再遊技－Ｅ２であり、役割はＲＴ昇格の３択（中）リプレイ役であり、条件装置は再遊技０１、０４、０６である（中リールを第１停止とすることで再遊技０６が停止表示することとなる）。当選番号３１については、ボーナス当選情報は０であり、入賞・再遊技当選情報は２１であり、演出グループ番号は１３であり、出玉グループ番号は１５であり、条件装置（名称）は再遊技－Ｅ３であり、役割はＲＴ昇格の３択（右）リプレイ役であり、条件装置は再遊技０１、０２、０４、０６である（右リールを第１停止とすることで再遊技０６が停止表示することとなる）。

【０２８５】

次に、図５７は、本実施形態からの変更例１における、本実施形態における小役、再遊技役に関する当選番号（条件装置番号、当選役とも称す）及びボーナス（ＢＢ、ＢＢ役とも称す）が役抽選手段により決定される抽選確率（当選率とも称する）を示す一覧である。同図においては、当選番号の当選率を図示している。

【０２８６】

本実施形態の抽選確率（図１１参照）に対して、当選番号２８～３１が追加されている点、「ＲＴ３」が追加されている点が相違する。以下では、本実施形態の抽選確率と相違する点について説明する。

【０２８７】

「ＲＴ３」では、再遊技Ｄ１～Ｄ３の置数は１０００であり、「ＲＴ１」では、再遊技Ｄ１～Ｄ３の置数は１００００であり、「ＲＴ３」における再遊技Ｄ１～Ｄ３の当選確率は、「ＲＴ１」よりも低く規定されている。また、再遊技－Ｅ１～Ｅ３は、「ＲＴ０」での置数が１であり、「ＲＴ１」では規定されておらず、「ＲＴ２」での置数が１００である。このように、再遊技－Ｅ１～Ｅ３は、「ＲＴ３」においてのみ当選し易くなっている。尚、「ＲＴ２」にて再遊技－Ｅ１～Ｅ３に当選し、再遊技０６が停止表示した場合にはＲＴ状態は移行しないこととなるが、当該ＲＴ状態が移行しないことを認識した遊技者はボーナスに当選することを確信することとなる。

【０２８８】

尚、「ＲＴ３」は、設定差ありＢＢ（１種ＢＢ－Ｂ）の作動終了後に移行するＲＴ状態である（図６０参照）。これに対して、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ－Ａ及び１種ＢＢ－Ｃ）は、本実施形態と同様に、設定差なしＢＢの作動終了後に「ＲＴ１」に移行する。このように、設定差ありＢＢと設定差なしＢＢと作動終了後に移行する遊技状態を変えることによって、ＢＢの種類によってＡＴに関して異なる処理を実行することができる。例えば、設定差なしＢＢの作動終了後に直ちに「ＡＴ中状態」に移行するのに対し、設定差ありＢＢの作動終了後に、一旦、「ＲＴ３」且つ「ＡＴ準備状態」に移行し、その後に、再遊技０６が停止表示することによって「ＡＴ中状態」に移行するよう構成されている。

【０２８９】

次に、図５８は、本実施形態からの変更例１における、図１８のステップ１５００のサブルーチンに係るゲーム数上乗せ実行処理に係るフローチャートである。本実施形態（図２０参照）からの変更点は、ステップ１５３４（変１）、ステップ１５３５（変１）及びステップ１５３６（変１）であり、即ち、ステップ１５０２でＡＴに関する状態は、有利ＢＢ状態又はＡＴ準備状態である場合、ステップ１５３４（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態は有利ＢＢ状態であるか否かを判定する。ステップ１５３４（変１）でＹｅｓの場合、ステップ１５３５（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、実行中のＢＢは第１種ＢＢ‐Ａ又は第１種ＢＢ‐Ｃ（設定差なしＢＢ）であるか否かを判定する。ステップ１５３５（変１）でＹｅｓの場合にはステップ１５１２に移行する。他方、ステップ１５３４（変１）又はステップ１５３５（変１）でＮｏの場合、ステップ１５３６（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに関する出玉グループ番号は準備中上乗せ役に関する出玉グループ番号であるか否かを判定する。ここで、ＡＴ中上乗せ役は、本例では、再遊技‐Ｂ、再遊技‐Ｃ、再遊技‐Ｅ１～Ｅ３、入賞‐Ｄとなっている。ステップ１５３６（変１）でＹｅｓの場合、ステップ１５１４に移行する。他方、ステップ１５３６（変１）でＮｏの場合には、ステップ１５１８に移行する。このように、本実施形態からの変更例１においては、ＡＴに関する状態が「有利ＢＢ状態」である場合においては、実行中のＢＢが設定差なしＢＢである場合にはＢＢの実行中にＡＴゲーム数の上乗せが実行され得る一方、実行中のＢＢが設定差ありＢＢである場合にはＢＢの実行中にＡＴゲーム数の上乗せが実行されないよう構成されている。

【０２９０】

図５８に示す当選時上乗せゲーム数抽選テーブルでは、再遊技－Ｅ１～Ｅ３（出玉グループ番号１５）が加えられている。乱数値が、０～２９９に含まれる場合には、ＡＴ上乗せゲーム数として３０ゲームが決定され、乱数値が、３００～９８９に含まれる場合には

、ＡＴ上乗せゲーム数として５０ゲームが決定され、乱数値が、９９０～１０２３に含まれる場合には、ＡＴ上乗せゲーム数として３００ゲームが決定される。このように、本実施形態からの変更例１においては、押し順ナビが発生する遊技状態において設定差ありＢＢに当選し、その後設定差ありＢＢの終了後に移行するＲＴ状態である「ＲＴ３」において当選し易い再遊技役である再遊技－Ｅ１～Ｅ３に当選し、正解の押し順にて停止ボタンを操作することにより再遊技０６が停止表示された場合にはＡＴゲーム数上乗せが実行されることとなり、このように構成することにより、設定差ありＢＢの当選を契機としてＡＴゲーム数上乗せを発生させることができる。

【０２９１】

次に、図５９は、本実施形態からの変更例１における、図２１のステップ１４００のＡＴ状態移行制御処理に係るフローチャート（３枚目）である。本実施形態からの変更点は、ステップ１４４４‐１（変１）～ステップ１４４４‐４（変１）であり、即ち、ステップ１４３０で現在のＡＴに関する状態はＡＴ中状態ではない場合、ステップ１４３２で当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（本例では、スイカＢ）ではない場合、ステップ１４３４で当該特化状態移行抽選に当選しなかった場合、ステップ１４３６でＡＴカウンタ値が１（ＡＴ最終ゲーム）ではない場合、又はステップ１４３５、ステップ１４３９、ステップ１４４３の処理の後、ステップ１４４４‐１（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームは有利ＢＢ状態の最終ゲームであるか否かを判定する。ステップ１４４４‐１（変１）でＹｅｓの場合、ステップ１４４４‐２（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、実行中のＢＢは第１種ＢＢ‐Ｂ（設定差ありＢＢ）であるか否かを判定する。ステップ１４４４‐２（変１）でＹｅｓの場合、ステップ１４４４‐３（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「ＡＴ準備状態」（押し順ナビが発生するＡＴに関する状態にて設定差ありＢＢに当選した場合のＢＢ終了後（有利ＢＢ状態となるＢＢ終了後）に移行するＡＴに関する状態）に決定し、ステップ１４４５に移行する。他方、ステップ１４４４‐２（変１）でＮｏの場合、換言すると、第１種ＢＢ‐Ａ又はＣの場合、ステップ１４４４‐４（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態」に決定し、ステップ１４４５に移行する。このように、本実施形態からの変更例１においては、「有利ＢＢ状態」の終了後に移行するＡＴに関する状態は、ＢＢが設定差ありＢＢであるか設定差なしＢＢであるかによって相違し得るよう構成されている。

【０２９２】

次に、図６０は、本実施形態からの変更例１における、ＲＴ状態遷移図である。本実施形態からの変更例１においては、「ＲＴ０」～「ＲＴ３」及び「１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃ」の６つのＲＴ状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってＲＴ状態が移行することとなる。本実施形態との違いは、「ＲＴ３」が存在することである。

【０２９３】

ＲＴ状態が「ＲＴ０」、「ＲＴ１」又は「ＲＴ３」の場合に、ＢＢ役に当選し、当該当選したゲームにてＢＢ役を入賞させない（１種ＢＢ‐Ａ～Ｃに係る条件装置が作動する）とＲＴ状態が「ＲＴ２」に移行する。また、「ＲＴ２」にて１種ＢＢ‐Ａ又は１種ＢＢ‐Ｃ（設定なしＢＢ）が作動すると「１種ＢＢ‐Ａ，Ｃ」に移行する。一方、「ＲＴ２」にて１種ＢＢ‐Ｂ（設定ありＢＢ）が作動すると「１種ＢＢ‐Ｂ」に移行する。

【０２９４】

また、「１種ＢＢ‐Ｂ」に係るＢＢが終了（１種ＢＢ‐Ｂの作動が終了）すると「ＲＴ３」に移行する。ＲＴ状態が「ＲＴ３」の場合に、再遊技０４図柄が表示されると「ＲＴ０」に移行する。また、ＲＴ状態が「ＲＴ３」の場合に、再遊技０６図柄が表示されると「ＲＴ１」に移行する。

【０２９５】

ＲＴ状態が、「ＲＴ１」又は「ＲＴ３」の場合に、転落役である入賞１８が停止表示すると「ＲＴ０」に移行する。

【０２９６】

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

【０２９７】

次に、図６１は、本実施形態からの変更例１における、ＡＴ状態遷移図である。本実施形態においては、「低確率状態」、「通常ＢＢ内部中遊技」、「通常ＢＢ状態」、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」、「有利ＢＢ状態」、「ＡＴ準備状態」の１０個のＡＴに関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってＡＴに関する状態が移行することとなる。なお、本実施形態におけるＡＴ状態遷移図とは異なり「復活可否演出用状態」は、存在しない。例えば、「ＡＴ中状態」にてスイカＢに当選し、１／２で当選する特化状態移行抽選に当選した場合には「特化前兆状態」に移行する。また、「特化前兆状態」に移行してから１０ゲームが経過（消化）した場合には「上乗せ特化状態」に移行するよう構成されている。尚、遊技区間としては、「低確率状態」、「通常ＢＢ内部中遊技」、「通常ＢＢ状態」の３つのＡＴに関する状態が「通常区間」に設定され、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」、「有利ＢＢ状態」、「ＡＴ準備状態」の７つのＡＴに関する状態が「有利区間」に設定される。即ち、「有利区間」となる６つのＡＴに関する状態を遷移（移行）していても、「通常区間」に設定せずに１５００ゲーム経過した場合には「有利区間」は強制的に終了して「通常区間」に設定される。また、押し順ナビが表示される報知遊技状態である「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合に、再遊技０４が停止表示された場合であっても、遊技状態は維持される。

【０２９８】

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

合には、当該ＢＢ中は「上乗せ特化状態」において当選したＢＢとして「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢとは異なるＡＴ上乗せ抽選を実行する（例えば、「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢよりもＡＴ上乗せ抽選に当選し易い、ＡＴゲーム数上乗せ１回あたりのゲーム数が相対的に多い）よう構成してもよい。また、「特化前兆状態」においてＢＢが当選した場合には、当該ＢＢ終了後に「上乗せ特化状態」に移行するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該ＢＢ中は「上乗せ特化状態」において当選したＢＢと同様にＡＴ上乗せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

【０２９９】

また、「ＡＴ中状態」で設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）に当選して、設定差ありＢＢが作動し、その後「有利ＢＢ状態」が終了したときには、「ＲＴ３」且つ「ＡＴ準備状態」に移行する。「ＡＴ準備状態」で再遊技‐Ｅ１～Ｅ３のいずれかに当選し昇格再遊技（再遊技０６）が停止表示した場合には、「ＡＴ中状態」に移行する。このように、本実施形態からの変更例１においては、設定差ありＢＢの終了後と設定差なしＢＢの終了後とでは移行するＲＴ状態が相違するよう構成されている。

【０３００】

次に、図６２は、本実施形態からの変更例１における、図３６のステップ２２５０のサブルーチンに係る１コマンド処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ３０００（変１）、ステップ３３００（変１）、ステップ３３５０（変１）及びステップ３４００（変１）であり、即ち、ステップ２２５２で副制御基板ＳのＣＰＵＳＣはスタートレバー操作タイミングである場合、ステップ３０００（変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、スタートレバー操作時演出関連決定処理を実行する。また、ステップ２２５４で副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは第１リール停止受付タイミングである場合、ステップ３３００（変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第１回胴停止時転落示唆表示処理を実行する。また、ステップ２２５８で副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは第２リール停止受付タイミングである場合、ステップ３３５０（変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第２回胴停止時転落示唆表示処理を実行する。また、ステップ２２６２で副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは第３リール停止受付タイミングである場合、ステップ３４００（変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第３回胴停止時ＡＴ準備中演出決定処理を実行する。

【０３０１】

次に、図６３は、本実施形態からの変更例１における、図６２（変１）のステップ３０００（変１）のサブルーチンに係るスタートレバー操作時演出関連決定処理のフローチャートである。まず、ステップ３０１９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は押し順ナビを実行する状態であるか否かを判定する。ここで、押し順ナビありのＡＴに関する状態とは、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「ＡＴ前兆状態」、となっている。ステップ３０１９でＹｅｓの場合、ステップ３０２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は転落役（入賞１８が停止表示され得る条件装置である入賞‐Ｊ）ではないか否かを判定する。ステップ３０２０でＹｅｓの場合、ステップ３０２１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「ＡＴ準備状態」であるか否かを判定する。ステップ３０２１でＹｅｓの場合、ステップ３２５０（変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するレバー操作時ＡＴ準備中演出決定処理を実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３０１９でＮｏの場合、ステップ３０２３で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は有利ＢＢ状態であるか否かを判定する。ステップ３０２３でＹｅｓの場合、ステップ３０２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）を実行中であるか否かを判定する。ステップ３０２４でＹｅｓの場合、ステップ３０２５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームはＢＢにおける１ゲーム目であるか否かを判定する。ステップ３０２５でＹｅｓの場合、ステップ３０２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにて実行する演出を宝箱獲得演出（ＢＢ終了後に移行するＲＴ状態にてＡＴゲーム数上乗せが実行されることを示唆する演出）に決定し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行させる。他方、ステップ３０２３、ス

テップ３０２４、ステップ３０２５、ステップ３０２１でＮｏの場合、ステップ３０２７で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の滞在ステージと当該ゲームのＡＴに関する状態と次ゲームのＡＴに関する状態とに基づき、予告演出及び滞在ステージを決定し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行させる。他方、ステップ３０２０でＮｏの場合、ステップ３０２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにて実行する演出を転落回避示唆表示（入賞１８が停止表示した場合にＲＴ状態が不利な状態に移行する旨を報知する表示）を表示する演出に決定し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行させる。

【０３０２】

尚、宝箱獲得演出は、以降のゲームにてＡＴゲーム数上乗せが実行されることを示唆する演出であるが、ＢＢ終了後の「ＲＴ３」にて遊技者が押し順ナビを無視したことにより再遊技０４が停止表示して「ＲＴ０」となる場合もあるため、宝箱獲得演出においては「○○ゲーム上乗せ！」等の具体的なＡＴゲーム数上乗せが実行される旨は報知しないことが好適である。

【０３０３】

次に、図６４は、本実施形態からの変更例１における、図６３（変１）のステップ３２５０（変１）のサブルーチンに係るレバー操作時ＡＴ準備中演出決定処理のフローチャートである。まず、ステップ３２５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は再遊技Ｅ１～Ｅ３であるか否かを判定する。ステップ３２５２でＹｅｓの場合、ステップ３２５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出を宝箱開放演出（ＡＴゲーム数上乗せが実行されることを報知する演出）に決定し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３２５２でＮｏの場合、ステップ３２５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置に基づき、当該ゲームに係る演出（「ＡＴ準備状態」における演出が適宜実行される）を決定し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。

【０３０４】

次に、図６５は、本実施形態からの変更例１における、図６２（変１）のステップ３３００（変１）のサブルーチンに係る第１回胴停止時転落示唆表示処理のフローチャートである。まず、ステップ３３０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、転落回避示唆表示は表示中であるか否かを判定する。ステップ３３０２でＹｅｓの場合、ステップ３３０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第１停止となるリールが停止した時点で転落役がその後停止表示され得るか否かを判定する。例えば、第１停止が左リールである場合、有効ライン上に該当する上段に入賞１８を構成するブランクが停止表示されているか否かを判定している（第１停止が中リールの場合には中段に羊が停止表示されているか、第１停止が右リールの場合には下段にブランクが停止表示されているかを判定する）。ステップ３３０４でＹｅｓの場合、ステップ３３０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、転落回避示唆表示を継続して表示し、次の処理（ステップ２５００の処理）に移行させる。他方、ステップ３３０４でＮｏの場合、ステップ３３０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、転落回避示唆表示を消去し、次の処理（ステップ２５００の処理）に移行する。尚、ステップ３３０２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２５００の処理）に移行する。このように、第１停止となるリールが停止した時点で、その後転落役が停止表示する可能性が無い場合には転落回避示唆表示はゲームの終了を待たずに消去されるよう構成されている。

【０３０５】

次に、図６６は、本実施形態からの変更例１における、図６２（変１）のステップ３３５０（変１）のサブルーチンに係る第２回胴停止時転落示唆表示処理のフローチャートである。まず、ステップ３３５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、転落回避示唆表示は表示中であるか否かを判定する。ステップ３３５２でＹｅｓの場合、ステップ３３０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第２停止となるリールが停止した時点で転落役がその後停止表示され得るか否かを判定する。例えば、回転中のリールが左リールである場合、有効ライン上に該当する上段に入賞１８を構成するブランクが第３停止として停止表示されることで入賞１８が停止表示されるかを判定している（回転中のリールが中リールの場合に

は中段に羊が停止表示されることで入賞１８が停止表示するか、回転中のリールが右リールの場合には下段にブランクが停止表示されることで入賞１８が停止表示するかを判定する）。ステップ３３５４でＹｅｓの場合、ステップ３３５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、転落回避示唆表示を継続して表示し、次の処理（ステップ２５５０の処理）に移行させる。他方、ステップ３３５４でＮｏの場合、ステップ３３５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、転落回避示唆表示を消去し、次の処理（ステップ２５５０の処理）に移行する。尚、ステップ３３５２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２５５０の処理）に移行する。このように、第２停止となるリールが停止した時点で、その後転落役が停止表示する可能性が無い場合には転落回避示唆表示はゲームの終了を待たずに消去されるよう構成されている。このように、本実施形態からの変更例１においては、転落役が停止表示し得る入賞‐Ｊに当選した場合には、転落回避示唆表示が表示され得るよう構成されており、転落回避表示が表示されたゲームにおいては、第１停止又は第２停止の時点で転落役が停止表示しないことが確定的となった時点で転落回避示唆表示を消去するよう構成されている。

【０３０６】

次に、図６７は、本実施形態からの変更例１における、図６２（変１）のステップ３４００（変１）のサブルーチンに係る第３回胴停止時ＡＴ準備中演出決定処理のフローチャートである。まず、ステップ３４０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は再遊技Ｄ１～Ｄ３であるか否かを判定する。ステップ３４０２でＹｅｓの場合、ステップ３４０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、再遊技０４が停止表示したか否かを判定する。ステップ３４０４でＹｅｓの場合、ステップ３４０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、宝箱紛失演出（昇格再遊技が停止表示し難いＲＴ状態（「ＲＴ０」）に移行する旨を報知する演出）を実行し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。他方、ステップ３４０２でＮｏの場合、ステップ３４１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は再遊技Ｅ１～Ｅ３であるか否かを判定する。ステップ３４１０でＹｅｓの場合、ステップ３４１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、再遊技０６が停止表示したか否かを判定する。ステップ３４１２でＹｅｓの場合、ステップ３４１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、宝箱開放上乗せ演出（再遊技‐Ｅ１～Ｅ３が当選したゲームにて再遊技０６が停止表示したことによりＡＴゲーム数上乗せが実行されたことを報知する演出）を実行し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。他方、ステップ３４１２でＮｏの場合、換言すると、再遊技０４が停止表示した場合、ステップ３４１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、宝箱爆発演出（再遊技‐Ｅ１～Ｅ３が当選したことによりＡＴゲーム数上乗せが実行されるが、ＲＴ状態が転落する（「ＲＴ０」に移行する）旨を報知する演出）を実行し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行させる。尚、ステップ３４０４、又はステップ３４１０でＮｏの場合、ステップ３４０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、停止表示結果に基づいて適宜演出を実行し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行させる。

【０３０７】

次に、図６８は、本実施形態からの変更例１における、設定差ありＢＢ入賞演出イメージ図である。

【０３０８】

最初に、設定差ありＢＢが開始したことにより設定差ありＢＢ開始演出として、宝箱を獲得したことを示す演出が実行される（図６８の上段の左）。ここでは、「ＢＢ開始！！」、「お宝　ＧＥＴ！！」という文字と、宝箱を示す画像とが表示される。

【０３０９】

次に、設定差ありＢＢに係るＢＢが終了することで、ＲＴ状態は「ＲＴ３」となり、「ＲＴ３」にて再遊技‐Ｅ１に当選することで、宝箱開放演出が実行される（図６８の上段の中）。ここでは、宝箱から剣が出現する画像が表示される。さらに、本例では、第１停止として左リールをナビする画像も表示される。

【０３１０】

さらに、第１停止として左リールをナビする画像に従って操作することで、第１停止として左リールが停止し、再遊技０６が停止表示された場合には、宝箱開放上乗せ演出が実行される（図６８の上段の右）。ここでは、ＡＴゲーム数が５０ゲーム上乗せされたことを示す画像が表示される。その後、再遊技０６が停止表示したことにより「ＡＴ中状態」且つ「ＲＴ１」へ移行する。ナビに従った操作をしたことで、遊技者に有利な「ＲＴ１」に移行させることができる。

【０３１１】

一方、第１停止として左リールをナビする画像に従わずに操作することで、第１停止として左リール以外が停止し、再遊技０４が停止表示された場合には、宝箱爆発演出が実行される（図６８の中段の右）。ここでは、宝箱が爆発する画像が表示される。その後、「ＡＴ中状態」且つ「ＲＴ０」へ移行する。ナビに従わない操作をしたことで、ＡＴゲーム数上乗せは実行されるが、ＲＴ状態は「ＲＴ１」よりも遊技者に不利な「ＲＴ０」に移行することになる。

【０３１２】

さらに、「ＡＴ準備状態」且つ「ＲＴ３」にて、再遊技０６が停止表示するよりも前に再遊技Ｄ１～Ｄ３に当選し再遊技０４が停止表示した場合には、宝箱紛失演出が発生する（図６８の下段の中）。ここでは、宝箱が消える画像が表示される。このように、押し順ナビに従って遊技を進行していた場合には、再遊技‐Ｅ１～Ｅ３に当選したゲームにて再遊技０６が停止表示してＡＴゲーム数上乗せが実行されると共に宝箱開放上乗せ演出が実行されることとなるが、ＡＴゲーム数上乗せが実行される予定であったにも拘らず、押し順ナビに従わずに再遊技０４が停止表示した場合には、宝箱紛失演出を実行して、その後のＡＴゲーム数上乗せが実行されない旨を報知するよう構成されている。

【０３１３】

以上のように構成することにより、本実施形態からの変更例１においては、「有利ＢＢ状態」となる設定差ありＢＢ役に係るＢＢの実行中にはＡＴに関する抽選（特に、ＡＴ上乗せ抽選）は実行されないよう構成されているが、設定差ありＢＢの終了後に「ＲＴ３」に移行するよう構成し、「ＲＴ３」にて当選し易い再遊技Ｅ１～Ｅ３の当選時に停止表示し得る昇格再遊技役である再遊技０６が停止表示することにより、ＡＴゲーム数上乗せが実行されるよう構成することにより、押し順ナビに従って遊技を進行すれば、「有利ＢＢ状態」となる設定差ありＢＢに当選する＝昇格再遊技にてＡＴゲーム数上乗せが実行される、という遊技性を実現でき、遊技の興趣性が高まることとなる。

【０３１４】

また、本実施形態からの変更例１においては、設定差なしＢＢの実行中においては入賞‐Ｈ又は入賞‐Ｉに当選することによりＡＴゲーム数が上乗せされるよう構成されており、ＡＴゲーム数の上乗せに当選した場合には、当該当選したゲームの第３停止となる停止ボタンの操作時にＡＴ上乗せゲーム数を表示する、換言すると、ＡＴゲーム数の上乗せが決定したタイミングよりも後のタイミングにてＡＴゲーム数の上乗せに係る演出を実行するよう構成されている。他方、設定差ありＢＢの実行中においてはＡＴゲーム数が上乗せされないよう構成されていると共に、ＡＴゲーム数の上乗せに係る演出として宝箱獲得演出を実行するよう構成されている。また、設定差なしＢＢの終了後に移行する「ＡＴ準備状態」にて再遊技‐Ｅに当選することによってＡＴゲーム数の上乗せに当選する、換言すると、ＡＴゲーム数の上乗せに係る演出の実行よりも後のタイミングにてＡＴゲーム数の上乗せが決定するよう構成されている。尚、上記のＡＴゲーム数の上乗せに係る演出とは、遊技者がＡＴゲーム数の上乗せが実行される又はＡＴゲーム数の上乗せが実行されたことをはじめて認識する演出となっている。

【０３１５】

（本実施形態からの変更例２）

本実施形態においてはＢＢ開始演出として、ＢＢ終了後の「ＡＴ中状態」に移行する期待度を示唆する演出を実行し得るよう構成したが、ＢＢ開始演出として実行可能な演出態様は本実施形態のものには限定されない。そこで、本実施形態とは異なるＢＢ開始演出の

実行態様を本実施形態からの変更例２とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０３１６】

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

【０３１７】

はじめに、図６９は、本実施形態からの変更例２における、図３８のステップ３２００のサブルーチンに係る第３回胴停止時演出関連決定処理のフローチャートである。まず、ステップ３２１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、設定差ありＢＢ役が入賞したか否かを判定する。ステップ３２１２でＹｅｓの場合、ステップ３２１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該入賞した設定差ありＢＢ役は非ＡＴ中に当選したＢＢ役であるか否かを判定する。ステップ３２１４でＹｅｓの場合、ステップ３２１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、設定値示唆演出決定テーブルを参照し、設定値に基づき、ＢＢ開始演出（ＢＢ役が入賞することで実行される演出）を決定して実行し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。尚、ステップ３２１４でＮｏ（すなわち、ＡＴ中）の場合、ステップ３２１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＢＢ開始演出を祝福演出（ＡＴ中に当選した旨とＢＢ中にＡＴ上乗せ抽選が実行されない旨とを報知する演出）に決定して実行し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。

【０３１８】

他方、ステップ３２１２でＮｏの場合、ステップ３２２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非ＡＴ中に当選したＢＢ役であるか否かを判定する。ステップ３２２０でＹｅｓの場合、ステップ３２２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＢＢ開始演出をＡＴ当選煽り演出（ＢＢ中にＡＴ抽選が実行され得ることを報知する演出）に決定して実行し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。他方、ステップ３２２０でＮｏ（すなわち、ＡＴ中）の場合、ステップ３２２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＢＢ開始演出をゲーム数上乗せ煽り演出（ＢＢ中にＡＴ上乗せ抽選が実行され得ることを報知する演出）に決定して実行し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。

【０３１９】

ここで、同図下段は、設定値示唆演出決定テーブルの構成図であり、設定値毎のＢＢ開始演出としていずれの演出が実行されるかに係る置数振分を例示している。設定値示唆演出決定テーブルは、ボーナスが開始されるとき実行される演出（ＢＢ開始演出）の内容によって、設定されている設定値を遊技者に示唆できるようにするために規定されたテーブルであり、演出の内容毎に確率（振分）が規定されたテーブルである。

【０３２０】

設定１の場合には、演出内容は、羊とライオンと主人公と敵キャラとの４種類である。羊に対する当選確率は、５０／２５６であり、ライオンに対する当選確率は、６０／２５６であり、主人公に対する当選確率は、７０／２５６であり、敵キャラに対する当選確率は、７６／２５６である。このように規定することにより、設定１の場合には、羊、ライオン、主人公、敵キャラの順で実行される可能性が高くなる。

【０３２１】

設定２の場合も、演出内容は、羊とライオンと主人公と敵キャラとの４種類である。羊に対する当選確率は、５５／２５６であり、ライオンに対する当選確率は、６５／２５６であり、主人公に対する当選確率は、６５／２５６であり、敵キャラに対する当選確率は、７１／２５６である。設定２の場合には、羊、ライオン及び主人公、敵キャラの順で実行される可能性が高くなる。特に、設定２の場合には、ライオン及び主人公が実行される可能性が等しくなる。

【０３２２】
設定３の場合も、演出内容は、羊とライオンと主人公と敵キャラとの４種類である。羊に対する当選確率は、６０／２５６であり、ライオンに対する当選確率は、６８／２５６であり、主人公に対する当選確率は、６０／２５６であり、敵キャラに対する当選確率は、６８／２５６である。設定３の場合には、羊及び主人公、ライオン及び敵キャラの順で実行される可能性が高くなる。特に、設定３の場合には、羊及び主人公が実行される可能性が等しく、ライオン及び敵キャラが実行される可能性が等しくなる。
【０３２３】
設定４の場合も、演出内容は、羊とライオンと主人公と敵キャラとの４種類である。羊に対する当選確率は、６５／２５６であり、ライオンに対する当選確率は、７３／２５６であり、主人公に対する当選確率は、５５／２５６であり、敵キャラに対する当選確率は、６３／２５６である。このように規定することにより、設定４の場合には、主人公、敵キャラ、羊、ライオンの順で実行される可能性が高くなる。
【０３２４】
設定５の場合も、演出内容は、羊とライオンと主人公と敵キャラとの４種類である。羊に対する当選確率は、７０／２５６であり、ライオンに対する当選確率は、８０／２５６であり、主人公に対する当選確率は、５０／２５６であり、敵キャラに対する当選確率は、５６／２５６である。このように規定することにより、設定５の場合には、主人公、敵キャラ、羊、ライオンの順で実行される可能性が高くなる。
【０３２５】
設定６の場合には、演出内容は、羊とライオンと主人公と敵キャラとの他に、宇宙人を含めた５種類である。羊に対する当選確率は、８０／２５６であり、ライオンに対する当選確率は、９０／２５６であり、主人公に対する当選確率は、４０／２５６であり、敵キャラに対する当選確率は、４４／２５６であり、宇宙人に対する当選確率は、２／２５６である。
【０３２６】
このように、ＢＢ開始演出として実行された場合の設定値が高い期待度は、期待度が低い順に「敵キャラ→主人公→ライオン→羊」の順になっており、設定６のみ宇宙人が表示され得るよう構成されている。このように構成することにより，ＢＢ開始演出として、宇宙人が表示された場合には設定６であることが確定的となる。
【０３２７】
以上のように構成することにより、本実施形態からの変更例２に係る遊技機によれば、非ＡＴ中に当選した設定差なしＢＢが実行された場合には、ＢＢ終了後のＡＴに関する状態として「ＡＴ中状態」に移行することがないため遊技者にとっては、せっかくＢＢに当選したにも拘らず恩恵が少ないため物足りなさを感じやすい。そこで、非ＡＴ中に当選した設定差なしＢＢに係るＢＢ開始演出として設定値を示唆する演出を実行することにより、遊技者はどの状態でどのＢＢに当選しても損をした気分になり難くユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。
【０３２８】
尚、設定値を示唆する演出はＢＢ役の入賞時以外のタイミングにて実行するよう構成してもよく、ＢＢの実行途中、ＢＢの終了時、ＡＴ中状態の開始時（ＡＴ１セットの開始時）、ＡＴ終了時、ＢＢの当選を報知してからＢＢ役入賞まで期間、等にて実行するよう構成してもよい。
【０３２９】
（本実施形態からの変更例３）
本実施形態からの変更例２においてはＢＢ開始演出として、設定値を示唆する演出を実行し得るよう構成したが、このような演出の実行タイミングや演出態様は本実施形態からの変更例２の態様には限定されない、そこで、本実施形態からの変更例２とは異なる設定値を示唆する演出の実行態様を本実施形態からの変更例３とし、以下、本実施形態からの変更例２からの変更点についてのみ詳述する。

【０３３０】
尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ３４０２と本実施形態からの変更例１におけるステップ３４０２は、別の実施形態におけるステップ３４０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。
【０３３１】
はじめに、図７０は、本実施形態からの変更例３における、図１６におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。本実施形態からの変更例２からの変更点は、ステップ３７００（変３）であり、即ち、ステップ１５００で、ゲーム数上乗せ実行処理を実行した後、又は、ステップ１２５９で現在のＡＴに関する状態はＡＴ上乗せ抽選可能な状態（「ＡＴ中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利ＢＢ状態」）でなかった場合、ステップ３７００（変３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述するフリーズ抽選実行処理を実行し、ステップ１４００に移行する。
【０３３２】
次に、図７１は、本実施形態からの変更例３における、図７０におけるステップ３７００（変３）のサブルーチンに係る、フリーズ抽選実行処理のフローチャートである。本フローチャートはフリーズ演出のうち特定のフリーズ演出の実行を決定するための処理を示しており、フリーズ演出が同図において示している演出のみであるということではなく、あくまでフリーズ演出の一例として図示している。
【０３３３】
まず、ステップ３７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該ゲームの遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ３７０２でＹｅｓの場合、ステップ３７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該ゲームに係る条件装置は共通ベルであるか否かを判定する。尚、本例における共通ベルはＡＴに関する抽選が実行されず、かつ、設定値によって当選率が相違し得る条件装置となっている。ステップ３７０４でＹｅｓの場合、ステップ３７０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定別フリーズ実行抽選テーブルを参照し、設定値に基づいて特定フリーズ実行抽選を実行し、ステップ３７０８の処理に移行する。次に、ステップ３７０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定フリーズ実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ３７０８でＹｅｓの場合、ステップ３７１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行フラグ（オンとなることによりフリーズ演出が実行されるフラグ）をオンにする。次に、ステップ３７１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定フリーズ実行コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットし、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。尚、ステップ３７０２、ステップ３７０４、又はステップ３７０８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。
【０３３４】
図７１の右側に示す設定別フリーズ実行抽選テーブルは、設定値毎に対応してフリーズが実行され得る当選確率を示すテーブルである。設定別フリーズ実行抽選テーブルは、図７１のステップ３７０６の処理で参照されるテーブルである。
【０３３５】
設定値が設定１に設定されているときの当選確率は１０／１００であり、設定値が設定２に設定されているときの当選確率は１２／１００であり、設定値が設定３に設定されているときの当選確率は１４／１００であり、設定値が設定４に設定されているときの当選確率は１６／１００であり、設定値が設定５に設定されているときの当選確率は１８／１００であり、設定値が設定６に設定されているときの当選確率は２０／１００である。
【０３３６】
このように当選確率を定めることにより、設定値が大きくなるに従ってフリーズ演出が

実行されやすくなるように定められている。また、共通ベルが当選した場合のフリーズ演出の実行確率と、共通ベルの当選率とのいずれも設定値が高くなるほど高くなるよう構成されている。遊技者は、フリーズ演出が実行される傾向によって、設定値を推測することができる。特に、ステップ３７０２の判断処理によって、遊技区間が「通常区間」である場合にフリーズ演出が実行されるようにしている。このようにすることで、遊技者が所望する設定値の情報を演出によって提供できるようにして、遊技区間が「通常区間」である場合でも遊技に関心を持たせて遊技が単調になることを防止することができる。尚、本例においては、共通ベルの当選時にフリーズ演出が発生し得るよう構成したが、これには限定されず、他の条件装置の当選時にフリーズ演出が発生し得るよう構成してもよい。

【０３３７】

尚、本実施形態からの変更例３においては特定のフリーズ演出として「通常区間」においてのみ実行されるフリーズ演出を例示しているが、フリーズ演出の実行態様はこれには限定されず、特定のフリーズ演出とは異なるフリーズ演出を、「有利区間」にて実行し得るよう構成してもよいし、特定のフリーズ演出が「有利区間」においても実行され得る、かつ、特定のフリーズ演出は「有利区間」以外の遊技区間（「通常区間」）よりも「有利区間」の方が実行され易い（実行される確率が高い）よう構成してもよい。即ち、フリーズ演出として複数種類のフリーズ演出を実行可能に構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成した場合における遊技区間毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよい。また、所定のフリーズ演出が複数種類のＡＴに関する状態にて実行され得るよう構成した場合におけるＡＴに関する状態毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類のＲＴ状態にて実行され得るよう構成した場合におけるＲＴ状態毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよい。また、フリーズ演出の実行態様としては、リールが回転開始可能となる最小時間経過から０．２秒間のみフリーズする演出態様（遅れと称することがある）としてもよいし、１０秒間フリーズ（３秒間フリーズした後、リールが小刻みに震えたり逆方向に回転したりする）する演出態様としてもよい。

【０３３８】

次に、図７２には、本実施形態からの変更例３における、図７０のステップ１５５０のサブルーチンに係るリール回転開始準備処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ１５６８（変３）～ステップ１５７４（変３）であり、即ち、ステップ１５６８（変３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１５６８でＹｅｓの場合、ステップ１５７０（変３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行フラグをオフにする。次に、ステップ１５７２（変３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行タイマＦＺｔ（減算タイマ）に、フリーズ実行時間（本例では、２秒）をセットしてスタートし、ステップ１５７４（変３）に移行する。次に、ステップ１５７４（変３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行タイマＦＺｔのタイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ１５７４でＹｅｓの場合、次の処理（ステップ１５５２の処理）に移行する。他方、ステップ１５６８（変３）でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５２の処理）に移行する。尚、ステップ１５７４（変３）でＮｏの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、無限ループ処理を実行する。

【０３３９】

以上のように構成することにより、本実施形態からの変更例３においては、「通常区間」にてＡＴに関する抽選を実行しない条件装置である共通ベルに当選することによってフリーズ演出が実行され得るよう構成した。そのように構成することにより、有利区間表示器ＹＨが点灯しておらず、ＡＴ中となる期待度が相対的に低い「通常区間」においても、フリーズ演出の発生頻度によって設定されている設定値を推測することができ、「通常区間」における遊技に倦怠感を抱かずに遊技を進行することができることとなる。

【０３４０】

（第２実施形態）
本実施形態においては、遊技区間として「有利区間」と「通常区間」との２つの遊技区間を有するよう構成したが、遊技区間に関する構成は本実施形態の構成には限定されない。そこで、遊技区間の構成として本実施形態とは異なる構成を第２実施形態とし、以下本実施形態との相違点についてのみ詳述する。
【０３４１】
尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ３４０２と本実施形態からの変更例１におけるステップ３４０２は、別の実施形態におけるステップ３４０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。
【０３４２】
尚、第２実施形態においては、小役としてチェリーＡとチェリーＢとを有しており、チェリーＡは設定値によって当選確率が相違し得る小役であり、チェリーＡが入賞し得る条当選番号として、ＢＢ役と重複していない「チェリーＡ」と、ＢＢ役と重複している「チェリーＡ＋１種ＢＢ‐Ｂ」とを有している。尚、チェリーＡを設定差ありレア役と称することがある。また、チェリーＢは設定値によって当選確率が相違しない小役であり、チェリーＢが入賞し得る条当選番号として、ＢＢ役と重複していない「チェリーＢ」と、ＢＢ役と重複している「チェリーＢ＋１種ＢＢ‐Ａ」と「チェリーＢ＋１種ＢＢ‐Ｃ」とを有している。また、チェリーＢに当選した場合には高確率状態移行抽選が実行され得るよう構成されている。尚、チェリーＢを設定差なしレア役と称することがある。
【０３４３】
まず、図７３は、第２実施形態における、ＡＴ状態遷移図である。第２実施形態においては、「低確率状態」、「通常ＢＢ内部中遊技」、「通常ＢＢ状態」、「待機ＢＢ内部中遊技」、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」、「有利ＢＢ状態」の１０個のＡＴに関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってＡＴに関する状態が移行することとなる。例えば、「ＡＴ中状態」にてスイカＢに当選し、１／２で当選する特化状態移行抽選に当選した場合には「特化前兆状態」に移行する。また、「特化前兆状態」に移行してから１０ゲームが経過（消化）した場合には「上乗せ特化状態」に移行するよう構成されている。尚、遊技区間としては、「低確率状態」、「通常ＢＢ内部中遊技」、「通常ＢＢ状態」の３つのＡＴに関する状態が「通常区間」に設定され、「待機ＢＢ内部中遊技」が「待機区間」に設定され、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」、「有利ＢＢ状態」の６つのＡＴに関する状態が「有利区間」に設定される。即ち、「有利区間」となる６つのＡＴに関する状態を遷移（移行）していても、「通常区間」に設定せずに１５００ゲーム経過した場合には「有利区間」は強制的に終了して「通常区間」に設定される。また、押し順ナビが表示される報知遊技状態である「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合に、再遊技０４が停止表示された場合であっても、遊技状態は維持される。このように、第２実施形態においては、遊技区間として「待機区間」が新たに設けられている。
【０３４４】
「低確率状態」で、１種ＢＢ‐Ｃが当選した場合の１／５で、「待機ＢＢ内部中遊技」に移行する。「待機ＢＢ内部中遊技」で１種ＢＢ‐Ｃが作動することで、「有利ＢＢ状態」に移行する。また、「低確率状態」で、１種ＢＢ‐Ａが当選した場合１／５で、「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する。このように、「低確率状態」にて設定差なしＢＢに当選し、かつ、１／５で当選するＡＴ抽選に当選した場合には、ＡＴ抽選に当選にかかるＢＢ役が１種ＢＢ‐Ａであるか１種ＢＢ‐Ｃであるかによって、移行するＡＴに関する状態及び設定される遊技区間が相違するよう構成されている。
【０３４５】

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

【０３４６】

図７４は、第２実施形態における、図１８のステップ３５００のサブルーチンに係る遊技区間移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３５３５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ３５３５でＹｅｓの場合、ステップ３５３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該ゲームにて１種ＢＢ‐Ａに当選したか否かを判定する。ステップ３５３６でＹｅｓの場合、ステップ３５３７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に決定し、ステップ３５５４の処理に移行する。

【０３４７】

また、ステップ３５３６でＮｏの場合、ステップ３５３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該ゲームにて１種ＢＢ‐Ｃに当選したか否かを判定する。ステップ３５３８でＹｅｓの場合、ステップ３５３９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、次ゲーム以降の遊技区間を「待機区間」に決定し、ステップ３５５４の処理に移行する。尚、ステップ３５３８でＮｏの場合、ステップ３５４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、次ゲーム以降の遊技区間を決定しているＡＴに関する状態及び現在の遊技の状況に基づいて決定し、ステップ３５５４の処理に移行する。

【０３４８】

他方、ステップ３５３５でＮｏの場合、ステップ３５４１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該ゲームに係る遊技区間は「待機区間」であるか否かを判定する。ステップ３５４１でＹｅｓの場合、ステップ３５４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＢＢ作動したか否かを判定する。ステップ３５４２でＹｅｓの場合、ステップ３５４３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ３５５４の処理に移行する。尚、ステップ３５４２でＮｏの場合に、ステップ３５４４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、次ゲーム以降の遊技区間を「待機区間」に決定し、ステップ３５５４の処理に移行する。

【０３４９】

他方、ステップ３５４１でＮｏの場合、ステップ３５４５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ３５４５でＹｅｓの場合、ステップ３５４６に移行する。他方、ステップ３５４５でＮｏの場合、ステップ３５４９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ステップ３５４９でＮｏの場合、ステップ３５４６に移行する。次に、ステップ３５４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴに関連する情報をすべてクリアする。次に、ステップ３５４７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、次ゲーム以降の遊技区間を通常区間に決定する。次に、ステップ３５４８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、有利区間表示器ＹＨを消灯し、ステップ３５５４の処理に移行する。他方、ステップ３５４９でＹｅｓの場合、ステップ３５５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、次ゲーム以降の遊技区間を有利区間に決定し、ステップ３５５４の処理に移行する。

【０３５０】

次に、ステップ３５５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、次ゲームにて新たに「有利区間」に移行したか否かを判定する。ステップ３５５４でＹｅｓの場合、ステップ３５５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１に所定値（本例では、１５００）をセットする。次に、ステップ３５５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、有利区間表示器ＹＨを点灯させて、次の処理（ステップ１２９３の処理）に移行する。尚、ステップ３５５４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１２９３の処理）に移行する。

【０３５１】

次に、図７５は、第２実施形態における、連続演出実行イメージ図である。

【０３５２】

図７５は、第２実施形態に係る回胴式遊技機における、主制御基板側での遊技演出実行イメージ図である。

【０３５３】

図７５の第１段は、チェリーＢ（設定差なしレア役）と１種ＢＢ‐Ａ（設定差なしボーナス）とに同時当選したときに演出表示装置Ｓ４０に表示される演出の変化と、有利区間表示器ＹＨの点灯及び消灯の変化を示すイメージ図である。尚、１種ＢＢ‐Ａの当選によりＡＴ抽選に当選した状態となる。尚、「低確率状態」にてチェリーＢに当選することにより「高確率状態」に移行し得るよう構成されている。

【０３５４】

最初に、チェリーＢと１種ＢＢ‐Ａとに同時当選したことにより、ステージチェンジ演出として画面全体に稲妻が表示される演出が演出表示装置Ｓ４０に表示されるとともに、有利区間表示器ＹＨが点灯した状態となる（図７５の第１段の最左の図）。

【０３５５】

次に、ステージチェンジ演出が実行されたことにより滞在ステージとして「高確率状態」を示唆する夜ステージが設定され、主人公が歩いている画像が演出表示装置Ｓ４０に表示されるとともに、有利区間表示器ＹＨは点灯した状態を維持する（図７５の第１段の左から２番目の図）。

【０３５６】

次に、滞在ステージが夜ステージのまま、主人公がライオンに出会ってボーナスに当選している旨が報知されるとともに、有利区間表示器ＹＨは点灯した状態を維持する（図７５の第１段の右から２番目の図）。

【０３５７】

最後に、１種ＢＢ‐Ａの図柄組み合わせを揃えたことにより、ＢＢが開始される画像が演出表示装置Ｓ４０に表示されるとともに、有利区間表示器ＹＨは点灯した状態を維持する（図７５の第１段の最右の図）。

【０３５８】

図７５の第２段は、チェリーＢ（設定差なしレア役）と１種ＢＢ‐Ｃ（設定差なしボー

ナス）とに同時当選したときに演出表示装置Ｓ４０に表示される演出の変化と、有利区間表示器ＹＨの点灯及び消灯の変化を示すイメージ図である。尚、１種ＢＢ‐Ｃの当選によりＡＴ抽選に当選した状態となる。

【０３５９】

次に、２つのキャラクタがバトルを展開している画像が演出表示装置Ｓ４０に表示されるとともに、有利区間表示器ＹＨは消灯した状態が維持される（図７５の第２段の左から２番目の図）。

【０３６０】

次に、一方のキャラクタが勝利した画像が演出表示装置Ｓ４０に表示されるとともに、有利区間表示器ＹＨは消灯した状態が維持される（図７５の第２段の右から２番目の図）。

【０３６１】

最後に、１種ＢＢ‐Ｃの図柄組み合わせを揃えたことにより、ＢＢが開始される画像が演出表示装置Ｓ４０に表示されるとともに、この時点で有利区間表示器ＹＨは点灯した状態となる（図７５の第２段の最右の図）。

【０３６２】

チェリーＢと１種ＢＢ‐Ａとに同時当選した場合と、チェリーＢと１種ＢＢ－Ｃとに同時当選した場合とで、有利区間表示器は、チェリーＢと１種ＢＢ－Ａとに同時当選した場合には、チェリーＢと１種ＢＢ－Ａとに同時当選した時点で点灯状態となり、「通常区間」（非有利区間）から「有利区間」となる。一方、チェリーＢと１種ＢＢ－Ｃとに同時当選した場合には、チェリーＢと１種ＢＢ－Ｃとに同時当選した時点では有利区間表示器は、消灯状態のままであり、１種ＢＢ－Ｃの図柄組み合わせを揃えたときに消灯状態から点灯状態に変化し、「待機区間」（非有利区間）から「有利区間」となる。

【０３６３】

図７５の第３段は、チェリーＢ（設定差なしレア役）の当選により「高確率状態」の移行抽選に当選したときに演出表示装置Ｓ４０に表示される演出の変化と、有利区間表示器ＹＨの点灯及び消灯の変化を示すイメージ図である。尚、「高確率状態」の移行抽選に当選することにより高確率状態に当選し「低確率状態」から「高確率状態」に移行することとなる。

【０３６４】

最初に、チェリーＢに当選したことにより、ステージチェンジ演出として画面全体に稲妻が表示される演出が演出表示装置Ｓ４０に表示されるとともに、有利区間表示器ＹＨが点灯した状態となる（図７５の第３段の最左の図）。

【０３６５】

次に、ステージチェンジ演出が実行されたことにより滞在ステージとして高確率状態を示唆する夜ステージが設定され、主人公が歩いている画像が演出表示装置Ｓ４０に表示されるとともに、有利区間表示器ＹＨは点灯した状態を維持する（図７５の第３段の左から２番目の図）。

【０３６６】

次に、滞在ステージとして高確率状態を示唆する夜ステージが設定されたまま、主人公が歩いている画像が演出表示装置Ｓ４０に表示されるとともに、有利区間表示器ＹＨは点灯した状態を維持する（図７５の第３段の左から３番目の図）。

【０３６７】

次に、滞在ステージとして高確率状態を示唆する夜ステージが設定されたまま、主人公が歩いている画像が演出表示装置Ｓ４０に表示されるとともに、有利区間表示器ＹＨは点灯した状態を維持する（図７５の第３段の左から４番目の図）。ボーナスに当選していないためボーナス当選に関する演出は実行されないこととなる。

【０３６８】

図７５の第４段は、チェリーＡ（設定差ありレア役）の当選により演出表示装置Ｓ４０に表示される演出の変化と、有利区間表示器ＹＨの点灯及び消灯の変化を示すイメージ図

である。尚、チェリーＡに当選した場合には「高確率状態」の移行抽選は実行されないため「低確率状態」が維持される。

【０３６９】

最初に、チェリーＡに当選したことにより、２つのキャラクタがバトルを開始する画像が表示されるとともに、有利区間表示器ＹＨは消灯した状態となる（図７５の第４段の最左の図）。

【０３７０】

次に、２つのキャラクタがバトルを展開している画像が表示されるとともに、有利区間表示器ＹＨは消灯した状態が維持される（図７５の第４段の左から２番目の図）。

【０３７１】

次に、主人公が敗北した画像が表示されるとともに、有利区間表示器ＹＨは消灯した状態が維持される（図７５の第４段の右から２番目の図）。

【０３７２】

最後に、主人公が敗北したことにより、滞在ステージとしてバトルが開始される前と同様であり「低確率状態」を示唆する昼ステージが表示され、主人公が歩いている画像が演出表示装置Ｓ４０に表示されるとともに、有利区間表示器ＹＨは消灯した状態が維持される（図７５の第４段の最右の図）。

【０３７３】

このように、チェリーＢの当選により「高確率状態」の移行抽選に当選した場合には、１ゲームで完結する演出であるステージチェンジ演出を実行して、チェリーが当選した時点で、有利区間表示器ＹＨを点灯させる。また、１種ＢＢ‐Ｃが当選している場合には、バトル演出を実行して、ＢＢ役が入賞するまでは有利区間表示器ＹＨを消灯させる。このように構成し、当選したとしても「高確率状態」に移行しない小役であるチェリーＡに当選した場合にバトル演出を実行することにより、チェリーＡの当選時にＢＢ役と同時当選していることに期待感を持つことができる。しかしながら、以上の構成のみとした場合、チェリーＢの当選時にステージチェンジ演出が実行された場合には、チェリーＢがＢＢ役と同時当選していないことが確定的となってしまう。そこで第２実施形態においては、１種ＢＢ‐Ａ（チェリーＢと同時当選している１種ＢＢ‐Ａ）が当選している場合には、ステージチェンジ演出を実行し、次ゲーム以降（例えば、３ゲーム後）の夜ステージにおける演出によってＢＢ役に当選している旨を報知するよう構成することによって、レア役に当選し、当該当選ゲームにて有利区間表示器が点灯した場合においても、ＢＢ役の当選に期待感を持つことができると共に、レア役に当選し、当該当選ゲームにて有利区間表示器が点灯し、その後ＢＢ役の当選が報知された場合には、ＢＢ役の当選とＡＴ抽選当選とのどちらにも当選していることを認識できることとなり、より興趣性の高い遊技機とすることができる。尚、第２実施形態のような演出態様に構成する場合には、チェリーＡとチェリーＢとのどちらが入賞したのかを視覚的に判別し難いよう構成することが好適である（遊技者が視認した場合にチェリーＡに当選した場合もチェリーＢに当選した場合も同じチェリーに当選したと認識し易い）。尚、バトル演出をボーナス煽り演出と称することがあり、ステージチェンジ演出を報知状態煽り演出と称することがある。また、ボーナス煽り演出として１ゲームにてボーナスに当選しているか否かを報知する演出を実行してもよい。また、設定差なしレア役でＡＴに当選し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「設定差なしレア役＋ＢＢ役」に当選且つ設定差なしレア役にてＡＴ抽選に当選したゲームにてステージチェンジ演出を実行し、その後ボーナスに当選している旨を報知するよう構成してもよい。

【０３７４】

尚、本例においては、ボーナスの当選有無を煽るボーナス煽り演出として複数ゲームに亘って実行されるバトル演出を実行し、ＡＴの当選有無を煽るＡＴ煽り演出として１ゲームにて完結するステージチェンジ演出を実行するよう構成したが、演出の実行態様は本例のものには限定されず、ボーナス煽り演出を１ゲームにて完結する演出としてもよいし、ＡＴ煽り演出を複数ゲームに亘って実行される演出としてもよい。また、本例においては

、ボーナス煽り演出をボーナス当選ゲームにて実行開始するよう構成したが、ボーナス当選ゲームではボーナス煽り演出を実行せずに、次ゲーム以降からボーナス煽り演出が実行開始され得るよう構成してもよい。ＡＴ煽り演出についても同様に、ＡＴ当選ゲーム（または、高確率状態移行抽選当選ゲーム）ではＡＴ煽り演出を実行せずに、次ゲーム以降からＡＴ煽り演出が実行開始され得るよう構成してもよい。尚、「通常区間」から「有利区間」となることが新たに決定した場合には、ボーナス煽り演出やＡＴ煽り演出が実行開始されていなくとも、当該新たに決定したゲームにて有利区間表示器ＹＨは点灯することとなる。

【０３７５】

以上のように構成することにより、第２実施形態に係る遊技機によれば、低確率状態において設定差なしＢＢに当選することによりＡＴ抽選に当選し得るよう構成すると共に、ＡＴ抽選の当選時やＢＢ役の当選時に連続演出としてバトル演出を実行する場合と１ゲームで完結する演出としてステージチェンジ演出を実行する場合とを有するよう構成した。そのように構成し、「低確率状態」にてＡＴ抽選に当選した際のＢＢ役が１種ＢＢ‐Ａの場合には「有利区間」となり、１種ＢＢ‐Ｃの場合には「待機区間」となるよう構成することにより、「低確率状態」にて「１種ＢＢ‐Ａ＋チェリーＢ」に当選し且つＡＴ抽選に当選した場合には、ステージチェンジ演出を実行するとともに当選した次ゲームから有利区間表示器ＹＨが点灯し、「低確率状態」にて「１種ＢＢ‐Ｃ＋チェリーＢ」に当選し且つＡＴ抽選に当選した場合には、バトル演出を実行するとともに１種ＢＢ‐ＣとなるＢＢ役が入賞した後に有利区間表示器ＹＨが点灯することとなる。そのように構成することにより、バトル演出中に有利区間表示器ＹＨが点灯していなくとも、ＢＢとＡＴ抽選とのいずれにも当選している可能性がありバトル演出（連続演出）の実行中における遊技者の期待感を損ねない演出の実行態様とすることができる。また、ステージチェンジ演出が実行された場合においても、ＢＢの当選に期待感を持ち続けることができ、興趣性の高い遊技機を創出することができる。

【０３７６】

＜その他の変更例＞

尚、本例においては、入賞することによって第１ＢＢが実行される第１ＢＢ役と、入賞することによって遊技者にとって第１ＢＢよりも低利益な第２ＢＢが実行される第２ＢＢ役と、を有するよう構成してもよく、さらに、第１ＢＢ役と第２ＢＢ役とが重複当選し得るよう構成してもよい（「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」の役を設ける）。そのように構成し、「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」に当選した場合、高利益な第１ＢＢの実行に対応する図柄組合せ（第１ＢＢ役）を停止表示可能とし、第１ＢＢの実行が終了した後に、第２ＢＢに対応する図柄組合せ（第２ＢＢ役）を停止表示可能としてもよい（第１ＢＢの実行中においても第２ＢＢに当選していることを持ち越す）。尚、「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」に当選した場合に、高利益な第１ＢＢを先に実行することによって、例えば、遊技場の閉店時間が迫っている状況にて、「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」に当選した場合に、低利益な第２ＢＢが先に実行され、当該第２ＢＢの実行中に遊技場の閉店時間となってしまい、高利益な第１ＢＢを実行できずに遊技を終了しなければならない事態を防止することができる。

【０３７７】

第１ＢＢの作動が終了した後は、即時、第２ＢＢの当選を報知してもよいし、潜伏させてから（報知しないまま所定ゲーム経過した後に）報知してもよい、当該潜伏させる構成を採用した場合には、第１ＢＢの作動が終了した後の潜伏期間においては、再遊技の当選確率を高くするよう構成してもよい。また、潜伏させている時は、第２ＢＢの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成してもよい（例えば、演出表示装置Ｓ４０にて「ＢＢ連荘チャンスタイム！！」と表示する）。そのように構成した場合には、第１ＢＢの終了後に第２ＢＢが当選しない場合も設けなければ、演出発生＝第２ＢＢが当選していることが確定的となってしまうため、第１ＢＢのみに当選し、その第１ＢＢの作動が終了した後も、第２ＢＢの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成することが好適である（第１ＢＢ終了後の演出態様は、上述したものと同様に、例えば、演出表示装置Ｓ４０にて「

ＢＢ連荘チャンスタイム！！」と表示する）。また、第１ＢＢのみに当選し、その第１ＢＢの作動が終了した後に、再度第１ＢＢに当選した時であっても、第２ＢＢの当選可能性を示唆する演出の実行を中止しないように構成してもよい。また、一旦、第２ＢＢの当選をガセ報知した後、第１ＢＢの当選を報知するよう構成してもよい（例えば、「ＢＢ連荘チャンスタイム！！」の表示→「残念」の表示→「第１ＢＢ当選中！！」等のように表示）。更に、ＡＴ中に重複当選し、第１ＢＢの作動が終了した後に、第２ＢＢを潜伏させている時は、演出表示装置Ｓ４０では、ＡＴ準備中等を経てＡＴに復帰させる（復帰後は演出上の残り遊技数の減少等を行う）が、内部的な残り遊技数の減少等は引き続き、中断しておくよう構成してもよい。尚、第１ＢＢと第２ＢＢとが重複当選した場合、第１ＢＢの作動開始から第２ＢＢの作動終了するまでの払出枚数を累計して演出表示装置Ｓ４０等にて表示するよう構成してもよい。

【０３７８】

尚、本例においては、

（１）第１ＢＢと小役Ａが重複当選した場合には、第１ＢＢを優先して停止制御する。

（２）第１ＢＢと小役Ｂが重複当選した場合には、小役Ｂを優先して停止制御する。

即ち、ＢＢ役よりも優先して停止制御する小役と、ＢＢ役の方が優先して停止制御する小役とを設けてもよい。

（３）第１ＢＢと小役Ａが重複当選した場合には、小役Ａが入賞したとき、又は、小役Ａに対応する図柄組合せのうち一部の図柄（例えば、第１停止時、第２停止時）が停止した場合には小役Ａに対応する報知（小役Ａが入賞できるような報知）を行う。

即ち、本来であれば小役Ａよりも優先して停止制御する第１ＢＢ役を報知するものを、第１停止や第２停止の結果（第１停止や第２停止の実行後の停止態様）によって、第３停止をどの位置で停止させるかに拘らず第１ＢＢ役が入賞不可能である場合（小役Ａは入賞可能である）には、小役Ａに対応する報知を行う。また、遊技の結果として小役Ａが入賞した場合には小役Ａに対応する報知を行う。このように構成することによって、ゲームの途中で変化する様々な遊技の状況に応じて遊技者に最も有利な報知を実行することができると共に、演出表示装置Ｓ４０等によって報知された内容と実際に入賞する役が矛盾してしまうことを防止することができる。

（４）第１ＢＢと小役Ｂが重複当選した場合には、全リール回転中に小役Ｂに対応する報知を行う。

【０３７９】

また、主制御基板Ｍにて制御する、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）の番号を表示する表示器（７セグ等）を有するよう構成してもよい。そのように構成した場合に、演出表示装置Ｓ４０では、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）とは対応していない矛盾演出を行う。例えば、有効ライン上にリプレイ－リプレイ－リプレイの図柄組合せが停止しているときに、スイカが当選したときに出力される可能性が高い演出（例えば、ランプを緑色に光らせる）を実行する。

【０３８０】

尚、本例においては、副制御基板Ｓ側から出力が可能な（入力はできない）イヤホンジャックを設け、以下のような特徴を有する構成としてもよい。

（１）遊技機のサブ入力ボタンによって、イヤホンジャックから出力される音量を複数段階から選択できる。

（２）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、エラー発生時には、遊技機から予め定めた音量でエラー報知音が出力される（例えば、遊技機に設けたスピーカから出力される）。

（３）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合において、最大音量を選択しているときにおいても、イヤホンジャックから最大音量ではない所定の音量でエラー報知音が出力される。

【０３８１】

また、ＡＴ中状態やＢＢ実行中は、イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合に

おいても、遊技機から演出音が出力されるよう構成してもよい。また、イヤホンジャックを使用していない時用の音量と、イヤホンジャックを使用していない時用の音量を個別に記憶しておくよう構成してもよい。イヤホンが抜かれた場合であっても、すぐにはイヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア（初期値に）しない構成としてもよい。例えば、１０分間無操作であった時は、いずれの音量もクリア（初期値に）することとしてもよい。但し、イヤホンが挿されたままである時は、イヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア（初期値に）しなくても良い。イヤホンジャックは、遊技の邪魔にならない箇所に設けられることが好ましい（例えば、イヤホンジャックにイヤホンを挿入している場合に、スタートレバーを操作しようとしてイヤホンコードが遊技者の腕に絡まないような箇所）。

【０３８２】

尚、本例においては、

（１）ＢＢ実行時において特定の枚数以上の獲得であった場合のＢＢ終了後と、特定の枚数以下の獲得であった場合のＢＢ終了後とで、再遊技役の当選確率が変動できるよう構成してもよい。

（２）再遊技役の当選確率が相対的に高いＲＴ状態（例えば、ＲＴ１）が終了した場合に移行するＲＴ状態を複数有していてもよい。例えば、「ＲＴ１」終了後に「ＲＴ０」に移行するよう構成してもよいし「ＲＴ３」（新たに設けたＲＴ状態）に移行するよう構成してもよい。

（３）所定の役が入賞した場合にＲＴ状態を移行する。即ちＲＴ状態の移行を入賞との1対1対応とせずに、条件装置や入賞に拘らず一定確率で移行する（例えば、毎ゲーム一定確率でＲＴ移行抽選を実行する）。

（４）０枚のＲＴ移行目の搭載、０枚役の重複当選、０枚役の重複入賞を可能にする。即ち、どの押し順にて停止したとしても、どの位置で停止操作をおこなったとしても１枚以上の役が入賞しない役である０枚役を設け、当該０枚役の入賞によりＲＴ状態が移行し得る、０枚役と７枚役との重複当選や０枚役Ａと０枚役Ｂとの重複当選を可能に構成してもよい。尚、０枚役の重複当選時は、押し順により、ＲＴ移行する０枚役とＲＴ移行しない０枚役のいずれかを入賞させるように構成してもよい。０枚役とＢＢ役とを重複当選させ、０枚役を優先させて入賞させることも可能である。

【０３８３】

尚、本例のように、押し順ベルの押し順が６択（「左→中→右」、「左→右→中」、「中→左→右」、「中→右→左」、「右→左→中」、「右→中→左」の６択）であり、押し順再遊技の押し順が３択（第１停止が左、中、右の３択）であるよう構成した場合には、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順表示として、押し順ベルに係る押し順ナビ表示と押し順再遊技に係る押し順ナビ表示とが相違する、換言すると、６択の押し順ナビ表示と３択の押し順ナビ表示とが相違するよう構成してもよい。一例としては、６択に係る押し順表示として、「左→中→右」の場合には「＝１」、「左→右→中」の場合には「＝２」、「中→左→右」の場合には「＝３」、「中→右→左」の場合には「＝４」、「右→左→中」の場合には「＝５」、「右→中→左」の場合には「＝６」のように表示し、３択に係る押し順表示として、第１停止が左の場合には「＝７」、第１停止が中の場合には「＝８」、第１停止が右の場合には「＝９」、のように表示するよう構成してもよい。

【０３８４】

尚、本例においては以下のように構成してもよい。

（１）「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」にて連続して消化したゲーム数であるＡＴ消化ゲーム数を演出表示装置にて表示可能に構成し、ＡＴ残りゲーム数が０となったことにより「ＡＴ中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度ＡＴ抽選に当選し「ＡＴ中状態」に移行した場合には、前回のＡＴ消化ゲーム数を引き継いで加算していく一方、「有利区間」が所定ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）連続したことにより「ＡＴ中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度ＡＴ抽選に当選し「ＡＴ中状態」に移行した場合には、前回のＡＴ消化ゲーム数

を引き継がず、あらたに０ゲームからＡＴ消化ゲーム数をカウントする。
（２）リールが回転を開始してから所定時間（例えば、３０秒）停止ボタンを操作しなかった場合には、演出表示装置Ｓ４０にてリールを停止することを促す表示（例えば、「リールを止めてください」と表示）するよう構成し、押し順ナビが発生しているゲームにてリールが回転を開始してから所定時間停止ボタンを操作しなかった場合には、（２－１）演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビ表示とリールを停止することを促す表示との表示領域が重ならない、（２－２）リールを停止することを促す表示が表示されない。
（３）押し順ナビが発生しているゲームにて電源を「オン→オフ→オン」とした場合には、リールの回転速度が定速となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前のタイミングにて押し順ナビ（押し順表示装置Ｄ２７０における表示及び／又は演出表示装置Ｓ４０における表示）が再表示される。
（４）或るＡＴに関する状態と別のＡＴに関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する、又は、押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態である或るＡＴに関する状態と、押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態である別のＡＴに関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する。
（５）最も再遊技の当選確率が高いＲＴ状態（本例では「ＲＴ１」）である場合には、押し順ナビが発生するゲームの割合の方が押し順ナビが発生しないゲームの割合よりも高い。例えば、ベル役と再遊技役との合算当選率が１／２以上となっている。このように構成することにより、ＡＴ中に遊技者が飽きることなく遊技を進行することができる。
以上のように構成してもよい。
【０３８５】
ここで、上述した遊技区間についての特徴点を以下に詳述することとする。
【０３８６】
≪通常区間≫
（１）押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０にて表示されない。
（２）押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０にて表示されない。
（３）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信しない。
（４）ＢＢの内部当選中とＢＢの実行中を除いて「有利区間」への移行抽選を実行可能である。
【０３８７】
≪待機区間≫
（１）押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０にて表示されない。
（２）押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０にて表示されない。
（３）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信しない。
（４）「有利区間」への移行抽選が実行されない。
（５）「待機状態」にてＢＢが入賞した後は、次ゲームから「有利区間」となる。
【０３８８】
≪有利区間≫
（１）押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０にて表示され得る。
（２）押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０にて表示され得る。
（３）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信され得る。
（４）「有利区間」の性能を変更する（例えば、ＡＴに関する状態として「高確率状態」から「ＡＴ中状態」に移行する）抽選や、ＡＴゲーム数上乗せ抽選等が実行され得る。
（５）「有利区間」中においては、有利区間表示器ＹＨが常時点灯している。
（６）有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウンタ値が０となった場合には、「有利区間」にてＢＢ又は押し順ナビが１回以上実行されないと当該「有利区間」が基本的

に終了しないよう構成されているが、例外として、「有利区間」が連続して所定ゲーム数（本例では、１５００）継続した場合には「有利区間」にてＢＢ及び押し順ナビが１回も実行されていなくとも当該「有利区間」が終了し得るよう構成されている。
（７）有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１の計測は「有利区間」におけるすべてのゲームにて実行される（例えば、ＢＢ実行中においても毎ゲームカウンタ値が加算されてゆく）。
【０３８９】
ここで、「有利区間」への設定抽選に係る特徴点を以下に詳述する。
（１）役抽選の結果に基づいて「有利区間」への設定の有無が決定され、ゲーム数の経過等では「有利区間」への設定の有無は決定されない。
（２）設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」への設定抽選が実行されない。
（３）ある条件装置が成立して「有利区間」への設定抽選が実行される場合においては、設定値が相違しても当該抽選確率は同一となっている。
（４）設定値によって「有利区間」の性能が相違しない（例えば、強チェリーが成立した場合において、設定１では「高確率状態」に移行し、設定６では「ＡＴ中状態」に移行する、等、設定値によって相違することはない）。
（５）「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、基本的に次ゲームから「有利区間」となる（「通常区間」にて成立したＢＢ役にて「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、次ゲームでは「待機区間」とすることができる）。
【０３９０】
ここで、「有利区間」の性能の変更に係る特徴点を以下に詳述する。
（１）設定値を参照して「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない（全設定値共通の条件として、所定ゲーム数が経過、所定の条件装置が成立、を条件としてもよい）。
（２）設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ＡＴゲーム数上乗せ抽選等も実行されない。
（３）ＢＢが内部当選している場合には「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ＡＴゲーム数上乗せ抽選等も実行されない。
（４）ＢＢ実行中において、当該実行されているＢＢの契機となったＢＢ役の抽選確率が設定値によって相違する場合には、当該ＢＢ実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ＡＴゲーム数上乗せ抽選等も実行されない。
（５）ＢＢ実行中において、当該実行されているＢＢの契機となったＢＢ役の抽選確率が設定値によって相違しない場合には、当該ＢＢ実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行され得る。ＡＴゲーム数上乗せ抽選等も実行され得る。
【０３９１】
また、本例に係る回胴式遊技機は以下の構成を適用してもよい。また、以下の構成を単独で適用してもよいし、複数の構成を組み合わせてもよい。
【０３９２】
＜＜ポイント１＞＞
（１）「有利区間」であるが「高確率状態」よりもＡＴ抽選に当選し難いＡＴに関する状態として「ガセ高確率状態」を有するよう構成する。
（２）連続演出は、少なくとも、所定Ｇ数以上の連続した遊技回数で構成する。
（３）ＡＴ抽選に１００％で当選しない通常役とＡＴ抽選に１００％で当選する特殊役とを有しており、通常役を契機に連続演出を実行した場合且つＡＴ抽選に当選していない場合に、当該連続演出中に特殊役に当選すると、連続演出途中であってもＡＴ抽選に当選している旨を報知する演出を実行する（連続演出を差し替える）。
（４）高確保障ゲーム数の残りゲームが多い程、期待度（ボーナス当選の期待度、ＡＴ抽選当選の期待度）が高い連続演出を選択する確率が高く、高確保障ゲーム数の残りゲームが少ない程、期待度が低い連続演出を選択する確率が高い。

（５）高確保障ゲーム数の残りゲーム数が少ない程期待度（ボーナス当選の期待度、ＡＴ抽選当選の期待度）が高い１ゲーム完結の演出を選択する確率が高い。
（６）高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値（例えば、４ゲーム）以下である場合、ハズレとなる連続演出は実行されないが、当りとなる連続演出（ボーナス当選、ＡＴ抽選当選）は実行され得る。換言すると、高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値（例えば、４ゲーム）以下である場合、１ゲーム完結の演出はハズレの場合も当りの場合も実行され得るが、連続演出は当りの場合のみ実行され得る。
（７）有利区間の天井Ｇ数（１５００ゲーム）まで所定値（４ゲーム）以下である場合、連続演出は実行されない。
（８）有利区間の天井Ｇ数まで所定値以下である場合と所定値より多い場合とで演出の選択傾向が相違する（連続演出の発生頻度、所定の演出の大当り期待度等）。
（９）「通常区間」におけるハズレの連続演出（例えば、敗北する演出）の途中で「有利区間」に新たに移行した場合、
（９‐１）連続演出を書き換える（「有利区間」移行ゲームにてステージチェンジ演出「振り向くとキャラがいてステチェン示唆セリフ」等）。連続演出（敗北）の途中にて演出が書き換えられる割合は、連続演出（勝利）の途中にて演出が書き換えられる割合よりも高い。
（９‐２）連続演出を最後まで実行した後に滞在ステージを変更する。連続演出の実行中に「有利区間」に移行した場合における、当該ゲームにて副制御基板Ｓ側で移行した旨を報知する割合と、連続演出を実行していない場合における、当該ゲームにて副制御基板Ｓ側で移行した旨を報知する割合とが相違する。
【０３９３】
＜＜ポイント２＞＞
（１）「通常区間」にて設定され得る滞在ステージ（ステージＡ群とする）を遊技者が選択可能に構成する。例えば、サブ入力ボタンの操作によって選択可能とする。
（２）滞在ステージＡ群の１：「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームでのスタートレバーＯＮ時に先告知、
滞在ステージＡ群の２：「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームの終了時（又は次ゲームベット時（再遊技停止表示時はスタートレバー操作時））に後告知。
（３）「有利区間」且つ滞在ステージＡ群以外に滞在ステージである状態から、「通常区間」となった場合には、滞在ステージＡ群から滞在ステージを選択する。「有利区間」且つ演出Ａ群以外に滞在ステージである状態から、「通常区間」となった場合には、滞在ステージを維持する。
（４）有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージＡ群のときのＡＴ期待度と、有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージＡ群以外のときのＡＴ期待度とが相違する。例えば、ＡＴ期待度の低いものから「有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージＡ群→有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージＡ群→有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージＡ群以外」
（５）「通常区間」から「有利区間」となったゲームでの演出（１Ｇ完結の演出と連続演出とを含む）を契機として滞在ステージの移行（滞在ステージＡ群→滞在ステージＢ群）が発生する割合と、「有利区間」から「通常区間」となったゲームでの演出を契機として滞在ステージの移行が発生する割合とが相違する。
【０３９４】
＜＜ポイント３＞＞
（１）「有利区間」の保障ゲーム数（高確保障ゲーム数の残りゲーム数）が多い程、期待度（ＡＴ抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度）が高い滞在ステージを選択する確率が高く、「有利区間」の保障ゲーム数（高確保障ゲーム数の残りゲーム数）が少ない程、期待度（ＡＴ抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度）が高い滞在ステージを選択する確率が高い。
（２）「有利区間」の残り保障ゲームが所定値以下（４ゲーム以下）である場合、残り保障ゲーム数が少ない程、滞在ステージが移行する演出を選択する確率が低い。

（３）期待度（ＡＴ抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度）の高い滞在ステージに滞在していない状況で期待度の高い演出が選択された場合は、期待度（ＡＴ抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度）の高い滞在ステージに滞在している状況で期待度の高い演出が選択された場合よりも期待度（ＡＴ抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度）が高い。

【０３９５】

＜＜ポイント４＞＞

（１）「復活可否演出用状態」にてＢＢに当選した場合には、

（１‐１）ＢＢ中にＡＴ上乗せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。

（１‐２）ＢＢ終了後に「ＡＴ中状態」に移行してもよいし、移行しないようにしてもよい。

（１‐３）ＢＢ中にＡＴ上乗せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。

（１‐４）ＢＢ終了後に「ＡＴ中状態」に移行した場合には、ＡＴ残りゲーム数を「復活可否演出用状態」における１ゲーム分減算してもよいし、減算しなくともよい。

（２）「復活可否演出用状態」にてＡＴ上乗せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。ＡＴ上乗せ抽選を実行した場合、

（３）「復活可否演出用状態」にて逆押し白７揃いリプレイ又は順押し黒７揃いリプレイに当選した場合には回避ナビが発生し、復活演出（成功）を実行した後のタイミングにて上乗せゲーム数を報知する。

（４）「復活可否演出用状態」にて「有利区間」に移行し得る役に当選した場合には、次ゲームの開始タイミングで有利区間表示器が消灯する一方、「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選しなかった場合の次ゲームで「有利区間」に移行し得る役に当選した場合には、次ゲームの開始タイミングで有利区間表示器が点灯し得る。

（５）「復活可否演出用状態」では有利区間ではあるがＡＴ上乗せ抽選が行われない仕様の場合、

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

（６）ＡＴ終盤の演出として「バトル演出３Ｇ＋復活演出（失敗）１Ｇ」を実行する予定の場合において、復活演出実行ゲームにてボーナスに当選して復活演出（成功）が実行された場合のボーナス中においてはＡＴゲーム数上乗せが発生しないが、バトル演出実行ゲーム（３Ｇのいずれか）にてボーナスに当選して復活演出（成功）が実行された場合のボーナス中においてはＡＴゲーム数上乗せが発生し得る。また、ボーナス中の演出傾向が相違していてもよい。

【０３９６】

＜＜ポイント５＞＞

（１）「有利区間」であるＡＴに関する状態として遊技状態Ａと遊技状態Ｂとを有する場合、

（１‐１）ＡＴ上乗せ抽選の当選期待度は「遊技状態Ａ＞有利状態Ｂ」となる（遊技状態Ａの方が遊技状態Ｂよりも相対的にＡＴゲーム数が上乗せされ易い又はＡＴ上乗せゲーム数が多い）。

（１‐２）遊技状態Ａで役Ｘに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数と、遊技状態Ａで役Ｙに当選したときの上乗せ可能な上乗せ数は異なる。

（１‐３）遊技状態Ｂで役Ｘに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数と、遊技状態Ｂで役Ｙに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数は同じ。

【０３９７】

＜＜ポイント６＞＞

（１）転落回避示唆表示の表示態様を、スタートレバー操作時（Ａ）と、第１停止後～第２停止する前（Ｂ）と、第２停止後～第３停止する前（Ｃ）とで相違させる。

（１－１）転落回避示唆表示の表示態様は遊技者にとって目立たないものから「Ａ＜Ｂ＜Ｃ」の順になっている。
（２）「ＡＴ中状態」且つ「ＲＴ１」の状態からＡＴが終了した「低確率状態」且つ「ＲＴ１」となった場合において、押し順役に当選した場合に、押し順表示装置にて押し順ナビを表示するが、演出表示装置においては押し順ナビを表示しない（「？？？」と表示する）。
（３）転落回避示唆表示が表示されるゲームにて第３停止にて入賞１８（転落役）が入賞した場合には、第２停止後の表示態様と同一の表示態様にて表示を維持する。
（４）電源断から復帰した場合であり演出表示装置の表示に係る初期処理が完了していない状況にてスタートレバーを操作した場合には、演出表示装置の表示に係る初期処理の完了よりも前のタイミングにてスピーカからの音声（例えば、「左だっ！」）にて押し順ナビを実行する。
（５）「上乗せ特化状態」等の遊技者にとって高利益なＡＴに関する状態であっても、転落役に当選した場合には、転落回避示唆演出が優先して表示される。
（６）「有利区間」にて転落役が入賞しても「有利区間」は維持される。
（７）転落役が押し順役（押し順によって停止表示するか否かが決定する）であるよう構成した場合において、転落役ではない押し順役（押し順ベル等）に当選し、押し順ナビが実行され、押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示が暗転し得る一方、転落役に当選した場合に押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示は暗転しない（もしくは、転落回避示唆演出の表示には暗転しない）。

【０３９８】
＜＜ポイント７＞＞
（１）設定差ありＢＢに係るＢＢ終了後に「ＲＴ３」且つ「ＡＴ準備状態」に移行するよう構成した場合（本実施形態からの変更例１と同様）。
（１－１）「ＲＴ３」にて高確率で当選する役をに当選することによりＡＴ上乗せ抽選に当選する（１００％当選してもよいし、所定確率で当選してもよい）。
（１－２）ＢＢ役の種類によってＢＢ終了後に移行するＲＴ状態を相違させ、いずれかのＲＴ状態にて出現し易い役に応じてＡＴ上乗せ抽選の実行態様（上乗せ抽選を実行する役、上乗せ抽選当選確率、ＡＴ上乗せゲーム数）を相違させる。
（１－３）ボーナスＡ→ＲＴ１→昇格リプレイＡ→ＲＴ３（リプレイ確率高）、ボーナスＢ→ＲＴ２→昇格リプレイＢ→ＲＴ３、となるように構成し、昇格リプレイＡと昇格リプレイＢとで上乗せの当選率もしくは平均上乗せゲーム数が相違する。
（１－４）ボーナスＡ→ＲＴ１、ボーナスＢ→ＲＴ２とし、且つ、昇格リプレイＡと昇格リプレイＢとを有している場合、ＲＴ１とＲＴ２とで昇格リプレイＡと昇格リプレイＢとの当選確率が相違する。
（１－５）ボーナスＡ→ＲＴ１、ボーナスＢ→ＲＴ２とし、夫々昇格リプレイと転落リプレイが当選し得るよう構成し、ＲＴ１とＲＴ２で昇格リプレイと転落リプレイの当選確率が相違する。
（１－６）設定差ありＢＢ終了後に専用のＲＴ状態に移行し（「ＲＴ３」且つ「ＡＴ準備状態」）、その後昇格リプレイを契機として「上乗せ特化状態」に移行する。

【０３９９】
＜＜ポイント８＞＞
（１）１種ＢＢ‐Ｂ１と１種ＢＢ‐Ｂ２とを有しており、１種ＢＢ‐Ｂ１終了後には「ＲＴ３」に移行し、１種ＢＢ‐Ｂ２終了後には「ＲＴ４」に移行するよう構成した場合。
（１－１）「ＲＴ３」と「ＲＴ４」とではＡＴ上乗せ抽選の実行態様（上乗せ抽選を実行する役、上乗せ抽選当選確率、ＡＴ上乗せゲーム数）が相違する。
（１－２）１種ＢＢ‐Ｂ１に係るＢＢ開始演出と１種ＢＢ‐Ｂ２に係るＢＢ開始演出とでは、演出傾向が異なる（期待度の高いＢＢ開始演出の選択率が異なる）。
（２）「ＡＴ準備状態」且つ「ＲＴ３」にて再遊技０６よりも先に再遊技０４が停止表示

した場合に「ＲＴ４」に移行し、宝箱紛失演出を実行しない。「ＲＴ４」においては「ＲＴ３」に昇格する再遊技役が当選する。また、「ＲＴ４」から「ＲＴ３」となった場合には、その後再遊技‐Ｅ１～Ｅ３に当選しても宝箱開放上乗せ演出を実行しない。
（３）ＢＢ役を複数種類有しており、ＢＢ役を入賞させても遊技者からはどのＢＢ役が入賞したかを見た目上判別し難いよう構成し、且つ、ＢＢの種類によってＢＢ終了後のＲＴ状態を相違させ、昇格再遊技役に当選した際のＡＴ上乗せ抽選の実行態様がＲＴ状態によって相違する。そのように構成した場合には、ＢＢ中に実行される宝箱獲得演出の選択傾向をＢＢの種類によって相違させる（金の宝箱を獲得、銀の宝箱を獲得、銅の宝箱を獲得、等の置数振分が相違する）。

【０４００】

＜＜ポイント９＞＞
（１）ＡＴ中に当選した設定差ありＢＢに係るＢＢ開始演出とＡＴ中に当選した設定差なしＢＢに係る開始演出で同一の演出態様となる割合と、非ＡＴ中に当選した設定差ありＢＢに係るＢＢ開始演出と非ＡＴ中に当選した設定差なしＢＢに係る開始演出で同一の演出態様となる割合とが相違する。

【０４０１】

＜＜ポイント１０＞＞
（１）「有利区間」で設定差ありＢＢに当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率よりも、「通常区間」で設定差なしＢＢに当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率の方が高い。
（２）非ＡＴ中に当選したＢＢでは、設定差に応じて異なるＢＢ開始演出を選択するが、ＡＴ中に当選したＢＢでは、設定差に拘らず同じＢＢ開始演出を選択する。
（３）ＡＴ中に当選した設定差ありＢＢとＡＴ中に当選した設定差なしＢＢとでＢＢ開始演出が同一の演出態様となる割合と、非ＡＴ中に当選した設定差ありＢＢと非ＡＴ中に当選した設定差なしＢＢとでＢＢ開始演出が同一の演出態様となる割合が相違する。

【０４０２】

＜＜ポイント１１＞＞
（１）「設定差なし役（設定値によって当選率が相違しない役）＋ＢＢ」当選時は、「設定差なし役」の当選時に実行可能な、「有利区間表示器点灯＋演出Ｂ」を選択する確率よりも、「設定差あり役（設定値によって当選率が相違する役）」の当選時に実行可能な、「有利区間表示器消灯＋演出Ａ」を選択する確率の方が高い｛「レア役＋ＢＢ時」は、高確率状態への移行を煽る演出（例えば、高確率状態にて滞在し得る滞在ステージに移行する演出）よりも、ＢＢの当選を煽う演出（例えば、バトル演出）の方が実行されやすい｝。
（２）所定役（例えば、チェリー）に当選した場合に１００％で高確率状態に移行するよう構成し、高確保障ゲーム数の振分を「５０％→３Ｇ、４０％→２０Ｇ、１０％→５０Ｇ」のように振り分けて、３Ｇが選択された場合にはバトル敗北、その他の場合にはバトル勝利とする。また、バトル勝利した相手によって高確ゲーム数の長さ（２０ゲームであるか５０ゲームであるか）の期待度が異なる。また、上記の例の場合、高確２０Ｇ目で継続可否を煽る演出（２０ゲームであるか５０ゲームであるかを煽る演出であり成功すると５０ゲームであることが確定的となる）を実行する。

【０４０３】

＜＜ポイント１２＞＞
（１）「通常区間」において実行され得る所定のフリーズ演出を有しており、当該フリーズ演出は設定値によって発生確率が相違する。
（１‐１）「有利区間」においては、所定のフリーズ演出が実行されない。
（１‐２）「有利区間」よりも「通常区間」の方が所定のフリーズ演出が実行され易い。
（１‐３）所定のフリーズ演出は設定差ありＢＢ当選ゲームにて実行され得る。
（１‐４）所定のフリーズ演出は設定差ありＢＢ入賞ゲームにて実行され得る。
（１‐５）所定のフリーズ演出はハズレ時に実行され得る。

【０４０４】
（まとめ）
尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。
【０４０５】
本態様（Ａ１）に係る回胴式遊技機は、
演出を表示可能な演出表示部
を備え、
所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間と、を少なくとも有し、
有利区間に設定される遊技状態として、第１遊技状態を少なくとも有し、
新たに第１遊技状態となってから保障ゲーム数分のゲームが実行されるまでは、当該第１遊技状態が終了しないよう構成されており、
複数のゲームに亘って実行される演出である連続演出を演出表示部にて表示可能であり、
第１遊技状態である状況において、前記保障ゲーム数分のゲームが実行されるまでの残りのゲーム数が所定数以上であるゲームにおいては、前記連続演出を表示開始可能に構成されており、
第１遊技状態である状況において、前記保障ゲーム数分のゲームが実行されるまでの残りゲーム数が前記所定数未満であるゲームにおいては、前記連続演出を表示開始しないよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【０４０６】
本態様（Ａ２）に係る回胴式遊技機は、
演出を表示可能な演出表示部
を備え、
所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間と、を少なくとも有し、
演出表示部に表示可能な演出ステージとして、第１の演出ステージと、前記第１の演出ステージとは演出傾向が異なる第２の演出ステージと、を少なくとも有しており、いずれかの演出ステージが設定されるよう構成されており、
前記非有利区間においては、前記第１の演出ステージが設定され得る一方、前記第２の演出ステージは設定されないよう構成されており、
前記有利区間においては、前記第１の演出ステージと前記第２の演出ステージとのいずれも設定され得るよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【０４０７】
本態様（Ａ３）に係る回胴式遊技機は、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出の表示制御を行う副遊技部と
を備え、
所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間と、を少なくとも有し、
有利区間に設定される遊技状態として、第１遊技状態を少なくとも有し、
新たに第１遊技状態となってから保障ゲーム数分のゲームが実行されるまでは、当該第１遊技状態が終了しないよう構成されており、
演出表示部に表示可能な演出ステージとして、第１の演出ステージと、前記第１の演出

ステージとは演出傾向が異なる第２の演出ステージと、を少なくとも有しており、いずれかの演出ステージが設定されるよう構成されており、
前記第１の演出ステージが設定されている場合よりも前記第２の演出ステージが設定されている場合の方が、遊技者にとって有利な遊技状態である期待度が高くなるよう構成されており、
前記第１遊技状態である状況且つ前記第１の演出ステージが設定されている状況において、前記保障ゲーム数分のゲームが実行されるまでの残りのゲーム数が所定数以上であるゲームにおいては、前記第２の演出ステージが新たに設定され得るよう構成されており、
前記第１遊技状態である状況且つ前記第１の演出ステージが設定されている状況において、前記保障ゲーム数分のゲームが実行されるまでの残りのゲーム数が所定数未満であるゲームにおいては、前記第２の演出ステージが新たに設定されないよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【０４０８】
本態様（Ａ４）に係る回胴式遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
情報を表示可能な情報表示部として、第１情報表示部と、第２情報表示部と
を備え、
所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間と、を少なくとも有し、
前記有利区間である旨と前記非有利区間である旨とのいずれかを第１情報表示部に表示するように構成されており、
所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報を第２情報表示部に表示し得るよう構成されており、
第２情報表示部に表示可能な演出として、前記有利区間の継続を示唆する継続演出を少なくとも有しており、
前記継続演出を実行可能なゲームにおいては、前記継続演出の実行有無に関わらず、第１情報表示部に前記有利区間である旨を表示するよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【０４０９】
本態様（Ａ５）に係る回胴式遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
情報を表示可能な情報表示部として、第１情報表示部と、第２情報表示部と
を備え、
所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間と、を少なくとも有し、
前記有利区間である旨と前記非有利区間である旨とのいずれかを第１情報表示部に表示するように構成されており、
所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報を第２情報表示部に表示し得るよう構成されており、
第２情報表示部に表示可能な演出として、前記有利区間の継続を示唆する継続演出を少なくとも有しており、
前記継続演出を実行可能なゲームと前記継続演出を実行可能なゲームの１回前のゲームとでは、報知状態に関する抽選態様が異なるよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【０４１０】
本態様（Ａ６）に係る回胴式遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
役抽選を行う役抽選手段と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出の表示制御を行う副遊技部と
を備え、
所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報を演出表示部に表示し得るよう構成されており、
再遊技に関する遊技状態として、第１の再遊技状態と、第１の再遊技状態よりも再遊技役の当選確率が相対的に高い第２の再遊技状態と、を少なくとも有し、
前記第２の再遊技状態である状況下で特定役に係る特定の図柄組合せが停止表示されることで、前記第１の再遊技状態に移行するように構成され、
前記報知状態で且つ前記第２の再遊技状態である状況下で、前記特定役に当選したゲームでは、前記第２の再遊技状態の終了の可能性を示唆する終了示唆表示が表示可能であり、
前記終了示唆表示が表示されているゲームにて、前記特定の図柄組合せが停止表示しないことが確定した時点で前記終了示唆表示の表示を消去する
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【０４１１】
本態様（Ａ７）に係る回胴式遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと
情報を表示可能な情報表示部と、
役抽選を行う役抽選手段と
を備え、
所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報を情報表示部に表示し得るよう構成されており、
所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間とを有し、
複数の設定値から一の設定値を選択可能であり、
選択した設定値が異なる場合においても当選確率が同一となる第１の特別役に係る一の図柄組合せが停止表示されることで第１の特別遊技状態へ移行し、
選択した設定値が異なる場合には当選確率が異なり得るように構成された第２の特別役に係る一の図柄組合せが停止表示されることで第２の特別遊技状態へ移行し、
再遊技に関する遊技状態として、再遊技役の当選確率が相対的に異なる複数の再遊技状態を少なくとも有し、
前記報知状態に制御されている状況で、前記第１の特別役に当選したことに基づいて、前記報知状態にて実行可能なゲームの数を増加させ得るように構成され、
前記報知状態に制御されている状況で、前記第２の特別役に当選したことに基づいて、前記報知状態にて実行可能なゲームの数を増加させ得ないように構成され、
前記第２の特別遊技状態が終了した後に実行される所定の再遊技状態においては前記報知状態にて実行可能なゲームの数を増加させ得るように構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【０４１２】
本態様（Ａ８）に係る回胴式遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと
情報を表示可能な情報表示部と、
役抽選を行う役抽選手段と
を備え、
所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報を情報表示部に表示し得るよう構成されており、
所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間とを有し、
複数の設定値から一の設定値を選択可能であり、
選択した設定値が異なる場合においても当選確率が同一となる第１の特別役に係る一の図柄組合せが停止表示されることで第１の特別遊技状態へ移行し、
選択した設定値が異なる場合には当選確率が異なり得るように構成された第２の特別役に係る一の図柄組合せが停止表示されることで第２の特別遊技状態へ移行し、
再遊技に関する遊技状態として、再遊技役の当選確率が相対的に異なる複数の再遊技状態を少なくとも有し、
前記報知状態にて実行可能なゲームの数が増加することを示唆又は前記報知状態にて実行可能なゲームの数が増加したことを示唆する演出である報知状態増加示唆演出を実行可能に構成されており、
前記第１の特別遊技状態への移行に基づく報知状態増加示唆演出が実行される場合には、当該報知状態増加示唆演出の実行よりも前のタイミングにて、報知状態にて実行可能なゲームの数が増加することが決定されるよう構成されており、
前記第２の特別遊技状態への移行に基づく報知状態増加示唆演出が実行される場合には、当該報知状態増加示唆演出の実行よりも後のタイミングにて、報知状態にて実行可能なゲームの数が増加することが決定されるよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【０４１３】
本態様（Ａ９）に係る回胴式遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと
演出を表示可能な演出表示部と、
役抽選を行う役抽選手段と
を備え、
所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報を演出表示部に表示し得るよう構成されており、
複数の設定値から一の設定値を選択可能であり、
選択した設定値が異なる場合においても当選確率が同一となる第１の特別役に係る一の図柄組合せが停止表示されることで第１の特別遊技状態へ移行するように構成され、
選択した設定値が異なる場合には当選確率が異なり得るように構成された第２の特別役に係る一の図柄組合せが停止表示されることで第２の特別遊技状態へ移行するように構成され、
特別遊技状態の終了後が報知状態となる期待度を示唆する演出である報知期待度示唆演出を、実行可能に構成されており、
前記報知期待度示唆演出の演出態様として、第１の演出態様と、前記第１の演出態様よ

りも特別遊技状態の終了後に報知状態となる期待度が相対的に高い第２の演出態様と、を少なくとも有しており、
前記第１の特別役に係る一の図柄組合せの停止表示に基づいて実行される前記報知期待度示唆演出と、前記第２の特別役に係る一の図柄組合せの停止表示に基づいて実行される前記報知期待度示唆演出とでは、前記第２の演出態様が実行される確率が相違するよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【０４１４】
本態様（Ａ１０）に係る回胴式遊技機は、
複数のリールと、
情報を表示可能な情報表示部と
を備え、
複数の設定値から一の設定値を選択可能であり、
選択した設定値が異なる場合においても当選確率が同一となる第１の特別役に係る一の図柄組合せが停止表示されることで第１の特別遊技状態へ移行するように構成され、
選択した設定値が異なる場合には当選確率が異なり得るように構成された第２の特別役に係る一の図柄組合せが停止表示されることで第２の特別遊技状態へ移行するように構成され、
選択されている設定値を示唆する演出である設定値示唆演出を実行可能に構成されており、
前記第２の特別遊技状態である場合の方が前記第１の特別遊技状態である場合よりも前記設定値示唆演出が実行され易いよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【０４１５】
本態様（Ａ１１）に係る回胴式遊技機は、
役抽選を行う役抽選手段と、
情報を表示可能な情報表示部として、第１情報表示部と、第２情報表示部と
を備え、
所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間と、を少なくとも有し、
前記有利区間である旨と前記非有利区間である旨とのいずれかを第１情報表示部に表示するように構成されており、
特定役の当選を契機として前記報知状態に新たに制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報を第２情報表示部に表示し得るよう構成されており、
複数の設定値から一の設定値を選択可能であり、
前記役抽選手段は、選択した設定値が異なる場合においても当選確率が同一となる所定役の当選であり特別遊技を実行可能な特別役とは重複当選していない当選である第１当選と、前記特別役と前記所定役との重複当選である第２当選と、を少なくとも決定し、
第２情報表示部に１又は複数ゲームに亘って表示可能な演出として、特別遊技の実行有無を報知する特別遊技煽り演出と、新たな報知状態への移行有無を示唆する報知状態煽り演出と、を少なくとも有しており、
前記非有利区間である状況で前記第１当選に決定した場合には、
当該当選したゲームにて前記第１情報表示部における表示を前記非有利区間である旨から前記有利区間である旨に変更し且つ当該当選したゲーム以降のゲームにて報知状態煽り演出を表示開始可能に構成されており、
前記非有利区間である状況で前記第２当選に決定した場合には、
当該当選したゲームにて前記第１情報表示部における表示を前記非有利区間である旨から前記有利区間である旨に変更し且つ当該当選したゲーム以降のゲームにて報知状態煽り

演出を表示開始可能、又は、前記特別遊技が実行開始したゲームにて前記第１情報表示部における表示を前記非有利区間である旨から前記有利区間である旨に変更し且つ当該当選したゲームから当該特別遊技が実行開始したゲームまでのゲームにて特別遊技煽り演出を表示開始可能に構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【０４１６】
本態様（Ａ１２）に係る回胴式遊技機は、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出の表示制御を行う副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
フリーズ演出を含む特殊演出を実行する特殊演出実行手段を備え、
複数の設定値から一の設定値を選択可能であり、
所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間と、を少なくとも有し、
遊技区間が前記非有利区間である場合には、選択されている設定値に応じて所定の特殊演出が実行される確率が相違し得るよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【０４１７】
＜＜＜＜第３実施形態＞＞＞＞
ここで、各構成要素について説明する前に、第３実施形態に係る回胴式遊技機Ｐの特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。
【０４１８】
まず、図７６（一部の構成については図７７）を参照しながら、第３実施形態に係る回胴式遊技機Ｐの前面側の基本構造を説明する。回胴式遊技機Ｐは、主に前扉（フロントドアとも称す）と、裏箱（キャビネット、基体とも称す）と裏箱内に設置されたリールユニット、ホッパ装置、電源供給ユニットＥ、主制御基板Ｍ（ＣＰＵＭＣを含む主制御チップＣが搭載されている基板）、副制御基板Ｓ（ＣＰＵＳＣを含む副制御チップＳＣが搭載されている基板）で構成される。以下、これらを順に説明する。
【０４１９】
尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ３４０２と本実施形態からの変更例１におけるステップ３４０２は、別の実施形態におけるステップ３４０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。
【０４２０】
＜前扉ＤＵ＞
前扉ＤＵは、遊技状態を視認可能にするための機構、遊技媒体の入力を可能にするための機構、リールユニットを操作するための機構、その他の機構等を含む。具体的には、遊技状態を視認可能にするための機構として、リール窓Ｄ１６０、投入数表示灯Ｄ２１０、操作状態表示灯Ｄ１８０、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０、クレジット数表示装置Ｄ２００、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０（押し順表示装置Ｄ２７０と称することもある）、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０、有利区間表示器ＹＨ等が取り付けられている。また、遊技媒体の投入や賭け数（ベット数）の入力を可能にするための機構として、メダル投入口Ｄ１７０、ベットボタンＤ２２０、投入された遊技媒体の払い出しを可能にするための機構として、精算ボタンＤ６０が取り付けられている。そして、リールを操作するための機構として、スタートレバーＤ５０、停止ボタンＤ４０が取り付けられている。なお、第３実施形態における回胴式遊技機は、スタートレバーＤ５０、停止ボタンＤ４０、メダル投入口Ｄ１７０、ベットボタンＤ２２０、精算ボタンＤ６０、サブ入力ボタン

ＳＢ等が取り付けられている遊技者側にせり出した形状の操作卓を備えている。以下、各要素について詳述する。

【０４２１】

＜遊技状態を視認可能にするための機構＞

次に、遊技状態を視認可能にするための機構の要部について説明する。リール窓Ｄ１６０は、前扉ＤＵの一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓Ｄ１６０を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯Ｄ２１０は、ＬＥＤによって構成されており、現在ベット（一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること）されているメダル数と同数のＬＥＤが点灯するよう構成されている。また、操作状態表示灯Ｄ１８０は、ＬＥＤによって構成されており、現在の操作状態（メダル受付可否状態、再遊技停止状態、遊技開始ウェイト状態等）に応じて点灯・消灯するよう構成されている。また、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０は、７セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、後述する演出表示装置Ｓ４０（第二情報表示部とも称することがある）にて当該払出数の総数を表示するよう構成することで遊技者は特別遊技中に払い出された払出数の総数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、クレジット数表示装置Ｄ２００は、７セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ちメダルとして遊技機内に貯留されているメダル数の総数（クレジット数）が表示されるよう構成されている。また、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０は、７セグメントディスプレイによって構成されており、現在払出されている遊技メダル数及びリール停止順（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３の停止順）によって入賞する役が相違し得る条件装置｛いわゆる押し順役（押し順あり役とも称することがある）であるが、入賞する役や停止表示される図柄組合せが相違した場合には、遊技者に付される利益率（払出枚数、その後のＲＴ状態等）が異なり得るよう構成されているものが一般的である｝が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知し得るよう構成されている（当該報知を押し順ナビと称することがある）。このように、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０は、現在払出されている遊技メダル数と遊技者に最も高利益となるリール停止順との２つの表示を実行し得るよう構成されており、実行されている表示が２つの表示のうちいずれであるかを遊技者が誤認しないような表示態様となっており、当該表示態様の詳細は後述することとする。また、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０は、ＡＴに関する状態（詳細は後述する）のうち、押し順表示装置Ｄ２７０（第一情報表示部とも称することがある）に表示された押し順ナビ表示に従って遊技を進行した場合に保障されることとなる遊技者にとって有利なＡＴに関する状態（本例では、押し順ナビ状態、報知遊技とも称することがあり詳細は後述する）に滞在し得るゲーム数を表示し得るよう構成されている。尚、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、ＡＴ中状態に滞在し得るゲーム数を演出表示装置Ｓ４０にて表示するよう構成することで遊技者は当該有利なＡＴに関する状態が保障されているゲーム数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。尚、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０は、払出数表示装置と押し順表示装置との２つの装置に分けるよう構成してもよい。

【０４２２】

また、有利区間表示器ＹＨは、ＬＥＤによって構成されており、「有利区間」である場合には点灯し、「有利区間」でない場合には消灯するよう構成されている（点灯及び消灯タイミングについては後述する）。ここで、本例に係る回胴式遊技機においては、従来の回胴式遊技機と同様に、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第１種ＢＢ・第２種ＢＢ等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（ＲＴ状態）、当

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

【０４２３】

＜遊技媒体の入力を可能にするための機構＞

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

れるよう構成されている。
【０４２４】
＜リールユニットを操作するための機構＞
次に、スタートレバーＤ５０は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によってリールの動作を開始可能に構成されている。また、停止ボタンＤ４０は、遊技者によって操作可能な左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３を備えており、夫々の停止ボタンを操作することによってリールの動作を順次停止可能に構成されている。
【０４２５】
＜前扉ＤＵに設けられたその他の機構＞
次に前扉ＤＵに設けられたその他の機構の要部について図７７の前扉ＤＵを開いて回胴式遊技機Ｐの内部の構成を示した斜視図も参照しつつ説明する。前扉ＤＵには、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置Ｓ４０、様々な点灯態様にて点灯し得る遊技効果ランプＤ２６（不図示）、信号中継用の扉基板Ｄ、投入されたメダルの検出等を行なうメダルセレクタＤＳ、サウンドを出力し得るスピーカＳ２０、合成樹脂等によって形成された部材である、中パネル（中装飾パネル）、上パネルＤ１３０及び下パネルＤ１４０、等が設けられている。演出表示装置Ｓ４０は、上パネルに形成された透視領域を介して演出等を表示する表示部が視認可能となるように前扉ＤＵの裏面側上部に取り付けられている。また、装飾ランプユニットＤ１５０及びＬＥＤランプＳ１０は、回胴式遊技機Ｐの遊技の進行に応じて発光する発光源を有しており、下パネルＤ１４０を挟んで右側及び左側の各々に装飾ランプユニットＤ１５０が設けられ、上パネルＤ１３０を挟んで右側及び左側の各々にＬＥＤランプＳ１０が設けられている。また、前扉ＤＵの背面におけるリール窓Ｄ１６０の下方には、扉基板Ｄが取り付けられており、この扉基板Ｄには、前述した停止ボタンＤ４０や、スタートレバーＤ５０、精算ボタンＤ６０等の入力信号が入力され、入力された信号を直接或いは加工して後述する主制御基板Ｍに出力する中継基板の機能を有している。また、メダル投入口Ｄ１７０に対応し、前扉ＤＵの背面における扉基板Ｄの付近には、詳細後述するメダルセレクタＤＳが設けられており、メダル投入口Ｄ１７０から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行ない、適正なメダルを後述するホッパＨ４０に案内し、不適正なメダルを後述するメダル受け皿Ｄ２３０に返却する機能を有している。更に、扉基板Ｄの下方の左右にスピーカＳ２０が夫々１つずつ設けられている。中パネルは、操作卓の上側、上パネルＤ１３０の下側の部分であり、前述したリール窓を含むパネル部分である。また、前述した操作卓Ｄ１９０に取り付けられているサブ入力ボタンＳＢとは、ボタン連打演出等に用いる部材であり、遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作により、ミニゲーム（例えば、「ＡＴ中状態」への突入の成否の演出）等の進行を実行し得るよう構成された部材である。なお、回胴式遊技機Ｐの前扉ＤＵには、放出口Ｄ２４０から放出された遊技メダル（或いは単にメダルと呼ぶことがある）を受けるメダル受け皿Ｄ２３０、前扉ＤＵの開閉状態を検出可能な扉スイッチＤ８０が設けられている。また、前扉ＤＵには鍵穴Ｄ２６０が設けられており、鍵穴Ｄ２６０の形状と整合するキー（ドアキー）を鍵穴Ｄ２６０に差し込む｛加えて、所定の方向（例えば、時計回り）に捻る｝ことで、前扉ＤＵを開放し得るよう構成されている。更に、第３実施形態においては、ドアキーを鍵穴Ｄ２６０に差し込む｛加えて、所定の方向（例えば、反時計回り）に捻る｝ことで、エラー状態（ドア開放エラー等）を解除し得るよう構成されている。
【０４２６】
次に裏箱（キャビネット、基体とも称す）並びに、裏箱内に設置される各装置について説明する。裏箱の略中央には、リール窓Ｄ１６０を介してその一部が視認可能となるようにリールユニットが取り付けられている。リールユニットは、リールＭ５０とリールＭ５０の駆動源（ステッピングモータ等）とを備えている。また、リールＭ５０は、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３を備えている。ここで、夫々のリール部は合成樹脂等により形成され、リール部の外周上（リール帯上）には複数の図柄が描かれている

。そして、スタートレバーＤ５０及び停止ボタンＤ４０における各停止ボタンの操作に基づき、夫々のリール部の回転動作及び停止動作を可能とするよう構成されている。また、図示しないが、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の内部にはＬＥＤ（以下、リールバックライトと呼ぶことがある）が設けられており、ＬＥＤが点灯した際にはリール部外周を透過した光によって、リール部外周が点灯したように視認できるよう構成されている。また、リールＭ５０の上方には、各リール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）を駆動するための後述する回胴基板Ｋが格納されている。

【０４２７】

また、リールＭ５０の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板Ｍが格納され、リールＭ５０の左方には、図７６に示した演出表示装置Ｓ４０、ＬＥＤランプＳ１０、スピーカＳ２０等を用いて行われる各種演出の制御を司る後述する副制御基板Ｓが格納されている。なお、主制御基板Ｍには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチＭ２０、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンＭ３０が接続されている。図７７において、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０については何れも不図示としているが、主制御基板Ｍの基板上等の適宜位置に設けられていればよい（即ち、前扉ＤＵを開かなければ人為的なアクセスが困難な位置に設けられていればよい）。

【０４２８】

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

【０４２９】

＜メダルセレクタＤＳ＞

次に、メダルセレクタＤＳについて、図７８を交えつつ詳細に説明する。図７８は、回胴式遊技機Ｐ内部における、メダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルの経路（セレクタ）を示した斜視図である。メダルセレクタＤＳは、扉基板Ｄの付近にメダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルの通路となる投入受付センサＤ１０ｓが設けられており、投入受付センサＤ１０ｓの下方には、遊技メダルを放出口Ｄ２４０に導くためのコインシュータＤ９０などが設けられている。投入受付センサＤ１０ｓは、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に払い戻されるよう構成されている。遊技者がスタートレバーＤ５０を操作する前に（遊技メダルの投入が有効である状態にて）遊技メダルを投入すると、遊技メダルは投入受付センサＤ１０ｓによって選別され、規格を満足しているものだけがホッパＨ４０内に投入され、規格を満たしていないメダルは、コインシュータＤ９０を通って、放出口Ｄ２４０に返却されるようになっている。これに対して、スタートレバーＤ５０が操作された後に（遊技メダルの投入が有効でない状態にて）遊技メダルが投入された場合は、規格を満たしているか否かに拘らず、投入された遊技メダルはコインシュータＤ９０を通って、放出口Ｄ２４０に返却される。また、投入受付センサＤ１０ｓの内部（流路の奥）には、詳細後述するメダル投入に係るセンサが設けられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが通過すると、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによって検出されて、その信号が後述する主制御基板Ｍに供給されるようになっている。

【０４３０】

次に、メダル投入に係るセンサについて詳述する。メダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルは、まず投入受付センサＤ１０ｓを通過する。投入受付センサＤ１０ｓは機械

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

【０４３１】

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

【０４３２】

＜メダル払出装置Ｈ＞

次に、図７９のメダル払出装置Ｈの正面図及び上面図を用いてメダル払出装置Ｈを詳細に説明する。メダル払出装置Ｈは、クレジット（遊技機内部に電子的に貯留されている遊技メダル）又はベットされているメダル（遊技を開始するために投入されたメダル）が存在する状態で、精算ボタンが操作された、又は、入賞により遊技メダルが払い出される場合に作動することとなる。作動する場合には、まず、ホッパモータＨ８０が駆動することにより、ディスク回転軸Ｈ５０ａを中心にディスクＨ５０が回転する。回転によりメダル払出装置Ｈ内の遊技メダルは放出付勢手段Ｈ７０を変位させて遊技メダル出口Ｈ６０から放出口Ｄ２４０に向かって流下していくこととなる。尚、払出センサ（第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓ）は２つのセンサで構成されており、夫々のセンサのオン・オフ状況（第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラーを検出可能に構成されている。より具体的には、例えば、遊技メダル出口Ｈ６０を正常に通過する際には、放出付勢手段Ｈ７０の変位により、第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフの状態から、第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフ→第１払出センサＨ１０ｓ＝オン・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフ→第１払出センサＨ１０ｓ＝オン・第２払出センサＨ２０ｓ＝オン→第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オン→第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフ、というセンサ状態遷移となるため、このセンサ状態遷移と反する動きを検出した場合には、エラーとするよう構成することを例示することができる。

【０４３３】

次に、図８０は、第３実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。第３実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数（１ゲームにてベットできる遊技メダルの最大枚数）が３枚、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３のコマ数はいずれも２０コマ、入賞判定される有効ラインは「左リールＭ５１上段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３下段」の１ラインとなっている。尚、最大払出枚数は１１枚、最小払出枚数は１枚（入賞役と払出枚数との対応付けは後述）である。また、優先入賞順（引き込み優先順）は、「再遊技役→小役（ベル、スイカ、等）→ボーナス」となっており、例えば、再遊技役とボーナスが同時に成立している場合には、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し且つボーナスは入賞不能である。また、ベルとスイカが成立している場合には、どちらも引き込める位置（入賞する停止位置まで４コマ以内の位置）で停止ボタンを押した場

合には払出枚数が多い小役を優先して引きこむよう構成されている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、各リールのコマ数を変更（例えば、２１コマに変更）したり、有効ラインの構成を変更（例えば、横３ライン、斜め２ラインの５ラインに変更、左リールＭ５１下段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３上段の１ラインに変更）しても何ら問題ない。また、特に押し順によって遊技者にとって異なる利益が付与される押し順小役が当選したときの引き込み制御としては、予め定められた正解の押し順で操作された場合には払出し枚数の多い小役を優先して引き込むように制御（枚数優先制御）しており、正解の押し順とは異なる不正解の押し順で操作された場合には停止表示可能な（停止操作から４コマ以内の位置に配置されている）図柄のうち入賞可能性を高める（入賞可能な複数図柄組合せのうち入賞する可能性が最も多くなる）図柄を引き込む制御（個数優先制御）を行っている。

【０４３４】

次に、図８１は、第３実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３のコマ数はいずれも２０コマ（０番～１９番）であり、図柄は「黒セブン」、「白セブン」、「羊」、「ブランク」、「ベル」、「リプレイＡ」、「リプレイＢ」、「スイカＡ」、「スイカＢ」、「チェリー」の１０種類となっている。ここで、「ブランク」は、その他の図柄と同様に当選役を構成する図柄組み合わせに含まれる図柄であり、当選役を構成しない図柄という意味ではなく、「ブランク」を含む当選役を構成する図柄組み合わせとしては、例えば、「スイカＢ・リプレイＡ・ブランク」で再遊技０２となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

【０４３５】

次に、図８２～図８５は、第３実施形態における図柄組み合わせ一覧１～３である。第３実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、いずれか一の図柄組み合わせが有効ライン（前述した１ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が３つ揃うよう構成されている）。また、第３実施形態においては、第１種ＢＢ役（いわゆる第１種特別役物に係る役物連続作動装置であるが、以下、単にＢＢ役と呼ぶことがある）となる図柄組み合わせして、１種ＢＢ‐Ａ（ＲＢ－Ａを連続作動させ、２６４枚を超える払出で終了）となる「羊・羊・羊」と、１種ＢＢ‐Ｂ（ＲＢ－Ｂを連続作動させ、１３２枚を超える払出で終了）となる「黒セブン・黒セブン・黒セブン」と、１種ＢＢ‐Ｃ（ＲＢ－Ｂを連続作動させ、１３２枚を超える払出で終了）となる「白セブン・白セブン・白セブン」との３つの図柄組み合わせを有している。尚、第３実施形態においては、第１種ＢＢ役が入賞し、ＢＢが実行された（役物が作動した）場合には、当該ＢＢ実行中においては、ＢＢ中のすべてのゲームにおいて、１つの抽選テーブルを参照して、役物以外の当選役（小役、再遊技役）を抽選するよう構成されている（１回のＢＢの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールＪＡＣＩＮタイプと呼ぶことがある）。尚、第１種ＢＢ役の形式に関しては、これには限定されず、１回のＢＢの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。また、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である場合に１４番～１６番に対応する再遊技０４となる図柄組み合わせが停止表示されると、ＲＴ０に移行するよう構成されている（ＲＴ状態の詳細については後述する）。尚、「ＲＴ１」よりも「ＲＴ０」の方が遊技者に不利なＲＴ状態であるため、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行することを転落すると称することがある。また、１７番に対応する再遊技０５となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の下段に「黒セブン」が停止表示され得ることとなり、１８番に対応する再遊技０５となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の下段に「白セブン

」が停止表示され得ることとなる（詳細は後述することとする）。また、後述する「入賞‐Ａ１」～「入賞‐Ａ６」の条件装置である押し順ベルが当選した場合には、遊技者にとって最も有利な押し順にてリールを停止させると、２１番～２７番に対応する「入賞０１」～「入賞０３」となる図柄組み合わせが停止表示され、１１枚の遊技メダルが払い出される一方、遊技者にとって最も有利な押し順とは異なる押し順にてリールを停止させると、３９番～５６番に対応する「入賞０８」～「入賞１１」となる図柄組み合わせが停止表示され、１枚の遊技メダルが払い出されることとなる。尚、同図における「‐」はいずれの図柄が停止表示されてもよい旨を示しており、例えば、２３番に対応する「ベル・‐・ベル」は左リールＭ５１及び右リールＭ５３の有効ライン上にベルが停止表示されれば中リールＭ５２の有効ライン上にはどの図柄が停止表示されても１１枚の遊技メダルが獲得できる。また、３９番～５６番に対応する「入賞０８」～「入賞１１」は、「非ＲＴ」へ移行し得る図柄組み合わせ（押し順ベル溢し目やベル溢し役と称することがある）であり、ＲＴ状態が「ＲＴ０」、「ＲＴ１」、「ＲＴ３」又は「ＲＴ４」である場合に、「入賞０８」～「入賞１１」となる図柄組み合わせが停止表示されると「非ＲＴ」へ移行する。

【０４３６】

図８５の６８番に対応する「再遊技０６」は、ＲＴ１へ移行（昇格）し得る図柄組み合わせであり、ＲＴ状態が「ＲＴ０」や「ＲＴ４」である場合に、「再遊技０６」となる図柄組み合わせが停止表示されると「ＲＴ１」へ移行（昇格）する。また、６９番に対応する「再遊技０７」は、「ＲＴ４」へ移行し得る図柄組み合わせであり、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である場合に、「再遊技０７」となる図柄組み合わせが停止表示されると「ＲＴ４」へ移行する。

【０４３７】

次に、図８６は、第３実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。第３実施形態においては、再遊技役は再遊技‐Ａ～再遊技‐Ｄ３（当選番号１～６）と再遊技‐Ｅ１～Ｅ３（当選番号２８～３０）と再遊技‐Ｆ１～Ｆ３（当選番号３１～３３）とが、設けられており、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、第３実施形態においては、最も右の列である「条件装置」の項目に図示されているように、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて複数種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の条件装置のうち同一の当選番号となる条件装置を纏めて、右から３番目の列である「条件装置（名称）」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号１に対応する条件装置である「再遊技‐Ａ」においては、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」の３種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されている。尚、「条件装置（名称）」を単に条件装置を称することがある。また、「再遊技０１」等の再遊技に関する条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞０１」等の入賞することで遊技メダルが払い出される条件装置を小役と称することがあり、「１種ＢＢ‐Ａ」等の停止表示されることによりＢＢが開始することとなる条件装置をＢＢ役と称することがある。また、当選番号２１～２３及び２５～２７に当選した場合には、ＢＢ役と小役とが重複して当選することとなり、そのような場合には、当選した小役に対応する図柄が停止表示し得る位置にて左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３を操作するとＢＢ役に対応する図柄が停止表示せずに小役に対応する図柄が停止表示する一方、小役に対応する図柄が停止表示しない（引き込めない）位置にて左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せずにＢＢ役に対応する図柄が停止表示するよう構成されている。具体的には、例えば、当選番号２１の条件装置である「１種ＢＢ‐Ｂ＋入賞‐Ｃ」に当選した場合には、「入賞１２」又は「入賞１３」であるチェリーと、「１種ＢＢ‐Ｂ」である黒セブンとのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リールＭ５１→中リールＭ５２→右リールＭ５３の順番にリ

ールを停止させる場合において、（１）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号０～４番（図８１のリール配列を参照）が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「入賞１２」に対応する図柄番号４番が停止し、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止位置に拘らず、「入賞１２」が停止表示される。（２）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号５～１２番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「入賞１３」に対応する図柄番号６番、１１番、又は１６番が停止し、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止位置に拘らず、「入賞１３」が停止表示される。（３‐１）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号１３～１９番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１７番又は１９番が停止する。（３‐２）第２停止にて中リールＭ５２の中段に図柄番号１４～１８番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンＤ４２を操作した場合には、中リールＭ５２の中段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１８番が停止し、その後、第３停止にて右リールＭ５３の下段に図柄番号１３～１７番が位置している操作タイミングにて右停止ボタンＤ４３を操作した場合には、右リールＭ５３の下段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１７番が停止し、ＢＢ役が停止表示されることとなる。（３‐３）第２停止にて中リールＭ５２の中段に図柄番号１９～１３番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンＤ４２を操作した場合には、中リールＭ５２の中段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１８番が停止できず、いずれの条件装置も停止表示されないこととなる。

【０４３８】

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

【０４３９】

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

遊技０２」又は「再遊技０３」が停止表示され、第１停止リールを中リールＭ５２又は右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が「非ＲＴ」、「ＲＴ１」又は「ＲＴ３」から「ＲＴ０」に移行し得る「再遊技０４」が停止表示される。また、当選番号５に対応する「ＲＴ維持ＲＰ＊１＊（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを中リールＭ５２とした場合には、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０３」が停止表示され、第１停止リールを左リールＭ５１又は右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が「非ＲＴ」、「ＲＴ１」又は「ＲＴ３」から「ＲＴ０」に移行し得る「再遊技０４」が停止表示される。また、当選番号６に対応する「ＲＴ維持ＲＰ＊＊１（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」又は「再遊技０３」が停止表示され、第１停止リールを左リールＭ５１又は中リールＭ５２とした場合には、ＲＴ状態が「非ＲＴ」、「ＲＴ１」又は「ＲＴ３」から「ＲＴ０」に移行し得る「再遊技０４」が停止表示される。

【０４４０】

また、当選番号７～１２及び３５～４０に対応する、「押し順ベル１２３」～「押し順ベル３２１」は、リール停止順を６択のいずれとするかによって入賞する小役が相違し得る条件装置であり、例えば、「左リールＭ５１：１、中リールＭ５２：２、右リールＭ５３：３」となっており「１２３」の場合「左リールＭ５１→中リールＭ５２→右リールＭ５３」の押し順で停止させるという意味であり、例えば、「入賞Ａ‐１」（当選番号７）の場合には、「１２３」＝「左→中→右」の順に停止させる（押し順に正解する）と最大獲得枚数である１１枚の遊技メダルが獲得できる「入賞０１」となる図柄組み合わせが停止表示することとなる。尚、「押し順ベル１２３」の「１２３」等はその当選番号における最大獲得枚数を獲得可能な押し順（リール停止順）を示している。尚、最大獲得枚数を獲得可能な押し順以外の押し順にてリールを停止させた場合には、即ち、押し順に正解できないと１枚の払出となるよう構成されており、このように構成することで、「ＡＴ中状態」等のＡＴに関する状態にて再遊技役の押し順やベルの押し順をナビ（押し順表示装置Ｄ２７０にて最高利益となる押し順を表示）し、「通常遊技状態」等のＡＴに関する状態には押し順をナビしないという遊技者の利益率が異なる複数の遊技状態を創出することができる。尚、ＡＴに関する状態については後述する。

【０４４１】

また、当選番号１３に対応する、「共通ベル」は、入賞０４～入賞０７のいずれが停止しても最大獲得枚数である１１枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、押し順に拘らず最大利益が獲得できる条件装置であり、押し順不問ベルと称することがある。また、当選番号１５に対応する、「スイカＡ」は、平行ラインにスイカ（スイカＡとスイカＢのいずれか）が３つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図８４における６０番の入賞１４は各リール中段にスイカＡが３つ揃いすることとなる。また、当選番号１６に対応する、「スイカＢ」は、斜めラインにスイカ（スイカＡとスイカＢのいずれか）が３つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図８４における６６番の入賞１６は左リールＭ５１上段にスイカＢ、中リールＭ５２中段にスイカＢ、右リールＭ５３下段にスイカＡのように、斜め右下がりにスイカが３つ揃いすることとなる。また、当選番号１７に対応する、「ＢＢ中弱レア小役（斜めベル揃い）」は、有効ライン上にベルが３つ揃いし得る条件装置であり、詳細は後述するが、ＢＢ中に当選することによってＡＴ上乗せ抽選が実行される条件装置である。また、当選番号１８に対応する、「ＢＢ中強レア小役（Ｖ字ベル揃い）」は、左リールＭ５１上段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３上段にベルが停止表示され得る条件装置であり、詳細は後述するが、ＢＢ中に当選することによってＡＴ上乗せ抽選が実行される条件装置である。

【０４４２】

また、当選番号２８に対応する「ＲＴ昇格ＲＰ１＊＊（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを中リールＭ５２又は右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」が停止表示され、第１停止リールを左リールＭ５１とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ０」又は「ＲＴ４」から「ＲＴ１」に移行し得る「再遊技０６」が停止表示される。また、当選番号２９に対応する「ＲＴ昇格ＲＰ＊１＊（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを左リールＭ５１又は右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」又は「再遊技０２」が停止表示され、第１停止リールを中リールＭ５２とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ０」又は「ＲＴ４」から「ＲＴ１」に移行し得る「再遊技０６」が停止表示される。また、当選番号３０に対応する「ＲＴ昇格ＲＰ＊＊１（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを左リールＭ５１又は中リールＭ５２とした場合には、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」、「再遊技０２」又は「再遊技０３」が停止表示され、第１停止リールを右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ０」又は「ＲＴ４」から「ＲＴ１」に移行し得る「再遊技０６」が停止表示される。

【０４４３】

また、当選番号３１に対応する「特化用移行ＲＰ１＊＊（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを中リールＭ５２又は右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」が停止表示され、第１停止リールを左リールＭ５１とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ１」から「ＲＴ４」に移行し得る「再遊技０７」が停止表示される。また、当選番号３２に対応する「特化用移行ＲＰ＊１＊（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを左リールＭ５１又は右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」又は「再遊技０２」が停止表示され、第１停止リールを中リールＭ５２とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ１」から「ＲＴ４」に移行し得る「再遊技０７」が停止表示される。また、当選番号３３に対応する「特化用移行ＲＰ＊＊１（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを左リールＭ５１又は中リールＭ５２とした場合には、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」、「再遊技０２」又は「再遊技０３」が停止表示され、第１停止リールを右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ１」から「ＲＴ４」に移行し得る「再遊技０７」が停止表示される。

【０４４４】

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

【０４４５】

次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、０～２４までの数値が当選番号毎に振り

分けられている。第３実施形態においては、再遊技役と小役とが含まれない当選番号（ハズレに対応する当選番号０とボーナスに対応する当選番号１９・２０・２４）は入賞・再遊技当選情報を０とし、再遊技役又は小役が含まれる当選番号に対して１～２４の入賞・再遊技当選情報を条件装置毎に振り分けている。入賞・再遊技当選情報を主制御基板Ｍが記憶することによっていずれの再遊技役又は小役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、入賞・再遊技当選情報の詳細については後述する。

【０４４６】

次に、「演出グループ番号」の項目には、０～１３までの数値が当選番号毎に振り分けられている。演出グループ番号を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信することによって、副制御基板Ｓ側が実行する演出を決定することができるよう構成されている。尚、演出グループ番号の詳細については後述する。

【０４４７】

次に、「出玉グループ番号」の項目には、０～１７までの数値が当選番号毎に振り分けられている。出玉グループ番号を主制御基板Ｍが記憶し、当該記憶した出玉グループ番号をＡＴに関する抽選（例えば、ＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ抽選）を実行する際に使用することにより、ＡＴに関する抽選処理を実行するためのプログラム、データ容量を削減することができる。尚、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選してもＡＴ抽選及びＡＴ上乗せ抽選は実行されない。一方、出玉グループ番号が０でない条件装置が当選した場合には、ＡＴ抽選又はＡＴ上乗せ抽選が実行され得ることとなる。尚、出玉グループ番号の詳細については後述する。また、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選した場合にも、ＡＴ抽選又はＡＴ上乗せ抽選が実行され得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選してＡＴ抽選又はＡＴ上乗せ抽選が実行された場合には、当該抽選結果がかならずハズレ（非当選）となるよう構成することが好適である。

【０４４８】

次に、図８６は、第３実施形態における小役、再遊技役に関する当選番号（条件装置番号、当選役とも称す）及びボーナス（ＢＢ、ＢＢ役とも称す）が役抽選手段により決定される抽選確率（当選率とも称する）を示す一覧である。同図においては、当選番号の当選率を図示している。

【０４４９】

まず、ＢＢ未作動時である「ＲＴ０」、「ＲＴ１」、「ＲＴ２」、「ＲＴ３」、「ＲＴ４」及び「非ＲＴ」における抽選確率について詳述する。第３実施形態においては、ＲＴ状態によって当選役（特に、再遊技役）の出現率（抽選確率）が相違し得るよう構成されており、「再遊技役」（すべての再遊技役を合計した出現率）は「ＲＴ１」の場合においてその他のＲＴ状態よりも出現率が高くなっている。また、当選番号４～６にて停止表示し得る「再遊技０４」（いわゆる転落再遊技役であり、「ＲＴ１」であり且つボーナスが当選していない状況下において当該再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示されると、以降「ＲＴ０」に移行することとなる）は、「ＲＴ１」で当選（出現）し易く、「ＲＴ０」、「ＲＴ２」及び「ＲＴ３」では、「ＲＴ１」よりも出現しにくく、「ＲＴ４」では、全く出現しないように構成されている。尚、「ＲＴ０」及び「ＲＴ２」においては、当選番号４～６にて停止表示し得る「再遊技０４」が出現し得ることとなるが、「再遊技０４」が停止表示されてもＲＴ状態は移行しない。尚、「ＲＴ１」において「再遊技０４」が停止表示された場合には、「ＲＴ０」に移行した、即ち、ＲＴ状態が転落した旨を報知する演出である転落演出（例えば、演出表示装置Ｓ４０に「残念」と表示）を実行し、「ＲＴ２」において「再遊技０４」が停止表示された場合には、転落演出を実行しないよう構成してもよい。そのように構成することにより、「再遊技０４」が停止表示されたにも拘らず、転落演出が実行されなかったことにより、ＢＢに当選していることを認識することができ、遊技の興趣性を高めることができる。尚、そのように構成した場合には、「再遊技０４」が停止表示されたことにより出力される効果音と「再遊技０４」以外の再遊技役（例えば、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」）が停止表示されたことにより出力され

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

【０４５０】

また、「ＲＴ２」である状況においては、ＢＢに当選しており、且つ、ＢＢが未作動である状況であるため、当選番号２０及び２４のＢＢ役（小役とは重複していない単独のＢＢ役であり、単独ＢＢ役、単独ＢＢと称することがある）に当選した場合には、ＢＢ役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「ＲＴ２」であり、且つ、１種ＢＢ‐Ａに当選している（持ち越している）状況下、当選番号２４の「１種ＢＢ‐Ｃ」に当選した場合には、当該当選番号２４に係る１種ＢＢ‐Ｃは無効となる。即ち、当選番号０の「ハズレ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している１種ＢＢ‐Ａは当選している状態が継続される。また、「ＲＴ２」である状況においては、ＢＢに当選しており、且つ、ＢＢが未作動である状況であるため、当選番号２１～２３及び当選番号２５～２７の小役とＢＢ役とが重複している条件装置に当選した場合には、ＢＢ役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「ＲＴ２」であり、且つ、１種ＢＢ‐Ａに当選している（持ち越している）状況下、当選番号２１の「１種ＢＢ‐Ｂ＋入賞Ｃ」に当選した場合には、当該当選番号２１に係る１種ＢＢ‐Ｂは無効となり、入賞Ｃのみが有効となる。即ち、当選番号１４の「入賞‐Ｃ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している１種ＢＢ‐Ａは当選している状態が継続される。尚、ボーナスとの重複は小役に限られるものでなく、再遊技役の一部とで重複していても良い。例えば、当選番号４～６の再遊技役の一部でボーナスと重複しても良い。このように、ボーナスがＲＴ移行リプレイ（ＲＴ状態が移行し得る再遊技役

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

【０４５１】

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

【０４５２】

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

【０４５３】

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

【０４５４】

また、図８７の下側の図は、設定値が１である場合の小役出現率を例示しており、共通ベル（当選番号１３）においては、ＲＴ状態に拘らず出現率が一律となっているが、同図下段に示すように、共通ベルの出現率は設定値（本例では、６段階）によって相違するよう構成されている。具体的には、設定１における置数が３２０４、設定２における置数が３４０４、設定３における置数が３６０４、設定４における置数が３９０４、設定５における置数が４２０４、設定６における置数が４５０４、となっており、設定値が高くなる程出現率が高くなるよう構成されている。このように構成することにより、例えば、遊技者が共通ベルの出現回数（当選回数）を計測しながら遊技を進行した場合、共通ベルに頻

繁に当選することにより、遊技している遊技機に係る設定値が相対的に高い設定値であることに期待を抱きながら遊技を進行することができる。また、設定値が高くなるほど１遊技当たりにおける期待値が高くなり、設定値が高くなるほど出玉率が高くなるように構成されている。なお、共通ベルの出現率は設定値によって相違するよう構成されているが、当該共通ベルの当選によっては、後述するＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ抽選、及び、高確率状態移行抽選は実行されないので、ＡＴに関する状態の移行抽選（ＡＴに関する抽選とも称する。）には影響を及ぼさないよう構成されている。

【０４５５】

次に、図８８のブロック図を参照しながら、第３実施形態に係る回胴式遊技機Ｐの電気的な概略構成を説明する。はじめに、第３実施形態に係る回胴式遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板Ｍを中心として、副制御基板Ｓ、扉基板Ｄ、回胴基板Ｋ、電源基板Ｅ、中継基板ＩＮ、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０等がデータをやり取り可能に接続されて構成されている。尚、図中の実線部がデータのやり取りに関する動きを示したものであり、図中の破線部が電源供給ルートを示したものである。尚、電源供給ルートはこれに限られたものではなく、例えば電源基板Ｅから主制御基板を介さずに中継基板ＩＮや扉基板Ｄに電源を供給しても良い。

【０４５６】

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

【０４５７】

また、副制御基板（副制御手段、副基板、サブ制御手段、サブ基板、副遊技部と称することがある）Ｓにも、前述した主制御基板Ｍと同様に、副制御チップＳＣが搭載されており、副制御チップＳＣには、ＣＰＵＳＣ１００や、ＲＯＭ、ＲＡＭ等が設けられていて、バスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて構成されている。また、副制御基板Ｓには、各種ＬＥＤランプＳ１０、スピーカＳ２０、演出表示装置Ｓ４０、回胴バックライト（バックランプとも称する）Ｓ３０等が接続されている。ここで回胴バックライトＳ３０とは、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３夫々の内部に設けられ、リールの表面に描かれた図柄を裏側から照らすライトである。副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから受け取った制御コマンドを解析して、各種ＬＥＤランプＳ１０、スピーカＳ２０、演出表示装置Ｓ４０、回胴バックライトＳ３０等にそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。

【０４５８】

扉基板Ｄには、前述した投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓ、回転しているリールＭ５０を停止するための停止ボタンＤ４０、リールＭ５０の回転を開始するためのスタートレバーＤ５０、貯留されている遊技メダル（クレジット）や投入された遊技メダルを払い出して遊技を終了するための精算ボタンＤ６０、遊技の状態を表示する各種の表示パネルＤ７０｛不図示であるが、前述した、投入数表示灯Ｄ２１０、操作状態表示灯Ｄ１８０、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０は、クレジット数表示装置Ｄ２００、有利区間表示器ＹＨ、等の表示装置の集合体｝、前扉の開閉判定やエラーの解除や設定値の変更を実行するための扉スイッチＤ８０、投入された後に適合しないと判断された遊技メダル（又は、その他の異物）を放出口Ｄ２４０に払い戻すためのブロッカＤ１００等が接続されている。また

、この扉基板Ｄは、前述した主制御基板Ｍとデータをやり取り可能に接続されている。このため、前扉ＤＵに設けられたスタートレバーＤ５０や、停止ボタンＤ４０、精算ボタンＤ６０等を操作すると、扉基板Ｄを介して、操作に係る信号が主制御基板Ｍに供給されるようになっている。また、投入受付センサＤ１０ｓが遊技メダルの通過を検出した信号も、扉基板Ｄを介して主制御基板Ｍに供給される。

【０４５９】

また、回胴基板Ｋには、リールＭ５０を回転させるための回胴モータＫ１０と、リールＭ５０の回転位置を検出するための回胴センサＫ２０等が接続されている。回胴基板Ｋは、当該回胴センサＫ２０によって、リールＭ５０の回転位置を検出しながら回胴モータＫ１０を駆動することにより、リールＭ５０を、決定された停止位置で停止させることが可能となっている。また、第３実施形態の回胴式遊技機においては、回胴モータＫ１０には、所謂ステップモータ（ステッピングモータ）が使用されている。尚、ステップモータは、リールＭ５０が１回転するステップ数として、４８０ステップが設定されている。また、各リール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）には略均一の大きさで所定数（例えば、２０個）の図柄が設定されており、１図柄分に相当するステップ数としては、２４ステップ（＝４８０／２０）が設定されている。尚、ステップ数、リール１周あたりの図柄の数は変更しても何ら問題ない。

【０４６０】

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

【０４６１】

これら各種制御基板、及び基板で消費される電力は、電源基板Ｅ（電源スイッチＥ１０により電源供給の有無を制御する基板）から供給されている。図８８では、電源基板Ｅから電力が供給される様子を破線の矢印で表している。図示されているように、主制御基板Ｍおよび副制御基板Ｓには、電源基板Ｅから電力が直接供給されており、各種基板（扉基板Ｄ、回胴基板Ｋ、中継基板ＩＮ）には、主制御基板Ｍを介して電力が供給されている。電源基板Ｅには所定量（例えば、１００Ｖ）の交流電圧が供給されており、この電力を規定電圧の直流電圧に変換した後、夫々の制御基板及び基板に供給している。

【０４６２】

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

【０４６３】

次に、図８９～図１１１は、第３実施形態における、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したフローチャートである。

【０４６４】

尚、フローチャートは主に、処理ステップ（長方形にて図示）、判断（ひし形にて図示）、流れ線（矢印）、開始・終了・復帰等を示す端子（角丸長方形にて図示）によって構成されている。また、処理ステップの内、別のフローチャートにて詳細を図示している場合、当該別のフローチャートを参照するものをサブルーチン（左右の線が二重線である長方形にて図示）として図示している。ここで、遊技機の開発段階においては、スペック違

いの遊技機を同時に開発することも行われているが、本例においては、メイン側の処理内に、スペック違いの遊技機で実行するサブルーチン（通常は使用しないサブルーチン）を残さないよう構成しており、ノイズや不正行為によって、通常時には実行されない未使用サブルーチンに係る処理が実行されることを防止している。

【０４６５】

まず、図８９は、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。まず、ステップ１０００で、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後、ステップ１００２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、タイマ割り込みをセットする（ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ１００４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、主制御チップＣの機能設定としてシリアル通信の設定（速度、データの長さ、データ送信方法の設定）等を実行する。次に、ステップ１００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ１００８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域をチェックし（例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵ＲＡＭＣ１２０に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ１０１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定キースイッチＭ２０のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ１０１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定キースイッチＭ２０がオフであるか否かを判定する。

【０４６６】

ステップ１０１４でＹｅｓの場合、ステップ１０１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ１９０４でオンとなる）及び全ＲＡＭのチェックサム状態（ステップ１００６でのチェック結果）を参照し、ＲＡＭ内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ１０１６でＹｅｓの場合、ステップ１０２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１０１８にて決定された初期化範囲で、ＲＡＭ領域の初期化を実行する。次に、ステップ１０２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、電源断時の処理（ステップ１９０２）にて保存したスタックポインタに係るデータに基づき、スタックポインタを復帰する。次に、ステップ１０３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内を参照し、ＲＡＭ領域内の設定値に係るデータは正常範囲内（本例では、０～５）であるか否かを判定する。ステップ１０３６でＹｅｓの場合、ステップ１０３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ１０４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１００２にてセットしたタイマ割り込みを開始する。次に、ステップ１０４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、電源断処理済みフラグをオフにし、復帰したスタックポインタに従い電源断時の処理に復帰する。

【０４６７】

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

【０４６８】

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

【０４６９】

また、ステップ１０１４でＮｏの場合、ステップ１０２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ１９０４でオンとなる）及び全ＲＡＭのチェックサム状態（ステップ１００６でのチェック結果）を参照し、ＲＡＭ内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ１０２８でＹｅｓの場合、ステップ１０３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１０３４に移行する。ＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみには限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間＋待機区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出及び表示することができることとなる。また、有利区間比率の算出処理は、単位遊技が終了するタイミングで算出するよう構成されている。また、有利区間比率は、遊技機の電源が投入されると表示される（例えば、４桁の７セグメントディスプレイに表示される）。具体的な表示態様としては、「有利区間比率→６０００ゲームあたりの連続役物比率→６０００ゲームあたりの役物比率→累積の連続役物比率→累積の役物比率」の順に５秒間隔で繰り返し表示される。尚、連続役物比率とは「ＲＢが作動している状態での払出し数／総払出し数」であり、役物比率とは「ＲＢ、ＣＢ、又はＳＢが作動している状態での払出し数／総払出し数」である。他方、ステップ１０２８でＮｏの場合、ステップ１０３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１０３４に移行する。次に、ステップ１０３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１０３０又はステップ１０３２にて決定された初期化範囲で、ＲＡＭ領域の初期化を実行する。次に、ステップ１１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

【０４７０】

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

【０４７１】

次に、図９０は、図８９におけるステップ１１００のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ１１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ１１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ１１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、０～５）ではないか否かを判定する。尚、設定値（設定値データ）を１～６で管理していた場合、ＲＡＭの初期化を実行し設定値が「０」となったときに「１」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値（設定値データ）の正常範囲を０～５として管理することにより、ＲＡＭの初期化を実行した後の設定値（設定値データ）の補正処理（ステップ１１０６及びステップ１１０８の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ１１０６でＹｅｓの場合、ステップ１１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば

、０＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ１１１０に移行する。他方、ステップ１１０６でＮｏの場合にもステップ１１１０に移行する。次に、ステップ１１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー表示ＬＥＤ（例えば、払出数表示装置Ｄ２７０）に設定変更装置作動中である旨（例えば、全セグメントを点灯させる「８８」）を表示し、設定表示ＬＥＤ（不図示）に設定値を表示（設定値に係る表示はＲＡＭ内で保持している設定値（設定値データ）に１を加算した数値となっている）し、ステップ１１１２に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置Ｄ２７０は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、７セグＬＥＤの一部に故障が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置Ｄ２７０に７セグメントを全点灯「８８」させることにより、７セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値の表示に係る構成として、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に１を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のＲＡＭの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ１１１０の処理を実行した後、副制御基板Ｓ側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【０４７２】

次に、ステップ１１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定／リセットボタンＭ３０がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ１１１２でＹｅｓの場合、ステップ１１１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の設定値（設定値データ）に１を加算し（加算した結果設定値（設定値データ）が５を超過した場合には、設定値（設定値データ）は０となる）、ステップ１１１６に移行する。尚、ステップ１１１２でＮｏの場合にも、ステップ１１１６に移行する。次に、ステップ１１１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタートレバーＤ５０がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ１１１６でＮｏの場合には、ステップ１１１２に移行し、ステップ１１１２～ステップ１１１６の処理をループする。ステップ１１１６でＹｅｓの場合、ステップ１１１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定キースイッチＭ２０がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ１１１８でＮｏの場合には、ステップ１１１８の処理をループする。他方、ステップ１１１８でＹｅｓの場合、ステップ１１２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー表示ＬＥＤ（不図示）に設定変更装置の作動が終了した旨を表示し、設定表示ＬＥＤ（不図示）の設定値（設定値データ）の表示を消去する。次に、ステップ１１２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＲＴ状態を「非ＲＴ」に決定する。尚、「非ＲＴ」とはＲＡＭクリア実行後に移行することとなるＲＴ状態であり、「非ＲＴ」である状況にて、押し順ベルの溢し目が停止表示されることにより「ＲＴ０」に移行することとなる（ＲＴ状態の移行については詳述することとする）。次に、ステップ１１２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「低確率状態」に決定する。次に、ステップ１１２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を通常区間に決定する。次に、ステップ１１２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間表示器ＹＨを消灯し（電源断の時点で消灯しており新たに点灯せずに消灯を維持する）、ステップ１２００の遊技進行制御処理に移行する。このように、第３実施形態においては、設定変更装置制御処理が実行された場合、換言すると、ＲＡＭクリアが実行された場合には、ＲＴ状態が「非ＲＴ」、ＡＴに関する状態が「低確率状態」、遊技区間が「通常区間」となるよう構成されている。

【０４７３】

ここで、ステップ１１２２、ステップ１１２４、ステップ１１２６及びステップ１１２８の処理を、前述した図８９のステップ１０３４の処理（決定された初期化範囲でＲＡＭの初期化を実行する処理）によって実行するよう構成してもよい。具体的には、ステップ１０３４の処理として、（１）ＲＴ状態を管理するアドレス（記憶領域）に「０」（「非

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

【０４７４】

次に、図９１は、図８９におけるステップ１３００の（及び他のフローチャートにおいて呼び出された）サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ１３０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込みを禁止する（以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない）。次に、ステップ１３０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次に、ステップ１３０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、出力ポート（本例では、０～６であり、各種ＬＥＤへの表示出力や各種モータへの駆動出力）をオフにする。次に、ステップ１３０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次のポート出力アドレスをセットする（この繰り返しにより、各種ＬＥＤへの表示出力や各種モータへの駆動出力が順次停止される）。次に、ステップ１３１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、各出力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ１３１０でＹｅｓの場合には、ステップ１３１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされているエラー表示を実行し（本処理を実行する際には何らかのエラーが発生している）、当該処理の実行を繰り返し、電源電圧が低下することでリセット信号が入力されて終了する。（即ち、無限ループに突入するので、復帰を促す一切の操作を受け付けない）。尚、ステップ１３１０でＮｏの場合には、ステップ１３０６に移行する。尚、ステップ１３０６～ステップ１３１０の処理は、ＬＥＤ・モータへの出力をクリアする処理である（但し、外部出力信号はクリアしないので、エラーに関する情報やエラー発生時における遊技進行状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である）。

【０４７５】

次に、図９２は、図９０におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（１枚目）のフローチャートである。まず、ステップ１２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ１２０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに必要なＲＡＭ領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。尚、ステップ１２０３は、前回の遊技で使用したデータ｛例えば、条件装置番号（当選番号）、演出グループ番号、指示情報｝をクリアするためのデータ（ＲＡＭのアドレスをクリアするための「０」のデータ）をＲＡＭにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ１２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおけるＲＴ状態（例えば、「ＲＴ０」等）をセットする（図１０７のステップ１７０４で決定したＲＴ状態をセットする）。なお、設

定変更後（ＲＡＭクリア後）の最初の遊技におけるＲＴ状態は、「非ＲＴ」である。次に、ステップ１２０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０４でセットしたＲＴ状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。尚、ＲＴ状態をセットする処理は、図１０７のステップ１７０４にて実行してもよい。また、ステップ１７０４にてＲＴ状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしても良い。また、ＲＴ状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみＲＴ状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ１２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおけるＡＴに関する状態（例えば、「ＡＴ中状態」等）をセットする（図９６のステップ１４１６、ステップ１４２８、図９７のステップ１８０６、ステップ１８１２、ステップ１８１８、ステップ１８３０、ステップ１８３６、図９８のステップ１８４４、ステップ１８４８、ステップ１８５４、ステップ１８６０、図９９のステップ１４４４、ステップ１８７２、図１０１のステップ３００６、ステップ３０１２、ステップ３０１４で決定したＡＴに関する状態をセットする）。なお、設定変更後（ＲＡＭクリア後）の最初の遊技におけるＡＴに関する状態は、「低確率状態」である。次に、ステップ１２０７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０６でセットしたＡＴに関する状態に関するコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットする。また、ＡＴに関する状態をセットする処理は、前述した各ステップで実行してもよい。また、ＡＴに関する状態を副制御基板Ｓ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみＡＴに関する状態を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ１２０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおける遊技区間（例えば、「有利区間」等）をセットする（図１１１のステップ３５０４、ステップ３５１０、ステップ３５１２、ステップ３５２８、ステップ３５３２で決定した遊技区間をセットする）。なお、設定変更後（ＲＡＭクリア後）の最初の遊技における遊技区間は、「通常区間」である。次に、ステップ１２０８‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０８でセットした遊技区間に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ１２０９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル払出装置Ｈが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Ｈから溢れ出たメダルを格納するサブタンク（不図示）を備え、サブタンクに設けられた複数の満杯検知センサによる電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ１２０９でＹｅｓの場合、ステップ１２１８に移行する。

【０４７６】

他方、ステップ１２０９でＮｏの場合、ステップ１２１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、ＲＡＭ領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１２１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を７セグＬＥＤ（例えば、貯留表示ＬＥＤ又は獲得枚数ＬＥＤ）で実行する。次に、ステップ１２１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーが解除されたか否か（例えば、サブタンクによる電流が非導通、且つ、設定／リセットボタンＭ３０が押下されたか否か）を判定する。ステップ１２１４でＹｅｓの場合、ステップ１２１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーフラグをオフにし（例えば、ＲＡＭ領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ１２１８に移行する。他方、ステップ１２１４でＮｏの場合には、ステップ１２１２に移行する。次に、ステップ１２１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル投入受付を許可し（再遊技役の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる）、次の処理（ステップ１２２０の処理）に移行する。ここで、ステップ１２１８では、ブロッカＤ１００のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、５０枚）未満であることを条件として、ブロッカＤ１００のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロッカＤ１００のオン処理を実行しない。一方、前回遊技

で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロッカＤ１００のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「ＲＴ１」等のＲＴ状態よりも再遊技役の当選確率の高いＲＴ状態（例えば、「ＲＴ１」）に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にベルーベルーベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。

【０４７７】

次に、図９２は、図９０におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。まず、ステップ１２２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルがベットされていない、且つ、クレジットが存在していないか否かを判定する。ステップ１２２０でＹｅｓの場合、ステップ１２２１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定表示条件を充足している（例えば、扉スイッチＤ８０、設定キースイッチＭ２０がすべてオンとなると当該条件を充足する）か否かを判定する。ステップ１２２１でＹｅｓの場合、ステップ１２２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定表示ＬＥＤ（不図示だが、払出数表示装置Ｄ２７０、クレジット数表示装置Ｄ２００、投入数表示灯Ｄ２１０としてもよい）に設定値（設定値データ）を表示し（設定確認モードに移行し）、設定キースイッチＭ２０がオフとなったことを条件にステップ１２２１に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板Ｓ側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ１２２０又はステップ１２２１でＮｏの場合、ステップ１２２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ１２２５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ１２２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ブロッカＤ１００がオンか否かを判定する。ステップ１２２６でＹｅｓの場合、ステップ１２２７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンであるか否かを判定する（第３実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを２つ有しており、第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンとなると、遊技メダルを１枚受け付けたと判定する）。ステップ１２２７でＹｅｓの場合、ステップ１２３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓがオフであるか否かを判定する（第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンとなった後、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓがオフとなると、受け付けた１枚の遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過したと判定する）。ステップ１２３０でＹｅｓの場合、ステップ１２３１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、１枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ１２３１の後、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットが上限数（本例では、５０）、且つ、ベット数が最大数（本例では、３）であるか否かを判定し、Ｙｅｓと判定した場合にはブロッカＤ１００をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ１２３０でＮｏの場合には、ステップ１２３０の処理を繰り返し、ステップ１２２６またはステップ１２２７でＮｏの場合には、ステップ１２３２に移行する。

【０４７８】

次に、ステップ１２３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、精算ボタンＤ６０の操作があったか否かを判定する。ステップ１２３２でＹｅｓの場合、ステップ１２３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットの残り枚数又はベットされている遊技メダルが存在するか否かを判定する。ステップ１２３３でＹｅｓの場合、ステップ１２３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグ（ＲＡＭ領域内のフラグであり、ホッパモータＨ８０を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル１枚

の払出を実行する。次に、ステップ１２３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンであるか否かを判定する（第３実施形態においてはメダルの払出を検出するための払出センサを２つ有しており、第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなると、遊技メダル１枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ１２３６でＹｅｓの場合、ステップ１２４７に移行する。ここで、フローチャート上には明記してはいないが、前回遊技が再遊技役であった場合にはクレジットの残り枚数のみが精算の対象となる。

【０４７９】

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

【０４８０】

次に、ステップ１２４７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなった後、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフとなると、払出動作が行われていた１枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ１２４７でＹｅｓの場合、ステップ１２４８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ１２３３に移行する。尚、ステップ１２４１又はステップ１２４７でＮｏの場合には、ステップ１２３６に移行する。

【０４８１】

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

【０４８２】

次に、図９４は、図９０におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。まず、ステップ３６００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、内部抽選実行処理を実行する。次に、ステップ１４００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、ＡＴ状態移行制御処理を実行する。次に

、ステップ１４５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、条件装置番号管理処理を実行する。次に、ステップ１２５９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態はＡＴ上乗せ抽選可能な状態であるか否かを判定する。ここで、第３実施形態に係るＡＴ上乗せ抽選を実行可能なＡＴに関する状態は、「ＡＴ中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利ＢＢ状態」となっており、「有利ＢＢ内部中遊技」においては、ＡＴカウンタ値が０より大きい状態となり得るがＡＴ上乗せ抽選は実行しないよう構成されている。これは、「有利ＢＢ内部中遊技」において、遊技者が敢えてＢＢの図柄組合せを揃えさせないことの方が、遊技者にとって有利となってしまうことを防止するためである。尚、「有利ＢＢ内部中遊技」にてＡＴ上乗せ抽選を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「有利ＢＢ内部中遊技」にてＡＴ上乗せ抽選に当選してもすぐには報知せずに、その後ＢＢが終了したタイミングでＡＴ上乗せ抽選に当選した旨、又は、ＡＴゲーム数が上乗せされた後のＡＴ残りゲーム数を報知するよう構成してもよい。また、第３実施形態においては、「転落後特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」及び「ベル溢し後状態」においても、ＡＴ上乗せ抽選を実行しないよう構成されている。「転落後特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」及び「ベル溢し後状態」においてはＡＴカウンタ値の減算が実行されないよう構成されているため、遊技者が押し順ナビを無視して、「転落後特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」又は「ベル溢し後状態」に移行した場合に、ＡＴ上乗せ抽選を実行し得るよう構成してしまうと、押し順ナビに従わない方が従うよりも高利益になってしまう恐れがある。そのため、第３実施形態においては、「転落後特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」及び「ベル溢し後状態」においてはＡＴ上乗せ抽選を実行しないよう構成している。尚、第３実施形態においては、「転落後特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」及び「ベル溢し後状態」においては、ＡＴカウンタ値の減算を実行しないよう構成されているが、ゲームを実行する毎にＡＴカウンタ値を減算するよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、ＡＴ上乗せ抽選を実行し得るよう構成してもよい。ステップ１２５９でＹｅｓの場合、ステップ１５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、ゲーム数上乗せ実行処理を実行し、ステップ３１００に移行する。他方、ステップ１２５９でＮｏの場合にもステップ３１００に移行する。このゲーム数上乗せ実行処理は、ＡＴに関する状態に応じて異なる抽選テーブルを用いて抽選を実行することも可能であるが、設定値に応じては抽選確率が異ならない（同一の抽選テーブルを用いて抽選を実行する）ことが好適である。次に、ステップ３１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、フリーズ抽選実行処理を実行し、ステップ１５５０に移行する。

【０４８３】

ここで、本例におけるＡＴに関する状態を列挙し詳述する（図１０５のＡＴ状態遷移図でも示されている）。

（１）「低確率状態」とは、ＡＴに当選していない（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態である。尚、「低確率状態」とは、所謂「通常状態」であるため、「通常状態」と称することもある。

（２）「通常ＢＢ内部中遊技」とは、「低確率状態」においてＢＢ役に当選した、且つ、ＢＢ役が入賞していない、且つ、ＡＴ抽選に当選していない状態であるか、又は、「転落待ち状態」においてＢＢ役に当選した、且つ、ＢＢ役が入賞していない（「転落待ち状態」においてはＡＴ抽選には当選しない）状態である。

（３）「通常ＢＢ状態」とは、「低確率状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＡＴ抽選に当選していない状況にて、ＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、「転落待ち状態」においてＢＢ役に当選し、ＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「通常ＢＢ内部中遊技」においてＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態である。

（４）「高確率状態」とは、ＡＴ抽選に当選していない（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態であり、前述した「低確率状態」よりもＡＴに当選し易い状態である。

（５）「ＡＴ中状態」とは、ＡＴ（押し順ナビ）を行い、且つ、ＡＴ残りゲーム数（ＡＴカウンタ値）の減算を行う状態である。
（６）「特化前兆状態」とは、「ＡＴ中状態」よりもＡＴゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である「上乗せ特化状態」に移行する権利を獲得している状態である。
（７）「上乗せ特化状態」とは、「ＡＴ中状態」よりもＡＴゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である。
（８）「有利ＢＢ内部中遊技」とは、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢ役が入賞していない状態である。
（９）「待機ＢＢ内部中遊技」とは、「低確率状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢ役によってＡＴ抽選に当選しており、且つ、ＢＢ役が入賞していない状態である。
（１０）「有利ＢＢ状態」とは、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」においてＢＢ役に当選しＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「有利ＢＢ内部中遊技」においてＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態、又は、「低確率状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢ役によってＡＴ抽選に当選しており、且つ、ＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「待機ＢＢ内部中遊技」においてＢＢ役に対応する図柄組み合わせが停止表示された時に実行される状態である。
（１１）「転落待ち状態」とは、「ＡＴ中状態」が終了した（例えば、ＡＴカウンタ値が０となったときや、有利区間の遊技数をカウントするカウンタ値が上限値（１５００ゲーム）に達したとき）後に移行することがある状態であり、ＲＴ状態は「ＲＴ１」が維持されている状態となっている。尚、「ＡＴ中状態」が終了したときのＲＴ状態が「ＲＴ０」（滞在比率の最も高いＲＴ）であったときには「転落待ち状態」ではなく、「低確率状態」に移行するようにしても良い。

【０４８４】

（１２）「ＡＴ準備状態１」とは、有利ＢＢ状態が終了したことを条件に移行する状態であり、ＲＴ状態は「ＲＴ３」である。換言すると、ＡＴ抽選に当選している状況にてＢＢが終了すると「ＡＴ準備状態１」に移行する。
（１３）「ＡＴ準備状態２」とは、ＡＴ準備状態１が終了したことを条件に移行する状態であり、ＲＴ状態は「ＲＴ０」である。
（１４）「転落後ＡＴ中状態」とは、「ＡＴ中状態」であるときに、実行された押し順ナビとは異なる（無視した）押し順で停止操作した場合に移行し得る状態である。具体的には、「ＡＴ中状態」にて「再遊技‐Ｄ１」～「再遊技‐Ｄ３」のいずれかに当選し、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作したために「再遊技０４」が停止表示することによって移行する遊技状態であり、ＲＴ状態は、再遊技役の当選確率が「ＲＴ１」よりも相対的に低い「ＲＴ０」である。「転落後ＡＴ中状態」であるときに、「再遊技‐Ｅ１」～「再遊技‐Ｅ３」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作して「再遊技０６」を停止表示させることによって、再び「ＡＴ中状態」に復帰することができる。
（１５）「転落後特化状態」とは、「ＡＴ中状態」であるときに、実行された押し順ナビとは異なる（無視した）押し順で停止操作した場合に移行し得る状態である。具体的には、「ＡＴ中状態」にて「再遊技‐Ｆ１」～「再遊技‐Ｆ３」のいずれかに当選し、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作したために「再遊技０７」が停止表示することによって移行する遊技状態であり、ＲＴ状態は、「ＲＴ１」と同程度の再遊技役の当選確率となる「ＲＴ４」である。「転落後特化状態」であるときに、「再遊技‐Ｅ１」～「再遊技‐Ｅ３」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作を行い、「再遊技０６」を停止表示させることによって、再び「ＡＴ中状態」に復帰させることができる。
（１６）「ベル溢し後状態」とは、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」又は「転落後特化状態」であるときに、実行された押し

順ナビとは異なる（無視した）押し順で停止操作した場合に移行し得る状態である。具体的には、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」又は「転落後特化状態」にて「入賞‐Ａ１」～「入賞‐Ａ６」のいずれかに当選し、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作したために「入賞０８」～「入賞１１」のいずれかが停止表示することによって移行する遊技状態であり、ＲＴ状態は、「ＲＴ０」及び「ＲＴ３」と同程度の再遊技役の当選確率となる「非ＲＴ」である。「ベル溢し後状態」且つ「非ＲＴ」であるときに、再遊技‐Ｄ１」～「再遊技‐Ｄ３」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作を行い「再遊技０４」を停止表示させることによって、「ＲＴ０」に移行する。また、「ベル溢し後状態」且つ「ＲＴ０」であるときに、再遊技‐Ｅ１」～「再遊技‐Ｅ３」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作を行い「再遊技０６」を停止表示させることによって、「ＡＴ中状態」に移行（復帰）することができる。

【０４８５】

次に、ステップ１５５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、リール回転開始準備処理を実行する。次に、ステップ１２６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、全リールの回転を開始する。次に、ステップ１２６１‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、引き込みポイント作成要求（回転している左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される）があったか否かを判定する。ステップ１２６１‐１でＹｅｓの場合、ステップ１２６１‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、「ＢＢ内部中遊技」ではないか否かを判定する。ここで、「ＢＢ内部中遊技」とは、「通常ＢＢ内部中遊技」と「有利ＢＢ内部中遊技」との総称であり、ＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢが入賞していない状態である。ステップ１２６１‐２でＹｅｓの場合にはステップ１２６２に移行する。他方、ステップ１２６１‐２でＮｏの場合、ステップ１２６１‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベル（入賞‐Ａ１～入賞‐Ａ６）であるか否かを判定する。ステップ１２６１‐３でＹｅｓの場合、ステップ１２６１‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、最大払出枚数（本例では、１１枚）となる引き込みポイントを作成し、ステップ１２６３に移行する。尚、ステップ１２６１‐３でＮｏの場合には、ステップ１２６２に移行する。次に、ステップ１２６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、引き込みポイントを作成し、ステップ１２６３に移行する。他方、ステップ１２６１‐１でＮｏの場合にも、ステップ１２６３に移行する。このように、「ＢＢ内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを１１枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった（例えば、入賞‐Ａ１の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった）場合（不正解の押し順にてリールを停止させた場合）にも、リールの停止制御によって１１枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ１２６３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ１２６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、いずれかの停止ボタン（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の操作があったか否かを判定する。ステップ１２６４でＹｅｓの場合、ステップ１２６５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、操作があった停止ボタンに対応したリール（例えば、左停止ボタンＤ４１には左リールＭ５１が対応）の停止位置を決定し、ステップ１２６６に移行する。他方、ステップ１２６４でＮｏの場合にも、ステップ１２６６に移行する。次に、ステップ１２６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ１２６７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、すべてのリール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）が停止したか否かを判定する。ステップ１２６７でＹｅｓの場合、ステップ１２６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ１２６９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する（内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される）。ステップ１２６９

でＹｅｓの場合にはステップ１２７４に移行する。他方、ステップ１２６９でＮｏの場合、ステップ１２７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ１２６７でＮｏの場合、ステップ１２６１に移行する。

【０４８６】

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

【０４８７】

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

【０４８８】

次に、ステップ１２８６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなった後、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフとなると、払出動作が行われていた１枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ１２８６でＹｅｓの場合、ステップ１２８８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ１２９０に移行する。尚、ステップ１２７９又はステップ１２８６でＮｏの場合には、ステップ１２７７に移行する。次に、ステップ１２９０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該入賞（ステップ１２７５でＹｅｓとなった入賞）に対応した払出が完了したか否かを判定する。ステップ１２９０でＹｅｓの場合にはステップ３４００に移行する。尚、ステップ１２８６でＮｏの場合には、ステップ１２７７に移行し、ステップ１２７５でＮｏの場合には、ステップ３４００に移行し、ステップ１２９０でＮｏの場合には、ステップ１２７６に移行する。

【０４８９】

次に、ステップ３４００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、残りゲーム数管理処理を実行する。次に、ステップ１７００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、ＲＴ状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ１７５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、ＡＴ中状態開始制御処理を実行する。次に、ステップ３５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、遊技区間移行制御処理を実行す

る。次に、ステップ１２９３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技終了処理（例えば、ベット数のクリア、遊技状態の移行処理等）を実行し、次の処理（ステップ１２０２の処理）に移行する。

【０４９０】

次に、図９５は、第３実施形態における、図９４のステップ３６００のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ３６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部抽選テーブル（当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル）をセットし、ステップ３６０４に移行する。次に、ステップ３６０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ３６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板ＭのＲＯＭに予め記憶されている。例えば、出玉グループ番号２は、当選番号４～１２の９個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号４～６の連続する３個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号７～１２の連続する６個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は３となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は６となる。尚、押し順再遊技役である当選番号４～６を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号７～１２を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ３６０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る出玉グループ番号を取得し、ステップ３６１０に移行する。

【０４９１】

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

【０４９２】

次に、図９６～図９９は、第３実施形態における、図９４のステップ１４００のサブルーチンに係る、ＡＴ状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は、ＡＴ抽選を実行可能なＡＴに関する状態であるか否かを判定する。尚、第３実施形態においては、ＡＴ抽選を実行可能なＡＴに関する状態は、「低確率状態」及び「高確率状態」となっている。「高確率状態」にてＢＢに当選した場合には「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後ＢＢ役が入賞することにより、「有利ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することによ

り、「ＡＴ中状態」に移行すると共に、ＡＴカウンタにＡＴゲーム数の初期値である５０回がセットされることとなる。また、「低確率状態」にてＢＢに当選した場合の１／５で、「待機ＢＢ内部中遊技」に移行して、その後ＢＢ役が入賞することにより、「有利ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することにより、「ＡＴ中状態」に移行すると共に、ＡＴカウンタにＡＴゲーム数の初期値である５０回がセットされることとなる。尚、「通常遊技状態」にてＢＢに当選すると共にＡＴ抽選にも当選し、且つ、ＢＢを揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ１４０２でＹｅｓの場合、ステップ３０００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、ＡＴ抽選実行処理を実行し、ステップ１４０８に移行する。他方、ステップ１４０２でＮｏの場合にも、ステップ１４０８に移行する。尚、第３実施形態においてはＡＴに関する状態が相違した場合にＡＴ抽選に係るＡＴ当選率（ＡＴ抽選に当選し易いか当選し難いか）が相違するよう構成されているが、ＡＴに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもＡＴ抽選に係るＡＴ当選率は同一となっている（「高確率状態」にてＢＢに当選した場合には設定値に拘らず必ずＡＴに当選する＝その後「ＡＴ中状態」に移行する）。

【０４９３】

次に、ステップ１４０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ１４０８でＹｅｓの場合、ステップ１４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（当選することによって「低確率状態」から「高確率状態」に移行し得る小役であり、本例では、チェリー）であるか否かを判定する。ステップ１４１０でＹｅｓの場合、ステップ１４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／２であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４１４でＹｅｓの場合、ステップ１４１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「高確率状態」に決定し、ステップ１８０２に移行する。

【０４９４】

また、ステップ１４０８でＮｏの場合、ステップ１４１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ１４１８でＹｅｓの場合、ステップ１４２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は状態転落役（当選することによって「高確率状態」から「低確率状態」に移行し得る役であり、本例では、再遊技-Ａ）であるか否かを判定する。ステップ１４２０でＹｅｓの場合、ステップ１４２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／５であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する低確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１４２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した低確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４２４でＹｅｓの場合、ステップ１４２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、低確率移行条件を充足しているか否かを判定する。ここで、第３実施形態においては、ＡＴに関する状態が「高確率状態」である場合には遊技区間が「有利区間」となっており、遊技区間が「有利区間」である場合には、押し順ナビが１回以上実行される、又は、所定ゲーム数（本例では、１５００ゲーム）「有利区間」が継続することを充足しなければ「有利区間」が終了しないよう構成されている（即ち、低確率状態移行抽選に当選したとしても、押し順ナビが１回以上実行されていない等により低確率移行条件を充足していない場合には、「高確率状態」が終了しないよう構成されている）。尚、「有利区間」中にＢＢ役が当選し、ＢＢを実行した場合には、「有利区間」にて押し順ナビを１回も実行していなくても「有利区間」を任意のタイミングで終了し得るように構成されていても良い。ステップ１４２６でＹｅｓの場合、ステップ１４２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ１４３０に移行する。尚、ステップ１４１０、ステップ１４１４、ステップ１４１８、ステップ

１４２０、ステップ１４２４又はステップ１４２６でＮｏの場合にもステップ１８０２に移行する。尚、このような抽選方式はあくまで一例であり、例えば、「高確率状態」に移行してから１０ゲーム間は低確率状態移行抽選を実行せず（「高確率状態」の滞在が保障される）、当該１０ゲーム経過後から毎ゲームで所定の確率（例えば、１／２０）で「高確率状態」から「低確率状態」に移行する抽選を実行するよう構成してもよい。尚、ＡＴ抽選役（低確ＡＴ抽選役、高確ＡＴ抽選役）、状態昇格役は、全設定値において同一の当選確率となっている。

【０４９５】

次に、図９７に示すステップ１８０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態が有利ＢＢ状態であるか否かを判定する。

【０４９６】

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

【０４９７】

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

【０４９８】

ステップ１８１２の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、ＡＴ準備状態２が含まれる。図１００に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態がＡＴ準備状態１である場合には、選択候補として、ＡＴ準備状態１及びＡＴ準備状態２の２つがある。「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ準備状態１が選択され、「再遊技０４」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ準備状態２が選択される。

【０４９９】

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

【０５００】

ステップ１８１８の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、ＡＴ中状態が含まれる。図１００に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２である場合には、選択候補として、ＡＴ準備状態２及びＡＴ中状態の２つがある。「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ準備状態２が選択され、「再遊技０６」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択される。

【０５０１】

前述したステップ１８１４でＮｏの場合、又はステップ１８１６でＮｏの場合には、ス

テップ１８２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態はＡＴ中状態であるか否かを判定する。ステップ１８２０でＹｅｓの場合には、ステップ１８２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値は所定値（本例では、１１）以上であるか否か判定する。ここで、第３実施形態においては、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合において、ＡＴカウンタ値が１１以上である、換言するとＡＴ残りゲーム数が１１ゲーム以上である場合においては、スイカＢに当選した際の１／２の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合において、ＡＴカウンタ値が１０以下である、換言するとＡＴ残りゲーム数が１０ゲーム以下である場合においては、スイカＢに当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行せず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。尚、これには限定されず、ＡＴカウンタ値が１０以下である場合であっても、スイカＢに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、ＡＴカウンタ値が１０以下である状況にてスイカＢに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、ＡＴカウンタ値が所定値（例えば、１又は０）となったときに「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、当該抽選に当選した遊技から所定数の遊技の実行後に「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乗せ特化状態」に移行する場合には、必ずしも「特化前兆状態」を経由する必要はなく、例えば、「ＡＴ中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ１８２２でＹｅｓの場合には、ステップ１８２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカＢ）であるか否かを判定する。ステップ１８２４でＹｅｓの場合には、ステップ１８２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／２）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１８２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１８２８でＹｅｓの場合には、ステップ１８３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「特化前兆状態」に決定する。

【０５０２】

ステップ１８３０の処理の後、ステップ１８２０、ステップ１８２２、ステップ１８２４又はステップ１８２８でＮｏの場合には、ステップ１８３２に移行する。ステップ１８３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ１８３２でＹｅｓの場合には、ステップ１８３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置が再遊技‐Ｆ１～Ｆ３であるか否かを判定する。ステップ１８３４でＹｅｓの場合には、ステップ１８３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補を、現在のＡＴに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【０５０３】

ステップ１８３６の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、上乗せ特化状態が含まれる。図１００に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態が特化前兆状態である場合には、選択候補として、特化前兆状態及び上乗せ特化状態の２つがある。「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、特化前兆状態が選択され、「再遊技０７」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、上乗せ特化状態が選択される。

【０５０４】

前述したステップ１８３２でＮｏの場合、又はステップ１８３４でＮｏの場合には、ステップ１８４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態はＡＴ中

状態であるか否かを判定する。ステップ１８４０でＹｅｓの場合には、ステップ１８４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置が「再遊技‐Ｆ１」～「再遊技‐Ｆ３」であるか否かを判定する。ステップ１８４２でＹｅｓの場合には、ステップ１８４４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補を、現在のＡＴに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【０５０５】

ステップ１８４４の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、転落後特化状態が含まれる。図１００に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態がＡＴ中状態である場合には、選択候補として、ＡＴ中状態及び転落後特化状態の２つがある。「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択され、「再遊技０７」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、転落後特化状態が選択される。

【０５０６】

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

【０５０７】

ステップ１８４８の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、転落後ＡＴ中状態が含まれる。図１００に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態がＡＴ中状態である場合には、選択候補として、ＡＴ中状態及び転落後ＡＴ中状態の２つがある。「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択され、「再遊技０４」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、転落後ＡＴ中状態が選択される。

【０５０８】

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

【０５０９】

ステップ１８５４の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、ベル溢し後状態が含まれる。図１００に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態が、ＡＴ中状態である場合には、選択候補として、ＡＴ中状態及びベル溢し後状態の２つがある。「入賞０１」～「入賞０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択され、「入賞０８」～「入賞１１」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ベル溢し後状態が選択される。また、当該ゲームのＡＴに関する状態が、上乗せ特化状態である場合には、選択候補として、上乗せ特化状態及びベル溢し後状態の２つがある。「入賞０１」～「入賞０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、上乗せ特化状態が選択され、「入賞０８」～「入賞１１」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ベル溢し後状態が選択される。さらに、当該ゲームのＡＴに関する状態が、特化前兆状態である場合には、選択候補として、特化前兆状態及びベル溢し後状態の２つがある。「入賞０１」～「入賞０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、特化前兆状態が選択され、「入賞０８」～「入賞１１」が停止表示された場合に

は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ベル溢し後状態が選択される。

【０５１０】

ステップ１８５０でＮｏの場合、ステップ１８５２でＮｏの場合には、ステップ１８５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は転落後特化状態又は転落後ＡＴ中状態であるか否かを判定する。ステップ１８５６でＮｏの場合、ステップ１８６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態はベル溢し後状態であるか否かを判断する。ステップ１８６２でＹｅｓの場合、ステップ１８６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＲＴ状態はＲＴ０であるか否かを判定する。

【０５１１】

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

【０５１２】

ステップ１８６０の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、ＡＴ中状態が含まれる。図１００に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態が転落後特化状態である場合には、選択候補として、転落後特化状態及びＡＴ中状態の２つがある。「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、転落後特化状態が選択され、「再遊技０６」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択される。

【０５１３】

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

【０５１４】

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

【０５１５】

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

【０５１６】

ステップ１８７２の後、又はステップ１８７０でＮｏの場合には、ステップ１４４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ１４４０でＹｅｓの場合、ステップ１４４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態の移行条件を充足したか否かを判定する（例えば、図１１０にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数である１０ゲームを消化した場合に充足する）。ステップ１４４２でＹｅｓの場合、ステップ１４４４で

、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を決定し、本サブルーチンを終了する。また、ステップ１４４０でＮｏの場合、ステップ１４４２でＮｏの場合には、直ちに本サブルーチンを終了する。

【０５１７】

尚、第３実施形態においては、抽選状態によってＡＴ当選率が相違するよう構成されており、「低確率状態」にてＢＢ役に当選した場合には１／５でＡＴ抽選に当選する（当選した場合にはその後「ＡＴ中状態」に移行する）一方、「高確率状態」にてＢＢ役に当選した場合にはかならずＡＴ移行抽選に当選する（その後「ＡＴ中状態」に移行する）よう構成したが、これには限定されず、所定の条件装置である条件装置ＡをＡＴ抽選役とし、「有利区間」であるＡＴに関する状態として「高確率状態Ａ」と「高確率状態Ｂ」とを有するよう構成した場合に、「高確率状態Ａ」にて条件装置Ａに当選した場合には１／１０でＡＴ移行抽選に当選し、「高確率状態Ｂ」にて条件装置Ａに当選した場合には１／２でＡＴ移行抽選に当選するよう構成してもよい。尚、ＡＴ移行抽選に当選した場合には、ＡＴに関する状態として「ＡＴ中状態」へ移行するまでの準備状態である「ＡＴ準備状態」に移行し、その後所定の終了条件（例えば、「ＡＴ準備状態」に移行してから１０ゲーム経過）を充足した場合に「ＡＴ中状態」に移行するよう構成してもよい。

【０５１８】

次に、図１０１は、第３実施形態における、図９６のステップ３０００のサブルーチンに係る、ＡＴ抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ３００２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置はＡＴ抽選役（本例では、ＢＢ役）であるか否かを判定する。尚、小役とＢＢ役が重複している条件装置も含まれている。ステップ３００２でＹｅｓの場合、ステップ３００４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ３００４でＹｅｓの場合、ステップ３００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を有利ＢＢ内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ１４０８の処理）に移行する。ここで、移行契機となったＢＢが終了するとＡＴカウンタに初期値（本例では、５０）がセットされＡＴ中状態に移行する。他方、ステップ３００４でＮｏの場合、ステップ３００８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／５）で当選するＡＴ抽選を実行する。次に、ステップ３０１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴ抽選に当選したか否かを判定する。ステップ３０１０でＹｅｓの場合、ステップ３０１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を待機ＢＢ内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ１４０８の処理）に移行する。ここで、移行契機となったＢＢが終了するとＡＴカウンタに初期値（本例では、５０）がセットされＡＴ中状態に移行する。他方、ステップ３０１０でＮｏの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を通常ＢＢ内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ１４０８の処理）に移行する。尚、ステップ３００２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４０８の処理）に移行する。

【０５１９】

尚、ＡＴ中状態は、ＡＴ準備状態２状態が終了し、ＡＴカウンタに初期値（５０）がセットされてから開始される。また、ＡＴ準備状態１とＡＴ準備状態２と上乗せ特化状態と特化前兆状態と有利ＢＢ内部中遊技と有利ＢＢ状態と転落後ＡＴ中状態と転落後特化状態とベル溢し後状態とではＡＴカウンタ値は減算されない（図１０６参照）。

【０５２０】

次に、図１０２は、第３実施形態における、図９４のステップ１４５０のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ１４５１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ１４５１でＹｅｓの場合、ステップ１４５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（副制御基板Ｓ側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ１４５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あ

り役（押し順によって入賞する役が相違する条件装置であり、例えば、「入賞‐Ａ１」等）であるか否かを判定する。ステップ１４５４でＹｅｓの場合、ステップ１４５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号（押し順番号とも称す）を決定し、指示番号を記憶するためのＲＡＭアドレス（押し順ナビを表示するためＲＡＭアドレスとは異なるアドレス）に記憶する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Ｍが決定し、副制御基板Ｓに送信されることとなる（詳細は後述する）。また、副制御基板Ｓは当該指示番号を受信することにより演出表示装置Ｓ４０上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定（不図示であるが指示番号をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる）されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号（例えば、ＡＸ）を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ１４６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビ表示を実行する。次に、ステップ１４６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１４５８で決定した指示番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１４７２に移行する。尚、本例では、押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、第３実施形態においては指示番号に基づいて押し順ナビを表示しており、例えば、「左→中→右」の押し順は押し順表示装置Ｄ２７０にて「＝１」で表示するよう構成されており、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれも「＝１」で表示するよう構成している。尚、これには限定されず、押し順ベルに係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０に表示する場合と、押し順再遊技に係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０に表示する場合とで異なる表示態様となるよう構成してもよい。即ち、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの表示態様の種類数は入賞・再遊技当選情報の種類数と同数となるよう構成してもよい。

【０５２１】

また、ステップ１４５１でＮｏの場合、換言すると、遊技区間が「通常区間」又は「待機区間」である場合、又はステップ１４５４でＮｏの場合、ステップ１４６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報をＲＡＭの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板Ｓ側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理｛入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理｝を実行してから副制御基板Ｓに送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、第３実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報（同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によってＲＴ状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報）を１つの演出グループ番号（例えば、入賞・再遊技当選情報４～６を演出グループ４とする等）として、演出グループ番号を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報（本例では、０～１８）の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を１つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい（例えば、入賞・再遊技当選情報４～６を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報１９（新たに設けた入賞・再遊技当選情報）とする等）。尚、主制御基板ＭにおけるＡＴに関する状態等に基づき、操作情報（押し順ナビ）を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板Ｓ側に入

賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板Ｓ側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

【０５２２】

次に、ステップ１４７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド(副制御基板Ｓ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１４７２に移行する。次に、ステップ１４７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ボーナス当選情報(ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる)に係るコマンド(副制御基板Ｓ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、次の処理(ステップ１２５９の処理)に移行する。尚、第３実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう構成されているが、当該導出方法については後述することとする。また、同図下段に示すように、押し順ナビの表示例としては、「ＡＴ中状態」の場合には、(１)転落再遊技役が含まれる場合→転落再遊技役が停止表示されない押し順をナビ、(２)ベル（１枚役・１１枚役）の場合→最も払出枚数が多くなる押し順をナビ、等のように構成されている。このように、第３実施形態においては、遊技区間が「有利区間」である場合には、副制御基板Ｓ側に入賞・再遊技当選情報（当選役の種類と遊技者にとって最も有利な押し順とを特定できる番号）や指示番号（遊技者にとって最も有利な押し順を特定できる番号）を送信し得るよう構成されている一方、遊技区間が「通常区間」である場合には、副制御基板Ｓ側に演出グループ番号（当選役の概要のみ特定できる番号）を送信し得るよう構成されている。即ち、「有利区間」においては、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報を含めた、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報をそのまま副制御基板Ｓ側に送信し得る一方、「有利区間」でない遊技区間においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報は送信せずに、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報の場合には押し順に係る情報を秘匿した演出グループ番号を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成されている。

【０５２３】

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

【０５２４】

次に、図１０３は、第３実施形態における、図９４のステップ１５００のサブルーチンに係る、ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ１５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。なお、転落後ＡＴ中状態、転落後特化状態、及びベル溢し後状態ではＡＴゲーム数上乗せは実行しないよう構成している。ステップ１５０２でＹｅｓの場合、ステップ１５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る出玉グループ番号はＡＴ中上乗せ役（「ＡＴ中状態」において、残りＡＴゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、「再遊技‐Ｂ」、「再遊技‐Ｃ」、「入賞‐Ｄ」となっている）に関する出玉グループ番号（本例では、１、３）であるか否かを判定する。ステップ１５０４でＹｅｓの場合にはステップ１５１４に移行する。また、ステップ１５０２でＮｏの場合、換言すると、ＡＴに関する状態が有利ＢＢ状態であった場合、ステップ１５１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに関す

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

【０５２５】

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

【０５２６】

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

【０５２７】

また、当選時上乗せ役に当選した場合のＡＴ上乗せゲーム数の平均値（期待値）は、図示されるような値となっており、具体的な算出方法としては、当選役がスイカＡである場合には、｛置数（６００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）｝／置数の総数（１０２４）＝１２．１（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【０５２８】

次に、当選役が再遊技‐Ｂ又は再遊技‐Ｃである場合には、｛置数（５００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（２００）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（３００）｝／置数の総数（１０２４）＝４６．１（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【０５２９】
次に、当選役が「再遊技‐Ａ」又は「再遊技‐Ｄ１」～「再遊技‐Ｄ３」、「入賞‐Ａ１」～「入賞‐Ａ６」である場合には、｛置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（６００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（１２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）｝／置数の総数（１０２４）＝２６．６１（ゲーム）、のようにして算出することができる。尚、当選役が「再遊技‐Ａ」又は「再遊技‐Ｄ１」～「再遊技‐Ｄ３」、「入賞‐Ａ１」～「入賞‐Ａ６」である場合にＡＴゲーム数が上乗せされるのはＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」である場合のみとなっている。
【０５３０】
次に、当選役がＢＢ中弱レア役である場合には、｛置数（８００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）｝／置数の総数（１０２４）＝６．３（ゲーム）、のようにして算出することができる。
【０５３１】
次に、当選役がＢＢ中強レア役である場合には、｛置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（４００）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（３００）｝／置数の総数（１０２４）＝３５．４（ゲーム）、のようにして算出することができる。
【０５３２】
尚、第３実施形態においては、ＡＴ上乗せ抽選を実行した場合には、当選役の種類によってＡＴ上乗せゲーム数の平均値が相違し得るよう構成されているが、設定値によってはＡＴ上乗せゲーム数の平均値は相違しないよう構成されている。ここで、当選番号に基づいてＡＴ上乗せ抽選を実行するよう構成する場合には、例えば、当選番号７と当選番号８とでＡＴ上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合、当選番号が７であるか８であるかを判断する処理を実行しなければならないが、第３実施形態のように、出玉グループ番号に基づいてＡＴ上乗せ抽選を実行するよう構成することにより、当選番号７と当選番号８とでＡＴ上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合には、出玉グループ番号が２であるかを判断するのみで当選番号７と当選番号８とのいずれのＡＴ上乗せ抽選に関する処理も実行することができることとなる。
【０５３３】
フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ１５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技‐Ｂ（逆押しで停止させることによって無効ラインに白セブンが一直線になり得る再遊技である逆押し白７リプレイ）に関する当選番号であるか否かを判定する。ステップ１５１８でＹｅｓの場合、ステップ１５２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、再遊技‐ＢによるＡＴゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技‐Ｂに当選したことによるＡＴ上乗せゲーム数は０ではなかったか否かを判定する。ステップ１５２０でＹｅｓの場合、ステップ１５２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、逆押し指示コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）にて無効ラインに白セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、ステップ１５２６に移行する。他方、ステップ１５２０でＮｏの場合、ステップ１５２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、逆押し回避コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）以外の押し順を指示し、無効ラインに白セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、ステップ１５２６に移行する。尚、ステップ１５１８でＮｏの場合にも、ステップ１５２６に移行する。次に、ステップ１５２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技‐Ｃ（順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒７リプレイ）であるか否かを判定する。ステップ１５２６でＹｅｓの場合、ステップ１５２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、再遊技‐ＣによるＡＴゲーム数

上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技‐Ｃに当選したことによるＡＴ上乗せゲーム数は０ではなかったか否かを判定する。ステップ１５２８でＹｅｓの場合、ステップ１５３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、順押し指示コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ３１００の処理）に移行する。他方、ステップ１５２８でＮｏの場合、ステップ１５３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、順押し回避コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ３１００の処理）に移行する。尚、ステップ１５２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ３１００の処理）に移行する。尚、第３実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓがこれらコマンドを受信することによって、副制御基板Ｓ側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、ＡＴ上乗せ抽選に当選した場合に、ＡＴ上乗せ抽選に当選した旨及びＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド（例えば、ステップ１５１７の処理に係るＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド）を副制御基板Ｓ側に送信し、副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板Ｓ側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数上乗せがあるゲーム）にて逆押しを指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよいし、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲームでは逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、特定の再遊技役（例えば、再遊技‐Ｂ又はＣ）に当選した）を充足したゲームにて無効ラインにて７揃いが可能な押し順を指示する演出を実行するよう構成してもよい。又は、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数の上乗せがあるゲーム）では、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、所定ゲーム数後（同時に連続演出を実行しても良く、その場合には連続演出の最終ゲーム）を充足したゲームにてＡＴゲーム数上乗せ演出（演出表示装置Ｓ４０にて表示されるＡＴ残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「＋３０Ｇ」と表示）を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置Ｓ４０においても、ＡＴ残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板側で記憶しているＡＴ残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数の上乗せがあるゲーム）で、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてＡＴゲーム数上乗せ演出を実行する場合の例としては、副制御基板Ｓ側でボーナスの当選を煽る特別な演出（例えば、所定の連続演出）を実行しているとき（ボーナス内部中では再遊技‐Ｂの当選確率が低い（０％も含む）ため、７揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう）等、副制御基板Ｓ側が特別な演出を実行しているときが挙げられる。尚、主制御基板Ｍ側にてＡＴ上乗せ抽選に当選し、ＡＴ残りゲーム数の上乗せがあったことを副制御基板Ｓ側が判断する情報としては、（１）ＡＴ残りゲーム数に関する情報をＡＴ上乗せ抽選後に主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信する。その後、副制御基板Ｓ側で、前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報と今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、ＡＴ上乗せ抽選で当選したＡＴ上乗せゲーム数を把握する、（２）主制御基板Ｍ側のＡＴ上乗せ抽選の結果として得られたＡＴ上乗せゲーム数に関するコマンドを副制御基板Ｓ側に送信する。また、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった旨に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板Ｓ側で押し順ナビに関する演出の演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数上乗せがなかったゲーム）にて中押し（第１停止として中停止ボタンを操作することであり

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

【０５３４】

次に、図１０４は、第３実施形態における、図９４のステップ３１００のサブルーチンに係る、フリーズ抽選実行処理のフローチャートである。本フローチャートはフリーズ演出のうち特定のフリーズ演出の実行を決定するための処理を示しており、フリーズ演出が同図において示している演出のみであるということではなく、あくまでフリーズ演出の一例として図示している。まず、ステップ３１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームのＡＴに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。このように、第３実施形態においては、特定のフリーズ演出は「有利区間」でのみ実行され、「通常区間」及び「待機区間」では実行されないよう構成されている。また、フリーズ演出とは、スタートレバーが操作されてから所定時間（本例では、６０秒）が経過するまでは停止ボタンが操作可能とならない（ステップ１５５４以降の処理を実行しない）ようにする主制御基板Ｍ側にて制御する演出であり、フリーズ演出実行中においては、リールが停止したままとしてもよいし、全リールが低速回転したり高速回転したり逆回転したりするよう構成してもよい。尚、第３実施形態においては特定のフリーズ演出として「有利区間」においてのみ実行されるフリーズ演出を例示しているが、フリーズ演出の実行態様はこれには限定されず、特定のフリーズ演出とは異なるフリーズ演出を、「有利区間」以外の遊技区間にて実行し得るよう構成してもよいし、特定のフリーズ演出が「有利区間」以外の遊技区間においても実行され得る、かつ、特定のフリーズ演出は「有利区間」以外の遊技区間（「通常区間」及び「待機区間」）よりも「有利区間」の方が実行され易い（実行される確率が高い）よう構成してもよい。即ち、フリーズ演出として複数種類のフリーズ演出を実行可能に構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成した場合における遊技区間毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよい。また、所定のフリーズ演出が複数種類のＡＴに関する状態にて実行され得るよう構成した場合におけるＡＴに関する状態毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類のＲＴ状態にて実行され得るよう構成した場合におけるＲＴ状態毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよい。また、第３実施形態にて例示したようなフリーズ演出は、遊技者にとって相対的に高利益となる遊技にて実行するよう構成することが好適であり、そのように構成することにより、フリーズ演出が終了して停止ボタンが操作可能となるまでの期間（フリーズ演出実行期間）にて当該ゲームの結果に期待感を抱くことができることとなる。フリーズ演出の実行態様としては第３実施形態の態様には限定されず、ボーナス終了時にフリーズし（次ゲーム開始に係るベットやスタートレバーを所定時間無効にし）、当該フリーズ中にボーナスにおける獲得メダル数（又は、ＡＴによる獲得メダル数とボーナスによる獲得との合計）を演出表示装置Ｓ４０にて表示するよう構成してもよいし、ＡＴ終了時、換言すると、ＡＴカウンタ値が０となった場合にフリーズし、当該フリーズ中にＡＴにおける獲得メダル数（又は、ＡＴによる獲得メダル数とボーナスによる獲得との合計）を演出表示装置Ｓ４０にて表示するよう構成してもよい。ステップ３１０２でＹｅｓの場合、ステップ３１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置はＡＴ抽選役（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得し得る条件装置であり、本例では、ＢＢ役）であるか否かを判

定する。ステップ３１０２とステップ３１０４とでは、「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得した場合（本例では、ＡＴ抽選に当選した場合）であるか否かを判定している。ステップ３１０４でＹｅｓの場合、ステップ３１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／２０）で当選するフリーズ実行抽選（フリーズ演出を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ３１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ３１０６の処理にて実行したフリーズ実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ３１０８でＹｅｓの場合、ステップ３１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行フラグ（当該フラグがオンとなることにより、当該ゲームにてフリーズ演出が実行されることとなる）をオンにする。次に、ステップ３１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、当該ゲームにてフリーズ演出を実行する旨に関するコマンド）をセットし、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ３１０２、ステップ３１０４又はステップ３１０８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【０５３５】

次に、図１０５は、第３実施形態における、図９４のステップ１５５０のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ１５６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１５６８でＹｅｓの場合、ステップ１５７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行フラグをオフにする。次に、ステップ１５７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行タイマＦＺｔ（フリーズ演出の実行期間を計測するためのタイマであり、デクリメントタイマ）に、フリーズ実行時間（本例では、６０秒）をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ１５７４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行タイマＦＺｔのタイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ１５７４でＹｅｓの場合、ステップ１５５２に移行する。他方、ステップ１５７４でＮｏの場合にはフリーズ実行タイマＦＺｔのタイマ値が０になるまで、ステップ１５７４の処理を繰り返し実行することとなる。尚、ステップ１５６８でＮｏの場合には、ステップ１５５２に移行する。次に、ステップ１５５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技間隔最小時間タイマＭ７０（減算タイマ）のタイマ値が０であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマＭ７０は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、４．１秒）を計測するタイマである。ステップ１５５２でＹｅｓの場合、ステップ１５５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技間隔最小時間タイマＭ７０のタイマ値に新たに最小時間（本例では、４．１秒）をセットしてスタートする。他方、ステップ１５５２でＮｏの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、無限ループ処理を実行する。次に、ステップ１５５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ１５５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ１５６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ１５６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ１５６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットする。換言すると、ステップ１５６２及びステップ１５６４の処理によって、副制御基板Ｓにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。次に、ステップ１５６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内に記憶されているリール駆動状態をリール停止状態からリール回転開始待機状態に更新し、次の処理（ステップ１２６０の処理）に移行する。

【０５３６】

次に、図１０６は、第３実施形態における、図９４のステップ３４００のサブルーチンに係る、残りゲーム数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ３４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する

。尚、詳細は後述することとなるが、「有利区間」とは遊技区間のうちの１つであり、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合などの遊技者にとって有利である遊技の状況にてセットされ易い遊技区間となっている。ステップ３４０２でＹｅｓの場合、ステップ３４０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１（デクリメントカウンタであり、「有利区間」に滞在し得る最大ゲーム数である１５００が初期値としてセットされ、「有利区間」である期間にて毎ゲーム減算され得るカウンタ）のカウンタ値を１減算する。

【０５３７】

次に、ステップ３４０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるか否かを判定する。ステップ３４０８でＹｅｓの場合、ステップ３４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタ値を１減算し、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。尚、ステップ３４０２又はステップ３４０８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。このように、第３実施形態においては、押し順ナビが表示し得るＡＴに関する状態として「ＡＴ中状態」である場合には、毎ゲームＡＴカウンタ値が減算されるが、ＡＴに関する状態が、「ＡＴ準備状態１」、「ＡＴ準備状態２」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」、「有利ＢＢ状態」、「転落後ＡＴ中状態」、「転落後特化状態」、「ベル溢し後状態」である場合には、ゲームが実行されてもＡＴカウンタ値は減算されないよう構成されている。一例としては、ＡＴカウンタ値が残存している（１以上残っている）状況にて「ＡＴ中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ＡＴカウンタ値を維持したまま、「ＡＴ中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ＡＴカウンタ値を１減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板ＭのＲＡＭに記憶されるＡＴカウンタ値は減算しないが、副制御基板Ｓによって制御される演出表示装置Ｓ４０に表示される残りＡＴゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ＡＴカウンタ値が「３０」で、演出表示装置Ｓ４０に表示されている残りＡＴ残りゲーム数が「３０」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ＡＴカウンタ値は「３０」を維持、又は当該遊技に係るＡＴ上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「３０＋α」を記憶するが、スタートレバーＤ５０の操作を契機に、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数として「２９」、又はＡＴ上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「２９＋α」を表示しても良い（尚、上乗せ抽選により得られた「α」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、又はボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技）において「α」を報知しても良い）。そして、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数は、「有利ＢＢ内部中遊技」においても遊技毎に１ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出（例えば、ボーナス確定画面）を出力するまでＡＴ残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置Ｓ４０等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置Ｓ４０に表示されるＡＴの残りゲーム数は「３０」又はＡＴ上乗せ抽選の結果上乗せに当選し上乗せした結果を報知する場合は、「３０」以上の値を表示するように制御するようにすることができる。尚、ＡＴカウンタ値が「１」で、且つ演出表示装置Ｓ４０に表示されている残りＡＴゲーム数が「１」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数に係る表示は「０」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、ＡＴカウンタ値が「１」で、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数が「１」のときに遊技が実行され且つＡＴ上乗せ抽

選が実行され得る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号）が当選し、且つ、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴゲーム数が「０」となるとともに演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴゲーム数は「０」となる。また、ＡＴ残りゲーム数が少ない場合には、ＡＴ残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（０％も含む）設定するように構成しても良い。

【０５３８】

次に、図１０７は、第３実施形態における、図９４のステップ１７００のサブルーチンに係る、ＲＴ状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＲＴ状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、第３実施形態においては、ＲＴ状態移行可能条件は、所定条件を満たしたとき（具体的には、電源がオフの状況下で設定キースイッチがオンとなり、その後電源がオンとなったときに実行される設定変更装置制御処理開始前、又は、設定変更装置制御処理終了時）のＲＡＭクリアの実行（ＲＡＭの初期化）、停止表示（本例では、再遊技０４、再遊技０６及び再遊技０７の停止表示並びに入賞０８～１１の停止表示）、ＢＢの当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ１７０２でＹｅｓの場合、ステップ１７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該充足したＲＴ移行可能条件に基づきＲＴ状態移行可否及び次ゲーム以降のＲＴ状態を決定（図１０８のＲＴ状態遷移図を参照）し、次の処理(ステップ１７５０の処理)に移行する。尚、ステップ１７０２でＮｏの場合にも次の処理(ステップ１７５０の処理)に移行する。尚、第３実施形態においては、全リールの停止後にＲＴ状態移行制御処理を実行しているが、「ＲＴ１」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。ＲＴ状態を移行する（ＲＴ番号をＲＡＭに記憶する）タイミングは、適宜定めることができる。

【０５３９】

次に、図１０８は、第３実施形態における、ＲＴ状態遷移図である。第３実施形態においては、「非ＲＴ」、「ＲＴ０」～「ＲＴ４」及び「１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃ」の７つのＲＴ状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってＲＴ状態が移行する。ＲＴ状態の具体的な移行例としては、ＲＡＭ初期化が実行された場合には「非ＲＴ」となる。また、ＲＴ状態が「非ＲＴ」である場合に、再遊技０４図柄が停止表示されると「ＲＴ０」となる（図１０８のＲＴ状態遷移図に示す（１）の矢印参照）。再遊技０４の停止表示とは、一例としては、ＲＴ状態が「非ＲＴ」である状況にて「再遊技‐Ｄ１」に当選した場合に、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技０１～０３が停止表示し、ＲＴ状態として「非ＲＴ」が維持される。一方、ＲＴ状態が「非ＲＴ」である状況にて「再遊技‐Ｄ１」に当選した場合に、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技０４が停止表示し、ＲＴ状態は「非ＲＴ」から「ＲＴ０」に移行する。

【０５４０】

ＲＴ状態が「ＲＴ０」、「ＲＴ１」、「ＲＴ３」又は「ＲＴ４」である場合に、押し順ベル溢し目が停止表示されると、「非ＲＴ」に移行する（図１０８のＲＴ状態遷移図に示す（２）の矢印参照）。押し順ベル溢し目とは、例えば、正解の押し順が「左→中→右」であるように構成された「入賞‐Ａ１」に当選した場合に、正解の押し順以外の押し順（例えば、「中→左→右」）で停止操作された場合に停止表示される図柄の並びである。正解の押し順以外の押し順で停止操作されたときには、１枚の遊技メダルが払い出されることとなる（図８３又は図８５参照）。具体的には、入賞０８～入賞１１の図柄組合せが押し順ベル溢し目に対応する。

【０５４１】

ＲＴ状態が「ＲＴ０」又は「ＲＴ４」である場合に、再遊技０６が停止表示された場合には「ＲＴ１」に移行する（図１０８のＲＴ状態遷移図に示す（３）の矢印参照）。再遊技０６の停止表示とは、一例としては、ＲＴ状態が「ＲＴ０」である状況において「再遊技‐Ｅ１」に当選した場合であって、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技０６が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ０」から「ＲＴ１」に移行する。一方、ＲＴ

状態が「ＲＴ０」である状況において「再遊技‐Ｅ１」に当選した場合であって、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技０１が停止表示し、ＲＴ状態として「ＲＴ０」が維持される。また、ＲＴ状態が「ＲＴ４」である状況において「再遊技‐Ｅ１」に当選した場合であって、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技０６が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ４」から「ＲＴ１」に移行する。一方、ＲＴ状態が「ＲＴ４」である状況において「再遊技‐Ｅ１」に当選した場合であって、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技０１が停止表示し、ＲＴ状態として「ＲＴ４」が維持される。

【０５４２】

また、ＲＴ状態が「ＲＴ１」又は「ＲＴ３」である場合に、再遊技０４が停止表示された場合には「ＲＴ０」に移行する（図１０８のＲＴ状態遷移図に示す（１）の矢印参照）。

【０５４３】

さらに、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である場合に、再遊技０７が停止表示された場合には「ＲＴ４」に移行する（図１０８のＲＴ状態遷移図に示す（７）の矢印参照）。再遊技０７の停止表示とは、一例としては、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である状況において「再遊技‐Ｆ１」に当選した場合であって、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技０７が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ１」から「ＲＴ４」に移行する。一方、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である状況において「再遊技‐Ｅ１」に当選した場合であって、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技０１が停止表示し、ＲＴ状態として「ＲＴ１」が維持される。尚、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である状況において再遊技０７が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ１」から「ＲＴ４」に移行する場合においては、ＲＴ状態が「ＲＴ１」のときのＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合には、「ＲＴ４」におけるＡＴに関する状態は「転落後特化状態」となり、ＲＴ状態が「ＲＴ１」のときのＡＴに関する状態が「特化前兆状態」である場合には、「ＲＴ４」におけるＡＴに関する状態は「上乗せ特化状態」となる。

【０５４４】

また、ＲＴ状態が、「非ＲＴ」、「ＲＴ０」、「ＲＴ１」、「ＲＴ３」又は「ＲＴ４」である場合に、ＢＢ役に当選（１種ＢＢ‐Ａ～Ｃに係る条件装置が作動）し、当該当選したゲームにてＢＢ役を入賞させないとＲＴ状態が「ＲＴ２」に移行する（図１０８のＲＴ状態遷移図に示す（４）の矢印参照）。また、「ＲＴ２」にてＢＢ役を入賞させる（１種ＢＢ‐Ａ～Ｃが作動する）と「１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃ」に移行する（図１０８のＲＴ状態遷移図に示す（５）の矢印参照）。また、「１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃ」にてＢＢが終了（１種ＢＢ‐Ａ～Ｃの作動が終了）すると、「ＲＴ３」に移行する。尚、本例における７つのＲＴ状態のうち、全遊技を通して最も滞在比率が高いＲＴ状態は「ＲＴ０」となっており、「ＡＴ中状態」が終了し、遊技区間が「有利区間」から「通常区間」に移行すると、最も滞在比率の高い「ＲＴ０」に滞在することになる。尚、「待機区間」においては、ＡＴ抽選（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得するための抽選）には当選しない、且つ、ＡＴゲーム数上乗せ抽選には当選しないよう構成されている。

【０５４５】

次に、図１０９は、第３実施形態における、図９４のステップ１７５０のサブルーチンに係る、ＡＴ中状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＡＴ開始可能条件を充足したか否かを判定する。尚、このＡＴ開始可能条件は、例えば、通常区間から有利区間に移行した後の有利ＢＢ状態が終了したことに基づいて充足可能であり、具体的には、ＡＴ準備状態１及びＡＴ準備状態２を経て次回のゲームから「ＡＴ中状態」に移行する場合に充足する（図１１０参照）。ステップ１７５２でＹｅｓの場合、ステップ１７６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴ初期ゲーム数(本例では、５０であり、「ＡＴ中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数)をＡＴカウンタＭ６０にセットし、次の処理(ステップ３５００の処理)に移行する。尚、ステップ１７５２でＮｏの場合にも、次の処理(ステ

ップ３５００の処理)に移行する。尚、「高確率状態」にてＢＢ役に当選し「有利ＢＢ内部中遊技」に移行した後、ＢＢを入賞させることにより「有利ＢＢ状態」に移行し、当該「有利ＢＢ状態」にてＡＴゲーム数が上乗せされていた場合には、「ＡＴ中状態」に移行した時点で、ＡＴカウンタにセットされる初期値は５０を超過していることとなる。具体的には、「有利ＢＢ状態」でＡＴゲーム数が３０ゲーム上乗せされた後、「ＡＴ準備状態１」及び「ＡＴ準備状態２」を経由して「ＡＴ中状態」に移行した場合には、ＡＴカウンタに８０（初期値５０＋上乗せ３０）がセットされていることになる。このとき、「有利ＢＢ状態」において３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「ＡＴ中状態」の開始時に、ＡＴ初期ゲーム数として８０ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利ＢＢ状態」において３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「ＡＴ準備状態１」、「ＡＴ準備状態２」、「ＡＴ中状態」等の開始時に初期値である５０ゲームを遊技者に提示した後、ＡＴ中状態（例えば、開始直後の状態や、演出表示装置Ｓ４０におけるＡＴ残りゲーム数が少ない状態）に３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利ＢＢ状態」でＡＴゲーム数上乗せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乗せが行われたのか、を明確に把握することができないため、ＡＴ中（押し順ナビが発生し得る状態）にて原因不明で突如発生する上乗せ演出に対する興趣を高めることができる。尚、本例においては、ステップ１７６０にてＡＴ初期ゲーム数をＡＴカウンタＭ６０にセットするよう構成しているが、ＡＴ初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ３０００のＡＴ抽選実行処理を実行するタイミングにＡＴ初期ゲーム数をＡＴカウンタＭ６０にセットするよう構成してもよい。また、ＡＴカウンタＭ６０にセットされたゲーム数（ＡＴ初期ゲーム数）は、ＢＢが終了した後に「ＡＴ準備状態１」及び「ＡＴ準備状態２」を経由して「ＡＴ中状態」になったときから減算されるよう構成されている。また、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値は主制御基板ＭのＲＡＭの記憶領域に記憶されるよう構成されている。

【０５４６】

次に、図１１０は、第３実施形態における、ＡＴ状態遷移図である。第３実施形態においては、「低確率状態」、「通常ＢＢ内部中遊技」、「通常ＢＢ状態」、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」、「有利ＢＢ状態」、「待機ＢＢ内部中遊技」、「転落待ち状態」、「ＡＴ準備状態１」、「ＡＴ準備状態２」、「転落後ＡＴ中状態」、「転落後特化状態」、「ベル溢し後状態」の１６のＡＴに関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってＡＴに関する状態が移行することとなる。例えば、「ＡＴ中状態」にてスイカＢに当選し、１／２で当選する特化状態移行抽選に当選した場合には「特化前兆状態」に移行する。また、「特化前兆状態」に移行してから１０ゲームが経過（消化）した場合には「上乗せ特化状態」に移行するよう構成されている。尚、遊技区間としては、「低確率状態」、「通常ＢＢ内部中遊技」、「通常ＢＢ状態」、「転落待ち状態」の４つのＡＴに関する状態が「通常区間」に設定され、「待機ＢＢ内部中遊技」が「待機区間」に設定され、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」、「有利ＢＢ状態」、「ＡＴ準備状態１」、「ＡＴ準備状態２」、「転落後ＡＴ中状態」、「転落後特化状態」及び「ベル溢し後状態」の１１つのＡＴに関する状態が「有利区間」に設定される。即ち、「有利区間」となる１１個のＡＴに関する状態を遷移（移行）していても（有利区間のある状態から有利区間の他の状態に遷移しても）、「通常区間」に設定せずに合計で１５００ゲーム経過した場合には「有利区間」は強制的に終了して「通常区間」に設定される。

【０５４７】

尚、ＡＴに関する状態は第３実施形態のものには限定されず、例えば、「低確率状態」又は「高確率状態」にて所定の当選番号に当選することによってＡＴ抽選が実行され、当該ＡＴ抽選に当選することにより「前兆状態」に移行し、１６～３２ゲーム経過後に「Ａ

Ｔ中状態」に移行するよう構成してもよいし、そのように構成した場合には、前記所定の条件装置に当選することによってＡＴ抽選が実行され、当該ＡＴ抽選に当選しなかった場合には、「ガセ前兆状態」に移行し、１６～３２ゲーム経過後に「低確率状態」又は「高確率状態」に移行するよう構成してもよい。また、第３実施形態においては、遊技区間として「待機区間」が設けられており、「低確率状態」にてＢＢに当選し、当該ＢＢに基づくＡＴ抽選に当選した場合に「待機区間」となるよう構成されている。また、ＢＢ役以外の条件装置によってＡＴ抽選に当選し得るよう構成してもよく、例えば、「チェリー」に当選することによってＡＴ抽選が実行される遊技性とした場合に、ＢＢとチェリーが重複した「ＢＢ＋チェリー」に当選し、ＡＴ抽選に当選した場合には、「ＢＢ＋チェリー」の「ＢＢ」が入賞するまでのＢＢ内部中の状態を「待機区間」とするよう構成してもよい。このように、「待機区間」を設けることにより、「低確率状態」にてＢＢに当選、且つ、ＡＴ抽選に非当選である場合と、「低確率状態」にてＢＢに当選、且つ、ＡＴ抽選に当選している場合とのいずれの場合も、ＢＢの図柄組合せが揃うまで（有利区間表示器が点灯するまで）の期間においては、有利区間表示器ＹＨが消灯しているため、ＡＴ抽選に当選しているか否かを遊技者に期待させることで煽ることができる。尚、「待機区間」においても、有利区間表示器ＹＨを点灯させるよう構成してもよいし、有利区間表示器ＹＨが点灯する場合と消灯する場合のいずれも実行され得るよう構成してもよい（有利区間表示器ＹＨの点灯・消灯に基づいて副制御基板Ｓにて実行する演出を決定するよう構成してもよい）。また、「上乗せ特化状態」においてＢＢが当選した場合には、当該ＢＢ終了後に「上乗せ特化状態」が再開するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該ＢＢ中は「上乗せ特化状態」において当選したＢＢとして「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢとは異なるＡＴ上乗せ抽選を実行する（例えば、「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢよりもＡＴ上乗せ抽選に当選し易い、ＡＴゲーム数上乗せ１回あたりのゲーム数が相対的に多い）よう構成してもよい。また、「特化前兆状態」においてＢＢが当選した場合には、当該ＢＢ終了後に「上乗せ特化状態」に移行するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該ＢＢ中は「上乗せ特化状態」において当選したＢＢと同様にＡＴ上乗せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

【０５４８】

次に、図１１１は、第３実施形態における、図９４のステップ３５００のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、第３実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の２つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ３５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ３５０２でＹｅｓの場合、ステップ３５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を、決定しているＡＴに関する状態及び現在の遊技の状況に基づいて決定し、ステップ３５３４に移行する。他方、ステップ３５０２でＮｏの場合、ステップ３５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る遊技区間は「待機区間」であるか否かを判定する。ステップ３５０６でＹｅｓの場合、ステップ３５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＢＢが作動したか否かを判定する。ステップ３５０８でＹｅｓの場合、ステップ３５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ３５３４に移行する。他方、ステップ３５０８でＮｏの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ３５０６で、次ゲーム以降の遊技区間を「待機区間」に決定し、ステップ３５３４に移行する。他方、ステップ３５０６でＮｏの場合、ステップ３５２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ３５２２でＹｅｓの場合、ステップ３５２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ＡＴカウンタ値が０となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも０となる）。他方、ス

テップ３５２２でＮｏの場合、ステップ３５２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ＡＴカウンタ値が０となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ３５２４でＹｅｓの場合、ステップ３５３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ３５３４に移行する。他方、ステップ３５２４でＮｏの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ３５２６に移行する。このように、第３実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」に設定する場合には、ＡＴに関連する情報（ＡＴ継続ゲーム数、ＡＴ残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」において再度「有利区間」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ３５２６の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするＡＴに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のＲＡＭクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のＲＡＭクリアによっては、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ３５２６の処理（有利区間終了時の処理）によっては、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のＲＡＭクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ３５２６の処理実行時）のクリア範囲は相違している。尚、設定変更時のＲＡＭクリアによって、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Ｍから副制御装置Ｓに送信する。但し、副制御装置Ｓ側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「ＡＴ中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のＲＡＭクリアを実行した場合には、副制御装置Ｓ側における、「有利区間」であった旨や、「ＡＴ中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

【０５４９】

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

【０５５０】

次に、ステップ３５２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に設定し、ステップ３５３０に移行する。次に、ステップ３５３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、「有利区間」が終了したため有利区間表示器ＹＨを消灯し、ステップ３５３４に移行する。尚、「有利区間」が終了して「通常区間」に設定する際に有利区間表示器ＹＨを消灯するよう構成されているが、詳細な消灯のタイミングは第３実施形態のタイミングには限定されず、例えば、「有利区間」が終了して「通常区間

」となるゲームに係る遊技メダル投入時に有利区間表示器ＹＨを消灯するよう構成してもよい。換言すると、次遊技が開始可能となるスタートレバーＤ５０が操作される前に有利区間表示器ＹＨを消灯するように構成していれば良い。

【０５５１】

次に、ステップ３５３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲームにて新たに「有利区間」に設定することが決定した（「通常区間」から「有利区間」に設定することが決定した）か否かを判定する。ステップ３５３４でＹｅｓの場合、ステップ３５３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１に所定値をセットする。尚、当該有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１にセットする所定値は、すべての設定値において共通する固定の数値（本例では、１５００）となっている。次に、ステップ３５３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間表示器ＹＨを点灯し、次の処理（ステップ１２９３の処理）に移行する。尚、ステップ３５３４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１２９３の処理）に移行する。尚、第３実施形態においては、ステップ３５３８のタイミングにて有利区間表示器ＹＨの点灯処理を実行したが、有利区間表示器ＹＨの点灯タイミングはこれには限定されず、有利区間表示器ＹＨの点灯タイミングは新たに「有利区間」となる前のゲーム（「通常区間」のゲーム）におけるスタートレバーの操作タイミングから新たに「有利区間」となるゲームにおける遊技メダル投入可能となるタイミングまで（新たに「有利区間」となる前のゲームが再遊技に係るゲームであった場合には、新たに「有利区間」となるゲームにおけるスタートレバーの操作が有効となるタイミングまで）の期間にて適宜設定してもよい。

【０５５２】

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

【０５５３】

次に、図１１２は、第３実施形態におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。当該サブルーチンの処理は、ステップ１０４０又はステップ１１０４の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間（本例では、Ｔとしているが、例えば、２ｍｓ程度の時間が設定される）を周期として定期的に実行されるよう構成されている。

【０５５４】

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

【０５５５】

次に、ステップ１６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内の入力ポ

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

【０５５６】

次に、ステップ１６２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ１６１８やステップ１６２０でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板Ｓに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第１リール停止受付タイミングに係るコマンド（第１停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第２リール停止受付タイミングに係るコマンド（第２停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第３リール停止受付タイミングに係るコマンド（第３停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、演出グループ番号に係るコマンド（スタートレバーＤ５０の操作直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、ＲＴ状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ＡＴに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間

に送信される）、ＡＴ残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される）、順押し指示コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、順押し回避コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、逆押し指示コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、逆押し回避コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、フリーズ実行コマンド（主制御基板Ｍ側でフリーズ演出が実行される旨に関するコマンドであり、スタートレバー操作力後に送信される）、遊技区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ１６２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、外部端子信号（回胴式遊技機Ｐから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉ＤＵが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ１６２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＬＥＤ（７セグＬＥＤランプ、等）の出力データ（例えば、複数の７セグＬＥＤユニットのうち、所定の７セグＬＥＤユニットを点灯させ、７セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ１６２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＬＥＤの点灯態様（例えば、ＬＥＤの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ１６２８は実行されなくてもよい。次に、ステップ１６３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ソフト乱数管理処理（ソフトウエアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ１６３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ１６３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ１６３４でＹｅｓの場合、ステップ１６３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ１６３６でＹｅｓの場合、ステップ１６３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ１６０２の処理）に移行する。他方、ステップ１６３４又はステップ１６３６でＮｏの場合には、ステップ１６４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【０５５７】

次に、図１１３は、図１１２におけるステップ１９００のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ１９０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ１９０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、ＲＡＭ領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１９０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位１バイト、或いは、その補数となるもの）をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ１９１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの書き込みを禁止し、ステップ１９１４に移行する。次に、ステップ１９１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【０５５８】

次に、図１１４～図１２８を参照して、副制御基板Ｓ側で実行される制御処理を説明す

る。
【０５５９】
＜サブ側プログラム開始処理＞
はじめに、図１１４は、サブ側プログラム開始処理を示すサブルーチンである。このサブ側プログラム開始処理は、電源が投入されたことにより呼び出されて実行される。
【０５６０】
まず、ステップ２００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、割り込みを禁止する。次に、ステップ２００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＣＰＵやＲＡＭの初期化、チェックサムの算出等の各種の初期化処理を実行する。
【０５６１】
次に、ステップ２００８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、電源投入時に算出したチェックサム値と、電源断時に算出して記憶しているチェックサム値とが一致するか否かを判断する。ステップ２００８でＹｅｓの場合、換言すると、ステップ２００８の判断処理で、双方のチェックサム値が一致すると判別した場合には、ステップ２０１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する１コマンド処理の実行中に電源断が発生した状態から復帰した状態であるか否か、すなわち、完全復帰した状態であるか否かを判断する。
【０５６２】
ステップ２０１０でＹｅｓの場合、換言すると、完全復帰であると判別した場合には、ステップ２０１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、割り込みを許可し、電源断が発生したときに実行をしていた１コマンド処理に処理を戻す。
【０５６３】
一方、ステップ２００８でＮｏの場合、換言すると、前述したステップ２００８の判断処理で、双方のチェックサム値が一致しないと判別した場合には、ステップ２０１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＲＡＭクリアを実行する。尚、ステップ２０１４の処理を実行した後、又は、ステップ２０１０でＮｏの場合には、処理をサブメインループ処理に移行させる。
【０５６４】
＜サブメインループ処理＞
次に、図１１５は、サブメインループ処理を示すサブルーチンである。サブメインループ処理は、図１１４に示すサブ側プログラム開始処理が実行された後に、呼び出されて実行される。
【０５６５】
まず、ステップ２１０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ウォッチドッグタイマをクリアする。次に、ステップ２１０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ウォッチドッグタイマの作動を開始する。次に、ステップ２１０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、割り込みを許可する。次に、ステップ２１０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、コマンド受信処理を実行する。このコマンド受信処理は、主制御基板Ｍから送信された各種のコマンドを受信する処理である。
【０５６６】
次に、ステップ２２５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、１コマンド処理を実行する。この１コマンド処理は、主制御手段１００からの制御コマンドに基づいて実行される処理である。具体的な処理は後述する。ステップ２１１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定時間、例えば１６ｍｓが経過したか否かを判断し、経過していないと判別したときには、ステップ２２５０に処理を戻す。一方、所定時間が経過していると判別したときには、ステップ２１０２に処理を戻す。なお、所定時間は、１６ｍｓに限られず、処理に応じて適宜に変更することができる。
【０５６７】
＜サブ側電源断処理＞
次に、図１１６は、副制御基板Ｓ側で実行されるサブ側電源断処理を示すサブルーチンである。サブ側電源断処理は、副制御基板Ｓが電源断を検知したことにより開始される処

理である。
【０５６８】
まず、ステップ２２０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ウォッチドッグタイマを停止する。ステップ２２０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ側プログラム開始処理の実行中であるか否かを判断する。ステップ２２０４でＹｅｓの場合にはステップ２２１０に移行する。他方、ステップ２２０４でＮｏの場合、ステップ２２０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、チェックサムを算出する。次に、ステップ２２０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、各種データ（チェックサムの算出結果や、実行していたプログラムの番地等）を退避させ、ステップ２２１０に移行する。
【０５６９】
次に、ステップ２２１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、５００ｍｓが経過したか否かを判定する。ここで、５００ｍｓが経過していると判別したときには、電源断処理を終了する。他方、ステップ２２１０でＮｏの場合、ステップ２２１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、電源が復帰したか否かを判定する。ステップ２２１２でＹｅｓの場合、ステップ２２１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、瞬断発生回数を更新する。次に、ステップ２２１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ウォッチドッグタイマの作動を開始し、電源断時に実行していた処理に戻す。尚、ステップ２２１２の判断処理で、電源が復帰していないと判別した場合には、前述したステップ２２１０に処理を戻す。
【０５７０】
＜１コマンド処理＞
次に、図１１７は、図１１５のステップ２２５０の処理で呼び出されて実行される１コマンド処理を示すサブルーチンである。
【０５７１】
まず、ステップ２２５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ベットボタンの操作タイミングではないか否かを判断する。ステップ２２５０でＮｏの場合には、ステップ２２５１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ベットボタン操作時処理を実行し、次の処理（図１１５のステップ２１１０の処理）に移行する。ステップ２２５１の処理によって、ベットボタンが操作されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。なお、ステップ２２５１の処理で実行される演出は、当該ゲーム又は当該ゲームよりも前の時点のゲームで実行された演出内容決定処理（後述するステップ２８００の処理）で決定された内容に従って実行される。
【０５７２】
ステップ２２５０でＹｅｓの場合には、ステップ２２５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、スタートレバーの操作タイミングではないか否かを判断する。ステップ２２５２でＹｅｓの場合にはステップ２２５３に移行する。他方、ステップ２２５２でＮｏの場合、ステップ２３００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、スタートレバー操作時処理を実行する。ステップ２３００の処理によって、スタートレバーが操作されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。次に、ステップ２８００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する演出内容決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（図１１５のステップ２１１０の処理）に移行する。
【０５７３】
次に、ステップ２２５３で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、リール回転開始タイミングではないか否かを判定する。ステップ２２５３でＹｅｓの場合にはステップ２２５５に移行する。他方、ステップ２２５３でＮｏの場合、ステップ２２５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、リール回転開始時処理を実行し、次の処理（図１１５のステップ２１１０の処理）に移行する。ステップ２２５４の処理によって、リール回転が開始されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。なお、ステップ２２５４の処理で実行される演出は、当該ゲーム又は当該ゲームよりも前の時点のゲームで実行された演出内容決定処理（後述するステップ２８００の処理）で決定された内容に従って実行される。また、リール回転開始タイミングは、３つのリールのうち最初に回転開始したリ

ールの回転開始タイミングとしてもよいし、３つのリールのうち最後に回転開始したリールの回転開始タイミングとしてもよい（３つのリールが同時に回転開始する場合には、当該回転開始タイミング）。

【０５７４】

次に、ステップ２２５５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第１リール停止受付（第１停止操作）タイミングではないか否かを判定する。ステップ２２５５でＮｏの場合には、ステップ２５００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第１回胴停止受付時処理を実行し、次の処理（図１１５のステップ２１１０の処理）に移行させる。言い換えれば、ステップ２５００の処理は、第１回胴停止のオンのタイミングを契機にして演出が実行される。尚、オンのタイミングについては後述する。ステップ２５００の処理によって、第１回胴を停止するために停止ボタンが押動されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。

【０５７５】

次に、ステップ２２５４でＹｅｓの場合には、ステップ２２５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第２リール停止受付（第２停止操作）タイミングではないか否かを判定する。ステップ２２５８でＮｏの場合には、ステップ２５５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第２回胴停止受付時処理を実行し、次の処理（図１１５のステップ２１１０の処理）に移行させる。言い換えれば、ステップ２５５０の処理は、第２回胴リール停止のオンのタイミングを契機にして演出が実行される。ステップ２５５０の処理によって、第２回胴を停止するために停止ボタンが押動されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。

【０５７６】

次に、ステップ２２５８でＹｅｓの場合には、ステップ２２６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第３リール停止受付（第３停止操作）タイミングではないか否かを判定する。ステップ２２６２でＮｏの場合には、ステップ２６００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第３回胴停止受付時処理を実行し、次の処理（図１１５のステップ２１１０の処理）に移行させる。言い換えれば、ステップ２６００の処理は、第３回胴リール停止のオンのタイミングを契機にして演出が実行される。ステップ２６００の処理によって、第３回胴を停止するために停止ボタンが押動されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。

【０５７７】

次に、ステップ２２６２でＹｅｓの場合には、ステップ２２６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄の停止表示タイミングであるか否かを判定する。ステップ２２６６でＹｅｓの場合には、ステップ２２６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、停止表示図柄時処理（図示せず）を実行し、次の処理（図１１５のステップ２１１０の処理）に移行させる。他方、ステップ２２６６でＮｏの場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、直ちに、次の処理（図１１５のステップ２１１０の処理）に移行させる。ステップ２２６８の処理によって、第３回胴を停止するために押動された停止ボタンが解放されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。言い換えれば、ステップ２２６８の処理は、第３回胴リール停止のオフのタイミングを契機にして演出が実行される。尚、オフのタイミングについては後述する。

【０５７８】

＜第３実施形態における演出の内容＞

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

【０５７９】

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

【０５８０】
＜ステージ演出＞
ステージ演出は、主に、背景画像などを表示することによって行われる演出である。このステージ演出を実行し、予告演出を実行しない演出態様が、図１３０（Ａ）～図１３０（Ｃ）に示す演出グループ１の演出なしに対応する（演出なしにて押し順ナビ演出を実行しないこととしてもよいし、演出なしにおいても押し順ナビ演出を実行し得るよう構成してもよい）。即ち、本例においては、演出なし＝予告演出の実行なしとしている。ここで、背景画像は、経時的に変化しない静的な画像だけでなく、経時的に変化する動的な画像も含む。また、一部のみが経時的に変化するものでも、全体的に変化するものでもよい。例えば、演出表示装置Ｓ４０の画面（表示領域）の全体に、風景や室内など一定の視点からの画像が表示される。
【０５８１】
ステージ演出は、主に、ＲＴ状態やＡＴに関する状態などによって定まる遊技の状態によって決定され得るもので、遊技の全体的な状態を示唆可能に実行され得る。また、実行するステージ演出を変更するステージ移行抽選をゲーム毎に実行し得るよう構成されている。ＲＴ状態やＡＴに関する状態によって決定され得るステージ演出の候補数やステージ移行抽選に関する置数が相違するよう構成してもよい。また、ステージ演出には、画像の表示によるものだけでなく、音楽やナレーションや効果音などの音声を背景画像の表示とともに出力したり、必要に応じて文字情報を背景画像とともに表示したりする態様も含まれる（例えば、ステージ演出が変更されたゲームにおいて、ステージ演出を説明するための音声が出力される）。また、ランプＤ２６の点灯又は点滅などによる演出もステージ演出に含めることができる。
【０５８２】
ステージ演出は、基本的に、当該ゲームのベットボタンＤ２２０の操作（メダル投入の検出も含む）又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして開始され、次ゲーム以降のベットボタンＤ２２０（メダル投入の検出も含む）又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして終了し得る。なお、ステージ演出の開始及び終了の契機は、これらに限られず、第１停止、第２停止、第３停止又はリール回転開始を契機にしてもよい。また、ベットボタンＤ２２０の操作、メダル投入の検出、スタートレバーＤ５０の操作、第１停止、第２停止、第３停止又はリール回転開始と同時に開始したり終了したりする必要はなく、これらのタイミングから所定の時間だけ遅延して開始したり終了したりするようにしてもよい。演出の内容や示唆したい情報に応じて適宜に開始及び終了のタイミングを任意に定めることができる。
【０５８３】
＜予告演出＞
予告演出は、主に、当該ゲームで当選した条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態や設定値などの遊技者が所望する詳細な状態を示唆可能に実行され得る。なお、予告演出には、これらの状態とは全く無関係の情報を報知する演出も含まれる。予告演出は、図１３０（Ａ）～図１３０（Ｃ）に示す演出グループ２の「キャラ演出」、演出グループ３の「会話演出」、演出グループ４の「カットイン演出」、演出グループ５の「対決演出」、演出グループ６の「上乗せバトル」、演出グループ７「共通ナビ演出」及び演出グループ８の「狙え演出」に対応する。
【０５８４】
予告演出の態様は、予告演出を示す画像が、演出表示装置Ｓ４０に背景画像（ステージ演出）と重畳して表示されるものや、演出表示装置Ｓ４０の画面の全体に単独で表示されるものなどがある。予告演出は、ステージ演出に対して、より動的で経時的な変化が多い画像によって構成され得る。予告演出は、ステージ演出と同様に、画像の表示によるものだけでなく、音楽やナレーションや効果音などの音声を背景画像の表示とともに出力したり、必要に応じて文字情報を背景画像とともに表示したりする態様も含まれる。また、ランプＤ２６の点灯又は点滅や、可動体役物（図示せず）の動作などによる演出も含まれる

。
【０５８５】
予告演出の内容は、一般的に、１ゲーム内で変化したり切り替わったりする。例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして最初の演出が開始され、次に、第１停止や第２停止を契機にして途中の演出を開始することで内容を変化させたり切り替えたりし、第３停止を契機にして最終の演出を開始することで内容を変化させたり切り替えたりすることができる。このようにして、遊技者の操作に対応させた演出を展開させることで、様々な詳細な情報を示唆可能することができる。一例としては、ボーナスに当選しているか否かを遊技者に対して煽る予告演出を実行する場合には、スタートレバーＤ５０の操作を契機にして当該ゲームにてボーナスが当選した期待度を示唆する演出を実行し、その後第３停止ボタン操作タイミングにて、当該ゲームにてボーナスが当選したか否かの結果を報知する演出を実行する演出態様を例示することができる。
【０５８６】
予告演出を切り替える契機は、ベットボタンＤ２２０の操作、スタートレバーＤ５０の操作、第１停止、第２停止、第３停止などであるが、必ずしもこれらの契機の全てを用いる必要はなく、演出の内容に応じた契機を任意に用いることができる。また、これらの契機と同時である必要もなく、操作されたタイミングから所定の時間だけ遅延させた後に演出を開始することができる。さらにまた、これらの契機と同時に演出を開始し所定の期間が経過するまで動的な態様で画像を表示し、その後に、静止した態様で画像を表示することもできる。
【０５８７】
また、遊技者の各種の操作には、遊技者が力を加えてボタンやレバーを変位させるタイミング（オフ→オンとなるタイミング）と、遊技者がボタンやレバーから手を離して復帰させるタイミング（オン→オフとなるタイミング）との双方がある。これらのうちのいずれか一方のタイミングを契機としても、双方のタイミングを契機にしても、いずれのタイミングも契機としなくてもよい。オンのタイミングとオフのタイミングとを用いることにより、演出を切り替えることが可能なタイミングを増やすことができ、演出を多様に展開させて進行させることができる。
【０５８８】
例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作のオンのタイミングでステージ演出としての画像表示を開始するとともに効果音を出力し、第１停止のオンのタイミングで予告演出としての画像表示を開始し、次いで第２停止で効果音を出力するとともにランプを点灯させ、第３停止のオンのタイミングで予告演出としての画像を切り替え、第３停止のオフのタイミングで更なる効果音を出力し、次ゲームのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作のオンのタイミングまで、予告演出としての画像を表示し続けるなどのような演出をすることができる。
【０５８９】
前述したように、予告演出は、主に、当該ゲームで当選した条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態の他に、設定値などの詳細な状態を示唆できるように実行されるものであり、演出の内容の切り替えや展開などは、これらの情報を示唆し得るように任意に定めることができる。
【０５９０】
例えば、予告演出では、登場人物（キャラクタ）、アイテム、グッズなどの色、数、変化の程度などの表示態様などによって、当選した条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態などの状態を示唆することができる。一例としては、当選した小役をアイテムやグッズなどの色によって報知することができる（赤色の場合にはチェリーを示唆し、緑色の場合にはスイカを示唆する等）。
【０５９１】
＜押し順ナビ演出＞
第３実施形態では、押し順ナビ演出は、前述した再遊技－Ｂ、再遊技－Ｃ、再遊技－Ｄ

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

【０５９２】

遊技者は、演出表示装置Ｓ４０に表示されたりスピーカＳ２０から出力されたりする情報に従って停止ボタンＤ４０を操作することで、図柄を停止表示させることができる。尚、停止表示することにより遊技メダルが払い出される押し順役の場合には、停止表示することによって最も払出し枚数が多くなる押し順を指示するよう構成されている。ステージ演出や予告演出は、主に、遊技状態などを示唆したり暗示したりする間接的な報知演出が多いのに対し、押し順ナビ演出は、押し順を表示する直接的な報知演出が多い。尚、押し順ナビ演出においても、押し順を示唆したり暗示したりするような間接的な情報を表示するようにしてもよい。

【０５９３】

以下では、図１３０（Ａ）～図１３０（Ｃ）に示す各演出グループについて説明する。

【０５９４】

＜演出グループ１の「演出なし」＞

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

【０５９５】

＜演出グループ２の「キャラ演出」＞

グループ２の「キャラ演出」は、演出表示装置Ｓ４０に背景画像とともにキャラクタを表示する演出である（図１３８（Ａ）参照）。具体的には、当該ゲームでのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作から、次ゲームでのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作までの間に、演出表示装置Ｓ４０に表示されたキャラクタが所定の動作をする演出である（図１３８（Ａ）参照）。

【０５９６】

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

【０５９７】

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

【０５９８】

なお、ここで、キャラクタは、人間、動物等の生命体のほか、ロボット等の人口生命体や擬似生命体のような何らかの意思をもって行動すると遊技者が視認できる動体物のみな

らず、無機質な物体、例えば、車両や戦艦や武器等のオブジェクトもキャラクタに含めることができる。

【０５９９】

＜演出グループ３の「会話演出」＞

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

【０６００】

会話演出も、演出表示装置Ｓ４０に背景画像とともに表示されるものであればよく、通常の背景画像に対して付加的に装飾するものであればよい。付加的に装飾するように表示することで、遊技者を飽きさせにくくすることができる。また、表示のみならず、遊技性等を説明する文字情報をスピーカＳ２０から音声で出力したり、効果音を表示とともにスピーカＳ２０から出力したりすることもできる（図１３８（Ｂ）参照）。

【０６０１】

例えば、リールの回転開始を契機にして、背景画像とともに（ステージ演出の開始）、表示枠を重畳して演出表示装置Ｓ４０に表示し、次に、第１停止や第２停止を契機にして文字情報を次々に表示し、第３停止を契機にして、最終的な文字情報を表示するなどがある。一例としては、リールの回転開始を契機にしてキャラクタＡの画像、表示枠及び文字情報（セリフ）が表示され、その後、第１停止にて、キャラクタＢの画像、表示枠及び文字情報（セリフ）が表示されることにより、キャラクタＡとキャラクタＢとが会話をしている演出態様を例示することができる。

【０６０２】

なお、表示枠などを表示せずに、演出表示装置Ｓ４０の表示領域の端などの所定の領域に文字情報を表示してもよい。

【０６０３】

＜演出グループ４の「カットイン演出」＞

「カットイン演出」は、演出表示装置Ｓ４０に予め表示されていた背景画像（前述したステージ演出）などから、割り込むようにしてカットイン演出用画像を表示する演出である（図１３８（Ｃ）参照）。例えば、スタートレバーＤ５０の操作を契機にして、通常表示される背景画像とは全く異なるカットイン演出用画像を演出表示装置Ｓ４０の全体に所定時間表示し、その後、当該ゲームにて当選した条件装置を示唆する演出を実行する。尚、カットイン演出を実行せずに、前述したカットイン演出を実行する場合のカットイン演出以外の演出と同様の演出態様の演出を実行し得るよう構成してもよい。即ち、スタートレバーＤ５０の操作を契機として、当該ゲームにて当選した条件装置を示唆する演出を実行するよう構成してもよい。尚、カットイン演出は演出グループ４に該当する演出の一例であり、演出グループ４に該当する演出はカットイン演出には限定されない。また、演出グループ４に該当する演出は、スタートレバーＤ５０の操作を契機にして演出が実行されるようになっており、当該ゲームにて当選した条件装置の種類を示唆したり、当該ゲームにて当選した条件装置がボーナス役を含んでいるか否かを示唆したり、ＡＴ抽選に当選しているか否かを示唆したりするよう構成されている。

【０６０４】

尚、前述したグループ２の「キャラ演出」やグループ３の「会話演出」は、通常の背景画像に対して付加的に装飾するものであったが、この「カットイン演出」は、基本的に、通常の背景画像とは別個に独立した画像によって構成される（背景画像から画面全体が切り替わる）。

【０６０５】

カットイン演出用画像の表示は、スタートレバーＤ５０の操作を契機にして、突然、カットイン演出用画像を演出表示装置Ｓ４０の全体に表示するように切り替える態様の他に

、演出表示装置Ｓ４０に予め表示されていた背景画像の一部に割って入るような形でカットイン演出用画像が挿入され、元々表示されていた背景画面とカットイン演出用画像とが一時的に共存して表示される態様（カットイン画像が演出表示装置Ｓ４０の表示領域の一部のみに表示される態様）でもよい。

【０６０６】

このようなカットイン演出用画像を表示することで、カットイン演出用画像の内容によって当該ゲームで当選した条件装置などを示唆することができる。例えば、カットイン演出用画像に登場する人物（キャラクタ）や、アイテムや、グッズなどの色、数、変化の程度などの表示態様などによって、当選した条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態などの状態を示唆することができる。

【０６０７】

＜演出グループ５の「対決演出」＞

「対決演出」は、少なくとも２種類のキャラクタが、競い合う画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する演出であり、１ゲームで競い合いの結果（勝敗、成功失敗など）が決定される演出である（図１３９（Ａ）参照）。例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、２種類のキャラクタが対決を開始する前の画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、次に、第１停止を契機にして、２種類のキャラクタが対決を開始する画像を表示し、第２停止を契機にして対決の途中経過を表示し、第３停止を契機にして最終的な勝敗等を示す画像を表示する。

【０６０８】

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

【０６０９】

＜演出グループ６の「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」＞

「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」は、「対決演出」と同様に、少なくとも２種類のキャラクタが、競い合う画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する演出であり、１ゲームで競い合いの結果（勝敗など）が決定される演出である（図１３９（Ｂ）参照）。対決演出と同様に、格闘や闘争などに限られず、スポーツや早食いなど、必ずしも対立しあう２つ以上のキャラクタ（グループやチームなども含む）が競い合うものだけでなく、少なくとも１つのキャラクタの動作によって、そのキャラクタの勝敗が定まるものであればよい。

【０６１０】

特に、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、２種類のキャラクタが対決を開始する前の画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、次に、第１停止を契機にして、２種類のキャラクタが対決を開始する画像を表示し、第２停止を契機

にして対決の途中経過を表示し、第３停止を契機にして最終的な勝敗を示す画像とともに、上乗せされるＡＴゲーム数を示す情報が表示される。尚、上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）の結果として、勝利、成功等となった場合には当該ゲームの結果が遊技者にとって有利である旨を示唆することとなり、当該ゲームにてＡＴゲーム数上乗せに当選したことを報知したりする。他方、上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）の結果として、敗北、失敗等となった場合には当該ゲームにてＡＴゲーム数上乗せに当選しなかったことを報知することとなるが、当該ゲームにてＡＴゲーム数上乗せに当選しているが、上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）の結果として、敗北、失敗等を報知し、その後所定の条件（次回の上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）が実行される、所定ゲーム数経過、次ゲームのためのベットボタンＤ２２０の操作等）を充足することによりＡＴゲーム数上乗せに当選していることを報知することがある。

【０６１１】

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

【０６１２】

＜演出グループ７の「共通ナビ演出」＞

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

【０６１３】

＜演出グループ８の「狙え演出」＞

「狙え演出」は、例えば、逆押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｂ）や順押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｃ）が当選したときに、文字情報や画像情報などを演出表示装置Ｓ４０に表示することによって実行される演出である（図１４０参照）。例えば、スタートレバーＤ５０の操作を契機にして、図柄７を揃えるよう促す画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する。遊技者は、画像に従って図柄７を狙って停止操作をし、図柄７を有効ラインではないラインに（無効ラインとも称することがある）揃えることができる。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態であるとき等のＡＴゲーム数上乗せ抽選が実行され得る遊技状態にて、遊技者が「狙え演出」に従って図柄７を揃えることができた場合には、ＡＴゲーム数上乗せに当選したことを報知するよう構成されている。尚、逆押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｂ）や順押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｃ）は、押し順によって遊技者の利益が相違しない再遊技である（押し順再遊技ではない）ため、逆押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｂ）や順押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｃ）に当選したときに狙え演出が発生し、当該狙え演出が示唆する押し順にて遊技を実行しなかった場合には、ＡＴゲーム数上乗せに当選したことを報知はしないがＡＴゲーム数上乗せには当選しているため、その後所定の条件を充足したタイミングにて上乗せしたゲーム数を報知することとなる。また、狙え演出の別の演出態様として、押し順ベル役や押し順再遊技役に当選した場合に、最も高利益となる押し順を報知せずに、「？・？・？」等の画像を表示して、遊技者に正解の押し順（最も高利益となる

押し順）を自力で当てさせる押し順当てゲームを実行する演出態様が挙げられる。このような場合においては、例えば、低確率状態で遊技者が正解の押し順にて遊技を実行した場合には、遊技者にとって高利益であるＡＴ中状態に移行するよう構成し、遊技者にとって高利益となる旨を報知する一方、遊技者が不正解の押し順にて遊技を実行した場合には、遊技者にとって高利益とならない低確率状態を維持するよう構成し、遊技者にとって高利益とならない旨を報知するよう構成してもよい。

【０６１４】

＜「押し順ナビ演出」＞

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

【０６１５】

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

【０６１６】

＜＜演出の種類と、演出の動作（再生）開始タイミングとの関係＞＞

図１１８は、演出の種類と、演出の動作（再生）開始タイミングとの関係を示すテーブルである。図１１８に示すように、演出の動作（再生）開始タイミングには、スタートレバーの操作タイミングと、回胴（リール）回転開始タイミングと、第１リール停止受付タイミングと、第２リール停止受付タイミングと、第３リール停止受付タイミングと、ベットボタンの操作タイミングとがある。尚、回胴（リール）回転開始タイミングも、主制御基板Ｍからの信号を受信することで、副制御基板Ｓで判断することができる。

【０６１７】

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

【０６１８】

＜演出グループ１の「演出なし」＞

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

【０６１９】

＜演出グループ２の「キャラ演出」＞

演出グループ２の「キャラ演出」では、スタートレバーの操作タイミングで演出を実行することなく、その後のリール回転開始タイミングにて背景画像に重畳するようにキャラクタの画像を表示させる。前述したように、キャラクタの画像の表示は、背景画像に対して付加的に装飾するものであればよく、リール回転開始タイミングから次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでのいずれかのタイミングで、キャラクタの画像が表示される

又は予め表示されているキャラクタの画像がアクションを実行すればよい。なお、第１リール停止受付タイミングや、第２リール停止受付タイミングや、第３リール停止受付タイミングのいずれかのタイミングでキャラクタの動作が変化するように表示してもよい。これらのタイミング毎にキャラクタの動作を変化させる必要はなく、いずれかのタイミングでキャラクタの動作を変化させることができる。

【０６２０】

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

【０６２１】

＜演出グループ３の「会話演出」＞

演出グループ３の「会話演出」では、スタートレバーＤ５０の操作タイミングでは演出を実行せず、その後のリール回転開始タイミングで背景画像に重畳するように表示枠の画像を表示させることで開始される。「会話演出」は、当該ゲームのリール回転開始タイミングから次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでのいずれかのタイミングで、遊技の状態や演出の物語などに関する文字情報が表示枠の内側の領域に表示されればよい。なお、第１リール停止受付タイミングや、第２リール停止受付タイミングや、第３リール停止受付タイミングで文字情報の内容が変化するように表示してもよい。これらのタイミング毎に文字情報の内容を変化させる必要はなく、いずれかのタイミングで文字情報の内容を変化させることができる。文字情報の表示は、背景画像に対して付加的に装飾するものであればよい。文字情報の内容が変化する具体例としては、リール回転開始タイミングにてセリフ枠の画像が表示され、第１停止タイミングにてキャラＡの画像と共にキャラＡに対応するセリフが表示される。その後、第３停止タイミングにて、新たなセリフ枠、キャラＢの画像及びキャラＢに対応するセリフが表示されるように構成してもよい。

【０６２２】

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

【０６２３】

＜演出グループ４の「カットイン演出」＞

演出グループ４の「カットイン演出」では、スタートレバーＤ５０の操作タイミングで、演出が実行される（例えば、カットイン予告音や、カットイン画像など）。次に、回胴（リール）回転開始のタイミングとともに、背景画像から小役告知用の演出画像に切り替えられる。さらに、第１リール停止受付タイミング～第３リール停止受付タイミングで、小役告知用の演出画像を用いて、当該ゲームで当選した条件装置を表示する。なお、第１リール停止受付タイミング～第３リール停止受付タイミング毎に、小役告知用の演出画像を順次切り替えて表示することもできる。

【０６２４】

この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで、対決演出（上乗せバトル）へ発展する場合がある。このように、カットイン演出の実行時においては、スタートレバーの操作タイミングにて演出を実行し、前述した、キャラ演出や会話演出ではスタートレバーの操作タイミングにて演出を実行しないよう構成すると共に、カットイン演出を実行するゲームの方が、キャラ演出や会話演出を実行するゲームよりも遊技者にとって高利益となる割合が高いよう構成することによって、遊技者はスタートレバーの操作タイミングにて演出が実行された場合に、高利益な事象が発生することに期待感を抱くことができる。尚、キャラ演出や会話演出を実行したゲームにおいては、高利益な事象が発生しない（ボーナス当選ゲームでは発生しない、ＡＴ抽選当選ゲームでは発生しない、レア役当選ゲームでは発生しない等）よう構成してもよい。

【０６２５】

＜演出グループ５の「対決演出」及びグループ６の「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」＞

演出グループ５の「対決演出」及びグループ６の「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」では、スタートレバーの操作タイミングから次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでの間に、少なくとも２種類のキャラクタが、対決する画像が表示される。尚、直前のゲームにてレア役に当選し、且つ、カットイン演出が実行された場合等においては、当該直前のゲーム終了後のベットボタンの操作により、「対決演出」又は「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」が開始される旨が報知され、当該ゲームのスタートレバーの操作タイミングから「対決演出」又は「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」が開始されるような演出態様としてもよい。尚、演出グループ５の「対決演出」は、主にボーナス告知用に用いられ、上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）は、主にＡＴゲーム数の上乗せ告知用に用いられる。また、第１リール停止受付タイミング～第３リール停止受付タイミング毎に、対決の状態が徐々に変化するように表示することができる。例えば、第１リール停止受付タイミング～第３リール停止受付タイミング毎に、対決のターンが変わるような画像を表示することができる。また、「対決演出」は、連続した複数回のゲームで実行することができる。複数回のゲーム毎に暫定的な勝敗が決まり、最後のゲームで最終的な勝敗が決まるような画像を表示することができる。このようにすることで、連続した複数回のゲームに亘って遊技者の期待感を持続させたり高めたりすることができる。

【０６２６】

＜グループ７の「共通ナビ演出」＞

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

【０６２７】

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

【０６２８】

＜グループ８の「狙え演出」＞

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

【０６２９】

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

【０６３０】

＜「押し順ナビ演出」＞

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

【０６３１】

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

【０６３２】

＜スタートレバー操作時処理＞

次に、図１１９は、図１１７のステップ２３００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時処理を示すサブルーチンである。

【０６３３】

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

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

【０６３４】

次に、ステップ２３０２でＮｏの場合、換言すれば、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態でない場合には、ステップ２３０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ２３０４でＹｅｓの場合、換言すれば、ＡＴに関する状態が特化前兆状態である場合には、ステップ２４００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するスタートレバー操作時特化前兆処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【０６３５】

次に、ステップ２３０４でＮｏの場合、換言すれば、ＡＴに関する状態が「特化前兆状態」でない場合には、ステップ２３０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ２３０６でＹｅｓの場合、換言すれば、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」である場合には、ステップ２４５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するスタートレバー操作時上乗せ特化処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【０６３６】

次に、ステップ２３０６でＮｏの場合、換言すれば、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」でない場合には、ステップ２３０７で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態は「有利ＢＢ内部中遊技」であるか否かを判定する。ステップ２３０７でＹｅｓの場合、換言すると、ＡＴに関する状態は「有利ＢＢ内部中遊技」である場合には、ステップ２７００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、スタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【０６３７】

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

【０６３８】

ステップ２３１２でＹｅｓの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ２３１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。このように、第３実施形態においては、「ＲＴ１」且つ「ＡＴ中状態」である状況からゲーム数が経過してＡＴカウンタ値が０となることにより「ＲＴ１」且つ「低確率状態」に移行した場合に（再遊技０４が停止表示される前に）、逆押し白７揃いリプレイ又は順押し黒７揃いリプレイに当選した場合には、ＡＴゲーム数上乗せが発生しないため、白セブン又は黒セブンが一直線とならない押し順がナビされる

よう構成されている。また、「ＲＴ１」且つ「ＡＴ中状態」である状況からゲーム数が経過してＡＴカウンタ値が０となることにより「ＲＴ１」且つ「低確率状態」に移行した場合には、まだ「有利区間」とし、押し順ベルに対しては押し順ナビは発生するが、押し順再遊技に対しては押し順ナビが発生しないよう構成してもよい。

【０６３９】

副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２３０８でＮｏの場合、ステップ２３１０でＮｏの場合、ステップ２３１２でＮｏの場合には、ステップ２３１６で、ＡＴに関する状態に基づき演出画像及び背景画像を表示し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【０６４０】

＜スタートレバー操作時ＡＴ中処理＞

次に、図１２０は、図１１９のステップ２３５０の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時ＡＴ中処理を示すサブルーチンである。

【０６４１】

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

【０６４２】

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

【０６４３】

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

【０６４４】

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

【０６４５】
ステップ２３６２でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ２３６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の３択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、押し順は、３択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２又は右停止ボタンＤ４３のいずれかに対応させる情報である。例えば、第一停止ボタンが左停止ボタンＤ４１である場合には、数字の１のみが、押し順ナビ表示として表示される。
【０６４６】
ステップ２３６２でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ２３６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２３６６でＹｅｓの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ２３６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。
【０６４７】
次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２３６６でＮｏの場合、前述したステップ２３６０、２３６４又は２３６８の処理を実行した後、ステップ２３７０で、ＡＴ中背景画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する。
【０６４８】
次に、ステップ２３７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ残りゲーム数が１０ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ２３７２でＹｅｓの場合、換言すれば、ＡＴ残りゲーム数が１０ゲーム以下である場合には、ステップ２３７４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ｂ（後述する表示態様Ａよりも目立たない表示態様）で演出表示装置Ｓ４０に表示する。
【０６４９】
次に、ステップ２３７６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２３７６で、Ｙｅｓの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２３７８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。
【０６５０】
ステップ２３７６で、Ｎｏの場合、又はステップ２３７８の処理を実行した場合には、ステップ２３８０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２３８０で、Ｙｅｓの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２３８２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。
【０６５１】
副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２３８０で、Ｎｏの場合、又はステップ２３８２の処理実行した場合には、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。
【０６５２】
ステップ２３７２でＮｏの場合、換言すれば、ＡＴ残りゲーム数が１１ゲーム以上である場合には、ステップ２３８４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ａ（前述した表示態様Ｂよりも目立つ表示態様）で演出表示装置Ｓ４０に表示する。
【０６５３】
次に、ステップ２３８６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２３８６で、Ｙｅｓの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２３８８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順

ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。

【０６５４】

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

【０６５５】

副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２３９０で、Ｎｏの場合、又はステップ２３９２の処理実行した場合には、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。このように、ＡＴ残りゲーム数が少ない場合、換言するとＡＴ残りゲーム数の表示を表示態様Ａよりも目立つ表示態様である表示態様Ｂにて表示している場合には、順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信しても矢印の画像と共に「７を狙え！」と表示する演出を実行せず、白セブン及び黒セブンが無効ラインに停止表示しない押し順である中リールを第１停止リールとする押し順ナビを実行するよう構成した。このように構成することにより、ＡＴ残りゲーム数が少ない状況において、ＡＴ残りゲーム数が少ないことを遊技者に対して煽る表示態様である表示態様ＢにてＡＴ残りゲーム数を表示している場合には、矢印の画像や「７を狙え！」の表示によって当該表示態様ＢのＡＴ残りゲーム数の表示の視認性を妨げないよう構成することができる。同様に、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数が少ない状況にて「ＡＴ中状態」（押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態）が継続するか否かを煽る連続演出（例えば、バトル演出）を実行するよう構成した場合にも、バトル演出の実行中は矢印の画像や「７を狙え！」が表示されないよう構成することで、バトル演出の視認性を妨げないよう構成することができる。また、このように構成することにより、演出表示装置Ｓ４０におけるＡＴ残りゲーム数が０となり且つバトル演出に敗北して「ＡＴ中状態」が終了する旨が表示された場合にも、当該バトル演出中に順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信していた場合には、「ＡＴ中状態」が終了する旨が表示された以降のベットボタンＤ２２０の操作タイミング等にて順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドに基づく（順押し黒７リプレイ又は逆押し白７リプレイの当選に基づく）ＡＴ上乗せゲーム数を報知する、即ち、ＡＴ上乗せ抽選に当選したゲームではＡＴゲーム数が上乗せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ＡＴゲーム数が上乗せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

【０６５６】

＜スタートレバー操作時特化前兆処理＞

次に、図１２１は、図１１９のステップ２４００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時特化前兆処理を示すサブルーチンである。

【０６５７】

まず、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４０２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２４０４で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ２４０６で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態においては、主制御基板Ｍが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Ｍは、押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態であっても押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【０６５８】
次に、ステップ２４０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞－Ａ１～入賞－Ａ６のいずれかとなっている。
【０６５９】
ステップ２４０８でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ２４１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの６択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第２の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞－Ａ２に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左→右→中」に対応する押し順を示唆する数字を星印で囲った表示態様で表示する。前述した第１の数字表示態様グループ及び第２の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第１の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第２の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。
【０６６０】
次に、ステップ２４０８でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでない場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４１２で、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技－Ａ、再遊技－Ｄ１～Ｄ３のいずれかとなっている。
【０６６１】
ステップ２４１２でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ２４１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の３択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、押し順は、３択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２又は右停止ボタンＤ４３のいずれかに対応させる情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンＤ４１である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より左下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンＤ４２である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンＤ４３である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より右下側に数字の「１」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、演出表示装置Ｓ４０における停止すべきリールに対応する停止ボタンＤ４０に近い位置に押し順の情報が表示される。
【０６６２】
次に、ステップ２４１２でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ２４１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判断する。ステップ２４１６でＹｅｓの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。
【０６６３】
次に、ステップ２４１６でＮｏの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ２４２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判断する。ステップ２４２０でＹｅｓの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。
【０６６４】
次に、ステップ２４２０でＮｏの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信してい

ない場合には、ステップ２４２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、回避コマンドを受信したか否かを判断する。ステップ２４２４でＹｅｓの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ２４２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第２の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。

【０６６５】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４１０、２４１４、２４１８、２４２２、２４２６の処理を実行した場合、又は、ステップ２４２４でＮｏの場合には、ステップ２４２８で、ＡＴ中背景画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、ステップ２４３０で、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ａで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【０６６６】

＜スタートレバー操作時上乗せ特化処理＞

次に、図１２２は、図１１９のステップ２４５０の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【０６６７】

まず、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４５２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２４５４で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ２４５６で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態においては、主制御基板Ｍが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Ｍは、押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態であっても押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【０６６８】

次に、ステップ２４５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞‐Ａ１～入賞‐Ａ６のいずれかとなっている。

【０６６９】

ステップ２４５８でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ２４６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの６択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第２の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞‐Ａ４に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第１の数字表示態様グループ及び第２の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第１の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第２の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

【０６７０】

次に、前述したステップ２４５８でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ２４６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技‐Ａ、再遊技‐Ｄ１～Ｄ３のいずれかとなっている。

【０６７１】

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

【０６７２】

次に、前述したステップ２４６２でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ２４６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４６６でＹｅｓの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。すなわち、押し順は、順押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３であり、左から右に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

【０６７３】

次に、前述したステップ２４６６でＮｏの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ２４７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４７０でＹｅｓの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押しナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。すなわち、押し順は、逆押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、右停止ボタンＤ４３、中停止ボタンＤ４２及び左停止ボタンＤ４１であり、右から左に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

【０６７４】

次に、前述したステップ２４７０でＮｏの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ２４７４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４７４でＹｅｓの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ２４７６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、回避コマンドは、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとの双方のコマンドを総称する。したがって、順押し回避コマンドを受信した場合でも、逆押し回避コマンドを受信した場合でも、ステップ２４７６の処理が実行される。例えば、順押し回避コマンドを受信した場合には、順押し「左→中→右」を回避するために、演出表示装置Ｓ４０の中央より右下側に数字の「１」を表示して、第一停止ボタンが右停止ボタンＤ４３であるかのような情報を、押し順ナビ表示として表示する。

【０６７５】

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

【０６７６】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、前述したステップ２４６０、２４６４、２４６８、２４７２、２４７６又は２４７８の処理を実行した場合には、ステップ２４８０で、Ａ

Ｔ中背景画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、ステップ２４８２で、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ａで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【０６７７】

＜スタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理＞

次に、図１２３は、図１１９のステップ２７００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【０６７８】

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

【０６７９】

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

【０６８０】

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

【０６８１】

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

【０６８２】

ステップ２７１４でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ２７１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の３択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、押し順は、３択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２又は右停止ボタンＤ４３の

いずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンＤ４１である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より左下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンＤ４２である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンＤ４３である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より右下側に数字の「１」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

【０６８３】

次に、前述したステップ２７１４でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ２７１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、７リプレイに関するコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し指示コマンドと逆押し指示コマンドと順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して７リプレイコマンドと称する。ステップ２７１８でＹｅｓの場合、換言すれば、７リプレイに関するコマンドを受信した場合には、ステップ２７２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。

【０６８４】

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

【０６８５】

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

【０６８６】

＜第１回胴停止受付時処理＞

次に、図１２４は、図１１７のステップ２５００の処理で呼び出されて実行される第１回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【０６８７】

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

【０６８８】

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

【０６８９】

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

【０６９０】

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

【０６９１】

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

【０６９２】

＜第２回胴停止受付時処理＞

次に、図１２５は、図１１７のステップ２５５０の処理で呼び出されて実行される第２回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【０６９３】

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

【０６９４】

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

【０６９５】

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

【０６９６】

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

【０６９７】

尚、第３実施形態では、転落後ＡＴ中状態、ベル溢し後状態、転落後特化状態の場合にも、押し順ナビの表示をすることができ、この第２回胴停止受付時処理によって表示を消去したりすることができる。

【０６９８】

＜第３回胴停止受付時処理＞

次に、図１２６は、図１１７のステップ２６００の処理で呼び出されて実行される第３回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【０６９９】

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

【０７００】
次に、ステップ２６０６でＹｅｓの場合、換言すると、第３停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ２６０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順成功演出として演出表示装置Ｓ４０にて「ＧＥＴ！」を表示する。他方、ステップ２６０６でＮｏの場合、換言すると、第３停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ２６１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順成功演出の「ＧＥＴ！」を表示しない。
【０７０１】
前述したステップ２６０２でＮｏの場合、換言すると、押し順ナビが表示中でない場合、ステップ２６０４でＮｏの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルでない場合、又は、ステップ２６０８若しくは２６１０の処理を実行した場合には、ステップ２６１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側からＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド（ステップ１５１７にてセットしたコマンド）を受信したか否かを判定する。尚、前述したように、主制御基板ＭがＡＴ残りゲーム数を示すコマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓは前回受信したＡＴ残りゲーム数を示すコマンドとの差分を算出することによりＡＴゲーム数の上乗せが実行されたか否か及びＡＴ上乗せゲーム数を判断し、ＡＴ上乗せゲーム数を表示可能に構成してもよい。
【０７０２】
次に、ステップ２６１２でＹｅｓの場合、換言すると、メイン側からＡＴゲーム数に係るコマンドを受信した場合には、ステップ２６１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０にてＡＴ上乗せゲーム数を表示し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。他方、ステップ２６１２でＮｏの場合、換言すると、メイン側からＡＴゲーム数に係るコマンドを受信していない場合には、ステップ２６１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０にてＡＴ上乗せゲーム数を表示せずに、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。また、ＡＴ上乗せゲーム数の報知方法として、（１）上乗せゲーム数の全てを当該遊技で報知する、（２）上乗せゲーム数の一部を当該遊技で報知し、残りの遊技数を当該遊技以降の遊技で報知する、（３）当該遊技では上乗せゲーム数を報知せず、当該遊技以降の遊技（例えば、７リプレイ当選時や、共通ベル当選時（本来上乗せされない役の当選時）や、複数遊技（連続演出）を実行した後や、演出表示装置Ｓ４０の残り遊技数が「０」となった遊技、又は「０」となった遊技の次遊技のベットボタンＤ２２０操作、スタートレバーＤ５０の操作）で報知したりすることができる。
【０７０３】
尚、第３実施形態では、転落後ＡＴ中状態、ベル溢し後状態、転落後特化状態の場合にも、押し順ナビの表示をすることができ、この第３回胴停止受付時処理によって押し順成功演出を実行することができる。
【０７０４】
なお、上乗せ特化状態における共通ベルは、押し順ナビに従って停止させた場合であっても、ＡＴ上乗せゲーム数に関する表示をしない（共通ベルではＡＴ上乗せ抽選をしていない）。
【０７０５】
＜＜演出内容決定処理＞＞
＜シナリオの決定及び演出の決定の概要＞
シナリオの決定及び演出の決定の概要は、以下の通りである。第３実施形態では、シナリオ抽選テーブルとして、Ｔ１、Ｔ２、Ｔ３、Ｔ６、Ｔ７、Ｔ８の６つのシナリオ抽選テーブルが規定されている。そして、シナリオ抽選テーブルの各々には、選択され得る３つのシナリオ（シナリオ１～３）と、その選択確率が規定されている。まず、ＡＴに関する状態とＲＴ状態とに基づいて、６つのシナリオ抽選テーブルから１つのシナリオ抽選テーブルを選択する。このシナリオ抽選テーブルは、シナリオ１～３のうちから１つのシナリオを抽選処理によって選択するためのテーブルである。

【０７０６】
次いで、選択した１つのシナリオ抽選テーブルを用いて、当該ゲームで当選した条件装置に基づいて、３つのシナリオから１つのシナリオを選択する。シナリオの各々には、使用される演出抽選テーブルと、その順序が規定されている。演出抽選テーブルは、複数の演出のうちから１つの演出を抽選処理によって選択するためのテーブルである。決定されたシナリオによって、演出抽選テーブルの順序が決定され、決定された順序に従い演出抽選テーブルを用いた抽選処理によって、各ゲームの演出の内容（演出グループ）が決定される。すなわち、シナリオにより、連続した複数回のゲームにおける演出の流れを定めることができる。
【０７０７】
なお、第３実施形態では、図１２９（Ｂ）のシナリオ１に示すように、１ゲーム目（当該ゲーム）で使用する演出抽選テーブルのみを規定するシナリオがある。シナリオ１の２ゲーム目以降は、「シナリオ無（なし）」と規定されている。このため、１ゲーム目にシナリオ１が選択された場合には、シナリオ１の２ゲーム目は、「シナリオなし」であるので、２ゲーム目の後述するステップ４００２の判断処理で、シナリオを実行していないと判断されて、ステップ４００６の処理でシナリオを抽選する処理が実行され、新たなシナリオが選択される。このように、当該ゲームでシナリオ１が選択されている場合には、次のゲームにおいて、抽選処理によって、新たなシナリオが選択されることになる。このように構成することで、シナリオ１が選択される場合には、１ゲームで完結する演出を実行することができる。
【０７０８】
一方、図１２９（Ｂ）のシナリオ２及びシナリオ３に示すように、複数回（例えば、１ゲーム目～４ゲーム目）のゲームの各々で使用する演出抽選テーブルを規定するシナリオもある。シナリオ２又は３が選択された場合には、シナリオ２又は３で規定されている複数回のゲームの各々に割り当てられている演出抽選テーブルが各ゲームで選択されて、各ゲームの演出の内容が決定される。このように構成することで、シナリオ２又は３が選択される場合には、複数回のゲームに亘って継続する演出を実行することができる。シナリオ２又は３の場合には、５ゲーム目が「シナリオなし」であるので、５ゲーム目まで、後述するステップ４００２の判断処理ではシナリオを実行していると判断され、ステップ４００６の処理でシナリオを抽選する処理が実行されることはない。
【０７０９】
第３実施形態では、６つのシナリオ抽選テーブルの各々が３つのシナリオを選択し得る例を示すが、シナリオ抽選テーブルの数や各々のシナリオ抽選テーブルが選択し得るシナリオの数は、これらに限られるものではない。シナリオ抽選テーブルやシナリオの数を増やすことによって、ゲームの進行に伴って実行される演出の内容を多様化させることができる。一方、シナリオ抽選テーブルやシナリオの数を減らすことによって、処理を軽くしたり、必要とするシナリオ抽選テーブルの記憶容量を減らすことができ、処理を簡素にしたり迅速にしたりすることができる。以下では、具体的な処理について詳述する。
【０７１０】
＜シナリオの決定及び演出の決定の詳細＞
図１２７は、図１１７のステップ２８００の処理で呼び出されて実行される演出内容決定処理を示すサブルーチンである。
【０７１１】
最初に、ステップ４００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームでシナリオを実行しているか否か（シナリオ実行途中であり、シナリオなしに該当していないか否か）を判定する。前述したように、シナリオは、１回又は連続した複数回のゲームの各々で実行される演出の内容を決定するために使用する演出抽選テーブルの順序が規定されている。第３実施形態では、図１２９（Ａ）に示すように、シナリオ抽選テーブルには、３つのシナリオ１～３が規定されている。シナリオ１～３の各々は、条件装置の種類毎に置数が規定されており、当該ゲームで当選した条件装置の種類によって選択され易さが異なる。

図１２９（Ａ）に示したテーブルの置数は、分母の値を２５６とした場合の例を示したものであるが、分母の値は、この値に限られず、６５５３６などの他の値でもよく、条件装置の種類や演出の種類などのほか、処理などに応じて適宜に定めることができる。

【０７１２】

なお、図１２９（Ａ）に示したシナリオ抽選テーブルは、遊技区間が通常区間であり且つＲＴ状態がＲＴ０である遊技状態のときに選択されるシナリオ抽選テーブルを一例として示した。他の遊技状態で選択されるシナリオ抽選テーブルも、遊技区間（通常区間又は有利区間など）や、ＲＴ状態（ＲＴ０、ＲＴ１など）に対応して同様に規定されているが、ここでは省略した。以下では、遊技区間が通常区間であり且つＲＴ状態がＲＴ０であるときを一例として説明する。また、以下では、レア役は、共通ベル（入賞－Ｂ）、チェリー（入賞－Ｃ）、スイカＡ（入賞－Ｄ）、スイカＢ（入賞－Ｅ）であり、非レア役は、レア役以外の役である。尚、レア役はあくまで一例であり、共通ベル（入賞－Ｂ）を非レア役としてもよいし、再遊技‐Ｂや再遊技－Ｃをレア役としてもよい。

【０７１３】

図１２９（Ａ）に示した例では、シナリオ１は、条件装置がハズレ又はボーナス非重複（ボーナスと重複していない条件装置）であり非レア役である場合に最も選択されやすい（置数の値が２５０）。また、シナリオ１は、条件装置がボーナス重複である場合にも選択される可能性があり（置数の値が２４又は１２）、条件装置がレア役（置数の値が１２）よりも非レア役（置数の値が２４）である場合に選択されやすい。尚、シナリオ１は、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合には選択されることはない（置数の値が０）。

【０７１４】

また、図１２９（Ａ）に示した例のシナリオ２は、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合に最も選択されやすい（置数の値が１９２）。次いで、シナリオ２は、条件装置がボーナス重複である場合に選択されやすく（置数の値が１１６又は１２２）、条件装置が非レア役（置数の値が１１６）よりもレア役（置数の値が１２２）である場合に若干選択されやすい。さらに、シナリオ２は、条件装置がハズレ又はボーナス非重複であり非レア役である場合には、最も選択されにくい（置数の値が４）。

【０７１５】

さらに、図１２９（Ａ）に示した例のシナリオ３は、条件装置がボーナス重複である場合最も選択されやすく（置数の値が１１６又は１２２）、条件装置が非レア役（置数の値が１１６）よりもレア役（置数の値が１２２）である場合に若干選択されやすい。次いで、シナリオ３は、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合に選択されやすく（置数の値が６４）、条件装置がハズレ又はボーナス非重複であり非レア役である場合（置数の値が２）には、最も選択されにくい。

【０７１６】

図１２９（Ｂ）に示すように、シナリオ１は、１ゲーム目（当該ゲーム）では演出抽選テーブルＡが割り当てられている。シナリオ１では、２ゲーム目以降（当該ゲームの次のゲーム以降）のゲームでは、演出抽選テーブルは割り当てられていない。すなわち、シナリオ１は、当該ゲームにおける演出の内容のみを決定するためのシナリオであり、連続する複数回のゲームにおける演出の内容を決定するためのものではない。

【０７１７】

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

【０７１８】

さらに、シナリオ３では、１ゲーム目（当該ゲーム）では、演出抽選テーブルＡが割り当てられ、２ゲーム目及び３ゲーム目では、演出抽選テーブルＤが割り当てられ、４ゲー

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

【０７１９】

このように第３実施形態では、シナリオ２及び３は、当該ゲームを含む連続する４回のゲームにおける演出の内容を決定するためものであるが、連続するゲームの数は、４回に限られるものではなく、これよりも多くても少なくてもよい。多くした場合には、物語性を感じさせるような演出を実行することができ、少なくした場合には、当選した条件装置などに対応させて演出の内容を機敏に切り替えることができる。このように、シナリオを決定する際に参照する条件装置がレア役である場合と、シナリオを決定する際に参照する条件装置がボーナスを含んでいる（単独ボーナス又はボーナスと重複している条件装置）場合に、シナリオ２又はシナリオ３に決定されやすいよう構成されている。換言すると、シナリオを決定する際に参照する条件装置がレア役である場合と、シナリオを決定する際に参照する条件装置がボーナスを含んでいる（単独ボーナス又はボーナスと重複している条件装置）場合に、複数ゲームに亘って同一のシナリオに基づく演出が実行されやすいよう構成されている。このように構成することによって、ボーナスやＡＴ抽選への当選の期待度が相対的に高いレア役当選時等の遊技者にとって高利益となる可能性が生じる場合にシナリオ２又はシナリオ３を決定し、複数ゲームに亘って高利益となるか否かを煽りやすいよう構成することができる。

【０７２０】

ステップ４００２でＮｏの場合には、ステップ４００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するシナリオ抽選テーブル決定処理（図１２８）を呼び出して実行する。前述したように、第３実施形態では、シナリオ抽選テーブルとして、Ｔ１、Ｔ２、Ｔ３、Ｔ６、Ｔ７、Ｔ８の６つのシナリオ抽選テーブルが規定されており、シナリオ抽選テーブル決定処理によって、１つのシナリオ抽選テーブルが決定される。

【０７２１】

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

【０７２２】

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

【０７２３】

次に、ステップ４０１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ４００８で決定された演出抽選テーブルを用いて、具体的な１つの演出の内容を抽選処理によって決定し、本サブルーチンを終了する。このステップ４０１０の処理によって、当該ゲームの具体的な演出の内容を決定することができる。具体的には、ステップ４０１０の処理によって、図１３０（Ａ）～図１３０（Ｃ）に示す演出グループ１～演出グループ８のいずれか１つの演出グループ（演出の内容）が、ステップ４００８で決定された演出抽選テーブルによって決定される。

【０７２４】

尚、第３実施形態では、演出内容の決定と演出グループの決定は同義であり、図１３０（Ａ）～図１３０（Ｃ）に示す演出グループ１～演出グループ８の各々は、演出グループ１には「演出なし」が属し、演出グループ２には「キャラ演出」が属し、演出グループ３には「会話演出」が属し、演出グループ４には「カットイン演出」が属し、演出グループ５には「対決演出」が属し、演出グループ６には「上乗せバトル」が属し、演出グループ７には「共通ナビ演出」が属し、演出グループ８には「狙え演出」が属する。したがって、第３実施形態では、演出グループ１～演出グループ８のいずれか１つの演出グループを

決定することによって、演出グループに属する１つの具体的な演出内容が決定される。
【０７２５】
また、図１２９に示したように、以下では、条件装置をグループ化して示す場合ある。グループ「ハズレ」には、図８６及び図８７に示す条件装置の「ハズレ」が属する。グループ「再遊技」には、図８６及び図８７に示す条件装置の「再遊技－Ａ」、「再遊技－Ｂ」、「再遊技－Ｃ」、「再遊技－Ｄ１～Ｄ３」、「再遊技－Ｅ１～Ｅ３」、「再遊技－Ｆ１～Ｆ３」が属する。グループ「ベル」には、図８６及び図８７に示す条件装置の「入賞－Ａ１～Ａ６」、「入賞－Ｈ」、「入賞－Ｉ」が属する。グループ「レア役」には、図８６及び図８７に示す条件装置の「入賞－Ｂ」、「入賞－Ｃ」、「入賞－Ｄ」、「入賞－Ｅ」が属する。グループ「１種ＢＢ」には、図８６及び図８７に示す条件装置の「１種ＢＢ－Ａ」、「１種ＢＢ－Ｂ」、「１種ＢＢ－Ｃ」が属する。
【０７２６】
また、図１２９に示すように、グループ化した条件装置の各々には、演出グループ番号が対応する（図８６参照）。ボーナス重複なしのグループ「ハズレ」には、演出グループ番号０が対応する。ボーナス重複なしのグループ「再遊技」には、演出グループ番号１、２、３、４、１２、１３が対応する。ボーナス重複なしのグループ「ベル」には、演出グループ番号５が対応する。ボーナス重複なしのグループ「レア役」には、演出グループ番号６、７、８、９が対応する。また、ボーナス重複ありのグループ「１種ＢＢ」には、演出グループ番号０が対応し、ボーナス重複ありのグループ「再遊技」には、演出グループ番号２が対応し、ボーナス重複ありのグループ「ベル」には、演出グループ番号５が対応し、ボーナス重複ありのグループ「レア役」には、演出グループ番号７、８、９が対応する。
【０７２７】
さらにまた、以下では、グループ「レア役」に属する条件装置を、単にレア役と総称し、グループ「再遊技」及びグループ「ベル」に属する条件装置を、単に非レア役と総称する場合がある。
【０７２８】
前述したように、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を主制御基板Ｍから副制御基板Ｓ側に送信する際に、不正な行為によって当該入賞・再遊技当選情報を取得できた場合には、当該ゲームに係る押し順（リール停止順）が認識される可能性が高くなり、不当に高利益を得ることができる。そのため、有利区間であり、且つ、条件装置が押し順あり役である場合には、入賞・再遊技当選情報を副制御基板Ｓ側に送信する（図１０２のステップ１４５８、１４６６参照）が、通常区間や待機区間である場合や、有利区間であり、且つ、条件装置が押し順あり役でない場合には、入賞・再遊技当選情報をマスク処理した演出グループ番号を副制御基板Ｓ側に送信する（図１０２のステップ１４６８、１４７０参照）構成としている。尚、ボーナス当選情報は、有利区間でも、通常区間でも、待機区間でも同様に副制御基板Ｓ側に送信される（図１０２のステップ１４７２参照）。このため、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから送信された入賞・再遊技当選情報又は演出グループ番号のいずれかとボーナス当選情報を遊技の状況に基づいて参照することで演出の内容を決定することができる。
【０７２９】
＜シナリオ抽選テーブル決定処理＞
図１２８は、図１２７のステップ４００４の処理で呼び出されて実行されるシナリオ抽選テーブル決定処理を示すサブルーチンである。
【０７３０】
最初に、ステップ４１０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍから送信された特定のフリーズ実行コマンドを受信したか否かを判定する。
【０７３１】
ステップ４１０２でＹｅｓの場合には、ステップ４１０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特定のフリーズ時テーブルを選択し、本サブルーチンを終了する。尚、第３実施形

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

【０７３２】

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

【０７３３】

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

【０７３４】

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

【０７３５】

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

【０７３６】

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

【０７３７】

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

【０７３８】

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

【０７３９】

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

【０７４０】

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

【０７４１】

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

【０７４２】

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

【０７４３】

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

【０７４４】

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

【０７４５】

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

【０７４６】

このシナリオ抽選テーブル決定処理によって、シナリオ演出テーブルＴ１、Ｔ２、Ｔ３、Ｔ６、Ｔ７、Ｔ８の６つから１つのシナリオ演出テーブルが、遊技区間やＲＴ状態やＡＴに関する状態などに応じて決定される。

【０７４７】

＜＜演出抽選テーブルの例＞＞

図１３０（Ａ）～図１３０（Ｃ）は、演出抽選テーブルの例を示すテーブルである。前述したシナリオ１～３の各々は、連続した複数回のゲームの各々で実行する演出の内容を決定するために使用する演出抽選テーブルの時系列の順序を定めたデータである（図１２９（Ｂ）参照）。図１３０に示すように、演出抽選テーブルは、各種の演出内容と、その選択確率が規定されている。演出内容の各々は、条件装置の種類毎に置数が規定されており、当該ゲームで当選した条件装置の種類によって選択され易さが異なる。図１３０（Ａ）～図１３０（Ｃ）に示したテーブルの置数は、分母の値を２５６とした場合の例を示したものであるが、分母の値は、この値に限られず、６５５３６などの他の値でもよく、条件装置の種類や演出の種類などのほか、処理などに応じて適宜に定めることができる。

【０７４８】

図１３０（Ａ）は、演出抽選テーブルＡを示し、図１３０（Ｂ）は、演出抽選テーブルＢを示し、図１３０（Ｃ）は、演出抽選テーブルＣを示す。図１２９（Ｂ）に示したように、シナリオ２及び３には、演出抽選テーブルＤ及びＥも規定されているが、図１３０では、演出抽選テーブルＡ～Ｃの３つのみを示した。これらの演出抽選テーブルＡ～Ｅは、いずれも、遊技区間が通常区間であり且つＲＴ状態がＲＴ０である遊技状態のときに選択され得るテーブルであり、他の遊技状態で選択される演出抽選テーブルもあるが、ここでは省略した。なお、演出抽選テーブルＡ～Ｅの少なくとも１つは他の遊技状態でも選択され得るように構成してもよいし、構成しなくてもよい。

【０７４９】

図１３０（Ａ）～図１３０（Ｃ）は、演出グループ１の「演出なし」を含む複数の具体的な演出内容を、抽選処理によって選択するための演出抽選テーブルである。図１３０（Ａ）～図１３０（Ｃ）に示すように、具体的な演出内容として、演出グループ１の「演出なし」、演出グループ２の「キャラ演出」、演出グループ３の「会話演出」、演出グループ４の「カットイン演出」、演出グループ５の「対決演出」、演出グループ６の「上乗せバトル」、演出グループ７の「共通ナビ演出」及び演出グループ８の「狙え演出」の８種類の演出内容が規定されている。なお、ここで、「キャラ演出」などの名称は、その演出グループに属する演出内容の代表的名称を示している。即ち、演出グループの夫々に対応する演出内容は１つずつではなく、一例としては、演出グループ２に該当する演出内容はキャラ演出のみには限定されない。

【０７５０】

尚、第３実施形態では、演出グループ１～演出グループ８の各々には、図１３０（Ａ）～図１３０（Ｃ）に示す１つの具体的な演出内容のみが属するように構成されている例を示すが、演出グループの各々に複数の具体的な演出内容が属するように構成してもよい。

このように構成した場合には、まず、図１２７のステップ４０１０で抽選処理によって演出グループを決定し、次いで、その演出グループに属する１つの具体的な演出内容を抽選処理によって決定すればよい（図示せず）。

【０７５１】

＜その他の演出内容＞

さらに、図１３０（Ａ）～図１３０（Ｃ）に示した演出内容に限られることなく、演出内容（ステージ演出、予告演出、押し順ナビ演出）には、「Ｗ告知」、「小役告知（色）」、「曖昧告知」、「連続演出」、「サブ入力ボタン」、「ステージチェンジ」、「エピソード演出」、「ムービー演出」、「ＢＧＭ変化」、「当り告知」、「発展告知」、「上乗せ告知」、「予告音・レバー音」などもある。

【０７５２】

＜Ｗ告知＞

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

【０７５３】

＜小役告知（色）＞

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

【０７５４】

＜曖昧告知＞

曖昧告知は、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作などを契機にして、演出表示装置Ｓ４０で前述した会話演出を実行したり、装飾ランプユニットＤ１５０を点灯させたり、バックライトＳ３０を消灯させたりする演出である。この曖昧演出は、当選した条件装置や現在の遊技状態などを必ずしも示唆するものではなく、当該ゲームで当選している条件装置や現在のＲＴ状態や現在のＡＴに関する状態などとは無関係に演出態様が決定される場合もある。したがって、遊技者は、当選した条件装置や現在の遊

技状態に関する情報を曖昧告知によって必ずしも取得できるわけではない。一方、前述したW告知や後述する小役告知などは、当該ゲームで当選した条件装置などを遊技者に示唆するための演出であり、遊技者にとって知得したい情報を示唆できる演出である。これに対して、曖昧演出は、前述したように、当該ゲームで当選した条件装置や現在の遊技状態などを必ずしも示唆するものでない点で相違する。

【０７５５】

＜連続演出＞

「連続演出」は、複数回のゲームに亘って継続的に実行される演出であり、ゲームが進行するに従って演出の内容が進化したり変化したりする演出が好ましい。「連続演出」は、演出グループ５の「対決演出」や演出グループ６の「上乗せバトル」等が複数ゲームに亘って実行され、連続演出最終ゲームにて結果（ボーナス当選可否、ＡＴ抽選当選可否等）を報知する。また、前述したシナリオ２又はシナリオ３が決定されている場合にも、連続演出が実行され得るよう構成されており、例えば、最初のゲーム（当該ゲーム）では、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、第１の効果音を出力する。次のゲームでは、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、第１の効果音とは異なる音程や異なる長さの第２の効果音を出力する。さらに、次のゲームでは、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、第１の効果音及び第２の効果音とは異なる音程や異なる長さの第３の効果音を出力する。このように、複数回のゲームが漸次に進むに従って変化する演出を実行することによって、通常とは異なる違和感を遊技者に感じさせ、何らかの遊技状態が発生していると認識させることができる。具体的には、連続するゲームの回数や効果音の違いなどによって、ボーナス当選やＡＴ抽選当選への期待度などを示唆することができる。

【０７５６】

＜サブ入力ボタン＞

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

【０７５７】

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

【０７５８】

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

できる。
【０７５９】
＜ステージチェンジ＞
「ステージチェンジ」は、前述したステージ演出の背景画像などを変更する演出である。前述したように、ステージ演出は、主に、背景画像などを表示することによって行われる演出である。予め定められている複数の背景画像から、ＲＴ状態やＡＴに関する情報などによって１つの背景画像を決定することで、ステージチェンジを行うことができる。例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作後に、ＲＴ状態やＡＴに関する状態に基づいて背景画像を決定し、その背景画像を演出表示装置Ｓ４０の画面に表示する。ＲＴ状態やＡＴに関する状態に基づいて背景画像を決定するので、ＲＴ状態やＡＴに関する状態に応じて、背景画像が変更される場合がある。なお、当該ゲームで当選した条件装置に基づいて決定するように構成してもよい。
【０７６０】
また、当該ゲームの第３停止から次ゲームのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作までの間に、前述した「対決演出」が実行され、対決演出の結果が敗北となった次ゲームのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、ＲＴ状態やＡＴに関する状態に基づいて背景画像を決定してステージを変更することができる。このように演出することで、物語性を持たせて円滑にステージを変更することができる。
【０７６１】
＜エピソード演出＞
「エピソード演出」は、演出として採用されている物語を示す文字情報を演出表示装置Ｓ４０の画面に表示する演出である。例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作後に、ＲＴ状態やＡＴに関する状態に基づいて背景画像を決定し、背景画像とともにエピソードを演出表示装置Ｓ４０の画面に表示する。尚、「エピソード演出」は、１ゲーム内で終了するものの他、連続した複数回のゲームに亘って実行するものでもよい。連続する回数が多いほど、ボーナス当選やＡＴ当選などの期待度が高くなるようにすることで、遊技者の期待感を高めることができる。また、ボーナスの間に亘って、画像とともに物語を示す文字情報を演出表示装置Ｓ４０の画面に表示してもよい。
【０７６２】
＜ムービー演出＞
「ムービー演出」は、１回のゲームに実行される演出であり、演出として採用されている物語などの概要やキャラクタの紹介などを示すムービーを演出表示装置Ｓ４０の画面に表示する演出である。例えば、当該ゲームのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作から、次ゲームのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作までの間に亘って所定のムービーを演出表示装置Ｓ４０の画面に表示することができる。例えば、予め定められている複数のムービーから、ＲＴ状態やＡＴに関する情報などによって１つのムービーを決定して演出表示装置Ｓ４０の画面に表示することができる。
【０７６３】
＜ＢＧＭ変化＞
「ＢＧＭ変化」は、スピーカＳ２０から出力するＢＧＭを変化させる演出である。１ゲームで用いるＢＧＭでも、連続する複数回のゲームで用いるＢＧＭでもよい。ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、当該ゲームで決定されている条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態に基づいてＢＧＭを決定し、決定されたＢＧＭをスピーカＳ２０から出力する。当該ゲームで決定されている条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態に基づいてＢＧＭを決定するため、当該ゲームで決定されている条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態によって決定されるＢＧＭが変わる場合がある。また、歌なしのＢＧＭと歌有りのＢＧＭとを準備しておき、残存するＡＴゲーム数が多い場合（例えば、５０以上の場合）には、歌有りのＢＧＭが選択され得るよう構成することができ

、このように構成することで、遊技者が歌ありのＢＧＭが出力されていることを認識した場合に、ＡＴゲーム数が多数残存していることを認識することができる。

【０７６４】

＜当り告知＞

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

【０７６５】

＜発展告知＞

「発展告知」は、連続した複数回のゲームに亘って連続演出が実行された後等に実行される演出であり、一例としては、レア役に当選したことを契機として、当該レア役に当選したゲームから連続演出が実行され、数ゲーム後の第３停止操作タイミングにて「発展！！」と演出表示装置Ｓ４０に表示され、次ゲームから対決演出等が実行される演出態様が例示できる。

【０７６６】

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

【０７６７】

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

【０７６８】

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

【０７６９】

図１３０（Ａ）に示す演出抽選テーブルＡで規定されている演出内容の選択は、以下のように構成されている。

【０７７０】

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

【０７７１】

また、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」が

最も選択されやすく（置数の値が１２８）、次いで、「キャラ演出」及び「会話演出」（置数の値が６４）が選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が０）。

【０７７２】

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

【０７７３】

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

【０７７４】

このように、図１３０（Ａ）に示す演出抽選テーブルＡが選択された場合には、ボーナス重複であれば、「会話演出」又は「カットイン演出」のいずれかが最もされやすい（置数の値が１９２）。「会話演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス重複であり非レア役である可能が高い。また、「カットイン演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス重複でありレア役である可能が高い。

【０７７５】

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

【０７７６】

このように、図１３０（Ａ）に示す演出抽選テーブルＡが選択された場合であり、「カットイン演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス非重複又はボーナス重複のいずれかのレア役である可能が高い。

【０７７７】

また、図１３０（Ｂ）に示す演出抽選テーブルＢで規定されている演出の選択は、以下のように構成されている。

【０７７８】

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

【０７７９】

また、図１３０（Ｃ）に示す演出抽選テーブルＣで規定されている演出の選択は、以下のように構成されている。

【０７８０】

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

【０７８１】

＜＜演出の進行の具体例＞＞

図１３１は、上述した演出内容決定処理によって進行する演出の例を示す概略図である。

【０７８２】

＜１ゲーム目＞

図１３１に示すように、まず、１ゲーム目では、抽選処理の結果はハズレである。また、１ゲーム目では、未だ、シナリオが選択されておらず（図１３１のシナリオ有無の段）

、図１２７のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図１２７のステップ４００４では、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図１２７のステップ４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ１が選択される（図１３１のシナリオ抽選の段）。次いで、図１２７のステップ４００８では、演出抽選テーブルＡが選択され（図１３１の演出抽選テーブルの段）、図１２７のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によって、１ゲーム目では演出なしと決定される（図１３１の演出抽選の段）。尚、この１ゲーム目では、シナリオ１が選択されているので、２ゲーム目は、シナリオ無し（図１３１の演出抽選テーブルの段）と決定される（図１２９（Ｂ）参照）。

【０７８３】

＜２ゲーム目＞

２ゲーム目では、抽選処理の結果は再遊技－Ａである。また、２ゲーム目でも、未だ、シナリオが選択されておらず（図１３１のシナリオ有無の段）、図１２７のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図１２７のステップ４００４では、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図１２７のステップ４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ１が再び選択される（図１３１のシナリオ抽選の段）。次いで、図１２７のステップ４００８では、演出抽選テーブルＡが選択され（図１３１の演出抽選テーブルの段）、図１２７のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によって、２ゲーム目では演出なしと決定される（図１３１の演出抽選の段）。尚、この２ゲーム目でも、シナリオ１が選択されているので、３ゲーム目もシナリオ無し（図１３１の演出抽選テーブルの段）と決定される（図１２９（Ｂ）参照）。

【０７８４】

＜３ゲーム目＞

３ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞－Ａ１である。また、３ゲーム目でも、未だ、シナリオが選択されておらず（図１３１のシナリオ有無の段）、図１２７のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図１２７のステップ４００４では、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図１２７のステップ４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ１が選択される（図１３１のシナリオ抽選の段）。次いで、図１２７のステップ４００８では、演出抽選テーブルＡが選択され（図１３１の演出抽選テーブルの段）、図１２７のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によって、３ゲーム目では会話演出と決定される（図１３１の演出抽選の段）。尚、この３ゲーム目でも、シナリオ１が選択されているので、４ゲーム目もシナリオ無し（図１３１の演出抽選テーブルの段）と決定される（図１２９（Ｂ）参照）。

【０７８５】

＜４ゲーム目＞

４ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞－Ｃである。また、４ゲーム目でも、未だ、シナリオが選択されておらず（図１３１のシナリオ有無の段）、図１２７のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図１２７のステップ４００４では、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図１２７のステップ４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ２が選択される（図１３１のシナリオ抽選の段）。次いで、図１２７のステップ４００８では、演出抽選テーブルＡが選択され（図１３１の演出抽選テーブルの段）、図１２７のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によって、３ゲーム目ではカットイン演出と決定される（図１３１の演出抽選の段）。尚、この４ゲーム目では、シナリオ２が選択されたことにより、５ゲーム目は演出抽選テーブルＢと決定され、６ゲーム目は演出抽選テーブルＢと決定され、７ゲーム目は演出抽選テーブルＣと決定され、８ゲーム目はシナリオ無しと決定される（図１３１の演出抽選テーブルの段）（図１２９（Ｂ）参照）。

【０７８６】

＜５ゲーム目＞
５ゲーム目では、抽選処理の結果はハズレである。また、５ゲーム目では、シナリオ２が既に選択されているので（図１３１のシナリオ有無の段）、図１２７のステップ４００２ではシナリオを実行していると判断され、図１２７のステップ４００４及び４００６の処理は実行されず、図１２７のステップ４００８では、演出抽選テーブルＢが選択され（図１３１の演出抽選テーブルの段）、図１２７のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＢを用いた抽選処理によって、５ゲーム目ではキャラ演出と決定される（図１３１の演出抽選の段）。尚、この５ゲーム目では、４ゲーム目でシナリオ２が選択されているので、７ゲーム目までの演出抽選テーブルは決定されている（図１３１の演出抽選テーブルの段）（図１２９（Ｂ）参照）。

【０７８７】
＜６ゲーム目＞
６ゲーム目では、抽選処理の結果は再遊技－Ａである。また、６ゲーム目では、シナリオ２が既に選択されているので（図１３１のシナリオ有無の段）、図１２７のステップ４００２ではシナリオを実行していると判断され、図１２７のステップ４００４及び４００６の処理は実行されず、図１２７のステップ４００８では、演出抽選テーブルＢが選択され（図１３１の演出抽選テーブルの段）、図１２７のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＢを用いた抽選処理によって、６ゲーム目ではキャラ演出と決定される（図１３１の演出抽選の段）。尚、この６ゲーム目でも、４ゲーム目でシナリオ２が選択されているので、７ゲーム目までの演出抽選テーブルは決定されている（図１３１の演出抽選テーブルの段）（図１２９（Ｂ）参照）。

【０７８８】
＜７ゲーム目＞
７ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞－Ｂである。また、７ゲーム目では、シナリオ２が既に選択されているので（図１３１のシナリオ有無の段）、図１２７のステップ４００２ではシナリオを実行していると判断され、図１２７のステップ４００４及び４００６の処理は実行されず、図１２７のステップ４００８では、演出抽選テーブルＣが選択され（図１３１の演出抽選テーブルの段）、図１２７のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＣを用いた抽選処理によって、７ゲーム目では対決演出と決定される（図１３１の演出抽選の段）。尚、この７ゲーム目でも、４ゲーム目でシナリオ２が選択されているので、７ゲーム目までの演出抽選テーブルは決定されている（図１３１の演出抽選テーブルの段）（図１２９（Ｂ）参照）。

【０７８９】
＜８ゲーム目＞
８ゲーム目では、抽選処理の結果はハズレである。また、８ゲーム目では、シナリオ２が既に選択されているが、８ゲーム目はシナリオ無し（図１２９（Ｂ）のシナリオ２の５ゲーム目参照）となるため（図１３１のシナリオ有無の段）、図１２７のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図１２７のステップ４００４では、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図１２７のステップ４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ１が選択される（図１３１のシナリオ抽選の段）。図１２７のステップ４００８では、演出抽選テーブルＡが選択され（図１３１の演出抽選テーブルの段）、図１２７のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によって、８ゲーム目では演出なしと決定される（図１３１の演出抽選の段）。尚、この８ゲーム目では、シナリオ１が選択されているので、９ゲーム目もシナリオ無し（図１３１の演出抽選テーブルの段）と決定される（図１２９（Ｂ）参照）。

【０７９０】
＜９ゲーム目＞
９ゲーム目では、抽選処理の結果は再遊技－Ａである。また、９ゲーム目では、シナリオが選択されておらず（図１３１のシナリオ有無の段）、図１２７のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図１２７のステップ４００４では、ＡＴに関す

る状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図１２７のステップ４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ１が選択される（図１３１のシナリオ抽選の段）。次いで、図１２７のステップ４００８では、演出抽選テーブルＡが選択され（図１３１の演出抽選テーブルの段）、図１２７のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によって、９ゲーム目では演出なしと決定される（図１３１の演出抽選の段）。尚、この９ゲーム目でも、シナリオ１が選択されているので、１０ゲーム目もシナリオ無し（図１３１の演出抽選テーブルの段）と決定される（図１２９（Ｂ）参照）。

【０７９１】

＜１０ゲーム目＞

１０ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞－Ａ１である。また、１０ゲーム目では、シナリオが選択されておらず（図１３１のシナリオ有無の段）、図１２７のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図１２７のステップ４００４では、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図１２７のステップ４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ１が選択される（図１３１のシナリオ抽選の段）。次いで、図１２７のステップ４００８で、演出抽選テーブルＡが選択され、図１２７のステップ４０１０で、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によっていずれかの演出内容が決定される。

【０７９２】

＜＜＜演出選択結果の例＞＞＞

図１３２（Ａ）～図１３７（Ａ）は、前述した８種類の「演出なし」、「キャラ演出」、「会話演出」、「カットイン演出」、「対決演出」、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」、「共通ナビ演出」及び「狙え演出」の演出が、条件装置の各々に対応して選択される確率を示す演出選択確率テーブルである。

また、図１３２（Ｂ）～図１３７（Ｂ）は、前述した３つのシナリオが、条件装置の各々に対応して選択される確率を示すシナリオ選択確率テーブルである。図１３２（Ａ）及び図１３２（Ｂ）～図１３７（Ａ）及び図１３７（Ｂ）は、遊技区間と、ＲＴ状態と、ＡＴに関する状態とについて、代表的な６種類について着目して示したテーブルである。以下では、設定１に設定されているものとする。

【０７９３】

図１３２（Ａ）及び（Ｂ）は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である場合（以下、第１の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図１３３（Ａ）及び（Ｂ）は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２である場合（以下、第２の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図１３４（Ａ）及び（Ｂ）は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である場合（以下、第３の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図１３５（Ａ）及び（Ｂ）は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が転落待ち状態である場合（以下、第４の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図１３６（Ａ）及び（Ｂ）は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり（自力でＲＴ１に移行させた状態）、ＡＴに関する状態が低確率状態である場合（以下、第５の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図１３７（Ａ）及び（Ｂ）は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が転落後ＡＴ中状態である場合（以下、第６の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。

【０７９４】

図１３２（Ａ）及び（Ｂ）～図１３７（Ａ）及び（Ｂ）の各々に示した確率を示す数値は、設定１に設定され、且つ、前述した第１の対象遊技状態～第６の対象遊技状態の各々

について集計した結果を示す値である。
【０７９５】
＜＜第１の対象遊技状態＞＞
前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。図１３２（Ａ）は、第１の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図１３２（Ｂ）は、第１の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。
【０７９６】
図１３２（Ｂ）に示すように、
条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ１が最も選択されやすく、シナリオ２及び３が選択される場合もある。また、条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、シナリオ２が最も選択されやすく、次いで、シナリオ３が選択されやすいが、シナリオ１が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり非レア役である場合には、シナリオ２又は３のいずれかが最も選択されやすく、次いで、シナリオ１が選択されやすい。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、シナリオ２が最も選択されやすく、次いで、シナリオ３が選択されやすく、シナリオ１が選択される場合もある。
【０７９７】
図１３２（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」、「会話演出」の順で選択されやすく、「対決演出」が選択される場合もあるが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、「キャラ演出」、「会話演出」、「カットイン演出」、「対決演出」のいずれかが同確率で選択されるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」又は「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。
【０７９８】
＜＜第２の対象遊技状態＞＞
前述したように、第２の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２である。図１３３（Ａ）は、第２の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図１３３（Ｂ）は、第２の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。
【０７９９】
図１３３（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１のみが選択され、他のシナリオ２及び３が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１が最も選択されやすく、次いで、シナリオ２又は３が選択されやすい。
【０８００】
図１３３（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、レア役である場合には、「共通ナビ演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、レア役である場合には、「共通ナビ演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。

【０８０１】
＜＜第３の対象遊技状態＞＞
前述したように、第３の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である。図１３４（Ａ）は、第３の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図１３４（Ｂ）は、第３の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。
【０８０２】
図１３４（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ１が最も選択されやすく、次いで、シナリオ２、シナリオ３の順で選択されやすい。また、条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、シナリオ２が最も選択されやすく、次いで、シナリオ３が選択されやすいが、シナリオ１が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありハズレ又は非レア役及びレア役である場合には、シナリオ２が最も選択されやすく、次いで、シナリオ３が選択されやく、シナリオ１が選択される場合もある。
【０８０３】
図１３４（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「対決演出」が選択される場合もあるが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」、「対決演出」、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」のいずれかが同確率で選択され、「会話演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」、カットイン演出」、「対決演出」の順で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」、「対決演出」、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」のいずれかが同確率で選択され、次いで、「演出なし」、「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。
【０８０４】
＜＜第４の対象遊技状態＞＞
前述したように、第４の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が転落待ち状態である。図１３５（Ａ）は、第６の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図１３５（Ｂ）は、第６の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。
【０８０５】
図１３５（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１のみが選択され、他のシナリオ２及び３が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ２が最も選択されやすく、次いで、シナリオ１又は３のいずれかが同確率で選択されやすい。
【０８０６】
図１３５（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」又は「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合、又は、ボーナス重複でありハズレ非レア役、若しくはレア役である場合には、「カットイン演出」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」又は「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、その他の演出が選択されることはない。
【０８０７】
＜＜第５の対象遊技状態＞＞
前述したように、第５の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ

１であり（自力でＲＴ１に移行させた状態）、ＡＴに関する状態が低確率状態である。図１３６（Ａ）は、第５の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図１３６（Ｂ）は、第５の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【０８０８】

図１３６（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ１のみが選択され、シナリオ２及び３が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複でありハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ２又は３のいずれかが最も選択されやすく、次いで、シナリオ１が選択されやすい。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、シナリオ２が最も選択されやすく、次いで、シナリオ３が選択されやすく、シナリオ１が選択される場合もある。

【０８０９】

図１３６（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレである場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」、「会話演出」の順で選択されやすく、「対決演出」が選択される場合もあるが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、非レア役である場合には、「狙え演出」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、「キャラ演出」、「会話演出」、「カットイン演出」、「対決演出」のいずれかが同確率で選択されるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」又は「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。

【０８１０】

＜＜第６の対象遊技状態＞＞

前述したように、第６の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が転落後ＡＴ中状態である。図１３７（Ａ）は、第６の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図１３７（Ｂ）は、第６の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【０８１１】

図１３７（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複及びボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１のみが選択され、他のシナリオ２及び３が選択される場合はない。

【０８１２】

図１３７（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、レア役である場合には、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」が最も選択されやすく、次いで、「カットイン演出」又は「対決演出」のいずれかが同確率で選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」、「対決演出」、カットイン演出」の順で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、レア役である場合には、「カットイン演出」又は「対決演出」のいずれかが同確率で選択されやすく、次いで、「演出なし」又は「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。

【０８１３】

＜＜＜対象遊技状態の比較＞＞＞

以下では、

（比較１）第１の対象遊技状態と第２の対象遊技状態

（比較２）第２の対象遊技状態と第３の対象遊技状態
（比較３）第１の対象遊技状態と第４の対象遊技状態
（比較４）第３の対象遊技状態と第６の対象遊技状態
の５通りの対象遊技状態の組合せについて演出が実行される確率を比較する。尚、ここでの比較においては、ＢＢ中を除くとともに、設定１に設定されているものとする。また、前述したように、グループ「レア役」に属する条件装置を、単に「レア役」と称し、グループ「再遊技」及びグループ「ベル」に属する条件装置を、単に「非レア役」と称し、グループ「１種ＢＢ」に属する条件装置を、単に「１種ＢＢ」や「単独１種ＢＢ」と称する場合がある。グループ「１種ＢＢ」は、「１種ＢＢ－Ａ」と、「１種ＢＢ－Ｂ」と、「１種ＢＢ－Ｃ」とからなり、「単独ボーナス」と称する場合もある。

【０８１４】
＜＜（比較１）第１の対象遊技状態と第２の対象遊技状態＞＞
＜第１の対象遊技状態＞
まず、第１の対象遊技状態において演出が実行される確率を、
（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合
（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合
（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合
（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合
との各々について算出する。なお、前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。

【０８１５】
＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞
第１の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６
＝５２０４／６５５３６　　式（１－１）

となる（図８７のＲＴ０の列の置数参照）。尚、式（１－１）において、「入賞－Ｂ」の置数３２０４と、「入賞－Ｃ」の置数１０００と、「入賞－Ｄ」の置数７００と、「入賞－Ｅ」の置数３００とを用いた（図８７のＲＴ０の列の置数参照）。

【０８１６】
また、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１３２のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図１３２に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」（２５％）、「会話演出」（２５％）、「カットイン演出」（２５％）、「対決演出」（２５％）のいずれかの演出が選択される。したがって、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５２０４／６５５３６×１００／１００
＝５２０４／６５５３６　　式（１－２）

となる。ここで、式（１－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。

【０８１７】
＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞
第１の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６
＝５９９６５／６５５３６　　式（１－３）

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

【０８１８】
単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数の和は、「１種ＢＢ－Ａ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ」の置数４０との和であり、１２０（＝４０＋４０＋４０）である（図８７のＲＴ０の列の置数参照）。
【０８１９】
また、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｄ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｅ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｄ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｅ」の置数４０との置数の和２４０（＝４０＋４０＋４０＋４０＋４０＋４０）（図８７のＲＴ０の列の置数参照）と、「１種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ１」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ２」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ３」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ４」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ５」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ６」の置数１との和７（＝１＋１＋１＋１＋１＋１＋１）（図８７のＲＴ０の列の置数参照）との和２４７（＝２４０＋７）となる。
【０８２０】
したがって、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数１２０とボーナスと重複した条件装置が当選する置数２４７との和によって、式（１－３）の数値「３６７」を算出することができる。また、式（１－３）の数値「５２０４」は、式（１－１）の結果である。式（１－３）に示すように、「６５５３６－３６７－５２０４」を算出することで、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数と、「レア役」の置数とを除くことができ、条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合の置数を算出することができる。
【０８２１】
また、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも５０％の確率で実行される（図１３２のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）。図１３２に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」の各々の「演出なし」の確率は、いずれも５０％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－５０＝５０となる。具体的には、図１３２に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「キャラ演出」（２５％）、「会話演出」（２４％）、「対決演出」（１％）のいずれかの演出が選択される。
【０８２２】
したがって、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５９９６５／６５５３６×５０／１００
２９９８３／６５５３６　　式（１－４）

となる。ここで、式（１－３）の結果（「５９９６５／６５５３６」）を利用した。
【０８２３】
＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（１－２）及び式（１－４）から

５２０４／６５５３６＋２９９８３／６５５３６
＝３５１８７／６５５３６　　式（１－５）

となる。
【０８２４】
＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞
第１の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（８０＋８０＋８０）／６５５３６
＝２４０／６５５３６　　式（１－６）
となる。尚、式（１－６）において、最初の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ」の置数４０との和であり、次の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｄ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｄ」の置数４０との和であり、最後の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｅ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｅ」の置数４０との和である（図８７のＲＴ０の列の置数参照）。

【０８２５】

また、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、９３．７５％の確率で実行される。すなわち、図１３２に示すように、グループ「レア役」で「演出なし」の確率は、６．２５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－６．２５＝９３．７５となる。具体的には、図１３２のボーナス重複で「レア役」の欄に示すように、「キャラ演出」（６．２５％）、「会話演出」（１２．５％）、「カットイン演出」（３７．５％）、「対決演出」（３７．５％）のいずれかの演出が選択される。

【０８２６】

したがって、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（１－６）を用いて、
２４０／６５５３６×９３．７５／１００
＝２２５／６５５３６　　式（１－７）
となる。

【０８２７】

＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞

第１の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（１２０＋１＋６）／６５５３６
＝１２７／６５５３６　　式（１－８）
となる。尚、式（１－８）において、最初の「１２０」は、「１種ＢＢ－Ａ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ」の置数４０との和であり、次の「１」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ」の置数１であり、最後の「６」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞Ａ１」の置数１～「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞Ａ６」の置数１の和６である（図８７のＲＴ０の列の置数参照）。

【０８２８】

また、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも９３．７５％の確率で実行される。すなわち、図１３２に示すように、グループ「１種ＢＢ」の「演出なし」の確率、グループ「再遊技」の「演出なし」の確率、グループ「ベル」の「演出なし」の確率は、いずれも６．２５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－６．２５＝９３．７５となる。具体的には、図１３２のボーナス重複で「１種ＢＢ」及び「非レア役」の欄に示すように、グループ「１種ＢＢ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「キャラ演出」（６．２５％）、「会話演出」（１２．５％）、「対決演出」（７５％）のいずれかの演出が選択される。

【０８２９】

したがって、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
１２７／６５５３６×９３．７５／１００
１１９／６５５３６　　式（１－９）
となる。

【０８３０】

＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（１－７）及び式（１－９）から
２２５／６５５３６＋１１９／６５５３６
＝３４４／６５５３６　式（１－１０）
となる。
【０８３１】
＜第１の対象遊技状態で演出が実行される確率＞
以上より、第１の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（１－５）及び式（１－１０）から、
３５１８７／６５５３６＋３４４／６５５３６
＝３５５３１／６５５３６　式（１－１１）
となる。
【０８３２】
＜第２の対象遊技状態＞
次に、第２の対象遊技状態において演出が実行される確率を、第１の対象遊技状態と同様に、
（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合
（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合
（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合
（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合
との各々について算出する。なお、前述したように、第２の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２である。
【０８３３】
＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞
第２の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６
＝５２０４／６５５３６　式（２－１）
となる（図８７のＲＴ０の列の置数参照）。尚、式（２－１）において、式（１－１）と同様に、「入賞－Ｂ」の置数３２０４と、「入賞－Ｃ」の置数１０００と、「入賞－Ｄ」の置数７００と、「入賞－Ｅ」の置数３００とを用いた（図８７のＲＴ０の列の置数参照）。
【０８３４】
また、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１３３のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図１３３に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「共通ナビ演出」が必ず選択される。したがって、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
５２０４／６５５３６×１００／１００
＝５２０４／６５５３６　式（２－２）
となる。ここで、式（２－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。
【０８３５】
＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞
第２の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６

＝５９９６５／６５５３６　　式（２－３）
となる。ここで、式（２－３）における数値「３６７」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。尚、数値「３６７」は、第１の対象遊技状態の式（１－３）と同様にして算出することができる（図８７のＲＴ０の列の置数参照）。
【０８３６】
また、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、全てに対して「演出なし」の確率が１００％であり（図１３３のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）、演出が実行される場合はない。
【０８３７】
したがって、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
５９９６５／６５５３６×０／１００
＝０／６５５３６　　式（２－４）
となる。
【０８３８】
＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（２－２）及び式（２－４）から
５２０４／６５５３６＋０／６５５３６
＝５２０４／６５５３６　　式（２－５）
となる。
【０８３９】
＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞
第２の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（８０＋８０＋８０）／６５５３６
＝２４０／６５５３６　　式（２－６）
となる。尚、この式（２－６）は、第１の対象遊技状態の式（１－６）と同様に算出することができる（図８７のＲＴ０の列の置数参照）。
【０８４０】
また、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１３３のボーナス重複で「レア役」の欄参照）。具体的には、条件装置がボーナスと重複する場合には、「共通ナビ演出」のみが選択される。したがって、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
２４０／６５５３６×１００／１００
＝２４０／６５５３６　　式（２－７）
となる。ここで、式（２－６）の結果（「２４０／６５５３６」）を利用した。
【０８４１】
＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞
第２の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（１２０＋１＋６）／６５５３６
＝１２７／６５５３６　　式（２－８）
となる。尚、この式（２－８）は、第１の対象遊技状態の式（１－８）と同様に算出することができる（図８７のＲＴ０の列の置数参照）。
【０８４２】

また、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも０％の確率で実行される（図１３３参照）。

【０８４３】

したがって、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

１２７／６５５３６×０／１００

＝０／６５５３６　　式（２－９）

となる。ここで、式（２－８）の結果（「１２７／６５５３６」）を利用した。

【０８４４】

＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（２－７）及び式（２－９）から

２４０／６５５３６＋０／６５５３６

＝２４０／６５５３６　　式（２－１０）

となる。

【０８４５】

＜第２の対象遊技状態で演出が実行される確率＞

以上より、第２の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（２－５）及び式（２－１０）から、

５２０４／６５５３６＋２４０／６５５３６

＝５４４４／６５５３６　　式（２－１１）

となる。

【０８４６】

＜第１の対象遊技状態と第２の対象遊技状態との比較結果＞

第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（１－１１）より、

３５５３１／６５５３６

である。また、第２の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（２－１１）より、

５４４４／６５５３６

である。

【０８４７】

したがって、

３５５３１／６５５３６＞５４４４／６５５３６　　式（２－１２）

が成立し、第１の対象遊技状態と第２の対象遊技状態と比較すると、第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第２の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。一方、第２の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２である。したがって、対象遊技状態のＲＴ状態がともにＲＴ０である状況であるときには、通常区間である場合の方が有利区間である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。遊技者が有利区間表示器ＹＨをみれば、現在、遊技区間が有利区間であるか否かを判別することできる。このため、遊技区間が通常区間であると認識できてしまった場合には、遊技への意欲が低下してしまうため、通常区間のときには、様々な演出を頻繁に実行することによって、有利区間への移行に対する期待感を高めることができるため、第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率を高めている。尚、第１の対象遊技状態においては、第２の対象遊技状態よりも現在の設定値を示唆する演出が実行されやすいよう構成してもよい。例えば、ボーナスやＡＴ抽選に当選していないハズレに係る遊技において、通常区間においてのみ実行され得る演出を設け、当該演出を設定値が高い程発生率を高くするよう構成してもよい。このように構成することにより遊技者は通常区間においても遊

技を進行する意欲が向上することとなる。
【０８４８】
＜＜（比較２）第２の対象遊技状態と第３の対象遊技状態＞＞
【０８４９】
＜第２の対象遊技状態＞
前述したように、第２の対象遊技状態において、何らかの演出を実行する確率は、式（２－１１）より、
５４４４／６５５３６
である。
【０８５０】
＜第３の対象遊技状態＞
まず、第３の対象遊技状態において演出が実行される確率を、
（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合
（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合
（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合
（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合
との各々について算出する。なお、前述したように、第３の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である。
【０８５１】
＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞
第３の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６
＝５２０４／６５５３６　　式（３－１）
となる（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。尚、式（３－１）において、「入賞－Ｂ」の置数３２０４と、「入賞－Ｃ」の置数１０００と、「入賞－Ｄ」の置数７００と、「入賞－Ｅ」の置数３００とを用いた（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。
【０８５２】
また、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１３４のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図１３４に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「会話演出」（１２．５％）、「カットイン演出」（２５％）、「対決演出」（２５％）、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」（３７．５％）のいずれかの演出が選択される。したがって、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
５２０４／６５５３６×１００／１００
＝５２０４／６５５３６　　式（３－２）
となる。ここで、式（３－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。
【０８５３】
＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞
第３の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６
＝５９９６５／６５５３６　　式（３－３）
となる。ここで、式（３－３）における数値「３６７」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数とボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。
【０８５４】
単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数の和は、「１種ＢＢ－Ａ」の置数４０と、

「１種ＢＢ－Ｂ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ」の置数４０との和であり、１２０（＝４０＋４０＋４０）である（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。

【０８５５】

また、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｄ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｅ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｄ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｅ」の置数４０との置数の和２４０（＝４０＋４０＋４０＋４０＋４０＋４０）（図８７のＲＴ１の列の置数参照）と、「１種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ１」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ２」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ３」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ４」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ５」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ６」の置数１との和７（＝１＋１＋１＋１＋１＋１＋１）（図８７のＲＴ１の列の置数参照）との和２４７（＝２４０＋７）となる。

【０８５６】

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

【０８５７】

また、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも１３．５％の確率で実行される（図１３４のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）。図１３４に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」の各々の「演出なし」の確率は、いずれも８６．５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－８６．５＝１３．５となる。なお、具体的には、図１３４に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「会話演出」（１２．５％）、「対決演出」（１％）のいずれかの演出が選択される。

【０８５８】

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

５９９６５／６５５３６×１３．５／１００

８０９５／６５５３６　　式（３－４）

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

【０８５９】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

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

５２０４／６５５３６＋８０９５／６５５３６

＝１３２９９／６５５３６　　式（３－５）

となる。

【０８６０】

＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

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

（８０＋８０＋８０）／６５５３６

＝２４０／６５５３６　　式（３－６）

となる。尚、式（３－６）において、最初の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ」の置数４０との和であり、次の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｄ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｄ」の置数４０との和であり、最後の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｅ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｅ」の置数４０との和である（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。

【０８６１】

また、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、８７．５％の確率で実行される。すなわち、図１３４に示すように、グループ「レア役」で「演出なし」の確率は、１２．５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－１２．５＝８７．５となる。具体的には、図１３４のボーナスと重複し「レア役」の欄に示すように、「会話演出」（１２．５％）、「カットイン演出」（２５％）、「対決演出」（２５％）、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」（２５％）のいずれかの演出が選択される。

【０８６２】

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

２４０／６５５３６×８７．５／１００

＝２１０／６５５３６　　式（３－７）

となる。

【０８６３】

＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞

第３の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（１２０＋１＋６）／６５５３６

＝１２７／６５５３６　　式（３－８）

となる。尚、式（３－８）において、最初の「１２０」は、「１種ＢＢ－Ａ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ」の置数４０との和であり、次の「１」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ」の置数１であり、最後の「６」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞Ａ１」の置数１～「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞Ａ６」の置数１の和６である（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。

【０８６４】

また、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも４３．７５％の確率で実行される。すなわち、図１３４に示すように、グループ「１種ＢＢ」の「演出なし」の確率、グループ「再遊技」の「演出なし」の確率、グループ「ベル」の「演出なし」の確率は、いずれも５６．２５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－５６．２５＝４３．７５となる。具体的には、図１３４のボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」の欄に示すように、グループ「１種ＢＢ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「会話演出」（２５％）、「カットイン演出」（６．２５％）、「対決演出」（１２．５％）のいずれかの演出が選択される。

【０８６５】

したがって、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

１２７／６５５３６×４３．７５／１００

５６／６５５３６　　式（３－９）

となる。

【０８６６】

＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が

実行される確率は、式（３－７）及び式（３－９）から
　　２１０／６５５３６＋５６／６５５３６
　＝２６６／６５５３６　　式（３－１０）
となる。
【０８６７】
＜第３の対象遊技状態で演出が実行される確率＞
　以上より、第３の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（３－５）及び式（３－１０）から、
　　１３２９９／６５５３６＋２６６／６５５３６
　＝１３５６５／６５５３６　　式（３－１１）
となる。
【０８６８】
＜第２の対象遊技状態と第３の対象遊技状態との比較結果＞
　第２の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（２－１１）より、
　　５４４４／６５５３６
である。また、第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（３－１１）より、
　　１３５６５／６５５３６
である。
【０８６９】
　したがって、
　　５４４４／６５５３６＜１３５６５／６５５３６　　式（３－１２）
が成立し、第２の対象遊技状態と第３の対象遊技状態と比較すると、第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第２の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。
【０８７０】
　前述したように、第２の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２である。一方、第３の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である。したがって、対象遊技状態の遊技区間がともに有利区間である状況であるときには、ＲＴ状態がＲＴ１である場合の方が、ＲＴ状態がＲＴ０である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。第２の対象遊技状態は、ＡＴ準備状態２であり、第３の対象遊技状態に移行することが確定的であるため、遊技者は、第３の対象遊技状態に移行することに期待感を持っており、演出による期待感を感じさせる必要はない（演出によって過剰に遊技者を煽る必要がない）ので、なるべく簡素な演出にして第２の対象遊技状態を終了させるのが好ましいため、第２の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率を低くしている。
【０８７１】
＜＜（比較３）第１の対象遊技状態と第４の対象遊技状態＞＞
【０８７２】
＜第１の対象遊技状態＞
　前述したように、第１の対象遊技状態において、何らかの演出を実行する確率は、式（１－１１）より、
　　３５５３１／６５５３６
である。
【０８７３】
＜第４の対象遊技状態＞
　まず、第４の対象遊技状態において演出が実行される確率を、
　（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合
　（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア」役である場合

（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合
（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合
との各々について算出する。なお、前述したように、第４の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が転落待ち状態である。

【０８７４】

＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞

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

（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６

＝５２０４／６５５３６　　式（４－１）

となる（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。尚、式（４－１）において、「入賞－Ｂ」の置数３２０４と、「入賞－Ｃ」の置数１０００と、「入賞－Ｄ」の置数７００と、「入賞－Ｅ」の置数３００とを用いた（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。

【０８７５】

また、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１３５のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図１３５に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」（５％）、「会話演出」（５％）、「カットイン演出」（９０％）のいずれかの演出が選択される。したがって、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５２０４／６５５３６×１００／１００

＝５２０４／６５５３６　　式（４－２）

となる。ここで、式（４－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。

【０８７６】

＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第４の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。具体的には、

（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６

＝５９９６５／６５５３６　　式（４－３）

となる。ここで、第４の対象遊技状態のＲＴ状態はＲＴ１であり、式（４－３）は、式（３－３）と同様にして算出することができる。

【０８７７】

また、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも５％の確率で実行される（図１３５のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）。図１３５に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」の各々の「演出なし」の確率は、いずれも９５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－９５＝５となる。なお、具体的には、図１３５に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも、「キャラ演出」（２．５％）、「会話演出」（２．５％）のいずれかの演出が選択される。

【０８７８】

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

５９９６５／６５５３６×５／１００

２９９８／６５５３６　　式（４－４）

となる。ここで、式（４－３）の結果（「５９９６５／６５５３６」）を利用した。

【０８７９】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（４－２）及び式（４－４）から
５２０４／６５５３６＋２９９８／６５５３６
＝８２０２／６５５３６　式（４－５）
となる。
【０８８０】
＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞
第４の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（８０＋８０＋８０）／６５５３６
＝２４０／６５５３６　式（４－６）
となる。尚、式（４－６）は、式（３－６）と同様にして算出することができる（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。
【０８８１】
また、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１３５のボーナスと重複し「レア役」の欄参照）。図１３５に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」（５％）、「会話演出」（５％）、「カットイン演出」（９０％）のいずれかの演出が選択される。
【０８８２】
したがって、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
２４０／６５５３６×１００／１００
＝２４０／６５５３６　式（４－７）
となる。ここで、式（４－６）の結果（「２４０／６５５３６」）を利用した。
【０８８３】
＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞
第４の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（１２０＋１＋６）／６５５３６
＝１２７／６５５３６　式（４－８）
となる。尚、式（４－８）は、式（３－８）と同様にして算出することができる（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。
【０８８４】
また、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１３５のボーナス重複で「１種ＢＢ」及び「非レア役」の欄参照）。図１３５に示すように、具体的には、ボーナスと重複する場合には、「キャラ演出」（５％）、「会話演出」（５％）、「カットイン演出」（９０％）のいずれかの演出が選択される。
【０８８５】
したがって、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
１２７／６５５３６×１００／１００
＝１２７／６５５３６　式（４－９）
となる。
【０８８６】
＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞

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

２４０／６５５３６＋１２７／６５５３６

＝３６７／６５５３６　　式（４－１０）

となる。

【０８８７】

＜第４の対象遊技状態で演出が実行される確率＞

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

８２０２／６５５３６＋３６７／６５５３６

＝８５６９／６５５３６　　式（４－１１）

となる。

【０８８８】

＜第１の対象遊技状態と第４の対象遊技状態との比較結果＞

第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（１－１１）より、

３５５３１／６５５３６

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

８５６９／６５５３６

である。

【０８８９】

したがって、

３５５３１／６５５３６＞８５６９／６５５３６　　式（４－１２）

が成立し、第１の対象遊技状態と第４の対象遊技状態と比較すると、第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第４の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【０８９０】

前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。一方、第４の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が転落待ち状態である。したがって、対象遊技状態の遊技区間がともに通常区間である状況であるときには、ＲＴ状態がＲＴ０である場合の方がＲＴ状態がＲＴ１である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。この場合には、第４の対象遊技状態は、有利区間から通常区間に移行し、低確率状態に移行するまでの転落待ち状態となっており、少しでも早く低確率状態に移行して、次に再び有利区間に移行させるのが好ましく、演出をすることで期待感を持たせる必要はなく、また、いまだに有利区間であるかのように感じさせる必要もないので、第４の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率を低くしている。即ち、転落待ち状態においては、遊技者に対してＡＲＴ状態が終了した＝高利益な状態が終了したため、次回のＡＴ当選を目指して遊技を進行することを促したい、且つ、有利区間に関する情報が全てクリアされたことを明確にするため演出の発生頻度が相対的に低くなるように構成されている。

【０８９１】

＜＜（比較４）第３の対象遊技状態と第６の対象遊技状態＞＞

【０８９２】

＜第３の対象遊技状態＞

前述したように、第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（３－１１）より、

１３５６５／６５５３６

である。

【０８９３】

＜第６の対象遊技状態＞
まず、第６の対象遊技状態において演出が実行される確率を、
（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合
（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合
（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合
（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合
との各々について算出する。なお、前述したように、第６の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が転落後ＡＴ中状態である。

【０８９４】
＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞
第６の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６
＝５２０４／６５５３６　　式（６－１）

となる（図８７のＲＴ０の列の置数参照）。尚、式（２－１）は、式（１－１）と同様にして算出することができる（図８７のＲＴ０の列の置数参照）。

【０８９５】
また、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１３７のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図１３７に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「会話演出」（１２．５％）、「カットイン演出」（２５％）、「対決演出」（２５％）、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」（３７．５％）のいずれかの演出が必ず選択される。したがって、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５２０４／６５５３６×１００／１００
＝５２０４／６５５３６　　式（６－２）

となる。ここで、式（６－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。

【０８９６】
＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞
第６の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６
＝５９９６５／６５５３６　　式（６－３）

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

【０８９７】
また、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、全てに対して「演出なし」の確率が１００％であり（図１３３のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）、演出が実行される場合はない。

【０８９８】
したがって、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５９９６５／６５５３６×０／１００
＝０／６５５３６　　式（６－４）

となる。

【０８９９】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（６－２）及び式（６－４）から
５２０４／６５５３６＋０／６５５３６
＝５２０４／６５５３６　式（６－５）
となる。
【０９００】
＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞
第６の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（８０＋８０＋８０）／６５５３６
＝２４０／６５５３６　式（６－６）
となる。尚、この式（６－６）は、第１の対象遊技状態の式（１－６）と同様に算出することができる。
【０９０１】
また、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、いずれも１２．５％の確率で実行される（図１３７のボーナス重複で「レア役」の欄参照）。何らかの演出が実行される確率は、１００－１２．５＝８７．５となる。なお、具体的には、図１３７に示すように、「会話演出」（１２．５％）、「カットイン演出」（３７．５％）、「対決演出」（３７．５％）のいずれかの演出が選択される。
【０９０２】
したがって、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（６－６）を用いて、
２４０／６５５３６×８７．５／１００
＝２１０／６５５３６　式（６－７）
となる。ここで、式（６－６）の結果（「２４０／６５５３６」）を利用した。
【０９０３】
＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞
第６の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（１２０＋１＋６）／６５５３６
＝１２７／６５５３６　式（６－８）
となる。尚、この式（６－８）は、第１の対象遊技状態の式（１－８）と同様に算出することができる。
【０９０４】
また、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも４３．７５％の確率で実行される（図１３７のボーナスと重複し「レア役」の欄参照）。何らかの演出が実行される確率は、１００－５６．２５＝４３．７５となる。なお、具体的には、図１３７に示すように、「会話演出」（２５％）、「カットイン演出」（６．２５％）、「対決演出」（１２．５％）のいずれかの演出が選択される。
【０９０５】
したがって、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
１２７／６５５３６×４３．７５／１００
＝５６／６５５３６　式（６－９）
となる。ここで、式（６－８）の結果（「１２７／６５５３６」）を利用した。
【０９０６】

＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（６－７）及び式（６－９）から
２１０／６５５３６＋５６／６５５３６
＝２６６／６５５３６　式（６－１０）
となる。
【０９０７】
＜第６の対象遊技状態で演出が実行される確率＞
以上より、第２の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（６－５）及び式（６－１０）から、
５２０４／６５５３６＋２６６／６５５３６
＝５４７０／６５５３６　式（６－１１）
【０９０８】
＜第３の対象遊技状態と第６の対象遊技状態との比較結果＞
第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（３－１１）より、
１３５６５／６５５３６
である。また、第６の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（６－１１）より、
５４７０／６５５３６
である。
【０９０９】
したがって、
５４７０／６５５３６＜１３５６５／６５５３６　式（６－１２）
が成立し、第３の対象遊技状態と第６の対象遊技状態と比較すると、第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第６の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。
【０９１０】
前述したように、第３の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である。一方、第６の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が転落後ＡＴ中状態である。したがって、遊技区間がともに有利区間である状況であるときには、ＲＴ状態がＲＴ１である場合の方が、ＲＴ状態がＲＴ０である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。この傾向は、比較２の同様であり、遊技区間が有利区間である場合には、ＲＴ状態がＲＴ１であるときに演出が実行されやすい。この場合は、ＡＴ中状態であるにもかかわらず、ＲＴ状態がＲＴ１からＲＴ０に移行してしまった場合であり、ＲＴ状態がＲＴ０である状態で演出による期待感を高めるよりも、少しでも早くＲＴ状態をＲＴ１に戻るのが好ましいため、第６の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率を低くしている。また、この状態における専用の演出を設けることで、処理が煩雑になったり、演出用の画像データを確保したりすることを防止することができる。
【０９１１】
＜＜＜変形例１－１＞＞＞
前述した第３実施形態では、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態であるときにＡＴカウンタを減算し、ＡＴカウンタの値が０になったことを条件に、ＡＴに関する状態を転落待ち状態に移行させ、ＡＴに関する状態が転落待ち状態であるときにＲＴ状態がＲＴ１からＲＴ０に移行したことを条件に、ＡＴに関する状態を低確率状態に移行させるように構成していた。
【０９１２】
図１４１は、変形例１－１のＡＴ状態遷移図を示すブロック図である。変形例１－１では、図１４１に示すように、遊技区間が有利区間である状況で、ＡＴカウンタの値が０になったときには、ＡＴ転落待ち状態に移行させ、ナビがされないためにＲＴ状態がＲＴ１

からＲＴ０になったときには、ＡＴに関する状態を引き戻し（弱）状態に移行させる。このように、変形例１－１は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（弱）状態である遊技状態（以下、第７の対象遊技状態と称する）を設ける。

【０９１３】

そして、この引き戻し（弱）状態であるとき（１０ゲームの間）に、レア役（入賞－Ｃ、入賞－Ｄ、入賞－Ｅ）に当選した場合には、ＡＴに関する状態を引き戻し（弱）状態から復帰前兆状態に移行させる。さらに、復帰前兆状態であるときに、ナビによって再遊技０６図柄を停止表示させることができた場合には、ＡＴ中状態に戻ることができる。尚、引き戻し（弱）状態であるときに、レア役（入賞－Ｃ、入賞－Ｄ、入賞－Ｅ）に当選しなかった場合には、有利区間を終了し、低確率状態に移行する。

【０９１４】

＜＜ＡＴ状態移行制御処理＞＞

図１４２及び図１４３は、変形例１－１におけるＡＴ状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。変形例１－１では、第３実施形態の図９６の処理は、同様に実行される。図１４２は、第３実施形態の図９８に対応する処理であり、図９７のステップ１８３２又は１８３４でＮｏの場合に図１４２に示す処理が実行される。また、図１４３は、第３実施形態の図９９に対応する処理であり、図９９と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。このように、変形例１－１では、先ず、第３実施形態の図９６及び図９７の処理が実行され、その後、図１４２及び図１４３の処理が実行される。

【０９１５】

まず、図９７のステップ１８３２又は１８３４でＮｏの場合には、図１４２のステップ１９５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態はＡＴ中状態であるか否かを判定する。ステップ１９５２でＹｅｓの場合には、ステップ１９５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームでＡＴカウンタ値が０でなるか否かを判定する。ステップ１９５４でＹｅｓの場合には、ステップ１９５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態をＡＴ転落待ち状態に決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ１９５４でＮｏの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

【０９１６】

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

【０９１７】

ステップ１９６２の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、引き戻し（弱）状態が含まれる。図１４４に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態がＡＴ転落待ち状態である場合には、選択候補として、ＡＴ転落待ち状態及び引き戻し（弱）状態の２つがある。再遊技０１、再遊技０２、再遊技０３が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ転落待ち状態が選択され、再遊技０４が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、引き戻し（弱）状態が選択される。

【０９１８】

ステップ１９５８でＮｏの場合には、ステップ１９６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態が引き戻し（弱）状態であるか否かを判定する。ステップ１９６４でＹｅｓの場合には、ステップ１９６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は

、引き戻し（弱）状態で１０ゲームを実行したか否かを判定する。ステップ１９６６でＹｅｓの場合には、ステップ１９６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を低確率状態に決定し、本サブルーチンを終了する。

【０９１９】

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

【０９２０】

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

【０９２１】

ステップ１９７８の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、ＡＴ中状態が含まれる。図１４４に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態が復帰前兆状態である場合には、選択候補として、復帰前兆状態及びＡＴ中状態の２つがある。再遊技０１、再遊技０２、再遊技０３が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、復帰前兆状態が選択され、再遊技０６が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択される。

【０９２２】

ステップ１９７４又はステップ１９７６でＮｏの場合には、図１４３のステップ１４４０に処理を移す。図１４３のステップ１４４０、１４４２及び１４４４は、図９９に示した処理と同様のものである。

【０９２３】

＜＜シナリオ抽選テーブル決定処理＞＞

図１４５は、変形例１－１におけるシナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。前述したように、変形例１－１では、ＡＴに関する状態に引き戻し（弱）状態が含まれ、引き戻し（弱）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルが選択される。尚、図１４５に示すフローチャートにおいて、第３実施形態と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。

【０９２４】

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

【０９２５】

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

【０９２６】

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

【０９２７】

また、図１４１のＡＴ状態遷移図に示すように、変形例１－１では、ＡＴに関する状態として転落待ち状態を有していない。このため、ステップ４１２４でＹｅｓの場合には、ステップ４１３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が低確率状態であ

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

【０９２８】

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

【０９２９】

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

【０９３０】

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

【０９３１】

＜＜第７の対象遊技状態＞＞

前述したように、第７の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（弱）状態である。図１４６（Ａ）は、第７の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図１４６（Ｂ）は、第７の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【０９３２】

図１４６（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複及びボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１のみが選択され、他のシナリオ２及び３が選択される場合はない。

【０９３３】

図１４６（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合、又は、ボーナス重複でありハズレ非レア役、若しくはレア役である場合には、「カットイン演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。

【０９３４】

次に、第７の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第７の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（弱）状態である。

【０９３５】

＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞

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

（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６

＝５２０４／６５５３６　　式（７－１）

となる（図８７のＲＴ０の列の置数参照）。尚、式（７－１）において、式（２－１）と同様に、「入賞－Ｂ」の置数３２０４と、「入賞－Ｃ」の置数１０００と、「入賞－Ｄ」の置数７００と、「入賞－Ｅ」の置数３００とを用いた（図８７のＲＴ０の列の置数参照）。

【０９３６】

また、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１４６の

ボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図１４６に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「カットイン演出」が必ず選択される。したがって、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５２０４／６５５３６×１００／１００

＝５２０４／６５５３６　　式（７－２）

となる。ここで、式（７－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。

【０９３７】

＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第７の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６

＝５９９６５／６５５３６　　式（７－３）

となる。ここで、式（７－３）における数値「３６７」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。尚、数値「３６７」は、第２の対象遊技状態の式（２－３）と同様にして算出することができる（図８７のＲＴ０の列の置数参照）。

【０９３８】

また、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、全てに対して「演出なし」の確率が１００％であり（図１４６のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）、演出が実行される場合はない。

【０９３９】

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

５９９６５／６５５３６×０／１００

＝０／６５５３６　　式（７－４）

となる。

【０９４０】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

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

５２０４／６５５３６＋０／６５５３６

＝５２０４／６５５３６　　式（７－５）

となる。

【０９４１】

＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

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

（８０＋８０＋８０）／６５５３６

＝２４０／６５５３６　　式（７－６）

となる。尚、この式（７－６）は、第２の対象遊技状態の式（２－６）と同様に算出することができる（図８７のＲＴ０の列の置数参照）。

【０９４２】

また、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１４６のボーナス重複で「レア役」の欄参照）。具体的には、条件装置がボーナスと重複する場合には、「カットイン演出」のみが選択される。したがって、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

２４０／６５５３６×１００／１００
＝２４０／６５５３６　　式（７－７）
となる。ここで、式（７－６）の結果（「２４０／６５５３６」）を利用した。
【０９４３】
＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞
第２の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（１２０＋１＋６）／６５５３６
＝１２７／６５５３６　　式（７－８）
となる。尚、この式（７－８）は、第２の対象遊技状態の式（２－８）と同様に算出することができる（図８７のＲＴ０の列の置数参照）。
【０９４４】
また、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも１００％の確率で実行される（図１４６のボーナス重複の「１種ＢＢ」及び「非レア役」の欄参照）。具体的には、条件装置がボーナスと重複する場合には、「カットイン演出」のみが選択される。
【０９４５】
したがって、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
１２７／６５５３６×１００／１００
＝１２７／６５５３６　　式（７－９）
となる。ここで、式（７－８）の結果（「１２７／６５５３６」）を利用した。
【０９４６】
＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（７－７）及び式（７－９）から
２４０／６５５３６＋１２７／６５５３６
＝３６７／６５５３６　　式（７－１０）
となる。
【０９４７】
＜第７の対象遊技状態で演出が実行される確率＞
以上より、第７の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（７－５）及び式（７－１０）から、
５２０４／６５５３６＋３６７／６５５３６
＝５５７１／６５５３６　　式（７－１１）
となる。
【０９４８】
＜第１の対象遊技状態と第７の対象遊技状態との比較結果＞
第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（１－１１）より、
３５５３１／６５５３６
である。また、第７の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（７－１１）より、
５５７１／６５５３６
である。
【０９４９】
したがって、
３５５３１／６５５３６＞５５７１／６５５３６　　式（７－１２）
が成立し、第１の対象遊技状態と第７の対象遊技状態と比較すると、第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第７の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よ

りも高くなるよう構成されている。
【０９５０】
前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。一方、第７の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（弱）状態である。したがって、対象遊技状態のＲＴ状態がともにＲＴ０である状況であるときには、通常区間である場合の方が有利区間である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。第７の対象遊技状態は、ＡＴ中状態が終了した後に、復帰前兆状態を経てＡＴ中状態に戻れる可能性を有する状態ではあるが、基本的には、遊技区間が通常区間に戻る過程の状態である。このため、ＡＴ中状態に戻れる期待感を感じさせるよりも、簡素な演出によって、通常区間に戻ることを示唆するのが好ましい。また、第７の対象遊技状態は１０ゲーム経過すると終了する、換言すると、滞在期間が短期間であるため、演出が発生するとＡＴ中状態に復帰（引き戻し）する期待度が高くなるよう演出の発生頻度を抑えるよう構成することが遊技の興趣性を向上させるために好適である。
【０９５１】
＜＜＜変形例１－２＞＞＞
前述したように、第３実施形態では、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態であるときにＡＴカウンタを減算し、ＡＴカウンタの値が０になったことを条件に、ＡＴに関する状態をＡＴ中状態から転落待ち状態に移行させ、ＡＴに関する状態が転落待ち状態であるときにＲＴ状態がＲＴ１からＲＴ０に移行したことを条件に、ＡＴに関する状態を低確率状態に移行させる。
【０９５２】
図１４７は、変形例１－２のＡＴ状態遷移図を示すブロック図である。変形例１－２では、図１４７に示すように、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態であるときにＡＴカウンタの値が０になった場合でも、ＡＴに関する状態を転落待ち状態には移行させずに引き戻し（強）状態に移行させる。このように、変形例１－２は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（強）状態である遊技状態（以下、第８の対象遊技状態と称する）を設ける。
【０９５３】
この引き戻し（強）状態では、ＲＴ状態がＲＴ１であるので、ＡＴ中状態のＲＴ状態と同じ状態を維持している。このため、引き戻し（強）状態で所定の条件を満たしたことを条件にＡＴ中状態に戻すことで、ナビの実行によって利益をさらに増やすことができるという期待感を高めることができる。
【０９５４】
＜＜ＡＴ状態移行制御処理＞＞
図１４８は、変形例１－２におけるＡＴ状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。変形例１－２でも、第３実施形態の図９６の処理及び変形例１－１の図１４３の処理は、同様に実行される。図１４８は、第３実施形態の図９８に対応する処理であり、図９８のステップ１８３２又は１８３４でＮｏの場合に図１４８に示す処理が実行される。また、図１４８に示す処理を終了した後には、変形例１－１の図１４３の処理に移る。このように、変形例１－２では、先ず、第３実施形態の図９６及び図９７の処理が実行され、その後、図１４８及び図１４３の処理が実行される。
【０９５５】
まず、図９７のステップ１８３２又は１８３４でＮｏの場合には、図１４８のステップ２９５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態はＡＴ中状態であるか否かを判定する。ステップ２９５２でＹｅｓの場合には、ステップ２９５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームでＡＴカウンタ値が０となり、且つＲＴ状態がＲＴ１であるか否かを判定する。ステップ２９５４でＹｅｓの場合には、ステップ２９５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を次ゲーム以降のＡＴに関する状態を引き戻し（強）状態に決定し、本サブルーチンを終了する。ス

テップ２９５４でＮｏの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。
【０９５６】
ステップ２９５２でＮｏの場合には、ステップ２９５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は引き戻し（強）状態であるか否かを判定する。ステップ２９５８でＹｅｓの場合には、ステップ２９６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技‐Ｄ１～Ｄ３であるか否かを判定する。ステップ２９６０でＹｅｓの場合には、ステップ２９６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補を、現在のＡＴに関する状態と、当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ２９６０でＮｏの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。
【０９５７】
ステップ２９６２の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、ＡＴ中状態が含まれる。図１４９に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態が引き戻し（強）状態である場合には、選択候補として、ＡＴ中状態及び低確率状態の２つがある。再遊技０１、再遊技０２、再遊技０３が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択され、再遊技０４が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、低確率状態が選択される。
【０９５８】
＜＜シナリオ抽選テーブル決定処理＞＞
図１５０は、変形例１－２におけるシナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。前述したように、変形例１－２では、ＡＴに関する状態に引き戻し（強）状態が含まれ、引き戻し（強）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルが選択される。尚、図１５０に示すフローチャートにおいて、第３実施形態と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。
【０９５９】
まず、ステップ４１０８でＮｏの場合には、ステップ４１６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が引き戻し（強）であるか否かを判定する。ステップ４１６２でＹｅｓの場合には、ステップ４１６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ５を選択する。このようにして、引き戻し（強）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルとして、シナリオ演出テーブルＴ５が選択される。
【０９６０】
尚、ステップ４１６２でＮｏの場合には、ステップ４１１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２であるか否かを判定する。ステップ４１１６でＹｅｓの場合には、ステップ４１１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ２を選択する。
【０９６１】
また、図１４８のＡＴ状態遷移図に示すように、変形例１－２では、ＡＴに関する状態として転落待ち状態を有していない。このため、ステップ４１２４でＹｅｓの場合には、ステップ４１３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。ステップ４１３０でＹｅｓの場合には、ステップ４１３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＲＴ状態がＲＴ１であるか否かを判定する。
【０９６２】
ステップ４１３２でＹｅｓの場合には、ステップ４１３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ７を選択する。
【０９６３】
ステップ４１３２でＮｏの場合には、ステップ４１３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ１を選択する。
【０９６４】
ステップ４１２４でＮｏの場合、ステップ４１３０でＮｏの場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ４１１２に処理を移す。

【０９６５】
＜＜第８の対象遊技状態＞＞
前述したように、第８の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（強）状態である。図１５１（Ａ）は、第８の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図１５１（Ｂ）は、第８の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。
【０９６６】
図１５１（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１のみが選択され、他のシナリオ２及び３が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１が最も選択されやすく、次いで、シナリオ２及び３のいずれかが同確率で選択されやすい。
【０９６７】
図１５１（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレである場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、非レア役である場合には、「狙え演出」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合、又は、ボーナス重複でありハズレ非レア役、若しくはレア役である場合には、「カットイン演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。
【０９６８】
＜第８の対象遊技状態＞
第８の対象遊技状態において演出が実行される確率を、
（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合
（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合
（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合
（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合
との各々について算出する。なお、前述したように、第８の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（強）状態である。
【０９６９】
＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞
第８の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６
＝５２０４／６５５３６　　式（８－１）
となる（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。尚、式（８－１）において、「入賞－Ｂ」の置数３２０４と、「入賞－Ｃ」の置数１０００と、「入賞－Ｄ」の置数７００と、「入賞－Ｅ」の置数３００とを用いた（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。
【０９７０】
また、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１５１のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図１５１に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「カットイン演出」が選択される。したがって、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
５２０４／６５５３６×１００／１００
＝５２０４／６５５３６　　式（８－２）
となる。ここで、式（８－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。
【０９７１】

＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞
第８の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６
＝５９９６５／６５５３６　　式（８－３）

となる。ここで、式（８－３）における数値「３６７」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数とボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。

【０９７２】
単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数の和は、「１種ＢＢ－Ａ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ」の置数４０との和であり、１２０（＝４０＋４０＋４０）である（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。

【０９７３】
また、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｄ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｅ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｄ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｅ」の置数４０との置数の和２４０（＝４０＋４０＋４０＋４０＋４０＋４０）（図８７のＲＴ１の列の置数参照）と、「１種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ１」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ２」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ３」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ４」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ５」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ６」の置数１との和７（＝１＋１＋１＋１＋１＋１＋１）（図８７のＲＴ１の列の置数参照）との和２４７（＝２４０＋７）となる。

【０９７４】
したがって、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数１２０とボーナスと重複した条件装置が当選する置数２４７との和によって、式（８－３）の数値「３６７」を算出することができる。また、式（８－３）の数値「５２０４」は、式（８－１）の結果である。式（８－３）に示すように、「６５５３６－３６７－５２０４」を算出することで、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数と、「レア役」の置数とを除くことができ、条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合の置数を算出することができる。

【０９７５】
また、第８の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」となる当選率は、

１９８２７／６５５３６　　式（８－３－１）

である（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。さらに、第８の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「非レア役」となる当選率は、

（５９９６５－１９８２７）／６５５３６
＝４０１３８／６５５３６　　式（８－３－２）

である。

【０９７６】
また、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」である場合に、「演出なし」の確率は、１００％であり、演出が実行されることはない（図１５１のグループ「ハズレ」の欄参照）。

【０９７７】
さらに、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「非レア役」である場合には、演出が実行される確率は、１００％である。具体的には、図１５１のグループ「再遊技」及び「ベル」の欄に示すように、「狙え演出」が必ず実行される。

【０９７８】
したがって、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レ

ア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
　　１９８２７／６５５３６×０／１００
　　＋４０１３８／６５５３６×１００／１００
　＝０／６５５３６＋４０１３８／６５５３６
　＝４０１３８／６５５３６　　式（８－４）
となる。ここで、式（８－３－１）及び式（８－３－２）の結果を利用した。
【０９７９】
＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞
　以上から、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（８－２）及び式（８－４）から
　　５２０４／６５５３６＋４０１３８／６５５３６
　＝４５３４２／６５５３６　　式（８－５）
となる。
【０９８０】
＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞
　第８の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
　　（８０＋８０＋８０）／６５５３６
　＝２４０／６５５３６　　式（８－６）
となる。尚、式（８－６）において、最初の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ」の置数４０との和であり、次の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｄ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｄ」の置数４０との和であり、最後の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｅ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｅ」の置数４０との和である（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。
【０９８１】
　また、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に、演出が実行される確率は、１００％である。具体的には、図１５１のグループ「レア技」の欄に示すように、「カットイン演出」が必ず実行される。
【０９８２】
　したがって、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（８－６）を用いて、
　　２４０／６５５３６×１００／１００
　＝２４０／６５５３６　　式（８－７）
となる。
【０９８３】
＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞
　第８の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
　　（１２０＋１＋６）／６５５３６
　＝１２７／６５５３６　　式（８－８）
となる。尚、式（３－８）において、最初の「１２０」は、「１種ＢＢ－Ａ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ」の置数４０との和であり、次の「１」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ」の置数１であり、最後の「６」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞Ａ１」の置数１～「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞Ａ６」の置数１の和６である（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。
【０９８４】
　また、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に、演出が実行される確率は、１００％である。具体的には、図１５１のグ

ループ「１種ＢＢ」及び「非レア役」の欄に示すように、「カットイン演出」が必ず実行される。

【０９８５】

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

１２７／６５５３６×１００／１００

＝１２７／６５５３６　　式（８－９）

となる。

【０９８６】

＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞

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

２４０／６５５３６＋１２７／６５５３６

＝３６７／６５５３６　　式（８－１０）

となる。

【０９８７】

＜第８の対象遊技状態で演出が実行される確率＞

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

４５３４２／６５５３６＋３６７／６５５３６

＝４５７０９／６５５３６　　式（８－１１）

となる。

【０９８８】

＜第３の対象遊技状態と第８の対象遊技状態との比較結果＞

第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（３－１１）より、

１３５６５／６５５３６

である。また、第８の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（８－１１）より、

４５７０９／６５５３６

である。

【０９８９】

したがって、

１３５６５／６５５３６＜４５７０９／６５５３６　　式（８－１２）

が成立し、第３の対象遊技状態と第８の対象遊技状態と比較すると、第８の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【０９９０】

前述したように、第８の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（強）状態である。一方、第３の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である。第８の対象遊技状態は、ＲＴ状態がＲＴ１を維持したままＡＴ中状態を終了した場合に移行する引き戻し（強）状態であり、引き戻しの条件（本例においては、再遊技-Ｄ１～Ｄ３当選時に再遊技０４以外が停止表示する）が成立した場合には、ＡＴ中状態に十分に戻れる可能性がある状態である。このため、ＡＴ中状態に戻れる可能性があるという期待感を遊技者に持せる演出が好ましく、第８の対象遊技状態では、何らかの演出を実行する確率を第３の対象遊技状態よりも高くしている。

【０９９１】

なお、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「非レア役」である場合において、条件装置が再遊技の場合には「狙え演出」が必ず実行される一方、条件装置がベルの場合には「狙え演出」が実行されないよう構成してもよい。また、本例では、第８の対

象遊技状態で何らかの演出を実行する確率が第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成したが、これには限定されず、「狙え演出」の発生頻度や、ハズレ・ベル・再遊技等の抽選確率を調整することにより、第８の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率が第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも低くなるよう構成してもよい。

【０９９２】

＜＜＜変形例１－３＞＞＞

前述した第３実施形態における代表的な状態の流れでは、遊技区間が通常区間から有利区間に移行し、有利区間でのボーナスが終了した後に、ＡＴに関する状態をＡＴ中状態に移行させるものであった。

【０９９３】

図１５２（Ａ）は、変形例１－３のＲＴ状態遷移図を示すブロック図である。図１５２（Ｂ）は、ＡＴ状態遷移図を示すブロック図である。なお、図１５２（Ａ）に示すＲＴ状態遷移及び図１５２（Ｂ）に示すＡＴ状態遷移は、代表的な状態を選択的に記載したものであり、その他のＲＴ状態やＡＴに関する状態を有することができる。

【０９９４】

図１５２（Ａ）に示すように、変形例１－３では、ＲＴ状態として、「ＲＴ０」、「ＲＴ１」、「ＲＴ２」、「ボーナス内部当選中」と、「ボーナス」とを有する。「ＲＴ０」は、条件装置が再遊技に当選する確率が最も低いＲＴ状態であり、「ＲＴ１」は、条件装置が再遊技に当選する確率が最も高いＲＴ状態である。

【０９９５】

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

【０９９６】

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

【０９９７】

また、図１５２（Ｂ）に示すように、遊技区間が通常区間であるときには、ＡＴに関する状態は、通常状態である。この通常状態では、ＲＴ状態は、「ＲＴ０」又は「ＲＴ１」のいずれかとなる。また、ＡＴに関する状態が通常状態であるときに、ＲＴ状態が「ＲＴ２」に移行することで、ＡＴに関する状態は、ＡＴ中状態となる。ＡＴ中状態であるときに、所定の終了条件、例えば、ＡＴカウンタがゼロになるなどの条件を充足することで、ＡＴに関する状態は通常状態に戻る。尚、不図示であるが、変形例１－３では、自力でＲＴ１に移行させた状態において、ＲＴ２に移行し得る押し順再遊技（例えば、３択の押し順再遊技であり、正解の押し順にて停止させるとＲＴ１→ＲＴ２に移行する再遊技が停止表示し、不正解の押し順にて停止させるとＲＴ１→ＲＴ０に移行する再遊技が停止表示する（ＲＴ１を維持する再遊技が停止表示するものであってもよい））に当選すると押し順当てゲームが発生し（演出表示装置Ｓ４０に「？・？・？」と表示）、自力でＲＴ２に移行する再遊技が停止表示する押し順を当てられた場合に、ＲＴ２に移行すると共にＡＴ中状態に移行するよう構成されている。

【０９９８】

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

【０９９９】
変形例１－３は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり（自力でＲＴ１に移行させた状態）、ＡＴに関する状態が通常状態（低確率状態）である状態を第５の対象遊技状態と称する。
【１０００】
＜第５の対象遊技状態＞
まず、第５の対象遊技状態において演出が実行される確率を、
（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合
（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合
（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合
（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合
との各々について算出する。なお、前述したように、第５の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。
【１００１】
＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞
第５の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６
＝５２０４／６５５３６　　式（５－１）
となる（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。尚、式（５－１）は、式（３－１）と同様にして算出することができる（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。
【１００２】
また、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図１３６のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図１３６に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」（２５％）、「会話演出」（２５％）、「カットイン演出」（２５％）、「対決演出」（２５％）のいずれかの演出が選択される。したがって、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
５２０４／６５５３６×１００／１００
＝５２０４／６５５３６　　式（５－２）
となる。ここで、式（５－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。
【１００３】
＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞
第５の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。具体的には、
（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６
＝５９９６５／６５５３６　　式（５－３）
となる。ここで、第５の対象遊技状態のＲＴ状態はＲＴ１であり、式（５－３）は、式（３－３）と同様にして算出することができる。
【１００４】
また、第５の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」となる当選率は、
１９８２７／６５５３６　　式（５－３－１）
である（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。さらに、第５の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「非レア役」となる当選率は、
（５９９６５－１９８２７）／６５５３６

＝４０１３８／６５５３６　　式（５－３－２）
である。
【１００５】
また、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」である場合には、演出は５０％の確率で実行される。「演出なし」の確率は、５０％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－５０＝５０となる。具体的には、図１３６のグループ「ハズレ」の欄に示すように、「キャラ演出」（２５％）、「会話演出」（２４％）、「対決演出」（１％）のいずれかの演出が選択される。
【１００６】
さらに、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「非レア役」である場合には、演出が実行される確率は、１００％である。具体的には、図１３６のグループ「再遊技」及び「ベル」の欄に示すように、「狙え演出」が必ず実行される。
【１００７】
したがって、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
１９８２７／６５５３６×５０／１００
＋４０１３８／６５５３６×１００／１００
９９１４／６５５３６＋４０１３８／６５５３６
＝５００５２／６５５３６　　式（５－４）
となる。ここで、式（５－３－１）及び式（５－３－２）の結果を利用した。
【１００８】
＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（５－２）及び式（５－４）から
５２０４／６５５３６＋５００５２／６５５３６
＝５５２５６／６５５３６　　式（５－５）
となる。
【１００９】
＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞
第５の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（８０＋８０＋８０）／６５５３６
＝２４０／６５５３６　　式（５－６）
となる。尚、式（５－６）は、式（３－６）と同様にして算出することができる（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。
【１０１０】
また、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、９３．７５％の確率で実行される。すなわち、図１３６に示すように、グループ「レア役」で「演出なし」の確率は、６．２５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－６．２５＝９３．７５となる。具体的には、図１３６のボーナスと重複し「レア役」の欄に示すように、「キャラ演出」（６．２５％）、「会話演出」（１２．５％）、「カットイン演出」（３７．５％）、「対決演出」（３７．５％）のいずれかの演出が選択される。
【１０１１】
したがって、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
２４０／６５５３６×９３．７５／１００
＝２２５／６５５３６　　式（５－７）
となる。ここで、式（５－６）の結果（「２４０／６５５３６」）を利用した。

【１０１２】
＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞
第５の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（１２０＋１＋６）／６５５３６
＝１２７／６５５３６　　式（５－８）

となる。尚、式（５－８）は、式（３－８）と同様にして算出することができる（図８７のＲＴ１の列の置数参照）。

【１０１３】
また、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、９３．７５％の確率で実行される。すなわち、図１３６に示すように、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」で「演出なし」の確率は、６．２５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－６．２５＝９３．７５となる。具体的には、図１３６のボーナス重複でグループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」の役の欄に示すように、「キャラ演出」（６．２５％）、「会話演出」（１２．５％）、「対決演出」（７５％）のいずれかの演出が選択される。

【１０１４】
したがって、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

１２７／６５５３６×９３．７５／１００
１１９／６５５３６　　式（５－９）

となる。

【１０１５】
＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（５－７）及び式（５－９）から

２２５／６５５３６＋１１９／６５５３６
＝３４４／６５５３６　　式（５－１０）

となる。

【１０１６】
＜第５の対象遊技状態で演出が実行される確率＞
以上より、第５の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（５－５）及び式（５－１０）から、

５５２５６／６５５３６＋３４４／６５５３６
＝５５６００／６５５３６　　式（５－１１）

となる。

【１０１７】
＜第１の対象遊技状態と第５の対象遊技状態との比較結果＞
第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（１－１１）より、

３５５３１／６５５３６

である。また、第５の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（５－１１）より、

５５６００／６５５３６

である。

【１０１８】
したがって、

３５５３１／６５５３６＜５５６００／６５５３６　　式（５－１２）

が成立し、第１の対象遊技状態と第５の対象遊技状態と比較すると、第５の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よ

りも高くなるよう構成されている。
【１０１９】
前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が通常状態（低確率状態）である。一方、第５の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり（自力でＲＴ１に移行させた状態）、ＡＴに関する状態が通常状態（低確率状態）である。したがって、対象遊技状態の遊技区間はともに通常区間である状況で共通するが、ＲＴ状態がＲＴ１である場合の方が、ＲＴ状態がＲＴ０である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。
【１０２０】
前述したように、遊技者が有利区間表示器ＹＨをみれば、現在、遊技区間が有利区間であるか否かを判別することできる。このため、遊技区間が通常区間であると認識できてしまった場合には、遊技への意欲が低下してしまうため、通常区間のときには、様々な演出を頻繁に実行することによって、有利区間への移行に対する期待感を高めることができる。さらに、ＲＴ状態が変化した場合には、演出の種類を変更できる契機にすることができ、演出が実行される頻度を高くするだけでなく、一定のものに絞り込んだ演出を実行することで、さらに期待感を高めることができるとともに、通常区間における演出を変化させることによって、遊技者が飽きにくくして、遊技を継続させる意欲を高めることができる。
【１０２１】
＜＜＜変形例１－４＞＞＞
前述した図１２７の演出内容決定処理では、まず、シナリオを決定してから、具体的な演出を決定する順序で行っていたが、これに限られず、シナリオに沿って演出を実行していない場合には、先ず、演出内容を抽選処理で決定し、次いで、シナリオが決定していない場合にはシナリオを抽選処理で決定するようにしてもよい。これにより、シナリオが決定されていないときには、具体的な演出を直ちに実行することができる。
【１０２２】
＜＜＜変形例１－５＞＞＞
また、シナリオと演出内容とを同時に決定するように処理してもよい。例えば、演出内容毎に、シナリオの有無が対応付けられており、抽選処理で決定された演出内容が、シナリオ無しの場合には、シナリオ無しで演出を実行し、シナリオ有りの場合には、そのシナリオに沿って演出を実行する。
【１０２３】
例えば、演出内容の抽選処理の置数１～９９を、１ゲームの対決演出を実行するように割り当て、演出内容の抽選処理の置数１００～１９９を、１ゲームのキャラ演出を実行するように割り当て、演出内容の抽選処理の置数が２００～２９９を、４ゲームの対決演出を実行するように割り当てる。４ゲームの対決演出が決定された場合には、当該ゲームから４ゲーム目までは、対決演出が実行される。このような抽選処理を実行することで、シナリオと演出内容とを同時に決定することができ処理を簡素にすることができる。
【１０２４】
＜＜＜変形例１－６＞＞＞
さらに、演出モードなどの他の要素（パラメータ）を導入してもよい。前述した例では、遊技区間、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態で演出を決定するものであったため、これらが一致する場合には、全て同じ遊技状態と判断されて、演出内容が決定された。これらの遊技区間、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態は、主制御基板Ｍで決定されるものであり、副制御基板で、演出モードなどの他の要素を用いて、演出内容を決定することで、演出内容の選択を広げることができる。例えば、現在のＲＴ状態及び元のＲＴ状態、並びに現在のＡＴに関する状態及び元のＡＴに関する状態などによって状態の変化の方向を含めることができ、これらに基づいて演出モードを決定することで、演出内容を決定するための抽選テーブルを異ならしめることができ、演出をさらに展開させることができる。
【１０２５】

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

【１０２６】

＜＜＜変形例１－７＞＞＞

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

【１０２７】

＜＜＜第４実施形態＞＞＞

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

【１０２８】

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

【１０２９】

図１５３は、第４実施形態のＡＴ状態遷移図を示すブロック図である。第４実施形態では、図１５３に示すように、有利区間に状態Ａ～状態Ｄの４つの状態を有し、通常区間から状態Ａ～状態Ｄのいずれかに移行できるように構成されている。また、状態Ｄへは、通常区間からのみ移行できるように構成されている。

【１０３０】

尚、第４実施形態では、条件装置としてチェリー１、チェリー２、チェリー３、チェリー４＋１種ＢＢ－Ｃを含む。また、第４実施形態では、通常区間及び有利区間の状態Ａ～状態Ｃで主に滞在するＲＴ状態は、ＲＴ０であり、有利区間の状態Ｄで主に滞在するＲＴ状態は、ＲＴ０よりも有利な（再遊技の当選率が高い）ＲＴ１であり、ＢＢ内部中や有利ＢＢ内部中のＲＴ状態は、ＲＴ０及びＲＴ１と異なるＲＴ２である。

【１０３１】

＜状態Ａ＞

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

【１０３２】

＜状態Ｂ＞

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

【１０３３】
＜状態Ｃ＞
ＡＴに関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー３に当選した場合には、有利区間の状態Ｃの「有利状態Ｃ」に移行する。「有利状態Ｃ」でＢＢに当選した場合には、「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後に、ＢＢ役の図柄を停止表示させることにより、「有利ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することにより、有利状態Ｃに戻る。状態Ｃは、これらの「有利状態Ｃ」と「有利ＢＢ内部中遊技」と「有利ＢＢ状態」とからなる状態である。状態Ｂにおいて実行したゲーム数が所定のゲーム数Ｃに達したことを条件に、低確率状態に戻る。例えば、ゲーム数Ｃとして１００ゲームなどにすることができる。このように、第４実施形態においては、「ゲーム数Ａ＞ゲーム数Ｂ＞ゲーム数Ｃ」となっている。また、図１５３に示すように、状態Ａ、状態Ｂ及び状態Ｃに移行した場合には、押し順ベルが初めて当選した場合には押し順ナビを実行し得るが、以降の押し順ベルに当選したゲーム（押し順再遊技に当選したゲームも同様）においては押し順ナビを実行しない。一方、後述する状態Ｄに移行した場合には、押し順ベルに当選したゲーム及び押し順再遊技に当選したゲームはすべて押し順ナビを実行するよう構成されており、状態Ｄは状態Ａ～Ｃよりも遊技者にとって有利な遊技状態となっている。
【１０３４】
＜状態Ｄ＞
ＡＴに関する状態が低確率状態であるときに、チェリー４＋１種ＢＢ－Ｃの当選により、「状態Ｄ」に移行する。第４実施形態の「状態Ｄ」は、第３実施形態の有利区間と同様の構成である。
【１０３５】
ＡＴに関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー４＋１種ＢＢ－Ｃに当選した場合には、有利区間の状態Ｄの「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する。「有利ＢＢ内部中遊技」でＢＢ役の図柄を停止表示させることにより、「有利ＢＢ状態」に移行する。実行されたＢＢが終了することにより、ＡＴ準備状態１に移行し、ＡＴ準備状態２を経て「ＡＴ中状態」に移行する。「ＡＴ中状態」と「特化前兆状態」と「上乗せ特化状態」と「転落後特化状態」と「転落後ＡＴ中状態」と「ベル溢し後状態」との移行は、第３実施形態と同様である。
【１０３６】
ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合であって、ＡＴカウンタ値が１１以上である場合には、スイカＢに当選した際の１／２の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る。一方、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合であって、ＡＴカウンタ値が１０以下である場合には、スイカＢに当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）は実行されず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。
【１０３７】
さらに、ＡＴに関する状態が「特化前兆状態」であるときに、再遊技０７図柄の停止表示を条件にＡＴに関する状態は「上乗せ特化状態」に移行する。「上乗せ特化状態」で、再遊技０６図柄の停止表示を条件に「ＡＴ中状態」に戻る。
【１０３８】
また、前述したように、第３実施形態と同様に、「転落後ＡＴ中状態」と「ベル溢し後状態」と「転落後特化状態」とを有しており、同様の移行条件で移行することができる。
【１０３９】
＜＜ＡＴ状態移行制御処理＞＞
図１５４及び図１５５は、第４実施形態におけるＡＴ状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。
【１０４０】
図１５４は、第３実施形態の図９７に対応する処理であり、図９７と同様の処理をする

ステップについては、同一の符号を付した。
【１０４１】
ステップ１４０２でＮｏの場合、ステップ３０００の処理を実行したときには、ステップ５００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在のＡＴに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。ステップ５００２でＹｅｓの場合には、ステップ５００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー１）であるか否かを判定する。ステップ５００４でＹｅｓの場合には、ステップ５００６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を有利状態Ａに決定し、本サブルーチンを終了する。
【１０４２】
また、ステップ５００２でＮｏの場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ５０２０に移行させる。
【１０４３】
ステップ５００４でＮｏの場合には、ステップ５００８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー２）であるか否かを判定する。ステップ５００８でＹｅｓの場合には、ステップ５０１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を有利状態Ｂに決定し、本サブルーチンを終了する。
【１０４４】
ステップ５００８でＮｏの場合には、ステップ５０１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー３）であるか否かを判定する。ステップ５０１２でＹｅｓの場合には、ステップ５０１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を有利状態Ｃに決定し、本サブルーチンを終了する。
【１０４５】
ステップ５０１２でＮｏの場合には、ステップ５０１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー４＋１種ＢＢ－Ｃ）であるか否かを判定する。ステップ５０１６でＹｅｓの場合には、ステップ５０１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を有利状態Ｄ（有利内部中遊技）に決定し、本サブルーチンを終了する。
【１０４６】
また、ステップ５０１６でＮｏの場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ５０２０に移行させる。
【１０４７】
ステップ５００２又はステップ５０１６でＮｏの場合には、ステップ５０２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在のＡＴに関する状態は有利状態Ａであるか否かを判定する。
【１０４８】
ステップ５０２０でＹｅｓの場合には、ステップ５０２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームで、ゲーム回数が所定のゲーム数Ａに達したか否かを判定する。
【１０４９】
ステップ５０２２でＹｅｓの場合には、ステップ５０２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を低確率状態に決定し、本サブルーチンを終了する。
【１０５０】
ステップ５０２０でＮｏの場合には、ステップ５０２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在のＡＴに関する状態は有利状態Ｂであるか否かを判定する。
【１０５１】
ステップ５０２６でＹｅｓの場合には、ステップ５０２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームで、ゲーム回数が所定のゲーム数Ｂに達したか否かを判定する。
【１０５２】
ステップ５０２８でＹｅｓの場合には、ステップ５０３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳ

Ｃは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を低確率状態に決定し、本サブルーチンを終了する。

【１０５３】

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

【１０５４】

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

【１０５５】

ステップ５０３４でＹｅｓの場合には、ステップ５０３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を低確率状態に決定し、本サブルーチンを終了する。

【１０５６】

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

【１０５７】

図１５６は、遊技状態が変化するときに実行される演出の例を示す図である。図１５６（Ａ）は、有利状態Ａから通常区間に移行するときに実行される演出である。有利状態Ａであるときに対決演出が実行され、対決の結果として勝利（成功）する演出が実行されて、通常区間に移行する。一方、図１５６（Ｂ）は、通常区間から有利状態Ａに移行するときに実行される演出である。通常区間であるときに対決演出が実行され、対決の結果として敗北（失敗）する演出が実行されて、有利状態Ａに移行する。なお、図１５６（Ａ）は、有利状態Ｂ又は有利状態Ｃから通常区間に移行するときに実行される演出でもあり、図１５６（Ｂ）は、通常区間から有利状態Ｂ又は有利状態Ｃに移行するときに実行される演出でもある。なお、有利状態Ａ、有利状態Ｂ又は有利状態Ｃから通常区間に移行しないとき（いまだゲーム数が残っているとき）に、図１５６（Ｂ）の演出を実行するようにしてもよい。さらに、図１５６（Ａ）は、通常区間から状態Ｄに移行するときに実行される演出でもある。ちなみに、有利状態Ａ、有利状態Ｂ又は有利状態Ｃから状態Ｄに移行することはないので、有利状態Ａ、有利状態Ｂ又は有利状態Ｃにおいて、図１５６（Ａ）が実行されることはない。

【１０５８】

＜＜＜変形例２－１＞＞＞

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

【１０５９】

＜＜＜変形例２－２＞＞＞

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

【１０６０】
＜＜＜変形例２－３＞＞＞
さらにまた、前述した例では、有利区間の状態Ａ～状態Ｃの終了条件は、一定のゲーム数Ａ～Ｃの消化によるものであったが、これらのゲーム数Ａ～Ｃを抽選処理によって決定するようにしてもよい。例えば、有利区間の状態Ａ～状態Ｃの各々で置数が異なるテーブルを参照することでゲーム数Ａ～Ｃを決定することができる。具体的には、状態Ａの場合には、１０ゲームが１０％、５０ゲームが１０％、１００ゲームが１０％、３００ゲームが３０％、５００ゲームが４０％となるように置数を定め、平均ゲーム数を３０６ゲームにすることができる。また、状態Ｂの場合には、１０ゲームが２０％、５０ゲームが２０％、１００ゲームが２０％、３００ゲームが２０％、５００ゲームが２０％となるように置数を定め、平均ゲーム数を１９２ゲームにすることができる。さらに、状態Ｃの場合には、１０ゲームが５０％、５０ゲームが３０％、１００ゲームが２０％、３００ゲームが０％、５００ゲームが０％となるように置数を定め、平均ゲーム数を４０ゲームにすることができる。このようにすることで、有利区間の状態Ａ～状態Ｃに移行した場合であっても、少ないゲーム数で通常区間に戻れる可能性を生じさせて、遊技者の期待感を高めることができる。
【１０６１】
＜＜＜変形例２－４＞＞＞
また、前述したように、通常区間及び有利区間の状態Ａ～状態Ｃで主に滞在するＲＴ状態は、いずれもＲＴ０であるが、最も滞在率の高いＲＴ状態として、有利区間の状態Ａ～状態Ｃにおける滞在率の高いＲＴ状態をＲＴ５（チェリー１～３が停止表示することにより移行するＲＴ状態）とし、通常区間における滞在率の高いＲＴ状態をＲＴ０とするよう構成してもよい。遊技の展開を多様にすることができる。また、ＲＴ０の方がＲＴ５よりも再遊技の当選率が高くなるよう構成することにより、通常区間である方が有利区間の状態Ａ～状態Ｃである場合よりも再遊技の当選率が高くなるよう構成することができる。
【１０６２】
＜＜＜第５実施形態＞＞＞
のめり込み対策のメッセージの表示処理について、前述した実施形態とは異なる構成を第５実施形態とし、以下、第３実施形態との相違点について詳述する。
【１０６３】
尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ３４０２と本実施形態からの変更例１におけるステップ３４０２は、別の実施形態におけるステップ３４０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。
【１０６４】
遊技機では、従来からのめり込み対策（自身の資力を超えて遊技を行う遊技者を減らすための策）として、遊技待機中（所定期間で遊技を実行していない場合に移行する状態であり、待機デモ期間とも称することがある）に注意喚起を行っている。しかしながら、待機デモ期間で演出表示装置Ｓ４０に表示される待機デモ画面を見ている遊技者の大半は、すでにのめり込んでいる（自身の資力を超えて遊技を行っている）遊技者ではなく、これから遊技を開始しようとしている遊技者であるため、のめり込み対策として期待されている効果を発揮することができず、自身の資力を超えて遊技を行う遊技者が減ることはなかった。
【１０６５】
のめり込みは、遊技者が冷静な判断ができなくなった結果として生じると考えられる。冷静な判断ができなくなる可能性が高いタイミングとしては、以下のタイミングが挙げられる。
（１）ＡＴ中状態の終了等のタイミング

ＡＴに関する状態がＡＴ中状態であるときには、多くの遊技メダルが付与される場合があるため、遊技者の分別がつかなくなり、冷静な判断ができなくなる可能性が高いといえる。また、さらなるＡＴ中状態が潜伏しているのではないか（ＡＴ抽選に当選しているのではないか）という期待を持ってしまい易く、冷静な判断ができなくなる可能性が高い状況といえる。さらに、ＡＴ中状態が終了するときには、ＡＴ中状態で付与された遊技メダルの総数などが演出表示装置Ｓ４０に表示される。その際、その時点までに遊技をするために使用した金額に対応する遊技メダルの数よりもＡＴ中状態で付与された遊技メダルの数が少なければ、取り返そう（ＡＴ抽選に当選させよう）という気持ちに陥り易く、冷静は判断ができなくなる可能性が高いといえる。尚、この現象は、ＡＴ中状態が実際に終了するときのみならず、ＡＴカウンタ値が０となったとき場合や、押し順ナビが終了した場合や、ＡＴ中状態が実際に終了していない状態であるが、副制御基板Ｓの制御によってＡＴ中状態が終了したかのように示唆する画面が演出表示装置Ｓ４０に表示されるときなどにも発生する。

（２）ボーナス遊技が終了するタイミング

ボーナス遊技中は、多くの遊技メダルが付与される場合があるため、遊技者の分別がつかなくなり、冷静な判断ができなくなる可能性が高いといえる。また、遊技を開始してからその時点までの間にボーナス役に当選した回数が多ければ、高設定（例えば、設定値が５以上）ではないかという期待を持ってしまい易く、冷静な判断ができなくなる可能性が高いといえる。さらに、ボーナス遊技終了時には、ボーナス遊技中に付与された遊技メダルの総数などが演出表示装置Ｓ４０に表示される。その際、遊技を開始してからその時点までに使った金額に対応する遊技メダルの数よりもボーナス遊技中に付与された遊技メダルの数が少なければ、取り返そう（ボーナス役に当選させよう）という気持ちに陥り易く、冷静は判断ができなくなる可能性が高いといえる。

【１０６６】

そこで、第５実施形態では、ＡＴ中状態やボーナス遊技といった多くの遊技メダルが付与され得る遊技者に有利な遊技（以下では、遊技者に有利な遊技を有利遊技と称することがある）が終了するタイミングにおいて、注意喚起を行うようにした。尚、以下では、有利遊技は、ボーナス遊技又はＡＴ中状態のいずれ一方を意味する場合のほか、ボーナス遊技及びＡＴ中状態の双方を意味する場合もある。

【１０６７】

次に、図１５７は、有利遊技の終了時において、演出表示装置Ｓ４０で表示されるボーナス遊技の終了画面やＡＴ中状態の終了画面と注意喚起を行うための画像（以下、「注意喚起画像」と称することがある）の一例である。終了画面は、少なくとも有利遊技中に付与された遊技メダルの総枚数（ＴＯＴＡＬ　ＸＸＸ枚）と背景（・・・）を示す画像である。なお、有利遊技中に付与された遊技メダルの総枚数（ＴＯＴＡＬ　ＸＸＸ枚）を示す画像を、背景を示す画像（以下、「背景画像」と称することがある）と別の画像として表示してもよい。また、注意喚起画像は、演出表示装置Ｓ４０にて表示される、上述したのめり込みを防止するための画像であり、「のめり込みに注意しましょう。パチスロは適度に楽しむ遊びです。」と明記された画像である。

【１０６８】

「注意喚起画像」は、遊技者に対して注意を喚起させるための画像であるが故に、遊技の画面よりも優先して演出表示装置Ｓ４０に表示するのが好ましい。すなわち、演出用の画面よりも最前面となるように表示するのが好ましく、例えば、複数のグラフィックレイヤを重ね合わせて各種の画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する場合には、最表（最前面）のグラフィックレイヤに「注意喚起画像」に表示する。具体的には、最表のグラフィックレイヤに「注意喚起画像」に表示するようにし、押し順ナビ演出を「注意喚起画像」のグラフィックレイヤよりも背面側のグラフィックレイヤに表示するようにし、背景画像を押し順ナビ演出のグラフィックレイヤよりも背面側のグラフィックレイヤに表示するように構成するのが好ましい。このようにすることで、「注意喚起画像」は、常に、遊技者に向かった最前面側に表示されることになり、演出用の画面に妨げられることなく表示され、

「注意喚起画像」を遊技者に視認させることができる。

【１０６９】

次に、図１５８を参照し、有利遊技の終了時において、演出表示装置Ｓ４０に表示する注意喚起画像の表示領域の大きさについて説明する。注意喚起画像は、表示領域が小さすぎると、遊技者が認識し難いためにのめり込み対策として期待されている効果を発揮できない。他方、表示領域が大きすぎると、演出表示装置Ｓ４０における他の画像を視認する際の妨げになる可能　　性がある。換言すると、注意喚起画像によって遊技者に不快感を与える可能性がある。そこで、第５実施形態では、注意喚起画像を表示する演出表示装置Ｓ４０の表示領域の大きさが７インチ未満の場合には（換言すると、小型の演出表示装置の場合には）、注意喚起画像の大きさを縦が１０，００ｍｍ以上とし、横が６４，１２ｍｍとするのが好ましい。また、注意喚起画像を表示する演出表示装置Ｓ４０の表示領域の大きさが７インチ以上の場合には（換言すると、大型の演出表示装置Ｓ４０の場合には）、注意喚起画像の大きさを縦が３０，００ｍｍ、横が１９２，３７ｍｍとしている。

【１０７０】

次に、図１５９を参照して、演出表示装置Ｓ４０に終了画面と注意喚起画像とを表示するタイミングについて説明する。図１５９における（ａ）及び（ｂ）は、いずれも有利遊技の最終遊技について例示しており、有利遊技の最終遊技において遊技メダルが付与される場合（小役が入賞した場合）は、クレジット数として加算した後または遊技メダルを払い出した後に演出表示装置Ｓ４０にて終了画面と注意喚起画像との双方を表示する（図１５９（ａ））。また、有利遊技の最終遊技において遊技メダルが付与されない場合（リプレイ役が入賞した場合など）は、有利遊技の最終遊技におけるすべてのリールＭ５０の回転が停止した後に演出表示装置Ｓ４０に終了画面と注意喚起画像との双方を表示する（図１５９（ｂ））。

【１０７１】

次に、演出表示装置Ｓ４０にて終了画面を非表示とするタイミングについて説明する。終了画面を表示する理由の１つは、有利遊技中に付与された遊技メダルの総枚数を遊技者に報知するためである。すなわち、遊技者が有利遊技中に付与された遊技メダルの総枚数を認識するために十分な時間終了画面を表示していれば終了画面を非表示としても問題ないため、終了画面を非表示とするタイミングとしては、最終遊技の次ゲームに係るスタートレバーＤ５０の操作タイミング、最終遊技の次ゲームに係る遊技メダル投入タイミング、採取遊技の次ゲームに係るベットボタン操作タイミング、等としてもよい。

【１０７２】

また、第５実施形態では、スタートレバーＤ５０が操作されたときに、そのときの遊技状況に応じた演出画面を演出表示装置Ｓ４０で表示する。例えば、ＡＴ中状態が終了して遊技区間が通常区間となったときに、小役の１つであるチェリーに当選したのであれば、図１６０（ａ）に示すようなチェリー役に当選したことを示唆する演出画面が表示可能である。また、ボーナス遊技の終了後に、ＡＴ準備状態１に移行し、小役の１つである押し順ベル役に当選したのであれば、図１６０（ｂ）に示すような如何なる順番で停止ボタンを操作すべきかを示す押し順画像（以下、「押し順ナビ演出」又は「押し順ナビ表示」とも称する）とＡＴ準備状態１の演出画面が表示可能である（ＡＴ準備状態２についても同様）。

【１０７３】

次に、注意喚起画像を表示し続ける時間について説明する。注意喚起画像を表示する時間が短すぎると、遊技者が注意喚起画像を十分に認識できずにのめり込み対策として期待されている効果を発揮できない。また、注意喚起画像を認識できたとしてもさほど気にかけずにのめり込み対策として期待されている効果を発揮できない。他方、注意喚起画像を表示する時間が長すぎると、他の画像を視認する際の妨げになる可能性がある。換言すると、遊技に対して気が削がれることによって、遊技者に不快感を与える可能性がある。そこで、第５実施形態では、のめり込み対策として期待されている効果（のめり込んでいると遊技者に自覚させる）を発揮でき、かつ遊技者に不快感を与えない時間だけ、注意喚起

画像を表示し続けるようにしている。注意喚起画像を表示し続けるのに適当な時間については、以下、順を追って説明していく。

【１０７４】

まず、図１６１を参照して、遊技者が最短時間で遊技した場合に費やす時間について説明する。スタートレバーＤ５０が操作された後、リールＭ５０の回転が開始してからリールＭ５０の回転速度が一定となるまでに費やす時間が約１８０ｍｓである。また、停止ボタンが操作されてからリールＭ５０の回転が停止するまでに費やす時間が最大でも１９０ｍｓである（遊技機の認定及び型式の検討等に関する規則第六条（遊技機の型式に関する技術上の規格）に示された別表第五（１）イ（ト）において定められている）。さらに、付与される遊技メダルをクレジット数として加算するのに費やす時間又は実際に遊技メダルを払い出すのに費やす時間が１枚当たり約４０ｍｓである。すなわち、遊技者が最短時間で遊技した場合に費やす時間は、付与される遊技メダルの枚数によって変化するものの、複数の停止ボタンが同時に操作できない（複数のリールＭ５０を同時に停止制御できない）仕様であれば約７５０ｍｓ～約１０７０ｍｓ（付与される遊技メダルが０枚～８枚のとき）であり、複数の停止ボタンが同時に操作できる（複数のリールＭ５０を同時に停止制御できる）仕様であれば約３７０ｍｓ～約６９０ｍｓ（付与される遊技メダルが０枚～８枚のとき）であるといえる。

【１０７５】

尚、遊技者が最短時間で遊技した場合であっても、最小遊技時間（第３実施形態にて前述したように１回の遊技に要する最小の時間は、４１００ｍｓ以上）未満で１回の遊技を終了することはできない。これは、遊技機の認定及び型式の検討等に関する規則第六条（遊技機の型式に関する技術上の規格）に示された別表第五（１）リ（イ）とその技術上の規格の解釈基準において定められている。そこで、第５実施形態では、図１６２に示すように前回の遊技が最短時間で遊技され、且つ、前回の遊技終了直後に今回の遊技に係るスタートレバーＤ５０が操作されたときであっても、今回の遊技に係るリールＭ５０の回転が開始するのは、前回の遊技に係るリールＭ５０の回転が開始したときから４１００ｍｓが経過した後とすることで、最小遊技時間未満で１回の遊技が終了してしまうことがないようになっている。

【１０７６】

一般的に、ボーナス遊技の１つであるＢＢ遊技では、目押しが不要な小役（停止ボタンの操作タイミングに拘らず入賞可能な小役）が高確率で当選する（必ず当選する仕様としてもよい）。また、ＡＴ中状態では、停止ボタンを特定の順番で操作することが必要な押し順ベル（前述した入賞‐Ａ１～入賞‐Ａ６のいずれか）や押し順再遊技（前述した再遊技‐Ｄ１～Ｄ３、再遊技‐Ｅ１～Ｅ３、再遊技‐Ｆ１～Ｆ３）が当選した場合に、どの順番で操作すべきかを報知している。さらに、ボーナス遊技中やＡＴ中状態は、遊技者は達成感を感じている状態にある。そのため、少なくともボーナス遊技中やＡＴ中状態などの有利遊技中（遊技者にとって相対的に有利な遊技状態）は、多くの遊技者が有利遊技中でない場合よりも相対的に短時間で遊技を進行している。

【１０７７】

尚、上述したように、遊技者が最短時間で遊技した場合であっても、最小遊技時間未満で１回の遊技を終了することはできない。すなわち、図１６３に示すように有利遊技の最終遊技が最短時間で遊技された場合、すぐにスタートレバーＤ５０が操作されたとしても、リールＭ５０の回転を開始するまでにはある程度の時間がある。また、リールＭ５０の回転が開始してもリールＭ５０の回転速度が一定となるまでにもある程度の時間がある。これらの時間は、遊技者による如何なる操作も無効であるため、注意喚起画像を表示し続けていても、遊技者に不快感を与えることはないが、これらの時間を超えても注意喚起画像を表示し続けていると、遊技者に不快感を与える可能性がある。なぜなら、これらの時間を超えると、少なくとも停止ボタンの操作は有効となるが、図１６０（ａ）に示すようなチェリー役に当選したことの示唆と注意喚起画像が重なっているせいで、停止ボタンＤ４０を操作できなかったり（遊技者はどの役を狙えばよいのかを視認できないため）、注

意喚起画像が最前面のグラフィックレイヤに表示されているため、停止ボタンＤ４０を操作してはいけないのではないかという不安感が生じたりするからである。ゆえに、注意喚起画像を表示し続ける時間は、これらの時間を超えないことが好ましいといえる。

【１０７８】

そこで、第５実施形態では、注意喚起画像を表示し続けるのに適当な時間を３０００ｍｓ以上、３２１０ｍｓ以下としている。なお、３０００ｍｓ以上としているのは、注意喚起画像を表示し続ける時間が長ければ長い程注意喚起画像による注意喚起を遊技者がしっかりと認識し、のめり込み対策として期待されている効果を発揮できると考えられるからである。

【１０７９】

図１６４に示すように、有利遊技中において、最短時間で遊技せずに時間をかけて遊技を行う遊技者も僅かながらいると思われる。その場合、注意喚起画像を３２１０ｍｓ表示し続けると、注意喚起画像の表示中に少なくとも有利遊技終了後のゲームに係る停止ボタンの操作が有効になるため、遊技者に不快感を与える可能性はある。ただし、有利遊技中も時間をかけて遊技を行う遊技者は、最短時間で遊技を行う遊技者よりは不快感に思わない可能性が高い。ちなみに、注意喚起画像を非表示とした後に最短時間で遊技を行えば、最小遊技時間が経過する前に１回の遊技を終了することができる。そのため、本来であれば最小遊技時間が経過する前に１回の遊技を終了することができるのに、注意喚起画像が表示され続けていたせいで、最小遊技時間が経過する前に１回の遊技を終了することができなかった（損をした）というような不満を遊技者に感じさせにくくすることができる。

【１０８０】

次に、演出表示装置Ｓ４０に注意喚起画像を表示する位置について説明する。基本的には、遊技者が認識し易い位置に表示されることが好ましい。遊技者が認識し易い位置の１つとして、筐体の中央より上側の位置が挙げられる。これは、遊技者の目の高さが筐体の中央より上側にあるからである。

【１０８１】

第５実施形態では、第３実施形態の図１に示すように演出表示装置Ｓ４０を筐体の中央より上側（遊技者から見た場合）に位置づけられており、図１５７に示すように演出表示装置Ｓ４０の中央より上側に注意喚起画像を表示するようにしている。もちろん、演出表示装置Ｓ４０が筐体の中央より上側に備えられているのであれば、演出表示装置Ｓ４０の中央より上側、中央より上側右隅（遊技者から見た場合）、中央より上側左隅（遊技者から見た場合）、中央より下側（遊技者から見た場合）、中央より下側右隅（遊技者から見た場合）、中央より下側左隅（遊技者から見た場合）に注意喚起画像を表示してもよい。即ち、演出表示装置Ｓ４０が配置された位置に応じて、注意喚起画像を遊技者に的確に視認させるべく、注意喚起画像の演出表示装置Ｓ４０における表示位置を適宜に定めればよい。

【１０８２】

また、注意喚起画像以外の画像が表示される位置を考慮して、演出表示装置Ｓ４０における注意喚起画像を表示する位置を決めることが好ましい。たとえば、有利遊技中に付与された遊技メダルの総枚数（ＴＯＴＡＬ　ＸＸＸ枚）やチェリー役に当選したことの示唆などの画像とは、可能な限り重ならない位置に注意喚起画像を表示することが好ましい。また、押し順ナビ演出とは、可能な限り重ならない位置に注意喚起画像を表示することが好ましい。前述したように、最表のグラフィックレイヤに「注意喚起画像」に表示するのが好ましいが、演出用の画像を表示するためのグラフィックレイヤに「注意喚起画像」を表示する構成の場合には、押し順ナビ演出と重ならない位置に表示するのが好ましい。また、最表のグラフィックレイヤに「注意喚起画像」に表示する構成として場合であっても、押し順ナビ演出のタイミングと「注意喚起画像」に表示するタイミングとが重なることが想定される場合には、押し順ナビ演出と重ならない位置に「注意喚起画像」を表示するのが好ましい。

【１０８３】

更に、第５実施形態では、遊技待機中においても、注意喚起を行う（注意喚起画像を表示する）ようにしている。図１６５に、遊技待機中に演出表示装置Ｓ４０で表示されるデモ画面の一例を示す。尚、前述したように、遊技待機中とは、所定期間で遊技を実行していない場合に移行する状態である。

【１０８４】

遊技待機中になると、最初に遊技機の製造業者を示す画像が表示される（図１６５（ａ））。そして、所定時間の経過後は、注意喚起画像が表示される（図１６５（ｂ））。その後、所定時間が経過すると、回胴式遊技機の演出に登場するキャラクタやオブジェクトなどを含み、演出の主題や背景などを紹介する画像（以下、デモ画面と称する）が動画形式で表示される（図１６５（ｃ））。このように、遊技待機中は、演出表示装置Ｓ４０に図１６５（ａ）から図１６５（ｃ）が繰り返し表示されるようになっている。

【１０８５】

上述したように、デモ画面を見ている遊技者の大半は、現にのめり込んでいる遊技者ではなく、これから遊技を始めようとしている遊技者である。のめり込み対策として、遊技を始めようとする遊技者に、予めのめり込んではいけないということを印象づけるという方法も考えられるが、過度な注意喚起を行ってしまうと、遊技意欲を低下させてしまう虞がある。そこで、第５実施形態では、遊技待機中に注意喚起を行うための画像（注意喚起画像）が表示され続ける時間を、有利遊技の終了時に注意喚起を行うための画像（注意喚起画像）が表示され続ける時間よりも短くしている。換言すると、３０００ｍｓ未満としている。具体的には、最長でも２０００ｍｓ以下とするのが好ましい。ただし、これに限られるものではない。

【１０８６】

尚、遊技待機中に注意喚起画像を表示する場合の注意喚起画像の位置及び大きさは、有利遊技の終了時に注意喚起画像を表示する場合の位置及び大きさと同一としている。これは、表示する位置を状況によって変更するようにすると、副制御基板Ｓの負担が増大する可能性があるためである。また、状況によって大きさを変更するようにすると、複数の画像を用意する必要があるためである。

【１０８７】

尚、副制御基板Ｓの処理の負担に影響しない範囲で、演出表示装置Ｓ４０に表示する注意喚起画像の大きさは、有利遊技終了時の大きさを待機デモ中における大きさよりも大きくしてもよい。待機デモ中よりも有利遊技終了時の方が、のめり込みを遊技者に自覚させる必要性が高くなっている可能性があるからである。

【１０８８】

次に、図１６９を参照して、有利遊技の最終遊技でエラーが発生した場合について説明する。第５実施形態では、スタートレバーＤ５０が操作されてからすべてのリールＭ５０の回転が停止するまでの間にエラーが発生しても、すべてのリールＭ５０の回転が停止するまでは、遊技の進行を停止しないようになっている。これは、スタートレバーＤ５０が操作されてからすべてのリールＭ５０の回転が停止するまでの間におけるエラー発生時に遊技の進行を停止してしまうと、遊技者の集中力が切れ、停止ボタンを操作する際に操作ミス（任意のタイミングで停止ボタンを操作できない等）が起きやすくなってしまう可能性があるからである。なお、遊技の進行が停止している間も、最小遊技時間（４１００ｍｓ）の計測は行われるようになっている。

【１０８９】

その後、すべてのリールＭ５０の回転が停止すると（遊技の進行が停止すると）、演出表示装置Ｓ４０にエラー画像を表示する。これは、エラーが発生したときにエラー画像を表示してしまうと、遊技者が驚いた拍子に操作ミス（任意のタイミングで停止ボタンを操作できない等）をしてしまう可能性があるからである。その後、エラーが解除されると、遊技の進行が再開され（遊技メダルの付与がある場合は、付与される遊技メダルがクレジット数として加算または実際に遊技メダルが払い出される）、演出表示装置Ｓ４０に終了画面と注意喚起画像が表示される。

【１０９０】
エラーが解除されるまでにある程度の時間を費やすことになるが、予め定められた時間（３０００ｍｓ以上、且つ、３２１０ｍｓ以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしている。もちろん、停止ボタンの操作が有効となった後も注意喚起画像は表示し続けることになるため、遊技者に不快感を与える可能性があるが、注意喚起画像を表示し続ける時間を短くすると、のめり込み対策として期待されている効果が発揮できなくなる虞が僅かながらもあるため停止ボタンの操作が有効となった後も注意喚起画像が表示し続けるよう構成している。また、エラーが解除されるまでにある程度の時間を費やすことになるので、停止ボタンの操作が有効になった後も注意喚起画像が表示され続けることぐらいでは、不快感があると思わない可能性が高いためである。

【１０９１】
次に、図１７０を参照して、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合について説明する。第５実施形態では、ある遊技が終了してから次回の遊技に係るスタートレバーＤ５０が操作されるまでの間にエラーが発生した場合には遊技の進行が停止するようになっている。なお、エラーの発生によって遊技の進行が停止している間も、最小遊技時間（４１００ｍｓ）の計測は行われるようになっている。

【１０９２】
また、エラーの発生によって遊技の進行が停止すると、演出表示装置Ｓ４０では注意喚起画像に重ねてエラー画像を表示する。ちなみに、エラーが発生したことを速やかに遊技者や遊技店員などに報知する必要があるため、エラー画像は注意喚起画像よりも優先度が高く設定されている。尚、前述したように、最表のグラフィックレイヤに「注意喚起画像」に表示するようにしているが、最表のグラフィックレイヤにエラー画像を表示し、「注意喚起画像」をエラー画像よりも背面側のグラフィックレイヤに表示するようにすることができる。また、「注意喚起画像」とエラー画像とをともに最表のグラフィックレイヤに表示するように構成してもよい。その後、エラーが解除されると、遊技の進行が再開され（遊技メダルの付与がある場合は、付与される遊技メダルがクレジット数として加算または実際に遊技払い出される）、演出表示装置Ｓ４０ではエラー画像を非表示とする。

【１０９３】
エラーが解除されるまでにある程度の時間を費やすことになるが、エラー画像を表示し続けている時間（エラーが解除されるまでに費やした時間）を含めず、予め定められた時間（３０００ｍｓ以上、且つ、３２１０ｍｓ以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしている。なお、エラー画像を表示する（エラーが発生する）前に表示され続けていた時間は含めており、エラー解除後に残りの時間の分だけ注意喚起画像を表示する。もちろん、停止ボタンの操作が有効となった後も注意喚起画像は表示し続けることになるため、遊技者に不快感を与える可能性があるが、注意喚起画像を表示し続ける時間を短くすると、のめり込み対策として期待されている効果が発揮できなくなる虞が僅かながらもあるため停止ボタンの操作が有効となった後も注意喚起画像が表示し続けるよう構成している。また、エラーが解除されるまでにある程度の時間を費やすことになるので、停止ボタンの操作が有効になった後も注意喚起画像が表示され続けることぐらいでは、不快感があると思わない可能性が高いためである。

【１０９４】
次に、図１７１を参照して、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下で電力の供給が停止した場合について説明する。第５実施形態では、電力の供給が停止すると、最小遊技時間（４１００ｍｓ）の計測も停止（一時停止）し、電力の供給が再開されると、最小遊技時間（４１００ｍｓ）の計測も再開する。

【１０９５】
また、電力の供給が停止すると、演出表示装置Ｓ４０における表示も停止し（非表示となり）、電力の供給が再開されると、演出表示装置Ｓ４０における表示を再開する。なお、電力の供給が停止する前に表示され続けていた時間を含め、予め定められた時間（３０００ｍｓ以上、且つ、３２１０ｍｓ以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしている

。これにより、最短時間で遊技していれば、停止ボタンの操作が有効になった後も注意喚起画像が表示され続けることはなく、遊技者に不快感を与えることもない。

【１０９６】

電力の供給が再開されると、常に演出表示装置Ｓ４０にデモ画面を表示するようにしてもよい。デモ画面においても、注意喚起画像を表示するようにしているため、問題がない。

【１０９７】

次に、図１７２を参照して、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下で演出スイッチが操作された場合について説明する。第５実施形態では、遊技メダルが付与される場合、付与される遊技メダルがクレジット数として加算または実際に払い出されてから遊技メダルが投入（ベットボタンが操作、投入口より投入）されるまでの間に、サブ入力ボタンが操作されると、演出表示装置Ｓ４０にメニュー画面を表示するようにしている。また、演出表示装置Ｓ４０にメニュー画面が表示されているときは、パスワード入力、ＱＲコード表示、配当表といた項目が十字キーの操作によって選択できるようになっている。具体的には、十字キー及びサブ入力ボタンを操作することで、各項目を選択できるようになっている。

【１０９８】

サブ入力ボタンが操作されてメニュー画面が表示されても、予め定められた時間（３０００ｍｓ以上、且つ、３２１０ｍｓ以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしている。これは、メニュー画面が表示されたときに、注意喚起画像を非表示としてしまうと、のめり込み対策として期待されている効果が発揮できなくなる虞があるからである。

【１０９９】

ただし、メニュー画面が表示されている状況における注意喚起画像を表示する位置は、選択されている項目が分かるような位置（選択されている項目の視認性を妨げない位置）としている。換言すると、選択されている項目が分かる範囲であれば、重ねて表示してもよい。また、注意喚起画像を表示する位置は、ＱＲコード表示が選択された際に表示されるＱＲコードと可能な限り重ならない位置としている。これは、注意喚起画像が表示され続けることにより、遊技を終えようとする遊技者が、すぐに遊技を終えることができなくなることを防止するためである。

【１１００】

第５実施形態では、有利遊技の終了時において、終了画面とともに注意喚起画像を演出表示装置Ｓ４０に表示するようにしたが、有利遊技中に付与された遊技メダルが極端に少ない場合は、有利遊技の終了時において、注意喚起画像を演出表示装置Ｓ４０で表示しないようにしてもよい。

【１１０１】

これは、有利遊技中に付与される遊技メダルが極端に少なければ、遊技者の分別がつかなくなることもないし、これまでに使用した金額に対応する遊技メダルの数よりも有利遊技中に付与された遊技メダルの数が少なくても、取り返そうという気持ちに陥り難い（取り返すことが不可能に近いため）からである。

【１１０２】

有利遊技中に付与された遊技メダルが極端に少ない場合の一例としては、ＡＴ中状態であれば３００枚未満の場合、ボーナス遊技中であれば５０枚未満の場合などが挙げられる。

【１１０３】

第５実施形態では、有利遊技の終了時において、終了画面とともに注意喚起画像を演出表示装置Ｓ４０に表示するようにしたが、終了画面を表示しないときは、注意喚起画像も表示しないようにしてもよい。たとえば、ＡＴ中状態でゲームが２０回連続で行われるときは、ＡＴ中状態の２０回目のゲームに演出表示装置Ｓ４０で動画像を表示するようになっている。そして、ＡＴ中状態の２０回目のゲームでボーナス役が当選しても、ボーナス遊技中でも、ボーナス遊技の終了時にも、演出表示装置Ｓ４０では動画像を表示し続けた

いため、ボーナス遊技の終了時に演出表示装置Ｓ４０で終了画面を表示しないようになっている。このようなときには、表示されている動画像を視認する際の妨げにもなるため、注意喚起画像も表示しないようにしてもよい。ただし、ＡＴ中状態の２０回目のゲームの終了時には、演出表示装置Ｓ４０で終了画面を表示するとともに注意喚起画像を表示することが好ましい。

【１１０４】

第５実施形態では、注意喚起画像の大きさを図１５８に示す大きさとしたが、のめり込み対策として期待されている効果を発揮できる大きさであればよく、図１５８に示す大きさよりも大きい注意喚起画像であってもよい。

【１１０５】

また、有利遊技の終了時に表示する注意喚起画像の大きさを状況によって変更するようにしてもよい。たとえば、有利遊技の終了画面とともに表示するときの大きさと、演出画面とともに表示するときの大きさは異なる大きさであってもよい。例えば、有利区間においては多量の遊技メダルが付与された可能性があるため、遊技区間が有利区間から通常区間に戻るタイミングでは、注意喚起画像の大きさを最も大きく表示したり他のタイミングよりも長い時間で表示したりするのが好ましい。

【１１０６】

第５実施形態では、遊技メダルが付与される場合は、クレジット数として加算または遊技のメダルの払い出し後に演出表示装置Ｓ４０で終了画面と注意喚起画像を表示するようにしたが、すべてのリールＭ５０の回転が停止した後に演出表示装置Ｓ４０で表示するようにしてもよいし、最後の停止ボタンＤ４０が離されたときに演出表示装置Ｓ４０で表示するようにしてもよい。また、遊技メダルが付与されない場合は、すべてのリールＭ５０の回転が停止した後に演出表示装置Ｓ４０で終了画面と注意喚起画像を表示するようにしたが、最後の停止ボタンＤ４０が離されたとき演出表示装置Ｓ４０で表示するようにしてもよい。

【１１０７】

第５実施形態では、終了画面と注意喚起画像を同じタイミングで演出表示装置Ｓ４０に表示するようにしたが、終了画面を表示した後に注意喚起画像を表示するようにしてもよい。さらには、終了画面を表示してから所定時間の経過後に注意喚起画像を表示するようにしてもよい。

【１１０８】

第５実施形態では、最終遊技において遊技メダルが付与されるか否かに関わらず、次ゲームに係る遊技メダル投入後にスタートレバーＤ５０が操作されたときに終了画面を非表示とするようにしたが、最終遊技において遊技メダルが付与される場合は、次ゲームに係る遊技メダルが投入（ベットボタンＤ２２０が操作されたときや、メダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルが投入されたとき）されたときに終了画面を非表示としてもよい。

【１１０９】

また、終了画面を表示してから所定時間が経過したときに注意喚起画像を非表示としてもよい。これは、演出表示装置Ｓ４０には、終了画面だけでなく注意喚起画像も表示されているため、不安を感じた遊技者がスタートレバーＤ５０を操作しない可能性があるからである。

【１１１０】

第５実施形態では、演出表示装置Ｓ４０を筐体の中央より上側に備えるようにしたが、演出表示装置Ｓ４０は筐体の中央付近に備えてもよい。その場合、演出表示装置Ｓ４０の中央より上側、中央より上側右隅、中央より上側左隅、又は中央に注意喚起画像を表示すれば、遊技者の目の高さに近い位置に表示されることになる。なお、１つの演出表示装置Ｓ４０しか備えないのであれば、遊技者の視線はそこに集まるのだから、中央より下側、中央より下側右隅、又は中央より下側左隅に注意喚起画像を表示しても問題ない。

【１１１１】

また、筐体のデザインなどの影響により演出表示装置Ｓ４０が筐体の中央より下側に備

えられることがある。なお、１つの演出表示装置Ｓ４０しか備えないのであれば、遊技者の視線はそこに集まるのだから、中央より上側、中央より上側右隅、中央より上側左隅、中央、中央より下側、中央より下側右隅、又は中央より下側左隅に注意喚起画像を表示してもよい。

【１１１２】

また、有利遊技の終了時に表示する注意喚起画像の位置を状況によって変更するようにしてもよい。たとえば、終了画面とともに注意喚起画像を表示するときの位置と、終了画面以外の演出画面（例えば、予告演出画面）とともに表示するときの位置は異なる位置であってもよい。

【１１１３】

第５実施形態では、遊技待機中に図１６５（ａ）から図１６５（ｃ）が繰り返し表示されるようにしたが、表示する順番は入れ替えてもよい。たとえば、図１６６（ａ）から図１６６（ｃ）が繰り返し表示されるようにしてもよい。遊技者が遊技を始める前にデモ画面を見るのは、遊技を始めようとする回胴式遊技機の題材が如何なるものであるかを確認するためである。第５実施形態のように回胴式遊技機の題材を紹介する画像が表示される前に、注意喚起を行うための画像が表示されることにより、遊技意欲が著しく低下する虞がある場合には、表示する順番を入れ替えることが好ましい。なお、入れ替える順番は、これに限られるものではない。

【１１１４】

第５実施形態では、遊技待機中に注意喚起画像を表示し続ける時間を３０００ｍｓ未満にしたが、遊技を始めようとする遊技者にも、予めのめり込んではいけないということを印象づける必要があれば、３０００ｍｓ以上表示し続けるようにしてもよい。

【１１１５】

第５実施形態では、遊技待機中に表示される注意喚起画像の位置と大きさを、有利遊技の終了時に表示されるときの位置と大きさと同じにしたが、表示する位置や大きさを状況によって、変更するようにしてもよい。たとえば、図１６７に示すように、遊技待機中に注意喚起画像を常時表示する場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より上側右隅に小さく表示してもよい。これは、注意喚起画像が表示され続ける時間が長くなるため、少しでも過度な注意喚起とならないようにするための工夫である。なお、表示する位置と大きさは、これに限られるものではない。

【１１１６】

第５実施形態では、スタートレバーＤ５０が操作されてからすべてのリールＭ５０の回転が停止するまでの間にエラーが発生しても、すべてのリールＭ５０の回転が停止するまでは、遊技の進行を停止しないようにしたが、付与される遊技メダルがクレジット数として加算または実際に払い出されるまでは、遊技の進行を停止しないようにしてもよい（遊技メダルが付与されない場合は除く）。

【１１１７】

第５実施形態では、スタートレバーＤ５０が操作されてからすべてのリールＭ５０の回転が停止するまでの間にエラーが発生した場合、遊技の進行が停止すると、演出表示装置Ｓ４０にエラー画像を表示するようにしたが、エラーが発生したときにエラー画像を表示するようにしてもよい。これにより、遊技店員が駆けつけることができ、遊技の進行が停止後すぐにエラーを解除することができる。

【１１１８】

第５実施形態では、スタートレバーＤ５０が操作されてからすべてのリールＭ５０の回転が停止するまでの間にエラーが発生した場合、遊技の進行が停止している間も最小遊技時間（４１００ｍｓ）の計測を続行するようにしたが、最小遊技時間の計測を一時的に停止させるようにしてもよい。これにより、最短時間で遊技していれば、停止ボタンの操作が有効になった後も注意喚起画像が表示され続けることはなく、遊技者に不快感を与えることもない。

【１１１９】

第５実施形態では、スタートレバーＤ５０が操作されてからすべてのリールＭ５０の回転が停止するまでの間にエラーが発生した場合、エラーの解除までに費やした時間に関わらず、予め定められた時間（３０００ｍｓ以上、且つ、３２１０ｍｓ以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしたが、エラーの解除までに費やした時間またはその時間に対応する時間だけ、注意喚起画像を表示し続ける時間を短くしてもよい。たとえば、エラーの解除までに６００００ｍｓ以上費やしたときは、注意喚起画像を１０００ｍｓ表示し続けるようにしてもよい。

【１１２０】

第５実施形態では、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合、注意喚起画像に重ねてエラー画像を表示するようにしたが、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合には、注意喚起画像を非表示とし、エラー画像を表示するようにしてもよい。そして、エラーが解除されたときは、エラー画像を非表示とし、注意喚起画像を表示するようにしてもよい（注意喚起画像を表示し続ける時間は予め定められた時間（３０００ｍｓ以上、且つ、３２１０ｍｓ以下）としてもよい）。これは、エラー画像と注意喚起画像の優先度を同じにしたい場合に好適である。

【１１２１】

第５実施形態では、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合、エラー画像を表示し続けている時間（エラーが解除されるまでに費やした時間）を含めず、予め定められた時間（３０００ｍｓ以上、３２１０ｍｓ以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしたが、エラー画像を表示し続けている時間（エラーが解除されるまでに費やした時間）を含め、予め定められた時間（３０００ｍｓ以上、３２１０ｍｓ以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしてもよい。エラー画像を表示しているか否か（エラーが発生したか否か）に関わらず、予め定められた時間（３０００ｍｓ以上、３２１０ｍｓ以下）だけ注意喚起画像を表示し続ければよいので、副制御基板Ｓ側の負担を増大させなくて済む。

【１１２２】

第５実施形態では、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合、エラー画像を表示する（エラーが発生する）前に表示され続けていた時間を含めるようにしているが、エラー画像を表示する（エラーが発生する）前に表示され続けていた時間を含めないようにしてもよい。これは、エラー画像が表示されることにより、遊技者の意識が注意喚起画像から逸れる可能性が高い場合に好適である。

【１１２３】

第５実施形態では、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合、遊技の進行が停止している間も、最小遊技時間（４１００ｍｓ）の計測は行われるようにしたが、最小遊技時間の計測を一時的に停止させるようにしてもよい。これにより、最短時間で遊技していれば、停止ボタンの操作が有効になった後も注意喚起画像が表示され続けることはなく、遊技者に不快感を与えることもない。

【１１２４】

第５実施形態では、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合、エラー画像の優先度（表示優先度、表示プライオリティ、とも称する）を注意喚起画像よりも高く設定したが、注意喚起画像の優先度をエラー画像よりも高く設定してもよい。ただし、注意喚起画像によって、発生したエラーの種類が特定できなくなることは好ましくないため、注意喚起画像を表示する位置は、発生したエラーの種類が明記される位置と重ならない位置にすることが好ましい。なお、発生したエラーの種類が特定できる程度であれば、エラー画像と注意喚起画像とが重なっていても構わない。

【１１２５】

また、この場合は、エラー画像を表示し続けている時間（エラーが解除されるまでに費やした時間）を含め、予め定められた時間（３０００ｍｓ以上、且つ、３２１０ｍｓ以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしてもよい。

【１１２６】
第５実施形態では、有利遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下で電力の供給が停止した場合、電力の供給が停止する前に表示され続けていた時間を含めるようにしているが、電力の供給が停止する前に表示され続けていた時間を含めず、電力の供給が再開した後に、再度予め定められた時間（３０００ｍｓ以上、且つ、３２１０ｍｓ以下）注意喚起画像を表示し続けるようにしてもよい。これは、電力の供給が停止したことにより、遊技者の意識が注意喚起画像から逸れる可能性が高い場合に好適である。
【１１２７】
第５実施形態では、電力の供給が再開すると、すぐに起動（表示を再開）する演出表示装置Ｓ４０を用いたが、起動するまでに時間がかかる演出表示装置Ｓ４０を用いる場合も、電力の供給が停止する前に表示され続けていた時間を含め、予め定められた時間（３０００ｍｓ以上、且つ、３２１０ｍｓ以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしてもよい。起動するまでの時間によっては、停止ボタンの操作が有効になった後も注意喚起画像が表示し続けることになるため、遊技者に不快感を与える可能性があるが、注意喚起画像を表示し続ける時間を短くすると、のめり込み対策として期待されている効果が発揮できなくなる虞が僅かながらもあるためである。ただし、遊技者に多大なる不快感を与える可能性があれば、起動するまでの時間またはその時間に対応する所定の時間だけ、注意喚起画像を表示し続ける時間を短くしてもよい。なお、電力の供給が停止する前に表示され続けていた時間を、注意喚起画像を表示し続ける時間に含めないようにしてもよい。
【１１２８】
第５実施形態では、遊技メダルが付与される場合、付与される遊技メダルがクレジット数として加算または実際に払い出されてから遊技メダルが投入（ベットボタンＤ２２０が操作されたときや、メダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルが投入されたとき）されるまでの間に、サブ入力ボタンＳＢが操作されると、演出表示装置Ｓ４０にメニュー画面を表示するようにしたが、遊技メダルが付与されるか否かに関わらず、スタートレバーＤ５０が操作されるまでの間に、サブ入力ボタンＳＢが操作されると、演出表示装置Ｓ４０にメニュー画面を表示するようにしてもよい。尚、メニュー画面は、スピーカＳ２０から出力される音量や演出表示装置Ｓ４０の輝度などの遊技環境を遊技者の好みに合わせた設定をするための画面などである。
【１１２９】
第５実施形態では、注意喚起画像を表示する位置を、前述したメニュー画面が表示されたときに、選択されている項目が分かるような位置にしたが、選択されている項目が分からなくなるような位置にしてもよい。このようにすることで、遊技者の意識を注意喚起画像に積極的に向けさせ、のめり込みを認識させることができる。
【１１３０】
第５実施形態では、図１６３や図１６４に示すように、注意喚起画像が表示され続けていても、スタートレバーＤ５０などの操作が有効となっている（遊技が進行する）が、これには限定されず、注意喚起画像が表示され続けている間は、前述したフリーズ演出と同様のフリーズを実行してもよい。換言すると、スタートレバーＤ５０などの操作が無効となる（遊技の進行を停止させる）ようにしてもよい。遊技者に不快感を与えることになるが、のめり込み対策として期待される効果を最大限発揮することができる。具体的には、長時間に亘って遊技の進行が停止するため、遊技意欲をある程低下させることができる。この場合の注意喚起画像が表示され続ける時間は、遊技意欲をある程度低下させることができる時間であることが適当である。しかし、過度に長すぎる（たとえば、最小遊技時間以上の時間である）と、遊技者が遊技を終了する可能性がでてくる。ゆえに、注意喚起画像が表示され続ける時間は３０００ｍｓ以上、且つ、４１００ｍｓ未満であることが好ましい。
【１１３１】
また、フリーズさせる場合であれば、図１６８に示すように、演出表示装置Ｓ４０に終了画面を表示させた後、終了画面を非表示とするとともに注意喚起画像のみ表示するよう

にしてもよい。注意喚起画像のみ表示することで、遊技者の意識を確実に注意喚起画像に向けさせることができるため、のめり込み対策として期待される効果をより発揮することができる。なお、注意喚起画像を表示してから所定時間（３０００ｍｓ以上、且つ、４１００未満のうち、予め定めた時間）が経過した後、注意喚起画像を非表示とするとともに再び終了画面を表示するようにしてもよいし、注意喚起画像のみを表示し続けてもよい。

【１１３２】

まず、遊技待機中は図１６５（ｂ）、図１６５（ａ）、図１６５（ｃ）の順番で表示されるようにしたうえで、図１６８（ｂ）を表示するタイミングのときに、図１６５（ｂ）を表示し続けるようにしてもよい。これにより、図１６８（ｂ）を表示するための画像を用意する必要がなくなる。

【１１３３】

第５実施形態では、演出表示装置Ｓ４０で注意喚起を行うようにしたが、演出表示装置Ｓ４０以外でも注意喚起を行うようにしてもよい。たとえば、遊技者が認識し易い位置にある筐体のパネル部分に注意喚起画像と同等の内容の画像を表示してもよい。

【１１３４】

注意喚起画像は、例示したものに限られるものではない。たとえば、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」や「のめり込みに注意しましょう。パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」が明記された画像（表示）であってもよい。

【１１３５】

なお、文字の色やフォントは、遊技者が認識し難いものでなければ自由である。たとえば、注意喚起画像を表示する際の背景画像と色が似ていると、遊技者が認識し難くなる恐れがあるため、背景画像（演出表示装置Ｓ４０の表示領域）の大部分を占める色とは異なる色である方が好ましい。特に、色相環で正反対に位置する色（以下、「反対色」とも称する）または反対色に近しい色である方が、色が引き立つため好ましい。

【１１３６】

第５実施形態では、有利遊技中に付与される遊技メダルが最大で８枚のときを例に、注意喚起画像を表示し続けるのに適当な時間を算出したが、有利遊技中に付与される遊技メダルが最大で９枚以上１５以下のときも、注意喚起画像を表示し続けるのに適当な時間は、３０００ｍｓ以上、且つ、３２１０ｍｓ以下であることが好ましい。たしかに、１５枚の遊技メダルが付与されるときは、８枚の遊技メダルが付与されるときよりも、払い出しに費やす時間が約２８０ｍｓ増えるため、その分だけ、注意喚起画像を表示し続けるのに適当な時間を短くすれば、停止ボタンの操作が有効になる前に、注意喚起画像を非表示とすることはできる。ただし、停止ボタンの操作が有効になってから約２８０ｍｓ後に、注意喚起画像を非表示としても、遊技者がそれに気づく可能性は著しく低いといえる。であれば、長ければ長い程、のめり込み対策として期待される効果を発揮することができるため、注意喚起画像を表示し続けるのに適当な時間は、３０００ｍｓ以上、且つ、３２１０ｍｓ以下であることが好ましい。

【１１３７】

なお、上述した実施形態を適宜組み合わせることが可能であり、さらに各実施形態またはそれらの組み合わせに対して、上述した変形例を適宜組み合わせることも可能である。

【１１３８】

（まとめ２）

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【１１３９】

本態様（Ｂ１）に係る回胴式遊技機は、

役抽選を行う役抽選手段と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と
を備え、
所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）の操作態様を特定可能な情報を情報表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）に表示し得るよう構成されており、
遊技区間として、所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な有利区間と、有利区間とは異なる非有利区間と、を少なくとも有し、
非有利区間においては報知状態に制御不可能であり、有利区間においては報知状態に制御可能であり、
役抽選に関する状態として、第１の役抽選状態と、第１の役抽選状態よりも再遊技役に当選する確率が相対的に高い第２の役抽選状態と、を少なくとも有し、
実行可能な演出として、役抽選手段の抽選結果に基づいて実行され得る予告演出を少なくとも有しており、
非有利区間であり且つ第１の役抽選状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率は、有利区間であり且つ第１の役抽選状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率よりも高くなるよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【１１４０】
本態様（Ｂ２）に係る回胴式遊技機は、
役抽選を行う役抽選手段と、
情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と
を備え、
所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）の操作態様を特定可能な情報を情報表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）に表示し得るよう構成されており、
遊技区間として、所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な有利区間と、有利区間とは異なる非有利区間と、を少なくとも有し、
非有利区間においては報知状態に制御不可能であり、有利区間においては報知状態に制御可能であり、
役抽選に関する状態として、第１の役抽選状態と、第１の役抽選状態よりも再遊技役に当選する確率が相対的に高い第２の役抽選状態と、を少なくとも有し、
実行可能な演出として、役抽選手段の抽選結果に基づいて実行され得る予告演出を少なくとも有しており、
有利区間であり且つ報知状態であり且つ第２の役抽選状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率は、有利区間であり且つ報知状態であり且つ第１の役抽選状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率よりも高くなるよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【１１４１】
本態様（Ｂ３）に係る回胴式遊技機は、
役抽選を行う役抽選手段と、
情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と
を備え、
所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）

の操作態様を特定可能な情報を情報表示部に表示し得るよう構成されており、
遊技区間として、所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な有利区間と、有利区間とは異なる非有利区間と、を少なくとも有し、
非有利区間においては報知状態に制御不可能であり、有利区間においては報知状態に制御可能であり、
役抽選に関する状態として、第１の役抽選状態と、第１の役抽選状態よりも再遊技役に当選する確率が相対的に高い第２の役抽選状態と、を少なくとも有し、
実行可能な演出として、役抽選手段の抽選結果に基づいて実行され得る予告演出を少なくとも有しており、
有利区間であり且つ報知状態且つ第２の役抽選状態となった後、特定の条件を充足することによって有利区間であり且つ非報知状態であり且つ第１の役抽選状態である特定状態となるように構成されており、
通常区間であり且つ第１の役抽選状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率は、前記特定状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率よりも高くなるよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【１１４２】
本態様（Ｂ４）に係る回胴式遊技機は、
役抽選を行う役抽選手段と、
情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と
を備え、
所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）の操作態様を特定可能な情報を情報表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）に表示し得るよう構成されており、
遊技区間として、所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な有利区間と、有利区間とは異なる非有利区間と、を少なくとも有し、
非有利区間においては報知状態に制御不可能であり、有利区間においては報知状態に制御可能であり、
役抽選に関する状態として、第１の役抽選状態と、第１の役抽選状態よりも再遊技役に当選する確率が相対的に高い第２の役抽選状態と、を少なくとも有し、
実行可能な演出として、役抽選手段の抽選結果に基づいて実行され得る予告演出を少なくとも有しており、
有利区間であり且つ報知状態且つ第２の役抽選状態となった後、特定の条件を充足することによって有利区間であり且つ非報知状態且つ第２の役抽選状態である特定状態となるよう構成されており、
有利区間であり且つ報知状態であり且つ第２の役抽選状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率は、前記特定状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率と異なるよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【１１４３】
本態様（Ｂ５）に係る回胴式遊技機は、
役抽選を行う役抽選手段と、
情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と
を備え、
所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）の操作態様を特定可能な情報を情報表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）に表示し得る

よう構成されており、
遊技区間として、所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な有利区間と、有利区間とは異なる非有利区間と、を少なくとも有し、
非有利区間においては報知状態に制御不可能であり、有利区間においては報知状態に制御可能であり、
役抽選に関する状態として、第１の役抽選状態と、第１の役抽選状態よりも再遊技役に当選する確率が相対的に高い第２の役抽選状態と、を少なくとも有し、
実行可能な演出として、役抽選手段の抽選結果に基づいて実行され得る予告演出を少なくとも有しており、
通常区間であり且つ第１の役抽選状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率は、通常区間であり且つ第２の役抽選状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率よりも高くなるよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【１１４４】
本態様（Ｂ６）に係る回胴式遊技機は、
役抽選を行う役抽選手段と、
情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と
を備え、
所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）の操作態様を特定可能な情報を情報表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）に表示し得るよう構成されており、
遊技区間として、所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な有利区間と、有利区間とは異なる非有利区間と、を少なくとも有し、
非有利区間においては報知状態に制御不可能であり、有利区間においては報知状態に制御可能であり、
役抽選に関する状態として、第１の役抽選状態と、第１の役抽選状態よりも再遊技役に当選する確率が相対的に高い第２の役抽選状態と、を少なくとも有し、
実行可能な演出として、役抽選手段の抽選結果に基づいて実行され得る予告演出を少なくとも有しており、
有利区間であり且つ報知状態であり且つ第２の役抽選状態にて第１の役抽選状態への移行条件を充足することにより、有利区間であり且つ報知状態であり且つ第１の役抽選状態である特定状態となるように構成されており、
特定状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率は、有利区間であり且つ報知状態であり且つ第２の役抽選状態である場合に実行される遊技において特定の予告演出が実行される確率よりも低くなるよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【１１４５】
本態様（Ｂ７）に係る回胴式遊技機は、
役抽選を行う役抽選手段と、
情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と
を備え、
所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）の操作態様を特定可能な情報を情報表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）に表示し得るよう構成されており、
遊技区間として、所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な有利区間と、有利区間とは異なる非有利区間と、を少なくとも有し、

非有利区間においては報知状態に制御不可能であり、有利区間においては報知状態に制御可能であり、
有利区間に設定される遊技状態として、第１の遊技状態と第２の遊技状態とを少なくとも有し、
非有利区間で第１条件を充足したことにより、第１の遊技状態となり得るよう構成されており、
非有利区間で第２条件を充足したことにより、第２の遊技状態となり得るよう構成されており、
第２の遊技状態に移行することを示唆する移行示唆演出を実行可能であり、
移行示唆演出は、第１の遊技状態よりも非有利区間で実行される確率が高い
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【１１４６】
本態様（Ｂ８）に係る回胴式遊技機は、
役抽選を行う役抽選手段と、
情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と
を備え、
所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）の操作態様を特定可能な情報を情報表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）に表示し得るよう構成されており、
遊技区間として、所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な有利区間と、有利区間とは異なる非有利区間と、を少なくとも有し、
非有利区間においては報知状態に制御不可能であり、有利区間においては報知状態に制御可能であり、
有利区間に設定される遊技状態として、第１の遊技状態と第１の遊技状態よりも報知状態に制御されるゲーム数が少ない第２の遊技状態とを少なくとも有し、
非有利区間で第１条件を充足したことにより、第１の遊技状態となり得るよう構成されており、
非有利区間で第２条件を充足したことにより、第２の遊技状態となり得るよう構成されており、
第１の遊技状態で第３条件を充足したことにより、非有利区間となり得るよう構成されており、
第２の遊技状態で第４条件を充足したことにより、非有利区間となり得るよう構成されており、
非有利区間で第１条件を充足したことにより、非有利区間から第１の遊技状態に移行することを示唆する第１の演出が実行され得るよう構成されており、
非有利区間で第２条件を充足したことにより、非有利区間から第２の遊技状態に移行することを示唆する第２の演出が実行され得るよう構成されており、
第１の遊技状態で第３条件を充足したことにより、第１の遊技状態から非有利区間に移行することを示唆する第３の演出が実行され得るよう構成されており、
第１の演出及び第２の演出は、冒頭部分が同じ且つ末尾部分が異なるよう構成されており、
第２の演出及び第３の演出は、同じ演出である
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【１１４７】
本態様（Ｂ９）に係る回胴式遊技機は、
役抽選を行う役抽選手段と、
情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と
を備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、少なくとも役抽選手段により所定役が当選した遊技で、前記所定役に対応するストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）の操作態様を特定可能な情報を情報表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）に表示し得るよう構成されており、
遊技区間として、所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な有利区間と、有利区間とは異なる非有利区間と、を少なくとも有し、
非有利区間においては報知状態に制御不可能であり、有利区間においては報知状態に制御可能であり、
有利区間に設定される遊技状態として、第１の遊技状態と第１の遊技状態よりも報知状態に制御されるゲーム数が少ない第２の遊技状態とを少なくとも有し、
非有利区間で第１条件を充足したことにより、第１の遊技状態となり得るよう構成されており、
非有利区間で第２条件を充足したことにより、第２の遊技状態となり得るよう構成されており、
第１の遊技状態にて実行されたゲーム数が所定回数となった後は、非有利区間となり得るよう構成されており、
第２の遊技状態にて実行されたゲーム数が特定回数となった後は、非有利区間となり得るよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。

【１１４８】
以上、遊技機として、回胴式遊技機を例示したが、ぱちんこ遊技機やゲーム機やカジノマシン等の様々な遊技用の機種に適用できる。

【１１４９】
（第６実施形態）
ここで、各構成要素について説明する前に、第６実施形態に係る回胴式遊技機Ｐの特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【１１５０】
尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ３４０２と本実施形態からの変更例１におけるステップ３４０２は、別の実施形態におけるステップ３４０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【１１５１】
まず、図１７３（一部の構成については図１７４）を参照しながら、第６実施形態に係る回胴式遊技機Ｐの前面側の基本構造を説明する。回胴式遊技機Ｐは、主に前扉（フロントドアとも称す）と、裏箱（キャビネット、基体とも称す）と裏箱内に設置されたリールユニット、ホッパ装置、電源供給ユニットＥ、主制御基板Ｍ（ＣＰＵＭＣを含む主制御チップＣが搭載されている基板）、副制御基板Ｓ（ＣＰＵＳＣを含む副制御チップＳＣが搭載されている基板）で構成される。以下、これらを順に説明する。

【１１５２】
＜前扉ＤＵ＞
前扉ＤＵは、遊技状態を視認可能にするための機構、遊技媒体の入力を可能にするための機構、リールユニットを操作するための機構、その他の機構等を含む。具体的には、遊技状態を視認可能にするための機構として、リール窓Ｄ１６０、投入数表示灯Ｄ２１０、操作状態表示灯Ｄ１８０、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０、クレジット数表示装置Ｄ２００、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０（押し順表示装置Ｄ２７０と称することもある）、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０、有利区間表示器ＹＨ等が取り付けられている。また、遊技媒体の投入や賭け数（ベット数）の入力を可能にするための機構として、

メダル投入口Ｄ１７０、ベットボタンＤ２２０、投入された遊技媒体の払い出しを可能にするための機構として、精算ボタンＤ６０が取り付けられている。そして、リールを操作するための機構として、スタートレバーＤ５０、停止ボタンＤ４０が取り付けられている。なお、第６実施形態における回胴式遊技機は、スタートレバーＤ５０、停止ボタンＤ４０、メダル投入口Ｄ１７０、ベットボタンＤ２２０、精算ボタンＤ６０、サブ入力ボタンＳＢ等が取り付けられている遊技者側にせり出した形状の操作卓を備えている。以下、各要素について詳述する。

【１１５３】

＜遊技状態を視認可能にするための機構＞

次に、遊技状態を視認可能にするための機構の要部について説明する。リール窓Ｄ１６０は、前扉ＤＵの一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓Ｄ１６０を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯Ｄ２１０は、ＬＥＤによって構成されており、現在ベット（一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること）されているメダル数と同数のＬＥＤが点灯するよう構成されている。また、操作状態表示灯Ｄ１８０は、ＬＥＤによって構成されており、現在の操作状態（メダル受付可否状態、再遊技停止状態、遊技開始ウェイト状態等）に応じて点灯・消灯するよう構成されている。また、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０は、７セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、後述する演出表示装置Ｓ４０（第二情報表示部とも称することがある）にて当該払出数の総数を表示するよう構成することで遊技者は特別遊技中に払い出された払出数の総数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、クレジット数表示装置Ｄ２００は、７セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ちメダルとして遊技機内に貯留されているメダル数の総数（クレジット数）が表示されるよう構成されている。また、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０は、７セグメントディスプレイによって構成されており、現在払出されている遊技メダル数及びリール停止順（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３の停止順）によって入賞する役が相違し得る条件装置｛いわゆる押し順役（押し順あり役とも称することがある）であるが、入賞する役や停止表示される図柄組合せが相違した場合には、遊技者に付される利益率（払出枚数、その後のＲＴ状態等）が異なり得るよう構成されているものが一般的である｝が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知し得るよう構成されている（当該報知を押し順ナビと称することがある）。このように、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０は、現在払出されている遊技メダル数と遊技者に最も高利益となるリール停止順との２つの表示を実行し得るよう構成されており、実行されている表示が２つの表示のうちいずれであるかを遊技者が誤認しないような表示態様となっており、当該表示態様の詳細は後述することとする。また、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０は、ＡＴに関する状態（詳細は後述する）のうち、押し順表示装置Ｄ２７０（第一情報表示部とも称することがある）に表示された押し順ナビ表示に従って遊技を進行した場合に保障されることとなる遊技者にとって有利なＡＴに関する状態（本例では、押し順ナビ状態、報知遊技とも称することがあり詳細は後述する）に滞在し得るゲーム数を表示し得るよう構成されている。尚、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、ＡＴ中状態に滞在し得るゲーム数を演出表示装置Ｓ４０にて表示するよう構成することで遊技者は当該有利なＡＴに関する状態が保障されているゲーム数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。尚、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０は、払出数表示装置と押し順表示装置との２つの装置に分けるよう構成してもよい。

【１１５４】

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

タイミングについては後述する）。ここで、本例に係る回胴式遊技機においては、従来の回胴式遊技機と同様に、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第１種ＢＢ・第２種ＢＢ等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（ＲＴ状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るＡＴ（アシストタイム）中状態、前記ＲＴ状態とＡＴ中状態とが複合したＡＲＴ（アシストリプレイタイム）状態、等を採り得るが、これらの「遊技状態」とは別に、「通常区間」、「転落待ち区間」、「待機区間」及び「有利区間」という４つの「遊技区間」のいずれかを設定可能となっている。このうち、「有利区間」が他の「遊技区間」よりも、遊技者にとって相対的に有利となるものとして位置付けられており、例えば、「遊技状態」がＡＴ中状態やＡＲＴ状態であることと「有利区間」とが対応付けされている。即ち、「遊技状態」がＡＴ中状態やＡＲＴ状態であると、有利区間表示器ＹＨが点灯するのであるが、後述するように、「遊技区間」の設定制御も「遊技状態」の設定制御と同様に、遊技進行を制御する主制御基板側で行われるため、有利区間表示器ＹＨの点灯／消灯状況によって、遊技進行状況が遊技者にとって相対的に有利なものとなっているか否かが、嘘偽りなく遊技者に対して伝達可能となっている。尚、後述するように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定されるのであるが、その際には、残存するＡＴに関する状態も強制的に終了させられる（ＡＴ中状態を維持するための情報がクリア・初期化される）ため、設定される「遊技区間」の変更が「遊技状態」の移行にも影響を与え得るものとなっており、それにより比較的設計自由度の高いＡＴ中状態やＡＲＴ状態等の「遊技状態」によって、著しく射幸性が高まってしまうことを自動的に抑制できるものとなっているのである。尚、上述したように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定される、即ち、「有利区間」が終了することとなるが、「有利区間」の終了条件はこれには限定されない。本例に係る回胴式遊技機における「有利区間」の終了条件は、「押し順役（押し順あり役）を構成する小役の中で、払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回の実行（例えば、押し順役を構成する小役として、７枚、３枚、１枚の小役がある場合、払出し枚数が最も多い７枚が獲得可能な押し順ナビであって、押し順により７枚、又は１枚が獲得可能な押し順役と、押し順により３枚が獲得可能な押し順役があれば、３枚が獲得可能な押し順ナビは、ここでいう押し順ナビには該当しない）」、又は、「ＢＢ、ＲＢ、ＭＢ、のいずれかに当選」を満たし、且つ、「任意の終了条件（４０Ｇ１セットのループ抽選に非当選（ＡＴ）、固定３２Ｇ経過（ガセ前兆）等）」、又は、「有利区間１５００Ｇ」を満たすことが終了条件となっている。尚、押し順ベル役が存在しないような仕様（例：ＲＴ状態を移行するためのリプレイの押し順は存在するが、押し順によって払出し枚数が異なる小役が存在しない仕様）の場合には、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回」という有利区間を終了するための条件は除外される。また、第６実施形態では、押し順役を構成する小役として１１枚役に対応する小役と１枚役に対応する小役を含む小役により構成されているため、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回の実行」とは、１１枚のメダルが獲得可能（１１枚役が入賞可能）な押し順を報知することを指す。

【１１５５】

＜遊技媒体の入力を可能にするための機構＞

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

能に構成されており、操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）をベットすることができるよう構成されている。また、精算ボタンＤ６０は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）及び／又はベットされているメダルを遊技者に払い戻すことが可能となっている。尚、精算ボタンＤ６０の操作によって払い戻された遊技メダルは、放出口Ｄ２４０に払い出されるよう構成されている。

【１１５６】

＜リールユニットを操作するための機構＞

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

【１１５７】

＜前扉ＤＵに設けられたその他の機構＞

次に前扉ＤＵに設けられたその他の機構の要部について図１７４の前扉ＤＵを開いて回胴式遊技機Ｐの内部の構成を示した斜視図も参照しつつ説明する。前扉ＤＵには、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置Ｓ４０、様々な点灯態様にて点灯し得る遊技効果ランプＤ２６（不図示）、信号中継用の扉基板Ｄ、投入されたメダルの検出等を行なうメダルセレクタＤＳ、サウンドを出力し得るスピーカＳ２０、合成樹脂等によって形成された部材である、中パネル（中装飾パネル）、上パネルＤ１３０及び下パネルＤ１４０、等が設けられている。演出表示装置Ｓ４０は、上パネルに形成された透視領域を介して演出等を表示する表示部が視認可能となるように前扉ＤＵの裏面側上部に取り付けられている。また、装飾ランプユニットＤ１５０及びＬＥＤランプＳ１０は、回胴式遊技機Ｐの遊技の進行に応じて発光する発光源を有しており、下パネルＤ１４０を挟んで右側及び左側の各々に装飾ランプユニットＤ１５０が設けられ、上パネルＤ１３０を挟んで右側及び左側の各々にＬＥＤランプＳ１０が設けられている。また、前扉ＤＵの背面におけるリール窓Ｄ１６０の下方には、扉基板Ｄが取り付けられており、この扉基板Ｄには、前述した停止ボタンＤ４０や、スタートレバーＤ５０、精算ボタンＤ６０等の入力信号が入力され、入力された信号を直接或いは加工して後述する主制御基板Ｍに出力する中継基板の機能を有している。また、メダル投入口Ｄ１７０に対応し、前扉ＤＵの背面における扉基板Ｄの付近には、詳細後述するメダルセレクタＤＳが設けられており、メダル投入口Ｄ１７０から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行ない、適正なメダルを後述するホッパＨ４０に案内し、不適正なメダルを後述するメダル受け皿Ｄ２３０に返却する機能を有している。更に、扉基板Ｄの下方の左右にスピーカＳ２０が夫々１つずつ設けられている。中パネルは、操作卓の上側、上パネルＤ１３０の下側の部分であり、前述したリール窓を含むパネル部分である。また、前述した操作卓Ｄ１９０に取り付けられているサブ入力ボタンＳＢとは、ボタン連打演出等に用いる部材であり、遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作により、ミニゲーム（例えば、「ＡＴ中状態」への突入の成否の演出）等の進行を実行し得るよう構成された部材である。なお、回胴式遊技機Ｐの前扉ＤＵには、放出口Ｄ２４０から放出された遊技メダル（或いは単にメダルと呼ぶことがある）を受けるメダル受け皿Ｄ２３０、前扉ＤＵの開閉状態を検出可能な扉スイッチＤ８０が設けられている。また、前扉ＤＵには鍵穴Ｄ２６０が設けられており、鍵穴Ｄ２６０の形状と整合するキー（ドアキー）を鍵穴Ｄ２６０に差し込む｛加えて、所定の方向（例えば、時計回り）に捻る｝ことで、前扉ＤＵを開放し得るよう構成されている。更に、第６実施形態においては、ドアキーを鍵穴Ｄ２６０に差し込む｛加えて、所定の方向（例えば、反時計回り）に捻る｝ことで、エラー状態（ドア開放エラー等）を解除し得るよう構成されている。

【１１５８】

次に裏箱（キャビネット、基体とも称す）並びに、裏箱内に設置される各装置について

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

【１１５９】

また、リールＭ５０の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板Ｍが格納され、リールＭ５０の左方には、図１７３に示した演出表示装置Ｓ４０、ＬＥＤランプＳ１０、スピーカＳ２０等を用いて行われる各種演出の制御を司る後述する副制御基板Ｓが格納されている。なお、主制御基板Ｍには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチＭ２０、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンＭ３０が接続されている。図１７４において、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０については何れも不図示としているが、主制御基板Ｍの基板上等の適宜位置に設けられていればよい（即ち、前扉ＤＵを開かなければ人為的なアクセスが困難な位置に設けられていればよい）。

【１１６０】

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

【１１６１】

＜メダルセレクタＤＳ＞

次に、メダルセレクタＤＳについて、図１７５を交えつつ詳細に説明する。図１７５は、回胴式遊技機Ｐ内部における、メダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルの経路（セレクタ）を示した斜視図である。メダルセレクタＤＳは、扉基板Ｄの付近にメダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルの通路となる投入受付センサＤ１０ｓが設けられており、投入受付センサＤ１０ｓの下方には、遊技メダルを放出口Ｄ２４０に導くためのコインシュータＤ９０などが設けられている。投入受付センサＤ１０ｓは、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に払い戻されるよう構成されている。遊技者がスタートレバーＤ５０を操作する前に（遊技メダルの投入が有効である状態にて）遊技メダルを投入すると、遊技メダルは投入受付センサＤ１０ｓによって選別され、規格を満足しているものだけがホッパＨ４０内に投入され、規格を満たしていないメダルは、コインシュータＤ９０を通って、放出口Ｄ２４０に返却されるようになっている。これに対して、スタートレバーＤ５０が操作された後に（遊技メダルの投入が有効でない状態にて）遊技メダルが投入された場合は、規格を満たしているか否かに拘らず、投入された遊技メダルはコインシュータＤ９０を通って、放出口Ｄ２４０に返却される。また、投入受付センサＤ１０ｓの内部（流路の奥）には、詳細後述するメダル投入に係るセンサが設けられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが通過

すると、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによって検出されて、その信号が後述する主制御基板Ｍに供給されるようになっている。

【１１６２】

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

【１１６３】

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

【１１６４】

＜メダル払出装置Ｈ＞

次に、図１７６のメダル払出装置Ｈの正面図及び上面図を用いてメダル払出装置Ｈを詳細に説明する。メダル払出装置Ｈは、クレジット（遊技機内部に電子的に貯留されている遊技メダル）又はベットされているメダル（遊技を開始するために投入されたメダル）が存在する状態で、精算ボタンが操作された、又は、入賞により遊技メダルが払い出される場合に作動することとなる。作動する場合には、まず、ホッパモータＨ８０が駆動することにより、ディスク回転軸Ｈ５０ａを中心にディスクＨ５０が回転する。回転によりメダル払出装置Ｈ内の遊技メダルは放出付勢手段Ｈ７０を変位させて遊技メダル出口Ｈ６０から放出口Ｄ２４０に向かって流下していくこととなる。尚、払出センサ（第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓ）は２つのセンサで構成されており、夫々のセンサのオン・オフ状況（第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラーを検出可能に構成されている。より具体的には、例えば、遊技メダル出口Ｈ６０を正常に通過する際には、放出付勢手段Ｈ７０の変位により、第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフの状態から、第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフ→第１払出センサＨ１０ｓ＝オン・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフ→第１払出センサＨ１０ｓ＝オン・第２払出センサＨ２０ｓ＝オン→第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オン→第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフ、というセンサ状態遷移となるため、このセンサ状態遷移と反する動きを検出した場合には、エラーとするよう構成することを例示することができる。

【１１６５】

次に、図１７７は、第６実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。第６実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数（１ゲームにてベットできる遊技メダルの最大枚数）が３枚、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３のコマ数はいずれも２０コマ、入賞判定される有効ラインは「左リールＭ５１上段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３下段」の１ラインとなっている。尚、最大払出枚数は１１枚、最小払出枚数は

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

【１１６６】

次に、図１７８は、第６実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３のコマ数はいずれも２０コマ（０番～１９番）であり、図柄は「黒セブン」、「白セブン」、「羊」、「ブランク」、「ベル」、「リプレイＡ」、「リプレイＢ」、「スイカＡ」、「スイカＢ」、「チェリー」の１０種類となっている。ここで、「ブランク」は、その他の図柄と同様に当選役を構成する図柄組み合わせに含まれる図柄であり、当選役を構成しない図柄という意味ではなく、「ブランク」を含む当選役を構成する図柄組み合わせとしては、例えば、「スイカＢ・リプレイＡ・ブランク」で再遊技０２となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

【１１６７】

次に、図１７９～図１８１は、第６実施形態における図柄組み合わせ一覧１～３である。第６実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、いずれか一の図柄組み合わせが有効ライン（前述した１ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が３つ揃うよう構成されている）。また、第６実施形態においては、第１種ＢＢ役（いわゆる第１種特別役物に係る役物連続作動装置であるが、以下、単にＢＢ役と呼ぶことがある）となる図柄組み合わせして、１種ＢＢ‐Ａ（ＲＢ－Ａを連続作動させ、２６４枚を超える払出で終了）となる「羊・羊・羊」と、１種ＢＢ‐Ｂ（ＲＢ－Ｂを連続作動させ、１３２枚を超える払出で終了）となる「黒セブン・黒セブン・黒セブン」と、１種ＢＢ‐Ｃ（ＲＢ－Ｂを連続作動させ、１３２枚を超える払出で終了）となる「白セブン・白セブン・白セブン」との３つの図柄組み合わせを有している。尚、第６実施形態においては、第１種ＢＢ役が入賞し、ＢＢが実行された（役物が作動した）場合には、当該ＢＢ実行中においては、ＢＢ中のすべてのゲームにおいて、１つの抽選テーブルを参照して、役物以外の当選役（小役、再遊技役）を抽選するよう構成されている（１回のＢＢの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールＪＡＣＩＮタイプと呼ぶことがある）。尚、第１種ＢＢ役の形式に関しては、これには限定されず、１回のＢＢの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。また、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である場合に１４番～１６番に対応する再遊技０４となる図柄組み合わせが停止表示されると、ＲＴ０に移行するよう構成されている（ＲＴ状態の詳細については後述する）。尚、「ＲＴ１」よりも「ＲＴ０」の方が

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

【１１６８】

次に、図１８２は、第６実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。第６実施形態においては、再遊技役は再遊技‐Ａ～再遊技‐Ｄ３（当選番号１～６）まで設けられており、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、第６実施形態においては、最も右の列である「条件装置」の項目に図示されているように、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて複数種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の条件装置のうち同一の当選番号となる条件装置を纏めて、右から３番目の列である「条件装置（名称）」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号１に対応する条件装置である「再遊技‐Ａ」においては、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」の３種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されている。尚、「条件装置（名称）」を単に条件装置を称することがある。また、「再遊技０１」等の再遊技に関する条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞０１」等の入賞することで遊技メダルが払い出される条件装置を小役と称することがあり、「１種ＢＢ‐Ａ」等の停止表示されることによりＢＢが開始することとなる条件装置をＢＢ役と称することがある。また、当選番号２１～２３及び２５～２７に当選した場合には、ＢＢ役と小役とが重複して当選することとなり、そのような場合には、当選した小役に対応する図柄が停止表示し得る位置にて左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３を操作するとＢＢ役に対応する図柄が停止表示せずに小役に対応する図柄が停止表示する一方、小役に対応する図柄が停止表示しない（引き込めない）位置にて左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せずにＢＢ役に対応する図柄が停止表示するよう構成されている。具体的には、例えば、当選番号２１の条件装置である「１種ＢＢ‐Ｂ＋入賞‐Ｃ」に当選した場合には、「入賞１２」又は「入賞１３」であるチェリーと、「１種ＢＢ‐Ｂ」である黒セブンとのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リールＭ５１→中リールＭ５２→右リールＭ５３の順番にリールを停止させる場合において、（１）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号０～４番（図１７８のリール配列を参照）が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「入賞１２」に対応する図柄番号４番が停止し、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止位置に拘らず、「入賞１２」が停止表示される。（２）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号５～１２番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に

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

【１１６９】

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

【１１７０】

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

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

【１１７１】

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

【１１７２】

また、当選番号１３に対応する、「共通ベル」は、入賞０４～入賞０７のいずれが停止しても最大獲得枚数である１１枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、押し順に拘らず最大利益が獲得できる条件装置であり、押し順不問ベルと称することがある。また、当選番号１５に対応する、「スイカＡ」は、平行ラインにスイカ（スイカＡとスイカＢのいずれか）が３つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図１８１における６０番の入賞１４は各リール中段にスイカＡが３つ揃いすることとなる。また、当選番号１６に対応する、「スイカＢ」は、斜めラインにスイカ（スイカＡとスイカＢのいずれか）が３つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図１８１における６６番の入賞１６は左リールＭ５１上段にスイカＢ、中リールＭ５２中段にスイカＢ、右リールＭ５３下段にスイカＡのように、斜め右下がりにスイカが３つ揃いすることとなる。また、当選番号１７に対応する、「ＢＢ中弱レア小役（斜めベル揃い）」は、有効ライン上にベルが３つ揃いし得る条件装置であり、詳細は後述するが、ＢＢ中に当選することによってＡＴ上乗せ抽選が実行される条件装置である。また、当選番号１８に対応する、「ＢＢ中強レア小役（Ｖ字ベル揃い）」は、左リールＭ５１上段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３上段にベルが停止表示され得る条件装置であり、詳細は後述するが、ＢＢ中に当選することによってＡＴ上乗せ抽選が実行される条件装置である。

【１１７３】

次に、「ボーナス当選情報」の項目には、０～３までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第６実施形態においては、ボーナス（ＢＢ役）が含まれない当選番号はボーナス当選情報を０とし、ボーナス（ＢＢ役）が含まれる当選番号として、１種ＢＢ－Ａが含まれる当選番号（１９）のボーナス当選情報を１、１種ＢＢ－Ｂが含まれる当選番号（２０～２３）のボーナス当選情報を２、１種ＢＢ－Ｃが含まれる当選番号（２４～２７）のボーナス当選情報を３としている。ボーナス当選情報を主制御基板Ｍが記憶することによっていずれのＢＢ成立の有無やいずれのＢＢ役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、ボーナス当選情報の詳細については後述する。

【１１７４】
次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、０～１８までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第６実施形態においては、再遊技役と小役とが含まれない当選番号（ハズレに対応する当選番号０とボーナスに対応する当選番号１９・２０・２４）は入賞・再遊技当選情報を０とし、再遊技役又は小役が含まれる当選番号に対して１～１８入賞・再遊技当選情報を条件装置毎に振り分けている。入賞・再遊技当選情報を主制御基板Ｍが記憶することによっていずれの再遊技役又は小役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、入賞・再遊技当選情報の詳細については後述する。
【１１７５】
次に、「演出グループ番号」の項目には、０～１１までの数値が当選番号毎に振り分けられている。演出グループ番号を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信することによって、副制御基板Ｓ側が実行する演出を決定することができるよう構成されている。尚、演出グループ番号の詳細については後述する。
【１１７６】
次に、「出玉グループ番号」の項目には、０～１３までの数値が当選番号毎に振り分けられている。出玉グループ番号を主制御基板Ｍが記憶し、当該記憶した出玉グループ番号をＡＴに関する抽選（例えば、ＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ抽選）を実行する際に使用することにより、ＡＴに関する抽選処理を実行するためのプログラム、データ容量を削減することができる。尚、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選してもＡＴ抽選及びＡＴ上乗せ抽選は実行されない。一方、出玉グループ番号が０でない条件装置が当選した場合には、ＡＴ抽選又はＡＴ上乗せ抽選が実行され得ることとなる。尚、出玉グループ番号の詳細については後述する。また、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選した場合にも、ＡＴ抽選又はＡＴ上乗せ抽選が実行され得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選してＡＴ抽選又はＡＴ上乗せ抽選が実行された場合には、当該抽選結果がかならずハズレ（非当選）となるよう構成することが好適である。
【１１７７】
次に、図１８３は、第６実施形態における小役、再遊技役に関する当選番号（条件装置番号、当選役とも称す）及びボーナス（ＢＢ、ＢＢ役とも称す）が役抽選手段により決定される抽選確率（当選率とも称する）を示す一覧である。同図においては、当選番号の当選率を図示している。
【１１７８】
まず、ＢＢ未作動時である「ＲＴ０」、「ＲＴ１」、「ＲＴ２」及び「ＲＴ３」における抽選確率について詳述する。第６実施形態においては、ＲＴ状態によって当選役（特に、再遊技役）の出現率（抽選確率）が相違し得るよう構成されており、「再遊技役」（すべての再遊技役を合計した出現率）は「ＲＴ１」の場合においてその他のＲＴ状態よりも出現率が高くなっている。また、当選番号４～６にて停止表示し得る「再遊技０４」（いわゆる転落再遊技役であり、「ＲＴ１」であり且つボーナスが当選していない状況下において当該再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示されると、以降「ＲＴ０」に移行することとなる）は「ＲＴ１」にて主に当選し、「ＲＴ０」及び「ＲＴ３」においてはほぼ出現しないようになっている。尚、「ＲＴ２」においては、当選番号４～６にて停止表示し得る「再遊技０４」が出現し得ることとなるが、「再遊技０４」が停止表示されてもＲＴ状態は移行しない。尚、「ＲＴ１」において「再遊技０４」が停止表示された場合には、「ＲＴ０」に移行した、即ち、ＲＴ状態が転落した旨を報知する演出である転落演出（例えば、演出表示装置Ｓ４０に「残念」と表示）を実行し、「ＲＴ０」において「再遊技０４」が停止表示された場合には、転落演出を実行しないよう構成してもよい。そのように構成することにより、「再遊技０４」が停止表示されたにも拘らず、転落演出が実行されなかったことにより、ＢＢに当選していることを認識することができ、遊技の興趣性を高めることができる。尚、そのように構成した場合には、「再遊技０４」が停止表示されたことにより出力される効果音と「再遊技０４」以外の再遊技役（例えば、ＲＴ状態が移行

しない「再遊技０１」）が停止表示されたことにより出力される効果音とが相違するよう構成してもよく、そのように構成することにより、「再遊技０４」が停止表示されたことを遊技者が認識し易く構成することができる。また、押し順ナビが発生しないＡＴに関する状態（例えば、「通常遊技状態」であり、非ＡＴ遊技状態と称することがある）である場合と押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態（例えば、「ＡＴ中状態」であり、ＡＴ遊技状態と称することがある）である場合との両方の場合において「ＲＴ１」に滞在することがある。このとき、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」へ移行（転落）する可能性がある当選番号が当選したとき、非ＡＴ遊技状態のときにはＲＴ状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーＤ５０の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非ＡＴ遊技状態においては「ＲＴ０」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、遊技状態を移行させることが可能となる。一方、ＡＴ遊技状態のときにはＲＴ状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する（且つ、ＲＴ状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する）ように構成されていても良い。これにより、ＲＴ状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降の停止ボタンＤ４０の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号２又は３にて停止表示し得る「再遊技０５」（ＡＴ状態にて停止表示された場合にＡＴ上乗せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役）は主に「ＲＴ１」で出現し、その他のＲＴ状態ではほぼ出現しないようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うＲＴ状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、第６実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、第６実施形態においては、ボーナスは小役と重複し得るよう構成されており、スイカＡ、スイカＢ、チェリーの一部と重複している。具体的には、当選番号２１～２３及び当選番号２５～２７がボーナスと小役とが重複している条件装置となっている。尚「ＲＴ０」と「ＲＴ３」とでは、再遊技役の当選確率や当選する再遊技役の種類が類似しており、副制御基板Ｓ側で実行される演出傾向も類似するよう構成することにより、ＲＡＭクリア実行後に「ＲＴ３」となり、その後、全遊技を通して最も滞在比率が高いＲＴ状態である「ＲＴ０」に移行する場合にも、遊技者は常に「ＲＴ０」に滞在しているように感じ易く、違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【１１７９】

また、「ＲＴ２」である状況においては、ＢＢに当選しており、且つ、ＢＢが未作動である状況であるため、当選番号２０及び２４のＢＢ役（小役とは重複していない単独のＢＢ役であり、単独ＢＢ役、単独ＢＢと称することがある）に当選した場合には、ＢＢ役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「ＲＴ２」であり、且つ、１種ＢＢ‐Ａに当選している（持ち越している）状況下、当選番号２４の「１種ＢＢ‐Ｃ」に当選した場合には、当該当選番号２４に係る１種ＢＢ‐Ｃは無効となる。即ち、当選番号０の「ハズレ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している１種ＢＢ‐Ａは当選している状態が継続される。また、「ＲＴ２」である状況においては、ＢＢに当選しており、且つ、ＢＢが未作動である状況であるため、当選番号２１～２３及び当選番号２５～２７の小役とＢＢ役とが重複している条件装置に当選した場合には、ＢＢ役の新たな当選は無効となり、小役の当選のみが有効となる。具体的には、例えば、「ＲＴ２」であり、且つ、１種ＢＢ‐Ａに当選している（持ち越している）状況下、当選番号２１の「１種ＢＢ‐Ｂ＋入賞Ｃ」に当選した場合には、当該当選番号２１に係る１種ＢＢ‐Ｂは無効となり、入賞Ｃのみが有効となる。即ち、当選番号１４の「入賞‐Ｃ」に当選した場合と同様の状況となる。尚、持ち越している１種ＢＢ‐Ａは当選している状態が継続される。尚、ボーナスとの重複は小役に限られるものでなく、再遊技役の一部とで重複していても良い。例えば、当選番号４～６の再遊技役の一部でボーナス役と重複しても良い。このように、ボーナスがＲＴ移行リプレイ（ＲＴ状態が移行し得る再遊技役）を含む条件装置とも重複するようにすることで、ＲＴ移行リプレイを含む条件装置が

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

【１１８０】

次に、ＢＢ作動時である「１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃ」における抽選確率について詳述する。第６実施形態においては、ＢＢ作動中においては、当選番号１３の「共通ベル」と当選番号１７の「ＢＢ中弱レア小役（斜めベル揃い）」と当選番号１８の「ＢＢ中強レア小役（Ｖ字ベル揃い）」との３つの小役が当選し得るよう構成されており、「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢの作動中において「ＢＢ中弱レア小役（斜めベル揃い）」又は「ＢＢ中強レア小役（Ｖ字ベル揃い）」に当選した場合にはＡＴ上乗せ抽選が実行されるよう構成されている（詳細は後述することとする）。

【１１８１】

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

【１１８２】

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

ている。尚、同図における数値はボーナスによるメダルの増減は考慮していない。即ち、押し順ナビが発生する状況において遊技を進行した場合（最適操作態様で操作された場合、有利操作態様で操作された場合とも称す）、「ＲＴ１」ではメダルが増えていくこととなる。尚、「ＲＴ０」及び「ＲＴ２」においては、不図示であるが、押し順ナビが発生していない状況下においては、１遊技あたりのメダル増減期待値は１より小さい値となっており、メダルが減少していくこととなる。尚、第６実施形態においては、「ＲＴ０」又は「ＲＴ２」においても押し順ナビあり時においては１遊技あたりのメダル増減期待値が１より大きくなっているが、これには限定されず、「ＲＴ０」又は「ＲＴ２」における押し順ナビあり時の１遊技あたりのメダル増減期待値が１より小さくなるよう構成してもよい。尚、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示した場合には実際には前回遊技における賭け枚数（３枚）が自動ベットされるが、第６実施形態におけるメダル増減期待値を算出するにあたっては、メダル３枚の払出しと仮定して算出している。尚、１遊技を１ゲームと称することがある。

【１１８３】

また、各ＲＴ状態における、１遊技あたりの平均払出数は、ＲＴ状態が「ＲＴ０」の場合には３．５１１２９１５０４であり、ＲＴ状態が「ＲＴ１」の場合には４．７３７９１５０３９であり、ＲＴ状態が「ＲＴ２」の場合には３．６７１３７１４６となっている。また、各ＲＴ状態における、１遊技あたりのメダル増減期待値は、ＲＴ状態が「ＲＴ０」の場合には１．１７０４３０５０１であり、ＲＴ状態が「ＲＴ１」の場合には１．５７９３０５０１３でありＲＴ状態が「ＲＴ２」の場合には１．２２３７９０４８７となっており、押し順ナビあり時においては、ＲＴ状態が「ＲＴ１」の場合が遊技者にとって最も有利なＲＴ状態となっている。尚、当該数値は設定１である場合の値となっている。尚、上記小役、再遊技役に関する当選番号及びボーナスの抽選確率はあくまで一例であり、例えば、ＢＢが内部成立中となる「ＲＴ２」における１遊技あたりのメダル増減期待値（押し順ナビあり時のメダル増減期待値）が１未満となるよう構成してもよい。そのように構成することにより、押し順ナビが発生する状況且つ「ＲＴ２」である場合（ＢＢが内部成立中である場合）に、ボーナスを揃えることができるゲームにてボーナスを揃えなかった場合にも、徐々に持ちメダルが減少していくこととなり、押し順ナビが発生する状況且つ「ＲＴ２」である場合（ＢＢが内部成立中である場合）に、ボーナスを揃えることができるゲームにて故意にボーナスを揃えないことにより持ちメダルを増加させていくような攻略を防止することができる。具体的には、「ＲＴ２」においてハズレとなる確率を、「ＲＴ２」において当選する全ての小役（入賞－Ａ１～入賞－Ｉ）の当選確率よりも高くなるように設計することが好ましく、そのように設計されるように再遊技役の当選確率を定めるすることが好ましい（再遊技役の当選確率を高く設計するとその分ハズレとなる確率が低くなってしまうため、再遊技役の当選確率が高くなる過ぎないように設計することが好ましい）。尚、本例の「ＲＴ２」においては、すべての小役を合算した当選確率は１８７８４／６５５３６であり、すべての再遊技の合算した当選確率は、１２５０１／６５５３６であり、ハズレとなる確率は、３４２５１／６５５３６となっており（図１８３参照）、ハズレとなる確率の方がすべての小役を合算した当選確率よりも高くなるように設計されている。

【１１８４】

次に、図１８４のブロック図を参照しながら、第６実施形態に係る回胴式遊技機Ｐの電気的な概略構成を説明する。はじめに、第６実施形態に係る回胴式遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板Ｍを中心として、副制御基板Ｓ、扉基板Ｄ、回胴基板Ｋ、電源基板Ｅ、中継基板ＩＮ、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０等がデータをやり取り可能に接続されて構成されている。尚、図中の実線部がデータのやり取りに関する動きを示したものであり、図中の破線部が電源供給ルートを示したものである。尚、電源供給ルートはこれに限られたものではなく、例えば電源基板Ｅから主制御基板を介さずに中継基板ＩＮや扉基板Ｄに電源を供給しても良い。

【１１８５】

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

【１１８６】

また、副制御基板（副制御手段、副基板、サブ制御手段、サブ基板、副遊技部と称することがある）Ｓにも、前述した主制御基板Ｍと同様に、副制御チップＳＣが搭載されており、副制御チップＳＣには、ＣＰＵＳＣ１００や、ＲＯＭ、ＲＡＭ等が設けられていて、バスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて構成されている。また、副制御基板Ｓには、各種ＬＥＤランプＳ１０、スピーカＳ２０、演出表示装置Ｓ４０、回胴バックライト（バックランプとも称する）Ｓ３０等が接続されている。ここで回胴バックライトＳ３０とは、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３夫々の内部に設けられ、リールの表面に描かれた図柄を裏側から照らすライトである。副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから受け取った制御コマンドを解析して、各種ＬＥＤランプＳ１０、スピーカＳ２０、演出表示装置Ｓ４０、回胴バックライトＳ３０等にそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。

【１１８７】

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

【１１８８】

また、回胴基板Ｋには、リールＭ５０を回転させるための回胴モータＫ１０と、リールＭ５０の回転位置を検出するための回胴センサＫ２０等が接続されている。回胴基板Ｋは、当該回胴センサＫ２０によって、リールＭ５０の回転位置を検出しながら回胴モータＫ１０を駆動することにより、リールＭ５０を、決定された停止位置で停止させることが可能となっている。また、第６実施形態の回胴式遊技機においては、回胴モータＫ１０には、所謂ステップモータ（ステッピングモータ）が使用されている。尚、ステップモータは、リールＭ５０が１回転するステップ数として、４８０ステップが設定されている。また、各リール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）には略均一の大きさで所定数（例えば、２０個）の図柄が設定されており、１図柄分に相当するステップ数としては、２４ステップ（＝４８０／２０）が設定されている。尚、ステップ数、リール１周あたりの図柄の数は変更しても何ら問題ない。

【１１８９】
また、メダル払出装置Ｈは、中継基板ＩＮを介して、主制御基板Ｍに接続されており、主制御基板Ｍからの制御信号に基づいて、所定枚数（例えば、１０枚）の遊技メダルを払い出す動作を行う。尚、メダル払出装置Ｈにはメダルが正常に払い出されたか否かの判定や払い出された遊技メダルの数の計測を実行する第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓと、ディスクＨ５０を回転させるためのホッパモータＨ８０と、が接続されている。
【１１９０】
これら各種制御基板、及び基板で消費される電力は、電源基板Ｅ（電源スイッチＥ１０により電源供給の有無を制御する基板）から供給されている。図１８４では、電源基板Ｅから電力が供給される様子を破線の矢印で表している。図示されているように、主制御基板Ｍおよび副制御基板Ｓには、電源基板Ｅから電力が直接供給されており、各種基板（扉基板Ｄ、回胴基板Ｋ、中継基板ＩＮ）には、主制御基板Ｍを介して電力が供給されている。電源基板Ｅには所定量（例えば、１００Ｖ）の交流電圧が供給されており、この電力を規定電圧の直流電圧に変換した後、夫々の制御基板及び基板に供給している。
【１１９１】
また、主制御基板Ｍには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチＭ２０、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンＭ３０、が接続されている。また、主制御基板Ｍは、リールＭ５０（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）の回転や停止を制御するリール制御手段と、遊技者にとって有利なＡＴに関する状態である「ＡＴ中状態」に移行するためのＡＴ移行抽選を実行するＡＴ抽選手段と、「ＡＴ中状態」に滞在可能なゲーム数であるＡＴ残りゲーム数（又は、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値）を増加させるＡＴ上乗せ抽選を実行するＡＴ上乗せ抽選手段と、を有している。
【１１９２】
次に、図１８５～２０３は、第６実施形態における、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したフローチャートである。
【１１９３】
尚、フローチャートは主に、処理ステップ（長方形にて図示）、判断（ひし形にて図示）、流れ線（矢印）、開始・終了・復帰等を示す端子（角丸長方形にて図示）によって構成されている。また、処理ステップの内、別のフローチャートにて詳細を図示している場合、当該別のフローチャートを参照するものをサブルーチン（左右の線が二重線である長方形にて図示）として図示している。ここで、遊技機の開発段階においては、スペック違いの遊技機を同時に開発することも行われているが、本例においては、メイン側の処理内に、スペック違いの遊技機で実行するサブルーチン（通常は使用しないサブルーチン）を残さないよう構成しており、ノイズや不正行為によって、通常時には実行されない未使用サブルーチンに係る処理が実行されることを防止している。
【１１９４】
まず、図１８５は、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。まず、ステップ１０００で、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後、ステップ１００２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、タイマ割り込みをセットする（ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ１００４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、主制御チップＣの機能設定としてシリアル通信の設定（速度、データの長さ、データ送信方法の設定）等を実行する。次に、ステップ１００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ１００８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域をチェックし（例えば、当該算出したチェ

ックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵ＲＡＭＣ１２０に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ１０１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定キースイッチＭ２０のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ１０１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定キースイッチＭ２０がオフであるか否かを判定する。

【１１９５】

ステップ１０１４でＹｅｓの場合、ステップ１０１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ１９０４でオンとなる）及び全ＲＡＭのチェックサム状態（ステップ１００６でのチェック結果）を参照し、ＲＡＭ内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ１０１６でＹｅｓの場合、ステップ１０２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１０１８にて決定された初期化範囲で、ＲＡＭ領域の初期化を実行する。次に、ステップ１０２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、電源断時の処理（ステップ１９０２）にて保存したスタックポインタに係るデータに基づき、スタックポインタを復帰する。次に、ステップ１０３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内を参照し、ＲＡＭ領域内の設定値に係るデータは正常範囲内（本例では、０～５）であるか否かを判定する。ステップ１０３６でＹｅｓの場合、ステップ１０３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ１０４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１００２にてセットしたタイマ割り込みを開始する。次に、ステップ１０４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、電源断処理済みフラグをオフにし、復帰したスタックポインタに従い電源断時の処理に復帰する。

【１１９６】

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

【１１９７】

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

【１１９８】

また、ステップ１０１４でＮｏの場合、ステップ１０２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ１９０４でオンとなる）及び全ＲＡＭのチェックサム状態（ステップ１００６でのチェック結果）を参照し、ＲＡＭ内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ１０２８でＹｅｓの場合、ステップ１０３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１０３４に移行する。ＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみには限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間＋待機区間＋転落待ち区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出及び表示することができることとなる。また、有利区間比率の算出処理は、単位遊技が終了するタイミングで算出するよう構成されている。また、有利区間比率は、遊技機の電源が投入されると表示される（例えば、４桁の７セグメントディスプレイに表示される）。具体的な表示態様としては、「有利区間比率→６０００ゲームあたりの連続役物比率→６０００ゲームあたりの役物比率→累積の連続役物比率→累積の役物比率」の順に５秒間隔で繰り返し表示される。尚、連続

役物比率とは「ＲＢが作動している状態での払出し数／総払出し数」であり、役物比率とは「ＲＢ、ＣＢ、又はＳＢが作動している状態での払出し数／総払出し数」である。他方、ステップ１０２８でＮｏの場合、ステップ１０３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１０３４に移行する。次に、ステップ１０３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１０３０又はステップ１０３２にて決定された初期化範囲で、ＲＡＭ領域の初期化を実行する。次に、ステップ１１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

【１１９９】

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

【１２００】

次に、図１８６は、図１８５におけるステップ１１００のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ１１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ１１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ１１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、０～５）ではないか否かを判定する。尚、設定値（設定値データ）を１～６で管理していた場合、ＲＡＭの初期化を実行し設定値が「０」となったときに「１」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値（設定値データ）の正常範囲を０～５として管理することにより、ＲＡＭの初期化を実行した後の設定値（設定値データ）の補正処理（ステップ１１０６及びステップ１１０８の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ１１０６でＹｅｓの場合、ステップ１１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば、０＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ１１１０に移行する。他方、ステップ１１０６でＮｏの場合にもステップ１１１０に移行する。次に、ステップ１１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー表示ＬＥＤ（例えば、払出数表示装置Ｄ２７０）に設定変更装置作動中である旨（例えば、全セグメントを点灯させる「８８」）を表示し、設定表示ＬＥＤ（不図示）に設定値を表示（設定値に係る表示はＲＡＭ内で保持している設定値（設定値データ）に１を加算した数値となっている）し、ステップ１１１２に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置Ｄ２７０は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、７セグＬＥＤの一部に故障が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置Ｄ２７０に７セグメントを全点灯「８８」させることにより、７セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値の表示に係る構成として、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に１を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のＲＡＭの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ１１１０の処理を実行した後、副制御基板Ｓ側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【１２０１】
次に、ステップ１１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定／リセットボタンＭ３０がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ１１１２でＹｅｓの場合、ステップ１１１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の設定値（設定値データ）に１を加算し（加算した結果設定値（設定値データ）が５を超過した場合には、設定値（設定値データ）は０となる）、ステップ１１１６に移行する。尚、ステップ１１１２でＮｏの場合にも、ステップ１１１６に移行する。次に、ステップ１１１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタートレバーＤ５０がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ１１１６でＮｏの場合には、ステップ１１１２に移行し、ステップ１１１２～ステップ１１１６の処理をループする。ステップ１１１６でＹｅｓの場合、ステップ１１１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定キースイッチＭ２０がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ１１１８でＮｏの場合には、ステップ１１１８の処理をループする。他方、ステップ１１１８でＹｅｓの場合、ステップ１１２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー表示ＬＥＤ（不図示）に設定変更装置の作動が終了した旨を表示し、設定表示ＬＥＤ（不図示）の設定値（設定値データ）の表示を消去する。次に、ステップ１１２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＲＴ状態を「ＲＴ３」に決定する。尚、「ＲＴ３」とはＲＡＭクリア実行後に移行することとなるＲＴ状態であり、「ＲＴ３」である状況にて、押し順ベルの溢し目が停止表示されることにより「ＲＴ０」に移行することとなる（ＲＴ状態の移行については詳述することとする）。次に、ステップ１１２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「低確率状態」に決定する。次に、ステップ１１２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を通常区間に決定する。次に、ステップ１１２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間表示器ＹＨを消灯し（電源断の時点で消灯しており新たに点灯せずに消灯を維持する）、ステップ１２００の遊技進行制御処理に移行する。このように、第６実施形態においては、設定変更装置制御処理が実行された場合、換言すると、ＲＡＭクリアが実行された場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ３」、ＡＴに関する状態が「低確率状態」、遊技区間が「通常区間」となるよう構成されている。ここで、ＲＴ状態が「ＲＴ１」、ＡＴに関する状態が「転落待ち状態」、遊技区間が「転落待ち区間」となっている状況にて、ＲＴ状態が「ＲＴ０」に移行する条件を充足した場合（再遊技０４図柄が停止表示した場合）に、ＲＴ状態が「ＲＴ０」、ＡＴに関する状態が「低確率状態」、遊技区間が「通常区間」となる、即ち、ＲＴ状態が「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行する条件を充足することで、遊技区間が「転落待ち区間」から「通常区間」となるよう構成されているのだが、ＲＴ状態が「ＲＴ１」、ＡＴに関する状態が「転落待ち状態」、遊技区間が「転落待ち区間」となっている状況にてＲＡＭクリアを実行した場合、換言すると、ＲＴ状態が「ＲＴ１」、ＡＴに関する状態が「転落待ち状態」、遊技区間が「転落待ち区間」である情報が主制御基板ＭのＲＡＭの記憶領域に記憶されている状況にて電源をオフにし、その後電源をオンにする際にＲＡＭクリアを実行した場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ３」、ＡＴに関する状態が「低確率状態」、遊技区間が「通常区間」となる、即ち、ＲＡＭクリア実行後は、ＲＴ状態が「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行する条件（再遊技０４図柄の停止表示）を充足していなくとも、遊技区間が「転落待ち区間」から「通常区間」となるよう構成されている。尚、不図示であるが、ステップ１１２８の処理を実行した後、副制御基板Ｓ側に設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【１２０２】
ここで、ステップ１１２２、ステップ１１２４、ステップ１１２６及びステップ１１２８の処理を、前述した図１８５のステップ１０３４の処理（決定された初期化範囲でＲＡＭの初期化を実行する処理）によって実行するよう構成してもよい。具体的には、ステップ１０３４の処理として、（１）ＲＴ状態を管理するアドレス（記憶領域）に「０」（「ＲＴ３」に対応するデータ）を記憶する、（２）ＡＴに関する状態を管理するアドレス（記憶領域）に「０」（「低確率状態」に対応するデータ）を記憶、（３）遊技区間を管理

するアドレス（記憶領域）に「０」（「通常区間」に対応するデータ）を記憶、（４）有利区間表示器ＹＨの点灯・消灯を管理するアドレスに「０」（有利区間表示器ＹＨの消灯に対応するデータ）を記憶、の４つの処理が含まれるよう構成してもよい。尚、ＲＴ状態を管理するアドレス（記憶領域）は、ステップ１０２８でＹｅｓと判定した場合の初期化範囲（所定範囲）とステップ１０２８でＮｏと判定した場合の初期化範囲（特定範囲）とのいずれにも含まれるよう構成してもよいし、ステップ１０２８でＹｅｓと判定した場合の初期化範囲（所定範囲）には含まれないがステップ１０２８でＮｏと判定した場合の初期化範囲（特定範囲）には含まれるよう構成してもよい。また、ステップ１０３４のＲＡＭ初期化の処理をステップ１１１８の後の処理にて実行するよう構成してもよく、具体的には、ステップ１０２８でＹｅｓの場合には、ステップ１１０２～ステップ１１１８の処理を実行した後に設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に対してＲＡＭの初期化を実行し、ステップ１０２８でＮｏの場合には、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域に対してＲＡＭの初期化を実行し、その後ステップ１１０２～ステップ１１１８の処理を実行した後に設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に対してＲＡＭの初期化を実行するよう構成してもよい。このように、設定変更時（設定キースイッチがオンの状態にて電源を投入した場合）に実行されるＲＡＭクリアによってステップ１１２０～ステップ１１２８と同様の処理を実行するよう構成した場合には、第６実施形態におけるステップ１１２０～ステップ１１２８の処理を設けなくとも、遊技区間が「転落待ち区間」に設定されている状況にてＲＡＭクリアを実行することによって「通常区間」が設定されるよう構成することができる。尚、ＲＡＭクリアによって「転落待ち区間」であり且つ「ＲＴ１」である状況にてＲＡＭクリアを実行した場合には、「通常区間」且つ「ＲＴ３」となり、最も滞在比率の高い「ＲＴ０」を経由せずに「転落待ち区間」から「通常区間」となる。

【１２０３】

なお、第６実施形態では、遊技区間を管理するアドレス（記憶領域）に「０」が記憶されているときが「通常区間」、「１」が記憶されているときが「有利区間」、「２」が記憶されているときが「待機区間」、「３」が記憶されているときが「転落待ち区間」に対応しているものとする。

【１２０４】

次に、図１８７は、図１８５におけるステップ１３００の（及び他のフローチャートにおいて呼び出された）サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ１３０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込みを禁止する（以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない）。次に、ステップ１３０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次に、ステップ１３０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、出力ポート（本例では、０～６であり、各種ＬＥＤへの表示出力や各種モータへの駆動出力）をオフにする。次に、ステップ１３０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次のポート出力アドレスをセットする（この繰り返しにより、各種ＬＥＤへの表示出力や各種モータへの駆動出力が順次停止される）。次に、ステップ１３１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、各出力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ１３１０でＹｅｓの場合には、ステップ１３１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされているエラー表示を実行し（本処理を実行する際には何らかのエラーが発生している）、当該処理の実行を繰り返し、電源電圧が低下することでリセット信号が入力されて終了する。（即ち、無限ループに突入するので、復帰を促す一切の操作を受け付けない）。尚、ステップ１３１０でＮｏの場合には、ステップ１３０６に移行する。尚、ステップ１３０６～ステップ１３１０の処理は、ＬＥＤ・モータへの出力をクリアする処理である（但し、外部出力信号はクリアしないので、エラーに関する情報やエラー発生時における遊技進行状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である）。

【１２０５】

次に、図１８８は、図１８６におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進

行制御処理（１枚目）のフローチャートである。まず、ステップ１２０２で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ１２０３で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに必要なＲＡＭ領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。尚、ステップ１２０３は、前回の遊技で使用したデータ｛例えば、条件装置番号（当選番号）、演出グループ番号、指示情報｝をクリアするためのデータ（ＲＡＭのアドレスをクリアするための「０」のデータ）をＲＡＭにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ１２０４で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおけるＲＴ状態（例えば、「ＲＴ０」等）をセットする（図１９９のステップ１７０４で決定したＲＴ状態をセットする）。なお、設定変更後（ＲＡＭクリア後）の最初の遊技におけるＲＴ状態は、「ＲＴ３」である。次に、ステップ１２０５で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０４でセットしたＲＴ状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。尚、ＲＴ状態をセットする処理は、図１９７のステップ１７０４にて実行してもよい。また、ステップ１７０４にてＲＴ状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしても良い。また、ＲＴ状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみＲＴ状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ１２０６で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおけるＡＴに関する状態（例えば、「ＡＴ中状態」等）をセットする（図１９２のステップ１４１６、ステップ１４２８、ステップ１４３８、ステップ１４４４、及び、図１９３のステップ３００６、ステップ３０１２、ステップ３０１４で決定したＡＴに関する状態をセットする）。なお、設定変更後（ＲＡＭクリア後）の最初の遊技におけるＡＴに関する状態は、「低確率状態」である。次に、ステップ１２０７で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０６でセットしたＡＴに関する状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。また、ＡＴに関する状態をセットする処理は、図１９２のステップ１４１６、ステップ１４２８、ステップ１４３８、ステップ１４４４にて実行してもよい。また、ＡＴに関する状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみＡＴに関する状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ１２０８で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおける遊技区間（例えば、「有利区間」等）をセットする（図２０３のステップ３５０４、ステップ３５１０、ステップ３５１２、ステップ３５１８、ステップ３５２０、ステップ３５２８、ステップ３５３２で決定した遊技区間をセットする）。なお、設定変更後（ＲＡＭクリア後）の最初の遊技における遊技区間は、「通常区間」である。次に、ステップ１２０８‐１で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０８でセットした遊技区間に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ１２０９で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、メダル払出装置Ｈが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Ｈから溢れ出たメダルを格納するサブタンク（不図示）を備え、サブタンクに設けられた複数の満杯検知センサによる電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ１２０９でＹｅｓの場合、ステップ１２１８に移行する。

【１２０６】

他方、ステップ１２０９でＮｏの場合、ステップ１２１０で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、ＲＡＭ領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１２１２で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を７セグＬＥＤ（例えば、貯留表示ＬＥＤ又は獲得枚数ＬＥＤ）で実行する。次に、ステップ１２１４で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーが解除されたか否か（例えば、サブタンクによる電流が非導通、且つ、設定／リセットボタンＭ３０が押下されたか否か）を判定する。ステップ１２１４でＹｅｓの場合、ステップ１２１６で、主制御基板MのＣ

ＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーフラグをオフにし（例えば、ＲＡＭ領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ１２１８に移行する。他方、ステップ１２１４でＮｏの場合には、ステップ１２１２に移行する。次に、ステップ１２１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル投入受付を許可し（再遊技役の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる）、次の処理（ステップ１２２０の処理）に移行する。ここで、ステップ１２１８では、ブロッカＤ１００のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、５０枚）未満であることを条件として、ブロッカＤ１００のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロッカＤ１００のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロッカＤ１００のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「ＲＴ１」等のＲＴ状態よりも再遊技役の当選確率の高いＲＴ状態（例えば、「ＲＴ１」）に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にベル－ベル－ベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。

【１２０７】

次に、図１８９は、図１８６におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。まず、ステップ１２２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルがベットされていない、且つ、クレジットが存在していないか否かを判定する。ステップ１２２０でＹｅｓの場合、ステップ１２２１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定表示条件を充足している（例えば、扉スイッチＤ８０、設定キースイッチＭ２０がすべてオンとなると当該条件を充足する）か否かを判定する。ステップ１２２１でＹｅｓの場合、ステップ１２２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定表示ＬＥＤ（不図示だが、払出数表示装置Ｄ２７０、クレジット数表示装置Ｄ２００、投入数表示灯Ｄ２１０としてもよい）に設定値（設定値データ）を表示し（設定確認モードに移行し）、設定キースイッチＭ２０がオフとなったことを条件にステップ１２２１に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板Ｓ側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ１２２０又はステップ１２２１でＮｏの場合、ステップ１２２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ１２２５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ１２２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ブロッカＤ１００がオンか否かを判定する。ステップ１２２６でＹｅｓの場合、ステップ１２２７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンであるか否かを判定する（第６実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを２つ有しており、第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンとなると、遊技メダルを１枚受け付けたと判定する）。ステップ１２２７でＹｅｓの場合、ステップ１２３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓがオフであるか否かを判定する（第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンとなった後、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓがオフとなると、受け付けた１枚の遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過したと判定する）。ステップ１２３０でＹｅｓの場合、ステップ１２３１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、１枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ１２３１の後、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットが上限数（本例では、５０）、且つ、ベット数が最大数（本例では、３）であるか否かを判定し、Ｙｅｓと判定した場合にはブロッカＤ１

００をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ１２３０でＮｏの場合には、ステップ１２３０の処理を繰り返し、ステップ１２２６またはステップ１２２７でＮｏの場合には、ステップ１２３２に移行する。

【１２０８】

次に、ステップ１２３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、精算ボタンＤ６０の操作があったか否かを判定する。ステップ１２３２でＹｅｓの場合、ステップ１２３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットの残り枚数又はベットされている遊技メダルが存在するか否かを判定する。ステップ１２３３でＹｅｓの場合、ステップ１２３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグ（ＲＡＭ領域内のフラグであり、ホッパモータＨ８０を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル１枚の払出を実行する。次に、ステップ１２３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンであるか否かを判定する（第６実施形態においてはメダルの払出を検出するための払出センサを２つ有しており、第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなると、遊技メダル１枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ１２３６でＹｅｓの場合、ステップ１２４７に移行する。ここで、フローチャート上には明記してはいないが、前回遊技が再遊技役であった場合にはクレジットの残り枚数のみが精算の対象となる。

【１２０９】

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

【１２１０】

次に、ステップ１２４７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなった後、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフとなると、払出動作が行われていた１枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ１２４７でＹｅｓの場合、ステップ１２４８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ１２３３に移行する。尚、ステップ１２４１又はステップ１２４７でＮｏの場合には、ステップ１２３６に移行する。

【１２１１】

他方、ステップ１２３２又はステップ１２３３でＮｏの場合、ステップ１２５１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタートレバーＤ５０が有効であり（例えば、ゲームを開始するための規定枚数の遊技メダルが投入された等）、且つ、当該スタートレバーＤ５０の操作があったか否かを判定する。ステップ１２５１でＹｅｓの場合、ステップ１２５３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、０～５）であるか否かを判定する。ステップ１２５３でＹｅｓの場合、ステップ１２５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、乱数の取得、ブロッカＤ１００をオフにする処理を実行した後に、次の処理（ステップ３６００の処理）に移行する。

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

【１２１２】

次に、図１９０は、図１８６におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。まず、ステップ３６００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、内部抽選実行処理を実行する。次に、ステップ１４００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、ＡＴ状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ１４５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、条件装置番号管理処理を実行する。次に、ステップ１２５９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態はＡＴ上乗せ抽選可能な状態であるか否かを判定する。ここで、第６実施形態に係るＡＴ上乗せ抽選を実行可能なＡＴに関する状態は、「ＡＴ中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利ＢＢ状態」となっており、「有利ＢＢ内部中遊技」においては、ＡＴカウンタ値が０より大きい状態となり得るがＡＴ上乗せ抽選は実行しないよう構成されている。これは、「有利ＢＢ内部中遊技」において、遊技者が敢えてＢＢの図柄組合せを揃えさせないことの方が、遊技者にとって有利となってしまうことを防止するためである。尚、「有利ＢＢ内部中遊技」にてＡＴ上乗せ抽選を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「有利ＢＢ内部中遊技」にてＡＴ上乗せ抽選に当選してもすぐには報知せずに、その後ＢＢが終了したタイミングでＡＴ上乗せ抽選に当選した旨、又は、ＡＴゲーム数が上乗せされた後のＡＴ残りゲーム数を報知するよう構成してもよい。ステップ１２５９でＹｅｓの場合、ステップ１５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、ゲーム数上乗せ実行処理を実行し、ステップ３１００に移行する。他方、ステップ１２５９でＮｏの場合にもステップ３１００に移行する。このゲーム数上乗せ実行処理は、ＡＴに関する状態に応じて異なる抽選テーブルを用いて抽選を実行することも可能であるが、設定値に応じては抽選確率が異ならない（同一の抽選テーブルを用いて抽選を実行する）ことが好適である。次に、ステップ３１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、フリーズ抽選実行処理を実行し、ステップ１５５０に移行する。

【１２１３】

ここで、本例におけるＡＴに関する状態を列挙し詳述する（図２０２のＡＴ状態遷移図でも示されている）。（１）「低確率状態」とは、ＡＴに当選していない（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態である。尚、「低確率状態」とは、所謂「通常状態」であるため、「通常状態」と称することもある。（２）「通常ＢＢ内部中遊技」とは、「低確率状態」においてＢＢ役に当選した、且つ、ＢＢ役が入賞していない、且つ、ＡＴ抽選に当選していない状態であるか、又は、「転落待ち状態」においてＢＢ役に当選した、且つ、ＢＢ役が入賞していない（「転落待ち状態」においてはＡＴ抽選には当選しない）状態である。（３）「通常ＢＢ状態」とは、「低確率状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＡＴ抽選に当選していない状況にて、ＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、「転落待ち状態」においてＢＢ役に当選し、ＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「通常ＢＢ内部中遊技」においてＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態である。（４）「高確率状態」とは、ＡＴ抽選に当選していない（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態であり、前述した「低確率状態」よりもＡＴに当選し易い状態である。（５）「ＡＴ中状態」とは、ＡＴ（押し順ナビ）を行い、且つ、ＡＴ残りゲーム数（ＡＴカウンタ値）の減算を行う状態である。（６）「特化前兆状態」とは、「ＡＴ中状態」よりもＡＴゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である「上乗せ特化状態」に移行する権利を獲得している状態である。（７）「上乗せ特化状態」とは、「ＡＴ中状態」よりもＡＴゲーム数が相対的に

上乗せされ易い状態である。（８）「有利ＢＢ内部中遊技」とは、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢ役が入賞していない状態である。（９）「待機ＢＢ内部中遊技」とは、「低確率状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢ役によってＡＴ抽選に当選しており、且つ、ＢＢ役が入賞していない状態である。（１０）「有利ＢＢ状態」とは、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」においてＢＢ役に当選しＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「有利ＢＢ内部中遊技」においてＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態、又は、「低確率状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢ役によってＡＴ抽選に当選しており、且つ、ＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「待機ＢＢ内部中遊技」においてＢＢ役に対応する図柄組み合わせが停止表示された時に実行される状態である。（１２）「転落待ち状態」とは、「ＡＴ中状態」が終了した（例えば、ＡＴカウンタ値が０となったときや、有利区間の遊技数をカウントするカウンタ値が上限値（１５００ゲーム）に達したとき）後に移行することがある状態であり、ＲＴ状態は「ＲＴ１」が維持されている状態となっている。尚、「ＡＴ中状態」が終了したときのＲＴ状態が「ＲＴ０」（滞在比率の最も高いＲＴ）であったときには「転落待ち状態」ではなく、「低確率状態」に移行するようにしても良い。また、「ＡＴ中状態」が終了したときのＲＴ状態が「ＲＴ１」であった場合にも、遊技区間を「転落待ち区間」に設定するよう構成すれば、ＡＴに関する状態は「転落待ち状態」ではなく、「低確率状態」に移行するようにしてもよく、そのように構成した場合には、「転落待ち区間」においては、有利区間への移行抽選（ＡＴに関する抽選）を実行しないよう構成することが好適である（「ＡＴ中状態」が終了した後「低確率状態」に移行しても、遊技区間が「転落待ち区間」であるため、ＡＴに関する抽選が実行されない）。

【１２１４】

次に、ステップ１５５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、リール回転開始準備処理を実行する。次に、ステップ１２６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、全リールの回転を開始する。次に、ステップ１２６１‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、引き込みポイント作成要求（回転している左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される）があったか否かを判定する。ステップ１２６１‐１でＹｅｓの場合、ステップ１２６１‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、「ＢＢ内部中遊技」ではないか否かを判定する。ここで、「ＢＢ内部中遊技」とは、「通常ＢＢ内部中遊技」と「有利ＢＢ内部中遊技」との総称であり、ＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢが入賞していない状態である。ステップ１２６１‐２でＹｅｓの場合にはステップ１２６２に移行する。他方、ステップ１２６１‐２でＮｏの場合、ステップ１２６１‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベル（入賞‐Ａ１～入賞‐Ａ６）であるか否かを判定する。ステップ１２６１‐３でＹｅｓの場合、ステップ１２６１‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、最大払出枚数（本例では、１１枚）となる引き込みポイントを作成し、ステップ１２６３に移行する。尚、ステップ１２６１‐３でＮｏの場合には、ステップ１２６２に移行する。次に、ステップ１２６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、引き込みポイントを作成し、ステップ１２６３に移行する。他方、ステップ１２６１‐１でＮｏの場合にも、ステップ１２６３に移行する。このように、「ＢＢ内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを１１枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった（例えば、入賞‐Ａ１の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった）場合（不正解の押し順にてリールを停止させた場合）にも、リールの停止制御によって１１枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ１２６３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ１２６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、いずれかの停止ボタン（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の操作があったか否かを判定する。ステップ１２６４でＹｅｓの場合、

ステップ１２６５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、操作があった停止ボタンに対応したリール（例えば、左停止ボタンＤ４１には左リールＭ５１が対応）の停止位置を決定し、ステップ１２６６に移行する。他方、ステップ１２６４でＮｏの場合にも、ステップ１２６６に移行する。次に、ステップ１２６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ１２６７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、すべてのリール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）が停止したか否かを判定する。ステップ１２６７でＹｅｓの場合、ステップ１２６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ１２６９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する（内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される）。ステップ１２６９でＹｅｓの場合にはステップ１２７４に移行する。他方、ステップ１２６９でＮｏの場合、ステップ１２７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ１２６７でＮｏの場合、ステップ１２６１に移行する。

【１２１５】

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

【１２１６】

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

【１２１７】

次に、ステップ１２８６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなった後、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフとなると、払出動作が行われていた１枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ１２８６でＹｅｓの場合、ステップ１２８８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ１２９０に移行する。尚、ステップ１２７９又はステップ１２８６でＮｏの場合には、ステップ１２７７に移行する。次に、ステップ１２９０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該入賞（ステッ

プ１２７５でＹｅｓとなった入賞）に対応した払出が完了したか否かを判定する。ステップ１２９０でＹｅｓの場合にはステップ３４００に移行する。尚、ステップ１２８６でＮｏの場合には、ステップ１２７７に移行し、ステップ１２７５でＮｏの場合には、ステップ３４００に移行し、ステップ１２９０でＮｏの場合には、ステップ１２７６に移行する。

【１２１８】

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

【１２１９】

次に、図１９１は、第６実施形態における、図１９０のステップ３６００のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ３６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部抽選テーブル（当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル）をセットし、ステップ３６０４に移行する。次に、ステップ３６０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ３６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板ＭのＲＯＭに予め記憶されている。例えば、出玉グループ番号２は、当選番号４～１２の９個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号４～６の連続する３個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号７～１２の連続する６個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は３となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は６となる。尚、押し順再遊技役である当選番号４～６を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号７～１２を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ３６０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る出玉グループ番号を取得し、ステップ３６１０に移行する。

【１２２０】

次に、ステップ３６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値データを取得する。次に、ステップ３６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、指定アドレスデータを取得する。次に、ステップ３６１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部抽選に当選したか否か（取得した乱数が今回検索した内部抽選テーブル内に存在したか否か）を判定する。ステップ３６１４でＹｅｓの場合には、内部抽選に当選したと判定したため、その後の内部抽選テーブルアドレスに関しては判定（抽選）を実行せずに、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。他方、ステップ３６１４でＮｏの場合、ステップ３６１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、繰り返し回数を更新する。次に、ステップ３６１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、残っている繰り返し回数があるか否かを判定する。ステップ３６１８でＹｅｓの場合、ステップ３６１０に移行し、残っている繰り返し回数がなくなる又は内部抽選に当選するまで、ステップ３６１０～ステップ３６１８の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ３６１８でＮｏの場合、ステップ３６２０で

、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部抽選テーブルアドレスを更新（次の出玉グループ番号に係るアドレスに更新）し、ステップ３６０４に移行してステップ３６０４以降の処理を実行する。尚、内部抽選の具体的な処理については後述することとなる。

【１２２１】

次に、図１９２は、第６実施形態における、図１９０のステップ１４００のサブルーチンに係る、ＡＴ状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は、ＡＴ抽選を実行可能なＡＴに関する状態であるか否かを判定する。尚、第６実施形態においては、ＡＴ抽選を実行可能なＡＴに関する状態は、「低確率状態」及び「高確率状態」となっている。尚、遊技区間が「転落待ち区間」である場合には、ＡＴに関する抽選（ＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ抽選、高確率状態移行抽選等）は実行されない。換言すると、遊技区間が「転落待ち区間」である場合には、「有利区間」に関する移行抽選が実行されない（「転落待ち区間」から「有利区間」とはならない）。「高確率状態」にてＢＢに当選した場合には「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後ＢＢ役が入賞することにより、「有利ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することにより、「ＡＴ中状態」に移行すると共に、ＡＴカウンタにＡＴゲーム数の初期値である５０回がセットされることとなる。また、「低確率状態」にてＢＢに当選した場合の１／５で、「待機ＢＢ内部中遊技」に移行して、その後ＢＢ役が入賞することにより、「有利ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することにより、「ＡＴ中状態」に移行すると共に、ＡＴカウンタにＡＴゲーム数の初期値である５０回がセットされることとなる。尚、「通常遊技状態」にてＢＢに当選すると共にＡＴ抽選にも当選し、且つ、ＢＢを揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ１４０２でＹｅｓの場合、ステップ３０００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、ＡＴ抽選実行処理を実行し、ステップ１４０８に移行する。他方、ステップ１４０２でＮｏの場合にも、ステップ１４０８に移行する。尚、第６実施形態においてはＡＴに関する状態が相違した場合にＡＴ抽選に係るＡＴ当選率（ＡＴ抽選に当選し易いか当選し難いか）が相違するよう構成されているが、ＡＴに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもＡＴ抽選に係るＡＴ当選率は同一となっている（「高確率状態」にてＢＢに当選した場合には設定値に拘らず必ずＡＴに当選する＝その後「ＡＴ中状態」に移行する）。

【１２２２】

次に、ステップ１４０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ１４０８でＹｅｓの場合、ステップ１４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（当選することによって「低確率状態」から「高確率状態」に移行し得る小役であり、本例では、チェリー）であるか否かを判定する。ステップ１４１０でＹｅｓの場合、ステップ１４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／２であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４１４でＹｅｓの場合、ステップ１４１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「高確率状態」に決定し、ステップ１４３０に移行する。

【１２２３】

また、ステップ１４０８でＮｏの場合、ステップ１４１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ１４１８でＹｅｓの場合、ステップ１４２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は状態転落役（当選することによって「高確率状態」から「低確率状態」に移行し得る役であり、本例では、再遊技-Ａ）であるか否かを判定する。ステップ１４２０でＹｅｓの場合、ステップ１４２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／５であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する低確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１４２４で、主制御基

板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した低確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４２４でＹｅｓの場合、ステップ１４２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、低確率移行条件を充足しているか否かを判定する。ここで、第６実施形態においては、ＡＴに関する状態が「高確率状態」である場合には遊技区間が「有利区間」となっており、遊技区間が「有利区間」である場合には、押し順ナビが１回以上実行される、又は、所定ゲーム数（本例では、１５００ゲーム）「有利区間」が継続することを充足しなければ「有利区間」が終了しないよう構成されている（即ち、低確率状態移行抽選に当選したとしても、押し順ナビが１回以上実行されていない等により低確率移行条件を充足していない場合には、「高確率状態」が終了しないよう構成されている）。尚、「有利区間」中にＢＢ役が当選し、ＢＢを実行した場合には、「有利区間」にて押し順ナビを１回も実行していなくても「有利区間」を任意のタイミングで終了し得るように構成されていても良い。ステップ１４２６でＹｅｓの場合、ステップ１４２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ１４３０に移行する。尚、ステップ１４１０、ステップ１４１４、ステップ１４１８、ステップ１４２０、ステップ１４２４又はステップ１４２６でＮｏの場合にもステップ１４３０に移行する。尚、このような抽選方式はあくまで一例であり、例えば、「高確率状態」に移行してから１０ゲーム間は低確率状態移行抽選を実行せず（「高確率状態」の滞在が保障される）、当該１０ゲーム経過後から毎ゲームで所定の確率（例えば、１／２０）で「高確率状態」から「低確率状態」に移行する抽選を実行するよう構成してもよい。尚、ＡＴ抽選役（低確ＡＴ抽選役、高確ＡＴ抽選役）、状態昇格役は、全設定値において同一の当選確率となっている。

【１２２４】

次に、ステップ１４３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるか否かを判定する。ステップ１４３０でＹｅｓの場合、ステップ１４３１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値は所定値（本例では、１１）以上であるか否か判定する。ここで、第６実施形態においては、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合において、ＡＴカウンタ値が１１以上である、換言するとＡＴ残りゲーム数が１１ゲーム以上である場合においては、スイカＢに当選した際の１／２の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合において、ＡＴカウンタ値が１０以下である、換言するとＡＴ残りゲーム数が１０ゲーム以下である場合においては、スイカＢに当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行せず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。尚、これには限定されず、ＡＴカウンタ値が１０以下である場合であっても、スイカＢに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、ＡＴカウンタ値が１０以下である状況にてスイカＢに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、ＡＴカウンタ値が所定値（例えば、１又は０）となったときに「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、当該抽選に当選した遊技から所定数の遊技の実行後に「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乗せ特化状態」に移行する場合には、必ずしも「特化前兆状態」を経由する必要はなく、例えば、「ＡＴ中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ１４３１でＹｅｓの場合、ステップ１４３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカＢ）であるか否かを判定する。ステップ１４３２でＹｅｓの場合、ステップ１４３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／２）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１４３６で、主制御基板ＭのＣ

ＰＵＣ１００は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４３６でＹｅｓの場合、ステップ１４３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「特化前兆状態」に決定し、ステップ１４４０に移行する。尚、ステップ１４３０、ステップ１４３１、ステップ１４３２又はステップ１４３６でＮｏの場合にも、ステップ１４４０に移行する。

【１２２５】

次に、ステップ１４４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ１４４０でＹｅｓの場合、ステップ１４４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態の移行条件を充足したか否かを判定する（例えば、図２０２にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数である１０ゲームを消化した場合に充足する）。ステップ１４４２でＹｅｓの場合、ステップ１４４４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を決定し（例えば、図２０２にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数を消化した場合には「上乗せ特化状態」に決定）し、次の処理(ステップ１４５０の処理)に移行する。尚、ステップ１４４０でＮｏの場合にも、次の処理(ステップ１４５０の処理)に移行する。

【１２２６】

尚、第６実施形態においては、抽選状態によってＡＴ当選率が相違するよう構成されており、「低確率状態」にてＢＢ役に当選した場合には１／５でＡＴ抽選に当選する（当選した場合にはその後「ＡＴ中状態」に移行する）一方、「高確率状態」にてＢＢ役に当選した場合にはかならずＡＴ移行抽選に当選する（その後「ＡＴ中状態」に移行する）よう構成したが、これには限定されず、所定の条件装置である条件装置ＡをＡＴ抽選役とし、「有利区間」であるＡＴに関する状態として「高確率状態Ａ」と「高確率状態Ｂ」とを有するよう構成した場合に、「高確率状態Ａ」にて条件装置Ａに当選した場合には１／１０でＡＴ移行抽選に当選し、「高確率状態Ｂ」にて条件装置Ａに当選した場合には１／２でＡＴ移行抽選に当選するよう構成してもよい。尚、ＡＴ移行抽選に当選した場合には、ＡＴに関する状態として「ＡＴ中状態」へ移行するまでの準備状態である「ＡＴ準備状態」に移行し、その後所定の終了条件（例えば、「ＡＴ準備状態」に移行してから１０ゲーム経過）を充足した場合に「ＡＴ中状態」に移行するよう構成してもよい。

【１２２７】

次に、図１９３は、第６実施形態における、図１９２のステップ３０００のサブルーチンに係る、ＡＴ抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ３００２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置はＡＴ抽選役（本例では、ＢＢ役）であるか否かを判定する。尚、小役とＢＢ役が重複している条件装置も含まれている。ステップ３００２でＹｅｓの場合、ステップ３００４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ３００４でＹｅｓの場合、ステップ３００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を有利ＢＢ内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ１４０８の処理）に移行する。ここで、移行契機となったＢＢが終了するとＡＴカウンタに初期値（本例では、５０）がセットされＡＴ中状態に移行する。他方、ステップ３００４でＮｏの場合、ステップ３００８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／５）で当選するＡＴ抽選を実行する。次に、ステップ３０１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴ抽選に当選したか否かを判定する。ステップ３０１０でＹｅｓの場合、ステップ３０１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を待機ＢＢ内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ１４０８の処理）に移行する。ここで、移行契機となったＢＢが終了するとＡＴカウンタに初期値（本例では、５０）がセットされＡＴ中状態に移行する。他方、ステップ３０１０でＮｏの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を通常ＢＢ内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ１４０８の処理）に移行する。尚、ステップ３００２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４０８の処理）に移行する。

【１２２８】
次に、図１９４は、第６実施形態における、図１９０のステップ１４５０のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ１４５１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ１４５１でＹｅｓの場合、ステップ１４５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（副制御基板Ｓ側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ１４５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役（押し順によって入賞する役が相違する条件装置であり、例えば、入賞‐Ａ１等）であるか否かを判定する。ステップ１４５４でＹｅｓの場合、ステップ１４５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号（押し順番号とも称す）を決定し、指示番号を記憶するためのＲＡＭアドレス（押し順ナビを表示するためＲＡＭアドレスとは異なるアドレス）に記憶する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Ｍが決定し、副制御基板Ｓに送信されることとなる（詳細は後述する）。また、副制御基板Ｓは当該指示番号を受信することにより演出表示装置Ｓ４０上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定（不図示であるが指示番号をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる）されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号（例えば、ＡＸ）を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ１４６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビ表示を実行する（主制御基板Ｍ側の押し順ナビ表示の表示イメージは図２０６を参照）。次に、ステップ１４６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１４５８で決定した指示番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１４７２に移行する（副制御基板Ｓ側の押し順ナビ表示の表示イメージは図２０６を参照）。尚、本例では、押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、第６実施形態においては指示番号に基づいて押し順ナビを表示しており、例えば、「左→中→右」の押し順は押し順表示装置Ｄ２７０にて「＝１」で表示するよう構成されており、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれも「＝１」で表示するよう構成している。尚、これには限定されず、押し順ベルに係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０に表示する場合と、押し順再遊技に係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０に表示する場合とで異なる表示態様となるよう構成してもよい。即ち、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの表示態様の種類数は入賞・再遊技当選情報の種類数と同数となるよう構成してもよい。

【１２２９】
また、ステップ１４５１でＮｏの場合、換言すると、遊技区間が「通常区間」、「待機区間」又は「転落待ち区間」である場合、又はステップ１４５４でＮｏの場合、ステップ１４６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報をＲＡＭの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板Ｓ側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理｛入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理｝を実行してから副制御基板Ｓに送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、第６実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報（同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によってＲＴ状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報）を１つの演出グループ

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

【１２３０】

次に、ステップ１４７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１４７２に移行する。次に、ステップ１４７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ボーナス当選情報(ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる)に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、次の処理(ステップ１２５９の処理)に移行する。尚、第６実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう構成されているが、当該導出方法については後述することとする。また、同図下段に示すように、押し順ナビの表示例としては、「ＡＴ中状態」の場合には、(１)転落再遊技役が含まれる場合→転落再遊技役が停止表示されない押し順をナビ、(２)ベル（１枚役・１１枚役）の場合→最も払出枚数が多くなる押し順をナビ、等のように構成されている。このように、第６実施形態においては、遊技区間が「有利区間」である場合には、副制御基板Ｓ側に入賞・再遊技当選情報（当選役の種類と遊技者にとって最も有利な押し順とを特定できる番号）や指示番号（遊技者にとって最も有利な押し順を特定できる番号）を送信し得るよう構成されている一方、遊技区間が「通常区間」である場合には、副制御基板Ｓ側に演出グループ番号（当選役の概要のみ特定できる番号）を送信し得るよう構成されている。即ち、「有利区間」においては、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報を含めた、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報をそのまま副制御基板Ｓ側に送信し得る一方、「有利区間」でない遊技区間においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報は送信せずに、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報の場合には押し順に係る情報を秘匿した演出グループ番号を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成されている。

【１２３１】

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

【１２３２】

次に、図１９５は、第６実施形態における、図１９０のステップ１５００のサブルーチンに係る、ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ１５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ１５０２でＹｅｓの場合、ステップ１５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る出玉グループ番号はＡＴ中上乗せ役（「ＡＴ中状態」において、残りＡＴゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、再遊技‐Ｂ、再遊技‐Ｃ、入賞‐Ｄとなっている）に関する出玉グループ番号（本例では、１、３）であるか否かを判定する。ステップ１５０４でＹｅｓの場合にはステップ１５１４に移行する。また、ステップ１５０２でＮｏの場合、換言すると、ＡＴに関する状態が有利ＢＢ状態であった場合、ステップ１５１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに関する出玉グループ番号はＢＢ中上乗せ役（「有利ＢＢ状態」において、残りＡＴゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、入賞‐Ｈ、入賞‐Ｉ）に関する出玉グループ番号（本例では、５、６）であるか否かを判定する。ステップ１５１２でＹｅｓの場合には、ステップ１５１４に移行し、ステップ１５１２でＮｏの場合には、ステップ１５１８に移行する。また、ステップ１５０４でＮｏの場合、ステップ１５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ１５０６でＹｅｓの場合、ステップ１５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに関する出玉グループ番号は特化中上乗せ役（「上乗せ特化状態」において、残りＡＴゲーム数を上乗せし得る且つ「ＡＴ中状態」においては残りＡＴゲーム数を上乗せしない当選番号であり、本例では、再遊技‐Ａ、再遊技‐Ｄ１～Ｄ３、入賞‐Ａ１～Ａ６となっている）に関する出玉グループ番号（本例では、２、１３）であるか否かを判定する。ステップ１５０８でＹｅｓの場合、ステップ１５１４に移行する。尚、ステップ１５０６又はステップ１５０８でＮｏの場合にはステップ１５１８に移行する。

【１２３３】

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

【１２３４】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルの一例であり、第６実施形態においては、押し順ナビが実行されるＡＴに関する状態の一部（本例では、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利ＢＢ状態」）にて当選時上乗せ役が当選した場合には、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいて、ＡＴ上乗せゲーム数は「０」～「３００」が抽選によって決定され、当該決定された値がＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値に加算されることとなる。尚、「０」が決定された場合にはＡＴ残りゲーム数は増加しないこととなる（「０」が決定された場合には、ＡＴ上乗せ抽選に非当選と称することがある）。

【１２３５】

また、当選時上乗せ役に当選した場合のＡＴ上乗せゲーム数の平均値（期待値）は、図

示されるような値となっており、具体的な算出方法としては、当選役がスイカＡである場合には、｛置数（６００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）｝／置数の総数（１０２４）＝１２．１（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【１２３６】

次に、当選役が再遊技‐Ｂ又は再遊技‐Ｃである場合には、｛置数（５００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（２００）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（３００）｝／置数の総数（１０２４）＝４６．１（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【１２３７】

次に、当選役が再遊技‐Ａ又は再遊技‐Ｄ１～Ｄ３、入賞‐Ａ１～Ａ６である場合には、｛置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（６００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（１２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）｝／置数の総数（１０２４）＝２６．６１（ゲーム）、のようにして算出することができる。尚、当選役が再遊技‐Ａ又は再遊技‐Ｄ１～Ｄ３、入賞‐Ａ１～Ａ６である場合にＡＴゲーム数が上乗せされるのはＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」である場合のみとなっている。

【１２３８】

次に、当選役がＢＢ中弱レア役である場合には、｛置数（８００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）｝／置数の総数（１０２４）＝６．３（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【１２３９】

次に、当選役がＢＢ中強レア役である場合には、｛置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（４００）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（３００）｝／置数の総数（１０２４）＝３５．４（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【１２４０】

尚、第６実施形態においては、ＡＴ上乗せ抽選を実行した場合には、当選役の種類によってＡＴ上乗せゲーム数の平均値が相違し得るよう構成されているが、設定値によってはＡＴ上乗せゲーム数の平均値は相違しないよう構成されている。ここで、当選番号に基づいてＡＴ上乗せ抽選を実行するよう構成する場合には、例えば、当選番号７と当選番号８とでＡＴ上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合、当選番号が７であるか８であるかを判断する処理を実行しなければならないが、第６実施形態のように、出玉グループ番号に基づいてＡＴ上乗せ抽選を実行するよう構成することにより、当選番号７と当選番号８とでＡＴ上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合には、出玉グループ番号が２であるかを判断するのみで当選番号７と当選番号８とのいずれのＡＴ上乗せ抽選に関する処理も実行することができることとなる。

【１２４１】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ１５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技‐Ｂ（逆押しで停止させることによって無効ラインに白セブンが一直線になり得る再遊技である逆押し白７リプレイ）に関する当選番号であるか否かを判定する。ステップ１５１８でＹｅｓの場合、ステップ１５２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、再遊技‐ＢによるＡＴゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技‐Ｂに当選したことによるＡＴ上乗せゲーム数は０ではなかったか否かを判定する。ステップ１５２０でＹｅｓの場合、ステップ１５２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、逆押し指示コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）にて無効ラインに白セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、ステップ１５２６に移行する。他方、ステップ１５２０でＮｏの場合、ステッ

プ１５２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、逆押し回避コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）以外の押し順を指示し、無効ラインに白セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、ステップ１５２６に移行する。尚、ステップ１５１８でＮｏの場合にも、ステップ１５２６に移行する。次に、ステップ１５２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技‐Ｃ（順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒７リプレイ）であるか否かを判定する。ステップ１５２６でＹｅｓの場合、ステップ１５２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、再遊技‐ＣによるＡＴゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技‐Ｃに当選したことによるＡＴ上乗せゲーム数は０ではなかったか否かを判定する。ステップ１５２８でＹｅｓの場合、ステップ１５３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、順押し指示コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ３１００の処理）に移行する。他方、ステップ１５２８でＮｏの場合、ステップ１５３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、順押し回避コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ３１００の処理）に移行する。尚、ステップ１５２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ３１００の処理）に移行する。尚、第６実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓがこれらコマンドを受信することによって、副制御基板Ｓ側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、ＡＴ上乗せ抽選に当選した場合に、ＡＴ上乗せ抽選に当選した旨及びＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド（例えば、ステップ１５１７の処理に係るＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド）を副制御基板Ｓ側に送信し、副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板Ｓ側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数上乗せがあるゲーム）にて逆押しを指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよいし、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲームでは逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、特定の再遊技役（例えば、再遊技‐Ｂ又はＣ）に当選した）を充足したゲームにて無効ラインにて７揃いが可能な押し順を指示する演出を実行するよう構成してもよい。又は、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数の上乗せがあるゲーム）では、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、所定ゲーム数後（同時に連続演出を実行しても良く、その場合には連続演出の最終ゲーム）を充足したゲームにてＡＴゲーム数上乗せ演出（演出表示装置Ｓ４０にて表示されるＡＴ残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「＋３０Ｇ」と表示）を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置Ｓ４０においても、ＡＴ残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板側で記憶しているＡＴ残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数の上乗せがあるゲーム）で、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてＡＴゲーム数上乗せ演出を実行する場合の例としては、副制御基板Ｓ側でボーナスの当選を煽る特別な演出（例えば、所定の連続演出）を実行しているとき（ボーナス内部中では再遊技‐Ｂの当選確率が低い（０％も含む）ため、７揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう）等、副制御基板Ｓ側が特別な演出を実行しているときが挙げられる。尚、主制御基板Ｍ側にてＡＴ上乗せ抽選に当選し、ＡＴ残りゲーム数の上乗せがあったことを副制御基板Ｓ側が判断する情報としては、（１）ＡＴ残りゲーム数に関する情報をＡＴ上乗せ抽選後に主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信する。その後、副制

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

【１２４２】

次に、図１９６は、第６実施形態における、図１９０のステップ３１００のサブルーチンに係る、フリーズ抽選実行処理のフローチャートである。本フローチャートはフリーズ演出のうち特定のフリーズ演出の実行を決定するための処理を示しており、フリーズ演出が同図において示している演出のみであるということではなく、あくまでフリーズ演出の一例として図示している。まず、ステップ３１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームのＡＴに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。このように、第６実施形態においては、特定のフリーズ演出は「有利区間」でのみ実行され、「通常区間」、「待機区間」及び「転落待ち区間」では実行されないよう構成されている。また、フリーズ演出とは、スタートレバーが操作されてから所定時間（本例では、６０秒）が経過するまでは停止ボタンが操作可能とならない（ステップ１５５４以降の処理を実行しない）ようにする主制御基板Ｍ側にて制御する演出であり、フリーズ演出実行中においては、リールが停止したままとしてもよいし、全リールが低速回転したり高速回転したり逆回転したりするよう構成してもよい。尚、第６実施形態においては特定のフリーズ演出として「有利区間」においてのみ実行されるフリーズ演出を例示しているが、フリーズ演出の実行態様はこれには限定されず、特定のフリーズ演出とは異なるフリーズ演出を、「有利区間」以外の遊技区間にて実行し得るよう構成してもよいし、特定のフリーズ演出が「有利区間」以外の遊技区間においても実行され得る、かつ、特定のフリーズ演出は「有利区間」以外の遊技区間（「通常区間」、「待機区間」、「転落待ち区間」）よりも「有利区間」の方が実行され易い（実行される確率が高い）よう構成してもよい。即ち、フリーズ演出として複数種類のフリーズ演出を実行可能に構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成した場合における遊技区間毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよい。また、所定のフリーズ演出が複数種類のＡＴに関する状態にて実行され得るよう構成した場合におけるＡＴに関する状態毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類のＲＴ状態にて実行され得るよう構成した場合におけるＲＴ状態毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよい。また、フリーズ演出は、遊技者にとって相対的に高利益となる遊技にて実行するよう構成することが好適であり、そのように構成することにより、フリーズ演出が終了して停止ボタンが操作可能となるまでの期間（フリーズ演出実行期間）にて当該ゲームの結果に期待感を抱くことができることとなる。ステップ３１０２で

Ｙｅｓの場合、ステップ３１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置はＡＴ抽選役（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得し得る条件装置であり、本例では、ＢＢ役）であるか否かを判定する。ステップ３１０２とステップ３１０４とでは、「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得した場合（本例では、ＡＴ抽選に当選した場合）であるか否かを判定している。ステップ３１０４でＹｅｓの場合、ステップ３１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／２０）で当選するフリーズ実行抽選（フリーズ演出を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ３１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ３１０６の処理にて実行したフリーズ実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ３１０８でＹｅｓの場合、ステップ３１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行フラグ（当該フラグがオンとなることにより、当該ゲームにてフリーズ演出が実行されることとなる）をオンにする。次に、ステップ３１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、当該ゲームにてフリーズ演出を実行する旨に関するコマンド）をセットし、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ３１０２、ステップ３１０４又はステップ３１０８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【１２４３】

次に、図１９７は、第６実施形態における、図１９０のステップ１５５０のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ１５６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１５６８でＹｅｓの場合、ステップ１５７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行フラグをオフにする。次に、ステップ１５７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行タイマＦＺｔ（フリーズ演出の実行期間を計測するためのタイマであり、デクリメントタイマ）に、フリーズ実行時間（本例では、６０秒）をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ１５７４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行タイマＦＺｔのタイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ１５７４でＹｅｓの場合、ステップ１５５２に移行する。他方、ステップ１５７４でＮｏの場合にはフリーズ実行タイマＦＺｔのタイマ値が０になるまで、ステップ１５７４の処理を繰り返し実行することとなる。尚、ステップ１５６８でＮｏの場合には、ステップ１５５２に移行する。次に、ステップ１５５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技間隔最小時間タイマＭ７０（減算タイマ）のタイマ値が０であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマＭ７０は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、４．１秒）を計測するタイマである。ステップ１５５２でＹｅｓの場合、ステップ１５５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技間隔最小時間タイマＭ７０のタイマ値に新たに最小時間（本例では、４．１秒）をセットしてスタートする。他方、ステップ１５５２でＮｏの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、無限ループ処理を実行する。次に、ステップ１５５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ１５５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ１５６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ１５６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ１５６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットする。換言すると、ステップ１５６２及びステップ１５６４の処理によって、副制御基板Ｓにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。次に、ステップ１５６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内に記憶されているリール駆動状態をリール停止状態からリール回転開始待機状態に更新し、次の処理（ステップ１２６０の処理）に移行する。

【１２４４】
次に、図１９８は、第６実施形態における、図１９０のステップ３４００のサブルーチンに係る、残りゲーム数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ３４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。尚、詳細は後述することとなるが、「有利区間」とは遊技区間のうちの１つであり、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合などの遊技者にとって有利である遊技の状況にてセットされ易い遊技区間となっている。ステップ３４０２でＹｅｓの場合、ステップ３４０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１（デクリメントカウンタであり、「有利区間」に滞在し得る最大ゲーム数である１５００が初期値としてセットされ、「有利区間」である期間にて毎ゲーム減算され得るカウンタ）のカウンタ値を１減算する。
【１２４５】
次に、ステップ３４０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるか否かを判定する。ステップ３４０８でＹｅｓの場合、ステップ３４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタ値を１減算し、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。尚、ステップ３４０２又はステップ３４０８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。このように、第６実施形態においては、押し順ナビが表示し得るＡＴに関する状態として「ＡＴ中状態」である場合には、毎ゲームＡＴカウンタ値が減算されるが、「有利ＢＢ状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合には、ゲームが実行されてもＡＴカウンタ値は減算されないよう構成されている。即ち、ＡＴカウンタ値が残存している（１以上残っている）状況にて「ＡＴ中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ＡＴカウンタ値を維持したまま、「ＡＴ中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ＡＴカウンタ値を１減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板ＭのＲＡＭに記憶されるＡＴカウンタ値は減算しないが、副制御基板Ｓによって制御される演出表示装置Ｓ４０に表示される残りＡＴゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ＡＴカウンタ値が「３０」で、演出表示装置Ｓ４０に表示されている残りＡＴ残りゲーム数が「３０」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ＡＴカウンタ値は「３０」を維持、又は当該遊技に係るＡＴ上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「３０＋α」を記憶するが、スタートレバーＤ５０の操作を契機に、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数として「２９」、又はＡＴ上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「２９＋α」を表示しても良い（尚、上乗せ抽選により得られた「α」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、又はボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技）において「α」を報知しても良い）。そして、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数は、「有利ＢＢ内部中遊技」においても遊技毎に１ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出（例えば、ボーナス確定画面）を出力するまでＡＴ残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置Ｓ４０等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置Ｓ４０に表示されるＡＴの残りゲーム数は「３０」又はＡＴ上乗せ抽選の結果上乗せに当選し上乗せした結果を報知する場合は、「３０」以上の値を表示するように制御するようにすることができる。尚、ＡＴカウンタ値が「１」で、且つ演出表示装置Ｓ４０に表示されている残りＡＴゲーム数が「１」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数に係る表示は「０」となるが、この状態を維持し

たまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、ＡＴカウンタ値が「１」で、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数が「１」のときに遊技が実行され且つＡＴ上乗せ抽選が実行され得る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号）が当選し、且つ、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴゲーム数が「０」となるとともに演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴゲーム数は「０」となる。また、ＡＴ残りゲーム数が少ない場合には、ＡＴ残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（０％も含む）設定するように構成しても良い。

【１２４６】

次に、図１９９は、第６実施形態における、図１９０のステップ１７００のサブルーチンに係る、ＲＴ状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＲＴ状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、第６実施形態においては、ＲＴ状態移行可能条件は、所定条件を満たしたとき（具体的には、電源がオフの状況下で設定キースイッチがオンとなり、その後電源がオンとなったときに実行される設定変更装置制御処理開始前、又は、設定変更装置制御処理終了時）のＲＡＭクリアの実行（ＲＡＭの初期化）、再遊技の停止表示（本例では、再遊技０４の停止表示）、ＢＢの当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ１７０２でＹｅｓの場合、ステップ１７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該充足したＲＴ移行可能条件に基づきＲＴ状態移行可否及び次ゲーム以降のＲＴ状態を決定（図２００のＲＴ状態遷移図を参照）し、次の処理(ステップ１７５０の処理)に移行する。尚、ステップ１７０２でＮｏの場合にも次の処理(ステップ１７５０の処理)に移行する。尚、第６実施形態においては、全リールの停止後にＲＴ状態移行制御処理を実行しているが、「ＲＴ１」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。ＲＴ状態を移行する（ＲＴ番号をＲＡＭに記憶する）タイミングは、適宜定めることができる。

【１２４７】

次に、図２００は、第６実施形態における、ＲＴ状態遷移図である。第６実施形態においては、「ＲＴ０」～「ＲＴ３」及び「１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃ」の５つのＲＴ状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってＲＴ状態が移行することとなる。ＲＴ状態の具体的な移行例としては、ＲＡＭ初期化が実行された場合には「ＲＴ３」となる。また、ＲＴ状態が「ＲＴ３」である場合に、押し順ベル溢し目が停止表示されると「ＲＴ０」となる。押し順ベル溢し目とは、例えば、「入賞Ａ‐１」（正解の押し順は、「左→中→右」）に当選した場合に、正解の押し順以外の押し順（例えば、「中→左→右」）にてリールを停止させた場合に停止表示され、１枚の遊技メダルが払い出されることとなる（図１８０又は図１８１参照）。具体的には、入賞０８～入賞１１の図柄組合せが押し順ベル溢し目に対応する。

【１２４８】

また、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である場合に、再遊技０４が停止表示された場合には「ＲＴ０」に移行する。再遊技０４が停止表示とは、一例としては、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である状況にて「再遊技‐Ｄ１」に当選した場合に、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技０１～０３が停止表示し、ＲＴ状態として「ＲＴ１」が維持される。一方、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である状況にて「再遊技‐Ｄ１」に当選した場合に、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技０４が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行する。また、先に記載した押し順ベル溢し目（入賞０８～１１）が停止表示されると、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行する。

【１２４９】

また、ＲＴ状態が「ＲＴ０」、「ＲＴ１」又は「ＲＴ３」の場合に、ＢＢ役に当選し、当該当選したゲームにてＢＢ役を入賞させない（１種ＢＢ‐Ａ～Ｃに係る条件装置が作動する）とＲＴ状態が「ＲＴ２」に移行する。また、「ＲＴ２」にてＢＢ役を入賞させる（１種ＢＢ‐Ａ～Ｃが作動する）と「１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃ」に移行する。また、「１種Ｂ

Ｂ‐Ａ，Ｂ，Ｃ」にてＢＢが終了（１種ＢＢ‐Ａ～Ｃの作動が終了）すると「ＲＴ１」に移行する。尚、ＡＴに関する状態が「低確率状態」である場合にＢＢに当選し、且つ、当該ＢＢの当選に基づくＡＴ抽選に当選せずに、ＢＢが終了した場合には、ＲＴ状態は遊技者にとって高利益な「ＲＴ１」に移行することとなるが、ＡＴに関する状態は押し順ナビが発生しない状態であるため、「再遊技‐Ｄ１～Ｄ３」に当選した際に不正解の押し順（第１停止が左ボタン、中ボタン、右ボタンの３択であり、３択のうち１つが正解の押し順であり再遊技０４以外の再遊技が停止表示され、３択のうち２つが不正解の押し順であり再遊技０４が停止表示される）にてリールを停止させることにより再遊技０４が停止表示してしまい、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行することとなる。また、ＡＴに関する状態が「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合にＢＢに当選、又は、ＡＴに関する状態が「低確率状態」である場合にＢＢに当選し、且つ、当該ＢＢの当選に基づくＡＴ抽選に当選し、ＢＢが終了した場合には、ＲＴ状態は遊技者にとって高利益な「ＲＴ１」に移行することとなると共に、ＡＴに関する状態は押し順ナビが発生する状態であり、「再遊技‐Ｄ１～Ｄ３」に当選した際にも、再遊技０４が停止表示しない正解の押し順をナビしてくれるため、「ＲＴ１」を維持することができることとなる。尚、本例における５つのＲＴ状態のうち、全遊技を通して最も滞在比率が高いＲＴ状態は「ＲＴ０」となっており、「ＡＴ中状態」が終了し、遊技区間が「有利区間」から「転落待ち区間」となった後、最も滞在比率の高い「ＲＴ０」に移行することにより、遊技区間が「転落待ち区間」から「通常区間」となるよう構成されている。尚、「転落待ち区間」においては、ＡＴ抽選（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得するための抽選）には当選しない、且つ、ＡＴゲーム数上乗せ抽選には当選しないよう構成されている、即ち、ＡＴに関する抽選は実行されないよう構成されている。同様に、「待機区間」においても、ＡＴに関する抽選は実行されないよう構成されている。

【１２５０】

次に、図２０１は、第６実施形態における、図１９０のステップ１７５０のサブルーチンに係る、ＡＴ中状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＡＴ状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。尚、ＡＴ状態移行可能条件とは、例えば、「高確率状態」にて当選したＢＢが終了した場合、又は、「低確率状態」にてＡＴ抽選に当選することとなったＢＢが終了した場合に充足し、次回のゲームから「ＡＴ中状態」に移行する場合に充足することとなる（図２０２参照）。ステップ１７５２でＹｅｓの場合、ステップ１７６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、新たに「ＡＴ前兆状態」に移行したことを契機として、ＡＴ初期ゲーム数(本例では、５０であり、「ＡＴ中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数)をＡＴカウンタＭ６０にセットし、次の処理(ステップ３５００の処理)に移行する。尚、ステップ１７５２でＮｏの場合にも、次の処理(ステップ３５００の処理)に移行する。尚、「高確率状態」にてＢＢに当選し「有利ＢＢ内部中遊技」に移行した後、ＢＢを入賞させることにより「有利ＢＢ状態」に移行し、当該「有利ＢＢ状態」にてＡＴゲーム数が上乗せされた場合には、ＢＢが終了し「有利ＢＢ状態」から「ＡＴ中状態」に移行した時点で、ＡＴカウンタにセットされる初期値は５０を超過していることとなる。具体的には、「有利ＢＢ状態」でＡＴゲーム数が３０ゲーム上乗せされた後、「ＡＴ中状態」に移行した場合には、ＡＴカウンタに８０（初期値５０＋上乗せ３０）がセットされることになる。このとき、「有利ＢＢ状態」において３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「ＡＴ中状態」の開始時に、ＡＴ初期ゲーム数として８０ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利ＢＢ状態」において３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「ＡＴ中状態」の開始時に初期値である５０ゲームを遊技者に提示した後、ＡＴ中（例えば、「ＡＴ中状態」の開始直後や、演出表示装置Ｓ４０におけるＡＴ残りゲーム数が少ない状態）に３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利ＢＢ状態」でＡＴゲーム数上乗せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乗せが行われたのか、を明確に把握すること

ができないため、ＡＴ中（押し順ナビが発生し得る状態）にて原因不明で突如発生する上乗せ演出に対する興趣を高めることができる。尚、本例においては、ステップ１７６０にてＡＴ初期ゲーム数をＡＴカウンタＭ６０にセットするよう構成しているが、ＡＴ初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ３０００のＡＴ抽選実行処理を実行するタイミングにＡＴ初期ゲーム数をＡＴカウンタＭ６０にセットするよう構成してもよい。また、ＡＴカウンタＭ６０にセットされたゲーム数（ＡＴ初期ゲーム数）は、ＢＢが終了した後の遊技（ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）になったときから減算されるよう構成されている（ＢＢ中には減算開始しない）。また、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値は主制御基板ＭのＲＡＭの記憶領域に記憶されるよう構成されている。

【１２５１】

次に、図２０２は、第６実施形態における、ＡＴ状態遷移図である。第６実施形態においては、「低確率状態」、「通常ＢＢ内部中遊技」、「通常ＢＢ状態」、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」、「有利ＢＢ状態」、「待機ＢＢ内部中遊技」、「転落待ち状態」の１１つのＡＴに関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってＡＴに関する状態が移行することとなる。例えば、「ＡＴ中状態」にてスイカＢに当選し、１／２で当選する特化状態移行抽選に当選した場合には「特化前兆状態」に移行する。また、「特化前兆状態」に移行してから１０ゲームが経過（消化）した場合には「上乗せ特化状態」に移行するよう構成されている。尚、遊技区間としては、「低確率状態」、「通常ＢＢ内部中遊技」、「通常ＢＢ状態」の３つのＡＴに関する状態が「通常区間」に設定され、「転落待ち状態」が「転落待ち区間」に設定され、「待機ＢＢ内部中遊技」が「待機区間」に設定され、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」、「有利ＢＢ状態」の６つのＡＴに関する状態が「有利区間」に設定される。即ち、「有利区間」となる６つのＡＴに関する状態を遷移（移行）していても、「通常区間」に設定せずに１５００ゲーム経過した場合には「有利区間」は強制的に終了して「通常区間」に設定される。また、押し順ナビが表示される報知遊技状態である「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合に、再遊技０４が停止表示された場合であっても、遊技状態は維持される。また、「有利区間」となる６つのＡＴに関する状態を遷移（移行）している合計のゲーム数が１５００ゲーム経過していない状況から「転落待ち区間」となった場合であっても、「転落待ち区間」から「有利区間」とはならず、「転落待ち区間」の後には、かならず「通常区間」となるよう構成されているため、例えば、「有利区間」となる６つのＡＴに関する状態を遷移（移行）している合計のゲーム数が１４９５ゲームとなり、次のゲームにて「転落待ち区間」となり、その後「有利区間」となることにより再度「有利区間」に１５００ゲーム滞在可能となるような遊技性に設計して「有利区間」の滞在ゲーム数を意図的に増加させることを防止可能に構成されている。上述したように、「転落待ち区間」から「有利区間」とはならないよう構成されているため、「転落待ち区間」においてＢＢに当選してもＢＢ終了後には「通常区間」となり、「転落待ち区間」においてＡＴ抽選を実行し得る条件装置やＡＴ上乗せ抽選を実行し得る条件装置や特化移行抽選を実行し得る条件装置に当選した場合にも上記抽選は実行されず、即ち、「転落待ち区間」から「有利区間」にはならないよう構成されている。尚、「有利区間」となる６つのＡＴに関する状態を遷移（移行）している合計のゲーム数が１５００ゲーム経過した場合には「有利区間」が終了することとなるが、その場合の「有利区間」終了後に設定される遊技区間は、１５００ゲーム経過した時点でのＲＴ状態に応じて「通常区間」と「転落待ち区間」とのいずれかに設定するよう構成してもよいし、ＲＴ状態に拘らず「通常区間」に設定するよう構成してもよい。

【１２５２】

尚、「待機区間」においても「転落待ち区間」においても、ＡＴ抽選を実行し得る条件装置やＡＴ上乗せ抽選を実行し得る条件装置や特化移行抽選を実行し得る条件装置に当選した場合にも上記抽選は実行されないよう構成されているが、「待機区間」の後には「有

利区間」となる一方、「転落待ち区間」の後には「通常区間」となる点で相違している。尚、「待機区間」と「転落待ち区間」とでは副制御基板Ｓ側にて実行される演出の選択傾向が相違しているが詳細は後述することとする。

【１２５３】

尚、ＡＴに関する状態は第６実施形態のものには限定されず、例えば、「低確率状態」又は「高確率状態」にて所定の当選番号に当選することによってＡＴ抽選が実行され、当該ＡＴ抽選に当選することにより「前兆状態」に移行し、１６～３２ゲーム経過後に「ＡＴ中状態」に移行するよう構成してもよいし、そのように構成した場合には、前記所定の条件装置に当選することによってＡＴ抽選が実行され、当該ＡＴ抽選に当選しなかった場合には、「ガセ前兆状態」に移行し、１６～３２ゲーム経過後に「低確率状態」又は「高確率状態」に移行するよう構成してもよい。また、第６実施形態においては、遊技区間として「待機区間」が設けられており、「低確率状態」にてＢＢに当選し、当該ＢＢに基づくＡＴ抽選に当選した場合に「待機区間」となるよう構成されている。また、ＢＢ役以外の条件装置によってＡＴ抽選に当選し得るよう構成してもよく、例えば、「チェリー」に当選することによってＡＴ抽選が実行される遊技性とした場合に、ＢＢとチェリーが重複した「ＢＢ＋チェリー」に当選し、ＡＴ抽選に当選した場合には、「ＢＢ＋チェリー」の「ＢＢ」が入賞するまでのＢＢ内部中の状態を「待機区間」とするよう構成してもよい。このように、「待機区間」を設けることにより、「低確率状態」にてＢＢに当選、且つ、ＡＴ抽選に非当選である場合と、「低確率状態」にてＢＢに当選、且つ、ＡＴ抽選に当選している場合とのいずれの場合も、ＢＢの図柄組合せが揃うまで（有利区間表示器が点灯するまで）の期間においては、有利区間表示器ＹＨが消灯しているため、ＡＴ抽選に当選しているか否かを遊技者に期待させることで煽ることができる。尚、「待機区間」においても、有利区間表示器ＹＨを点灯させるよう構成してもよいし、有利区間表示器ＹＨが点灯する場合と消灯する場合のいずれも実行され得るよう構成してもよい（有利区間表示器ＹＨの点灯・消灯に基づいて副制御基板Ｓにて実行する演出を決定するよう構成してもよい）。また、「上乗せ特化状態」においてＢＢが当選した場合には、当該ＢＢ終了後に「上乗せ特化状態」が再開するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該ＢＢ中は「上乗せ特化状態」において当選したＢＢとして「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢとは異なるＡＴ上乗せ抽選を実行する（例えば、「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢよりもＡＴ上乗せ抽選に当選し易い、ＡＴゲーム数上乗せ１回あたりのゲーム数が相対的に多い）よう構成してもよい。また、「特化前兆状態」においてＢＢが当選した場合には、当該ＢＢ終了後に「上乗せ特化状態」に移行するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該ＢＢ中は「上乗せ特化状態」において当選したＢＢと同様にＡＴ上乗せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

【１２５４】

次に、図２０３は、第６実施形態における、図１９０のステップ３５００のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、第６実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の２つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ３５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ３５０２でＹｅｓの場合、ステップ３５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を、決定しているＡＴに関する状態及び現在の遊技の状況に基づいて決定し、ステップ３５３４に移行する。他方、ステップ３５０２でＮｏの場合、ステップ３５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る遊技区間は「待機区間」であるか否かを判定する。ステップ３５０６でＹｅｓの場合、ステップ３５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＢＢが作動したか否かを判定する。ステップ３５０８でＹｅｓの場合、ステップ３５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ３５３４に移行する。他方、ステップ３５０８でＮｏの場合、主制御基板ＭのＣＰＵ

Ｃ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を「待機区間」に決定し、ステップ３５３４に移行する。他方、ステップ３５０６でＮｏの場合、ステップ３５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る遊技区間は「転落待ち区間」であるか否かを判定する。ステップ３５１４でＹｅｓの場合、ステップ３５１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、転落再遊技（停止表示することにより「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行することとなる再遊技）が停止表示したか否かを判定する。ステップ３５１６でＹｅｓの場合、ステップ３５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に決定し、ステップ３５３４に移行する。このように、第６実施形態においては、「転落待ち区間」において転落再遊技が停止表示されて、最も滞在比率が高いＲＴ状態である「ＲＴ０」に移行した場合に、「通常区間」となるよう構成されているが、「転落待ち区間」にてＲＡＭ初期化を実行した場合には、転落再遊技が停止表示されなくとも、換言すると、最も滞在比率が高いＲＴ状態である「ＲＴ０」に移行することなく「通常区間」となるよう構成されている（ＲＴ状態は「ＲＴ３」となる）。このように、本例では、最も滞在比率が高いＲＴ状態である「ＲＴ０」を経由せずに「通常区間」になる場合がある。他方、ステップ３５１６でＮｏの場合、ステップ３５２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を「転落待ち区間」に決定し、ステップ３５３４に移行する。

【１２５５】

尚、「転落待ち区間」において、ＢＢ役に当選した場合には、ＢＢの実行終了後に「通常区間」とするよう構成してもよいし、ＢＢの実行終了後も「転落待ち区間」とするよう構成してもよい。尚、いずれの構成とした場合にも、当該ＢＢの実行中においては、ＡＴ抽選やＡＴゲーム数上乗せ抽選には当選しないよう構成することが好適である。

【１２５６】

また、ステップ３５１４でＮｏの場合、ステップ３５２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ３５２２でＹｅｓの場合、ステップ３５２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ＡＴカウンタ値が０となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも０となる）。他方、ステップ３５２２でＮｏの場合、ステップ３５２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ＡＴカウンタ値が０となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ３５２４でＹｅｓの場合、ステップ３５３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ３５３４に移行する。他方、ステップ３５２４でＮｏの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ３５２６に移行する。このように、第６実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」又は「転落待ち区間」に設定する場合には、ＡＴに関連する情報（ＡＴ継続ゲーム数、ＡＴ残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」又は「転落待ち区間」において再度「有利区間」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ３５２６の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするＡＴに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のＲＡＭクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のＲＡＭクリアによっては、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ３５２６の処理（有利区間終了時の処理）によっては、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のＲＡＭクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ３５２６の処理実行時）のクリア範囲は相違している。尚、設定変更時のＲＡＭクリアによって、「役物連続作動装置（ＢＢ）

に係る条件装置」や「ＲＴ状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに送信する。但し、副制御基板Ｓ側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「ＡＴ中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のＲＡＭクリアを実行した場合には、副制御基板Ｓ側における、「有利区間」であった旨や、「ＡＴ中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

【１２５７】

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

【１２５８】

次に、ステップ３５２７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、「有利区間」が終了した際のＲＴ状態は「ＲＴ１」であるか否かを判定する。ステップ３５２７でＹｅｓの場合、ステップ３５２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に設定し、ステップ３５２０に移行する。他方、ステップ３５２７でＮｏの場合、換言すると、「有利区間」が終了した際のＲＴ状態が「ＲＴ０」であった場合、ステップ３５２９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を「転落待ち区間」に設定し、ステップ３５２０に移行する。このように、第６実施形態においては、「有利区間」の終了条件を充足した際のＲＴ状態によって「通常区間」を設定するか「転落待ち区間」を設定するかが相違し得るよう構成されている。尚、ＢＢの内部当選中（「ＲＴ２」）に「有利区間」の終了条件を充足した場合や、ＢＢの実行中（「１種ＢＢ‐Ａ,Ｂ,Ｃ」）に「有利区間」が終了したについては図示していないが、「通常区間」に設定してもよいし「転落待ち区間」に設定してもよい。尚、ＢＢの内部当選中（「ＲＴ２」）に「有利区間」の終了条件を充足した場合に「転落待ち区間」に設定するよう構成した場合には、その後ＢＢが入賞した際に「通常区間」としてもよいし、ＢＢが終了した際に「通常区間」としてもよい（例えば、ＢＢ終了後に最も滞在比率の高いＲＴ状態である「ＲＴ０」となるよう構成した場合）し、ＢＢが終了した後に「ＲＴ０」となった際に「通常区間」としてもよい（例えば、ＢＢ終了後に「ＲＴ１」に移行し、その後所定の条件を充足することで最も滞在比率の高いＲＴ状態である「ＲＴ０」に移行するよう構成した場合）。次に、ステップ３５３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、「有利区間」が終了したため有利区間表示器ＹＨを消灯し、ステップ３５３４に移行する。尚、「有利区間」が終了して「通常区間」に設定する際に有利区間表示器ＹＨを消灯するよう構成されているが、詳細な消灯のタイミングは第６実施形態のタイミングには限定されず、例えば、「有利区間」が終了して「通常区間」となるゲームに係る遊技メダル投入時に有利区間表示器ＹＨを消灯するよう構成してもよい。換言すると、次遊技が開始可能となるスタートレバーＤ５０が操作される前に有利区間表示器ＹＨを消灯するように構成していれば良い。他方、ステップ３５１８でＹｅｓの場合、ステップ３５２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ３５２８に移行する。

【１２５９】

次に、ステップ３５３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲームにて新たに「有利区間」に設定することが決定した（「通常区間」から「有利区間」に設定することが決定した）か否かを判定する。ステップ３５３４でＹｅｓの場合、ステップ３５３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１に所定値をセットする。尚、当該有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１にセットする所定値は、すべての設定値において共通する固定の数値（本例では、１５００）となっている。次に、ステップ３５３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間表示器ＹＨを点灯し、次の処理（ステップ１２９３の処理）に移行する。尚、ステップ３５３４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１２９３の処理）に移行する。尚、第６実施形態においては、ステップ３５３８のタイミングにて有利区間表示器ＹＨの点灯処理を実行したが、有利区間表示器ＹＨの点灯タイミングはこれには限定されず、有利区間表示器ＹＨの点灯タイミングは新たに「有利区間」となる前のゲーム（「通常区間」のゲーム）におけるスタートレバーの操作タイミングから新たに「有利区間」となるゲームにおける遊技メダル投入可能となるタイミングまで（新たに「有利区間」となる前のゲームが再遊技に係るゲームであった場合には、新たに「有利区間」となるゲームにおけるスタートレバーの操作が有効となるタイミングまで）の期間にて適宜設定してもよい。

【１２６０】

尚、「有利区間」の継続ゲーム数が１５００ゲームに近い場合にＢＢが実行された場合を例示すると、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が５の場合（有利区間の継続ゲーム数が１４９５の場合）にＢＢが実行開始され、その後ＢＢの実行中に有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０（有利区間の継続ゲーム数が１５００）となった時点で、「通常区間」となる。即ち、「有利区間」の後に「転落待ち」区間とならずに「通常区間」となるよう構成してもよい。

【１２６１】

次に、図２０４は、第６実施形態におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。当該サブルーチンの処理は、ステップ１０４０又はステップ１１０４の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間（本例では、Ｔとしているが、例えば、２ｍｓ程度の時間が設定される）を周期として定期的に実行されるよう構成されている。

【１２６２】

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

【１２６３】

次に、ステップ１６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチＤ８０のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラ

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

【１２６４】

次に、ステップ１６２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ１６１８やステップ１６２０でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板Ｓに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第１リール停止受付タイミングに係るコマンド（第１停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第２リール停止受付タイミングに係るコマンド（第２停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第３リール停止受付タイミングに係るコマンド（第３停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、演出グループ番号に係るコマンド（スタートレバーＤ５０の操作直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、ＲＴ状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ＡＴに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ＡＴ残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される）、順押し指示コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、順押し回避コマンド（スタートレバー操

作直後に送信される）、逆押し指示コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、逆押し回避コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、フリーズ実行コマンド（主制御基板Ｍ側でフリーズ演出が実行される旨に関するコマンドであり、スタートレバー操作力後に送信される）、遊技区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ１６２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、外部端子信号（回胴式遊技機Ｐから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉ＤＵが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ１６２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＬＥＤ（７セグＬＥＤランプ、等）の出力データ（例えば、複数の７セグＬＥＤユニットのうち、所定の７セグＬＥＤユニットを点灯させ、７セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ１６２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＬＥＤの点灯態様（例えば、ＬＥＤの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ１６２８は実行されなくてもよい。次に、ステップ１６３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ソフト乱数管理処理（ソフトウエアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ１６３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ１６３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ１６３４でＹｅｓの場合、ステップ１６３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ１６３６でＹｅｓの場合、ステップ１６３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ１６０２の処理）に移行する。他方、ステップ１６３４又はステップ１６３６でＮｏの場合には、ステップ１６４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【１２６５】

次に、図２０５は、図２０４におけるステップ１９００のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ１９０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ１９０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、ＲＡＭ領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１９０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位１バイト、或いは、その補数となるもの）をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ１９１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの書き込みを禁止し、ステップ１９１４に移行する。次に、ステップ１９１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【１２６６】

次に、図２０６は、本例に係る回胴式遊技機の押し順表示のイメージ図の一例を示したものである。図上の表は、実行される押し順ナビが示すリール停止順と指示番号（押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Ｍが決定し、副制御基板Ｓに送信される）との対応を示す表である。例えば、押し順として、「中→右→左」を報知する場合の指

示番号は、「Ａ５」であることを示している。次に、図中左側は、押し順が「左→中→右」である場合（対応する指示番号は、「Ａ１」）の押し順表示装置Ｄ２７０、有利区間表示器ＹＨ、及び演出表示装置Ｓ４０に表示されるイメージを図示している。ここで、本例の押し順表示装置Ｄ２７０は、７セグメントの表示方式であり、払出数表示装置を兼ねている。また、メダルの払出が実行された場合に、当該払い出されたメダルの枚数は押し順表示装置Ｄ２７０にて２桁の数字で表示される。ここで、押し順ナビを実行する際にも、押し順表示装置Ｄ２７０の表示を２桁の数値で表示してしまうと、押し順表示装置Ｄ２７０における表示が、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかが判別困難になってしまう。そのため、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかの区別がつくように、押し順表示装置Ｄ２７０には、「＝１」のように左側の桁には「＝」を表示するよう構成することにより、押し順表示装置Ｄ２７０の表示が２桁の数値であった場合にはメダルの払出枚数の表示であり、押し順表示装置Ｄ２７０の表示として左側が「＝」、右側が数字であった場合には押し順ナビの表示であると判別可能に構成し、遊技者の誤認を防ぐことができるように構成している。更に、押し順表示装置Ｄ２７０の右下部に備えられた、有利区間表示器ＹＨにおいて、現在の遊技区間が、「有利区間」であることを示すランプが点灯している。同時に当該「有利区間」（又は、「ＡＴ中状態」）の残りゲーム数を示す「残り４０ゲーム」の表示が演出表示装置Ｓ４０上にて表示されている。また、図中右側が、押し順が「中→左→右」である場合（対応する指示番号は「Ａ３」）の押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０に表示されるイメージを図示している。加えて、現在の遊技区間が「有利区間」であるため、有利区間表示器ＹＨが点灯し、当該「有利区間」の残りゲーム数を示す「残り２５ゲーム」の表示が演出表示装置Ｓ４０上にて表示されている。尚、押し順あり役(リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、メダルの払出を伴う条件装置であり、例えば、ベル)と押し順あり再遊技役(リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、再遊技役に係る条件装置)の指示番号のセグメント表示を異なるものとしてもよいし、押し順表示装置Ｄ２７０の表示方式は７セグメントに限定されるものではなく、例えば、ＬＥＤ表示器を用いて、指示番号に対応する点灯パターンに従い、複数のＬＥＤを点灯させることで、指示を行うように構成してもよい。尚、クレジット数表示装置Ｄ２００の右下部に、有利区間表示器ＹＨを備える構成としてもよい。この場合の有利区間表示器ＹＨを点灯させるタイミングは、精算ボタンＤ６０の操作が有効となるまで、であることが好ましい。遊技者が遊技をやめる際は、クレジット数表示装置Ｄ２００を視認してメダルが残っていないかを確認することになる。そして、メダルが残っていれば、精算ボタンＤ６０が操作される。即ち、精算ボタンＤ６０が有効となるまでに点灯させることで、次遊技から「有利区間」であるのに、誤って遊技をやめてしまうことを防止することができる、というユーザフレンドリーな遊技機とすることができる。

【１２６７】

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

ことが好ましい。
【１２６８】
　また、「有利区間」の残りゲーム数を示す演出表示装置Ｓ４０上の表示については、例えば、「ＡＴ前兆状態」や「ＡＴ準備中」においては、当該「有利区間」の残りゲーム数を表示しない構成（遊技者にとって相対的に低利益な状態において、「有利区間」の残りゲーム数が減算されていくという、遊技者にとっての不利益を報知しない）としてもよい。但し、このように構成した場合であっても、区間表示器は点灯させ、遊技者に「有利区間」中である旨を報知することが好適である。同時に、区間表示器は、主制御基板Ｍ側が制御するよう構成すると共に、当該表示が、遊技者にとって視認容易な位置に区間表示器を設置するよう構成することが好ましい。
【１２６９】
　次に、図２０７～図２２０を参照して、副制御基板Ｓ側で実行される制御処理を説明する。
【１２７０】
＜サブ側プログラム開始処理＞
　はじめに、図２０７は、サブ側プログラム開始処理を示すサブルーチンである。このサブ側プログラム開始処理は、電源が投入されたことにより呼び出されて実行される。
【１２７１】
　まず、ステップ２００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、割り込みを禁止する。次に、ステップ２００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＣＰＵやＲＡＭの初期化、チェックサムの算出等の各種の初期化処理を実行する。
【１２７２】
　次に、ステップ２００８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、電源投入時に算出したチェックサム値と、電源断時に算出して記憶しているチェックサム値とが一致するか否かを判断する。ステップ２００８でＹｅｓの場合、換言すると、ステップ２００８の判断処理で、双方のチェックサム値が一致すると判別した場合には、ステップ２０１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する１コマンド処理の実行中に電源断が発生した状態から復帰した状態であるか否か、すなわち、完全復帰した状態であるか否かを判断する。
【１２７３】
　ステップ２０１０でＹｅｓの場合、換言すると、完全復帰であると判別した場合には、ステップ２０１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、割り込みを許可し、電源断が発生したときに実行をしていた１コマンド処理に処理を戻す。
【１２７４】
　一方、ステップ２００８でＮｏの場合、換言すると、前述したステップ２００８の判断処理で、双方のチェックサム値が一致しないと判別した場合には、ステップ２０１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＲＡＭクリアを実行する。尚、ステップ２０１４の処理を実行した後、又は、ステップ２０１０でＮｏの場合には、処理をサブメインループ処理に移行させる。
【１２７５】
＜サブメインループ処理＞
　次に、図２０８は、サブメインループ処理を示すサブルーチンである。サブメインループ処理は、図２０７に示すサブ側プログラム開始処理が実行された後に、呼び出されて実行される。
【１２７６】
　まず、ステップ２１０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ウォッチドッグタイマをクリアする。次に、ステップ２１０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ウォッチドッグタイマの作動を開始する。次に、ステップ２１０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、割り込みを許可する。次に、ステップ２１０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、コマンド受信処理を実行する。このコマンド受信処理は、主制御基板Ｍから送信された各種のコマンドを受信する処理である。

【１２７７】
次に、ステップ２２５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、１コマンド処理を実行する。この１コマンド処理は、主制御手段１００からの制御コマンドに基づいて実行される処理である。具体的な処理は後述する。ステップ２１１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定時間、例えば１６ｍｓが経過したか否かを判断し、経過していないと判別したときには、ステップ２２５０に処理を戻す。一方、所定時間が経過していると判別したときには、ステップ２１０２に処理を戻す。なお、所定時間は、１６ｍｓに限られず、処理に応じて適宜に変更することができる。
【１２７８】
＜サブ側電源断処理＞
次に、図２０９は、副制御基板Ｓ側で実行されるサブ側電源断処理を示すサブルーチンである。サブ側電源断処理は、副制御基板Ｓが電源断を検知したことにより開始される処理である。
【１２７９】
まず、ステップ２２０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ウォッチドッグタイマを停止する。ステップ２２０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ側プログラム開始処理の実行中であるか否かを判断する。ステップ２２０４でＹｅｓの場合にはステップ２２１０に移行する。他方、ステップ２２０４でＮｏの場合、ステップ２２０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、チェックサムを算出する。次に、ステップ２２０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、各種データ（チェックサムの算出結果や、実行していたプログラムの番地等）を退避させ、ステップ２２１０に移行する。
【１２８０】
次に、ステップ２２１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、５００ｍｓが経過したか否かを判定する。ここで、５００ｍｓが経過していると判別したときには、電源断処理を終了する。他方、ステップ２２１０でＮｏの場合、ステップ２２１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、電源が復帰したか否かを判定する。ステップ２２１２でＹｅｓの場合、ステップ２２１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、瞬断発生回数を更新する。次に、ステップ２２１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ウォッチドッグタイマの作動を開始し、電源断時に実行していた処理に戻す。尚、ステップ２２１２の判断処理で、電源が復帰していないと判別した場合には、前述したステップ２２１０に処理を戻す。
【１２８１】
＜１コマンド処理＞
次に、図２１０は、図２０８のステップ２２５０の処理で呼び出されて実行される１コマンド処理を示すサブルーチンである。
【１２８２】
まず、ステップ２２５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、スタートレバーの操作タイミングではないか否かを判断する。ステップ２３００でＹｅｓの場合、換言すると、スタートレバーの操作タイミングであると判別したときには、ステップ２３００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するスタートレバー操作時処理のサブルーチンを呼び出して実行する。次に、ステップ２８００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する演出内容決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行する。
【１２８３】
次に、ステップ２２５２でＹｅｓの場合、換言すると、スタートレバーの操作タイミングでない場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２２５４で、第１リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ２２５４でＮｏの場合、換言すると、第１リール停止受付タイミングである場合には、ステップ２５００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する第１回胴停止受付時処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【１２８４】

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

【１２８５】

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

【１２８６】

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

【１２８７】

＜スタートレバー操作時処理＞

次に、図２１１は、図２１０のステップ２３００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時処理を示すサブルーチンである。

【１２８８】

まず、ステップ２３０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態であるか否かを判定する。ステップ２３０２でＹｅｓの場合、換言すれば、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である場合には、ステップ２３５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するスタートレバー操作時ＡＴ中処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【１２８９】

次に、ステップ２３０２でＮｏの場合、換言すれば、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態でない場合には、ステップ２３０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ２３０４でＹｅｓの場合、換言すれば、ＡＴに関する状態が特化前兆状態である場合には、ステップ２４００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するスタートレバー操作時特化前兆処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【１２９０】

次に、ステップ２３０４でＮｏの場合、換言すれば、ＡＴに関する状態が「特化前兆状態」でない場合には、ステップ２３０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ２３０６でＹｅｓの場合、換言すれば、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」である場合には、ステップ２４５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するスタートレバー操作時上乗せ特化処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【１２９１】

次に、ステップ２３０６でＮｏの場合、換言すれば、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」でない場合には、ステップ２３０７で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態は「有利ＢＢ内部中遊技」であるか否かを判定する。ステップ２３０７でＹｅｓの

場合、換言すると、ＡＴに関する状態は「有利ＢＢ内部中遊技」である場合には、ステップ２７００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、スタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【１２９２】

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

【１２９３】

ステップ２３１２でＹｅｓの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ２３１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。このように、第６実施形態においては、「ＲＴ１」且つ「ＡＴ中状態」である状況からゲーム数が経過してＡＴカウンタ値が０となることにより「ＲＴ１」且つ「低確率状態」に移行した場合に（再遊技０４が停止表示される前に）、逆押し白７揃いリプレイ又は順押し黒７揃いリプレイに当選した場合には、ＡＴゲーム数上乗せが発生しないため、白セブン又は黒セブンが一直線とならない押し順がナビされるよう構成されている。また、「ＲＴ１」且つ「ＡＴ中状態」である状況からゲーム数が経過してＡＴカウンタ値が０となることにより「ＲＴ１」且つ「低確率状態」に移行した場合には、まだ「有利区間」とし、押し順ベルは押し順ナビは発生するが、押し順再遊技は押し順ナビが発生しないよう構成してもよい。

【１２９４】

副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２３０８でＮｏの場合、ステップ２３１０でＮｏの場合、ステップ２３１２でＮｏの場合には、ステップ２３１６で、ＡＴに関する状態に基づき演出画像及び背景画像を表示し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【１２９５】

＜スタートレバー操作時ＡＴ中処理＞

次に、図２１２は、図２１１のステップ２３５０の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時ＡＴ中処理を示すサブルーチンである。

【１２９６】

まず、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２３５２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２３５４で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ２３５６で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態においては、主制御基板Ｍが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態（遊技区間が「通常区間」、「転落待ち区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマン

ドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Ｍは、押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態であっても押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。例えば、押し順ベル実行時の押し順ナビ表示と押し順再遊技の押し順ナビ表示とを同一の表示態様グループ（例えば、数字にて押し順を報知し、且つ、数字に係る表示色が同一）にて表示するように構成した場合に適用することができる。また、そのように構成した場合には、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビ実行時に、押し順ナビ表示とは異なる演出用画像（例えば、キャラクタ画像）を表示するよう構成し、押し順ベルに係る押し順ナビ実行時と押し順再遊技に係る押し順ナビ実行時とで異なる演出用画像を表示するよう構成してもよい。

【１２９７】

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

【１２９８】

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

【１２９９】

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

【１３００】

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

【１３０１】

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

【１３０２】

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

【１３０３】

次に、ステップ２３７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ残りゲーム数が１０ゲ

ーム以下であるか否かを判定する。ステップ２３７２でＹｅｓの場合、換言すれば、ＡＴ残りゲーム数が１０ゲーム以下である場合には、ステップＳ２３７４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ｂ（後述する表示態様Ａよりも目立たない表示態様）で演出表示装置Ｓ４０に表示する。

【１３０４】

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

【１３０５】

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

【１３０６】

副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２３８０で、Ｎｏの場合、又はステップ２３８２の処理実行した場合には、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【１３０７】

ステップ２３７２でＮｏの場合、換言すれば、ＡＴ残りゲーム数が１１ゲーム以上である場合には、ステップＳ２３８４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ａ（前述した表示態様Ｂよりも目立つ表示態様）で演出表示装置Ｓ４０に表示する。

【１３０８】

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

【１３０９】

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

【１３１０】

副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２３９０で、Ｎｏの場合、又はステップ２３９２の処理実行した場合には、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。このように、ＡＴ残りゲーム数が少ない場合、換言するとＡＴ残りゲーム数の表示を表示態様Ａよりも目立つ表示態様である表示態様Ｂにて表示している場合には、順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信しても矢印の画像と共に「７を狙え！」と表示する演出を実行せず、白セブン及び黒セブンが無効ラインに停止表示しない押し順である中リールを第１停止リールとする押し順ナビを実行するよう構成した。このように構成することにより、ＡＴ残りゲーム数が少ない状況において、ＡＴ残りゲーム数が少ないことを遊技者に対して煽る表示態様である表示態様ＢにてＡＴ残りゲーム数を表示している場合には、矢印の画像や「７を狙え！」の表示によって当該表示態様ＢのＡＴ残りゲーム数の表示の視認性を妨げないよう構成することができる。同様に、演出表示装置Ｓ４０に表示されてい

るＡＴ残りゲーム数が少ない状況にて「ＡＴ中状態」（押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態）が継続するか否かを煽る連続演出（例えば、バトル演出）を実行するよう構成した場合にも、バトル演出の実行中は矢印の画像や「７を狙え！」が表示されないよう構成することで、バトル演出の視認性を妨げないよう構成することができる。また、このように構成することにより、演出表示装置Ｓ４０におけるＡＴ残りゲーム数が０となり且つバトル演出に敗北して「ＡＴ中状態」が終了する旨が表示された場合にも、当該バトル演出中に順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信していた場合には、「ＡＴ中状態」が終了する旨が表示された以降のベットボタンＤ２２０の操作タイミング等にて順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドに基づく（順押し黒７リプレイ又は逆押し白７リプレイの当選に基づく）ＡＴ上乗せゲーム数を報知する、即ち、ＡＴ上乗せ抽選に当選したゲームではＡＴゲーム数が上乗せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ＡＴゲーム数が上乗せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

【１３１１】

＜スタートレバー操作時特化前兆処理＞

次に、図２１３は、図２１１のステップ２４００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時特化前兆処理を示すサブルーチンである。

【１３１２】

まず、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４０２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２４０４で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ２４０６で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態においては、主制御基板Ｍが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Ｍは、押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態であっても押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【１３１３】

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

【１３１４】

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

【１３１５】

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

【１３１６】
ステップ２４１２でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ２４１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の３択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、押し順は、３択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２又は右停止ボタンＤ４３のいずれかに対応させる情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンＤ４１である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より左下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンＤ４２である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンＤ４３である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より右下側に数字の「１」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、演出表示装置Ｓ４０における停止すべきリールに対応する停止ボタンＤ４０に近い位置に押し順の情報が表示される。
【１３１７】
次に、ステップ２４１２でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ２４１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判断する。ステップ２４１６でＹｅｓの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。
【１３１８】
次に、ステップ２４１６でＮｏの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ２４２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判断する。ステップ２４２０でＹｅｓの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。
【１３１９】
次に、ステップ２４２０でＮｏの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ２４２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、回避コマンドを受信したか否かを判断する。ステップ２４２４でＹｅｓの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ２４２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第２の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。
【１３２０】
次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４１０、２４１４、２４１８、２４２２、２４２６の処理を実行した場合、又は、ステップ２４２４でＮｏの場合には、ステップ２４２８で、ＡＴ中背景画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、ステップＳ２４３０で、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ａで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。
【１３２１】
＜スタートレバー操作時上乗せ特化処理＞
次に、図２１４は、図２１１のステップ２４５０の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。
【１３２２】
まず、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４５２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２４５４で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ２４５６で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態においては、主制御基板Ｍが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、「低確率状態」等の押し

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

【１３２３】

次に、ステップ２４５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞‐Ａ１～入賞‐Ａ６のいずれかとなっている。

【１３２４】

ステップ２４５８でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ２４６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの６択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第２の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞‐Ａ４に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第１の数字表示態様グループ及び第２の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第１の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第２の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

【１３２５】

次に、前述したステップ２４５８でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ２４６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技‐Ａ、再遊技‐Ｄ１～Ｄ３のいずれかとなっている。

【１３２６】

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

【１３２７】

次に、前述したステップ２４６２でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ２４６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４６６でＹｅｓの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。すなわち、押し順は、順押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３であり、左から右に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

【１３２８】
次に、前述したステップ２４６６でＮｏの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ２４７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４７０でＹｅｓの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押しナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。すなわち、押し順は、逆押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、右停止ボタンＤ４３、中停止ボタンＤ４２及び左停止ボタンＤ４１であり、右から左に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

【１３２９】
次に、前述したステップ２４７０でＮｏの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ２４７４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４７４でＹｅｓの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ２４７６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、回避コマンドは、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとの双方のコマンドを総称する。したがって、順押し回避コマンドを受信した場合でも、逆押し回避コマンドを受信した場合でも、ステップ２４７６の処理が実行される。例えば、順押し回避コマンドを受信した場合には、順押し「左→中→右」を回避するために、演出表示装置Ｓ４０の中央より右下側に数字の「１」を表示して、第一停止ボタンが右停止ボタンＤ４３であるかのような情報を、押し順ナビ表示として表示する。

【１３３０】
次に、前述したステップ２４７４でＮｏの場合、換言すれば、回避コマンドを受信していない場合には、ステップ２４７８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示はしない。

【１３３１】
次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、前述したステップ２４６０、２４６４、２４６８、２４７２、２４７６又は２４７８の処理を実行した場合には、ステップ２４８０で、ＡＴ中背景画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、ステップＳ２４８２で、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ａで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【１３３２】
＜スタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理＞
次に、図２１５は、図２１１のステップ２７００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【１３３３】
まず、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２７０２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２７０４で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ２７０６で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態においては、主制御基板Ｍが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Ｍは、押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態であっても押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【１３３４】
次に、ステップ２７０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、有利ＢＢ内部中遊技に移行

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

【１３３５】

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

【１３３６】

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

【１３３７】

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

【１３３８】

次に、前述したステップ２７１４でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ２７１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、７リプレイに関するコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し指示コマンドと逆押し指示コマンドと順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して７リプレイコマンドと称する。ステップ２７１８でＹｅｓの場合、換言すれば、７リプレイに関するコマンドを受信した場合には、ステップ２７２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。

【１３３９】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、前述したステップ２７１２、２７１６、２７２０の処理を実行した場合、又はステップ２７１８でＮｏの場合には、ステップ２７２２で、ＡＴ中背景画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、ステップＳ２７２４で、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ａで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２８００の処理）に

移行させる。
【１３４０】
ステップ２７０８でＮｏの場合、換言すれば、有利ＢＢ内部中遊技に移行してから所定ゲーム（５ゲーム）が経過した場合には、ステップ２７２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０にて、ＢＢに当選していることを報知し（この処理では、押し順ナビは表示しない）、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【１３４１】
＜演出内容決定処理＞
次に、図２１６は、図２１０のステップ２８００の処理で呼び出されて実行される演出内容決定処理を示すサブルーチンである。
【１３４２】
まず、ステップ２８０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から特定フリーズ実行コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２８０２でＹｅｓの場合、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特定フリーズ連動演出（副制御基板Ｓ側で制御される演出表示装置Ｓ４０にて実行される演出であり、主制御基板Ｍ側で実行される特定のフリーズ演出と連動して実行される）をセットし、ステップ２８０４に移行する。ここで、第６実施形態においては、特定フリーズ連動演出が実行された場合には、主制御基板Ｍ側で特定のフリーズ演出が実行されているため、遊技者はＡＴ中状態への移行権利の獲得（ＡＴ抽選に当選）とＢＢの当選とのいずれもが確定的となる、即ち、高確率状態にてＢＢに当選したことが確定的となる旨を認識することとなる。このように、第６実施形態における特定のフリーズ演出（及び特定フリーズ連動演出）は、高確率状態においてのみ実行され得る。尚、ステップ２８０２でＮｏの場合にも、ステップ２８０６に移行する。次に、ステップ２８０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置はレア役であるか否かを判定する。ここで、本例においては、チェリー、スイカＡ、スイカＢをレア役となっている。尚、レア役の構成は本例のものには限定されず、（１）ＢＢ役と重複し得る役、（２）ＡＴ抽選を実行し得る役、（３）ＡＴゲーム数上乗せ抽選を実行し得る役、（４）当選確率が相対的に低い役（ＢＢ役も含む）、等をレア役と称するよう構成してもよい。尚、前述したように、主制御基板Ｍ側にて複数種類のフリーズ演出を実行し得るよう構成した場合には、実行されるフリーズ演出の種類に応じて副制御基板Ｓ側で実行されるフリーズ連動演出の演出態様を相違させるよう構成してもよい。
【１３４３】
ステップ２８０６でＹｅｓの場合、ステップ２８０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の遊技区間及びＡＴに関する状態に基づき、レア役時演出内容決定テーブルを参照して、当該ゲームにおける演出内容を決定し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行する。他方、ステップ２８０６でＮｏの場合、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の遊技区間及びＡＴに関する状態と、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報及びボーナス当選情報、又は、当該ゲームに係る演出グループ番号とに基づき、当該ゲームにおける演出内容を決定し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行する。
【１３４４】
次に、図２１７は、第６実施形態に係る、レア役時演出内容決定テーブルの一例である。同図に示されるように、レア役に当選したゲームにて実行される演出は、現在の遊技区間とＡＴに関する状態に基づいて決定されるよう構成されている。尚、図２１７のレア役時演出内容決定テーブルは、チェリー、スイカＡ、スイカＢのうち何れかが決定されたときに選択される確率を示すテーブルであっても良いし、チェリー、スイカＡ、スイカＢのうちの一つの当選役（当選番号）が決定されたとき（例えば、チェリーが当選したとき）に選択される確率を示すテーブルであっても良い。尚、以下では、チェリー、スイカＡ、スイカＢのうち、何れかが当選したときを例に挙げてその際に選択される演出について説明する。
【１３４５】
遊技区間が「通常区間」である場合には、色告知、カットイン演出、バトル演出、ザコ

キャラ撃破演出の４種類の演出が実行され得るよう構成されており、図示されている置数振分に基づいて実行する演出を決定する。色告知とは、スタートレバー操作時に演出表示装置Ｓ４０全体に当選したレア役に対応する色が表示される演出であり、チェリー当選時には赤、スイカＡ又はスイカＢ当選時には緑色に表示される。尚、スイカＡ当選時とスイカＢ当選時とで表示される色を相違させてもよく、例えば、スイカＡ当選時には黄緑色、スイカＢ当選時には深緑色に表示することにより、スタートレバー操作時にレア役に当選した旨のみではなく、チェリー、スイカＡ、スイカＢのいずれのレア役に当選したことも認識できるよう構成することができる。カットイン演出とは、スタートレバー操作時に演出表示装置Ｓ４０の一部にキャラクタの顔がアップになる等のカットイン表示が表示される演出であり、当該カットイン演出が表示されることにより、当該ゲームにてレア役に当選している期待度が高いことを示唆するが、カットイン演出が実行された場合であっても当該ゲームにてレア役ではなく再遊技や共通ベルに当選している場合も存在している。バトル演出は、当該ゲームにてボスキャラに遭遇して、次ゲーム以降の複数ゲームに亘ってボスキャラとのバトル演出が実行される等の演出態様となっており、スタートレバー操作時にはバトル演出が実行されるか否かは報知せずに、第１停止～第３停止時にボスキャラが登場することによって、遊技者は当該ゲームに係る演出がバトル演出であった旨を認識することとなる。尚、バトル演出はレア役ではない場合にも実行され得るよう構成されており、レア役ではない場合にバトル演出が実行された場合には、当該ゲームにてＢＢ役に当選している期待度が相対的に高いよう構成してもよい（例えば、「通常リプレイ＋ＢＢ役」を設けて通常リプレイが停止表示し且つバトル演出が実行された場合には、ＢＢ役と重複していない通常リプレイではなくＢＢ役と重複している通常リプレイである期待度が高いよう構成してもよい）。ザコキャラ撃破演出は、スタートレバー操作時にザコキャラが登場し、第１～第３停止時に主人公がザコキャラを撃破し、その際に色やザコキャラのセリフにより当該ゲームにて当選している役を示唆する演出であり、「スイカ！」、「チェリー！」等の当選役を示唆する演出態様としてもよいし、「チャンス！」、「ゲキアツ！！」等のＢＢ役に当選している期待度やＡＴ抽選に当選している期待度を示唆するような演出態様としてもよい。このように、「通常区間」においてレア役に当選した場合には、スタートレバー操作時にレア役に当選していることが確定的となる演出とスタートレバー操作時にはレア役に当選しているか否かが判断し難い演出や、レア役以外の小役当選時にも実行され得る演出等が実行されることとなる。

【１３４６】

遊技区間が「待機区間」である場合には、色告知のみが実行され得るよう構成されており、図示されている置数振分に基づいて実行する演出を決定する。このように、「待機区間」においては、ＢＢ役に当選し、ＢＢ役を入賞させることを待機している状況であり、且つ、ＡＴゲーム数上乗せ抽選を実行しないため、レア役をスターとレバー操作時に完全告知して、入賞による遊技メダルの獲得を用意にさせ且つレア役に対する過度な期待感を抱かないように構成されている。

【１３４７】

遊技区間が「転落待ち区間」である場合には、色告知、カットイン演出、バトル演出、ザコキャラ撃破演出の４種類の演出が実行され得るよう構成されており、図示されている置数振分に基づいて実行する演出を決定する。「通常区間」と同様に４種類の演出が実行され得るよう構成されているが、置数の振分は異なっており、「転落待ち区間」である場合には「通常区間」である場合よりも、色告知が実行され易いよう構成されている。これは、「通常区間」である場合には、レア役に当選することにより、「高確率状態」に移行する等現在よりも遊技な遊技状態に移行することを遊技者が期待していることに対して、「転落待ち区間」である場合には、「通常区間」となるまでは、ＡＴに関する抽選（ＡＴ抽選、ＡＴゲーム数上乗せ抽選、等）を実行しないため、「待機区間」と同様にスタートレバーの操作時にレア役に当選した旨を報知し易いよう構成されている。一方、「転落待ち区間」となった時点で「ＡＴ中状態」は終了しており、遊技者はＡＲＴは終了した（押し順ナビが発生する有利な状態は終了した）と認識しているため、「転落待ち区間」と「

通常区間」とはいずれも演出の見た目上はさほど相違しないよう構成し、違和感なく遊技を進行させることが好適である。このような趣旨により、「転落待ち区間」は「待機区間」とは異なり、「通常区間」で実行される、カットイン演出、バトル演出、ザコキャラ撃破演出も実行され得るよう構成されている。

【１３４８】

遊技区間が「有利区間」であり、且つ、ＡＴに関する状態が「高確率状態」（等の押し順ナビが発生しない状態）である場合には、色告知、カットイン演出、バトル演出、ザコキャラ撃破演出の４種類の演出が実行され得るよう構成されており、図示されている置数振分に基づいて実行する演出を決定する。遊技区間が「有利区間」であり、且つ、ＡＴに関する状態が「高確率状態」である場合は、「通常区間」である場合と同様の演出が実行されることとなるが、置数の振分が相違している。このように構成することによって、「通常区間」にてＢＢ役に当選した場合にはＡＴ抽選に当選しない一方、「有利区間」にてＢＢ役に当選した場合にはＡＴ抽選に当選し得るために、演出の種類によるＡＴ抽選への当選期待度を相違させることができる。図示しているように、第６実施形態においては、レア役当選時の演出としてＡＴ抽選の当選期待度はバトル演出が実行された場合が最も高くなっている。

【１３４９】

遊技区間が「有利区間」であり、且つ、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」（等の押し順ナビが発生する状態）である場合には、色告知、カットイン演出、ボタン演出、セリフ演出の４種類の演出が実行され得るよう構成されており、図示されている置数振分に基づいて実行する演出を決定する。ボタン演出は、サブ入力ボタンを操作することによってＡＴゲーム数上乗せ抽選の当選期待度を示唆する演出であり、セリフ演出はセリフの種類、セリフが表示される枠の色、セリフの色、等により、ＡＴゲーム数上乗せ抽選の当選期待度を示唆する演出である。このように、押し順ナビが発生する遊技状態においては押し順ナビが発生しない遊技状態とは異なる演出が実行され得ることとなる。

【１３５０】

尚、同図における演出態様はあくまで一部を抜粋したものであり、図示していない遊技状態においても、様々な演出が実行されるよう構成されている。また実行され得る演出の種類な置数の振分等もあくまで一例であり、適宜変更しても問題ない。

【１３５１】

＜第１回胴停止受付時処理＞

次に、図２１８は、図２１０のステップ２５００の処理で呼び出されて実行される第１回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【１３５２】

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

【１３５３】

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

【１３５４】

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

テップ２１１０の処理）に移行させる。
【１３５５】
ステップ２５０８でＮｏの場合、換言すれば、７リプレイに係る押し順ナビの表示中でない場合には、ステップ２５１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示を全て消去し、押し順失敗演出を実行し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【１３５６】
＜第２回胴停止受付時処理＞
次に、図２１９は、図２１０のステップ２５５０の処理で呼び出されて実行される第２回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。
【１３５７】
次に、ステップ２５５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ２５５２でＹｅｓの場合、換言すると、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ２５５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ステップ２５５４でＹｅｓの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ２５５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第２停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。
【１３５８】
次に、ステップ２５５６でＹｅｓの場合、換言すると、第２停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ２５５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示における第２停止に係る表示を消去し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【１３５９】
次に、ステップ２５５６でＮｏの場合、換言すると、第２停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ２５６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示をすべて消去し、押し順失敗演出を実行し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【１３６０】
次に、ステップ２５５２でＮｏの場合、換言すると、押し順ナビが表示中でない場合、又は、ステップ２５５４でＮｏの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルでない場合には、直ちに、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【１３６１】
＜第３回胴停止受付時処理＞
次に、図２２０は、図２１０のステップ２６００の処理で呼び出されて実行される第３回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。
【１３６２】
次に、ステップ２６０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ２６０２でＹｅｓの場合、換言すると、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ２６０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ステップ２６０４でＹｅｓの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ２６０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第３停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。
【１３６３】
次に、ステップ２６０６でＹｅｓの場合、換言すると、第３停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ２６０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順成功演出として演出表示装置Ｓ４０にて「ＧＥＴ！」を表示する。他方、ステップ２６０６でＮｏの場合、換言すると、第３停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ２６１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順

成功演出の「ＧＥＴ！」を表示しない。

【１３６４】

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

【１３６５】

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

【１３６６】

なお、上乗せ特化状態における共通ベルは、押し順ナビに従って停止させた場合であっても、ＡＴ上乗せゲーム数に関する表示をしない（共通ベルではＡＴ上乗せ抽選をしていない）。

【１３６７】

次に、図２２１は、第６実施形態に係る、ＡＴ中演出実行イメージ図１である。まず、同図左は、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である状況下、演出表示装置Ｓ４０にて、昼背景が表示されており、条件装置として「入賞‐Ａ１」（押し順ベル）が当選し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が円状の図形内に数字（第１の数字表示態様グループ）にて表示されている。また、同図中央は、ＡＴに関する状態が「特化前兆状態」である状況下、演出表示装置Ｓ４０にて、昼背景が表示されており、条件装置として「入賞‐Ａ１」（押し順ベル）が当選し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が星形状の図形内に数字（第２の数字表示態様グループ）にて表示されている。また、同図右は、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」である状況下、演出表示装置Ｓ４０にて、夜背景が表示されており、条件装置として「入賞‐Ａ１」（押し順ベル）が当選し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が円状の図形内に数字（第１の数字表示態様グループ）として表示されている。このように、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合と「上乗せ特化状態」である場合とでは、背景演出は相違しているが、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビの表示態様グループは同一となっている。また、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合と「特化前兆状態」である場合とでは、背景演出は同一であるが、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビの表示態様グループは相違している。尚、同図においては、「左→中→右」の押し順ナビを一例として図示したが、その他の押し順ナビを表示する際にも同様の構成となっている。また、第６実施形態においては、「特化前兆状態」と「上乗せ特化状態」とではＡＴ残りゲーム数がゲームの実行によって減算されないよう

構成されている。

【１３６８】

次に、図２２２は、第６実施形態に係る、ＡＴ中演出実行イメージ図２である。まず、同図上段左において、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である状況において、押し順ベル役である「入賞‐Ａ１」に当選し、演出表示装置Ｓ４０にて、円状の図形内部に描かれた数字（第１の数字表示態様グループ）により、停止ボタンＤ４０を「左→中→右」の順に操作する旨の押し順ナビ表示がされ、同時に押し順表示装置Ｄ２７０に、「左→中→右」の停止ボタンＤ４０の押し順に対応する表示である「＝１」の表示がされている。遊技者により、第１停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである左停止ボタンＤ４１の操作がされると、第２停止として、中停止ボタンＤ４２の操作を促す表示がされる（演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビ表示における「２」の表示が大きくなる）。次に、第２停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである中停止ボタンＤ４２の操作がされると、第３停止として、右停止ボタンＤ４３の操作を促す表示がされる（演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビ表示における「３」の表示が大きくなる）。次に、右停止ボタンＤ４３の操作がされると、全ての停止ボタンＤ４０の操作が押し順ナビ通りに実行され、最大払出枚数である１１枚の払出となるベルが入賞することにより、１１枚の遊技メダルの払出が実行されると共に、演出表示装置Ｓ４０には「ＧＥＴ！！」との表示がされる。

【１３６９】

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

するまで、（２）正解の押し順とは異なる停止ボタンを操作するまで、（３）正解の押し順とは異なる停止ボタンを操作し当該停止ボタンに係るリールが停止するまで、（４）次ゲームに係るベットボタンが操作されるまで、（５）次ゲームに係るスタートレバーが操作されるまで、表示するよう構成してもよい。

【１３７０】

次に、図２２３は、第６実施形態に係る、ＡＴ中演出実行イメージ図１７５である。まず、同図左において、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」であり、且つ、ＲＴに関する状態が「ＲＴ１」である状況下、順押し黒７揃いリプレイである「再遊技‐Ｃ」に当選し且つＡＴゲーム数上乗せ抽選に当選（１／２で当選する）し、演出表示装置Ｓ４０にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃い得る押し順である「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「７を狙え！！」のメッセージが表示される。尚、押し順表示装置Ｄ２７０は非表示（押し順ナビは表示されていない）となっている。このとき、同時に図１の装飾ランプユニットＤ１５０を利用して左から右にウェーブするような発光態様（例えば、左の装飾ランプは下から上に向かって流れるように点滅を行い、それに続くように、右の装飾ランプは上から下に向かって流れるように点滅を行うことで、左→右の流れを示唆することが可能。）を行うことで「左→中→右」を示唆等、装飾ランプユニットＤ１５０にて押し順ナビを実行してもよい。これにより、例えば、演出表示装置Ｓ４０の不具合により押し順ナビが表示できない状況にある場合でも、当該ゲームが「左→中→右」の順に７を狙うゲームであることを示唆することができる。また、第６実施形態では７揃いを無効ラインに揃えるための役として再遊技を採用しているが、押し順によって枚数が変動する押し順ベルで代用する場合、演出表示装置Ｓ４０の不具合は致命的な状況となり得るため、装飾ランプユニットＤ１５０を利用した押し順ナビの示唆は、より有効に作用する。なお、押し順ベルの場合、演出表示装置Ｓ４０に不具合が発生したとしても、押し順表示装置Ｄ２７０により押し順ナビの表示は継続して行われるが、新規の遊技者の場合、押し順表示装置Ｄ２７０の表示態様が表す押し順を理解するのは容易でないため、視覚的に分かり易い装飾ランプユニットＤ１５０の点灯態様を利用することで、イレギュラーな事態に対する保険的な役割が期待できる。その後、「左→中→右」の順に停止ボタンＤ４０が操作された場合には、演出表示装置Ｓ４０にＡＴ上乗せゲーム数として「５０ゲーム」が上乗せされた旨の表示がされる。他方、「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「７を狙え！！」のメッセージが表示されたにも拘らず、第１停止で中停止ボタン（正解の停止ボタンである左停止ボタン以外の停止ボタン）を操作した場合、画面全体が暗転するが、「左→中→右」に対応した矢印の押し順ナビ表示及び「７を狙え！！」のメッセージの表示は消去されない。その後、すべてのリールを停止させると、演出表示装置Ｓ４０にＡＴ上乗せゲーム数として「５０ゲーム」が上乗せされた旨の表示がされる。順押し黒７揃いリプレイ当選時にＡＴゲーム数上乗せ抽選に当選しているので、押し順ナビに従うか否かに拘らず、ＡＴゲーム数が上乗せされることとなる。また、同図右において、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」であり、且つ、ＲＴに関する状態が「ＲＴ１」である状況下、順押し黒７揃いリプレイである「再遊技‐Ｃ」に当選し且つＡＴゲーム数上乗せ抽選に非当選（１／２で非当選となる）となった場合、演出表示装置Ｓ４０にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃わない押し順（「左→中→右」以外の押し順）に対応した押し順ナビ表示として、第１停止に係る停止ボタンとして中停止ボタンＤ４２を指示する押し順ナビが表示される。尚、押し順表示装置Ｄ２７０は非表示となっている。次に、その後、第１停止ボタンとして、中停止ボタンＤ４２が操作されたが、ゲーム数上乗せに係る演出は発生しない。このように、第６実施形態においては、「再遊技‐Ｃ１」は、押し順に拘らず遊技者にとっての利益が同一となる条件装置であり、スタートレバーの操作に基づき、ＡＴ上乗せ抽選が実行される、即ち、ＡＴ上乗せ抽選に当選するか否かはスタートレバーの操作に基づいて決定しており、押し順によってＡＴ上乗せ抽選の当選有無は相違しないよう構成されていることとなるが、遊技者に見せるための演出として、「再遊技‐Ｃ」に当選且つＡＴ上乗せ抽選に当選した場合に

は、黒セブンが無効ラインに揃うことが可能な押し順（「左→中→右」）を指示することにより、恰も遊技者が黒セブンを揃えたことによってＡＴゲーム数上乗せが発生したかのように感じることができ遊技の興趣性が向上することとなる。一方、「再遊技‐Ｃ」に当選且つＡＴ上乗せ抽選に非当選であった場合には、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→右」以外）を指示することにより、遊技者は黒セブンが無効ラインに揃うことが可能なリプレイに当選したことに気が付かず、即ち、ＡＴゲーム数上乗せ抽選に非当選となったことに気が付かないため、余計なストレスを感じることがなく遊技を進行することができる。尚、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順にてリールを停止させた場合には、ＲＴ状態が移行しない通常リプレイ（例えば、再遊技０１）が停止表示することとなるため、このことからも遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。また、ＡＴゲーム数上乗せ抽選に非当選の場合に黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→右」以外）を指示することにより、ＡＴゲーム数上乗せが発生しないにも拘らず、黒セブンが無効ラインに揃うような遊技者が違和感を感じる事態の発生を防止することができる。また、「ＡＴ中状態」等の通常的に押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態（ＡＴ中と称することがある）においては、特に高い効果を期待できるが、「通常遊技状態」等の押し順ナビが発生しないＡＴに関する状態（非ＡＴ中と称することがある）に同様のことを行ってもよい。この場合、ＡＴ中と違い、通常的に押し順ナビが発生しているわけではないため、例えば、「再遊技‐Ｃ」に当選したときに、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→右」以外）が突発的に発生することで、遊技者に対して違和感を与えることに繋がるが、非ＡＴ中に偶発的に黒７が無効ラインに揃う可能性のある状況は、無効ラインにおける７揃いによって遊技者に何らかの特典を意識させてしまう懸念がある点からも、望ましくない。尚、同図においては、順押し黒７リプレイである「再遊技‐Ｃ」に当選し、且つ、ＡＴ上乗せ抽選に当選した場合におけるＡＴゲーム数上乗せに関する演出の一例を例示しているが、ＡＴゲーム数上乗せを報知する演出態様はこれには限定されず、例えば、あるゲームにてＡＴ上乗せ抽選に当選してＡＴ残りゲーム数が５０ゲーム上乗せされた場合に、当該ＡＴ上乗せ抽選に当選したゲームにおいてはＡＴ残りゲーム数が上乗せされた旨を報知せずに、その後のゲームにて順押し黒７リプレイである「再遊技‐Ｃ１」に当選した遊技にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃い得る押し順である「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「７を狙え！！」のメッセージが表示し、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃うことによって前記ＡＴ残りゲーム数が５０ゲーム上乗せされた旨を報知するよう構成してもよい。また、逆押し白７リプレイである「再遊技‐Ｂ」についても同様に、例えば、あるゲームにてＡＴ上乗せ抽選に当選してＡＴ残りゲーム数が５０ゲーム上乗せされた場合に、当該ＡＴ上乗せ抽選に当選したゲームにおいてはＡＴ残りゲーム数が上乗せされた旨を報知せずに、その後のゲームにて逆押し白７リプレイである「再遊技‐Ｂ」に当選した遊技にて、無効ライン（下段のライン）に白セブンが揃い得る押し順である「右→中→左」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「７を狙え！！」のメッセージが表示し、無効ライン（下段のライン）に白セブンが揃うことによって前記ＡＴ残りゲーム数が５０ゲーム上乗せされた旨を報知するよう構成してもよい。また、「再遊技‐Ｃ」や「再遊技‐Ｂ」に当選し且つＡＴゲーム数上乗せ抽選に当選し、以前のゲームにて既にＡＴ上乗せ抽選に当選し且つ当該当選に係るＡＴ上乗せゲーム数を報知していない状況であった場合には、当該ゲームに係るＡＴ上乗せゲーム数と以前のゲームに係るＡＴ上乗せゲーム数とを合算して、当該ゲームにおける７リプレイが無効ラインに揃ったタイミングで当該合算したゲーム数を報知し得るよう構成してもよい。尚、同図においては、「左→中→右」の順に停止ボタンＤ４０が操作された場合に、演出表示装置Ｓ４０にＡＴ上乗せゲーム数として「５０ゲーム」が上乗せされた旨を表示する構成を例示したが、ＡＴ上乗せゲームを報知する演出態様はこれには限定されず、例えば、「左→中→右」の順に停止ボタンＤ４０が操作された場合に、演出表示装置ＳＧにサブ入力ボタン（副制御基板Ｓにて制御する操作部材であり、操作することによって演出が新たに

実行される又はその後の演出態様が相違することとなる）の操作を促す演出が表示され（例えば、サブ入力ボタンの画像と共に「ボタンを押せ！」と表示）、サブ入力ボタンを押下（操作）することによって、ＡＴ上乗せゲーム数として「５０ゲーム」が上乗せされた旨を表示するよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、サブ入力ボタンの操作を促す演出が表示された後、所定時間サブ入力ボタンが操作されなかった場合には、ベットボタン又はスタートレバーを操作することによってＡＴ上乗せゲーム数として「５０ゲーム」が上乗せされた旨を表示するよう構成してもよい。

【１３７１】

次に、図２２４は、第６実施形態に係る、ＡＴ中演出実行イメージ図１７６である。まず、同図上段左において、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」且つＲＴに関する状態が「ＲＴ１」である状況下、押し順ベルである条件装置として、「入賞‐Ａ１」が成立し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が演出表示装置Ｓ４０に表示されると共に、「＝１」が押し順表示装置Ｄ２７０に表示されている。その後、押し順ナビ表示に従い、停止ボタンＤ４０が「左→中→右」で操作されると、ベルが入賞し１１枚の払出がされると共に、ＡＴゲーム数上乗せに成功した旨の表示「＋１０Ｇ」が演出表示装置Ｓ４０にて表示される。尚、図２００にて図示したように、１０ゲーム消化するまで滞在可能な「上乗せ特化状態」（「上乗せ特化状態」は１０ゲーム消化することで「ＡＴ中状態」に移行する）においては、押し順ベル及び押し順再遊技においてもＡＴゲーム数抽選が実行されるよう構成されている。ここで、第６実施形態においては、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれもＡＴゲーム数抽選において１００％当選する（１ゲーム以上ＡＴゲーム数の上乗せが実行される）ように構成されているが、これには限定されず、押し順ベルにおいては、ＡＴゲーム数抽選において１００％当選する（１ゲーム以上ＡＴゲーム数の上乗せが実行される）ように構成されているが、押し順再遊技においては、ＡＴ上乗せ抽選に当選する確率７０％当選する（１ゲーム以上ＡＴゲーム数の上乗せが実行される）ように構成してもよい。また、同図上段右において、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」且つＲＴに関する状態が「ＲＴ１」である状況下、共通ベルである条件装置として、「入賞‐Ｂ」が成立する。ここで、共通ベルは押し順に拘らず遊技者にとっての利益が共通であり、ＡＴゲーム数上乗せ抽選も実行されない小役となっているが、「上乗せ特化状態」においては、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が演出表示装置Ｓ４０にされ、押し順表示装置Ｄ２７０は非表示となる。その後、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビ表示に従い、停止ボタンＤ４０が「左→中→右」で操作されるが、ゲーム上乗せに係る演出は表示されない。また、同図下段左において、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」且つＲＴに関する状態が「ＲＴ１」である状況下、押し順ベルである条件装置として、「入賞‐Ａ１」が成立し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が演出表示装置Ｓ４０に表示されると共に、「＝１」が押し順表示装置Ｄ２７０に表示されている。その後、押し順ナビ表示に従い、停止ボタンＤ４０が「左→中→右」で操作されると、ベルが入賞し１１枚の払出がされ、ＡＴゲーム数上乗せに係る演出は表示されない。次に、同図下段右において、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」且つＲＴに関する状態が「ＲＴ１」である状況下、共通ベルである条件装置として、「入賞‐Ｂ」が成立し、演出表示装置Ｓ４０では押し順ナビは表示せず、また、押し順表示装置Ｄ２７０に非表示となっている。次に、３つの停止ボタンＤ４０が操作されると、いずれの押し順による操作かに拘わらず、ベルが入賞すると共に、１１枚の払出がされる。このように、共通ベル当選時においては、「ＡＴ中状態」である場合には演出表示装置Ｓ４０及び押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビが表示されない一方、「上乗せ特化状態」である場合には押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビが表示されないが演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビが表示されることとなる。このように構成することによって、「上乗せ特化状態」においては共通ベルに当選してもＡＴゲーム数の上乗せは実行されないが、ＡＴゲーム数の上乗せが実行され得る押し順ベルに当選した場合と同様の押し順ナビを実行することによって、リールを停止する前に、押し順ベルではなく共通ベルであることが判別できないようにする、即ち、リールを停止させる前のタイミングで当該ゲームにてＡＴゲーム数の上乗せが実行されないことが

判明してしまう事態を防止することができ、遊技の興趣性を高めることができる。また、共通ベル当選時に、押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ベルと同様の押し順ナビを表示させてもよい。この場合、演出表示装置Ｓ４０による押し順ナビの表示に加えて、押し順表示装置Ｄ２７０でも押し順ナビが表示されるため、遊技者は当該ゲームのリール停止前のタイミングでは、押し順ナビに従った結果が押し順ベルなのか共通ベルなのか、完全に把握することができないため、より高い効果を発揮される。具体的な手段として、共通ベル当選時は、予め定めた特定の押し順を固定的に表示することもできるし、また、押し順ベルで表示し得るいずれかの押し順の中から選択的に表示することもできる。前者は、押し順を選択する処理を行わないため、処理負荷を軽減できるメリットを有し、後者では、押し順のばらつきがなくなることで、より自然な押し順ナビの表示が実行できるメリットを有する。また、「上乗せ特化状態」の終了条件としては、「再遊技‐Ａ」が当選した場合の所定確率（例えば、３０％）で終了するようにしても良いし、「上乗せ特化状態」を実行する（に滞在する）最低保障ゲーム数（例えば、５ゲーム）を有し最低保障ゲームが経過した後は、「再遊技‐Ａ」が当選した場合の所定確率（例えば、３０％）で終了するようにしても良いし、最低保障ゲーム数（例えば、５ゲーム）中にも「再遊技‐Ａ」が当選した場合に「上乗せ特化状態」の終了抽選（例えば、毎ゲーム３０％で当選する）を実行し、終了抽選に当選した場合であっても最低保障ゲームが経過するまでは「上乗せ特化状態」を終了せずに最低保障ゲーム数が経過した後に終了するようにしても良い。

【１３７２】

次に、図２２５は、第６実施形態に係る、レア役時演出の一例である。図２１７にて前述したレア役当選時の演出の実行イメージを同図にて詳述する。まず、色告知としてチェリーに当選した場合を例示すると、スタートレバー操作時に演出表示装置Ｓ４０の画面全体が赤色になると共に「レア役成立！」と表示され、チェリーに当選している旨が報知される（赤色がチェリーに対応している）。「待機区間」にてレア役に当選した場合にはすべてスタートレバーを操作した後でありすべてのリールが回転している状況にてレア役に当選している旨が報知される。次に、カットイン演出を例示すると、リール回転開始後（スタートレバー操作後としてもよい）全リール回転中にて、「ＣＨＡＮＣＥ」と表示される。カットイン演出はレア役の場合とレア役ではない場合（押し順ベル等）とのいずれにおいても実行され得る演出であり、リール停止前にはいずれの役に当選したのかが判別し難いよう構成されている。前述したように「待機区間」以外の遊技区間にてレア役に当選した場合に実行され得る演出となっている。次に、バトル演出を例示すると、全リール停止後にバトル演出が開始される旨が報知され（スタートレバー操作時にはバトル演出が実行される旨は報知されていない）、その後の複数ゲームにてバトル演出が実行される。バトル演出が実行される場合にはいずれのレア役に当選したかは報知されない。また、バトル演出は「待機区間」以外の遊技区間にてレア役に当選した場合に実行され得る演出である。

【１３７３】

以上のように構成することにより、第６実施形態においては、遊技区間として「転落待ち区間」を設け、「有利区間」の後には「転落待ち区間」に設定され得るよう構成されている。また、「転落待ち区間」においては、ＡＴ抽選やＡＴゲーム数上乗せ抽選を実行しないと共に、「転落待ち区間」の後には「通常区間」に設定されるよう構成することにより、「有利区間」が終了した場合には「有利区間」に関する情報をクリアすべきにも拘らず、一旦「通常区間」に設定した後に再度「有利区間」に設定して、実質的に１５００ゲーム以上「有利区間」が継続する（合計で１５００ゲーム以上継続する）ことがない公正な遊技機とすることができる。また、「転落待ち区間」において実行される演出を「通常区間」と同様の演出態様とし、且つ、ＡＴ抽選やＡＴゲーム数上乗せ抽選が実行されないために遊技者に過度な期待感を抱かせないような演出態様とすることにより、遊技区間に対応した適切な演出を実行するユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【１３７４】

尚、本例においては、「待機区間」と「転落待ち区間」とはどちらもＡＴ抽選やＡＴゲ

ーム数上乗せ抽選等のＡＴに関する抽選は実行しないよう構成されているが、「待機区間」と「転落待ち区間」とではＲＴ状態が相違している（「待機区間」はＲＴ２と「転落待ち区間」はＲＴ１）。また、「転落待ち区間」においてはＢＢ役に当選し得るが、「待機区間」においては新たにＢＢ役に当選しない。

【１３７５】

また、本例においては、ＡＴ中状態等の「有利区間」における所定の期間（所定のＡＴに関する状態）と「転落待ち区間」とではＲＴ状態は同一の「ＲＴ１」となっているが、特定の再遊技が停止表示される頻度を相違させてもよいし、「有利区間」における所定の期間においては特定の再遊技役が停止表示され得るが「転落待ち区間」においては特定の再遊技役が停止表示されないよう構成してもよいし、「転落待ち区間」においては特定の再遊技役が停止表示され得るが「有利区間」における所定の期間においては特定の再遊技役が停止表示されないよう構成してもよい。

【１３７６】

尚、「転落待ち区間」においてレア役が成立した場合に実行される演出態様は本例の態様には限定されず、例えば、スタートレバー操作時にレア役に当選している旨のみを報知していずれのレア役に当選しているかについては報知しないような演出態様としてもよく、一例としては、スタートレバー操作時に演出表示装置Ｓ４０にて「！！」と表示する等、遊技者が目押しせずに適当にリールを停止させてレア役を入賞させることができないといった損失が生じないように、現在のゲームにおいては目押しをするべきである旨を遊技者が認識できるような演出態様であれば問題ない。また、「転落待ち区間」と「待機区間」とではレア役に当選したゲーム以外においても実行される演出傾向が相違するよう構成してもよく、「転落待ち区間」においてはボーナスを煽るような演出を実行し得る一方、「待機区間」においてはボーナスを煽る演出は実行しないように構成してもよいし、「転落待ち区間」においては発生するが「待機区間」においては発生しない予告演出を有していてもよい。

【１３７７】

（第６実施形態からの変更例１）

ここで、第６実施形態では、遊技区間として転落待ち区間を有する遊技の一例を詳述したが、ＡＴに関する状態の遷移やＲＴ状態の遷移は第６実施形態の態様には限定されない。そこで、第６実施形態とは異なる態様であるＡＴに関する状態の遷移やＲＴ状態の遷移となる構成を第６実施形態からの変更例１とし、以下、第６実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【１３７８】

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

【１３７９】

はじめに、図２２６は、第６実施形態からの変更例１に係る図柄組み合わせ一覧４である。同図に示されるように、第６実施形態からの変更例１においては、再遊技となる条件装置として再遊技０６が新たに設けられており、詳細は後述することとなるが、第６実施形態からの変更例１においては、「ＲＴ０」にて再遊技０６が停止表示することにより「ＲＴ１」に移行するよう構成されている。

【１３８０】

次に、図２２７は、第６実施形態からの変更例１に係る条件装置一覧である。同図に示されるように、第６実施形態からの変更例１においては、当選番号２８～３３が新たに設けられており、当選番号２８～３０は、入賞‐Ｊ１～Ｊ３に対応しており、入賞‐Ｊ１～Ｊ３は入賞‐Ａ１～Ａ６と同様に、正解の押し順（リール停止順）にてリールを停止させ

た場合には１１枚のメダル払出（入賞‐Ａ１～Ａ６は正解の押し順にてリールを停止させた場合９枚の払出となっている）となり、不正解の押し順にてリールを停止させた場合には１枚のメダル払出となる押し順ベル役である。また、入賞‐Ａ１～Ａ６は６択の押し順であるため、押し順ナビが発生していない状況において任意の停止順でリールを停止させた場合には６分の１で正解の押し順に基づく１１枚の払出となるのに対して、入賞‐Ｊ１～Ｊ３は、第１停止の候補である左リール、中リール、右リールの３つのリールのうち２つが正解の押し順となるため、押し順ナビが発生していない状況において任意の停止順でリールを停止させた場合には３分の２で正解の押し順に基づく１１枚の払出となる。一例としては、当選番号２８の入賞‐Ｊ１に当選した場合において、第１停止として左リール又は中リールを停止させた場合には（第２停止及び第３停止に拘らず）１１枚の払出（正解）となり、第１停止として右リールを停止させた場合には（第２停止及び第３停止に拘らず）１枚の払出（不正解）となるよう構成されている。このように構成する趣旨については後述することとする。

【１３８１】

また、当選番号３１～３３は、再遊技Ｅ１～Ｅ３に対応しており、再遊技‐Ｅ１～Ｅ３は再遊技‐Ｄ１～Ｄ３と同様に、第１停止としていずれのリールを停止させるかの３択の押し順となっており、再遊技‐Ｅ１は、正解の押し順にてリールを停止させると再遊技０６が停止表示され、不正解の押し順にてリールを停止させると再遊技０１が停止表示されることとなり、再遊技‐Ｅ２は、正解の押し順にてリールを停止させると再遊技０６が停止表示され、不正解の押し順にてリールを停止させると再遊技０１又は０２が停止表示されることとなり、再遊技Ｅ‐３は、正解の押し順にてリールを停止させると再遊技０６が停止表示され、不正解の押し順にてリールを停止させると再遊技０１、０２又は０３が停止表示されることとなる。一例としては、当選番号３１の再遊技‐Ｅ１に当選した場合には、第１停止として左リールを停止させた場合には（第２停止及び第３停止に拘らず）再遊技０６が停止表示することとなり、第１停止として中リール又は右リールを停止させた場合には（第２停止及び第３停止に拘らず）再遊技０１が停止表示することとなる。尚、再遊技０６が停止表示することで「ＲＴ０」から「ＲＴ１」に移行するよう構成されているため、「ＲＴ０」である状況にて再遊技‐Ｅ１に当選した場合には、第１停止として左リールを停止させた場合には再遊技０６が停止表示することにより「ＲＴ１」に移行し、第１停止として中リール又は右リールを停止させた場合には再遊技０１が停止表示してＲＴ状態は「ＲＴ０」のままとなる。尚、再遊技‐Ｅ１～Ｅ３は「ＲＴ０」から「ＲＴ１」に移行させるための再遊技役であるため、いずれかの停止順にて停止した場合に再遊技０６が停止表示すれば問題なく、再遊技０６が停止表示される押し順以外で停止表示される再遊技は再遊技０１～０３以外の再遊技に変更しても何ら問題ない（例えば、再遊技０４等）。

【１３８２】

また、入賞‐Ｊ１～Ｊ３は前述した入賞‐Ａ１～Ａ６と同様に、３つの当選番号がすべて同一の演出グループ番号である１２となっており、出玉グループ番号もすべて同一の１４となっている。また、再遊技‐Ｅ１～Ｅ３は前述した再遊技‐Ｄ１～Ｄ３と同様に、３つの当選番号がすべて同一の演出グループ番号である１３となっており、出玉グループ番号もすべて同一の１５となっている。また、入賞・再遊技当選情報は夫々異なる数字が割り振られており、入賞‐Ｊ１～Ｊ３は１９～２１、再遊技‐Ｅ１～Ｅ３は２２～２４となっている。

【１３８３】

次に、図２２８は、第６実施形態からの変更例１に係る小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧である。同図に示されるように、第６実施形態からの変更例１においては、ＲＴ状態として、「ＲＴ０」、「非ＲＴ」、「ＲＴ１」、「ＲＴ２」、「ＲＴ３」、「１種ＢＢ‐Ａ、Ｂ、Ｃ」の６つのＲＴ状態を有している。尚、ＲＴ状態の遷移については後述することとする。ＢＢの実行中（「１種ＢＢ‐Ａ、Ｂ、Ｃ」）以外においては、入賞‐Ｊ１～Ｊ３が夫々３６１／６５５３６で当選し合計で１０８３／６５５３６で当選するよう構

成されている。尚、入賞‐Ａ１～Ａ６は合計で４３３８／６５５３６で当選するため、入賞‐Ｊ１～Ｊ３よりも入賞‐Ａ１～Ａ６の方が当選し易いよう構成されている（入賞‐Ｊ１～Ｊ３の方が当選し易いよう構成してもよいし、入賞する役を相違させることで当選した際の平均のメダル払出枚数を相違させてもよい）。ここで、入賞‐Ａ１～Ａ６に当選し且つ押し順ナビが発生せずに遊技者が任意の押し順にてリールを停止させた場合の払い出す遊技メダル枚数の期待値は、「１１（枚）×１／６（正解の押し順）＋１（枚）×５／６＝２．６７（枚）」となっており、入賞‐Ａ１～Ａ６に当選し且つ押し順ナビが発生して遊技者が正解の押し順にてリールを停止させた場合の払い出す遊技メダル枚数の期待値は、「１１（枚）×６／６（正解の押し順）＝１１（枚）」となっている。即ち、入賞‐Ａ１～Ａ６に当選したゲームにて押し順ナビを発生させた場合、押し順ナビを発生させなかった場合と比較して、期待値として８．３３（枚）多い遊技メダルが払い出されることとなる。また、入賞‐Ｊ１～Ｊ３に当選し且つ押し順ナビが発生せずに遊技者が任意の押し順にてリールを停止させた場合の払い出す遊技メダル枚数の期待値は、「１１（枚）×２／３（正解の押し順）＋１（枚）×１／３＝７．６７（枚）」となっており、入賞‐Ｊ１～Ｊ３に当選し且つ押し順ナビが発生して遊技者が正解の押し順にてリールを停止させた場合の払い出す遊技メダル枚数の期待値は、「１１（枚）×３／３（正解の押し順）＝１１（枚）」となっている。即ち、入賞‐Ｊ１～Ｊ３に当選したゲームにて押し順ナビを発生させた場合、押し順ナビを発生させなかった場合と比較して、期待値として３．３３（枚）多い遊技メダルが払い出されることとなる。このように、押し順ナビが発生した場合と発生しなかった場合との遊技メダルの払出枚数の期待値の差分が、入賞‐Ａ１～Ａ６よりも入賞‐Ｊ１～Ｊ３の方が小さいため、押し順ナビを発生させる場合において、入賞‐Ａ１～Ａ６当選時に押し順ナビを発生させた場合よりも、入賞‐Ｊ１～Ｊ３当選時に押し順ナビを発生させた場合の方がベースが高くならない。詳細は後述することとなるが、第６実施形態からの変更例１のように入賞‐Ｊ１～Ｊ３のような、押し順ナビが発生した場合と発生しなかった場合との遊技メダルの払出枚数の期待値の差分が相対的に小さい条件装置当選時に押し順ナビを発生させることにより、ベースが高くなり過ぎず、より自由に遊技機を設計することが可能となる。

【１３８４】

なお、入賞‐Ｊ１が当選したとき、遊技者にとって有利な操作態様（１１枚払出しの図柄組合せを停止表示するための押し順）は左第１停止又は中第１停止であるが、押し順ナビとしては、「左第１停止」であることを示す押し順ナビを行うように構成されている。同様に、入賞‐Ｊ２が当選したとき、遊技者にとって有利な操作態様（１１枚払出しの図柄組合せを停止表示するための押し順）は中第１停止又は右第１停止であるが、押し順ナビとしては、「中第１停止」であることを示す押し順ナビを行う。また、入賞‐Ｊ３が当選したとき、遊技者にとって有利な操作態様（１１枚払出しの図柄組合せを停止表示するための押し順）は左第１停止又は右第１停止であるが、押し順ナビとしては、「右第１停止」であることを示す押し順ナビを行う。つまり、複数の押し順が正解である場合であったとしても、一方の押し順をナビする。このように構成することにより、複数の押し順が正解であったときに複数の押し順を報知する場合と比較して、遊技者が混乱することを防止することができる。例えば、入賞‐Ｊ１が当選したとき、演出表示装置Ｓ４０に「１・１・－」のような表示がなされたとき、左を押して良いのか、中を押して良いのかが初心者には分かり辛い。一方、演出表示装置Ｓ４０に「１・－・－」のような表示や「１・２・３」のような表示を行うことによって、遊技者はどの操作態様（押し順）で停止ボタンを操作すれば良いのかが分かり、ユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。

【１３８５】

次に、図２２９は、第６実施形態からの変更例１における、図１９０のステップ１４００のサブルーチンに係るＡＴ状態移行制御処理のフローチャートである。第６実施形態からの変更点は、ステップ１４０８（変１）、ステップ１４１７（変１）及びステップ１４１８（変１）であり、即ち、ステップ３０００でＡＴ抽選実行処理を実行した後、又は、

ステップ１４０２で現在のＡＴに関する状態がＡＴ抽選可能な状態（「低確率状態」、「ガセ高確率状態」又は「高確率状態」）ではなかった場合、ステップ１４０８（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「低確率状態」又は「ガセ高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ１４０８（変１）でＹｅｓの場合、ステップ１４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（第６実施形態と同様にチェリーとなっている）であるか否かを判定する。ステップ１４１０でＹｅｓの場合、ステップ１４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／２）で当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１４１２の処理で実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４１４でＹｅｓの場合、ステップ１４１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を高確率状態に決定してステップ１４１８（変１）に移行する。他方、ステップ１４１４でＮｏの場合、ステップ１４１７（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態をガセ高確率状態に決定し、ステップ１４１８（変１）に移行する。尚、ステップ１４０８（変１）又はステップ１４１０でＮｏの場合にも、ステップ１４１８（変１）に移行する。

【１３８６】

次に、ステップ１４１８（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「高確率状態」又は「ガセ高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ１４１８（変１）でＹｅｓの場合、ステップ１４２０に移行して「低確率状態」への移行に係る処理を実行し、他方、ステップ１４１８（変１）でＮｏの場合には、ステップ１４３０に移行する。ここで、第６実施形態からの変更例１においては、ＡＴに関する状態として「ガセ高確率状態」を新たに設けている、「ガセ高確率状態」は、「有利区間」に対応しているため、「ガセ高確率状態」に滞在中は有利区間表示器ＹＨが点灯することとなる。また、「低確率状態」又は「ガセ高確率状態」である状況にて、チェリーに当選し、且つ、高確率状態移行抽選に当選しなかった場合に「ガセ高確率状態」に移行することとなる（「ガセ高確率状態」にて高確率状態移行抽選が実行されて当選しなかった場合には「ガセ高確率状態」が維持される）。このように、「低確率状態」（又は、「ガセ高確率状態」）にてチェリーに当選した場合には、「高確率状態」及び「ガセ高確率状態」のいずれかのＡＴに関する状態に移行するよう構成され、且つ、「高確率状態」及び「ガセ高確率状態」のいずれにおいても有利区間表示器ＹＨが点灯するため、「チェリー＝高期待度」であると遊技者が認識し易くなるよう構成することができる。また、「ガセ高確率状態」の終了条件（「低確率状態」への移行条件）は、「高確率状態」と同一となっている。尚、「ガセ高確率状態」の終了条件は「高確率状態」と同一でなくてもよく、例えば、（１）「ガセ高確率状態」にて押し順ナビを１回実行したゲームにて終了する（次のゲームから「通常遊技状態」となる）、（２）「ガセ高確率状態」にて押し順ナビを１回実行し、かつ、「ガセ高確率状態」となってから所定のゲーム数が経過（所定の遊技が終了）した場合に終了する（次のゲームから「通常遊技状態」となる）、よう構成してもよい。尚、上記（２）の場合には、「ガセ高確率状態」となってから所定のゲーム数が経過しても押し順ナビが１回も実行されていなかった場合（入賞‐Ｊ１～Ｊ３に当選しなかった場合）には、その後押し順ナビが１回実行されたゲーム（入賞‐Ｊ１～Ｊ３に当選したゲーム）にて終了することとなる。

【１３８７】

次に、図２３０は、第６実施形態からの変更例１における、図２２９のステップ３０００のサブルーチンに係るＡＴ抽選実行処理のフローチャートである。第６実施形態からの変更点は、ステップ３００９（変１）、ステップ３０１６（変１）及びステップ３０１８（変１）であり、即ち、ステップ３００８で所定確率（本例では、１／５）で当選するＡＴ抽選を実行した後、ステップ３００９（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技状態が「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ３００９（変１）でＹｅｓの場合にはステップ３０１０に移行し、ステップ３００９（変１）でＮｏの場合、

換言すると、現在の遊技状態が「ガセ高確率状態」である場合、ステップ３０１６（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ３００８で実行したＡＴ抽選に当選していないか否かを判定する。ステップ３０１６（変１）でＹｅｓの場合、ステップ３０１８（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「有利ＢＢ内部中遊技」（「有利区間」であるがＡＴ抽選に当選していないため、ＢＢ終了後には「ＡＴ中状態」にはならない）に決定し、｛次の処理ステップ１４０８（変１）の処理｝に移行する。他方、ステップ３０１６（変１）でＮｏの場合、ステップ３００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「有利ＢＢ内部中遊技」（「有利区間」でありＡＴ抽選に当選しているため、ＢＢ終了後には「ＡＴ中状態」となる）に決定し、｛次の処理ステップ１４０８（変１）の処理｝に移行する。尚、ステップ３０１８（変１）の処理を実行し、その後のＢＢ終了後に移行するＡＴに関する状態は、「ガセ高確率状態」としてもよいし「低確率状態」としてもよい。また、同図においては、ＢＢに当選した場合に、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「有利ＢＢ内部中遊技」、「待機ＢＢ内部中遊技」又は「通常ＢＢ内部中遊技」のいずれかとするよう図示しているが、ＢＢ役が当選したゲームにてＢＢ役を入賞させた場合にはその限りではなく、ステップ３００６、ステップ３０１８（変１）又はステップ３０１２の処理を実行する場合には「有利ＢＢ状態」となり、ステップ３０１４の処理を実行する場合には「通常ＢＢ状態」となるよう構成されている。

【１３８８】

次に、図２３１は、第６実施形態からの変更例１における、図１９０のステップ１４５０のサブルーチンに係る条件装置番号管理処理のフローチャートである。第６実施形態からの変更点は、ステップ１４７６（変１）及びステップ１４７８（変１）であり、即ち、ステップ１４５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役であったと判定した場合、ステップ１４７６（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係るＡＴに関する状態は押し順ナビありとなるＡＴに関する状態であるか否かを判定する。ここで、第６実施形態からの変更例１に係る押し順ありとなるＡＴに関する状態は、「ＡＴ中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」となっている。ステップ１４７６（変１）でＹｅｓの場合、ステップ１４５８に移行する。他方、ステップ１４７６（変１）でＮｏの場合には、ステップ１４７８（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の「有利区間」における最初の入賞‐Ｊ１～Ｊ３のいずれかの当選ゲームではないか否かを判定する。ステップ１４７８（変１）でＹＥＳの場合にはステップ１４６８に移行し、Ｎｏの場合にはステップ１４５８に移行する。このように、第６実施形態からの変更例１においては、押し順ナビありではないＡＴに関する状態において「有利区間」が新たに設定されてから最初の入賞‐Ｊ１～Ｊ３のいずれかに当選したゲームにおいては、押し順ナビを必ず実行するよう構成されており、２回目以降の入賞‐Ｊ１～Ｊ３のいずれかに当選したゲームやその他の押し順役に当選した場合には押し順ナビを実行しないよう構成されている。このように構成することによって、「通常区間」に対応するＡＴに関する状態から「高確率状態」や「ガセ高確率状態」に移行した場合（新たに「有利区間」が設定された場合）おいても押し順ナビを１回実行することにより、任意の条件で「有利区間」から「通常区間」となるよう設計することが容易となる。尚、第６実施形態からの変更例１のように、「ガセ高確率状態」等の遊技者に期待感を抱かせるための「有利区間」に対応するＡＴに関する状態を設けるよう構成した場合には、新たに「有利区間」となることが頻繁に起こる。そこで、第６実施形態からの変更例１においては、新たに「有利区間」が設定された場合には、前述したように押し順ナビを実行した場合と押し順ナビを実行しなかった場合とで遊技メダルの払出枚数の期待値の差が相対的に少ない当選番号である入賞‐Ｊ１～Ｊ３が最初に当選した場合に押し順ナビを実行するよう構成することによって、ベースが過剰に高くなってしまう事態を防止することができ、遊技者のＡＴ抽選への期待感を頻繁に煽ることができ、且つ、設計し易い遊技機とすることができる。

【１３８９】

次に、図２３２は、第６実施形態からの変更例１における、ＲＴ状態遷移図である。第６実施形態からの変更例１においては、ＲＴ状態として、「ＲＴ０」、「非ＲＴ」、「ＲＴ１」、「ＲＴ２」、「ＲＴ３」、「１種ＢＢ‐Ａ、Ｂ、Ｃ」の６つのＲＴ状態を有している。ＲＴ状態の具体的な移行例としては、ＲＡＭ初期化が実行された場合には「非ＲＴ」となる。また、ＲＴ状態が「非ＲＴ」である場合に、再遊技０４が停止表示されると「ＲＴ０」となる。また、ＲＴ状態が「ＲＴ１」又は「ＲＴ３」である場合に、再遊技０４が停止表示された場合にも「ＲＴ０」に移行する。再遊技０４が停止表示とは、一例としては、ＲＴ状態が「非ＲＴ」である状況にて「再遊技‐Ｄ１」に当選した場合に、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技０１～０３が停止表示し、ＲＴ状態として「非ＲＴ」が維持される。一方、ＲＴ状態が「非ＲＴ」である状況にて「再遊技‐Ｄ１」に当選した場合に、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技０４が停止表示し、ＲＴ状態は「非ＲＴ」から「ＲＴ０」に移行する。

【１３９０】

また、ＲＴ状態が「非ＲＴ」、「ＲＴ０」、「ＲＴ１」又は「ＲＴ３」の場合に、ＢＢ役に当選し、当該当選したゲームにてＢＢ役を入賞させない（１種ＢＢ‐Ａ～Ｃに係る条件装置が作動する）とＲＴ状態が「ＲＴ２」に移行する。また、「ＲＴ２」にてＢＢ役を入賞させる（１種ＢＢ‐Ａ～Ｃが作動する）と「１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃ」に移行する。また、「１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃ」にてＢＢが終了（１種ＢＢ‐Ａ～Ｃの作動が終了）すると「ＲＴ３」に移行する。

【１３９１】

また、ＲＴ状態が「ＲＴ０」の場合に、再遊技０６（昇格再遊技）が停止表示すると「ＲＴ１」に移行する。尚、第６実施形態からの変更例１における６つのＲＴ状態のうち、全遊技を通して最も滞在比率が高いＲＴ状態は「ＲＴ０」となっており、「転落待ち区間」且つ「ＲＴ１」である状況にて再遊技０４が停止表示し、「ＲＴ０」に移行する場合に遊技区間は「通常区間」となる。

【１３９２】

このように、第６実施形態からの変更例１においては、「ＡＴ中状態」の場合に滞在し易いＲＴ状態である「ＲＴ１」には「ＲＴ０」からのみ移行し得るよう構成されており、「ＲＴ３」及び「非ＲＴ」からは直接「ＲＴ１」には移行しないよう構成されている。尚、第６実施形態からの変更例１においては、ＢＢ終了後には「ＲＴ３」に移行するよう構成したが、これには限定されず、ＢＢ終了後においてもＲＡＭクリア後を同様に「非ＲＴ」に移行するよう構成してもよい。

【１３９３】

次に、図２３３は、第６実施形態からの変更例１における、ＡＴ状態遷移図である。第６実施形態からの変更点は、「有利区間」に対応するＡＴに関する状態として「ガセ高確率状態」を新たに設けたことである。同図に示すように、低確率状態にてチェリーに当選した場合には、１／２で高確率移行抽選に当選し「高確率状態」に移行する一方、高確率移行抽選に非当選となった場合（１／２）においては「ガセ高確率状態」に移行するよう構成されている。また、「ガセ高確率状態」である場合にチェリーに当選すると再度高確率移行抽選が実行され、当該抽選に当選することで「高確率状態」に移行することとなる。尚、「高確率状態」と「ガセ高確率状態」と演出傾向（背景演出等）を同一（又は、類似）となるよう構成することにより、有利区間表示器ＹＨも点灯していることから、遊技者は現在「高確率状態」に滞在しているのか「ガセ高確率状態」に滞在しているのかが判別し難くなると共に、遊技者がＡＴに対して期待感を抱く頻度を増加させることができることとなる。また、そのように構成した場合には、常時押し順ナビが実行される遊技状態ではない「有利区間」に対応するＡＴに関する状態（本例では、「高確率状態」、「ガセ高確率状態」）の滞在割合が高くなってしまうが、「有利区間」を終了させる条件である１回以上の押し順ナビの実行を、押し順ナビを実行した場合としなかった場合とで遊技メダルの払出枚数の期待値の差分が相対的に小さい入賞‐Ｊ１～Ｊ３に当選したゲームにて実行するよう構成することにより、ベースが高くなり過ぎずに興趣性の高い遊技機を設計

することができる。
【１３９４】
尚、本例においては、遊技区間として「転落待ち区間」を設け、「有利区間」が終了し且つ「ＲＴ１」である場合には「転落待ち区間」となるよう構成したが、「転落待ち区間」を設けないよう構成してもよく、「有利区間」が終了した後はＲＴ状態が最も滞在比率の高い「ＲＴ０」となるまでは新たに「有利区間」とならない（又は、なり難い）よう（「有利区間」への移行に関する抽選が実行されないよう）構成されていればよい。一例としては、「有利区間」且つ「ＲＴ１」の状況から、「有利区間」が終了し且つ「ＲＴ１」のままであった場合には、遊技区間は「通常区間」が設定され、当該「通常区間」においては「ＲＴ０」となるまでは新たに「有利区間」とならない（又は、なり難い）よう構成してもよい。
【１３９５】
さらにまた、「転落待ち区間」を設けないよう構成した場合、「有利区間」が終了した後はＲＴ状態に関わらず一律「通常区間」に移行し、「通常区間」においては、ＲＴ状態に関わらず、「有利区間」に移行する確率が同じとなるように構成されていても良い。
【１３９６】
尚、本例（第６実施形態及び第６実施形態からの変更例１）においては、ＡＴ中（「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」等の押し順ナビが発生するＡＴに関する状態）は押し順ナビ通りに停止ボタンを操作していれば、原則「ＲＴ１」で遊技を実行することになり、ＡＴ中に押し順ナビ通りに停止ボタンを操作して遊技を進行してＡＴが終了したときはＲＴ状態は「ＲＴ１」であるが、ＡＴ中において押し順ナビ通りに操作しなかった場合等においては、ＡＴが終了したときのＲＴ状態は「ＲＴ１」以外のＲＴ状態となる場合がある（例えば、「ＡＴ中状態」における再遊技‐Ｄ１に当選したゲームにて押し順ナビを無視して再遊技０４が停止表示した場合等）。
【１３９７】
＜その他の変更例＞
尚、本例においては、入賞することによって第１ＢＢが実行される第１ＢＢ役と、入賞することによって遊技者にとって第１ＢＢよりも低利益な第２ＢＢが実行される第２ＢＢ役と、を有するよう構成してもよく、さらに、第１ＢＢ役と第２ＢＢ役とが重複当選し得るよう構成してもよい（「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」の役を設ける）。そのように構成し、「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」に当選した場合、高利益な第１ＢＢの実行に対応する図柄組合せ（第１ＢＢ役）を停止表示可能とし、第１ＢＢの実行が終了した後に、第２ＢＢに対応する図柄組合せ（第２ＢＢ役）を停止表示可能としてもよい（第１ＢＢの実行中においても第２ＢＢに当選していることを持ち越す）。尚、「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」に当選した場合に、高利益な第１ＢＢを先に実行することによって、例えば、遊技場の閉店時間が迫っている状況にて、「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」に当選した場合に、低利益な第２ＢＢが先に実行され、当該第２ＢＢの実行中に遊技場の閉店時間となってしまい、高利益な第１ＢＢを実行できずに遊技を終了しなければならない事態を防止することができる。
【１３９８】
第１ＢＢの作動が終了した後は、即時、第２ＢＢの当選を報知してもよいし、潜伏させてから（報知しないまま所定ゲーム経過した後に）報知してもよい、当該潜伏させる構成を採用した場合には、第１ＢＢの作動が終了した後の潜伏期間においては、再遊技の当選確率を高くするよう構成してもよい。また、潜伏させている時は、第２ＢＢの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成してもよい（例えば、演出表示装置Ｓ４０にて「ＢＢ連荘チャンスタイム！！」と表示する）。そのように構成した場合には、第１ＢＢの終了後に第２ＢＢが当選しない場合も設けなければ、演出発生＝第２ＢＢが当選していることが確定的となってしまうため、第１ＢＢのみに当選し、その第１ＢＢの作動が終了した後も、第２ＢＢの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成することが好適である（第１ＢＢ終了後の演出態様は、上述したものと同様に、例えば、演出表示装置Ｓ４０にて「ＢＢ連荘チャンスタイム！！」と表示する）。また、第１ＢＢのみに当選し、その第１Ｂ

Ｂの作動が終了した後に、再度第１ＢＢに当選した時であっても、第２ＢＢの当選可能性を示唆する演出の実行を中止しないように構成してもよい。また、一旦、第２ＢＢの当選をガセ報知した後、第１ＢＢの当選を報知するよう構成してもよい（例えば、「ＢＢ連荘チャンスタイム！！」の表示→「残念」の表示→「第１ＢＢ当選中！！」等のように表示）。更に、ＡＴ中に重複当選し、第１ＢＢの作動が終了した後に、第２ＢＢを潜伏させている時は、演出表示装置Ｓ４０では、ＡＴ準備中等を経てＡＴに復帰させる（復帰後は演出上の残り遊技数の減少等を行う）が、内部的な残り遊技数の減少等は引き続き、中断しておくよう構成してもよい。尚、第１ＢＢと第２ＢＢとが重複当選した場合、第１ＢＢの作動開始から第２ＢＢの作動終了するまでの払出枚数を累計して演出表示装置Ｓ４０等にて表示するよう構成してもよい。

【１３９９】

尚、本例においては、

（１）第１ＢＢと小役Ａが重複当選した場合には、第１ＢＢを優先して停止制御する。

（２）第１ＢＢと小役Ｂが重複当選した場合には、小役Ｂを優先して停止制御する。

即ち、ＢＢ役よりも優先して停止制御する小役と、ＢＢ役の方が優先して停止制御する小役とを設けてもよい。

（３）第１ＢＢと小役Ａが重複当選した場合には、小役Ａが入賞したとき、又は、小役Ａに対応する図柄組合せのうち一部の図柄（例えば、第１停止時、第２停止時）が停止した場合には小役Ａに対応する報知（小役Ａが入賞できるような報知）を行う。

即ち、本来であれば小役Ａよりも優先して停止制御する第１ＢＢ役を報知するものを、第１停止や第２停止の結果（第１停止や第２停止の実行後の停止態様）によって、第３停止をどの位置で停止させるかに拘らず第１ＢＢ役が入賞不可能である場合（小役Ａは入賞可能である）には、小役Ａに対応する報知を行う。また、遊技の結果として小役Ａが入賞した場合には小役Ａに対応する報知を行う。このように構成することによって、ゲームの途中で変化する様々な遊技の状況に応じて遊技者に最も有利な報知を実行することができると共に、演出表示装置Ｓ４０等によって報知された内容と実際に入賞する役が矛盾してしまうことを防止することができる。

（４）第１ＢＢと小役Ｂが重複当選した場合には、全リール回転中に小役Ｂに対応する報知を行う。

【１４００】

また、主制御基板Ｍにて制御する、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）の番号を表示する表示器（７セグ等）を有するよう構成してもよい。そのように構成した場合に、演出表示装置Ｓ４０では、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）とは対応していない矛盾演出を行う。例えば、有効ライン上にリプレイ－リプレイ－リプレイの図柄組合せが停止しているときに、スイカが当選したときに出力される可能性が高い演出（例えば、ランプを緑色に光らせる）を実行する。

【１４０１】

尚、本例においては、副制御基板Ｓ側から出力が可能な（入力はできない）イヤホンジャックを設け、以下のような特徴を有する構成としてもよい。

（１）遊技機のサブ入力ボタンによって、イヤホンジャックから出力される音量を複数段階から選択できる。

（２）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、エラー発生時には、遊技機から予め定めた音量でエラー報知音が出力される（例えば、遊技機に設けたスピーカから出力される）。

（３）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合において、最大音量を選択しているときにおいても、イヤホンジャックから最大音量ではない所定の音量でエラー報知音が出力される。

【１４０２】

また、ＡＴ中状態やＢＢ実行中は、イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、遊技機から演出音が出力されるよう構成してもよい。また、イヤホンジャック

を使用していない時用の音量と、イヤホンジャックを使用していない時用の音量を個別に記憶しておくよう構成してもよい。イヤホンが抜かれた場合であっても、すぐにはイヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア（初期値に）しない構成としてもよい。例えば、１０分間無操作であった時は、いずれの音量もクリア（初期値に）することとしてもよい。但し、イヤホンが挿されたままである時は、イヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア（初期値に）しなくても良い。イヤホンジャックは、遊技の邪魔にならない箇所に設けられることが好ましい（例えば、イヤホンジャックにイヤホンを挿入している場合に、スタートレバーを操作しようとしてイヤホンコードが遊技者の腕に絡まないような箇所）。

【１４０３】

尚、本例においては、

（１）ＢＢ実行時において特定の枚数以上の獲得であった場合のＢＢ終了後と、特定の枚数以下の獲得であった場合のＢＢ終了後とで、再遊技役の当選確率が変動できるよう構成してもよい。

（２）再遊技役の当選確率が相対的に高いＲＴ状態（例えば、ＲＴ１）が終了した場合に移行するＲＴ状態を複数有していてもよい。例えば、「ＲＴ１」終了後に「ＲＴ０」に移行するよう構成してもよいし「ＲＴ３」（新たに設けたＲＴ状態）に移行するよう構成してもよい。

（３）所定の役が入賞した場合にＲＴ状態を移行する。即ちＲＴ状態の移行を入賞との1対1対応とせずに、条件装置や入賞に拘らず一定確率で移行する（例えば、毎ゲーム一定確率でＲＴ移行抽選を実行する）。

（４）０枚のＲＴ移行目の搭載、０枚役の重複当選、０枚役の重複入賞を可能にする。即ち、どの押し順にて停止したとしても、どの位置で停止操作をおこなったとしても１枚以上の役が入賞しない役である０枚役を設け、当該０枚役の入賞によりＲＴ状態が移行し得る、０枚役と７枚役との重複当選や０枚役Ａと０枚役Ｂとの重複当選を可能に構成してもよい。尚、０枚役の重複当選時は、押し順により、ＲＴ移行する０枚役とＲＴ移行しない０枚役のいずれかを入賞させるように構成してもよい。０枚役とＢＢ役とを重複当選させ、０枚役を優先させて入賞させることも可能である。

【１４０４】

尚、本例のように、押し順ベルの押し順が６択（「左→中→右」、「左→右→中」、「中→左→右」、「中→右→左」、「右→左→中」、「右→中→左」の６択）であり、押し順再遊技の押し順が３択（第１停止が左、中、右の３択）であるよう構成した場合には、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順表示として、押し順ベルに係る押し順ナビ表示と押し順再遊技に係る押し順ナビ表示とが相違する、換言すると、６択の押し順ナビ表示と３択の押し順ナビ表示とが相違するよう構成してもよい。一例としては、６択に係る押し順表示として、「左→中→右」の場合には「＝１」、「左→右→中」の場合には「＝２」、「中→左→右」の場合には「＝３」、「中→右→左」の場合には「＝４」、「右→左→中」の場合には「＝５」、「右→中→左」の場合には「＝６」のように表示し、３択に係る押し順表示として、第１停止が左の場合には「＝７」、第１停止が中の場合には「＝８」、第１停止が右の場合には「＝９」、のように表示するよう構成してもよい。

【１４０５】

尚、本例においては以下のように構成してもよい。

（１）「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」にて連続して消化したゲーム数であるＡＴ消化ゲーム数を演出表示装置にて表示可能に構成し、ＡＴ残りゲーム数が０となったことにより「ＡＴ中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度ＡＴ抽選に当選し「ＡＴ中状態」に移行した場合には、前回のＡＴ消化ゲーム数を引き継いで加算していく一方、「有利区間」が所定ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）連続したことにより「ＡＴ中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度ＡＴ抽選に当選し「ＡＴ中状態」に移行した場合には、前回のＡＴ消化ゲーム数を引き継がず、あらたに０ゲームからＡＴ消化ゲーム数をカウントする。

（２）リールが回転を開始してから所定時間（例えば、３０秒）停止ボタンを操作しなかった場合には、演出表示装置Ｓ４０にてリールを停止することを促す表示（例えば、「リールを止めてください」と表示）するよう構成し、押し順ナビが発生しているゲームにてリールが回転を開始してから所定時間停止ボタンを操作しなかった場合には、（２－１）演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビ表示とリールを停止することを促す表示との表示領域が重ならない、（２－２）リールを停止することを促す表示が表示されない。
（３）押し順ナビが発生しているゲームにて電源を「オン→オフ→オン」とした場合には、リールの回転速度が定速となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前のタイミングにて押し順ナビ（押し順表示装置Ｄ２７０における表示及び／又は演出表示装置Ｓ４０における表示）が再表示される。
（４）或るＡＴに関する状態と別のＡＴに関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する、又は、押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態である或るＡＴに関する状態と、押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態である別のＡＴに関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する。
（５）最も再遊技の当選確率が高いＲＴ状態（本例では「ＲＴ１」）である場合には、押し順ナビが発生するゲームの割合の方が押し順ナビが発生しないゲームの割合よりも高い。例えば、ベル役と再遊技役との合算当選率が１／２以上となっている。このように構成することにより、ＡＴ中に遊技者が飽きることなく遊技を進行することができる。
以上のように構成してもよい。

【１４０６】
また、本例においては、以下のように構成してもよい。
（１）遊技機外に出力する信号である試験信号（ステップ１６２４の処理にて出力される）として「転落待ち区間」である旨の信号を出力せずに、「有利区間」であるか否かに係る試験信号を出力する。一例としては、遊技機外には有利区間表示器ＹＨが点灯しているか非点灯であるかに係る信号を出力し、有利区間表示器ＹＨが消灯している場合の遊技区間が「転落待ち区間」であるか「待機区間」であるか「通常区間」であるかについての情報は出力しない。このように、試験信号としては、「有利区間」と「非有利区間」とのいずれであるかについての情報のみ出力するよう構成してもよい。
（２）「待機区間」（有利区間表示器ＹＨが消灯）の後には「有利区間」（有利区間表示器ＹＨが点灯）となるが、「転落待ち区間」（有利区間表示器ＹＨが消灯）の後は「通常区間」（有利区間表示器ＹＨが消灯）となる。
（３）「転落待ち区間」ではＢＢに当選且つＡＴ抽選に当選したことが確定的となる演出（フリーズ演出等）は発生しないが、ＢＢに当選したことが確定的となる演出（例えば、色演出として演出表示装置Ｓ４０の画面全体が虹色となる）は発生し得る。
（４）「通常区間」における「ＲＴ１」（再遊技役の当選時に押し順ナビは発生していないが遊技者の任意で操作した押し順が偶発的にＲＴ状態が移行する押し順であったためにＲＴ状態が移行した場合等）ではＡＴに関する抽選（ＡＴ抽選、高確率状態移行抽選、等）が実行され得る、且つ、新たに「有利区間」となり得るが、「転落待ち区間」における「ＲＴ１」ではＡＴに関する抽選（ＡＴ抽選、高確率状態移行抽選、等）が実行されない、且つ、新たに「有利区間」とはならない。
（５）ＡＴ最終ゲーム（ＡＴカウンタ値＝１）にて再遊技に関する押し順ナビが発生した場合（押し順により転落再遊技が停止表示される）、押し順通りにリールを停止させるよりも押し順に逆らってリールを停止させた方が遊技者にとって相対的に有利となる場合がある。
（６）「転落待ち区間」とその他の遊技区間（「通常区間」、「有利区間」、「待機区間」のうち全ての遊技区間でも良いし、一部の遊技区間でも良い）とではストップスイッチの操作態様を報知するか否かの確率（０％、１００％も含む）が異なるようにし、特定の再遊技の出現率（通常リプレイ、ＲＴ状態が移行するリプレイ、順押し黒７揃いリプレイ、逆押し白７揃いリプレイ、ＢＢ役と重複し得るリプレイ等）が相違する。

以上のように構成してもよい。
（７）ＡＴ最終ゲーム（ＡＴカウンタ値＝１）を実行した遊技後（ＡＴカウンタ＝０）も「有利区間」とし、当該「有利区間」では、転落再遊技役が停止表示される（滞在比率の高い「ＲＴ０」に移行するための図柄組合せが停止表示される）ストップスイッチの操作態様を報知し、転落再遊技役が停止表示されてから「有利区間」を終了するようにしても良い。このように構成することにより、ＡＴに関する抽選が実行されない「転落待ち区間」を経ずに「通常区間」に設定することが可能となり、ユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができる。
【１４０７】
また、本例においては、「転落待ち区間」においては、停止表示されることにより「通常区間」に設定されることとなる転落再遊技を停止表示させるための押し順ナビが発生し得るよう構成してもよく、そのように構成することにより、ＡＴに関する抽選（ＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ抽選、高確率状態移行抽選）が実行されない「転落待ち区間」をより早く終了させる（「通常区間」が設定されることとなる）ことができる、換言すると、遊技者にとって不利な遊技状態をより早く終了させることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。
【１４０８】
ここで、上述した遊技区間についての特徴点を以下に詳述することとする。
【１４０９】
≪通常区間≫
（１）押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０にて表示されない。
（２）押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０にて表示されない。
（３）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信しない。
（４）ＢＢの内部当選中とＢＢの実行中を除いて「有利区間」への移行抽選を実行可能である。
【１４１０】
≪待機区間≫
（１）押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０にて表示されない。
（２）押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０にて表示されない。
（３）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信しない。
（４）「有利区間」への移行抽選が実行されない。
（５）「待機状態」にてＢＢが入賞した後は、次ゲームから「有利区間」となる。
【１４１１】
≪有利区間≫
（１）押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０にて表示され得る。
（２）押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０にて表示され得る。
（３）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信され得る。
（４）「有利区間」の性能を変更する（例えば、ＡＴに関する状態として「高確率状態」から「ＡＴ中状態」に移行する）抽選や、ＡＴゲーム数上乗せ抽選等が実行され得る。
（５）「有利区間」中においては、有利区間表示器ＹＨが常時点灯している。
（６）有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０となった場合には、「有利区間」にてＢＢ又は押し順ナビが１回以上実行されないと当該「有利区間」が基本的に終了しないよう構成されているが、例外として、「有利区間」が連続して所定ゲーム数（本例では、１５００）継続した場合には「有利区間」にてＢＢ及び押し順ナビが１回も実行されていなくとも当該「有利区間」が終了し得るよう構成されている。
（７）有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１の計測は「有利区間」におけるすべてのゲームにて実行される（例えば、ＢＢ実行中においても毎ゲームカウンタ値が加算されて

ゆく）。
【１４１２】
ここで、「有利区間」への設定抽選に係る特徴点を以下に詳述する。
（１）役抽選の結果に基づいて「有利区間」への設定の有無が決定され、ゲーム数の経過等では「有利区間」への設定の有無は決定されない。
（２）設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」への設定抽選が実行されない。
（３）ある条件装置が成立して「有利区間」への設定抽選が実行される場合においては、設定値が相違しても当該抽選確率は同一となっている。
（４）設定値によって「有利区間」の性能が相違しない（例えば、強チェリーが成立した場合において、設定１では「高確率状態」に移行し、設定６では「ＡＴ中状態」に移行する、等、設定値によって相違することはない）。
（５）「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、基本的に次ゲームから「有利区間」となる（「通常区間」にて成立したＢＢ役にて「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、次ゲームでは「待機区間」とすることができる）。
【１４１３】
ここで、「有利区間」の性能の変更に係る特徴点を以下に詳述する。
（１）設定値を参照して「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない（全設定値共通の条件として、所定ゲーム数が経過、所定の条件装置が成立、を条件としてもよい）。
（２）設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ＡＴゲーム数上乗せ抽選等も実行されない。
（３）ＢＢが内部当選している場合には「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ＡＴゲーム数上乗せ抽選等も実行されない。
（４）ＢＢ実行中において、当該実行されているＢＢの契機となったＢＢ役の抽選確率が設定値によって相違する場合には、当該ＢＢ実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ＡＴゲーム数上乗せ抽選等も実行されない。
（５）ＢＢ実行中において、当該実行されているＢＢの契機となったＢＢ役の抽選確率が設定値によって相違しない場合には、当該ＢＢ実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行され得る。ＡＴゲーム数上乗せ抽選等も実行され得る。
【１４１４】
≪転落待ち区間≫
（１）押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０にて表示されない。
（２）押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０にて表示されない。
（３）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信しない。
（４）「有利区間」への移行抽選が実行されない。
（５）「転落待ち区間」にてＢＢが入賞した後は、次ゲームから「通常区間」となる（「転落待ち区間」と維持してもよいが「有利区間」とはならない）。
（６）「転落待ち区間」終了後には「通常区間」が設定される。
（７）「転落待ち区間」である状況にて最も滞在割合の高いＲＴ状態に移行した場合には、「通常区間」が設定される。
【１４１５】
（まとめ３）
尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。
【１４１６】
本態様（Ｃ１）に係る回胴式遊技機は、

再遊技役の抽選に関する遊技状態として、第１遊技状態（例えば、ＲＴ０）と、第１遊技状態とは異なる第２遊技状態（例えば、ＲＴ１）と、を少なくとも有しており、
所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間とを有し、
前記有利区間であり、かつ、前記第２遊技状態（例えば、ＲＴ１）である第１の遊技期間と、前記非有利区間であり、かつ、前記第２遊技状態（例えば、ＲＴ１）である第２の遊技期間と、を少なくとも有しており、
前記第１の遊技期間において前記有利区間の終了条件を満たした遊技の次の遊技から前記第２の遊技期間となり得るよう構成されており、
前記第１の遊技期間において前記有利区間の終了条件を満たした遊技の次の遊技から実行される前記第２の遊技期間では、当選役に基づいて前記有利区間とはならない
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【１４１７】
本態様（Ｃ２）に係る回胴式遊技機は、
再遊技役の抽選に関する遊技状態として、第１遊技状態（例えば、ＲＴ０）と、第１遊技状態とは異なる第２遊技状態（例えば、ＲＴ１）と、を少なくとも有しており、
所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間とを有し、
前記非有利区間として、通常区間と、通常区間とは異なる遊技区間である転落待ち区間とを少なくとも有しており、
前記有利区間である状況かつ前記第２遊技状態（例えば、ＲＴ１）である状況において、前記有利区間の終了条件を満たした後は、前記転落待ち区間かつ前記第２遊技状態（例えば、ＲＴ１）となり得るよう構成されており、
前記転落待ち区間である状況かつ前記第２遊技状態（例えば、ＲＴ１）である状況において、所定の条件を満たした後は、前記通常区間かつ前記第１遊技状態（例えば、ＲＴ０）となり得るよう構成されており、
前記転落待ち区間では、当選役に基づいて前記有利区間とはならないよう構成されており、
前記転落待ち区間における特定の演出の発生率は、前記通常区間における特定の演出の発生率と異なる
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【１４１８】
本態様（Ｃ３）に係る回胴式遊技機は、
遊技に関する情報を記憶可能な記憶手段を備え、
再遊技役の抽選に関する遊技状態として、第１遊技状態（例えば、ＲＴ０）と、第２遊技状態（例えば、ＲＴ１）と、第３遊技状態（例えば、ＲＴ３）と、を少なくとも有しており、
所定の開始条件を充足した後から所定ゲーム数を上限として継続可能な遊技区間である有利区間と、有利区間以外の遊技区間である非有利区間とを有し、
前記非有利区間として、通常区間と、通常区間とは異なる遊技区間である転落待ち区間とを少なくとも有しており、
前記有利区間である状況かつ、前記第２遊技状態（例えば、ＲＴ１）である状況において、前記有利区間の終了条件を満たした後は、前記転落待ち区間かつ前記第２遊技状態（例えば、ＲＴ１）となり得るよう構成されており、
前記転落待ち区間では、当選役に基づいて前記有利区間とはならないよう構成されており、
前記転落待ち区間である状況にて前記第２遊技状態（例えば、ＲＴ１）から前記第１遊技状態（例えば、ＲＴ０）への移行条件を充足した場合に、前記通常区間かつ前記第１遊技状態（例えば、ＲＴ０）になるよう構成されており、
前記転落待ち区間である状況にて電源がオフとなり、その後電源がオンとなって所定条

件を満たすことによって前記記憶手段の所定のクリア処理が実行された場合には、前記通常区間かつ前記第３遊技状態（例えば、ＲＴ３）となるよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【１４１９】
（第７実施形態）
ここで、各構成要素について説明する前に、第７実施形態に係る回胴式遊技機Ｐの特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。
【１４２０】
尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ３４０２と本実施形態からの変更例１におけるステップ３４０２は、別の実施形態におけるステップ３４０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。
【１４２１】
まず、図２３４（一部の構成については図２３５）を参照しながら、第７実施形態に係る回胴式遊技機の前面側の基本構造を説明する。まず、回胴式遊技機Ｐは、主に前扉（フロントドアとも称す）と、裏箱（キャビネット、基体とも称す）と裏箱内に設置されたリールユニット、ホッパ装置、電源ユニット、主制御基板Ｍ（主制御チップＣが搭載されている基板）で構成される。以下、これらを順に説明する。
【１４２２】
次に、回胴式遊技機Ｐの前扉ＤＵは、装飾ランプユニットＤ１５０、メダル受け皿Ｄ２３０、を含む。まず、装飾ランプユニットＤ１５０は、回胴式遊技機Ｐの遊技の進行に応じて発光する発光源を有したものである。また、前扉ＤＵの開閉状態を検出可能な扉スイッチＤ８０が設けられている。また、前扉ＤＵには鍵穴Ｄ２６０が設けられており、鍵穴Ｄ２６０の形状と整合するキー（ドアキー）を鍵穴Ｄ２６０に差し込む｛加えて、所定の方向（例えば、時計回り）に捻る｝ことで、前扉ＤＵを開放し得るよう構成されている。更に、第７実施形態においては、ドアキーを鍵穴Ｄ２６０に差し込む｛加えて、所定の方向（例えば、反時計回り）に捻る｝ことで、エラー状態（後述する、ドア開放エラー等）を解除し得るよう構成されている。次に、メダル受け皿Ｄ２３０は、放出口Ｄ２４０から放出された遊技メダル（或いは単にメダルと呼ぶことがある）の受け皿である。
【１４２３】
次に、前扉ＤＵは、遊技状態を視認可能にするための機構、遊技媒体の入力を可能にするための機構、リールユニットを操作するための機構、等を含む。具体的には、遊技状態を視認可能にするための機構として、リール窓Ｄ１６０、投入数表示灯Ｄ２１０、操作状態表示灯Ｄ１８０、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０、払出数表示装置Ｄ１９０、クレジット数表示装置Ｄ２００、押し順表示装置Ｄ２７０、ＡＲＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０等が取り付けられている。また、遊技媒体の投入や賭け数（ベット数）の入力を可能にするための機構として、メダル投入口Ｄ１７０、ベットボタンＤ２２０、投入された遊技媒体の払い出しを可能にするための機構として、精算ボタンＤ６０が取り付けられている。そして、リールユニットを操作するための機構として、スタートレバーＤ５０、停止ボタンＤ４０が取り付けられている。以下、各要素について詳述する。
【１４２４】
＜遊技状態を視認可能にするための機構＞
次に、リール窓Ｄ１６０は、前扉ＤＵの一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓Ｄ１６０を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯Ｄ２１０は、ＬＥＤによって構成されており、現在ベット（一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること）されているメダル数と同数のＬＥＤが点灯するよう構成されている。また、操作状態表示灯Ｄ１８０は、ＬＥＤによって構成されており、現在の操作状態（メダル受付可否状態、再遊技

入賞状態、遊技開始ウェイト状態等）に応じて点灯・消灯するよう構成されている。また、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０は、７セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、演出表示装置Ｓ４０にて当該払出数の総数を表示するよう構成することで遊技者は特別遊技中に払い出された払出数の総数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、払出数表示装置Ｄ１９０は、７セグメントディスプレイによって構成されており、現在払出されている遊技メダル数が表示されるよう構成されている。また、クレジット数表示装置Ｄ２００は、７セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ちメダルとして遊技機内に貯留されているメダル数の総数（クレジット数）が表示されるよう構成されている。また、押し順表示装置Ｄ２７０は、リール停止順（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３の停止順）によって入賞する役が相違し得る条件装置｛いわゆる押し順小役であるが、入賞する役が相違した場合には、遊技者に付される利益率（払出枚数、その後のＲＴ状態等）が異なり得るよう構成されているものが一般的である｝が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知し得るよう構成されている。また、ＡＲＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０は、押し順表示装置Ｄ２７０に表示された押し順ナビ表示に従って遊技を進行した場合に保障されることとなるＡＲＴ状態（詳細は後述）に滞在し得るゲーム数を表示し得るよう構成されている。尚、押し順表示装置Ｄ２７０は、払出数表示装置Ｄ１９０と兼用してもよいし、兼用しない場合、払出数表示装置Ｄ１９０には、後述するＡＲＴ状態中における入賞によって払出されたメダルの合計枚数（又は純増枚数）が表示されるよう構成されていてもよい。

【１４２５】

＜遊技媒体の入力を可能にするための機構＞

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

【１４２６】

＜リールユニットを操作するための機構＞

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

【１４２７】

次に、回胴式遊技機Ｐのリールユニットは、リールＭ５０とリールＭ５０の駆動源（ステッピングモータ等）とを備えている。また、リールＭ５０は、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３を備えている。ここで、夫々のリール部は合成樹脂等により形成され、当該リール部の外周上（リール帯上）には複数の図柄が描かれている。そして、スタートレバーＤ５０及び停止ボタンＤ４０における各停止ボタンの操作に基づき、夫々のリール部の回転動作及び停止動作を可能とするよう構成されている。また、図示しない

が、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の内部にはＬＥＤ（以下、リールバックライトと呼ぶことがある）が設けられており、当該ＬＥＤが点灯した際にはリール部外周を透過した光によって、リール部外周が点灯したように視認できるよう構成されている。

【１４２８】

＜その他の機構＞

また、回胴式遊技機Ｐの遊技機枠の内外には、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置Ｓ４０、様々な点灯態様にて点灯し得るＬＥＤランプＳ１０、サウンドを出力し得るスピーカＳ２０、合成樹脂等によって形成された部材である、上パネルＤ１３０及び下パネルＤ１４０、等が設けられている。

【１４２９】

次に、図２３５は、前扉ＤＵを開いて回胴式遊技機Ｐの内部の構成を示した斜視図である。前扉ＤＵの裏面側上部には、演出表示装置Ｓ４０が取り付けられている。前扉ＤＵのほぼ中央にはリール窓Ｄ１６０が設けられており、その下方には、後述する扉基板Ｄが設けられている。また、扉基板Ｄには、前述した停止ボタンＤ４０や、スタートレバーＤ５０、精算ボタンＤ６０等の入力信号が入力される。また、扉基板Ｄの下方には、スピーカＳ２０が設けられている。

【１４３０】

また、詳細は後述するが、扉基板Ｄの付近には、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルの通路となる投入受付センサＤ１０ｓが設けられており、当該投入受付センサＤ１０ｓの下方には、遊技メダルを放出口Ｄ２４０に導くためのコインシュータＤ９０などが設けられている。投入受付センサＤ１０ｓは、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、当該機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に払い戻されるよう構成されている。遊技者がスタートレバーＤ５０を操作する前に（遊技メダルの投入が有効である状態にて）遊技メダルを投入すると、遊技メダルは投入受付センサＤ１０ｓによって選別され、規格を満足しているものだけがホッパＨ４０内に投入され、規格を満たしていないメダルは、コインシュータＤ９０を通って、放出口Ｄ２４０に返却されるようになっている。これに対して、スタートレバーＤ５０が操作された後に（遊技メダルの投入が有効でない状態にて）遊技メダルが投入された場合は、投入された遊技メダルはコインシュータＤ９０を通って、放出口Ｄ２４０に返却される。また、投入受付センサＤ１０ｓの内部（流路の奥）には、詳細後述するメダル投入に係るセンサが設けられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが通過すると、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによって検出されて、その信号が後述する主制御基板Ｍに供給されるようになっている。

【１４３１】

リールＭ５０の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板Ｍが格納されており、リールＭ５０の背後には、各リール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）を駆動するための後述する回胴基板Ｋが格納されている。また、リールＭ５０の左方には、図２３４に示した演出表示装置Ｓ４０や、ＬＥＤランプＳ１０、スピーカＳ２０等を用いて行われる各種演出の制御を司る後述する副制御基板Ｓが格納されている。また、主制御基板Ｍには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチＭ２０、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンＭ３０、設定キースイッチＭ２０や設定／リセットボタンＭ３０等を保護するための設定扉（不図示）の開閉を判定する設定扉スイッチＭ１０が接続されている。尚、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０、設定扉スイッチＭ１０については何れも不図示としているが、主制御基板Ｍの基板上等の適宜位置に設けられていればよい（即ち、前扉ＤＵを開かなければ人為的なアクセスが困難な位置に設けられてい

ればよい）。
【１４３２】
リールＭ５０の下方には、投入された遊技メダルが集められるホッパＨ４０や、遊技メダルを払い出すメダル払出装置Ｈが設けられており、回胴式遊技機Ｐ全体に電源を供給するための電源基板Ｅが格納されている。メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルは、コインシュータＤ９０を通って、放出口Ｄ２４０から払い出されるようになっている。また、電源基板Ｅの前面には、回胴式遊技機Ｐの電源を投入するための電源スイッチＥ１０も設けられている。
【１４３３】
次に、図２３６は、回胴式遊技機内部における、メダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルの経路（セレクタ）を示した斜視図である。メダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルは、まず投入受付センサＤ１０ｓを通過する。当該投入受付センサＤ１０ｓは機械式のダブルセンサになっており、遊技メダルが通過することによって、２つの突起した機構が押下されることによりオンとなり遊技メダルが正常に通路を通過することができることとなる。また、このような構成により、遊技メダルではない異物（例えば、遊技メダルよりも径が小さいもの）が投入された場合には、前記２つの突起した機構が押下されない。このようなメダルは、起立した状態をメダルが維持できないため、通路を通過できず（メダルが倒れこむ）放出口Ｄ２４０に払い戻されることとなる。そのほかにも、投入受付センサＤ１０ｓは、オンとなっている時間が所定時間以上連続した場合等にも、エラーであると判定し得る（その結果、ブロッカＤ１００がオフとなり得る）よう構成されている。
【１４３４】
遊技メダルがブロッカＤ１００を正常に通過した場合に、当該通過直後に第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過することとなる。この投入センサ（第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓ）は２つのセンサで構成されており（遊技メダルの規格上の直径よりも小さい間隔で隣接配置されており）、夫々のセンサのオン・オフ状況（第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラー（後述する、投入メダル滞留エラー、投入メダル逆流エラー、等）を検出可能に構成されている。
【１４３５】
次に、図２３７は、回胴式遊技機における、メダル払出装置Ｈの正面図及び斜視図である。メダル払出装置Ｈは、クレジット（遊技機内部に電子的に貯留されている遊技メダル）又はベットされているメダル（遊技を開始するために投入されたメダル）が存在する状態で、精算ボタンが操作された、又は、入賞により遊技メダルが払い出される場合に作動することとなる。作動する場合には、まず、ホッパモータＨ８０が駆動することにより、ディスク回転軸Ｈ５０ａを中心にディスクＨ５０が回転する。当該回転によりメダル払出装置Ｈ内の遊技メダルは放出付勢手段Ｈ７０を変位させて遊技メダル出口Ｈ６０から放出口Ｄ２４０に向かって流下していくこととなる。尚、払出センサ（第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓ）は２つのセンサで構成されており、夫々のセンサのオン・オフ状況（第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラー（後述する、払出メダル滞留エラー、等）を検出可能に構成されている。より具体的には、例えば、遊技メダル出口Ｈ６０を正常に通過する際には、放出付勢手段Ｈ７０の変位により、第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフの状態から、第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフ→第１払出センサＨ１０ｓ＝オン・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフ→第１払出センサＨ１０ｓ＝オン・第２払出センサＨ２０ｓ＝オン→第１払出センサＨ１０ｓ＝オン・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフ→第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフ、というセンサ状態遷移となるため、このセンサ状態遷移と反する動きを検出した場合には、エラーとする

よう構成することを例示することができる。

【１４３６】

次に、図２３８のブロック図を参照しながら、第７実施形態に係る回胴式遊技機Ｐの電気的な概略構成を説明する。はじめに、第７実施形態に係る回胴式遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板Ｍを中心として、副制御基板Ｓ、扉基板Ｄ、回胴基板Ｋ、電源基板Ｅ、中継基板ＩＮ、設定扉スイッチＭ１０、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０等がデータをやり取り可能に接続されて構成されている。尚、図中の実線部がデータのやり取りに関する動きを示したものであり、図中の破線部が電源供給ルートを示したものである。尚、電源供給ルートはこれに限られたものではなく、例えば電源基板Ｅから主制御基板を介さずに中継基板ＩＮや扉基板Ｄに電源を供給しても良い。

【１４３７】

主制御基板Ｍは、回胴式遊技機Ｐで行われる遊技全体の進行を司る基板である。当該主制御基板Ｍには、主制御チップＣが搭載されており、主制御チップＣには、ＣＰＵＣ１００、内蔵ＲＯＭＣ１１０、内蔵ＲＡＭＣ１２０等がバスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて搭載されている（図示及び詳細については後述する）。そして、主制御基板Ｍは、前扉ＤＵに搭載された扉基板Ｄから、スタートレバーＤ５０等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板Ｓや、扉基板Ｄ、回胴基板Ｋ等に向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している。

【１４３８】

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

【１４３９】

扉基板Ｄには、前述した投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓ、回転しているリールＭ５０を停止するための停止ボタンＤ４０、リールＭ５０の回転を開始するためのスタートレバーＤ５０、貯留されている遊技メダル（クレジット）や投入された遊技メダルを払い出して遊技を終了するための精算ボタンＤ６０、遊技の状態を表示する各種の表示パネルＤ７０（前述した、投入数表示灯Ｄ２１０、操作状態表示灯Ｄ１８０、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０、払出数表示装置Ｄ１９０は、クレジット数表示装置Ｄ２００、等の表示装置の集合体）、前扉の開閉の判定やエラーの解除や設定値の変更を実行するための扉スイッチＤ８０、投入された後に適合しないと判断された遊技メダル（又は、その他の異物）を放出口Ｄ２４０に払い戻すためのブロッカＤ１００等が接続されている。また、この扉基板Ｄは、前述した主制御基板Ｍとデータをやり取り可能に接続されている。このため、前扉ＤＵに設けられたスタートレバーＤ５０や、停止ボタンＤ４０、精算ボタンＤ６０等を操作すると、扉基板Ｄを介して、当該操作に係る信号が主制御基板Ｍに供給されるようになっている。また、投入受付センサＤ１０ｓが遊技メダルの通過を検出した信号も、扉基板Ｄを介して主制御基板Ｍに供給される。

【１４４０】

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

能となっている。また、第７実施形態の回胴式遊技機においては、回胴モータＫ１０には、所謂ステップモータ（ステッピングモータ）が使用されている。尚、ステップモータは、リールＭ５０が１回転するステップ数として、５０４ステップが設定されている。また、各リール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）には略均一の大きさで所定数（例えば、２１個）の図柄が設定されており、１図柄分に相当するステップ数としては、２４ステップ（＝２１／５０４）が設定されている。尚、ステップ数、リール１周あたりの図柄の数は変更しても何ら問題ない。

【１４４１】

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

【１４４２】

これら各種制御基板、及び基板で消費される電力は、電源基板Ｅ（電源スイッチＥ１０により電源供給の有無を制御する基板）から供給されている。図２３８では、電源基板Ｅから電力が供給される様子を破線の矢印で表している。図示されているように、主制御基板Ｍおよび副制御基板Ｓには、電源基板Ｅから電力が直接供給されており、各種基板（扉基板Ｄ、回胴基板Ｋ、中継基板ＩＮ）には、主制御基板Ｍを介して電力が供給されている。電源基板Ｅには所定量（例えば、１００Ｖ）の交流電圧が供給されており、この電力を規定電圧の直流電圧に変換した後、夫々の制御基板及び基板に供給している。

【１４４３】

また、主制御基板Ｍには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチＭ２０、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンＭ３０、設定キースイッチＭ２０や設定／リセットボタンＭ３０等を保護するための設定扉（不図示）の開閉を判定する設定扉スイッチＭ１０が接続されている。

【１４４４】

＜主制御部の基本回路の構成例＞

次に、図２３９を用いて、主制御基板Ｍの主制御チップＣの構成例について説明する。

【１４４５】

まず、図２３９に示す主制御チップＣには、ＣＰＵＣ１００、内蔵ＲＯＭＣ１１０（第１ＲＯＭ領域Ｃ１１１、第２ＲＯＭ領域Ｃ１１２）、内蔵ＲＡＭＣ１２０（第１ＲＡＭ領域Ｃ１２１、第２ＲＡＭ領域Ｃ１２２）、外部バス制御回路Ｃ１９０、パラレル入力ポートＣ１３０、アドレスデコード回路Ｃ１５０、タイマ回路Ｃ１７０、カウンタ回路Ｃ１８０、リセット制御回路Ｃ２２０に加え、割込み制御回路Ｃ１６０、クロック回路Ｃ２１０、乱数生成回路Ｃ１４０、照合用ブロックＣ２３０、固有情報Ｃ２４０、演算回路Ｃ２５０が備えられており、これら全てが内部バスＣ２００を介して互いに接続されている。

【１４４６】

以下、上記説明した各部の詳細について説明する。

【１４４７】

まず、ＣＰＵＣ１００は、内蔵ＲＯＭＣ１１０や内蔵ＲＡＭＣ１２０のプログラムやデータによって様々な数値計算や情報処理、制御処理などを実行する。内蔵ＲＯＭＣ１１０は、制御プログラムや各種データを記憶する。内蔵ＲＡＭＣ１２０は、一時的にデータを記憶する。また、内蔵ＲＯＭＣ１１０及び内蔵ＲＡＭＣ１２０はアドレスとデータとをセットとして保持しており、アドレス範囲で用途が区切られている。尚、当該用途として主なものは、プログラム領域とデータ領域であるが、この点の詳細については、後述するメモリマップの説明に譲る。

【１４４８】

外部バス制御回路Ｃ１９０は、ＩＯリクエスト端子（ＸＩＯＲＱ端子）、メモリリクエスト端子（ＸＭＲＥＱ端子）、リード信号端子（ＸＲＤ端子）、ライト信号端子（ＸＷＲ端子）、１６ビット幅のアドレス出力端子（Ａ０端子～Ａ１５端子）、および８ビット幅の入出力端子であるデータ入出力端子（Ｄ０端子～Ｄ７端子）を有する。第７実施形態では、このうちデータ入出力端子（Ｄ０端子～Ｄ７端子）は、各駆動回路（例えば、中継基板ＩＮを介しての回胴基板Ｋ）へのデータ出力と、各周辺制御回路（例えば、扉基板Ｄを介しての各種センサや各種操作部材）からのデータ入力に用いられている。このデータ入出力端子（Ｄ０端子～Ｄ７端子）によるデータの入出力先は、アドレス出力端子（Ａ０端子～Ａ１５端子）から出力されるアドレス信号、およびアドレスデコード回路Ｃ１５０から出力されるチップセレクト信号を用いて切り替えられる。

【１４４９】

パラレル入力ポートＣ１３０は、４つの入力端子（Ｐ０端子～Ｐ３端子）を有する。これらの入力端子（Ｐ０端子～Ｐ３端子）は、例えば、その入力端子のいずれかがスタートレバーＤ５０に接続されており、乱数生成回路Ｃ１４０が生成する乱数をＣＰＵＣ１００に取得させるためのラッチ信号として、乱数生成回路Ｃ１４０に出力する。

【１４５０】

アドレスデコード回路Ｃ１５０は、所定数（例えば、１４）の出力端子（ＸＣＳ０端子～ＸＣＳ１３端子）を有する。当該出力端子（ＸＣＳ０端子～ＸＣＳ１３端子）は、主制御チップＣの外部にある周辺制御回路に接続されており、外部バス制御回路Ｃ１９０のデータ入出力端子（Ｄ０端子～Ｄ７端子）から出力されるデータの送信先を切り替えるためのチップセレクト信号等の出力に用いられている。

【１４５１】

タイマ回路Ｃ１７０は、時間の計測に用いられる。尚、タイマ回路Ｃ１７０は設定された計測時間を過ぎると、タイムアウト信号をカウンタ回路Ｃ１８０に出力する。一方、カウンタ回路Ｃ１８０は、各種信号の立ち上がり（あるいは立ち下がり）の回数の計測に用いられる。当該カウンタ回路で計測される信号には、主制御チップＣのシステムクロックの他、前記タイマ回路からのタイムアウト信号、メモリの読み書き信号、メモリリクエスト信号、外部入出力の信号、割り込みに対する応答信号等も計測することができる。

【１４５２】

リセット制御回路Ｃ２２０は、システムリセット入力端子（ＸＳＲＳＴ端子）と、リセット出力端子（ＸＲＳＴＯ端子）の２つの端子を有する。このシステムリセット入力端子（ＸＳＲＳＴ端子）は電圧監視回路（電圧を監視するための回路であり、不図示となっている）に接続されている。当該システムリセット入力端子（ＸＳＲＳＴ端子）からシステムリセット信号（例えば一定時間Ｌレベルの信号）が入力されると、リセット制御回路Ｃ２２０は、主制御チップＣの内部の回路に対してこのシステムリセット信号を出力するとともに、主制御チップＣの外部にある周辺制御回路に対してリセット出力端子（ＸＲＳＴＯ端子）からリセット信号（例えば、ＬレベルからＨレベルへの立ち上がり信号）が出力される。この場合、主制御チップＣでは、システムリセットと称する処理が実行され、各回路が初期化される。当該システムリセットが実行される一例として、電源投入時が挙げられる。

【１４５３】

また、リセット制御回路Ｃ２２０は、ウォッチドッグタイマＣ２２２と、指定エリア外走行禁止回路Ｃ２２１とを備えている。ウォッチドッグタイマＣ２２２がタイムアウトになった場合や、ＣＰＵＣ１００が所定の範囲以外のアドレスを参照（指定エリア外走行）した場合には、リセット制御回路Ｃ２２０は、主制御チップＣの内部の回路に対してシステムリセット信号およびユーザリセット信号のいずれかを出力する。尚、システムリセット信号およびユーザリセット信号のどちらを出力するかは、内蔵ＲＯＭＣ１１０内のプログラム領域（詳細は後述する）の設定に従う。また、主制御チップＣの外部にある周辺制御回路に対しては、リセット出力端子（ＸＲＳＴＯ端子）からリセット信号が出力される。

【１４５４】
主制御チップＣでは、設定によって上記のシステムリセットか、或いはユーザリセットと称する処理のいずれかを実行させることができる。
【１４５５】
上記指定エリア外走行は、プログラムが想定外の動作をしていることを意味する。この場合、ＣＰＵＣ１００が本来プログラムとして扱われるはずのないコードにより動作することになる。このような状況は、プログラムミスによる所謂暴走した状態の他に、何らかの不正によって生じている可能性がある。この場合、上記のシステムリセットおよびユーザリセットのいずれかの処理により、正常な動作に復帰させることができるようになっている。また、ウォッチドッグタイマＣ２２２がタイムアウトになった場合としては、プログラムミスによる暴走した状態や、電圧降下によりＣＰＵＣ１００が本来設計した動作を行うことができなくなった場合等がある。この場合にも、上記のシステムおよびユーザリセットのいずれかの処理により、正常な動作に復帰させることができるように構成されている。
【１４５６】
割込み制御回路Ｃ１６０は、外部入力や内部状態の変化に応じて適宜処理を実行させるために割り込みを発生させる。この割り込み処理には、例えば外部からの入力（センサによる信号）を受け付けた場合に実行する処理がある。第７実施形態では、タイマ回路からの割り込み要求により実行されるタイマ割り込み処理を実行するようにしている。尚、割込み制御回路Ｃ１６０は、内部情報レジスタＣ１６１を備えており、当該内部情報レジスタＣ１６１には、乱数生成回路Ｃ１４０で乱数更新周期を決める外部クロック（カウントクロック）の周期の異常、および乱数の更新に関する異常、さらに、直前に発生したユーザリセットのリセット要因の情報等が格納される。
【１４５７】
クロック回路Ｃ２１０は、水晶発振器（不図示）から外部クロック入力端子（ＥＸ端子）を介して入力される外部クロック（この例では、２４ＭＨｚのクロック）を所定の分周比（例えば、１／２）で分周し、分周後のシステムクロック（この例では、１２ＭＨｚのクロック）をこの主制御チップＣ内部の各回路に供給する。また、このシステムクロックをシステムクロック出力端子（ＣＬＫＯ端子）を介して主制御チップＣ外部の周辺制御回路に出力する。
【１４５８】
乱数生成回路Ｃ１４０は、乱数を更新するためのクロック信号（カウントクロック）を用いて、乱数のラッチ信号を受信したときにこの更新された乱数を乱数レジスタ内に保持するものである。第７実施形態では、水晶発振器から外部クロック入力端子（ＲＣＫ端子）を介して入力される外部クロック信号を所定の分周比（例えば、１／２）で分周してこのカウントクロックに用いているが、主制御チップＣ内部のクロック信号を用いることもでき、この場合は水晶発振器は不要となる。乱数レジスタに保持された値は、乱数として読み出して使用することができる。尚、乱数レジスタから乱数を読み出すと、乱数レジスタが次の乱数をラッチすることを許容する許容状態とすることができる。
【１４５９】
照合用ブロックＣ２３０は、主制御チップＣが型式認定で合格した正規のものかどうかの真贋検査であるセキュリティチェックを実行するものであり、ＳＣ端子及びＢＲＣ端子を介して当該セキュリティチェックに係る信号を外部端子板に送信又は外部端子板から受信し得るよう構成されている。
【１４６０】
固有情報Ｃ２４０には、主制御チップＣの製造時に書き込まれた固有の識別番号が格納されており、当該識別番号は書き換えができないよう構成されている。また、演算回路Ｃ２５０は、四則演算や論理演算を実行する回路である。
【１４６１】
＜メモリマップ＞

次に、図２４０を用いて、図２３９に示す主制御チップＣのメモリマップの一例について説明する。当該メモリマップには、「００００Ｈ」から「ＦＦＦＦＨ」までのアドレス空間が示されている。このうち、「００００Ｈ」から「２７ＦＦＨ」までの空間には内蔵ＲＯＭＣ１１０が割り当てられ、「２８００Ｈ」から「２８ＦＦＨ」までの空間には主制御チップＣ内の各回路に内蔵されているレジスタ領域が割り当てられ、「Ｆ０００Ｈ」から「Ｆ２ＦＦＨ」までの空間には内蔵ＲＡＭＣ１２０が割り当てられ、「ＦＤＤ０Ｈ」から「ＦＤＦＢＨ」までの空間にはＸＣＳデコードエリア（与えられた機械語を内部表現として解釈することであるデコードを実行する領域）が割り当てられている。ＣＰＵＣ１００に、これらの番地に対してアクセスする命令を実行させることにより、対応するハードウェアに対するアクセスを実行させることができる。

【１４６２】

尚、内蔵ＲＯＭＣ１１０は、主として遊技の進行を制御する領域である第１ＲＯＭ領域と、主としてエラー関連等の遊技の正常な進行とは異なる処理を制御する領域である第２ＲＯＭ領域と、を有しており、「００００Ｈ」から「１ＦＦＦＨ」までの空間には第１ＲＯＭ領域が割り当てられ、「２０００Ｈ」から「２７ＦＦＨ」までの空間には第２ＲＯＭ領域が割り当てられている。尚、第１ＲＯＭ領域は、第２ＲＯＭ領域よりも容量が大きくなるよう構成されている（換言すれば、第１ＲＯＭ領域内に存在しＣＰＵＣ１００からアクセスされるデータ容量は、第２ＲＯＭ領域内に存在しＣＰＵＣ１００からアクセスされるデータ容量よりも大きくなるよう構成されている）。

【１４６３】

また、第１ＲＯＭ領域は、プログラムコード（ＣＰＵＣ１００に対する命令コードセット）が格納されている第１制御領域と、プログラムが使用する（このプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理によって読みだされる）プログラムデータが格納されている第１データ領域と、各種識別情報（会社名、製造日、型式名等）が格納される領域と、主制御チップＣを動作させる際に用いられる各種設定（乱数生成回路Ｃ１４０の動作設定、ウォッチドッグタイマＣ２２２の動作設定等）が格納されているプログラム管理エリアとを有している。尚、同図にて、第１ＲＯＭ領域におけるメモリマップイメージを図示しておくが、各領域のバイト数や未使用領域の有無はあくまでも一例である。

【１４６４】

また、第２ＲＯＭ領域は、プログラムコード（ＣＰＵＣ１００に対する命令コードセット）が格納されている第２制御領域と、プログラムが使用する（このプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理によって読みだされる）プログラムデータが格納されている第２データ領域と、を有しており、第２制御領域は、第１制御領域よりも容量が小さくなるよう構成されており（換言すれば、第２制御領域内に存在しＣＰＵＣ１００からアクセスされるプログラムコード容量は、第１制御領域内に存在しＣＰＵＣ１００からアクセスされるプログラムコード容量よりも小さくなり）、第２データ領域は、第１データ領域よりも容量が小さくなるよう構成されている（換言すれば、第２データ領域内に存在しＣＰＵＣ１００からアクセスされるプログラムデータ容量は、第１データ領域内に存在しＣＰＵＣ１００からアクセスされるプログラムデータ容量よりも小さくなる）。

【１４６５】

他方、内蔵ＲＡＭＣ１２０は、主として遊技の進行に基づく情報を格納する領域である第１ＲＡＭ領域と、主としてエラー関連等の遊技の正常な進行とは異なる処理に基づく情報を格納する領域である第２ＲＡＭ領域と、プログラムが内部的にデータを保存しておく必要がある場合使用されるスタックエリアと、を有しており、「Ｆ０００Ｈ」から「Ｆ１ＦＦＨ」までの空間には第１ＲＡＭ領域が割り当てられ、「Ｆ２００Ｈ」から「Ｆ２Ｃ９Ｈ」までの空間には第２ＲＡＭ領域が割り当てられ、「Ｆ２ＣＡＨ」から「Ｆ２ＦＦＨ」までの空間にはスタックエリアが割り当てられている（但し、各領域のバイト数はあくまでも一例である）。

【１４６６】

また、第１ＲＡＭ領域は、主として遊技の進行に係る情報を一時記憶するための作業領

域である第１作業領域を有しており、第２ＲＡＭ領域は、主としてエラー関連等に係る情報を一時記憶するための作業領域である第２作業領域と、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域に一時記憶された情報の誤り検出を行うための作業領域であるチェックサム領域を有している。尚、第１ＲＡＭ領域は、第２ＲＡＭ領域よりも容量が大きくなるよう構成されている。また、第７実施形態においては、チェックサム領域は第２ＲＡＭ領域のみが有しており（第１ＲＡＭ領域は有しておらず）、当該チェックサム領域が第１ＲＡＭ領域と第２ＲＡＭ領域との双方の（双方に一時記憶された情報を通算した）チェックサムを管理するよう構成されている。また、第７実施形態においては、後述するように、チェックサムを算出する際、未使用領域をも含めて算出しているが、これには限定されず、未使用領域を除いた領域（第１作業領域及び第２作業領域）についてチェックサムを算出するよう構成してもよい。また、誤り検出を行う手法は、チェックサムチェックを行う手法に限らず、その他の手法（例えば、パリティチェック等）を行う手法を用いてもよく、その場合には、当該チェックサム領域が、これら手法を用いる際に必要となる誤り検出用の情報（例えば、パリティビット等）を格納する領域となる。

【１４６７】

尚、各種識別情報（会社名、製造日、型式名等）が格納される領域のアドレスは、内蔵ＲＡＭのアドレス以降としても何ら問題ない。また、未使用領域となっているアドレスも変更しても問題ないが、第１データ領域と第２制御領域との間（間のアドレス）には未使用領域を設けることが好適である。即ち、図２４０に示すようなメモリマップ構成である場合、第１制御領域内に存在しＣＰＵＣ１００からアクセスされるプログラムコードと、第２制御領域内に存在しＣＰＵＣ１００からアクセスされるプログラムコードとは、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されており、未使用領域を間に挟んでいるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムコードの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる（その他、未使用領域を間に挟んでいる場合には、同様のことがいえる）。

【１４６８】

ここで、主制御基板Ｍが搭載するＲＯＭに関しては、不正行為によって改造されたプログラム等を書き込まれることを防止するため、未使用の領域（充填されていない領域）を設けないよう構成することが好適である（例えば、未使用領域を全て０によって充填、使用している領域を若い番地に詰めて書き込む、等）。また、第１制御領域及び第１データ領域には、ノイズや不正行為によって、通常時には参照しないデータを参照してしまうことを防止するため、未使用のデータ（例えば、スペック違いの遊技機において参照するデータや、開発段階でのテストにのみ使用するデータ等）を設けないよう構成することが好適である。また、第１制御領域、第１データ領域、第２制御領域、第２データ領域、第１作業領域及び第２作業領域は、若い番地に詰めて領域を使用し、当該領域内（当該領域内のアドレス）に未使用の領域を設けない（例えば、「０００００Ｈ」～「０ＦＡ７Ｈ」の範囲となっている第１制御領域内の、「００１０Ｈ」～「００５０Ｈ」を未使用領域としない）よう構成することが好適である。尚、本例における、未使用領域は、すべてのビットが「０」となっており、当該未使用領域以外の領域は、いずれかのビットが「１」となっている（「０」ではなくなっている）。

【１４６９】

次に、図２４１～３１は、第７実施形態における、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したフローチャートである。はじめに、これら処理の流れを示したフローチャートにおいては、第１ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコード及びプログラムデータに基づき、ＣＰＵＣ１００が処理を実行する場合、もしくは、その処理結果をＣＰＵＣ１００内のレジスタ（レジスタ領域）や第１ＲＡＭ領域へ格納（更新）したり、第１ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理にてその処理結果を参照する場合を、「第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理」として点線で囲んで図示し、「第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき」ＣＰＵＣ１００が処理を実行する旨を記載している。また、これら処理の流れを示したフローチャートにおいては、第２Ｒ

ＯＭ領域にて配置されているプログラムコード及びプログラムデータに基づき、ＣＰＵＣ１００が処理を実行する場合、もしくは、その処理結果をＣＰＵＣ１００内のレジスタ（レジスタ領域）や第２ＲＡＭ領域へ格納（更新）したり、第２ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理にてその処理結果を参照する場合を、「第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理」として点線で囲んで図示し、「第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき」ＣＰＵＣ１００が処理を実行する旨を記載している。

【１４７０】

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

【１４７１】

そして、これらの動きに沿わない場合であり、例えば、第１ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理にて、第２ＲＡＭ領域を更新又は参照する場合や、逆に、第２ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理にて、第１ＲＡＭ領域を更新又は参照する場合には、その更新・参照先がいずれのものであるかを特記している（又は、これらの動きに沿う場合であっても、明確化のため必要に応じて特記している場合がある）。尚、以下に示す実施形態における処理の動きを概念的に纏めておくと、次のようなケースに分かれる。

【１４７２】

＜動作１＞第１ＲＯＭ領域（特に、第１制御領域）にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理によって、第１ＲＯＭ領域（特に、第１データ領域）にて配置されているプログラムデータが読みだされる、又は、第２ＲＯＭ領域（特に、第２制御領域）にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理によって、第２ＲＯＭ領域（特に、第２データ領域）にて配置されているプログラムデータが読みだされる。但し、第１ＲＯＭ領域（特に、第１制御領域）にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理によっては、第２ＲＯＭ領域（特に、第２データ領域）にて配置されているプログラムデータが読みだされない、及び、第２ＲＯＭ領域（特に、第２制御領域）にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理によっては、第１ＲＯＭ領域（特に、第１データ領域）にて配置されているプログラムデータが読みだされない。

【１４７３】

＜動作２＞第１ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコード及びプログラムデータに基づくＣＰＵＣ１００の処理にて、第１ＲＡＭ領域を更新及び参照する。また、第２ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコード及びプログラムデータに基づくＣＰＵＣ１００の処理にて、第２ＲＡＭ領域を更新及び参照する。

【１４７４】

＜動作３＞第１ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードにおける呼び出し命令（例えば、ニーモニックでいうＣＡＬＬ命令）によって、第２ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理が実行され得るが、第２ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードにおける呼び出し命令（例えば、ニーモニックでいうＣＡＬＬ命令）によって、第１ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理が実行され得ない。即ち、第１ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードと第２ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードとは、主従関係にあり、主となる第１ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードにおける呼び出し命

令があってはじめて、従となる第２ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理が実行され得る状態となる。

【１４７５】

＜動作４＞主となる第１ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードにおける呼び出し命令があって、従となる第２ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理が実行される場合、当該従となる第２ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理の実行時には、当該呼び出し命令があった時点で記憶されている情報（例えば、レジスタ領域内の情報）を参照する。或いは、当該従となる第２ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理が実行された後、当該主となる第１ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理に復帰する場合、当該主となる第１ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理の実行時には、当該復帰した時点で記憶されている情報（例えば、レジスタ領域内の情報）を参照する。

【１４７６】

＜動作５＞前述の＜動作４＞において、レジスタ領域内の情報を参照しない場合には、＜動作５－１＞主となる第１ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理結果を、第１ＲＡＭ領域に格納しておき、従となる第２ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理の実行時には、当該第１ＲＡＭ領域に格納された処理結果を参照及び更新可能としておく（当該主となる第１ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理の復帰時には、当該更新された第１ＲＡＭ領域を参照する）、＜動作５－２＞主となる第１ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理結果を、第１ＲＡＭ領域に格納しておき、従となる第２ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理の実行時には、当該第１ＲＡＭ領域に格納された処理結果を参照可能としておく、且つ、従となる第２ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理結果を、第２ＲＡＭ領域に格納しておき、当該主となる第１ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理の復帰時には、当該第２ＲＡＭ領域に格納された処理結果を参照可能としておく、のいずれかで動作する。

【１４７７】

以上のような前提（説明を行う上での前提）に基づき、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れについて説明を行っていくこととするが、上記した＜動作１＞乃至＜動作３＞は必須となる前提となる一方で、＜動作４＞と＜動作５＞とは、ＣＰＵＣ１００での処理結果を主従関係にあるプログラムコード間で、如何にして引き継いでいくかの実装方法によって取捨選択できる前提であるため、以下の処理の流れにおいて、＜動作４＞及び＜動作５＞のいずれか一方のみで例示されていた場合であっても、他方で代替することが可能であることを予め補足しておく。

【１４７８】

まず、図２４１は、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。この場合、一般的には、内蔵ＲＯＭＣ１１０の０００００Ｈとなるアドレス（即ち、第１制御領域）に配置されているプログラムコードから順番に実行されていくこととなる。尚、主制御基板Ｍにおける主制御チップＣの構成によっては、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、前述したセキュリティチェックを実行するよう構成される場合があり、当該セキュリティチェックを実行するためのプログラムコードが先に実行されるよう構成される場合も想定できるが、そのような構成であっても、第７実施形態において示す第１制御領域に配置されているプログラムコードから順番に実行されていくことには変わりない（加えて、内蔵ＲＯＭＣ１１０の初期アドレスが、００００Ｈではない場合であっても、前述したメモリマップの全体構成に変わりない＝各アドレスが適宜ずれるのみ）。また、第

７実施形態においては、内蔵ＲＡＭＣ１２０に格納されているデータが電源断時においても保持されるよう、内蔵ＲＡＭＣ１２０に対してバックアップ電源が供給されるよう構成されているものとしている。

【１４７９】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

まず、ステップ１０００で、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後、ステップ１００２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、タイマ割り込みをセットする（ここでは、タイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ１００４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、主制御チップＣの機能設定を実行する。次に、ステップ１００６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ領域の電源断復帰処理を呼び出す。

【１４８０】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１００８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ１０１０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ及び第２ＲＡＭをチェックし（例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵ＲＡＭＣ１２０に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する（当該チェック結果やステップ１８００の電源断時処理にて実行した処理に基づいて生成し、第２ＲＡＭ領域内で保持する）。次に、ステップ１０１２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１０１４に移行する。

【１４８１】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１０１４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、扉スイッチＤ８０、設定扉スイッチＭ１０及び設定キースイッチＭ２０のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ１０１６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータを参照し、扉スイッチＤ８０、設定扉スイッチＭ１０及び設定キースイッチＭ２０のいずれかがオフであるか否かを判定する。ステップ１０１６でＹｅｓの場合、ステップ１０１８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域内の非設定変更時初期化処理を呼び出し、ステップ１０２２に移行する。他方、ステップ１０１６でＮｏの場合には、ステップ１０２０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域内の設定変更時初期化処理を呼び出し、ステップ１０３０に移行する。

【１４８２】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１０２２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ１９０４でオンとなる）及び全ＲＡＭのチェックサム状態（ステップ１０１０でのチェック結果）を参照し、第２ＲＡＭ内の電源断復帰データは正常ではないか否かを判定する。ステップ１０２２でＹｅｓの場合、ステップ１０２６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ１０２２でＮｏの場合、ステップ１０２８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ及び第２ＲＡＭの初期化範囲を未使用ＲＡＭ範囲（図中欄外にて示す、第１ＲＡＭ領域における未使用領域と第２ＲＡＭ領域における未使用領域）に決定してセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ１０３６

に移行する。
【１４８３】
他方、ステップ１０２０の処理の後、ステップ１０３０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ１９０４でオンとなる）及び全ＲＡＭのチェックサム状態（ステップ１０１０でのチェック結果）を参照し、第２ＲＡＭ内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ１０３０でＹｅｓの場合、ステップ１０３２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ及び第２ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内における設定値を除くすべての範囲に決定してセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ１０３６に移行する。尚、設定値は第１ＲＡＭ領域の先頭アドレスに格納されている。他方、ステップ１０３０でＮｏの場合、ステップ１０３４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ及び第２ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭのすべての範囲に決定してセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ１０３６に移行する。
【１４８４】
次に、ステップ１０３６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、決定された初期化範囲で第２ＲＡＭ領域のみの初期化を実行する。次に、ステップ１０３８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１０４０に移行する。
【１４８５】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、ステップ１０４０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ステップ１０２８、ステップ１０３２又はステップ１０３４にて決定された初期化範囲で、第１ＲＡＭ領域のみの初期化を実行する。次に、ステップ１０４１で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、扉スイッチＤ８０、設定扉スイッチＭ１０及び設定キースイッチＭ２０のいずれかがオフであるか否かを判定する。ステップ１０４１でＹｅｓの場合、ステップ１０４２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域内の設定値チェック処理を呼び出し、ステップ１０４４に移行する。他方、ステップ１０４１でＮｏの場合には、ステップ１１００で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、設定変更装置制御処理（設定変更処理とも称す）を実行する。
【１４８６】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、ステップ１０４４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内を参照し、第１ＲＡＭ領域内の設定値に係るデータは正常範囲内（本例では、１～６）であるか否かを判定する。ステップ１０４４でＹｅｓの場合、ステップ１０４６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１０５０に移行する。他方、ステップ１０４４でＮｏの場合、ステップ１０４８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置Ｄ１９０に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ１３００で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する復帰不可能エラー処理を実行する。
【１４８７】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、ステップ１０５０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、電源断時の処理（ステップ１９０２）にて保存したスタックポインタに係るデータに基づき、スタックポインタを復帰する。次に、ステップ１０５２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ１０５４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づ

き、ステップ１００２にてセットしたタイマ割り込みを開始する。次に、ステップ１０５６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のフラグエリア内にある電源断処理済みフラグをオフにし、復帰したスタックポインタに従い電源断時の処理に復帰する。

【１４８８】

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

【１４８９】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２４２は、図２４１におけるステップ１１００のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１１０２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ１１１８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、タイマ割り込みを開始する。次に、ステップ１１２０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータを参照し、第１ＲＡＭ領域内の設定値は正常範囲内（本例では、１～６）ではないか否かを判定する。ステップ１１２０でＹｅｓの場合、ステップ１１２２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、設定値に所定値（例えば、１＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ１１２４に移行する。他方、ステップ１１２０でＮｏの場合にもステップ１１２４に移行する。次に、ステップ１１２４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、エラー表示ＬＥＤ（不図示）に設定変更装置作動中である旨を表示し、設定表示ＬＥＤ（不図示）に設定値を表示し、ステップ１１２６に移行する。

【１４９０】

次に、ステップ１１２６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、設定／リセットボタンＭ３０がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ１１２６でＹｅｓの場合、ステップ１１２８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在の設定値に１を加算し（加算した結果設定値が６を超過した場合には、設定値は１となる）、ステップ１１３０に移行する。尚、ステップ１１２６でＮｏの場合にも、ステップ１１３０に移行する。次に、ステップ１１３０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタートレバーＤ５０がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ１１３０でＹｅｓの場合、ステップ１１３２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、設定キースイッチＭ２０がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ１１３２でＮｏの場合には、ステップ１１３２の処理をループする。他方、ステップ１１３２でＹｅｓの場合、ステップ１１３４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、エラー表示ＬＥＤ（不図示）に設定変更装置の作動が終了した旨を表示し、設定表示ＬＥＤ（不図示）の設定値の表示を消去し、ステップ１２００の遊技進行制御処理に移行する。尚、ステップ１１３０でＮｏの場合には、ステップ１１２６に移行する。

【１４９１】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２４３は、図２４２におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（１枚目）のフローチャートである。まず、ステップ１２０２で、ＣＰＵＣ１

００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ１２０４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該ゲームに必要な第１ＲＡＭ領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。次に、ステップ１２０６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該ゲームにおける遊技状態（例えば、通常遊技中、大当り遊技中、再遊技確率変動遊技中、ＡＴ遊技中等）をセットする。次に、ステップ１２０８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、メダル払出装置Ｈが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Ｈから溢れ出たメダルを格納するサブタンク（不図示）を備え、サブタンクに設けられた複数の満杯検知センサによる電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ１２０８でＹｅｓの場合、ステップ１２１８に移行する。

【１４９２】

他方、ステップ１２０８でＮｏの場合、ステップ１２１０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、第１ＲＡＭ領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１２１２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を７セグＬＥＤ（例えば、貯留表示ＬＥＤ又は獲得枚数ＬＥＤ）で実行する。次に、ステップ１２１４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータを参照して、メダル満杯エラーが解除されたか否か（例えば、サブタンクによる電流が非導通、且つ、設定／リセットボタンＭ３０が押下されたか否か）を判定する。ステップ１２１４でＹｅｓの場合、ステップ１２１６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、メダル満杯エラーフラグをオフにし（例えば、第１ＲＡＭ領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ１２１８に移行する。他方、ステップ１２１４でＮｏの場合には、ステップ１２１２に移行する。次に、ステップ１２１８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、メダル投入受付を許可し（再遊技の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる）、次の処理（ステップ１２２０の処理）に移行する。ここで、ステップ１２１８では、ブロッカＤ１００のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、５０枚）未満であることを条件として、ブロッカＤ１００のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロッカＤ１００のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロッカＤ１００のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、通常遊技状態よりも再遊技確率の高いＲＴ状態に滞在しているときや、見た目では再遊技とは分かり辛い再遊技（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にベルーベルーベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。

【１４９３】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２４４は、図２４２におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。まず、ステップ１２２０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、遊技メダルがベットされていない、且つ、クレジットが存在していないか否かを判定する。ステップ１２２０でＹｅｓの場合、ステップ１２２１で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、設定表示条件を充足している（例えば、扉スイッチＤ８０、設定扉スイッチＭ１０、設定キースイッチＭ２０がすべてオンとなると当該条件を充足する）か否かを判定する。ステップ１２２１でＹｅｓの場合、ステップ１２２２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ

・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、設定表示ＬＥＤ（不図示だが、払出数表示装置Ｄ１９０、クレジット数表示装置Ｄ２００、投入数表示灯Ｄ２１０としてもよい）に設定値を表示し、ステップ１２２１に移行する。ステップ１２２０又はステップ１２２１でＮｏの場合、ステップ１２２４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ１２２５で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ１２２６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ブロッカＤ１００がオンか否かを判定する。ステップ１２２６でＹｅｓの場合、ステップ１２２７で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンであるか否かを判定する（第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンとなると、遊技メダルを１枚受け付けたと判定する）。ステップ１２２７でＹｅｓの場合、ステップ１２２８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域のメダル投入エラー検出処理を呼び出し、ステップ１４００に移行する。

【１４９４】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１４００で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、メダル投入エラー検出処理を実行する。次に、ステップ１２２９で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１２３０に移行する。

【１４９５】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１２３０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓがオフであるか否かを判定する（第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンとなった後、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓがオフとなると、受け付けた１枚の遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過したと判定する）。ステップ１２３０でＹｅｓの場合、ステップ１２３１で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、１枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ１２３１の後、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、クレジットが上限数（本例では、５０）、且つ、ベット数が最大数（本例では、３）ではないか否かを判定し、Ｙｅｓと判定した場合にはブロッカＤ１００をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ１２３０でＮｏの場合には、ステップ１２２８に移行し、ステップ１２２６またはステップ１２２７でＮｏの場合には、ステップ１２３２に移行する。

【１４９６】

次に、ステップ１２３２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、精算ボタンＤ６０の操作があったか否かを判定する。ステップ１２３２でＹｅｓの場合、ステップ１２３３で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、クレジットの残り枚数又はベットされている遊技メダルが存在するか否かを判定する。ステップ１２３３でＹｅｓの場合、ステップ１２３４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ホッパ駆動フラグ（第１ＲＡＭ領域内のフラグであり、ホッパモータＨ８０を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル１枚の払出を実行する。次に、ステップ１２３６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータを参照し、第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなると、遊技メダル１枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ１２３６でＹｅｓの場合、ステップ１２３８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域内のメダル払出エラー検出処理を呼び出し、ステップ１４５０に移行する。ここで、フローチャート上には明記してはいないが、前回遊技が再

遊技役であった場合にはクレジットの残り枚数のみが精算の対象となる。
【１４９７】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、ステップ１４５０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、メダル払出エラー検出処理を実行する。次に、ステップ１２４０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ領域内の呼び出し元に復帰し、ステップ１２４７に移行する。
【１４９８】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
他方、ステップ１２３６でＮｏの場合、ステップ１２４１で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ホッパ駆動後（ステップ１２３４の処理のタイミング後）から所定時間（例えば、５秒）経過したか否かを判定する。具体的には、ホッパ駆動信号をホッパモータＨ８０に送信している（ホッパモータＨ８０が回転している）のにもかかわらず、メダルが払い出されていないと判定している状況が所定時間継続したか否かを判定する。ステップ１２４１でＹｅｓの場合、ステップ１２４２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、第１ＲＡＭ領域のメダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１２４４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、メダル空エラー表示を実行する。次に、ステップ１２４５で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンＭ３０が押下されたか否か）を判定する。ステップ１２４５でＹｅｓの場合、ステップ１２４６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のフラグエリア内にある、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、第１ＲＡＭ領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ１２４７に移行する。他方、ステップ１２４５でＮｏの場合、ステップ１２４４に移行する。
【１４９９】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、ステップ１２４７で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなった後、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフとなると、払出動作が行われていた１枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ１２４７でＹｅｓの場合、ステップ１２４８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ１２３３に移行する。尚、ステップ１２４１又はステップ１２４７でＮｏの場合には、ステップ１２３６に移行する。
【１５００】
他方、ステップ１２３２又はステップ１２３３でＮｏの場合、ステップ１２４９で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域の投入・払出エラー検出処理を呼び出し、ステップ１５００に移行する。
【１５０１】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、ステップ１５００で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、投入・払出エラー検出処理を実行する。次に、ステップ１２５０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１２５１に移行する。
【１５０２】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、ステップ１２５１で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタートレバーＤ５０が有効であり（例えば、ゲームを開始するための規定枚数の遊技メダルが投入された等）、且つ、当該スタートレバーＤ５０の操作があったか否か

を判定する。ステップ１２５１でＹｅｓの場合、ステップ１２５２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、乱数の取得、ブロッカＤ１００をオフにする処理を実行した後に、第２ＲＯＭ領域の設定値チェック処理を呼び出し、ステップ１２５３に移行する。

【１５０３】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１２５３で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内の設定値は正常範囲内（本例では、１～６）であるか否かを判定する。ステップ１２５３でＹｅｓの場合、ステップ１２５４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、次の処理（ステップ１２５７の処理）に移行する。他方、ステップ１２５３でＮｏの場合、ステップ１２５６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、設定値エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。

【１５０４】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２４５は、図２４２におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。まず、ステップ１２５７で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、内部抽選（当該ゲームにおいて入賞可能となる役を決定するための抽選）を開始する。次に、ステップ１２５８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全リール（リールＭ５０）の回転を開始し、ステップ１２６０に移行する。次に、ステップ１２６０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、引き込みポイント作成要求（回転している左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される）があったか否かを判定する。ステップ１２６０でＹｅｓの場合、ステップ１２６１で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、引き込みポイントを作成し、ステップ１２６２に移行する。他方、ステップ１２６０でＮｏの場合にも、ステップ１２６２に移行する。次に、ステップ１２６２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ１２６３で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、いずれかの停止ボタン（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の操作があったか否かを判定する。ステップ１２６３でＹｅｓの場合、ステップ１２６４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、操作があった停止ボタンに対応したリール（例えば、左停止ボタンＤ４１には左リールＭ５１が対応）の停止位置を決定し、ステップ１２６５に移行する。他方、ステップ１２６３でＮｏの場合にも、ステップ１２６５に移行する。次に、ステップ１２６５で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ１２６６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、すべてのリール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）が停止したか否かを判定する。ステップ１２６６でＹｅｓの場合、ステップ１２６７で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域の表示判定チェック処理を呼び出し、ステップ１２６８に移行する。尚、ステップ１２６６でＮｏの場合、ステップ１２６０に移行する。

【１５０５】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１２６８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ内の図柄停止位置データと、内部成立役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ１２６９で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータを参照し、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する（内部抽選によ

って決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される）。ステップ１２６９でＹｅｓの場合、ステップ１５００で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、投入・払出エラー検出処理を実行する。次に、ステップ１２７０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１２７４に移行する。他方、ステップ１２６９でＮｏの場合、ステップ１２７２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ１３００で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。

【１５０６】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１２７４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、入賞による遊技メダルの払出処理を実行する。次に、ステップ１２７５で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、遊技メダルを払い出す入賞があったか否かを判定する｛入賞によって獲得した遊技メダルが、クレジットの最大数（本例では、５０）を超過した場合に、遊技メダルの払出が実行される｝。ステップ１２７５でＹｅｓの場合、ステップ１２７６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ホッパ駆動フラグ（第１ＲＡＭ領域内のフラグであり、ホッパモータＨ８０を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル１枚の払出を実行する。次に、ステップ１２７７で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなると、遊技メダル１枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ１２７７でＹｅｓの場合、ステップ１２７８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域内のメダル払出エラー検出処理を呼び出し、ステップ１４５０に移行する。

【１５０７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１４５０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、メダル払出エラー検出処理を実行する。次に、ステップ１２８４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ領域内に呼び出し元に復帰し、ステップ１２８６に移行する。

【１５０８】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

他方、ステップ１２７７でＮｏの場合、ステップ１２７９で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ホッパ駆動後（ステップ１２７６の処理のタイミング後）から所定時間（例えば、５秒）経過したか否かを判定する。ステップ１２７９でＹｅｓの場合、ステップ１２８０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、メダル空エラーフラグをオンにする（例えば、第１ＲＡＭ領域のメダル空エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１２８１で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、メダル空エラー表示を７セグＬＥＤで実行する。次に、ステップ１２８２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、メダル空エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンＭ３０が押下されたか否か）を判定する。ステップ１２８２でＹｅｓの場合、ステップ１２８３で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、メダル空エラーフラグをオフにし（例えば、第１ＲＡＭ領域のメダル空エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ１２８６に移行する。他方、ステップ１２８２でＮｏの場合、ステップ１２８１に移行する。

【１５０９】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１２８６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに

基づき、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなった後、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフとなると、払出動作が行われていた１枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ１２８６でＹｅｓの場合、ステップ１２８８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ１２９０に移行する。尚、ステップ１２７９又はステップ１２８６でＮｏの場合には、ステップ１２７７に移行する。次に、ステップ１２９０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該入賞（ステップ１２７５でＹｅｓとなった入賞）に対応した払出が完了したか否かを判定する。ステップ１２９０でＹｅｓの場合、ステップ１２９２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、遊技終了処理（例えば、ベット数のクリア、遊技状態の移行処理等）を実行し、次の処理（ステップ１２０２の処理）に移行する。尚、ステップ１２８６でＮｏの場合には、ステップ１２７７に移行し、ステップ１２７５でＮｏの場合には、ステップ１２９２に移行する。

【１５１０】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２４６は、図２４１におけるステップ１３００の（及び他のフローチャートにおいて呼び出された）サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ１３０２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、割り込みを禁止する（以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない）。次に、ステップ１３０４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次に、ステップ１３０６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、出力ポート（本例では、０～６であり、各種ＬＥＤへの表示出力や各種モータへの駆動出力）をオフにする。次に、ステップ１３０８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、次のポート出力アドレスをセットする（この繰り返しにより、各種ＬＥＤへの表示出力や各種モータへの駆動出力が順次停止される）。次に、ステップ１３１０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、各出力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ１３１０でＹｅｓの場合には、ステップ１３１２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、セットされているエラー表示を実行し（本処理を実行する際には何らかのエラーが発生している）、当該処理の実行を繰り返し、電源電圧が低下することでリセット信号が入力されて終了する。（即ち、無限ループに突入するので、復帰を促す一切の操作を受け付けない）。尚、ステップ１３１０でＮｏの場合には、ステップ１３０６に移行する。尚、ステップ１３０６～ステップ１３１０の処理は、ＬＥＤ・モータへの出力をクリアする処理である（但し、外部出力信号はクリアしないので、エラーに関する情報やエラー発生時における遊技進行状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である）。

【１５１１】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２４７は、図２４４におけるステップ１４００のサブルーチンに係る、メダル投入エラー検出処理のフローチャートである。まず、ステップ１４０２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、投入メダル逆流エラーフラグ（ステップ１７０６でオンとなるフラグであり、第７実施形態においては、第２ＲＡＭ領域内のフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ１４０２でＹｅｓの場合、ステップ１４０４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、投入メダル逆流エラー（投入された遊技メダルが逆流したことによるエラーであり、例えば、第１投入センサＤ２０ｓオフ且つ第２投入センサＤ３０ｓオン→第１投入センサＤ２０ｓオン且つ第２投入センサＤ３０ｓオンとなった場合にエラーとなる）表示を実行する。次に、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、投入メダルエラー逆流エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンＭ３０が押下されたか否か）を

判定する。ステップ１４０６でＹｅｓの場合、ステップ１４０８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、投入メダル逆流エラーフラグをオフにし、次の処理（ステップ１２２９の処理）に移行する。

【１５１２】

他方、ステップ１４０２でＮｏの場合、ステップ１４１０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、投入メダル滞留エラーフラグ（ステップ１７１０でオンとなるフラグであり、第７実施形態においては、第２ＲＡＭ領域内のフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ１４１０でＹｅｓの場合、ステップ１４１２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、投入メダル滞留エラー（投入された遊技メダルが滞留したことによるエラーであり、例えば、第１投入センサＤ２０ｓオン且つ第２投入センサＤ３０ｓオンである状態が所定時間継続した場合にエラーとなる）表示を実行する。次に、ステップ１４１４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、投入メダル滞留エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンＭ３０が押下されたか否か）を判定する。ステップ１４１４でＹｅｓの場合、ステップ１４１６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、投入メダル滞留エラーフラグをオフにし、次の処理（ステップ１２２９の処理）に移行する。

【１５１３】

他方、ステップ１４１０でＮｏの場合、ステップ１４１８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、投入枚数エラーフラグ（ステップ１７１６でオンとなるフラグであり、第７実施形態においては、第２ＲＡＭ領域内のフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ１４１８でＹｅｓの場合、ステップ１４２０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、投入枚数エラー（投入された遊技メダルの枚数と正常通過した遊技メダルの枚数とが一致しないことによるエラーであり、例えば、投入受付センサＤ１０ｓが検知した遊技メダルの枚数と第２投入センサＤ３０ｓが検知した遊技メダルの枚数とが一致しない場合又は所定の許容範囲外となった場合にエラーとなる）表示を実行する。次に、ステップ１４２２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、投入枚数エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンＭ３０が押下されたか否か）を判定する。ステップ１４２２でＹｅｓの場合、ステップ１４２４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、投入枚数エラーフラグをオフにし、次の処理（ステップ１２２９の処理）に移行する。

【１５１４】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２４８は、図２４４及び図２４５におけるステップ１４５０のサブルーチンに係る、メダル払出エラー検出処理のフローチャートである。まず、ステップ１４５２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、払出メダル滞留エラーフラグ（ステップ１７５６でオンとなるフラグであり、第７実施形態においては、第２ＲＡＭ領域内のフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ１４５２でＹｅｓの場合、ステップ１４５６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、払出メダル滞留エラー（払い出された遊技メダルが滞留したことによるエラーであり、例えば、第１払出センサＨ１０ｓオン且つ第２払出センサＨ２０ｓオンである状態が所定時間継続した場合にエラーとなる）表示を実行する。次に、ステップ１４５８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、払出メダル滞留エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンＭ３０が押下されたか否か）を判定する。ステップ１４５８でＹｅｓの場合、ステップ１４６０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、払出メダル滞留エラーフラグをオフにし、次の処理（ステップ１２４０又はステップ１２８４の処理）に移行する。

【１５１５】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２４９は、図２４４及び図２４５におけるステップ１５００のサブルーチンに係る、投入・払出エラー検出処理のフローチャートである。まず、ステップ１５０２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、異常投入エラーフラグ（ステップ１８０６でオンとなるフラグであり、第７実施形態においては、第２ＲＡＭ領域内のフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ１５０２でＹｅｓの場合、ステップ１５０４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、異常投入エラー（遊技メダルが投入されないはずのタイミングにて遊技メダルの投入を検出したことによるエラー）表示を実行する。次に、ステップ１５０６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、異常投入エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンＭ３０が押下されたか否か）を判定する。ステップ１５０６でＹｅｓの場合、ステップ１５０８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、異常投入エラーフラグをオフにし、ステップ１５１０に移行する。尚、ステップ１５０２でＮｏの場合にも、ステップ１５１０に移行する。

【１５１６】

次に、ステップ１５１０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、異常払出エラーフラグ（ステップ１８１６でオンとなるフラグであり、第７実施形態においては、第２ＲＡＭ領域内のフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ１５１０でＹｅｓの場合、ステップ１５１４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、異常払出エラー（遊技メダルが払い出されないはずのタイミングにて遊技メダルの払出を検出したことによるエラー）表示を実行する。次に、ステップ１５１６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、異常払出エラーが解除されたか否か（例えば、設定／リセットボタンＭ３０が押下されたか否か）を判定する。ステップ１５１６でＹｅｓの場合、ステップ１５１８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、異常払出エラーフラグをオフにし、次の処理（ステップ１２５０又はステップ１２７０の処理）に移行する。尚、ステップ１５１０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１２５０又はステップ１２７０の処理）に移行する。

【１５１７】

次に、図２５０は、第７実施形態におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。当該サブルーチンの処理は、ステップ１０５４又はステップ１１１８の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間（本例では、Ｔとしているが、例えば、２ｍｓ程度の時間が設定される）を周期として定期的に実行されるよう構成されている。

【１５１８】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

まず、ステップ１６０２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、割り込み開始時の処理（例えば、ＣＰＵＣ１００内のレジスタで保持されているデータの退避、電源断検知信号の入力ポートチェック等）を実行する。次に、ステップ１６０４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在（今回の割り込み処理にて）電源断を検知していないか否かを判定する。ステップ１６０４でＮｏの場合、ステップ１９００で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、電源断時処理を実行する。他方、ステップ１６０４でＹｅｓの場合、ステップ１６０６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、タイマ計測（ソフトウエアで管理する各種タイマの更新処理）を開始する。次に、ステップ１６０８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、入力ポートデータを生成して、当該データを記憶する（第１ＲＡＭ領域内の各入力ポートデータの格納領域を更新する）。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンＤ６０、スタートレバーＤ５０、停止ボタンＤ４０、扉スイッチＤ８０、設定扉スイッチＭ１０、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０、電源断検知信号、投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓ、第１払出センサＨ１０ｓ、第

２払出センサＨ２０ｓ、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割り込み間隔Ｔでサンプリングされる）。

【１５１９】

次に、ステップ１６１０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチＤ８０のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラグをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉ＤＵが開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ１６１２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全リール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）の回胴駆動制御処理（リールＭ５０の駆動の制御に係る処理）を実行する。次に、ステップ１６１４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リールＭ５０、ブロッカＤ１００、等を駆動するためのデータである。ステップ１６１６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域のエラーチェック処理を呼び出し、ステップ１７００に移行する。

【１５２０】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１７００で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、メダル投入チェック処理を実行する。次に、ステップ１７５０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、メダル払出チェックを実行する。次に、ステップ１８００で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、投入・払出エラーチェック処理を実行する。次に、ステップ１６１８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、すべてのエラーフラグがオフ（投入メダル逆流フラグ、投入枚数エラーフラグ、メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるか否かを判定する（但し、第７実施形態では、扉スイッチフラグに関しては、第１ＲＡＭ領域内で格納されているため、第１ＲＡＭ領域を参照して判定する）。ステップ１６１８でＹｅｓの場合、ステップ１６２０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ１６２４に移行する。他方、ステップ１６１８でＮｏの場合、ステップ１６２２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ１６２４に移行する。尚、ステップ１６２２においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（Ｓ１６２０が無くても良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第１のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第２のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行しても良い。次に、ステップ１６２４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１６２６に移行する。

【１５２１】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１６２６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに

基づき、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ１６２０やステップ１６２２でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを引き継ぐこととなる）。次に、ステップ１６２８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、外部信号（回胴式遊技機Ｐから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、設定扉開放エラー（不図示）、投入受付センサ滞留エラー（不図示）、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉ＤＵが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、設定扉開放エラーは設定扉が開放され設定扉スイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ１６３０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ＬＥＤ（７セグＬＥＤランプ、等）の出力データ（例えば、複数の７セグＬＥＤユニットのうち、所定の７セグＬＥＤユニットを点灯させ、７セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ１６３２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ＬＥＤの点灯態様（例えば、ＬＥＤの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ１６３２は実行されなくても良い。次に、ステップ１６３４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ソフト乱数管理処理（ソフトウエアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ１６３６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域の乱数チェック処理を呼び出し、ステップ１６３８に移行する。

【１５２２】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１６３８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ１６４０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ１６４０でＹｅｓの場合、ステップ１６４２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ１６４２でＹｅｓの場合、ステップ１６４４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰する。他方、ステップ１６４０又はステップ１６４２でＮｏの場合には、ステップ１６４６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【１５２３】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１６４８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ１６０２の処理）に移行する。

【１５２４】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２５１は、図２５０におけるステップ１７００のサブルーチンに係る、メダル投入チェック処理のフローチャートである。まず、ステップ１７０２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１投入センサＤ２０ｓがオンであるか否か（検出しているか否か）を判定する（但し、第１投入センサＤ２０ｓの入力ポートデータ自体が、第１ＲＡＭ領域内で格納されている場合には、第１ＲＡＭ領域を参照して

判定する）。ステップ１７０２でＹｅｓの場合、ステップ１７０４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓが、投入された遊技メダルの逆流を検知している（例えば、第１投入センサＤ２０ｓオフ、且つ、第２投入センサＤ３０ｓオン→第１投入センサＤ２０ｓオン、且つ、第２投入センサＤ３０ｓオンとなった場合に検知するものであり、この検知状態の時系列データ自体は第２ＲＡＭ領域内で保持されている）か否かを判定する。ステップ１７０４でＹｅｓの場合、ステップ１７０６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、投入メダル逆流エラーフラグをオンにし（例えば、第２ＲＡＭ領域の投入メダル逆流エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新し）、ステップ１７０８に移行する。他方、ステップ１７０４でＮｏの場合にも、ステップ１７０８に移行する。

【１５２５】

次に、ステップ１７０８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓが、投入されたメダルの滞留を検出している（例えば、第１投入センサＤ２０ｓオンである状態が所定時間継続した場合、又は第２投入センサＤ３０ｓオンである状態が所定時間継続した場合に検知するものであり、この検知状態のデータ自体は第２ＲＡＭ領域内で保持されている）か否かを判定する。ステップ１７０８でＹｅｓの場合、ステップ１７１０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、投入メダル滞留エラーフラグをオンにし（例えば、第２ＲＡＭ領域の投入メダル滞留エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新し）、ステップ１７１２に移行する。他方、ステップ１７０８でＮｏの場合にも、ステップ１７１２に移行する。次に、ステップ１７１２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、受付メダル枚数（遊技メダルの投入を受け付けた枚数）から正常通過枚数（正常に投入されたとみなされた遊技メダルの枚数）を減算した値が所定範囲内（例えば、０～２枚）でないか否かを判定する。ステップ１７１２でＹｅｓの場合、ステップ１７１６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、投入枚数エラーフラグをオンにし（例えば、第２ＲＡＭ領域の投入枚数エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新し）、次の処理（ステップ１７５０の処理）に移行する。尚、ステップ１７１２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１７５０の処理）に移行する。尚、所定時間（例えば、５秒）の投入枚数エラー監視期間を設けて、当該監視期間中に、受付メダル枚数から正常通過枚数を減算した値が所定範囲内（例えば、０～２枚）ではなくなった場合に投入枚数エラーとなるよう構成してもよい。

【１５２６】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２５２は、図２５０におけるステップ１７５０のサブルーチンに係る、メダル払出チェック処理のフローチャートである。まず、ステップ１７５２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ホッパ駆動フラグがオンであるか否か（検出しているか否か）を判定する（但し、ホッパ駆動フラグ自体が、第１ＲＡＭ領域内で格納されている場合には、第１ＲＡＭ領域を参照して判定する）。ステップ１７５２でＹｅｓの場合、ステップ１７５４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、払い出されたメダルの滞留を検出（例えば、第１払出センサＨ１０ｓオンである状態が所定時間継続した場合、且つ、第２払出センサＨ２０ｓオンである状態が所定時間継続した場合に検知するものであり、この検知状態のデータ自体は第２ＲＡＭ領域内で保持されている）しているか否かを判定する。ステップ１７５４でＹｅｓの場合、ステップ１７５６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、払出メダル滞留エラーフラグをオンにし（例えば、第２ＲＡＭ領域の払出メダル滞留エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新し）、次の処理（ステップ１８００の処理）に移行する。尚、ステップ１７５２又はステップ１７５４でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１８００の処理）に移行する。

【１５２７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２５３は、図２５０におけるステップ１８００のサブルーチンに係る、投入・払出エラーチェック処理のフローチャートである。まず、ステップ１８０２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ブロッカＤ１００がオフであるか否かを判定する（但し、ブロッカＤ１００の出力ポートデータ自体が、第１ＲＡＭ領域内で格納されている場合には、第１ＲＡＭ領域を参照して判定する）。ステップ１８０２でＹｅｓの場合、ステップ１８０４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、投入センサの異常検出（第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓが遊技メダルの検出をしないはずのタイミングにおける検出）があるか否かを判定する。ステップ１８０４でＹｅｓの場合、ステップ１８０６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、異常投入エラーフラグをオンにし（例えば、第２ＲＡＭ領域の異常投入エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新し）、ステップ１８０８に移行する。尚、ステップ１８０２又はステップ１８０４でＮｏの場合にも、ステップ１８０８に移行する。

【１５２８】

次に、ステップ１８０８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ホッパ駆動フラグがオフであるか否かを判定する（但し、ホッパ駆動フラグ自体が、第１ＲＡＭ領域内で格納されている場合には、第１ＲＡＭ領域を参照して判定する）。ステップ１８０８でＹｅｓの場合、ステップ１８１０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、払出センサの異常検出（第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓが遊技メダルの検出をしないはずのタイミングにおける検出）があるか否かを判定する。ステップ１８１０でＹｅｓの場合、ステップ１８１２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、異常払出エラーフラグをオンにし（例えば、第２ＲＡＭ領域の異常払出エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新し）、次の処理（ステップ１６１８の処理）に移行する。尚、ステップ１８０８又はステップ１８１でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１６１８の処理）に移行する。

【１５２９】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２５４は、図２５０におけるステップ１９００のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ１９０２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタを保存する。次に、ステップ１９０４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、第１ＲＡＭ領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１９０６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域のチェックサム算出処理を呼び出し、ステップ１９０８に移行する。

【１５３０】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１９０８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位１バイト、或いは、その補数となるもの）をチェックサム領域にてセットする（チェックサム領域に係るアドレスは同図下段の「ＲＡＭに係るメモリマップ」を参照）。次に、ステップ１９１０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１９１２に移行する。

【１５３１】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１９１２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ・第２ＲＡＭの書き込みを禁止し、ステップ１９１４に移行する。次に、ステップ１９１４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づ

き、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。
【１５３２】
以上のように構成することで、第７実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第２ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理にて、第１ＲＡＭ領域（又は、レジスタ領域）を更新及び参照可能に構成し、エラー検出、エラー表示等の遊技機に対して不正行為がなされる（例えば、遊技媒体の投入口や払出口に対して不正にアクセスして遊技媒体を不正な手段で得る、等）ことを防御するための不正行為防止用のプログラムを第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理にて実行し得るよう構成することで、遊技の進行に係る処理と領域を明確に分けることができ、当該不正行為防止用のプログラムの正当性を検証することが容易となる。
【１５３３】
（第８実施形態）
尚、第７実施形態においては、エラー表示処理等も不正行為防止用のプログラムとして見做し、第２ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードとして実装するための一例を示したが、エラー表示処理等は遊技進行を制御する上でも必要不可欠な処理であるため、不正行為防止用のプログラムではなく遊技性仕様を実装するためのプログラムとして見做した方が、人為的な検証が容易になる可能性がある。そこで、このような事情に鑑み、第７実施形態で示した一例をベースとし、遊技性仕様を実装するためのプログラムとして見做した方が好適となり得る処理を、第１ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードとして実装するための一例を第８実施形態とし、以下、第７実施形態からの変更点について詳述していく。
【１５３４】
尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ３４０２と本実施形態からの変更例１におけるステップ３４０２は、別の実施形態におけるステップ３４０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。
【１５３５】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
はじめに、図２５５は、第８実施形態に係る回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャート（１枚目）である。第７実施形態との相違点は、ステップ１００５‐１（第２）、ステップ１００５‐２（第２）、ステップ１００９‐１（第２）、ステップ１００９‐２（第２）、ステップ１０１７（第２）、ステップ１０１９‐１（第２）～ステップ１０１９‐３（第２）、ステップ１０２１‐１（第２）、ステップ１０２１‐２（第２）、ステップ１０２７（第２）、ステップ１０２９（第２）、ステップ１０３５‐１（第２）及びステップ１０３５‐２（第２）であり、即ち、ステップ１００４で、チップの機能設定を実行した後、ステップ１００５‐１（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域の先頭アドレスから第１チェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出する。ここで、同図右（ＲＡＭに係るメモリマップ）に示されるように、第８実施形態においては、第１ＲＡＭ領域のチェックサム領域（第１チェックサム領域）と第２ＲＡＭ領域のチェックサム領域（第２チェックサム領域）とが別々になっており、後述する第８実施形態における電源断時処理にて、第１ＲＡＭ領域のチェックサム算出と第２ＲＡＭ領域のチェックサム算出とが別々に行われ、夫々の算出結果に基づく誤り検出用情報が夫々の領域に格納される。次に、ステップ１００５‐２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭをチェックし、第１ＲＡＭ電源断復帰データ（第１ＲＡＭに係る電源断復帰データ）を生成し、ステップ１００６に移行する。よって、ここでの「第１ＲＡＭをチェック」とは、第１ＲＡＭ領域を対象としたチェックサムと、第１チ

ェックサム領域に保持されている誤り検出用情報とに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵ＲＡＭＣ１２０に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックする処理となる。

【１５３６】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

他方、ステップ１００６で電源断復帰処理を呼び出した後、ステップ１００９‐１（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭ領域の先頭アドレスから、第２チェックサム領域を除く最終アドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ１００９‐２（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭをチェックし、第２ＲＡＭ電源断復帰データ（第１ＲＡＭに係る電源断復帰データ）を生成し、ステップ１０１２に移行する。即ち、ここでの「第２ＲＡＭをチェック」とは、第２ＲＡＭ領域を対象としたチェックサムと、第２チェックサム領域に保持されている誤り検出用情報とに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵ＲＡＭＣ１２０に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックする処理となる。

【１５３７】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ１０１６ですべてのスイッチがオンであった場合、ステップ１０１７（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、設定変更操作ありフラグをオンにし（例えば、第１ＲＡＭ領域の設定変更操作ありフラグ領域内をオンに相当する値で更新し）、ステップ１０１８に移行する。

【１５３８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ１０１８で非設定変更時初期化処理を呼び出した後、ステップ１０１９‐１（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内の設定操作ありフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１０１９‐１（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１０１９‐２（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内の電源断復帰データは正常であるか否か（特に、第１ＲＡＭ領域を対象とした誤り検出結果が正常であるか否か）を判定する。ステップ１０１９‐２（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１０１９‐３（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭ領域内の電源断復帰データは正常であるか否か（特に、第２ＲＡＭ領域を対象とした誤り検出結果が正常であるか否か）を判定する。ステップ１０１９‐３（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１０２８で、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域の初期化範囲を未使用ＲＡＭ範囲に決定してセットし、ステップ１０２７（第２）で、第２ＲＡＭ領域内の電源断異常フラグをオフにし、ステップ１０３６に移行する。他方、ステップ１０１９‐２（第２）又はステップ１０１９‐３（第２）でＮｏの場合、ステップ１０２９（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭ領域内の電源断異常フラグをオンにし、ステップ１０３６に移行する。

【１５３９】

他方、ステップ１０１９‐１（第２）でＮｏの場合、ステップ１０２１‐１（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内の電源断復帰データは正常であるか否か（特に、第１ＲＡＭ領域を対象とした誤り検出結果が正常であるか否か）を判定する。ステップ１０２１‐１（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１０２１‐２（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭ領域内の電源断復帰データは正常であるか否か（特に、第２ＲＡＭ領域を対象とした誤り検出結果が正常であるか否か）を判定する。ステップ１０２１‐２（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１０３２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域の初期化範囲を第１ＲＡＭ領域内の設定値を除くすべての範囲に決定してセットし、ステップ１０３５‐１（第２）で

、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭ領域内の電源断異常フラグをオフにし、ステップ１０３６に移行する。他方、ステップ１０２１‐１（第２）又はステップ１０２１‐２（第２）でＮｏの場合、ステップ１０３４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域の初期化範囲をすべての範囲に決定してセットし、ステップ１０３５‐２（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭ領域内の電源断異常フラグをオンにし、ステップ１０３６に移行する。

【１５４０】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２５６は、第８実施形態に係る回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャート（２枚目）である。第７実施形態との相違点は、ステップ１０３９‐１（第２）、ステップ１０３９‐２（第２）、ステップ１０２６（第２）、ステップ１３００（第２）、ステップ１０４５（第２）、ステップ１０４６（第２）及びステップ１０４７（第２）であり、即ち、ステップ１０３９‐１（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内の設定操作ありフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１０３９‐１（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１０３９‐２（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭ領域内の電源断異常フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１０３９‐２（第２）でＹｅｓの場合又はステップ１０３９‐１（第２）でＮｏの場合には、ステップ１０４０に移行し（即ち、設定変更装置を作動させる場合か、設定変更装置を作動させない場合において第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域を対象とした別個の誤り検出結果が正常であることを含め、正常に電源断復帰している場合には以降の処理を続行し）、ステップ１０３９‐２（第２）でＮｏの場合、ステップ１０２６（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、復帰不可能エラー処理をセットする（即ち、設定変更装置を作動させない場合において第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域を対象とした別個の誤り検出結果が異常であることを含め、正常に電源断復帰していない場合には復帰不可能な状態へと移行する）。ここで、本例においては、設定変更装置を作動させない場合において第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域を対象とした別個の誤り検出結果がいずれも正常である場合において以降の処理を続行するよう構成されているが、これには限定されず、例えば、第１ＲＡＭ領域を対象とした誤り検出結果が正常であれば、第２ＲＡＭ領域を対象とした誤り検出結果が異常であっても（第２ＲＡＭ領域の全領域を初期化した上で）以降の処理を続行するよう構成してもよい。

【１５４１】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ１０４４で、第１ＲＡＭ領域内の設定値が正常範囲内であった場合、ステップ１０４５（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭ領域内の設定値異常フラグをオフにし、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１０４７（第２）に移行する。他方、ステップ１０４４でＮｏの場合、ステップ１０４６（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭ領域内の設定値異常フラグをオンにし、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１０４７（第２）に移行する。

【１５４２】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１０４７（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭ領域内の設定値異常フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１０４７（第２）でＹｅｓの場合には、ステップ１０５０に移行し、Ｎｏの場合

には、ステップ１０４８（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、設定値エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、復帰不可能エラー処理をセットする。このように、第８実施形態においては、復帰不可能エラー処理及び発生している復帰不可能エラー表示（バックアップエラー表示、設定値エラー表示）のセット処理を、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて実行するよう構成している。

【１５４３】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２５７は、第８実施形態におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。第７実施形態との相違点は、ステップ１２２８（第２）、ステップ１７００（第２）、ステップ１４００（第２）、ステップ１２３７（第２）、ステップ１７５０（第２）、ステップ１４５０（第２）、ステップ１２４９‐１（第２）、ステップ１８００（第２）、ステップ１５００（第２）、ステップ１２５４‐１（第２）～ステップ１２５４‐３（第２）、ステップ１２５６（第２）及びステップ１３００（第２）であり、即ち、ステップ１２２７で遊技メダルの投入を受け付けた後、又は、ステップ１２３０で第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓがオフでなかった場合に、ステップ１２２８（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域のメダル投入チェック処理を呼び出し、ステップ１７００（第２）に移行する。

【１５４４】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１７００（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、メダル投入チェック処理を実行し、ステップ１２２９に移行する。尚、この第２ＲＯＭ領域のメダル投入チェック処理の趣旨としては、第７実施形態において、遊技進行制御処理（ループ処理）とタイマ割り込み時処理（非ループ処理）とで分けて実装されていたメダル投入チェック関連の処理を、遊技進行制御処理（ループ処理）にて纏めて実装する方法の一例を示すことにある。

【１５４５】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ１２２９で第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰した後、ステップ１４００（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、メダル投入エラー検出処理を実行し、ステップ１２３０に移行する。尚、第８実施形態においては、メダル投入エラー検出処理を、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて実行するよう構成している。

【１５４６】

また、ステップ１２３６で第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンであった場合、ステップ１２４１でホッパ駆動後所定時間が経過していない場合、又は、ステップ１２４７で第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフでなかった場合に、ステップ１２３７（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域のメダル払出チェック処理を呼び出し、ステップ１７５０（第２）に移行する。

【１５４７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１７５０（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、メダル払出チェック処理を実行し、ステップ１２４０に移行する。尚、この第２ＲＯＭ領域のメダル払出チェック処理の趣旨としては、第７実施形態において、遊技進行制御処理（ループ処理）とタイマ割り込み時処理（非ループ処理）とで分けて実装されていたメダル払出チェック関連の処理を、遊技進行制御処理（ループ処理）にて纏めて実装する方法の一例を示すことにある。

【１５４８】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
　また、ステップ１２４０で第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰した後、ステップ１４５０（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、メダル払出エラー検出処理を実行し、ステップ１２４７に移行する。尚、第８実施形態においては、メダル払出エラー検出処理を、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて実行するよう構成している。
【１５４９】
　また、ステップ１２３２で精算ボタンＤ６０の操作がなかった場合、又は、ステップ１２３３で残りクレジット及びベットメダルがなかった場合に、ステップ１２４９‐１（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域の投入・払出エラーチェック処理を呼び出し、ステップ１８００（第２）に移行する。
【１５５０】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
　次に、ステップ１８００（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、投入・払出エラーチェック処理を実行し、ステップ１２５０に移行する。尚、この第２ＲＯＭ領域の投入・払出エラーチェック処理の趣旨としては、第７実施形態において、遊技進行制御処理（ループ処理）とタイマ割り込み時処理（非ループ処理）とで分けて実装されていた投入・払出エラーチェック関連の処理を、遊技進行制御処理（ループ処理）にて纏めて実装する方法の一例を示すことにある。
【１５５１】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
　また、ステップ１２５０で第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰した後、ステップ１５００（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、投入・払出エラー検出処理を実行し、ステップ１２５１に移行する。尚、第８実施形態においては、投入・払出エラー検出処理を、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて実行するよう構成している。
【１５５２】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
　また、ステップ１２５３で第１ＲＡＭ領域内の設定値が正常範囲内であった場合、ステップ１２５４‐２（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭ領域内の設定値異常フラグをオフにし、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１２５４‐３（第２）に移行する。他方、ステップ１２５３で第１ＲＡＭ領域内の設定値が正常範囲内でなかった場合、ステップ１２５４‐１（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭ領域内の設定値異常フラグをオンにし、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１２５４‐３（第２）に移行する。
【１５５３】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
　次に、ステップ１２５４‐３（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭ領域内の設定値異常フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２５４‐３（第２）でＹｅｓの場合、次の処理（ステップ１２５７の処理）に移行し、Ｎｏの場合には、ステップ１２５６（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、設定値エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、復帰不可能エラー処理をセットする。このように、第８実施形態においては、復帰不可能エラー処理及び発生している復帰不可能エラー表示（設定値エラー表示）のセット処理を、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて実行するよう構成している。
【１５５４】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、図２５８は、第８実施形態における、図２５７のステップ１４００（第２）のサブルーチンに係る、メダル投入エラー検出処理のフローチャートである。第７実施形態との相違点は、本サブルーチンの処理を、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理としていることである。即ち、第７実施形態においては、メダル投入エラー関連のエラー表示処理を実行する場合、第２ＲＯＭ領域において実装された当該処理を呼び出していたのであるが、第８実施形態においては、当該処理が第１ＲＯＭ領域において実装されており、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における各種エラー検出処理にてエラーが検出された場合には、エラーが検出された旨の情報を第１ＲＯＭ領域において実装された当該処理へ引き渡して実行しているのである。このように構成した場合、遊技進行を制御する上でも必要不可欠な処理であるエラー表示処理を、遊技性仕様を実装するためのプログラム（遊技進行を制御するためのプログラム）として実装することができ、換言すれば、従来から実装されているエラー表示処理プログラムを流用することが可能となる。尚、エラーが検出された旨の情報を第１ＲＯＭ領域において実装されたエラー表示処理へと引き渡すための第２ＲＡＭ領域内のフラグである、投入メダル逆流エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ及び投入枚数エラーフラグは、エラーが解除された場合には、本例のように第１ＲＯＭ領域において実装されたエラー表示処理から直接オフとしてもよいし、第２ＲＯＭ領域の処理であり当該フラグをオフとするための処理を呼び出してオフにするよう構成してもよい。
【１５５５】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、図２５９は、第８実施形態における、図２５７のステップ１４５０（第２）のサブルーチンに係る、メダル払出エラー検出処理のフローチャートである。第７実施形態との相違点は、本サブルーチンの処理を、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理としていることである。即ち、第７実施形態においては、メダル払出エラー関連のエラー表示処理を実行する場合、第２ＲＯＭ領域において実装された当該処理を呼び出していたのであるが、第８実施形態においては、当該処理が第１ＲＯＭ領域において実装されており、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における各種エラー検出処理にてエラーが検出された場合には、エラーが検出された旨の情報を第１ＲＯＭ領域において実装された当該処理へ引き渡して実行しているのである。このように構成した場合、遊技進行を制御する上でも必要不可欠な処理であるエラー表示処理を、遊技性仕様を実装するためのプログラム（遊技進行を制御するためのプログラム）として実装することができ、換言すれば、従来から実装されているエラー表示処理プログラムを流用することが可能となる。尚、エラーが検出された旨の情報を第１ＲＯＭ領域において実装されたエラー表示処理へと引き渡すための第２ＲＡＭ領域内のフラグである、払出メダル滞留エラーフラグは、エラーが解除された場合には、本例のように第１ＲＯＭ領域において実装されたエラー表示処理から直接オフとしてもよいし、第２ＲＯＭ領域の処理であり当該フラグをオフとするための処理を呼び出してオフにするよう構成してもよい。
【１５５６】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、図２６０は、第８実施形態における、図２５７のステップ１５００（第２）のサブルーチンに係る、投入・払出エラー検出処理のフローチャートである。第７実施形態との相違点は、本サブルーチンの処理を、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理としていることである。即ち、第７実施形態においては、投入・払出エラー関連のエラー表示処理を実行する場合、第２ＲＯＭ領域において実装された当該処理を呼び出していたのであるが、第８実施形態においては、当該処理が第１ＲＯＭ領域において実装されており、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における各種エラー検出処理にてエラーが検出された場合には、エラーが検出された旨の情報を第１ＲＯＭ領域において実装された当該処理へ引き渡して実行しているのである。このように構成した場合、遊技進行を制御する上でも必要不可欠な処理であるエラー表示処理を、遊技性仕様を実装するためのプログラム（遊技進行を制御するためのプログラム）として実装することができ、換言すれば、従来から実装されているエ

ラー表示処理プログラムを流用することが可能となる。尚、エラーが検出された旨の情報を第１ＲＯＭ領域において実装されたエラー表示処理へと引き渡すための第２ＲＡＭ内のフラグである、異常投入エラーフラグ及び異常払出エラーフラグは、エラーが解除された場合には、本例のように第１ＲＯＭ領域において実装されたエラー表示処理から直接オフとしてもよいし、第２ＲＯＭ領域の処理であり当該フラグをオフとするための処理を呼び出してオフにするよう構成してもよい。

【１５５７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２６１は、第８実施形態における、遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。第７実施形態との相違点は、ステップ１２６９‐１（第２）～ステップ１２６９‐４（第２）、ステップ１２７２（第２）、ステップ１３００（第２）、ステップ１８００（第２）、ステップ１５００（第２）、ステップ１２７７‐１（第２）、ステップ１７５０（第２）及びステップ１４５０（第２）であり、即ち、ステップ１２６９で、表示された図柄の組み合わせが正常である場合、ステップ１２６９‐１（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭ領域内の表示判定異常フラグをオフにし、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１２６９‐３（第２）に移行する。他方、ステップ１２６９で、表示された図柄の組み合わせが正常でない場合、ステップ１２６９‐２（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭ領域内の表示判定異常フラグをオンにし、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１２６９‐３（第２）に移行する。

【１５５８】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１２６９‐３（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭ領域内の表示判定異常フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２６９‐３（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１２６９‐４（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域の投入・払出エラーチェック処理を呼び出し、ステップ１５００（第２）に移行する。他方、ステップ１２６９‐３（第２）でＮｏの場合には、ステップ１２７２（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、前述した、復帰不可能エラー処理をセットする。このように、第８実施形態においては、復帰不可能エラー処理及び発生している復帰不可能エラー表示（表示判定エラー表示）のセット処理を、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて実行するよう構成している。

【１５５９】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１８００（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、投入・払出エラーチェック処理を実行し、ステップ１２７０に移行する。尚、この第２ＲＯＭ領域の投入・払出エラーチェック処理の趣旨としては、第７実施形態において、遊技進行制御処理（ループ処理）とタイマ割り込み時処理（非ループ処理）とで分けて実装されていた投入・払出エラーチェック関連の処理を、遊技進行制御処理（ループ処理）にて纏めて実装する方法の一例を示すことにある。

【１５６０】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ１２７０で第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰した後、ステップ１５００（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、前述した、投入・払出エラー検出処理を実行し、ステップ１２７４に移行する。尚、第８実施形態においては、投入・払出エラー検出処理を、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて実行するよう構成している。

【１５６１】

他方、ステップ１２７７で第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンであった場合、ステップ１２７７‐１（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域のメダル払出チェック処理を呼び出し、ステップ１７５０（第２）に移行する。

【１５６２】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１７５０（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、メダル払出チェック処理を実行し、ステップ１２８４に移行する。尚、この第２ＲＯＭ領域のメダル払出チェック処理の趣旨としては、第７実施形態において、遊技進行制御処理（ループ処理）とタイマ割り込み時処理（非ループ処理）とで分けて実装されていたメダル払出チェック関連の処理を、遊技進行制御処理（ループ処理）にて纏めて実装する方法の一例を示すことにある。

【１５６３】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ１２８４で第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰した後、ステップ１４５０（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、メダル払出エラー検出処理を実行し、ステップ１２８６に移行する。尚、第８実施形態においては、メダル払出エラー検出処理を、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて実行するよう構成している。

【１５６４】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２６２は、第８実施形態における、図２５６、図２５７、図２６１及び図２６３のステップ１３００（第２）のサブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。第７実施形態との相違点は、本サブルーチンの処理を、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理としていることである。即ち、第７実施形態においては、復帰不可能エラー処理を実行する場合、第２ＲＯＭ領域において実装された当該処理を呼び出していたのであるが、第８実施形態においては、当該処理が第１ＲＯＭ領域において実装されており、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における各種エラー検出処理にてエラーが検出された場合には、エラーが検出された旨の情報を第１ＲＯＭ領域において実装された当該処理へ引き渡して実行しているのである。このように構成した場合、復帰不可能な（即ち、回胴式遊技機Ｐを動作不能とする）状態へと移行させるという強制力をもった処理を、遊技性仕様を実装するためのプログラム（遊技進行を制御するためのプログラム）として実装することができる。

【１５６５】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２６３は、第８実施形態におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。第７実施形態との相違点は、ステップ１６４８（第２）、ステップ１６５０（第２）及びステップ１６５４（第２）であり、即ち、ステップ１６４２で、内蔵乱数の更新状態が正常であった場合、ステップ１６４８（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭ領域内の内蔵乱数異常フラグをオフにし、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１６５４（第２）に移行する。他方、ステップ１６４０で、乱数更新用クロックの周波数が正常でなかった、又は、ステップ１６４２で、内蔵乱数の更新状態が正常でなかった場合に、ステップ１６５０（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭ領域内の内蔵乱数異常フラグをオンにし、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１６５４（第２）に移行する。

【１５６６】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１６５４（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、内蔵乱数異常フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１６５４

（第２）でＹｅｓの場合には、ステップ１６３６に移行し、Ｎｏの場合には、ステップ１６４８（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、前述した、復帰不可能エラー処理をセットする。このように、第８実施形態においては、復帰不可能エラー処理及び発生している復帰不可能エラー表示（内蔵乱数エラー表示）のセット処理を、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて実行するよう構成している。

【１５６７】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２６４は、第８実施形態における、図２６３のステップ１９００のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。第７実施形態との相違点は、ステップ１９０５（第２）及びステップ１９０９（第２）であり、即ち、ステップ１９０４で、電源断処理済みフラグをオンにした後、ステップ１９０５（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域の先頭アドレスから第１チェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位１バイト、或いは、その補数となるもの）を第１チェックサム領域にてセットする。次に、ステップ１９０６で、第２ＲＯＭ領域のチェックサム算出処理を呼び出し、ステップ１９０９（第２）に移行する。

【１５６８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１９０９（第２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭ領域の先頭アドレスから第２チェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位１バイト、或いは、その補数となるもの）を第２チェックサム領域にてセットし、ステップ１９１０に移行する。前述したように、第８実施形態においては、チェックサム領域は第１チェックサム領域と第２チェックサム領域とに分かれており、同図下段に示されるように、第１チェックサム領域は第１ＲＡＭ領域の最終アドレスに、第２チェックサム領域は第２ＲＡＭ領域の最終アドレスに夫々存在している。また、第１ＲＡＭ領域のチェックサム算出及びセットは第１ＲＯＭ領域における処理が実行し、第２ＲＡＭ領域のチェックサム算出及びセットは第２ＲＯＭ領域における処理が実行するよう構成されている。

【１５６９】

以上のように構成することで、第８実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第１ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理にて、第２ＲＡＭ領域を参照可能に構成し、且つ、第２ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理にて、第１ＲＡＭ領域を参照可能に構成し、エラー検出等の遊技機に対して不正行為がなされる（例えば、遊技媒体の投入口や払出口に対して不正にアクセスして遊技媒体を不正な手段で得る、等）ことを防御するための不正行為防止用のプログラムを第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理にて実行し得るよう構成することで、遊技の進行に係る処理と領域を明確に分けることができ、第７実施形態と同様に、当該不正行為防止用のプログラムの正当性を検証することが容易となる。

【１５７０】

（第９実施形態）

尚、第７実施形態においては、エラー表示処理等も不正行為防止用のプログラムとして見做し、第２ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードとして実装するための一例を示したが、第２ＲＯＭ領域にて配置されるべきプログラムは、エラー表示処理以外にも概念できる。特に、出玉試験（遊技者の射幸心を著しく煽るような社会的不適合機でないことを認定するための試験）のみに供される出玉試験用プログラムは、本来市場（量産時）では必要とされないプログラムであるため、第２ＲＯＭ領域にて配置した方が好適とな

る場合がある。そこで、第７実施形態で示した一例をベースとし、さらなるプログラムを第２ＲＯＭ領域にて実行するような構成の一例を第９実施形態とし、以下、第７実施形態からの相違点について詳述していく。

【１５７１】

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

【１５７２】

はじめに、図２６５は、第９実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。第９実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数（１ゲームにてベットできる遊技メダルの最大枚数）が３枚、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３のコマ数はいずれも２０コマ、入賞判定される有効ラインは「左リールＭ５１中段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３中段」の１ライン、最大払出枚数は９枚、最小払出枚数は１枚であり（入賞役と払出枚数との対応付けは後述）、ボーナス図柄は「羊・羊・羊」（４５０枚を超える払出で終了）と「セブン・セブン・セブン」（３００枚を超える払出で終了）とでありどちらも第１種ＢＢ（いわゆる第１種特別役物に係る役物連続作動装置）となっている。また、優先入賞順（引き込み優先順）は、「再遊技→小役（ベル、スイカ）→ボーナス」となっており、例えば、再遊技とボーナスが同時に成立している場合には、再遊技が入賞し且つボーナスは入賞不能である。また、ベルとスイカが成立している場合には、どちらも引き込める位置（入賞する停止位置まで４コマ以内の位置）で停止ボタンを押した場合には払出枚数が多い小役を優先して引きこむよう構成されている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、各リールのコマ数を変更（例えば、２１コマに変更）したり、有効ラインの構成を変更（例えば、横３ライン、斜め２ラインの５ラインに変更）しても何ら問題ない。

【１５７３】

次に、図２６６は、第９実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３のコマ数はいずれも２０コマ（０番～１９番）であり、図柄は「セブン」、「羊」、「ブランクＢ」、「ベル」、「リプレイＡ」、「リプレイＢ」、「スイカ」、「チェリー」、「ブランクＡ」の９種類となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

【１５７４】

次に、図２６７は、第９実施形態における小役出現率一覧である。同図に示すように第９実施形態においては、遊技状態によって小役（特に、再遊技）の出現率（抽選確率）が相違し得るよう構成されており、「再遊技０１、０２」はＡＲＴ準備状態及びＡＲＴ状態の場合において、ボーナス後状態及び通常状態よりも出現率が高くなっている。また、「再遊技０３、０４」（いわゆる転落再遊技であり、当該再遊技が入賞すると、以降通常遊技状態に移行することとなる）はボーナス後状態では出現せず、ＡＲＴ状態で最も出現し易くなっている。また、「再遊技０５」（いわゆる準備状態移行再遊技であり、通常遊技状態にて当該再遊技が入賞すると、以降ＡＲＴ準備状態に移行することとなる）は通常遊技状態でのみ出現するよう構成されている。また、「再遊技０６」（いわゆる昇格再遊技であり、ＡＲＴ準備状態にて当該再遊技が入賞すると、以降ＡＲＴ状態に移行することとなる）はＡＲＴ準備状態でのみ出現するよう構成されている。尚、これら再遊技役の入賞に伴う遊技状態遷移については別途、遊技状態遷移フローを示して後述する。また、同図に示した出現率はあくまで一例であり、実際の役抽選で当選する当選役は、図２７０～図２７２に示す条件装置番号（当選番号、当選役とも称する）のように、例えば、「再遊技‐Ａ、再遊技‐Ｂ１、・・・」のように構成されている。換言すると、図２７０～図２７

２に示すように、当選役の抽選確率と停止操作態様（停止操作位置、停止操作順序）に応じて停止表示される図柄組合せの出現率は変動し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。

【１５７５】

次に、図２６８、図２６９は、第９実施形態における図柄組み合わせ一覧１、２である。第９実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、いずれか一の図柄組み合わせが有効ライン（前述した１ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には上段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が３つ揃うよう構成されている）。

【１５７６】

次に、図２７０～図２７２は、第９実施形態における条件装置一覧１～３である。第９実施形態においては、再遊技は再遊技‐Ａ～再遊技Ｉ３（条件装置番号１～１８）まで設けられており、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、入賞する再遊技役が相違し得るよう構成されている。また、「押し順等」の項目には、停止順によって入賞することとなる再遊技の種類が記載されており、例えば、「左リールＭ５１：１、中リールＭ５２：２、右リールＭ５３：３」となっており「１２３」の場合「左リールＭ５１→中リールＭ５２→右リールＭ５３」の押し順で停止させるという意味であり、例えば、「再遊技Ｃ‐１」（条件装置番号７）の場合には、「１２３」＝「左→中→右」の順に停止させると「再遊技０６」が入賞することとなる。さらに、「左→右→中」の順に停止させると「再遊技０４」が入賞し、中第１停止を行うと、第２停止及び第３停止のリールの種別によらず「再遊技０４」が入賞し、右第１停止を行うと、第２停止及び第３停止のリールの種別によらず「再遊技０３」が入賞することとなる。このように構成することによって、押し順に正解できれば遊技状態が昇格（遊技者にとって高利益な遊技状態へ移行）したり、押し順に正解できなければ遊技状態が転落（遊技者にとって低利益な遊技状態へ移行）するような遊技性を創出することができる。また、「入賞‐Ａ１（ベル）」（条件装置番号１９）の場合には、「１２３」＝「左→中→右」の順で停止させる、即ち、押し順に正解すると９枚の払出となり、その他の押し順で停止させる、即ち、押し順に正解できないと１枚の払出となるよう構成されており、このように構成することで、ＡＲＴ状態及びＡＲＴ準備状態にてベルの押し順をナビ（押し順表示装置Ｄ２７０にて最高利益となる押し順を表示）し、通常遊技状態及びボーナス後状態には押し順をナビしないという遊技者の利益率が異なる複数の遊技状態を創出することができる。

【１５７７】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２７３は、第９実施形態における、図２４２におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。第７実施形態との相違点は、ステップ１２５７‐１（第３）、ステップ１２５７‐２（第３）、ステップ３１００（第３）、ステップ３１５０（第３）、ステップ３２００（第３）、ステップ１２９１‐１（第３）～ステップ１２９１‐３（第３）、ステップ３２５０（第３）、ステップ３３００（第３）及びステップ３３５０（第３）であり、その目的は、従来の回胴式遊技機においては副制御基板Ｓ側で制御していた押し順ナビ機能を、主制御基板Ｍ側へ移行させることである。即ち、ステップ１２５７で内部抽選（条件装置番号の決定処理）を実行した後、ステップ１２５７‐１（第３）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該実行した内部抽選の結果及び条件装置識別値（ボーナス識別値、小役識別値、等であり、図２８２の条件装置情報の一例を参照）を第１ＲＡＭ領域に一時記憶する。尚、本例では、当該実行した内部抽選の結果に関して、当該決定された条件装置番号を、図２８２の条件装置情報の一例における「Ｄ０～Ｄ５ビット」へセット

する（小役に関しては小役状態情報としてセットし、ボーナスに関してはボーナス状態情報としてセットする）と共に、当該実行した内部抽選の結果が小役に関するものであるかボーナス（本例では、第一種ＢＢ）に関するものであるかを識別するためのビット列を「Ｄ６～Ｄ７ビット」へセットする（小役に関しては「Ｄ６～Ｄ７ビット」＝「１０」を小役状態情報としてセットし、ボーナスに関しては「Ｄ６～Ｄ７ビット」＝「０１」ボーナス状態情報としてセットする）よう構成されている。次に、ステップ１２５７‐２（第３）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ＡＲＴカウンタＭ６０（押し順表示装置Ｄ２７０に表示された押し順ナビ表示に従って遊技を進行した場合に保障されることとなるＡＲＴ状態に滞在し得るゲーム数の計測するカウンタ）のカウンタ値が０より大きい値であるか否かを判定する。ステップ１２５７‐２（第３）でＹｅｓの場合、換言すると、ＡＲＴ状態の場合、ステップ３１００（第３）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、当選時ゲーム数上乗せ実行処理を実行する。次に、ステップ３１５０（第３）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、押し順ナビ制御処理を実行し、ステップ３２００（第３）に移行する。他方、ステップ１２５７‐２（第３）でＮｏの場合にも、ステップ３２００（第３）に移行する。次に、ステップ３２００（第３）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、リール回転開始準備処理を実行し、ステップ１２５８に移行する。

【１５７８】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ１２９０で、当該ゲームに係る条件装置の入賞に対応した払出が完了した後、ステップ１２９１‐１（第３）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在の遊技状態が通常遊技状態中であるか否かを判定する。ステップ１２９１‐１（第３）でＹｅｓの場合、ステップ３２５０（第３）で、後述する、ＡＲＴ抽選実行制御処理を実行し、ステップ３３５０（第３）に移行する。他方、ステップ１２９１‐１（第３）でＮｏの場合、ステップ１２９１‐２（第３）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ＡＲＴカウンタＭ６０のカウンタ値が０より大きいか否か、換言すると、現在の遊技状態がＡＲＴ状態であるか否かを判定する。ステップ１２９１‐２（第３）でＹｅｓの場合、ステップ３３００（第３）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、入賞時ゲーム数上乗せ実行処理を実行する。次に、ステップ１２９１‐３（第３）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ＡＲＴカウンタＭ６０のカウンタ値を１減算し、ステップ３３５０（第３）に移行する。他方、ステップ１２９１‐２（第３）でＮｏの場合、換言すると、現在の遊技状態が通常遊技状態とＡＲＴ状態以外（例えば、ＡＲＴ準備状態、ボーナス後状態）である場合にもステップ３３５０（第３）に移行する。次に、ステップ３３５０（第３）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、遊技状態移行制御処理を実行し、ステップ１２９２に移行する。

【１５７９】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２７４は、第９実施形態における、図２７３におけるステップ３１００（第３）のサブルーチンに係る、当選時ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ３１０２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータ（例えば、条件装置番号）に基づき、当該ゲームに係る条件装置は当選時上乗せ役（入賞するか否かに拘らず、当選することによってＡＲＴゲーム数を上乗せし得る条件装置）であるか否かを判定する。尚、第９実施形態では、スイカ＝条件装置番号２５を当選時上乗せ役としているが、当選時上乗せ役はこれに限られるものではなく、再遊技役や押し順ベル役、また第９実施形態では図示していない他の小役等でも上乗せ抽選を実行しても問題ない。ステップ３１０２でＹｅｓの場合、ステップ３１０４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータ（例えば、第１ＲＯＭ領域内の第１データ領域に設けられた抽選テーブル）に基づき、所定確率（１／４）で当選するＡＲＴゲーム数上乗せ抽選（ＡＲＴカ

ウンタＭ６０のカウンタ値を増加させるか否かの抽選）を実行する。尚、第９実施形態では、スイカのみを当選時上乗せ役としたが、再遊技役や押し順ベル役等も当選時上乗せ役として構成した場合には、当選した当選時上乗せ役の種類によってＡＲＴゲーム数上乗せ抽選の当選率（及び／又は、ＡＲＴ上乗せゲーム数の振分）を相違させてもよい。次に、ステップ３１０６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該実行したＡＲＴゲーム数上乗せ抽選に当選したか否かを判定する（例えば、ラッチした乱数値が当選範囲内に収まっているか否かを判定する）。ステップ３１０６でＹｅｓの場合、ステップ３１０８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スイカ時上乗せゲーム数抽選テーブル（例えば、第１ＲＯＭ領域内の第１データ領域に設けられた抽選テーブルであって、スイカの成立によりＡＲＴゲーム数が上乗せされる場合に参照されるテーブル）を参照し、ＡＲＴ上乗せゲーム数を決定する（例えば、欄外にて示す抽選テーブルにおいて、ラッチした乱数値がいずれの範囲内に収まっているか否かを判定する）。次に、ステップ３１１０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該決定したＡＲＴ上乗せゲーム数をＡＲＴカウンタＭ６０のカウンタ値に加算し、当該加算後のＡＲＴカウンタ値をＡＲＴカウンタにセットし、次の処理｛ステップ３１５０（第３）の処理｝に移行する。尚、ステップ３１０２又はステップ３１０６でＮｏの場合にも次の処理｛ステップ３１５０（第３）の処理｝に移行する。

【１５８０】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、スイカ時上乗せゲーム数抽選テーブルの一例であり、同図に示されるように、ＡＲＴ上乗せ抽選に当選した場合には、ＡＲＴ上乗せゲーム数は「１０」～「３００」が抽選によって決定され、当該決定された値がＡＲＴカウンタＭ６０のカウンタ値に加算されることとなる。尚、スイカ時のＡＲＴ上乗せ抽選に１回当選した場合の平均のＡＲＴ上乗せゲーム数は「２８．９」となっている。尚、第９実施形態においては、ＡＲＴ上乗せゲーム数を決定する場合に、「ＡＲＴゲーム数上乗せ抽選に当選→当選した場合に上乗せゲーム数抽選テーブルに基づいてゲーム数を抽選により決定」、という２段階に分けた抽選を実行しているが、上乗せゲーム数抽選テーブルにハズレ領域（ＡＲＴ上乗せゲーム数＝０）を設けることにより、一度の抽選によりＡＲＴ上乗せゲーム数（及びＡＲＴゲーム数上乗せの実行可否）を決定するよう構成しても良い。

【１５８１】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２７５は、第９実施形態における、図２７３におけるステップ３１５０（第３）のサブルーチンに係る、押し順ナビ制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３１５２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ＡＲＴカウンタＭ６０のカウンタ値が０より大きいか否か、換言すると、ＡＲＴ状態であるか否かを判定する。ステップ３１５２でＹｅｓの場合、ステップ３１５６に移行する。他方、ステップ３１５２でＮｏの場合、ステップ３１５４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在ＡＲＴ準備状態中であるか否かを判定する。ステップ３１５４でＹｅｓの場合にも、ステップ３１５６に移行する。次に、ステップ３１５６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり上乗せ役（ＡＲＴ状態にて押し順に正解することによりＡＲＴゲーム数が上乗せされる条件装置であり、本例では、チェリー再遊技＝条件装置番号１６～１８）であるか否かを判定する。尚、本例における押し順とは、１回のゲームにおいてリールを停止させる順序のことである。ステップ３１５６でＹｅｓの場合、ステップ３１５８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータ（例えば、第１ＲＯＭ領域内の第１データ領域に設けられた抽選テーブル）に基づき、所定確率（例えば、１／５）にて当選する押し順ナビ実行抽選を実行する。次に、ステップ３１６０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該押し順ナビ実行抽選に当選したか否かを判定する（例えば、ラッチした乱数値が当選範囲内に収まっているか否かを判定する）。ステップ３１６０でＹｅｓの場合、ステップ３１６３に移行する。他方、ステップ３

１５６でＮｏの場合、ステップ３１６２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり小役（押し順によって遊技者の利益率が相違する条件装置）であるか否かを判定する。ステップ３１６２でＹｅｓの場合、換言すると、当該ゲームの条件装置が再遊技０３、０４、０６又はベルを含む（例えば、条件装置番号７～１４又は１９～２４である）場合にはステップ３１６３に移行する。

【１５８２】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ３１６３で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置情報に基づき、最高機械割押し順あり操作態様情報（第１～第３停止操作態様情報）を生成し、第１ＲＡＭ領域に一時記憶する。ここで、最高機械割押し順あり操作態様情報とは、押し順あり小役（押し順によって遊技者の利益率が相違する条件装置）が成立したゲームにおいて、最も遊技者にとって利益率の高いリール停止順及びリール停止位置に係る情報であり、第９実施形態においては、後述するように、主制御基板Ｍ側から回胴式遊技機外に当該情報を送信し得るよう構成されている（従来では、出玉試験機と回胴式遊技機との情報伝達を仲介する第２試験基板に対して、副制御基板Ｓ側から当該情報を送信している）。尚、最高機械割操作態様情報（最高機械割押し順あり操作態様情報、最高機械割押し順なし操作態様情報）は、最適操作態様情報、有利操作態様情報、高利益操作態様情報、等と称することもできる。次に、ステップ３１６４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報に基づき、当該ゲーム中において押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビ表示を実行（例えば、「２」の表示の場合、「左→中→右」の順、「７」の表示の場合、「左→フリー→フリー」の順にリール停止すると利益率が最高になる）する。次に、ステップ３１６５で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、最高機械割押し順あり操作態様情報に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセットし、次の処理｛ステップ３２００（第３）の処理｝に移行する。

【１５８３】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

他方、ステップ３１５４でＮｏの場合、ステップ３１６６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、内部ＡＲＴ当選中フラグ（ＡＲＴ状態への移行が確定的になることでオンとなるフラグである）がオンであるか否かを判定する。ステップ３１６６でＹｅｓの場合、ステップ３１６８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置は準備状態移行再遊技（通常遊技状態からＡＲＴ準備状態に移行し得る再遊技であり、本例では、再遊技０５を含む条件装置であって、例えば、条件装置番号２～６）であるか否かを判定する。ステップ３１６８でＹｅｓの場合、ステップ３１７０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、内部ＡＲＴ当選中フラグをオフにする。次に、ステップ３１７１で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置情報に基づき、最高機械割押し順あり操作態様情報（第１～第３停止操作態様情報）を生成し、第１ＲＡＭ領域に一時記憶する。次に、ステップ３１７２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報に基づき、当該ゲーム中において押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビ表示を実行｛例えば、条件装置番号が「２」の場合は、「２」の表示（「左→中→右」の順）、条件装置番号が「３」の場合は、「３」の表示（「左→右→中」の順）となり、表示に従ってリールを停止することによりＡＲＴ準備状態に移行することとなる｝する。次に、ステップ３１７４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、最高機械割押し順あり操作態様情報に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセットし、次の処理｛ステップ３２００（第３）の処理｝に移行する。尚、ステップ３１６０、ステップ３１６２、ステップ３１６６又はステップ３１６８でＮｏの場合にも、次の処理｛ステップ３２００（第３）の処理｝に移行する。

【１５８４】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、図２７６は、第９実施形態における、図２７３におけるステップ３２００（第３）のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ３２０４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、遊技間隔最小時間タイマＭ７０（減算タイマ）のタイマ値が０であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマＭ７０は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、４．１秒）を計測するタイマである。ステップ３２０４でＹｅｓの場合、ステップ３２０６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、遊技間隔最小時間タイマＭ７０のタイマ値に新たに最小時間（本例では、４．１秒）をセットしてスタートする。次に、ステップ３２０８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、出力時間タイマＭ８０（減算タイマ）に、新たに条件装置情報出力時間（本例では、２４割り込み）をセットし、ステップ３２１０に移行する。ここで、本例においては、詳細は後述することとなるが、ステップ３２０８にて条件装置情報出力時間をセットした後、出力時間タイマＭ８０のタイマ値に応じて、主制御基板Ｍ側から回胴式遊技機外へ送信される情報の出力制御が行われるよう構成されている。尚、ステップ３２０４でＮｏの場合には、ステップ３２０４の処理を再度繰り返す。よって、第９実施形態においては、遊技間隔最小時間（本例では、４．１秒）が経過した後に条件装置出力時間をセットするよう構成されている。

【１５８５】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、ステップ３２１０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ３２１２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ３２１４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ３２１８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ３２２０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットする。換言すると、ステップ３２１８及びステップ３２２０の処理によって、副制御基板Ｓにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。次に、ステップ３２２２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内に記憶されているリール駆動状態をリール停止状態からリール回転開始待機状態に更新し、次の処理（ステップ１２５８の処理）に移行する。

【１５８６】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、図２７７は、第９実施形態における、図２７３におけるステップ３２５０（第３）のサブルーチンに係る、ＡＲＴ抽選実行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３２５２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、内部ＡＲＴ当選中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ３２５２でＹｅｓの場合、ステップ３２５４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在の遊技状態（低確率状態と高確率状態とのいずれの遊技状態であるか）を確認する。次に、ステップ３２５６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置はＡＲＴ抽選役｛通常遊技状態においてＡＲＴ状態への移行が確定していない（内部ＡＲＴ中フラグがオフである）場合に、ＡＲＴ状態への移行抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカ＝条件装置番号２５｝であるか否かを判定する。尚、ステップ３１００（第３）の処理と同様に、ＡＲＴ抽選役は条件装置番号２

５（スイカ）に限られるものではなく、再遊技役や押し順ベル役、また第９実施形態では図示していない他の小役等をＡＲＴ抽選役としても問題ない。また、そのように構成した際には、当選したＡＲＴ抽選役の種類によって、ＡＲＴ移行抽選の当選率を相違させてもよい。ステップ３２５６でＹｅｓの場合、ステップ３２５８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在の遊技状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ３２５８でＹｅｓの場合、ステップ３２６０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータ（例えば、第１ＲＯＭ領域内の第１データ領域に設けられた高確率状態用抽選テーブル）に基づき、所定確率Ａ（１／３）にて当選するＡＲＴ移行抽選を実行し、ステップ３２６４に移行する。他方、ステップ３２５８でＮｏの場合、換言すると、現在の遊技状態が低確率状態の場合、ステップ３２６２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータ（例えば、第１ＲＯＭ領域内の第１データ領域に設けられた低確率状態用抽選テーブル）に基づき、所定確率Ｂ（１／５０）にて当選するＡＲＴ移行抽選を実行し、ステップ３２６４に移行する。このように、第９実施形態においては、低確率状態よりも高確率状態の方がＡＲＴ移行抽選に当選し難く構成されており、前記所定確率Ａ及び／又は所定確率Ｂは変更しても問題ないが、「所定確率Ａ＞所定確率Ｂ」となるよう構成することが望ましい。

【１５８７】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ３２６４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該実行されたＡＲＴ抽選に当選したか否かを判定する（例えば、ラッチした乱数値が当選範囲内に収まっているか否かを判定する）。ステップ３２６４でＹｅｓの場合、ステップ３２６６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、内部ＡＲＴ当選中フラグをオンにし、次の処理｛ステップ３３５０（第３）の処理｝に移行する。尚、ステップ３２５２、ステップ３２５６又は、ステップ３２６４でＮｏの場合にも、次の処理｛ステップ３３５０（第３）の処理｝に移行する。尚、内部ＡＲＴ当選中フラグがオンとなることによって、その後、ＡＲＴ状態に移行することとなる。

【１５８８】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２７８は、第９実施形態における、図２７３におけるステップ３３００（第３）のサブルーチンに係る、入賞時ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ３３０２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり上乗せ役（本例では、チェリー再遊技＝条件装置番号１６～１８）であるか否かを判定する。ステップ３３０２でＹｅｓの場合、ステップ３３０６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、チェリー再遊技の押し順に正解した（再遊技０９、１０、１１のいずれかが入賞した）か否かを判定する。ステップ３３０６でＹｅｓの場合、ステップ３３０８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータ（例えば、第１ＲＯＭ領域内の第１データ領域に設けられた抽選テーブル）に基づき、チェリー再遊技時上乗せゲーム数抽選テーブル（チェリー再遊技の入賞によりＡＲＴゲーム数が上乗せされた場合に参照されるテーブル）を参照し、ＡＲＴ上乗せゲーム数を決定する（例えば、欄外にて示す抽選テーブルにおいて、ラッチした乱数値がいずれの範囲内に収まっているか否かを判定する）。次に、ステップ３３１０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該決定したＡＲＴ上乗せゲーム数をＡＲＴカウンタＭ６０のカウンタ値に加算し、当該加算後のＡＲＴカウンタ値をＡＲＴカウンタＭ６０にセットし、次の処理｛ステップ１２９１‐３（第３）の処理｝に移行する。尚、ステップ３３０２又はステップ３３０６でＮｏの場合にも次の処理｛ステップ１２９１‐３（第３）の処理｝に移行する。

【１５８９】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、チェリー再遊技時上乗せゲーム数抽選テーブルの一例であり、同図に示されるように、ＡＲＴ上乗せ抽選に当選した場合には、ＡＲＴ上乗せゲーム数は「３０」～「３００」が抽選によって決定され、当該決定された値が

ＡＲＴカウンタＭ６０のカウンタ値に加算されることとなる。尚、チェリー再遊技時のＡＲＴ上乗せ抽選に１回当選した場合の平均のＡＲＴ上乗せゲーム数は「５７．８」となっており、スイカ時の平均のＡＲＴ上乗せゲーム数よりも大きい値となっている。

【１５９０】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２７９は、第９実施形態における、図２７３におけるステップ３３５０（第３）のサブルーチンに係る、遊技状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３３５２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該ゲームにてＲＴ状態移行可能条件が充足した｛ベルの取りこぼし（押し順不正解で９枚の払出が得られなかった場合）、再遊技の入賞にて充足し得る｝か否かを判定する。ステップ３３５２でＹｅｓの場合、ステップ３３５３で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該充足したＲＴ状態移行可能条件及び現在の遊技状態に基づき、遊技状態移行可否（図２８０の遊技状態移行遷移図にて詳述する）及び次ゲーム以降の遊技状態を決定する。次に、ステップ３３５４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ＡＲＴ状態に移行したか否かを判定する。ステップ３３５４でＹｅｓの場合、ステップ３３５５で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ＡＲＴ初期ゲーム（本例では、５０）をＡＲＴカウンタＭ６０にセットし、ステップ３３７６に移行する。他方、ステップ３３５４でＮｏの場合にもステップ３３７６に移行する。

【１５９１】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ３３５２でＮｏの場合、ステップ３３５６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在の遊技状態は低確率状態であるか否かを判定する。ステップ３３５６でＹｅｓの場合、ステップ３３５８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（当選することによって低確率状態から高確率状態に移行し得る小役であり、本例では、スイカ）であるか否かを判定する。ステップ３３５８でＹｅｓの場合、ステップ３３６０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータ（例えば、第１ＲＯＭ領域内の第１データ領域に設けられた抽選テーブル）に基づき、所定確率（本例では、１／４）にて当選する高確率状態移行抽選を実行する。ステップ３３６０でＹｅｓの場合、ステップ３３６２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該高確率移行抽選に当選したか否かを判定する（例えば、ラッチした乱数値が当選範囲内に収まっているか否かを判定する）。ステップ３３６２でＹｅｓの場合、ステップ３３６４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、次ゲーム以降の遊技状態を高確率状態に決定し、ステップ３３７６に移行する。尚、ステップ３３５８又はステップ３３６２でＮｏの場合には、遊技状態は低確率状態のままとなり、ステップ３３７６に移行する。

【１５９２】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ３３５６でＮｏの場合、ステップ３３６６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在の遊技状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ３３６６でＹｅｓの場合、ステップ３３６８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置は、状態転落役（入賞することによって高確率状態から低確率状態に移行し得る小役であり、本例では、チェリー再遊技と昇格再遊技を除いた再遊技）であるか否かを判定する。ステップ３３６８でＹｅｓの場合、ステップ３３７０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータ（例えば、第１ＲＯＭ領域内の第１データ領域に設けられた抽選テーブル）に基づき、所定確率（本例では、１／７）にて当選する低確率状態移行抽選を実行する。ステップ３３７０でＹｅｓの場合、ステップ３３７２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該低確率移行抽選に当選したか否かを判定する（例えば、

ラッチした乱数値が当選範囲内に収まっているか否かを判定する）。ステップ３３７２でＹｅｓの場合、ステップ３３７４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、次ゲーム以降の遊技状態を低確率状態に決定し、ステップ３３７６に移行する。尚、ステップ３３６６、ステップ３３６８又はステップ３３７２でＮｏの場合には、次ゲームの遊技状態は低確率状態以外となり、ステップ３３７６に移行する。

【１５９３】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ３３７６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在の作動状態情報（再遊技役が入賞したか、ボーナス中であるか、ＡＲＴ状態であるか等の情報であり、図２８２の「作動状態情報の一例」を参照）を第１ＲＡＭ領域に一時記憶し、次の処理（ステップ１２９２の処理）に移行する。即ち、今回のゲーム終了時において、再遊技役が入賞した場合には、図２８２の作動状態情報の一例における「Ｄ０ビット」へ「１」をセットする一方で、再遊技役が入賞しなかった場合には、図２８２の作動状態情報の一例における「Ｄ０ビット」へ「０」をセットする。また、今回のゲーム終了時において、第１種ＢＢ役が入賞した場合には、図２８２の作動状態情報の一例における「Ｄ１ビット」へ「１」をセットする一方で、第１種ＢＢの終了条件を充足した（第１種ＢＢ役が入賞した後、所定枚数を超える払出しが完了した場合）場合には、図２８２の作動状態情報の一例における「Ｄ１ビット」へ「０」をセットする。また、今回のゲーム終了時において、ＡＲＴカウンタＭ６０のカウンタ値が０より大きい場合（現在の遊技状態がＡＲＴ状態である場合）には、図２８２の作動状態情報の一例における「Ｄ２ビット」へ「１」をセットする一方で、ＡＲＴカウンタＭ６０のカウンタ値が０である場合には、図２８２の作動状態情報の一例における「Ｄ２ビット」へ「０」をセットする。尚、第９実施形態にて示した遊技状態の移行態様はあくまで一例であり、変更しても何ら問題なく、例えば、ＲＴ状態移行可能条件を特定の小役の入賞により充足し得るよう構成してもよいし、状態昇格役や状態転落役を変更・追加してもよいし、移行し得る遊技状態の種類を変更・追加してもよい（高確率状態よりもＡＲＴ状態に移行し易い超高確率状態を設ける、等）。

【１５９４】

次に、図２８０は、第９実施形態における、遊技状態遷移図（遊技状態遷移フロー）である、同図に示されるように、通常遊技状態には低確率状態と高確率状態とが存在しており、高確率状態は低確率状態よりも、ＡＲＴ状態に移行し易いよう構成されている（前述したように、高確率状態及び低確率状態は、主制御基板Ｍ側で管理されている）。尚、前述したように、低確率状態から高確率状態へは、スイカの入賞によって移行し得るよう構成されており、高確率状態から低確率状態へは、再遊技の入賞によって移行し得るよう構成されている。また、ボーナス終了後にはボーナス後状態に移行し、ベル成立ゲームにて押し順に正解できない（押し順不正解する）ことで、通常遊技状態に移行するよう構成されている。尚、ＡＲＴ状態又はＡＲＴ準備状態にてボーナスが成立した場合にも、当該ボーナス後には、ボーナス後状態に移行し、ベルの押し順不正解することで、通常遊技状態に移行した後に、「再遊技０５」が成立することでＡＲＴ準備状態に再度移行するよう構成されている（ＡＲＴ状態にてボーナスが成立した場合には、その後「再遊技０６」が成立することでＡＲＴ状態に再度移行する）。尚、通常遊技状態からＡＲＴ準備状態には「再遊技０５」の入賞で移行し、ＡＲＴ準備状態からＡＲＴ状態には「再遊技０６」の入賞で移行し、ＡＲＴ準備状態から通常遊技状態及びＡＲＴ状態から通常遊技状態には「再遊技０３又は再遊技０４」の入賞、又は、ベルの押し順不正解（９枚の払出とならなかった場合）で移行するよう構成されている。即ち、以上で示した遊技状態は、すべて主制御基板Ｍ側にて（特に、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき）管理されており、従来の回胴式遊技機において副制御基板Ｓ側で制御していた、いわゆるＡＴ機能（押し順ナビ機能を含む）が、すべて主制御基板Ｍ側へ移行されている（出玉に関する情報が、すべて主制御基板Ｍ側で管理されている）ことになる。

【１５９５】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、図２８１は、第９実施形態における、ステップ１６００のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。第７実施形態との相違点は、ステップ１６５６（第３）～ステップ１６６０（第３）、ステップ３４５０（第３）、ステップ３５００（第３）及びステップ１６６２（第３）であり、その目的は、主制御基板Ｍ側から回胴式遊技機外へ出玉に関する情報を送信可能とすることにある。即ち、ステップ１６１２で全リールの回胴駆動制御処理を実行した後、ステップ１６５６（第３）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ＡＲＴカウンタＭ６０のカウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ１６５６（第３）でＹｅｓの場合、ステップ１６５８（第３）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ＡＲＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０にてＡＲＴ残りゲーム数（ＡＲＴカウンタＭ６０のカウンタ値）を表示し、ステップ１６１４に移行する。他方、ステップ１６５６（第３）でＮｏの場合にも、ステップ１６１４に移行する。尚、第９実施形態においては、ＡＲＴカウンタＭ６０のカウンタ値が０より大きい場合にＡＲＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０にてＡＲＴ残りゲーム数を表示するよう構成したが、ＡＲＴ状態中にのみＡＲＴ残りゲーム数を表示するよう構成してもよい。

【１５９６】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
また、ステップ１６２８で外部信号を出力した後（いわゆる外部出力端子板への信号出力であり、詳細後述する出玉試験用プログラムとは別個のものである）、ステップ１６６０（第３）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域の試験信号出力処理を呼び出し、ステップ３４５０（第３）に移行する。

【１５９７】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、ステップ３４５０（第３）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、第１試験信号出力処理を実行する。次に、ステップ３５００（第３）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、第２試験信号出力処理を実行する。次に、ステップ１６６２（第３）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１６３０に移行する。尚、第９実施形態においては、ステップ１６０６のタイマ計測を実行した場合に、ステップ３２０８にてセットされた出力時間タイマＭ８０の条件装置出力時間が１減算されることとなる（即ち、タイマ割り込み間隔＝約２ｍｓで、出力時間タイマＭ８０のカウント値が１減算される）。

【１５９８】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、図２８２は、第９実施形態における、図２８１のステップ３４５０（第３）のサブルーチンに係る、第１試験信号出力処理のフローチャートである。はじめに、回胴式遊技機における出玉試験は、出玉試験申請した回胴式遊技機の実機と出玉試験機とを、中継基板（以下、試験基板）を介して相互に接続し、回胴式遊技機の実機での動作内容を出玉試験機にて抽出することで出玉試験が実施されている。また、従来では、内部抽選の結果や遊技状態に関する情報は、主制御基板Ｍ→第１試験基板→出玉試験機との伝達経路を採る一方で、押し順ナビに関する情報（特に、停止ボタンＤ４０の操作順序や操作タイミングに係る情報）は、副制御基板Ｓ→第２試験基板→出玉試験機との伝達経路を採っている。そして、第９実施形態のように構成した場合には、前述したように、出玉に関する情報が、すべて主制御基板Ｍ側で管理されているため、この伝達経路を簡素化したり或いは出玉試験機へ送信する情報をより詳細化することも可能となる。そこで、第９実施形態のように構成した場合における出玉試験機（試験基板）への情報出力制御方法の一例を、以下、第１試験信号出力処理及び第２試験信号出力処理として示すこととする。尚、以下に示す態様においては、第１試験基板及び第２試験基板の双方において、これら基板はマイコン制御されないよう構成されており、即ち、出玉試験機側が認識できる情報出力内容及び

情報出力タイミングにて、主制御基板Ｍから出力されるよう構成されている例示となる（但し、これら基板がマイコン制御される場合には、主制御基板Ｍから試験基板側に対して、出玉試験機側へ出力すべき情報の生データを一括して出力し、出玉試験機側が認識できる情報出力内容及び情報出力タイミングとなるよう試験基板側で調整して出力するよう構成してもよい）。

【１５９９】

まず、ステップ３４５２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ内領域内の作動状態情報をレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３４５４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶されている作動状態情報を第１試験基板に出力する（例えば、主制御基板Ｍにおける第１試験基板への出力ポートである第１出力ポートにＡレジスタの値をセットする）。ここで、同図右上段は作動状態情報の一例であり、同図に示されるように、「Ｄ０」～「Ｄ７」が「１」（作動）であるか「０」（未作動）であるかによって遊技状態（作動状態）を管理可能としている。尚、作動状態情報は、これには限定されず、例えば、「２種ＢＢ」（いわゆる第２種特別役物に係る役物連続作動装置）、「ＣＢ」（いわゆる第２種特別役物）、「ＳＢ」（いわゆる普通役物）、「ＡＲＴ内部当選状態」（第９実施形態でいうところの内部ＡＲＴ当選中フラグのフラグ状態）、「ＡＲＴ作動状態」（第９実施形態でいうところのＡＲＴカウンタＭ６０のカウンタ値が０より大きい状態）、「擬似遊技（演出としてのリールの駆動、等）」、等の第１試験基板に送信する様々な作動状態を設けてもよい。尚、第９実施形態においては、作動状態情報として、「ＲＢ」（いわゆる第１種特別役物）に係る情報を第１試験基板に送信するよう構成しているが、第９実施形態に係る回胴式遊技機は、「１種ＢＢ」が作動すると「ＲＢ」が自動的に作動する（いわゆる、１種ＢＢのＲＢ連続作動）よう構成されており、「１種ＢＢ」の図柄（本例では、「羊」、「セブン」）が表示されると、「ＲＢ」も作動し（「ＲＢ」に係る作動状態情報を「１」にし）、当該「ＲＢ」が作動した旨を試験信号として第１試験基板に送信するよう構成している。また、「ＲＢ」には終了条件｛例えば８回の入賞、又は１２回の遊技（ゲーム）の終了｝が定められており、「ＲＢ」が終了した後に当該「ＲＢ」に係る作動状態情報を所定時間（例えば、６割り込み）の間「０」にしている。その後、「１種ＢＢ」の終了条件を満たしていない（「１種ＢＢ」が継続して作動している）場合には、「ＲＢ」に係る作動状態情報を再度「１」に設定する。このように構成することにより、第１試験基板に送信する試験信号を通じて、試験機が「ＲＢ」の終了条件に係る規則を満たしているか否かを判定することができることとなる。

【１６００】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ３４５６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内の出力時間タイマＭ８０のタイマ値（条件装置情報の出力タイミングが終了した時点で０となるよう構成されている）をレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３４５８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、条件装置情報の出力タイミングであるか否かを判定する（出力時間タイマＭ８０のタイマ値に基づく判定であり、Ｎｏの場合には、Ａレジスタにはすべて「０」が入っていることになる）。ステップ３４５８でＹｅｓの場合、ステップ３４６０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、条件装置情報として、ボーナス状態情報アドレス（本例では、２８３４）をレジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３４６２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ボーナス状態情報の出力タイミングであるか否かを判定する[例えば、Ａレジスタの出力時間タイマ値情報に係る値から｛（２３／２）＋１｝）を減算した値が０より大きいか否かを判定する]。ステップ３４６２でＹｅｓの場合、ステップ３４６６に移行する。他方、ステップ３４６２でＮｏの場合、ステップ３４６４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、条件装置情報

として、小役状態情報アドレス（本例では、２８３３）をレジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶し、ステップ３４６６に移行する（ボーナス状態情報の下位８ビットを「－１」した値が小役状態情報アドレスとなっている）。次に、ステップ３４６６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されているアドレスに対応する条件装置情報を別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶し、ステップ３４６８に移行する。尚、ステップ３４５８でＮｏの場合にも、ステップ３４６８に移行する。次に、ステップ３４６８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶されている条件装置情報を第１試験基板に出力し（例えば、主制御基板Ｍにおける第１試験基板への出力ポートである第２出力ポートにＡレジスタの値をセットし）、次の処理｛ステップ３５００（第３）の処理｝に移行する。ここで、同図右下段は、条件装置情報の一例であり、同図に示されるように、「Ｄ０」～「Ｄ５」に関しては、前述した処理によって、当該ゲームにおける抽選結果となる条件装置番号がセットされている。また、小役状態情報の場合には「Ｄ６」が「１」、「Ｄ７」が「０」とセットされており、ボーナス状態情報の場合には「Ｄ７」が「０」、「Ｄ６」が「１」とセットされており、ステップ３４６８で出力される情報が、小役とボーナスとのどちらの条件装置情報であるかを（出玉試験機側が）判別可能に構成されている。尚、不図示であるが、第９実施形態においては、あるゲームにおいて、ボーナスが当該あるゲーム以前に当選している状態（内部中）である場合には、当該当選しているボーナスをボーナス状態情報として第１試験基板に出力するよう構成している。また、第９実施形態においては、ボーナス状態情報を格納しているアドレス（２８３４）と、小役状態情報を格納しているアドレス（２８３３）が隣合わせになるように構成されている。このため、第９実施形態では、ボーナス状態情報のアドレスをＨＬレジスタに記憶した後、小役状態情報を出力する場合には、ＨＬレジスタの値を「－１」するだけで小役状態情報を出力することができる。尚、第９実施形態ではボーナス状態情報をＨＬレジスタに記憶しているが小役状態情報をＨＬレジスタに記憶するよう構成しても良いし、ボーナス状態情報のアドレスの次のアドレスに小役状態情報のアドレスとしても良い。このように構成することにより、少ない論理演算により、出力したい情報が格納されているアドレスを指定することができる。

【１６０１】

尚、出力時間タイマＭ８０及び当該タイマ値に係る情報は、割り込み時処理であるステップ３４６８にて常に出力するよう構成されており、遊技進行制御処理において、前回のゲームに係るリールＭ５０の回転開始から最小時間（あるゲームに係るリールＭ５０の回転開始タイミングから、次のゲームに係るリールＭ５０の回転開始タイミングまでに最低限担保されていなければならない時間であり、本例では、４．１秒）が経過したタイミング（条件装置情報の最適な出力開始タイミング）であるステップ３２０８にて出力時間タイマＭ８０に条件装置情報出力時間（本例では、２４割り込み）をセットすることにより、当該セットタイミング直後の割り込み時処理であるステップ３４６８の処理によって、適切なタイミングで第１試験基板に条件装置情報を出力可能に構成されている。また、ステップ３２０８にて出力時間タイマＭ８０にセットされた条件装置情報出力時間（本例では、２４割り込み）が１回の割り込み毎に１減算されていき、出力時間タイマＭ８０のタイマ値から｛（２３／２）＋１｝）を減算した値が０より大きい場合（当該タイマ値が「０」となるまでの期間の前半である場合）には、ボーナス状態情報を出力し、出力時間タイマＭ８０のタイマ値から｛（２３／２）＋１｝）を減算した値が０より小さい場合（当該タイマ値が「０」となるまでの期間の後半である場合）には、小役状態情報を出力するよう構成しており、小役状態情報の出力時間が終了（条件装置の出力時間が終了）すると、出力時間タイマＭ８０のタイマ値が０となるよう構成されている。このように構成することで、条件装置情報の出力タイミングが終了して条件装置情報に係るＯＦＦ信号を出力する際に、出力時間タイマ値情報をＡレジスタにセットすれば、Ａレジスタにすべて「０」をセットするための固定値を持たずとも条件装置情報に係るＯＦＦ信号が出力できることとなり、簡素化された処理によって条件装置情報に係るＯＦＦ信号を出力できることと

なる。また、条件装置情報出力時間（本例では、２４割り込み）が出力時間タイマＭ８０にセットされるのは、ステップ３２０４にて遊技間隔最小時間タイマ値が０となった直後、即ち、最小時間（あるゲームに係るリールＭ５０の回転開始タイミングから、次のゲームに係るリールＭ５０の回転開始タイミングまでに最低限担保されていなければならない時間であり、本例では、４．１秒）が経過した直後のタイミングであるよう構成されているため、最小時間を担保した信号を第１試験基板に出力するための手段を新たに設けずとも、出力時間タイマＭ８０を用いた簡素化された処理によって最小遊技時間を担保した試験を実行することができることとなる。

【１６０２】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２８３は、第９実施形態における、図２８１のステップ３５００（第３）のサブルーチンに係る、第２試験信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ３５０８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、操作態様情報の出力タイミング（例えば、リールＭ５０の回転開始から２秒間）であるか否かを判定する。ステップ３５０８でＹｅｓの場合、ステップ３５１０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、押し順表示装置Ｄ２７０に押し順情報が表示されているか否か（押し順表示装置Ｄ２７０に表示するための押し順に係る情報が第１ＲＡＭ領域に格納されているか否か）を判定する（又は、押し順情報が第１ＲＡＭ領域内に一時記憶されているのであれば、その押し順情報を参照する）。ステップ３５１０でＹｅｓの場合、ステップ３５５０（第３）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、押し順ナビあり時信号制御処理を実行し、ステップ３５１２に移行する。他方、ステップ３５１０でＮｏの場合、ステップ３６００（第３）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、押し順ナビなし時信号制御処理を実行し、ステップ３５１２に移行する。尚、ステップ３５０８でＮｏの場合にも、ステップ３５１２に移行する。次に、ステップ３５１２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶されている操作態様情報（後述する押し順ナビあり時信号制御処理又は押し順ナビなし時信号制御処理でセットされたもの）を第２試験基板に出力し（例えば、主制御基板Ｍにおける第２試験基板への出力ポートである第３出力ポートにＡレジスタの値をセットし）、次の処理｛ステップ１６６２（第３）の処理｝に移行する。尚、主制御基板Ｍと第２試験基板との情報送受信方法（コマンド通信方法）は、パラレル通信であってもシリアル通信であっても問題ない。

【１６０３】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２８４は、第９実施形態における、図２８３のステップ３５５０（第３）のサブルーチンに係る、押し順ナビあり時信号制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３５５２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在第１停止操作態様情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３５５２でＹｅｓの場合、ステップ３５５４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報｛押し順ナビが実行されるゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）｝の第１停止操作態様情報（第１停止に係る操作態様情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３５５６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順あり操作態様情報の第１停止操作態様情報を、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。

【１６０４】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

他方、ステップ３５５２でＮｏの場合、ステップ３５５８で、ＣＰＵＣ１００は、第２

ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在第２停止操作態様情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３５５８でＹｅｓの場合、ステップ３５６０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報｛押し順ナビが実行されるゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）｝の第２停止操作態様情報（第２停止に係る操作態様情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３５６２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順あり操作態様情報の第２停止操作態様情報を、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。

【１６０５】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

他方、ステップ３５５８でＮｏの場合、ステップ３５６４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在第３停止操作態様情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３５６４でＹｅｓの場合、ステップ３５６６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報｛押し順ナビが実行されるゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）｝の第３停止操作態様情報（第３停止に係る操作態様情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３５６８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順あり操作態様情報の第３停止操作態様情報を、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。尚、ステップ３５６４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。ここで、第９実施形態においては、押し順ナビあり時における操作態様情報出力タイミングの順序は、「第１停止操作態様情報出力タイミング→第２停止操作態様情報出力タイミング→第３停止操作態様情報出力タイミング」の順となっている。

【１６０６】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２８５は、第９実施形態における、図２８３のステップ３６００（第３）のサブルーチンに係る、押し順ナビなし時信号制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３６０２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在第１停止操作態様情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３６０２でＹｅｓの場合、ステップ３６０４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域内の最高機械割押し順なし操作態様情報｛押し順ナビが実行されないゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）であるが、遊技者は押し順ナビが表示されていない場合には、成立している条件装置や押し順を判別できない状況にて最適な操作態様を実行することとなる｝の第１停止操作態様情報（第１停止に係る操作態様情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３６０６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順なし操作態様情報の第１停止操作態様情報を、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。

【１６０７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

他方、ステップ３６０２でＮｏの場合、ステップ３６０８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在第２停止操作態様情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３６０８でＹｅｓの場合、ステップ３６１０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域内の最高機械割押し順なし操作態様情報｛押し順ナビが実行されないゲームにおける最も遊技者にとって

利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）であるが、遊技者は押し順ナビが表示されていない場合には、成立している条件装置や押し順を判別できない状況にて最適な操作態様を実行することとなる｝の第２停止操作態様情報（第２停止に係る操作態様情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３６１２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順なし操作態様情報の第２停止操作態様情報を、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。

【１６０８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

他方、ステップ３６０８でＮｏの場合、ステップ３６１４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在第３停止操作態様情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３６１４でＹｅｓの場合、ステップ３６１６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域内の最高機械割押し順なし操作態様情報｛押し順ナビが実行されないゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）であるが、遊技者は押し順ナビが表示されていない場合には、成立している条件装置や押し順を判別できない状況にて最適な操作態様を実行することとなる｝の第３停止操作態様情報（第３停止に係る操作態様情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３６１６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順なし操作態様情報の第３停止操作態様情報を、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。尚、ステップ３６１４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。ここで、第９実施形態においては、押し順ナビなし時における操作態様情報出力タイミングの順序は、「第１停止操作態様情報出力タイミング→第２停止操作態様情報出力タイミング→第３停止操作態様情報出力タイミング」の順となっている。尚、第９実施形態においては、第１試験基板に条件装置情報を出力した後のタイミングで、第２試験基板に操作態様情報を出力するよう構成したが、第２試験基板に操作態様情報を出力した後のタイミングで、第１試験基板に条件装置情報を出力するよう構成してもよい。

【１６０９】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２８６は、第９実施形態における、操作態様情報一覧である。第９実施形態においては、最高機械割押し順あり操作態様情報は、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順と同様の順にてフリー打ち（どの位置にて停止ボタンＤ４０を操作するかが決められておらず、停止可能であれば停止ボタンＤ４０を操作する打ち方）を実行するよう構成されている。また、最高機械割押し順なし操作態様情報は、すべて「左→中→右」の押し順となり、ボーナスが成立していない場合には、第１停止は「左１９番」（左リールＭ５１の１９番が下段のタイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作する）となり、スイカが成立している場合には、第２停止は「中５番」（中リールＭ５２の５番が下段のタイミングにて中停止ボタンＤ４２を操作する）、第３停止は「右３番」（右リールＭ５３の３番が下段のタイミングにて右停止ボタンＤ４３を操作する）、となっており、スイカが成立していない場合には、第２停止は中リールＭ５２をフリー打ち、第３停止は右リールＭ５３をフリー打ちとなっている。他方、ボーナスが成立している場合には、成立しているボーナス図柄が上段のタイミングで停止ボタンＤ４０を操作するよう構成されており、このように操作することで、ボーナスが成立した場合には、すぐに当該成立したボーナスを揃える（開始させる）よう構成されている。また、具体的に送信する操作態様情報の内容については、上位３ビットが停止させるリール（押し順）に係る情報であり、下位５ビットが停止させる位置に係る情報である。例えば、左リールは上位３ビットが「００１」、「１８番」が下段のタイミングで停止ボタンＤ４０を操作する場合には、「１００１０」、フ

リー打ちの場合には「１１１１１」となっている。また、１回のゲームに係る操作態様情報の出力例は、例えば、「左→右→中」の押し順ベルを揃える場合（ベルの場合は全リール停止位置に拘らずフリー打ちで入賞可能）には、第１停止用信号（第１停止操作態様情報）：「００１１１１１１」、第２停止用信号（第２停止操作態様情報）：「０１１１１１１１」、第３停止用信号（第３停止操作態様情報）：「０１０１１１１１」となる。また、左リール第１停止のチェリー再遊技を揃える場合（チェリー再遊技の場合は全リール停止位置に拘らずフリー打ちで入賞可能）には、第１停止用信号（第１停止操作態様情報）：「００１１１１１１」、第２停止用信号（第２停止操作態様情報）：「０１０１１１１１」、第３停止用信号（第３停止操作態様情報）：「０１１１１１１１」となる。尚、第９実施形態においては、上位３ビットにて停止リールの種別を示していたが、例えば「０１」が「左リールＭ５１」、「１０」が「中リールＭ５２」、「１１」が「右リールＭ５３」のように上位２ビットでも表現することが可能であり、その場合には、下位６ビットにて停止させる位置に係る情報を表現しても良い。

【１６１０】

以上のように構成することで、第９実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第１試験基板及び第２試験基板に出力する信号を制御する処理を第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理にて実行することにより、実際に遊技場に設置された遊技機を遊技者が遊技する際には必要のない処理、即ち、遊技の進行に差支えのない処理を第２プログラム領域に実装することができ、第１プログラム領域の使用容量の削減ができることとなる。

【１６１１】

また、第９実施形態に係る回胴式遊技機によれば、遊技間隔最小時間（本例では、４．１秒）が経過した後に条件装置情報出力時間をセットするよう構成し、且つ、第１試験基板への出力時において、当該条件装置情報出力時間を参照して小役状態情報とボーナス状態情報との出力タイミングを判定し、出力時間タイマ値が０の場合にはＡレジスタを「０」として出力することにより、第１試験基板によって型式試験を実行する際に、簡素化された処理によって最小遊技時間を担保した試験を実行することができるよう構成されている。

【１６１２】

また、第９実施形態においては、条件装置情報が第１ＲＡＭ領域にセットされたタイミング以降の割り込み処理にてサブ側（副制御基板Ｓ側）に当該条件装置情報を送信可能になるのに対して、「遊技間隔最小時間の経過→遊技間隔最小時間を遊技間隔最小時間タイマＭ７０にセット→条件装置情報出力時間を出力時間タイマＭ８０にセット」を実行した以降の割り込み処理にて第１試験基板に当該条件装置情報を送信可能になるよう構成されており、副制御基板Ｓと第１試験基板とで条件装置情報送信可能タイミングが相違し得るよう構成されている。

【１６１３】

（第９実施形態からの変更例１）

尚、第９実施形態においては、第１試験基板に出力する条件装置情報として、いずれの条件装置情報を出力するタイミングであるかに係る識別値（小役識別値、ボーナス識別値）を第１プログラム領域における処理によって、第１ＲＡＭ領域に一時記憶し、且つ、第１プログラム領域にて実行された押し順表示装置Ｄ２７０による押し順ナビと対応する形で、第２試験基板への出力信号を制御するよう構成したが、第２プログラム領域にて第１試験基板及び第２試験基板に出力する信号を制御する構成はこれには限定されない。そこで、そのような処理の一例を第９実施形態からの変更例１とし、以下、第９実施形態からの変更点について詳述していく。

【１６１４】

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

別の実施形態におけるステップ３４０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【１６１５】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

はじめに、図２８７は、第９実施形態からの変更例１における、図２４２におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。第３実施形からの変更点は、ステップ１２９４（第３変１）であり、即ち、ステップ３４００（第３）で遊技状態移行制御処理を実行した後、ステップ１２９４（第３変１）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、押し順ナビ｛ステップ３１７６（第３変１）でオンとなるフラグである｝当選フラグをオフにし、ステップ１２９２に移行する。

【１６１６】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２８８は、第９実施形態からの変更例１における、図２８７におけるステップ３１５０（第３）のサブルーチンに係る、押し順ナビ制御処理のフローチャートである。第３実施形からの変更点は、ステップ３１７６（第３変１）であり、即ち、ステップ３１６０で押し順ナビ抽選に当選した場合、ステップ３１７６（第３変１）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、押し順ナビ当選フラグをオンにし、ステップ３１６３に移行する。このように構成することで、第９実施形態からの変更例１においては、押し順ナビ抽選に当選し、押し順ナビを実行する場合に、押し順表示装置Ｄ２７０を参照せずに第２試験基板に押し順に係る情報を送信することが可能となっている（詳細は後述する）。

【１６１７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２８９は、第９実施形態からの変更例１における、図２８１におけるステップ３４５０（第３）のサブルーチンに係る、第１試験信号出力処理のフローチャートである。第３実施形からの変更点は、ステップ３４６４（第３変１）、ステップ３４７０（第３変１）～ステップ３４７６（第３変１）、であり、即ち、ステップ３４６２でボーナス状態情報の出力タイミングであった場合、ステップ３４６４（第３変１）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ボーナス状態情報の条件装置情報アドレスをレジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３４６６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されているボーナス状態情報の条件装置情報アドレスを、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３４７０（第３変１）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、Ａレジスタの「Ｄ６」及び「Ｄ７」）をボーナス識別値に書き換えて（「Ｄ６」を「０」、「Ｄ７」を「１」に書き換え）ステップ３４６８に移行する。

【１６１８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ３４６２で、ボーナス状態情報の出力タイミングでなかった場合、ステップ３４７２（第３変１）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、小役状態情報の条件装置情報アドレスをレジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３４７４（第３変１）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている小役状態情報の条件装置情報アドレスを、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３４７６（第３変１）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、Ａレジスタの「Ｄ６」及び「Ｄ７」）を小役識別値に書き換えて（「Ｄ６」を「１」、「Ｄ７」を「０」に書き換え）ステップ３４６８に移行する。尚、遊技の進行に係る条件装置情報（内部抽選結果等）の記憶領域と、試験基板に出力するための条件装置情報の記憶領域とは別々に設け

てもよいし、条件装置情報の記憶領域を兼用してもよい。このように構成することにより、第１ＲＡＭ領域の記憶領域を削減することができる。

【１６１９】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２９０は、第９実施形態からの変更例１における、図２８１におけるステップ３５００（第３）のサブルーチンに係る、第２試験信号出力処理のフローチャートである。第３実施形からの変更点は、ステップ３６５０（第３変１）であり、即ち、ステップ３５０８で操作態様情報の出力タイミングであった場合、ステップ３６５０（第３変１）で、後述する、操作態様情報制御処理を実行し、ステップ３５１２に移行する。

【１６２０】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２９１は、第９実施形態からの変更例１における、図２９０におけるステップ３６５０（第３）のサブルーチンに係る、操作態様情報制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３６５２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ＡＲＴカウンタＭ６０のカウンタ値が０より大きいか否か、換言すると、ＡＲＴ状態であるか否かを判定する。ステップ３６５２でＹｅｓの場合、ステップ３６５６に移行する。他方、ステップ３６５２でＮｏの場合、ステップ３６５４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在ＡＲＴ準備状態中であるか否かを判定する。ステップ３６５４でＹｅｓの場合、ステップ３６５６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり上乗せ役（ＡＲＴ状態にて押し順に正解することによりＡＲＴゲーム数が上乗せされる条件装置であり、本例では、チェリー再遊技）であるか否かを判定する。ステップ３６５６でＹｅｓの場合、ステップ３６５８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、押し順ナビ当選フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ３６５８でＹｅｓの場合、ステップ３５５０（第３変１）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、押し順ナビあり時信号制御処理を実行し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。他方、ステップ３６５６でＮｏの場合、ステップ３６６０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり小役（押し順によって遊技者の利益率が相違する条件装置）ではないか否かを判定する。ステップ３６６０でＹｅｓの場合、換言すると、当該ゲームの条件装置が再遊技０３、０４、０６又はベルではない場合には、ステップ３６００（第３変１）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、押し順ナビなし時信号制御処理を実行し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。尚、ステップ３６５８でＮｏの場合にもステップ３６００（第３変１）に移行する。

【１６２１】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ３６５４でＮｏの場合、ステップ３６６２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、内部ＡＲＴ当選中フラグ（ステップ３１６６にてオンとなるフラグであり、ＡＲＴ状態への移行が確定的になることでオンとなるフラグである）がオンであるか否かを判定する。ステップ３６６２でＹｅｓの場合、ステップ３６６４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該ゲームに係る条件装置は準備状態移行再遊技（通常遊技状態からＡＲＴ準備状態に移行し得る再遊技であり、本例では、再遊技０５）であるか否かを判定する。ステップ３６６４でＹｅｓの場合、ステップ３５５０（第３変１）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、押し順ナビあり時信号制御処理を実行し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。尚、ステップ３６６０でＮｏの場合には、ステップ３５５０（第３変１）に移行する。また、ステップ３６６２又はステップ３６６４でＮｏの場合には、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。

【１６２２】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、図２９２は、第９実施形態からの変更例１における、図２８３のステップ３５５０（第３変１）のサブルーチンに係る、押し順ナビあり時信号制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３５７０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在第１停止リール情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３５７０でＹｅｓの場合、ステップ３５７２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報｛押し順ナビが実行されるゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）｝の第１停止リール情報（第１停止に係るリール情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３５７４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順あり操作態様情報の第１停止リール情報を、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。
【１６２３】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
他方、ステップ３５７０でＮｏの場合、ステップ３５７６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在第１停止ステップ情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３５７６でＹｅｓの場合、ステップ３５７８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報｛押し順ナビが実行されるゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）｝の第１停止ステップ情報（第１停止に係るステップ情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３５８０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順あり操作態様情報の第１停止ステップ情報を、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。
【１６２４】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
他方、ステップ３５７６でＮｏの場合、ステップ３５８２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在第２停止リール情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３５８２でＹｅｓの場合、ステップ３５８３で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報｛押し順ナビが実行されるゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）｝の第２停止リール情報（第２停止に係るリール情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３５８４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順あり操作態様情報の第２停止リール情報を、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。
【１６２５】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
他方、ステップ３５８２でＮｏの場合、ステップ３５８５で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在第２停止ステップ情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３５８５でＹｅｓの場合、ステップ３５８６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報｛押し順ナビが実行されるゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）｝の第２停止ステップ情報（第２停止に係るステップ情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３５８８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基

づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順あり操作態様情報の第２停止ステップ情報を、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。

【１６２６】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

他方、ステップ３５８５でＮｏの場合、ステップ３５８９で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在第３停止リール情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３５８９でＹｅｓの場合、ステップ３５９０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報｛押し順ナビが実行されるゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）｝の第３停止リール情報（第３停止に係るリール情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３５９２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順あり操作態様情報の第３停止リール情報を、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。

【１６２７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

他方、ステップ３５８９でＮｏの場合、ステップ３５９４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在第３停止ステップ情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３５９４でＹｅｓの場合、ステップ３５９６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報｛押し順ナビが実行されるゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）｝の第３停止ステップ情報（第３停止に係るステップ情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３５９８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順あり操作態様情報の第３停止ステップ情報を、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。尚、ステップ３５９４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。このように、第９実施形態からの変更例１においては、停止リールに関する情報と停止ステップ（停止位置）に関する情報とを別々に送信しており、出力タイミングは「第１停止リール情報→第１停止ステップ情報→第２停止リール情報→第２停止ステップ情報→第３停止リール情報→第３停止ステップ情報」の順となっている。

【１６２８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２９３は、第９実施形態からの変更例１における、図２８３のステップ３６００（第３変１）のサブルーチンに係る、押し順ナビなし時信号制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３６２０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在第１停止リール情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３５７０でＹｅｓの場合、ステップ３６２２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域内の最高機械割押し順なし操作態様情報｛押し順ナビが実行されないゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）｝の第１停止リール情報（第１停止に係るリール情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３６２４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順なし操作態様情報の第１停止リール情報を、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。

【１６２９】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
他方、ステップ３６２０でＮｏの場合、ステップ３６２６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在第１停止ステップ情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３６２６でＹｅｓの場合、ステップ３６２８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域内の最高機械割押し順なし操作態様情報｛押し順ナビが実行されないゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）｝の第１停止ステップ情報（第１停止に係るステップ情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３６３０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順なし操作態様情報の第１停止ステップ情報を、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。
【１６３０】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
他方、ステップ３６２６でＮｏの場合、ステップ３６３２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在第２停止リール情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３６３２でＹｅｓの場合、ステップ３６３４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域内の最高機械割押し順なし操作態様情報｛押し順ナビが実行されないゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）｝の第２停止リール情報（第２停止に係るリール情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３６３６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順なし操作態様情報の第２停止リール情報を、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。
【１６３１】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
他方、ステップ３６３２でＮｏの場合、ステップ３６３８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在第２停止ステップ情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３６３８でＹｅｓの場合、ステップ３６４０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域内の最高機械割押し順なし操作態様情報｛押し順ナビが実行されないゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）｝の第２停止ステップ情報（第２停止に係るステップ情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３６４１で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順なし操作態様情報の第２停止ステップ情報を、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。
【１６３２】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
他方、ステップ３５３８でＮｏの場合、ステップ３６４２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在第３停止リール情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３６４２でＹｅｓの場合、ステップ３６４３で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域内の最高機械割押し順なし操作態様情報｛押し順ナビが実行されないゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）｝の第３停止リール情報（第３停止に係るリール情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３６４４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順なし操作態様情報の第３停止リール情報を、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時

記憶し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。
【１６３３】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
他方、ステップ３６４２でＮｏの場合、ステップ３６４５で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在第３停止ステップ情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３６４５でＹｅｓの場合、ステップ３６４６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域内の最高機械割押し順なし操作態様情報｛押し順ナビが実行されないゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）｝の第３停止ステップ情報（第３停止に係るステップ情報）アドレスを、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３６４８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順なし操作態様情報の第３停止ステップ情報を、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。尚、ステップ３６４５でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。このように、第９実施形態からの変更例１においては、停止リールに関する情報と停止ステップ（停止位置）に関する情報とを別々に送信しており、出力タイミングは「第１停止リール情報→第１停止ステップ情報→第２停止リール情報→第２停止ステップ情報→第３停止リール情報→第３停止ステップ情報」の順となっている。
【１６３４】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、図２９４は、第９実施形態からの変更例１における、操作態様情報一覧である。第９実施形態からの変更例１における、具体的に送信する操作態様情報の内容については、停止リール情報は３ビットからなる情報であり、例えば、左リールは「００１」となっている。また、停止ステップ情報は９ビットからなる情報であり、例えば、リールＭ５０の基準位置（例えば、０番と１９番の境目の位置）が下段の最下部となる状態から６５ステップ駆動したタイミングで停止ボタンを操作する場合には「００１０００００１」、フリー打ちの場合には「１１１１１１１１１」となっている。尚、本例における停止ステップ情報についてはあくまで一例であり、当該停止ステップ情報によって、リールＭ５０の停止位置が判別できれば問題なく、リールＭ５０の基準位置（例えば、０番と１９番の境目の位置）が下段の最下部となる状態から駆動した分に係るステップ情報には限定されず、リールＭ５０の基準位置（例えば、０番と１９番の境目の位置）が中段の最下部となる状態から駆動した分に係るステップ情報や、リールＭ５０の基準位置（例えば、０番と１９番の境目の位置）が上段の最下部となる状態から駆動した分に係るステップ情報としても問題ないし、リールＭ５０の基準位置（例えば、０番と１９番の境目の位置）が上段の最上部となる状態から駆動した分に係るステップ情報としても問題ない。また、１回のゲームに係る操作態様情報の出力例は、例えば、「右→左→中」の押し順ベルを揃える場合（ベルの場合は全リール停止位置に拘らずフリー打ちで入賞可能）には、押し順ナビありの場合には、第１停止リール情報に停止ステップ情報の最上位ビットを加えた：「０１１００００１」、第１停止ステップ情報：「１１１１１１１１」、第２停止リール情報に停止ステップ情報の最上位ビットを加えた：「００１００００１」、第２停止ステップ情報：「１１１１１１１１」、第３停止リール情報に停止ステップ情報の最上位ビットを加えた：「０１００００００１」、第３停止ステップ情報：「１１１１１１１１」となり、押し順ナビなしの場合には、第１停止リール情報に停止ステップ情報の最上位ビットを加えた：「００１００００１」、第１停止ステップ情報：「１１１１１１１１」、第２停止リール情報に停止ステップ情報の最上位ビットを加えた：「０１００００００１」、第２停止ステップ情報：「１１１１１１１１」、第３停止リール情報に停止ステップ情報の最上位ビットを加えた：「０１１００００１」、第３停止ステップ情報：「１１１１１１１１」となっている。このように、第９実施形態からの変更例１においては、「第１信号：上位３ビットを停止リールの種類、下位１ビットを上位のステップ番号」、「第２信号：８ビッ

トが下位のステップ番号」として、１つのリールの停止に係る情報を送信することにより、停止リール及び停止ステップに係る情報を送信可能に構成されている。

【１６３５】

以上のように構成することで、第９実施形態からの変更例１に係る回胴式遊技機によれば、第１試験基板に出力する条件装置情報として、いずれの条件装置情報を出力するタイミングであるかに係る識別値（小役識別値、ボーナス識別値）を第２プログラム領域における処理によってレジスタ領域に一時記憶し、且つ、第１プログラム領域における押し順ナビに拘らず、第２プログラム領域にて第２試験基板への出力信号を制御するよう構成することにより、第９実施形態より多くの試験基板へ出力する信号に係る処理を第２プログラム領域にて実行することができ、より多くの第１プログラム領域の使用容量の削減ができることとなる。

【１６３６】

（第９実施形態からの変更例２）

尚、３実施形態からの変更例１においては、第２試験基板に出力する操作態様情報として、停止するリールに係る情報と当該リールの停止位置に係る情報をすべての停止（第１停止～第３停止）について出力するよう構成したが、第２試験基板への操作態様情報の出力態様はこれには限定されない。また、副制御基板Ｓへ出力する情報と第１試験基板へ出力する情報とを相違させてもよい。そこで、第９実施形態及び／又は第９実施形態からの変更例１とは異なる第２試験基板への操作態様情報の出力態様及び副制御基板Ｓへの条件装置情報の出力態様である構成を第９実施形態からの変更例２とし、以下、第９実施形態、又は、第９実施形態からの変更例１からの変更点について詳述していく。

【１６３７】

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

【１６３８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

はじめに、図２９５は、第９実施形態からの変更例２における、図２４２におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。第９実施形態からの変更点は、ステップ１２９６（第３変２）及びステップ１２５７‐１（第３変２）であり、即ち、ステップ１２５７で内部抽選を実行した後、ステップ１２９６（第３変２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、内部抽選の抽選結果及び条件装置識別値（ボーナス識別値、小役識別値、等）に係るコマンド（サブ側へのコマンド）を第１ＲＡＭ領域に一時記憶する。次に、ステップ１２５７‐１（第３変２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１試験基板への出力用の内部抽選の抽選結果及び条件装置識別値（ボーナス識別値、小役識別値、等）を第１ＲＡＭ領域に一時記憶する。ここで、同図右上段はサブ側への出力用の条件装置情報の一例である。同図に示されるように、第９実施形態からの変更例２においては、第１試験基板への出力用の条件装置情報とサブ側への出力用の条件装置情報とは異なるアドレスに格納されている。また、第１試験基板への出力用の条件装置情報と第１試験基板への条件装置識別値（ボーナス識別値、小役識別値、等）とは同じアドレスに格納されている（「Ｄ０」～「Ｄ５」に条件装置情報、「Ｄ６」～「Ｄ７」に条件装置識別値となっている）ことに対し、サブ側への出力用の条件装置情報とサブ側への出力用の条件装置識別値（ボーナス識別値、小役識別値、等）とは異なるアドレスに格納されている。

【１６３９】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２９６は、第９実施形態からの変更例２における、ステップ１６００のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。第９実施形態からの変更点は、ステップ１６６４（第３変２）であり、即ち、ステップ１６２６で制御コマンド（サブ側へのコマンド）を送信した後、ステップ１６６４（第３変２）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ステップ１２９６（第３変２）にてセットされた内部抽選の抽選結果及び条件装置識別値（ボーナス識別値、小役識別値、等）に係るコマンド（サブ側へのコマンド）を送信し、ステップ１６２８に移行する。尚、サブ側への内部抽選の抽選結果及び条件装置識別値（ボーナス識別値、小役識別値、等）に係るコマンドの送信タイミングは、ステップ１２９６（第３変２）の処理の実行直後のタイマ割り込み処理である一方、第１試験基板への内部抽選の抽選結果及び条件装置識別値（ボーナス識別値、小役識別値、等）に係るコマンドの送信タイミングは、ステップ３２０８の処理の実行直後のタイマ割り込み処理であり、あるゲームに係る内部抽選の抽選結果及び条件装置識別値（ボーナス識別値、小役識別値、等）に係るコマンドの送信タイミングは、サブ側への送信タイミングの方が第１試験基板への送信タイミングよりも早いタイミングとなっている。

【１６４０】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２９７は、第９実施形態からの変更例２における、図２８３のステップ３５５０（第３変１）のサブルーチンに係る、押し順ナビあり時信号制御処理のフローチャートである。第９実施形態からの変更例１からの変更点は、ステップ３５９９‐１（第３変２）～ステップ３５９９‐３（第３変２）であり、その目的は、第２試験基板に停止リール情報を出力せずに、リール停止順情報を出力して、一回の情報の出力により３回すべてのリール停止順を出力することであり、即ち、ステップ３５９９‐１（第３変２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在リール停止順情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３５９９‐１（第３変２）でＹｅｓの場合、ステップ３５９９‐２（第３変２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内の最高機械割押し順あり操作態様情報｛押し順ナビが実行されるゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）｝のリール停止順情報アドレスを、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３５９９‐３（第３変２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている、最高機械割押し順あり操作態様情報のリール停止順情報を、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。

【１６４１】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２９８は、第９実施形態からの変更例２における、図２８３のステップ３６００（第３変１）のサブルーチンに係る、押し順ナビなし時信号制御処理のフローチャートである。第９実施形態からの変更例１からの変更点は、ステップ３６４９‐１（第３変２）～ステップ３６４９‐３（第３変２）であり、その目的は、第２試験基板に停止リール情報を出力せずに、リール停止順情報を出力して、一回の情報の出力により３回すべてのリール停止順を出力することであり、即ち、ステップ３６４９‐１（第３変２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在リール停止順情報出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３６４９‐１（第３変２）でＹｅｓの場合、ステップ３６４９‐２（第３変２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域内の最高機械割押し順なし操作態様情報｛押し順ナビが実行されないゲームにおける最も遊技者にとって利益率が高い操作態様（押し順、停止位置、等）｝のリール停止順情報アドレスを、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３６４９‐３（第３変２）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記

憶されている、最高機械割押し順なし操作態様情報のリール停止順情報を、別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶し、次の処理（ステップ３５１２の処理）に移行する。

【１６４２】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２９９は、第９実施形態からの変更例２における、操作態様情報一覧である。第９実施形態からの変更例２における、具体的に送信する操作態様情報の内容については、リール停止順情報は８ビットからなる情報であり、例えば、「中→左→右」の押し順の場合には、「００００００１０」、「左→中→右」の押し順の場合には、「００００００００」となっている。また、停止ステップ情報は８ビットからなる情報であり、５０４ステップを２ステップ毎に区切って、２５２区切りのステップに係る情報を送信し得るよう構成されている。具体的には、リールＭ５０の基準位置（例えば、０番と１９番の境目の位置）が下段の最下部となる状態から２ステップ駆動したタイミングで停止ボタンを操作する場合には「００００００００１」（１０進数で「１」）、リールＭ５０の基準位置（例えば、０番と１９番の境目の位置）が下段の最下部となる状態から６４ステップ駆動したタイミングで停止ボタンを操作する場合には「００１０００００」（１０進数で「３２」）、リールＭ５０の基準位置（例えば、０番と１９番の境目の位置）が下段の最下部となる状態から５０４ステップ駆動したタイミングで停止ボタンを操作する場合には「１１１１１１００」（１０進数で「２５２」）、フリー打ちの場合には「１１１１１１１１」となっている。また、１回のゲームに係る操作態様情報の出力例は、例えば、「中→左→右」の押し順ベルを揃える場合（ベルの場合は全リール停止位置に拘らずフリー打ちで入賞可能）には、押し順ナビありの場合には、リール停止順情報：「００００００１０」、第１停止ステップ情報：「１１１１１１１１」、第２停止ステップ情報：「１１１１１１１１」、第３停止ステップ情報：「１１１１１１１１」となり、押し順ナビなしの場合も同様に、リール停止順情報：「００００００１０」、第１停止ステップ情報：「１１１１１１１１」、第２停止ステップ情報：「１１１１１１１１」、第３停止ステップ情報：「１１１１１１１１」となっている。

【１６４３】

以上のように構成することで、第９実施形態からの変更例２に係る回胴式遊技機によれば、第２試験基板に出力する操作態様情報として、停止するリールに係る情報、即ちリール停止順に係る情報を一回の出力にて第２試験基板へ送信するよう構成することにより、第２試験基板へ出力する回数を減少させることができ、ノイズ等による送信情報化けといった不測の事態が発生する恐れを軽減することができることとなる。また、あるゲームに係る内部抽選の抽選結果及び条件装置識別値（ボーナス識別値、小役識別値、等）に係るコマンドの送信タイミングについて、サブ側への送信タイミングの方が第１試験基板への送信タイミングよりも早いタイミングとなるよう構成することにより、当該あるゲームに係る当選役（スタートレバーの操作）に基づいた演出の実行を遅延させないよう構成することができる。

【１６４４】

尚、本例においては、毎ゲームに関する操作態様情報の出力態様として、「左→中→右」の押し順に係る操作態様情報（停止位置に関する情報も含む）を出力し、その後、当該ゲームにおける最適な（最高機械割となる）操作態様情報を出力するよう構成してもよい。また、試験基板（第１試験基板、第２試験基板）への信号の出力態様としては、１回の割り込み処理にて、すべての情報を出力してもよいし、所定バイト（例えば、１バイト）毎に分割して出力するよう構成してもよい。

【１６４５】

また、本例においては、操作態様情報の出力態様として、ステップ番号に関する情報を２回に分けて送信する構成として、例えば、「上位２ビットを、下位の識別情報（上位・下位のどちらのステップ番号の情報であるかの識別情報）とし、残りのビットを下位のステップ番号」、「上位２ビットを、上位の識別情報（上位・下位のどちらのステップ番号

の情報であるかの識別情報）とし、残りのビットを上位のステップ番号」として送信してもよく、具体的には、「中→左→右」の押し順のベルの場合、押し順ナビあり時においては、「中→左→右」の押し順に係る情報：「００００００１１」→第１停止上位のステップ番号：「００００００００１」→第１停止下位のステップ番号：「１１１１１１１１」（フリー打ち）→第２停止上位のステップ番号：「００００００００１」→第２停止下位のステップ番号：「１１１１１１１１」（フリー打ち）→第３停止上位のステップ番号：「００００００００１」→第３停止下位のステップ番号：「１１１１１１１１」（フリー打ち）のように送信してもよく、押し順ナビなし時においては、「左→中→右」の押し順に係る情報：「００００００００１」→第１停止上位のステップ番号：「０００００００００」→第１停止下位のステップ番号：「０１０００００１」（６５ステップ）→第２停止上位のステップ番号：「００００００００１」→第２停止下位のステップ番号：「１１１１１１１１１」（フリー打ち）→第３停止上位のステップ番号：「００００００００１」→第３停止下位のステップ番号：「１１１１１１１１」（フリー打ち）のように送信してもよい。

【１６４６】

また、本例においては、押し順ナビあり時と押し順ナビなし時とで、第２試験基板への信号の出力態様（信号の制御処理）が相違し得るよう構成したが、当該出力態様（信号の制御処理）の分類方法はこれには限定されず、例えば、ＡＲＴ中（ＡＲＴ状態）であるか否かによって当該出力態様（信号の制御処理）が相違し得るよう構成してもよい。

【１６４７】

また、本例における構成は、遊技メダルを用いて遊技する回胴式遊技機のみに限定される構成ではなく、例えば、ぱちんこ遊技機にて使用する遊技球を用いて遊技する回胴式遊技機（いわゆるパロット）や、遊技媒体を用いない封入式遊技機にも適用可能である。

【１６４８】

また、本例においては、ベルや再遊技等の小役の押し順（遊技者に最も高利益となる押し順）を押し順表示装置Ｄ２７０にて報知（ナビ）し得るようなＡＲＴ状態を設けるよう構成したが、これには限定されず、再遊技の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（ＲＴ状態）や、当選した役を入賞させるためのリールの停止順を報知し得るＡＴ（アシストタイム）状態を設けるよう構成してもよいし、前記ＡＴ状態又はＡＲＴ状態において、当該ゲームにて当選している小役の種類（又は、小役を入賞させるための停止位置）を報知し得る状態（いわゆる、目押し型ＡＴ状態、目押し型ＡＲＴ状態）を設けるよう構成してもよい。

【１６４９】

（第１０実施形態）

尚、第７実施形態から第９実施形態においては、第２ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵＣ１００の処理にて、第１ＲＡＭ領域（又は、レジスタ領域）を更新及び参照可能に構成し、エラー検出、エラー表示等の遊技機に対して不正行為がなされる（例えば、遊技媒体の投入口や払出口に対して不正にアクセスして遊技媒体を不正な手段で得る、等）ことを防御するための不正行為防止用のプログラムを第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理にて実行し得るよう構成したが、実際の回胴式遊技機にてこのような構成を適用する場合には、前述した構成とは異なる構成を適用する場合も考えられる。そこで、そのような構成を第１０実施形態とし、以下、第９実施形態との相違点について詳述していく。

【１６５０】

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

【１６５１】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
はじめに、図３００は、第１０実施形態における、ステップ１０００（第４）のサブルーチンに係る、主制御装置メイン処理のフローチャートである。まず、ステップ１０００（第４）で、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後、ステップ１０５７で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、タイマ割り込みをセットする（ここでは、タイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ１０５８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、主制御チップＣの機能設定を実行する。次に、ステップ１０６０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＡＭ内の先頭アドレスからスタックエリアの最終アドレスまでを加算して（チェックサムを算出して）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ１０６１で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、扉スイッチＤ８０、設定扉スイッチＭ１０及び設定キースイッチＭ２０のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ１０７６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータを参照し、扉スイッチＤ８０、設定扉スイッチＭ１０及び設定キースイッチＭ２０のいずれかがオフであるか否かを判定する。ステップ１０７６でＹｅｓの場合、ステップ３７００（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、設定変更なしＲＡＭ初期化処理を実行する。次に、ステップ１０７７で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域の設定値チェック処理を呼び出し、ステップ１０７８に移行する。他方、ステップ１０７６でＮｏの場合、ステップ１１００で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する設定変更装置制御処理を実行する。
【１６５２】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、ステップ１０７８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ内の設定値は正常範囲内（本例では、１～６）であるか否かを判定する。ステップ１０７８でＹｅｓの場合、ステップ１０７９で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１０８１に移行する。他方、ステップ１０７８でＮｏの場合、ステップ１０８０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置Ｄ１９０に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ１３００で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、前述した、復帰不可能エラーを実行する。尚、第１０実施形態においては、チェックサム領域は、第１ＲＡＭ領域に存在しており、先頭アドレス以外なら当該チェックサム領域のアドレスを変更しても問題ない。換言すると、図３００ではＦ１０２Ｈ番地にチェックサム領域を配置しているが、図３００の第１作業領域内の所定のアドレスに記憶しても良く、また、チェックサム領域として１バイトデータを記憶するだけでなく２バイトデータを記憶するように構成してもよい。
【１６５３】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、ステップ１０８１で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ１０８２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ステップ１０５７にてセットしたタイマ割り込みを開始する。次に、ステップ１０８３で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のフラグエリア内にある電源断処理済みフラグをオフにし、復帰したスタックポインタに従い電源断時の処理に復帰する。
【１６５４】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、図３０１は、第１０実施形態における、図３００のステップ１１００のサブルー

チンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートである。第９実施形態との相違点は、ステップ３７５０（第４）であり、即ち、ステップ３７５０（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する設定変更ありＲＡＭ初期化処理を実行し、ステップ１１１８に移行する。尚、ステップ１１０２で実行していたスタックポインタのセットは、ステップ３７５０（第４）のサブルーチン内の処理にて実行している。

【１６５５】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図３０２は、第１０実施形態における、図３００のステップ３７００（第４）のサブルーチンに係る、設定変更なしＲＡＭ初期化処理のフローチャートである。まず、ステップ３７０４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ内の電源断復帰データは正常ではないか否かを判定する。尚、第１０実施形態においては、第１ＲＡＭ領域の先頭アドレスからスタックエリアの最終アドレスまで（全ＲＡＭ領域の先頭アドレスから最終アドレスまで）を加算した結果が０である場合に、電源断復帰データが正常であると判定するよう構成されている。ステップ３７０４でＹｅｓの場合、ステップ３７０６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。尚、本処理における復帰不可能エラー処理は図２６２の処理と同様に、すべて第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理となっている。このように、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、エラー（ここでは電源断復帰データの異常）と判断した場合には、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を呼び出す（ＣＡＬＬ、ＣＡＬＬ命令、呼び出し命令とも称する）ことなく、エラー処理を行うように構成する。つまり、エラーの場合に複雑な処理を実行しないよう構成することにより、プログラム構成の簡素化（複雑化の防止、プログラムの暴走防止）につながる。

【１６５６】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

他方、ステップ３７０４でＮｏの場合、ステップ３７０７で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタを復帰する。より詳細に説明すると、スタックポインタは所謂レジスタの一種であり、電源断によりクリアされるＣＰＵに備えられた記憶領域である。そのため、図３０９のステップ１９０２により、電源断時に、第１ＲＡＭ領域における所定アドレスにスタックポインタを記憶することにより、電源断前にスタックエリアに記憶していた、戻り番地や各種レジスタの値を復帰することができる。次に、ステップ３７０８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭの初期化範囲を第１ＲＡＭ内の未使用ＲＡＭ範囲に決定してセットする。次に、ステップ３７１０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該決定された初期化範囲で第１ＲＡＭの初期化を実行する。次に、ステップ３７１２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域の第２ＲＡＭ初期化処理を呼び出し、ステップ３７１３に移行する。

【１６５７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ３７１３で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ＰＵＳＨ命令により、複数のレジスタ上のデータをスタックエリアに退避させる（退避する順序は、例えば、Ａ、Ｆ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｈ、Ｌの順）。次に、ステップ３７１４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭの初期化範囲を、第２ＲＡＭ内の未使用ＲＡＭ範囲に決定してセットし、ステップ３７３６に移行する。ここで、ＰＵＳＨ命令とは、今までのレジスタをスタックエリアに退避（記憶）する命令をさす。具体的には、「ＰＵＳＨ　ＧＰＲ」という命令により、図３０２に記載の８個のレジスタを記憶する。このとき、各レジスタをスタックエリアに退避する

ことから、実行前のスタックポインタから１（合計で８）を減算し、次にスタックポインタで指定されたアドレスに実効アドレスやレジスタを格納することとなる。また、ＰＯＰ命令は、スタックエリアに退避していたスタック領域の最上段（スタックポインタの示すアドレス）からデータを取り出し（復帰）する命令を指す。具体的には、「ＰＯＰ　ＧＰＲ」という命令により、図３０２に記載の８個のレジスタを復帰させ、スタックポインタの値に１（合計で８）を加算することである。

【１６５８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ３７３６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、決定された初期化範囲で第２ＲＡＭの初期化を実行する。次に、ステップ３７３８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ＰＯＰ命令により、複数のレジスタ上のデータをスタックエリアから復帰させる（復帰する順序は、例えば、Ｌ、Ｈ、Ｅ、Ｄ、Ｃ、Ｂ、Ｆ、Ａの順であり、退避させた順序と逆の順序にて復帰する）。次に、ステップ３７４０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭの呼び出し元に復帰し、次の処理（ステップ１０７７の処理）に移行する。このように、第１０実施形態においては、第１ＲＡＭ領域の初期化範囲の決定及び初期化の実行は第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理によって実行し、第２ＲＡＭ領域の初期化範囲の決定及び初期化の実行は第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理によって実行するよう構成されている。尚、第１０実施形態においては、電源投入直後の復帰不可能エラー処理は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内の処理として実行している一方、他のタイミングにおける復帰不可能エラー処理は第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内の処理として実行しているのだが、これは、電源投入直後に実行する復帰不可能エラー処理においては、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内の処理として実行する準備ができていないためスタックポインタの初期値をセットしてよいか否かの判断ができていないためである。尚、未使用領域に仮スタックエリアを設けて、電源投入時のチェックサム算出の際にのみ当該仮スタックエリアをスタックエリアとして使用するよう構成してもよい。

【１６５９】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図３０３は、第１０実施形態における、図３０１のステップ３７５０（第４）のサブルーチンに係る、設定変更ありＲＡＭ初期化処理のフローチャートである。まず、ステップ３７５２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する（電源断処理済みフラグ状態及び全ＲＡＭのチェックサムの状態を参照して判定している）。ステップ３７５２でＹｅｓの場合、ステップ３７５４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックエリアをクリアしてスタックポインタの初期値をセットする。次に、ステップ３７５６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭの初期化範囲を、第１ＲＡＭ内の設定値を除くすべての範囲に決定してセットする。尚、設定値だけでなく、その他の範囲（例えば、ボーナスの持越しに関する持越し情報）を初期化範囲から除いてもよい。次に、ステップ３７５８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、決定された初期化範囲で第１ＲＡＭの初期化を実行する。次に、ステップ３７６０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域の第２ＲＡＭ初期化処理を呼び出し、ステップ３７６２に移行する。尚、初期化の順序は、スタックエリアのクリアの前に第１ＲＡＭの初期化範囲の決定及び初期化の実行をしてもよく、初期化の順序は図３０３の順序に限定されるものではない。

【１６６０】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ３７６２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ＰＵＳＨ命令により、複数のレジスタ上のデータをスタックエリアに退避させる（退避する順序は、例えば、Ａ、Ｆ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｈ、Ｌの順）。次に、ステップ３

７６４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭの初期化範囲を、第２ＲＡＭ内のすべての範囲に決定してセットし、ステップ３７７８に移行する。尚、本例においては、設定値に係る情報は第２ＲＡＭ領域には格納されておらず、第１ＲＡＭ領域にのみ格納されている。

【１６６１】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

他方、ステップ３７５２でＮｏの場合、ステップ３７６６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックエリアをクリアしてスタックポインタの初期値をセットする。次に、ステップ３７６８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭの初期化範囲を第１ＲＡＭのすべての範囲に決定してセットする。次に、ステップ３７７０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、決定された初期化範囲で第１ＲＡＭの初期化を実行する。次に、ステップ３７７２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域の第２ＲＡＭ初期化処理を呼び出し、ステップ３７７４に移行する。尚、初期化の順序は、スタックエリアのクリアの前に第１ＲＡＭの初期化範囲の決定及び初期化の実行をしてもよく、初期化の順序は図３０３の順序に限定されるものではない。

【１６６２】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ３７７４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ＰＵＳＨ命令により、複数のレジスタ上のデータをスタックエリアに退避させる（退避する順序は、例えば、Ａ、Ｆ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｈ、Ｌの順）。次に、ステップ３７７６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭの初期化範囲を、第２ＲＡＭ内のすべての範囲に決定してセットし、ステップ３７７８に移行する。

【１６６３】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ３７７８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、決定された初期化範囲で第２ＲＡＭの初期化を実行する。次に、ステップ３７８０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ＰＯＰ命令により、複数のレジスタ上のデータをスタックエリアから復帰させる（復帰する順序は、例えば、Ｌ、Ｈ、Ｅ、Ｄ、Ｃ、Ｂ、Ｆ、Ａの順であり、退避させた順序と逆の順序にて復帰する）。次に、ステップ３７８２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭの呼び出し元に復帰し（ＲＥＴＵＲＮ、ＲＥＴＵＲＮ命令、復帰命令とも称する）、次の処理（ステップ１１１８の処理）に移行する。

【１６６４】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図３０４は、第１０実施形態における、遊技進行制御処理（１枚目）のフローチャートである。第９実施形態との相違点は、ステップ１２０６（第４）であり、即ち、ステップ１２０４で、当該ゲームに必要なＲＡＭのデータをセットした後、ステップ１２０６（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、当該ゲームにおける遊技状態を第１ＲＡＭ領域に一時記憶し、ステップ１２０８に移行する。尚、当該処理は、遊技状態に係る情報をサブ側に出力する場合と試験基板側に出力する場合とに用いられることとなる。

【１６６５】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図３０５は、第１０実施形態における、遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。第９実施形態との相違点は、ステップ１２９３（第４）、ステップ３５００（第４）、ステップ１２９４（第４）～ステップ１２９６（第４）及びステップ１３００であり、即ち、ステップ３１５０（第３）で押し順ナビ制御処理を実行した後、又は、ステップ１２５７‐２（第３）でＡＲＴカウンタ値が０であった場合、ステップ１２９３

（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域の第２試験信号出力処理を呼び出し、ステップ３５００（第４）に移行する。

【１６６６】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ３５００（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、後述する、第２試験信号出力処理を実行する。次に、ステップ１２９４（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰する。このように、第１０実施形態においては、第２試験信号出力処理は、割り込み処理ではなくメインループの処理（遊技進行制御処理）として実行されるよう構成されている。

【１６６７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ１５００で投入・払出エラー検出処理を実行した後、ステップ１２９５（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ内の設定値は正常範囲内（本例では、１～６）であるか否かを判定する。ステップ１２９５（第４）でＹｅｓの場合にはステップ１２７０に移行し、Ｎｏの場合には、ステップ１２９６（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置Ｄ１９０に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ１３００で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。このように、第１０実施形態においては、すべてのリールが停止したタイミングにおいても、設定値異常をチェックするよう構成されている。すべてのリールが停止したタイミングで設定値異常チェックを実行する理由としては、例えば、すべてのリールが停止したときの所定のタイミング（例えば、第３停止操作後）に停止表示された図柄の組み合わせの結果等に応じて、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づいて、ＡＲＴに関する抽選｛ＡＲＴの当選／非当選、ＡＲＴの抽選に用いる抽選テーブル（低確率状態、高確率状態））を、設定値に基づいて実行する場合があるためである。換言すると、このときの設定値が「７」等の異常の設定値が選択されていた場合に意図しない抽選テーブルを用いてＡＲＴの抽選を実行してしまう可能性があり、このような事態を防止するために実行している。

【１６６８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図３０６は、第１０実施形態における、図３０３のステップ３５００（第４）のサブルーチンに係る、第２試験基板信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ３５１８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域内の情報に基づきステップ数指定コマンド（各リールの有するステップ数に係るコマンド）を出力する。次に、ステップ３５２０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域内のコマ数指定コマンド（各リールの有するコマ数に係るコマンド）を出力する。このように構成することにより、試験機側に試験の対象となる遊技機で使用しているステップ数やコマ数を通知することができ、その他の試験信号とに基づいて当選役等に応じてどの位置で停止すればよいか等を把握することができる。このように、第１０実施形態においては、ステップ数指定コマンドとコマ数指定コマンドとを第２試験基板側に出力するよう構成しているが、これには限定されず、例えば、生産する遊技機の種類によってステップ数及びコマ数に相違がない場合には、ステップ数情報とリールコマ数情報とは第２試験基板側に出力しないよう構成しても問題ない。

【１６６９】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ３５２２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、押し順指定コマンドを出力する。次に、ステップ３５２４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域内の左回胴受付位置指定

コマンドを出力する。次に、ステップ３５２６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、中回胴受付位置指定コマンドを出力する。次に、ステップ３５２８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、右回胴受付位置指定コマンドを出力し、次の処理｛ステップ１２９４（第４）の処理｝に移行する。このように、第１０実施形態においては、「ステップ数指定コマンド→コマ数指定コマンド→押し順指定コマンド→左回胴受付位置指定コマンド→中回胴受付位置指定コマンド→右回胴受付位置指定コマンド」の順に第２試験基板に出力するよう構成されている。また、押し順指定コマンド、左回胴受付位置指定コマンド、中回胴受付位置指定コマンド及び右回胴受付位置指定コマンドについては、押し順ナビありの場合には、ステップ３１５０（第３）にて生成された情報に基づいてコマンド内容を決定し、押し順ナビなしの場合には、ステップ３６００（第３）にて生成された情報に基づいてコマンド内容を決定する。尚、押し順指定コマンドやコマ数指定コマンドの内容として、前述したような、最高機械割押し順あり情報、最高機械割押し順なし情報や、最も遊技者にとって不利益となる押し順である最低機械割押し順あり情報、最高機械割押し順あり情報等の同様の押し順、停止コマとなるような情報を出力するよう構成してもよい。尚、第１０実施形態においては、不図示であるが、第２試験基板に出力された回胴受付位置指定コマンドは、第２試験基板によって停止ステップ数情報に変換（リール停止位置を指示する際の単位をコマ数からステップ数に変換）して出玉試験機に出力されるよう構成されており、第２試験基板によって停止ステップ数指定コマンドに変換しないよう構成する場合には、第２試験信号として停止ステップ数指定コマンドを第２試験基板に出力するよう構成してもよい。

【１６７０】

次に、図３０７は、第１０実施形態における、第２試験信号出用情報の一例である。同図においては、第２試験基板に出力する信号（情報）の具体的な一例を示している。まず、ステップ数情報のコマンド名は「ステップ数指定」となっており、ステッピングモータのステップ数を実際のステップ数を８で除算した値を出力するよう構成されている。次に、リールコマ数情報のコマンド名は「コマ数指定」となっており、１リールあたりの図柄数を出力するよう構成されている。次に、リール停止順情報のコマンド名は「押し順指定」となっており、例えば、「左→中→右」の押し順の場合には「０」を出力するよう構成されている。次に、停止コマ情報のコマンド名は「回胴受付位置指定」（「左回胴受付位置指定」、「中回胴受付位置指定」、「右回胴受付位置指定」）となっており、停止受付位置として、「０～２０」を出力して押し位置を指定するか「１２７」を出力して押し順を指定しない（ランダムに停止されるよう指定する）よう構成されている。また、第１０実施形態においては、１つのコマンドにつき「第１コマンド→第２コマンド→ｓｕｍコマンド」の順に送信するよう構成されている。尚、ｓｕｍコマンドは、第１コマンドと第２コマンドとをＯＲ演算し、当該演算結果と「１０００００００」とをＯＲ演算したものとなっている。また、同図下段に示すように、第１コマンド及び第２コマンドは先頭ビットが０である「０＊＊＊＊＊＊＊」の８ビット列で構成されており、ｓｕｍコマンドは先頭ビットが１である「１＊＊＊＊＊＊＊」の８ビット列で構成されており、出力するコマンド内容に係る「０～１２７」の１０進数の数値を２進数に変換した数値が下位７ビットとなるよう構成されている。このように構成されていることにより、第２試験基板は、第１コマンドと第２コマンドとｓｕｍコマンドとは、最上位ビットの違いにより区別が可能となっている。そして、ｓｕｍコマンドを送信することにより、１つの情報（例えば第１コマンドと第２コマンドで構成されたステップ数指定コマンド）が送信し終わったことを第２試験基板側で把握することができることとなる。また、試験機側で算出したｓｕｍ値と受信したｓｕｍコマンドの値に相違があった場合には、予め定められた特定の操作順序で操作するように第２試験基板に送信しておいても良い。

【１６７１】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図３０８は、第１０実施形態におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。第９実施形態との相違点はステップ１６

６６（第４）～ステップ１６８０（第４）であり、即ち、ステップ１６１４で出力ポートへ出力データを出力した後、ステップ１６６６（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する｛例えば、ステップ１６７２（第４）やステップ１６７４（第４）、ステップ１６７８（第４）、ステップ１６８０（第４）でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを引き継ぐこととなる｝。次に、ステップ１６６７（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、セットされている内部抽選の結果、条件装置識別値及び遊技状態に係るコマンド（サブ側へのコマンド）を送信する。次に、ステップ１６６８（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、遊技進行に関するタイマ計測（遊技が正常に進行している場合に必要なタイマ計測であり、例えば、遊技間隔最小時間タイマＭ７０等のタイマ計測。第１のタイマ計測とも称す）を実行し、ステップ１６１６に移行する。

【１６７２】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ１８００で投入・払出エラーチェック処理を実行した後、ステップ１６７０（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、遊技進行に関係のないエラーフラグ（正常に遊技が進行した場合には発生し得ないエラーに係るフラグであり、例えば、投入メダル逆流エラーフラグ等）がオフであるか否かを判定する。ステップ１６７０（第４）でＹｅｓの場合、ステップ１６７２（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２エラー未検出コマンド（サブ側のコマンドであり、正常に遊技が進行していない場合に係るエラーが未検出であった場合に係るコマンド）をセットし、ステップ１６３８に移行する。他方、ステップ１６７０（第４）でＮｏの場合には、ステップ１６７４（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２エラー検出コマンド（サブ側のコマンドであり、正常に遊技が進行していない場合に係るエラーが検出された場合に係るコマンド）をセットし、ステップ１６３８に移行する。尚、ステップ１６７２（第４）に基づくコマンドはセットしないよう構成してもよい。また、ステップ１６７４（第４）に基づくコマンドはエラーを検出したときに１回だけコマンドをセットするように構成してもよい。

【１６７３】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ１６４２で内蔵乱数の更新状態が正常であった場合、ステップ１６７５（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、遊技進行に関係のないタイマ計測｛前述した遊技進行に関係のないエラー（例えば、セレクタ内のメダル滞留エラー等）に係るタイマ計測等。第２のタイマ計測とも称す。｝を実行し、ステップ３４５０（第３）に移行する。

【１６７４】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ１６４４で第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰した後、ステップ１６７６（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、遊技進行に関わるエラーフラグ｛正常に遊技が進行した場合には発生し得るエラーに係るフラグであり、例えば、扉スイッチフラグ、ホッパエンプティエラー（ホッパＨ４０のメダルが空になったことを示すエラー）フラグ｝等がオフであるか否かを判定する。ステップ１６７６（第４）でＹｅｓの場合、ステップ１６７８（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１エラー未検出コマンド（サブ側のコマンドであり、正常に遊技が進行している場合に係るエラーが未検出であった場合に係るコマンド）をセットし、ステップ１６２８に移行する。他方、ステップ１６７６（第４）でＮｏの場合には、ステップ１６８０（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１エラー検出コマンド（サブ側のコマンドであり、正常に遊技が進行している場合に係るエラーが検出された場合に係るコマンド）をセットし、ステップ１６２８に移行する。このように、第１０実施形態においては、エラーの発生有無に係るコ

マンドをセットする場合には、遊技の正常な進行時に発生し得るエラーに係るコマンドは第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係る処理によって実行する一方、遊技の正常な進行時に発生しないエラーに係るコマンドは第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係る処理によって実行するよう構成されている。

【１６７５】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図３０９は、第１０実施形態における、図３０８のステップ１９００のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。第９実施形態との相違点はステップ１９１８（第４）であり、即ち、ステップ１９０４で電源断処理済みフラグをオンにした後、ステップ１９１８（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＡＭ領域の先頭アドレスから第２ＲＡＭアドレスの最終アドレスまでを加算した値の補数を算出し、当該補数を第１ＲＡＭ領域のチェックサム領域に記憶する（当該補数はステップ１０６０の処理にて使用される）。換言すると、図３０９ではＦ１０２Ｈ番地にチェックサム領域を配置しているが、図３０９の第１作業領域内の所定のアドレスに記憶しても良く、また、チェックサム領域として１バイトデータを記憶するだけでなく２バイトデータを記憶するように構成してもよい。

【１６７６】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図３１０は、第１０実施形態におけるステップ３４５０（第３）のサブルーチンに係る、第１試験信号出力処理のフローチャートである。第９実施形態との相違点はステップ３４６９（第４）～ステップ３４７６（第４）であり、即ち、ステップ３４５６で第１ＲＡＭ領域内の出力時間タイマＭ８０のタイマ値情報をレジスタ領域に一時記憶した後、ステップ３４６９（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１条件装置情報の出力タイミングであるか否かを判定する。ここで、第１０実施形態においては、第１試験信号として、「第１ボーナス状態情報→第１小役状態情報→第２ボーナス状態情報→第２小役状態情報」の順に出力するよう構成されている。また、出力タイミングの判定方法としては、Ａレジスタの出力時間タイマＭ８０のタイマ値（初期値は４８となっている）を１２で除算した商が、（１）３の場合には第１ボーナス状態情報の出力タイミング、（２）２の場合には第１小役状態情報の出力タイミング、（３）１の場合には第２ボーナス状態情報の出力タイミング、（４）０且つ余りがある場合には第１小役状態情報の出力タイミングであると判定し、（５）０且つ余りがない場合にはボーナス状態情報及び小役状態情報の出力タイミングではないと判定するよう構成されている。尚、図面上の○で囲まれた数字が、当該記載の（１）～（５）と対応している。ステップ３４６９（第４）でＹｅｓの場合、ステップ３４７０（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、条件装置情報として、第１ボーナス状態情報アドレスをレジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３４７１‐１（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ボーナス状態情報の出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３４７１‐１（第４）でＹｅｓの場合にはステップ３４６６に移行し、Ｎｏの場合、即ち、１回目の小役状態情報である第１小役状態情報の出力タイミングである場合、ステップ３４７１‐２（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、条件装置情報として、第１小役状態情報アドレスをレジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶して、ステップ３４６６に移行する。

【１６７７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ３４６６で条件装置情報を別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶した後、又は、ステップ３４６９でＮｏの場合、ステップ３４７２（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２条件装置情報の出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３４７２（第４）でＹｅｓの場合、ステップ３４７３（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づ

き、条件装置情報として、第２ボーナス状態情報アドレスをレジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶する。次に、ステップ３４７４（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ボーナス状態情報の出力タイミングであるか否かを判定する。ステップ３４７４（第４）でＹｅｓの場合にはステップ３４７６（第４）に移行し、Ｎｏの場合、即ち、２回目の小役状態情報である第２小役状態情報の出力タイミングである場合、ステップ３４７５（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、条件装置情報として、第２小役状態情報アドレスをレジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶して、ステップ３４７６（第４）に移行する。次に、ステップ３４７６（第４）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、レジスタ領域（例えば、ＨＬレジスタ）に一時記憶されている条件装置情報を別のレジスタ領域（例えば、Ａレジスタ）に一時記憶しステップ３４６８に移行する。尚、ステップ３４７２（第４）でＮｏの場合にもステップ３４６８に移行する。尚、当該４つの条件装置情報の出力イメージとしては、同図右下段のようにボーナス状態情報と小役状態情報とが交互にオン・オフとなるよう構成されている。また、同図右中段に示されるように、第１小役状態情報の下位６ビット、第２小役情報の上位６ビットを結合して、１２ビットの１つの小役状態情報、第１ボーナス状態情報の下位６ビット、第２ボーナス情報の上位６ビットのを結合して、１２ビットの１つのボーナス状態情報としており、このように構成することにより、６ビット以上の種類、換言すると０～６３を超える数の種類で構成されるボーナス状態情報及び小役状態情報を出力することが可能となっている。尚、第７実施形態では、ボーナスに係る条件装置番号は０～２、小役に係る情報装置番号は０～２５で構成されているが、遊技機の開発段階によって条件装置の数を変更した（増加した）場合にも対応が可能である。これは、プログラム容量の制限を受けない第２ＲＯＭ領域に記憶されたプログラムであることからこそ可能なプログラム制御である。さらに、条件装置数が異なる別の遊技機を開発する場合にも条件装置の数に応じて別のプログラムにする必要もなく、どの遊技機においても万能に対応することができることとなる。

【１６７８】

以上のように構成することで、第１０実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第１試験基板に出力する条件装置情報として、ボーナス状態情報と小役状態情報とを２回ずつ出力して、当該２回のコマンドを結合（第１ボーナス状態情報と第２ボーナス状態情報とを結合、又は、第１小役状態情報と第２小役状態情報とを結合）することにより、１回ずつの出力ではなし得なかった種類数の条件装置情報を出力可能に構成されている。また、設定変更キーをＯＮ（右方向に回した状態）にしたときの電源投入直後（設定変更装置制御処理）に実行されるＲＡＭ初期化処理を、第１ＲＡＭ領域の初期化に関する処理は第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理にて実行し、第２ＲＡＭ領域の初期化に関する処理は第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理にて実行するよう構成することにより、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理は遊技の進行に差支えのない処理のみであることを明確にすることができることとなる。

【１６７９】

尚、第１０実施形態に係る回胴式遊技機においては、試験信号を出力する際には、作動状態情報だけではなく、他のアドレスや、点灯したランプ（例えば、再遊技ランプ）から取得するよう構成してもよい。

【１６８０】

尚、第１０実施形態に係る回胴式遊技機においては、割り込み処理により第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行する場合には、ＰＵＳＨ命令により複数のレジスタをスタックエリアに記憶し、第２ＲＯＭ領域における処理を呼び出す場合には、さらにＰＵＳＨ命令により複数のレジスタをスタックエリアに記憶するよう構成されている。

【１６８１】

（第１１実施形態）

尚、第７実施形態から第１０実施形態においては、遊技の進行に影響を及ぼす処理は第

１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて実行し、遊技の進行に影響を及ぼさない処理は第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて実行するよう構成したが、当該構成をより明確にするよう構成することも可能である。そこで、そのような構成を第１１実施形態とし、以下、第９実施形態との相違点について詳述していく。尚、第１１実施形態から第１７実施形態では、主にスタックポインタについての詳細な説明を行う。その為、第１メイン処理で実行される処理や第２メイン処理で実行される処理、第１割り込み処理や第２割り込み処理で実際に実行される処理の詳細な説明は割愛している。

【１６８２】

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

【１６８３】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

はじめに、図３１１は、第１１実施形態における、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す際の処理の一例である。まず、ステップ４００２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行している。次に、ステップ４００４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出し、ステップ４００６に移行する。

【１６８４】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ４００６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタのアドレスを第２ＲＡＭ領域の所定アドレスに一時記憶する。次に、ステップ４００８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理を実行する。次に、ステップ４０１０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタのアドレスがステップ４００６で所定アドレスに一時記憶したアドレスと一致しているか確認する。次に、ステップ４０１２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ステップ４０１０で確認したスタックポインタのアドレスは一致しているか否かを判定する。ステップ４０１２でＹｅｓの場合、ステップ４０１４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、正常に第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理が実行されたと判断し、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ４０１６に移行する。他方、ステップ４０１２でＮｏの場合、ステップ４０１８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、エラー処理を実行する（例えば、音・ランプによりエラー報知及び遊技の中断）。

【１６８５】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ４０１６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理を実行してゆく。尚、ステップ４００４で第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す直前（第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理）にてスタックポインタのアドレスを第１ＲＡＭ領域の所定アドレスに一時記憶し、ステップ４０１４で第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰した直後（第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理）にてスタックポインタのアドレスが一致しているか確認するよう構成してもよいし、ステップ４００４で第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す直前（第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理）にてスタックポインタのアドレスを第１ＲＡＭ領域の所定アドレスに一時記憶し、ステップ４０１４で第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰する直前（第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理）にてスタックポインタのアドレスが一致しているか確認するよう構成してもよい。また、ステップ４０１２で、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理の実行開

始時（第１ＲＯＭ領域から呼び出された時）と実行終了時（第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰する時）とでスタックポインタのアドレスが一致していた場合には、スタックエリア内におけるスタックポインタのアドレスより上に積まれている、当該第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理の実行開始時から実行終了時までの処理に係るデータをクリアするよう構成してもよいし、スタックエリア内におけるスタックポインタのアドレスより上に積まれている第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係るすべての処理に係るデータを含むスタックエリア内のデータ｛スタックポインタからスタックエリアにデータが最大に積まれたとき（番地としては最小）の番地までのデータ、もしくは、スタックポインタからスタックエリアの最小の番地（図３０９におけるＦ２ＣＡＨ番地）までのデータ｝をクリアするよう構成してもよい（例えば、「第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係る遊技進行制御処理が開始→第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係る遊技進行制御処理が開始→第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係る割り込み処理が開始→第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係る割り込み処理が開始→第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係る割り込み処理が終了→第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係る割り込み処理が終了→第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係る遊技進行制御処理が終了」のように処理が実行されてゆき、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係る遊技進行制御処理の終了時と第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係る遊技進行制御処理の開始時とのアドレスの一致が確認できた場合に、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係る遊技進行制御処理及び第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係る割り込み処理に係るデータをクリアする、等）。換言すると、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に基づいた処理によってスタックエリアを使用した範囲のデータは少なくともクリアするが、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に基づいた処理によってスタックエリアを使用した範囲のデータはクリアしないようにすることで、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に基づいた処理によってスタックエリアに記憶したデータを用いて、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に基づいた処理による不正行為等が実行されてしまう事態を防止することができると共に、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に基づいた処理を不具合なく再度実行することができる。

【１６８６】

次に、図３１２は、第１１実施形態における、スタックエリアイメージ図である。同図においては、第１１実施形態における、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行する際のスタックエリアの状況を示している。まず、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて処理を実行しており、スタックエリアには第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係るデータが積まれている状況下、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を呼び出す（ＣＡＬＬ）と共に、戻りアドレスに係るデータがスタックエリアに積まれることとなる。次に、当該戻りアドレスに係るデータが積まれたタイミングのスタックポインタのアドレス（Ｂ）を第２ＲＡＭ領域に一時記憶する。その後、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて処理が実行されてゆき、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係るデータがスタックエリアに積まれてゆく。次に、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理が終了し、スタックポインタのアドレス（Ｂ）が前記第２ＲＡＭ領域に一時記憶したアドレスと一致しているか否かを確認する（第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域での処理が終了した時点のスタックポインタのアドレスと第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域での処理が開始した時点のスタックポインタのアドレスとが一致している場合に、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係る正常な処理が実行されたと判定される）。当該確認により、アドレスが一致していた場合には第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、一致しなかった場合にはエラー処理が実行されることとなる。

【１６８７】

以上のように構成することで、第１１実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第１ＲＯＭ領域の処理を実行中に第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出した場合のスタックポインタのアドレスと、第２ＲＯＭ領域の処理を終了してから第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰する場合のスタックポインタのアドレスとが一致しているか否かを判定して、一致していた場合にのみ、第２ＲＯＭ領域における処理が正常に実行されたと判断することにより、前述した実施形態よりも、より明確に、第１ＲＯＭ領域の処理と第２ＲＯＭ領域の処理とを切り分けることができると共に、より公正な遊技機とすることができることとなる。

【１６８８】

（第１２実施形態）
尚、第１１実施形態においては、第１ＲＯＭ領域の処理を実行中に第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出した場合のスタックポインタのアドレスと、第２ＲＯＭ領域の処理を終了してから第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰する場合のスタックポインタのアドレスとが一致していることによって、第１ＲＯＭ領域の処理と第２ＲＯＭ領域の処理とを切り分けるよう構成したが、これには限定されず、スタックエリアを２つ用いることによって第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理と第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理とを切り分けることが可能である。そのような構成を第１２実施形態とし、以下、第１１実施形態との相違点について詳述していく。尚、第１２実施形態から第１７実施形態について、例えば図面に記載されている「第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮにより第１スタックエリアのデータの出し入れ」とは、第７実施形態～第１０実施形態等に記載されている主制御装置側メイン処理（第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理）に記載されている複数のステップ（処理）、又は、何れかのステップ（処理）を指している。同様に「第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮにより第２スタックエリアのデータの出し入れ」とは、第７実施形態～第１０実施形態等に記載されている主制御装置側メイン処理（第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理）に記載されている複数のステップ（処理）、又は、何れかのステップ（処理）を指している。また、例えば「第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の割り込み時の処理を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮにより第１スタックエリアのデータの出し入れ」とは、タイマ割り込み時処理の第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理に記載されている複数のステップ（処理）、又は、何れかのステップ（処理）を指している。同様に、例えば「第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の割り込み時の処理を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮにより第１スタックエリアのデータの出し入れ」とは、タイマ割り込み時処理の第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理に記載されている複数のステップ（処理）、又は、何れかのステップ（処理）を指している。
【１６８９】
尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ３４０２と本実施形態からの変更例１におけるステップ３４０２は、別の実施形態におけるステップ３４０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。
【１６９０】
はじめに、第１２実施形態以降の実施形態においては、スタックエリアとして、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理を実行する際に主に使用することとなる第１スタックエリアと第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理を実行する際に主に使用することとなる第２スタックエリアとを有している。
【１６９１】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
まず、図３１３は、第１２実施形態における、ステップ５０００（第６）及び５０５０（第６）のサブルーチンに係る第１メイン処理及び第２メイン処理のフローチャートである。尚、本図以降のフローチャートにおける右部のスタックエリアの記載は、処理が実行されている場合にスタックポインタがセットされているスタックエリアを示している。まず、ステップ５０００（第６）の第１メイン処理について詳述する。まず、ステップ５００２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１スタックエリアにスタックポインタ（アドレスをＸとする）をセットする。このアドレスＸは、第１スタックエリアの初期アドレス（例えば、Ｆ２００Ｈ）を示す。次に、ステップ５００４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第１スタッ

クエリアのデータの出し入れを実行した後、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す。
【１６９２】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、ステップ５０５０（第６）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２メイン処理（第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係る遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰する。
【１６９３】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、ステップ５００８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第１スタックエリアのデータの出し入れを実行してゆく。
【１６９４】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、ステップ５０５０（第６）の第２メイン処理について詳述する。まず、ステップ５０５２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを第１スタックエリアに退避する。次に、ステップ５０５４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＢとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）に退避する。次に、ステップ５０５６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＹとする）をセットする。次に、ステップ５０５８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第２スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ５０６０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＢとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレス）から復帰させる。次に、ステップ５０６２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１スタックエリアに退避した全レジスタを復帰する。尚、図中下段に示されているように、第１２実施形態（以降の実施形態も同様）においては、第１ＲＡＭ領域に（第１ＲＡＭ領域に隣接した領域という認識でもよい）第１スタックエリアが存在しており、第２ＲＡＭ領域に（第２ＲＡＭ領域に隣接した領域という認識でもよい）第２スタックエリアが存在している。尚、第１２実施形態においては、第１スタックエリアをＦ１ＣＡＨ番地からＦ２００Ｈ番地とし、第２スタックエリアをＦ３ＣＡＨ番地からＦ４００Ｈ番地としているが、これには限定されず、第１スタックエリアを第１ＲＡＭ領域の所定アドレスとしてもよいし、第２スタックエリアを第２ＲＡＭ領域の所定アドレスとしてもよい。また、スタックポインタとは、ＣＰＵＣ１００の所定の領域であり、１つのアドレスのみが記憶されるよう構成されている。第１２実施形態以降においては、当該１つのスタックポインタのアドレスを第１スタックエリアのアドレスと第２スタックエリアのアドレスとに切り替えていくことによって（ＲＡＭ領域に退避及びＲＡＭ領域から復帰を繰り返すことによって）、第１スタックエリアと第２スタックエリアとの２つのスタックエリアを使用する処理を実行可能に構成している。
【１６９５】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、図３１４は、第１２実施形態における、ステップ５１００（第６）のサブルーチンに係る第１割り込み処理のフローチャートである。まず、ステップ５１０２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを現在設定されているスタックエリアに退避する。次に、ステップ５１０４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＡとする）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）に退避する。次に、ステップ５１０６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、割り込み処理発

生時に設定中のスタックエリアは第２スタックエリアであるか否かを判定する。具体的には、第１スタックエリアの最終アドレスがＦ１＊＊であり、第２スタックエリアの最終アドレスがＦ３＊＊である場合に、第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）を参照し、当該アドレスに記憶されたデータがＦ１△△の場合には割り込み発生時は第１スタックエリアに設定されている場合であると判断し、当該アドレスに記憶されたデータがＦ３△△の場合には割り込み発生時は第２スタックエリアに設定されている場合であると判断する。さらに具体的には、ＨＬレジスタに第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレス）に記憶されているデータを書き込む。仮にＦ１ＦＤが記憶されていた場合、Ｈレジスタに「Ｆ１」、Ｌレジスタに「ＦＤ」を記憶する。このときＨレジスタは「１１１１０００１」が記憶されていることとなる。一方、Ｆ３ＦＤが記憶されていた場合、Ｈレジスタに「Ｆ３」、Ｌレジスタに「ＦＤ」を記憶する。このときＨレジスタは「１１１１００１１」が記憶されていることとなる。ここでＨレジスタのＤ１ビット目（下位から２番目のビット）を判断することにより、どちらのスタックエリアが設定されていたかを判断することができる（「０」のとき第１スタックエリア、「１」のとき第２スタックエリア）。ステップ５１０６でＹｅｓの場合、ステップ５１０８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＢとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレス）から復帰し、ステップ５１１０に移行する。他方、ステップ５１０６でＮｏの場合にもステップ５１１０に移行する。これらの処理により、ステップ５１１０で使用するスタックエリアを第１スタックエリアに設定する。次に、ステップ５１１０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の割り込み時処理の所定処理を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた処理により第１スタックエリアのデータの出し入れを実行した後、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す。

【１６９６】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５１５０（第６）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタック設定中第２割り込み処理を実行し、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰する。

【１６９７】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５１１４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の割り込み時処理の所定処理を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた処理により第１スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ５１１６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタＡを第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰させる。次に、ステップ５１１８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ステップ５１０２で退避した全レジスタを復帰する。

【１６９８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図３１５は、第１２実施形態における、ステップ５１５０（第６）のサブルーチンに係る第２割り込み処理のフローチャートである。まず、ステップ５１５２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、現在設定されているスタックエリアに全レジスタを退避する。次に、ステップ５１５４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＣとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）に退避する。次に、ステップ５１５６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＹとする）をセットする。このアドレスＹは、第２スタックエリアの初期アドレス（例えばＦ４００Ｈ）を示す。次に、ステップ５１５８で、割り込み発生時のスタックエリアが第２スタックエリアであるか否かを判定する。具体的には、第１ＲＡＭ領

域の所定アドレス｛スタックポインタの値（アドレスＡ）を記憶したアドレス｝を参照し、当該アドレスに記憶されたデータがＦ１△△の場合には割り込み発生時は第１スタックエリアに設定されている場合であると判断し、当該アドレスに記憶されたデータがＦ３△△の場合には割り込み発生時は第２スタックエリアに設定されている場合であると判断する。ステップ５１５８でＹｅｓの場合、ステップ５１６０で、スタックポインタ（アドレスはＡとする）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレス）から復帰し、ステップ５１６２に移行する。これにより、ステップ５１５６でセットした第２スタックエリアの初期値ではなく、第２スタックエリアで使用していたスタックポインタは破壊されることなく続きのスタックポインタを用いて、レジスタや戻り番地を退避することができる。他方、ステップ５１５８でＮｏの場合にもステップ５１６２に移行する。これらの処理により、ステップ５１６２で使用するスタックエリアを第２スタックエリアに設定する。ステップ５１５８でＮｏの場合は、ステップ５１５６でセットした第２スタックエリアの初期値を使用することとなる。換言すると、第２スタックエリアは使用していなかったため第２スタックエリアの最初の番地を示しても問題ない。次に、ステップ５１６２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の割り込み時処理の所定処理を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた処理により第１スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ５１６４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスはＣとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）から復帰する。次に、ステップ５１６６で、ステップ５１５２で退避した全レジスタを復帰する。

【１６９９】

次に、図３１６は、第１２実施形態における、メイン処理イメージ図Ａである。本図以降のイメージ図においては、スタックエリアにデータが積まれてゆく様子を示しており、丸で囲まれたアドレスがセットされているスタックポインタを示している。また、≪ステップ＊＊＊＊≫の表示は前述したフローチャートと対応しているステップを示している。また、内部が白い丸印はスタックポインタが指示しているアドレスとなっている。まず、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて処理を実行しており、スタックポインタ（アドレスはＸ）をセット（第１スタックエリアのアドレスにセット）した後に、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて処理を実行し、その後第２ＲＯＭ領域を呼び出す。尚、第１スタックエリアには戻りアドレスに係るデータが積まれることとなる。次に、全レジスタＡ（全レジスタを退避する処理が複数出現するため本処理で退避するレジスタを全レジスタＡとしており、同一の名称の全レジスタは同一の内容となっている）を第１スタックエリアに退避した後、スタックポインタＢを第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）に退避する（スタックポインタのアドレスＢを第２ＲＡＭ領域に一時記憶する）。次に、スタックポインタ（アドレスはＹ）をセットする。本タイミングから第２スタックエリアを使用することとなる。その後、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による処理を実行し、スタックポインタがＡとなり、その後、スタックポインタＢ（アドレスは第１スタックエリア）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰し、全レジスタＡを第１スタックエリアから復帰して、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰する。

【１７００】

次に、図３１７は、第１２実施形態における、第１スタック設定中割り込みイメージ図Ａである。まず、第１スタックエリアの設定中に割り込み処理が発生し、全レジスタＡを第１スタックエリアに退避した後、スタックポインタＡを第１ＲＡＭ領域に退避する。尚、第１スタックエリアの設定中であるため、第１スタックエリアには第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係るデータ及び割り込み前の戻りアドレスに係るデータが積まれている。その後、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行し、スタックポインタがＤとなり、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す。次に、全レジスタＢを第１スタックエリアに退避した後、スタックポインタＣを第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）に退避し、第２スタックエリアのスタックポインタ（アドレスはＹ）をセットして、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域

の処理を実行してゆく。次に、スタックポインタＣを第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）から復帰した後、全レジスタＢを第１スタックエリアから復帰し、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰する。その後、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行した後、スタックポインタＡを第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰し、全レジスタＡを第１スタックエリアから復帰し、割り込み処理を終了する。尚、同図に示されるように、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出した際には、スタックエリアに戻りアドレスに係るデータが積まれることとなる。

【１７０１】

次に、図３１８は、第１２実施形態における、第２スタック設定中割り込みイメージ図Ａである。まず、第２スタックエリアの設定中に割り込み処理が発生し、全レジスタＡを第２スタックエリアに退避した後、スタックポインタＡを第１ＲＡＭ領域に退避する。尚、第２スタックエリアの設定中であるため、第１スタックエリアには第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係るデータと割り込み前の戻りアドレスに係るデータと全レジスタＣとが積まれており、第２スタックエリアには第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係るデータが積まれている。その後、スタックポインタＢ（第１スタックエリアのアドレスを示す）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰し、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行し、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す（第２ＲＯＭ領域を呼び出すタイミングではスタックポインタはＤとなっている）。次に、全レジスタＢを第１スタックエリアに退避した後、スタックポインタＣを第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）に退避する。次に、第２スタックエリアのスタックポインタ（アドレスはＹ）をセットして、スタックポインタＡ（第２スタックエリアのアドレスを示す）を第１ＲＡＭ領域から復帰し、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行してゆく。次に、スタックポインタＣ（第１スタックエリアのアドレスを示す）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）から復帰した後、全レジスタＢを第１スタックエリアから復帰し、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰して、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行してゆく。その後、スタックポインタＡ（第２スタックエリアのアドレスを示す）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰した後、全レジスタＡを第２スタックエリアから復帰し、割り込み処理を終了する。

【１７０２】

以上のように構成することで、第１２実施形態に係る回胴式遊技機によれば、スタックエリアとして第１スタックエリアと第２スタックエリアとの２つのスタックエリアを設けることによって、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理に係るデータと第２ＲＯＭＲＡＭ領域の処理に係るデータとが１つのスタックエリアに混在する事態を防止することができ、より明確に第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理に係るデータと第２ＲＯＭＲＡＭ領域の処理とを切り分けることができることとなる。

【１７０３】

尚、第１２実施形態においては、スタックポインタが第１スタックエリアのアドレスである場合に割り込み処理が実行された場合には、戻り番地を第１スタックエリアに記憶し、スタックポインタが第２スタックエリアのアドレスである場合に割り込み処理が実行された場合には、戻り番地を第２スタックエリアに記憶するよう構成されている。

【１７０４】

（第１３実施形態）

尚、６実施形態においては、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による処理を実行中に第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す場合には、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理によって、全レジスタを退避して第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理に係るデータと第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理とを切り分けるよう構成したが、その他の構成としても、同様に第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理に係るデータと第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理とを切り分けることができる。そこで、そのような構成を第１３実施形態とし、以下、詳述していく。

【１７０５】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態における

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

【１７０６】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

はじめに、図３１９は、第１３実施形態における、ステップ５２００（第７）及び５２５０（第７）のサブルーチンに係る第１メイン処理及び第２メイン処理のフローチャートである。尚、本図以降のフローチャートにおける右部のスタックエリアの記載は、処理が実行されている場合にスタックポインタがセットされているスタックエリアを示している。まず、ステップ５２００（第７）の第１メイン処理について詳述する。まず、ステップ５２０２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１スタックエリアにスタックポインタ（アドレスはＸ）をセットする。次に、ステップ５２０４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第１スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ５２０６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを第１スタックエリアに退避させて、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す。

【１７０７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５２５０（第７）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２メイン処理（第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係る遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰する。

【１７０８】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５２１０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ステップ５２０６にて第１スタックエリアに退避させた全レジスタを復帰する。次に、ステップ５２１２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行する。

【１７０９】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５２５０（第７）の第２メイン処理について詳述する。まず、ステップ５２５２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＢとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）に退避する。このスタックポインタは、第１スタック領域のスタックポインタである。次に、ステップ５２５４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスはＹとする）をセットする。次に、ステップ５２５６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等の所定の処理により第２スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ５２５８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＢとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰させ、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰する。

【１７１０】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図３２０は、第１３実施形態における、ステップ５３００（第７）のサブルーチ

ンに係る第１割り込み処理のフローチャートである。まず、ステップ５３０２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを現在設定されているスタックエリアに退避する。次に、ステップ５３０４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＡとする）を第１ＲＡＭ領域に退避する。次に、ステップ５３０６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、割り込み発生時に割り込み発生時のスタックエリアが第２スタックエリアであるか否かを判定する。ステップ５３０６でＹｅｓの場合、ステップ５３０８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＢとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰し、ステップ５３１０に移行する。他方、ステップ５３０６でＮｏの場合にもステップ５３１０に移行する。これらの処理により、ステップ５３１０で使用するスタックエリアを第１スタックエリアに設定する。次に、ステップ５３１０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の割り込み時の処理を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第１スタックエリアのデータの出し入れを実する。次に、ステップ５３１２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを現在設定されているスタックエリア（第１スタックエリア）に退避し、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す。

【１７１１】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５３５０（第７）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２割り込み処理を実行し、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰する。

【１７１２】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５３１６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ステップ５３１２で退避した全レジスタを復帰する。次に、ステップ５３１８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の割り込み時処理の所定処理を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第１スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ５３２０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタＡを第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰させる。次に、ステップ５３２２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ステップ５３０２で退避した全レジスタを復帰する。

【１７１３】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図３２１は、第１３実施形態における、ステップ５３５０（第７）のサブルーチンに係る第２割り込み処理のフローチャートである。まず、ステップ５３５２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＣとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）に退避する。次に、ステップ５３５４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスはＹとする）をセットする。次に、ステップ５３５６で、割り込み発生時のスタックエリアが第２スタックエリアであるか否かを判定する。ステップ５３５６でＹｅｓの場合、ステップ５３５８で、スタックポインタ（アドレスはＡとする）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰し、ステップ５３６０に移行する。他方、ステップ５３５６でＮｏの場合にもステップ５３６０に移行する。これらの処理により、ステップ５３６０で使用するスタックエリアを第２スタックエリアに設定する。次に、ステップ５３６０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の割り込み時処理の所定処理を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第２スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ５３６２で、ＣＰＵＣ１００は、

第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタＣ（アドレスはＣとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）から復帰する。

【１７１４】

次に、図３２２は、第１３実施形態における、メイン処理イメージ図Ｂである。まず、第１スタックエリアにスタックポインタＸ（第１スタックエリアのアドレスを示す）をセットする。その後、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による処理を実行した後、全レジスタＡ（全レジスタを退避する処理が複数出現するため本処理で退避するレジスタを全レジスタＡとしており、同一の名称の全レジスタは同一の内容となっている）を第１スタックエリアに退避し、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す。その後、スタックポインタＢを第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）に退避して（スタックポインタのアドレスＢを第２ＲＡＭ領域に一時記憶して）、スタックポインタＹ（第２スタックエリアのアドレスを示す）を第２スタックエリアにセットして、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行する。次に、スタックポインタＢを第１スタックエリアにセットして第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰する。その後、全レジスタＡを第１スタックエリアから復帰し、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行してゆく。

【１７１５】

次に、図３２３は、第１３実施形態における、第１スタック設定中割り込みイメージ図Ｂである。まず、第１スタックエリアの設定中に割り込み処理が発生し、全レジスタＡを第１スタックエリアに退避した後、スタックポインタＡ（第１スタックエリアのアドレスを示す）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）に退避する。尚、第１スタックエリアの設定中であるため、第１スタックエリアには第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係るデータ及び割り込み前の戻りアドレスに係るデータが積まれている。その後、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行し、スタックポインタがＣとなり、全レジスタＢを第１スタックエリアに退避して、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す。次に、スタックポインタＣを第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）に退避し、第２スタックエリアのスタックポインタＹ（第２スタックエリアのアドレスを示す）をセットして、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行してゆく。次に、スタックポインタＣ（第１スタックエリアのアドレスを示す）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）から復帰した後、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰して全レジスタＢを第１スタックエリアから復帰し、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行してゆく。その後、スタックポインタＡ（第１スタックエリアのアドレスを示す）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰した後、全レジスタＡを第１スタックエリアから復帰し、割り込み処理を終了する。

【１７１６】

次に、図３２４は、第１３実施形態における、第２スタック設定中割り込みイメージ図Ｂである。まず、第２スタックエリアの設定中に割り込み処理が発生し、全レジスタＡを第２スタックエリアに退避した後、スタックポインタＡ（第２スタックエリアのアドレスを示す）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）に退避する。尚、第２スタックエリアの設定中であるため、第１スタックエリアには第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係るデータ、全レジスタＣ及び割り込み前の戻りアドレスに係るデータが積まれており、第２スタックエリアには第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係るデータが積まれている。その後、スタックポインタＢ（第１スタックエリアのアドレスを示す）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰し、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行し、全レジスタＢを第２スタックエリアに退避した後、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す（第２ＲＯＭ領域を呼び出すタイミングではスタックポインタはＣとなっている）。次に、スタックポインタＣを第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）に退避し、第２スタックエリアのスタックポインタ（Ｙ）をセットして、スタックポインタＡ（第２スタックエリアのアドレスを示す）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰し、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行してゆく。次に、スタックポインタＣを第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）から復帰した後、第

１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰して全レジスタＢを第２スタックエリアから復帰し、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行してゆく。その後、スタックポインタＡ（第２スタックエリアのアドレスを示す）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰した後、全レジスタＡを第２スタックエリアから復帰し、割り込み処理を終了する。

【１７１７】

以上のように構成することで、第１３実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による処理を実行中に第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す場合には、全レジスタを退避してから第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出すよう構成し、スタックエリアとして第１スタックエリアと第２スタックエリアとの２つのスタックエリアを設けることによって、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理に係るデータと第２ＲＯＭＲＡＭ領域の処理に係るデータとが１つのスタックエリアに混在する事態を防止し、明確に第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理に係るデータと第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理とを切り分けることができることとなる。

【１７１８】

（第１４実施形態）

尚、第１１実施形態においては、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による処理を実行中に第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す場合には、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理によって、全レジスタを退避して第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理に係るデータと第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理とを切り分けるよう構成したが、その他の構成としても、同様に第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理に係るデータと第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理とを切り分けることができる。そこで、そのような構成を第１４実施形態とし、以下、詳述していく。

【１７１９】

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

【１７２０】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

はじめに、図３２５は、第１４実施形態における、ステップ５４００（第８）及び５４５０（第８）のサブルーチンに係る第１メイン処理及び第２メイン処理のフローチャートである。まず、ステップ５４００（第８）の第１メイン処理について詳述する。まず、ステップ５４０２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１スタックエリアにスタックポインタＸ（第１スタックエリアのアドレスを示す）をセットする。次に、ステップ５４０４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第１スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ５４０６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、割り込み処理を禁止（割り込みを禁止している場合には、割込み許可がなされるまでタイマ割り込み処理が実行できないこととなる）した後、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す。

【１７２１】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５４５０（第８）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２メイン処理（第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係る所定の処理であり、遊技進行制御処理）を実行し、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰する。

【１７２２】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５４１０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、禁止していた割り込み処理を許可する。次に、ステップ５４１２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第１スタックエリアのデータの出し入れを実行してゆく。

【１７２３】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５４５０（第８）の第２メイン処理について詳述する。まず、ステップ５４５２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＢとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）に退避する。次に、ステップ５４５４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスはＹ）をセットする。次に、ステップ５４５６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを第２スタックエリアに退避する。次に、ステップ５４５８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、割り込みを許可する。次に、ステップ５４６０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第２スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ５４６２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、割り込みを禁止（割り込みを禁止している場合には、割込み許可がなされるまでタイマ割り込み処理が実行できないこととなる）する。次に、ステップ５４６４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを第２スタックエリアから復帰する。次に、ステップ５４６６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＢとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰させる。尚、第１４実施形態においては、スタックポインタを切り替える（例えば、第１スタックエリアのアドレスから第２スタックエリアのアドレスに切り替える）処理が複数のステップ（処理）に跨って実行され得るよう構成されており、当該切り替え処理実行途中に割り込み処理が発生すると、割り込み処理に基づく各種データが第１スタックエリアに記憶される場合と、第２スタックエリアに記憶される場合とのどちらの場合も発生し得ることとなり、そのような事態を発生させないために、スタックポインタの切り換えに要する処理の実行中には、割込み処理が発生しないように構成している。

【１７２４】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図３２６は、第１４実施形態における、ステップ５５００（第８）のサブルーチンに係る第１割り込み処理のフローチャートである。まず、ステップ５５０２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ＡＦレジスタ（Ａレジスタ）を裏レジスタに退避する。尚、裏レジスタとは、主に用いるレジスタのコピーを保持する別のレジスタであり、一瞬にしてアクセスするレジスタを当該主に用いるレジスタから裏レジスタに切り替え得るよう構成されている。また、Ｆレジスタとは、演算命令等が実行された場合に当該演算結果に従って、Ｓ、Ｚ、Ｈ、Ｐ／Ｖ、Ｎ、Ｃの各フラグが「１」又は「０」に変化したり、変化しなかったりすることとなるレジスタであり、プログラムによってＦレジスタの内容を変化させることができないよう構成されている。また、ＡＦレジスタを退避させているのは、Ｆレジスタだけ退避できれば問題ないのだがＦレジスタだけを退避することができないためＡＦレジスタを退避させている。このように構成することによって、直前の演算結果によって上書きされていくＦレジスタが割り込み処理（例えば、ステップ５５０８の処理）によって上書きされてしまう（壊れてしまう）ことを回避することができることとなる。次に、ステップ５５０４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＡとする）を第１Ｒ

ＡＭ領域に退避する。次に、ステップ５５０６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２メイン処理（第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理）を実行中であるか否かを判定する｛例えば、（１）当該退避したスタックポインタのアドレス（割り込み処理開始時のアドレスであり、Ａとなっている）が第１スタックエリアのアドレスであるか第２スタックエリアのアドレスであるかによって判定する、（２）割り込み処理開始時にスタックエリアに格納されている戻り番地のアドレスが第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のアドレスであるか第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のアドレスであるかによって判定する、等｝。ステップ５５０６でＹｅｓの場合、ステップ５５０８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＢとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰し、ステップ５５１０に移行する。他方、ステップ５５０６でＮｏの場合にもステップ５５１０に移行する。次に、ステップ５５１０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを現在設定されているスタックエリアに退避する。次に、ステップ５５１２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の割り込み時処理の所定処理（遊技進行制御処理）を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第１スタックエリアのデータの出し入れを実行した後、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す。

【１７２５】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５５５０（第８）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２割り込み処理を実行し、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰する。

【１７２６】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５５１６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の割り込み時処理の所定処理（遊技進行制御処理）を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第１スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ５５１８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ステップ５５１０で退避した全レジスタを復帰する。次に、ステップ５５２０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスはＡ）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰させる。次に、ステップ５５２４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、裏レジスタに退避したＡＦレジスタを復帰し、割り込み処理を終了する。

【１７２７】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図３２７は、第１４実施形態における、ステップ５５５０（第８）のサブルーチンに係る第２割り込み処理のフローチャートである。まず、ステップ５５５２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＣとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）に退避する。次に、ステップ５５５４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスはＹ）をセットする。次に、ステップ５５５６で、割込み発生時に第２メイン処理（第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理）が実行中であったか否かを判定する｛例えば、（１）当該退避したスタックポインタのアドレス（割り込み処理開始時のアドレスであり、Ａとなっている）が第１スタックエリアのアドレスであるか第２スタックエリアのアドレスであるかによって判定する、（２）割り込み処理開始時にスタックエリアに格納されている戻り番地のアドレスが第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のアドレスであるか第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のアドレスであるかによって判定する、等｝。ステップ５５５６でＹｅｓの場合、ステップ５５５８で、スタックポインタ（アドレスはＡとする）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰し、ステップ５５６０に移行する。他方、ステップ５５５６でＮｏの場合にもステップ５５６０に移行す

る。次に、ステップ５５６０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを現在設定されているスタックエリアに退避する。次に、ステップ５５６２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の割り込み時処理の所定処理を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第２スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ５５６４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ステップ５５６０で退避した全レジスタを復帰する。次に、ステップ５５６６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスはＣとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）から復帰する。

【１７２８】

次に、図３２８は、第１４実施形態における、メイン処理イメージ図Ｃである。まず、第１スタックエリアにスタックポインタ（アドレスはＸ）をセットした後、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による処理を実行し、スタックポインタのアドレスがＢとなっている状況下、割り込みを禁止（割り込みを禁止している場合には、割込み許可がなされるまでタイマ割り込み処理が実行できないこととなる）して第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す。次に、スタックポインタＢを第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）に退避し（スタックポインタのアドレスＢを第２ＲＡＭ領域に一時記憶し）、スタックポインタＹ（第２スタックエリアのアドレスを示す）をセットした後、全レジスタＡ（全レジスタを退避する処理が複数出現するため本処理で退避するレジスタを全レジスタＡとしており、同一の名称の全レジスタは同一の内容となっている）を第２スタックエリアに退避した後、割り込みを許可する。その後、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出して第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行した後、割り込みを禁止（割り込みを禁止している場合には、割込み許可がなされるまでタイマ割り込み処理が実行できないこととなる）にして全レジスタＡを第２スタックエリアから復帰した後、スタックポインタＢを第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰し、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰する。その後、割り込みを許可し、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行してゆく。

【１７２９】

次に、図３２９は、第１４実施形態における、第１メイン処理中割り込みイメージＣである。まず、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理実行中に割り込み処理が発生し、ＡＦレジスタを裏レジスタに退避した後、スタックポインタＡ（第１スタックエリアのアドレスを示す）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）に退避する。尚、第１メイン処理中にて割り込み処理が発生しているため、第１スタックエリアには、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係るデータ及び割り込み前の戻りアドレスに係るデータが積まれている。次に、全レジスタＡを第１スタックエリアに退避する。その後、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行してスタックポインタがＣ（第１スタックエリアのアドレスを示す）となり、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す。次に、スタックポインタＣ（第１スタックエリアのアドレスを示す）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）に退避し、第２スタックエリアのスタックポインタ（Ｙ）をセットして、全レジスタＢを第２スタックエリアに退避した後、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行してゆく。次に、全レジスタＢを第２スタックエリアから復帰し、スタックポインタＣ（第１スタックエリアのアドレスを示す）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰した後、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰して第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行してゆく。その後、全レジスタＡを第１スタックエリアから復帰した後、スタックポインタＡを第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰し、裏レジスタからＡＦレジスタを復帰して割り込み処理を終了する。

【１７３０】

次に、図３３０は、第１４実施形態における、第２メイン処理中割り込みイメージ図Ｃである。まず、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理実行中に割り込み処理が発生し、ＡＦレジスタを裏レジスタに退避し、スタックポインタＡ（第２スタックエリアのアドレス

を示す）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）に退避する。尚、第２メイン処理中の割り込み処理であるため、第１スタックエリアには第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係るデータ及び割り込み前の戻りアドレスに係るデータが積まれており、第２スタックエリアには全レジスタＢ、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係るデータ及び割り込み前の戻りアドレスに係るデータが積まれている。その後、スタックポインタＢ（第１スタックエリアのアドレスを示す）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰し、全レジスタＡを第１スタックエリアに退避し、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行する。その後、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出し（第２ＲＯＭ領域を呼び出すタイミングではスタックポインタはＣとなっている）、スタックポインタＣ（第１スタックエリアのアドレスを示す）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）に退避し、第２スタックエリアのスタックポインタ（アドレスはＹ）をセットして、スタックポインタＡ（第２スタックエリアのアドレスを示す）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰する。その後、全レジスタＢを第２スタックエリアに退避した後、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行してゆく。その後、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を終了し、全レジスタＢを第２スタックエリアから復帰した後、スタックポインタＣ（第１スタックエリアのアドレスを示す）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）から復帰する。その後、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰して、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行してゆく。その後、全レジスタＡを第１スタックエリアから復帰した後、スタックポインタＡ（第２スタックエリアのアドレスを示す）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰し、ＡＦレジスタを裏レジスタから復帰して、割り込み処理を終了する。

【１７３１】

以上のように構成することで、第１４実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による処理を実行中に第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す場合には、割り込み処理を禁止することによって、使用するＲＯＭ・ＲＡＭ領域及び使用するスタックエリアの切り替えを問題なく実行することができ、明確に第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理に係るデータと第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理とを切り分けることができることとなる。

【１７３２】

（第１５実施形態）

尚、第１４実施形態においては、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による処理を実行中に第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す場合には、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理によって、割り込み処理を禁止することによって、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理に係るデータと第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理とを切り分けるよう構成したが、割り込み禁止の構成を有するその他の構成としても、同様に第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理に係るデータと第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理とを切り分けることができる。そこで、そのような構成を第１５実施形態とし、以下、詳述していく。

【１７３３】

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

【１７３４】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

はじめに、図３３１は、第１５実施形態における、ステップ５６００（第９）及び５６５０（第９）のサブルーチンに係る第１メイン処理及び第２メイン処理のフローチャートである。尚、本図以降のフローチャートにおける右部のスタックエリアの記載は、処理が実行されている場合にスタックポインタがセットされているスタックエリアを示している。まず、ステップ５６００（第９）の第１メイン処理について詳述する。まず、ステップ

５６０２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１スタックエリアにスタックポインタ（アドレスはＸ）をセットする。次に、ステップ５６０４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第１スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ５６０６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、割り込み処理を禁止（割り込みを禁止している場合には、割込み許可がなされるまでタイマ割り込み処理が実行できないこととなる）する。次に、ステップ５６０８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを第１スタックエリアに退避し、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す。

【１７３５】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５６５０（第９）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２メイン処理（第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係る割り込み処理とは異なる処理であり、遊技進行制御処理）を実行し、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰する。

【１７３６】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５６１２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを第１スタックエリアから復帰する。次に、ステップ５６１４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、禁止していた割り込み処理を許可する。次に、ステップ５６１６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第１スタックエリアのデータの出し入れを実行してゆく。

【１７３７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５６５０（第９）の第２メイン処理について詳述する。まず、ステップ５６５２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＢとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）に退避する。次に、ステップ５６５４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＹとする）をセットする。次に、ステップ５６５６で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、割り込み処理を許可する。次に、ステップ５６５８で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第２スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ５６６０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、割り込みを禁止する。次に、ステップ５６６２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＢとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰させる。尚、第１５実施形態においては、スタックポインタを切り替える（例えば、第１スタックエリアのアドレスから第２スタックエリアのアドレスに切り替える）処理が複数のステップ（処理）に跨って実行されるよう構成されており、当該切り替え処理実行途中に割り込み処理が発生すると、割り込み処理に基づく各種データが第１スタックエリアに記憶される場合と、第２スタックエリアに記憶される場合とのどちらの場合も発生し得ることとなり、そのような事態を発生させないために、スタックポインタの切り換えに要する処理の実行中には、割込み処理が発生しないように構成している。

【１７３８】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図３３２は、第１５実施形態における、ステップ５７００（第９）のサブルーチンに係る第１割り込み処理のフローチャートである。まず、ステップ５７０２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ＡＦレジスタ（Ａレジスタ）を裏レジスタに退避する。次に、ステップ５７０４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＡとする）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）に退避する。次に、ステップ５７０６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２メイン処理（第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理）を実行中であるか否かを判定する｛例えば、（１）当該退避したスタックポインタのアドレス（割り込み処理開始時のアドレスであり、Ａとなっている）が第１スタックエリアのアドレスであるか第２スタックエリアのアドレスであるかによって判定する、（２）割り込み処理開始時にスタックエリアに格納されている戻り番地のアドレスが第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のアドレスであるか第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のアドレスであるかによって判定する、等｝。ステップ５７０６でＹｅｓの場合、ステップ５７０８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＢとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰し、ステップ５７１０に移行する。他方、ステップ５７０６でＮｏの場合にもステップ５７１０に移行する。次に、ステップ５７１０で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを現在設定されているスタックエリア（第１スタックエリア）に退避する。次に、ステップ５７１２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の割り込み時処理の所定処理（遊技進行制御処理）を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第１スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ５７１４で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを現在設定されているスタックエリア（第１スタックエリア）に退避した後、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す。

【１７３９】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５７５０（第９）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２割り込み処理を実行し、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰する。

【１７４０】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５７１８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ステップ５７１４で退避した全レジスタを復帰する。次に、ステップ５７２０で、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の割り込み時処理の所定処理（遊技進行制御処理）を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第１スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ５７２２で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ステップ５７１０で退避した全レジスタを復帰する。次に、ステップ５７２４で、スタックポインタ（アドレスをＡとする）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰する。次に、ステップ５７２６で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、裏レジスタに退避したＡＦレジスタを復帰し、割り込み処理を終了する。

【１７４１】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図３３３は、第１５実施形態における、ステップ５７５０（第９）のサブルーチンに係る第２割り込み処理のフローチャートである。まず、ステップ５７５２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスをＣとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）に退避する。次に、ステップ５７５４で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスはＹ）をセットする。次に、ステップ５７５６で、第２メイン処理（第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理）を実行中であるか否かを判定する｛

例えば、（１）当該退避したスタックポインタのアドレス（割り込み処理開始時のアドレスであり、Ａとなっている）が第１スタックエリアのアドレスであるか第２スタックエリアのアドレスであるかによって判定する、（２）割り込み処理開始時にスタックエリアに格納されている戻り番地のアドレスが第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のアドレスであるか第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のアドレスであるかによって判定する、等｝。ステップ５７５６でＹｅｓの場合、ステップ５７５８で、スタックポインタ（アドレスはＡとする）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰し、ステップ５７６０に移行する。他方、ステップ５７５６でＮｏの場合にもステップ５７６０に移行する。次に、ステップ５７６０で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の割り込み時処理の所定処理（遊技進行制御処理）を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第１スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ５７６２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（アドレスはＣとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）から復帰する。

【１７４２】

次に、図３３４は、第１５実施形態における、メイン処理イメージ図Ｄである。まず、第１スタックエリアにスタックポインタ（アドレスはＸ）をセットした後、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による処理を実行し、スタックポインタのアドレスがＢとなっている状況下、割り込みを禁止して全レジスタＡ（全レジスタを退避する処理が複数出現するため本処理で退避するレジスタを全レジスタＡとしており、同一の名称の全レジスタは同一の内容となっている）を第１スタックエリアに退避した後、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す。次に、スタックポインタＢを第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）に退避し（スタックポインタのアドレスＢを第２ＲＡＭ領域に一時記憶し）、スタックポインタＹ（第２スタックエリアのアドレスを示す）をセットした後、割り込みを許可する。その後、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出して第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行した後、割り込みを禁止にしてスタックポインタＢを第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰し、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰する。その後、割り込みを許可し、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行してゆく。

【１７４３】

次に、図３３５は、第１５実施形態における、第１メイン処理中割り込みイメージＤである。まず、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理実行中に割り込み処理が発生し、ＡＦレジスタを裏レジスタに退避した後、スタックポインタＡ（第１スタックエリアのアドレスを示す）を第１ＲＡＭ領域に退避する。尚、第１メイン処理中にて割り込み処理が発生しているため、第１スタックエリアには、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係るデータ及び割り込み前の戻りアドレスに係るデータが積まれている。次に、全レジスタＡを第１スタックエリアに退避する。その後、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行した後、全レジスタＢを第１スタックエリアに退避してスタックポインタがＣ（第１スタックエリアのアドレスを示す）となり、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す。次に、スタックポインタＣ（第１スタックエリアのアドレスを示す）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）に退避し、第２スタックエリアのスタックポインタ（Ｙ）をセットして、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行してゆく。次に、スタックポインタＣ（第１スタックエリアのアドレスを示す）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）から復帰した後、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰する。次に、全レジスタＢを第１スタックエリアから復帰した後第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行してゆく。その後、全レジスタＡを第１スタックエリアから復帰した後、スタックポインタＡを第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰し、裏レジスタからＡＦレジスタを復帰して割り込み処理を終了する。

【１７４４】

次に、図３３６は、第１５実施形態における、第２メイン処理中割り込みイメージ図Ｄである。まず、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理実行中に割り込み処理が発生し、Ａ

Ｆレジスタを裏レジスタに退避し、スタックポインタＡを第１ＲＡＭ領域に退避する。尚、第２メイン処理中にて割り込みが発生しているため、第１スタックエリアには第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係るデータ及び割り込み前の戻りアドレスに係るデータが積まれており、第２スタックエリアには全レジスタＣ、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係るデータ及び割り込み前の戻りアドレスに係るデータが積まれている。その後、スタックポインタＢ（第１スタックエリアのアドレスを示す）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から復帰し、全レジスタＡを第１スタックエリアに退避した後、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行し、全レジスタＢを第１スタックエリアに退避する。その後、第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出し（第２ＲＯＭ領域を呼び出すタイミングではスタックポインタはＣとなっている）、スタックポインタＣを第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）に退避し、第２スタックエリアのスタックポインタ（アドレスはＹ）をセットした後、スタックポインタＡ（第２スタックエリアのアドレスを示す）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰する。その後、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行し、スタックポインタＣを第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（γアドレスとも称する）から復帰した後、全レジスタＢを第１スタックエリアから復帰し、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰して、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行してゆく。その後、全レジスタＡを第１スタックエリアから復帰した後、スタックポインタＡ（第２スタックエリアのアドレスを示す）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰し、ＡＦレジスタを裏レジスタから復帰して、割り込み処理を終了する。

【１７４５】

以上のように構成することで、第１５実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第１４実施形態とはレジスタを退避させるタイミング及び処理を実行するＲＯＭ・ＲＡＭ領域が相違しても、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による処理を実行中に第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す場合には、割り込み処理を禁止することによって、使用するＲＯＭ・ＲＡＭ領域及び使用するスタックエリアの切り替えを問題なく実行することができ、明確に第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理に係るデータと第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理とを切り分けることができることとなる。

【１７４６】

（第１６実施形態）

尚、第１２実施形態においては、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による処理を実行中に第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す場合には、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理によって、全レジスタを退避して第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理に係るデータと第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理とを切り分けるよう構成したが、その他の構成としても、同様に第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理に係るデータと第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理とを切り分けることができる。そこで、そのような構成を第１６実施形態とし、第１２実施形態との相違点について以下、詳述していく。

【１７４７】

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

【１７４８】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

はじめに、図３３７は、第１６実施形態における、ステップ５０００（第６）及び５０５０（第６）のサブルーチンに係る第１メイン処理及び第２メイン処理のフローチャートである。第１２実施形態との相違点は、ステップ５０５７（第１０）及びステップ５０５９（第１０）であり、即ち、ステップ５０５６で、スタックポインタＹ（第２スタックエ

リアのアドレスを示す）をセットした後、ステップ５０５７（第１０）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを第２スタックエリアに退避する。次に、ステップ５０５８で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のメイン処理（遊技進行制御処理であり、割り込み処理とは異なる処理）を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第１スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ５０５９（第１０）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを第２スタックエリアから復帰し、ステップ５０６０に移行する。

【１７４９】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図３３８は、第１６実施形態における、ステップ５１００（第１０）のサブルーチンに係る第１割り込み処理のフローチャートである。第１２実施形態との相違点は、ステップ５１０９（第１０）及びステップ５１１５（第１０）であり、即ち、ステップ５１０８で、スタックポインタ（アドレスをＢとする）を第２ＲＡＭ領域の所定アドレス（βアドレスとも称する）から退避させた後、又は、ステップ５１０６で割り込み発生時のスタックエリアが第１スタックエリアであった場合に、ステップ５１０９（第１０）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを現在設定されているスタックエリアに退避し、ステップ５１５０（第６）に移行する。

【１７５０】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ５１１４でＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第１スタックエリアのデータの出し入れを実行した後、ステップ５１１５（第１０）で、ＣＰＵＣ１００は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ステップ５１０９（第１０）で退避した全レジスタを復帰し、ステップ５１１６に移行する。

【１７５１】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図３３９は、第１６実施形態における、ステップ５１５０（第１０）のサブルーチンに係る第２割り込み処理のフローチャートである。第１２実施形態との相違点は、ステップ５１６１（第１０）及びステップ５１６３（第１０）であり、即ち、ステップ５１６０で、スタックポインタ（アドレスをＡとする）を第１ＲＡＭ領域の所定アドレス（αアドレスとも称する）から復帰させた後、又は、ステップ５１５８で割り込み発生時のスタックエリアが第１スタックエリアであった場合に、ステップ５１６１（第１０）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを現在設定されているスタックエリア（第２スタックエリア）に退避する。次に、ステップ５１６２で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の割り込み処理時の所定処理を実行し、ＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第２スタックエリアのデータの出し入れを実行する。次に、ステップ５１６３（第１０）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、ステップ５１６１（第１０）で退避した全レジスタを復帰し、ステップ５１６４に移行する。

【１７５２】

以上のように構成することで、第１６実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第１２実施形態とはレジスタを退避させるタイミング及び処理を実行するＲＯＭ・ＲＡＭ領域が相違しても、第１２実施形態同様に明確に第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理に係るデータと第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理とを切り分けることができることとなる。

【１７５３】

（第１７実施形態）

尚、第１２実施形態においては、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による処理を実行中に第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す場合には、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理によって、全レジスタを退避して第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理に係るデータと第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処

理とを切り分けるよう構成したが、その他の構成としても、同様に第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理に係るデータと第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理とを切り分けることができる。そこで、そのような構成を第１７実施形態とし、第１２実施形態との相違点について以下、詳述していく。

【１７５４】

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

【１７５５】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

はじめに、図３４０は、第１７実施形態における、ステップ５０００（第６）及び５０５０（第６）のサブルーチンに係る第１メイン処理及び第２メイン処理のフローチャートである。第１２実施形態との相違点は、ステップ５０５１（第１１）、ステップ５０６４（第１１）、ステップ５０６６（第１１）及びステップ５０６８（第１１）であり、即ち、第２メイン処理が呼び出された後、ステップ５０５１（第１１）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、割り込みを禁止し、ステップ５０５２に移行する。

【１７５６】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ５０５６でスタックポインタ（アドレスをＹとする）をセットした後、ステップ５０６４（第１１）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、割り込みを許可し、ステップ５０５８に移行する。

【１７５７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ５０５８でＰＵＳＨ・ＣＡＬＬ・ＰＯＰ・ＲＥＴＵＲＮ等を用いた所定の処理により第１スタックエリアのデータの出し入れを実行した後、ステップ５０６６（第１１）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、割り込みを禁止し、ステップ５０６２に移行する。

【１７５８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ５０６２で全レジスタを第１スタックエリアから復帰した後、ステップ５０６８（第１１）で、ＣＰＵＣ１００は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、割り込みを許可する。尚、第１７実施形態においては、スタックポインタを切り替える（例えば、第１スタックエリアのアドレスから第２スタックエリアのアドレスに切り替える）処理が複数のステップ（処理）に跨って実行されるよう構成されており、当該切り替え処理実行途中に割り込み処理が発生すると、割り込み処理に基づく各種データが第１スタックエリアに記憶される場合と、第２スタックエリアに記憶される場合とのどちらの場合も発生し得ることとなり、そのような事態を発生させないために、スタックポインタの切り換えに要する処理の実行中には、割込み処理が発生しないように構成している。

【１７５９】

以上のように構成することで、第１７実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第１２実施形態とはレジスタを退避させるタイミング及び処理を実行するＲＯＭ・ＲＡＭ領域が相違しても、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による処理を実行中に第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す場合には、割り込み処理を禁止することによって、使用するＲＯＭ・ＲＡＭ領域及び使用するスタックエリアの切り替えを問題なく実行することができ、明確に第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理に係るデータと第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理とを切り分けることができることとなる。

【１７６０】
尚、本例における回胴式遊技機においては、レジスタがスタック領域に格納される場所が予め定められていることにより、スタックエリアから各レジスタの値を復帰させることができるよう構成されている。
【１７６１】
（まとめ４）
尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。
【１７６２】
はじめに、以上の実施例が解決しようとする課題について簡潔に述べる。遊技機の動作制御等を司るプログラム容量は、不正プログラムの混入防止（遊技機メーカーが提供するプログラムの正当性保障）の観点からその容量上限が厳しく規制されていると共に、遊技性仕様を実装するためのプログラムの他にも、遊技機に対して不正行為がなされる（例えば、遊技媒体の投入口や払出口に対して不正にアクセスして遊技媒体を不正な手段で得る、等）ことを防御するための不正行為防止用のプログラムも数多く実装されている。しかしながら、現状では、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとが混在してＲＯＭ上に配置されていることが多く、その結果これらプログラムの正当性を検証することが困難となっているという課題が存在する。
【１７６３】
本態様（Ｄ１－１）に係る回胴式遊技機は、
ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、
前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、
前記ＲＯＭ内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例）において、
第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、
前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、
前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、
前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と
に少なくとも分かれるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１７６４】
本態様（Ｄ１－１）に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムとが、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、

第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、ＣＰＵが最初に実行するプログラムを第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム（即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム）に限定することが容易となる。

【１７６５】

本態様（Ｄ１－２）に係る回胴式遊技機は、

前記第二の終点アドレス値よりも大きく且つ前記第三の始点アドレス値よりも小さい一又は複数の前記アドレス値が存在し、当該一又は複数の前記アドレス値に対して、前記プログラム及び前記データのいずれともならない特殊情報が配置されている、本態様（Ｄ１－１）の遊技機である。

【１７６６】

本態様（Ｄ１－２）に係る回胴式遊技機によれば、前述した効果に加え、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムと第一制御領域内に存在し読みだされるデータとを第一のブロックとし、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムと第二制御領域内に存在し読みだされるデータとを第二のブロックとすると、第一のブロックと第二のブロックとの間には、ＣＰＵからアクセスされない特殊情報が配置されているので、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、この特殊情報が区切りとなって、双方のブロックの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一のブロック＝遊技性仕様を実装するための制御ブロック、第二のブロック＝不正行為防止用の制御ブロックとして配置することで、機能上性質の異なる双方の制御ブロックを、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方の制御ブロックの正当性を人為的に検証することが容易となる。

【１７６７】

本態様（Ｄ１－３）に係る回胴式遊技機は、

前記特殊情報は、すべてのビットがゼロである、本態様（Ｄ１－２）の遊技機である。

【１７６８】

本態様（Ｄ１－３）に係る回胴式遊技機によれば、前述した効果に加え、第一のブロックと第二のブロックとの間に、ＣＰＵからアクセスされない特殊情報を配置するに際し、この特殊情報のすべてのビットがゼロであるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、この特殊情報が区切りとなる役割を好適に果たし、双方のブロックの配置位置を視覚上より明確に切り分けることができる。

【１７６９】

本態様（Ｄ１－４）に係る回胴式遊技機は、

前記特殊情報は、予め定められたコード化手法により遊技機に関する情報がコード化されたビット列となる、本態様（Ｄ１－２）の遊技機である。

【１７７０】

本態様（Ｄ１－４）に係る回胴式遊技機によれば、前述した効果に加え、第一のブロックと第二のブロックとの間に、ＣＰＵからアクセスされない特殊情報を配置するに際し、この特殊情報が「遊技機に関する情報」となるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、この特殊情報が区切りとなる役割を果たすと共に、プログラムソースコードの出所を同時に示すことができるため、双方の制御ブロックの正当性を人為的に検証することが更に容易となる。

【１７７１】

本態様（Ｄ１－５）に係る回胴式遊技機は、

前記第二制御領域にて配置されている全ての前記プログラムに係る総バイト数は、前記第一制御領域にて配置されている全ての前記プログラムに係る総バイト数よりも少なく、且つ、前記第二データ領域にて配置されている全ての前記データに係る総バイト数は、前記第一データ領域にて配置されている全ての前記データに係る総バイト数よりも少ない、本態様（Ｄ１－１）の遊技機である。

【１７７２】

本態様（Ｄ１－５）に係る回胴式遊技機によれば、前述した効果に加え、第一のブロック＝遊技性仕様を実装するための制御ブロック、第二のブロック＝不正行為防止用の制御ブロックとして配置するよう構成した場合において、遊技性仕様を実装するためのデータ容量よりも不正行為防止用のデータ容量の方が小さくなる。ここで、不正行為防止用のデータは、遊技機メーカー毎に仕様が相違し易いため、正当性を人為的に検証する必要性が高いものとなるが、そのデータ容量を相対的に小さくして制限しておけば、不正行為防止用のデータの正当性を人為的に検証する労力を低減することが可能となる。

【１７７３】

本態様（Ｄ２）に係る回胴式遊技機は、

ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、

前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ＲＯＭ内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例）において、

第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、

前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、

前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、

前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と

に少なくとも分かれるよう構成され、

前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムに従い前記ＣＰＵが処理を実行する際には、前記第一データ領域にて配置されている前記データが読み出されることが可能に構成され、前記第二データ領域にて配置されている前記データは読み出されないように構成されており、

前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従い前記ＣＰＵが処理を実行する際には、前記第二データ領域にて配置されている前記データが読み出されることが可能に構成され、前記第一データ領域にて配置されている前記データは読み出されないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【１７７４】

本態様（Ｄ２）に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムとが、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在

しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、ＣＰＵが最初に実行するプログラムを第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム（即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム）に限定することが容易となる。

【１７７５】

本態様（Ｄ２）に係る回胴式遊技機によれば、更に、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムは、第一制御領域内に存在し読みだされるデータに対してしかアクセスできず、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムは、第二制御領域内に存在し読みだされるデータに対してしかアクセスできないため、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムと第一制御領域内に存在し読みだされるデータとを第一のブロックとし、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムと第二制御領域内に存在し読みだされるデータとを第二のブロックとすると、第一のブロックと第二のブロックとが機能上性質の異なる制御ブロックであることを担保容易となり、双方の制御ブロックの正当性を人為的に検証することが容易となる。

【１７７６】

本態様（Ｄ３）に係る回胴式遊技機は、

ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、

前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ＲＯＭ内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例）において、

第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、

前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、

前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、

前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と

に少なくとも分かれるよう構成され、

前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムは、前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムにおける呼び出し命令があった場合に前記ＣＰＵによる処理が実行可能となるよう構成されている、

ことを特徴とする遊技機である。

【１７７７】

本態様（Ｄ３）に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムとが、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されている

ため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、ＣＰＵが最初に実行するプログラムを第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム（即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム）に限定することが容易となる。

【１７７８】

本態様（Ｄ３）に係る回胴式遊技機によれば、更に、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムは、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムにおける呼び出し命令があった場合においてのみＣＰＵによる処理が実行可能となる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置した場合、不正行為防止用のプログラムの実行タイミングを、この呼び出し命令があった場合にのみ限定できるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、不正行為防止用のプログラムの実行タイミングが視覚上明確となり、特に、不正行為防止用のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。ここで、不正行為防止用のプログラムは、遊技機メーカー毎に仕様が相違し易いため、正当性を人為的に検証する必要性が高いものとなるが、このように構成しておくことで、不正行為防止用のプログラムについて検証するための労力を低減できる。

【１７７９】

本態様（Ｄ４）に係る回胴式遊技機は、

ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、

前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ＲＯＭ内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例）において、

第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、

前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、

前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、

前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と

に少なくとも分かれるよう構成され、

前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムにおける呼び出し命令があった場合であって、前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従い前記ＣＰＵが処

理を実行する際においては、当該呼び出し命令があった時点で記憶されている情報（例えば、ＣＰＵＣ１００内のレジスタで保持されている情報）を参照可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。

【１７８０】

本態様（Ｄ４）に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムとが、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、ＣＰＵが最初に実行するプログラムを第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム（即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム）に限定することが容易となる。

【１７８１】

本態様（Ｄ４）に係る回胴式遊技機によれば、更に、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムは、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムにおける呼び出し命令があった場合においてＣＰＵによる処理が実行可能となる。その際には、当該呼び出し命令があった時点で記憶されている情報として、例えば、ＣＰＵ内のレジスタで保持されている情報（即ち、当該呼び出し命令がある直前に第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムで処理していた処理結果）を、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムへと引き渡すことが可能となる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置した場合、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの主従関係を構築でき、主となる遊技性仕様を実装するためのプログラムの処理結果を引き継いで、従となる不正行為防止用のプログラムを実行可能となる。ここで、主となる遊技性仕様を実装するためのプログラムの処理結果は、秘匿性の高い情報となり得るため、不正行為報知用の情報を外部出力し得る従となる不正行為防止用のプログラムへ無暗に引き渡してしまうと、セキュリティ性の低下に繋がってしまう恐れがあるが、不正行為防止用のプログラムの実行タイミングを、この呼び出し命令があった場合に限定できるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、不正行為防止用のプログラムの実行タイミングが視覚上明確となる結果、処理結果の引き渡しタイミングについても、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において明確化されることにより、特に、（処理結果の引き渡しタイミングを含め）不正行為防止用のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。ここで、不正行為防止用のプログラムは、遊技機メーカー毎に仕様が相違し易いため、正当性を人為的に検証する必要性が高いものとなるが、このように構成しておくことで、不正行為防止用のプログラムについて検証するための労力を低減できる。

【１７８２】

本態様（Ｄ５）に係る回胴式遊技機は、

ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、

前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ＲＯＭ内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例）において、
第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、
前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、
前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、
前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と
に少なくとも分かれるよう構成され、
前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムにおける呼び出し命令があった場合であって、前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従い前記ＣＰＵが処理を実行する際においては、当該呼び出し命令があった時点で記憶されている情報（例えば、ＣＰＵＣ１００内のレジスタで保持されている情報）を当該呼び出し命令に基づく前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記ＣＰＵの処理で更新可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１７８３】
本態様（Ｄ５）に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムとが、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、ＣＰＵが最初に実行するプログラムを第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム（即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム）に限定することが容易となる。
【１７８４】
本態様（Ｄ５）に係る回胴式遊技機によれば、更に、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムは、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムにおける呼び出し命令があった場合においてＣＰＵによる処理が実行可能となる。その際には、当該呼び出し命令があった時点で記憶されている情報として、例えば、ＣＰＵ内のレジスタで保持されている情報（即ち、当該呼び出し命令がある直前に第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムで処理していた処理結果）を、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムで処理した処理結果で更新することが可能となる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置した場合、遊技性

仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの主従関係を構築でき、従となる不正行為防止用のプログラムの処理結果を引き継いで、主となる遊技性仕様を実装するためのプログラムを実行可能となる。ここで、主となる遊技性仕様を実装するためのプログラムの処理結果は、秘匿性の高い情報となり得るため、不正行為報知用の情報を外部出力し得る従となる不正行為防止用のプログラムから無暗に更新してしまうと、セキュリティ性の低下に繋がってしまう恐れがあるが、不正行為防止用のプログラムの実行タイミングを、この呼び出し命令があった場合に限定できるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、不正行為防止用のプログラムの実行タイミングが視覚上明確となる結果、処理結果の更新タイミングについても、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において明確化されることにより、特に、（処理結果の更新タイミングを含め）不正行為防止用のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。ここで、不正行為防止用のプログラムは、遊技機メーカー毎に仕様が相違し易いため、正当性を人為的に検証する必要性が高いものとなるが、このように構成しておくことで、不正行為防止用のプログラムについて検証するための労力を低減できる。

【１７８５】

本態様（Ｄ６）に係る回胴式遊技機は、

ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、

前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ＲＯＭ内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例）において、

第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、

前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、

前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、

前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と

に少なくとも分かれるよう構成され、

前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムにおける呼び出し命令があった場合であって、前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従い前記ＣＰＵが処理を実行する際においては、当該呼び出し命令に基づく前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記ＣＰＵの処理結果を、当該呼び出し命令から復帰した後で前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムに従い前記ＣＰＵが処理を実行する際において参照可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【１７８６】

本態様（Ｄ６）に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムとが、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二

制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、ＣＰＵが最初に実行するプログラムを第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム（即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム）に限定することが容易となる。

【１７８７】

本態様（Ｄ６）に係る回胴式遊技機によれば、更に、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムは、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムにおける呼び出し命令があった場合においてＣＰＵによる処理が実行可能となる。その際には、当該呼び出し命令から復帰した時点で記憶されている情報として、例えば、ＣＰＵ内のレジスタで保持されている情報（即ち、当該呼び出し命令から復帰する直前に第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムで処理していた処理結果）を、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムへ引き渡すことが可能となる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置した場合、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの主従関係を構築でき、従となる不正行為防止用のプログラムの処理結果を引き継いで、主となる遊技性仕様を実装するためのプログラムを実行可能となる。ここで、主となる遊技性仕様を実装するためのプログラムは、秘匿性の高い情報を処理し得るため、不正行為防止用の情報を外部から取り込み得る従となる不正行為防止用のプログラムの処理結果を無暗に引き渡してしまうと、セキュリティ性の低下に繋がってしまう恐れがあるが、不正行為防止用のプログラムの実行タイミングを、この呼び出し命令があった場合に限定できるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、不正行為防止用のプログラムの実行タイミングが視覚上明確となる結果、処理結果の引き渡しタイミングについても、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において明確化されることにより、特に、（処理結果の引き渡しタイミングを含め）不正行為防止用のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。ここで、不正行為防止用のプログラムは、遊技機メーカー毎に仕様が相違し易いため、正当性を人為的に検証する必要性が高いものとなるが、このように構成しておくことで、不正行為防止用のプログラムについて検証するための労力を低減できる。

【１７８８】

本態様（Ｄ７）に係る回胴式遊技機は、

ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、

前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ＲＯＭ内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例）において、

第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、

前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、

前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス

値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、
前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と
に少なくとも分かれるよう構成され、
前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記ＣＰＵの処理によって、第１エラー（例えば、ステップ１２０８に示される、メダル払出装置Ｈが遊技メダルで満杯となった事象）を検出した場合に第１エラーに伴うエラー処理（例えば、ステップ１２１０に示される、メダル満杯エラー状態の制御処理）を実行可能に構成され、
前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記ＣＰＵの処理によって、第２エラー（例えば、ステップ１０４４に示される、設定値に係るデータが正常範囲内でない事象）を検出した場合に第２エラーに伴うエラー処理（例えば、ステップ１０４８及びステップ１３００に示される、復帰不可能エラー処理）を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機である。
【１７８９】
本態様（Ｄ７）に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムとが、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、ＣＰＵが最初に実行するプログラムを第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム（即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム）に限定することが容易となる。
【１７９０】
本態様（Ｄ７）に係る回胴式遊技機によれば、更に、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムによって処理される第１エラーに伴うエラー処理と、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムによって処理される第２エラーに伴うエラー処理とを、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置した場合、第１エラーに伴うエラー処理を、遊技進行上において（即ち、不正行為がなされなくとも）発生し得るエラーとし、第２エラーに伴うエラー処理は、不正行為がなされた際において発生し得るエラーとし、両者のエラー処理が果たす役割が異なることを明確化することができる。ここで、不正行為防止用のプログラムは、遊技機メーカー毎に仕様が相違し易いため、正当性を人為的に検証する必要性が高いものとなるが、第２エラーに伴うエラー処理の必要性を、第１エラーに伴うエラー処理と対比して検証することが容易となることにより、不正行為防止用のプログラムについて検証するための労力を低減できる。
【１７９１】
本態様（Ｄ８）に係る回胴式遊技機は、
ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＲＡＭ（例えば、内蔵ＲＡＭＣ１２０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、

前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、
前記ＲＯＭ内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例）において、
第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、
前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、
前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、
前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と
に少なくとも分かれるよう構成され、
前記ＲＡＭは、
前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記ＣＰＵによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第１ＲＡＭ領域）と、
前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記ＣＰＵによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第２ＲＡＭ領域）と
を有し、
前記第一情報格納領域に記憶された処理結果データ及び前記第二情報格納領域に記憶された処理結果データの誤り検出を行う際には、前記第一情報格納領域に記憶された処理結果データに関する誤り検出用情報に基づく誤り検出（例えば、チェックサムチェックを行う手法）と前記第二情報格納領域に記憶された処理結果データに関する誤り検出用情報に基づく誤り検出（例えば、チェックサムチェックを行う手法）とを別々に行うよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【１７９２】

本態様（Ｄ８）に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムとが、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、ＣＰＵが最初に実行するプログラムを第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム（即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム）に限定することが容易となる。

【１７９３】

本態様（Ｄ８）に係る回胴式遊技機によれば、更に、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムによって処理される処理結果と、第二制御領域内に存在しＣ

ＰＵからアクセスされるプログラムによって処理される処理結果とを、別々の情報格納領域へ格納することができ、その際には、当該格納された処理結果の誤り検出を行う際に、夫々の情報格納領域に対して別々に誤り検出を行うことができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置した場合、遊技性仕様を実装するためのプログラムによって処理される処理結果と不正行為防止用のプログラムによって処理される処理結果とが混在して格納されないことを担保でき、且つ、当該格納された処理結果が仮に破壊された場合、当該双方の処理結果のいずれが破壊されたのかを明確に知ることができる。よって、例えば、不正行為防止用のプログラムによって処理される処理結果の重要性が低い場合には、仮に不正行為防止用のプログラムによって処理される処理結果が破壊されてしまった場合であっても、遊技性仕様を実装するためのプログラムによって処理される処理結果が破壊されずに保持されていれば、処理を続行させるよう構成することも可能となる。

【１７９４】

本態様（Ｄ９）に係る回胴式遊技機は、

ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＲＡＭ（例えば、内蔵ＲＡＭＣ１２０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、

前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ＲＯＭ内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例）において、

第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、

前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、

前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、

前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と

に少なくとも分かれるよう構成され、

前記ＲＡＭは、

前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記ＣＰＵによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第１ＲＡＭ領域）と、

前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記ＣＰＵによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第２ＲＡＭ領域）と

を有し、

前記第一情報格納領域に記憶された処理結果データ及び前記第二情報格納領域に記憶された処理結果データの誤り検出を行う際には、前記第一情報格納領域に記憶された処理結果データと前記第二情報格納領域に記憶された処理結果データとを通算した誤り検出用情報に基づき誤り検出を行う（例えば、チェックサムチェックを行う手法）よう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【１７９５】

本態様（Ｄ９）に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム

とが、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、ＣＰＵが最初に実行するプログラムを第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム（即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム）に限定することが容易となる。

【１７９６】

本態様（Ｄ９）に係る回胴式遊技機によれば、更に、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムによって処理される処理結果と、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムによって処理される処理結果とを、別々の情報格納領域へ格納することができ、その際には、当該格納された処理結果の誤り検出を行う際に、夫々の情報格納領域を統合したものに対して誤り検出を行うことができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置した場合、遊技性仕様を実装するためのプログラムによって処理される処理結果と不正行為防止用のプログラムによって処理される処理結果とが混在して格納されないことを担保でき、且つ、当該格納された処理結果が仮に破壊された場合、当該双方の処理結果のいずれかが破壊されたことを簡易的に知ることができる。よって、例えば、不正行為防止用のプログラムによって処理される処理結果の重要性が高い場合には、遊技性仕様を実装するためのプログラムによって処理される処理結果及び不正行為防止用のプログラムによって処理される処理結果のいずれもが破壊されていないことが簡易的に導出できた場合においてのみ、処理を続行させるよう構成することが可能となる。

【１７９７】

本態様（Ｄ１０）に係る回胴式遊技機は、

ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、

前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ＲＯＭ内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例）において、

第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、

前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、

前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、

前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域（例

えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と
に少なくとも分かれるよう構成され、
前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記ＣＰＵの処理によって、所定のセンサ部（例えば、第１投入センサＤ２０ｓや第２投入センサＤ３０ｓ）からの入力信号に基づき、所定の事象（例えば、ステップ１２２７に示される、遊技メダルを１枚受け付けた事象）の発生有無を判定可能に構成され、
前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記ＣＰＵの処理によって、前記所定のセンサ部からの入力信号に基づき、遊技進行に係る異常な事象（例えば、ステップ１４００のサブルーチンに示される、投入メダル逆流エラーや投入メダル滞留エラー等）の発生有無を判定可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【１７９８】
本態様（Ｄ１０）に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムとが、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、ＣＰＵが最初に実行するプログラムを第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム（即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム）に限定することが容易となる。

【１７９９】
本態様（Ｄ１０）に係る回胴式遊技機によれば、更に、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムによってセンサ信号に基づく遊技進行に係る正常な事象の発生有無を判定し、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムによってセンサ信号に基づく遊技進行に係る異常な事象の発生有無を判定することができ、いずれの場合においても、同一のセンサ信号に基づく判定とすることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置した場合、遊技性仕様を実装するためのプログラムにおいては、当該同一のセンサ信号を遊技進行上必要な入力信号として取り扱い、不正行為防止用のプログラムにおいては、当該同一のセンサ信号を不正行為防止上必要な入力信号として取り扱うことができるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、当該同一のセンサ信号の取り扱い方が異なることを明確化することができる。ここで、不正行為防止用のプログラムは、遊技機メーカー毎に仕様が相違し易いため、正当性を人為的に検証する必要性が高いものとなるが、当該同一のセンサ信号の取り扱い方に関する相違点を対比して検証することが容易となることにより、不正行為防止用のプログラムについて検証するための労力を低減できる。

【１８００】
本態様（Ｄ１１）に係る回胴式遊技機は、
ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、
前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、前記プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、

前記ＲＯＭ内における前記アドレス値が昇順にて連続しているメモリマップ上（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例）において、
第一の始点アドレス値から第一の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、
前記第一の終点アドレス値よりも大きい第二の始点アドレス値から第二の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、
前記第二の終点アドレス値よりも大きい第三の始点アドレス値から第三の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、
前記第三の終点アドレス値よりも大きい第四の始点アドレス値から第四の終点アドレス値まで連続する前記アドレス値に対して前記データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と
に少なくとも分かれるよう構成され、
前記第一制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記ＣＰＵの処理によって、遊技媒体の払出しを指示する制御信号（例えば、ホッパモータ駆動信号）と所定のセンサ部（例えば、第１払出センサＨ１０ｓや第２払出センサＨ２０ｓ）の非検出時間とに基づき、遊技進行に係る異常な事象である第一異常事象（例えば、ステップ１２７９に示される、ホッパ駆動後において遊技メダル１枚の払出動作が行われていない事象）の発生有無を判定可能に構成され、
前記第二制御領域にて配置されている前記プログラムに従う前記ＣＰＵの処理によって、前記所定のセンサ部の検出時間に基づき、遊技進行に係る異常な事象である第二異常事象（例えば、ステップ１４５０のサブルーチンに示される、払出メダル滞留エラー）の発生有無を判定可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１８０１】
本態様（Ｄ１１）に係る回胴式遊技機によれば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムと、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムとが、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されているため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、ＣＰＵが最初に実行するプログラムを第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム（即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム）に限定することが容易となる。
【１８０２】
本態様（Ｄ１１）に係る回胴式遊技機によれば、更に、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムによってセンサ信号に基づく遊技進行に係る「軽度となる」異常な事象の発生有無を判定し、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムによってセンサ信号に基づく遊技進行に係る「重度となる」異常な事象の発生有無を判定することができ、いずれの場合においても、同一のセンサ信号に基づく判定とすることができる。その結果、例えば、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされる

プログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置した場合、遊技性仕様を実装するためのプログラムにおいては、当該同一のセンサ信号を通常の遊技進行上において発生し得るエラー検出に必要な入力信号として取り扱い、不正行為防止用のプログラムにおいては、当該同一のセンサ信号を不正行為防止上必要な（即ち、通常の遊技進行上においては発生し難いエラー検出に必要な）入力信号として取り扱うことができるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、当該同一のセンサ信号の取り扱い方が異なることを明確化することができる。ここで、不正行為防止用のプログラムは、遊技機メーカー毎に仕様が相違し易いため、正当性を人為的に検証する必要性が高いものとなるが、当該同一のセンサ信号の取り扱い方に関する相違点を対比して検証することが容易となることにより、不正行為防止用のプログラムについて検証するための労力を低減できる。

【１８０３】

本態様（Ｄ１２）に係る回胴式遊技機は、

複数種類の図柄を表示したリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）を複数有する複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、

前記複数のリール（例えば、リールＭ５０）を回転させるときに遊技者が操作するスタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０）と、

前記リール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と対応して設けられ前記リール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）を停止させるときに遊技者が操作する複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）と、

遊技の進行を制御する主遊技制御部（例えば、主制御基板Ｍ）と

を備えた遊技機であって、

主遊技制御部（例えば、主制御基板Ｍ）は、

前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０）が操作されたことに基づき役抽選を行う役抽選手段（例えば、ＣＰＵＣ１００が実行するステップ１２５７の処理）と、

所定の最小遊技時間が経過するまでは、前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０）が操作されても前記複数のリール（例えば、リールＭ５０）の回転開始を待機させる遊技進行規制手段（例えば、ＣＰＵＣ１００が実行するステップ３２０４の処理）と

を備え、

前記役抽選により決定された当選役に関する情報となる条件装置情報を、所定のＲＡＭ領域にて記憶するよう構成されており、

条件装置情報として、所定種類の当選役に関する第一の条件装置情報と、当該所定種類の当選役とは異なる特定種類の当選役に関する第二の条件装置情報とを有し、前記所定のＲＡＭ領域における第一の記憶領域にて第一の条件装置情報を記憶し、前記所定のＲＡＭ領域における第二の記憶領域にて第二の条件装置情報を記憶するよう構成されており、

第一の条件装置情報を第一の記憶領域にて記憶する際には、第一の記憶領域における第一のビット位置に１をセットして記憶する一方、

第二の条件装置情報を第二の記憶領域にて記憶する際には、第二の記憶領域における第二のビット位置に１をセットして記憶するよう構成されており、

所定の遊技終了後において前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０）が操作され前記役抽選が行われた場合、前記所定の最小遊技時間が経過した後に条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）に所定値をセットし、

前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）の値が０でなく且つ前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）の値が所定範囲内である場合には、条件装置情報として第一の記憶領域にて記憶されている第一の条件装置情報を遊技機外へ出力し、

前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）の値が０でなく且つ前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）の値が前記所定範囲とは異なる特定範囲内である場合には、条件装置情報として第二の記憶領域にて記憶されている第二の条件装置情報を遊技機外へ出力し、
前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）の値が０である場合には、当該値に基づく情報を遊技機外へ出力するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１８０４】
本態様（Ｄ１３）に係る回胴式遊技機は、
複数種類の図柄を表示したリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）を複数有する複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、
前記複数のリール（例えば、リールＭ５０）を回転させるときに遊技者が操作するスタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０）と、
前記リール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と対応して設けられ前記リール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）を停止させるときに遊技者が操作する複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）と、
遊技の進行を制御する主遊技制御部（例えば、主制御基板Ｍ）と
を備えた遊技機であって、
主遊技制御部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０）が操作されたことに基づき役抽選を行う役抽選手段（例えば、ＣＰＵＣ１００が実行するステップ１２５７の処理）と、
所定の最小遊技時間が経過するまでは、前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０）が操作されても前記複数のリール（例えば、リールＭ５０）の回転開始を待機させる遊技進行規制手段（例えば、ＣＰＵＣ１００が実行するステップ３２０４の処理）と
を備え、
前記役抽選により決定された当選役に関する情報となる条件装置情報を、所定のＲＡＭ領域にて記憶するよう構成されており、
条件装置情報として、所定種類の当選役に関する第一の条件装置情報と、当該所定種類の当選役とは異なる特定種類の当選役に関する第二の条件装置情報とを有し、前記所定のＲＡＭ領域における第一の記憶領域にて第一の条件装置情報を記憶し、前記所定のＲＡＭ領域における第二の記憶領域にて第二の条件装置情報を記憶するよう構成されており、
所定の遊技終了後において前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０）が操作され前記役抽選が行われた場合、前記所定の最小遊技時間が経過した後に条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）に所定値をセットし、
前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）の値が０でなく且つ前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）の値が所定範囲内である場合には、条件装置情報として第一の記憶領域にて記憶されている第一の条件装置情報を読み出し、当該読み出した第一の条件装置情報における第一のビット位置にて１をセットして遊技機外へ出力し、
前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）の値が０でなく且つ前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）の値が前記所定範囲とは異なる特定範囲内である場合には、条件装置情報として第二の記憶領域にて記憶されている第二の条件装置情報を読み出し、当該読み出した第二の条件装置情報における第二のビット位置にて１をセットして遊技機外へ出力し、
前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）の値が０である場合には、当該値に基づく情報を遊技機外へ出力するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【１８０５】
本態様（Ｄ１４）に係る回胴式遊技機は、
複数種類の図柄を表示したリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）を複数有する複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、
前記複数のリール（例えば、リールＭ５０）を回転させるときに遊技者が操作するスタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０）と、
前記リール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と対応して設けられ前記リール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）を停止させるときに遊技者が操作する複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）と、
遊技の進行を制御する主遊技制御部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
前記遊技の進行に応じた情報出力を制御する副遊技制御部（例えば、副制御基板Ｓ）とを備えた遊技機であって、
主遊技制御部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０）が操作されたことに基づき役抽選を行う役抽選手段（例えば、ＣＰＵＣ１００が実行するステップ１２５７の処理）と、
所定の最小遊技時間が経過するまでは、前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０）が操作されても前記複数のリール（例えば、リールＭ５０）の回転開始を待機させる遊技進行規制手段（例えば、ＣＰＵＣ１００が実行するステップ３２０４の処理）と、
副遊技制御部（例えば、副制御基板Ｓ）側での情報出力に際して必要な遊技情報を送信する遊技情報送信手段（例えば、ＣＰＵＣ１００が実行するステップ３１６５の処理）とを備え、
前記役抽選により決定された当選役に関する情報となる条件装置情報を、所定のＲＡＭ領域にて記憶するよう構成されており、
条件装置情報として、所定種類の当選役に関する第一の条件装置情報と、当該所定種類の当選役とは異なる特定種類の当選役に関する第二の条件装置情報とを有し、前記所定のＲＡＭ領域における第一の記憶領域にて第一の条件装置情報を記憶し、前記所定のＲＡＭ領域における第二の記憶領域にて第二の条件装置情報を記憶するよう構成されており、
第一の条件装置情報を第一の記憶領域にて記憶する際には、第一の記憶領域における第一のビット位置に１をセットして記憶する一方、
第二の条件装置情報を第二の記憶領域にて記憶する際には、第二の記憶領域における第二のビット位置に１をセットして記憶するよう構成されており、
所定の遊技終了後において前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０）が操作され前記役抽選が行われた場合、前記所定の最小遊技時間が経過した後に条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）に所定値をセットし、
前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）の値が０でなく且つ前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）の値が所定範囲内である場合には、条件装置情報として第一の記憶領域にて記憶されている第一の条件装置情報を遊技機外へ出力し、
前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）の値が０でなく且つ前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）の値が前記所定範囲とは異なる特定範囲内である場合には、条件装置情報として第二の記憶領域にて記憶されている第二の条件装置情報を遊技機外へ出力し、
前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）の値が０である場合には、当該値に基づく情報を遊技機外へ出力するよう構成されており、
前記所定のＲＡＭ領域にて一時記憶されている条件装置情報を遊技機外へ出力する以前のタイミングにて、前記所定のＲＡＭ領域とは異なる特定のＲＡＭ領域にて一時記憶されている、条件装置情報に基づいた前記遊技情報を副遊技制御部（例えば、副制御基板Ｓ）

側へ送信するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
また、本態様に係る遊技機は、以下のように構成してもよく、
本態様（Ｄ１４）に係る遊技機は、
複数種類の図柄を表示したリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）を複数有する複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、
前記複数のリール（例えば、リールＭ５０）を回転させるときに遊技者が操作するスタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０）と、
前記リール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と対応して設けられ前記リール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）を停止させるときに遊技者が操作する複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）と、
遊技の進行を制御する主遊技制御部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
前記遊技の進行に応じた情報出力を制御する副遊技制御部（例えば、副制御基板Ｓ）とを備えた遊技機であって、
主遊技制御部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０）が操作されたことに基づき役抽選を行う役抽選手段（例えば、ＣＰＵＣ１００が実行するステップ１２５７の処理）と、
所定の最小遊技時間が経過するまでは、前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０）が操作されても前記複数のリール（例えば、リールＭ５０）の回転開始を待機させる遊技進行規制手段（例えば、ＣＰＵＣ１００が実行するステップ３２０４の処理）と、
副遊技制御部（例えば、副制御基板Ｓ）側での情報出力に際して必要な遊技情報を送信する遊技情報送信手段（例えば、ＣＰＵＣ１００が実行するステップ３１６５の処理）とを備え、
前記役抽選により決定された当選役に関する情報となる条件装置情報を、所定のＲＡＭ領域にて記憶するよう構成されており、
条件装置情報として、所定種類の当選役に関する第一の条件装置情報と、当該所定種類の当選役とは異なる特定種類の当選役に関する第二の条件装置情報とを有し、前記所定のＲＡＭ領域における第一の記憶領域にて第一の条件装置情報を記憶し、前記所定のＲＡＭ領域における第二の記憶領域にて第二の条件装置情報を記憶するよう構成されており、
所定の遊技終了後において前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０）が操作され前記役抽選が行われた場合、前記所定の最小遊技時間が経過した後に条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）に所定値をセットし、
前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）の値が０でなく且つ前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）の値が所定範囲内である場合には、条件装置情報として第一の記憶領域にて記憶されている第一の条件装置情報を読み出し、第一の条件装置情報における第一のビット位置に１をセットした情報を遊技機外へ出力し、
前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）の値が０でなく且つ前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）の値が前記所定範囲とは異なる特定範囲内である場合には、条件装置情報として第二の記憶領域にて記憶されている第二の条件装置情報を読み出し、第二の条件装置情報における第二のビット位置に１をセットした情報を遊技機外へ出力し、
前記条件装置情報出力タイマ（例えば、出力時間タイマＭ８０）の値が０である場合には、当該値に基づく情報を遊技機外へ出力するよう構成されており、
前記第一の条件装置情報における前記第一のビット位置に１をセットした情報を遊技機外へ出力する前の所定のタイミングにて、第一の条件装置情報に基づいた前記遊技情報を副遊技制御部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信するよう構成されており、

前記第二の条件装置情報における前記第二のビット位置に１をセットした情報を遊技機外へ出力する前の所定のタイミングにて、第二の条件装置情報に基づいた前記遊技情報を副遊技制御部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機であってもよい。
【１８０６】
本態様（Ｄ１５）に係る回胴式遊技機は、
複数種類の図柄を表示したリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）を複数有する複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、
前記複数のリール（例えば、リールＭ５０）を回転させるときに遊技者が操作するスタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０）と、
前記リール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と対応して設けられ前記リール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）を停止させるときに遊技者が操作する複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）と、
遊技の進行を制御する主遊技制御部（例えば、主制御基板Ｍ）と
を備えた遊技機であって、
主遊技制御部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０）が操作されたことに基づき役抽選を行う役抽選手段（例えば、ＣＰＵＣ１００が実行するステップ１２５７の処理）
を備え、
前記役抽選により決定された当選役に関する情報を、所定のＲＡＭ領域に記憶するよう構成されており、
前記役抽選により決定された当選役が所定当選役であるときにおいて、第１の操作態様で前記ストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）が操作されたときには第一の図柄組合せが停止表示可能となり、第２の操作態様で前記ストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）が操作されたときには第一の図柄組合せとは異なる第二の図柄組合せが停止表示可能となり、
第一の図柄組合せが停止表示された場合と、第二の図柄組合せが停止表示された場合とでは、遊技者に付される利益が異なるように構成されており、
前記役抽選により決定された当選役が前記所定当選役である場合、前記ストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）の操作態様に関する情報である操作態様データを遊技機外へ出力可能であり、
操作態様データを遊技機外へ出力する場合、所定条件を充足している場合には、第一の操作態様データを出力し、当該所定条件を充足していない場合には、第一の操作態様データとは異なる第二の操作態様データを出力するよう構成されており、
操作態様データは、前記ストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）の種別に関するデータ及び前記リール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）を停止させる際の停止タイミングに関するデータで構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１８０７】
本態様（Ｄ１６）に係る回胴式遊技機は、
複数種類の図柄を表示したリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）を複数有する複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、
前記複数のリール（例えば、リールＭ５０）を回転させるときに遊技者が操作するスタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０）と、
前記リール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と対応して設けられ前記リール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）を停止させるときに遊技者が操作する複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）と、
遊技の進行を制御する主遊技制御部（例えば、主制御基板Ｍ）と

を備えた遊技機であって、
主遊技制御部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
前記スタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０）が操作されたことに基づき役抽選を行う役抽選手段（例えば、ＣＰＵＣ１００が実行するステップ１２５７の処理）
を備え、
前記役抽選により決定された当選役に関する情報を、所定のＲＡＭ領域にて記憶するよう構成されており、
前記役抽選により決定された当選役が所定当選役であるときにおいて、第１の操作順番で前記ストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）が操作されたときには第一の図柄組合せが停止表示可能となり、第２の操作順番で前記ストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）が操作されたときには第二の図柄組合せが停止表示可能となり、
第一の図柄組合せが停止表示された場合と、第二の図柄組合せが停止表示された場合とでは、遊技者に付される利益が異なるよう構成されており、
前記役抽選により決定された当選役が前記所定当選役である場合、前記ストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）の操作態様に関する情報である操作態様データを遊技機外へ出力可能であり、
操作態様データを遊技機外へ出力する場合、所定条件を充足している場合には、第一の操作態様データを出力し、当該所定条件を充足していない場合には、第一の操作態様データとは異なる第二の操作態様データを出力するよう構成されており、
操作態様データは、所定ビット数を単位データとする複数の単位データの集合体として形成され、当該複数の単位データにおける各単位データは、前記ストップスイッチの操作順番に関するデータが含まれる第１データ、又は、前記リールを停止させる際の停止タイミングに関するデータが含まれる第２データの何れかとなるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１８０８】
本態様（Ｄ１７）に係る回胴式遊技機は、
ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＲＡＭ（例えば、内蔵ＲＡＭＣ１２０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、
前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、
前記ＲＯＭは（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例において）、
プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、
データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、
プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、
データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と
を有し、
前記ＲＡＭは、
前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第１ＲＡＭ領域）と、
前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第２ＲＡＭ領域）と、
レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と
を有し、
電源断からの復帰後において前記第一制御領域にて配置されている所定のプログラム処

理によって、前記第一情報格納領域に記憶された処理結果データ、前記第二情報格納領域に記憶された処理結果データ、及び前記スタック領域に退避されたデータの誤り検出が行われるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１８０９】
本態様（Ｄ１８）に係る回胴式遊技機は、
ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＲＡＭ（例えば、内蔵ＲＡＭＣ１２０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、
前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、
前記ＲＯＭは（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例において）、
プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、
データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、
プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、
データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と
を有し、
前記ＲＡＭは、
前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第１ＲＡＭ領域）と、
前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第２ＲＡＭ領域）と、
レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と
を有し、
前記第一情報格納領域には記憶され得る一方で前記第二情報格納領域には記憶されない処理結果データのうちの特定データ（例えば、設定値）は、前記第二制御領域にて配置されている所定のプログラムにより正常であるか否かが判定されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１８１０】
本態様（Ｄ１９）に係る回胴式遊技機は、
ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＲＡＭ（例えば、内蔵ＲＡＭＣ１２０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、
前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、
前記ＲＯＭは（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例において）、
プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、
データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、
プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、
データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と
を有し、

前記ＲＡＭは、
前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第１ＲＡＭ領域）と、
前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第２ＲＡＭ領域）と、
レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と
を有し、
前記第一情報格納領域に記憶された処理結果データは、前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理によって、更新可能とし、
前記第二情報格納領域に記憶された処理結果データは、前記第一制御領域にて配置されているプログラムにより更新されないよう構成されており、
前記第二情報格納領域に記憶された処理結果データは、前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理によって、更新可能とし、
前記第一情報格納領域に記憶された処理結果データは、前記第二制御領域にて配置されているプログラムにより更新されないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
或いは、
本態様に係る遊技機は、
ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＲＡＭ（例えば、内蔵ＲＡＭＣ１２０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、
前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、
前記ＲＯＭは（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例において）、
プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、
データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、
プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、
データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と
を有し、
前記ＲＡＭは、
前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第１ＲＡＭ領域）と、
前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第２ＲＡＭ領域）と、
レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と
を有し、
電源断からの復帰後において、前記第一情報格納領域に記憶された処理結果データは、前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理によって、初期化可能とし、
電源断からの復帰後において、前記第二情報格納領域に記憶された処理結果データは、前記第一制御領域にて配置されているプログラムにより初期化されないよう構成されており、
電源断からの復帰後において、前記第二情報格納領域に記憶された処理結果データは、前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理によって、初期化可能とし、
電源断からの復帰後において、前記第一情報格納領域に記憶された処理結果データは、

前記第二制御領域にて配置されているプログラムにより初期化されないよう構成されており、
電源断からの復帰後において、前記第一情報格納領域に記憶された処理結果データ及び前記第二情報格納領域に記憶された処理結果データが初期化された後で、定期的に発生する割り込み制御を実行可能に設定するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１８１１】
本態様（Ｄ２０）に係る回胴式遊技機は、
ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＲＡＭ（例えば、内蔵ＲＡＭＣ１２０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、
前記ＲＯＭには、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、
前記ＲＯＭは（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例において）、
プログラムが記憶されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、
データが記憶されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、
プログラムが記憶されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、
データが記憶されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と
を有し、
前記ＲＡＭは、
前記第一制御領域にて記憶されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第１ＲＡＭ領域）と、
前記第二制御領域にて記憶されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第２ＲＡＭ領域）と、
レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と
を有し、
前記第一制御領域に記憶されているプログラムにおける所定の呼び出し命令があった場合に前記第二制御領域に記憶されている所定のプログラムを呼び出し、
前記所定のプログラムに従い前記ＣＰＵが処理を実行する場合には、当該呼び出し命令の前にレジスタに記憶されているデータを、前記スタック領域へ退避するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
或いは、
本態様に係る遊技機は、
ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＲＡＭ（例えば、内蔵ＲＡＭＣ１２０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、
前記ＲＯＭには、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、
前記ＲＯＭは（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例において）、
プログラムが記憶されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、
データが記憶されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、
プログラムが記憶されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御

領域）と、
　データが記憶されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と
を有し、
　前記ＲＡＭは、
　前記第一制御領域に記憶されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第１ＲＡＭ領域）と、
　前記第二制御領域に記憶されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第２ＲＡＭ領域）と、
　レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と
を有し、
　前記第一制御領域に記憶されているプログラムにおける所定の呼び出し命令があった場合に前記第二制御領域に記憶されている所定のプログラムを呼び出し、
　前記所定のプログラムに従い前記ＣＰＵが処理を実行する場合には、当該呼び出し命令の後にレジスタに記憶されているデータを、前記スタック領域へ退避するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１８１２】
　本態様（Ｄ２１）に係る回胴式遊技機は、
　ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＲＡＭ（例えば、内蔵ＲＡＭＣ１２０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、
　前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、
　前記ＲＯＭは（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例において）、
　プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、
　データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、
　プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、
　データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と
を有し、
　前記ＲＡＭは、
　前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第１ＲＡＭ領域）と、
　前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第２ＲＡＭ領域）と、
　レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と
を有し、
　所定のデータ（例えば、遊技状態情報、抽選役に係る情報）は、前記第一情報格納領域に記憶され、前記第二情報格納領域には記憶されず、
　前記第二制御領域にて配置されている所定のプログラムに従う前記ＣＰＵによる処理によって、前記所定のデータに基づいて遊技機外へ特定情報を出力可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１８１３】
　本態様（Ｄ２２）に係る回胴式遊技機は、

ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＲＡＭ（例えば、内蔵ＲＡＭＣ１２０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、
前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、
前記ＲＯＭは（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例において）、
プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、
データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、
プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、
データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と
を有し、
前記ＲＡＭは、
前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第１ＲＡＭ領域）と、
前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第２ＲＡＭ領域）と、
レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と
を有し、
所定のデータ（例えば、遊技状態情報、抽選役に係る情報）は、前記第一情報格納領域に記憶され、定期的に発生する割込み制御が行われた場合において、前記第一制御領域にて配置されている第一割込みプログラムから呼び出し命令があった場合に、前記第二制御領域にて配置されている第二割込みプログラム処理を実行し、当該第二割込み処理では前記所定のデータに基づいて特定情報を遊技機外へ出力可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【１８１４】

本態様（Ｄ２３）に係る回胴式遊技機は、
ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＲＡＭ（例えば、内蔵ＲＡＭＣ１２０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、
前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、
前記ＲＯＭは（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例において）、
プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、
データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、
プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、
データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と
を有し、
前記ＲＡＭは、
前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第１ＲＡＭ領域）と、
前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二

情報格納領域（例えば、第２ＲＡＭ領域）と、
　レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と
を有し、
　前記第一制御領域にて配置されているプログラムにおける呼び出し命令があった場合に前記第二制御領域にて配置されている所定のプログラムを呼び出し、
　前記所定のプログラムに従い処理を実行する場合には、当該呼び出し命令の前のスタック領域のチェックデータ（例えば、当該呼び出し命令の前のスタックポインタのアドレス値、或いは、当該呼び出し命令の前までにスタック領域へ退避されているデータのチェックサム値）を前記第一情報格納領域の所定アドレスに記憶し、
　前記所定のプログラムによる処理を実行した後には、前記チェックデータに基づいて正常か否かを判定し、正常でないと判断した場合にはエラー処理を実行する
ことを特徴とする遊技機である。
或いは、
　ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＲＡＭ（例えば、内蔵ＲＡＭＣ１２０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、
　前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、
　前記ＲＯＭは（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例において）、
　プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、
　データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、
　プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、
　データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と
を有し、
　前記ＲＡＭは、
　前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第１ＲＡＭ領域）と、
　前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第２ＲＡＭ領域）と、
　レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と
を有し、
　前記第一制御領域にて配置されているプログラムにおける呼び出し命令があった場合に前記第二制御領域にて配置されている所定のプログラムを呼び出し、
　前記所定のプログラムに従い処理を実行する場合には、当該呼び出し命令の前におけるスタックポインタのアドレス値を前記第一情報格納領域の所定アドレスに記憶し、
　前記所定のプログラムによる処理を実行した後には、当該実行した後におけるスタックポインタのアドレス値と前記所定アドレスに記憶したアドレス値とに基づいて正常か否かを判定し、正常でないと判断した場合にはエラー処理を実行する
ことを特徴とする遊技機である。
【１８１５】
　本態様（Ｄ２４）に係る回胴式遊技機は、
　ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＲＡＭ（例えば、内蔵ＲＡＭＣ１２０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、
　前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラム

と、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、
前記ＲＯＭは（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例において）、
プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、
データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、
プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、
データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と
を有し、
前記ＲＡＭは、
前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域（例えば、第１ＲＡＭ領域）と、
前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第２ＲＡＭ領域）と、
レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と
を有し、
前記スタック領域は、第一スタック領域と第二スタック領域とに分かれており、
前記第一制御領域にて配置されているプログラムに従って第一の処理を実行する特定のタイミングで、レジスタにて記憶されているデータを前記第一スタック領域へ退避する一方で、前記第二制御領域にて配置されているプログラムに従って第二の処理を実行する所定のタイミングで、レジスタにて記憶されているデータを前記第二スタック領域へ退避するよう構成されており、
前記第一制御領域にて配置されているプログラムにおける呼び出し命令があった場合であって、前記第二制御領域にて配置されているプログラムに従い前記ＣＰＵが処理を実行する際においては、前記スタック領域を管理するスタックポインタのアドレス値について、前記第一スタック領域を指し示すアドレス値から前記第二スタック領域を指し示すアドレス値へと変更するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
本態様（Ｄ２５）に係る回胴式遊技機は、
ＲＯＭ（例えば、内蔵ＲＯＭＣ１１０）と、ＲＡＭ（例えば、内蔵ＲＡＭＣ１２０）と、ＣＰＵ（例えば、ＣＰＵＣ１００）とを備えた遊技機であって、
前記ＲＯＭには、アドレスが割り当てられ、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、
前記ＲＯＭは（例えば、実施例において＜メモリマップ＞として示した主制御チップＣのメモリマップの一例において）、
プログラムが配置されている第一制御領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１制御領域）と、
データが配置されている第一データ領域（例えば、第１ＲＯＭ領域における第１データ領域）と、
プログラムが配置されている第二制御領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２制御領域）と、
データが配置されている第二データ領域（例えば、第２ＲＯＭ領域における第２データ領域）と
を有し、
前記ＲＡＭは、
前記第一制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一

情報格納領域（例えば、第１ＲＡＭ領域）と、
前記第二制御領域にて配置されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域（例えば、第２ＲＡＭ領域）と、
レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域（例えば、スタックエリア）と
を有し、
前記スタック領域は、第一スタック領域と第二スタック領域とに分かれており、
前記第一制御領域にて配置されているプログラムに従って第一の処理を実行する特定のタイミングで、レジスタにて記憶されているデータを前記第一スタック領域へ退避する一方で、前記第二制御領域にて配置されているプログラムに従って第二の処理を実行する所定のタイミングで、レジスタにて記憶されているデータを前記第二スタック領域へ退避するよう構成されており、
前記第一制御領域にて配置されているプログラムにおける呼び出し命令があった場合であって、前記第二制御領域にて配置されているプログラムに従い前記ＣＰＵが処理を実行する際においては、前記スタック領域を管理するスタックポインタのアドレス値について前記第一スタック領域を指し示すアドレス値から前記第二スタック領域を指し示すアドレス値へと変更するよう構成されており、
前記スタックポインタのアドレス値について前記第一スタック領域を指し示すアドレス値から前記第二スタック領域を指し示すアドレス値へと変更する処理が終了するまでの期間は、定期的に発生する割り込み制御の実行タイミングに到達した場合であっても、当該割り込み制御の実行が禁止されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１８１６】
（第１８実施形態）
ここで、各構成要素について説明する前に、第１８実施形態に係る回胴式遊技機Ｐの特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。
【１８１７】
尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ３４０２と本実施形態からの変更例１におけるステップ３４０２は、別の実施形態におけるステップ３４０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。
【１８１８】
まず、図３４１（一部の構成については図３４２）を参照しながら、第１８実施形態に係る回胴式遊技機の前面側の基本構造を説明する。まず、回胴式遊技機Ｐは、主に前扉（フロントドアとも称す）と、裏箱（キャビネット、基体とも称す）と裏箱内に設置されたリールユニット、ホッパ装置、電源ユニット、主制御基板Ｍ（主制御チップが搭載されている基板）で構成される。以下、これらを順に説明する。
【１８１９】
次に、回胴式遊技機Ｐの前扉ＤＵは、装飾ランプユニットＤ１５０、メダル受け皿Ｄ２３０、を含む。まず、装飾ランプユニットＤ１５０は、回胴式遊技機Ｐの遊技の進行に応じて発光する発光源を有したものである。また、前扉ＤＵの開閉状態を検出可能なドアスイッチＤ８０が設けられている。また、前扉ＤＵには鍵穴Ｄ２６０が設けられており、鍵穴Ｄ２６０の形状と整合するキー（ドアキー）を鍵穴Ｄ２６０に差し込む｛加えて、所定の方向（例えば、時計回り）に捻る｝ことで、前扉ＤＵを開放し得るよう構成されている。尚、ドアキーを鍵穴Ｄ２６０に差し込む｛加えて、所定の方向（例えば、反時計回り）に捻る｝ことで、エラー状態を解除し得るよう構成してもよい。次に、メダル受け皿Ｄ２３０は、放出口Ｄ２４０から放出された遊技メダル（メダル又は遊技媒体と呼ぶことがある）の受け皿である。

【１８２０】
次に、前扉ＤＵは、遊技状態を視認可能にするための機構、遊技媒体の入力を可能にするための機構、リールユニットを操作するための機構、等を含む。具体的には、遊技状態を視認可能にするための機構として、リール窓Ｄ１６０、投入数表示灯Ｄ２１０、操作状態表示灯Ｄ１８０、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０、獲得枚数表示装置Ｄ１９０、クレジット数表示装置Ｄ２００、等が取り付けられている。また、遊技媒体の投入や賭け数（ベット数）の入力を可能にするための機構として、メダル投入口Ｄ１７０、ベットボタンＤ２２０、投入された遊技媒体の払い出しを可能にするための機構として、精算ボタンＤ６０が取り付けられている。そして、リールユニットを操作するための機構として、スタートレバーＤ５０、停止ボタンＤ４０が取り付けられている。以下、各要素について詳述する。

【１８２１】
＜遊技状態を視認可能にするための機構＞
次に、リール窓Ｄ１６０は、前扉ＤＵの一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リール窓Ｄ１６０を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯Ｄ２１０は、ＬＥＤによって構成されており、現在ベット（一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること）されているメダル数と同数のＬＥＤが点灯するよう構成されている。また、操作状態表示灯Ｄ１８０は、ＬＥＤによって構成されており、現在の操作状態（メダル受付可否状態、再遊技入賞状態、遊技開始ウェイト状態等）に応じて点灯・消灯するよう構成されている。また、獲得枚数表示装置Ｄ１９０は、７セグメントディスプレイによって構成されており、直近で獲得した遊技メダル数が所定期間表示されるよう構成されている。尚、獲得枚数表示装置Ｄ１９０は、リール停止順（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３の停止順）によって入賞する役が相違し得る条件装置｛いわゆる押し順小役であるが、入賞する役が相違した場合には、遊技者に付される利益率（払出枚数、その後のＲＴ状態等）が異なり得るよう構成されているものが一般的である｝が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順をも報知し得るよう構成されている（獲得枚数表示装置Ｄ１９０の報知態様については後述する）。また、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０は、７セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、演出表示装置Ｓ４０にて当該払出数の総数を表示するよう構成することで遊技者は特別遊技中に払い出された払出数の総数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる（獲得枚数表示装置Ｄ１９０にて表示するよう構成してもよい）。また、クレジット数表示装置Ｄ２００は、７セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ちメダルとして遊技機内に貯留されているメダル数の総数（クレジット数、クレジットとも称する）が表示されるよう構成されている。

【１８２２】
＜遊技媒体の入力を可能にするための機構＞
次に、メダル投入口Ｄ１７０は、遊技メダルの投入口であり、メダル受付可能状態である状況下において当該投入口に投入された遊技メダルは遊技機枠内部へと誘導される。また、遊技機枠内部にはメダルの投入を検出するセンサとして、投入受付センサＤ１０ｓと、第１投入センサＤ２０ｓと、第２投入センサＤ３０ｓと、が設けられており、当該遊技機枠内部へと誘導された遊技メダルが正常に投入されたと判断した場合に、当該投入されたメダルをベットされたメダルとして検出し得るよう構成されている（遊技メダル投入時の処理については後述する）。また、ベットボタンＤ２２０は、遊技者によって操作可能に構成されており、当該操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）をベットすることができるよう構成されている。尚、本例では、ベットボタンＤ２２０の１回の操作によって３枚の遊技メダルをベットし得るよう構成されているが、ベットボタンの構成はこれには限定されず、ベットボタンを複数設けて、１回の操作によってベット可

能な遊技メダルの枚数を相違させる（例えば、第１ベットボタンは１回の操作で３枚の遊技メダルがベット可能であり、第２ベットボタンは１回の操作で１枚の遊技メダルがベット可能である）よう構成してもよい。また、精算ボタンＤ６０は、遊技者によって操作可能に構成されており、当該操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）及び／又はベットされているメダルを遊技者に払い戻すことが可能となっている。尚、精算ボタンＤ６０の操作によって払い戻された遊技メダルは、放出口Ｄ２４０に払い出されるよう構成されている。

【１８２３】

＜リールユニットを操作するための機構＞

次に、スタートレバーＤ５０は、遊技者によって操作可能に構成されており、当該操作によってリールユニットの動作（回胴の回転）を開始可能に構成されている。また、停止ボタンＤ４０は、遊技者によって操作可能な左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３を備えており、夫々の停止ボタンを操作することによってリールユニットの動作を順次停止可能に構成されている。尚、本例においては、「回胴」と「リール」とは同義であり、例えば、「回胴停止フラグ」と「リール停止フラグ」とは同一のフラグとなっている。

【１８２４】

次に、回胴式遊技機Ｐのリールユニットは、リールＭ５０とリールＭ５０の駆動源（ステッピングモータ等）とを備えている。また、リールＭ５０は、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３を備えている。ここで、夫々のリール部は合成樹脂等により形成され、当該リール部の外周上（リール帯上）には複数の図柄が描かれている。そして、スタートレバーＤ５０及び停止ボタンＤ４０における各停止ボタンの操作に基づき、夫々のリール部の回転動作及び停止動作を可能とするよう構成されている。また、図示しないが、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の内部にはＬＥＤ（以下、リールバックライトと呼ぶことがある）が設けられており、当該ＬＥＤが点灯した際にはリール部外周を透過した光によって、リール部外周が点灯したように視認できるよう構成されている。

【１８２５】

＜その他の機構＞

また、回胴式遊技機Ｐの遊技機枠の内外には、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置Ｓ４０、様々な点灯態様にて点灯し得るＬＥＤランプＳ１０、サウンドを出力し得るスピーカＳ２０、合成樹脂等によって形成された部材である、上パネルＤ１３０及び下パネルＤ１４０、等が設けられている。

【１８２６】

次に、図３４２は、前扉ＤＵを開いて回胴式遊技機Ｐの内部の構成を示した斜視図である。前扉ＤＵの裏面側上部には、演出表示装置Ｓ４０が取り付けられている。前扉ＤＵのほぼ中央にはリール窓Ｄ１６０が設けられており、その下方には、後述する扉基板Ｄが設けられている。また、扉基板Ｄには、前述した停止ボタンＤ４０や、スタートレバーＤ５０、精算ボタンＤ６０等の入力信号が入力される。また、扉基板Ｄの下方には、スピーカＳ２０が設けられている。

【１８２７】

また、詳細は後述するが、扉基板Ｄの付近には、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルの通路となる投入受付センサＤ１０ｓが設けられており、当該投入受付センサＤ１０ｓの下方には、遊技メダルを放出口Ｄ２４０に導くためのコインシュータＤ９０などが設けられている。投入受付センサＤ１０ｓは、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、当該機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に払い戻されるよう構成されている。遊技者がスタートレバーＤ５０を操作する前に（遊技メダルの投入が有効である状態にて）

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

【１８２８】

リールＭ５０の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板Ｍが格納されており、リールＭ５０の背後には、各リール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）を駆動するための後述する回胴基板Ｋが格納されている。また、リールＭ５０の左方には、図３４１に示した演出表示装置Ｓ４０や、ＬＥＤランプＳ１０、スピーカＳ２０等を用いて行われる各種演出の制御を司る後述する副制御基板Ｓが格納されている。また、主制御基板Ｍには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチＭ２０、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンＭ３０、設定キースイッチＭ２０や設定／リセットボタンＭ３０等を保護するための設定扉（不図示）の開閉を判定する設定ドアスイッチＭ１０が接続されている。尚、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０、設定ドアスイッチＭ１０については何れも不図示としているが、主制御基板Ｍの基板上等の適宜位置に設けられていればよい（即ち、前扉ＤＵを開かなければ人為的なアクセスが困難な位置に設けられていればよい）。

【１８２９】

リールＭ５０の下方には、投入された遊技メダルが集められるホッパＨ４０や、遊技メダルを払い出すメダル払出装置Ｈが設けられており、回胴式遊技機Ｐ全体に電源を供給するための電源基板Ｅが格納されている。メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルは、コインシュータＤ９０を通って、放出口Ｄ２４０から払い出されるようになっている。また、電源基板Ｅの前面には、回胴式遊技機Ｐの電源を投入するための電源スイッチＥ１０も設けられている。

【１８３０】

次に、図３４３は、回胴式遊技機内部における、メダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルの経路（セレクタ）を示した斜視図である。メダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルは、まず投入受付センサＤ１０ｓを通過する。当該投入受付センサＤ１０ｓは機械式のダブルセンサになっており、遊技メダルが通過することによって、２つの突起した機構が押下されることによりオンとなり遊技メダルが正常に通路を通過することができることとなる。また、このような構成により、遊技メダルではない異物（例えば、遊技メダルよりも径が小さいもの）が投入された場合には、前記２つの突起した機構が押下されない。このようなメダルは、起立した状態をメダルが維持できないため、通路を通過できず（メダルが倒れこむ）放出口Ｄ２４０に払い戻されることとなる。そのほかにも、投入受付センサＤ１０ｓは、オンとなっている時間が所定時間以上連続した場合等にも、エラーであると判定し得る（その結果、ブロッカＤ１００がオフとなり得る）よう構成されている。尚、ブロッカＤ１００はオンの状態で遊技メダルが通過可能となり、オフの状態で遊技メダルが通過不可能となるよう構成されている。

【１８３１】

遊技メダルがブロッカＤ１００を正常に通過した（ブロッカＤ１００がオンの場合に通過可能となっている）場合に、当該通過直後に第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過することとなる。この投入センサ（第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓ）は２つのセンサで構成されており（遊技メダルの規格上の直径よりも

小さい間隔で隣接配置されており）、夫々のセンサのオン・オフ状況（第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラー（後述する、「ＣＨ」エラー、「ＣＥ」エラー等）を検出可能に構成されている。

【１８３２】

次に、図３４４は、回胴式遊技機における、メダル払出装置Ｈの正面図及び斜視図である。メダル払出装置Ｈは、クレジット（遊技機内部に電子的に貯留されている遊技メダル）又はベットされているメダル（遊技を開始するために投入されたメダル）が存在する状態で、精算ボタンＤ６０が操作された、又は、入賞により遊技メダルが払い出される場合に作動することとなる。作動する場合には、まず、ホッパモータＨ８０が駆動することにより、ディスク回転軸Ｈ５０ａを中心にディスクＨ５０が回転する。当該回転によりメダル払出装置Ｈ内の遊技メダルは放出付勢手段Ｈ７０を変位させて遊技メダル出口Ｈ６０から放出口Ｄ２４０に向かって流下していくこととなる。尚、払出センサ（第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓ）は２つのセンサで構成されており、夫々のセンサのオン・オフ状況（第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラー（後述する、ＨＰエラー、等）を検出可能に構成されている。より具体的には、例えば、遊技メダル出口Ｈ６０を正常に通過する際には、放出付勢手段Ｈ７０の変位により、第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフの状態から、第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフ→第１払出センサＨ１０ｓ＝オン・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフ→第１払出センサＨ１０ｓ＝オン・第２払出センサＨ２０ｓ＝オン→第１払出センサＨ１０ｓ＝オン・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフ→第１払出センサＨ１０ｓ＝オフ・第２払出センサＨ２０ｓ＝オフ、というセンサ状態遷移となるため、このセンサ状態遷移と反する動きを検出した場合には、エラーとするよう構成することを例示することができる。尚、第１払出センサＨ１０ｓがオフである状況を第１払出センサ信号がオフと称することがあり、その他のセンサについても同様に称することがある。

【１８３３】

＜メモリマップ＞

次に、図３４５を用いて、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における主制御チップのメモリマップの一例について説明する。当該メモリマップには、「００００Ｈ」から「ＦＦＦＨ」までのアドレス空間が示されている。このうち、「００００Ｈ」から「２ＦＦＨ」までの空間には内蔵ＲＯＭが割り当てられ、「Ｆ０００Ｈ」から「Ｆ３ＦＦＨ」までの空間には内蔵ＲＷＭが割り当てられ、「ＦＥ００Ｈ」から「ＦＥＢＦＨ」までの空間には主制御チップ内の各回路に内蔵されているレジスタ領域（内蔵レジスタエリア）が割り当てられている。ＣＰＵに、これらの番地に対してアクセスする命令を実行させることにより、対応するハードウェアに対するアクセスを実行させることができる。

【１８３４】

尚、内蔵ＲＯＭは、主として遊技の進行を制御する領域（使用領域と称することがある）である第１ＲＯＭ領域と、主としてエラー関連等の遊技の正常な進行とは異なる処理を制御する領域（未使用領域と称することがある）である第２ＲＯＭ領域と、を有しており、「００００Ｈ」から「１１ＦＡＨ」までの空間に割り当てられている第１制御領域と、「１２００Ｈ」から「２２Ｅ４Ｈ」までの空間に割り当てられている第１データ領域とを総称して、第１ＲＯＭ領域としており、「２０００Ｈ」から「２２Ｅ４Ｈ」までの空間に割り当てられている第２制御領域と、「２２Ｅ５Ｈ」から「２３４６Ｈ」までの空間に割り当てられている第２データ領域とを総称して、第２ＲＯＭ領域としている。尚、第１ＲＯＭ領域は、第２ＲＯＭ領域よりも容量が大きくなるよう構成されている（換言すれば、第１ＲＯＭ領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるデータ容量は、第２ＲＯＭ領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるデータ容量よりも大きくなるよう構成されている）。

【１８３５】

また、第１ＲＯＭ領域は、プログラムコード（ＣＰＵに対する命令コードセット）が格納されている第１制御領域と、プログラムが使用する（このプログラムコードに基づくＣＰＵの処理によって読み出される）プログラムデータが格納されている第１データ領域と、を有している。尚、同図にて、第１ＲＯＭ領域におけるメモリマップイメージを図示しておくが、各領域のバイト数や未使用領域の有無はあくまでも一例である。

【１８３６】

また、第２ＲＯＭ領域は、プログラムコード（ＣＰＵに対する命令コードセット）が格納されている第２制御領域と、プログラムが使用する（このプログラムコードに基づくＣＰＵの処理によって読み出される）プログラムデータが格納されている第２データ領域と、を有しており、第２制御領域は、第１制御領域よりも容量が小さくなるよう構成されており（換言すれば、第２制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムコード容量は、第１制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムコード容量よりも小さくなり）、第２データ領域は、第１データ領域よりも容量が小さくなるよう構成されている（換言すれば、第２データ領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムデータ容量は、第１データ領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムデータ容量よりも小さくなる）。また、内蔵ＲＯＭは、主制御チップを動作させる際に用いられる各種設定が格納されている管理エリアを有している。尚、同図にて、第２ＲＯＭ領域におけるメモリマップイメージを図示しておくが、各領域のバイト数や未使用領域の有無はあくまでも一例である。

【１８３７】

尚、第１ＲＯＭ領域には、第１制御領域（使用領域の制御領域と称することがある）と第１データ領域（使用領域のデータ領域と称することがある）とが含まれていればよく、第１制御領域の先頭アドレスから第１データ領域の最終アドレスまでを第１ＲＯＭ領域と称してもよい。また、第２ＲＯＭ領域には、第２制御領域（使用領域外の制御領域と称することがある）と第２データ領域（使用領域外のデータ領域と称することがある）とが含まれていればよく、第２制御領域の先頭アドレスから第２データ領域の最終アドレスまでを第２ＲＯＭ領域と称してもよい。

【１８３８】

次に、内蔵ＲＷＭは、主として遊技の進行に基づく情報を格納する領域（使用領域と称することがある）である第１ＲＷＭ領域と、主としてエラー関連等の遊技の正常な進行とは異なる処理に基づく情報を格納する領域（使用領域外と称することがある）である第２ＲＷＭ領域と、を有しており、「Ｆ０００Ｈ」から「Ｆ１４９Ｈ」までの空間に割り当てられている第１作業領域と、「Ｆ１Ｄ８Ｈ」から「Ｆ１ＦＦＨ」までの空間に割り当てられている第１スタックエリアとを総称して、第１ＲＷＭ領域としており、「Ｆ２１０Ｈ」から「Ｆ２１ＤＨ」までの空間に割り当てられている第２作業領域と、「Ｆ３Ｆ２Ｈ」から「Ｆ３ＦＦＨ」までの空間に割り当てられている第２スタックエリアとを総称して、第２ＲＷＭ領域としている。尚、第１ＲＷＭ領域における「Ｆ１Ｄ８Ｈ」から「Ｆ１ＦＦＨ」までの空間には、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域に係るプログラムが内部的にデータを保存しておく必要がある場合使用される第１スタックエリアが割り当てられ、第２ＲＷＭ領域における「Ｆ３Ｆ２Ｈ」から「Ｆ３ＦＦＨ」までの空間には、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域に係るプログラムが内部的にデータを保存しておく必要がある場合使用される第２スタックエリアが割り当てられている（但し、各領域のバイト数はあくまでも一例である）。尚、第１スタックエリアが第１ＲＷＭ領域に含まれず、且つ、第２スタックエリアが第２ＲＷＭ領域に含まれないよう構成してもよく、そのように構成した場合には、例えば、「Ｆ０００Ｈ」から「Ｆ１４９Ｈ」までの空間には第１ＲＷＭ領域が割り当てられ、「Ｆ２１０Ｈ」から「Ｆ２１ＤＨ」までの空間には第２ＲＷＭ領域が割り当てられることとなる。尚、第１ＲＷＭ領域は、第２ＲＷＭ領域よりも容量が大きくなるよう構成されている。

【１８３９】

尚、第１ＲＷＭ領域には、第１作業領域（使用領域の作業領域と称することがある）が含まれていればよく、第１作業領域の先頭アドレスから第１スタックエリアの最終アドレ

スまでを第１ＲＷＭ領域と称してもよい。また、第２ＲＷＭ領域には、第２作業領域（使用領域外の作業領域と称することがある）が含まれていればよく、第２作業領域の先頭アドレスから第２スタックエリアの最終アドレスまでを第２ＲＷＭ領域と称してもよい。

【１８４０】

尚、未使用領域となっているアドレスも変更しても問題ないが、第１データ領域と第２制御領域との間（間のアドレス）には未使用領域を設けることが好適である。即ち、図３４５に示すようなメモリマップ構成である場合、第１制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムコードと、第２制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムコードとは、メモリマップ上において離隔して（アドレスが連続しない配置で）配置されており、未使用領域を間に挟んでいるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、双方のプログラムコードの配置位置を視覚上明確に切り分けることができる（その他、未使用領域を間に挟んでいる場合には、同様のことがいえる）。

【１８４１】

ここで、主制御基板Ｍが搭載するＲＯＭに関しては、不正行為によって改造されたプログラム等を書き込まれることを防止するため、未使用の領域（充填されていない領域）を設けないよう構成することが好適である（例えば、未使用領域を全て０によって充填、使用している領域を若い番地に詰めて書き込む、等）。また、第１制御領域及び第１データ領域には、ノイズや不正行為によって、通常時には参照しないデータを参照してしまうことを防止するため、未使用のデータ（例えば、スペック違いの遊技機において参照するデータや、開発段階でのテストにのみ使用するデータ等）を設けないよう構成することが好適である。また、第１制御領域、第１データ領域、第２制御領域、第２データ領域、第１作業領域及び第２作業領域は、若い番地に詰めて領域を使用し、当該領域内（当該領域内のアドレス）に未使用の領域を設けない（例えば、「０００００Ｈ」～「１１ＦＡＨ」の範囲となっている第１制御領域内の、「００１０Ｈ」～「００５０Ｈ」を未使用領域としない）よう構成することが好適である。尚、本例における、未使用領域は、すべてのビットが「０」となっており、当該未使用領域以外の領域は、いずれかのビットが「１」となっている（「０」ではなくなっている）。

【１８４２】

ここで、第１８実施形態に係る回胴式遊技機Ｐに係る構成について簡潔に説明する。

【１８４３】

＜ＲＷＭの初期化の契機と範囲＞

まず、第１ＲＷＭ領域の初期化の契機と範囲について説明する。

（１）設定変更装置作動時において、電源断復帰が正常に実行できない場合

第１ＲＷＭ領域（「０００００Ｈ」～「０１ＦＦＨ」）にデータ０をセットする。

（２）設定変更装置作動時において、電源断復帰が正常に実行できない場合以外の場合

第１ＲＷＭ領域（「０００００Ｈ」～「０１ＦＦＨ」）のうち、設定値データ、割込みカウンタ、内蔵乱数加工用乱数、ソフト乱数初期値及びＲＴ状態番号、を除く範囲（「００８Ｈ」～「０１ＦＦＨ」）にデータ０をセットする。

（３）電源断復帰時である場合

第１ＲＷＭ領域（「０００００Ｈ」～「０１ＦＦＨ」）の作業領域（第１作業領域）及び第１スタックエリアの最大使用量を除く領域（「０１４ＡＨ」～「０１Ｄ７Ｈ」）にデータ０をセットする。

【１８４４】

次に、第２ＲＷＭ領域の初期化の契機と範囲について説明する。

（１）設定変更装置作動時である場合

設定変更装置作動時のスタック使用量を除く第２ＲＷＭ領域（「０２００Ｈ」～「０３Ｆ５Ｈ」）にデータ０をセットする。

（２）電源断復帰時である場合

第２ＲＷＭ領域（「０２００Ｈ」～「０３ＦＦＨ」）の作業領域（第２作業領域）及び第２スタックエリアの最大使用量を除く領域（「０２００Ｈ」～「０２０ＦＨ」及び「Ｆ

２１ＥＨ」～「Ｆ３Ｆ１Ｈ」）にデータ０をセットする。
【１８４５】
＜スタックエリアの最大使用量＞
次に、図３４６を参照して、回胴式遊技機Ｐにおけるスタックエリアの最大使用量について説明する。第１スタックエリアの範囲は「Ｆ１Ｄ８Ｈ」～「Ｆ１ＦＦＨ」であり、第２スタックエリアの範囲は「Ｆ３Ｆ２Ｈ」～「Ｆ３ＦＦＨ」となっている。第１スタックエリアにおけるスタックの使用箇所は、メイン処理に該当する「遊技進行メイン処理→ずらしコマ数作成処理→コントロール制御実行処理→引込み・蹴飛ばし制御処理→指定アドレスデータセット処理の割込み発生箇所」の順に使用した後、割込み処理に該当する「割込み処理」に使用した後、電源断復帰処理に該当する「電源断復帰処理→割込み起動処理」の順に使用するよう構成されている。また、第２スタックエリアにおけるスタックの使用箇所は、メイン処理（非割込み処理とも称する）に該当する「図柄停止信号出力処理」に使用するよう構成されている。尚、スタックエリアの使用方法及び使用量の累計（バイト数）については、図３４５に示すように構成されている。
【１８４６】
＜第１作業領域＞
次に、図３４７を参照して、第１ＲＷＭ領域における第１作業領域に格納されているデータについて説明する。第１作業領域に格納されているデータについては図３４７に示す、項目１、項目２及び項目３となっており、項目１における「設定値データ」が最も小さい番地に格納されており、項目３における「スタックポインタ一時保存バッファ」が最も大きい番地に格納されている。また、番地は下段になる程大きくなるよう図示されており、番地の小さいものから、「項目１の最上段→項目１の最下段→項目２の最上段→項目２の最下段→項目３の最上段→項目３の最下段」となっている。
【１８４７】
＜第２作業領域＞
次に、図３４８を参照して、第２ＲＷＭ領域における第２作業領域に格納されているデータについて説明する。第２作業領域に格納されているデータについては図３４８に図示しているように構成されており、同図最上段に示す「スタックポインタ一時保存バッファ２」が最も小さい番地に格納されており、同図最下段に示す「第２払出センサ異常検出データ」が最も大きい番地に格納されている。尚、番地は下段になる程大きくなるよう図示されておる。また、項目、内容、データ（データの詳細）については図３４８に示すように構成されている。尚、第１８実施形態においては、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域にて処理を実行している場合に第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理を呼び出して実行する場合には、第１スタックエリアにセットされているスタックポインタのアドレスを第２ＲＷＭ領域の「スタックポインタ一時保存バッファ２」に記憶（保存）するよう構成されている（詳細は後述する）。
【１８４８】
＜電源断時のバックアップ期間＞
次に、電源断が発生した場合の内蔵ＲＷＭのバックアップ期間について説明する。
（１）回胴式遊技機Ｐに主制御基板Ｍを実装した状態にて、電源投入後に電源を遮断した場合には、約６０日の期間内蔵ＲＷＭがバックアップされるよう構成されている。このように構成することにより、遊技場が１週間程度の長期休業となった場合にも内蔵ＲＷＭはバックアップされており、円滑に営業を行うことができることとなる。
（２）電源投入後に電源を遮断し、主制御基板Ｍからすべてのハーネスを取り外した場合（回胴式遊技機Ｐに主制御基板Ｍが実装されていない場合）には、約１秒の期間、内蔵ＲＷＭがバックアップされるよう構成されている。このように構成することにより、不正な遊技を実行するために、主制御基板Ｍからすべてのハーネスを取り外し、不正な基板を回胴遊技機Ｐに接続しても、ハーネスを付け替えるのに１秒以上の時間がかかってしまうため、不正な基板を回胴遊技機Ｐに接続した時点では内蔵ＲＷＭは既にバックアップされておらず、不正な遊技が実行されることを防止することができる。

【１８４９】
＜遊技メダル投入時の処理＞
次に、遊技メダル投入時の処理について説明する。遊技メダルの投入は、遊技開始からスタートレバーＤ５０の受付までの期間にて実行可能となっており、エラー表示中、設定値確認中及び遊技メダル精算中は実行不可能となっている。また、メダル投入口Ｄ１７０による遊技メダルの投入を可能とするために、ブロッカ信号をオンにするよう構成されている。尚、投入受付センサ信号がオフからオンになってから所定時間（例えば、３２６．８４ｍｓ）経過していない場合には、当該所定時間が経過するまで待機した後にブロッカ信号をオンにすると共に、投入枚数表示ＬＥＤを点灯するよう構成されている。尚、遊技メダルをベットする方法については以下のようになっている。
（１）ベットボタンＤ２２０の操作によるクレジットからの遊技メダル投入
ベットボタン操作信号がオフからオンになると、投入枚数をクレジット上限（本例では、５０）以内及び規定数（本例では、３枚）以内分を加算し、クレジットから当該規定数以内分を減算する。また、投入枚数に応じた投入枚数表示ＬＥＤを点灯する。尚、本例に係るベットボタンＤ２２０は、１回操作することにより遊技メダルを３枚ベット可能に構成されている（いわゆる、ＭＡＸベットボタン）が、ベットボタンの構成はこれには限定されず、１回操作することにより遊技メダルを３枚ベット可能なベットボタンと１回操作することにより遊技メダルを１枚ベット可能なベットボタンとの複数のベットボタンを設けるよう構成してもよい（１回操作することにより遊技メダルを２枚ベット可能なベットボタンを設けてもよい）。
（２）メダル投入口Ｄ１７０による遊技メダル投入
メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルの投入処理は、投入受付センサ信号、第１投入センサ信号及び第２投入センサ信号による遊技メダル通過枚数、通過時間及び通過順序を監視することにより実行される。
【１８５０】
＜最小停止受付待機時間＞
最小停止受付待機時間は、或る停止ボタンの操作受付時から当該或る停止ボタンの次に停止する停止ボタンの操作受付時までの最小の時間であり、最小停止受付待機時間として、停止ボタンＤ４０の操作受付時に所定期間｛例えば、１５．７１５ｍｓであり、割込み１回分に相当する最大誤差時間（例えば、２．２４５ｍｓ）よりも大きい値となっている｝のタイマをセットし、次の停止ボタン受付直前までを計測範囲としている。最小停止受付待機時間の具体的な計算式は、例えば、
最小停止受付待機時間
＝タイマ値×タイマ計測時間－割込みによる最大誤差時間
＝７×２．２４５ｍｓ－２．２４５ｍｓ
＝１３．４７ｍｓ
のようになっている。
【１８５１】
＜クレジット（貯留装置）＞
次に、クレジットに係る処理について説明する。
（１）クレジットの表示方法
クレジットに貯留されている遊技メダルの枚数はクレジット数表示装置Ｄ２００に表示される。
（２）遊技メダル投入時の処理
再遊技未作動時において、当該遊技の最大規定枚数分（本例では、３枚）が既にベットされている場合、又は、再遊技が作動している場合、に投入されている遊技メダルは、クレジットの上限値（本例では、５０）まで貯留可能となっている。また、３枚投入センサ信号がオフからオンになると、クレジットに貯留されている遊技メダルをベットするよう構成されている。
（３）遊技メダルを入賞により獲得した場合

入賞により獲得した遊技メダルは、クレジットの上限値（本例では、５０）を超過しない分の遊技メダルを１０７．８１ｍｓ間隔でクレジットに貯留するよう構成されている。
（４）クレジットの精算処理
再遊技未作動時においてベットされている遊技メダルがない場合、又は、再遊技が作動している場合の精算ボタンＤ６０の受付時に、貯留されているすべての遊技メダルを放出口Ｄ２４０から払い戻すよう構成されている。
【１８５２】
＜遊技メダル払出時の処理＞
次に、図３４９を参照して、メダル払出装置Ｈが遊技メダルを払い出す際の処理について説明する。まず、同図上段の（ａ）について説明する。
【１８５３】
同図における（ａ）は、ホッパモータ駆動信号がオンの状態において、所定の時間内に第１払出センサ信号及び第２払出センサ信号を検出した場合に係るタイミングチャートである。まず、メダル払出装置Ｈからの遊技メダルの払出が開始され、ホッパモータ駆動信号がオンである状況下、当該払い出されている遊技メダルを第１払出センサＨ１０ｓが検出し、第１払出センサ信号がオフからオンとなる。その後、図示されているＡの期間が経過し、当該払い出されている遊技メダルを第２払出センサＨ２０ｓが検出し、第２払出センサ信号がオフからオンとなる。尚、第１払出センサ信号はオンのままとなっている。
【１８５４】
その後、図示されているＢの期間が経過し、メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルを第２払出センサＨ２０ｓが検出しなくなることにより第２払出センサ信号がオンからオフとなる。尚、第１払出センサ信号はオンのままとなっている。その後、図示されている（Ｃ－Ｂ）の期間が経過し、メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルを第１払出センサＨ１０ｓが検出しなくなることにより第１払出センサ信号がオンからオフとなる。このように、メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルが放出口Ｈ２４０に到達するまでの過程において、ホッパモータ駆動信号がオンである状況にて、「第１払出センサ信号オフ且つ第２払出センサ信号オフ→第１払出センサ信号オン且つ第２払出センサ信号オフ→第１払出センサ信号オン且つ第２払出センサ信号オン→第１払出センサ信号オン且つ第２払出センサ信号オフ→第１払出センサ信号オフ且つ第２払出センサ信号オフ」となることにより、１枚の遊技メダルが正常に払い出されたと判定されるよう構成されている。また、払出センサ（第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓ）は２つのセンサで構成されており、夫々のセンサ（センサ信号）のオン・オフ状況（第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓのオン・オフの組み合わせの遷移していく順序、等）及びオン・オフとなっている時間を監視することにより様々なエラーを検出可能に構成されている。
【１８５５】
尚、第１払出センサ信号オン且つ第２払出センサ信号オフとなってから第２払出センサ信号がオフを維持している期間であるＡと、第１払出センサ信号オン且つ第２払出センサ信号オンとなってから第２払出センサ信号がオンを維持している期間であるＢと、第１払出センサ信号オン且つ第２払出センサ信号オンとなってから第１払出センサ信号がオンを維持している期間であるＣと、の正常な払出実行時にとり得る時間値の具体例としては、「Ａ＜３１．８２ｍｓ」、「１３．９４ｍｓ≦Ｂ≦６５．３５」、「１３．９４ｍｓ≦Ｃ≦６５．３５」となっており、詳細は後述することとする。
【１８５６】
次に、同図下段の（ｂ）について説明する。同図における（ｂ）は、払出制御時間６００８．２１ｍｓ経過後にホッパモータ駆動信号をオフにしてから１０８．８１ｍｓが経過するまでの期間において、ホッパモータ駆動信号をオンになり１枚の遊技メダルを払い出す場合を例示したタイミングチャートである。まず、ホッパモータ駆動信号がオンである状況下、払出制御時間６００８．２１ｍｓが経過したことにより、ホッパモータ駆動信号がオフとなる。その後、図示されているＸの期間が経過し、第１払出センサＨ１０ｓが遊

技メダルを検出したことにより第１払出センサ信号がオフからオンとなる。その後、図示されているＡの期間が経過し、第２払出センサＨ２０ｓが遊技メダルを検出したことにより第２払出センサ信号がオフからオンとなる。尚、第１払出センサ信号はオンのままとなっている。その後、図示されているＢの期間が経過し、メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルを第２払出センサＨ２０ｓが検出しなくなることにより第２払出センサ信号がオンからオフとなる。尚、第１払出センサ信号はオンのままとなっている。その後、図示されている（Ｃ－Ｂ）の期間が経過し、メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルを第１払出センサＨ１０ｓが検出しなくなることにより第１払出センサ信号がオンからオフとなる。このように、払出制御時間６００８．２１ｍｓ経過後にホッパモータ駆動信号をオフにしてから１０８．８１ｍｓが経過するまでの期間において、第１払出センサ信号を検出すると、ホッパモータ駆動信号をオンにし、その後、所定の期間内に第１払出センサ信号及び第２払出センサ信号を検出すると１枚の遊技メダルを払い出すよう構成されている。

【１８５７】

尚、払出制御時間６００８．２１ｍｓが経過してから第１払出センサ信号がオフからオンとなるまでの期間であるＸの正常な払出実行時にとり得る時間値の具体例としては、「Ｘ＜１０８．８１ｍｓ」となっており、詳細は後述することとする。

【１８５８】

＜指示モニタ表示＞

次に、図３５０を参照して、獲得枚数表示装置Ｄ１９０における指示表示について説明する。第１８実施形態においては、あるゲームにおいて最も高利益となるリール停止順（押し順）を、指示表示として獲得枚数表示装置Ｄ１９０にて報知し得るよう構成されており、スタートレバーＤ５０の操作受付時に実行される内部抽選後に決定される指示番号に基づいて指示表示が実行される。具体的には、

（１）指示番号が「０」であった場合には指示表示を実行しない（表示なし）。

（２）指示番号が「１」であった場合には獲得枚数表示装置Ｄ１９０にて、「左リールＭ５１→中リールＭ５２→右リールＭ５３」の順に対応する停止ボタンＤ４０の押下を指示する旨の表示である「＝１」を表示する。

（３）指示番号が「２」であった場合には獲得枚数表示装置Ｄ１９０にて、「左リールＭ５１→右リールＭ５３→中リールＭ５２」の順に対応する停止ボタンＤ４０の押下を指示する旨の表示である「＝２」を表示する。

（４）指示番号が「３」であった場合には獲得枚数表示装置Ｄ１９０にて、「中リールＭ５２→左リールＭ５１→右リールＭ５３」の順に対応する停止ボタンＤ４０の押下を指示する旨の表示である「＝３」を表示する。

（５）指示番号が「４」であった場合には獲得枚数表示装置Ｄ１９０にて、「中リールＭ５２→右リールＭ５３→左リールＭ５１」の順に対応する停止ボタンＤ４０の押下を指示する旨の表示である「＝４」を表示する。

（６）指示番号が「５」であった場合には獲得枚数表示装置Ｄ１９０にて、「右リールＭ５３→左リールＭ５１→中リールＭ５２」の順に対応する停止ボタンＤ４０の押下を指示する旨の表示である「＝５」を表示する。

（７）指示番号が「６」であった場合には獲得枚数表示装置Ｄ１９０にて、「右リールＭ５３→中リールＭ５２→左リールＭ５１」の順に対応する停止ボタンＤ４０の押下を指示する旨の表示である「＝６」を表示する。

以上のように表示するよう構成されている。

【１８５９】

尚、指示表示を表示する際の表示期間は、スタートレバーＤ５０の操作受付時から前リール停止時までとなっている。

【１８６０】

ここで、図３５１～図３５４を参照し、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における大まかな処理の流れを説明する。

【１８６１】
＜電源投入時の処理に係る主要動作フローチャート＞
まず、図３５１は、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板ＭのＣＰＵにて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。この場合、一般的には、内蔵ＲＯＭの「００００Ｈ」となるアドレス（即ち、第１制御領域）に配置されているプログラムコードから順番に実行されていくこととなる。
【１８６２】
まず、ステップ１０２で、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、Ｑレジスタを「Ｆ０００Ｈ」に設定する。次に、ステップ１０４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、主制御チップの機能設定を実行する。次に、ステップ１０６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、チェックサムを算出し、第１ＲＷＭ及び第２ＲＷＭをチェックし（例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵ＲＷＭに格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ１０８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ドアスイッチＤ８０、設定ドアスイッチＭ１０及び設定キースイッチＭ２０がすべてオンであるか否かを判定する。ステップ１０８でＹｅｓの場合、ステップ１１０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ１０８にて生成した電源断復帰データが異常であるか否かを判定する。ステップ１１０でＮｏの場合、ステップ１１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定変更フラグ（設定変更装置処理を実行するための操作があった場合にオンとなるフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ１１２でＹｅｓの場合には後述する設定変更装置処理を実行することとなる。尚、ステップ１１０でＹｅｓの場合には、設定変更フラグのオン・オフに拘らず、後述する設定変更装置処理を実行することとなる。
【１８６３】
他方、ステップ１０８でＮｏの場合、即ち、ドアスイッチＤ８０、設定ドアスイッチＭ１０及び設定キースイッチＭ２０の何れかがオフである場合、又は、ステップ１１２でＮｏの場合、即ち、設定変更フラグがオフである場合、ステップ１１４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ１０６にて生成した電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。尚、電源断復帰データが正常であると判定される場合は、電源断処理が実行されている、且つ、ＲＷＭ領域のチェックサムが正常である場合となっている。ステップ１１４でＮｏの場合、ステップ１１６で、獲得枚数表示装置Ｄ１９０にてバックアップエラーに係る表示である「Ｅ１」を表示（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）し、回胴式遊技機Ｐの動作を停止する。尚、バックアップエラーは、復帰不可能エラーとなっている。
【１８６４】
また、ステップ１１４でＹｅｓの場合、ステップ１１８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタを復帰する。次に、ステップ１２０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＲＷＭ領域における未使用の領域を初期化する。次に、ステップ１２２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ１２４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、セットしたタイマ割込みを起動し、復帰したスタックポインタに従い電源断時の処理に復帰することとなる。尚、タイマ割込み処理をセットする際には、タイマ割込み処理の開始アドレスとして第１制御領域の所定のアドレス（例えば、「１０ＡＦＨ」）が設定されることとなる。また、割込み処理を実行するためのプログラムを有する領域は、すべて第１制御領域となっている。また、ぱちんこ遊技機における割込み処理の構成も同様であり、開始アドレスが第１制御領域の所定のアドレス（例えば、「１０ＡＦＨ」）となっており、割込み処理を実行するためのプログラムを

有する領域は、すべて第１制御領域となっている。
【１８６５】
尚、不図示ではあるが、主制御基板Ｍが搭載する一時記憶領域（ＲＷＭ領域等）の初期値（処理開始時の値）は、特別遊技が実行される値とならないよう構成することが好適である（プログラムの処理開始直後に、ノイズや不正行為により、特別遊技の実行判定を行う処理を実行してしまった場合に特別遊技が誤って実行されることを防止するため）。また、不図示ではあるが、主制御基板ＭのＲＷＭ領域内に当選乱数等の乱数を記憶する場合には、専用の記憶領域を確保し、乱数に係る情報を記憶しているバイト内には当該乱数に係る情報のみを記憶する（各種タイマ値等、その他の情報を記憶しない）よう構成することが好適である（同じ１バイト内に記憶した別のデータを操作する際に、ノイズ等によって乱数に係る情報が書き換わってしまうことを防止するため）。
【１８６６】
＜遊技進行メイン処理実行時に係る主要動作フローチャート＞
次に、図３５２は、遊技進行メイン処理実行時に係る主要動作フローチャートである。まず、ステップ２０２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタをセットする。次に、ステップ２０４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技を開始する際の処理を実行し、ステップ２０６に移行する。尚、遊技を開始する際の処理は、「作動状態のセット」→「設定変更フラグをオンにする」→「遊技メダルの投入受付に係る処理の実行」の順に処理を実行するよう構成されており、「遊技メダルの投入受付に係る処理の実行」は、再遊技未作動時の場合には、ブロッカＤ１００をオン（遊技メダル通過可能状態）にして遊技メダルの投入受付を開始し、再遊技未作動時の場合にはブロッカＤ１００（ブロッカ信号）をオン（遊技メダル通過可能状態）にして遊技メダルの投入受付を開始し、再遊技作動時の場合には、クレジットが満タンでない場合にはブロッカＤ１００（ブロッカ信号）をオンにすると共に再遊技作動時の自動投入動作（遊技メダルが自動でベットされる）を実行する。
【１８６７】
次に、ステップ２０６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダルがベットされているか否かを判定する。ステップ２０６でＮｏの場合、ステップ２０８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダルの投入待ち時の表示処理を実行し（詳細は後述する）、ステップ２１０に移行する。尚、ステップ２０６でＹｅｓの場合には、ステップ２０８の処理を実行せずに、ステップ２１０に移行する。次に、ステップ２１０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダルの投入及び精算ボタンＤ６０のチェックを実行する。尚、メダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルが投入された場合又はベットボタンＤ２２０が操作された場合は、遊技メダルの投入時の処理（詳細は後述する）を実行するよう構成されている。また、精算ボタンＤ６０が操作された場合は、ベットされている遊技メダル又はクレジットに貯留されている遊技メダルを払い戻すよう構成されている。
【１８６８】
次に、ステップ２１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、スタートレバーＤ５０の受付チェックを実行する。具体的には、
（１）ＣＨエラー検出フラグをチェックし、投入受付センサＤ１０ｓに遊技メダルが滞留している場合に獲得枚数表示装置Ｄ１９０に「ＣＨ」を表示すると共に遊技を停止し、その他の場合には（２）に移行する。
（２）投入受付センサＤ１０ｓの滞留時間経過且つ満杯検知センサ信号がオンの場合に獲得枚数表示装置Ｄ１９０に「ＦＥ」を表示すると共に遊技を停止し、その他の場合には（３）に移行する。
（３）遊技メダル枚数と規定数とを比較して、一致した場合には（４）に移行し、その他の場合にはスタートレバー受付不可としステップ２１４に移行する。
（４）スタートレバーセンサ信号がオフからオンになった場合にはスタートレバー受付となり、その他の場合にはスタートレバー受付となる。

【１８６９】
次に、ステップ２１４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、スタートレバーＤ５０の入力を受け付けたか否かを判定する。ステップ２１４でＹｅｓの場合には、内蔵乱数の取り込みを実行し、設定変更フラグをオフ（設定変更不可となる状態）にした後、ステップ２１６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、内部抽選を開始する（詳細は後述する）。尚、ステップ２１４でＮｏの場合には、ステップ２０６に移行する。次に、ステップ２１８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、リールＭ５０の回転を開始する（ステップ２１６の処理の実行後、最小遊技時間が経過した場合にリールＭ５０の回転を開始されることとなり、最小遊技時間が経過していない場合には、最小遊技時間が経過するまで待機することとなる）。
【１８７０】
次に、ステップ２２０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ずらしコマ数作成要求があった場合にずらしコマ数を作成する。次に、ステップ２２２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、回胴停止受付チェックを実行する、即ち、すべての回胴センサ通過済みの場合にリール停止受付を可能とし、その他の場合にはリール停止受付を不可能とする（詳細は後述する）。次に、ステップ２２４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、停止ボタンＤ４０の操作があったか否かを実行する。ステップ２２４でＹｅｓの場合、ステップ２２６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、停止ボタンの操作を受け付け、各リールの停止位置を決定し、ステップ２２８に移行する。尚、ステップ２２４でＮｏの場合には、ステップ２２６の処理を実行せずにステップ２２８に移行する。
【１８７１】
次に、ステップ２２８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、すべてのリール（左リールＤ４１、中リールＤ４２及び右リールＤ４３）の停止チェックを実行する（すべてのリールが停止しており、且つ、スタートレバーＤ５０及び停止ボタンＤ４０の操作が終了しているかをチェックする）。次に、ステップ２３０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、すべてのリールが停止したか否かを判定する。ステップ２３０でＹｅｓの場合にはステップ２３２に移行し、Ｎｏの場合にはステップ２１８に移行する。
【１８７２】
次に、ステップ２３２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、表示判定を実行する。具体的には、表示判定は、
（１）表示判定を実行した結果、図柄の組み合わせ表示が移行であった場合には、獲得枚数表示装置Ｄ１９０にて「Ｅ５」を表示すると共に遊技機の動作を停止する。
（２）ＣＨエラー検出フラグをチェックし、投入受付センサＤ１０ｓに遊技メダルが滞留している場合には、獲得枚数表示装置Ｄ１９０にて「ＣＨ」を表示すると共に遊技を停止し、その他の場合には（３）の処理に移行する。また、エラー解除により遊技が再開する場合には（２）の処理を再度実行する。
（３）投入受付センサＤ１０ｓの滞留時間が経過、且つ、満杯検知センサ信号がオンの場合には、獲得枚数表示装置Ｄ１９０にて「ＦＥ」を表示しすると共に遊技を停止し、その他の場合又はエラー解除により遊技が再開する場合には、ステップ２３４に移行する。
以上の順に表示判定が実行されるよう構成されている。
【１８７３】
次に、ステップ２３４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、入賞による遊技メダルの払出を実行する（払い出す遊技メダルが存在する場合に実行される）。次に、ステップ２３６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技終了チェックとして、作動状態の終了をチェックし、終了の場合には作動状態に応じた終了処理を実行し、ステップ２００の遊技進行メイン処理を再度実行することとなる。
【１８７４】
＜インターバル割込み処理実行時に係る主要動作フローチャート＞

次に、図３５３は、インターバル割込み処理実行時に係る主要動作フローチャートである。まず、ステップ３０２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、割込み開始の処理（例えば、ＣＰＵ内のレジスタで保持されているデータの退避、割込みフラグのクリア等）を実行する。次に、ステップ３０４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、電源断時の処理（詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ３０６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、割込みカウンタの更新を実行する。次に、ステップ３０８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、入力ポートデータを生成する。具体的には、
（１）入力ポート０を読み込み、レベルデータを保存する。また、ドアスイッチ信号及び設定ドアスイッチ信号の状態に応じて、設定キースイッチ信号及び設定／リセットボタン信号立ち上がりデータを保存、並びに設定キースイッチ信号立ち下がりデータを保存する。
（２）入力ポート１を読み込み、レベルデータ及び立ち上がりデータを保存する。
（３）入力ポート２を読み込み、レベルデータ及び立ち上がりデータを保存する。
以上の順に処理を実行する。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンＤ６０、スタートレバーＤ５０、停止ボタンＤ４０、ドアスイッチＤ８０、設定ドアスイッチＭ１０、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０、電源断検知信号、投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓ、第１払出センサＨ１０ｓ、第２払出センサＨ２０ｓ、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割込み間隔Ｔでサンプリングされる）。

【１８７５】

次に、ステップ３１０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、回胴駆動管理（リールＭ５０の駆動制御）を実行する。次に、ステップ３１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、出力ポート０（左リールＭ５１のモータ信号、ブロッカ信号及びホッパ駆動信号）及び出力ポート１（中リールＭ５２のモータ信号及び右リールＭ５３のモータ信号）に出力データを出力する。次に、ステップ３１４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、制御コマンドの送信及び出力ポート２（投入枚数表示ＬＥＤ信号及びサブ制御データストローブ信号）に出力データを出力する。尚、制御コマンドデータが存在している場合には以下の（１）～（４）を実行し、その他の場合には以下の（３）～（４）の処理を実行する。
（１）出力ポート７及び８（サブ制御データ信号１～１６）に制御コマンドクリアデータを出力する。
（２）サブ制御データストローブ信号をオンにし、出力ポート２（投入枚数表示ＬＥＤ信号及びサブ制御データストローブ信号）に出力データを出力する。
（３）サブ制御データストローブ信号をオフにし、出力ポート２（投入枚数表示ＬＥＤ信号及びサブ制御データストローブ信号）に出力データを出力する。
（４）出力ポート７及び８（サブ制御データ信号１～１６）に制御コマンドクリアデータを出力する。

【１８７６】

次に、ステップ３１６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＬＥＤの表示を実行する。具体的には、出力ポート３及び４（ＬＥＤデジット信号及びＬＥＤセグメント信号）に、クレジット数表示装置Ｄ２００、獲得枚数表示装置Ｄ１９０、等の各種ＬＥＤの出力データを出力する。次に、ステップ３１８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、出力ポート６（サブ制御データ信号１７～２４）にサブ報知データを出力する。次に、ステップ３２０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、１バイトタイマ、２バイトタイマの順にタイマ計測を実行する。次に、ステップ３２２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー管理を実行する。具体的には、以下の順にエラーチェックを実行する。
（１）設定値のチェックを実行し、設定値が範囲内でない場合には、獲得枚数表示装置Ｄ１９０に「Ｅ６」を表示して遊技機の動作を停止する。

（２）内蔵乱数のチェックを実行し、ＲＣＫ端子に入力されたクロックの周波数異常、又は内蔵乱数更新異常を検出した場合は、獲得枚数表示装置Ｄ１９０に「Ｅ７」を表示して遊技機の動作を停止する。
（３）ブロッカ信号がオン（通過可能状態）又は遊技メダル通過中の場合、第１投入センサ信号及び第２投入センサ信号を検査し、ＣＰエラー（不正通過）及びＣＥエラー（遊技メダル滞留）のチェックを実行する。
尚、上述したように、第１８実施形態に係る回胴式遊技機Ｐにおいては、エラーチェックに係る処理は第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づいて実行されるよう構成されている。

【１８７７】

次に、ステップ３２４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、出力ポート５に外部端子板への信号出力データを出力する。次に、ステップ３２６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、割込み終了時の処理として、レジスタを復帰し、割込みを許可し、ＰＴＣ０によるマスカブル割込みの処理から復帰する。

【１８７８】

＜設定変更装置処理実行時に係る主要動作フローチャート＞

次に、図３５４は、設定変更装置処理実行時に係る主要動作フローチャートである。まず、ステップ４０２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタをセットし、設定変更装置の作動を開始する。次に、ステップ４０４で、ＲＷＭの初期化を実行する。次に、ステップ４０６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＰＴＣ０（割込みタイマ）を起動する。次に、ステップ４０８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、獲得枚数表示装置Ｄ１９０に設定変更装置が作動中である旨の表示として「８８」を表示し、設定表示ＬＥＤ（不図示）にて設定値を表示し、ステップ４１０に移行する。次に、ステップ４１０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定／リセットボタン信号がオフからオンになった場合は設定値を１加算し、その後、設定値が範囲内であるかをチェックし、範囲外の場合には設定値に１をセットする（具体的には、設定値の表示が「６」である場合に設定／リセットボタンＭ３０を操作すると、設定値の表示が「１」となる）。次に、ステップ４１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、スタートレバー信号がオフからオンとなったか否かを判定する。ステップ４１２でＮｏの場合にはステップ４１０に移行し、ステップ４１２でＹｅｓの場合には、ステップ４１４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ドアスイッチ信号及び設定ドアスイッチ信号がオンの状態で設定キースイッチ信号がオンからオフになったか否かを判定する。ステップ４１４でＮｏの場合には、ステップ４１４の処理を再度実行し、Ｙｅｓの場合にはステップ４１６に移行する。次に、ステップ４１６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定表示ＬＥＤ（不図示）を消灯すると共に、クレジット数表示装置Ｄ２００及び獲得枚数表示装置Ｄ１９０に「００」を表示した後、遊技進行メイン処理を実行することとなる。

【１８７９】

＜エラー処理＞

次に、図３５５及び図３５６を参照して、本例に係るエラー処理について説明する。

【１８８０】

まず、図３５５は、本例に係る回胴式遊技機Ｐが実行し得るエラー処理の一例である。同図に示すように、本例においては、ドアスイッチＤ８０及び設定ドアスイッチＭ１０を操作することによってエラー解除が可能となる復帰可能エラーと、ドアスイッチＤ８０及び設定ドアスイッチＭ１０の操作ではエラー解除が不可能な復帰不可能エラーとが設けられている。

【１８８１】

＜復帰可能エラー＞

尚、本例における復帰可能エラーは以下のようになっている。

（１）ＨＥエラー：メダル払出装置Ｈ内の遊技メダルが空であると判断した場合のエラー（例えば、獲得枚数表示装置Ｄ１９０に「ＨＥ」と表示）
（２）ＨＰエラー：メダル払出装置の遊技メダル払出口に遊技メダルが詰まったと判断した場合のエラー（例えば、獲得枚数表示装置Ｄ１９０に「ＨＰ」と表示）
（３）ＦＥエラー：遊技メダル補助収納庫が満杯であると判断した場合のエラー（例えば、獲得枚数表示装置Ｄ１９０に「ＦＥ」と表示）
（４）ＣＰエラー：投入された遊技メダルが不正通過したと判断した場合のエラー（例えば、獲得枚数表示装置Ｄ１９０に「ＣＰ」と表示）
（５）ＣＨエラー：投入受付センサＤ１０ｓに遊技メダルが滞留したと判断した場合のエラー（例えば、獲得枚数表示装置Ｄ１９０に「ＣＨ」と表示）
（６）ＣＥエラー：第１投入センサＤ１０ｓ又は第２投入センサＤ２０ｓに遊技メダルが滞留したと判断した場合のエラー（例えば、獲得枚数表示装置Ｄ１９０に「ＣＥ」と表示）
復帰不可能エラーは以上のようになっており、（１）～（３）のエラーが遊技メダル払出関連のエラーであり、（４）～（６）のエラーが遊技メダル投入関連のエラーである。

【１８８２】

また、本例における復帰不可能エラーは以下のようになっている。
（１）Ｅ１エラー：電源断復帰が正常に実行できない場合のエラー（例えば、獲得枚数表示装置Ｄ１９０に「Ｅ１」と表示）
（２）Ｅ５エラー：全リール停止時の図柄の組み合わせ表示が異常の場合のエラー（例えば、獲得枚数表示装置Ｄ１９０に「Ｅ５」と表示）
（３）Ｅ６エラー：設定値が範囲外の場合のエラー（例えば、獲得枚数表示装置Ｄ１９０に「Ｅ６」と表示）
（４）Ｅ７エラー：乱数更新用のＲＣＫ端子に入力されたクロックの周波数異常、又は、内蔵乱数（１６ビット乱数）の更新状態異常を検知した場合のエラー（例えば、獲得枚数表示装置Ｄ１９０に「Ｅ７」と表示）
復帰不可能エラーは以上のようになっている。尚、エラー処理は同図に示すものには限定されず、復帰可能エラー又は復帰不可能エラーとして新たなエラー処理を設けるよう構成してもよい。

【１８８３】

次に、図３５６は、本例に係る回胴式遊技機Ｐが実行し得るエラー処理に係るタイミングチャートである。

【１８８４】

まず、同図における（１）は、ＨＥエラーに係るタイミングチャートである。まず、メダル払出装置Ｈによる遊技メダルの払出が開始され、ホッパモータ駆動信号がオフからオンとなる。その後、同図に示されるＡ（例えば、６００８．２１ｍｓ）である払出制御時間が経過しても遊技メダルの払出が検出されなかったために、ホッパモータ駆動信号がオンからオフとなる。尚、第１払出センサ信号及び第２払出センサ信号がオンである場合には、当該信号がいずれもオフとなるまで遊技メダル払出動作を継続するよう構成されている。その後、同図に示されるＢ（例えば、１０８．８１ｍｓ）の期間にて第１払出センサ信号がオフであるために、メダル払出装置Ｈ内の遊技メダルが空であると判断し、ＨＥエラーが検出される。その後、メダル払出装置Ｈ内に遊技メダルが補充されたと共に、ドアスイッチＤ８０及び設定ドアスイッチＭ１０を所定の操作態様にて操作することにより、ＨＥエラーが解除され、遊技メダルの払出が再開されることとなる。また、同図に示されるＡ（例えば、６００８．２１ｍｓ）である払出制御時間は、同図に示されるＢ（例えば、１０８．８１ｍｓ）の期間よりも長い期間となっている。

【１８８５】

次に、同図における（２－１）は、ＨＰエラーに係るタイミングチャートである。まず、メダル払出装置Ｈによる遊技メダルの払出が開始され、ホッパモータ駆動信号がオフからオンとなる。その後、第１払出センサＨ１０ｓが遊技メダルを検出したことにより、第

１払出センサ信号がオフからオンとなり、その後、第１払出センサ信号がオン且つ第２払出センサ信号がオフである期間が同図に示すＡ（本例では、３１．８２ｍｓ）となった場合にＨＰエラーとなる。尚、当該Ａは図３４９にて前述したＡと同様の、第１払出センサ信号オン且つ第２払出センサ信号オフとなってから第２払出センサ信号がオフを維持している期間となっている。即ち、正常な遊技メダルの払出と判断される期間Ａの時間値の範囲は、「Ａ＜３１．８２ｍｓ」となっており、このＡの期間が、正常な遊技メダルの払出と判断される時間値の範囲外となった場合にはＨＰエラーが検出されたと判定されるよう構成されている。

【１８８６】

次に、同図における（２－２）は、ＨＰエラーに係るタイミングチャートである。まず、メダル払出装置Ｈによる遊技メダルの払出が開始され、ホッパモータ駆動信号がオフからオンとなる。その後、第１払出センサＨ１０ｓが遊技メダルを検出したことにより、第１払出センサ信号がオフからオンとなり、その後、第２払出センサＨ２０ｓが遊技メダルを検出したことにより、第２払出センサ信号がオフからオンとなり、第１払出センサ信号及び第２払出センサ信号が共にオンとなる。その後、第１払出センサ信号及び第２払出センサ信号が共にオンとなってから、第２払出センサ信号のオンである期間が同図に示すＢ（本例では、６５．３５ｍｓ）となった場合にＨＰエラーとなる。尚、当該Ｂは図３４９にて前述したＢと同様の、第１払出センサ信号オン且つ第２払出センサ信号オンとなってから第２払出センサ信号がオンを維持している期間となっている。即ち、正常な遊技メダルの払出と判断される期間Ｂの時間値の範囲は、「Ｂ＜６５．３５ｍｓ」となっており、このＢの期間が、正常な遊技メダルの払出と判断される時間値の範囲外となった場合にはＨＰエラーが検出されたと判定されるよう構成されている。

【１８８７】

次に、同図における（２－３）は、ＨＰエラーに係るタイミングチャートである。まず、メダル払出装置Ｈによる遊技メダルの払出が開始され、ホッパモータ駆動信号がオフからオンとなる。その後、第１払出センサＨ１０ｓが遊技メダルを検出したことにより、第１払出センサ信号がオフからオンとなり、その後、第２払出センサＨ２０ｓが遊技メダルを検出したことにより、第２払出センサ信号がオフからオンとなり、第１払出センサ信号及び第２払出センサ信号が共にオンとなる。その後、同図に示されるＣの期間（本例では、１３．９４ｍｓ以上となっている）が経過し、第２払出センサＨ２０ｓが遊技メダルを検出しなくなったことにより、第２払出センサ信号がオンからオフとなる。その後、第１払出センサ信号及び第２払出センサ信号が共にオンとなってから、第１払出センサ信号のオンである期間が同図に示すＤ（本例では、６５．３５ｍｓ）となった場合にＨＰエラーとなる。即ち、第２払出センサ信号がオンである期間が１３．９４ｍｓ以上であり、且つ、第１払出センサ信号がオンである期間が６５．３５ｍｓとなった場合にＨＰエラーとなる。尚、同図に示す期間Ｄは、図３４９にて前述した期間Ｃと同様の、第１払出センサ信号オン且つ第２払出センサ信号オンとなってから第１払出センサ信号がオンを維持している期間となっている。尚、（２－３）におけるＣの期間よりもＤの期間の方が長い期間となっている。

【１８８８】

次に、同図における（３）は、ＦＥエラーに係るタイミングチャートである。まず、投入受付センサＤ１０ｓが遊技メダルを検出することにより、投入受付センサ信号がオフからオンとなる。その後、当該投入された遊技メダルによって遊技メダル補助収納庫が満杯となり、満杯検知信号がオフからオンとなる。その後、満杯検知信号がオンである状況下、投入受付センサＤ１０ｓが遊技メダルを検出しなくなったことにより、投入受付センサ信号がオンからオフとなる。その後、投入受付センサ信号がオンとなったタイミングから同図に示すＡの期間（本例では、４５２．００ｍｓ）が経過したタイミングで満杯検知信号がオンのままであることによりＦＥエラーである旨の表示が獲得枚数表示装置Ｄ１９０にて実行されることとなる。その後、エラー要因が除去された（遊技メダル補助収納庫から遊技メダルを取り除いた）後、ＦＥエラーに係る表示が消去されることにより、ＦＥエ

ラーが解除されることとなる。尚、当該ＦＥエラーの表示は、遊技メダル投入待ちの期間、スタートレバー操作受付待ちの期間、又は、全リール回転停止後において、遊技メダル補助収納庫が満杯となる（満杯検知信号がオンとなる）と、ＦＥエラーと表示されるよう構成されているが、投入受付センサ信号がオフからオンとなったタイミングから同図に示すＡの期間（本例では、４５２．００ｍｓ）経過するまではＦＥエラーである旨の表示は実行されないよう構成されている。

【１８８９】

次に、同図における（４）は、ＣＰエラーに係る表である。まず、同図（４）における上段の表は、メダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルが投入され、正常な投入として判断される場合の第１投入センサ信号と第２投入センサ信号とのオン・オフの順序に係る表である。図示されているように、「第１投入センサ信号オフ、第２投入センサ信号オフ」→「第１投入センサ信号オン、第２投入センサ信号オフ」→「第１投入センサ信号オン、第２投入センサ信号オン」→「第１投入センサ信号オフ、第２投入センサ信号オン」→「第１投入センサ信号オフ、第２投入センサ信号オフ」の順となった場合に正常に遊技メダルが投入されたと判断される（１枚の遊技メダルの投入を受け付ける）よう構成されている。また、当該上段の表に示した第１投入センサ信号と第２投入センサ信号とのオン・オフの順序ではない場合には、異常な投入として判断されエラーとなるよう構成されているが、同図における下段の表に示される第１投入センサ信号と第２投入センサ信号とのオン・オフの順序となった場合には、エラーとはならないよう構成されている。具体的には、「第１投入センサ信号オフ、第２投入センサ信号オフ」→「第１投入センサ信号オン、第２投入センサ信号オフ」→「第１投入センサ信号オフ、第２投入センサ信号オフ」の順となった場合に正常な投入であるとは判断されないが、エラーにもならないよう構成されている。

【１８９０】

次に、同図における（５）は、ＣＨエラーに係るタイミングチャートである。まず、リールＭ５０が回転している状況（ＣＨエラーの表示が不可能である状況）にて、メダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルが投入され、投入受付センサＤ１０ｓが遊技メダルを検出することにより、投入受付センサ信号がオフからオンとなる。その後、投入受付センサ信号がオンである状態が所定期間（本例では、４５２．００ｍｓ）継続することにより、遊技メダルが投入受付センサＤ１０ｓ近傍に滞留していると判断され、ＣＨエラーとなる（ＣＨエラーが検出される）が、リールＭ５０の回転が継続しているためにＣＨエラーに係る表示が実行されない。その後、リールＭ５０が回転停止したタイミングにて投入受付センサ信号がオンである状態が継続しているために、ＣＨエラーに係る表示が獲得枚数表示装置Ｄ１９０にて実行される。尚、ＣＨエラーに係る表示は、遊技メダル投入待ちの期間、スタートレバー操作受付待ちの期間、又は、全リール回転停止後において実行され得るよう構成されている。

【１８９１】

次に、同図における（６）は、ＣＨエラーに係るタイミングチャートである。同図に示されるように、第１投入センサ信号オン且つ第２投入センサ信号オフとなってから、第１投入センサ信号オフ且つ第２投入センサ信号オンとなるまでの期間がＡとなっており、第１投入センサ信号オン且つ第２投入センサ信号オンとなってから、第１投入センサ信号オフ且つ第２投入センサ信号オンとなるまでの期間がＢとなっており、第１投入センサ信号オン且つ第２投入センサ信号オンとなってから、第１投入センサ信号オフ且つ第２投入センサ信号オンとなるまでの期間がＣとなっている。また、正常な遊技メダルの投入と判断される各期間の時間値の範囲は、「９．４７ｍｓ≦Ａ＜１８８．２７ｍｓ」、「８．２４ｍｓ≦Ｂ＜１２２．２２ｍｓ」、「９．４７ｍｓ≦Ｃ＜１８８．２７ｍｓ」となっており、いずれかの期間が正常な遊技メダルの投入と判断される時間値の範囲外となった場合にはＣＥエラーが検出されたと判定されるよう構成されている。

【１８９２】

尚、同図に示した復帰可能エラーの発生時においては、発生したエラーに対応した表示

を獲得枚数表示装置Ｄ１９０に表示すると共に、遊技を停止するよう構成されている。また、発生しているエラーが解消された場合には、獲得枚数表示装置Ｄ１９０の表示をエラー発生前の表示に復帰させ、その後遊技を再開するよう構成されている。

【１８９３】

＜復帰不可能エラー＞

次に、復帰不可能エラーについて説明する。まず、復帰不可能エラーとなる各エラーの発生要因を以下に詳述する。

【１８９４】

はじめに、Ｅ１エラーの発生要因は、電源投入時において、（１）電源断処理が正常に実行されていない場合、又は（２）ＲＷＭ領域のチェックサムが異常であると判定された場合（ＲＷＭの加算結果が０ではない場合）、となっている。

【１８９５】

次に、Ｅ５エラーの発生要因は、表示判定時（全リール停止時）に表示されることを意図しない図柄の組み合わせが表示された場合となっている。

【１８９６】

次に、Ｅ６エラーの発生要因は、割込み処理において設定値の検査を実行し、当該検査結果として設定値が範囲外であった場合となっている。

【１８９７】

次に、Ｅ７エラーの発生要因は、以下となっている。

（１）乱数更新用のＲＣＫ端子に入力されたクロックの周波数異常を検知した場合

乱数回路（ＲＤＧ）１６ビット乱数ｃｈ０の乱数値を更新するためのクロックとして、ＲＣＫ端子に入力される外部クロックを使用しているため、周波数異常時にセットされる内部譲歩得レジスタ（ＣＩＦ）をソフトウェアで常時監視しており、外部クロックの周波数が内部システムクロックの周波数の１／４を下回った場合は、外部クロックに異常があると判定し、内部情報レジスタ（ＣＩＦ）の３ビット目に周波数異常ありデータがセットされる。割込み処理において、内部情報レジスタ（ＣＩＦ）の３ビット目を検査し、周波数異常有りデータがセットされている場合にエラーとなるよう構成されている。

（２）乱数回路（ＲＤＧ）１６ビット乱数ｃｈ０～３の更新状態に異常があった場合は、内部情報レジスタ（ＣＩＦ）の４～７ビット目に更新異常有りデータがセットされる。内部情報レジスタ（ＣＩＦ）の４ビット目はｃｈ０の更新状態の異常を示し、５ビット目はｃｈ１の更新状態の異常を示し、６ビット目はｃｈ２の更新状態の異常を示し、７ビット目はｃｈ３の更新状態の異常を示している。割込み処理において、内部情報レジスタ（ＣＩＦ）の４～７ビット目を検査し、乱数更新異常データがセットされている場合にエラーとなるよう構成されている。

【１８９８】

次に、復帰不可能エラーとなる各エラーに係るエラー表示時の処理を以下に詳述する。

【１８９９】

はじめに、Ｅ１エラー又はＥ５エラー表示時の処理としては、割込みを禁止、出力ポート０～６のオフを実行した後、エラー表示として、獲得枚数表示装置Ｄ１９０に発生している復帰不可能エラー（Ｅ１エラー又はＥ５エラー）に対応したエラー表示を表示すると共に、遊技を停止する。

【１９００】

次に、Ｅ６エラー又はＥ７エラー表示時の処理としては、出力ポート０～６のオフを実行した後、エラー表示として、獲得枚数表示装置Ｄ１９０に発生している復帰不可能エラー（Ｅ６エラー又はＥ７エラー）に対応したエラー表示を表示すると共に、遊技を停止する。

【１９０１】

ここで、図３５７～図４０９を参照し、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における処理の詳細について説明する。

【１９０２】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞
まず、図３５７は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、プログラム開始処理のフローチャートである。まず、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後、ステップ１００２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、Ｑレジスタ にＲＷＭ上位アドレスをセットする。次に、ステップ１００４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、電源復帰データ異常をセットする。次に、ステップ１００６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ベクタアドレス（上位）をセットする。次に、ステップ１００８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、割込みマスクレジスタアドレスをセットする。次に、ステップ１０１０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、マスカブル割込みＩＲ０使用をセットする。次に、ステップ１０１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＲＷＭアクセス許可をセットする。次に、ステップ１０１４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＲＷＭ領域の先頭アドレスをセットする。
【１９０３】
次に、ステップ１０１６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＲＷＭチェックサムを算出し（ＲＷＭ領域のアドレス「０Ｆ０００Ｈ」～「０Ｆ３ＦＦＨ」のチェックサムを算出）する。次に、ステップ１０１８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、全バイトのチェックサムの算出が終了したか否かを判定する。ステップ１０１８でＹｅｓの場合、ステップ１０２０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ１０１６で算出したＲＷＭチェックサムが正常であるか否かを判定する。他方、ステップ１０１８でＮｏの場合には、ステップ１０１６へ移行する。ステップ１０２０でＹｅｓの場合、ステップ１０２２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、電源断処理が終了しているか否かを判定する。ステップ１０２２でＹｅｓの場合、ステップ１０２４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、電源断復帰データ正常をセットし、ステップ１０２６に移行する。他方、ステップ１０２０又はステップ１０２２でＮｏの場合にも、ステップ１０２６に移行する。
【１９０４】
次に、ステップ１０２６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、入力ポート０データを入力する。次に、ステップ１０２８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ドアスイッチ信号、設定ドアスイッチ信号及び設定キースイッチ信号データを取得する。次に、ステップ１０３０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定スイッチ全信号（例えば、ドアスイッチ信号、設定ドアスイッチ信号及び設定キースイッチ信号）はオンであるか否かを判定する。ステップ１０３０でＹｅｓの場合、ステップ１０３２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定変更開始時且つ電源断復帰異常時における初期化バイト数及び初期化開始アドレスをセットする。次に、ステップ１０３４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、正常に電源復帰したか否かを判定する。ステップ１０３４でＹｅｓの場合、ステップ１０３６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定変更開始時且つ電源断復帰正常時に対応する初期化バイト数及び初期化開始アドレスをセットする。次に、ステップ１０３８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定変更が可能な状態である（設定変更フラグがオンである）か否かを判定する。ここで、第１８実施形態においては、電源断時の状態が遊技メダルの投入受付開始からスタートレバー受付までの期間ではない状況では設定変更が不可能となっている。ステップ１０３８でＮｏの場合、ステップ１０４０に移行する。他方、ステップ１０３０でＮｏの場合にも、ステップ１０４０へ移行する。また、ステップ１０３４でＮｏの場合、又は、ステップ１０３８でＹｅｓの場合には、次の処理（ステップ１１００の処理）に移行する。
【１９０５】
次に、ステップ１０４０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、

Ｅ１エラー（電源断処理が正常に実行されていない、又は、ＲＷＭ領域のチェックサムが異常である場合のエラー）をセットする。次に、ステップ１０４２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ１０４２でＹｅｓの場合、次の処理（ステップ３０００の処理）に移行する。尚、ステップ１０４２でＮｏの場合、次の処理（ステップ１２００の処理）に移行する。より詳細には、ドアスイッチ信号、設定ドアスイッチ信号及び設定キースイッチ信号のすべてがオンである場合において、（１）電源断復帰データが異常である場合、設定変更開始時（電源断復帰異常時）のＲＷＭ初期化バイト数及び初期化開始アドレスのセットを実行し、設定変更装置処理に移行する。（２）電源断復帰データが正常である場合、且つ、設定変更が可能な状態である（設定変更フラグがオン）の場合、設定変更開始時（電源断復帰正常時）のＲＷＭ初期化バイト数及び初期化開始アドレスのセットを実行し、設定変更装置処理に移行する。（３）電源断復帰データが正常であり、且つ、設定変更が可能でない状態（設定変更フラグがオフ）の場合、後述する電源断復帰処理を実行することとなる。尚、（３）に該当するである場合、即ち電源断復帰データが正常でない場合に復帰不可能エラー処理に移行するよう構成されている。

【１９０６】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３５８は、図３５７におけるステップ１１００のサブルーチンに係る、設定変更装置処理のフローチャートである。まず、ステップ１１０２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタ（当該処理の先頭アドレスで初期化する）をセットする。次に、ステップ１１０４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、電源断復帰正常時又は電源断復帰異常時に応じた設定変更装置作動開始時のＲＷＭ初期化を行う。次に、ステップ１１０６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、次のＲＷＭアドレスをセットする。次に、ステップ１１０８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、内蔵ＲＷＭの初期化が終了したか否かを判定する。ステップ１１０８でＹｅｓの場合、ステップ１１１０に移行する。他方、ステップ１１０８でＮｏの場合、ステップ１１０４に移行する。

【１９０７】

次に、ステップ１１１０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＡＦレジスタを第１ＲＷＭ領域に退避し、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理の呼び出しを実行する。尚、ＡＦレジスタを退避させているのは、Ｆレジスタだけ退避できれば問題ないのだがＦレジスタだけを退避することができないためＡＦレジスタを退避させている。このように構成することによって、直前の演算結果によって上書きされていくＦレジスタが割込み処理によって上書きされてしまう（壊れてしまう）ことを回避することができることとなる。

【１９０８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、ステップ５０５０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述するＲＷＭ初期化処理３を実行し、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の呼び出し元に復帰する。

【１９０９】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、ステップ１１１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＡＦレジスタを復帰させる。次に、ステップ１１１３で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、割込み起動処理を実行する。尚、本サブルーチン内の処理にて、後述するステップ５９５０のシリアル通信設定処理（第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理）が実行されることとなる。次に、ステップ１１１４で、設定変更装置作動開始の出力要求をセットする。次に、ステップ１１１５で、指定されたＲＷＭのデータについて制御コマンドセット処理を実行する。次に、ステップ１１１６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定変更装置作動開始時の待ち時間をセットする。次に

、ステップ１１７で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定された待ち時間が０になるまで待機する。次に、ステップ１１１８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定変更装置作動中表示を保存する。次に、ステップ１１２０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、獲得枚数表示ＬＥＤ(設定変更装置作動中の表示を行う)及び設定表示ＬＥＤを点灯する。次に、ステップ１１２２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定／リセットボタン信号立ち上がりデータを取得する（設定／リセットボタンがオフからオンになった場合は、設定値データを１加算し、設定値６において設定／リセットボタンが操作されると１になる）。次に、ステップ１１２４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定値データを更新する。

【１９１０】

次に、ステップ１１２６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定値は正常範囲であるか否かを判定する。ステップ１１２６でＮｏの場合、ステップ１１２８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定値データ初期値（本例では０）をセットし、ステップ１１３０に移行する。他方、ステップ１１２６でＹｅｓの場合にも、ステップ１１３０に移行する。次に、ステップ１１３０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定値データを保存する。次に、ステップ１１３１で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＰＴＣ０による割込みがあるまで待機する。次に、ステップ１１３２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、スタートレバーセンサ信号が立ち上がった（スタートレバーＤ５０が操作されることによって、スタートレバーセンサ信号がオフからオンに切り替わった）か否かを判定する。ステップ１１３２でＹｅｓの場合、ステップ１１３４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定キースイッチ信号が立ち下がった（設定キースイッチＭ２０が操作されることによって、設定キースイッチ信号がオンからオフに切り替わった）か否かを判定する。ステップ１１３４でＹｅｓの場合、ステップ１１３６に移行する。他方、ステップ１１３４でＮｏの場合、設定キースイッチ信号が立ち下がる（設定キースイッチＭ２０が操作されることによって、設定キースイッチ信号がオンからオフに切り替わる）まで、ステップ１１３４を繰り返す。他方、ステップ１１３２でＮｏの場合、ステップ１１２２に移行し、スタートレバーセンサ信号が立ち上がる（スタートレバーＤ５０操作されることによって、スタートレバーセンサ信号がオフからオンに切り替わる）まで、ステップ１１３０までの処理を繰り返す。

【１９１１】

次に、ステップ１１３６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定変更装置作動中表示データをクリアする。次に、ステップ１１３８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、貯留枚数表示ＬＥＤ及び獲得枚数表示ＬＥＤを点灯する（即ち、遊技開始時のＬＥＤ表示）。次に、ステップ１１４０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定変更装置作動終了時の出力要求をセットする。次に、ステップ１１４１で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定されたＲＷＭのデータについて制御コマンドセット生成処理を実行し、次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【１９１２】

＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３５９は、図３５８におけるステップ５０５０のサブルーチンに係る、ＲＷＭ初期化処理３のフローチャートである。まず、ステップ５０５２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタを第２ＲＷＭ領域に退避する。次に、ステップ５０５４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアのアドレスをスタックポインタにセットする。尚、第１８実施形態においては、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理の実行中に第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における割込み処理が発生しないよう構成されている、より詳細には、ステップ１１１３又はステップ３０１２の処理にて割込み起動処理を実行した以降の処理においては、メインループ

処理にて第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理を呼び出す際には割込みを禁止した後に呼び出すよう構成されている。

【１９１３】

次に、ステップ５０５６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアにレジスタを退避する。次に、ステップ５０５８で、ＲＷＭ初期化開始アドレスをセットする。次に、ステップ５０６０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＲＷＭ初期化バイト数をセットする。

【１９１４】

次に、ステップ５０６２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＷＭ領域の初期化を実行する。次に、ステップ５０６４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、次のＲＷＭアドレスをセットする。次に、ステップ５０６６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＷＭ領域の初期化が終了したか否かを判定する。ステップ５０６６でＹｅｓの場合、ステップ５０６８に移行する。他方、ステップ５０６６でＮｏの場合、ステップ５０６２に移行し、第２ＲＷＭ領域の初期化が終了するまで、初期化の実行を繰り返す。

【１９１５】

次に、ステップ５０６８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ５０５６で、第２スタックエリアに退避したレジスタを復帰する。次に、ステップ５０７０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ５０５２で第２ＲＷＭ領域に退避したスタックポインタを復帰（第１スタックエリアのアドレスとしてセット）し、次の処理に移行する。

【１９１６】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３６０は、図３５７におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ１２０２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、割込みを禁止する。次に、ステップ１２０４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー表示データ（下位桁）をセットする。次に、ステップ１２０６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー表示データ（上位桁）をセットする。次に、ステップ１２０８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、クリア出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次に、ステップ１２１０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、出力ポート（０～６）をオフにする。ステップ１２１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、次の出力ポートアドレスをセットする。次に、ステップ１２１４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、出力が終了したか否かを判定する。ステップ１２１４でＹｅｓの場合、ステップ１２１６で、エラー表示（出力ポート３及び４）を出力する。次に、ステップ１２１８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、上位桁／下位桁の切替を実行し、ステップ１２０８の処理に移行する。

【１９１７】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

図３６１は、図３５７におけるステップ３０００のサブルーチンに係る、電源断復帰処理のフローチャートである。まず、ステップ３００２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、電源断時に退避したスタックポインタのアドレスを参照し、スタックポインタを復帰する。次に、ステップ３００４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、電源断復帰時初期化開始アドレス及び初期化バイト数をセットする。次に、ステップ３０５０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述するＲＷＭ初期化処理を実行する。次に、ステップ３００６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＡＦレジスタを退避し、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理の呼び出しを実行する。

【１９１８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞
　次に、ステップ５９００で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述するＲＷＭ初期化処理２を実行し、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の呼び出し元に復帰する。
【１９１９】
＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞
　次に、ステップ３００８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＡＦレジスタを復帰する。次に、ステップ３００９で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、入力ポート０～２読み込み処理（入力ポート０～２にデータを読み込む処理）を実行する。次に、ステップ３０１０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、電源断復帰時外部信号４の出力時間をセットする。次に、ステップ３０１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、割込み起動処理を実行する。尚、本サブルーチン内の処理にてステップ５９５０のシリアル通信設定処理（第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理）が実行される。次に、ステップ３０１２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述するシリアル通信設定処理を実行し、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の呼び出し元に復帰する。
【１９２０】
＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞
　次に、ステップ３０１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、割込み起動処理を実行する。次に、ステップ３０１４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、電源断処理済みフラグをクリアし、次の処理に移行する。
【１９２１】
＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞
　次に、図３６２は、図３６１におけるステップ３０００のサブルーチンに係る、ＲＷＭ初期化処理のフローチャートである。まず、ステップ３０５２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＲＷＭ初期化データをセットし、ステップ３０５４に移行する。次に、ステップ３０５４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＷＭ領域の初期化を実行する。尚、第２ＲＷＭ領域の初期化については後述するＲＷＭ初期化処理２にて実行されるよう構成されている。次に、ステップ３０５６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＷＭ領域に係るＲＷＭ初期化アドレスを更新する。次に、ステップ３０５８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＲＷＭ初期化が終了したか否かを判定する。ステップ３０５８でＹｅｓの場合には次の処理に移行する。他方、ステップ３０５８でＮｏの場合には、ステップ３０５４に移行し、第１ＲＷＭ領域の初期化が終了するまで、ステップ３０５４～ステップ３０５８の処理を繰り返す。尚、本処理においては、第１ＲＷＭ領域における、第１作業領域と第１スタックエリアを除いた領域にデータ０をセットするよう構成されている。
【１９２２】
＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞
　次に、図３６３は、図３６１におけるステップ５９００のサブルーチンに係る、ＲＷＭ初期化処理２のフローチャートである。まず、ステップ５９０２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタを第２ＲＷＭ領域に退避する。次に、ステップ５９０４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアのアドレスをスタックポインタにセットする。次に、ステップ５９０６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアにレジスタを退避する。次に、ステップ５９０８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＷＭ領域に係るＲＷＭ初期化開始アドレスをセットする。次に、ステップ５９１０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＲＷＭ初期化バイト数をセットする。次に、ステップ５９１２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＷＭ領域の初期化を実行する。次に、ステップ５９１４で、

ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、次のＲＷＭアドレスをセットする。次に、ステップ５９１６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＷＭ領域の初期化が終了したか否かを判定する。ステップ５９１６でＹｅｓの場合にはステップ５９１８に移行する。他方、ステップ５９１６でＮｏの場合にはステップ５９１２に移行し、第２ＲＷＭ領域の初期化が終了するまでステップ５９１２～ステップ５９１６の処理を繰り返し実行する。

【１９２３】

次に、ステップ５９１８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＷＭ領域に係るＲＷＭ初期化開始アドレスをセットする。次に、ステップ５９２０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＲＷＭ初期化バイト数をセットする。次に、ステップ５９２２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＷＭ領域の初期化を実行する。次に、ステップ５９２４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、次のＲＷＭアドレスをセットする。次に、ステップ５９２６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＷＭ領域の初期化が終了したか否かを判定する。ステップ５９２６でＹｅｓの場合にはステップ５９２８に移行する。他方、ステップ５９２６でＮｏの場合、ステップ５９２２に移行し、第２ＲＷＭ領域の初期化が終了するまでステップ５９２２～ステップ５９２６の処理を繰り返し実行する。尚、第１８実施形態においては、第２ＲＷＭ領域（「Ｆ２００Ｈ」～「Ｆ３ＦＦＨ」）の未使用領域は、「Ｆ２００Ｈ」～「Ｆ２０ＦＨ」と「Ｆ２１ＥＨ」～「Ｆ３Ｆ１Ｈ」との２つの領域に分かれており、ステップ５９１２～ステップ５９１６の処理にて「Ｆ２００Ｈ」～「Ｆ２０ＦＨ」を初期化し、ステップ５９２２～ステップ５９２６の処理にて「Ｆ２１ＥＨ」～「Ｆ３Ｆ１Ｈ」を初期化するよう構成されている。次に、ステップ５９２８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ５９０６で第２スタックエリアに退避したレジスタを復帰する。次に、ステップ５９３０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＷＭ領域に退避していたスタックポインタを復帰し、次の処理に移行する。尚、本処理においては、第２ＲＷＭ領域における、第２作業領域と第２スタックエリアを除いた領域にデータ０をセットするよう構成されている。

【１９２４】

＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３６４は、図３６１におけるステップ５９５０のサブルーチンに係る、シリアル通信設定処理のフローチャートである。まず、ステップ５９５２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＷＭ領域にスタックポインタを退避する。次に、ステップ５９５４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアのアドレスをスタックポインタにセットする。次に、ステップ５９５６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアにレジスタを退避する。次に、ステップ５９５８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＳＣＵ１ボーレートレジスタアドレス（下位）をセットする。次に、ステップ５９６０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＳＣＵ１ボーレートレジスタをセットする。次に、ステップ５９６２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＳＣＵチャネル１送信機能使用、ＦＩＦＯモード、データ長９ビット（９ビットにより意味のあるデータが構成される）、パリティ使用（誤りを検出する方式）及び偶数パリティ（データ全体でビット列中に含まれる「１」を偶数となるようにする）、をセットする。次に、ステップ５９６４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ５９５６で第２スタックエリアに退避したレジスタを復帰する。次に、ステップ５９６６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＷＭ領域に退避していたスタックポインタを復帰し、次の処理に移行する。

【１９２５】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３６５は、図３５８におけるステップ１３００のサブルーチンに係る遊技進行メイン処理のフローチャートである。尚、図３６５～図３９２の処理がメイン処理（ループ処理）のフローチャートとなっている。まず、ステップ１３０１で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタをセットする。次に、ステップ１３０２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技開始セット処理を実行する。尚、ステップ１３０２の遊技開始セット処理のサブルーチン内の処理にて、後述するステップ１３５０の遊技メダル受付開始処理が実行されることとなる。次に、ステップ１３０３で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル枚数を読み込み、遊技メダル枚数の有無をチェックする。次に、ステップ１３０４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダルがベットされているか否かを判定する。ステップ１３０４でＮｏの場合、ステップ１５００で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する遊技メダル投入待ち時の表示処理を実行し、ステップ１５５０に移行する。他方、ステップ１３０４でＹｅｓの場合には、ステップ１５００の処理を実行せずにステップ１５５０の処理に移行する。

【１９２６】

次に、ステップ１５５０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する遊技メダル管理処理を実行する。次に、ステップ１３０５で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、内蔵乱数加工用乱数の更新処理を実行する。次に、ステップ１８５０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述するスタートレバーチェック処理を実行する。次に、ステップ１３０６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、スタートレバーＤ５０の操作があったか否かを判定する。ステップ１３０６でＹｅｓの場合、ステップ２１００に移行する。他方、ステップ１３０６でＮｏの場合、ステップ１３０３に移行し、スタートレバーＤ５０の操作があるまで、ステップ１３０３～ステップ１３０６の処理を繰り返し実行する。

【１９２７】

次に、ステップ２１００で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する内部抽選開始処理を実行する。次に、ステップ１３０８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、リールＭ５０の回転を開始する。次に、ステップ１３０９で、停止済でない全ての図柄について、ずらしコマ数を作成する。次に、ステップ２３００で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する回胴停止受付チェック処理を実行する。次に、ステップ２４００で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する全回胴停止チェック処理を実行する。次に、ステップ１３１０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、全リールが停止したか否かを判定する。ステップ１３１０でＹｅｓの場合、ステップ２４５０に移行する。他方、ステップ１３１０でＮｏの場合にはステップ１３０８に移行し、全リールが停止するまで、ステップ１３０８～ステップ１３１０の処理を繰り返し実行する。

【１９２８】

次に、ステップ２４５０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する表示判定処理を実行する。次に、ステップ２５００で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する入賞による遊技メダル払出処理を実行する。次に、ステップ１３１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技終了チェック処理を実行する。次に、ステップ１３１４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技終了時の出力要求をセットする。次に、ステップ１３１６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定されたＲＷＭのデータについて制御コマンドセット処理を実行し、ステップ１３０１の処理に移行することとなる。

【１９２９】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３６６は、図３６５におけるステップ１３５０のサブルーチンに係る、遊技メダル受付開始処理のフローチャートである。まず、ステップ１３５２で、ＣＰＵは、第１

ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定変更フラグをオンにする。次に、ステップ１３５４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル枚数データをクリアする。次に、ステップ１３５６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、投入枚数表示ＬＥＤ信号データ及びＬＥＤ表示データをクリアする。次に、ステップ１３５８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、再遊技作動時であるか否かを判定する。ステップ１３５８でＹｅｓの場合、ステップ１３６０に移行する。他方、ステップ１３５８でＮｏの場合、ブロッカをオンにし、次の処理に移行する。

【１９３０】

次に、ステップ１３６０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、自動投入待機時間をセットする。次に、ステップ１３６２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定された待ち時間が０になるまで待機する。次に、ステップ１３６４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、貯留枚数データを取得し、貯留枚数の有無をチェックする。次に、ステップ１３６６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、貯留枚数が限界であるか否かを判定する。ステップ１３６６でＮｏの場合、ステップ１３６８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ブロッカオン処理を実行し、ステップ１３７０の処理に移行する。他方、ステップ１３６６でＹｅｓの場合にも、ステップ１３７０の処理に移行する。次に、ステップ１３７０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、再遊技表示ＬＥＤを点灯する。次に、ステップ１３７２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、自動投入時の出力要求をセットする。次に、ステップ１３７４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定されたＲＷＭ領域のデータについて制御コマンドセット処理を実行する。

【１９３１】

次に、ステップ１４００で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する遊技メダル１枚加算処理を実行する。次に、ステップ１３７６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル限界枚数（３枚）と投入枚数を比較し、遊技メダルが限界であるかチェックする。次に、ステップ１３７８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダルが限界である（ベット数が上限値である３枚となっている）か否かを判定する。ステップ１３７８でＹｅｓの場合、次の処理（ステップ１３０４の処理）に移行する。他方ステップ１３７８でＮｏの場合にはステップ１４００に移行し、遊技メダルが限界となるまで、ステップ１４００及びステップ１３７６の処理を繰り返し実行することとなる。

【１９３２】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３６７は、図３６６におけるステップ１４００のサブルーチンに係る、遊技メダル１枚加算処理のフローチャートである。まず、ステップ１４０２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、獲得枚数データをクリアする。次に、ステップ１４０４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル枚数データを読み込み、遊技メダル枚数の有無をチェックする。次に、ステップ１４０６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ベットされている遊技メダル枚数に１を加算し、後述するステップ１４５０の投入枚数表示データ生成処理に移行する。

【１９３３】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３６８は、図３６７におけるステップ１４５０のサブルーチンに係る、投入枚数表示データ生成処理のフローチャートである。まず、ステップ１４５２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル枚数データを取得する。次に、ステップ１４５４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、投入枚数表示ＬＥＤ信号データを生成する。次に、ステップ１４５６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、投入枚数表示ＬＥＤ信号データを保存し、次の処理に移

行する。
【１９３４】
＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞
次に、図３６９は、図３６５におけるステップ１５００のサブルーチンに係る、遊技メダル投入待ち時の表示処理のフローチャートである。まず、ステップ１５０２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定キースイッチ信号が立ち上がった（オンとなった）か否かを判定する。ステップ１５０２でＹｅｓの場合、ステップ１５０３で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ブロッカオフ処理を実行する。次に、ステップ１５０４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定値表示開始時の出力要求をセットする。次に、ステップ１５０６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定されたＲＷＭ領域のデータについて制御コマンドセット処理を実行する。次に、ステップ１５０８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定表示ＬＥＤを点灯する。次に、ステップ１５１０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定キースイッチ信号が立ち下がった（オフとなった）か否かを判定する。ステップ１５１０でＹｅｓの場合、ステップ１５１２に移行する。他方、ステップ１５１０でＮｏの場合、即ち、設定キースイッチ信号が立ち下がる（オフとなる）まで設定表示ＬＥＤの点灯を維持することとなる。
【１９３５】
次に、ステップ１５１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定表示ＬＥＤを消灯する。次に、ステップ１５１４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定値表示終了時の出力要求をセットする。次に、ステップ１５１６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定されたＲＷＭ領域のデータについて制御コマンドセット処理を実行する。次に、ステップ１５１８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ブロッカをオンにし、ステップ１５２０の処理に移行する。また、ステップ１５０２でＮｏの場合にも、ステップ１５２０の処理に移行する。
【１９３６】
次に、ステップ１５２０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技待機表示が開始されたか否かを判定する。ステップ１５２０でＹｅｓの場合、獲得枚数表示データクリア処理を実行し、次の処理に移行する。また、ステップ１５２０でＮｏの場合には、獲得枚数表示データクリア処理を実行せずに次の処理に移行する。
【１９３７】
＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞
次に、図３７０は、図３６５におけるステップ１５５０のサブルーチンに係る、遊技メダル管理処理のフローチャートである。まず、ステップ１５５２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ブロッカ信号はオン（ブロッカＤ１００がオン）であるか否かを判定する。ステップ１５５２でＹｅｓの場合、ステップ１５５４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、いずれかの投入センサ信号（第１投入センサ信号と第２投入センサ信号とのいずれか）はオンであるか否かを判定する。ステップ１５５４でＮｏの場合にはステップ１５５６に移行する。他方、ステップ１５５２でＮｏの場合にも、ステップ１５５６に移行する。また、ステップ１５５４でＹｅｓの場合には、後述するステップ１６００の第１遊技メダル投入チェック処理を実行する。
【１９３８】
次にステップ１５５６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、１枚投入スイッチ信号、３枚投入センサ信号及び精算スイッチ信号のいずれかの信号が立ち上がったか否かを判定する。ステップ１５５６でＹｅｓの場合、ステップ１５５８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技開始表示ＬＥＤ信号をオフにする。他方、ステップ１５５６でＮｏの場合には次の処理に移行する。次に、ステップ１５６０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ１５５６で立ち上がったと判定された信号が精算スイッチ信号であったか否かを判定する。ステップ

１５６０でＹｅｓの場合には次の処理（ステップ１７５０の処理）に移行する。他方、ステップ１５６０でＮｏの場合には、後述するステップ１７００の貯留投入処理に移行する。

【１９３９】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

図３７１は、図３７０におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、第１遊技メダル投入チェック処理のフローチャートである。まず、ステップ１６０２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技開始表示ＬＥＤ信号をオフにする。次に、ステップ１６０４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、入力ポート２レベルデータを取得する。次に、ステップ１６０６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー表示要求データを取得する。次に、ステップ１６０７で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー表示要求データがあったか否かを判定する。ステップ１６０７でＮｏの場合、ステップ１６０８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１投入センサ信号のみがオン、即ち、第１投入センサ信号がオン、且つ、第２投入センサ信号がオフ、であるか否かを判定する。ステップ１６０８でＮｏの場合にはステップ１６０９へ移行する。他方、ステップ１６０８でＹｅｓの場合にはステップ１６０４に移行し、第１投入センサ信号のみがオンではなくなるまで、ステップ１６０４～ステップ１６０８の処理を繰り返し実行する。次に、ステップ１６０９で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、投入センサ信号がいずれもオフ、即ち、第１投入センサ信号と第２投入センサ信号とがいずれもオフ、であるか否かを判定する。ステップ１６０９でＹｅｓの場合には次の処理に移行する。尚、前述したように、１枚の遊技メダルが正常に投入される場合の、第１投入センサ信号と第２投入センサ信号とのオン・オフの遷移は、「（１）第１投入センサ信号オフ、且つ、第２投入センサ信号オフ→（２）第１投入センサ信号オン、且つ、第２投入センサ信号オフ→（３）第１投入センサ信号オン、且つ、第２投入センサ信号オン→（４）第１投入センサ信号オフ、且つ、第２投入センサ信号オン→（５）第１投入センサ信号オフ、且つ、第２投入センサ信号オフ」の順に遷移するよう構成されており、前記（２）のオン・オフ状況においては、ステップ１６０４～ステップ１６１０の処理を繰り返し実行することとなる。また、「（２）第１投入センサ信号オン、且つ、第２投入センサ信号オフ→（１）第１投入センサ信号オフ、且つ、第２投入センサ信号オフとなった場合には、ステップ１６１２でＹｅｓとなり、正常な投入であるとは判定されないが、エラーとしても検出されないよう構成されている。

【１９４０】

また、ステップ１６０９でＮｏの場合、ステップ１６１０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル限界セット処理を実行する。次に、ステップ１６１１で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル枚数読み込み処理（遊技メダル枚数データを読み込み、遊技メダル枚数の有無をチェックする処理）を実行する。次に、ステップ１６１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、貯留枚数読み込み処理（貯留枚数データを取得し、貯留枚数の有無をチェックする処理）を実行する。次に、ステップ１６１４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル枚数（ベット数）及び貯留枚数（クレジット数）のメダル合計枚数を算出し、ステップ１６１５に移行する。

【１９４１】

次に、ステップ１６１５で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、メダル投入は不可であるか否かを判定する。ステップ１６１５で、Ｙｅｓの場合、ステップ１６１６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ブロッカをオフにし、ステップ１６１７の処理に移行する。他方ステップ１６１５でＮｏの場合にも、ステップ１６１７の処理に移行する。次に、ステップ１６１７で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、入力ポート２レベルデータを取得する。次に、ステップ１６１８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー表示要求デ

ータを取得する。次に、ステップ１６２０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー表示要求データがあったか否かを判定する。ステップ１６２０でＹｅｓの場合、ステップ１６５０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述するエラー表示処理を実行し、ブロッカオン処理を実行して次の処理に移行する。他方、ステップ１６０７でＹｅｓの場合にもステップ１６５０に移行する。

【１９４２】

次に、ステップ１６２０でＮｏの場合、ステップ１６２２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１投入センサ信号と第２投入センサ信号とのいずれかの投入センサ信号がオンであるか否かを判定する。ステップ１６２２でＹｅｓの場合にはステップ１６１７に移行する。尚、前記（３）及び（４）のオン・オフ状況においては、ステップ１６１７～ステップ１６２２の処理を繰り返し実行することとなる。

【１９４３】

次に、ステップ１６２２でＮｏの場合、即ち、第１投入センサ信号と第２投入センサ信号とがいずれもオフであった場合、ステップ１６２４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル投入時の出力要求をセットする。次に、ステップ１６２６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定されたＲＷＭ領域のデータについて制御コマンドセット処理を実行する。次に、ステップ１６２８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル枚数を取得し、遊技メダル限界枚数（３枚）と投入枚数を比較し、遊技メダル限界であるかチェックする。次に、ステップ１６３０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダルが限界であるか否かを判定する。ステップ１６３０でＹｅｓの場合には貯留枚数１枚加算処理を実行して次の処理に移行する。他方、ステップ１６３０でＮｏの場合にはステップ１４００で、前述の遊技メダル１枚加算処理を実行する。尚、同図に示す第１遊技メダル投入チェック処理は、メイン処理（非割込み処理、ループ処理とも称する）であり、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理となっている。また、本処理においては、第１投入センサ信号と第２投入センサ信号とのオン・オフ状況を確認することにより遊技メダルが正常に投入されたか否かを判定するよう構成されており、第１投入センサ信号と第２投入センサ信号とのオン・オフに係る期間の計測は第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理にて実行されることとなる（詳細は後述する）。

【１９４４】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３７２は、図３７１におけるステップ１６５０のサブルーチンに係る、エラー表示処理のフローチャートである。まず、ステップ１６５２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー番号を保存する。次に、ステップ１６５４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー前ブロッカ信号及びホッパモータ駆動信号状態情報を退避する。次に、ステップ１６５６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ホッパモータ駆動信号をオフにする。次に、ステップ１６５８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ブロッカをオフにする。次に、ステップ１６５９で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技開始表示ＬＥＤ信号をオフにする。次に、ステップ１６６０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー表示開始時の出力要求をセットする。次に、ステップ１６６１で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、制御コマンド生成処理を実行する。次に、ステップ１６６２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定／リセットボタン信号が立ち上がった（オンとなった）か否かを判定する。ステップ１６６２でＹｅｓの場合、ステップ１６６４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定／リセットボタン信号立ち上がりデータをクリアする。他方、ステップ１６６２でＮｏの場合、設定／リセットボタン信号が立ち上がる（オンとなる）までステップ１６６２の処理を繰り返す。

【１９４５】

次に、ステップ１６６６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、

満杯検知信号検査データ及び入力ポート０レベルデータに対応するＲＷＭアドレスをセットする。次に、ステップ１６６８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＦＥエラー（遊技メダル補助収納庫が満杯になった場合のエラー）時であるか否かを判定する。ステップ１６６８でＮｏの場合、ステップ１６７０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、払出センサ検査データ及び入力ポート２レベルデータに対応するＲＷＭアドレスをセットする。

【１９４６】

次に、ステップ１６７２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、払出関連エラー（例えば、ＨＰエラー等）時であるか否かを判定する。ステップ１６７２でＮｏの場合、ステップ１６７４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、投入センサ（第１投入センサ、第２投入センサ）及び投入受付センサの検査データをセットする。次に、ステップ１６７６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ１６６６、ステップ１６７０及びステップ１６７４の処理に係る検査データを参照し、当該検査データによる各エラー毎の入力状態をチェックする。次に、ステップ１６７８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー要因が除去された、即ち、エラーが検出されない状況となったか否かを判定する。ステップ１６７８でＹｅｓの場合、ステップ１６８０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー番号をクリアする。他方、ステップ１６７８でＮｏの場合にはステップ１６６２に移行し、エラー要因が除去されるまで、ステップ１６６２～ステップ１６７８の処理を繰り返し実行する。

【１９４７】

次に、ステップ１６８０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー番号をクリアする。次に、ステップ１６８２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー表示終了時の出力要求をセットする。次に、ステップ１６８３で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定されたＲＷＭ領域のデータについて制御コマンドセット処理を実行する。次に、ステップ１６８４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー前ブロッカ信号及びホッパモータ駆動状態情報を復帰する。次に、ステップ１６８６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ホッパモータ駆動信号を復帰する。次に、ステップ１６８８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー前のブロッカ信号はオンであったか否かを判定する。ステップ１６８８でＹｅｓの場合、ブロッカをオンにし、次の処理に移行する。他方、ステップ１６８８でＮｏの場合、ブロッカをオンにすること無く、次の処理に移行する。

【１９４８】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３７３は、図３７０におけるステップ１７００のサブルーチンに係る、貯留投入処理のフローチャートである。まず、ステップ１７０１で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル限界枚数（３枚）と投入枚数を比較し、遊技メダルが限界であるかチェックする。次に、ステップ１７０２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダルが限界（ベット数の上限値であり、本例では、３枚）であるか否かを判定する。ステップ１７０２でＮｏの場合、ステップ１７０４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、投入要求枚数として、１枚をセットする。他方、ステップ１７０２でＹｅｓの場合には次の処理に移行する。

【１９４９】

次に、ステップ１７０６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、１枚投入スイッチ信号が立ち上がったか否かを確認する。ステップ１７０６でＮｏの場合、ステップ１７０８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、投入要求枚数として、「遊技メダル限界枚数－投入枚数」をセットし、ステップ１７０９に移行する。他方、ステップ１７０６でＹｅｓの場合には、ステップ１７０８の処理を実行せずに、ステップ１７０９に移行する。次に、ステップ１７０９で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・

ＲＷＭ領域内のデータに基づき、貯留枚数データを取得し、貯留枚数の有無をチェックする。次に、ステップ１７１０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル貯留枚数（クレジット数）があるか（０ではないか）否かを判定する。ステップ１７１０で、Ｙｅｓの場合、ステップ１７１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、入力ポート１立ち上がりデータをクリアする。他方、ステップ１７１０でＮｏの場合には次の処理に移行する。

【１９５０】

次に、ステップ１７１４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル貯留枚数（クレジット数）が投入要求枚数以上であるか否かを判定する。ステップ１７１４でＮｏの場合、即ち、クレジット数が投入要求枚数に満たないために、ステップ１７１６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、投入要求枚数ではなく遊技メダル貯留枚数（クレジット数）をセットし、ステップ１７１８に移行する。他方、ステップ１７１４でＹｅｓの場合には、ステップ１７１６の処理を実行せずにステップ１７１８の処理に移行する。次に、ステップ１７１８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、貯留投入時の出力要求をセットする。次に、ステップ１７１９で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定されたＲＷＭ領域のデータについて制御コマンドセット処理を実行し、ステップ１４００に移行する。次に、ステップ１４００で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、前述した遊技メダル１枚加算処理を実行する。

【１９５１】

次に、ステップ１７２０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ１４００にて遊技メダルを１枚加算したことにより貯留枚数データを１減算する。次に、ステップ１７２２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、投入要求枚数の投入が終了したか否かを判定する。ステップ１７２２でＹｅｓの場合には次の処理に移行する。他方、ステップ１７２２でＮｏの場合、ステップ１４００に移行し、投入要求枚数の投入が終了するまで、ステップ１４００～ステップ１７２２の処理を繰り返し実行する。

【１９５２】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３７４は、図３７０におけるステップ１７５０のサブルーチンに係る、遊技メダル管理処理のフローチャートである。まず、ステップ１７５１で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ブロッカオン時監視時間が経過したか否かを判定する。ステップ１７５１でＹｅｓの場合、ステップ１７５２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、精算開始時の出力要求をセットする。他方、ステップ１７５１でＮｏの場合にはブロッカオン時監視時間が経過していないため、次の処理に移行する。次に、ステップ１７５３で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、再遊技作動時であるか否かを判定する。ステップ１７５３でＮｏの場合、ステップ１７５４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル枚数を読み込み、遊技メダル枚数の有無をチェックする。ステップ１７５５で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技の用に供する遊技メダル（ベットされている遊技メダル）があるか否かを判定する。ステップ１７５５でＹｅｓの場合、ステップ１７５６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ブロッカオフ処理を実行する。次に、ステップ１７５８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、制御コマンドセット処理を実行する。次に、ステップ１７５９で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル読み込み処理（遊技メダル枚数の有無をチェックする処理）を実行する。次に、ステップ１８００で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する遊技メダル１枚払出処理を実行する。次に、ステップ１７６０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル読み込み処理（遊技メダル枚数の有無をチェックする処理）を実行する。次に、ステップ１７６１で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ベットされている

遊技メダル枚数を１減算する。次に、ステップ１４５０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、前述した投入枚数表示データ生成処理を実行する。次に、ステップ１７６２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ベットされている遊技メダルの精算が終了したか否かを判定する。ステップ１７６２でＮｏの場合にはステップ１７５９に移行し、遊技メダルの精算が終了するまで、ステップ１７５９～ステップ１７６２の処理を繰り返し実行する。

【１９５３】

また、ステップ１７５３でＹｅｓの場合、又は、ステップ１７５５でＮｏの場合、ステップ１７６３で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、貯留枚数データを取得し、貯留枚数の有無をチェックする。次に、ステップ１７６４で、貯留メダル（クレジット数）があるか否かを判定する。ステップ１７６４でＹｅｓの場合、ステップ１７６５で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ブロッカオフ処理を実行する。次に、ステップ１７６６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定されたＲＷＭ領域のデータについて制御コマンドセット処理を実行する。次に、ステップ１７６７で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、演出表示ＬＥＤを点灯する。他方、ステップ１７６４でＮｏの場合には次の処理に移行する。次に、ステップ１７６８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、貯留枚数データを取得し、貯留枚数の有無をチェックする。次に、ステップ１８００で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する遊技メダル１枚払出処理を実行する。次に、ステップ１７６９で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、貯留枚数データを１減算する。次に、ステップ１７７０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、貯留メダルの精算が終了したか否かを判定する。ステップ１７７０でＮｏの場合には、ステップ１７６８に移行し、貯留メダル（クレジット数）の精算が終了するまで、ステップ１７６８～ステップ１７７０の処理を繰り返し実行する。他方、ステップ１７７０でＹｅｓの場合、ステップ１７７２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、演出表示ＬＥＤを消灯し、ステップ１７７４に移行する。また、ステップ１７６２でＹｅｓの場合、即ち、ベットされている遊技メダルの精算が終了した場合にもステップ１７７４に移行する。次に、ステップ１７７４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、精算終了時の出力要求をセットする。次に、ステップ１７７６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定されたＲＷＭ領域のデータについて制御コマンドセット処理を実行し、ブロッカオン処理を実行して次の処理に移行する。

【１９５４】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３７５は、図３７４におけるステップ１８００のサブルーチンに係る、遊技メダル１枚払出処理のフローチャートである。まず、ステップ１８０２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、残り払出枚数に係るデータを退避する。次に、ステップ１８０４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー未検出をセットする。次に、ステップ１８０６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＨＰエラー｛図３５５の（２－１）～（２－３）にて前述したエラーであり、第１払出センサ又は第２払出センサに遊技メダルが滞留した場合に発生するエラー｝をセットする。次に、ステップ１８０８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラーが検出されたか否かを判定する。ステップ１８０８でＹｅｓの場合、ステップ１６５０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、前述したエラー表示処理を実行し、ステップ１８１０に移行する。他方、ステップ１８０８でＮｏの場合には、ステップ１６５０の処理を実行せずにステップ１８１０に移行する。

【１９５５】

次に、ステップ１８１０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル払出装置制御時間をセットする。次に、ステップ１８１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ホッパモータ駆動信号をオンにし、ステップ１

８１４に移行する。次に、ステップ１８１４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル払出装置制御時間が経過したか否かを判定する。ステップ１８１４でＮｏの場合、ステップ１８１６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１払出センサ信号がオンであるか否かを判定する。ステップ１８１６でＮｏの場合には、ステップ１８１４に移行し、第１払出センサ信号がオン又は遊技メダル払出装置制御時間が経過するまで、ステップ１８１４～ステップ１８１６の処理を繰り返し実行する。次に、ステップ１８１８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１払出センサ検出時間をセットする。

【１９５６】

次に、ステップ１８２０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル詰まりを検出したか否かを判定する。ステップ１８２０でＮｏの場合、ステップ１８２２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２払出センサ信号がオンであるか否かを判定する。ステップ１８２２でＹｅｓの場合、ステップ１８２３で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２払出センサ２検出時間をセットする。他方、ステップ１８２２でＮｏの場合、ステップ１８２０に移行し、第２払出センサ信号がオン、又は、遊技メダル詰まりを検出するまで、ステップ１８２０～ステップ１８２３の処理を繰り返し実行する。

【１９５７】

次に、ステップ１８２４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル詰まりを検出したか否かを判定する。ステップ１８２４でＮｏの場合、ステップ１８２５で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２払出センサ信号はオフであるか否かを判定する。ステップ１８２５でＹｅｓの場合、ステップ１８２６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダルの払出は無効であるか否かを判定する。ステップ１８２６でＮｏの場合、ステップ１８２７で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１払出センサ信号はオフであるか否かを判定する。ステップ１８２７でＹｅｓの場合、ステップ１８２８で、ステップ１８０２で退避していた残り払出枚数に係るデータを復帰する。また、ステップ１８２５又はステップ１８２７でＮｏの場合にはステップ１８２４に移行し、第１払出センサと第２払出センサとがオフとなるまでステップ１８２４～ステップ１８２７の処理を繰り返し実行する。また、ステップ１８２０又はステップ１８２４でＹｅｓの場合にはステップ１８０６に移行する。また、ステップ１８２６でＹｅｓの場合には、ステップ１８１４に移行する。

【１９５８】

次に、ステップ１８２９で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、残り払出枚数を１減算する。次に、ステップ１８３０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダルの払出が終了したか否かを判定する。ステップ１８３０でＹｅｓの場合、ステップ１８３１で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ホッパモータ駆動信号をオフにし、次の処理に移行する。他方、ステップ１８３０でＮｏの場合にも、次の処理に移行する。

【１９５９】

また、ステップ１８１４でＹｅｓの場合、即ち、遊技メダル払出装置制御時間が経過した場合、ステップ１８３２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ホッパモータ駆動信号をオフにする。次に、ステップ１８３３で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１払出センサ検出時間をセットし、ステップ１８３４に移行する。次に、ステップ１８３４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１払出センサ信号はオンであるか否かを判定する。ステップ１８３４でＮｏの場合、ステップ１８３６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１払出センサ検出時間が経過したか否かを判定する。ステップ１８３６でＹｅｓの場合、ステップ１８３８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＨＥエラー（メダル払出装置Ｈ内の遊技メダルが空であると判断した場合のエラー）をセット

し、次の処理に移行する。他方、ステップ１８３６でＮｏの場合、ステップ１８３４に移行し、第１払出センサの信号がオンとなる、又は、第１払出センサ検出時間が経過するまで、ステップ１８３４～ステップ１８３６の処理を繰り返し実行する。他方、ステップ１８３４でＹｅｓの場合にはステップ１８１０に移行する。

【１９６０】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３７６は、図３６５におけるステップ１８５０のサブルーチンに係る、スタートレバーチェック処理のフローチャートである。まず、ステップ１９００で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する投入・払出センサ異常表示処理を実行する。次に、ステップ１８５１で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル限界枚数（３枚）と投入枚数を比較し、遊技メダルが限界であるかチェックする。次に、ステップ１８５２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、規定数は一致しているか否かを判定する。ステップ１８５２でＹｅｓの場合、ステップ１８５４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ブロッカオン時監視時間が経過したか否かを判定する。ステップ１８５４でＮｏの場合、ステップ１８５６で、遊技開始表示ＬＥＤ信号をオフにし、次の処理に移行する。

【１９６１】

他方、ステップ１８５４でＹｅｓの場合、ステップ１８５８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技開始表示ＬＥＤ信号をオンにする。次に、ステップ１８６０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、入力ポート１立ち上がりデータを取得する。次に、ステップ１８６２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、スタートレバーセンサ信号はオンであるか否かを判定する。ステップ１８６２でＹｅｓの場合、後述するステップ２０５０のスタートレバー受付処理に移行する。他方、ステップ１８５２又はステップ１８６２でＮｏの場合には次の処理に移行する。

【１９６２】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３７７は、図３７６におけるステップ１９００のサブルーチンに係る、投入・払出センサ異常表示処理のフローチャートである。ステップ１９０２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、割込みを禁止する。次に、ステップ１９０４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＡＦレジスタを退避する。次に、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する投入・払出センサ異常セット処理を実行する。次に、ステップ１９０６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ１９０４で、第１スタックエリアに退避したＡＦレジスタを復帰させる。次に、ステップ１９０８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、割込みを許可する。次に、ステップ１９１０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー表示要求データを取得する。次に、ステップ１９１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー表示要求データがあるか否かを判定する。ステップ１９１２でＮｏの場合、ステップ１６５０で、後述するエラー表示処理を実行する。

【１９６３】

次にステップ１９１４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、割込みを禁止する。次に、ステップ１９１６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＡＦレジスタを退避する（例えば、第１スタックエリアに退避する）。次に、ステップ５１５０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する投入・払出センサ異常クリア処理を実行する。次に、ステップ１９２０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ１９１６で退避したＡＦレジスタを復帰する。次に、ステップ１９２２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、割込みを許可し、ステップ１９０２の処理に移行し、エラー表示要求データが存在しなくなる（即ち、ステップ１９１２でＹｅｓとなる）まで、処理を繰り返す。尚

、ステップ１９１２でＹｅｓの場合には、次の処理（ステップ１９５０の処理）に移行する。このように、第１８実施形態においては、ステップ１１１３又はステップ３０１２の処理にて割込み起動処理を実行した以降の処理においては、メインループ処理にて第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理を呼び出す際には割込みを禁止した後に呼び出すよう構成されている。このように構成することにより、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ処理の実行中に割込み処理が実行されないよう構成されることとなり、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理の実行後に第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理を実行する場合には、第２スタックエリアは常にデータが積みあがっていない状態とすることができる（常に第２スタックエリアのアドレスが「Ｆ３ＦＨ」である状態とすることができる）。このように構成することにより、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理の実行中に割込み処理が発生し、第２スタックエリアにデータが積みあがっている（例えば、第２スタックエリアのアドレスが「Ｆ３Ｆ８Ｈ」となっている）場合には、当該割込み処理内にお第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理によって第２スタックエリアに再度データが積みあがっていくような事態を防止することができ、複雑な処理が実行されないよう構成できると共に、第２スタックエリアの最大使用量を少なくすることができることとなる。

【１９６４】

＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

図３７８は、図３７７におけるステップ５１００の処理のサブルーチンに係る、投入・払出センサ異常セット処理のフローチャートである。まず、ステップ５１０２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＷＭ領域にスタックポインタを退避する。次に、ステップ５１０４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアのアドレスをスタックポインタにセットする。次に、ステップ５１０６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアにレジスタを退避する。次に、ステップ５１０８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＣＨエラー表示要求をセットする。

【１９６５】

次に、ステップ５１１０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＣＨエラー（投入受付センサＤ１０ｓに遊技メダルが滞留したと判断した場合のエラー）を検出したか否かを判定する。ステップ５１１０でＮｏの場合、ステップ５１１２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー表示要求をクリアし、ステップ５１１４に移行する。他方、ステップ５１１０でＹｅｓの場合にも、ステップ５１１４に移行する。次に、ステップ５１１４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー表示要求データを保存する。次に、ステップ５１１６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ５１０６で第２スタックエリアに退避したレジスタを復帰する。次に、ステップ５１１８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＷＭ領域に退避していたスタックポインタを復帰し、次の処理に移行する。

【１９６６】

＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３７９は、図３７７におけるステップ５１５０の処理のサブルーチンに係る、投入・払出センサ異常クリア処理のフローチャートである。まず、ステップ５１５２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタを第２ＲＷＭ領域に退避する。次に、ステップ５１５４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアのアドレスをスタックポインタにセットする。次に、ステップ５１５６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアにレジスタを退避する。次に、ステップ５１５８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー検出フラグをセットする。

【１９６７】

次に、ステップ５１６０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＣＨエラー（投入受付センサＤ１０ｓに遊技メダルが滞留したと判断した場合のエラー）

の表示要求があるか否かを判断する。ステップ５１６０でＹｅｓの場合、ステップ５１６２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＣＨエラー検出フラグをクリアし、ステップ５１６４に移行する。他方、ステップ５１６０でＮｏの場合にも、ステップ５１６４に移行する。次に、ステップ５１６４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ５１５６で第２スタックエリアに退避したレジスタを復帰する。次に、ステップ５１６６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ５１５２で、第２ＲＷＭ領域に退避したスタックポインタを復帰し、次の処理に移行する。

【１９６８】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３８０は、図３７７におけるステップ１９５０のサブルーチンに係る、オーバーフロー表示処理のフローチャートである。まず、ステップ１９５２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、投入受付センサ滞留時間が経過したか否かを判定する。ステップ１９５２でＹｅｓの場合、ステップ１９５４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、オーバーフロー表示があるか否かを確認する。ステップ１９５４でＹｅｓの場合、ステップ１９５６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＦＥエラー（遊技メダル補助収納庫が満杯であると判断した場合のエラー）をセットし、次の処理に移行する。また、ステップ１９５２又はステップ１９５４でＮｏの場合にも、次の処理に移行する。

【１９６９】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３８１は、第１８実施形態における回胴式遊技機に係る、スタートレバー受付処理のフローチャートである。まず、ステップ２０５２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、内蔵乱数を乱数値レジスタに取り込む。次に、ステップ２０５３で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技開始表示ＬＥＤ信号をオフにする。次に、ステップ２０５４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定変更フラグをオフにする。次に、ステップ２０５５で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ブロッカオフ処理（ブロッカをオフにする処理）を実行する。次に、ステップ２０５６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル読み込み処理を実行する。次に、ステップ２０５８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル枚数を２倍とする。

【１９７０】

次に、ステップ２０６０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、割込みを禁止する。次に、ステップ２０６２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、メダル投入信号出力回数をセットする。次に、ステップ２０６４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、再遊技状態識別情報フラグをオフにする。次に、ステップ２０６６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、回胴回転開始受付時の出力要求をセットする。次に、ステップ２０６７で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、制御コマンド生成処理を実行する。次に、ステップ２０６８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、スタートレバー受付をセットし、次の処理に移行する。

【１９７１】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３８２は、図３６５におけるステップ２１００のサブルーチンに係る、内部抽選開始処理のフローチャートである。まず、ステップ２１０２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、乱数値（ＲＬＯＳＶ）を読み込む。次に、ステップ２１０４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、内蔵乱数加工用乱数の取得をする。次に、ステップ２１０６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、乱数値を加算する。次に、ステップ２１０８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、内部抽選用乱数をセットする。次に、ステップ２１１０で

、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、入賞及び再遊技の条件装置番号６（あくまで一例であり、条件装置番号６のみには限定されない）をセットする。次に、ステップ２１１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、内部抽選選択テーブル１（あくまで一例であり、内部抽選選択テーブル１のみには限定されない）をセットする。次に、ステップ２１１３で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、テーブル選択処理（オフセット値で指定したテーブルアドレスを取得する処理）を実行する。次に、ステップ２１１４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、抽選判定を実行する。

【１９７２】

次に、ステップ２１１６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ２１１４の抽選判定に当選したか否かを判定する。ステップ２１１６でＮｏの場合、ステップ２１１８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、入賞及び再遊技の条件装置番号２３（あくまで一例であり、条件装置番号２３のみには限定されない）をセットする。次に、ステップ２１２０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、内部抽選テーブル０９（あくまで一例であり、内部抽選テーブル０９のみには限定されない）をセットする。次に、ステップ２１２２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、作動種別を取得する。次に、ステップ２１２４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ボーナス未作動時であるか否かを判定する。ステップ２１２４でＮｏの場合、ステップ２１２５で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、内部抽選選択テーブル３（あくまで一例であり、内部抽選選択テーブル３のみには限定されない）をセットする。次に、ステップ２１２６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、内部抽選テーブルセット処理を実行し、ステップ２１２８に移行する。他方、ステップ２１２４でＹｅｓの場合にも、ステップ２１２８に移行する。

【１９７３】

次に、ステップ２１２８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、抽選判定を実行し、ステップ２１５０に移行する。また、ステップ２１１６でＹｅｓの場合にもステップ２１５０に移行する。次に、ステップ２１５０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、抽選判定を実行し、条件装置コマンドセット処理を実行する。尚、当該条件装置コマンドセット処理内において、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理であるステップ５２００の図柄停止信号出力処理の呼び出しを実行する。

【１９７４】

＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３８３は、図３８２におけるステップ５２００のサブルーチンに係る、図柄停止信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ５２０２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＷＭ領域にスタックポインタを退避する。次に、ステップ５２０４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアのアドレスをスタックポインタにセットする。次に、ステップ５２０６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアにレジスタを退避する。次に、ステップ５２０８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＳＣＵ１データレジスタをセットする。次に、ステップ５２１０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１コマンド（回胴情報指定）をライトする。次に、ステップ５２１２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２コマンド（回胴情報指定）をライトする。次に、ステップ５２５０で、後述する図柄停止信号セット処理を実行する。次に、ステップ５２１４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、送信回数及び第１コマンド（押し順指定）データをセットする。

【１９７５】

次に、ステップ５２１６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１コマンドをライトする。次に、ステップ５２１８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ

領域内のデータに基づき、停止受付指定テーブルから第２コマンドデータを取得する。次に、ステップ５２２０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２コマンドをライトする。次に、ステップ５２２２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、次の第１コマンドデータをセットする。次に、ステップ５２２４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、次のテーブルアドレスをセットする。

【１９７６】

次に、ステップ５２２６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、コマンドデータの送信が終了したか否かを判定する。ステップ５２２６でＹｅｓの場合にはステップ５２２８に移行する。他方、ステップ５２２６でＮｏの場合、コマンドデータの送信が終了するまで、ステップ５２１６～ステップ５２２４の処理を繰り返し実行する。次に、ステップ５２２８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ５２０６で第２スタックエリアに退避したレジスタを復帰する。次に、ステップ５２３０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ５２０２で、第２ＲＷＭ領域に退避したスタックポインタを復帰し、第１ＲＯＭ・ＲＷＭの呼び出し元に復帰する。

【１９７７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３８４は、図３８３におけるステップ５２５０のサブルーチンに係る、図柄停止信号セット処理のフローチャートである。まず、ステップ５２５２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指示番号を取得する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Ｍが決定し、副制御基板Ｓに送信されることとなる。次に、ステップ５２５４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、停止受付指定テーブル３（あくまで一例であり、停止受付指定テーブル３のみには限定されない）をセットする。次に、ステップ５２５６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ボーナス作動時であるか否かを判定する。ステップ５２５６でＮｏの場合、ステップ５２５８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、停止受付指定テーブル１（あくまで一例であり、停止受付指定テーブル１のみには限定されない）をセットする。次に、ステップ５２６０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ボーナス条件装置番号は０であるか否かを判定する。ステップ５２６０でＮｏの場合、ステップ５２６２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、条件装置番号検査テーブル１をセットする。次に、ステップ５２６４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ボーナス条件装置番号は１であるか否かを判定する。ステップ５２６４でＮｏの場合、ステップ５２６６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、条件装置番号検査テーブル２をセットする。次に、ステップ５２６８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ボーナス条件装置番号は２であるか否かを判定する。ステップ５２６８でＮｏの場合、ステップ５２７０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、条件装置番号検査テーブル３をセットする。次に、ステップ５２７２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ボーナス条件装置番号は３であるか否かを判定する。ステップ５２７２でＮｏの場合、ステップ５２７４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、条件装置番号検査テーブル４をセットし、ステップ５２７６に移行する。また、ステップ５２６４、５２６８、又は、５２７２でＹｅｓの場合にも、ステップ５２７６に移行する。尚、ステップ５２６０～ステップ５２７６における、ボーナス条件装置番号及び条件装置番号検査テーブルの番号はあくまで一例であり、変更しても問題ない。

【１９７８】

次に、ステップ５２７６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、入賞及び再遊技の条件装置番号を取得する。次に、ステップ５２７８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、検査回数を取得する。次に、ステップ５２８０

で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、検査データ及びオフセット値を取得する。次に、ステップ５２８２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、検査データが一致したか否かを判定する。ステップ５２８２でＮｏの場合、ステップ５２８４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、検査回数は０であるか否かを判定する。ステップ５２８４でＹｅｓの場合、ステップ５２８６で、オフセット値を生成し、ステップ５２８８の処理に移行する。他方、５２８２でＹｅｓの場合には、ステップ５２８４及びステップ５２８６の処理を実行せずにステップ５２８８に移行する。また、ステップ５２８４でＮｏの場合には、ステップ５２８０に移行することとなる。

【１９７９】

次にステップ５２８８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、オフセット値をセットする。次に、ステップ５２９０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、停止受付指定テーブル２（あくまで一例であり、停止受付指定テーブル２のみには限定されない）をセットし、ステップ５２９２に移行する。また、ステップ５２５６、又は、ステップ５２６０でＹｅｓの場合にも、ステップ５２９２に移行する。次に、ステップ５２９２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、オフセット値に応じた停止受付指定テーブルをセットし、次の処理に移行する。

【１９８０】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３８５は、図３８２におけるステップ２１５０のサブルーチンに係る、図柄停止信号セット処理のフローチャートである。第１８実施形態における回胴式遊技機に係る、条件装置コマンドセット処理のフローチャートである。まず、ステップ２１５２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指示番号の出力要求をセットする。次に、ステップ２１５３で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定されたＲＷＭのデータについて制御コマンド生成処理を実行する。次に、ステップ２１５４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、演出グループの出力要求をセットする。次に、ステップ２１５５で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定されたＲＷＭのデータについて制御コマンド生成処理を実行する。次に、ステップ２１５６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、役物条件装置番号の出力要求をセットする。次に、ステップ２１５８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定されたＲＷＭのデータについて制御コマンドセット処理を実行し、次の処理に移行する。

【１９８１】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３８６は、図３８５におけるステップ２２００のサブルーチンに係る、回胴回転開始処理のフローチャートである。まず、ステップ２２０１で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、待機演出実行処理を実行する。尚、待機演出とは、スタートレバーの操作が受け付けられ、且つ、最小遊技時間が経過していないともにて実行される演出となっている。次に、ステップ２２０２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、待機演出１実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２２０２でＹｅｓの場合、ステップ２２０４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、待機演出１待機時間をセットする。次に、ステップ２２０５で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定された待ち時間が０になるまで待機する、２バイト時間待ち処理を実行し、ステップ２２０６の処理に移行する。他方、ステップ２２０２でＮｏの場合にも、ステップ２２０６の処理に移行する。次に、ステップ２２０６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、最小遊技時間が経過したか否かを判定する。尚、最小遊技時間とは、或るゲームに係るリールの回転開始タイミングから当該或るゲームの次のゲームに係るリール回転開始タイミングまでの最小の期間であり、スタートレバーの操作が受け付けられても最小遊技時間が経過していない場合には、当該最小遊技時間が経過するまでリールの回転が開始しないこととなる。ステッ

プ２２０６でＹｅｓの場合、ステップ２２０８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、最小遊技時間を保存する。他方、ステップ２２０６でＮｏの場合、最小遊技時間を経過するまで、ステップ２２０６の処理を繰り返し実行する。次に、ステップ２２１０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、条件装置出力時間を保存する。次に、ステップ２２１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、制御コマンドが送信済みになるまで待機する、コマンド送信待ち処理を実行し、次の処理（ステップ２２５０の処理）に移行する。

【１９８２】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３８７は、図３８５におけるステップ２２５０のサブルーチンに係る、回胴回転開始処理のフローチャートである。まず、ステップ２２５２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、回胴停止順番データ及び押し順データを初期化する。次に、ステップ２２５４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、回胴停止フラグ及びずらしコマ数作成要求を初期化する。次に、ステップ２２５６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、初期化図柄群数をセットする。次に、ステップ２２５８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、図柄制御データテーブルをセットする。次に、ステップ２２６０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、初期化開始ＲＷＭアドレスをセットする。次に、ステップ２２６２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、停止図柄データを初期化する。このように、ステップ２２５２～ステップ２２６２の処理によって、前回のゲームに係る図柄制御に必要なＲＷＭ領域の初期化が実行されることとなる。次に、ステップ２２６４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、全リール回転開始時の出力要求をセットする。次に、ステップ２２６５で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定されたＲＷＭ領域のデータについて制御コマンドセット処理を実行する。次に、ステップ２２６６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、全リール回転ビット及び回転開始準備状態をセットする。次に、ステップ２２６８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、回転開始リールありをセットし、次の処理に移行する。

【１９８３】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３８８は、図３６５におけるステップ２３００のサブルーチンに係る、回胴停止受付チェック処理のフローチャートである。まず、ステップ２３０２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、全リールセンサをチェックする。次に、ステップ２３０４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、停止受付が可能であるか否かを判定する。ステップ２３０４でＹｅｓの場合、ステップ２３０６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、停止受付待機時間（前述した、前回の停止ボタンの操作受付から次の停止ボタンの操作受付までの待機時間）が経過したか否かを判定する。ステップ２３０６でＹｅｓの場合、ステップ２３０８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、入力ポート１立ち上がりデータを取得する。次に、ステップ２３１０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、回転中のリールの停止ボタンセンサ信号立ち上がりデータを生成する。次に、ステップ２３１２で、リール数（本例では、３）及び第１リールビットをセットし、ステップ２３１４に移行する。

【１９８４】

次に、ステップ２３１４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、回転中の何れかのリールに対応する停止ボタンセンサ信号が立ち上がった（オンとなった）か否かを判定する。ステップ２３１４でＹｅｓの場合にはステップ２３５０の停止ボタン受付処理に移行する。他方、ステップ２３１４でＮｏの場合、ステップ２３１６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、次の回胴ビット（リールビット）をセットする。次に、ステップ２３１８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデー

タに基づき、全リールの停止受付が終了したか否かを判定する。ステップ２３１８でＮｏの場合、ステップ２３１４に移行し、全リールの停止受付が終了するまで、ステップ２３１４～ステップ２３１８の処理を繰り返し実行する。他方、ステップ２３１８でＹｅｓの場合、ステップ２３２０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、回胴停止フラグ（リール停止フラグ）を取得する。次に、ステップ２３２２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、停止受付情報データを保存して次の処理に移行する。尚、ステップ２３０４又はステップ２３０６でＮｏの場合、即ち、リールの停止受付が不可能な場合又は停止受付待機時間が経過していない場合には、次の処理に移行する。

【１９８５】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３８９は、図３８８におけるステップ２３５０のサブルーチンに係る、停止ボタン受付処理のフローチャートである。まず、ステップ２３５２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、リール停止受付待機時間を新たにセットする。次に、ステップ２３５４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、停止受付情報データをクリアする。次に、ステップ２３５６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、リール停止フラグを保存する。次に、ステップ２３５８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ２３５６にて保存したリール停止フラグを参照して、ずらしコマ数作成要求を保存する。次に、ステップ２３６０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、停止リール番号を生成する。次に、ステップ２３６２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ２３６０にて生成した停止リール番号を保存する。次に、ステップ２３６４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、リール停止順番データに１を加算し、ステップ２３６６に移行する。次に、ステップ２３６６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、リール停止順番データに応じて停止回胴番号をビットシフトする。次に、ステップ２３６８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ビットシフトが終了したか否かを判定する。ステップ２３６８でＮｏの場合、ビットシフトが終了するまでステップ２３６６～ステップ２３６８の処理を繰り返し実行する。他方、ステップ２３６８でＹｅｓの場合、ステップ２３７０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、押し順データを生成する。次に、ステップ２３７２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ２３７０で生成した押し順データを保存し、次の処理に移行する。

【１９８６】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３９０は、図３６５におけるステップ２４００のサブルーチンに係る、全回胴停止チェック処理のフローチャートである。まず、ステップ２４０２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、停止ボタン及びスタートレバーの操作が終了しているか否かのチェックを実行する。次に、ステップ２４０４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、全リールが停止したか否かのチェックを実行し、次の処理に移行する。

【１９８７】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３９１は、図３６５におけるステップ２４５０のサブルーチンに係る、表示判定処理のフローチャートである。まず、ステップ２４５１で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、獲得枚数表示クリア処理を実行する。次に、ステップ２４５２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、停止図柄データ１のＲＷＭアドレスをセットする。次に、ステップ２４５４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、制御図柄群数及び蹴飛ばし図柄データ１のＲＷＭアドレスをセットする。次に、ステップ２５４６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、Ｅ５エラー（全リール停止時の図柄の組み合わせ表示が異常の場合のエラー）を

セットし、ステップ２４５８に移行する。
【１９８８】
次に、ステップ２４６０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、蹴飛ばし図柄を表示しているか否かを判定する。ステップ２４６０でＹｅｓの場合、即ち、有効ライン上に蹴飛ばし図柄データにセットされている図柄組み合わせが表示されている場合には、ステップ１２００の復帰不可能エラーに移行する。他方、ステップ２４６０でＮｏの場合、ステップ２４６２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、次の停止図柄データアドレスをセットする。次に、ステップ２４６４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、次の蹴飛ばし図柄データアドレスをセットする。次に、ステップ２４６６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、制御図柄群の数と同一の回数の判定が終了したか否かを判定する。ステップ２４６６でＮｏの場合には、ステップ２４５８に移行し、制御図柄群の数と同一の回数の判定が終了するまでステップ２４５８～ステップ２４６６の処理を繰り返し実行する。他方、ステップ２４６６でＹｅｓの場合、ステップ２４６８の１ライン表示判定処理を実行する。尚、当該１ライン表示判定処理内にて前述した投入・払出センサ異常表示処理が実行されることとなる。
【１９８９】
＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞
次に、図３９２は、図３６５におけるステップ２５００のサブルーチンに係る、入賞による遊技メダル払出処理のフローチャートである。まず、ステップ２５０２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル払出開始時の出力要求をセットする。次に、ステップ２５０３で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定されたＲＷＭ領域のデータについて制御コマンド生成処理を実行する。次に、ステップ２５０４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル払出枚数データを取得する。次に、ステップ２５０５で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、更新回数をセットする。次に、ステップ２５０６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、再遊技作動図柄が表示されているか否かを判定する。ステップ２５０６でＹｅｓの場合、ステップ２５０７で、遊技メダル読み込み処理を実行し、ステップ２５０８の処理に移行する。他方、ステップ２５０６でＮｏの場合には、ステップ２５０７の処理を実行せずにステップ２５０８の処理に移行する。
【１９９０】
次に、ステップ２５０８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル枚数データ×２をセットする。次に、ステップ２５１０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、割込みを禁止する。次に、ステップ２５１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、メダル払出信号の出力回数を保存する。次に、ステップ２５１４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、割込みを許可する。次に、ステップ２５１６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダルの払出があるか否かを判定する。ステップ２５１６でＹｅｓの場合、ステップ２５１８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル払出枚数を参照し、ＢＢ作動時の獲得可能枚数を減算する。他方、ステップ２５１６でＮｏの場合には、次の処理に移行する。次に、ステップ２５２０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＢＢの獲得可能枚数の減算に関する更新回数が終了したか否かを判定する。ステップ２５２０でＮｏの場合には、更新回数が終了するまでステップ２５１８～ステップ２５２０の処理を繰り返し実行する。他方、ステップ２５２０でＹｅｓの場合、ステップ２５２１で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、貯留枚数読み込み処理を実行する。次に、ステップ２５２２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダルの貯留枚数が限界であるか否か、換言すると、クレジットが上限値である５０であるか否かを判定する。
【１９９１】
また、ステップ２５２２でＮｏの場合、ステップ２５２４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・

ＲＷＭ領域内のデータに基づき、クレジットの加算に係る加算待機時間をセットする。尚、第１８実施形態においては、クレジットに遊技メダルを貯留する場合には、１９７．８１ｍｓ間隔で加算されるよう構成されている。次に、ステップ２５２５で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、２バイト時間待ち処理を実行する。次に、ステップ２５２６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、貯留枚数１枚加算処理を実行し、ステップ２５３２に移行する。

【１９９２】

また、ステップ２５２２でＹｅｓの場合、ステップ２５２８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル払出枚数データを取得する。次に、ステップ１８００で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、前述した遊技メダル１枚払出処理を実行し、ステップ２５３２に移行する。

【１９９３】

次に、ステップ２５３２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、獲得枚数データ（獲得した遊技メダルに係るデータ）に１を加算する。次に、ステップ２５３４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル払出データ（払い出す遊技メダルの枚数に係るデータ）から１を減算する。次に、ステップ２５３６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、今回の入賞に係る遊技メダルの払出が終了したか否かを判定する。ステップ２５３６でＹｅｓの場合、ステップ２５３８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル払出終了時の出力要求をセットする。次に、ステップ２５４０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定されたＲＷＭ領域のデータについて制御コマンドセット処理を実行し、次の処理に移行する。尚、ステップ２５３６でＮｏの場合、即ち、今回の入賞に係る遊技メダルの払出が終了していない場合には、ステップ２５２１に移行し、今回の入賞に係る払出が終了するまでステップ２５２１～ステップ２５３６の処理を繰り返し実行することとなる。

【１９９４】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３９３は、第１８実施形態に係る回胴式遊技機における、割込み処理のフローチャートである。尚、図３９３～図４０９の処理が割込み処理のフローチャートとなっている。尚、第１８実施形態においては、割込み処理の開始時（割込み処理の発生時）は第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理が実行されるよう構成されている。まず、ステップ２５５２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、割込み開始時の処理としてレジスタを退避する。次に、ステップ２５５４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、割込みフラグをクリアする。次に、ステップ２６００で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する電源断処理を実行する。次に、ステップ２５５６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、割込みカウンタを更新する。次に、ステップ２５５８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、入力ポートデータ生成処理を実行する。ここで、入力ポートデータとは、精算ボタンＤ６０、スタートレバーＤ５０、停止ボタンＤ４０、ドアスイッチＤ８０、設定ドアスイッチＭ１０、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０、投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓ、第１払出センサＨ１０ｓ、第２払出センサＨ２０ｓ、等の検出に係る情報である（即ち、これらの操作部材での操作有無やセンサ検知状態が、割込み間隔Ｔでサンプリングされる）。

【１９９５】

次に、ステップ２５６０～ステップ２５６４の処理は、割込み処理における回胴駆動管理処理である。まず、ステップ２５６０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、回胴数（リールの数であり、本例では、３）をセットし、ステップ２５６１に移行する。次に、ステップ２５６１で、回胴駆動制御データアドレスセット処理を実行する。次に、ステップ２５６２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、回胴駆動制御処理（リールの駆動制御）を実行する。次に、ステップ２５６４で、Ｃ

ＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、全回胴の制御が終了したか、即ち、全リールの回転が終了したか否かを判定する。ステップ２５６４でＹｅｓの場合、ステップ２５６６に移行し、Ｎｏの場合には、全リールの回転が終了するまでステップ２５６１～ステップ２５６４の処理を繰り返し実行する。

【１９９６】

次に、ステップ２５６６～ステップ２５７２の処理は、割込み処理におけるポート出力処理である。まず、ステップ２５６６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、出力ポート０のデータを生成する。次に、ステップ２５６８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、出力ポート０にステップ２５６６にて生成したデータを出力する。次に、ステップ２５７０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、出力ポート１のデータを生成する。次に、ステップ２５７２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、出力ポート１にステップ２５７０にて生成したデータを出力する、ステップ２５７４に移行する。

【１９９７】

次に、ステップ２５７４～ステップ２５９４の処理は、割込み処理における制御コマンド送信処理である。まず、ステップ２５７４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、制御コマンドバッファアドレスをセットする。次に、ステップ２５７４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、制御コマンド読み込みポインタを取得する。次に、ステップ２５７８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定アドレスをセットする。次に、ステップ２５８０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、送信対象制御コマンドバッファアドレスをセットする。次に、ステップ２５８２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、制御コマンド保存バッファに未送信の制御コマンドがあるか否かを判定する。ステップ２５８２でＹｅｓの場合、ステップ２５８４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、出力ポート７及び８に今回出力する未送信の制御コマンドを出力する。次に、ステップ２５８６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、サブ制御データストローブ信号をオンにし、出力ポート２に出力データを出力する。次に、ステップ２５８８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、送信済みのコマンド保存バッファをクリアする。次に、ステップ２５９０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、制御コマンド読み込みポインタを更新し、ステップ２５９２に移行する。尚、ステップ２５８２でＮｏの場合、即ち、未送信の制御コマンドが存在しない場合にも、ステップ２５９２に移行する。

【１９９８】

次に、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、サブ制御データストローブ信号をオフにし、出力ポート２に出力データを出力する。次に、ステップ２５９４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、出力ポート７及び８に制御コマンドクリアデータを出力し、ステップ２６５０のＬＥＤ表示処理に移行する。

【１９９９】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３９４は、図３９３におけるステップ２６００のサブルーチンに係る、電源断処理のフローチャートである。まず、ステップ２６０２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、前回の電源断検知信号がオンであるか否かを判定する。ステップ２６０２でＹｅｓの場合、ステップ２６０４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、今回の入力ポート０のデータを入力する。次に、ステップ２６０６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、今回の電源断検知信号がオンであるか否かを判定する。ステップ２６０６でＹｅｓの場合、ステップ２６０８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、クリア出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットし、ステップ２６１０に移行する。尚、ステップ２６０２又はステップ２６０６でＮｏの場合、即ち、前回の電源断検知信号及び今回の電源断検知信号のいずれかの電源断検知信号がオフである場合にはステップ２６０８以降の処理を実行せずに次

の処理に移行することとなる。
【２０００】
次に、ステップ２６１０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、出力ポート０～６をオフにする。次に、ステップ２６１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、次の出力ポートアドレスをセットする。次に、ステップ２６１４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、出力データの出力が終了したか否かを判定する。ステップ２６１４でＮｏの場合、ステップ２６１０に移行し、出力データの出力が終了するまでステップ２６１０～ステップ２６１４の処理を繰り返し実行する。他方、ステップ２６１４でＹｅｓの場合、ステップ２６１６で、現在のスタックポインタを保存する。次に、ステップ２６１８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、電源断処理済みフラグをセットする。次に、ステップ２６２０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＲＷＭのチェックサムデータをクリアする。次に、ステップ２６２２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＲＷＭのチェックサム算出用初期データをセットし、ステップ２６２４に移行する。次に、ステップ２６２４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＲＷＭ（「０Ｆ０００Ｈ」から「０Ｆ３ＦＦＨ」まで）のチェックサムを算出する。次に、ステップ２６２６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、全バイトのチェックサムの算出が終了したか否かを判定する。ステップ２６２６でＮｏの場合、ステップ２６２４に移行し、全バイトのチェックサムの算出が終了するまでステップ２６２４～ステップ２６２６の処理を繰り返し実行する。
【２００１】
他方、ステップ２６２６でＹｅｓの場合、ステップ２６２８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ２６２４にて算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位１バイト、或いは、その補数となるもの）をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ２６３０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＲＷＭへのアクセスを禁止する。次に、ステップ２６３２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。
【２００２】
＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞
次に、図３９５は、図３９３におけるステップ２６５０のサブルーチンに係る、ＬＥＤ表示処理のフローチャートである。まず、ステップ２６５２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＬＥＤデジット及びＬＥＤセグメント（出力ポート３及び４）をオフにする。次に、ステップ２６５４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＬＥＤ表示カウンタを更新する。次に、ステップ２６５６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＬＥＤ表示カウンタが０であるか否かを判定する。ステップ２６５６でＹｅｓの場合、ステップ２６５８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＬＥＤ表示カウンタを初期化し、ステップ２６６０に移行する。尚、ステップ２６５６でＮｏの場合にもステップ２６６０に移行する。
【２００３】
次に、ステップ２６６０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＬＥＤ表示カウンタ及びＬＥＤ表示要求フラグを取得する。次に、ステップ２６６２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、今回表示するデジットのセグメント表示要求確認をセットする。次に、ステップ２６６４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＬＥＤの表示要求があるか否かを判定する。ステップ２６６４でＹｅｓの場合、ステップ２６６６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー表示データを取得する。次に、ステップ２６６８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ２６６６で取得したエラー表示データをセットする。次に、ステップ２６７０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、７セグＬＥＤセグメントテーブル２をセットする。次に、ステップ２６７２

で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定値データを取得する。次に、ステップ２６７４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定値表示データを生成する。次に、ステップ２６７６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定値表示要求があるか否かを判定する。ステップ２６７６でＮｏの場合、ステップ２６７７で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、貯留枚数読み込み処理を実行する。次に、ステップ２６７８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、上位桁用オフセットを取得する。次に、ステップ２６８０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、貯留枚数（上位桁）の表示要求があるか否かを判定する。ステップ２６８０でＮｏの場合、ステップ２６８２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、貯留枚数（下位桁）の表示要求があるか否かを判定する。ステップ２６８２でＮｏの場合、ステップ２６８４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定変更装置作動中表示データ、獲得枚数データ及び指示データを取得する。次に、ステップ２６８６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー表示タイミングであるか否かを判定する。ステップ２６８６でＹｅｓの場合、ステップ２６８８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、７セグＬＥＤセグメントテーブル１をセットし、ステップ２６９０に移行する。尚、ステップ２６８６でＮｏの場合、即ち、エラー表示タイミングではない場合にも、ステップ２６９０に移行する。

【２００４】

次に、ステップ２６９０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、上位桁用オフセットを取得する。次に、ステップ２６９２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、獲得枚数（上位桁）の表示要求があるか否かを判定する。ステップ２６９２でＮｏの場合、又は、ステップ２６８２でＹｅｓの場合、即ち、貯留枚数（下位桁）の表示要求がある場合、ステップ２６９４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、下位桁用オフセットを取得し、ステップ２６９５に移行する。尚、ステップ２６８０でＹｅｓの場合、ステップ２６９２でＹｅｓの場合又はステップ２６７６でＹｅｓの場合、ステップ２６９５で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、セグメント出力データを取得し、ステップ２６９６に移行する。尚、ステップ２６６４でＮｏの場合にも、ステップ２６９６に移行する。

【２００５】

次に、ステップ２６９６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、セグメントＰの表示要求があるか否かを判定する。ステップ２６９６でＹｅｓの場合、ステップ２６９７で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、セグメントＰ出力データをセットし、ステップ２６９８に移行する。尚、ステップ２６９６でＮｏの場合にもステップ２６９８に移行する。次に、ステップ２６９８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＬＥＤデジット及びＬＥＤセグメント（出力ポート３及び４）を出力し、ステップ２７００のサブ報知データ出力処理に移行する。

【２００６】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３９６は、図３９５におけるステップ２７００のサブルーチンに係る、サブ報知データ出力処理のフローチャートである。まず、ステップ２７０２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、停止受付情報データをセットする。次に、ステップ２７０３で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダル限界チェック処理（遊技メダル限界枚数（３枚）と投入枚数を比較し、遊技メダル限界であるかチェックする処理）を実行する。次に、ステップ２７０４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ベットされている遊技メダルは限界（本例では、３）であるか否かを判定する。ステップ２７０４でＮｏの場合、ステップ２７０６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ブロッカ信号がオフであるか否かを判定する。尚、本例では、ブロッカのオン・オフについて詳述していないが、遊技メダルの投入が不可能である状態にブロッカ信号がオフとなるよう構成されている。ステップ２７

０６でＮｏの場合、ステップ２７０７で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、貯留枚数読み込み処理を実行する。次に、ステップ２７０８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、貯留枚数（クレジットに貯留されている遊技メダル）がないか否かを判定する。ステップ２７０８でＮｏの場合、ステップ２７１０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、遊技メダルが投入中ではないか否かを判定する（例えば、投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓのオン・オフ状況を確認して判定する）。ステップ２７１０でＮｏの場合、ステップ２７１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、３枚投入ボタン報知データ（ベットボタンＤ２２０に係る報知データ）をセットし、ステップ２７１４に移行する。尚、ステップ２７０４、ステップ２７０６、ステップ２７０８又はステップ２７１０でＹｅｓの場合にもステップ２７１４に移行する。このように、第１８実施形態においては、（１）遊技メダルのベット枚数が限界でない、（２）ブロッカがオンになっている、（３）クレジット枚数が存在している（１枚以上である）、（４）遊技メダルが投入中でない、の４つのすべての条件を充足している場合に３枚投入ボタン報知データをセットするよう構成されている。

【２００７】

次に、ステップ２７１４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定／リセットボタン報知データ、設定キー報知データ、ドア報知データ及び設定ドア報知データをセットする。次に、ステップ２７１６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、出力ポート６にセットしたサブ報知データを出力してステップ２７１８に移行する。

【２００８】

次に、ステップ２７１８～ステップ２７３４の処理は割込み処理におけるタイマ計測処理である。まず、ステップ２７１８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、計測開始タイマアドレスをセットする。次に、ステップ２７２０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、１バイトタイマ数をセットし、ステップ２７２２に移行する。次に、ステップ２７２２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ２７２０でセットした１バイトタイマ値を更新する。次に、ステップ２７２４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、次のタイマアドレスをセットする。次に、ステップ２７２６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、１バイトタイマの計測が終了したか否かを判定する。ステップ２７２６でＮｏの場合、ステップ２７２２に移行し、１バイトタイマの計測が終了するまでステップ２７２２～ステップ２７２６の処理を繰り返し実行する。

【２００９】

また、ステップ２７２６でＹｅｓの場合、ステップ２７２８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、２バイトタイマ数をセットし、ステップ２７３０に移行する。次に、ステップ２７３２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ２７３０でセットした２バイトタイマ値を更新する。次に、ステップ２７３２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、次のタイマアドレスをセットする。次に、ステップ２７３４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、２バイトタイマの計測が終了したか否かを判定する。ステップ２７３４でＮｏの場合、ステップ２７３０に移行し、２バイトタイマの計測が終了するまでステップ２７３０～ステップ２７３４の処理を繰り返し実行する。また、ステップ２７３４でＹｅｓの場合には、ステップ２７５０のエラー管理処理に移行する。このように、第１８実施形態に係るタイマ計測処理は「１バイトタイマ→２バイトタイマ」の順にタイマ計測を実行するよう構成されている。

【２０１０】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３９７は、図３９６におけるステップ２７５０のサブルーチンに係る、エラー管理処理のフローチャートである。まず、ステップ２７５２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・

ＲＷＭ領域内のデータに基づき、投入受付センサＤ１０ｓが立ち上がったか否か（投入受付センサ信号がオフからオンになったか否か）を判定する。ステップ２７５２でＹｅｓの場合、ステップ２７５４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ブロッカオフ時監視時間及びブロッカオン時監視時間をセットし、ステップ２７５６に移行する。尚、ステップ２７５２でＮｏの場合にもステップ２７５６に移行する。次に、ステップ２７５６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＡＦレジスタを退避し、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理を呼び出しステップ５３００に移行する。

【２０１１】

＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、ステップ５３００で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する、エラーチェック処理を実行し、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ２７５８に移行する。

【２０１２】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、ステップ２７５８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ２７５６で退避させたＡＦレジスタを復帰する。次に、ステップ２７６０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラーを検出しているか否かを判定する。ステップ２７６０でＹｅｓの場合、ステップ２７６２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー検出時の出力要求をセットする。次に、ステップ２７６３で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、指定されたＲＷＭ領域のデータについて制御コマンドセット処理２を実行し、ステップ２７６４に移行する。尚、ステップ２７６０でＮｏの場合にも、ステップ２７６４に移行する。

【２０１３】

次に、ステップ２７６４～ステップ２７８４の処理は、割込み処理における外部信号データ管理処理のフローチャートである。まず、ステップ２７６４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、外部信号フラグを取得する。次に、ステップ２７６６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ボーナスが作動しているか否かを判定する。ステップ２７６６でＹｅｓの場合、ステップ２７６８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、外部信号２データをセットし、ステップ２７７０に移行する。尚、ステップ２７６６でＮｏの場合にもステップ２７７０に移行する。

【２０１４】

次に、ステップ２７７０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、外部信号管理時間が経過したか否かを判定する。ステップ２７７０でＹｅｓの場合、外部信号１フラグをクリアし、ステップ２７７４に移行する。他方、ステップ２７７０でＮｏの場合にもステップ２７７４に移行する。次に、ステップ２７７０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ドアスイッチ信号又は設定ドアスイッチ信号がオンであるか否かを判定する。ステップ２７７４でＹｅｓの場合、ステップ２７７６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、外部信号５出力データをセットし、ステップ２７７８に移行する。他方、ステップ２７７４でＮｏの場合にもステップ２７７８に移行する。次に、ステップ２７７８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定キースイッチ信号がオンであるか否かを判定する。ステップ２７７８でＮｏの場合、ステップ２７８０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー検出フラグ及び電源断復帰時外部信号４出力時間データをチェックする。次に、ステップ２７８２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ２７８０でチェックした結果として全データが存在していなかったか否かを判定する。ステップ２７７８でＹｅｓの場合、又は、ステップ２７８２でＮｏの場合、即ち、設定キースイッチ信号がオンである、エラー検出フラグの出力がある、又は、電源断復帰時外部信号４出力時間が未経過である場合、ステップ２７８４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、外部信号４出力データをセットし、ステップ２８００の外

部信号出力処理に移行する。尚、ステップ２７８２でＹｅｓの場合にもステップ２８００に移行する。

【２０１５】

＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３９８は、図３９７におけるステップ５３００のサブルーチンに係る、エラーチェック処理のフローチャートである。まず、ステップ５３０２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＷＭ領域にスタックポインタを退避する。次に、ステップ５３０４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアのアドレスをスタックポインタにセットする。次に、ステップ５３０６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアにレジスタを退避する。次に、ステップ５３５０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する、設定値エラーチェック処理を実行する。次に、ステップ５４５０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する、内蔵乱数チェック処理を実行する。次に、ステップ５５００で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する、タイマ計測処理２を実行する。次に、ステップ５５５０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する、第２遊技メダル投入チェック処理１を実行する。次に、ステップ５６５０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する、遊技メダル通過状態更新処理を実行する。次に、ステップ５７００で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する、投入・払出センサ異常チェック処理を実行する。次に、ステップ５７５０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する、エラー表示要求データクリア処理を実行する。次に、ステップ５３０８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ５３０６で第２スタックエリアに退避したレジスタを復帰する。次に、ステップ５３１０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ５３０２で退避したスタックポインタを復帰し、次の処理に移行する。尚、第１８実施形態においては、割込み処理として、ステップ５３００のサブルーチンに係るエラーチェック処理と、前述したステップ２６００のサブルーチンに係る電源断処理とを実行するよう構成されていると共に、１回の割込み処理において、電源断処理を実行した後にエラーチェック処理を実行するよう構成されている。このように構成することによって、エラーチェック処理の実行中に電源断を検知した場合に、実行中の割込み処理（特に、エラーチェック処理）を実行した後の、次回の割込み処理における電源断処理によって当該発生した電源断時の処理が実行されることとなるため、エラーチェック処理の実行中に電源断が発生した場合にも、実行中のエラーチェック処理を最後まで実行してから電源断時の処理が実行されることとなり、不正行為防止用プログラムの制御処理を改善することができる。

【２０１６】

＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図３９９は、図３９８におけるステップ５３５０のサブルーチンに係る、設定値エラーチェック処理のフローチャートである。まず、ステップ５３５２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、Ｅ６エラー（設定値が範囲外の場合のエラー）をセットする。次に、ステップ５３５４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、設定値は正常範囲であるか否かを判定する。ステップ５３５４でＹｅｓの場合には、次の処理に移行する。他方、ステップ５３５４でＮｏの場合、Ｅ６エラーが検出されたと判定し、ステップ５４００の復帰不可能エラー処理２に移行する。

【２０１７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図４００は、図３９９におけるステップ５４００のサブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理２のフローチャートである。まず、ステップ５４０２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、下位桁のエラー表示データをセットする。次に、ステップ５４０４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、上位桁

のエラー表示データをセットし、ステップ５４０６に移行する。次に、ステップ５４０６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、クリア出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットし、ステップ５４０８に移行する。

【２０１８】

次に、ステップ５４０８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、出力ポート０～６をオフにする。次に、ステップ５４１０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、次の出力ポートアドレスをセットする。次に、ステップ５４１２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、各出力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ５４１２でＮｏの場合、ステップ５４０８に移行し、各出力ポートへの出力が終了するまでステップ５４０８～ステップ５４１２の処理を繰り返し実行する。ステップ５４１２でＹｅｓの場合、ステップ５４１４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、出力ポート３及び４に対応する出力データであるエラー表示に係る出力データを獲得枚数表示装置Ｄ１９０に出力する。次に、ステップ５４１６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、上位桁と下位桁との切替を実行し、ステップ５４０６に移行する。

【２０１９】

＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図４０１は、図３９８におけるステップ５４５０のサブルーチンに係る、内蔵乱数チェック処理のフローチャートである。まず、ステップ５４５２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、Ｅ７エラー｛乱数更新用のＲＣＫ端子に入力されたクロックの周波数異常、又は、内蔵乱数（１６ビット乱数）の更新状態異常を検知した場合のエラー｝をセットする。次に、ステップ５４５４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、内部情報レジスタデータを取得する。次に、ステップ５４５６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、内蔵乱数更新関連異常が発生したか否かを判定する。ステップ５４５６でＮｏの場合には、次の処理に移行する。他方、ステップ５４５６でＹｅｓの場合、Ｅ７エラーが検出されたと判定し、前述したステップ５４００の復帰不可能エラー処理２に移行する。尚、前述したように、ＲＣＫ端子に入力されたクロックの周波数異常を検知した場合、又は、内蔵乱数（１６ビット乱数）の更新状態異常を検知した場合、の何れかである場合に、内蔵乱数更新関連異常が発生したと判定する、即ち、Ｅ７エラーが検出されたを判定するよう構成されている。

【２０２０】

＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図４０２は、図３９８におけるステップ５５００のサブルーチンに係る、タイマ計測処理２のフローチャートである。まず、ステップ５５０２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、計測開始タイマアドレスをセットする。次に、ステップ５５０４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、１バイトタイマ数２（同図におけるタイマ計測処理２にて用いるタイマ数）をセットし、ステップ５５０６に移行する。次に、ステップ５５０６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、１バイトタイマ値を更新する。次に、ステップ５５０８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、次のタイマアドレスをセットする。次に、ステップ５５１０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、１バイトタイマの計測が終了したか否かを判定する。ステップ５５１０でＹｅｓの場合には次の処理に移行する。他方、ステップ５５１０でＮｏの場合には、ステップ５５０６に移行し、１バイトタイマの計測が終了するまでステップ５５０６～ステップ５５１０の処理を繰り返し実行する。

【２０２１】

＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図４０３は、図３９８におけるステップ５５５０のサブルーチンに係る、第２遊技メダル投入チェック処理１のフローチャートである。まず、ステップ５５５２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、前回ブロッカ信号データをセットす

る。次に、ステップ５５５４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ブロッカ信号データを生成する。次に、ステップ５５５６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、今回ブロッカ信号データを生成する。次に、ステップ５５５８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ブロッカ信号データを生成する。

【２０２２】

次に、ステップ５５６４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、メダル投入検査フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ５５６４でＮｏの場合、ステップ５５６６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ブロッカ信号がオンであるか否かを判定する。ステップ５５６６でＮｏの場合、即ち、ブロッカ信号がオフである場合には、次の処理に移行する。ステップ５５６４又はステップ５５６６でＹｅｓの場合、ステップ５５６８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、前回遊技メダル通過状態を取得する。尚、第１８実施形態においては遊技メダル通過状態として、遊技メダル通過状態０～遊技メダル通過状態３が設けられており、後述する、遊技メダル通過状態更新処理にて、第１投入センサ信号と第２投入センサ信号とのオン・オフ状況に基づいて遊技メダル通過状態が更新されるよう構成されている。尚、遊技メダル通過状態に対応した具体的な第１投入センサ信号と第２投入センサ信号とのオン・オフ状況は、「遊技メダル通過状態０＝第１投入センサ信号オフ、且つ、第２投入センサ信号オフ」、「遊技メダル通過状態１＝第１投入センサ信号オフ、且つ、第２投入センサ信号オン」、「遊技メダル通過状態２＝第１投入センサ信号オン、且つ、第２投入センサ信号オフ」、「遊技メダル通過状態３＝第１投入センサ信号オン、且つ、第２投入センサ信号オン」、となっている。

【２０２３】

次に、ステップ５５７０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１投入センサ信号と第２投入センサ信号とのいずれかの投入センサ信号がオンであるか否かを判定する。ステップ５５７０でＹｅｓの場合、ステップ５５７２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、メダル投入検査フラグをセットする。尚、ステップ５５７０でＮｏの場合には、図４０４の第２遊技メダル投入チェック処理２におけるステップ５６１８に移行することとなる。次に、ステップ５５７４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１投入センサ信号がオンであり、且つ、第２投入センサ信号がオフであるか否かを判定する。

【２０２４】

ステップ５５７４でＹｅｓの場合、ステップ５５７６でＣＰエラー（第１投入センサと第２投入センサとを用いて遊技メダルの通過順序が異常であると判定された場合に発生するエラー）をセットする。尚、ステップ５５７６～ステップ５５８６の処理は、第１投入センサ信号オン、且つ、第２投入センサ信号オフである場合（今回の遊技メダル通過状態が遊技メダル通過状態２である場合）に実行される処理となっている。次に、ステップ５５７８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、前回の遊技メダル通過状態は１又は３であるか否かを判定する。ステップ５５７８でＮｏの場合、ステップ５５８０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、前回の遊技メダル通過状態は０であるか否かを判定する。ステップ５５８０でＹｅｓの場合、ステップ５５８２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１投入センサ通過チェック時間をセットし、ステップ５５８４に移行する。尚、ステップ５５８０でＮｏの場合には、ステップ５５８２の処理を実行せずにステップ５５８４に移行する。前述したように、ステップ５５７６～ステップ５５８６の処理は、今回の遊技メダル通過状態が遊技メダル通過状態２である場合となっているため、前回の遊技メダル通過状態が遊技メダル通過状態０である場合には、「第１投入センサ信号オフ、且つ、第２投入センサ信号オフ→第１投入センサ信号オン、且つ、第２投入センサ信号オフ」となった最初の処理となるため、ステップ５５８２にて第１投入センサ通過チェック時間をセットして第１投入センサ信号がオンである期間を計測可能に構成されている。また、前回の遊技メダル通過状態が

２の場合には今回の遊技メダル通過状態も２であるためにステップ５５８０でＮｏとなりＣＰエラーは検出されないこととなる。

【２０２５】

次に、ステップ５５８４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＣＥエラー（第１投入センサ又は第２投入センサに遊技メダルが滞留したと判定された場合に発生するエラー）をセットする。次に、ステップ５５８６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１投入センサＤ２０ｓの通過時間が超過した（本例では、前述したように、第１投入センサ信号がオンである期間が１８８．２７ｍｓを超過した場合に第１投入センサの通過時間が超過したと判定する）か否かを判定する。ステップ５５８６でＮｏの場合には、ＣＥエラーが検出されなかったと判定し、次の処理に移行する。

【２０２６】

また、ステップ５５７４でＮｏの場合、即ち、第１投入センサ信号がオン、且つ、第２投入センサ信号がオフではなかった場合、ステップ５５８８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１投入センサ信号及び第２投入センサ信号がオンであるか否かを判定する。ステップ５５８８でＹｅｓの場合、ステップ５５９０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＣＰエラーをセットする。尚、同図におけるステップ５５９０～ステップ５５９４及び図４０４におけるステップ５６０２～ステップ５６０８の処理は、第１投入センサ信号オン、且つ、第２投入センサ信号オンである場合（今回の遊技メダル通過状態が遊技メダル通過状態３である場合）に実行される処理となっている。次に、ステップ５５９２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、前回の遊技メダル通過状態は０又は１であるか否かを判定する。ステップ５５９２でＮｏの場合、ステップ５５９４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、前回の遊技メダル通過状態は２であるか否かを判定する。ステップ５５９４でＹｅｓの場合にはステップ５６００の第２遊技メダル投入チェック処理２に移行する。

【２０２７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図４０４は、図４０３におけるステップ５６００のサブルーチンに係る、第２遊技メダル投入チェック処理２のフローチャートである。まず、ステップ５６０２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２投入センサ通過チェック時間をセットし、ステップ５６０４に移行する。尚、前述した図４０３におけるステップ５５９４でＮｏの場合には、ステップ５６０２の処理を実行せずにステップ５６０４に移行する。前述したように、図４０３におけるステップ５５９０～ステップ５５９４及び同図におけるステップ５６０２～ステップ５６０８の処理は、今回の遊技メダル通過状態が遊技メダル通過状態３である場合となっているため、前回の遊技メダル通過状態が遊技メダル通過状態２である場合には、「第１投入センサ信号オン、且つ、第２投入センサ信号オフ→第１投入センサ信号オン、且つ、第２投入センサ信号オン」となった最初の処理となるため、ステップ５６０２にて第２投入センサ通過チェック時間をセットして第２投入センサ信号がオンである期間を計測可能に構成されている。また、前回の遊技メダル通過状態が３の場合には今回の遊技メダル通過状態も３であるためにステップ５５９４でＮｏとなりＣＰエラーは検出されないこととなる。

【２０２８】

次に、ステップ５６０４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＣＥエラーをセットする。次に、ステップ５６０６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２投入センサＤ３０ｓの通過時間が超過したか否かを判定する。ステップ５６０６でＮｏの場合、ステップ５６０８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２投入センサＤ３０ｓの通過時間が超過した（本例では、前述したように、第２投入センサ信号がオンである期間が１８８．２７ｍｓを超過した場合に第２投入センサの通過時間が超過したと判定する）か否かを判定する。ステップ５６０６でＮｏの場合、ステップ５６０８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに

基づき、第１投入センサＤ２０ｓの通過時間が超過した（本例では、前述したように、第１投入センサ信号がオンである期間が１８８．２７ｍｓを超過した場合に第１投入センサの通過時間が超過したと判定する）か否かを判定する。ステップ５６０８でＮｏの場合には、ＣＥエラーが検出されなかったと判定し、次の処理に移行する。

【２０２９】

また、前述した図４０３におけるステップ５５８８でＮｏの場合、ステップ５６１０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＣＰエラーをセットする。尚、ステップ５６１０～ステップ５６１６の処理は、第１投入センサ信号オフ、且つ、第２投入センサ信号オンである場合（今回の遊技メダル通過状態が遊技メダル通過状態１である場合）に実行される処理となっている。次に、ステップ５６１２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、前回の遊技メダル通過状態は０又は２であるか否かを判定する。尚、前回の遊技メダル通過状態が１の場合には今回の遊技メダル通過状態も１であるためにステップ５６１２でＮｏとなりＣＰエラーは検出されないこととなる。また、前回の遊技メダル通過状態が３の場合には、正常な遊技メダルの通過順序と判定され、ＣＰエラーは検出されないこととなる。

【２０３０】

また、ステップ５６１２でＮｏの場合、ステップ５６１４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＣＥエラーをセットする。次に、ステップ５６１６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２投入センサの通過時間が超過した（本例では、前述したように、第２投入センサ信号がオンである期間が１８８．２７ｍｓを超過した場合に第２投入センサの通過時間が超過したと判定する）か否かを判定する。ステップ５６１６でＮｏの場合には、ＣＥエラーが検出されなかったと判定し、次の処理に移行する。

【２０３１】

また、前述した図４０３におけるステップ５５７０でＮｏの場合、ステップ５６１８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、メダル投入検査フラグをクリアする。次に、ステップ５６２０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１投入センサ通過チェック時間及び第２投入センサ通過チェック時間をクリアする。次に、ステップ５６２２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、前回の遊技メダル通過状態は０であるか否かを判定する。ステップ５６２２でＮｏの場合、ステップ５６２４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、前回の遊技メダル通過状態は２であるか否かを判定する。ステップ５６２４でＮｏの場合には、ステップ５６２６に移行する。尚、ステップ５６１８～ステップ５６２８の処理は、第１投入センサ信号オフ、且つ、第２投入センサ信号オフである場合（今回の遊技メダル通過状態が遊技メダル通過状態０である場合）に実行される処理となっている。尚、ステップ５６２２又はステップ５６２４でＹｅｓの場合には次の処理に移行する。

【２０３２】

次に、ステップ５６２６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＣＰエラーをセットする。次に、ステップ５６２８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、前回の遊技メダルの通過状態は１であるか否かを判定する。ステップ５６２８でＮｏの場合、ステップ５６３０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー表示要求データを保存し、次の処理に移行する。尚、図４０３におけるステップ５５７８、ステップ５５８６、ステップ５５９２、図４０４におけるステップ５６０６、ステップ５６０８、ステップ５６１２又はステップ５６１６でＹｅｓの場合にもステップ５６３０に移行し、エラー表示要求データを保存することとなる。尚、前回の遊技メダル通過状態が０の場合には今回の遊技メダル通過状態も０であるためにステップ５６２２でＹｅｓとなりＣＰエラーは検出されないこととなる。また、前回の遊技メダル通過状態が２の場合には、図３５５の（４）にて前述したように、「第１投入センサ信号オン、且つ、第２投入センサ信号オフ→第１投入センサ信号オフ、且つ、第２投入センサ信号オフ」となった場合には、正常な遊技メダルの投入とは見做されずクレジット

数やベット数は増加しないが、エラー（ＣＰエラー）にもならないよう構成されている。また、前回の遊技メダル通過状態が１の場合には、正常な遊技メダルの通過順序と判定され、ＣＰエラーは検出されないこととなる。このように、第１８実施形態においては、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理として、ブロッカ信号がオン、又は、メダル投入検査フラグがオンである場合に、第１投入センサＤ２０ｓと第２投入センサＤ３０ｓとの検査を実行し、遊技メダルの通過異常を検出した場合に、検出したエラー（図４０３及び図４０４においては、ＣＰエラーとＣＥエラーとの２つのエラーとなっている）に対応した表示要求を実行するよう構成されている。

【２０３３】

このように、第１８実施形態においては、割込み処理（第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における割込み処理）において遊技メダルの投入に係るエラーの検出を判定する（ステップ５５５０及びステップ５６００にて判定する）よう構成されている。また、第１投入センサ信号がオン又はオフとなっている時間と第２投入センサ信号がオン又はオフとなっている時間とを割込み処理（第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における割込み処理）において管理するよう構成されている。一方、メインループ処理（第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域におけるメインループ処理）において遊技メダルが正常に投入されたか否かを判定するよう構成されているが、第１投入センサＤ２０ｓと第２投入センサＤ３０ｓとの通過順序を確認しており、第１投入センサ信号がオン又はオフとなっている時間と第２投入センサ信号がオン又はオフとなっている時間とを確認してはいないよう構成されている。また、割込み処理におけるタイマ計測処理はステップ５５００の処理となっており、当該タイマ計測処理を実行してから、前記割込み処理（第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における割込み処理）において遊技メダルの投入に係るエラーの検出を判定する処理が実行されるまでに複雑な処理の実行を挟まない（又は、１回の割込み処理内にて実行される）、即ち、タイマ計測を実行してから遊技メダルの投入に係るエラーの検出を判定するまでの時間が短時間とすることができるように構成されている。他方、メインループ処理（第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域におけるメインループ処理）にて遊技メダルの投入に係るエラーの検出を判定する処理を実行するように構成した場合には、例えば、ステップ１６００にて当該エラーの検出を判定する処理を実行することとなり、割込み処理にてタイマ計測が実行されたとしても、ステップ１６００の処理が実行されるまではエラーの検出の判定が実行されない、タイマ計測を実行してから遊技メダルの投入に係るエラーの検出を判定するまでの時間が長時間となってしまう。よって、第１８実施形態のように、割込み処理（第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における割込み処理）において遊技メダルの投入に係るエラーの検出を判定する（ステップ５５５０及びステップ５６００にて判定する）よう構成することにより、タイマ計測の実行から遊技メダルの投入に係るエラーの検出を判定するまでを短時間とすることにより、より正確なエラーの検出処理が実行できることとなる。

【２０３４】

＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図４０５は、図３９８におけるステップ５６５０のサブルーチンに係る、遊技メダル通過状態更新処理のフローチャートである。まず、ステップ５６５２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、投入センサ信号情報（第１投入センサ信号及び第２投入センサ信号の情報）を取得する。次に、ステップ５６５４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ステップ５６５２で取得した投入センサ信号情報に基づいて遊技メダル通過状態を更新し、次の処理に移行する。

【２０３５】

＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図４０６は、図３９８におけるステップ５７００のサブルーチンに係る、投入・払出センサ異常チェック処理のフローチャートである。まず、ステップ５７０２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、前回のエラー検出フラグを更新する。次に、ステップ５７０８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、投入関連エラー（例えば、前述したＣＰエラー、ＣＥエラー）時であるか否かを判定する

。ステップ５７０８でＮｏの場合、ステップ５７１４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、投入受付センサが立ち上がった否か（投入受付センサ信号がオフからオンとなったか否か）を判定する。ステップ５７１４でＹｅｓの場合、ステップ５７１６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、投入受付センサ滞留時間をセットし、ステップ５７１８に移行する。他方、ステップ５７１４でＮｏの場合にはステップ５７１６の処理を実行せずにステップ５７１８に移行する。

【２０３６】

次に、ステップ５７１８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、投入受付センサ信号がオンであるか否かを判定する。ステップ５７１８でＹｅｓの場合、ステップ５７２０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、投入受付センサ滞留時間がエラーとなる期間（本例では、４５２．００ｍｓ）を経過したか否かを判定する。ステップ５７２０でＹｅｓの場合、ステップ５７２２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＣＨエラー検出フラグをセットし、ステップ５７２４に移行する。尚、ステップ５７０８でＹｅｓ、ステップ５７１８でＮｏ又はステップ５７２０でＮｏの場合にもステップ５７２４に移行する。

【２０３７】

次に、ステップ５７２４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＨＰエラー｛図３５５の（２－１）～（２－３）にて前述したエラーであり、第１払出センサ又は第２払出センサに遊技メダルが滞留した場合に発生するエラー｝時であるか否かを判定する。ステップ５７２４でＮｏの場合、ステップ５７２６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１払出センサ異常検出データのＲＷＭアドレスをセットする。次に、ステップ５７２８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２払出センサ異常検出データのＲＷＭアドレスをセットする。次に、ステップ５７２９で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１払出センサのマスクデータ及び第１払出センサビットをセットする。次に、ステップ５７３０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ホッパモータ駆動信号がオンであるか否かを判定する。ステップ５７３０でＹｅｓの場合、ステップ５７３１で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１払出センサ及び第２払出センサのマスクデータ並びに第２払出センサビットをセットし、ステップ５７３２に移行する。他方、ステップ５７３０でＮｏの場合にはステップ５７３１の処理を実行せずにステップ５７３２に移行する。

【２０３８】

次に、ステップ５７３２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、払出センサチェック用データを生成する。次に、ステップ５７３３で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、異常検出データクリア用データをセットする。次に、ステップ５７３４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、チェックを実行しないセンサの異常検出データをクリアする。次に、ステップ５７３５で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１払出センサ又は第２払出センサの異常が検出されたか否かを判定する。ステップ５７３５でＹｅｓの場合、ステップ５７３６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１払出センサ又は第２払出センサの異常検出時間が経過したか否かを判定する。ステップ５７３６でＮｏの場合、ステップ５７３８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１払出センサ又は第２払出センサの異常検出データ＋１データを生成し、ステップ５７３９に移行する。尚、ステップ５７３５でＮｏ又はステップ５７３６でＹｅｓの場合にもステップ５７３９に移行する。次に、ステップ５７３９で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第１払出センサ又は第２払出センサの異常検出データを更新し、次の処理に移行する。尚、ステップ５７２４でＹｅｓの場合、即ち、ＨＰエラー時である場合も次の処理に移行する。このように、第１８実施形態においては、割込み処理（第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理）であるステップ５７００の処理とメインループ処理（第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理）であるステップ１８００の処理とで遊技メダル

の払出に係るエラーの検出の判定を実行し得るよう構成されており、割込み処理（第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理）では、正常な遊技の進行では検出され得ない（不正な遊技を実行された場合等に検出され得る）第１払出センサ又は第２払出センサの異常入力を判定し、メインループ処理（第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理）では、正常な遊技の進行にて検出され得る（例えば、ボーナスの実行等によりＨＥエラーが検出される）エラーについて判定する、即ち、割込み処理（第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理）とメインループ処理（第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理）とでは、遊技メダルの払出に関する異なるエラーを検出し得るよう構成されている。

【２０３９】

＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図４０７は、図３９８におけるステップ５７５０のサブルーチンに係る、エラー表示要求データクリア処理のフローチャートである。まず、ステップ５７５２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー表示時であるか否かを判定する。ステップ５７５２でＹｅｓの場合、ステップ５７５４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、エラー表示要求データをクリアし、次の処理に移行する。尚、ステップ５７５２でＮｏの場合、即ち、エラー表示時ではない場合にはエラー表示要求データをクリアせずに次の処理に移行することとなる。

【２０４０】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、図４０８は、図３９７におけるステップ２８００のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ２８０２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、外部信号出力時間が終了したか否かを判定する。ステップ２８０２でＹｅｓの場合、ステップ２８０４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、外部信号出力時間をセットする。次に、ステップ２８０６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、メダル投入信号出力回数があるか否かを判定する。ステップ２８０６でＹｅｓの場合、ステップ２８０８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、メダル投入信号出力回数を１減算する。次に、ステップ２８１０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、メダル投入信号出力データビットをオンにし、ステップ２８１２に移行する。尚、ステップ２８０６でＮｏの場合にもステップ２８１２に移行する。

【２０４１】

次に、ステップ２８１２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、メダル払出信号出力回数があるか否かを判定する。ステップ２８１２でＹｅｓの場合、ステップ２８１４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、メダル払出信号出力回数を１減算する。次に、ステップ２８１６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、メダル払出信号出力データビットをオンにし、ステップ２８１８に移行する。尚、ステップ２８１２でＮｏの場合にも、ステップ２８１８に移行する。

【２０４２】

次に、ステップ２８１８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、出力ビットのオン・オフを反転する。次に、ステップ２８２０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、メダル投入信号及び払出信号出力データをセットし、ステップ２８２２に移行する。尚、ステップ２８０２でＮｏの場合にもステップ２８２２に移行する。次に、ステップ２８２２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、外部信号、メダル投入信号及び払出信号出力データをセットし、ステップ２８２４に移行する。

【２０４３】

次に、ステップ２８２４～ステップ２８２６は、割込み処理における試験信号管理処理である。まず、ステップ２８２４で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＡＦレジスタを退避し、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理の呼び出しを実行する。

【２０４４】

＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞
次に、ステップ５８５０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、後述する試験信号出力処理を実行し、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の呼び出し元に復帰する。
【２０４５】
＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞
次に、ステップ２８２６で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ＡＦレジスタを復帰し、ステップ２８２８に移行する。
【２０４６】
次に、ステップ２８２８は、割込み処理におけるソフト乱数更新処理である。まず、ステップ２８２８で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ソフト乱数更新処理２を実行し、ステップ２８３０に移行する。
【２０４７】
次に、ステップ２８３０～ステップ２８３２は、割込み処理における割込み処理終了処理である。まず、ステップ２８３０で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、レジスタを復帰する。次に、ステップ２８３２で、ＣＰＵは、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、割込みを許可し、割込み処理を終了する。
【２０４８】
＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞
次に、図４０９は、図４０８におけるステップ５８５０のサブルーチンに係る、試験信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ５８５２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＷＭ領域にスタックポインタを退避する。次に、ステップ５８５４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアにスタックポインタをセットする。次に、ステップ５８５６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、レジスタを退避する。次に、ステップ５８５８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、試験信号出力データを生成する。次に、ステップ５８６０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、試験信号を出力する。次に、ステップ５８６２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、再遊技状態識別情報フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ５８６２でＹｅｓの場合、ステップ５８６４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、再遊技識別信号４をセットする。次に、ステップ５８６６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ボーナス条件装置作動時であるか否かを判定する。ステップ５８６６でＮｏの場合、ステップ５８６８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、再遊技識別信号５をセットする。次に、ステップ５８７０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、１種ＢＢ‐Ａの作動時であるか否かを判定する。ステップ５８７０でＮｏの場合、ステップ５８７２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、１種ＢＢ‐Ｂの作動時であるか否かを判定する。ステップ５８７２でＮｏの場合、ステップ５８７４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、再遊技識別信号６をセットする。次に、ステップ５８７６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、１種ＢＢ‐Ｃの作動時であるか否かを判定する。ステップ５８７６でＮｏの場合、ステップ５８７７で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、再遊技識別信号７をセットし、ステップ５８９４に移行する。尚、ステップ５８６６、ステップ５８７０、ステップ５８７２又はステップ５８７６でＹｅｓの場合にもステップ５８９４に移行する。また、ステップ５８６２でＮｏの場合には、ステップ５８７８に移行する。尚、１種ＢＢの種類や再遊技識別番号についてはあくまで一例であり、変更しても問題ない。
【２０４９】
また、ステップ５８７８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、条件装置情報クリアデータをセットする。次に、ステップ５８７９で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、条件装置情報出力時であるか否かを判定する。ステップ５８７９でＮｏの場合にはステップ５８９４に移行する。ステップ５８７９でＹｅ

ｓの場合、ステップ５８８０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、役物条件装置情報出力時データをセットする。次に、ステップ５８８２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、ボーナス条件装置番号をセットする。次に、ステップ５８８３で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、役物条件装置情報出力時であるか否かを判定する。ステップ５８８３でＮｏの場合、ステップ５８８４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、入賞及び再遊技条件装置番号をセットする。次に、ステップ５８８５で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、入賞及び再遊技条件装置情報出力時データをセットし、ステップ５８８６に移行する。尚、ステップ５８８３でＹｅｓの場合にも、ステップ５８８６に移行する。

【２０５０】

次に、ステップ５８８６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、条件装置下位情報をセットする。次に、ステップ５８８８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、条件装置下位情報出力時であるか否かを判定する。ステップ５８８８でＮｏの場合、ステップ５８９０で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、条件装置上位情報をセットし、ステップ５８９２に移行する。尚、ステップ５８８８でＹｅｓの場合にも、ステップ５８９２に移行する。次に、ステップ５８９２で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、条件装置情報を生成し、ステップ５８９４に移行する。

【２０５１】

次に、ステップ５８９４で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、条件装置情報を出力する。次に、ステップ５８９６で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、レジスタを復帰する。次に、ステップ５８９８で、ＣＰＵは、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＷＭ領域からスタックポインタを復帰し、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の呼び出し元に復帰する。

【２０５２】

次に、図４１０は、第１８実施形態に適用可能な、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理を実行している場合に第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理を呼び出した際の、スタックエリアにおける処理の一例である。同図においては、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理を実行中に第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理を呼び出した場合について例示している。尚、同図における処理は一例であり、第１スタックエリアと第２スタックエリアにおける処理の順序や記憶する領域等は同図のものには限定されない。まず、（１）で、第１スタックエリアにスタックポインタＸ（第１スタックエリアのアドレスを示す）をセットする。その後、（２）で、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域による処理を実行した後、全レジスタαを第１スタックエリアに退避し、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理を呼び出す。その後、（３）で、スタックポインタＡを第ＲＷＭ領域の所定アドレスに退避（スタックポインタのアドレスＡを第２ＲＷＭ領域に一時記憶）する。尚、（１）～（３）においては、スタックエリアとして第１スタックエリアを使用している。

【２０５３】

その後、（４）で、スタックポインタＹ（第２スタックエリアのアドレスを示す）を第２スタックエリアにセットする。その後、（５）で、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域にて処理が実行されていき、スタックポインタのアドレスがＢ（第２スタックエリアのアドレスを示す）となる。尚、（４）～（５）においては、スタックエリアとして第２スタックエリアを使用している。

【２０５４】

その後、（６）で、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理が終了し、第２ＲＷＭ領域に記憶していたスタックポインタＡ（第１スタックエリアのアドレスを示す）を復帰する。その後、（７）で、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の呼び出し元に復帰した後、第１スタックエリアに退避していた全レジスタαを復帰し、その後第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理を実行していくこととなる。このように、第１８実施形態においては、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理

を実行中に第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理を呼び出した場合には、第１スタックエリアに全レジスタ及び戻りアドレスに係るデータを退避すると共に、第１スタックエリアのアドレスとなっているスタックポインタのアドレスを第２ＲＷＭ領域に記憶した後に、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理を実行するよう構成されている。尚、同図の構成には限定されず、例えば、全レジスタの退避を第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理にて実行し、第２スタックエリアに退避するよう構成してもよい。

【２０５５】

以上のように構成することで、第１８実施形態に係る回胴式遊技機によれば、第２ＲＯＭ領域にて配置されているプログラムコードに基づくＣＰＵの処理にて、第１ＲＷＭ領域（又は、レジスタ領域）を参照可能に構成し、エラー検出、エラー表示等の遊技機に対して不正行為がなされる（例えば、遊技媒体の投入口や払出口に対して不正にアクセスして遊技媒体を不正な手段で得る、等）ことを防御するための不正行為防止用のプログラムを第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理にて実行し得るよう構成することで、遊技の進行に係る処理と領域を明確に分けることができ、当該不正行為防止用のプログラムの正当性を検証することが容易となる。

【２０５６】

また、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置することで、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの配置位置を、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において視覚上明確に切り分けることができるため、双方のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。また、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムの方が、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラムよりも若いアドレスに配置されているため、ＣＰＵが最初に実行するプログラムを第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム（即ち、遊技性仕様を実装するためのプログラム）に限定することが容易となる。

【２０５７】

また、第一制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝遊技性仕様を実装するためのプログラム、第二制御領域内に存在しＣＰＵからアクセスされるプログラム＝不正行為防止用のプログラムとして配置した場合、遊技性仕様を実装するためのプログラムと不正行為防止用のプログラムとの主従関係を構築でき、従となる不正行為防止用のプログラムの処理結果を引き継いで、主となる遊技性仕様を実装するためのプログラムを実行可能となる。ここで、主となる遊技性仕様を実装するためのプログラムの処理結果は、秘匿性の高い情報となり得るため、不正行為報知用の情報を外部出力し得る従となる不正行為防止用のプログラムから無暗に更新してしまうと、セキュリティ性の低下に繋がってしまう恐れがあるが、不正行為防止用のプログラムの実行タイミングを、この呼び出し命令があった場合に限定できるため、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において、不正行為防止用のプログラムの実行タイミングが視覚上明確となる結果、処理結果の更新タイミングについても、プログラムソースコード上又はダンプリスト上において明確化されることにより、特に、（処理結果の更新タイミングを含め）不正行為防止用のプログラムの正当性を人為的に検証することが容易となる。ここで、不正行為防止用のプログラムは、遊技機メーカー毎に仕様が相違し易いため、正当性を人為的に検証する必要性が高いものとなるが、このように構成しておくことで、不正行為防止用のプログラムについて検証するための労力を低減できる。

【２０５８】

尚、前述したように、上記実施形態の構成は、ぱちんこ遊技機に応用された場合も範囲内である。そこで、そのような上述した構成をぱちんこ遊技機に適用した場合の一例を図４１１にて詳述する。尚、下記にて詳述するぱちんこ遊技機における主制御チップのメモリマップの構成（領域の大きさや番地の構成、等）は図３４５にて前述した回胴式遊技機におけるメモリマップの構成と同一である場合を例示している。

【２０５９】
＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞
ぱちんこ遊技機の電源投入後、非割込み処理が実行される。即ち、ぱちんこ遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（レジスタの初期化や入出力ポートの設定等を行う）、主制御基板は、ＲＷＭクリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニットのリセットボタン（ＲＷＭクリアボタン）が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的にＲＷＭの内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ＲＷＭクリアボタンが操作された場合、主制御基板は、主制御基板側のＲＷＭ内容を全てクリアする。次に、主制御基板は、主制御基板のＲＷＭをクリアしたことを示すラムクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部側に送信する。
【２０６０】
また、ＲＷＭクリアボタンが操作されなかった場合には、主制御基板は、主制御基板におけるＲＷＭ領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムとＲＷＭ領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、主制御基板は、当該チェック結果に基づきＲＷＭの内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報がＲＷＭにバックアップされていないか否か）を判定する。ＲＷＭにバックアップされていたデータが異常な場合には、前述したＲＷＭクリア処理を実行する。他方、ＲＷＭにバックアップされていたデータが正常な場合、主制御基板は、主制御基板におけるＲＷＭ内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部側に送信する。次に、主制御基板は、主制御基板側の遊技進行メイン処理に係る実行定時割込み（例えば、約１．５ｍｓ毎のハードウエア割込みを契機とするが、本例では、当該割込み周期をＴとする）を許可し｛その結果、当該実行定時割込みタイミング到達時には、割込み処理が実行されることとなる｝、次の定時割込みタイミングに到達するまで、主制御基板は、各種乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのインクリメント処理）を繰り返し実行することとなる。
【２０６１】
＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞
次に、タイマ割込み処理について説明する。主制御基板は、定時割込みタイミングに到達した場合に発生する割込み要求に基づいて、遊技進行メイン処理を実行する。尚、割込み処理が発生した場合には、必ず第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理を実行するよう構成されている。まず、定時割込み周期Ｔの到達時（例えば、約１．５ｍｓ毎のハードウエア割込み）を契機として、主制御基板は、入球検出処理（各種入球口への遊技球の入球を検出する処理）を実行する。次に、主制御基板は、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の処理を呼び出す。
【２０６２】
＜第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞
次に、主制御基板は、振動エラー管理処理（振動エラーが発生する条件及び振動エラーが解除される条件を充足しているか否かを判定する処理）を実行する。次に、主制御基板は、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域の呼び出し元に復帰する。尚、振動エラーとは、遊技機が不正に振動した（正常に遊技している場合には起こりえない強度又は加速度の振動が生じた）ことを振動センサが検出した場合に発生するエラーである。振動センサを設ける位置としては、例えば、遊技領域の右側下方（遊技領域中央を基準）の大入賞口の奥側（遊技者から見て）に設けるよう構成してもよく、そのように構成した場合、遊技者からは視認できない（又は、し難い）ような位置に配置されることとなる。振動センサは、正常に遊技が進行していれば振動エラーを検出しない装置であるため、遊技者からは視認できない（又は、し難い）ような位置に配置することが好適である。尚、振動センサは、圧電体セラミックスを板状に形成した、圧電セラミックス板により、振動（衝撃）による機械的エネルギーを電気的エネルギーに変換し、変換した電気的エネルギーが、リード線を介し、プリント基板に実装されたフィルタ回路及び増幅回路を経て、コネクタより外部（例えば、主制御基板）へ出力されることにより、ぱちんこ遊技機に、振動エラーである信号を送信することができるよう構成されている。また、本例においては、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域

における処理として、振動エラーの発生に係る処理のみを例示したが、これには限定されず、振動エラー以外のエラーの発生に係る処理を第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理として実行するよう構成してもよい。

【２０６３】

＜第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理＞

次に、主制御基板は、補助遊技内容決定乱数取得処理｛始動口に取り付けられた電動役物（いわゆる、電チュー）の開放に係る図柄である補助遊技図柄の内容決定乱数を取得する処理｝を実行する。次に、主制御基板は、電動役物駆動判定処理｛始動口に取り付けられた電動役物（いわゆる、電チュー）の開放可否判定及び開放態様を決定する処理｝を実行する。次に、主制御基板は、主遊技内容決定乱数取得処理｛大入賞口（いわゆる、アタッカー）の開放に係る図柄である主遊技図柄の内容決定乱数を取得する処理｝を実行する。次に、主制御基板は、主遊技図柄表示処理（主遊技図柄の当否判定結果、停止図柄、変動態様、等を決定し、主遊技図柄を変動表示するための処理）を実行する。次に、主制御基板は、特別遊技作動条件判定処理（特別遊技の作動条件を充足しているか否かを判定する処理）を実行する。次に、主制御基板は、特別遊技制御処理（特別遊技実行中における大入賞口の駆動制御等を実行する処理）を実行する。次に、主制御基板は、賞球払出コマンド送信制御処理（賞球払出制御基板に送信するコマンドを制御する処理）を実行する。次に、主制御基板は、外部信号出力処理（外部端子板、ホールコンピュータ等への情報出力処理）を実行する。次に、主制御基板は、制御コマンド送信処理（各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する処理）を実行し、本割込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。このように、第２ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理は、第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理として割込み処理が実行されてから、当該割込み処理の実行途中にて第１ＲＯＭ・ＲＷＭ領域における処理によって呼び出されることにより実行されることとなる。

【２０６４】

以上のように、ぱちんこ遊技機においても、上述した構成が適用可能となっている。

【２０６５】

（まとめ５）

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【２０６６】

本態様（Ｅ１）に係る遊技機は、

遊技進行を制御する主制御部と、

遊技価値の入力を検知する第１のセンサと、

遊技価値の入力を検知する第２のセンサと

を備えた遊技機であって、

主制御部は、

駆動用の電源電圧の供給を受けた後で、定期的に発生するよう制御される割込み処理の発生を許可し、前記割込み処理以外となる非割込み処理を実行し、

遊技価値の入力を管理するに際し、

前記割込み処理が実行されたときに、前記第１のセンサからの入力信号となる第１入力信号と、前記第２のセンサからの入力信号となる第２入力信号とを生成し、

前記非割込み処理が実行されたときに、前記第１入力信号がオンとなったか否かを定期的に確認し、前記第１入力信号がオンとなったことを確認できた後は、前記第１入力信号及び前記第２入力信号がともにオフとなったか否かを定期的に確認し、

前記割込み処理が実行されたときに、前記第１入力信号がオンとなってから前記第１入力信号がオンを維持する期間が第一の範囲内に収まらない、前記第１入力信号及び前記第２入力信号がともにオンとなってから前記第１入力信号及び前記第２入力信号がともにオ

ンを維持する期間が第二の範囲内に収まらない、並びに、前記第２入力信号がオンとなってから前記第２入力信号がオンを維持する期間が第三の範囲内に収まらない、のいずれかによって遊技価値の入力異常を検出し、
前記非割込み処理が実行されたときに、前記第１入力信号がオンとなったことを確認できた後から前記遊技価値の入力異常が検出されないまま前記第１入力信号及び前記第２入力信号がともにオフとなったことを確認できた際には、遊技価値が入力されたと判定し、
一遊技に必要な遊技価値が入力された後、遊技開始操作に基づいて当該一遊技での遊技結果に影響する、役の抽選処理を実行し、
前記抽選処理を実行した後、回胴の回転を開始させ、
回胴が予め定められた一定の速度で回転するようになった後、回胴停止操作の実行後に当該一遊技での遊技結果を回胴に表示させ、
すべての回胴に当該一遊技での遊技結果が表示された後、表示されている遊技結果に基づいて遊技価値の出力を行い、
前記第１のセンサと前記第２のセンサとは、一の遊技価値の入力を前記第１のセンサ及び前記第２のセンサの双方で検出できる位置に設けられ、
前記第１入力信号がオンとなってから前記第１入力信号が所定期間内にオフとなったときには、前記遊技価値の入力異常を検出せず且つ前記遊技価値が入力されたと判定しないことを特徴とする遊技機である。

【２０６７】
本態様（Ｅ２）に係る遊技機は、
遊技進行を制御する主制御部
を備えた遊技機であって、
主制御部は、
駆動用の電源電圧の供給を受けた後で、定期的に発生するよう制御される割込み処理の発生を許可し、前記割込み処理以外となる非割込み処理を実行し、
一遊技に必要な遊技価値が入力された後、遊技開始操作に基づいて当該一遊技での遊技結果に影響する、役の抽選処理を実行し、
前記抽選処理を実行した後、回胴の回転を開始させ、
回胴が予め定められた一定の速度で回転するようになった後、回胴停止操作の実行後に当該一遊技での遊技結果を回胴に表示させ、
すべての回胴に当該一遊技での遊技結果が表示された後、表示されている遊技結果に基づいて遊技価値の出力を行い、
遊技価値の出力を管理するに際し、
前記非割込み処理が実行されたときに、前記遊技価値の第一出力異常を検出し得るよう構成されており、
前記割込み処理が実行されたときに、前記遊技価値の第一出力異常とは異なる前記遊技価値の第二出力異常を検出し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【２０６８】
本態様（Ｅ３）に係る遊技機は、
遊技進行を制御する主制御部
を備えた遊技機であって、
主制御部は、
駆動用の電源電圧の供給を受けた後で、定期的に発生するよう制御される割込み処理の発生を許可し、前記割込み処理以外となる非割込み処理を実行し、
一遊技に必要な遊技価値が入力された後、遊技開始操作に基づいて当該一遊技での遊技結果に影響する、役の抽選処理を実行し、
前記抽選処理を実行した後、回胴の回転を開始させ、
回胴が予め定められた一定の速度で回転するようになった後、回胴停止操作の実行後に当該一遊技での遊技結果を回胴に表示させ、

すべての回胴に当該一遊技での遊技結果が表示された後、表示されている遊技結果に基づいて遊技価値の出力を行い、
複数の設定値から一の設定値を選択可能であり、各設定値において前記抽選処理の実行結果が相違し得るよう構成されており、
前記割込み処理が実行されたときに、選択されている設定値が所定範囲内であるか否かを判定し、所定範囲内でないと判定された場合に異常を検出し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０６９】
本態様（Ｅ４）に係る遊技機は、
遊技進行を制御する主制御部と、
遊技価値の入力を検知する第１のセンサと、
遊技価値の入力を検知する第２のセンサと
を更に備えた遊技機であって、
主制御部は、
駆動用の電源電圧の供給を受けた後で、定期的に発生するよう制御される割込み処理の発生を許可し、前記割込み処理以外となる非割込み処理を実行し、
遊技価値の入力を管理するに際し、
前記割込み処理が実行されたときに、前記第１のセンサからの入力信号となる第１入力信号と、前記第２のセンサからの入力信号となる第２入力信号とを生成し、
前記非割込み処理が実行されたときに、前記第１入力信号がオンとなったか否かを定期的に確認し、前記第１入力信号がオンとなったことを確認できた後は、前記第１入力信号及び前記第２入力信号がともにオフとなったか否かを定期的に確認し、
前記割込み処理が実行されたときに、前記第１入力信号がオンとなってから前記第１入力信号がオンを維持する期間が第一の範囲内に収まらない、前記第１入力信号及び前記第２入力信号がともにオンとなってから前記第１入力信号及び前記第２入力信号がともにオンを維持する期間が第二の範囲内に収まらない、並びに、前記第２入力信号がオンとなってから前記第２入力信号がオンを維持する期間が第三の範囲内に収まらない、のいずれかによって遊技価値の入力異常を検出し、
前記非割込み処理が実行されたときに、前記第１入力信号がオンとなったことを確認できた後から前記遊技価値の入力異常が検出されないまま前記第１入力信号及び前記第２入力信号がともにオフとなったことを確認できた際には、遊技価値が入力されたと判定し、
一遊技に必要な遊技価値が入力された後、遊技開始操作に基づいて当該一遊技での遊技結果に影響する、役の抽選処理を実行し、
前記抽選処理を実行した後、回胴の回転を開始させ、
回胴が予め定められた一定の速度で回転するようになった後、回胴停止操作の実行後に当該一遊技での遊技結果を回胴に表示させ、
すべての回胴に当該一遊技での遊技結果が表示された後、表示されている遊技結果に基づいて遊技価値の出力を行い、
前記第１のセンサと前記第２のセンサとは、一の遊技価値の入力を前記第１のセンサ及び前記第２のセンサの双方で検出できる位置に設けられ、
前記第１入力信号がオンとなってから前記第１入力信号が所定期間内にオフとなったときには、前記遊技価値の入力異常を検出せず且つ前記遊技価値が入力されたと判定しないよう構成されており、
前記割込み処理として、電源断を検知した後に実行される電源断時処理と、遊技機の異常が発生しているか否かを判定する異常判定処理と、を実行し得るよう構成されており、
前記異常判定処理の実行中に電源断を検知した場合には、実行中の割込み処理を実行した後、当該実行中の割込み処理の次回の割込み処理が実行されたときに電源断時処理が実行される
ことを特徴とする遊技機である。
【２０７０】

本態様（Ｅ５）に係る遊技機は、
遊技進行を制御する主制御部
を備えた遊技機であって、
主制御部は、
駆動用の電源電圧の供給を受けた後で、定期的に発生するよう制御される割込み処理の発生を許可し、前記割込み処理以外となる非割込み処理を実行し、
一遊技に必要な遊技価値が入力された後、遊技開始操作に基づいて当該一遊技での遊技結果に影響する、役の抽選処理を実行し、
前記抽選処理を実行した後、回胴の回転を開始させ、
回胴が予め定められた一定の速度で回転するようになった後、回胴停止操作の実行後に当該一遊技での遊技結果を回胴に表示させ、
すべての回胴に当該一遊技での遊技結果が表示された後、表示されている遊技結果に基づいて遊技価値の出力を行い、
遊技価値の出力を管理するに際し、
前記非割込み処理が実行されたときに、前記遊技価値の第一出力異常を検出し得るよう構成されており、
前記割込み処理が実行されたときに、前記遊技価値の第一出力異常とは異なる前記遊技価値の第二出力異常を検出し得るよう構成されており、
前記割込み処理として、電源断を検知した後に実行される電源断時処理と、遊技機の異常が発生しているか否かを判定する異常判定処理と、を実行し得るよう構成されており、
前記異常判定処理の実行中に電源断を検知した場合には、実行中の割込み処理を実行した後、当該実行中の割込み処理の次回の割込み処理が実行されたときに電源断時処理が実行される
ことを特徴とする遊技機である。
【２０７１】
本態様（Ｅ６）に係る遊技機は、
遊技進行を制御する主制御部
を備えた遊技機であって、
主制御部は、
駆動用の電源電圧の供給を受けた後で、定期的に発生するよう制御される割込み処理の発生を許可し、前記割込み処理以外となる非割込み処理を実行し、
一遊技に必要な遊技価値が入力された後、遊技開始操作に基づいて当該一遊技での遊技結果に影響する、役の抽選処理を実行し、
前記抽選処理を実行した後、回胴の回転を開始させ、
回胴が予め定められた一定の速度で回転するようになった後、回胴停止操作の実行後に当該一遊技での遊技結果を回胴に表示させ、
すべての回胴に当該一遊技での遊技結果が表示された後、表示されている遊技結果に基づいて遊技価値の出力を行い、
複数の設定値から一の設定値を選択可能であり、各設定値において前記抽選処理の実行結果が相違し得るよう構成されており、
前記割込み処理が実行されたときに、選択されている設定値が所定範囲内であるか否かを判定し、所定範囲内でないと判定された場合に異常を検出し得るよう構成されており、
前記割込み処理として、電源断を検知した後に実行される電源断時処理と、遊技機の異常が発生しているか否かを判定する異常判定処理と、を実行し得るよう構成されており、
前記異常判定処理の実行中に電源断を検知した場合には、実行中の割込み処理を実行した後、当該実行中の割込み処理の次回の割込み処理が実行されたときに電源断時処理が実行される
ことを特徴とする遊技機である。
【２０７２】
本態様（Ｅ７）に係る遊技機は、

ＲＯＭと、ＲＡＭと、ＣＰＵと
を備え、
遊技進行を制御する主制御部と、
遊技価値の入力を検知する第１のセンサと、
遊技価値の入力を検知する第２のセンサと
を更に備えた遊技機であって、
前記ＲＯＭには、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、
前記ＲＡＭは、
レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域
を有し、
主制御部は、
駆動用の電源電圧の供給を受けた後で、定期的に発生するよう制御される割込み処理の発生を許可し、前記割込み処理以外となる非割込み処理を実行し、
遊技価値の入力を管理するに際し、
前記割込み処理が実行されたときに、前記第１のセンサからの入力信号となる第１入力信号と、前記第２のセンサからの入力信号となる第２入力信号とを生成し、
前記非割込み処理が実行されたときに、前記第１入力信号がオンとなったか否かを定期的に確認し、前記第１入力信号がオンとなったことを確認できた後は、前記第１入力信号及び前記第２入力信号がともにオフとなったか否かを定期的に確認し、
前記割込み処理が実行されたときに、前記第１入力信号がオンとなってから前記第１入力信号がオンを維持する期間が第一の範囲内に収まらない、前記第１入力信号及び前記第２入力信号がともにオンとなってから前記第１入力信号及び前記第２入力信号がともにオンを維持する期間が第二の範囲内に収まらない、並びに、前記第２入力信号がオンとなってから前記第２入力信号がオンを維持する期間が第三の範囲内に収まらない、のいずれかによって遊技価値の入力異常を検出し、
前記非割込み処理が実行されたときに、前記第１入力信号がオンとなったことを確認できた後から前記遊技価値の入力異常が検出されないまま前記第１入力信号及び前記第２入力信号がともにオフとなったことを確認できた際には、遊技価値が入力されたと判定し、
一遊技に必要な遊技価値が入力された後、遊技開始操作に基づいて当該一遊技での遊技結果に影響する、役の抽選処理を実行し、
前記抽選処理を実行した後、回胴の回転を開始させ、
回胴が予め定められた一定の速度で回転するようになった後、回胴停止操作の実行後に当該一遊技での遊技結果を回胴に表示させ、
すべての回胴に当該一遊技での遊技結果が表示された後、表示されている遊技結果に基づいて遊技価値の出力を行い、
前記第１のセンサと前記第２のセンサとは、一の遊技価値の入力を前記第１のセンサ及び前記第２のセンサの双方で検出できる位置に設けられ、
前記第１入力信号がオンとなってから前記第１入力信号が所定期間内にオフとなったときには、前記遊技価値の入力異常を検出せず且つ前記遊技価値が入力されたと判定しないよう構成されており、
前記割込み処理として、遊技機の異常が発生しているか否かを判定する異常判定処理を実行し得るよう構成されており、
前記スタック領域は、第一スタック領域と第二スタック領域とに分かれており、
前記割込み処理の実行中において前記異常判定処理を実行するときには、前記第一スタック領域におけるスタックポインタのアドレス値を記憶した後、スタックポインタのアドレス値を前記第二スタック領域におけるアドレス値へと変更するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０７３】
本態様（Ｅ８）に係る遊技機は、

ＲＯＭと、ＲＡＭと、ＣＰＵと
を備え、
遊技進行を制御する主制御部
を更に備えた遊技機であって、
前記ＲＯＭには、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、
前記ＲＡＭは、
レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域
を有し、
主制御部は、
駆動用の電源電圧の供給を受けた後で、定期的に発生するよう制御される割込み処理の発生を許可し、前記割込み処理以外となる非割込み処理を実行し、
一遊技に必要な遊技価値が入力された後、遊技開始操作に基づいて当該一遊技での遊技結果に影響する、役の抽選処理を実行し、
前記抽選処理を実行した後、回胴の回転を開始させ、
回胴が予め定められた一定の速度で回転するようになった後、回胴停止操作の実行後に当該一遊技での遊技結果を回胴に表示させ、
すべての回胴に当該一遊技での遊技結果が表示された後、表示されている遊技結果に基づいて遊技価値の出力を行い、
遊技価値の出力を管理するに際し、
前記非割込み処理が実行されたときに、前記遊技価値の第一出力異常を検出し得るよう構成されており、
前記割込み処理が実行されたときに、前記遊技価値の第一出力異常とは異なる前記遊技価値の第二出力異常を検出し得るよう構成されており、
前記割込み処理として、遊技機の異常が発生しているか否かを判定する異常判定処理を実行し得るよう構成されており、
前記スタック領域は、第一スタック領域と第二スタック領域とに分かれており、
前記割込み処理の実行中において前記異常判定処理を実行するときには、前記第一スタック領域におけるスタックポインタのアドレス値を記憶した後、スタックポインタのアドレス値を前記第二スタック領域におけるアドレス値へと変更するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【２０７４】

本態様（Ｅ９）に係る遊技機は、
ＲＯＭと、ＲＡＭと、ＣＰＵと
を備え、
遊技進行を制御する主制御部
を更に備えた遊技機であって、
前記ＲＯＭには、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、
前記ＲＡＭは、
レジスタに記憶されているデータを退避可能なスタック領域
を有し、
主制御部は、
駆動用の電源電圧の供給を受けた後で、定期的に発生するよう制御される割込み処理の発生を許可し、前記割込み処理以外となる非割込み処理を実行し、
一遊技に必要な遊技価値が入力された後、遊技開始操作に基づいて当該一遊技での遊技結果に影響する、役の抽選処理を実行し、
前記抽選処理を実行した後、回胴の回転を開始させ、
回胴が予め定められた一定の速度で回転するようになった後、回胴停止操作の実行後に当該一遊技での遊技結果を回胴に表示させ、

すべての回胴に当該一遊技での遊技結果が表示された後、表示されている遊技結果に基づいて遊技価値の出力を行い、
複数の設定値から一の設定値を選択可能であり、各設定値において前記抽選処理の実行結果が相違し得るよう構成されており、
前記割込み処理が実行されたときに、選択されている設定値が所定範囲内であるか否かを判定し、所定範囲内でないと判定された場合に異常を検出し得るよう構成されており、
前記割込み処理として、遊技機の異常が発生しているか否かを判定する異常判定処理を実行し得るよう構成されており、
前記スタック領域は、第一スタック領域と第二スタック領域とに分かれており、
前記割込み処理の実行中において前記異常判定処理を実行するときには、前記第一スタック領域におけるスタックポインタのアドレス値を記憶した後、スタックポインタのアドレス値を前記第二スタック領域におけるアドレス値へと変更するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【２０７５】
本態様（Ｅ１０－１）に係る遊技機は、
一定の間隔で発生する割込みプログラムと、
割込みプログラムを含む所定のプログラムである第１プログラムと、
所定のプログラム以外である第２プログラムと
を備え、
第１条件を充足した後に回胴が回転し、
第２条件を充足した後に回胴が停止し、
再度第１条件を充足するまで待機する回胴式遊技機であって、
第１プログラムで書き込み可能な第１記憶領域と、
第１プログラムで書き込み可能な第１スタックエリアと、
第２プログラムで書き込み可能な第２記憶領域と、
第２プログラムで書き込み可能な第２スタックエリアと、
第１プログラム又は第２プログラムで、設定又は更新されるスタックポインタと
を更に備え、
第１プログラムには少なくとも、回胴を回転させるプログラムが含まれており、
第１プログラムでは割込みプログラムは発生可能であり、
第２プログラムでは割込みプログラムは発生しないよう構成されており、
プログラム容量は第２プログラムより第１プログラムのほうが大きく、
使用する第１記憶領域の方が、使用する第２記憶領域よりも大きく、
第１スタックエリアの使用される領域は、第２スタックエリアの使用される領域よりも大きく、
電源投入時には必ず第１プログラムが実行され、
第１条件を充足した後から再度第１条件を充足するまでに、少なくとも一度は第２プログラムを実行する
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【２０７６】
本態様（Ｅ１０－２）に係る遊技機は、
一定の間隔で発生する割込みプログラムと、
割込みプログラムを含む所定のプログラムである第１プログラムと、
所定のプログラム以外である第２プログラムと
を備え、
第１条件を充足した後に識別情報が変動表示し、
第２条件を充足した後に識別情報が停止表示し、
再度第１条件を充足するまで待機するぱちんこ遊技機であって、
第１プログラムで書き込み可能な第１記憶領域と、
第１プログラムで書き込み可能な第１スタックエリアと、

第２プログラムで書き込み可能な第２記憶領域と、
第２プログラムで書き込み可能な第２スタックエリアと、
第１プログラム又は第２プログラムで、設定又は更新されるスタックポインタと
を更に備え、
第１プログラムには少なくとも、識別情報を変動表示させるプログラムが含まれており、
第１プログラムでは割込みプログラムは発生可能であり、
第２プログラムでは割込みプログラムは発生しないよう構成されており、
プログラム容量は第２プログラムより第１プログラムのほうが大きく、
使用する第１記憶領域の方が、使用する第２記憶領域よりも大きく、
第１スタックエリアの使用される領域は、第２スタックエリアの使用される領域よりも大きく、
電源投入時には必ず第１プログラムが実行され、
第１条件を充足した後から再度第１条件を充足するまでに、少なくとも一度は第２プログラムを実行する
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【２０７７】
≪性能表示装置≫
次に、図４１２を用いて、本例に係る遊技機に適用可能な性能表示装置ＳＨの表示例を例示する。性能表示装置ＳＨは４桁のセグが横一列に並んで形成されており、上位２桁（左側の２桁）が識別セグＳＨ１０であり、下位２桁（右側の２桁）が比率セグＳＨ２０となっている。識別セグＳＨ１０には、現在表示している項目が識別可能な情報が表示され、比率セグＳＨ２０には、現在表示している項目に該当する数値情報が表示されるよう構成されている。また、識別セグＳＨ１０の下位桁（右側の桁）の右下部にはドットポイントＳＨ３０が設けられており、ドットポイントＳＨ３０の有無によって、識別セグＳＨ１０と比率セグＳＨ２０とが判別容易となるよう構成されている。尚、ドットポイントＳＨ３０を設けなくとも問題ない。

【２０７８】
＜設置位置＞
性能表示装置ＳＨの設置位置は主制御基板Ｍに直接取り付けるように構成してもよく、そのように構成した場合、主制御基板Ｍを覆うガラスケースに貼り付いたシール等によって視認性が妨げられない位置に取り付けることが望ましい。

【２０７９】
＜表示項目＞
性能表示装置ＳＨに表示する項目の一例として、以下の項目が挙げられる。
（ａ）＝累計の有利区間比率
「累計の有利区間比率」とは、総遊技回数（累計の遊技回数）に対する、有利区間にて遊技した累計の遊技回数が占める割合であり、「有利区間における累計の遊技回数÷総遊技回数×１００（％）」にて算出できる。一例として、「遊技機稼働開始→通常区間Ａ→有利区間Ａ→通常区間Ｂ→有利区間Ｂ」のように遊技が進行した場合には、「（有利区間Ａにおける遊技回数＋有利区間Ｂにおける遊技回数）÷（通常区間Ａにおける遊技回数＋有利区間Ａにおける遊技回数＋通常区間Ｂにおける遊技回数＋有利区間Ｂにおける遊技回数）÷１００」にて算出できる。

【２０８０】
尚、「累計」とは、遊技機が遊技場にて稼働を開始してから性能表示装置ＳＨに表示する項目の演算を実行するまで等、性能表示装置ＳＨに表示するための計測を開始してから性能表示装置ＳＨに表示する項目の演算を実行するまでの累計を示している。

【２０８１】
（ｂ）＝６０００ゲーム間の連続役物比率
「連続役物比率」とは、総払出枚数に対する第１種特別役物作動時に払い出された払出枚

数の合計が占める割合であり、「６０００ゲーム間の連続役物比率」とは、「６０００ゲーム間の第１種特別役物作動時の払出枚数÷６０００ゲーム間の総払出枚数×１００（％）」にて算出できる。一例として、６０００ゲーム間の第１種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：６０００枚、その他の契機による払出枚数：８０００枚であった場合には、「６０００÷（６０００＋８０００）×１００　４２．９（％）」のように算出される。尚、「６０００ゲーム間」とは、直近で連続役物比率を算出したタイミング以前の６０００ゲーム間を示している。

【２０８２】

（ｃ）＝６０００ゲーム間の役物比率

「役物比率」とは、総払出枚数に対する特別役物及び普通役物により払い出された払出枚数の合計が占める割合であり、「６０００ゲーム間の役物比率」とは、「（６０００ゲーム間の第１種特別役物作動時における払出枚数＋６０００ゲーム間の第２種特別役物作動時における払出枚数＋６０００ゲーム間の普通役物作動時における払出枚数）÷６０００ゲーム間の総払出枚数×１００（％）」にて算出できる。一例として、６０００ゲーム間の第１種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：５０００枚、６０００ゲーム間の第２種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：３０００枚、６０００ゲーム間のその他の契機による払出枚数：８０００枚であった場合には、「（５０００＋３０００）÷（５０００＋３０００＋８０００）×１００＝５０（％）」のように算出される。尚、「６０００ゲーム間」とは、直近で役物比率を算出したタイミング以前の６０００ゲーム間を示している。

【２０８３】

（ｄ）＝累計の連続役物比率

「累計の連続役物比率」とは、「累計の第１種特別役物作動時における払出枚数÷累計の総払出枚数×１００（％）」にて算出できる。一例として、累計の第１種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：６０００００枚、その他の契機による払出枚数：８０００００枚であった場合には、「６０００００÷（６０００００＋８０００００）×１００　４２．９（％）」のように算出される。

【２０８４】

（ｅ）＝累計の役物比率

「累計の役物比率」とは、「（累計の第１種特別役物作動時における払出枚数＋累計の第２種特別役物作動時における払出枚数＋累計の普通役物作動時における払出枚数）÷累計の総払出枚数×１００（％）」にて算出できる。一例として、累計の第１種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：５０００００枚、累計の第２種特別役物作動時における遊技メダルの払出枚数：３０００００枚、累計のその他の契機による払出枚数：８０００００枚であった場合には、「（５０００００＋３０００００）÷（５０００００＋３０００００＋８０００００）×１００＝５０（％）」のように算出される。

【２０８５】

また、識別セグＳＨ１０に表示される「７Ｕ」は、累計の有利区間比率を表示している旨を示しており、識別セグＳＨ１０に表示される「６Ｙ」は、６０００ゲーム間の連続役物比率を表示している旨を示しており、識別セグＳＨ１０に表示される「７Ｙ」は、６０００ゲーム間の役物比率を表示している旨を示しており、識別セグＳＨ１０に表示される「６Ａ」は、累計の連続役物比率を表示している旨を示しており、識別セグＳＨ１０に表示される「７Ａ」は、累計の役物比率を表示している旨を示している。

【２０８６】

＜表示態様＞

性能表示装置ＳＨにおける表示態様としては、以下のように構成してもよい。

・「（a）→（b）→（c）→（d）→（e）→（a）・・・」の順に約５秒ずつ表示を切り替えている。尚、表示を切り替える間隔を変更しても問題なく、例えば、３秒ずつ表示を切り替えるよう構成してもよい。

・非該当項目については、比率セグに「－　－」と表示する

・比率表示数値｛有利区間比率（％）、連続役物比率（％）、役物比率（％）であり、比率セグＳＨ２０に表示する｝は小数点を切り捨てて表示する（１００％の場合には「９９」と表示する）
・比率表示数値が、有利区間比率７０％、連続役物比率６０％、役物比率７０％以上の場合は、比率セグＳＨ２０を点滅表示する
・累計遊技数が４００ゲームに満たない場合には、比率表示は「００」を表示する
・累計遊技数が６０００ゲームに満たない場合には、６０００ゲーム間の連続役物比率及び６０００ゲーム間の役物比率を表示している際の識別セグＳＨ１０を点滅表示する｛非該当項目（例えば、有利区間が設けられていない遊技機においては、有利区間比率が存在していないため、有利区間比率は非該当項目となる）も含む｝
・累計の遊技回数が１７５０００ゲームに満たない場合、累計の有利区間比率を表示する際に識別セグを点滅表示する。また、累計の遊技回数が１７５００ゲームに満たない場合、累計の連続役物比率を表示する際及び累計の役物比率を表示する際に識別セグを点滅表示する（非該当項目も含む）。即ち、累計の有利区間比率を表示するために累計の遊技回数を１７５０００ゲーム以上計測可能とし、累計の連続役物比率及び累計の役物比率を表示するために累計の遊技回数を１７５００ゲーム以上計測可能となるよう構成されている。

【２０８７】
ここで、累計の有利区間比率を表示するために、上述したように少なくとも１７５００ゲーム分は計測する必要があるため、累計の遊技回数（総遊技回数）の計測結果を記憶するＲＡＭ領域は３バイトとなっている。尚、３バイトの記憶領域にて記憶可能な最大の総遊技回数は、「$256^3-1=16777215$回」となっており、累計の遊技回数（総遊技回数）が１６７７７２１５回となり、当該累計の遊技回数がＲＡＭ領域に記憶された場合（３バイトにて記憶可能な上限に達した場合）には、累計の遊技回数が上限に達した旨の情報をＲＡＭ内の所定の領域に記憶し、当該所定の領域に累計の遊技回数が上限に達した旨の情報が記憶されている場合には、累計の有利区間比率に関する計測（累計の遊技回数の計測、有利区間における累計の遊技回数の計測）を実行しないように構成してもよい。

【２０８８】
また、累計の連続役物比率及び累計の役物比率を表示するために、累計の払出枚数を計測する必要があるが、上述したように少なくとも１７５００ゲーム分の累計の払出枚数を計測する必要があるため、１ゲームにおける最大の払出枚数が１１枚であった場合を例示すると、１７５００ゲームにおける累計の払出枚数の最大は、「１７５００×１１＝１９２５００枚」であり、「$256^2-1<192500<256^3-1$」となっているため、累計の払出枚数の計測結果を記憶するＲＡＭ領域は３バイトとなっている。尚、３バイトの記憶領域にて記憶可能な最大の累計の払出枚数は、「$256^3-1=16777215$枚」となっており、累計の払出枚数が１６７７７２１５枚となり、当該累計の払出枚数がＲＡＭ領域に記憶された場合（３バイトにて記憶可能な上限に達した場合）には、累計の払出枚数が上限に達した旨の情報をＲＡＭ内の特定の領域に記憶し、当該特定の領域に累計の払出枚数が上限に達した旨の情報が記憶されている場合には、累計の連続役物比率及び累計の役物比率に関する計測（累計の第１種特別役物作動時における払出枚数の計測、累計の第２種特別役物作動時における払出枚数の計測、累計の普通役物作動時における払出枚数の計測、累計の総払出枚数の計測）を実行しないように構成してもよい。

【２０８９】
＜情報の記憶態様＞
性能表示装置ＳＨにて表示する項目に関する情報（有利区間比率、連続役物比率、役物比率、等）をリングバッファに記憶するよう構成してもよく、例えば、６０００ゲーム分の連続役物比率等を算出する際には、６０００ゲーム分の払出情報（第１種特別役物作動時における払出枚数等の払出枚数に関する複数の情報）が必要となるが、４００ゲーム分の払出情報を記憶可能な記憶領域を１５個設けることにより「４００ゲーム×１５個＝６

０００ゲーム」分の払出情報を記憶可能に構成し、４００ゲーム経過する毎に最も古い４００ゲーム分の払出情報が記憶されている記憶領域に最新の４００ゲーム分の払出情報を上書きしていくことで、６０００ゲーム分の払出情報を４００ゲーム毎に更新するよう構成してもよい。

【２０９０】

≪その他の構成≫

本例に係る遊技機に適用可能な遊技停止に係る構成として、以下のように構成してもよい。尚、以下の構成を１又は複数組み合わせても問題ない。

【２０９１】

＜遊技停止の条件＞

（１）所定の期間（例えば、当日の遊技開始から現時点まで、遊技者がパスワードを入力するなどの認証処理を完了してから現時点まで）における「総投入メダル枚数－総払出枚数」が所定数（例えば、３０００枚）に到達した

（２）所定の期間（例えば、当日の遊技開始から現時点まで、遊技者がパスワードを入力するなどの認証処理を完了してから現時点まで）における「総払出枚数－総投入メダル枚数」が所定数（例えば、３０００枚）に到達した

（３）所定の期間（例えば、当日の遊技開始から現時点まで、遊技者がパスワードを入力するなどの認証処理を完了してから現時点まで）における遊技回数が所定回数に到達した

【２０９２】

＜遊技停止時の処理＞

（１）遊技終了となる旨の表示を演出表示装置Ｓ４０にて所定時間表示した後、貯留されている遊技メダルの精算処理を実行し、電源をオフにする

（２）ブロッカＤ１００をオフにする

（３）スタートレバーＤ５０の操作を無効にする

（４）リールＭ５０が新たに回転開始しない

（５）ベットボタンＤ２００の操作を無効にする

（６）スピーカＳ２０から遊技停止した旨の音声を出力する（例えば、「本日の遊技は終了となります。遊技メダルを精算します」と出力）

【２０９３】

以下では、当選番号からボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報を生成する処理と、入賞・再遊技当選情報から演出グループ番号を決定する処理と、出玉グループ番号を決定する処理について説明する。なお、以下の処理を実行する構成は上述したいずれの実施形態にも適用可能である。以下に記載の処理を実行することにより、主制御基板ＭのＲＯＭに記憶されているプログラム処理を簡素化できるとともに、プログラム処理に要するプログラム領域やデータ領域の圧縮も可能となる。

【２０９４】

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

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

【２０９５】

ボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報の生成処理では、図４１３に示す当選情報生成用テーブルを用いて、当選番号からボーナス役に関する当選情報と入賞・再遊技当選情報とを生成する。当選情報生成用テーブルを用いることで、制御処理を簡素化するとともに、制御処理の負担を軽減することができる。当選情報生成用テーブルは、内蔵ＲＯＭＣ１１０に記憶されている。

【２０９６】

＜具体的な方法＞
当選番号として、０～２７の数値が規定されている。図１０に示すように、当選番号０～１８は、ボーナス役が含まれない当選番号として割り当てられ、当選番号１９～２７は、ボーナス役を含む当選番号として割り当てられている。このように割り当てることにより、当選番号０～１８であれば、入賞又は再遊技当選情報のいずれかであると直ちに判別することができる。また、当選番号が１９以上である場合には、当選番号から、ボーナス役に関する当選情報と、入賞・再遊技当選情報とを生成する処理を行う。
【２０９７】
＜当選情報生成用テーブル＞
当選情報生成用テーブルの具体例を図４１３に示す。図４１３に示す当選情報生成用テーブルは、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図４１３に示す例では、アドレスを１６進数（Ｈ）で示し、データを１０進数（Ｄ）で示した。
【２０９８】
図４１３に示すように、アドレス１３００Ｈには、データ１９Ｄが記憶され、アドレス１３０１Ｈには、データ３８Ｄが記憶され、アドレス１３０２Ｈには、データ５２Ｄが記憶され、アドレス１３０３Ｈには、データ５３Ｄが記憶され、アドレス１３０４Ｈには、データ５４Ｄが記憶され、アドレス１３０５Ｈには、データ５７Ｄが記憶され、アドレス１３０６Ｈには、データ７１Ｄが記憶され、アドレス１３０７Ｈには、データ７２Ｄが記憶され、アドレス１３０８Ｈには、データ７３Ｄが記憶されている。
【２０９９】
なお、アドレス１３００Ｈは、当選番号１９に対応し、アドレス１３０１Ｈは、当選番号２０に対応し、アドレス１３０２Ｈは、当選番号２１に対応し、アドレス１３０３Ｈは、当選番号２２に対応し、アドレス１３０４Ｈは、当選番号２３に対応し、アドレス１３０５Ｈは、当選番号２４に対応し、アドレス１３０６Ｈは、当選番号２５に対応し、アドレス１３０７Ｈは、当選番号２６に対応し、アドレス１３０８Ｈは、当選番号２７に対応する。
【２１００】
当選情報生成用テーブルのデータは、図１０に示す（ボーナス当選情報）と（入賞・再遊技当選情報）とから定められている。当選情報生成用テーブルに記憶されているデータは、（データ）＝（当選番号に対応するボーナス当選情報）×１９Ｄ＋（当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報）によって決定される。
【２１０１】
例えば、アドレス１３００Ｈは、当選番号１９に対応するものであり、図１０を参照すると、（当選番号１９のボーナス当選情報）＝１Ｄであり、（当選番号１９に対応する入賞・再遊技当選情報）＝０Ｄである。したがって、アドレス１３００Ｈのデータは、１Ｄ×１９Ｄ＋０Ｄを算出することによって、１９Ｄとなる。また、アドレス１３０３Ｈは、当選番号２２に対応するものであり、図１０を参照すると、（当選番号２２のボーナス当選情報）＝２Ｄであり、（当選番号２２に対応する入賞・再遊技当選情報）＝１５Ｄである。したがって、アドレス１３０３Ｈのデータは、２Ｄ×１９Ｄ＋１５Ｄを算出することによって、５３Ｄとなる。さらにまた、アドレス１３０８Ｈは、当選番号２７に対応するものであり、図１０を参照すると、（当選番号２７のボーナス当選情報）＝３Ｄであり、（当選番号２７に対応する入賞・再遊技当選情報）＝１６Ｄである。したがって、アドレス１３０８Ｈのデータは、３Ｄ×１９Ｄ＋１６Ｄを算出することによって、７３Ｄとなる。このようにして予め算出された値が、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１３００Ｈ～１３０８Ｈの各々に記憶されている。言い換えれば、前述した式によって、（ボーナス当選情報）及び（入賞・再遊技当選情報）がエンコードされ、その値が、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１３００Ｈ～１３０８Ｈの各々に記憶されている。
【２１０２】
＜当選情報の決定の処理＞

役抽選手段によって決定された当選番号をＡレジスタとＬレジスタとに記憶する。次に、Ａレジスタに記憶されたデータと、値１９Ｄとの比較演算を実行する。具体的には、Ａレジスタに記憶されたデータから、１９Ｄを減算する処理を実行する。この演算処理によって、キャリーフラグ＝１とならなかった場合に、図４１３に示す当選情報生成用テーブルを参照する。このＡレジスタに記憶されたデータと、値１９Ｄとの比較演算は、当選情報生成用テーブルを参照するか否かを決定するための処理である。

【２１０３】

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

【２１０４】

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

【２１０５】

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

【２１０６】

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

【２１０７】

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

【２１０８】

次に、Ａレジスタに記憶された情報をボーナス当選情報として内蔵ＲＡＭＣ１２０に記憶し、Ｌレジスタに記憶された情報を入賞・再遊技当選情報として内蔵ＲＡＭＣ１２０に記憶する。

【２１０９】

＜例１　役抽選手段によって決定された当選番号が１９Ｄ（１３Ｈ）であり、１９ＤがＡレジスタに記憶された場合＞

Ａレジスタに記憶されたデータ１９Ｄと、値１９Ｄとの比較演算を実行することで、キャリーフラグ＝１となる。この結果により、１２ＥＤＨ（ＨＬレジスタ）＋１３Ｈ（Ａレジスタ）を算出する。これにより、目的のアドレスが１３００Ｈとなり、１３００Ｈのデータ１９Ｄを読み出し、Ａレジスタに記憶することで、Ａレジスタ＝１９Ｄとなる。

【２１１０】

次に、Ａレジスタに記憶されている１９Ｄを、値１９Ｄで除算し、商をＡレジスタ、余りをＬレジスタに記憶する。商は、１Ｄであり、余りは、０Ｄである。上述したように、アドレス１３００Ｈは、当選番号１９に対応する。したがって、当選番号１９の（ボーナス当選情報）は１であり、当選番号１９の（入賞・再遊技当選情報）は０であると、デコードすることができる。

【２１１１】

＜例２　役抽選手段によって決定された当選番号が２１Ｄ（１５Ｈ）であり、２１ＤがＡレジスタに記憶された場合＞

Ａレジスタに記憶されたデータ２１Ｄと、値１９Ｄとの比較演算を実行することで、キャリーフラグ＝１となる。この結果により、１２ＥＤＨ（ＨＬレジスタ）＋１５Ｈ（Ａレジスタ）を算出する。これにより、目的のアドレスが１３０２Ｈとなり、１３０２Ｈのデータ５２Ｄを読み出し、Ａレジスタに記憶することで、Ａレジスタ＝５２Ｄとなる。

【２１１２】

次に、Ａレジスタに記憶されている５２Ｄを、値１９Ｄで除算し、商をＡレジスタ、余りをＬレジスタに記憶する。商は２Ｄであり、余りは１４Ｄである。上述したように、アドレス１３０２Ｈは、当選番号２１に対応する。したがって、当選番号２１の（ボーナス当選情報）は２であり、当選番号２１の（入賞・再遊技当選情報）は１４であると、デコードすることができる。

【２１１３】

＜＜＜入賞・再遊技当選情報から演出グループ番号を決定する処理＞＞＞

入賞・再遊技当選情報から演出グループ番号を決定する処理について説明する。

主制御基板Ｍ側の処理では、入賞・再遊技当選番号がＲＡＭに記憶されるとともに、ボーナス役が当選した場合には、ボーナス役の当選番号がＲＡＭの別の記憶領域に記憶される。また、主制御基板Ｍでは、演出グループ番号決定テーブルがＲＯＭに記憶されている。演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選番号から演出グループ番号を決定するために使用される。入賞・再遊技当選番号に対して、演出グループ番号決定テーブルは、重複して規定されている。演出グループ番号決定テーブルを参照することで、入賞・再遊技当選番号から演出グループ番号を決定することができる。演出グループ番号決定テーブルは、複数のアドレスの各々に対応して演出グループ番号が記憶されている。入賞・再遊技当選番号からアドレスを決定し、そのアドレスに記憶されている演出グループ番号を読み出すことで演出グループ番号を決定することができる。

【２１１４】

＜演出グループ番号＞

演出グループ番号とは、入賞・再遊技当選情報に対応する情報であるとともに、少なくとも一部の情報がグループ化された情報である。この演出グループ番号は、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに送信される。例えば、ＲＴの変動を伴う押し順リプレイを同一の演出グループ番号にグループ化し、払い出し枚数が異なる押し順ベルを同一の演出グループ番号になるようにグループ化することができる。

【２１１５】

＜＜演出グループ番号決定テーブルの例１＞＞

演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選情報をオフセット値にして演出グループ番号を特定するためテーブルである。演出グループ番号決定テーブルは、内蔵ＲＯＭＣ１１０に記憶されている。図４１４は、演出グループ番号決定テーブルの第１の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル１と称する。図４１４に示す演出グループ番号決定テーブル１は、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図４１４に示す例では、アドレスを１６進数（Ｈ）で示し、データを１０進数（Ｄ）で示した。

【２１１６】

図４１４に示すように、アドレス１２００Ｈには、データ０Ｄが記憶され、アドレス１２０１Ｈには、データ１Ｄが記憶され、アドレス１２０２Ｈには、データ２Ｄが記憶され、アドレス１２０３Ｈには、データ３Ｄが記憶され、アドレス１２０４Ｈには、データ４Ｄが記憶され、アドレス１２０５Ｈには、データ４Ｄが記憶され、アドレス１２０６Ｈには、データ４Ｄが記憶され、アドレス１２０７Ｈには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０８Ｈには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０９Ｈには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０ＡＨには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０ＢＨには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０ＣＨには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０ＤＨには、データ６Ｄが記憶され、アドレス１２０ＥＨには、データ７Ｄが記憶され、アドレス１２０ＦＨには、データ８Ｄが記憶され、アドレス１２１０Ｈには、データ９Ｄが記憶

され、アドレス１２１１Ｈには、データ１０Ｄが記憶され、アドレス１２１２Ｈには、データ１１Ｄが記憶されている。

【２１１７】

なお、アドレス１２００Ｈは、当選番号０に対応し、アドレス１２０１Ｈは、当選番号１に対応し、アドレス１２０２Ｈは、当選番号２に対応し、アドレス１２０３Ｈは、当選番号３に対応し、アドレス１２０４Ｈは、当選番号４に対応し、アドレス１２０５Ｈは、当選番号５に対応し、アドレス１２０６Ｈは、当選番号６に対応し、アドレス１２０７Ｈは、当選番号７に対応し、アドレス１２０８Ｈは、当選番号８に対応し、アドレス１２０９Ｈは、当選番号９に対応し、アドレス１２０ＡＨは、当選番号１０に対応し、アドレス１２０ＢＨは、当選番号１１に対応し、アドレス１２０ＣＨは、当選番号１２に対応し、アドレス１２０ＤＨは、当選番号１３に対応し、アドレス１２０ＥＨは、当選番号１４に対応し、アドレス１２０ＦＨは、当選番号１５に対応し、アドレス１２１０Ｈは、当選番号１６に対応し、アドレス１２１１Ｈは、当選番号１７に対応し、アドレス１２１２Ｈは、当選番号１８に対応している。

【２１１８】

＜演出グループ番号の決定の処理＞

ＨＬレジスタに１２００Ｈを記憶させ、役抽選手段によって決定された当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報をＣレジスタに記憶させる。次に、ＨＬレジスタの値にＣレジスタの値を加算し、加算した値が示す内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレスに記憶されている値を読み出すことによって、演出グループ番号を得ることができる。換言すると、ＨＬレジスタに記憶した１２００Ｈが基準アドレスとなり、Ｃレジスタに記憶した入賞・再遊技当選情報がオフセット値となる。このように、基準アドレス及びオフセット値を用いることで目的のアドレスを求め、目的のアドレスに記憶されているデータを読み出して、演出グループ番号を取得することができる。

【２１１９】

例えば、役抽選手段によって当選番号７が決定された場合には、１２００Ｈ＋７Ｄによって１２０７Ｈが得られる。演出グループ番号決定テーブル１のアドレス１２０７Ｈに対応するデータは５であり、演出グループ番号を５に決定することができる。また、役抽選手段によって当選番号１２が決定された場合には、１２００Ｈ＋１２Ｄによって１２０ＣＨが得られる。演出グループ番号決定テーブル１のアドレス１２０ＣＨに対応するデータは５であり、演出グループ番号を５に決定することができる。

【２１２０】

＜＜演出グループ番号決定テーブルの例２＞＞

前述した演出グループ番号決定テーブルの例１では、内蔵ＲＯＭＣ１１０の１つのアドレスに対して１つの演出グループ番号が対応付けられた演出グループ番号決定テーブルを用いる例を示したが、１つのアドレスに対して２つの演出グループ番号を対応付けて演出グループ番号決定テーブルを規定してもよい。図４１５は、演出グループ番号決定テーブルの第２の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル２と称する。図４１５に示す演出グループ番号決定テーブル２は、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図４１５に示す例では、アドレスを１６進数（Ｈ）で示し、データを２進数（Ｄ）で示した。なお、図４１５では、上位の４ビットのデータと下位の４ビットのデータとの区切りを明確に示すべく、上位と下位との間に記号「／」を入れて示した。実際には、データは、０及び１のみによって構成されている。

【２１２１】

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

【２１２２】

図４１５に示すように、アドレス１２００Ｈには、０００１／００００Ｂが記憶されて

いる。下位４ビットの０００００が当選番号０に対応し、上位４ビットの０００１が当選番号１に対応する。アドレス１２０１Ｈには、００１１／００１０Ｂが記憶されている。下位４ビットの００１０が当選番号２に対応し、上位４ビットの００１１が当選番号３に対応する。アドレス１２０２Ｈには、０１００／０１００Ｂが記憶されている。下位４ビットの０１００が当選番号４に対応し、上位４ビットの０１００が当選番号４に対応する。アドレス１２０３Ｈには、０１０１／０１００Ｂが記憶されている。下位４ビットの０１００が当選番号４に対応し、上位４ビットの０１０１が当選番号５に対応する。

【２１２３】

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

【２１２４】

＜＜演出グループ番号の決定の処理＞＞

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

【２１２５】

また、前述したように、Ａレジスタのデータを右にシフトさせているので、入賞・再遊技当選情報の値を２で除算した値となっている。この値が、アドレス１２００Ｈからの相対的な距離（オフセット値）を示すので、ＨＬレジスタにＡレジスタを加算することで、値を読み出すべきアドレスを算出することができる。

【２１２６】

入賞・再遊技当選情報が奇数のときは、アドレスに記憶されたデータの上位４ビットと下位４ビットとを入れ替え、０００１１１１Ｂと論理積をとることで、上位４ビットに記憶されている演出グループ番号を取得することができる。また、入賞・再遊技当選情報が偶数のときは、アドレスに記憶されているデータをそのまま０００１１１１Ｂと論理積をとることによって、下位４ビットに記憶されている演出グループ番号を取得することができる。

【２１２７】

このようにして、アドレスと、上位４ビット又は下位４ビットとを定めることによって、演出グループ番号決定テーブル２に記憶されている演出グループ番号を決定することができる。

【２１２８】

＜＜演出グループ番号決定テーブルの例３＞＞

前述したように、演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選情報をオフセット値として演出グループ番号を特定するためテーブルである。演出グループ番号決定テー

ブルは、内蔵ＲＯＭＣ１１０に記憶されている。図４１６は、演出グループ番号決定テーブルの第３の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル３と称する。図４１６に示す演出グループ番号決定テーブル３は、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図４１６に示す例では、アドレスを１６進数（Ｈ）で示し、データを２進数（Ｂ）で示した。

【２１２９】

図４１６に示す演出グループ番号決定テーブル３は、入賞・再遊技当選情報に対応して規定されている値（１（又は０））をカウントすることにより演出グループ番号を特定するためのテーブルである。

【２１３０】

図４１６に示すように、アドレス１２００Ｈには、データ０１１１１００１Ｂが記憶され、アドレス１２０１Ｈには、データ０００００１１１Ｂが記憶され、アドレス１２０２Ｈには、データ１１１０００００Ｂが記憶されている。

【２１３１】

アドレス１２００Ｈは、当選番号０～７に対応し、アドレス１２０１Ｈは、当選番号８～１５に対応し、アドレス１２０２Ｈは、当選番号１６～１８に対応する。具体的には、アドレス１２００Ｈの第７ビットが当選番号０に対応し、アドレス１２００Ｈの第６ビットが当選番号１に対応し、アドレス１２００Ｈの第５ビットが当選番号２に対応し、アドレス１２００Ｈの第４ビットが当選番号３に対応し、アドレス１２００Ｈの第３ビットが当選番号４に対応し、アドレス１２００Ｈの第２ビットが当選番号５に対応し、アドレス１２００Ｈの第１ビットが当選番号６に対応し、アドレス１２００Ｈの第０ビットが当選番号７に対応する。

【２１３２】

また、アドレス１２０１Ｈの第７ビットが当選番号８に対応し、アドレス１２０１Ｈの第６ビットが当選番号９に対応し、アドレス１２０１Ｈの第５ビットが当選番号１０に対応し、アドレス１２０１Ｈの第４ビットが当選番号１１に対応し、アドレス１２０１Ｈの第３ビットが当選番号１２に対応し、アドレス１２０１Ｈの第２ビットが当選番号１３に対応し、アドレス１２０１Ｈの第１ビットが当選番号１４に対応し、アドレス１２０１Ｈの第０ビットが当選番号１５に対応する。

【２１３３】

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

【２１３４】

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

【２１３５】

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

【２１３６】

前述した例で、当選番号３の演出グループ番号は３であり、当選番号３の直前の当選番

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

【２１３７】

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

【２１３８】

＜演出グループ番号の決定の処理＞

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

【２１３９】

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

【２１４０】

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

【２１４１】

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

【２１４２】

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

【２１４３】

＜例１　入賞・再遊技当選情報が０Ｄである場合＞

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

【２１４４】

＜例２　入賞・再遊技当選情報が５Ｄである場合＞

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

【２１４５】

＜例３　入賞・再遊技当選情報が１０Ｄである場合＞

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

【２１４６】

さらに、シフトさせる回数が８以上であるので、次に、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１２０１Ｈに記憶されている０００００１１１Ｂを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させた後に、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対して、２回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが１Ｈとなる回数は５Ｄとなり、演出グループ番号として「５」が決定される。

【２１４７】

＜例４　入賞・再遊技当選情報が１８Ｄである場合＞

まず、入賞・再遊技当選情報が１８Ｄであるので、シフトさせる回数は、１８Ｄ＋１Ｄにより１９回となる。したがって、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１２００Ｈに記憶されている０１１１１００１Ｂを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させた後に、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対して８回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが１Ｈとなる回数は５Ｄとなる。

【２１４８】

さらに、シフトさせる回数が８以上であるので、次に、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１２０１Ｈに記憶されている０００００１１１Ｂを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させた後に、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対して、８回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが１Ｈとなる回数は３Ｄが加えられて８Ｄとなる。

【２１４９】

さらに、シフトさせる回数が１６以上であるので、次に、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１２０２Ｈに記憶されている１１１０００００Ｂを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させた後に、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対して、３回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが１Ｈとなる回数は、さらに３Ｄが加えら

れて１１Ｄとなり、演出グループ番号として「１１」が決定される。
【２１５０】
前述した例では、演出グループ番号決定テーブル３に記憶されているデータに含まれている１Ｂの数を計数して演出グループ番号を決定する例を示したが、演出グループ番号決定テーブル３に記憶されているデータに含まれている０Ｂの数を計数して演出グループ番号を決定してもよい。
【２１５１】
＜＜＜出玉グループ番号の決定処理＞＞＞
役抽選手段によって当選番号を決定する際には、抽選テーブルを参照する。この抽選テーブルには、当選番号や乱数と比較するための置数等が記憶されている。さらに、抽選テーブルを参照して、出玉グループ番号も当選番号とともに決定する。このため、いわゆる抽選テーブルには、出玉グループ番号に対応するデータも記憶されている。この出玉グループ番号は、指示機能に関する抽選（ＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ抽選、ＡＴの係る状態移行抽選等）を行うときに利用する番号である。
【２１５２】
この出玉グループ番号は、当選番号に対応して割り当てられるが、必ずしも１対１に対応して割り当てられるわけではなく、一部の当選番号については、重複した出玉グループ番号が割り当てられる場合がある。抽選テーブルの構成として、当選番号の各々に対する情報を全て規定して構成することもできるが、重複した出玉グループ番号に関する情報も規定した場合には、抽選テーブルの容量が大きくなるとともに、抽選テーブルから読み出した情報を処理する必要もあり、主制御基板Ｍにおける処理が煩雑にならざるを得ない。このため、抽選テーブルを規定する場合に、重複する出玉グループ番号に関する情報については、重複していることを示す情報を含めることによって、抽選テーブルの全体の容量を小さくできるとともに、主制御基板Ｍにおける処理を簡素にして効率化を図ることができる。
【２１５３】
次に、図４１７は、図９５にて前述した内部抽選実行処理にて使用する抽選テーブル（内部抽選テーブル）の一例を示す表である。尚、図４１７においては、出玉グループ番号が２である当選番号が当選番号７～１２の６つである場合を例示している。図４１７に示す表の１行目は、当選番号が指定されていることを示すとともに、当選番号が７Ｄであることを示すデータである。図４１７に示す表の２行目は、出玉グループ番号に関する情報が重複することを示すとともに、重複の回数が６Ｄであることを示すデータである。図４１７に示す表の３行目は、出玉グループ番号を示すデータであることを示すとともに、出玉グループ番号が２Ｄであることを示すデータである。図４１７に示す表の４行目は、置数（判定値、確率データ）が２バイトであることを示すデータである。図４１７に示す表の５行目は、実際の置数（判定値、確率データ）が２０３４Ｄであることを示すデータである。
【２１５４】
この図４１７に示す例は、当選番号が７であり、条件装置（名称）が入賞－Ａ１のデータである（図１０参照）。図１０に示すように、当選番号８の条件装置（名称）は、入賞－Ａ２であり、当選番号９の条件装置（名称）は、入賞－Ａ３であり、当選番号１０の条件装置（名称）は、入賞－Ａ４であり、当選番号１１の条件装置（名称）は、入賞－Ａ５であり、当選番号１２の条件装置（名称）は、入賞－Ａ６である。これらの当選番号７～１２の出玉グループ番号は、いずれも共通する２であり、重複して規定されている。前述したように、当選番号７～１２について出玉グループ番号に関する情報を当選番号ごとに規定した場合には、抽選テーブルの容量が大きくならざるを得ない。
【２１５５】
図４１７に示すように、２行目には、重複の回数が６であることを示すデータが記憶されている。このため、当選番号８～１２について出玉グループ番号に関する情報を省くことができ、抽選テーブルの容量が小さくすることができる。さらに、当選番号８～１２に

ついては、抽選テーブルから出玉グループ番号に関する情報を読み出す処理を省くことができ、処理を簡素化するとともに迅速化することができる。

【２１５６】

≪性能表示装置の変更例≫

次に、図４１８及び図４１９を用いて、本例に係る遊技機に適用可能な性能表示装置ＳＨの表示例の変更例を例示する。以下、図４１２にて詳述した性能表示モニタＳＨの構成からの変更点についてのみ詳述することとする。

【２１５７】

＜表示項目＞

性能表示装置ＳＨに表示する項目に関する変更点として、上述した（ａ）～（ｅ）の表示項目と（ｆ）の表示項目を夫々設定１～設定６の設定値毎に算出して表示する。一例として、設定値毎に算出して表示する態様について、以下詳述する。

（ａ１）＝設定１における累計の有利区間比率

「設定１における累計の有利区間比率」とは、設定１における総遊技回数（累計の遊技回数）に対する、設定１における有利区間にて遊技した累計の遊技回数が占める割合であり、「設定１における有利区間における累計の遊技回数÷設定１における総遊技回数×１００（％）」にて算出できる。尚、「（Ａ）設定１→（Ｂ）設定２→（Ｃ）設定１」と設定値が変更された場合には、（Ａ）と（Ｃ）の期間における総遊技回数等を用いて設定１における累計の有利区間比率を算出する。即ち、上記（Ａ）の期間が終了して総遊技回数が１００回であった場合には、上記（Ｃ）の期間における１回目の遊技によって総遊技回数は１０１回となるよう構成されている。尚、（ａ２）～（ａ６）＝他の設定値についても（ａ１）と同様に算出するよう構成されている。

【２１５８】

尚、「累計」とは、遊技機が遊技場にて稼働を開始してから性能表示装置ＳＨに表示する項目の演算を実行するまで等、性能表示装置ＳＨに表示するための計測を開始してから性能表示装置ＳＨに表示する項目の演算を実行するまでの累計を示している。

【２１５９】

（ｂ１）＝設定１における６０００ゲーム間の連続役物比率

「設定１における６０００ゲーム間の連続役物比率」とは、「設定１における６０００ゲーム間の第１種特別役物作動時における払出枚数÷設定１における６０００ゲーム間の総払出枚数×１００（％）」にて算出できる。尚、「（Ａ）設定１にて５０００ゲーム→（Ｂ）設定２にて５０００ゲーム→（Ｃ）設定１にて２０００ゲーム」のように遊技が実行された場合には、（Ａ）の期間の最後の４０００ゲームと（Ｃ）の期間における２０００ゲームとを合計した６０００ゲームにおける第１種特別役物作動時の払出枚数等を用いて設定１における６０００ゲーム間の連続役物比率を算出するよう構成されている｛（Ｃ）の期間にて２０００ゲーム消化した時点で最新の４００ゲーム分の払出情報をリングバッファに上書きする場合を例示している｝。尚、図４１２にて前述した６０００ゲーム間の連続役物比率の算出態様と同様に、６０００ゲーム間の連続役物比率をリングバッファに記憶するよう構成されており、６０００ゲーム分の連続役物比率等を算出する際には、６０００ゲーム分の払出情報（第１種特別役物作動時における払出枚数等の払出枚数に関する複数の情報）が必要となるが、４００ゲーム分の払出情報を記憶可能な記憶領域を１５個設けることにより「４００ゲーム×１５個＝６０００ゲーム」分の払出情報を記憶可能に構成し、４００ゲーム経過する毎に最も古い４００ゲーム分の払出情報が記憶されている記憶領域に最新の４００ゲーム分の払出情報を上書きしていくことで、６０００ゲーム分の払出情報を４００ゲーム毎に更新するよう構成されている。尚、（ｂ２）～（ｂ６）＝他の設定値についても（ｂ１）と同様に算出するよう構成されている。また、累計のゲーム数が６０００ゲーム未満である場合の一例として、累計のゲーム数が４０００ゲームであり、且つ４００ゲーム毎の連続役物比率を算出するタイミングとなった場合には、４０００ゲームにおける第１種特別役物作動時の払出枚数等を用いて設定１における６０００ゲーム間の連続役物比率を算出するよう構成されている。また、そのような場合に性能

表示装置ＳＨにて設定１における６０００ゲーム間の連続役物比率を表示する際には識別セグＳＨ１０を点滅表示する（その他の設定についても同様の処理を実行する）。また、例えば、設定１における累計のゲーム数が８０００ゲームであり、設定２における累計のゲーム数が４０００ゲームである場合においては、設定１における６０００ゲーム間の連続役物比率等を表示する際には識別セグＳＨ１０を点灯表示し、設定２における６０００ゲーム間の連続役物比率等を表示する際には識別セグＳＨ１０を点滅表示するよう構成されている。

【２１６０】

（ｃ１）＝設定１における６０００ゲーム間の役物比率

「設定１における６０００ゲーム間の役物比率」とは、「（設定１における６０００ゲーム間の第１種特別役物作動時における払出枚数＋設定１における６０００ゲーム間の第２種特別役物作動時における払出枚数＋設定１における６０００ゲーム間の普通役物作動時における払出枚数）÷設定１における６０００ゲーム間の総払出枚数×１００（％）」にて算出できる。尚、「（Ａ）設定１にて５０００ゲーム→（Ｂ）設定２にて５０００ゲーム→（Ｃ）設定１にて２０００ゲーム」のように遊技が実行された場合には、（Ａ）の期間の最後の４０００ゲームと（Ｃ）の期間における２０００ゲームとを合計した６０００ゲームにおける第１種特別役物作動時における払出枚数等を用いて設定１における６０００ゲーム間の役物比率を算出するよう構成されている。｛（Ｃ）の期間にて２０００ゲーム消化した時点で最新の４００ゲーム分の払出情報を用いて役物比率を算出して記憶する場合を例示している｝。尚、図４１２にて前述した６０００ゲーム間の役物比率の算出態様と同様に、６０００ゲーム分の役物比率等を算出する際には、６０００ゲーム分の払出情報（第１種特別役物作動時における払出枚数等の払出枚数に関する複数の情報）が必要となるが、当該払出情報はリングバッファに記憶するよう構成されており、４００ゲーム分の払出情報を記憶可能な記憶領域を１５個設けることにより「４００ゲーム×１５個＝６０００ゲーム」分の払出情報を記憶可能に構成し、４００ゲーム経過する毎に役物比率を算出して記憶し、その後最も古い４００ゲーム分の払出情報が記憶されている記憶領域にその後の４００ゲーム分の払出情報を上書きしていくことで、６０００ゲーム分の払出情報を４００ゲーム毎に更新するよう構成されている。尚、（ｃ２）～（ｃ６）＝他の設定値についても（ｃ１）と同様に算出するよう構成されている。また、「（Ａ）設定１にて５０００ゲーム→（Ｂ）設定２にて５０００ゲーム→（Ｃ）設定１にて２２００ゲーム」のように遊技が実行された場合であり、（Ｃ）の期間にて２０００ゲーム消化した時点で最新の４００ゲーム分の払出情報を用いて役物比率を算出して記憶する場合には、（Ａ）の期間の最後の４０００ゲームと（Ｃ）の期間における最初の２０００ゲームとを合計した６０００ゲームにおける第１種特別役物作動時における払出枚数等を用いて設定１における６０００ゲーム間の役物比率を算出するよう構成されている。

【２１６１】

（ｄ１）＝設定１における累計の連続役物比率

「設定１における累計の連続役物比率」とは、「設定１における累計の第１種特別役物作動時の払出枚数÷設定１における累計の総払出枚数×１００（％）」にて算出できる。「（Ａ）設定１→（Ｂ）設定２→（Ｃ）設定１」と設定値が変更された場合には、（Ａ）と（Ｃ）の期間における総払出枚数等を用いて設定１における累計の連続役物比率を算出する。即ち、上記（Ａ）の期間が終了して総払出枚数が１００００枚であった場合には、上記（Ｃ）の期間における１回目の払出として９枚の払出があった場合には総払出枚数は１０００９枚となるよう構成されている。尚、（ｄ２）～（ｄ６）＝他の設定値についても（ｄ１）と同様に算出するよう構成されている。

【２１６２】

（ｅ１）＝設定１における累計の役物比率

「設定１における累計の役物比率」とは、「（設定１における累計の第１種特別役物作動時における払出枚数＋設定１における累計の第２種特別役物作動時における払出枚数＋設定１における累計の普通役物作動時における払出枚数）÷設定１における累計の総払出

枚数×１００（％）」にて算出できる。尚、「（Ａ）設定１→（Ｂ）設定２→（Ｃ）設定１」と設定値が変更された場合には、（Ａ）と（Ｃ）の期間における総払出枚数等を用いて設定１における累計の役物比率を算出する。即ち、上記（Ａ）の期間が終了して総払出枚数が１００００枚であった場合には、上記（Ｃ）の期間における１回目の払出として９枚の払出があった場合には総払出枚数は１００００９枚となるよう構成されている。尚、（ｄ２）～（ｄ６）＝他の設定値についても（ｄ１）と同様に算出するよう構成されている。

【２１６３】

また、以下の項目が表示項目として追加されており、（ｅ）の表示｛例えば、（ｅ１）の表示｝の後に（ｆ）の表示｛例えば、（ｆ１）の表示｝が表示されることとなる。

（ｆ１）＝設定１における累計の役物＋指示払出比率

「設定１における累計の役物＋指示払出比率」とは、「（設定１における累計の第１種特別役物作動時における払出枚数＋設定１における累計の第２種特別役物作動時における払出枚数＋設定１における累計の普通役物作動時における払出枚数＋設定１における押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数）÷設定１における累計の総払出枚数×１００（％）」にて算出できる。尚、押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数とは、性能表示装置ＳＨに表示するための計測を開始してから（遊技機が遊技場にて稼働を開始してから等）の押し順ナビが実行されたゲームにおける払出枚数の累計となっており、例えば、最大払出枚数が９枚となる押し順ベル役（例えば、入賞‐Ａ１）に当選したゲームにて、「左→中→右」の押し順ナビが実行された場合において、（１）「左→中→右」の押し順（正解の押し順）にてリールが停止し、９枚の払出が実行された場合には、前記押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数の値として９枚を加算し、且つ累計の総払出枚数の値として９枚を加算し、（２）「中→左→右」の押し順（不正解の押し順）にてリールが停止し、１枚の払出が実行された場合には、前記押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数の値として１枚を加算し、且つ累計の総払出枚数の値として１枚を加算することとなる。尚、押し順再遊技役（例えば、再遊技－Ｄ１）に当選したゲームにおいては、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビと同一の順序でリールを停止させるか否かに拘わらず、前記押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数の値に加算処理を実行しない。即ち、押し順ナビが実行されたゲーム（指示機能が作動したゲームとも称することがある）であり、且つ小役に当選しているゲームにおける払出枚数が、前記押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数の値と累計の総払出枚数の値とに加算されるよう構成されている。尚、これには限定されず、押し順再遊技役（例えば、再遊技－Ｄ１）に当選したゲームにおいては、押し順ナビが実行され、再遊技図柄が停止表示した場合においては、前記押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数の値として自動ベットした数（本実施形態では３枚）を加算するよう構成してもよい。

【２１６４】

尚、「（Ａ）設定１→（Ｂ）設定２→（Ｃ）設定１」と設定値が変更された場合には、（Ａ）と（Ｃ）の期間における総払出枚数等を用いて設定１における累計の役物＋指示払出比率を算出する。即ち、上記（Ａ）の期間が終了して押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数が５００枚であった場合には、上記（Ｃ）の期間における１回目押し順ナビが実行され、正解の押し順にてリールが停止したことによって９枚の払出があった場合には押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数は５０９枚となるよう構成されている。尚、（ｆ２）～（ｆ６）＝他の設定値についても（ｆ１）と同様に算出するよう構成されている。

【２１６５】

また、最大払出枚数が９枚となる押し順ベル役（例えば、入賞‐Ａ１）に当選したゲームにて、「左→中→右」の押し順ナビが実行された場合において、（１）「左→中→右」の押し順（正解の押し順）にてリールが停止し、９枚の払出が実行された場合には、押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数に９枚を加算し、（２）「中→左→右

」の押し順（不正解の押し順）にてリールが停止し、１枚の払出が実行された場合にも、押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数に９枚を加算するといったように、実際に払い出された遊技メダル数に拘らず、押し順ナビが発生したゲームにおいては、前記獲得可能な最大の遊技メダル数を押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数の値として加算するよう構成してもよい。

【２１６６】

ここで、設定毎の累計の有利区間比率を表示するために、設定毎に少なくとも１７５００００ゲーム分は計測する必要があり、設定毎の累計の遊技回数（総遊技回数）の計測結果を記憶するＲＡＭ領域は３バイトとなっている。尚、３バイトの記憶領域にて記憶可能な最大の総遊技回数は、「$２５６^{3}－１＝１６７７７２１５$回」となっており、設定毎の累計の遊技回数（総遊技回数）が１６７７７２１５回となり、当該設定毎の累計の遊技回数がＲＡＭ領域に記憶された場合（３バイトにて記憶可能な上限に達した場合）には、設定毎の累計の遊技回数が上限に達した旨の情報をＲＡＭ内の所定の領域に記憶し、当該所定の領域に設定毎の累計の遊技回数が上限に達した旨の情報が記憶されている場合には、設定毎の累計の有利区間比率に関する計測（累計の遊技回数の計測、有利区間における累計の遊技回数の計測）を実行しないように構成してもよい。

【２１６７】

尚、前述したように、設定毎の累計の連続役物比率、設定毎の累計の役物比率、及び設定毎の累計の役物＋指示払出比率を表示するために、設定毎の累計の払出枚数を計測する必要があるが、設定毎に少なくとも１７５００ゲーム分の累計の払出枚数を計測する必要があり、設定毎の累計の払出枚数の計測結果を記憶するＲＡＭ領域は３バイトとなっている。尚、３バイトの記憶領域にて記憶可能な最大の設定毎の累計の払出枚数は、「$２５６^{3}－１＝１６７７７２１５$枚」となっており、設定毎の累計の払出枚数が１６７７７２１５枚となり、当該設定毎の累計の払出枚数がＲＡＭ領域に記憶された場合（３バイトにて記憶可能な上限に達した場合）には、設定毎の累計の払出枚数が上限に達した旨の情報をＲＡＭ内の特定の領域に記憶し、当該特定の領域に設定毎の累計の払出枚数が上限に達した旨の情報が記憶されている場合には、設定毎の累計の連続役物比率、設定毎の累計の役物比率、及び設定毎の累計の役物＋指示払出比率に関する計測（累計の第１種特別役物作動時における払出枚数の計測、累計の第２種特別役物作動時における払出枚数の計測、累計の普通役物作動時における払出枚数の計測、累計の指示払出枚数の計測、累計の総払出枚数の計測）を実行しないように構成してもよい。

【２１６８】

また、ＲＡＭ内の或る１バイトに前記設定毎の累計の遊技回数が上限に達した旨の情報と前記設定毎の累計の払出枚数が上限に達した旨の情報とを記憶し得るよう構成し、そのような１バイトの記憶領域を設定毎に有するよう構成してもよい。即ち、設定値として設定１～設定６までの６種類の設定値を有する場合には、前記設定毎の累計の遊技回数が上限に達した旨の情報と前記設定毎の累計の払出枚数が上限に達した旨の情報（設定毎の累計の遊技回数が上限に達したか否かの情報と設定毎の累計の払出枚数が上限に達したか否かに係る情報）とが記憶されている記憶領域（１バイトの記憶領域）を６種類有するよう構成してもよい。

【２１６９】

また、累計の遊技回数が１７５００ゲームに満たない場合、設定毎の累計の連続役物比率（例えば、設定１における累計の連続役物比率）を表示する際、設定毎の累計の役物比率（例えば、設定１における累計の役物比率）を表示する際、及び設定毎の累計の役物＋指示払出比率（例えば、設定１における累計の役物＋指示払出比率）を表示する際に識別セグを点滅表示するよう構成してもよい。

【２１７０】

また、識別セグＳＨ１０に表示される「ＡＡ」は、累計の役物＋指示払出比率を表示している旨を示している。尚、累計の役物＋指示払出比率を表示する際の識別セグＳＨ１０の表示態様は、累計の役物＋指示払出比率を表示していることが認識可能であれば変更し

ても問題ない。
【２１７１】
　また、同図にて例示する性能表示装置ＳＨにおいては、
（ａ１）＝設定１における累計の有利区間比率
→（ｂ１）＝設定１における６０００ゲーム間の連続役物比率
→（ｃ１）＝設定１における６０００ゲーム間の役物比率
→（ｄ１）＝設定１における累計の連続役物比率
→（ｅ１）＝設定１における累計の役物比率
→（ｆ１）＝設定１における累計の役物＋指示払出比率
→（ａ２）＝設定２における累計の有利区間比率
→（ｂ２）＝設定２における６０００ゲーム間の連続役物比率
→（ｃ２）＝設定２における６０００ゲーム間の役物比率
→（ｄ２）＝設定２における累計の連続役物比率
→（ｅ２）＝設定２における累計の役物比率
→（ｆ２）＝設定２における累計の役物＋指示払出比率
→（ａ３）＝設定３における累計の有利区間比率
→（ｂ３）＝設定３における６０００ゲーム間の連続役物比率
→（ｃ３）＝設定３における６０００ゲーム間の役物比率
→（ｄ３）＝設定３における累計の連続役物比率
→（ｅ３）＝設定３における累計の役物比率
→（ｆ３）＝設定３における累計の役物＋指示払出比率
→（ａ４）＝設定４における累計の有利区間比率
→（ｂ４）＝設定４における６０００ゲーム間の連続役物比率
→（ｃ４）＝設定４における６０００ゲーム間の役物比率
→（ｄ４）＝設定４における累計の連続役物比率
→（ｅ４）＝設定４における累計の役物比率
→（ｆ４）＝設定４における累計の役物＋指示払出比率
→（ａ５）＝設定５における累計の有利区間比率
→（ｂ５）＝設定５における６０００ゲーム間の連続役物比率
→（ｃ５）＝設定５における６０００ゲーム間の役物比率
→（ｄ５）＝設定５における累計の連続役物比率
→（ｅ５）＝設定５における累計の役物比率
→（ｆ５）＝設定５における累計の役物＋指示払出比率
→（ａ６）＝設定６における累計の有利区間比率
→（ｂ６）＝設定６における６０００ゲーム間の連続役物比率
→（ｃ６）＝設定６における６０００ゲーム間の役物比率
→（ｄ６）＝設定６における累計の連続役物比率
→（ｅ６）＝設定６における累計の役物比率
→（ｆ６）＝設定６における累計の役物＋指示払出比率
→再度（ａ１）を表示・・・
のように、約５秒毎に表示を切り替えるよう構成されている。
【２１７２】
　次に、図４１９を参照して、設定ボタン（設定／リセットボタンＭ３０と称することがある）を操作した場合の性能表示装置ＳＨにおける表示態様について詳述する。図４１８にて前述したように、（ａ１）～（ｆ６）の３６項目が約５秒毎に切り替えて表示されている状況下、設定ボタンを操作することにより、設定１に係る識別表示（設定１における累計の有利区間比率→設定１における６０００ゲーム間の連続役物比率→設定１における６０００ゲーム間の役物比率→設定１における累計の役物比率→設定１における累計の役物＋指示払出比率→設定２における累計の有利区間比率・・・の順に表示することを報知する表示）を表示し、その後、約３秒が経過すると、設定１における累計の有利区間比率

が表示され、その後約５秒毎に表示が切り替わっていくこととなる。また、設定１に係る識別表示が表示されている状況下（設定１に係る識別表示が表示開始してから約３秒が経過していない状況下）、再度設定ボタンを操作することにより、設定２に係る識別表示（設定２における累計の有利区間比率→設定２における６０００ゲーム間の連続役物比率→設定２における６０００ゲーム間の役物比率→設定２における累計の役物比率→設定２における累計の役物＋指示払出比率→設定３における累計の有利区間比率・・・の順に表示することを報知する表示）を表示し、その後、約３秒が経過すると、設定２における累計の有利区間比率が表示され、その後約５秒毎に表示が切り替わっていくこととなる。尚、設定２に係る識別表示が表示されている状況下で設定ボタンを操作すると設定３に係る識別表示が表示され、設定３に係る識別表示が表示されている状況下で設定ボタンを操作すると設定４に係る識別表示が表示され、設定４に係る識別表示が表示されている状況下で設定ボタンを操作すると設定５に係る識別表示が表示され、設定５に係る識別表示が表示されている状況下で設定ボタンを操作すると設定６に係る識別表示が表示され、設定６に係る識別表示が表示されている状況下で設定ボタンを操作すると設定１に係る識別表示が表示されることとなる（その後、設定ボタン操作毎に「設定１→設定２→設定３→設定４→設定５→設定６→設定１・・・」のように識別表示が切り替わってゆく）。

【２１７３】

また、設定値に係る識別表示が表示される際には、識別セグＳＨ１０には「-　-」が表示され、比率セグＳＨ２０には「ｒ〇」（〇は設定値であり、設定１に係る識別表示を表示する場合には「ｒ１」）が表示される。尚、設定値に係る識別表示を表示する際の識別セグＳＨ１０の表示態様と比率セグＳＨ２０の表示態様は、設定値に係る識別表示を表示していることが認識可能であれば変更しても問題ない。

【２１７４】

尚、性能表示装置ＳＨにおける表示態様は、上述したものには限定されず、例えば、

（ｇ１）＝設定１に係る識別表示
→（ａ１）＝設定１における累計の有利区間比率
→（ｂ１）＝設定１における６０００ゲーム間の連続役物比率
→（ｃ１）＝設定１における６０００ゲーム間の役物比率
→（ｄ１）＝設定１における累計の連続役物比率
→（ｅ１）＝設定１における累計の役物比率
→（ｆ１）＝設定１における累計の役物＋指示払出比率
→（ｇ２）＝設定２に係る識別表示
→（ａ２）＝設定２における累計の有利区間比率
→（ｂ２）＝設定２における６０００ゲーム間の連続役物比率
→（ｃ２）＝設定２における６０００ゲーム間の役物比率
→（ｄ２）＝設定２における累計の連続役物比率
→（ｅ２）＝設定２における累計の役物比率
→（ｆ２）＝設定２における累計の役物＋指示払出比率
→（ｇ３）＝設定２に係る識別表示
→（ａ３）＝設定３における累計の有利区間比率
→（ｂ３）＝設定３における６０００ゲーム間の連続役物比率
→（ｃ３）＝設定３における６０００ゲーム間の役物比率
→（ｄ３）＝設定３における累計の連続役物比率
→（ｅ３）＝設定３における累計の役物比率
→（ｆ３）＝設定３における累計の役物＋指示払出比率
→（ｇ４）＝設定４に係る識別表示
→（ａ４）＝設定４における累計の有利区間比率
→（ｂ４）＝設定４における６０００ゲーム間の連続役物比率
→（ｃ４）＝設定４における６０００ゲーム間の役物比率
→（ｄ４）＝設定４における累計の連続役物比率

→（ｅ４）＝設定４における累計の役物比率
→（ｆ４）＝設定４における累計の役物＋指示払出比率
→（ｇ５）＝設定５に係る識別表示
→（ａ５）＝設定５における累計の有利区間比率
→（ｂ５）＝設定５における６０００ゲーム間の連続役物比率
→（ｃ５）＝設定５における６０００ゲーム間の役物比率
→（ｄ５）＝設定５における累計の連続役物比率
→（ｅ５）＝設定５における累計の役物比率
→（ｆ５）＝設定５における累計の役物＋指示払出比率
→（ｇ６）＝設定６に係る識別表示
→（ａ６）＝設定６における累計の有利区間比率
→（ｂ６）＝設定６における６０００ゲーム間の連続役物比率
→（ｃ６）＝設定６における６０００ゲーム間の役物比率
→（ｄ６）＝設定６における累計の連続役物比率
→（ｅ６）＝設定６における累計の役物比率
→（ｆ６）＝設定６における累計の役物＋指示払出比率
→再度（ｇ１）を表示・・・
のように、約５秒毎に表示を切り替えるよう構成してもよいし、
現在の設定値が設定３の場合には、
（ａ３）＝設定３における累計の有利区間比率
→（ｂ３）＝設定３における６０００ゲーム間の連続役物比率
→（ｃ３）＝設定３における６０００ゲーム間の役物比率
→（ｄ３）＝設定３における累計の連続役物比率
→（ｅ３）＝設定３における累計の役物比率
→（ｆ３）＝設定３における累計の役物＋指示払出比率
→再度（ａ３）を表示・・・
のように、現在の設定値に係る表示項目のみを約５秒毎に表示を切り替えるよう構成してもよい。

【２１７５】

尚、性能表示装置ＳＨの表示態様（表示を切り替える時間値や表示する項目の順序等）は適宜変更しても問題ないが、所定のエラー発生時等、エラー解除のために前扉（ドア）ＤＵを開放する必要が生じる場合には、前扉（ドア）ＤＵを開放していても遊技者からは設定値が確認できないよう構成することが好適である。即ち、設定値に係る識別表示（例えば、設定１に係る識別表示）を性能表示装置ＳＨに表示する際には、前扉（ドア）ＤＵを開放していても視認し難い位置に性能表示装置ＳＨを設置したり、管理者による所定の操作（所定の操作は遊技者には実行不可能）を実行しない限り設定値に係る識別表示が性能表示装置ＳＨに表示されないよう構成することが好適である。

【２１７６】

また、設定ボタン（設定／リセットボタンＭ３０と称することがある）を操作することによって設定値に係る識別表示（例えば、設定１に係る識別表示）を性能表示装置ＳＨに表示し得るよう構成する場合には、解除するために設定ボタンを操作する必要が生じるエラーの発生時等の性能表示装置ＳＨへの表示以外の用途で設定ボタンの操作が有効となる状況においては、設定ボタンを操作しても設定値に係る識別表示が性能表示装置ＳＨに表示されないよう構成してもよい。また、設定値に係る識別表示を性能表示装置ＳＨに表示するために必要な操作としては、設定ボタンの操作には限定されず、前扉（ドア）ＤＵが開放している場合にのみ操作可能な部材の操作等、管理者のみが可能な操作によって表示するよう構成することが好適である。

【２１７７】

また、図４１８及び図４１９にて例示したように、累計の有利区間比率、６０００ゲーム間の連続役物比率、６０００ゲーム間の役物比率、累計の連続役物比率、累計の役物比

率、及び累計の役物＋指示払出比率、を設定毎に表示するよう構成する場合には、累計の有利区間にて実行された総遊技回数、累計の総遊技回数、累計の第１種特別役物作動時における払出枚数、累計の第２種特別役物作動時における払出枚数、累計の普通役物作動時における払出枚数、押し順ナビが実行されたゲームにおける累計の払出枚数、累計の総払出枚数、累計の第１種特別役物作動時における払出枚数、６０００ゲーム間の第１種特別役物作動時における払出枚数、６０００ゲーム間の第２種特別役物作動時における払出枚数、６０００ゲーム間の普通役物作動時における払出枚数、６０００ゲーム間の総払出枚数、累計の第１種特別役物作動時における払出枚数、を各設定値毎に計測して記憶する必要があり、これらすべてを記憶するためには多大なデータ容量を要するため、性能表示装置ＳＨに表示する構成を図４１８及び図４１９にて例示した構成とする場合には、性能表示装置ＳＨに表示する項目を算出するために必要なデータの記憶や、当該データを使用した演算処理等の性能表示装置ＳＨに係る処理を前述した第２ＲＡＭ・ＲＡＭ領域にて実行するよう構成してもよい。

【２１７８】

尚、図４１８及び図４１９においては、累計の役物＋指示払出比率を表示するよう構成したが、役物比率や連続役物比率と同様に、６０００ゲーム間の役物＋指示払出比率を表示し得るよう構成してもよい。また、６０００ゲーム間の役物＋指示払出比率を設定値毎に表示し得るよう構成してもよい。

【２１７９】

また、本例に係る回胴式遊技機においては、図７１及び図７２にて前述したように、通常区間にてフリーズが発生し得るよう構成してもよく、例えば、図１０に示す、当選番号７～１２（入賞－Ａ１～入賞－Ａ６）等の押し順役（リール停止順によって入賞する役が相違し得る役であり、当選ゲームにて押し順ナビが発生し得る役）が当選したゲームにてフリーズが発生し得るよう構成してもよい（図１０においては、再遊技－Ｄ１～再遊技－Ｄ３も押し順役である）。尚、そのように構成した場合、入賞－Ａ１～入賞－Ａ６のような６択の押し順ベルの場合には、６種類のすべてにおいて共通のフリーズに関する処理を実行する、即ち、フリーズの実行確率、フリーズの実行態様、フリーズの時間値、フリーズの発生に伴う副制御基板Ｓ側での演出態様（フリーズ演出の演出態様）、等を共通にすることが好適である。換言すると、同一の演出グループ番号については、すべて共通のフリーズに関する処理を実行することが好適である。そのように構成することによって、例えば、「左→中→右」が正解の押し順（最も払出枚数が多くなる押し順）である入賞－Ａ１に当選したゲームでは１／２０でフリーズが発生し、「中→左→右」が正解の押し順である入賞－Ａ３に当選したゲームでは１／１０００でフリーズが発生するよう構成することによって、フリーズの発生率から正解の押し順が推測されてしまう事態を防止することができる。また、「左→中→右」が正解の押し順（最も払出枚数が多くなる押し順）である入賞－Ａ１に当選したゲームでフリーズが発生した場合にはフリーズの実行時間が１秒間となり、「中→左→右」が正解の押し順である入賞－Ａ３に当選したゲームでフリーズが発生した場合にはフリーズの実行時間が５秒間となるよう構成することによって、フリーズの実行時間から正解の押し順が推測されてしまう事態を防止することができる。

【２１８０】

また、図７１及び図７２にて前述した態様とは異なるフリーズの実行態様として、例えば、「フリーズ実行開始→３秒間すべてのリールが回転開始しない→左リールを回転開始→１秒後に中リールを回転開始→１秒後に右リールを回転開始」のように、各リールを同時に回転開始させないようなフリーズの実行態様としてもよい。尚、そのように構成する場合には、前述した押し順役の当選ゲームでは、リールが回転開始する順序から押し順が推測されることを防止する、又は遊技者が押し順を示唆していると誤認することを防止するため、各リールを同時に回転開始させないようなフリーズは実行しないよう構成する、又は各リールを同時に回転開始させないようなフリーズを実行する場合には押し順に拘わらずリールが回転開始する順序が同一となるよう構成する（例えば、入賞－Ａ１～入賞－Ａ６のような６択の押し順ベルの場合には、６種類のすべてにおいてリールが回転開始す

る順序が同一となるよう構成する）ことが好適である。尚、フリーズの実行態様によって正解の押し順が推測されないよう、通常区間において押し順役に当選した場合には、フリーズが一切発生しないよう構成してもよい。また、そのように構成した場合においても、有利区間において押し順役に当選した場合にはフリーズが発生し得るよう構成してもよく、フリーズの実行時間や、フリーズ発生時のリール回転開始順序等によって正解の押し順を推測し得る（例えば、入賞－Ａ１に当選し、且つ「左→中→右」の押し順を報知する押し順ナビを実行するゲームにて、フリーズを実行し、「左→中→右」の順にリールが回転開始する）よう構成してもよい。

【２１８１】

＜指示機能の構成＞

主制御基板側が制御する押し順表示装置Ｄ２７０に押し順を表示する押し順ナビを実行する機能を指示機能として規定してもよい。また、指示機能を、第１種特別役物や第２種特別役物等の役物と同様に、遊技者に遊技メダル等の最大数を獲得させることを補助する性能を有する新たな役物（「指示役物」とも称することがある）としてもよく、そのように構成した場合において、上述した役物比率を算出する際に当該指示役物による払出枚数を含めて算出するよう構成してもよい。具体的には、「役物比率」を「（第１種特別役物作動時における払出枚数＋第２種特別役物作動時における払出枚数＋普通役物作動時における払出枚数＋指示役物作動時における払出枚数）÷累計の払出枚数×１００（％）」として算出するよう構成してもよい。

【２１８２】

＜（１）指示役物の性能要件について＞

ア．指示表示装置（例えば、押し順表示装置Ｄ２７０）

遊技者に回転停止装置（例えば、リールＭ５０）の作動順序（「左→中→右」等のリールを停止させる順序）及び作動時間等（停止ボタンＤ４０の操作タイミング）に係る情報（「指示」と称することがある）を表示するための装置をいう。

イ．指示役物の性能

遊技者が指示に従って停止操作を行うことにより、入賞が容易となる条件装置（「指示に係る条件装置」と称することがある）が作動した時に、当該条件装置に係る指示を指示表示装置に表示する役物で、１回の遊技の結果が得られた場合に作動を終了するものをいう。

ウ．指示に係る条件装置

入賞に係る条件装置とし、条件装置の数は一を超えるものとし（例えば、図１０に示すように、押し順ベルに該当する条件装置の数は入賞‐Ａ１～Ａ６の６つとなっている）、条件装置の作動確率及び得られる遊技メダル等の数は同じであること（例えば、図８、図１０に示すように、押し順ベルに該当する条件装置である入賞‐Ａ１～Ａ６の入賞に係る払出枚数はすべて１１枚となっている）。また、一の条件装置に対して一の指示があり、それぞれの指示は互いに素であるものとし、当該条件装置が作動した時に（当該条件装置に当選したゲームにて）指示が無い場合、遊技者の操作によらず遊技メダル等が得られる確率が均等である性能を有するものをいう。

【２１８３】

尚、指示に係る条件装置は以下の性能を満たすよう構成してもよい。

（１‐１）最大の払出枚数が同一であるｎ個（ｎ＞１）の入賞役に係る条件装置であること。

（１‐２）指示の数と指示に係る条件装置の数は同一であること。

（１‐３）指示する特定の遊技方法は互いに素であることとし、指示に従うことで最大の払出が得られること。

（１‐４）条件装置が作動となる抽選確率は同一であること。

（１‐５）最大の払出が得られる図柄組合せ（他の払出が得られる図柄組合せも含む）の引き込み確率は概ね同一｛指示無し時の最大の払出が得られる図柄（図柄組合せは異なってもよい）の引き込み確率は概ね１／ｎとなること｝であること。

（１‐６）指示表示装置に指示を表示している場合を除き、指示に係る条件装置作動及び指示に係る情報（推測できるものも含む。）を周辺基板へ送信してはならない（当該情報を特定できないように加工（グループ化）した場合はこの限りでは無い）。

【２１８４】

尚、前述したように、指示に係る条件装置作動及び指示に係る情報を特定できないように加工する処理であるマスク処理を実行する構成として、本実施形態においては、複数の入賞・再遊技当選情報（同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によってＲＴ状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報）を１つの演出グループ番号（例えば、入賞・再遊技当選情報４～６を演出グループ４とする等）として、演出グループ番号を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報（本例では、０～１８）の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を１つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい（例えば、入賞・再遊技当選情報４～６を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報１９（新たに設けた入賞・再遊技当選情報）とする等）。

【２１８５】

また、遊技機外に出力する信号である試験信号（ステップ１６２４の処理にて出力される信号）として、前記指示に係る条件装置作動及び指示に係る情報を特定できないように加工した情報である演出グループ番号を出力し得るよう構成してもよく、当該信号の態様としては、副制御基板Ｓ側に送信する信号と試験信号とが同一であってもよいし、副制御基板Ｓ側に送信する信号は、副制御基板Ｓ側に送信する信号であることを識別可能となる情報と演出グループ番号に係る情報とから構成されており、試験信号は、試験信号であることを識別可能となる情報と演出グループ番号に係る情報とから構成されるようにしてもよい。また、副制御基板Ｓ側に送信する信号又は試験信号として、押し順ナビを実行不可能な状態（例えば、通常区間）においては、演出グループ番号に係る情報を送信（出力）し、押し順ナビを実行可能な状態（例えば、有利区間）においては、演出グループ番号に係る情報と押し順（リール停止順）に係る情報とを送信（出力）するよう構成してもよいし、押し順ナビを実行不可能な状態（例えば、通常区間）においては、演出グループ番号に係る情報を送信（出力）し、押し順ナビを実行可能な状態（例えば、有利区間）においては、当選した条件装置に係る情報（当選番号等であり、マスク処理を実行していない情報）を送信（出力）するよう構成してもよい。

【２１８６】

＜（２）指示役物の作動に関する性能について＞

指示機能が連続して作動することが可能な前述した有利区間と同様のあらかじめ定めた遊技の結果の回数が得られるまで指示役物の作動が容易となる状態を設けてよいものとする。

ア．指示役物の作動に係る状態について

指示に係る条件装置が作動した時に｛押し順ナビが実行され得る条件装置（押し順役とも称することがある）に当選したゲームにて｝指示役物を作動可能とする状態（「指示役物容易状態」とも称することがある）と指示役物を作動できない状態（「指示役物非作動状態」とも称することがある）の２つの状態を設けてよいものとする。

指示役物容易状態は、指示役物容易状態へ移行する抽選（「指示役物容易状態移行抽せん」とも称することがある）に当選した時に移行し、あらかじめ定めた遊技の結果の回数が得られた場合（遊技を実行した場合）、指示役物非作動状態に移行するものとする。また、指示役物容易状態であることを主制御基板で制御するランプ等で遊技者に報知し、明示するものとし（例えば、有利区間表示器ＹＨを点灯することによって報知する）、当該状態を終了する場合は当該報知も終了するものとする。

イ．指示役物容易状態移行抽せん
設定値、規定数及び遊技の状態ごとの指示役物容易状態移行抽選の抽選値は、内部抽選により当選した条件装置の組合せ（「くじ」とも称することがある）ごとにあらかじめ定められた場合を除き、当該状態の移行確率は一切変動しないものとする。
ウ．指示役物容易状態中の処理
指示役物容易状態中は、指示に係る条件装置が作動した時に指示役物を作動させるための処理（「指示役物の作動に係る処理」とも称することがある）及び指示役物容易状態を継続｛終了することとなる遊技回数の加算処理等（「ゲーム数上乗せ」と称することがある）を含む｝若しくは終了（終了することとなる抽せん等を含む）させるための処理（「指示役物容易状態に係る処理」とも称することがある）を行ってよいものとし、規定数ごとにあらかじめ定められた性能であるものとする。
【２１８７】
（３）指示役物のシミュレーション試験について
内部抽選の結果、指示に係る条件装置が当選した遊技において、指示が無い（指示表示装置に押し順ナビを非表示）場合、指示役物が作動していないと解するため、遊技メダル等の最大数が獲得される図柄組合せが必ず表示されるとは解さないものとする。
なお、シミュレーション試験を行った場合、指示役物の作動する回数が最大となる性能とするため、上記（２）の指示役物容易状態中に指示に係る条件装置が作動した場合は、必ず指示役物が作動したものとする。
【２１８８】
（４）告知機能｛周辺基板（副制御基板Ｓ等）に送信する情報｝について
上記（１）～（３）の提案を前提とした場合、シミュレーション試験により、最大の性能を把握することができる。
一方、周辺基板の不正改造を防止する目的として、条件装置の性能に応じた基準を設けるものとする。
【２１８９】
＜Ａ．既定の遊技方法で取得できない条件装置＞
（１）指示機能に係る条件装置
指示役物が作動する場合を除き、指示に係る情報を主制御基板から周辺基板へ送信しない。尚、周辺基板が指示を特定できないよう情報を加工（グループ化）する場合は、この限りでは無い（例えば、演出グループ番号を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信してもよい）。
（２）役物及び役物連続作動装置に係る条件装置
（３）出玉への影響が軽微な条件装置
【２１９０】
尚、指示機能に係る条件装置以外で、引込率が１の場合と０の場合の期待値の差が０．０１未満となる条件装置は、告知の有無によって受ける差異が微少であることから、「出玉への影響が軽微な条件装置」として、指示表示装置に指示を表示せずに当該条件装置の当選情報を主制御基板から周辺基板（副制御基板等）へ送信することができる。
【２１９１】
また、第一種特別役物及び第一種特別役物連続作動装置の作動に係る条件装置は、告知の有無によって出玉率に影響を与える。ただし、当該条件装置に係る図柄の組合せが表示されない場合でも作動を終了せず次遊技に持ち越されることから、告知の有無によって受ける差異が微少であり、「出玉への影響が軽微な条件装置」として、指示表示装置に指示を表示せずに当該条件装置の当選情報を周辺基板へ送信することができる
【２１９２】
＜Ｂ．既定の遊技方法で取得できる条件装置＞
（１）既定の遊技方法によれば出玉への影響がない条件装置
（２）出玉への影響が一切ない条件装置
【２１９３】

尚、次に掲げる情報は、遊技の結果に影響を与えないものとして、指示表示装置に指示を表示せずに当該情報を周辺基板へ送信することができる。
・全ての押し順で引込み率が１である図柄の組合せに係る条件装置の情報
・指示機能に係る条件装置群をグループ化した情報（打順条件装置「群」、および特定位置条件装置「群」という情報）

【２１９４】

尚、規定数ごと、遊技状態ごと（役物作動状態、再遊技確率変動状態）の最大の出玉を得られる遊技方法のうち、遊技方法としてあらかじめ定められた一の手順を既定の遊技方法としている。また、主制御基板から周辺基板（副制御基板等）に送信する情報として、既定の遊技方法と異なる遊技手順で最大の出玉を得る為の情報を指示情報とし、周辺基板へ情報を送信する場合は指示表示装置にて表示するよう構成し、既定の遊技方法と同じ遊技手順で最大の出玉を得られる遊技での演出は示唆演出とし、示唆演出に関する情報である示唆情報として、周辺基板へ条件装置が識別可能な示唆情報を送信可能に構成してもよい。

【２１９５】

また、普通役物及び第二種特別役物と同様の属性の役物（図柄表示で作動）として第三種特別役物を定義して、第三種特別役物の作動中に指示に係る条件装置に当選した場合には、指示（押し順ナビ）を実行するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合に、第三種特別役物が図柄表示無しで連続して作動する特定区間を有するよう構成してもよい。

【２１９６】

第三種特別役物が連続で作動する役物連続作動装置（３種ＢＢと称することがある）を定義し、３種ＢＢの作動に係る条件装置が作動する確率を複数有する（その個数は２を超えるものでないこと）よう構成してもよい。

【２１９７】

尚、本例における回胴式遊技機の構成として、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がなく、データ化された擬似的な遊技媒体を用いて遊技進行が可能とするよう構成してもよい。また、そのように構成した場合、実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がない分だけ、回胴式遊技機内部への不正アクセスの防止効果を上げたり（例えば、遊技メダルの投入開口部や払出開口部を有さない、前面扉と裏箱とが一体化されている等により、異物が挿入される間隙を封鎖する）、不正な遊技メダルが使用される危険性を低下させたり、といった不正行為（いわゆるゴト行為）に対するセキュリティ性も向上させるよう構成されたものである（以下、封入式の回胴式遊技機と呼ぶことがある）。尚、前記クレジット及びクレジット数表示装置Ｄ２００を有していないよう構成してもよく、例えば、前記クレジット及び後述する総得点を１つの総得点として纏めて、主制御基板Ｍ、払出制御基板Ｈ（遊技価値制御基板、遊技価値制御手段とも称する）、又はその他の基板にて、当該総得点の増減処理や表示処理を実行してもよい。

【２１９８】

また、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルに相当し、封入式の回胴式遊技機で遊技を行うために用いられる擬似的な遊技媒体として「得点」を有するよう構成してもよい。なお、「得点」を「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」と称することもある。物理的に実在する実体的な遊技メダルは、遊技者が直接に手にして取り扱うことができる。これに対して、封入式の回胴式遊技機では、遊技者が実体的な遊技メダルを直接に扱うことなく遊技を進めることができる。得点は、実体的な遊技メダルではなく、主制御基板等のＣＰＵが演算処理できるようにデータ化された擬似的な遊技媒体である。また、「クレジット」とは、得点のうち、ベット可能な状態又は精算可能な状態に一時的に貯留するための得点であり、主に主制御基板Ｍで管理されるデータである。また、「総得点」とは、封入式の回胴式遊技機に投入し得るすべての得点であり、主制御基板や払出制御基板にて管理されるデータとしてもよい。「総得点」は、実体的な遊技メダルを用いる一般的な回胴式遊技機のメダル受け皿に載せられてい

る遊技メダルの数に相当する。尚、本明細書内において「遊技メダル」と称しているものを、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」等として扱うことは何等問題なく、適宜、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」として称することに何ら問題無い。尚、「クレジット」を有していなくてもよい。また、クレジット数表示装置を、総得点表示装置として置き換えることも問題ない。

【２１９９】

また、本例に係る回胴式遊技機を、前述した封入式の回胴式遊技機として構成した場合には、回胴式遊技機の前面側の基本構造として以下の構成を有するよう構成してもよい。

【２２００】

回胴式遊技機Ｐの前面パネルには、遊技状態を視認可能にするための機構、得点の投入や賭け数（ベット数）の入力を可能にするための機構、クレジットと同等の値の得点を加算するための機構、リールユニットを操作するための機構、等を有していてもよい。

【２２０１】

具体的には、遊技状態を視認可能にするための機構として、得点増加数表示装置Ｄ１７０、総得点表示装置Ｄ１９０、を取り付けてもよい。また、得点の投入や賭け数（ベット数）の入力を可能にするための機構として、擬似投入ボタンＤ３００が取り付けられ、クレジットと同等の値の得点を加算するための機構として、精算ボタンＤ６０を取り付けてもよい。以下、各構成について詳述する。

【２２０２】

得点増加数表示装置Ｄ１７０は、７セグメントディスプレイによって構成されており、入賞役に応じて払い出される得点（いわゆる払出枚数）を表示するよう構成されている。

【２２０３】

また、総得点表示装置Ｄ１９０は、７セグメントディスプレイによって構成されており、現在遊技者が遊技している回胴式遊技機に投入できるすべての得点（クレジットは除く）である総得点の数が表示されるよう構成してもよい（実体的な遊技メダルを用いる一般的な回胴式遊技機のメダル受け皿に載せられている遊技メダルの数に相当する）。尚、実体的な遊技メダルを用いる一般的な回胴式遊技機のメダル受け皿に載せられている遊技メダルの数とクレジットの数との合計の遊技メダル数に相当する得点を総得点として総得点表示装置Ｄ１９０に表示するよう構成してもよい（クレジット数表示装置Ｄ２００を設けなくともよい）。

【２２０４】

＜得点の投入や賭け数（ベット数）の入力を可能にするための機構＞

擬似投入ボタンＤ３００は、遊技者によって操作可能に構成してもよい。擬似投入ボタンＤ３００は、回胴式遊技機Ｐに得点を投入するためのボタンである。擬似投入ボタンＤ３００は、擬似投入回転体Ｄ３１０に電気的に接続され、擬似投入回転体Ｄ３１０の内部には、実体的な遊技メダルに相当する可動体（図示せず）が設けられていてもよい。当該可動体は、ソレノイドやモータなどの駆動装置によって一定の動作をする。例えば、可動体は、駆動装置によって回転したり往復移動したりできるようにするために擬似投入回転体Ｄ３１０の内部に保持されている。

【２２０５】

擬似投入回転体Ｄ３１０の内部には、可動体を検出するための擬似投入センサＤ３２０も設けられている。駆動装置によって可動体が動作すると、擬似投入センサＤ３２０によって可動体が検出されて得点投入信号が擬似投入センサＤ３２０から主制御基板Ｍに出力される。例えば、可動体にメダルが装着されており、当該メダルの通過が擬似投入センサＤ３２０によって検出されて得点投入信号が出力される。当該得点投入信号は、１つの得点が投入されたことを示す信号であり、ベット又はクレジットの数を増やすための信号である。主制御基板Ｍは、得点投入信号が入力されると、ベット又はクレジットを１つ増やす処理を実行する｛即ち、１ゲームの開始に必要な得点（いわゆる規定数）に達するまでは、ベットを１つ増やす処理を実行し、１ゲームの開始に必要な得点に達した以降は、ク

レジットを１つ増やす処理を実行する｝よう構成してもよい。尚、主制御基板Ｍは、得点を投入する旨の情報に係るコマンド（得点投入要求コマンド）を払出制御基板Ｈに送信し、払出制御基板Ｈは、得点投入要求コマンドを受信すると、投入した分と同等の得点を総得点から減算する。尚、得点の投入方法はこれには限定されず、例えば、円盤状の板の外周に遊技メダルを複数（例えば、６枚）固着させた回転体を設け、当該回転体を遊技者が手動で回転させることにより、当該固着されているメダル（或いは、当該回転体に設けられたセンサ検知部）が擬似投入センサに検出され、１点分の得点が投入される（例えば、６枚固着された回転体であれば、半回転させることで３点分の得点が投入される）よう構成してもよい。また、擬似投入回転体Ｄ３１０を設けず、擬似投入ボタンＤ３００を操作することによってベット可能に構成してもよい。

【２２０６】

また、精算ボタンＤ６０は、遊技者によって操作可能に構成されており、当該操作時点で貯留されているクレジット及び／又はベットされている得点（即ち、主制御基板Ｍ側で管理されているすべての得点）を遊技者に払い戻すことが可能となっている。尚、精算ボタンＤ６０の操作によって払い戻される得点の数を示す得点精算要求コマンドが、主制御基板Ｍから払出制御基板Ｈに出力される。払出制御基板Ｈは、得点精算要求コマンドを受信すると、精算した分と同等の得点の数を総得点の数に加算するよう構成してもよい。

【２２０７】

次に、図４２０は、クレジット増加速度イメージ図である。尚、以下の説明は、本例に係る回胴式遊技機を前述した封入式の回胴式遊技機として構成した場合に適用可能な構成であり、総得点表示装置Ｄ１９０への得点加算表示又は主制御基板Ｍで管理されるクレジット数表示装置Ｄ２００への得点加算表示での速度調整に関する事項である。

【２２０８】

はじめに、実体的な遊技メダルを用いる一般的な回胴式遊技機の場合には、所定の役に入賞したことを契機にして、駆動装置を有するメダル払出装置が作動し、実体的な遊技メダルがメダル受け皿に払い出される。よって、駆動装置の駆動や遊技メダルの移動などによって、払出処理が完了するまでにはある程度の時間を要していた。また、回胴式遊技機には、一般的に最小遊技時間（後述するＴｍａｘであり、約４．１秒）が規定され、最小遊技時間よりも短い時間で１回分の遊技（単位遊技、ゲーム）を終えて次の遊技に進めることはできない。そのため、実体的な遊技メダルを用いる回胴式遊技機の場合には、最小遊技時間よりも短い時間ですべてのリールが停止した場合であっても、メダル払出装置による払出に時間を要し、遊技が間延びすることはなく遊技者を飽きさせ難い構成となる。

【２２０９】

一方、封入式の回胴式遊技機を採用した場合には、実体的な遊技メダルを用いることなく遊技が進められる。このため、機械的に駆動されるメダル払出装置や遊技メダルの移動はなく、払出処理は演算処理のみで構成される。したがって、最小遊技時間よりも短い時間ですべてのリールが停止した場合には、直ちに、払出処理（演算処理）が完了してしまうことに起因して、遊技が間延びする可能性があり、遊技者を飽きさせ易い構成となることが想定される。

【２２１０】

本例に係る回胴式遊技機では、以下で説明するように、ある程度の時間を払出処理に費やすように処理することで、遊技が間延びすることを防止することができる。尚、以下の説明は、主制御基板Ｍで管理されるクレジット数表示装置Ｄ２００への得点加算表示のみに対しても適用可能であり、払出制御基板Ｈで管理される総得点表示装置Ｄ１９０への得点加算表示のみに対しても適用可能であり、主制御基板Ｍで管理されるクレジット数表示装置Ｄ２００への得点加算表示と払出制御基板Ｈで管理される総得点表示装置Ｄ１９０への得点加算表示とに跨った得点加算表示に対しても適用可能である。

【２２１１】

＜設定変更＞

設定変更時のＲＡＭクリア処理を実行した際においては、記憶している総得点に関する

情報をゼロクリアしないよう構成してもよく、例えば、遊技機に投入した得点をクレジット数表示装置Ｄ２００に表示し得るよう構成し、設定変更時のＲＡＭクリア処理を実行した場合には、当該遊技機に投入した得点に関する情報はゼロクリアする一方、記憶している総得点に関する情報をゼロクリアしないよう構成してもよいし、クレジット数表示装置Ｄ２００を設けずに、総得点から直接遊技機に得点を投入することが可能に構成し、設定変更時のＲＡＭクリア処理を実行した場合には、記憶している総得点に関する情報をゼロクリアしないよう構成してもよい。また、設定変更時のＲＡＭクリア処理を実行した際においては、記憶している総得点に関する情報をゼロクリアしない一方、リールの駆動状態に関する情報はゼロクリアするよう構成してもよく、一例としては、リールが回転中（リールの駆動状態に関する情報は定速回転中）に設定変更時のＲＡＭクリア処理を実行した場合には、リールの駆動状態に関する情報は停止中となるが、記憶している総得点に関する情報はＲＡＭクリア処理の実行前と同一のまま維持し得るよう構成してもよい。

【２２１２】

図４２０に示すように、１５点の小役（入賞することにより得点が１５増加することとなる小役）が入賞した場合には、入賞表示がされた後、得点（ここでは、クレジット）の表示は、時間「ｔ０」が経過した後に「１」が表示され、次いで、時間「ｔ１」が経過した後に「２」が表示され、順に、クレジットが１つずつ増えるように表示され、時間「ｔ１４」が経過した後には「１５」が表示される。

【２２１３】

ここで、「ｔ０」は、入賞表示確定後のカウントアップ待機時間であり、「ｔ１」は、「０」から「１」にカウントアップするまでの時間であり、「ｔ２」は、「１」から「２」にカウントアップするまでの時間であり、「ｔ３」は、「２」から「３」にカウントアップするまでの時間であり、同様に、「ｔ１４」は、「１３」から「１４」にカウントアップするまでの時間であり、「ｔ１５」は、「１４」から「１５」にカウントアップするまでの時間である。

【２２１４】

また、第１停止リール～第３停止リールは、いずれもレバーオンから、加速動作をした後に、定速動作を経て減速して停止する。第１停止リール～第３停止リールのすべてが停止した後に、表示判定されてクレジット増加処理が実行される。その後、次の遊技が開始される。

【２２１５】

たとえば、第１停止リール～第３停止リールが、すべて４コマすべりで停止した場合には、加速時間は「２１０．７ｍｓ」であり、定速時間は「５７．１４ｍｓ」であり、第１リールが停止するまでの時間は「１９０ｍｓ」であり、回胴間待機時間は「２０３ｍｓ」であり、第２リールが停止するまでの時間は「１９０ｍｓ」であり、回胴間待機時間は「２０３ｍｓ」であり、第３リールが停止するまでの時間は「１９０ｍｓ」である。これらの合計時間は、「１２４３．８４ｍｓ」となる。当該合計時間は、第１停止リール～第３停止リールが、すべて４コマすべりで停止した場合における遊技機設計上の最速遊技時間「ａ」である。

【２２１６】

また、第１停止リール～第３停止リールが、すべて１コマすべりで停止した場合には、加速時間は「２１０．７ｍｓ」であり、定速時間は「５７．１４ｍｓ」であり、第１リールが停止するまでの時間は「３７．９１ｍｓ」であり、回胴間待機時間は「２０３ｍｓ」であり、第２リールが停止するまでの時間は「３７．９１ｍｓ」であり、回胴間待機時間は「２０３ｍｓ」であり、第３リールが停止するまでの時間は「３７．９１ｍｓ」である。第１停止リール～第３停止リールが、すべて１コマすべりで停止した場合、これらの合計時間である遊技機設計上の最速遊技時間「ａ」は、「７８７．５７ｍｓ」となる。

【２２１７】

さらに、本例では、１つの得点の払出時間（カウントアップ時間）を「１０２．８ｍｓ」とする。したがって、８点の払出時間は、「８２２．４（＝８×１０２．８）ｍｓ」と

なり、１５点の払出時間は、「１５４２（＝１５×１０２．８）ｍｓ」となる。このようなカウントアップ時間（得点増加速度）とすることにより、以下に示す構成例のような関係性が成立する。

【２２１８】

また、最小遊技時間Ｔｍａｘは、一般的に「４１００ｍｓ」と規定されている。図４２０に示すｔｐｌａｙは、実際の遊技時間間隔であり、図４２０は、実際の遊技時間間隔が最小遊技時間Ｔｍａｘよりも短い例を示す。

【２２１９】

≪構成例１≫

構成例１は、設計可能な払出得点の最大数である１５点を払い出す場合の例である。構成例１では、「ａ＋（ｎ×ｔ１）＞ｔｍａｘ／２」を満たすように払出処理を実行する。ここでのｎは、設計可能な払出得点の最大数（＝１５）である。

【２２２０】

払出処理の条件を、このようにすることで、レバーオンから最小遊技時間ｔｍａｘの半分を超えた時点「ａ＋（ｎ×ｔ１）」で、全ての払出処理を終了させることができ、遊技が終了した後の待機時間が長くなることを防止して、遊技が間延びしないようにできる。

【２２２１】

例えば、第１停止リール～第３停止リールを４コマすべりで停止させる場合は、「ａ＋（ｎ×ｔ１）＝１２４３．８４＋（１５×１０２．８）＝２７８５．８４ｍｓ」であり、「ｔｍａｘ／２＝２０５０ｍｓ」である。

【２２２２】

また、第１停止リール～第３停止リールを１コマすべりで停止させる場合は、「ａ＋（ｎ×ｔ１）＝７８７．５７＋（１５×１０２．８）＝２３２９．５７ｍｓ」であり、「ｔｍａｘ／２＝２０５０ｍｓ」である。

【２２２３】

したがって、４コマすべりで停止させる場合でも、１コマすべりで停止させる場合でも、１つの得点の払出時間を「１０２．８ｍｓ」とすることで、「ａ＋（ｎ×ｔ１）＞ｔｍａｘ／２」が成立する。したがって、４コマすべりで停止させる場合には、レバーオンから「２７８５．８４ｍｓ（＞２０５０ｍｓ）」を経過した時点で１５点の払出処理が終了する。また、１コマすべりで停止させる場合には、レバーオンから「２３２９．５７ｍｓ（＞２０５０ｍｓ）」を経過した時点で１５点の払出処理が終了する。

【２２２４】

≪構成例２≫

構成例２は、設計可能な払出得点の最大数である１５点よりも少ない得点を払い出す場合の例である。構成例２では、「ａ＋（ｎ×ｔ１）＞ｔｍａｘ／４」を満たすように払出処理を実行する。ここで、「ｎ＜１５」である。

【２２２５】

払出処理の条件を、このようにすることで、レバーオンから最小遊技時間「ｔｍａｘ」の１／４を超えた時点「ａ＋（ｎ×ｔ１）」で、全ての払出処理が終了させることができ、得点が少ない場合でも、遊技が終了した後の待機時間が長くなることを防止して、遊技が間延びしないようにできる。

【２２２６】

例えば、第１停止リール～第３停止リールを４コマすべりで停止させる場合は、「ａ＋（ｎ×ｔ１）＝１２４３．８４＋（８×１０２．８）＝２０６６．２４ｍｓ」であり、「ｔｍａｘ／４＝１０２５ｍｓ」である。なお、ここでは、一つの具体例として、「ｎ＝８」とした。尚、「ｎ」は変更しても構わないが、「８」以上とすることが好適である。

【２２２７】

また、第１停止リール～第３停止リールを１コマすべりで停止させる場合は、「ａ＋（ｎ×ｔ１）＝７８７．５７＋（８×１０２．８）＝１６０９．９７ｍｓ」であり、「ｔｍａｘ／４＝１０２５ｍｓ」である。同様に、「ｎ＝８」とした。

【２２２８】
したがって、４コマすべりで停止させる場合でも、１コマすべりで停止させる場合でも、１つの得点の払出時間を「１０２．８ｍｓ」とすることで、「ａ＋（ｎ×ｔ１）＞ｔｍａｘ／４」が成立する。したがって、４コマすべりで停止させる場合には、レバーオンから「２０６６．２４ｍｓ」を経過した時点で８点の払出処理が終了する。１コマすべりで停止させる場合には、レバーオンから「１６０９．９７ｍｓ」を経過した時点で８点の払出処理が終了する。
【２２２９】
≪構成例３≫
構成例３では、「ｔ１＞ａ／ｎ」を満たすように払出処理を実行する。構成例３では、「ｔ１」は１回分の得点の払出時間であり、「ｎ」は設計可能な払出得点の最大数（＝１５）である。１回分の得点の払出時間「ｔ１」が、遊技機設計上の最速遊技時間「ａ」を最大数「ｎ」で除算した値よりも長くなるようにする例である。
【２２３０】
第１停止リール～第３停止リールを４コマすべりで停止させる場合は、「ｔ１＝１０２．８ｍｓ」であり、「ａ／ｎ＝１２４３．８４／１５＝８２．９２ｍｓ」である。
【２２３１】
第１停止リール～第３停止リールを１コマすべりで停止させる場合は、「ｔ１＝１０２．８ｍｓ」であり、「ａ／ｎ＝７８７．５７／１５＝５２．５ｍｓ」である。
【２２３２】
したがって、４コマすべりで停止させる場合でも、１コマすべりで停止させる場合でも、１回分の得点の払出時間を「１０２．８ｍｓ」として、「ｔ１＞ａ／ｎ」が成立する。
【２２３３】
≪構成例４≫
構成例４では、「ｔ０＝ｔ１＝ｔ２＝ｔ３＝・・・」を満たすように払出処理を実行する。「ｔ１」は、１枚目のカウントアップ時間であり、「ｔ２」は、２枚目のカウントアップ時間であり、「ｔ３」は、３枚目のカウントアップ時間であり、「ｔ０」は、表示確定後のカウントアップ待機時間である。このように、すべてのカウントアップ時間を等しくして、均等な時間で払出処理を実行する。常に一定の間隔で払い出されるので、払出処理が終了するタイミングを予想させやすくして、遊技が間延びしないようにできる。
【２２３４】
≪構成例５≫
構成例５では、「ｔ１≧ｔ２≧ｔ３≧・・・≧ｔ１４≧ｔ１５」を満たすように払出処理を実行する。「ｔ１」は、１枚目のカウントアップ時間であり、「ｔ２」は、２枚目のカウントアップ時間であり、「ｔ３」は、３枚目のカウントアップ時間であり、他のカウントアップ時間も同様に、「ｔ１４」は、１４枚目のカウントアップ時間であり、「ｔ１５」は、１５枚目のカウントアップ時間である。このように、カウントアップ時間を直前のカウントアップ時間以下にして、カウントアップ時間が次第に短くなるようにして、払出処理が次第に速くなって終了する期待感を遊技者に与え、遊技が間延びしないようにできる。
【２２３５】
≪構成例６≫
カウントアップ時間をすべて同一時間にすることができる。例えば、「ｔ１＝ｔ２・・・」のようにできる。全てのカウントアップ時間を等しくし、常に一定のカウントアップ時間で払い出され、払出処理が終了する時間を予想させて、遊技が間延びしないようにできる。
【２２３６】
また、クレジットアップ処理を同一処理によってカウントアップさせてもよい。クレジットアップ処理を繰り返し実行することにより、同じ処理を活用するとともに処理を簡略化できる。

【２２３７】
さらに、次のクレジットアップまでの待機時間中に電源断が発生した場合には、電源断復帰後は電源断が発生した時点のカウントから再開するようにしてもよい。電源断が発生した時点のカウントが維持されるので、電源断が発生した場合であっても過不足なく得点を遊技者に付与できる。
【２２３８】
遊技途中で電源断が発生した場合であって電源断が復帰した場合には、最小遊技時間の計時を、電源断が発生した時点から計時を再開してもよい。遊技途中で電源断が発生した場合であっても、最小遊技時間をｔｍａｘに保つので、他の遊技者の遊技条件と同様にし遊技者間の公平を図ることができる。
【２２３９】
＜＜本例に適用可能な構成＞＞
尚、本例に係る遊技機は以下のように構成してもよい。また、以下に詳述する構成は上述したすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。
【２２４０】
＜押し順役の構成＞
本例に係る遊技機においては、押し順ベル（例えば、入賞－Ａ１～Ａ６）等の押し順によって入賞する図柄組み合わせが相違し得る条件装置（押し順小役とも称することがある）に関する構成として、最も払い出し枚数が多いリール停止順（押し順）以外の押し順でリールを停止させた場合、換言すると、押し順ベルに当選したゲームにおいて押し順ナビが発生した場合に当該押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合においても、入賞に基づく払い出し枚数として、１枚以上の払い出しが発生するよう構成してもよい。即ち、押し順小役に当選した場合には、どの押し順にてリールを停止させた場合においても、１枚以上の遊技メダルの払い出しが発生するよう構成してもよい（リール停止位置によって入賞しない場合がある小役を除く）。そのように構成することによって、押し順ナビが発生したゲームにて、遊技者が誤って当該押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させてしまった場合においても、できる限り遊技者にとって不利益とならないユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、詳細は後述するが、所定の期間（所定の遊技回数）における出玉率が著しく低くなってしまう事態が起こり難い遊技機を提供することが可能となり、遊技場に設置前に実施されるシミュレーション試験等において、試験の適合率を上げることが可能となる。
【２２４１】
＜差枚数に関する情報＞
本例に係る遊技機においては、所定の期間（例えば、遊技者が遊技を開始してからの所定の期間）における遊技メダルの差枚数｛投入したすべての遊技メダル数から払い出された（クレジットの値も含む）すべての遊技メダル数を減算した枚数｝を確認可能に構成してもよい。尚、前述した封入式の回胴式遊技機として構成した場合には、遊技を開始した時点等の所定のタイミングからの総得点の増減値を差枚数としてもよく、例えば、遊技開始時の総得点が２０００点（枚）であり、現在の総得点が２５００点（枚）である場合には、差枚数は＋５００点（枚）となり、遊技開始時の総得点が２０００点（枚）であり、現在の総得点が１５００点（枚）である場合には、差枚数は－５００点（枚）となるよう構成してもよい。例えば、遊技者から常時確認（視認）可能な位置に差枚数を表示する表示部を設けてもよいし、演出表示装置Ｓ４０に表示し得るよう構成してもよい。尚、演出表示装置Ｓ４０に差枚数に関する表示を表示し得るよう構成した場合には、演出表示装置Ｓ４０の一部の表示領域に差枚数に関する表示を常時表示するよう構成してもよいし、ボタン有効期間にてサブ入力ボタンＳＢを操作することにより表示されるメニュー画面にて（又は、メニュー画面にて再度サブ入力ボタンＳＢを操作することによって）、演出表示装置Ｓ４０に差枚数に関する表示を表示するよう構成してもよい（遊技者が差枚数の確認を所望した場合にはサブ入力ボタンＳＢを操作することによっていつでも差枚数を確認可能に構成してもよい）。

【２２４２】
尚、前記差枚数に関する情報として、現在の差枚数の情報や、所定数から現在の差枚数を減算した枚数に関する情報を主制御基板Ｍ側が記憶し得るよう構成してもよい。また、当該主制御基板Ｍが記憶した情報を副制御基板Ｓ側に送信し得るよう構成してもよい。また、他の装置から差枚数に関する情報を受信し、主制御基板Ｍ側が把握できるようにしても良い。
【２２４３】
また、差枚数に関する構成として、以下のように構成してもよい。
（１）差枚数が所定数に到達した場合に、遊技の進行を停止する。一例としては、スタートレバーの操作を検出しない、遊技メダルの投入を受け付けない、リールが新たに回転開始しない、内部抽選を実行しない、ように構成してもよい。
（２）差枚数に関する情報を所定の記録媒体に電磁的に記録可能に構成してもよく、さらに、遊技者が遊技を開始する際に当該記録媒体に記憶している情報を読み込んで、差枚数に関する情報を引き継いで遊技を進行可能に構成してもよい。そのように構成した場合には、遊技者が１日に複数台の遊技機にて遊技を実行した場合にも、差枚数を引き継いで計測することができ、当該遊技者の１日における差枚数を把握することができる。また、遊技者の１日における差枚数が所定数に到達した際には、前述したように遊技を停止すると共に、前記記録媒体に遊技を停止する所定数に差枚数が到達した旨の情報を記録し、所定期間（例えば、次の営業日になるまで）遊技ができない（遊技メダルの貸し出しができない）よう構成してもよい。尚、遊技者が１日に複数台の遊技機にて遊技を実行した場合においては、いずれの遊技者が遊技を実行したのかを把握可能に構成することが好適であり、例えば、前記記録媒体にどの遊技者が遊技を実行しているか識別可能な識別情報を記録しておき、遊技を開始する際に当該識別情報を参照して、前記１日における差枚数の情報を読み出し可能に構成することが好適である。
【２２４４】
また、遊技の進行を停止した際には、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に遊技の進行を停止した旨の情報を送信し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、副制御基板Ｓ側にて実行する表示として以下のように構成してもよい。
（１）遊技の進行を停止した際には、演出表示装置Ｓ４０にて、遊技の進行を停止した旨の表示として、（１－１）現在表示中の演出よりも前面のレイヤーに遊技を停止した旨の表示を演出表示装置Ｓ４０の表示領域の半分以上の面積を要して表示する｛図４２１（ａ）参照｝、（１－２）現在表示中の演出よりも前面のレイヤーに前述した注意喚起画像を表示する｛図４２１（ｂ）参照｝、（１－３）現在表示中の演出の表示を消去して演出表示装置Ｓ４０の表示領域全体に遊技の進行を停止した旨の表示を表示する｛図４２１（ｃ）参照｝、よう構成してもよい。また、遊技の進行を停止した旨の表示を表示する際には、当該表示専用の音声を出力（例えば、「遊技を終了します。のめりこみに注意してください」）してもよいし、当該表示専用の点灯態様にて遊技効果ランプを点灯させてもよい。
（２）差枚数が前記所定数に到達した際のＲＴ状態が、ＢＢ内部中遊技（「通常ＢＢ内部中遊技」又は「有利ＢＢ内部中遊技」）であった場合には、（２－１）遊技の進行を停止する処理を実行せず、その後ＢＢ（ＲＢ等その他のボーナスとしてもよい）にて増加した遊技メダル以上差枚数が減少した際に遊技の進行を停止する、（２－２）遊技の進行を停止し、且つ、その後遊技者では不可能な操作（例えば、遊技場管理者のみが実行可能な操作）によってのみ遊技の進行を再開可能、又は、設定変更時のＲＡＭクリアを実行しない限り遊技を再開不可能、のように構成してもよい。
【２２４５】
また、遊技の進行が停止することとなる所定数に到達していない場合に、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に差枚数に関する情報を送信し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、副制御基板Ｓ側にて実行する表示として、遊技の進行が停止することとなる差枚数である所定数まで、あと一定数差枚数が減少すると到達する状況となった

場合（例えば、あと５０枚の投入によって所定数に到達する場合）には、遊技の進行の停止が迫っている旨を演出表示装置Ｓ４０にて表示または音声にて出力するよう構成してもよい｛図４２１（ｄ）参照｝。また、例えば、前記所定数が－２５００枚である場合において、差枚数が前記所定数に対して相対的に近い値である場合（例えば、－２０００枚）よりも、差枚数が前記所定数に対して相対的に遠い値である場合（例えば、＋１０００枚）の方が、副制御基板Ｓ側にて実行する演出として、前述した「会話演出」や「キャラ演出」を実行する頻度が高くなるよう構成してもよい。

【２２４６】

＜のめり込み＞

本例に係る遊技機においては、遊技に対するのめり込みの防止を促すための注意喚起画像を表示する頻度を高くする。ボーナスが終了した後や、ＡＲＴが終了した後だけでなく、所定のゲーム数に達する場合毎や、払い出した枚数（付与した遊技価値）が所定枚数（所定の遊技価値付与数）を超える毎、ベットされた枚数（賭け遊技価値数）が所定枚数（所定の賭け遊技価値数）を超える毎などに、注意喚起画像を表示することができる。遊技者にメッセージを頻繁に視認させることで、のめり込みを的確に防止することができる。なお、のめり込み防止演出を実行するタイミングと、ＡＲＴやボーナスが当選したことを示唆する連続演出やＡＲＴやボーナスが当選していないときに実行されるガセの連続演出を実行しているタイミングと重複した場合には、実行している連続演出を妨げないように、連続演出を優先することが好適である。このとき、連続演出が終了した遊技や、連続演出が終了した後の所定の遊技（例えば、次回遊技）でのめり込み防止演出を実行するようにしても良い。このようにすることで、演出を妨げることなく、のめり込みを的確に防止することができる。

【２２４７】

注意喚起画像は、所定時間経過したことを契機に消去するようにしても、遊技者が注意喚起画像を消去するための操作をすることで消去するようにしてもよい。遊技者に操作させることによって、のめり込みを認識させることができる。

【２２４８】

＜シミュレーションの時間＞

また、本例に係る遊技機においては、シミュレーション試験に対応させることができる。シミュレーション試験は、出玉率について規定するものである。出玉率は、イン（ＩＮとも称することがある）とアウト（ＯＵＴとも称することがある）との比であり、インとは、投入した全ての遊技メダルの枚数（賭け遊技価値数）であり、アウトとは、払い出した全ての遊技メダルの枚数（付与した遊技価値）である。アウトをインで除算することで出玉率を算出することができる。

【２２４９】

シミュレーション試験として、すべてのゲームにおいて、当選した役を当選したゲームにて入賞（停止表示）させる第１シミュレーション試験とし、すべてのゲームにおいて、任意の停止操作（停止ボタンの停止タイミング、押し順を任意とする）にて遊技を実行する第２シミュレーション試験とし、シミュレーション試験について以下に詳述する。

【２２５０】

＜＜第１シミュレーション試験について＞＞

第１シミュレーション試験の条件は、以下のように複数設けてもよい。まず、４００ゲーム（なお、「ゲーム」と「遊技」は同義である）では、出玉率の上限値は２以上とならない。１６００ゲームでは、出玉率の上限値は３／２以上とならない。６０００ゲームでは、上限値は６／５以上とならない。１７５００ゲームでは、上限値は１１／１０以上とならないように、複数の条件にて第１シミュレーション試験を実行するよう構成してもよい。このように、ゲーム数が少ない状態から多い状態に至るまで、上限値を定めることで、負け過ぎを防止しつつ射幸心を煽り過ぎない遊技機を提供することができる。なお、上述した第１シミュレーション試験は、設定値ごとに行われる。

【２２５１】

＜第１シミュレーション試験における下限値及び上限値＞
前述したように、本例に係る遊技機においては、出玉率の上限値を定めている。出玉率の上限値を設けていない場合には、遊技場に著しく不利益な状態が発生する可能性があった。
【２２５２】
なお、以下で説明する再遊技役として、前述した再遊技－Ａ、再遊技－Ｂ、再遊技－Ｃなどのいずれかにすることができる。
【２２５３】
＜４００ゲームでの上限値＞
さらに、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を０枚として出玉率を計算した場合に、４００回の遊技をしたときの出玉率が２倍以上とならないことを担保するために、４００回の遊技をしたときに、多くとも２００回又は３００回を下回る回数で再遊技役に当選するように、再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の上限値が２倍未満となることを担保することで、４００回の遊技を実行した段階で、遊技場に著しい不利益を与えることを防止することができる。
【２２５４】
図４２２は、遊技数と当選役と投入枚数と払出枚数との具体例を示す表である。なお、この例では、ベル（前述した入賞０１～０７や入賞１１～１７など）の払い出し枚数は１１枚である。また、再遊技役が成立したゲームの払出枚数は０枚であり、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数は０枚として扱う。また、投入枚数は「賭け遊技価値」とも称し、払出枚数は「付与遊技価値」とも称する。この例では、インは２１（＝３＋３＋０＋３＋３＋３＋０＋３＋０＋３）であり、アウトは２２（＝０＋０＋０＋１１＋０＋０＋０＋０＋１１＋０）であり、出玉率は、２２／２１＝１．０５である。この例では、１０ゲームのみであるが、上限値の条件を満たす。
【２２５５】
＜１６００ゲームでの上限値＞
さらに、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を０枚として出玉率を計算した場合に、１６００回の遊技をしたときの出玉率が１．５倍以上とならないことを担保するために、１６００回の遊技をしたときに、多くとも８００回又は１２００回を下回る回数で再遊技役に当選するように、再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の上限値が１．５倍未満となることを担保することで、１６００回の遊技を実行した段階で、遊技場に著しい不利益を与えることを防止することができる。
【２２５６】
＜６０００ゲームでの上限値＞
さらに、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を０枚として出玉率を計算した場合に、６０００回の遊技をしたときの出玉率が１．２倍以上とならないことを担保するために、６０００回の遊技をしたときに、多くとも３０００回又は４５００回を下回る回数で再遊技役に当選するように、再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の上限値が１．２倍未満となることを担保することで、６０００回の遊技を実行した段階で、遊技場に著しい不利益を与えることを防止することができる。
【２２５７】
＜１７５００ゲームでの上限値＞
さらに、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を０枚として出玉率を計算した場合に、１７５００回の遊技をしたときの出玉率が１．１倍以上とならないことを担保するために、１７５００回の遊技を実行した場合に、８７５０回又は１３１２５回を下回る回数で再遊技役に当選するように、再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の上限値が１．１倍未満となることを担保することで、１７５００回の遊技を実行した段階で、遊技場に著しい不利益を与えることを防止することができる。
【２２５８】

＜＜第２シミュレーション試験について＞＞
第２シミュレーション試験の条件は、以下のように複数設けてもよい。まず、４００ゲーム（なお、「ゲーム」と「遊技」は同義である）では、出玉率の下限値は１／３以下とならず、上限値は２以上とならない。１６００ゲームでは、出玉率の下限値は２／５以下とならず、上限値は３／２以上とならない。６０００ゲームでは、出玉率の下限値は１／２以下とならず、上限値は６／５以上とならない。１７５００ゲームでは、出玉率の下限値は１３／２０以下とならず、上限値は１１／１０以上とならないように、複数の条件にて第２シミュレーション試験を実行するよう構成してもよい。このように、ゲーム数が少ない状態から多い状態に至るまで、下限値及び上限値を定めることで、負け過ぎを防止しつつ射幸心を煽り過ぎない遊技機を提供することができる。なお、上述した第２シミュレーション試験は、設定値ごとに行われる。

【２２５９】
＜第２シミュレーション試験における下限値及び上限値＞
前述したように、本例に係る遊技機においては、出玉率の下限値及び上限値を定めている。出玉率の下限値を設けていない場合には、遊技者に著しく不利益な状態が発生する可能性があった。また、出玉率の上限値を設けていない場合には、遊技場に著しく不利益な状態が発生する可能性があった。出玉率の下限値と上限値とを適宜に定めることによって、遊技者の利益と遊技場の利益とのバランスを図ることができる。

【２２６０】
なお、以下で説明する再遊技役として、前述した再遊技－Ａ、再遊技－Ｂ、再遊技－Ｃなどのいずれかにすることができる。

【２２６１】
＜４００ゲームでの下限値＞
本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を０枚として出玉率を計算した場合に、４００回の遊技をしたときの出玉率が１／３以下とならないことを担保するために、４００回の遊技をしたときに、少なくとも５０回は再遊技役に当選するように再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の下限値が１／３より大きくなることを担保することで、設計上、遊技者が約１０，０００円を使っても少なくとも約３０分間、遊技できる時間を遊技者に付与することにより、最低限の利益を遊技者に確保することができ、遊技者に著しく不利益な状態が生ずることを防止することができる。

【２２６２】
＜４００ゲームでの上限値＞
さらに、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を０枚として出玉率を計算した場合に、４００回の遊技をしたときの出玉率が２倍以上とならないことを担保するために、４００回の遊技をしたときに、多くとも２００回又は３００回を下回る回数で再遊技役に当選するように、再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の上限値が２倍未満となることを担保することで、４００回の遊技を実行した段階で、遊技場に著しい不利益を与えることを防止することができる。

【２２６３】
図４２２は、遊技数と当選役と投入枚数と払出枚数との具体例を示す表である。なお、この例では、ベル（前述した入賞０１～０７や入賞１１～１７など）の払い出し枚数は１１枚である。また、再遊技役が成立したゲームの払出枚数は０枚であり、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数は０枚として扱う。また、投入枚数は「賭け遊技価値」とも称し、払出枚数は「付与遊技価値」とも称する。この例では、インは２１（＝３＋３＋０＋３＋３＋３＋０＋３＋０＋３）であり、アウトは２２（＝０＋０＋０＋１１＋０＋０＋０＋０＋１１＋０）であり、出玉率は、２２／２１＝１．０５である。この例では、１０ゲームのみであるが、下限値の条件及び上限値の条件を満たす。

【２２６４】
＜１６００ゲームでの下限値＞
本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を０枚と

して出玉率を計算した場合に、１６００回の遊技をしたときの出玉率が２／５を以下とならないことを担保するために、１６００回の遊技をしたときに、少なくとも２００回は再遊技役に当選するように再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の下限値が２／５より大きくなることを担保することで、設計上、遊技者が約４０，０００円を使っても安定的に約２時間、遊技できる時間を遊技者に付与することにより、最低限の利益を遊技者に確保することができ、遊技者に著しく不利益な状態が生ずることを防止することができる。

【２２６５】

＜１６００ゲームでの上限値＞

さらに、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を０枚として出玉率を計算した場合に、１６００回の遊技をしたときの出玉率が１．５倍以上とならないことを担保するために、１６００回の遊技をしたときに、多くとも８００回又は１２００回を下回る回数で再遊技役に当選するように、再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の上限値が１．５倍未満となることを担保することで、１６００回の遊技を実行した段階で、遊技場に著しい不利益を与えることを防止することができる。

【２２６６】

＜６０００ゲームでの下限値＞

本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を０枚として出玉率を計算した場合に、６０００回の遊技をしたときの出玉率が１／２以下とならないことを担保するために、６０００回の遊技を実行したときに、少なくとも７５０回は再遊技役に当選するように、再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の下限値が１／２より大きくなることを担保することで、長時間に亘って遊技できる時間を遊技者に付与し、最低限の利益を遊技者に確保することができ、遊技者に著しく不利益な状態が生ずることを防止することができる。

【２２６７】

＜６０００ゲームでの上限値＞

さらに、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を０枚として出玉率を計算した場合に、６０００回の遊技をしたときの出玉率が１．２倍以上とならないことを担保するために、６０００回の遊技をしたときに、多くとも３０００回又は４５００回を下回る回数で再遊技役に当選するように、再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の上限値が１．２倍未満となることを担保することで、６０００回の遊技を実行した段階で、遊技場に著しい不利益を与えることを防止することができる。

【２２６８】

＜１７５００ゲームでの下限値＞

本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を０枚として出玉率を計算した場合に、１７５００回の遊技をしたときの出玉率が１３／２０以下とならないことを担保するために、１７５００回の遊技をしたときに、少なくとも２１８７回は再遊技役に当選するように、再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の下限値が１３／２０より大きくなることを担保することで、現実的ではないが、長時間営業の遊技場など（オールナイト営業や突発的な営業など）によって、遊技者の利益を確保することができ、遊技者に著しく不利益な状態が生ずることを防止することができる。

【２２６９】

＜１７５００ゲームでの上限値＞

さらに、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数を０枚として出玉率を計算した場合に、１７５００回の遊技をしたときの出玉率が１．１倍以上とならないことを担保するために、１７５００回の遊技を実行した場合に、８７５０回又は１３１２５回を下回る回数で再遊技役に当選するように、再遊技役の当選確率を設計している。出玉率の上限値が１．１倍未満となることを担保することで、１７５００回の遊技を実行した段階で、遊技場に著しい不利益を与えることを防止することができる。

【２２７０】
前述した４００ゲームで実行される第２シミュレーション試験において、出玉率が１／３を下回らないためには、Ａタイプの遊技機（押し順ナビを実行しない遊技機又は指示機能を有しない遊技機）の例をとると、ベース（１０００円当たりで遊技可能な回数）を３７ゲームに設定し、かつ、当選した場合に停止操作のタイミングによることなく有効ラインに停止させることが可能な入賞役（例えば、ベル（前述した入賞０１～０７や入賞１１～１７など））の付与遊技価値数（払出枚数）を７とした場合には、この入賞役（ベル）の当選する確率を最低でも１５０００／６５５３６以上に設計する必要がある。
【２２７１】
さらに、ボーナスの終了条件は、遊技メダルの払い出し枚数の総数が３００枚未満の所定数を超過したことである。このように、ボーナスの終了条件を遊技メダルの払い出し枚数の総数によって規定することで、注意喚起画像に頼ることなく、射幸心を煽り過ぎないようにのめり込みを防止することができる。
【２２７２】
＜バッファの種類＞
また、本例に係る遊技機（主制御基板Ｍ）においては、互いに異なる２つ以上のリングバッファを有する。前述したように、遊技機は、主制御基板Ｍや副制御基板Ｓの他に、他の装置（基板）などを有する。主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに送るコマンドは、多様のものがあり、所定のタイミングごとに絶え間なく主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに送信される。このため、未送信のコマンドを記憶するための第１のリングバッファを要する。また、信号端子を介して他の装置（主制御基板Ｍ以外の基板）にコマンドを送信する場合にも、同様に、未送信のコマンドを記憶するためのリングバッファを要する。このように、遊技機では、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓにコマンドを送るための第１のリングバッファ（「制御コマンドバッファ」と同義）の他に、主制御基板Ｍから他の装置にコマンドを送るためのの第２のリングバッファとを有する。このように、リングバッファを別個に設けることによって、それぞれの基板や装置に対して適切なコマンドを送信することができる。例えばコマンドの種類として、演出グループ情報（コマンド）は、第１のリングバッファに記憶するが、第２のリングバッファには記憶しない。一方、遊技の結果に関する払出数に対応する情報は、第１のリングバッファにも第２のリングバッファにも記憶可能とする。なお、他の装置としては、遊技機の外部の装置でも良いし、遊技機の内部の装置（例えば、後述する接続端子板）であっても良い。
【２２７３】
＜遊技メダルの貸し出し＞
また、本例に係る遊技機においては、実体的な遊技メダルを使用することなく遊技をすることができる。例えば、実体的な遊技メダルの替わりに、遊技メダルの枚数を示す遊技メダル枚数情報（得点、総得点データ、とも称する）を用いて遊技を進める。所定の操作をすることで、所定の枚数の遊技メダルが貸し出されるが、実体的な遊技メダルを用いない場合には、所定の枚数を得点に加算することで遊技メダルを貸し出すことができる。得点への加算処理によって、クレジットの枚数を増やすことができる。
【２２７４】
また、一般的な遊技場では、所定の金額で借りることができる遊技メダルの枚数が互いに異なる遊技機が設置されている。例えば、所定の金額で５枚の遊技メダルを借りることができる第１の遊技機と、同じ所定の金額で２０枚の遊技メダルを借りることができる第２の遊技機とが設置されている遊技場がある。これらの違いは、所定の金額で借りることができる遊技メダルの枚数であり、遊技場で定めている決まりで、遊技機としては全く同じであり、遊技場の判断で第１の遊技機と第２の遊技機とに区別しているに過ぎない。したがって、遊技者としては、第１の遊技機と第２の遊技機とのいずれの遊技機で遊技をしているのかを判別し難い可能性が生ずる。
【２２７５】
このため、遊技機が備えるいずれかの表示装置に、第１の遊技機と第２の遊技機とのい

ずれかを識別できる表示をする。例えば、第１の遊技機と第２の遊技機とで、クレジットの表示態様を異ならしめる。具体的には、クレジットの色を互いに異ならしめて表示することができる。また、演出表示装置ＳＧの所定の領域に、第１の遊技機と第２の遊技機との違いを示す情報を表示したり、表示態様を異ならしめたりすることができる。また、７セグの小数点のセグメントに利用してもよい。第１の遊技機は、小数点のセグメントを点灯し、第２の遊技機は、小数点のセグメントを消灯することでも、遊技者は視認するができる。投入数表示灯Ｄ２１０、操作状態表示灯Ｄ１８０、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０、クレジット数表示装置Ｄ２００、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０（押し順表示装置Ｄ２７０と称することもある）、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０を利用して、第１の遊技機と第２の遊技機との違いを視認可能にすることができる。

【２２７６】

尚、第１の遊技機の性能と第２の遊技機の性能とを１つの遊技機にて有するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、前扉（ドア）ＤＵが開放している場合にのみ操作可能な部材の操作等、管理者のみが可能な操作によって第１の遊技機の性能と第２の遊技機の性能とのいずれに設定されているかを切り替え可能であり、第１の遊技機の性能と第２の遊技機の性能とのいずれに設定されているかに関する情報を主制御基板Ｍ側及び／又は払出制御基板Ｈにて記憶可能に構成してもよい。なお、後述するように、接続端子板（「接続手段」とも称す）を介して（から）所定の金額で借りることができる遊技メダルの枚数（遊技価値、持ち点、得点）の単価情報を主制御基板Ｍ及び／又は払出制御基板Ｈに送信するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、遊技機（主制御基板Ｍ、払出制御基板Ｈ、副制御基板Ｓ）は、所定の金額で借りることができる遊技メダルの枚数（遊技価値、持ち点、得点）の単価を把握することができ（記憶することができ）、単価に応じた遊技制御（例えば、主制御基板Ｍや払出制御基板Ｈであれば、のめり込み防止に基づく遊技停止、副制御基板Ｓであれば、演出テーブルの切り替えやのめり込み防止に係る演出制御を実行する契機の変更）を行うことができる。

尚、接続端子板から主制御基板Ｍに送信される情報のうち、全ての情報を副制御基板Ｓに送信しても良いし、一部の情報を副制御基板Ｓに送信しても良い。このとき、主制御基板から副制御基板Ｓに送信する情報と、接続端子板から主制御基板Ｍに送信される情報とが同一の情報としても良いし、主制御基板から副制御基板Ｓに送信する情報と、接続端子板から主制御基板Ｍに送信される情報とが同一ではなくても良い。換言すると、接続端子板から主制御基板Ｍに「単価情報」を示す情報が送信されたとき、主制御基板から副制御基板Ｓに送信する情報は、副制御基板Ｓが「単価情報」を把握可能な情報であれば良い。

【２２７７】

＜払出処理＞

また、本例に係る遊技機においては、払出の際に遅延処理を実行する。前述したように、本例に係る遊技機では、実体的な遊技メダルを使用することなく遊技をする。このため、所定の図柄組み合わせが揃って、図柄組み合わせに対応する枚数の遊技メダルを払い出す場合にも、実体的な遊技メダルではなく、遊技メダルの枚数を示す遊技メダル枚数情報を用いて払い出し処理を実行する。遊技メダル枚数情報を用いた払い出し処理は、演算処理であるため、実体的な遊技メダルによる払い出し処理よりも短時間で終了することができる。このため、１ゲーム当たりの遊技間隔最小時間未満で処理が終わってしまい、遊技者を待たせてしまう可能性が生ずる。このため、遊技メダル枚数情報を用いて払い出し処理を実行する場合でも、実体的な遊技メダルによる処理と同様の時間となるようにウエイトを設けて払い出し処理遅延させるようにすることができる。１枚あたりの処理毎にウエイト処理と演算処理とを実行しても、ウエイト処理よりも演算処理を先に実行して、１枚あたりの処理毎にウエイト処理のみを実行するようにしてもよい。

【２２７８】

＜エラー関連＞

また、本例に係る遊技機においては、得点の上限を超過した場合はエラーにする。得点の上限として、例えば、２バイト（６５５３５枚に相当）にすることができる。前述した

ように、本例に係る遊技機では、実体的な遊技メダルを使用することなく遊技をする。したがって、遊技メダルの枚数を示す遊技メダル枚数情報（得点）を用いて遊技を管理する。このため、遊技メダル枚数情報を記憶するための記憶領域をＲＡＭに確保する。記憶領域に記憶させることができるゲーム数を超えたときには、エラーにする。このようにすることで、過度にのめり込むことを防止することができる。例えば、記憶領域の大きさを２バイトにした場合には、遊技メダル枚数情報（得点）が６５５３５を超えたとき（所謂、閾値を超えた場合）には、エラーとして処理する。なお、後述するように、遊技メダル枚数情報（得点）が６５５３５超えた場合にエラーとして処理しないことも可能である。尚、閾値は、「６５５３５」に限られるものでなく、予め定められた値（例えば、２００００）に設定することが可能である。

【２２７９】

＜１／８０００の確率で１５枚役に当選＞

本例に係る遊技機においては、１／８０００の確率で１５枚役に当選する。条件装置として有利な役を作ることができる。１５枚役は、最大の払い出し枚数の役であり、ボーナスとの重複当選が確定する場合や、有利区間の移行が確定する場合や、ＡＴ抽選が確定する場合や、これらの条件が重複する場合に、当選する役である。このように、当選率が低い役を最大の払い出し枚数の役にすることで、レアな役として機能させることができる。

【２２８０】

＜封入式の回胴式遊技機に関する構成＞

ここで、本例に係る回胴式遊技機を前述した封入式の回胴式遊技機として構成する場合に適用可能な構成を以下に詳述する。

【２２８１】

回胴式遊技機Ｐには、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ等が設けられている。回胴式遊技機ＰのＲＡＭには、回胴式遊技機Ｐに投入できる全ての得点である総得点が記憶される。遊技場では、回胴式遊技機Ｐに隣接してＣＲユニットＣＲＵが設置されるよう構成してもよい。尚、ＣＲユニットＣＲＵは、回胴式遊技機Ｐと通信可能に接続される。遊技者がＣＲユニットＣＲＵに対して貸出操作すると、遊技者に貸し出す得点の数に係る信号である得点貸出信号がＣＲユニットＣＲＵから回胴式遊技機Ｐに送信される。回胴式遊技機Ｐは、得点貸出信号が示す得点の数を総得点に加算しＲＡＭに記憶する。

【２２８２】

回胴式遊技機Ｐには、総得点表示装置Ｄ１９０が接続されている。総得点表示装置Ｄ１９０には、ＲＡＭに記憶されている総得点が表示される（例えば、ＣＲユニットＣＲＵに１０００円紙幣が投入され、ＣＲユニットＣＲＵに設けられた得点を貸し出すためのボタンが操作された場合、１０００円分の得点として５０点が回胴式遊技機ＰのＲＡＭに記憶されて、総得点表示装置Ｄ１９０に「５０」が表示される）。

【２２８３】

また、ベル等の小役が入賞したことにより総得点が増加し得ることとなるが、総得点に上限値を設けて、総得点が当該所定値に到達した場合には、総得点が増加しないよう構成してもよい。一例としては、総得点に関する記憶領域の大きさを２バイトとした場合、記憶可能な総得点は０～６５５３５までとなり、総得点の上限値は６５５３５となる。そのように構成した場合、総得点が６５５２０である状況下、入賞－Ａ１に当選し、「左→中→右」の押し順にてリールを停止させ、入賞０１が停止表示（入賞）した場合には、１１点（枚）の得点が総得点に加算され、総得点は６５５３１となる。一方、総得点が６５５３０である状況下、入賞－Ａ１に当選し、「左→中→右」の押し順にてリールを停止させ、入賞０１が停止表示（入賞）した場合には、１１点（枚）の得点が総得点に加算されると総得点の上限値である６５５３５を超過してしまうため、５点（枚）の得点が総得点に加算され、総得点は上限値である６５５３５となる。尚、総得点が上限値である場合に、ＣＲユニットＣＲＵから総得点を増加する旨の情報を受信した場合にも、総得点が増加しないよう構成してもよい（例えば、ＣＲユニットＣＲＵへの紙幣の投入が無効になる、ＣＲユニットＣＲＵに設けられた得点を貸し出すためのボタンの操作が無効になる）。

【２２８４】
また、遊技メダルを使用せず、得点を用いて遊技を進行可能に構成することにより、前述したセレクタに関するエラー（例えば、投入受付センサＤ１０ｓに遊技メダルが滞留したと判断した場合のエラーである「ＣＨ」エラー）や、ホッパＨ４０に関するエラー（例えば、メダル払出装置Ｈ内の遊技メダルが空であると判断した場合のエラーである「ＨＥ」エラー）を設けなくとも正常に遊技を進行することが可能となる。
【２２８５】
また、遊技メダルを使用する遊技機にてドア開放エラーが発生した場合（ドアが開放している状況下）と、遊技メダルを使用せず、得点を用いて遊技を進行可能な遊技機にてドア開放エラーが発生した場合（ドアが開放している状況下）とで、エラーの実行態様を相違させてもよく、例えば、遊技メダルを使用する遊技機にてドア開放エラーが発生した場合には、スタートレバーＤ５０の受付が有効であり、新たにリールの回転開始が可能である一方、遊技メダルを使用せず、得点を用いて遊技を進行可能な遊技機にてドア開放エラーが発生した場合には、遊技の進行が停止し、スタートレバーＤ５０の受付が無効となり、新たにリールの回転が開始しないよう構成してもよい。
【２２８６】
遊技メダルを使用せず、得点を用いて遊技を進行可能な遊技機では、１つの基板にて遊技の進行に関する処理（例えば、内部抽選に関する処理）と得点の増減に関する処理とを実行するよう構成してもよいし、遊技の進行に関する処理（例えば、内部抽選に関する処理）と得点の増減に関する処理とを異なる基板にて実行するよう構成してもよい。
【２２８７】
≪回胴式遊技機の機能ブロック図≫
次に、図４２３を参照して、本例に係る封入式の回胴式遊技機に適用可能な機能ブロック図の構成の一例を詳述する。
【２２８８】
＜払出制御基板から主制御基板へ一部の情報を送信可能な構成＞
（ａ）に示す構成は、主制御基板Ｍと払出制御基板Ｈとが双方向に通信可能であるが、払出制御基板Ｈから主制御基板Ｍへは、スタートレバーの操作を受け付けた旨の情報等、払出制御基板Ｈから主制御基板Ｍに情報を送信できないよう構成した場合に遊技が正常に進行しなくなってしまう情報を送信可能に構成している（例えば、払出制御基板Ｈが総得点表示装置Ｄ１９０への表示を実行した旨の情報は主制御基板Ｍに送信しない）。換言すると、払出制御基板Ｈから主制御基板Ｍに送信するコマンドは、遊技の進行に不可欠なコマンドである。また、総得点表示装置Ｄ１９０は、払出制御基板Ｈが制御するよう構成されている。また、払出制御基板Ｈは、接続端子板を介してＣＲユニットＣＲＵと通信可能に構成されており、接続端子板を介さずに払出制御基板ＨとＣＲユニットＣＲＵとが通信できることはないよう構成されている。尚、主制御基板Ｍと払出制御基板Ｈと総得点表示装置Ｄ１９０と接続端子板とを回胴式遊技機が有している。なお、スタートレバーの操作を受け付けた旨の情報を払出制御基板Ｈで生成しているが、スタートレバーの操作を受け付けた旨の情報を主制御基板Ｍで生成する場合には、払出制御基板Ｈから賭け数に対応するコマンドを主制御基板Ｍに送信するように構成することができる。ここで、払出制御基板Ｈは、遊技価値に付与に関する制御を行うものであって、外部との双方向の通信を行う場合にノイズ等の混入をできるだけ避けたい。そのため、接続端子板を介してＣＲユニットＣＲＵと通信可能とすることで、ノイズ等の混入を避けることができる。
【２２８９】
＜払出制御基板から主制御基板へ様々な情報を送信可能な構成＞
（ｂ）に示す構成は、主制御基板Ｍと払出制御基板Ｈとが双方向に通信可能であり、払出制御基板Ｈから主制御基板Ｍへは、スタートレバーの操作を受け付けた旨の情報等、払出制御基板Ｈから主制御基板Ｍに情報を送信できないよう構成した場合に遊技が正常に進行しなくなってしまう情報や、払出制御基板Ｈが総得点表示装置Ｄ１９０への表示を実行した旨の情報等の払出制御基板Ｈから主制御基板Ｍに情報を送信できないよう構成しても

遊技が正常に進行可能である情報等の様々な情報を送信可能に構成している。また、総得点表示装置Ｄ１９０は、払出制御基板Ｈが制御するよう構成されている。また、払出制御基板Ｈは、接続端子板を介してＣＲユニットＣＲＵと通信可能に構成されており、接続端子板を介さずに払出制御基板ＨとＣＲユニットＣＲＵとが通信できることはないよう構成されている。尚、主制御基板Ｍと払出制御基板Ｈと総得点表示装置Ｄ１９０と接続端子板とを回胴式遊技機が有している。なお、スタートレバーの操作を受け付けた旨の情報を払出制御基板Ｈで生成しているが、スタートレバーの操作を受け付けた旨の情報を主制御基板Ｍで生成する場合には、払出制御基板Ｈから賭け数に対応するコマンドを主制御基板Ｍに送信するように構成することができる。ここで、払出制御基板Ｈは、遊技価値に付与に関する制御を行うものであって、外部との双方向の通信を行う場合にノイズ等の混入をできるだけ避けたい。そのため、接続端子板を介してＣＲユニットＣＲＵと通信可能とすることで、ノイズ等の混入を避けることができる。

【２２９０】

＜主制御基板が総得点表示装置を制御する構成＞

（ｃ）に示す構成は、主制御基板Ｍが総得点表示装置Ｄ１９０を制御するよう構成されており、主制御基板Ｍは、接続端子板を介してＣＲユニットＣＲＵと通信可能に構成されており、接続端子板を介さずに主制御基板ＭとＣＲユニットＣＲＵとが通信できることはないよう構成されている。また、総得点表示装置Ｄ１９０は主制御基板Ｍが制御するよう構成されている。尚、主制御基板Ｍと総得点表示装置Ｄ１９０と接続端子板とを回胴式遊技機が有している。ここで、主制御基板Ｍは、遊技の進行に関する制御を行うものであって、外部との双方向の通信を行う場合にノイズ等の混入をできるだけ避けたい。そのため、接続端子板を介してＣＲユニットＣＲＵと通信可能とすることで、ノイズ等の混入を避けることができる。

【２２９１】

＜＜接続端子板に関する構成＞＞

上述した接続端子板に関する構成として、以下のように構成してもよい。

【２２９２】

封入式の回胴式遊技機の電源投入時においては、接続端子板と主制御基板Ｍ（以降の主制御基板Ｍを払出制御基板Ｈとしてもよい）との接続を確認するよう構成してもよい。具体例としては、遊技機の電源投入後、主制御基板Ｍから接続確認を要求する旨の情報を接続端子板に送信し、その後、接続端子板から主制御基板Ｍに当該情報を受信した旨の情報を送信する。その後、主制御基板Ｍが接続確認を実行した後、正常に接続できた場合に遊技を開始可能とする。尚、正常に接続できなかった場合には、遊技が開始できないようにするエラー処理を実行することや、異常である旨の情報を表示するよう構成してもよい。尚、遊技機の電源投入後、接続端子板から接続確認を要求する旨の情報を主制御基板Ｍに送信し、その後、主制御基板Ｍから接続端子板に当該情報を受信した旨の情報を送信する。その後、接続端子板が接続確認を実行した後、正常に接続できた場合に遊技を開始可能とするように構成しても良い。尚、接続確認を実行するタイミングとしては、電源投入後における（１）設定変更装置の作動前、（２）チェックサム処理の実行前（電源断復帰が正常か否かを確認するためにＲＡＭのデータをチェックする処理の前）、（３）チェックサム処理の実行後（電源断復帰が正常か否かを確認するためにＲＷＭのデータをチェックする処理の後）、（４）単位遊技毎（遊技開始前や遊技終了後）、（５）所定回数（１又は複数回）の割り込み処理実行毎、に実行するよう構成してもよい。

【２２９３】

また、接続端子板がＣＲユニットから得点に関する貸し出し情報を受信し、その後、接続端子板から主制御基板Ｍに総得点を増加させる旨の情報を送信している途中（又は、主制御基板Ｍが総得点の増加処理を実行している途中）にて電源断が発生した場合においては、電源断復帰後に、（１）主制御基板Ｍから接続端子板へ得点に関する情報（例えば、得点に関する情報の送信途中だったかを確認するための情報）を送信し、その後、接続端子板から主制御基板Ｍへ再度総得点を増加させる旨の情報を送信する、（２）主制御基板

Mから接続端子板へ得点に関する情報（例えば、得点に関する情報の送信途中だったかを確認するための情報）を送信しなくても、主制御基板Mから接続端子板へ電源断復帰に関する情報を送信することによって、接続端子板から主制御基板Mへ再度総得点を増加させる旨の情報を送信する、よう構成してもよい。

【２２９４】

また、総得点が上限値である状況にて入賞が発生した場合（又は、入賞により総得点が上限値を超過する場合）においては、当該上限値を超過した分の得点に関する情報を主制御基板Mから接続端子板に送信し得るよう構成してもよい。また、主制御基板Mから接続端子板に前記上限値を超過した分の得点に関する情報を送信している途中にて電源断が発生した場合においては、電源断復帰後に、（１）主制御基板Mから接続端子板へ再度超過した分の得点に関する情報を送信する（２）接続端子板から主制御基板Mへ再度超過した分の得点に関する情報を送信することを要求する要求信号を送信し、その後、主制御基板Mから接続端子板に再度超過した分の得点に関する情報を送信する、よう構成してもよい。

【２２９５】

また、精算ボタンＤ６０を操作することで、主制御基板Mから接続端子板に得点に関する情報を送信し得るよう構成した場合において、当該得点に関する情報を送信している途中にて電源断が発生した場合においては、電源断復帰後に、（１）主制御基板Mから接続端子板へ再度得点に関する情報を送信する（２）接続端子板から主制御基板Mへ再度超過した分の得点に関する情報を送信することを要求する要求信号を送信し、その後、主制御基板Mから接続端子板に再度得点に関する情報を送信する、よう構成してもよい。

【２２９６】

また、扉開放中に精算ボタンＤ６０を操作した場合には、（１）得点の精算に関する処理を実行する、（２）得点の精算に関する処理を実行しないよう構成してもよい。また、精算ボタンＤ６０を操作した直後に扉が開放した場合には、得点の精算に関する処理を中断せずに継続して実行可能に構成してもよい。

【２２９７】

また、総得点が上限値である状況（又は、入賞により総得点が上限値に到達する状況）において、「スタートレバーを操作→リールが回転開始（ベルに当選している）→扉が開放する→リールが停止→扉が開放した状況にてベルが表示」となった場合においても、主制御基板Mから接続端子板に上限値を超過した分の得点に関する情報を送信し得るよう構成してもよいし、入賞が発生したことによりエラーが発生して遊技の進行が停止するよう構成してもよいし、当該エラーが解除した後に主制御基板Mから接続端子板に上限値を超過した分の得点に関する情報を送信し得るよう構成してもよい。

【２２９８】

設定値確認中（設定値が確認可能）に精算ボタンＤ６０を操作した場合において、（１）設定値が確認可能な状況にて得点の精算に関する処理を実行する、（２）設定値が確認できなくなり、得点の精算に関する処理を実行する、（３）設定値が確認可能な状況にて得点の精算に関する処理を実行しない、（４）設定値が確認できなくなり、得点の精算に関する処理を実行しないよう構成してもよい。

【２２９９】

また、精算ボタンＤ６０を操作することで、主制御基板Mから接続端子板に得点の精算を要求する旨の情報を送信し、その後、接続端子板から主制御基板Mに得点の精算を要求する旨の情報を受信した旨の情報を送信し、その後、主制御基板Mが得点の精算を要求する旨の情報を受信した旨の情報を受信することにより、主制御基板Mから接続端子板に得点に関する情報（得点の精算を実行する旨の情報）を送信するよう構成してもよい。そのように構成した場合、主制御基板Mから接続端子板に得点の精算を要求する旨の情報を送信してから、主制御基板Mから接続端子板に得点に関する情報（得点の精算を実行する旨の情報）を送信完了するまでの間に電源断が発生した場合には、電源断復帰後に、（１）主制御基板Mから接続端子板へ得点の精算を要求する旨の情報を再度送信し、その後、接

続端子板から主制御基板Ｍに得点の精算を要求する旨の情報を受信した旨の情報を送信し、その後、主制御基板Ｍが得点の精算を要求する旨の情報を受信した旨の情報を受信することにより、主制御基板Ｍから接続端子板に得点に関する情報（得点の精算を実行する旨の情報）を送信する、（２）接続端子板から主制御基板Ｍに得点の精算を要求する旨の情報を受信した旨の情報を再度送信し、その後、主制御基板Ｍが得点の精算を要求する旨の情報を受信した旨の情報を受信することにより、主制御基板Ｍから接続端子板に得点に関する情報（得点の精算を実行する旨の情報）を送信するよう構成してもよい。
以上の通り、主制御基板Ｍと接続端子板との間で得点に関する情報を送信又は受信している最中に、意図していない事象（電源断、エラー）が発生した場合であっても、正確に得点に関する情報を送信又は受信が可能となる。このようにするために、送信側は、（１）得点に関する情報の中に、送信が終了したことを示すデータを含める（例えば、シリアル通信の場合に終了ビット情報を有する）、（２）得点に関する情報を送信した後に、終了を示す情報を送信する、ように構成されていても良い。また、受信側は、送信された得点に関する情報を受信した後に、送信側に対して情報を受信したことを示す受信完了情報を送信するように構成されていても良い。

【２３００】

＜総得点表示装置Ｄ１９０＞

本例に係る遊技機においては、総得点表示装置Ｄ１９０を設けることができる。本例に係る遊技機では、貸出された遊技メダルや、条件装置の入賞によって得られた遊技メダルや、遊技を開始するために投入する遊技メダルは、実体的な遊技メダルではなく、演算処理可能な擬似的な遊技媒体である。本例に係る遊技機の総得点表示装置Ｄ１９０には、遊技を開始するために投入可能な遊技メダルの総数が表示される。この遊技を開始するために投入可能な遊技メダルの総数は、ＲＡＭなどの記憶装置に記憶されている。記憶装置は、例えば、ＣＰＵに内蔵されているＲＡＭなどにすることができる。

【２３０１】

また、総得点表示装置Ｄ１９０は、ＲＡＭなどの記憶装置を有してもよい。遊技を開始するために投入可能な遊技メダルの総数を、総得点表示装置Ｄ１９０のＲＡＭなどの記憶装置に記憶させることができる。このようにすることで、本例に係る遊技機の総得点表示装置Ｄ１９０は、遊技メダルの総数を表示するだけでなく記憶することもできる。

【２３０２】

また、総得点表示装置Ｄ１９０には、以下の情報を表示可能とすることができる。

（１）総得点情報

総得点情報とは、上述した通り、得点を賭けることが可能な総数を示す情報である。

（２）獲得得点情報

獲得得点情報とは、停止表示された図柄組合せによって付与された１の遊技で得られた得点を示す情報である。

（３）エラー情報

主制御基板及び／又は払出制御基板に異常が発生したことを示す情報である。エラーの表示態様は、上述したとおりである。

ここで、総得点表示装置Ｄ１９０には、総得点情報を表示するために５つの表示部を有し、獲得得点情報を表示するために２つの表示部を有し、エラー情報を表示するために２つの表示部の計９個の表示部を有している。尚、獲得得点情報を表示するための表示部とエラー情報を表示するための表示部は兼用しても良い。このとき、獲得得点情報を表示している場合にエラーが発生した場合には、表示している獲得得点情報からエラー情報に切り替える｛例えば、８枚払い出しが行われた後「＊８」を表示（「＊」は消灯を示す）しているときに電源断が起こり、電源断復帰が正常に実行できない場合のエラーは、「Ｅ１」表示、電源断復帰が正常に実行できた場合には、「＊８」表示｝。尚、表示部の数は適宜変更可能であり、例えば、総得点情報を表示するための表示部を４つにし、４桁までの情報を表示可能としたり、総得点情報を表示するための表示部を６つにし、６桁までの情報を表示可能としても良い。

【２３０３】
尚、４００ゲームの遊技を実行したときに出玉率が２であった場合には、「イン：１２００、アウト：２４００」となる（再遊技が停止表示した次のゲームにおけるインを０として算出している）。１時間当たり４００ゲーム遊技を実行し、遊技場の営業時間が１４時間だった場合には、遊技状態の営業時間内に４００×１４＝５６００ゲームの遊技を実行可能であり、その場合には、「イン：１６８００、アウト：３３６００」となり、このような場合において、遊技場の営業終了時の総得点表示装置Ｄ１９０に表示される総得点は、おおよそ「３３６００－１６８００＝１６８００」となるため、このように構成した場合には、総得点表示装置Ｄ１９０における総得点情報を表示するための表示部は５つとし、５桁までの情報を表示可能とすることが好適である。また、同様に、遊技場の営業時間が１４時間だった場合に最小遊技時間にてゲームを実行し続けた場合には、営業時間：１４時間＝８４０分＝５０４００秒、最小遊技時間４．１秒であることから、５０４００÷４．１　１２２９２ゲームを実行可能であり、そのような場合に出玉率が２であった場合には、「イン：３６８７６、アウト：７３７５２」となり、このような場合において、遊技場の営業終了時の総得点表示装置Ｄ１９０に表示される総得点は、おおよそ「７３７５２－３６８７６＝３６８７６」となるため、このように構成した場合には、総得点表示装置Ｄ１９０における総得点情報を表示するための表示部は５つとし、５桁までの情報を表示可能とすることが好適である。

【２３０４】
上述した復帰不可能エラーが発生した場合には、設定変更時のＲＡＭクリア処理を実行しないと復帰できない。復帰する際には、主制御基板及び／又は払出制御基板のＲＡＭをクリアするが、上述したように総得点に関する情報はクリアしないようにすることによって、遊技者に不利益を与えないようにすることができる（例えば、総得点として「２０００」得点有しているときに復帰不可能エラーが発生し、復帰不可能エラーから復帰した際には「０」となること防止することができる）。また、総得点に関する情報を含むＲＡＭの領域（アドレス）もクリア対象とした場合であっても、総得点に関する情報をＣＲユニットにも記憶しておき、復帰不可能エラーから復帰した場合には、接続端子板から総得点に関する情報を主制御基板及び／又は払出制御基板に送信するように構成することによって、遊技者に不利益を与えないようにすることが可能である。また、総得点表示装置Ｄ１９０にＲＡＭを備えている場合には、当該ＲＡＭに総得点に関する情報を記憶することによって復帰不可能エラーが発生し、復帰不可能エラーから復帰した場合であっても、遊技者に不利益を与えないようにすることが可能である。換言すると、総得点情報をバックアップするための手段を有していれば、復帰不可能エラーが発生した場合であっても、遊技者に不利益を与えないようにすることが可能である。

【２３０５】
＜記憶装置（ＲＯＭ及びＲＡＭ）＞
本例に係る遊技機は、少なくとも１つの主基板を備える。本例に係る遊技機の主基板として、主制御基板Ｍや、メダル払出装置Ｈの基板などがある。本例に係る遊技機には、貸出された遊技メダルや、入賞によって得られた遊技メダルを、メダル受け皿Ｄ２３０に返却するために用いる記憶装置（ＲＯＭやＲＡＭなど）が設けられている。また、本例に係る遊技機には、貸出された遊技メダルの数（貸出された遊技価値、持ち点、得点）を示す信号や、条件装置の入賞によって得られた遊技メダルの数（獲得した遊技価値、持ち点、得点）を示す信号を、総得点表示装置Ｄ１９０に供給するための記憶装置（ＲＯＭやＲＡＭなど）が設けられている。この記憶装置（ＲＯＭやＲＡＭなど）は、ＣＰＵに内蔵されているものが好ましい。

【２３０６】
記憶装置（ＲＯＭやＲＡＭなど）は、主制御基板Ｍや、メダル払出装置Ｈの基板などの基板の各々に設けられている。すなわち、主制御基板Ｍに記憶装置（ＲＯＭやＲＡＭなど）が設けられ、メダル払出装置Ｈの基板に記憶装置（ＲＯＭやＲＡＭなど）が設けられている。より具体的には、主制御基板Ｍに、記憶装置（ＲＯＭやＲＡＭなど）を有するＣＰ

Ｕが設けられ、メダル払出装置Ｈの基板に、記憶装置（ＲＯＭやＲＡＭなど）を有するＣＰＵが設けられている。

【２３０７】

また、メダル払出装置Ｈの基板のみに、遊技メダル（遊技価値、持ち点、得点）を扱うための記憶装置（ＲＯＭやＲＡＭなど）を設けたり、主制御基板Ｍのみに、遊技メダル（遊技価値、持ち点、得点）を扱うための記憶装置（ＲＯＭやＲＡＭなど）を設けたりしてもよい。このように、一の基板のみに遊技メダルを扱うための記憶装置（ＲＯＭやＲＡＭなど）を設けることで、遊技メダルに関する不正を容易に発見することができ、遊技メダルを的確に管理することができる。

【２３０８】

＜総得点表示装置Ｄ１９０の条件＞

総得点表示装置Ｄ１９０に記録されている遊技メダル（遊技価値、持ち点、得点）の数を示す信号を、遊技者は自由に（遊技者の意思に基づいて）送信することができる。遊技者は、総得点表示装置Ｄ１９０に記録されている遊技メダル（遊技価値、持ち点、得点）の数を直接に操作できない。また、遊技者は、総得点表示装置Ｄ１９０に記録されている遊技メダル（遊技価値、持ち点、得点）の数を減ずることができない。総得点表示装置Ｄ１９０に記録されている遊技メダル（遊技価値、持ち点、得点）の数を示す信号は、接続端子板を常に介して送信される。

【２３０９】

＜総得点表示装置Ｄ１９０の構成＞

本例に係る遊技機は、総得点表示装置Ｄ１９０を備える。総得点表示装置Ｄ１９０に表示される遊技メダルの数（遊技価値、持ち点、得点）に関する情報は、遊技を開始するために投入可能な遊技メダルの総数である。

【２３１０】

主制御基板Ｍと接続端子板とが接続されている構成を例示したが、上述した接続端子板に関する構成は、図４２３（ａ）～（ｃ）にて例示したいずれの構成にも適用可能であり、即ち、払出制御基板Ｈと接続端子板とが接続されている構成に適用してもよい。

【２３１１】

また、本例に係る回胴式遊技機においては、前述した外部信号出力処理にて出力する外部信号を主制御基板Ｍ（又は、払出制御基板Ｈ）から接続端子板に出力するよう構成してもよい。

【２３１２】

＜遊技価値情報に関する構成＞

１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が第１の価値（例えば、２０円）である旨の情報と、１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が前記第１の価値よりも低い第２の価値（例えば、５円）である旨の情報とを、接続端子板から主制御基板Ｍ（以降の主制御基板Ｍを払出制御基板Ｈとしてもよい）に送信可能に構成してもよい。尚、第１の価値である情報と第２の価値である情報とを遊技価値情報と称することがある。また、そのように構成した場合に、第１の価値である情報と第２の価値である情報とのいずれの情報を受信したのかを主制御基板Ｍが記憶可能に構成してもよい。また、主制御基板Ｍが記憶している遊技価値情報と、接続端子板から受信した遊技価値情報とが一致しているかを確認可能に構成してもよく、当該確認の実行タイミングとしては、（１）常時一致しているかを確認する、（２）単位遊技毎に所定のタイミングで確認する、（３）所定の期間毎（例えば、４００ゲーム毎）、（４）電源断が発生した後の電源復帰後、（５）設定変更に関するＲＡＭクリア処理の実行後、のようにしてもよい。また、主制御基板Ｍが記憶している遊技価値情報と、接続端子板から受信した遊技価値情報とが一致しているかを確認した結果、一致していないと判定した場合、例えば、主制御基板Ｍにて記憶している遊技価値情報が第１の価値であり、接続端子板から受信した遊技価値情報が第２の価値である場合には、遊技価値情報が一致するまで遊技の進行を停止し、新たな得点の投入を実行不可能（擬似投入ボタンの操作を無効にする）にしたり、得点（総得点）の精算処理を実行不可能（精算

ボタンの操作を無効にする）とするよう構成してもよい。
【２３１３】
　また、前述したように、遊技の進行を停止した際に、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に遊技の進行を停止した旨の情報を送信し得るよう構成した場合において、副制御基板Ｓ側にて図４２１にて例示した演出を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合において、（１）主制御基板Ｍが第１の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差枚数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行する一方、主制御基板Ｍが第２の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差枚数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止しない且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行しない（２）主制御基板Ｍが第１の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差枚数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行する一方、主制御基板Ｍが第２の価値である遊技価値情報を記憶している場合には差枚数に拘わらず遊技の進行を停止しない且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行しない、（３）主制御基板Ｍが第１の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差枚数が所定値（例えば、－２５００枚）に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行し、主制御基板Ｍが第２の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差枚数が前記所定値よりも少ない値である特定値（例えば、－１２５００枚）に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行する、よう構成してもよい。尚、差枚数に基づいて遊技の進行を停止する旨の演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、差枚数と遊技価値情報とに基づいて算出可能である得点（遊技価値、遊技メダル、持ち点）の貸出金額に関する情報に基づいて、遊技の進行の停止に関する演出を実行するよう構成してもよい。また、主制御基板Ｍが第１の価値である遊技価値情報を記憶している状況にて差枚数に関する演出を実行する場合の演出態様と、主制御基板Ｍが第２の価値である遊技価値情報を記憶している状況にて差枚数に関する演出を実行する場合の演出態様とを相違させてもよい。このように構成することによって、遊技者の使用している金額に基づいた演出の実行態様とすることができ、適切に遊技に対するのめりこみを防止することができる。
【２３１４】
＜遊技場の営業に関する情報＞
　また、接続端子板から主制御基板Ｍに、遊技場が現在営業中であるか否かに関する情報を送信し得るよう構成してもよい、主制御基板Ｍは当該情報を受信することによって、例えば、遊技場が現在営業中である情報を受信し且つ電源がオンである場合はスタートレバーの操作を受け付けるが、遊技場が現在営業中でない情報を受信し且つ電源がオンである場合にはスタートレバーの操作を受け付けなくてもよいし、遊技場が現在営業中である情報を受信し且つ遊技扉（ドア）が開放中である場合はエラーであると判定し、遊技の進行を停止するが、遊技場が現在営業中でない情報を受信し且つ遊技扉が開放中である場合は遊技の進行を停止せず、遊技扉が開放している旨を報知するよう構成してもよい。このように構成することによって、遊技場の営業状況に基づいた適切な処理を実行することができる。
【２３１５】
＜＜接続端子板の構成＞＞
＜主制御基板Ｍや払出制御基板Ｈなどとの接続＞
　前述したように接続端子板は、主制御基板Ｍや払出制御基板Ｈなどに接続され、主制御基板Ｍや払出制御基板Ｈとの接続のための主コネクタを有する。主制御基板Ｍや払出制御基板Ｈと接続端子板との間では、主コネクタを介して双方向通信によって各種のデータやコマンドが授受される。尚、主制御基板Ｍや払出制御基板Ｈと接続端子板との接続は、直接的に接続されているものに限らず、中継基板等の別の基板を経由して接続されていても良い。換言すると、「主制御基板Ｍや払出制御基板Ｈから接続端子板に情報（コマンド、データ）を出力」とは、主制御基板Ｍや払出制御基板Ｈから直接的に接続端子板に情報（コマンド、データ）を出力するものに限らず、主制御基板Ｍや払出制御基板Ｈから間接的

に接続端子板に情報（コマンド、データ）を出力するものも含まれる。また、「接続端子板から主制御基板Ｍや払出制御基板Ｈに情報（コマンド、データ）を出力」とは、接続端子板から直接的に主制御基板Ｍや払出制御基板Ｈに情報（コマンド、データ）を出力するものに限らず、接続端子板から間接的に主制御基板Ｍや払出制御基板Ｈに情報（コマンド、データ）を出力するものも含まれる。

【２３１６】

＜ＣＲユニットＣＲＵとの接続＞

また、接続端子板は、ＣＲユニットＣＲＵにも接続され、ＣＲユニットＣＲＵとの接続のための第１種のコネクタを有する。ＣＲユニットＣＲＵと接続端子板との間では、第１種のコネクタを介して双方向通信によって各種のデータやコマンドが授受される。

【２３１７】

このように、接続端子板は、主コネクタ及び第１種のコネクタを有し、主制御基板Ｍや払出制御基板ＨとＣＲユニットＣＲＵとの間では、接続端子板の主コネクタ及び第１種のコネクタを介して、双方向通信によって各種のデータやコマンドを授受される。

【２３１８】

＜外部端子板の接続端子板への実装＞

さらに、接続端子板は、前述した外部端子板の構成を含めて、接続端子板の一部の機能として外部端子板の機能を含めることができる。外部端子板は、ホールコンピュータ等への情報の出力処理をするための端子板であり、一方向通信のための端子板である。接続端子板に、一方向通信のための第２種のコネクタを設け、ホールコンピュータ等と接続端子板との間で、第２種のコネクタを介して一方向通信によって各種のデータやコマンドをホールコンピュータ等に出力する。

【２３１９】

このように、接続端子板は、主コネクタ及び第２種のコネクタを有し、主制御基板Ｍや払出制御基板Ｈからホールコンピュータ等に対して、接続端子板の主コネクタ及び第２種のコネクタを介して、一方向通信によって各種のデータやコマンドを出力することができる。

【２３２０】

前述したように、接続端子板は、一方向通信のための第１種のコネクタと双方向通信のための第２種のコネクタとを有するため、接続端子板を、主コネクタと第１種のコネクタや第２種のコネクタとの間の変換アダプタとして機能させることできる。主制御基板Ｍや払出制御基板Ｈなどから出力される各種のデータやコマンドや、主制御基板Ｍや払出制御基板Ｈなどに入力される各種のデータやコマンドは、総括的に接続端子板に経由することになる。

【２３２１】

＜第１種のコネクタの数及び第２種のコネクタの数＞

接続端子板は、一方向通信のための第１種のコネクタの数と双方向通信のための第２種のコネクタの数は、必要な通信に応じて適宜に決定することができる。尚、上述した接続端子板には、遊技機外部に対して一方方向に情報を送信するための第１種のコネクタと、遊技機外部と双方向で情報を送受信するための第２種のコネクタとを有していたが、少なくとも、何れか一つのコネクタを有していれば良い。たとえば、遊技機外部と双方向で情報を送受信するためのコネクタとして１つ有していれば良い。

【２３２２】

＜得点に関する情報＞

主制御基板Ｍや払出制御基板Ｈは、双方向通信によって、接続端子板を介して、得点に関する情報を送受信することができる。例えば、１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が第１の価値（例えば、２０円）である旨の情報と、１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が前記第１の価値よりも低い第２の価値（例えば、５円）である旨の情報とを、接続端子板から主制御基板Ｍ（又は、払出制御基板Ｈ）に送信可能に構成してもよい。

【２３２３】

＜ホールコンピュータ等に出力する信号＞
図４２４は、接続端子板からホールコンピュータ等に出力する信号の例である。外部端子板と同様に信号を出力することができる。ホールコンピュータ等に出力する信号には、ベットされた枚数（賭け遊技価値数）を示す信号（以下、賭け遊技価値数信号）や、払い出した枚数（付与した遊技価値数）を示す信号（以下、付与遊技価値数信号）や、ＢＢの実行中であることを示す信号や、ＲＢの実行中であることを示す信号や、設定キーがオンになったことを示す信号や、エラーを示す信号や、ドアスイッチがオンになったことを示す信号などがある。
【２３２４】
これらの信号のうち、賭け遊技価値数信号及び付与遊技価値数信号は、１つのパルスが１つの遊技価値数（１枚の遊技メダル）に対応することを示す信号である。例えば、遊技価値数（遊技メダル）が３つ（３枚）である場合には、３つのパルスによって賭け遊技価値数信号及び付与遊技価値数信号が構成される。賭け遊技価値数（ベット枚数）が３枚である場合には、賭け遊技価値数信号は、３つのパルスによって構成され、ホールコンピュータ等に出力される。なお、再遊技役に当選した場合には、前回の遊技での賭け遊技価値数（ベット枚数）に対応する信号となる。同様に、付与遊技価値数（払出枚数）が３枚である場合には、付与遊技価値数信号は、３つのパルスによって構成され、ホールコンピュータ等に出力される。再遊技役に当選した場合には、今回の遊技の賭け遊技価値数（ベット枚数）に対応する信号となる。
【２３２５】
＜電断発生時の処理＞
賭け遊技価値数信号や付与遊技価値数信号がホールコンピュータ等に出力されている状態で、電断が発生したときには、賭け遊技価値数信号や付与遊技価値数信号を改めて出力する。この賭け遊技価値数信号や付与遊技価値数信号の再出力の処理は、以下のような態様にすることができる。
【２３２６】
例えば、図４２４に示すように、第１のパルス～第３のパルスの３つのパルスをホールコンピュータ等に出力する場合に、第２のパルスが出力されている途中の時刻ｔ１で電断が発生したときに、電源断復帰後の処理の態様として、３つの態様（Ａ）～（Ｃ）にすることができる。
【２３２７】
＜第１の態様＞
第１の態様は、電源断復帰後に、第１のパルスの最初（立ち上がりエッジ）から出力を開始して（図４２４の矢印（Ａ）のタイミング）、第１のパルス～第３のパルスの３つのパルスの全てを出力する態様である。このようにすることで、３つのパルスの全てを改めて出力するので、賭け遊技価値数や付与遊技価値数をホールコンピュータに的確に出力することができる。
【２３２８】
＜第２の態様＞
第２の態様は、電源断復帰後に、第２のパルスの最初（立ち上がりエッジ）から出力を開始して（図４２４の矢印（Ｂ）のタイミング）、第２のパルス及び第３のパルスの２つのパルスを出力する態様である。第２のパルスが出力されている途中で電断が発生しているので、第１のパルスは既に出力し終えており、残りの第２のパルス及び第３のパルスの２つのパルスのみを出力すればよい。残りの２つのパルスのみを出力するので、電源断復帰後の処理を迅速にすることができる。
【２３２９】
＜第３の態様＞
第３の態様は、電源断復帰後に、第２のパルスが出力されている途中の時刻ｔ１から出力を開始して（図４２４の矢印（Ｃ）のタイミング）、第２のパルスの残りの部分と第３のパルスとを出力する態様である。第２のパルスが出力されている途中で電断が発生して

いるので、第１のパルスと第２のパルスの一部までは既に出力し終えており、第２のパルスの残りの部分と第３のパルスとのみを出力すればよく、電源断復帰後の処理をさらに迅速にすることができる。

【２３３０】

＜＜ＢＢの構成＞＞

次に、図４２５を参照して、本例の回胴式遊技機に適用可能なＢＢ（第１種特別役物に係る役物連続作動装置作動）に関する構成を詳述する。

【２３３１】

まず、本例に係る回胴式遊技機のリールの構成としては、構成Ａ「左リールの図柄数：２１個、中リールの図柄数：２１個、右リールの図柄数：２１個」としてもよいし、構成Ｂ「左リールの図柄数：２０個、中リールの図柄数：２０個、右リールの図柄数：２０個」としてもよい。

【２３３２】

＜構成Ａ１＞

リールの構成を前記構成Ａ（各リールの図柄数が２１個）とした場合であり、且つ、入賞することによりＢＢが実行される図柄組み合わせ（ＢＢ図柄と称することがある）の数が、停止し得るすべての図柄組み合わせの数の２／１５００以下となるよう構成した場合においては、停止し得るすべての図柄組み合わせの数は、左リール２１×中リール２１×右リール２１＝９２６１であり、ＢＢ図柄の組み合わせ数は、９２６１×２／１５００＝１２．３４８以下となるため、最大で１２種類となる。ここで、ＢＢ図柄が１２種類となる場合の一例として、図４２５の（ａ）に示すように、ＢＢ図柄を構成し得る左リールの図柄数、ＢＢ図柄を構成し得る中リールの図柄数、ＢＢ図柄を構成し得る右リールの図柄数を設計してもよい。尚、図示した図柄数はあくまで一例であり、ＢＢ図柄を構成し得る各リールの組み合わせによってはＢＢ図柄とはならない（停止表示してもＢＢが実行されない）よう構成してもよい。例えば、「左リール：青セブン、中リール：赤セブン、右リール：赤セブン」が有効ラインに停止した場合にはＢＢが開始される（ＢＢ図柄であるため）こととなるが、「左リール：赤セブン、中リール：青セブン、右リール：赤セブン」が有効ラインに停止した場合にはＢＢが開始されない（ＢＢ図柄でないため）等、ＢＢ図柄を構成し得る図柄として赤セブンと青セブンを有しており、３つのリールに赤セブン又は青セブンが停止表示した場合においても、その組み合わせによっては、ＢＢ図柄とならない場合を有するよう構成してもよい。また、遊技機の設計上、１回のＲＢ（第１種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数は８ゲームであり、遊技機の設計上、１ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は１５枚（点）であるため、遊技機の設計上、１回のＲＢの作動で払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は、８×１５＝１２０枚（点）である。尚、構成Ａ１となるＢＢが実行された場合には、１回のＲＢ（第１種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である８ゲーム、且つ、１ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は１５枚（点）の払出が当該８ゲームすべてで実行されるＲＢが実行された場合においても、必ず１回はＲＢの実行が完了できる（遊技機の設計上でのＲＢでの最大払出枚数を超える事ができ、何れの遊技機を遊技してきた遊技者もＲＢと間違うことがない）よう構成されている。また、構成Ａ１となるＢＢが実行された場合には、１回のＲＢ（第１種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である８ゲーム、且つ、１ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は１５枚（点）の払出が当該８ゲームすべてで実行されるＲＢを２回実行完了することはできないように構成されている｛遊技機の設計上において、大当り（ＢＢ）でのＲＢでの最大払出枚数の２セットを超える事がないように設計され、何れの遊技機を遊技してきた遊技者もＢＢの中でも払出が多いＢＢと間違うことがないよう構成されている｝。

【２３３３】

＜構成Ｂ１＞

リールの構成を前記構成Ｂ（各リールの図柄数が２０個）とした場合であり、且つ、入賞することによりＢＢが実行される図柄組み合わせ（ＢＢ図柄と称することがある）の数

が、停止し得るすべての図柄組み合わせの数の２／１５００以下となるよう構成した場合においては、停止し得るすべての図柄組み合わせの数は、左リール２０×中リール２０×右リール２０＝８０００であり、ＢＢ図柄の組み合わせ数は、８０００×２／１５００１０．６６以下となるため、最大で１０種類となる。ここで、ＢＢ図柄が１０種類となる場合の一例として、図４２５の（ｂ）に示すように、ＢＢ図柄を構成し得る左リールの図柄数、ＢＢ図柄を構成し得る中リールの図柄数、ＢＢ図柄を構成し得る右リールの図柄数を設計してもよい。尚、図示した図柄数はあくまで一例であり、ＢＢ図柄を構成し得る各リールの組み合わせによってはＢＢ図柄とはならない（停止表示してもＢＢが実行されない）よう構成してもよい。例えば、「左リール：青セブン、中リール：赤セブン、右リール：赤セブン」が有効ラインに停止した場合にはＢＢが開始される（ＢＢ図柄であるため）こととなるが、「左リール：赤セブン、中リール：青セブン、右リール：赤セブン」が有効ラインに停止した場合にはＢＢが開始されない（ＢＢ図柄でないため）等、ＢＢ図柄を構成し得る図柄として赤セブンと青セブンを有しており、３つのリールに赤セブン又は青セブンが停止表示した場合においても、その組み合わせによっては、ＢＢ図柄とならない場合を有するよう構成してもよい。尚、構成Ｂ１となるＢＢが実行された場合には、遊技機の設計上、１回のＲＢ（第１種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である８ゲーム、且つ、遊技機の設計上、１ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は１５枚（点）であるため、遊技機の設計上、１回のＲＢの作動で払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は、８×１５＝１２０枚（点）である。そのため、１回のＲＢ（第１種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である８ゲーム、且つ、１ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は１５枚（点）の払出が当該８ゲームすべてで実行されるＲＢが実行された場合においても、必ず１回はＲＢの実行が完了できる（遊技機の設計上でのＲＢでの最大払出枚数を超える事ができ、何れの遊技機を遊技してきた遊技者もＲＢと間違うことがない）よう構成されている。また、構成Ｂ１となるＢＢが実行された場合には、１回のＲＢ（第１種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である８ゲーム、且つ、１ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は１５枚（点）の払出が当該８ゲームすべてで実行されるＲＢを２回実行完了することはできないように構成されている｛遊技機の設計上において、大当たり（ＢＢ）におけるＢＢでのＲＢでの最大払出枚数の２セットを超える事がないように設計され、何れの遊技機を遊技してきた遊技者もＢＢの中でも払出が多いＢＢと間違うことがないよう構成されている｝。

【２３３４】

以上の通り、＜構成Ａ１＞、＜構成Ｂ１＞に対応する計算式は以下の通りとなる。

リールの個数：Ｌ

１つのリールに配置された図柄数：Ｎ

ＢＢが実行される図柄組み合わせ数：Ｚ

ＢＢの実行開始から実行終了までに、付与される遊技価値：Ｂ

回胴式遊技機を設計する場合において、ＲＢの実行開始から実行終了までに実行可能な遊技価値の付与（遊技メダルの払出）を伴う最大の遊技回数：８

回胴式遊技機を設計する場合において、１回の遊技にて付与され得る遊技価値の最大値：１５

とした場合において、

$Z \leqq N^{L} \times （２／１５００）$

Ｂ＞８×１５

【２３３５】

＜構成Ａ２＞

リールの構成を前記構成Ａ（各リールの図柄数が２１個）とした場合であり、且つ、入賞することによりＢＢが実行される図柄組み合わせ（ＢＢ図柄と称することがある）の数が、停止し得るすべての図柄組み合わせの数の１／１５００以下となるよう構成した場合においては、停止し得るすべての図柄組み合わせの数は、左リール２１×中リール２１×右リール２１＝９２６１であり、ＢＢ図柄の組み合わせ数は、９２６１／１５００＝６．

１７４以下となるため、最大で６種類となる。ここで、ＢＢ図柄が６種類となる場合の一例として、図４２５の（ｃ）に示すように、ＢＢ図柄を構成し得る左リールの図柄数、ＢＢ図柄を構成し得る中リールの図柄数、ＢＢ図柄を構成し得る右リールの図柄数を設計してもよい。尚、図示した図柄数はあくまで一例であり、ＢＢ図柄を構成し得る各リールの組み合わせによってはＢＢ図柄とはならない（停止表示してもＢＢが実行されない）よう構成してもよい。例えば、「左リール：青セブン、中リール：赤セブン、右リール：赤セブン」が有効ラインに停止した場合にはＢＢが開始される（ＢＢ図柄であるため）こととなるが、「左リール：赤セブン、中リール：青セブン、右リール：赤セブン」が有効ラインに停止した場合にはＢＢが開始されない（ＢＢ図柄でないため）等、ＢＢ図柄を構成し得る図柄として赤セブンと青セブンを有しており、３つのリールに赤セブン又は青セブンが停止表示した場合においても、その組み合わせによっては、ＢＢ図柄とならない場合を有するよう構成してもよい。尚、構成Ａ２となるＢＢが実行された場合には、遊技機の設計上、１回のＲＢ（第１種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である８ゲーム、且つ、遊技機の設計上、１ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は１５枚（点）の払出が当該８ゲームすべてで実行されるＲＢが実行された場合においても、遊技機の設計上、必ず２回はＲＢの実行が完了できる（１６ゲーム実行できる）よう構成されている。また、構成Ａ２となるＢＢが実行された場合には、遊技機の設計上、１回のＲＢ（第１種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である８ゲーム、且つ、遊技機の設計上、１ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は１５枚（点）の払出が当該８ゲームすべてで実行されるＲＢを３回実行完了することはできないように構成されている｛遊技機の設計上において、３回目のＲＢは８回入賞する前にＢＢが終了するよう構成されている。（大当たりの少ないＢＢと遊技者が誤認することを防止することが可能なように設計され、且つ、遊技者の射幸心を著しく煽る恐れを低くすることが可能なように構成されている）｝。

【２３３６】

＜構成Ｂ２＞

リールの構成を前記構成Ｂ（各リールの図柄数が２０個）とした場合であり、且つ、入賞することによりＢＢが実行される図柄組み合わせ（ＢＢ図柄と称することがある）の数が、停止し得るすべての図柄組み合わせの数の１／１５００以下となるよう構成した場合においては、停止し得るすべての図柄組み合わせの数は、左リール２０×中リール２０×右リール２０＝８０００であり、ＢＢ図柄の組み合わせ数は、８０００×１／１５００５．３３以下となるため、最大で５種類となる。ここで、ＢＢ図柄が５種類となる場合の一例として、図４２５の（ｄ）に示すように、ＢＢ図柄を構成し得る左リールの図柄数、ＢＢ図柄を構成し得る中リールの図柄数、ＢＢ図柄を構成し得る右リールの図柄数を設計してもよい。尚、図示した図柄数はあくまで一例であり、ＢＢ図柄を構成し得る各リールの組み合わせによってはＢＢ図柄とはならない（停止表示してもＢＢが実行されない）よう構成してもよい。例えば、「左リール：青セブン、中リール：赤セブン、右リール：赤セブン」が有効ラインに停止した場合にはＢＢが開始される（ＢＢ図柄であるため）こととなるが、「左リール：赤セブン、中リール：青セブン、右リール：赤セブン」が有効ラインに停止した場合にはＢＢが開始されない（ＢＢ図柄でないため）等、ＢＢ図柄を構成し得る図柄として赤セブンと青セブンを有しており、３つのリールに赤セブン又は青セブンが停止表示した場合においても、その組み合わせによっては、ＢＢ図柄とならない場合を有するよう構成してもよい。尚、構成Ｂ２となるＢＢが実行された場合には、遊技機の設計上、１回のＲＢ（第１種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である８ゲーム、且つ、遊技機の設計上、１ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は１５枚（点）の払出が当該８ゲームすべてで実行されるＲＢが実行された場合においても、必ず２回はＲＢの実行が完了できる（１６ゲーム実行できる）よう構成されている。また、構成Ｂ２となるＢＢが実行された場合には、遊技機の設計上、１回のＲＢ（第１種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である８ゲーム、且つ、遊技機の設計上、１ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は１５枚（点）の払出が当該８ゲ

ームすべてで実行されるＲＢを３回実行完了することはできないように構成されている｛遊技機の設計上において、３回目のＲＢは８回入賞する前にＢＢが終了するよう構成されている。（大当たりの少ないＢＢと遊技者が誤認することを防止することが可能なように設計され、且つ、遊技者の射幸心を著しく煽る恐れを低くすることが可能なように構成されている）｝。

【２３３７】

以上の通り、＜構成Ａ２＞、＜構成Ｂ２＞に対応する計算式は以下の通りとなる。

リールの個数：Ｌ

１つのリールに配置された図柄数：Ｎ

ＢＢが実行される図柄組み合わせ数：Ｚ

ＢＢの実行開始から実行終了までに、付与される遊技価値：Ｂ

回胴式遊技機を設計する場合において、ＲＢの実行開始から実行終了までに実行可能な遊技価値の付与（遊技メダルの払出）を伴う最大の遊技回数：８

回胴式遊技機を設計する場合において、１回の遊技にて付与され得る遊技価値の最大値：１５

とした場合において、

$Z \leqq N^{L} \times (1/1500)$

Ｂ＞８×１５×２

【２３３８】

尚、上記「ＢＢの構成」は、前述した「オールＪＡＣＩＮタイプ」の遊技機の構成例として詳述している。

【２３３９】

＜＜ＭＢの構成＞＞

本例に係る回胴式遊技機において、ＭＢが実行された場合には、遊技機の設計上、１回のＲＢ（第１種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である８ゲーム、且つ、遊技機の設計上、１ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は１５枚（点）の払出が当該８ゲームすべてで実行されるＲＢが実行された場合においても、必ず１回はＲＢの実行が完了できる（８ゲーム実行できる）よう構成されている。また、ＭＢが実行された場合には、遊技機の設計上、１回のＲＢ（第１種特別役物）の作動で実行可能な最大の入賞ゲーム数である８ゲーム、且つ、遊技機の設計上、１ゲームにて払出可能な最大の遊技メダル数（得点）は１５枚（点）の払出が当該８ゲームすべてで実行されるＲＢを２回実行完了することはできないように構成されている（２回目のＲＢは８回入賞する前にＢＢが終了するよう構成されている）。そのため、ＲＢとＭＢを遊技者が誤認する可能性を低下するようにすることができるとともに、何れの遊技機を遊技してきた遊技者も払出しが多いＢＢと間違うことがないよう構成されている。

【２３４０】

尚、図６、図７には、＜構成Ｂ１＞、＜構成Ｂ２＞を満たす例を示している。

具体的には、１リールに２０個の図柄が配置されており、１ＢＢ（第１種特別役物連続作動装置）の種類として、１種ＢＢ－Ａ～Ｃの３種類を有する。

１種ＢＢ－Ａに対応する図柄組合せは、「羊・羊・羊」であり、「羊」図柄は、左リールに１個、中リールに１個、右リールに１個配置されている。そのため、１ＢＢ－Ａに対応する図柄組合せ数は、「１（＝１×１×１）」である。

１種ＢＢ－Ｂに対応する図柄組合せは、「黒セブン・黒セブン・黒セブン」であり、「黒セブン」図柄は、左リールに２個、中リールに１個、右リールに１個配置されている。そのため、１ＢＢ－Ｂに対応する図柄組合せ数は、「２（＝２×１×１）」である。

１種ＢＢ－Ｃに対応する図柄組合せは、「白セブン・白セブン・白セブン」であり、「白セブン」図柄は、左リールに２個、中リールに１個、右リールに１個配置されている。そのため、１ＢＢ－Ｃに対応する図柄組合せ数は、「２（＝２×１×１）」である。

以上の通り、１ＢＢを構成する全ての図柄組合せ数は、「５」である。

【２３４１】

尚、上記「ＭＢの構成」は、前述した「オールＣＢタイプ」の遊技機の構成例として詳述している。

【２３４２】

＜＜遊技者が精算ボタンＤ６０を操作した場合＞＞

封入式の回胴式遊技機において遊技者が精算ボタンＤ６０を操作した場合の処理について、以下のように構成してもよい。

＜構成１＞

ＢＢ図柄が入賞（ＢＢを構成する図柄組合せが停止表示）し、その後ＢＢが開始するまでの時間としてＢＢ開始ウエイト時間を有するよう構成し、且つ、ＢＢ開始ウエイト時間が経過するまではＢＢが開始されない（ＢＢにおける１ゲーム目に係るスタートレバーの操作を受け付けない）よう構成してもよい。また、ＢＢの最終ゲームに係るすべてのリールが停止してからＢＢが終了するまでの時間としてＢＢ終了ウエイト時間を有するよう構成し、且つ、ＢＢ終了ウエイト時間が経過するまではＢＢが終了しない（ＢＢにおける最終ゲームの次ゲームに係る遊技価値を賭け設定できない）よう構成してもよい。そのように構成した場合において、ＢＢ開始ウエイト時間又はＢＢ終了ウエイト時間にて、精算ボタンＤ６０を操作した場合にも、総得点の精算に係る情報が主制御基板Ｍから接続端子板に送信され得る（精算に係る処理が実行される）よう構成してもよい。

＜構成２＞

ＢＢ開始ウエイト時間又はＢＢ終了ウエイト時間に電源断が発生し、その後、電源断から復帰し、ＢＢ開始ウエイト時間が再開している最中に、精算ボタンＤ６０を操作した場合にも、総得点の精算に係る情報が主制御基板Ｍから接続端子板に送信され得る（精算に係る処理が実行される）よう構成してもよい。一例としては、ＢＢ開始ウエイト時間が５秒であり、ＢＢ開始ウエイト時間が開始してから２秒後に電源断が発生し、その後電源断から復帰した場合には、ＢＢ開始ウエイト時間が開始してから２秒後から残りの３秒間の計測を再開し、その後１秒後のＢＢ開始ウエイト時間である５秒が終了していない状況にて、精算ボタンＤ６０を操作した場合にも、総得点の精算に係る情報が主制御基板Ｍから接続端子板に送信され得る（精算に係る処理が実行される）よう構成してもよい。

＜構成３＞

再遊技が停止表示した場合には、自動的にベット処理（ベット動作）が実行されるよう構成してもよく、例えば、３枚ベットで遊技を実行し、当該遊技の結果として再遊技が停止表示した場合には、３枚分のベット動作が自動で実行されるよう構成されている。具体的には、「（Ａ）再遊技図柄が停止表示→（Ｂ）１００ｍｓ後に１枚目のベット動作が実行される→（Ｃ）１００ｍｓ後に２枚目のベット動作が実行される→（Ｄ）１００ｍｓ後に３枚目のベット動作が実行される→（Ｅ）スタートレバーの操作が有効になる」のように動作することとなり、上記（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）、（Ｅ）のいずれのタイミング（期間）にて、精算ボタンＤ６０を操作した場合にも、総得点の精算に係る情報が主制御基板Ｍから接続端子板に送信され得る（精算に係る処理が実行される）よう構成してもよい。このとき、自動ベットされた得点（例えば、（Ｄ）のタイミングで精算ボタンＤ６０を操作したときには、２ベット（２点））は精算対象とせず、総得点の情報のみ精算対象とすることが好適である。

＜構成３＞

尚、前述したように、リールの駆動状態に関する情報を記憶可能に構成されており、記憶可能なリールの駆動状態に関する情報として、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３のそれぞれに対して、加速状態中、定速回転中、停止中、減速状態中、フリーズ実行中（例えば、図７２にて例示したフリーズ実行フラグがオンである状態）を有するよう構成してもよく、スタートレバーの操作を受け付けた後、「（Ａ）フリーズ実行中→（Ｂ）加速状態中→（Ｃ）定速回転中→（Ｄ）減速状態中→（Ｅ）停止中」のように動作することとなり、上記（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）、（Ｅ）のいずれのタイミング（期間）にて、精算ボタンＤ６０を操作した場合にも、総得点の精算に係る情報が主制御基板Ｍから接続端子板に送信され得る（精算に係る処理が実行される）よう構成してもよい。

【２３４３】
＜総得点に関する構成＞
本例に係る回胴式遊技機にて発生し得る動作として、（１）設定変更時のＲＡＭクリア処理、（２）ＲＡＭのチェックサム異常、（３）電源断復帰異常、（４）前述した復帰不可能エラー（前述した、Ｅ５エラー、Ｅ６エラー、Ｅ７エラー等）、が発生し得るよう構成されており、（１）～（４）が発生した場合に、総得点に関する情報をゼロクリアするよう構成してもよい｛（１）～（４）の１つのみに適用してもよいし、複数に適用してもよい｝。そのように構成することにより、遊技の進行に重大な影響が生じた場合には、総得点をゼロクリアすることで、適切に遊技場の営業を行うことができる。また、（１）～（４）が発生した場合にも、総得点に関する情報をゼロクリアしないよう構成してもよい、そのように構成することにより、遊技者にとって著しい不利益が生じることがない公正な遊技機を提供することができる。
【２３４４】
次に、図４２６を参照して、本例に係る封入式の回胴式遊技機に適用可能な主制御基板ＭのＲＡＭ（より具体的には、第１ＲＡＭ）におけるメモリマップの一部の構成について詳述する。同図に示す領域には、上位アドレスから、（１）「総得点データ」：総得点を示す情報を格納するための領域、（２）「外部信号系データ」：外部信号出力に関係する情報を格納するための領域、（３）「ＲＡＭチェックサムデータ」：電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて使用するデータであって、電源断時にＲＡＭに記憶されているデータから算出されたデータを記憶し、電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて特定の値（例えば「０」）を算出させる為の情報を格納するための領域、（４）「制御コマンドバッファ」：副制御基板側に送信するためのコマンド情報を格納するための領域、（５）「スタックポインタ一時保存バッファ」：電源断復帰時に使用する情報であって、電源断時に現在のスタックポインタに記憶されているデータを記憶し、電源断復帰時にスタックポインタに記憶する情報を格納するための領域、（６）「未使用領域」：遊技に使用されない領域を格納するための領域、（７）「退避データ１～退避データ８」：ＣＡＬＬ命令、ＰＵＳＨ命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるＲＡＭ、の順に領域が使用されている。このように構成した場合において、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「７ＦＦ８Ｈ」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合には、「７ＦＦ８Ｈ」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性がある。その場合、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ１～退避データ８」の領域を超えて、退避データが記憶されてしまう可能性がある。そのような事態を考慮して、前記想定しない不具合が発生した場合にスタックポインタが示してしまう恐れのあるアドレス（「７ＦＦ８Ｈ」に近いアドレス）には遊技の進行に影響がないデータ（影響が少ないデータ）を格納するよう構成することが好適である。具体的には、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ１～退避データ８」から少なくとも１アドレス空けたアドレスに、「総得点データ」を記憶するアドレスを設けることにより、遊技者だけでなく遊技場に対しても不利益を与えない遊技機を提供することができる。尚、同図においては、（５）「スタックポインタ一時保存バッファ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、（４）「制御コマンドバッファ」においては、副制御基板Ｓ側にコマンドを送信できなくなっても遊技の進行には影響が生じにくく、（３）「ＲＡＭチェックサムデータ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、（２）「外部信号系データ」は、ホールコンピュータに送信するためのデータであるため、遊技の進行には影響の少ないデータである。一方、（１）「総得点データ」は遊技者が有する得点の合計である総得点を示す値であり、例えば、ゼロクリアされてしまった場合には遊技者に著しい不利益が生じてしまう。さらにまた、例えば、大きな値が記憶されてしまった場合には遊技場に著しい不利益が生じてしまう。以上の通り、（１）「総得点データ」は、遊技の正常な進行にとって重要なデータとなっている。このような理由から、同図における（１）～（７）では、（１）「総

得点データ」が最も上位のデータ（上位アドレスに記憶されるデータ）となっている。換言すると、（１）「総得点データ」と（７）「退避データ１～退避データ８」との間のアドレスには、（２）「外部信号系データ」、（３）「ＲＡＭチェックサムデータ」、（４）「制御コマンドバッファ」、（５）「スタックポインタ一時保存バッファ」、（６）「未使用領域」、が格納されている。尚、（２）「外部信号系データ」、（３）「ＲＡＭチェックサムデータ」、（４）「制御コマンドバッファ」、（５）「スタックポインタ一時保存バッファ」、（６）「未使用領域」の５つのデータを格納するアドレスの順序は変更しても問題なく、例えば、上位アドレスから「（３）→（２）→（４）→（５）→（６）」の順に格納してもよいし、上位アドレスから「（６）→（５）→（３）→（２）→（４）」の順に格納してもよい。また、（６）「未使用領域」を設けないよう構成してもよい。

【２３４５】

尚、図４２６に示す「総得点データ」を格納するための領域、換言すると、図４２６における（１）の領域には、以下のデータを格納し得るよう構成してもよい。

（Ａ）設定値データ：設定値を管理する番号のデータ

（Ｂ）最小遊技時間：１回の最小遊技時間をカウントする（割込み処理ごとにカウンタ値を減算していく）ためのデータ（１回の最小遊技時間は４．１秒）

（Ｃ）ＢＢ作動時の獲得枚数カウンタ：ＢＢが終了することとなる条件（払出枚数）を充足したか否かを判定するためのカウンタ（遊技者に遊技価値を付与した値に対応してカウンタ値を減算していく）

（Ｄ）ＭＢ作動時の獲得枚数カウンタ：ＭＢが終了することとなる条件（払出枚数）を充足したか否かを判定するためのカウンタ（遊技者に遊技価値を付与した値に対応してカウンタ値を減算していく）

尚、上記（Ａ）～（Ｄ）と「総得点データ」とを複数格納し得る（異なるアドレスに格納する）よう構成してもよいし、いずれか１つのみ格納し得るよう構成してもよい。また、複数格納し得るよう構成する場合には、当該複数のデータのいずれもが、図４２６における（２）～（７）の領域よりも上位のアドレスに格納（格納するための領域を設ける）するよう構成することが好適である。そのように構成することにより、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。さらにまた、少なくとも（６）の領域よりも上位のアドレスであれば、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「７ＦＦ８Ｈ」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合に「７ＦＦ８Ｈ」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性があるが、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。

【２３４６】

＜総得点表示装置Ｄ１９０の構成＞

尚、本例に係る封入式の回胴式遊技機は、ＣＲユニットＣＲＵから所定数の得点（遊技価値、遊技媒体、遊技メダル）の貸し出しを受けた場合には、総得点表示装置Ｄ１９０の総得点が所定数増加し、その後、総得点表示装置Ｄ１９０に表示されている（貯留されている）得点をベットして遊技を進行することが可能に構成されており、総得点表示装置Ｄ１９０に表示（貯留）されていない得点をベットすることができないように構成されている。一例としては、ＣＲユニットＣＲＵから貸し出しを受けた得点（遊技価値、遊技媒体、遊技メダル）を、総得点表示装置Ｄ１９０を介さずに直接ベットすることはできないよう構成されている。

【２３４７】

（まとめ６）

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【２３４８】
本態様（Ｆ１）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、
少なくとも貸出された遊技価値数（例えば、ベットされた枚数（賭け遊技価値数）など）に対応する情報を記憶可能な持ち点情報記憶手段（例えば、主制御基板Ｍの記憶装置（ＲＡＭなど）や、メダル払出装置Ｈの記憶装置（ＲＡＭなど）などや、書き換え可能に記憶できるものなど）と、
少なくとも遊技履歴情報（例えば、遊技メダルの差枚数（投入したすべての遊技メダル数から払い出された（クレジットの値も含む）すべての遊技メダル数を減算した枚数）や、賭け遊技価値数から付与した遊技価値を減じた値など）に応じて遊技を停止させる遊技停止制御手段（例えば、主制御基板Ｍなど）を備え、
遊技停止制御手段が、特定の条件（例えば、差枚数が所定数に到達したことなど）を満たした場合には、持ち点情報記憶手段に基づく賭け設定処理が実行できない（例えば、遊技メダルや賭け遊技価値数の投入を受け付けない処理など）ように構成されている
ことを特徴とする。
【２３４９】
本態様（Ｆ２）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、
少なくとも貸出された遊技価値数に対応する情報を記憶可能な持ち点情報記憶手段（例えば、主制御基板Ｍの記憶装置（ＲＡＭなど）や、メダル払出装置Ｈの記憶装置（ＲＡＭなど）や、書き換え可能に記憶できるものなど）と、リールの駆動状態（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３のそれぞれに対する、加速状態中、定速回転中、停止中、減速状態中、等のリールの駆動状態に関する情報など）を示すリール駆動状態情報記憶手段（例えば、主制御基板ＭのＲＡＭなど）とを有し、
所定の条件（例えば、設定変更時のＲＡＭクリア処理など）を満たしたことに基づいて、前記リール駆動状態情報記憶手段は初期化（例えば、リールの駆動状態に関する情報をゼロクリアする処理など）するが、前記持ち点情報記憶手段は初期化しない（例えば、記憶している総得点に関する情報をゼロクリアしない処理など）
ことを特徴とする。
【２３５０】
本態様（Ｆ３）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、
遊技を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板Ｍなど）と、
演出を制御する演出制御手段（例えば、副制御基板Ｓなど）とを有し、
前記遊技制御手段は、少なくとも遊技履歴情報（例えば、遊技メダルの差枚数（投入したすべての遊技メダル数から払い出された（クレジットの値も含む）すべての遊技メダル数を減算した枚数）や、賭け遊技価値数から付与した遊技価値を減じた値など）に応じて遊技を停止させる（例えば、スタートレバーの操作を検出しない処理、遊技メダルの投入を受け付けない処理、リールが新たに回転開始しない処理、内部抽選を実行しない処理、所定期間（例えば、次の営業日になるまで）遊技ができない処理（遊技メダルの貸し出しができない）など）遊技停止制御手段（例えば、主制御基板Ｍなど）を備え、
前記演出制御手段は、前記遊技履歴情報に基づいた演出（例えば、演出表示装置Ｓ４０にて、遊技の進行を停止した旨の表示、表示専用の音声の出力、表示専用の点灯態様にて遊技効果ランプの点灯など）を実行可能とする
ことを特徴とする。
【２３５１】
本態様（Ｆ４）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、
遊技が４００回行われたときに少なくとも５０回は再遊技役（例えば、再遊技－Ａ、再遊技－Ｂ、再遊技－Ｃなど）に当選するように設計され（例えば、役抽選手段により決定

される抽選確率（当選確率）が定められている。）、
再遊技役が成立した遊技の次の遊技で賭け設定される遊技価値（例えば、ベットされた枚数や、賭け遊技価値数など）を「０」として算出（例えば、出玉率の算出など）した場合における、遊技が４００回行われたときの出玉率（例えば、出玉率は、アウトをインで除算した値であり、「アウト」は、払い出した全ての遊技メダルの枚数（付与した遊技価値）であり、「イン」は、投入した全ての遊技メダルの枚数（賭け遊技価値数）である。）は、１／３以上である
ことを特徴とする。
【２３５２】
本態様（Ｆ５）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、
遊技が１６００回行われたときに少なくとも２００回は再遊技役（例えば、再遊技－Ａ、再遊技－Ｂ、再遊技－Ｃなど）に当選するように設計され（例えば、役抽選手段により決定される抽選確率（当選確率）が定められている。）、
再遊技役が成立した遊技の次の遊技で賭け設定される遊技価値（例えば、ベットされた枚数や、賭け遊技価値数など）を「０」として算出（例えば、出玉率の算出など）した場合における、遊技が１６００回行われたときの出玉率（例えば、出玉率は、アウトをインで除算した値であり、「アウト」は、払い出した全ての遊技メダルの枚数（付与した遊技価値）であり、「イン」は、投入した全ての遊技メダルの枚数（賭け遊技価値数）である。）は、２／５以上である
ことを特徴とする。
【２３５３】
本態様（Ｆ６）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、
遊技が６０００回行われたときに少なくとも７５０回は再遊技役（例えば、再遊技－Ａ、再遊技－Ｂ、再遊技－Ｃなど）に当選するように設計され（例えば、役抽選手段により決定される抽選確率（当選確率）が定められている。）、
再遊技役が成立した遊技の次の遊技で賭け設定される遊技価値（例えば、ベットされた枚数や、賭け遊技価値数など）を「０」として算出（例えば、出玉率の算出など）した場合における、遊技が６０００回行われたときの出玉率（例えば、出玉率は、アウトをインで除算した値であり、「アウト」は、払い出した全ての遊技メダルの枚数（付与した遊技価値）であり、「イン」は、投入した全ての遊技メダルの枚数（賭け遊技価値数）である。）は、１／２以上である
ことを特徴とする。
【２３５４】
本態様（Ｆ７）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、
遊技が１７５００回行われたときに少なくとも２１８７回は再遊技役（例えば、再遊技－Ａ、再遊技－Ｂ、再遊技－Ｃなど）に当選するように設計され（例えば、役抽選手段により決定される抽選確率（当選確率）が定められている。）、
再遊技役が成立した遊技の次の遊技で賭け設定される遊技価値（例えば、ベットされた枚数や、賭け遊技価値数など）を「０」として算出（例えば、出玉率の算出など）した場合における、遊技が１７５００回行われたときの出玉率（例えば、出玉率は、アウトをインで除算した値であり、「アウト」は、払い出した全ての遊技メダルの枚数（付与した遊技価値）であり、「イン」は、投入した全ての遊技メダルの枚数（賭け遊技価値数）である。）は、１３／２０以上である
ことを特徴とする。
【２３５５】
本態様（Ｆ８－１）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、

外部に情報を出力可能な接続手段（例えば、接続端子板など）と、
遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板Ｍなど）とを備え、
前記接続手段は、前記主制御手段に特定の情報（例えば、得点に関する情報（１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が第１の価値（例えば、２０円）である旨の情報や、１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が第２の価値（例えば、５円）である旨の情報など）、遊技価値情報や、遊技場が現在営業中であるか否かに関する情報や、接続確認を要求する旨の情報を受信した旨の情報や、総得点を増加させる旨の情報や、超過した分の得点に関する情報や、得点の精算を要求する旨の情報や、総得点に関する情報など）を出力可能とし、
前記特定の情報として、第１の情報（例えば、１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が第１の価値（例えば、２０円）である旨の情報など）と第１の情報とは異なる第２の情報（例えば、１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が第２の価値（例えば、５円）である旨の情報など）とを有し、
前記主制御手段は、前記特定の情報に基づいて所定の制御（例えば、（１）主制御基板Ｍが第１の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差枚数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行する一方、主制御基板Ｍが第２の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差枚数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止しない且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行しない制御や、（２）主制御基板Ｍが第１の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差枚数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行する一方、主制御基板Ｍが第２の価値である遊技価値情報を記憶している場合には差枚数に拘わらず遊技の進行を停止しない且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行しない制御や、（３）主制御基板Ｍが第１の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差枚数が所定値（例えば、－２５００枚）に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行し、主制御基板Ｍが第２の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差枚数が前記所定値よりも少ない値である特定値（例えば、－１２５００枚）に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行したりする制御など。）を実行可能とする
ことを特徴とする。
【２３５６】
本態様（Ｆ８－２）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、
外部に情報を出力可能な接続手段（例えば、接続端子板など）と、
遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板Ｍなど）と
演出を制御する副制御手段（例えば、副制御基板Ｓなど）とを備え、
前記接続手段は、前記主制御手段に特定の情報（例えば、得点に関する情報（１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が第１の価値（例えば、２０円）である旨の情報や、１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が第２の価値（例えば、５円）である旨の情報など）、遊技価値情報や、遊技場が現在営業中であるか否かに関する情報や、接続確認を要求する旨の情報を受信した旨の情報や、総得点を増加させる旨の情報や、超過した分の得点に関する情報や、得点の精算を要求する旨の情報や、総得点に関する情報など）を出力可能とし、
前記特定の情報として、第１の情報（例えば、１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が第１の価値（例えば、２０円）である旨の情報など）と第１の情報とは異なる第２の情報（例えば、１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が第２の価値（例えば、５円）である旨の情報など）とを有し、
前記主制御手段は、前記特定の情報に対応する所定情報（例えば、得点に関する情報に対応する情報（１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が第１の価値（例えば、２０円）である旨の情報に対応する情報や、１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が第２の価値（例えば、５円）である旨の情報対応する情報）など）を前記副制御手段に送信可能とし

、
前記副制御手段は、前記所定情報に基づいて演出の制御（例えば、遊技の進行を停止した旨の演出や、遊技の進行を停止した旨の演出を実行しないなど）を実行可能とする
ことを特徴とする。
【２３５７】
本態様（Ｆ９－１）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、
外部に情報を出力可能な接続手段（例えば、接続端子板など）と、
遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板Ｍなど）と、を備え、
前記接続手段は、前記主制御手段に特定の情報（例えば、得点に関する情報（１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が第１の価値（例えば、２０円）である旨の情報や、１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が第２の価値（例えば、５円）である旨の情報など）、遊技価値情報や、遊技場が現在営業中であるか否かに関する情報や、接続確認を要求する旨の情報を受信した旨の情報や、総得点を増加させる旨の情報や、超過した分の得点に関する情報や、得点の精算を要求する旨の情報や、総得点に関する情報など）を出力可能とし、
前記特定の情報が前記接続手段から前記主制御手段に出力されている途中で電源断が発生した場合には、電源断復帰後において、前記主制御手段は、前記特定の情報を前記接続手段に再度送信可能とする、
ことを特徴とする。
【２３５８】
本態様（Ｆ９－２）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、
外部に情報を出力可能な接続手段（例えば、接続端子板など）と、
遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板Ｍなど）と、
前記主制御手段と通信可能に接続された遊技価値制御手段（例えば、払出制御基板Ｈなど）と、を備え、
前記接続手段は、前記遊技価値制御手段に特定の情報（例えば、得点に関する情報（１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が第１の価値（例えば、２０円）である旨の情報や、１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が第２の価値（例えば、５円）である旨の情報など）、遊技価値情報や、総得点を増加させる旨の情報や、超過した分の得点に関する情報や、得点の精算を要求する旨の情報や、総得点に関する情報）を出力可能とし、
前記特定の情報が前記接続手段から前記遊技価値制御手段に出力されている途中で電源断が発生した場合には、電源断復帰後において、前記遊技価値制御手段は、前記特定の情報を前記接続手段に再度送信可能とする、
ことを特徴とする。
【２３５９】
本態様（Ｆ１０－１）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、
外部に情報を出力可能な接続手段（例えば、接続端子板など）と、
遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板Ｍなど）と、を備え、
前記接続手段は、得点に関する情報（例えば、総得点に関する情報や、超過した分の得点に関する情報や、総得点を増加させる旨の情報や、得点の精算を要求する旨の情報や、遊技価値情報や、得点に関する情報（１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が第１の価値（例えば、２０円）である旨の情報や、１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が第２の価値（例えば、５円）である旨の情報）など）を前記主制御手段に出力可能とし、
得点が所定の閾値（例えば、上限値など）を超えた場合には、前記主制御手段は、前記所定の閾値を超えた得点に関する情報（例えば、上限値を超過した分の得点に関する情報など）を前記接続手段に送信可能とする、
ことを特徴とする。

【２３６０】
本態様（Ｆ１０－２）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、
外部に情報を出力可能な接続手段（例えば、接続端子板など）と、
遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板Ｍなど）と、
前記主制御手段と通信可能に接続された遊技価値制御手段（例えば、払出制御基板Ｈなど）と、を備え、
前記接続手段は、得点に関する情報（例えば、総得点に関する情報や、超過した分の得点に関する情報や、総得点を増加させる旨の情報や、得点の精算を要求する旨の情報や、遊技価値情報や、得点に関する情報（１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が第１の価値（例えば、２０円）である旨の情報や、１枚の遊技メダル又は１点の得点の価値が第２の価値（例えば、５円）である旨の情報）など）を前記遊技価値制御手段に出力可能とし、
得点が所定の閾値（例えば、上限値など）を超えた場合には、前記遊技価値制御手段は、前記所定の閾値を超えた得点に関する情報（例えば、上限値を超過した分の得点に関する情報など）を前記接続手段に送信可能とする、
ことを特徴とする。
【２３６１】
本態様（Ｆ１１）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、
当選役を決定可能な役抽選手段と、
Ｎ個の図柄が配置された遊技価値の付与に関係するＬ個のリールと（例えば、構成Ａ「左リールの図柄数：２１個、中リールの図柄数：２１個、右リールの図柄数：２１個」や、構成Ｂ「左リールの図柄数：２０個、中リールの図柄数：２０個、右リールの図柄数：２０個」など）
を有し、
前記Ｌ個のリールに特定の図柄組み合わせが停止表示することにより特別遊技（例えば、ＢＢ（第１種特別役物に係る役物連続作動装置作動）など）が実行開始され得るよう構成されており、
特別遊技の実行開始から実行終了までに、特定遊技（例えば、ＲＢ（第１種特別役物）など）を複数回実行開始するよう構成されており、
前記特定の図柄組み合わせの数をＺとした場合、
$Z \leqq N^{L} \times (1/1500)$
となるよう構成されており、
（例えば、停止し得るすべての図柄組み合わせの数の１／１５００以下となるよう構成し、停止し得るすべての図柄組み合わせの数が、左リール２１×中リール２１×右リール２１＝９２６１である場合には、ＢＢ図柄の組み合わせ数は、９２６１×１／１５００＝６．１７４以下となり、図柄組み合わせの数は、最大で６種類となる。また、停止し得るすべての図柄組み合わせの数の１／１５００以下となるよう構成し、停止し得るすべての図柄組み合わせの数が、左リール２０×中リール２０×右リール２０＝８０００である場合には、ＢＢ図柄の組み合わせ数は、８０００／１５００　５．３３以下となり、図柄組み合わせの数は、最大で５種類となる。）
回胴式遊技機を設計する場合において、特定遊技の実行開始から実行終了までに実行可能な遊技価値の付与を伴う最大の遊技回数は８回であり、
回胴式遊技機を設計する場合において、１回の遊技にて付与され得る遊技価値の最大値は１５であり、
特別遊技の実行開始から実行終了までに、付与される遊技価値をＢとした場合、
Ｂ＞（前記最大の遊技回数である前記８回）×（前記１回の遊技にて付与され得る遊技価値の最大値である前記１５）×２
（例えば、回胴式遊技機を設計する場合において、ＲＢの実行開始から実行終了までに実

行可能な遊技価値の付与を伴う最大の遊技回数を８とし、回胴式遊技機を設計する場合において、１回の遊技にて付与され得る遊技価値の最大値を１５とした場合において、
Ｚ≦Ｎ^{Ｌ}×（１／１５００）
Ｂ＞８×１５×２
となる。）
となるよう構成されている
ことを特徴とする。
【２３６２】
本態様（Ｆ１２）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、
当選役を決定可能な役抽選手段と、
Ｎ個の図柄が配置された遊技価値の付与に関係するＬ個のリールと（例えば、構成Ａ「左リールの図柄数：２１個、中リールの図柄数：２１個、右リールの図柄数：２１個」や、構成Ｂ「左リールの図柄数：２０個、中リールの図柄数：２０個、右リールの図柄数：２０個」など）
を有し、
前記Ｌ個のリールに特定の図柄組み合わせが停止表示することにより特別遊技（例えば、ＢＢ（第１種特別役物に係る役物連続作動装置作動）など）が実行開始され得るよう構成されており、
特別遊技の実行開始から実行終了までに、特定遊技（例えば、ＲＢ（第１種特別役物）など）を複数回実行開始するよう構成されており、
前記特定の図柄組み合わせの数をＺとした場合、
Ｚ≦Ｎ^{Ｌ}×（２／１５００）
となるよう構成されており、
（例えば、停止し得るすべての図柄組み合わせの数の２／１５００以下となるよう構成し、停止し得るすべての図柄組み合わせの数が、左リール２１×中リール２１×右リール２１＝９２６１である場合には、ＢＢ図柄の組み合わせ数は、９２６１×２／１５００＝１２．３４８以下となり、図柄組み合わせの数は、最大で１２種類となる。また、停止し得るすべての図柄組み合わせの数の１／１５００以下となるよう構成し、停止し得るすべての図柄組み合わせの数が、左リール２０×中リール２０×右リール２０＝８０００である場合には、ＢＢ図柄の組み合わせ数は、８０００×２／１５００　１０．６６以下となり、図柄組み合わせの数は、最大で５種類となる。）
回胴式遊技機を設計する場合において、特定遊技の実行開始から実行終了までに実行可能な遊技価値の付与を伴う最大の遊技回数は８回であり、
回胴式遊技機を設計する場合において、１回の遊技にて付与され得る遊技価値の最大値は１５であり、
特別遊技の実行開始から実行終了までに、付与される遊技価値をＢとした場合、
Ｂ＞（前記最大の遊技回数である前記８回）×（前記１回の遊技にて付与され得る遊技価値の最大値である前記１５）
（例えば、回胴式遊技機を設計する場合において、ＲＢの実行開始から実行終了までに実行可能な遊技価値の付与を伴う最大の遊技回数を８とし、回胴式遊技機を設計する場合において、１回の遊技にて付与され得る遊技価値の最大値を１５とした場合において、
Ｚ≦Ｎ^{Ｌ}×（２／１５００）
Ｂ＞８×１５
となる。）
となるよう構成されている
ことを特徴とする。
【２３６３】
本態様（Ｆ１３）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、

複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３など）と、
スタートスイッチ（例えば、スタートレバーＤ５０など）と、
ベットスイッチ（例えば、ベットボタンＤ２２０など）と、
精算スイッチ（例えば、精算ボタンＤ６０など）と
を備えた回胴式遊技機であって、
前記スタートスイッチが操作されたことに基づき役抽選を行う役抽選手段（例えば、ＣＰＵＣ１００が実行するステップ１２５７の処理）と、
前記ベットスイッチが操作されたことに基づき賭け処理を実行可能な賭け処理実行手段（例えば、主制御基板Ｍなど）と、
少なくとも貸出された遊技価値数に対応する情報を記憶可能な持ち点情報記憶手段（例えば、主制御基板ＭのＲＡＭなど）と
を備え、
前記精算スイッチが操作されたことに基づき、前記持ち点情報記憶手段に記憶された遊技価値数の精算処理を実行可能な精算処理実行手段（例えば、主制御基板Ｍなど）と、
を備え、
特定の図柄組み合わせが停止表示することにより、特別遊技が実行され得るよう構成されており、
特別遊技の終了条件を満たした遊技において、特別遊技終了待機時間が経過するまでに（例えば、ＢＢの最終ゲームに係るすべてのリールが停止してからＢＢが終了するまでの時間としてＢＢ終了ウエイト時間を有する）、前記ベットスイッチが操作された場合には前記賭け処理が実行されないよう構成されており（例えば、ＢＢにおける最終ゲームの次ゲームに係る遊技価値を賭け設定できない）、前記精算スイッチが操作された場合には前記精算処理が実行され得る（例えば、精算ボタンＤ６０を操作した場合にも、総得点の精算に係る情報が主制御基板Ｍから接続端子板に送信され得る）よう構成されている
ことを特徴とする。

【２３６４】

本態様（Ｆ１４）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、
遊技に関連するデータを記憶する記憶領域（例えば、主制御基板ＭのＲＡＭ（より具体的には、第１ＲＡＭ）など）を備えた遊技機であって、
前記記憶領域には、アドレスが割り当てられており、
前記記憶領域は、
少なくとも貸出された遊技価値数に対応する情報を記憶可能な持ち点情報記憶領域（例えば、「総得点データ」：総得点を示す情報を格納するための領域など）と、
退避したデータが記憶され得る領域である退避領域（例えば、「退避データ１～退避データ８」の領域など）と、
前記持ち点情報記憶領域及び前記退避領域とは異なる特定領域（例えば、「未使用領域」：遊技に使用されない領域など）と
を少なくとも有しており、
前記持ち点情報記憶領域と前記退避領域との間に前記特定領域が設けられている
ことを特徴とする。

【２３６５】

本態様（Ｆ１５）に係る遊技機（例えば、一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、
遊技に関連するデータを記憶する記憶領域を備えた遊技機であって、
前記記憶領域には、アドレスが割り当てられており、
前記記憶領域は、
少なくとも貸出された遊技価値数に対応する情報を記憶可能な持ち点情報記憶領域（例えば、「総得点データ」：総得点を示す情報を格納するための領域など）と、
退避したデータが記憶され得る領域である退避領域（例えば、「退避データ１～退避デー

タ８」の領域など）と、
　電源断から復帰して遊技を再開する際に使用し得るスタックポインタの情報を保存するための領域であるスタックポインタ一時保存領域（例えば、「スタックポインタ一時保存バッファ」：電源断復帰時に使用する情報であって、電源断時に現在のスタックポインタに記憶されているデータを記憶し、電源断復帰時にスタックポインタに記憶する情報を格納するための領域など）と
を少なくとも有しており、
　前記退避領域よりも前記スタックポインタ一時保存領域の方が上位のアドレスに設定されており、
　前記スタックポインタ一時保存領域よりも前記持ち点情報記憶領域の方が上位のアドレスに設定されている
ことを特徴とする。
【２３６６】
　本態様（Ｆ１６）に係る遊技機（一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、
　遊技に関連するデータを記憶する記憶領域を備えた遊技機であって、
　前記記憶領域には、アドレスが割り当てられており、
　前記記憶領域は、
　少なくとも貸出された遊技価値数に対応する情報を記憶可能な持ち点情報記憶領域（例えば、「総得点データ」：総得点を示す情報を格納するための領域など）と、
　退避したデータが記憶され得る領域である退避領域（例えば、「退避データ１～退避データ８」の領域など）と、
　電源断から復帰して遊技を再開する際に実行し得るチェックサム算出処理を実行するために使用するチェックサムデータ領域（例えば、「ＲＡＭチェックサムデータ」：電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて使用するデータであって、電源断時にＲＡＭに記憶されているデータから算出されたデータを記憶し、電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて特定の値（例えば「０」）を算出させる為の情報を格納するための領域など）と
　を少なくとも有しており、
　前記退避領域よりも前記チェックサムデータ領域の方が上位のアドレスに設定されており、
　前記チェックサムデータ領域よりも前記持ち点情報記憶領域の方が上位のアドレスに設定されている
ことを特徴とする。
【２３６７】
　本態様（Ｆ１７）に係る遊技機（一般的な回胴式遊技機や、封入式の回胴式遊技機など）は、
　遊技に関連するデータを記憶する記憶領域を備えた遊技機であって、
　前記記憶領域には、アドレスが割り当てられており、
　前記記憶領域は、
　少なくとも貸出された遊技価値数に対応する情報を記憶可能な持ち点情報記憶領域（例えば、「総得点データ」：総得点を示す情報を格納するための領域など）と、
　退避したデータが記憶され得る領域である退避領域（例えば、「退避データ１～退避データ８」の領域など）と、
　遊技機外部に出力する外部信号の出力に関するデータが記憶され得る領域である外部信号記憶領域（例えば、「外部信号系データ」：外部信号出力に関係する情報を格納するための領域など）と
を少なくとも有しており、
　前記退避領域よりも前記外部信号記憶領域の方が上位のアドレスに設定されており、
　前記外部信号記憶領域よりも前記持ち点情報記憶領域の方が上位のアドレスに設定され

ている
ことを特徴とする。
【２３６８】
＜＜＜本例に適用可能な構成２＞＞＞
尚、本例に係る遊技機は以下のように構成してもよい。また、以下に詳述する構成は上述したすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。また、以下に詳述する遊技機は実体的な遊技メダルを使用するよう設計した場合を例示しているが、前述した封入式の回胴式遊技機のような実体的な遊技メダルを用いない遊技機にも適用可能であり、そのような実体的な遊技メダルを用いない遊技機に適用する場合には、遊技メダルを得点、遊技価値、遊技媒体、総得点等に置き換えても何ら問題ないことを補足しておく。
【２３６９】
前述したように、ゲーム数が少ない状態から多い状態に至るまで、出玉率の上限値を定めることで、射幸心を煽り過ぎない遊技機を提供することができ、更に、出玉率の下限値を定めることで、遊技者に著しく不利益な状態が発生する可能性を低くすることができる。そこで、そのような遊技者の利益と遊技場の利益とのバランスを図ることができる遊技機としての好適な設計値について以下に例示することとする。尚、以下に例示する遊技機（本例に適用可能な構成２にて例示する遊技機）は、第１種特別役物として、ＢＢとＲＢを有しており、第２種特別役物（前述した、ＭＢ、ＣＢ）は有していない。また、ＢＢは、前述した「オールＪＡＣＩＮタイプ」となっており、第１種ＢＢ役が入賞した場合にＪＡＣＩＮしたものとみなし、第１種ＢＢの実行中においては常にＲＢ中とする構成を例示している。
【２３７０】
尚、以下においては、射幸性が高くなり過ぎず、且つ、遊技者に著しい損失を生じさせない遊技機の設計値として、４００ゲーム間においては、出玉率の下限が１／３を超え、上限が２．２未満となるよう設計し、１６００ゲーム間においては、出玉率の下限が２／５を超え、上限が１．５未満となるよう設計し、６０００ゲーム間においては、出玉率の下限が１／２を超え、上限が１．２６未満となるよう設計し、１７５００ゲーム間においては、出玉率の下限が３／５を超え、上限が１．１５未満となるよう設計した場合を例示している。尚、以下においては、前述した第２シミュレーション試験｛すべてのゲームにおいて、任意の停止操作（停止ボタンの停止タイミング、押し順を任意とする）にて遊技を実行する試験｝と同様の遊技方法にて遊技を実行した場合を例示している。
【２３７１】
＜＜再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合における４００ゲーム間で上限の出玉率が２．２未満となる構成＞＞
図４２７の（Ａ）に示すように、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームでの払出枚数（ＯＵＴと称することがある）を３枚とし、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数（ＩＮと称することがある）を３枚として出玉率を計算した場合には以下のように設計することが好適である。
【２３７２】
＜Ａ１：合計のＩＮ＞
４００ゲーム間の合計のＩＮは、４００ゲーム×３枚＝１２００枚となる。
【２３７３】
＜Ａ２：合計のＯＵＴ＞
４００ゲーム間の合計のＯＵＴは、１２００枚（Ａ１）×２．２＝２６４０枚未満となるよう設計することが好適である。尚、合計のＯＵＴとは、特別役物（ＢＢ及びＲＢ）によるＯＵＴと入賞（特別役物以外）によるＯＵＴとを合計した枚数の最大値を示している。
【２３７４】
＜Ａ７：第１種特別役物によるＯＵＴ＞
４００ゲーム間の第１種特別役物によるＯＵＴは、２６４０枚（Ａ２）×０．６＝１５

８４枚未満となるよう設計することが好適である。尚、第１種特別役物によるＯＵＴとは、特別役物（ＢＢ及びＲＢ）によるＯＵＴの最大値を示している。また、合計のＯＵＴに対する第１種特別役物によるＯＵＴを６０％以下に設計することが、射幸性を抑える観点からも好適であるため、上記のようにＡ２に対して６０％（０．６）を乗算している。

【２３７５】

＜＜再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における４００ゲーム間で上限の出玉率が２．２未満となる構成＞＞

図４２７の（Ａ）に示すように、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームでの払出枚数（ＯＵＴと称することがある）を０枚とし、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数（ＩＮと称することがある）を０枚として出玉率を計算した場合には以下のように設計することが好適である。

【２３７６】

＜Ａ８：再遊技の当選回数＞

本例に係る遊技機においては、再遊技を１／７．３以上の確率で当選するように設計することが射幸性を抑える観点からも好適であり、そのように構成した場合には、４００ゲーム間に再遊技に当選する回数としては、４００ゲーム÷７．３　５４．８であることから、４００ゲーム間で少なくとも５４回再遊技に当選するように再遊技の当選確率を設計することが好適である。

【２３７７】

＜Ａ６：合計のＩＮ＞

４００ゲーム間遊技を実行して再遊技がＡ８に示す最低回数当選した場合の、４００ゲーム間の合計のＩＮは、（４００－５４）×３＝１０３８枚となる。

【２３７８】

＜Ａ３：合計のＯＵＴ＞

４００ゲーム間の最大の合計のＯＵＴは、１０３８枚（Ａ６）×２．２＝２２８４枚未満となるよう構成することが好適である。

【２３７９】

＜Ａ４：第１種特別役物によるＯＵＴ＞

４００ゲーム間の第１種特別役物によるＯＵＴは、２２８４枚（Ａ３）×０．６＝１３７０枚未満となるよう構成することが好適である。

【２３８０】

＜Ａ５：第１種特別役物以外によるＯＵＴ＞

４００ゲーム間の第１種特別役物以外によるＯＵＴは、２２８４枚（Ａ３）－１３７０枚（Ａ４）＝９１４以上となるよう構成することが好適である。

【２３８１】

＜Ａ９：Ａ５の遊技メダルで遊技可能なゲーム数＞

上記Ａ５にて例示した、４００ゲーム間の第１種特別役物以外によるＯＵＴである９１４枚の遊技メダルで遊技可能な最低のゲーム数は、９１４÷３　３０４．７であり、少なくとも３０４ゲームは遊技できるよう設計することができる。

【２３８２】

＜Ａ３／Ａ２＞

再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における４００ゲーム間での合計のＯＵＴ（最大値）÷再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合における４００ゲーム間での合計のＯＵＴ（最大値）　０．８６５となっており、Ａ２＞Ａ３となっている。

【２３８３】

＜（Ａ）のように設計した場合の効果１＞

４００ゲーム間において、上記（Ａ）に示すように設計することにより、

Ａ９（３０４ゲーム）＞４００ゲームの７割（２８０ゲーム）

のように構成することができ、

４００ゲーム間で設計上獲得可能（４００ゲームで出玉率が２．２未満）な払出枚数のう

ち、ボーナス（ＢＢ、ＲＢ）を最大限獲得可能な範囲で獲得した場合に、入賞（特別役物以外）で獲得できる遊技メダル（Ａ９）で遊技可能なゲーム数は、入賞で獲得するために実行した前記４００ゲーム（約１時間遊技を実行した場合の平均のゲーム数を４００ゲームとしている）の７割以上のゲーム数となっており、ボーナスを含まずとも入賞で獲得する遊技メダルのみで前記４００ゲームの７割以上のゲーム数の遊技を実行可能に構成されている。このように構成することにより、獲得する遊技メダルのほぼすべてがボーナスだけとなってしまう遊技機と比較して、ボーナスと入賞とでバランスよく遊技メダルを獲得できる遊技機とすることができ、ボーナス中における遊技メダルを獲得できるゲームの演出（例えば、ストーリーを紹介する演出）や入賞によって遊技メダルが獲得できるゲームの演出（例えば、ベルを告知する演出）等、遊技メダルを獲得する演出を多様化することができ、遊技者に様々な遊技メダル獲得時の演出を見せることができると共に、ボーナスによって遊技メダルを獲得する高揚感を遊技者に最大限体感させることができる。

【２３８４】

＜（Ａ）のように設計した場合の効果２＞

４００ゲーム間において、上記（Ａ）に示すように設計することにより、Ａ４に示すように、設計上獲得可能な最大の遊技メダルを払い出すＢＢ（本例においては、ＢＢにおける最大の払出枚数を３００枚としている）を４回実行完了させることができる。このように構成することにより、出玉率に様々な規制がかかった現代の遊技機においても、１０００枚以上という大台（４桁）の遊技メダルを獲得することができ、１０００枚を獲得した遊技者を祝福する演出（後述する、所定枚数獲得表示）を演出表示装置に表示することができる。また、不図示であるが、本例におけるメダル受け皿Ｄ２３０は遊技メダルを１０００枚まで貯留することができる（遊技者のメダルの詰め方によって貯留可能な枚数は前後するが大凡１０００枚まで貯留可能となっている）よう構成されており、１０００枚以上の遊技メダルを獲得できた場合には、メダル受け皿Ｄ２３０を満杯にした達成感を味わえると共に、メダル受け皿Ｄ２３０から溢れた遊技メダルを遊技場に備えられている遊技メダル貯留用の箱（ドル箱と称することがある）に移す満足感を味わうことができる遊技機を提供することができる。

【２３８５】

＜（Ａ）のように設計した場合の効果３＞

４００ゲーム間において、上記（Ａ）に示すように設計することにより、Ａ４に示すように、設計上獲得可能な最大の遊技メダルを払い出すＲＢ（本例においては、ＲＢにおける最大の払出枚数を１２０枚としている）を１１回実行完了させることができる（ＢＢに換算すると約４回分の遊技メダルを獲得することができる）。このように構成することにより、出玉率に様々な規制がかかった現代の遊技機においても、１０００枚以上という大台（４桁）の遊技メダルを獲得することができ、１０００枚を獲得した遊技者を祝福する演出（後述する、所定枚数獲得表示）を演出表示装置に表示することができる。また、不図示であるが、本例におけるメダル受け皿Ｄ２３０は遊技メダルを１０００枚まで貯留することができる（遊技者のメダルの詰め方によって貯留可能な枚数は前後するが大凡１０００枚まで貯留可能となっている）よう構成されており、１０００枚以上の遊技メダルを獲得できた場合には、メダル受け皿Ｄ２３０を満杯にした達成感を味わえると共に、メダル受け皿Ｄ２３０から溢れた遊技メダルを遊技場に備えられている遊技メダル貯留用の箱（ドル箱と称することがある）に移す満足感を味わうことができる遊技機を提供することができる。

【２３８６】

＜（Ａ）のように設計した場合の効果４＞

４００ゲーム間において、上記（Ａ）に示すように設計することにより、

Ａ３－Ａ６＞１０００

のように構成することができ、

このように構成することにより、出玉率に様々な規制がかかった現代の遊技機においても、１０００枚以上という大台（４桁）の遊技メダルを獲得することができ、１０００枚を

獲得した遊技者を祝福する演出（後述する、所定枚数獲得表示）を演出表示装置に表示することができる。また、不図示であるが、本例におけるメダル受け皿Ｄ２３０は遊技メダルを１０００枚まで貯留することができる（遊技者のメダルの詰め方によって貯留可能な枚数は前後するが大凡１０００枚まで貯留可能となっている）よう構成されており、１０００枚以上の遊技メダルを獲得できた場合には、メダル受け皿Ｄ２３０を満杯にした達成感を味わえると共に、メダル受け皿Ｄ２３０から溢れた遊技メダルを遊技場に備えられている遊技メダル貯留用の箱（ドル箱と称することがある）に移す満足感を味わうことができる遊技機を提供することができる。

【２３８７】

＜（Ａ）のように設計した場合の効果５＞

４００ゲーム間において、上記（Ａ）に示すように設計することにより、

Ａ４＋Ａ５＜Ａ２の９割

具体的には、

１３７０＋９１４＝２２８４＜２６４０×０．９＝２３７６

のように構成することができ、

４００ゲーム間再遊技が当選しなかった場合（又は、再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした４００ゲーム間）において、上限値の出玉率（２．２）となる場合の最大払出枚数（Ａ２）の９割を、製品においての最大払出枚数（再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の４００ゲーム間の最大払出枚数であり、Ａ４＋Ａ５）が設計上で超えることがないよう設計されている。このように構成することにより、遊技者に最大限出玉（遊技メダル）を還元したい思想と、検定試験（型式試験と称することがある）に安全に（より確実に）通す為の設計との双方を勘案した最適な設計値とすることができる。尚、

Ａ４＋Ａ５＜Ａ２の５割

となるように設計した場合には、検定試験は通りやすい一方、遊技者への還元という観点では厳しい設計になっており、遊技者が満足するような遊技機を設計することが難しくなってしまう。また、

Ａ４＋Ａ５＜Ａ２

となるように設計した場合には、遊技者が満足するような遊技機を設計することは可能となるが、検定試験には通り難い設計となってしまう（設計者に厳しい遊技機となってしまう）。

このようなことから、

Ａ４＋Ａ５＜Ａ２の９割

となるよう構成することにより、遊技者と設計者とのどちらのことも考慮した最適な設計値の遊技機を創出することができることとなる。

【２３８８】

＜＜再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合における６０００ゲーム間で上限の出玉率が１．２６未満となる構成＞＞

図４２７の（Ｂ）に示すように、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームでの払出枚数（ＯＵＴと称することがある）を３枚とし、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数（ＩＮと称することがある）を３枚として出玉率を計算した場合には以下のように設計することが好適である。

【２３８９】

＜Ｂ１：合計のＩＮ＞

６０００ゲーム間の合計のＩＮは、６０００ゲーム×３枚＝１８０００枚となる。

【２３９０】

＜Ｂ２：合計のＯＵＴ＞

６０００ゲーム間の合計のＯＵＴは、１８０００枚（Ｂ１）×１．２６＝２２６８０枚未満となるよう設計することが好適である。尚、合計のＯＵＴとは、特別役物（ＢＢ及びＲＢ）によるＯＵＴと入賞（特別役物以外）によるＯＵＴとを合計した枚数の最大値を示している。

【２３９１】
＜Ｂ７：第１種特別役物によるＯＵＴ＞
６０００ゲーム間の第１種特別役物によるＯＵＴは、２２６８０枚（Ｂ２）×０．６＝１３６０８枚未満となるよう設計することが好適である。尚、第１種特別役物によるＯＵＴとは、特別役物（ＢＢ及びＲＢ）によるＯＵＴの最大値を示している。また、合計のＯＵＴに対する第１種特別役物によるＯＵＴを６０％以下に設計することが、射幸性を抑える観点からも好適であるため、上記のようにＢ２に対して６０％（０．６）を乗算している。
【２３９２】
＜＜再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における６０００ゲーム間で上限の出玉率が１．２６未満となる構成＞＞
図４２７の（Ｂ）に示すように、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームでの払出枚数（ＯＵＴと称することがある）を０枚とし、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数（ＩＮと称することがある）を０枚として出玉率を計算した場合には以下のように設計することが好適である。
【２３９３】
＜Ｂ８：再遊技の当選回数＞
本例に係る遊技機においては、再遊技を１／７．３以上の確率で当選するように設計することが射幸性を抑える観点からも好適であり、そのように構成した場合には、６０００ゲーム間に再遊技に当選する回数としては、６０００ゲーム÷７．３　８２１．９であることから、６０００ゲーム間で少なくとも８２１回再遊技に当選するように再遊技の当選確率を設計することが好適である。
【２３９４】
＜Ｂ６：合計のＩＮ＞
６０００ゲーム間遊技を実行して再遊技がＢ８に示す最低回数当選した場合の、６０００ゲーム間の合計のＩＮは、（６０００－８２１）×３＝１５５３７枚となる。
【２３９５】
＜Ｂ３：合計のＯＵＴ＞
６０００ゲーム間の最大の合計のＯＵＴは、１５５３７枚（Ｂ６）×１．２６＝２２６８０枚未満となるよう構成することが好適である。
【２３９６】
＜Ｂ４：第１種特別役物によるＯＵＴ＞
６０００ゲーム間の第１種特別役物によるＯＵＴは、２２６８０枚（Ｂ３）×０．６＝１１７４５枚未満となるよう構成することが好適である。
【２３９７】
＜Ｂ５：第１種特別役物以外によるＯＵＴ＞
６０００ゲーム間の第１種特別役物以外によるＯＵＴは、２２６８０枚（Ｂ３）－１１７４５枚（Ｂ４）＝７８３０以上となるよう構成することが好適である。
【２３９８】
＜Ｂ９：Ｂ５の遊技メダルで遊技可能なゲーム数＞
上記Ｂ５にて例示した、６０００ゲーム間の第１種特別役物以外によるＯＵＴである７８３０枚の遊技メダルで遊技可能な最低のゲーム数は、７８３０÷３＝２６１０であり、少なくとも２６１０ゲームは遊技できるよう設計することができる。
【２３９９】
＜Ｂ３／Ｂ２＞
再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における６０００ゲーム間での合計のＯＵＴ（最大値）÷再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合における６０００ゲーム間での合計のＯＵＴ（最大値）　０．８６３となっており、Ｂ２＞Ｂ３となっている。
【２４００】
＜（Ｂ）のように設計した場合の効果１＞

６０００ゲーム間において、上記（Ｂ）に示すように設計することにより、
Ｂ９（２６１０ゲーム）＞６０００ゲームの４割（２４００ゲーム）
のように構成することができ、
６０００ゲーム間で設計上獲得可能（６０００ゲームで出玉率が１．２６未満）な払出枚数のうち、ボーナス（ＢＢ、ＲＢ）を最大限獲得可能な範囲で獲得した場合に、入賞（特別役物以外）で獲得できる遊技メダル（Ｂ９）で遊技可能なゲーム数は、入賞で獲得するために実行した前記６０００ゲームの４割以上のゲーム数となっており、ボーナスを含まずとも入賞で獲得する遊技メダルのみで前記６０００ゲームの４割以上のゲーム数の遊技を実行可能に構成されている。このように構成することにより、獲得する遊技メダルのほぼすべてがボーナスだけとなってしまう遊技機と比較して、ボーナスと入賞とでバランスよく遊技メダルを獲得できる遊技機とすることができ、ボーナス中における遊技メダルを獲得できるゲームの演出（例えば、ストーリーを紹介する演出）や入賞によって遊技メダルが獲得できるゲームの演出（例えば、ベルを告知する演出）等、遊技メダルを獲得する演出を多様化することができ、遊技者に様々な遊技メダル獲得時の演出を見せることができると共に、ボーナスによって遊技メダルを獲得する高揚感を遊技者に最大限体感させることができる。

【２４０１】
＜（Ｂ）のように設計した場合の効果２＞
６０００ゲーム間において、上記（Ｂ）に示すように設計することにより、
Ｂ４（１１７４５）＜Ｂ６（１５５３７）
のように構成することができ、
６０００ゲーム（約１日遊技を実行した場合の平均のゲーム数を６０００ゲームとしている）の遊技において、ボーナスによる遊技メダルの払出枚数を合計の遊技メダルの投入枚数よりも少なくすることができる。このように構成することにより、ボーナスによる遊技メダルの払出枚数が合計の遊技メダルの投入枚数よりも設計上多くなってしまうことによって遊技場の経営が難しくなってしまう事態が発生しない遊技機を創出することができる。

【２４０２】
＜（Ｂ）のように設計した場合の効果３＞
６０００ゲーム間において、上記（Ｂ）に示すように設計することにより、
Ｂ４＋Ｂ５＜Ｂ２の９割
具体的には、
１１７４５＋７８３０＝１９５７５＜２２６８０×０．９＝２０４１２
のように構成することができ、
６０００ゲーム間再遊技が当選しなかった場合（又は、再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした６０００ゲーム間）において、上限値の出玉率（１．２６）となる場合の最大払出枚数（Ｂ２）の９割を、製品においての最大払出枚数（再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の６０００ゲーム間の最大払出枚数であり、Ｂ４＋Ｂ５）が設計上で超えることがないよう設計されている。このように構成することにより、遊技者に最大限出玉（遊技メダル）を還元したい思想と、検定試験（型式試験と称することがある）に安全に（より確実に）通す為の設計との双方を勘案した最適な設計値とすることができる。尚、
Ｂ４＋Ｂ５＜Ｂ２の５割
となるように設計した場合には、検定試験は通りやすい一方、遊技者への還元という観点では厳しい設計になっており、遊技者が満足するような遊技機を設計することが難しくなってしまう。また、
Ｂ４＋Ｂ５＜Ｂ２
となるように設計した場合には、遊技者が満足するような遊技機を設計することは可能となるが、検定試験には通り難い設計となってしまう（設計者に厳しい遊技機となってしまう）。
このようなことから、

Ｂ４＋Ｂ５＜Ｂ２の９割
となるよう構成することにより、遊技者と設計者とのどちらのことも考慮した最適な設計値の遊技機を創出することができることとなる。
【２４０３】
＜＜再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合における１７５００ゲーム間で上限の出玉率が１．１５未満となる構成＞＞
図４２７の（Ｃ）に示すように、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームでの払出枚数（ＯＵＴと称することがある）を３枚とし、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数（ＩＮと称することがある）を３枚として出玉率を計算した場合には以下のように設計することが好適である。
【２４０４】
＜Ｃ１：合計のＩＮ＞
１７５００ゲーム間の合計のＩＮは、１７５００ゲーム×３枚＝５２５００枚となる。
【２４０５】
＜Ｃ２：合計のＯＵＴ＞
１７５００ゲーム間の合計のＯＵＴは、５２５００枚（Ｃ１）×１．１５＝６０３７５枚未満となるよう設計することが好適である。尚、合計のＯＵＴとは、特別役物（ＢＢ及びＲＢ）によるＯＵＴと入賞（特別役物以外）によるＯＵＴとを合計した枚数の最大値を示している。
【２４０６】
＜Ｃ７：第１種特別役物によるＯＵＴ＞
１７５００ゲーム間の第１種特別役物によるＯＵＴは、６０３７５枚（Ｃ２）×０．６＝３６２２５枚未満となるよう設計することが好適である。尚、第１種特別役物によるＯＵＴとは、特別役物（ＢＢ及びＲＢ）によるＯＵＴの最大値を示している。また、合計のＯＵＴに対する第１種特別役物によるＯＵＴを６０％以下に設計することが、射幸性を抑える観点からも好適であるため、上記のようにＣ２に対して６０％（０．６）を乗算している。
【２４０７】
＜＜再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における１７５００ゲーム間で上限の出玉率が１．１５未満となる構成＞＞
図４２７の（Ｃ）に示すように、本例に係る遊技機では、再遊技役が成立したゲームでの払出枚数（ＯＵＴと称することがある）を０枚とし、再遊技役が成立したゲームの次のゲームでの投入枚数（ＩＮと称することがある）を０枚として出玉率を計算した場合には以下のように設計することが好適である。
【２４０８】
＜Ｃ８：再遊技の当選回数＞
本例に係る遊技機においては、再遊技を１／７．３以上の確率で当選するように設計することが射幸性を抑える観点からも好適であり、そのように構成した場合には、１７５００ゲーム間に再遊技に当選する回数としては、１７５００ゲーム÷７．３　２３９７．３であることから、１７５００ゲーム間で少なくとも２３９７回再遊技に当選するように再遊技の当選確率を設計することが好適である。
【２４０９】
＜Ｃ６：合計のＩＮ＞
１７５００ゲーム間遊技を実行して再遊技がＣ８に示す最低回数当選した場合の、１７５００ゲーム間の合計のＩＮは、（１７５００－８２１）×３＝４５３０９枚となる。
【２４１０】
＜Ｃ３：合計のＯＵＴ＞
１７５００ゲーム間の最大の合計のＯＵＴは、４５３０９枚（Ｃ６）×１．１５＝５２１０５枚未満となるよう構成することが好適である。
【２４１１】

＜Ｃ４：第１種特別役物によるＯＵＴ＞
１７５００ゲーム間の第１種特別役物によるＯＵＴは、５２１０５枚（Ｃ３）×０．６＝３１２６３枚未満となるよう構成することが好適である。
【２４１２】
＜Ｃ５：第１種特別役物以外によるＯＵＴ＞
１７５００ゲーム間の第１種特別役物以外によるＯＵＴは、５２１０５枚（Ｃ３）－３１２６３枚（Ｃ４）＝２０８４２以上となるよう構成することが好適である。
【２４１３】
＜Ｃ９：Ｃ５の遊技メダルで遊技可能なゲーム数＞
上記Ｃ５にて例示した、１７５００ゲーム間の第１種特別役物以外によるＯＵＴである２０８４２枚の遊技メダルで遊技可能な最低のゲーム数は、２０８４２÷３　６９４７．３３であり、少なくとも６９４７ゲームは遊技できるよう設計することができる。
【２４１４】
＜Ｃ３／Ｃ２＞
再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における１７５００ゲーム間での合計のＯＵＴ（最大値）÷再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合における１７５００ゲーム間での合計のＯＵＴ（最大値）　０．８６３となっており、Ｃ２＞Ｃ３となっている。
【２４１５】
＜（Ｃ）のように設計した場合の効果１＞
１７５００ゲーム間において、上記（Ｃ）に示すように設計することにより、
Ｃ９（６９４７ゲーム）＞１７５００ゲームの３割（５２５０ゲーム）
のように構成することができ、
１７５００ゲーム間で設計上獲得可能（１７５００ゲームで出玉率が１．１５未満）な払出枚数のうち、ボーナス（ＢＢ、ＲＢ）を最大限獲得可能な範囲で獲得した場合に、入賞（特別役物以外）で獲得できる遊技メダル（Ｃ９）で遊技可能なゲーム数は、入賞で獲得するために実行した前記１７５００ゲームの３割以上のゲーム数となっており、ボーナスを含まずとも入賞で獲得する遊技メダルのみで前記１７５００ゲームの３割以上のゲーム数の遊技を実行可能に構成されている。このように構成することにより、獲得する遊技メダルのほぼすべてがボーナスだけとなってしまう遊技機と比較して、ボーナスと入賞とでバランスよく遊技メダルを獲得できる遊技機とすることができ、ボーナス中における遊技メダルを獲得できるゲームの演出（例えば、ストーリーを紹介する演出）や入賞によって遊技メダルが獲得できるゲームの演出（例えば、ベルを告知する演出）等、遊技メダルを獲得する演出を多様化することができ、遊技者に様々な遊技メダル獲得時の演出を見せることができると共に、ボーナスによって遊技メダルを獲得する高揚感を遊技者に最大限体感させることができる。
【２４１６】
＜（Ｃ）のように設計した場合の効果２＞
１７５００ゲーム間において、上記（Ｃ）に示すように設計することにより、
Ｃ１（５２５００）　Ｃ３（５２１０５）
のように構成することができ、
長時間遊技が実行された場合に、製品においての最大払出枚数（再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の１７５００ゲーム間の最大払出枚数であり、Ｃ３）が払い出された場合においても、投入枚数に対して払出枚数の方が著しく多くなってしまう事態を防止することができ、遊技場経営者に著しい不利益を生じさせることを防止する遊技機を創出することができる。
【２４１７】
＜（Ｃ）のように設計した場合の効果３＞
１７５００ゲーム間において、上記（Ｃ）に示すように設計することにより、
Ｃ４＋Ｃ５＜Ｃ２の９割
具体的には、

３１２６３＋２０８４２＝５２１０５＜６０３７５×０．９＝５４３３７．５
のように構成することができ、
１７５００ゲーム間再遊技が当選しなかった場合（又は、再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした１７５００ゲーム間）において、上限値の出玉率（１．１５）となる場合の最大払出枚数（Ｃ２）の９割を、製品においての最大払出枚数（再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の１７５００ゲーム間の最大払出枚数であり、Ｃ４＋Ｃ５）が設計上で超えることがないよう設計されている。このように構成することにより、遊技者に最大限出玉（遊技メダル）を還元したい思想と、検定試験（型式試験と称することがある）に安全に（より確実に）通す為の設計との双方を勘案した最適な設計値とすることができる。尚、
Ｃ４＋Ｃ５＜Ｃ２の５割
となるように設計した場合には、検定試験は通りやすい一方、遊技者への還元という観点では厳しい設計になっており、遊技者が満足するような遊技機を設計することが難しくなってしまう。また、
Ｃ４＋Ｃ５＜Ｃ２
となるように設計した場合には、遊技者が満足するような遊技機を設計することは可能となるが、検定試験には通り難い設計となってしまう（設計者に厳しい遊技機となってしまう）。
このようなことから、
Ｃ４＋Ｃ５＜Ｃ２の９割
となるよう構成することにより、遊技者と設計者とのどちらのことも考慮した最適な設計値の遊技機を創出することができることとなる。

【２４１８】

尚、上述した４００ゲーム、６０００ゲーム、１７５００ゲーム（後述する、１６００ゲームも含む）、の期間は、開始時点がボーナス中（ＢＢ中又はＲＢ中）である場合も含み、且つ、終了時点がボーナス中（ＢＢ中又はＲＢ中）である場合も含むこととする。

【２４１９】

＜＜出玉率２．２の場合＞＞
図４２７の（Ｄ）では、４００ゲーム、６０００ゲーム、１７５００ゲームの遊技を実行した場合に、４００ゲーム間（約１時間）における出玉率の上限である２．２となる場合の一例を図示している。

【２４２０】

＜４００ゲームにて出玉率２．２となる場合＞
４００ゲームにて出玉率２．２となる場合の一例として、
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合には、
合計のＩＮ：１２００
合計のＯＵＴ：２６４０
第１種特別役物によるＯＵＴ：１５８４
となり、再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合には、
合計のＩＮ：１０３８
合計のＯＵＴ：２２８４
第１種特別役物によるＯＵＴ：１３７０
第１種特別役物以外によるＯＵＴ：９１４
再遊技の当選回数：５４
となる。尚、各項目の意味は前述したものと同様であり、例えば、合計のＯＵＴとは、特別役物（ＢＢ及びＲＢ）によるＯＵＴと入賞（特別役物以外）によるＯＵＴとを合計した枚数の最大値を示している。

【２４２１】

＜６０００ゲームにて出玉率２．２となる場合＞
６０００ゲームにて出玉率２．２となる場合の一例として、
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合には、

合計のＩＮ：１８０００
合計のＯＵＴ：３９６００
第１種特別役物によるＯＵＴ：２３７６０
となり、再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合には、
合計のＩＮ：１５５７０
合計のＯＵＴ：３４２６０
第１種特別役物によるＯＵＴ：２０５５０
第１種特別役物以外によるＯＵＴ：１３７１０
再遊技の当選回数：８１０
となる。

【２４２２】
＜１７５００ゲームにて出玉率２．２となる場合＞
１７５００ゲームにて出玉率２．２となる場合の一例として、
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合には、
合計のＩＮ：５２５００
合計のＯＵＴ：１１５５００
第１種特別役物によるＯＵＴ：６９３００
となり、再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合には、
合計のＩＮ：４５４１２
合計のＯＵＴ：９９９２５
第１種特別役物によるＯＵＴ：５９９３７
第１種特別役物以外によるＯＵＴ：３９９８７
再遊技の当選回数：２３６２
となる。

【２４２３】
＜＜出玉率１．２６の場合＞＞
図４２７の（Ｅ）では、４００ゲーム、６０００ゲーム、１７５００ゲームの遊技を実行した場合に、６０００ゲーム間（約１５時間又は約１日）における出玉率の上限である１．２６となる場合の一例を図示している。

【２４２４】
＜４００ゲームにて出玉率１．２６となる場合＞
４００ゲームにて出玉率１．２６となる場合の一例として、
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合には、
合計のＩＮ：１２００
合計のＯＵＴ：１５１２
第１種特別役物によるＯＵＴ：９０７
となり、再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合には、
合計のＩＮ：１０３６
合計のＯＵＴ：１３０５
第１種特別役物によるＯＵＴ：７８３
第１種特別役物以外によるＯＵＴ：５２２
再遊技の当選回数：５４
となる。

【２４２５】
＜６０００ゲームにて出玉率１．２６となる場合＞
６０００ゲームにて出玉率１．２６となる場合の一例として、
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合には、
合計のＩＮ：１８０００
合計のＯＵＴ：２２６８０
第１種特別役物によるＯＵＴ：１３６０８

となり、再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合には、
合計のＩＮ：１５５３７
合計のＯＵＴ：１９５７６
第１種特別役物によるＯＵＴ：１１７４５
第１種特別役物以外によるＯＵＴ：７８３０
再遊技の当選回数：８２１
となる。
【２４２６】
＜１７５００ゲームにて出玉率１．２６となる場合＞
１７５００ゲームにて出玉率１．２６となる場合の一例として、
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合には、
合計のＩＮ：５２５００
合計のＯＵＴ：６６１５０
第１種特別役物によるＯＵＴ：３９６９０
となり、再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合には、
合計のＩＮ：４５３１６
合計のＯＵＴ：５７０９６
第１種特別役物によるＯＵＴ：３４２５６
第１種特別役物以外によるＯＵＴ：２２８３７
再遊技の当選回数：２３９４
となる。
【２４２７】
＜＜出玉率１．１５の場合＞＞
図４２７の（Ｆ）では、４００ゲーム、６０００ゲーム、１７５００ゲームの遊技を実行した場合に、１７５００ゲーム間（長時間）における出玉率の上限である１．１５となる場合の一例を図示している。
【２４２８】
＜４００ゲームにて出玉率１．１５となる場合＞
４００ゲームにて出玉率１．１５となる場合の一例として、
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合には、
合計のＩＮ：１２００
合計のＯＵＴ：１３８０
第１種特別役物によるＯＵＴ：８２８
となり、再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合には、
合計のＩＮ：１０３６
合計のＯＵＴ：１１９１
第１種特別役物によるＯＵＴ：７１４
第１種特別役物以外によるＯＵＴ：４７６
再遊技の当選回数：５４
となる。
【２４２９】
＜６０００ゲームにて出玉率１．１５となる場合＞
６０００ゲームにて出玉率１．１５となる場合の一例として、
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合には、
合計のＩＮ：１８０００
合計のＯＵＴ：２０７００
第１種特別役物によるＯＵＴ：１２４２０
となり、再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合には、
合計のＩＮ：１５５３４
合計のＯＵＴ：１７８６４

第１種特別役物によるＯＵＴ：１０７１８
第１種特別役物以外によるＯＵＴ：７１４５
再遊技の当選回数：８２１
となる。
【２４３０】
＜１７５００ゲームにて出玉率１．１５となる場合＞
　１７５００ゲームにて出玉率１．１５となる場合の一例として、
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合には、
合計のＩＮ：５２５００
合計のＯＵＴ：６０３７５
第１種特別役物によるＯＵＴ：３６２２５
となり、再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合には、
合計のＩＮ：４５３０９
合計のＯＵＴ：５２１０５
第１種特別役物によるＯＵＴ：３１２６３
第１種特別役物以外によるＯＵＴ：２０８４２
再遊技の当選回数：２３９７
となる。
【２４３１】
＜出玉率毎の比較１＞
　ここで、再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における、６０００ゲーム間において出玉率２．２であった場合と出玉率１．２６（６０００ゲームにおける上限の出玉率）であった場合とを比較すると、
合計のＯＵＴは、１９５７６÷３４２６０　０．５７１４となり、
第１種特別役物によるＯＵＴは、１１７４５÷２０５５０　０．５７１５となり、
第１種特別役物以外によるＯＵＴは、７８３０÷１３７１０　０．５７１１となる。
即ち、再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における６０００ゲーム間において出玉率１．２６であった場合の、合計のＯＵＴ、第１種特別役物によるＯＵＴ、及び第１種特別役物以外によるＯＵＴは、再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における６０００ゲーム間において出玉率２．２であった場合の、合計のＯＵＴ、第１種特別役物によるＯＵＴ、及び第１種特別役物以外によるＯＵＴの６割以下となっている。
【２４３２】
＜出玉率毎の比較２＞
　また、再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における、１７５００ゲーム間において出玉率２．２であった場合と出玉率１．１５（１７５００ゲームにおける上限の出玉率）であった場合とを比較すると、
合計のＯＵＴは、５２１０５÷９９９２５　０．５２１４４となり、
第１種特別役物によるＯＵＴは、３１２６３÷５９９３７　０．５２１５９となり、
第１種特別役物以外によるＯＵＴは、２０８４２÷３９９８７　０．５２１２１となる。
即ち、再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における１７５００ゲーム間において出玉率１．１５であった場合の、合計のＯＵＴ、第１種特別役物によるＯＵＴ、及び第１種特別役物以外によるＯＵＴは、再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における１７５００ゲーム間において出玉率２．２であった場合の、合計のＯＵＴ、第１種特別役物によるＯＵＴ、及び第１種特別役物以外によるＯＵＴの６割以下となっている。
【２４３３】
＜出玉率毎の比較３＞
　また、再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における、１７５００ゲーム間において出玉率１．２６であった場合と出玉率１．１５（１７５００ゲームにおける上限の出玉率）であった場合とを比較すると、
合計のＯＵＴは、５２１０５÷５７０９６　０．９１２６となり、

第１種特別役物によるＯＵＴは、３１２６３÷３４２５６　０．９１２６となり、
第１種特別役物以外によるＯＵＴは、２０８４２÷２２８３７　０．９１２６となる。
即ち、再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における１７５００ゲーム間において出玉率１．１５であった場合の、合計のＯＵＴ、第１種特別役物によるＯＵＴ、及び第１種特別役物以外によるＯＵＴは、再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における１７５００ゲーム間において出玉率１．２６であった場合の、合計のＯＵＴ、第１種特別役物によるＯＵＴ、及び第１種特別役物以外によるＯＵＴよりも少なく（１０割未満に）なっている。

【２４３４】

＜比較の結果＞

このように、４００ゲーム（約１時間）での最大設計値は短時間で計算した場合の最大の出玉率となる場合であり、６０００ゲーム（約１５時間又は約１日）で統計を取った場合には、瞬間的には（６０００ゲーム間のいずれかの４００ゲームの期間）４００ゲームでの最大設計値に近い出玉率となる場合もあるが、設計上においては、試験に通過できる範囲での合計のＯＵＴ、第１種特別役物によるＯＵＴ、及び第１種特別役物以外によるＯＵＴは、６０００ゲームの間４００ゲームでの最大設計値となる出玉率（２．２）となった場合の、合計のＯＵＴ、第１種特別役物によるＯＵＴ、及び第１種特別役物以外によるＯＵＴの６割以下の数字になるよう設計されている。

【２４３５】

また、１７５００ゲーム（約４３時間、約２日又は長時間）で統計を取った場合には、瞬間的には（１７５００ゲーム間のいずれかの４００ゲームの期間）４００ゲームでの最大設計値に近い出玉率となる場合もあるが、設計上においては、試験に通過できる範囲での合計のＯＵＴ、第１種特別役物によるＯＵＴ、及び第１種特別役物以外によるＯＵＴは、１７５００ゲームの間４００ゲームでの最大設計値となる出玉率（２．２）となった場合の、合計のＯＵＴ、第１種特別役物によるＯＵＴ、及び第１種特別役物以外によるＯＵＴの６割以下の数字になるよう設計されている。

【２４３６】

また、６０００ゲーム（１５時間、約１日）での最大設計値は遊技場の通常営業最大時間と近しい時間での計算であり、１７５００ゲーム（約４３時間、約２日又は長時間）で統計を取った場合には、瞬間的には（１７５００ゲーム間のいずれかの６０００ゲームの期間）６０００ゲームでの最大設計値に近い出玉率となる場合もあるが、設計上においては、試験に通過できる範囲での合計のＯＵＴ、第１種特別役物によるＯＵＴ、及び第１種特別役物以外によるＯＵＴは、１７５００ゲームの間６０００ゲームでの最大設計値となる出玉率（１．２６）となった場合の、合計のＯＵＴ、第１種特別役物によるＯＵＴ、及び第１種特別役物以外によるＯＵＴよりも少なく（１０割未満に）なるよう設計されている。

【２４３７】

遊技機を遊技する際に、短時間の稼働であれば設計値とはかい離した出玉率となるような事態は発生し得るが、稼働時間が長くなればなるほど、設計値に近い出玉率に安定していくことが好適である。本例に係る遊技機は、上記のように長時間稼働するほど設計上の出玉率が下がるよう設計することにより、遊技場においても安心して遊技機の長期稼働を行えるよう構成されている。

【２４３８】

＜＜条件装置の当選率の一例１＞＞

本例における遊技機を、射幸性が高くなり過ぎず、且つ、遊技者に著しい損失を生じさせないよう設計する際に好適な条件装置の当選率の一例を以下に列挙する。図４２８においては、４００ゲーム間ので出玉率の下限値と上限値を考慮して条件装置の当選率を設計した場合の一例を示している。尚、いずれの場合においても、置数の分母は６５５３６となっており、一部の条件装置の置数のみを例示している。

【２４３９】

＜４００ゲーム間の最大・最小ＯＵＴ＞
下限の出玉率：１／３
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合の最小ＯＵＴ：４００を超過
再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の最小ＯＵＴ：３４６を超過
上限の出玉率：２．２
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合の最大ＯＵＴ：２６４０未満
再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の最大ＯＵＴ：２２８３．６未満
【２４４０】
｛Ａ１：４００ゲーム間ボーナスが当選しなくても満たさなければならない置数（ベルが８枚払出の場合）の一例｝
ＢＢ：払出枚数が３００枚であり、置数は１６３、
ＲＢ：払出枚数が１２０枚であり、置数は１６３、
再遊技：払出枚数は０枚（ＯＵＴ０枚としているため）であり、置数は８９７８、
ベル：払出枚数は８枚であり、置数は７０８６、
のように構成してもよい。上記（Ａ１）はベルの払出枚数が８枚である場合の最低の置数である。尚、ＢＢ及びＲＢはすべて最大払出枚数となる場合を例示している（以下の例においても同様）。また、ベルが当選した場合には押し順や停止位置に拘らず入賞し得ることとしている（以下の例においても同様）。
【２４４１】
｛Ａ２：４００ゲーム間ボーナスが当選しなくても満たさなければならない置数（ベルが１５枚払出の場合）の一例｝
ＢＢ：払出枚数が３００枚であり、置数は１６３、
ＲＢ：払出枚数が１２０枚であり、置数は１６３、
再遊技：払出枚数は０枚（ＯＵＴ０枚としているため）であり、置数は８９７８、
ベル：払出枚数は１５枚であり、置数は３７７９、
のように構成してもよい。上記（Ａ２）はベルの払出枚数が１５枚である場合の最低の置数である。
【２４４２】
｛Ａ３：４００ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数（ベルが８枚払出の場合）の一例｝
ＢＢ：払出枚数が３００枚であり、置数は１６３、
ＲＢ：払出枚数が１２０枚であり、置数は１６３、
再遊技：払出枚数は０枚（ＯＵＴ０枚としているため）であり、置数は８９７８、
ベル：払出枚数は８枚であり、置数は４６７５５、
のように構成してもよい。上記（Ａ３）はベルの払出枚数が８枚である場合の最大の置数である。
【２４４３】
｛Ａ４：４００ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数（ベルが１５枚払出の場合）の一例｝
ＢＢ：払出枚数が３００枚であり、置数は１６３、
ＲＢ：払出枚数が１２０枚であり、置数は１６３、
再遊技：払出枚数は０枚（ＯＵＴ０枚としているため）であり、置数は８９７８、
ベル：払出枚数は１５枚であり、置数は２４９３６、
のように構成してもよい。上記（Ａ４）はベルの払出枚数が１５枚である場合の最大の置数である。
【２４４４】
＜＜条件装置の当選率の一例２＞＞
本例における遊技機を、射幸性が高くなり過ぎず、且つ、遊技者に著しい損失を生じさせないよう設計する際に好適な条件装置の当選率の一例を以下に列挙する。図４２９においては、１６００ゲーム間ので出玉率の下限値と上限値を考慮して条件装置の当選率を設

計した場合の一例を示している。尚、いずれの場合においても、置数の分母は６５５３６となっており、一部の条件装置の置数のみを例示している。
【２４４５】
＜１６００ゲーム間の最大・最小ＯＵＴ＞
下限の出玉率：２／５
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合の最小ＯＵＴ：１９２０を超過
再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の最小ＯＵＴ：１６５７．２を超過
上限の出玉率：１．５
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合の最大ＯＵＴ：７２００未満
再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の最大ＯＵＴ：６２１４．５未満
【２４４６】
｛Ｂ１：１６００ゲーム間ボーナスが当選しなくても満たさなければならない置数（ベルが８枚払出の場合）の一例｝
ＢＢ：払出枚数が３００枚であり、置数は１６３、
ＲＢ：払出枚数が１２０枚であり、置数は１６３、
再遊技：払出枚数は０枚（ＯＵＴ０枚としているため）であり、置数は８９７８、
ベル：払出枚数は８枚であり、置数は８４８３、
のように構成してもよい。上記（Ｂ１）はベルの払出枚数が８枚である場合の最低の置数である。尚、ＢＢ及びＲＢはすべて最大払出枚数となる場合を例示している（以下の例においても同様）。また、ベルが当選した場合には押し順や停止位置に拘らず入賞し得ることとしている（以下の例においても同様）。
【２４４７】
｛Ｂ２：１６００ゲーム間ボーナスが当選しなくても満たさなければならない置数（ベルが１５枚払出の場合）の一例｝
ＢＢ：払出枚数が３００枚であり、置数は１６３、
ＲＢ：払出枚数が１２０枚であり、置数は１６３、
再遊技：払出枚数は０枚（ＯＵＴ０枚としているため）であり、置数は８９７８、
ベル：払出枚数は１５枚であり、置数は４５２４、
のように構成してもよい。上記（Ｂ２）はベルの払出枚数が１５枚である場合の最低の置数である。
【２４４８】
｛Ｂ３：１６００ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数（ベルが８枚払出の場合）の一例｝
ＢＢ：払出枚数が３００枚であり、置数は１６３、
ＲＢ：払出枚数が１２０枚であり、置数は１６３、
再遊技：払出枚数は０枚（ＯＵＴ０枚としているため）であり、置数は８９７８、
ベル：払出枚数は８枚であり、置数は３１８１５、
のように構成してもよい。上記（Ｂ３）はベルの払出枚数が８枚である場合の最大の置数である。
【２４４９】
｛Ｂ４：１６００ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数（ベルが１５枚払出の場合）の一例｝
ＢＢ：払出枚数が３００枚であり、置数は１６３、
ＲＢ：払出枚数が１２０枚であり、置数は１６３、
再遊技：払出枚数は０枚（ＯＵＴ０枚としているため）であり、置数は８９７８、
ベル：払出枚数は１５枚であり、置数は１６９６８、
のように構成してもよい。上記（Ｂ４）はベルの払出枚数が１５枚である場合の最大の置数である。
【２４５０】
＜＜条件装置の当選率の一例３＞＞

本例における遊技機を、射幸性が高くなり過ぎず、且つ、遊技者に著しい損失を生じさせないよう設計する際に好適な条件装置の当選率の一例を以下に列挙する。図４３０においては、６０００ゲーム間ので出玉率の下限値と上限値を考慮して条件装置の当選率を設計した場合の一例を示している。尚、いずれの場合においても、置数の分母は６５５３６となっており、一部の条件装置の置数のみを例示している。

【２４５１】

＜６０００ゲーム間の最大・最小ＯＵＴ＞

下限の出玉率：１／２

再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合の最小ＯＵＴ：９０００を超過

再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の最小ＯＵＴ：７７６８．５を超過

上限の出玉率：１．２６

再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合の最大ＯＵＴ：２２６８０未満

再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の最大ＯＵＴ：１９５７６．６２未満

【２４５２】

｛Ｃ１：６０００ゲーム間ボーナスが当選しなくても満たさなければならない置数（ベルが８枚払出の場合）の一例｝

ＢＢ：払出枚数が３００枚であり、置数は１６３、

ＲＢ：払出枚数が１２０枚であり、置数は１６３、

再遊技：払出枚数は０枚（ＯＵＴ０枚としているため）であり、置数は８９７８、

ベル：払出枚数は８枚であり、置数は１０６０５、

のように構成してもよい。上記（Ｃ１）はベルの払出枚数が８枚である場合の最低の置数である。尚、ＢＢ及びＲＢはすべて最大払出枚数となる場合を例示している（以下の例においても同様）。また、ベルが当選した場合には押し順や停止位置に拘らず入賞し得ることとしている（以下の例においても同様）。

【２４５３】

｛Ｃ２：６０００ゲーム間ボーナスが当選しなくても満たさなければならない置数（ベルが１５枚払出の場合）の一例｝

ＢＢ：払出枚数が３００枚であり、置数は１６３、

ＲＢ：払出枚数が１２０枚であり、置数は１６３、

再遊技：払出枚数は０枚（ＯＵＴ０枚としているため）であり、置数は８９７８、

ベル：払出枚数は１５枚であり、置数は５６５６、

のように構成してもよい。上記（Ｃ２）はベルの払出枚数が１５枚である場合の最低の置数である。

【２４５４】

｛Ｃ３：６０００ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数（ベルが８枚払出の場合）の一例｝

ＢＢ：払出枚数が３００枚であり、置数は１６３、

ＲＢ：払出枚数が１２０枚であり、置数は１６３、

再遊技：払出枚数は０枚（ＯＵＴ０枚としているため）であり、置数は８９７８、

ベル：払出枚数は８枚であり、置数は２６７２７、

のように構成してもよい。上記（Ｃ３）はベルの払出枚数が８枚である場合の最大の置数である。

【２４５５】

｛Ｃ４：６０００ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数（ベルが１５枚払出の場合）の一例｝

ＢＢ：払出枚数が３００枚であり、置数は１６３、

ＲＢ：払出枚数が１２０枚であり、置数は１６３、

再遊技：払出枚数は０枚（ＯＵＴ０枚としているため）であり、置数は８９７８、

ベル：払出枚数は１５枚であり、置数は１４２５４、

のように構成してもよい。上記（Ｃ４）はベルの払出枚数が１５枚である場合の最大の置

数である。
【２４５６】
＜＜条件装置の当選率の一例４＞＞
本例における遊技機を、射幸性が高くなり過ぎず、且つ、遊技者に著しい損失を生じさせないよう設計する際に好適な条件装置の当選率の一例を以下に列挙する。図４３１においては、１７５００ゲーム間のので出玉率の下限値と上限値を考慮して条件装置の当選率を設計した場合の一例を示している。尚、いずれの場合においても、置数の分母は６５５３６となっており、一部の条件装置の置数のみを例示している。
【２４５７】
＜１７５００ゲーム間の最大・最小ＯＵＴ＞
下限の出玉率：３／５
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合の最小ＯＵＴ：３１５００を超過
再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の最小ＯＵＴ：２７１８５．４を超過
上限の出玉率：１．１５
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合の最大ＯＵＴ：６０３７５未満
再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の最大ＯＵＴ：５２１０５．３５未満
【２４５８】
｛Ｄ１：１７５００ゲーム間ボーナスが当選しなくても満たさなければならない置数（ベルが８枚払出の場合）の一例｝
ＢＢ：払出枚数が３００枚であり、置数は１６３、
ＲＢ：払出枚数が１２０枚であり、置数は１６３、
再遊技：払出枚数は０枚（ＯＵＴ０枚としているため）であり、置数は８９７８、
ベル：払出枚数は８枚であり、置数は１２７２５、
のように構成してもよい。上記（Ｄ１）はベルの払出枚数が８枚である場合の最低の置数である。尚、ＢＢ及びＲＢはすべて最大払出枚数となる場合を例示している（以下の例においても同様）。また、ベルが当選した場合には押し順や停止位置に拘らず入賞し得ることとしている（以下の例においても同様）。
【２４５９】
｛Ｄ２：１７５００ゲーム間ボーナスが当選しなくても満たさなければならない置数（ベルが１５枚払出の場合）の一例｝
ＢＢ：払出枚数が３００枚であり、置数は１６３、
ＲＢ：払出枚数が１２０枚であり、置数は１６３、
再遊技：払出枚数は０枚（ＯＵＴ０枚としているため）であり、置数は８９７８、
ベル：払出枚数は１５枚であり、置数は６７８７、
のように構成してもよい。上記（Ｄ２）はベルの払出枚数が１５枚である場合の最低の置数である。
【２４６０】
｛Ｄ３：１７５００ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数（ベルが８枚払出の場合）の一例｝
ＢＢ：払出枚数が３００枚であり、置数は１６３、
ＲＢ：払出枚数が１２０枚であり、置数は１６３、
再遊技：払出枚数は０枚（ＯＵＴ０枚としているため）であり、置数は８９７８、
ベル：払出枚数は８枚であり、置数は２４３９１、
のように構成してもよい。上記（Ｄ３）はベルの払出枚数が８枚である場合の最大の置数である。
【２４６１】
｛Ｄ４：１７５００ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数（ベルが１５枚払出の場合）の一例｝
ＢＢ：払出枚数が３００枚であり、置数は１６３、
ＲＢ：払出枚数が１２０枚であり、置数は１６３、

再遊技：払出枚数は０枚（ＯＵＴ０枚としているため）であり、置数は８９７８、
ベル：払出枚数は１５枚であり、置数は１３００８、
のように構成してもよい。上記（Ｄ４）はベルの払出枚数が１５枚である場合の最大の置数である。

【２４６２】

＜＜所定枚数獲得表示＞＞

次に、図４３２は、所定枚数獲得表示に係る表示イメージ図である。同図においては、ＢＢが合計４回実行される場合を例示している。まず、同図左上段では、１回目のＢＢに当選してＢＢ役が入賞したことにより、１回目のＢＢが実行される。１回目のＢＢにて獲得した遊技メダルが獲得枚数表示として演出表示装置の右上部に表示されている。尚、本例においては、獲得枚数表示は純増枚数（差枚数）を表示しており、例えば、ＢＢ開始時には獲得枚数表示＝０枚であり、その後１５枚の遊技メダルが払い出された場合には獲得枚数表示＝１５枚となり、その後、規定数である３枚をベットすることにより獲得枚数表示＝１２枚のように表示されてゆく。

【２４６３】

次に、同図右上段では、１回目のＢＢの終了後、１００ゲーム以内に再度ＢＢ（２回目のＢＢ）に当選し、ＢＢ役が入賞したことにより、２回目のＢＢが実行され、１回目のＢＢ開始時からの遊技メダルの純増枚数が獲得枚数表示として表示されている。ここで、本例においては、ＢＢ終了後１００ゲーム以内に再度ＢＢに当選した場合には、連荘と見做し、１回目のＢＢ開始時からの獲得枚数（純増枚数）を獲得枚数表示として継続して表示するよう構成している。尚、獲得枚数表示は純増枚数の表示であるため、１回目のＢＢ終了後から２回目のＢＢ開始時までのゲームにて消費した（投入した）遊技メダルの分は獲得枚数表示から減算されることとなる。

【２４６４】

次に、同図左下段では、２回目のＢＢの終了後、１００ゲーム以内に再度ＢＢ（３回目のＢＢ）に当選し、ＢＢ役が入賞したことにより、３回目のＢＢが実行され、１回目のＢＢ開始時からの遊技メダルの純増枚数が獲得枚数表示として表示されている。

【２４６５】

次に、同図右下段では、３回目のＢＢ終了後、１００ゲーム以内に再度ＢＢ（４回目のＢＢ）に当選し、ＢＢ役が入賞したことにより、４回目のＢＢが実行され、４回目のＢＢの実行中に獲得枚数表示が＋１０００枚に到達したことにより、演出表示装置の中央付近に所定枚数獲得表示として「＋１０００ＧＥＴ！！」が表示される。所定枚数獲得表示は獲得枚数表示が所定枚数に到達することによって表示される表示であり、本例においては、獲得枚数表示が１０００枚に到達することによって表示するよう構成したが、これには限定されず、例えば、獲得枚数表示が５００枚の倍数に到達する毎に表示するよう構成してもよいし、そのように構成した場合に、獲得枚数表示が５００枚に到達した際の所定枚数獲得表示と、獲得枚数表示が１０００枚に到達した際の所定枚数獲得表示との表示態様を相違させてもよい（５００枚到達時よりも１０００枚到達時の方が、目立つ表示としたり、より遊技者を祝福する表示態様とする等）。このように、特定の期間にて遊技者が遊技メダル大量に獲得できた場合に所定枚数獲得表示を表示して遊技者を祝福することによって、遊技者は達成感を感じることができると共に、所定枚数獲得表示を表示させることに期待しながら遊技を進行することができることとなる。また、前述したように、同図に示すように、獲得枚数表示が＋１０００枚に到達することによって所定枚数獲得表示を表示するよう構成した場合、メダル受け皿Ｄ２３０に貯留できる遊技メダルの上限は１０００枚となっており、獲得枚数表示が当該１０００枚に到達したことを契機として所定枚数獲得表示を表示することによって、遊技者は、所定枚数獲得表示が表示されたことへの達成感だけでなく、メダル受け皿Ｄ２３０を満杯にした達成感を味わえると共に、メダル受け皿Ｄ２３０から溢れた遊技メダルを遊技場に備えられている遊技メダル貯留用の箱（ドル箱と称することがある）に移す満足感を味わうことができる。

【２４６６】

尚、同図においては、所定枚数獲得表示を表示する一例として、ＢＢが１００ゲーム以内に連続して当選する場合を例示したが、所定枚数獲得表示を表示する条件はこれには限定されず、ＢＢが５０ゲーム以内に当選した場合に獲得枚数表示を引き継ぐ（例えば、７０ゲーム以内にＢＢに再度当選しても獲得枚数表示はクリアされ、当該再度当選したＢＢが１回目のＢＢとなる）等、連荘となるゲーム数を変更してもよいし、ＢＢ又はＲＢが所定ゲーム数以内（例えば、１００ゲーム以内）に当選することで連荘としてもよいし、前述したＡＴ、ＲＴ、ＡＲＴ等によって獲得した（増加した）遊技メダル数も含めた合計の獲得枚数が所定数に到達することによって所定枚数獲得表示を表示するよう構成してもよい。

【２４６７】

尚、第１９実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

【２４６８】

（第１９実施形態）

ここで、各構成要素について説明する前に、第１９実施形態に係る回胴式遊技機Ｐの特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【２４６９】

まず、図４３３（一部の構成については図４３４）を参照しながら、第１９実施形態に係る回胴式遊技機Ｐの前面側の基本構造を説明する。回胴式遊技機Ｐは、主に前扉（フロントドアとも称す）と、裏箱（キャビネット、基体とも称す）と裏箱内に設置されたリールユニット、ホッパ装置、電源供給ユニットＥ、主制御基板Ｍ（ＣＰＵＭＣを含む主制御チップＣが搭載されている基板）、副制御基板Ｓ（ＣＰＵＳＣを含む副制御チップＳＣが搭載されている基板）で構成される。以下、これらを順に説明する。

【２４７０】

＜前扉ＤＵ＞

前扉ＤＵは、遊技状態を視認可能にするための機構、遊技媒体の入力を可能にするための機構、リールユニットを操作するための機構、その他の機構等を含む。具体的には、遊技状態を視認可能にするための機構として、リール窓Ｄ１６０、投入数表示灯Ｄ２１０、スタートランプＤ１８０、再遊技ランプＤ２９０、投入可能ランプＤ３００、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０、クレジット数表示装置Ｄ２００、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０（押し順表示装置Ｄ２７０と称することもある）、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０、有利区間表示器ＹＨ等が取り付けられている。また、遊技媒体の投入や賭け数（ベット数）の入力を可能にするための機構として、メダル投入口Ｄ１７０、ベットボタンＤ２２０、投入された遊技媒体の払い出しを可能にするための機構として、精算ボタンＤ６０が取り付けられている。そして、リールを操作するための機構として、スタートレバーＤ５０、停止ボタンＤ４０が取り付けられている。なお、第１９実施形態における回胴式遊技機は、スタートレバーＤ５０、停止ボタンＤ４０、メダル投入口Ｄ１７０、ベットボタンＤ２２０、精算ボタンＤ６０、サブ入力ボタンＳＢ、十字キーＳＢ２等が取り付けられている遊技者側にせり出した形状の操作卓を備えている。以下、各要素について詳述する。

【２４７１】

＜遊技状態を視認可能にするための機構＞

次に、遊技状態を視認可能にするための機構の要部について説明する。リール窓Ｄ１６０は、前扉ＤＵの一部を構成する合成樹脂等によって形成された透明な部材であり、リー

ル窓Ｄ１６０を通して遊技機枠内に設置されたリールユニットを視認可能に構成されている。また、投入数表示灯Ｄ２１０は、３つのＬＥＤによって構成されており、現在ベット（一の遊技を開始するために必要な遊技メダルを投入すること）されているメダル数と同数のＬＥＤが点灯するよう構成されている。具体的には、投入数表示灯Ｄ２１０は、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３の３つのＬＥＤ（ランプ）によって構成されており、ベットされている遊技メダルが１枚である場合には１ベットランプＤ２１１：点灯、２ベットランプＤ２１２：消灯、３ベットランプＤ２１３：消灯となり、ベットされている遊技メダルが２枚である場合には１ベットランプＤ２１１：点灯、２ベットランプＤ２１２：点灯、３ベットランプＤ２１３：消灯となり、ベットされている遊技メダルが３枚である場合には１ベットランプＤ２１１：点灯、２ベットランプＤ２１２：点灯、３ベットランプＤ２１３：点灯となる（再遊技が停止表示した次ゲームにおいてはその限りではなく、詳細は後述する）。また、スタートランプＤ１８０は、ＬＥＤによって構成されており、スタートレバーＤ５０の操作が有効（操作を受け付けている）である場合に点灯し、スタートレバーＤ５０の操作が無効（操作を受け付けていない）である場合に消灯するよう構成されている。また、再遊技ランプＤ２９０は、ＬＥＤによって構成されており、再遊技が停止表示したことを契機として点灯し、再遊技が停止表示した次回の遊技が終了したことによって消灯するよう構成されている。また、投入可能ランプＤ３００は、メダル投入口Ｄ１７０への遊技メダルの投入が有効である、又は、ベットボタンＤ２２０の操作が有効である場合に点灯（点滅としてもよい）し、遊技メダルの投入が無効である、又は、ベットボタンＤ２２０の操作が無効である場合に消灯するよう構成されている。また、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０は、７セグメントディスプレイによって構成されており、特別遊技中に払い出された払出数の総数が表示されるよう構成されている。尚、特別遊技状態表示装置Ｄ２５０を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、後述する演出表示装置Ｓ４０（第二情報表示部とも称することがある）にて当該払出数の総数を表示するよう構成することで遊技者は特別遊技中に払い出された払出数の総数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、クレジット数表示装置Ｄ２００は、７セグメントディスプレイによって構成されており、遊技者の持ちメダルとして遊技機内に貯留されているメダル数の総数（クレジット数）が表示されるよう構成されている。また、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０は、７セグメントディスプレイによって構成されており、現在払出されている遊技メダル数及びリール停止順（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３の停止順）によって入賞する役が相違し得る条件装置｛いわゆる押し順役（押し順あり役とも称することがある）であるが、入賞する役や停止表示される図柄組合せが相違した場合には、遊技者に付される利益率（払出枚数、その後のＲＴ状態等）が異なり得るよう構成されているものが一般的である｝が成立したゲームにて、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知し得るよう構成されている（当該報知を押し順ナビと称することがある）。このように、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０は、現在払出されている遊技メダル数と遊技者に最も高利益となるリール停止順との２つの表示を実行し得るよう構成されており、実行されている表示が２つの表示のうちいずれであるかを遊技者が誤認しないような表示態様となっており、当該表示態様の詳細は後述することとする。また、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０は、ＡＴに関する状態（詳細は後述する）のうち、押し順表示装置Ｄ２７０（第一情報表示部とも称することがある）に表示された押し順ナビ表示に従って遊技を進行した場合に保障されることとなる遊技者にとって有利なＡＴに関する状態（本例では、押し順ナビ状態、報知遊技とも称することがあり詳細は後述する）に滞在し得るゲーム数を表示し得るよう構成されている。尚、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０を設けない構成としてもよく、そのように構成した場合には、ＡＴ中状態に滞在し得るゲーム数を演出表示装置Ｓ４０にて表示するよう構成することで遊技者は当該有利なＡＴに関する状態が保障されているゲーム数を認識することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。尚、払出数表示装置（押し順表示装置）Ｄ２７０は、払出数表示装置と押し順表示装置との２つの装置に分けるよう構成してもよい。

【２４７２】
また、有利区間表示器ＹＨは、ＬＥＤによって構成されており、「有利区間」である場合には点灯し、「有利区間」でない場合には消灯するよう構成されている（点灯及び消灯タイミングについては後述する）。ここで、本例に係る回胴式遊技機においては、従来の回胴式遊技機と同様に、遊技メダルが獲得容易であり遊技者にとって有利な特別遊技状態（いわゆる大当り遊技であり、ボーナス遊技や第１種ＢＢ・第２種ＢＢ等と呼ばれるものが該当する）、再遊技役の当選率があらかじめ定められた値である通常遊技状態よりも再遊技役の当選率が高い（又は低い）状態である再遊技確率変動遊技状態（ＲＴ状態）、当選した役を入賞させるためのリールの停止順、停止位置を報知し得るＡＴ（アシストタイム）中状態、前記ＲＴ状態とＡＴ中状態とが複合したＡＲＴ（アシストリプレイタイム）状態、等を採り得るが、これらの「遊技状態」とは別に、「通常区間」、「待機区間」及び「有利区間」という３つの「遊技区間」のいずれかを設定可能となっている。尚、本例においては「待機区間」は設定しておらず、「通常区間」と「有利区間」とのいずれかの遊技区間を設定している。このうち、「有利区間」が他の「遊技区間」よりも、遊技者にとって相対的に有利となるものとして位置付けられており、例えば、「遊技状態」がＡＴ中状態やＡＲＴ状態であることと「有利区間」とが対応付けされている。即ち、「遊技状態」がＡＴ中状態やＡＲＴ状態であると、有利区間表示器ＹＨが点灯するのであるが、後述するように、「遊技区間」の設定制御も「遊技状態」の設定制御と同様に、遊技進行を制御する主制御基板側で行われるため、有利区間表示器ＹＨの点灯／消灯状況によって、遊技進行状況が遊技者にとって相対的に有利なものとなっているか否かが、嘘偽りなく遊技者に対して伝達可能となっている。尚、後述するように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定されるのであるが、その際には、残存するＡＴに関する状態も強制的に終了させられる（ＡＴ中状態を維持するための情報がクリア・初期化される）ため、設定される「遊技区間」の変更が「遊技状態」の移行にも影響を与え得るものとなっており、それにより比較的設計自由度の高いＡＴ中状態やＡＲＴ状態等の「遊技状態」によって、著しく射幸性が高まってしまうことを自動的に抑制できるものとなっているのである。尚、上述したように、「有利区間」が所定の上限ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）に達するまで継続すると「通常区間」が強制的に設定される、即ち、「有利区間」が終了することとなるが、「有利区間」の終了条件はこれには限定されない。本例に係る回胴式遊技機における「有利区間」の終了条件は、「押し順役（押し順あり役）を構成する小役の中で、払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回の実行（例えば、押し順役を構成する小役として、７枚、３枚、１枚の小役がある場合、払出し枚数が最も多い７枚が獲得可能な押し順ナビであって、押し順により７枚、又は１枚が獲得可能な押し順役と、押し順により３枚が獲得可能な押し順役があれば、３枚が獲得可能な押し順ナビは、ここでいう押し順ナビには該当しない）」、又は、「ＢＢ、ＲＢ、ＭＢ、のいずれかに当選」を満たし、且つ、「任意の終了条件（４０Ｇ１セットのループ抽選に非当選（ＡＴ）、固定３２Ｇ経過（ガセ前兆）等）」、又は、「有利区間１５００Ｇ」を満たすことが終了条件となっている。尚、押し順ベル役が存在しないような仕様（例：ＲＴ状態を移行するためのリプレイの押し順は存在するが、押し順によって払出し枚数が異なる小役が存在しない仕様）の場合には、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回」という有利区間を終了するための条件は除外される。また、第１９実施形態では、押し順役を構成する小役として１１枚役に対応する小役と１枚役に対応する小役を含む小役により構成されているため、「払出し枚数が最も多い小役を獲得可能な押し順ナビ１回の実行」とは、１１枚のメダルが獲得可能（１１枚役が入賞可能）な押し順を報知することを指す。

【２４７３】
＜遊技媒体の入力を可能にするための機構＞
次に、遊技媒体の入力を可能にするための機構の要部について説明する。メダル投入口Ｄ１７０は、遊技メダルの投入口であり、メダル受付可能状態である状況下において当該投入口に投入された遊技メダルは遊技機内部へと誘導される。また、遊技機内部にはメダ

ルの投入を検出するセンサとして、投入受付センサＤ１０ｓと、第１投入センサＤ２０ｓと、第２投入センサＤ３０ｓと、が設けられており、遊技機内部へと誘導された遊技メダルが正常に投入されたと判断した場合に、投入されたメダルをベットされたメダルとして検出し得るよう構成されている。また、ベットボタンＤ２２０は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）をベットすることができるよう構成されている。また、精算ボタンＤ６０は、遊技者によって操作可能に構成されており、操作によって、貯留されているメダル（クレジットのメダル）及び／又はベットされているメダルを遊技者に払い戻すことが可能となっている。尚、精算ボタンＤ６０の操作によって払い戻された遊技メダルは、放出口Ｄ２４０に払い出されるよう構成されている。

【２４７４】

＜リールユニットを操作するための機構＞

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

【２４７５】

＜前扉ＤＵに設けられたその他の機構＞

次に前扉ＤＵに設けられたその他の機構の要部について図４３４の前扉ＤＵを開いて回胴式遊技機Ｐの内部の構成を示した斜視図も参照しつつ説明する。前扉ＤＵには、遊技の興趣性を高めるための機構として、予告演出や背景演出等の演出を表示するための演出表示装置Ｓ４０、様々な点灯態様にて点灯し得る遊技効果ランプＤ２６（不図示）、信号中継用の扉基板Ｄ、投入されたメダルの検出等を行なうメダルセレクタＤＳ、サウンドを出力し得るスピーカＳ２０、合成樹脂等によって形成された部材である、中パネル（中装飾パネル）、上パネルＤ１３０及び下パネルＤ１４０、等が設けられている。演出表示装置Ｓ４０は、上パネルに形成された透視領域を介して演出等を表示する表示部が視認可能となるように前扉ＤＵの裏面側上部に取り付けられている。また、装飾ランプユニットＤ１５０及びＬＥＤランプユニットＳ１０は、回胴式遊技機Ｐの遊技の進行に応じて発光する発光源を有しており、下パネルＤ１４０を挟んで右側及び左側の各々に装飾ランプユニットＤ１５０が設けられ、上パネルＤ１３０を挟んで右側及び左側の各々にＬＥＤランプユニットＳ１０が設けられている（装飾ランプユニットＤ１５０とＬＥＤランプユニットＳ１０とを総称して、ランプユニットと称することがある）。また、前扉ＤＵの背面におけるリール窓Ｄ１６０の下方には、扉基板Ｄが取り付けられており、この扉基板Ｄには、前述した停止ボタンＤ４０や、スタートレバーＤ５０、精算ボタンＤ６０等の入力信号が入力され、入力された信号を直接或いは加工して後述する主制御基板Ｍに出力する中継基板の機能を有している。また、メダル投入口Ｄ１７０に対応し、前扉ＤＵの背面における扉基板Ｄの付近には、詳細後述するメダルセレクタＤＳが設けられており、メダル投入口Ｄ１７０から投入されたメダルの検出並びに簡易的な真贋を行ない、適正なメダルを後述するホッパＨ４０に案内し、不適正なメダルを後述するメダル受け皿Ｄ２３０に返却する機能を有している。更に、扉基板Ｄの下方の左右にスピーカＳ２０が夫々１つずつ設けられている。中パネルは、操作卓の上側、上パネルＤ１３０の下側の部分であり、前述したリール窓を含むパネル部分である。また、前述した操作卓Ｄ１９０に取り付けられているサブ入力ボタンＳＢ及び十字キーＳＢ２とは、後述するメニュー画面における操作や副制御基板Ｓ側でのボタン連打演出（サブ入力ボタンＳＢを連打操作することによって、ボーナスに当選しているか否かに関する演出を実行する）やミニゲーム（例えば、「ＡＴ中状態」への突入の成否の演出）等の進行等に用いる部材である。なお、回胴式遊技機Ｐの前扉ＤＵには、放出口Ｄ２４０から放出された遊技メダル（或いは単にメダルと呼ぶことがある）を受けるメダル受け皿Ｄ２３０、前扉ＤＵの開閉状態を検出可能な扉スイッチＤ８０が設けられている。また、前扉ＤＵには鍵穴Ｄ２６０が設けられており、鍵穴Ｄ２６０の

形状と整合するキー（ドアキー）を鍵穴Ｄ２６０に差し込む｛加えて、所定の方向（例えば、時計回り）に捻る｝ことで、前扉ＤＵを開放し得るよう構成されている。更に、第１９実施形態においては、ドアキーを鍵穴Ｄ２６０に差し込む｛加えて、所定の方向（例えば、反時計回り）に捻る｝ことで、エラー状態（ドア開放エラー等）を解除し得るよう構成されている。また、ベットボタンＤ２２０の内部にはベットボタンランプＳ５０が設けられており、ベットボタンランプＳ５０は、副制御基板Ｓにて制御されるＬＥＤで構成されており、ベットボタンランプＳ５０が点灯（又は点滅）することにより、ベットボタンＤ２２０の操作が有効であることを遊技者に知覚させることができる。また、停止ボタンＤ４０の内部には停止ボタンランプＳ６０が設けられており（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３の３つの停止ボタンに夫々設けられている）、停止ボタンランプＳ６０は、副制御基板Ｓにて制御されるＬＥＤで構成されており、停止ボタンランプＳ６０の点灯（又は点滅）の有無及び／又は点灯色により、停止ボタンＤ４０の操作が有効であることを遊技者に知覚させることができる。尚、有効である停止ボタンＤ４０に対応した点灯色にて点灯するのは有効である停止ボタンＤ４０に対応した停止ボタンランプＳ６０のみとなるよう構成されているため、例えば、左停止ボタンＤ４１が無効、中停止ボタンＤ４２が有効、右停止ボタンＤ４３が有効である場合には、左停止ボタンＤ４１に対応した停止ボタンランプＳ６０が消灯、中停止ボタンＤ４２に対応した停止ボタンランプＳ６０が点灯、右停止ボタンＤ４３に対応した停止ボタンランプＳ６０が点灯のように、３つの停止ボタンランプＳ６０の点灯態様が夫々相違し得るよう構成されている。また、停止ボタンランプＳ６０の点灯色や点灯態様を相違させることにより（点灯・点滅のように相違させたり、低速点滅・高速点滅のように相違させてもよい）、押し順ナビが実行されるゲームにて、現在停止操作するべき停止ボタンを遊技者が判別し易くなるよう構成してもよく、例えば、すべてのリールが回転中であり、「左→中→右」の押し順が正解（最大の払出枚数）となる押し順ベルに当選している場合に、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプと右停止ボタンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させ、その後、遊技者が左停止ボタンを操作して左リールを停止させた場合には、左停止ボタンに対応する停止ボタンランプを消灯させ、中停止ボタンに対応する停止ボタンランプを白色で点滅させ、右停止ボタンに対応する停止ボタンランプとを青色に点灯させるよう構成してもよい。

【２４７６】

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

【２４７７】

また、リールＭ５０の上方には、遊技全体の制御を司る後述する主制御基板Ｍが格納され、リールＭ５０の左方には、図４３３に示した演出表示装置Ｓ４０、ＬＥＤランプユニットＳ１０、スピーカＳ２０等を用いて行われる各種演出の制御を司る後述する副制御基板Ｓが格納されている。なお、主制御基板Ｍには、後述する設定変更装置制御処理を実行

するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチＭ２０、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンＭ３０が接続されている。図４３４において、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０については何れも不図示としているが、主制御基板Ｍの基板上等の適宜位置に設けられていればよい（即ち、前扉ＤＵを開かなければ人為的なアクセスが困難な位置に設けられていればよい）。

【２４７８】

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

【２４７９】

＜メダルセレクタＤＳ＞

次に、メダルセレクタＤＳについて、図４３５を交えつつ詳細に説明する。図４３５は、回胴式遊技機Ｐ内部における、メダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルの経路（セレクタ）を示した斜視図である。メダルセレクタＤＳは、扉基板Ｄの付近にメダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルの通路となる投入受付センサＤ１０ｓが設けられており、投入受付センサＤ１０ｓの下方には、遊技メダルを放出口Ｄ２４０に導くためのコインシュータＤ９０などが設けられている。投入受付センサＤ１０ｓは、メダル投入口Ｄ１７０から投入された遊技メダルを主に寸法に基づいて選別し、規格寸法に適合した遊技メダルだけを受け入れる機能を有しており、この機能により適合しないと判断されたメダル（又は、その他の異物）は、ブロッカＤ１００により放出口Ｄ２４０に払い戻されるよう構成されている。遊技者がスタートレバーＤ５０を操作する前に（遊技メダルの投入が有効である状態にて）遊技メダルを投入すると、遊技メダルは投入受付センサＤ１０ｓによって選別され、規格を満足しているものだけがホッパＨ４０内に投入され、規格を満たしていないメダルは、コインシュータＤ９０を通って、放出口Ｄ２４０に返却されるようになっている。これに対して、スタートレバーＤ５０が操作された後に（遊技メダルの投入が有効でない状態にて）遊技メダルが投入された場合は、規格を満たしているか否かに拘らず、投入された遊技メダルはコインシュータＤ９０を通って、放出口Ｄ２４０に返却される。また、投入受付センサＤ１０ｓの内部（流路の奥）には、詳細後述するメダル投入に係るセンサが設けられており、寸法規格を満たして受け入れられた遊技メダルが通過すると、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓによって検出されて、その信号が後述する主制御基板Ｍに供給されるようになっている。

【２４８０】

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

【２４８１】

遊技メダルがブロッカＤ１００を正常に通過した場合に、通過直後に第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過することとなる。この投入センサ（第１投入セ

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

【２４８２】

＜メダル払出装置Ｈ＞

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

【２４８３】

次に、図４３７は、第１９実施形態における、回胴式遊技機の基本仕様一覧である。第１９実施形態に係る回胴式遊技機は、規定数（１ゲームにてベットできる遊技メダルの最大枚数）が３枚、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３のコマ数はいずれも２０コマ、入賞判定される有効ラインは「左リールＭ５１上段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３下段」の１ラインとなっている。尚、最大払出枚数は１１枚、最小払出枚数は１枚（入賞役と払出枚数との対応付けは後述）である。また、優先入賞順（引き込み優先順）は、「再遊技役→小役（ベル、スイカ、等）→ボーナス」となっており、例えば、再遊技役とボーナスが同時に成立している場合には、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し且つボーナスは入賞不能である。また、ベルとスイカが成立している場合には、どちらも引き込める位置（入賞する停止位置まで４コマ以内の位置）で停止ボタンを押した場合には払出枚数が多い小役を優先して引きこむよう構成されている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、各リールのコマ数を変更（例えば、２１コマに変更）したり、有効ラインの構成を変更（例えば、横３ライン、斜め２ラインの５ラインに変更、左リールＭ５１下段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３上段の１ラインに変更）しても何ら問題ない。また、特に押し順によって遊技者にとって異なる利益が付与される押し順小役が当選したときの引き込み制御としては、予め定められた正解の押し順で操作された場合には払出し枚数の多い小役を優先して引き込むように制御（枚数優先制御）しており、正解の押し順とは異なる不正解の押し順で操作された場合には停止表示可能な（停止操作から４コマ以内の位置に配置されている）図柄のうち入賞可能性を高める（入賞可能な複数図柄組合せのうち入賞する可能性が最も多くなる）図柄を引き込む制御（個数優先制御）を行っている。

【２４８４】

次に、図４３８は、第１９実施形態における、回胴式遊技機のリール配列一覧である。同図に示されるように、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３のコマ数はいずれも２０コマ（０番～１９番）であり、図柄は「黒セブン」、「白セブン」、「羊」、「ブランク」、「ベル」、「リプレイＡ」、「リプレイＢ」、「スイカＡ」、「スイカＢ」、「チェリー」の１０種類となっている。ここで、「ブランク」は、その他の図柄と同様に当選役を構成する図柄組み合わせに含まれる図柄であり、当選役を構成しない図柄という意味ではなく、「ブランク」を含む当選役を構成する図柄組み合わせとしては、例えば、「スイカＢ・リプレイＡ・ブランク」で再遊技０２となっている。尚、同図に示した構成はあくまで一例であり、図柄の種類を増減・変更しても何ら問題ない。

【２４８５】

次に、図４３９～図４４１は、第１９実施形態における図柄組み合わせ一覧１～３である。第１９実施形態においては、夫々の条件装置に対して複数の図柄組み合わせが存在しており、後述するように、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、いずれか一の図柄組み合わせが有効ライン（前述した１ライン）上に停止表示されるよう構成されている。尚、有効ライン上に同一種類の図柄が揃っていない場合にも遊技者から見ると有効ライン以外のライン上にて一列に同一の図柄が揃いやすく構成されている（スイカの場合には中段に横一直線に揃う等、リール上のいずれかに一直線にスイカ図柄が３つ揃うよう構成されている）。また、第１９実施形態においては、第１種ＢＢ役（いわゆる第１種特別役物に係る役物連続作動装置であるが、以下、単にＢＢ役と呼ぶことがある）となる図柄組み合わせして、１種ＢＢ‐Ａ（ＲＢ－Ａを連続作動させ、２６４枚を超える払出で終了）となる「羊・羊・羊」と、１種ＢＢ‐Ｂ（ＲＢ－Ｂを連続作動させ、１３２枚を超える払出で終了）となる「黒セブン・黒セブン・黒セブン」と、１種ＢＢ‐Ｃ（ＲＢ－Ｂを連続作動させ、１３２枚を超える払出で終了）となる「白セブン・白セブン・白セブン」との３つの図柄組み合わせを有している。尚、第１９実施形態においては、第１種ＢＢ役が入賞し、ＢＢが実行された（役物が作動した）場合には、当該ＢＢ実行中においては、ＢＢ中のすべてのゲームにおいて、１つの抽選テーブルを参照して、役物以外の当選役（小役、再遊技役）を抽選するよう構成されている（１回のＢＢの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替えない方式であり、以下、オールＪＡＣＩＮタイプと呼ぶことがある）。尚、第１種ＢＢ役の形式に関しては、これには限定されず、１回のＢＢの実行中において役抽選の際に参照するテーブルを切り替え得るよう構成してもよい。また、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である場合に１４番～１６番に対応する再遊技０４となる図柄組み合わせが停止表示されると、ＲＴ０に移行するよう構成されている（ＲＴ状態の詳細については後述する）。尚、「ＲＴ１」よりも「ＲＴ０」の方が遊技者に不利なＲＴ状態であるため、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行することを転落すると称することがある。また、１７番に対応する再遊技０５となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の下段に「黒セブン」が停止表示され得ることとなり、１８番に対応する再遊技０５となる図柄組み合わせが停止表示されると、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の下段に「白セブン」が停止表示され得ることとなる（詳細は後述することとする）。また、後述する「入賞‐Ａ１」～「入賞‐Ａ６」の条件装置である押し順ベルが当選した場合には、遊技者にとって最も有利な押し順にてリールを停止させると、２１番～２７番に対応する「入賞０１」～「入賞０３」となる図柄組み合わせが停止表示され、１１枚の遊技メダルが払い出される一方、遊技者にとって最も有利な押し順とは異なる押し順にてリールを停止させると、３９番～５６番に対応する「入賞０８」～「入賞１１」となる図柄組み合わせが停止表示され、１枚の遊技メダルが払い出されることとなる。尚、同図における「‐」はいずれの図柄が停止表示されてもよい旨を示しており、例えば、２３番に対応する「ベル・‐・ベル」は左リールＭ５１及び右リールＭ５３の有効ライン上にベルが停止表示されれば中リールＭ５２の有効ライン上にはどの図柄が停止表示されても１１枚の遊技メダルが獲得できる。

【２４８６】

次に、図４４２は、第１９実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。第１９実施形態においては、再遊技役は再遊技‐Ａ～再遊技‐Ｄ３（当選番号１～６）まで設けられており、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、第１９実施形態においては、最も右の列である「条件装置」の項目に図示されているように、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて複数種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の条件装置のうち同一の当選番号となる条件装置を纏めて、右から３番目の列である「条件装置（名称）」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号１に対応する条件装置である「再遊技‐Ａ」においては、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」の３種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されている。尚、「条件装置（名称）」を単に条件装置と称することがある。また、「再遊技０１」等の再遊技に関する条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞０１」等の入賞することで遊技メダルが払い出される条件装置を小役と称することがあり、「１種ＢＢ‐Ａ」等の停止表示されることによりＢＢが開始することとなる条件装置をＢＢ役と称することがある。また、当選番号２１～２３及び２５～２７に当選した場合には、ＢＢ役と小役とが重複して当選することとなり、そのような場合には、当選した小役に対応する図柄が停止表示し得る位置にて左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３を操作するとＢＢ役に対応する図柄が停止表示せずに小役に対応する図柄が停止表示する一方、小役に対応する図柄が停止表示しない（引き込めない）位置にて左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せずにＢＢ役に対応する図柄が停止表示するよう構成されている。具体的には、例えば、当選番号２１の条件装置である「１種ＢＢ‐Ｂ＋入賞‐Ｃ」に当選した場合には、「入賞１２」又は「入賞１３」であるチェリーと、「１種ＢＢ‐Ｂ」である黒セブンとのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リールＭ５１→中リールＭ５２→右リールＭ５３の順番にリールを停止させる場合において、（１）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号０～４番（図４３８のリール配列を参照）が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「入賞１２」に対応する図柄番号４番が停止し、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止位置に拘らず、「入賞１２」が停止表示される。（２）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号５～１２番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「入賞１３」に対応する図柄番号６番、１１番、又は１６番が停止し、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止位置に拘らず、「入賞１３」が停止表示される。（３‐１）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号１３～１９番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１７番又は１９番が停止する。（３‐２）第２停止にて中リールＭ５２の中段に図柄番号１４～１８番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンＤ４２を操作した場合には、中リールＭ５２の中段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１８番が停止し、その後、第３停止にて右リールＭ５３の下段に図柄番号１３～１７番が位置している操作タイミングにて右停止ボタンＤ４３を操作した場合には、右リールＭ５３の下段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１７番が停止し、ＢＢ役が停止表示されることとなる。（３‐３）第２停止にて中リールＭ５２の中段に図柄番号１９～１３番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンＤ４２を操作した場合には、中リールＭ５２の中段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１８番が停止できず、いずれの条件装置も停止表示されないこととなる。

【２４８７】

次に、「役割」の項目には、「条件装置（名称）」がどのような役割となっているかを図示しており、当選番号１に対応する「通常リプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず

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

【２４８８】

また、当選番号４に対応する「ＲＴ維持ＲＰ１＊＊（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを左リールＭ５１とした場合には、ＲＴ状態が移行しない再遊技０１、再遊技０２又は再遊技０３が停止表示され、第１停止リールを中リールＭ５２又は右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行し得る再遊技０４が停止表示される。また、当選番号５に対応する「ＲＴ維持ＲＰ＊１＊（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを中リールＭ５２とした場合には、ＲＴ状態が移行しない再遊技０３が停止表示され、第１停止リールを左リールＭ５１又は右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行し得る再遊技０４が停止表示される。また、当選番号６に対応する「ＲＴ維持ＲＰ＊＊１（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が移行しない再遊技０１又は再遊技０３が停止表示され、第１停止リールを左リールＭ５１又は中リールＭ５２とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行し得る再遊技０４が停止表示される。

【２４８９】

また、当選番号７～１２に対応する、「押し順ベル１２３」～「押し順ベル３２１」は、リール停止順を６択のいずれとするかによって入賞する小役が相違し得る条件装置であり、例えば、「左リールＭ５１：１、中リールＭ５２：２、右リールＭ５３：３」となっており「１２３」の場合「左リールＭ５１→中リールＭ５２→右リールＭ５３」の押し順で停止させるという意味であり、例えば、「入賞Ａ‐１」（当選番号７）の場合には、「１２３」＝「左→中→右」の順に停止させる（押し順に正解する）と最大獲得枚数である１１枚の遊技メダルが獲得できる「入賞０１」となる図柄組み合わせが停止表示することとなる。尚、「押し順ベル１２３」の「１２３」等はその当選番号における最大獲得枚数

を獲得可能な押し順（リール停止順）を示している。尚、最大獲得枚数を獲得可能な押し順以外の押し順にてリールを停止させた場合には、即ち、押し順に正解できないと１枚の払出となるよう構成されており、このように構成することで、「ＡＴ中状態」等のＡＴに関する状態にて再遊技役の押し順やベルの押し順をナビ（押し順表示装置Ｄ２７０にて最高利益となる押し順を表示）し、「通常遊技状態」等のＡＴに関する状態には押し順をナビしないという遊技者の利益率が異なる複数の遊技状態を創出することができる。尚、ＡＴに関する状態については後述する。

【２４９０】

また、当選番号１３に対応する、「共通ベル」は、入賞０４～入賞０７のいずれが停止しても最大獲得枚数である１１枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、押し順に拘らず最大利益が獲得できる条件装置であり、押し順不問ベルと称することがある。また、当選番号１５に対応する、「スイカＡ」は、平行ラインにスイカ（スイカＡとスイカＢのいずれか）が３つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図４４１における６０番の入賞１４は各リール中段にスイカＡが３つ揃いすることとなる。また、当選番号１６に対応する、「スイカＢ」は、斜めラインにスイカ（スイカＡとスイカＢのいずれか）が３つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図４４１における６６番の入賞１６は左リールＭ５１上段にスイカＢ、中リールＭ５２中段にスイカＢ、右リールＭ５３下段にスイカＡのように、斜め右下がりにスイカが３つ揃いすることとなる。また、当選番号１７に対応する、「ＢＢ中弱レア小役（斜めベル揃い）」は、有効ライン上にベルが３つ揃いし得る条件装置であり、詳細は後述するが、ＢＢ中に当選することによってＡＴ上乗せ抽選が実行される条件装置である。また、当選番号１８に対応する、「ＢＢ中強レア小役（Ｖ字ベル揃い）」は、左リールＭ５１上段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３上段にベルが停止表示され得る条件装置であり、詳細は後述するが、ＢＢ中に当選することによってＡＴ上乗せ抽選が実行される条件装置である。

【２４９１】

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

【２４９２】

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

【２４９３】

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

【２４９４】

次に、「出玉グループ番号」の項目には、０～１３までの数値が当選番号毎に振り分けられている。出玉グループ番号を主制御基板Ｍが記憶し、当該記憶した出玉グループ番号をＡＴに関する抽選（例えば、ＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ抽選）を実行する際に使用すること

により、ＡＴに関する抽選処理を実行するためのプログラム、データ容量を削減することができる。尚、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選してもＡＴ抽選及びＡＴ上乗せ抽選は実行されない。一方、出玉グループ番号が０でない条件装置が当選した場合には、ＡＴ抽選又はＡＴ上乗せ抽選が実行され得ることとなる。尚、出玉グループ番号の詳細については後述する。また、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選した場合にも、ＡＴ抽選又はＡＴ上乗せ抽選が実行され得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選してＡＴ抽選又はＡＴ上乗せ抽選が実行された場合には、当該抽選結果がかならずハズレ（非当選）となるよう構成することが好適である。

【２４９５】

次に、図４４３は、第１９実施形態における小役、再遊技役に関する当選番号（条件装置番号、当選役とも称す）及びボーナス（ＢＢ、ＢＢ役とも称す）が役抽選手段により決定される抽選確率（当選率とも称する）を示す一覧である。同図においては、当選番号の当選率を図示している。

【２４９６】

まず、ＢＢ未作動時である「ＲＴ０」、「ＲＴ１」及び「ＲＴ２」における抽選確率について詳述する。第１９実施形態においては、ＲＴ状態によって当選役（特に、再遊技役）の出現率（抽選確率）が相違し得るよう構成されており、「再遊技役」（すべての再遊技役を合計した出現率）は「ＲＴ１」の場合においてその他のＲＴ状態よりも出現率が高くなっている。また、当選番号４～６にて停止表示し得る「再遊技０４」（いわゆる転落再遊技役であり、「ＲＴ１」であり且つボーナスが当選していない状況下において当該再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示されると、以降「ＲＴ０」に移行することとなる）は「ＲＴ１」にて主に当選し、「ＲＴ０」においてはほぼ出現しないようになっている。尚、「ＲＴ２」においては、当選番号４～６にて停止表示し得る「再遊技０４」が出現し得ることとなるが、「再遊技０４」が停止表示されてもＲＴ状態は移行しない。尚、「ＲＴ１」において「再遊技０４」が停止表示された場合には、「ＲＴ０」に移行した、即ち、ＲＴ状態が転落した旨を報知する演出である転落演出（例えば、演出表示装置Ｓ４０に「残念」と表示）を実行し、「ＲＴ０」において「再遊技０４」が停止表示された場合には、転落演出を実行しないよう構成してもよい。そのように構成することにより、「再遊技０４」が停止表示されたにも拘らず、転落演出が実行されなかったことにより、ＢＢに当選していることを認識することができ、遊技の興趣性を高めることができる。尚、そのように構成した場合には、「再遊技０４」が停止表示されたことにより出力される効果音と「再遊技０４」以外の再遊技役（例えば、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」）が停止表示されたことにより出力される効果音とが相違するよう構成してもよく、そのように構成することにより、「再遊技０４」が停止表示されたことを遊技者が認識し易く構成することができる。また、押し順ナビが発生しないＡＴに関する状態（例えば、「通常遊技状態」であり、非ＡＴ遊技状態と称することがある）である場合と押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態（例えば、「ＡＴ中状態」であり、ＡＴ遊技状態と称することがある）である場合との両方の場合において「ＲＴ１」に滞在することがある。このとき、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」へ移行（転落）する可能性がある当選番号が当選したとき、非ＡＴ遊技状態のときにはＲＴ状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーＤ５０の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非ＡＴ遊技状態においては「ＲＴ０」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、遊技状態を移行させることが可能となる。一方、ＡＴ遊技状態のときにはＲＴ状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する（且つ、ＲＴ状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する）ように構成されていても良い。これにより、ＲＴ状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降の停止ボタンＤ４０の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号２又は３にて停止表示し得る「再遊技０５」（ＡＴ状態にて停止表示された場合にＡＴ上乗せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役）は主に「ＲＴ１」で出現

し、その他のＲＴ状態ではほぼ出現しないようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うＲＴ状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、第１９実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、第１９実施形態においては、ボーナスは小役と重複し得るよう構成されており、スイカＡ、スイカＢ、チェリーの一部と重複している。具体的には、当選番号２１～２３及び当選番号２５～２７がボーナスと小役とが重複している条件装置となっている。

【２４９７】

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

【２４９８】

次に、ＢＢ作動時である「１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃ」における抽選確率について詳述する。第１９実施形態においては、ＢＢ作動中においては、当選番号１３の「共通ベル」と当選番号１７の「ＢＢ中弱レア小役（斜めベル揃い）」と当選番号１８の「ＢＢ中強レア小役（Ｖ字ベル揃い）」との３つの小役が当選し得るよう構成されており、「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢの作動中において「ＢＢ中弱レア小役（斜めベル揃い）」又は「ＢＢ中強レア小役（Ｖ字ベル揃い）」に当選した場合にはＡＴ上乗せ抽選が実行されるよう構成されている（詳細は後述することとする）。

【２４９９】

また、同図上段においては、設定値が１である場合の小役出現率を例示しており、共通ベル（当選番号１３）においては、ＲＴ状態に拘らず出現率が一律となっているが、同図下段に示すように、共通ベルの出現率は設定値（本例では、６段階）によって相違するよう構成されている。具体的には、設定１における置数が３２０４、設定２における置数が３４０４、設定３における置数が３６０４、設定４における置数が３９０４、設定５における置数が４２０４、設定６における置数が４５０４、となっており、設定値が高くなる

程出現率が高くなるよう構成されている。このように構成することにより、例えば、遊技者が共通ベルの出現回数（当選回数）を計測しながら遊技を進行した場合、共通ベルに頻繁に当選することにより、遊技している遊技機に係る設定値が相対的に高い設定値であることに期待を抱きながら遊技を進行することができる。また、設定値が高くなるほど１遊技当たりにおける期待値が高くなり、設定値が高くなるほど出玉率が高くなるように構成されている。なお、共通ベルの出現率は設定値によって相違するよう構成されているが、当該共通ベルの当選によっては、後述するＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ抽選、及び、高確率状態移行抽選は実行されないので、ＡＴに関する状態の移行抽選（ＡＴに関する抽選とも称する。）には影響を及ぼさないよう構成されている。

【２５００】

また、同図中段は、押し順ナビあり時における期待値一覧である。同図においては、「ＡＴ中状態」等の押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビが実行され得る状態において押し順ナビが実行された場合に、当該ナビに従ってリールを停止させた場合の１遊技あたりの平均払出数(入賞した小役によって払い出される平均のメダルの枚数であり、１ゲームで得られる遊技媒体の期待数とも称する)と、１遊技あたりのメダル増減期待値(３枚ベットにて遊技した場合のメダル投入枚数に対するメダル払出枚数の比率であり、１より大きい場合には期待値がプラスとなりメダルが増加していくこととなる一方、１より小さい場合には期待値がマイナスとなりメダルが減少していくこととなる)とを図示している。尚、１遊技あたりの平均払出数は、「再遊技役の置数の総和（当選番号１～６についての置数の総和）×再遊技役における払出枚数（３枚）＋小役（１１枚役）の置数（小役出現率）の総和（当選番号７～１６についての置数の総和）×小役（１１枚役）における払出枚数（１１枚）／すべての置数の総和（６５５３６）」のようにして算出することができる。また、１遊技あたりのメダル増減期待値は、「１遊技あたりの平均払出数／１遊技あたりのメダル投入枚数（３枚）」のようにして算出することができる。尚、１ゲームあたりのメダル投入数（１ゲームを行う際の遊技媒体の投入数）は３枚となっており、１遊技あたりの平均払出数が３より大きい場合に１遊技あたりのメダル増減期待値が１より大きくなるよう構成されている。同図に示されるように、第１９実施形態においては、「ＲＴ１」が１遊技あたりのメダル増減期待値が相対的に最も大きくなっている。尚、同図における数値はボーナスによるメダルの増減は考慮していない。即ち、押し順ナビが発生する状況において遊技を進行した場合（最適操作態様で操作された場合、有利操作態様で操作された場合とも称す）、「ＲＴ１」ではメダルが増えていくこととなる。尚、「ＲＴ０」及び「ＲＴ２」においては、不図示であるが、押し順ナビが発生していない状況下においては、１遊技あたりのメダル増減期待値は１より小さい値となっており、メダルが減少していくこととなる。尚、第１９実施形態においては、「ＲＴ０」又は「ＲＴ２」においても押し順ナビあり時においては１遊技あたりのメダル増減期待値が１より大きくなっているが、これには限定されず、「ＲＴ０」又は「ＲＴ２」における押し順ナビあり時の１遊技あたりのメダル増減期待値が１より小さくなるよう構成してもよい。尚、再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示した場合には実際には前回遊技における賭け枚数（３枚）が自動ベットされるが、第１９実施形態におけるメダル増減期待値を算出するにあたっては、メダル３枚の払出しと仮定して算出している。尚、１遊技を１ゲームと称することがある。

【２５０１】

また、各ＲＴ状態における、１遊技あたりの平均払出数は、ＲＴ状態が「ＲＴ０」の場合には３．５１１２９１５０４であり、ＲＴ状態が「ＲＴ１」の場合には４．７３７９１５０３９であり、ＲＴ状態が「ＲＴ２」の場合には３．６７１３７１４６となっている。また、各ＲＴ状態における、１遊技あたりのメダル増減期待値は、ＲＴ状態が「ＲＴ０」の場合には１．１７０４３０５０１であり、ＲＴ状態が「ＲＴ１」の場合には１．５７９３０５０１３でありＲＴ状態が「ＲＴ２」の場合には１．２２３７９０４８７となっており、押し順ナビあり時においては、ＲＴ状態が「ＲＴ１」の場合が遊技者にとって最も有利なＲＴ状態となっている。尚、当該数値は設定１である場合の値となっている。尚、上

記小役、再遊技役に関する当選番号及びボーナスの抽選確率はあくまで一例であり、例えば、ＢＢが内部成立中となる「ＲＴ２」における１遊技あたりのメダル増減期待値（押し順ナビあり時のメダル増減期待値）が１未満となるよう構成してもよい。そのように構成することにより、押し順ナビが発生する状況且つ「ＲＴ２」である場合（ＢＢが内部成立中である場合）に、ボーナスを揃えることができるゲームにてボーナスを揃えなかった場合にも、徐々に持ちメダルが減少していくこととなり、押し順ナビが発生する状況且つ「ＲＴ２」である場合（ＢＢが内部成立中である場合）に、ボーナスを揃えることができるゲームにて故意にボーナスを揃えないことにより持ちメダルを増加させていくような攻略を防止することができる。具体的には、「ＲＴ２」においてハズレとなる確率を、「ＲＴ２」において当選する全ての小役（入賞－Ａ１～入賞－Ｉ）の当選確率よりも高くなるように設計することが好ましく、そのように設計されるように再遊技役の当選確率を定めることが好ましい（再遊技役の当選確率を高く設計するとその分ハズレとなる確率が低くなってしまうため、再遊技役の当選確率が高くなり過ぎないように設計することが好ましい）。尚、本例の「ＲＴ２」においては、すべての小役を合算した当選確率は１８７８４／６５５３６であり、すべての再遊技の合算した当選確率は、１２５０１／６５５３６であり、ハズレとなる確率は、３４２５１／６５５３６となっており（図４４３参照）、ハズレとなる確率の方がすべての小役を合算した当選確率よりも高くなるように設計されている。

【２５０２】

また、図４４３に示すように、第１９実施形態においては、１種ＢＢ‐Ａの出現率は、設定１～設定６の全てについて同一の置数である４０が割り当てられている。また、１種ＢＢ‐Ｃの出現率は、設定１～設定６の全てについて同一の置数である１６０が割り当てられている。これに対して、１種ＢＢ‐Ｂの出現率は、設定１に対して１６０が割り当てられ、設定２に対して１８０が割り当てられ、設定３に対して２００が割り当てられ、設定４に対して２２０が割り当てられ、設定５に対して２４０が割り当てられ、設定６に対して２７０が割り当てられている。即ち、１種ＢＢ‐Ｂの出現率は、設定値によって割り当てられている置数が異なっている。このように、１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃは、設定差のないＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ、１種ＢＢ‐Ｃを設定差なしＢＢ、設定差なしボーナスと称することがある）として機能し、１種ＢＢ‐Ｂは、設定差のあるＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂを設定差ありＢＢ、設定差ありボーナスと称することがある）として機能する。また、１種ＢＢ‐Ａ、１種ＢＢ‐Ｂと１種ＢＢ‐ＣのいずれもＲＴ状態に拘らず（「ＲＴ０」と「ＲＴ１」とで）出現率は一律である。尚、１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ（合算）の出現率は設定値に拘らず同一であるが、１種ＢＢ‐Ｂ（合算）の出現率は設定値によって相違する。尚、１種ＢＢ‐Ｂの出現率として合算した出現率は設定値が相違しても同一であるが、当選番号毎の出現率が設定値によって相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合にも１種ＢＢ‐Ｂを設定差ありＢＢと称してもよい。

【２５０３】

次に、図４４４のブロック図を参照しながら、第１９実施形態に係る回胴式遊技機Ｐの電気的な概略構成を説明する。はじめに、第１９実施形態に係る回胴式遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板Ｍを中心として、副制御基板Ｓ、扉基板Ｄ、回胴基板Ｋ、電源基板Ｅ、中継基板ＩＮ、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０等がデータをやり取り可能に接続されて構成されている。尚、図中の実線部がデータのやり取りに関する動きを示したものであり、図中の破線部が電源供給ルートを示したものである。尚、電源供給ルートはこれに限られたものではなく、例えば電源基板Ｅから主制御基板を介さずに中継基板ＩＮや扉基板Ｄに電源を供給しても良い。

【２５０４】

主制御基板（主制御手段、主基板、メイン制御手段、メイン基板、主遊技部と称することがある）Ｍは、回胴式遊技機Ｐで行われる遊技全体の進行を司る基板である。主制御基板Ｍには、主制御チップＣが搭載されており、主制御チップＣには、ＣＰＵＣ１００（ＣＰＵＭＣとも称することがある）、内蔵ＲＯＭＣ１１０、内蔵ＲＡＭＣ１２０等がバスに

よって互いにデータをやり取り可能に接続されて搭載されている。そして、主制御基板Ｍは、前扉ＤＵに搭載された扉基板Ｄから、スタートレバーＤ５０等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板Ｓや、扉基板Ｄ、回胴基板Ｋ等に向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している｛例えば、副制御基板Ｓに向かって指示番号（押し順番号、指示情報、操作情報とも称する）を出力することにより、副制御基板Ｓは演出表示装置Ｓ４０上で押し順ナビを実行することが可能となっている｝。

【２５０５】

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

【２５０６】

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

【２５０７】

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

能となっている。また、第１９実施形態の回胴式遊技機においては、回胴モータＫ１０には、所謂ステップモータ（ステッピングモータと称することがある）が使用されている。尚、ステップモータは、リールＭ５０が１回転するステップ数として、４８０ステップが設定されている。また、各リール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）には略均一の大きさで所定数（例えば、２０個）の図柄が設定されており、１図柄分に相当するステップ数としては、２４ステップ（＝４８０／２０）が設定されている。尚、ステップ数、リール１周あたりの図柄の数は変更しても何ら問題ない。

【２５０８】

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

【２５０９】

これら各種制御基板、及び基板で消費される電力は、電源基板Ｅ（電源スイッチＥ１０により電源供給の有無を制御する基板）から供給されている。図４４４では、電源基板Ｅから電力が供給される様子を破線の矢印で表している。図示されているように、主制御基板Ｍおよび副制御基板Ｓには、電源基板Ｅから電力が直接供給されており、各種基板（扉基板Ｄ、回胴基板Ｋ、中継基板ＩＮ）には、主制御基板Ｍを介して電力が供給されている。電源基板Ｅには所定量（例えば、１００Ｖ）の交流電圧が供給されており、この電力を規定電圧の直流電圧に変換した後、夫々の制御基板及び基板に供給している。

【２５１０】

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

【２５１１】

次に、図４４５～４６８は、第１９実施形態における、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したフローチャートである。

【２５１２】

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

【２５１３】

まず、図４４５は、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。まず、ステップ１０００で、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後、ステップ１００２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、タイマ割り込みの初期設定を実行する（ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込

みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ１００４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、主制御チップＣの機能設定としてシリアル通信の設定（速度、データの長さ、データ送信方法の設定）等を実行する。次に、ステップ１００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ１００８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域をチェックし（例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵ＲＡＭＣ１２０に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ１０１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定キースイッチＭ２０のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ１０１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定キースイッチＭ２０がオフであるか否かを判定する。

【２５１４】

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

【２５１５】

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

【２５１６】

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

【２５１７】

また、ステップ１０１４でＮｏの場合、ステップ１０２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ１９０４でオンとなる）及び全ＲＡＭのチェックサム状態（ステップ１００６でのチェック結果）を参照し、ＲＡＭ内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ１０２８でＹｅｓの場合、ステップ１０３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１０３４に移行する。ＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみには限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲と

なっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出及び表示することができることとなる。また、有利区間比率の算出処理は、単位遊技が終了するタイミングで算出するよう構成されている。また、有利区間比率は、遊技機の電源が投入されると表示される（例えば、４桁の７セグメントディスプレイに表示される）。具体的な表示態様としては、「有利区間比率→６０００ゲームあたりの連続役物比率→６０００ゲームあたりの役物比率→累積の連続役物比率→累積の役物比率」の順に５秒間隔で繰り返し表示される。尚、連続役物比率とは「ＲＢが作動している状態での払出し数／総払出し数」であり、役物比率とは「ＲＢ、ＣＢ、又はＳＢが作動している状態での払出し数／総払出し数」である。他方、ステップ１０２８でＮｏの場合、ステップ１０３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１０３４に移行する。次に、ステップ１０３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１０３０又はステップ１０３２にて決定された初期化範囲で、ＲＡＭ領域の初期化を実行する。次に、ステップ１１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

【２５１８】

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

【２５１９】

次に、図４４６は、図４４５におけるステップ１１００のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ１１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ１１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ１１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、０～５）ではないか否かを判定する。尚、設定値（設定値データ）を１～６で管理していた場合、ＲＡＭの初期化を実行し設定値が「０」となったときに「１」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値（設定値データ）の正常範囲を０～５として管理することにより、ＲＡＭの初期化を実行した後の設定値（設定値データ）の補正処理（ステップ１１０６及びステップ１１０８の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ１１０６でＹｅｓの場合、ステップ１１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば、０＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ１１１０に移行する。他方、ステップ１１０６でＮｏの場合にもステップ１１１０に移行する。次に、ステップ１１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー表示ＬＥＤ（例えば、払出数表示装置Ｄ２７０）に設定変更装置作動中である旨（例えば、全セグメントを点灯させる「８８」）を表示し、設定表示ＬＥＤ（不図示）に設定値を表示（設定値に係る表示はＲＡＭ内で保持している設定値（設定値データ）に１を加算した数値となっている）し、ステップ１１１２に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置Ｄ２７０は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、７セグＬＥＤの一部に故障が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置Ｄ２７０に７セグメントを全点灯「８８」させることによ

り、７セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値（設定値データ）の表示に係る構成として、設定値を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に１を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のＲＡＭの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ１１１０の処理を実行した後、副制御基板Ｓ側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【２５２０】

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

【２５２１】

次に、図４４７は、図４４５におけるステップ１３００の（及び他のフローチャートにおいて呼び出された）サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ１３０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込みを禁止する（以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない）。次に、ステップ１３０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、出力ポートアドレス及び出力ポート数をセットする。次に、ステップ１３０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、出力ポート（本例では、０～６であり、各種ＬＥＤへの表示出力や各種モータへの駆動出力）をオフにする。次に、ステップ１３０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次のポート出力アドレスをセットする（この繰り返しにより、各種ＬＥＤへの表示出力や各種モータへの駆動出力が順次停止される）。次に、ステップ１３１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、各出力ポートへの出力が終了したか否かを判定する。ステップ１３１０でＹｅｓの場合には、ステップ１３１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされているエラー表示を実行し（本処理を実行する際には何らかのエラーが発生している）、当該処理の実行を繰り返し、電源電圧が低下することでリセット信号が入力されて終了する。（即ち、無限ループに突入するので、復帰を促す一切の操作を受け付けない）。尚、ステップ１３１０でＮｏの場合には、ステップ１３０６に移行する。尚、ステップ１３０６～ステップ１３１０の処理は、ＬＥＤ・モータへの出力をクリアする処理である（但し、外部出力信号はクリアしないので、エラーに関する情報やエラー発生時における遊技進行状況等をホールコンピュータ側へ出力することは可能である）。

【２５２２】

次に、図４４８は、図４４６におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（１枚目）のフローチャートである。まず、ステップ１２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ１２０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに必要なＲＡＭ領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセット

する。尚、ステップ１２０３は、前回の遊技で使用したデータ｛例えば、条件装置番号（当選番号）、演出グループ番号、指示情報｝をクリアするためのデータ（ＲＡＭのアドレスをクリアするための「０」のデータ）をＲＡＭにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ１２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおけるＲＴ状態（例えば、「ＲＴ０」等）をセットする（図４５９のステップ１７０４で決定したＲＴ状態をセットする）。次に、ステップ１２０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０４でセットしたＲＴ状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。尚、ＲＴ状態をセットする処理は、図４５９のステップ１７０４にて実行してもよい。また、ステップ１７０４にてＲＴ状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしても良い。また、ＲＴ状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみＲＴ状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ１２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおけるＡＴに関する状態（例えば、「ＡＴ中状態」等）をセットする（図４５３のステップ１４２０、ステップ１４２９、図４５４のステップ１４３５、ステップ１４３９、ステップ１４４３、図４５５のステップ１４４４‐３、ステップ１４４４‐４で決定したＡＴに関する状態をセットする）。次に、ステップ１２０７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０６でセットしたＡＴに関する状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。また、ＡＴに関する状態をセットする処理は、図４５３のステップ１４１６、ステップ１４２８、図４５４のステップ１４３８、図４５５のステップ１４４４‐１にて実行してもよい。また、ＡＴに関する状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみＡＴに関する状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ１２０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおける遊技区間（例えば、「有利区間」等）をセットする（図４６３のステップ３５１０、ステップ３５１６、ステップ３５２０で決定した遊技区間をセットする）。次に、ステップ１２０８‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０８でセットした遊技区間に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ１２０９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル払出装置Ｈが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Ｈから溢れ出たメダルを格納するメダル補助タンクＨＳ（詳細は後述する）を備え、メダル補助タンクＨＳの内部に侵入可能な２つの満杯検知電極ＤＥ（詳細は後述する）による電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ１２０９でＹｅｓの場合、ステップ１２１８に移行する。

【２５２３】

他方、ステップ１２０９でＮｏの場合、ステップ１２１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、ＲＡＭ領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１２１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を７セグＬＥＤ（例えば、貯留表示ＬＥＤ又は獲得枚数ＬＥＤ）で実行する。次に、ステップ１２１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーが解除されたか否か（例えば、メダル補助タンクＨＳに設けられた２つの満杯検知電極による電流が非導通、且つ、設定／リセットボタンＭ３０が押下されたか否か）を判定する。ステップ１２１４でＹｅｓの場合、ステップ１２１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーフラグをオフにし（例えば、ＲＡＭ領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ１２１８に移行する。他方、ステップ１２１４でＮｏの場合には、ステップ１２１２に移行する。次に、ステップ１２１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル投入受付を許可し（再遊技役の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる）、次の処理（ステップ１２２０の処理）に移行する。ここで、ステップ１２１８では、ブロッカＤ１００のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的

には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、５０枚）未満であることを条件として、ブロッカＤ１００のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロッカＤ１００のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロッカＤ１００のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「ＲＴ１」等のＲＴ状態よりも再遊技役の当選確率の高いＲＴ状態（例えば、「ＲＴ１」）に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にベルーベルーベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。

【２５２４】

次に、図４４９は、図４４８におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。まず、ステップ１２２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルがベットされていない、又は貯蓄されていない（クレジットが存在していない）か否かを判定する。ステップ１２２０でＹｅｓの場合、ステップ１２２１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値表示条件を充足している（例えば、扉スイッチＤ８０、設定キースイッチＭ２０がすべてオンとなると当該条件を充足する）か否かを判定する。ステップ１２２１でＹｅｓの場合、ステップ１２２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定表示ＬＥＤ（不図示だが、払出数表示装置Ｄ２７０、クレジット数表示装置Ｄ２００、投入数表示灯Ｄ２１０としてもよい）に設定値を表示し（設定確認モードに移行し）、設定キースイッチＭ２０がオフとなったことを条件にステップ１２２１に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板Ｓ側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ１２２０又はステップ１２２１でＮｏの場合、ステップ１２２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ１２２５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ１２２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ブロッカＤ１００がオンか否かを判定する。ステップ１２２６でＹｅｓの場合、ステップ１２２７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンであるか否かを判定する（第１９実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを２つ有しており、第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンとなると、遊技メダルを１枚受け付けたと判定する）。ステップ１２２７でＹｅｓの場合、ステップ１２３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓがオフであるか否かを判定する（第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンとなった後、第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓがオフとなると、受け付けた１枚の遊技メダルが第１投入センサＤ２０ｓ及び第２投入センサＤ３０ｓを通過したと判定する）。ステップ１２３０でＹｅｓの場合、ステップ１２３１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、１枚の正常な遊技メダルの投入を受け付けたと判定する。不図示であるが、ステップ１２３１の後、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットが上限数（本例では、５０）、且つ、ベット数が最大数（本例では、３）であるか否かを判定し、Ｙｅｓと判定した場合にはブロッカＤ１００をオフ（メダル流路を形成しない状態）に制御する。尚、ステップ１２３０でＮｏの場合には、ステップ１２３０の処理を繰り返し、ステップ１２２６またはステップ１２２７でＮｏの場合には、ステップ１２３２に移行する。

【２５２５】

次に、ステップ１２３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、精算ボタンＤ６０の操作があったか否かを判定する。ステップ１２３２でＹｅｓの場合、ステップ１２３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットの残り枚数又はベットされている遊技メダ

ルが存在するか否かを判定する。ステップ１２３３でＹｅｓの場合、ステップ１２３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグ（ＲＡＭ領域内のフラグであり、ホッパモータＨ８０を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル１枚の払出を実行する。次に、ステップ１２３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンであるか否かを判定する（第１９実施形態においてはメダルの払出を検出するための払出センサを２つ有しており、第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなると、遊技メダル１枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ１２３６でＹｅｓの場合、ステップ１２４７に移行する。ここで、フローチャート上には明記してはいないが、前回遊技が再遊技役であった場合にはクレジットの残り枚数のみが精算の対象となる。

【２５２６】

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

【２５２７】

次に、ステップ１２４７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなった後、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフとなると、払出動作が行われていた１枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ１２４７でＹｅｓの場合、ステップ１２４８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ１２３３に移行する。尚、ステップ１２４１又はステップ１２４７でＮｏの場合には、ステップ１２３６に移行する。

【２５２８】

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

【２５２９】

次に、図４５０は、図４４８におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。まず、ステップ３６００で、主制御基板

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

【２５３０】

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

【２５３１】

ここで、本例におけるＡＴに関する状態を列挙し詳述する（図４６２のＡＴ状態遷移図でも示されている）。（１）「低確率状態」とは、ＡＴに当選していない（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態である。尚、「低確率状態」とは、所謂「通常状態」であるため、「通常状態」と称することもある。（２）「通常ＢＢ内部中遊技」とは、「低確率状態」においてＢＢ役に当選した、且つ、ＢＢ役が入賞していない、且つ、ＡＴ抽選に当選していない状態である。（３）「通常ＢＢ状態」とは、「低確率状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＡＴ抽選に当選していない状況にて、ＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「通常ＢＢ内部中遊技」においてＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態である。（４）「高確率状態」とは、ＡＴ抽選に当選していない（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態であり、前述した「低確率状態」よりもＡＴに当選し易い状態である。尚、後述するように、新たに「高確率状態」に移行した場合には高確保障ゲーム数が経過するまでは「低確率状態」に移行しないよう構成されている（５）「ＡＴ中状態」とは、ＡＴ（押し順ナビ）を行い、且つ、ＡＴ残りゲーム数（ＡＴカウンタ値）の減算を行う状態である。尚、ＡＴカウンタ値が０となっても、後述する継続抽選に当選した場合には、ＡＴカウンタに所定値がセットされ、「ＡＴ中状態」が継続する（６）「特化前兆状態」とは、「ＡＴ中状態」よりもＡＴゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である「上乗せ特化状態」に移行する権利を獲得している状態である。（７）「上乗せ特化状態」とは、「ＡＴ中状態」よりもＡＴゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である。（８）「有利ＢＢ内部中遊技」とは、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢ役が入賞していない状態である。（９）「待機ＢＢ内部中遊技」とは、「低確率状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢ役によってＡＴ抽選に当選しており、且つ、ＢＢ役が入賞していない状態である。（１０）「有利ＢＢ状態」とは、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」においてＢＢ役に当選しＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「有利ＢＢ内部中遊技」においてＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態、又は、「低確率状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢ役によってＡＴ

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

【２５３２】

次に、ステップ１５５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、全リールの回転を開始し、ステップ１２６１‐１に移行する。次に、ステップ１２６１‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、引き込みポイント作成要求（回転している左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される）があったか否かを判定する。ステップ１２６１‐１でＹｅｓの場合、ステップ１２６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、引き込みポイントを作成し、ステップ１２６３に移行する。他方、ステップ１２６１‐１でＮｏの場合にも、ステップ１２６３に移行する。このように、「ＢＢ内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを１１枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった（例えば、入賞‐Ａ１の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった）場合（不正解の押し順にてリールを停止させた場合）にも、リールの停止制御によって１１枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ１２６３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ１２６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、いずれかの停止ボタン（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の操作があったか否かを判定する。ステップ１２６４でＹｅｓの場合、ステップ１２６５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、操作があった停止ボタンに対応したリール（例えば、左停止ボタンＤ４１には左リールＭ５１が対応）の停止位置を決定する。他方、ステップ１２６４でＮｏの場合にも、ステップ１２６６に移行する。次に、ステップ１２６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ１２６７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、すべてのリール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）が停止したか否かを判定する。ステップ１２６７でＹｅｓの場合、ステップ１２６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ１２６９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する（内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される）。尚、ステップ１２６９における表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かの判定は、停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したか否かを判定しており、入賞役に当選しているゲームにて、当該入賞役が入賞可能な操作態様で停止ボタンの操作が実行された場合において、実際に停止したリール位置が正常でなかった（内部抽選によって決定された入賞可能となる役が遊技者からの見た目上では停止表示なかった）場合であっても、遊技機内部の処理によってリールの停止制御が正常に実行完了した場合には、当該入賞役の入賞に基づく遊技メダルの払い出しが実行されるよう構成されている。ステップ１２６９でＹｅｓの場合にはステップ１２７４に移行する。他方、ステップ１２６９でＮｏの場合、ステップ１２７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ１２６７でＮｏの場合、ステップ１２６１‐１に移行する。

【２５３３】

次に、ステップ１２７４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞による遊技メダルの払出処理を実行する。次に、ステップ１２７５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルを払い出す入賞があったか否かを判定する｛入賞によって獲得した遊技メダル

が、クレジットの最大数（本例では、５０）を超過した場合に、遊技メダルの払出が実行される}。ステップ１２７５でＹｅｓの場合、ステップ１２７６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグ（ホッパモータＨ８０を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル１枚の払出を実行する。次に、ステップ１２７７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなると、遊技メダル１枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ１２７７でＹｅｓの場合にはステップ１２８６に移行する。

【２５３４】

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

【２５３５】

次に、ステップ１２８６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなった後、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフとなると、払出動作が行われていた１枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ１２８６でＹｅｓの場合、ステップ１２８８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ１２９０に移行する。尚、ステップ１２７９又はステップ１２８６でＮｏの場合には、ステップ１２７７に移行する。次に、ステップ１２９０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該入賞（ステップ１２７５でＹｅｓとなった入賞）に対応した払出が完了したか否かを判定する。ステップ１２９０でＹｅｓの場合にはステップ３４００に移行する。尚、ステップ１２８６でＮｏの場合には、ステップ１２７７に移行し、ステップ１２７５でＮｏの場合には、ステップ３４００に移行し、ステップ１２９０でＮｏの場合には、ステップ１２７６に移行する。

【２５３６】

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

【２５３７】

次に、図４５１は、第１９実施形態における、図４５０のステップ３６００のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ３６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部抽選テーブル（当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル）をセットし、ステップ３６０４に移行する。次に、ステップ３６０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１０

０は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ３６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板ＭのＲＯＭに予め記憶されている。例えば、出玉グループ番号２は、当選番号４～１２の９個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号４～６の連続する３個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号７～１２の連続する６個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は３となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は６となる。尚、押し順再遊技役である当選番号４～６を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号７～１２を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ３６０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る出玉グループ番号を取得し、ステップ３６１０に移行する。

【２５３８】

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

【２５３９】

次に、図４５２は、第１９実施形態における、図４５０のステップ１５００のサブルーチンに係る、ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ１５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ１５０２でＹｅｓの場合、ステップ１５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る出玉グループ番号はＡＴ中上乗せ役（「ＡＴ中状態」において、残りＡＴゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、再遊技‐Ｂ、再遊技‐Ｃ、入賞‐Ｄとなっている）に関する出玉グループ番号（本例では、１、３）であるか否かを判定する。ステップ１５０４でＹｅｓの場合にはステップ１５１４に移行する。また、ステップ１５０２でＮｏの場合、換言すると、ＡＴに関する状態が有利ＢＢ状態であった場合、ステップ１５１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに関する出玉グループ番号はＢＢ中上乗せ役（「有利ＢＢ状態」において、残りＡＴゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、入賞‐Ｈ、入賞‐Ｉ）に関する出玉グループ番号（本例では、５、６）であるか否かを判定する。ステップ１５１２でＹｅｓの場合には、ステップ１５１４に移行し、ステップ１５１２でＮｏの場合には、ステップ１５１８に移行する。また、ステップ１５０４でＮｏの場合、ステップ１５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態は「

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

【２５４０】

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

【２５４１】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルの一例であり、第１９実施形態においては、押し順ナビが実行されるＡＴに関する状態の一部（本例では、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利ＢＢ状態」）にて当選時上乗せ役が当選した場合には、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいて、ＡＴ上乗せゲーム数は「０」～「３００」が抽選によって決定され、当該決定された値がＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値に加算されることとなる。尚、「０」が決定された場合にはＡＴ残りゲーム数は増加しないこととなる（「０」が決定された場合には、ＡＴ上乗せ抽選に非当選と称することがある）。

【２５４２】

また、当選時上乗せ役に当選した場合のＡＴ上乗せゲーム数の平均値（期待値）は、図示されるような値となっており、具体的な算出方法としては、当選役がスイカＡである場合には、｛置数（６００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）｝／置数の総数（１０２４）＝１２．１（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【２５４３】

次に、当選役が再遊技‐Ｂ又は再遊技‐Ｃである場合には、｛置数（５００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（２００）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（３００）｝／置数の総数（１０２４）＝４６．１（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【２５４４】

次に、当選役が再遊技‐Ａ又は再遊技‐Ｄ１～Ｄ３、入賞‐Ａ１～Ａ６である場合には、｛置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（６００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（１２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）｝／置数の総数（１０２４）＝２６．６１（ゲーム）、のようにして算出することができる。尚、当選役が再遊技‐Ａ又は再遊技‐Ｄ１～Ｄ３、入賞‐Ａ１～Ａ６である場合にＡＴゲーム数が上乗せされるの

はＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」である場合のみとなっている。

【２５４５】

次に、当選役がＢＢ中弱レア役である場合には、｛置数（８００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）｝／置数の総数（１０２４）＝６．３（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【２５４６】

次に、当選役がＢＢ中強レア役である場合には、｛置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（４００）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（３００）｝／置数の総数（１０２４）＝３５．４（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【２５４７】

尚、第１９実施形態においては、ＡＴ上乗せ抽選を実行した場合には、当選役の種類によってＡＴ上乗せゲーム数の平均値が相違し得るよう構成されているが、設定値によってはＡＴ上乗せゲーム数の平均値は相違しないよう構成されている。ここで、当選番号に基づいてＡＴ上乗せ抽選を実行するよう構成する場合には、例えば、当選番号７と当選番号８とでＡＴ上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合、当選番号が７であるか８であるかを判断する処理を実行しなければならないが、第１９実施形態のように、出玉グループ番号に基づいてＡＴ上乗せ抽選を実行するよう構成することにより、当選番号７と当選番号８とでＡＴ上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合には、出玉グループ番号が２であるかを判断するのみで当選番号７と当選番号８とのいずれのＡＴ上乗せ抽選に関する処理も実行することができることとなる。

【２５４８】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ１５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技‐Ｂ（逆押しで停止させることによって無効ラインに白セブンが一直線になり得る再遊技である逆押し白７リプレイ）に関する当選番号であるか否かを判定する。ステップ１５１８でＹｅｓの場合、ステップ１５２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、再遊技‐ＢによるＡＴゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技‐Ｂに当選したことによるＡＴ上乗せゲーム数は０ではなかったか否かを判定する。ステップ１５２０でＹｅｓの場合、ステップ１５２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、逆押し指示コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）にて無効ラインに白セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、ステップ１５２６に移行する。他方、ステップ１５２０でＮｏの場合、ステップ１５２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、逆押し回避コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）以外の押し順を指示し、無効ラインに白セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、ステップ１５２６に移行する。尚、ステップ１５１８でＮｏの場合にも、ステップ１５２６に移行する。次に、ステップ１５２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技‐Ｃ（順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒７リプレイ）であるか否かを判定する。ステップ１５２６でＹｅｓの場合、ステップ１５２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、再遊技‐ＣによるＡＴゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技‐Ｃに当選したことによるＡＴ上乗せゲーム数は０ではなかったか否かを判定する。ステップ１５２８でＹｅｓの場合、ステップ１５３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、順押し指示コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。他方、ステップ１５２８でＮｏの場合、ステップ１５３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、順押し回避コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、順押し（「左

→中→右」）以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。尚、ステップ１５２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。尚、第１９実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓがこれらコマンドを受信することによって、副制御基板Ｓ側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、ＡＴ上乗せ抽選に当選した場合に、ＡＴ上乗せ抽選に当選した旨及びＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド（例えば、ステップ１５１７の処理に係るＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド）を副制御基板Ｓ側に送信し、副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板Ｓ側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数上乗せがあるゲーム）にて逆押しを指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよいし、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲームでは逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、特定の再遊技役（例えば、再遊技‐Ｂ又はＣ）に当選した）を充足したゲームにて無効ラインにて７揃いが可能な押し順を指示する演出を実行するよう構成してもよい。又は、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数の上乗せがあるゲーム）では、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、所定ゲーム数後（同時に連続演出を実行しても良く、その場合には連続演出の最終ゲーム）を充足したゲームにてＡＴゲーム数上乗せ演出（演出表示装置Ｓ４０にて表示されるＡＴ残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「＋３０Ｇ」と表示）を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置Ｓ４０においても、ＡＴ残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており、当該表示と主制御基板側で記憶しているＡＴ残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数の上乗せがあるゲーム）で、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてＡＴゲーム数上乗せ演出を実行する場合の例としては、副制御基板Ｓ側でボーナスの当選を煽る特別な演出（例えば、所定の連続演出）を実行しているとき（ボーナス内部中では再遊技‐Ｂの当選確率が低い（０％も含む）ため、７揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう）等、副制御基板Ｓ側が特別な演出を実行しているときが挙げられる。尚、主制御基板Ｍ側にてＡＴ上乗せ抽選に当選し、ＡＴ残りゲーム数の上乗せがあったことを副制御基板Ｓ側が判断する情報としては、（１）ＡＴ残りゲーム数に関する情報をＡＴ上乗せ抽選後に主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信する。その後、副制御基板Ｓ側で、前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報と今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、ＡＴ上乗せ抽選で当選したＡＴ上乗せゲーム数を把握する、（２）主制御基板Ｍ側のＡＴ上乗せ抽選の結果として得られたＡＴ上乗せゲーム数に関するコマンドを副制御基板Ｓ側に送信する。また、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった旨に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板Ｓ側で押し順ナビに関する演出の演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数上乗せがなかったゲーム）にて中押し（第１停止として中停止ボタンを操作することであり、７揃いを回避する押し順）を指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよい。尚、主制御基板Ｍ側にてＡＴ上乗せ抽選が実行されたが、ＡＴ残りゲーム数の上乗せがなかったことを副制御基板Ｓ側が判断する情報としては、（１）ＡＴ残りゲーム数に関する情報をＡＴ上乗せ抽選後に主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信する。その後、副制御基板Ｓ側で、前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報と今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、ＡＴ上乗せ抽選で当選したＡＴ上乗せゲーム数を把握する（前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報から今回送信されたＡＴ

残りゲーム数に関する情報を減算した値が１である場合にＡＴ上乗せ抽選に当選しなかったと判断する）、（２）主制御基板Ｍ側のＡＴ上乗せ抽選の結果としてＡＴ上乗せゲーム数が０ゲームである旨に関するコマンドを副制御基板Ｓ側に送信する。

【２５４９】

次に、図４５３は、第１９実施形態における、図４５０のステップ１４００のサブルーチンに係る、ＡＴ状態移行制御処理のフローチャート（１枚目）である。まず、ステップ１４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は、ＡＴ抽選を実行可能なＡＴに関する状態であるか否かを判定する。尚、第１９実施形態においては、ＡＴ抽選を実行可能なＡＴに関する状態は、「高確率状態」のみとなっており、「高確率状態」にてＢＢに当選することにより「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後ＢＢ役が入賞することにより、「有利ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することにより、「ＡＴ中状態」に移行すると共に、ＡＴカウンタにＡＴゲーム数の初期値である５０回がセットされることとなる。尚、「低確率状態」にてＢＢに当選しても、「通常ＢＢ内部中遊技」に移行して、その後「ＡＴ中状態」には移行しない。尚、これには限定されず、「通常遊技状態」にてＢＢに当選した場合にＢＢ役を契機としてＡＴ抽選に当選し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、「通常遊技状態」にてＢＢに当選した場合にＢＢ役を契機としてＡＴ抽選に当選した場合には、「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後ＢＢを揃えることで「有利ＢＢ状態」に移行することとなる。尚、「通常遊技状態」にてＢＢに当選し、且つ、ＢＢを揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ１４０２でＹｅｓの場合、ステップ１４０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置はＡＴ抽選役（本例では、設定差なしＢＢ役である第１種ＢＢ‐Ａ又は第１種ＢＢ‐Ｃ）であるか否かを判定する。尚、第１９実施形態においては、設定差なしＢＢ単独の当選番号（当選番号１９、２４）と設定差なしＢＢと小役が重複している当選番号（当選番号、２５、２６、２７）とのいずれもがＡＴ抽選役となっている。ステップ１４０４でＹｅｓの場合、ステップ１４０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「有利ＢＢ内部中遊技」に決定し、ステップ１４１０に移行する。また、ステップ１４０２又はステップ１４０４でＮｏの場合にも、ステップ１４１０に移行する。尚、第１９実施形態においてはＡＴに関する状態が相違した場合にＡＴ抽選に係るＡＴ当選率（当選し得るか当選しないか）が相違するよう構成されているが、ＡＴに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもＡＴ抽選に係るＡＴ当選率は同一となっている（「高確率状態」にてＢＢに当選した場合には設定値に拘らず必ずＡＴに当選する＝その後「ＡＴ中状態」に移行する）。

【２５５０】

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

【２５５１】

また、ステップ１４１２でＮｏの場合、ステップ１４２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ

１４２４でＹｅｓの場合、ステップ１４２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障カウンタＫＨｃのカウンタ値が１（高確保障最終ゲームであり、「高確率状態」となってから１０ゲーム目）であるか否かを判定する。ステップ１４２６でＹｅｓの場合、ステップ１４２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、低確率移行条件を充足しているか否かを判定する。ここで、第１９実施形態においては、ＡＴに関する状態が「高確率状態」である場合には遊技区間が「有利区間」となっており、遊技区間が「有利区間」である場合には、押し順ナビが１回以上実行される、又は、所定ゲーム数（本例では、１５００ゲーム）「有利区間」が継続することを充足しなければ「有利区間」が終了しないよう構成されている（即ち、低確率状態移行抽選に当選したとしても、押し順ナビが１回以上実行されていない等により低確率移行条件を充足していない場合には、「高確率状態」が終了しないよう構成されている）。尚、「有利区間」中にＢＢ役が当選し、ＢＢを実行した場合には、「有利区間」にて押し順ナビを１回も実行していなくても「有利区間」を任意のタイミングで終了し得るように構成されていてもよい。ステップ１４２８でＹｅｓの場合、ステップ１４２９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ１４３０に移行する。ここで、低確率移行条件は、押し順ナビが１回実行されたことで充足する。尚、押し順役（リール停止順によって入賞する役が相違し、遊技者の利益率が相違する当選番号）として、最大払出枚数が８枚の役と最大払出枚数が１１枚の役とを設けた場合には、最大払出枚数が多い最大払出枚数が１１枚の役の押し順ナビが１回実行されたことを低確率移行条件としてもよい。尚、ステップ１４１０、ステップ１４１４、ステップ１４１８、ステップ１４２４、ステップ１４２６又はステップ１４２８でＮｏの場合にもステップ１４３０に移行する。このように、第１９実施形態においては、新たに「高確率状態」に移行した場合には、高確保障カウンタＫＨｃに高確保障ゲームである１０ゲームをセットし、当該カウンタ値が０となるまでは「低確率状態」に移行しないよう構成されている。尚、このような抽選方式はあくまで一例であり、例えば、「高確率状態」に移行してから１０ゲーム間は低確率状態移行抽選を実行せず（「高確率状態」の滞在が保障される）、当該１０ゲーム経過後から毎ゲームで所定の確率（例えば、１／２０）で「高確率状態」から「低確率状態」に移行する抽選を実行するよう構成してもよい。尚、ＡＴ抽選役（低確ＡＴ抽選役、高確ＡＴ抽選役）、状態昇格役は、全設定値において同一の当選確率となっている。

【２５５２】

次に、図４５４は、第１９実施形態における、図４５０のステップ１４００のサブルーチンに係る、ＡＴ状態移行制御処理のフローチャート（２枚目）である。まず、ステップ１４３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるか否かを判定する。ステップ１４３０でＹｅｓの場合、ステップ１４３１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値は所定値（本例では、４）以上であるか否か判定する。ここで、第１９実施形態においては、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合において、ＡＴカウンタ値が４以上である、換言するとＡＴ残りゲーム数が４ゲーム以上である場合においては、スイカＢに当選した際の１／２の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合において、ＡＴカウンタ値が３以下である、換言するとＡＴ残りゲーム数が３ゲーム以下である場合においては、スイカＢに当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行せず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。尚、これには限定されず、ＡＴカウンタ値が３以下である場合であっても、スイカＢに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、ＡＴカウンタ値が３以下である状況にてスイカＢに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、ＡＴカウンタ値が所定値（例えば、１又は０）となったときに「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」とな

り得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、当該抽選に当選した遊技から所定数の遊技の実行後に「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乗せ特化状態」に移行する場合には、必ずしも「特化前兆状態」を経由する必要はなく、例えば、「ＡＴ中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ１４３１でＹｅｓの場合、ステップ１４３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカＢ）であるか否かを判定する。ステップ１４３２でＹｅｓの場合、ステップ１４３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／２）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１４３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４３４でＹｅｓの場合、ステップ１４３５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「特化前兆状態」に決定し、ステップ１４４４－１に移行する。他方、ステップ１４３１でＮｏの場合、ステップ１４３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値が１(ＡＴカウンタ値が１の場合はＡＴ最終ゲームとなる)であるか否かを判定する。ステップ１４３６でＹｅｓの場合、ステップ１４３７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、２／３）で当選する継続抽選を実行する。次に、ステップ１４３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した継続抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４３８でＹｅｓの場合、ステップ１４３９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態」に決定し、ステップ１４４４－１に移行する（ＡＴ状態移行可能条件を充足するためＡＴカウンタにＡＴ初期ゲーム数（本例では、５０）がセットされることになる）。他方、ステップ１４３８でＮｏの場合、ステップ１４４３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「復活可否演出用状態」に決定し、ステップ１４４４－１に移行する。尚、ステップ１４３０、ステップ１４３２、ステップ１４３４又はステップ１４３６でＮｏの場合にも、ステップ１４４４－１に移行する。このように、第１９実施形態においては、ＡＴ最終ゲームにて継続抽選を実行し、継続抽選に当選した場合には、再度ＡＴカウンタＭ６０に初期値である５０ゲームがセットされる。即ち、ＡＴゲーム数上乗せを考慮しない場合、１セットあたり５０ゲームのＡＴが２／３でループし続ける遊技性となっている。尚、継続抽選の実行タイミングはＡＴ最終ゲームには限定されず、例えば、ＡＴの最初のゲーム（新たに「ＡＴ中状態」となった最初のゲームやＡＴカウンタＭ６０に初期値がセットされてから最初のゲーム）に継続抽選を実行するよう構成してもよい。そのように構成することにより、「ＡＴ中状態」にてすでに次回のセット（継続抽選の当選に係るＡＴ）が実行されるか否か（ＡＴが継続するか否か）が決定されているため、継続抽選に当選している場合と継続抽選に当選しなかった場合とでＡＴ中の演出を相違させることができ、例えば、継続抽選に当選している場合には、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値が１以上の状況（ＡＴの実行途中）にてＢＧＭを変更（歌が流れる、等）したり、継続抽選に当選していることが確定的となる演出を実行することができる。

【２５５３】

次に、図４５５は、第１９実施形態における、図４５０のステップ１４００のサブルーチンに係る、ＡＴ状態移行制御処理のフローチャート（３枚目）である。まず、ステップ１４４４－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は復活可否演出用状態であるか否かを判定する。ステップ１４４４－１でＹｅｓの場合、ステップ１４４４－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに関する条件装置は復活役（「復活可否演出用状態」にて当選することにより次回のゲームにて「ＡＴ中状態」に移行可能となる役、換言すると、ＡＴを引き戻せる役）であるか否かを判定する。ここで、第１９実施形態においては復活役は、スイカＡ、スイカＢ、チェリー、ボーナス役（設定差なしＢＢ役のみであり、設定差ありＢＢ役は含まない）のいずれかが含まれている役となっており、当該ゲームに関する条件装置が復活役となった場合を、復活抽選に当選すると称している。ステップ１４４４－２でＹｅｓの場合、ステップ１４４４－３で、主制御

基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態」に決定し、ステップ１４４５に移行する。ここで、ＡＴ状態移行可能条件を充足するためＡＴカウンタにＡＴ初期ゲーム数（本例では、５０）がセットされることとなる。他方、ステップ１４４４‐２でＮｏの場合、ステップ１４４４‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ１４４５に移行する。尚、ステップ１４４１‐１でＮｏの場合にも、ステップ１４４５に移行する。このように、第１９実施形態においては、ＡＴ最終ゲームとなり、かつ、継続抽選に非当選となった場合においても「復活可否演出用状態」に移行し、当該「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選することができれば、次回のゲームから「ＡＴ中状態」に移行するよう構成されている。尚、「復活可否演出用状態」は「有利区間」となっているが、「ＡＴ中状態」におけるＡＴに関する抽選（ＡＴ上乗せ抽選、継続抽選、等）は実行されず、復活抽選を実行可能に構成されており、「ＡＴ中状態」と「復活可否演出用状態」とではＡＴに関する抽選の実行態様が相違している。

【２５５４】

次に、ステップ１４４５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ１４４５でＹｅｓの場合、ステップ１４４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態の移行条件を充足したか否かを判定する（例えば、図４６２にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数である１０ゲームを消化した場合に充足する）。ステップ１４４６でＹｅｓの場合、ステップ１４４７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を決定し、ステップ１４４８に移行する（例えば、図４６２にて示されるように、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数を消化した場合には「上乗せ特化状態」に決定）。尚、ステップ１４４５又はステップ１４４６でＮｏの場合にも、ステップ１４４８に移行する。次に、ステップ１４４８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障カウンタ値コマンド（本例では、サブ側へのコマンドであり、現在の高確保障カウンタ値、換言すると、高確率状態が保障されている残りのゲーム数に係るコマンド）をセットし、ステップ１４４９‐１に移行する。次に、ステップ１４４９‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態は「有利ＢＢ内部中遊技」に決定するか否かを判定する。ステップ１４４９‐１でＹｅｓの場合、ステップ１４４９‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障カウンタＫＨｃのカウンタ値をゼロクリアし、次の処理(ステップ１４５０の処理)に移行する。尚、ステップ１４９９‐１でＮｏの場合にも、次の処理(ステップ１４５０の処理)に移行する。

【２５５５】

尚、第１９実施形態においては、抽選状態によってＡＴ当選率が相違するよう構成されており、「低確率状態」にてＢＢ役（設定差なしＢＢ役）に当選した場合にはＡＴ移行抽選に当選しない（その後「ＡＴ中状態」に移行しない）一方、「高確率状態」にてＢＢ役（設定差なしＢＢ役）に当選した場合にはＡＴ移行抽選に当選する（その後「ＡＴ中状態」に移行する）よう構成したが、これには限定されず、所定の条件装置である条件装置ＡをＡＴ抽選役とし、「有利区間」であるＡＴに関する状態として「高確率状態Ａ」と「高確率状態Ｂ」とを有するよう構成した場合に、「高確率状態Ａ」にて条件装置Ａに当選した場合には１／１０でＡＴ移行抽選に当選し、「高確率状態Ｂ」にて条件装置Ａに当選した場合には１／２でＡＴ移行抽選に当選するよう構成してもよい。尚、ＡＴ移行抽選に当選した場合には、ＡＴに関する状態として「ＡＴ中状態」へ移行するまでの準備状態である「ＡＴ準備状態」に移行し、その後所定の終了条件（例えば、「ＡＴ準備状態」に移行してから１０ゲーム経過）を充足した場合に「ＡＴ中状態」に移行するよう構成してもよい。

【２５５６】

次に、図４５６は、第１９実施形態における、図４５０のステップ１４５０のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ１４５１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定

する。ステップ１４５１でＹｅｓの場合、ステップ１４５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（副制御基板Ｓ側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ１４５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役（押し順によって入賞する役が相違する条件装置であり、例えば、入賞‐Ａ１等）であるか否かを判定する。ステップ１４５４でＹｅｓの場合、ステップ１４５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号（押し順番号とも称す）を決定し、指示番号を記憶するためのＲＡＭアドレス（押し順ナビを表示するためＲＡＭアドレスとは異なるアドレス）に記憶する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Ｍが決定し、副制御基板Ｓに送信されることとなる（詳細は後述する）。また、副制御基板Ｓは当該指示番号を受信することにより演出表示装置Ｓ４０上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定（不図示であるが指示番号をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる）されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号（例えば、ＡＸ）を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ１４６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビ表示を実行する（主制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図４６６を参照）。次に、ステップ１４６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１４５８で決定した指示番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１４７２に移行する（副制御基板側の押し順ナビ表示の表示イメージは図４６６を参照）。尚、本例では、押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、第１９実施形態においては指示番号に基づいて押し順ナビを表示しており、例えば、「左→中→右」の押し順は押し順表示装置Ｄ２７０にて「＝１」で表示するよう構成されており、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれも「＝１」で表示するよう構成している。尚、これには限定されず、押し順ベルに係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０に表示する場合と、押し順再遊技に係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０に表示する場合とで異なる表示態様となるよう構成してもよい。即ち、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの表示態様の種類数は入賞・再遊技当選情報の種類数と同数となるよう構成してもよい。

【２５５７】

また、ステップ１４５１又はステップ１４５４でＮｏの場合、ステップ１４６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、マスク処理をした情報をＲＡＭの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板Ｓ側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理｛入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理｝を実行してから副制御基板Ｓに送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、第１９実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報（同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によってＲＴ状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報）を１つの演出グループ番号（例えば、入賞・再遊技当選情報４～６を演出グループ４とする等）として、演出グループ番号を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報（本例では、０～１８）の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の

入賞・再遊技当選情報を１つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい（例えば、入賞・再遊技当選情報４～６を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報１９（新たに設けた入賞・再遊技当選情報）とする等）。尚、主制御基板ＭにおけるＡＴに関する状態等に基づき、操作情報（押し順ナビ）を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板Ｓ側に入賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板Ｓ側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

【２５５８】

次に、ステップ１４７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１４７２に移行する。次に、ステップ１４７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ボーナス当選情報(ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる)に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、次の処理(ステップ１５５０の処理)に移行する。尚、第１９実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう構成されているが、当該導出方法については後述することとする。また、同図下段に示すように、押し順ナビの表示例としては、「ＡＴ中状態」の場合には、(１)転落再遊技役が含まれる場合→転落再遊技役が停止表示されない押し順をナビ、(２)ベル（１枚役・１１枚役）の場合→最も払出枚数が多くなる押し順をナビ、等のように構成されている。このように、第１９実施形態においては、遊技区間が「有利区間」である場合には、副制御基板Ｓ側に入賞・再遊技当選情報（当選役の種類と遊技者にとって最も有利な押し順とを特定できる番号）や指示番号（遊技者にとって最も有利な押し順を特定できる番号）を送信し得るよう構成されている一方、遊技区間が「通常区間」である場合には、副制御基板Ｓ側に演出グループ番号（当選役の概要のみ特定できる番号）を送信し得るよう構成されている。即ち、「有利区間」においては、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報を含めた、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報をそのまま副制御基板Ｓ側に送信し得る一方、「有利区間」でない遊技区間においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報は送信せずに、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報の場合には押し順に係る情報を秘匿した演出グループ番号を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成されている。

【２５５９】

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

【２５６０】

次に、図４５７は、第１９実施形態における、図４５０のステップ１５５０のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ１５５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技間隔最小時間タイマＭ７０（減算タイマ）のタイマ値が０であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマＭ７０は、ある

ゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、４．１秒）を計測するタイマである。ステップ１５５２でＹｅｓの場合、ステップ１５５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技間隔最小時間タイマＭ７０のタイマ値に新たに最小時間（本例では、４．１秒）をセットしてスタートする。他方、ステップ１５５２でＮｏの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、無限ループ処理を実行する。次に、ステップ１５５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ１５５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ１５６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ１５６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ１５６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットし、次の処理（ステップ１２６０の処理）に移行する。換言すると、ステップ１５６２及びステップ１５６４の処理によって、副制御基板Ｓにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。

【２５６１】

次に、図４５８は、第１９実施形態における、図４５０のステップ３４００のサブルーチンに係る、残りゲーム数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ３４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。尚、詳細は後述することとなるが、「有利区間」とは遊技区間のうちの１つであり、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合などの遊技者にとって有利である遊技の状況にてセットされ易い遊技区間となっている。ステップ３４０２でＹｅｓの場合、ステップ３４０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１（デクリメントカウンタであり、「有利区間」に滞在し得る最大ゲーム数である１５００が初期値としてセットされ、「有利区間」である期間にて毎ゲーム減算され得るカウンタ）のカウンタ値を１減算する。

【２５６２】

次に、ステップ３４０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるか否かを判定する。ステップ３４０８でＹｅｓの場合、ステップ３４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタ値を１減算する。次に、ステップ３４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態が高確率状態であるか否かを判定する。ステップ３４１２でＹｅｓの場合、ステップ３４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障カウンタＫＨｃのカウンタ値を１減算し、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。尚、ステップ３４０２、ステップ３４０８又はステップ３４１２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。このように、第１９実施形態においては、押し順ナビが表示し得るＡＴに関する状態として「ＡＴ中状態」である場合には、毎ゲームＡＴカウンタ値が減算されるが、「有利ＢＢ状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合には、ゲームが実行されてもＡＴカウンタ値は減算されないよう構成されている。即ち、ＡＴカウンタ値が残存している（１以上残っている）状況にて「ＡＴ中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ＡＴカウンタ値を維持したまま、「ＡＴ中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ＡＴカウンタ値を１減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板ＭのＲＡＭに記憶されるＡＴカウンタ値は減算しないが、副制御基板Ｓによって制御される演出表示装置Ｓ４０に表示される残りＡＴゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ＡＴカウンタ値が「３０」で、演出表示装置Ｓ４０に表示されている残りＡＴ残りゲーム数が「３０」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ＡＴカウンタ値は「３０」を維持、又は当該遊技に係るＡＴ上乗

せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「３０＋α」を記憶するが、スタートレバーＤ５０の操作を契機に、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数として「２９」、又はＡＴ上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「２９＋α」を表示しても良い（尚、上乗せ抽選により得られた「α」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、又はボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技）において「α」を報知しても良い）。そして、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数は、「有利ＢＢ内部中遊技」においても遊技毎に１ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出（例えば、ボーナス確定画面）を出力するまでＡＴ残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置Ｓ４０等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置Ｓ４０に表示されるＡＴの残りゲーム数は「３０」又はＡＴ上乗せ抽選の結果上乗せに当選し上乗せした結果を報知する場合は、「３０」以上の値を表示するように制御するようにすることができる。尚、ＡＴカウンタ値が「１」で、且つ演出表示装置Ｓ４０に表示されている残りＡＴゲーム数が「１」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数に係る表示は「０」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、ＡＴカウンタ値が「１」で、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数が「１」のときに遊技が実行され且つＡＴ上乗せ抽選が実行され得る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号）が当選し、且つ、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴゲーム数が「０」となるとともに演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴゲーム数は「０」となる。また、ＡＴ残りゲーム数が少ない場合には、ＡＴ残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（０％も含む）設定するように構成しても良い。

【２５６３】

次に、図４５９は、第１９実施形態における、図４５０のステップ１７００のサブルーチンに係る、ＲＴ状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＲＴ状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、第１９実施形態においては、ＲＴ状態移行可能条件は、ＲＡＭクリアの実行（ＲＡＭの初期化）、再遊技の停止表示（本例では、再遊技０４の停止表示）、ＢＢの当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ１７０２でＹｅｓの場合、ステップ１７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該充足したＲＴ状態移行可能条件に基づきＲＴ状態移行可否及び次ゲーム以降のＲＴ状態を決定し（図４６０のＲＴ状態遷移図を参照）、次の処理(ステップ１７５０の処理)に移行する。尚、ステップ１７０２でＮｏの場合にも次の処理(ステップ１７５０の処理)に移行する。尚、第１９実施形態においては、全リールの停止後にＲＴ状態移行制御処理を実行しているが、「ＲＴ１」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。ＲＴ状態を移行する（ＲＴ番号をＲＡＭに記憶する）タイミングは、適宜定めることができる。

【２５６４】

次に、図４６０は、第１９実施形態における、ＲＴ状態遷移図である。第１９実施形態においては、「ＲＴ０」～「ＲＴ２」及び「１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃ」の４つのＲＴ状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってＲＴ状態が移行することとなる。ＲＴ状態の具体的な移行例としては、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である場合に、ＲＡＭ初期化が実行される、又は、再遊技０４が停止表示された場合に「ＲＴ０」に移行する。再遊技０４が停止表示とは、具体的には、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である状況にて「再遊技‐Ｄ１」に当選した場合に、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技

０１～０３が停止表示し、ＲＴ状態として「ＲＴ１」が維持される。一方、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である状況にて「再遊技‐Ｄ１」に当選した場合に、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技０４が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ１」から「ＲＴ０」に移行する。

【２５６５】

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

【２５６６】

次に、図４６１は、第１９実施形態における、図４５０のステップ１７５０のサブルーチンに係る、ＡＴ状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＡＴ状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。尚、ＡＴ状態移行可能条件とは、例えば、（１）「高確率状態」にて当選した設定差なしＢＢが終了した場合、（２）継続抽選に当選した場合、（３）復活抽選に当選した場合に充足する。ステップ１７５２でＹｅｓの場合、ステップ１７５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、新たに「ＡＴ前兆状態」に移行したことを契機として、ＡＴ初期ゲーム数(本例では、５０であり、「ＡＴ中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数)をＡＴカウンタＭ６０にセットし、ステップ１７５６に移行する。尚、ステップ１７５２でＮｏの場合にも、ステップ１７５６に移行する。次にステップ１７５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は高確率状態ではないか否かを判定する。ステップ１７５６でＹｅｓの場合、ステップ１７５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次のゲームのＡＴに関する状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ１７５８でＹｅｓの場合、ステップ１７６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、高確保障ゲーム数（本例では、１０）を高確保障カウンタにセットし、次の処理(ステップ３５００の処理)に移行する。尚、ステップ１７５６又はステップ１７５８でＮｏの場合にも、次の処理(ステップ３５００の処理)に移行する。尚、「高確率状態」にてＢＢに当選し「有利ＢＢ内部中遊技」に移行した後、ＢＢを入賞させることにより「有利ＢＢ状態」に移行し、当該「有利ＢＢ状態」にてＡＴゲーム数が上乗せされた場合には、ＢＢが終了し「有利ＢＢ状態」から「ＡＴ中状態」に移行した時点で、ＡＴカウンタにセットされる初期値は５０を超過していることとなる。具体的には、「有利ＢＢ状態」でＡＴゲーム数が３０ゲーム上乗せされた後、「ＡＴ中状態」に移行した場合には、ＡＴカウンタに８０（初期値５０＋上乗せ３０）がセットされることになる。このとき、「有利ＢＢ状態」において３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「ＡＴ中状態」の開始時に、ＡＴ初期ゲーム数として８０ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利ＢＢ状態」において３０ゲー

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

【２５６７】

次に、図４６２は、第１９実施形態における、ＡＴ状態遷移図である。第１９実施形態においては、「低確率状態」、「通常ＢＢ内部中遊技」、「通常ＢＢ状態」、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」、「有利ＢＢ状態」、「復活可否演出用状態」の１０個のＡＴに関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってＡＴに関する状態が移行することとなる。例えば、「ＡＴ中状態」にてスイカＢに当選し、１／２で当選する特化状態移行抽選に当選した場合には「特化前兆状態」に移行する。また、「特化前兆状態」に移行してから１０ゲームが経過（消化）した場合には「上乗せ特化状態」に移行するよう構成されている。尚、遊技区間としては、「低確率状態」、「通常ＢＢ内部中遊技」、「通常ＢＢ状態」の３つのＡＴに関する状態が「通常区間」に設定され、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」、「有利ＢＢ状態」、「復活可否演出用状態」の７つのＡＴに関する状態が「有利区間」に設定される。即ち、「有利区間」となる７つのＡＴに関する状態を遷移（移行）していても、「通常区間」に設定せずに１５００ゲーム経過した場合には「有利区間」は強制的に終了して「通常区間」に設定される。また、押し順ナビが表示される報知遊技状態である「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」である場合に、再遊技０４が停止表示された場合であっても、遊技状態は維持される。

【２５６８】

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

【２５６９】

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

選しないため）、設定差ありＢＢがレア役と重複している当選番号（当選番号２１～２３）であった場合にはＢＢ終了後に「ＡＴ中状態」となる（レア役を契機として復活抽選に当選するため）。

【２５７０】

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

【２５７１】

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

【２５７２】

尚、ＡＴに関する状態は第１９実施形態のものには限定されず、例えば、「低確率状態」又は「高確率状態」にて所定の当選番号に当選することによってＡＴ抽選が実行され、当該ＡＴ抽選に当選することにより「前兆状態」に移行し、１６～３２ゲーム経過後に「ＡＴ中状態」に移行するよう構成してもよいし、そのように構成した場合には、前記所定の条件装置に当選することによってＡＴ抽選が実行され、当該ＡＴ抽選に当選しなかった場合には、「ガセ前兆状態」に移行し、１６～３２ゲーム経過後に「低確率状態」又は「高確率状態」に移行するよう構成してもよい。また、遊技区間として「有利区間」とも「通常区間」とも異なる「待機区間」を設けてもよく、例えば、「チェリー」に当選することによってＡＴ抽選が実行される遊技性とした場合に、ＢＢとチェリーが重複した「ＢＢ＋チェリー」に当選し、ＡＴ抽選に当選した場合には、「ＢＢ＋チェリー」の「ＢＢ」が入賞するまでのＢＢ内部中の状態を「待機区間」とするよう構成してもよい。このように、「待機区間」を設けることにより、「低確率状態」にてＢＢに当選、且つ、ＡＴ抽選に非当選である場合と、「低確率状態」にてＢＢに当選、且つ、ＡＴ抽選に当選している場合とで、ＢＢの図柄組合せが揃うまで（有利区間表示器が点灯するまで）の期間においては、有利区間表示器ＹＨが消灯しているため、ＡＴ抽選に当選しているか否かを遊技者に対して煽ることができる。また、「上乗せ特化状態」においてＢＢが当選した場合には、当該ＢＢ終了後に「上乗せ特化状態」が再開するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該ＢＢ中は「上乗せ特化状態」において当選したＢＢとして「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢとは異なるＡＴ上乗せ抽選を実行する（例えば、「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢよりもＡＴ上乗せ抽選に当選し易い、ＡＴゲーム数上乗せ１回あたりのゲーム数が相対的に多い）よう構成してもよい。また、「特化前兆状態」においてＢＢが当選した場合には、当該ＢＢ終了後に「上乗せ特化状態」に移行するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該ＢＢ中は「上乗せ特化状態」において当選したＢＢと同様にＡＴ上乗せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

【２５７３】

次に、図４６３は、第１９実施形態における、図４５０のステップ３５００のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、第１９実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の２つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ３５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ３５０８でＹｅｓの場合、ステップ３５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を現在のＡＴに関する状態及び現在の遊技の状況に対応する遊技区間に決定し、ステップ３５２８に移行する。他方、ステップ３５０８でＮｏの場合、換言すると遊技区間が「有利区間」である

場合、ステップ３５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ３５１４でＹｅｓの場合、ステップ３５１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ＡＴカウンタ値が０となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも０となる）。他方、ステップ３５１４でＮｏの場合、ステップ３５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ＡＴカウンタ値が０となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ３５１８でＮｏの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ３５１５に移行する。このように、第１９実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」に設定する場合には、ＡＴに関連する情報（ＡＴ継続ゲーム数、ＡＴ残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」において再度「有利区間」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ３５１５の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするＡＴに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のＲＡＭクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のＲＡＭクリアによっては、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ３５１５の処理（有利区間終了時の処理）によっては、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のＲＡＭクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ３５１５の処理実行時）のクリア範囲は相違している。尚、設定変更時のＲＡＭクリアによって、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに送信する。但し、副制御基板Ｓ側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「ＡＴ中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のＲＡＭクリアを実行した場合には、副制御基板Ｓ側における、「有利区間」であった旨や、「ＡＴ中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

【２５７４】

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

【２５７５】

次に、ステップ３５１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に設定する。次に、ステップ３５１７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、「有利区間」が終了したため有利区間表示器ＹＨを消灯し、ステップ３５２８に移行する。尚、「有利区間」が終了して「通常区間」に設定する際に有利区間表示器ＹＨを消灯するよう構成されているが、詳細な消灯のタイミングは第１９実施形態のタイミング

には限定されず、例えば、「有利区間」が終了して「通常区間」となるゲームに係る遊技メダル投入時に有利区間表示器ＹＨを消灯するよう構成してもよい。換言すると、次遊技が開始可能となるスタートレバーＤ５０が操作される前に有利区間表示器ＹＨを消灯するように構成していれば良い。他方、ステップ３５１８でＹｅｓの場合、ステップ３５２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ３５２８に移行する。

【２５７６】

次に、ステップ３５２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲームにて新たに「有利区間」に設定することが決定した（「通常区間」から「有利区間」に設定することが決定した）か否かを判定する。ステップ３５２８でＹｅｓの場合、ステップ３５３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１に所定値をセットする。尚、当該有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１にセットする所定値は、すべての設定値において共通する固定の数値（本例では、１５００）となっている。次に、ステップ３５３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間表示器ＹＨを点灯し、次の処理（ステップ１２９３の処理）に移行する。尚、ステップ３５２８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１２９３の処理）に移行する。尚、第１９実施形態においては、ステップ３５３４のタイミングにて有利区間表示器ＹＨの点灯処理を実行したが、有利区間表示器ＹＨの点灯タイミングはこれには限定されず、有利区間表示器ＹＨの点灯タイミングは新たに「有利区間」となる前のゲーム（「通常区間」のゲーム）におけるスタートレバーの操作タイミングから新たに「有利区間」となるゲームにおける遊技メダル投入可能となるタイミングまで（新たに「有利区間」となる前のゲームが再遊技に係るゲームであった場合には、新たに「有利区間」となるゲームにおけるスタートレバーの操作が有効となるタイミングまで）の期間にて適宜設定してもよい。

【２５７７】

次に、図４６４は、第１９実施形態におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、タイマ割り込み時処理のフローチャートである。当該サブルーチンの処理は、ステップ１０４０又はステップ１１０４の処理にて、タイマ割り込みが開始された場合に実行開始され、以降、所定時間（本例では、Ｔとしているが、例えば、２ｍｓ程度の時間が設定される）を周期として定期的に実行されるよう構成されている。

【２５７８】

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

【２５７９】

次に、ステップ１６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内の入力ポートデータを参照し、各入力ポートデータのサンプリング結果に応じて、扉スイッチフラグ、設定キースイッチフラグのオン・オフを切り替える（例えば、扉スイッチＤ８０のスイッチ状態が複数回のサンプリングに亘って連続してオンである場合に、扉スイッチフラ

グをオンとすることで、ノイズの影響を受けることなく前扉ＤＵが開状態であることを検出することもできる）。次に、ステップ６１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、全リール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）の回胴駆動制御処理（リールＭ５０の駆動の制御に係る処理であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ１６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタＭ６０を参照し、当該カウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ１６１２でＹｅｓの場合、ステップ１６１３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０にてＡＴ残りゲーム数（ＡＴゲーム数）を表示し、ステップ１６１４に移行する。尚、ステップ１６１２でＮｏの場合にもステップ１６１４に移行する。尚、主制御基板Ｍで制御されるＡＴカウンタ値表示装置Ｄ２８０を備えていない場合には、ステップ１６１２及びステップ１６１３の処理は不要である。次に、ステップ１６１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、出力データを出力ポートに出力する。ここで、出力データとは、リールＭ５０、ブロッカＤ１００、等を駆動するためのデータである。次に、ステップ１６１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、すべてのエラーフラグがオフ（不図示であるが、投入メダル逆流エラーフラグ、投入枚数エラーフラグ、投入メダル滞留エラーフラグ、投入異常エラーフラグ、払出異常エラーフラグ、払出メダル滞留エラーフラグ、扉スイッチフラグ、等のエラーに係るフラグが全てオフ）であるか否かを判定する。ステップ１６１６でＹｅｓの場合、ステップ１６１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー未検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されていない旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ１６２２に移行する。他方、ステップ１６１６でＮｏの場合、ステップ１６２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー検出コマンド（サブ側へのコマンドであり、エラーが検出されている旨に係るコマンド）をセットし（例えば、レジスタ領域内にセットし）、ステップ１６２２に移行する。尚、ステップ１６２０においては、オンとなっているエラーフラグに対応したエラー（現在発生しているエラー）に係る情報がサブ側に送信されるよう構成されている。また、エラー未検出コマンドはエラーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ１６１８が無くても良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第１のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第２のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

【２５８０】

次に、ステップ１６２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ１６１８やステップ１６２０でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板Ｓに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第１リール停止受付タイミングに係るコマンド（第１停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第２リール停止受付タイミングに係るコマンド（第２停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第３リール停止受付タイミングに係るコマンド（第３停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、停止表示図柄の停止タイミングに係るコマンド（表示図柄停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、ＲＴ状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ＡＴに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、高確保障カウンタ値コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、ＡＴ残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される）、遊技

区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ１６２４で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、外部端子信号（回胴式遊技機Ｐから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉ＤＵが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ１６２６で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、ＬＥＤ（７セグＬＥＤランプ、等）の出力データ（例えば、複数の７セグＬＥＤユニットのうち、所定の７セグＬＥＤユニットを点灯させ、７セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ１６２８で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、ＬＥＤの点灯態様（例えば、ＬＥＤの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ１６２８は実行されなくてもよい。次に、ステップ１６３０で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、ソフト乱数管理処理（ソフトウエアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ１６３２で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ１６３４で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ１６３４でＹｅｓの場合、ステップ１６３６で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、内蔵乱数の更新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ１６３６でＹｅｓの場合、ステップ１６３８で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ１６０２の処理）に移行する。他方、ステップ１６３４又はステップ１６３６でＮｏの場合には、ステップ１６４０で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【２５８１】

次に、図４６５は、第１９実施形態における、図４６４のステップ６１００のサブルーチンに係る、回胴駆動制御処理のフローチャートである。尚、本処理においては、１つのリールについての処理を例示しているが、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３のそれぞれに対応する処理を実行することを補足しておく。まず、ステップ６１０２で、主制御基板MのＣＰＵＭＣは、リール回転開始待機状態開始タイミング（例えば、図４５７のステップ１５６４の処理の実行後のタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ６１０２でＹｅｓの場合、ステップ６１０４で、主制御基板MのＣＰＵＭＣは、リール駆動状態を、リール回転開始待機状態に更新し、ステップ６１０６に移行する。他方、ステップ６１０２でＮｏの場合にもステップ６１０６に移行する。

【２５８２】

次に、ステップ６１０６で、主制御基板MのＣＰＵＭＣは、リール加速状態開始タイミング（リール回転開始待機状態が終了し、リールの加速処理を実行開始するタイミングであり、例えば、図４５０のステップ１２６０の処理の実行タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ６１０６でＹｅｓの場合、ステップ６１０８で、主制御基板MのＣＰＵＭＣは、リール駆動状態を、リール加速状態に更新する。次に、ステップ６１１０で、主制御基板MのＣＰＵＭＣは、リール加速処理を実行し、ステップ６１１２に移行する。尚、リールが停止している場合には、本処理によってリールの回転が開始することとなる。他方、ステップ６１０６でＮｏの場合にも、ステップ６１１２に移行する。

【２５８３】

次に、ステップ６１１２で、主制御基板MのＣＰＵＭＣは、現在のリール駆動状態はリ

ール加速状態であるか否かを判定する。ステップ６１１２でＹｅｓの場合、ステップ６１１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール加速状態の終了タイミング（例えば、後述する図４６７におけるリール加速状態における「割り込み実行回数」分の割り込み処理をすべて実行したタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ６１１４でＹｅｓの場合、ステップ６１１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール駆動状態を、リール定速状態に更新する。次に、ステップ６１１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール定速維持処理を実行し、ステップ６１２０に移行する。尚、ステップ６１１２又はステップ６１１４でＮｏの場合にも、ステップ６１２０に移行する。

【２５８４】

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

【２５８５】

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

み処理の実行回数を相違させてもよい。

【２５８６】

次に、図４６６は、第１９実施形態における、図４６４のステップ６２００のサブルーチンに係る、リール回転停止処理のフローチャートである。まず、ステップ６１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール減速待機状態開始タイミング（リール定速状態が終了するタイミングであり、例えば、停止ボタンが操作されることによってリール減速待機状態開始タイミングとなったと判定する）に到達したか否かを判定する。ステップ６１３０でＹｅｓの場合、ステップ６１３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リール駆動状態を、リール減速待機状態に更新し、ステップ６１３４に移行する。他方、ステップ６１３０でＮｏの場合にも、ステップ６１３４に移行する。

【２５８７】

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

【２５８８】

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

【２５８９】

次に、図４６７を用いて、本例に係る回胴式遊技機のリールＭ５０の回転動作について詳述する。本例に係る回胴式遊技機は、スタートレバーＤ５０が操作されたことに基づいてステッピングモータの回転を開始し、リールの回転速度が定速に達すると、以下、定速を維持する（リール駆動状態がリール定速状態となるとリール定速維持処理を実行するが、実際に回転速度が定速に達していない場合もある）。そして、いずれかの停止ボタンが操作されると、操作された停止ボタンに対応するリール（ステッピングモータ）について停止制御を行う。ここで、ステッピングモータは、Φ０，Φ１，Φ２，Φ３という４つの相を有する４相ステッピングモータ（４相ステッピングモータでなくとも問題ない）であり、励磁する相を切り替え、ステッピングモータを１－２相励磁することで回転制御を行う。すなわち、駆動パルスデータ（励磁する相の組み合わせ）を循環的に変化させていくことで、ステッピングモータを正方向に回転させることができる。同図においては、Φ０～Φ３のうち、どの相を励磁するのかを指定している様を表すものを「励磁する相」の列に示している（詳細は後述する）。

【２５９０】

また、同図上段の「リール回転速度イメージ」に示すように、ステッピングモータが回転開始してから停止するまでの駆動状態を６つに分け、各駆動状態に応じた駆動パターンに従って、ステッピングモータを駆動制御している。ここで駆動状態には、「リール停止状態」、「リール回転開始待機状態」、「リール加速状態」、「リール定速状態」、「リール減速待機状態」、「リール減速状態」がある。尚、「リール回転速度イメージ」においては、縦軸はリール回転速度であり上方向に速度が速くなってゆき、横軸は時間であり時間が右方向に時間が経過してゆくよう図示している。また、同図に示す一例は、リール

の回転不良が発生しなかった場合を例示しており、リールを手で押さえる、脱調が発生する等の要因でリール回転不良が発生した場合はこの限りではない（リール回転不良が発生した場合については後述することとする）。

【２５９１】

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

【２５９２】

次に、「リール停止状態」である状況にて、図中（１）のタイミングで、スタートレバーＤ５０が操作されたことに基づいて、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」に更新される。ここで、「リール回転開始待機状態」は、スタートレバーＤ５０が操作されてからステッピングモータの加速処理（リール加速処理）を開始するまで待機している状態を示すものである。この待機期間は、リール駆動状態が「リール停止状態」から「リール加速状態」へ移行するまでの期間になっている。例えば、前回の遊技でリールの駆動状態が「リール加速状態」になった時点からの時間を計時し、最小遊技時間（約４．１秒）経過前に今回の遊技に係るスタートレバーＤ５０が操作された場合は、「リール回転開始待機状態」となる。

【２５９３】

次に、図中（２）のタイミングで、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」から「リール加速状態」に更新される。ここで、「リール加速状態」は、リールが静止している状態から定速に到達するためにリールを加速している状態である。本例では、タイマ割り込み処理を２２０回（「１００＋６０＋３０＋１５＋８＋４＋２＋１＝２２０」であり、同図左下段のリール加速状態における割り込み実行回数を参照）実行すると加速状態が終了する（リール駆動状態を「リール定速状態」に更新する）よう構成されている。次に、図中（３）のタイミング、換言すると、「リール加速状態」があと１回のタイマ割り込み処理の実行により終了するタイミングで、リール回転速度が定速に到達する。尚、本タイミングでは、リール駆動状態は「リール加速状態」のままとなっている。次に、図中（４）のタイミングにて、リール駆動状態が「リール回転開始待機状態」から「リール加速状態」に更新されてから、タイマ割り込み処理が２２０回実行されたことにより、リール駆動状態が「リール定速状態」に更新される。このように、本例においては、リール回転速度が定速に到達した後に、タイマ割り込み処理１回分はリール駆動状態が「リール加速状態」のままになる、換言すると、「リール加速状態」における最終の励磁する相の組み合わせである「φ３、φ０」では割り込み処理を１回のみ実行するよう構成されており、励磁する相の組み合わせ毎に割り込み処理を１回実行する「リール定速状態」と同様の励磁態様となっている（リールの回転異常が発生しなかった場合）。このように構成することによって、リール回転速度が定速に到達するまでの加速処理を安定して実行することができる。

【２５９４】

ここで、同図下段は「ステップモータ励磁イメージ」である。同図においては、リール駆動状態が「リール加速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージと、リール駆動状態が「リール定速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージとを例示する。まず、リール駆動状態が「リール加速状態」である場合におけるステップモータ励磁イメージを、同図左下段を参照して詳述する。尚、「励磁する相」は励磁する相の組み合わせであり、「割り込み実行回数」は、その励磁する相の組み合わせで励磁することとなる割り込み処理を実行する回数を示している。本例においては、リール加速処理を実行する際には、ステップモータ（ステッピングモータ）をタイマ割り込み処理２２０回分励磁するよう構成されており、（ＫＡ）「φ０」にて割り込み処理を１００回→（ＫＢ）「φ０、φ１」にて割り込み処理を６０回→（ＫＣ）「φ１」にて割り込み処理を３０回→（ＫＤ）「φ１、φ２」にて割り込み処理を１５回→（ＫＥ）「φ２」にて割り込み処理を８回→（ＫＦ）「φ２、φ３」にて割り込み処理を４回→（ＫＧ）「φ３」にて割り

込み処理を２回→（ＫＨ）「φ３、φ０」にて割り込み処理を１回、のように割り込み処理を実行してステップモータ（ステッピングモータ）を励磁するよう構成されている（割り込み処理の実行回数はあくまで一例であり変更しても問題ない）。このように、本例においては、リール加速処理の実行時においては、１の励磁する相の組み合わせにて割り込み処理を実行する回数を徐々に減少させていくよう構成されている。

【２５９５】

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

【２５９６】

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

【２５９７】

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

【２５９８】

上述したように、本例に係る回胴遊技機は、リール駆動状態がリール定速状態になってから所定時間（例えば、割り込み処理を４００回実行する時間値）以内にリールセンサがインデックスを検出しなかった場合には、リール駆動状態をリール加速状態に再度更新し、リール再加速処理（ステッピングモータの励磁態様はリール加速処理と同様となっている）を実行するよう構成されているため、リール駆動状態がリール加速状態である場合、換言すると、リール加速処理の実行中にはリールの加速が正常に実行されたか否かを判定していない。また、リールの加速が正常に行われたか、換言すると、リールが定速になっているか（リール回転不良が発生していないか）は、ステップ６１２４の処理（リール駆動状態がリール定速状態に更新されてから所定時間経過後に判定される）で判定することとなるが、ステップ６１２４の処理で、リールセンサがインデックスを検出しなかったことからリールが定速になっていない（リール回転不良が発生している）と判定した場合には、リール再加速処理を実行する、即ち、再度リール加速処理を初めから実行するよう構成されている。このように、リール加速処理の実行中にはリールの加速が正常に実行されたか否かを判定しないよう構成することにより、リール加速処理の実行中にリール回転不

良が発生した場合においても、その後、リール回転不良が解消し、リール加速処理を実行終了するまでの残りのリール加速処理によって、リールの回転速度を定速に到達させることができた場合には、リール駆動状態がリール定速状態に更新されてから所定時間経過するまでにリールセンサがインデックスを検出することにより、再加速処理を実行せずにリール定速維持処理を実行することとなり、リール再加速処理の実行によって、遊技者が遊技を進行できない（停止ボタンを操作できない）事態を発生し難くすることができる。また、リール加速処理の実行中において、リールの加速が正常に実行されたか否かを判定する処理を実行しないよう構成することにより、リールの回転に関する処理に要するデータ量を少なくすることができる。尚、このように構成されていることから、本例に係る回胴式遊技機がリール加速処理を実行している途中にてリール回転不良が発生した場合には、以下のように作用することとなる。

【２５９９】

＜作用１＞

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

上記のように作用し得るよう構成されている。

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

【２６００】

＜作用２＞

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

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

【２６０１】

＜作用３＞

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

上記のように作用し得るよう構成されている。このように、リール加速処理の実行中に電源断が発生した場合にも、電源復帰後に継続してリール加速処理を実行し、その後リール駆動状態をリール定速状態に更新した後から所定時間以内にリールセンサがインデックスを検出しなかった場合にリール再加速処理を実行することにより、円滑に遊技を進行する

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

【２６０２】

＜＜最終停止ボタン操作後の作用＞＞

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

【２６０３】

＜作用１＞

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

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

【２６０４】

＜作用２＞

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

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて入賞役に当選し、且つ当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、

当該入賞役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益が生じ難いよう構成することができる。尚、リール回転不良が発生するタイミングは上記の例には限定されず、第２リールが停止表示してから遊技メダルの払出に関する処理を実行までの期間にリール回転不良が発生し、結果として第３停止に対応するリールが停止予定位置に停止できなかった場合にはすべて適用可能である（以下に例示するリール回転不良に関する作用にも適用可能である）。尚、上記作用２においては、入賞役に当選したゲームにおける作用を例示している。即ち、リール回転不良が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、同様の作用となるよう構成してもよい）。

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

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

【２６０５】

＜作用３＞

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

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

【２６０６】

＜作用４＞

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

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合

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

【２６０７】

＜作用５＞

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

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

【２６０８】

＜作用６＞

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

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

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

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

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

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

のような作用を例示することができる。尚、上記では、ボーナスの開始時にフリーズを実行する場合を例示したが、ボーナスの種類（ボーナス役の種類）によって、フリーズが実行されるボーナスとフリーズが実行されないボーナスを有していてもよいし、ボーナス役

に当選する遊技状態によってもフリーズの実行有無を相違させてもよい。
【２６０９】
＜作用７＞
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、ＢＢ役）に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ボーナス役に当選しておらず、且つ、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→電源復帰→ボーナスが開始せず、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行されない
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても遊技メダルのボーナスを開始しないよう構成することができ、公正な遊技機とすることができると共に、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用６はハズレのみには限定されず、例えば、ボーナス役に当選しておらず（ボーナス内部中でなく）、且つボーナス役に当選しなかったゲーム（再遊技役に当選しているゲーム、スイカに当選しているゲーム、等）において、リール回転不良が発生してボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも適用することができることを補足しておく。尚、上記作用６においては、ボーナス役に当選しなかったゲームにおける作用を例示している。即ち、電源断が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。
リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しておらず、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが実行開始されない、且つボーナス開始時のフリーズが実行されない
のような作用となる。一方、ボーナス役に当選したゲーム又はボーナス内部中にて、リール電源断が発生していなかった場合としては以下の作用となる。
リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予

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

【２６１０】

＜作用８＞

ボーナス内部中に実行されたゲームとして、又はボーナス役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、ＢＢ役）に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→ボーナスが開始し、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行される
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ボーナスに当選している状況にて実行されたゲーム、又はボーナス役に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても、ボーナスを開始し且つボーナス開始時に実行されるフリーズを実行するよう構成することができ、ボーナスが開始されるべき状況でリール回転不良によってボーナスが開始されなくなってしまうような遊技者にとっての著しい不利益を生じさせないよう構成することができると共に、リール回転不良が発生しなかった場合と同様に、ボーナス開始時のフリーズを実行することによって、遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【２６１１】

＜作用９＞

ボーナス内部中に実行されたゲームとして、又はボーナス役に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールにボーナス役（例えば、ＢＢ役）に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→電源復帰→ボーナスが開始し、且つ、ボーナス開始時のフリーズが実行される
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ボーナスに当選している状況にて実行されたゲーム、又はボーナス役に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リ

ール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても、ボーナスを開始し且つボーナス開始時に実行されるフリーズを実行するよう構成することができ、ボーナスが開始されるべき状況で電源断によってボーナスが開始されなくなってしまうような遊技者にとっての著しい不利益を生じさせないよう構成することができると共に、リール回転不良が発生しなかった場合と同様に、ボーナス開始時のフリーズを実行することによって、遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【２６１２】

＜作用１０＞

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

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

リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け

付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しない
のような作用となる。
尚、自動ベットとは、再遊技役に当選したゲームにてベットしていた規定数（例えば、３枚）の遊技メダルが、再遊技役が停止表示したことにより、ベットボタン（マックスベットボタン）の操作やメダル投入口からの遊技メダルの投入がなくとも自動でベットされることとなっている。
一方、再遊技役に当選したゲームにてリール回転不良が発生しなかった場合としては以下の作用となる。
リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが実行される、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯する（前回のゲームにて再遊技役に当選していた場合には再遊技ランプＤ２９０は点灯を継続する）
のような作用を例示することができる。
【２６１３】
＜作用１１＞
　ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→電源断を検出→電源断時処理を実行→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しているが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定（停止ボタンの操作に基づくリールの停止制御が正常に完了したと判定した場合であり、例えば、ハズレとなったゲームにおいて、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したが、遊技者の停止ボタンの操作に対応した遊技機内部の処理によってハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御を正常に実行した場合）→電源復帰→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しない
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している場合にも、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていても自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しないこととなる。また、作用１０において、現在のＲＴ状態にて停止表示した場合にＲＴ状態が移行することとなる再遊技役に対応する図柄組み合わせが遊技者から見て停止表示していたとしても、遊技機の内部処理にてハズレとなり、且つハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ハズレに対応する図柄組み合わせを停止表示させ

るための停止制御が正常に実行された場合には、ＲＴ状態は移行しないこととなる（再遊技役以外のＲＴ状態が移行することとなる役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にも同様に適用可能である）。このように構成することにより、遊技場に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができる。尚、上記作用１１はハズレのみには限定されず、例えば、再遊技役に当選していないゲームにおいて、電源断が発生して再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合に適用することができることを補足しておく。即ち、電源断が発生しなかった場合には、以下のような作用となる（他の作用においても回転不良及び電源断が発生しなかった場合には、適用可能である）。
リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールにハズレに対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが行われず、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯しない
のような作用となる。一方、再遊技役に当選したゲームにて電源断が発生しなかった場合としては以下の作用となる。
リールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動する→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示し、ステップ１２６９の判定処理で図柄組み合わせは正常であると判定→自動ベットが実行される、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯する（前回のゲームにて再遊技役に当選していた場合には再遊技ランプＤ２９０は点灯を継続する）
のような作用を例示することができる。
【２６１４】
＜作用１２＞
再遊技に当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→リール回転不良が発生→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していないが、ステップ１２６９の判定処理では図柄組み合わせは正常であると判定→再遊技役の停止表示に対応する自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯する
上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、役抽選の結果が再遊技となったゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールに再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にて再遊技に当選しており、且つ再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、再遊技役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくても自動ベットが行われ、且つ再遊技ランプＤ２９０が新たに点灯することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示しないことにより、リールを視認しても再遊技役に当選したのか否かが判断

できなくても、自動ベットの実行有無や再遊技ランプＤ２９０の点灯を視認することにより、遊技の状況を誤認し難くすることができる。また、作用１２において、現在のＲＴ状態にて停止表示した場合にＲＴ状態が移行することとなる再遊技役に当選していた場合には、当該再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示していなくとも、ＲＴ状態は移行することとなる。このように構成することにより、遊技の進行に不具合が生じ難い遊技機とすることができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を構成することができる。

【２６１５】

＜作用１３＞

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

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

【２６１６】

＜作用１４＞

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

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ＲＴ移行役に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にてＲＴ移行役に当選しており、且つＲＴ移行役に対応

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

【２６１７】

＜作用１５＞

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

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ＲＴ移行役に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、遊技者から見てリールにＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示していない場合にも、遊技機の内部処理にてＲＴ移行役に当選しており、且つＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示できるタイミングで各リール（左リール、中リール、右リール）に対応する停止ボタンの操作を受け付けており、ＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせを停止表示させるための停止制御が正常に実行された場合には、ＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示されていなくてもＲＴ状態が移行することとなる。このように構成することにより、遊技者に意図しない不利益を生じさせない遊技機とすることができると共に、遊技機が本来有する遊技状態の遷移に沿って遊技を進行させることができ、遊技場の管理者も安心して遊技機を稼働させることができる。

【２６１８】

＜作用１６＞

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

上記のように作用するよう構成してもよい。このように構成することで、ＲＴ移行役に当選していないゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、遊技者から見てリールにＲＴ移行役に対応する図柄組み合わせが停止表示

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

【２６１９】

＜作用１７＞

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

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

【２６２０】

＜作用１８＞

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

また、

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

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

ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからテンパイ音が出力される
また、
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからテンパイ音が出力されない
上記のように作用するよう構成してもよい。
このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止及び第２停止に停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音を出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止及び第２停止に停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。
【２６２１】
＜作用１９＞
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→電源復帰→スピーカからテンパイ音が出力されない
また、
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第２リールが停止予定位置まで移動した場合には、第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→電源復帰→スピーカからテンパイ音が出力される
上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→

定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからテンパイ音が出力される
また、
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからテンパイ音が出力されない
上記のように作用するよう構成してもよい。尚、スピーカからテンパイ音を出力するタイミングは、電源断時処理の実行終了前であってもよいし、電源断発生後の電源復帰後としてもよい。
このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止及び第２停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音を出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止及び第２停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第２停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第１停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第１停止操作を実行した直後にリール回転不良が発生した）場合としてもよい。
【２６２２】
＜作用２０＞
ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→リール回転不良が発生→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されない
また、
ボーナス内部中である、又はボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→リール回転不良が発生→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第２リールが停止予定位置まで移動した場合には、第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→スピーカからボー

ナス確定テンパイ音が出力される
上記のように作用するよう構成してもよい。また、リール回転不良が発生しなかった場合の作用としては、
ボーナス内部中である、又はボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力される
また、
ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されない
上記のように作用するよう構成してもよい。尚、ボーナス確定テンパイ音とは、所定のボーナス図柄を構成する図柄が有効ラインに停止表示（テンパイ）し、且つ当該所定のボーナス図柄が停止表示可能な状況である場合にスピーカから出力され得るテンパイ音である。
このように構成することで、役抽選の結果がハズレであり、且つボーナス内部中でないゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止及び第２停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力しないこととなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。
また、同様に、役抽選の結果がボーナス役となったゲーム又はボーナス内部中に実行されたゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後にリール回転不良が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止及び第２停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力することとなり、リール回転不良の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者はリール回転不良が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第２停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第１停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第１停止操作を実行した直後にリール回転不良が発生した）場合としてもよい。
【２６２３】
＜作用２１＞
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→電源復帰→スピーカからテンパイ音が出力されない

また、
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第２リールが停止予定位置まで移動した場合には、第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→電源復帰→スピーカからテンパイ音が出力される
上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからテンパイ音が出力される
また、
ハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからテンパイ音が出力されない
上記のように作用するよう構成してもよい。尚、スピーカからテンパイ音を出力するタイミングは、電源断時処理の実行終了前であってもよいし、電源断発生後の電源復帰後としてもよい。
このように構成することで、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止及び第２停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはテンパイ音を出力しないこととなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断の発生によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。また、同様に、役抽選の結果がハズレとなったゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止及び第２停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはテンパイ音を出力することとなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断の発生によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第２停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第１停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第１停止操作を実行した直後に電源断時処理を実行した）場合としてもよい。
【２６２４】
＜作用２２＞
ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→電源断が発

生して遊技機への電力の供給が停止→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されない
また、
ボーナス内部中である、又はボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→電源断が発生して遊技機への電力の供給が停止→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→電源断を検出→電源断時処理を実行→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）できない→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない（第２リールが停止予定位置まで移動した場合には、第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示する）→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力される
上記のように作用するよう構成してもよい。また、電源断が発生しなかった場合の作用としては、
ボーナス内部中である、又はボーナスに当選したゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力される
また、
ボーナス内部中でなく、且つハズレとなったゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→遊技者から見て第１リール及び第２リールにおける有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組み合わせが停止表示しない→スピーカからボーナス確定テンパイ音が出力されない
上記のように作用するよう構成してもよい。尚、ボーナス確定テンパイ音とは、所定のボーナス図柄を構成する図柄が有効ラインに停止表示（テンパイ）し、且つ当該所定のボーナス図柄が停止表示可能な状況である場合にスピーカから出力され得るテンパイ音である。
このように構成することで、役抽選の結果がハズレであり、且つボーナス内部中でないゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止及び第２停止として停止した、換言すると、ボーナス図柄がテンパイした場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイしない予定であった場合にはボーナス確定テンパイ音を出力しないこととなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。
また、同様に、役抽選の結果がボーナス役となったゲーム又はボーナス内部中に実行されたゲームにおいて、第２停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理が発生し、ボーナス図柄を構成する図柄組み合わせが第１停止及び第２停止として停止しなかった、換言すると、ボーナス図柄がテンパイしなかった場合にも、本例の停止予定位置にて停止した場合にはボーナス図柄がテンパイする予定であった場合にはボーナス確定テンパイ

音を出力することとなり、電源断の発生によりリールにおける見た目上の停止位置が正常でない場合にも、スピーカからの出力によって遊技者は電源断によってリールに異常が発生していることをいち早く察知することができる。尚、本作用では第２停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった場合を例示したが、第１停止に対応するリールが停止予定位置に停止しなかった（第１停止操作を実行した直後に電源断時処理を実行した）場合としてもよい。

【２６２５】

＜作用２３＞

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

また、

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

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

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

また、

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

上記のように作用するよう構成してもよい。

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

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

【２６２６】

＜作用２４＞

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

また、

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

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

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

また、

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

上記のように作用するよう構成してもよい。

このように構成することで、再遊技に当選したゲームにおいて、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、再遊技に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、マックスベットランプが点灯しないことにより、遊技者はマックスベットボタンの操作が

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

【２６２７】

＜作用２５＞

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

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

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

上記のように作用するよう構成してもよい。

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

【２６２８】

＜作用２６＞

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

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

ボーナス実行中におけるゲームであり、且つ入賞役に当選しており、当該入賞役の入賞に対応する遊技メダルが遊技者に付与されることでボーナスの終了条件を充足することとなるゲームとしてリールの回転が開始→リール駆動状態を定速状態に更新→定速状態維持処理を実行→停止ボタンの受付が有効になる→第１リールの停止操作として第１停止ボタンを操作→第１リールが停止表示→第２リールの停止操作として第２停止ボタンを操作→第２リールが停止表示→第３リールの停止操作として第３停止ボタンを操作（第３停止ボタンの操作を受け付ける）→リール駆動状態をリール減速状態に更新→第３リールが遊技者から見て停止予定位置まで移動（回転）→前記入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示→ボーナスが終了し、ボーナス終了時フリーズが実行される
上記のように作用するよう構成してもよい。
このように構成することで、ボーナス最終ゲームにて入賞役に当選し、第３停止ボタンの停止操作を受け付けた直後に電源断時処理を実行し、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にも、入賞役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と同様に、ボーナスが終了すると共に、ボーナス終了時フリーズが実行されることにより、遊技者はボーナスが正常に終了したことをいち早く察知することができ、遊技の進行に対する違和感を抱かせることのない遊技機を提供することができる。

【２６２９】

尚、上述した本例に係る回胴式遊技機におけるリール加速処理に関する構成から、
リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生しなかった場合のリール加速処理の実行期間＝Ａ
リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生するまでのリール加速処理の実行期間＝Ｂ
リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生した後のリール加速処理の実行期間＝Ｃ
とした場合、
Ａ＝Ｂ＋Ｃ
となるよう構成されている。
また、
リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生しなかった場合のリール加速処理の割り込み処理実行回数＝Ｄ
リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生するまでのリール加速処理の割り込み処理実行回数＝Ｅ
リール加速処理の実行中に回胴回転不良が発生した場合の、回胴回転不良が発生した後のリール加速処理の割り込み処理実行回数＝Ｆ
とした場合、
Ｄ＝Ｅ＋Ｆ
となるよう構成されている。

【２６３０】

次に、図４６８は、図４６７におけるステップ１９００のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ１９０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ１９０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、ＲＡＭ領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１９０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位１バイト、或いは、その補数となるもの）をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ１９１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの書き込みを禁止し、ステップ１９１４に移行する。次に、ステップ１９１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【２６３１】
次に、図４６９は、本例に係る回胴式遊技機の押し順表示のイメージ図の一例を示したものである。図上の表は、実行される押し順ナビが示すリール停止順と指示番号（押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Ｍが決定し、副制御基板Ｓに送信される）との対応を示す表である。例えば、押し順として、「中→右→左」を報知する場合の指示番号は、「Ａ５」であることを示している。次に、図中左側は、押し順が「左→中→右」である場合（対応する指示番号は、「Ａ１」）の押し順表示装置Ｄ２７０、有利区間表示器ＹＨ、及び演出表示装置Ｓ４０に表示されるイメージを図示している。ここで、本例の押し順表示装置Ｄ２７０は、７セグメントの表示方式であり、払出数表示装置を兼ねている。また、メダルの払出が実行された場合に、当該払い出されたメダルの枚数は押し順表示装置Ｄ２７０にて２桁の数字で表示される。ここで、押し順ナビを実行する際にも、押し順表示装置Ｄ２７０の表示を２桁の数値で表示してしまうと、押し順表示装置Ｄ２７０における表示が、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかが判別困難になってしまう。そのため、メダルの払出枚数であるか押し順ナビ表示であるかの区別がつくように、押し順表示装置Ｄ２７０には、「＝１」のように左側の桁には「＝」を表示するよう構成することにより、押し順表示装置Ｄ２７０の表示が２桁の数値であった場合にはメダルの払出枚数の表示であり、押し順表示装置Ｄ２７０の表示として左側が「＝」、右側が数字であった場合には押し順ナビの表示であると判別可能に構成し、遊技者の誤認を防ぐことができるように構成している。更に、押し順表示装置Ｄ２７０の右下部に備えられた、有利区間表示器ＹＨにおいて、現在の遊技区間が、「有利区間」であることを示すランプが点灯している。同時に当該「有利区間」（又は、「ＡＴ中状態」）の残りゲーム数を示す「残り４０ゲーム」の表示が演出表示装置Ｓ４０上にて表示されている。また、図中右側が、押し順が「中→左→右」である場合（対応する指示番号は「Ａ３」）の押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０に表示されるイメージを図示している。加えて、現在の遊技区間が「有利区間」であるため、有利区間表示器ＹＨが点灯し、当該「有利区間」の残りゲーム数を示す「残り２５ゲーム」の表示が演出表示装置Ｓ４０上にて表示されている。尚、押し順あり役(リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、メダルの払出を伴う条件装置であり、例えば、ベル)と押し順あり再遊技役(リール停止順によって停止表示される役が相違する条件装置のうち、再遊技役に係る条件装置)の指示番号のセグメント表示を異なるものとしてもよいし、押し順表示装置Ｄ２７０の表示方式は７セグメントに限定されるものではなく、例えば、ＬＥＤ表示器を用いて、指示番号に対応する点灯パターンに従い、複数のＬＥＤを点灯させることで、指示を行うように構成してもよい。尚、クレジット数表示装置Ｄ２００の右下部に、有利区間表示器ＹＨを備える構成としてもよい。この場合の有利区間表示器ＹＨを点灯させるタイミングは、精算ボタンＤ６０の操作が有効となるまで、であることが好ましい。遊技者が遊技をやめる際は、クレジット数表示装置Ｄ２００を視認してメダルが残っていないかを確認することになる。そして、メダルが残っていれば、精算ボタンＤ６０が操作される。即ち、精算ボタンＤ６０が有効となるまでに点灯させることで、次遊技から「有利区間」であるのに、誤って遊技をやめてしまうことを防止することができる、というユーザフレンドリーな遊技機とすることができる。

【２６３２】
また、有利区間表示器ＹＨにおける遊技区間の報知態様は、本例には限定されず、２つの７セグメント両方の右下に有利区間表示器ＹＨと同様の区間表示器を備える（区間表示器を２つ備える）構成としてもよく、そのように構成した場合には、左側の区間表示器が点灯した場合には、現在の遊技区間が「通常区間」である旨を報知し、他方、右側の区間表示器が点灯した場合には、現在の遊技区間が「有利区間」である旨を報知するよう構成してもよい。更に、区間表示器の点灯時における色彩や点灯態様によって、「通常区間」と「有利区間」を区別する（例えば、「通常区間」においては「緑」、「有利区間」においては「赤」としたり、「通常区間」においては点灯、「有利区間」においては「点滅」とする）よう構成してもよい。更には、「有利区間」における「ＡＴ中ＢＢ内部中遊技」

、「ＡＴ中ＢＢ状態」、「ＡＴ前兆状態」、「ＡＴ中状態」等によって、区間表示器の表示態様を変更するよう構成してもよい。更に、現在の遊技区間が「待機区間」であることを、「通常区間」及び、「有利区間」と区別して認識できるよう構成してもよい。但し、「通常区間」と「有利区間」の区別については使用する区間表示器を異ならせる等、区別し易い態様とし、遊技者が現在の遊技区間が「有利区間」であるか否かを認識し易くすることが好ましい。

【２６３３】

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

【２６３４】

次に、図４７０～図４８９を参照して、副制御基板Ｓ側で実行される制御処理を説明する。

【２６３５】

＜サブ側プログラム開始処理＞

はじめに、図４７０は、サブ側プログラム開始処理を示すサブルーチンである。このサブ側プログラム開始処理は、電源が投入されたことにより呼び出されて実行される。

【２６３６】

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

【２６３７】

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

【２６３８】

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

【２６３９】

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

【２６４０】

＜サブメインループ処理＞

次に、図４７１は、サブメインループ処理を示すサブルーチンである。サブメインループ処理は、図４７０に示すサブ側プログラム開始処理が実行された後に、呼び出されて実行される。

【２６４１】

まず、ステップ２１０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ウォッチドッグタイマをク

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

【２６４２】

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

【２６４３】

＜サブ側電源断処理＞

次に、図４７２は、副制御基板Ｓ側で実行されるサブ側電源断処理を示すサブルーチンである。サブ側電源断処理は、副制御基板Ｓが電源断を検知したことにより開始される処理である。

【２６４４】

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

【２６４５】

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

【２６４６】

＜１コマンド処理＞

次に、図４７３は、図４７１のステップ２２５０の処理で呼び出されて実行される１コマンド処理を示すサブルーチンである。

【２６４７】

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

【２６４８】

次に、ステップ２２５２でＹｅｓの場合、換言すると、スタートレバーの操作タイミングでない場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２２５４で、第１リール停止受付タイミングではないか否かを判定する。ステップ２２５４でＮｏの場合、換言すると

、第１リール停止受付タイミングである場合には、ステップ２５００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する第１回胴停止受付時処理のサブルーチンを呼び出して実行し、ステップ７１００に移行する。

【２６４９】

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

【２６５０】

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

【２６５１】

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

【２６５２】

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

【２６５３】

次に、図４７４は、図４７３のステップ３０００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ３００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ３００２でＹｅｓの場合、ステップ３００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板M側から受信した高確保障カウンタ値コマンドに基づき、現時点で残っている高確保障ゲーム数（高確率状態があと何ゲーム保障されているか）を確認する。次に、ステップ３０５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するバトル演出実行可否決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、ステップ３００６に移行する。次に、ステップ３００６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにおいてはバトル演出が実行されことが決定されているか否かを判定する。ステップ３００６でＹｅｓの場合、ステップ３００８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのＡＴに関する状態と、次ゲームのＡＴに関する状態と、現在の高確保障ゲーム数とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図４７６参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選（滞在ステージを変更するか否かの抽選）を実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。尚、ステップ３００６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３００２でＮｏの場合、ステップ３０１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ３０１０でＹｅｓの場合、ステップ３０１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の滞在ステージと、当該ゲームのＡＴに関する状態と、次ゲームのＡ

Ｔに関する状態とに基づき、滞在ステージ決定テーブル（図４７６参照）を参照して、滞在ステージ移行抽選を実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３０１０でＮｏの場合、ステップ３０１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるか否かを判定する。ステップ３０１４でＹｅｓの場合、ステップ３１００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するＡＴ中演出決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３０１４でＮｏの場合、ステップ３０１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームのＡＴに関する状態は「復活可否演出用状態」であるか否かを判定する。ステップ３０１６でＹｅｓの場合、ステップ３１５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する復活可否演出決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３０１６でＮｏの場合、ステップ３０１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の滞在ステージと当該ゲームのＡＴに関する状態と、次ゲームのＡＴに関する状態とに基づき、予告演出及び滞在ステージを決定し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。尚、滞在ステージとは演出表示装置Ｓ４０にて表示される背景演出を主とした演出のことであり、常にいずれかの滞在ステージが設定されるよう構成されている。尚、滞在ステージが異なると、背景演出、予告演出、等の各種演出の傾向が相違することとなる。

【２６５４】

次に、図４７５は、図４７４のステップ３０５０の処理で呼び出されて実行されるバトル演出実行可否決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ３０５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、高確保障ゲーム数は４以上であるか否かを判定する。ステップ３０５２でＹｅｓの場合、ステップ３０５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置はＢＢ役であるか否かを判定する。ステップ３０５４でＹｅｓの場合、ステップ３０５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定確率（本例では、１／２）で当選するバトル演出実行可否抽選（バトル演出（勝利）を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ３０５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ３０５６で実行したバトル演出実行可否抽選に当選したか否かを判定する。ステップ３０５８でＹｅｓの場合、ステップ３０６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出をバトル演出（勝利）に決定し、次の処理（ステップ３００６の処理）に移行する。他方、ステップ３０５８でＮｏの場合、ステップ３０６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出をバトル演出以外の演出に決定し、次の処理（ステップ３００６の処理）に移行する。ここで、バトル演出とは、複数ゲームに亘って実行される連続演出であり、バトル演出に勝利する、即ち、バトル演出（勝利）が実行されることにより、ＢＢ役に当選した且つＡＴ抽選に当選したことが確定的となるよう構成されている。尚、バトル演出に関する構成はこれには限定されず、ＡＴ抽選には当選していなくともＢＢ役に当選している場合（ＢＢ終了後には「低確率状態」又は「高確率状態」に移行する）にバトル演出（勝利）を実行し得るよう構成してもよい。

【２６５５】

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

テップ３０５２、ステップ３０６４又はステップ３０６８でＮｏの場合、ステップ３０７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出をバトル演出以外の演出に決定し、次の処理（ステップ３００６の処理）に移行する。ここで、バトル演出（敗北）は「通常区間」であっても実行し得るよう構成してもよい。

【２６５６】

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

【２６５７】

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

【２６５８】

次に、図４７６は、滞在ステージ決定テーブルの一例である。尚、図４７６に示す滞在ステージ決定テーブルは、一部のみを抜粋したものである。図４７６に示す滞在ステージ決定テーブルは、当該ゲームが「低確率状態」であるときに使用するテーブルと、当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が４以上であるときに使用するテーブルと、当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が３以下であるときに使用するテーブルとの３種類からなる。

【２６５９】

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

【２６６０】

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

【２６６１】

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

【２６６２】

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

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

【２６６３】

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

【２６６４】

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

【２６６５】

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

【２６６６】

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

【２６６７】

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

【２６６８】

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

される場合の置数として２００～９９９が割り当てられている。
【２６６９】
当該ゲームが「高確率状態」且つ高確保障ゲーム数が３以下であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルでは、現在の滞在ステージと、次ゲームのＡＴに関する状態と、当該ゲームの滞在ステージと、置数との関係が規定されている。現在の滞在ステージ及び移行するステージとして、砂漠ステージと街ステージと会議室ステージと洞窟ステージとの４種類の演出ステージからなる。次ゲームのＡＴに関する状態として、「高確率状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」と、「低確率状態」との３つの状態がある。
【２６７０】
現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として０～９７９が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として９８０～９９９が割り当てられている。
【２６７１】
現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～１９が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として２０～９９９が割り当てられている。
【２６７２】
現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～２９が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージから街ステージに移行する場合の置数として３０～５９が割り当てられている。現在の滞在ステージが会議室ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで会議室ステージが維持される場合の置数として６０～９９９が割り当てられている。
【２６７３】
現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～２９が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから街ステージに移行する場合の置数として３０～５９が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージから会議室ステージに移行する場合の置数として６０～９９が割り当てられている。現在の滞在ステージが洞窟ステージであり次ゲームで「高確率状態」又は「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する場合に当該ゲームで洞窟ステージが維持される場合の置数として１００～９９９が割り当てられている。
【２６７４】
現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージが維持される場合の置数として０～４９９が割り当てられている。現在の滞在ステージが砂漠ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで砂漠ステージから街ステージに移行する場合の置数として５００～９９９が割り当てられている。
【２６７５】
現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行する場合に当該ゲームで街ステージから砂漠ステージに移行する場合の置数として０～４９９が割り当てられている。現在の滞在ステージが街ステージであり次ゲームで「低確率状態」に移行

する場合に当該ゲームで街ステージが維持される場合の置数として５００～９９９が割り当てられている。

【２６７６】

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

【２６７７】

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

【２６７８】

このように、「低確率状態」であるときには、砂漠ステージ又は街ステージの２つのステージが選択され得る（図４７４のステップ３０１２）。一方、「高確率状態」であるときには、砂漠ステージ、街ステージ、会議室ステージ、洞窟ステージの４つのステージが選択され得る（図４７４のステップ３００８）。換言すると、「有利区間」である場合には４つの滞在ステージが選択され得る一方、「通常区間」においては２つの滞在ステージが選択され得るよう構成されており、「通常区間」において選択され得る２の滞在ステージは、「有利区間」においても選択され得る。このように構成することで、ＡＴ抽選の当選に期待が持てない「通常区間」においても、「有利区間」における滞在ステージとなり得る滞在ステージを選択することにより、「通常区間」においても飽きることなく遊技機を進行することができる。また、「高確率状態」から「低確率状態」に移行する場合、即ち、「有利区間」から「通常区間」となる場合に、「有利区間」の段階で、「通常区間」で選択される演出ステージを選択しておくことで、「有利区間」から「通常区間」に移行することを遊技者に判別しにくくし、期待感を保って遊技を継続させることができる。

【２６７９】

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

【２６８０】

また、高確保障ゲーム数が４以上であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルと、高確保障ゲーム数が３以下であるときに使用する滞在ステージ決定テーブルとを相違させ、高確保障ゲーム数が少なくなった（３ゲーム以下になった）場合には、現在の滞在ステージよりも「有利区間」である期待度の高い滞在ステージへの移行（例えば、砂漠ステージ→会議室ステージ）をしないよう構成することにより、より期待度の高い滞在ステージに移行したにもかかわらず、少ないゲーム数にて「通常区間」なってしまい遊技者を落胆させることを防止することができる。尚、滞在ステージは「有利区間」である期待度が低い（「有利区間」にて選択され難い）ものから「砂漠ステージ、街ステージ、洞窟ステージ、会議室ステージ」の順になっている。

【２６８１】

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

し、移行した滞在ステージによってＢＢ役に当選している期待度が相違するよう構成し、期待度が低い順に「砂漠ステージ、街ステージ、洞窟ステージ、会議室ステージ」の順に構成してもよい（例えば、会議室ステージに移行した場合には、ＢＢ内部当選中又はＡＴ抽選に当選していることが確定的となる、等）。

【２６８２】

次に、図４７７は、図４７４のステップ３１００の処理で呼び出されて実行されるＡＴ中演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ３１０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ残りゲーム数は3ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ３１０２でＹｅｓの場合、ステップ３１０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ最終ゲームであるか否かを判定する。ステップ３１０４でＹｅｓの場合、ステップ３１０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、継続抽選に当選しているか否かを判定する。ステップ３１０６でＹｅｓの場合、ステップ３１０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出をＡＴ継続煽り演出（成功）（ＡＴが継続してＡＴカウンタＭ６０に初期値がセットされる、換言すると、次ゲームのＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」となることを報知する演出）又はＡＴ継続煽り演出（失敗）（ＡＴが継続してＡＴカウンタＭ６０に初期値がセットされることが確定的とならず、次ゲームのＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」又は「復活可否演出用状態」となることを報知する演出）に決定し、ステップ３１２６に移行する。ここで、継続抽選に当選している場合には、ＡＴ継続煽り演出（成功）対ＡＴ継続煽り演出（失敗）は、４対１の割合で決定する。即ち、第１９実施形態においては、継続抽選に当選している場合においても、ＡＴ継続煽り演出（失敗）が実行される場合があり、そのような場合には、次回のセットの最初のゲームに該当する次ゲームにおいて、復活演出（成功）が実行されることとなり、遊技者は恰も復活抽選に当選したかのように感じるよう構成されている（実際は継続抽選に当選しており、主制御基板Ｍ側の制御としてはＡＴ継続煽り演出（成功）が実行された場合と同様）。このように構成することにより、「復活可否演出用状態」において復活抽選に当選することは稀であるが｛1ゲームで２３２０／６５５３６（設定１の場合）の抽選に当選｝、継続演出に当選した場合にも復活演出（成功）を実行し得るよう構成することにより、復活演出が実行された場合に復活演出（成功）が実行される割合を高めることができ、遊技者は復活演出に期待感を高めることができる。

【２６８３】

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

【２６８４】

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

【２６８５】
次に、図４７８は、図４７４のステップ３１５０の処理で呼び出されて実行される復活可否演出決定処理を示すサブルーチンである。まず、ステップ３１５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、復活抽選に当選したか否かを判定する。ステップ３１５２でＹｅｓの場合、ステップ３１５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出を復活演出（成功）（前述した、ステップ３１１６にて実行される演出と同様の演出態様であり、「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選した旨を報知する演出であり、次ゲームにて「ＡＴ中状態」に移行し、ＡＴカウンタＭ６０に初期値がセットされることとなる）に決定し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ３１５２でＮｏの場合、ステップ３１５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る演出を復活演出（失敗）（「復活可否演出用状態」にて復活抽選に非当選であった旨を報知する演出であり、次ゲームにて「低確率状態」に移行することとなる）に決定し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。
【２６８６】
尚、前述したように、「復活可否演出用状態」も有利区間となっている、即ち、「有利区間」であるＡＴ最終ゲーム（「ＡＴ中状態」の最終ゲーム）にて継続抽選に当選しなかった場合にも、次ゲームである「復活可否演出用状態」においても「有利区間」を延長するよう構成されているため、遊技者は有利区間表示器ＹＨが点灯しているか否かを確認しただけでは、復活演出が成功するか否かを判別することが困難となり、復活演出の結果に注目することとなる。また、前述したように「ＡＴ中状態」と「復活可否演出用状態」とではＡＴに関する抽選の実行態様が相違している。即ち、復活演出（成功）が実行される継続抽選に当選した次ゲームと、復活演出（成功）が実行される復活抽選に当選したゲームと、ではＡＴに関する抽選の実行態様が相違することとなる。
【２６８７】
尚、第１９実施形態においては、ＡＴ中状態が終了した次のゲームにて１ゲームの「復活可否演出用状態」に移行し、当該「復活可否演出用状態」にて復活抽選を実行するよう構成することで、復活演出（成功）の実行ゲームと復活演出（失敗）の実行ゲームとのいずれも「有利区間」とする、即ち、有利区間表示器ＹＨを点灯するよう構成することで、演出の結果を確認せずともＡＴが終了するか否かを判別できてしまうことを防止したが、このような構成としては、以下のように構成してもよい。
（１）復活抽選を実行する１ゲームにおいてもＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態」とし、復活抽選を実行する１ゲームにおいては復活フラグをオンにし、復活抽選を実行するゲーム以前のゲームにおいては復活フラグをオフにすることにより、ＡＴに関する異なる抽選態様とする。
（２）復活抽選を実行しないよう構成し、主制御基板Ｍ側の制御ではあくまで継続抽選に当選するか否かで「ＡＴ中状態」が終了するか否かが決定するよう構成し、かつ、継続抽選の実行タイミングをＡＴ最終ゲームよりも前のゲーム（ＡＴ最終ゲームの１ゲーム前、実行中のセットの最初のゲーム、等）とする。そのように構成し、ＡＴ最終ゲームにて副制御基板Ｓ側の演出として復活演出（成功）と復活演出（失敗）とが実行され得る。演出の一例としては、「ＡＴ最終ゲームの前ゲーム：ＡＴ継続煽り演出（成功）→ＡＴ最終ゲーム：次セットのＡＴが開始される旨の演出」、「ＡＴ最終ゲームの前ゲーム：ＡＴ継続煽り演出（次ゲームに継続）→ＡＴ最終ゲーム：ＡＴ継続煽り演出（成功）」、「ＡＴ最終ゲームの前ゲーム：ＡＴ継続煽り演出（失敗）→ＡＴ最終ゲーム：復活演出（成功）」、「ＡＴ最終ゲームの前ゲーム：ＡＴ継続煽り演出（失敗）→ＡＴ最終ゲーム：復活演出（失敗）」、等が実行するよう構成してもよい。即ち、主制御基板Ｍ側では継続抽選に当選するか否かによって「ＡＴ中状態」が継続する（次セットが実行される）か否かを決定しており、副制御基板Ｓ側の演出にてＡＴ継続煽り演出や復活演出を実行するよう構成してもよい。
（３）復活演出（成功）が実行されるゲームにて、所定のタイミングまで復活演出（失敗）と同様の演出態様にて演出を実行し、当該所定のタイミングから復活演出（成功）であ

る旨を報知する、即ち、当該所定のタイミングにて遊技者にＡＴが継続する旨を報知するよう構成してもよい。そのように構成した場合における、前記所定のタイミングとしては、
（１）復活演出（成功）が実行されるゲームに係るベットボタン操作タイミング（遊技メダル投入タイミング）であり、継続抽選に当選している場合に実行可能となる、
（２）復活演出（成功）が実行されるゲームに係るスタートレバー操作タイミングであり、スタートレバー操作タイミングとなった場合には復活演出（敗北）と同様の演出態様となる演出は実行されない、
（３）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第１停止となる停止ボタンを押下したタイミング（第１停止オンとなったタイミング）、
（４）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第１停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング（第１停止オン→オフとなったタイミング）、
（５）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第２停止となる停止ボタンを押下したタイミング（第２停止オンとなったタイミング）、
（６）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第２停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング（第２停止オン→オフとなったタイミング）、
（７）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第３停止となる停止ボタンを押下したタイミング（第３停止オンとなったタイミング）、
（８）復活演出（成功）が実行されるゲームに係る第３停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング（第３停止オン→オフとなったタイミング）、
等としてもよいし、
（９）復活演出（成功）が実行されるゲームの次ゲームに係るベットボタン操作タイミング（遊技メダル投入タイミング）、
（１０）復活演出（成功）が実行されるゲームの次ゲームに係るスタートレバー操作タイミング、
等としてもよい。また、上記の（１）～（１０）のような様々なタイミングのうちいずれのタイミングとするかを抽選によって決定するよう構成した場合には、第１停止となる停止ボタンを押下したタイミング以降において、継続抽選と復活抽選とのいずれにも当選していない場合にも有利区間表示器ＹＨが継続して点灯しているため、遊技者は、第３停止となる停止ボタンを押下した後停止ボタンを離したタイミング、又は、復活演出が実行されるゲームの次ゲームに係るスタートレバー操作タイミングまで、ＡＴが継続することに期待感を抱きながら遊技をすることができる。

【２６８８】

＜スタートレバー操作時処理＞

次に、図４７９は、図４７３のステップ２３００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時処理を示すサブルーチンである。

【２６８９】

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

【２６９０】

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

【２６９１】

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

【２６９２】

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

【２６９３】

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

【２６９４】

ステップ２３１２でＹｅｓの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ２３１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。このように、第１９実施形態においては、「ＲＴ１」且つ「ＡＴ中状態」である状況からゲーム数が経過してＡＴカウンタ値が０となることにより「ＲＴ１」且つ「低確率状態」に移行した場合に（再遊技０４が停止表示される前に）、逆押し白７揃いリプレイ又は順押し黒７揃いリプレイに当選した場合には、ＡＴゲーム数上乗せが発生しないため、白セブン又は黒セブンが一直線とならない押し順がナビされるよう構成されている。また、「ＲＴ１」且つ「ＡＴ中状態」である状況からゲーム数が経過してＡＴカウンタ値が０となることにより「ＲＴ１」且つ「低確率状態」に移行した場合には、まだ「有利区間」とし、押し順ベルに当選したゲームにおいては押し順ナビが発生可能であるが、押し順再遊技に当選したゲームにおいては押し順ナビが発生しないよう構成してもよい。

【２６９５】

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

【２６９６】

＜スタートレバー操作時ＡＴ中処理＞
次に、図４８０は、図４７９のステップ２３５０の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時ＡＴ中処理を示すサブルーチンである。
【２６９７】
次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２３５２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２３５４で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ２３５６で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態においては、主制御基板Ｍが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Ｍは、押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態であっても押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。例えば、押し順ベル実行時の押し順ナビ表示と押し順再遊技の押し順ナビ表示とを同一の表示態様グループ（例えば、数字にて押し順を報知し、且つ、数字に係る表示色が同一）にて表示するように構成した場合に適用することができる。また、そのように構成した場合には、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビ実行時に、押し順ナビ表示とは異なる演出用画像（例えば、キャラクタ画像）を表示するよう構成し、押し順ベルに係る押し順ナビ実行時と押し順再遊技に係る押し順ナビ実行時とで異なる演出用画像を表示するよう構成してもよい。
【２６９８】
次に、ステップ２３５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞‐Ａ１～入賞‐Ａ６のいずれかとなっている。
【２６９９】
ステップ２３５８でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ２３６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの６択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞‐Ａ１に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左→中→右」に対応する押し順を示唆する数字を、円で囲った表示態様で表示する。
【２７００】
次に、ステップ２３５８でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでない場合には、ステップ２３６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技‐Ｄ１～Ｄ３のいずれかとなっている。
【２７０１】
ステップ２３６２でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ２３６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の３択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、押し順は、３択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２又は右停止ボタンＤ４３のいずれかに対応させる情報である。例えば、第一停止ボタンが左停止ボタンＤ４１である場合には、数字の１のみが、押し順ナビ表示として表示される。
【２７０２】
ステップ２３６２でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技で

ある場合には、ステップ２３６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して回避コマンドと称している。ステップ２３６６でＹｅｓの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ２３６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。

【２７０３】

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

【２７０４】

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

【２７０５】

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

【２７０６】

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

【２７０７】

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

【２７０８】

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

【２７０９】

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

【２７１０】

ステップ２３８６で、Ｎｏの場合、又はステップ２３８８の処理実行した場合には、ステップ２３９０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２３９０で、Ｙｅｓの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２３９２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４

０に表示する。
【２７１１】
副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２３９０で、Ｎｏの場合、又はステップ２３９２の処理実行した場合には、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。このように、ＡＴ残りゲーム数が少ない場合、換言するとＡＴ残りゲーム数の表示を表示態様Ａよりも目立つ表示態様である表示態様Ｂにて表示している場合には、順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信しても矢印の画像と共に「７を狙え！」と表示する演出を実行せず、白セブン及び黒セブンが無効ラインに停止表示しない押し順である中リールを第１停止リールとする押し順ナビを実行するよう構成した。このように構成することにより、ＡＴ残りゲーム数が少ない状況において、ＡＴ残りゲーム数が少ないことを遊技者に対して煽る表示態様である表示態様ＢにてＡＴ残りゲーム数を表示している場合には、矢印の画像や「７を狙え！」の表示によって当該表示態様ＢのＡＴ残りゲーム数の表示の視認性を妨げないよう構成することができる。同様に、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数が少ない状況にて「ＡＴ中状態」（押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態）が継続するか否かを煽る連続演出（例えば、バトル演出）を実行するよう構成した場合にも、バトル演出の実行中は矢印の画像や「７を狙え！」が表示されないよう構成することで、バトル演出の視認性を妨げないよう構成することができる。また、このように構成することにより、演出表示装置Ｓ４０におけるＡＴ残りゲーム数が０となり且つバトル演出に敗北して「ＡＴ中状態」が終了する旨が表示された場合にも、当該バトル演出中に順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信していた場合には、「ＡＴ中状態」が終了する旨が表示された以降のベットボタンＤ２２０の操作タイミング等にて順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドに基づく（順押し黒７リプレイ又は逆押し白７リプレイの当選に基づく）ＡＴ上乗せゲーム数を報知する、即ち、ＡＴ上乗せ抽選に当選したゲームではＡＴゲーム数が上乗せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ＡＴゲーム数が上乗せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。
【２７１２】
＜スタートレバー操作時特化前兆処理＞
次に、図４８１は、図４７９のステップ２４００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時特化前兆処理を示すサブルーチンである。
【２７１３】
次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４０２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２４０４で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ２４０６で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態においては、主制御基板Ｍが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Ｍは、押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態であっても押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。
【２７１４】
次に、ステップ２４０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞‐Ａ１～入賞‐Ａ６のいずれかとなっている。
【２７１５】
ステップ２４０８でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ２４１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの６択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第２の数字表示態

様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞‐Ａ２に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「左→右→中」に対応する押し順を示唆する数字を星印で囲った表示態様で表示する。前述した第１の数字表示態様グループ及び第２の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第１の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第２の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

【２７１６】

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

【２７１７】

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

【２７１８】

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

【２７１９】

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

【２７２０】

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

【２７２１】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４１０、２４１４、２４１８、２４２

２、２４２６の処理を実行した場合、又は、ステップ２４２４でＮｏの場合には、ステップ２４２８で、ＡＴ中背景画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、ステップＳ２４３０で、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ａで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。

【２７２２】

＜スタートレバー操作時上乗せ特化処理＞

次に、図４８２は、図４７９のステップ２４５０の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【２７２３】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４５２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２４５４で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ２４５６で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態においては、主制御基板Ｍが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Ｍは、押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態であっても押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【２７２４】

次に、ステップ２４５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞‐Ａ１～入賞‐Ａ６、入賞‐Ｂのいずれかとなっている。

【２７２５】

ステップ２４５８でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ２４６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの６択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞‐Ａ４に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第１の数字表示態様グループ及び第２の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第１の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第２の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

【２７２６】

次に、前述したステップ２４５８でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ２４６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技‐Ｄ１～Ｄ３のいずれかとなっている。

【２７２７】

ステップ２４６２でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ２４６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の３択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、押し順は、３択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２又は右停止ボタンＤ４３のいずれかに対応させた情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンＤ４１である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より左下側に数字の「１」が表

示され、第一停止ボタンが中停止ボタンＤ４２である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンＤ４３である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より右下側に数字の「１」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、停止すべきリールに対応するストップスイッチに近い位置に押し順の情報が表示される。

【２７２８】

次に、前述したステップ２４６２でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ２４６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４６６でＹｅｓの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。すなわち、押し順は、順押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３であり、左から右に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

【２７２９】

次に、前述したステップ２４６６でＮｏの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ２４７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４７０でＹｅｓの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。すなわち、押し順は、逆押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、右停止ボタンＤ４３、中停止ボタンＤ４２及び左停止ボタンＤ４１であり、右から左に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

【２７３０】

次に、前述したステップ２４７０でＮｏの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ２４７４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４７４でＹｅｓの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ２４７６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、回避コマンドは、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとの双方のコマンドを総称する。したがって、順押し回避コマンドを受信した場合でも、逆押し回避コマンドを受信した場合でも、ステップ２４７６の処理が実行される。例えば、順押し回避コマンドを受信した場合には、順押し「左→中→右」を回避するために、演出表示装置Ｓ４０の中央より右下側に数字の「１」を表示して、第一停止ボタンが右停止ボタンＤ４３であるかのような情報を、押し順ナビ表示として表示する。

【２７３１】

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

【２７３２】

＜スタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理＞

次に、図４８３は、図４７９のステップ２７００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理を示すサブルーチンである。

【２７３３】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２７０２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２７０４で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を

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

【２７３４】

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

【２７３５】

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

【２７３６】

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

【２７３７】

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

【２７３８】

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

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

【２７３９】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、前述したステップ２７１２、２７１６、２７２０の処理を実行した場合、又はステップ２７１８でＮｏの場合には、ステップ２７２２で、ＡＴ中背景画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、ステップＳ２７２４で、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ａで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。

【２７４０】

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

【２７４１】

＜第１回胴停止受付時処理＞

次に、図４８４は、図４７３のステップ２５００の処理で呼び出されて実行される第１回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【２７４２】

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

【２７４３】

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

【２７４４】

次に、ステップ２５０４でＮｏの場合、換言すれば、第１停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ２５０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押しナビ又は逆押しナビに係る押し順ナビの表示中であるか否かを判定する。ここで、７リプレイとは、順押し黒７揃いリプレイと逆押し白７揃いリプレイとの総称である。ステップ２５０８で、Ｙｅｓの場合には、ステップ２５１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビを暗転表示し（当該ゲーム中では暗転表示され続ける）、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。

【２７４５】

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

【２７４６】

＜第２回胴停止受付時処理＞

次に、図４８５は、図４７３のステップ２５５０の処理で呼び出されて実行される第２回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【２７４７】

次に、ステップ２５５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにおいて押し順

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

【２７４８】

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

【２７４９】

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

【２７５０】

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

【２７５１】

＜第３回胴停止時演出関連決定処理＞

次に、図４８６は、図４７３のステップ３２００の処理で呼び出されて実行される第３回胴停止時演出関連決定処理を示すサブルーチンである。

【２７５２】

次に、ステップ３２０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＢＢ役が入賞したか否かを判定する。ステップ３２０２でＹｅｓの場合、換言すると、ＢＢ役が入賞した場合には、ステップ３２０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非ＡＴ中（「低確率状態」又は「高確率状態」）に当選したＢＢ役であるか否かを判定する。ステップ３２０４でＹｅｓの場合、換言すると、非ＡＴ中に当選したＢＢ役である場合、ステップ３２０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルを参照し、当該ゲームのＡＴに関する状態及びＢＢ役に基づき、ＢＢ開始演出（ＢＢ役を入賞させると実行される演出）を決定して実行し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。

【２７５３】

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

【２７５４】

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

【２７５５】

図４８６の下左に示す非ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルは、非ＡＴ状態におけるＢＢの開始時点の演出を決定するためのテーブルである。非ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルは、ＢＢ役の種類とＡＴに関する状態とＢＢ開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定するためのテーブルである。ＢＢ役の種類は、設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）と、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）との２種類である。ＡＴに関する状態は、「通常ＢＢ内部中遊技」と、「有利ＢＢ内部中遊技」との２種類である。ＢＢ開始演出

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

【２７５６】

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

【２７５７】

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

【２７５８】

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

【２７５９】

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

【２７６０】

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

【２７６１】

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

【２７６２】

「有利区間」であり、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）に当選した場合には、プレミア演出が選択される可能性がある。このように構成したことにより、プレ

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

【２７６３】

図４８６の下右に示すＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルは、ＡＴ中におけるＢＢの開始時点の演出を決定するためのテーブルである。ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブルも、ＢＢ役の種類とＡＴに関する状態とＢＢ開始演出の種類と確率（振分）との関係を規定するためのテーブルである。ＢＢ役の種類は、設定差ありＢＢ（１種ＢＢ‐Ｂ）と、設定差なしＢＢ（１種ＢＢ‐Ａ及び１種ＢＢ‐Ｃ）との２種類である。ＡＴに関する状態は、「有利ＢＢ内部中遊技」との１種類である。ＢＢ開始演出は、上乗せ可能演出と上乗せ不可演出との２種類である。上乗せ可能演出はＢＢの実行中にＡＴ上乗せ抽選が実行され得ることを示唆する演出であり、上乗せ不可演出はＢＢの実行中にＡＴ上乗せ抽選が実行されないことを示唆する演出である。ＡＴ中に当選したＢＢについては、ＡＴ抽選に当選するか否かという要素がなく、ＢＢの種類によってはＡＴ上乗せ抽選が実行されるか否かが相違し得ることとなる。また、ＡＴ中においては、ＡＴ上乗せ抽選が実行されない設定差ありＢＢにおいても、遊技メダルが獲得できることとＢＢ終了後には遊技者に有利なＡＴ中となることにより、実行されるＢＢがＡＴ上乗せ抽選が実行されるか否かを明確に報知するよう構成されている。以下、具体例を詳述する。

【２７６４】

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

【２７６５】

＜第３回胴停止受付時処理＞

次に、図４８７は、図４７３のステップ２６００の処理で呼び出されて実行される第３回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【２７６６】

次に、ステップ２６０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ２６０２でＹｅｓの場合、換言すると、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ２６０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは

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

【２７６７】

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

【２７６８】

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

【２７６９】

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

【２７７０】

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

【２７７１】

以上のように構成することにより、第１９実施形態に係る回胴式遊技機によれば、「有利区間」において有利区間表示器ＹＨが点灯するよう構成した遊技機において、遊技者にとって有利である期間を適切に報知可能に構成することができる。また、「復活可否演出用状態」を設けることにより、継続演出に当選し、その後復活演出（成功）が実行される場合においては、当該復活演出（成功）が実行されるゲームのＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるため有利区間表示器ＹＨが点灯しており、一方、継続演出に非当選となり、その後復活演出（失敗）が実行される場合においても、当該復活演出（失敗）が実行されるゲームのＡＴに関する状態を「復活可否演出用状態」とし、当該ＡＴに関する状態を「有利区間」とすることにより、有利区間表示器ＹＨは点灯することとなる。このように

構成することにより、復活演出を実行するゲームにて有利区間表示器ＹＨを視認することにより、復活演出が成功するのか失敗するのかを認識し難いよう構成することができることとなり、遊技者にとって有利である期間を適切に報知可能に構成された遊技機において、興趣性の高い遊技機を担保することができる。

【２７７２】

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

【２７７３】

次に、図４８８は、第１９実施形態における、図４７３のステップ７１００のサブルーチンに係る、メニュー画面表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ７１０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０上にてメニュー画面が非表示であるか否かを判定する。ここで、メニュー画面とは、サブ入力ボタンＳＢを押下する等して演出表示装置ＳＧに表示され得る画面であり、複数の項目から遊技者が選択して各種設定や遊技機に関する情報を確認することができる画面となっている。尚、項目の選択及び決定方法の一例としては、十字キーＳＢ２（上ボタン、下ボタン、左ボタン、右ボタンの４つのボタンを有している）を操作して所望する項目にカーソルを合わせ、サブ入力ボタンＳＢを操作することにより、現在選択されている（カーソルがあっている）項目を決定し、当該項目に対応した画面が表示されることとなる。尚、本例では、項目を選択する画面と選択した項目を決定して表示される項目に対応する画面とのいずれもメニュー画面であるとしている。また、メニュー画面の表示態様は複数有していてもよく、例えば、遊技状態によってメニュー画面にて選択できる項目を相違させたり、背景画像のデザインを相違させたりしてもよく、換言すると、それらの相違点があったとしてもすべてメニュー画面と称することとしている。

【２７７４】

＜メニュー画面で選択できる項目＞

メニュー画面にて選択可能な項目の一例を以下に列挙する。

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

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

（３）キャラクタカスタマイズ：遊技中に登場するキャラクタ（主人公キャラ、押し順ナビの声、対戦キャラ、演出表示装置Ｓ４０に常時表示される遊技進行をサポートするキャラ、等）を選択・変更できるように構成してもよく、キャラクタカスタマイズに対応する画面を表示させた後、十字キーＳＢ２で選択したいキャラクタにカーソルを合わせ、サブ入力ボタンＳＢを操作することで決定する。

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

（５）配当表：配当表に対応する画面に配当表（停止表示することで再遊技や入賞役を構成する図柄組み合わせの一覧表）を表示可能に構成してもよい。尚、配当表を複数画面に分割して表示する場合には、例えば、十字キーＳＢ２の左ボタンと右ボタンとで配当表の画面を切り替えられるよう構成してもよい。

【２７７５】
フローチャートの説明に戻ると、ステップ７１０２でＹｅｓの場合、ステップ７１０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー画面表示可能状態であるか否かを判定する。ここで、メニュー画面表示可能状態とは、サブ入力ボタンＳＢの操作等、メニュー画面を表示し得る操作（時間経過で表示し得るよう構成してもよい）を実行した場合にメニュー画面が表示される状態であり、具体例としては、以下のように構成してもよい。
（１）遊技終了タイミング（第３停止ボタンをオン→オフとしたタイミング、表示判定タイミング、入賞に基づく払出完了タイミング、遊技終了処理として副制御基板Ｓ側に遊技終了に係るコマンドをセット又は送信したタイミング、遊技終了に係るコマンドを副制御基板Ｓ側が受信したタイミング等）から、遊技を進行しない（新たにベット操作がない、新たに再遊技の停止表示に基づく自動ベット動作がない、新たにスタートレバーの操作がない、新たにリールの回転開始がない、等）まま、所定時間（例えば、５秒）が経過した場合にメニュー画面表示可能状態としてもよい（それまではサブ入力ボタンＳＢを操作してもメニュー画面が表示されない）。尚、ベット操作とは、ベットボタンＤ２２０を操作してベットした場合と、メダル投入口Ｄ１７０に遊技メダルを投入してベットした場合のいずれをも含んでいる（再遊技の停止表示に基づく自動ベットもベット操作に含めてもよい）。
（２－１）遊技の実行中（遊技メダルがベットされている、リール回転開始までのウエイト期間中、リール回転中）にメニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。
（２－２）遊技の実行中（遊技メダルがベットされている等）にメニュー画面表示可能状態とするよう構成してもよい。
（３）所定の演出実行中（ボーナスに当選しているか否かを報知する演出実行中、複数ゲームに亘って実行する連続演出実行中、ＡＴゲーム数上乗せ抽選に当選しているかを報知する演出、等）は、メニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。
（４）再遊技役の停止表示中にてメニュー画面表示可能状態としないよう構成してもよい。
尚、メニュー画面表示可能状態であることを遊技者に認識し易くするために、メニュー画面表示可能状態である場合には、サブ入力ボタンＳＢ（サブ入力ボタンＳＢの内部に設けられたＬＥＤ）を点滅表示するよう構成してもよい。
【２７７６】
フローチャートの説明に戻ると、ステップ７１０４でＹｅｓの場合、ステップ７１０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢの操作があったか否かを判定する。尚、本例においてはメニュー画面を表示する操作をサブ入力ボタンＳＢの操作としているが、メニュー画面を表示する操作を変更しても、メニュー画面を表示する操作を複数有するよう構成してもよい。ステップ７１０６でＹｅｓの場合、ステップ７１０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０にメニュー画面を表示する。次に、ステップ７１０９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマ（遊技終了タイミングから後述する待機画面に移行する時間を計測するためのタイマ）を停止して当該タイマ値をゼロクリアする。次に、ステップ７１１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマ計時中フラグ（待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）をオフにする。次に、ステップ７１１１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマ（メニュー画面から後述する待機画面に移行する時間を計測するためのタイマであり、メニュー画面が表示開始されたタイミングで初期値がセットされる）に所定時間Ｂ（本例では、３００秒であり、後述する所定時間Ａよりも長時間となっている）をセットして、当該タイマをスタートする。次に、ステップ７１１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマ計時中フラグ（メニュー待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）をオンにし、次の処理（ステップ７２００の処理）に移行する。
【２７７７】
また、ステップ７１１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー画面終了条件を充足した否かを判定する。メニュー画面終了条件とは、メニュー画面の表示を終了する、換

言すると、演出表示装置Ｓ４０にて表示する画面（画像）をメニュー画面から他の画面（画像）に切り替える条件であり、充足する具体例としては、以下のように構成してもよい。
（１）新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転開始した場合に充足するよう構成してもよい。
（２）メニュー画面が表示され続けている状況下、メニュー画面の表示開始から所定時間（本例では、所定時間Ｂである３００秒）が経過した場合に充足するよう構成してもよい。
（３）メニュー画面の所定の項目を選択及び決定し、当該所定の項目に対応する画面にて所定の操作を実行することで充足するよう構成してもよく、例えば、音量調整の項目にカーソルを合わせ、サブ入力ボタンＳＢを操作することによって、音量調整に対応した画面が表示され、十字キーＳＢ２を操作して所望の音量に調整した後に、再度サブ入力ボタンＳＢを操作することで、選択中の大きさに音量が設定されると共に、メニュー画面の表示が終了し、メニュー画面が表示される前の画面（通常画面と称することがある）が表示される。

【２７７８】
フローチャートの説明に戻ると、ステップ７１１４でＹｅｓの場合、ステップ７１１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０にメニュー画面表示前に表示されていた画像を表示する。一例としては、主人公が森を歩いている画面が表示されている状況にて、サブ入力ボタンＳＢが操作されたことによりメニュー画面が表示された場合には、メニュー画面の表示が終了すると、再度主人公が森を歩いている画面が表示されることとなる。次に、ステップ７１１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ７１２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにし、次の処理（ステップ７２００の処理）に移行する。

【２７７９】
また、ステップ７１１４でＮｏの場合、ステップ７１２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢ又は十字キーＳＢ２の操作があったか否かを判定する。ステップ７１２２でＹｅｓの場合、ステップ７１２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマに所定時間Ｂ（本例では、３００秒）を再セットし、次の処理（ステップ７２００の処理）に移行する。尚、ステップ７１０４、ステップ７１０６又はステップ７１２２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ７２００の処理）に移行する。このように、第１９実施形態においては、メニュー画面が表示されている状況にてサブ入力ボタンＳＢ又は十字キーＳＢ２の操作があった場合には、メニュー待機タイマに所定時間Ｂ（本例では、３００秒）を再セットする、換言すると、待機画面が表示されるまでの時間の計測を初めからやり直すよう構成されている。尚、本例では、待機画面の表示に関するタイマとして、待機タイマとメニュー待機タイマとの２つのタイマを使用するよう構成したが、これには限定されず、待機画面の表示に関するタイマを１つのみ使用するよう構成してもよい。具体的には、待機画面の表示に関するタイマとして待機タイマのみを使用し、上述した待機タイマにセットする所定時間Ａ（１８０秒）とメニュー待機タイマにセットする所定時間Ｂ（３００秒）とを待機タイマにセットするよう構成してもよい。具体例としては、第３停止ボタンがオン→オフとなって待機タイマに所定時間Ａ（１８０秒）がセットされ、その後、待機タイマのタイマ値が１００秒の状況下、サブ入力ボタンＳＢが操作されてメニュー画面が表示開始されると、待機タイマに所定時間Ｂ（３００秒が）セットされるよう構成してもよい。

【２７８０】
次に、図４８９は、第１９実施形態における、図４７３のステップ７２００のサブルーチンに係る、待機画面表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ７２０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機画面は非表示であるか否かを判定する。ここで、待機画面とは、所定時間遊技が実行されていない（遊技が進行していない）と判定した場合

に演出表示装置ＳＧに表示され得る画面であり、遊技機にて実行される演出のストーリーに関する動画像が繰り返し再生されたり、「節電中」との表示が表示されたり、遊技機製造メーカーに関するロゴマークが表示されたりする。尚、本例においては、前述したメニュー画面を表示させる条件として遊技者による操作を必要としている一方、待機画面を表示させる条件としては遊技者による操作を必要としないよう構成されている。

【２７８１】

ステップ７２０２でＹｅｓの場合、ステップ７２０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマ計時中フラグ（後述する待機タイマが計時しているときにオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ７２０４でＹｅｓの場合、ステップ７２０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、遊技終了タイミングに到達したか否かを判定する。尚、本処理においては、第３停止ボタンがオン→オフとなったタイミングを遊技終了タイミングとしている。ステップ７２０６でＹｅｓの場合、ステップ７２０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマ（遊技終了時から待機画面に移行する時間を計測するためのタイマであり、遊技終了したタイミングで初期値がセットされる）に所定時間Ａ（本例では、１８０秒であり、前述した所定時間Ｂよりも短時間となっている）をセットして、当該タイマをスタートする。次に、ステップ７２１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマ計時中フラグをオンにし、ステップ７２１２に移行する。尚、第１９実施形態においては、ステップ７２０８及びステップ７２１０の処理を実行する条件として、遊技終了タイミングに到達したことを条件としたが、これに加え、メニュー画面にてサブ入力ボタンＳＢを操作することにより、メニュー画面の表示前に表示されていた画像を表示した（メニュー画面の表示が終了した）ことを条件としてもよい。

【２７８２】

次に、ステップ７２１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマのタイマ値が０となったか否かを判定する。ステップ７２１２でＹｅｓの場合、ステップ７２１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０に待機画面を表示し、ステップ７２１６に移行する。次に、ステップ７２１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ７２１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにする。次に、ステップ７２２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ７２２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマ計時中フラグをオフにし、ステップ７２２４に移行する。尚、ステップ７２０６でＮｏの場合にもステップ７２２４に移行する。

【２７８３】

次に、ステップ７２２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマ計時中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ７２２４でＹｅｓの場合、ステップ７２２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマのタイマ値が０となったか否かを判定する。ステップ７２２６でＹｅｓの場合、ステップ７２２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０に待機画面を表示する。次に、ステップ７２３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ７２３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メニュー待機タイマ計時中フラグをオフにする。次に、ステップ７２３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマを停止してゼロクリアする。次に、ステップ７２３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマ計時中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行する。尚、ステップ７２２４又はステップ７２２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行する。

【２７８４】

また、ステップ７２０４でＮｏの場合、換言すると、待機タイマ計時中フラグがオンである場合、ステップ７２３８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機タイマ計時終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、待機タイマ計時終了条件とは、待機タイマの計時を終了し、待機タイマのタイマ値をゼロクリアすることとなる条件であり、新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転が開始

した、等が待機タイマ計時終了条件となっている。ステップ７２３８でＹｅｓの場合には、ステップ７２１２に移行し、他方、ステップ７２３８でＮｏの場合には、ステップ７２１６に移行する。

【２７８５】

また、ステップ７２０２でＮｏの場合、ステップ７２４０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機画面終了条件を充足したか否かを判定する。ここで、待機画面終了条件とは、待機画面の表示を終了する条件であり、本例においては、新たにベット操作があった、新たにスタートレバーの操作があった、新たにリールの回転が開始した、等が待機画面終了条件となっている。尚、待機画面からメニュー画面に移行（メニュー画面を表示）可能に構成してもよく、例えば、待機画面が表示されている状況にてサブ入力ボタンＳＢを操作することによってメニュー画面が表示され得るよう構成してもよい。次に、ステップ７２４２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置Ｓ４０に待機画面の表示前に表示されていた画像を表示し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行する。一例としては、主人公が森を歩いている画面が表示されている状況にて、所定時間Ａ遊技を進行しなかったことにより待機画面が表示された場合に、ベット操作を実行することによって再度主人公が森を歩いている画面が表示されることとなる。

【２７８６】

次に、図４９０は、第１９実施形態に係る待機画面移行イメージ図である。まず（ａ）の場合、メニュー画面表示可能状態にてサブ入力ボタンＳＢの操作があったことによりメニュー画面が表示される。その後、メニュー画面が表示されている状況下、サブ入力ボタンＳＢやベットボタンＤ２２０の操作がないまま５分（所定時間Ｂであり３００秒）経過し、待機画面が表示される。次に、（ｂ）の場合、ゲームが実行され、遊技者がリールを停止させてゆき、第３停止ボタンの停止操作をすることですべてのリールが停止し、遊技者が第３停止ボタンを離したタイミングから３分（所定時間Ａであり１８０秒）経過し、その間サブ入力ボタンＳＢやベットボタンＤ２２０の操作がなかったため、待機画面が表示される。このように、本例では、メニュー画面が表示されてから所定時間Ｂ経過した場合と、遊技を終了してから（第３停止ボタンがオン→オフとなってから）所定時間Ａ経過した場合とで待機画面を表示し得るよう構成されており、所定時間Ａよりも所定時間Ｂの方が長時間となっている。

【２７８７】

＜＜本例に適用可能なメニュー画面と待機画面の構成＞＞

ここで、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なメニュー画面と待機画面に関する構成を、第１９実施形態の構成も含めて以下に詳述する。尚、以下に列挙する構成については、上述したすべての実施形態に適用可能であり、１又は複数を適宜組み合わせて問題ないことを補足しておく。

【２７８８】

＜待機タイマの計時開始タイミング＞

待機画面を表示するまでの時間を計測する待機タイマに初期値をセットして計時を開始するタイミングとして、（１）最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから計時を開始する、（２）表示判定の実行タイミングから計時を開始する、（３）入賞に基づく払出完了タイミングから計時を開始する、（４）遊技終了処理として副制御基板Ｓ側に遊技終了に係るコマンドをセット又は送信したタイミングから計時を開始する、（５）遊技終了に係るコマンドを副制御基板Ｓ側が受信したタイミングから計時を開始するよう構成してもよい。また、初期値として所定時間Ａ（待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、１８０秒）をセットしてもよい。

【２７８９】

＜メニュー待機タイマの計時開始タイミング＞

メニュー画面を表示するまでの時間を計測するメニュー待機タイマに初期値をセットして計時を開始するタイミングとして、サブ入力ボタンＳＢを操作してメニュー画面を表示

させたタイミングから計時を開始するよう構成してもよい。また、初期値として所定時間Ｂ（メニュー待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、３００秒）をセットしてもよい。尚、メニュー待機タイマにセットする所定時間Ｂは、前述した待機タイマにセットする所定時間Ａ（待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、１８０秒）よりも長時間となっている。

【２７９０】

＜サブ入力ボタンに関する構成＞

メニュー待機タイマが計時している状況にて、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよく、例えば、メニュー画面の表示中にサブ入力ボタンＳＢ又は十字キーＳＢ２を操作することによりメニュー待機タイマに初期値である所定時間Ｂ（メニュー待機タイマにセットするタイマ値であり、例えば、３００秒）をセットするよう構成してもよい。一例としては、メニュー画面が表示開始されたことにより、メニュー待機タイマに３００秒をセットして計時を開始し、１００秒後にメニュー待機タイマのタイマ値が２００秒である状況下、十字キーＳＢ２を操作したことにより、メニュー待機タイマに３００秒が再セットされるよう構成してもよい。また、サブ入力ボタンＳＢを操作することによりメニュー画面を表示開始し得るよう構成し、メニュー画面の表示中（メニュー画面を表示開始してからサブ入力ボタンＳＢや十字キーＳＢ２を操作することにより画面が遷移した遷移先の画面もメニュー画面としてもよい）に十字キーＳＢ２を操作することにより、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよいし、メニュー画面の表示中（メニュー画面を表示開始してからサブ入力ボタンＳＢや十字キーＳＢ２を操作することにより画面が遷移した遷移先の画面もメニュー画面としてもよい）にサブ入力ボタンＳＢ又は十字キーＳＢ２を操作することにより、メニュー待機タイマに初期値を再セットし得るよう構成してもよい。

【２７９１】

＜停止ボタンに関する構成＞

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行していない状況にて停止ボタン（左停止ボタン、中停止ボタン及び右停止ボタン）を操作しても、待機タイマに初期値を再セットしないよう構成してもよい。一例としては、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、待機タイマに１８０秒がセットされてタイマの計時を開始し、その後、ベット操作を実行していない、且つ待機タイマのタイマ値が１００秒である状況にて、停止ボタンを操作しても待機タイマのタイマ値を新たに再セットせず、タイマ値は１００秒のままとなっているよう構成してもよい。

【２７９２】

＜ベット操作に関する構成＞

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行した場合（ベットボタンＤ２２０を操作してベットした場合、又はメダル投入口Ｄ１７０に遊技メダルを投入してベットした場合）には、待機タイマの計時を停止し、タイマ値をゼロクリアする。即ち、待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、ベット操作を実行し、その他の操作を実行しないままであった場合には、時間経過によって待機画面が表示されることがないよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合に、ベット操作からの時間経過によって待機画面が表示されることはないが、当該ベット操作から特定時間（例えば、１００秒）経過した場合に出力中のサウンドの音量を０にする又は小さくするよう構成してもよい。このように構成することにより、残りの遊技メダルが規定数（例えば、３枚）未満となり（例えば、１枚）、残りの１枚の遊技メダルをベット（例えば、ベットボタンを操作）した状態で遊技を終了した場合や、遊技者がクレジットに規定数未満の遊技メダルを残存させて遊技を終了した（ベットはさ

れていない）状態で、遊技場の店員が遊技機を清掃する際にベットボタンを操作してしまいベットされた場合等においても、意図しない音量でサウンドが出力されなくなる。

【２７９３】

＜待機画面の表示条件＞

待機画面の表示に関するデクリメントタイマ（本例では、待機タイマ、メニュー待機タイマ）のタイマ値が「１→０」になったことを条件にして待機画面を表示するよう構成してもよい。このように構成することにより、ベット操作が実行された場合やタイマ計測になんらかの異常が発生した場合に、タイマ値が「２０→０」のように「１」を経由しないで「０」に到達した場合（ゼロクリアされた場合）にも、待機画面が表示されることはなく、意図しない待機画面の表示を防止することができる（その後、タイマ値が再セットされ、「１→０」になった場合に待機画面を表示するよう構成してもよい）。待機画面を表示するためのフラグを設けて、当該フラグがオンになった場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

【２７９４】

＜精算ボタンに関する構成＞

待機タイマが計時している状況にて、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後クレジットが１以上存在している状況にて、精算ボタンを操作してクレジットの精算を実行した場合、当該精算ボタンの操作タイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過後又はクレジットの精算が終了したタイミング（最後の遊技メダルが放出口Ｄ２４０に返却されるタイミング）にて待機画面を表示するよう構成してもよい。

【２７９５】

＜設定キースイッチに関する構成＞

最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて設定キースイッチをオフ→オンとしたタイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、電源が投入されている状況にて、前扉を開放して設定キースイッチをオフ→オンとし、その後前扉を閉鎖したタイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

【２７９６】

＜所定のエラー発生時に関する構成＞

最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにし、その後、主制御基板Ｍ側に関する所定のエラー（例えば、遊技メダルがメダルセレクタＤＳ内に滞留した場合に発生するエラー）が発生し、当該所定のエラーを解除したタイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過した場合に待機画面を表示するよう構成してもよい。

【２７９７】

＜前扉に関する構成＞

最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにすることで待機タイマが計時を開始し、その後、前扉を開放し、開放状態を維持している場合にも待機タイマの計時を継続するよう構成してもよい。また、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにすることで待機タイマが計時を開始し、その後、前扉を開放し、その後、前扉を閉鎖した場合にも待機タイマの計時を継続するよう構成してもよい。

【２７９８】

＜ＡＴ中に関する構成１＞

非ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオン

にした後オフにしたタイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過した場合には待機画面を表示し得る一方、ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）である状況にて、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過した場合には待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、同様に、連続演出の実行中、ボーナスの実行中、ＡＲＴ中においても、最終停止操作の終了後から所定時間Ａ経過しても待機画面を表示しないよう構成してもよい。また、ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）である状況にて、押し順ナビが実行されたゲームにおける最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過した場合には待機画面を表示しない一方、ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）である状況にて、押し順ナビが実行されなかったゲームにおける最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間Ａ（例えば、１８０秒）経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成してもよい。

【２７９９】

＜ＡＴ中に関する構成２＞

ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）である状況にて、サブ入力ボタン操作等によりメニュー画面を表示させた場合、（１）所定時間Ｂ（例えば、３００秒）経過することにより待機画面を表示可能、（２）所定時間Ｂ（例えば、３００秒）経過することによりＡＴ中の通常画面（メニュー画面の表示前に表示されていた画面）に復帰する、となるよう構成してもよい。

【２８００】

＜ＡＴ中に関する構成３＞

非ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、最終停止操作として第３停止ボタン（最後まで回転しているリールに対応した停止ボタン）をオンにした後オフにしたタイミングから所定時間Ａ（例えば、６０秒）経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成し、非ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「通常遊技状態」）である状況にて、メニュー画面が表示され、メニュー画面の表示開始から所定時間Ｂ（例えば、６０秒）経過した場合には待機画面を表示し得るよう構成し、ＡＴ中（例えば、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」）である状況にて、メニュー画面が表示され、メニュー画面の表示開始から所定時間Ｃ（例えば、１８０秒）経過した場合にはＡＴ中の通常画面（メニュー画面の表示前に表示されていた画面）に復帰するよう構成してもよい。即ち、時間値を比較した場合、「所定時間Ａ＝所定時間Ｂ＜所定時間Ｃ」となるように構成してもよい。尚、所定時間Ａと所定時間Ｂとの時間値を同一としなくてもよく、所定時間Ｃが最も長時間となっていればよい。

【２８０１】

＜その他の構成１＞

待機画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入することによってメニュー画面を表示し得るよう構成してもよい。尚、待機画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入することによって表示されるメニュー画面は、（１）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面と同一の画面、（２）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面から所定の操作を実行する（所定の項目を選択して決定する）ことで表示される画面、（３）サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面と異なる画面、のように構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入することによって表示されるメニュー画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入してもメニュー画面が表示され続ける一方、サブ入力ボタンを操作することによって表示されるメニュー画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入すると、メニュー画面の表示前に表示されていた画面に復帰するよう構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口

Ｄ１７０から遊技メダルを投入してベットするとメニュー画面が表示され、待機画面の表示中にベットボタンを操作してベットするとメニュー画面の表示前に表示されていた画面（電源投入直後に待機画面が表示された場合には、遊技中に表示される通常画面）が表示されるよう構成してもよい。また、待機画面の表示中にメダル投入口Ｄ１７０から遊技メダルを投入してベットするとメニュー画面が表示され、待機画面の表示中であり、クレジットに貯留されている遊技メダルが規定数である３枚以上の状況にてベットボタン（例えば、１回の操作によって３枚ベット可能なマックスベットボタン）を操作してベットするとメニュー画面の表示前に表示されていた画面（電源投入直後に待機画面が表示された場合には、遊技中に表示される通常画面）が表示され、待機画面の表示中であり、クレジットに貯留されている遊技メダルが規定数である３枚未満である状況にてベットボタン（例えば、１回の操作によって３枚ベット可能なマックスベットボタン）を操作してベットするとメニュー画面が表示されるよう構成してもよい。

【２８０２】

＜その他の構成２＞

待機画面の表示態様を複数有しており、所定条件（例えば、メニュー画面にてパスワードを入力することにより、前回までの遊技履歴を引き継いで遊技していることを所定条件としてもよい）を充足していない場合にはストーリー紹介を行う動画像が待機画面として表示されるが、所定条件を充足している場合にはキャラクタ紹介を行う動画像が待機画面として表示されるよう構成してもよい。また、前記所定条件を充足していない場合と前記所定条件を充足している場合とのいずれにおいても、ストーリー紹介とキャラクタ紹介とが待機画面として表示され得るが、前記所定条件を充足しているか否かによって、ストーリー紹介とキャラクタ紹介とのいずれを表示するかの頻度が相違するよう構成してもよい。

【２８０３】

＜その他の変更例＞

尚、本例においては、入賞することによって第１ＢＢが実行される第１ＢＢ役と、入賞することによって遊技者にとって第１ＢＢよりも低利益な第２ＢＢが実行される第２ＢＢ役と、を有するよう構成してもよく、さらに、第１ＢＢ役と第２ＢＢ役とが重複当選し得るよう構成してもよい（「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」の役を設ける）。そのように構成し、「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」に当選した場合、高利益な第１ＢＢの実行に対応する図柄組合せ（第１ＢＢ役）を停止表示可能とし、第１ＢＢの実行が終了した後に、第２ＢＢに対応する図柄組合せ（第２ＢＢ役）を停止表示可能としてもよい（第１ＢＢの実行中においても第２ＢＢに当選していることを持ち越す）。尚、「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」に当選した場合に、高利益な第１ＢＢを先に実行することによって、例えば、遊技場の閉店時間が迫っている状況にて、「第１ＢＢ＋第２ＢＢ」に当選した場合に、低利益な第２ＢＢが先に実行され、当該第２ＢＢの実行中に遊技場の閉店時間となってしまい、高利益な第１ＢＢを実行できずに遊技を終了しなければならない事態を防止することができる。

【２８０４】

第１ＢＢの作動が終了した後は、即時、第２ＢＢの当選を報知してもよいし、潜伏させてから（報知しないまま所定ゲーム経過した後に）報知してもよい、当該潜伏させる構成を採用した場合には、第１ＢＢの作動が終了した後の潜伏期間においては、再遊技の当選確率を高くするよう構成してもよい。また、潜伏させている時は、第２ＢＢの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成してもよい（例えば、演出表示装置Ｓ４０にて「ＢＢ連荘チャンスタイム！！」と表示する）。そのように構成した場合には、第１ＢＢの終了後に第２ＢＢが当選しない場合も設けなければ、演出発生＝第２ＢＢが当選していることが確定的となってしまうため、第１ＢＢのみに当選し、その第１ＢＢの作動が終了した後も、第２ＢＢの当選可能性を示唆する演出を実行するよう構成することが好適である（第１ＢＢ終了後の演出態様は、上述したものと同様に、例えば、演出表示装置Ｓ４０にて「ＢＢ連荘チャンスタイム！！」と表示する）。また、第１ＢＢのみに当選し、その第１ＢＢの作動が終了した後に、再度第１ＢＢに当選した時であっても、第２ＢＢの当選可能性

を示唆する演出の実行を中止しないように構成してもよい。また、一旦、第２ＢＢの当選をガセ報知した後、第１ＢＢの当選を報知するよう構成してもよい（例えば、「ＢＢ連荘チャンスタイム！！」の表示→「残念」の表示→「第１ＢＢ当選中！！」等のように表示）。更に、ＡＴ中に重複当選し、第１ＢＢの作動が終了した後に、第２ＢＢを潜伏させている時は、演出表示装置Ｓ４０では、ＡＴ準備中等を経てＡＴに復帰させる（復帰後は演出上の残り遊技数の減少等を行う）が、内部的な残り遊技数の減少等は引き続き、中断しておくよう構成してもよい。尚、第１ＢＢと第２ＢＢとが重複当選した場合、第１ＢＢの作動開始から第２ＢＢの作動終了するまでの払出枚数を累計して演出表示装置Ｓ４０等にて表示するよう構成してもよい。

【２８０５】

尚、本例においては、

（１）第１ＢＢと小役Ａが重複当選した場合には、第１ＢＢを優先して停止制御する。

（２）第１ＢＢと小役Ｂが重複当選した場合には、小役Ｂを優先して停止制御する。

即ち、ＢＢ役よりも優先して停止制御する小役と、ＢＢ役の方が優先して停止制御する小役とを設けてもよい。

（３）第１ＢＢと小役Ａが重複当選した場合には、小役Ａが入賞したとき、又は、小役Ａに対応する図柄組合せのうち一部の図柄（例えば、第１停止時、第２停止時）が停止した場合には小役Ａに対応する報知（小役Ａが入賞できるような報知）を行う。

即ち、本来であれば小役Ａよりも優先して停止制御する第１ＢＢ役を報知するものを、第１停止や第２停止の結果（第１停止や第２停止の実行後の停止態様）によって、第３停止をどの位置で停止させるかに拘らず第１ＢＢ役が入賞不可能である場合（小役Ａは入賞可能である）には、小役Ａに対応する報知を行う。また、遊技の結果として小役Ａが入賞した場合には小役Ａに対応する報知を行う。このように構成することによって、ゲームの途中で変化する様々な遊技の状況に応じて遊技者に最も有利な報知を実行することができると共に、演出表示装置Ｓ４０等によって報知された内容と実際に入賞する役が矛盾してしまうことを防止することができる。

（４）第１ＢＢと小役Ｂが重複当選した場合には、全リール回転中に小役Ｂに対応する報知を行う。

【２８０６】

また、主制御基板Ｍにて制御する、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）の番号を表示する表示器（７セグ等）を有するよう構成してもよい。そのように構成した場合に、演出表示装置Ｓ４０では、停止表示された図柄（又は図柄組合せ）とは対応していない矛盾演出を行う。例えば、有効ライン上にリプレイ－リプレイ－リプレイの図柄組合せが停止しているときに、スイカが当選したときに出力される可能性が高い演出（例えば、ランプを緑色に光らせる）を実行する。

【２８０７】

尚、本例においては、副制御基板Ｓ側から出力が可能な（入力はできない）イヤホンジャックを設け、以下のような特徴を有する構成としてもよい。

（１）遊技機のサブ入力ボタンによって、イヤホンジャックから出力される音量を複数段階から選択できる。

（２）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、エラー発生時には、遊技機から予め定めた音量でエラー報知音が出力される（例えば、遊技機に設けたスピーカから出力される）。

（３）イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合において、最大音量を選択しているときにおいても、イヤホンジャックから最大音量ではない所定の音量でエラー報知音が出力される。

【２８０８】

また、ＡＴ中状態やＢＢ実行中は、イヤホンジャックを使用して遊技をしている場合においても、遊技機から演出音が出力されるよう構成してもよい。また、イヤホンジャックを使用していない時用の音量と、イヤホンジャックを使用していない時用の音量を個別に

記憶しておくよう構成してもよい。イヤホンが抜かれた場合であっても、すぐにはイヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア（初期値に）しない構成としてもよい。例えば、１０分間無操作であった時は、いずれの音量もクリア（初期値に）することとしてもよい。但し、イヤホンが挿されたままである時は、イヤホンジャックを使用している時用の音量はクリア（初期値に）しなくても良い。イヤホンジャックは、遊技の邪魔にならない箇所に設けられることが好ましい（例えば、イヤホンジャックにイヤホンを挿入している場合に、スタートレバーを操作しようとしてイヤホンコードが遊技者の腕に絡まないような箇所）。

【２８０９】

尚、本例においては、

（１）ＢＢ実行時において特定の枚数以上の獲得であった場合のＢＢ終了後と、特定の枚数以下の獲得であった場合のＢＢ終了後とで、再遊技役の当選確率が変動できるよう構成してもよい。

（２）再遊技役の当選確率が相対的に高いＲＴ状態（例えば、ＲＴ１）が終了した場合に移行するＲＴ状態を複数有していてもよい。例えば、「ＲＴ１」終了後に「ＲＴ０」に移行するよう構成してもよいし「ＲＴ３」（新たに設けたＲＴ状態）に移行するよう構成してもよい。

（３）所定の役が入賞した場合にＲＴ状態を移行する。即ちＲＴ状態の移行を入賞との1対1対応とせずに、条件装置や入賞に拘らず一定確率で移行する（例えば、毎ゲーム一定確率でＲＴ移行抽選を実行する）。

（４）０枚のＲＴ移行目の搭載、０枚役の重複当選、０枚役の重複入賞を可能にする。即ち、どの押し順にて停止したとしても、どの位置で停止操作をおこなったとしても１枚以上の役が入賞しない役である０枚役を設け、当該０枚役の入賞によりＲＴ状態が移行し得る、０枚役と７枚役との重複当選や０枚役Ａと０枚役Ｂとの重複当選を可能に構成してもよい。尚、０枚役の重複当選時は、押し順により、ＲＴ移行する０枚役とＲＴ移行しない０枚役のいずれかを入賞させるように構成してもよい。０枚役とＢＢ役とを重複当選させ、０枚役を優先させて入賞させることも可能である。

【２８１０】

尚、本例のように、押し順ベルの押し順が６択（「左→中→右」、「左→右→中」、「中→左→右」、「中→右→左」、「右→左→中」、「右→中→左」の６択）であり、押し順再遊技の押し順が３択（第１停止が左、中、右の３択）であるよう構成した場合には、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順表示として、押し順ベルに係る押し順ナビ表示と押し順再遊技に係る押し順ナビ表示とが相違する、換言すると、６択の押し順ナビ表示と３択の押し順ナビ表示とが相違するよう構成してもよい。一例としては、６択に係る押し順表示として、「左→中→右」の場合には「＝１」、「左→右→中」の場合には「＝２」、「中→左→右」の場合には「＝３」、「中→右→左」の場合には「＝４」、「右→左→中」の場合には「＝５」、「右→中→左」の場合には「＝６」のように表示し、３択に係る押し順表示として、第１停止が左の場合には「＝７」、第１停止が中の場合には「＝８」、第１停止が右の場合には「＝９」、のように表示するよう構成してもよい。

【２８１１】

尚、本例においては以下のように構成してもよい。

（１）「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」にて連続して消化したゲーム数であるＡＴ消化ゲーム数を演出表示装置にて表示可能に構成し、ＡＴ残りゲーム数が０となったことにより「ＡＴ中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度ＡＴ抽選に当選し「ＡＴ中状態」に移行した場合には、前回のＡＴ消化ゲーム数を引き継いで加算していく一方、「有利区間」が所定ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）連続したことにより「ＡＴ中状態」から「通常遊技状態」に移行した後特定ゲーム以内に再度ＡＴ抽選に当選し「ＡＴ中状態」に移行した場合には、前回のＡＴ消化ゲーム数を引き継がず、あらたに０ゲームからＡＴ消化ゲーム数をカウントする。

（２）リールが回転を開始してから所定時間（例えば、３０秒）停止ボタンを操作しなか

った場合には、演出表示装置Ｓ４０にてリールを停止することを促す表示（例えば、「リールを止めてください」と表示）するよう構成し、押し順ナビが発生しているゲームにてリールが回転を開始してから所定時間停止ボタンを操作しなかった場合には、（２－１）演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビ表示とリールを停止することを促す表示との表示領域が重ならない、（２－２）リールを停止することを促す表示が表示されない。
（３）押し順ナビが発生しているゲームにて電源を「オン→オフ→オン」とした場合には、リールの回転速度が定速となって停止ボタンの操作が有効となるよりも前のタイミングにて押し順ナビ（押し順表示装置Ｄ２７０における表示及び／又は演出表示装置Ｓ４０における表示）が再表示される。
（４）或るＡＴに関する状態と別のＡＴに関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する、又は、押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態である或るＡＴに関する状態と、押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態である別のＡＴに関する状態とでは、共通ベルが当選したゲームにて押し順ナビが発生する頻度が相違する。
（５）最も再遊技の当選確率が高いＲＴ状態（本例では「ＲＴ１」）である場合には、押し順ナビが発生するゲームの割合の方が押し順ナビが発生しないゲームの割合よりも高い。例えば、ベル役と再遊技役との合算当選率が１／２以上となっている。このように構成することにより、ＡＴ中に遊技者が飽きることなく遊技を進行することができる。
以上のように構成してもよい。
【２８１２】
ここで、上述した遊技区間についての特徴点を以下に詳述することとする。
【２８１３】
≪通常区間≫
（１）押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０にて表示されない。
（２）押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０にて表示されない。
（３）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信しない。
（４）ＢＢの内部当選中とＢＢの実行中を除いて「有利区間」への移行抽選を実行可能である。
【２８１４】
≪待機区間≫
（１）押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０にて表示されない。
（２）押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０にて表示されない。
（３）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信しない。
（４）「有利区間」への移行抽選が実行されない。
（５）「待機状態」にてＢＢが入賞した後は、次ゲームから「有利区間」となる。
【２８１５】
≪有利区間≫
（１）押し順ナビが押し順表示装置Ｄ２７０にて表示され得る。
（２）押し順ナビが演出表示装置Ｓ４０にて表示され得る。
（３）押し順によって遊技者の利益率に差異が生じる条件装置に係るコマンド（信号）を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信され得る。
（４）「有利区間」の性能を変更する（例えば、ＡＴに関する状態として「高確率状態」から「ＡＴ中状態」に移行する）抽選や、ＡＴゲーム数上乗せ抽選等が実行され得る。
（５）「有利区間」中においては、有利区間表示器ＹＨが常時点灯している。
（６）有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ－１のカウンタ値が０となった場合には、「有利区間」にてＢＢ又は押し順ナビが１回以上実行されないと当該「有利区間」が基本的に終了しないよう構成されているが、例外として、「有利区間」が連続して所定ゲーム数（本例では、１５００）継続した場合には「有利区間」にてＢＢ及び押し順ナビが１回も

実行されていなくとも当該「有利区間」が終了し得るよう構成されている。
（７）有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１の計測は「有利区間」におけるすべてのゲームにて実行される（例えば、ＢＢ実行中においても毎ゲームカウンタ値が加算されてゆく）。
【２８１６】
ここで、「有利区間」への設定抽選に係る特徴点を以下に詳述する。
（１）役抽選の結果に基づいて「有利区間」への設定の有無が決定され、ゲーム数の経過等では「有利区間」への設定の有無は決定されない。
（２）設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」への設定抽選が実行されない。
（３）ある条件装置が成立して「有利区間」への設定抽選が実行される場合においては、設定値が相違しても当該抽選確率は同一となっている。
（４）設定値によって「有利区間」の性能が相違しない（例えば、強チェリーが成立した場合において、設定１では「高確率状態」に移行し、設定６では「ＡＴ中状態」に移行する、等、設定値によって相違することはない）。
（５）「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、基本的に次ゲームから「有利区間」となる（「通常区間」にて成立したＢＢ役にて「有利区間」への設定抽選に当選した場合には、次ゲームでは「待機区間」とすることができる）。
【２８１７】
ここで、「有利区間」の性能の変更に係る特徴点を以下に詳述する。
（１）設定値を参照して「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない（全設定値共通の条件として、所定ゲーム数が経過、所定の条件装置が成立、を条件としてもよい）。
（２）設定値によって抽選確率の異なる条件装置が成立した場合には、当該条件装置の成立では「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ＡＴゲーム数上乗せ抽選等も実行されない。
（３）ＢＢが内部当選している場合には「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ＡＴゲーム数上乗せ抽選等も実行されない。
（４）ＢＢ実行中において、当該実行されているＢＢの契機となったＢＢ役の抽選確率が設定値によって相違する場合には、当該ＢＢ実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行されない。ＡＴゲーム数上乗せ抽選等も実行されない。
（５）ＢＢ実行中において、当該実行されているＢＢの契機となったＢＢ役の抽選確率が設定値によって相違しない場合には、当該ＢＢ実行中においては「有利区間」の性能を変更する抽選が実行され得る。ＡＴゲーム数上乗せ抽選等も実行され得る。
【２８１８】
また、本例に係る回胴式遊技機は以下の構成を適用してもよい。また、以下の構成を単独で適用してもよいし、複数の構成を組み合わせてもよい。
【２８１９】
＜＜ポイント１＞＞
（１）「有利区間」であるが「高確率状態」よりもＡＴ抽選に当選し難いＡＴに関する状態として「ガセ高確率状態」を有するよう構成する。
（２）連続演出は、少なくとも、所定Ｇ数以上の連続した遊技回数で構成する。
（３）ＡＴ抽選に１００％で当選しない通常役とＡＴ抽選に１００％で当選する特殊役とを有しており、通常役を契機に連続演出を実行した場合且つＡＴ抽選に当選していない場合に、当該連続演出中に特殊役に当選すると、連続演出途中であってもＡＴ抽選に当選している旨を報知する演出を実行する（連続演出を差し替える）。
（４）高確保障ゲーム数の残りゲームが多い程、期待度（ボーナス当選の期待度、ＡＴ抽選当選の期待度）が高い連続演出を選択する確率が高く、高確保障ゲーム数の残りゲームが少ない程、期待度が低い連続演出を選択する確率が高い。
（５）高確保障ゲーム数の残りゲーム数が少ない程期待度（ボーナス当選の期待度、ＡＴ抽選当選の期待度）が高い１ゲーム完結の演出を選択する確率が高い。

（６）高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値（例えば、４ゲーム）以下である場合、ハズレとなる連続演出は実行されないが、当りとなる連続演出（ボーナス当選、ＡＴ抽選当選）は実行され得る。換言すると、高確保障ゲーム数の残りゲーム数が所定値（例えば、４ゲーム）以下である場合、１ゲーム完結の演出はハズレの場合も当りの場合も実行され得るが、連続演出は当りの場合のみ実行され得る。
（７）有利区間の天井Ｇ数（１５００ゲーム）まで所定値（４ゲーム）以下である場合、連続演出は実行されない。
（８）有利区間の天井Ｇ数まで所定値以下である場合と所定値より多い場合とで演出の選択傾向が相違する（連続演出の発生頻度、所定の演出の大当り期待度等）。
（９）「通常区間」におけるハズレの連続演出（例えば、敗北する演出）の途中で「有利区間」に新たに移行した場合、
（９‐１）連続演出を書き換える（「有利区間」移行ゲームにてステージチェンジ演出「振り向くとキャラがいてステチェン示唆セリフ」等）。連続演出（敗北）の途中にて演出が書き換えられる割合は、連続演出（勝利）の途中にて演出が書き換えられる割合よりも高い。
（９‐２）連続演出を最後まで実行した後に滞在ステージを変更する。連続演出の実行中に「有利区間」に移行した場合における、当該ゲームにて副制御基板Ｓ側で移行した旨を報知する割合と、連続演出を実行していない場合における、当該ゲームにて副制御基板Ｓ側で移行した旨を報知する割合とが相違する。
【２８２０】
＜＜ポイント２＞＞
（１）「通常区間」にて設定され得る滞在ステージ（ステージＡ群とする）を遊技者が選択可能に構成する。例えば、サブ入力ボタンの操作によって選択可能とする。
（２）滞在ステージＡ群の１：「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームでのスタートレバーＯＮ時に先告知、
滞在ステージＡ群の２：「有利区間」となるか否かの抽選結果を、当該ゲームの終了時（又は次ゲームベット時（再遊技停止表示時はスタートレバー操作時））に後告知。
（３）「有利区間」且つ滞在ステージＡ群以外に滞在ステージである状態から、「通常区間」となった場合には、滞在ステージＡ群から滞在ステージを選択する。「有利区間」且つ演出Ａ群以外に滞在ステージである状態から、「通常区間」となった場合には、滞在ステージを維持する。
（４）有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージＡ群のときのＡＴ期待度と、有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージＡ群以外のときのＡＴ期待度とが相違する。例えば、ＡＴ期待度の低いものから「有利区間表示器が消灯且つ滞在ステージＡ群→有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージＡ群→有利区間表示器が点灯且つ滞在ステージＡ群以外」
（５）「通常区間」から「有利区間」となったゲームでの演出（１Ｇ完結の演出と連続演出とを含む）を契機として滞在ステージの移行（滞在ステージＡ群→滞在ステージＢ群）が発生する割合と、「有利区間」から「通常区間」となったゲームでの演出を契機として滞在ステージの移行が発生する割合とが相違する。
【２８２１】
＜＜ポイント３＞＞
（１）「有利区間」の保障ゲーム数（高確保障ゲーム数の残りゲーム数）が多い程、期待度（ＡＴ抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度）が高い滞在ステージを選択する確率が高く、「有利区間」の保障ゲーム数（高確保障ゲーム数の残りゲーム数）が少ない程、期待度（ＡＴ抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度）が高い滞在ステージを選択する確率が高い。
（２）「有利区間」の残り保障ゲームが所定値以下（４ゲーム以下）である場合、残り保障ゲーム数が少ない程、滞在ステージが移行する演出を選択する確率が低い。
（３）期待度（ＡＴ抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度）の高い滞在ステージに滞在していない状況で期待度の高い演出が選択された場合は、期待度（Ａ

Ｔ抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度）の高い滞在ステージに滞在している状況で期待度の高い演出が選択された場合よりも期待度（ＡＴ抽選に当選している期待度、ボーナスに当選している期待度）が高い。

【２８２２】

＜＜ポイント４＞＞

（１）「復活可否演出用状態」にてＢＢに当選した場合には、

（１‐１）ＢＢ中にＡＴ上乗せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。

（１‐２）ＢＢ終了後に「ＡＴ中状態」に移行してもよいし、移行しないようにしてもよい。

（１‐３）ＢＢ中にＡＴ上乗せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。

（１‐４）ＢＢ終了後に「ＡＴ中状態」に移行した場合には、ＡＴ残りゲーム数を「復活可否演出用状態」における１ゲーム分減算してもよいし、減算しなくともよい。

（２）「復活可否演出用状態」にてＡＴ上乗せ抽選を実行してもよいし、実行しないようにしてもよい。ＡＴ上乗せ抽選を実行した場合、

（３）「復活可否演出用状態」にて逆押し白７揃いリプレイ又は順押し黒７揃いリプレイに当選した場合には回避ナビが発生し、復活演出（成功）を実行した後のタイミングにて上乗せゲーム数を報知する。

（４）「復活可否演出用状態」にて「有利区間」に移行し得る役に当選した場合には、次ゲームの開始タイミングで有利区間表示器が消灯する一方、「復活可否演出用状態」にて復活抽選に当選しなかった場合の次ゲームで「有利区間」に移行し得る役に当選した場合には、次ゲームの開始タイミングで有利区間表示器が点灯し得る。

（５）「復活可否演出用状態」では有利区間ではあるがＡＴ上乗せ抽選が行われない仕様の場合、

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

（６）ＡＴ終盤の演出として「バトル演出３Ｇ＋復活演出（失敗）１Ｇ」を実行する予定の場合において、復活演出実行ゲームにてボーナスに当選して復活演出（成功）が実行された場合のボーナス中においてはＡＴゲーム数上乗せが発生しないが、バトル演出実行ゲーム（３Ｇのいずれか）にてボーナスに当選して復活演出（成功）が実行された場合のボーナス中においてはＡＴゲーム数上乗せが発生し得る。また、ボーナス中の演出傾向が相違していてもよい。

【２８２３】

＜＜ポイント５＞＞

（１）「有利区間」であるＡＴに関する状態として遊技状態Ａと遊技状態Ｂとを有する場合、

（１‐１）ＡＴ上乗せ抽選の当選期待度は「遊技状態Ａ＞有利状態Ｂ」となる（遊技状態Ａの方が遊技状態Ｂよりも相対的にＡＴゲーム数が上乗せされ易い又はＡＴ上乗せゲーム数が多い）。

（１‐２）遊技状態Ａで役Ｘに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数と、遊技状態Ａで役Ｙに当選したときの上乗せ可能な上乗せ数は異なる。

（１‐３）遊技状態Ｂで役Ｘに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数と、遊技状態Ｂで役Ｙに当選したときに上乗せ可能な上乗せ数は同じ。

【２８２４】

＜＜ポイント６＞＞

（１）転落回避示唆表示の表示態様を、スタートレバー操作時（Ａ）と、第１停止後～第２停止する前（Ｂ）と、第２停止後～第３停止する前（Ｃ）とで相違させる。

（１‐１）転落回避示唆表示の表示態様は遊技者にとって目立たないものから「Ａ＜Ｂ＜Ｃ」の順になっている。

（２）「ＡＴ中状態」且つ「ＲＴ１」の状態からＡＴが終了した「低確率状態」且つ「ＲＴ１」となった場合において、押し順役に当選した場合に、押し順表示装置にて押し順ナビを表示するが、演出表示装置においては押し順ナビを表示しない（「？？？」と表示する）。
（３）転落回避示唆表示が表示されるゲームにて第３停止にて入賞１８（転落役）が入賞した場合には、第２停止後の表示態様と同一の表示態様にて表示を維持する。
（４）電源断から復帰した場合であり演出表示装置の表示に係る初期処理が完了していない状況にてスタートレバーを操作した場合には、演出表示装置の表示に係る初期処理の完了よりも前のタイミングにてスピーカからの音声（例えば、「左だっ！」）にて押し順ナビを実行する。
（５）「上乗せ特化状態」等の遊技者にとって高利益なＡＴに関する状態であっても、転落役に当選した場合には、転落回避示唆演出が優先して表示される。
（６）「有利区間」にて転落役が入賞しても「有利区間」は維持される。
（７）転落役が押し順役（押し順によって停止表示するか否かが決定する）であるよう構成した場合において、転落役ではない押し順役（押し順ベル等）に当選し、押し順ナビが実行され、押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示が暗転し得る一方、転落役に当選した場合に押し順ナビとは異なる押し順にて停止させた場合には、演出表示装置の表示は暗転しない（もしくは、転落回避示唆演出の表示には暗転しない）。

【２８２５】
＜＜ポイント７＞＞
（１）設定差ありＢＢに係るＢＢ終了後に「ＲＴ３」且つ「ＡＴ準備状態」に移行するよう構成した場合（第１９実施形態からの変更例１と同様）。
（１‐１）「ＲＴ３」にて高確率で当選する役をに当選することによりＡＴ上乗せ抽選に当選する（１００％当選してもよいし、所定確率で当選してもよい）。
（１‐２）ＢＢ役の種類によってＢＢ終了後に移行するＲＴ状態を相違させ、いずれかのＲＴ状態にて出現し易い役に応じてＡＴ上乗せ抽選の実行態様（上乗せ抽選を実行する役、上乗せ抽選当選確率、ＡＴ上乗せゲーム数）を相違させる。
（１‐３）ボーナスＡ→ＲＴ１→昇格リプレイＡ→ＲＴ３（リプレイ確率高）、ボーナスＢ→ＲＴ２→昇格リプレイＢ→ＲＴ３、となるように構成し、昇格リプレイＡと昇格リプレイＢとで上乗せの当選率もしくは平均上乗せゲーム数が相違する。
（１‐４）ボーナスＡ→ＲＴ１、ボーナスＢ→ＲＴ２とし、且つ、昇格リプレイＡと昇格リプレイＢとを有している場合、ＲＴ１とＲＴ２とで昇格リプレイＡと昇格リプレイＢとの当選確率が相違する。
（１‐５）ボーナスＡ→ＲＴ１、ボーナスＢ→ＲＴ２とし、夫々昇格リプレイと転落リプレイが当選し得るよう構成し、ＲＴ１とＲＴ２で昇格リプレイと転落リプレイの当選確率が相違する。
（１‐６）設定差ありＢＢ終了後に専用のＲＴ状態に移行し（「ＲＴ３」且つ「ＡＴ準備状態」）、その後昇格リプレイを契機として「上乗せ特化状態」に移行する。

【２８２６】
＜＜ポイント８＞＞
（１）１種ＢＢ‐Ｂ１と１種ＢＢ‐Ｂ２とを有しており、１種ＢＢ‐Ｂ１終了後には「ＲＴ３」に移行し、１種ＢＢ‐Ｂ２終了後には「ＲＴ４」に移行するよう構成した場合。
（１‐１）「ＲＴ３」と「ＲＴ４」とではＡＴ上乗せ抽選の実行態様（上乗せ抽選を実行する役、上乗せ抽選当選確率、ＡＴ上乗せゲーム数）が相違する。
（１‐２）１種ＢＢ‐Ｂ１に係るＢＢ開始演出と１種ＢＢ‐Ｂ２に係るＢＢ開始演出とでは、演出傾向が異なる（期待度の高いＢＢ開始演出の選択率が異なる）。
（２）「ＡＴ準備状態」且つ「ＲＴ３」にて再遊技０６よりも先に再遊技０４が停止表示した場合に「ＲＴ４」に移行し、宝箱紛失演出を実行しない。「ＲＴ４」においては「ＲＴ３」に昇格する再遊技役が当選する。また、「ＲＴ４」から「ＲＴ３」となった場合に

は、その後再遊技‐Ｅ１～Ｅ３に当選しても宝箱開放上乗せ演出を実行しない。
（３）ＢＢ役を複数種類有しており、ＢＢ役を入賞させても遊技者からはどのＢＢ役が入賞したかを見た目上判別し難いよう構成し、且つ、ＢＢの種類によってＢＢ終了後のＲＴ状態を相違させ、昇格再遊技役に当選した際のＡＴ上乗せ抽選の実行態様がＲＴ状態によって相違する。そのように構成した場合には、ＢＢ中に実行される宝箱獲得演出の選択傾向をＢＢの種類によって相違させる（金の宝箱を獲得、銀の宝箱を獲得、銅の宝箱を獲得、等の置数振分が相違する）。
【２８２７】
＜＜ポイント９＞＞
（１）ＡＴ中に当選した設定差ありＢＢに係るＢＢ開始演出とＡＴ中に当選した設定差なしＢＢに係る開始演出で同一の演出態様となる割合と、非ＡＴ中に当選した設定差ありＢＢに係るＢＢ開始演出と非ＡＴ中に当選した設定差なしＢＢに係る開始演出で同一の演出態様となる割合とが相違する。
【２８２８】
＜＜ポイント１０＞＞
（１）「有利区間」で設定差ありＢＢに当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率よりも、「通常区間」で設定差なしＢＢに当選したときに設定値を示唆する演出が選択される確率の方が高い。
（２）非ＡＴ中に当選したＢＢでは、設定差に応じて異なるＢＢ開始演出を選択するが、ＡＴ中に当選したＢＢでは、設定差に拘らず同じＢＢ開始演出を選択する。
（３）ＡＴ中に当選した設定差ありＢＢとＡＴ中に当選した設定差なしＢＢとでＢＢ開始演出が同一の演出態様となる割合と、非ＡＴ中に当選した設定差ありＢＢと非ＡＴ中に当選した設定差なしＢＢとでＢＢ開始演出が同一の演出態様となる割合が相違する。
【２８２９】
＜＜ポイント１１＞＞
（１）「設定差なし役（設定値によって当選率が相違しない役）＋ＢＢ」当選時は、「設定差なし役」の当選時に実行可能な、「有利区間表示器点灯＋演出Ｂ」を選択する確率よりも、「設定差あり役（設定値によって当選率が相違する役）」の当選時に実行可能な、「有利区間表示器消灯＋演出Ａ」を選択する確率の方が高い｛「レア役＋ＢＢ時」は、高確率状態への移行を煽る演出（例えば、高確率状態にて滞在し得る滞在ステージに移行する演出）よりも、ＢＢの当選を煽う演出（例えば、バトル演出）の方が実行されやすい｝。
（２）所定役（例えば、チェリー）に当選した場合に１００％で高確率状態に移行するよう構成し、高確保障ゲーム数の振分を「５０％→３Ｇ、４０％→２０Ｇ、１０％→５０Ｇ」のように振り分けて、３Ｇが選択された場合にはバトル敗北、その他の場合にはバトル勝利とする。また、バトル勝利した相手によって高確ゲーム数の長さ（２０ゲームであるか５０ゲームであるか）の期待度が異なる。また、上記の例の場合、高確２０Ｇ目で継続可否を煽る演出（２０ゲームであるか５０ゲームであるかを煽る演出であり成功すると５０ゲームであることが確定的となる）を実行する。
【２８３０】
＜＜ポイント１２＞＞
（１）「通常区間」において実行され得る所定のフリーズ演出を有しており、当該フリーズ演出は設定値によって発生確率が相違する。
（１‐１）「有利区間」においては、所定のフリーズ演出が実行されない。
（１‐２）「有利区間」よりも「通常区間」の方が所定のフリーズ演出が実行され易い。
（１‐３）所定のフリーズ演出は設定差ありＢＢ当選ゲームにて実行され得る。
（１‐４）所定のフリーズ演出は設定差ありＢＢ入賞ゲームにて実行され得る。
（１‐５）所定のフリーズ演出はハズレ時に実行され得る。
【２８３１】
＜＜＜本例に適用可能な構成＞＞＞

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。尚、以下に詳述するいずれの構成も、前述したすべての実施形態に適用可能であり、以下に詳述する１の構成を適用してもよいし、以下に詳述する複数の構成を適用してもよいことを補足しておく。

【２８３２】

＜＜メモリマップの構成＞＞

まず、図４９１を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な主制御基板ＭのＲＡＭ（第１ＲＡＭと称することがある）におけるメモリマップの一部の構成について詳述する。同図に示す領域には、上位アドレスから、（１）「設定値データ」：設定の段階を管理する番号に係るデータのための領域、（２）「外部信号系データ」：外部信号出力に関係する情報を格納するための領域、（３）「ＲＡＭチェックサムデータ」：電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて使用するデータであって、電源断時にＲＡＭに記憶されているデータから算出されたデータを記憶し、電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて特定の値（例えば「０」）を算出させる為の情報を格納するための領域、（４）「制御コマンドバッファ」：副制御基板側に送信するためのコマンド情報を格納するための領域、（５）「スタックポインタ一時保存バッファ」：電源断復帰時に使用する情報であって、電源断時に現在のスタックポインタに記憶されているデータを記憶し、電源断復帰時にスタックポインタに記憶する情報を格納するための領域、（６）「未使用領域」：遊技に使用されない領域を格納するための領域、（７）「退避データ１～退避データ８」：ＣＡＬＬ命令、ＰＵＳＨ命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるＲＡＭ、の順に領域が使用されている。このように構成した場合において、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「７ＦＦ８Ｈ」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合には、「７ＦＦ８Ｈ」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性がある。その場合、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ１～退避データ８」の領域を超えて、退避データが記憶されてしまう可能性がある。そのような事態を考慮して、前記想定しない不具合が発生した場合にスタックポインタが示してしまう恐れのあるアドレス（「７ＦＦ８Ｈ」に近いアドレス）には遊技の進行に影響がないデータ（影響が少ないデータ）を格納するよう構成することが好適である。具体的には、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ１～退避データ８」から少なくとも１アドレス空けたアドレスに、「設定値データ」を記憶するアドレスを設けることにより、遊技者だけでなく遊技場に対しても不利益を与えない遊技機を提供することができる。尚、同図においては、（５）「スタックポインタ一時保存バッファ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、（４）「制御コマンドバッファ」においては、副制御基板Ｓ側にコマンドを送信できなくなっても遊技の進行には影響が生じにくく、（３）「ＲＡＭチェックサムデータ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、（２）「外部信号系データ」は、ホールコンピュータに送信するためのデータであるため、遊技の進行には影響の少ないデータである。一方、（１）「設定値データ」は遊技の結果に影響を及ぼす設定値に関するデータであるため、例えば、低い設定値に変更されてしまった場合には遊技者に著しい不利益が生じてしまう可能性がある。さらにまた、例えば、高い設定値に変更されてしまった場合には遊技場に著しい不利益が生じてしまう可能性がある。以上の通り、（１）「設定値データ」は、遊技の正常な進行にとって重要なデータとなっている。このような理由から、同図における（１）～（７）では、（１）「設定値データ」が最も上位のデータ（上位アドレスに記憶されるデータ）となっている。換言すると、（１）「設定値データ」と（７）「退避データ１～退避データ８」との間のアドレスには、（２）「外部信号系データ」、（３）「ＲＡＭチェックサムデータ」、（４）「制御コマンドバッファ」、（５）「スタックポインタ一時保存バッファ」、（６）「未使用領域」、が格納されている。このように構成することにより、遊技機に不具合が発生して、スタックポインタからＲＡＭに退避されるデータ数が設計を超えてしまった場合においても、遊技に使用していないＲＡＭを備えていることにより遊技機に異常状態が発生し難いよう構成することができる。尚、

（２）「外部信号系データ」、（３）「ＲＡＭチェックサムデータ」、（４）「制御コマンドバッファ」、（５）「スタックポインタ一時保存バッファ」、（６）「未使用領域」の５つのデータを格納するアドレスの順序は変更しても問題なく、例えば、上位アドレスから「（３）→（２）→（４）→（５）→（６）」の順に格納してもよいし、上位アドレスから「（６）→（５）→（３）→（２）→（４）」の順に格納してもよい。また、（６）「未使用領域」を設けないよう構成してもよい。尚、上記（２）～（５）のＲＡＭ領域に格納されているデータは、ＲＡＭ領域に格納されているデータが変更されてしまった場合においても、遊技メダルを投入不可能とならない（遊技メダルを投入不可能となるエラーが発生しない）データとなっている。

【２８３３】

尚、図４９１に示す「設定値データ」を格納するための領域、換言すると、図４９１における（１）の領域には、以下のデータを格納し得るよう構成してもよい。

（Ａ）総得点データ：実態的な遊技メダルを使用しない封入式の回胴式遊技機において投入可能な遊技メダルの総数と同様の役割を担う遊技価値数に関するデータを格納するための領域（総得点データを図４９１における（１）の領域に記憶する場合には、図４９１における（１）の領域として２バイトを有するよう構成してもよい）

（Ｂ）最小遊技時間：１回の最小遊技時間をカウントする（割り込み処理ごとにカウンタ値を減算していく）ためのデータ（１回の最小遊技時間は４．１秒）

（Ｃ）ＢＢ作動時の獲得枚数カウンタ：ＢＢが終了することとなる条件（払出枚数）を充足したか否かを判定するためのカウンタ（遊技者に遊技価値を付与した値に対応してカウンタ値を減算していく）

（Ｄ）ＭＢ作動時の獲得枚数カウンタ：ＭＢが終了することとなる条件（払出枚数）を充足したか否かを判定するためのカウンタ（遊技者に遊技価値を付与した値に対応してカウンタ値を減算していく）

尚、上記（Ａ）～（Ｄ）と「設定値データ」とを複数格納し得る（異なるアドレスに格納する）よう構成してもよいし、いずれか１つのみ格納し得るよう構成してもよい。また、複数格納し得るよう構成する場合には、当該複数のデータのいずれもが、図４９１における（２）～（７）の領域よりも上位のアドレスに格納（格納するための領域を設ける）するよう構成することが好適である。そのように構成することにより、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。さらにまた、少なくとも（６）の領域よりも上位のアドレスであれば、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「７ＦＦ８Ｈ」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合に「７ＦＦ８Ｈ」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性があるが、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。

【２８３４】

＜＜再遊技停止表示時に関する作用＞＞

次に、図４９２を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける作用を詳述する。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示している。

【２８３５】

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンを離し（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプＤ２９０が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが略同時に消灯する。その後、図中（５）のタイミングにて、停止表示した再遊技に係る自動ベット動作（再遊技が停止表示すると遊技メダルの投入やベ

ットボタンの操作がなくともベットされる）として、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、図中（６）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、停止表示した再遊技に係る自動ベット動作として、３ベットランプＤ２１３が点灯すると共に、３ベットランプＤ２１３の点灯タイミングと略同時に、スタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００が点灯する（投入可能ランプＤ３００は点滅するよう構成してもよい）。

【２８３６】

ここで、同図における作用の特徴点について、以下に詳述する。

【２８３７】

＜構成１＞

再遊技が停止表示した次ゲームに係るスタートランプＤ１８０と３ベットランプＤ２１３とは略同時タイミングで点灯するよう構成されている。投入可能ランプＤ３００をスタートランプＤ１８０よりも後に点灯させると、遊技者が遊技メダルを投入したい場合において、スタートランプＤ１８０が先に点灯したことを視認することで遊技メダルの投入ができないと認識してしまう場合があり、他方、スタートランプＤ１８０を投入可能ランプＤ３００よりも後に点灯させると、遊技をスタートできないと認識してしまう場合がある。そこで、上記のように投入可能ランプＤ３００とスタートランプＤ１８０とを略同時に点灯させることにより、遊技者の遊技メダル投入やスタートレバーＤ５０の操作に関する判断を円滑にすることができ、誤った遊技メダルの投入やスタートレバーＤ５０の操作を防ぐことができる。

【２８３８】

＜構成２＞

再遊技が停止表示するゲームに係るベット操作タイミングから、再遊技が停止表示した次ゲームの遊技終了まで、１ベットランプＤ２１１は常に点灯している。このように構成することにより、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【２８３９】

＜構成３＞

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯は、スタートランプＤ１８０の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプＤ２９０を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、その後、スタートランプＤ１８０を点灯させて再遊技当選によるスタートレバーＤ５０の操作が可能になったことを遊技者に告知することで、遊技者は遊技状況の把握を円滑にすることができる。

【２８４０】

＜構成４＞

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯は、投入可能ランプＤ３００の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプＤ２９０を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、その後、投入可能ランプＤ３００を点灯させて遊技メダルの投入が可能であることを告知することで遊技状況の把握を円滑にすることができる。

【２８４１】

＜構成５＞

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯は、３ベットランプＤ２１３の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプＤ２９０を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【２８４２】

＜構成６＞

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯は、２ベットランプＤ２１２の点灯よりも前のタイミングとなっている。このように、再遊技ランプＤ２９０を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【２８４３】

＜構成７＞

再遊技が停止表示した次ゲームに係る２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３の点灯は、２ベットランプＤ２１２が点灯した後に３ベットランプＤ２１３が点灯する（２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とは略同時に点灯しない）。このように構成することにより、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなり、遊技の進行を円滑にすることができる。

【２８４４】

＜構成８＞

再遊技が停止表示した後の２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３の消灯タイミングは略同時となっている。複数のランプ（２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３）が点灯していると遊技状態の把握が困難になるため、２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３を略同時に消灯させることで、遊技者が遊技状態を素早く把握できるようになる。

【２８４５】

＜構成９＞

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯タイミングは、再遊技が停止表示した後の２ベットランプＤ２１２の消灯タイミングよりも前になっている。このように、再遊技ランプＤ２９０を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【２８４６】

＜構成１０＞

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯タイミングは、再遊技が停止表示した後の３ベットランプＤ２１３の消灯タイミングよりも前になっている。このように、再遊技ランプＤ２９０を先に点灯することで、再遊技が当選したことを先に告知し、遊技者にとって再遊技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【２８４７】

＜構成１１＞

再遊技が停止表示した次ゲームに係るスタートランプＤ１８０と３ベットランプＤ２１３との点灯タイミングは略同時となっている。このように構成することにより、遊技者にスタートレバーＤ５０の操作が有効であることをいち早く告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【２８４８】

＜＜その他の作用１＞＞

ここで、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける図４９２の構成とは異なる作用を、その他の作用１として以下に詳述する。

【２８４９】

＜構成１２＞

再遊技が停止表示するゲームに係るベット操作タイミングから、再遊技が停止表示した次ゲームの遊技終了まで、２ベットランプＤ２１２及び３ベットランプＤ２１３は常に点灯しているよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者にとって、再遊

技当選による自動ベット動作が行われたということが認識し易くなると共に、いち早く再遊技が当選したことを告知することができるため、遊技の進行を円滑にすることができる。

【２８５０】

＜構成１３＞

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯タイミングと、再遊技が停止表示した後の２ベットランプＤ２１２の消灯タイミングとを略同時に構成してもよい。遊技者に自動ベット動作が行われていることを報知したいが、ベットランプ（２ベットランプＤ２１２）を点灯し続けていると遊技状態の把握が困難になることから、一旦２ベットランプＤ２１２を消灯することで遊技状態の把握を円滑にすることができ、さらに再遊技ランプＤ２９０を再遊技が停止表示した次ゲームに係る２ベットランプＤ２１２の点灯タイミング（投入可能ランプＤ３００の点灯タイミングとしてもよい）よりも先に点灯することで遊技メダルを投入しなくてもよいことを予め告知しておくことができる。

【２８５１】

＜構成１４＞

再遊技が停止表示したことに基づく再遊技ランプＤ２９０の点灯タイミングと、再遊技が停止表示した後の３ベットランプＤ２１３の消灯タイミングとを略同時に構成してもよい。遊技者に自動ベット動作が行われていることを報知したいが、ベットランプ（３ベットランプＤ２１３）を点灯し続けていると遊技状態の把握が困難になることから、一旦２ベットランプＤ２１２を消灯することで遊技状態の把握を円滑にすることができ、さらに再遊技ランプＤ２９０を再遊技が停止表示した次ゲームに係る３ベットランプＤ２１３の点灯タイミング（投入可能ランプＤ３００の点灯タイミングとしてもよい）よりも先に点灯することで遊技メダルを投入しなくてもよいことを予め告知しておくことができる。

【２８５２】

＜構成１５＞

あるゲームにて再遊技に当選し、当該あるゲームの次ゲームにおいても再遊技に当選した場合には、当該あるゲームに係る再遊技が停止表示したことに基づいて再遊技ランプＤ２９０が点灯してから、当該あるゲームの次々ゲームの遊技終了まで再遊技ランプＤ２９０が点灯し続けるよう構成してもよい。このように、再遊技ランプＤ２９０を継続して点灯させることで、遊技者にいち早く再遊技の当選を告知でき、遊技の進行を円滑にすることができる。

【２８５３】

＜構成１６＞

第３停止操作（又は、再遊技図柄停止表示）を契機として、再遊技ランプＤ２９０、３ベットランプＤ２１３、２ベットランプＤ２１２、１ベットランプＤ２１１、スタートランプＤ１８０、投入可能ランプＤ３００、等の各種ランプの制御を実行してもよい。このように構成することで、遊技の進行タイミングに応じたランプによる告知を実行することができ、遊技者が遊技の進行状況を把握することが容易となる。

【２８５４】

＜構成１７＞

再遊技ランプＤ２９０とスタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００との点灯タイミングが略同時となるよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技の停止表示に基づくランプの点灯であることを明確に報知することができる。

【２８５５】

＜構成１８＞

再遊技が停止表示したことに基づいて、３ベットランプＤ２１３と２ベットランプＤ２１２と１ベットランプＤ２１１とが略同時に消灯し、その後、３ベットランプＤ２１３と２ベットランプＤ２１２と１ベットランプＤ２１１とが略同時に点灯するよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技に当選した場合の自動ベットされる遊技メダル数が３枚であることを明確に報知できる。

【２８５６】
＜構成１９＞
再遊技が停止表示したことに基づいて、３ベットランプＤ２１３と２ベットランプＤ２１２と１ベットランプＤ２１１とが略同時に消灯し、その後、３ベットランプＤ２１３と２ベットランプＤ２１２と１ベットランプＤ２１１と再遊技ランプＤ２９０とスタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯するよう構成してもよい。このように構成することで、再遊技に当選した場合の自動ベットされる遊技メダル数が３枚であることを明確に報知できると共に、再遊技の停止表示に基づくランプの点灯であることを明確に報知することができる。
【２８５７】
＜＜その他の作用２＞＞
ここで更に、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な再遊技の当選したゲームにおける図４９２の構成とは異なる作用を、図４９３～図４９５を用いてその他の作用２として以下に詳述する。
【２８５８】
＜再遊技停止表示時に関する作用図２＞
次に、図４９３を参照して、本例の回胴式遊技機に適用可能な作用を詳述する。
【２８５９】
まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示するのと略同時に、再遊技ランプＤ２９０が点灯し、略同時のタイミングにて２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが消灯する。その後、図中（２）のタイミングにて、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、図中（３）のタイミングにて、３ベットランプＤ２１３が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（５）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、スタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００が略同時に点灯する。尚、１ベットランプＤ２１１は点灯したままとなっている。
【２８６０】
＜再遊技停止表示時に関する作用図３＞
まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプＤ２９０が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、スタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００が略同時に点灯する。尚、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とは点灯したままとなっている。
【２８６１】
＜再遊技停止表示時に関する作用図４＞
まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプ

Ｄ２９０が点灯するのと略同時にスタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になる。尚、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とは点灯したままとなっている。

【２８６２】

＜再遊技停止表示時に関する作用図５＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが略同時に消灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と再遊技ランプＤ２９０とが略同時に点灯する。その後、図中（５）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、３ベットランプＤ２１３とスタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。

【２８６３】

＜再遊技停止表示時に関する作用図６＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプＤ２９０が点灯するのと略同時に、２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが消灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、図中（５）のタイミングにて、３ベットランプＤ２１３が点灯する。その後、図中（６）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、スタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。尚、１ベットランプＤ２１１は点灯したままとなっている。

【２８６４】

＜再遊技停止表示時に関する作用図７＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、再遊技ランプＤ２９０とスタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。尚、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とは点灯したままとなっている。

【２８６５】

＜再遊技停止表示時に関する作用図８＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、１ベットラン

プＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが略同時に消灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、再遊技ランプＤ２９０と１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とスタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。

【２８６６】

＜再遊技停止表示時に関する作用図９＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプＤ２９０が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とが略同時に消灯する。その後、図中（５）のタイミングにて、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、図中（６）のタイミングにて、３ベットランプＤ２１３が点灯する。その後、図中（７）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、スタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。尚、１ベットランプＤ２１１は点灯したままとなっている。

【２８６７】

＜再遊技停止表示時に関する作用図１０＞

まず、再遊技に当選したゲームにおいて（前回のゲームはハズレとする）、２つのリールが停止、１つのリール（最終リールとも称する）が回転しており、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３が点灯している状況下、最終リールに対応する停止ボタンが操作され（停止ボタンはオンのままとなる）、図中（１）のタイミングにて、再遊技図柄が停止表示する。その後、図中（２）のタイミングにて、停止ボタンが離され（オン→オフ）、その後、図中（３）のタイミングにて、再遊技ランプＤ２９０が点灯する。その後、図中（４）のタイミングにて、スタートレバーＤ５０の操作が有効になり、スタートランプＤ１８０と投入可能ランプＤ３００とが略同時に点灯する。尚、１ベットランプＤ２１１と２ベットランプＤ２１２と３ベットランプＤ２１３とは点灯したままとなっている。

【２８６８】

尚、図４９３～図４９５に例示した構成のうち、上述した構成１～構成１９と同様の構成となっているものに関しては、上述した構成１～構成１９同様の効果を創出することができる。

【２８６９】

尚、上述した、再遊技図柄の停止表示タイミング、停止ボタンの操作タイミング、再遊技ランプＤ２９０の点灯・消灯タイミング、３ベットランプＤ２１３の点灯・消灯タイミング、２ベットランプＤ２１２の点灯・消灯タイミング、１ベットランプＤ２１１の点灯・消灯タイミング、スタートランプＤ１８０の点灯タイミング、投入可能ランプＤ３００の点灯タイミングに関する構成は、いずれの構成（タイミング）を組み合わせても問題ないことを補足しておく。

【２８７０】

尚、上記においては、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入可能である構成を例示したが、これには限定されず、再遊技の停止表示中においては、遊技メダルを投入不可能に構成してもよい（上述したすべての構成に適用可能である）。そのように構成した場合には、再遊技が停止表示している期間は投入可能ランプＤ３００が消灯したままとなる。

【２８７１】

また、上述した略同時とは、遊技者が視認した際に見た目上同時であると認識できればよく、例えば、割り込み処理を１０回実行する期間以内に実行される処理（点灯・消灯タ

イミング）であれば、略同時であるとしても問題ない。
【２８７２】
＜＜ベットボタンランプに関する構成＞＞
本例に係る回胴式遊技機におけるベットボタンランプＳ５０に関する構成として、以下のように構成してもよい。
【２８７３】
主制御基板Ｍの処理によってベットボタンＤ２２０を無効から有効にする処理が実行され、その後、主制御基板Ｍは副制御基板Ｓ側にベットボタンランプＳ５０を点灯させるためのコマンドを送信し（主制御基板Ｍは副制御基板Ｓ側にベットボタンＤ２２０が有効になった旨のコマンドを送信するよう構成してもよい）、その後、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから送信したベットボタンランプＳ５０を点灯させるためのコマンドを受信したことにより、ベットボタンランプＳ５０を点灯させるための処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、ベットボタンランプＳ５０は副制御基板Ｓ側で点灯・消灯を管理しているが、主制御基板Ｍ側の遊技の状況に応じてベットボタンＤ２２０が有効である状況にて確実にベットボタンランプＳ５０を点灯させることができ、遊技者がベットボタンランプＳ５０の点灯を視認してベット（ベットボタンＤ２２０）が有効であるかを判断しても、主制御基板Ｍ側の遊技の状況との齟齬が生じないよう構成することができる。
【２８７４】
＜＜停止ボタンランプに関する構成＞＞
本例に係る回胴式遊技機における停止ボタンランプＳ６０に関する構成として、以下のように構成してもよい。
【２８７５】
主制御基板Ｍの処理によって停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３のいずれか）を無効から有効にする処理が実行され、その後、主制御基板Ｍは副制御基板Ｓ側に停止ボタンランプＳ６０（前記有効にする処理が実行された停止ボタンに対応する停止ボタンランプＳ６０）を点灯させるためのコマンドを送信し｛主制御基板Ｍは副制御基板Ｓ側に停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３のいずれか）が有効になった旨のコマンドを送信するよう構成してもよい｝、その後、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから送信した停止ボタンランプＳ６０を点灯させるためのコマンドを受信したことにより、停止ボタンランプＳ６０を点灯させるための処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、停止ボタンランプＳ６０は副制御基板Ｓ側で点灯・消灯を管理しているが、主制御基板Ｍ側の遊技の状況に応じて停止ボタンランプＳ６０が有効である状況にて確実に停止ボタンランプＳ６０を点灯させることができ、遊技者が停止ボタンランプＳ６０の点灯を視認して停止ボタンＤ４０（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３のいずれか）が有効であるかを判断しても、主制御基板Ｍ側の遊技の状況と齟齬が生じないよう構成することができる。
【２８７６】
＜＜本例に適用可能なリールユニットＲＵに関する構成＞＞
図４９６及び図４９７に示すように、本例に係る回胴式遊技機は、リールＭ５０（Ｍ５１、Ｍ５２及びＭ５３）の各々を、リールユニットＲＵを介して回転可能に備える。尚、図４９６は、リールユニットＲＵ及びホッパＨ４０の配置を示す正面図である。図４９７は、リールユニットＲＵ及びホッパＨ４０の配置を示す断面図である。本例に係る回胴式遊技機のリールユニットＲＵは、３つのリールＭ５１、Ｍ５２及びＭ５３の全てを回転可能に収納する一体型ユニットとなっている。リールユニットＲＵは、略半円筒状の形状を有し、開口部ＲＵ１０が形成されている。３つのリールＭ５１、Ｍ５２及びＭ５３の図柄が開口部ＲＵ１０を介して視認できるように、３つのリールＭ５１、Ｍ５２及びＭ５３は、リールユニットＲＵに設けられている。尚、詳細は後述することとなるが、３つのリールは夫々、リール枠ＭＷにリール帯ＭＯが取り付けられることにより形成されている。

【２８７７】
図４９７に示すように、リールユニットＲＵは、開口部ＲＵ１０を挟んで天部ＲＵ２０及び底部ＲＵ３０を有する。リールユニットＲＵの底部ＲＵ３０を、後述する台座部ＢＵの上面に載せることで、リールユニットＲＵを台座部ＢＵに設けることができる。
【２８７８】
＜貫通孔ＲＵ４０＞
図４９６及び図４９７に示すように、リールユニットＲＵの底部ＲＵ３０の前側端部には、複数の、例えば、３つの貫通孔ＲＵ４０が前側端部の長手方向（水平方向）に沿って形成されている。３つの貫通孔ＲＵ４０は、例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３に対応するように形成されている。
【２８７９】
＜＜台座部ＢＵ＞＞
台座部ＢＵは、金属板などで構成され、略板状の形状を有する。台座部ＢＵの端部は、裏箱の左側側面、右側側面、背面などにビスなど（図示せず）で取り付けられ、台座部ＢＵは、裏箱に固定されている。台座部ＢＵは、水平方向に延在するように裏箱に取り付けられる。前述したように、台座部ＢＵには、リールユニットＲＵが載置される。
【２８８０】
＜ネジ穴ＢＵ１０＞
台座部ＢＵの前面端部には、複数の、例えば、３つのネジ穴ＢＵ１０が前面端部の長手方向（水平方向）に沿って形成されている。前述したリールユニットＲＵの底部ＲＵ３０に形成されている複数の貫通孔ＲＵ４０は、台座部ＢＵの複数のネジ穴ＢＵ１０の各々に対応するように形成されている。３つのネジ穴ＢＵ１０は、例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３に対応するように形成されている。
【２８８１】
なお、貫通孔ＲＵ４０及びネジ穴ＢＵ１０の数や位置は、互いに対応し水平方向に沿って配置されていればよく、安定してリールユニットＲＵを台座部ＢＵに載置できればよい。また、台座部ＢＵのネジ穴ＢＵ１０（及びビスＢＳ）によって、リールユニットＲＵのみを台座部ＢＵに取り付けるよう構成してもよいし、台座部ＢＵのネジ穴ＢＵ１０（及びビスＢＳ）によって、リールユニットＲＵと１つのリール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、又は右リールＭ５３）との双方を台座部ＢＵに取り付けるよう構成してもよい。
【２８８２】
＜＜リールユニットＲＵの固定方法＞＞
図４９６及び図４９７に示すように、リールユニットＲＵを台座部ＢＵに載置するとともに、リールユニットＲＵの貫通孔ＲＵ４０の各々が、対応する台座部ＢＵのネジ穴ＢＵ１０と連通するように、リールユニットＲＵを位置づけ、リールユニットＲＵの貫通孔ＲＵ４０を介して、ビスＢＳをネジ穴ＢＵ１０に螺合することで、リールユニットＲＵを台座部ＢＵの一定の位置に取り付けて保持することができる。このようにすることで、リールユニットＲＵを、台座部ＢＵに着脱可能に取り付けることができる。
【２８８３】
ビスＢＳの他にネジやボルトなどの螺合部材によって取り付ける場合のほか、着脱可能なリベット、例えば、プッシュリベットなどの部材を用いてリールユニットＲＵを着脱可能に取り付けてもよい。係合部材や係止部材などによってリールユニットＲＵを着脱可能に台座部ＢＵに取り付けることができればよい。
【２８８４】
＜＜ホッパＨ４０及びメダル補助タンクＨＳ＞＞
図４９８（ａ）は、ホッパＨ４０の背面右側からの斜視図であり、図４９８（ｂ）は、ホッパＨ４０の背面左側からの斜視図である。尚、図４９８（ａ）及び（ｂ）には、後述するビスＢＳの移動を示す矢印も記載している。このビスＢＳの移動を示す矢印は、ビスＢＳとホッパＨ４０の位置（１）及び（２）の双方について、図４９８（ａ）及び（ｂ）に記載している。

【２８８５】
ホッパＨ４０は、ＡＢＳ（アクリロニトリルブタジエンスチレン）樹脂などにより成型された漏斗型のタンクである。図４９８に示すように、ホッパＨ４０は、前側側壁Ｈ４２と、左側側壁Ｈ４４と、後側側壁Ｈ４６と、右側側壁Ｈ４８とを有する。前側側壁Ｈ４２と左側側壁Ｈ４４と後側側壁Ｈ４６と右側側壁Ｈ４８とは、周回するように配置され、前側側壁Ｈ４２と左側側壁Ｈ４４と後側側壁Ｈ４６と右側側壁Ｈ４８とによって開口部Ｈ３０が形成される。開口部Ｈ３０は、上方に向かって開口するように形成されている。前述したメダル投入口Ｄ１７０から投入されたメダルは、開口部Ｈ３０を介してホッパＨ４０の内部に導入される。

【２８８６】
さらに、ホッパＨ４０は、ホッパ底部Ｈ５２と右側傾斜部Ｈ５４及び左側傾斜部Ｈ５６とを有する。右側傾斜部Ｈ５４は、ホッパＨ４０の右側に配置され、ホッパＨ４０の右側に導入された遊技メダルは、自重で、後述するホッパ底部Ｈ５２に向かって案内される。左側傾斜部Ｈ５６は、ホッパＨ４０の左側に配置され、ホッパＨ４０の左側に導入されたメダルを自重でホッパ底部Ｈ５２に向かって案内する。さらに、左側傾斜部Ｈ５６は、被覆部Ｈ５７を有する。被覆部Ｈ５７は、左側傾斜部Ｈ５６から延出し、後述するディスクＨ５０の略左半分の上方を覆うように配置される。被覆部Ｈ５７を設けたことにより、ホッパ底部Ｈ５２で複数の遊技メダルが連架して落下できない状態となることを防止し、遊技メダルを円滑にホッパ底部Ｈ５２に向かって案内することができる。

【２８８７】
右側傾斜部Ｈ５４、左側傾斜部Ｈ５６及び被覆部Ｈ５７を設けたことにより、開口部Ｈ３０を介してホッパＨ４０の内部に導入された遊技メダルはいずれもホッパ底部Ｈ５２に案内することができる。右側傾斜部Ｈ５４、左側傾斜部Ｈ５６及び被覆部Ｈ５７によって案内されたメダルは、ホッパ底部Ｈ５２に貯留されていく。このように、右側傾斜部Ｈ５４、左側傾斜部Ｈ５６及び被覆部Ｈ５７は、遊技メダルをホッパＨ４０の内部に収納する収納用傾斜部として機能する。

【２８８８】
ホッパ底部Ｈ５２には、回転体としてのディスクＨ５０が配置されている。ディスクＨ５０は、前述したホッパモータＨ８０によって回転駆動され、ディスクＨ５０の回転動作により、遊技メダルは、遊技メダル出口Ｈ６０から排出される。このようにして、ホッパＨ４０に貯留されているメダルを、１枚ずつ遊技メダル出口Ｈ６０から排出することができる。

【２８８９】
＜排出案内部Ｈ６２＞
前側側壁Ｈ４２の内側には、前側側壁Ｈ４２に沿って排出案内部Ｈ６２が形成されている。排出案内部Ｈ６２は、長尺な形状を有し、かつ、傾斜して形成された傾斜面Ｈ６４を有する。ホッパＨ４０が裏箱に配置されたときには、傾斜面Ｈ６４の左側よりも傾斜面Ｈ６４の右側が下方に位置する。傾斜面Ｈ６４の幅は、略一定に形成されているが、下方に向かうに（左側から右側に向かう）従って若干広がるように形成されている。

【２８９０】
排出案内部Ｈ６２は、遊技メダルがホッパＨ４０に貯留されていき、遊技メダルがホッパＨ４０から溢れるよりも前に、ホッパＨ４０の上部にある遊技メダルをメダル補助タンクＨＳに案内し、ホッパＨ４０に貯留されているメダルを減らすための部材である。傾斜面Ｈ６４の右側には、排出口Ｈ６６が形成されており、傾斜面Ｈ６４によって案内された遊技メダルは、排出口Ｈ６６を介して、メダル補助タンクＨＳに排出される。このように、排出案内部Ｈ６２は、遊技メダルをホッパＨ４０の外部に排出する排出用傾斜部として機能する。前述したように、右側傾斜部Ｈ５４、左側傾斜部Ｈ５６及び被覆部Ｈ５７は、遊技メダルをホッパＨ４０の内部に収納する収納用傾斜部として機能するのに対し、排出案内部Ｈ６２は、遊技メダルをホッパＨ４０の外部に排出する排出用傾斜部として機能し、右側傾斜部Ｈ５４及び左側傾斜部Ｈ５６とは逆の機能を有する。

【２８９１】
また、左側傾斜部Ｈ５６及び被覆部Ｈ５７並びに排出案内部Ｈ６２は、いずれも左側から右側に向かって遊技メダルを移動させる。すなわち、左側傾斜部Ｈ５６及び被覆部Ｈ５７並びに排出案内部Ｈ６２は、いずれも右下がりの傾斜を有している。左側傾斜部Ｈ５６及び被覆部Ｈ５７の最終目標は、ホッパ底部Ｈ５２であり、排出案内部Ｈ６２の最終目標は、メダル補助タンクＨＳであるが、傾きを同じにすることで、ホッパＨ４０の全体的な遊技メダルの移動を左側から右側に揃えることができる。
【２８９２】
排出案内部Ｈ６２の傾斜面Ｈ６４の奥行き側の排出口Ｈ６６の近傍には、傾斜面Ｈ６４の長手方向に沿って、上方向に向かって突出する突出壁Ｈ５８が立設されている。突出壁Ｈ５８によって傾斜面Ｈ６４に載ったメダルがホッパ底部Ｈ５２に落下することを防止することができる。
【２８９３】
＜メダル補助タンクＨＳ＞
メダル補助タンクＨＳは、略四角柱状の形状を有し、底面と４つの側面とを有する。メダル補助タンクＨＳは、上部に開口部ＨＳ１０を有し、ホッパＨ４０から排出されたメダルは、開口部ＨＳ１０を介して導入されメダル補助タンクＨＳの内部に貯留される。なお、メダル補助タンクＨＳの詳細な構造及び機能については、後述する。
【２８９４】
＜＜リールユニットＲＵのビスＢＳの脱落＞＞
回胴式遊技機には、前扉ＤＵが、裏箱に対して開閉可能に取り付けられている（前扉ＤＵと裏箱とを合わせて筐体と称することがある）。前扉ＤＵは、前扉ＤＵの左側（遊技者から見て左側）を回転中心にして裏箱に回転可能に取り付けられている。このため、前扉ＤＵの右側（遊技者から見て右側）が最も移動距離が大きく、前扉ＤＵが閉じられるときには、裏箱との接触や衝突による衝撃が発生し裏箱に伝播する。回胴式遊技機の右側で衝撃は発生するために、回胴式遊技機の右側の衝撃が最も大きく、回胴式遊技機の左側では、徐々に衝撃が弱くなりやすい。
【２８９５】
前述したように、リールユニットＲＵは、ビスＢＳによって台座部ＢＵに着脱可能に取り付けられている。ビスＢＳは、左側、中央、右側の３箇所で台座部ＢＵのネジ穴ＢＵ１０に螺合されており、右側のネジ穴ＢＵ１０に螺合されている右側ビスＢＳは、最も大きい衝撃が加えられる。このため、右側のネジ穴ＢＵ１０に螺合されている右側ビスＢＳは衝撃によって最も緩み易く、螺合が解除されたときには、右側ビスＢＳは脱落して落下することになる。また、中央のネジ穴ＢＵ１０に螺合されている中央ビスＢＳも、衝撃が加えられ、衝撃によって緩んで脱落する可能性がある。なお、左側のネジ穴ＢＵ１０に螺合されている左ビスＢＳは、ある程度、衝撃が小さくなると想定されるが、衝撃の伝播の程度や使用時間などによって緩んで脱落する可能性は当然にある。
【２８９６】
＜＜ビスＢＳとホッパＨ４０の位置（１）＞＞
図４９６及び図４９７に示すように、ホッパＨ４０（メダル払出装置Ｈ）及びメダル補助タンクＨＳは、リールユニットＲＵの下部に配置されている。図４９６に示す例では、前述した３つのビスＢＳのうち、少なくとも右側ビスＢＳの下方に、ホッパＨ４０の傾斜面Ｈ６４が位置する。
【２８９７】
右側ビスＢＳが衝撃によって脱落した場合には、まず、下方に向かって自由落下する（矢印１Ａ）。落下した右側ビスＢＳは、傾斜面Ｈ６４に達し、右側ビスＢＳの自重によって、傾斜面Ｈ６４に案内されながら傾斜面Ｈ６４を転動し傾斜面Ｈ６４に沿って移動する（矢印１Ｂ）。右側ビスＢＳが、排出口Ｈ６６に達すると、メダル補助タンクＨＳに向かって自由落下し（矢印１Ｃ）、メダル補助タンクＨＳに収納される。
【２８９８】

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

【２８９９】

なお、前述した例では、右側ビスＢＳのみを対象にしたが、３つの左側ビスＢＳ、中央ビスＢＳ、右側ビスＢＳの全てが、ホッパＨ４０の傾斜面Ｈ６４の上方に位置するように、ホッパＨ４０及びリールユニットＲＵを位置づけるようにしてもよい。いずれのビスＢＳが脱落した場合でも、脱落したビスＢＳをメダル補助タンクＨＳに案内することができる。また、本例においては、リールユニットＲＵを台座部ＢＵに載置するためのビスＢＳを例示したが、これには限定されず、裏箱との接触や衝突による衝撃が発生し易い前扉ＤＵの右側（遊技者から見て右側）に取り付けられたビスなどの部材に関しても、脱落した際にメダル補助タンクＨＳに収納されるよう構成してもよい。

【２９００】

＜＜ビスＢＳとホッパＨ４０の位置（２）＞＞

図４９９は、リールユニットＲＵ及びホッパＨ４０の配置を示す正面図である。図４９９に示す例では、前述した３つのビスＢＳのうち、中央ビスＢＳの下方に、ホッパＨ４０の傾斜面Ｈ６４が位置し、右側ビスＢＳの下方には、メダル補助タンクＨＳが位置する。なお、図４９９において、図４９６と同様の構成については、同一の符号を付して示した。

【２９０１】

右側ビスＢＳが衝撃によって脱落した場合には、そのまま下方に向かって自由落下し（矢印２Ａ）、そのまま（傾斜面Ｈ６４に接触せずに）、メダル補助タンクＨＳに収納される。

【２９０２】

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

【２９０３】

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

【２９０４】

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

【２９０５】

前述したように、排出案内部Ｈ６２の傾斜面Ｈ６４の奥行き側に、傾斜面Ｈ６４の長手方向に沿って、上方向に向かって突出する突出壁Ｈ５８を形成するのが好ましい。突出壁Ｈ５８を設けたことにより、脱落して傾斜面Ｈ６４に載ったビスＢＳもホッパ底部Ｈ５２に落下することを防止することができる。突出壁Ｈ５８の高さは、ビスＢＳが傾斜面Ｈ６４に落下したときに跳ね返る高さ以上である。ビスＢＳが、ホッパ底部Ｈ５２に落下しないようにし、ビスＢＳがディスクＨ５０の動作を妨げたり故障させたりすることを防止することができる。

【２９０６】

このように、前扉ＤＵの開閉による振動等により、リールユニットＲＵを取り付けるためのビスＢＳが脱着してしまった場合にも、当該脱着したビスＢＳがホッパＨ４０内に侵

入せずに、メダル補助タンクＨＳに落下するよう構成することによって、遊技場の管理者は脱着したビスＢＳを容易に回収することができる。

【２９０７】

＜＜ホッパＨ４００＞＞

図４９９に示す例では、右側ビスＢＳが落下したときには、ホッパＨ４０の外側（遊技者から見て右側側壁Ｈ４８の右側）を通過して（矢印２Ａ）メダル補助タンクＨＳに収納される。落下した右側ビスＢＳを、ホッパＨ４０の内側を通過させずに、メダル補助タンクＨＳに収納させる構成とすることで、図４９６に示したホッパＨ４０と共用することができる。

【２９０８】

一方、図４９９の破線で示すように、右側側壁Ｈ４８を右側に延伸させた構造（右側側壁Ｈ４８０）のホッパＨ４００を用いてもよい。ホッパＨ４００には、右側側壁Ｈ４８０の近くの底部に、底部開口Ｈ４１０が形成されており、右側ビスＢＳが落下したときには、ホッパＨ４００の内部を通過し、さらに底部開口Ｈ４１０を介して、メダル補助タンクＨＳに収納される。このように、底部開口Ｈ４１０を介することで、落下した右側ビスＢＳをホッパＨ４０内に侵入させずに、的確にメダル補助タンクＨＳに案内することができる。

【２９０９】

＜＜延出部ＲＵ５０＞＞

前述した例では、ビスＢＳが、脱落した場合には、そのまま下方のメダル補助タンクＨＳに向かって自由落下するものであった。これに対して、図４９７の破線で示すように、リールユニットＲＵや台座部ＢＵの下部に延出部ＥＮを設けてもよい。延出部ＥＮを設けることで、ビスＢＳが、脱落した場合でも、直ちに落下せず、一旦、延出部ＥＮによって案内した後に、メダル補助タンクＨＳに落下させることができる。このように、延出部ＥＮによって、ビスＢＳが取り付けられる位置と、メダル補助タンクＨＳの位置との整合を図ることができ、メダル補助タンクＨＳを配置する位置の自由度を高めることができる。

【２９１０】

＜＜メダル補助タンクＨＳの構成＞＞

＜満杯検知電極用貫通孔ＨＳ２０＞

図５００に示すように、メダル補助タンクＨＳには、奥側の面に少なくとも２つの満杯検知電極用貫通孔ＨＳ２０が形成されている。また、裏箱の背面の下部には、２本の満杯検知電極ＤＥと、導通検出基板ＣＣ（図４９７参照）とが設けられている。２本の満杯検知電極ＤＥは、長尺な形状を有し、互いに平行にかつ水平に延在し、前方に向かって突出するように配置されている。メダル補助タンクＨＳの２つの満杯検知電極用貫通孔ＨＳ２０は、２本の満杯検知電極ＤＥに対応して形成されている。メダル補助タンクＨＳを裏箱の底部に配置すると、２本の満杯検知電極ＤＢは、対応する満杯検知電極用貫通孔ＨＳ２０を通過して、メダル補助タンクＨＳの内側に向かって突出する。

【２９１１】

メダル補助タンクＨＳにメダルが貯留されていくに従って、貯留されている遊技メダルの最上部分ＵＬ（図５０１（ｃ）参照）は、徐々に上昇して２本の満杯検知電極ＤＥに近づいていく。なお、図５０１（ｃ）は、メダル補助タンクＨＳに遊技メダルが貯留されている状態を示す断面図である。図５０１（ｃ）に示した最上部分ＵＬの線は、メダル補助タンクＨＳに貯留された遊技メダルのうち最上部分ＵＬに位置する遊技メダルの輪郭を結んだ線（例えば、包絡線など）である（簡便のため、最上部分ＵＬを滑らかな曲線にて図示している）。メダル補助タンクＨＳに貯留されている遊技メダルが２本の満杯検知電極ＤＥに接触し、複数のメダルを介して２本の満杯検知電極ＤＥが導通すると、２本の満杯検知電極ＤＥの間に電気回路が形成される。電気回路の形成により、導通検出基板ＣＣは、２本の満杯検知電極ＤＥの間で導通したことを示す信号を出力する。このようにすることで、２本の満杯検知電極ＤＥの位置まで遊技メダルが貯留された場合に、メダル満杯エラーを検出することができるよう構成されている。

【２９１２】
なお、満杯検知電極ＤＥの数は、２本だけでなく、３本以上設けてもよい。例えば、３本設ける場合には、前述した２本の満杯検知電極に加えて、当該２本の満杯検知電極の下方に１本の満杯検知電極を新たに設け、当該新たに設けた１本の満杯検知電極と、前述した２本の満杯検知電極のいずれか１本とが導通することによりメダル満杯エラーを検出することができるよう構成することができ、そのように構成することにより、メダル補助タンクＨＳに遊技メダルが均等に貯留されていない場合（例えば、メダル補助タンクＨＳの右側に偏って遊技メダルが貯留されている場合）においても、メダル満杯エラーを検出することができることとなる。
【２９１３】
＜＜ビスＢＳの素材及びメダルの素材＞＞
ビスＢＳの素材は、磁着可能で、かつ、導通可能なものである。例えば、鉄鋼材によって形成されている。また、メダルの素材は、磁着不可で、かつ、導通可能なものである。例えば、真鍮にメッキをしたものや、ステンレスによって形成されている。このように構成することにより、メダル補助タンクＨＳにビスＢＳが落下した場合においても、磁石等を用いることにより、簡便にメダル補助タンクＨＳからビスＢＳを取り出せることとなる。
【２９１４】
＜＜ビスＢＳの全長ＢＬと２本の満杯検知電極ＤＥの間の距離ＥＬとの関係＞＞
前述した左側ビスＢＳ、中央ビスＢＳ及び右側ビスＢＳは、リールユニットＲＵを台座部ＢＵに取り付けるために用いられる。図５０１（ｂ）は、ビスＢＳの全体を示す正面図である。このビスＢＳは、長手方向の全長ＢＬ（図５０１（ｂ）参照）が、２本の満杯検知電極ＤＥの間の距離ＥＬ（図５０１（ａ）参照）よりも短いものを用いる（ビスＢＳの全長ＢＬ＜２本の満杯検知電極ＤＥの間の距離ＥＬ）。このようにすることで、ビスＢＳ（例えば、右側ビスＢＳ）が脱落して、メダル補助タンクＨＳに入り込んだ場合であっても満杯検知電極ＤＥの間よりも短いため、ビスＢＳ単独で２本の満杯検知電極ＤＥと導通することはない（ビスＢＳが２本の満杯検知電極ＤＥに引っかかることがない）。なお、ビスＢＳの全長ＢＬは、頭部の厚み（長さ）と呼び長さとの和である。また、図５０１（ａ）は、メダル補助タンクＨＳの内部に満杯検知電極ＤＥが突出した状態を示すメダル補助タンクＨＳの奥側部分の平面図である。
【２９１５】
＜＜ビスＢＳの座面の長さＨＲと満杯検知電極ＤＥの直径ＥＤとの関係＞＞
ビスＢＳの座面の径方向の長さＨＲ（図５０１（ｂ）参照）は、満杯検知電極ＤＥの直径ＥＤ（図５０１（ａ）参照）よりも短い（ビスＢＳの座面の径方向の長さＨＲ＜満杯検知電極ＤＥの直径ＥＤ）。このようにすることで、ビスＢＳが脱落して、メダル補助タンクＨＳに入り込んだ場合であっても、ビスＢＳの頭部が、一方の満杯検知電極ＤＥに掛止されることがなく、ビスＢＳが満杯検知電極ＤＥと接触した場合であっても直ちに離脱することができ、ビスＢＳ単独で偶然に導通することはない。
【２９１６】
特に、図５０１（ｃ）に示すように、２本の満杯検知電極ＤＥのうちの一方の満杯検知電極ＤＥ（例えば、図５０１（ｃ）の右側の満杯検知電極ＤＥ）が既に貯留されているメダルと接触している状態（最上部分ＵＬ）となっているときに、他方の満杯検知電極ＤＥ（例えば、図５０１（ｃ）の左側の満杯検知電極ＤＥ）とビスＢＳが一時的に接触するような場合が生じたとしても、ビスＢＳが満杯検知電極ＤＥに掛止されることはなく、直ちにビスＢＳは満杯検知電極ＤＥから離脱することができ（図５０１（ｃ）の矢印Ｆ参照）、ビスＢＳを介して導通回路が形成されることはなく、メダル補助タンクＨＳの満杯状態を誤判断されることはない。
【２９１７】
なお、本例として、リールユニットＲＵとして、３つのリールの全てを収納する一体型ユニットである場合について説明したが、３つのリールの各々を別個に収納する別体型ユ

ニットである場合でも、ビスＢＳによって台座部ＢＵに着脱可能に取り付けられ、ビスＢＳが外れる可能性は同様に生ずる。このため、メダル補助タンクＨＳやビスＢＳなどの構成を同様に採用することができる。

【２９１８】

＜＜リール帯の構成＞＞

図５０２（ａ）は、リール帯ＭＯの全体を示す正面図である。図５０２（ｂ）は、リール帯ＭＯを湾曲させた状態を示す斜視図である。図５０２（ｃ）は、リール帯ＭＯの切れ目Ｍ５９の近くを拡大して示した拡大正面図である。図５０２（ｄ）は、「白セブン」図柄の近くを拡大して示した拡大正面図である。なお、「白セブン」図柄はボーナス図柄であり、有効ライン上に「白セブン・白セブン・白セブン」が停止表示することによりＢＢが開始されることとなる。リール帯ＭＯは、薄い板状の長尺な形状（帯状）を有する。前述したように、リール帯ＭＯには、長手方向に沿って、複数の図柄が描かれている。リール帯ＭＯは、可撓性を有し、湾曲させることができる。また、透光性を有し、回胴バックライトから発せられた光によって背面から図柄を照明することができる。

【２９１９】

リール帯ＭＯの長手方向において第１の端部Ｍ５５と第２の端部Ｍ５７とを有する。第１の端部Ｍ５５と第２の端部Ｍ５７とが互いに向かい合うように湾曲させて、リール枠ＭＷに取り付けることで環状（円筒状）のリールＭ５０を形成する。リール枠ＭＷは、主に、２本の同じ大きさの環状のフレームからなり、２本のフレームは、プラスチックなどの樹脂によって形成されて軽量化が図られている。２本のフレームは、互いに平行に、かつ双方の中心が同一の回転軸に位置するように配置されている。また、２本のフレームの間隔は、リール帯ＭＯの幅と略同じになるように配置されている。２本のフレームの外周に沿って、２本のフレームの間にリール帯ＭＯを貼付することで、リールＭ５０を形成することができる。

【２９２０】

＜重畳部分Ｍ５８及び切れ目Ｍ５９＞

リール帯ＭＯは、リール帯ＭＯの長手方向の長さがリール枠ＭＷの全周の長さよりも若干長く形成されている。このため、リール帯ＭＯをリール枠ＭＷに取り付けたときには、第１の端部Ｍ５５及び第２の端部Ｍ５７の近くでリール帯ＭＯの一部が重なる部分（重畳部分Ｍ５８）が生ずる。このようにすることで、周方向（リール帯ＭＯの長手方向）に沿って間隙が生ずることなく、リール枠ＭＷの全周に亘ってリール帯ＭＯを取り付けることができる。また、リール帯ＭＯをリール枠ＭＷに取り付けたときには、リール帯ＭＯの一部が重なり、第１の端部Ｍ５５によって切れ目Ｍ５９が形成される。

【２９２１】

図５０２（ｃ）に示すように、第２の端部Ｍ５７の上側にリール帯ＭＯが貼り付けられて、第１の端部Ｍ５５によって切れ目Ｍ５９が形成される。尚、このようにリール帯ＭＯをリール枠ＭＷに取り付ける場合には、まず、リール帯ＭＯを貼り始める際に、第２の端部Ｍ５７からリール枠ＭＷに貼り始め、その後、リール枠ＭＷをリールＭ５０の回転方向と同じ向きに徐々に回転させながら、リール帯ＭＯを第２の端部Ｍ５７から第１の端部Ｍ５５に向かってリール枠ＭＷの一周に沿って貼っていき、最後に、第２の端部Ｍ５７の上側にリール帯ＭＯを貼って、第１の端部Ｍ５５まで貼り終わる。このような順序でリール帯ＭＯを貼った場合には、第１の端部Ｍ５５は、リールＭ５０の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わることとなり、リール帯ＭＯの上に第１の端部Ｍ５５が重なった状態となる。

【２９２２】

一方、リール帯ＭＯを第１の端部Ｍ５５からリール枠ＭＷに貼り始め、その後、リール枠ＭＷをリールＭ５０の回転方向と逆向きに徐々に回転させながら、リール帯ＭＯを第１の端部Ｍ５５から第２の端部Ｍ５７に向かってリール枠ＭＷの一周に沿って貼っていき、最後に、第１の端部Ｍ５５の上側にリール帯ＭＯを貼って、第２の端部Ｍ５７まで貼り終わる。このような順序でリール帯ＭＯを貼った場合には、第２の端部Ｍ５７は、リールＭ

５０の回転方向と同じ向きに向かって貼り終わることとなり、リール帯ＭＯの上に第２の端部Ｍ５７が重なった状態となる。

【２９２３】

ここで、リール帯ＭＯを第１の端部Ｍ５５からリール枠ＭＷに貼り始め、その後第２の端部Ｍ５７をリールＭ５０の回転方向と同じ向きに向かって貼り終わり、リール帯ＭＯの上に第２の端部Ｍ５７が重なった状態となった場合においては、遊技を実行してリールＭ５０が回転したときに、第２の端部Ｍ５７の断面に空気が接触することで（空気抵抗が大きく）、第２の端部Ｍ５７とその下側のリール帯ＭＯとの間に空気が入り込みやすくなり、第２の端部Ｍ５７近傍のリール帯ＭＯが徐々に剥がれやすい状態となる。

【２９２４】

これに対して、リール帯ＭＯを第２の端部Ｍ５７からリール枠ＭＷに貼り始め、その後第１の端部Ｍ５５をリールＭ５０の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わり、リール帯ＭＯの上に第１の端部Ｍ５５が重なった状態となった場合においては、遊技を実行してリールＭ５０が回転したときに、前述したリール帯ＭＯの上に第２の端部Ｍ５７が重なった状態と比較して、第１の端部Ｍ５５の断面に空気が接触しにくく（空気抵抗が小さく）、第１の端部Ｍ５５とその下側のリール帯ＭＯとの間には空気が入り込みにくく、第１の端部Ｍ５５近傍のリール帯ＭＯが剥がれにくい状態となる。

【２９２５】

以上から、リール帯ＭＯをリール枠ＭＷに貼る際には、リール帯ＭＯを第２の端部Ｍ５７からリール枠ＭＷに貼り始め、その後第１の端部Ｍ５５をリールＭ５０の回転方向とは逆向きに向かって貼り終わり、リール帯ＭＯの上に第１の端部Ｍ５５が重なった状態とすることが好適である。

【２９２６】

＜各種の誤差＞

このように、リール帯ＭＯをリール枠ＭＷに取り付けたときには、第１の端部Ｍ５５と第２の端部Ｍ５７との間に重畳部分Ｍ５８が形成され、第１の端部Ｍ５５又は第２の端部Ｍ５７のいずれかの端部によって切れ目Ｍ５９が形成される。前述したリール枠ＭＷは、プラスチックなどの樹脂で形成されているため、成形の際に誤差が生ずる場合がある。また、リール枠ＭＷを組み立てる際に変形して誤差が生ずる場合もある。さらに、リール帯ＭＯは、可撓性を有するため、リール帯ＭＯをリール枠ＭＷに取り付ける際に、リール帯ＭＯに歪みなどが生じたままの状態で取り付けられたり、リール枠ＭＷの大きさ（外周）が設計値とは若干異なる状態で取り付けられる場合もある。重畳部分Ｍ５８の下側のリール帯ＭＯに大きい図柄（例えば、「白セブン」）が位置するよう構成した場合には、これらの各種の誤差のために、リール帯ＭＯの取り付け位置が、所望している位置からずれた場合に、当該大きい図柄に、重畳部分Ｍ５８の上側のリール帯ＭＯが重なることで、上側のリール帯ＭＯによって、当該大きい図柄が覆われてしまうことも想定される。

【２９２７】

また、遊技者は、遊技状態に応じて、ボーナス図柄を狙って目押しをすることがあり、ボーナス図柄を切れ目Ｍ５９の近くに配置した場合には、ボーナス図柄を狙って目押しをするときや、ボーナス図柄を停止させたときなどには、ボーナス図柄を視認する際に切れ目Ｍ５９も視認させてしまう可能がある。前述したような各種の誤差が生じていた場合には、図柄だけでなく、切れ目Ｍ５９のずれや図柄の位置のずれなども遊技者に視認させてしまうことも想定される。ボーナス図柄が図柄組み合わせとして停止表示した場合には、遊技者にとって高利益となる図柄組み合わせであるため、遊技者は喜びと共にボーナス図柄に注目することとなるが、その場合に切れ目Ｍ５９のずれや図柄の位置のずれなどを視認してしまうと、ボーナス図柄となる図柄組み合わせが停止表示された喜びが減少してしまう可能性がある。

【２９２８】

＜ボーナス図柄の場合＞

このようなことを防止するために、切れ目Ｍ５９に最も近い位置には、ボーナス図柄な

どの最も大きい図柄よりも小さい図柄が配置される。具体的には、図柄の長手方向（リール帯ＭＯの長手方向）の長さが最も長い図柄（ボーナス図柄など）の長手方向の長さをＬＬとした場合に、長手方向の長さがＬＬよりも短い図柄（長手方向の長さＳＬ）を、第１の端部Ｍ５５と第２の端部Ｍ５７との双方に最も近い位置に配置する。

【２９２９】

このように、長手方向の長さが短い図柄を第１の端部Ｍ５５及び第２の端部Ｍ５７に最も近い位置に配置することで、各種の誤差が生じた場合であっても、これらの図柄は、重畳部分Ｍ５８（切れ目Ｍ５９）から離隔した位置に配置することができ、リール帯ＭＯによって図柄が覆われることを防止することができる。さらに、前述した各種の誤差が生じていた場合であっても、切れ目Ｍ５９のずれや図柄の位置のずれなどを遊技者に視認させることも防止することができる。尚、同図においては、ベル図柄（ベルに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）の長手方向の長さとチェリー図柄（チェリーに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）の長手方向の長さとを同一のＳＬとして図示しているが、ボーナス図柄（白セブン）の長手方向の長さであるＬＬよりも短ければ、ベル図柄の長手方向の長さとチェリー図柄の長手方向の長さとを相違させても問題ない。また、切れ目Ｍ５９の近傍に配置する図柄は、ベル図柄とチェリー図柄のみには限定されず、ボーナス図柄でなければよく、例えば、再遊技図柄（再遊技に対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）やスイカ図柄（スイカに対応する図柄組み合わせを構成し得る図柄）を切れ目Ｍ５９の近傍に配置するよう構成してもよい。また、本例においては、ボーナス図柄（白セブン）の長手方向の長さと、切れ目Ｍ５９近傍に位置する図柄（例えば、ベル図柄）の長手方向の長さとを比較したが、これには限定されず、ボーナス図柄（白セブン）の短手方向の長さが、切れ目Ｍ５９近傍に位置する図柄（例えば、ベル図柄）の短手方向の長さよりも長くなるよう構成してもよい。

【２９３０】

前述した例では、図柄の長手方向の長さが最も長い図柄（ボーナス図柄など）の長手方向の長さをＬＬと、長手方向の長さがＬＬよりも短い図柄の長手方向の長さＳＬとの比較で図柄の配置を決定したが、短手方向（リール帯ＭＯの長手方向に対して垂直な方向）の長さをＬＴと、短手方向の長さがＬＴよりも短い図柄の短手方向の長さＳＴとの比較で図柄の配置を決定してもよい。

【２９３１】

前述した長手方向の長さＬＬ及びＳＬは、長手方向に沿って上側に最も突出した図柄の部分と下側に最も突出した図柄の部分との差の長さである。同様に、短手方向の長さＬＴ及びＳＴは、短手方向に沿って上側に最も突出した図柄の部分と下側に最も突出した図柄の部分との差の長さである。

【２９３２】

＜小役図柄の場合＞

さらに、ボーナス図柄のほかに、スイカ図柄やチェリー図柄等、当選していても停止ボタンの操作タイミングによっては有効ラインに停止表示しない図柄、換言すると、最大すべりコマ数以上に離れて配置されている箇所が少なくとも１か所以上存在する図柄（レア役に対応する図柄、取りこぼしが発生し得る図柄、等と称することがある）も目押しの対象になる図柄となり、遊技者が視認しようとする図柄である。また、レア役に当選したゲームにて、停止ボタンを操作する前に当該レア役への当選を報知しない場合があり、そのような場合においても遊技者はレア役を入賞させたいため、最もレア役を取得しやすい（最も遊技者にとって高利益となる）停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することが多い。尚、入賞した場合に１枚等少ない払出枚数となる入賞役を多数有している遊技機も存在し、そのような場合には、最も遊技者にとって高利益となる停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することが多い。尚、最も遊技者にとって高利益となる停止ボタンの操作タイミング（操作態様）にて停止ボタンを操作することを、最適遊技方法と称することがある。

【２９３３】

ここで、図５０３を参照して、最適遊技方法にて遊技を実行する際の切れ目Ｍ５９との関係の一例を以下に詳述する。尚、図５０３に例示する遊技機においては、有効ラインは、左リール上段・中リール上段・右リール上段（上段一直線）と、左リール中段・中リール中段・右リール中段（中段一直線）と、左リール下段・中リール下段・右リール下段（下段一直線）と、左リール上段・中リール中段・右リール下段（右下がり一直線）と、左リール下段・中リール中段・右リール上段（右上がり一直線）と、の５ラインであり、規定数を３枚として構成している。また、レア役として、スイカ役とチェリー役とを有しており、スイカ役が入賞する場合には有効ライン上に「スイカ・スイカ・スイカ」が一直線に停止表示し、チェリー役が入賞する場合には有効ライン上に「チェリー・ａｎｙ・ａｎｙ」（ａｎｙはいずれの図柄でもよい旨を示している）が一直線に停止表示するよう構成されている。また、スイカ図柄とチェリー図柄とはいずれもレア役であるので、最大すべりコマ数以上に離れて配置されている箇所が少なくとも１か所以上存在する図柄となっている。

【２９３４】

図５０３は、リール帯ＭＯの一部を拡大して示した拡大正面図である。尚、同図においては、左リールについてのみ例示している。図５０３に示す例では、リール帯ＭＯに、スイカ、ベル、リプレイ、ＢＡＲ、チェリーの順に配置され、かつ、これらの図柄は、第１の端部Ｍ５５や第２の端部Ｍ５７から離れた位置に配置されている。遊技者は、レア役が当選した場合に、当該レア役の当選を察知し易く、且つ、当該レア役を入賞させ易いリール上の位置を狙って停止ボタンを操作する場合が多く、レア役であるスイカ役又はチェリー役に当選した場合に、前述した最適遊技方法にて遊技することで当該レア役を入賞させることができることとなる。具体的には、当該レア役を入賞させることができる停止ボタンの操作タイミングとして、チェリー図柄が上段に位置しているタイミングからチェリー図柄が下段に位置しているタイミングまでの３コマの間に停止ボタンを操作することによって、スイカ役とチェリー役のいずれに当選した場合も入賞させることができる。このような操作タイミング（最適遊技方法）で停止ボタンを操作した場合には、チェリー図柄が上段～スイカ図柄が下段までの９コマの範囲が停止表示され得る範囲となっており、同図に示すように、当該９コマのいずれの範囲が停止表示された場合においても（９通りの停止表示態様のいずれとなっても）、第１の端部Ｍ５５や第２の端部Ｍ５７から離れた位置に配置されており（スイカの２コマ上に配置されている図柄の近傍に切れ目Ｍ５９はなく、チェリーの２コマ下に配置されている図柄の近傍にも切れ目Ｍ５９はない）、切れ目Ｍ５９のずれや図柄の位置のずれなどを遊技者に視認させることを防止することができる。

【２９３５】

同図に示すように、前記レア役を入賞させ易いリール上の位置を狙って停止ボタンを操作した場合に停止表示し得る図柄を、第１の端部Ｍ５５や第２の端部Ｍ５７の近傍に設けないよう構成することにより、リールにおける頻繁に停止表示される位置に第１の端部Ｍ５５や第２の端部Ｍ５７が位置しないよう構成することができ、切れ目Ｍ５９のずれや図柄の位置のずれなどが生じている場合にも、切れ目Ｍ５９のずれや図柄の位置のずれが遊技者に視認され難くなるよう構成することができる。

【２９３６】

尚、本例におけるリールの１周分のステップ数は３３６ステップとなっており、１つのリールに配置されている図柄数は２０図柄（２０コマ）となっている。ここで、３３６÷２０＝１６余り１６となっているため、２０コマ（図柄）の振り分けとして、１７ステップのコマ（図柄）が１６個と１６ステップのコマ（図柄）が４個とで１つのリールは構成されている。また、切れ目Ｍ５９はできるだけ遊技者に視認されないよう構成した方が、見栄えが良く好適であるため、切れ目Ｍ５９と隣接しているコマ（図柄）は、相対的にステップ数の少ない１６ステップとすることが好適である。

【２９３７】

尚、本例における回胴式遊技機の構成として、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がなく、データ化された擬似的な遊技媒体を用いて

遊技進行が可能とするよう構成してもよい。また、そのように構成した場合、実体的な遊技メダルを投入・払出する必要がない分だけ、回胴式遊技機内部への不正アクセスの防止効果を上げたり（例えば、遊技メダルの投入開口部や払出開口部を有さない、前面扉と裏箱とが一体化されている等により、異物が挿入される間隙を封鎖する）、不正な遊技メダルが使用される危険性を低下させたり、といった不正行為（いわゆるゴト行為）に対するセキュリティ性も向上させるよう構成することができる（封入式の回胴式遊技機と称することがある）。尚、封入式の回胴式遊技機の構成は、前述したいずれの実施形態（又は構成）にも適用可能であることを補足しておく。尚、前記クレジット及びクレジット数表示装置Ｄ２００を有していないよう構成してもよく、例えば、前記クレジット及び総得点（合計の得点）を１つの総得点として纏めて、主制御基板Ｍ、払出制御基板Ｈ（遊技価値制御基板、遊技価値制御手段とも称することがある）、又はその他の基板にて、当該総得点の増減処理や表示処理を実行してもよい。

【２９３８】

また、一般的な回胴式遊技機で用いられる実体的な遊技メダルに相当し、封入式の回胴式遊技機で遊技を行うために用いられる擬似的な遊技媒体として「得点」を有するよう構成してもよい。なお、「得点」を「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」と称することもある。物理的に実在する実体的な遊技メダルは、遊技者が直接に手にして取り扱うことができる。これに対して、封入式の回胴式遊技機では、遊技者が実体的な遊技メダルを直接に扱うことなく遊技を進めることができる。得点は、実体的な遊技メダルではなく、主制御基板等のＣＰＵが演算処理できるようにデータ化された擬似的な遊技媒体である。また、「クレジット」とは、得点のうち、ベット可能な状態又は精算可能な状態に一時的に貯留するための得点であり、主に主制御基板Ｍで管理されるデータである。また、「総得点」とは、封入式の回胴式遊技機に投入し得るすべての得点であり、主制御基板や払出制御基板にて管理されるデータとしてもよい。「総得点」は、実体的な遊技メダルを用いる一般的な回胴式遊技機のメダル受け皿に載せられている遊技メダルの数に相当する。尚、封入式の回胴式遊技機の構成を前述した実施形態に適用する場合には、本明細書内において「遊技メダル」と称しているものを、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」等として扱うことは何等問題なく、適宜、「得点」、「得点情報」、「持ち点」、「持ち点情報」、「遊技価値」、「遊技価値情報」として称することに何ら問題無い。尚、「クレジット」を有していなくてもよい。また、クレジット数表示装置を、総得点表示装置として置き換えることも問題ない。

【２９３９】

（第２０実施形態）

尚、第１９実施形態においては、遊技者に有利なＡＴに関する状態としてＡＴ中状態等を有するよう構成し、ＡＴ中状態（いわゆるＡＴ）では押し順ナビを実行することにより、遊技者に有利な状態を設けると共に、遊技の興趣性を向上したが、ＡＴを実行可能な遊技機の構成としては、第１９実施形態の構成には限定されない。そこで、第１９実施形態の構成とは異なるＡＴを実行可能な回胴式遊技機の構成を第２０実施形態として、以下、第１９実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【２９４０】

はじめに、図５０４は、第２０実施形態における、図４４８のステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。同図における第１９実施形態との相違点は、ステップ４１００（第２）及びステップ４２００（第２）であり、即ち、ステップ１４５０で、前述した条件装置番号管理処理を実行した後、ステップ４１００（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する、回転開始時フリーズ実行判定処理を実行し、ステップ１５５０に移行する。

【２９４１】

また、ステップ１７５０で、前述したＡＴ中状態開始制御処理を実行した後、ステップ４２００（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する停止時フリーズ実行判定処

理を実行し、ステップ３５００に移行する。詳細は後述することとなるが、第２０実施形態においては、リールの回転開始時（スタートレバーＤ５０操作時）と、リールの停止時（最終リールの停止時、第３リールの停止時）にフリーズ（所定時間リールが回転開始しない、所定時間次回の遊技に係るベット操作が実行できない）が発生し得るよう構成されている。

【２９４２】

次に、図５０５は、第２０実施形態における、図５０４のステップ４１００（第２）のサブルーチンに係る、回転開始時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ４１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該ゲームからＡＴに関する状態が新たに「ＡＴ中状態」となったか否かを判定する。ここで、「新たにＡＴ中状態となった」とは、ＡＴ抽選に当選した後、初めてＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」となった場合（ＡＴ初当りとも称することがある）であり、一例としては、（１）「高確率状態」にてＢＢに当選する→「有利ＢＢ内部中状態」に移行→ＢＢ図柄（ボーナス図柄）が停止表示し、「有利ＢＢ状態」に移行→ＢＢが終了し、新たに「ＡＴ中状態」に移行、（２）「高確率状態」にてチェリーに当選した場合に１／２でＡＴ抽選に当選する、且つＡＴ抽選に当選した後は前兆状態｛ＡＴ抽選に当選しているか否かに係る期待感を遊技者に抱かせるためのＡＴに関する状態であり、チェリーの当選に係るＡＴ抽選に当選しなかった場合においても、「前兆状態」と同様の演出態様（背景演出等）である「ガセ前兆状態」を有するよう構成してもよい｝に移行するよう構成した場合においては、「高確率状態」にてチェリーに当選し、チェリーの当選に基づくＡＴ抽選に当選したため、「前兆状態」に移行する→「前兆状態」の終了条件となる所定ゲーム数が実行されたため、新たに「ＡＴ中状態」に移行する、等の遊技状態遷移が「新たにＡＴ中状態となった」に該当することとなる。一方、「新たにＡＴ中状態となった」に該当しない場合の一例としては、（１）「ＡＴ中状態」に滞在している→ＡＴカウンタ値が０となったため「ＡＴ継続バトル状態」｛「ＡＴ中状態」に再度移行する（連荘する）可能性がある状態｝に移行する→再度「ＡＴ中状態」に移行する、（２）「ＡＴ中状態」にてＢＢに当選する→「有利ＢＢ内部中状態」に移行→ＢＢ図柄（ボーナス図柄）が停止表示し、「有利ＢＢ状態」に移行→ＢＢが終了し、再度「ＡＴ中状態」に移行、等の遊技状態遷移は「新たにＡＴ中状態となった」に該当しないこととなる。

【２９４３】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ４１０２でＹｅｓの場合、ステップ４１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ開始フリーズ実行フラグ（オンとなることでリール回転開始時にフリーズが実行されることとなるフラグ）をオンにする。次に、ステップ４１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ開始フリーズ実行コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、当該コマンドを副制御基板Ｓ側が受信することにより、副制御基板Ｓ側にて、ＡＴ開始演出が実行されることとなる）をセットし、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ４１０２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、同図にて例示しているフリーズはあくまで一例であり、様々な種類（実行条件や実行時間）のフリーズを有するよう構成しても問題ない。

【２９４４】

次に、図５０６は、第２０実施形態における、図５０４のステップ１５５０のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。第１９実施形態との相違点は、ステップ１５６８（第２）～ステップ１５７４（第２）であり、即ち、ステップ１５６８（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ開始フリーズ実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１５６８（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１５７０（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ開始フリーズ実行フラグをオフにする。次に、ステップ１５７２（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行タイマ（デクリメントタイマであり、新たに「ＡＴ中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間と「ＡＴ中状態」が終了する際に実行されるフリーズの実行時間とを計測するためのタイマ）に、開始時フリーズ実行時間（本例では、５秒であり、新たに「ＡＴ中状態

」となった場合に実行されるフリーズの実行時間）をセットして当該タイマをスタートし、ステップ１５７４（第２）に移行する。次に、ステップ１５７４（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行タイマのタイマ値が０となったか否かを判定する。ステップ１５７４（第２）でＹｅｓの場合には、ステップ１５５２に移行する。他方、ステップ１５７４（第２）でＮｏの場合、「ＡＴ中状態」開始時のフリーズの実行時間が経過するまで、ステップ１５７４（第２）の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ１５６８（第２）でＮｏの場合にも、ステップ１５５２に移行する。

【２９４５】

このように、第２０実施形態においては、新たに「ＡＴ中状態」が開始された場合にフリーズ（ＡＴ開始時のフリーズと称することがある）が実行されるよう構成されており、詳細は後述することとなるが、フリーズ実行中においては、副制御基板Ｓ側にてＡＴ開始演出が実行されることとなる。本例においては、ＡＴ開始時のフリーズの実行時間を５秒としたが、当該実行時間は変更しても問題なく、ＡＴ開始演出の実行時間に合わせて設定することが好適である。尚、本例においては、後述宇するＡＴ終了時のフリーズ実行時間は３秒となっており、ＡＴ終了時のフリーズ実行時間よりもＡＴ開始時のフリーズ実行時間の方が長時間となるよう構成されている。このように、今後遊技者に有利な状況となるＡＴ開始時のフリーズ実行時間をＡＴ終了時のフリーズ実行時間よりも相対的に長時間とすることにより、遊技者の遊技意欲を高める興趣性の高い遊技機とすることができる。

【２９４６】

次に、図５０７は、第２０実施形態における、図５０７のステップ４２００（第２）のサブルーチンに係る、停止時フリーズ実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ４２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該ゲームにてＡＴカウンタ値が新たに０となったか否かを判定する。「ＡＴカウンタ値が新たに０となった」とは、「ＡＴ中状態」などのＡＴカウンタ値が減算していく状況にて、ＡＴカウンタ値が「１→０」となった場合であり、ＡＴに関する状態が「通常遊技状態」である状況等の、ＡＴカウンタ値が常に０である場合は含んでいない。

【２９４７】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ４２０２でＹｅｓの場合、ステップ４２０６に移行する。他方、ステップ４２０２でＮｏの場合、ステップ４２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該ゲームにて、有利区間残りゲーム数カウンタ値が新たに０となったか否かを判定する。「有利区間残りゲーム数カウンタ値が新たに０となった」とは、「ＡＴ中状態」などの有利区間残りゲーム数カウンタ値が減算していく状況にて、有利区間残りゲーム数カウンタ値が「１→０」となった場合であり、ＡＴに関する状態が「通常遊技状態」である状況等の、有利区間残りゲーム数カウンタ値が常に０である場合は含んでいない。ステップ４２０４でＹｅｓの場合、ステップ４２０６に移行することとなる。次に、ステップ４２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行タイマ（デクリメントタイマであり、新たに「ＡＴ中状態」となった場合に実行されるフリーズの実行時間と「ＡＴ中状態」が終了する際に実行されるフリーズの実行時間とを計測するためのタイマ）に、終了時フリーズ実行時間（本例では、３秒であり、「ＡＴ中状態」が終了する場合に実行されるフリーズの実行時間）をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ４２０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ終了フリーズ実行コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、当該コマンドを副制御基板Ｓ側が受信することにより、副制御基板Ｓ側にて、ＡＴ終了演出が実行されることとなる）をセットし、ステップ４２１０に移行する。次に、ステップ４２１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行タイマのタイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ４２１０でＹｅｓの場合には、次の処理（ステップ３５００の処理）に移行する。他方、ステップ４２１０でＮｏの場合、「ＡＴ中状態」終了時のフリーズの実行時間が経過するまで、ステップ４２１０の処理を繰り返し実行する。尚、ステップ４２０４でＮｏの場合には、次の処理（ステップ３５００の処理）に移行する。

【２９４８】

次に、図５０８は、第２０実施形態における、ＡＴ開始演出実行イメージ図である。同図においては、ＡＴ開始演出を実行途中で電源断が発生しなかった場合と電源断が発生した場合との一例を詳述することとする。

【２９４９】

まず、同図における（ａ）にて、ＡＴ開始演出の実行途中で電源断が発生しなかった場合について詳述する。まず、ＡＴに関する状態が新たに「ＡＴ中状態」となるゲームに係るスタートレバーＤ５０が操作された（ゲームの開始条件を充足した）ことにより、ＡＴ開始演出が実行開始されると共に、フリーズが実行される。また、ＡＴ開始演出の演出態様として、演出表示装置Ｓ４０に「ワープ実行！」と１秒間表示される（ＡＴ開始演出の実行中は、常時ＡＴ開始演出実行時専用の背景演出が実行される）。尚、本例においては、ＡＴ開始演出及びフリーズの実行時間は５秒となっている。その後、フリーズ開始から１秒が経過し、演出表示装置Ｓ４０にて「ワープ実行！」との表示が消去される。尚、ＡＴ開始演出実行時専用の背景演出のみが演出表示装置Ｓ４０に表示されている状態は３秒間維持することとなる。その後、フリーズの実行開始から４秒経過すると、ＡＴ開始演出の演出態様として、演出表示装置Ｓ４０に「ＡＴ５０Ｇ　ＳＴＡＲＴ！！」と１秒間表示される。その後、フリーズの実行開始から５秒が経過すると、フリーズの実行が終了すると共に、ＡＴ開始演出の実行が終了し、リールの回転が開始されることとなる。尚、ＡＴ開始演出の実行が終了した場合には、演出表示装置Ｓ４０の「ＡＴ５０Ｇ　ＳＴＡＲＴ！！」の表示が消去されると共に、ＡＴ開始演出実行時専用の背景演出から、ＡＴ中状態にて表示可能な背景演出に切り替わることとなる。また、ＡＴ中状態の１ゲーム目にて、前述した押し順ナビが実行される場合には、（１）フリーズが実行開始→５秒経過したことによりフリーズが終了→リールが回転開始すると共に演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを表示、（２）フリーズが実行開始→５秒経過したことによりフリーズが終了→リールが回転開始→リール駆動状態がリール定速状態になると共に演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビを表示、のように構成してもよい。このように構成することにより、フリーズの実行によってリールの回転開始タイミングが従来よりも遅いタイミングとなった場合においても、遊技者が誤って正解の押し順と異なる押し順に対応した停止ボタンを操作してしまう事態を防止することができる。

【２９５０】

次に、同図における（ｂ）にて、ＡＴ開始演出の実行途中で電源断が発生した場合について詳述する。まず、ＡＴに関する状態が新たに「ＡＴ中状態」となるゲームに係るスタートレバーＤ５０が操作された（ゲームの開始条件を充足した）ことにより、ＡＴ開始演出が実行開始されると共に、フリーズが実行される。また、ＡＴ開始演出の演出態様として、演出表示装置Ｓ４０に「ワープ実行！」と１秒間表示される（ＡＴ開始演出の実行中は、常時ＡＴ開始演出実行時専用の背景演出が実行される）。尚、本例においては、ＡＴ開始演出及びフリーズの実行時間は５秒となっている（電源断中の時間は除く）。その後、フリーズ開始から１秒が経過し、演出表示装置Ｓ４０にて「ワープ実行！」との表示が消去される。尚、ＡＴ開始演出実行時専用の背景演出のみが演出表示装置Ｓ４０に表示されている状態は３秒間維持することとなる。その後、フリーズの実行開始から２秒経過した時点で、電源断が発生する（例えば、遊技場が停電する）。その後、電源が復帰すると、演出表示装置Ｓ４０に「ＡＴ５０Ｇ　ＳＴＡＲＴ！！」と３秒間表示されると共に、フリーズが実行されたままとなる。その後、電源断中をのぞいたフリーズの実行開始からの合計の時間が５秒となった場合に、フリーズの実行が終了すると共に、ＡＴ開始演出の実行が終了し、リールの回転が開始されることとなる。このように、本例においては、フリーズの実行中（ＡＴ開始演出の実行中）に電源断が発生し、その後電源断から復帰した場合においては、フリーズの実行時間は電源断発生前の状態から継続して実行することとなる。一例としては、フリーズの実行時間が５秒である場合において、フリーズの実行開始から１秒後に電源断が発生した場合には、電源復帰後から４秒間フリーズが実行されることとなり、フリーズの実行開始から３秒後に電源断が発生した場合には、電源復帰後から２秒間フリーズが実行されることとなる。

【２９５１】
　また、ＡＴ開始演出の実行時間もフリーズの実行時間と同様に、ＡＴ開始演出の実行中に電源断が発生し、その後、電源断から復帰した場合においては、ＡＴ開始演出の実行時間は電源断発生前の状態から継続して実行することとなる。一方、ＡＴ開始演出の演出態様はＡＴ開始演出の実行中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで相違することとなり、具体的には、ＡＴ開始演出の実行中に電源断が発生しなかった場合においては、ＡＴ開始演出の実行開始から４秒が経過したタイミングにて、「ＡＴ５０Ｇ　ＳＴＡＲＴ！！」と演出表示装置Ｓ４０に表示される一方、ＡＴ開始演出の実行中に電源断が発生した場合においては、電源断の発生タイミングに拘わらず、電源断からの復帰後に、「ＡＴ５０Ｇ　ＳＴＡＲＴ！！」と演出表示装置Ｓ４０に表示されることとなる。尚、「ＡＴ５０Ｇ　ＳＴＡＲＴ！！」との表示を、ＡＴ開始時ゲーム数表示と称することがある。また、同図においては、ＡＴ開始時ゲーム数表示として、ＡＴ開始時の（ＡＴ中状態開始時の）ＡＴ残りゲーム数が５０ゲームである旨を報知するよう図示しているが、表示態様はこれには限定されず、例えば、ＡＴ中状態に移行する直前に実行された「有利ＢＢ状態」にてＡＴゲーム数上乗せ抽選を実行可能に構成した場合においては、当該「有利ＢＢ状態」におけるＡＴゲーム数上乗せ抽選の当選にて獲得したＡＴ残りゲーム数をＡＴ初期ゲーム数である５０ゲームに上乗せしたＡＴ残りゲーム数を、ＡＴ開始時ゲーム数表示として演出表示装置Ｓ４０に表示するよう構成してもよい。一例としては、「有利ＢＢ状態」におけるＡＴゲーム数上乗せ抽選によって３０ゲームのＡＴ残りゲーム数を獲得した場合には、ＡＴ開始時ゲーム数表示として、「ＡＴ８０Ｇ　ＳＴＡＲＴ！！」と表示するよう構成してもよい。尚、同図においては、ＡＴ開始演出についてのみ例示したが、ＡＴ終了演出についても同様に、ＡＴ終了演出の演出態様はＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで相違するよう構成されている（例えば、ＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生しなかった場合においては、ＡＴ終了演出の開始から２秒後に「ＡＴ終了　ＧＥＴ○○」と表示される一方、ＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生した場合においては、電源断の発生タイミングに拘わらず、電源断からの復帰後に「ＡＴ終了　ＧＥＴ○○」と表示される）。また、ＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出の実行中に表示される演出であり、且つＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生した場合に、電源断復帰後には即時表示される演出であれば、ＡＴ開始時ゲーム数表示には限定されず、遊技者が視認できることで遊技をスムーズに進行できる表示であれば問題ない。
【２９５２】
　以上のように構成することにより、第２０実施形態に係る遊技機によれば、新たにＡＴ中状態に移行した場合と、ＡＴ中状態が終了する場合とで、フリーズを実行可能に構成すると共に、新たにＡＴ中状態に移行した場合におけるフリーズ実行中にはＡＴ開始演出を実行し、ＡＴ中状態が終了する場合におけるフリーズ実行中にはＡＴ終了演出を実行するよう構成した。このように構成した場合において、ＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出の実行中に電源断が発生した場合、電源断の復帰後には、ＡＴ開始演出又はＡＴ終了演出における所定のタイミングから表示される予定の表示を、電源断復帰後に即時に表示するよう構成することによって、フリーズの実行中に意図しない電源断（例えば、遊技場の停電等）が発生した場合においても、ＡＴ残りゲーム数等の、遊技者が遊技の状況を把握するために必要な情報を即座に表示するよう構成することにより、遊技者が遊技の状況を把握できなくなる事態を防止することができる。
【２９５３】
　尚、第２０実施形態においては、新たにＡＴ中状態に移行した場合と、ＡＴ中状態が終了する場合とで、フリーズを実行可能に構成したが、フリーズの実行態様はこれには限定されず、ＢＢ開始時やＢＢ終了時等に実行し得るよう構成してもよいし、当選した条件装置や滞在している遊技状態に基づいて実行し得るよう構成してもよい。
【２９５４】
　尚、上述した本例に係る回胴式遊技機におけるフリーズに関する構成から、

フリーズの実行中に電源断が発生しなかった場合のフリーズの実行期間＝Ａ
フリーズの実行中に電源断が発生した場合の、電源断が発生するまでのフリーズの実行期間＝Ｂ
フリーズの実行中に電源断が発生した場合の、電源断が発生した後のフリーズの実行期間＝Ｃ
とした場合、
Ａ＝Ｂ＋Ｃ
となるよう構成されている。
【２９５５】
尚、ＡＴ開始演出に係るフリーズが実行終了すると、前述したリール加速処理が実行されることとなる。
【２９５６】
＜＜＜＜本例に適用可能な構成２＞＞＞＞
本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。尚、以下に詳述するいずれの構成も、前述したすべての実施形態に適用可能であり、以下に詳述する１の構成を適用してもよいし、以下に詳述する複数の構成を適用してもよいことを補足しておく。
【２９５７】
＜＜＜ランプユニットの構成＞＞＞
まず、図５０９及び図５１０を用いて、本例に係る遊技機に適用可能なランプユニット（装飾ランプユニットＤ１５０とＬＥＤランプユニットＳ１０との総称）の点灯に関する構成を詳述する。
【２９５８】
図５０９は、ランプユニット点灯構成イメージである。同図においては、本例に係る遊技機に適用可能なランプユニットの点灯に関する構成を詳述する。尚、同図に図示する各項目はあくまで一部の抜粋であり、例えば、要素１の欄に図示されている項目は、「赤色」～「色なし」の８個のみには限定されない。まず、図５０９に示すように、ランプユニットの点灯に関する要素として、要素１～要素６の６種類の要素を有している。
【２９５９】
＜要素１＞
要素１は点灯色となっており、「赤色」、「青色」、「緑色」、「白色」、「赤色＋緑色」、「青色＋緑色」、「青色＋白色」、「色なし」の８種類の点灯色を要素１として有している。尚、本例に係るランプユニットは複数のＬＥＤから構成されており、点灯色が「赤色」の場合は、すべてのＬＥＤが赤色にて点灯することを示しており、点灯色が「赤色＋青色」の場合は、合計のＬＥＤの個数であるＮ個のＬＥＤのうち、Ｍ個のＬＥＤが赤色にて点灯し、Ｌ個のＬＥＤが青色にて点灯することを示している（Ｎ＝Ｍ＋Ｌ）。尚、赤色にて点灯するＬＥＤと青色にて点灯するＬＥＤの順序の組み合わせは１通りのみであってもよいし、複数通りであってもよい（複数通り設ける場合には、点灯色として、「赤色＋青色１」、「赤色＋青色２」のように点灯色を複数設けてもよい）。また、「色なし」は消灯（非点灯）を示しており、常時消灯となる場合に選択される点灯色となっている。尚、前述したように、同図における要素１～要素６を構成する項目の数はあくまで一部の抜粋であり、要素１においては、「赤色＋青色＋緑色」等、３つ以上の色を組み合わせた点灯色を有するよう構成しても問題ない。
【２９６０】
＜要素２＞
要素２は点灯時間となっており、「０．１秒」、「０．２秒」、「０．３秒」、「１秒」、「３秒」、「常時」、「点灯なし」の７種類の点灯時間を要素２として有している。尚、「常時」は、常時点灯となる場合に選択される点灯時間となっており、「点灯なし」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間となっている。
【２９６１】
＜要素３＞

要素３は消灯時間となっており、「０．１秒」、「０．２秒」、「０．３秒」、「１秒」、「３秒」、「常時」、「消灯なし」の７種類の消灯時間を要素３として有している。尚、「常時」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間となっており、「消灯なし」は、常時点灯となる場合に選択される消灯時間となっている。

【２９６２】

＜要素４＞

要素４は、点灯時間パターンとなっており、点灯時間パターンは、要素２である点灯時間と要素３である消灯時間とを組み合わせて構成されており、「０．１秒点灯→０．１秒消灯」、「０．１秒点灯→０．３秒消灯」、「０．２秒点灯→０．３秒消灯」、「１秒点灯→０．１秒消灯」、「３秒点灯→０．３秒消灯」、「常時点灯」、「常時消灯」の７種類の点灯時間パターンを要素４として有している。点灯時間パターンの一例としては、「０．１秒点灯→０．１秒消灯」の場合、要素２である「０．１秒」の点灯時間と要素３である「０．１秒」の消灯時間とを組み合わせて構成されている。尚、「常時点灯」は、常時点灯となる場合に選択される点灯時間パターンであり、要素２である「常時」の点灯時間と要素３である「消灯なし」の消灯時間とを組み合わせて構成されている。また、「常時消灯」は、常時消灯となる場合に選択される点灯時間パターンであり、要素２である「点灯なし」の点灯時間と要素３である「常時」の消灯時間とを組み合わせて構成されている。

【２９６３】

＜要素５＞

要素５は、点灯要素となっており、点灯要素は、要素１である点灯色と要素４である点灯時間パターンとを組み合わせて構成されている。換言すると、点灯要素は、要素１である点灯色と要素２である点灯時間と要素３である消灯時間とを組み合わせて構成されている。尚、同図においては、説明の都合上、点灯要素の具体的な内容を点灯要素内容とし、点灯要素内容毎に振り分けた識別要素を点灯要素種別として図示している。点灯要素としては、

点灯要素種別ａ：「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」
点灯要素種別ｂ：「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」
点灯要素種別ｃ：「０．１秒赤色点灯→０．３秒消灯」
点灯要素種別ｄ：「０．１秒赤色＋青色点灯→０．３秒消灯」
点灯要素種別ｅ：「０．２秒赤色＋青色点灯→０．３秒消灯」
点灯要素種別ｆ：「０．２秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」
点灯要素種別ｇ：「１秒白色点灯→０．１秒消灯」
点灯要素種別ｈ：「１秒青色＋白色点灯→０．１秒消灯」
点灯要素種別ｉ：「３秒緑色点灯→０．３秒消灯」
点灯要素種別ｊ：「３秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」
点灯要素種別ｋ：「常時赤色点灯」
点灯要素種別ｌ：「常時青色点灯」
点灯要素種別ｍ：「常時緑色点灯」
点灯要素種別ｎ：「常時白色点灯」
点灯要素種別ｏ：「常時赤色＋緑色点灯」
点灯要素種別ｐ：「常時青色＋緑色点灯」
点灯要素種別ｑ：「常時青色＋白色点灯」
点灯要素種別ｒ：「常時消灯（色なし）」

の１８種類の点灯要素を要素５として有している。点灯要素の一例としては、「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」の場合、要素１である「赤色」と要素４である「０．１秒点灯→０．１秒消灯」の点灯時間パターン（上述したように点灯時間パターンは点灯時間と消灯時間との組み合わせである）とを組み合わせて構成されている。また、「常時赤色＋緑色点灯」は、要素１である「赤色＋緑色」と要素４である「常時点灯」とを組み合わせて構成されている。また、「常時消灯（色なし）」は、要素１である「色なし」と要素４で

ある「常時消灯」とを組み合わせて構成されている。
【２９６４】
＜要素６＞
要素６は、点灯パターンとなっており、要素５である点灯要素を１又は複数組み合わせて構成されている。尚、同図においては、説明の都合上、点灯パターンの具体的な内容を点灯パターン内容とし、点灯パターン内容毎に振り分けた識別要素を点灯パターン種別として図示している。点灯パターンとしては、
パターン１：「ａ→ａ→ａ→ａ」
パターン２：「ｂ→ｂ→ｂ→ｂ」
パターン３：「ａ→ｂ→ａ→ｂ」
パターン４：「ａ→ａ→ｇ→ｇ」
パターン５：「ｇ→ｆ→ｊ」
パターン６：「ｉ→ｈ→ｂ」
パターン７：「ｇ→ｆ→ｂ」
パターン８：「ｉ→ｊ→ｇ」
パターン９：「ｇ→ｇ→ｇ」
パターン１０：「ｋ」
パターン１１：「ｌ」
パターン１２：「ｍ」
パターン１３：「ｎ」
パターン１４：「ｏ」
パターン１５：「ｐ」
パターン１６：「ｑ」
パターン１７：「ｒ」
の１７種類の点灯パターンを要素６として有している。点灯パターンの一例としては、パターン１：「ａ→ａ→ａ→ａ」の場合、要素５である「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」を４回繰り返すよう構成されている。また、パターン８「ｉ→ｊ→ｇ」の場合、点灯要素種別ｉ：「３秒緑色点灯→０．３秒消灯」と実行した後、点灯要素種別ｊ：「３秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」を実行し、点灯要素種別ｇ：「１秒白色点灯→０．１秒消灯」を実行するよう構成されている。尚、点灯パターンをさらに組み合わせて、パターン１→パターン４のようにランプユニットを点灯させてもよいし、パターン１→パターン４→パターン１→パターン４→パターン１→・・・のように、「パターン１→パターン４」を、点灯終了条件を充足するまで繰り返し点灯させてもよい。尚、点灯終了条件は、所定のエラー解除等の遊技の状況が変化した場合に充足するよう構成してもよいし、所定時間が経過した場合に充足するよう構成してもよい。
【２９６５】
上記のように、本例に係る遊技機におけるランプユニットは点灯パターンの組み合わせによって点灯するよう構成されており、要素６の点灯パターンは、要素５の点灯要素の組み合わせによって構成されており、要素５の点灯要素は、要素１の点灯色と要素４の点灯時間パターンとの組み合わせによって構成されており、要素４の点灯時間パターンは、要素２の点灯時間と要素３の消灯時間との組み合わせによって構成されている。
【２９６６】
尚、ランプユニットの点灯に係る構成として、要素１～要素６から構成されているよう詳述したが、これには限定されず、要素の数を増減してもよいし、要素１～要素６の内容を変更してもよい（例えば、要素１を点灯輝度にする等）。
【２９６７】
次に、図５１０は、状況別報知態様の一例である。同図においては、本例に係る遊技機に適用可能な、ランプユニットの点灯パターン（ランプユニット点灯パターンとも称することがある）、回胴バックライトＳ３０の点灯態様（バックランプ点灯態様とも称することがある）、及びスピーカＳ２０から出力されるサウンド（スピーカのサウンドとも称す

ることがある）に関する遊技の状況毎の構成の一例を詳述する。尚、同図に図示する各項目はあくまで一部の抜粋であり、例えば、ＢＢ実行中に実行される点灯パターンはパターン７の１種類のみには限定されず、ＢＢの種類（ＢＢに係る条件装置の種類）やＢＢに当選した遊技状態によって点灯パターンを相違させてもよいし、１回のＢＢにおいて、複数の点灯パターンを組み合わせた点灯態様（点灯の周期）をＢＢが終了するまで繰り返し実行するよう構成してもよいことを補足しておく。また、エラーについても、一例として、メダル空エラーを例示しているが、エラーの種類によってランプユニットの点灯パターンを相違させてもよい。尚、構成１～構成６のすべてにおいて、通常遊技中（エラー発生中でない、且つ、電源投入直後でない、且つ、待機画面の表示中でない、且つ、設定確認モードでない、且つ、設定変更モードでない、且つボーナス実行中でない状況）において選択させ得るランプユニットの点灯パターンは、パターン２、パターン５、パターン６、パターン７、パターン８、パターン９、パターン１１、パターン１５、パターン１６、パターン１７、のいずれか１つ又は複数の組み合わせとなるよう構成されている。尚、通常遊技中として、低確率状態やＡＴ中状態などさまざまな遊技状態を有するよう構成しているため、遊技状態によって選択され得るランプユニットの点灯パターンを相違させてもよい。換言すると、特定の遊技状態では選択されない点灯パターンや特定の遊技状態でのみ選択され得る点灯パターンを有するよう構成してもよい。尚、電源投入時とは、電源投入から所定時間（例えば、１秒）経過まで（電源投入直後）の状況となっている。

【２９６８】

＜＜構成１＞＞

＜メダル空エラー発生中＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）

バックランプ点灯態様：相対的に小さい光量（通常の光量よりも小さい光量）で点灯

スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

＜電源投入時＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：電源投入時専用のサウンドを所定時間出力

＜待機画面表示中＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１１（常時青色点灯）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：出力なし

＜設定確認モード中＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１２（常時緑色点灯）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド

＜設定変更モード中＞

ランプユニット点灯パターン：パターン９（「１秒白色点灯→０．１秒消灯」を３回繰り返す）

バックランプ点灯態様：消灯

スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド

＜ＢＢ実行中＞

ランプユニット点灯パターン：パターン７（「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「０．２秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯

スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

上記のように構成されている。尚、電源投入時に実行される演出は、電源断が発生する前に実行されていた演出や電源断発生前の遊技状態によって相違し得るよう構成してもよい。

【２９６９】
構成１のように、メダル空エラー発生時等のエラー発生中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンのみを選択するよう構成し、且つ、点灯パターンを構成する点灯色として、メダル空エラー発生時には赤色が使用される一方、通常遊技中には赤色が使用されないよう構成する（所定の点灯色がエラー発生時にしか選択されないよう構成する）ことにより、遊技者や管理者が、エラーが発生している場合とエラーが発生していない場合とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、電源投入直後と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、電源投入直後と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、通常遊技中にも拘わらずエラーが発生したと誤認することがなく、遊技者はストレスなく遊技を進行できると共に、管理者はエラーが発生している遊技機を明確に判別することができることとなる。また、待機画面表示中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、待機画面表示中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、待機画面の表示中において、遊技者が遊技を進行していないにも拘わらず、派手な点灯パターンを使用することによる消費電力を抑制することができる。また、設定確認モード中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、設定確認モード中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、管理者が意図しない設定確認モードを即座に判別することができ、意図しない設定確認モードを迅速に判別することができると共に、設定キースイッチをオフにすることを失念してしまっても察知することができる。また、設定変更モード中と通常遊技中とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、設定変更モード中と通常遊技中とを容易に判別することができ、遊技場の営業や遊技の進行をスムーズにすることができる。また、管理者が意図しない設定変更モードを即座に判別することができ、意図しない設定変更モードを迅速に判別することができる。また、ＢＢ実行中と通常遊技中（ＢＢ実行中でない状態）とで、ランプユニットの点灯パターンとして異なる点灯パターンを選択するよう構成することにより、遊技者や管理者が、ＢＢ実行中と通常遊技中（ＢＢ実行中でない状態）とを容易に判別することができ、遊技者や管理者が遊技の状況を明確に判別することができる。

【２９７０】
尚、上述したような、ランプユニットに係るエラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、ＢＢ実行中と通常遊技中との相違点、としては、通常遊技中において使用されない点灯色（要素１）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯時間（要素２）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない消灯時間（要素３）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯時間パターン（要素４）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯要素（要素５）を有するよう構成してもよいし、通常遊技中において使用されない点灯パターン（要素６）を有するよう構成してもよい。

【２９７１】
＜＜構成２＞＞
＜メダル空エラー発生中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）

＜電源投入時＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１７（常時消灯（色なし））
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜待機画面表示中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１１（常時青色点灯）
バックランプ点灯態様：待機画面表示中専用のパターンで点灯（点滅）
スピーカのサウンド：出力なし
＜設定確認モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜設定変更モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜ＢＢ実行中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン７（「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「０．２秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
上記のように構成されている。
【２９７２】
＜＜構成３＞＞
＜メダル空エラー発生中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１（「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」を４回繰り返す）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
＜電源投入時＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜待機画面表示中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン５（「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「０．２秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」→「３秒緑色点灯→０．３秒消灯」）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜設定確認モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜設定変更モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１０（常時赤色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜ＢＢ実行中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン６（「３秒緑色点灯→０．３秒消灯」→「１秒青色＋白色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）

バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
上記のように構成されている。
【２９７３】
＜＜構成４＞＞
＜メダル空エラー発生中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１４（常時赤色＋緑色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
＜電源投入時＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜待機画面表示中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１１（常時青色点灯）
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜設定確認モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン３（「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜設定変更モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン３（「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜ＢＢ実行中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン６（「３秒緑色点灯→０．３秒消灯」→「１秒青色＋白色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒青色点灯→０．１秒消灯」）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
上記のように構成されている。尚、メダル空エラー発生中にスピーカから出力する警告音と、設定確認モード中及び設定変更モード中にスピーカから出力する警告音とを同一の警告音とし、警告音とは別に、メダル空エラー発生中には「メダル空エラー発生中です」との音声をスピーカから出力し、設定確認モード中には「設定確認モード中です」とスピーカから出力し、設定変更モード中には「設定変更モード中です」とスピーカから出力するよう構成してもよい。尚、メダル空エラーとは異なるエラーに関しても同様に、警告音と「○○エラー中です」の音声とをスピーカから出力するよう構成してもよい。
【２９７４】
＜＜構成５＞＞
＜メダル空エラー発生中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
＜電源投入時＞

ランプユニット点灯パターン：パターン１７（常時消灯（点灯なし））
バックランプ点灯態様：点灯→消灯（通常遊技中となった場合に点灯）
スピーカのサウンド：出力なし
＜待機画面表示中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１７（常時消灯（点灯なし））
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜設定確認モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド
＜設定変更モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１３（常時白色点灯）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド
＜ＢＢ実行中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン５（「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「０．２秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」→「３秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
上記のように構成されている。
【２９７５】
＜＜構成６＞＞
＜メダル空エラー発生中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１（「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」を４回繰り返す）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：エラー解除までメダル空エラー発生中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
＜電源投入時＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１７（常時消灯（点灯なし））
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜待機画面表示中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン１１（常時青色点灯）
バックランプ点灯態様：消灯
スピーカのサウンド：出力なし
＜設定確認モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン４（「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「１秒白色点灯→０．１秒消灯」）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：設定確認モード中専用のサウンド
＜設定変更モード中＞
ランプユニット点灯パターン：パターン４（「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「０．１秒赤色点灯→０．１秒消灯」→「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「１秒白色点灯→０．１秒消灯」）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：設定変更モード中専用のサウンド
＜ＢＢ実行中＞

ランプユニット点灯パターン：パターン５（「１秒白色点灯→０．１秒消灯」→「０．２秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」→「３秒青色＋緑色点灯→０．３秒消灯」）
バックランプ点灯態様：通常の光量で点灯
スピーカのサウンド：ＢＢ実行中専用のサウンドをループ（繰り返し再生）
上記のように構成されている。

【２９７６】

尚、同図においては、構成１～構成６の６種類の構成を例示したが、当該構成はあくまで一例であり、遊技の状況毎のランプユニット点灯パターンやバックランプ点灯態様やスピーカから出力するサウンドを各構成から組み合わせてもよいし、どのように変更してもよい。また、ランプユニットの点灯パターンについては、ランプユニットに係る、エラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、ＢＢ実行中と通常遊技中との相違点、として、前述した要素１～要素６（図５０９参照）のいずれかを、通常遊技中には選択されないものが選択されるよう構成することが好適である。

【２９７７】

また、同図においては、エラーとしてメダル空エラーのみを例示しているが、これには限定されず、表示判定エラーやドア開放エラーについても、ランプユニットに係る、エラー発生時と通常遊技中との相違点、電源投入直後と通常遊技中との相違点、待機画面の表示中と通常遊技中との相違点、設定確認モード中と通常遊技中との相違点、設定変更モード中と通常遊技中との相違点、ＢＢ実行中と通常遊技中との相違点、として、前述した要素１～要素６（図５０９参照）のいずれかを、通常遊技中には選択されないものが選択されるよう構成してもよいし、メダル空エラーと表示判定エラーとで、ランプユニットに係る前述した要素１～要素６（図５０９参照）のいずれかを相違させる等、発生しているエラーの種類によって、ランプユニットに係る前述した要素１～要素６（図５０９参照）のいずれかを相違させてもよい。

【２９７８】

また、再遊技役が停止表示した際には、ランプユニットの点灯態様によって遊技者に再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示したことを報知するよう構成してもよく、具体的には、所定の遊技状態にて実行されたゲームにおいて、再遊技役に当選して再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示した場合にランプユニットが点灯するよう構成し、且つ、要素１～要素６のいずれかを当該ランプユニットの点灯態様には含まれており、再遊技役に当選せずに再遊技役に係る図柄組み合わせとは異なる図柄組み合わせが停止表示した場合におけるランプユニットの点灯態様には含まれないよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者は再遊技役に当選したことを明確に認識することができる。

【２９７９】

＜＜＜前扉開放と払出に関する構成＞＞＞

次に、図５１１を用いて、本例に係る遊技機に適用可能な遊技メダルの払出に関する構成を詳述する。尚、同図に示す、「通常」とは、例えば、「低確率状態」にて入賞‐Ｂ（共通ベル）に当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせ（例えば、入賞０４）が停止表示して１１枚の遊技メダルを払い出すような場合を示している。また、「扉開放前に払出発生」や「扉開放後に払出発生」についても、入賞‐Ｂ（共通ベル）に当選し、共通ベルに対応する図柄組み合わせ（例えば、入賞０４）が停止表示する場合を例示している。尚、同図においては、クレジット（クレジット数表示装置Ｄ２００に表示されているクレジット数）が上限値（本例では、５０）である場合について詳述している。

【２９８０】

＜＜構成１＞＞
＜通常の払出の場合＞

構成１における通常の払出が実行される場合について詳述する。まず、３つのリールのうち２つのリールが停止し、他の１つのリールが回転している状況下、第３停止ボタンが

押下され（第３停止ボタンが押下されることを第３停止ボタンがオンになると称することがある）、入賞０４が停止表示する。その後、第３停止ボタンが非押下中となり（遊技者が第３停止ボタンから指を離すこと等によって第３停止ボタンが押下中から非押下中となる。尚、第３停止ボタンが押下中から非押下中となることを、第３停止ボタンがオンからオフとなると称することがある）、入賞０４に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカＳ２０から遊技メダルの払出に対応した払出音（同図における音Ｂ）が所定時間出力される。

【２９８１】

＜扉開放前に払出が実行される場合＞

次に、構成１における扉開放前に払出が実行される場合について詳述する。まず、３つのリールのうち２つのリールが停止し、他の１つのリールが回転している状況下、第３停止ボタンがオンとなり、入賞０４が停止表示する。その後、第３停止ボタンがオンからオフとなり、入賞０４に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカＳ２０から遊技メダルの払出に対応した払出音が出力開始される。その後、遊技メダルの払出に対応した払出音が出力されている状況下、前扉ＤＵが開放され、スピーカＳ２０から前扉ＤＵが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音Ａ）が出力される。即ち、払出音と前扉開放報知音とが同時に出力される。その後、払出音の出力開始から所定時間が経過して払出音の出力が終了すると共に、前扉開放報知音の出力が終了する。尚、前扉ＤＵは開放されたままとなっており、即ち、前扉開放報知音は、前扉ＤＵが開放された場合に出力開始され、その後前扉ＤＵが開放されたままであっても出力開放から特定時間経過することによって出力が終了するよう構成されている。このように構成することによって、管理者が設定確認や設定変更を行うために前扉ＤＵを開放した場合等において、設定確認又は設定変更が終了するまで前扉開放報知音が出力され続けることを防止することがなく、ストレスなく設定確認及び設定変更を行うことができることとなる。尚、同図においては、払出音の出力終了と同時に前扉開放音の出力が終了するよう図示しているが、これには限定されず、払出音の出力終了タイミングと前扉開放音の出力終了タイミングとが異なるタイミングとなっていても何ら問題ない。

【２９８２】

＜扉開放後に払出が実行される場合＞

次に、構成１における扉開放後に払出が実行される場合について詳述する。まず、３つのリールのうち２つのリールが停止し、他の１つのリールが回転している状況下、第３停止ボタンがオンとなり、入賞０４が停止表示する。その後、第３停止ボタンがオンである状況下、前扉ＤＵが開放され、スピーカＳ２０から前扉ＤＵが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音Ａ）が出力される。即ち、第３停止ボタンのオン・オフに拘らず、前扉ＤＵが開放されることによって前扉開放報知音が出力されるよう構成されている。その後、前扉ＤＵが開放されており、且つ前扉開放報知音が出力されている状況下、第３停止ボタンがオンからオフとなり、入賞０４に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカＳ２０から遊技メダルの払出に対応した払出音が出力開始される。即ち、払出音と前扉開放報知音とが同時に出力される。その後、前扉ＤＵの開放から特定時間が経過し、前扉開放報知音の出力が終了する。その後、払出音の出力開始から所定時間が経過して払出音の出力が終了する。

【２９８３】

構成１のように、前扉ＤＵの開放に拘らず遊技メダルの払出を実行可能に構成することにより、遊技場の管理者が遊技機に遊技メダルを補給する場合などに前扉ＤＵを閉め忘れてしまった（しっかりと閉まってしない）場合等においても、遊技メダルを正常に払い出すことができ、遊技者に不利益が生じないよう構成することができる。また、前扉開放報知音と払出音とを同時に出力可能に構成することにより、遊技機の状況がリアルタイムで把握できることとなる。尚、上記構成１のように構成する場合には、前扉開放報知音と払出音とを区別し易いような出力態様（音色、音程、テンポ、等）にすることが好適である。

【２９８４】
＜＜構成２＞＞
＜通常の払出の場合＞
構成２における通常の払出が実行される場合について詳述する。まず、３つのリールのうち２つのリールが停止し、他の１つのリールが回転している状況下、第３停止ボタンが押下され（第３停止ボタンが押下されることを第３停止ボタンがオンになると称することがある）、入賞０４が停止表示する。その後、第３停止ボタンが非押下中となり（遊技者が第３停止ボタンから指を離すこと等によって第３停止ボタンが押下中から非押下中となる。尚、第３停止ボタンが押下中から非押下中となることを、第３停止ボタンがオンからオフとなると称することがある）、入賞０４に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカＳ２０から遊技メダルの払出に対応した払出音（同図における音Ｂ）が所定時間出力される。
【２９８５】
＜扉開放前に払出が実行される場合＞
次に、構成２における扉開放前に払出が実行される場合について詳述する。まず、３つのリールのうち２つのリールが停止し、他の１つのリールが回転している状況下、第３停止ボタンがオンとなり、入賞０４が停止表示する。その後、第３停止ボタンがオンからオフとなり、入賞０４に対応する遊技メダルが払い出されると共に、スピーカＳ２０から遊技メダルの払出に対応した払出音が出力開始される。その後、遊技メダルの払出に対応した払出音が出力されている状況下、前扉ＤＵが開放され、スピーカＳ２０から前扉ＤＵが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音Ａ）が出力されると共に、払出音の出力が終了する。その後、前扉ＤＵの開放から特定時間経過し、前扉開放報知音の出力が終了する。尚、払出音の出力期間である所定時間は、前扉開放報知音の出力中に終了することとなる。
【２９８６】
＜扉開放後に払出が実行される場合＞
次に、構成２における扉開放後に払出が実行される場合について詳述する。まず、３つのリールのうち２つのリールが停止し、他の１つのリールが回転している状況下、第３停止ボタンがオンとなり、入賞０４が停止表示する。その後、第３停止ボタンがオンである状況下、前扉ＤＵが開放され、スピーカＳ２０から前扉ＤＵが開放していることを報知する前扉開放報知音（同図における音Ａ）が出力される。即ち、第３停止ボタンのオン・オフに拘らず、前扉ＤＵが開放されることによって前扉開放報知音が出力されるよう構成されている。その後、前扉ＤＵが開放されており、且つ前扉開放報知音が出力されている状況下、第３停止ボタンがオンからオフとなり、入賞０４に対応する遊技メダルが払い出されるが、当該払出に対応した払出音は出力されない。その後、遊技メダルの払出が実行されている状況下、前扉ＤＵの開放から特定時間経過し、前扉開放報知音の出力が終了すると共に、入賞０４に対応する払出音が出力される。その後、入賞０４に対応する遊技メダルの払出開始から所定時間経過し、払出音の出力が終了する。
【２９８７】
構成２のように、前扉ＤＵの開放に拘らず遊技メダルの払出を実行可能に構成することにより、遊技場の管理者が遊技機に遊技メダルを補給する場合などに前扉ＤＵを閉め忘れてしまった（しっかりと閉まってしない）場合等においても、遊技メダルを正常に払い出すことができ、遊技者に不利益が生じないよう構成することができる。また、前扉開放報知音と払出音とを同時に出力しないよう構成することにより、前扉開放報知音と払出音との音色が混在することにより、遊技機の状況が判断し難くなる事態を防止することができる。尚、構成２において、前扉開放報知音の出力中においても、払出音を出力するよう構成し、払出音の音量を前扉開放報知音の音量と比較して相対的に小さく（音量０も含む）するよう構成してもよい。
【２９８８】
＜＜その他の構成＞＞

図５１１に例示した構成を適用した場合、前扉ＤＵの開放中においても、遊技メダルの投入、マックスベットボタン（本例では、ベットボタンＤ２２０）の操作、及びベットボタンランプＳ５０（マックスベットランプとも称することがある）や投入可能ランプやベットランプ（１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプ）の点灯が有効となるよう構成してもよい。即ち、前扉ＤＵの開放中に遊技メダルを投入した場合には、遊技メダルの投入を検出可能であり（ブロッカがオンであり）、且つ当該投入が有効（クレジットが増加する、又は遊技メダルがベットされる）となるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音（又はメダル投入音）をスピーカＳ２０から出力するよう構成してもよい（前扉ＤＵが開放していない場合においても、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音は出力可能）し、遊技メダルの投入又はベットボタン（マックスベットボタン）の操作に対応したベット音を出力しないよう構成してもよい。

【２９８９】

＜＜＜電源断と払出に関する構成＞＞＞

本例に係る遊技機に適用可能な、小役入賞時に第３停止を押下したまま電源断した場合の作用を以下に例示する。尚、以下に例示するいずれの構成も、本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。尚、以下に詳述する構成は、クレジットが上限値（例えば、５０）である場合、換言すると、小役の入賞により遊技メダルがメダル受け皿Ｄ２３０に払い出される場合を例示している。また、回胴バックライトＳ３０の点滅による演出をバックランプ演出と称することがある。

【２９９０】

＜構成１＞

小役（例えば、入賞０４の共通ベル）に当選したゲームにて、第３停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第３停止ボタンを押下したまま電源断が発生する（遊技場に停電が発生する等）→第３停止ボタンを押下したまま電源復帰する→電源復帰すると共に前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される
上記の作用となるように構成してもよい。

【２９９１】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力可能となる一方、上述した構成１のように、第３停止ボタンを押下したまま電源復帰して、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、電源断復帰後にバックランプ演出と払出音の出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かすことがないよう構成することができる。

【２９９２】

このように構成することにより、遊技者が第３停止を押下している場合に電源断が発生し、即座に電源復帰した場合等においても、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出を実行することができ、遊技者に不利益を生じないようにすることができる。尚、主制御基板Ｍ側が制御する所定の操作部材（例えば、スタートレバー、すべての停止ボタン、ベットボタン（マックスベットボタン）、精算ボタン、等）のいずれかが操作されていても、他の所定の操作部材が操作されていなければ、入賞に基づく遊技メダルの払出を実行可能に構成してもよい。例えば、電源断から復帰する場合に、第３停止ボタンとスタートレバーとの双方が操作されている（オンとなっている）場合には、入賞に基づく遊技メダルの払出を実行しないよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、（１）その後、第３停止ボタンを離すかスタートレバーを離すことによって（主制御基板Ｍ側が制御する操作部材のうちオンとなっている操作部材が１つのみとなることによって）、入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよいし、（２）その後、第３停止ボタン

とスタートレバーとを離すことによって（主制御基板Ｍ側が制御する操作部材がすべてオフとなることによって）、入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよい。

【２９９３】

尚、上記電源断が発生する状況を例示すると、電源スイッチがオンからオフになる、電源を供給するケーブルが断線する、遊技場に停電が発生する、電源を供給するケーブルが差し込み口から抜ける、等が考えられ、いずれの場合にも、上述した構成に適用可能である。

【２９９４】

＜構成２＞

小役（例えば、入賞０４の共通ベル）に当選したゲームにて、第３停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第３停止ボタンを押下したまま前扉ＤＵを開放（前扉ＤＵを開放することでドア開放エラーが発生する）し、電源断が発生する（電源スイッチをオフにする等）→第３停止ボタンを押下したまま電源復帰する（電源スイッチをオンにする等）→第３停止ボタンを押下したまま前扉ＤＵを閉鎖してドア開放エラーを解除する（例えば、ドアキーを鍵穴Ｄ２６０に差し込んで所定の方向に捻る）→ドア開放エラーが解除されると共に、前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される

上記の作用となるように構成してもよい。

【２９９５】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力可能となる一方、上述した構成２のように、第３停止ボタンを押下したままドア開放エラーが解除されて、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、ドア開放エラー解除後にバックランプ演出と払出音の出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かすことがないよう構成することができる。

【２９９６】

＜構成３＞

小役（例えば、入賞０４の共通ベル）に当選したゲームにて、第３停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第３停止ボタンを押下したまま電源断が発生する（遊技場に停電が発生する等）→第３停止ボタンから指を離す（第３停止ボタンをオンからオフにする）→電源復帰する→電源復帰すると共に前記小役に対応する遊技メダルの払出が実行される

上記のように構成してもよい。

【２９９７】

また、電源断が発生していない状況にて遊技が進行し、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行可能であり、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力可能となる一方、上述した構成３のように、第３停止ボタンを押下したまま電源断が発生して、第３停止ボタンを離した後に電源復帰して、小役の入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、小役の入賞に基づくバックランプ演出が実行されない、且つ小役の入賞に基づく払出音が出力されないよう構成してもよい。このように構成することにより、電源断復帰後にバックランプ演出と払出音の出力とが突然実行されることにより、遊技者を驚かせてしまうことがないよう構成することができる。

【２９９８】

尚、上記構成１、構成２又は構成３のように構成した場合には、電源断復帰後の処理として、第３停止ボタンが押下されているか否か（オンであるか否か）を判定する処理（遊技進行制御処理にて実行される処理）を実行する前に、入賞に基づく遊技メダルの払出処理（遊技進行制御処理にて実行される処理）を実行するよう構成してもよい。また、前述

したように、小役が入賞となる図柄組み合わせが停止表示した状況にて第３停止ボタンを押したまま電源断が発生し、その後第３停止ボタンを押下したまま電源断から復帰し、その後第３停止ボタンを離すことにより入賞に基づく遊技メダルの払出が実行されるよう構成してもよく、そのように構成した場合においては、当該払出に対応する払出音の出力とバックランプ演出は実行されないよう構成してもよい（電源断を介せずに入賞に基づく遊技メダルの払出が実行された場合には、払出音の出力とバックランプ演出とを実行する）。

【２９９９】

＜＜＜設定確認モードと払出に関する構成＞＞＞

本例に係る遊技機に適用可能な、小役入賞時に第３停止を押下したまま設定キースイッチをオンにした場合の作用を以下に例示する。尚、以下に例示するいずれの構成も、本例に係るすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。尚、以下に詳述する構成は、クレジットが上限値（例えば、５０）である場合、換言すると、小役の入賞により遊技メダルがメダル受け皿Ｄ２３０に払い出される場合を例示している。また、以下に詳述する構成は、リール停止中であり、且つ電源投入されており、且つ、スタートレバー、すべての停止ボタン、ベットボタン（マックスベットボタン）、精算ボタン、等の主制御基板側にて制御される各種操作部材が操作されていない（オンではない）状況にて、前扉ＤＵを開放して設定キースイッチをオフからオンにした場合には、設定確認モードに移行可能に構成されている場合を例示している。尚、設定確認モード中においては、演出表示装置Ｓ４０にて設定確認モード中である旨を報知するよう構成してもよいし、報知しないよう構成してもよい。

【３０００】

＜構成１＞

小役（例えば、入賞０４の共通ベル）に当選したゲームにて、第３停止ボタンを押下して（オンにして）小役を入賞させる→第３停止ボタンを押下したまま前扉ＤＵを開放（前扉ＤＵを開放することでドア開放エラーが発生する）して設定キースイッチをオンにする（設定確認モードには移行しない）→第３停止ボタンを押下したまま前扉ＤＵを閉鎖してドア開放エラーを解除する（例えば、ドアキーを鍵穴Ｄ２６０に差し込んで所定の方向に捻る）→第３停止ボタンを離しても設定確認モードに移行しない
上記のように構成してもよい。

【３００１】

また、そのように構成した場合には、その後設定キースイッチがオンのまま、ベットが可能であり、ベットされている状況にてスタートレバーを操作することでリールが回転開始可能であり、停止ボタンを操作することによりリールを停止することが可能であるよう（遊技を進行可能に）構成してもよい。また、その後設定キースイッチがオンのままでは、ベットが不可能（遊技メダルの投入も不可能）としてもよいし、ベットは可能であるがスタートレバーを操作してもリールが回転開始しないよう構成してもよい。換言すると、設定キースイッチがオンのままでは、遊技の実行ができないよう構成してもよい。そのように構成した場合には、演出表示装置Ｓ４０には設定確認モード中である旨の表示は表示されないことを補足しておく。また、設定キースイッチがオンのまま（上記構成１のような作用となった後）、再遊技図柄が停止表示していない状況にて前扉ＤＵを開放した場合に、設定確認モードに移行し得るよう構成してもよいし、再遊技図柄が停止表示している状況にて前扉ＤＵを開放した場合に、設定確認モードに移行しないよう構成してもよい。また、前記前扉ＤＵを開放して設定確認モードに移行した場合においては、設定確認モードである旨を演出表示装置Ｓ４０にて表示するよう構成してもよい。

【３００２】

＜＜＜マックスベットランプの点灯に関する構成＞＞＞

次に、図５１２～図５１５を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なマックスベットランプ（ベットボタンランプＳ５０とも称することがある）の点灯に関する作用を詳述する。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技メダルを投入

可能である構成を例示している。尚、マックスベットランプとは、マックスベットボタン内部又は近傍に設けられている、マックスベットボタンの操作が有効である旨を報知する、副制御基板Ｓ側又は主制御基板Ｍ側にて制御されるランプである。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯（又は点滅）していることをＯＮ、マックスベットランプが消灯していることをＯＦＦ、１ベットランプＤ２１１が点灯していることをＯＮ、１ベットランプＤ２１１が消灯していることをＯＦＦ、２ベットランプＤ２１２が点灯していることをＯＮ、２ベットランプＤ２１２が消灯していることをＯＦＦ、３ベットランプＤ２１３が点灯していることをＯＮ、３ベットランプＤ２１３が消灯していることをＯＦＦ、スタートランプＤ１８０が点灯（又は点滅）していることをＯＮ、スタートランプＤ１８０が消灯していることをＯＦＦ、と図示している。また、図中では遊技メダルを１枚ずつメダル投入口Ｄ１７０から投入する場合（投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、第２投入センサＤ３０ｓ等のメダル投入口Ｄ１７０に投入された遊技メダルを検出するセンサが遊技メダルを１枚ずつ検出する場合）を例示しているが、ベットボタンとして、マックスベットボタンとは異なる、１回の操作（オフ→オン）によって１枚の遊技メダルをベット可能な１ベットボタンや、１回の操作（オフ→オン）によって２枚の遊技メダルをベット可能な２ベットボタンを設けてもよく、そのように構成した場合に、メダル投入口Ｄ１７０への１枚の遊技メダル投入（投入受付センサＤ１０ｓ、第１投入センサＤ２０ｓ、又は第２投入センサＤ３０ｓによる１枚の遊技メダルの検出）と同様の作用を、１ベットボタンの１回の押下に適用しても問題ない。

【３００３】

＜＜構成１＞＞

まず、図５１２における構成１について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、１ベットランプＤ２１１が消灯しており、２ベットランプＤ２１２が消灯しており、３ベットランプＤ２１３が消灯しており、スタートランプＤ１８０が消灯している。その後、１枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、１ベットランプＤ２１１が点灯する。その後、２枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、３枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯、３ベットランプＤ２１３が点灯すると共に、スタートランプＤ１８０が点灯する。

【３００４】

構成１のように、マックスベットランプが遊技メダル１枚投入する毎に「消灯→点灯」するよう構成することにより、遊技メダルがメダル投入口Ｄ１７０から遊技機内部に誘導されている期間は、マックスベットボタンの操作が無効となっているため、当該誘導されている期間にてマックスベットランプを消灯させることにより、マックスベットボタンが有効となっている期間を正確に報知することができる。また、マックスベットボタンが有効となっている期間を正確に報知することにより、遊技者は、マックスベットボタンが無効、換言すると、遊技メダルの投入が無効である期間を把握することができるため、当該無効の期間にて遊技メダルを投入してしまい、遊技メダルが正常に投入されない事態を防止することができ、テンポのよい遊技進行が実現可能となる。

【３００５】

また、構成１のように、３枚目の遊技メダルが投入されて、マックスベットランプが消灯した後に、３ベットランプＤ２１３が点灯するよう構成することにより、３ベットランプＤ２１３が点灯しているときにはマックスベットランプが消灯しているため、遊技者は規定数である３枚の遊技メダルがベットされたことを明確に認識することができる。

【３００６】

＜＜構成２＞＞

次に、図５１２における構成２について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯し

ており、１ベットランプＤ２１１が消灯しており、２ベットランプＤ２１２が消灯しており、３ベットランプＤ２１３が消灯しており、スタートランプＤ１８０が消灯している。その後、１枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、１ベットランプＤ２１１が点灯する。その後、２枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、３枚目の遊技メダルが投入され、３ベットランプＤ２１３が点灯すると共に、スタートランプＤ１８０が点灯する。その後、マックスベットランプが消灯する。

【３００７】

構成２のように、３枚目の遊技メダルが投入されて、３ベットランプＤ２１３が点灯した後にマックスベットランプが消灯するよう構成する、換言すると、３ベットランプＤ２１３を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに３ベットランプＤ２１３を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【３００８】

＜＜構成３＞＞

次に、図５１３における構成３について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、１ベットランプＤ２１１が消灯しており、２ベットランプＤ２１２が消灯しており、３ベットランプＤ２１３が消灯しており、スタートランプＤ１８０が消灯している。その後、１枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、１ベットランプＤ２１１が点灯する。その後、２枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、３枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯すると共に、スタートランプＤ１８０が点灯する。その後、３ベットランプＤ２１３が点灯する。

【３００９】

構成３のように、３枚目の遊技メダルが投入されて、３ベットランプＤ２１３が点灯する前のマックスベットランプが消灯すると略同時にスタートランプＤ１８０が点灯するよう構成することにより、次回の遊技が開始可能である旨を遊技者にいち早く報知することができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【３０１０】

＜＜構成４＞＞

次に、図５１３における構成４について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、１ベットランプＤ２１１が消灯しており、２ベットランプＤ２１２が消灯しており、３ベットランプＤ２１３が消灯しており、スタートランプＤ１８０が消灯している。その後、１枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、１ベットランプＤ２１１が点灯する。その後、２枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、マックスベットランプが点灯すると共に、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、３枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが消灯する。その後、３ベットランプＤ２１３が点灯すると共に、スタートランプＤ１８０が点灯する。

【３０１１】

＜＜構成５＞＞

次に、図５１４における構成５について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点滅しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯してお

り、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が消灯している。その後、１枚目の遊技メダルが投入され、２ベットランプＤ２１２及び３ベットランプＤ２１３が消灯する。その後、２枚目の遊技メダルが投入され、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、３枚目の遊技メダルが投入され、３ベットランプＤ２１３が点灯すると共に、スタートランプＤ１８０が点灯する。その後、マックスベットランプが点滅する際の、点灯→消灯となるタイミングよりも前に（点灯の途中で）、マックスベットランプが消灯する。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯→消灯を繰り返すこととなる点滅における、点灯している状況にて、３枚目の遊技メダルが投入された場合を例示しているため、３枚目の遊技メダルが投入されたタイミングにてマックスベットランプが点灯→消灯となっているが、マックスベットランプの点滅における、消灯している状況にて、３枚目の遊技メダルが投入された場合には、３枚目の遊技メダルが投入されたタイミング以降はマックスベットランプが消灯したままとなる。

【３０１２】

構成５のように、ベットしていない状況にて、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、及び３ベットランプＤ２１３をすべて点灯させるよう構成した場合においても、遊技メダルの投入枚数（１枚目、２枚目、３枚目）によって、スタートランプＤ１８０、２ベットランプＤ２１２、及び３ベットランプＤ２１３の点灯・消灯の組み合わせを相違させることによって、遊技者は現在の遊技の状況（何枚の遊技メダルがベットされているか）を把握できることとなる。

【３０１３】

＜＜構成６＞＞

次に、図５１４における構成６について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、１ベットランプＤ２１１が消灯しており、２ベットランプＤ２１２が消灯しており、３ベットランプＤ２１３が消灯しており、スタートランプＤ１８０が消灯している。その後、１枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、１ベットランプＤ２１１が点灯する。その後、２枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、３枚目の遊技メダルが投入され、当該遊技メダルの投入を検知したタイミング（構成２におけるスタートランプＤ１８０及び３ベットランプＤ２１３の点灯タイミングよりも早いタイミング）でスタートランプＤ１８０が点灯すると共に、３ベットランプＤ２１３が点灯する。その後、マックスベットランプが消灯する。

【３０１４】

構成６のように、３枚目の遊技メダルが投入されて、３ベットランプＤ２１３が点灯した後にマックスベットランプが消灯するよう構成する、換言すると、３ベットランプＤ２１３を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに３ベットランプＤ２１３を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【３０１５】

＜＜構成７＞＞

次に、図５１５における構成７について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルがベットされておらず、且つベットが有効である状況下において、マックスベットランプが点灯しており、１ベットランプＤ２１１が消灯しており、２ベットランプＤ２１２が消灯しており、３ベットランプＤ２１３が消灯しており、スタートランプＤ１８０が消灯している。その後、１枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、１ベットランプＤ２１１が点灯する。その後、スタートランプＤ１８０が点灯する（点滅を開始する）。その後、２枚目の遊技メダルが投入され、マックスベットランプが点灯したままであると共に、２ベットランプＤ２１２が点灯する。その後、３枚目の遊技

メダルが投入され、マックスベットランプが消灯すると共に、３ベットランプＤ２１３が点灯する。

【３０１６】

構成６のように、３枚目の遊技メダルを投入した後に、マックスベットランプの消灯と３ベットランプＤ２１３の点灯が略同時となるよう構成する、換言すると、３ベットランプＤ２１３を遊技者がマックスベットボタンを操作してからできるだけ早く点灯するよう構成することにより、遊技者の操作に合わせてシームレスに３ベットランプＤ２１３を点灯させることができ、遊技の進行をスムーズにすることができると共に、遊技者が余分に遊技メダルを投入したり、動作の遅さによる遊技機の性能や挙動に不信感を抱く事態を防止することができる。

【３０１７】

尚、上述した構成１～構成４、構成６及び構成７において、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点灯としたが、マックスベットボタンが有効であることを遊技者が認識できる点灯態様であればよく、構成５と同様に、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点滅となるよう構成してもよい。また、構成５においても、マックスベットランプがオン＝マックスベットランプが点灯となるように構成してもよい。また、同様に、構成１～構成６については、スタートランプＤ１８０がオン＝スタートランプＤ１８０が点灯としたが、スタートレバーＤ５０の操作が有効であることを遊技者が認識できる点灯態様であればよく、構成７と同様に、スタートランプＤ１８０がオン＝スタートランプＤ１８０が点滅となるよう構成してもよい。また、構成７においても、スタートランプＤ１８０がオン＝スタートランプＤ１８０が点灯となるように構成してもよい。また、マックスベットランプは、副制御基板Ｓ側で制御するよう構成してもよいし、主制御基板Ｍ側で制御するよう構成してもよい。

【３０１８】

＜＜＜精算ボタン操作時に関する構成＞＞＞

次に、図５１６～図５１９を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能な精算ボタンＤ６０操作時の作用を詳述する。尚、以下の構成は、遊技機に３枚の遊技メダルがベットされており、クレジット数表示装置Ｄ２００に表示されているクレジット数が４である場合を例示している。尚、同図においては、マックスベットランプが点灯（又は点滅）していることをＯＮ、マックスベットランプが消灯していることをＯＦＦ、精算ボタンの操作を新たに検出したことをＯＮ、精算ボタンの操作を検出していない、又は精算ボタンの操作を新たに検出していないことをＯＦＦ、１ベットランプＤ２１１が点灯していることをＯＮ、１ベットランプＤ２１１が消灯していることをＯＦＦ、２ベットランプＤ２１２が点灯していることをＯＮ、２ベットランプＤ２１２が消灯していることをＯＦＦ、３ベットランプＤ２１３が点灯していることをＯＮ、３ベットランプＤ２１３が消灯していることをＯＦＦ、スタートランプＤ１８０が点灯（又は点滅）していることをＯＮ、スタートランプＤ１８０が消灯していることをＯＦＦ、投入可能ランプＤ３００が点灯（又は点滅）していることをＯＮ、投入可能ランプＤ３００が消灯していることをＯＦＦ、クレジット数表示装置Ｄ２００が１減算されることを、ＯＦＦ→ＯＮ→ＯＦＦで１減算、と図示している。また、図中では遊技メダルを１枚ずつメダル投入口Ｄ１７０から投入する場合を例示しているが、ベットボタンとして、マックスベットボタンとは異なる、１回の操作（オフ→オン）によって１枚の遊技メダルをベット可能な１ベットボタンや、１回の操作（オフ→オン）によって２枚の遊技メダルをベット可能な２ベットボタンを設けてもよく、そのように構成した場合に、メダル投入口Ｄ１７０への１枚の遊技メダル投入と同様の作用を、１ベットボタンの１回の押下に適用しても問題ない。尚、以下に例示する構成は、再遊技の停止表示中においても遊技機に貯留されている遊技メダルを精算可能に構成してもよいし、再遊技の停止表示中においては遊技機に貯留されている遊技メダルを精算できないように構成してもよい。また、精算ボタンＤ６０を操作して、ベットされている遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出される条件として（精算ボタンが操作されたと判定する条件として）、精算ボタンが「オン→オフ」となったこととしてもよいし、「オン」

となったこととしてもよいし、「０・５秒以上オン」となったこととしてもよい。
【３０１９】
＜＜構成１＞＞
まず、図５１６における構成１について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が１回操作され（オフ→オンとなり）、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３、スタートランプＤ１８０、及び投入可能ランプＤ３００が消灯すると共に、ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置Ｄ２００に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである４枚の遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出される。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置Ｄ２００の表示が１→０となる遊技メダル）が払い出されたタイミングで、投入可能ランプＤ３００が点灯する。
【３０２０】
構成１のように、ベットされている遊技メダルをクレジットよりも先に精算する（払い出す）よう構成することによって、遊技者が遊技を終了する際に、クレジットが０になったことを確認してすぐに離席したとしても、ベットされている遊技メダルの精算を忘れてしまうことが起こらないようにすることができる。特に、クレジット数が１～２枚等の少量である状況にて遊技を終了する場合は、遊技者が十分な遊技メダルを獲得できずに遊技を終了する可能性が相対的に高いため、遊技者の注意力も散漫になっている可能性がある。そのような場合にも、遊技者に意図しない不利益を生じないようにするために、ベットされている遊技メダルをクレジットよりも先に精算する（払い出す）よう構成しており、そのように構成されていることから、構成１においては、クレジット数表示装置Ｄ２００に表示されているクレジット数が減算するよりも前に、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３、スタートランプＤ１８０、及び投入可能ランプＤ３００が消灯するよう構成されている。
【３０２１】
＜＜構成２＞＞
次に、図５１６における構成２について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が１回操作され（オフ→オンとなり）、マックスベットランプが点灯すると共に、ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出される（払出が開始される）。その後、スタートランプＤ１８０が消灯すると共に、投入可能ランプＤ３００が消灯する。その後、３ベットランプＤ２１３が消灯する。その後、２ベットランプＤ２１２が消灯する。その後、１ベットランプＤ２１１が消灯すると共に投入可能ランプＤ３００が点灯する。尚、構成２においては、精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが０である状況にて精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。
【３０２２】
構成２のように、精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成し、且つ、精算ボタンＤ６０が操作された場合において、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３、スタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００の消灯よりも前のタイミングでマックスベットランプを点灯するよう構成することにより、遊技者が

誤って精算ボタンを操作してしまった場合に、ベットされている遊技メダルのみが払い出されることとなり、遊技者はマックスベットボタンを再度操作してクレジットをベットしたいため、マックスベットボタンが操作可能である旨をいち早く報知するよう構成することにより、遊技の進行をスムーズにすることができる。

【３０２３】

＜＜構成３＞＞

次に、図５１７における構成３について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が１回操作され（オフ→オンとなり）、スタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００が消灯する。ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置Ｄ２００に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである４枚の遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出されることとなる。また、精算ボタンＤ６０から指を離したタイミングの後、３ベットランプＤ２１３→２ベットランプＤ２１２→１ベットランプＤ２１１の順に消灯していく。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置Ｄ２００の表示が１→０となる遊技メダル）が払い出されたタイミングで、投入可能ランプＤ３００が点灯する。

【３０２４】

＜＜構成４＞＞

次に、図５１７における構成４について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が１回操作され（オフ→オンとなり）、スタートランプＤ１８０及び投入可能ランプＤ３００が消灯すると共に、ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出される（払出が開始される）。その後、３ベットランプＤ２１３が消灯する。その後、２ベットランプＤ２１２が消灯する。その後、１ベットランプＤ２１１が消灯すると共に投入可能ランプＤ３００が点灯する。その後、マックスベットランプが点灯する。尚、構成４においては、精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが０である状況にて精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【３０２５】

構成４のように、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成し、且つ、投入可能ランプＤ３００の点灯よりも後のタイミングでマックスベットランプを点灯するよう構成することにより、遊技者が３枚ベットした後に１枚ベットへの変更を所望した場合においては、精算ボタンＤ６０を１回操作してベットされている３枚の遊技メダルを精算した後に、遊技メダルを１枚投入する又は１ベットボタンを操作することとなるため、そのような場合において、マックスベットランプよりも投入可能ランプＤ３００を先に点灯させることで、遊技の進行をスムーズにすることができる。

【３０２６】

＜＜構成５＞＞

次に、図５１８における構成５について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が１回操作され（

オフ→オンとなり）、１ベットランプＤ２１１、２ベットランプＤ２１２、３ベットランプＤ２１３、スタートランプＤ１８０、及び投入可能ランプＤ３００が消灯すると共に、ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出される（払出が開始される）。その後、投入可能ランプＤ３００が点灯する。その後、マックスベットランプが点灯する。尚、構成５においては、精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが０である状況にて精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【３０２７】

＜＜構成６＞＞

次に、図５１８における構成６について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が押下されたタイミング（オフ→オンとなったタイミング）で、投入可能ランプＤ３００が消灯する。その後、スタートランプＤ１８０が消灯する。ベットされている３枚の遊技メダルが放出口２Ｄ４０から払い出され（払出が開始される）、その後、クレジット数表示装置Ｄ２００に表示されている遊技機に貯留されているクレジットである４枚の遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出されることとなる。また、精算ボタンＤ６０が操作されたタイミングの後、３ベットランプＤ２１３→２ベットランプＤ２１２→１ベットランプＤ２１１の順に消灯していく。また、最後に払い出される遊技メダル（クレジット数表示装置Ｄ２００の表示が１→０となる遊技メダル）が払い出された後、投入可能ランプＤ３００が点灯する。尚、マックスベットランプは消灯したままとなっている。

【３０２８】

＜＜構成７＞＞

次に、図５１９における構成７について詳述する。回胴式遊技機に遊技メダルが３枚ベットされており、且つベットが有効でない状況下において、マックスベットランプが消灯しており、１ベットランプＤ２１１が点灯しており、２ベットランプＤ２１２が点灯しており、３ベットランプＤ２１３が点灯しており、スタートランプＤ１８０が点灯しており、投入可能ランプＤ３００が点灯している。その後、精算ボタンＤ６０が押下されたタイミング（オフ→オンとなったタイミング）で、マックスベットランプの点滅が開始し、スタートランプＤ１８０が消灯する。その後、投入可能ランプＤ１８０が消灯すると共に、ベットされている３枚の遊技メダルが放出口Ｄ２４０から払い出される（払出が開始される）。その後、３ベットランプＤ２１３が消灯する。その後、２ベットランプＤ２１２が消灯する。その後、１ベットランプＤ２１１が消灯する。その後、投入可能ランプＤ３００が点灯する。尚、マックスベットランプは消灯したままとなっている。尚、構成７においては、精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合、ベットされている遊技メダルを払い出すが、クレジットは払い出さないよう構成されており、ベットされている遊技メダルが０である状況にて精算ボタンＤ６０が１回操作されたと判定した場合にクレジットを払い出すよう構成されている。

【３０２９】

＜＜＜電源断のタイミングによる動作の相違＞＞＞

図５２０は、遊技機への給電と電源断とのタイミングによる主制御基板Ｍ及び副制御基板Ｓの動作を説明するタイミングチャートである。図５２０（ａ）は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第１の態様を示すタイミングチャートであり、図５２０（ｂ）は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第２の態様を示すタイミングチャートである。

【３０３０】

第１の態様は、主制御基板Ｍのメインプログラムや、副制御基板Ｓのサブプログラムの

実行が開始された後に、電源断が発生する態様である。一方、第２の態様は、主制御基板のメインプログラムや、副制御基板のサブプログラムの実行が開始されるよりも前に、電源断が発生する態様である。

【３０３１】

本例では、電源断は、遊技機への給電が停止した状態であり、遊技機の電源スイッチがオフになった状態や、電源ケーブルが抜けた状態や、電源ケーブルが断線した状態や、停電でもよい。遊技場において意図せずに給電が停止した場合なども含む。尚、電源断が発生したタイミングとは、遊技機への給電が停止したタイミングであり、遊技機の電源スイッチがオフになったタイミングであり、電源ケーブルが抜けたタイミングであり、電源ケーブルが断線したタイミングであり、停電が発生したタイミングである。

【３０３２】

図５２０（ａ）及び図５２０（ｂ）において、ΔＴ１は、給電の開始から電源断が発生した後に主制御基板Ｍへの供給電圧がローレベル（オフレベルと称することがある）に到達するまでの時間であり、ΔＴ２は、給電の開始から主制御基板Ｍへの供給電圧が供給レベルに達するまでの時間であり、ΔＴ３は、電源断が発生したタイミングから主制御基板Ｍへの供給電圧がローレベルになるまでの時間であり、ΔＴ４は、主制御基板Ｍへの供給電圧が供給レベルに達してから副制御基板Ｓのサブプログラムが起動するまでの時間であり、ΔＴ５は、主制御基板Ｍへの供給電圧が供給レベルに達してから主制御基板Ｍのメインプログラムが起動するまでの時間である。ここで、ΔＴ５＜ΔＴ１、ΔＴ２＜ΔＴ３、ΔＴ５＞ΔＴ３、ΔＴ４＜ΔＴ５という関係が成立する。

【３０３３】

＜＜＜第１の態様＞＞＞

＜＜電源の状態の変化＞＞

時刻ｔ１で遊技機の給電が開始され、時刻ｔ３で電源断が発生し遊技機への給電が停止する。

【３０３４】

＜＜主制御基板の動作＞＞

＜電源供給ユニットＥから主制御基板に供給される電源電圧＞

前述したように、時刻ｔ１から遊技機への給電が開始される。遊技機への給電により、電源供給ユニットＥは、時刻ｔ１から主制御基板に給電を開始する。電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧は、オフレベル（時刻ｔ１）から供給レベル（時刻ｔ２）まで増加し、時刻ｔ２から供給レベルで一定となる。尚、同図においては、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間が一定である場合を例示しているが、これには限定されず、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間にばらつきが生じ得るよう（ランダムとなるよう）構成してもよい。また、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間が一定である場合を例示しているが、これには限定されず、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間にはばらつきが生じるよう（ランダムとなるよう）構成してもよい。尚、そのように構成した場合においても、主制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間の最小値（最小時間）は、副制御基板に給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間の最大値（最大時間）よりも長時間となるよう構成することが好適である。

【３０３５】

その後、時刻ｔ３で電源断が発生する。この電源断の発生により、電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧は、供給レベル（時刻ｔ３）から維持レベル（時刻ｔ４）まで徐々に低下し、時刻ｔ４から維持レベルで略一定となる。電源供給ユニットＥには、コンデンサから構成されるバックアップ電源を有し、電源断が生じた場合でも、電源供給ユニットＥは、一定の時間（時刻ｔ４～時刻ｔ５）に亘って略一定の電源電圧（維持レベル）を出力することができる（維持レベルの電圧が供給されている状況にて電源断時処理が実行されることとなる）。本例では、電源断時処理の実行開始（電源断を検出

して）から維持レベルを保つ時間（時刻ｔ３から時刻ｔ５までの時間）は、最低でもタイマ割り込み処理を２０回実行できる分の時間（タイマ割り込み時処理（図４６４）を２０回呼び出して実行できる時間）担保できるよう構成されている。

【３０３６】

その後、電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧は、時刻ｔ５から徐々に低下し、時刻ｔ６でオフレベルとなる。

【３０３７】

＜メインプログラムの起動＞

主制御基板で実行されるメインプログラムは、電源電圧が一定になった時刻ｔ２からΔＴ５まで経過した時刻ｔａから起動する。このメインプログラムの実行により、前述した図４４５に示した主制御基板ＳＴＡＲＴ（電源投入）の処理が実行される。

【３０３８】

前述したように、図４４５のステップ１０１４の判断処理で、設定キースイッチがオフである場合には、ステップ１０１６～１０２２、１０３６～１０４６及び１３００の処理が実行され、ステップ１０４０の処理によって、タイマ割り込みが起動される。

【３０３９】

また、図４４５のステップ１０１４の判断処理で、設定キースイッチがオンである場合には、ステップ１０２８～１０３４及び１１００の処理が実行される。

【３０４０】

＜タイマ割り込みの起動＞

設定キースイッチがオフである場合には、図４４５のステップ１０４０の処理によってタイマ割り込みが起動され、設定キースイッチがオンである場合には、図４４６のステップ１１０４の処理によってタイマ割り込みが起動される。タイマ割り込みが起動された後には、所定の周期Ｔ毎に、図４６４に示すタイマ割り込み処理が呼び出されて実行される。タイマ割り込みが実行される周期Ｔは、１．８ｍｓｅｃである。

【３０４１】

＜電源断の発生の検知＞

電源断の発生が発生した場合には、電源供給ユニットＥから電源断検知信号が出力される。主制御基板Ｍは、電源断検知信号が入力される入力ポートを有する。電源断検知信号は、電源断が発生していない場合には、ハイレベルの信号であり、電源断が発生している場合には、ローレベルの信号である。主制御基板Ｍは、入力ポートから読み出したデータが、ハイレベルの信号であるか又はローレベルの信号であるかによって、電源断の発生の有無を判断することができる。

【３０４２】

本例では、主制御基板Ｍは、図４６４のステップ１６０４の判断処理で電源断を検知する。具体的には、主制御基板Ｍは、連続する２回のタイマ割り込み処理において、２回とも入力ポートから読み出したデータがローレベルの信号である場合に電源断が発生したと判断する。

【３０４３】

このように、本例では、連続する２回のタイマ割り込み処理によって電源断の発生を検知する。したがって、図４４５のステップ１０４０の処理や、図４４６のステップ１１０４の処理によってタイマ割り込みが起動された後に電源断の発生が発生した場合には、電源断の発生を検知することができる。一方、タイマ割り込みが起動されるよりも前に電源断が発生した場合には、電源断の発生を検知することはできない。

【３０４４】

このように、メインプログラムの実行が開始された後に電源断が発生し、図４４５のステップ１０４０の処理や図４４６のステップ１１０４の処理によってタイマ割り込みが起動された後に電源断が発生した場合には、割り込み処理によって電源断が発生したことを検出することができる。電源断が発生したことを検出したときには、図４６８に示す電源断時処理を実行することができる。

【３０４５】
＜＜副制御基板の動作＞＞
＜サブプログラムの起動＞
副制御基板Ｓで実行されるサブプログラムは、電源電圧が一定になった時刻ｔ２からΔＴ４が経過した時刻ｔｂから起動する。このサブプログラムの実行により、前述した図４７０に示したサブ側プログラム開始処理が実行される。なお、ΔＴ４は、前述したΔＴ５よりも短く、副制御基板Ｓを主制御基板Ｍよりも先に起動させることで、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから送信されるコマンドを取りこぼすことなく受信することができる。尚、同図においては、主制御基板Ｍに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するタイミングと、副制御基板Ｓに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するタイミングとを、同一の時刻ｔｂとして図示しているが、主制御基板Ｍに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間と副制御基板Ｓに給電を開始してから電源電圧が供給レベルに到達するまでの時間とが相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合にも、主制御基板Ｍに給電を開始してから主制御基板Ｍのメインプログラムが起動するまでの時間を、副制御基板Ｓに給電を開始してから副制御基板Ｓのサブプログラムが起動するまでの時間よりも長時間に構成することが好適であり、主制御基板Ｍ側の電源電圧が供給レベルに到達してから主制御基板Ｍのメインプログラムが起動するまでの時間を、副制御基板Ｓ側の電源電圧が供給レベルに到達してから副制御基板Ｓのサブプログラムが起動するまでの時間よりも長時間に構成することが好適である。
【３０４６】
＜＜＜第２の態様＞＞＞
図５２０（ｂ）は、遊技機への給電と電源断とのタイミングの第２の態様を示すタイミングチャートである。第２の態様は、主制御基板Ｍで実行されるメインプログラムの実行が開始される前に電源断が発生する態様である。すなわち、電源供給ユニットＥから副制御基板Ｓに供給される電源電圧が供給レベルになった時刻ｔ２からＤＴ５まで経過するよりも前の時点で電源断が発生する態様である。
【３０４７】
このように、第２の態様では、メインプログラムの実行が開始されるよりも前の時点で（タイマ割り込みが起動する前の時点で）電源断が発生するため、メインプログラムによって電源断が発生したことを検出することができず、図４６８に示す電源断時処理が実行されることなく、電源断により遊技機は停止する（供給電圧がローレベルに到達する）。
【３０４８】
＜＜主制御基板の動作＞＞
＜電源供給ユニットＥから主制御基板に供給される電源電圧＞
時刻ｔ１から遊技機への給電が開始される。遊技機への給電により、電源供給ユニットＥは、時刻ｔ１から主制御基板Ｍに給電を開始する。電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧は、オフレベル（時刻ｔ１）から供給レベル（時刻ｔ２）まで増加し、時刻ｔ２から供給レベルで一定となる。
【３０４９】
その後、時刻ｔ１３で電源断が発生する。この電源断の発生により、電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧は、供給レベル（時刻ｔ１３）から維持レベル（時刻ｔ１４）まで徐々に低下し、時刻ｔ１４から維持レベルで略一定となる。その後、電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧は、時刻ｔ１５から徐々に低下し時刻ｔ１６でオフレベルとなる。
【３０５０】
このように、第２の態様では、電源断が発生した後にメインプログラムの実行が開始されることとなるが、図４４５のステップ１０４０の処理や図４４６のステップ１１０４の処理によってタイマ割り込みが起動されるよりも前に、電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧がオフレベルとなるよう構成されている。
【３０５１】

尚、同図においては、第１の態様と第２の態様とを例示したが、本例に係る遊技機に適用可能な構成としては、
（１）主制御基板Ｍに給電を開始した直後（例えば、主制御基板Ｍに給電を開始してからタイマ割り込み処理を１回実行する時間経過後）に電源断が発生
→メインプログラムの実行が開始される前に電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧がオフレベルとなる（メインプログラムの実行が開始されないこととなる）
（２）主制御基板Ｍに給電を開始
→電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧が供給レベルに到達した直後（例えば、主制御基板Ｍに供給される電源電圧が供給レベルに到達してからタイマ割り込み処理を１回実行する時間経過後）に電源断が発生
→メインプログラムの実行が開始される前に電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧がオフレベルとなる（メインプログラムの実行が開始されないこととなる）
上記のように構成してもよい。
【３０５２】
＜＜＜設定キースイッチの状態と給電状態との関係＞＞＞
図５２１（ａ）は、第１の態様での設定キースイッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表であり、図５２１（ｂ）は、第２の態様での設定キースイッチの状態と給電状態と状況との関係を示す表である。
【３０５３】
＜＜第１の態様での設定キースイッチの状態と給電状態との関係＞＞
＜状態１＞
まず、図５２１（ａ）の状態１では、遊技機は、通常状態、すなわち、遊技が実行されている状態、又は遊技が実行可能な状態になっており、設定キースイッチは「オフ」となっており、「給電状態」は「オン」になっている。
【３０５４】
＜状態２＞
状態２では、設定キースイッチが「オフ」となったままで電源断が生じ、「給電状態」は「オフ」となる。このとき、図４６８の電源断時処理が実行されて、通常状態で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。
【３０５５】
＜状態３＞
状態３では、「給電状態」が「オフ」のままの状態で、設定キースイッチが操作されて「オン」に切り替えられる。
【３０５６】
＜状態４＞
次に、状態４では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源が供給されることで、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図４４５の主制御基板ＳＴＡＲＴ（電源投入）処理が実行される。前述したように、第１の態様では、メインプログラムの実行が開始された後に、電源断が発生する態様であり、電源断が発生する（次の状態５）よりも前に、図４４５の主制御基板ＳＴＡＲＴ（電源投入）処理を実行することができる。
【３０５７】
前述した図４４５のステップ１０１４の判断処理では、設定キースイッチは、オンであると判断されて、ステップ１０２８～１０３４の処理が実行されて、ステップ１１００で設定変更装置制御処理が呼び出されて実行され、通常状態から設定変更モードに移行する。なお、この設定変更装置制御処理で、図４４６に示すステップ１１０２の処理によって、記憶領域が初期化される。このように、設定キースイッチが「オン」である状態で、「給電状態」が「オン」となった場合には、設定変更モードに移行することとなり、その後

設定変更スイッチやスタートレバーを操作することにより設定値の変更が可能となっている。また、図４６４のステップ１６２２の処理によって、設定変更開始コマンドが副制御基板Ｓに送信されることにより、副制御基板Ｓ側にて設定変更モード中である旨の報知が可能となっている。

【３０５８】

＜状態５＞

次に、設定変更モードであるときであり、設定変更装置制御処理が実行されている状態で、電源断が生じると、「給電状態」は「オフ」に変化する。電源断が生じたことで、図４６８の電源断時処理が呼び出され実行され、ステップ１９０２の処理によって、設定変更装置制御処理（設定変更モード）で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【３０５９】

＜状態６＞

状態６では、「給電状態」が「オフ」のままの状態で、設定キースイッチが操作されて、設定キースイッチが「オフ」に切り替えられる。

【３０６０】

＜状態７＞

状態７では、設定キースイッチが「オフ」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図４４５の主制御基板ＳＴＡＲＴ（電源投入）処理が実行される。図４４５のステップ１０１４の判断処理では、設定キースイッチは、「オフ」であると判断されて、ステップ１０２２の処理が実行される。このステップ１０２２の処理によって、状態５で記憶領域に保存された戻り番地に復帰し、戻り番地の処理から実行が開始される。前述したように、状態５で記憶領域に保存された戻り番地は、設定変更装置制御処理における次に実行すべき処理の番地であり、復帰することによって、設定変更装置制御処理の処理が直ちに実行される。このように、第１の態様では、通常状態にて電源供給がオフとなり、電源供給がオフである状況にて設定キースイッチをオンにして電源供給をオンにすることで設定変更モードに移行することが設定変更モードに移行する場合の基本的な作用となっているが、設定変更モード中にて電源供給をオフにし、設定キースイッチをオフにしてから電源供給をオンにした場合にも、戻り番地として設定変更モードが記憶されているため設定変更モード中となるよう構成されている。このように構成することにより、設定変更モード中に電源断が発生した（例えば、遊技場が停電になった等）場合にも、電源断発生前の状態に戻ることができ、遊技機の異常な動作を発生し難くすることができる。

【３０６１】

＜＜第２の態様での設定キースイッチの状態と給電状態との関係＞＞

＜状態１＞

図５２１（ｂ）の状態１は、第１の態様と同様に、遊技機は、通常状態、すなわち、遊技が実行されている状態や、遊技が実行可能な状態であり、設定キースイッチは「オフ」となっており、「給電状態」は「オン」になっている。

【３０６２】

＜状態２＞

状態２も、第１の態様と同様に、設定キースイッチが「オフ」となったままで電源断が生じ、「給電状態」は「オフ」となる。このとき、図４６８の電源断時処理が実行されて、通常状態で次に実行すべき処理の番地が、戻り番地として記憶領域に保存される。

【３０６３】

＜状態３＞

状態３では、「給電状態」が「オフ」のままの状態で、設定キースイッチが操作されて「オン」に切り替えられる。

【３０６４】

＜状態４＞

状態４では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。

【３０６５】

＜状態５＞

状態５では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、電源断が発生して、「給電状態」は「オフ」に切り替わる。前述したように、第２の態様では、主制御基板Ｍで実行されるメインプログラムの実行が開始される前に電源断が発生する。したがって、第２の態様では、「給電状態」は、一旦、「オン」になるが（状態４）、状態４に係る「給電状態」が「オン」となった直後（例えば、タイマ割り込み処理を１回実行する時間の経過後）に「給電状態」は「オフ」に切り替わる。換言すると、図４４５の主制御基板ＳＴＡＲＴ（電源投入）処理が実行される前（又は、タイマ割り込みを起動する前）に、電源供給ユニットＥから主制御基板Ｍに供給される電源電圧がオフレベルとなる（状態５）。このため、設定変更装置制御処理が実行されることはなく、記憶領域に記憶されている戻り番地は変更されず、状態２で保存された戻り番地がそのまま記憶領域に保存されている。

【３０６６】

＜状態６＞

次に、状態６では、「給電状態」が「オフ」のままの状態で、設定キースイッチが操作されて、設定キースイッチが「オフ」に切り替えられる。

【３０６７】

＜状態７＞

状態７では、設定キースイッチが「オフ」となった状態で、電源が供給されて、「給電状態」は「オン」に切り替わる。「給電状態」が「オン」となることで、図４４５の主制御基板ＳＴＡＲＴ（電源投入）処理が実行される。図４４５のステップ１０１４の判断処理では、設定キースイッチは、オフであると判断されて、ステップ１０２２の処理が実行される。このステップ１０２２の処理によって、状態２で記憶領域に保存された戻り番地に復帰し、戻り番地から実行が開始される。前述したように、状態２で記憶領域に保存された戻り番地は、通常状態で次に実行すべき処理の番地であり、通常状態で次に実行すべき処理が実行される。このように、第２の態様では、設定キースイッチが「オン」となった状態で、「給電状態」が「オン」となった場合においても、主制御基板Ｍのメインプログラムが実行される前に電源供給が「オフ」となった場合には、その後、設定キースイッチが「オフ」となってから電源供給が「オン」となっても、設定変更モードには移行しないよう構成されている。第２の態様のように構成することにより、遊技機の電源投入直後に電源断が発生した場合に、設定変更モードに移行させてしまうと遊技機に意図しない不具合が発生しまう可能性があるため、設定キースイッチがオンであっても設定変更モードに移行しないよう構成することができ、より不具合が生じ難い遊技機を構成することができる。

【３０６８】

＜＜＜メダルの付与の制御及び払出音の出力制御＞＞

前述したように、小役に入賞した場合（小役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合）には、入賞した小役に対応する払出し枚数のメダルが遊技者に付与される。

【３０６９】

＜＜メダル付与の処理＞＞

メダルを付与する処理には、クレジット数として加算して付与する処理と、実際に遊技メダルを遊技機外に払い出して付与する処理とがある。

【３０７０】

＜クレジット数の加算処理＞

主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のクレジット数が最大貯留数未満（例えば、５０未満）であるときには、クレジット数が最大貯留数に達するまで払出し枚数に応じてクレジット数を加算する。このクレジット数の加算処理は、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００の演算処理により実行される。

【３０７１】
＜遊技メダルの払い出し処理＞
主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のクレジット数が最大貯留数を超えたときには、ホッパＨ４０を駆動してメダル払出装置Ｈからメダルを払い出すことでメダルを付与する。メダル払出装置Ｈからの払出し処理は、主制御基板Ｍからホッパ Ｈ４０に駆動信号を出力することで実行される。
【３０７２】
＜＜メダル付与の態様＞＞
現在のクレジット数と付与するメダルの数とに応じて、クレジット数の加算処理のみの態様と、遊技メダルの払い出し処理のみの態様と、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する（クレジット数の加算処理とメダルの払い出し処理とのいずれも実行する）態様との３種類の態様がある。
【３０７３】
＜クレジット数の加算処理のみの態様＞
現在のクレジット数が最大貯留数以下である場合には、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジット数が最大貯留数に達するまで払出し枚数に応じてクレジット数を加算する。払出し枚数を加算しても最大貯留数に達しない場合には、クレジット数の加算処理のみで、メダル付与の処理は終了する。
【３０７４】
＜クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する態様＞
現在のクレジット数が最大貯留数以下である場合に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジット数が最大貯留数に達するまで払い出し枚数に応じてクレジット数を加算する。主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジット数が最大貯留数に達した場合には、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える。主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、払い出し枚数からクレジットの加算分を減じた残りの枚数の遊技メダルを、ホッパＨ４０を駆動してメダル払出装置Ｈから払い出す。クレジットの加算分と、メダル払出装置Ｈから払い出した遊技メダルの数との総和が、入賞した小役に対応する払出枚数である。
【３０７５】
このように、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に移行する場合には、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットの加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える。
【３０７６】
＜遊技メダルの払い出し処理のみの態様＞
現在のクレジット数が既に最大貯留数となっている場合には、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパＨ４０に駆動信号を出力してメダル払出装置Ｈから払出枚数分の遊技メダルを払い出す。
【３０７７】
＜＜具体例＞＞
例えば、図５２２に示すように、現在のクレジット数が４７であるときに、払出枚数５枚のメダルを遊技者に付与する場合には、まず、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジット数を１つずつ加算する。具体的には、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジット数を４８、４９、５０と増やす。図５２２に示す例では、クレジット数表示装置に表示されているクレジット数が、４７→４８（１枚目（時刻ｔ１））→４９（２枚目（時刻ｔ２））→５０（３枚目（時刻ｔ３））と変化する。クレジット数が５０となることで、最大貯留数（５０枚）に達し、これ以上は、クレジットを増やすことができない。
【３０７８】
次に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットの加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替え、ホッパＨ４０に駆動信号を出力し、払出し枚数５枚から、クレジットの加算分の３枚を減じた残りの２枚をメダル払出装置Ｈから払い出す。

【３０７９】
図５２２に示す例では、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、時刻ｔ４でホッパＨ４０に駆動信号を出力して払出処理を開始する。時刻ｔ４～時刻ｔ５で４枚目の遊技メダルが払い出され、時刻ｔ６～時刻ｔ７で５枚目の遊技メダルが払い出される。主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル払出装置Ｈから払い出されたメダルの数を計数しており、時刻ｔ７で５枚目の遊技メダルが払い出されたことを検出して払い出し処理を終了する。
【３０８０】
＜＜各種時間＞＞
＜クレジット数の加算処理の単位処理時間及び遊技メダルの払い出し処理の単位処理時間＞
主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００によるクレジットの加算処理では、クレジット数ｍからクレジット数ｍ＋１に増やすのに単位処理時間ａを要する。例えば、図５２２に示すように、クレジット数４８（１枚目）からクレジット数４９（２枚目）に増やすのに、時刻ｔ２－時刻ｔ１＝ａを要し、クレジット数４９（２枚目）からクレジット数５０（３枚目）に増やすのに、時刻ｔ３－時刻ｔ２＝ａを要する。クレジットの加算処理において、単位処理時間ａは略一定である。
【３０８１】
また、メダル払出装置Ｈから遊技メダルを払い出す処理では、ｎ枚目の遊技メダルの払い出しからｎ＋１枚目の遊技メダルの払い出しまでに単位処理時間ｃを要する。例えば、図５２２に示すように、４枚目の遊技メダルの払い出しから５枚目の遊技メダルの払い出しまでに、時刻ｔ６－時刻ｔ４＝ｃを要する。遊技メダルの払い出し処理において、単位処理時間ｃは略一定である。
【３０８２】
１つの単位処理時間ａは、連続する２つの加算処理のタイミングの差で規定できる。例えば、単位処理時間ａは、４７から４８への（１枚目の）加算処理のタイミング（時刻ｔ１）と４８から４９への（２枚目の）加算処理のタイミング（時刻ｔ２）との差や、４８から４９への（２枚目の）加算処理のタイミング（時刻ｔ２）と４９から５０への（３枚目の）加算処理のタイミング（時刻ｔ３）との差である。
【３０８３】
また、１つの単位処理時間ｃは、連続する２つの払出処理の開始のタイミングの差で規定できる。例えば、単位処理時間ｃは、５枚目の処理の開始のタイミング（時刻ｔ６）と４枚目の加算処理の開始のタイミング（時刻ｔ４）との差である。このように、単位処理時間ａ及びｃは一定の周期となるように規定すればよい。
【３０８４】
＜クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理への切り替え時間ｅ＞
前述したように、クレジット数が最大貯留数に達するまでクレジット数を加算し、払出枚数の全てを付与していない場合には、遊技メダルの払い出し処理に切り替える。主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００が、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替えるのに切り替え時間ｅを要する。
【３０８５】
＜＜時間の比較＞＞
【３０８６】
＜単位処理時間ａと単位処理時間ｃ＞
前述した単位処理時間ａは、単位処理時間ｃと相違する。単位処理時間ａは、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００の演算処理によって定まる時間であり、単位処理時間ｃは、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００の演算処理に要する時間と、メダル払出装置Ｈの駆動に要する時間との双方からなる。単位処理時間ｃを単位処理時間ａよりも長くすることができる。このようにすることで、メダル払出装置Ｈの駆動時間も含めて的確に払出の制御をすることができる。
【３０８７】

尚、前述したように、メダル払出装置Ｈの駆動に要する時間を調整することで、単位処理時間ｃを単位処理時間ａと等しくすることもできる。このようにすることで、払出処理を迅速にすることができる。

【３０８８】

＜切り替え時間ｅ＞

切り替え時間ｅは、単位処理時間ａと相違する。切り替え時間ｅを単位処理時間ａよりも長くすることができる。切り替え時間ｅを長くすることで、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に安定して切り替えることができ、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００の演算処理からホッパＨ４０の駆動に円滑に切り替えることができる。

【３０８９】

また、切り替え時間ｅを単位処理時間ａよりも短くすることもできる。切り替え時間ｅを短くすることで、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に迅速に切り替えることができ、遊技メダルの払い出し処理を早めに終了することで、次の遊技を直ちに開始することで、遊技メダルの消費を増し、遊技場の利益を高めることができると共に、遊技機の稼働効率を高めることができる。

【３０９０】

このように、切り替え時間ｅを単位処理時間ａと相違させることで、遊技メダルの払い出し処理に切り替えるときに、払出しが一定の周期とは異なり、遊技メダルのメダル受け皿への払い出しが始まる高揚感や期待感を遊技に与えることができる。

【３０９１】

切り替え時間ｅを単位処理時間ａと一致させることもできる。切り替え時間ｅを単位処理時間ａと一致させた場合には、一定の周期でメダルを遊技者に付与することができ、クレジット数の加算処理も遊技メダルの払い出し処理も同等のメダルの付与であることを遊技者に示すことで安心感を与えることができる。

【３０９２】

＜＜遊技媒体付与音の出力＞＞

主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットの加算処理を開始するときに（時刻ｔ１）、払い出し開始コマンドを副制御基板Ｓに出力する。副制御基板Ｓは、この払い出し開始コマンドを受信したことを契機にして、スピーカＳ２０からの遊技媒体付与音の出力を開始する。

【３０９３】

また、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルの払い出しが終了するときに（時刻ｔ７）、払い出し終了コマンドを副制御基板Ｓに出力する。副制御基板Ｓは、この払い出し終了コマンドを受信したことを契機にして、スピーカＳ２０からの遊技媒体付与音の出力を終了する。前述したように、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル払出装置Ｈから払い出された遊技メダルの数を計数しており、入賞した小役に対応する払い出し枚数の遊技メダルの全てを遊技者に付与したか否かを判断する。主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞した小役に対応する払い出し枚数の遊技メダルの全てを付与したと判断したときには、払い出し終了コマンドの副制御基板Ｓへの出力を終了して、スピーカＳ２０からの遊技媒体付与音の出力を終了する。尚、遊技媒体付与音を一定の周期のサウンドを繰り返し再生する（出力する）ような態様とした場合には、払い出し終了コマンドを副制御基板Ｓ側が受信したタイミングにて即座に遊技媒体付与音の出力を終了するよう構成してもよいし、払い出し終了コマンドを副制御基板Ｓ側が受信したタイミングにて出力している遊技媒体付与音の周期が終了したタイミングにて遊技媒体付与音の出力を終了するよう構成してもよい。

【３０９４】

遊技媒体付与音は、単位付与音データを少なくとも１回再生することでスピーカＳ２０から出力される音である。単位付与音データは、副制御基板ＳのＲＡＭに予め記憶されている。図５２２に示すように、単位付与音データの１回分の再生時間はｄであり、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、単位付与音データをＲＡＭから読み出し、払い出し開始コマンド

を受信したときから払い出し終了コマンドを受信するまでの間に亘って、単位付与音データを複数回繰り返し再生することで、遊技媒体付与音をスピーカＳ２０から出力する。

【３０９５】

＜第１の態様＞

図５２２に示す遊技媒体付与音の第１の態様は、払い出し開始コマンドを受信したときから単位付与音データを再生時間ｄ毎に繰り返し再生する態様である。このように再生することで、一定の周期で遊技媒体付与音が出力される。前述したように、クレジット数の加算処理から遊技メダルの払い出し処理に切り替える場合であっても、遊技媒体付与音が一定の周期で出力されるため、払出について遊技者に違和感を感じさせず、クレジット数の加算処理も遊技メダルの払い出し処理も同等の価値を付与していることを遊技者に示すことで安心感を与えることができる。

【３０９６】

＜第２の態様＞

また、図５２２に示す遊技媒体付与音の第２の態様は、払い出し開始コマンドを受信したときから単位付与音データを再生時間ｄ毎に再生し、クレジット数の加算処理が終了した後に時間ｆだけ単位付与音データを再生し、その後、時刻ｔ４で遊技メダルの払い出し処理の開始とともに、改めて単位付与音データの再生を開始する態様である。遊技メダルの払い出し処理に切り替えるときに、遊技媒体付与音が一定の周期とは異なるタイミングで出力されるため、遊技メダルのメダル受け皿への払出しが始まる高揚感や期待感を遊技に与えることができる。

【３０９７】

なお、メダル払出装置Ｈから遊技メダルを払い出している最中に、ホッパＨ４０の遊技メダルがなくなり、ホッパエラーが発生した場合（例えば、ステップ１２７９の処理にてＹｅｓと判定した場合）には、副制御基板Ｓは、遊技媒体付与音の出力を停止し、ホッパエラーが発生したことを示す音声を出力する。ホッパＨ４０に遊技メダルが供給され、払出可能な状態になると、主制御基板Ｍは、改めて払い出し開始コマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓは、遊技媒体付与音の出力を開始する。尚、これには限定されず、ホッパエラーが発生した場合にも遊技媒体付与音は継続して出力されることとなるが、遊技媒体付与音の音量をホッパエラーが発生したことを示す音声の音量と比較して小さい音量にて出力（音量＝０としてもよい）し、ホッパエラーが解除されることにより、ホッパエラーが発生したことを示す音声の出力を終了すると共に、遊技媒体付与音の音量を元に戻すよう構成してもよい。

【３０９８】

＜＜＜基板における集積回路の配置＞＞

図５２３は、主制御基板Ｍに実装されている各種の電子部品の配置を示す正面図である。図５２４は、主制御基板Ｍに実装されている電子部品の配置を示す側面図である。

【３０９９】

主制御基板Ｍは、略板状で長方形状のプリント基板ＭＰを有する。プリント基板ＭＰの表側には、主に、ＣＰＵＣ１００、ＩＣ、抵抗、コネクタなどが実装され、プリント基板ＭＰの裏側には、主に、導体による回路パターンが形成されている。主制御基板Ｍ（プリント基板ＭＰ）は、互いに平行で長手方向に沿った２つの長手端部ＭＬ１及びＭＬ２と、互いに平行で短手方向に沿った２つの短手端部ＭＳ１及びＭＳ２とからなる長方形状を有する。

【３１００】

本例では、主制御基板Ｍは、遊技機の筐体内で立設するように取り付けられる。主制御基板Ｍが、立設して取り付けられたときには、長手端部ＭＬ１及びＭＬ２が水平方向に沿って配置され、短手端部ＭＳ１及びＭＳ２が鉛直方向に沿って配置される。長手端部ＭＬ１は上側に位置し、長手端部ＭＬ２は下側に位置する。また、プリント基板ＭＰの表側から見て、短手端部ＭＳ１は、短手端部ＭＳ２よりも左側に位置し、短手端部ＭＳ２は、短手端部ＭＳ１よりも右側に位置する。

【３１０１】
以下では、長手端部ＭＬ１側を上側と称し、長手端部ＭＬ２側を下側と称し、短手端部ＭＳ１側を左側と称し、短手端部ＭＳ２側を右側と称する。
【３１０２】
＜ＣＰＵＣ１００＞
ＣＰＵＣ１００は、長尺な形状を有し、長手方向の長さはＣＬＬであり、短手方向の長さはＣＳＬである。ＣＰＵＣ１００は複数のピンを有し（図示せず）、複数のピンは、本体部から突出して形成されている。ＣＰＵＣ１００がプリント基板ＭＰに取り付けられたときには、複数のピンによって電気的接続が形成され、複数のピンには互いに異なる電気信号が流れる。このため、ＣＰＵＣ１００をプリント基板ＭＰに取り付ける作業では、ＣＰＵＣ１００に所望の動作をさせるべく、ＣＰＵＣ１００を適正な向きに取り付ける必要がある。ＣＰＵＣ１００の第１番目のピン（図５２３に示す１Ｐ）をＣＰＵＣ１００を配置するための基準ピンとしている。ＣＰＵＣ１００の本体部には、第１番目のピン（１Ｐ）を視認するためのマークが形成されたり、ＣＰＵＣ１００の向きを視認するための切り欠き（図示せず）が形成されたりしている。
【３１０３】
本例では、ＣＰＵＣ１００の長手方向が、主制御基板Ｍの長手方向と一致するように（平行となるように）、ＣＰＵＣ１００はプリント基板ＭＰに取り付けられる。本例では、図５２３に示すように、ＣＰＵＣ１００の第１番目のピンが左下側に位置するようにＣＰＵＣ１００を配置することで、ＣＰＵＣ１００を、後述するＩＣの向きと揃えて配置することになり、ＣＰＵＣ１００をプリント基板ＭＰに取り付ける作業の際に、ＣＰＵＣ１００の向きを間違えて取り付けるミスを低減することができる。
【３１０４】
さらに、一般的に、ＣＰＵＣ１００の本体部には、型番やメーカ名などの各種の文字情報（図示せず）が、印字されている。文字情報は、ＣＰＵＣ１００の長手方向に沿って第１番目のピン側から離隔するように印字されている。ＣＰＵＣ１００がプリント基板ＭＰに取り付けられた状態で、型番やメーカ名などの文字情報を容易に視認できるようにするのが好ましい。上述したように、ＣＰＵＣ１００の第１番目のピンが左下側に位置するようにＣＰＵＣ１００を配置することで、印字されている型番やメーカ名などを視認しやすい向きでＣＰＵＣ１００を配置することができる。
【３１０５】
なお、ＣＰＵＣ１００がプリント基板ＭＰに取り付けられたときには、ＣＰＵＣ１００のピンの番号は、プリント基板ＭＰの表側から見て、第１番目のピン（１Ｐ）を始点にして反時計回りに沿って順に大きくなる。
【３１０６】
＜ＩＣ＞
プリント基板ＭＰの表側には、各種のＩＣ（集積回路）も取り付けられている。ＩＣは、長尺な形状を有し、長手方向の長さはＩＬＬであり、短手方向の長さはＩＳＬである。ＣＰＵＣ１００と同様に、ＩＣも複数のピンを有し（図示せず）、複数のピンは、本体部から突出して形成されている。ＩＣがプリント基板ＭＰに取り付けられたときには、複数のピンによって電気的接続が形成され、複数のピンには互いに異なる電気信号が流れる。このため、ＩＣをプリント基板ＭＰに取り付ける作業においても、ＩＣに所望する動作をさせるべく、ＩＣを適正な向きに取り付ける必要がある。このため、ＩＣの第１番目のピン（図５２３に示す１Ｐ）もＩＣを配置するための基準ピンとしている。ＩＣの本体部には、第１番目のピン（１Ｐ）を視認するためのマークが形成されたり、ＩＣの向きを視認するための切り欠き（図示せず）が形成されたりしている。
【３１０７】
本例では、ＩＣの長手方向が、ＣＰＵＣ１００の長手方向や主制御基板Ｍの長手方向と一致するように（平行となるように）、ＩＣはプリント基板ＭＰに取り付けられる。さらに、ＩＣの第１番目のピンが左下側に位置するようにＩＣをプリント基板ＭＰに配置して

いる。このように、ＩＣの第１番目のピンが、常に左下側に位置するようにＩＣを配置することで、全てのＩＣの向きを揃えて配置することになり、ＩＣをプリント基板ＭＰに取り付ける作業の際に、ＩＣの向きを間違えて取り付けるようなミスを低減することができる。

【３１０８】

さらに、一般的に、ＩＣの本体部には、型番やメーカ名などの各種の文字情報（図示せず）が、印字されている。文字情報は、第１番目のピン側からＩＣの長手方向に沿って離隔するように印字されている。ＩＣがプリント基板ＭＰに取り付けられている状態で、ＩＣの型番やメーカ名などの文字情報を容易に視認できるようにするのが好ましい。上述したように、ＩＣの第１番目のピンが左下側に位置するようにＩＣを配置することで、印字されている型番やメーカ名などを視認しやすい向きになるようにＩＣを配置することもできる。

【３１０９】

なお、ＩＣがプリント基板ＭＰに取り付けられたときには、ＩＣのピンの番号は、プリント基板ＭＰの表側から見て、第１番目のピン（１Ｐ）を始点にして反時計回りに沿って順に大きくなる。

【３１１０】

＜抵抗＞

プリント基板ＭＰの表側には、各種の抵抗も取り付けられており、他の電子部品と電気的接続が形成されている。ＩＣは、長尺な形状を有し、長手方向の長さはＲＬＬであり、短手方向の長さはＲＳＬである。

【３１１１】

＜コネクタ＞

プリント基板ＭＰの表側には、コネクタも取り付けられており、他の電子部品と電気的接続が形成されている。主制御基板Ｍは、コネクタを介して副制御基板Ｓなどに接続され、各種の信号を送受信することができる。

【３１１２】

＜ＣＰＵＣ１００とＩＣとの間隔＞

図５２３の破線で示すように、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ１の内側には、抵抗のみが配置され、ＩＣは配置されていない。所定の範囲ＣＳＲ１は、ＣＰＵＣ１００の外周ＣＯＲからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、少なくともＣＰＵＣ１００の短手方向の長さＣＳＬにすることができる。ＩＣには、各種の電流（時間的に変化する電流などであり、例えば、高周波信号）が流れ、ＩＣがノイズの発生源となり得るため、ＣＰＵＣ１００の動作に影響を与える可能性がある。このように、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ１の内側にＩＣを配置しないことで、ＩＣをＣＰＵＣ１００からある程度の距離（例えば、長さＣＳＬ）だけ離隔した位置に配置し、ＩＣから発せられるノイズを、ＣＰＵＣ１００の動作に影響させないようにできる。

【３１１３】

また、ＣＰＵＣ１００の外周ＣＯＲからの所定の長さを、少なくとも抵抗の長手方向の長さＲＬＬにしてもよい。抵抗には電流が流れるため、抵抗が熱源となり得るため、ＣＰＵＣ１００の動作に影響を与える可能性がある。このため、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ１の内側に、抵抗を配置しないようにすることで、抵抗をＣＰＵＣ１００からある程度の距離（例えば、長さＲＬＬ）だけ離隔した位置に配置し、抵抗から発せられる熱を、ＣＰＵＣ１００の動作に影響させないようにできる。

【３１１４】

＜ＣＰＵＣ１００の高さとＩＣの高さと他の部品の高さとの関係＞

図５２４は、図５２３に示した各種の電子部品の高さを示す側面図である。この図５２４に示すように、ＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴが最も高く、次に、ＩＣの高さＩＨＴが高く、抵抗の高さＲＨＴが最も低い。図５２３に示すように、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定

の範囲ＣＳＲ２の内側には、ＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴ未満の部品のみが配置される。所定の範囲ＣＳＲ２は、ＣＰＵＣ１００の外周ＣＯＲからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、抵抗の長手方向の長さＲＬＬにすることができる。

【３１１５】

ＣＰＵＣ１００をプリント基板ＭＰに取り付ける作業では、取り付け用具（図示せず）が用いられる。取り付け用具は、取り付け用具の先端部でＣＰＵＣ１００を挟持してプリント基板ＭＰに近づけて取り付ける用具である。取り付け用具の先端部でＣＰＵＣ１００を挟持する構造であるため、ＣＰＵＣ１００が挟持されているときには、ＣＰＵＣ１００の周囲に取り付け用具の先端部が配置される。このため、ＣＰＵＣ１００を取り付けるときには、取り付け用具の先端部もプリント基板ＭＰに近づけざるを得ず、取り付け用具の先端部が他の電子部品と干渉しないように、取り付け用具の先端部のための空間を確保する必要がある。

【３１１６】

このため、ＣＰＵＣ１００がプリント基板ＭＰに取り付けられる位置の周辺の領域ＣＳＲ２には、ＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴ未満の部品のみを配置する。このようにすることで、取り付け用具の先端部がプリント基板ＭＰに最も近づいた状態であっても、取り付け用具の先端部が他の部品と干渉することはない。領域ＣＳＲ２は、ＣＰＵＣ１００の外周ＣＯＲからの長さが所定の長さ以下となる範囲である。ここで、所定の長さは、例えば、少なくとも抵抗の長手方向の長さＲＬＬにすることができる。

【３１１７】

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

【３１１８】

このように、ＣＰＵＣ１００の周囲の所定の範囲ＣＳＲ２の内側には、ＣＰＵＣ１００の高さＣＨＴよりも低い電子部品のみを配置することで、取り付け用具の先端部を近づけられる空間を確保することができ、取り付け用具を用いても、他の電子部品に損傷を与えることなく、ＣＰＵＣ１００をプリント基板ＭＰに取り付けることができる。

【３１１９】

なお、前述した例では主制御基板Ｍを一例として説明したが、副制御基板Ｓや扉基板Ｄや回胴基板Ｋや電源基板Ｅなど、ＣＰＵやＩＣなどの電子部品が搭載される基板の全てに適用することができる。

【３１２０】

＜＜＜ＡＴ抽選に関する構成＞＞＞

次に、図５２５を参照して、本例に係る回胴式遊技機に適用可能なＡＴ状態移行制御処理の構成について詳述する。尚、同図に例示する構成は、ＡＴを有するよう構成した場合においては、上述したすべての構成に適用可能であることを補足しておく。

【３１２１】

はじめに、図５２５は、第１９実施形態における、図４５０のステップ１４００のサブルーチンに係る、ＡＴ状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１４０１‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在のＡＴに関する状態はＡＴ抽選可能な状態であるか否かを判定する。尚、同図においては、低確率状態や高確率状態等のＡＴ抽選に当選する確率の異なる複数の遊技状態は有しておらず、例えば、第１９実施形態における高確率状態等の１の遊技状態においてのみＡＴ抽選を実行し得るよう構成されている。また、第１９実施形態との相違点として、ＢＢの当選に基づいてＡＴ抽選は実行しないよう構成されている。

【３１２２】
ステップ１４０１‐１でＹｅｓの場合、ステップ１４０１‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ抽選種別として「２」をセットし、所定のＲＡＭ領域に一時記憶する。ここで、ＡＴ抽選種別とは、ＡＴ抽選を実行するために要するデータ容量を削減するために設けている、ＡＴ抽選を実行する際に当選確率を識別するための種別である。次に、ステップ１４０１‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該ゲームに係る条件装置は設定差なし（抽選確率に設定差がない条件装置）であるか否かを判定する。同図に示す変更例においては、設定差なしとなる条件装置は、スイカＢ、チェリー、スイカＡ、再遊技（すべての再遊技役としてもよいし、一部の再遊技役としてもよい）、押し順ベルとなっており、本処理においては、設定差なしとなる条件装置に当選しているかどうかを判定している。尚、ハズレと共通ベルの抽選確率には設定差が設けられている（設定差ありとなっている）が、本処理においては、ハズレ又は共通ベルに当選したか否かを判定しないよう構成されている。尚、ＡＴ抽選種別を記憶する前記所定のＲＡＭ領域と、前述した当選番号や演出グループ番号を記憶するＲＡＭ領域とは異なる領域とすることが好適である。そのように構成することにより、当選確率に設定差のある条件装置に関する情報と当選確率に設定差のない条件装置に関する情報とが区別して記憶される領域である当選番号を記憶する領域と演出グループ番号を記憶する領域と、当選確率に設定差のある条件装置に関する情報と当選確率に設定差のない条件装置に関する情報とが区別せずに記憶される領域であるＡＴ抽選種別を記憶する領域とを、混同しないよう構成することができる。

【３１２３】
ステップ１４０１‐３でＹｅｓの場合、ステップ１４０１‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴ抽選種別テーブルを参照して、ＡＴ抽選種別をセットして前記所定のＲＡＭ領域（ステップ１４０１‐２に係る所定のＲＡＭ領域と同一のＲＡＭ領域）に一時記憶し（上書きされることとなる）、ステップ１４０１‐５に移行する。尚、ステップ１４０１‐３でＮｏの場合にも、ステップ１４０１‐５に移行する。ここで、同図右中段のＡＴ抽選テーブルについて詳述する。本変更例においては、ＡＴ抽選を実行可能な状況にて設定差なしとなる条件装置に当選した場合には、スイカＢに当選した場合はＡＴ抽選種別として「０」を、チェリーに当選した場合はＡＴ抽選種別として「０」を、スイカＡに当選した場合はＡＴ抽選種別として「１」を、再遊技に当選した場合はＡＴ抽選種別として「２」を、押し順ベルに当選した場合はＡＴ抽選種別として「２」を、セットするよう構成されている。

【３１２４】
次に、ステップ１４０１‐５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、セットされているＡＴ抽選種別に基づき、ＡＴ抽選を実行する。ここで、同図右下段に示すように、ＡＴ抽選に当選する確率は、ＡＴ抽選種別が「０」の場合には５６／２５６であり、ＡＴ抽選種別が「１」の場合には１８／２５６であり、ＡＴ抽選種別が「２」の場合には１／２５６であり、ＡＴ抽選に当選し易いものから順に、「０→１→２」となっている。次に、ステップ１４０１‐６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ１４０１‐５で実行したＡＴ抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４０１‐６でＹｅｓの場合、ステップ１４０１‐７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＴカウンタにＡＴ初期ゲーム数として所定値（例えば、５０）をセットする。尚、本変更例においては、第１９実施形態とは異なり、ＡＴ状態移行制御処理にてＡＴカウンタにＡＴ初期ゲーム数をセットするよう構成しており、ＡＴ状態開始制御処理ではＡＴ初期ゲーム数はセットしないよう構成されている（ＡＴゲーム数上乗せに当選した場合には、ＡＴゲーム数が加算される場合がある）。次に、ステップ１４０１‐８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「ＡＴ中状態」に決定し、次の処理（ステップ１４３０の処理）に移行する。尚、ステップ１４０１‐１又はステップ１４０１‐６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４３０の処理）に移行する。

【３１２５】
従来の遊技機においては、ＡＴ抽選として、当選役を参照しない共通の抽選処理と、設

定差なしとなる条件装置に当選した場合に実行される抽選処理（当選役を参照する抽選処理）とを有するよう構成した場合には、ＡＴ抽選を少なくとも２回実行する必要があったが、同図のようにＡＴ抽選種別を設けることにより、当選役を参照しない共通の抽選処理（同図においては、ステップ１４０１‐２の処理が対応している）と、設定差なしとなる条件装置に当選した場合に実行される抽選処理（同図においては、ステップ１４０１‐４の処理が対応している）とを１回の抽選処理（同図においては、ステップ１４０１‐６の処理が対応している）にて実行することができることとなる。

【３１２６】

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

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

【３１２７】

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

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

【３１２８】

ボーナス当選情報及び入賞・再遊技当選情報の生成処理では、図５２６に示す当選情報生成用テーブルを用いて、当選番号からボーナス役に関する当選情報と入賞・再遊技当選情報とを生成する。当選情報生成用テーブルを用いることで、制御処理を簡素化するとともに、制御処理の負担を軽減することができる。当選情報生成用テーブルは、内蔵ＲＯＭＣ１１０に記憶されている。

【３１２９】

＜具体的な方法＞

当選番号として、０～２７の数値が規定されている。図４４２に示すように、当選番号０～１８は、ボーナス役が含まれない当選番号として割り当てられ、当選番号１９～２７は、ボーナス役を含む当選番号として割り当てられている。このように割り当てることにより、当選番号０～１８であれば、入賞又は再遊技当選情報のいずれかであると直ちに判別することができる。また、当選番号が１９以上である場合には、当選番号から、ボーナス役に関する当選情報と、入賞・再遊技当選情報とを生成する処理を行う。

【３１３０】

＜当選情報生成用テーブル＞

当選情報生成用テーブルの具体例を図５２６に示す。図５２６に示す当選情報生成用テーブルは、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図５２６に示す例では、アドレスを１６進数（Ｈ）で示し、データを１０進数（Ｄ）で示した。

【３１３１】

図５２６に示すように、アドレス１３００Ｈには、データ１９Ｄが記憶され、アドレス１３０１Ｈには、データ３８Ｄが記憶され、アドレス１３０２Ｈには、データ５２Ｄが記憶され、アドレス１３０３Ｈには、データ５３Ｄが記憶され、アドレス１３０４Ｈには、データ５４Ｄが記憶され、アドレス１３０５Ｈには、データ５７Ｄが記憶され、アドレス

１３０６Ｈには、データ７１Ｄが記憶され、アドレス１３０７Ｈには、データ７２Ｄが記憶され、アドレス１３０８Ｈには、データ７３Ｄが記憶されている。

【３１３２】

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

【３１３３】

当選情報生成用テーブルのデータは、図４４２に示す（ボーナス当選情報）と（入賞・再遊技当選情報）とから定められている。当選情報生成用テーブルに記憶されているデータは、（データ）＝（当選番号に対応するボーナス当選情報）×１９Ｄ＋（当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報）によって決定される。

【３１３４】

例えば、アドレス１３００Ｈは、当選番号１９に対応するものであり、図４４２を参照すると、（当選番号１９のボーナス当選情報）＝１Ｄであり、（当選番号１９に対応する入賞・再遊技当選情報）＝０Ｄである。したがって、アドレス１３００Ｈのデータは、１Ｄ×１９Ｄ＋０Ｄを算出することによって、１９Ｄとなる。また、アドレス１３０３Ｈは、当選番号２２に対応するものであり、図４４２を参照すると、（当選番号２２のボーナス当選情報）＝２Ｄであり、（当選番号２２に対応する入賞・再遊技当選情報）＝１５Ｄである。したがって、アドレス１３０３Ｈのデータは、２Ｄ×１９Ｄ＋１５Ｄを算出することによって、５３Ｄとなる。さらにまた、アドレス１３０８Ｈは、当選番号２７に対応するものであり、図４４２を参照すると、（当選番号２７のボーナス当選情報）＝３Ｄであり、（当選番号２７に対応する入賞・再遊技当選情報）＝１６Ｄである。したがって、アドレス１３０８Ｈのデータは、３Ｄ×１９Ｄ＋１６Ｄを算出することによって、７３Ｄとなる。このようにして予め算出された値が、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１３００Ｈ～１３０８Ｈの各々に記憶されている。言い換えれば、前述した式によって、（ボーナス当選情報）及び（入賞・再遊技当選情報）がエンコードされ、その値が、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１３００Ｈ～１３０８Ｈの各々に記憶されている。

【３１３５】

＜当選情報の決定の処理＞

役抽選手段によって決定された当選番号をＡレジスタとＬレジスタとに記憶する。次に、Ａレジスタに記憶されたデータと、値１９Ｄとの比較演算を実行する。具体的には、Ａレジスタに記憶されたデータから、１９Ｄを減算する処理を実行する。この演算処理によって、キャリーフラグ＝１とならなかった場合に、図５２６に示す当選情報生成用テーブルを参照する。このＡレジスタに記憶されたデータと、値１９Ｄとの比較演算は、当選情報生成用テーブルを参照するか否かを決定するための処理である。

【３１３６】

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

【３１３７】

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

【３１３８】

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

ドレスとして、目的のアドレスを定める。
【３１３９】
ＨＬレジスタに記憶されたアドレス値（１２ＥＤＨ）に、Ａレジスタを加えて、目的のアドレスを求める。換言すると、ＨＬレジスタに記憶されたアドレス値（１２ＥＤＨ）が基準アドレスとなり、Ａレジスタに記憶された当選番号がオフセット値となる。このように、基準アドレス及びオフセット値を用いることで目的のアドレスを求め、目的のアドレスに記憶されているデータを読み出して、Ａレジスタに記憶する。
【３１４０】
次に、Ａレジスタに記憶されている値を１９Ｄで除算し、その商をＡレジスタに記憶し、余りをＬレジスタに記憶させる。Ａレジスタの値（商）が、（ボーナス当選情報）であり、Ｌレジスタの値（余り）が、（入賞・再遊技当選情報）である。このようにすることで、（ボーナス当選情報）及び（入賞・再遊技当選情報）にデコードすることができる。
【３１４１】
次に、Ａレジスタに記憶された情報をボーナス当選情報として内蔵ＲＡＭＣ１２０に記憶し、Ｌレジスタに記憶された情報を入賞・再遊技当選情報として内蔵ＲＡＭＣ１２０に記憶する。
【３１４２】
＜例１　役抽選手段によって決定された当選番号が１９Ｄ（１３Ｈ）であり、１９ＤがＡレジスタに記憶された場合＞
Ａレジスタに記憶されたデータ１９Ｄと、値１９Ｄとの比較演算を実行することで、キャリーフラグ＝１となる。この結果により、１２ＥＤＨ（ＨＬレジスタ）＋１３Ｈ（Ａレジスタ）を算出する。これにより、目的のアドレスが１３００Ｈとなり、１３００Ｈのデータ１９Ｄを読み出し、Ａレジスタに記憶することで、Ａレジスタ＝１９Ｄとなる。
【３１４３】
次に、Ａレジスタに記憶されている１９Ｄを、値１９Ｄで除算し、商をＡレジスタ、余りをＬレジスタに記憶する。商は、１Ｄであり、余りは、０Ｄである。上述したように、アドレス１３００Ｈは、当選番号１９に対応する。したがって、当選番号１９の（ボーナス当選情報）は１であり、当選番号１９の（入賞・再遊技当選情報）は０であると、デコードすることができる。
【３１４４】
＜例２　役抽選手段によって決定された当選番号が２１Ｄ（１５Ｈ）であり、２１ＤがＡレジスタに記憶された場合＞
Ａレジスタに記憶されたデータ２１Ｄと、値１９Ｄとの比較演算を実行することで、キャリーフラグ＝１となる。この結果により、１２ＥＤＨ（ＨＬレジスタ）＋１５Ｈ（Ａレジスタ）を算出する。これにより、目的のアドレスが１３０２Ｈとなり、１３０２Ｈのデータ５２Ｄを読み出し、Ａレジスタに記憶することで、Ａレジスタ＝５２Ｄとなる。
【３１４５】
次に、Ａレジスタに記憶されている５２Ｄを、値１９Ｄで除算し、商をＡレジスタ、余りをＬレジスタに記憶する。商は２Ｄであり、余りは１４Ｄである。上述したように、アドレス１３０２Ｈは、当選番号２１に対応する。したがって、当選番号２１の（ボーナス当選情報）は２であり、当選番号２１の（入賞・再遊技当選情報）は１４であると、デコードすることができる。
【３１４６】
＜＜＜入賞・再遊技当選情報から演出グループ番号を決定する処理＞＞＞
入賞・再遊技当選情報から演出グループ番号を決定する処理について説明する。
主制御基板Ｍ側の処理では、入賞・再遊技当選番号がＲＡＭに記憶されるとともに、ボーナス役が当選した場合には、ボーナス役の当選番号がＲＡＭの別の記憶領域に記憶される。また、主制御基板Ｍでは、演出グループ番号決定テーブルがＲＯＭに記憶されている。演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選番号から演出グループ番号を決定するために使用される。入賞・再遊技当選番号に対して、演出グループ番号決定テーブル

は、重複して規定されている。演出グループ番号決定テーブルを参照することで、入賞・再遊技当選番号から演出グループ番号を決定することができる。演出グループ番号決定テーブルは、複数のアドレスの各々に対応して演出グループ番号が記憶されている。入賞・再遊技当選番号からアドレスを決定し、そのアドレスに記憶されている演出グループ番号を読み出すことで演出グループ番号を決定することができる。

【３１４７】

＜演出グループ番号＞

演出グループ番号とは、入賞・再遊技当選情報に対応する情報であるとともに、少なくとも一部の情報がグループ化された情報である。この演出グループ番号は、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに送信される。例えば、ＲＴの変動を伴う押し順リプレイを同一の演出グループ番号にグループ化し、払い出し枚数が異なる押し順ベルを同一の演出グループ番号になるようにグループ化することができる。

【３１４８】

＜＜演出グループ番号決定テーブルの例１＞＞

演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選情報をオフセット値にして演出グループ番号を特定するためテーブルである。演出グループ番号決定テーブルは、内蔵ＲＯＭＣ１１０に記憶されている。図５２７は、演出グループ番号決定テーブルの第１の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル１と称する。図５２７に示す演出グループ番号決定テーブル１は、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図５２７に示す例では、アドレスを１６進数（Ｈ）で示し、データを１０進数（Ｄ）で示した。

【３１４９】

図５２７に示すように、アドレス１２００Ｈには、データ０Ｄが記憶され、アドレス１２０１Ｈには、データ１Ｄが記憶され、アドレス１２０２Ｈには、データ２Ｄが記憶され、アドレス１２０３Ｈには、データ３Ｄが記憶され、アドレス１２０４Ｈには、データ４Ｄが記憶され、アドレス１２０５Ｈには、データ４Ｄが記憶され、アドレス１２０６Ｈには、データ４Ｄが記憶され、アドレス１２０７Ｈには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０８Ｈには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０９Ｈには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０ＡＨには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０ＢＨには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０ＣＨには、データ５Ｄが記憶され、アドレス１２０ＤＨには、データ６Ｄが記憶され、アドレス１２０ＥＨには、データ７Ｄが記憶され、アドレス１２０ＦＨには、データ８Ｄが記憶され、アドレス１２１０Ｈには、データ９Ｄが記憶され、アドレス１２１１Ｈには、データ１０Ｄが記憶され、アドレス１２１２Ｈには、データ１１Ｄが記憶されている。

【３１５０】

なお、アドレス１２００Ｈは、当選番号０に対応し、アドレス１２０１Ｈは、当選番号１に対応し、アドレス１２０２Ｈは、当選番号２に対応し、アドレス１２０３Ｈは、当選番号３に対応し、アドレス１２０４Ｈは、当選番号４に対応し、アドレス１２０５Ｈは、当選番号５に対応し、アドレス１２０６Ｈは、当選番号６に対応し、アドレス１２０７Ｈは、当選番号７に対応し、アドレス１２０８Ｈは、当選番号８に対応し、アドレス１２０９Ｈは、当選番号９に対応し、アドレス１２０ＡＨは、当選番号１０に対応し、アドレス１２０ＢＨは、当選番号１１に対応し、アドレス１２０ＣＨは、当選番号１２に対応し、アドレス１２０ＤＨは、当選番号１３に対応し、アドレス１２０ＥＨは、当選番号１４に対応し、アドレス１２０ＦＨは、当選番号１５に対応し、アドレス１２１０Ｈは、当選番号１６に対応し、アドレス１２１１Ｈは、当選番号１７に対応し、アドレス１２１２Ｈは、当選番号１８に対応している。

【３１５１】

＜演出グループ番号の決定の処理＞

ＨＬレジスタに１２００Ｈを記憶させ、役抽選手段によって決定された当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報をＣレジスタに記憶させる。次に、ＨＬレジスタの値にＣレジ

スタの値を加算し、加算した値が示す内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレスに記憶されている値を読み出すことによって、演出グループ番号を得ることができる。換言すると、ＨＬレジスタに記憶した１２００Ｈが基準アドレスとなり、Ｃレジスタに記憶した入賞・再遊技当選情報がオフセット値となる。このように、基準アドレス及びオフセット値を用いることで目的のアドレスを求め、目的のアドレスに記憶されているデータを読み出して、演出グループ番号を取得することができる。

【３１５２】

例えば、役抽選手段によって当選番号７が決定された場合には、１２００Ｈ＋７Ｄによって１２０７Ｈが得られる。演出グループ番号決定テーブル１のアドレス１２０７Ｈに対応するデータは５であり、演出グループ番号を５に決定することができる。また、役抽選手段によって当選番号１２が決定された場合には、１２００Ｈ＋１２Ｄによって１２０ＣＨが得られる。演出グループ番号決定テーブル１のアドレス１２０ＣＨに対応するデータは５であり、演出グループ番号を５に決定することができる。

【３１５３】

＜＜演出グループ番号決定テーブルの例２＞＞

前述した演出グループ番号決定テーブルの例１では、内蔵ＲＯＭＣ１１０の１つのアドレスに対して１つの演出グループ番号が対応付けられた演出グループ番号決定テーブルを用いる例を示したが、１つのアドレスに対して２つの演出グループ番号を対応付けて演出グループ番号決定テーブルを規定してもよい。図５２８は、演出グループ番号決定テーブルの第２の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル２と称する。図５２８に示す演出グループ番号決定テーブル２は、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図５２８に示す例では、アドレスを１６進数（Ｈ）で示し、データを２進数（Ｄ）で示した。なお、図５２８では、上位の４ビットのデータと下位の４ビットのデータとの区切りを明確に示すべく、上位と下位との間に記号「／」を入れて示した。実際には、データは、０及び１のみによって構成されている。

【３１５４】

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

【３１５５】

図５２８に示すように、アドレス１２００Ｈには、０００１／００００Ｂが記憶されている。下位４ビットの００００が当選番号０に対応し、上位４ビットの０００１が当選番号１に対応する。アドレス１２０１Ｈには、００１１／００１０Ｂが記憶されている。下位４ビットの００１０が当選番号２に対応し、上位４ビットの００１１が当選番号３に対応する。アドレス１２０２Ｈには、０１００／０１００Ｂが記憶されている。下位４ビットの０１００が当選番号４に対応し、上位４ビットの０１００が当選番号４に対応する。アドレス１２０３Ｈには、０１０１／０１００Ｂが記憶されている。下位４ビットの０１００が当選番号４に対応し、上位４ビットの０１０１が当選番号５に対応する。

【３１５６】

さらに、アドレス１２０４Ｈには、０１０１／０１０１Ｂが記憶されている。下位４ビットの０１０１が当選番号５に対応し、上位４ビットの０１０１が当選番号５に対応する。アドレス１２０５Ｈには、０１０１／０１０１Ｂが記憶されている。下位４ビットの０１０１が当選番号５に対応し、上位４ビットの０１０１が当選番号５に対応する。アドレス１２０６Ｈには、０１１０／０１０１Ｂが記憶されている。下位４ビットの０１０１が当選番号５に対応し、上位４ビットの０１１０が当選番号６に対応する。アドレス１２０７Ｈには、１０００／０１１１Ｂが記憶されている。下位４ビットの０１１１が当選番号７に対応し、上位４ビットの１０００が当選番号８に対応する。アドレス１２０８Ｈには、１０１０／１００１Ｂが記憶されている。下位４ビットの１００１が当選番号９に対応し、上位４ビットの１０１０が当選番号１０に対応する。アドレス１２０９Ｈには、００

００／１０１１Ｂが記憶されている。下位４ビットの１０１１が当選番号１１に対応する。

【３１５７】

＜演出グループ番号の決定の処理＞＞

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

【３１５８】

また、前述したように、Ａレジスタのデータを右にシフトさせているので、入賞・再遊技当選情報の値を２で除算した値となっている。この値が、アドレス１２００Ｈからの相対的な距離（オフセット値）を示すので、ＨＬレジスタにＡレジスタを加算することで、値を読み出すべきアドレスを算出することができる。

【３１５９】

入賞・再遊技当選情報が奇数のときは、アドレスに記憶されたデータの上位４ビットと下位４ビットとを入れ替え、０００１１１１Ｂと論理積をとることで、上位４ビットに記憶されている演出グループ番号を取得することができる。また、入賞・再遊技当選情報が偶数のときは、アドレスに記憶されているデータをそのまま０００１１１１Ｂと論理積をとることによって、下位４ビットに記憶されている演出グループ番号を取得することができる。

【３１６０】

このようにして、アドレスと、上位４ビット又は下位４ビットとを定めることによって、演出グループ番号決定テーブル２に記憶されている演出グループ番号を決定することができる。

【３１６１】

＜＜演出グループ番号決定テーブルの例３＞＞

前述したように、演出グループ番号決定テーブルは、入賞・再遊技当選情報をオフセット値として演出グループ番号を特定するためテーブルである。演出グループ番号決定テーブルは、内蔵ＲＯＭＣ１１０に記憶されている。図５２９は、演出グループ番号決定テーブルの第３の具体例を示す図である。以下、演出グループ番号決定テーブル３と称する。図５２９に示す演出グループ番号決定テーブル３は、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレスと、そのアドレスに記憶されているデータとの対応関係を示すテーブルである。図５２９に示す例では、アドレスを１６進数（Ｈ）で示し、データを２進数（Ｂ）で示した。

【３１６２】

図５２９に示す演出グループ番号決定テーブル３は、入賞・再遊技当選情報に対応して規定されている値（１（又は０））をカウントすることにより演出グループ番号を特定するためのテーブルである。

【３１６３】

図５２９に示すように、アドレス１２００Ｈには、データ０１１１１００１Ｂが記憶され、アドレス１２０１Ｈには、データ０００００１１１Ｂが記憶され、アドレス１２０２Ｈには、データ１１１００００Ｂが記憶されている。

【３１６４】

アドレス１２００Ｈは、当選番号０～７に対応し、アドレス１２０１Ｈは、当選番号８～１５に対応し、アドレス１２０２Ｈは、当選番号１６～１８に対応する。具体的には、アドレス１２００Ｈの第７ビットが当選番号０に対応し、アドレス１２００Ｈの第６ビットが当選番号１に対応し、アドレス１２００Ｈの第５ビットが当選番号２に対応し、アド

レス１２００Ｈの第４ビットが当選番号３に対応し、アドレス１２００Ｈの第３ビットが当選番号４に対応し、アドレス１２００Ｈの第２ビットが当選番号５に対応し、アドレス１２００Ｈの第１ビットが当選番号６に対応し、アドレス１２００Ｈの第０ビットが当選番号７に対応する。

【３１６５】

また、アドレス１２０１Ｈの第７ビットが当選番号８に対応し、アドレス１２０１Ｈの第６ビットが当選番号９に対応し、アドレス１２０１Ｈの第５ビットが当選番号１０に対応し、アドレス１２０１Ｈの第４ビットが当選番号１１に対応し、アドレス１２０１Ｈの第３ビットが当選番号１２に対応し、アドレス１２０１Ｈの第２ビットが当選番号１３に対応し、アドレス１２０１Ｈの第１ビットが当選番号１４に対応し、アドレス１２０１Ｈの第０ビットが当選番号１５に対応する。

【３１６６】

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

【３１６７】

図４４２に示すように、当選番号０～１８では、一の当選番号の演出グループ番号は、その直前の当選番号の演出グループ番号に対して１だけ増える場合と、値は変わらずに同じ演出グループ番号である場合とがある。例えば、当選番号３の演出グループ番号は３であり、当選番号３の直前の当選番号２の演出グループ番号は２であり、当選番号３の演出グループ番号は、当選番号２の演出グループ番号に対して１だけ増えている。また、当選番号１１の演出グループ番号は５であり、当選番号１１の直前の当選番号１０の演出グループ番号は５であり、当選番号１１の演出グループ番号は、当選番号１０の演出グループ番号に対して変化しない。

【３１６８】

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

【３１６９】

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

【３１７０】

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

【３１７１】

＜演出グループ番号の決定の処理＞

まず、内蔵ＲＯＭＣ１１０の１２００Ｈに記憶されているデータを読み出しＨＬレジスタに記憶させるとともに、役抽選手段によって決定された当選番号に対応する入賞・再遊技当選情報に１Ｈを加えた値をＣレジスタに記憶させる。さらに、Ｂレジスタに８Ｈを記憶させる。次に、ＨＬレジスタに記憶されているデータに対して、Ｃレジスタに記憶され

ている値をシフトさせる回数として、シフト演算を行う。この処理では、左にシフトする演算を行い、シフト演算の際に、キャリーフラグが１Ｈとなる回数を計数し、その計数した結果が演出グループ番号となる。

【３１７２】

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

【３１７３】

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

【３１７４】

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

【３１７５】

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

【３１７６】

＜例１　入賞・再遊技当選情報が０Ｄである場合＞

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

【３１７７】

＜例２　入賞・再遊技当選情報が５Ｄである場合＞

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

る。
【３１７８】
＜例３　入賞・再遊技当選情報が１０Ｄである場合＞
　まず、入賞・再遊技当選情報が５Ｄであるので、シフトさせる回数は、１０Ｄ＋１Ｄにより１１回となる。したがって、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１２００Ｈに記憶されている０１１１１００１Ｂを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させた後に、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対して、まず８回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが１Ｈとなる回数は５Ｄとなる。
【３１７９】
　さらに、シフトさせる回数が８以上であるので、次に、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１２０１Ｈに記憶されている０００００１１１Ｂを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させた後に、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対して、２回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが１Ｈとなる回数は５Ｄとなり、演出グループ番号として「５」が決定される。
【３１８０】
＜例４　入賞・再遊技当選情報が１８Ｄである場合＞
　まず、入賞・再遊技当選情報が１８Ｄであるので、シフトさせる回数は、１８Ｄ＋１Ｄにより１９回となる。したがって、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１２００Ｈに記憶されている０１１１１００１Ｂを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させた後に、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対して８回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが１Ｈとなる回数は５Ｄとなる。
【３１８１】
　さらに、シフトさせる回数が８以上であるので、次に、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１２０１Ｈに記憶されている０００００１１１Ｂを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させた後に、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対して、８回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが１Ｈとなる回数は３Ｄが加えられて８Ｄとなる。
【３１８２】
　さらに、シフトさせる回数が１６以上であるので、次に、内蔵ＲＯＭＣ１１０のアドレス１２０２Ｈに記憶されている１１１００００００Ｂを読み出して、ＨＬレジスタに記憶させた後に、ＨＬレジスタに記憶させたデータに対して、３回分左にシフトさせる演算を実行する。シフト演算によって、キャリーフラグが１Ｈとなる回数は、さらに３Ｄが加えられて１１Ｄとなり、演出グループ番号として「１１」が決定される。
【３１８３】
　前述した例では、演出グループ番号決定テーブル３に記憶されているデータに含まれている１Ｂの数を計数して演出グループ番号を決定する例を示したが、演出グループ番号決定テーブル３に記憶されているデータに含まれている０Ｂの数を計数して演出グループ番号を決定してもよい。
【３１８４】
　上記にて例示した決定方法により演出グループ番号を決定し、当該演出グループ番号によって後述するレア役と非レアを定義することにより、複雑な処理を削減した遊技機を創出することができる。
【３１８５】
＜＜＜出玉グループ番号の決定処理＞＞＞
　役抽選手段によって当選番号を決定する際には、抽選テーブルを参照する。この抽選テーブルには、当選番号や乱数と比較するための置数等が記憶されている。さらに、抽選テーブルを参照して、出玉グループ番号も当選番号とともに決定する。このため、いわゆる抽選テーブルには、出玉グループ番号に対応するデータも記憶されている。この出玉グループ番号は、指示機能に関する抽選（ＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ抽選、ＡＴの係る状態移行抽選等）を行うときに利用する番号である。

【３１８６】
この出玉グループ番号は、当選番号に対応して割り当てられるが、必ずしも１対１に対応して割り当てられるわけではなく、一部の当選番号については、重複した出玉グループ番号が割り当てられる場合がある。抽選テーブルの構成として、当選番号の各々に対する情報を全て規定して構成することもできるが、重複した出玉グループ番号に関する情報も規定した場合には、抽選テーブルの容量が大きくなるとともに、抽選テーブルから読み出した情報を処理する必要もあり、主制御基板Ｍにおける処理が煩雑にならざるを得ない。このため、抽選テーブルを規定する場合に、重複する出玉グループ番号に関する情報については、重複していることを示す情報を含めることによって、抽選テーブルの全体の容量を小さくできるとともに、主制御基板Ｍにおける処理を簡素にして効率化を図ることができる。
【３１８７】
図５３０は、抽選テーブルの例を示す表である。尚、図５３０においては、出玉グループ番号が２である当選番号が当選番号７～１２の６つである場合を例示している。図５３０に示す表の１行目は、当選番号が指定されていることを示すとともに、当選番号が７Ｄであることを示すデータである。図５３０に示す表の２行目は、出玉グループ番号に関する情報が重複することを示すとともに、重複の回数が６Ｄであることを示すデータである。図５３０に示す表の３行目は、出玉グループ番号を示すデータであることを示すとともに、出玉グループ番号が２Ｄであることを示すデータである。図５３０に示す表の４行目は、置数（判定値、確率データ）が２バイトであることを示すデータである。図５３０に示す表の５行目は、実際の置数（判定値、確率データ）が２０３４Ｄであることを示すデータである。
【３１８８】
この図５３０に示す例は、当選番号が７であり、条件装置（名称）が入賞－Ａ１のデータである（図４４２参照）。図４４２に示すように、当選番号８の条件装置（名称）は、入賞－Ａ２であり、当選番号９の条件装置（名称）は、入賞－Ａ３であり、当選番号１０の条件装置（名称）は、入賞－Ａ４であり、当選番号１１の条件装置（名称）は、入賞－Ａ５であり、当選番号１２の条件装置（名称）は、入賞－Ａ６である。これらの当選番号７～１２の出玉グループ番号は、いずれも共通する２であり、重複して規定されている。前述したように、当選番号７～１２について出玉グループ番号に関する情報を当選番号ごとに規定した場合には、抽選テーブルの容量が大きくならざるを得ない。
【３１８９】
図５３０に示すように、２行目には、重複の回数が６であることを示すデータが記憶されている。このため、当選番号８～１２について出玉グループ番号に関する情報を省くことができ、抽選テーブルの容量が小さくすることができる。さらに、当選番号８～１２については、抽選テーブルから出玉グループ番号に関する情報を読み出す処理を省くことができ、処理を簡素化するとともに迅速化することができる。
【３１９０】
以上のように構成することにより、ＡＴに関する状態を複数設け、主制御基板Ｍ側における押し順表示装置Ｄ２７０上での押し順ナビと副制御基板Ｓ側における演出表示装置上での押し順ナビとをＡＴに関する状態に基づいて適切な表示態様にて報知することにより、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができることとなる。
【３１９１】
次に、図５３１は、本例に適用可能な、ＡＴ中演出実行イメージ図１である。まず、同図左は、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である状況下、演出表示装置Ｓ４０にて、昼背景が表示されており、条件装置として「入賞‐Ａ１」（押し順ベル）が当選し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が円状の図形内に数字（第１の数字表示態様グループ）にて表示されている。また、同図中央は、ＡＴに関する状態が「特化前兆状態」である状況下、演出表示装置Ｓ４０にて、昼背景が表示されており、条件装置として「入賞‐Ａ１」（押し順ベル）が当選し、「左→中→右」に対応する押し順ナビ表示が星形状の図形

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

【３１９２】

次に、図５３２は、本例に適用可能な、ＡＴ中演出実行イメージ図２である。まず、同図上段左において、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である状況において、押し順ベル役である「入賞‐Ａ１」に当選し、演出表示装置Ｓ４０にて、円状の図形内部に描かれた数字（第１の数字表示態様グループ）により、停止ボタンＤ４０を「左→中→右」の順に操作する旨の押し順ナビ表示がされ、同時に押し順表示装置Ｄ２７０に、「左→中→右」の停止ボタンＤ４０の押し順に対応する表示である「＝１」の表示がされている。遊技者により、第１停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである左停止ボタンＤ４１の操作がされると、第２停止として、中停止ボタンＤ４２の操作を促す表示がされる（演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビ表示における「２」の表示が大きくなる）。次に、第２停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである中停止ボタンＤ４２の操作がされると、第３停止として、右停止ボタンＤ４３の操作を促す表示がされる（演出表示装置Ｓ４０の押し順ナビ表示における「３」の表示が大きくなる）。次に、右停止ボタンＤ４３の操作がされると、全ての停止ボタンＤ４０の操作が押し順ナビ通りに実行され、最大払出枚数である１１枚の払出となるベルが入賞することにより、１１枚の遊技メダルの払出が実行されると共に、演出表示装置Ｓ４０には「ＧＥＴ！！」との表示がされる。

【３１９３】

他方、同図上段左において、遊技者により、第１停止として正しい押し順に基づく停止ボタンである左停止ボタンＤ４１とは異なる停止ボタンである中停止ボタンＤ４２の操作がされると、演出表示装置Ｓ４０における押し順ナビ表示がすべて消去されると共に、押し順失敗演出として「Ｂａｄ・・」の文字が表示されることとなる。次に、右停止ボタンＤ４３、左停止ボタンＤ４１の順に操作がされ、全ての停止ボタンＤ４０の操作が終了するが、不正解の押し順である「中→右→左」の順に停止ボタンＤ４０が操作されたこととなり、条件装置「入賞０８」～「入賞１０」のいずれかが入賞し、１枚の遊技メダルが払出される。尚、演出表示装置Ｓ４０には、「ＧＥＴ！！」の文字は表示されない。即ち、押し順ナビの指示に従い、正解の押し順にて停止ボタンＤ４０を操作した場合には、最大払出枚数となる払出がある（当選した条件装置における最も有利な払出枚数がある）と共に、遊技者を祝福する演出が演出表示装置Ｓ４０にて表示されるのに対し、不正解である押し順にて停止ボタンＤ４０が操作された場合には、不正解の停止ボタンが操作された時点で、押し順ナビに失敗した旨の表示がされ、全ての停止ボタンＤ４０の操作が終了した場合も、演出表示装置Ｓ４０にて遊技者を祝福する演出が表示されないよう構成されている。尚、最大払出枚数である１１枚の払出となる押し順にてリールを停止させたことにより、「ＧＥＴ！」が表示されるわけではなく、演出表示装置Ｓ４０にて表示されている押し順ナビに従ってリールを停止させたか否かによって「ＧＥＴ！」が表示されることとなる。即ち、押し順ナビとして演出表示装置Ｓ４０に「左→中→右」の押し順が表示されている状況にて、リールを「中→右→左」の順番にて停止させ、最大払出枚数となるベルが入賞した場合には、演出表示装置Ｓ４０にて「ＧＥＴ！」の表示はされないこととなる。

尚、「通常遊技状態」等の押し順ナビが表示されないＡＴに関する状態において、押し順ベルに当選し、遊技者が任意の押し順にてリールを停止させた場合に、たまたま６択の押し順に正解して１１枚の払出を獲得した場合にも演出表示装置Ｓ４０にて「ＧＥＴ！」の表示はされないよう構成されている。また、押し順失敗演出についても、同様に、最大払出枚数である１１枚の払出とならない（１枚の払出となる）押し順にてリールを停止させたことにより、押し順失敗演出が表示されるわけではなく、演出表示装置Ｓ４０にて表示されている押し順ナビに従わずにリールを停止させたか否かによって押し順失敗演出が表示されることとなる。即ち、押し順ナビとして演出表示装置Ｓ４０に「左→中→右」の押し順が表示されている状況にて、リールを「中→右→左」の順番にて停止させ、最大払出枚数となるベルが入賞した場合にも、演出表示装置Ｓ４０にて押し順失敗演出が実行されることとなる。尚、正解の押し順とは異なる押し順にて停止ボタンを操作した場合には、押し順表示装置Ｄ２７０における押し順ナビ表示を、（１）第３停止に係るリールが停止するまで、（２）正解の押し順とは異なる停止ボタンを操作するまで、（３）正解の押し順とは異なる停止ボタンを操作し当該停止ボタンに係るリールが停止するまで、（４）次ゲームに係るベットボタンが操作されるまで、（５）次ゲームに係るスタートレバーが操作されるまで、表示するよう構成してもよい。

【３１９４】

次に、図５３３は、本例に適用可能な、ＡＴ中演出実行イメージ図３である。まず、同図左において、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」であり、且つ、ＲＴに関する状態が「ＲＴ１」である状況下、順押し黒７揃いリプレイである「再遊技‐Ｃ」に当選し且つＡＴゲーム数上乗せ抽選に当選（１／２で当選する）し、演出表示装置Ｓ４０にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃い得る押し順である「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「７を狙え！！」のメッセージが表示される。尚、押し順表示装置Ｄ２７０は非表示（押し順ナビは表示されていない）となっている。このとき、同時に図１の装飾ランプユニットＤ１５０を利用して左から右にウェーブするような発光態様（例えば、左の装飾ランプは下から上に向かって流れるように点滅を行い、それに続くように、右の装飾ランプは上から下に向かって流れるように点滅を行うことで、左→右の流れを示唆することが可能。）を行うことで「左→中→右」を示唆等、装飾ランプユニットＤ１５０にて押し順ナビを実行してもよい。これにより、例えば、演出表示装置Ｓ４０の不具合により押し順ナビが表示できない状況にある場合でも、当該ゲームが「左→中→右」の順に７を狙うゲームであることを示唆することができる。また、本例では７揃いを無効ラインに揃えるための役として再遊技を採用しているが、押し順によって枚数が変動する押し順ベルで代用する場合、演出表示装置Ｓ４０の不具合は致命的な状況となり得るため、装飾ランプユニットＤ１５０を利用した押し順ナビの示唆は、より有効に作用する。なお、押し順ベルの場合、演出表示装置Ｓ４０に不具合が発生したとしても、押し順表示装置Ｄ２７０により押し順ナビの表示は継続して行われるが、新規の遊技者の場合、押し順表示装置Ｄ２７０の表示態様が表す押し順を理解するのは容易でないため、視覚的に分かり易い装飾ランプユニットＤ１５０の点灯態様を利用することで、イレギュラーな事態に対する保険的な役割が期待できる。その後、「左→中→右」の順に停止ボタンＤ４０が操作された場合には、演出表示装置Ｓ４０にＡＴ上乗せゲーム数として「５０ゲーム」が上乗せされた旨の表示がされる。他方、「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「７を狙え！！」のメッセージが表示されたにも拘らず、第１停止で中停止ボタン（正解の停止ボタンである左停止ボタン以外の停止ボタン）を操作した場合、画面全体が暗転するが、「左→中→右」に対応した矢印の押し順ナビ表示及び「７を狙え！！」のメッセージの表示は消去されない。その後、すべてのリールを停止させると、演出表示装置Ｓ４０にＡＴ上乗せゲーム数として「５０ゲーム」が上乗せされた旨の表示がされる。順押し黒７揃いリプレイ当選時にＡＴゲーム数上乗せ抽選に当選しているので、押し順ナビに従うか否かに拘らず、ＡＴゲーム数が上乗せされることとなる。また、同図右において、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」であり、且つ、ＲＴに関する状態が「

ＲＴ１」である状況下、順押し黒７揃いリプレイである「再遊技‐Ｃ」に当選し且つＡＴゲーム数上乗せ抽選に非当選（１／２で非当選となる）となった場合、演出表示装置Ｓ４０にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃わない押し順（「左→中→右」以外の押し順）に対応した押し順ナビ表示として、第１停止に係る停止ボタンとして中停止ボタンＤ４２を指示する押し順ナビが表示される。尚、押し順表示装置Ｄ２７０は非表示となっている。次に、その後、第１停止ボタンとして、中停止ボタンＤ４２が操作されたが、ゲーム数上乗せに係る演出は発生しない。このように、本例においては、「再遊技‐Ｃ１」は、押し順に拘らず遊技者にとっての利益が同一となる条件装置であり、スタートレバーの操作に基づき、ＡＴ上乗せ抽選が実行される、即ち、ＡＴ上乗せ抽選に当選するか否かはスタートレバーの操作に基づいて決定しており、押し順によってＡＴ上乗せ抽選の当選有無は相違しないよう構成されていることとなるが、遊技者に見せるための演出として、「再遊技‐Ｃ」に当選且つＡＴ上乗せ抽選に当選した場合には、黒セブンが無効ラインに揃うことが可能な押し順（「左→中→右」）を指示することにより、恰も遊技者が黒セブンを揃えたことによってＡＴゲーム数上乗せが発生したかのように感じることができ遊技の興趣性が向上することとなる。一方、「再遊技‐Ｃ」に当選且つＡＴ上乗せ抽選に非当選であった場合には、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→右」以外）を指示することにより、遊技者は黒セブンが無効ラインに揃うことが可能なリプレイに当選したことに気が付かず、即ち、ＡＴゲーム数上乗せ抽選に非当選となったことに気が付かないため、余計なストレスを感じることがなく遊技を進行することができる。尚、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順にてリールを停止させた場合には、ＲＴ状態が移行しない通常リプレイ（例えば、再遊技０１）が停止表示することとなるため、このことからも遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。また、ＡＴゲーム数上乗せ抽選に非当選の場合に黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→右」以外）を指示することにより、ＡＴゲーム数上乗せが発生しないにも拘らず、黒セブンが無効ラインに揃うような遊技者が違和感を感じる事態の発生を防止することができる。また、「ＡＴ中状態」等の通常的に押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態（ＡＴ中と称することがある）においては、特に高い効果を期待できるが、「通常遊技状態」等の押し順ナビが発生しないＡＴに関する状態（非ＡＴ中と称することがある）に同様のことを行ってもよい。この場合、ＡＴ中と違い、通常的に押し順ナビが発生しているわけではないため、例えば、「再遊技‐Ｃ」に当選したときに、黒セブンが無効ラインに揃うことが不可能な押し順（「左→中→右」以外）が突発的に発生することで、遊技者に対して違和感を与えることに繋がるが、非ＡＴ中に偶発的に黒７が無効ラインに揃う可能性のある状況は、無効ラインにおける７揃いによって遊技者に何らかの特典を意識させてしまう懸念がある点からも、望ましくない。尚、同図においては、順押し黒７リプレイである「再遊技‐Ｃ」に当選し、且つ、ＡＴ上乗せ抽選に当選した場合におけるＡＴゲーム数上乗せに関する演出の一例を例示しているが、ＡＴゲーム数上乗せを報知する演出態様はこれには限定されず、例えば、あるゲームにてＡＴ上乗せ抽選に当選してＡＴ残りゲーム数が５０ゲーム上乗せされた場合に、当該ＡＴ上乗せ抽選に当選したゲームにおいてはＡＴ残りゲーム数が上乗せされた旨を報知せずに、その後のゲームにて順押し黒７リプレイである「再遊技‐Ｃ１」に当選した遊技にて、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃い得る押し順である「左→中→右」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「７を狙え！！」のメッセージが表示し、無効ライン（下段のライン）に黒セブンが揃うことによって前記ＡＴ残りゲーム数が５０ゲーム上乗せされた旨を報知するよう構成してもよい。また、逆押し白７リプレイである「再遊技‐Ｂ」についても同様に、例えば、あるゲームにてＡＴ上乗せ抽選に当選してＡＴ残りゲーム数が５０ゲーム上乗せされた場合に、当該ＡＴ上乗せ抽選に当選したゲームにおいてはＡＴ残りゲーム数が上乗せされた旨を報知せずに、その後のゲームにて逆押し白７リプレイである「再遊技‐Ｂ」に当選した遊技にて、無効ライン（下段のライン）に白セブンが揃い得る押し順である「右→中→左」に対応した押し順ナビ表示が矢印（矢印の画像による表示態様）にて表示されると共に、「７を狙え！！」のメッセージ

が表示し、無効ライン（下段のライン）に白セブンが揃うことによって前記ＡＴ残りゲーム数が５０ゲーム上乗せされた旨を報知するよう構成してもよい。また、「再遊技‐Ｃ」や「再遊技‐Ｂ」に当選し且つＡＴゲーム数上乗せ抽選に当選し、以前のゲームにて既にＡＴ上乗せ抽選に当選し且つ当該当選に係るＡＴ上乗せゲーム数を報知していない状況であった場合には、当該ゲームに係るＡＴ上乗せゲーム数と以前のゲームに係るＡＴ上乗せゲーム数とを合算して、当該ゲームにおける７リプレイが無効ラインに揃ったタイミングで当該合算したゲーム数を報知し得るよう構成してもよい。

【３１９５】

次に、図５３４は、本例に適用可能な、ＡＴ中演出実行イメージ図４である。図中左上に示すように、ＡＴ中状態である状況下で、条件装置として入賞‐Ｅ（スイカＢ）に当選し入賞した場合には、演出表示装置Ｓ４０に「ＧＥＴ！」と表示され、上乗せに当選したことが示される。入賞‐Ｅに当選したことで、特化状態移行抽選に当選し、中央上の図の状態に移行する。

【３１９６】

中央上の図に示すように、バトル演出が実行され、第２の数字表示態様グループで押し順ナビが表示される。このときのＡＴに関する状態は、「特化前兆状態」となっている。また、押し順ナビが実行される回数が減算され、押し順ナビの残り回数が３９ゲームであることが演出表示装置Ｓ４０に表示される。バトル演出が１０回行われ、バトル演出が終了したときには、右上の図の状態に移行する。

【３１９７】

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

【３１９８】

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

【３１９９】

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

【３２００】

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

ル演出の結果により注目することとなる。また、前述した、押し順ナビに従わなかった（押し順ナビと異なる押し順にて停止ボタンを操作した）場合に、画面全体が暗転するような構成を、押し順ベルにも適用してもよく、一例としては、「ＡＴ中状態」であり、バトル演出が実行されていない場合に、押し順ベルに当選し、正解の押し順とは異なる押し順にてリールを停止させた場合には画面全体が暗転すると共に１枚の払出があり、他方、「ＡＴ中状態」であり、バトル演出が実行されている場合に、押し順ベルに当選し、正解の押し順とは異なる押し順にてリールを停止させた場合には１枚の払出となるが画面全体は暗転しないよう構成してもよい。このように構成することにより、バトル演出の表示を妨げることがなく遊技者がバトル演出の結果により注目することとなる。

【３２０１】

以上のように構成することにより、「ＡＴ中状態」にてスイカＢに当選し、特化移行抽選に当選しなかった場合においても、１０ゲーム間のバトル演出を実行するよう構成することにより、遊技者は「ＡＴ中状態」にてスイカＢに当選する毎に、「上乗せ特化状態」への移行に期待感を抱くこととなり遊技の興趣性が向上することとなる。また、バトル演出の実行中においては、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」であるバトル演出（敗北）の実行中においても、ＡＴに関する状態が「特化前兆状態」であるバトル演出（勝利）の実行中においても、ゲーム消化毎に演出表示装置Ｓ４０におけるＡＴ残りゲーム数の表示が減算されていくよう構成されている。このように構成することにより、遊技者はバトル演出の実行中にＡＴに関する状態がいずれであるのかを判別し難く構成することができバトル演出の結果に注目することとなる。

【３２０２】

また、本例に係る回胴式遊技機は以下の構成を適用してもよい。また、以下の構成を単独で適用してもよいし、複数の構成を組み合わせてもよい。

【３２０３】

＜＜ポイント１＞＞

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

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

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

例１：同一の条件装置の組合せであっても、ゲーム数がランダムに可変する。

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

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

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

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

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

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

１）が適用されない。
【３２０４】
＜＜ポイント２＞＞
（２－１）　メイン制御手段で各種役の抽選を行った後、当該抽選結果で定まる一の情報（条件装置の組合せ）に基づきＡＴ抽選を行うが、いずれの抽選契機もスタートレバーＯＮ時である。
（２－２）　（２－１）での抽選契機（スタートレバーＯＮ時）にて、メイン制御手段からサブ制御手段へ、ＡＴに関する情報を送信可能である。
（２－３）　（２－２）で送信可能な情報には、当該ゲームでのＡＴ状態種別及び次ゲームでのＡＴ状態種別が少なくとも含まれる。
（２－４）　サブ制御手段は、（２－２）で送信された（２－３）の情報に基づき、ＡＴ状態の移行報知を含む当該ゲームに対応した一連の演出内容を決定して実行する。
（２－５）　メイン制御手段は、外端信号・試験信号として、（２－１）での抽選契機にて、ＡＴに関する情報を出力しない。
　当該ゲーム終了後に、メイン制御手段が確定させたＡＴ状態種別を出力するのみである。
【３２０５】
＜＜ポイント３＞＞
（３－１）　メイン制御手段は、ＡＴ状態にあるとき（ＡＴ、特化型ＡＴ）、押し順によって払い出し枚数及び／又はＲＴ状態が変化する小役に当選した場合、特定の表示器に対して、遊技者にとって最も有利となる押し順を特定できる情報を表示するが、当該小役に当選しなかった場合（ハズレ、押し順不問の小役、ＲＴ状態を変化させない逆押し７揃いリプレイ、等）には、何も表示しない。
（３－２）　サブ制御手段は、ＡＴ状態にあるとき（ＡＴ、特化型ＡＴ）、当該ＡＴ状態の継続残りゲーム数（以下、ＡＴ残りゲーム数）とＡＴ状態時に消化した総ゲーム数（以下、ＡＴ総ゲーム数※総純増枚数を表示する場合もあり）とを表示可能である。
（３－３）　ＡＴ残りゲーム数に関しては、ゲーム毎にメイン制御手段から送信される当該ＡＴ状態の継続残りゲーム数に基づき更新されるが、ＡＴ総ゲーム数に関しては、ゲーム毎にメイン制御手段から送信されるＡＴ状態種別に基づき更新される。
　有利区間の話を踏まえると、ＡＴ→非ＡＴとなった時点でＡＴ総ゲーム数は（総純増枚数等も）クリアされる。
（３－４）　ＡＴ残りゲーム数は、ＡＴ状態にあるときに非表示（又は非更新）とされ得るが、ＡＴ総ゲーム数に関してはＡＴ状態にあるときに非表示（又は非更新）とされない。
　ＡＴ状態終了前のバトル演出状態、特化型ＡＴ状態中、等が想定される。
（３－５）　ＡＴ残りゲーム数は、メイン制御手段から送信される当該ＡＴ状態の継続残りゲーム数を超える表示は行わないが、それ未満となる表示は行い得る。
【３２０６】
＜＜ポイント４＞＞
（４－１）　メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様で表示する（例：「＝１」で６択ベルの順押しモニタ表示を行う）場合を有する。
（４－２）　特定の表示態様（例：「＝１」）で表示するときにおいて、画像表示器に操作指示画像（例：１・２・３）を表示する。
（４－３）　指示に従う操作を行った場合、画像表示器には、当該操作に応じた一連の演出画像Ａ（例：１・２・３を順次消去し、押し順正解を示す演出画像（例：敵を倒す画像））が表示される。
（４－４）　指示に従う操作を行わなかった場合、指示に従う操作を行わないことが確定したときに、演出画像Ａから演出画像Ｂ（例：操作指示画像をすべて消去し、押し順不正解を示す演出画像（例：敵に攻撃される画像））へ切り替える。
（４－５）　（４－３）　の場合には小役（例：６択ベル正解時の９枚小役）が入賞する

と、画像表示器に入賞報知画像（例：ＧＥＴ）が表示されるが、（４－４）の場合には小役（例：６択ベル不正解時の１枚小役）が入賞しても、画像表示器に入賞報知画像（例：ＧＥＴ）が表示されない。
（４－６）　（４－４）の場合であっても、当該ゲームが終了するときには、ＡＴに関する情報（例：上乗せゲーム数）が表示され得る。
（４－７）　特定の表示態様（例：「＝１」）及び操作指示画像（例：１・２・３）が表示されている際に、所定のエラー（ドアエラー等）が発生した場合、特定の表示態様は表示を維持するが操作指示画像は非表示となる。
　メイン制御手段は、別途の表示器でエラー表示を行うことを想定。
（４－８）　特定の表示態様（例：「＝１」）で表示する場合よりも、特定の表示器に何も表示されない場合の方が、サブボタンの操作を促す演出（サブボタン操作を要する上乗せ演出）が発生し易い。
【３２０７】
＜＜ポイント５＞＞
（５－１）　メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様で表示する（例：「＝１」で６択ベルの順押しモニタ表示を行う）場合を有する。
（５－２）　特定の表示態様（例：「＝１」）で表示するときにおいて、画像表示器に第１演出画像（例：１・２・３の押し順＋ＡＴ中画像）を表示する場合と、第２演出画像（例：１・２・３の押し順＋特化型ＡＴ中画像や上乗せ確定演出発生時）を表示する場合とを有する。
（５－３）　第１演出画像の表示時よりも、第２演出画像の表示時の方が、ＡＴ状態の滞在期間が延長される期待度が高い。
（５－４）　第２演出画像を表示するゲームよりも前のゲームで、当該第２演出画像の表示を示唆する前兆演出を実行可能である。
（５－５）　第２演出画像（及び前兆演出）は、ＡＴ残りゲーム数が所定値未満（例：バトル演出状態時、ＬＡＳＴ？ゲーム表示時）になると表示されない。
【３２０８】
＜＜ポイント６＞＞
（６－１）　メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様（例：「＝１」）で表示する場合を有する。
（６－２）　特定の表示態様（例：「＝１」）で表示するときにおいて、画像表示器に第１表示態様（例：１・２・３）で表示する場合と、第２表示態様（例：→（矢印の記号））で表示する場合とを有する。
（６－３）　第１表示態様（例：１・２・３）は数字によって構成される押し順が特定可能な表示態様であり、第２表示態様（例：→（矢印の記号））は数字以外で構成される押し順が特定可能な表示態様である。
（６－４）　第１表示態様の表示時と、第２表示態様の表示時とでは、ＡＴ状態の滞在期間が延長される期待度が異なる。
　第２表示態様の表示時も、押し順に従う操作を行わなかった場合には、ポイント４の基本動作に従う。
【３２０９】
＜＜ポイント７＞＞
（７－１）　押し順によって払出し数が異なる第１抽選結果（例：正解押し順が左→中→右の押し順ベル）と、押し順によらず払出し数が同一の第２抽選結果（例：共通ベル）を備える。
（７－２）　第１抽選結果が決定されたときと、第２抽選結果が決定されたときとでは、指示機能に関する利益が異なる（例：ＡＴの上乗せ・・・第１抽選結果＞第２抽選結果）。
（７－３）　報知遊技中のとき第１抽選結果が決定されたとき、メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様（例：「＝１」）を表示し、画像表示器にも押し順が

特定可能な表示態様で表示する。
（７－４）　報知遊技中のとき第２抽選結果が決定されたとき、画像表示器に押し順を表示する場合を有する。
（７－５）　報知遊技中のとき第２抽選結果が決定されたとき、画像表示器に押し順を表示する場合と表示しない場合とでは、報知遊技の滞在期間が延長される期待度が異なる
※報知遊技中のとき第２抽選結果が決定されたとき、画像表示器に押し順を表示する場合、押し順に従う操作を行わなかった場合には、ポイント４の基本動作に従う。
【３２１０】
＜＜ポイント８＞＞
（８－１）　第１抽選結果は押し順によって払出し数が異なる抽選結果である。
（８－２）　ボーナス内部中に第１抽選結果が決定された場合には、押し順に関わらず払出し数が同じになるようにリールを停止制御する。
（８－３）　報知遊技中、且つ、ボーナス内部中のときに第１抽選結果が決定された場合、メイン制御手段で制御される特定の表示器に特定の表示態様（例：「＝１」）を表示し、画像表示器にも押し順が特定可能な表示態様で表示する。
（８－４）　報知遊技中、且つ、非ボーナス内部中のときに第１抽選結果が決定された場合と、報知遊技中、且つ、ボーナス内部中のときに第１抽選結果が決定された場合とで、特定の表示器には同一の特定の表示態様（例：「＝１」）を表示するが、画像表示器には異なる態様の押し順表示がされ得る（例：前者では、１・２・３、後者では、→（矢印の記号））。
　後者の場合、押し順に従う操作を行わなかった場合には、ポイント４の基本動作に従う。
（８－５）　（８－３）のケースの場合、前ゲームでボーナスを入賞させる旨の演出が表示されている場合には、その表示を消去する。
（８－６）　報知遊技中、且つ、ボーナス内部中のときには、ＡＴに関する情報（例：上乗せゲーム数）が表示され得ない。
　上乗せが確定しているものの当該上乗せ分が未報知の場合、ボーナス内部中を脱した後（ボーナス遊技中、ボーナス終了後）まで報知を先延ばし。
【３２１１】
＜＜ポイント９＞＞
（９－１）　押し順によって有利度合いが変化する第１抽選結果（例：第１停止が左で高ＲＴを維持する押し順リプレイ）と、押し順によって有利度合いが変化しない第２抽選結果（例：特殊リプレイ）を備える。
（９－２）　第２抽選結果が決定されたとき、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順の報知を行う遊技（例：ＡＴの上乗せが決定した（している）ときや特化ゾーンに移行することが決定した（している）とき）と、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順の報知を行わない遊技とを有する。
（９－３）　特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順を報知を行うとき、メイン制御手段で制御される特定の表示器には押し順を報知せず、サブ制御手段に制御される画像表示器では押し順を報知する。
（９－４）　第２抽選結果が決定され、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順の報知（以下、逆押し７報知）を行う場合、特定の図柄組み合わせ（例：７リプレイ）が揃わなくても（目押しミスがあっても）、当該ゲームの終了時にはＡＴに関する情報（例：上乗せゲーム数）が表示され得る。
（９－５）　第２抽選結果が決定され、逆押し７報知を行わない場合、特定の図柄組み合わせ（例：７７７リプレイ）が揃っても、当該ゲームの終了時にはＡＴに関する情報（例：上乗せゲーム数）が表示されない。
（９－６）　第１抽選結果が決定された場合には、逆押し７報知が表示されないが、第３抽選結果（押し順なし通常リプレイ）が決定された場合には、逆押し７報知が表示され得る。

（９－７）　逆押し７報知に従う操作を行わなかった場合（逆押ししなかった場合、第１停止で７が停止しなかった場合）であっても、当該逆押し７報知を維持し得る。
【３２１２】
＜＜ポイント１０＞＞
（１０－１）　押し順によって有利度合いが変化する第１抽選結果（例：第１停止が左で高ＲＴを維持する押し順リプレイ）と、押し順によって有利度合いが変化しない第２抽選結果（例：特殊リプレイ）を備える。
（１０－２）　第２抽選結果は、第１のＲＴよりも第２のＲＴ（報知遊技中において滞在している可能性が高い高ＲＴ）で当選する確率が高い。
（１０－３）　第２抽選結果が決定されたとき、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順を報知を行う遊技（例：ＡＴの上乗せが決定した（している）ときや特化ゾーンに移行することが決定した（している）とき）と、特定の図柄組合せが停止表示可能な押し順の報知を行わない遊技とを有する。
（１０－４）　報知遊技が終了した後であって第２のＲＴから第１のＲＴに転落する前に第２抽選結果が決定されたときには、特定の図柄組合せが停止表示不可能な押し順を報知する。
　報知遊技が終了した後であって第２のＲＴから第１のＲＴに転落する前では、AT抽選なされないことが確定
（１０－５）　（１０－４）のケースにおいて、特定の図柄組み合わせ（例：７７７リプレイ）が揃っても、当該ゲームの終了時にはＡＴに関する情報（例：上乗せゲーム数）が表示されない。
（１０－６）　第１抽選結果が決定された場合には、（１０－４）のケースと同様の演出が表示されないが、第３抽選結果（押し順なし通常リプレイ）が決定された場合には、（１０－４）のケースと同様の演出が表示され得る。
【３２１３】
＜＜ポイント１１＞＞
（１１－１）　押し順小役（又はリプレイ）の正解押し順は６択であり、報知遊技のときに画像表示器に第１停止から第３停止までの操作順序を報知する。
（１１－２）　押し順リプレイ（又は小役）の正解押し順は３択であるが、報知遊技のときに画像表示器に第１停止から第３停止までの操作順序を報知する。
（１１－３）　（１１－１）のケースと、（１１－２）のケースとでは、画像表示器で操作順序を報知する際の表示態様が同一である（色や形等で、成立役を報知しない）。
　（１１－２）のケースの場合、押し順に従う操作を行わなかった場合として、３択には正解し残りの押し順が不正解or３択に不正解の２通りがあるので、夫々別々の演出動作とする。
【３２１４】
（第２１実施形態）
　本例に係る回胴式遊技機に適用可能な演出の実行態様は、前述した構成のみには限定されない。そこで前述した構成とは異なる演出の実行態様に関する構成を有する回胴式遊技機の構成を第２１実施形態として以下に詳述する。
【３２１５】
　はじめに、図５３６は、第２１実施形態における図柄組み合わせ一覧である。同図においては、第１９実施形態との相違点についてのみ詳述する。まず、図５３６の６８番に対応する「再遊技０６」は、ＲＴ１へ移行（昇格）し得る図柄組み合わせであり、ＲＴ状態が「ＲＴ０」や「ＲＴ４」である場合に、「再遊技０６」となる図柄組み合わせが停止表示されると「ＲＴ１」へ移行（昇格）する。また、６９番に対応する「再遊技０７」は、「ＲＴ４」へ移行し得る図柄組み合わせであり、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である場合に、「再遊技０７」となる図柄組み合わせが停止表示されると「ＲＴ４」へ移行する。
【３２１６】
　次に、図５３７は、第２１実施形態における条件装置一覧である。尚、同図においては

、条件装置番号を当選番号と称しており、以降においても条件装置番号を当選番号と称することがある。第２１実施形態においては、再遊技役は再遊技‐Ａ～再遊技‐Ｄ３（当選番号１～６）と再遊技‐Ｅ１～Ｅ３（当選番号２８～３０）と再遊技‐Ｆ１～Ｆ３（当選番号３１～３３）とが、設けられており、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、停止表示する再遊技役が相違し得るよう構成されている。ここで、第２１実施形態においては、最も右の列である「条件装置」の項目に図示されているように、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて複数種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されており、当該複数種類の条件装置のうち同一の当選番号となる条件装置を纏めて、右から３番目の列である「条件装置（名称）」の項目にて図示している。具体的には、例えば、当選番号１に対応する条件装置である「再遊技‐Ａ」においては、左リールＭ５１、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止順番や停止位置に応じて、「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」の３種類の条件装置が停止表示され得るよう構成されている。尚、「条件装置（名称）」を単に条件装置を称することがある。また、「再遊技０１」等の再遊技に関する条件装置を再遊技役と称することがあり、「入賞０１」等の入賞することで遊技メダルが払い出される条件装置を小役と称することがあり、「１種ＢＢ‐Ａ」等の停止表示されることによりＢＢが開始することとなる条件装置をＢＢ役と称することがある。また、当選番号２１～２３及び２５～２７に当選した場合には、ＢＢ役と小役とが重複して当選することとなり、そのような場合には、当選した小役に対応する図柄が停止表示し得る位置にて左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３を操作するとＢＢ役に対応する図柄が停止表示せずに小役に対応する図柄が停止表示する一方、小役に対応する図柄が停止表示しない（引き込めない）位置にて左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３を操作すると小役に対応する図柄が停止表示せずにＢＢ役に対応する図柄が停止表示するよう構成されている。具体的には、例えば、当選番号２１の条件装置である「１種ＢＢ‐Ｂ＋入賞‐Ｃ」に当選した場合には、「入賞１２」又は「入賞１３」であるチェリーと、「１種ＢＢ‐Ｂ」である黒セブンとのいずれかが停止表示し得ることとなる。より具体的には、左リールＭ５１→中リールＭ５２→右リールＭ５３の順番にリールを停止させる場合において、（１）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号０～４番（図４３８のリール配列を参照）が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「入賞１２」に対応する図柄番号４番が停止し、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止位置に拘らず、「入賞１２」が停止表示される。（２）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号５～１２番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「入賞１３」に対応する図柄番号６番、１１番、又は１６番が停止し、中リールＭ５２及び右リールＭ５３の停止位置に拘らず、「入賞１３」が停止表示される。（３‐１）第１停止にて左リールＭ５１の上段に図柄番号１３～１９番が位置している操作タイミングにて左停止ボタンＤ４１を操作した場合には、左リールＭ５１の上段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１７番又は１９番が停止する。（３‐２）第２停止にて中リールＭ５２の中段に図柄番号１４～１８番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンＤ４２を操作した場合には、中リールＭ５２の中段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１８番が停止し、その後、第３停止にて右リールＭ５３の下段に図柄番号１３～１７番が位置している操作タイミングにて右停止ボタンＤ４３を操作した場合には、右リールＭ５３の下段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１７番が停止し、ＢＢ役が停止表示されることとなる。（３‐３）第２停止にて中リールＭ５２の中段に図柄番号１９～１３番が位置している操作タイミングにて中停止ボタンＤ４２を操作した場合には、中リールＭ５２の中段に「１種ＢＢ‐Ｂ」に対応する図柄番号１８番が停止できず、いずれの条件装置も停止表示されないこととなる。

【３２１７】

次に、「役割」の項目には、「条件装置（名称）」がどのような役割となっているかを図示しており、当選番号１に対応する「通常リプレイ」は、停止ボタンの押し順に拘らず

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

【３２１８】

また、当選番号４に対応する「ＲＴ維持ＲＰ１＊＊（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを左リールＭ５１とした場合には、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」、「再遊技０２」又は「再遊技０３」が停止表示され、第１停止リールを中リールＭ５２又は右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が「非ＲＴ」、「ＲＴ１」又は「ＲＴ３」から「ＲＴ０」に移行し得る「再遊技０４」が停止表示される。また、当選番号５に対応する「ＲＴ維持ＲＰ＊１＊（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを中リールＭ５２とした場合には、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０３」が停止表示され、第１停止リールを左リールＭ５１又は右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が「非ＲＴ」、「ＲＴ１」又は「ＲＴ３」から「ＲＴ０」に移行し得る「再遊技０４」が停止表示される。また、当選番号６に対応する「ＲＴ維持ＲＰ＊＊１（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」又は「再遊技０３」が停止表示され、第１停止リールを左リールＭ５１又は中リールＭ５２とした場合には、ＲＴ状態が「非ＲＴ」、「ＲＴ１」又は「ＲＴ３」から「ＲＴ０」に移行し得る「再遊技０４」が停止表示される。

【３２１９】

また、当選番号７～１２及び３５～４０に対応する、「押し順ベル１２３」～「押し順ベル３２１」は、リール停止順を６択のいずれとするかによって入賞する小役が相違し得る条件装置であり、例えば、「左リールＭ５１：１、中リールＭ５２：２、右リールＭ５３：３」となっており「１２３」の場合「左リールＭ５１→中リールＭ５２→右リールＭ５３」の押し順で停止させるという意味であり、例えば、「入賞Ａ‐１」（当選番号７）の場合には、「１２３」＝「左→中→右」の順に停止させる（押し順に正解する）と最大

獲得枚数である１１枚の遊技メダルが獲得できる「入賞０１」となる図柄組み合わせが停止表示することとなる。尚、「押し順ベル１２３」の「１２３」等はその当選番号における最大獲得枚数を獲得可能な押し順（リール停止順）を示している。尚、最大獲得枚数を獲得可能な押し順以外の押し順にてリールを停止させた場合には、即ち、押し順に正解できないと１枚の払出となるよう構成されており、このように構成することで、「ＡＴ中状態」等のＡＴに関する状態にて再遊技役の押し順やベルの押し順をナビ（押し順表示装置Ｄ２７０にて最高利益となる押し順を表示）し、「通常遊技状態」等のＡＴに関する状態には押し順をナビしないという遊技者の利益率が異なる複数の遊技状態を創出することができる。尚、ＡＴに関する状態については後述する。

【３２２０】

また、当選番号１３に対応する、「共通ベル」は、入賞０４～入賞０７のいずれが停止しても最大獲得枚数である１１枚の遊技メダルが獲得できる、即ち、押し順に拘らず最大利益が獲得できる条件装置であり、押し順不問ベルと称することがある。また、当選番号１５に対応する、「スイカＡ」は、平行ラインにスイカ（スイカＡとスイカＢのいずれか）が３つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図４４１における６０番の入賞１４は各リール中段にスイカＡが３つ揃いすることとなる。また、当選番号１６に対応する、「スイカＢ」は、斜めラインにスイカ（スイカＡとスイカＢのいずれか）が３つ揃いし易いよう構成されており、例えば、図４４１における６６番の入賞１６は左リールＭ５１上段にスイカＢ、中リールＭ５２中段にスイカＢ、右リールＭ５３下段にスイカＡのように、斜め右下がりにスイカが３つ揃いすることとなる。また、当選番号１７に対応する、「ＢＢ中弱レア小役（斜めベル揃い）」は、有効ライン上にベルが３つ揃いし得る条件装置であり、詳細は後述するが、ＢＢ中に当選することによってＡＴ上乗せ抽選が実行される条件装置である。また、当選番号１８に対応する、「ＢＢ中強レア小役（Ｖ字ベル揃い）」は、左リールＭ５１上段、中リールＭ５２中段、右リールＭ５３上段にベルが停止表示され得る条件装置であり、詳細は後述するが、ＢＢ中に当選することによってＡＴ上乗せ抽選が実行される条件装置である。

【３２２１】

また、当選番号２８に対応する「ＲＴ昇格ＲＰ１＊＊（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを中リールＭ５２又は右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」が停止表示され、第１停止リールを左リールＭ５１とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ０」又は「ＲＴ４」から「ＲＴ１」に移行し得る「再遊技０６」が停止表示される。また、当選番号２９に対応する「ＲＴ昇格ＲＰ＊１＊（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを左リールＭ５１又は右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」又は「再遊技０２」が停止表示され、第１停止リールを中リールＭ５２とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ０」又は「ＲＴ４」から「ＲＴ１」に移行し得る「再遊技０６」が停止表示される。また、当選番号３０に対応する「ＲＴ昇格ＲＰ＊＊１（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを左リールＭ５１又は中リールＭ５２とした場合には、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」、「再遊技０２」又は「再遊技０３」が停止表示され、第１停止リールを右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ０」又は「ＲＴ４」から「ＲＴ１」に移行し得る「再遊技０６」が停止表示される。

【３２２２】

また、当選番号３１に対応する「特化用移行ＲＰ１＊＊（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第

１停止リールを中リールＭ５２又は右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」が停止表示され、第１停止リールを左リールＭ５１とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ１」から「ＲＴ４」に移行し得る「再遊技０７」が停止表示される。また、当選番号３２に対応する「特化用移行ＲＰ＊１＊（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを左リールＭ５１又は右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」又は「再遊技０２」が停止表示され、第１停止リールを中リールＭ５２とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ１」から「ＲＴ４」に移行し得る「再遊技０７」が停止表示される。また、当選番号３３に対応する「特化用移行ＲＰ＊＊１（３択）」は第１停止リールを左リールＭ５１と中リールＭ５２と右リールＭ５３とのいずれにするか（いずれの停止ボタンを操作するか）によって、停止表示される再遊技役が相違し得る条件装置であり、第１停止リールを左リールＭ５１又は中リールＭ５２とした場合には、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」、「再遊技０２」又は「再遊技０３」が停止表示され、第１停止リールを右リールＭ５３とした場合には、ＲＴ状態が「ＲＴ１」から「ＲＴ４」に移行し得る「再遊技０７」が停止表示される。

【３２２３】

次に、「ボーナス当選情報」の項目には、０～３までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第２１実施形態においては、ボーナス（ＢＢ役）が含まれない当選番号はボーナス当選情報を０とし、ボーナス（ＢＢ役）が含まれる当選番号として、１種ＢＢ‐Ａが含まれる当選番号（１９）のボーナス当選情報を１、１種ＢＢ‐Ｂが含まれる当選番号（２０～２３）のボーナス当選情報を２、１種ＢＢ‐Ｃが含まれる当選番号（２４～２７）のボーナス当選情報を３としている。ボーナス当選情報を主制御基板Ｍが記憶することによっていずれのＢＢ成立の有無やいずれのＢＢ役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、ボーナス当選情報の詳細については後述する。

【３２２４】

次に、「入賞・再遊技当選情報」の項目には、０～２４までの数値が当選番号毎に振り分けられている。第２１実施形態においては、再遊技役と小役とが含まれない当選番号（ハズレに対応する当選番号０とボーナスに対応する当選番号１９・２０・２４）は入賞・再遊技当選情報を０とし、再遊技役又は小役が含まれる当選番号に対して１～２４の入賞・再遊技当選情報を条件装置毎に振り分けている。入賞・再遊技当選情報を主制御基板Ｍが記憶することによっていずれの再遊技役又は小役に当選したかに係る情報を記憶することができる。尚、入賞・再遊技当選情報の詳細については後述する。

【３２２５】

次に、「演出グループ番号」の項目には、０～１３までの数値が当選番号毎に振り分けられている。演出グループ番号を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信することによって、副制御基板Ｓ側が実行する演出を決定することができるよう構成されている。尚、演出グループ番号の詳細については後述する。

【３２２６】

次に、「出玉グループ番号」の項目には、０～１７までの数値が当選番号毎に振り分けられている。出玉グループ番号を主制御基板Ｍが記憶し、当該記憶した出玉グループ番号をＡＴに関する抽選（例えば、ＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ抽選）を実行する際に使用することにより、ＡＴに関する抽選処理を実行するためのプログラム、データ容量を削減することができる。尚、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選してもＡＴ抽選及びＡＴ上乗せ抽選は実行されない。一方、出玉グループ番号が０でない条件装置が当選した場合には、ＡＴ抽選又はＡＴ上乗せ抽選が実行され得ることとなる。尚、出玉グループ番号の詳細については後述する。また、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選した場合にも、ＡＴ抽選又はＡＴ上乗せ抽選が実行され得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、出玉グループ番号が０となる条件装置が当選してＡＴ抽選又はＡＴ上乗せ抽選が実行された場合には、当該抽選結果がかならずハズレ（非当選）となるよう構成すること

が好適である。

【３２２７】

次に、図５３７は、第２１実施形態における小役、再遊技役に関する当選番号（条件装置番号、当選役とも称す）及びボーナス（ＢＢ、ＢＢ役とも称す）が役抽選手段により決定される抽選確率（当選率とも称する）を示す一覧である。同図においては、当選番号の当選率を図示している。

【３２２８】

まず、ＢＢ未作動時である「ＲＴ０」、「ＲＴ１」、「ＲＴ２」、「ＲＴ３」、「ＲＴ４」及び「非ＲＴ」における抽選確率について詳述する。第２１実施形態においては、ＲＴ状態によって当選役（特に、再遊技役）の出現率（抽選確率）が相違し得るよう構成されており、「再遊技役」（すべての再遊技役を合計した出現率）は「ＲＴ１」の場合においてその他のＲＴ状態よりも出現率が高くなっている。また、当選番号４～６にて停止表示し得る「再遊技０４」（いわゆる転落再遊技役であり、「ＲＴ１」であり且つボーナスが当選していない状況下において当該再遊技役に対応する図柄組合せが停止表示されると、以降「ＲＴ０」に移行することとなる）は、「ＲＴ１」で当選（出現）し易く、「ＲＴ０」、「ＲＴ２」及び「ＲＴ３」では、「ＲＴ１」よりも出現しにくく、「ＲＴ４」では、全く出現しないように構成されている。尚、「ＲＴ０」及び「ＲＴ２」においては、当選番号４～６にて停止表示し得る「再遊技０４」が出現し得ることとなるが、「再遊技０４」が停止表示されてもＲＴ状態は移行しない。尚、「ＲＴ１」において「再遊技０４」が停止表示された場合には、「ＲＴ０」に移行した、即ち、ＲＴ状態が転落した旨を報知する演出である転落演出（例えば、演出表示装置Ｓ４０に「残念」と表示）を実行し、「ＲＴ２」において「再遊技０４」が停止表示された場合には、転落演出を実行しないよう構成してもよい。そのように構成することにより、「再遊技０４」が停止表示されたにも拘らず、転落演出が実行されなかったことにより、ＢＢに当選していることを認識することができ、遊技の興趣性を高めることができる。尚、そのように構成した場合には、「再遊技０４」が停止表示されたことにより出力される効果音と「再遊技０４」以外の再遊技役（例えば、ＲＴ状態が移行しない「再遊技０１」）が停止表示されたことにより出力される効果音とが相違するよう構成してもよく、そのように構成することにより、「再遊技０４」が停止表示されたことを遊技者が認識し易く構成することができる。また、押し順ナビが発生しないＡＴに関する状態（例えば、「通常遊技状態」であり、非ＡＴ遊技状態と称することがある）である場合と押し順ナビが発生し得るＡＴに関する状態（例えば、「ＡＴ中状態」であり、ＡＴ遊技状態と称することがある）である場合との両方の場合において「ＲＴ１」に滞在することがある。このとき、「ＲＴ１」から「ＲＴ０」へ移行（転落）する可能性がある当選番号が当選したとき、非ＡＴ遊技状態のときにはＲＴ状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーＤ５０の操作に基づいて出力しないように構成されていても良い。これにより、非ＡＴ遊技状態においては「ＲＴ０」に転落する可能性があることを遊技者に悟らせることなく、ＲＴ状態を移行させることが可能となる。一方、ＡＴ遊技状態のときにはＲＴ状態が転落する可能性があることを示す特殊な効果音をスタートレバーの操作に基づいて出力する（且つ、ＲＴ状態が転落しない再遊技役が停止表示される押し順ナビを報知する）ように構成されていても良い。これにより、ＲＴ状態が転落しないよう遊技者は気を付けて、特殊な効果音が報知された以降の停止ボタンＤ４０の操作を行なうことが可能となる。また、当選番号２又は３にて停止表示し得る「再遊技０５」（ＡＴ状態にて停止表示された場合にＡＴ上乗せ抽選に当選した旨を報知し得る再遊技役）は「ＲＴ１」で出現するようになっている。尚、これら再遊技役となる図柄組み合わせの停止表示に伴うＲＴ状態に関する状態の遷移については後述する。また、後述するように、第２１実施形態においては、遊技者に最も有利となるリール停止順を報知する押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて実行し得るよう構成されている。尚、当該抽選確率を適宜変更しても何ら問題ない。また、第２１実施形態においては、ボーナスは小役と重複し得るよう構成されており、スイカＡ（入賞－Ｄ）、スイカＢ（入賞－Ｅ）、チェリー（入賞－Ｃ）、再遊技（再遊技‐Ａ）

、押し順ベル（入賞‐Ａ１～Ａ６）の一部と重複している。具体的には、当選番号２１～２３、当選番号２５～２７及び当選番号３４～４０がボーナスと小役又は再遊技役とが重複している条件装置となっている。尚、「ＲＴ０」と「非ＲＴ」とでは、再遊技役の当選確率や当選する再遊技役の種類が類似したり重複したりするように構成しても良く、そのように構成した場合には、副制御基板Ｓ側で実行される演出傾向も類似するよう構成することにより、ＲＡＭクリア実行後に「非ＲＴ」となり、その後、全遊技を通して最も滞在比率が高いＲＴ状態である「ＲＴ０」に移行する場合にも、遊技者は常に「ＲＴ０」に滞在しているように感じ易く、違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【３２２９】

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

【３２３０】

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

【３２３１】

さらに、「ＲＴ４」は、後述する特化前兆状態（ＲＴ１）であるときに、再遊技‐Ｆ１～再遊技‐Ｆ３（当選番号３１～３３）に含まれる「再遊技０７」に対応する図柄組合せ

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

【３２３２】

次に、ＢＢ作動時である「１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃ」における抽選確率について詳述する。第２１実施形態においては、ＢＢ作動中においては、当選番号１３の「共通ベル」と当選番号１７の「ＢＢ中弱レア小役（斜めベル揃い）」と当選番号１８の「ＢＢ中強レア小役（Ｖ字ベル揃い）」との３つの小役が当選し得るよう構成されており、「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢの作動中において「ＢＢ中弱レア小役（斜めベル揃い）」又は「ＢＢ中強レア小役（Ｖ字ベル揃い）」に当選した場合にはＡＴ上乗せ抽選が実行されるよう構成されている（詳細は後述することとする）。

【３２３３】

また、図５３７の下側の図は、設定値が１である場合の小役出現率を例示しており、共通ベル（当選番号１３）においては、ＲＴ状態に拘らず出現率が一律となっているが、同図下段に示すように、共通ベルの出現率は設定値（本例では、６段階）によって相違するよう構成されている。具体的には、設定１における置数が３２０４、設定２における置数が３４０４、設定３における置数が３６０４、設定４における置数が３９０４、設定５における置数が４２０４、設定６における置数が４５０４、となっており、設定値が高くなる程出現率が高くなるよう構成されている。このように構成することにより、例えば、遊技者が共通ベルの出現回数（当選回数）を計測しながら遊技を進行した場合、共通ベルに頻繁に当選することにより、遊技している遊技機に係る設定値が相対的に高い設定値であることに期待を抱きながら遊技を進行することができる。また、設定値が高くなるほど１遊技当たりにおける期待値が高くなり、設定値が高くなるほど出玉率が高くなるように構成されている。なお、共通ベルの出現率は設定値によって相違するよう構成されているが、当該共通ベルの当選によっては、後述するＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ抽選、及び、高確率状態移行抽選は実行されないので、ＡＴに関する状態の移行抽選（ＡＴに関する抽選とも称する。）には影響を及ぼさないよう構成されている。

【３２３４】

次に、図５３８のブロック図を参照しながら、第２１実施形態に係る回胴式遊技機Ｐの電気的な概略構成を説明する。はじめに、第２１実施形態に係る回胴式遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板Ｍを中心として、副制御基板Ｓ、扉基板Ｄ、回胴基板Ｋ、電源基板Ｅ、中継基板ＩＮ、設定キースイッチＭ２０、設定／リセットボタンＭ３０等がデータをやり取り可能に接続されて構成されている。尚、図中の実線部がデータのやり取りに関する動きを示したものであり、図中の破線部が電源供給ルートを示したものである。尚、電源供給ルートはこれに限られたものではなく、例えば電源基板Ｅから主制御基板を介さずに中継基板ＩＮや扉基板Ｄに電源を供給しても良い。

【３２３５】

主制御基板（主制御手段、主基板、メイン制御手段、メイン基板、主遊技部と称することがある）Ｍは、回胴式遊技機Ｐで行われる遊技全体の進行を司る基板である。主制御基板Ｍには、主制御チップＣが搭載されており、主制御チップＣには、ＣＰＵＣ１００、内蔵ＲＯＭＣ１１０、内蔵ＲＡＭＣ１２０等がバスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて搭載されている。そして、主制御基板Ｍは、前扉ＤＵに搭載された扉基板Ｄから、スタートレバーＤ５０等が操作されたことを示す信号等を受け取って、副制御基板Ｓ

や、扉基板Ｄ、回胴基板Ｋ等に向かって制御コマンド（あるいは制御信号）を出力することにより、これら各種基板の動作を制御している｛例えば、副制御基板Ｓに向かって指示番号（押し順番号、指示情報、操作情報とも称する）を出力することにより、副制御基板Ｓは演出表示装置Ｓ４０上で押し順ナビを実行することが可能となっている｝。

【３２３６】

また、副制御基板（副制御手段、副基板、サブ制御手段、サブ基板、副遊技部と称することがある）Ｓにも、前述した主制御基板Ｍと同様に、副制御チップＳＣが搭載されており、副制御チップＳＣには、ＣＰＵＳＣ１００や、ＲＯＭ、ＲＡＭ等が設けられていて、バスによって互いにデータをやり取り可能に接続されて構成されている。また、副制御基板Ｓには、各種ＬＥＤランプＳ１０、スピーカＳ２０、演出表示装置Ｓ４０、回胴バックライト（バックランプとも称する）Ｓ３０等が接続されている。ここで回胴バックライトＳ３０とは、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３夫々の内部に設けられ、リールの表面に描かれた図柄を裏側から照らすライトである。副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから受け取った制御コマンドを解析して、各種ＬＥＤランプＳ１０、スピーカＳ２０、演出表示装置Ｓ４０、回胴バックライトＳ３０等にそれぞれ駆動信号を出力することにより、各種の演出を行っている。

【３２３７】

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

【３２３８】

また、回胴基板Ｋには、リールＭ５０を回転させるための回胴モータＫ１０と、リールＭ５０の回転位置を検出するための回胴センサＫ２０等が接続されている。回胴基板Ｋは、当該回胴センサＫ２０によって、リールＭ５０の回転位置を検出しながら回胴モータＫ１０を駆動することにより、リールＭ５０を、決定された停止位置で停止させることが可能となっている。また、第２１実施形態の回胴式遊技機においては、回胴モータＫ１０には、所謂ステップモータ（ステッピングモータ）が使用されている。尚、ステップモータは、リールＭ５０が１回転するステップ数として、４８０ステップが設定されている。また、各リール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）には略均一の大きさで所定数（例えば、２０個）の図柄が設定されており、１図柄分に相当するステップ数としては、２４ステップ（＝４８０／２０）が設定されている。尚、ステップ数、リール１周あたりの図柄の数は変更しても何ら問題ない。

【３２３９】

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

ている。
【３２４０】
これら各種制御基板、及び基板で消費される電力は、電源基板Ｅ（電源スイッチＥ１０により電源供給の有無を制御する基板）から供給されている。図５３８では、電源基板Ｅから電力が供給される様子を破線の矢印で表している。図示されているように、主制御基板Ｍおよび副制御基板Ｓには、電源基板Ｅから電力が直接供給されており、各種基板（扉基板Ｄ、回胴基板Ｋ、中継基板ＩＮ）には、主制御基板Ｍを介して電力が供給されている。電源基板Ｅには所定量（例えば、１００Ｖ）の交流電圧が供給されており、この電力を規定電圧の直流電圧に変換した後、夫々の制御基板及び基板に供給している。
【３２４１】
また、主制御基板Ｍには、後述する設定変更装置制御処理を実行するため（設定変更を行うため）に使用する設定キースイッチＭ２０、設定値の変更やエラー解除等を実行し得る設定／リセットボタンＭ３０、が接続されている。また、主制御基板Ｍは、リールＭ５０（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）の回転や停止を制御するリール制御手段と、遊技者にとって有利なＡＴに関する状態である「ＡＴ中状態」に移行するためのＡＴ移行抽選を実行するＡＴ抽選手段と、「ＡＴ中状態」に滞在可能なゲーム数であるＡＴ残りゲーム数（又は、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値）を増加させるＡＴ上乗せ抽選を実行するＡＴ上乗せ抽選手段と、を有している。
【３２４２】
次に、図５３９～図５６３は、第２１実施形態における、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したフローチャートである。
【３２４３】
尚、フローチャートは主に、処理ステップ（長方形にて図示）、判断（ひし形にて図示）、流れ線（矢印）、開始・終了・復帰等を示す端子（角丸長方形にて図示）によって構成されている。また、処理ステップの内、別のフローチャートにて詳細を図示している場合、当該別のフローチャートを参照するものをサブルーチン（左右の線が二重線である長方形にて図示）として図示している。ここで、遊技機の開発段階においては、スペック違いの遊技機を同時に開発することも行われているが、本例においては、メイン側の処理内に、スペック違いの遊技機で実行するサブルーチン（通常は使用しないサブルーチン）を残さないよう構成しており、ノイズや不正行為によって、通常時には実行されない未使用サブルーチンに係る処理が実行されることを防止している。
【３２４４】
まず、図５３９は、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後（或いはシステムリセットやユーザリセット時において）、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００にて初めて実行される処理の流れを示したフローチャートである。まず、ステップ１０００で、回胴式遊技機Ｐの電源を投入した後、ステップ１００２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、タイマ割り込みをセットする（ここでは、タイマ割り込みが開始されるのではなくタイマ割り込みの種類をセットするのみであり、以降の処理において、タイマ割り込みが開始されると定期的に後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行される）。次に、ステップ１００４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、主制御チップＣの機能設定としてシリアル通信の設定（速度、データの長さ、データ送信方法の設定）等を実行する。次に、ステップ１００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前のアドレスまでのチェックサムを算出する。次に、ステップ１００８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域をチェックし（例えば、当該算出したチェックサムとチェックサム領域に保持されているチェックサムデータとに基づき、電源断・電源断復帰により内蔵ＲＡＭＣ１２０に格納されているデータが正しく保持されているか否かをチェックし）、電源断復帰データを生成する。次に、ステップ１０１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定キースイッチＭ２０のスイッチ状態を確認する。次に、ステップ１０１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定キースイッチＭ２０がオフであるか否かを判定する。

【３２４５】
ステップ１０１４でＹｅｓの場合、ステップ１０１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ１９０４でオンとなる）及び全ＲＡＭのチェックサム状態（ステップ１００６でのチェック結果）を参照し、ＲＡＭ内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ１０１６でＹｅｓの場合、ステップ１０２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１０１８にて決定された初期化範囲で、ＲＡＭ領域の初期化を実行する。次に、ステップ１０２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、電源断時の処理（ステップ１９０２）にて保存したスタックポインタに係るデータに基づき、スタックポインタを復帰する。次に、ステップ１０３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内を参照し、ＲＡＭ領域内の設定値に係るデータは正常範囲内（本例では、０～５）であるか否かを判定する。ステップ１０３６でＹｅｓの場合、ステップ１０３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入力ポートの読み込みを実行する。次に、ステップ１０４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１００２にてセットしたタイマ割り込みを開始する。次に、ステップ１０４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、電源断処理済みフラグをオフにし、復帰したスタックポインタに従い電源断時の処理に復帰する。

【３２４６】
また、ステップ１０１６でＮｏの場合、ステップ１０２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、バックアップエラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、復帰不可能エラー処理を実行する。

【３２４７】
また、ステップ１０３６でＮｏの場合、ステップ１０４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値エラー表示（例えば、払出数表示装置Ｄ２７０に表示されることとなる）をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する復帰不可能エラー処理を実行する。

【３２４８】
また、ステップ１０１４でＮｏの場合、ステップ１０２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の電源断処理済みフラグのオン・オフ（ステップ１９０４でオンとなる）及び全ＲＡＭのチェックサム状態（ステップ１００６でのチェック結果）を参照し、ＲＡＭ内の電源断復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ１０２８でＹｅｓの場合、ステップ１０３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１０３４に移行する。ＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲は、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域のみには限定されず、「有利区間」の総累計ゲーム数、遊技区間の総累計（有利区間＋通常区間＋待機区間）ゲーム数、「有利区間」の滞在割合を算出した結果、等もＲＡＭの初期化範囲に含まれない範囲となっている。このように構成することにより、遊技における「有利区間」に滞在している比率（有利区間比率）を算出及び表示することができることとなる。また、有利区間比率の算出処理は、単位遊技が終了するタイミングで算出するよう構成されている。また、有利区間比率は、遊技機の電源が投入されると表示される（例えば、４桁の７セグメントディスプレイに表示される）。具体的な表示態様としては、「有利区間比率→６０００ゲームあたりの連続役物比率→６０００ゲームあたりの役物比率→累積の連続役物比率→累積の役物比率」の順に５秒間隔で繰り返し表示される。尚、連続役物比率とは「ＲＢが作動している状態での払出し数／総払出し数」であり、役物比率とは「ＲＢ、ＣＢ、又はＳＢが作動している状態での払出し数／総払出し数」である。他方、ステップ１０２８でＮｏの場合、ステップ１０３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの初期化範囲をＲＡＭ内の設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を含む特定範囲に決定してセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１０３４に移行する。次に、ステップ１０３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１０３０又はステッ

プ１０３２にて決定された初期化範囲で、ＲＡＭ領域の初期化を実行する。次に、ステップ１１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、設定変更装置制御処理を実行する。

【３２４９】

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

【３２５０】

次に、図５４０は、図５３９におけるステップ１１００のサブルーチンに係る、設定変更装置制御処理のフローチャートであり、設定変更モードとも称する。まず、ステップ１１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ１１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、タイマ割り込みを起動する。次に、ステップ１１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、０～５）ではないか否かを判定する。尚、設定値（設定値データ）を１～６で管理していた場合、ＲＡＭの初期化を実行し設定値が「０」となったときに「１」に戻す処理が必要となる。そこで、本例においては、設定値（設定値データ）の正常範囲を０～５として管理することにより、ＲＡＭの初期化を実行した後の設定値（設定値データ）の補正処理（ステップ１１０６及びステップ１１０８の処理）を不要とすることができ、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。ステップ１１０６でＹｅｓの場合、ステップ１１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値（設定値データ）に所定値（例えば、０＝遊技者にとって最も不利となる値）をセットし、ステップ１１１０に移行する。他方、ステップ１１０６でＮｏの場合にもステップ１１１０に移行する。次に、ステップ１１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー表示ＬＥＤ（例えば、払出数表示装置Ｄ２７０）に設定変更装置作動中である旨（例えば、全セグメントを点灯させる「８８」）を表示し、設定表示ＬＥＤ（不図示）に設定値を表示（設定値に係る表示はＲＡＭ内で保持している設定値（設定値データ）に１を加算した数値となっている）し、ステップ１１１２に移行する。尚、前述したように、払出数表示装置Ｄ２７０は押し順を報知する際にも使用される。そのように構成されているため、例えば、７セグＬＥＤの一部に故障が発生している（点灯できないセグがある）ような場合において押し順を報知する際、誤った情報を報知することがあり得る。このような事態を防止するため、設定変更装置作動中において払出数表示装置Ｄ２７０に７セグメントを全点灯「８８」させることにより、７セグメントが故障しているか否かが確認でき、遊技者に不利益等を与えることを防止できる。また、設定値の表示に係る構成として、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域における設定値（設定値データ）に１を加算したデータを記憶しておく設定値表示用のＲＡＭの記憶領域を有し、当該記憶領域を参照して設定値を表示するよう構成しても良い。尚、不図示であるが、ステップ１１１０の処理を実行した後、副制御基板Ｓ側に設定変更モードに移行していることを示すコマンドを送信するための処理を実行している。

【３２５１】

次に、ステップ１１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定／リセットボタンＭ３０がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ１１１２でＹｅｓの場合、ステップ１１１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の設定値（設定値データ）に１を加算し（加算した結果設定値（設定値データ）が５を超過した場合には、設定値（設定値データ）は０となる）、ステップ１１１６に移行する。尚、ステップ１１１２

でＮｏの場合にも、ステップ１１１６に移行する。次に、ステップ１１１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタートレバーＤ５０がオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ１１１６でＮｏの場合には、ステップ１１１２に移行し、ステップ１１１２～ステップ１１１６の処理をループする。ステップ１１１６でＹｅｓの場合、ステップ１１１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定キースイッチＭ２０がオンからオフに切り替わったか否かを判定する。ステップ１１１８でＮｏの場合には、ステップ１１１８の処理をループする。他方、ステップ１１１８でＹｅｓの場合、ステップ１１２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、エラー表示ＬＥＤ（不図示）に設定変更装置の作動が終了した旨を表示し、設定表示ＬＥＤ（不図示）の設定値（設定値データ）の表示を消去する。次に、ステップ１１２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＲＴ状態を「非ＲＴ」に決定する。尚、「非ＲＴ」とはＲＡＭクリア実行後に移行することとなるＲＴ状態であり、「非ＲＴ」である状況にて、押し順ベルの溢し目が停止表示されることにより「ＲＴ０」に移行することとなる（ＲＴ状態の移行については詳述することとする）。次に、ステップ１１２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「低確率状態」に決定する。次に、ステップ１１２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を通常区間に決定する。次に、ステップ１１２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間表示器ＹＨを消灯し（電源断の時点で消灯しており新たに点灯せずに消灯を維持する）、ステップ１２００の遊技進行制御処理に移行する。このように、第２１実施形態においては、設定変更装置制御処理が実行された場合、換言すると、ＲＡＭクリアが実行された場合には、ＲＴ状態が「非ＲＴ」、ＡＴに関する状態が「低確率状態」、遊技区間が「通常区間」となるよう構成されている。

【３２５２】

ここで、ステップ１１２２、ステップ１１２４、ステップ１１２６及びステップ１１２８の処理を、前述した図５３９のステップ１０３４の処理（決定された初期化範囲でＲＡＭの初期化を実行する処理）によって実行するよう構成してもよい。具体的には、ステップ１０３４の処理として、（１）ＲＴ状態を管理するアドレス（記憶領域）に「０」（「非ＲＴ」に対応するデータ）を記憶する、（２）ＡＴに関する状態を管理するアドレス（記憶領域）に「０」（「低確率状態」に対応するデータ）を記憶、（３）遊技区間を管理するアドレス（記憶領域）に「０」（「通常区間」に対応するデータ）を記憶、（４）有利区間表示器ＹＨの点灯・消灯を管理するアドレスに「０」（有利区間表示器ＹＨの消灯に対応するデータ）を記憶、の４つの処理が含まれるよう構成してもよい。尚、ＲＴ状態を管理するアドレス（記憶領域）は、ステップ１０２８でＹｅｓと判定した場合の初期化範囲（所定範囲）とステップ１０２８でＮｏと判定した場合の初期化範囲（特定範囲）とのいずれにも含まれるよう構成してもよいし、ステップ１０２８でＹｅｓと判定した場合の初期化範囲（所定範囲）には含まれないがステップ１０２８でＮｏと判定した場合の初期化範囲（特定範囲）には含まれるよう構成してもよい。また、ステップ１０３４のＲＡＭ初期化の処理をステップ１１１８の後の処理にて実行するよう構成してもよく、具体的には、ステップ１０２８でＹｅｓの場合には、ステップ１１０２～ステップ１１１８の処理を実行した後に設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に対してＲＡＭの初期化を実行し、ステップ１０２８でＮｏの場合には、設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域に対してＲＡＭの初期化を実行し、その後ステップ１１０２～ステップ１１１８の処理を実行した後に設定値（設定値データ）を記憶する記憶領域を除く所定範囲に対してＲＡＭの初期化を実行するよう構成してもよい。

【３２５３】

次に、図５４１は、図５３９におけるステップ１３００の（及び他のフローチャートにおいて呼び出された）サブルーチンに係る、復帰不可能エラー処理のフローチャートである。まず、ステップ１３０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込みを禁止する（以降は、後述するタイマ割り込み時処理に係るフローチャートが実行されない）。次に、ステップ１３０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、出力ポートアドレス及び出力

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

【３２５４】

次に、図５４２は、図５４０におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（１枚目）のフローチャートである。まず、ステップ１２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタをセットする（当該処理の先頭アドレスで初期化する）。次に、ステップ１２０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに必要なＲＡＭ領域内のデータ（例えば、ベット上限数、入賞の有効ライン、等）をセットする。尚、ステップ１２０３は、前回の遊技で使用したデータ｛例えば、条件装置番号（当選番号）、演出グループ番号、指示情報｝をクリアするためのデータ（ＲＡＭのアドレスをクリアするための「０」のデータ）をＲＡＭにセットする処理も含まれる。尚、条件装置番号、演出グループ番号、指示情報等はクリアせずに、次遊技が実行された際に選択された番号を上書きするように構成するようにしても良い。次に、ステップ１２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおけるＲＴ状態（例えば、「ＲＴ０」等）をセットする。なお、設定変更後（ＲＡＭクリア後）の最初の遊技におけるＲＴ状態は、「非ＲＴ」である。次に、ステップ１２０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０４でセットしたＲＴ状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。尚、ＲＴ状態をセットする処理は、図４５７のステップ１７０４にて実行してもよい。また、ステップ１７０４にてＲＴ状態に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットしても良い。また、ＲＴ状態をサブ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみＲＴ状態をサブ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ１２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおけるＡＴに関する状態（例えば、「ＡＴ中状態」等）をセットする。なお、設定変更後（ＲＡＭクリア後）の最初の遊技におけるＡＴに関する状態は、「低確率状態」である。次に、ステップ１２０７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０６でセットしたＡＴに関する状態に関するコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットする。また、ＡＴに関する状態をセットする処理は、前述した各ステップで実行してもよい。また、ＡＴに関する状態を副制御基板Ｓ側に送信する場合には常時送信する必要はなく、遊技区間が「有利区間」である場合にのみＡＴに関する状態を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成してもよい。次に、ステップ１２０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにおける遊技区間（例えば、「有利区間」等）をセットする。なお、設定変更後（ＲＡＭクリア後）の最初の遊技における遊技区間は、「通常区間」である。次に、ステップ１２０８‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１２０８でセットした遊技区間に関するコマンド（サブ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ１２０９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル払出装置Ｈが遊技メダルで満杯ではないか否かを判定する。具体的には、メダル払出装置Ｈから溢れ出たメダルを格納するサブタンク（不図示）を備え、サブタンクに設けられた複数の満杯検知センサによる電流の導通／非導通にて判定する（メダルを介して電流が導通した場合には、満杯と判定する）。ステップ

１２０９でＹｅｓの場合、ステップ１２１８に移行する。
【３２５５】
他方、ステップ１２０９でＮｏの場合、ステップ１２１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーフラグをオンにする（例えば、ＲＡＭ領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１２１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーに対応したエラー番号の表示を７セグＬＥＤ（例えば、貯留表示ＬＥＤ又は獲得枚数ＬＥＤ）で実行する。次に、ステップ１２１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーが解除されたか否か（例えば、サブタンクによる電流が非導通、且つ、設定／リセットボタンＭ３０が押下されたか否か）を判定する。ステップ１２１４でＹｅｓの場合、ステップ１２１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル満杯エラーフラグをオフにし（例えば、ＲＡＭ領域のメダル満杯エラーフラグ領域内をオフに相当する値で更新し）、ステップ１２１８に移行する。他方、ステップ１２１４でＮｏの場合には、ステップ１２１２に移行する。次に、ステップ１２１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、メダル投入受付を許可し（再遊技役の次ゲームにおいては自動にて投入動作が実行されることとなる）、次の処理（ステップ１２２０の処理）に移行する。ここで、ステップ１２１８では、ブロッカＤ１００のオン処理（メダル流路が形成する処理）を行う。具体的には、前回遊技で再遊技役が成立した場合には、現在の貯留数（クレジット）が所定値（本例では、５０枚）未満であることを条件として、ブロッカＤ１００のオン処理を実行する。換言すると、現在の貯留数（クレジット）が所定値である場合には、ブロッカＤ１００のオン処理を実行しない。一方、前回遊技で再遊技役が成立しなかった場合には、一律にブロッカＤ１００のオン処理を実行するようにしている。このように構成することにより、再遊技役が成立した場合であっても貯留数（クレジット）が所定値に達していない場合には、遊技メダルが投入できるように構成され、「ＲＴ１」等のＲＴ状態よりも再遊技役の当選確率の高いＲＴ状態（例えば、「ＲＴ１」）に滞在しているときや、見た目では再遊技役とは分かり辛い再遊技役（小役に見せかけた再遊技：無効ライン上にベルーベルーベルや、左リールにチェリーが停止した図柄組合せ）が停止した場合であっても、遊技者はリズム良く（違和感なく）遊技を行うことができる。
【３２５６】
次に、図５４３は、図５４０におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（２枚目）のフローチャートである。まず、ステップ１２２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルがベットされていない、且つ、クレジットが存在していないか否かを判定する。ステップ１２２０でＹｅｓの場合、ステップ１２２１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定表示条件を充足している（例えば、扉スイッチＤ８０、設定キースイッチＭ２０がすべてオンとなると当該条件を充足する）か否かを判定する。ステップ１２２１でＹｅｓの場合、ステップ１２２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定表示ＬＥＤ（不図示だが、払出数表示装置Ｄ２７０、クレジット数表示装置Ｄ２００、投入数表示灯Ｄ２１０としてもよい）に設定値（設定値データ）を表示し（設定確認モードに移行し）、設定キースイッチＭ２０がオフとなったことを条件にステップ１２２１に移行する。尚、設定変更モードの移行条件を満たしたときには、副制御基板Ｓ側に設定変更モードを開始することを示すコマンドを送信するための処理、設定変更モードの終了条件を満たしたときに設定変更モードを終了することを示すコマンドを送信するための処理を実行している。ステップ１２２０又はステップ１２２１でＮｏの場合、ステップ１２２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルの投入及び精算に係る管理を実行する。次に、ステップ１２２５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技メダルの受付可能枚数を確認する。次に、ステップ１２２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ブロッカＤ１００がオンか否かを判定する。ステップ１２２６でＹｅｓの場合、ステップ１２２７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入センサＤ３０ｓがオンであるか否かを判定する（第２１実施形態においてはメダルの投入を検出するための投入センサを２つ有しており、第１投入センサＤ２０ｓ又は第２投入

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

【３２５７】

次に、ステップ１２３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、精算ボタンＤ６０の操作があったか否かを判定する。ステップ１２３２でＹｅｓの場合、ステップ１２３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、クレジットの残り枚数又はベットされている遊技メダルが存在するか否かを判定する。ステップ１２３３でＹｅｓの場合、ステップ１２３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグ（ＲＡＭ領域内のフラグであり、ホッパモータＨ８０を駆動している際にオンとするフラグ）をオンにし、遊技メダル１枚の払出を実行する。次に、ステップ１２３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンであるか否かを判定する（第２１実施形態においてはメダルの払出を検出するための払出センサを２つ有しており、第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなると、遊技メダル１枚の払出動作が行われていると判定する）。ステップ１２３６でＹｅｓの場合、ステップ１２４７に移行する。ここで、フローチャート上には明記してはいないが、前回遊技が再遊技役であった場合にはクレジットの残り枚数のみが精算の対象となる。

【３２５８】

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

【３２５９】

次に、ステップ１２４７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなった後、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフとなると、払出動作が行われていた１枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ１２４７でＹｅｓの場合、ステップ１２４８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ１２３３に移行する。尚、ステップ１２４１又はステップ１２４７でＮｏの場合には、ステップ１２３６に移行

する。
【３２６０】
他方、ステップ１２３２又はステップ１２３３でＮｏの場合、ステップ１２５１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタートレバーＤ５０が有効であり（例えば、ゲームを開始するための規定枚数の遊技メダルが投入された等）、且つ、当該スタートレバーＤ５０の操作があったか否かを判定する。ステップ１２５１でＹｅｓの場合、ステップ１２５３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内の設定値（設定値データ）は正常範囲内（本例では、０～５）であるか否かを判定する。ステップ１２５３でＹｅｓの場合、ステップ１２５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、乱数の取得、ブロッカＤ１００をオフにする処理を実行した後に、次の処理（ステップ３６００の処理）に移行する。他方、ステップ１２５３でＮｏの場合、ステップ１２５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、復帰不可能エラー処理を実行する。尚、ステップ１２５１でＮｏの場合には、ステップ１２２０に移行する。
【３２６１】
次に、図５４４は、図５４０におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、遊技進行制御処理（３枚目）のフローチャートである。まず、ステップ３６００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、内部抽選実行処理を実行する。次に、ステップ１４００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、ＡＴ状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ１４５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、条件装置番号管理処理を実行する。次に、ステップ１２５９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態はＡＴ上乗せ抽選可能な状態であるか否かを判定する。ここで、第２１実施形態に係るＡＴ上乗せ抽選を実行可能なＡＴに関する状態は、「ＡＴ中状態」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利ＢＢ状態」となっており、「有利ＢＢ内部中遊技」においては、ＡＴカウンタ値が０より大きい状態となり得るがＡＴ上乗せ抽選は実行しないよう構成されている。これは、「有利ＢＢ内部中遊技」において、遊技者が敢えてＢＢの図柄組合せを揃えさせないことの方が、遊技者にとって有利となってしまうことを防止するためである。尚、「有利ＢＢ内部中遊技」にてＡＴ上乗せ抽選を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、「有利ＢＢ内部中遊技」にてＡＴ上乗せ抽選に当選してもすぐには報知せずに、その後ＢＢが終了したタイミングでＡＴ上乗せ抽選に当選した旨、又は、ＡＴゲーム数が上乗せされた後のＡＴ残りゲーム数を報知するよう構成してもよい。また、第２１実施形態においては、「転落後特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」及び「ベル溢し後状態」においても、ＡＴ上乗せ抽選を実行しないよう構成されている。「転落後特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」及び「ベル溢し後状態」においてはＡＴカウンタ値の減算が実行されないよう構成されているため、遊技者が押し順ナビを無視して、「転落後特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」又は「ベル溢し後状態」に移行した場合に、ＡＴ上乗せ抽選を実行し得るよう構成してしまうと、押し順ナビに従わない方が従うよりも高利益になってしまう恐れがある。そのため、第２１実施形態においては、「転落後特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」及び「ベル溢し後状態」においてはＡＴ上乗せ抽選を実行しないよう構成している。尚、第２１実施形態においては、「転落後特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」及び「ベル溢し後状態」においては、ＡＴカウンタ値の減算を実行しないよう構成されているが、ゲームを実行する毎にＡＴカウンタ値を減算するよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、ＡＴ上乗せ抽選を実行し得るよう構成してもよい。ステップ１２５９でＹｅｓの場合、ステップ１５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、ゲーム数上乗せ実行処理を実行し、ステップ３１００に移行する。他方、ステップ１２５９でＮｏの場合にもステップ３１００に移行する。このゲーム数上乗せ実行処理は、ＡＴに関する状態に応じて異なる抽選テーブルを用いて抽選を実行することも可能であるが、設定値に応じては抽選確率が異ならない（同一の抽選テーブルを用いて抽選を実行する）ことが好適である。次に、ステップ３１００で、

主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、フリーズ抽選実行処理を実行し、ステップ１５５０に移行する。

【３２６２】

ここで、本例におけるＡＴに関する状態を列挙し詳述する（図５６０のＡＴ状態遷移図でも示されている）。

（１）「低確率状態」とは、ＡＴに当選していない（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態である。尚、「低確率状態」とは、所謂「通常状態」であるため、「通常状態」と称することもある。

（２）「通常ＢＢ内部中遊技」とは、「低確率状態」においてＢＢ役に当選した、且つ、ＢＢ役が入賞していない、且つ、ＡＴ抽選に当選していない状態であるか、又は、「転落待ち状態」においてＢＢ役に当選した、且つ、ＢＢ役が入賞していない（「転落待ち状態」においてはＡＴ抽選には当選しない）状態である。

（３）「通常ＢＢ状態」とは、「低確率状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＡＴ抽選に当選していない状況にて、ＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、「転落待ち状態」においてＢＢ役に当選し、ＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「通常ＢＢ内部中遊技」においてＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態である。

（４）「高確率状態」とは、ＡＴ抽選に当選していない（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得していない）状態であり、且つ、ボーナス役に当選していない状態であり、前述した「低確率状態」よりもＡＴに当選し易い状態である。

（５）「ＡＴ中状態」とは、ＡＴ（押し順ナビ）を行い、且つ、ＡＴ残りゲーム数（ＡＴカウンタ値）の減算を行う状態である。

（６）「特化前兆状態」とは、「ＡＴ中状態」よりもＡＴゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である「上乗せ特化状態」に移行する権利を獲得している状態である。

（７）「上乗せ特化状態」とは、「ＡＴ中状態」よりもＡＴゲーム数が相対的に上乗せされ易い状態である。

（８）「有利ＢＢ内部中遊技」とは、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢ役が入賞していない状態である。

（９）「待機ＢＢ内部中遊技」とは、「低確率状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢ役によってＡＴ抽選に当選しており、且つ、ＢＢ役が入賞していない状態である。

（１０）「有利ＢＢ状態」とは、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」においてＢＢ役に当選しＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「有利ＢＢ内部中遊技」においてＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたときに実行される状態、又は、「低確率状態」においてＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢ役によってＡＴ抽選に当選しており、且つ、ＢＢ役に対応する図柄組合せが停止表示されたとき、又は、「待機ＢＢ内部中遊技」においてＢＢ役に対応する図柄組み合わせが停止表示された時に実行される状態である。

（１１）「転落待ち状態」とは、「ＡＴ中状態」が終了した（例えば、ＡＴカウンタ値が０となったときや、有利区間の遊技数をカウントするカウンタ値が上限値（１５００ゲーム）に達したとき）後に移行することがある状態であり、ＲＴ状態は「ＲＴ１」が維持されている状態となっている。尚、「ＡＴ中状態」が終了したときのＲＴ状態が「ＲＴ０」（滞在比率の最も高いＲＴ）であったときには「転落待ち状態」ではなく、「低確率状態」に移行するようにしても良い。

【３２６３】

（１２）「ＡＴ準備状態１」とは、有利ＢＢ状態が終了したことを条件に移行する状態であり、ＲＴ状態は「ＲＴ３」である。換言すると、ＡＴ抽選に当選している状況にてＢＢが終了すると「ＡＴ準備状態１」に移行する。

（１３）「ＡＴ準備状態２」とは、ＡＴ準備状態１が終了したことを条件に移行する状態であり、ＲＴ状態は「ＲＴ０」である。

（１４）「転落後ＡＴ中状態」とは、「ＡＴ中状態」であるときに、実行された押し順ナビとは異なる（無視した）押し順で停止操作した場合に移行し得る状態である。具体的には、「ＡＴ中状態」にて「再遊技‐Ｄ１」～「再遊技‐Ｄ３」のいずれかに当選し、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作したために「再遊技０４」が停止表示することによって移行する遊技状態であり、ＲＴ状態は、再遊技役の当選確率が「ＲＴ１」よりも相対的に低い「ＲＴ０」である。「転落後ＡＴ中状態」であるときに、「再遊技‐Ｅ１」～「再遊技‐Ｅ３」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作して「再遊技０６」を停止表示させることによって、再び「ＡＴ中状態」に復帰することができる。

（１５）「転落後特化状態」とは、「ＡＴ中状態」であるときに、実行された押し順ナビとは異なる（無視した）押し順で停止操作した場合に移行し得る状態である。具体的には、「ＡＴ中状態」にて「再遊技‐Ｆ１」～「再遊技‐Ｆ３」のいずれかに当選し、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作したために「再遊技０７」が停止表示することによって移行する遊技状態であり、ＲＴ状態は、「ＲＴ１」と同程度の再遊技役の当選確率となる「ＲＴ４」である。「転落後特化状態」であるときに、「再遊技‐Ｅ１」～「再遊技‐Ｅ３」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作を行い、「再遊技０６」を停止表示させることによって、再び「ＡＴ中状態」に復帰させることができる。

（１６）「ベル溢し後状態」とは、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」又は「転落後特化状態」であるときに、実行された押し順ナビとは異なる（無視した）押し順で停止操作した場合に移行し得る状態である。具体的には、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「転落後ＡＴ中状態」又は「転落後特化状態」にて「入賞‐Ａ１」～「入賞‐Ａ６」のいずれかに当選し、押し順ナビとは異なる押し順にて停止操作したために「入賞０８」～「入賞１１」のいずれかが停止表示することによって移行する遊技状態であり、ＲＴ状態は、「ＲＴ０」及び「ＲＴ３」と同程度の再遊技役の当選確率となる「非ＲＴ」である。「ベル溢し後状態」且つ「非ＲＴ」であるときに、再遊技‐Ｄ１」～「再遊技‐Ｄ３」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作を行い「再遊技０４」を停止表示させることによって、「ＲＴ０」に移行する。また、「ベル溢し後状態」且つ「ＲＴ０」であるときに、再遊技‐Ｅ１」～「再遊技‐Ｅ３」のいずれかに当選した場合には、押し順ナビが実行され、当該押し順ナビに従って停止操作を行い「再遊技０６」を停止表示させることによって、「ＡＴ中状態」に移行（復帰）することができる。

【３２６４】

次に、ステップ１５５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、リール回転開始準備処理を実行する。次に、ステップ１２６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、全リールの回転を開始する。次に、ステップ１２６１‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、引き込みポイント作成要求（回転している左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３の停止位置を決定するために要求され、停止順番や他のリールの停止位置に応じて適宜要求される）があったか否かを判定する。ステップ１２６１‐１でＹｅｓの場合、ステップ１２６１‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、「ＢＢ内部中遊技」ではないか否かを判定する。ここで、「ＢＢ内部中遊技」とは、「通常ＢＢ内部中遊技」と「有利ＢＢ内部中遊技」との総称であり、ＢＢ役に当選し、且つ、ＢＢが入賞していない状態である。ステップ１２６１‐２でＹｅｓの場合にはステップ１２６２に移行する。他方、ステップ１２６１‐２でＮｏの場合、ステップ１２６１‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベル（入賞‐Ａ１～入賞‐Ａ６）であるか否かを判定する。ステップ１２６１‐３でＹｅｓの場合、ステップ１２６１‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、最大払出枚数（本例では、１１枚）となる引き込みポイントを作成し、ステップ１２６３に移行する。尚、ステップ１２６１‐３でＮｏの場合には、ステップ１２６２に移行する。次に、ステップ１２６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、引き込みポイントを作成し、ステップ１２６３に移行する。他方、ステッ

プ１２６１‐１でＮｏの場合にも、ステップ１２６３に移行する。このように、「ＢＢ内部中遊技」においては、押し順ベルに当選したゲームにおいて、停止ボタンを１１枚の払出となる正解の押し順にて停止させなかった（例えば、入賞‐Ａ１の場合には停止ボタンを「左→中→右」の順で停止させなかった）場合（不正解の押し順にてリールを停止させた場合）にも、リールの停止制御によって１１枚の払出となる図柄組み合わせが入賞するよう構成されている。次に、ステップ１２６３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、リール停止受付可否チェックを実行する。次に、ステップ１２６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、いずれかの停止ボタン（左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）の操作があったか否かを判定する。ステップ１２６４でＹｅｓの場合、ステップ１２６５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、操作があった停止ボタンに対応したリール（例えば、左停止ボタンＤ４１には左リールＭ５１が対応）の停止位置を決定し、ステップ１２６６に移行する。他方、ステップ１２６４でＮｏの場合にも、ステップ１２６６に移行する。次に、ステップ１２６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、全リール停止チェック処理を実行する。次に、ステップ１２６７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、すべてのリール（左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）が停止したか否かを判定する。ステップ１２６７でＹｅｓの場合、ステップ１２６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ内の図柄停止位置データと、内部当選役停止可能位置データとを比較する。次に、ステップ１２６９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、表示された図柄の組み合わせが正常であるか否かを判定する（内部抽選によって決定された入賞可能となる役と一致していなければ異常であると判定される）。ステップ１２６９でＹｅｓの場合にはステップ１２７４に移行する。他方、ステップ１２６９でＮｏの場合、ステップ１２７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、表示判定エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、復帰不可能エラー処理を実行する。他方、ステップ１２６７でＮｏの場合、ステップ１２６１に移行する。

【３２６５】

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

【３２６６】

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

【３２６７】
次に、ステップ１２８６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフであるか否かを判定する（第１払出センサＨ１０ｓ又は第２払出センサＨ２０ｓがオンとなった後、第１払出センサＨ１０ｓ及び第２払出センサＨ２０ｓがオフとなると、払出動作が行われていた１枚の遊技メダルの払出動作が完了したと判定する）。ステップ１２８６でＹｅｓの場合、ステップ１２８８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ホッパ駆動フラグをオフにし、ステップ１２９０に移行する。尚、ステップ１２７９又はステップ１２８６でＮｏの場合には、ステップ１２７７に移行する。次に、ステップ１２９０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該入賞（ステップ１２７５でＹｅｓとなった入賞）に対応した払出が完了したか否かを判定する。ステップ１２９０でＹｅｓの場合にはステップ３４００に移行する。尚、ステップ１２８６でＮｏの場合には、ステップ１２７７に移行し、ステップ１２７５でＮｏの場合には、ステップ３４００に移行し、ステップ１２９０でＮｏの場合には、ステップ１２７６に移行する。

【３２６８】
次に、ステップ３４００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、残りゲーム数管理処理を実行する。次に、ステップ１７００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、ＲＴ状態移行制御処理を実行する。次に、ステップ１７５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、ＡＴ中状態開始制御処理を実行する。次に、ステップ３５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、遊技区間移行制御処理を実行する。次に、ステップ１２９３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技終了処理（例えば、ベット数のクリア、遊技状態の移行処理等）を実行し、次の処理（ステップ１２０２の処理）に移行する。

【３２６９】
次に、図５４５は、第２１実施形態における、図５４４のステップ３６００のサブルーチンに係る、内部抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ３６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部抽選テーブル（当選番号や取得した乱数と比較するための置数等が記憶されている、内部抽選を実行する際に用いるテーブル）をセットし、ステップ３６０４に移行する。次に、ステップ３６０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る当選番号を取得する。尚、当選番号から入賞・再遊技当選情報を生成することができる。また、ボーナスと小役とが重複して当選したり、ボーナスと再遊技役とが重複して当選したりした場合には、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報との双方の当選情報を生成することができる。具体的な生成の処理については、後述する。次に、ステップ３６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る繰り返し回数を取得する。ここで、繰り返し回数とは、出玉グループ番号が同一であり、且つ、取得した乱数と比較するための置数が同一である連続した当選番号の数であり、主制御基板ＭのＲＯＭに予め記憶されている。例えば、出玉グループ番号２は、当選番号４～１２の９個の当選番号が含まれており、押し順再遊技役である当選番号４～６の連続する３個については前記置数が同一となっており、押し順ベル役である当選番号７～１２の連続する６個については前記置数が同一となっているため、押し順再遊技役に係る繰り返し回数は３となり、押し順ベル役に係る繰り返し回数は６となる。尚、押し順再遊技役である当選番号４～６を取得した際に用いる抽選テーブルと押し順ベル役である当選番号７～１２を取得した際に用いる抽選テーブルとは単一の抽選テーブルとして構成されている。次に、ステップ３６０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットされている内部抽選テーブルアドレスに係る出玉グループ番号を取得し、ステップ３６１０に移行する。

【３２７０】
次に、ステップ３６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、設定値データを取得する。次に、ステップ３６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、指定アドレスデータを取得する。次に、ステップ３６１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部抽選に

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

【３２７１】

次に、図５４６～図５４９は、第２１実施形態における、図５４４のステップ１４００のサブルーチンに係る、ＡＴ状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は、ＡＴ抽選を実行可能なＡＴに関する状態であるか否かを判定する。尚、第２１実施形態においては、ＡＴ抽選を実行可能なＡＴに関する状態は、「低確率状態」及び「高確率状態」となっている。「高確率状態」にてＢＢに当選した場合には「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後ＢＢ役が入賞することにより、「有利ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することにより、「ＡＴ中状態」に移行すると共に、ＡＴカウンタにＡＴゲーム数の初期値である５０回がセットされることとなる。また、「低確率状態」にてＢＢに当選した場合の１／５で、「待機ＢＢ内部中遊技」に移行して、その後ＢＢ役が入賞することにより、「有利ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することにより、「ＡＴ中状態」に移行すると共に、ＡＴカウンタにＡＴゲーム数の初期値である５０回がセットされることとなる。尚、「通常遊技状態」にてＢＢに当選すると共にＡＴ抽選にも当選し、且つ、ＢＢを揃えていない内部中の状態においては、遊技区間を「有利区間」としてもよいし、「待機区間」としてもよい。ステップ１４０２でＹｅｓの場合、ステップ３０００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、ＡＴ抽選実行処理を実行し、ステップ１４０８に移行する。他方、ステップ１４０２でＮｏの場合にも、ステップ１４０８に移行する。尚、第２１実施形態においてはＡＴに関する状態が相違した場合にＡＴ抽選に係るＡＴ当選率（ＡＴ抽選に当選し易いか当選し難いか）が相違するよう構成されているが、ＡＴに関する状態が同一である場合には、設定値が相違してもＡＴ抽選に係るＡＴ当選率は同一となっている（「高確率状態」にてＢＢに当選した場合には設定値に拘らず必ずＡＴに当選する＝その後「ＡＴ中状態」に移行する）。

【３２７２】

次に、ステップ１４０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「低確率状態」であるか否かを判定する。ステップ１４０８でＹｅｓの場合、ステップ１４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（当選することによって「低確率状態」から「高確率状態」に移行し得る小役であり、本例では、チェリー）であるか否かを判定する。ステップ１４１０でＹｅｓの場合、ステップ１４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／２であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する高確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した高確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４１４でＹｅｓの場合、ステップ１４１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「高確率状態」に決定し、ステップ１８０２に移行する。

【３２７３】

また、ステップ１４０８でＮｏの場合、ステップ１４１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。ステップ

１４１８でＹｅｓの場合、ステップ１４２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は状態転落役（当選することによって「高確率状態」から「低確率状態」に移行し得る役であり、本例では、再遊技-Ａ）であるか否かを判定する。ステップ１４２０でＹｅｓの場合、ステップ１４２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／５であり、設定値によって相違していなければ変更しても問題ない）にて当選する低確率状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１４２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した低確率状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４２４でＹｅｓの場合、ステップ１４２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、低確率移行条件を充足しているか否かを判定する。ここで、第２１実施形態においては、ＡＴに関する状態が「高確率状態」である場合には遊技区間が「有利区間」となっており、遊技区間が「有利区間」である場合には、押し順ナビが１回以上実行される、又は、所定ゲーム数（本例では、１５００ゲーム）「有利区間」が継続することを充足しなければ「有利区間」が終了しないよう構成されている（即ち、低確率状態移行抽選に当選したとしても、押し順ナビが１回以上実行されていない等により低確率移行条件を充足していない場合には、「高確率状態」が終了しないよう構成されている）。尚、「有利区間」中にＢＢ役が当選し、ＢＢを実行した場合には、「有利区間」にて押し順ナビを１回も実行していなくても「有利区間」を任意のタイミングで終了し得るように構成されていても良い。ステップ１４２６でＹｅｓの場合、ステップ１４２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「低確率状態」に決定し、ステップ１４３０に移行する。尚、ステップ１４１０、ステップ１４１４、ステップ１４１８、ステップ１４２０、ステップ１４２４又はステップ１４２６でＮｏの場合にもステップ１８０２に移行する。尚、このような抽選方式はあくまで一例であり、例えば、「高確率状態」に移行してから１０ゲーム間は低確率状態移行抽選を実行せず（「高確率状態」の滞在が保障される）、当該１０ゲーム経過後から毎ゲームで所定の確率（例えば、１／２０）で「高確率状態」から「低確率状態」に移行する抽選を実行するよう構成してもよい。尚、ＡＴ抽選役（低確ＡＴ抽選役、高確ＡＴ抽選役）、状態昇格役は、全設定値において同一の当選確率となっている。

【３２７４】

次に、図５４７に示すステップ１８０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態が有利ＢＢ状態であるか否かを判定する。

【３２７５】

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

【３２７６】

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

【３２７７】

ステップ１８１２の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、ＡＴ準備状態２が含まれる。図５５０に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態がＡＴ準備状態１である場合には、選択候補として、ＡＴ準備状態１及びＡＴ準備状態２の２つがある。「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ準備状態１が選択され、「再遊技０４」が停止表

示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ準備状態２が選択される。

【３２７８】

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

【３２７９】

ステップ１８１８の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、ＡＴ中状態が含まれる。図５５０に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２である場合には、選択候補として、ＡＴ準備状態２及びＡＴ中状態の２つがある。「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ準備状態２が選択され、「再遊技０６」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択される。

【３２８０】

前述したステップ１８１４でＮｏの場合、又はステップ１８１６でＮｏの場合には、ステップ１８２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態はＡＴ中状態であるか否かを判定する。ステップ１８２０でＹｅｓの場合には、ステップ１８２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値は所定値（本例では、１１）以上であるか否か判定する。ここで、第２１実施形態においては、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合において、ＡＴカウンタ値が１１以上である、換言するとＡＴ残りゲーム数が１１ゲーム以上である場合においては、スイカＢに当選した際の１／２の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る一方、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合において、ＡＴカウンタ値が１０以下である、換言するとＡＴ残りゲーム数が１０ゲーム以下である場合においては、スイカＢに当選しても「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行せず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。尚、これには限定されず、ＡＴカウンタ値が１０以下である場合であっても、スイカＢに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成し、ＡＴカウンタ値が１０以下である状況にてスイカＢに当選して「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選に当選した場合には、当該抽選に当選した次ゲームから「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、ＡＴカウンタ値が所定値（例えば、１又は０）となったときに「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよいし、当該抽選に当選した遊技から所定数の遊技の実行後に「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」となり得る（に移行し得る）よう構成してもよい。また、「上乗せ特化状態」に移行する場合には、必ずしも「特化前兆状態」を経由する必要はなく、例えば、「ＡＴ中状態」から「上乗せ特化状態」に直接移行し得るよう構成してもよい。ステップ１８２２でＹｅｓの場合には、ステップ１８２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は特化移行役（「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選を実行し得る小役であり、本例では、スイカＢ）であるか否かを判定する。ステップ１８２４でＹｅｓの場合には、ステップ１８２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／２）で当選する特化状態移行抽選を実行する。次に、ステップ１８２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該実行した特化状態移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１８２８でＹｅｓの場合には、ステップ１８３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、

次ゲーム以降のＡＴに関する状態を「特化前兆状態」に決定する。

【３２８１】

ステップ１８３０の処理の後、ステップ１８２０、ステップ１８２２、ステップ１８２４又はステップ１８２８でＮｏの場合には、ステップ１８３２に移行する。ステップ１８３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ１８３２でＹｅｓの場合には、ステップ１８３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置が再遊技‐Ｆ１～Ｆ３であるか否かを判定する。ステップ１８３４でＹｅｓの場合には、ステップ１８３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補を、現在のＡＴに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【３２８２】

ステップ１８３６の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、上乗せ特化状態が含まれる。図５５０に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態が特化前兆状態である場合には、選択候補として、特化前兆状態及び上乗せ特化状態の２つがある。「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、特化前兆状態が選択され、「再遊技０７」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、上乗せ特化状態が選択される。

【３２８３】

前述したステップ１８３２でＮｏの場合、又はステップ１８３４でＮｏの場合には、ステップ１８４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態はＡＴ中状態であるか否かを判定する。ステップ１８４０でＹｅｓの場合には、ステップ１８４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置が「再遊技‐Ｆ１」～「再遊技‐Ｆ３」であるか否かを判定する。ステップ１８４２でＹｅｓの場合には、ステップ１８４４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補を、現在のＡＴに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【３２８４】

ステップ１８４４の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、転落後特化状態が含まれる。図５５０に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態がＡＴ中状態である場合には、選択候補として、ＡＴ中状態及び転落後特化状態の２つがある。「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択され、「再遊技０７」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、転落後特化状態が選択される。

【３２８５】

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

【３２８６】

ステップ１８４８の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、転落後ＡＴ中状態が含まれる。図５５０に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態がＡＴ中状態である場合には、選択候補として、ＡＴ中状態及び転落後ＡＴ中状態の２つがある。「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択され、「再遊技０４」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、転落後ＡＴ中状態が選択される。

【３２８７】

前述したステップ１８４０でＮｏの場合には、ステップ１８５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は上乗せ特化状態又は特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ１８５０でＹｅｓの場合、ステップ１８４６でＮｏの場合には、

ステップ１８５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は「入賞‐Ａ１」～「入賞‐Ａ６」であるか否かを判定する。ステップ１８５２でＹｅｓの場合には、ステップ１８５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補を、現在のＡＴに関する状態と当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【３２８８】

ステップ１８５４の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、ベル溢し後状態が含まれる。図５５０に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態が、ＡＴ中状態である場合には、選択候補として、ＡＴ中状態及びベル溢し後状態の２つがある。「入賞０１」～「入賞０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択され、「入賞０８」～「入賞１１」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ベル溢し後状態が選択される。また、当該ゲームのＡＴに関する状態が、上乗せ特化状態である場合には、選択候補として、上乗せ特化状態及びベル溢し後状態の２つがある。「入賞０１」～「入賞０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、上乗せ特化状態が選択され、「入賞０８」～「入賞１１」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ベル溢し後状態が選択される。さらに、当該ゲームのＡＴに関する状態が、特化前兆状態である場合には、選択候補として、特化前兆状態及びベル溢し後状態の２つがある。「入賞０１」～「入賞０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、特化前兆状態が選択され、「入賞０８」～「入賞１１」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ベル溢し後状態が選択される。

【３２８９】

ステップ１８５０でＮｏの場合、ステップ１８５２でＮｏの場合には、ステップ１８５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は転落後特化状態又は転落後ＡＴ中状態であるか否かを判定する。ステップ１８５６でＮｏの場合、ステップ１８６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態はベル溢し後状態であるか否かを判断する。ステップ１８６２でＹｅｓの場合、ステップ１８６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＲＴ状態はＲＴ０であるか否かを判定する。

【３２９０】

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

【３２９１】

ステップ１８６０の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、ＡＴ中状態が含まれる。図５５０に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態が転落後特化状態である場合には、選択候補として、転落後特化状態及びＡＴ中状態の２つがある。「再遊技０１」、「再遊技０２」、「再遊技０３」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、転落後特化状態が選択され、「再遊技０６」が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択される。

【３２９２】

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

【３２９３】

さらに、当該ゲームのＡＴに関する状態がベル溢し後状態でありＲＴ状態がＲＴ０であ

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

【３２９４】

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

【３２９５】

ステップ１８７２の後、又はステップ１８７０でＮｏの場合には、ステップ１４４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態が決定されていないか否かを判定する。ステップ１４４０でＹｅｓの場合、ステップ１４４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態の移行条件を充足したか否かを判定する（例えば、「特化前兆状態」にて前兆ゲーム数である１０ゲームを消化した場合に充足する）。ステップ１４４２でＹｅｓの場合、ステップ１４４４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を決定し、本サブルーチンを終了する。また、ステップ１４４０でＮｏの場合、ステップ１４４２でＮｏの場合には、直ちに本サブルーチンを終了する。

【３２９６】

尚、第２１実施形態においては、抽選状態によってＡＴ当選率が相違するよう構成されており、「低確率状態」にてＢＢ役に当選した場合には１／５でＡＴ抽選に当選する（当選した場合にはその後「ＡＴ中状態」に移行する）一方、「高確率状態」にてＢＢ役に当選した場合にはかならずＡＴ移行抽選に当選する（その後「ＡＴ中状態」に移行する）よう構成したが、これには限定されず、所定の条件装置である条件装置ＡをＡＴ抽選役とし、「有利区間」であるＡＴに関する状態として「高確率状態Ａ」と「高確率状態Ｂ」とを有するよう構成した場合に、「高確率状態Ａ」にて条件装置Ａに当選した場合には１／１０でＡＴ移行抽選に当選し、「高確率状態Ｂ」にて条件装置Ａに当選した場合には１／２でＡＴ移行抽選に当選するよう構成してもよい。尚、ＡＴ移行抽選に当選した場合には、ＡＴに関する状態として「ＡＴ中状態」へ移行するまでの準備状態である「ＡＴ準備状態」に移行し、その後所定の終了条件（例えば、「ＡＴ準備状態」に移行してから１０ゲーム経過）を充足した場合に「ＡＴ中状態」に移行するよう構成してもよい。

【３２９７】

次に、図５５１は、第２１実施形態における、図５４６のステップ３０００のサブルーチンに係る、ＡＴ抽選実行処理のフローチャートである。まず、ステップ３００２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置はＡＴ抽選役（本例では、ＢＢ役）であるか否かを判定する。尚、小役とＢＢ役が重複している条件装置も含まれている。ステップ３００２でＹｅｓの場合、ステップ３００４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技状態は高確率状態であるか否かを判定する。ステップ３００４でＹｅｓの場合、ステップ３００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を有利ＢＢ内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ１４０８の処理）に移行する。ここで、移行契機となったＢＢが終了するとＡＴカウンタに初期値（本例では、５０）がセットされＡＴ中状態に移行する。他方、ステップ３００４でＮｏの場合、ステップ３００８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／５）で当選するＡＴ抽選を実行する。次に、ステップ３０１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴ抽選に当選したか否かを判定する。ステップ３０１０でＹｅｓの場合、ステップ

３０１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を待機ＢＢ内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ１４０８の処理）に移行する。ここで、移行契機となったＢＢが終了するとＡＴカウンタに初期値（本例では、５０）がセットされＡＴ中状態に移行する。他方、ステップ３０１０でＮｏの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を通常ＢＢ内部中遊技に決定し、次の処理（ステップ１４０８の処理）に移行する。尚、ステップ３００２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４０８の処理）に移行する。

【３２９８】

尚、ＡＴ中状態は、ＡＴ準備状態２状態が終了し、ＡＴカウンタに初期値（５０）がセットされてから開始される。また、ＡＴ準備状態１とＡＴ準備状態２と上乗せ特化状態と特化前兆状態と有利ＢＢ内部中遊技と有利ＢＢ状態と転落後ＡＴ中状態と転落後特化状態とベル溢し後状態とではＡＴカウンタ値は減算されない（図５５６参照）。

【３２９９】

次に、図５５２は、第２１実施形態における、図５４４のステップ１４５０のサブルーチンに係る、条件装置番号管理処理のフローチャートである。まず、ステップ１４５１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。ステップ１４５１でＹｅｓの場合、ステップ１４５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（副制御基板Ｓ側のコマンドであり、例えば、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ１４５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は押し順あり役（押し順によって入賞する役が相違する条件装置であり、例えば、「入賞‐Ａ１」等）であるか否かを判定する。ステップ１４５４でＹｅｓの場合、ステップ１４５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報に基づき、当該ゲーム中における指示番号（押し順番号とも称す）を決定し、指示番号を記憶するためのＲＡＭアドレス（押し順ナビを表示するためＲＡＭアドレスとは異なるアドレス）に記憶する。尚、指示番号とは押し順に係る情報であり、本例においては、主制御基板Ｍが決定し、副制御基板Ｓに送信されることとなる（詳細は後述する）。また、副制御基板Ｓは当該指示番号を受信することにより演出表示装置Ｓ４０上で押し順ナビを表示することができることとなる。尚、押し順ナビを実行しない場合にも指示番号が決定（不図示であるが指示番号をクリアすることに基づいて指示番号が初期値となる）されるよう構成されている。尚、押し順当てゲームを実行する場合には、押し順当てゲーム専用の所定の指示番号（例えば、ＡＸ）を決定するよう構成してもよい。次に、ステップ１４６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る指示番号に基づいて押し順表示装置Ｄ２７０にて押し順ナビ表示を実行する。次に、ステップ１４６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ１４５８で決定した指示番号に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１４７２に移行する。尚、本例では、押し順表示装置Ｄ２７０及び演出表示装置Ｓ４０にて遊技者に最も高利益となるリールの停止順を表示することを押し順ナビ、押し順ナビ表示を表示する、等と称している。尚、第２１実施形態においては指示番号に基づいて押し順ナビを表示しており、例えば、「左→中→右」の押し順は押し順表示装置Ｄ２７０にて「＝１」で表示するよう構成されており、押し順ベルの場合も押し順再遊技の場合もいずれも「＝１」で表示するよう構成している。尚、これには限定されず、押し順ベルに係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０に表示する場合と、押し順再遊技に係るゲームにて「左→中→右」の押し順ナビを押し順表示装置Ｄ２７０に表示する場合とで異なる表示態様となるよう構成してもよい。即ち、押し順表示装置Ｄ２７０に表示される押し順ナビの表示態様の種類数は入賞・再遊技当選情報の種類数と同数となるよう構成してもよい。

【３３００】

また、ステップ１４５１でＮｏの場合、換言すると、遊技区間が「通常区間」又は「待機区間」である場合、又はステップ１４５４でＮｏの場合、ステップ１４６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームの入賞・再遊技当選情報にマスク処理を実行し、

マスク処理をした情報をＲＡＭの所定アドレスに記憶する。ここで、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を副制御基板Ｓ側に送信した場合に、不正な行為により当該入賞・再遊技当選情報が認識されてしまうと、当該ゲームに係る高利益となる押し順（リール停止順）が認識されてしまうこととなる。そこで、本例においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報にマスク処理｛入賞・再遊技当選情報（特に押し順に係る情報）を秘匿的にする処理｝を実行してから副制御基板Ｓに送信するよう構成することにより、高利益な押し順が認識できないよう構成している。尚、第２１実施形態における、マスク処理の方法としては、複数の入賞・再遊技当選情報（同様の役割を持った入賞・再遊技当選情報が好適であり、例えば、押し順によってＲＴ状態が移行する再遊技役となる図柄組み合わせが停止表示し得る複数の入賞・再遊技当選情報）を１つの演出グループ番号（例えば、入賞・再遊技当選情報４～６を演出グループ４とする等）として、演出グループ番号を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成している。尚、マスク処理の方法としては、これには限定されず、例えば、設けられている入賞・再遊技当選情報（本例では、０～１８）の後に、新たにマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成してもよい。また、そのような場合にも、演出グループ番号のように既存の入賞・再遊技当選情報のうち複数の入賞・再遊技当選情報を１つの入賞・再遊技当選情報としてマスク処理後の入賞・再遊技当選情報を設けるよう構成することが望ましい（例えば、入賞・再遊技当選情報４～６を、マスク処理後の入賞・再遊技当選情報である入賞・再遊技当選情報１９（新たに設けた入賞・再遊技当選情報）とする等）。尚、主制御基板ＭにおけるＡＴに関する状態等に基づき、操作情報（押し順ナビ）を報知する遊技であると判断した場合には、副制御基板Ｓ側に入賞・再遊技当選情報を送信し、操作情報を報知しない遊技では副制御基板Ｓ側に演出グループ番号を送信するようにしても良い。このように構成した場合、指示番号に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信しても良いし、送信しないように構成しても良い。

【３３０１】

次に、ステップ１４７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該マスク処理を実行した後の演出グループ番号に係るコマンド(副制御基板Ｓ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、ステップ１４７２に移行する。次に、ステップ１４７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ボーナス当選情報(ボーナスに当選したか否かがサブ側で認識できることとなる)に係るコマンド(副制御基板Ｓ側へのコマンド)をセット（例えば、レジスタ領域内にセット）し、次の処理(ステップ１２５９の処理)に移行する。尚、第２１実施形態においては、当選番号から入賞・再遊技当選情報とボーナス当選情報とを導出するよう構成されているが、当該導出方法については後述することとする。また、同図下段に示すように、押し順ナビの表示例としては、「ＡＴ中状態」の場合には、(１)転落再遊技役が含まれる場合→転落再遊技役が停止表示されない押し順をナビ、(２)ベル（１枚役・１１枚役）の場合→最も払出枚数が多くなる押し順をナビ、等のように構成されている。このように、第２１実施形態においては、遊技区間が「有利区間」である場合には、副制御基板Ｓ側に入賞・再遊技当選情報（当選役の種類と遊技者にとって最も有利な押し順とを特定できる番号）や指示番号（遊技者にとって最も有利な押し順を特定できる番号）を送信し得るよう構成されている一方、遊技区間が「通常区間」である場合には、副制御基板Ｓ側に演出グループ番号（当選役の概要のみ特定できる番号）を送信し得るよう構成されている。即ち、「有利区間」においては、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報を含めた、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報をそのまま副制御基板Ｓ側に送信し得る一方、「有利区間」でない遊技区間においては、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報は送信せずに、押し順によって遊技の結果及び遊技者の利益が相違する入賞・再遊技当選情報の場合には押し順に係る情報を秘匿した演出グループ番号を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成されている。

【３３０２】

尚、遊技区間が「有利区間」でない場合（「通常区間」又は「待機区間」）等においては、主制御基板Ｍで決定された入賞・再遊技当選情報を副制御基板Ｓに送信する際にマスク処理を実行して演出グループ番号を決定し、当該演出グループ番号を副制御基板Ｓに送

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

【３３０３】

次に、図５５３は、第２１実施形態における、図５４４のステップ１５００のサブルーチンに係る、ゲーム数上乗せ実行処理のフローチャートである。まず、ステップ１５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」又は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。なお、転落後ＡＴ中状態、転落後特化状態、及びベル溢し後状態ではＡＴゲーム数上乗せは実行しないよう構成している。ステップ１５０２でＹｅｓの場合、ステップ１５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る出玉グループ番号はＡＴ中上乗せ役（「ＡＴ中状態」において、残りＡＴゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、「再遊技‐Ｂ」、「再遊技‐Ｃ」、「入賞‐Ｄ」となっている）に関する出玉グループ番号（本例では、１、３）であるか否かを判定する。ステップ１５０４でＹｅｓの場合にはステップ１５１４に移行する。また、ステップ１５０２でＮｏの場合、換言すると、ＡＴに関する状態が有利ＢＢ状態であった場合、ステップ１５１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに関する出玉グループ番号はＢＢ中上乗せ役（「有利ＢＢ状態」において、残りＡＴゲーム数を上乗せし得る当選番号であり、本例では、「入賞‐Ｈ」、「入賞‐Ｉ」）に関する出玉グループ番号（本例では、５、６）であるか否かを判定する。ステップ１５１２でＹｅｓの場合には、ステップ１５１４に移行し、ステップ１５１２でＮｏの場合には、ステップ１５１８に移行する。また、ステップ１５０４でＮｏの場合、ステップ１５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関する状態は「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ１５０６でＹｅｓの場合、ステップ１５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに関する出玉グループ番号は特化中上乗せ役（「上乗せ特化状態」において、残りＡＴゲーム数を上乗せし得る且つ「ＡＴ中状態」においては残りＡＴゲーム数を上乗せしない当選番号であり、本例では、「再遊技‐Ａ」、「再遊技‐Ｄ１」～「再遊技‐Ｄ３」、「入賞‐Ａ１」～「入賞‐Ａ６」となっている）に関する出玉グループ番号（本例では、２、１３）であるか否かを判定する。ステップ１５０８でＹｅｓの場合、ステップ１５１４に移行する。尚、ステップ１５０６又はステップ１５０８でＮｏの場合にはステップ１５１８に移行する。

【３３０４】

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

【３３０５】

ここで、同図欄外にて示す抽選テーブルは、当選時上乗せゲーム数抽選テーブルの一例であり、第２１実施形態においては、押し順ナビが実行されるＡＴに関する状態の一部（本例では、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利ＢＢ状態」）にて当選時上乗せ役が当選した場合には、当該ゲームに係る出玉グループ番号に基づいて、ＡＴ上乗せゲーム数は「０」～「３００」が抽選によって決定され、当該決定された値がＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値に加算されることとなる。尚、「０」が決定された場合にはＡＴ残りゲーム数は増加しないこととなる（「０」が決定された場合には、ＡＴ上乗せ抽選に非当選と称することがある）。

【３３０６】

また、当選時上乗せ役に当選した場合のＡＴ上乗せゲーム数の平均値（期待値）は、図示されるような値となっており、具体的な算出方法としては、当選役がスイカＡである場合には、｛置数（６００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）｝／置数の総数（１０２４）＝１２．１（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【３３０７】

次に、当選役が再遊技‐Ｂ又は再遊技‐Ｃである場合には、｛置数（５００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（２００）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（３００）｝／置数の総数（１０２４）＝４６．１（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【３３０８】

次に、当選役が「再遊技‐Ａ」又は「再遊技‐Ｄ１」～「再遊技‐Ｄ３」、「入賞‐Ａ１」～「入賞‐Ａ６」である場合には、｛置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（６００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（１２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）｝／置数の総数（１０２４）＝２６．６１（ゲーム）、のようにして算出することができる。尚、当選役が「再遊技‐Ａ」又は「再遊技‐Ｄ１」～「再遊技‐Ｄ３」、「入賞‐Ａ１」～「入賞‐Ａ６」である場合にＡＴゲーム数が上乗せされるのはＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」である場合のみとなっている。

【３３０９】

次に、当選役がＢＢ中弱レア役である場合には、｛置数（８００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（１０）＋置数（１００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（１００）｝／置数の総数（１０２４）＝６．３（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【３３１０】

次に、当選役がＢＢ中強レア役である場合には、｛置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（０）＋置数（３００）×ＡＴ上乗せゲーム数（３０）＋置数（４００）×ＡＴ上乗せゲーム数（５０）＋置数（２４）×ＡＴ上乗せゲーム数（３００）｝／置数の総数（１０２４）＝３５．４（ゲーム）、のようにして算出することができる。

【３３１１】

尚、第２１実施形態においては、ＡＴ上乗せ抽選を実行した場合には、当選役の種類によってＡＴ上乗せゲーム数の平均値が相違し得るよう構成されているが、設定値によってはＡＴ上乗せゲーム数の平均値は相違しないよう構成されている。ここで、当選番号に基づいてＡＴ上乗せ抽選を実行するよう構成する場合には、例えば、当選番号７と当選番号８とでＡＴ上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合、当選番号が７であるか８であるかを判断する処理を実行しなければならないが、第２１実施形態のように、出玉グループ番号に基づいてＡＴ上乗せ抽選を実行するよう構成することにより、当選番号７と当選番号８とでＡＴ上乗せ抽選として同一の処理を実行する場合には、出玉グループ番号が２であるかを判断するのみで当選番号７と当選番号８とのいずれのＡＴ上乗せ抽選に関する処理も実行することができることとなる。

【３３１２】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ１５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技‐Ｂ（逆押しで停止させることによって無効ラインに白セブンが一直線になり得る再遊技である逆押し白７リプレイ）に関する当選番号であるか否かを判定する。ステップ１５１８でＹｅｓの場合、ステップ１５２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、再遊技‐ＢによるＡＴゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技‐Ｂに当選したことによるＡＴ上乗せゲーム数は０ではなかったか否かを判定する。ステップ１５２０でＹｅｓの場合、ステップ１５２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、逆押し指示コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）にて無効ラインに白セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、ステップ１５２６に移行する。他方、ステップ１５２０でＮｏの場合、ステップ１５２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、逆押し回避コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、逆押し（「右→中→左」）以外の押し順を指示し、無効ラインに白セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、ステップ１５２６に移行する。尚、ステップ１５１８でＮｏの場合にも、ステップ１５２６に移行する。次に、ステップ１５２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号、等で判断してもよい）は再遊技‐Ｃ（順押しで停止させることによって無効ラインに黒セブンが一直線になり得る再遊技である順押し黒７リプレイ）であるか否かを判定する。ステップ１５２６でＹｅｓの場合、ステップ１５２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、再遊技‐ＣによるＡＴゲーム数上乗せがあったか否か、換言すると、再遊技‐Ｃに当選したことによるＡＴ上乗せゲーム数は０ではなかったか否かを判定する。ステップ１５２８でＹｅｓの場合、ステップ１５３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、順押し指示コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）にて無効ラインに黒セブンを揃えるよう指示する演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ３１００の処理）に移行する。他方、ステップ１５２８でＮｏの場合、ステップ１５３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、順押し回避コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、順押し（「左→中→右」）以外の押し順を指示し、無効ラインに黒セブンを揃えないようにする演出を実行することとなる）をセットし、次の処理（ステップ３１００の処理）に移行する。尚、ステップ１５２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ３１００の処理）に移行する。尚、第２１実施形態においては、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Ｓに送信し、副制御基板Ｓがこれらコマンドを受信することによって、副制御基板Ｓ側にて押し順ナビに関する演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、ＡＴ上乗せ抽選に当選した場合に、ＡＴ上乗せ抽選に当選した旨及びＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド（例えば、ステップ１５１７の処理に係るＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンド）を副制御基板Ｓ側に送信し、副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板Ｓ側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数上乗せがあるゲーム）にて逆押しを指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよいし、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲームでは逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、特定の再遊技役（例えば、再遊技‐Ｂ又はＣ）に当選した）を充足したゲームにて無効ラインにて７揃いが可能な押し順を指示する演出を実行するよう構成してもよい。又は、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数の上乗せがあるゲーム）では、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件（例えば、所定ゲーム数後（同時に連続演出を実行しても良く、その場合には連続演出の最終ゲーム）を充足したゲームにてＡＴゲーム数上乗せ演出（演出表示装置Ｓ４０にて表示されるＡＴ残りゲーム数に係る表示が増加する演出であり、例えば、「＋３０Ｇ」と表示）を実行しても良い。尚、本例においては、演出表示装置Ｓ４０においても、ＡＴ残りゲーム数に係る表示を表示し得るよう構成されており

、当該表示と主制御基板側で記憶しているＡＴ残りゲーム数とは同一であってもよいし、相違していてもよい。尚、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数の上乗せがあるゲーム）で、逆押しを指示する演出を実行せず、その後の所定条件を充足したゲームにてＡＴゲーム数上乗せ演出を実行する場合の例としては、副制御基板Ｓ側でボーナスの当選を煽る特別な演出（例えば、所定の連続演出）を実行しているとき（ボーナス内部中では再遊技‐Ｂの当選確率が低い（０％も含む）ため、７揃いが可能な押し順を報知してしまうとボーナス当選していないことが遊技者に認識されてしまう）等、副制御基板Ｓ側が特別な演出を実行しているときが挙げられる。尚、主制御基板Ｍ側にてＡＴ上乗せ抽選に当選し、ＡＴ残りゲーム数の上乗せがあったことを副制御基板Ｓ側が判断する情報としては、（１）ＡＴ残りゲーム数に関する情報をＡＴ上乗せ抽選後に主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信する。その後、副制御基板Ｓ側で、前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報と今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、ＡＴ上乗せ抽選で当選したＡＴ上乗せゲーム数を把握する、（２）主制御基板Ｍ側のＡＴ上乗せ抽選の結果として得られたＡＴ上乗せゲーム数に関するコマンドを副制御基板Ｓ側に送信する。また、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった旨に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板Ｓ側で押し順ナビに関する演出の演出態様を決定するよう構成してもよい。一例としては、再遊技‐Ｂが当選した遊技であって、副制御基板Ｓ側で前記コマンドを受信したゲーム（ＡＴゲーム数上乗せがなかったゲーム）にて中押し（第１停止として中停止ボタンを操作することであり、７揃いを回避する押し順）を指示する演出態様を選択して実行するよう構成してもよい。尚、主制御基板Ｍ側にてＡＴ上乗せ抽選が実行されたが、ＡＴ残りゲーム数の上乗せがなかったことを副制御基板Ｓ側が判断する情報としては、（１）ＡＴ残りゲーム数に関する情報をＡＴ上乗せ抽選後に主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信する。その後、副制御基板Ｓ側で、前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報と今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報との差分を算出し、ＡＴ上乗せ抽選で当選したＡＴ上乗せゲーム数を把握する（前回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報から今回送信されたＡＴ残りゲーム数に関する情報を減算した値が１である場合にＡＴ上乗せ抽選に当選しなかったと判断する）、（２）主制御基板Ｍ側のＡＴ上乗せ抽選の結果としてＡＴ上乗せゲーム数が０ゲームである旨に関するコマンドを副制御基板Ｓ側に送信する。

【３３１３】

次に、図５５４は、第２１実施形態における、図５４４のステップ３１００のサブルーチンに係る、フリーズ抽選実行処理のフローチャートである。本フローチャートはフリーズ演出のうち特定のフリーズ演出の実行を決定するための処理を示しており、フリーズ演出が同図において示している演出のみであるということではなく、あくまでフリーズ演出の一例として図示している。まず、ステップ３１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームのＡＴに関する状態は「高確率状態」であるか否かを判定する。このように、第２１実施形態においては、特定のフリーズ演出は「有利区間」でのみ実行され、「通常区間」及び「待機区間」では実行されないよう構成されている。また、フリーズ演出とは、スタートレバーが操作されてから所定時間（本例では、６０秒）が経過するまでは停止ボタンが操作可能とならない（ステップ１５５４以降の処理を実行しない）ようにする主制御基板Ｍ側にて制御する演出であり、フリーズ演出実行中においては、リールが停止したままとしてもよいし、全リールが低速回転したり高速回転したり逆回転したりするよう構成してもよい。尚、第２１実施形態においては特定のフリーズ演出として「有利区間」においてのみ実行されるフリーズ演出を例示しているが、フリーズ演出の実行態様はこれには限定されず、特定のフリーズ演出とは異なるフリーズ演出を、「有利区間」以外の遊技区間にて実行し得るよう構成してもよいし、特定のフリーズ演出が「有利区間」以外の遊技区間においても実行され得る、かつ、特定のフリーズ演出は「有利区間」以外の遊技区間（「通常区間」及び「待機区間」）よりも「有利区間」の方が実行され易い（実行される確率が高い）よう構成してもよい。即ち、フリーズ演出として複数種類のフリー

ズ演出を実行可能に構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成してもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類の遊技区間にて実行され得るよう構成した場合における遊技区間毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよい。また、所定のフリーズ演出が複数種類のＡＴに関する状態にて実行され得るよう構成した場合におけるＡＴに関する状態毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよいし、所定のフリーズ演出が複数種類のＲＴ状態にて実行され得るよう構成した場合におけるＲＴ状態毎の（所定のフリーズ演出の）実行確率を相違させてもよい。また、第２１実施形態にて例示したようなフリーズ演出は、遊技者にとって相対的に高利益となる遊技にて実行するよう構成することが好適であり、そのように構成することにより、フリーズ演出が終了して停止ボタンが操作可能となるまでの期間（フリーズ演出実行期間）にて当該ゲームの結果に期待感を抱くことができることとなる。フリーズ演出の実行態様としては第２１実施形態の態様には限定されず、ボーナス終了時にフリーズし（次ゲーム開始に係るベットやスタートレバーを所定時間無効にし）、当該フリーズ中にボーナスにおける獲得メダル数（又は、ＡＴによる獲得メダル数とボーナスによる獲得との合計）を演出表示装置Ｓ４０にて表示するよう構成してもよいし、ＡＴ終了時、換言すると、ＡＴカウンタ値が０となった場合にフリーズし、当該フリーズ中にＡＴにおける獲得メダル数（又は、ＡＴによる獲得メダル数とボーナスによる獲得との合計）を演出表示装置Ｓ４０にて表示するよう構成してもよい。ステップ３１０２でＹｅｓの場合、ステップ３１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置はＡＴ抽選役（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得し得る条件装置であり、本例では、ＢＢ役）であるか否かを判定する。ステップ３１０２とステップ３１０４とでは、「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得した場合（本例では、ＡＴ抽選に当選した場合）であるか否かを判定している。ステップ３１０４でＹｅｓの場合、ステップ３１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、所定確率（本例では、１／２０）で当選するフリーズ実行抽選（フリーズ演出を実行するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ３１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ステップ３１０６の処理にて実行したフリーズ実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ３１０８でＹｅｓの場合、ステップ３１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行フラグ（当該フラグがオンとなることにより、当該ゲームにてフリーズ演出が実行されることとなる）をオンにする。次に、ステップ３１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、当該ゲームにてフリーズ演出を実行する旨に関するコマンド）をセットし、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ３１０２、ステップ３１０４又はステップ３１０８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【３３１４】

次に、図５５５は、第２１実施形態における、図５４４のステップ１５５０のサブルーチンに係る、リール回転開始準備処理のフローチャートである。まず、ステップ１５６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１５６８でＹｅｓの場合、ステップ１５７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行フラグをオフにする。次に、ステップ１５７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行タイマＦＺｔ（フリーズ演出の実行期間を計測するためのタイマであり、デクリメントタイマ）に、フリーズ実行時間（本例では、６０秒）をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ１５７４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、フリーズ実行タイマＦＺｔのタイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ１５７４でＹｅｓの場合、ステップ１５５２に移行する。他方、ステップ１５７４でＮｏの場合にはフリーズ実行タイマＦＺｔのタイマ値が０になるまで、ステップ１５７４の処理を繰り返し実行することとなる。尚、ステップ１５６８でＮｏの場合には、ステップ１５５２に移行する。次に、ステップ１５５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技間隔最小時間タイマＭ７０（減算タイマ）のタイマ値が０であるか否かを判定する。ここで、遊技間隔最小時間タイマＭ７０は、あるゲーム開始タイミング（リール回転開始タ

イミング）から次のゲーム開始タイミング（リール回転開始タイミング）までに担保されるべき時間（本例では、４．１秒）を計測するタイマである。ステップ１５５２でＹｅｓの場合、ステップ１５５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、遊技間隔最小時間タイマＭ７０のタイマ値に新たに最小時間（本例では、４．１秒）をセットしてスタートする。他方、ステップ１５５２でＮｏの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、無限ループ処理を実行する。次に、ステップ１５５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係るリール停止順に係る情報及び押し順に係る情報をクリアする。次に、ステップ１５５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係るリール停止中に係る情報及び引き込みポイント作成要求をクリアする。次に、ステップ１５６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、終了したゲームに係る図柄停止位置データを初期化する。次に、ステップ１５６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係るリール回転開始待機時の出力要求をセットする。次に、ステップ１５６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係るリール制御コマンドをセットする。換言すると、ステップ１５６２及びステップ１５６４の処理によって、副制御基板Ｓにリールが回転開始することを示すためのコマンドが送信可能となる。次に、ステップ１５６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域内に記憶されているリール駆動状態をリール停止状態からリール回転開始待機状態に更新し、次の処理（ステップ１２６０の処理）に移行する。

【３３１５】

次に、図５５６は、第２１実施形態における、図５４４のステップ３４００のサブルーチンに係る、残りゲーム数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ３４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在の遊技区間は「有利区間」であるか否かを判定する。尚、詳細は後述することとなるが、「有利区間」とは遊技区間のうちの１つであり、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合などの遊技者にとって有利である遊技の状況にてセットされ易い遊技区間となっている。ステップ３４０２でＹｅｓの場合、ステップ３４０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１（デクリメントカウンタであり、「有利区間」に滞在し得る最大ゲーム数である１５００が初期値としてセットされ、「有利区間」である期間にて毎ゲーム減算され得るカウンタ）のカウンタ値を１減算する。

【３３１６】

次に、ステップ３４０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は「ＡＴ中状態」であるか否かを判定する。ステップ３４０８でＹｅｓの場合、ステップ３４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴカウンタ値を１減算し、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。尚、ステップ３４０２又はステップ３４０８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１７００の処理）に移行する。このように、第２１実施形態においては、押し順ナビが表示し得るＡＴに関する状態として「ＡＴ中状態」である場合には、毎ゲームＡＴカウンタ値が減算されるが、ＡＴに関する状態が、「ＡＴ準備状態１」、「ＡＴ準備状態２」、「上乗せ特化状態」、「特化前兆状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」、「有利ＢＢ状態」、「転落後ＡＴ中状態」、「転落後特化状態」、「ベル溢し後状態」である場合には、ゲームが実行されてもＡＴカウンタ値は減算されないよう構成されている。一例としては、ＡＴカウンタ値が残存している（１以上残っている）状況にて「ＡＴ中状態」から「特化前兆状態」に移行した場合には、ＡＴカウンタ値を維持したまま、「ＡＴ中状態」→「特化前兆状態」→「上乗せ特化状態」と遷移（移行）することができるよう構成されている。尚、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」であっても、その遊技でボーナス役を含む当選番号が決定された場合に、ＡＴカウンタ値を１減算しないようにすることができる。このとき、例えば、主制御基板ＭのＲＡＭに記憶されるＡＴカウンタ値は減算しないが、副制御基板Ｓによって制御される演出表示装置Ｓ４０に表示される残りＡＴゲーム数は減算するように表示を制御しても良い。例えば、ＡＴカウンタ値が「３０」で、演出表示装置Ｓ４０に表示されている残りＡＴ残りゲーム数が「３０」のときに遊技が実行され且つボーナスが当選した場合、ＡＴカウンタ値は「３０」を維持

、又は当該遊技に係るＡＴ上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「３０＋α」を記憶するが、スタートレバーＤ５０の操作を契機に、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数として「２９」、又はＡＴ上乗せ抽選により得られた値「α」を加算した値である「２９＋α」を表示しても良い（尚、上乗せ抽選により得られた「α」は、当該遊技で報知せずに、当該遊技以降の特定の遊技（ボーナス遊技開始時、ボーナス遊技中、ボーナス遊技終了時、又はボーナス遊技終了後から所定の条件を満たした遊技）において「α」を報知しても良い）。そして、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数は、「有利ＢＢ内部中遊技」においても遊技毎に１ずつ減算し、ボーナス確定を示唆する演出（例えば、ボーナス確定画面）を出力するまでＡＴ残りゲーム数が遊技毎に減算されるように構成することができる。このように構成することによって、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得る状態にてボーナスに当選した場合において、ボーナス当選を遊技者に直ぐに把握されないようにすることができる。つまり、ボーナス役を含む当選番号が決定された後に、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を演出表示装置Ｓ４０等を用いて実行し、遊技の興趣を高めることができる。尚、ボーナス遊技が終了した後に演出表示装置Ｓ４０に表示されるＡＴの残りゲーム数は「３０」又はＡＴ上乗せ抽選の結果上乗せに当選し上乗せした結果を報知する場合は、「３０」以上の値を表示するように制御するようにすることができる。尚、ＡＴカウンタ値が「１」で、且つ演出表示装置Ｓ４０に表示されている残りＡＴゲーム数が「１」のときに遊技が実行されボーナスが当選した場合、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数に係る表示は「０」となるが、この状態を維持したまま、ボーナスに当選したか否かを煽る複数遊技に亘る連続演出を実行し、ＡＴカウンタ値が「１」で、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数が「１」のときに遊技が実行され且つＡＴ上乗せ抽選が実行され得る当選番号（又は入賞・再遊技当選情報、又は出玉グループ番号）が当選し、且つ、ＡＴ上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ＡＴゲーム数が「０」となるとともに演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴゲーム数は「０」となる。また、ＡＴ残りゲーム数が少ない場合には、ＡＴ残りゲーム数が多い場合よりも連続演出を実行する確率を低く（０％も含む）設定するように構成しても良い。

【３３１７】

次に、図５５７は、第２１実施形態における、図５４４のステップ１７００のサブルーチンに係る、ＲＴ状態移行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＲＴ状態移行可能条件が充足したか否かを判定する。ここで、第２１実施形態においては、ＲＴ状態移行可能条件は、所定条件を満たしたとき（具体的には、電源がオフの状況下で設定キースイッチがオンとなり、その後電源がオンとなったときに実行される設定変更装置制御処理開始前、又は、設定変更装置制御処理終了時）のＲＡＭクリアの実行（ＲＡＭの初期化）、停止表示（本例では、再遊技０４、再遊技０６及び再遊技０７の停止表示並びに入賞０８～１１の停止表示）、ＢＢの当選・開始・終了にて充足し得るよう構成されている。ステップ１７０２でＹｅｓの場合、ステップ１７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該充足したＲＴ移行可能条件に基づきＲＴ状態移行可否及び次ゲーム以降のＲＴ状態を決定（図５５８のＲＴ状態遷移図を参照）し、次の処理(ステップ１７５０の処理)に移行する。尚、ステップ１７０２でＮｏの場合にも次の処理(ステップ１７５０の処理)に移行する。尚、第２１実施形態においては、全リールの停止後にＲＴ状態移行制御処理を実行しているが、「ＲＴ１」に移行する場合には当該移行タイミングはレバーオン時に移行しても良い。ＲＴ状態を移行する（ＲＴ番号をＲＡＭに記憶する）タイミングは、適宜定めることができる。

【３３１８】

次に、図５５８は、第２１実施形態における、ＲＴ状態遷移図である。第２１実施形態においては、「非ＲＴ」、「ＲＴ０」～「ＲＴ４」及び「１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃ」の７つのＲＴ状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってＲＴ状態が移行する。ＲＴ状態の具体的な移行例としては、ＲＡＭ初期化が実行された場合には「非ＲＴ」となる。また、ＲＴ状態が「非ＲＴ」である場合に、再遊技０４図柄が停止表示さ

れると「ＲＴ０」となる（図５５８のＲＴ状態遷移図に示す（１）の矢印参照）。再遊技０４の停止表示とは、一例としては、ＲＴ状態が「非ＲＴ」である状況にて「再遊技‐Ｄ１」に当選した場合に、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技０１～０３が停止表示し、ＲＴ状態として「非ＲＴ」が維持される。一方、ＲＴ状態が「非ＲＴ」である状況にて「再遊技‐Ｄ１」に当選した場合に、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技０４が停止表示し、ＲＴ状態は「非ＲＴ」から「ＲＴ０」に移行する。

【３３１９】

ＲＴ状態が「ＲＴ０」、「ＲＴ１」、「ＲＴ３」又は「ＲＴ４」である場合に、押し順ベル溢し目が停止表示されると、「非ＲＴ」に移行する（図５５８のＲＴ状態遷移図に示す（２）の矢印参照）。押し順ベル溢し目とは、例えば、正解の押し順が「左→中→右」であるように構成された「入賞‐Ａ１」に当選した場合に、正解の押し順以外の押し順（例えば、「中→左→右」）で停止操作された場合に停止表示される図柄の並びである。正解の押し順以外の押し順で停止操作されたときには、１枚の遊技メダルが払い出されることとなる（図５３６参照）。具体的には、入賞０８～入賞１１の図柄組合せが押し順ベル溢し目に対応する。

【３３２０】

ＲＴ状態が「ＲＴ０」又は「ＲＴ４」である場合に、再遊技０６が停止表示された場合には「ＲＴ１」に移行する（図５５８のＲＴ状態遷移図に示す（３）の矢印参照）。再遊技０６の停止表示とは、一例としては、ＲＴ状態が「ＲＴ０」である状況において「再遊技‐Ｅ１」に当選した場合であって、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技０６が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ０」から「ＲＴ１」に移行する。一方、ＲＴ状態が「ＲＴ０」である状況において「再遊技‐Ｅ１」に当選した場合であって、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技０１が停止表示し、ＲＴ状態として「ＲＴ０」が維持される。また、ＲＴ状態が「ＲＴ４」である状況において「再遊技‐Ｅ１」に当選した場合であって、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技０６が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ４」から「ＲＴ１」に移行する。一方、ＲＴ状態が「ＲＴ４」である状況において「再遊技‐Ｅ１」に当選した場合であって、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技０１が停止表示し、ＲＴ状態として「ＲＴ４」が維持される。

【３３２１】

また、ＲＴ状態が「ＲＴ１」又は「ＲＴ３」である場合に、再遊技０４が停止表示された場合には「ＲＴ０」に移行する（図５５８のＲＴ状態遷移図に示す（１）の矢印参照）。

【３３２２】

さらに、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である場合に、再遊技０７が停止表示された場合には「ＲＴ４」に移行する（図５５８のＲＴ状態遷移図に示す（７）の矢印参照）。再遊技０７の停止表示とは、一例としては、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である状況において「再遊技‐Ｆ１」に当選した場合であって、第一停止として左停止ボタンを操作した場合には、再遊技０７が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ１」から「ＲＴ４」に移行する。一方、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である状況において「再遊技‐Ｅ１」に当選した場合であって、第一停止として中停止ボタン又は右停止ボタンを操作した場合には、再遊技０１が停止表示し、ＲＴ状態として「ＲＴ１」が維持される。尚、ＲＴ状態が「ＲＴ１」である状況において再遊技０７が停止表示し、ＲＴ状態は「ＲＴ１」から「ＲＴ４」に移行する場合においては、ＲＴ状態が「ＲＴ１」のときのＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合には、「ＲＴ４」におけるＡＴに関する状態は「転落後特化状態」となり、ＲＴ状態が「ＲＴ１」のときのＡＴに関する状態が「特化前兆状態」である場合には、「ＲＴ４」におけるＡＴに関する状態は「上乗せ特化状態」となる。

【３３２３】

また、ＲＴ状態が、「非ＲＴ」、「ＲＴ０」、「ＲＴ１」、「ＲＴ３」又は「ＲＴ４」

である場合に、ＢＢ役に当選（１種ＢＢ‐Ａ～Ｃに係る条件装置が作動）し、当該当選したゲームにてＢＢ役を入賞させないとＲＴ状態が「ＲＴ２」に移行する（図５５８のＲＴ状態遷移図に示す（４）の矢印参照）。また、「ＲＴ２」にてＢＢ役を入賞させる（１種ＢＢ‐Ａ～Ｃが作動する）と「１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃ」に移行する（図５５８のＲＴ状態遷移図に示す（５）の矢印参照）。また、「１種ＢＢ‐Ａ，Ｂ，Ｃ」にてＢＢが終了（１種ＢＢ‐Ａ～Ｃの作動が終了）すると、「ＲＴ３」に移行する。尚、本例における７つのＲＴ状態のうち、全遊技を通して最も滞在比率が高いＲＴ状態は「ＲＴ０」となっており、「ＡＴ中状態」が終了し、遊技区間が「有利区間」から「通常区間」に移行すると、最も滞在比率の高い「ＲＴ０」に滞在することになる。尚、「待機区間」においては、ＡＴ抽選（「ＡＴ中状態」に移行する権利を獲得するための抽選）には当選しない、且つ、ＡＴゲーム数上乗せ抽選には当選しないよう構成されている。

【３３２４】

次に、図５５９は、第２１実施形態における、図５４４のステップ１７５０のサブルーチンに係る、ＡＴ中状態開始制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームにてＡＴ開始可能条件を充足したか否かを判定する。尚、このＡＴ開始可能条件は、例えば、通常区間から有利区間に移行した後の有利ＢＢ状態が終了したことに基づいて充足可能であり、具体的には、ＡＴ準備状態１及びＡＴ準備状態２を経て次回のゲームから「ＡＴ中状態」に移行する場合に充足する（図５６０参照）。ステップ１７５２でＹｅｓの場合、ステップ１７６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＡＴ初期ゲーム数(本例では、５０であり、「ＡＴ中状態」に移行した後から減算が開始されるゲーム数)をＡＴカウンタＭ６０にセットし、次の処理(ステップ３５００の処理)に移行する。尚、ステップ１７５２でＮｏの場合にも、次の処理(ステップ３５００の処理)に移行する。尚、「高確率状態」にてＢＢ役に当選し「有利ＢＢ内部中遊技」に移行した後、ＢＢを入賞させることにより「有利ＢＢ状態」に移行し、当該「有利ＢＢ状態」にてＡＴゲーム数が上乗せされていた場合には、「ＡＴ中状態」に移行した時点で、ＡＴカウンタにセットされる初期値は５０を超過していることとなる。具体的には、「有利ＢＢ状態」でＡＴゲーム数が３０ゲーム上乗せされた後、「ＡＴ準備状態１」及び「ＡＴ準備状態２」を経由して「ＡＴ中状態」に移行した場合には、ＡＴカウンタに８０（初期値５０＋上乗せ３０）がセットされていることになる。このとき、「有利ＢＢ状態」において３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行った場合、「ＡＴ中状態」の開始時に、ＡＴ初期ゲーム数として８０ゲームである旨を遊技者に報知するのが望ましいが、別の報知方法として、あえて、「有利ＢＢ状態」において３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行わずに、「ＡＴ準備状態１」、「ＡＴ準備状態２」、「ＡＴ中状態」等の開始時に初期値である５０ゲームを遊技者に提示した後、ＡＴ中状態（例えば、開始直後の状態や、演出表示装置Ｓ４０におけるＡＴ残りゲーム数が少ない状態）に３０ゲーム上乗せされたことを遊技者に報知する演出を行う報知方法も考えられる。このようにすることで、遊技者は「有利ＢＢ状態」でＡＴゲーム数上乗せが行われたのか、または、何ゲームのゲーム数上乗せが行われたのか、を明確に把握することができないため、ＡＴ中（押し順ナビが発生し得る状態）にて原因不明で突如発生する上乗せ演出に対する興趣を高めることができる。尚、本例においては、ステップ１７６０にてＡＴ初期ゲーム数をＡＴカウンタＭ６０にセットするよう構成しているが、ＡＴ初期ゲーム数をセットする処理の実行タイミングは本例のものには限定されず、前述したステップ３０００のＡＴ抽選実行処理を実行するタイミングにＡＴ初期ゲーム数をＡＴカウンタＭ６０にセットするよう構成してもよい。また、ＡＴカウンタＭ６０にセットされたゲーム数（ＡＴ初期ゲーム数）は、ＢＢが終了した後に「ＡＴ準備状態１」及び「ＡＴ準備状態２」を経由して「ＡＴ中状態」になったときから減算されるよう構成されている。また、ＡＴカウンタＭ６０のカウンタ値は主制御基板ＭのＲＡＭの記憶領域に記憶されるよう構成されている。

【３３２５】

次に、図５６０は、第２１実施形態における、ＡＴ状態遷移図である。第２１実施形態

においては、「低確率状態」、「通常ＢＢ内部中遊技」、「通常ＢＢ状態」、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」、「有利ＢＢ状態」、「待機ＢＢ内部中遊技」、「転落待ち状態」、「ＡＴ準備状態１」、「ＡＴ準備状態２」、「転落後ＡＴ中状態」、「転落後特化状態」、「ベル溢し後状態」の１６のＡＴに関する状態が存在しており、図中の矢印に示される条件を満たすことによってＡＴに関する状態が移行することとなる。例えば、「ＡＴ中状態」にてスイカＢに当選し、１／２で当選する特化状態移行抽選に当選した場合には「特化前兆状態」に移行する。また、「特化前兆状態」に移行してから１０ゲームが経過（消化）した場合には「上乗せ特化状態」に移行するよう構成されている。尚、遊技区間としては、「低確率状態」、「通常ＢＢ内部中遊技」、「通常ＢＢ状態」、「転落待ち状態」の４つのＡＴに関する状態が「通常区間」に設定され、「待機ＢＢ内部中遊技」が「待機区間」に設定され、「高確率状態」、「ＡＴ中状態」、「特化前兆状態」、「上乗せ特化状態」、「有利ＢＢ内部中遊技」、「有利ＢＢ状態」、「ＡＴ準備状態１」、「ＡＴ準備状態２」、「転落後ＡＴ中状態」、「転落後特化状態」及び「ベル溢し後状態」の１１つのＡＴに関する状態が「有利区間」に設定される。即ち、「有利区間」となる１１個のＡＴに関する状態を遷移（移行）していても（有利区間のある状態から有利区間の他の状態に遷移しても）、「通常区間」に設定せずに合計で１５００ゲーム経過した場合には「有利区間」は強制的に終了して「通常区間」に設定される。

【３３２６】

尚、ＡＴに関する状態は第２１実施形態のものには限定されず、例えば、「低確率状態」又は「高確率状態」にて所定の当選番号に当選することによってＡＴ抽選が実行され、当該ＡＴ抽選に当選することにより「前兆状態」に移行し、１６～３２ゲーム経過後に「ＡＴ中状態」に移行するよう構成してもよいし、そのように構成した場合には、前記所定の条件装置に当選することによってＡＴ抽選が実行され、当該ＡＴ抽選に当選しなかった場合には、「ガセ前兆状態」に移行し、１６～３２ゲーム経過後に「低確率状態」又は「高確率状態」に移行するよう構成してもよい。また、第２１実施形態においては、遊技区間として「待機区間」が設けられており、「低確率状態」にてＢＢに当選し、当該ＢＢに基づくＡＴ抽選に当選した場合に「待機区間」となるよう構成されている。また、ＢＢ役以外の条件装置によってＡＴ抽選に当選し得るよう構成してもよく、例えば、「チェリー」に当選することによってＡＴ抽選が実行される遊技性とした場合に、ＢＢとチェリーが重複した「ＢＢ＋チェリー」に当選し、ＡＴ抽選に当選した場合には、「ＢＢ＋チェリー」の「ＢＢ」が入賞するまでのＢＢ内部中の状態を「待機区間」とするよう構成してもよい。このように、「待機区間」を設けることにより、「低確率状態」にてＢＢに当選、且つ、ＡＴ抽選に非当選である場合と、「低確率状態」にてＢＢに当選、且つ、ＡＴ抽選に当選している場合とのいずれの場合も、ＢＢの図柄組合せが揃うまで（有利区間表示器が点灯するまで）の期間においては、有利区間表示器ＹＨが消灯しているため、ＡＴ抽選に当選しているか否かを遊技者に期待させることで煽ることができる。尚、「待機区間」においても、有利区間表示器ＹＨを点灯させるよう構成してもよいし、有利区間表示器ＹＨが点灯する場合と消灯する場合のいずれも実行され得るよう構成してもよい（有利区間表示器ＹＨの点灯・消灯に基づいて副制御基板Ｓにて実行する演出を決定するよう構成してもよい）。また、「上乗せ特化状態」においてＢＢが当選した場合には、当該ＢＢ終了後に「上乗せ特化状態」が再開するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該ＢＢ中は「上乗せ特化状態」において当選したＢＢとして「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢとは異なるＡＴ上乗せ抽選を実行する（例えば、「ＡＴ中状態」にて当選したＢＢよりもＡＴ上乗せ抽選に当選し易い、ＡＴゲーム数上乗せ１回あたりのゲーム数が相対的に多い）よう構成してもよい。また、「特化前兆状態」においてＢＢが当選した場合には、当該ＢＢ終了後に「上乗せ特化状態」に移行するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該ＢＢ中は「上乗せ特化状態」において当選したＢＢと同様にＡＴ上乗せ抽選が実行されるよう構成してもよい。

【３３２７】

次に、図５６１は、第２１実施形態における、図５４４のステップ３５００のサブルーチンに係る、遊技区間移行制御処理のフローチャートである。はじめに、第２１実施形態においては、遊技の状態に係る区間として遊技区間を有しており、遊技区間としては、相対的に遊技者にとって低利益な「通常区間」と、相対的に遊技者にとって高利益な区間である「有利区間」と、の２つの遊技区間を有している。フローチャートの説明としては、まず、ステップ３５０２で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る遊技区間は「通常区間」であるか否かを判定する。ステップ３５０２でＹｅｓの場合、ステップ３５０４で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を、決定しているＡＴに関する状態及び現在の遊技の状況に基づいて決定し、ステップ３５３４に移行する。他方、ステップ３５０２でＮｏの場合、ステップ３５０６で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る遊技区間は「待機区間」であるか否かを判定する。ステップ３５０６でＹｅｓの場合、ステップ３５０８で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、ＢＢが作動したか否かを判定する。ステップ３５０８でＹｅｓの場合、ステップ３５１０で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ３５３４に移行する。他方、ステップ３５０８でＮｏの場合、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、ステップ３５０６で、次ゲーム以降の遊技区間を「待機区間」に決定し、ステップ３５３４に移行する。他方、ステップ３５０６でＮｏの場合、ステップ３５２２で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０であるか否か、換言すると、「有利区間」が継続可能な最大ゲーム数に到達したか否かを判定する。ステップ３５２２でＹｅｓの場合、ステップ３５２６で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、ＡＴに関連する情報をすべてクリアする（それにより、ＡＴカウンタ値が０となり、「特化前兆状態」の滞在ゲーム数といったものも０となる）。他方、ステップ３５２２でＮｏの場合、ステップ３５２４で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、任意の有利区間終了条件を充足していないか否かを判定する。ここで、任意の有利区間終了条件とは、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値が０となった場合以外の「有利区間」の終了条件であり、例えば、ＡＴカウンタ値が０となった場合や、押し順ナビが所定回数実行された場合等となっている。ステップ３５２４でＹｅｓの場合、ステップ３５３２で、主制御基板MのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を「有利区間」に決定し、ステップ３５３４に移行する。他方、ステップ３５２４でＮｏの場合、即ち、任意の有利区間終了条件を充足した場合にはステップ３５２６に移行する。このように、第２１実施形態においては、「有利区間」が終了して次ゲーム以降に「通常区間」に設定する場合には、ＡＴに関連する情報（ＡＴ継続ゲーム数、ＡＴ残りゲーム数、等に係る情報）をすべてクリアするので、以降の「通常区間」において再度「有利区間」となる際の条件が緩和されることがなくなる。尚、ステップ３５２６の処理（有利区間終了時の処理）によりクリアするＡＴに関連する情報としては、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１のカウンタ値、遊技状態を示すフラグ等がある。また、これらの情報は設定変更時のＲＡＭクリアによってもクリアされることとなるが、設定変更時のＲＡＭクリアによっては、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」、「貯留枚数」等に係る情報もクリアするのに対し、ステップ３５２６の処理（有利区間終了時の処理）によっては、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」、「貯留枚数」等に係る情報はクリアされない。このように、設定変更時のＲＡＭクリア範囲と「有利区間」終了時（例えば、ステップ３５２６の処理実行時）のクリア範囲は相違している。尚、設定変更時のＲＡＭクリアによって、「役物連続作動装置（ＢＢ）に係る条件装置」や「ＲＴ状態」を保持するように構成していても良い。また、「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスは連続している。このように「有利区間」終了時にクリアする範囲のアドレスを連続させることにより、クリア処理時にクリアする先頭アドレスと、クリアするアドレスの範囲を指定するという簡易的な処理でクリアすることができる。また、「有利区間」が終了した場合には、「有利区間」が終了した旨に係るコマンドを主制御基板Mから副制御基板Ｓに送信する。但し、副制御基板Ｓ側は当該コマンドを受信しても、「有利区間」であった旨や、「ＡＴ中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊

技履歴は消去しないよう構成されている。但し、設定変更時のＲＡＭクリアを実行した場合には、副制御基板Ｓ側における、「有利区間」であった旨や、「ＡＴ中状態」を何ゲーム実行したかに係る情報等の遊技履歴も消去されることとなる。

【３３２８】

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

【３３２９】

次に、ステップ３５２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降の遊技区間を「通常区間」に設定し、ステップ３５３０に移行する。次に、ステップ３５３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、「有利区間」が終了したため有利区間表示器ＹＨを消灯し、ステップ３５３４に移行する。尚、「有利区間」が終了して「通常区間」に設定する際に有利区間表示器ＹＨを消灯するよう構成されているが、詳細な消灯のタイミングは第２１実施形態のタイミングには限定されず、例えば、「有利区間」が終了して「通常区間」となるゲームに係る遊技メダル投入時に有利区間表示器ＹＨを消灯するよう構成してもよい。換言すると、次遊技が開始可能となるスタートレバーＤ５０が操作される前に有利区間表示器ＹＨを消灯するように構成していれば良い。

【３３３０】

次に、ステップ３５３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲームにて新たに「有利区間」に設定することが決定した（「通常区間」から「有利区間」に設定することが決定した）か否かを判定する。ステップ３５３４でＹｅｓの場合、ステップ３５３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１に所定値をセットする。尚、当該有利区間残りゲーム数カウンタＹＫｃ‐１にセットする所定値は、すべての設定値において共通する固定の数値（本例では、１５００）となっている。次に、ステップ３５３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、有利区間表示器ＹＨを点灯し、次の処理（ステップ１２９３の処理）に移行する。尚、ステップ３５３４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１２９３の処理）に移行する。尚、第２１実施形態においては、ステップ３５３８のタイミングにて有利区間表示器ＹＨの点灯処理を実行したが、有利区間表示器ＹＨの点灯タイミングはこれには限定されず、有利区間表示器ＹＨの点灯タイミングは新たに「有利区間」となる前のゲーム（「通常区間」のゲーム）におけるスタートレバーの操作タイミングから新たに「有利区間」となるゲームにおける遊技メダル投入可能となるタイミングまで（新たに「有利区間」となる前のゲームが再遊技に係るゲームであった場合には、新たに「有利区間」となるゲームにおけるスタートレバーの操作が有効となるタイミングまで）の期間にて適宜設定してもよい。

【３３３１】

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

【３３３２】

次に、図５６２は、第２１実施形態におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、

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

【３３３３】

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

【３３３４】

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

ーが発生していた状態からエラーが解除された場合にのみ（フラグがオフになったと判定された場合にのみ）セットしても良いし、エラー未検出のときには当該情報のセット処理を実行しなくても良い（ステップ１６１８が無くても良い）。更に、エラー検出コマンドはエラーが発生していない状態からエラーが発生した場合にのみセット処理を実行しても良いし、第１のエラー（例えば、投入メダル滞留エラー）が発生している状態から第２のエラー（例えば、払出メダル滞留エラー）のようにエラーの種類が変わった場合にセット処理を実行してもよい。

【３３３５】

次に、ステップ１６２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、制御コマンド（サブ側のコマンド）を送信する（例えば、ステップ１６１８やステップ１６２０でレジスタ領域内にセットされている場合には、そのセットされた制御コマンドを送信することとなる）。ここで、副制御基板Ｓに送信するコマンドとして、スタートレバー操作タイミングに係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、第１リール停止受付タイミングに係るコマンド（第１停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第２リール停止受付タイミングに係るコマンド（第２停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、第３リール停止受付タイミングに係るコマンド（第３停止として停止ボタンを操作した直後に送信される）、全リールが停止した直後に送信される）、演出グループ番号に係るコマンド（スタートレバーＤ５０の操作直後に送信される）、入賞・再遊技当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される（有利区間中に限る））、ボーナス当選情報に係るコマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、ＲＴ状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ＡＴに関する状態に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、ＡＴ残りゲーム数に係るコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間、又は、スタートレバー操作直後に送信される）、順押し指示コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、順押し回避コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、逆押し指示コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、逆押し回避コマンド（スタートレバー操作直後に送信される）、フリーズ実行コマンド（主制御基板Ｍ側でフリーズ演出が実行される旨に関するコマンドであり、スタートレバー操作力後に送信される）、遊技区間に関するコマンド（全リールが停止してから次のゲームが開始されるまでの間に送信される）、等がある。次に、ステップ１６２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、外部端子信号（回胴式遊技機Ｐから外部のホールコンピュータ等へ情報伝達するための信号）を出力する。尚、当該外部信号にて出力されるエラーに係る情報としては、不図示であるが、ドア開放エラー、投入異常エラー、払出異常エラー、投入受付センサ滞留エラー、等が出力される。尚、ドア開放エラーは、前扉ＤＵが開放されドアスイッチフラグがオンとなった場合にエラーとなるよう構成されており、投入受付センサ滞留エラーは投入受付センサが遊技メダルの滞留を検出した場合にエラーとなるよう構成されている。次に、ステップ１６２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＬＥＤ（７セグＬＥＤランプ、等）の出力データ（例えば、複数の７セグＬＥＤユニットのうち、所定の７セグＬＥＤユニットを点灯させ、７セグの所定のセグメントを点灯させる）を出力する（所謂、ダイナミック点灯）。次に、ステップ１６２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＬＥＤの点灯態様（例えば、ＬＥＤの点灯色を変更）を実行する。尚、ステップ１６２８は実行されなくてもよい。次に、ステップ１６３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ソフト乱数管理処理（ソフトウエアで管理する乱数値の更新処理等）を実行する。次に、ステップ１６３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内部情報レジスタデータを取得する（内部情報レジスタには、乱数発生回路に異常が出ると異常フラグ用ビットが立つ領域が存在している）。次に、ステップ１６３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、乱数更新用クロックの周波数は正常であるか否か（当該周波数異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。具体的には、乱数更新用クロックの周波数が所定値を下回った場合に異常用フラグビットが立つ。ステップ１６３４でＹｅｓの場合、ステップ１６３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内蔵乱数の更

新状態は正常であるか否か（当該更新状態異常を示す異常フラグ用ビットが立っていないか否か）を判定する。ステップ１６３６でＹｅｓの場合、ステップ１６３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、割り込み終了処理を実行し、次の処理（ステップ１６０２の処理）に移行する。他方、ステップ１６３４又はステップ１６３６でＮｏの場合には、ステップ１６４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、内蔵乱数エラー表示をセットする（例えば、レジスタ領域内にエラー番号をセットする）。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、前述した、復帰不可能エラー処理を実行する。

【３３３６】

次に、図５６３は、図５６２におけるステップ１９００のサブルーチンに係る、電源断時処理のフローチャートである。まず、ステップ１９０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、スタックポインタを保存する。次に、ステップ１９０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、電源断処理済みフラグをオンにする（例えば、ＲＡＭ領域の電源断処理済みフラグ領域内をオンに相当する値で更新する）。次に、ステップ１９０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ領域の先頭アドレスからチェックサム領域直前アドレスまでのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムに基づく誤り検出用情報（例えば、当該算出したチェックサムにおける下位１バイト、或いは、その補数となるもの）をチェックサム領域にてセットする。次に、ステップ１９１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭの書き込みを禁止し、ステップ１９１４に移行する。次に、ステップ１９１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、リセットを待機するための無限ループ処理を実行する。

【３３３７】

次に、図５６４～図５７８を参照して、副制御基板Ｓ側で実行される制御処理を説明する。

【３３３８】

＜サブ側プログラム開始処理＞

はじめに、図５６４は、サブ側プログラム開始処理を示すサブルーチンである。このサブ側プログラム開始処理は、電源が投入されたことにより呼び出されて実行される。

【３３３９】

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

【３３４０】

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

【３３４１】

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

【３３４２】

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

【３３４３】

＜サブメインループ処理＞

次に、図５６５は、サブメインループ処理を示すサブルーチンである。サブメインループ処理は、図５６４に示すサブ側プログラム開始処理が実行された後に、呼び出されて実行される。

【３３４４】

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

【３３４５】

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

【３３４６】

＜サブ側電源断処理＞

次に、図５６６は、副制御基板Ｓ側で実行されるサブ側電源断処理を示すサブルーチンである。サブ側電源断処理は、副制御基板Ｓが電源断を検知したことにより開始される処理である。

【３３４７】

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

【３３４８】

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

【３３４９】

＜１コマンド処理＞

次に、図５６７は、図５６５のステップ２２５０の処理で呼び出されて実行される１コマンド処理を示すサブルーチンである。

【３３５０】

まず、ステップ２２５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ベットボタンの操作タイミングではないか否かを判断する。ステップ２２５０でＮｏの場合には、ステップ２２５１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ベットボタン操作時処理を実行し、次の処理（図４７２のステップ２１１０の処理）に移行する。ステップ２２５１の処理によって、ベットボタンが操作されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。

なお、ステップ２２５１の処理で実行される演出は、当該ゲーム又は当該ゲームよりも前の時点のゲームで実行された演出内容決定処理（後述するステップ２８００の処理）で決定された内容に従って実行される。

【３３５１】

ステップ２２５０でＹｅｓの場合には、ステップ２２５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、スタートレバーの操作タイミングではないか否かを判断する。ステップ２２５２でＹｅｓの場合にはステップ２２５３に移行する。他方、ステップ２２５２でＮｏの場合、ステップ２３００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、スタートレバー操作時処理を実行する。ステップ２３００の処理によって、スタートレバーが操作されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。次に、ステップ２８００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する演出内容決定処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（図５６５のステップ２１１０の処理）に移行する。

【３３５２】

次に、ステップ２２５３で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、リール回転開始タイミングではないか否かを判定する。ステップ２２５３でＹｅｓの場合にはステップ２２５５に移行する。他方、ステップ２２５３でＮｏの場合、ステップ２２５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、リール回転開始時処理を実行し、次の処理（図５６５のステップ２１１０の処理）に移行する。ステップ２２５４の処理によって、リール回転が開始されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。なお、ステップ２２５４の処理で実行される演出は、当該ゲーム又は当該ゲームよりも前の時点のゲームで実行された演出内容決定処理（後述するステップ２８００の処理）で決定された内容に従って実行される。また、リール回転開始タイミングは、３つのリールのうち最初に回転開始したリールの回転開始タイミングとしてもよいし、３つのリールのうち最後に回転開始したリールの回転開始タイミングとしてもよい（３つのリールが同時に回転開始する場合には、当該回転開始タイミング）。

【３３５３】

次に、ステップ２２５５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第１リール停止受付（第１停止操作）タイミングではないか否かを判定する。ステップ２２５５でＮｏの場合には、ステップ２５００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第１回胴停止受付時処理を実行し、次の処理（図５６５のステップ２１１０の処理）に移行させる。言い換えれば、ステップ２５００の処理は、第１回胴停止のオンのタイミングを契機にして演出が実行される。尚、オンのタイミングについては後述する。ステップ２５００の処理によって、第１回胴を停止するために停止ボタンが押動されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。

【３３５４】

次に、ステップ２２５４でＹｅｓの場合には、ステップ２２５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第２リール停止受付（第２停止操作）タイミングではないか否かを判定する。ステップ２２５８でＮｏの場合には、ステップ２５５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第２回胴停止受付時処理を実行し、次の処理（図５６５のステップ２１１０の処理）に移行させる。言い換えれば、ステップ２５５０の処理は、第２回胴リール停止のオンのタイミングを契機にして演出が実行される。ステップ２５５０の処理によって、第２回胴を停止するために停止ボタンが押動されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。

【３３５５】

次に、ステップ２２５８でＹｅｓの場合には、ステップ２２６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第３リール停止受付（第３停止操作）タイミングではないか否かを判定する。ステップ２２６２でＮｏの場合には、ステップ２６００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第３回胴停止受付時処理を実行し、次の処理（図５６５のステップ２１１０の処理）に移行させる。言い換えれば、ステップ２６００の処理は、第３回胴リール停止のオンのタイミングを契機にして演出が実行される。ステップ２６００の処理によって、第３回胴

を停止するために停止ボタンが押動されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。

【３３５６】

次に、ステップ２２６２でＹｅｓの場合には、ステップ２２６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄の停止表示タイミングであるか否かを判定する。ステップ２２６６でＹｅｓの場合には、ステップ２２６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、停止表示図柄時処理（図示せず）を実行し、次の処理（図５６５のステップ２１１０の処理）に移行させる。他方、ステップ２２６６でＮｏの場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、直ちに、次の処理（図５６５のステップ２１１０の処理）に移行させる。ステップ２２６８の処理によって、第３回胴を停止するために押動された停止ボタンが解放されたことを契機にして、演出を開始したり切り替えたりすることができる。言い換えれば、ステップ２２６８の処理は、第３回胴リール停止のオフのタイミングを契機にして演出が実行される。尚、オフのタイミングについては後述する。

【３３５７】

＜第２１実施形態における演出の内容＞

前述したように、第２１実施形態では、ベットボタンの操作タイミングや、スタートレバーの操作タイミングや、第１リール停止受付タイミングや、第２リール停止受付タイミングや、第３リール停止受付タイミングや、図柄の停止表示タイミングを契機にして、演出の内容を決定する。以下で、第２１実施形態における演出の種類を説明する。

【３３５８】

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

【３３５９】

＜ステージ演出＞

ステージ演出は、主に、背景画像などを表示することによって行われる演出である。このステージ演出を実行し、予告演出を実行しない演出態様が、図５８０（Ａ）～図５８０（Ｃ）に示す演出グループ１の演出なしに対応する（演出なしにて押し順ナビ演出を実行しないこととしてもよいし、演出なしにおいても押し順ナビ演出を実行し得るよう構成してもよい）。即ち、本例においては、演出なし＝予告演出の実行なしとしている。ここで、背景画像は、経時的に変化しない静的な画像だけでなく、経時的に変化する動的な画像も含む。また、一部のみが経時的に変化するものでも、全体的に変化するものでもよい。例えば、演出表示装置Ｓ４０の画面（表示領域）の全体に、風景や室内など一定の視点からの画像が表示される。

【３３６０】

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

【３３６１】

ステージ演出は、基本的に、当該ゲームのベットボタンＤ２２０の操作（メダル投入の検出も含む）又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして開始され、次ゲーム以降のベットボタンＤ２２０（メダル投入の検出も含む）又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして終了し得る。なお、ステージ演出の開始及び終了の契機は、これらに限られず、第１停止、第２停止、第３停止又はリール回転開始を契機にしてもよい。また、ベットボタ

ンＤ２２０の操作、メダル投入の検出、スタートレバーＤ５０の操作、第１停止、第２停止、第３停止又はリール回転開始と同時に開始したり終了したりする必要はなく、これらのタイミングから所定の時間だけ遅延して開始したり終了したりするようにしてもよい。演出の内容や示唆したい情報に応じて適宜に開始及び終了のタイミングを任意に定めることができる。

【３３６２】

＜予告演出＞

予告演出は、主に、当該ゲームで当選した条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態や設定値などの遊技者が所望する詳細な状態を示唆可能に実行され得る。なお、予告演出には、これらの状態とは全く無関係の情報を報知する演出も含まれる。予告演出は、図５８０（Ａ）～図５８０（Ｃ）に示す演出グループ２の「キャラ演出」、演出グループ３の「会話演出」、演出グループ４の「カットイン演出」、演出グループ５の「対決演出」、演出グループ６の「上乗せバトル」、演出グループ７「共通ナビ演出」及び演出グループ８の「狙え演出」に対応する。

【３３６３】

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

【３３６４】

予告演出の内容は、一般的に、１ゲーム内で変化したり切り替わったりする。例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして最初の演出が開始され、次に、第１停止や第２停止を契機にして途中の演出を開始することで内容を変化させたり切り替えたりし、第３停止を契機にして最終の演出を開始することで内容を変化させたり切り替えたりすることができる。このようにして、遊技者の操作に対応させた演出を展開させることで、様々な詳細な情報を示唆可能することができる。一例としては、ボーナスに当選しているか否かを遊技者に対して煽る予告演出を実行する場合には、スタートレバーＤ５０の操作を契機にして当該ゲームにてボーナスが当選した期待度を示唆する演出を実行し、その後第３停止ボタン操作タイミングにて、当該ゲームにてボーナスが当選したか否かの結果を報知する演出を実行する演出態様を例示することができる。

【３３６５】

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

【３３６６】

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

【３３６７】
例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作のオンのタイミングでステージ演出としての画像表示を開始するとともに効果音を出力し、第１停止のオンのタイミングで予告演出としての画像表示を開始し、次いで第２停止で効果音を出力するとともにランプを点灯させ、第３停止のオンのタイミングで予告演出としての画像を切り替え、第３停止のオフのタイミングで更なる効果音を出力し、次ゲームのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作のオンのタイミングまで、予告演出としての画像を表示し続けるなどのような演出をすることができる。
【３３６８】
前述したように、予告演出は、主に、当該ゲームで当選した条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態の他に、設定値などの詳細な状態を示唆できるように実行されるものであり、演出の内容の切り替えや展開などは、これらの情報を示唆し得るように任意に定めることができる。
【３３６９】
例えば、予告演出では、登場人物（キャラクタ）、アイテム、グッズなどの色、数、変化の程度などの表示態様などによって、当選した条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態などの状態を示唆することができる。一例としては、当選した小役をアイテムやグッズなどの色によって報知することができる（赤色の場合にはチェリーを示唆し、緑色の場合にはスイカを示唆する等）。
【３３７０】
＜押し順ナビ演出＞
第２１実施形態では、押し順ナビ演出は、前述した再遊技－Ｂ、再遊技－Ｃ、再遊技－Ｄ１～再遊技－Ｄ３、入賞－Ａ１～入賞－Ａ６、再遊技－Ｅ１～再遊技－Ｅ３、再遊技－Ｆ１～再遊技－Ｆ３などの押し順によって停止表示する役が相違し得る条件装置（押し順役とも称することがある）が当選したときに、その押し順を画像や文字で演出表示装置Ｓ４０に表示したり（例えば、第１停止が左リールの場合には、演出表示装置Ｓ４０における左リールの上方の領域に「１」と表示する等）、スピーカＳ２０から音声で出力したり（例えば、「左だっ！」と出力）する演出である。
【３３７１】
遊技者は、演出表示装置Ｓ４０に表示されたりスピーカＳ２０から出力されたりする情報に従って停止ボタンＤ４０を操作することで、図柄を停止表示させることができる。尚、停止表示することにより遊技メダルが払い出される押し順役の場合には、停止表示することによって最も払出し枚数が多くなる押し順を指示するよう構成されている。ステージ演出や予告演出は、主に、遊技状態などを示唆したり暗示したりする間接的な報知演出が多いのに対し、押し順ナビ演出は、押し順を表示する直接的な報知演出が多い。尚、押し順ナビ演出においても、押し順を示唆したり暗示したりするような間接的な情報を表示するようにしてもよい。
【３３７２】
以下では、図５８０（Ａ）～図５８０（Ｃ）に示す各演出グループについて説明する。
【３３７３】
＜演出グループ１の「演出なし」＞
第２１実施形態では、グループ１の「演出なし」は、全く演出が実行されないという意味ではなく、前述した予告演出が実行されないという意味であり、ステージ演出や押し順ナビ演出は実行される場合がある。すなわち、演出グループ１の「演出」は、前述した予告演出を意味し、演出グループ１の「演出」には、ステージ演出や押し順ナビ演出は含まれない。したがって、グループ１の「演出なし」が選択された場合であっても、ステージ演出や押し順ナビは実行され、ステージ演出や押し順ナビとして、画像の表示や音声の出力やランプの点灯などが実行される。
【３３７４】
＜演出グループ２の「キャラ演出」＞

グループ２の「キャラ演出」は、演出表示装置Ｓ４０に背景画像とともにキャラクタを表示する演出である（図５８７（Ａ）参照）。具体的には、当該ゲームでのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作から、次ゲームでのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作までの間に、演出表示装置Ｓ４０に表示されたキャラクタが所定の動作をする演出である（図５８７（Ａ）参照）。

【３３７５】

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

【３３７６】

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

【３３７７】

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

【３３７８】

＜演出グループ３の「会話演出」＞

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

【３３７９】

会話演出も、演出表示装置Ｓ４０に背景画像とともに表示されるものであればよく、通常の背景画像に対して付加的に装飾するものであればよい。付加的に装飾するように表示することで、遊技者を飽きさせにくくすることができる。また、表示のみならず、遊技性等を説明する文字情報をスピーカＳ２０から音声で出力したり、効果音を表示とともにスピーカＳ２０から出力したりすることもできる（図５８７（Ｂ）参照）。

【３３８０】

例えば、リールの回転開始を契機にして、背景画像とともに（ステージ演出の開始）、表示枠を重畳して演出表示装置Ｓ４０に表示し、次に、第１停止や第２停止を契機にして文字情報を次々に表示し、第３停止を契機にして、最終的な文字情報を表示するなどがある。一例としては、リールの回転開始を契機にしてキャラクタＡの画像、表示枠及び文字情報（セリフ）が表示され、その後、第１停止にて、キャラクタＢの画像、表示枠及び文字情報（セリフ）が表示されることにより、キャラクタＡとキャラクタＢとが会話をしている演出態様を例示することができる。

【３３８１】

なお、表示枠などを表示せずに、演出表示装置Ｓ４０の表示領域の端などの所定の領域に文字情報を表示してもよい。

【３３８２】

＜演出グループ４の「カットイン演出」＞

「カットイン演出」は、演出表示装置Ｓ４０に予め表示されていた背景画像（前述したステージ演出）などから、割り込むようにしてカットイン演出用画像を表示する演出である（図５８７（Ｃ）参照）。例えば、スタートレバーＤ５０の操作を契機にして、通常表示される背景画像とは全く異なるカットイン演出用画像を演出表示装置Ｓ４０の全体に所定時間表示し、その後、当該ゲームにて当選した条件装置を示唆する演出を実行する。尚、カットイン演出を実行せずに、前述したカットイン演出を実行する場合のカットイン演出以外の演出と同様の演出態様の演出を実行し得るよう構成してもよい。即ち、スタートレバーＤ５０の操作を契機として、当該ゲームにて当選した条件装置を示唆する演出を実行するよう構成してもよい。尚、カットイン演出は演出グループ４に該当する演出の一例であり、演出グループ４に該当する演出はカットイン演出には限定されない。また、演出グループ４に該当する演出は、スタートレバーＤ５０の操作を契機にして演出が実行されるようになっており、当該ゲームにて当選した条件装置の種類を示唆したり、当該ゲームにて当選した条件装置がボーナス役を含んでいるか否かを示唆したり、ＡＴ抽選に当選しているか否かを示唆したりするよう構成されている。

【３３８３】

尚、前述したグループ２の「キャラ演出」やグループ３の「会話演出」は、通常の背景画像に対して付加的に装飾するものであったが、この「カットイン演出」は、基本的に、通常の背景画像とは別個に独立した画像によって構成される（背景画像から画面全体が切り替わる）。

【３３８４】

カットイン演出用画像の表示は、スタートレバーＤ５０の操作を契機にして、突然、カットイン演出用画像を演出表示装置Ｓ４０の全体に表示するように切り替える態様の他に、演出表示装置Ｓ４０に予め表示されていた背景画像の一部に割って入るような形でカットイン演出用画像が挿入され、元々表示されていた背景画面とカットイン演出用画像とが一時的に共存して表示される態様（カットイン画像が演出表示装置Ｓ４０の表示領域の一部のみに表示される態様）でもよい。

【３３８５】

このようなカットイン演出用画像を表示することで、カットイン演出用画像の内容によって当該ゲームで当選した条件装置などを示唆することができる。例えば、カットイン演出用画像に登場する人物（キャラクタ）や、アイテムや、グッズなどの色、数、変化の程度などの表示態様などによって、当選した条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態などの状態を示唆することができる。

【３３８６】

＜演出グループ５の「対決演出」＞

「対決演出」は、少なくとも２種類のキャラクタが、競い合う画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する演出であり、１ゲームで競い合いの結果（勝敗、成功失敗など）が決定される演出である（図５８７（Ａ）参照）。例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、２種類のキャラクタが対決を開始する前の画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、次に、第１停止を契機にして、２種類のキャラクタが対決を開始する画像を表示し、第２停止を契機にして対決の途中経過を表示し、第３停止を契機にして最終的な勝敗等を示す画像を表示する。

【３３８７】

尚、この対決は、格闘や闘争などに限られず、スポーツや早食いなど、必ずしも対立しあう２つ以上のキャラクタ（グループやチームなども含む）が競い合うものだけでなく、少なくとも１つのキャラクタの動作によって、そのキャラクタの勝敗等が定まるものであればよい。例えば、１ゲームで競い合いの勝敗が完結する演出であり、一のキャラクタが勝利することで、勝ったキャラクタの種類によって、ボーナス当選やＡＴ当選の期待度などを示唆することができる。また、当選した条件装置やＲＴ状態や設定値などを示唆するようにしてもよい。なお、１ゲームの最後には、「ＷＩＮ！」などのような文字情報が表示される。尚、対決演出の結果として、勝利、成功等となった場合には当該ゲームの結果

が遊技者にとって有利である旨を示唆することとなり、当該ゲームにてボーナス役に当選したことを報知したり、次ゲーム以降からＡＴ中状態に移行する旨を報知したりする。他方、対決演出の結果として、敗北、失敗等となった場合には当該ゲームの結果が遊技者にとって有利でない旨を示唆することとなり、当該ゲームにてボーナス役に当選しなかったことを報知したり、次ゲーム以降もＡＴ中状態に移行しない旨を報知したりする。尚、対決演出を実行する場合、対決演出の結果が勝利・成功等となる演出態様と、対決演出の結果が敗北・失敗等となる演出態様とは、演出開始から結果報知直前（例えば、第３停止ボタンを操作する前）までは同様の演出態様とし、結果報知タイミングにて（例えば、第３停止操作タイミング）対決演出の結果が勝利・成功であるか敗北・失敗等であるかによって演出態様を相違させるよう構成してもよい。

【３３８８】

＜演出グループ６の「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」＞

「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」は、「対決演出」と同様に、少なくとも２種類のキャラクタが、競い合う画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する演出であり、１ゲームで競い合いの結果（勝敗など）が決定される演出である（図５８９（Ｂ）参照）。対決演出と同様に、格闘や闘争などに限られず、スポーツや早食いなど、必ずしも対立しあう２つ以上のキャラクタ（グループやチームなども含む）が競い合うものだけでなく、少なくとも１つのキャラクタの動作によって、そのキャラクタの勝敗が定まるものであればよい。

【３３８９】

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

【３３９０】

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

【３３９１】

＜演出グループ７の「共通ナビ演出」＞

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

した場合には、当該レア役に当選した旨は報知するが、ＡＴ中状態のようにＡＴゲーム数上乗せが発生していない場合にも上乗せバトルを実行してＡＴゲーム数上乗せの当否を煽るような演出態様としていない。

【３３９２】

＜演出グループ８の「狙え演出」＞

「狙え演出」は、例えば、逆押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｂ）や順押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｃ）が当選したときに、文字情報や画像情報などを演出表示装置Ｓ４０に表示することによって実行される演出である（図５９０参照）。例えば、スタートレバーＤ５０の操作を契機にして、図柄７を揃えるよう促す画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する。遊技者は、画像に従って図柄７を狙って停止操作をし、図柄７を有効ラインではないラインに（無効ラインとも称することがある）揃えることができる。ＡＴに関する状態がＡＴ中状態であるとき等のＡＴゲーム数上乗せ抽選が実行され得る遊技状態にて、遊技者が「狙え演出」に従って図柄７を揃えることができた場合には、ＡＴゲーム数上乗せに当選したことを報知するよう構成されている。尚、逆押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｂ）や順押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｃ）は、押し順によって遊技者の利益が相違しない再遊技である（押し順再遊技ではない）ため、逆押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｂ）や順押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｃ）に当選したときに狙え演出が発生し、当該狙え演出が示唆する押し順にて遊技を実行しなかった場合には、ＡＴゲーム数上乗せに当選したことを報知はしないがＡＴゲーム数上乗せには当選しているため、その後所定の条件を充足したタイミングにて上乗せしたゲーム数を報知することとなる。また、狙え演出の別の演出態様として、押し順ベル役や押し順再遊技役に当選した場合に、最も高利益となる押し順を報知せずに、「？・？・？」等の画像を表示して、遊技者に正解の押し順（最も高利益となる押し順）を自力で当てさせる押し順当てゲームを実行する演出態様が挙げられる。このような場合においては、例えば、低確率状態で遊技者が正解の押し順にて遊技を実行した場合には、遊技者にとって高利益であるＡＴ中状態に移行するよう構成し、遊技者にとって高利益となる旨を報知する一方、遊技者が不正解の押し順にて遊技を実行した場合には、遊技者にとって高利益とならない低確率状態を維持するよう構成し、遊技者にとって高利益とならない旨を報知するよう構成してもよい。

【３３９３】

＜「押し順ナビ演出」＞

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

【３３９４】

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

【３３９５】

＜＜演出の種類と、演出の動作（再生）開始タイミングとの関係＞＞

図５６８は、演出の種類と、演出の動作（再生）開始タイミングとの関係を示すテーブルである。図５６８に示すように、演出の動作（再生）開始タイミングには、スタートレ

バーの操作タイミングと、回胴（リール）回転開始タイミングと、第１リール停止受付タイミングと、第２リール停止受付タイミングと、第３リール停止受付タイミングと、ベットボタンの操作タイミングとがある。尚、回胴（リール）回転開始タイミングも、主制御基板Ｍからの信号を受信することで、副制御基板Ｓで判断することができる。

【３３９６】

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

【３３９７】

＜演出グループ１の「演出なし」＞

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

【３３９８】

＜演出グループ２の「キャラ演出」＞

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

【３３９９】

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

【３４００】

＜演出グループ３の「会話演出」＞

演出グループ３の「会話演出」では、スタートレバーＤ５０の操作タイミングでは演出を実行せず、その後のリール回転開始タイミングで背景画像に重畳するように表示枠の画像を表示させることで開始される。「会話演出」は、当該ゲームのリール回転開始タイミングから次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでのいずれかのタイミングで、遊技の状態や演出の物語などに関する文字情報が表示枠の内側の領域に表示されればよい。なお、第１リール停止受付タイミングや、第２リール停止受付タイミングや、第３リール停止受付タイミングで文字情報の内容が変化するように表示してもよい。これらのタイミング毎に文字情報の内容を変化させる必要はなく、いずれかのタイミングで文字情報の内容を変化させることができる。文字情報の表示は、背景画像に対して付加的に装飾するものであればよい。文字情報の内容が変化する具体例としては、リール回転開始タイミングにてセリフ枠の画像が表示され、第１停止タイミングにてキャラＡの画像と共にキャラＡに対応するセリフが表示される。その後、第３停止タイミングにて、新たなセリフ枠、キャラＢの画像及びキャラＢに対応するセリフが表示されるように構成してもよい。

【３４０１】

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

【３４０２】
＜演出グループ４の「カットイン演出」＞
演出グループ４の「カットイン演出」では、スタートレバーＤ５０の操作タイミングで、演出が実行される（例えば、カットイン予告音や、カットイン画像など）。次に、回胴（リール）回転開始のタイミングとともに、背景画像から小役告知用の演出画像に切り替えられる。さらに、第１リール停止受付タイミング～第３リール停止受付タイミングで、小役告知用の演出画像を用いて、当該ゲームで当選した条件装置を表示する。なお、第１リール停止受付タイミング～第３リール停止受付タイミング毎に、小役告知用の演出画像を順次切り替えて表示することもできる。
【３４０３】
この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで、対決演出（上乗せバトル）へ発展する場合がある。このように、カットイン演出の実行時においては、スタートレバーの操作タイミングにて演出を実行し、前述した、キャラ演出や会話演出ではスタートレバーの操作タイミングにて演出を実行しないよう構成すると共に、カットイン演出を実行するゲームの方が、キャラ演出や会話演出を実行するゲームよりも遊技者にとって高利益となる割合が高いよう構成することによって、遊技者はスタートレバーの操作タイミングにて演出が実行された場合に、高利益な事象が発生することに期待感を抱くことができる。尚、キャラ演出や会話演出を実行したゲームにおいては、高利益な事象が発生しない（ボーナス当選ゲームでは発生しない、ＡＴ抽選当選ゲームでは発生しない、レア役当選ゲームでは発生しない等）よう構成してもよい。
【３４０４】
＜演出グループ５の「対決演出」及びグループ６の「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」＞
演出グループ５の「対決演出」及びグループ６の「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」では、スタートレバーの操作タイミングから次ゲームのベットボタンの操作タイミングまでの間に、少なくとも２種類のキャラクタが、対決する画像が表示される。尚、直前のゲームにてレア役に当選し、且つ、カットイン演出が実行された場合等においては、当該直前のゲーム終了後のベットボタンの操作により、「対決演出」又は「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」が開始される旨が報知され、当該ゲームのスタートレバーの操作タイミングから「対決演出」又は「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」が開始されるような演出態様としてもよい。尚、演出グループ５の「対決演出」は、主にボーナス告知用に用いられ、上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）は、主にＡＴゲーム数の上乗せ告知用に用いられる。また、第１リール停止受付タイミング～第３リール停止受付タイミング毎に、対決の状態が徐々に変化するように表示することができる。例えば、第１リール停止受付タイミング～第３リール停止受付タイミング毎に、対決のターンが変わるような画像を表示することができる。また、「対決演出」は、連続した複数回のゲームで実行することができる。複数回のゲーム毎に暫定的な勝敗が決まり、最後のゲームで最終的な勝敗が決まるような画像を表示することができる。このようにすることで、連続した複数回のゲームに亘って遊技者の期待感を持続させたり高めたりすることができる。
【３４０５】
＜グループ７の「共通ナビ演出」＞
グループ７の「共通ナビ演出」では、前述したように、スタートレバーＤ５０の操作を契機にして、共通ナビ演出用画像が表示される。
【３４０６】
この場合には、次ゲームのベットボタンの操作タイミングで、対決演出（上乗せバトル）へ発展する場合がある。
【３４０７】
＜グループ８の「狙え演出」＞
グループ８の「狙え演出」では、前述したように、逆押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｂ）や順押し７揃いリプレイ（再遊技－Ｃ）が当選したときに、７を揃える旨の情報が表示される。または、押し順ベル役や押し順再遊技役に当選した場合に、最も高利益となる押

し順を報知せずに、「？・？・？」等の画像を表示して、遊技者に正解の押し順（最も高利益となる押し順）を自力で当てさせる押し順当てゲームを実行するようにすることもできる。

【３４０８】

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

【３４０９】

＜「押し順ナビ演出」＞

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

【３４１０】

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

【３４１１】

＜スタートレバー操作時処理＞

次に、図５６９は、図５６７のステップ２３００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時処理を示すサブルーチンである。

【３４１２】

まず、ステップ２３０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態であるか否かを判定する。ステップ２３０２でＹｅｓの場合、換言すれば、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である場合には、ステップ２３５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するスタートレバー操作時ＡＴ中処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。尚、ステップ２３０２の判断処理は、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合だけでなく、「転落後ＡＴ中状態」、「転落後特化状態」、「ベル溢し後状態」である場合にもＹＥＳと判定される。

【３４１３】

次に、ステップ２３０２でＮｏの場合、換言すれば、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態でない場合には、ステップ２３０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が特化前兆状態であるか否かを判定する。ステップ２３０４でＹｅｓの場合、換言すれば、ＡＴに関する状態が特化前兆状態である場合には、ステップ２４００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するスタートレバー操作時特化前兆処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【３４１４】

次に、ステップ２３０４でＮｏの場合、換言すれば、ＡＴに関する状態が「特化前兆状態」でない場合には、ステップ２３０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」であるか否かを判定する。ステップ２３０６でＹｅｓの場合、換言すれば、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」である場合には、ステップ２４５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するスタートレバー操作時上乗せ特化処理を読み出して実行し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【３４１５】

次に、ステップ２３０６でＮｏの場合、換言すれば、ＡＴに関する状態が「上乗せ特化状態」でない場合には、ステップ２３０７で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態は「有利ＢＢ内部中遊技」であるか否かを判定する。ステップ２３０７でＹｅｓの場合、換言すると、ＡＴに関する状態は「有利ＢＢ内部中遊技」である場合には、ステップ２７００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、スタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理のサブルーチンを呼び出して実行し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【３４１６】

ステップ２３０７でＮｏの場合、換言すると、ＡＴに関する状態は「有利ＢＢ内部中遊技」でない場合には、ステップ２３０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＲＴ状態は、

「ＲＴ１」であるか否かを判定する。ステップ２３０８でＹｅｓの場合、換言すれば、ＲＴ状態は、「ＲＴ１」である場合には、ステップ２３１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態は、押し順ナビなし（押し順ナビが発生しないＡＴに関する状態であり、「低確率状態」、「通常ＢＢ内部中遊技」、「通常ＢＢ状態」等となっている）であるか否かを判定する。ステップ２３１０でＹｅｓの場合、換言すれば、ＡＴに関する状態が押し順ナビなしである場合には、ステップ２３１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。尚、前述したように、逆押し指示コマンド、逆押し回避コマンド、順押し指示コマンド、順押し回避コマンドを副制御基板Ｓ側が受信したことにより、押し順ナビに関する演出を実行し得る構成ではなく、ＡＴ上乗せ抽選に当選した場合に、主制御基板Ｍ側がＡＴ上乗せ抽選に当選した旨及びＡＴ上乗せゲーム数に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信した場合に、副制御基板Ｓ側で押し順ナビに関する演出の実行タイミングや演出態様を決定するよう構成してもよい。

【３４１７】

ステップ２３１２でＹｅｓの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ２３１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。このように、第２１実施形態においては、「ＲＴ１」且つ「ＡＴ中状態」である状況からゲーム数が経過してＡＴカウンタ値が０となることにより「ＲＴ１」且つ「低確率状態」に移行した場合に（再遊技０４が停止表示される前に）、逆押し白７揃いリプレイ又は順押し黒７揃いリプレイに当選した場合には、ＡＴゲーム数上乗せが発生しないため、白セブン又は黒セブンが一直線とならない押し順がナビされるよう構成されている。また、「ＲＴ１」且つ「ＡＴ中状態」である状況からゲーム数が経過してＡＴカウンタ値が０となることにより「ＲＴ１」且つ「低確率状態」に移行した場合には、まだ「有利区間」とし、押し順ベルに対しては押し順ナビは発生するが、押し順再遊技に対しては押し順ナビが発生しないよう構成してもよい。

【３４１８】

副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２３０８でＮｏの場合、ステップ２３１０でＮｏの場合、ステップ２３１２でＮｏの場合には、ステップ２３１６で、ＡＴに関する状態に基づき演出画像及び背景画像を表示し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【３４１９】

＜スタートレバー操作時ＡＴ中処理＞

次に、図５７０は、図５６９のステップ２３５０の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時ＡＴ中処理を示すサブルーチンである。

【３４２０】

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

には、演出表示装置Ｓ４０にて押し順ナビ実行時に、押し順ナビ表示とは異なる演出用画像（例えば、キャラクタ画像）を表示するよう構成し、押し順ベルに係る押し順ナビ実行時と押し順再遊技に係る押し順ナビ実行時とで異なる演出用画像を表示するよう構成してもよい。

【３４２１】

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

【３４２２】

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

【３４２３】

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

【３４２４】

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

【３４２５】

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

【３４２６】

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

【３４２７】

次に、ステップ２３７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ残りゲーム数が１０ゲーム以下であるか否かを判定する。ステップ２３７２でＹｅｓの場合、換言すれば、ＡＴ残りゲーム数が１０ゲーム以下である場合には、ステップ２３７４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ｂ（後述する表示態様Ａよりも目立たない表示態様）で演出表示装置Ｓ４０に表示する。

【３４２８】

次に、ステップ２３７６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２３７６で、Ｙｅｓの場合、換言すれば、順押し指示コ

マンドを受信した場合には、ステップ２３７８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。

【３４２９】

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

【３４３０】

副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２３８０で、Ｎｏの場合、又はステップ２３８２の処理実行した場合には、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【３４３１】

ステップ２３７２でＮｏの場合、換言すれば、ＡＴ残りゲーム数が１１ゲーム以上である場合には、ステップ２３８４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ａ（前述した表示態様Ｂよりも目立つ表示態様）で演出表示装置Ｓ４０に表示する。

【３４３２】

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

【３４３３】

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

【３４３４】

副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２３９０で、Ｎｏの場合、又はステップ２３９２の処理実行した場合には、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。このように、ＡＴ残りゲーム数が少ない場合、換言するとＡＴ残りゲーム数の表示を表示態様Ａよりも目立つ表示態様である表示態様Ｂにて表示している場合には、順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信しても矢印の画像と共に「７を狙え！」と表示する演出を実行せず、白セブン及び黒セブンが無効ラインに停止表示しない押し順である中リールを第１停止リールとする押し順ナビを実行するよう構成した。このように構成することにより、ＡＴ残りゲーム数が少ない状況において、ＡＴ残りゲーム数が少ないことを遊技者に対して煽る表示態様である表示態様ＢにてＡＴ残りゲーム数を表示している場合には、矢印の画像や「７を狙え！」の表示によって当該表示態様ＢのＡＴ残りゲーム数の表示の視認性を妨げないよう構成することができる。同様に、演出表示装置Ｓ４０に表示されているＡＴ残りゲーム数が少ない状況にて「ＡＴ中状態」（押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態）が継続するか否かを煽る連続演出（例えば、バトル演出）を実行するよう構成した場合にも、バトル演出の実行中は矢印の画像や「７を狙え！」が表示されないよう構成することで、バトル演出の視認性を妨げないよう構成することができる。また、このように構成することにより、演出表示装置Ｓ４０におけるＡＴ残りゲーム数が０となり且つバトル演出に敗北して「ＡＴ中状態」が終了する旨が表示された場合にも、当該バトル演出中に順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドを受信していた場合には、「ＡＴ中

状態」が終了する旨が表示された以降のベットボタンＤ２２０の操作タイミング等にて順押し指示コマンド又は逆押し指示コマンドに基づく（順押し黒７リプレイ又は逆押し白７リプレイの当選に基づく）ＡＴ上乗せゲーム数を報知する、即ち、ＡＴ上乗せ抽選に当選したゲームではＡＴゲーム数が上乗せされたことを報知せず、以降のタイミングにて当該ＡＴゲーム数が上乗せされたことを報知するよう構成することができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

【３４３５】

＜スタートレバー操作時特化前兆処理＞

次に、図５７１は、図５６９のステップ２４００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時特化前兆処理を示すサブルーチンである。

【３４３６】

まず、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４０２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２４０４で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ２４０６で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態においては、主制御基板Ｍが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Ｍは、押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態であっても押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【３４３７】

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

【３４３８】

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

【３４３９】

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

【３４４０】

ステップ２４１２でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技である場合には、ステップ２４１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順再遊技の３択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、押し順は、３択であるので、第一停止ボタンを、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２又は右停止ボタンＤ４３のいずれかに対応させる情報である。例えば、正解の押し順として第一停止ボタンが左停止ボタンＤ４１である場合には、

演出表示装置Ｓ４０の中央より左下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが中停止ボタンＤ４２である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央下側に数字の「１」が表示され、第一停止ボタンが右停止ボタンＤ４３である場合には、演出表示装置Ｓ４０の中央より右下側に数字の「１」が、押し順ナビ表示として表示される。換言すると、演出表示装置Ｓ４０における停止すべきリールに対応する停止ボタンＤ４０に近い位置に押し順の情報が表示される。

【３４４１】

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

【３４４２】

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

【３４４３】

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

【３４４４】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４１０、２４１４、２４１８、２４２２、２４２６の処理を実行した場合、又は、ステップ２４２４でＮｏの場合には、ステップ２４２８で、ＡＴ中背景画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、ステップ２４３０で、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ａで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【３４４５】

＜スタートレバー操作時上乗せ特化処理＞

次に、図５７２は、図５６９のステップ２４５０の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【３４４６】

まず、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２４５２で、当該ゲームに係る条件装置に関する情報を読出し、ステップ２４５４で、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を確認し、ステップ２４５６で、指示番号に係るコマンドを確認する。このように、「ＡＴ中状態」等の押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態においては、主制御基板Ｍが入賞・再遊技当選情報に係るコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、「低確率状態」等の押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態（遊技区間が「通常区間」の場合も該当する）において演出グループ番号を送信する場合には、指示番号に係るコマンドを送信しなくても良い。さらにまた、主制御基板Ｍは、押し順ナビが実行され得るＡＴに関する状態であっても押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態と同様に演出グループ番号を送信し、演出グループ番号と、指示番号に係るコマンドとに基づいて、押し順ベル（又は、押し順再遊技）が当選したこと、及び正解の押し順が把握できるように構成されていても良い。

【３４４７】

次に、ステップ２４５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルであるか否かを判定する。ここで、押し順ベルは、前述した入賞‐Ａ１～入賞‐Ａ６のいずれかとなっている。

【３４４８】

ステップ２４５８でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又は共通ベルである場合には、ステップ２４６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、押し順ベルの６択の押し順のうちの正解の押し順を示唆する画像を第２の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。押し順は、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンの各々を、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３に対応させた情報である。例えば、押し順ベルである入賞‐Ａ４に当選した場合には、最大払出枚数を獲得可能な押し順である「右→左→中」に対応する押し順を示唆する数字を、星印で囲った表示態様で表示する。前述した第１の数字表示態様グループ及び第２の数字表示態様グループは、押し順を示唆する数値を、互いに異なる表示態様グループで表示すればよく、例えば、第１の数字表示態様グループは、数字を青色で表示し、第２の数字表示態様グループは、数字を赤色で表示するなどにすることができる。

【３４４９】

次に、前述したステップ２４５８でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベルでも共通ベルでもない場合には、ステップ２４６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技であるか否かを判定する。ここで、押し順再遊技は、再遊技‐Ａ、再遊技‐Ｄ１～Ｄ３のいずれかとなっている。

【３４５０】

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

【３４５１】

次に、前述したステップ２４６２でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ２４６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４６６でＹｅｓの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、「左→中→右」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。すなわち、押し順は、順押しであるので、第一停止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２及び右停止ボタンＤ４３であり、左から右に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

【３４５２】

次に、前述したステップ２４６６でＮｏの場合、換言すれば、順押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ２４７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押し指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４７０でＹｅｓの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信した場合には、ステップ２４７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、逆押しナビ表示として、「右→中→左」に対応する押し順を示唆する画像を矢印の画像で演出表示装置Ｓ４０に表示する。すなわち、押し順は、逆押しであるので、第一停

止ボタン、第二停止ボタン及び第三停止ボタンは、順に、右停止ボタンＤ４３、中停止ボタンＤ４２及び左停止ボタンＤ４１であり、右から左に向く矢印の画像によって押し順を示唆することができる。

【３４５３】

次に、前述したステップ２４７０でＮｏの場合、換言すれば、逆押し指示コマンドを受信していない場合には、ステップ２４７４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、回避コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４７４でＹｅｓの場合、換言すれば、回避コマンドを受信した場合には、ステップ２４７６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。ここで、回避コマンドは、順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとの双方のコマンドを総称する。したがって、順押し回避コマンドを受信した場合でも、逆押し回避コマンドを受信した場合でも、ステップ２４７６の処理が実行される。例えば、順押し回避コマンドを受信した場合には、順押し「左→中→右」を回避するために、演出表示装置Ｓ４０の中央より右下側に数字の「１」を表示して、第一停止ボタンが右停止ボタンＤ４３であるかのような情報を、押し順ナビ表示として表示する。

【３４５４】

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

【３４５５】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、前述したステップ２４６０、２４６４、２４６８、２４７２、２４７６又は２４７８の処理を実行した場合には、ステップ２４８０で、ＡＴ中背景画像を演出表示装置Ｓ４０に表示し、ステップ２４８２で、ＡＴ残りゲーム数を表示態様Ａで演出表示装置Ｓ４０に表示し、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行させる。

【３４５６】

＜スタートレバー操作時有利ＢＢ内部中処理＞

次に、図５７３は、図５６９のステップ２７００の処理で呼び出されて実行されるスタートレバー操作時上乗せ特化処理を示すサブルーチンである。

【３４５７】

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

【３４５８】

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

【３４５９】

ステップ２７１０でＹｅｓの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順ベル又

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

【３４６０】

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

【３４６１】

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

【３４６２】

次に、前述したステップ２７１４でＮｏの場合、換言すれば、当該ゲームの条件装置は押し順再遊技でない場合には、ステップ２７１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、７リプレイに関するコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、順押し指示コマンドと逆押し指示コマンドと順押し回避コマンドと逆押し回避コマンドとを総称して７リプレイコマンドと称する。ステップ２７１８でＹｅｓの場合、換言すれば、７リプレイに関するコマンドを受信した場合には、ステップ２７２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示として、成立を回避する画像を第１の数字表示態様グループで演出表示装置Ｓ４０に表示する。

【３４６３】

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

【３４６４】

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

【３４６５】

＜第１回胴停止受付時処理＞
次に、図５７４は、図５６７のステップ２５００の処理で呼び出されて実行される第１回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。
【３４６６】
次に、ステップ２５０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ２５０２でＹｅｓの場合、換言すれば、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ２５０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第１停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。
【３４６７】
次に、ステップ２５０４でＹｅｓの場合、換言すれば、第１停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ２５０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示における第１停止に係る表示を消去し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【３４６８】
次に、ステップ２５０４でＮｏの場合、換言すれば、第１停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ２５０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、順押しナビ又は逆押しナビ（順押し黒リプレイ又は逆押し白７リプレイを無効ラインに揃えるよう指示する押し順ナビ）に係る押し順ナビの表示中であるか否かを判定する。ステップ２５０８で、Ｙｅｓの場合には、ステップ２５１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビを暗転表示し（当該ゲーム中では暗転表示され続ける）、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【３４６９】
ステップ２５０８でＮｏの場合、換言すれば、７リプレイに係る押し順ナビの表示中でない場合には、ステップ２５１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示を全て消去し、押し順失敗演出を実行し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【３４７０】
尚、第２１実施形態では転落後ＡＴ中状態、ベル溢し後状態、転落後特化状態の場合にも、押し順ナビの表示をすることができ、この第１回胴停止受付時処理によって表示を消去したり、暗転表示したりすることができる。
【３４７１】
＜第２回胴停止受付時処理＞
次に、図５７５は、図５６７のステップ２５５０の処理で呼び出されて実行される第２回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。
【３４７２】
次に、ステップ２５５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームにおいて押し順ナビが表示中であるか否かを判定する。ステップ２５５２でＹｅｓの場合、換言すると、押し順ナビが表示中である場合には、ステップ２５５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルであるか否かを判定する。ステップ２５５４でＹｅｓの場合、換言すると、当該ゲームに係る条件装置は押し順ベルである場合には、ステップ２５５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第２停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作があるか否かを判定する。
【３４７３】
次に、ステップ２５５６でＹｅｓの場合、換言すると、第２停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がある場合には、ステップ２５５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、押し順ナビ表示における第２停止に係る表示を消去し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。
【３４７４】
次に、ステップ２５５６でＮｏの場合、換言すると、第２停止として正解の押し順に基づく停止ボタンの操作がない場合には、ステップ２５６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ

は、押し順ナビ表示をすべて消去し、押し順失敗演出を実行し、次の処理（ステップ２１１０の処理）に移行させる。

【３４７５】

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

【３４７６】

尚、第２１実施形態では、転落後ＡＴ中状態、ベル溢し後状態、転落後特化状態の場合にも、押し順ナビの表示をすることができ、この第２回胴停止受付時処理によって表示を消去したりすることができる。

【３４７７】

＜第３回胴停止受付時処理＞

次に、図５７６は、図５６７のステップ２６００の処理で呼び出されて実行される第３回胴停止受付時処理を示すサブルーチンである。

【３４７８】

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

【３４７９】

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

【３４８０】

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

【３４８１】

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

選時（本来上乗せされない役の当選時）や、複数遊技（連続演出）を実行した後や、演出表示装置Ｓ４０の残り遊技数が「０」となった遊技、又は「０」となった遊技の次遊技のベットボタンＤ２２０操作、スタートレバーＤ５０の操作）で報知したりすることができる。

【３４８２】

尚、第２１実施形態では、転落後ＡＴ中状態、ベル溢し後状態、転落後特化状態の場合にも、押し順ナビの表示をすることができ、この第３回胴停止受付時処理によって押し順成功演出を実行することができる。

【３４８３】

なお、上乗せ特化状態における共通ベルは、押し順ナビに従って停止させた場合であっても、ＡＴ上乗せゲーム数に関する表示をしない（共通ベルではＡＴ上乗せ抽選をしていない）。

【３４８４】

＜＜演出内容決定処理＞＞

＜シナリオの決定及び演出の決定の概要＞

シナリオの決定及び演出の決定の概要は、以下の通りである。第２１実施形態では、シナリオ抽選テーブルとして、Ｔ１、Ｔ２、Ｔ３、Ｔ６、Ｔ７、Ｔ８の６つのシナリオ抽選テーブルが規定されている。そして、シナリオ抽選テーブルの各々には、選択され得る３つのシナリオ（シナリオ１～３）と、その選択確率が規定されている。まず、ＡＴに関する状態とＲＴ状態とに基づいて、６つのシナリオ抽選テーブルから１つのシナリオ抽選テーブルを選択する。このシナリオ抽選テーブルは、シナリオ１～３のうちから１つのシナリオを抽選処理によって選択するためのテーブルである。

【３４８５】

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

【３４８６】

なお、第２１実施形態では、図５７９（Ｂ）のシナリオ１に示すように、１ゲーム目（当該ゲーム）で使用する演出抽選テーブルのみを規定するシナリオがある。シナリオ１の２ゲーム目以降は、「シナリオ無（なし）」と規定されている。このため、１ゲーム目にシナリオ１が選択された場合には、シナリオ１の２ゲーム目は、「シナリオなし」であるので、２ゲーム目の後述するステップ４００２の判断処理で、シナリオを実行していないと判断されて、ステップ４００６の処理でシナリオを抽選する処理が実行され、新たなシナリオが選択される。このように、当該ゲームでシナリオ１が選択されている場合には、次のゲームにおいて、抽選処理によって、新たなシナリオが選択されることになる。このように構成することで、シナリオ１が選択される場合には、１ゲームで完結する演出を実行することができる。

【３４８７】

一方、図５７９（Ｂ）のシナリオ２及びシナリオ３に示すように、複数回（例えば、１ゲーム目～４ゲーム目）のゲームの各々で使用する演出抽選テーブルを規定するシナリオもある。シナリオ２又は３が選択された場合には、シナリオ２又は３で規定されている複数回のゲームの各々に割り当てられている演出抽選テーブルが各ゲームで選択されて、各ゲームの演出の内容が決定される。このように構成することで、シナリオ２又は３が選択される場合には、複数回のゲームに亘って継続する演出を実行することができる。シナリオ２又は３の場合には、５ゲーム目が「シナリオなし」であるので、５ゲーム目まで、後

述するステップ４００２の判断処理ではシナリオを実行していると判断され、ステップ４００６の処理でシナリオを抽選する処理が実行されることはない。

【３４８８】

第２１実施形態では、６つのシナリオ抽選テーブルの各々が３つのシナリオを選択し得る例を示すが、シナリオ抽選テーブルの数や各々のシナリオ抽選テーブルが選択し得るシナリオの数は、これらに限られるものではない。シナリオ抽選テーブルやシナリオの数を増やすことによって、ゲームの進行に伴って実行される演出の内容を多様化させることができる。一方、シナリオ抽選テーブルやシナリオの数を減らすことによって、処理を軽くしたり、必要とするシナリオ抽選テーブルの記憶容量を減らすことができ、処理を簡素にしたり迅速にしたりすることができる。以下では、具体的な処理について詳述する。

【３４８９】

＜シナリオの決定及び演出の決定の詳細＞

図５７７は、図５６７のステップ２８００の処理で呼び出されて実行される演出内容決定処理を示すサブルーチンである。

【３４９０】

最初に、ステップ４００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームでシナリオを実行しているか否か（シナリオ実行途中であり、シナリオなしに該当していないか否か）を判定する。前述したように、シナリオは、１回又は連続した複数回のゲームの各々で実行される演出の内容を決定するために使用する演出抽選テーブルの順序が規定されている。第２１実施形態では、図５７９（Ａ）に示すように、シナリオ抽選テーブルには、３つのシナリオ１～３が規定されている。シナリオ１～３の各々は、条件装置の種類毎に置数が規定されており、当該ゲームで当選した条件装置の種類によって選択され易さが異なる。図５７９（Ａ）に示したテーブルの置数は、分母の値を２５６とした場合の例を示したものであるが、分母の値は、この値に限られず、６５５３６などの他の値でもよく、条件装置の種類や演出の種類などのほか、処理などに応じて適宜に定めることができる。

【３４９１】

なお、図５７９（Ａ）に示したシナリオ抽選テーブルは、遊技区間が通常区間であり且つＲＴ状態がＲＴ０である遊技状態のときに選択されるシナリオ抽選テーブルを一例として示した。他の遊技状態で選択されるシナリオ抽選テーブルも、遊技区間（通常区間又は有利区間など）や、ＲＴ状態（ＲＴ０、ＲＴ１など）に対応して同様に規定されているが、ここでは省略した。以下では、遊技区間が通常区間であり且つＲＴ状態がＲＴ０であるときを一例として説明する。また、以下では、レア役は、共通ベル（入賞－Ｂ）、チェリー（入賞－Ｃ）、スイカＡ（入賞－Ｄ）、スイカＢ（入賞－Ｅ）であり、非レア役は、レア役以外の役である。尚、レア役はあくまで一例であり、共通ベル（入賞－Ｂ）を非レア役としてもよいし、再遊技‐Ｂや再遊技－Ｃをレア役としてもよい。

【３４９２】

図５７９（Ａ）に示した例では、シナリオ１は、条件装置がハズレ又はボーナス非重複（ボーナスと重複していない条件装置）であり非レア役である場合に最も選択されやすい（置数の値が２５０）。また、シナリオ１は、条件装置がボーナス重複である場合にも選択される可能性があり（置数の値が２４又は１２）、条件装置がレア役（置数の値が１２）よりも非レア役（置数の値が２４）である場合に選択されやすい。尚、シナリオ１は、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合には選択されることはない（置数の値が０）。

【３４９３】

また、図５７９（Ａ）に示した例のシナリオ２は、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合に最も選択されやすい（置数の値が１９２）。次いで、シナリオ２は、条件装置がボーナス重複である場合に選択されやすく（置数の値が１１６又は１２２）、条件装置が非レア役（置数の値が１１６）よりもレア役（置数の値が１２２）である場合に若干選択されやすい。さらに、シナリオ２は、条件装置がハズレ又はボーナス非重複であり非レア役である場合には、最も選択されにくい（置数の値が４）。

【３４９４】
さらに、図５７９（Ａ）に示した例のシナリオ３は、条件装置がボーナス重複である場合最も選択されやすく（置数の値が１１６又は１２２）、条件装置が非レア役（置数の値が１１６）よりもレア役（置数の値が１２２）である場合に若干選択されやすい。次いで、シナリオ３は、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合に選択されやすく（置数の値が６４）、条件装置がハズレ又はボーナス非重複であり非レア役である場合（置数の値が２）には、最も選択されにくい。
【３４９５】
図５７９（Ｂ）に示すように、シナリオ１は、１ゲーム目（当該ゲーム）では演出抽選テーブルＡが割り当てられている。シナリオ１では、２ゲーム目以降（当該ゲームの次のゲーム以降）のゲームでは、演出抽選テーブルは割り当てられていない。すなわち、シナリオ１は、当該ゲームにおける演出の内容のみを決定するためのシナリオであり、連続する複数回のゲームにおける演出の内容を決定するためのものではない。
【３４９６】
また、シナリオ２では、１ゲーム目（当該ゲーム）では、演出抽選テーブルＡが割り当てられ、２ゲーム目及び３ゲーム目では、演出抽選テーブルＢが割り当てられ、４ゲーム目では、演出抽選テーブルＣが割り当てられ、５ゲーム目では、演出抽選テーブルは割り当てられていない。このように、シナリオ２は、当該ゲームを含む連続する４回のゲームにおける演出の内容を決定するためのものである。
【３４９７】
さらに、シナリオ３では、１ゲーム目（当該ゲーム）では、演出抽選テーブルＡが割り当てられ、２ゲーム目及び３ゲーム目では、演出抽選テーブルＤが割り当てられ、４ゲーム目では、演出抽選テーブルＥが割り当てられ、５ゲーム目では、演出抽選テーブルは割り当てられていない。このように、シナリオ３は、当該ゲームを含む連続する４回のゲームにおける演出の内容を決定するためのものである。
【３４９８】
このように第２１実施形態では、シナリオ２及び３は、当該ゲームを含む連続する４回のゲームにおける演出の内容を決定するためものであるが、連続するゲームの数は、４回に限られるものではなく、これよりも多くても少なくてもよい。多くした場合には、物語性を感じさせるような演出を実行することができ、少なくした場合には、当選した条件装置などに対応させて演出の内容を機敏に切り替えることができる。このように、シナリオを決定する際に参照する条件装置がレア役である場合と、シナリオを決定する際に参照する条件装置がボーナスを含んでいる（単独ボーナス又はボーナスと重複している条件装置）場合に、シナリオ２又はシナリオ３に決定されやすいよう構成されている。換言すると、シナリオを決定する際に参照する条件装置がレア役である場合と、シナリオを決定する際に参照する条件装置がボーナスを含んでいる（単独ボーナス又はボーナスと重複している条件装置）場合に、複数ゲームに亘って同一のシナリオに基づく演出が実行されやすいよう構成されている。このように構成することによって、ボーナスやＡＴ抽選への当選の期待度が相対的に高いレア役当選時等の遊技者にとって高利益となる可能性が生じる場合にシナリオ２又はシナリオ３を決定し、複数ゲームに亘って高利益となるか否かを煽りやすいよう構成することができる。
【３４９９】
ステップ４００２でＮｏの場合には、ステップ４００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するシナリオ抽選テーブル決定処理（図５７８）を呼び出して実行する。前述したように、第２１実施形態では、シナリオ抽選テーブルとして、Ｔ１、Ｔ２、Ｔ３、Ｔ６、Ｔ７、Ｔ８の６つのシナリオ抽選テーブルが規定されており、シナリオ抽選テーブル決定処理によって、１つのシナリオ抽選テーブルが決定される。
【３５００】
次に、ステップ４００６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ４００４で決定したシナリオ抽選テーブルを用いて、シナリオ１～３のうちの１つのシナリオを決定する。

【３５０１】
ステップ４００２でＹｅｓの場合、又は、ステップ４００６の処理を実行したときには、ステップ４００８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出抽選テーブルを決定する。ステップ４００８の処理は、ステップ４００６の処理で決定したシナリオに規定されている演出抽選テーブルを決定する。ステップ４００８の処理によって、当該ゲームで用いる演出抽選テーブルを決定することができる。
【３５０２】
次に、ステップ４０１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ４００８で決定された演出抽選テーブルを用いて、具体的な１つの演出の内容を抽選処理によって決定し、本サブルーチンを終了する。このステップ４０１０の処理によって、当該ゲームの具体的な演出の内容を決定することができる。具体的には、ステップ４０１０の処理によって、図５８０（Ａ）～図５８０（Ｃ）に示す演出グループ１～演出グループ８のいずれか１つの演出グループ（演出の内容）が、ステップ４００８で決定された演出抽選テーブルによって決定される。
【３５０３】
尚、第２１実施形態では、演出内容の決定と演出グループの決定は同義であり、図５８０（Ａ）～図５８０（Ｃ）に示す演出グループ１～演出グループ８の各々は、演出グループ１には「演出なし」が属し、演出グループ２には「キャラ演出」が属し、演出グループ３には「会話演出」が属し、演出グループ４には「カットイン演出」が属し、演出グループ５には「対決演出」が属し、演出グループ６には「上乗せバトル」が属し、演出グループ７には「共通ナビ演出」が属し、演出グループ８には「狙え演出」が属する。したがって、第２１実施形態では、演出グループ１～演出グループ８のいずれか１つの演出グループを決定することによって、演出グループに属する１つの具体的な演出内容が決定される。
【３５０４】
また、図５７９に示したように、以下では、条件装置をグループ化して示す場合ある。グループ「ハズレ」には、図５３６及び図５３７に示す条件装置の「ハズレ」が属する。グループ「再遊技」には、図５３６及び図５３７に示す条件装置の「再遊技－Ａ」、「再遊技－Ｂ」、「再遊技－Ｃ」、「再遊技－Ｄ１～Ｄ３」、「再遊技－Ｅ１～Ｅ３」、「再遊技－Ｆ１～Ｆ３」が属する。グループ「ベル」には、図５３６及び図５３７に示す条件装置の「入賞－Ａ１～Ａ６」、「入賞－Ｈ」、「入賞－Ｉ」が属する。グループ「レア役」には、図５３６及び図５３７に示す条件装置の「入賞－Ｂ」、「入賞－Ｃ」、「入賞－Ｄ」、「入賞－Ｅ」が属する。グループ「１種ＢＢ」には、図５３６及び図５３７に示す条件装置の「１種ＢＢ－Ａ」、「１種ＢＢ－Ｂ」、「１種ＢＢ－Ｃ」が属する。
【３５０５】
また、図５７９に示すように、グループ化した条件装置の各々には、演出グループ番号が対応する（図５３６参照）。ボーナス重複なしのグループ「ハズレ」には、演出グループ番号０が対応する。ボーナス重複なしのグループ「再遊技」には、演出グループ番号１、２、３、４、１２、１３が対応する。ボーナス重複なしのグループ「ベル」には、演出グループ番号５が対応する。ボーナス重複なしのグループ「レア役」には、演出グループ番号６、７、８、９が対応する。また、ボーナス重複ありのグループ「１種ＢＢ」には、演出グループ番号０が対応し、ボーナス重複ありのグループ「再遊技」には、演出グループ番号２が対応し、ボーナス重複ありのグループ「ベル」には、演出グループ番号５が対応し、ボーナス重複ありのグループ「レア役」には、演出グループ番号７、８、９が対応する。
【３５０６】
さらにまた、以下では、グループ「レア役」に属する条件装置を、単にレア役と総称し、グループ「再遊技」及びグループ「ベル」に属する条件装置を、単に非レア役と総称する場合がある。
【３５０７】

前述したように、当該ゲームに係る入賞・再遊技当選情報を主制御基板Ｍから副制御基板Ｓ側に送信する際に、不正な行為によって当該入賞・再遊技当選情報を取得できた場合には、当該ゲームに係る押し順（リール停止順）が認識される可能性が高くなり、不当に高利益を得ることができる。そのため、有利区間であり、且つ、条件装置が押し順あり役である場合には、入賞・再遊技当選情報を副制御基板Ｓ側に送信する（図５５２のステップ１４５８、１４６６参照）が、通常区間や待機区間である場合や、有利区間であり、且つ、条件装置が押し順あり役でない場合には、入賞・再遊技当選情報をマスク処理した演出グループ番号を副制御基板Ｓ側に送信する（図５５２のステップ１４６８、１４７０参照）構成としている。尚、ボーナス当選情報は、有利区間でも、通常区間でも、待機区間でも同様に副制御基板Ｓ側に送信される（図５５２のステップ１４７２参照）。このため、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから送信された入賞・再遊技当選情報又は演出グループ番号のいずれかとボーナス当選情報を遊技の状況に基づいて参照することで演出の内容を決定することができる。

【３５０８】

＜シナリオ抽選テーブル決定処理＞

図５７８は、図５７７のステップ４００４の処理で呼び出されて実行されるシナリオ抽選テーブル決定処理を示すサブルーチンである。

【３５０９】

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

【３５１０】

ステップ４１０２でＹｅｓの場合には、ステップ４１０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特定のフリーズ時テーブルを選択し、本サブルーチンを終了する。尚、第２１実施形態では、フリーズ演出とは、主制御基板Ｍにおいて、スタートレバーが操作されてから所定時間が経過するまで停止ボタンの操作を無効にしている間に、副制御基板Ｓにおいて実行される演出のことであり、特定のフリーズ演出は「有利区間」でのみ実行されるように構成されている。このステップ４１０４によって、当該ゲームで実行するための特定のフリーズ演出を決定することができる。また、同図に示すように、特定のフリーズが発生した場合には、遊技状態（ＡＴに関する状態、ＲＴ状態）がいずれであるかに拘らず、専用の特定のフリーズ時テーブルを参照して、当該ゲームにおける演出の内容を決定するよう構成されている。

【３５１１】

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

【３５１２】

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

【３５１３】

次に、ステップ４１１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、他のシナリオ抽選テーブル選択条件が成立したか否かを判定する。ステップ４１１２の判定処理は、遊技区間やＲＴ状態やＡＴに関する状態などに応じて、他のシナリオ抽選テーブルを選択するための条件を充足したか否かを判定する処理である。なお、第２１実施形態では、他のシナリオ抽選テーブルは省略した。ステップ４１１２でＹｅｓの場合には、ステップ４１１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、他のシナリオ抽選テーブルを選択し、本サブルーチンを終了する。

【３５１４】

ステップ４１０８でＮｏの場合には、ステップ４１１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態１中又はＡＴ準備状態２中であるか否かを判定する

。ステップ４１１６でＹｅｓの場合には、ステップ４１１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ２を選択する。
【３５１５】
ステップ４１１６でＮｏの場合には、ステップ４１２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態がＡＴ中転落状態又は特化転落状態であるか否かを判定する。ステップ４１２０でＹｅｓの場合には、ステップ４１２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ８を選択する。
【３５１６】
ステップ４１２０でＮｏの場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、処理をステップ４１１２に移す。
【３５１７】
ステップ４１０６でＮｏの場合には、ステップ４１２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、遊技区間が通常区間であるか否かを判定する。
【３５１８】
ステップ４１２４でＹｅｓの場合には、ステップ４１２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が転落待ち状態であるか否かを判定する。
【３５１９】
ステップ４１２６でＹｅｓの場合には、ステップ４１２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ６を選択する。
【３５２０】
ステップ４１２６でＮｏの場合には、ステップ４１３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。
【３５２１】
ステップ４１３０でＹｅｓの場合には、ステップ４１３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＲＴ状態がＲＴ１であるか否かを判定する。
【３５２２】
ステップ４１３２でＹｅｓの場合には、ステップ４１３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ７を選択する。
【３５２３】
ステップ４１３２でＮｏの場合には、ステップ４１３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ１を選択する。
【３５２４】
ステップ４１２４でＮｏの場合、ステップ４１３０でＮｏの場合には、ステップ４１１２に処理を移す。
【３５２５】
このシナリオ抽選テーブル決定処理によって、シナリオ演出テーブルＴ１、Ｔ２、Ｔ３、Ｔ６、Ｔ７、Ｔ８の６つから１つのシナリオ演出テーブルが、遊技区間やＲＴ状態やＡＴに関する状態などに応じて決定される。
【３５２６】
＜＜演出抽選テーブルの例＞＞
図５８０（Ａ）～図５８０（Ｃ）は、演出抽選テーブルの例を示すテーブルである。前述したシナリオ１～３の各々は、連続した複数回のゲームの各々で実行する演出の内容を決定するために使用する演出抽選テーブルの時系列の順序を定めたデータである（図５７９（Ｂ）参照）。図５８０に示すように、演出抽選テーブルは、各種の演出内容と、その選択確率が規定されている。演出内容の各々は、条件装置の種類毎に置数が規定されており、当該ゲームで当選した条件装置の種類によって選択され易さが異なる。図５８０（Ａ）～図５８０（Ｃ）に示したテーブルの置数は、分母の値を２５６とした場合の例を示したものであるが、分母の値は、この値に限られず、６５５３６などの他の値でもよく、条件装置の種類や演出の種類などのほか、処理などに応じて適宜に定めることができる。
【３５２７】

図５８０（Ａ）は、演出抽選テーブルＡを示し、図５８０（Ｂ）は、演出抽選テーブルＢを示し、図５８０（Ｃ）は、演出抽選テーブルＣを示す。図５７９（Ｂ）に示したように、シナリオ２及び３には、演出抽選テーブルＤ及びＥも規定されているが、図５８０では、演出抽選テーブルＡ～Ｃの３つのみを示した。これらの演出抽選テーブルＡ～Ｅは、いずれも、遊技区間が通常区間であり且つＲＴ状態がＲＴ０である遊技状態のときに選択され得るテーブルであり、他の遊技状態で選択される演出抽選テーブルもあるが、ここでは省略した。なお、演出抽選テーブルＡ～Ｅの少なくとも１つは他の遊技状態でも選択され得るように構成してもよいし、構成しなくてもよい。

【３５２８】

図５８０（Ａ）～図５８０（Ｃ）は、演出グループ１の「演出なし」を含む複数の具体的な演出内容を、抽選処理によって選択するための演出抽選テーブルである。図５８０（Ａ）～図５８０（Ｃ）に示すように、具体的な演出内容として、演出グループ１の「演出なし」、演出グループ２の「キャラ演出」、演出グループ３の「会話演出」、演出グループ４の「カットイン演出」、演出グループ５の「対決演出」、演出グループ６の「上乗せバトル」、演出グループ７の「共通ナビ演出」及び演出グループ８の「狙え演出」の８種類の演出内容が規定されている。なお、ここで、「キャラ演出」などの名称は、その演出グループに属する演出内容の代表的名称を示している。即ち、演出グループの夫々に対応する演出内容は１つずつではなく、一例としては、演出グループ２に該当する演出内容はキャラ演出のみには限定されない。

【３５２９】

尚、第２１実施形態では、演出グループ１～演出グループ８の各々には、図５８０（Ａ）～図５８０（Ｃ）に示す１つの具体的な演出内容のみが属するように構成されている例を示すが、演出グループの各々に複数の具体的な演出内容が属するように構成してもよい。このように構成した場合には、まず、図５７７のステップ４０１０で抽選処理によって演出グループを決定し、次いで、その演出グループに属する１つの具体的な演出内容を抽選処理によって決定すればよい（図示せず）。

【３５３０】

＜その他の演出内容＞

さらに、図５８０（Ａ）～図５８０（Ｃ）に示した演出内容に限られることなく、演出内容（ステージ演出、予告演出、押し順ナビ演出）には、「Ｗ告知」、「小役告知（色）」、「曖昧告知」、「連続演出」、「サブ入力ボタン」、「ステージチェンジ」、「エピソード演出」、「ムービー演出」、「ＢＧＭ変化」、「当り告知」、「発展告知」、「上乗せ告知」、「予告音・レバー音」などもある。

【３５３１】

＜Ｗ告知＞

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

件装置に対応した情報（色）が２つとも同一となる演出態様にてW告知を実行し得るよう構成してもよく、このような演出態様にてW告知が実行された場合には、すべてのW告知が実行される場合において相対的に遊技者にとって高利益となるよう構成してもよい。

【３５３２】

＜小役告知（色）＞

「小役告知（色）」は、当該ゲームで当選した条件装置を色によって示唆する演出であり、「小役告知（色）」は、予告演出であり、演出グループ４の「カットイン演出」などに属する。前述したように、予告演出では、演出表示装置Ｓ４０に表示するアイテム、グッズなどの色などの表示態様などによって、当選した条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態などの状態を示唆することができる。例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にしてキャラクタが表示され、第１停止を契機にしてキャラクタが所有しているグッズなどが表示される。このときに表示されたグッズの色によって、当選した条件装置を示唆したり、このときに表示されたグッズ数やグッズが表示されるタイミング（第３停止等）によってＲＴ状態やＡＴに関する状態やＡＴ抽選に当選しているか否か等を示唆することができる。

【３５３３】

＜曖昧告知＞

曖昧告知は、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作などを契機にして、演出表示装置Ｓ４０で前述した会話演出を実行したり、装飾ランプユニットＤ１５０を点灯させたり、バックライトＳ３０を消灯させたりする演出である。この曖昧演出は、当選した条件装置や現在の遊技状態などを必ずしも示唆するものではなく、当該ゲームで当選している条件装置や現在のＲＴ状態や現在のＡＴに関する状態などとは無関係に演出態様が決定される場合もある。したがって、遊技者は、当選した条件装置や現在の遊技状態に関する情報を曖昧告知によって必ずしも取得できるわけではない。一方、前述したW告知や後述する小役告知などは、当該ゲームで当選した条件装置などを遊技者に示唆するための演出であり、遊技者にとって知得したい情報を示唆できる演出である。これに対して、曖昧演出は、前述したように、当該ゲームで当選した条件装置や現在の遊技状態などを必ずしも示唆するものでない点で相違する。

【３５３４】

＜連続演出＞

「連続演出」は、複数回のゲームに亘って継続的に実行される演出であり、ゲームが進行するに従って演出の内容が進化したり変化したりする演出が好ましい。「連続演出」は、演出グループ５の「対決演出」や演出グループ６の「上乗せバトル」等が複数ゲームに亘って実行され、連続演出最終ゲームにて結果（ボーナス当選可否、ＡＴ抽選当選可否等）を報知する。また、前述したシナリオ２又はシナリオ３が決定されている場合にも、連続演出が実行され得るよう構成されており、例えば、最初のゲーム（当該ゲーム）では、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、第１の効果音を出力する。次のゲームでは、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、第１の効果音とは異なる音程や異なる長さの第２の効果音を出力する。さらに、次のゲームでは、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、第１の効果音及び第２の効果音とは異なる音程や異なる長さの第３の効果音を出力する。このように、複数回のゲームが漸次に進むに従って変化する演出を実行することによって、通常とは異なる違和感を遊技者に感じさせ、何らかの遊技状態が発生していると認識させることができる。具体的には、連続するゲームの回数や効果音の違いなどによって、ボーナス当選やＡＴ抽選当選への期待度などを示唆することができる。

【３５３５】

＜サブ入力ボタン＞

「サブ入力ボタン」は、遊技者が操作できる演出用のボタンであるサブ入力ボタンＳＢの操作を促す演出であり、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作（例えば、単発押しや連打や長押しなどの操作）することで、演出表示装置Ｓ４０に画像情報や文字情報などを表示

し（サブ入力ボタンＳＢに対する所定の操作がなかった場合と異なる表示態様にて演出を表示し）、演出の途中のタイミングや最終結果を報知する直前のタイミングにてボーナス当選やＡＴ当選の期待度などを示唆することができる。例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作後、第３停止を契機にしてサブボタンの操作を促す画像や文字情報などを演出表示装置Ｓ４０に表示する。遊技者がサブボタンを操作することで、ボーナス当選やＡＴ当選の期待度などを示唆する情報が演出表示装置Ｓ４０に表示される。

【３５３６】

また、サブ入力ボタンＳＢは、遊技者の操作を検出する検出装置だけでなく、駆動装置（モータやソレノイドなど）を有するように構成してもよい。例えば、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作すると、駆動装置によってサブ入力ボタンＳＢが振動するようにし、振動の大きさや長さなどでボーナス当選やＡＴ当選の期待度などを示唆することもできる（振動した時点でなんらかの高利益な事象が確定的となるよう構成してもよい）。さらに、所定の契機、例えば、第３停止操作終了などの契機で、サブ入力ボタンＳＢを遊技者が視認することで認識可能である態様にて振動させることで、遊技者にサブ入力ボタンＳＢの操作を促すようにすることもできる。即ち、演出表示装置Ｓ４０にサブ入力ボタンＳＢの操作を促す画像を表示してもよいし、サブ入力ボタンＳＢ自体が振動することにより遊技者にサブ入力ボタンＳＢの操作を促すよう構成してもよい。尚、サブ入力ボタンＳＢの位置や構成は本例ものには限定されず、例えば、下パネルＤ１４０をサブ入力ボタンＳＢとして操作可能に構成してもよい（ボタン有効期間になると操作可能状態に駆動する）。

【３５３７】

さら、サブ入力ボタンＳＢに、ランプなどを内蔵させてもよい。ランプの発光色や明るさや点滅の態様などによってボーナス当選やＡＴ抽選当選の期待度などを示唆することもできる。

【３５３８】

＜ステージチェンジ＞

「ステージチェンジ」は、前述したステージ演出の背景画像などを変更する演出である。前述したように、ステージ演出は、主に、背景画像などを表示することによって行われる演出である。予め定められている複数の背景画像から、ＲＴ状態やＡＴに関する情報などによって１つの背景画像を決定することで、ステージチェンジを行うことができる。例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作後に、ＲＴ状態やＡＴに関する状態に基づいて背景画像を決定し、その背景画像を演出表示装置Ｓ４０の画面に表示する。ＲＴ状態やＡＴに関する状態に基づいて背景画像を決定するので、ＲＴ状態やＡＴに関する状態に応じて、背景画像が変更される場合がある。なお、当該ゲームで当選した条件装置に基づいて決定するように構成してもよい。

【３５３９】

また、当該ゲームの第３停止から次ゲームのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作までの間に、前述した「対決演出」が実行され、対決演出の結果が敗北となった次ゲームのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、ＲＴ状態やＡＴに関する状態に基づいて背景画像を決定してステージを変更することができる。このように演出することで、物語性を持たせて円滑にステージを変更することができる。

【３５４０】

＜エピソード演出＞

「エピソード演出」は、演出として採用されている物語を示す文字情報を演出表示装置Ｓ４０の画面に表示する演出である。例えば、ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作後に、ＲＴ状態やＡＴに関する状態に基づいて背景画像を決定し、背景画像とともにエピソードを演出表示装置Ｓ４０の画面に表示する。尚、「エピソード演出」は、１ゲーム内で終了するものの他、連続した複数回のゲームに亘って実行するものでもよい。連続する回数が多いほど、ボーナス当選やＡＴ当選などの期待度が高くなるよ

うにすることで、遊技者の期待感を高めることができる。また、ボーナスの間に亘って、画像とともに物語を示す文字情報を演出表示装置Ｓ４０の画面に表示してもよい。

【３５４１】

＜ムービー演出＞

「ムービー演出」は、１回のゲームに実行される演出であり、演出として採用されている物語などの概要やキャラクタの紹介などを示すムービーを演出表示装置Ｓ４０の画面に表示する演出である。例えば、当該ゲームのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作から、次ゲームのベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作までの間に亘って所定のムービーを演出表示装置Ｓ４０の画面に表示することができる。例えば、予め定められている複数のムービーから、ＲＴ状態やＡＴに関する情報などによって１つのムービーを決定して演出表示装置Ｓ４０の画面に表示することができる。

【３５４２】

＜ＢＧＭ変化＞

「ＢＧＭ変化」は、スピーカＳ２０から出力するＢＧＭを変化させる演出である。１ゲームで用いるＢＧＭでも、連続する複数回のゲームで用いるＢＧＭでもよい。ベットボタンＤ２２０の操作又はスタートレバーＤ５０の操作を契機にして、当該ゲームで決定されている条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態に基づいてＢＧＭを決定し、決定されたＢＧＭをスピーカＳ２０から出力する。当該ゲームで決定されている条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態に基づいてＢＧＭを決定するため、当該ゲームで決定されている条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態によって決定されるＢＧＭが変わる場合がある。また、歌なしのＢＧＭと歌有りのＢＧＭとを準備しておき、残存するＡＴゲーム数が多い場合（例えば、５０以上の場合）には、歌有りのＢＧＭが選択され得るよう構成することができ、このように構成することで、遊技者が歌ありのＢＧＭが出力されていることを認識した場合に、ＡＴゲーム数が多数残存していることを認識することができる。

【３５４３】

＜当り告知＞

「当り告知」は、ボーナス当選やＡＴ当選の期待度などを示唆する画像を演出表示装置Ｓ４０に表示したり、これらの期待度を示唆する効果音をスピーカＳ２０から出力したりする演出である。特に、ボーナス当選やＡＴ当選が確定した場合には、他の画像や効果音とは異なる画像（虹色のアイテムやグッズ等）や効果音（「キュイン」等の効果音）を用いることで、遊技者を満足させることができる。

【３５４４】

＜発展告知＞

「発展告知」は、連続した複数回のゲームに亘って連続演出が実行された後等に実行される演出であり、一例としては、レア役に当選したことを契機として、当該レア役に当選したゲームから連続演出が実行され、数ゲーム後の第３停止操作タイミングにて「発展！！」と演出表示装置Ｓ４０に表示され、次ゲームから対決演出等が実行される演出態様が例示できる。

【３５４５】

「上乗せ告知」は、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態等のＡＴゲーム数上乗せが発生し得る遊技状態であるときに、ＡＴゲーム数上乗せが決定したことに基づいて実行される演出である。例えば、ＡＴゲーム数上乗せに当選したゲームにおける第３停止後に、上乗せされるゲーム数とともにゲーム数の上乗せが決定したことを示す情報を演出表示装置Ｓ４０に表示する。また、前述した「サブ入力ボタンＳＢ」とともに行うことができる。例えば、１０ゲームが上乗せされる場合には、ゲーム数をそのまま演出表示装置Ｓ４０に表示し、５０ゲームが上乗せされる場合には、第３停止ボタン操作後に「サブ入力ボタンＳＢ」を操作を促す情報を演出表示装置Ｓ４０に表示し、遊技者が「サブ入力ボタンＳＢ」を操作した場合には、ゲーム数を演出表示装置Ｓ４０に表示する等のように、遊技者にとって高利益である場合（相対的に上乗せゲーム数が多い場合）にはサブ入力ボタンＳＢの操作

を促すよう構成してもよい。
【３５４６】
「レバー予告音」は、スタートレバーＤ５０の操作を契機にしてリール回転時に音声を出力する演出である。スタートレバーＤ５０の操作を契機にして、当該ゲームで決定されている条件装置やＲＴ状態やＡＴに関する状態に基づいてレバー予告音の種類を決定し、リール回転時にレバー予告音を出力する。尚、レバー予告音の出力タイミングを通常のタイミングよりも所定時間（例えば、０．２秒）遅いタイミングで出力し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該遅いタイミングにてレバー予告音を出力した場合には、通常のタイミングにてレバー予告音を出力した場合よりも相対的に高利益となる期待度が高くなるよう構成してもよい。
【３５４７】
特に、ＲＴ状態やＡＴに関する状態によって、出力する音色や、出力されるまでの遅延時間などを決定することで、遊技者の期待感を高めることができる。
【３５４８】
図５８０（Ａ）に示す演出抽選テーブルＡで規定されている演出内容の選択は、以下のように構成されている。
【３５４９】
条件装置がボーナス非重複である場合でありハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく（置数の値が１２８）、次いで、「キャラ演出」（置数の値が６４）、「会話演出」（置数の値が６２）の順に選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が０）。
【３５５０】
また、条件装置がボーナス非重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」が最も選択されやすく（置数の値が１２８）、次いで、「キャラ演出」及び「会話演出」（置数の値が６４）が選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が０）。
【３５５１】
条件装置がボーナス重複である場合であり非レア役である場合には、「会話演出」が最も選択されやすく（置数の値が１９２）、次いで、「カットイン演出」（置数の値が３２）、「キャラ演出」（置数の値が１６）及び「演出なし」の順に選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が０）。
【３５５２】
条件装置がボーナス重複である場合でありレア役である場合には、「カットイン演出」が最も選択されやすく（置数の値が１９２）、次いで、「会話演出」（置数の値が３２）、「キャラ演出」（置数の値が１６）及び「演出なし」の順に選択されやすく、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が０）。
【３５５３】
このように、図５８０（Ａ）に示す演出抽選テーブルＡが選択された場合には、ボーナス重複であれば、「会話演出」又は「カットイン演出」のいずれかが最もされやすい（置数の値が１９２）。「会話演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス重複であり非レア役である可能が高い。また、「カットイン演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス重複でありレア役である可能が高い。
【３５５４】
次に、ボーナス非重複であれば、「演出なし」又は「カットイン演出」のいずれかが最もされやすい（置数の値が１２８）。「演出なし」が選択された場合には、条件装置がボーナス非重複であり非レア役である可能が高い。また、「カットイン演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス非重複でありレア役である可能が高い。
【３５５５】
このように、図５８０（Ａ）に示す演出抽選テーブルＡが選択された場合であり、「カットイン演出」が選択された場合には、条件装置がボーナス非重複又はボーナス重複のい

ずれかのレア役である可能が高い。
【３５５６】
　また、図５８０（Ｂ）に示す演出抽選テーブルＢで規定されている演出の選択は、以下のように構成されている。
【３５５７】
　条件装置がボーナス重複である場合及びボーナス非重複である場合の全てで、「キャラ演出」（置数の値が２５６）のみが選択され、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が０）。
【３５５８】
　また、図５８０（Ｃ）に示す演出抽選テーブルＣで規定されている演出の選択は、以下のように構成されている。
【３５５９】
　条件装置がボーナス重複である場合及びボーナス非重複である場合の全てで、「対決演出」（置数の値が２５６）のみが選択され、その他の演出は、選択されることはない（置数の値が０）。
【３５６０】
＜＜演出の進行の具体例＞＞
　図５８１は、上述した演出内容決定処理によって進行する演出の例を示す概略図である。
【３５６１】
＜１ゲーム目＞
　図５８１に示すように、まず、１ゲーム目では、抽選処理の結果はハズレである。また、１ゲーム目では、未だ、シナリオが選択されておらず（図５８１のシナリオ有無の段）、図５７７のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図５７７のステップ４００４では、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図５７７のステップ４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ１が選択される（図５８１のシナリオ抽選の段）。次いで、図５７７のステップ４００８では、演出抽選テーブルＡが選択され（図５８１の演出抽選テーブルの段）、図５７７のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によって、１ゲーム目では演出なしと決定される（図５８１の演出抽選の段）。尚、この１ゲーム目では、シナリオ１が選択されているので、２ゲーム目は、シナリオ無し（図５８１の演出抽選テーブルの段）と決定される（図５７９（Ｂ）参照）。
【３５６２】
＜２ゲーム目＞
　２ゲーム目では、抽選処理の結果は再遊技－Ａである。また、２ゲーム目でも、未だ、シナリオが選択されておらず（図５８１のシナリオ有無の段）、図５７７のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図５７７のステップ４００４では、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図５７７のステップ４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ１が再び選択される（図５８１のシナリオ抽選の段）。次いで、図５７７のステップ４００８では、演出抽選テーブルＡが選択され（図５８１の演出抽選テーブルの段）、図５７７のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によって、２ゲーム目では演出なしと決定される（図５８１の演出抽選の段）。尚、この２ゲーム目でも、シナリオ１が選択されているので、３ゲーム目もシナリオ無し（図５８１の演出抽選テーブルの段）と決定される（図５７９（Ｂ）参照）。
【３５６３】
＜３ゲーム目＞
　３ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞－Ａ１である。また、３ゲーム目でも、未だ、シナリオが選択されておらず（図５８１のシナリオ有無の段）、図５７７のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図５７７のステップ４００４では、ＡＴ

に関する状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図５７７のステップ４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ１が選択される（図５８１のシナリオ抽選の段）。次いで、図５７７のステップ４００８では、演出抽選テーブルＡが選択され（図５８１の演出抽選テーブルの段）、図５７７のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によって、３ゲーム目では会話演出と決定される（図５８１の演出抽選の段）。尚、この３ゲーム目でも、シナリオ１が選択されているので、４ゲーム目もシナリオ無し（図５８１の演出抽選テーブルの段）と決定される（図５７９（Ｂ）参照）。

【３５６４】

＜４ゲーム目＞

４ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞－Ｃである。また、４ゲーム目でも、未だ、シナリオが選択されておらず（図５８１のシナリオ有無の段）、図５７７のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図５７７のステップ４００４では、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図５７７のステップ４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ２が選択される（図５８１のシナリオ抽選の段）。次いで、図５７７のステップ４００８では、演出抽選テーブルＡが選択され（図５８１の演出抽選テーブルの段）、図５７７のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によって、３ゲーム目ではカットイン演出と決定される（図５８１の演出抽選の段）。尚、この４ゲーム目では、シナリオ２が選択されたことにより、５ゲーム目は演出抽選テーブルＢと決定され、６ゲーム目は演出抽選テーブルＢと決定され、７ゲーム目は演出抽選テーブルＣと決定され、８ゲーム目はシナリオ無しと決定される（図５８１の演出抽選テーブルの段）（図５７９（Ｂ）参照）。

【３５６５】

＜５ゲーム目＞

５ゲーム目では、抽選処理の結果はハズレである。また、５ゲーム目では、シナリオ２が既に選択されているので（図５８１のシナリオ有無の段）、図５７７のステップ４００２ではシナリオを実行していると判断され、図５７７のステップ４００４及び４００６の処理は実行されず、図５７７のステップ４００８では、演出抽選テーブルＢが選択され（図５７７の演出抽選テーブルの段）、図５７７のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＢを用いた抽選処理によって、５ゲーム目ではキャラ演出と決定される（図５８１の演出抽選の段）。尚、この５ゲーム目では、４ゲーム目でシナリオ２が選択されているので、７ゲーム目までの演出抽選テーブルは決定されている（図５８１の演出抽選テーブルの段）（図５７９（Ｂ）参照）。

【３５６６】

＜６ゲーム目＞

６ゲーム目では、抽選処理の結果は再遊技－Ａである。また、６ゲーム目では、シナリオ２が既に選択されているので（図５８１のシナリオ有無の段）、図５７７のステップ４００２ではシナリオを実行していると判断され、図５７７のステップ４００４及び４００６の処理は実行されず、図５７７のステップ４００８では、演出抽選テーブルＢが選択され（図５８１の演出抽選テーブルの段）、図５７７のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＢを用いた抽選処理によって、６ゲーム目ではキャラ演出と決定される（図５８１の演出抽選の段）。尚、この６ゲーム目でも、４ゲーム目でシナリオ２が選択されているので、７ゲーム目までの演出抽選テーブルは決定されている（図５８１の演出抽選テーブルの段）（図５７９（Ｂ）参照）。

【３５６７】

＜７ゲーム目＞

７ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞－Ｂである。また、７ゲーム目では、シナリオ２が既に選択されているので（図５８１のシナリオ有無の段）、図５７７のステップ４００２ではシナリオを実行していると判断され、図５７７のステップ４００４及び４００６の処理は実行されず、図５７７のステップ４００８では、演出抽選テーブルＣが選択され

（図５８１の演出抽選テーブルの段）、図５７７のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＣを用いた抽選処理によって、７ゲーム目では対決演出と決定される（図５８１の演出抽選の段）。尚、この７ゲーム目でも、４ゲーム目でシナリオ２が選択されているので、７ゲーム目までの演出抽選テーブルは決定されている（図５８１の演出抽選テーブルの段）（図５７９（Ｂ）参照）。

【３５６８】

＜８ゲーム目＞

８ゲーム目では、抽選処理の結果はハズレである。また、８ゲーム目では、シナリオ２が既に選択されているが、８ゲーム目はシナリオ無し（図５７９（Ｂ）のシナリオ２の５ゲーム目参照）となるため（図５８１のシナリオ有無の段）、図５７７のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図５７７のステップ４００４では、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図５７７のステップ４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ１が選択される（図５８１のシナリオ抽選の段）。図５７７のステップ４００８では、演出抽選テーブルＡが選択され（図５８１の演出抽選テーブルの段）、図５７７のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によって、８ゲーム目では演出なしと決定される（図５８１の演出抽選の段）。尚、この８ゲーム目では、シナリオ１が選択されているので、９ゲーム目もシナリオ無し（図５８１の演出抽選テーブルの段）と決定される（図５７９（Ｂ）参照）。

【３５６９】

＜９ゲーム目＞

９ゲーム目では、抽選処理の結果は再遊技－Ａである。また、９ゲーム目では、シナリオが選択されておらず（図５８１のシナリオ有無の段）、図５７７のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図５７７のステップ４００４では、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図５７７のステップ４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ１が選択される（図５８１のシナリオ抽選の段）。次いで、図５７７のステップ４００８では、演出抽選テーブルＡが選択され（図５８１の演出抽選テーブルの段）、図５７７のステップ４０１０では、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によって、９ゲーム目では演出なしと決定される（図５８１の演出抽選の段）。尚、この９ゲーム目でも、シナリオ１が選択されているので、１０ゲーム目もシナリオ無し（図５８１の演出抽選テーブルの段）と決定される（図５７９（Ｂ）参照）。

【３５７０】

＜１０ゲーム目＞

１０ゲーム目では、抽選処理の結果は入賞－Ａ１である。また、１０ゲーム目では、シナリオが選択されておらず（図５８１のシナリオ有無の段）、図５７７のステップ４００２ではシナリオを実行していないと判断され、図５７７のステップ４００４では、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態に応じたシナリオ抽選テーブルが選択され、図５７７のステップ４００６では、シナリオ抽選テーブルからシナリオ１が選択される（図５８１のシナリオ抽選の段）。次いで、図５７７のステップ４００８で、演出抽選テーブルＡが選択され、図５７７のステップ４０１０で、演出抽選テーブルＡを用いた抽選処理によっていずれかの演出内容が決定される。

【３５７１】

＜＜＜演出選択結果の例＞＞＞

図５８２（Ａ）～図５８７（Ａ）は、前述した８種類の「演出なし」、「キャラ演出」、「会話演出」、「カットイン演出」、「対決演出」、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」、「共通ナビ演出」及び「狙え演出」の演出が、条件装置の各々に対応して選択される確率を示す演出選択確率テーブルである。

また、図５８２（Ｂ）～図５８７（Ｂ）は、前述した３つのシナリオが、条件装置の各々に対応して選択される確率を示すシナリオ選択確率テーブルである。図５８２（Ａ）及び図５８２（Ｂ）～図５８７（Ａ）及び図５８７（Ｂ）は、遊技区間と、ＲＴ状態と、ＡＴ

に関する状態とについて、代表的な６種類について着目して示したテーブルである。以下では、設定１に設定されているものとする。

【３５７２】

図５８２（Ａ）及び（Ｂ）は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である場合（以下、第１の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図５８３（Ａ）及び（Ｂ）は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２である場合（以下、第２の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図５８４（Ａ）及び（Ｂ）は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である場合（以下、第３の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図５８５（Ａ）及び（Ｂ）は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が転落待ち状態である場合（以下、第４の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図５８６（Ａ）及び（Ｂ）は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり（自力でＲＴ１に移行させた状態）、ＡＴに関する状態が低確率状態である場合（以下、第５の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。図５８７（Ａ）及び（Ｂ）は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が転落後ＡＴ中状態である場合（以下、第６の対象遊技状態と称する）の演出選択確率テーブルとシナリオ選択確率テーブルである。

【３５７３】

図５８２（Ａ）及び（Ｂ）～図５８７（Ａ）及び（Ｂ）の各々に示した確率を示す数値は、設定１に設定され、且つ、前述した第１の対象遊技状態～第６の対象遊技状態の各々について集計した結果を示す値である。

【３５７４】

＜＜第１の対象遊技状態＞＞

前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。図５８２（Ａ）は、第１の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図５８２（Ｂ）は、第１の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【３５７５】

図５８２（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ１が最も選択されやすく、シナリオ２及び３が選択される場合もある。また、条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、シナリオ２が最も選択されやすく、次いで、シナリオ３が選択されやすいが、シナリオ１が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり非レア役である場合には、シナリオ２又は３のいずれかが最も選択されやすく、次いで、シナリオ１が選択されやすい。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、シナリオ２が最も選択されやすく、次いで、シナリオ３が選択されやすく、シナリオ１が選択される場合もある。

【３５７６】

図５８２（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」、「会話演出」の順で選択されやすく、「対決演出」が選択される場合もあるが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、「キャラ演出」、「会話演出」、「カットイン演出」、「対決演出」のいずれかが同確率で選択されるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」又は「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」

が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。

【３５７７】

＜＜第２の対象遊技状態＞＞

前述したように、第２の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２である。図５８３（Ａ）は、第２の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図５８３（Ｂ）は、第２の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【３５７８】

図５８３（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１のみが選択され、他のシナリオ２及び３が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１が最も選択されやすく、次いで、シナリオ２又は３が選択されやすい。

【３５７９】

図５８３（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、レア役である場合には、「共通ナビ演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、レア役である場合には、「共通ナビ演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。

【３５８０】

＜＜第３の対象遊技状態＞＞

前述したように、第３の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である。図５８４（Ａ）は、第３の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図５８４（Ｂ）は、第３の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【３５８１】

図５８４（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ１が最も選択されやすく、次いで、シナリオ２、シナリオ３の順で選択されやすい。また、条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、シナリオ２が最も選択されやすく、次いで、シナリオ３が選択されやすいが、シナリオ１が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありハズレ又は非レア役及びレア役である場合には、シナリオ２が最も選択されやすく、次いで、シナリオ３が選択されやく、シナリオ１が選択される場合もある。

【３５８２】

図５８４（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「対決演出」が選択される場合もあるが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」、「対決演出」、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」のいずれかが同確率で選択され、「会話演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」、カットイン演出」、「対決演出」の順で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」、「対決演出」、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」のいずれかが同確率で選択され、次いで、「演出なし」、「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。

【３５８３】

＜＜第４の対象遊技状態＞＞
前述したように、第４の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が転落待ち状態である。図５８５（Ａ）は、第６の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図５８５（Ｂ）は、第６の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。
【３５８４】
図５８５（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１のみが選択され、他のシナリオ２及び３が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ２が最も選択されやすく、次いで、シナリオ１又は３のいずれかが同確率で選択されやすい。
【３５８５】
図５８５（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」又は「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合、又は、ボーナス重複でありハズレ非レア役、若しくはレア役である場合には、「カットイン演出」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」又は「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、その他の演出が選択されることはない。
【３５８６】
＜＜第５の対象遊技状態＞＞
前述したように、第５の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり（自力でＲＴ１に移行させた状態）、ＡＴに関する状態が低確率状態である。図５８６（Ａ）は、第５の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図５８６（Ｂ）は、第５の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。
【３５８７】
図５８６（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ１のみが選択され、シナリオ２及び３が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複でありハズレ又は非レア役である場合には、シナリオ２又は３のいずれかが最も選択されやすく、次いで、シナリオ１が選択されやすい。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、シナリオ２が最も選択されやすく、次いで、シナリオ３が選択されやすく、シナリオ１が選択される場合もある。
【３５８８】
図５８６（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレである場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「キャラ演出」、「会話演出」の順で選択されやすく、「対決演出」が選択される場合もあるが、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、非レア役である場合には、「狙え演出」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合には、「キャラ演出」、「会話演出」、「カットイン演出」、「対決演出」のいずれかが同確率で選択されるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複でありレア役である場合には、「カットイン演出」又は「対決演出」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすく、「演出なし」又は「キャラ演出」が選択される場合もあるが、他の演出が選択されることはない。
【３５８９】
＜＜第６の対象遊技状態＞＞
前述したように、第６の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が転落後ＡＴ中状態である。図５８７（Ａ）は、第６の対象

遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図５８７（Ｂ）は、第６の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【３５９０】

図５８７（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複及びボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１のみが選択され、他のシナリオ２及び３が選択される場合はない。

【３５９１】

図５８７（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、レア役である場合には、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」が最も選択されやすく、次いで、「カットイン演出」又は「対決演出」のいずれかが同確率で選択されやすく、次いで、「会話演出」が選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」が最も選択されやすく、次いで、「会話演出」、「対決演出」、カットイン演出」の順で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス重複であり、レア役である場合には、「カットイン演出」又は「対決演出」のいずれかが同確率で選択されやすく、次いで、「演出なし」又は「会話演出」のいずれかが同確率で選択されやすいが、他の演出が選択されることはない。

【３５９２】

＜＜＜対象遊技状態の比較＞＞＞

以下では、

（比較１）第１の対象遊技状態と第２の対象遊技状態
（比較２）第２の対象遊技状態と第３の対象遊技状態
（比較３）第１の対象遊技状態と第４の対象遊技状態
（比較４）第３の対象遊技状態と第６の対象遊技状態

の５通りの対象遊技状態の組合せについて演出が実行される確率を比較する。尚、ここでの比較においては、ＢＢ中を除くとともに、設定１に設定されているものとする。また、前述したように、グループ「レア役」に属する条件装置を、単に「レア役」と称し、グループ「再遊技」及びグループ「ベル」に属する条件装置を、単に「非レア役」と称し、グループ「１種ＢＢ」に属する条件装置を、単に「１種ＢＢ」や「単独１種ＢＢ」と称する場合がある。グループ「１種ＢＢ」は、「１種ＢＢ－Ａ」と、「１種ＢＢ－Ｂ」と、「１種ＢＢ－Ｃ」とからなり、「単独ボーナス」と称する場合もある。

【３５９３】

＜＜（比較１）第１の対象遊技状態と第２の対象遊技状態＞＞

＜第１の対象遊技状態＞

まず、第１の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合
（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合
（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合
（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。

【３５９４】

＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞

第１の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６
＝５２０４／６５５３６　　式（１－１）

となる（図５３７のＲＴ０の列の置数参照）。尚、式（１－１）において、「入賞－Ｂ」

の置数３２０４と、「入賞－Ｃ」の置数１０００と、「入賞－Ｄ」の置数７００と、「入賞－Ｅ」の置数３００とを用いた（図５３７のＲＴ０の列の置数参照）。

【３５９５】

また、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図５８２のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図５８２に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」（２５％）、「会話演出」（２５％）、「カットイン演出」（２５％）、「対決演出」（２５％）のいずれかの演出が選択される。したがって、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５２０４／６５５３６×１００／１００

＝５２０４／６５５３６　　式（１－２）

となる。ここで、式（１－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。

【３５９６】

＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第１の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６

＝５９９６５／６５５３６　　式（１－３）

となる。ここで、式（１－３）における数値「３６７」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。

【３５９７】

単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数の和は、「１種ＢＢ－Ａ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ」の置数４０との和であり、１２０（＝４０＋４０＋４０）である（図５３７のＲＴ０の列の置数参照）。

【３５９８】

また、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｄ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｅ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｄ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｅ」の置数４０との置数の和２４０（＝４０＋４０＋４０＋４０＋４０＋４０）（図５３７のＲＴ０の列の置数参照）と、「１種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ１」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ２」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ３」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ４」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ５」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ６」の置数１との和７（＝１＋１＋１＋１＋１＋１＋１）（図５３７のＲＴ０の列の置数参照）との和２４７（＝２４０＋７）となる。

【３５９９】

したがって、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数１２０とボーナスと重複した条件装置が当選する置数２４７との和によって、式（１－３）の数値「３６７」を算出することができる。また、式（１－３）の数値「５２０４」は、式（１－１）の結果である。式（１－３）に示すように、「６５５３６－３６７－５２０４」を算出することで、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数と、「レア役」の置数とを除くことができ、条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合の置数を算出することができる。

【３６００】

また、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも５０％の確率で実行される（図５８２のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）。図５８２に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」の各々の「演出なし」の確率は、いずれも５

０％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－５０＝５０となる。具体的には、図５８２に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「キャラ演出」（２５％）、「会話演出」（２４％）、「対決演出」（１％）のいずれかの演出が選択される。

【３６０１】

したがって、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５９９６５／６５５３６×５０／１００

＝２９９８３／６５５３６　　式（１－４）

となる。ここで、式（１－３）の結果（「５９９６５／６５５３６」）を利用した。

【３６０２】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（１－２）及び式（１－４）から

５２０４／６５５３６＋２９９８３／６５５３６

＝３５１８７／６５５３６　　式（１－５）

となる。

【３６０３】

＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

第１の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（８０＋８０＋８０）／６５５３６

＝２４０／６５５３６　　式（１－６）

となる。尚、式（１－６）において、最初の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ」の置数４０との和であり、次の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｄ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｄ」の置数４０との和であり、最後の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｅ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｅ」の置数４０との和である（図５３７のＲＴ０の列の置数参照）。

【３６０４】

また、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、９３．７５％の確率で実行される。すなわち、図５８２に示すように、グループ「レア役」で「演出なし」の確率は、６．２５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－６．２５＝９３．７５となる。具体的には、図５８２のボーナス重複で「レア役」の欄に示すように、「キャラ演出」（６．２５％）、「会話演出」（１２．５％）、「カットイン演出」（３７．５％）、「対決演出」（３７．５％）のいずれかの演出が選択される。

【３６０５】

したがって、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（１－６）を用いて、

２４０／６５５３６×９３．７５／１００

＝２２５／６５５３６　　式（１－７）

となる。

【３６０６】

＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞

第１の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（１２０＋１＋６）／６５５３６

＝１２７／６５５３６　　式（１－８）

となる。尚、式（１－８）において、最初の「１２０」は、「１種ＢＢ－Ａ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ」の置数４０との和であり、次の「１」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ」の置数１であり、最後の「６」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞Ａ１」の置数１～「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞Ａ６」の置数１の和６である（図５３７のＲＴ０の列の置数参照）。

【３６０７】

また、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも９３．７５％の確率で実行される。すなわち、図５８２に示すように、グループ「１種ＢＢ」の「演出なし」の確率、グループ「再遊技」の「演出なし」の確率、グループ「ベル」の「演出なし」の確率は、いずれも６．２５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－６．２５＝９３．７５となる。具体的には、図５８２のボーナス重複で「１種ＢＢ」及び「非レア役」の欄に示すように、グループ「１種ＢＢ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「キャラ演出」（６．２５％）、「会話演出」（１２．５％）、「対決演出」（７５％）のいずれかの演出が選択される。

【３６０８】

したがって、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

１２７／６５５３６×９３．７５／１００

１１９／６５５３６　　式（１－９）

となる。

【３６０９】

＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第１の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（１－７）及び式（１－９）から

２２５／６５５３６＋１１９／６５５３６

＝３４４／６５５３６　　式（１－１０）

となる。

【３６１０】

＜第１の対象遊技状態で演出が実行される確率＞

以上より、第１の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（１－５）及び式（１－１０）から、

３５１８７／６５５３６＋３４４／６５５３６

＝３５５３１／６５５３６　　式（１－１１）

となる。

【３６１１】

＜第２の対象遊技状態＞

次に、第２の対象遊技状態において演出が実行される確率を、第１の対象遊技状態と同様に、

（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第２の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２である。

【３６１２】

＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞

第２の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６
＝５２０４／６５５３６ 式（２－１）
となる（図５３７のＲＴ０の列の置数参照）。尚、式（２－１）において、式（１－１）と同様に、「入賞－Ｂ」の置数３２０４と、「入賞－Ｃ」の置数１０００と、「入賞－Ｄ」の置数７００と、「入賞－Ｅ」の置数３００とを用いた（図５３７のＲＴ０の列の置数参照）。

【３６１３】

また、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図５８３のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図５８３に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「共通ナビ演出」が必ず選択される。したがって、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５２０４／６５５３６×１００／１００
＝５２０４／６５５３６ 式（２－２）
となる。ここで、式（２－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。

【３６１４】

＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第２の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６
＝５９９６５／６５５３６ 式（２－３）
となる。ここで、式（２－３）における数値「３６７」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。尚、数値「３６７」は、第１の対象遊技状態の式（１－３）と同様にして算出することができる（図５３７のＲＴ０の列の置数参照）。

【３６１５】

また、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、全てに対して「演出なし」の確率が１００％であり（図５８３のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）、演出が実行される場合はない。

【３６１６】

したがって、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５９９６５／６５５３６×０／１００
＝０／６５５３６ 式（２－４）
となる。

【３６１７】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（２－２）及び式（２－４）から

５２０４／６５５３６＋０／６５５３６
＝５２０４／６５５３６ 式（２－５）
となる。

【３６１８】

＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

第２の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（８０＋８０＋８０）／６５５３６

＝２４０／６５５３６ 式（２－６）
となる。尚、この式（２－６）は、第１の対象遊技状態の式（１－６）と同様に算出することができる（図５３７のＲＴ０の列の置数参照）。
【３６１９】
また、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図５８３のボーナス重複で「レア役」の欄参照）。具体的には、条件装置がボーナスと重複する場合には、「共通ナビ演出」のみが選択される。したがって、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
２４０／６５５３６×１００／１００
＝２４０／６５５３６ 式（２－７）
となる。ここで、式（２－６）の結果（「２４０／６５５３６」）を利用した。
【３６２０】
＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞
第２の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（１２０＋１＋６）／６５５３６
＝１２７／６５５３６ 式（２－８）
となる。尚、この式（２－８）は、第１の対象遊技状態の式（１－８）と同様に算出することができる（図５３７のＲＴ０の列の置数参照）。
【３６２１】
また、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも０％の確率で実行される（図５８３参照）。
【３６２２】
したがって、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
１２７／６５５３６×０／１００
＝０／６５５３６ 式（２－９）
となる。ここで、式（２－８）の結果（「１２７／６５５３６」）を利用した。
【３６２３】
＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（２－７）及び式（２－９）から
２４０／６５５３６＋０／６５５３６
＝２４０／６５５３６ 式（２－１０）
となる。
【３６２４】
＜第２の対象遊技状態で演出が実行される確率＞
以上より、第２の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（２－５）及び式（２－１０）から、
５２０４／６５５３６＋２４０／６５５３６
＝５４４４／６５５３６ 式（２－１１）
となる。
【３６２５】
＜第１の対象遊技状態と第２の対象遊技状態との比較結果＞
第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（１－１１）より、
３５５３１／６５５３６
である。また、第２の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（２－１１）より、

５４４４／６５５３６
である。
【３６２６】
したがって、
３５５３１／６５５３６＞５４４４／６５５３６　　式（２－１２）
が成立し、第１の対象遊技状態と第２の対象遊技状態と比較すると、第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第２の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。
前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。一方、第２の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２である。したがって、対象遊技状態のＲＴ状態がともにＲＴ０である状況であるときには、通常区間である場合の方が有利区間である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。遊技者が有利区間表示器ＹＨをみれば、現在、遊技区間が有利区間であるか否かを判別することできる。このため、遊技区間が通常区間であると認識できてしまった場合には、遊技への意欲が低下してしまうため、通常区間のときには、様々な演出を頻繁に実行することによって、有利区間への移行に対する期待感を高めることができるため、第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率を高めている。尚、第１の対象遊技状態においては、第２の対象遊技状態よりも現在の設定値を示唆する演出が実行されやすいよう構成してもよい。例えば、ボーナスやＡＴ抽選に当選していないハズレに係る遊技において、通常区間においてのみ実行され得る演出を設け、当該演出を設定値が高い程発生率を高くするよう構成してもよい。このように構成することにより遊技者は通常区間においても遊技を進行する意欲が向上することとなる。
【３６２７】
＜＜（比較２）第２の対象遊技状態と第３の対象遊技状態＞＞
【３６２８】
＜第２の対象遊技状態＞
前述したように、第２の対象遊技状態において、何らかの演出を実行する確率は、式（２－１１）より、
５４４４／６５５３６
である。
【３６２９】
＜第３の対象遊技状態＞
まず、第３の対象遊技状態において演出が実行される確率を、
（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合
（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合
（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合
（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合
との各々について算出する。なお、前述したように、第３の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である。
【３６３０】
＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞
第３の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６
＝５２０４／６５５３６　　式（３－１）
となる（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。尚、式（３－１）において、「入賞－Ｂ」の置数３２０４と、「入賞－Ｃ」の置数１０００と、「入賞－Ｄ」の置数７００と、「入賞－Ｅ」の置数３００とを用いた（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。

【３６３１】
また、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図５８４のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図５８４に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「会話演出」（１２．５％）、「カットイン演出」（２５％）、「対決演出」（２５％）、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」（３７．５％）のいずれかの演出が選択される。したがって、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５２０４／６５５３６×１００／１００
＝５２０４／６５５３６　　式（３－２）

となる。ここで、式（３－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。
【３６３２】
＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞
第３の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６
＝５９９６５／６５５３６　　式（３－３）

となる。ここで、式（３－３）における数値「３６７」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数とボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。
【３６３３】
単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数の和は、「１種ＢＢ－Ａ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ」の置数４０との和であり、１２０（＝４０＋４０＋４０）である（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。
【３６３４】
また、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｄ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｅ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｄ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｅ」の置数４０との置数の和２４０（＝４０＋４０＋４０＋４０＋４０＋４０）（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）と、「１種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ１」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ２」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ３」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ４」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ５」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ６」の置数１との和７（＝１＋１＋１＋１＋１＋１＋１）（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）との和２４７（＝２４０＋７）となる。
【３６３５】
したがって、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数１２０とボーナスと重複した条件装置が当選する置数２４７との和によって、式（３－３）の数値「３６７」を算出することができる。また、式（３－３）の数値「５２０４」は、式（３－１）の結果である。式（３－３）に示すように、「６５５３６－３６７－５２０４」を算出することで、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数と、「レア役」の置数とを除くことができ、条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合の置数を算出することができる。
【３６３６】
また、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも１３．５％の確率で実行される（図５８４のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）。図５８４に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」の各々の「演出なし」の確率は、いずれも８６．５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－８６．５＝１３．５となる。なお、具体的には、図５８４に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊

技」、グループ「ベル」のいずれも「会話演出」（１２．５％）、「対決演出」（１％）のいずれかの演出が選択される。

【３６３７】

したがって、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５９９６５／６５５３６×１３．５／１００

８０９５／６５５３６　　式（３－４）

となる。ここで、式（３－３）の結果（「５９９６５／６５５３６」）を利用した。

【３６３８】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（３－２）及び式（３－４）から

５２０４／６５５３６＋８０９５／６５５３６

＝１３２９９／６５５３６　　式（３－５）

となる。

【３６３９】

＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

第３の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（８０＋８０＋８０）／６５５３６

＝２４０／６５５３６　　式（３－６）

となる。尚、式（３－６）において、最初の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ」の置数４０との和であり、次の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｄ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｄ」の置数４０との和であり、最後の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｅ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｅ」の置数４０との和である（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。

【３６４０】

また、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、８７．５％の確率で実行される。すなわち、図５８４に示すように、グループ「レア役」で「演出なし」の確率は、１２．５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－１２．５＝８７．５となる。具体的には、図５８４のボーナスと重複し「レア役」の欄に示すように、「会話演出」（１２．５％）、「カットイン演出」（２５％）、「対決演出」（２５％）、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」（２５％）のいずれかの演出が選択される。

【３６４１】

したがって、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（３－６）を用いて、

２４０／６５５３６×８７．５／１００

＝２１０／６５５３６　　式（３－７）

となる。

【３６４２】

＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞

第３の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（１２０＋１＋６）／６５５３６

＝１２７／６５５３６　　式（３－８）

となる。尚、式（３－８）において、最初の「１２０」は、「１種ＢＢ－Ａ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ」の置数４０との和であり、次の「

１」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ」の置数１であり、最後の「６」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞Ａ１」の置数１～「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞Ａ６」の置数１の和６である（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。

【３６４３】

また、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも４３．７５％の確率で実行される。すなわち、図５８４に示すように、グループ「１種ＢＢ」の「演出なし」の確率、グループ「再遊技」の「演出なし」の確率、グループ「ベル」の「演出なし」の確率は、いずれも５６．２５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－５６．２５＝４３．７５となる。具体的には、図５８４のボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」の欄に示すように、グループ「１種ＢＢ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも「会話演出」（２５％）、「カットイン演出」（６．２５％）、「対決演出」（１２．５％）のいずれかの演出が選択される。

【３６４４】

したがって、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

１２７／６５５３６×４３．７５／１００

５６／６５５３６　　式（３－９）

となる。

【３６４５】

＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（３－７）及び式（３－９）から

２１０／６５５３６＋５６／６５５３６

＝２６６／６５５３６　　式（３－１０）

となる。

【３６４６】

＜第３の対象遊技状態で演出が実行される確率＞

以上より、第３の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（３－５）及び式（３－１０）から、

１３２９９／６５５３６＋２６６／６５５３６

＝１３５６５／６５５３６　　式（３－１１）

となる。

【３６４７】

＜第２の対象遊技状態と第３の対象遊技状態との比較結果＞

第２の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（２－１１）より、

５４４４／６５５３６

である。また、第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（３－１１）より、

１３５６５／６５５３６

である。

【３６４８】

したがって、

５４４４／６５５３６＜１３５６５／６５５３６　　式（３－１２）

が成立し、第２の対象遊技状態と第３の対象遊技状態と比較すると、第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第２の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【３６４９】

前述したように、第２の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２である。一方、第３の対象遊技状態は、遊

技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である。したがって、対象遊技状態の遊技区間がともに有利区間である状況であるときには、ＲＴ状態がＲＴ１である場合の方が、ＲＴ状態がＲＴ０である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。第２の対象遊技状態は、ＡＴ準備状態２であり、第３の対象遊技状態に移行することが確定的であるため、遊技者は、第３の対象遊技状態に移行することに期待感を持っており、演出による期待感を感じさせる必要はない（演出によって過剰に遊技者を煽る必要がない）ので、なるべく簡素な演出にして第２の対象遊技状態を終了させるのが好ましいため、第２の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率を低くしている。

【３６５０】

＜＜（比較３）第１の対象遊技状態と第４の対象遊技状態＞＞

【３６５１】

＜第１の対象遊技状態＞

前述したように、第１の対象遊技状態において、何らかの演出を実行する確率は、式（１－１１）より、

３５５３１／６５５３６

である。

【３６５２】

＜第４の対象遊技状態＞

まず、第４の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア」役である場合

（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第４の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が転落待ち状態である。

【３６５３】

＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞

第４の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６

＝５２０４／６５５３６　　式（４－１）

となる（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。尚、式（４－１）において、「入賞－Ｂ」の置数３２０４と、「入賞－Ｃ」の置数１０００と、「入賞－Ｄ」の置数７００と、「入賞－Ｅ」の置数３００とを用いた（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。

【３６５４】

また、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図５８５のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図５８５に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」（５％）、「会話演出」（５％）、「カットイン演出」（９０％）のいずれかの演出が選択される。したがって、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５２０４／６５５３６×１００／１００

＝５２０４／６５５３６　　式（４－２）

となる。ここで、式（４－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。

【３６５５】

＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第４の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する

全ての条件装置の置数を加算することで得られる（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。具体的には、

（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６

＝５９９６５／６５５３６　　式（４－３）

となる。ここで、第４の対象遊技状態のＲＴ状態はＲＴ１であり、式（４－３）は、式（３－３）と同様にして算出することができる。

【３６５６】

また、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも５％の確率で実行される（図５８５のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）。図５８５に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」の各々の「演出なし」の確率は、いずれも９５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－９５＝５となる。なお、具体的には、図５８５に示すように、グループ「ハズレ」、グループ「再遊技」、グループ「ベル」のいずれも、「キャラ演出」（２．５％）、「会話演出」（２．５％）のいずれかの演出が選択される。

【３６５７】

したがって、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５９９６５／６５５３６×５／１００

２９９８／６５５３６　　式（４－４）

となる。ここで、式（４－３）の結果（「５９９６５／６５５３６」）を利用した。

【３６５８】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（４－２）及び式（４－４）から

５２０４／６５５３６＋２９９８／６５５３６

＝８２０２／６５５３６　　式（４－５）

となる。

【３６５９】

＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

第４の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（８０＋８０＋８０）／６５５３６

＝２４０／６５５３６　　式（４－６）

となる。尚、式（４－６）は、式（３－６）と同様にして算出することができる（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。

【３６６０】

また、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図５８５のボーナスと重複し「レア役」の欄参照）。図５８５に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」（５％）、「会話演出」（５％）、「カットイン演出」（９０％）のいずれかの演出が選択される。

【３６６１】

したがって、第３の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

２４０／６５５３６×１００／１００

＝２４０／６５５３６　　式（４－７）

となる。ここで、式（４－６）の結果（「２４０／６５５３６」）を利用した。

【３６６２】

＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞
第４の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（１２０＋１＋６）／６５５３６
＝１２７／６５５３６　　式（４－８）

となる。尚、式（４－８）は、式（３－８）と同様にして算出することができる（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。

【３６６３】
また、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図５８５のボーナス重複で「１種ＢＢ」及び「非レア役」の欄参照）。図５８５に示すように、具体的には、ボーナスと重複する場合には、「キャラ演出」（５％）、「会話演出」（５％）、「カットイン演出」（９０％）のいずれかの演出が選択される。

【３６６４】
したがって、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

１２７／６５５３６×１００／１００
＝１２７／６５５３６　　式（４－９）

となる。

【３６６５】
＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第４の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（４－７）及び式（４－９）から

２４０／６５５３６＋１２７／６５５３６
＝３６７／６５５３６　　式（４－１０）

となる。

【３６６６】
＜第４の対象遊技状態で演出が実行される確率＞
以上より、第４の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（４－５）及び式（４－１０）から、

８２０２／６５５３６＋３６７／６５５３６
＝８５６９／６５５３６　　式（４－１１）

となる。

【３６６７】
＜第１の対象遊技状態と第４の対象遊技状態との比較結果＞
第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（１－１１）より、

３５５３１／６５５３６

である。また、第４の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（４－１１）より、

８５６９／６５５３６

である。

【３６６８】
したがって、

３５５３１／６５５３６＞８５６９／６５５３６　　式（４－１２）

が成立し、第１の対象遊技状態と第４の対象遊技状態と比較すると、第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第４の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【３６６９】
前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ

０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。一方、第４の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が転落待ち状態である。したがって、対象遊技状態の遊技区間がともに通常区間である状況であるときには、ＲＴ状態がＲＴ０である場合の方がＲＴ状態がＲＴ１である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。この場合には、第４の対象遊技状態は、有利区間から通常区間に移行し、低確率状態に移行するまでの転落待ち状態となっており、少しでも早く低確率状態に移行して、次に再び有利区間に移行させるのが好ましく、演出をすることで期待感を持たせる必要はなく、また、いまだに有利区間であるかのように感じさせる必要もないので、第４の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率を低くしている。即ち、転落待ち状態においては、遊技者に対してＡＲＴ状態が終了した＝高利益な状態が終了したため、次回のＡＴ当選を目指して遊技を進行することを促したい、且つ、有利区間に関する情報が全てクリアされたことを明確にするため演出の発生頻度が相対的に低くなるように構成されている。

【３６７０】

＜＜（比較４）第３の対象遊技状態と第６の対象遊技状態＞＞

【３６７１】

＜第３の対象遊技状態＞

前述したように、第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（３－１１）より、

１３５６５／６５５３６

である。

【３６７２】

＜第６の対象遊技状態＞

まず、第６の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第６の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が転落後ＡＴ中状態である。

【３６７３】

＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞

第６の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６

＝５２０４／６５５３６　　式（６－１）

となる（図５３７のＲＴ０の列の置数参照）。尚、式（２－１）は、式（１－１）と同様にして算出することができる（図５３７のＲＴ０の列の置数参照）。

【３６７４】

また、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図５８７のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図５８７に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「会話演出」（１２．５％）、「カットイン演出」（２５％）、「対決演出」（２５％）、「上乗せバトル（ＡＲＴ中専用）」（３７．５％）のいずれかの演出が必ず選択される。したがって、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５２０４／６５５３６×１００／１００

＝５２０４／６５５３６　　式（６－２）

となる。ここで、式（６－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。
【３６７５】
＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞
第６の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６
＝５９９６５／６５５３６　　式（６－３）
となる。ここで、式（６－３）における数値「３６７」は、単独ボーナス当選の置数とボーナス重複当選の置数との和である。尚、数値「３６７」は、第１の対象遊技状態の式（１－３）と同様にして算出することができる。
【３６７６】
また、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、全てに対して「演出なし」の確率が１００％であり（図５８３のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）、演出が実行される場合はない。
【３６７７】
したがって、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
５９９６５／６５５３６×０／１００
＝０／６５５３６　　式（６－４）
となる。
【３６７８】
＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（６－２）及び式（６－４）から
５２０４／６５５３６＋０／６５５３６
＝５２０４／６５５３６　　式（６－５）
となる。
【３６７９】
＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞
第６の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（８０＋８０＋８０）／６５５３６
＝２４０／６５５３６　　式（６－６）
となる。尚、この式（６－６）は、第１の対象遊技状態の式（１－６）と同様に算出することができる。
【３６８０】
また、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、いずれも１２．５％の確率で実行される（図５８７のボーナス重複で「レア役」の欄参照）。何らかの演出が実行される確率は、１００－１２．５＝８７．５となる。なお、具体的には、図５８７に示すように、「会話演出」（１２．５％）、「カットイン演出」（３７．５％）、「対決演出」（３７．５％）のいずれかの演出が選択される。
【３６８１】
したがって、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（６－６）を用いて、
２４０／６５５３６×８７．５／１００
＝２１０／６５５３６　　式（６－７）
となる。ここで、式（６－６）の結果（「２４０／６５５３６」）を利用した。
【３６８２】

＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞
第６の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（１２０＋１＋６）／６５５３６
＝１２７／６５５３６　　式（６－８）

となる。尚、この式（６－８）は、第１の対象遊技状態の式（１－８）と同様に算出することができる。

【３６８３】
また、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも４３．７５％の確率で実行される（図５８７のボーナスと重複し「レア役」の欄参照）。何らかの演出が実行される確率は、１００－５６．２５＝４３．７５となる。なお、具体的には、図５８７に示すように、「会話演出」（２５％）、「カットイン演出」（６．２５％）、「対決演出」（１２．５％）のいずれかの演出が選択される。

【３６８４】
したがって、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

１２７／６５５３６×４３．７５／１００
＝５６／６５５３６　　式（６－９）

となる。ここで、式（６－８）の結果（「１２７／６５５３６」）を利用した。

【３６８５】
＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第６の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（６－７）及び式（６－９）から

２１０／６５５３６＋５６／６５５３６
＝２６６／６５５３６　　式（６－１０）

となる。

【３６８６】
＜第６の対象遊技状態で演出が実行される確率＞
以上より、第２の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（６－５）及び式（６－１０）から、

５２０４／６５５３６＋２６６／６５５３６
＝５４７０／６５５３６　　式（６－１１）

【３６８７】
＜第３の対象遊技状態と第６の対象遊技状態との比較結果＞
第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（３－１１）より、

１３５６５／６５５３６

である。また、第６の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（６－１１）より、

５４７０／６５５３６

である。

【３６８８】
したがって、

５４７０／６５５３６＜１３５６５／６５５３６　　式（６－１２）

が成立し、第３の対象遊技状態と第６の対象遊技状態と比較すると、第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第６の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。

【３６８９】
前述したように、第３の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ

１であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である。一方、第６の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が転落後ＡＴ中状態である。したがって、遊技区間がともに有利区間である状況であるときには、ＲＴ状態がＲＴ１である場合の方が、ＲＴ状態がＲＴ０である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。この傾向は、比較２の同様であり、遊技区間が有利区間である場合には、ＲＴ状態がＲＴ１であるときに演出が実行されやすい。この場合は、ＡＴ中状態であるにもかかわらず、ＲＴ状態がＲＴ１からＲＴ０に移行してしまった場合であり、ＲＴ状態がＲＴ０である状態で演出による期待感を高めるよりも、少しでも早くＲＴ状態をＲＴ１に戻るのが好ましいため、第６の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率を低くしている。また、この状態における専用の演出を設けることで、処理が煩雑になったり、演出用の画像データを確保したりすることを防止することができる。

【３６９０】

＜＜＜変形例１－１＞＞＞

前述した第２１実施形態では、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態であるときにＡＴカウンタを減算し、ＡＴカウンタの値が０になったことを条件に、ＡＴに関する状態を転落待ち状態に移行させ、ＡＴに関する状態が転落待ち状態であるときにＲＴ状態がＲＴ１からＲＴ０に移行したことを条件に、ＡＴに関する状態を低確率状態に移行させるように構成していた。

【３６９１】

図５９１は、変形例１－１のＡＴ状態遷移図を示すブロック図である。変形例１－１では、図５９１に示すように、遊技区間が有利区間である状況で、ＡＴカウンタの値が０になったときには、ＡＴ転落待ち状態に移行させ、ナビがされないためにＲＴ状態がＲＴ１からＲＴ０になったときには、ＡＴに関する状態を引き戻し（弱）状態に移行させる。このように、変形例１－１は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（弱）状態である遊技状態（以下、第７の対象遊技状態と称する）を設ける。

【３６９２】

そして、この引き戻し（弱）状態であるとき（１０ゲームの間）に、レア役（入賞－Ｃ、入賞－Ｄ、入賞－Ｅ）に当選した場合には、ＡＴに関する状態を引き戻し（弱）状態から復帰前兆状態に移行させる。さらに、復帰前兆状態であるときに、ナビによって再遊技０６図柄を停止表示させることができた場合には、ＡＴ中状態に戻ることができる。尚、引き戻し（弱）状態であるときに、レア役（入賞－Ｃ、入賞－Ｄ、入賞－Ｅ）に当選しなかった場合には、有利区間を終了し、低確率状態に移行する。

【３６９３】

＜＜ＡＴ状態移行制御処理＞＞

図５９２及び図５９３は、変形例１－１におけるＡＴ状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。変形例１－１では、第２１実施形態の図５４６の処理は、同様に実行される。図５９２は、第２１実施形態の図５４８に対応する処理であり、図５４７のステップ１８３２又は１８３４でＮｏの場合に図５９２に示す処理が実行される。また、図５９３は、第２１実施形態の図５４９に対応する処理であり、図５４９と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。このように、変形例１－１では、先ず、第２１実施形態の図５４６及び図５４７の処理が実行され、その後、図５９２及び図５９３の処理が実行される。

【３６９４】

まず、図５４７のステップ１８３２又は１８３４でＮｏの場合には、図５９２のステップ１９５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態はＡＴ中状態であるか否かを判定する。ステップ１９５２でＹｅｓの場合には、ステップ１９５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームでＡＴカウンタ値が０でなるか否かを判定する。ステップ１９５４でＹｅｓの場合には、ステップ１９５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態をＡＴ転落待ち状態に決定し、本サブル

ーチンを終了する。ステップ１９５４でＮｏの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

【３６９５】

ステップ１９５２でＮｏの場合には、ステップ１９５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態はＡＴ転落待ち状態であるか否かを判定する。ステップ１９５８でＹｅｓの場合には、ステップ１９６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技‐Ｄ１～Ｄ３であるか否かを判定する。ステップ１９６０でＹｅｓの場合には、ステップ１９６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補を、現在のＡＴに関する状態と、当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ１９６０でＮｏの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

【３６９６】

ステップ１９６２の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、引き戻し（弱）状態が含まれる。図５９４に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態がＡＴ転落待ち状態である場合には、選択候補として、ＡＴ転落待ち状態及び引き戻し（弱）状態の２つがある。再遊技０１、再遊技０２、再遊技０３が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ転落待ち状態が選択され、再遊技０４が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、引き戻し（弱）状態が選択される。

【３６９７】

ステップ１９５８でＮｏの場合には、ステップ１９６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態が引き戻し（弱）状態であるか否かを判定する。ステップ１９６４でＹｅｓの場合には、ステップ１９６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、引き戻し（弱）状態で１０ゲームを実行したか否かを判定する。ステップ１９６６でＹｅｓの場合には、ステップ１９６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を低確率状態に決定し、本サブルーチンを終了する。

【３６９８】

ステップ１９６６でＮｏの場合には、ステップ１９７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞－Ｃ、入賞－Ｄ、入賞－Ｅに当選したか否かを判定する。ステップ１９７０でＹｅｓの場合には、ステップ１９７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を復帰前兆状態に決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ１９７０でＮｏの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。

【３６９９】

ステップ１９６４でＮｏの場合には、ステップ１９７４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は復帰前兆状態であるか否かを判定する。ステップ１９７４でＹｅｓの場合には、ステップ１９７６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技‐Ｅ１～Ｅ３であるか否かを判定する。ステップ１９７６でＹｅｓの場合には、ステップ１９７８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補を、現在のＡＴに関する状態と、当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。

【３７００】

ステップ１９７８の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、ＡＴ中状態が含まれる。図５９４に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態が復帰前兆状態である場合には、選択候補として、復帰前兆状態及びＡＴ中状態の２つがある。再遊技０１、再遊技０２、再遊技０３が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、復帰前兆状態が選択され、再遊技０６が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択される。

【３７０１】

ステップ１９７４又はステップ１９７６でＮｏの場合には、図５９３のステップ１４４０に処理を移す。図５９３のステップ１４４０、１４４２及び１４４４は、図５４９に示

した処理と同様のものである。
【３７０２】
＜＜シナリオ抽選テーブル決定処理＞＞
図５９５は、変形例１－１におけるシナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。前述したように、変形例１－１では、ＡＴに関する状態に引き戻し（弱）状態が含まれ、引き戻し（弱）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルが選択される。尚、図５９５に示すフローチャートにおいて、第２１実施形態と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。
【３７０３】
まず、ステップ４１２０でＮｏの場合には、ステップ４１５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が引き戻し（弱）であるか否かを判定する。
【３７０４】
ステップ４１５２でＹｅｓの場合には、ステップ４１５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ４を選択する。このようにして、引き戻し（弱）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルとして、シナリオ演出テーブルＴ４が選択される。
【３７０５】
尚、ステップ４１５２でＮｏの場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ４１１２に処理を移す。
【３７０６】
また、図５９１のＡＴ状態遷移図に示すように、変形例１－１では、ＡＴに関する状態として転落待ち状態を有していない。このため、ステップ４１２４でＹｅｓの場合には、ステップ４１３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。ステップ４１３０でＹｅｓの場合には、ステップ４１３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＲＴ状態がＲＴ１であるか否かを判定する。
【３７０７】
ステップ４１３２でＹｅｓの場合には、ステップ４１３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ７を選択する。
【３７０８】
ステップ４１３２でＮｏの場合には、ステップ４１３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ１を選択する。
【３７０９】
ステップ４１２４でＮｏの場合、ステップ４１３０でＮｏの場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ４１１２に処理を移す。
【３７１０】
＜＜第７の対象遊技状態＞＞
前述したように、第７の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（弱）状態である。図５９６（Ａ）は、第７の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図５９６（Ｂ）は、第７の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。
【３７１１】
図５９６（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複及びボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１のみが選択され、他のシナリオ２及び３が選択される場合はない。
【３７１２】
図５９６（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ又は非レア役である場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合、又は、ボーナス重複でありハズレ非レア役、若しくはレア役である場合には、「カットイン演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。

【３７１３】
次に、第７の対象遊技状態において演出が実行される確率を、
（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合
（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合
（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合
（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合
との各々について算出する。なお、前述したように、第７の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（弱）状態である。
【３７１４】
＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞
第７の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６
＝５２０４／６５５３６　　式（７－１）
となる（図５３７のＲＴ０の列の置数参照）。尚、式（７－１）において、式（２－１）と同様に、「入賞－Ｂ」の置数３２０４と、「入賞－Ｃ」の置数１０００と、「入賞－Ｄ」の置数７００と、「入賞－Ｅ」の置数３００とを用いた（図５３７のＲＴ０の列の置数参照）。
【３７１５】
また、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図５９６のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図５９６に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「カットイン演出」が必ず選択される。したがって、第２の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
５２０４／６５５３６×１００／１００
＝５２０４／６５５３６　　式（７－２）
となる。ここで、式（７－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。
【３７１６】
＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞
第７の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６
＝５９９６５／６５５３６　　式（７－３）
となる。ここで、式（７－３）における数値「３６７」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。尚、数値「３６７」は、第２の対象遊技状態の式（２－３）と同様にして算出することができる（図５３７のＲＴ０の列の置数参照）。
【３７１７】
また、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合には、全てに対して「演出なし」の確率が１００％であり（図５９６のボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」の欄参照）、演出が実行される場合はない。
【３７１８】
したがって、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
５９９６５／６５５３６×０／１００
＝０／６５５３６　　式（７－４）

となる。
【３７１９】
＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（７－２）及び式（７－４）から
５２０４／６５５３６＋０／６５５３６
＝５２０４／６５５３６　式（７－５）
となる。
【３７２０】
＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞
第７の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（８０＋８０＋８０）／６５５３６
＝２４０／６５５３６　式（７－６）
となる。尚、この式（７－６）は、第２の対象遊技状態の式（２－６）と同様に算出することができる（図５３７のＲＴ０の列の置数参照）。
【３７２１】
また、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図５９６のボーナス重複で「レア役」の欄参照）。具体的には、条件装置がボーナスと重複する場合には、「カットイン演出」のみが選択される。したがって、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
２４０／６５５３６×１００／１００
＝２４０／６５５３６　式（７－７）
となる。ここで、式（７－６）の結果（「２４０／６５５３６」）を利用した。
【３７２２】
＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞
第２の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、
（１２０＋１＋６）／６５５３６
＝１２７／６５５３６　式（７－８）
となる。尚、この式（７－８）は、第２の対象遊技状態の式（２－８）と同様に算出することができる（図５３７のＲＴ０の列の置数参照）。
【３７２３】
また、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、いずれも１００％の確率で実行される（図５９６のボーナス重複の「１種ＢＢ」及び「非レア役」の欄参照）。具体的には、条件装置がボーナスと重複する場合には、「カットイン演出」のみが選択される。
【３７２４】
したがって、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、
１２７／６５５３６×１００／１００
＝１２７／６５５３６　式（７－９）
となる。ここで、式（７－８）の結果（「１２７／６５５３６」）を利用した。
【３７２５】
＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第７の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（７－７）及び式（７－９）から

２４０／６５５３６＋１２７／６５５３６
＝３６７／６５５３６　　式（７－１０）
となる。
【３７２６】
＜第７の対象遊技状態で演出が実行される確率＞
以上より、第７の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（７－５）及び式（７－１０）から、
５２０４／６５５３６＋３６７／６５５３６
＝５５７１／６５５３６　　式（７－１１）
となる。
【３７２７】
＜第１の対象遊技状態と第７の対象遊技状態との比較結果＞
第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（１－１１）より、
３５５３１／６５５３６
である。また、第７の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（７－１１）より、
５５７１／６５５３６
である。
【３７２８】
したがって、
３５５３１／６５５３６＞５５７１／６５５３６　　式（７－１２）
が成立し、第１の対象遊技状態と第７の対象遊技状態と比較すると、第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第７の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。
【３７２９】
前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。一方、第７の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（弱）状態である。したがって、対象遊技状態のＲＴ状態がともにＲＴ０である状況であるときには、通常区間である場合の方が有利区間である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。第７の対象遊技状態は、ＡＴ中状態が終了した後に、復帰前兆状態を経てＡＴ中状態に戻れる可能性を有する状態ではあるが、基本的には、遊技区間が通常区間に戻る過程の状態である。このため、ＡＴ中状態に戻れる期待感を感じさせるよりも、簡素な演出によって、通常区間に戻ることを示唆するのが好ましい。また、第７の対象遊技状態は１０ゲーム経過すると終了する、換言すると、滞在期間が短期間であるため、演出が発生するとＡＴ中状態に復帰（引き戻し）する期待度が高くなるよう演出の発生頻度を抑えるよう構成することが遊技の興趣性を向上させるために好適である。
【３７３０】
＜＜＜変形例１－２＞＞＞
前述したように、第２１実施形態では、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態であるときにＡＴカウンタを減算し、ＡＴカウンタの値が０になったことを条件に、ＡＴに関する状態をＡＴ中状態から転落待ち状態に移行させ、ＡＴに関する状態が転落待ち状態であるときにＲＴ状態がＲＴ１からＲＴ０に移行したことを条件に、ＡＴに関する状態を低確率状態に移行させる。
【３７３１】
図５９７は、変形例１－２のＡＴ状態遷移図を示すブロック図である。変形例１－２では、図５９７に示すように、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態であるときにＡＴカウンタの値が０になった場合でも、ＡＴに関する状態を転落待ち状態には移行させずに引き戻し（強）状態に移行させる。このように、変形例１－２は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（強）状態である遊技状態（以下、第

８の対象遊技状態と称する）を設ける。
【３７３２】
この引き戻し（強）状態では、ＲＴ状態がＲＴ１であるので、ＡＴ中状態のＲＴ状態と同じ状態を維持している。このため、引き戻し（強）状態で所定の条件を満たしたことを条件にＡＴ中状態に戻すことで、ナビの実行によって利益をさらに増やすことができるという期待感を高めることができる。
【３７３３】
＜＜ＡＴ状態移行制御処理＞＞
図５９８は、変形例１－２におけるＡＴ状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。変形例１－２でも、第２１実施形態の図５４６の処理及び変形例１－１の図５９３の処理は、同様に実行される。図５９８は、第２１実施形態の図５４８に対応する処理であり、図５４８のステップ１８３２又は１８３４でＮｏの場合に図５９８に示す処理が実行される。また、図５９８に示す処理を終了した後には、変形例１－１の図５９３の処理に移る。このように、変形例１－２では、先ず、第２１実施形態の図５４６及び図５４７の処理が実行され、その後、図５９８及び図５９３の処理が実行される。
【３７３４】
まず、図５４７のステップ１８３２又は１８３４でＮｏの場合には、図５９８のステップ２９５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態はＡＴ中状態であるか否かを判定する。ステップ２９５２でＹｅｓの場合には、ステップ２９５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームでＡＴカウンタ値が０でなり、且つ　ＲＴ状態がＲＴ１であるか否かを判定する。ステップ２９５４でＹｅｓの場合には、ステップ２９５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を次ゲーム以降のＡＴに関する状態を引き戻し（強）状態に決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ２９５４でＮｏの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。
【３７３５】
ステップ２９５２でＮｏの場合には、ステップ２９５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、現在のＡＴに関する状態は引き戻し（強）状態であるか否かを判定する。ステップ２９５８でＹｅｓの場合には、ステップ２９６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該ゲームに係る条件装置は再遊技‐Ｄ１～Ｄ３であるか否かを判定する。ステップ２９６０でＹｅｓの場合には、ステップ２９６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補を、現在のＡＴに関する状態と、当選した条件装置とに基づいて決定し、本サブルーチンを終了する。ステップ２９６０でＮｏの場合には、直ちに、本サブルーチンを終了する。
【３７３６】
ステップ２９６２の処理の次ゲーム以降のＡＴに関する状態の選択候補には、ＡＴ中状態が含まれる。図５９９に示すように、当該ゲームのＡＴに関する状態が引き戻し（強）状態である場合には、選択候補として、ＡＴ中状態及び低確率状態の２つがある。再遊技０１、再遊技０２、再遊技０３が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、ＡＴ中状態が選択され、再遊技０４が停止表示された場合には、次ゲーム以降のＡＴに関する状態として、低確率状態が選択される。
【３７３７】
＜＜シナリオ抽選テーブル決定処理＞＞
図６００は、変形例１－２におけるシナリオ抽選テーブル決定処理を示すフローチャートである。前述したように、変形例１－２では、ＡＴに関する状態に引き戻し（強）状態が含まれ、引き戻し（強）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルが選択される。尚、図６００に示すフローチャートにおいて、第２１実施形態と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。
【３７３８】
まず、ステップ４１０８でＮｏの場合には、ステップ４１６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が引き戻し（強）であるか否かを判定する。ステップ４１６

２でＹｅｓの場合には、ステップ４１６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ５を選択する。このようにして、引き戻し（強）状態であるときに対応するシナリオ演出テーブルとして、シナリオ演出テーブルＴ５が選択される。

【３７３９】

尚、ステップ４１６２でＮｏの場合には、ステップ４１１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態がＡＴ準備状態２であるか否かを判定する。ステップ４１１６でＹｅｓの場合には、ステップ４１１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ２を選択する。

【３７４０】

また、図５９８のＡＴ状態遷移図に示すように、変形例１－２では、ＡＴに関する状態として転落待ち状態を有していない。このため、ステップ４１２４でＹｅｓの場合には、ステップ４１３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＡＴに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。ステップ４１３０でＹｅｓの場合には、ステップ４１３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＲＴ状態がＲＴ１であるか否かを判定する。

【３７４１】

ステップ４１３２でＹｅｓの場合には、ステップ４１３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ７を選択する。

【３７４２】

ステップ４１３２でＮｏの場合には、ステップ４１３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、シナリオ演出テーブルＴ１を選択する。

【３７４３】

ステップ４１２４でＮｏの場合、ステップ４１３０でＮｏの場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ４１１２に処理を移す。

【３７４４】

＜＜第８の対象遊技状態＞＞

前述したように、第８の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（強）状態である。図６０１（Ａ）は、第８の対象遊技状態である場合の演出選択確率テーブルである。また、図６０１（Ｂ）は、第８の対象遊技状態である場合のシナリオ選択確率テーブルである。

【３７４５】

図６０１（Ｂ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１のみが選択され、他のシナリオ２及び３が選択される場合はない。条件装置が、ボーナス重複であり、ハズレ、非レア役及びレア役である場合には、シナリオ１が最も選択されやすく、次いで、シナリオ２及び３のいずれかが同確率で選択されやすい。

【３７４６】

図６０１（Ａ）に示すように、条件装置が、ボーナス非重複であり、ハズレである場合には、「演出なし」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複であり、非レア役である場合には、「狙え演出」のみが選択され、その他の演出が選択されることはない。条件装置が、ボーナス非重複でありレア役である場合、又は、ボーナス重複でありハズレ非レア役、若しくはレア役である場合には、「カットイン演出」のみが選択され、他の演出が選択されることはない。

【３７４７】

＜第８の対象遊技状態＞

第８の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第８の対象遊技状態は、遊技区間が

有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（強）状態である。

【３７４８】

＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞

第８の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６

＝５２０４／６５５３６　　式（８－１）

となる（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。尚、式（８－１）において、「入賞－Ｂ」の置数３２０４と、「入賞－Ｃ」の置数１０００と、「入賞－Ｄ」の置数７００と、「入賞－Ｅ」の置数３００とを用いた（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。

【３７４９】

また、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図６０１０のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図６０１に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「カットイン演出」が選択される。したがって、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５２０４／６５５３６×１００／１００

＝５２０４／６５５３６　　式（８－２）

となる。ここで、式（８－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。

【３７５０】

＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第８の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６

＝５９９６５／６５５３６　　式（８－３）

となる。ここで、式（８－３）における数値「３６７」は、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数とボーナスと重複した条件装置が当選する置数との和である。

【３７５１】

単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数の和は、「１種ＢＢ－Ａ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ」の置数４０との和であり、１２０（＝４０＋４０＋４０）である（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。

【３７５２】

また、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｄ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｅ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｄ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｅ」の置数４０との置数の和２４０（＝４０＋４０＋４０＋４０＋４０＋４０）（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）と、「１種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ１」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ２」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ３」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ４」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ５」の置数１と、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ６」の置数１との和７（＝１＋１＋１＋１＋１＋１＋１）（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）との和２４７（＝２４０＋７）となる。

【３７５３】

したがって、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数１２０とボーナスと重複した条件装置が当選する置数２４７との和によって、式（８－３）の数値「３６７」を算出することができる。また、式（８－３）の数値「５２０４」は、式（８－１）の結果である

。式（８－３）に示すように、「６５５３６－３６７－５２０４」を算出することで、単独ボーナスとなる条件装置が当選する置数と、ボーナスと重複した条件装置が当選する置数と、「レア役」の置数とを除くことができ、条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合の置数を算出することができる。

【３７５４】

また、第８の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」となる当選率は、

１９８２７／６５５３６　　式（８－３－１）

である（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。さらに、第８の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「非レア役」となる当選率は、

（５９９６５－１９８２７）／６５５３６

＝４０１３８／６５５３６　　式（８－３－２）

である。

【３７５５】

また、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」である場合に、「演出なし」の確率は、１００％であり、演出が実行されることはない（図６０１のグループ「ハズレ」の欄参照）。

【３７５６】

さらに、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「非レア役」である場合には、演出が実行される確率は、１００％である。具体的には、図６０１のグループ「再遊技」及び「ベル」の欄に示すように、「狙え演出」が必ず実行される。

【３７５７】

したがって、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

１９８２７／６５５３６×０／１００

＋４０１３８／６５５３６×１００／１００

＝０／６５５３６＋４０１３８／６５５３６

＝４０１３８／６５５３６　　式（８－４）

となる。ここで、式（８－３－１）及び式（８－３－２）の結果を利用した。

【３７５８】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（８－２）及び式（８－４）から

５２０４／６５５３６＋４０１３８／６５５３６

＝４５３４２／６５５３６　　式（８－５）

となる。

【３７５９】

＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞

第８の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（８０＋８０＋８０）／６５５３６

＝２４０／６５５３６　　式（８－６）

となる。尚、式（８－６）において、最初の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ」の置数４０との和であり、次の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｄ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｄ」の置数４０との和であり、最後の「８０」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｅ」の置数４０と「１種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｅ」の置数４０との和である（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。

【３７６０】

また、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に、演

出が実行される確率は、１００％である。具体的には、図６０１のグループ「レア技」の欄に示すように、「カットイン演出」が必ず実行される。

【３７６１】

したがって、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（８－６）を用いて、

２４０／６５５３６×１００／１００

＝２４０／６５５３６　　式（８－７）

となる。

【３７６２】

＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞

第８の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（１２０＋１＋６）／６５５３６

＝１２７／６５５３６　　式（８－８）

となる。尚、式（３－８）において、最初の「１２０」は、「１種ＢＢ－Ａ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｂ」の置数４０と、「１種ＢＢ－Ｃ」の置数４０との和であり、次の「１」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ」の置数１であり、最後の「６」は、「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞Ａ１」の置数１～「１種ＢＢ－Ｂ＋入賞Ａ６」の置数１の和６である（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。

【３７６３】

また、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に、演出が実行される確率は、１００％である。具体的には、図６０１のグループ「１種ＢＢ」及び「非レア役」の欄に示すように、「カットイン演出」が必ず実行される。

【３７６４】

したがって、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

１２７／６５５３６×１００／１００

＝１２７／６５５３６　　式（８－９）

となる。

【３７６５】

＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（８－７）及び式（３－９）から

２４０／６５５３６＋１２７／６５５３６

＝３６７／６５５３６　　式（８－１０）

となる。

【３７６６】

＜第８の対象遊技状態で演出が実行される確率＞

以上より、第８の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（８－５）及び式（８－１０）から、

４５３４２／６５５３６＋３６７／６５５３６

＝４５７０９／６５５３６　　式（８－１１）

となる。

【３７６７】

＜第３の対象遊技状態と第８の対象遊技状態との比較結果＞

第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（３－１１）より、

１３５６５／６５５３６

である。また、第８の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（８－１１）よ

り、
　　４５７０９／６５５３６
である。
【３７６８】
　したがって、
　　１３５６５／６５５３６＜４５７０９／６５５３６　　式（８－１２）
が成立し、第３の対象遊技状態と第８の対象遊技状態と比較すると、第８の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。
【３７６９】
　前述したように、第８の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が引き戻し（強）状態である。一方、第３の対象遊技状態は、遊技区間が有利区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態がＡＴ中状態である。第８の対象遊技状態は、ＲＴ状態がＲＴ１を維持したままＡＴ中状態を終了した場合に移行する引き戻し（強）状態であり、引き戻しの条件（本例においては、再遊技‐Ｄ１～Ｄ３当選時に再遊技０４以外が停止表示する）が成立した場合には、ＡＴ中状態に十分に戻れる可能性がある状態である。このため、ＡＴ中状態に戻れる可能性があるという期待感を遊技者に持せる演出が好ましく、第８の対象遊技状態では、何らかの演出を実行する確率を第３の対象遊技状態よりも高くしている。
【３７７０】
　なお、第８の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「非レア役」である場合において、条件装置が再遊技の場合には「狙え演出」が必ず実行される一方、条件装置がベルの場合には「狙え演出」が実行されないよう構成してもよい。また、本例では、第８の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率が第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成したが、これには限定されず、「狙え演出」の発生頻度や、ハズレ・ベル・再遊技等の抽選確率を調整することにより、第８の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率が第３の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも低くなるよう構成してもよい。
【３７７１】
＜＜＜変形例１－３＞＞＞
　前述した第２１実施形態における代表的な状態の流れでは、遊技区間が通常区間から有利区間に移行し、有利区間でのボーナスが終了した後に、ＡＴに関する状態をＡＴ中状態に移行させるものであった。
【３７７２】
　図６０２（Ａ）は、変形例１－３のＲＴ状態遷移図を示すブロック図である。図６０２（Ｂ）は、ＡＴ状態遷移図を示すブロック図である。なお、図６０２（Ａ）に示すＲＴ状態遷移及び図６０２（Ｂ）に示すＡＴ状態遷移は、代表的な状態を選択的に記載したものであり、その他のＲＴ状態やＡＴに関する状態を有することができる。
【３７７３】
　図６０２（Ａ）に示すように、変形例１－３では、ＲＴ状態として、「ＲＴ０」、「ＲＴ１」、「ＲＴ２」、「ボーナス内部当選中」と、「ボーナス」とを有する。「ＲＴ０」は、条件装置が再遊技に当選する確率が最も低いＲＴ状態であり、「ＲＴ１」は、条件装置が再遊技に当選する確率が最も高いＲＴ状態である。
【３７７４】
　例えば、ＲＴ状態が「ＲＴ０」であるときに、再遊技０４図柄が停止表示されると「ＲＴ１」に移行する（矢印（１））。また、ＲＴ状態が「ＲＴ１」であるときに、再遊技０６図柄が停止表示されると「ＲＴ２」に移行する（矢印（２））。ＲＴ状態が「ＲＴ１」又は「ＲＴ２」であるときに、入賞０８～１１図柄が停止表示されると「ＲＴ０」に移行する（矢印（３））。
【３７７５】

さらにまた、ＲＴ状態が「ＲＴ０」、「ＲＴ１」又は「ＲＴ２」であるときに、ボーナスに当選した場合には、「内部当選中」に移行し、「内部当選中」であるときに、ボーナスの図柄組み合わせを停止表示させることで「１種ＢＢ－Ａ、Ｂ、Ｃ」に移行し、「１種ＢＢ－Ａ、Ｂ、Ｃ」が終了すると元のＲＴ状態に戻る。

【３７７６】

また、図６０２（Ｂ）に示すように、遊技区間が通常区間であるときには、ＡＴに関する状態は、通常状態である。この通常状態では、ＲＴ状態は、「ＲＴ０」又は「ＲＴ１」のいずれかとなる。また、ＡＴに関する状態が通常状態であるときに、ＲＴ状態が「ＲＴ２」に移行することで、ＡＴに関する状態は、ＡＴ中状態となる。ＡＴ中状態であるときに、所定の終了条件、例えば、ＡＴカウンタがゼロになるなどの条件を充足することで、ＡＴに関する状態は通常状態に戻る。尚、不図示であるが、変形例１－３では、自力でＲＴ１に移行させた状態において、ＲＴ２に移行し得る押し順再遊技（例えば、３択の押し順再遊技であり、正解の押し順にて停止させるとＲＴ１→ＲＴ２に移行する再遊技が停止表示し、不正解の押し順にて停止させるとＲＴ１→ＲＴ０に移行する再遊技が停止表示する（ＲＴ１を維持する再遊技が停止表示するものであってもよい））に当選すると押し順当てゲームが発生し（演出表示装置Ｓ４０に「？・？・？」と表示）、自力でＲＴ２に移行する再遊技が停止表示する押し順を当てられた場合に、ＲＴ２に移行すると共にＡＴ中状態に移行するよう構成されている。

【３７７７】

尚、遊技区間が通常区間又は有利区間のいずれの区間である場合でも、ボーナスに当選した場合には、「内部当選中」に移行し、「内部当選中」であるときに、ボーナスの図柄を停止表示させることで「１種ＢＢ－Ａ、Ｂ、Ｃ」に移行し、「１種ＢＢ－Ａ、Ｂ、Ｃ」が終了すると元のＡＴに関する状態に戻る。

【３７７８】

変形例１－３は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり（自力でＲＴ１に移行させた状態）、ＡＴに関する状態が通常状態（低確率状態）である状態を第５の対象遊技状態と称する。

【３７７９】

＜第５の対象遊技状態＞

まず、第５の対象遊技状態において演出が実行される確率を、

（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合

（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合

（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合

（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合

との各々について算出する。なお、前述したように、第５の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり、ＡＴに関する状態が低確率状態である。

【３７８０】

＜（ａ）条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合＞

第５の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「レア役」となる当選率は、ボーナス非重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（３２０４＋１０００＋７００＋３００）／６５５３６

＝５２０４／６５５３６　　式（５－１）

となる（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。尚、式（５－１）は、式（３－１）と同様にして算出することができる（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。

【３７８１】

また、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合には、「演出なし」が選択されることはなく、演出は１００％の確率で実行される（図５８６のボーナス非重複で「レア役」の欄参照）。図５８６に示すように、具体的には、ボーナス非重複の場合には、「キャラ演出」（２５％）、「会話演出」（２５％）、「カットイン

演出」（２５％）、「対決演出」（２５％）のいずれかの演出が選択される。したがって、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

５２０４／６５５３６×１００／１００

＝５２０４／６５５３６　　式（５－２）

となる。ここで、式（５－１）の結果（「５２０４／６５５３６」）を利用した。

【３７８２】

＜（ｂ）条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合＞

第５の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「ハズレ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。具体的には、

（６５５３６－３６７－５２０４）／６５５３６

＝５９９６５／６５５３６　　式（５－３）

となる。ここで、第５の対象遊技状態のＲＴ状態はＲＴ１であり、式（５－３）は、式（３－３）と同様にして算出することができる。

【３７８３】

また、第５の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」となる当選率は、

１９８２７／６５５３６　　式（５－３－１）

である（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。さらに、第５の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナス非重複で「非レア役」となる当選率は、

（５９９６５－１９８２７）／６５５３６

＝４０１３８／６５５３６　　式（５－３－２）

である。

【３７８４】

また、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」である場合には、演出は５０％の確率で実行される。「演出なし」の確率は、５０％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－５０＝５０となる。具体的には、図５８６のグループ「ハズレ」の欄に示すように、「キャラ演出」（２５％）、「会話演出」（２４％）、「対決演出」（１％）のいずれかの演出が選択される。

【３７８５】

さらに、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「非レア役」である場合には、演出が実行される確率は、１００％である。具体的には、図５８６のグループ「再遊技」及び「ベル」の欄に示すように、「狙え演出」が必ず実行される。

【３７８６】

したがって、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複で「ハズレ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

１９８２７／６５５３６×５０／１００

＋４０１３８／６５５３６×１００／１００

９９１４／６５５３６＋４０１３８／６５５３６

＝５００５２／６５５３６　　式（５－４）

となる。ここで、式（５－３－１）及び式（５－３－２）の結果を利用した。

【３７８７】

＜条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率＞

以上から、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナス非重複である場合に何らかの演出が実行される確率は、式（５－２）及び式（５－４）から

５２０４／６５５３６＋５００５２／６５５３６

＝５５２５６／６５５３６　　式（５－５）

となる。

【３７８８】
＜（ｃ）条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合＞
第５の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「レア役」となる当選率は、ボーナス重複のグループ「レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（８０＋８０＋８０）／６５５３６
＝２４０／６５５３６　　式（５－６）

となる。尚、式（５－６）は、式（３－６）と同様にして算出することができる（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。

【３７８９】
また、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合には、演出は、９３．７５％の確率で実行される。すなわち、図５８６に示すように、グループ「レア役」で「演出なし」の確率は、６．２５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－６．２５＝９３．７５となる。具体的には、図５８６のボーナスと重複し「レア役」の欄に示すように、「キャラ演出」（６．２５％）、「会話演出」（１２．５％）、「カットイン演出」（３７．５％）、「対決演出」（３７．５％）のいずれかの演出が選択される。

【３７９０】
したがって、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

２４０／６５５３６×９３．７５／１００
＝２２５／６５５３６　　式（５－７）

となる。ここで、式（５－６）の結果（「２４０／６５５３６」）を利用した。

【３７９１】
＜（ｄ）条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合＞
第５の対象遊技状態で遊技を実行した場合の条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」となる当選率は、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」に属する全ての条件装置の置数を加算することで得られる。具体的には、

（１２０＋１＋６）／６５５３６
＝１２７／６５５３６　　式（５－８）

となる。尚、式（５－８）は、式（３－８）と同様にして算出することができる（図５３７のＲＴ１の列の置数参照）。

【３７９２】
また、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合には、演出は、９３．７５％の確率で実行される。すなわち、図４９３に示すように、グループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」で「演出なし」の確率は、６．２５％であり、何らかの演出が実行される確率は、１００－６．２５＝９３．７５となる。具体的には、図５８６のボーナス重複でグループ「１種ＢＢ」及びグループ「非レア役」の役の欄に示すように、「キャラ演出」（６．２５％）、「会話演出」（１２．５％）、「対決演出」（７５％）のいずれかの演出が選択される。

【３７９３】
したがって、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複し「１種ＢＢ」及び「非レア役」である場合に何らかの演出が実行される確率は、

１２７／６５５３６×９３．７５／１００
１１９／６５５３６　　式（５－９）

となる。

【３７９４】
＜条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率＞
以上から、第５の対象遊技状態で条件装置がボーナスと重複する場合に何らかの演出が実行される確率は、式（５－７）及び式（５－９）から

２２５／６５５３６＋１１９／６５５３６
＝３４４／６５５３６　　式（５－１０）
となる。
【３７９５】
＜第５の対象遊技状態で演出が実行される確率＞
以上より、第５の対象遊技状態で何らかの演出が実行される確率は、式（５－５）及び式（５－１０）から、
５５２５６／６５５３６＋３４４／６５５３６
＝５５６００／６５５３６　　式（５－１１）
となる。
【３７９６】
＜第１の対象遊技状態と第５の対象遊技状態との比較結果＞
第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（１－１１）より、
３５５３１／６５５３６
である。また、第５の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、式（５－１１）より、
５５６００／６５５３６
である。
【３７９７】
したがって、
３５５３１／６５５３６＜５５６００／６５５３６　　式（５－１２）
が成立し、第１の対象遊技状態と第５の対象遊技状態と比較すると、第５の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率は、第１の対象遊技状態で何らかの演出を実行する確率よりも高くなるよう構成されている。
【３７９８】
前述したように、第１の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ０であり、ＡＴに関する状態が通常状態（低確率状態）である。一方、第５の対象遊技状態は、遊技区間が通常区間であり、ＲＴ状態がＲＴ１であり（自力でＲＴ１に移行させた状態）、ＡＴに関する状態が通常状態（低確率状態）である。したがって、対象遊技状態の遊技区間はともに通常区間である状況で共通するが、ＲＴ状態がＲＴ１である場合の方が、ＲＴ状態がＲＴ０である場合よりも演出が実行され易いよう構成されている。
【３７９９】
前述したように、遊技者が有利区間表示器ＹＨをみれば、現在、遊技区間が有利区間であるか否かを判別することできる。このため、遊技区間が通常区間であると認識できてしまった場合には、遊技への意欲が低下してしまうため、通常区間のときには、様々な演出を頻繁に実行することによって、有利区間への移行に対する期待感を高めることができる。さらに、ＲＴ状態が変化した場合には、演出の種類を変更できる契機にすることができ、演出が実行される頻度を高くするだけでなく、一定のものに絞り込んだ演出を実行することで、さらに期待感を高めることができるとともに、通常区間における演出を変化させることによって、遊技者が飽きにくくして、遊技を継続させる意欲を高めることができる。
【３８００】
＜＜＜変形例１－４＞＞＞
前述した図５７７の演出内容決定処理では、まず、シナリオを決定してから、具体的な演出を決定する順序で行っていたが、これに限られず、シナリオに沿って演出を実行していない場合には、先ず、演出内容を抽選処理で決定し、次いで、シナリオが決定していない場合にはシナリオを抽選処理で決定するようにしてもよい。これにより、シナリオが決定されていないときには、具体的な演出を直ちに実行することができる。
【３８０１】
＜＜＜変形例１－５＞＞＞

また、シナリオと演出内容とを同時に決定するように処理してもよい。例えば、演出内容毎に、シナリオの有無が対応付けられており、抽選処理で決定された演出内容が、シナリオ無しの場合には、シナリオ無しで演出を実行し、シナリオ有りの場合には、そのシナリオに沿って演出を実行する。

【３８０２】

例えば、演出内容の抽選処理の置数１～９９を、１ゲームの対決演出を実行するように割り当て、演出内容の抽選処理の置数１００～１９９を、１ゲームのキャラ演出を実行するように割り当て、演出内容の抽選処理の置数が２００～２９９を、４ゲームの対決演出を実行するように割り当てる。４ゲームの対決演出が決定された場合には、当該ゲームから４ゲーム目までは、対決演出が実行される。このような抽選処理を実行することで、シナリオと演出内容とを同時に決定することができ処理を簡素にすることができる。

【３８０３】

＜＜＜変形例１－６＞＞＞

さらに、演出モードなどの他の要素（パラメータ）を導入してもよい。前述した例では、遊技区間、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態で演出を決定するものであったため、これらが一致する場合には、全て同じ遊技状態と判断されて、演出内容が決定された。これらの遊技区間、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態は、主制御基板Ｍで決定されるものであり、副制御基板で、演出モードなどの他の要素を用いて、演出内容を決定することで、演出内容の選択を広げることができる。例えば、現在のＲＴ状態及び元のＲＴ状態、並びに現在のＡＴに関する状態及び元のＡＴに関する状態などによって状態の変化の方向を含めることができ、これらに基づいて演出モードを決定することで、演出内容を決定するための抽選テーブルを異ならしめることができ、演出をさらに展開させることができる。

【３８０４】

例えば、通常区間の低確率状態において自力でＲＴ１に移行した場合と、ＲＴ１を維持したまま有利区間から通常区間に戻って低確率状態である場合とでは、遊技区間、ＡＴに関する状態及びＲＴ状態は、同じであるが、状態の変化の方向は異なる。このような変化の方向を含めることで、演出を展開させやすくできる。

【３８０５】

＜＜＜変形例１－７＞＞＞

さらにまた、主制御基板Ｍ側でフリーズ演出を決定した場合には、副制御基板Ｓ側では、特定の演出抽選テーブルを参照するようにしてもよい。

【３８０６】

＜＜＜第２２実施形態＞＞＞

前述したように、第２１実施形態では、有利区間では、単一の有利ＢＢ状態を有するものであった。

【３８０７】

図６０３は、第２２実施形態のＡＴ状態遷移図を示すブロック図である。第２２実施形態では、図６０３に示すように、有利区間に状態Ａ～状態Ｄの４つの状態を有し、通常区間から状態Ａ～状態Ｄのいずれかに移行できるように構成されている。また、状態Ｄへは、通常区間からのみ移行できるように構成されている。

【３８０８】

尚、第２２実施形態では、条件装置としてチェリー１、チェリー２、チェリー３、チェリー４＋１種ＢＢ－Ｃを含む。また、第２０実施形態では、通常区間及び有利区間の状態Ａ～状態Ｃで主に滞在するＲＴ状態は、ＲＴ０であり、有利区間の状態Ｄで主に滞在するＲＴ状態は、ＲＴ０よりも有利な（再遊技の当選率が高い）ＲＴ１であり、ＢＢ内部中や有利ＢＢ内部中のＲＴ状態は、ＲＴ０及びＲＴ１と異なるＲＴ２である。

【３８０９】

＜状態Ａ＞

ＡＴに関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー１に当選した場合には、有利区間の状態Ａの「有利状態Ａ」に移行する。「有利状態Ａ」でＢＢに当選

した場合には、「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後に、ＢＢ役の図柄を停止表示させることにより、「有利ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することにより、有利状態Ａに戻る。状態Ａは、これらの「有利状態Ａ」と「有利ＢＢ内部中遊技」と「有利ＢＢ状態」とからなる状態である。状態Ａにおいて実行したゲーム数が所定のゲーム数Ａに達したことを条件に、低確率状態に戻る。例えば、ゲーム数Ａとして５００ゲームなどにすることができる。

【３８１０】

＜状態Ｂ＞

ＡＴに関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー２に当選した場合には、有利区間の状態Ｂの「有利状態Ｂ」に移行する。「有利状態Ｂ」でＢＢに当選した場合には、「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後に、ＢＢ役の図柄を停止表示させることにより、「有利ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することにより、有利状態Ｂに戻る。状態Ｂは、これらの「有利状態Ｂ」と「有利ＢＢ内部中遊技」と「有利ＢＢ状態」とからなる状態である。状態Ｂにおいて実行したゲーム数が所定のゲーム数Ｂに達したことを条件に、低確率状態に戻る。例えば、ゲーム数Ｂとして３００ゲームなどにすることができる。

【３８１１】

＜状態Ｃ＞

ＡＴに関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー３に当選した場合には、有利区間の状態Ｃの「有利状態Ｃ」に移行する。「有利状態Ｃ」でＢＢに当選した場合には、「有利ＢＢ内部中遊技」に移行し、その後に、ＢＢ役の図柄を停止表示させることにより、「有利ＢＢ状態」に移行し、実行されたＢＢが終了することにより、有利状態Ｃに戻る。状態Ｃは、これらの「有利状態Ｃ」と「有利ＢＢ内部中遊技」と「有利ＢＢ状態」とからなる状態である。状態Ｂにおいて実行したゲーム数が所定のゲーム数Ｃに達したことを条件に、低確率状態に戻る。例えば、ゲーム数Ｃとして１００ゲームなどにすることができる。このように、第２０実施形態においては、「ゲーム数Ａ＞ゲーム数Ｂ＞ゲーム数Ｃ」となっている。また、図６０３に示すように、状態Ａ、状態Ｂ及び状態Ｃに移行した場合には、押し順ベルが初めて当選した場合には押し順ナビを実行し得るが、以降の押し順ベルに当選したゲーム（押し順再遊技に当選したゲームも同様）においては押し順ナビを実行しない。一方、後述する状態Ｄに移行した場合には、押し順ベルに当選したゲーム及び押し順再遊技に当選したゲームはすべて押し順ナビを実行するよう構成されており、状態Ｄは状態Ａ～Ｃよりも遊技者にとって有利な遊技状態となっている。

【３８１２】

＜状態Ｄ＞

ＡＴに関する状態が低確率状態であるときに、チェリー４＋１種ＢＢ－Ｃの当選により、「状態Ｄ」に移行する。第２０実施形態の「状態Ｄ」は、第１９実施形態の有利区間と同様の構成である。

【３８１３】

ＡＴに関する状態が低確率状態であるときに、抽選処理によってチェリー４＋１種ＢＢ－Ｃに当選した場合には、有利区間の状態Ｄの「有利ＢＢ内部中遊技」に移行する。「有利ＢＢ内部中遊技」でＢＢ役の図柄を停止表示させることにより、「有利ＢＢ状態」に移行する。実行されたＢＢが終了することにより、ＡＴ準備状態１に移行し、ＡＴ準備状態２を経て「ＡＴ中状態」に移行する。「ＡＴ中状態」と「特化前兆状態」と「上乗せ特化状態」と「転落後特化状態」と「転落後ＡＴ中状態」と「ベル溢し後状態」との移行は、第１９実施形態と同様である。

【３８１４】

ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合であって、ＡＴカウンタ値が１１以上である場合には、スイカＢに当選した際の１／２の確率で「上乗せ特化状態」への移行権利を獲得し、「特化前兆状態」に移行し得る。一方、ＡＴに関する状態が「ＡＴ中状態」である場合であって、ＡＴカウンタ値が１０以下である場合には、スイカＢに当選しても「

上乗せ特化状態」への移行権利を獲得する抽選（特化状態移行抽選とも称することがある）は実行されず、「特化前兆状態」及び「上乗せ特化状態」に移行しないよう構成されている。

【３８１５】

さらに、ＡＴに関する状態が「特化前兆状態」であるときに、再遊技０７図柄の停止表示を条件にＡＴに関する状態は「上乗せ特化状態」に移行する。「上乗せ特化状態」で、再遊技０６図柄の停止表示を条件に「ＡＴ中状態」に戻る。

【３８１６】

また、前述したように、第２１実施形態と同様に、「転落後ＡＴ中状態」と「ベル溢し後状態」と「転落後特化状態」とを有しており、同様の移行条件で移行することができる。

【３８１７】

＜＜ＡＴ状態移行制御処理＞＞

図６０４及び図６０５は、第２２実施形態におけるＡＴ状態移行制御処理の一部を示すフローチャートである。

【３８１８】

図６０４は、第２１実施形態の図５４６に対応する処理であり、図５４６と同様の処理をするステップについては、同一の符号を付した。

【３８１９】

ステップ１４０２でＮｏの場合、ステップ３０００の処理を実行したときには、ステップ５００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在のＡＴに関する状態が低確率状態であるか否かを判定する。ステップ５００２でＹｅｓの場合には、ステップ５００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー１）であるか否かを判定する。ステップ５００４でＹｅｓの場合には、ステップ５００６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を有利状態Ａに決定し、本サブルーチンを終了する。

【３８２０】

また、ステップ５００２でＮｏの場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ５０２０に移行させる。

【３８２１】

ステップ５００４でＮｏの場合には、ステップ５００８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー２）であるか否かを判定する。ステップ５００８でＹｅｓの場合には、ステップ５０１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を有利状態Ｂに決定し、本サブルーチンを終了する。

【３８２２】

ステップ５００８でＮｏの場合には、ステップ５０１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー３）であるか否かを判定する。ステップ５０１２でＹｅｓの場合には、ステップ５０１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を有利状態Ｃに決定し、本サブルーチンを終了する。

【３８２３】

ステップ５０１２でＮｏの場合には、ステップ５０１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームに係る条件装置は状態昇格役（チェリー４＋１種ＢＢ－Ｃ）であるか否かを判定する。ステップ５０１６でＹｅｓの場合には、ステップ５０１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を有利状態Ｄ（有利内部中遊技）に決定し、本サブルーチンを終了する。

【３８２４】

また、ステップ５０１６でＮｏの場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ５０２０に移行させる。

【３８２５】

ステップ５００２又はステップ５０１６でＮｏの場合には、ステップ５０２０で、副制

御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在のＡＴに関する状態は有利状態Ａであるか否かを判定する。

【３８２６】

ステップ５０２０でＹｅｓの場合には、ステップ５０２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームで、ゲーム回数が所定のゲーム数Ａに達したか否かを判定する。

【３８２７】

ステップ５０２２でＹｅｓの場合には、ステップ５０２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を低確率状態に決定し、本サブルーチンを終了する。

【３８２８】

ステップ５０２０でＮｏの場合には、ステップ５０２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在のＡＴに関する状態は有利状態Ｂであるか否かを判定する。

【３８２９】

ステップ５０２６でＹｅｓの場合には、ステップ５０２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームで、ゲーム回数が所定のゲーム数Ｂに達したか否かを判定する。

【３８３０】

ステップ５０２８でＹｅｓの場合には、ステップ５０３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を低確率状態に決定し、本サブルーチンを終了する。

【３８３１】

ステップ５０２６でＮｏの場合には、ステップ５０３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在のＡＴに関する状態は有利状態Ｃであるか否かを判定する。

【３８３２】

ステップ５０３２でＹｅｓの場合には、ステップ５０３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該ゲームで、ゲーム回数が所定のゲーム数Ｃに達したか否かを判定する。

【３８３３】

ステップ５０３４でＹｅｓの場合には、ステップ５０３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、次ゲーム以降のＡＴに関する状態を低確率状態に決定し、本サブルーチンを終了する。

【３８３４】

ステップ５０３４でＮｏの場合にも、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、本サブルーチンを終了する。

【３８３５】

図６０６は、遊技状態が変化するときに実行される演出の例を示す図である。図６０６（Ａ）は、有利状態Ａから通常区間に移行するときに実行される演出である。有利状態Ａであるときに対決演出が実行され、対決の結果として勝利（成功）する演出が実行されて、通常区間に移行する。一方、図６０６（Ｂ）は、通常区間から有利状態Ａに移行するときに実行される演出である。通常区間であるときに対決演出が実行され、対決の結果として敗北（失敗）する演出が実行されて、有利状態Ａに移行する。なお、図６０６（Ａ）は、有利状態Ｂ又は有利状態Ｃから通常区間に移行するときに実行される演出でもあり、図６０６（Ｂ）は、通常区間から有利状態Ｂ又は有利状態Ｃに移行するときに実行される演出でもある。なお、有利状態Ａ、有利状態Ｂ又は有利状態Ｃから通常区間に移行しないとき（いまだゲーム数が残っているとき）に、図６０６（Ｂ）の演出を実行するようにしてもよい。さらに、図６０６（Ａ）は、通常区間から状態Ｄに移行するときに実行される演出でもある。ちなみに、有利状態Ａ、有利状態Ｂ又は有利状態Ｃから状態Ｄに移行することはないので、有利状態Ａ、有利状態Ｂ又は有利状態Ｃにおいて、図６０６（Ａ）が実行されることはない。

【３８３６】

＜＜＜変形例２－１＞＞＞

前述した例では、有利区間の状態Ａ～状態Ｃの終了条件は、所定のゲーム数Ａ～Ｃの消

化によるものであったが、所定の条件装置、例えば、入賞－Ａ１～入賞－Ａ６に当選した遊技で入賞０１、入賞０２又は入賞０３の図柄を停止表示させたことを契機に通常区間に戻すようにしてもよい。所定のゲーム数Ａ～Ｃを消化する前に通常区間に戻ることができ、有利区間の状態Ｄに移行できるタイミングを早める可能性を生じさせて、有利区間の状態Ｄへの移行に期待させることができる。また、入賞－Ｃ、入賞－Ｄ又は入賞－Ｅに当選したことに基づいて、所定のゲーム数Ａ～Ｃを減算するようにしても、有利区間の状態Ｄに移行できるタイミングを早める可能性を生じさせて、有利区間の状態Ｄへの移行に期待させることができる。

【３８３７】

＜＜＜変形例２－２＞＞＞

また、前述した例では、有利区間の状態Ａ～状態Ｄへの移行は、通常区間を一旦介する必要があったが、有利区間の状態Ａ～状態Ｄのいずれかの状態から他の有利区間の状態に移行できるようにすることができる。特に、有利区間の状態Ａ～状態Ｃのいずれかの状態から状態Ｄに移行できるようにする。例えば、レア役（「入賞－Ｂ」、「入賞－Ｃ」、「入賞－Ｄ」、「入賞－Ｅ」）などの当選により、他の有利区間の状態に移行できるようにすることができる。このようにすることで、有利区間の状態Ａ～状態Ｃであっても、状態Ｄに直接に移行できることを期待させることができる。

【３８３８】

＜＜＜変形例２－３＞＞＞

さらにまた、前述した例では、有利区間の状態Ａ～状態Ｃの終了条件は、一定のゲーム数Ａ～Ｃの消化によるものであったが、これらのゲーム数Ａ～Ｃを抽選処理によって決定するようにしてもよい。例えば、有利区間の状態Ａ～状態Ｃの各々で置数が異なるテーブルを参照することでゲーム数Ａ～Ｃを決定することができる。具体的には、状態Ａの場合には、１０ゲームが１０％、５０ゲームが１０％、１００ゲームが１０％、３００ゲームが３０％、５００ゲームが４０％となるように置数を定め、平均ゲーム数を３０６ゲームにすることができる。また、状態Ｂの場合には、１０ゲームが２０％、５０ゲームが２０％、１００ゲームが２０％、３００ゲームが２０％、５００ゲームが２０％となるように置数を定め、平均ゲーム数を１９２ゲームにすることができる。さらに、状態Ｃの場合には、１０ゲームが５０％、５０ゲームが３０％、１００ゲームが２０％、３００ゲームが０％、５００ゲームが０％となるように置数を定め、平均ゲーム数を４０ゲームにすることができる。このようにすることで、有利区間の状態Ａ～状態Ｃに移行した場合であっても、少ないゲーム数で通常区間に戻れる可能性を生じさせて、遊技者の期待感を高めることができる。

【３８３９】

＜＜＜変形例２－４＞＞＞

また、前述したように、通常区間及び有利区間の状態Ａ～状態Ｃで主に滞在するＲＴ状態は、いずれもＲＴ０であるが、最も滞在率の高いＲＴ状態として、有利区間の状態Ａ～状態Ｃにおける滞在率の高いＲＴ状態をＲＴ５（チェリー１～３が停止表示することにより移行するＲＴ状態）とし、通常区間における滞在率の高いＲＴ状態をＲＴ０とするよう構成してもよい。遊技の展開を多様にすることができる。また、ＲＴ０の方がＲＴ５よりも再遊技の当選率が高くなるよう構成することにより、通常区間である方が有利区間の状態Ａ～状態Ｃである場合よりも再遊技の当選率が高くなるよう構成することができる。

【３８４０】

＜＜＜レア役示唆演出＞＞＞

本例に係る回胴式遊技機に適用可能な演出の実行態様について以下に詳述する。レア役示唆演出とは、レア役に当選したゲームにて実行される演出であり、当該ゲームにてレア役に当選した旨を遊技者に対して示唆する予告演出である。レア役に当選したゲームでのみ実行される予告演出をレア役示唆演出としてもよいし、レア役に当選したゲームにて実行されるすべての予告演出をレア役示唆演出としてもよい。

【３８４１】

また、遊技者がレア役に当選したことを認識できるタイミングをレア役示唆演出の開始タイミングとしてもよいし、遊技者が実行中のゲームの当選役を推測し得る画像等が表示開始されたタイミングをレア役示唆演出の開始タイミングとしてもよい。レア役示唆演出の開始タイミングの一例としては、（１）レア役に関連する図柄の色の画像（赤いリンゴはチェリーに関連しており、緑のリンゴはスイカに関連している、等）が表示開始される、（２）レア役の期待度が相対的に高い色（その色に関連する図柄が存在していない色であり、例えば紫色）の画像が表示開始される、（３）レア役に関連する記号や文字の表示（「ＣＨＡＮＣＥ」、「！」、「！？」等）開始タイミング、（４）レア役の期待度が相対的に高いアクションの実行開始タイミング（キャラがジャンプするなどの派手なアクション）、（５）レア役に当選する可能性のある予告演出開始タイミング（例えば、キャラクタが相対的にレア役の期待度が低いアクションとして、「石に躓く」というアクションを開始した場合にも、当該アクションがレア役に当選している可能を有していればよい）。

【３８４２】

また、レア役示唆演出は演出表示装置Ｓ４０にて表示する演出には限定されず、スピーカＳ２０から出力される演出音にてレア役を示唆してもよいし、装飾ランプユニットＤ１５０の点灯態様にてレア役を示唆してもよい。即ち、後述する、連続演出の実行中と非実行中とでレア役示唆演出の実行タイミングを比較する構成におけるレア役示唆演出を、スピーカＳ２０から出力される演出音としてもよいし、装飾ランプユニットＤ１５０の点灯態様としてもよい。また、それらを組み合わせてもよく、例えば、演出表示装置Ｓ４０における表示であるレア役示唆演出と装飾ランプユニットＤ１５０の点灯態様であるレア役示唆演出との実行タイミングを比較するよう構成してもよい。

【３８４３】

また、レア役の定義として以下のように定義してもよい。

＜定義１＞

相対的に出現率が少ない役をレア役としてもよく、例えば、ボーナス中を除くすべてのＲＴ状態にて抽選確率（当選確率）が１／５０以下である条件装置であり、ボーナス役と除く役をレア役としてもよい。第１９実施形態に適用した場合には、再遊技‐Ｂ、再遊技‐Ｃ、入賞‐Ｃ、入賞‐Ｄ、入賞‐Ｅがレア役となる。尚、当選番号２１の「１種ＢＢ‐Ｂ＋入賞‐Ｃ」等の、「ＢＢ役＋レア役」（ＢＢ役とレア役との重複役）となっている当選番号についても、レア役に含めてもよい。

【３８４４】

＜定義２＞

遊技メダルの獲得以外の、遊技者にとって高利益となる可能性がある（もしくは相対的に高い）役をレア役としてもよい。例えば、ＡＴに関する状態が有利な状態に移行（「低確率状態→高確率状態」等）する等であり、第１９実施形態に適用した場合には、入賞‐Ｃ、入賞‐Ｄ、入賞‐Ｅがレア役となる。

【３８４５】

＜定義３＞

ボーナス役と重複している期待度が相対的に高い役をレア役としてもよく、例えば、ボーナス内部中でない状況にて、１／１００（１％）以上の確率でボーナスと重複している役をレア役としてもよい。より具体的には、入賞‐Ｃのチェリーを含む役としては、ボーナス役と重複していない当選番号１４に当選する置数が「１０００」であり、ボーナス役と重複している当選番号２１と当選番号２５当選する置数が「４０＋４０＝８０」であるため、入賞‐Ｃを含む役に当選した場合にボーナス役に当選している期待度は、「８０÷１０８０×１００　７．４％」となっており、入賞‐Ｃはレア役となる。第１９実施形態に適用した場合には、入賞‐Ｃ、入賞‐Ｄ、入賞‐Ｅがレア役となる。

【３８４６】

＜定義４＞

ボーナス役及びハズレを含む当選番号を除いた当選番号のうち、１の演出グループ番号

に対応する当選番号が１つのみとなっている役をレア役としてもよい（ボーナス実行）。第１９実施形態に適用した場合には、再遊技‐Ａ、再遊技‐Ｂ、再遊技‐Ｃ、入賞‐Ｂ、入賞‐Ｃ、入賞‐Ｄ、入賞‐Ｅがレア役となる。また、ハズレとなる当選番号を除いた当選番号のうち、１の演出グループ番号に対応する条件装置（入賞役又は再遊技役）が１つのみとなっている役をレア役としてもよい。このように定義した場合には、当選番号１４の入賞‐Ｃと当選番号２１の１種ＢＢ‐Ｂ＋入賞‐Ｃとは、当選番号は相違しているが、いずれも入賞‐Ｃを含む当選番号であるため、ボーナスを除く条件相違は同一（重複）しており、レア役となる。第１９実施形態に適用した場合には、再遊技‐Ａ、再遊技‐Ｂ、再遊技‐Ｃ、入賞‐Ｂ、入賞‐Ｃ、入賞‐Ｄ、入賞‐Ｅがレア役となる。

【３８４７】

また、前述した第２１実施形態と同様の条件装置又は当選番号をレア役として定義してもよい。

【３８４８】

次に、図６０７は、レア役示唆演出の発生タイミングを示す図である。同図においては、「（ａ）通常演出時」において、１ゲームにて完結する演出（連続演出ではない演出）として、入賞‐Ｃのチェリーに当選してレア役示唆演出が実行される場合と、「（ｂ）連続演出時（夜モード）」の実行途中のゲームにおいて、入賞‐Ｃのチェリーに当選してレア役示唆演出が実行される場合とを例示している。

【３８４９】

まず、「（ａ）通常演出時」について説明する。尚、通常演出時とは連続演出が実行されていない状況にて実行されたゲームである。

【３８５０】

「（ａ）通常演出時」において、スタートレバーが操作され、リールの回転が開始する。尚、当該ゲームでは内部抽選の結果としてチェリー（入賞‐Ｃ）に当選している。尚、スタートレバー操作後には（スタートレバーの操作を契機としては）レア役示唆演出が発生していない。その後、第１停止ボタン操作後及び第２停止ボタン操作後もレア役示唆演出が発生しない。その後、第３停止ボタン操作後に、レア役示唆演出である「赤リンゴ（多）」が発生し、実行中のゲームにてチェリーに当選している可能性があることを示唆している。尚、「赤リンゴ（多）」とは、木から大量の赤色のリンゴが落ちてくる演出であり、チェリー図柄が赤色を基調としたデザインであることからチェリーに当選していることを示唆している。尚、チェリーに当選していることを示唆するとは、チェリーを含む当選番号に当選していることであり、より具体的には、第１９実施形態を例とすると、当選番号１４の「入賞‐Ｃ」、当選番号２１の「１種ＢＢ‐Ｂ＋入賞‐Ｃ」又は当選番号２５の「１種ＢＢ‐Ｃ＋入賞‐Ｃ」に当選していることを示唆することを示している。また、「左リール→中リール→右リール」の順でリールを停止させた場合には、第１停止：左リール、第２停止：中リール、第３停止：右リールとなる。このように、同図における（ａ）通常演出時においては、第３停止ボタンの操作を契機としてレア役示唆演出が実行開始されることとなる。

【３８５１】

次に、「（ｂ）連続演出時（夜モード）」について説明する。同図においては、ボーナスに当選していない場合を例示することとする。まず、４ゲームに亘って実行される連続演出の１ゲーム目にて、背景演出が夜モードとなっている状況にてスタートレバーが操作され、リールの回転が開始する。当該ゲームにおいては、内部抽選の結果がハズレとなっており、当該ゲームにおいては、レア役示唆演出は実行されない。次に、４ゲームに亘って実行される連続演出の２ゲーム目にて、スタートレバーが操作され、リールの回転が開始する。当該ゲームにおいては、内部抽選の結果としてチェリー（入賞‐Ｃ）に当選しており、スタートレバーの操作を契機として（言い換えると、第１停止ボタンの操作前）、レア役示唆演出である「ＣＨＡＮＣＥ！」が表示開始される。尚、当該「ＣＨＡＮＣＥ！」は、次ゲームが開始されるまで継続して表示される（第３停止ボタン操作後に表示が消去されるよう構成してもよい）。このように、連続演出時においてレア役に当選した際に

は、非連続演出時においてレア役に当選した際よりも、レア役示唆演出が発生するタイミングが相対的に早くなるよう構成されている。このように構成することにより、ボーナスやＡＴに当選している可能性が非連続演出時よりも相対的に高い「連続演出時」におけるレア役に当選したゲームにおいては、非連続演出時よりも相対的に早いタイミングでレア役の当選を示唆することにより、目押しが必要なゲームであることを明確に報知することができ、連続演出の結果に遊技者が集中できることとなる。また、「連続演出中」にレア役を取りこぼすことによって遊技者が落胆することがない（つまり、レア役を取りこぼしたから連続演出の結果が成功とならなかった、等のような誤認を生じさせない）ように演出を展開することが可能である。尚、ここでは、チェリーに当選したことを示唆する演出として「赤リンゴ（多）」及び「ＣＨＡＮＣＥ！」を例示したが、「赤リンゴ（多）」及び「ＣＨＡＮＣＥ！」は複数のレア役のいずれか（例えば、チェリー、スイカ、チャンス目等）に当選した可能性が高いことを示唆する構成であってもよい。また、チェリーに対応するレア役示唆演出として、赤リンゴ（多）と赤リンゴ（少）とを有するように構成してもよく、そのように構成した場合には、赤リンゴ（少）よりも赤リンゴ（多）の方が、ボーナスと重複している可能性が高い、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高い、等のように演出の出現頻度を調整することにより、興趣性の高い遊技機とすることができる。尚、同図においては、連続演出を実行していない状況にて実行されたゲームと連続演出の実行途中にて実行されたゲームとを比較したが、これには限定されず、連続演出を実行していない状況を、前述した「シナリオ無（なし）」が決定されているゲームとし、連続演出の実行途中にて実行されたゲームを、前述した「シナリオ無（なし）」以外が決定されているゲームとしてもよい。後述する連続演出に関する構成も、同様に換言してもよい。また、赤リンゴ（多）を実行する場合においても、第１停止操作を契機として赤リンゴ（多）が表示される場合よりも、第３停止操作を契機として赤リンゴ（多）が表示される場合の方が、ボーナスと重複している可能性が高い、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高い、等としてもよい。そのように構成することによって、レア役示唆演出が実行されるタイミングが遅いほど遊技者にとって利益となる可能性が高くなり、「スタートレバーオン→第１停止操作→第２停止操作→第３停止操作」となっていくにつれてレア役示唆演出がまだ実行されていないことに期待感を高めていくことができる。

【３８５２】

次に、図６０８は、有利区間表示器ＹＨが点灯するゲームにおけるレア役示唆演出の発生タイミングを示す図である。同図においては、図６０７と同様の作用であるため、相違点についてのみ説明する。「（ａ）通常演出時」及び「（ｂ）連続演出時」のいずれも、通常区間であり、有利区間表示器ＹＨが消灯している状況にて実行されたゲームにて、チェリーに当選し、その後、第３停止ボタンを操作して最終リールが停止した後に有利区間となることにより有利区間表示器ＹＨが点灯している。つまり、前述した主制御基板Ｍの ＣＰＵＣ１００により制御される有利区間表示器ＹＨが新たに点灯することとなるゲームにおいて、非連続演出時においてレア役に当選したゲームにおけるレア役示唆演出の実行開始タイミングよりも、連続演出時においてレア役に当選したゲームにおけるレア役示唆演出の実行開始タイミングの方が相対的に早いタイミングとなるよう構成されている。このように構成することで、連続演出の実行契機となったゲームにて遊技者に有利な事象が発生した（例えば、レア役に当選した）可能性があることを相対的に早いタイミングで示唆することが可能であり、レア役の取りこぼしの可能性を軽減すると共に、連続演出に注目することができる。また、「通常区間であり有利区間表示器ＹＨが消灯している→１回目のレア役に当選→通常区間であり有利区間表示器ＹＨが消灯したままであり、当該１回目のレア役に当選を契機として４ゲームの連続演出が実行される→連続演出の２ゲーム目にて２回目のレア役に当選→当該２回目のレア役に当選したことにより、第３停止後に有利区間となると共に有利区間表示器ＹＨが点灯」のような作用となった場合において、連続演出が１回目のレア役の当選を契機として実行されていることを認識できると共に、有利区間表示器ＹＨを確認することにより、２回目のレア役の当選を契機として有利区間と

なったことを確認することができ、連続演出の契機となったレア役（１回目のレア役）と連続演出の途中に当選したレア役（２回目のレア役）とのどちらに期待すべきか混乱させてしまう事態を防止することができる。

【３８５３】

次に、図６０９は、通常演出時とボーナス確定時におけるレア役示唆演出の発生タイミングを示す図である。「（ａ）通常演出時」については、図６０７と同様の作用であるため省略する。「（ｂ）ボーナス確定時」とは、ボーナスに当選していることを遊技者に対して報知するボーナス確定画面を表示する場合の作用を例示しており、ボーナス確定画面が表示される作用の一例としては、「レア役とボーナス役との重複役に当選→連続演出が実行→連続演出の結果として連続演出が成功したことが報知される→次回のゲームからボーナス確定画面が表示される→ボーナス図柄が停止表示される→ボーナス確定画面が消去され、ボーナス中の画面表示となる」のような作用となる。尚、レア役とボーナス役との重複役に当選してから連続演出の結果を報知するよりも前（又は、連続演出の結果を報知するゲーム）にボーナス役を停止表示させた場合には、ボーナス確定画面を表示せずにボーナス中の画面表示となる。

【３８５４】

「（ｂ）ボーナス確定時」の作用について詳述すると、既にボーナスに当選し、ボーナスが確定していることを示す「ボーナス確定！」の表示が行われており、ボーナス確定画面が表示されており、ボーナス内部中（例えば、ＡＴに関する状態が「通常ＢＢ内部中遊技」）である状況にて実行されたゲームにおいて、チェリーに当選した場合、スタートレバーの操作後（言い換えると、第１停止ボタンの操作前であり、遊技開始条件を充足した後）に、レア役示唆演出として「ＣＨＡＮＣＥ！」が表示される。当該「ＣＨＡＮＣＥ！」は、次ゲームが開始されるまで（又は、最終リールが停止するまで）継続して表示される。即ち、ボーナス確定画面の表示中（ボーナス内部中）においてレア役に当選した場合には、通常演出時（連続演出が実行されておらず、且つ、ボーナス確定画面が表示されていない状況にて実行されたゲームであり、非ボーナス内部中であってもよいしボーナス内部中であってもよい）においてレア役に当選した場合よりも、レア役示唆演出が発生するタイミングが相対的に早くなるよう構成されている。このように構成することにより、ボーナス確定時は、既に遊技者にとって有利なボーナスに当選しており、遊技者はボーナス役を停止させることに集中している状況であるため、ボーナス役を停止させることが可能なゲーム以外では集中していない場合が想定されるため、相対的に早くレア役の可能性が高いことを示唆することでレア役を取りこぼすことを防止することができる。尚、ここでは、チェリーに当選したことを示唆する演出として「赤リンゴ（多）」及び「ＣＨＡＮＣＥ！」を例示したが、「赤リンゴ（多）」及び「ＣＨＡＮＣＥ！」は複数のレア役のいずれか（例えば、チェリー、スイカ、チャンス目等）に当選した可能性が高いことを示唆する構成であってもよい。尚、同図に示すように、ボーナス確定画面の表示中にて実行されたゲームにおいてレア役に当選したことにより表示されるレア役示唆演出の表示態様と、連続演出の実行中にて実行されたゲームにおいてレア役に当選したことにより表示されるレア役示唆演出の表示態様とを同一にしてもよいし、ボーナス確定画面の表示中にて実行されたゲームにおいてレア役に当選したことにより表示されるレア役示唆演出の表示態様と、連続演出の実行中にて実行されたゲームにおいてレア役に当選したことにより表示されるレア役示唆演出の表示態様と、を異なる表示態様にしてもよい。

【３８５５】

次に、図６１０は、本例に適用可能なレア役示唆演出選択態様の一例である。同図上段の表は、レア役に当選した場合の一例として、チェリーに当選したゲームにて実行される演出の選択割合を状況別に例示している。尚、同図における選択率は、結果としてその演出が選択される割合となっている。

【３８５６】

まず、同図上段にてチェリー当選時におけるレア役示唆演出の選択態様について詳述する。ＡＴ中（押し順ナビが発生するＡＴに関する状態であり、例えば、ＡＴ中状態）の連

続演出の非実行中においてはレア役示唆演出として、共通演出、果物演出、カットイン演出が実行され得るよう構成されている。共通演出（例えば、前述した共通ナビ演出と同様の演出）は、ＡＴ中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の８０／２５６で選択され、そのうち５０／２５６がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、５／２５６が第１停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、５／２５６が第２停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、５／２５６が第３停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【３８５７】

次に、果物演出（前述したリンゴ赤（多）等が果物演出となっている）は、ＡＴ中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の８０／２５６で選択され、そのうち０／２５６がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され（果物演出実行時はスタートレバーの操作を契機にはレア役示唆演出は実行されない）、３５／２５６が第１停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、３０／２５６が第２停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、１５／２５６が第３停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【３８５８】

次に、カットイン演出は、ＡＴ中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の９６／２５６で選択され、そのうち３６／２５６がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、１５／２５６が第１停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、１０／２５６が第２停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、３５／２５６が第３停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【３８５９】

このように、ＡＴ中における連続演出の非実行時に実行されるレア役示唆演出は、スタートレバーを契機として実行開始されない場合や第１停止ボタン以降のタイミングで実行開始される場合と有している。尚、同図においては、連続演出非実行中と図示しているが、ボーナス確定画面も表示されていない状況を示している。尚、演出実行開始タイミングとしては、早いタイミングから「スタートレバー→第１停止→第２停止→第３停止」の順となっている。

【３８６０】

次に、ＡＴ中の連続演出の実行中においてはレア役示唆演出として、ＣＨＡＮＣＥ演出が実行され得るよう構成されている。ＣＨＡＮＣＥ演出は、ＡＴ中の連続演出の実行中においてチェリーに当選した場合の２５６／２５６で選択される、換言すると、ＡＴ中の連続演出の実行中においてチェリーに当選した場合にはＣＨＡＮＣＥ演出のみが実行され、そのうち２５６／２５６（すべて）がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【３８６１】

次に、ＡＴ中（ボーナス確定画面が表示される場合のＡＴに関する状態としては、例えば、有利ＢＢ内部中遊技）のボーナス確定画面の表示中においてはレア役示唆演出として、ＣＨＡＮＣＥ演出が実行され得るよう構成されている。ＣＨＡＮＣＥ演出は、ＡＴ中のボーナス確定画面の表示中においてチェリーに当選した場合の２５６／２５６で選択される、換言すると、ＡＴ中のボーナス確定画面の表示中においてチェリーに当選した場合にはＣＨＡＮＣＥ演出のみが実行され、そのうち２５６／２５６（すべて）がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【３８６２】

このように、ＡＴ中においてレア役（同図においてはチェリー）に当選した場合には、連続演出の非実行中にレア役に当選した場合よりも連続演出の実行中にレア役に当選した場合の方が、相対的に早いタイミングでレア役示唆演出が実行開始され易いよう構成されている。また、ＡＴ中においてレア役（同図においてはチェリー）に当選した場合には、ボーナス確定画面の非表示中にレア役に当選した場合よりもボーナス確定画面の表示中に

レア役に当選した場合の方が、相対的に早いタイミングでレア役示唆演出が実行開始され易いよう構成されている。

【３８６３】

次に、非ＡＴ中（押し順ナビが実行されないＡＴに関する状態であり、例えば、低確率状態）にて、連続演出の非実行中にレア役に当選した場合には、レア役示唆演出として、共通演出、ジャンプ演出、カットイン演出が実行され得るよう構成されている。

【３８６４】

共通演出は、非ＡＴ中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の８０／２５６で選択され、そのうち５０／２５６がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、５／２５６が第１停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、５／２５６が第２停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、５／２５６が第３停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【３８６５】

次に、ジャンプ演出は、非ＡＴ中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の８０／２５６で選択され、そのうち０／２５６がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され（果物演出実行時はスタートレバーの操作を契機にはレア役示唆演出は実行されない）、３５／２５６が第１停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、３０／２５６が第２停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、１５／２５６が第３停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【３８６６】

次に、カットイン演出は、非ＡＴ中の連続演出の非実行中においてチェリーに当選した場合の９６／２５６で選択され、そのうち３６／２５６がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、１５／２５６が第１停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、１０／２５６が第２停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始され、３５／２５６が第３停止ボタンの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【３８６７】

このように、非ＡＴ中における連続演出の非実行時に実行されるレア役示唆演出は、スタートレバーを契機として実行開始されない場合や第１停止ボタン以降のタイミングで実行開始される場合と有している。尚、同図においては、連続演出非実行中と図示しているが、ボーナス確定画面も表示されていない状況を示している。尚、演出実行開始タイミングとしては、早いタイミングから「スタートレバー→第１停止→第２停止→第３停止」の順となっている。

【３８６８】

次に、非ＡＴ中の連続演出の実行中においてはレア役示唆演出として、ＣＨＡＮＣＥ演出が実行され得るよう構成されている。ＣＨＡＮＣＥ演出は、非ＡＴ中の連続演出の実行中においてチェリーに当選した場合の２５６／２５６で選択される、換言すると、非ＡＴ中の連続演出の実行中においてチェリーに当選した場合にはＣＨＡＮＣＥ演出のみが実行され、そのうち２５６／２５６（すべて）がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【３８６９】

次に、非ＡＴ中（ボーナス確定画面が表示される場合のＡＴに関する状態としては、例えば、通常ＢＢ内部中遊技）のボーナス確定画面の表示中においてはレア役示唆演出として、ＣＨＡＮＣＥ演出が実行され得るよう構成されている。ＣＨＡＮＣＥ演出は、非ＡＴ中のボーナス確定画面の表示中においてチェリーに当選した場合の２５６／２５６で選択される、換言すると、非ＡＴ中のボーナス確定画面の表示中においてチェリーに当選した場合にはＣＨＡＮＣＥ演出のみが実行され、そのうち２５６／２５６（すべて）がスタートレバーの操作を契機にレア役示唆演出が実行開始される。

【３８７０】

このように、非ＡＴ中においてレア役（同図においてはチェリー）に当選した場合には、連続演出の非実行中にレア役に当選した場合よりも連続演出の実行中にレア役に当選した場合の方が、相対的に早いタイミングでレア役示唆演出が実行開始され易いよう構成されている。また、非ＡＴ中においてレア役（同図においてはチェリー）に当選した場合には、ボーナス確定画面の非表示中にレア役に当選した場合よりもボーナス確定画面の表示中にレア役に当選した場合の方が、相対的に早いタイミングでレア役示唆演出が実行開始され易いよう構成されている。

【３８７１】

まず、同図下段にて押し順当選時における演出の選択態様について詳述する。ＡＴ中（押し順ナビが発生するＡＴに関する状態であり、例えば、ＡＴ中状態）においては、連続演出の実行中、連続演出の非実行中、ボーナス確定画面の表示中のすべてにおいて、スタートレバーの操作を契機として押し順ナビ演出が実行される。また、非ＡＴ中（押し順ナビが発生しないＡＴに関する状態であり、例えば、低確率状態）においては、連続演出の実行中にはすべて演出なしが選択され（すべてスタートレバーの操作を契機として図示しているが演出が実行されないためスタートレバーの操作を契機として押し順ベルの当選に対応した予告演出は実行されない）、ボーナス確定画面の表示中にてすべて押し順ナビ演出が選択され、連続演出の非実行中においては、共通演出、ジャンプ演出、会話演出、カットイン演出、演出なし、が選択され得るよう構成されている。また、非ＡＴ中における連続演出の非実行中（ボーナス確定画面の非表示中）に押し順ベルに当選した場合の予告演出実行開始タイミングは、スタートレバーの操作を契機とする場合もあれば、第１停止ボタン、第２停止ボタン、第３停止ボタンの操作を契機とする場合もある。また、連続演出の非実行中においては、押し順ベルに当選した場合とチェリー（レア役）に当選した場合とで同様の演出（例えば、カットイン演出）が実行される場合があるが、連続演出の実行中やボーナス確定画面の表示中に実行されるレア役示唆演出であるＣＨＡＮＣＥ演出は、押し順ベル当選時には実行され得ない。即ち、遊技者はレア役示唆演出として、ＣＨＡＮＣＥ演出を視認した場合には、レア役に当選したことを認識することができるよう構成されている。

【３８７２】

尚、同図においては、レア役としてチェリーに当選した場合のみ例示したが、レア役として、チェリーとスイカＡを有するよう構成した場合には、ＡＴ中の連続演出の非実行中にチェリーに当選したゲームにおいては、果物演出としてリンゴ赤（多）が実行され得るよう構成し、ＡＴ中の連続演出の非実行中にスイカＡに当選したゲームにおいては、果物演出としてリンゴ緑（多）が実行され得るよう構成して、ＡＴ中の連続演出の非実行中においては、チェリーとスイカＡとのいずれに当選するかによって異なる演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成し、ＡＴ中の連続演出の実行中にチェリーに当選したゲームにおいては、ＣＨＡＮＣＥ演出として「ＣＨＡＮＣＥ！」と表示され、ＡＴ中の連続演出の実行中にスイカＡに当選したゲームにおいてもＣＨＡＮＣＥ演出として「ＣＨＡＮＣＥ！」と表示されるように、ＡＴ中の連続演出の実行中においては、チェリーとスイカＡとのいずれに当選した場合にも同一の演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成してもよい。また、ＡＴ中の連続演出の実行中においても、チェリーに当選した場合とスイカＡに当選した場合とで異なる演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成してもよく、そのように構成した場合においては、ＡＴ中の連続演出の非実行中におけるチェリーに当選したゲームにおける、レア役示唆演出とスイカＡに当選したゲームにおけるレア役示唆演出との演出態様が同一となる割合よりも、ＡＴ中の連続演出の実行中における、チェリーに当選したゲームにおけるレア役示唆演出とスイカＡに当選したゲームにおけるレア役示唆演出との演出態様が同一となる割合の方が高くなるよう構成することが好適である。

【３８７３】

また、同様に、レア役として、チェリーとスイカＡを有するよう構成した場合には、ＡＴ中のボーナス確定画面の非表示中にチェリーに当選したゲームにおいては、果物演出と

してリンゴ赤（多）が実行され得るよう構成し、ＡＴ中のボーナス確定画面の非表示中にスイカＡに当選したゲームにおいては、果物演出としてリンゴ緑（多）が実行され得るよう構成して、ＡＴ中のボーナス確定画面の非表示中においては、チェリーとスイカＡとのいずれに当選するかによって異なる演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成し、ＡＴ中のボーナス確定画面の表示中にチェリーに当選したゲームにおいては、ＣＨＡＮＣＥ演出として「ＣＨＡＮＣＥ！」と表示され、ＡＴ中のボーナス確定画面の表示中にスイカＡに当選したゲームにおいてもＣＨＡＮＣＥ演出として「ＣＨＡＮＣＥ！」と表示されるように、ＡＴ中のボーナス確定画面の表示中においては、チェリーとスイカＡとのいずれに当選した場合にも同一の演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成してもよい。また、ＡＴ中のボーナス確定画面の表示中においても、チェリーに当選した場合とスイカＡに当選した場合とで異なる演出態様にてレア役示唆演出が実行され得るよう構成してもよく、そのように構成した場合においては、ＡＴ中のボーナス確定画面の非表示中におけるチェリーに当選したゲームにおける、レア役示唆演出とスイカＡに当選したゲームにおけるレア役示唆演出との演出態様が同一となる割合よりも、ＡＴ中のボーナス確定画面の表示中における、チェリーに当選したゲームにおけるレア役示唆演出とスイカＡに当選したゲームにおけるレア役示唆演出との演出態様が同一となる割合の方が高くなるよう構成することが好適である。尚、上記構成においては、ＡＴ中に限定して詳述したが、あくまで一例であり、非ＡＴ中におけるレア役示唆演出の演出態様においても同様の構成を適用可能である。

【３８７４】

このように構成することにより、連続演出の実行契機となったゲームにて遊技者に有利な事象が発生した可能性があるため、連続演出の実行中にレア役に当選した場合には、連続演出の非実行中にレア役に当選した場合よりも、レア役示唆演出を簡易的な表示で且つ早いタイミングで遊技者に報知することにより、遊技者がレア役を取りこぼす可能性を軽減することができると共に、遊技者はより連続演出の結果に集中することができる。また、遊技者が連続演出の実行契機となったレア役と、連続演出の実行中に当選したレア役とのどちらに期待するべきか混乱してしまうことを防止することができる。

【３８７５】

尚、本明細書において、ＡよりもＢの方が実行されやすいとの記載は、Ａが実行されない場合も含んでおり、Ａが実行される割合よりもＢが実行される割合の方が高いとの記載は、Ａが実行されない場合も含んでいることを補足しておく。

【３８７６】

（第２３実施形態）

尚、第２１実施形態においては、遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能とすることにより、興趣性の高い遊技機を創出可能に構成したが、フリーズの実行条件は第２１実施形態のものには限定されない。そこで、第２１実施形態の構成とは異なるフリーズを実行可能な回胴式遊技機の構成を第２３実施形態として、以下、第２１実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【３８７７】

はじめに、図６１１は、第２３実施形態における、図５４４のステップ３１００のサブルーチンに係る、フリーズ抽選実行処理のフローチャートである。第２１実施形態との相違点は、ステップ３１４０であり、即ち、ステップ３１４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該ゲームに係る条件装置がボーナスを含む役であるか否かを判定する。ステップ３１４０でＹｅｓの場合、ステップ３１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、所定確率（例えば、１／１０）で当選する特定フリーズ実行抽選を実行する。次に、ステップ３１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ３１０６で実行した特定フリーズ実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ３１０８でＹｅｓの場合、ステップ３１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、フリーズ実行フラグをオンにする。次に、ステップ３１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定フリーズ実行コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットして、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステッ

プ３１４０又はステップ３１０８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【３８７８】

ここで、同図右側は、特定フリーズが実行され得る当選番号の一覧である。同図においては、設定値が１に設定されている場合の置数を例示している。また、置数の合計は６５５３６となっており、例えば、置数が１０の場合には、１０／６５５３６で当選することを示している。同図に示すように、ステップ３１４０の判定処理におけるボーナスを含む役とは、当選番号１９～４０となっており、当選番号１９、２０、２４の単独ボーナス役（入賞役や再遊技役と重複当選していないボーナス役のみの役）と、当選番号２１～２３及び当選番号２５～２７のレア役とボーナス役との重複役である「レア役＋ボーナス役」と、当選番号２４～４０の非レア役とボーナス役との重複役である「レア役＋ボーナス役」と、から構成されている。ここで、同図におけるレア役とは、入賞‐Ｃ（チェリー）、入賞‐Ｄ（スイカＡ）及び入賞Ｅ（スイカＢ）となっており、非レア役とは、再遊技‐Ａ、入賞‐Ａ１、入賞‐Ａ２、入賞‐Ａ３、入賞‐Ａ４、入賞‐Ａ５、及び入賞‐Ａ６となっている。即ち、前述した「定義１」と同様に、第２３実施形態においては、相対的に出現率が少ない役をレア役としており、ボーナス中を除くすべてのＲＴ状態にて抽選確率（当選確率）が１／５０以下である条件装置をレア役としている。このように構成することにより、レア役に当選して特定フリーズ実行抽選が実行される確率は（４０＋４０＋４０＋４０＋４０＋４０）／６５５３６＝２４０／６５５３６であり、非レア役に当選して特定フリーズ実行抽選が実行される確率は（１＋１＋１＋１＋１＋１）／６５５３６＝７／６５５３６であり、非レア役よりもレア役に当選した場合の方が、特定フリーズ実行抽選が実行され易い、換言すると、特定フリーズが実行され易いよう構成されている。尚、特定フリーズが実行されるゲームにおいては、副制御基板Ｓ側にて特定フリーズ演出が実行されるよう構成されている。

【３８７９】

また、レア役の定義はこれには限定されず、前述した「定義４」と同様に定義した場合には、入賞‐Ｃ（チェリー）、入賞‐Ｄ（スイカＡ）及び入賞Ｅ（スイカＢ）、再遊技‐Ａ、となり、非レア役とは、入賞‐Ａ１、入賞‐Ａ２、入賞‐Ａ３、入賞‐Ａ４、入賞‐Ａ５、及び入賞‐Ａ６となる。即ち、ハズレとなる当選番号を除いた当選番号のうち、１の演出グループ番号に対応する条件装置（入賞役又は再遊技役）が１つのみとなっている役をレア役とすることができる。

【３８８０】

このように構成した場合、入賞‐Ｃに対応する演出グループ番号は、当選番号１４、２１、２５のすべてにおいて「７」となっており、入賞‐Ｄに対応する演出グループ番号は、当選番号１５、２２、２６のすべてにおいて「８」となっており、入賞‐Ｅに対応する演出グループ番号は、当選番号１６、２３、２７のすべてにおいて「９」となっており、再遊技‐Ａ対応する演出グループ番号は、当選番号１、３４のすべてにおいて「１」となっており、１の演出グループ番号に対応する条件装置（入賞役又は再遊技役）が１つのみとなっている。一方、入賞‐Ａ１、入賞‐Ａ２、入賞‐Ａ３、入賞‐Ａ４、入賞‐Ａ５、及び入賞‐Ａ６は異なる条件装置となっているが、対応する演出グループ番号がすべて「５」となっている。このように、レア役と非レア役とを定義した場合にも、レア役に当選して特定フリーズ実行抽選が実行される確率は（４０＋４０＋４０＋４０＋４０＋４０＋１）／６５５３６＝２４１／６５５３６であり、非レア役に当選して特定フリーズ実行抽選が実行される確率は（１＋１＋１＋１＋１＋１）／６５５３６＝６／６５５３６であり、非レア役よりもレア役に当選した場合の方が、特定フリーズ実行抽選が実行され易い、換言すると、特定フリーズが実行され易いよう構成されている。このように構成することにより、遊技者にとって有利な事象（同図においてはボーナスの当選）が相対的に発生し易いレア役の当選時には、非レア役の当選時よりも特定フリーズが実行され易いよう構成することができ、フリーズを適切に実行する遊技機を構成することができる。

【３８８１】

また、レア役に当選した場合にのみ、特定フリーズを実行可能に構成してもよいし、レア役毎にフリーズの実行態様（フリーズ時間）や副制御基板Ｓ側の演出態様を相違させてもよい。そのように構成することにより、レア役となる条件装置（入賞役又は再遊技役）と演出グループ番号とを１対１に対応づけることができ、演出グループ番号から当選役を把握（限定）することができ、当選役固有のフリーズ演出を簡易的に実行することができる。

【３８８２】

次に、図６１２は、第２３実施形態における、ボタン演出実行イメージである。尚、同図に例示するボタン演出を適用可能な実施形態は第２３実施形態のみには限定されず、本例において例示したすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【３８８３】

まず、同図上段に示す（ａ）について詳述する。通常遊技状態（押し順ナビが実行されない遊技状態である非ＡＴであり、例えば、「低確率状態」）にて、スタートレバーが操作されてゲームが実行される（リールの回転が開始する）。その後、リールが回転しており、第１停止操作が実行されていない（第１停止ボタンが操作されておらず、すべてのリールが回転している）状況にて、ボタン演出としてサブ入力ボタンの操作を遊技者に促す画像が表示される。その後、サブ入力ボタンが操作され、前述した赤リンゴ（多）が表示される。尚、当該ゲームにおいては、チェリーに当選した場合を例示している。このように、本例においては、ボタン演出は、前述したレア役示唆演出の実行契機としても表示可能に構成されている。尚、通常遊技状態にてボタン演出が実行され、サブ入力ボタンが操作されることにより、レア役示唆演出が実行される場合においては、前述した「ＡＴ中状態」にてスタートレバーの操作を契機としてレア役示唆演出が実行されるよりも遅いタイミングでレア役示唆演出が実行開始されることとなる。このように構成した場合には、「リール回転開始→ボタン演出が表示開始→サブ入力ボタンが操作される→第１停止ボタンが操作される」となった場合には、サブ入力ボタンの操作を契機として赤リンゴ（多）が表示され、「リール回転開始→ボタン演出が表示開始→第１停止ボタンが操作される→サブ入力ボタンが操作される」となった場合には、サブ入力ボタンの操作を契機として赤リンゴ（多）が表示されないよう構成してもよい。

【３８８４】

次に、同図下段に示す（ｂ）について詳述する。ＡＴ中（押し順ナビが実行され得る遊技状態であり、例えば、「ＡＴ中状態」）にて、スタートレバーが操作されてゲームが実行され（リールの回転が開始する）、当該ゲームにてレア役であるチェリーに当選しているため、スタートレバーの操作を契機としてレア役示唆演出である「！！！」が表示される。その後、第３停止操作（最終停止操作）がされ、すべてのリールが停止した後、ボタン演出としてサブ入力ボタンの操作を遊技者に促す画像が表示される。尚、同図においては、チェリーに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合と例示しているが、遊技者がリールの停止操作（目押し）を誤って、チェリーに対応する図柄組み合わせが停止表示しなかった場合にもボタン演出が実行され得るよう構成してもよい。その後、サブ入力ボタンが操作され、ＡＴ残りゲーム数が上乗せされた旨を報知する表示として「＋５０Ｇ」が表示される。このように、本例においては、ボタン演出は、前述したＡＴゲーム数上乗せを報知する場合にも表示可能に構成されている。

【３８８５】

尚、同図にて例示したボタン演出は様々な状況にて実行可能に構成することができるが、レア役に当選した場合やＡＴ抽選に当選した場合やＡＴゲーム数上乗せが発生した場合（前ゲームまでにＡＴゲーム数上乗せが発生しており、ＡＴゲーム数上乗せを報知していない場合を含む）等の、遊技者にとって有利な結果が発生する期待度が相対的に高い場合に実行され易くなるよう構成してもよい。そのような構成の一例としては、レア役に当選した場合の方が、レア役以外の役に当選した場合よりもボタン演出が発生し易いよう構成することが例示できる。また、前述した「定義４」のようにレア役と定義した場合には、ハズレとなる当選番号を除いた当選番号のうち、１の演出グループ番号に対応する条件装

置（入賞役又は再遊技役）が１つのみとなっている役であるレア役に当選したゲームの方が、レア役以外の役に当選したゲームよりもボタン演出が実行され易いよう構成することが例示できる。このように構成することにより、ボタン演出を相対的に期待度の高い演出とすることができると共に、演出グループ番号でボタン演出を管理することができ、不正の被害を受け難い遊技機を構成することができる。

【３８８６】

また、前述した、曖昧演出（曖昧告知）についても、レア役に当選した場合の方が、レア役以外の役に当選した場合よりも曖昧演出が発生し難いよう構成することが例示できる。また、前述した「定義４」のようにレア役と定義した場合には、ハズレとなる当選番号を除いた当選番号のうち、１の演出グループ番号に対応する条件装置（入賞役又は再遊技役）が１つのみとなっている役であるレア役に当選したゲームの方が、レア役以外の役に当選したゲームよりも曖昧演出が実行され難いよう構成することが例示できる。このように構成することにより、曖昧演出を相対的に期待度の低い演出とすることができ、ボタン演出等のその他の演出との差異を設けることができると共に、演出グループ番号で曖昧演出を管理することができ、不正の被害を受け難い遊技機を構成することができる。尚、同様に、前述したレア役当選時とレア役比当選時との演出発生確率に差異のある各種演出についても、演出グループ番号を用いてレア役を定義して演出発生確率を比較することが可能であることを補足しておく。

【３８８７】

また、演出グループ番号に対応する当選番号の種類数にてレア役を定義して演出発生確率を比較する構成を前述したが、演出グループ番号を主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに、「通常区間」においてのみ送信可能に構成した場合には、「通常区間」における演出発生確率を比較するよう構成してもよい。

【３８８８】

＜＜＜キャラクタ選択画面＞＞＞

次に、本例に適用可能なキャラクタ選択画面に関する構成を以下に詳述する。尚、以下に例示する演出の構成は、本例において例示したすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【３８８９】

＜＜第１パターン＞＞

まず、図６１３は、第１パターンのスタートレバーの操作により決定する場合の遷移図である。はじめに、ＡＴ中状態に移行したゲームにて、ＡＴが開始される旨の表示（ＡＴ開始画面と称することがある）として「月面ステージ突入」の表示が演出表示装置Ｓ４０に表示される（ＡＴ開始時のフリーズを実行してもよい）。次に、ＡＴ開始画面が表示されたゲームの第３停止後に、キャラクタの選択画面が表示される。尚、「ＡＴ中状態」に移行する１ゲーム前の第３停止後に、「月面ステージ突入」やキャラクタの選択画面を表示するよう構成してもよい。キャラクタの選択画面の演出態様として、一つの選択候補キャラクタ（ここでは、ゾウ）が光っており（強調表示されており）、その他の選択候補キャラクタ（ここでは、ライオンとキリン）は暗くなっている（強調表示されていない）。尚、所定時間（例えば、３秒）毎に光る選択候補キャラクタが変更される（光るキャラクタが変わる）ように構成されており、遊技者が決定操作を行うタイミングによって、キャラクタが決定されるように構成されている。同図においては、決定操作として、規定数がベットされている状態にてスタートレバーを操作することによって（遊技開始操作することによって）、光っていたキャラクタ（ここでは、ゾウ）に決定され、ＡＴ（月面ステージ）が開始し、ＡＴ中状態におけるリール回転中の画面が表示されることとなる。尚、同図においては、決定操作として主制御基板Ｍ側で制御する操作部材であるスタートレバーを操作する場合を例示したが、主制御基板Ｍ側で制御する操作部材として、マックスベットボタンを操作してベットすることで決定可能に構成してもよい。尚、精算ボタンの操作（遊技メダルの精算）では、決定しないよう構成することが好適である。

【３８９０】

また、キャラクタ選択画面が表示されていない状況にて精算ボタンを操作して遊技メダルを精算した場合には、待機画面が表示され得る一方、キャラクタ選択画面の表示中に精算ボタンを操作して遊技メダルを精算した場合には、待機画面が表示されないよう構成してもよい。また、キャラクタ選択画面の表示中に精算ボタンを操作して遊技メダルを精算した場合にも、待機画面が表示されるよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該待機画面の表示中に遊技メダルを投入してもキャラクタが決定されないよう構成することが好適である。さらに、当該待機画面の表示中にサブ入力ボタンを操作してもキャラクタが決定されないよう構成してもよい。そのように構成することにより、キャラクタ選択画面が表示されていないにも拘わらず、キャラクタが決定されてしまう事態を防止することができ、遊技者はスムーズに所望のキャラクタを決定することができるよう構成することができる。

【３８９１】

次に、図６１４は、第１パターンのサブ入力ボタンの操作により決定する場合の遷移図である。はじめに、ＡＴ中状態に移行したゲームにて、ＡＴが開始される旨の表示（ＡＴ開始画面と称することがある）として「月面ステージ突入」の表示が演出表示装置Ｓ４０に表示される（ＡＴ開始時のフリーズを実行してもよい）。次に、ＡＴ開始画面が表示されたゲームの第３停止後に、キャラクタの選択画面が表示される。尚、「ＡＴ中状態」に移行する１ゲーム前の第３停止後に、「月面ステージ突入」やキャラクタの選択画面を表示するよう構成してもよい。キャラクタの選択画面の演出態様として、一つの選択候補キャラクタ（ここでは、ゾウ）が光っており（強調表示されており）、その他の選択候補キャラクタ（ここでは、ライオンとキリン）は暗くなっている（強調表示されていない）。尚、所定時間（例えば、３秒）毎に光る選択候補キャラクタが変更される（光るキャラクタが変わる）ように構成されており、遊技者が決定操作を行うタイミングによって、キャラクタが決定されるように構成されている。次に、決定操作として、副制御基板Ｓ側にて制御される操作部材であるサブ入力ボタンが操作され、光っていたキャラクタに決定されると共に、「ゾウに決定しました」との表示が決定報知画像として演出表示装置Ｓ４０に表示される。その後、所定時間（例えば、３秒）が経過すると決定報知画像である「ゾウに決定しました」との表示が消去され、ＡＴ（月面ステージ）が開始し、ＡＴ中状態におけるリール回転中と同様の画面が表示されることとなる。尚、前記所定時間（例えば、３秒）が経過するよりも前に、スタートレバーを操作して遊技を開始した場合には、当該遊技開始時点（スタートレバーの操作受付時点）で決定報知画像が消去され、ＡＴ中状態におけるリール回転中の画面が表示されることとなる。

【３８９２】

このように、遊技者による選択操作時（ここでは、キャラクタを選択するための操作）において、遊技者が主制御基板Ｍ側で制御される操作部材であるスタートレバーを操作した場合と副制御基板Ｓ側で制御される操作部材であるサブ入力ボタンを操作した場合とで、演出の表示態様が異なる、換言すると、遊技者が主制御基板Ｍ側で制御される操作部材であるスタートレバーを操作した場合には決定報知画像が表示されない一方、副制御基板Ｓ側で制御される操作部材であるサブ入力ボタンを操作した場合には決定報知画像が表示されるよう構成することで、遊技の結果に影響のないサブ側の操作部材であるサブ入力ボタンと遊技の結果に影響のあるメイン側の操作部材であるスタートレバーのいずれを操作したかを、遊技者が混同してしまうことを防止することができる。また、サブ入力ボタンを押下した場合にのみ表示される演出を実行することにより、遊技者にサブ入力ボタンを押下させる意欲を沸かせることができると共に、演出を楽しみたい遊技者はサブ入力ボタンを操作することにより演出を楽しむことができ、遊技を進行したい遊技者はスタートレバーを操作することにより迅速に遊技を進行することができることとなる。

【３８９３】

尚、遊技の結果に影響のあるメイン側の操作部材であるベットボタンが操作された場合にも、スタートレバーが操作された場合と同様に構成することで、遊技の結果に影響のあるメイン側の操作部材が操作された場合と遊技の結果に影響のないサブ側の操作部材とで

は、演出遷移の違いにより明確に区別されており、遊技者が混乱してしまうことを防止することができる。また、メイン側の操作部材（スタートレバー、ベットボタン）が操作された場合とサブ側の操作部材（サブ入力ボタン）が操作された場合とで、ＡＴ開始時における楽曲は同一となるよう構成してもよいし、異なるよう構成してもよい。

【３８９４】

＜＜第２パターン＞＞

次に、図６１５は、第２パターンのスタートレバーの操作により決定する場合の遷移図である。はじめに、ＡＴ中状態に移行したゲームにて、ＡＴが開始される旨の表示（ＡＴ開始画面と称することがある）として「月面ステージ突入」の表示が演出表示装置Ｓ４０に表示される（ＡＴ開始時のフリーズを実行してもよい）。その後、全リール停止中であり所定条件（例えば、全リールが停止してから５秒間主制御基板Ｍにて制御される操作部材が操作されてない）を充足している状況にて、サブ入力ボタンが操作されると、演出表示装置Ｓ４０にカスタマイズ画面（メニュー画面と称することがある）が表示される。カスタマイズ画面の表示中において、いずれのカスタマイズ（例えば、楽曲選択、音量調整、キャラクタ選択、光量調整等）を行うかを十字キー及びサブ入力ボタンの操作によって選択する。ここでは、十字キーを操作して「楽曲選択」にカーソルを合わせ、サブ入力ボタンを操作することにより「楽曲選択」に決定したことにより、いずれの楽曲にするかを選択する楽曲選択画面に移行し、楽曲Ａにカーソルが合わせられている。その後、楽曲が決定されていない状況であり、且つ規定数がベットされている状況にて遊技者がスタートレバーを操作すると（遊技開始条件を充足すると）、カーソルが合わせられている楽曲（ここでは、楽曲Ａ）に決定し、次ゲームに係るリールの回転が開始すると共に、ＡＴ中状態におけるリール回転中の画面が表示されることとなる。

【３８９５】

次に、図６１６は、第２パターンのサブ入力ボタンの操作により決定する場合の遷移図である。はじめに、ＡＴ中状態に移行したゲームにて、ＡＴが開始される旨の表示（ＡＴ開始画面と称することがある）として「月面ステージ突入」の表示が演出表示装置Ｓ４０に表示される（ＡＴ開始時のフリーズを実行してもよい）。その後、全リール停止中であり所定条件（例えば、全リールが停止してから５秒間主制御基板Ｍにて制御される操作部材が操作されてない）を充足している状況にて、サブ入力ボタンが操作されると、演出表示装置Ｓ４０にカスタマイズ画面（メニュー画面と称することがある）が表示される。カスタマイズ画面の表示中において、いずれのカスタマイズ（例えば、楽曲選択、音量調整、キャラクタ選択、光量調整等）を行うかを十字キー及びサブ入力ボタンの操作によって選択する。ここでは、十字キーを操作して「楽曲選択」にカーソルを合わせ、サブ入力ボタンを操作することにより「楽曲選択」に決定したことにより、いずれの楽曲にするかを選択する楽曲選択画面に移行し、楽曲Ａにカーソルが合わせられている。その後、楽曲Ａにカーソルが合わせられている状況にてサブ入力ボタンが再度操作されたことにより、カーソルが合わせられている楽曲（ここでは、楽曲Ａ）に決定すると共に、「楽曲Ａに決定しました」との表示が決定報知画像として演出表示装置Ｓ４０に表示される。その後、所定時間（例えば、３秒）が経過すると決定報知画像である「楽曲Ａに決定しました」との表示が消去され、ＡＴ（月面ステージ）が開始し、ＡＴ中状態におけるリール回転中と同様の画面が表示されることとなる。尚、サブ入力ボタンを操作して楽曲を決定した場合もスタートレバーを操作して楽曲を決定した場合も、決定される楽曲は、カーソルが合わせられている楽曲である、楽曲の決定態様は同一となっている。

【３８９６】

このように、カスタマイズ画面においても図６１３及び図６１４と同様に、遊技者がスタートレバーを操作した際とサブ入力ボタンを操作した際とで、演出の表示態様が異なるよう構成することで、遊技の結果に影響のないサブ側の操作部材であるサブ入力ボタンと遊技の結果に影響のあるメイン側の操作部材であるスタートレバーのいずれを操作したかを、遊技者が混同してしまうことを防止することができる。また、サブ入力ボタンを押下した場合にのみ表示される演出を実行することにより、遊技者にサブ入力ボタンを押下さ

せる意欲を沸かせることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【３８９７】
前述したように、カスタマイズ画面（メニュー画面）やキャラクタ選択画面やボタン演出の実行中等において、副制御基板Ｓ側で制御される操作部材（例えば、サブ入力ボタン）が操作された場合には、特定演出（例えば、決定報知画像）を表示し、主制御基板Ｍ側にて制御する操作部材（例えば、スタートレバー）が操作された場合には、特定演出（例えば、決定報知画像）を表示しないよう構成することにより、遊技者が副制御基板Ｓ側で制御される操作部材を操作したのか主制御基板Ｍ側で制御される操作部材を操作したのかを判別することが容易となり、遊技者を混乱させない遊技機を構成することができる。尚、上記においては、主制御基板Ｍ側で制御される操作部材として、スタートレバーを操作して遊技開始条件を充足した場合に、決定操作がされた（例えば、キャラクタが決定された）と判定するよう構成したが、これには限定されず、マックスベットボタン等の各種ベットボタンを操作することで、決定操作がされた（例えば、キャラクタが決定された）と判定するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、マックスベットボタン等の各種ベットボタンは主制御基板Ｍ側で制御される操作部材であるため、マックスベットボタン等の各種ベットボタンの操作によって決定操作がされても前記特定演出は実行されないこととなる。
【３８９８】
＜＜＜バックランプ演出に係る構成＞＞＞
次に、本例に適用可能なキャラクタ選択画面に関する構成を以下に詳述する。尚、以下に例示する演出の構成は、本例において例示したすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。
【３８９９】
次に、図６１７及び図６１８は、回胴バックライトＳ３０によるリールの点灯パターンを示す図である。まず、図６１７を参照して「（ａ）リプレイ成立時」について説明する。尚、同図においては、有効ラインは中段横ラインの１ラインである、即ち、「左リール中段、中リール中段、右リール中段」が有効ラインとなっている。尚、同図においては有効ラインを中段横ラインの１ラインとしたが、これには限定されず、第１９実施形態と同様の右下がりのラインである、「左リール上段、中リール中段、右リール下段」のラインとしても問題ないし、有効ラインが１ラインでなくても問題ない。まず、有効ラインではないライン（右下がりのラインであり、「左リール上段、中リール中段、右リール下段」のライン）に、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示している。
【３９００】
尚、再遊技役に対応するリール上の図柄は円の中に「Ｒ」の文字が描かれている図柄であるリプレイＡ図柄（リール上の図柄の名称については第１９実施形態と同一であるため、図４３９～９を参照）となっており、遊技者は当該リプレイＡ図柄が一直線に停止表示したことを視認することにより再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したと認識することとなる。同図においては、再遊技役に当選したゲームにて、リプレイＡ図柄が前記有効ラインではない右下がりのラインに一直線に停止表示することとなるが、有効ラインは中段一直線となっているため、有効ラインに停止表示している図柄は、「黒セブン・リプレイＡ・ベル」となっている。このとき、遊技者は有効ライン上にある「黒セブン・リプレイＡ・ベル」の図柄組み合わせを見るべきか、それとも、右下がりの「リプレイＡ・リプレイＡ・リプレイＡ」の図柄組み合わせをみるべきか、混乱する恐れがある。実際にはどちらを見てもよい（「黒セブン・リプレイＡ・ベル」でリプレイ（再遊技）であり、見た目上の図柄揃いであるリプレイＡ図柄揃いと同じ意味を示している）のであるが、万一混乱しても再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したことを把握可能に、統一された報知態様により報知するよう構成しておくことが好ましい。そこで、同図においては、左リール→中リール→右リールの順にリールのバックライトを点灯するバックランプ演出を実行する（左→中→右の点灯パターン）よう構成している。尚、詳細は後述することとなるが、回胴バックライトＳ３０は各リールの各図柄停止位置に対応した領域毎に

点灯及び消灯可能に構成されており、より具体的には、左リール上段に対応した領域、左リール中段に対応した領域、左リール下段に対応した領域、中リール上段に対応した領域、中リール中段に対応した領域、中リール下段に対応した領域、右リール上段に対応した領域、右リール中段に対応した領域、右リール下段に対応した領域、の９つの領域を少なくとも分割して点灯及び消灯可能（点灯制御可能）に構成されている。

【３９０１】

尚、同図に示す左→中→右の点灯パターンは、再遊技役に対応する点灯パターンとなっているため、遊技機に慣れていない（あまり遊技をしたことがない）遊技者が遊技をしており、有効ラインや停止表示役（当選した役の図柄組み合わせ）が不明であっても、遊技者は点灯パターンによって再遊技であることを把握し易くなっている。

【３９０２】

次に、図６１８を参照して「（ｂ）ベル成立時」について説明する。尚、図６１８においても、図６１７の「（ａ）リプレイ成立時」と同様に、有効ラインは中段横ラインの１ラインである。まず、有効ラインではないライン（右上がりのラインであり、「左リール下段、中リール中段、右リール上段」のライン）に、ベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示している。

【３９０３】

尚、ベル役に対応するリール上の図柄はベル図柄（リール上の図柄の名称については第１９実施形態と同一であるため、図４３９～９を参照）となっており、遊技者は当該ベル図柄が一直線に停止表示したことを視認することによりベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示したと認識することとなる。同図においては、ベル役に当選したゲームにて、ベル図柄が前記有効ラインではない右上がりのラインに一直線に停止表示することとなるが、有効ラインは中段一直線となっているため、有効ラインに停止表示している図柄は、「リプレイＢ・ベル・リプレイＡ」となっている。このとき、遊技者は有効ライン上にある「リプレイＢ・ベル・リプレイＡ」の図柄組み合わせを見るべきか、それとも、右下がりの「ベル・ベル・ベル」の図柄組み合わせをみるべきか、混乱する恐れがある。実際にはどちらを見てもよい（「リプレイＢ・ベル・リプレイＡ」でベルであり、見た目上の図柄揃いであるベル図柄揃いと同じ意味を示している）のであるが、万一混乱してもベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示したことを把握可能に、統一された報知態様により報知するよう構成しておくことが好ましい。そこで、同図においては、反時計回りに渦巻くようにリールのバックライトが点灯するバックランプ演出を実行するよう構成している。

【３９０４】

尚、同図に示す反時計回りに渦巻くような点灯パターンは、ベル役に対応する点灯パターンとなっているため、遊技機に慣れていない遊技者が遊技をしており、有効ラインや停止表示役（当選した役の図柄組み合わせ）が不明であっても、遊技者は点灯パターンによってベルであることを把握し易くなっている。

【３９０５】

このように構成することで、遊技機の設計上、やむを得ず有効ラインに同一の図柄が停止表示しない（図柄揃いしない）場合があっても、遊技者が入賞役（停止表示役）を誤認しないよう構成することができる。

【３９０６】

次に、図６１９は、本例に適用可能なバックランプ演出の実行イメージである。前述したように、本例に係る回胴式遊技機においては、左リール上段に対応した領域、左リール中段に対応した領域、左リール下段に対応した領域、中リール上段に対応した領域、中リール中段に対応した領域、中リール下段に対応した領域、右リール上段に対応した領域、右リール中段に対応した領域、右リール下段に対応した領域、の９つの領域を少なくとも分割して点灯及び消灯可能（点灯制御可能）に構成されており、同図においては、左リール上段に対応した領域＝１、左リール中段に対応した領域＝２、左リール下段に対応した領域＝３、中リール上段に対応した領域＝４、中リール中段に対応した領域＝５、中リー

ル下段に対応した領域＝６、右リール上段に対応した領域＝７、右リール中段に対応した領域＝８、右リール下段に対応した領域＝９として説明することとする。尚、有効ラインは、「２」、「５」、「８」となっている。

【３９０７】

まず、同図上段の「ベル停止表示」にてベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合のバックランプ演出の詳細を例示する。尚、リール回転中（いずれかのリール回転中）においては、バックランプは「１」～「９」までのすべての領域が点灯するよう構成されている。以下、同図左上段にて示す表を用いて説明することとする。尚、本表においては、左から右にかけて時間経過することとなる。

【３９０８】

（１）まず、リールが回転中であり、「１」～「９」までのすべての領域のバックランプが点灯している状況にて、第３停止操作（最終停止操作）が実行され、ベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示する。

（２）バックランプの点灯態様が、「１：点灯」、「２：点灯」、「３：消灯」、「４：点灯」、「５：点灯」、「６：消灯」、「７：点灯」、「８：点灯」、「９：消灯」、となる。

（３）バックランプの点灯態様が、「１：点灯」、「２：点灯」、「３：点灯」、「４：点灯」、「５：点灯」、「６：点灯」、「７：消灯」、「８：消灯」、「９：消灯」、となる。

（４）バックランプの点灯態様が、「１：消灯」、「２：点灯」、「３：点灯」、「４：消灯」、「５：点灯」、「６：点灯」、「７：消灯」、「８：点灯」、「９：点灯」、となる。

（５）バックランプの点灯態様が、「１：消灯」、「２：消灯」、「３：点灯」、「４：点灯」、「５：点灯」、「６：点灯」、「７：点灯」、「８：点灯」、「９：点灯」、となる。

（６）バックランプの点灯態様が、「１：点灯」、「２：消灯」、「３：点灯」、「４：点灯」、「５：消灯」、「６：点灯」、「７：点灯」、「８：点灯」、「９：点灯」、となる。

（７）バックランプの点灯態様が、「１：点灯」、「２：点灯」、「３：点灯」、「４：点灯」、「５：消灯」、「６：点灯」、「７：点灯」、「８：点灯」、「９：点灯」、となる。

（８）バックランプの点灯態様が、「１：点灯」、「２：点灯」、「３：点灯」、「４：点灯」、「５：点灯」、「６：点灯」、「７：点灯」、「８：点灯」、「９：点灯」、となる。

【３９０９】

上記のように、ベル役（押し順ベル役を例示している）に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合には、バックランプ演出として、反時計回りに渦巻くようにリールのバックライトが点灯するバックランプ演出を実行するよう構成されている。尚、押し順ベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にのみ上記バックランプ演出を実行するよう構成してもよいし、共通ベルに当選した場合にも上記バックランプ演出を実行するよう構成してもよい。また、押し順ベル役当選時においても、最大払出枚数となる図柄組み合わせが停止表示した場合にのみ上記バックランプ演出を実行し、最大払出枚数よりも少ない払出枚数となる図柄組み合わせが停止表示した場合にはバックランプ演出を実行しない又は上記とは異なる演出態様にてバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。

【３９１０】

次に、同図右上段は、ベル役（押し順ベル役）に対応する図柄組み合わせの一例である。（ａ）に示すように、有効ラインに「ベル、ベル、ベル」が停止する場合と、（ｂ）に示すように、有効ラインとは異なるラインであり、且つ、有効ライン上の図柄停止位置と一部重複する（中リール中段が重複する図柄停止位置となっている）右上がりのラインに「ベル、ベル、ベル」が停止する場合と、（ｃ）に示すように、有効ラインとは異なるラ

インであり、且つ、有効ライン上の図柄停止位置と重複しない下段一直線のラインに「ベル、ベル、ベル」が停止する場合と、を例示することができる。このように、遊技者一直線に停止表示したことを視認することによりベル役に対応する図柄組み合わせが停止表示したと認識することとなるベル図柄は、有効ラインに３つすべて停止表示する場合と、１つのみ（一部のみ）停止表示する場合と、１つも停止表示しない場合とを有するよう構成されているが、いずれの停止表示においても、ベル役に対応した同一のバックランプ演出を実行することにより、遊技者は違和感なく遊技を進行することができる。また、ベル図柄が有効ラインに１つも停止表示しない場合にも、遊技者を誤認させることがないように、ベル役に対応するバックランプ演出の実行時においては、有効ライン上の図柄停止位置に対応する領域（同図においては、「２」、「５」、「８」の領域）は、必ず１度は消灯する（「点灯→消灯→点灯」となる）よう構成することで、有効ライン上に停止表示した本来の図柄組み合わせを明確に報知するよう構成されている。

【３９１１】

次に、同図下段の「再遊技停止表示」にて再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合のバックランプ演出の詳細を例示する。尚、リール回転中（いずれかのリール回転中）においては、バックランプは「１」～「９」までのすべての領域が点灯するよう構成されている。以下、同図左下段にて示す表を用いて説明することとする。尚、本表においては、左から右にかけて時間経過することとなる。

【３９１２】

（１）まず、リールが回転中であり、「１」～「９」までのすべての領域のバックランプが点灯している状況にて、第３停止操作（最終停止操作）が実行され、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示する。

（２）バックランプの点灯態様が、「１：点灯」、「２：点灯」、「３：点灯」、「４：点灯」、「５：点灯」、「６：点灯」、「７：点灯」、「８：点灯」、「９：点灯」、となる。

（３）バックランプの点灯態様が、「１：消灯」、「２：消灯」、「３：消灯」、「４：点灯」、「５：点灯」、「６：点灯」、「７：点灯」、「８：点灯」、「９：点灯」、となる。

（４）バックランプの点灯態様が、「１：消灯」、「２：消灯」、「３：消灯」、「４：点灯」、「５：点灯」、「６：点灯」、「７：点灯」、「８：点灯」、「９：点灯」、となる。

（５）バックランプの点灯態様が、「１：点灯」、「２：点灯」、「３：点灯」、「４：消灯」、「５：消灯」、「６：消灯」、「７：点灯」、「８：点灯」、「９：点灯」、となる。

（６）バックランプの点灯態様が、「１：点灯」、「２：点灯」、「３：点灯」、「４：消灯」、「５：消灯」、「６：消灯」、「７：点灯」、「８：点灯」、「９：点灯」、となる。

（７）バックランプの点灯態様が、「１：点灯」、「２：点灯」、「３：点灯」、「４：点灯」、「５：点灯」、「６：点灯」、「７：消灯」、「８：消灯」、「９：消灯」、となる。

（８）バックランプの点灯態様が、「１：点灯」、「２：点灯」、「３：点灯」、「４：点灯」、「５：点灯」、「６：点灯」、「７：消灯」、「８：消灯」、「９：消灯」、となる。

【３９１３】

上記のように、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合には、バックランプ演出として、左から右にリールのバックライトが点灯するバックランプ演出を実行するよう構成されている。尚、一部の再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にのみ上記バックランプ演出を実行するよう構成してもよいし、全ての再遊技役にに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合にのみ上記バックランプ演出を実行するよう構成してもよい。

【３９１４】
次に、同図右下段は、再遊技役に対応する図柄組み合わせの一例である。（ａ）に示すように、有効ラインに「リプレイＡ、リプレイＡ、リプレイＡ」が停止する場合と、（ｂ）に示すように、有効ラインとは異なるラインであり、且つ、有効ライン上の図柄停止位置と一部重複する（中リール中段が重複する図柄停止位置となっている）右上がりのラインに「リプレイＡ、リプレイＢ、リプレイＡ」が停止する場合と、（ｃ）に示すように、有効ラインとは異なるラインであり、且つ、有効ライン上の図柄停止位置と重複しない下段一直線のラインに「リプレイＡ、リプレイＢ、リプレイＢ」が停止する場合と、を例示することができる。このように、遊技者一直線に停止表示したことを視認することにより再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したと認識することとなる図柄として、リプレイＡ又はリプレイＢが一直線に停止表示されていればよい。尚、前述した再遊技‐Ｂ等に当選した場合においてはこの限りでない。このように、遊技者一直線に停止表示したことを視認することにより再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したと認識することとなるリプレイＡ図柄及びリプレイＢ図柄は、有効ラインに３つすべて停止表示する場合と、１つのみ（一部のみ）停止表示する場合と、１つも停止表示しない場合とを有するよう構成されているが、いずれの停止表示においても、再遊技役に対応した同一のバックランプ演出を実行することにより、遊技者は違和感なく遊技を進行することができる。また、リプレイＡ図柄及びリプレイＢ図柄が有効ラインに１つも停止表示しない場合にも、遊技者を誤認させることがないように、再遊技役に対応するバックランプ演出の実行時においては、有効ライン上の図柄停止位置に対応する領域（同図においては、「２」、「５」、「８」の領域）は、必ず１度は消灯する（「点灯→消灯→点灯」となる）よう構成することで、有効ライン上に停止表示した本来の図柄組み合わせを明確に報知するよう構成されている。尚、リプレイＡ図柄とリプレイＢ図柄は形状やデザインが類似しており、遊技者は、「リプレイＡ・リプレイＡ・リプレイＡ」のように同一の図柄が一直線に停止しても、「リプレイＢ・リプレイＡ・リプレイＡ」のように類似の図柄が一直線に停止しても、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示したことを認識できるように構成されている。尚、前記一直線とは、有効ラインでもよいし、有効ラインとは異なる一直線のラインでもよい。
【３９１５】
尚、前述したリール回転不良により、正常な回転時とは異なる図柄組み合わせが見た目上停止表示してしまった場合においても、内部処理として停止表示した入賞役や再遊技役に対応するバックランプ演出を実行することにより、遊技者はいずれの役に対応する図柄組み合わせが停止表示したのかを認識することができる。
【３９１６】
尚、点灯態様Ａと点灯態様Ｂとのバックランプの点灯態様が相違するとは、点灯態様Ａと点灯態様Ｂとでバックランプの点滅（消灯）する図柄停止位置に対応する領域の順序、点滅時間（消灯時間）又は組み合わせが相違する場合を点灯態様が相違するとしてもよいし、点灯態様Ａと点灯態様Ｂとでバックランプの点滅（消灯）する図柄停止位置が同一の組み合わせであってもバックランプの点滅する速度が相違していれば点灯態様が相違するとしてもよい。
【３９１７】
また、上記においては、第３停止後の図柄組み合わせ停止表示後にバックランプ演出が実行される場合を例示したが、これには限定されず、第１停止後や第２停止後にバックランプ演出を実行するよう構成してもよい。具体例としては、図６１９における有効ライン（「２」、「５」、「８」の停止位置）にベル図柄が停止表示する場合において、第１停止として左リールを停止させた場合に「１」及び「３」の領域に対応するバックランプが消灯し、その後、第２停止として中リールを停止させた場合に「４」及び「６」の領域に対応するバックランプが消灯し、その後、第３停止として右リールを停止させた場合に「７」及び「９」の領域に対応するバックランプが消灯した直後に図６１９にて例示したベル停止表示後のバックランプ演出が実行されるよう構成してもよい。このように構成した

場合には、第１停止操作及び第２停止操作では有効ラインに対応する領域のバックランプは消灯しないが、第３停止操作（全リール停止後）では有効ラインに対応した領域のバックランプは消灯可能に構成することができ、いずれかのリールの回転中、換言すると、実行中のゲームにおいて遊技者が停止操作を実行する必要がある場合には、有効ラインの視認性が妨げないために有効ラインに対応する領域のバックランプは点灯するように構成し、全リール停止後においては、当該ゲームにおいて技者が停止操作を実行する必要がないため、有効ラインを含めてバックランプが点滅可能なすべての領域を使用してバックランプ演出を実行することにより、バックランプ演出の演出効果を高めることができる。

【３９１８】

また、ベル役に当選した場合に有効ラインとは異なる一直線のラインにベル図柄が揃うことがあったり、再遊技役に当選した場合に有効ラインとは異なる一直線のラインにリプレイ図柄が揃うことがあるよう構成することにより、リール上の図柄の配列の自由度が増し、より興趣性の高い遊技機を創出することができる。

【３９１９】

また、上述した装飾ランプユニットも、ベル入賞時や再遊技停止表示時に、点灯（点滅）する枠ランプ演出を実行可能に構成してもよく、そのように構成した場合にも、当選した役に対応した演出態様にて枠ランプ演出を実行するよう構成することが好適である。換言すると、押し順ベルに対応する図柄組み合わせが停止表示した場合の枠ランプ演出の演出態様と、再遊技役に対応する図柄組み合わせが停止表示した場合の枠ランプ演出の演出態様とを相違させることが好適である。

【３９２０】

＜＜＜押し順ナビとは異なる押し順にてリール停止させた場合の作用＞＞＞

次に、本例に適用可能な、押し順ナビとは異なる押し順にてリール停止させた場合の作用を以下に詳述する。尚、以下に例示する作用は、本例において例示したすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【３９２１】

まず、図６２０及び図６２１は、ＡＴ中の押しナビ発生時におけるイメージ図である。まず、「（ａ）押し順成功（連続演出中：ワープ演出）」について説明する。ここでは、押し順ナビを実行可能な遊技状態である「ＡＴ中状態」であり、且つ、前述した複数ゲームに亘って実行される連続演出（ワープ演出）の実行中であり、且つ、押し順ベルに当選したことにより、「左→右→中」の押し順ナビが発生している。

【３９２２】

まず、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第１停止に対応する左停止ボタンが操作され、押し順ナビの第１停止に対応する表示（「１」の表示）が消去され、左リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第２停止に対応する右停止ボタンが操作され、押し順ナビの第２停止に対応する表示（「２」の表示）が消去され、右リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第３停止に対応する中停止ボタンが操作され、押し順ナビの第３停止に対応する表示（「３」の表示）が消去され、中リールが停止する。尚、正解の押し順にて停止ボタンが操作されたため、押し順ベル当選時に最も払出枚数の多い１１枚の遊技メダルが遊技者に付与されることとなる。

【３９２３】

次に、「（ｂ）押し順失敗（連続演出中：ワープ演出）」について説明する。ここでは、押し順ナビを実行可能な遊技状態である「ＡＴ中状態」であり、且つ、前述した複数ゲームに亘って実行される連続演出（ワープ演出）の実行中であり、且つ、押し順ベルに当選したことにより、「左→右→中」の押し順ナビが発生している。

【３９２４】

まず、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第１停止に対応する左停止ボタンが操作され、押し順ナビの第１停止に対応する表示（「１」の表示）が消去され、左リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第２停止に対応する右停

止ボタンではなく、中停止ボタンが操作され、押し順ナビの第３停止に対応する表示（「３」の表示）が消去され、中リールが停止する。その後、正解の押し順にて停止操作されなかったため、押し順ナビの表示は消去されることとなる。その後、第３停止として、右停止ボタンが操作され、右リールが停止する。尚、正解の押し順にて停止ボタンが操作されなかったため、押し順ベル当選時に最も払出枚数の多い１１枚よりも少ない払出枚数である１枚の遊技メダルが遊技者に付与されることとなる。

【３９２５】

このように、連続演出中に押し順ナビが実行された場合には、正解の押し順にてリールを停止させた場合でも、不正解の押し順にてリール停止させた場合でも、背景演出は変化することがないよう構成されている。尚、不図示であるが、連続演出の結果の報知として、連続演出の最終ゲームにて連続演出に失敗した旨（例えば、ＡＴゲーム数上乗せに当選していない旨）を報知（示唆）する場合には、当該最終ゲームにおけるいずれかのタイミング（例えば、第３停止操作後）にて背景演出が暗転するよう構成されている。このように構成することにより、連続演出の実行中に押し順ナビが実行され、遊技者が停止ボタンの操作を誤って不正解の押し順にてリールを停止させてしまった場合にも、背景演出を暗転させないことにより、遊技者は連続演出の結果が報知されていないにも拘わらず、連続演出の結果が失敗となると誤認することがなく、引き続き連続演出に注目することができることとなる。

【３９２６】

次に、「（ｃ）押し順成功（非連続演出中）」について説明する。ここでは、押し順ナビを実行可能な遊技状態である「ＡＴ中状態」であり、且つ、前述した複数ゲームに亘って実行される連続演出（ワープ演出）が実行されておらず、且つ、押し順ベルに当選したことにより、「左→右→中」の押し順ナビが発生している。

【３９２７】

まず、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第１停止に対応する左停止ボタンが操作され、押し順ナビの第１停止に対応する表示（「１」の表示）が消去され、左リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第２停止に対応する右停止ボタンが操作され、押し順ナビの第２停止に対応する表示（「２」の表示）が消去され、右リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第３停止に対応する中停止ボタンが操作され、押し順ナビの第３停止に対応する表示（「３」の表示）が消去され、中リールが停止する。尚、正解の押し順にて停止ボタンが操作されたため、押し順ベル当選時に最も払出枚数の多い１１枚の遊技メダルが遊技者に付与されることとなる。つまり、押し順ナビ通りに停止ボタンを操作した場合、ＡＴ中における連続演出中と非連続演出中とでは、背景演出の違いはあるが、その他の演出遷移（背景演出が変化するか否か等）については同様である。

【３９２８】

次に、「（ｄ）押し順失敗（非連続演出中）」について説明する。ここでは、押し順ナビを実行可能な遊技状態である「ＡＴ中状態」であり、且つ、前述した複数ゲームに亘って実行される連続演出（ワープ演出）は実行されておらず、且つ、押し順ベルに当選したことにより、「左→右→中」の押し順ナビが発生している。

【３９２９】

まず、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第１停止に対応する左停止ボタンが操作され、押し順ナビの第１停止に対応する表示（「１」の表示）が消去され、左リールが停止する。次に、押し順ナビに表示されている正解の押し順の第２停止に対応する右停止ボタンではなく、中停止ボタンが操作され、押し順ナビの第３停止に対応する表示（「３」の表示）が消去され、中リールが停止する。その後、正解の押し順にて停止操作されなかったため、押し順ナビの表示が消去されると共に、背景演出が暗転する。その後、第３停止として、右停止ボタンが操作され、右リールが停止する。尚、正解の押し順にて停止ボタンが操作されなかったため、押し順ベル当選時に最も払出枚数の多い１１枚よりも少ない払出枚数である１枚の遊技メダルが遊技者に付与されることとなる。尚、正解の押

し順とは異なるリールを停止させた場合にも、押し順ナビの表示を消去せずに継続して表示するよう構成してもよい。そのように構成する場合には、背景演出とともに、押し順のナビの表示も暗転するよう構成することが好適である。

【３９３０】

このように、連続演出を実行していない状況においては、正解とは異なる押し順にてリールを停止させた時点で、背景演出を暗転させても、遊技者を誤認させることがないため、遊技者に不利益となる操作があったことを的確に報知することにより、遊技者は、次回の押し順ナビが実行されたゲームにて、押し順を間違えないように、より注意して遊技をすることとなり、遊技者の不利益を防止することができる。

【３９３１】

尚、本例においては、連続演出の実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には画面が暗転しない（画面の輝度が低下しない、視認性が低下しない）一方、連続演出の非実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には画面が暗転する（画面の輝度が低下する、視認性が低下する）よう構成したが、これには限定されず、

（１）連続演出の実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、正解の押し順にてリールを停止させた（停止ボタンを操作した）場合と同様の演出（例えば、敵キャラが倒される演出）を実行する一方、連続演出の非実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、正解の押し順にてリールを停止させた（停止ボタンを操作した）場合と異なる演出（例えば、敵キャラが切りつけてくる演出）を実行する、

（２）連続演出の実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、特定の演出音を出力しない一方、連続演出の非実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、特定の演出音（例えば、「あわわわ」を出力）を出力する、

（３）連続演出の実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、特定の演出（例えば、画面が暗転する演出）を実行しない且つ特定の演出音（例えば、「あわわわ」を出力）を出力し、連続演出の実行中に押し順ナビとは異なる押し順にてリールを停止させた場合（押し順不正解となった場合）には、特定の演出を実行する且つ特定の演出音を出力する、

上記のように構成してもよい。

【３９３２】

＜＜＜音量とＢＧＭのテンポ＞＞＞

次に、本例に適用可能な、スピーカから出力される音量とＢＧＭのテンポとの構成の一例を以下に詳述する。尚、以下に例示する構成は、本例において例示したすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【３９３３】

まず、図６２２は、スピーカから出力されるサウンドの音量及びＢＧＭのテンポを示す図である。非ＡＴ中（押し順ナビを実行しないＡＴに関する状態であり、例えば、「低確率状態」）は、滞在ステージとして、草原ステージ、砂漠ステージ、荒野ステージ、火山ステージの４種類の滞在ステージ、ＡＴ中（押し順ナビを実行可能なＡＴに関する状態であり、例えば、「ＡＴ中状態」）は、滞在ステージとして、月面ステージ、土星ステージの２種類の滞在ステージが備えらえている。尚、同図においては、１つの滞在ステージにて１種類のＢＧＭのみが出力される場合を例示しているが、これには限定されず、１の滞在ステージにおいても、実行される演出内容等に基づいて出力されるＢＧＭが複数種類の選択候補の中から決定されるよう構成してもよい。そのように構成した場合においては、１の滞在ステージにおけるＢＧＭの平均のテンポを算出し、遊技状態毎に比較してもよく、例えば、（１）草原ステージにおいては、テンポ１００である第１ＢＧＭとテンポ６０である第２ＢＧＭとが出力され得る場合には、（１００＋６０）÷２＝８０のように、平均のテンポが８０であるとして遊技状態毎に平均のテンポを比較する、即ち、出力される

テンポを合計した数値をＢＧＭの種類数で除算して平均のテンポを算出し、遊技状態毎に平均のテンポを比較する、（２）草原ステージにおいては、テンポ１００である第１ＢＧＭとテンポ６０である第２ＢＧＭとが出力可能であり、出力されるＢＧＭの出力期間の比率が「第１ＢＧＭ：第２ＢＧＭ＝２：１」であった場合には、（１００×２＋６０）÷３８６．６のように、平均のテンポが８６．６であるとして遊技状態毎に平均のテンポを比較する、即ち、出力されるＢＧＭの出力期間の比率を考慮して平均のテンポを算出し、遊技状態毎に平均のテンポを比較する、よう構成してもよい。尚、出力されるＢＧＭの出力期間の比率とは、１の滞在ステージにおけるＢＧＭが出力される平均の時間の比率としてもよいし、１の滞在ステージにおける１ゲームにて出力されるＢＧＭの選択比率としてもよい。また、ＢＧＭが出力されていない期間（時間）を有する場合には、１の滞在ステージにおけるＢＧＭが出力される期間の平均のテンポを算出して遊技状態毎に比較するよう構成してもよい。尚、同図に示すテンポの単位は、同一の単位であれば問題ないが、例えば、ＢＰＭとなっている。

【３９３４】

また、ボリュームスイッチとは、前扉を開放することで操作可能な、管理者のみが操作可能な副制御基板Ｓ側にて制御される操作部材であり、操作することでスピーカから出力される全体のサウンドの音量（マスタ音量とも称することがある）を調整することが可能であり、音量の段階として、「大」、「中」、「小」の３段階に調整することができる。尚、３段階はあくまで一例であり、回転操作可能なつまみによってより詳細に音量を調整可能に構成してもよい。また、遊技者が操作可能な副制御基板Ｓ側にて制御される操作部材であるサブ入力ボタンや十字キーを操作することで、スピーカから出力されるサウンドの音量を調整可能であり、音量の段階として、「レベル１」、「レベル２」、「レベル３」、「レベル４」、「レベル５」、の５段階に調整することができる（当該音量をサブ入力ボタン音量と称することがある）。尚、３段階はあくまで一例であり、より詳細に音量を調整可能に構成してもよい。尚、本例に係る回胴式遊技機においては、ボリュームスイッチの音量設定（段階）とサブ入力ボタン音量の音量設定（段階）との組み合わせによりスピーカから出力される音量が決定されるよう構成されている。

【３９３５】

図６２２においては、非ＡＴ中の４種類の滞在ステージにおけるＢＧＭのテンポ（平均のテンポ）はそれぞれ、草原ステージ：テンポ１００、砂漠ステージ：テンポ９０、荒野ステージ：テンポ９５、火山ステージ：テンポ１００となっている。また、ＡＴ中の２種類の滞在ステージはそれぞれ、月面ステージ：テンポ１１０、土星ステージ：テンポ１２０となっている。

【３９３６】

また、非ＡＴ中の４種類の滞在ステージは、滞在ステージによってはサブ入力ボタン音量とボリュームスイッチとの組み合わせによる音量に差はなく、ボリュームスイッチが大のとき、レベル１：８０（単位：ｄＢ）、レベル２：８２、レベル３：８５、レベル４：９０、レベル５：９０、ボリュームスイッチが中のとき、レベル１：７５、レベル２：７８、レベル３：８０、レベル４：８５、レベル５：８８、ボリュームスイッチが小のとき、レベル１：１、レベル２：６８、レベル３：７０、レベル４：７２、レベル５：７５、となっている。また、ＡＴ中の２種類の滞在ステージは、滞在ステージによってはサブ入力ボタン音量とボリュームスイッチとの組み合わせによる音量に差はなく、ボリュームスイッチが大のとき、レベル１：８５、レベル２：８９、レベル３：９２、レベル４：９２、レベル５：９２、ボリュームスイッチが中のとき、レベル１：８０、レベル２：８５、レベル３：９０、レベル４：９０、レベル５：９０、ボリュームスイッチが小のとき、レベル１：１、レベル２：７５、レベル３：７８、レベル４：８２、レベル５：８５、となっている。

【３９３７】

また、エラー時は、テンポ８０のエラー音（例えば、「扉が開いています」「店員を呼んでください」等）が出力される。音量レベルは、ボリュームスイッチが大のとき、レベ

ル１～５：９５、ボリュームスイッチが中のとき、レベル１～５：９０、ボリュームスイッチが小のとき、レベル１～５：７８、となっている。

【３９３８】

ここで、非ＡＴ中の滞在ステージとＡＴ中の滞在ステージとを比較すると、ＡＴ中の滞在ステージにおけるＢＧＭのテンポは、（１１０＋１２０）÷２＝１１５となっており、非ＡＴ中の滞在ステージにおけるＢＧＭのテンポは、（１００＋９０＋９５＋１００）÷４＝９６．２５となっており、ＡＴ中の滞在ステージにおけるＢＧＭのテンポの方が非ＡＴ中の滞在ステージにおけるＢＧＭのテンポよりも相対的に速くなっている。

【３９３９】

さらに、同一のボリュームスイッチレベル（大、中、小）且つ同一音量レベル（レベル１～５）において、ＡＴ中の滞在ステージにおけるＢＧＭの音量は、非ＡＴ中の滞在ステージにおけるＢＧＭの音量よりも相対的に大きくなるよう構成されており（同一であるか大きくなっているため、ＡＴ中全体におけるＢＧＭの音量は非ＡＴ中全体におけるＢＧＭの音量よりも相対的に大きくなっている。このように、ＡＴ中よりも非ＡＴ中の方が、相対的に音量が大きく且つ相対的にテンポが速くなるよう構成することによって、遊技者にとって有利な期間であるＡＴ中において、出玉が増加する高揚感を感じやすくなるよう構成されている。また、エラー時には、ＡＴ中、非ＡＴ中と比較すると、遅いテンポ（テンポ８０）でエラー音が出力される。しかし、エラー音の音量は、同一のボリュームスイッチの設定である場合において、ＡＴ中、非ＡＴ中と同じ又は大きくなるよう構成されており、遊技店の店員や遊技者はエラーが発生していることを明確に認識できることとなる。

【３９４０】

尚、ＡＴ中、非ＡＴ中、エラー時における、ＢＧＭのテンポ及び音量について例示したが、これに限られず、ＬＥＤの点灯態様に差を設けるよう構成することも可能である。例えば、ＡＴ中と非ＡＴ中とを比較すると、ＡＴ中の方がＬＥＤの点灯態様の切り替え間隔が短くなる（ＬＥＤが派手に点滅する）よう構成されていてもよく、また、ＡＴ中の方が一のタイミングにおける発光色数が多くなりやすく構成されていても、遊技者にとって有利な期間であるＡＴ中において、出玉が増加する高揚感を感じやすくすることができる。

【３９４１】

尚、図６２２においては、エラー音を１種類のみとしたが、これには限定されず、エラーの種類によってエラー音の態様や音量を相違させてもよい。そのような場合には、復帰不可能エラー等の遊技の結果に多大な影響を及ぼすエラー（重要度の高いエラーであり、例えば、表示判定エラー）の方が重要度の低いエラー（例えば、メダル空エラー）よりも相対的に大きい音量となるよう構成することが好適である。

【３９４２】

＜＜本例に係る回胴式遊技機に適用可能な構成＞＞

前述したような、遊技メダルを使用しない封入式の回胴式遊技機（メダルレスの回胴式遊技機と称することがある）適用可能な構成を以下に詳述する。

【３９４３】

封入式の回胴式遊技機は総得点表示装置（得点を貯留（クレジット）可能としてもよい）を有するよう構成してもよいが、遊技メダルを遊技機内部に投入可能な遊技機とした場合には、総得点表示装置を有するよう構成せずに、クレジット数表示装置（貯留装置）にのみ遊技メダルを電子的に貯留可能に構成することが好適である。また、総得点表示装置を有するよう構成した封入式の回胴式遊技機には、クレジット数表示装置（貯留装置）を設けないよう構成してもよく、そのように構成することにより、電子的に遊技メダル（又は得点）を貯留できる装置を１つの遊技機に１つとすることができ、遊技者を混乱させることがない。

【３９４４】

設定変更モードは遊技者が移行させることができないよう構成することが望ましく、例えば、遊技の結果に基づいて設定値が変更可能であったり、遊技者が操作可能であり、主制御基板Ｍが制御する操作部材を操作することによって設定変更モードに移行可能に構成

しないことが好適である。
【３９４５】
設定変更モードである場合には、遊技機外部から設定変更モードである旨を認識できるよう構成することが望ましく、例えば、前扉を閉めている状態にて設定変更モードである旨が認識できるよう構成することがより好適である。一例としては、設定変更モード中においては主制御基板Ｍにて制御される表示装置（又はランプ）として、（１）クレジット数表示装置Ｄ２００、（２）払出数表示装置Ｄ２７０、（３）特別遊技状態表示装置Ｄ２５０、（４）投入数表示灯Ｄ２１０、（５）１ベットランプＤ２１１、（６）２ベットランプＤ２１２、（７）３ベットランプＤ２１３、（８）スタートランプＤ１８０、（９）投入可能ランプＤ３００、（１０）再遊技ランプＤ２９０、を有しており、
上記（１）～（１０）を設定変更モード以外の通常の遊技状態及び／又はエラー状態では表示しない表示態様（又は、点灯しない点灯態様）にて表示（又は点灯）するよう構成してもよい。また、上記（１）～（１０）の複数（３以上でもよい）を点灯させて、当該複数の点灯態様の組み合わせが設定変更モード以外の通常の遊技状態では表示しない表示態様（又は、点灯しない点灯態様）となるよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技の結果に影響を及ぼす設定変更モードをより明確に判別することができ、遊技機に対する不正を軽減することができる。
【３９４６】
また、設定変更モード中における、前記主制御基板Ｍにて制御される表示装置における表示態様は、設定確認モードにおける表示態様と同一にしなくともよいし、同一としてもよい。また、設定変更モード中における、前記主制御基板Ｍにて制御される表示装置における表示態様は、設定確認モードにおける表示態様と同一ではないが、設定確認モードにおける表示態様も、通常時には表示されない表示態様とするよう構成してもよい（後述するぱちんこ遊技機にも適用可能である）。このように構成することにより、設定確認モード中か設定変更モード中かを、明確に判別することができ、ホール店員に優しい遊技機を提供することができる。
【３９４７】
設定値が相違した場合には、役抽選の抽選確率のみが相違し得るよう構成することが好適であり、例えば、所定役に当選した際に実行されるＡＴ抽選の当選確率等は設定値が相違しても同一とすることが好適である。
【３９４８】
封入式の回胴式遊技機とした場合には、総得点表示装置に貯留されている得点を主制御基板Ｍが制御する操作部材の操作によってベット可能に構成してもよく、例えば、ベットボタンを操作することによって総得点表示装置に貯留されている得点をベット可能に構成してもよい。
【３９４９】
遊技機外に出力可能な信号として、（１）入賞、再遊技、ボーナス（役物及び役物連続作動装置であり、ＢＢ、ＲＢ、ＭＢ、ＣＢ、ＳＢ、等）の当選に係る信号、（２）遊技メダルの貸し出しを実行した旨の信号、（３）遊技メダル（又は得点）の投入を実行した旨の信号、を出力可能に構成してもよい。また、これらの信号を、外部端子板を介して遊技機外に出力可能に構成してもよいし、接続端子板を介して遊技機外に出力可能に構成してもよい。
【３９５０】
また、設定値を複数有するぱちんこ遊技機とした場合には、設定値を変更した（設定変更モードの終了後）には、非確率変動遊技状態（大当り確率が低い遊技状態）とするよう構成してもよい。例えば、設定値が１であり、確率変動遊技状態（大当り確率が高い遊技状態）である状況にて設定変更モードに移行し、設定値を３にして設定変更モードが終了した場合には、非確率変動遊技状態としてもよい。このように構成することにより、意図しない遊技場の不利益を防止することができる。
【３９５１】

前述したように、封入式の回胴式遊技機においては、総得点表示装置Ｄ１９０に記録されている得点の数を示す信号を、遊技者の意思によっていついかなる時でも自由に送信することができるよう構成してもよく、さらに、得点の数を示す信号は、総得点表示装置Ｄ１９０に表示（又は貯留）されているすべての得点の数を示す信号でもよいし、総得点表示装置Ｄ１９０に表示（又は貯留）されている一部の得点の数を示す信号でもよい。

【３９５２】

遊技者が総得点表示装置に記録された遊技メダル（又は得点）の数を示す信号を送信するための操作をした場合には、当該操作により操作された信号に係る遊技メダル（得点）を総得点表示装置から減じても問題ない。

【３９５３】

本例に係る回胴式遊技機においては、ボーナスに当選していない通常遊技状態（例えば、ＡＴに関する状態が「低確率状態」）である場合のベット可能な最大の遊技メダル数（規定数と称することがある）を３枚とした場合、ＢＢの実行中（役物連続作動装置の作動中）における、ＲＢの実行中（役物作動時）においては規定数を１枚としてもよく、ＲＢの非実行中（役物非作動時）においては規定数を３枚とする。換言すると、ＢＢの実行中においては、ＲＢの実行中には規定数を通常時と相違させてもよいが、ＲＢの非実行中には規定数を通常時と同一にすることが好適である。また、ＭＢの実行中（役物連続作動装置の作動中）における、ＣＢの実行中（役物作動時）においては規定数を１枚としてもよく、ＣＢの非実行中（役物非作動時）においては規定数を３枚とする。換言すると、ＭＢの実行中においては、ＣＢの実行中には規定数を通常時と相違させてもよいが、ＣＢの非実行中には規定数を通常時と同一にすることが好適である。また、ＳＢ中においても規定数を通常時と相違させてもよい。

【３９５４】

また、通常時の規定数を３枚とし、ＳＢ中における規定数を１枚とした場合において、ＳＢ中の遊技（１枚ベットにて実行された遊技）にて再遊技役に当選し、再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示した場合には、通常時（通常遊技、通常の遊技状態とも称する）の規定数である３枚の遊技メダルが自動ベットされ得るよう構成してもよい。このように構成することにより、ＳＢ中に再遊技役に当選し、再遊技役に係る図柄組み合わせが停止表示した場合であっても、次回遊技はメダルを新に投入することなく通常遊技を実行することが可能となる。

【３９５５】

ボーナス（ＢＢ、ＭＢ、ＲＢ、等）に当選した場合の、当該ボーナス終了後に移行するＲＴ状態が終了した後に移行するＲＴ状態を、当該ボーナス当選前のＲＴ状態とするよう構成してもよく、具体例を以下に詳述する。

【３９５６】

＜構成１＞

ＲＴ１にて、オールＪＡＣＩＮタイプとなるＢＢ役に当選する→ボーナス内部中となる（ＲＴ２）→ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示する→ＢＢが開始する（ＲＴ３）→ＢＢが終了し、１００ゲームで終了することとなるＲＴ４に移行する→ボーナス非当選のままＢＢ終了後１００ゲームが実行される→ＢＢ当選時のＲＴ状態であるＲＴ１に移行する

尚、ＢＢ中はＢＢ当選していない通常時よりも再遊技役に当選し難くなるよう構成してもよい。より具体的には、ＢＢ中に実行されたゲームにおける再遊技役の当選確率は７．３分の１未満としてもよい（他の構成においても適用可能である）。また、ＲＡＭに記憶する情報として、回数制限のＲＴ状態に関するＲＴ回数の情報を領域Ａ、現在のＲＴ状態に関する情報を領域Ｂ、ボーナス当選時のＲＴ状態に関する情報を領域Ｃ、のように記憶可能に構成してもよい。例えば、上記構成１に適用した場合においては、（１）ＲＴ１にてＢＢ役に当選した場合に領域ＢにＲＴ１を記憶し、領域ＣにＲＴ１を記憶する。その後、ボーナス内部中となり、領域ＢにはＲＴ１が記憶されており、領域ＣにＲＴ２を記憶する。その後、ボーナスが開始して、領域ＢにはＲＴ１が記憶されており、領域ＣにＲＴ３を

記憶する。その後、ボーナスが終了し、領域Ａに１００がセットされ（ゲーム消化毎に減算されていく）、領域ＢにはＲＴ１が記憶されており、領域ＣにＲＴ４を記憶する。その後、１００ゲームが実行され、領域Ａが０となり、領域ＢにはＲＴ１が記憶されており、領域Ｂに記憶されていた情報であるＲＴ１を領域Ｃに記憶する。尚、領域Ｂには、再度ボーナスに当選するまで、ＲＴ１を記憶し続けてもよいし、回数制限のＲＴ状態が終了した場合にクリアしてもよいし、ボーナス当選から回数制限のＲＴ状態が終了するまで以外の期間においては、領域Ｂにも現在のＲＴ状態を記憶するよう構成してもよい。尚、領域Ｂと領域Ｃのアドレスは連続するよう構成してもよいし、図４２６に示す「総得点データ」を格納するための領域のようなスタックポインタ一時保存バッファよりも上位アドレスに領域Ｂ及び領域Ｃを設けるよう構成してもよい。

【３９５７】

＜構成２＞

ＲＴ１にて、オールＪＡＣＩＮタイプとなるＢＢ役に当選する→ボーナス内部中となる（ＲＴ２）→ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示する→ＢＢが開始する（ＲＴ３）→ＢＢが終了し、１００ゲームで終了することとなるＲＴ４に移行する→ボーナス非当選のままＢＢ終了後１００ゲームが実行される→ボーナス内部中のＲＴ状態であるＲＴ２に移行する

【３９５８】

＜構成３＞

ＲＴ１にて、オールＪＡＣＩＮタイプとなるＢＢ役に当選する→ボーナス内部中となる（ＲＴ２）→ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示する→ＢＢが開始する（ＲＴ３）→ＢＢが終了し、１００ゲームで終了することとなるＲＴ４に移行する→ボーナス非当選のままＢＢ終了後１００ゲームが実行される→ＢＢ中のＲＴ状態であるＲＴ３に移行する

【３９５９】

＜構成４＞

前述した構成１におけるＲＴ１よりも再遊技役に当選する確率が高いＲＴ状態であるＲＴ５にて、オールＪＡＣＩＮタイプとなるＢＢ役に当選する→ボーナス内部中となる（ＲＴ２）→ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示する→ＢＢが開始する（ＲＴ３）→ＢＢが終了し、１００ゲームで終了することとなるＲＴ４に移行する→ボーナス非当選のままＢＢ終了後１００ゲームが実行される→ＢＢ当選時のＲＴ状態であるＲＴ５に移行する

このように構成することにより、ボーナスに当選した遊技状態によって、ボーナス終了後に移行する回数制限のＲＴ状態（ＲＴ４）が終了した後に移行するＲＴ状態が相違するよう構成することができ、より有利なＲＴ状態にてボーナスに当選することで、ボーナス終了後の有利度合が相違するという斬新な遊技性を創出することができる。また、遊技者にとって相対的に有利なＲＴ状態にてボーナスに当選した場合にも、ボーナス終了後に移行する回数制限のＲＴ状態（ＲＴ４）が終了した後に移行するＲＴ状態を、ボーナス当選時のＲＴ状態（ボーナス当選時と期待値が同一のＲＴ状態）とすることにより、遊技者に不利益を生じさせないよう構成することができる。

【３９６０】

＜構成５＞

ＲＴ１にて、ＪＡＣＩＮ抽選タイプとなるＢＢ役に当選する→ボーナス内部中となる（ＲＴ２）→ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示する→ＢＢ（ＢＢ一般中と称することがある）が開始する（ＲＴ３）→ＲＢに当選しＲＢが開始する（ＲＴ４）→ＲＢが終了しＢＢ一般中となる（ＲＴ３）→・・・→ＢＢが終了し、１００ゲームで終了することとなるＲＴ５に移行する→ボーナス非当選のままＢＢ終了後１００ゲームが実行される→ＢＢ当選時のＲＴ状態であるＲＴ１に移行する

尚、ＲＢ中のＲＴ状態はＢＢ一般中と同一のＲＴ状態（ＲＴ３）となるよう構成してもよい（他のＪＡＣＩＮ抽選タイプに関する構成にも適用可能である）。

【３９６１】

＜構成６＞

ＲＴ１にて、ＪＡＣＩＮ抽選タイプとなるＢＢ役に当選する→ボーナス内部中となる（ＲＴ２）→ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示する→ＢＢ（ＢＢ一般中と称することがある）が開始する（ＲＴ３）→ＲＢに当選しＲＢが開始する（ＲＴ４）→ＲＢが終了しＢＢ一般中となる（ＲＴ３）→・・・→ＢＢが終了し、１００ゲームで終了することとなるＲＴ５に移行する→ボーナス非当選のままＢＢ終了後１００ゲームが実行される→ボーナス内部中のＲＴ状態であるＲＴ２に移行する

【３９６２】

＜構成７＞

ＲＴ１にて、ＪＡＣＩＮ抽選タイプとなるＢＢ役に当選する→ボーナス内部中となる（ＲＴ２）→ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示する→ＢＢ（ＢＢ一般中と称することがある）が開始する（ＲＴ３）→ＲＢに当選しＲＢが開始する（ＲＴ４）→ＲＢが終了しＢＢ一般中となる（ＲＴ３）→・・・→ＢＢが終了し、１００ゲームで終了することとなるＲＴ５に移行する→ボーナス非当選のままＢＢ終了後１００ゲームが実行される→ＢＢ一般中のＲＴ状態であるＲＴ３に移行する

【３９６３】

＜構成８＞

前述した構成５におけるＲＴ１よりも再遊技役に当選する確率が高いＲＴ状態であるＲＴ５にて、ＪＡＣＩＮ抽選タイプとなるＢＢ役に当選する→ボーナス内部中となる（ＲＴ２）→ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示する→ＢＢ（ＢＢ一般中と称することがある）が開始する（ＲＴ３）→ＲＢに当選しＲＢが開始する（ＲＴ４）→ＲＢが終了しＢＢ一般中となる（ＲＴ３）→・・・→ＢＢが終了し、１００ゲームで終了することとなるＲＴ５に移行する→ボーナス非当選のままＢＢ終了後１００ゲームが実行される→ＢＢ当選時のＲＴ状態であるＲＴ５に移行する

【３９６４】

＜構成９＞

ＲＴ１にて、ＭＢ役に当選する→ボーナス内部中となる（ＲＴ２）→ＭＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示する→ＭＢが開始する（ＲＴ３）→ＭＢが終了し、１００ゲームで終了することとなるＲＴ４に移行する→ボーナス非当選のままＢＢ終了後１００ゲームが実行される→ＭＢ当選時のＲＴ状態であるＲＴ１に移行する

尚、ＭＢ中はＭＢ当選していない通常時よりも再遊技役に当選し難くなるよう構成してもよい。より具体的には、ＭＢ中に実行されたゲームにおける再遊技役の当選確率は７．３分の１未満としてもよい（他の構成においても適用可能である）。

【３９６５】

＜構成１０＞

ＲＴ１にて、ＭＢ役に当選する→ボーナス内部中となる（ＲＴ２）→ＭＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示する→ＭＢが開始する（ＲＴ３）→ＭＢが終了し、１００ゲームで終了することとなるＲＴ４に移行する→ボーナス非当選のままＭＢ終了後１００ゲームが実行される→ボーナス内部中のＲＴ状態であるＲＴ２に移行する

【３９６６】

＜構成１１＞

ＲＴ１にて、ＭＢ役に当選する→ボーナス内部中となる（ＲＴ２）→ＭＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示する→ＭＢが開始する（ＲＴ３）→ＭＢが終了し、１００ゲームで終了することとなるＲＴ４に移行する→ボーナス非当選のままＭＢ終了後１００ゲームが実行される→ＭＢ中のＲＴ状態であるＲＴ３に移行する

【３９６７】

＜構成１２＞

前述した構成９におけるＲＴ１よりも再遊技役に当選する確率が高いＲＴ状態であるＲＴ５にて、ＭＢ役に当選する→ボーナス内部中となる（ＲＴ２）→ＭＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示する→ＭＢが開始する（ＲＴ３）→ＭＢが終了し、１００ゲームで終了することとなるＲＴ４に移行する→ボーナス非当選のままＭＢ終了後１００ゲームが実行

される→ＭＢ当選時のＲＴ状態であるＲＴ５に移行する
このように構成することにより、ボーナスに当選した遊技状態によって、ボーナス終了後に移行する回数制限のＲＴ状態（ＲＴ４）が終了した後に移行するＲＴ状態が相違するよう構成することができ、より有利なＲＴ状態にてボーナスに当選することで、ボーナス終了後の有利度合が相違するという斬新な遊技性を創出することができる。また、遊技者にとって相対的に有利なＲＴ状態にてボーナスに当選した場合にも、ボーナス終了後に移行する回数制限のＲＴ状態（ＲＴ４）が終了した後に移行するＲＴ状態を、ボーナス当選時のＲＴ状態（ボーナス当選時と期待値が同一のＲＴ状態）とすることにより、遊技者に不利益を生じさせないよう構成することができる。

【３９６８】

＜構成１３＞

５０ゲームの回数制限であるＲＴ１における残りＲＴゲーム数（ＲＴ１が終了となるまでのゲーム数）が３０ゲームである状況にて実行されたゲームにて、オールＪＡＣＩＮタイプとなるＢＢ役に当選する→ボーナス内部中となる（ＲＴ２）→ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示する→ＢＢが開始する（ＲＴ３）→ＢＢが終了し、１００ゲームで終了することとなるＲＴ４に移行する→ボーナス非当選のままＢＢ終了後１００ゲームが実行される→ＢＢ当選時のＲＴ状態であるＲＴ１に移行し、且つ、ＲＴゲーム数はＢＢ当選時の残りＲＴゲーム数である３０ゲーム（２９ゲームとしてもよい）となる

【３９６９】

＜構成１４＞

５０ゲームの回数制限であるＲＴ１における残りＲＴゲーム数（ＲＴ１が終了となるまでのゲーム数）が３０ゲームである状況にて実行されたゲームにて、オールＪＡＣＩＮタイプとなるＢＢ役に当選する→ボーナス内部中となる（ＲＴ２）→ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示する→ＢＢが開始する（ＲＴ３）→ＢＢが終了し、１００ゲームで終了することとなるＲＴ４に移行する→ボーナス非当選のままＢＢ終了後１００ゲームが実行される→ＢＢ当選時のＲＴ状態であるＲＴ１に移行し、且つ、ＲＴゲーム数は初期のゲーム数である５０ゲームとなる

【３９７０】

＜構成１５＞

５０ゲームの回数制限であるＲＴ１における残りＲＴゲーム数（ＲＴ１が終了となるまでのゲーム数）が３０ゲームである状況にて実行されたゲームにて、オールＪＡＣＩＮタイプとなるＢＢ役に当選する→ボーナス内部中となる（ＲＴ２）→ＢＢ役に係る図柄組み合わせが停止表示する→ＢＢが開始する（ＲＴ３）→ＢＢが終了し、１００ゲームで終了することとなるＲＴ４に移行する→ボーナス非当選のままＢＢ終了後１００ゲームが実行される→ＢＢ当選時のＲＴ状態であるＲＴ１に移行し、且つ、ＲＴゲーム数は回数制限なし（無限ＲＴ）となる

【３９７１】

設定値を複数有するぱちんこ遊技機において、主制御基板Ｍにて制御する表示装置である主遊技図柄表示装置にて、主遊技図柄（特別図柄、特図、と称することがある）の変動表示、停止図柄を表示するよう構成した場合において、設定変更モード中においては、主遊技図柄表示装置にて、主遊技図柄の変動表示及び主遊技図柄の停止表示では表示されない設定変更モード中専用の表示態様にて表示するよう構成してもよい。

【３９７２】

設定値を複数有するぱちんこ遊技機において、主制御基板Ｍにて制御する表示装置である保留表示ランプ（保留数を表示するランプ）にて、設定変更モード中においては、保留数の表示としては表示されない設定変更モード中専用の表示態様（点灯態様）にて表示（点灯）するよう構成してもよい。

【３９７３】

設定値を複数有するぱちんこ遊技機において、主制御基板Ｍにて制御する表示装置である補助遊技図柄表示装置にて、補助遊技図柄（普通図柄、普図、と称することがある）の

変動表示、停止図柄を表示するよう構成した場合において、設定変更モード中においては、補助遊技図柄表示装置にて、補助遊技図柄の変動表示及び補助遊技図柄の停止表示では表示されない設定変更モード中専用の表示態様にて表示するよう構成してもよい。

【３９７４】

設定値を複数有するぱちんこ遊技機において、主制御基板Ｍにて制御する表示装置である、特別遊技にて実行されるラウンド数を表示するラウンド数ランプにて、設定変更モード中においては、ラウンド数の表示としては表示されない設定変更モード中専用の表示態様（点灯態様）にて表示（点灯）するよう構成してもよい。

【３９７５】

また、設定値を複数有するぱちんこ遊技機において、前述した主制御基板Ｍにて制御する表示装置である、主遊技図柄表示装置、保留表示ランプ、補助遊技図柄表示装置、ラウンド数ランプのうち、複数（３以上でもよい）を点灯させて、当該複数の点灯態様の組み合わせが設定変更モード以外の通常の遊技状態では表示しない表示態様（又は、点灯しない点灯態様）となるよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技の結果に影響を及ぼす設定変更モードをより明確に判別することができ、遊技機に対する不正を軽減することができる。

【３９７６】

以上、遊技機として、回胴式遊技機の構成を例示したが、上述した構成は、ぱちんこ遊技機やじゃん球遊技機やアレンジボールやゲーム機やカジノマシン等の様々な遊技用の機種に適用できる。

【３９７７】

尚、上述した構成のうち、設定変更モード、設定確認モード、設定キースイッチ、設定／リセットボタン等の設定に関する構成（例えば、図５９に例示した構成）は、設定値を有するぱちんこ遊技機にも適用可能である。

【３９７８】

（まとめ）

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【３９７９】

本態様（１）に係る遊技機は、

リール基部（例えば、リール枠ＭＷ）の外周に巻き付けられた帯状のリールテープ（例えば、リール帯ＭＯ）を有し、

前記リールテープには、前記リールテープの長手方向に沿って複数種類の図柄が配置されており、

前記図柄の種類として、第１図柄（例えば、白セブン図柄）と、第２図柄（例えば、ベル図柄）と、を少なくとも有し、

前記第１図柄の最大横幅値は前記第２図柄の最大横幅値よりも大きく構成されており、

前記リールテープの長手方向における両端部の少なくとも何れか一方には前記第２図柄が配置されており、且つ前記リールテープの長手方向における両端部の各々には前記第１図柄が配置されておらず、

前記リールテープの長手方向における長さは、前記リール基部における前記リールテープが巻きつけられる面の外周よりも長い

ことを特徴とする遊技機である。

【３９８０】

本態様（２）に係る遊技機は、

遊技機本体と、

前記遊技機本体に開閉可能に取り付けられた前扉（例えば、前扉ＤＵ）と、

遊技機本体の内部にリールユニット（例えば、リールユニットＲＵ）を備える回胴式遊

技機において、
前記遊技機本体の内部には、
前記リールユニットが設置される台座部（例えば、台座部ＢＵ）と、
前記台座部の下方に設置され、遊技媒体が貯蔵される主タンク部材（例えば、ホッパＨ４０）と、
前記主タンク部材の近傍に設置され、前記主タンク部材に貯蔵された余剰の遊技媒体を退避するための補助タンク部材（例えば、メダル補助タンクＨＳ）と
が設けられ、
前記主タンク部材の一部には、前記主タンク部材から前記補助タンク部材へ向かって下るスロープ部（例えば、傾斜面Ｈ６４）が設けられており、
前記リールユニットと前記台座部とは係止部品（例えば、ビスＢＳ）によって着脱可能に保持され、
前記前扉が開閉する側に最も近い位置にある前記係止部品の鉛直下方に前記スロープ部が位置する
ことを特徴とする遊技機である。
【３９８１】
本態様（３）に係る遊技機は、
遊技機本体と、
前記遊技機本体に開閉可能に取り付けられた前扉（例えば、前扉ＤＵ）と、
遊技機本体の内部にリールユニット（例えば、リールユニットＲＵ）を備える回胴式遊技機において、
前記遊技機本体の内部には、
前記リールユニットが設置される台座部（例えば、台座部ＢＵ）と、
前記台座部の下方に設置され、遊技媒体が貯蔵される主タンク部材（例えば、ホッパＨ４０）と、
前記主タンク部材の近傍に設置され、前記主タンク部材に貯蔵された余剰の遊技媒体を退避するための補助タンク部材（例えば、メダル補助タンクＨＳ）と
が設けられ、
前記リールユニットと前記台座部とは係止部品（例えば、ビスＢＳ）によって着脱可能に保持され、
前記前扉が開閉する側に最も近い位置にある前記係止部品の鉛直下方に前記補助タンク部材が位置する
ことを特徴とする遊技機である。
【３９８２】
本態様（４）に係る遊技機は、
複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と、
演出の表示内容を変更可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ、十字キーＳＢ２）と
を備え、
所定の遊技開始条件を満たすことで前記複数のリールを回転させた後、前記ストップスイッチの操作に応じて前記リールの回転を停止させ、前記複数のリールのうち最後に回転を停止させることとなる前記リールに対応する前記ストップスイッチの操作である最終ストップスイッチ操作が行われて前記複数のリールのすべてが停止されることで１遊技を終了可能であり、
前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま第１所定時間が経過すると、演出表示部にて特定の画像（例えば、待機画面）を表示可能に構成されており、
１遊技を終了した後で所定の操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ）が操作されると

、演出表示部にて所定の画像（例えば、メニュー画面）を表示可能であり、
前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま第２所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、
前記第１所定時間よりも前記第２所定時間の方が長くなるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【３９８３】
本態様（５）に係る遊技機は、
複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンＤ４０）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と、
演出の表示内容を変更可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ、十字キーＳＢ２）と
を備え、
所定の遊技開始条件を満たすことで前記複数のリールを回転させた後、前記ストップスイッチの操作に応じて前記リールの回転を停止させ、前記複数のリールのうち最後に回転を停止させることとなる前記リールに対応する前記ストップスイッチの操作である最終ストップスイッチ操作が行われて前記複数のリールのすべてが停止されることで１遊技を終了可能であり、
前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま第１所定時間が経過すると、演出表示部にて特定の画像（例えば、待機画面）を表示可能に構成されており、
１遊技を終了した後で所定の操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ）が操作されると、演出表示部にて所定の画像（例えば、メニュー画面）を表示可能であり、
前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま第２所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、
前記第１所定時間よりも前記第２所定時間の方が長くなるよう構成されており、
前記所定の操作部材が操作されて前記所定の画像が表示されている場合、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま前記第２所定時間が経過するよりも前に、特定の操作部材（例えば、十字キーＳＢ２）が操作されると、前記所定の操作部材が操作された以降の特定のタイミングから前記所定の画像が表示されたまま前記第２所定時間が経過しても、演出表示部にて前記特定の画像が表示されない一方で、
前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま前記第１所定時間が経過するよりも前に、新たに前記ストップスイッチの操作が行われても、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま前記第１所定時間が経過すると、演出表示部にて前記特定の画像を表示可能に構成されており、
前記最終ストップスイッチ操作が行われた場合、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングからベットが行われないまま前記第１所定時間が経過するよりも前に、ベットが行われると、前記最終ストップスイッチ操作が行われた以降の所定のタイミングから前記第１所定時間が経過しても、演出表示部にて前記特定の画像が表示されないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【３９８４】
本態様（６）に係る遊技機は、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
前記主遊技部と電気的に接続され、遊技者にとっての有利度に係る設定値の変更が可能な設定変更モード（例えば、設定変更モード）に移行させるために操作される設定スイッ

チ（例えば、設定キースイッチ）と
を備え、
前記主遊技部は、所定時間ごとに実行する処理である割り込み処理を実行可能に構成されており、
前記設定変更モードでない所定の遊技状態で電源断が発生し、遊技機に電力が供給されていない状況下で前記設定スイッチがオンとなり、遊技機に電力が供給開始され、前記設定変更モードに移行した後に電源断が発生し、前記設定スイッチがオフとなってから遊技機に電力が供給開始された場合には、前記設定変更モードに移行するよう構成されており、
前記設定変更モードでない所定の遊技状態で電源断が発生し、遊技機に電力が供給されていない状況下で前記設定スイッチがオンとなり、遊技機に電力が供給開始され、当該電力の供給開始から前記所定時間が経過する以前に電源断が発生し、前記設定スイッチがオフとなってから遊技機に電力が供給開始された場合には、前記設定変更モードに移行しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【３９８５】
本態様（７）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
各前記リールに対応して設けられ、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ（例えば、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）と、
所定数の範囲内において遊技媒体を電気的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置Ｄ２００）と、
遊技の進行に関する制御を行う主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカＳ２０）と、
演出の出力に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
役の抽選を実行する役抽選手段と、
前記ストップスイッチが操作されたときに、前記役抽選手段による役抽選結果に対応するように前記リールを停止制御するリール制御手段と
を備え、
前記貯留手段に貯留されている遊技媒体数を増加させる貯留数増加処理と、
遊技媒体の払出を実行する払出処理と
を実行可能であり、
リール制御手段により所定の図柄組み合わせが停止表示された場合、遊技者に遊技媒体を付与可能に構成されており、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行せず、払出処理を実行するよう構成されており、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行し、払出処理を実行しないよう構成されており、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行した後に払出処理を実行するよう構成されており、
主遊技部は、

前記所定の図柄組み合わせが停止表示した後に、遊技媒体付与情報を副遊技部に送信可能に構成されており、
副遊技部は、
前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、遊技媒体の付与に関する演出音である遊技媒体付与音をスピーカから出力可能に構成されており、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、所定の遊技媒体付与音（例えば、クレジットが１増加する際に出力される遊技媒体付与音、遊技メダルを１枚払い出す際に出力される遊技媒体付与音）を出力可能であり、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、
貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、
貯留数増加処理の実行中における、貯留手段に貯留されている遊技媒体数がＡ（Ａは自然数）となってからＡ＋１となるまでの時間値と、Ｎ（Ｎは自然数であり、２≦Ｎ）個の遊技媒体を払い出すこととなる払出処理の実行中における、Ｍ（Ｍは自然数であり、１≦Ｍ≦（Ｎ－１））個目の遊技媒体に関する払出処理の実行開始からＭ＋１個目の遊技媒体に関する払出処理の実行開始までの時間値とが相違している
ことを特徴とする遊技機である。
【３９８６】
本態様（８）に係る遊技機は、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と、
演出の実行時に点灯可能な遊技ランプ（例えば、ランプユニット）と、
設定値を表示可能な設定値表示部（例えば、設定表示ＬＥＤ）と
を備え、
遊技ランプは、点灯パターン（例えば、図５０９における要素６）を複数有しており、
前記点灯パターンは、点灯態様（例えば、図５０９における要素５）を複数組み合わせて構成されており、
前記点灯態様は、点灯色（例えば、図５０９における要素１）と点灯時間パターン（例えば、図５０９における要素４）との組み合わせであり、
前記点灯時間パターンは、点灯時間（例えば、図５０９における要素２）と消灯時間（例えば、図５０９における要素３）との組み合わせであり、
前記点灯色を複数有しており、点灯時間を複数有しており、消灯時間を複数有しており、
前記点灯パターンとして、所定の異常時に実施し得る第１点灯パターンと、設定値表示部に設定値が表示されている場合に実施し得る第２点灯パターンと、所定の異常時でない且つ設定値表示部に設定値が表示されていない場合に実施し得る第３点灯パターンと、を少なくとも有しており、
前記第１点灯パターンには所定の点灯態様が含まれるよう構成されており、
前記第２点灯パターン及び前記第３点灯パターンには前記所定の点灯態様が含まれないよう構成されており、
前記第２点灯パターンには特定の点灯態様が含まれるよう構成されており、
前記第１点灯パターン及び前記第３点灯パターンには前記特定の点灯態様が含まれないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。
【３９８７】
本態様（９）に係る遊技機は、
所定数の範囲内において遊技媒体を電気的に貯留可能な貯留手段（例えば、本例においては、遊技メダルを遊技機内にクレジットとして電気的に貯留可能となっている）と、
貯留手段に貯留された遊技媒体をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技媒体をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、
所定の遊技状態における１遊技あたりの最大のベット数である規定数がベットされたことを報知可能な所定のランプ（例えば、３ベットランプＤ２１３）と、
ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、
当選役を決定可能な役決定手段と
を備え、
役決定手段が決定する当選役として、再遊技役を決定可能に構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ直前に実行されたゲームにて再遊技役が当選しておらず、且つ貯留手段に貯留された遊技媒体とベット数との和が前記規定数以上であり、且つベット数が前記規定数未満である状況では、前記特定のランプが点灯するよう構成されており、
前記特定のランプが点灯している状況において、ベット数が前記規定数となった場合には、前記所定のランプが点灯した後に前記特定のランプが消灯する
ことを特徴とする遊技機である。
【３９８８】
本態様（１０）に係る遊技機は、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
遊技機に電力が供給開始されてから主遊技部のプログラムが起動するまでの時間は、電源断が発生してから遊技機への電力の供給が終了するまでの時間よりも長時間であるよう構成されており、
遊技機に電力が供給開始されてから主遊技部のプログラムが起動するまでの時間は、遊技機に電力が供給開始されてから副遊技部のプログラムが起動するまでの時間よりも長時間であるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【３９８９】
本態様（Ａ１）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作された

にもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった状況下でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【３９９０】
本態様（Ａ２）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せが表示されてしまった場合でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【３９９１】
本態様（Ａ３）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所

定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されなかった後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている
【３９９２】
本態様（Ａ４）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定され

た遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている

【３９９３】

本態様（Ａ５）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

を備え、

抽せん状態として、第１の抽せん状態と、第１の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第２の抽せん状態と、を少なくとも有しており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、

前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、

前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【３９９４】

本態様（Ａ６）に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、

内部抽せん手段と、

前記リールを制御するリール制御手段と

特定の結果が決定されたことに基づいて点灯可能な所定のランプ（例えば、再遊技ランプＤ２９０）と

を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記所定のランプが点灯するよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定のランプが点灯するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【３９９５】
本態様（Ａ７）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
特定の結果が決定されたことに基づいて点灯可能な所定のランプ（例えば、再遊技ランプＤ２９０）と
を備え、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、

遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記所定のランプが点灯するよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定のランプが点灯するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【３９９６】
本態様（Ａ８）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられたＮ個（Ｎは３以上の自然数）のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカＳ２０）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のＮ－１番目のリールに対する停止操作として特定のタイミングで停止操作され、停止された各リールに特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止された後は、スピーカから所定の演出音（例えば、テンパイ音）を出力可能に構成されており、
前記特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のＮ－１番目のリールに対する停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、Ｎ－１番目のリールに対する所定の回転不良により、停止された各リールに前記特定図柄組合せに対応する図柄以外の図柄が停止された後でも、スピーカから所定の演出音を出力可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【３９９７】
本態様（Ａ９）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
所定数の範囲内において遊技価値を電気的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置Ｄ２００）と、
貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数

の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、
ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されており、
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【３９９８】
本態様（Ａ１０）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
所定数の範囲内において遊技価値を電気的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置Ｄ２００）と、
貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、
ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊

技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されており、
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記特定のランプが有効である報知がされないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【３９９９】
本態様（Ａ１１）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
所定数の範囲内において遊技価値を電気的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置Ｄ２００）と、
貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、
ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価

値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されており
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【４０００】
本態様（Ａ１２）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
所定数の範囲内において遊技価値を電気的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置Ｄ２００）と、
貯留手段に貯留された遊技価値をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技価値をベット可能なベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、
ベットスイッチの操作が有効であることを報知可能な特定のランプ（例えば、マックスベットランプ）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されており
前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記特定のランプが有効である報知がされるよう構成されて

いる
ことを特徴とする遊技機である。
【４００１】
本態様（Ａ１３）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を少なくとも有しており、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
特別遊技状態の終了条件を充足した場合には、所定のフリーズ（例えば、ボーナス終了時フリーズ）を実行可能に構成されており、
特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定のフリーズを実行可能に構成されており、
特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【４００２】
本態様（Ａ１４）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を少なくとも有しており、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
特別遊技状態の終了条件を充足した場合には、所定のフリーズ（例えば、ボーナス終了時フリーズ）を実行可能に構成されており、
特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定のフリーズを実行可能に構成されており、
特別遊技状態であり、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与することで特別遊技状態の終了条件を充足する状況にて新たに実行された遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記所定役が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定のフリーズを実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【４００３】
本態様（Ａ１５）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【４００４】
本態様（Ａ１６）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果とは異なる特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作され、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【４００５】
本態様（Ａ１７）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果とは異なる所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記所定図柄組合せが表示されてしまった後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得ないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【４００６】
本態様（Ａ１８）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【４００７】
本態様（Ａ１９）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技移行可能状態を少なくとも有しており、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定されてから、前記特定図柄組合せが停止するまでは、前記特別遊技移行可能状態となり得るよう構成されており、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特別図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、
特別遊技移行可能状態ではなく、且つ、前記役抽選手段による役の抽選結果が前記特定の結果とは異なる所定の結果となった遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されてしまった後は、前記所定のフリーズを実行しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【４００８】
本態様（Ａ２０）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の遊技

においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、ボーナス開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せが表示されなかった後でも、前記所定のフリーズを実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【４００９】
本態様（Ａ２１）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
抽せん状態として、第１の抽せん状態と、第１の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第２の抽せん状態と、を少なくとも有しており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、
前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果とは異なる所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作され、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後は、前記第２の役抽選状態に移行しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【４０１０】
本態様（Ｂ１）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行可能であり、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所

定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技においては、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、所定のフリーズ（例えば、特別遊技開始時のフリーズ）を実行可能に構成されており、
前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された以降の所定の遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたのにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せが表示されなかった場合でも、電源復帰後に前記所定のフリーズを実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【４０１１】
本態様（Ｂ２）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行さ

れ得るよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に遊技価値が投入されることによらず次の遊技が実行され得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【４０１２】
本態様（Ｂ３）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
抽せん状態として、第１の抽せん状態と、第１の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第２の抽せん状態と、を少なくとも有しており、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、
前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【４０１３】
本態様（Ｂ４）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられたＮ個（Ｎは３以上の自然数）のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカＳ２０）と、

内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として所定のタイミングで停止操作されて前記所定図柄組合せが表示された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与し、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として前記所定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより前記所定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された場合でも、電源復帰後に前記所定図柄組合せに対応する遊技価値を遊技者に付与するよう構成されており、
特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のＮ－１番目のリールに対する停止操作として特定のタイミングで停止操作され、停止された各リールに特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止された後は、スピーカから所定の演出音（例えば、テンパイ音）を出力可能に構成されており、
前記特定の遊技状態にて実行された遊技において、遊技者のＮ－１番目のリールに対する停止操作として前記特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、電源断の検出に基づく電源断時処理が実行されたことにより、停止された各リールに前記特定図柄組合せに対応する図柄以外の図柄が停止された場合でも、電源復帰後にスピーカから前記所定の演出音を出力可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【４０１４】
本態様（Ｂ５）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、
内部抽せん手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と
を備え、
抽せん状態として、第１の抽せん状態と、第１の抽せん状態とは少なくとも特定の結果が決定される確率が相違する第２の抽せん状態と、を少なくとも有しており、
前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作に基づいて、特定図柄組合せを停止可能となるよう構成され、
前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作により停止された各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されて前記特定図柄組合せが表示された後は、前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されており、
前記第１の抽せん状態である場合に実行される遊技であり、且つ、前記内部抽せん手段により前記特定の結果が決定された遊技において、前記各リールには前記特定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後の遊技者の最終停止操作として特定のタイミングで停止操作されたにもかかわらず、当該最終停止操作に対応するリールへの所定の回転不良により前記特定図柄組合せ以外の図柄組合せが表示された後でも、前記第２の抽せん状態に移行可能となるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。
【４０１５】
本態様（Ｃ１）に係る遊技機は、
複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンＭ４０）と、
演出を報知可能な演出報知部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と、
内部抽選を行う内部抽選手段と
を備え、
内部抽選手段によって特定結果（例えば、図４４２における入賞‐Ｃ）が決定された遊技において実行され得る、当該特定結果が決定された旨を示唆する演出である示唆演出（例えば、レア役示唆演出）を演出報知部にて報知可能であり、
前記示唆演出として、遊技開始条件の充足を契機として報知開始される第１示唆演出（例えば、図６０７における「ＣＨＡＮＣＥ！」の表示）と、所定の停止操作がされたことを契機として報知開始される第２示唆演出（例えば、図６０７における赤リンゴ（多））と、を少なくとも有しており、
前記第１示唆演出が実行された遊技においては、前記第２示唆演出は実行されないよう構成されており、
複数の遊技に亘って報知される演出である連続演出（例えば、図６０７における夜モード）を演出報知部にて報知可能であり、
所定の遊技状態であり、且つ前記連続演出が報知されている状況で実行された前記特定結果が決定された遊技にて、前記示唆演出が実行される場合においては、前記第１示唆演出の方が前記第２示唆演出よりも実行され易いよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記特定結果が決定された遊技においては、当該遊技が前記連続演出が報知されている状況で実行された遊技である場合の方が、当該遊技が前記連続演出が報知されていない状況で実行された遊技である場合よりも、前記第１示唆演出が実行され易いよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【４０１６】
本態様（Ｃ２）に係る遊技機は、
複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンＭ４０）と、
演出を報知可能な演出報知部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と、
遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を制御する副制御手段（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
前記主制御手段は、
内部抽選を行う内部抽選手段と、
遊技の進行を遅延させるフリーズを実行するフリーズ実行手段と
を備え、
遊技状態として、遊技者にとって有利な特別遊技状態を有しており、
前記内部抽選手段により決定され得る当選番号として、第１当選番号（例えば、図４４２における当選番号１４）と第２当選番号（例えば、図４４２における当選番号７）とを少なくとも有しており、
前記内部抽選手段により決定され得る当選番号として、前記特別遊技状態への移行契機となる特別結果（例えば、１種ＢＢ‐Ｂ）を含む当選番号（例えば、図４４２における当選番号２１）を有しており、
前記内部抽選手段により決定された当選番号に対応する演出グループ情報（例えば、演出グループ番号）を導出可能に構成されており、
前記第１当選番号に対応する演出グループ情報は第１情報（例えば、図４４２における演出グループ番号７）であり、

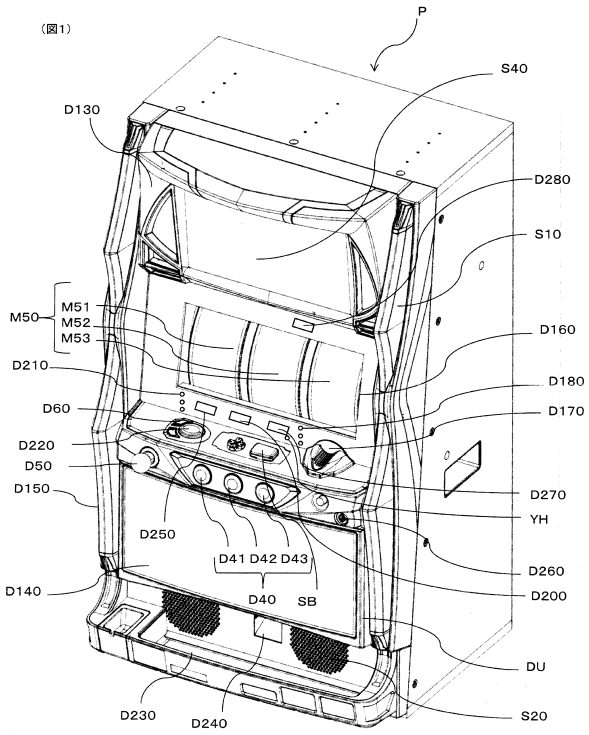
前記第２当選番号に対応する演出グループ情報は第２情報（例えば、図４４２における演出グループ番号５）であり、
前記第１情報に対応する当選番号のうち、前記特別結果を含まない当選番号は前記第１当選番号のみであり、
前記第２情報に対応する当選番号のうち、前記特別結果を含まない当選番号は前記第２当選番号以外にも有しており、
前記主制御手段は、導出した演出グループ情報を前記副制御手段に送信可能に構成され、
前記副制御手段は、所定のフリーズ（例えば、特定フリーズ）が実行される遊技にて、所定のフリーズ実行示唆演出（例えば、特定フリーズ演出）を演出報知部にて報知可能であり、
前記副制御手段が前記主制御手段から前記第１情報を受信した遊技の方が、前記副制御手段が前記主制御手段から前記第２情報を受信した遊技よりも、前記所定のフリーズ実行示唆演出が報知され易いよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【４０１７】
本態様（Ｃ３）に係る遊技機は、
遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を制御する副制御手段（例えば、副制御基板Ｓ）と、
複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、
所定数の範囲内において遊技媒体を電気的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置Ｄ２００）と、
貯留手段に貯留された遊技媒体をベットするときに操作されるスイッチであって、複数の遊技媒体をベット可能な前記主制御手段により制御されるベットスイッチ（例えば、マックスベットボタン）と、
演出を報知可能な演出報知部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と、
前記副制御手段により制御される操作可能な副操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ）と
を備え、
前記主制御手段は、
内部抽選を行う内部抽選手段
を備え、
前記副制御手段は、
前記複数のリールが停止している状況にて、前記副操作部材の操作を遊技者に対して促す演出として操作演出（例えば、ボタン演出）を前記演出報知部にて報知可能であり、
所定の遊技状態であり、且つ前記操作演出が報知されている状況において、前記副操作部材が操作された場合には、前記操作演出の報知を終了し、特定演出（例えば、決定報知画像）を報知するよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ直前に実行された遊技にて再遊技役が当選しておらず、且つ前記貯留手段に１以上の遊技媒体が貯留されており、且つベット数が当該遊技における最大のベット数である規定数未満であり、且つ前記操作演出が報知されている状況において、前記ベットスイッチが操作された場合には、前記操作演出の報知を終了し、前記特定演出を報知しないよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ直前に実行された遊技にて再遊技役が当選しており、且つ前記操作演出が報知されている状況において、前記ベットスイッチが操作された場合には、前記操作演出の報知を継続し、前記特定演出を報知しないよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つ前記貯留手段に遊技媒体が貯留されておらず、且つ前記操作演出が報知されている状況において、前記ベットスイッチが操作された場合には、前記操作演出の報知を継続し、前記特定演出を報知しないよう構成されており、
前記所定の遊技状態であり、且つベット数が前記規定数であり、且つ前記操作演出が報

知されている状況において、前記ベットスイッチが操作された場合には、前記操作演出の報知を継続し、前記特定演出を報知しないよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【４０１８】
本態様（Ｃ４）に係る遊技機は、
複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、
前記複数のリールの内部に設けられた点灯及び消灯可能な複数のバックランプ（例えば、回胴バックライトＳ３０）と、
内部抽選を行う内部抽選手段と
を備え、
前記リールに設けられた図柄として、第１図柄グループに属する図柄（例えば、ベル図柄）と、第２図柄グループに属する図柄（例えば、リプレイＡ図柄、リプレイＢ図柄）と、を少なくとも有しており、
内部抽選手段により決定され得る結果として、所定結果（例えば、図４４２における入賞‐Ａ１）と特定結果（例えば、図４４２における再遊技‐Ａ）とを少なくとも有しており、
前記所定結果が決定された遊技においては、前記第１図柄グループに属する図柄の組み合わせが有効ライン（例えば、図６１９における、左リール中段、中リール中段、右リール中段）とは異なる所定の直線のライン上の前記各リールの図柄停止位置（例えば、図６１９における、左リール下段、中リール中段、右リール上段）に停止する場合があり、
前記特定結果が決定された遊技においては、前記第２図柄グループに属する図柄の組み合わせが前記有効ラインとは異なる特定の直線のライン上の前記各リールの図柄停止位置（例えば、図６１９における、左リール下段、中リール中段、右リール上段）に停止する場合があり、
前記複数のリール上の各図柄停止位置に対応したバックランプを点灯又は消灯させるバックランプ演出を実行可能であり、
前記バックランプ演出の点灯態様として、第１点灯態様（例えば、図６１９の上段に示す「ベル停止表示」に対応する点灯態様）と、第１点灯態様とは異なる点灯態様である第２点灯態様（例えば、図６１９の下段に示す「再遊技停止表示」に対応する点灯態様）とを少なくとも有しており、
前記第１点灯態様にてバックランプ演出が実行された場合には、前記有効ライン上の各図柄停止位置に対応するバックランプが、それぞれ少なくとも１回は消灯するよう構成されており、
前記第２点灯態様にてバックランプ演出が実行された場合には、前記有効ライン上の各図柄停止位置に対応するバックランプが、それぞれ少なくとも１回は消灯するよう構成されており、
前記所定結果が決定された遊技においては、前記第１点灯態様にてバックランプ演出を実行可能である一方、前記第２点灯態様にてバックランプ演出を実行しないよう構成されており、
前記特定結果が決定された遊技においては、前記第２点灯態様にてバックランプ演出を実行可能である一方、前記第１点灯態様にてバックランプ演出を実行しないよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【４０１９】
本態様（Ｃ５）に係る遊技機は、
複数のリール（例えば、リールＭ５０）と、
複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンＭ４０）と
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置Ｓ４０）と、
内部抽選を行う内部抽選手段と
を備え、

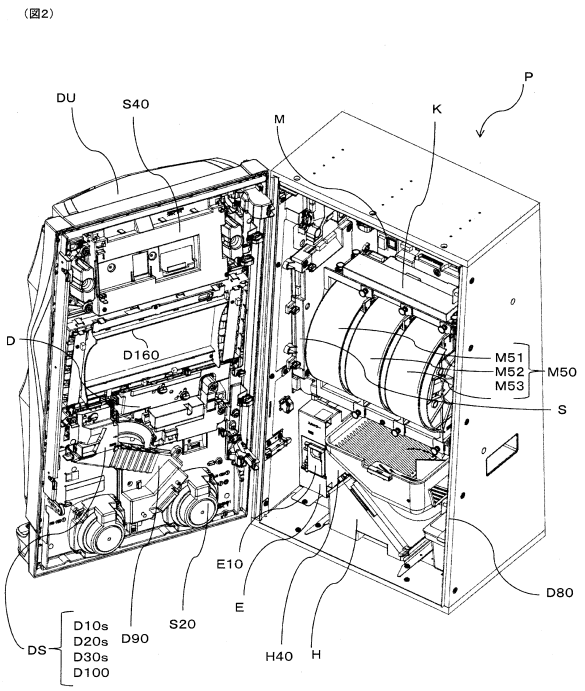
所定の条件を満たすことにより、報知状態（例えば、ＡＴ中状態）に制御可能であり、
前記報知状態に制御されている状況下において、内部抽選手段により所定結果（例えば、図４４２における入賞‐Ａ１）が決定された遊技で、前記所定結果に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報を演出表示部に表示可能であり、
１以上の遊技に亘って実行されることとなる、遊技者に特典が付与されるか否かを示唆する演出である特典示唆演出（例えば、図６２１における連続演出）を実行可能であり、
前記特典示唆演出の結果として、遊技者に特典が付与されないことを示唆する場合には、背景演出を特定態様にて前記演出表示部に表示可能に構成されており、
前記報知状態にて実行された遊技において、前記特典示唆演出が実行されておらず、且つ前記所定結果に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報が表示された場合、当該表示したストップスイッチの操作態様とは異なる操作態様にてストップスイッチが操作されたときには、前記演出表示部における表示の輝度が低下され得るよう構成されており、
前記報知状態にて実行された遊技において、前記特典示唆演出が実行されており、且つ前記所定結果に対応するストップスイッチの操作態様を特定可能な情報が表示された場合、当該表示したストップスイッチの操作態様とは異なる操作態様にてストップスイッチが操作されたときには、前記演出表示部における表示の輝度が低下しないよう構成されている
ことを特徴とする回胴式遊技機である。
【４０２０】
本態様（Ｃ６）に係る遊技機は、
演出音を出力可能なスピーカ（例えば、スピーカＤ２０）と、
遊技者が操作可能な操作部材Ａ（例えば、サブ入力ボタン）と、
遊技者が操作不可能な操作部材Ｂ（例えば、ボリュームスイッチ）と
を備え、
遊技状態として、通常状態（例えば、低確率状態）と、当該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＴ中状態）と、エラーを検出している状態であるエラー状態と、を少なくとも有しており、
操作部材Ａの操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、
操作部材Ｂの操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、
操作部材Ａの操作状態と操作部材Ｂの操作状態とに基づいてスピーカから出力される演出音の音量レベルが決定されるよう構成されており、
演出音として、１以上の遊技に亘って繰り返し再生されるＢＧＭを複数種類出力可能であり、
前記通常状態にて出力されるＢＧＭよりも前記有利状態にて出力されるＢＧＭの方が、相対的にテンポの早いＢＧＭが選択され易いよう構成されており、
演出音の音量レベルが所定の音量に決定されている状況においては、前記通常状態よりも前記有利状態の方が出力される音量が相対的に大きくなるよう構成されており、
演出音の音量レベルが前記所定の音量に決定されている状況において、前記通常状態にてエラーが発生して前記エラー状態となった場合と、前記有利状態にてエラーが発生して前記エラー状態となった場合とでは、同一の音量にてエラー発生時の演出音であるエラー音が出力されるよう構成されており、
前記通常状態よりも前記有利状態の方が、出力される音量が相対的に大きくなるよう構成されており、
前記有利状態よりも前記エラー状態の方が、出力される音量が相対的に大きくなるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【符号の説明】

【４０２１】
Ｐ　回胴式遊技機、ＤＵ　前扉（ドア）
Ｄ　扉基板、Ｄ１０ｓ　投入受付センサ
Ｄ２０ｓ　第１投入センサ、Ｄ３０ｓ　第２投入センサ
Ｄ４０　停止ボタン、Ｄ４１　左停止ボタン
Ｄ４２　中停止ボタン、Ｄ４３　右停止ボタン
Ｄ５０　スタートレバー、Ｄ６０　精算ボタン
Ｄ７０　表示パネル、Ｄ８０　扉スイッチ
Ｄ９０　コインシュータ、Ｄ１００　ブロッカ
Ｄ１３０　上パネル、Ｄ１４０　下パネル
Ｄ１５０　装飾ランプユニット、Ｄ１６０　リール窓
Ｄ１７０　メダル投入口、Ｄ１８０　操作状態表示灯
Ｄ２００　クレジット数表示装置、Ｄ２１０　投入数表示灯
Ｄ２２０　ベットボタン、Ｄ２３０　メダル受け皿
Ｄ２４０　放出口、Ｄ２５０　特別遊技状態表示装置
Ｄ２６０　鍵穴、Ｄ２７０　払出数表示装置（押し順表示装置）
Ｄ２８０　ＡＴカウンタ値表示装置
Ｍ　主制御基板
Ｍ２０　設定キースイッチ、Ｍ３０　設定／リセットボタン
Ｃ　主制御チップ、Ｍ５０　リール
Ｍ５１　左リール、Ｍ５２　中リール
Ｍ５３　右リール、Ｍ６０　ＡＴカウンタ
Ｍ７０　遊技間隔最小タイマ
Ｓ　副制御基板、Ｓ１０　ＬＥＤランプ
Ｓ２０　スピーカ、Ｓ３０　回胴バックライト
Ｓ４０　演出表示装置、ＳＣ　副制御チップ
Ｅ　電源基板、Ｅ１０　電源スイッチ
Ｈ　メダル払出装置、Ｈ１０ｓ　第１払出センサ
Ｈ２０ｓ　第２払出センサ、Ｈ４０　ホッパ
Ｈ５０　ディスク、Ｈ５０ａ　ディスク回転軸
Ｈ６０　遊技メダル出口、Ｈ７０　放出付勢手段
Ｈ８０　ホッパモータ
Ｋ　回胴基板、Ｋ１０　回胴モータ
Ｋ２０　回胴センサ
ＩＮ　中継基板、ＳＢ　サブ入力ボタン
ＫＨｃ　高確保障カウンタ、ＹＫｃ‐１　有利区間残りゲーム数カウンタ
ＦＺｔ　フリーズ実行タイマ

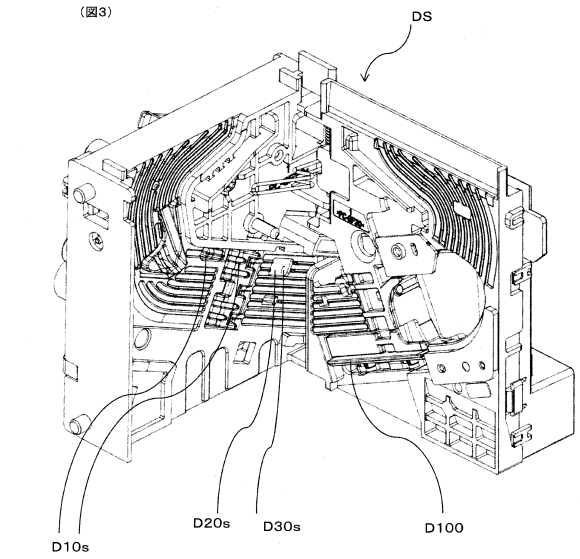
【図１】


(図1)
P
S40
D130
D280
S10
M50
M51
M52
M53
D160
D210
D180
D60
D170
D220
D50
D150
D270
YH
D250
D41 D42 D43
D260
D140
D40
SB
D200
DU
D230
D240
S20

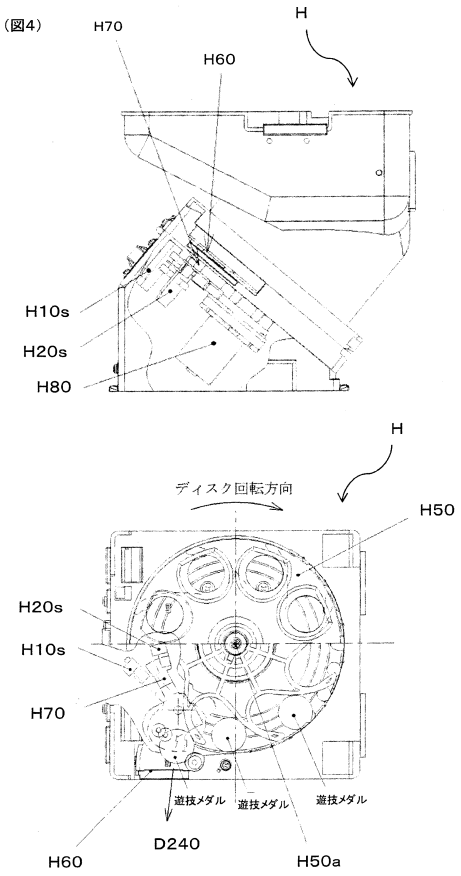
【図２】


(図2)
DU
S40
M
K
P
D
D160
M51
M52
M53
M50
S
E10
E
D80
D10s
D20s
D30s
D100
DS
D90
S20
H40
H

【図３】


(図3)
DS
D10s
D20s
D30s
D100

【図４】


(図4)
H70
H
H60
H10s
H20s
H80
H
ディスク回転方向
H50
H20s
H10s
H70
遊技メダル
遊技メダル
遊技メダル
D240
H60
H50a

【図５】

(図5)

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	３枚
１種ＢＢ－Ａ～Ｃ作動時	３枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール２０コマで構成

メイン	メイン	メイン
左リール	中リール	右リール

停止ボタン	停止リール
左ボタン	左リール
中ボタン	中リール
右ボタン	右リール

(3) 有効ライン

規定数３枚
有効ライン１

	左リール	中リール	右リール
上段	■		
中段		■	
下段			■

【図６】

(図6)
【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	リプレイA	ベル	ベル
19	黒セブン	チェリー	リプレイA
18	スイカA	黒セブン	スイカA
17	黒セブン	スイカA	黒セブン
16	ベル	リプレイA	チェリー
15	リプレイA	ベル	ベル
14	プラム	チェリー	リプレイA
13	スイカA	白セブン	スイカA
12	リプレイB	スイカA	羊
11	ベル	リプレイA	チェリー
10	白セブン	ベル	ベル
9	白セブン	スイカB	リプレイA
8	スイカA	スイカA	スイカA
7	リプレイB	スイカA	プラム
6	ベル	リプレイA	チェリー
5	リプレイA	ベル	ベル
4	チェリー	チェリー	リプレイA
3	羊	羊	リプレイB
2	スイカB	スイカA	白セブン
1	ベル	リプレイA	チェリー

	図柄名称
1	黒セブン
2	白セブン
3	羊
4	プラム
5	ベル
6	リプレイA
7	リプレイB
8	スイカA
9	スイカB
10	チェリー

【図７】

(図7)
【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
1	羊	羊	羊	１種ＢＢ－Ａ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ａを連続作動、２６４枚の払出しで終了
2	黒セブン	黒セブン	黒セブン	１種ＢＢ－Ｂ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ｂを連続作動、１３２枚の払出しで終了
3	白セブン	白セブン	白セブン	１種ＢＢ－Ｃ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ｂを連続作動、１３２枚の払出しで終了
4	リプレイA	リプレイA	リプレイA	再遊技０１	再遊技	
5	リプレイB	リプレイA	リプレイA	再遊技０１	再遊技	
6	スイカB	リプレイA	黒セブン	再遊技０２	再遊技	
7	スイカB	リプレイA	白セブン	再遊技０２	再遊技	
8	スイカB	リプレイA	羊	再遊技０２	再遊技	
9	スイカB	リプレイA	プラム	再遊技０２	再遊技	
10	ベル	リプレイA	リプレイB	再遊技０３	再遊技	
11	ベル	リプレイA	スイカA	再遊技０３	再遊技	
12	スイカA	リプレイA	リプレイB	再遊技０３	再遊技	
13	スイカA	リプレイA	スイカA	再遊技０３	再遊技	
14	黒セブン	スイカA	リプレイA	再遊技０４	再遊技	ＲＴ０へ移行（転落）する図柄組合せ
15	リプレイB	スイカA	リプレイA	再遊技０４	再遊技	ＲＴ０へ移行（転落）する図柄組合せ
16	スイカB	スイカA	リプレイA	再遊技０４	再遊技	ＲＴ０へ移行（転落）する図柄組合せ
17	ベル	－	黒セブン	再遊技０５	再遊技	黒セブン下段揃い用
18	ベル	－	白セブン	再遊技０５	再遊技	白セブン下段揃い用
19	ベル	－	羊	再遊技０５	再遊技	
20	ベル	－	プラム	再遊技０５	再遊技	

【図８】

(図8)
【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
21	羊	リプレイA	ベル	入賞０１	11	
22	スイカA	リプレイA	ベル	入賞０１	11	
23	ベル	－	ベル	入賞０２	11	
24	ベル	－	リプレイB	入賞０３	11	
25	ベル	スイカB	リプレイB	入賞０３	11	
26	ベル	スイカB	スイカA	入賞０３	11	
27	ベル	チェリー	リプレイB	入賞０３	11	
28	プラム	チェリー	スイカA	入賞０４	11	
29	プラム	スイカA	ベル	入賞０４	11	
30	プラム	スイカB	ベル	入賞０４	11	
31	プラム	チェリー	ベル	入賞０５	11	
32	ベル	ベル	リプレイB	入賞０６	11	
33	ベル	ベル	スイカA	入賞０６	11	
34	ベル	スイカA	リプレイB	入賞０６	11	
35	ベル	スイカA	スイカA	入賞０６	11	
36	黒セブン	ベル	リプレイA	入賞０７	11	
37	リプレイB	ベル	リプレイA	入賞０７	11	
38	スイカB	ベル	リプレイA	入賞０７	11	
39	羊	ベル	リプレイB	入賞０８	1	押し順ベル報知用
40	羊	ベル	スイカA	入賞０８	1	押し順ベル報知用

【図９】

（図９）

【図柄組み合わせ一覧３】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
41				入賞０８	1	押し順ベル蹴こし目用
42				入賞０８	1	押し順ベル蹴こし目用
43				入賞０９	1	押し順ベル蹴こし目用
44				入賞０９	1	押し順ベル蹴こし目用
45				入賞１０	1	押し順ベル蹴こし目用
46				入賞１０	1	押し順ベル蹴こし目用
47				入賞１０	1	押し順ベル蹴こし目用
48				入賞１０	1	押し順ベル蹴こし目用
49				入賞１０	1	押し順ベル蹴こし目用
50				入賞１０	1	押し順ベル蹴こし目用
51				入賞１０	1	押し順ベル蹴こし目用
52				入賞１０	1	押し順ベル蹴こし目用
53				入賞１１	1	押し順ベル蹴こし目用
54				入賞１１	1	押し順ベル蹴こし目用
55				入賞１１	1	押し順ベル蹴こし目用
56				入賞１１	1	押し順ベル蹴こし目用
57				入賞１２	11	
58				入賞１２	11	
59				入賞１３	11	
60				入賞１４	11	
61				入賞１４	11	
62				入賞１４	11	
63				入賞１５	11	
64				入賞１５	11	
65				入賞１６	11	
66				入賞１６	11	
67				入賞１７	11	

【図１０】

（図１０）

【条件装置一覧】

当選番号	ボーナス当選情報	入賞・再遊技当選情報	演出グループ番号	出玉グループ番号	条件装置（名称）	役割	条件装置
0	0	0	0	0	ハズレ	ハズレ	-
1	0	0	1	13	再遊技－A	通常リプレイ	再遊技01.02.03
2	0	0	2	1	再遊技－B	逆押し白７揃いリプレイ	再遊技01.02.03.05
3	0	0	3	1	再遊技－C	順押し黒７揃いリプレイ	再遊技01.05
4	0	0	4	2	再遊技－D1	RT維持RP1＊＊(3択)	再遊技01.02.03.04
5	0	0	5	4	再遊技－D2	RT維持RP＊＊1(3択)	再遊技03.04
6	0	0	6	4	再遊技－D3	RT維持RP＊＊1(3択)	再遊技01.03.04
7	0	0	7	2	入賞－A1	押し順ベル(6択)	入賞01.08.09.10
8	0	0	8	2	入賞－A2	押し順ベル(6択)	入賞01.08.09.11
9	0	0	9	2	入賞－A3	押し順ベル(6択)	入賞02.08
10	0	0	10	2	入賞－A4	押し順ベル(6択)	入賞02.08.09
11	0	0	11	2	入賞－A5	押し順ベル(6択)	入賞03.08.09.10.11
12	0	0	12	2	入賞－A6	押し順ベル(6択)	入賞03.08.09.10
13	0	0	13	6	入賞－B	共通ベル	入賞04～07
14	0	0	14	3	入賞－C	チェリー	入賞12.15
15	0	0	15	8	入賞－D	スイカA(主に平行揃い)	入賞12.15
16	0	0	16	9	入賞－E	スイカB(主に斜め揃い)	入賞14.15.16
17	0	0	17	10	入賞－H	BB中限レア小役(斜めベル揃い)	入賞02
18	0	0	18	11	入賞－I	BB中強レア小役(Vテベル揃い)	入賞06.17
19	1	0	0	7	1種BB－A		1種BB-A
20	2	0	0	8	1種BB－B		1種BB-B
21	2	0	14	7	1種BB－B+入賞－C		1種BB-B+入賞12.13
22	2	0	15	8	1種BB－B+入賞－D		1種BB-B+入賞14.15
23	2	0	16	9	1種BB－B+入賞－E		1種BB-B+入賞14.15.16
24	3	0	0	8	1種BB－C		1種BB-C
25	3	0	14	7	1種BB－C+入賞－C		1種BB-C+入賞12.13
26	3	0	15	10	1種BB－C+入賞－D		1種BB-C+入賞14.15
27	3	0	16	11	1種BB－C+入賞－E		1種BB-B+入賞14.15.16

【図１１】

（図11）

【小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧】※設定値が1である場合

当選番号	条件装置（名称）	役割	RT0	RT1	RT2	1種BB-A, B, C
0	ハズレ	ハズレ	37948	11152	34251	
1	再遊技－A	通常リプレイ	9000	5000	8000	
2	再遊技－B	逆押し白７揃いリプレイ	1	400	1	
3	再遊技－C	順押し黒７揃いリプレイ		400		
4	再遊技－D1	RT維持RP1＊＊(3択)	1	10000	1500	
5	再遊技－D2	RT維持RP＊＊1(3択)	1	10000	1500	
6	再遊技－D3	RT維持RP＊＊1(3択)	1	10000	1500	
7	入賞－A1	押し順ベル(6択)	2170	2170	2170	
8	入賞－A2	押し順ベル(6択)	2170	2170	2170	
9	入賞－A3	押し順ベル(6択)	2170	2170	2170	
10	入賞－A4	押し順ベル(6択)	2170	2170	2170	
11	入賞－A5	押し順ベル(6択)	2170	2170	2170	
12	入賞－A6	押し順ベル(6択)	2170	2170	2170	
13	入賞－B	共通ベル	3204	3204	3204	52036
14	入賞－C	チェリー	1000	1000	1000	
15	入賞－D	スイカA(主に平行揃い)	700	700	700	
16	入賞－E	スイカB(主に斜め揃い)	300	300	300	
17	入賞－H	BB中限レア小役(斜めベル揃い)				13000
18	入賞－I	BB中強レア小役(Vテベル揃い)				500
19	1種BB－A		40	40	40	
20	1種BB－B		40	40	40	
21	1種BB－B+入賞－C		40	40	40	
22	1種BB－B+入賞－D		40	40	40	
23	1種BB－B+入賞－E		40	40	40	
24	1種BB－C		40	40	40	
25	1種BB－C+入賞－C		40	40	40	
26	1種BB－C+入賞－D		40	40	40	
27	1種BB－C+入賞－E		40	40	40	

※RT2（BB内部中）において、当選番号21～23及び当選番号25～27のBB役と小役とが重複している条件装置に当選した場合には、BB役が無効となり小役のみが停止表示と得る。
RT2（BB内部中）において、当選番号19、20又は24のBB役が当選した場合には、BB役は無効となりハズレと同様の停止表示態様となる。

【押し順ナビあり時における期待値一覧】

RT状態	RT0	RT1	RT2
再遊技	9004	35800	12501
1.1枚役	18464	18464	18464
分母	65536	65536	65536
1遊技あたりの平均払出数	3.511291504	4.737915039	3.67137146
1遊技あたりのメダル増減期待値	1.170430501	1.579305013	1.223790487

【共通ベル出現率】

共通ベル（RT状態に拘らず出現率は一律）		
設定1	設定2	設定3
3204	3404	3604
設定4	設定5	設定6
3904	4204	4504

※共通ベルの出現率（抽選確率）は設定値によって相違する。
また、共通ベルに当選しても、AT抽選、AT上乗せ抽選及び高確率状態移行抽選は実行されない。

【1種BB－A出現率】

1種BB－A（RT状態に拘らず出現率は一律）		
設定1	設定2	設定3
40	40	40
設定4	設定5	設定6
40	40	40

※1種BB-A及び1種BB-C（合算）の出現率は設定値に拘らず同一であるが、
1種BB-B（合算）の出現率は
設定値によって相違する

【1種BB－B出現率】

1種BB－Bを含む条件装置の合算（RT状態に拘らず出現率は一律）		
設定1	設定2	設定3
160	180	200
設定4	設定5	設定6
220	240	270

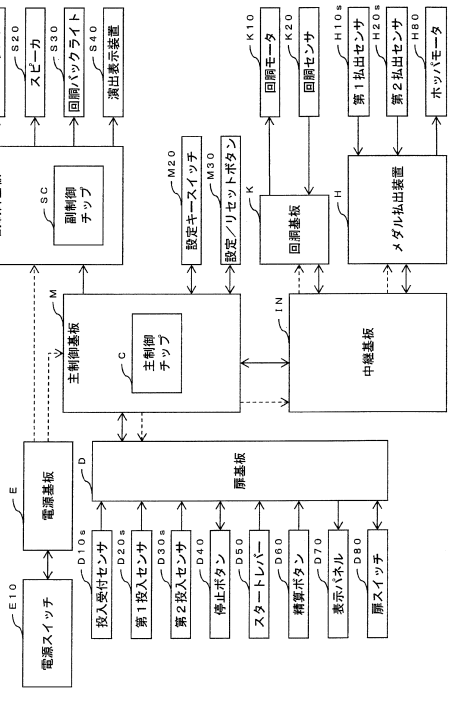
【1種BB－C出現率】

1種BB－Cを含む条件装置の合算（RT状態に拘らず出現率は一律）		
設定1	設定2	設定3
160	160	160
設定4	設定5	設定6
160	160	160

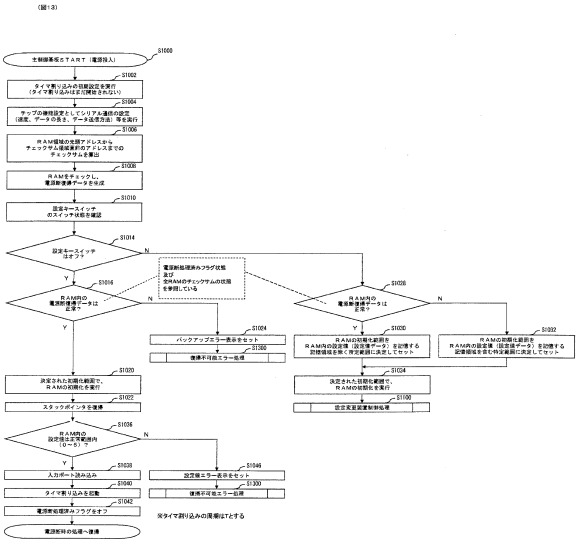
【図１２】

（図12）

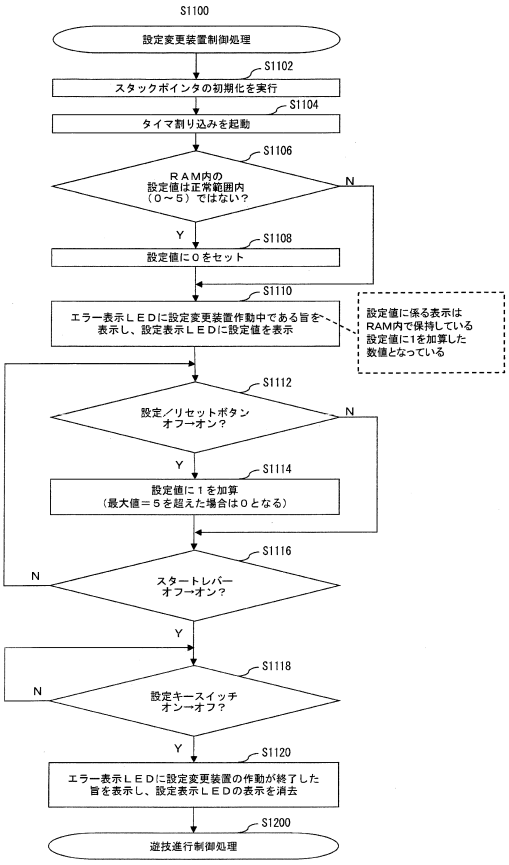
【電気的全体構成】



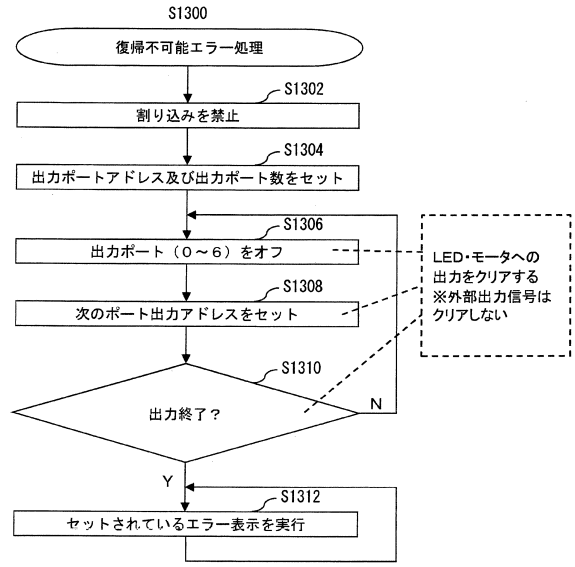
【図１３】



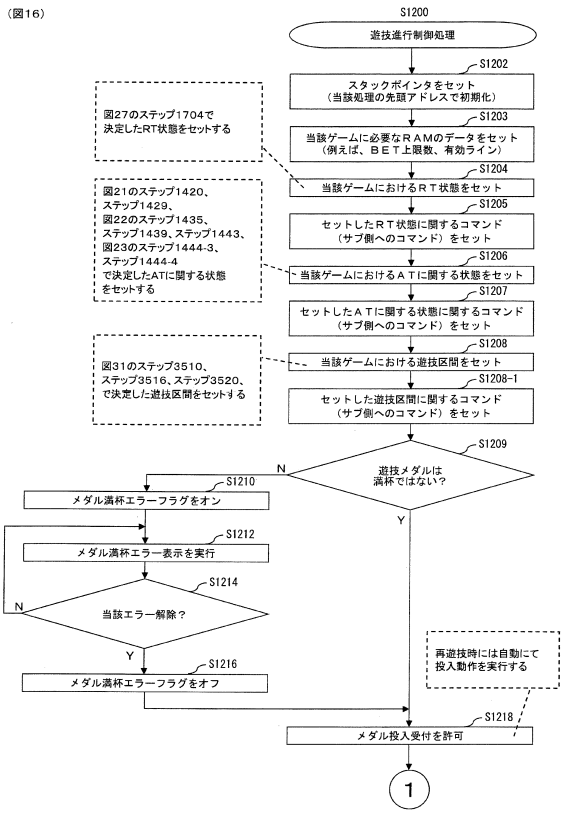
【図１４】



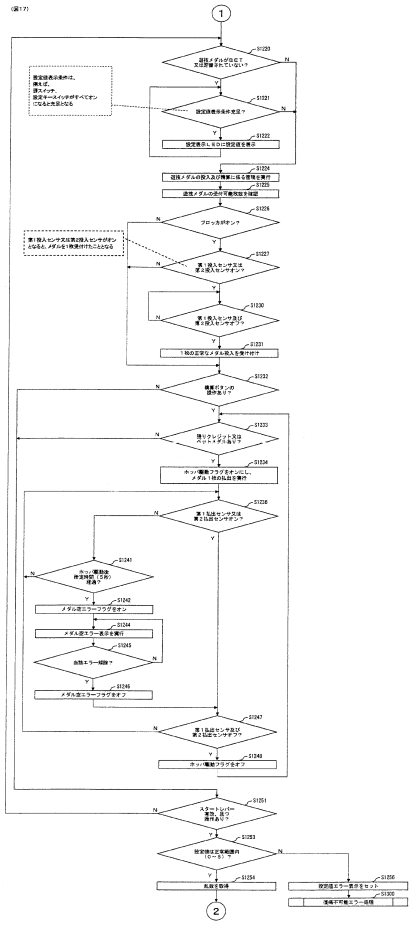
【図１５】



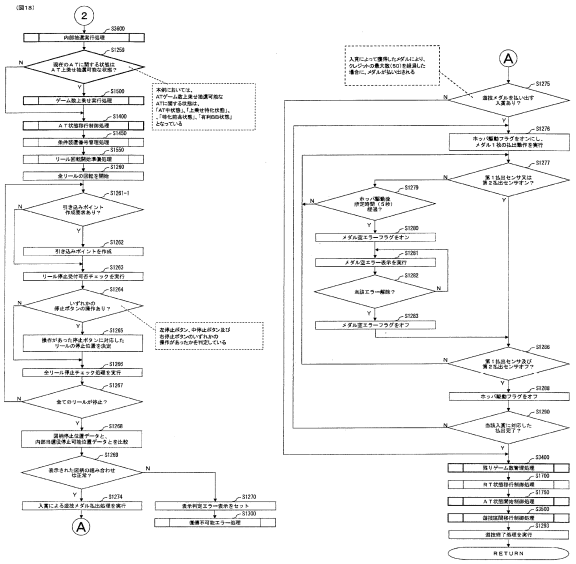
【図１６】



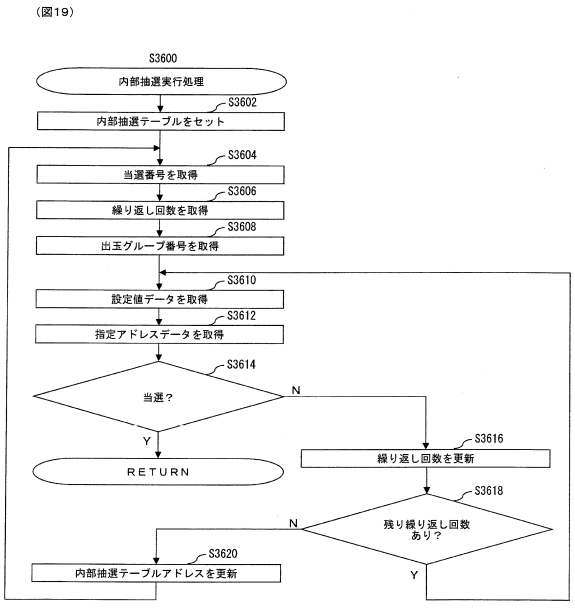
【図１７】



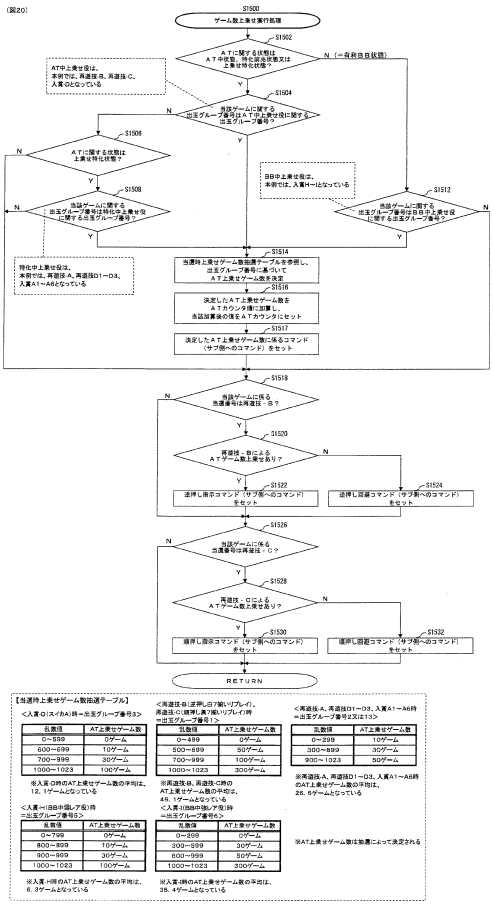
【図１８】



【図１９】

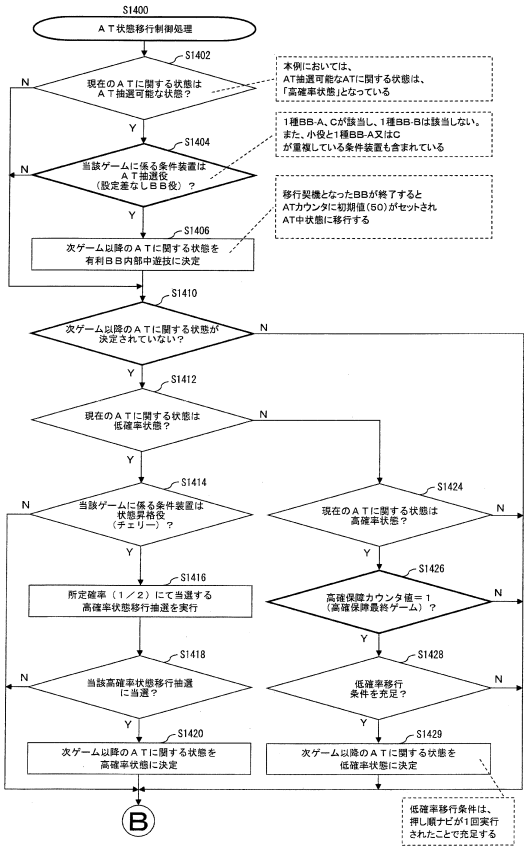


【図２０】



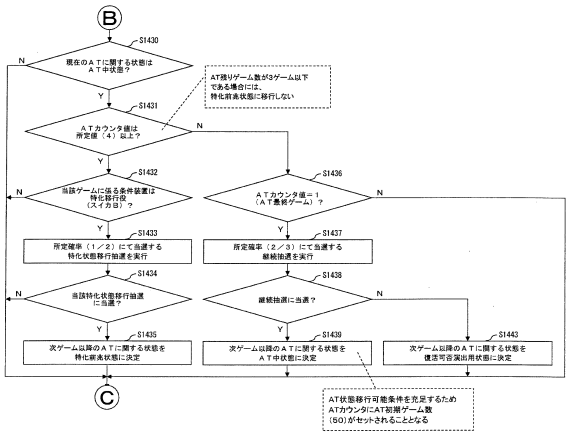
【図２１】

（図21）



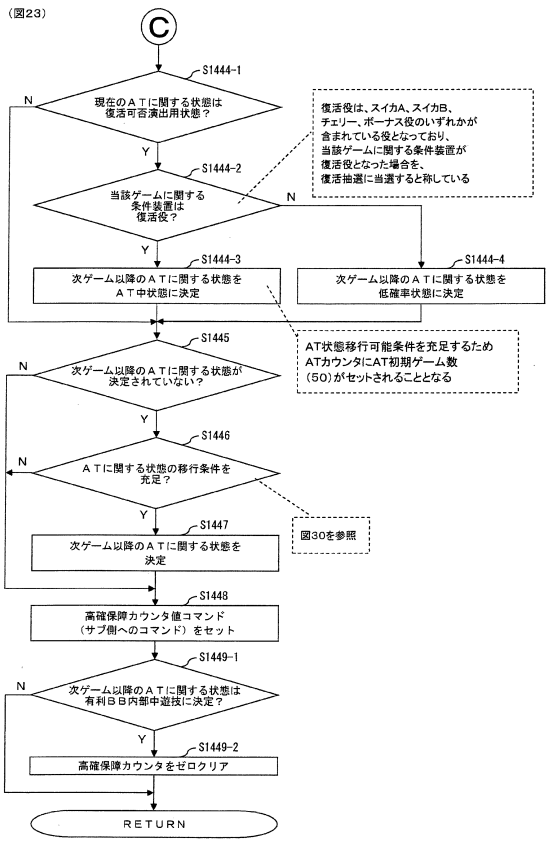
【図２２】

（図22）



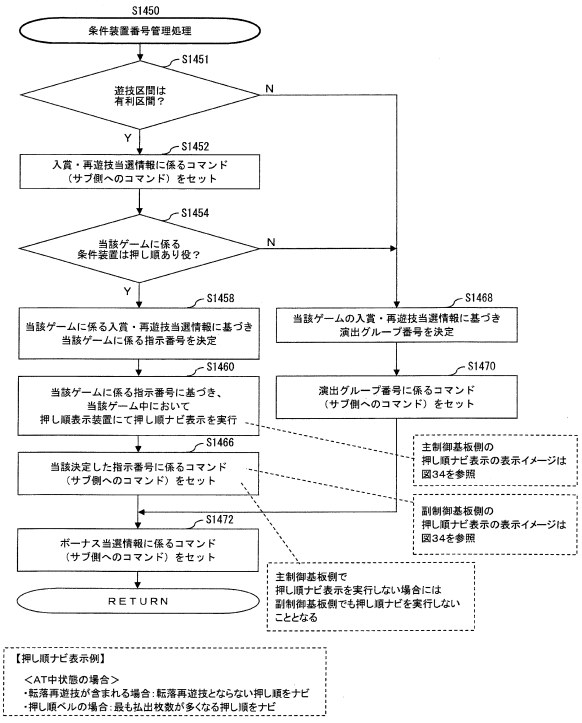
【図２３】

（図23）



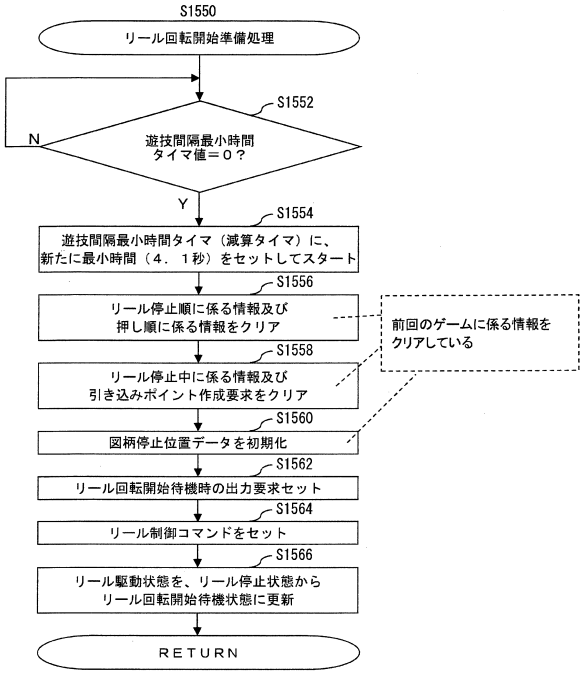
【図２４】

（図24）



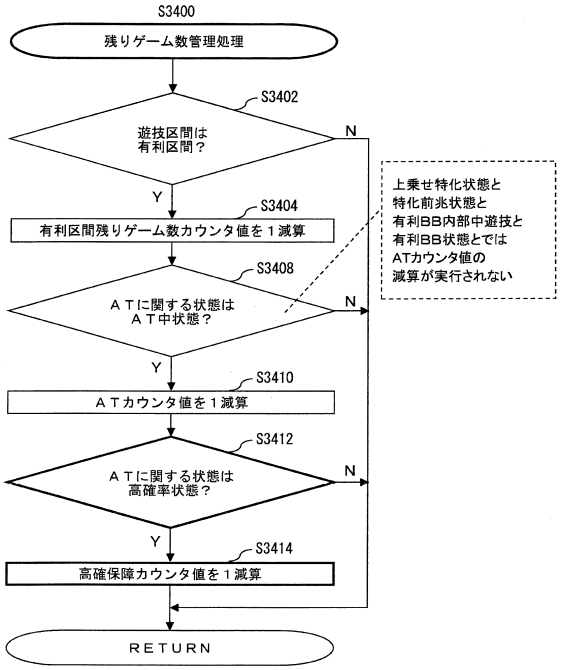
【図２５】

（図25）



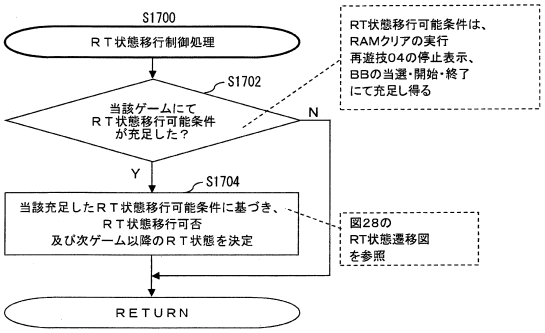
【図２６】

（図26）



【図２７】

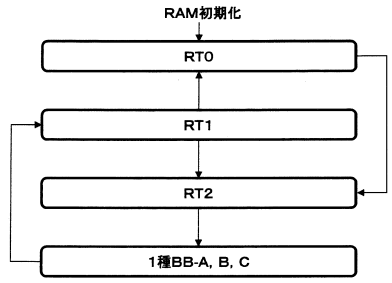
（図27）



【図２８】

（図28）

【RT状態遷移図】

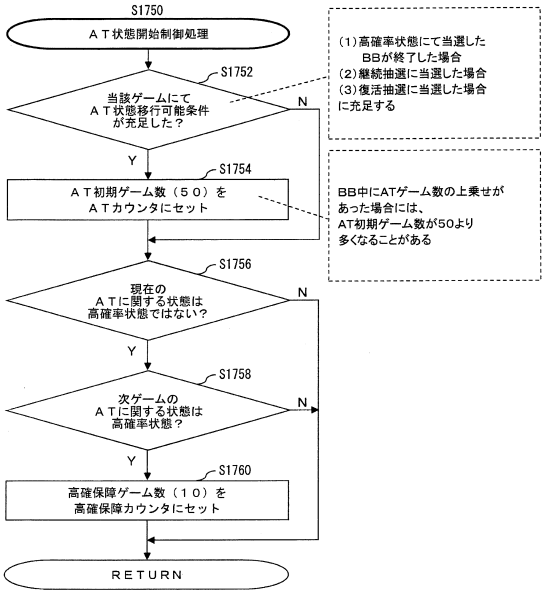


【RT状態の変動条件】

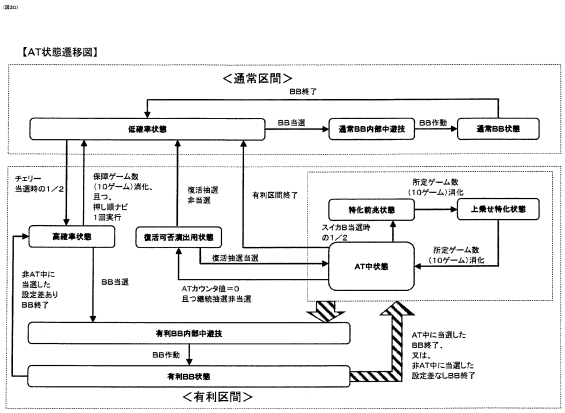
名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
RT0	∞	RAM初期化 再遊技04図柄表示	1種BB-A～Cに係る 条件装置作動	RT2
RT1	∞	1種BB-A～C作動終了	1種BB-A～Cに係る 条件装置作動 再遊技04図柄表示	RT2 RT0
RT2	∞	1種BB-A～Cに係る 条件装置作動	1種BB-A～C作動	1種BB-A～C 作動時
1種BB-A～C作動時	—	1種BB-A～C作動	1種BB-A～C作動終了	RT1

【図２９】

(図29)

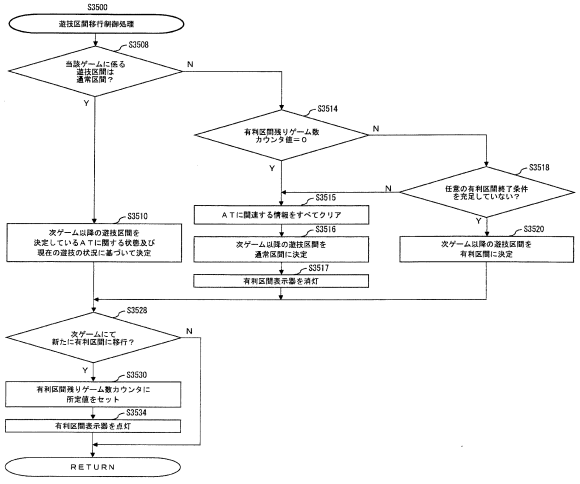


【図３０】



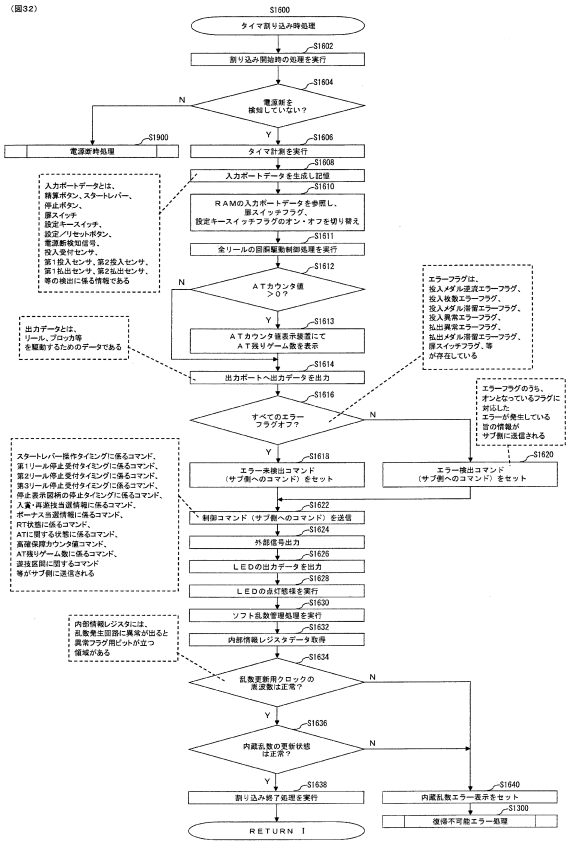
【図３１】

(図31)



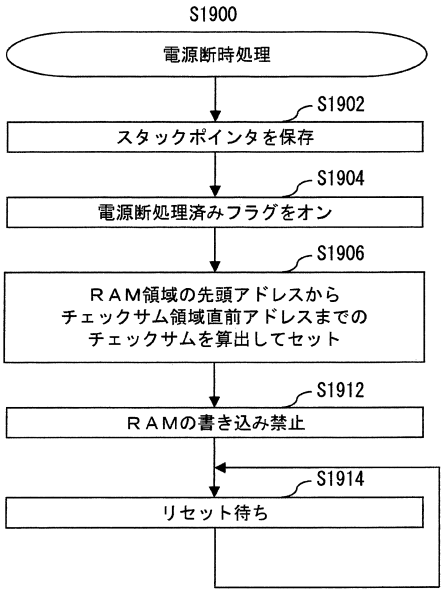
【図３２】

(図32)



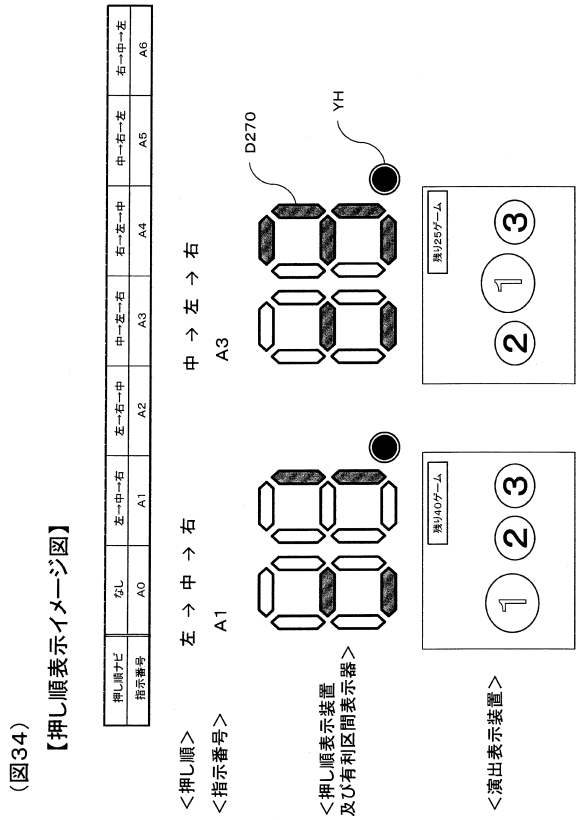
【図３３】

(図33)



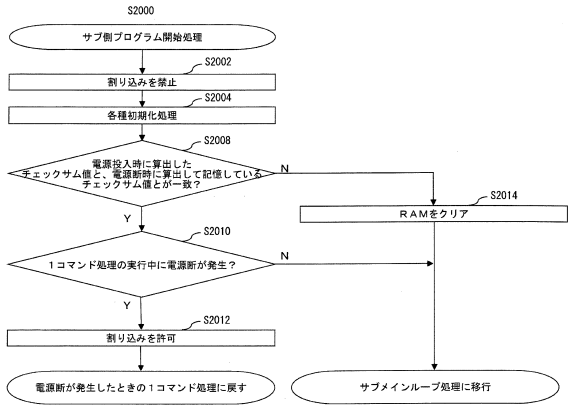
【図３４】

(図34)



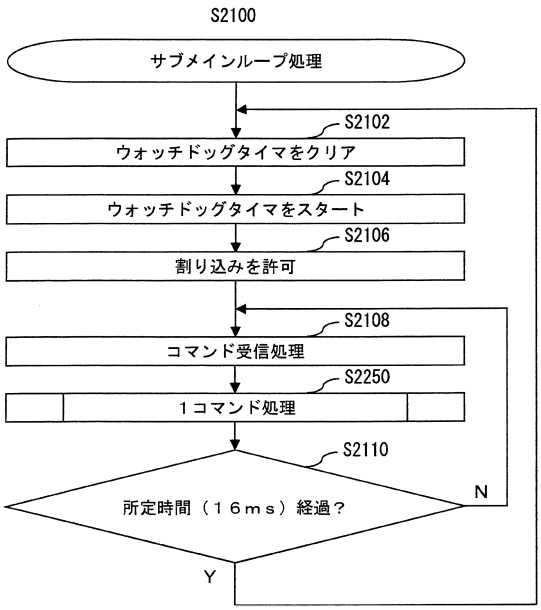
【図３５】

(図35)



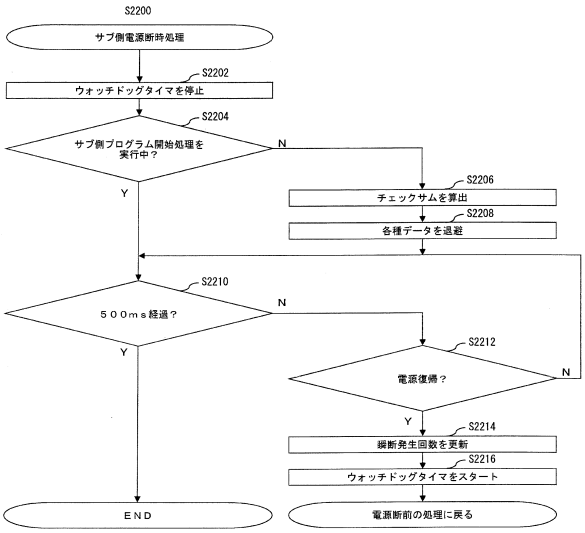
【図３６】

(図36)



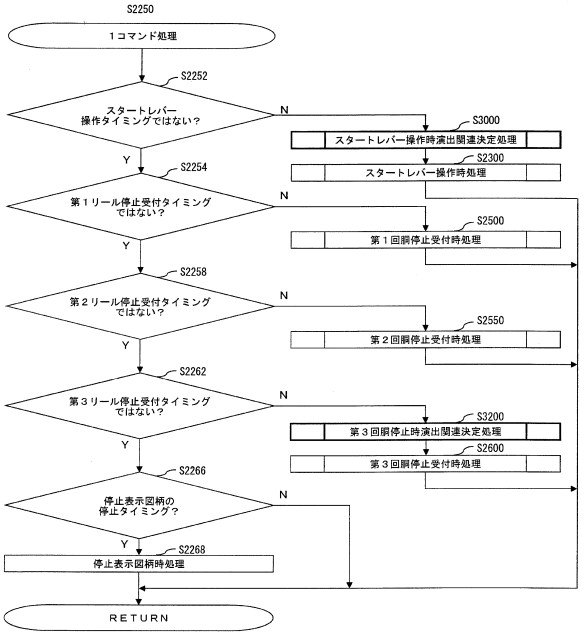
【図３７】

(図37)

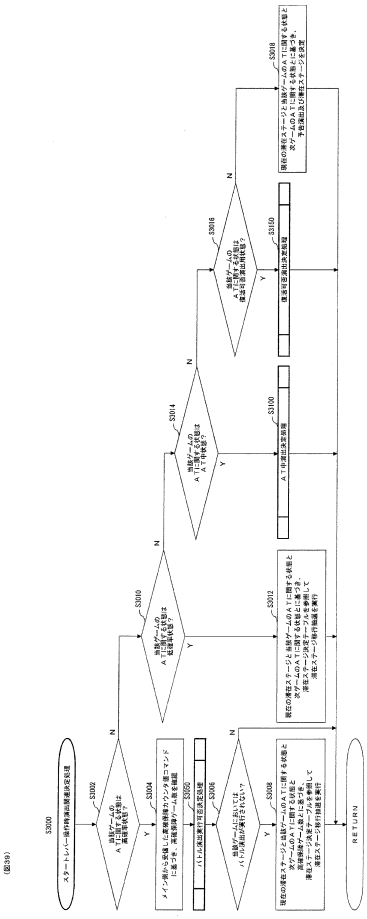


【図３８】

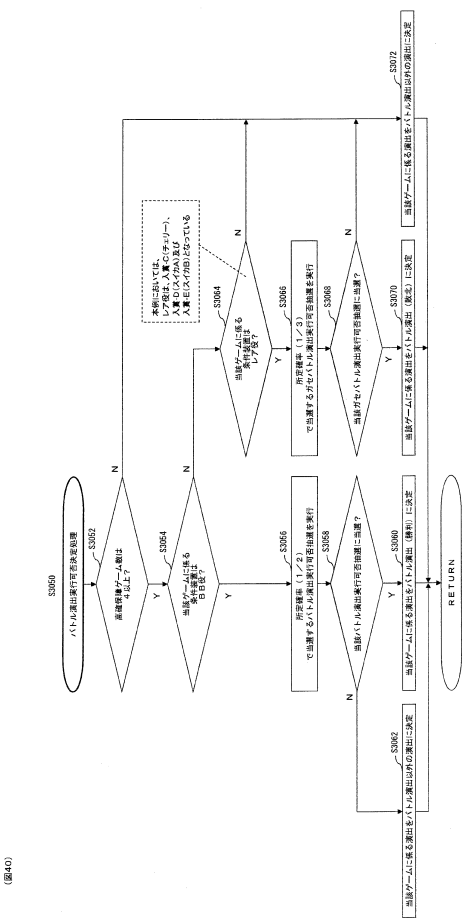
(図38)



【図３９】



【図４０】



【図４１】

（図41）

【滞在ステージ決定テーブルの一例】（一部抜粋）

＜当該ゲームが低確率状態＞

現在の滞在ステージ	次ゲームのATに関する状態	当該ゲームの滞在ステージ	置数
砂漠ステージ	低確率状態 又は 通常RB 内部中遊技	砂漠ステージのまま	0～979
		砂漠ステージ→街ステージ	980～999
街ステージ		街ステージ→砂漠ステージ	0～19
		街ステージのまま	20～999
砂漠ステージ	高確率状態	砂漠ステージのまま	0～249
		砂漠ステージ→街ステージ	250～499
		砂漠ステージ→会議室ステージ	500～749
		砂漠ステージ→洞窟ステージ	750～999
街ステージ		街ステージ→砂漠ステージ	0～249
		街ステージのまま	250～499
		街ステージ→会議室ステージ	500～749
		街ステージ→洞窟ステージ	750～999

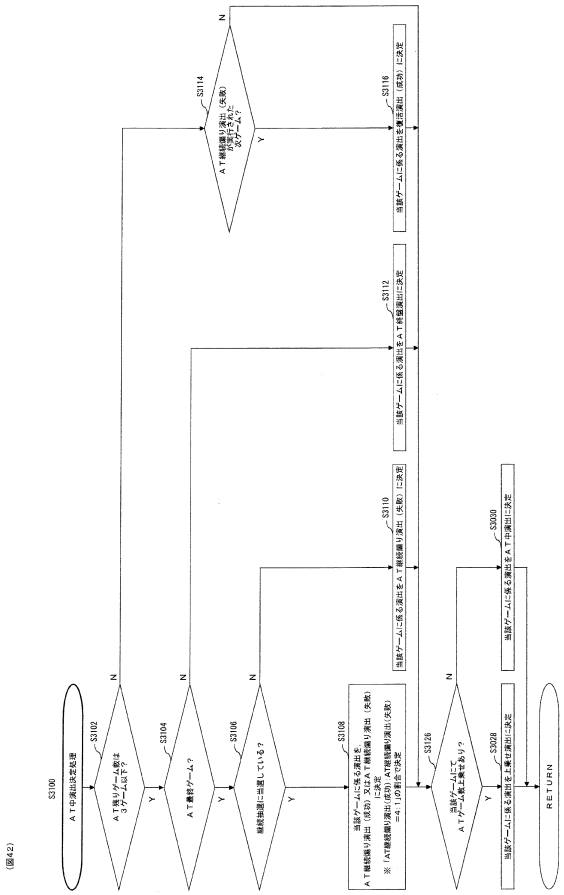
＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が4以上＞

現在の滞在ステージ	当該ゲームの滞在ステージ	置数
砂漠ステージ	砂漠ステージのまま	0～879
	砂漠ステージ→街ステージ	880～929
	砂漠ステージ→会議室ステージ	930～959
	砂漠ステージ→洞窟ステージ	960～999
街ステージ	街ステージ→砂漠ステージ	0～879
	街ステージのまま	880～929
	街ステージ→会議室ステージ	930～959
	街ステージ→洞窟ステージ	960～999
会議室ステージ	会議室ステージ→砂漠ステージ	0～49
	会議室ステージ→街ステージ	50～99
	会議室ステージのまま	100～949
	会議室ステージ→洞窟ステージ	950～999
洞窟ステージ	洞窟ステージ→砂漠ステージ	0～49
	洞窟ステージ→街ステージ	50～99
	洞窟ステージ→会議室ステージ	100～199
	洞窟ステージのまま	200～999

＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が3以下＞

現在の滞在ステージ	次ゲームのATに関する状態	当該ゲームの滞在ステージ	置数
砂漠ステージ	高確率状態 又は 有利区間 内部中遊技	砂漠ステージのまま	0～979
		砂漠ステージ→街ステージ	980～999
街ステージ		街ステージ→砂漠ステージ	0～19
		街ステージのまま	20～999
会議室ステージ		会議室ステージ→砂漠ステージ	0～29
		会議室ステージ→街ステージ	30～59
		会議室ステージのまま	60～999
洞窟ステージ		洞窟ステージ→砂漠ステージ	0～29
		洞窟ステージ→街ステージ	30～59
		洞窟ステージ→会議室ステージ	60～99
		洞窟ステージのまま	100～999
砂漠ステージ	低確率状態	砂漠ステージのまま	0～499
		砂漠ステージ→街ステージ	500～999
街ステージ		街ステージ→砂漠ステージ	0～499
		街ステージのまま	500～999
会議室ステージ		会議室ステージ→砂漠ステージ	0～499
		会議室ステージ→街ステージ	500～999
洞窟ステージ		洞窟ステージ→砂漠ステージ	0～499
		洞窟ステージ→街ステージ	500～999

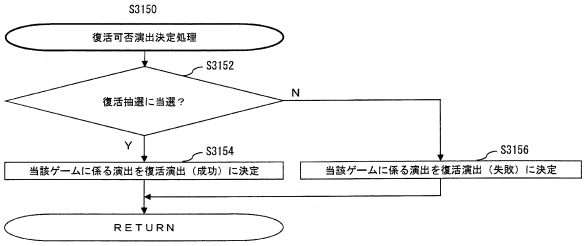
【図４２】



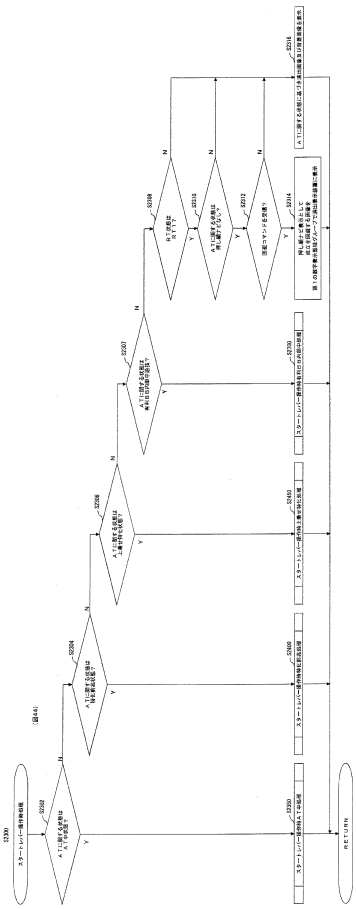
（図42）

【図４３】

（図43）

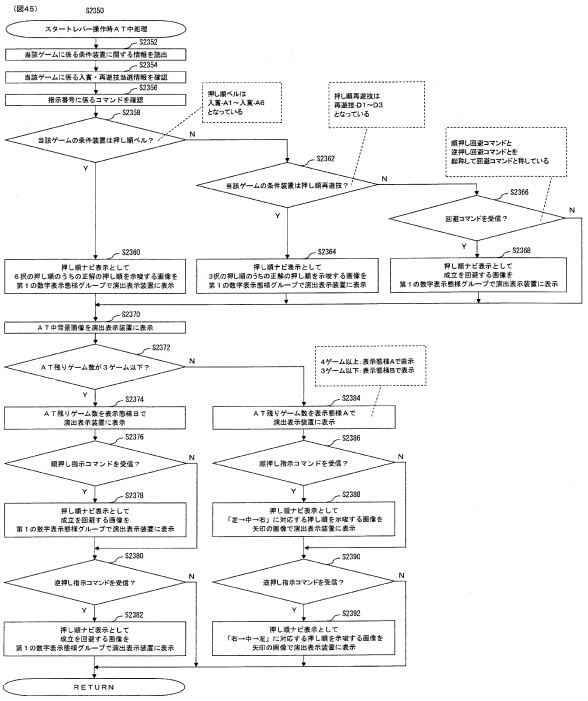


【図４４】

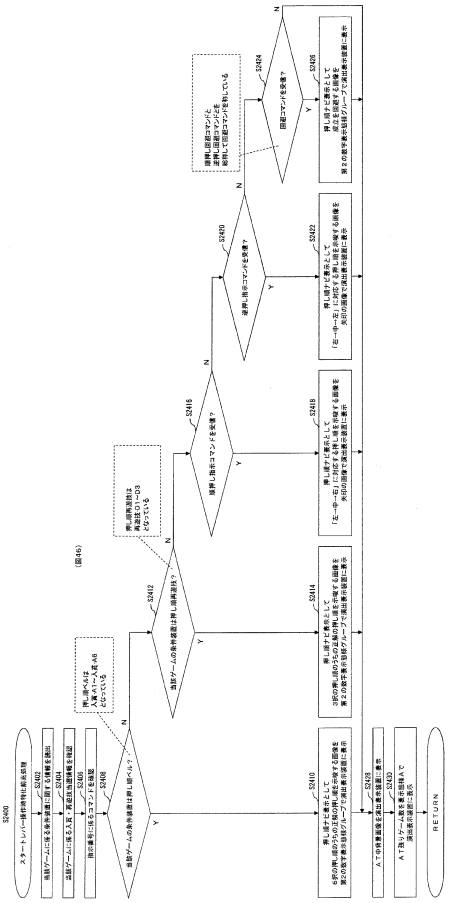


（図44）

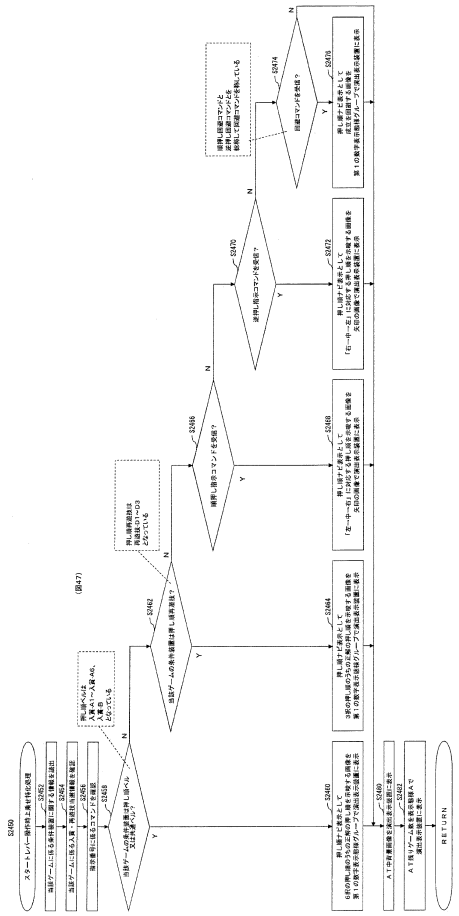
【図４５】



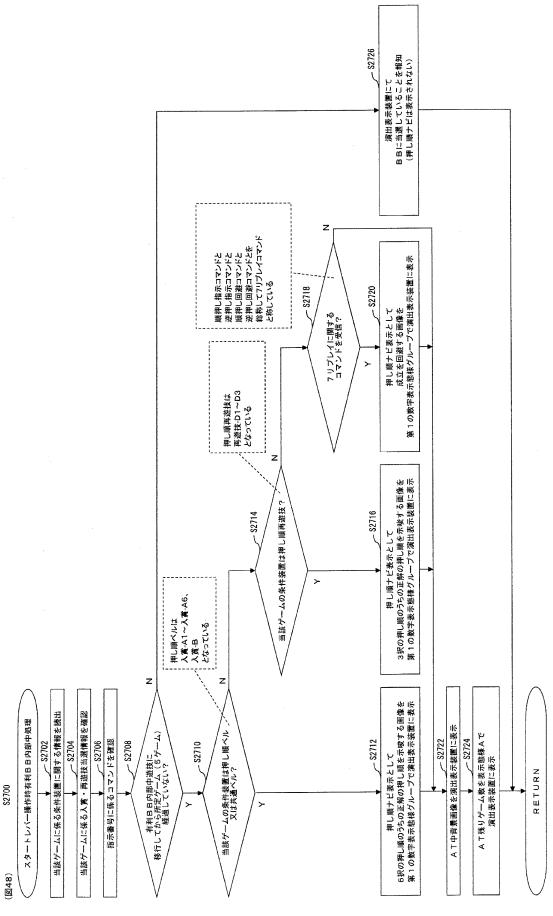
【図４６】



【図４７】

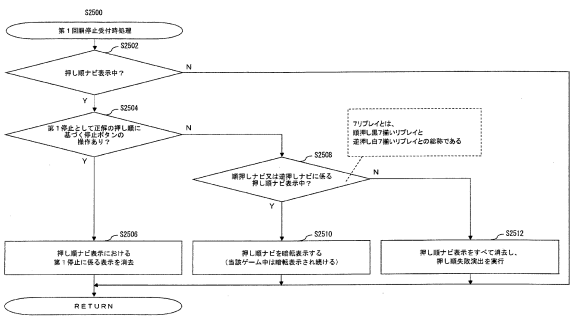


【図４８】



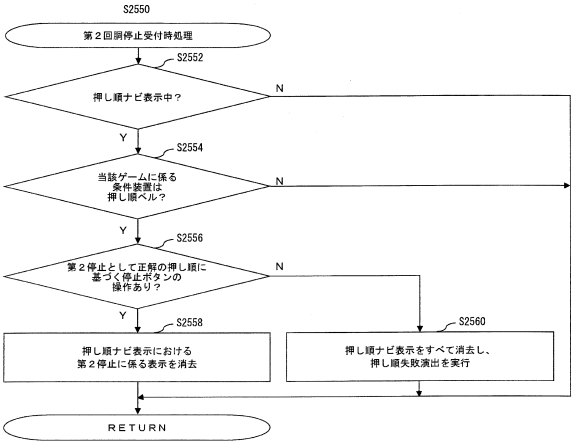
【図４９】

(図49)



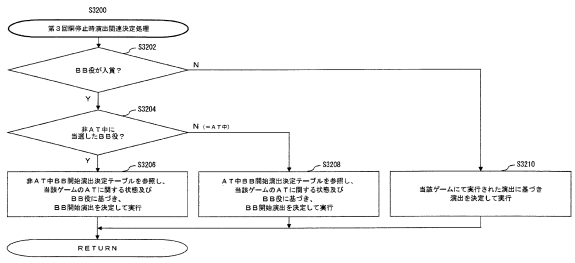
【図５０】

(図50)



【図５１】

(図51)



【非ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブル】

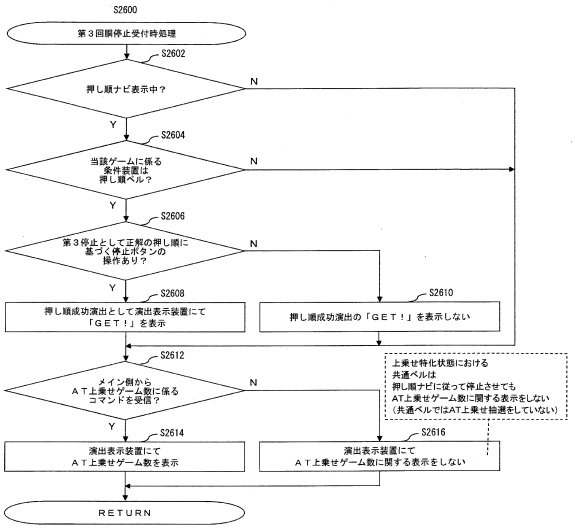
ＢＢ役	当該ゲームのＡＴに関する状態	ＢＢ開始演出	割合
設定差あり ＢＢ（1種BB-B）	通常ＢＢ内部中遷移	通常演出	179／256
		高期待度演出	77／256
		プレミア演出	0／256
	有利ＢＢ内部中遷移	通常演出	179／256
		高期待度演出	77／256
		プレミア演出	0／256
設定差なし ＢＢ（1種BB-A、1種BB-C）	通常ＢＢ内部中遷移	通常演出	179／256
		高期待度演出	77／256
		プレミア演出	0／256
	有利ＢＢ内部中遷移	通常演出	67／256
		高期待度演出	157／256
		プレミア演出	32／256

【ＡＴ中ＢＢ開始演出決定テーブル】

ＢＢ役	当該ゲームのＡＴに関する状態	ＢＢ開始演出	割合
設定差あり ＢＢ（1種BB-B）	有利ＢＢ内部中遷移	上乗せ可能演出	0／256
		上乗せ不可演出	256／256
設定差なし ＢＢ（1種BB-A、1種BB-C）	有利ＢＢ内部中遷移	上乗せ可能演出	256／256
		上乗せ不可演出	0／256

【図５２】

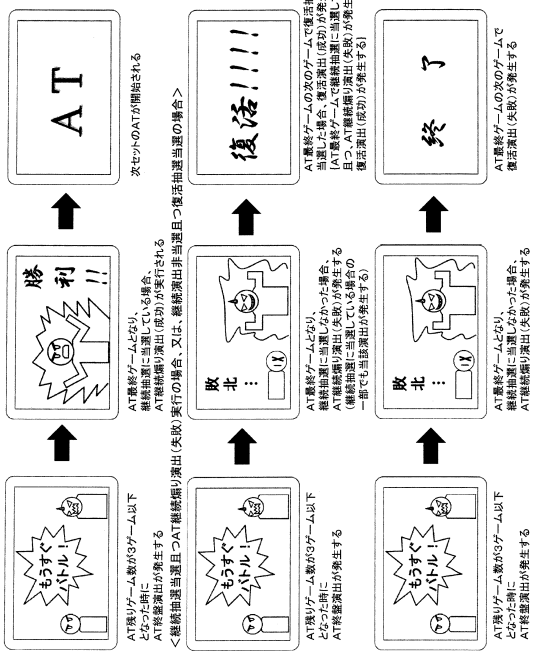
(図52)



【図５３】

(図53)
【復活演出イメージ図】

<継続抽選当選且つAT継続煽り演出(成功)実行の場合>



<継続抽選当選且つAT継続煽り演出(失敗)実行の場合>

【図５４】

(図54)
【BB開始演出イメージ図】

【図５５】

(図55)(変1)
【図柄組み合わせ一覧4】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
68	♡ アシスト	赤7	♡ アシスト	入賞１８	1	転落役用
69	ベル	リプレイA	リプレイA	再遊技０６	再遊技	ＲＴ１へ移行（昇格）する図柄組み合わせ

【図５６】

(図56)(変1)
【条件装置一覧】

当選番号	ボーナス当選情報	入賞・再遊技当選情報	演出グループ番号	出玉グループ番号	条件装置(名称)	役割	条件装置
0	0	0	0	0	ハズレ	ハズレ	-
1	0	1	1	13	再遊技－A	通常リプレイ	再遊技01,02,03
2	0	2	2	1	再遊技－B	滑押し白ブ揃いリプレイ	再遊技01,02,03,05
3	0	3	3	1	再遊技－C	滑押し黒ブ揃いリプレイ	再遊技01,05
4	0	4	4	2	再遊技－D1	RT維持RP＊＊1(3枠)	再遊技01,02,03,04
5	0	5	4	2	再遊技－D2	RT維持RP＊＊2(3枠)	再遊技03,04
6	0	6	4	2	再遊技－D3	RT維持RP＊＊3(3枠)	再遊技03,04
7	0	7	5	2	入賞－A1	押し順ベル2(3/6枠)	入賞01,08,09,10
8	0	8	5	2	入賞－A2	押し順ベル1(3/6枠)	入賞01,08,09,11
9	0	9	5	2	入賞－A3	押し順ベル2(3/6枠)	入賞02,08
10	0	10	5	2	入賞－A4	押し順ベル3(2/6枠)	入賞02,08,09
11	0	11	5	2	入賞－A5	押し順ベル3(1/6枠)	入賞03,08,09,10,11
12	0	12	5	2	入賞－A6	押し順ベル3(2/6枠)	入賞03,08,09,10
13	0	13	6	0	入賞－B	共通ベル	入賞04～07
14	0	14	7	12	入賞－C	チェリー	入賞12,13
15	0	15	8	3	入賞－D	スイカA(主に平行揃い)	入賞14,15
16	0	16	9	4	入賞－E	スイカB(主に斜め揃い)	入賞14,15,16
17	0	17	10	5	入賞－H	BB中弱レア小役(斜めベル揃い)	入賞02
18	0	18	11	6	入賞－I	BB中強レア小役(V字ベル揃い)	入賞06,17
19	1	0	0	7	1種BB－A	1種BB－A	1種BB－A
20	2	0	0	8	1種BB－B	1種BB－B	1種BB－B
21	2	14	7	9	1種BB－B+入賞－C	1種BB－B+入賞－C	1種BB－B+入賞12,13
22	2	15	8	10	1種BB－B+入賞－D	1種BB－B+入賞－D	1種BB－B+入賞14,15
23	2	16	9	11	1種BB－B+入賞－E	1種BB－B+入賞－E	1種BB－B+入賞14,15,16
24	3	0	0	8	1種BB－C	1種BB－C	1種BB－C
25	3	14	7	9	1種BB－C+入賞－C	1種BB－C+入賞－C	1種BB－C+入賞12,13
26	3	15	8	10	1種BB－C+入賞－D	1種BB－C+入賞－D	1種BB－C+入賞14,15
27	3	16	9	11	1種BB－C+入賞－E	1種BB－C+入賞－E	1種BB－B+入賞14,15,16
28	0	18	12	14	入賞－J	転落役	入賞18
29	0	19	13	15	再遊技－E1	RT昇格RP1＊＊(3枠)	再遊技04,06
30	0	20	13	15	再遊技－E2	RT昇格RP＊＊1(3枠)	再遊技01,04,06
31	0	21	13	15	再遊技－E3	RT昇格RP＊＊3(3枠)	再遊技01,02,04,06

【図５７】

(図57)(変1)

【小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧】※設定値が1である場合

当選番号	条件装置(名称)	役割	RT0	RT3	RT1	RT2	1種BB-A, B, C
0	ハズレ	ハズレ	35761	29968	8968	31767	
1	再遊技ーA	通常リプレイ	9000	5000	5000	8000	
2	再遊技ーB	逆押し白7揃いリプレイ		400	400	1	
3	再遊技ーC	順押し黒7揃いリプレイ		400	400		
4	再遊技ーD1	RT維持RP1**(3択)	1	1000	10000	1500	
5	再遊技ーD2	RT維持RP1**(3択)	1	1000	10000	1500	
6	再遊技ーD3	RT維持RP1**(3択)	1	1000	10000	1500	
7	入賞ーA1	押し順ベル123(6択)	2170	2170	2170	2170	
8	入賞ーA2	押し順ベル132(6択)	2170	2170	2170	2170	
9	入賞ーA3	押し順ベル213(6択)	2170	2170	2170	2170	
10	入賞ーA4	押し順ベル312(6択)	2170	2170	2170	2170	
11	入賞ーA5	押し順ベル231(6択)	2170	2170	2170	2170	
12	入賞ーA6	押し順ベル321(6択)	2170	2170	2170	2170	
13	入賞ーB	共通ベル	3204	3204	3204	3204	52036
14	入賞ーC	チェリー	1000	1000	1000	1000	
15	入賞ーD	スイカA(主に左の揃い)	700	700	700	700	
16	入賞ーE	スイカB(主に右の揃い)	300	300	300	300	
17	入賞ーH	BB中弱レア小役(弱ベル揃い)					13000
18	入賞ーI	BB中強レア小役(V字ベル揃い)					500
19	1種BBーA		40	40	40	40	
20	1種BBーB		40	40	40	40	
21	1種BBーB+入賞ーC		40	40	40	40	
22	1種BBーB+入賞ーD		40	40	40	40	
23	1種BBーB+入賞ーE		40	40	40	40	
24	1種BBーC		40	40	40	40	
25	1種BBーC+入賞ーC		40	40	40	40	
26	1種BBーC+入賞ーD		40	40	40	40	
27	1種BBーC+入賞ーE		40	40	40	40	
28	入賞ーJ	転落役	2184	2184	2184	2184	
29	再遊技ーE1	RT昇格RP1**(3択)	1	2000		100	
30	再遊技ーE2	RT昇格RP1**(3択)	1	2000		100	
31	再遊技ーE3	RT昇格RP2**(3択)	1	2000		100	

※RT2(BB内部中)において、当選番号21～23及び当選番号25～27のBB役と小役とが重複している条件装置に当選した場合には、
BB役が無効となり小役のみが停止表示し得る。
RT2(BB内部中)において、当選番号19、20又は24のBB役が当選した場合には、BB役は無効となりハズレと同様の停止表示態様となる。

【共通ベル出現率】

共通ベル (RT状態に拘らず出現率は一律)		
設定1	設定2	設定3
3204	3404	3604
設定4	設定5	設定6
3904	4204	4504

※共通ベルの出現率(抽選確率)は設定値によって相違する。
また、共通ベルに当選しても、AT抽選、AT上乗せ抽選及び高確率状態移行抽選は実行されない。

【1種BBーA出現率】

1種BBーA (RT状態に拘らず出現率は一律)		
設定1	設定2	設定3
40	40	40
設定4	設定5	設定6
40	40	40

※1種BB-A及び1種BB-C(合算)の出現率は
設定値に拘らず同一であるが、
1種BB-B(合算)の出現率は
設定値によって相違する

【1種BBーB出現率】

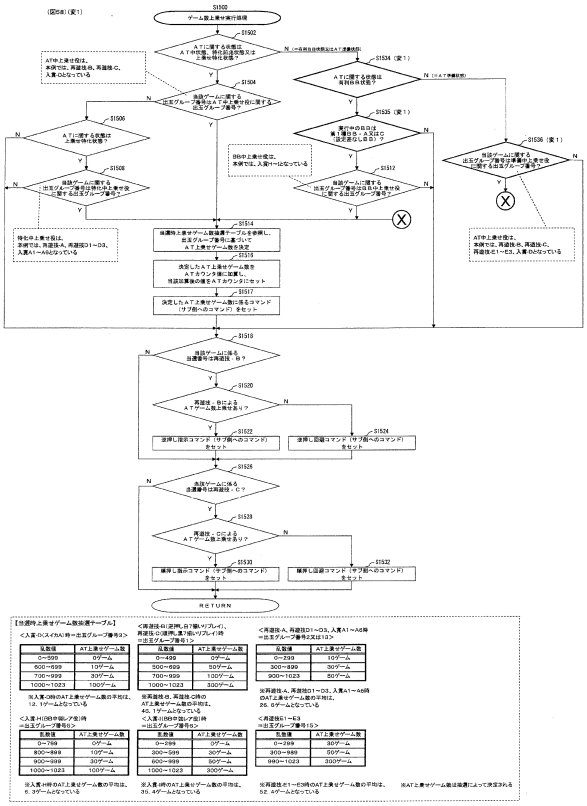
1種BBーBを含む条件装置の合算 (RT状態に拘らず出現率は一律)		
設定1	設定2	設定3
160	180	200
設定4	設定5	設定6
220	240	270

【1種BBーC出現率】

1種BBーCを含む条件装置の合算 (RT状態に拘らず出現率は一律)		
設定1	設定2	設定3
180	160	180
設定4	設定5	設定6
160	160	160

【図５８】

(図58)(変1)



【当選時上乗せゲーム数振分テーブル】

<入賞ーD(スイカA)時・左当選グループ番号3>

乱数値	AT上乗せゲーム数
0～599	0ゲーム
600～699	10ゲーム
700～999	30ゲーム
1000～1023	100ゲーム

※入賞C時のAT上乗せゲーム数の平均は、12.1ゲームとなっている

<入賞H(BB中弱レア役)時
=左当選グループ番号5>

乱数値	AT上乗せゲーム数
0～799	0ゲーム
800～899	10ゲーム
900～999	30ゲーム
1000～1023	100ゲーム

※入賞H時のAT上乗せゲーム数の平均は、6.3ゲームとなっている

<再遊技ーD(逆押し白7揃いリプレイ)、
再遊技ーC(順押し黒7揃いリプレイ)時
=左当選グループ番号1>

乱数値	AT上乗せゲーム数
0～499	0ゲーム
500～699	50ゲーム
700～999	100ゲーム
1000～1023	300ゲーム

※再遊技ーB、再遊技ーC時のAT上乗せゲーム数の平均は、45.1ゲームとなっている

<入賞I(BB中強レア役)時
=左当選グループ番号6>

乱数値	AT上乗せゲーム数
0～299	0ゲーム
300～599	30ゲーム
600～999	50ゲーム
1000～1023	300ゲーム

※入賞I時のAT上乗せゲーム数の平均は、35.4ゲームとなっている

<入賞ーA、再遊技ーD1～D3、入賞A1～A6時
=左当選グループ番号2又は13>

乱数値	AT上乗せゲーム数
0～299	10ゲーム
300～899	30ゲーム
900～1023	50ゲーム

※再遊技ーA、再遊技ーD1～D3、入賞A1～A6時のAT上乗せゲーム数の平均は、26.6ゲームとなっている

<再遊技ーE1～E3
=左当選グループ番号15>

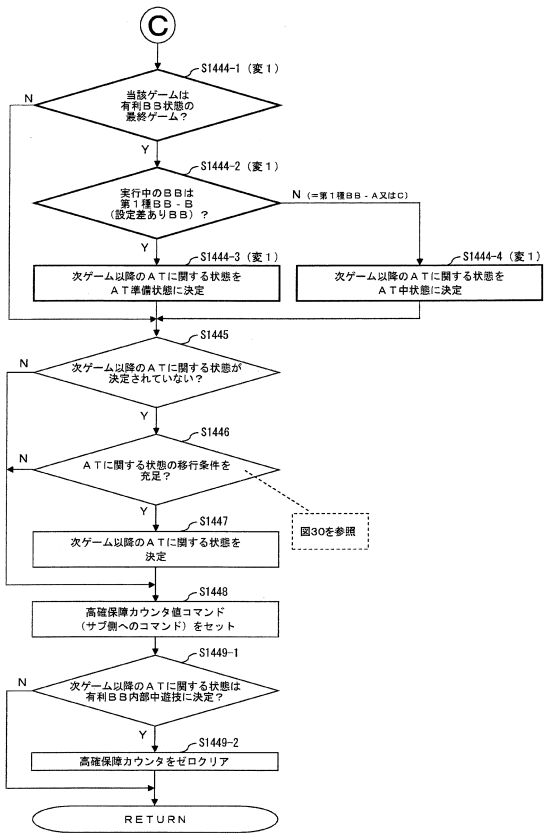
乱数値	AT上乗せゲーム数
0～299	30ゲーム
300～989	50ゲーム
990～1023	300ゲーム

※再遊技ーE1～E3時のAT上乗せゲーム数の平均は、52.4ゲームとなっている

※AT上乗せゲーム数は抽選によって決定される

【図５９】

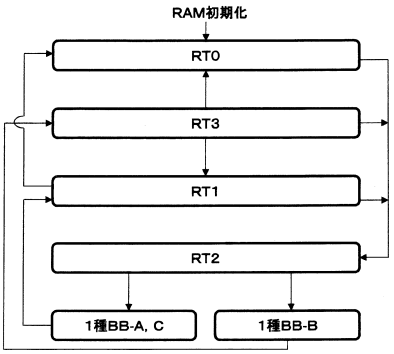
(図59)(変1)



【図６０】

(図60)(変1)

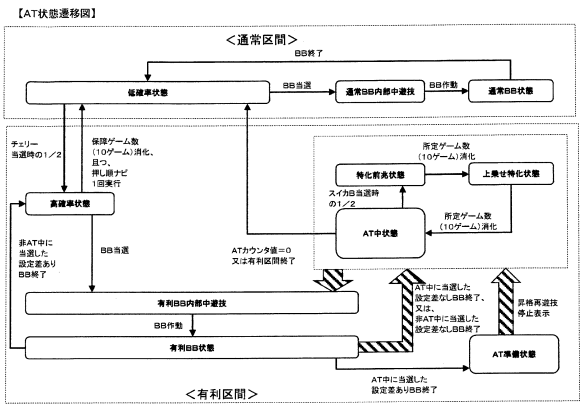
【RT状態遷移図】



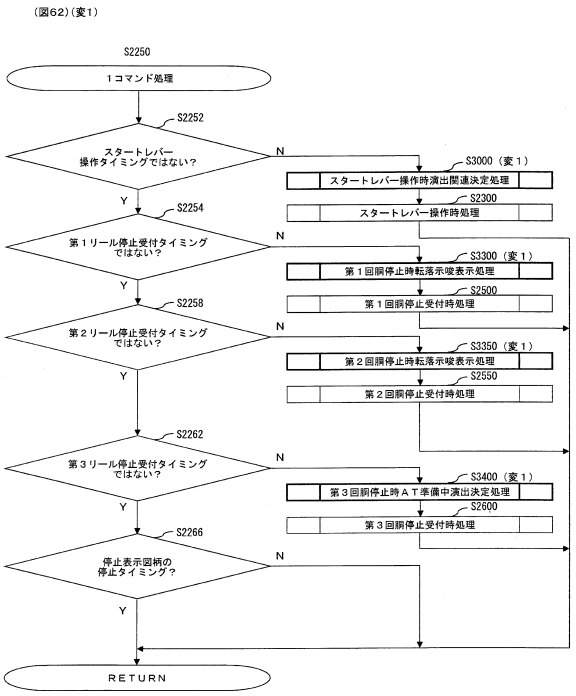
【RT状態の変動条件】

名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
RT0	∞	RAM初期化 再遊技04図柄表示 入賞18図柄表示	1種BB-A～Cに係る 条件装置作動	RT2
RT3	∞	1種BB-B作動終了	1種BB-A～Cに係る 条件装置作動 再遊技04図柄表示 再遊技06図柄表示 入賞18図柄表示	RT2 RT0 RT1
RT1	∞	1種BB-A、C作動終了 再遊技06図柄表示	1種BB-A～Cに係る 条件装置作動 再遊技04図柄表示 入賞18図柄表示	RT2 RT0
RT2	∞	1種BB-A～Cに係る 条件装置作動	1種BB-A～C作動	1種BB-A～C 作動時
1種BB-A、C作動時	—	1種BB-A、C作動	1種BB-A、C作動終了	RT1
1種BB-B作動時	—	1種BB-B作動	1種BB-B作動終了	RT3

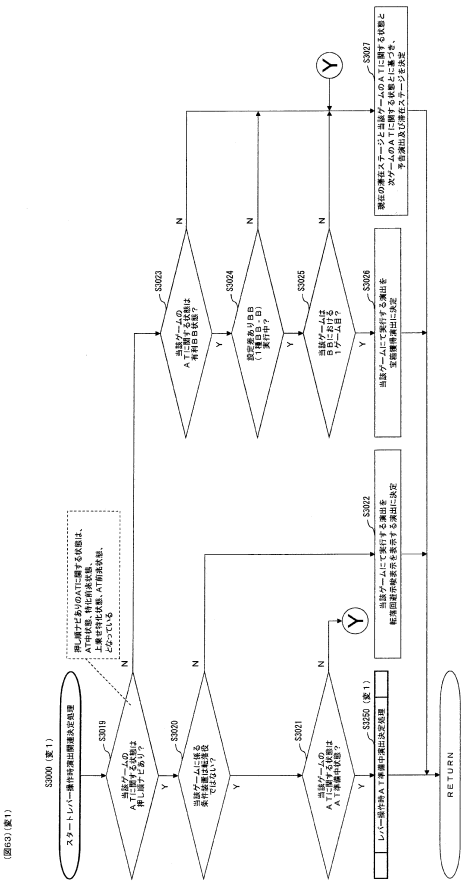
【図６１】



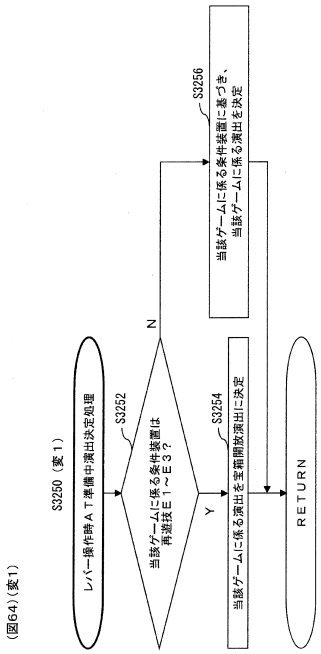
【図６２】



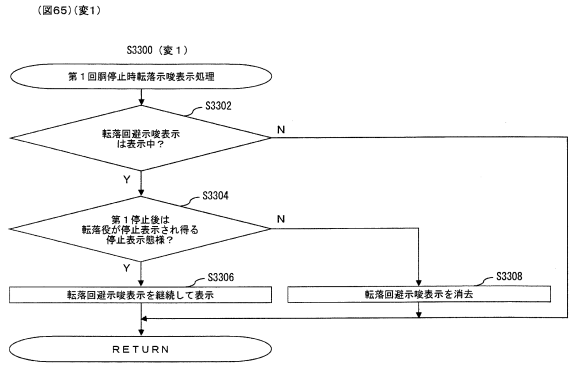
【図６３】



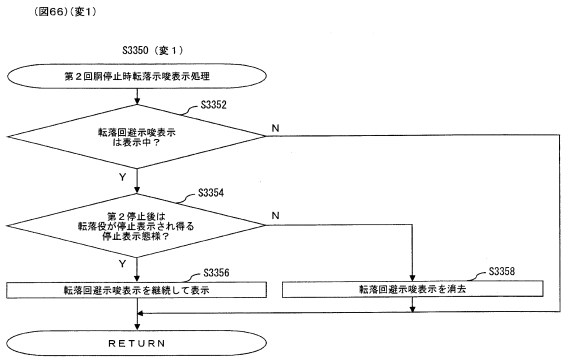
【図６４】



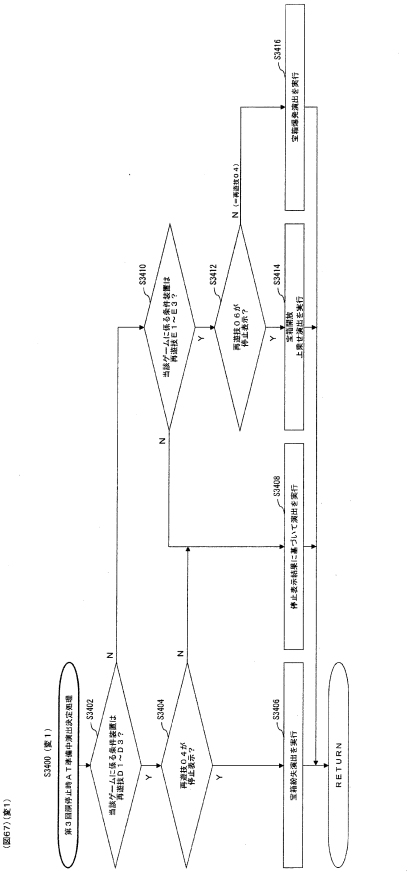
【図６５】



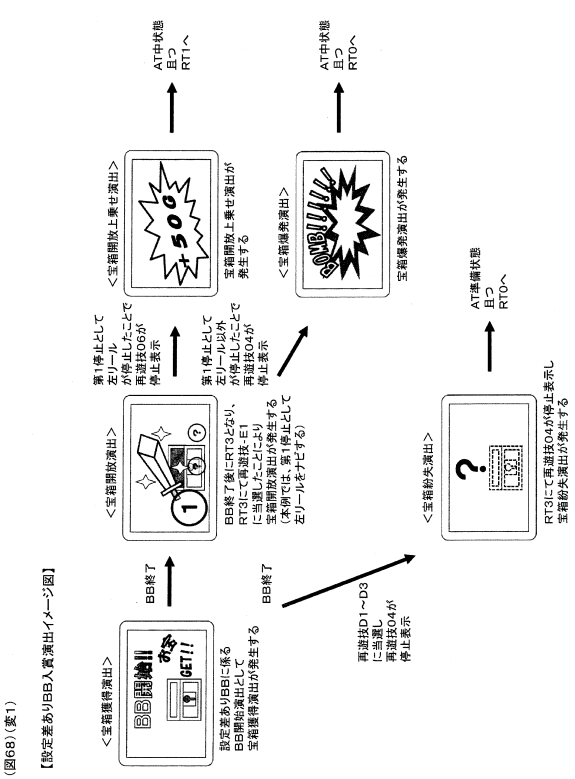
【図６６】



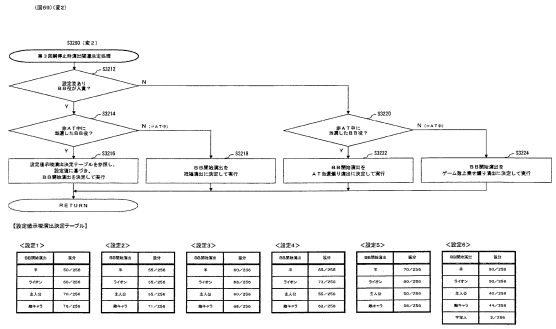
【図６７】



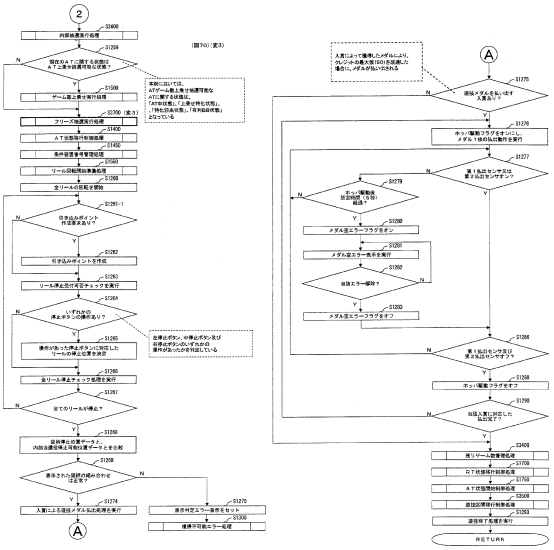
【図６８】



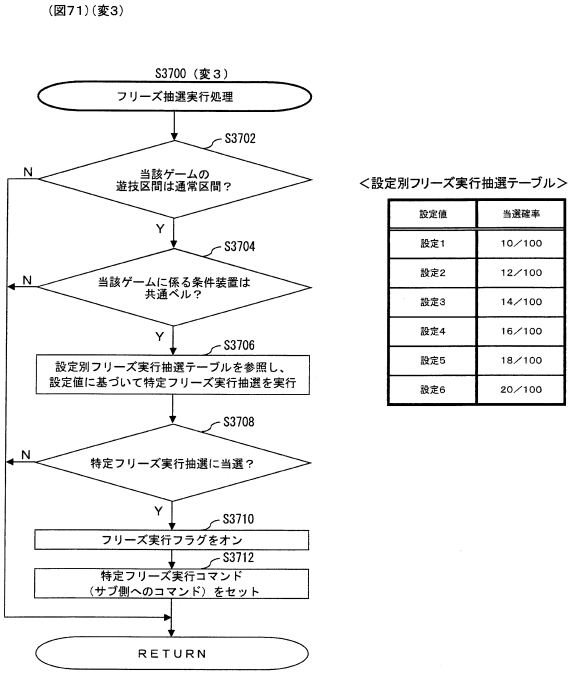
【図６９】



【図７０】



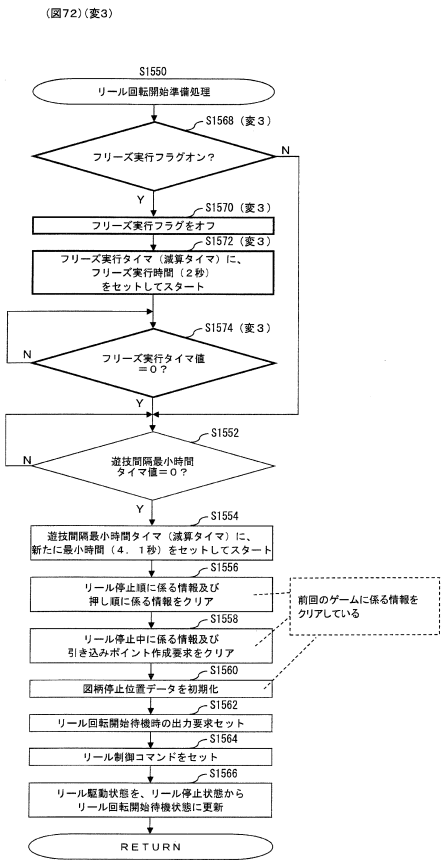
【図７１】



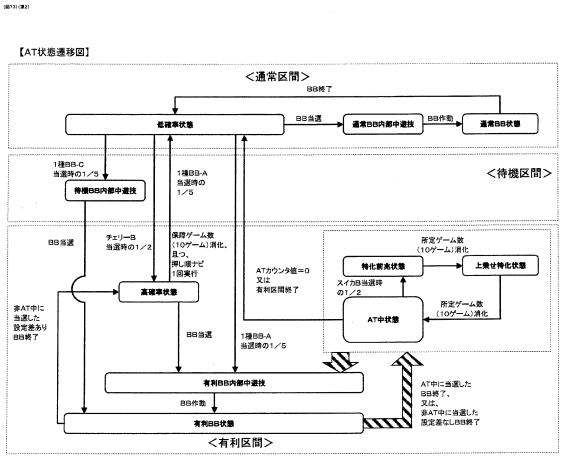
<設定別フリーズ実行抽選テーブル>

設定値	当選確率
設定1	10／100
設定2	12／100
設定3	14／100
設定4	16／100
設定5	18／100
設定6	20／100

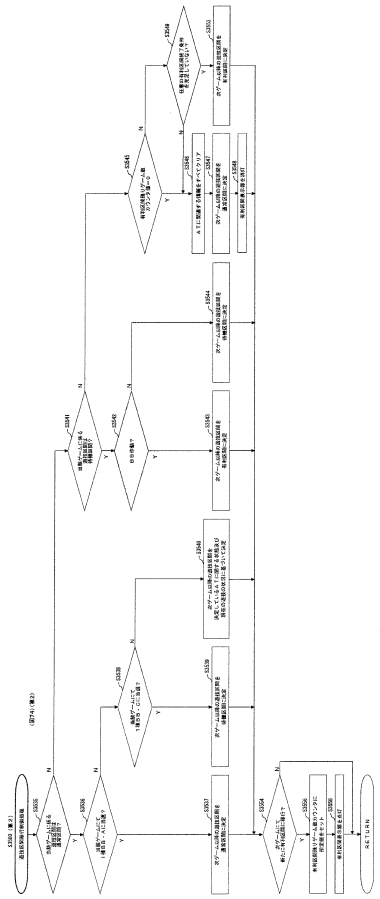
【図７２】



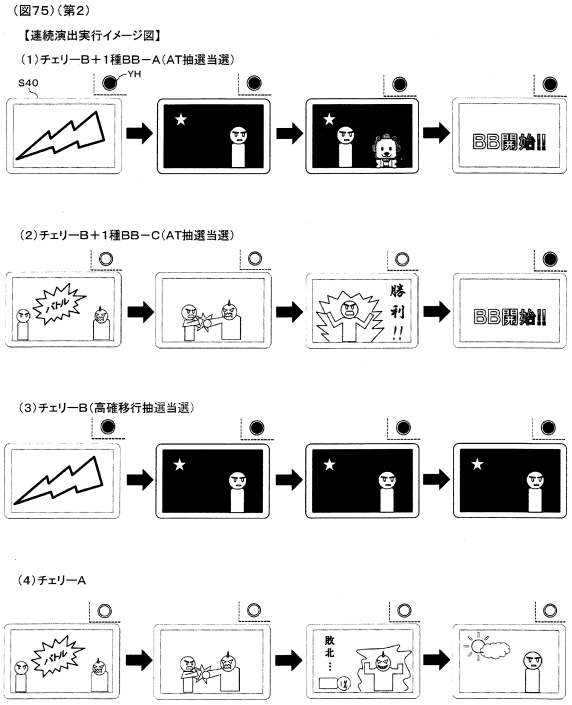
【図７３】



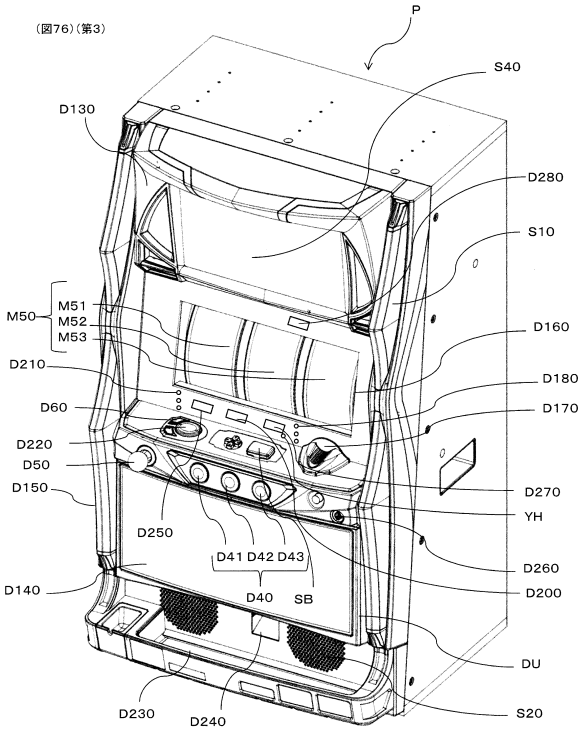
【図７４】



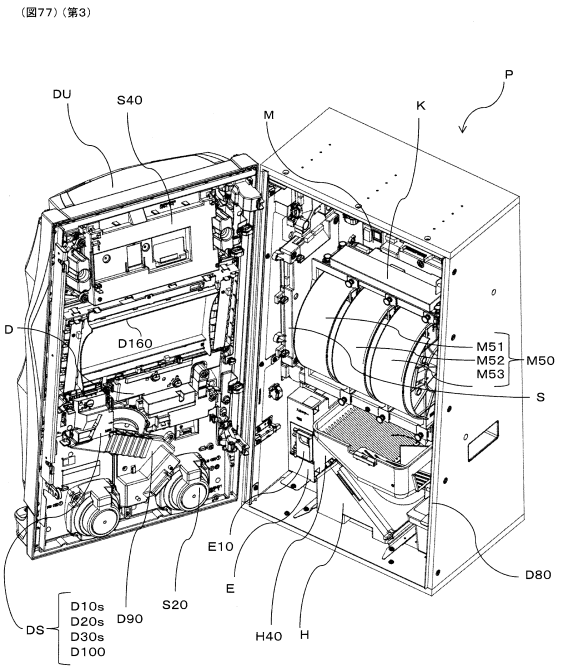
【図７５】



【図７６】

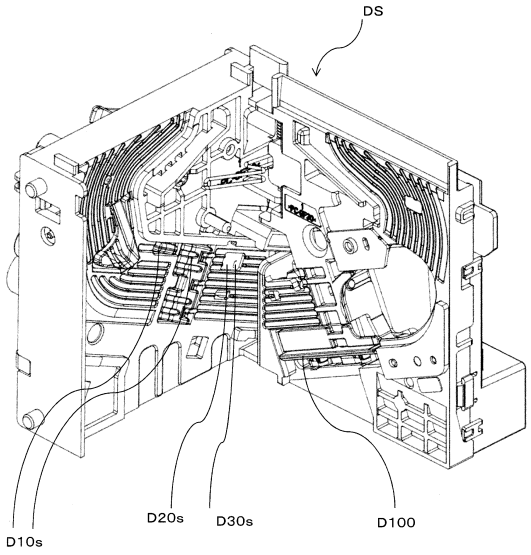


【図７７】



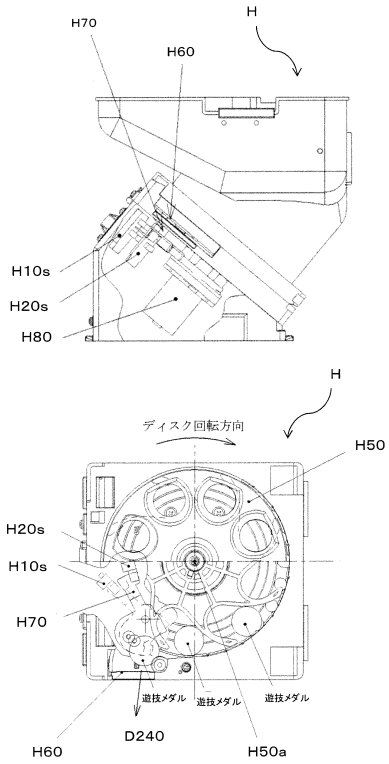
【図７８】

(図78)(第3)



【図７９】

(図79)(第3)



【図８０】

(図80)(第3)

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	３枚
１種ＢＢ－Ａ～Ｃ作動時	３枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール２０コマで構成

ﾒｲﾝ	ﾒｲﾝ	ﾒｲﾝ
左リール	中リール	右リール

停止ボタン	停止リール
左ボタン	左リール
中ボタン	中リール
右ボタン	右リール

(3) 有効ライン

規定数３枚
有効ライン１

	左リール	中リール	右リール
上段	■		
中段		■	
下段			■

【図８１】

(図81)(第3)

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	® ﾘﾌﾟﾚｲA	 ﾍﾞﾙ	 ﾍﾞﾙ
19	 黒ｾﾌﾞﾝ	 ﾁｪﾘｰ	® ﾘﾌﾟﾚｲA
18	 ｽｲｶA	 黒ｾﾌﾞﾝ	 ｽｲｶA
17	 黒ｾﾌﾞﾝ	 ｽｲｶA	 黒ｾﾌﾞﾝ
16	 ﾍﾞﾙ	® ﾘﾌﾟﾚｲA	 ﾁｪﾘｰ
15	® ﾘﾌﾟﾚｲA	 ﾍﾞﾙ	 ﾍﾞﾙ
14	♡ ﾌﾞﾗﾝｸ	 ﾁｪﾘｰ	® ﾘﾌﾟﾚｲA
13	 ｽｲｶA	 白ｾﾌﾞﾝ	 ｽｲｶA
12	青 ﾘﾌﾟﾚｲB	 ｽｲｶA	 羊
11	 ﾍﾞﾙ	® ﾘﾌﾟﾚｲA	 ﾁｪﾘｰ
10	 白ｾﾌﾞﾝ	 ﾍﾞﾙ	 ﾍﾞﾙ
9	 白ｾﾌﾞﾝ	 ｽｲｶB	® ﾘﾌﾟﾚｲA
8	 ｽｲｶA	 ｽｲｶA	 ｽｲｶA
7	青 ﾘﾌﾟﾚｲB	 ｽｲｶA	♡ ﾌﾞﾗﾝｸ
6	 ﾍﾞﾙ	® ﾘﾌﾟﾚｲA	 ﾁｪﾘｰ
5	® ﾘﾌﾟﾚｲA	 ﾍﾞﾙ	 ﾍﾞﾙ
4	 ﾁｪﾘｰ	 ﾁｪﾘｰ	® ﾘﾌﾟﾚｲA
3	 羊	 羊	青 ﾘﾌﾟﾚｲB
2	 ｽｲｶB	 ｽｲｶA	 白ｾﾌﾞﾝ
1	 ﾍﾞﾙ	® ﾘﾌﾟﾚｲA	 ﾁｪﾘｰ

	図柄名称
1	 黒ｾﾌﾞﾝ
2	 白ｾﾌﾞﾝ
3	 羊
4	♡ ﾌﾞﾗﾝｸ
5	 ﾍﾞﾙ
6	® ﾘﾌﾟﾚｲA
7	青 ﾘﾌﾟﾚｲB
8	 ｽｲｶA
9	 ｽｲｶB
10	 ﾁｪﾘｰ

【図８２】

(図82)(第3)
【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
1	羊	羊	羊	１種ＢＢ－Ａ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ａを連続作動、２６４枚の払出しで終了
2	黒セブン	黒セブン	黒セブン	１種ＢＢ－Ｂ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ｂを連続作動、１３２枚の払出しで終了
3	白セブン	白セブン	白セブン	１種ＢＢ－Ｃ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ｂを連続作動、１３２枚の払出しで終了
4	リプレイA	リプレイA	リプレイA	再遊技０１	再遊技	
5	リプレイB	リプレイA	リプレイA	再遊技０１	再遊技	
6	スイカB	リプレイA	黒セブン	再遊技０２	再遊技	
7	スイカB	リプレイA	白セブン	再遊技０２	再遊技	
8	スイカB	リプレイA	羊	再遊技０２	再遊技	
9	スイカB	リプレイA	♡	再遊技０２	再遊技	
10	ベル	リプレイA	リプレイB	再遊技０３	再遊技	
11	ベル	リプレイA	スイカA	再遊技０３	再遊技	
12	スイカA	リプレイA	リプレイB	再遊技０３	再遊技	
13	スイカA	リプレイA	スイカA	再遊技０３	再遊技	
14	黒セブン	スイカA	リプレイA	再遊技０４	再遊技	ＲＴ０へ移行（転落）する図柄組合せ
15	リプレイB	スイカA	リプレイA	再遊技０４	再遊技	ＲＴ０へ移行（転落）する図柄組合せ
16	スイカB	スイカA	リプレイA	再遊技０４	再遊技	ＲＴ０へ移行（転落）する図柄組合せ
17	ベル	－	黒セブン	再遊技０５	再遊技	黒セブン下段揃い用
18	ベル	－	白セブン	再遊技０５	再遊技	白セブン下段揃い用
19	ベル	－	羊	再遊技０５	再遊技	
20	ベル	－	♡	再遊技０５	再遊技	

【図８３】

(図83)(第3)
【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
21	羊	リプレイA	ベル	入賞０１	11	
22	スイカA	リプレイA	ベル	入賞０１	11	
23	ベル	－	ベル	入賞０２	11	
24	ベル	スイカB	リプレイB	入賞０３	11	
25	ベル	スイカB	スイカA	入賞０３	11	
26	ベル	チェリー	リプレイB	入賞０３	11	
27	ベル	チェリー	スイカA	入賞０３	11	
28	♡	スイカA	ベル	入賞０４	11	
29	♡	スイカB	ベル	入賞０４	11	
30	♡	チェリー	ベル	入賞０４	11	
31	♡	ベル	ベル	入賞０５	11	
32	ベル	ベル	リプレイB	入賞０６	11	
33	ベル	ベル	スイカA	入賞０６	11	
34	ベル	スイカA	リプレイB	入賞０６	11	
35	ベル	スイカA	スイカA	入賞０６	11	
36	黒セブン	ベル	リプレイA	入賞０７	11	
37	リプレイB	ベル	リプレイA	入賞０７	11	
38	スイカB	ベル	リプレイA	入賞０７	11	
39	羊	ベル	リプレイB	入賞０８	1	押し順ベル強し目用
40	羊	ベル	スイカA	入賞０８	1	押し順ベル強し目用

【図８４】

(図84)(第3)
【図柄組み合わせ一覧3】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
41	スイカA	ベル	リプレイB	入賞０８	1	押し順ベル強し目用
42	スイカA	ベル	スイカA	入賞０８	1	押し順ベル強し目用
43	羊	ベル	♡	入賞０９	1	押し順ベル強し目用
44	スイカA	ベル	♡	入賞０９	1	押し順ベル強し目用
45	羊	黒セブン	リプレイB	入賞１０	1	押し順ベル強し目用
46	羊	黒セブン	スイカA	入賞１０	1	押し順ベル強し目用
47	羊	羊	リプレイB	入賞１０	1	押し順ベル強し目用
48	羊	羊	スイカA	入賞１０	1	押し順ベル強し目用
49	スイカA	黒セブン	リプレイB	入賞１０	1	押し順ベル強し目用
50	スイカA	黒セブン	スイカA	入賞１０	1	押し順ベル強し目用
51	スイカA	羊	リプレイB	入賞１０	1	押し順ベル強し目用
52	スイカA	羊	スイカA	入賞１０	1	押し順ベル強し目用
53	♡	ベル	リプレイB	入賞１１	1	押し順ベル強し目用
54	♡	ベル	スイカA	入賞１１	1	押し順ベル強し目用
55	チェリー	ベル	リプレイB	入賞１１	1	押し順ベル強し目用
56	チェリー	ベル	スイカA	入賞１１	1	押し順ベル強し目用
57	チェリー	チェリー	ベル	入賞１２	11	
58	チェリー	ベル	ベル	入賞１２	11	
59	ベル	リプレイA	チェリー	入賞１３	11	
60	羊	スイカA	黒セブン	入賞１４	11	
61	羊	スイカA	羊	入賞１４	11	
62	羊	スイカA	♡	入賞１４	11	
63	スイカA	スイカA	スイカA	入賞１５	11	
64	スイカB	スイカA	スイカA	入賞１５	11	
65	スイカA	スイカB	スイカA	入賞１６	11	
66	スイカB	スイカB	スイカA	入賞１６	11	
67	白セブン	ベル	ベル	入賞１７	11	

【図８５】

(図85)(第3)

【図柄組み合わせ一覧3】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
68	ベル	リプレイA	リプレイA	再遊技０６	再遊技	ＲＴ１へ移行（昇格）する図柄組み合わせ
69	ベル	ベル	チェリー	再遊技０７	再遊技	ＲＴ４へ移行する図柄組み合わせ

【図８６】

(図86)(第3)

【条件装置一覧】

当選番号	ボーナス当選情報	入賞・再遊技当選情報	演出グループ番号	出力グループ番号	条件装置(名称)	役割	条件装置
-	-	-	-	-	-	ハズレ	-
0	0	0	0	0	-	ハズレ	-
1	0	0	1	1	再遊技－A	通常リプレイ	再遊技01,02,03
2	0	0	2	2	再遊技－B	逆押し白７揃いリプレイ	再遊技01,02,03,05
3	0	0	3	1	再遊技－C	順押し黒７揃いリプレイ	再遊技01,05
4	0	0	4	2	再遊技－D1	RT1種特符RP1**3(枠)	再遊技01,02,03,04
5	0	0	5	4	再遊技－D2	RT2種特符RP2**3(枠)	再遊技01,03,04
6	0	0	6	4	再遊技－D3	RT3種特符RP3**3(枠)	再遊技01,03,04
7	0	0	7	5	入賞－A1	押し順ベル123(6枚)	入賞01,08,09,10
8	0	0	8	2	入賞－A2	押し順ベル132(6枚)	入賞01,08,09,11
9	0	0	9	5	入賞－A3	押し順ベル213(6枚)	入賞02,08
10	0	0	10	2	入賞－A4	押し順ベル312(6枚)	入賞02,08,09
11	0	0	11	5	入賞－A5	押し順ベル231(6枚)	入賞03,08,09,10,11
12	0	0	12	5	入賞－A6	押し順ベル321(6枚)	入賞02,08,09,10
13	0	0	13	6	入賞－B	チェリー	入賞06,07
14	0	0	14	12	入賞－C	チェリー	入賞12,13
15	0	0	15	8	入賞－D	スイカA(主に平行揃い)	入賞14,15
16	0	0	16	9	入賞－E	スイカB(主に斜め揃い)	入賞14,15,16
17	0	0	17	10	入賞－H	BB中揃いレア小役(斜めベル揃い)	入賞R02
18	0	0	18	11	入賞－I	BB中揃いレア小役(V字ベル揃い)	入賞R06,17
19	-	1	0	7	1種BB－A	-	1種BB－A
20	-	2	0	8	1種BB－B	-	1種BB－B
21	-	2	14	9	1種BB－B＋入賞－C	-	1種BB－B+入賞12,13
22	-	2	15	10	1種BB－B＋入賞－D	-	1種BB－B+入賞14,15
23	-	2	16	11	1種BB－B＋入賞－E	-	1種BB－B+入賞14,15,16
24	-	3	0	8	1種BB－C	-	1種BB－C
25	-	3	14	9	1種BB－C＋入賞－C	-	1種BB－C+入賞12,13
26	-	3	15	10	1種BB－C＋入賞－D	-	1種BB－C+入賞14,15
27	-	3	16	11	1種BB－C＋入賞－E	-	1種BB－C+入賞14,15,16
28	-	0	19	12	再遊技－E1	RT昇格RP1**3(枠)	再遊技01,02,06
29	-	0	20	14	再遊技－E2	RT昇格RP2**3(枠)	再遊技01,02,06
30	-	0	21	12	再遊技－E3	RT昇格RP3**3(枠)	再遊技01,02,03,06
31	-	0	22	15	再遊技－F1	特化用移行RP1**3(枠)	再遊技01,07
32	-	0	23	13	再遊技－F2	特化用移行RP2**3(枠)	再遊技01,02,07
33	-	0	24	13	再遊技－F3	特化用移行RP3**3(枠)	再遊技01,02,03,07
34	-	2	1	2	1種BB－B＋再遊技－A	-	1種BB－B+入賞08,09,10
35	-	2	2	5	1種BB－B＋入賞－A1	-	1種BB－B+入賞01,08,09,10
36	-	2	8	17	1種BB－B＋入賞－A2	-	1種BB－B+入賞01,08,09,11
37	-	2	9	5	1種BB－B＋入賞－A3	-	1種BB－B+入賞02,08
38	-	2	10	17	1種BB－B＋入賞－A4	-	1種BB－B+入賞02,08,09
39	-	2	11	5	1種BB－B＋入賞－A5	-	1種BB－B+入賞03,08,09,10,11
40	-	2	12	17	1種BB－B＋入賞－A6	-	1種BB－B+入賞02,08,09,10

【図８７】

【小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧】※設定値が1である場合　(図87)(第3)

当選番号	条件装置(名称)	役割	RT0	非RT	RT1	RT2	RT3	RT4	1種BB-A,B,C
0	-	ハズレ	46626	45827	19827	43126	45797	19827	
1	再遊技－A	通常リプレイ	4200	4200	9000	8000	4200	20000	
2	再遊技－B	逆押し白７揃いリプレイ	1	400	400	1	400	400	
3	再遊技－C	順押し黒７揃いリプレイ		400	400		400	400	
4	再遊技－D1	RT1種特符RP1**3(枠)	100	1600	8000	1300	1610		
5	再遊技－D2	RT2種特符RP2**3(枠)	100	1600	8000	1300	1610		
6	再遊技－D3	RT3種特符RP3**3(枠)	100	1600	8000	1300	1610		
7	入賞－A1	押し順ベル123(6枚)	723	723	723	723	723	723	
8	入賞－A2	押し順ベル132(6枚)	723	723	723	723	723	723	
9	入賞－A3	押し順ベル213(6枚)	723	723	723	723	723	723	
10	入賞－A4	押し順ベル312(6枚)	723	723	723	723	723	723	
11	入賞－A5	押し順ベル231(6枚)	723	723	723	723	723	723	
12	入賞－A6	押し順ベル321(6枚)	723	723	723	723	723	723	
13	入賞－B	共通ベル	3204	3204	3204	3204	3204	3204	52036
14	入賞－C	チェリー	1000	1000	1000	1000	1000	1000	
15	入賞－D	スイカA(主に平行揃い)	700	700	700	700	700	700	
16	入賞－E	スイカB(主に斜め揃い)	300	300	300	300	300	300	
17	入賞－H	BB中揃いレア小役(斜めベル揃い)							13000
18	入賞－I	BB中揃いレア小役(V字ベル揃い)							500
19	1種BB－A	-	40	40	40	40	40	40	
20	1種BB－B	-	40	40	40	40	40	40	
21	1種BB－B＋入賞－C	-	40	40	40	40	40	40	
22	1種BB－B＋入賞－D	-	40	40	40	40	40	40	
23	1種BB－B＋入賞－E	-	40	40	40	40	40	40	
24	1種BB－C	-	40	40	40	40	40	40	
25	1種BB－C＋入賞－C	-	40	40	40	40	40	40	
26	1種BB－C＋入賞－D	-	40	40	40	40	40	40	
27	1種BB－C＋入賞－E	-	40	40	40	40	40	40	
28	再遊技－E1	RT昇格RP1**3(枠)	1500			100		5000	
29	再遊技－E2	RT昇格RP2**3(枠)	1500			100		5000	
30	再遊技－E3	RT昇格RP3**3(枠)	1500			100		5000	
31	再遊技－F1	特化用昇格RP1**3(枠)			2000	100			
32	再遊技－F2	特化用昇格RP2**3(枠)			2000	100			
33	再遊技－F3	特化用昇格RP3**3(枠)			2000	100			
34	1種BB－B＋再遊技－A	-	1	1	1	1	1	1	
35	1種BB－B＋入賞－A1	-	1	1	1	1	1	1	
36	1種BB－B＋入賞－A2	-	1	1	1	1	1	1	
37	1種BB－B＋入賞－A3	-	1	1	1	1	1	1	
38	1種BB－B＋入賞－A4	-	1	1	1	1	1	1	
39	1種BB－B＋入賞－A5	-	1	1	1	1	1	1	
40	1種BB－B＋入賞－A6	-	1	1	1	1	1	1	

※RT2(BB内部中)において、当選番号21～23及び当選番号25～27のBB役と小役とが重複している条件装置に当選した場合には、
BB役が無効となり小役のみが停止表示し得る。
RT2(BB内部中)において、当選番号19、20又は24のBB役が当選した場合には、BB役は無効となりハズレと同様の停止表示態様となる。

【共通ベル出現率】

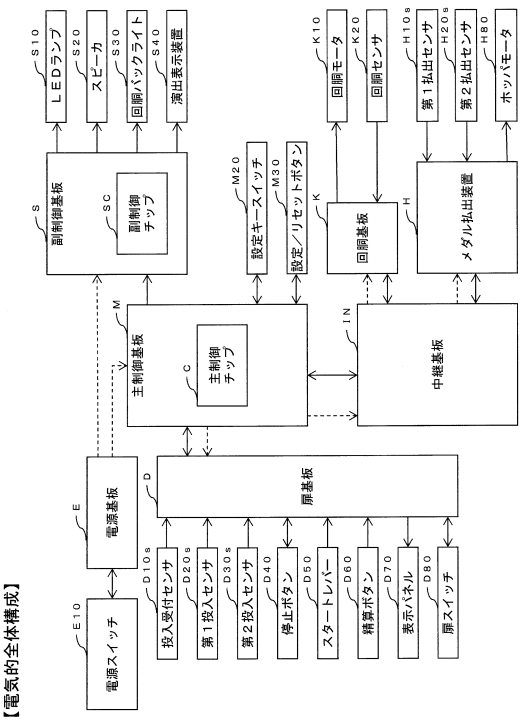
共通ベル (RT状態に拘らず出現率は一律)		
設定1	設定2	設定3
3204	3404	3604
設定4	設定5	設定6
3904	4204	4504

※共通ベルの出現率(抽選確率)は設定値によって相違する。
また、共通ベルに当選しても、AT確選、AT上乗せ抽選及び高確率状態移行抽選は実行されない。

【図８８】

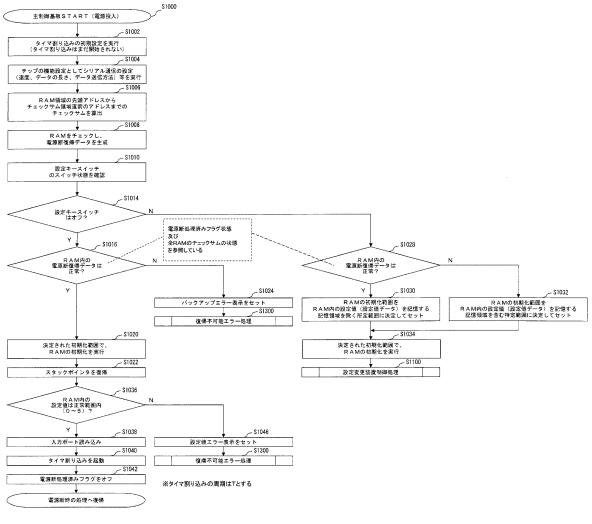
(図88)(第3)

【電気的全体構成】

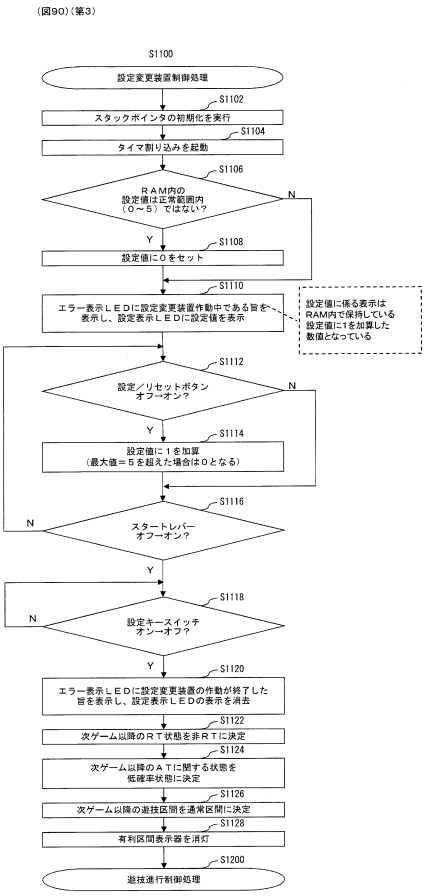


【図８９】

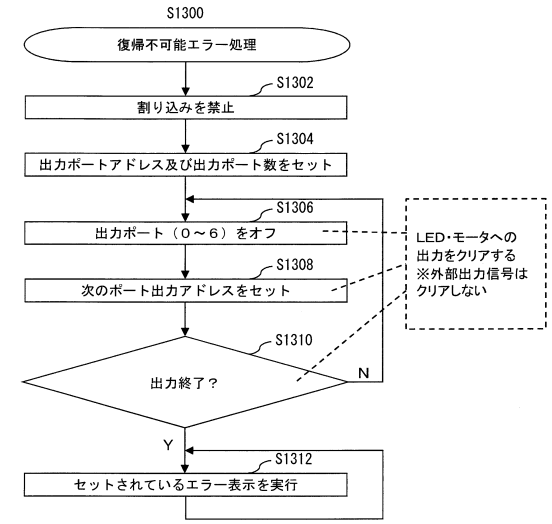
(図89)(第3)



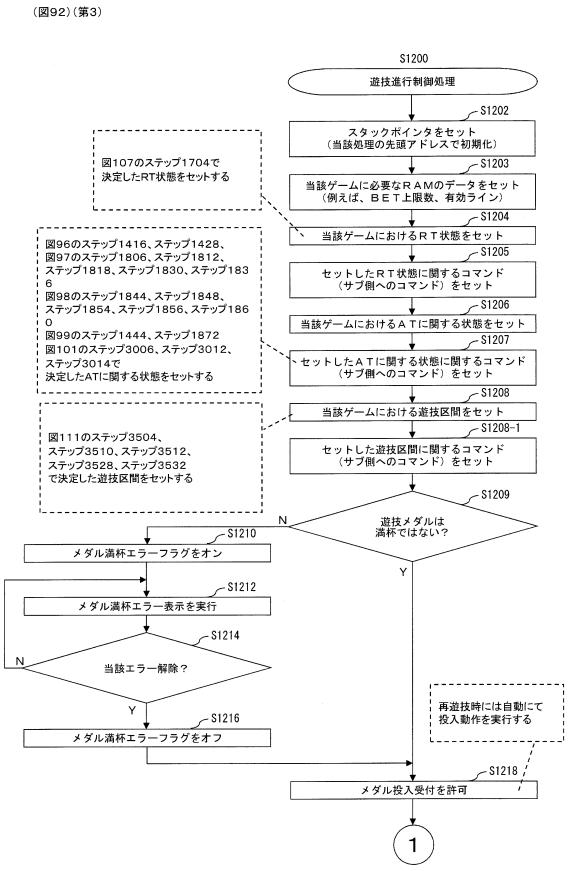
【図９０】



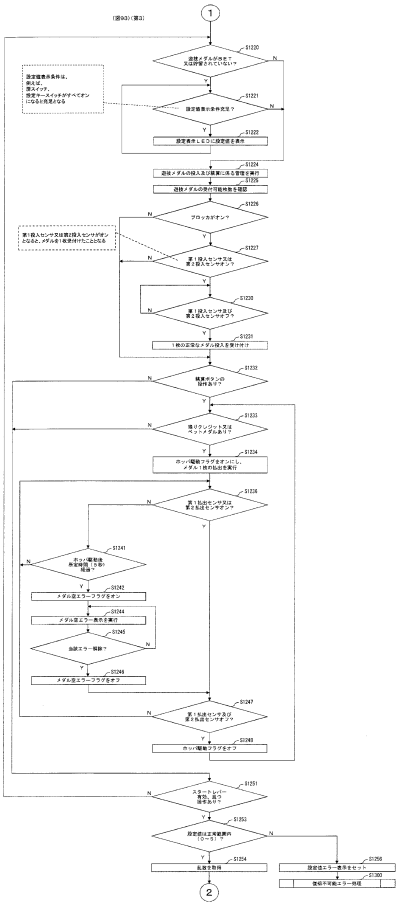
【図９１】



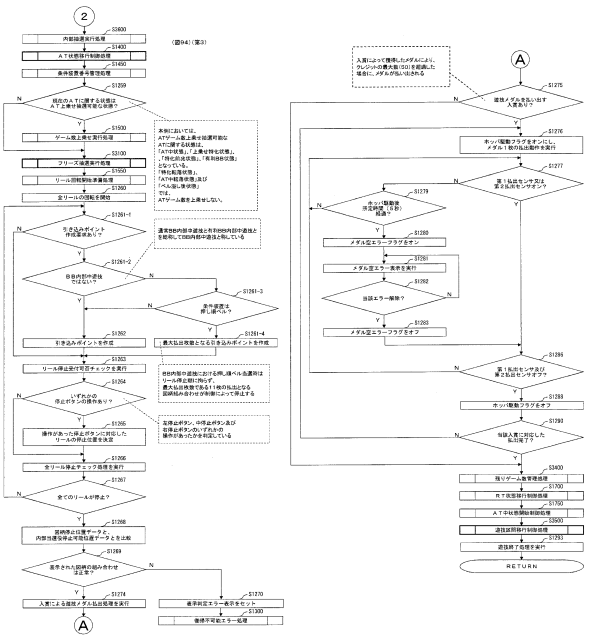
【図９２】



【図９３】

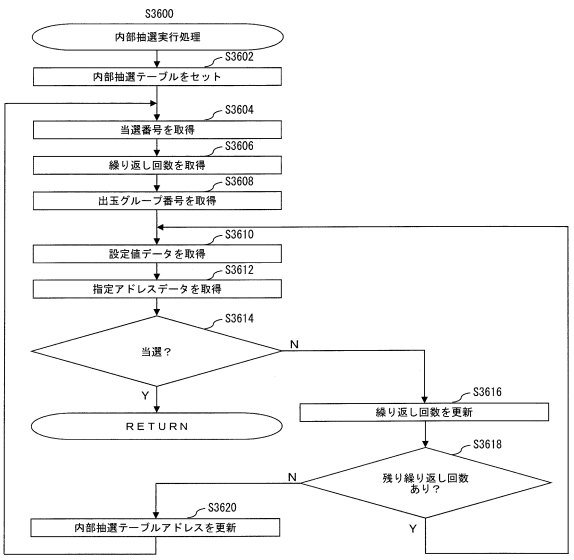


【図９４】



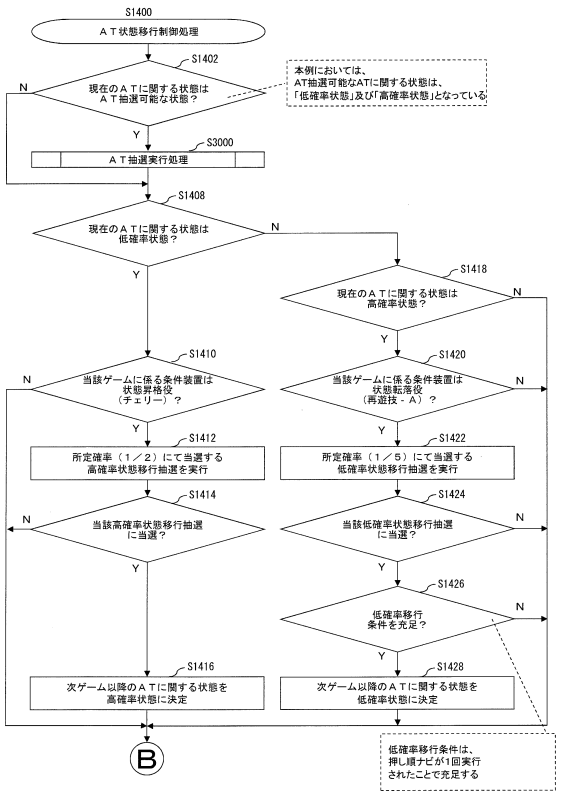
【図９５】

(図95)(第3)



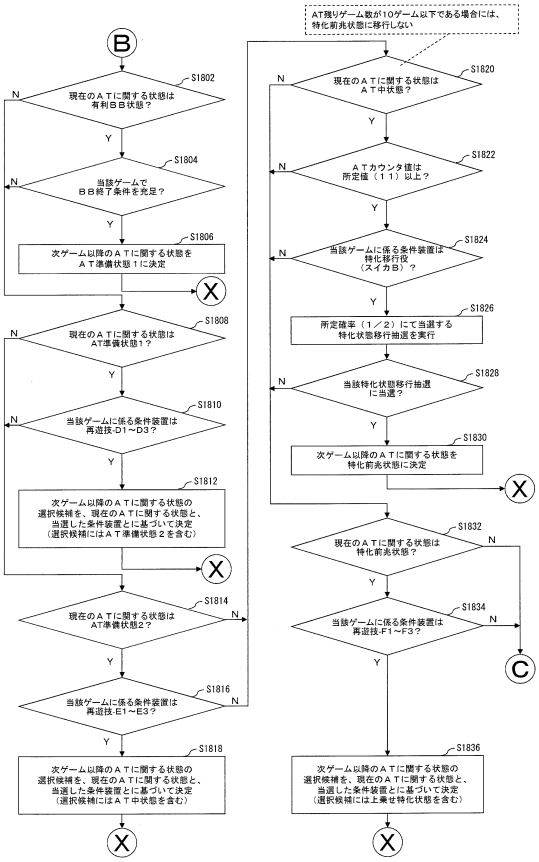
【図９６】

(図96)(第3)

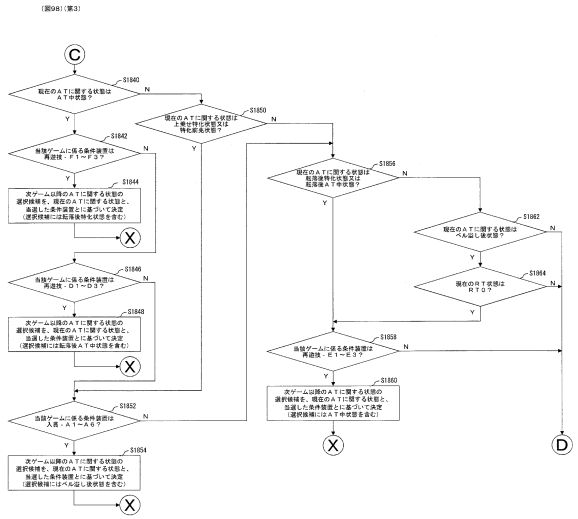


【図９７】

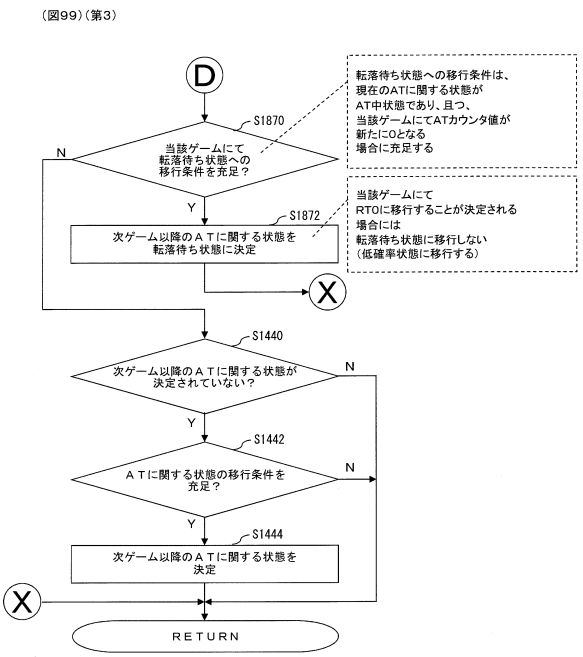
(図97)(第3)



【図９８】



【図９９】



【図１００】

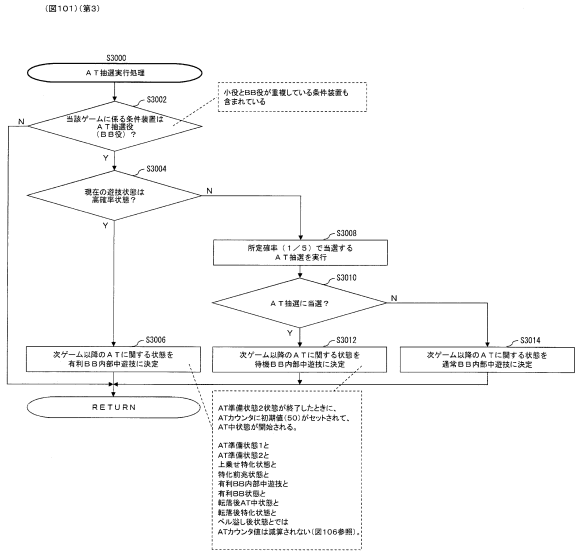
(図100)(第3)

【ATに関する状態の移行の一例】

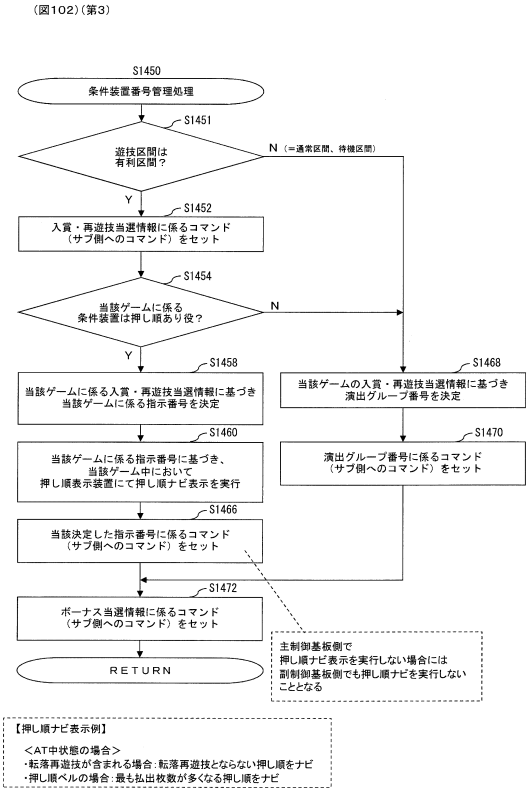
当該ゲームのATに関する状態	当該ゲームの条件装置	当該ゲームの停止表示図柄	次ゲーム以降のATに関する状態
AT準備状態1	再遊技－Ｄ１～Ｄ３	再遊技０１	AT準備状態１
		再遊技０２	
		再遊技０３	
AT準備状態2	再遊技－Ｅ１～Ｅ３	再遊技０１	AT準備状態２
		再遊技０２	
		再遊技０３	
		再遊技０６	AT中状態
特化前兆状態	再遊技－Ｆ１～Ｆ３	再遊技０１	特化前兆状態
		再遊技０２	
		再遊技０３	
		再遊技０７	上乗せ特化状態
AT中状態	再遊技－Ｄ１～Ｄ３	再遊技０１	AT中状態
		再遊技０２	
		再遊技０３	
		再遊技０４	転落後AT中状態
AT中状態	再遊技－Ｆ１～Ｆ３	再遊技０１	AT中状態
		再遊技０２	
		再遊技０３	
		再遊技０７	転落後待化状態
転落後待化状態	再遊技－Ｅ１～Ｅ３	再遊技０１	転落後待化状態
		再遊技０２	
		再遊技０３	
		再遊技０６	AT中状態
転落後AT中状態	再遊技－Ｅ１～Ｅ３	再遊技０１	転落後AT中状態
		再遊技０２	
		再遊技０３	
		再遊技０６	AT中状態
ベル溢し後状態（RTO）	再遊技－Ｅ１～Ｅ３	再遊技０１	ベル溢し後状態
		再遊技０２	
		再遊技０３	
		再遊技０６	AT中状態

当該ゲームのATに関する状態	当該ゲームの条件装置	当該ゲームの停止表示図柄	次ゲーム以降のATに関する状態
AT中状態	入賞－Ａ１～Ａ６	入賞０１	AT中状態
		入賞０２	
		入賞０３	
		入賞０８	ベル溢し後状態
		入賞０９	
		入賞１０	
		入賞１１	
上乗せ特化状態	入賞－Ａ１～Ａ６	入賞０１	上乗せ特化状態
		入賞０２	
		入賞０３	
		入賞０８	ベル溢し後状態
		入賞０９	
		入賞１０	
		入賞１１	
特化前兆状態	入賞－Ａ１～Ａ６	入賞０１	特化前兆状態
		入賞０２	
		入賞０３	
		入賞０８	ベル溢し後状態
		入賞０９	
		入賞１０	
		入賞１１	

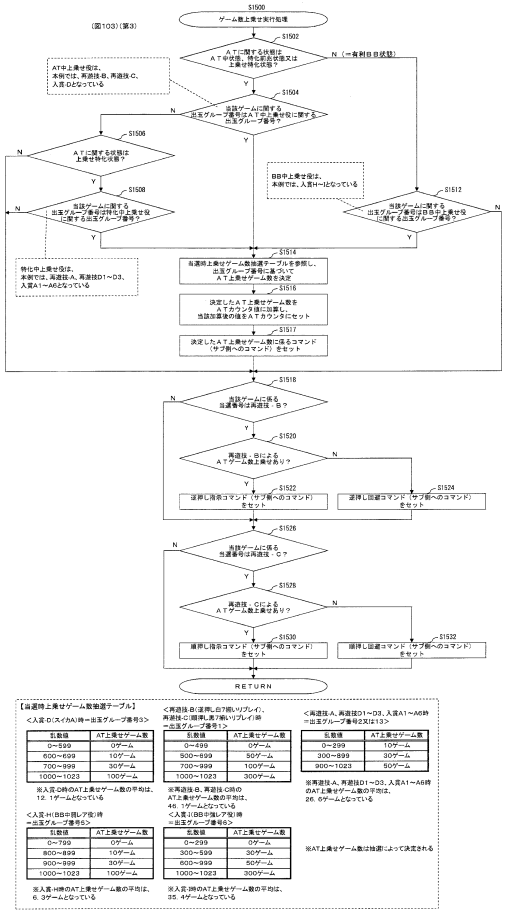
【図１０１】



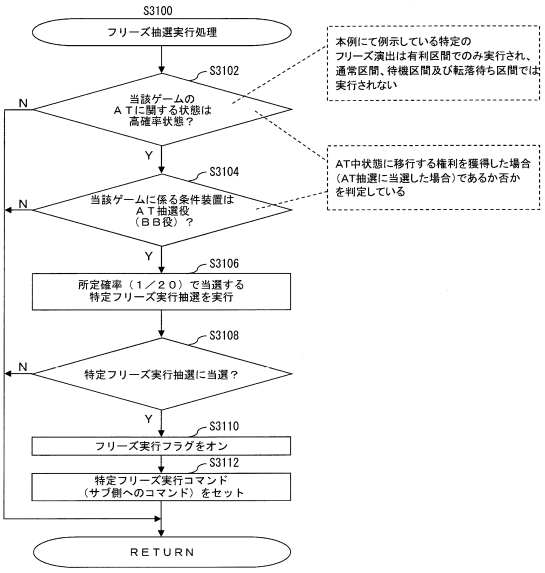
【図１０２】



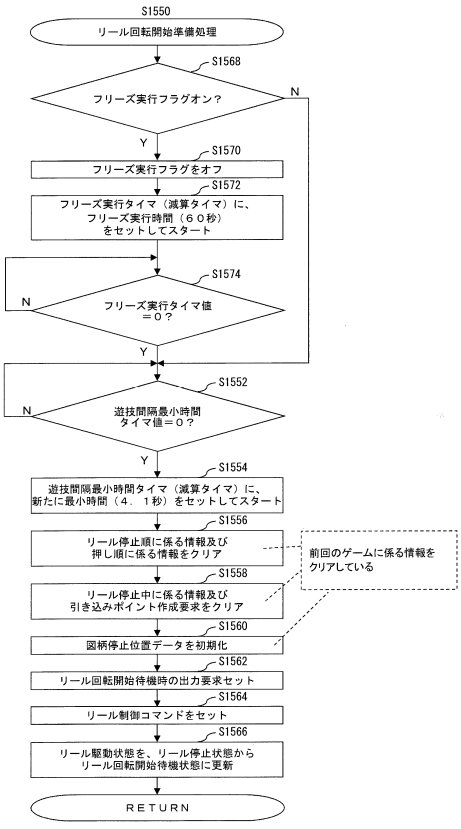
【図１０３】



【図１０４】

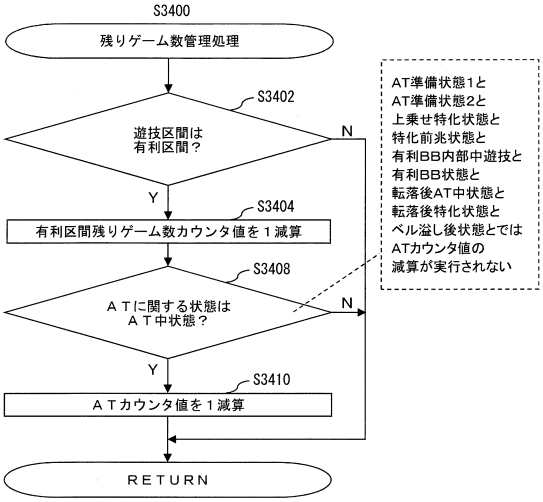


【図１０５】



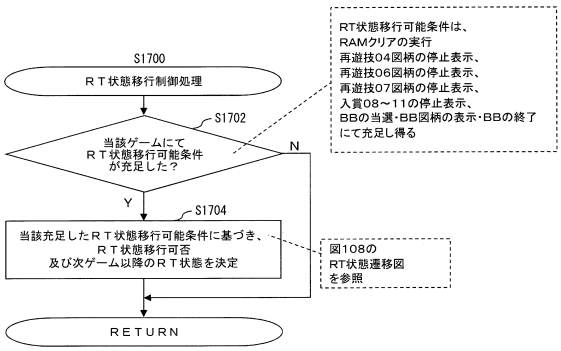
【図１０６】

（図106）（第3）



【図１０７】

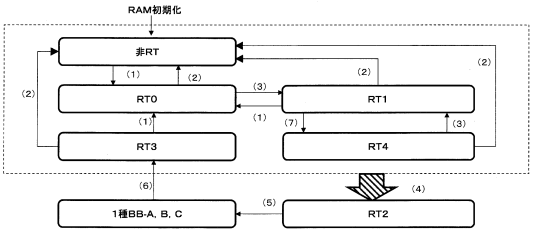
（図107）（第3）



【図１０８】

（図108）（第3）

【RT状態遷移図】

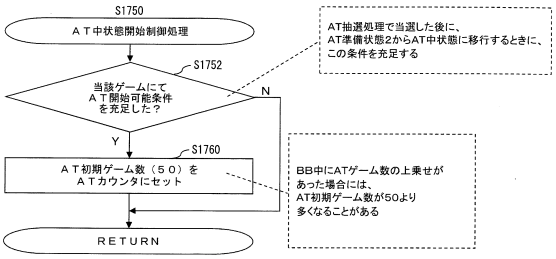


【RT状態の変動条件】

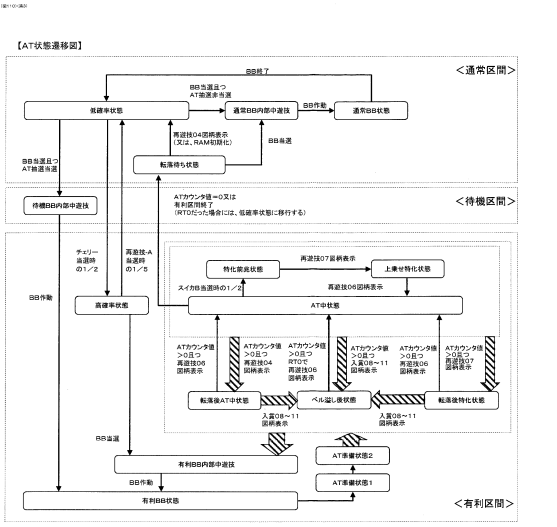
名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
非RT	∞	RAM初期化	（1）再遊技04図柄表示 （4）1種BB-A～Cに係る条件装置作動	RT0 RT2
RT0	∞	（1）再遊技04図柄表示	（2）入賞08～11図柄表示 （3）再遊技06図柄表示 （4）1種BB-A～Cに係る条件装置作動	非RT RT1 RT2
RT1	∞	（3）再遊技06図柄表示	（1）再遊技04図柄表示 （2）入賞08～11図柄表示 （4）1種BB-A～Cに係る条件装置作動 （7）再遊技07図柄表示	非RT RT0 RT2 RT4
RT2	∞	（4）1種BB-A～Cに係る条件装置作動	（5）1種BB-A～C作動	1種BB-A～C作動時
RT3	∞	（6）1種BB-A～C作動終了	（1）再遊技04図柄表示 （2）入賞08～11図柄表示 （4）1種BB-A～Cに係る条件装置作動	RT0 非RT RT2
RT4	∞	（7）再遊技07図柄表示	（2）入賞08～11図柄表示 （3）再遊技06図柄表示 （4）1種BB-A～Cに係る条件装置作動	非RT RT1 RT2
1種BB-A～C作動時	—	（5）1種BB-A～C作動	（6）1種BB-A～C作動終了	RT3

【図１０９】

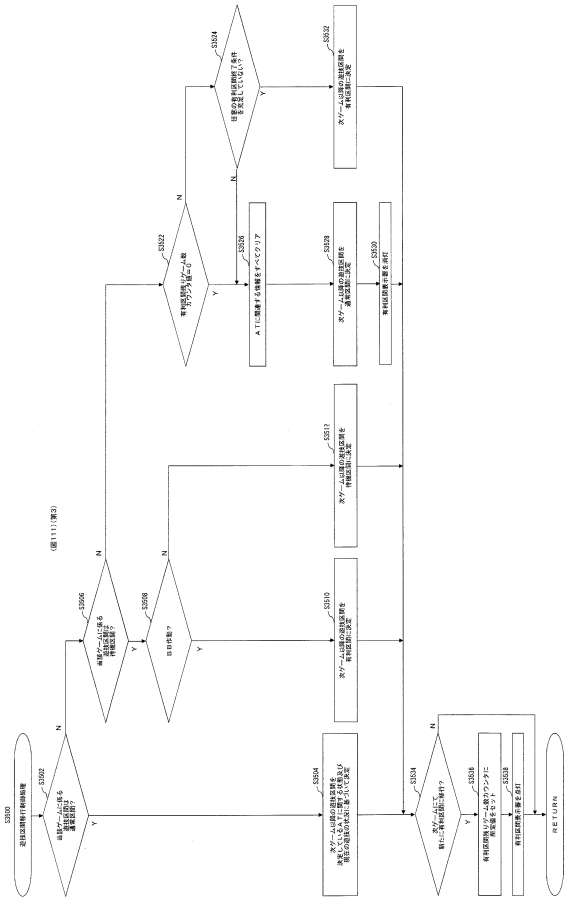
（図109）（第3）



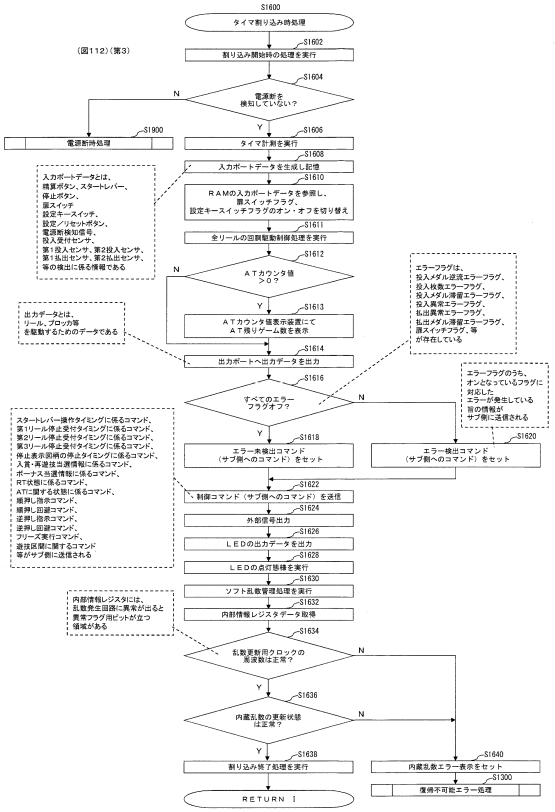
【図１１０】



【図１１１】

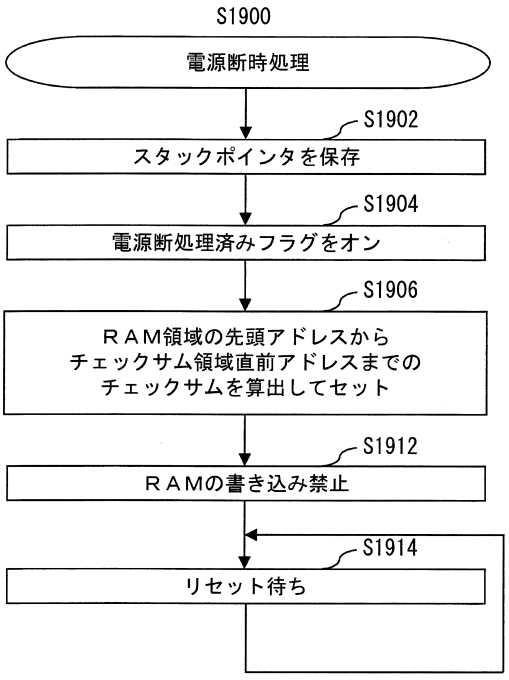


【図１１２】

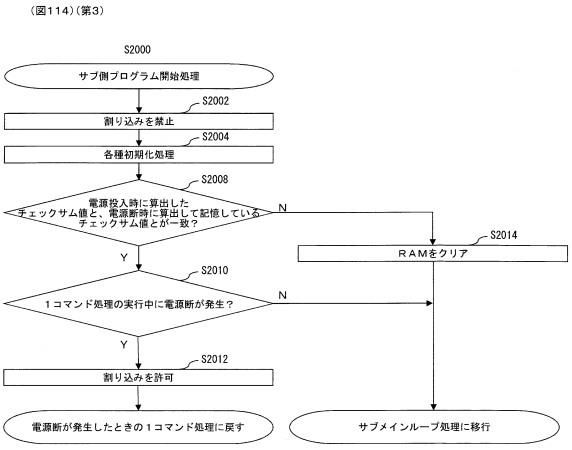


【図１１３】

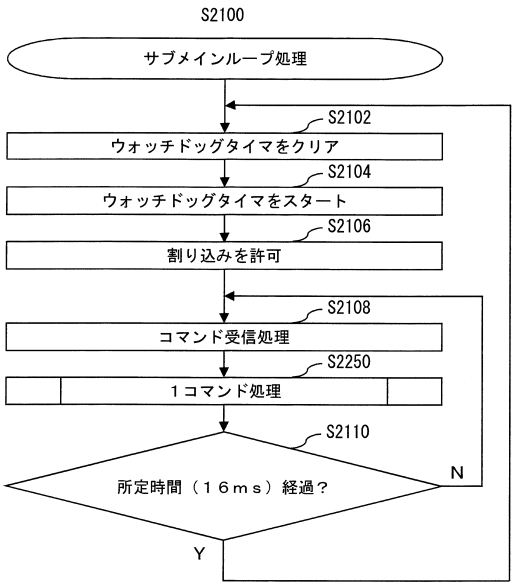
（図113）（第3）



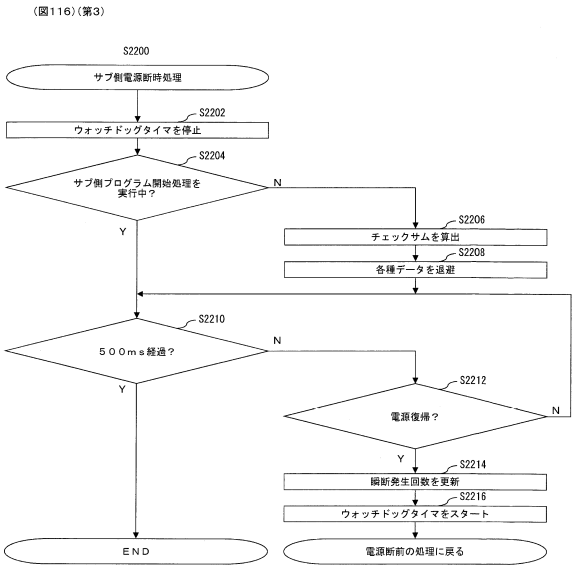
【図１１４】



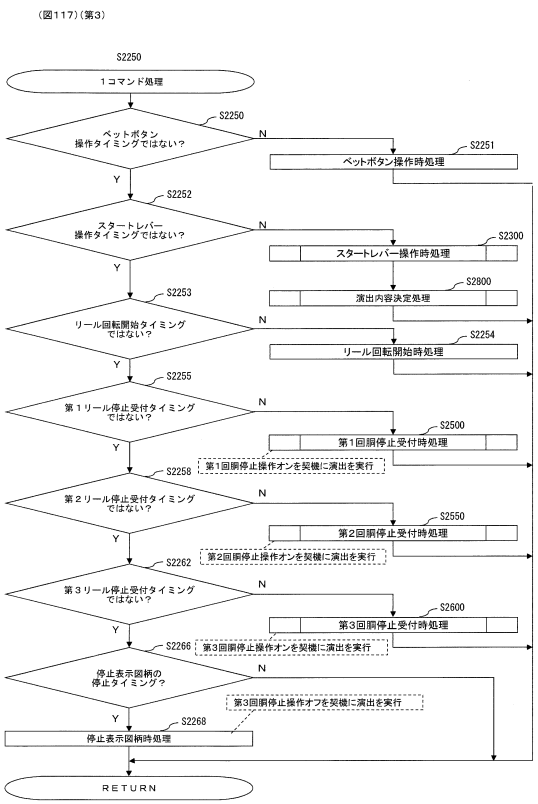
【図１１５】



【図１１６】



【図１１７】



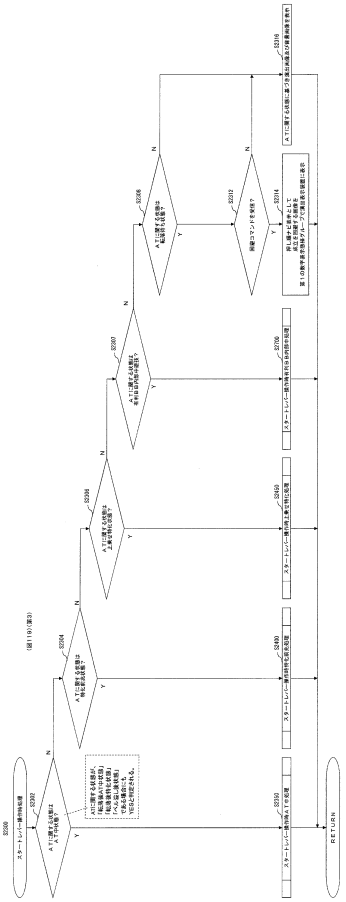
【図１１８】

(図118)(第3)

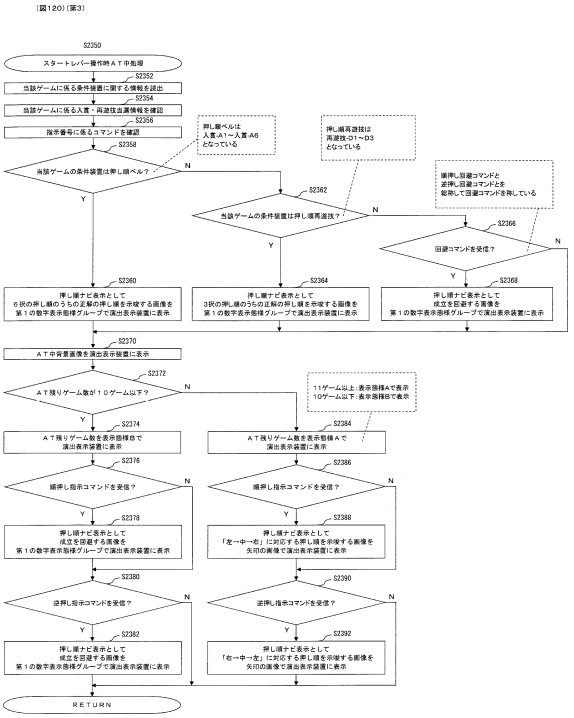
＜演出の種類と演出の動作(再生)開始タイミングとの関係＞

演出分類		動作(再生)開始タイミング					
演出グループ	演出内容	スタートレバー	回胴回転	第1停止ボタン	第2停止ボタン	第3停止ボタン	ベット
グループ1	演出なし	（背景画像を継続表示）					
グループ2	キャラ演出	開始演出を出さず、背景画像のとにキャラ画像を透過表示させる	レバーでの演出を継続させる				対決演出(上乗せバトル)へ発展しない
グループ3	会話演出	開始演出を出さず、背景画像のとに吹き抜画像を表示させる	レバーでの演出を継続させる				対決演出(上乗せバトル)へ発展しない
グループ4	カットイン演出	開始演出（予告音、カットイン画像）	背景画像から小役告知用演出に切り替え	第１～３停止ボタンの何れかで小役告知用演出を用いて、当該ゲームでの内部当選役を告知する			対決演出(上乗せバトル)へ発展する場合がある
グループ5	対決演出	対決演出用の演出を実行 ※主にボーナス告知用					
グループ6	上乗せバトル	対決演出用の演出を実行 ※主にATカウンタのカウンタ値の上乗せ告知用					
グループ7	共通ナビ演出	開始演出（予告音、共通ナビ演出用画像）	レバーでの演出を継続させる				対決演出(上乗せバトル)へ発展する場合がある
グループ8	昼入演出	ナビ用の画像を出す	レバーでの演出を継続させる				所定役の入賞有無に応じた背景画像に切り替え

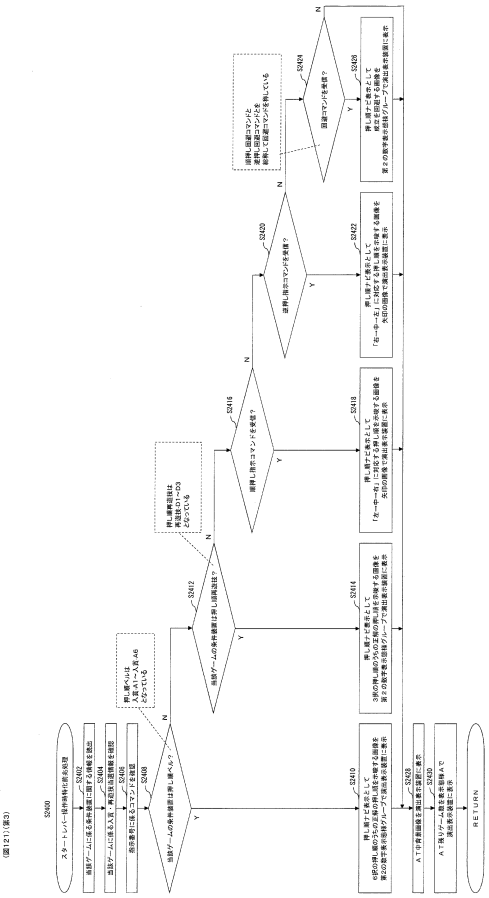
【図１１９】



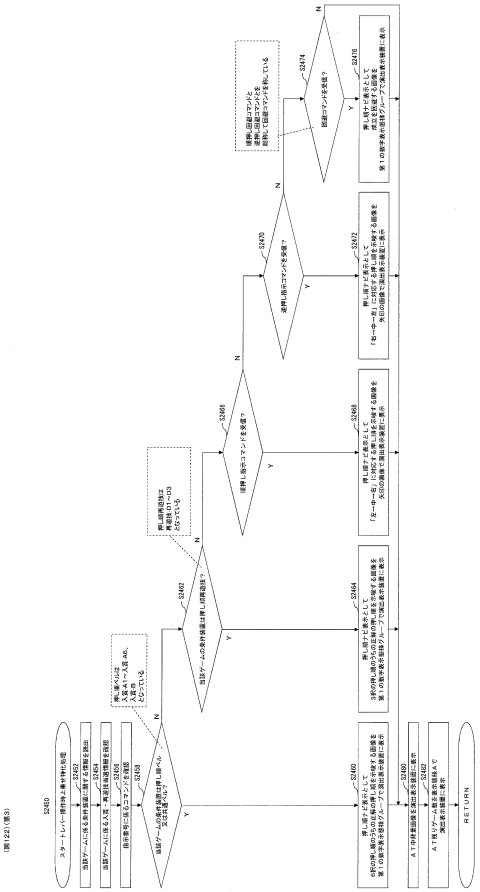
【図１２０】



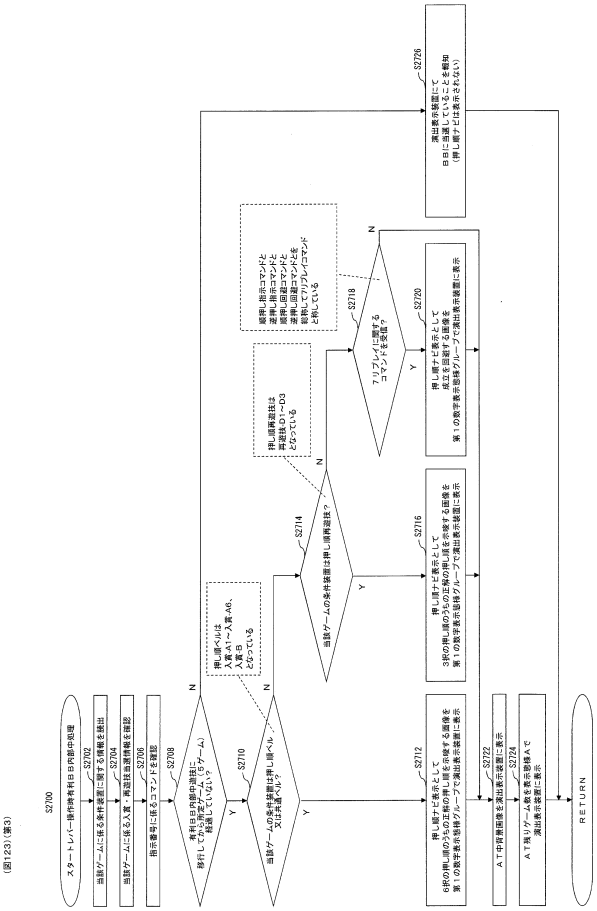
【図１２１】



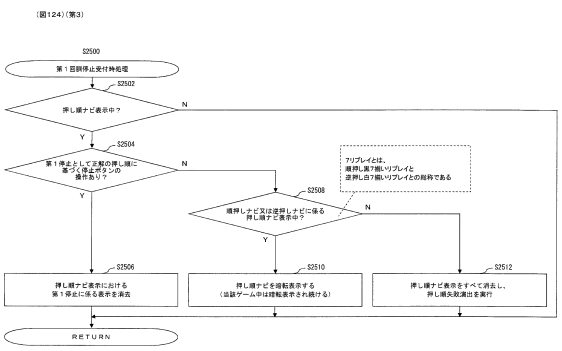
【図１２２】



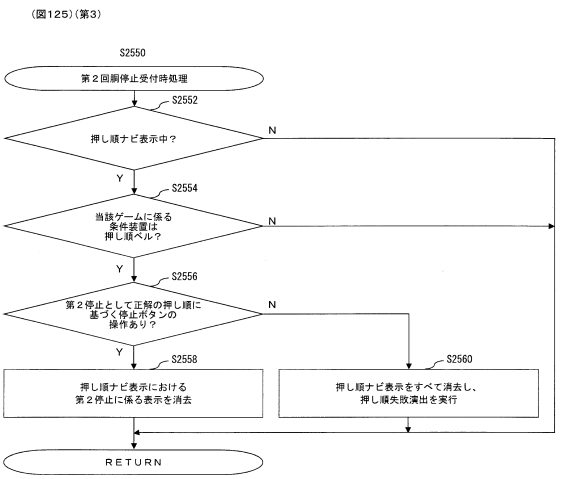
【図１２３】



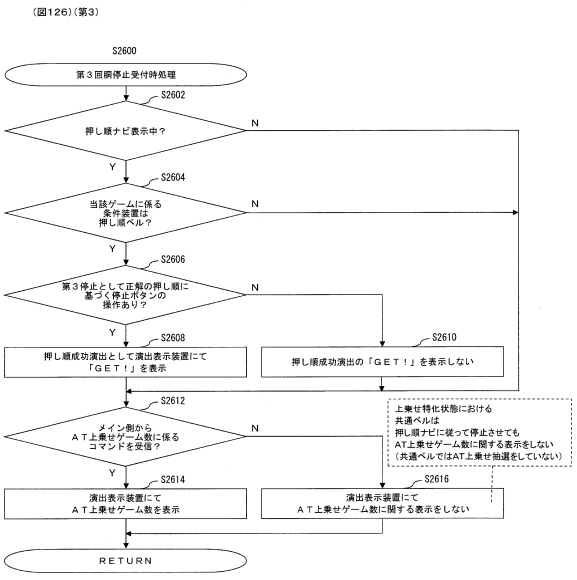
【図１２４】



【図１２５】

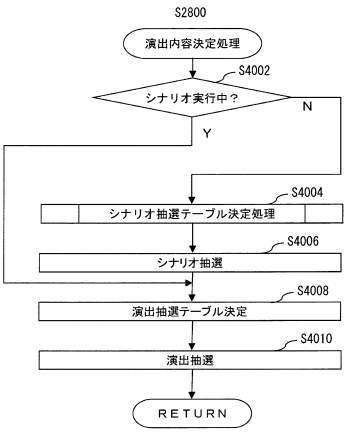


【図１２６】

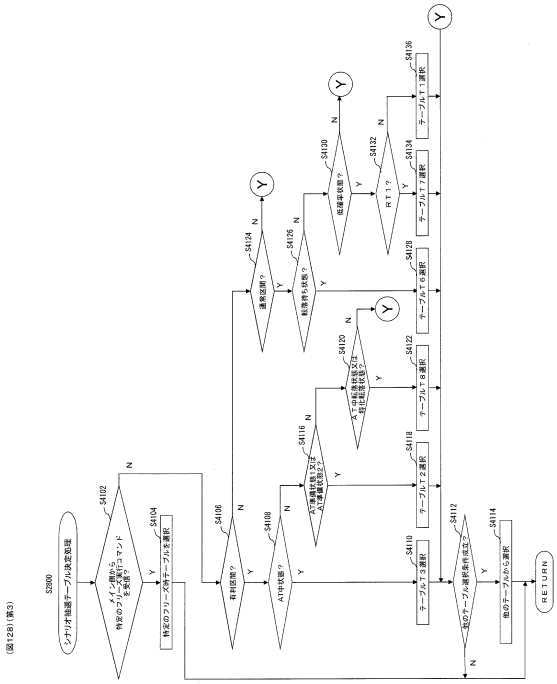


【図１２７】

(図127)(第3)



【図１２８】



【図１２９】

(図129)(第3)

<シナリオ抽選テーブル>

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
シナリオ	条件装置に対しての振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1（単独演出抽選）	250	250	250	0	24	24	24	12
シナリオ2	4	4	4	192	116	116	116	122
シナリオ3	2	2	2	64	116	116	116	122

(A)

<演出抽選テーブル振り分けテーブル>

選択シナリオ	1ゲーム目	2ゲーム目	3ゲーム目	4ゲーム目	5ゲーム目
シナリオ1（単独演出抽選）	演出抽選テーブルA	シナリオ1			
シナリオ2	演出抽選テーブルA	演出抽選テーブルB	演出抽選テーブルB	演出抽選テーブルC	シナリオ1
シナリオ3	演出抽選テーブルA	演出抽選テーブルB	演出抽選テーブルB	演出抽選テーブルC	シナリオ1

(B)

【図１３０】

(図130)(第3)

演出抽選テーブルA

グループ		ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号		0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置		ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ	演出内容	条件装置に対しての振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	128	128	128	0	16	16	16	16
グループ2	キャラ演出	64	64	64	64	16	16	16	16
グループ3	会話演出	62	62	62	64	192	192	192	32
グループ4	カットイン演出	0	0	0	128	32	32	32	192
グループ5	対決演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ6	上乗せバトル	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ7	共通ナビ演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ8	揃え演出	0	0	0	0	0	0	0	0

(A)

演出抽選テーブルB

グループ		ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号		0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置		ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ	演出内容	条件装置に対しての振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ2	キャラ演出	256	256	256	256	256	256	256	256
グループ3	会話演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ4	カットイン演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ5	対決演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ6	上乗せバトル	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ7	共通ナビ演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ8	揃え演出	0	0	0	0	0	0	0	0

(B)

演出抽選テーブルC

グループ		ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号		0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置		ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ	演出内容	条件装置に対しての振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ2	キャラ演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ3	会話演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ4	カットイン演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ5	対決演出	256	256	256	256	256	256	256	256
グループ6	上乗せバトル	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ7	共通ナビ演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ8	揃え演出	0	0	0	0	0	0	0	0

(C)

【図１３１】

(図131)(第3)

【図１３２】

(図132)(第3)

【予告演出選択結果一覧1】

遊技区間	通常区間
RT状態	RT0
ATに関する状態	抽選率状態

(A)

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ / 演出内容	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1 / 演出なし	50.00%	50.00%	50.00%	0.00%	6.25%	6.25%	6.25%	6.25%
グループ2 / キャラ演出	25.00%	25.00%	25.00%	25.00%	6.25%	6.25%	6.25%	6.25%
グループ3 / 会話演出	24.00%	24.00%	24.00%	25.00%	12.50%	12.50%	12.50%	12.50%
グループ4 / カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	0.00%	0.00%	0.00%	37.50%
グループ5 / 対決演出	1.00%	1.00%	1.00%	25.00%	75.00%	75.00%	75.00%	37.50%
グループ6 / 上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7 / 共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8 / 狙え演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

(B)

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1（なし）	97.00%	97.00%	97.00%	0.00%	10.00%	10.00%	10.00%	5.00%
シナリオ2	2.00%	2.00%	2.00%	75.00%	45.00%	45.00%	45.00%	50.00%
シナリオ3	1.00%	1.00%	1.00%	25.00%	45.00%	45.00%	45.00%	45.00%

【図１３３】

(図133)(第3)

【予告演出選択結果一覧2】

遊技区間	有利区間
RT状態	RT0
ATに関する状態	AT準備状態2

(A)

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ / 演出内容	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1 / 演出なし	100.00%	100.00%	100.00%	0.00%	100.00%	100.00%	100.00%	0.00%
グループ2 / キャラ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3 / 会話演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ4 / カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ5 / 対決演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ6 / 上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7 / 共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%
グループ8 / 狙え演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

(B)

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1（なし）	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	90.00%	90.00%	90.00%	90.00%
シナリオ2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
シナリオ3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%

【図１３４】

(図134)(第3)

【予告演出選択結果一覧3】

遊技区間	有利区間
RT状態	RT1
ATに関する状態	AT中状態

(A)

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ / 演出内容	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1 / 演出なし	86.50%	86.50%	86.50%	0.00%	56.25%	56.25%	56.25%	12.50%
グループ2 / キャラ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3 / 会話演出	12.50%	12.50%	12.50%	12.50%	25.00%	25.00%	25.00%	12.50%
グループ4 / カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	6.25%	6.25%	6.25%	25.00%
グループ5 / 対決演出	1.00%	1.00%	1.00%	25.00%	12.50%	12.50%	12.50%	25.00%
グループ6 / 上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	37.50%	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%
グループ7 / 共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8 / 狙え演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

(C)

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1（なし）	94.00%	94.00%	94.00%	0.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
シナリオ2	4.00%	4.00%	4.00%	75.00%	50.00%	50.00%	50.00%	50.00%
シナリオ3	2.00%	2.00%	2.00%	25.00%	45.00%	45.00%	45.00%	45.00%

【図１３５】

(図135)(第3)

【予告演出選択結果一覧4】

遊技区間	通常区間
RT状態	RT1
ATに関する状態	転落待ち状態

(A)

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E

演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	95.00%	95.00%	95.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ2	キャラ演出	2.50%	2.50%	2.50%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
グループ3	会話演出	2.50%	2.50%	2.50%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	90.00%	90.00%	90.00%	90.00%	90.00%
グループ5	対決演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	狙え演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

(B)

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E

シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1(なし)	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	25.00%	25.00%	25.00%	25.00%
シナリオ2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	50.00%	50.00%	50.00%	50.00%
シナリオ3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	25.00%	25.00%	25.00%

【図１３６】

(図136)(第3)

【予告演出選択結果一覧5】

遊技区間	通常区間
RT状態	RT1(押し順ナビ(自力))
ATに関する状態	低確率状態

(A)

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E

演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	50.00%	0.00%	0.00%	0.00%	6.25%	6.25%	6.25%	6.25%
グループ2	キャラ演出	25.00%	0.00%	0.00%	25.00%	6.25%	6.25%	6.25%	6.25%
グループ3	会話演出	24.00%	0.00%	0.00%	25.00%	12.50%	12.50%	12.50%	12.50%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	0.00%	0.00%	0.00%	37.50%
グループ5	対決演出	1.00%	0.00%	0.00%	25.00%	75.00%	75.00%	75.00%	37.50%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	狙え演出	0.00%	0.00%	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

(B)

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E

シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1(なし)	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	10.00%	10.00%	10.00%	5.00%
シナリオ2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	45.00%	45.00%	45.00%	50.00%
シナリオ3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	45.00%	45.00%	45.00%	45.00%

【図１３７】

(図137)(第3)

【予告演出選択結果一覧6】

遊技区間	有利区間
RT状態	RT0
ATに関する状態	転落後AT中状態、転落後特化状態、ベル狙し後状態

(A)

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E

演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	100.00%	100.00%	100.00%	0.00%	56.25%	56.25%	56.25%	12.50%
グループ2	キャラ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	会話演出	0.00%	0.00%	0.00%	12.50%	25.00%	25.00%	25.00%	12.50%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	6.25%	6.25%	6.25%	37.50%
グループ5	対決演出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	12.50%	12.50%	12.50%	37.50%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	37.50%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	狙え演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

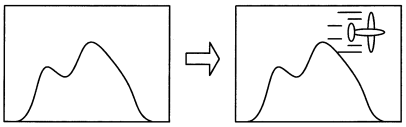
(B)

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E

シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1(なし)	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%
シナリオ2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
シナリオ3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

【図１３８】

(図138)
(第3)
＜キャラ演出＞



(A)

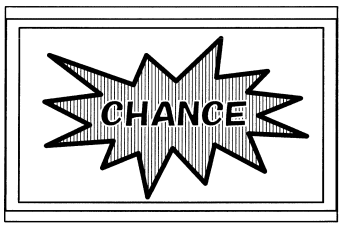
リールM50回転時に一部にキャラクタが表示される。

＜会話演出＞

(B)

表示枠が表示され表示枠の内側の領域に遊技性等を説明する文字情報が表示される。

＜カットイン演出＞



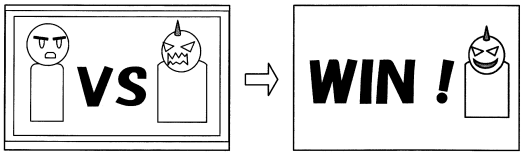
(C)

スタートレバーD50の操作時に、「CHANCE」と表示される。

【図１３９】

（図139）
（第3）

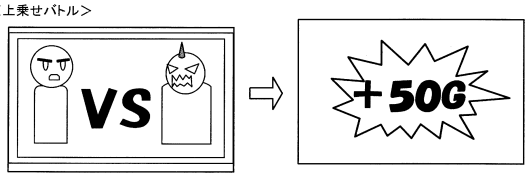
＜対決演出＞



1ゲーム完結型のバトル演出であり、スタートレバーD50が操作されてから次ゲームのベット操作がされるまでの間に実行される。勝利するとBB当選又はAT当選ゲームの最後に、「WIN！」と表示される。

（A）

＜上乗せバトル＞



1ゲーム完結型のバトル演出であり、スタートレバーD50が操作されてから次ゲームのベット操作がされるまでの間に実行される。勝利するとBB当選又はAT当選となる。ゲームの最後に、上乗せされるゲーム数が表示される。

（B）

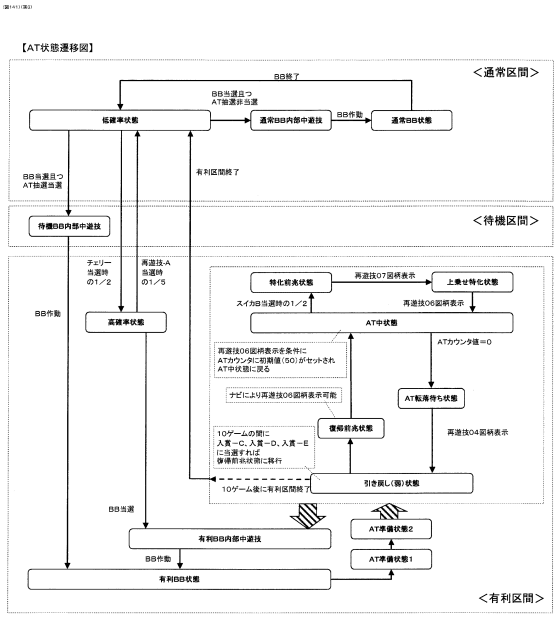
【図１４０】

（図140）
（第3）

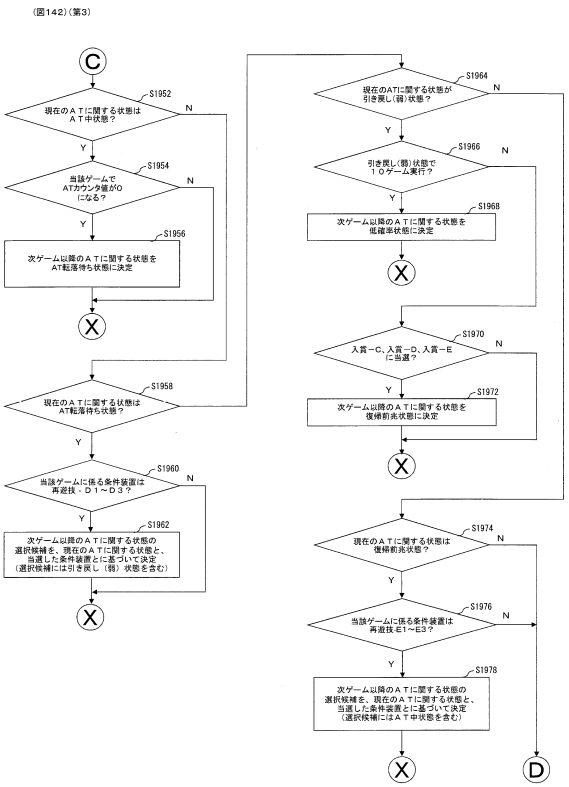
＜狙え演出＞

順押し7揃いリプレイの当選時に実行され得る。
RT状態が高状態（RT1等）で表示される。
ATゲーム数の上乗せ抽選に当選しており、ATに関する状態がAT中状態であるときに表示される。

【図１４１】

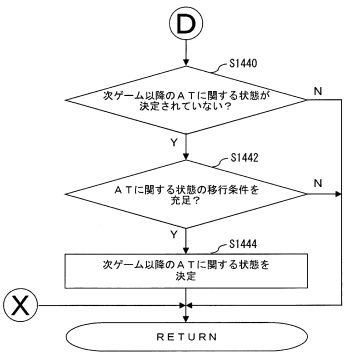


【図１４２】



【図１４３】

(図143)(第3)



【図１４４】

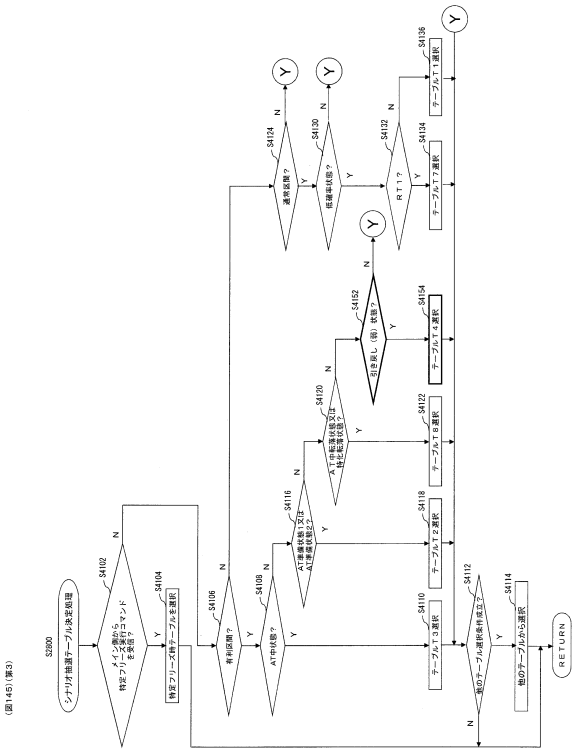
(図144)(第3)

【ATに関する状態の移行の一例】

当該ゲームのATに関する状態	当該ゲームの条件装置	当該ゲームの停止表示図柄	次ゲーム以降のATに関する状態
AT準備状態1	再遊技-D1～D3	再遊技01	AT準備状態1
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技04	AT準備状態2
AT準備状態2	再遊技-E1～E3	再遊技01	AT準備状態2
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技06	AT中状態
特化前兆状態	再遊技-F1～F3	再遊技01	特化前兆状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技07	上乗せ特化状態
AT転落待ち状態	再遊技-D1～D3	再遊技01	AT転落待ち状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技04	引き戻し(弱)状態
引き戻し(弱)状態	入賞－C、D、E	その他	引き戻し(弱)状態
		入賞12～16	復帰前兆状態
復帰前兆状態	再遊技-E1～E3	再遊技01	復帰前兆状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技06	AT中状態

【図１４５】

(図145)(第3)



【図１４６】

(図146)(第3)

【予告演出選択結果一覧】

遊技区間	有利区間
RT状態	RT0
ATに関する状態	引き戻し(弱)状態

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E

(A)

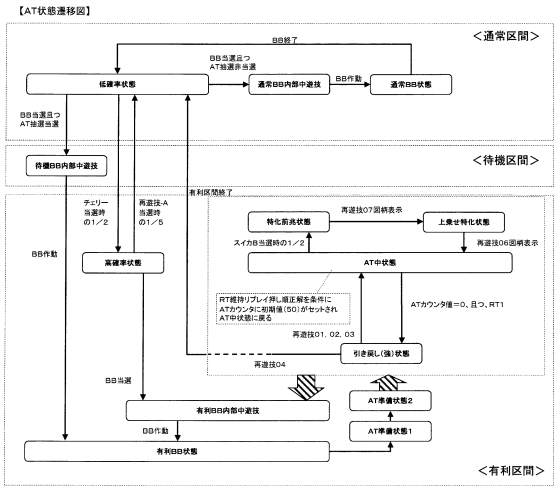
演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	100.00%	100.00%	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ2	キャラ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	会話演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%
グループ5	対決演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	狙え演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E

(B)

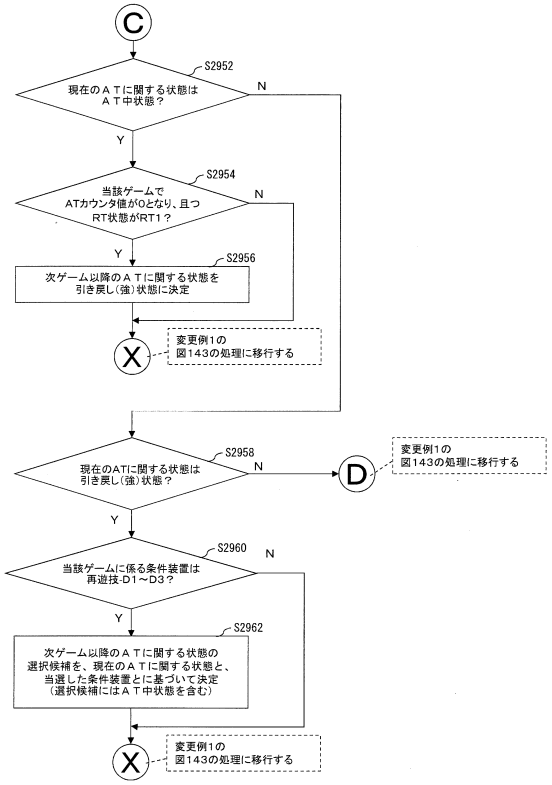
シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1(なし)	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%
シナリオ2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
シナリオ3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

【図１４７】



【図１４８】

（図148）（第3）



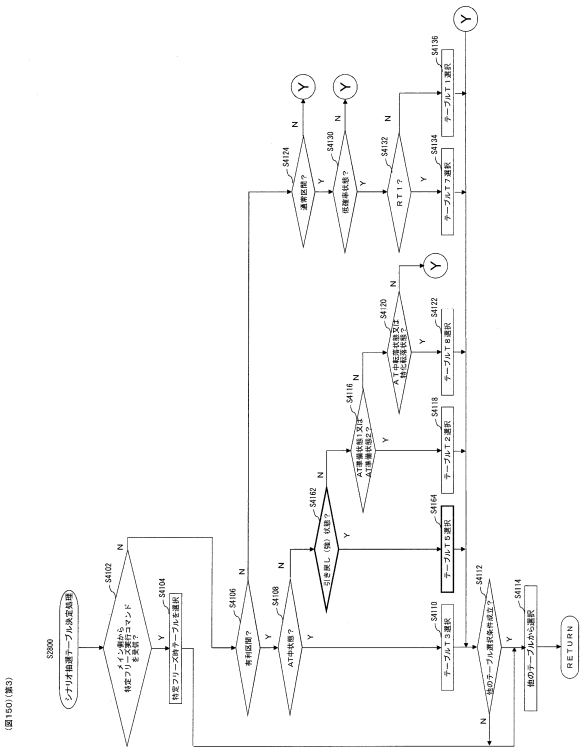
【図１４９】

（図149）（第3）

【ATに関する状態の移行の一例】

当該ゲームのATに関する状態	当該ゲームの条件装置	当該ゲームの停止表示図柄	次ゲーム以降のATに関する状態
AT準備状態1	再遊技-D1～D3	再遊技01	AT準備状態1
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技04	AT準備状態2
AT準備状態2	再遊技-E1～E3	再遊技01	AT準備状態2
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技06	AT中状態
特化前兆状態	再遊技-F1～F3	再遊技01	特化前兆状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技07	上乗せ特化状態
引き戻し（強）状態	再遊技-D1～D3	再遊技01	AT中状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技04	低確率状態

【図１５０】



【図１５１】

(図151)(第3)

【予告演出選択結果一覧】

	遊技区間	有利区間
	RT状態	RT1
	ATに関する状態	引き戻し(強)状態

(A)

グループ		ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号		0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置		ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ2	キャラ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	会話演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%
グループ5	対決演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ6	上乗せパネル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	狙え演出	0.00%	100.00%	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

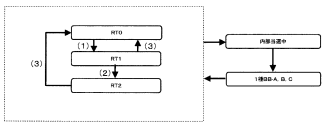
(B)

グループ		ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号		0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置		ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
シナリオ		条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1(なし)		100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	50.00%	50.00%	50.00%	50.00%
シナリオ2		0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	25.00%	25.00%	25.00%
シナリオ3		0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	25.00%	25.00%	25.00%

【図１５２】

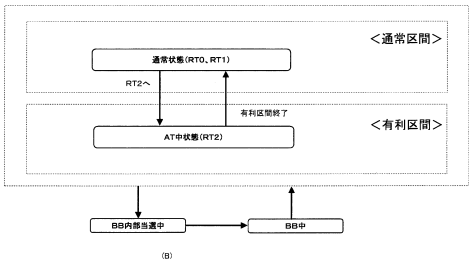
(図152)(第3)

【RT状態遷移図】



(A)

【AT状態遷移図】

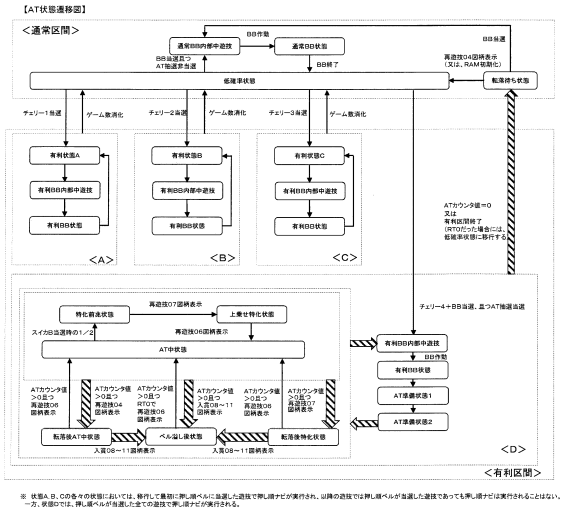


(B)

【図１５３】

(図153)(第4)

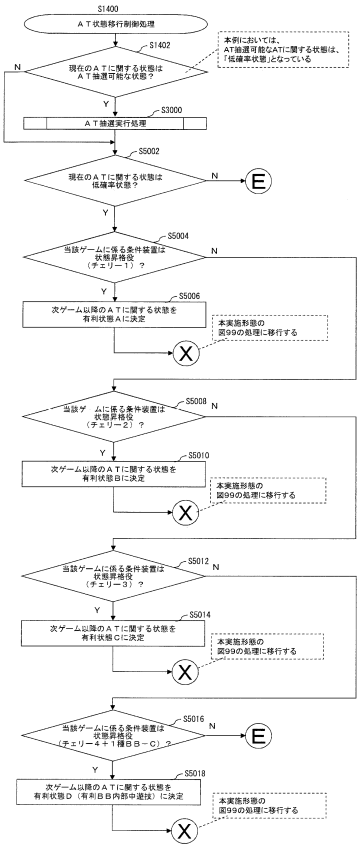
【AT状態遷移図】



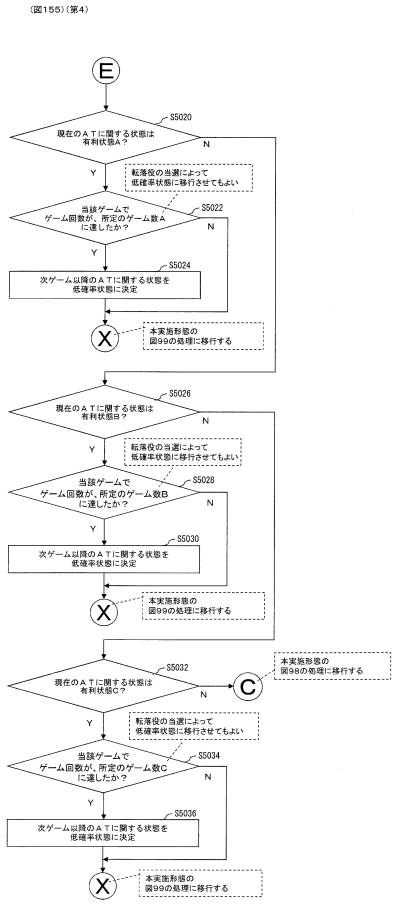
※ 状態A、C の各々の状態においては、移行して最初に押し順ベルに当選した遊技で押し順ナビが実行され、以降の遊技では押し順ベルが当選した遊技であっても押し順ナビは実行されることはない。一方、状態Dでは、押し順ベルが当選した全ての遊技で押し順ナビが実行される。

【図１５４】

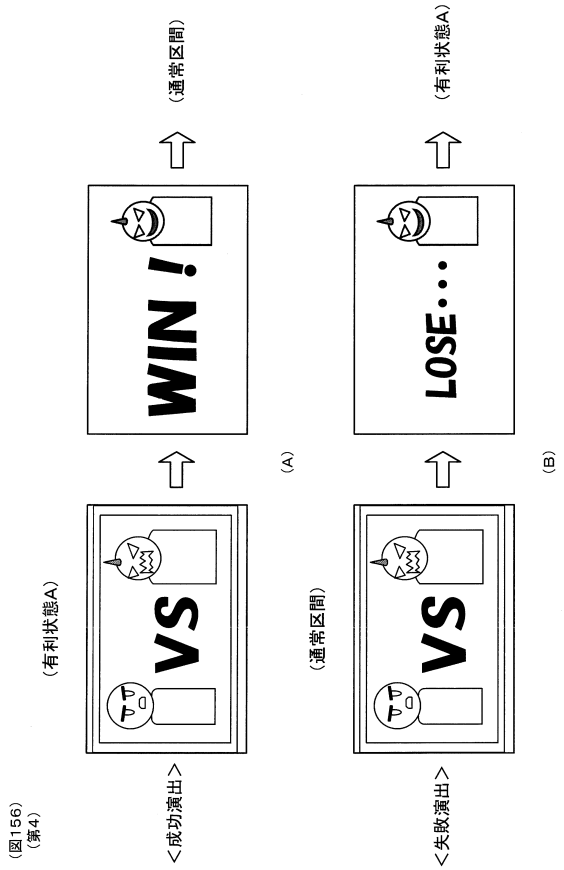
(図154)(第4)



【図１５５】

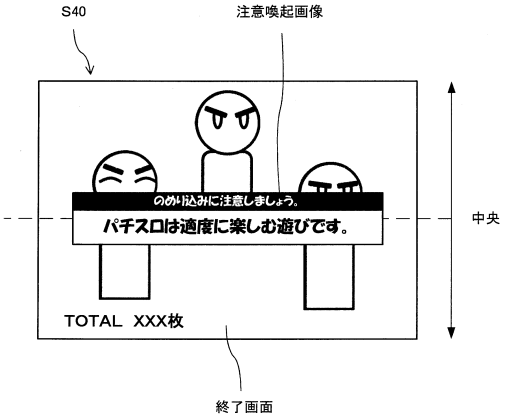


【図１５６】



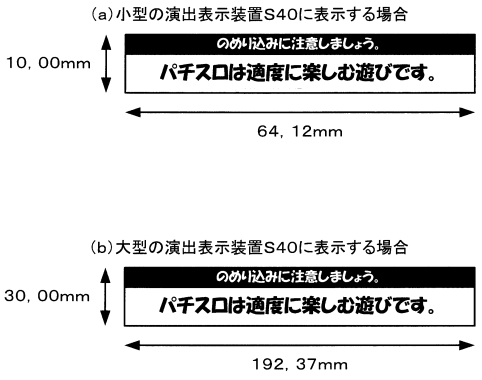
【図１５７】

(図157)
(第5)



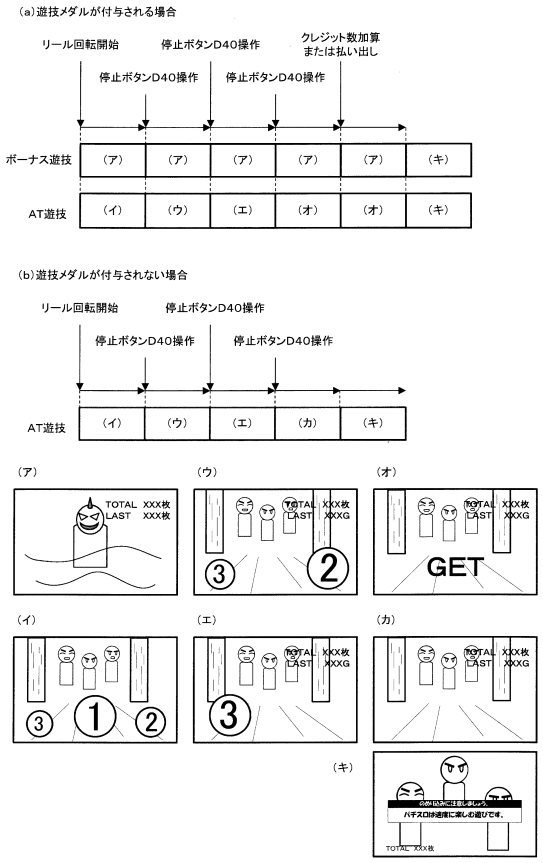
【図１５８】

(図158)
(第5)



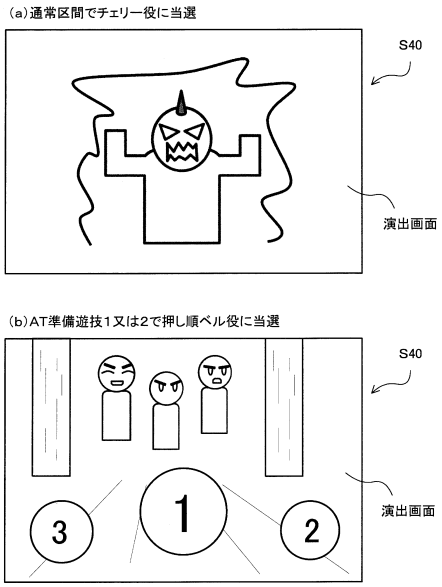
【図１５９】

(図159)
(第5)



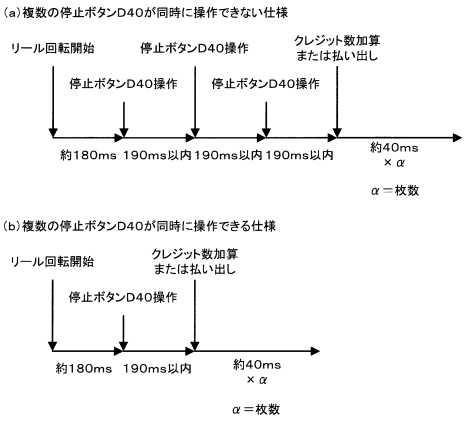
【図１６０】

(図160)
(第5)



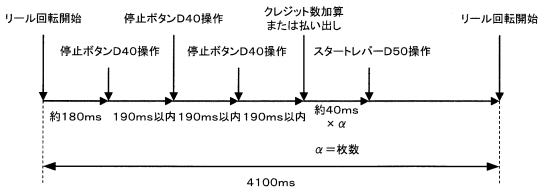
【図１６１】

(図161)
(第5)

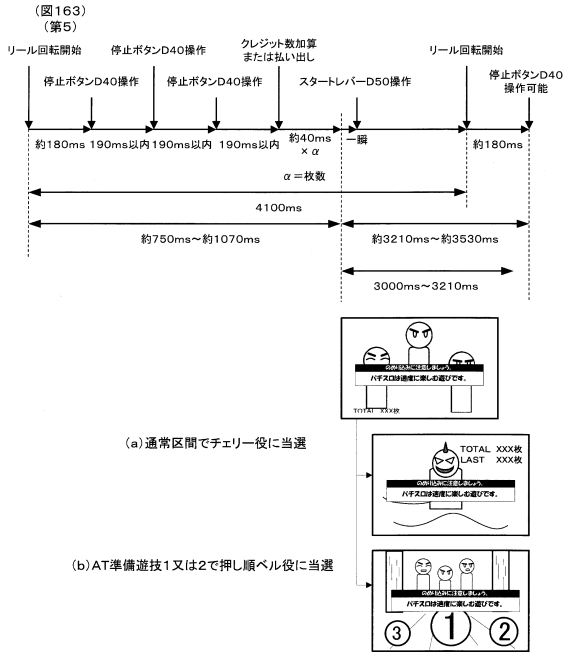


【図１６２】

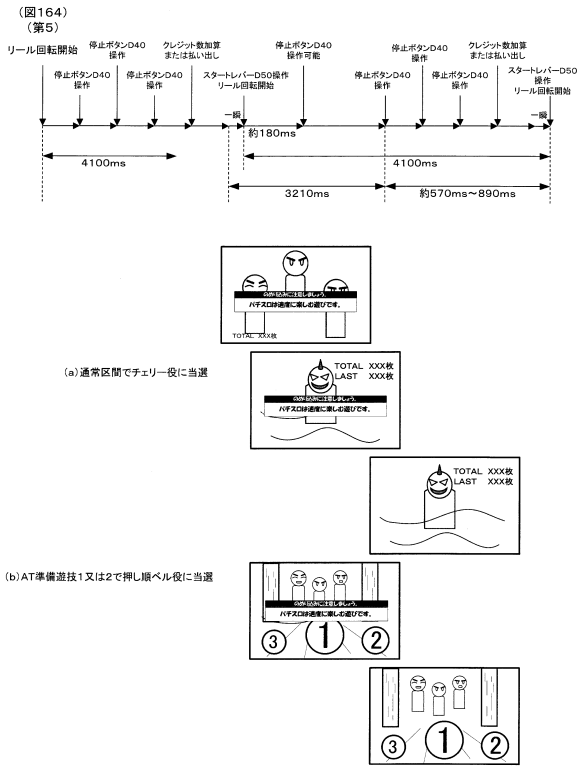
(図162)
(第5)



【図１６３】

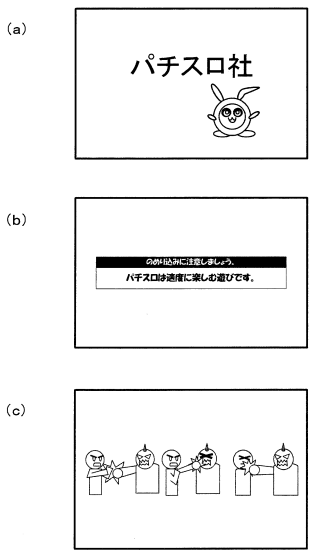


【図１６４】



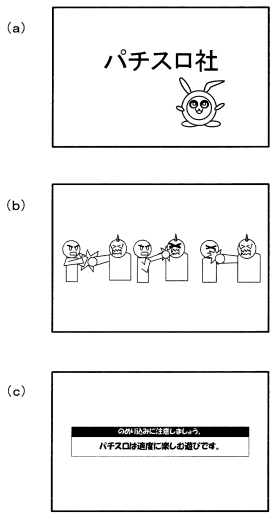
【図１６５】

（図165）
（第5）



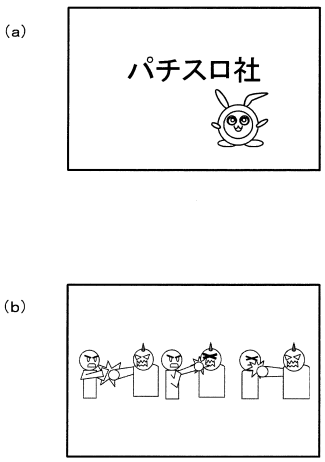
【図１６６】

（図166）
（第5）



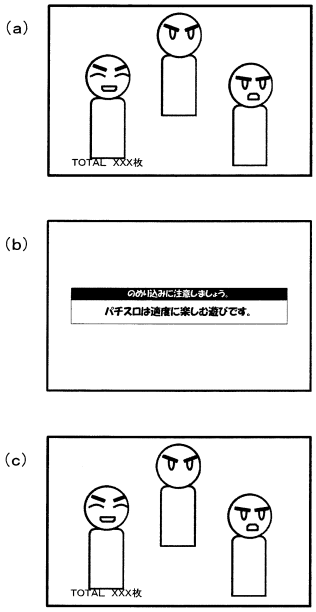
【図１６７】

(図167)
(第5)



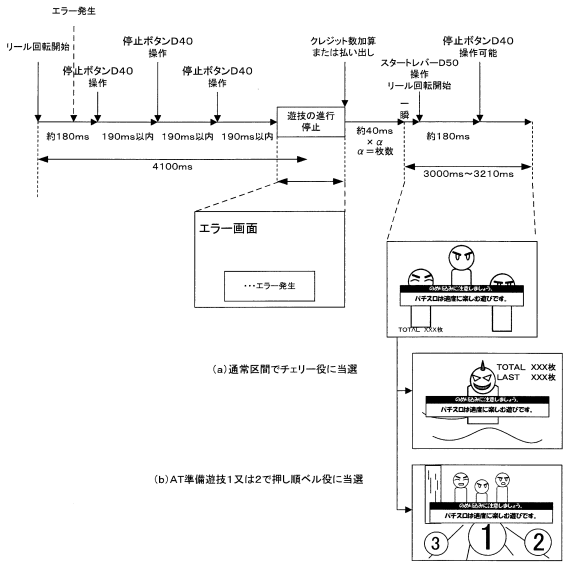
【図１６８】

(図168)
(第5)



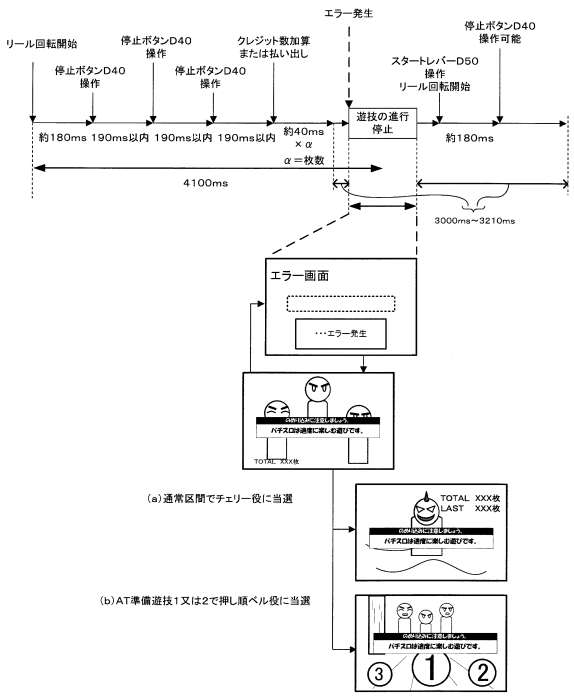
【図１６９】

(図169)
(第5)

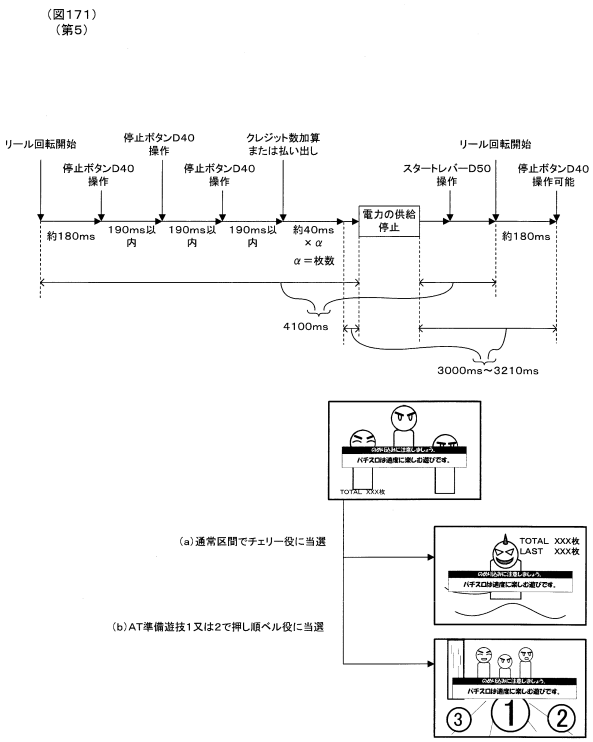


【図１７０】

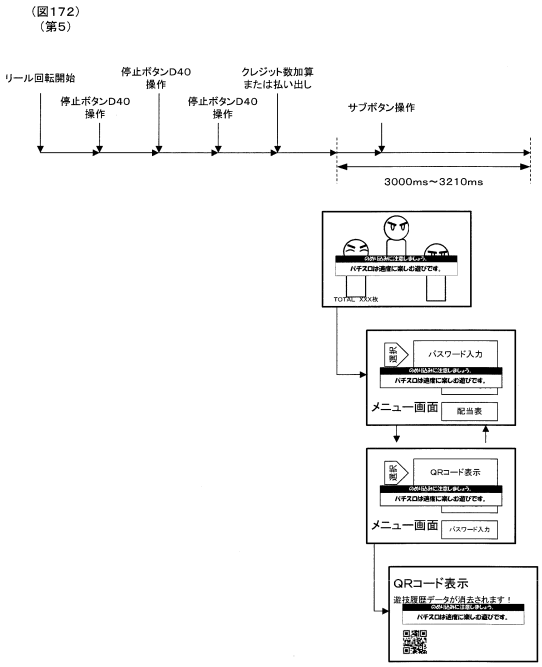
(図170)
(第5)



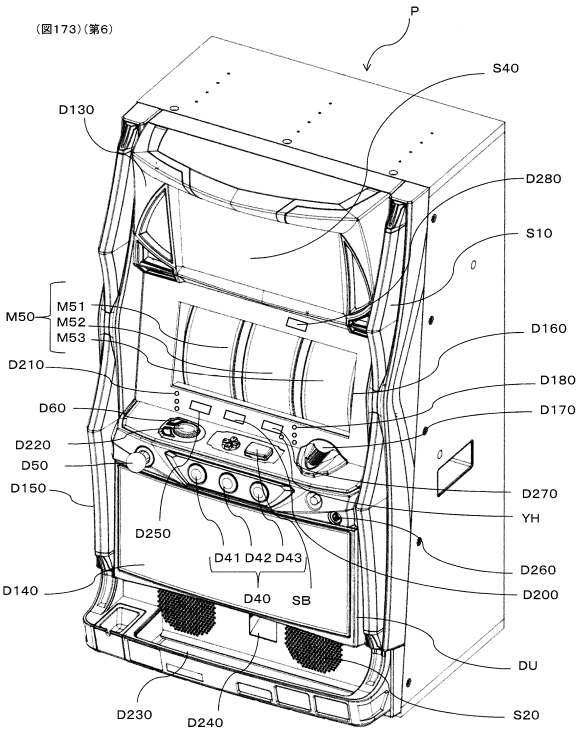
【図１７１】



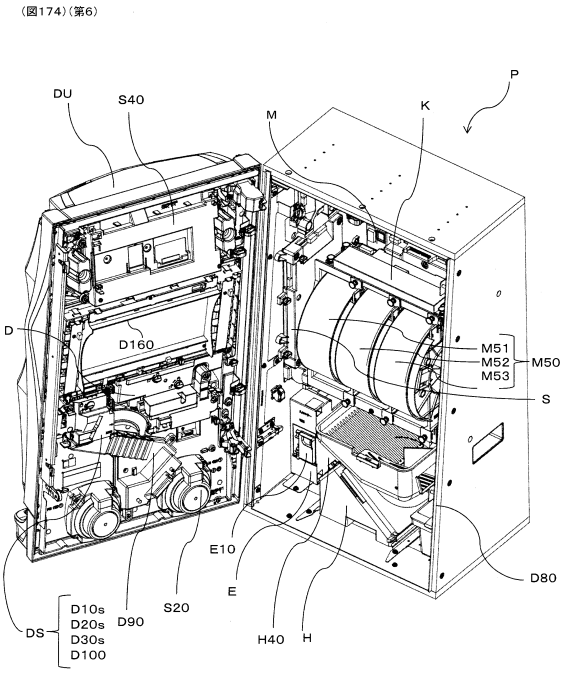
【図１７２】



【図１７３】

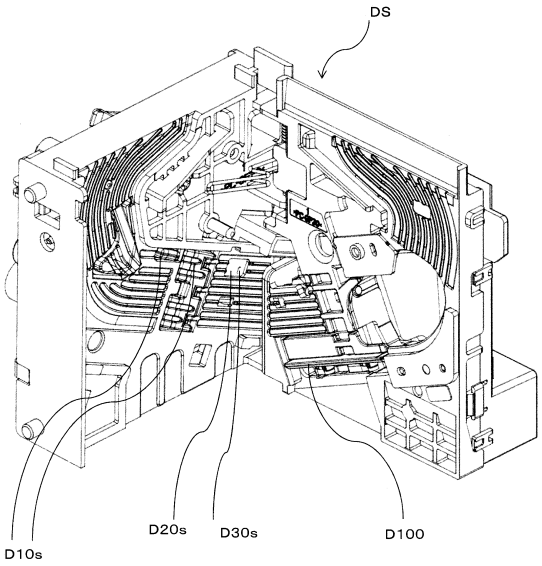


【図１７４】



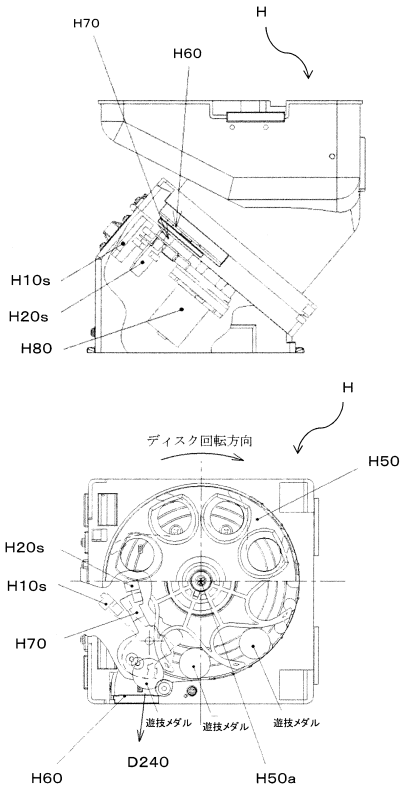
【図１７５】

(図175)(第6)



【図１７６】

(図176)(第6)



【図１７７】

(図177)(第6)

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	３枚
１種ＢＢ－Ａ～Ｃ作動時	３枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール２０コマで構成

メイン	メイン	メイン
左リール	中リール	右リール

停止ボタン	停止リール
左ボタン	左リール
中ボタン	中リール
右ボタン	右リール

(3) 有効ライン

規定数３枚
有効ライン１

	左リール	中リール	右リール
上段	■		
中段		■	
下段			■

【図１７８】

(図178)(第6)

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	® リプレイA	ベル	ベル
19	黒セブン	チェリー	® リプレイA
18	スイカA	黒セブン	スイカA
17	黒セブン	スイカA	黒セブン
16	ベル	® リプレイA	チェリー
15	® リプレイA	ベル	ベル
14	♡ プラック	チェリー	® リプレイA
13	スイカA	白セブン	スイカA
12	青 リプレイB	スイカA	羊
11	ベル	® リプレイA	チェリー
10	白セブン	ベル	ベル
9	白セブン	スイカB	® リプレイA
8	スイカA	スイカA	スイカA
7	青 リプレイB	スイカA	♡ プラック
6	ベル	® リプレイA	チェリー
5	® リプレイA	ベル	ベル
4	チェリー	チェリー	® リプレイA
3	羊	羊	青 リプレイB
2	スイカB	スイカA	白セブン
1	ベル	® リプレイA	チェリー

	図柄名称
1	黒セブン
2	白セブン
3	羊
4	♡ プラック
5	ベル
6	® リプレイA
7	青 リプレイB
8	スイカA
9	スイカB
10	チェリー

【図１７９】

(図179)(第6)
【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
1	羊	羊	羊	１種ＢＢ－Ａ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ａを連続作動、２６４枚の払出しで終了
2	黒セブン	黒セブン	黒セブン	１種ＢＢ－Ｂ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ｂを連続作動、１３２枚の払出しで終了
3	白セブン	白セブン	白セブン	１種ＢＢ－Ｃ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ｂを連続作動、１３２枚の払出しで終了
4	リプレイA	リプレイA	リプレイA	再遊技０１	再遊技	
5	リプレイB	リプレイA	リプレイA	再遊技０１	再遊技	
6	スイカB	リプレイA	黒セブン	再遊技０２	再遊技	
7	スイカB	リプレイA	白セブン	再遊技０２	再遊技	
8	スイカB	リプレイA	羊	再遊技０２	再遊技	
9	スイカB	リプレイA	♡	再遊技０２	再遊技	
10	ベル	リプレイA	リプレイB	再遊技０３	再遊技	
11	ベル	リプレイA	スイカA	再遊技０３	再遊技	
12	スイカA	リプレイA	リプレイB	再遊技０３	再遊技	
13	スイカA	リプレイA	スイカA	再遊技０３	再遊技	
14	黒セブン	スイカA	リプレイA	再遊技０４	再遊技	ＲＴ０へ移行（転落）する図柄組合せ
15	リプレイB	スイカA	リプレイA	再遊技０４	再遊技	ＲＴ０へ移行（転落）する図柄組合せ
16	スイカB	スイカA	リプレイA	再遊技０４	再遊技	ＲＴ０へ移行（転落）する図柄組合せ
17	ベル	－	黒セブン	再遊技０５	再遊技	黒セブン下段揃い用
18	ベル	－	白セブン	再遊技０５	再遊技	白セブン下段揃い用
19	ベル	－	羊	再遊技０５	再遊技	
20	ベル	－	♡	再遊技０５	再遊技	

【図１８０】

(図180)(第6)
【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
21	羊	リプレイA	ベル	入賞０１	11	
22	スイカA	リプレイA	ベル	入賞０１	11	
23	ベル	－	ベル	入賞０２	11	
24	ベル	スイカB	リプレイB	入賞０３	11	
25	ベル	スイカB	スイカA	入賞０３	11	
26	ベル	チェリー	リプレイB	入賞０３	11	
27	ベル	チェリー	スイカA	入賞０３	11	
28	♡	スイカA	ベル	入賞０４	11	
29	♡	スイカB	ベル	入賞０４	11	
30	♡	チェリー	ベル	入賞０４	11	
31	♡	ベル	ベル	入賞０５	11	
32	ベル	ベル	リプレイB	入賞０６	11	
33	ベル	ベル	スイカA	入賞０６	11	
34	ベル	スイカA	リプレイB	入賞０６	11	
35	ベル	スイカA	スイカA	入賞０６	11	
36	黒セブン	ベル	リプレイA	入賞０７	11	
37	リプレイB	ベル	リプレイA	入賞０７	11	
38	スイカB	ベル	リプレイA	入賞０７	11	
39	羊	ベル	リプレイB	入賞０８	1	押し順ベル溢し目用
40	羊	ベル	スイカA	入賞０８	1	押し順ベル溢し目用

【図１８１】

(図181)(第6)
【図柄組み合わせ一覧3】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
41	スイカA	ベル	リプレイB	入賞０８	1	押し順ベル溢し目用
42	スイカA	ベル	スイカA	入賞０８	1	押し順ベル溢し目用
43	羊	ベル	♡	入賞０９	1	押し順ベル溢し目用
44	スイカA	ベル	♡	入賞０９	1	押し順ベル溢し目用
45	羊	黒セブン	リプレイB	入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
46	羊	黒セブン	スイカA	入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
47	羊	羊	リプレイB	入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
48	羊	羊	スイカA	入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
49	スイカA	黒セブン	リプレイB	入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
50	スイカA	黒セブン	スイカA	入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
51	スイカA	羊	リプレイB	入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
52	スイカA	羊	スイカA	入賞１０	1	押し順ベル溢し目用
53	♡	ベル	リプレイB	入賞１１	1	押し順ベル溢し目用
54	♡	ベル	スイカA	入賞１１	1	押し順ベル溢し目用
55	チェリー	ベル	リプレイB	入賞１１	1	押し順ベル溢し目用
56	チェリー	ベル	スイカA	入賞１１	1	押し順ベル溢し目用
57	チェリー	チェリー	ベル	入賞１２	11	
58	チェリー	ベル	ベル	入賞１２	11	
59	ベル	リプレイA	チェリー	入賞１３	11	
60	羊	スイカA	黒セブン	入賞１４	11	
61	羊	スイカA	羊	入賞１４	11	
62	羊	スイカA	♡	入賞１４	11	
63	スイカA	スイカA	スイカA	入賞１５	11	
64	スイカB	スイカA	スイカA	入賞１５	11	
65	スイカA	スイカB	スイカA	入賞１６	11	
66	スイカB	スイカB	スイカA	入賞１６	11	
67	白セブン	ベル	ベル	入賞１７	11	

【図１８２】

(図182)(第6)
【条件装置一覧】

当選番号(ボーナス当選情報)	入賞・再遊技当選情報	停止グループ番号	出玉グループ番号	条件装置	条件装置(名称)	役割	役割(名称)
0	0	0	0	-	-	-	-
1	0	0	1	再遊技01,02,03	再遊技－A	通常プレイ	ＡＴ以外
2	0	0	2	再遊技01,02,03,05	再遊技－B	逆押し白7揃い)プレイ	通常プレイ
3	0	0	3	再遊技01,05	再遊技－C	順押し黒7揃い)プレイ	逆押し白7揃い)プレイ
4	0	0	4	RT維持RP1★★(3RT)	再遊技－D1	RT維持RP1★★(3RT)	順押し黒7揃い)プレイ
5	0	0	5	RT維持RP★★(3RT)	再遊技－D2	RT維持RP★★(3RT)	RT維持RP1★★(3RT)
6	0	0	6	RT維持RP★★(3RT)	再遊技－D3	RT維持RP★★(3RT)	RT維持RP★★(3RT)
7	0	0	7	入賞01,08,09,10	入賞－A1	押し順ベル(1)(6R)	RT維持RP★★(3RT)
8	0	0	8	入賞02,08,09,11	入賞－A2	押し順ベル(2)(6R)	押し順ベル(1)(6R)
9	0	0	9	入賞02,08	入賞－A3	押し順ベル(3)(6R)	押し順ベル(2)(6R)
10	0	0	10	入賞02,08,09	入賞－A4	押し順ベル(4)(6R)	押し順ベル(3)(6R)
11	0	0	11	入賞03,08,09,10,11	入賞－A5	押し順ベル(5)(6R)	押し順ベル(4)(6R)
12	0	0	12	入賞03,08,09,10	入賞－A6	押し順ベル(6)(6R)	押し順ベル(5)(6R)
13	0	0	13	入賞04～07	入賞－B	共通ベル	押し順ベル(6)(6R)
14	0	0	14	入賞12,13	入賞－C	ＡＴ	共通ベル
15	0	0	15	入賞14,15	入賞－D	スイカA(主に当たり揃い)	ＡＴ
16	0	0	16	入賞14,15,16	入賞－E	スイカB(主に当たり揃い)	スイカA(主に当たり揃い)
17	0	0	17	入賞02	入賞－H	BB中段リプ小役(当たり揃い)	スイカB(主に当たり揃い)
18	0	0	18	入賞06,17	入賞－I	BB中段リプ小役(リプレイ揃い)	BB中段リプ小役(当たり揃い)
19	1	0	0	-	1種BB－A	-	BB中段リプ小役(リプレイ揃い)
20	2	0	0	-	1種BB－B	-	-
21	2	0	7	-	1種BB－B+入賞－C	-	-
22	2	0	8	-	1種BB－B+入賞－D	-	-
23	2	0	9	-	1種BB－B+入賞－E	-	-
24	3	0	0	-	1種BB－C	-	-
25	3	0	7	-	1種BB－C+入賞－C	-	-
26	3	0	8	-	1種BB－C+入賞－D	-	-
27	3	0	9	-	1種BB－C+入賞－E	-	-

【図１８３】

(図183)(第6)

【小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧】※設定値が1である場合

当選番号	条件装置(名称)	役割	RT0	RT1	RT2	RT3	1種BB-A、B、C
0	ハズレ	ハズレ	37948	11152	34251	37848	
1	再遊技－A	通常リプレイ	9000	5000	8000	9100	
2	再遊技－B	逆押し白7揃いリプレイ	1	400	1	1	
3	再遊技－C	順押し黒7揃いリプレイ		400			
4	再遊技－D1	RT維持RP1**(3択)	1	10000	1500	1	
5	再遊技－D2	RT維持RP1**(3択)	1	10000	1500	1	
6	再遊技－D3	RT維持RP**1(3択)	1	10000	1500	1	
7	入賞－A1	押し順ベル123(6択)	2170	2170	2170	2170	
8	入賞－A2	押し順ベル132(6択)	2170	2170	2170	2170	
9	入賞－A3	押し順ベル213(6択)	2170	2170	2170	2170	
10	入賞－A4	押し順ベル312(6択)	2170	2170	2170	2170	
11	入賞－A5	押し順ベル231(6択)	2170	2170	2170	2170	
12	入賞－A6	押し順ベル321(6択)	2170	2170	2170	2170	
13	入賞－B	共通ベル	3204	3204	3204	3204	52036
14	入賞－C	チェリー	1000	1000	1000	1000	
15	入賞－D	スイカA(主に平行揃い)	700	700	700	700	
16	入賞－E	スイカB(主に斜め揃い)	300	300	300	300	
17	入賞－H	BB中弱レア小役(斜めベル揃い)					13000
18	入賞－I	BB中強レア小役(V字ベル揃い)					500
19	1種BB－A		40	40	40	40	
20	1種BB－B		40	40	40	40	
21	1種BB－B＋入賞－C		40	40	40	40	
22	1種BB－B＋入賞－D		40	40	40	40	
23	1種BB－B＋入賞－E		40	40	40	40	
24	1種BB－C		40	40	40	40	
25	1種BB－C＋入賞－C		40	40	40	40	
26	1種BB－C＋入賞－D		40	40	40	40	
27	1種BB－C＋入賞－E		40	40	40	40	

※RT2(BB内部中)において、当選番号21～23及び当選番号25～27のBB役と小役が重複している条件装置に当選した場合には、
BB役が無効となり小役のみが停止表示し得る。
RT2(BB内部中)において、当選番号19、20又は24のBB役が当選した場合には、BB役は無効となりハズレと同様の停止表示態様となる。

【押し順ナビ時における期待値一覧】

RT状態	RT0	RT1	RT2
再遊技	9004	35800	12501
11枚役	18464	18464	18464
分母	65536	65536	65536
1遊技あたりの平均払出数	3.511291504	4.737915039	3.67137146
1遊技あたりのメダル増減期待値	1.170430501	1.579305013	1.223790487

【共通ベル出現率】

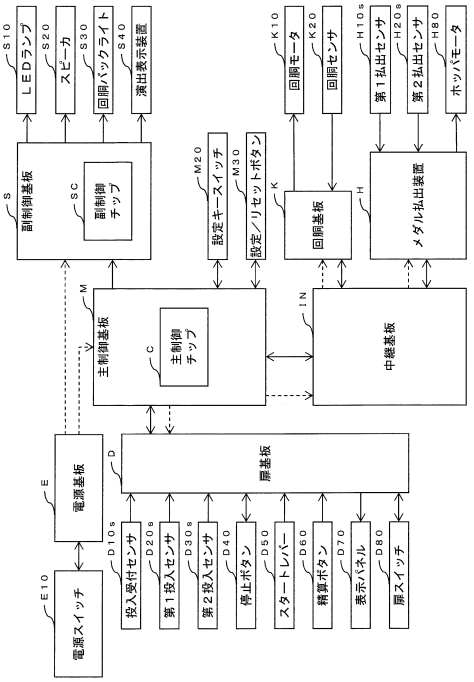
共通ベル(RT状態に拘らず出現率は一律)		
設定1	設定2	設定3
3204	3404	3604
設定4	設定5	設定6
3904	4204	4504

※共通ベルの出現率(抽選確率)は設定値によって相違する。
また、共通ベルに当選しても、AT抽選、AT上乗せ抽選及び高確率状態移行抽選は実行されない。

【図１８４】

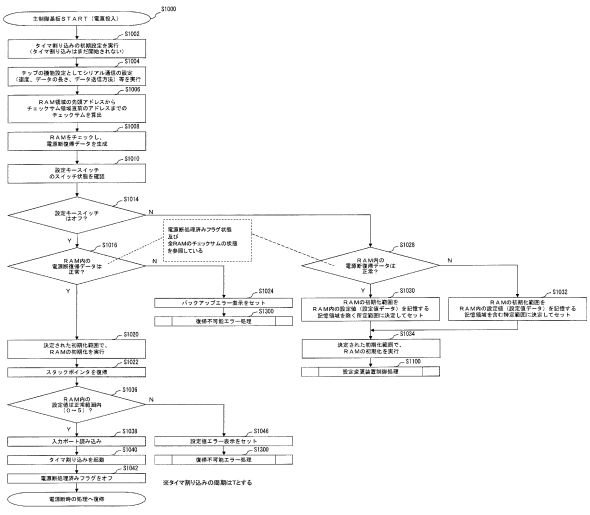
(図184)(第6)

【電気的全体構成】



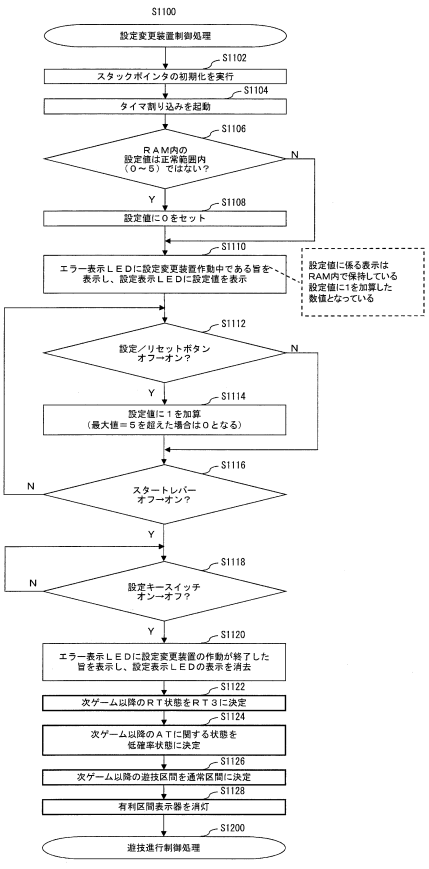
【図１８５】

(図185)(第6)



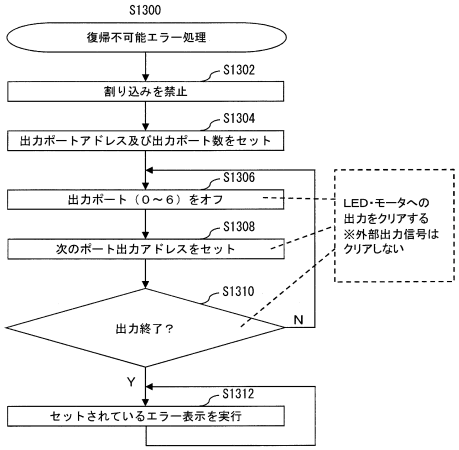
【図１８６】

(図186)(第6)



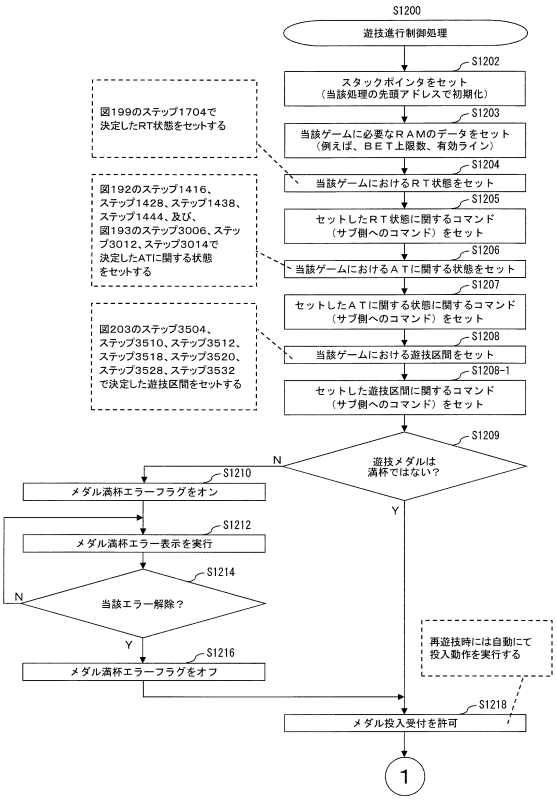
【図１８７】

(図187)(第6)

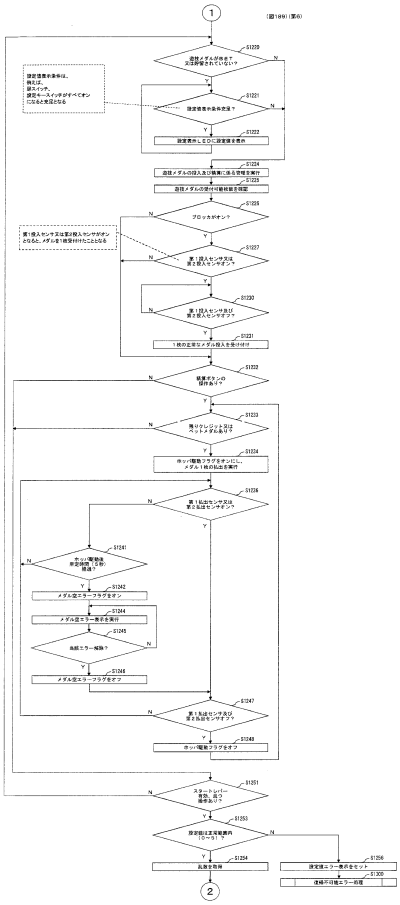


【図１８８】

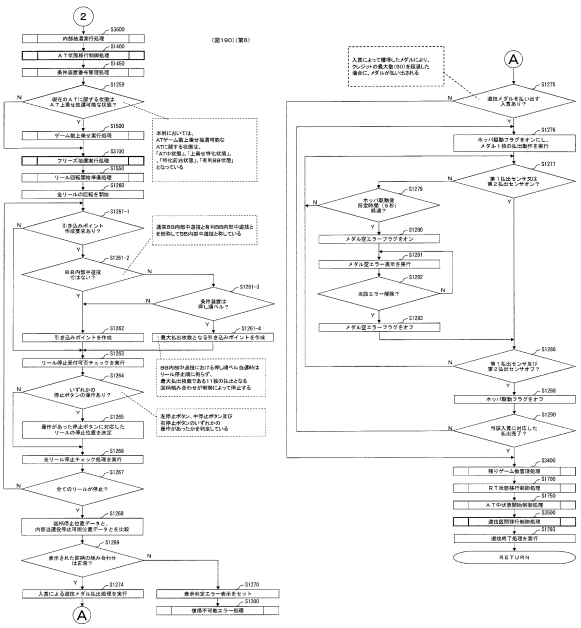
(図188)(第6)



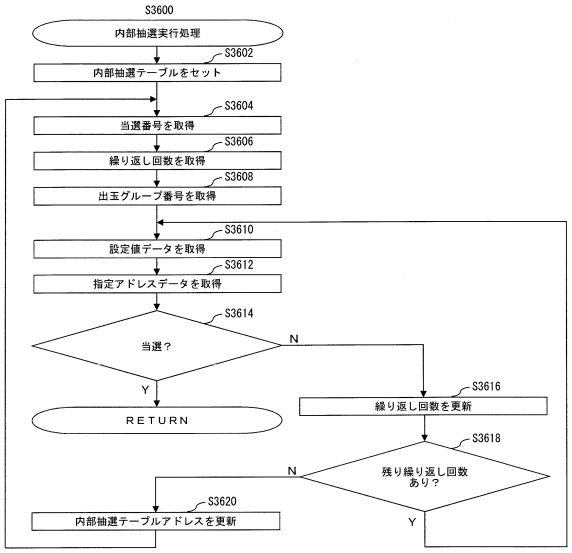
【図１８９】



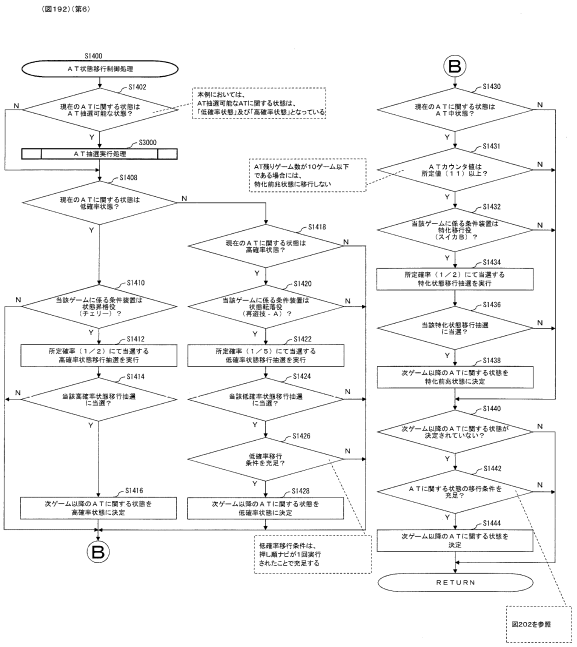
【図１９０】



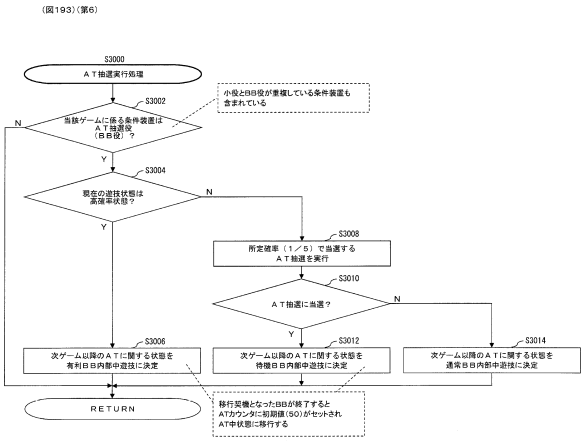
【図１９１】



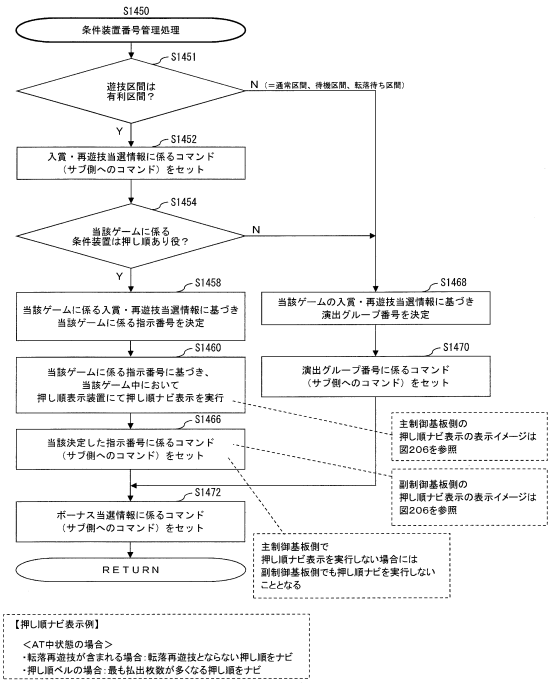
【図１９２】



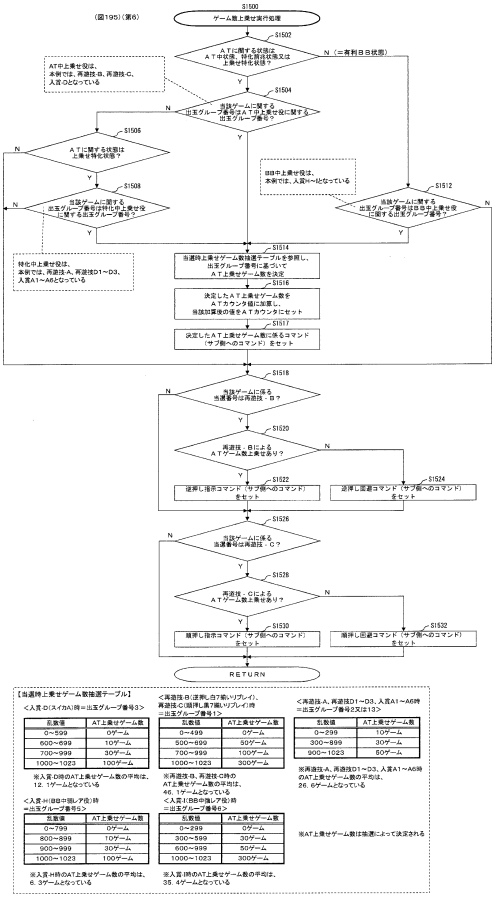
【図１９３】



【図１９４】

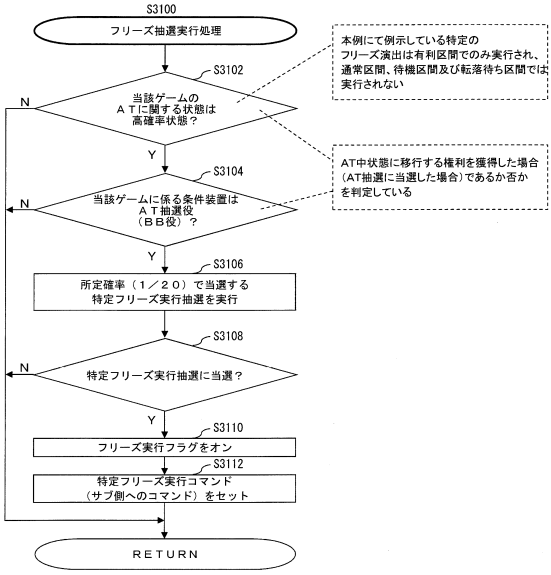


【図１９５】



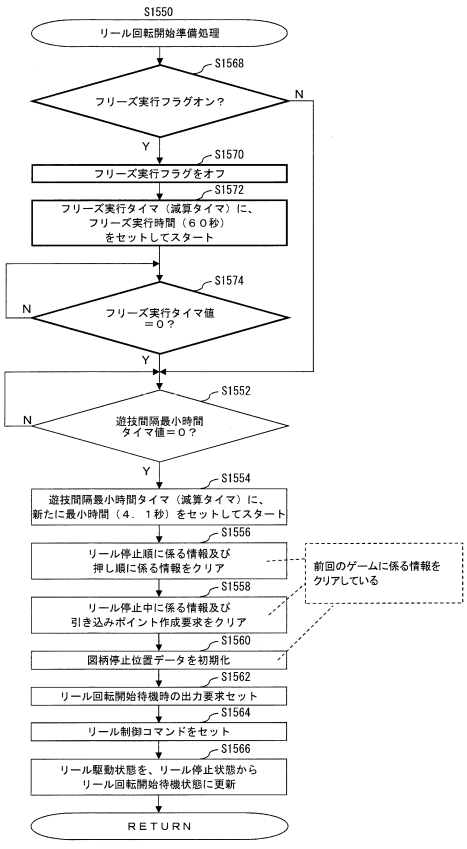
【図１９６】

(図196)(第6)



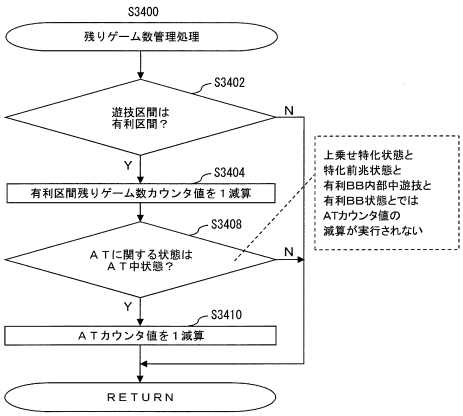
【図１９７】

(図197)(第6)



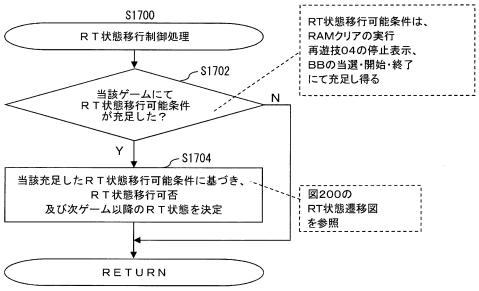
【図１９８】

(図198)(第6)



【図１９９】

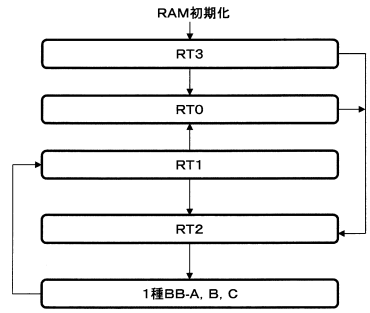
(図199)(第6)



【図２００】

(図200)(第6)

【RT状態遷移図】



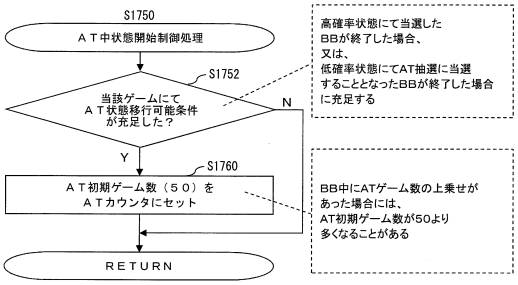
【RT状態の変動条件】

名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
RT3	∞	RAM初期化	1種BB-A～Cに係る 条件装置作動 押し順ベル溢し目表示	RT0 RT2
RT0	∞	押し順ベル溢し目表示 再遊技04図柄表示	1種BB-A～Cに係る 条件装置作動	RT2
RT1	∞	1種BB-A～C作動終了	1種BB-A～Cに係る 条件装置作動 再遊技04図柄表示 押し順ベル溢し目表示	RT2 RT0
RT2	∞	1種BB-A～Cに係る 条件装置作動	1種BB-A～C作動	1種BB-A～C 作動時
1種BB-A～C作動時	—	1種BB-A～C作動	1種BB-A～C作動終了	RT1

※「RT0」が全遊技を通して最も滞在比率が高いRT状態となっている

【図２０１】

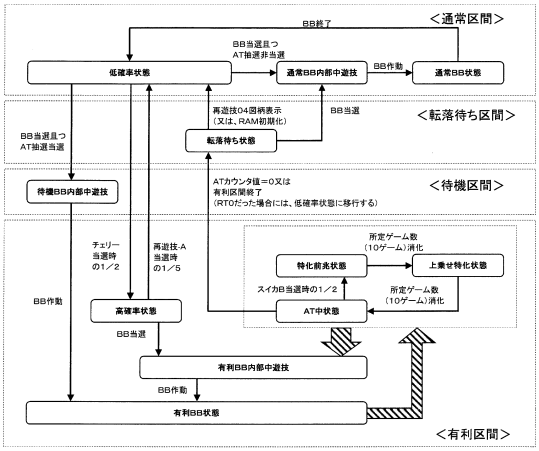
(図201)(第6)



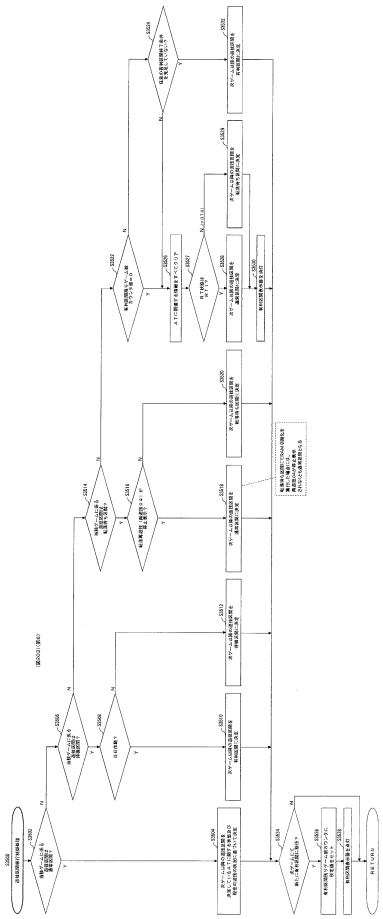
【図２０２】

(図202)(第6)

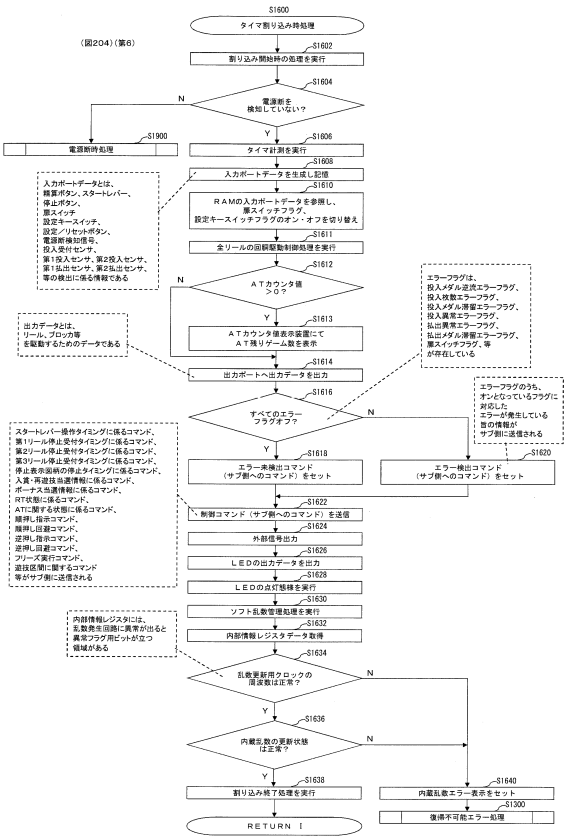
【AT状態遷移図】



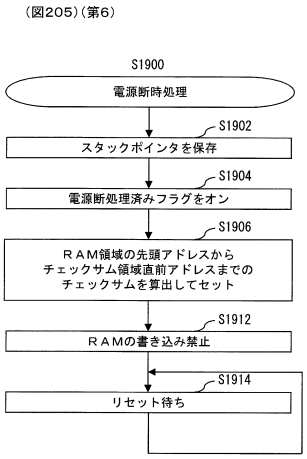
【図２０３】



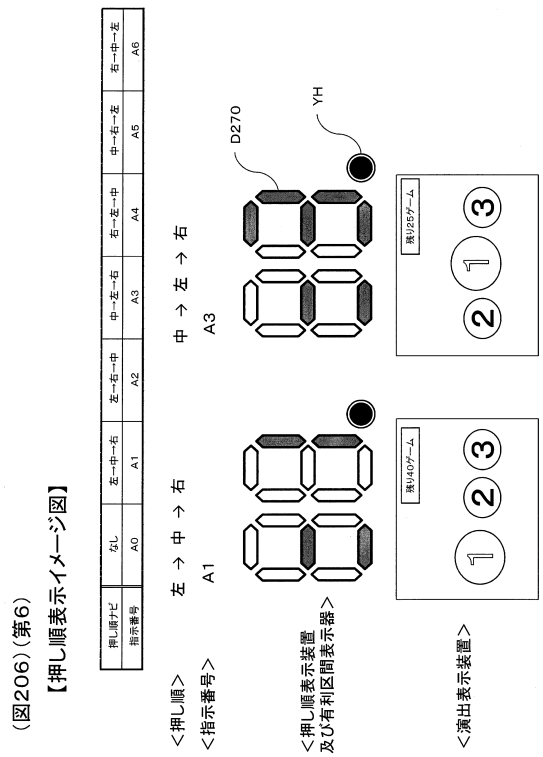
【図２０４】



【図２０５】

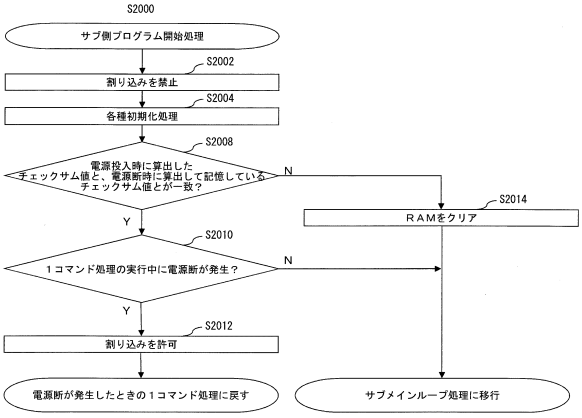


【図２０６】



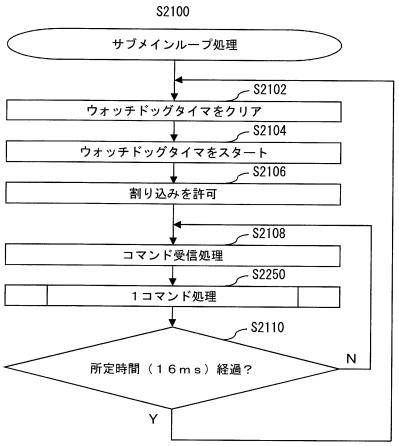
【図２０７】

(図207)(第6)



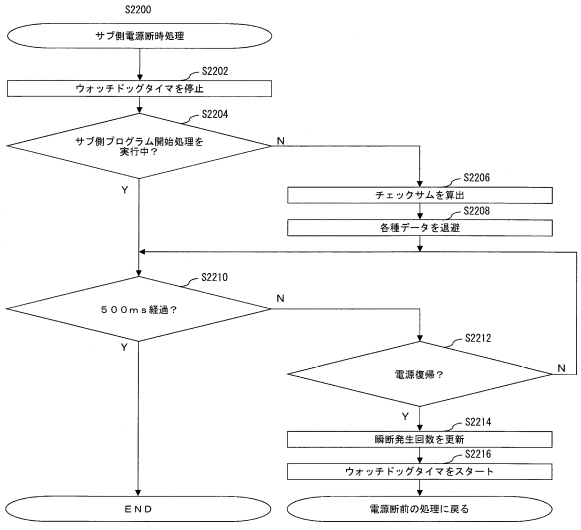
【図２０８】

(図208)(第6)



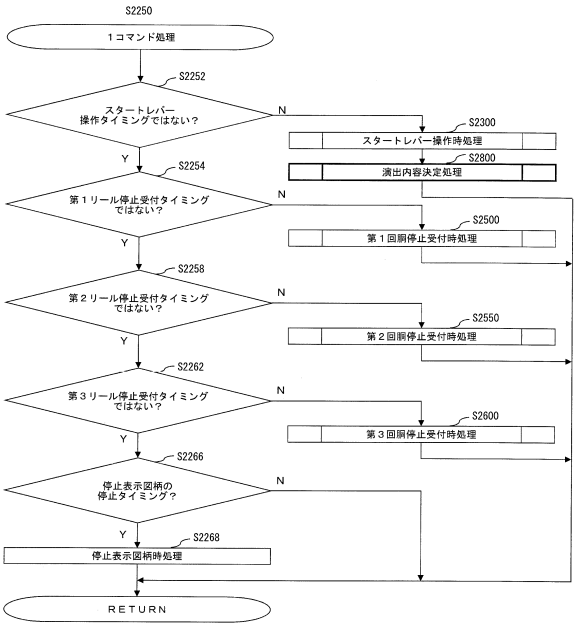
【図２０９】

(図209)(第6)

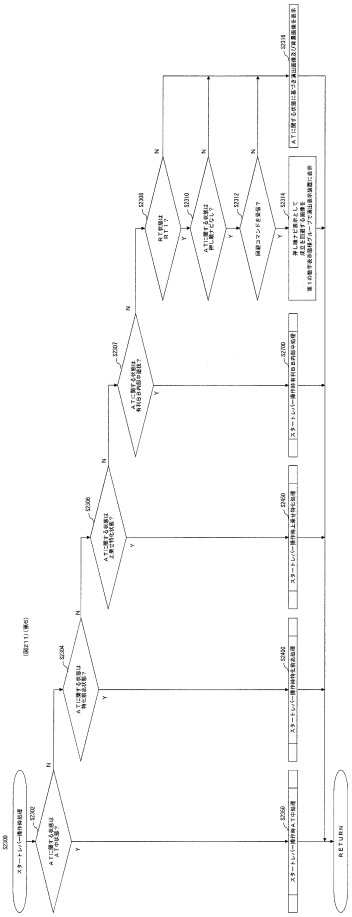


【図２１０】

(図210)(第6)

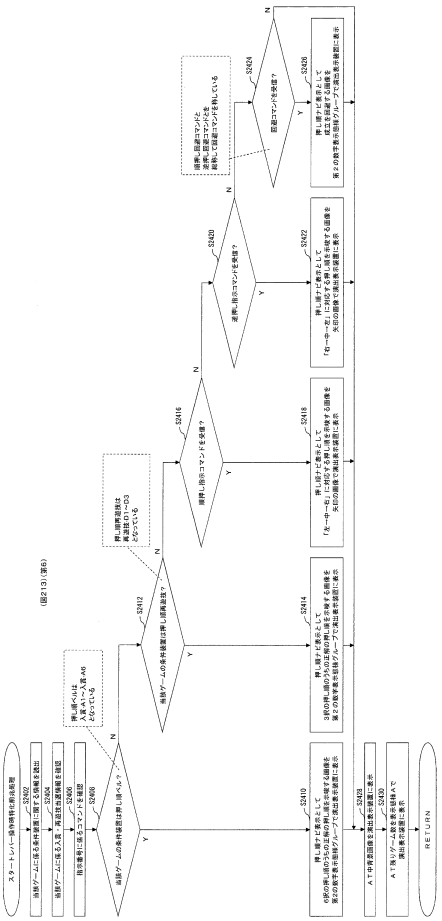


【図２１１】

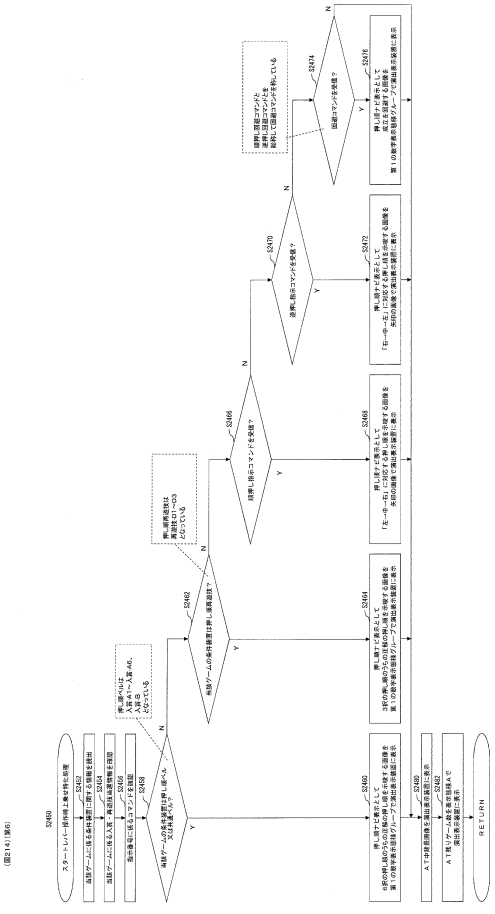


【図２１２】

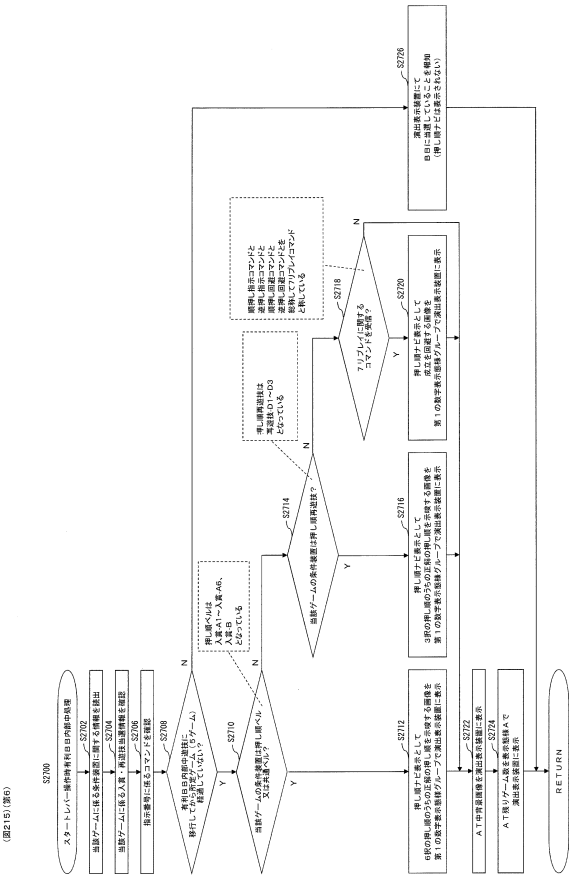
【図２１３】



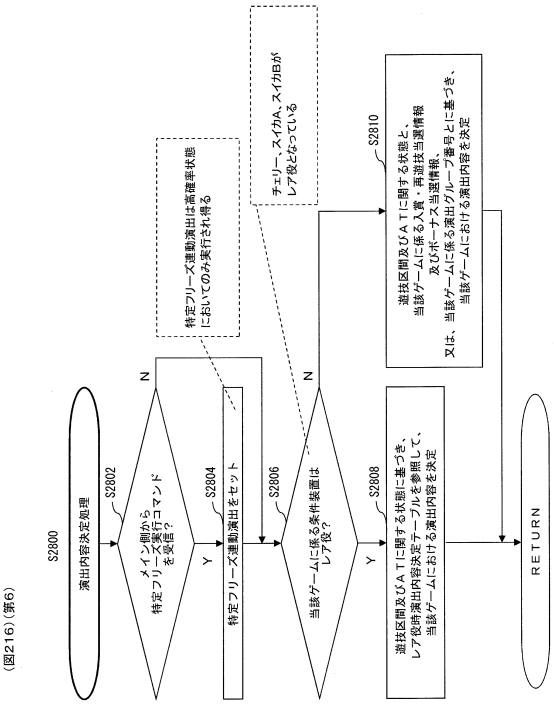
【図２１４】



【図２１５】



【図２１６】



【図２１７】

(図217)(第6)

【レア役時演出内容決定テーブルの一例】(一部抜粋)

＜通常区間の場合＞

レバー時役示唆	演出内容	置数
あり	色告知	0～19
なし	カットイン演出	20～149
なし	バトル演出	150～199
なし	ザコキャラ撃破	200～999

＜待機区間の場合＞

レバー時役示唆	演出内容	置数
あり	色告知	0～999

＜転落待ち区間の場合＞

レバー時役示唆	演出内容	置数
あり	色告知	0～799
なし	カットイン演出	800～899
なし	バトル演出	900～909
なし	ザコキャラ撃破	910～999

＜有利区間且つ高確率状態(押し順ナビなし)＞

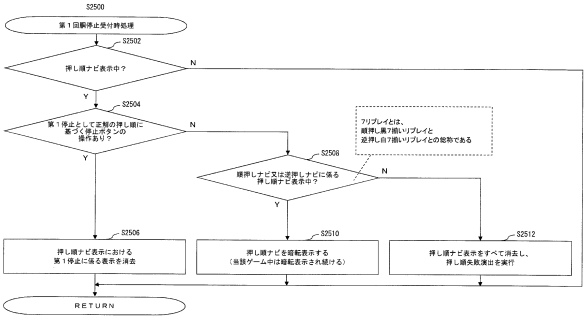
レバー時役示唆	演出内容	置数
あり	色告知	0～9
なし	カットイン演出	10～199
なし	バトル演出	200～699
なし	ザコキャラ撃破	700～999

＜有利区間且つAT中状態(押し順ナビあり)＞

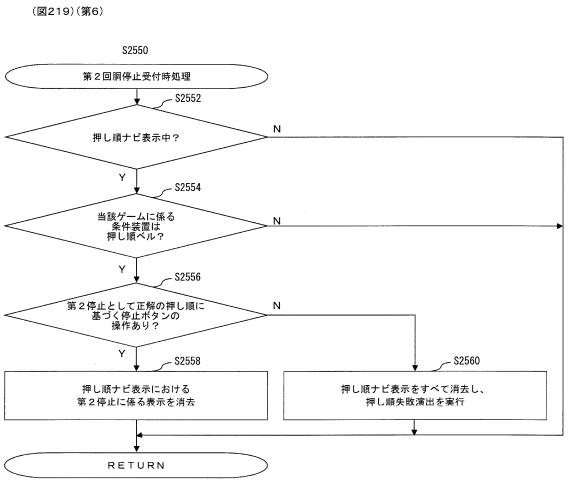
レバー時役示唆	演出内容	置数
あり	色告知	0～49
なし	カットイン演出	50～399
なし	ボタン演出	400～699
なし	セリフ演出	700～999

【図２１８】

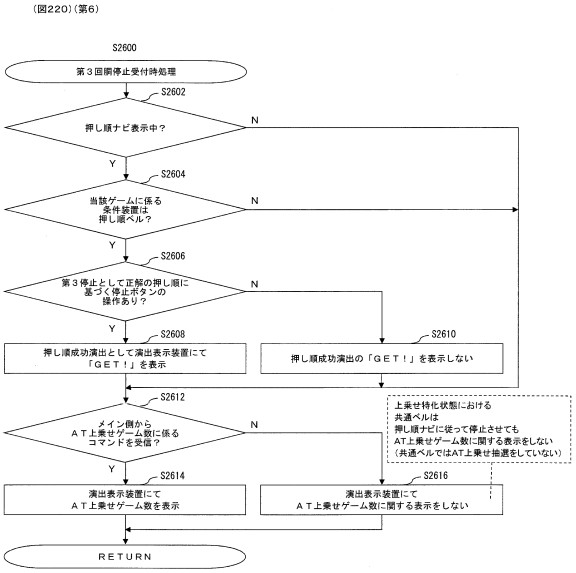
(図218)(第6)



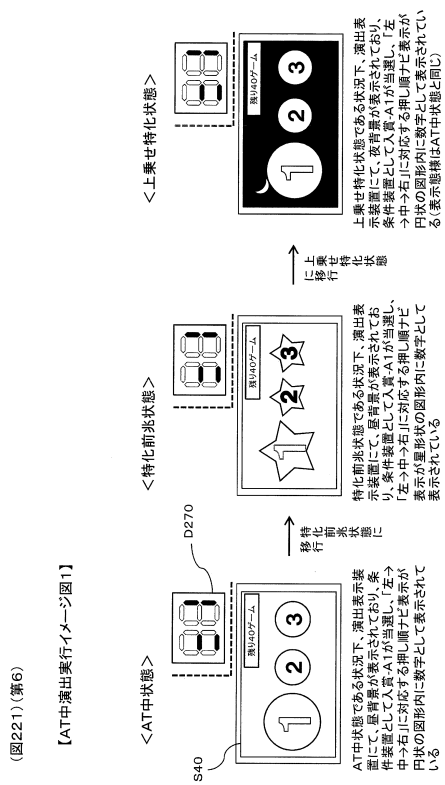
【図２１９】



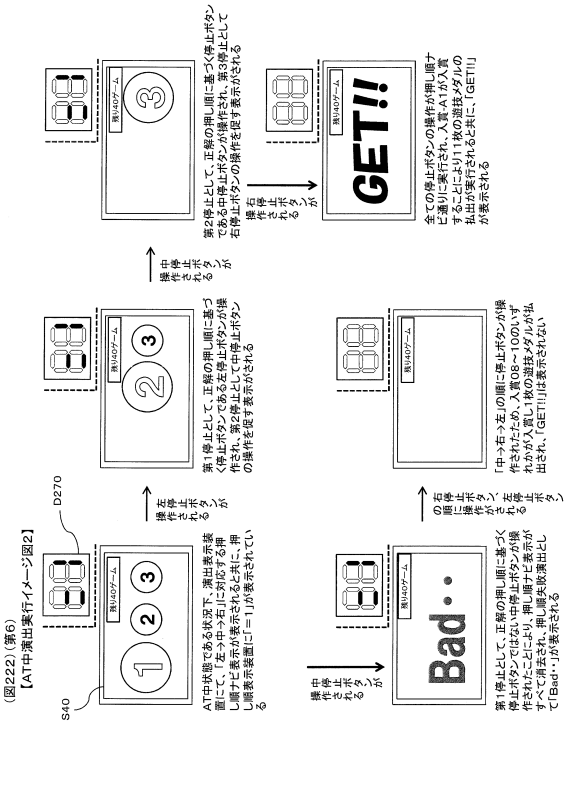
【図２２０】



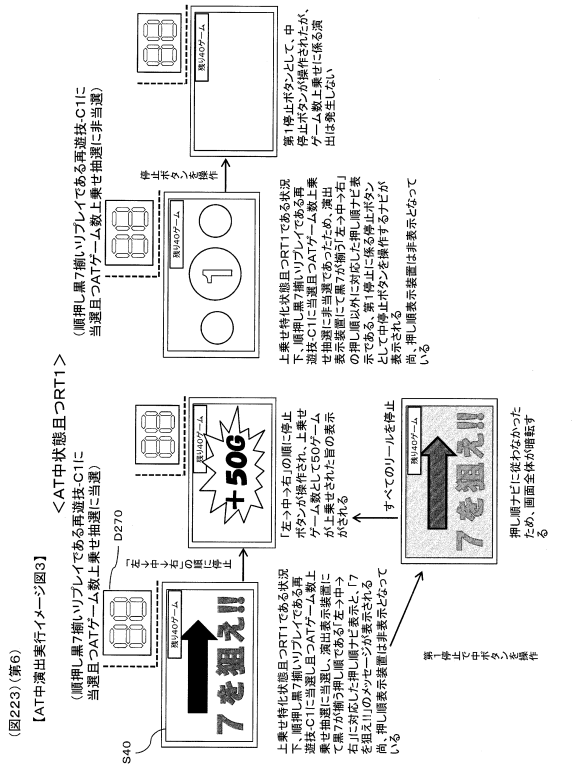
【図２２１】



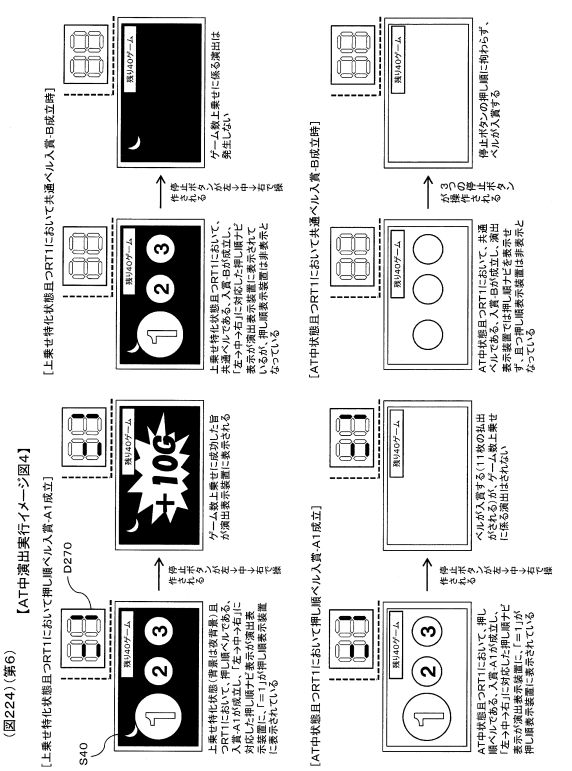
【図２２２】



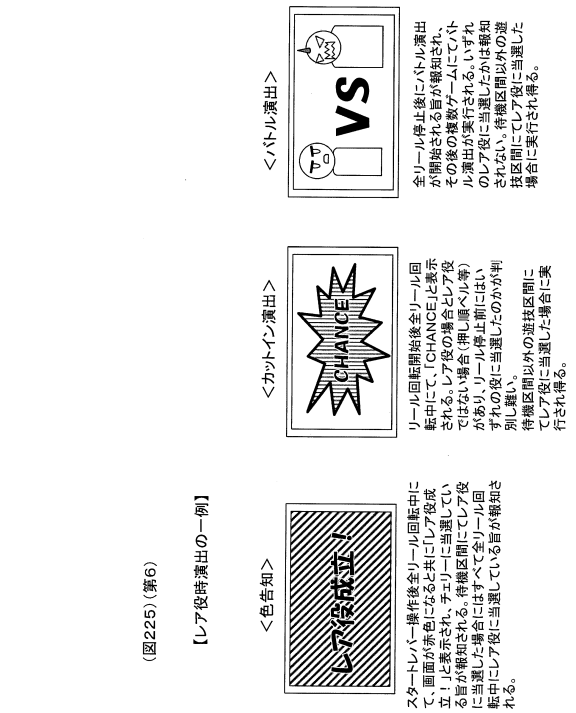
【図２２３】



【図２２４】



【図２２５】

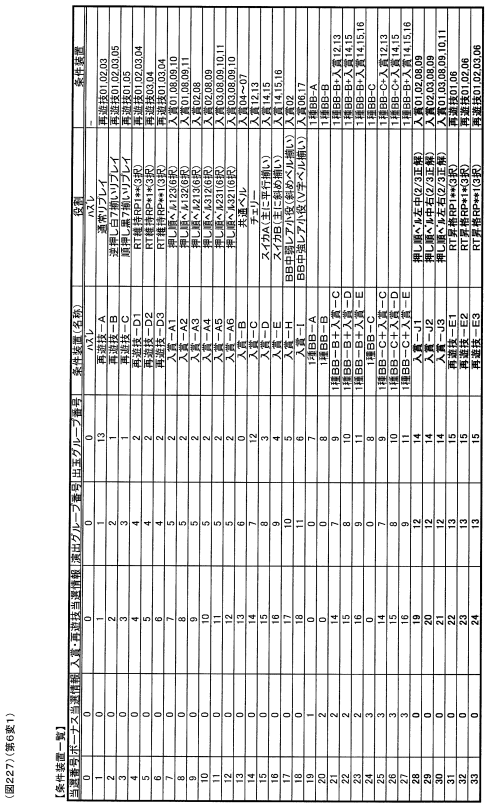


【図２２６】

(図226)(第6変1)
【図柄組み合わせ一覧4】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役制等
68	ベル	リプレイ	リプレイ	再遊技０６	再遊技	ＲＴ１へ移行（昇格）する図柄組み合わせ

【図２２７】



【条件装置一覧】

当選番号	ボーナス当選情報	入賞・再遊技当選情報	演出グループ番号	出玉グループ番号	条件装置(名称)	役割	条件装置
0	0	0	0	13	ハズレ	ハズレ	
1	0	1	1		再遊技A	通常リプレイ	再遊技01.02.03
2	0	2	2	1	再遊技B	押し目有利リプレイ	再遊技01.02.05
3	0	3	3		再遊技C	強押し目有利リプレイ	再遊技01.02.06
4	0	4	4	2	再遊技D1	RT維持RP1★★(3択)	再遊技01.02.03.04
5	0	5	4		再遊技D2	RT維持RP1★★(3択)	再遊技01.03.04
6	0	6	4	2	再遊技D3	RT維持RP★★(3択)	再遊技01.03.04
7	0	7	5	5	入賞A1	押し順ベル123(6択)	入賞01.08.09.10
8	0	8	5		入賞A2	押し順ベル132(6択)	入賞01.08.09.11
9	0	9	5		入賞A3	押し順ベル213(6択)	入賞02.08.09
10	0	10	5		入賞A4	押し順ベル231(6択)	入賞02.08.09
11	0	11	5		入賞A5	押し順ベル312(6択)	入賞03.08.09.10.11
12	0	12	5		入賞A6	押し順ベル321(6択)	入賞03.08.09.10
13	0	13	6	2	共通ベル	共通ベル	入賞04～07
14	0	14	7		スイカB	主に平行揃い	入賞12.13
15	0	15	8		スイカC	主に斜め揃い	入賞14.15.16
16	0	16	9		スイカD	主に斜め揃い	入賞14.15.16
17	0	17	10	4	スイカE	主に斜め揃い	入賞14.15.16
18	0	18	11	5	BB中弱レア小役(斜めベル揃い)	BB中弱レア小役(斜めベル揃い)	入賞02
19	1	0	0	6	BB中強レア小役(Vテベル揃い)	BB中強レア小役(Vテベル揃い)	入賞06.17
20	1	0	0	7	1種BB－A		
21	2	0	0	8	1種BB－B		
22	2	14	7	9	1種BB－A＋入賞－C	1種BB－A＋入賞－C	入賞12.13
23	2	15	8	10	1種BB－A＋入賞－D	1種BB－A＋入賞－D	入賞14.15.16
24	3	0	0	11	1種BB－A＋入賞－E	1種BB－A＋入賞－E	入賞14.15.16
25	3	14	7	8	1種BB－B＋入賞－C	1種BB－B＋入賞－C	入賞12.13
26	3	15	8	9	1種BB－B＋入賞－D	1種BB－C＋入賞－D	入賞14.15.16
27	3	16	9	10	1種BB－B＋入賞－E	1種BB－C＋入賞－E	入賞14.15.16
28	0	19	12	14	押し順ベル左中右(2/3正解)	押し順ベル左中右(2/3正解)	入賞01.02.08.09
29	0	20	12	14	押し順ベル中右(2/3正解)	押し順ベル中右(2/3正解)	入賞02.03.08.09
30	0	21	12	14	押し順ベル左右(2/3正解)	押し順ベル左右(2/3正解)	入賞01.03.08.09.10.11
31	0	22	13	15	再遊技E1	RT昇格RP1★★(3択)	再遊技01.06
32	0	23	13	15	再遊技E2	RT昇格RP★1★(3択)	再遊技01.07.06
33	0	24	13	15	再遊技E3	RT昇格RP★★(3択)	再遊技01.07.06

(図227)(第6変1)

【図２２８】

(図228)(第6変1)

【小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧】※設定値が1である場合

当選番号	条件装置(名称)	役割	RT0	非RT	RT1	RT2	RT3	1種BB-A_B_C
0		ハズレ	45550	44751	18751	42050	44721	
1	再遊技－A	通常リプレイ	4200	4200	5000	8000	4200	
2	再遊技－B	逆押し目7揃いリプレイ	1	400	400	1	400	
66	再遊技－C	順押し滑7揃いリプレイ		400	400		400	
4	再遊技－D1	RT維持RP1★★(3択)	100	1600	10000	1400	1610	
5	再遊技－D2	RT維持RP★1★(3択)	100	1600	10000	1400	1610	
6	再遊技－D3	RT維持RP★★(3択)	100	1600	10000	1400	1610	
7	入賞－A1	押し順ベル123(6択)	723	723	723	723	723	
8	入賞－A2	押し順ベル132(6択)	723	723	723	723	723	
9	入賞－A3	押し順ベル213(6択)	723	723	723	723	723	
10	入賞－A4	押し順ベル312(6択)	723	723	723	723	723	
11	入賞－A5	押し順ベル231(6択)	723	723	723	723	723	
12	入賞－A6	押し順ベル321(6択)	723	723	723	723	723	
13	入賞－B	共通ベル	3204	3204	3204	3204	3204	52036
14	入賞－C	チェリー	1000	1000	1000	1000	1000	
15	入賞－D	スイカA(主に平行揃い)	700	700	700	700	700	
16	入賞－E	スイカB(主に斜め揃い)	300	300	300	300	300	
17	入賞－H	BB中弱レア小役(斜めベル揃い)						13000
18	入賞－I	BB中強レア小役(Vテベル揃い)						500
19	1種BB－A		40	40	40	40	40	
20	1種BB－B		40	40	40	40	40	
21	1種BB－B＋入賞－C		40	40	40	40	40	
22	1種BB－B＋入賞－D		40	40	40	40	40	
23	1種BB－B＋入賞－E		40	40	40	40	40	
24	1種BB－C		40	40	40	40	40	
25	1種BB－C＋入賞－C		40	40	40	40	40	
26	1種BB－C＋入賞－D		40	40	40	40	40	
27	1種BB－C＋入賞－E		40	40	40	40	40	
28	入賞－J1	押し順ベル(2/3で正解)	361	361	361	361	361	
29	入賞－J2	押し順ベル(2/3で正解)	361	361	361	361	361	
30	入賞－J3	押し順ベル(2/3で正解)	361	361	361	361	361	
31	再遊技－E1	RT昇格RP1★★(3択)	1000			100		
32	再遊技－E2	RT昇格RP★1★(3択)	1500			100		
33	再遊技－E3	RT昇格RP★★(3択)	1500			100		

※RT2(BB内部中)において、当選番号21～23及び当選番号25～27のBB役と小役とが重複している条件装置に当選した場合には、
BB役が異効となり小役のみが停止表示し得る。
RT2(BB内部中)において、当選番号19、20又は24のBB役が当選した場合には、BB役は無効となりハズレと同様の停止表示態様となる。

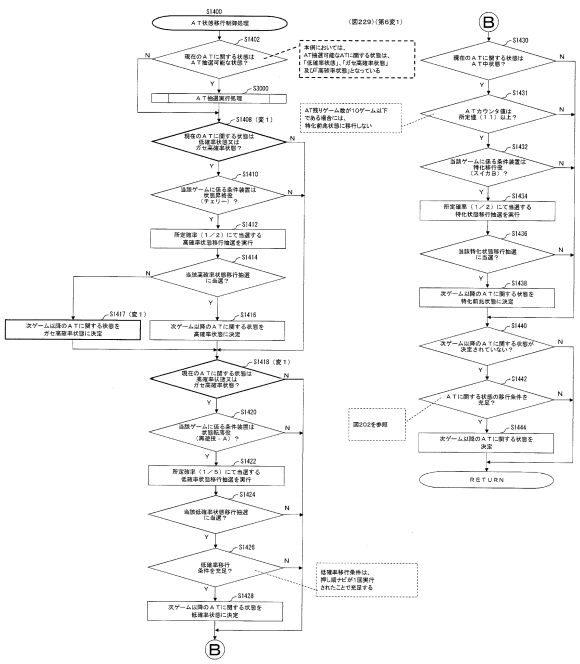
【共通ベル出現率】

共通ベル (RT状態に拘らず出現率は一律)		
設定1	設定2	設定3
3204	3404	3604
設定4	設定5	設定6
3904	4204	4504

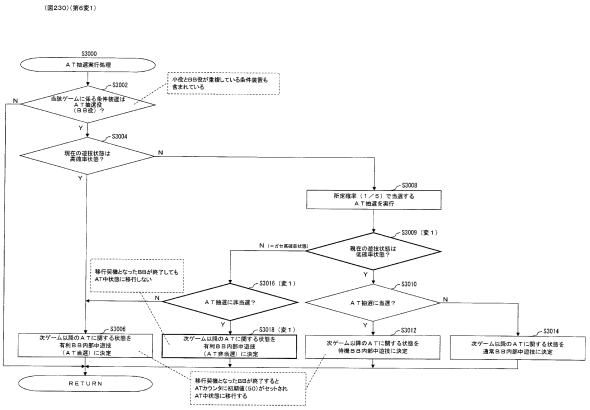
※共通ベルの出現率(抽選確率)は設定値によって相違する。
また、共通ベルに当選しても、AT抽選、ATと乗せ抽選及び高確率状態移行抽選は実行されない。

※入賞A1～A6は6択の押し順であるため押し順ナビが発生しない場合には1／6で入賞する。
一方、入賞J1～J6は第1停止が左中右のうち2つが正解となるため押し順ナビが発生しない場合には2／3(4／6)で入賞する。

【図２２９】

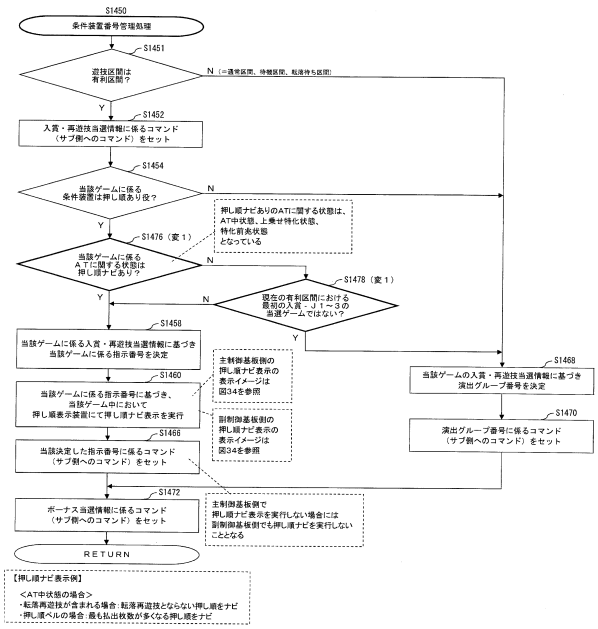


【図２３０】



【図２３１】

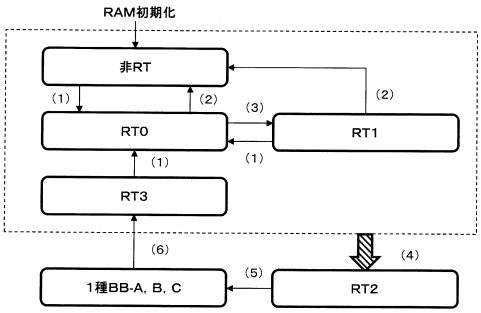
(図231)(第6変1)



【図２３２】

(図232)(第6変1)

【RT状態遷移図】

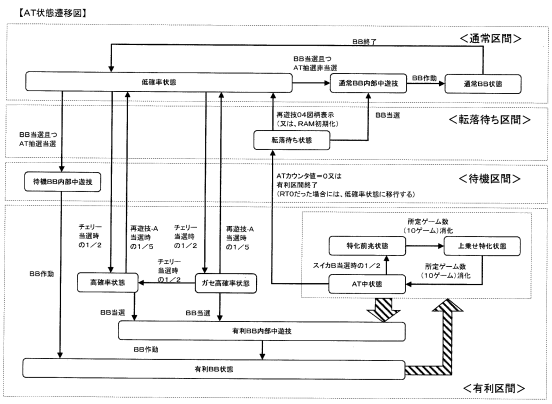


【RT状態の変動条件】

名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
非RT	∞	RAM初期化 (2)入賞08～11図柄表示	(1)再遊技04図柄表示 (4)1種BB-A～Cに係る条件装置作動	RT0 RT2
RT0	∞	(1)再遊技04図柄表示	(2)入賞08～11図柄表示 (3)再遊技06図柄表示 (4)1種BB-A～Cに係る条件装置作動	非RT RT1 RT2
RT1	∞	(3)再遊技06図柄表示	(1)再遊技04図柄表示 (2)入賞08～11図柄表示 (4)1種BB-A～Cに係る条件装置作動	非RT RT0 RT2
RT2	∞	(4)1種BB-A～Cに係る条件装置作動	(5)1種BB-A～C作動	1種BB-A～C作動時
RT3	∞	(6)1種BB-A～C作動終了	(1)再遊技04図柄表示 (4)1種BB-A～Cに係る条件装置作動	RT0 RT2
1種BB-A～C作動時	—	(5)1種BB-A～C作動	(6)1種BB-A～C作動終了	RT3

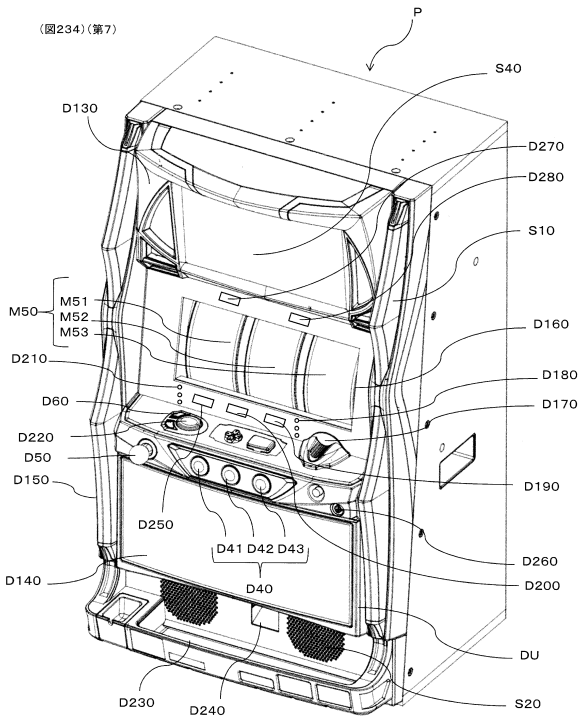
【図２３３】

(図233)(第6変1)



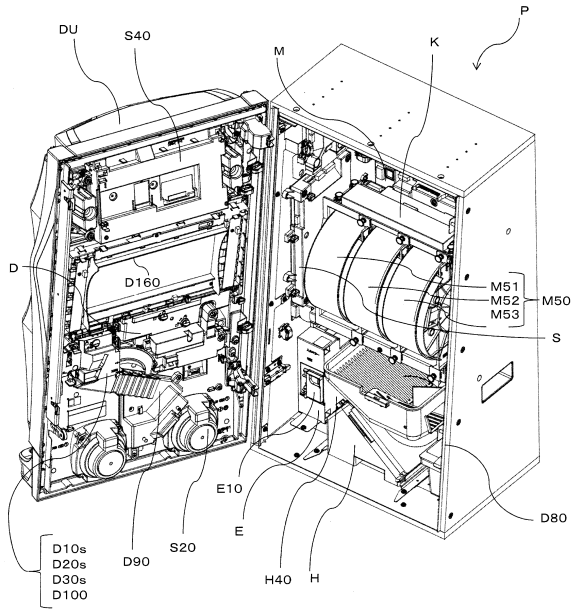
【図２３４】

(図234)(第7)



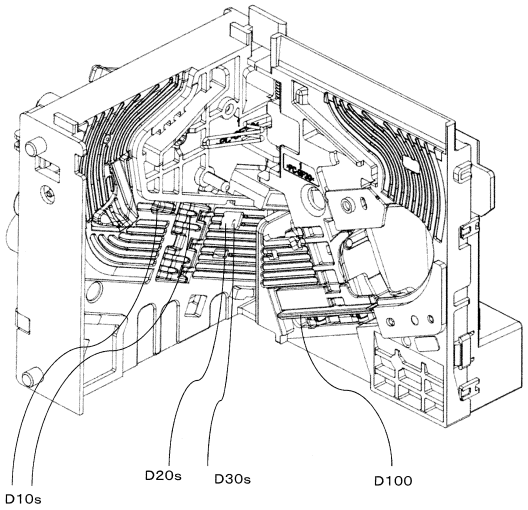
【図２３５】

(図235)(第7)



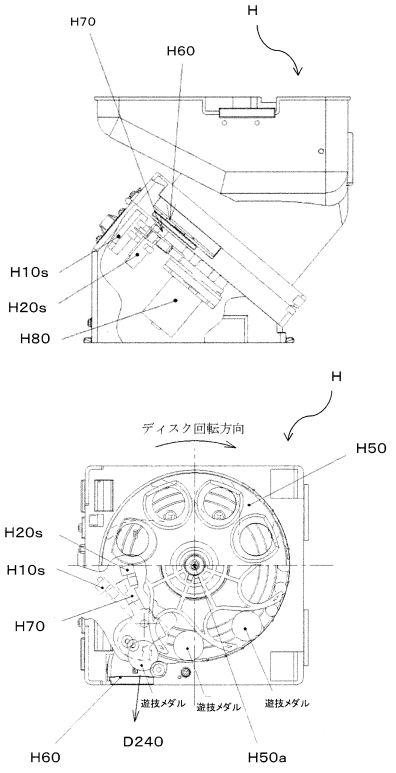
【図２３６】

(図236)(第7)



【図２３７】

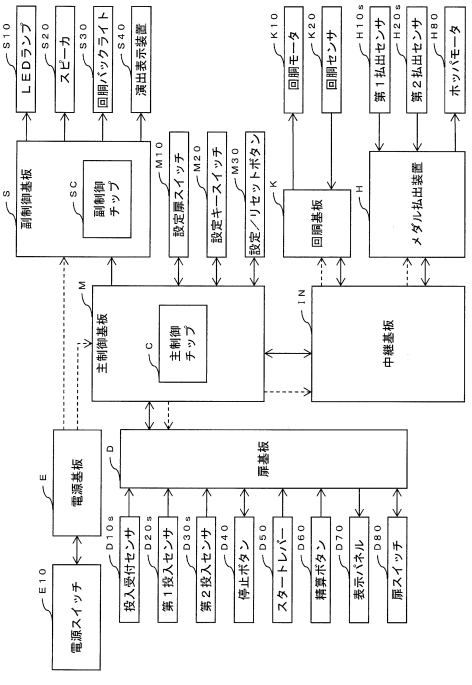
(図237)(第7)



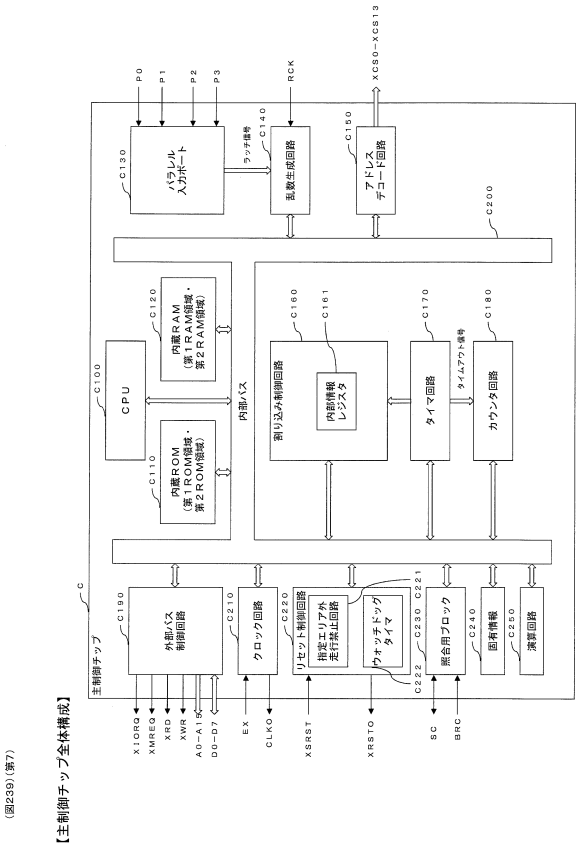
【図２３８】

(図238)(第7)

【電気的全体構成】



【図２３９】



【主制御チップ全体構成】

(図239)(第7)

【図２４０】

(図240)(第7)

【主制御チップメモリマップ構成図】

≪主制御チップ全体メモリマップ≫

0000H	内蔵ROM（10240バイト）	0000H	第1ROM領域（8192バイト）
		2000H	第2ROM領域（2048バイト）
2800H	レジスタ領域（256バイト）		
2900H	未使用領域（50944バイト）		
F000H	内蔵RAM（768バイト）	F000H	第1RAM領域（512バイト）
		F200H	第2RAM領域（202バイト）
		F2CAH	スタックエリア（54バイト）
F300H	未使用領域（2768バイト）		
FDD0H	XCSデコードエリア（44バイト）		
FDFCH	未使用領域（516バイト）		
FFFFH まで			

※囲みの左の数字は番地となっている。

※未使用領域は、すべてのビットが「0」となって おり、未使用領域以外の領域は、いずれかのビットが「1」となっている

≪第１ROM領域≫

0000H	第1制御領域（4008バイト）	2000H	第2制御領域（1024バイト）
0FA8H	未使用領域（600バイト）	2400H	未使用領域（256バイト）
1200H	第1データ領域（1000バイト）	2500H	第2データ領域（512バイト）
15E8H	未使用領域（2072バイト）	2700H	未使用領域（256バイト）
1E00H	会社名、日付、型式名（448バイト）		
1FC0H	プログラム管理エリア（64バイト）		

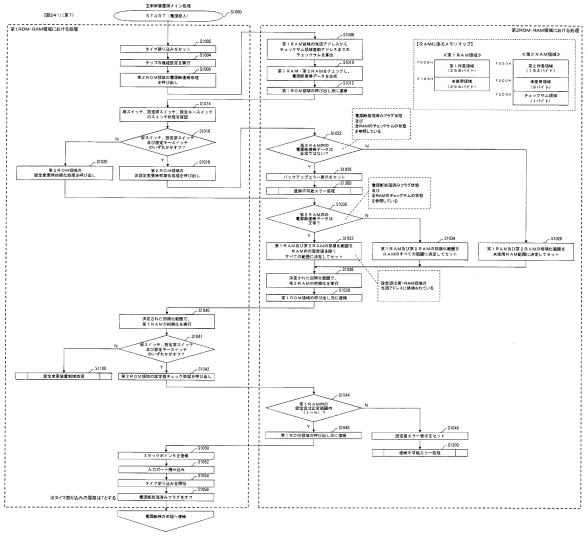
≪第２ROM領域≫

≪第１RAM領域≫

F000H	第1作業領域（258バイト）	F200H	第2作業領域（192バイト）
F102H	未使用領域（254バイト）	F2C0H	未使用領域（9バイト）
		F2C9H	チェックサム領域（1バイト）

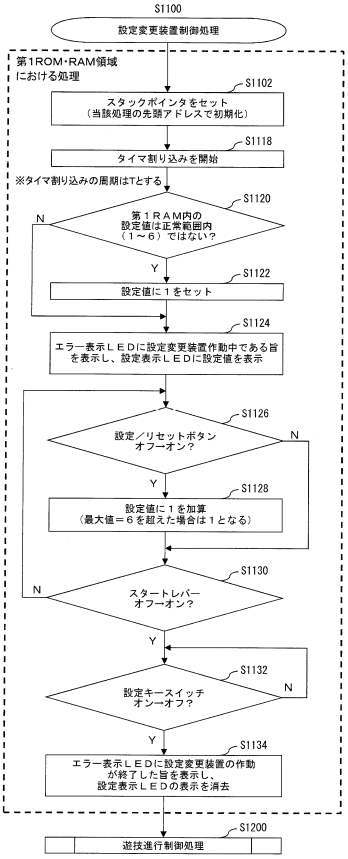
≪第２RAM領域≫

【図２４１】



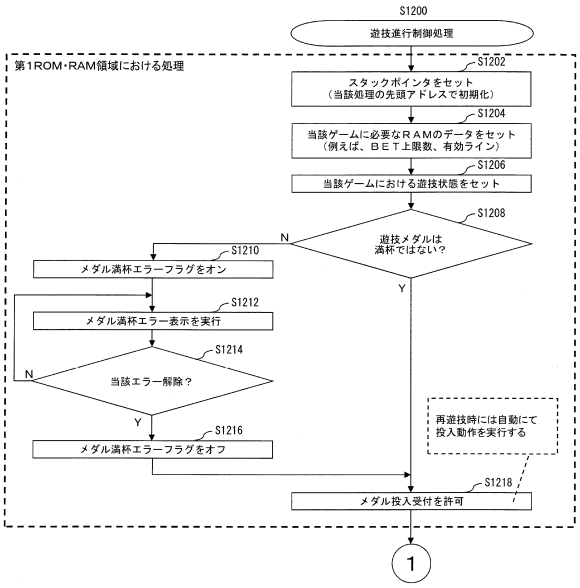
【図２４２】

(図242)(第7)

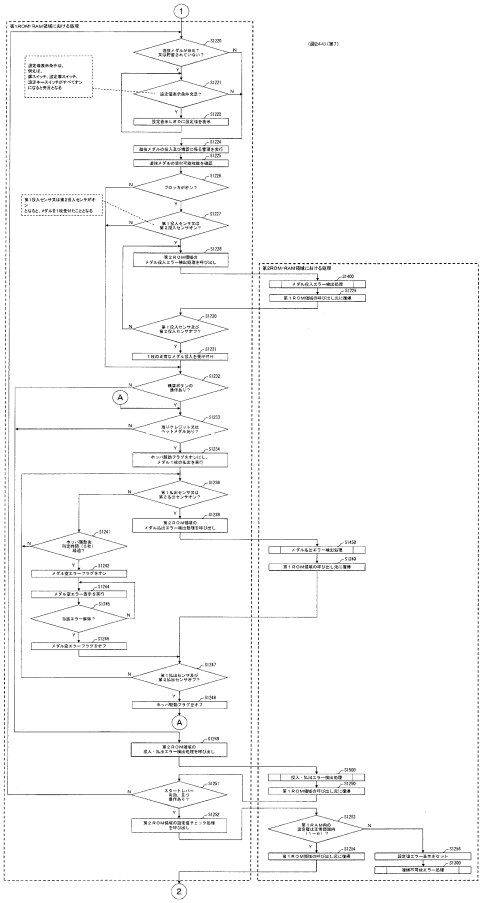


【図２４３】

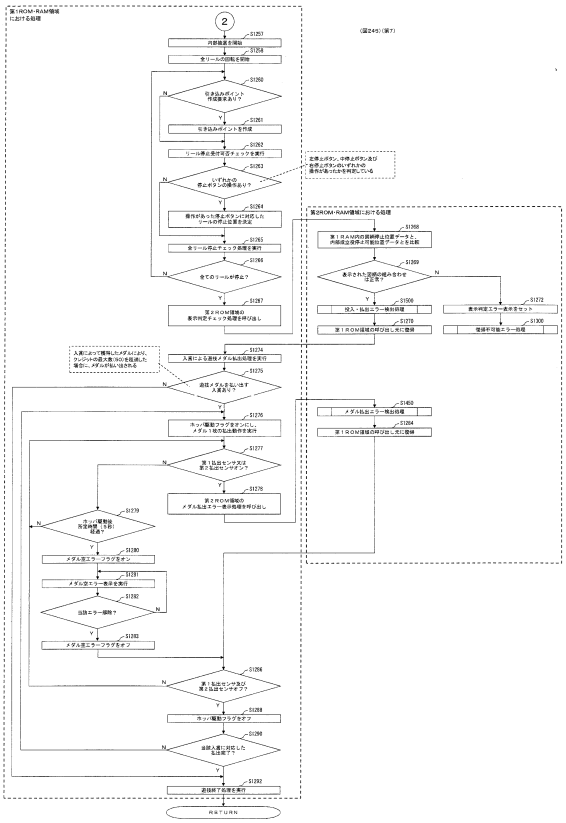
（図243）（第7）



【図２４４】

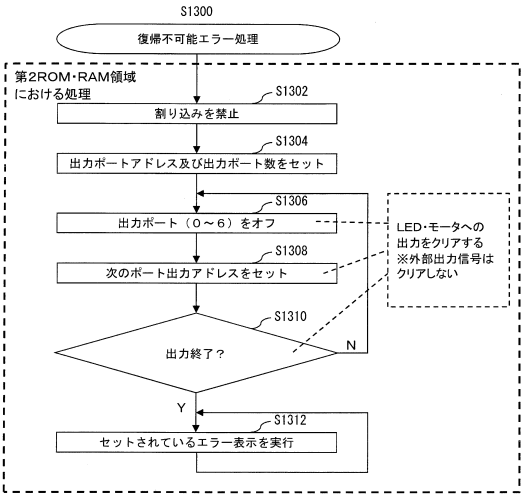


【図２４５】

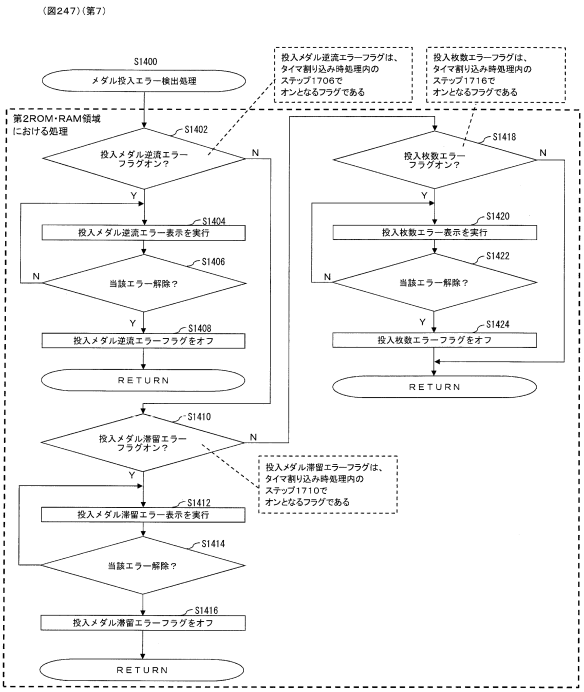


【図２４６】

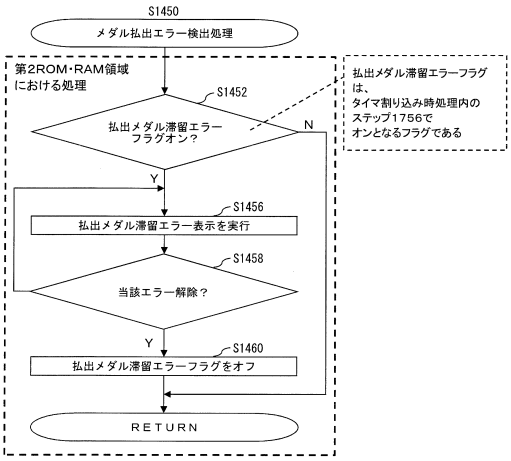
（図246）（第7）



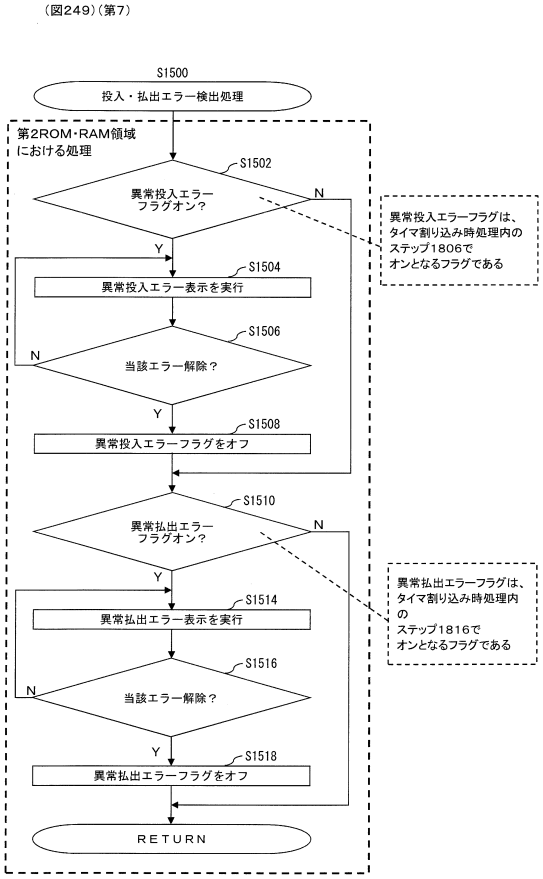
【図２４７】



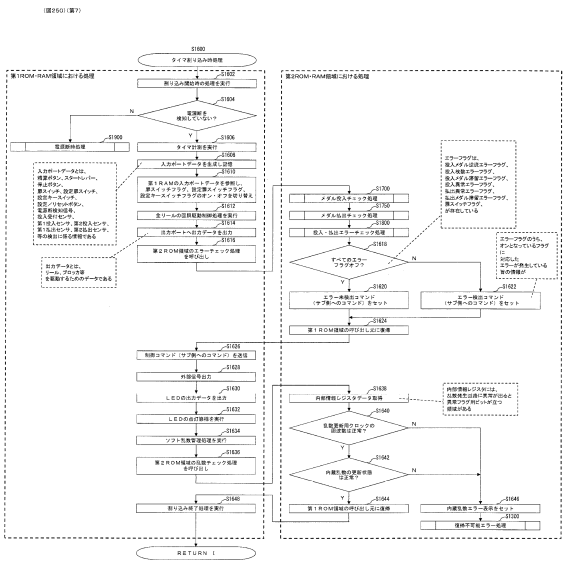
【図２４８】



【図２４９】

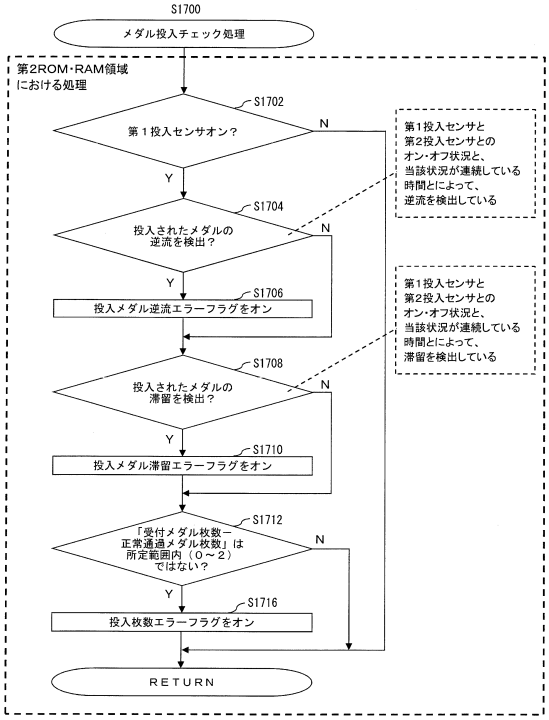


【図２５０】



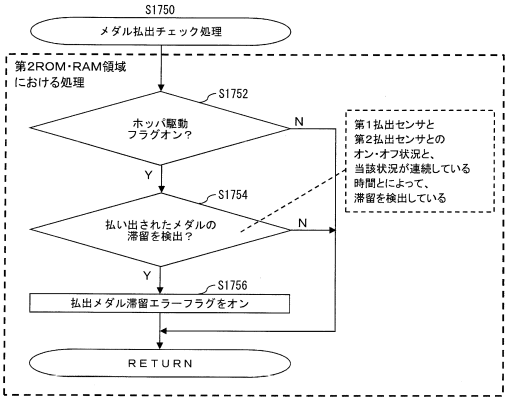
【図２５１】

(図251)(第7)



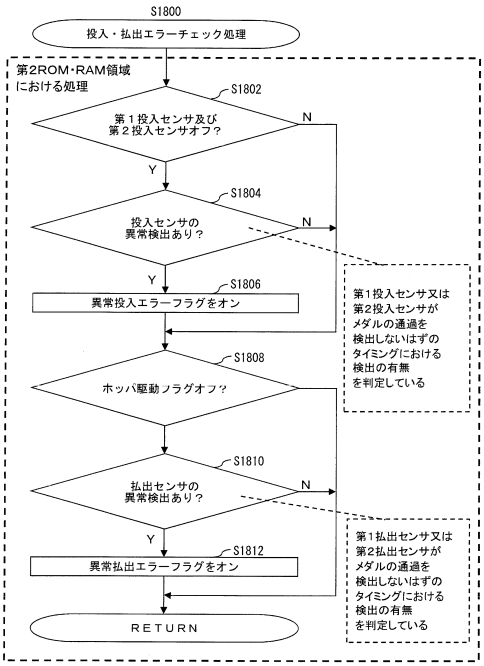
【図２５２】

(図252)(第7)



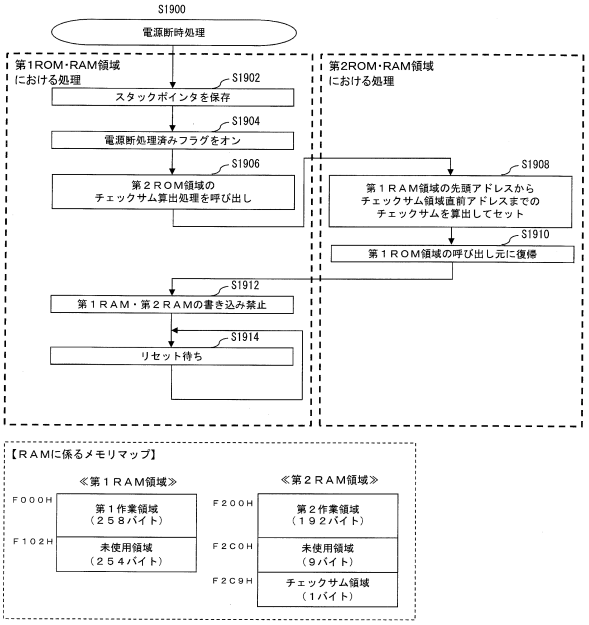
【図２５３】

(図253)(第7)

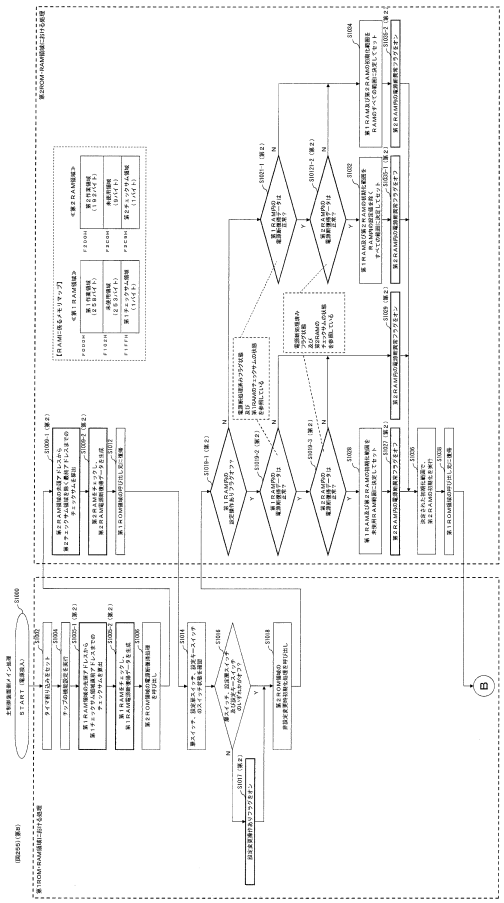


【図２５４】

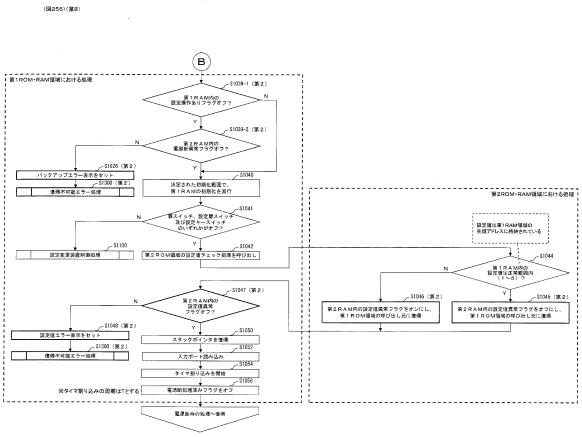
(図254)(第7)



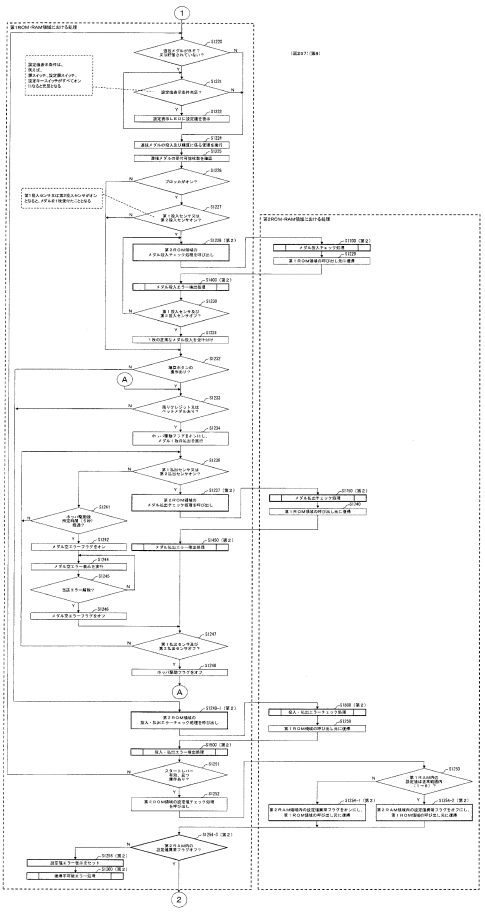
【図２５５】



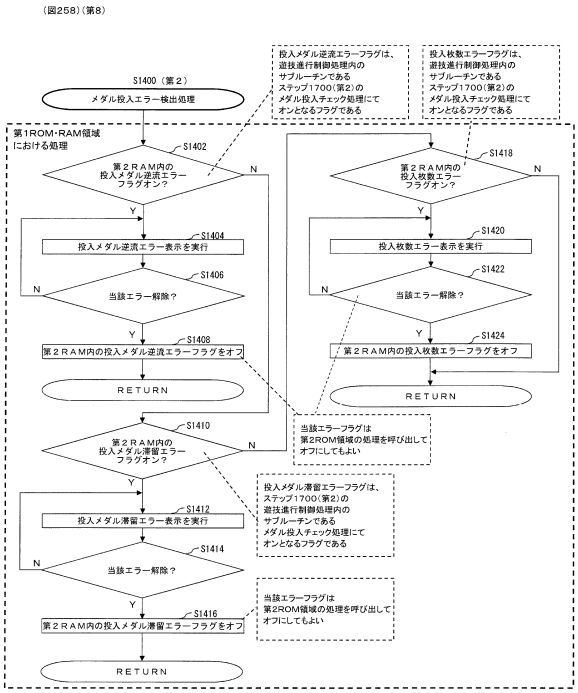
【図２５６】



【図２５７】

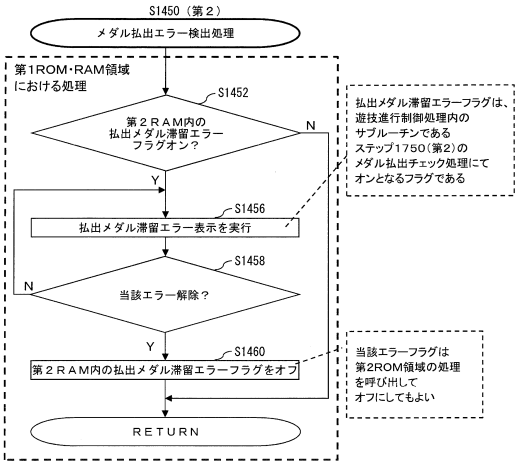


【図２５８】



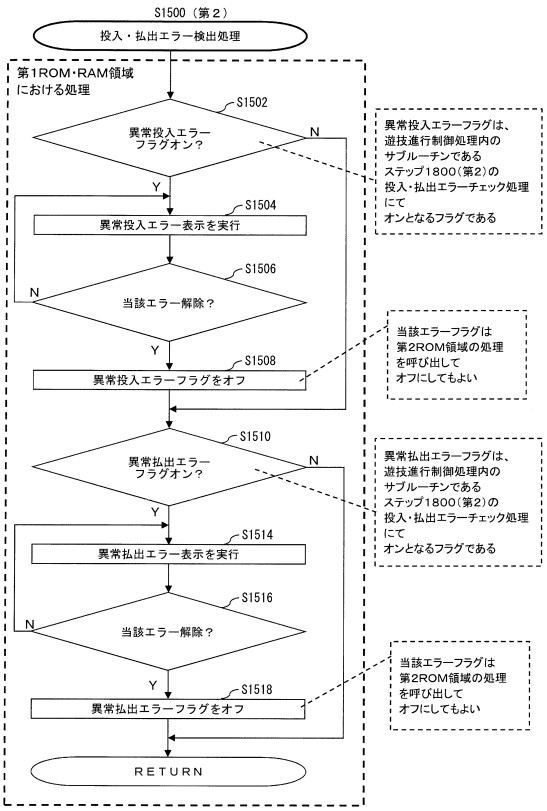
【図２５９】

(図259)(第8)

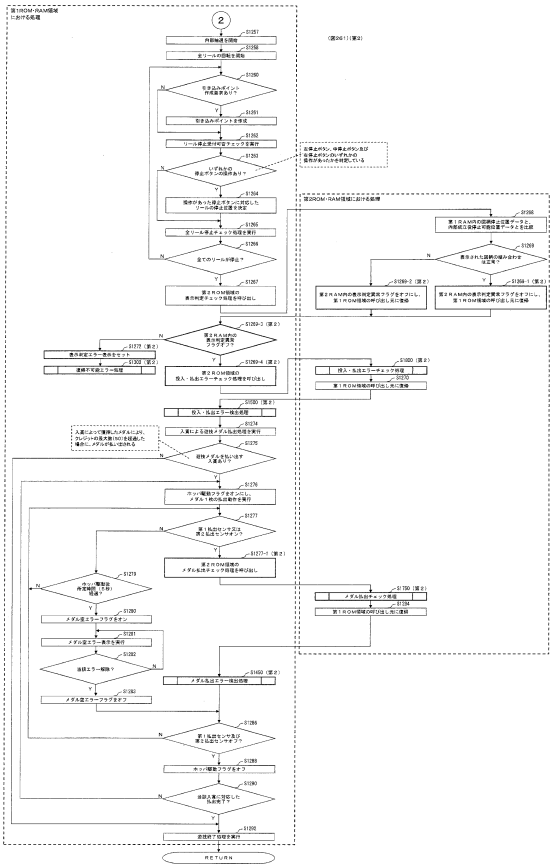


【図２６０】

(図260)(第8)

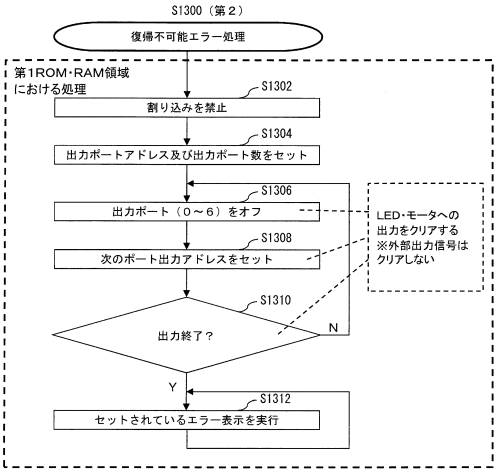


【図２６１】

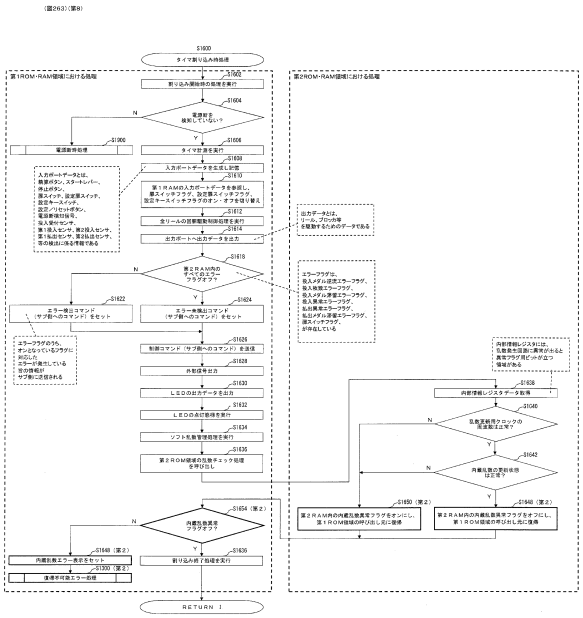


【図２６２】

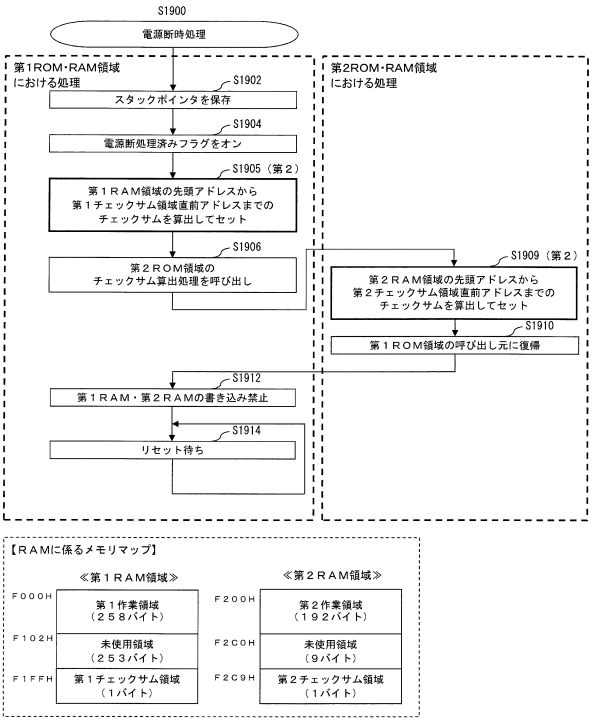
(図262)(第8)



【図２６３】



【図２６４】



【図２６５】

(図265)(第9)

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

規定数
3枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール２０コマで構成

ﾘｰﾙ	ﾘｰﾙ	ﾘｰﾙ
左ﾘｰﾙ	中ﾘｰﾙ	右ﾘｰﾙ

停止ボタン	停止リール
左ボタン	左リール
中ボタン	中リール
右ボタン	右リール

(3) 有効ライン

有効ライン１

	左リール	中リール	右リール
上段			
中段	■	■	■
下段			

(4) 最大・最小払出枚数

規定数	最大	最小
3枚	9枚	1枚

(5) ボーナスの図柄の組合せ

	左リール	中リール	右リール	名称
1	羊	羊	羊	１種ＢＢ０１
2	ｾﾌﾞﾝ	ｾﾌﾞﾝ	ｾﾌﾞﾝ	１種ＢＢ０２

(6) ボーナスの終了条件

名称	終了条件
１種ＢＢ０１	４５０枚を超える払い出しで終了
１種ＢＢ０２	３００枚を超える払い出しで終了

(7)優先入賞順

再遊技→小役(ベル、スイカ)→ボーナス

【図２６６】

(図266)(第9)

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	再	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲA
	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾁｪﾘｰ	
1	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲA	ｽｲｶ
	ﾘﾌﾟﾚｲA		
2	羊	羊	羊
3	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	再
			ﾘﾌﾟﾚｲB
4	♡	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ
	ﾌﾞﾗﾝｸB		
5	再	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲA
	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾁｪﾘｰ	
6	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲA	ｽｲｶ
7	ﾘﾌﾟﾚｲA	♡	ｾﾌﾞﾝ
		ﾌﾞﾗﾝｸB	
8	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	再
			ﾘﾌﾟﾚｲB
9	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ
10	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲA
11	◆	ﾘﾌﾟﾚｲA	ｽｲｶ
	ﾌﾞﾗﾝｸA		
12	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾁｪﾘｰ	♡
			ﾌﾞﾗﾝｸB
13	ﾍﾞﾙ	◆	再
		ﾌﾞﾗﾝｸA	ﾘﾌﾟﾚｲB
14	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ
15	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲA
16	ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲA	ｽｲｶ
17	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾁｪﾘｰ	◆
			ﾌﾞﾗﾝｸA
18	ﾍﾞﾙ	ｾﾌﾞﾝ	再
			ﾘﾌﾟﾚｲB
19	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ

	図柄名称
1	ｾﾌﾞﾝ
2	羊
3	♡
	ﾌﾞﾗﾝｸB
4	ﾍﾞﾙ
5	ﾘﾌﾟﾚｲA
6	再
	ﾘﾌﾟﾚｲB
7	ｽｲｶ
8	ﾁｪﾘｰ
9	◆
	ﾌﾞﾗﾝｸA

【図２６７】

(図267)(第9)

【小役出現率一覧】

≪ボーナス後状態≫

左第1停止ベル	中第1停止ベル	左第1停止ベル	再遊技01,02	再遊技05	再遊技09,10,11	スイカ	ハズレ
120/1024	120/1024	120/1024	145/1024	0/1024	10/1024	13/1024	498/1024

≪通常遊技状態≫

左第1停止ベル	中第1停止ベル	左第1停止ベル	再遊技01,02	再遊技05	再遊技09,10,11	スイカ	ハズレ
120/1024	120/1024	120/1024	145/1024	30/1024	10/1024	13/1024	438/1024

≪ART準備状態≫

左第1停止ベル	中第1停止ベル	左第1停止ベル	再遊技01,02	再遊技05,04	再遊技09,10,11	スイカ	ハズレ
120/1024	120/1024	120/1024	481/1024	100/1024	10/1024	13/1024	30/1024

≪ART状態≫

左第1停止ベル	中第1停止ベル	左第1停止ベル	再遊技01,02	再遊技05,04	再遊技09,10,11	スイカ	ハズレ
120/1024	120/1024	120/1024	481/1024	130/1024	10/1024	13/1024	30/1024

※ボーナスは小役と重複しており、スイカ等の一部に含まれている。

【図２６８】

(図268)(第9)

【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等		左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等
1	赤7	赤7	赤7	1種BB01	1種BB	19	ベル	リプレイA	アシカ	再遊技05（昇格再遊技）	再遊技
2	ゼアン	ゼアン	ゼアン	1種BB02	1種BB	20	ベル	リプレイA	赤7	再遊技05（昇格再遊技）	再遊技
3	リプレイA	リプレイA	リプレイA	再遊技01	再遊技	21	ベル	リプレイA	ゼアン	再遊技05（昇格再遊技）	再遊技
4	リプレイB	リプレイA	リプレイA	再遊技01	再遊技	22	ベル	リプレイA	アシカA	再遊技05（昇格再遊技）	再遊技
5	ベル	アシカB	ベル	再遊技02	再遊技	23	スイカ	リプレイA	アシカB	再遊技05（昇格再遊技）	再遊技
6	ベル	赤7	ベル	再遊技02	再遊技	24	スイカ	リプレイA	赤7	再遊技05（昇格再遊技）	再遊技
7	チェリー	チェリー	ベル	再遊技02	再遊技	25	スイカ	リプレイA	ゼアン	再遊技05（昇格再遊技）	再遊技
8	スイカ	アシカB	ベル	再遊技02	再遊技	26	スイカ	リプレイA	アシカA	再遊技05（昇格再遊技）	再遊技
9	スイカ	赤7	チェリー	再遊技02	再遊技	27	スイカ	リプレイA	ベル	再遊技06（昇格再遊技）	再遊技
10	スイカ	チェリー	ベル	再遊技02	再遊技	28	スイカ	リプレイA	ベル	再遊技06（昇格再遊技）	再遊技
11	リプレイA	リプレイA	リプレイB	再遊技03（転落再遊技）	再遊技	29	赤7	リプレイA	スイカ	再遊技09（チェリー再遊技）	再遊技
12	リプレイB	リプレイA	リプレイB	再遊技03（転落再遊技）	再遊技	30	リプレイA	リプレイA	スイカ	再遊技09（チェリー再遊技）	再遊技
13	ベル	アシカB	スイカ	再遊技04（転落再遊技）	再遊技	31	リプレイB	リプレイA	スイカ	再遊技09（チェリー再遊技）	再遊技
14	ベル	赤7	スイカ	再遊技04（転落再遊技）	再遊技	32	チェリー	リプレイA	スイカ	再遊技09（チェリー再遊技）	再遊技
15	ベル	チェリー	スイカ	再遊技04（転落再遊技）	再遊技	33	ベル	ベル	スイカ	再遊技09（チェリー再遊技）	再遊技
16	スイカ	アシカB	スイカ	再遊技04（転落再遊技）	再遊技	34	スイカ	ベル	スイカ	再遊技10（チェリー再遊技）	再遊技
17	スイカ	赤7	スイカ	再遊技04（転落再遊技）	再遊技	35	ベル	リプレイA	リプレイB	再遊技11（チェリー再遊技）	再遊技
18	スイカ	チェリー	スイカ	再遊技04（転落再遊技）	再遊技	36	スイカ	リプレイA	リプレイB	再遊技11（チェリー再遊技）	再遊技

【図２６９】

(図269)(第9)

【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等		左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等
37	赤7	ゼアン	リプレイB	入賞01（ベル）	9	65	リプレイA	ベル	ゼアン	入賞06（ベル）	1
38	赤7	スイカ	リプレイB	入賞01（ベル）	9	66	リプレイA	ベル	アシカA	入賞06（ベル）	1
39	赤7	スイカ	リプレイB	入賞01（ベル）	9	67	スイカ	アシカA	アシカA	入賞07（ベル）	1
40	赤7	アシカA	リプレイB	入賞01（ベル）	9	68	ベル	ゼアン	ゼアン	入賞08（ベル）	1
41	リプレイA	ゼアン	リプレイB	入賞01（ベル）	9	69	スイカ	スイカ	スイカ	入賞27（スイカ）	8
42	リプレイA	スイカ	リプレイB	入賞01（ベル）	9	70	スイカ	スイカ	スイカ	入賞27（スイカ）	8
43	リプレイA	スイカ	リプレイB	入賞01（ベル）	9	71	スイカ	スイカ	スイカ	入賞27（スイカ）	8
44	リプレイA	アシカA	リプレイB	入賞01（ベル）	9	72	スイカ	スイカ	スイカ	入賞27（スイカ）	8
45	ベル	ベル	ベル	入賞02（ベル）	9	73	ベル	スイカ	アシカB	入賞28（スイカ）	8
46	アシカB	チェリー	リプレイA	入賞03（ベル）	9	74	ベル	スイカ	ゼアン	入賞28（スイカ）	8
47	スイカ	チェリー	リプレイA	入賞03（ベル）	9	75	ベル	スイカ	ゼアン	入賞28（スイカ）	8
48	赤7	ベル	リプレイA	入賞04（ベル）	1	76	ベル	スイカ	アシカA	入賞28（スイカ）	8
49	リプレイA	ベル	リプレイA	入賞04（ベル）	1	77	ベル	スイカ	アシカB	入賞28（スイカ）	8
50	チェリー	ベル	リプレイA	入賞04（ベル）	1	78	ベル	スイカ	赤7	入賞28（スイカ）	8
51	赤7	ゼアン	リプレイA	入賞05（ベル）	1	79	ベル	スイカ	ゼアン	入賞28（スイカ）	8
52	赤7	スイカ	リプレイA	入賞05（ベル）	1	80	ベル	スイカ	アシカA	入賞28（スイカ）	8
53	赤7	スイカ	リプレイA	入賞05（ベル）	1	81	リプレイB	スイカ	アシカB	入賞28（スイカ）	8
54	赤7	アシカA	リプレイA	入賞05（ベル）	1	82	リプレイB	スイカ	赤7	入賞28（スイカ）	8
55	リプレイA	ゼアン	リプレイA	入賞05（ベル）	1	83	リプレイB	スイカ	ゼアン	入賞28（スイカ）	8
56	リプレイA	スイカ	リプレイA	入賞05（ベル）	1	84	リプレイB	スイカ	アシカA	入賞28（スイカ）	8
57	リプレイA	スイカ	リプレイA	入賞05（ベル）	1	85	リプレイB	スイカ	アシカB	入賞28（スイカ）	8
58	リプレイA	アシカA	リプレイA	入賞05（ベル）	1	86	リプレイB	スイカ	赤7	入賞28（スイカ）	8
59	赤7	ベル	アシカB	入賞06（ベル）	1	87	リプレイB	スイカ	ゼアン	入賞28（スイカ）	8
60	赤7	ベル	赤7	入賞06（ベル）	1	88	リプレイB	スイカ	アシカA	入賞28（スイカ）	8
61	赤7	ベル	ゼアン	入賞06（ベル）	1	89	ベル	アシカB	リプレイA	入賞29（スイカ）	8
62	赤7	ベル	アシカA	入賞06（ベル）	1	90	ベル	赤7	リプレイA	入賞29（スイカ）	8
63	リプレイA	ベル	アシカB	入賞06（ベル）	1	91	リプレイB	アシカB	リプレイA	入賞29（スイカ）	8
64	リプレイA	ベル	赤7	入賞06（ベル）	1	92	リプレイB	赤7	リプレイA	入賞29（スイカ）	8

【図２７０】

(図270)(第9)

【条件装置一覧1】

持越し可能な条件装置（規定数 3枚）

番号	正式名称	条件装置	3枚	図柄組み合せ（左、中、右リールの中段に揃う図柄）					
0	ハズレ	ハズレ	-						
1	BB01	BB01	-	赤7	赤7	赤7			
2	BB02	BB02	-	ゼアン	ゼアン	ゼアン			

持越し不可能な条件装置（規定数 3枚）

番号	正式名称	条件装置	3枚	図柄組み合せ（左、中、右リールの中段に揃う図柄）									押し順等（非内部中解説）
0	ハズレ	ハズレ	-										
1	再遊技－A	再遊技01	RP	リプレイB	リプレイA	リプレイA	リプレイB	リプレイA	リプレイA				通常再遊技
		再遊技02	RP	ベル	スイカ	ベル	ベル	スイカ	ベル	ベル	チェリー	ベル	スイカ	ベル	
2	再遊技－B1	再遊技01	RP	リプレイA	リプレイA	リプレイA	リプレイB	リプレイA	リプレイA				123：再遊技05 132：再遊技02 *1*：再遊技02 **1：再遊技01
		再遊技02	RP	ベル	スイカ	ベル	ベル	スイカ	ベル	ベル	チェリー	ベル	スイカ	ベル	
		再遊技05	RP	ベル	リプレイA	スイカ	ベル	リプレイA	スイカ	ベル	リプレイA	スイカ	リプレイA	スイカ	
3	再遊技－B2	再遊技01	RP	リプレイA	リプレイA	リプレイA	リプレイB	リプレイA	リプレイA				123：再遊技02 132：再遊技05 *1*：再遊技02 **1：再遊技01
		再遊技02	RP	ベル	スイカ	ベル	ベル	スイカ	ベル	ベル	チェリー	ベル	スイカ	ベル	
		再遊技05	RP	ベル	リプレイA	スイカ	ベル	リプレイA	スイカ	ベル	リプレイA	スイカ	リプレイA	スイカ	
4	再遊技－B3	再遊技01	RP	リプレイA	リプレイA	リプレイA	リプレイB	リプレイA	リプレイA				1**：再遊技01 213：再遊技05 312：再遊技02 **1：再遊技01
		再遊技02	RP	ベル	スイカ	ベル	ベル	スイカ	ベル	ベル	チェリー	ベル	スイカ	ベル	
		再遊技05	RP	ベル	リプレイA	スイカ	ベル	リプレイA	スイカ	ベル	リプレイA	スイカ	リプレイA	スイカ	
5	再遊技－B4	再遊技01	RP	リプレイA	リプレイA	リプレイA	リプレイB	リプレイA	リプレイA				1**：再遊技01 213：再遊技02 312：再遊技05 **1：再遊技01
		再遊技02	RP	ベル	スイカ	ベル	ベル	スイカ	ベル	ベル	チェリー	ベル	スイカ	ベル	
		再遊技05	RP	ベル	リプレイA	スイカ	ベル	リプレイA	スイカ	ベル	リプレイA	スイカ	リプレイA	スイカ	
6	再遊技－B5	再遊技01	RP	リプレイA	リプレイA	リプレイA	リプレイB	リプレイA	リプレイA				1**：再遊技01 *1*：再遊技02 **1：再遊技05
		再遊技02	RP	ベル	スイカ	ベル	ベル	スイカ	ベル	ベル	チェリー	ベル	スイカ	ベル	
		再遊技05	RP	ベル	リプレイA	スイカ	ベル	リプレイA	スイカ	ベル	リプレイA	スイカ	リプレイA	スイカ	

【図２７１】

(図271)(第9)

【条件装置一覧2】

持越し不可能な条件装置(規定数 3枚)

番号	正式名称	条件装置	3枚	図柄組み合せ (左、中、右リールの中段に揃う図柄)	押し順等 (非内部中制御)
7	再遊技－C1	再遊技03	RP		123:再遊技06 132:再遊技04 *1*:再遊技04 **1:再遊技03
		再遊技04	RP		
		再遊技06	RP		
8	再遊技－C2	再遊技03	RP		123:再遊技04 132:再遊技06 *1*:再遊技04 **1:再遊技03
		再遊技04	RP		
		再遊技06	RP		
9	再遊技－C3	再遊技03	RP		1**:再遊技03 213:再遊技06 312:再遊技03 **1:再遊技03
		再遊技06	RP		
10	再遊技－C4	再遊技03	RP		1**:再遊技03 213:再遊技03 312:再遊技06 **1:再遊技03
		再遊技06	RP		
11	再遊技－C5	再遊技03	RP		1**:再遊技03 *1*:再遊技04 **1:再遊技06
		再遊技04	RP		
		再遊技06	RP		
12	再遊技－D1	再遊技01	RP		1**:再遊技01 *1*:再遊技04 **1:再遊技03
		再遊技03	RP		
		再遊技04	RP		
13	再遊技－D2	再遊技02	RP		1**:再遊技03 *1*:再遊技02 **1:再遊技03
		再遊技03	RP		
14	再遊技－D3	再遊技01	RP		1**:再遊技03 *1*:再遊技04 **1:再遊技01
		再遊技03	RP		
		再遊技04	RP		
16	再遊技－I1	再遊技01	RP		(チェリー再遊技) 1**:再遊技09 *1*:再遊技02 **1:再遊技01
		再遊技02	RP		
		再遊技09	RP		
17	再遊技－I2	再遊技01	RP		(チェリー再遊技) 1**:再遊技01 *1*:再遊技10 **1:再遊技02
		再遊技02	RP		
		再遊技10	RP		
18	再遊技－I3	再遊技01	RP		(チェリー再遊技) 1**:再遊技01 *1*:再遊技02 **1:再遊技11
		再遊技02	RP		
		再遊技11	RP		

【図２７２】

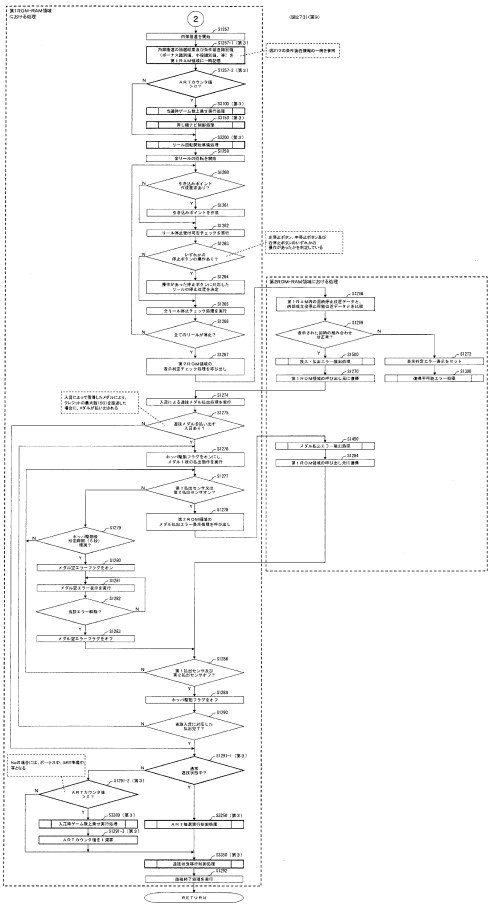
(図272)(第9)

【条件装置一覧3】

持越し不可能な条件装置(規定数 3枚)

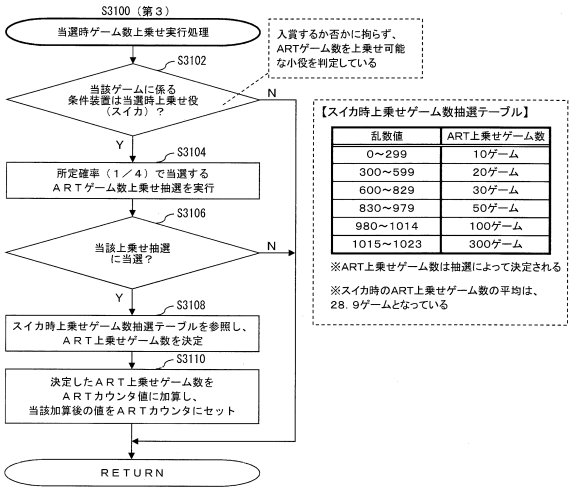
番号	正式名称	条件装置	3枚	図柄組み合せ (左、中、右リールの中段に揃う図柄)	押し順等 (非内部中制御)
19	入賞－A1	入賞01	9		123:9枚 100% 132:1枚 100% 213:1枚 100% 312:1枚 100% 231:1枚 100% 321:1枚 100%
		入賞04	1		
		入賞05	1		
		入賞06	1		
20	入賞－A2	入賞01	9		123:1枚 100% 132:9枚 100% 213:1枚 100% 312:1枚 100% 231:1枚 100% 321:1枚 100%
		入賞04	1		
		入賞05	1		
		入賞06	1		
		入賞07	1		
21	入賞－A3	入賞02	9		123:1枚 100% 132:1枚 100% 213:9枚 100% 312:1枚 100% 231:1枚 100% 321:1枚 100%
		入賞04	1		
		入賞05	1		
		入賞06	1		
		入賞07	1		
22	入賞－A4	入賞02	9		123:1枚 100% 132:1枚 100% 213:1枚 100% 312:9枚 100% 231:1枚 100% 321:1枚 100%
		入賞04	1		
		入賞05	1		
		入賞06	1		
		入賞07	1		
23	入賞－A5	入賞03	9		123:1枚 100% 132:1枚 100% 213:1枚 100% 231:9枚 100% 321:1枚 100%
		入賞04	1		
		入賞05	1		
		入賞06	1		
24	入賞－A6	入賞03	9		123:1枚 100% 132:1枚 100% 213:1枚 100% 312:1枚 100% 231:9枚 100%
		入賞04	1		
		入賞05	1		
		入賞06	1		
		入賞07	1		
25	入賞－G	入賞07	1		スイカ
		入賞08	1		
		入賞27	8		
		入賞28	8		
		入賞29	8		

【図２７３】



【図２７４】

(図274)(第9)



【スイカ時上乗せゲーム数抽選テーブル】

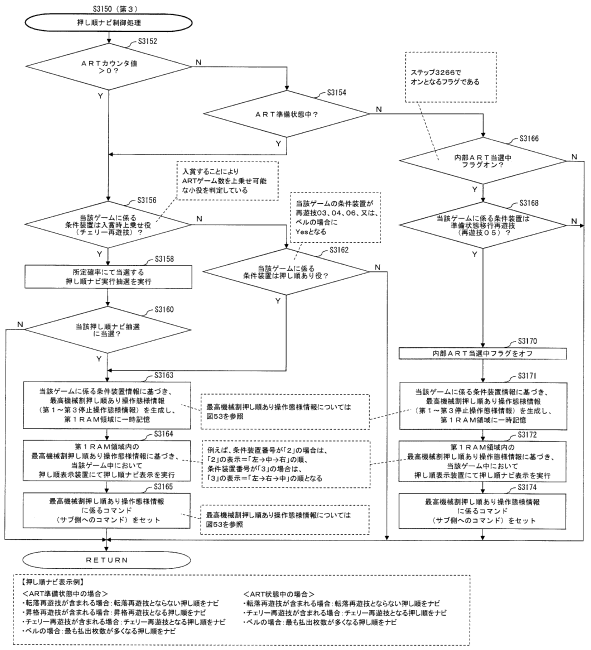
乱数値	ART上乗せゲーム数
0～299	10ゲーム
300～599	20ゲーム
600～829	30ゲーム
830～979	50ゲーム
980～1014	100ゲーム
1015～1023	300ゲーム

※ART上乗せゲーム数は抽選によって決定される

※スイカ時のART上乗せゲーム数の平均は、28．9ゲームとなっている

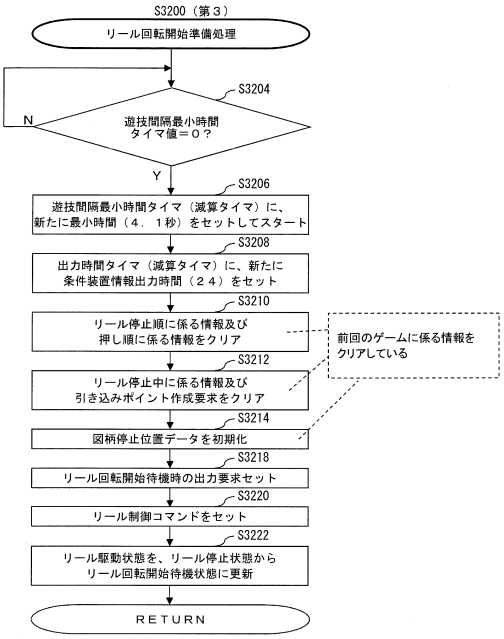
【図２７５】

(図275)(第9)



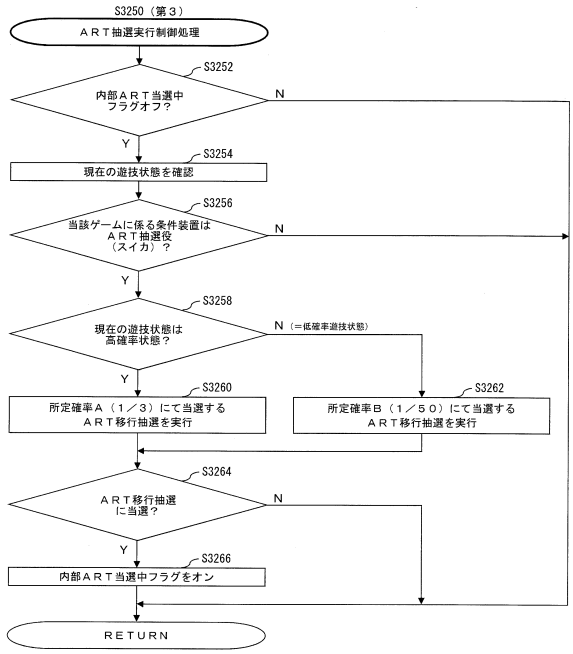
【図２７６】

(図276)(第9)



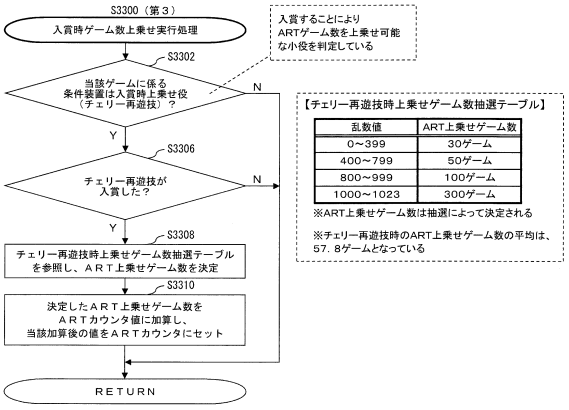
【図２７７】

(図277)(第9)

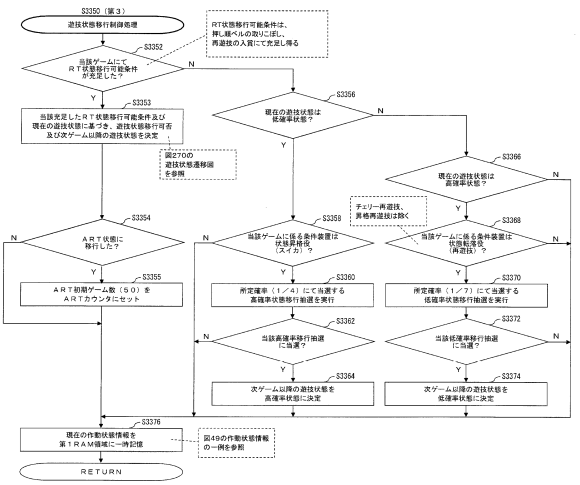


【図２７８】

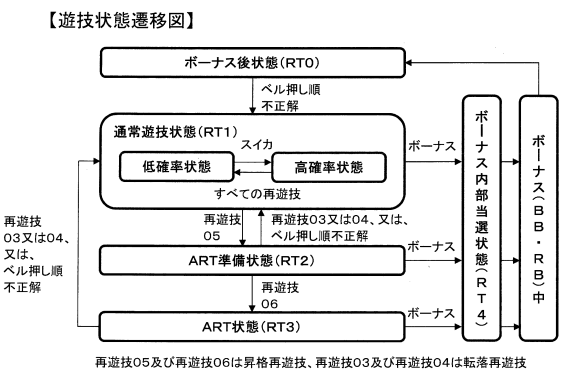
(図278)(第9)



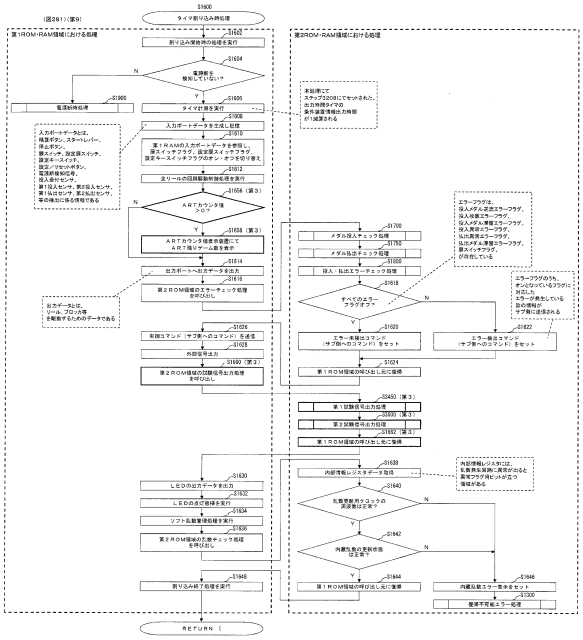
【図２７９】



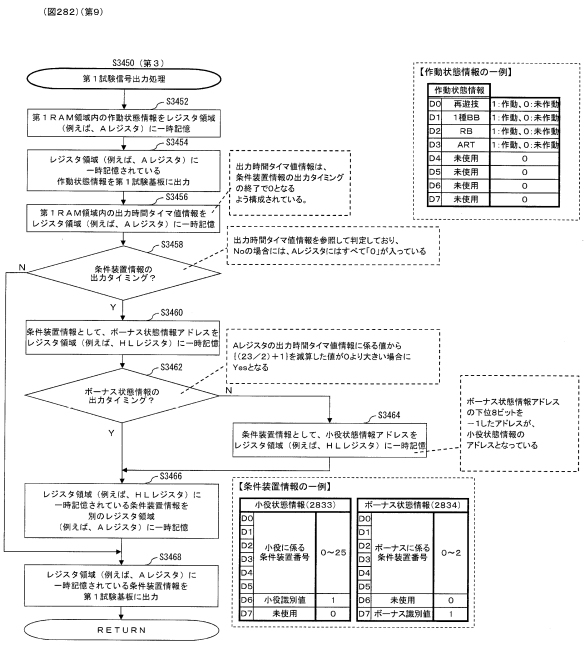
【図２８０】



【図２８１】

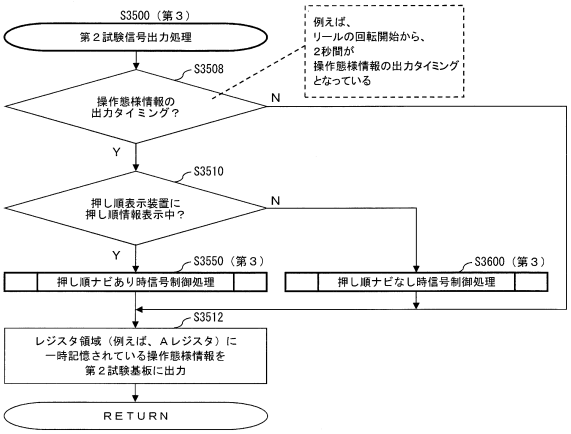


【図２８２】



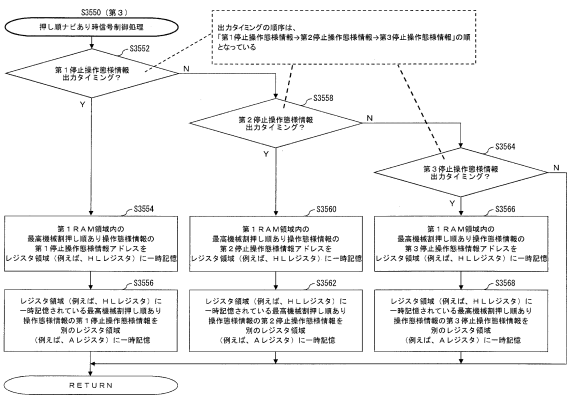
【図２８３】

(図283)(第9)



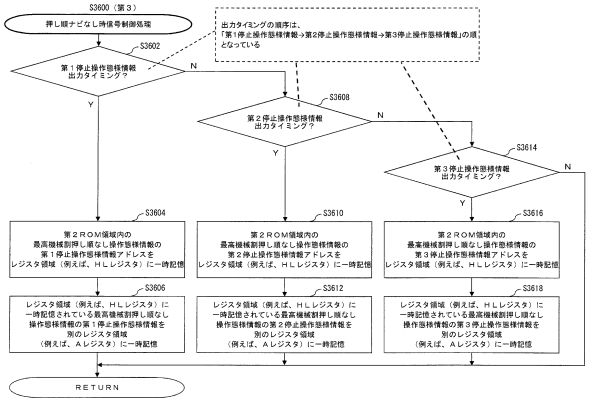
【図２８４】

(図284)(第9)



【図２８５】

(図285)(第9)



【図２８６】

(図286)(第9)

【操作態様情報一覧】

※例えば、「左18番」とは、
≪最高機械割押し順あり≫ 左リールの18番が下段タイミングにて
※ステップ3550参照 左停止ボタンを操作するという意味である

条件装置	第1停止	第2停止	第3停止
押し順あり	押し順通りの順にてフリー打ち		

≪最高機械割押し順なし≫
※ステップ3600参照
(ボーナス非成立時)

条件装置	第1停止	第2停止	第3停止
スイカ	左19番	中5番	右3番
その他	左19番	中フリー	右フリー

(ボーナス成立時)

条件装置	第1停止	第2停止	第3停止
羊	左4番	中4番	右4番
セブン	左18番	中0番	右9番

※押し順はすべて「左→中→右」の順

【操作態様情報詳細】

≪上位3ビット：停止リール≫
(例)左：「001」
中：「010」
右：「011」

≪下位5ビット：停止ボタン操作位置≫
(例)18番下段：「10010」
フリー打ち：「11111」

【操作態様情報出力例】

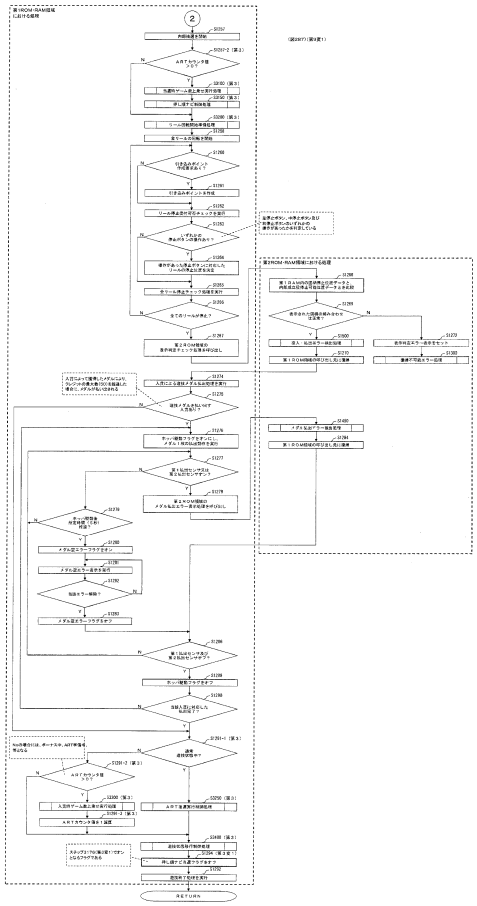
(1)「左→右→中」の押し順ベルをそろえる場合(すべてフリー打ち)
第1停止用信号：「00111111」→第2停止用信号：「01111111」
→第3停止用信号：「01011111」

(2)左第1停止のチェリー再遊技をそろえる場合(すべてフリー打ち)
第1停止用信号：「00111111」→第2停止用信号：「01011111
」→第3停止用信号：「01111111」
※第2停止はどちらでもよいので、
優先度の高い順に「左→中→右」として停止リールを決定する

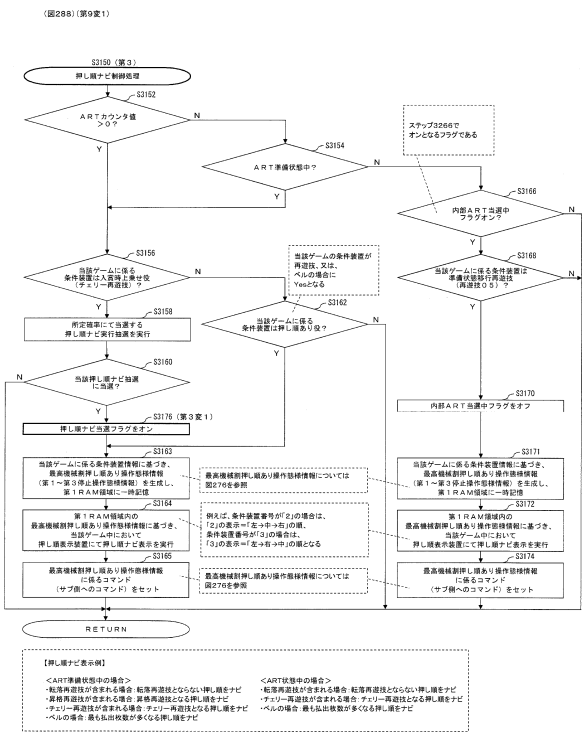
≪リール配列≫

	左リール	中リール	右リール
0	ベル	チェリー	リプレイB
1	スイカ	リプレイA	スイカ
2	羊	羊	羊
3	ベル	スイカ	リプレイB
4	プランクB	ベル	ベル
5	リプレイB	チェリー	リプレイA
6	スイカ	リプレイA	スイカ
7	リプレイA	プランクB	セブン
8	ベル	スイカ	リプレイB
9	スイカ	ベル	ベル
10	チェリー	チェリー	リプレイA
11	プランクA	リプレイA	スイカ
12	リプレイA	チェリー	プランクB
13	ベル	プランクA	リプレイB
14	スイカ	ベル	ベル
15	チェリー	チェリー	リプレイA
16	セブン	リプレイA	スイカ
17	リプレイA	チェリー	プランクA
18	ベル	セブン	リプレイB
19	スイカ	ベル	ベル

【図２８７】

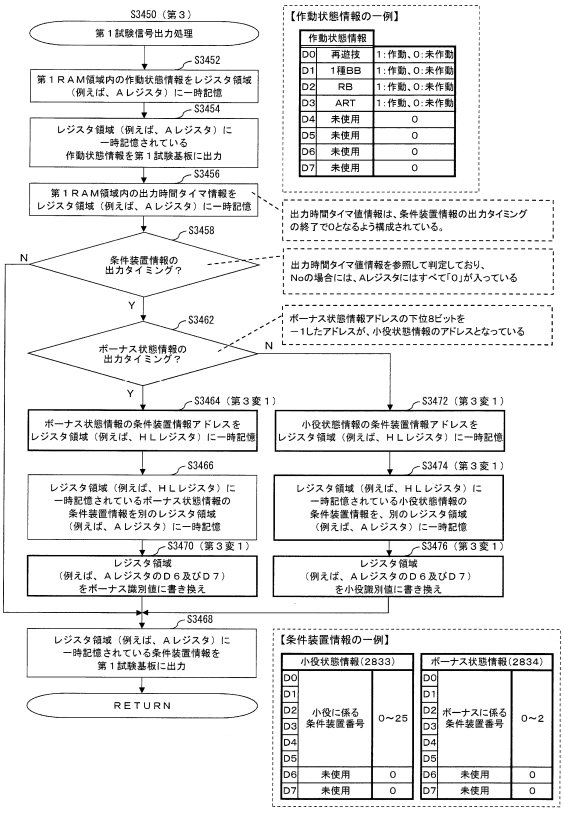


【図２８８】



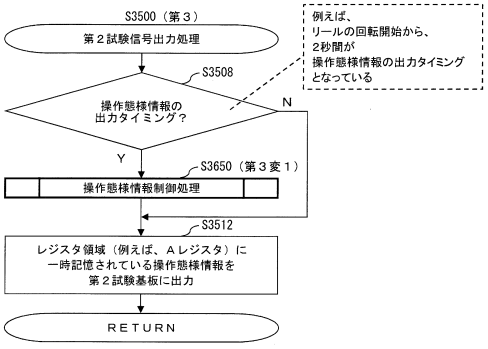
【図２８９】

(図289)(第9変1)

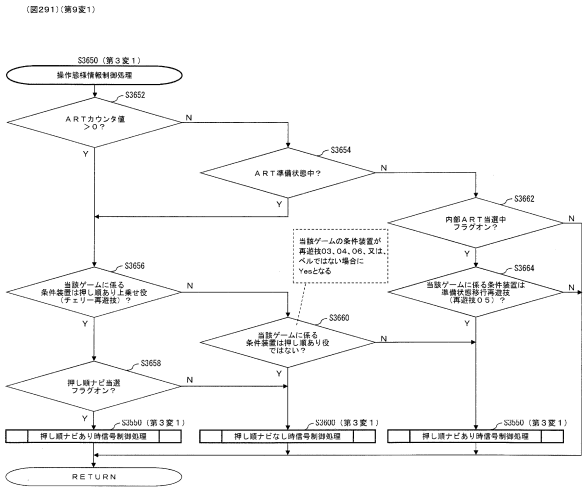


【図２９０】

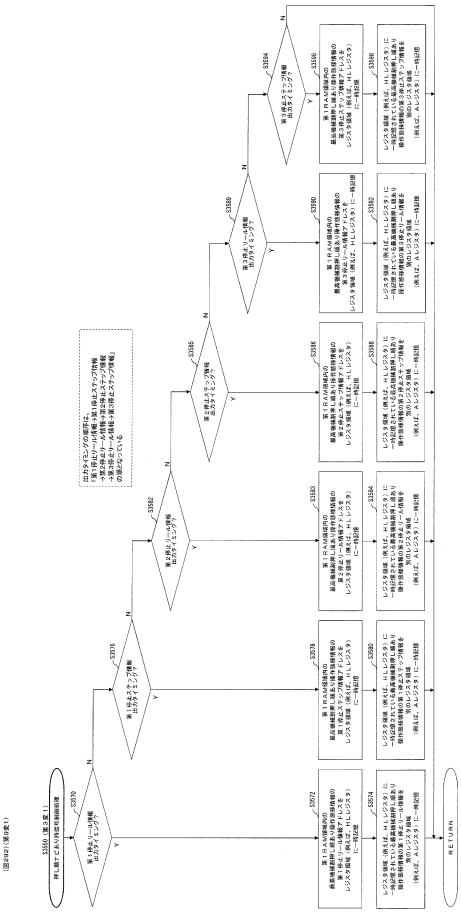
(図290)(第9変1)



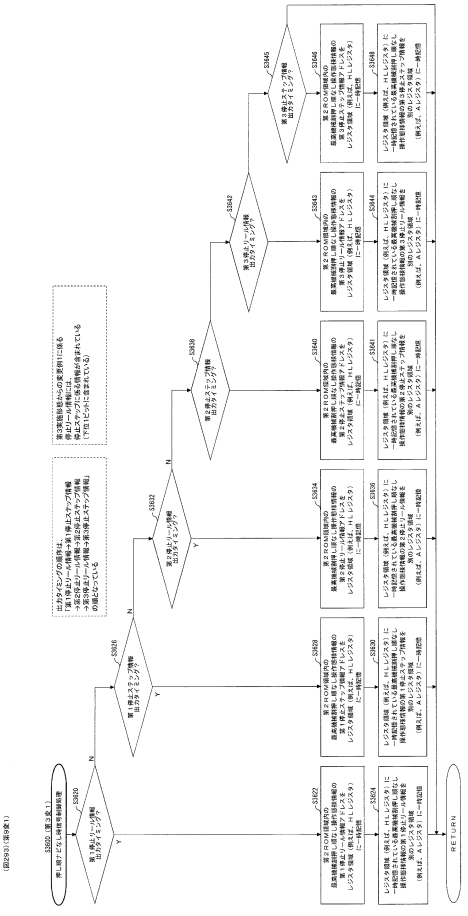
【図２９１】



【図２９２】



【図２９３】



【図２９４】

(図294)(第9変1)

【操作態様情報一覧】

≪最高機械割押し順あり≫
※ステップ3550参照

条件装置	第1停止	第2停止	第3停止
押し順あり	押し順通りの順にてフリー打ち		

※例えば、「左18番」とは、
左リールの18番が下段タイミングにて
左停止ボタンを操作するという意味である

≪最高機械割押し順なし≫
※ステップ3600参照
（ボーナス非成立時）

条件装置	第1停止	第2停止	第3停止
スイカ	左19番	中5番	右3番
その他	左19番	中フリー	右フリー

（ボーナス成立時）

条件装置	第1停止	第2停止	第3停止
羊	左4番	中4番	右4番
セブン	左18番	中0番	右9番

※押し順はすべて「左→中→右」の順

【操作態様情報詳細】

≪停止リール情報≫
(例)左:「001」
中:「010」
右:「011」

≪停止ステップ情報≫
(例)65ステップ下段:「001000001」
フリー打ち:「111111111」

【操作態様情報出力例】
(1)「右→左→中」の押し順ベルの場合

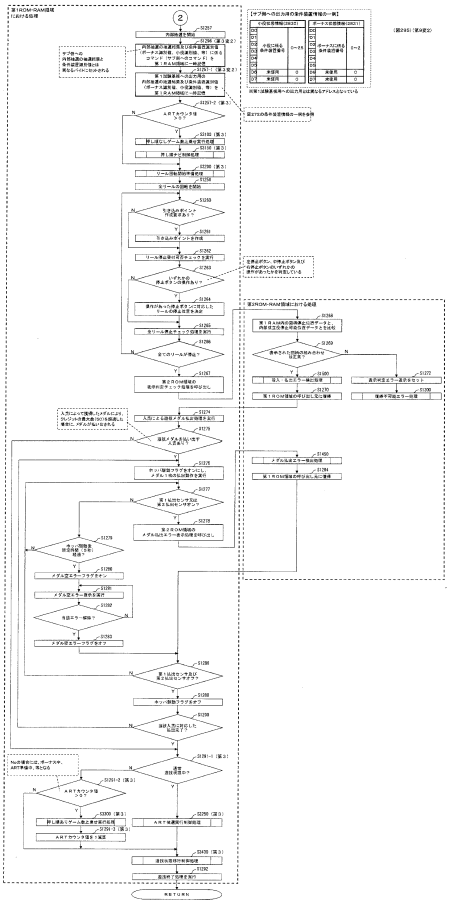
<ナビあり>
第1停止リール情報:「01100001」→第1停止ステップ情報:「11111111」
→第2停止リール情報「00100001」→第2停止ステップ「11111111」
→第3停止リール情報「01000001」→第3停止ステップ「11111111」

<ナビなし>
第1停止リール情報:「00100001」→第1停止ステップ情報:「11111111」
→第2停止リール情報「01000001」→第2停止ステップ「11111111」
→第3停止リール情報「01100001」→第3停止ステップ「11111111」

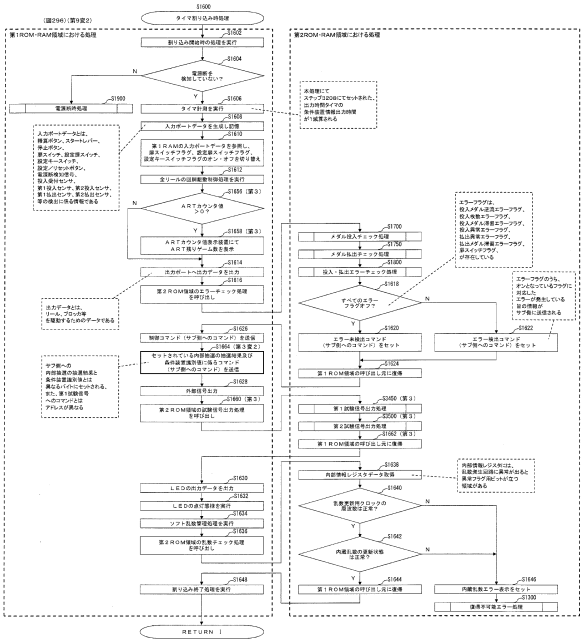
≪リール配列≫

	左リール	中リール	右リール
0			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			

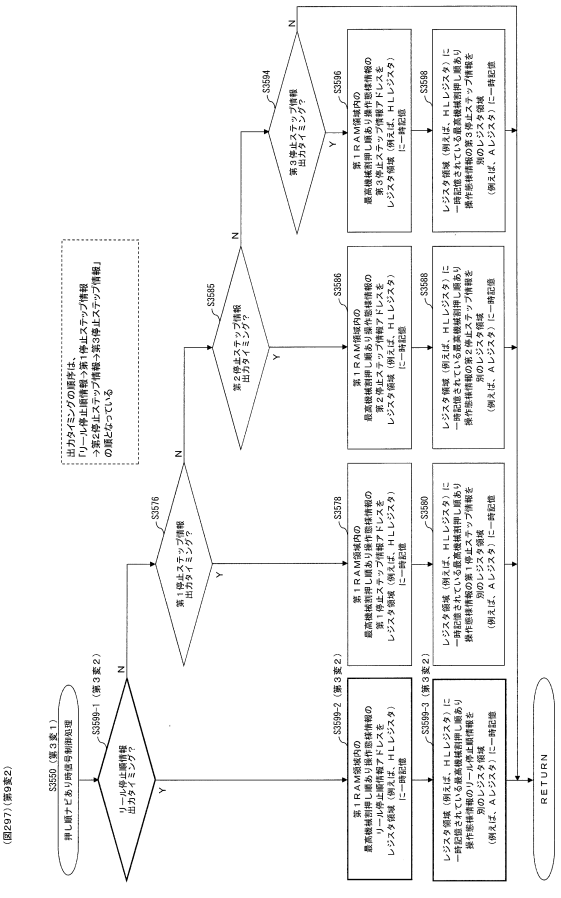
【図２９５】



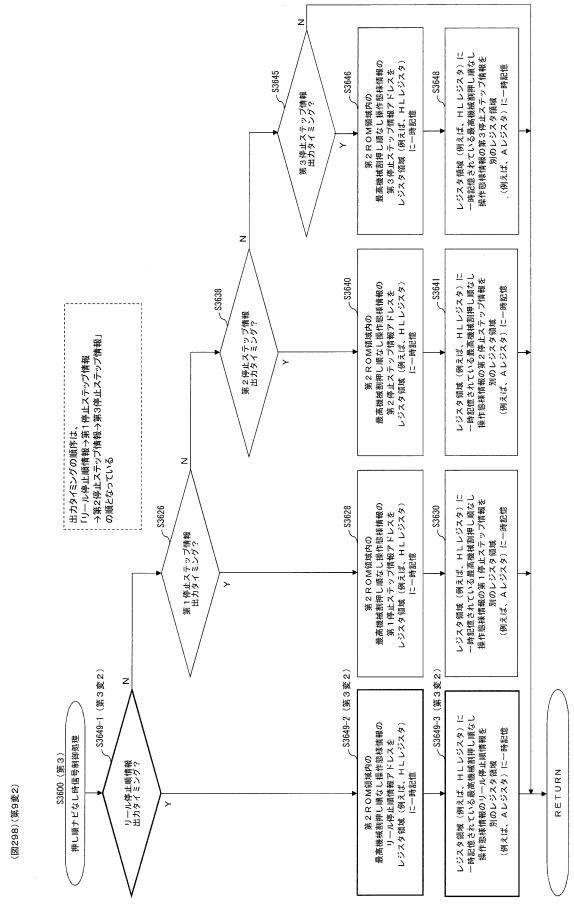
【図２９６】



【図２９７】



【図２９８】



【図２９９】

（図299）（第9変2）

【操作態様情報一覧】

≪最高機械割押し順あり≫
※ステップ3550参照

※例えば、「左18番」とは、
左リールの18番が下段タイミングにて
左停止ボタンを操作するという意味である

条件装置	第1停止	第2停止	第3停止
押し順あり	押し順通りの順にてフリー打ち		

≪最高機械割押し順なし≫
※ステップ3600参照

（ボーナス非成立時）

条件装置	第1停止	第2停止	第3停止
スイカ	左19番	中5番	右3番
その他	左19番	中フリー	右フリー

（ボーナス成立時）

条件装置	第1停止	第2停止	第3停止
羊	左4番	中4番	右4番
セブン	左18番	中0番	右9番

※押し順はすべて「左→中→右」の順

【操作態様情報詳細】

≪リール停止順情報≫
（例）中→左→右：「00000010」
　　左→中→右：「00000000」

≪停止ステップ情報≫
（例）2ステップ下段：「00000001」
　　64ステップ下段：「00100000」
　　504ステップ下段：「11111100」
　　フリー打ち：「11111111」

【操作態様情報出力例】

（1）「中→左→右」の押し順ベルの場合

＜ナビあり＞
停止リール順情報：「00000010」→第1停止ステップ情報：「11111111」
→第2停止ステップ情報：「11111111」→第3停止ステップ情報：「11111111」

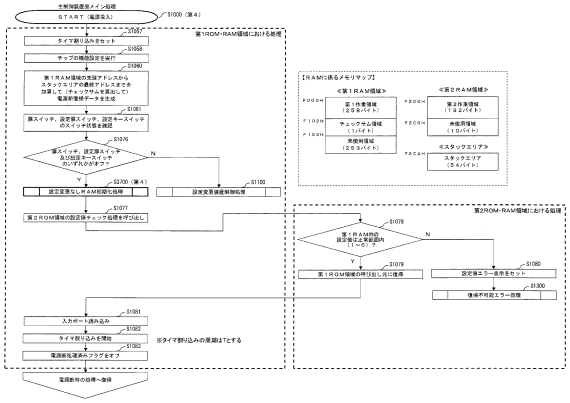
＜ナビなし＞
停止リール情報：「00000000」→第1停止ステップ情報：「11111111」
→第2停止ステップ情報：「11111111」→第3停止ステップ情報：「11111111」

≪リール配列≫

	左リール	中リール	右リール
0	赤7	チェリー	リプレイA
1	ベル	赤7	リプレイA
2	スイカ	ベル	スイカ
3	羊	羊	羊
4	ベル	スイカ	リプレイB
5	プラム	ベル	ベル
6	赤7	リプレイA	リプレイA
7	ベル	チェリー	赤7
8	リプレイA	プラム	リプレイA
9	スイカ	ベル	ベル
10	チェリー	チェリー	リプレイA
11	リプレイA	赤7	ベル
12	プラム	リプレイA	スイカ
13	ベル	チェリー	プラム
14	スイカ	プラム	リプレイB
15	チェリー	ベル	ベル
16	セブン	赤7	スイカ
17	赤7	リプレイA	チェリー
18	ベル	セブン	赤7
19	スイカ	ベル	ベル

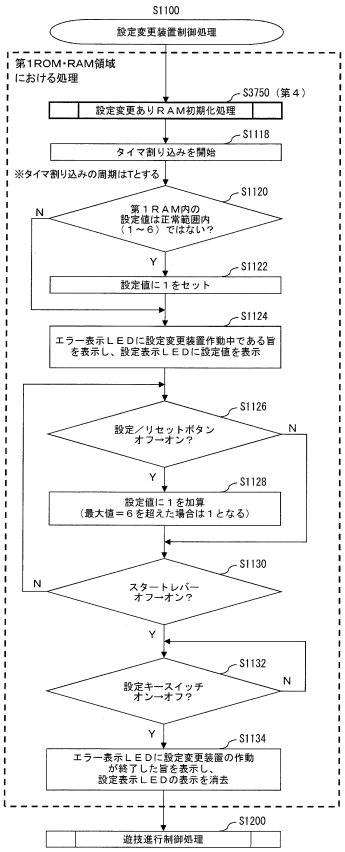
【図３００】

（図300）（第10）



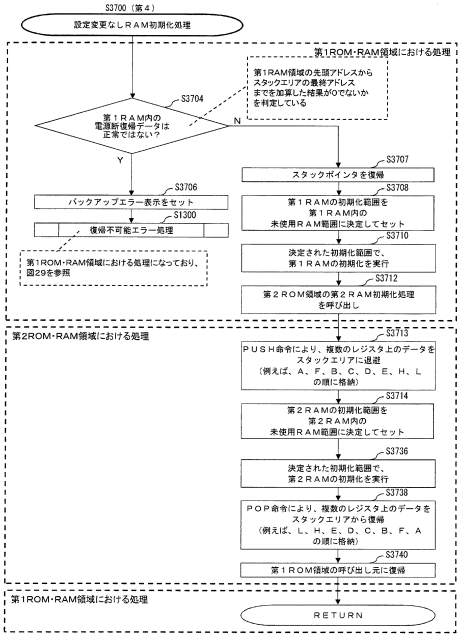
【図３０１】

（図301）（第10）



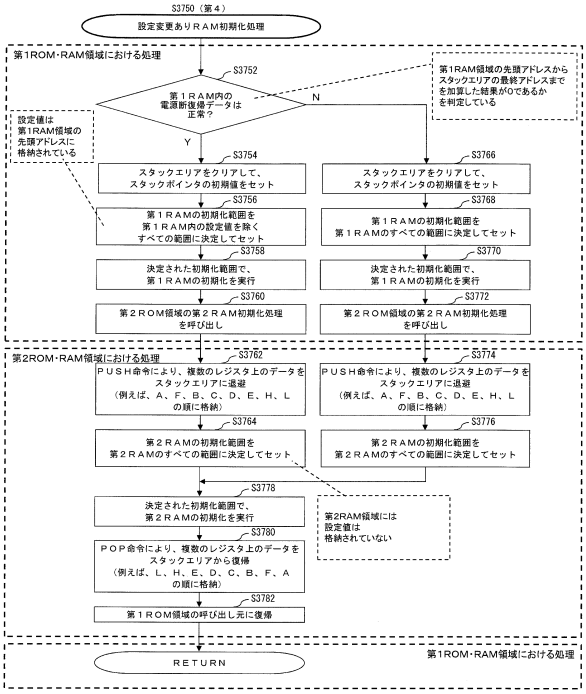
【図３０２】

（図302）（第10）



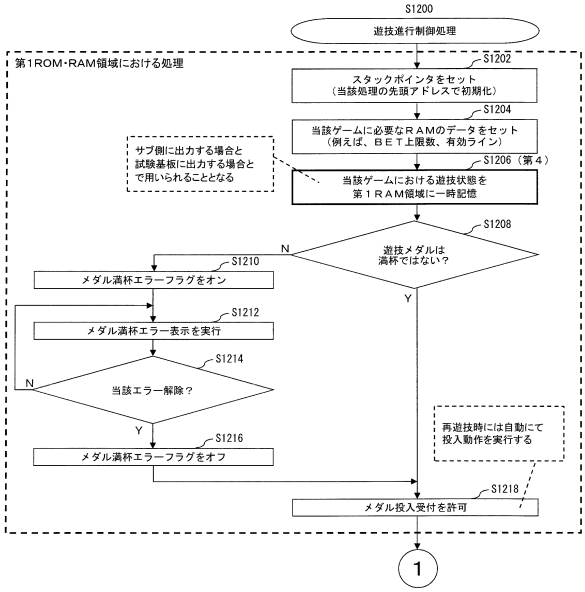
【図３０３】

(図303)(第10)

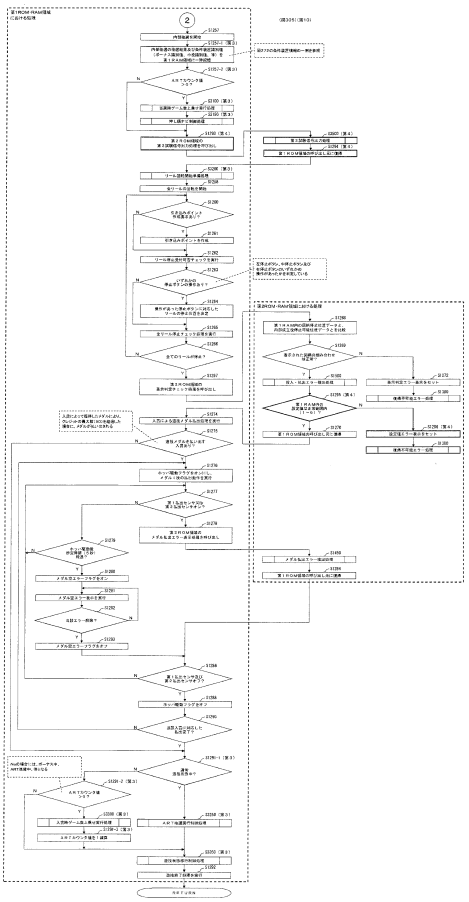


【図３０４】

(図304)(第10)

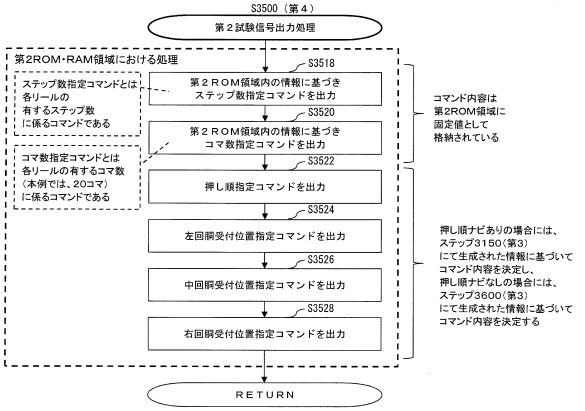


【図３０５】



【図３０６】

(図306)(第10)



【図３０７】

（図307）（第10）

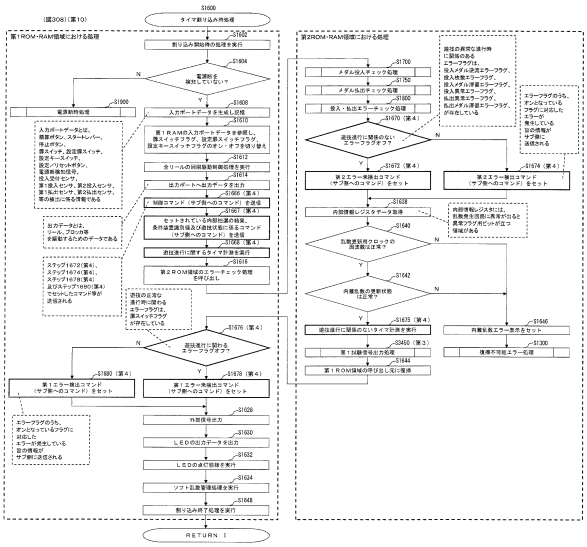
【第2試験信号出力情報の一例】

第1コマンド	第2コマンド	コマンド名	コマンド詳細
0x70	yy	ステップ数指定	ステッピングモータのステップ数(ステップ数÷8)を指定。(yy) 42:336ステップ 50:400ステップ 63:504ステップ
0x71	yy	コマ数指定	1リールあたりの図柄数を指定。(yy) 16:16図柄 20:20図柄 21:21図柄
0x72	yy	押し順指定	押し順を指定。(yy) 0:左 → 中 → 右 1:左 → 右 → 中 2:中 → 左 → 右 3:中 → 右 → 左 4:右 → 左 → 中 5:右 → 中 → 左
0x73	yy	左回胴受付位置指定	停止受付位置を指定します。(yy) 0~20:押し位置指定時 127:ランダム指定時
0x74	yy	中回胴受付位置指定	
0x75	yy	右回胴受付位置指定	

※1つのコマンドにつき、「第1コマンド→第2コマンド→sumコマンド」の順に送信する。
sumコマンドは、第1コマンドと第2コマンドとをOR演算し、当該演算結果と「10000000」とをOR演算したものとなっている。

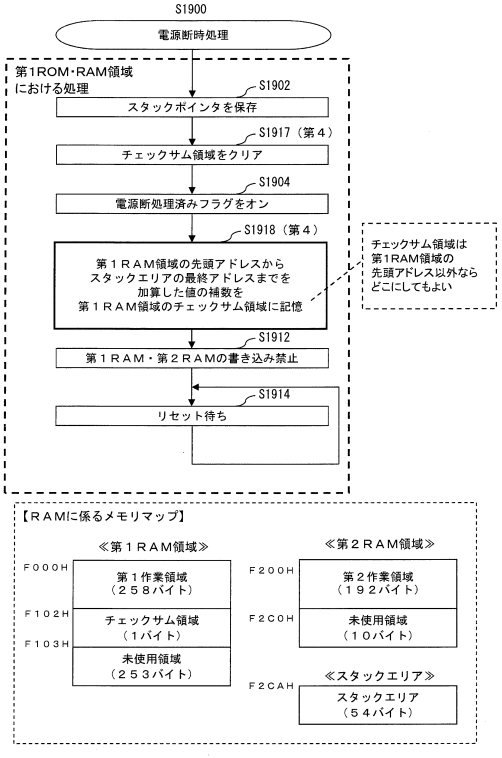
※第1コマンド「0＊＊＊＊＊＊＊」
第2コマンド「0＊＊＊＊＊＊＊」
sumコマンド「1＊＊＊＊＊＊＊」
となっており、「＊＊」は出力するコマンドを2進数に換算した数値となっている

【図３０８】

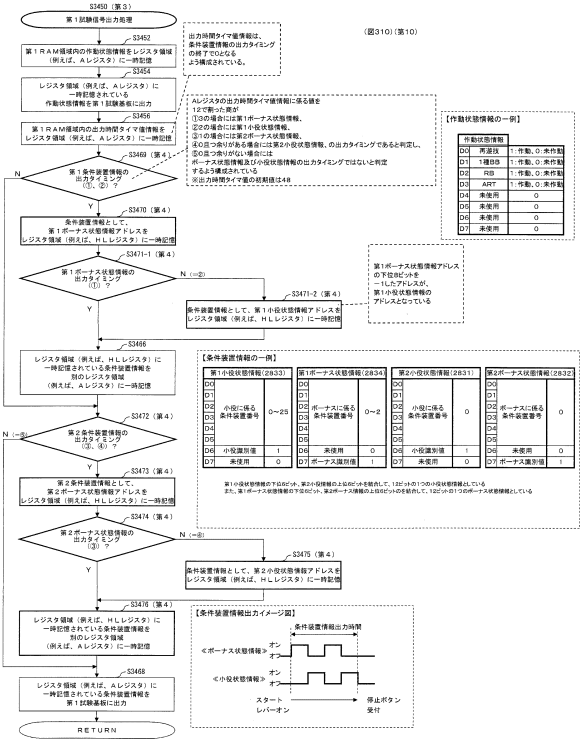


【図３０９】

（図309）（第10）

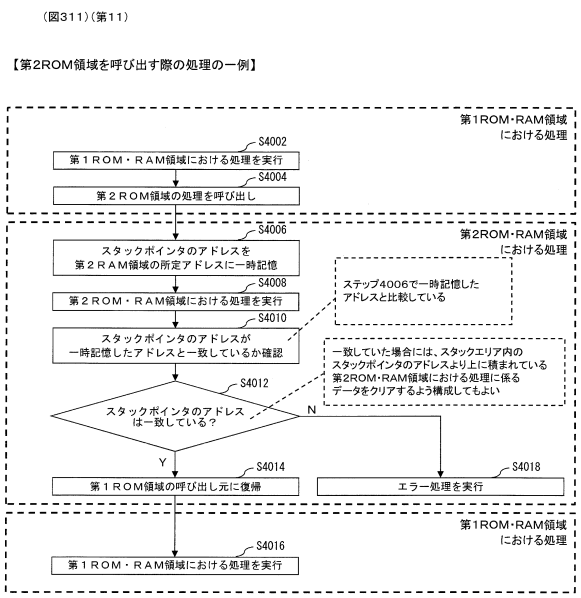


【図３１０】



【図３１１】

(図311)(第11)

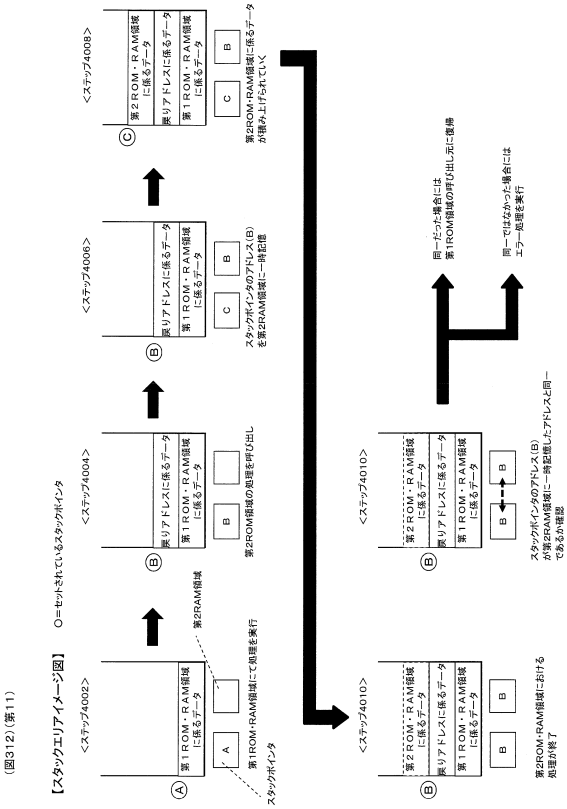


※ステップ4004で第2ROM領域の処理を呼び出す直前(第1ROM・RAM領域における処理)にてスタックポインタのアドレスを第1RAM領域の所定アドレスに一時記憶し、ステップ4014で第1ROM領域の呼び出し元に復帰した直後(第1ROM・RAM領域における処理)にてスタックポインタのアドレスが一致しているか確認するよう構成してもよい。

※ステップ4004で第2ROM領域の処理を呼び出す直前(第1ROM・RAM領域における処理)にてスタックポインタのアドレスを第1RAM領域の所定アドレスに一時記憶し、ステップ4014で第1ROM領域の呼び出し元に復帰する直前(第2ROM・RAM領域における処理)にてスタックポインタのアドレスが一致しているか確認するよう構成してもよい。

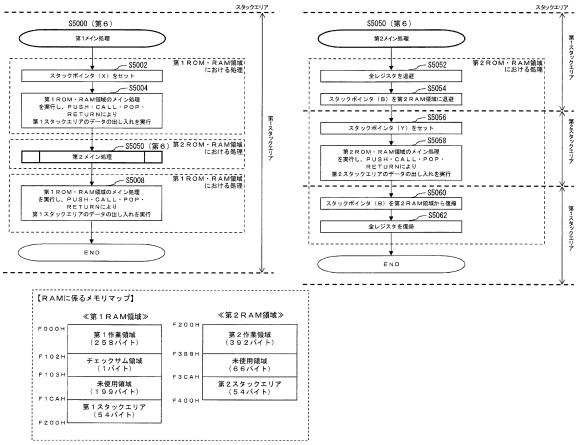
【図３１２】

(図312)(第11)



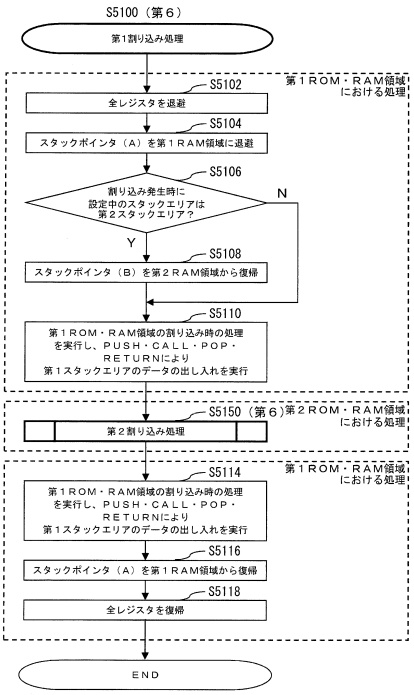
【図３１３】

(図313)(第12)

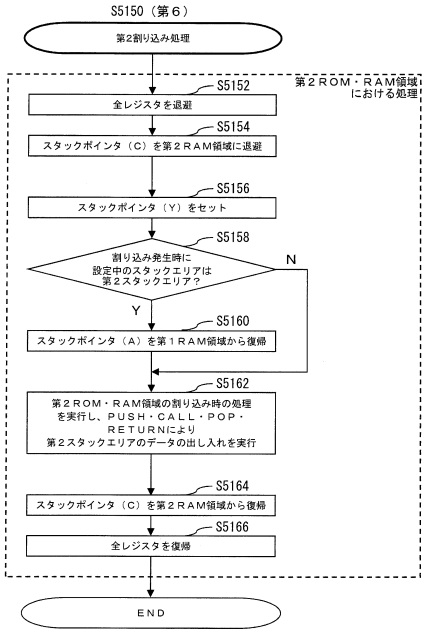


【図３１４】

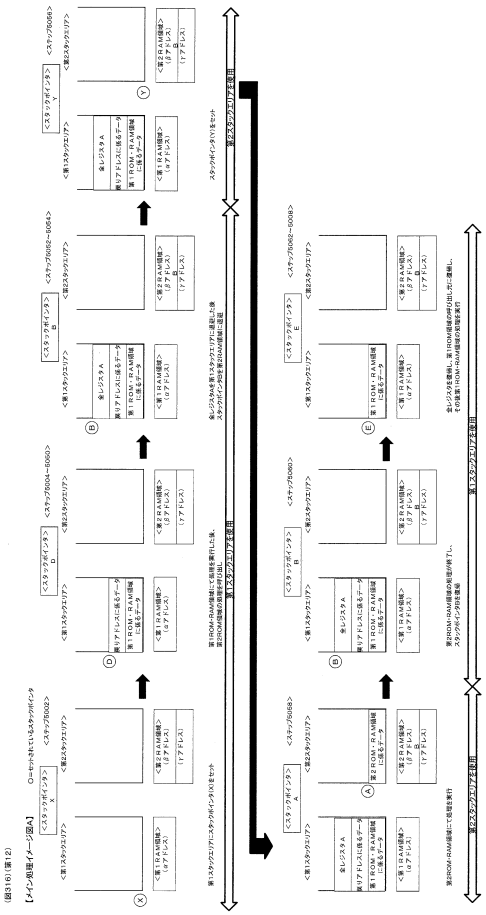
(図314)(第12)



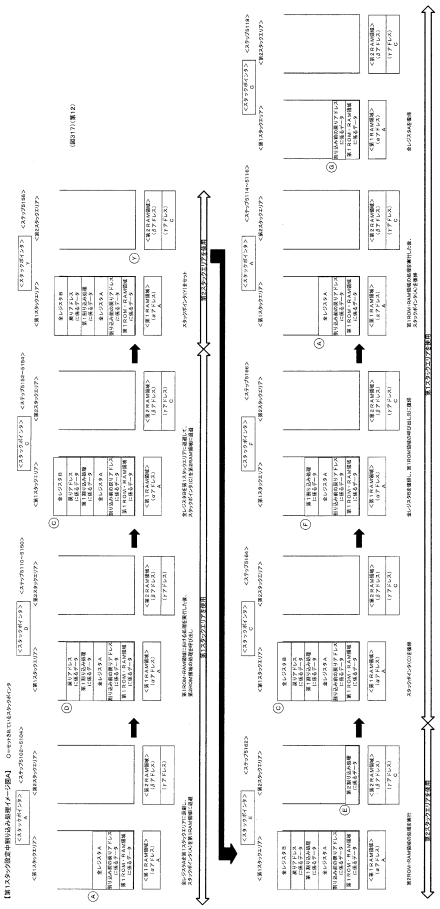
【図３１５】



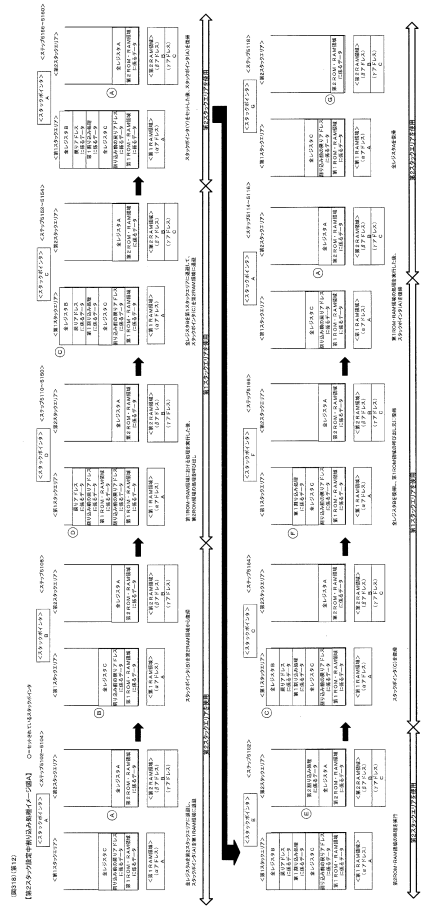
【図３１６】



【図３１７】

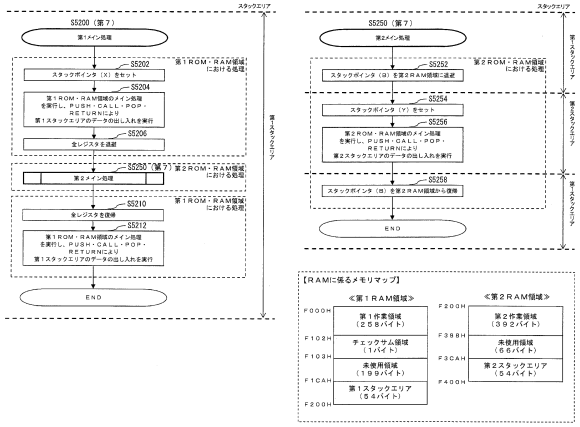


【図３１８】



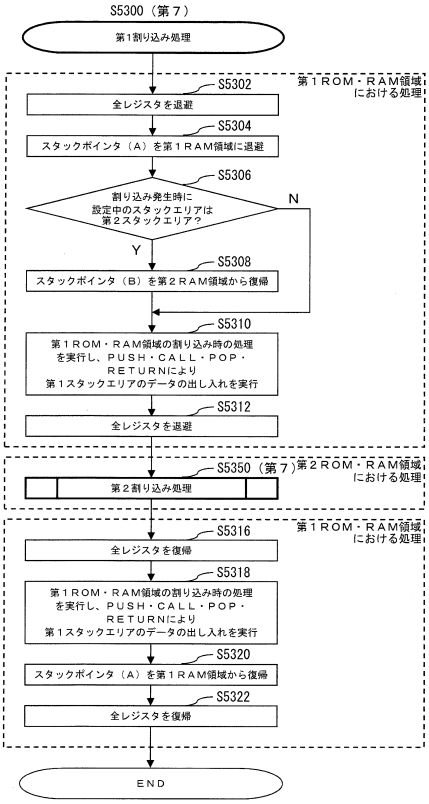
【図３１９】

(図319)(第13)



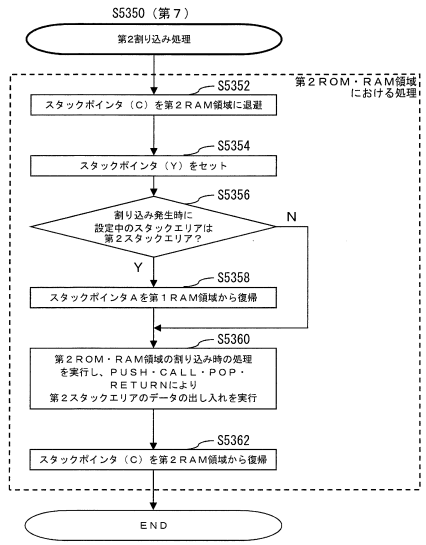
【図３２０】

(図320)(第13)

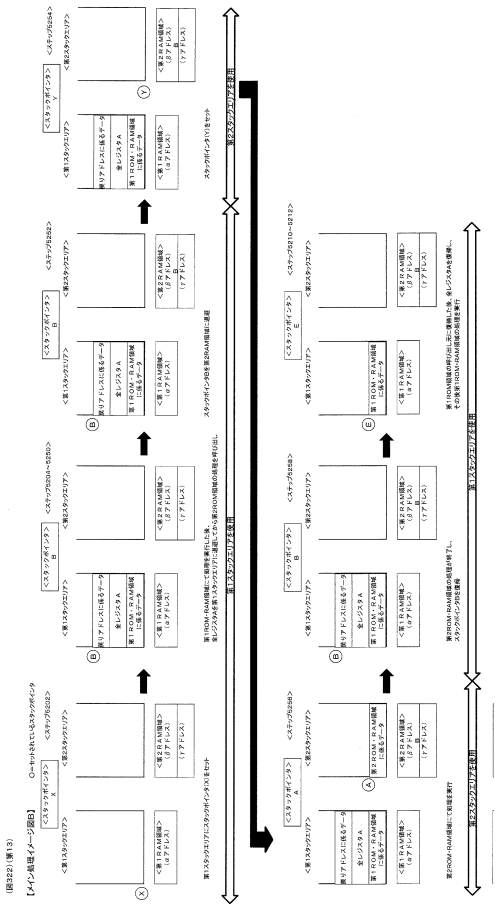


【図３２１】

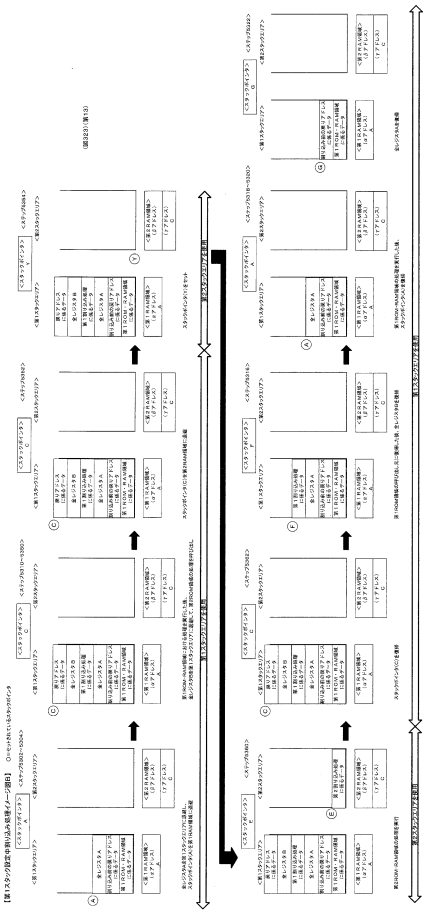
(図321)(第13)



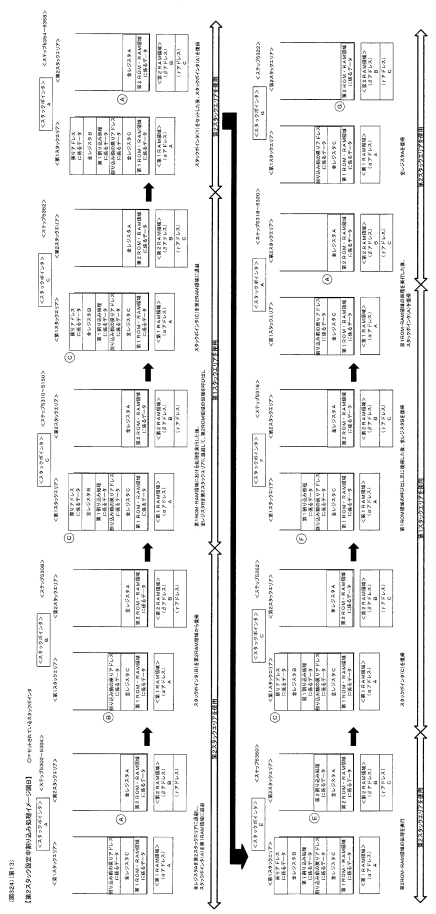
【図３２２】



【図３２３】

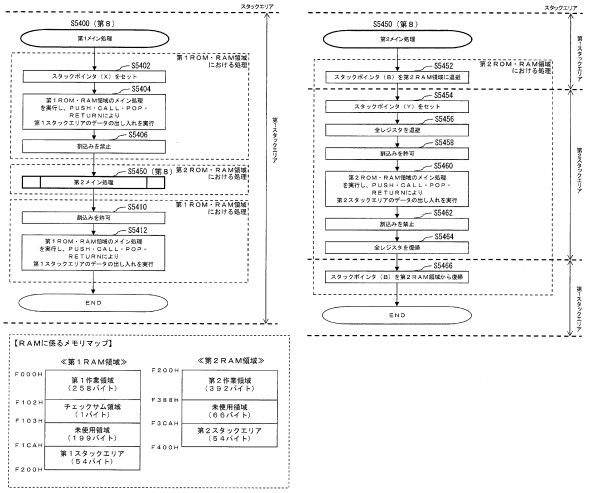


【図３２４】



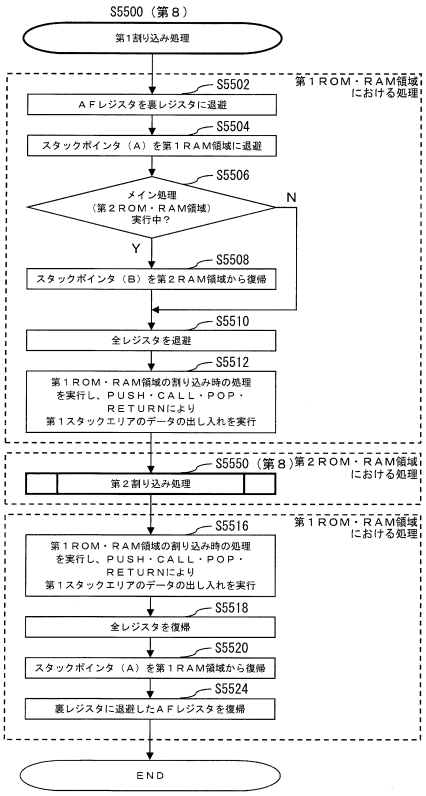
【図３２５】

(図325)(第14)

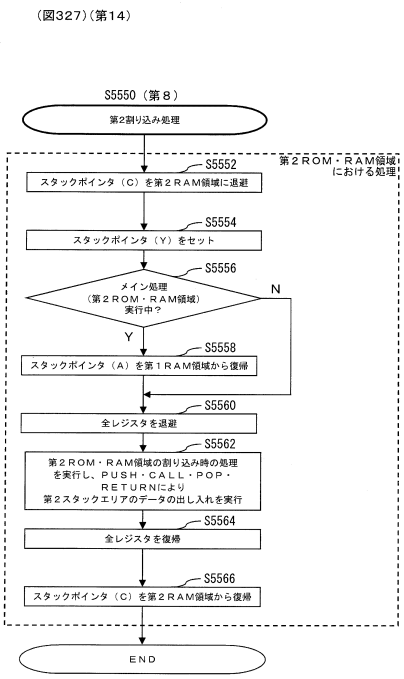


【図３２６】

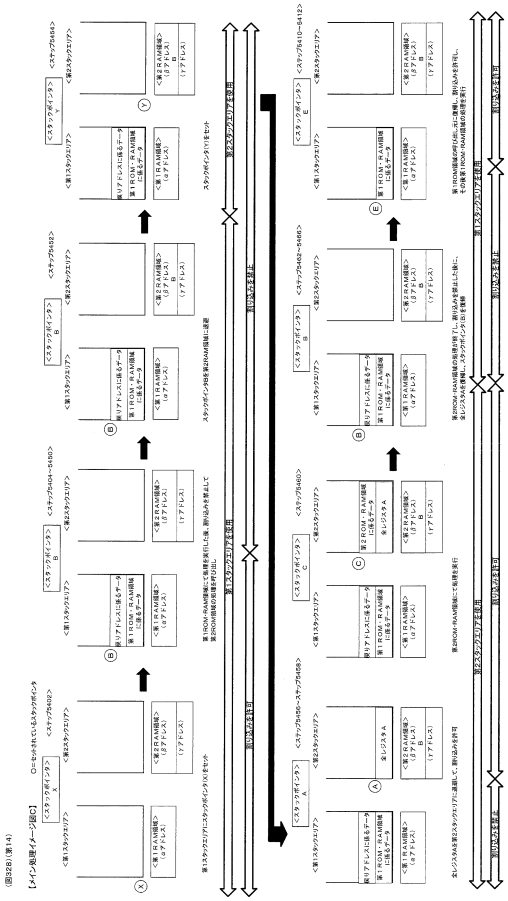
(図326)(第14)



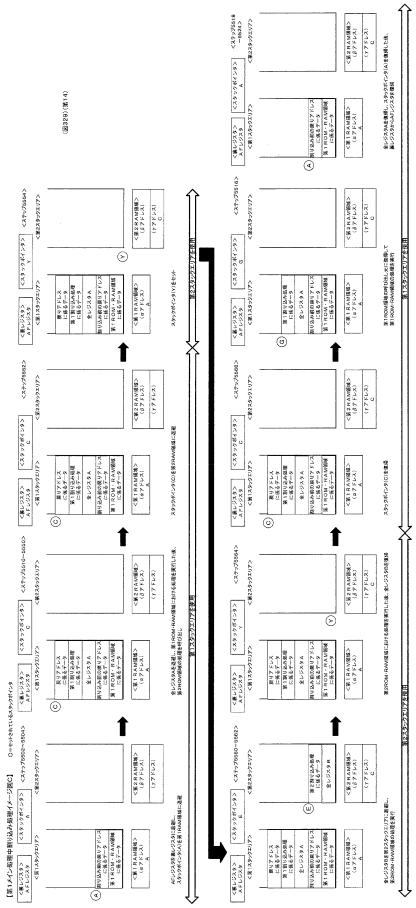
【図３２７】



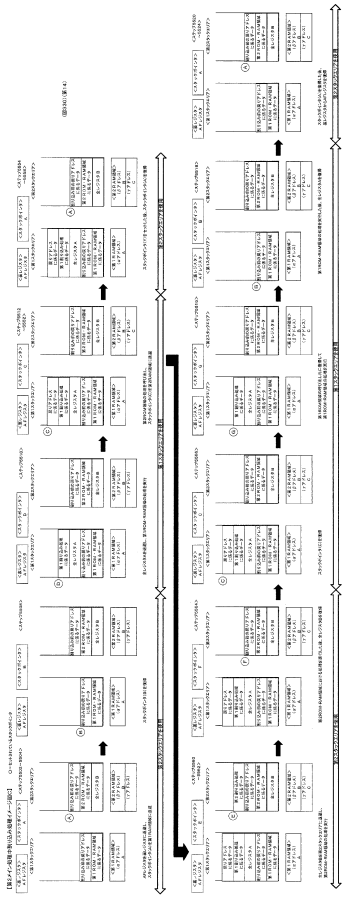
【図３２８】



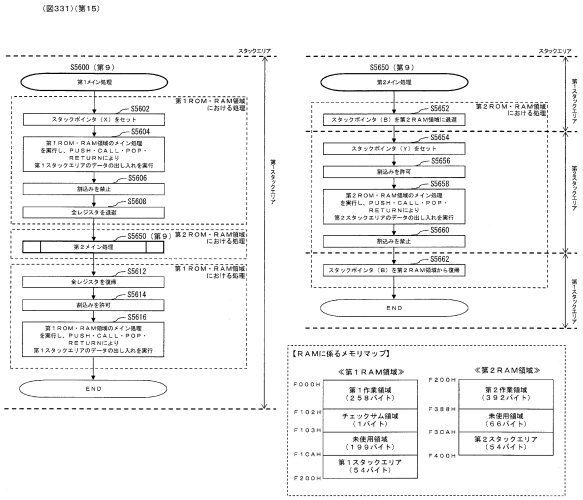
【図３２９】



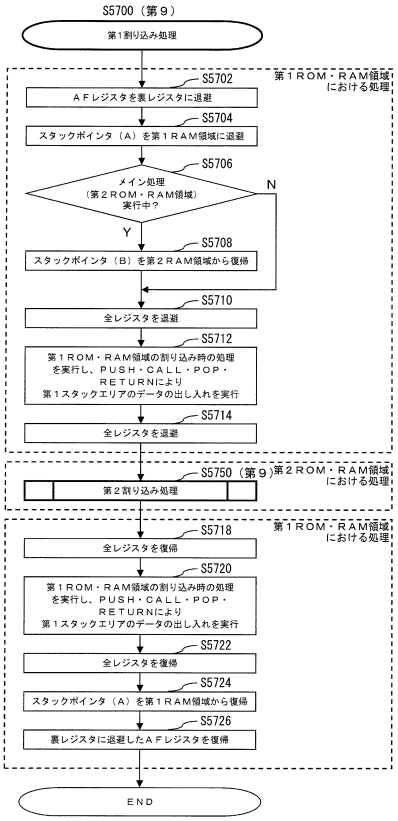
【図３３０】



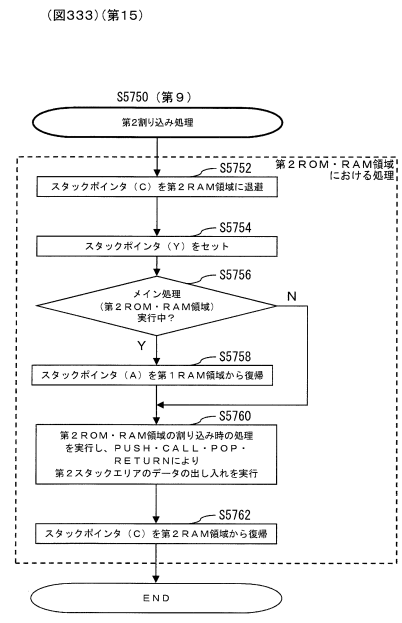
【図３３１】



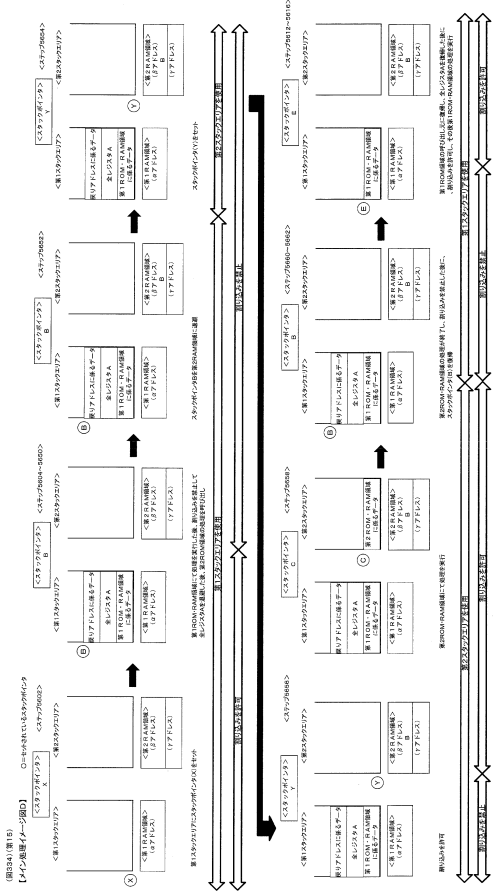
【図３３２】



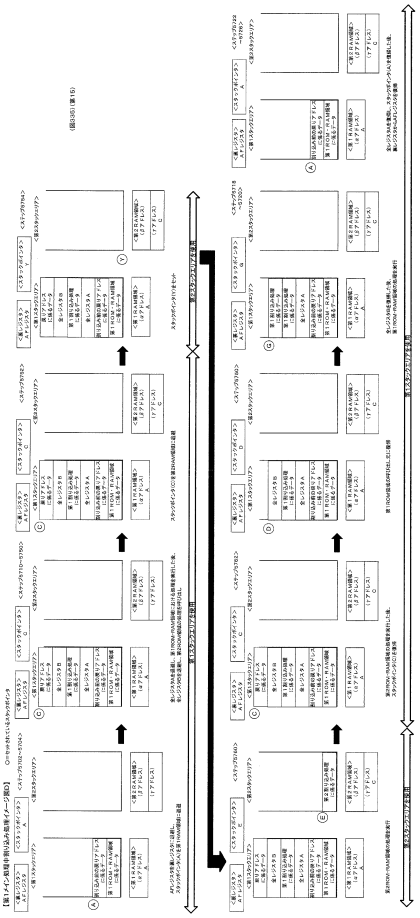
【図３３３】



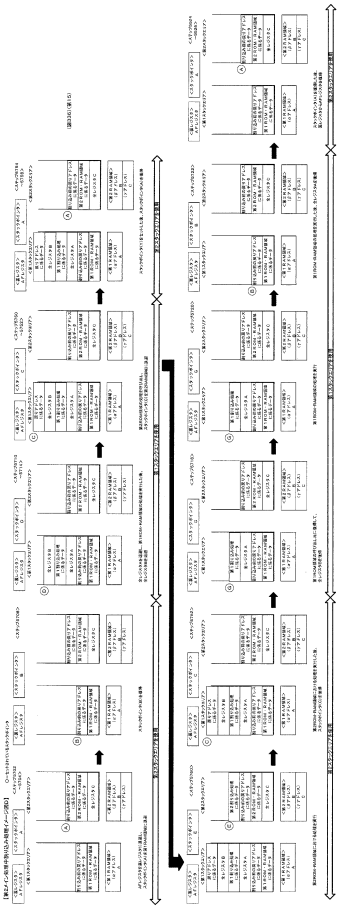
【図３３４】



【図３３５】

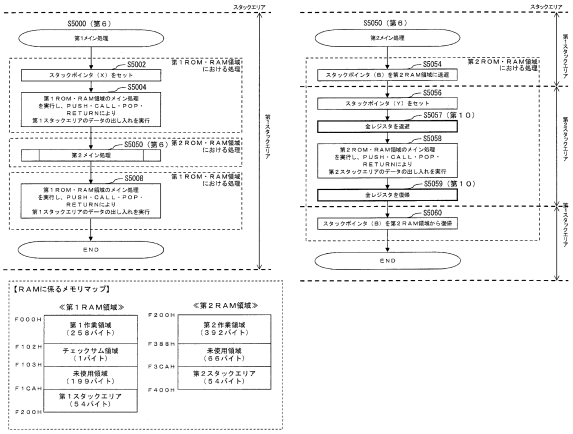


【図３３６】



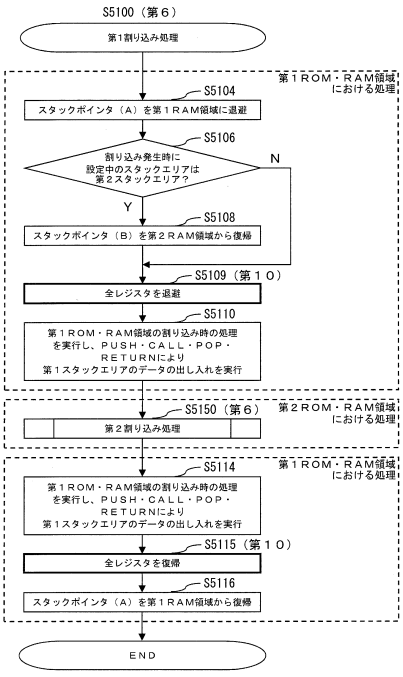
【図３３７】

(図337)(第16)



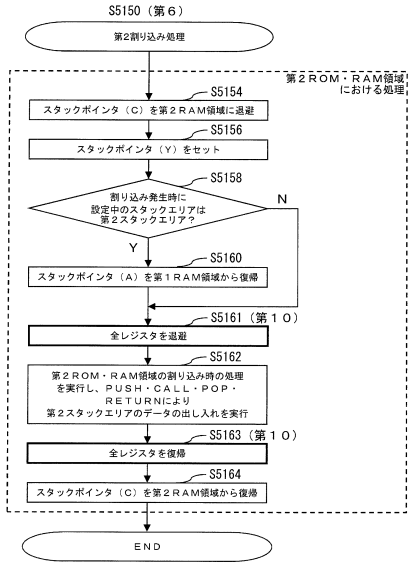
【図３３８】

(図338)(第16)



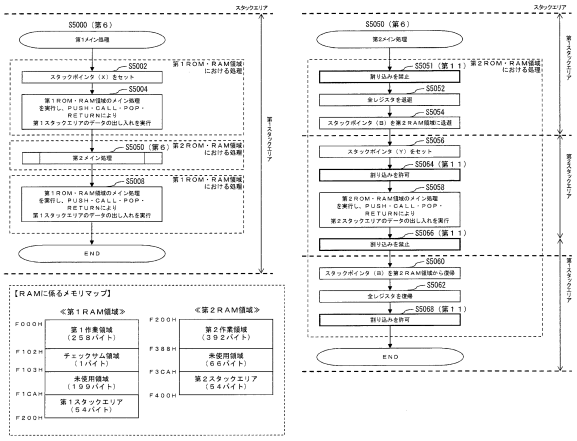
【図３３９】

(図339)(第16)



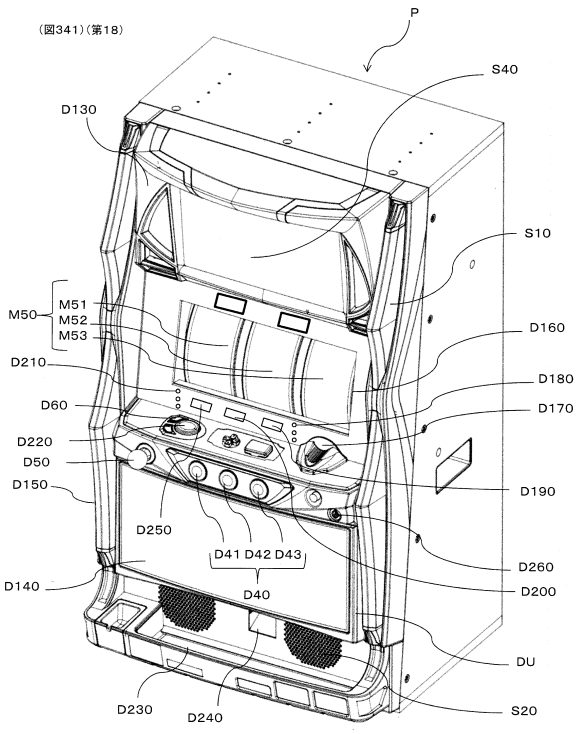
【図３４０】

(図340)(第17)



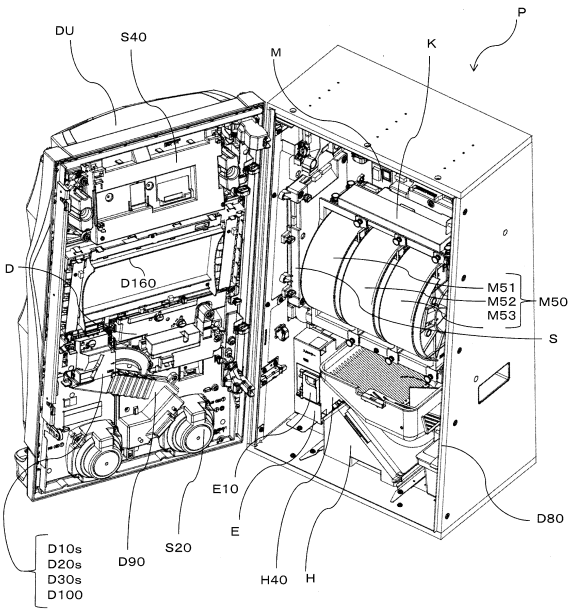
【図３４１】

(図341)(第18)



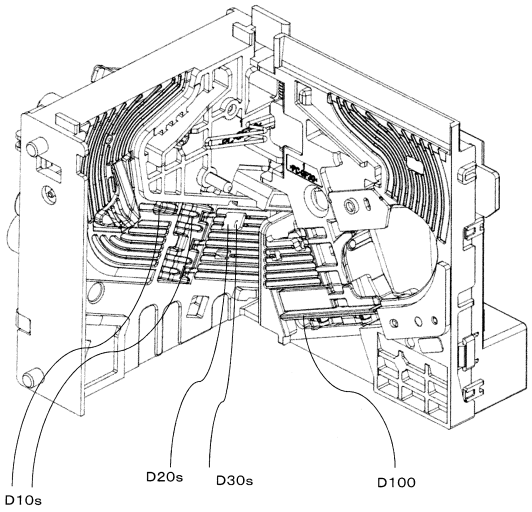
【図３４２】

(図342)(第18)



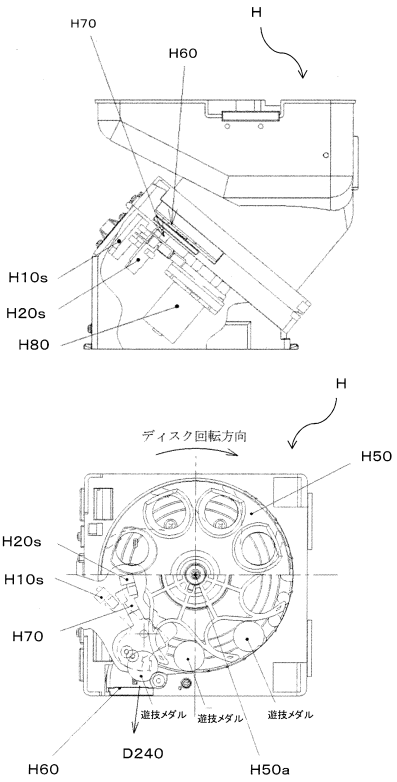
【図３４３】

(図343)(第18)



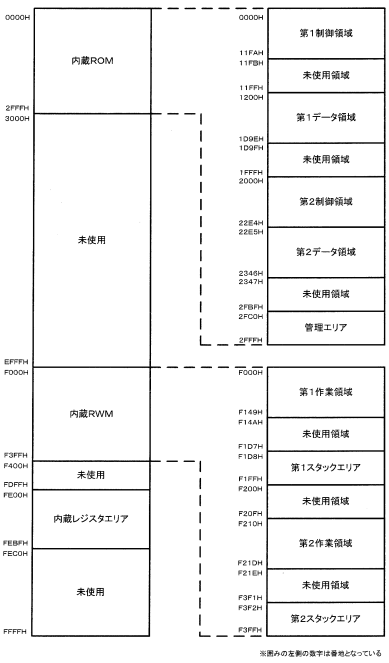
【図３４４】

(図344)(第18)



【図３４５】

(図345)(第18)



※囲みの左側の数字は番地となっている

【図３４６】

(図346)(第18)

＜第1スタックエリア最大使用量＞

	スタックの使用箇所	スタックの使用方法		使用量の累計
メイン処理	遊技進行メイン処理	CALLF	ずらしコマ数作成処理	2
	ずらしコマ数作成処理	PUSH	HL	4
		PUSH	BC	6
		PUSH	HL	8
		PUSH	HL	10
		PUSH	HL	12
		CALLF	コントロール制御実行処理	14
	コントロール制御実行処理	[引込み・蹴飛ばし制御処理]に移行		14
	引込み・蹴飛ばし制御処理	PUSH	HL	16
		PUSH	DE	18
		PUSH	HL	20
		RST	[指定アドレスデータセット処理]	22
	[指定アドレスデータセット処理]の割込み発生箇所	戻り番地退避[割込み処理]に移行		24
割込み処理	割込み処理	PUSH	GPR	32
		CALLF	電源断処理	34
電源断復帰処理	電源断復帰処理	CALLF	割込み起動処理	36
	割込み起動処理	PUSH	AF	38
		CALL	シリアル通信設定処理	40

＜第2スタックエリアの最大使用量＞

	スタックの使用箇所	スタックの使用方法		使用量の累計
メイン処理	図柄停止信号出力処理	PUSH	GPR	8
		PUSH	QI	10
		PUSH	HL	12
		CALL	図柄停止信号セット処理	14

【図３４７】

(図347)(第18)

＜第1作業領域＞

項目1	項目2	項目3
設定値データ	遊技待機表示開始時間	RB作動時の遊技回数
割込みカウンタ	最小遊技時間	RB作動時の入賞回数
内蔵乱数加工用乱数	外部信号管理時間	RWMチェックサムデータ
ソフト乱数初期値	図柄組合せ表示フラグ	回胴停止フラグ
RT状態番号	入賞及び再遊技条件装置番号	ずらしコマ数作成要求
入力ポート0レベルデータ	ボーナス条件装置番号	停止／制御回胴番号データ
入力ポート1レベルデータ	再遊技状態識別情報フラグ	回胴停止順番号データ
入力ポート2レベルデータ	第1回胴駆動状態	押し順データ
設定キー及び設定／リセットボタンエッジデータ	第1回胴駆動パルス出力カウンタ	テーブル検索番号バッファ
入力ポート1立ち上がりデータ	第1回胴駆動パルス切替回数	停止図柄番号バッファ
入力ポート2立ち上がりデータ	第1回胴1図柄のステップ番号	制御図柄番号
貯留枚数データ	第1回胴図柄番号(通過位置用)	制御コマ数
獲得枚数データ	第1回胴図柄番号(停止位置用)	停止可能位置
LED表示カウンタ	第1回胴回転不良検出カウンタ	引込み・蹴飛ばしデータ
LED表示要求フラグ	第1回胴駆動パルスデータ検索用カウンタ	引込み図柄データ1
エラー番号	第2回胴駆動状態	引込み図柄データ2
LED表示データ	第2回胴駆動パルス出力カウンタ	蹴飛ばし図柄データ1
電源断処理済みフラグ	第2回胴駆動パルス切替回数	蹴飛ばし図柄データ2
再遊技作動状態フラグ	第2回胴1図柄のステップ番号	停止図柄データ1
作動種別	第2回胴図柄番号(通過位置用)	停止図柄データ2
作動状態フラグ	第2回胴図柄番号(停止位置用)	図柄組合せテーブル1アドレス
制御コマンド読込ポインタ	第2回胴回転不良検出カウンタ	図柄組合せテーブル2アドレス
制御コマンド書込ポインタ	第2回胴駆動パルスデータ検索用カウンタ	指示番号
ブロッカ信号及びホッパモータ駆動信号データ	第3回胴駆動状態	演出グループ番号
第1回胴モータ信号データ	第3回胴駆動パルス出力カウンタ	ボーナス条件装置作動フラグ
第2回胴モータ信号データ	第3回胴駆動パルス切替回数	外部信号フラグ
第3回胴モータ信号データ	第3回胴1図柄のステップ番号	外部信号バッファ
投入枚数表示LED信号データ	第3回胴図柄番号(通過位置用)	テーブル検索番号アドレス
メダル信号データ	第3回胴図柄番号(停止位置用)	引込みポイント(＋0～＋23(20コマ＋4コマ分)
停止受付情報データ	第3回胴回転不良検出カウンタ	第1回胴ずらしコマ数
外部信号出力時間	第3回胴駆動パルスデータ検索用カウンタ	第1回胴テーブル検索番号
回胴停止受付待機時間	設定変更フラグ	第2回胴ずらしコマ数
払出センサチェック時間	遊技メダル枚数データ	第2回胴テーブル検索番号
条件装置出力時間	遊技メダル払出枚数データ	第3回胴ずらしコマ数
電源断復帰時外部信号4出力時間	払出枚数バッファ	第3回胴テーブル検索番号
ブロッカオフ時監視時間	メダル投入信号出力回数	制御コマンドバッファ
ブロッカオン時監視時間	メダル払出信号出力回数	スタックポインター時保存バッファ
遊技メダル払出装置制御時間	BB作動時の獲得可能枚数	

小 (番地) 大 項目2へ / 項目1へ 小 (番地) 大 項目3へ / 項目2へ 小 (番地) 大

【図３４８】

(図348)(第18)

＜第2作業領域＞

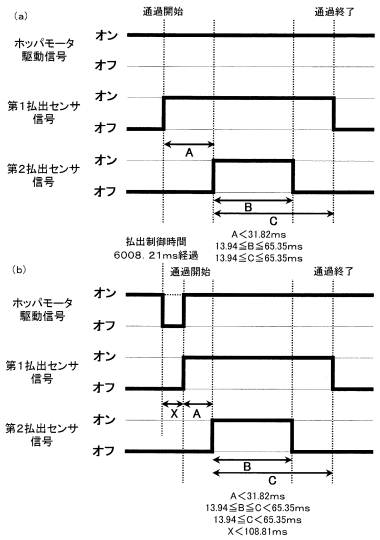
項目	内容
スタックポインター時保存バッファ2	第2ROM・RWM領域に係るプログラムを実行開始時に第1スタックポインタを保存するためのバッファ
エラー検出フラグ	D0 CHエラー検出フラグ(今回) D1 未使用 D2 未使用 D3 未使用 D4 CHエラー検出フラグ(前回) D5 未使用 D6 未使用 D7 未使用
エラー表示要求データ	未使用 CEエラー表示要求 CPエラー表示要求 CHエラー表示要求 未使用 未使用 その他 未使用
第1投入センサ通過チェック時間	遊技メダル滞留を検出するためのタイマ
第2投入センサ通過チェック時間	遊技メダル滞留を検出するためのタイマ
投入センサ異常入力検出開始時間	投入センサ異常入力検出を行うための待機タイマ
投入受付センサ滞留時間	投入受付センサ異常時間通過検出を行うためのタイマ
遊技メダル通過状態	遊技メダルの通過状態を管理するデータ
ブロッカ信号バッファ	D0 未使用 D1 未使用 D2 ブロッカ信号(前回) D3 未使用 D4 未使用 D5 未使用 D6 ブロッカ信号(今回) D7 未使用
メダル投入検査フラグ	メダル投入検査中 その他
第1払出センサ異常検出データ	第1払出センサへの異常入力を検出するためのデータ
第2払出センサ異常検出データ	第2払出センサへの異常入力を検出するためのデータ

小 (番地) 大

【図３４９】

(図349)(第18)

＜メダル払出装置＞



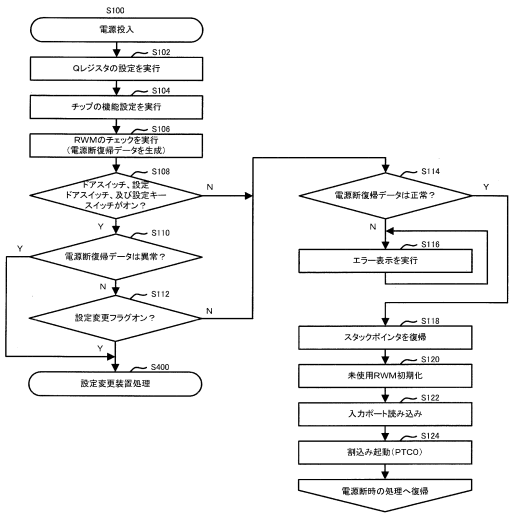
【図３５０】

(図350)(第18)

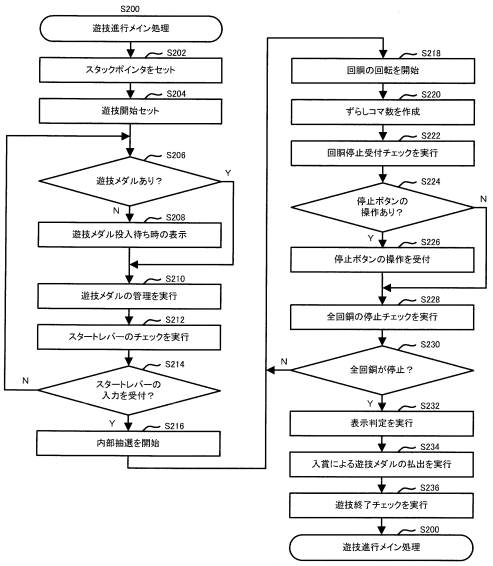
＜獲得枚数表示装置における指示表示＞

指示番号	表示装置	指示内容
0	表示なし	指示なし
1	-1	第1回胴→第2回胴→第3回胴の順に対応する停止ボタンの押下を指示
2	-2	第1回胴→第3回胴→第2回胴の順に対応する停止ボタンの押下を指示
3	-3	第2回胴→第1回胴→第3回胴の順に対応する停止ボタンの押下を指示
4	-4	第2回胴→第3回胴→第1回胴の順に対応する停止ボタンの押下を指示
5	-5	第3回胴→第1回胴→第2回胴の順に対応する停止ボタンの押下を指示
6	-6	第3回胴→第2回胴→第1回胴の順に対応する停止ボタンの押下を指示

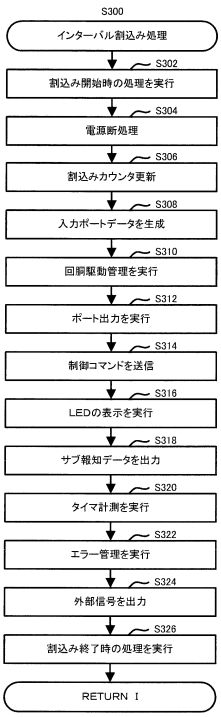
【図３５１】
（図351）（第18）



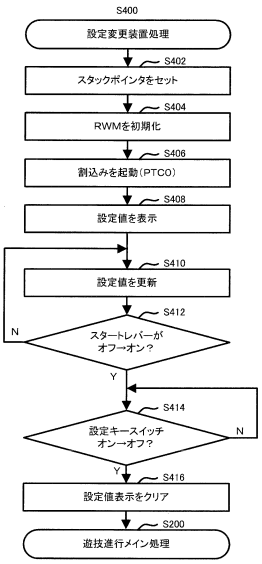
【図３５２】
（図352）（第18）



【図３５３】
（図353）（第18）



【図３５４】
（図354）（第18）



【図３５５】

(図355)(第18)

＜エラーの種類＞

(復帰可能エラー)

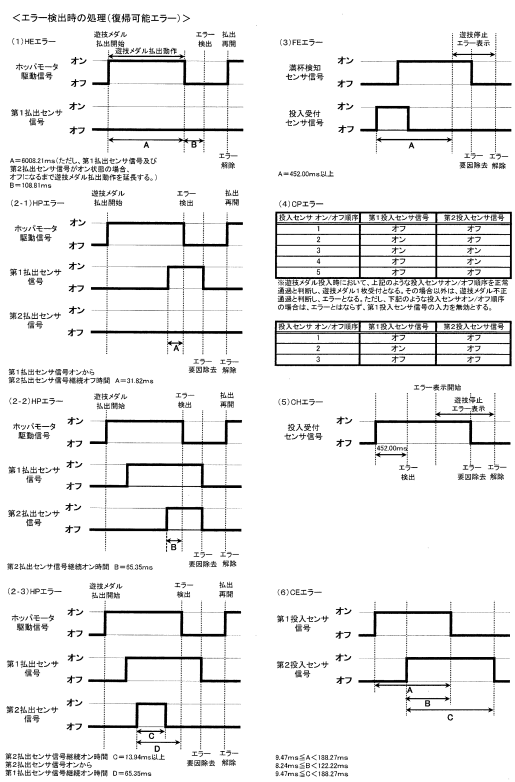
名称	内容	解除条件
HEエラー	メダル払出装置内の遊技メダルが空と判断した場合のエラー	要因を除去した状態で設定／リセットボタン信号がOFFからON ※ドアスイッチ信号及び設定ドアスイッチ信号がオンの場合に、解除操作が有効となる。
HPエラー	メダル払出装置の遊技メダル払出口に遊技メダルが詰まったと判断した場合のエラー	
FEエラー	遊技メダル補助収納庫が満杯と判断した場合のエラー	
CPエラー	投入された遊技メダルが不正通過したと判断した場合のエラー	
CHエラー	投入受付センサに遊技メダルが滞留したと判断した場合のエラー	
CEエラー	第１投入センサ又は第２投入センサに遊技メダルが滞留したと判断した場合のエラー	

(復帰不可能エラー)

名称	内容
E1エラー	電源断復帰が正常に行えない場合のエラー
E5エラー	全回胴停止時の図柄の組み合わせ表示が異常の場合のエラー
E6エラー	設定値が範囲外の場合のエラー
E7エラー	乱数更新用のRCK端子に入力されたクロックの周波数異常、又は内蔵乱数(16ビット乱数)の更新状態異常を検知した場合のエラー

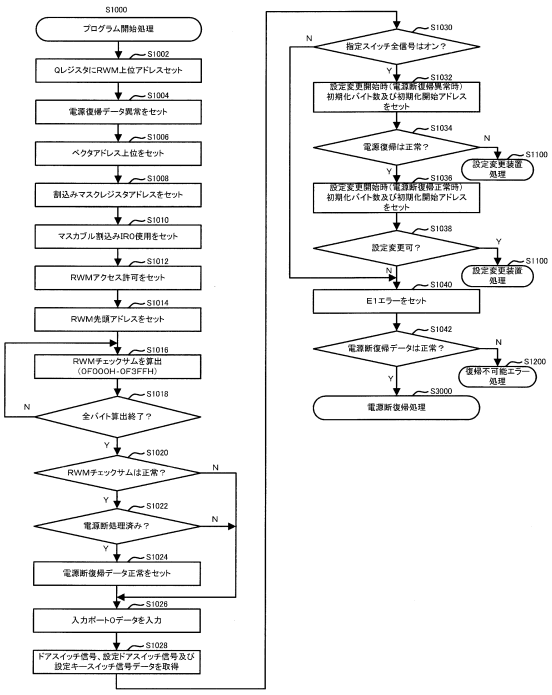
【図３５６】

(図356)(第18)



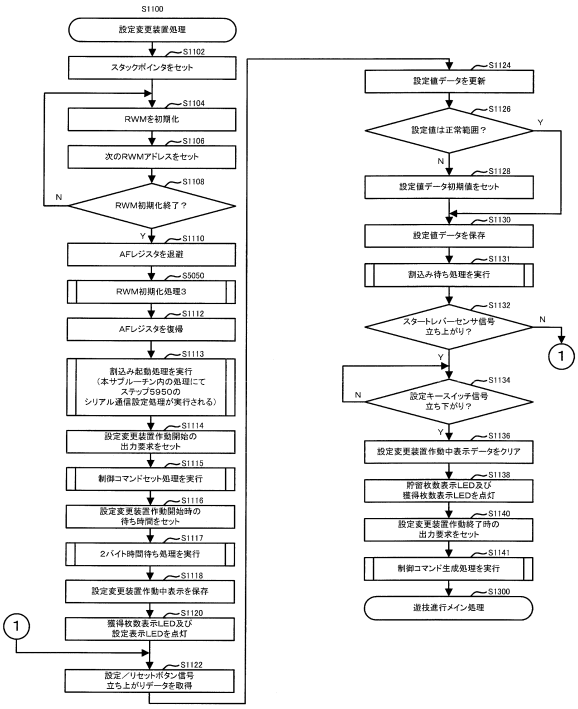
【図３５７】

(図357)(第18)

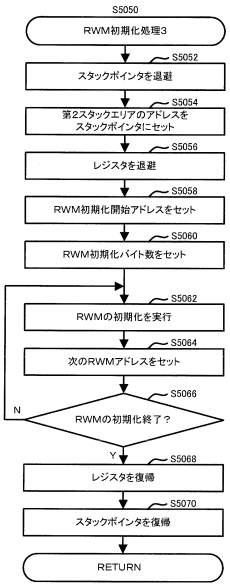


【図３５８】

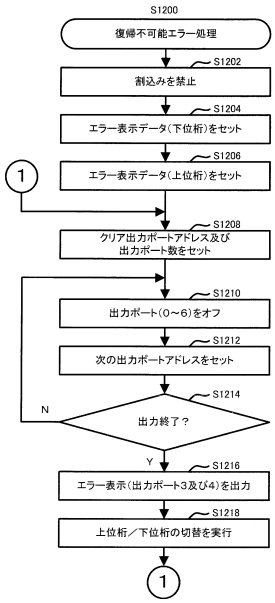
(図358)(第18)



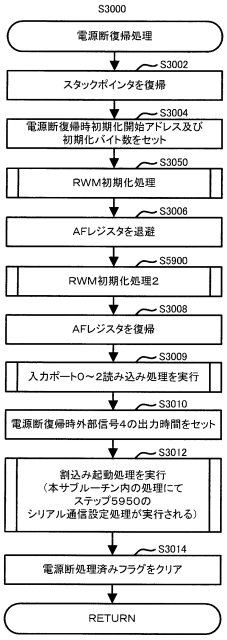
【図３５９】
(図359)(第18)



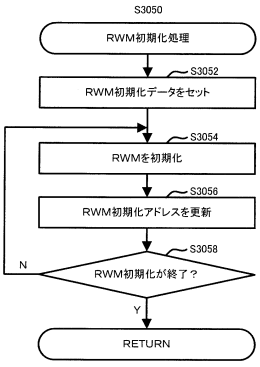
【図３６０】
(図360)(第18)



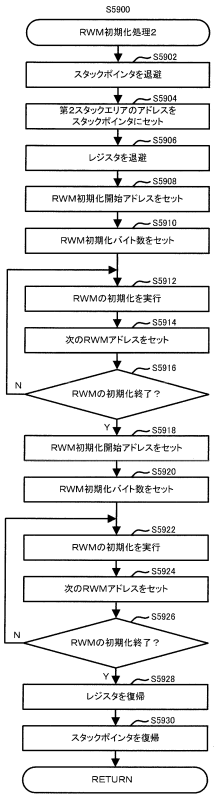
【図３６１】
(図361)(第18)



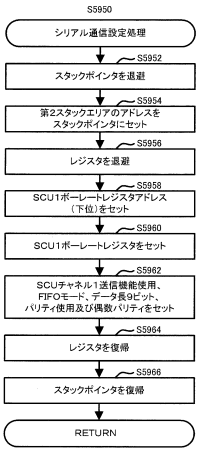
【図３６２】
(図362)(第18)



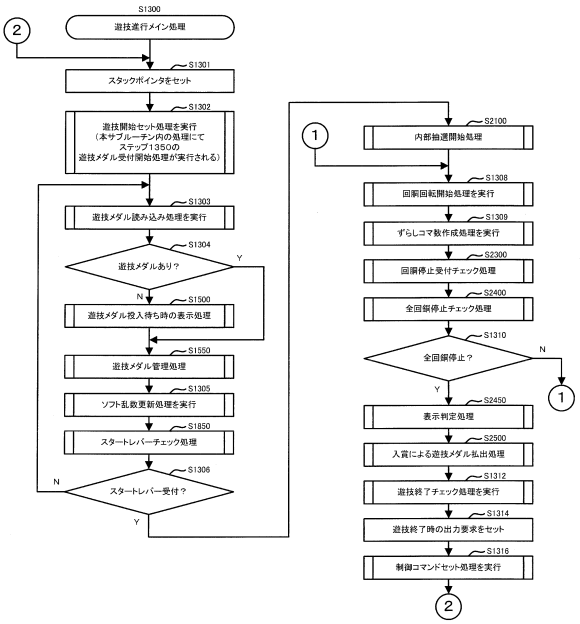
【図３６３】
(図363)(第18)



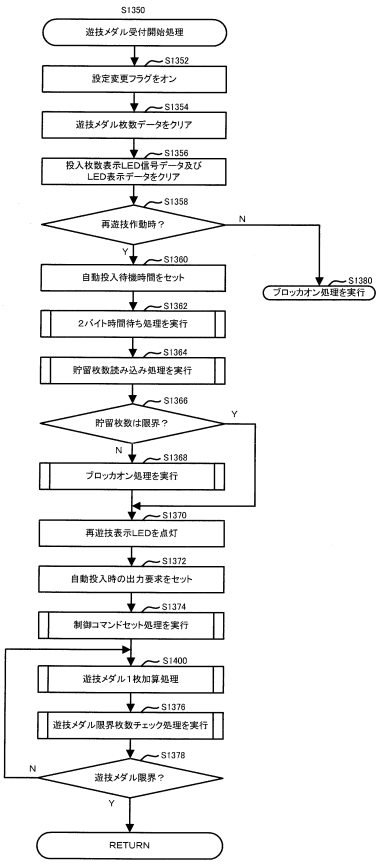
【図３６４】
(図364)(第18)



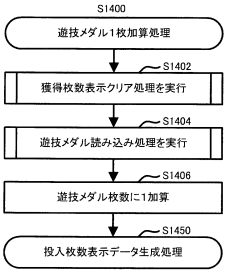
【図３６５】
(図365)(第18)



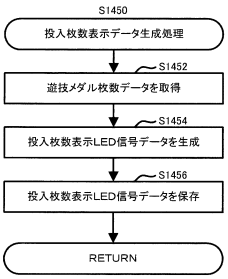
【図３６６】
(図366)(第18)



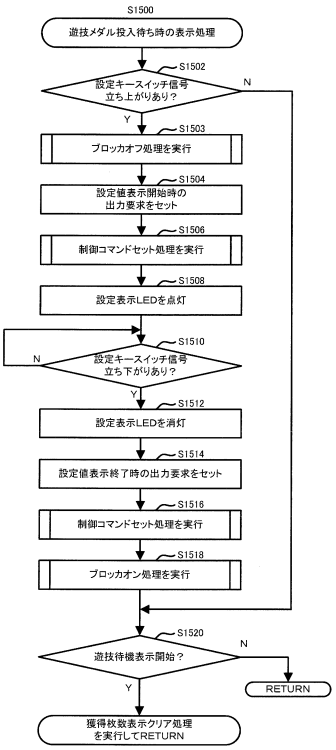
【図３６７】
(図367)(第18)



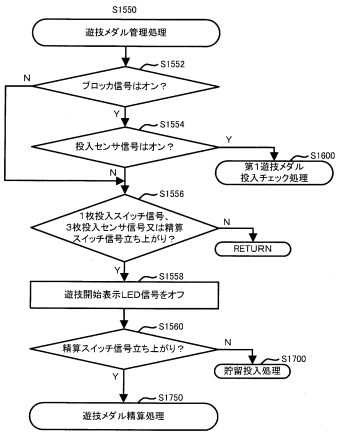
【図３６８】
(図368)(第18)



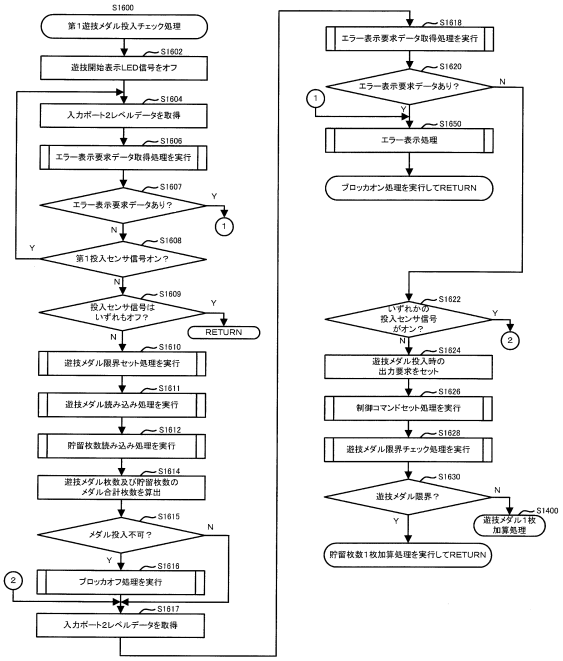
【図３６９】
(図369)(第18)



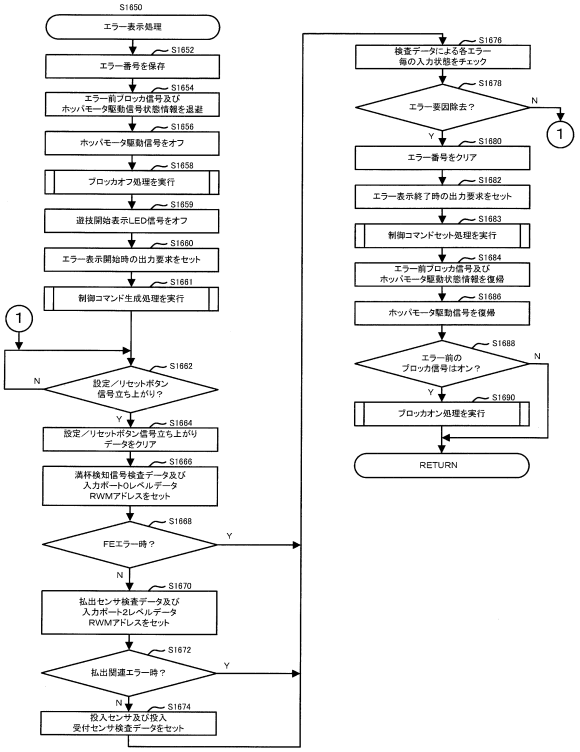
【図３７０】
(図370)(第18)



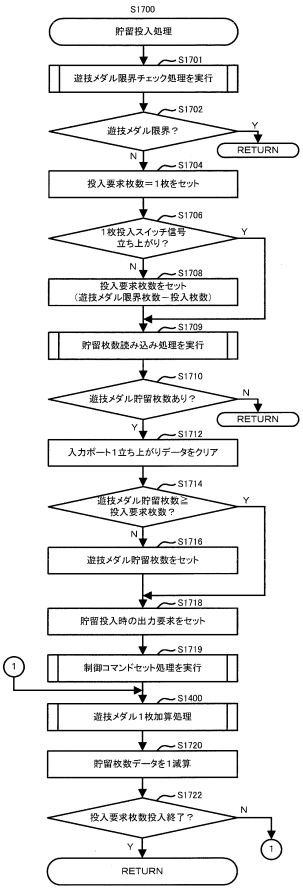
【図３７１】
(図371)(第18)



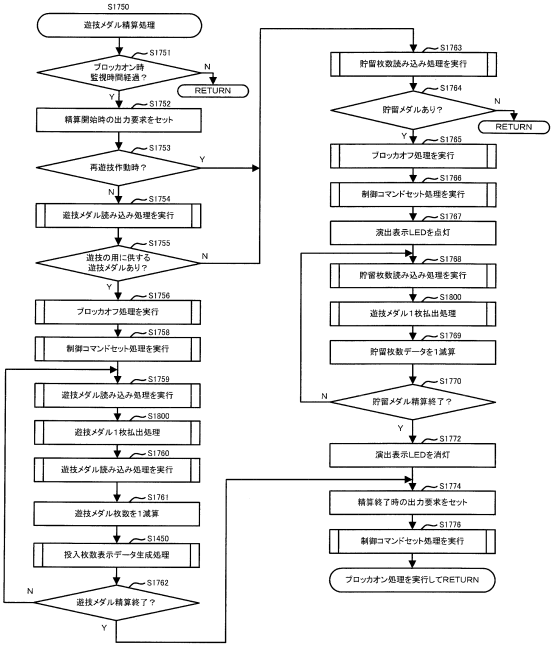
【図３７２】
(図372)(第18)



【図３７３】
(図373)(第18)

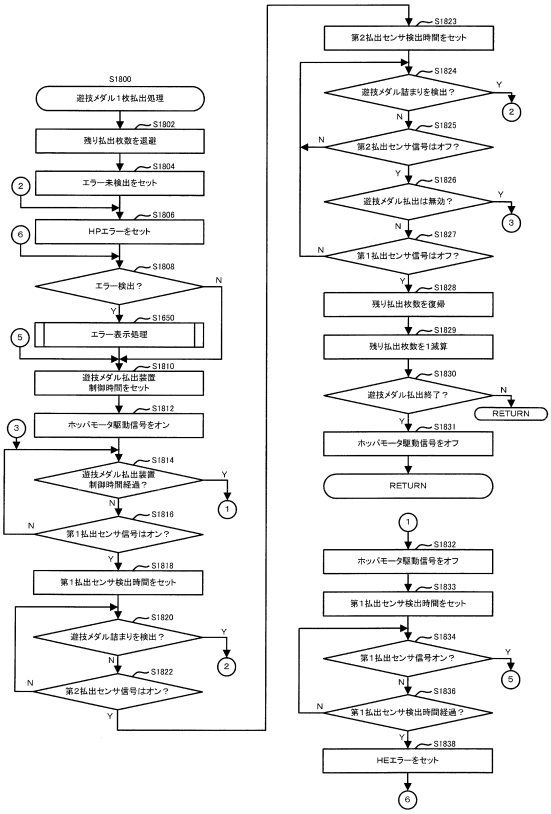


【図３７４】
(図374)(第18)



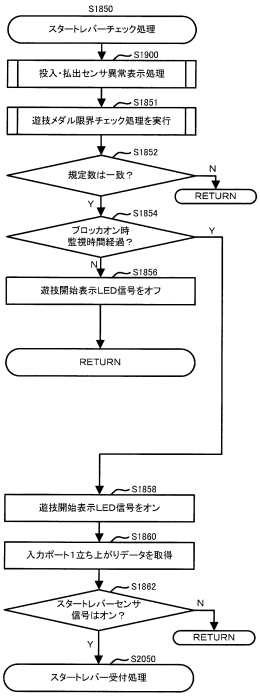
【図３７５】

(図375)(第18)



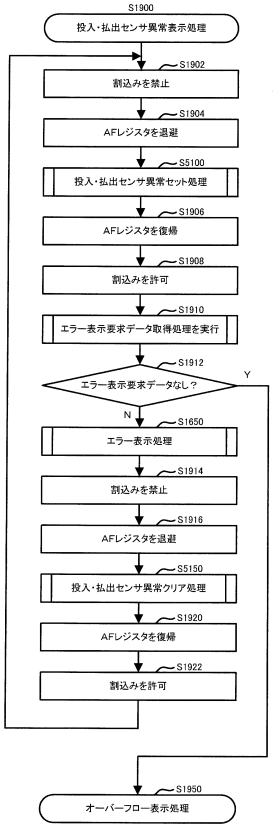
【図３７６】

(図376)(第18)



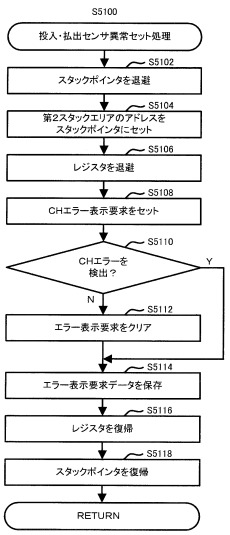
【図３７７】

(図377)(第18)

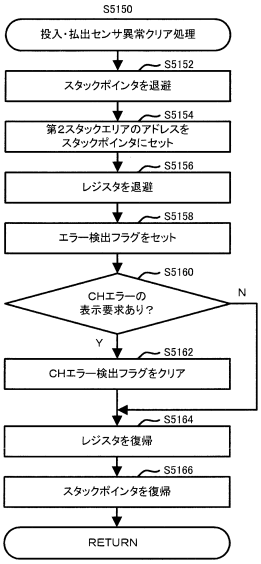


【図３７８】

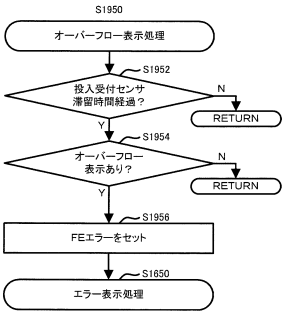
(図378)(第18)



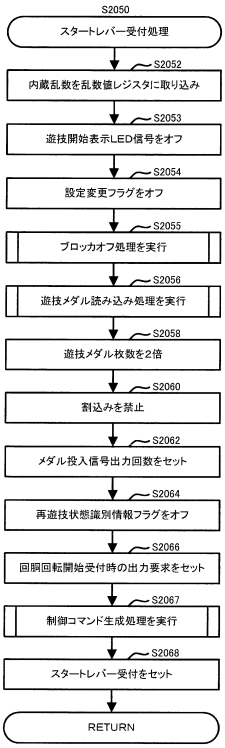
【図３７９】
(図379)(第18)



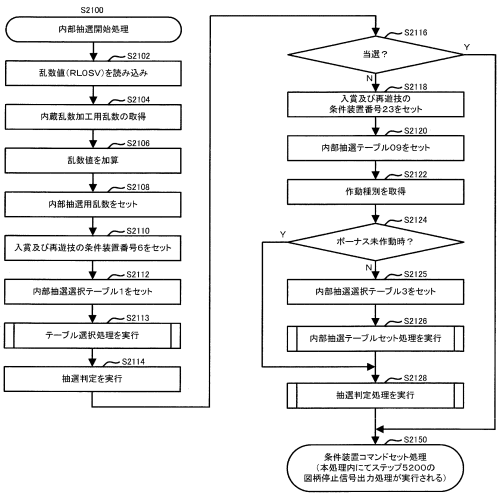
【図３８０】
(図380)(第18)



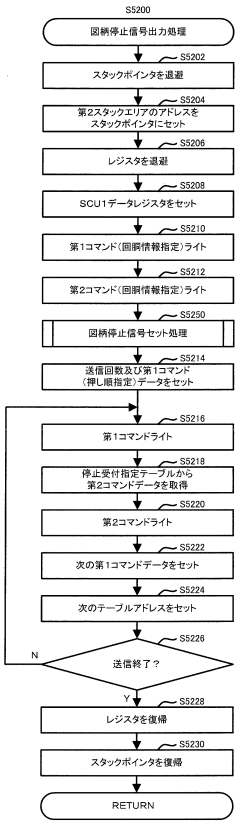
【図３８１】
(図381)(第18)



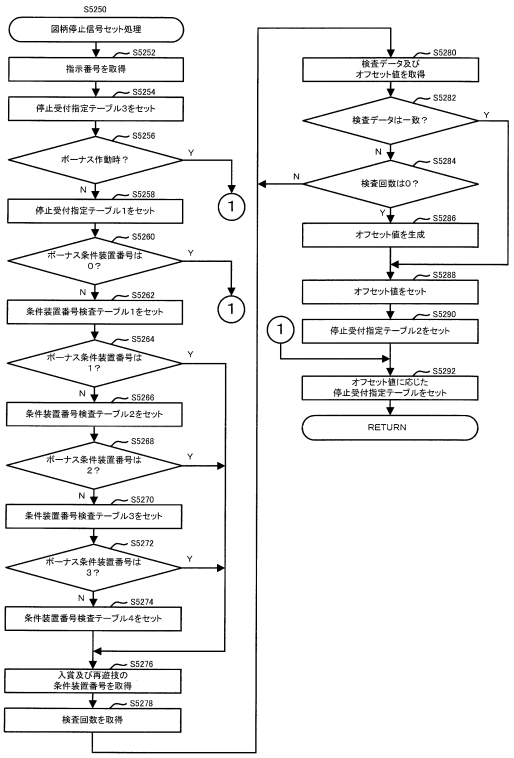
【図３８２】
(図382)(第18)



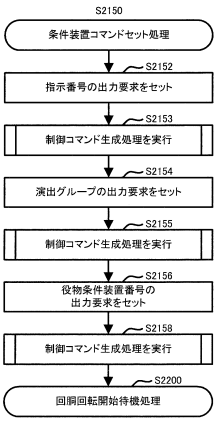
【図３８３】
(図383)(第18)



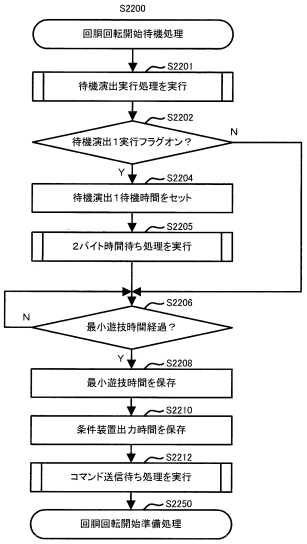
【図３８４】
(図384)(第18)



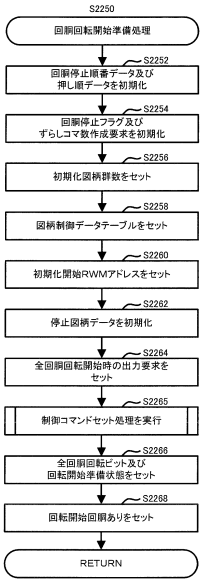
【図３８５】
(図385)(第18)



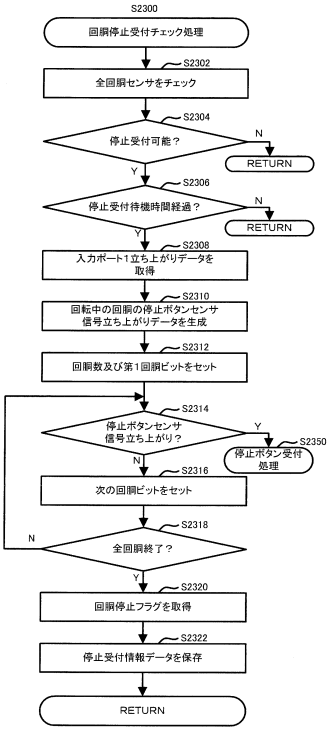
【図３８６】
(図386)(第18)



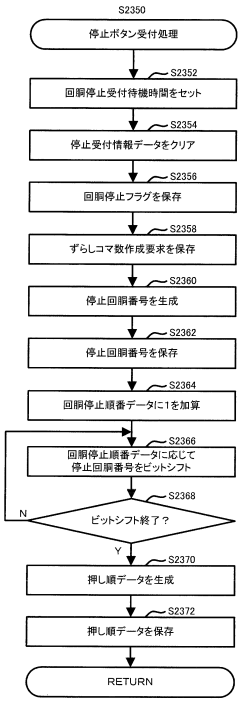
【図３８７】
(図387)(第18)



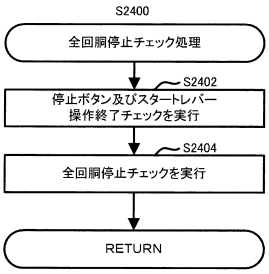
【図３８８】
(図388)(第18)



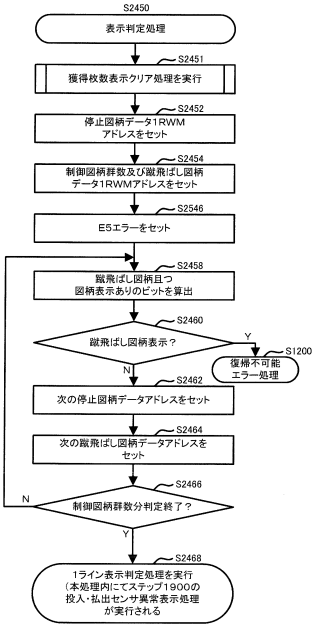
【図３８９】
(図389)(第18)



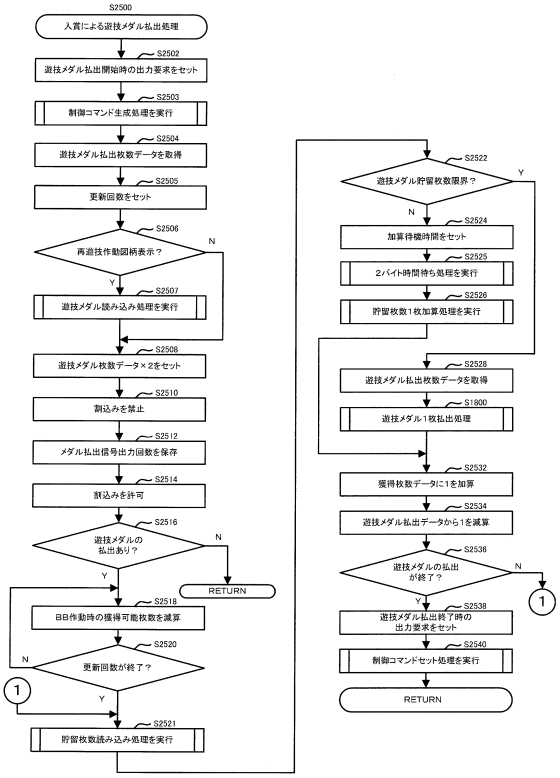
【図３９０】
(図390)(第18)



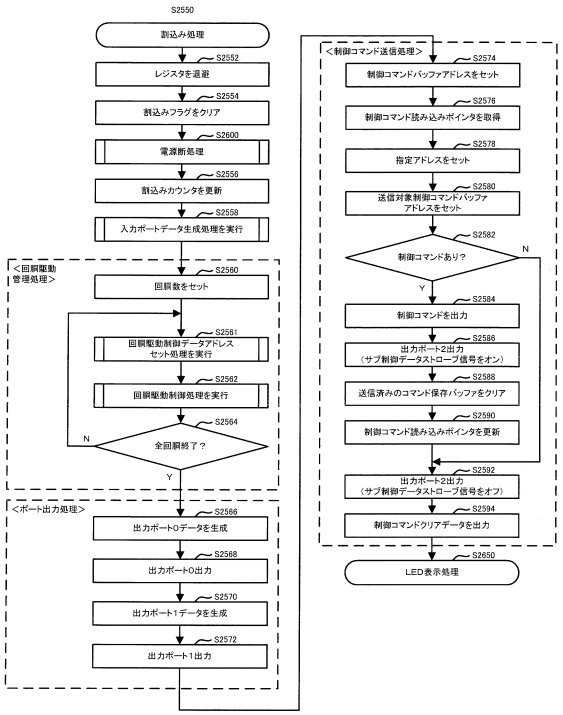
【図３９１】
(図391)(第18)



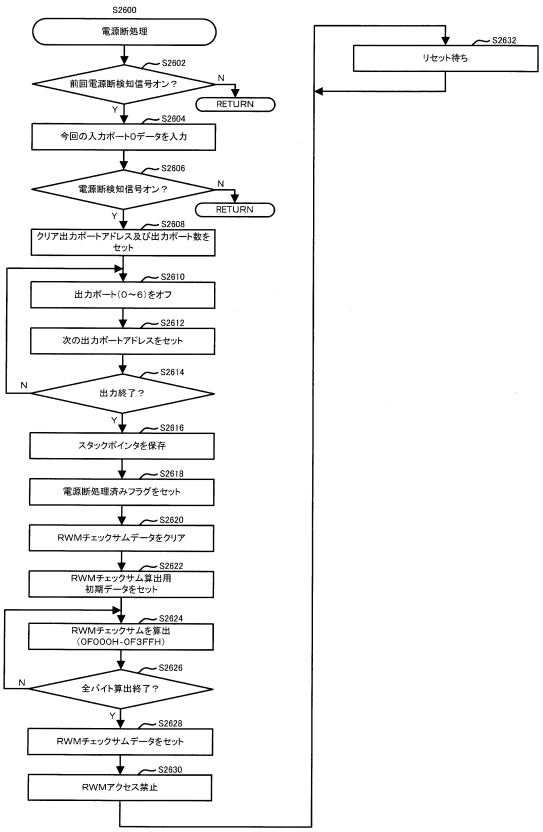
【図３９２】
(図392)(第18)



【図３９３】
(図393)(第18)

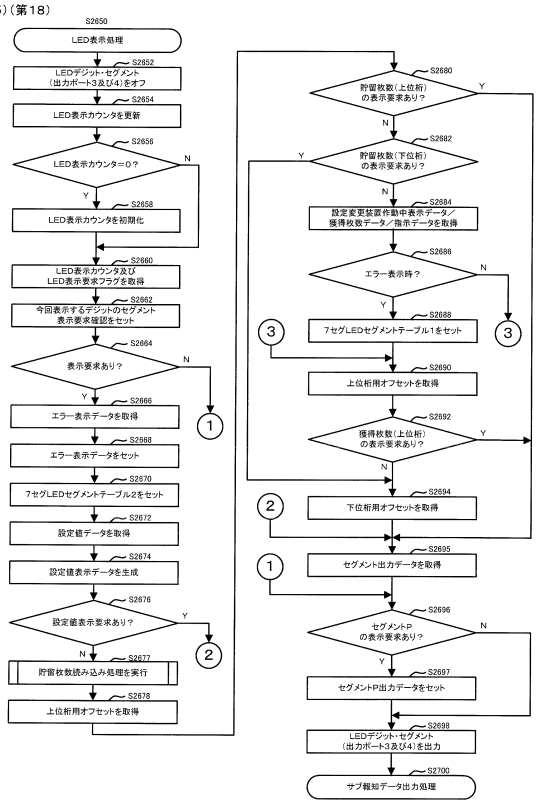


【図３９４】
(図394)(第18)



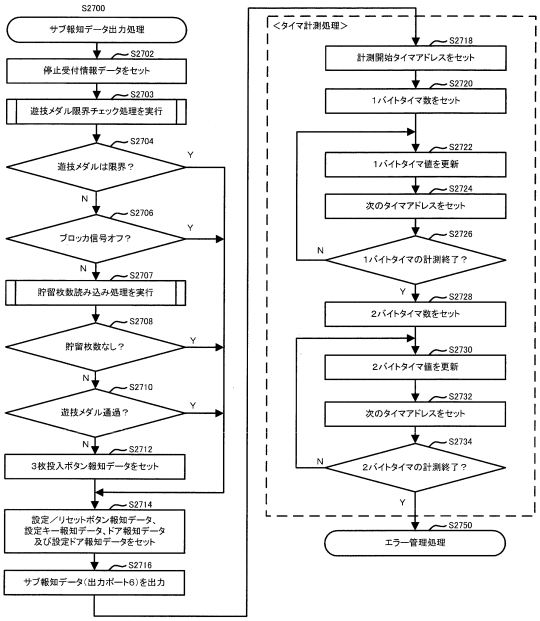
【図３９５】

(図395)(第18)



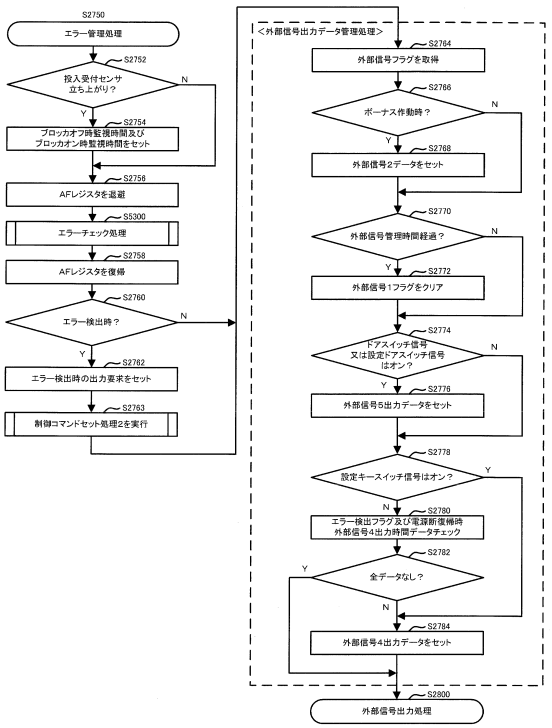
【図３９６】

(図396)(第18)



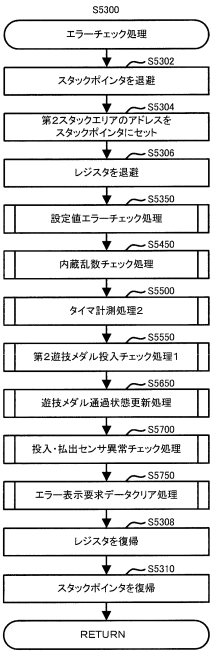
【図３９７】

(図397)(第18)

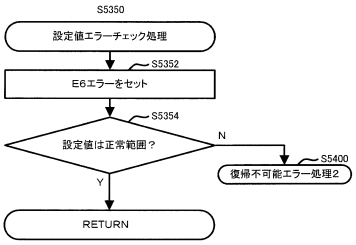


【図３９８】

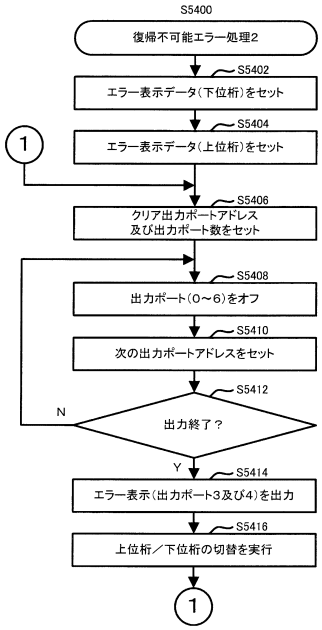
(図398)(第18)



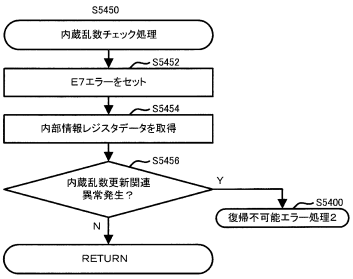
【図３９９】
(図399)(第18)



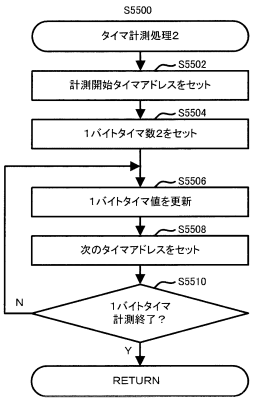
【図４００】
(図400)(第18)



【図４０１】
(図401)(第18)

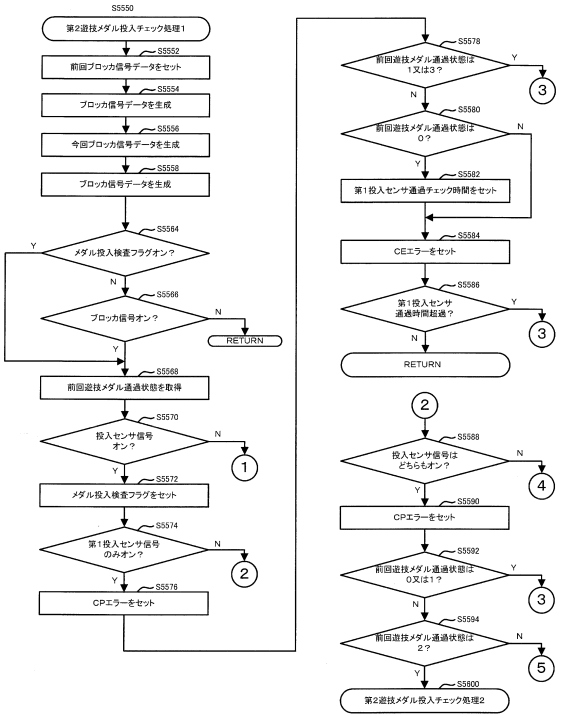


【図４０２】
(図402)(第18)



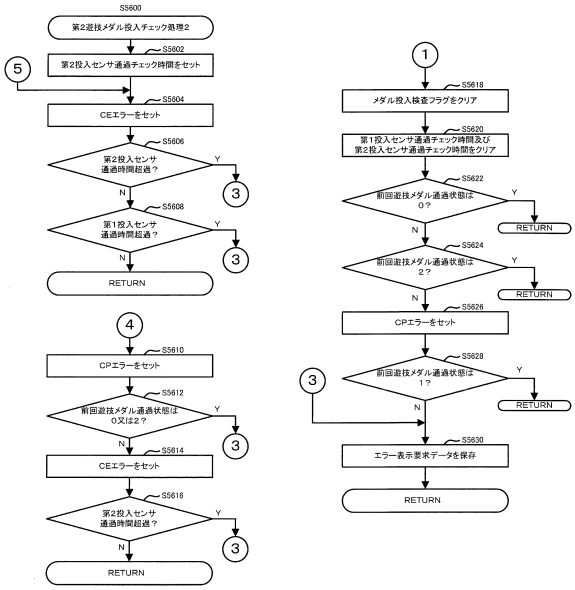
【図４０３】

(図403)(第18)



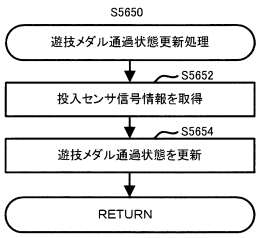
【図４０４】

(図404)(第18)



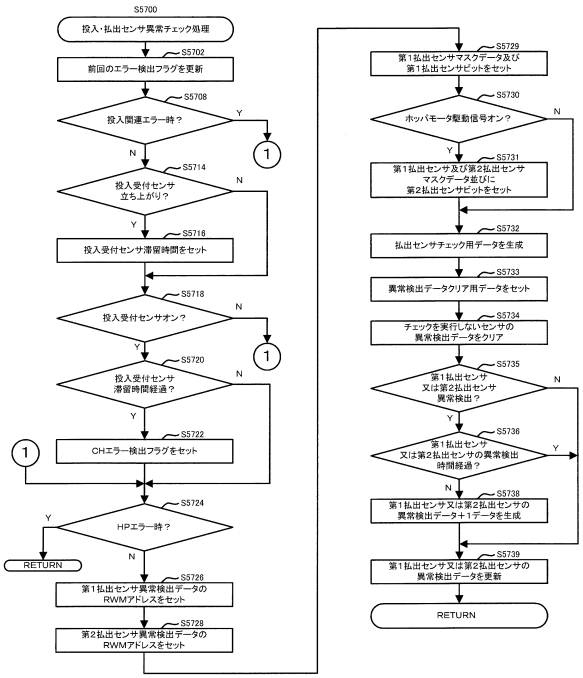
【図４０５】

(図405)(第18)



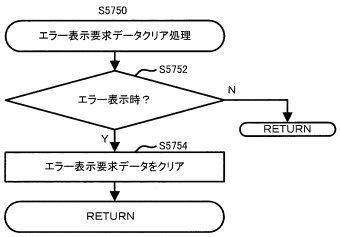
【図４０６】

(図406)(第18)



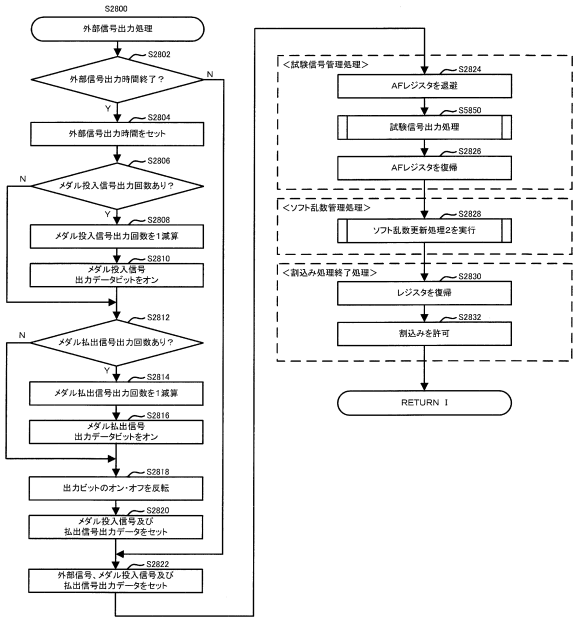
【図４０７】

(図407)(第18)



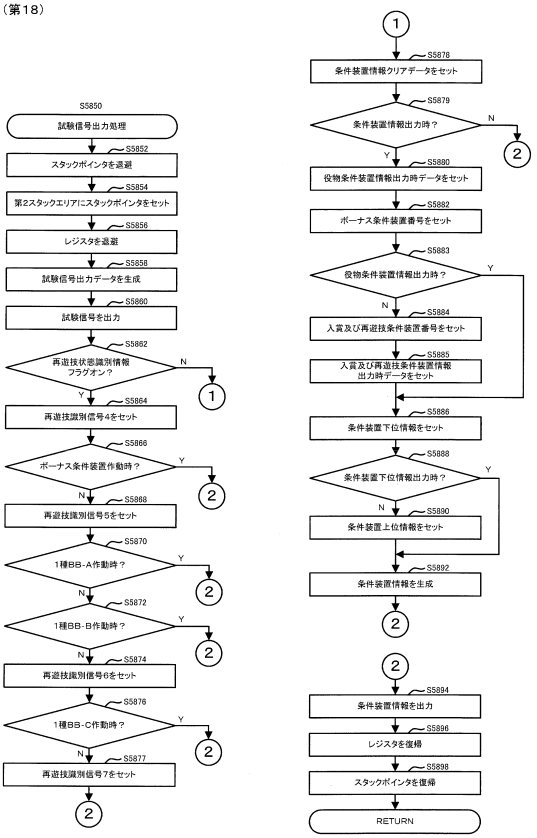
【図４０８】

(図408)(第18)



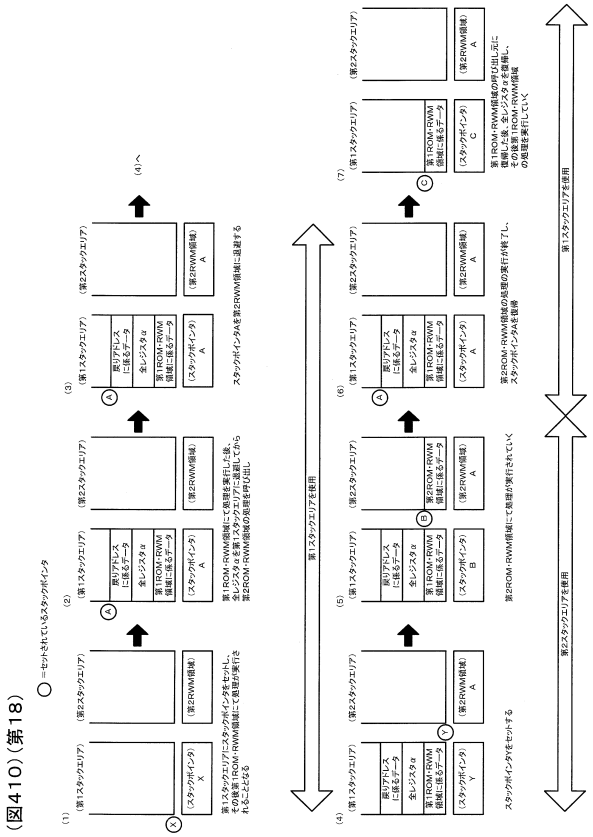
【図４０９】

(図409)(第18)

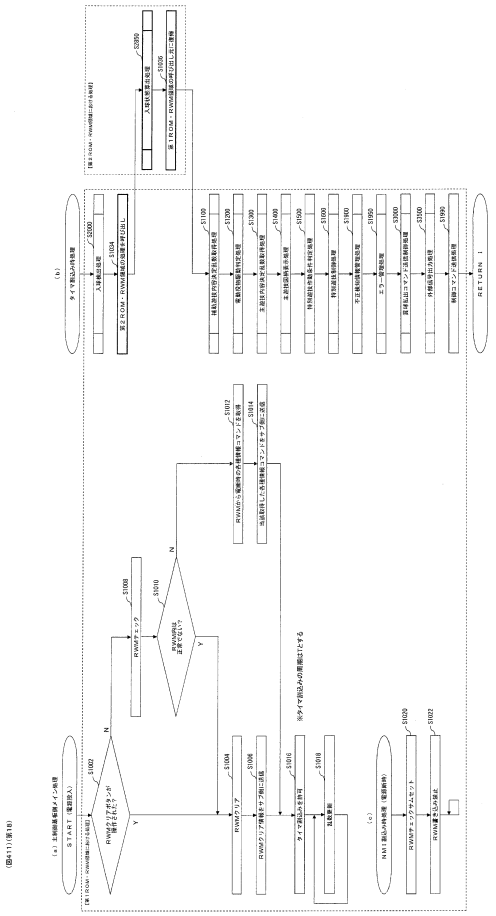


【図４１０】

(図410)(第18)

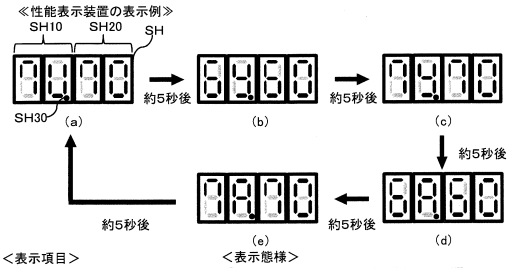


【図４１１】



【図４１２】

（図412）



＜表示項目＞
(a)＝累計の有利区間比率
(b)＝6000ゲーム間の連続役物比率
(c)＝6000ゲーム間の役物比率
(d)＝累計の連続役物比率
(e)＝累計の役物比率

＜表示態様＞
・「(a)→(b)→(c)→(d)→(e)→(a)・・・」の順に
約5秒ずつ表示を切り替えている。
・非該当項目については、比率セグに「——」と表示する
・比率表示数値は小数点を切り捨てて表示する
（100%の場合には「99」と表示する）
・表示数値が、有利区間比率70%、連続役物比率60%、
役物比率70%以上の場合は、比率セグを点滅表示する
・累計遊技数が400ゲームに満たない場合には、
比率表示は「00」を表示する
・累計遊技数が6000ゲームに満たない場合、
6000ゲーム間の連続役物比率及び6000ゲーム間の役物比率
の識別セグを点滅表示する（非該当項目も含む）
・累計遊技数が17500ゲームに満たない場合、
連続役物比率及び役物比率
の識別セグを点滅表示する（非該当項目も含む）
・累計遊技数が175000ゲームに満たない場合、
累計の有利区間比率
の識別セグを点滅表示する（非該当項目も含む）

【図４１３】

（当選情報生成用テーブル）

アドレス（H）	データ（D）
１３００	１９
１３０１	３８
１３０２	５２
１３０３	５３
１３０４	５４
１３０５	５７
１３０６	７１
１３０７	７２
１３０８	７３

（図413）

【図４１４】

（演出グループ番号決定テーブル1）

アドレス（H）	データ（D）
１２００	０
１２０１	１
１２０２	２
１２０３	３
１２０４	４
１２０５	４
１２０６	４
１２０７	５
１２０８	５
１２０９	５
１２０Ａ	５
１２０Ｂ	５
１２０Ｃ	５
１２０Ｄ	６
１２０Ｅ	７
１２０Ｆ	８
１２１０	９
１２１１	１０
１２１２	１１

（図414）

【図４１５】

（演出グループ番号決定テーブル2）

アドレス（H）	データ（B）
１２００	０００１／０００
１２０１	００１１／００１０
１２０２	０１００／０１００
１２０３	０１０１／０１００
１２０４	０１０１／０１０１
１２０５	０１０１／０１０１
１２０６	０１１０／０１０１
１２０７	１０００／０１１１
１２０８	１０１０／１００１
１２０９	００００／１０１１

（図415）

【図４１６】

（演出グループ番号決定テーブル3）

アドレス（H）	データ（B）
１２００	０１１１１００１
１２０１	００００００１１１
１２０２	１１１００００００

（図416）

【図４１７】

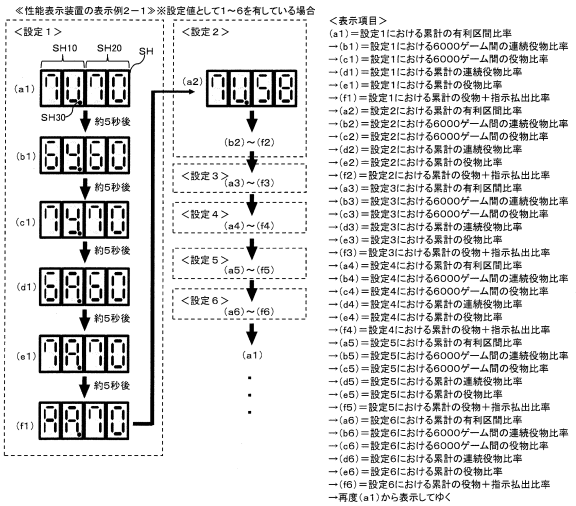
（抽選テーブルの構成）

DEFB	10000111	検索番号データ指定＋検索番号データ
DEFB	01000110	繰り返しデータ指定＋繰り返し当否判定回数
DEFB	00010010	出玉番号データ指定＋出玉番号データ
DEFB	00000010	2バイトデータ指定
DEFW	2034	確率データ(全設定共通)
:	:	:

（図417）

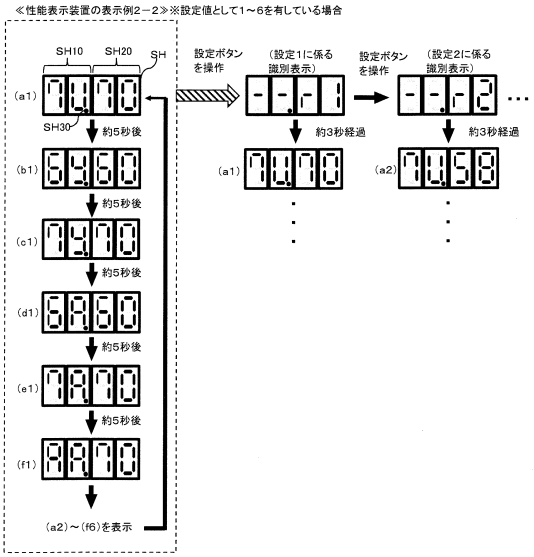
【図４１８】

（図418）



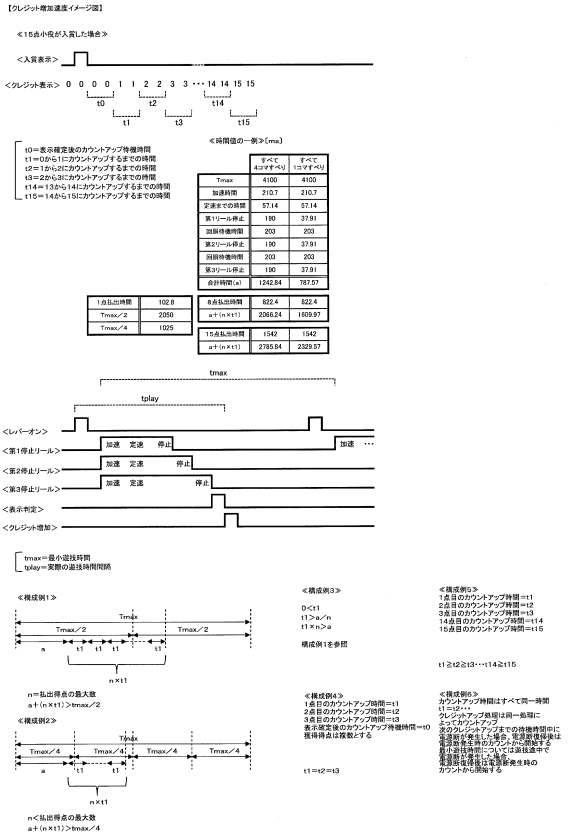
【図４１９】

（図419）

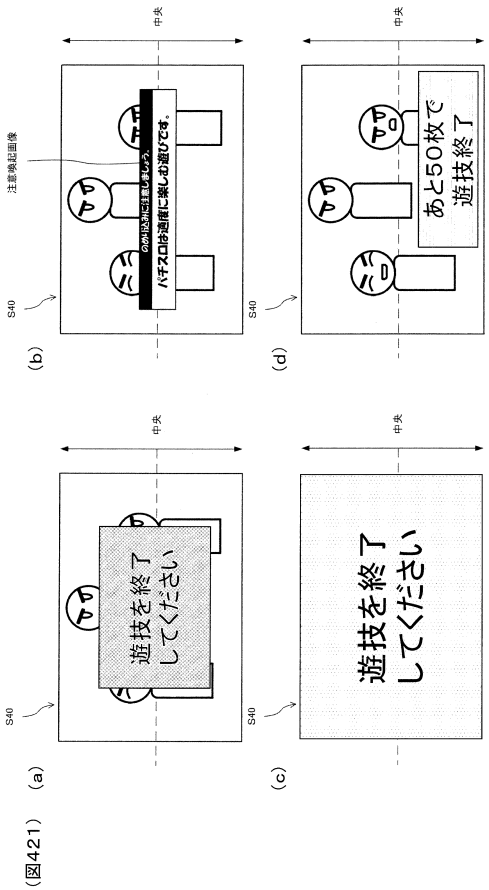


【図４２０】

（図420）



【図４２１】



（図421）

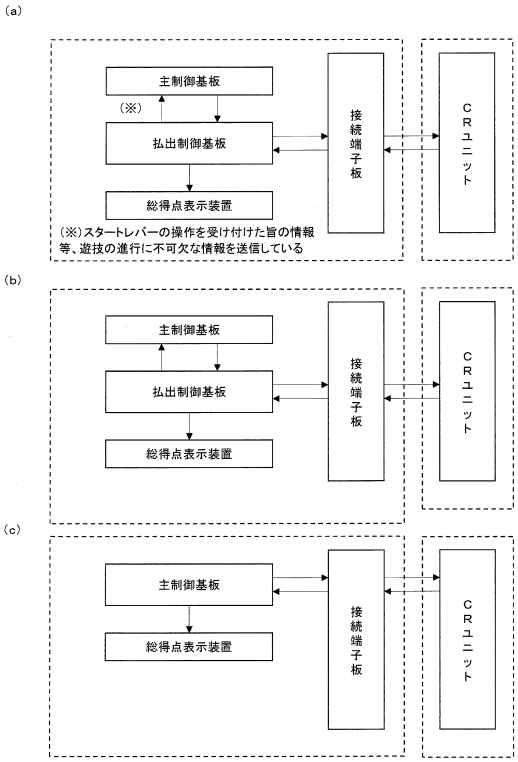
【図４２２】

（図422）

遊技数	当選役	投入枚数	払出枚数
1ゲーム	はずれ	3枚	0枚
2ゲーム	再遊技	3枚	0枚
3ゲーム	はずれ	0枚	0枚
4ゲーム	ベル	3枚	11枚
5ゲーム	はずれ	3枚	0枚
6ゲーム	再遊技	3枚	0枚
7ゲーム	はずれ	0枚	0枚
8ゲーム	再遊技	3枚	0枚
9ゲーム	ベル	0枚	11枚
10ゲーム	はずれ	3枚	0枚

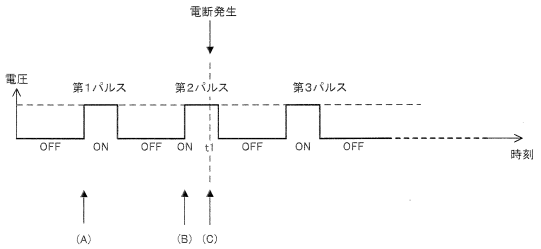
【図４２３】

（図423）



【図４２４】

（図424）



【図４２５】

（図425）

(a)

BB図柄組み合わせ数	左リールの図柄数	中リールの図柄数	右リールの図柄数
12	12	1	1
	1	12	1
	1	1	12
	6	2	1
	6	1	2
	2	6	1
	1	6	1
	2	1	6
	1	2	6
	3	2	2
	2	3	2
	2	2	3
	4	3	1
	4	1	3
	3	4	1
	1	4	3
	3	1	4
	1	3	4

(b)

BB図柄組み合わせ数	左リールの図柄数	中リールの図柄数	右リールの図柄数
10	10	1	1
	1	10	1
	1	1	10
	5	2	1
	5	1	2
	2	5	1
	1	5	1
	2	1	5
	1	2	5

(c)

BB図柄組み合わせ数	左リールの図柄数	中リールの図柄数	右リールの図柄数
6	6	1	1
	1	6	1
	1	1	6
	3	2	1
	3	1	2
	2	3	1
	1	3	2
	2	1	3
	1	2	3

(d)

BB図柄組み合わせ数	左リールの図柄数	中リールの図柄数	右リールの図柄数
5	5	1	1
	1	5	1
	1	1	5

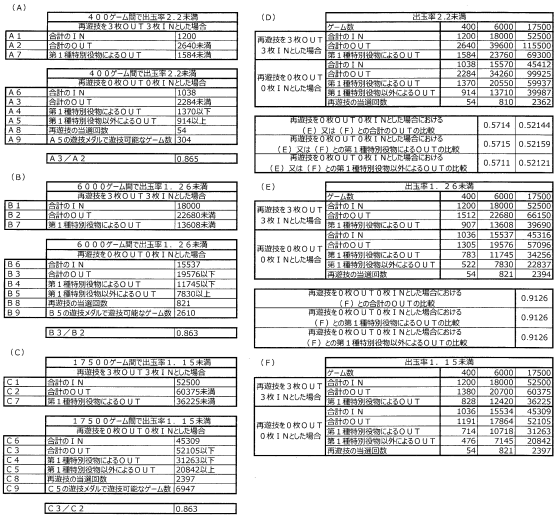
【図４２６】

（図426）

アドレス	RAM名称		RAM内容
7F00H	・		
7F01H	・		
7F02H 7F03H	総得点データ	(1)	総得点を示す値
・ ・	・ ・		
7FC0H	外部信号系データ	(2)	外部信号出力に関係するデータ
・ ・	・ ・		
7FCEH	ＲＡＭチェックサムデータ	(3)	電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて、特定の値を算出させる為のデータ
・ ・	・ ・		
7FD0H 7FD1H 7FD2H 7FD3H 7FD4H 7FD5H	制御コマンドバッファ	(4)	副制御基板側に送信するためのコマンド情報
・ ・	・ ・		
7FE0H	スタックポインター時保存バッファ	(5)	電源断復帰時に使用するスタックポインタを保存してあるバッ
・ ・	・ ・		
7FF7H	未使用領域	(6)	遊技に使用されない領域
7FF8H	退避データ8	(7)	ＣＡＬＬ命令、ＰＵＳＨ命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるＲＡＭ
7FF9H	退避データ7		
7FFAH	退避データ6		
7FFBH	退避データ5		
7FFCH	退避データ4		
7FFDH	退避データ3		
7FFEH	退避データ2		
7FFFH	退避データ１		
8000H	スタックポインタ		

【図４２７】

（図427）



（A）

４００ゲーム間で出玉率２．２未満 再遊技３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合		
Ａ１	合計のＩＮ	1200
Ａ２	合計のＯＵＴ	2640未満
Ａ７	第１種特別役物によるＯＵＴ	1584未満

４００ゲーム間で出玉率２．２未満 再遊技０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合		
Ａ６	合計のＩＮ	1038
Ａ３	合計のＯＵＴ	2284未満
Ａ４	第１種特別役物によるＯＵＴ	1370以下
Ａ５	第１種特別役物以外によるＯＵＴ	914以上
Ａ８	再遊技の当選回数	54
Ａ９	Ａ５の遊技メダルで遊技可能なゲーム数	304

Ａ３／Ａ２	0.865

（B）

６０００ゲーム間で出玉率１．２６未満 再遊技３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合		
Ｂ１	合計のＩＮ	18000
Ｂ２	合計のＯＵＴ	22680未満
Ｂ７	第１種特別役物によるＯＵＴ	13608未満

６０００ゲーム間で出玉率１．２６未満 再遊技０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合		
Ｂ６	合計のＩＮ	15537
Ｂ３	合計のＯＵＴ	19576以下
Ｂ４	第１種特別役物によるＯＵＴ	11745以下
Ｂ５	第１種特別役物以外によるＯＵＴ	7830以上
Ｂ８	再遊技の当選回数	821
Ｂ９	Ｂ５の遊技メダルで遊技可能なゲーム数	2610

Ｂ３／Ｂ２	0.863

（C）

１７５００ゲーム間で出玉率１．１５未満 再遊技３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合		
Ｃ１	合計のＩＮ	52500
Ｃ２	合計のＯＵＴ	60375未満
Ｃ７	第１種特別役物によるＯＵＴ	36225未満

１７５００ゲーム間で出玉率１．１５未満 再遊技０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合		
Ｃ６	合計のＩＮ	45309
Ｃ３	合計のＯＵＴ	52105以下
Ｃ４	第１種特別役物によるＯＵＴ	31263以下
Ｃ５	第１種特別役物以外によるＯＵＴ	20842以上
Ｃ８	再遊技の当選回数	2397
Ｃ９	Ｃ５の遊技メダルで遊技可能なゲーム数	6947

Ｃ３／Ｃ２	0.863

（D）

出玉率２．２未満				
再遊技３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合	ゲーム数	400	6000	17500
	合計のＩＮ	1200	18000	52500
	合計のＯＵＴ	2640	39600	115500
	第１種特別役物によるＯＵＴ	1584	23760	69300
再遊技０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合	合計のＩＮ	1038	15570	45412
	合計のＯＵＴ	2284	34260	99925
	第１種特別役物によるＯＵＴ	1370	20550	59937
	第１種特別役物以外によるＯＵＴ	914	13710	39987
	再遊技の当選回数	54	810	2362

再遊技０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における（Ｅ）又は（Ｆ）との合計のＯＵＴの比較	0.5714	0.52144
再遊技０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における（Ｅ）又は（Ｆ）との第１種特別役物によるＯＵＴの比較	0.5715	0.52159
再遊技０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における（Ｅ）又は（Ｆ）との第１種特別役物以外によるＯＵＴの比較	0.5711	0.52121

（E）

出玉率１．２６未満				
再遊技３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合	ゲーム数	400	6000	17500
	合計のＩＮ	1200	18000	52500
	合計のＯＵＴ	1512	22680	66150
	第１種特別役物によるＯＵＴ	907	13608	39690
再遊技０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合	合計のＩＮ	1036	15537	45316
	合計のＯＵＴ	1305	19576	57096
	第１種特別役物によるＯＵＴ	783	11745	34256
	第１種特別役物以外によるＯＵＴ	522	7830	22837
	再遊技の当選回数	54	821	2394

再遊技０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における（Ｆ）との合計のＯＵＴの比較	0.9126
再遊技０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における（Ｆ）との第１種特別役物によるＯＵＴの比較	0.9126
再遊技０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合における（Ｆ）との第１種特別役物以外によるＯＵＴの比較	0.9126

（F）

出玉率１．１５未満				
再遊技３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合	ゲーム数	400	6000	17500
	合計のＩＮ	1200	18000	52500
	合計のＯＵＴ	1380	20700	60375
	第１種特別役物によるＯＵＴ	828	12420	36225
再遊技０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合	合計のＩＮ	1036	15534	45309
	合計のＯＵＴ	1191	17864	52105
	第１種特別役物によるＯＵＴ	714	10718	31263
	第１種特別役物以外によるＯＵＴ	476	7145	20842
	再遊技の当選回数	54	821	2397

【図４２８】

（図428）

＜＜条件装置の当選率の一例１＞＞

＜４００ゲーム間の最大・最小ＯＵＴ＞

４００ゲーム間	
下限出玉率	1/3
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合の最小ＯＵＴ	400
再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の最小ＯＵＴ	346
上限出玉率	2.2
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合の最大ＯＵＴ	2640
再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の最大ＯＵＴ	2283.6

＜再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の置数＞

（Ａ１）

４００ゲーム間ボーナスが当選しなくても 満たさなければならない置数（ベルが８枚払出の場合）		
条件装置	払出枚数	置数
ＢＢ	300	163
ＲＢ	120	163
再遊技	0	8978
ベル	8	7086
分母		65536

（Ａ３）

４００ゲーム間ボーナスが当選しない場合に 設計可能な最大の置数（ベルが８枚払出の場合）		
条件装置	払出枚数	置数
ＢＢ	300	163
ＲＢ	120	163
再遊技	0	8978
ベル	8	46755
分母		65536

（Ａ２）

４００ゲーム間ボーナスが当選しなくても 満たさなければならない置数（ベルが１５枚払出の場合）		
条件装置	払出枚数	置数
合計のＯＵＴ	300	163
第１種特別役	120	163
再遊技	0	8978
ベル	15	3779
分母		65536

（Ａ４）

４００ゲーム間ボーナスが当選しない場合に 設計可能な最大の置数（ベルが１５枚払出の場合）		
条件装置	払出枚数	置数
合計のＯＵＴ	300	163
第１種特別役	120	163
再遊技	0	8978
ベル	15	24936
分母		65536

【図４２９】

（図429）

＜＜条件装置の当選率の一例２＞＞

＜１６００ゲーム間の最大・最小ＯＵＴ＞

１６００ゲーム間	
下限出玉率	2/5
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合の最小ＯＵＴ	1920
再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の最小ＯＵＴ	1657.2
上限出玉率	1.5
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合の最大ＯＵＴ	7200
再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の最大ＯＵＴ	6214.5

＜再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の置数＞

（Ｂ１）

１６００ゲーム間ボーナスが当選しなくても 満たさなければならない置数（ベルが８枚払出の場合）		
条件装置	払出枚数	置数
ＢＢ	300	163
ＲＢ	120	163
再遊技	0	8978
ベル	8	8483
分母		65536

（Ｂ３）

１６００ゲーム間ボーナスが当選しない場合に 設計可能な最大の置数（ベルが８枚払出の場合）		
条件装置	払出枚数	置数
ＢＢ	300	163
ＲＢ	120	163
再遊技	0	8978
ベル	8	31815
分母		65536

（Ｂ２）

１６００ゲーム間ボーナスが当選しなくても 満たさなければならない置数（ベルが１５枚払出の場合）		
条件装置	払出枚数	置数
合計のＯＵＴ	300	163
第１種特別役	120	163
再遊技	0	8978
ベル	15	4524
分母		65536

（Ｂ４）

１６００ゲーム間ボーナスが当選しない場合に 設計可能な最大の置数（ベルが１５枚払出の場合）		
条件装置	払出枚数	置数
合計のＯＵＴ	300	163
第１種特別役	120	163
再遊技	0	8978
ベル	15	16968
分母		65536

【図４３０】

（図430）

＜＜条件装置の当選率の一例３＞＞

＜６０００ゲーム間の最大・最小ＯＵＴ＞

６０００ゲーム間	
下限出玉率	1/2
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合の最小ＯＵＴ	9000
再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の最小ＯＵＴ	7768.5
上限出玉率	1.26
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合の最大ＯＵＴ	22680
再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の最大ＯＵＴ	19576.62

＜再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の置数＞

（Ｃ１）

６０００ゲーム間ボーナスが当選しなくても 満たさなければならない置数（ベルが８枚払出の場合）		
条件装置	払出枚数	置数
ＢＢ	300	163
ＲＢ	120	163
再遊技	0	8978
ベル	8	10605
分母		65536

（Ｃ３）

６０００ゲーム間ボーナスが当選しない場合に 設計可能な最大の置数（ベルが８枚払出の場合）		
条件装置	払出枚数	置数
ＢＢ	300	163
ＲＢ	120	163
再遊技	0	8978
ベル	8	26727
分母		65536

（Ｃ２）

６０００ゲーム間ボーナスが当選しなくても 満たさなければならない置数（ベルが１５枚払出の場合）		
条件装置	払出枚数	置数
合計のＯＵＴ	300	163
第１種特別役	120	163
再遊技	0	8978
ベル	15	5656
分母		65536

（Ｃ４）

６０００ゲーム間ボーナスが当選しない場合に 設計可能な最大の置数（ベルが１５枚払出の場合）		
条件装置	払出枚数	置数
合計のＯＵＴ	300	163
第１種特別役	120	163
再遊技	0	8978
ベル	15	14254
分母		65536

【図４３１】

（図431）

＜＜条件装置の当選率の一例４＞＞

＜１７５００ゲーム間の最大・最小ＯＵＴ＞

１７５００ゲーム間	
下限出玉率	3/5
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合の最小ＯＵＴ	31500
再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の最小ＯＵＴ	27185.4
上限出玉率	1.15
再遊技を３枚ＯＵＴ３枚ＩＮとした場合の最大ＯＵＴ	60375
再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の最大ＯＵＴ	52105.35

＜再遊技を０枚ＯＵＴ０枚ＩＮとした場合の置数＞

（Ｄ１）

１７５００ゲーム間ボーナスが当選しなくても満たさなければならない置数（ベルが８枚払出の場合）		
条件装置	払出枚数	置数
ＢＢ	300	163
ＲＢ	120	163
再遊技	0	8978
ベル	8	12725
分母		65536

（Ｄ２）

１７５００ゲーム間ボーナスが当選しなくても満たさなければならない置数（ベルが１５枚払出の場合）		
条件装置	払出枚数	置数
合計のＯＵＴ	300	163
第１種特別役	120	163
再遊技	0	8978
ベル	15	6787
分母		65536

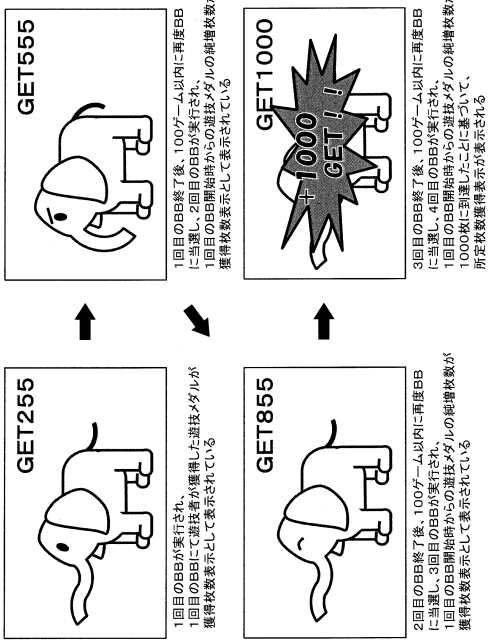
（Ｄ３）

１７５００ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数（ベルが８枚払出の場合）		
条件装置	払出枚数	置数
ＢＢ	300	163
ＲＢ	120	163
再遊技	0	8978
ベル	8	24391
分母		65536

（Ｄ４）

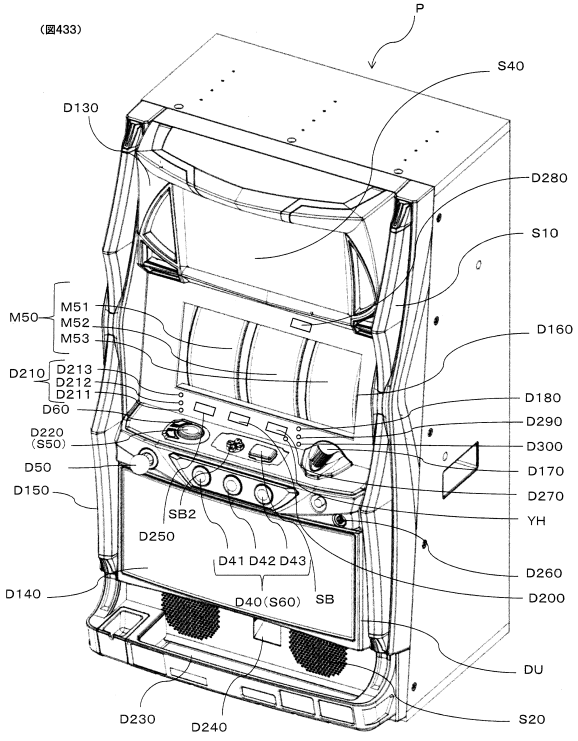
１７５００ゲーム間ボーナスが当選しない場合に設計可能な最大の置数（ベルが１５枚払出の場合）		
条件装置	払出枚数	置数
合計のＯＵＴ	300	163
第１種特別役	120	163
再遊技	0	8978
ベル	15	13008
分母		65536

【図４３２】

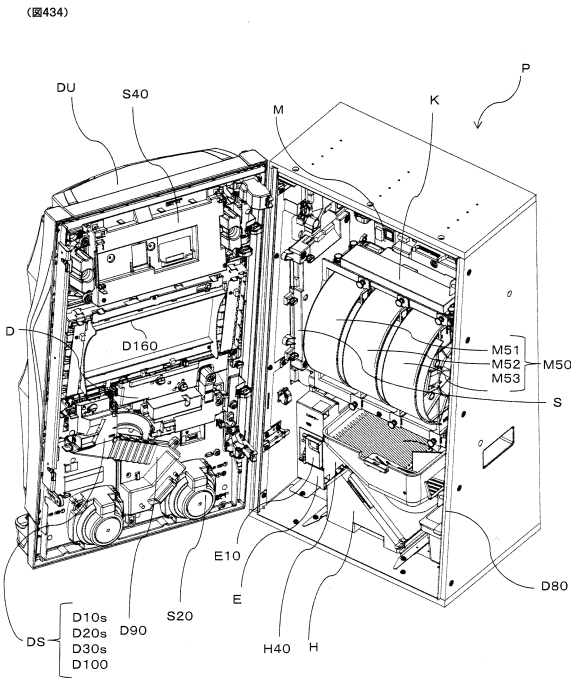


（図432）

【図４３３】

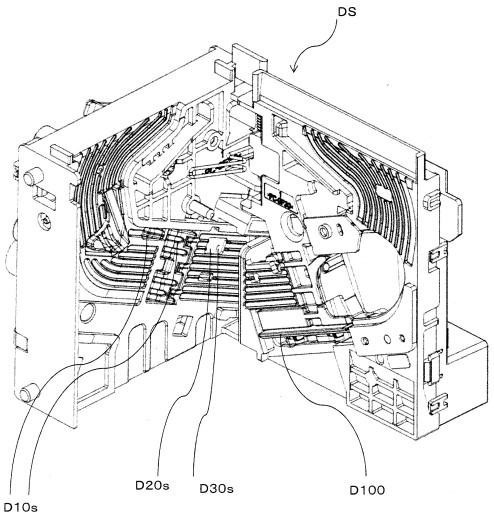


【図４３４】



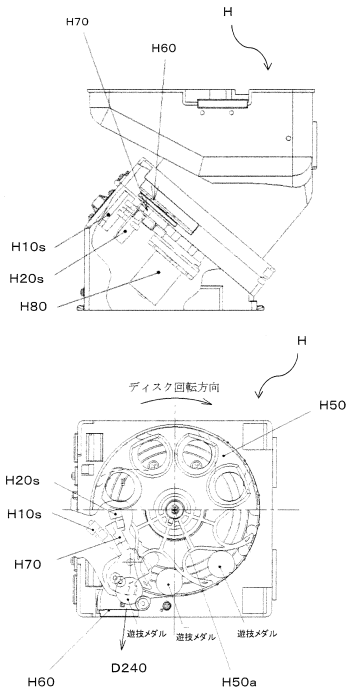
【図４３５】

(図435)



【図４３６】

(図436)



【図４３７】

(図437)

【基本仕様一覧】

(1) 規定数

遊技状態	規定数
役物未作動時	３枚
１種ＢＢ－Ａ～Ｃ作動時	３枚

(2) リールの名称及び停止ボタンとの関係

各リール２０コマで構成

メイン	メイン	メイン
左リール	中リール	右リール

停止ボタン	停止リール
左ボタン	左リール
中ボタン	中リール
右ボタン	右リール

(3) 有効ライン

規定数３枚
有効ライン１

	左リール	中リール	右リール
上段	■		
中段		■	
下段			■

【図４３８】

(図438)

【リール配列一覧】

	左リール	中リール	右リール
0	® リプレイA	ベル	ベル
19	黒セブン	チェリー	® リプレイA
18	スイカA	黒セブン	スイカA
17	黒セブン	スイカA	黒セブン
16	ベル	® リプレイA	チェリー
15	® リプレイA	ベル	ベル
14	♡ ブランク	チェリー	® リプレイA
13	スイカA	白セブン	スイカA
12	青 リプレイB	スイカA	羊
11	ベル	®	チェリー
10	白セブン	リプレイA ベル	ベル
9	白セブン	スイカB	® リプレイA
8	スイカA	スイカA	スイカA
7	青 リプレイB	スイカA	♡ ブランク
6	ベル	® リプレイA	チェリー
5	® リプレイA	ベル	ベル
4	チェリー	チェリー	® リプレイA
3	羊	羊	青 リプレイB
2	スイカB	スイカA	白セブン
1	ベル	® リプレイA	チェリー

	図柄名称
1	黒セブン
2	白セブン
3	羊
4	♡ ブランク
5	ベル
6	® リプレイA
7	青 リプレイB
8	スイカA
9	スイカB
10	チェリー

【図４３９】

(図439)

【図柄組み合わせ一覧1】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
1				１種ＢＢ－Ａ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ａを連続作動、２６４枚の払出しで終了
2				１種ＢＢ－Ｂ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ｂを連続作動、１３２枚の払出しで終了
3				１種ＢＢ－Ｃ	１種ＢＢ	ＲＢ－Ｂを連続作動、１３２枚の払出しで終了
4				再遊技０１	再遊技	
5				再遊技０１	再遊技	
6				再遊技０２	再遊技	
7				再遊技０２	再遊技	
8				再遊技０２	再遊技	
9				再遊技０２	再遊技	
10				再遊技０３	再遊技	
11				再遊技０３	再遊技	
12				再遊技０３	再遊技	
13				再遊技０３	再遊技	
14				再遊技０４	再遊技	ＲＴ０～移行（転落）する図柄組合せ
15				再遊技０４	再遊技	ＲＴ０～移行（転落）する図柄組合せ
16				再遊技０４	再遊技	ＲＴ０～移行（転落）する図柄組合せ
17		－		再遊技０５	再遊技	黒セブン下段揃い用
18		－		再遊技０５	再遊技	白セブン下段揃い用
19		－		再遊技０５	再遊技	
20		－		再遊技０５	再遊技	

【図４４０】

(図440)

【図柄組み合わせ一覧2】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
21				入賞０１	11	
22				入賞０１	11	
23		－	－	入賞０２	11	
24				入賞０３	11	
25				入賞０３	11	
26				入賞０３	11	
27				入賞０３	11	
28				入賞０４	11	
29				入賞０４	11	
30				入賞０４	11	
31				入賞０５	11	
32				入賞０６	11	
33				入賞０６	11	
34				入賞０６	11	
35				入賞０６	11	
36				入賞０７	11	
37				入賞０７	11	
38				入賞０７	11	
39				入賞０８	1	押し順ベル誤し目用
40				入賞０８	1	押し順ベル誤し目用

【図４４１】

(図441)

【図柄組み合わせ一覧3】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役割等
41				入賞０８	1	押し順ベル誤し目用
42				入賞０８	1	押し順ベル誤し目用
43				入賞０９	1	押し順ベル誤し目用
44				入賞０９	1	押し順ベル誤し目用
45				入賞１０	1	押し順ベル誤し目用
46				入賞１０	1	押し順ベル誤し目用
47				入賞１０	1	押し順ベル誤し目用
48				入賞１０	1	押し順ベル誤し目用
49				入賞１０	1	押し順ベル誤し目用
50				入賞１０	1	押し順ベル誤し目用
51				入賞１０	1	押し順ベル誤し目用
52				入賞１０	1	押し順ベル誤し目用
53				入賞１１	1	押し順ベル誤し目用
54				入賞１１	1	押し順ベル誤し目用
55				入賞１１	1	押し順ベル誤し目用
56				入賞１１	1	押し順ベル誤し目用
57				入賞１２	11	
58				入賞１２	11	
59				入賞１３	11	
60				入賞１４	11	
61				入賞１４	11	
62				入賞１４	11	
63				入賞１５	11	
64				入賞１５	11	
65				入賞１６	11	
66				入賞１６	11	
67				入賞１７	11	

【図４４２】

(図442)

【条件装置一覧】

当選番号	ボーナス当選情報	入賞・再遊技当選情報	演出グループ番号	払出グループ番号	条件装置（名称）	役割	条件装置
					ハズレ	ハズレ	
0	0	0	0	13	再遊技－A	通常リプレイ	再遊技01.02.03
1	0	1	1		再遊技－B	強押し目リプレイ	再遊技01.02.03.05
2	0	2	2	1	再遊技－C	強押し順ベルリプレイ	再遊技01.02.03.06
3	0	3	3		再遊技－D1	RT移行RP1★★(3枚)	再遊技01.02.03.04
4	0	4	4	2	再遊技－D2	RT移行RP2★★(3枚)	再遊技01.02.03.04
5	0	5	5	2	再遊技－D3	RT移行RP3★★(3枚)	再遊技01.02.03.04
6	0	6	4	2	入賞－A1	押し順ベル12(8枚)	入賞01.08.09.10
7	0	7	5	2	入賞－A2	押し順ベル13(8枚)	入賞01.08.09.11
8	0	8	5	2	入賞－A3	押し順ベル10(8枚)	入賞02.08.09
9	0	9	5	2	入賞－A4	押し順ベル312(6枚)	入賞02.08.09
10	0	10	5	2	入賞－A5	押し順ベル231(6枚)	入賞03.08.09.10.11
11	0	11	5	2	入賞－A6	押し順ベル321(6枚)	入賞03.08.09.10
12	0	12	5	2	入賞－B	共通ベル	入賞04～07
13	0	0	6	12	入賞－C	チェリー	入賞12.13
14	0	0	7	4	入賞－D	スイカA(上ヨコ当たり揃い)	入賞14.15
15	0	0	8	3	入賞－E	スイカB(上ヨコ当たり揃い)	入賞14.15
16	0	0	9	4	入賞－H	BB中揃レアハズ役(当たり揃い)	入賞14.15.16
17	0	0	10	5	入賞－I	BB中揃レアハズ役(ベル揃い)	入賞02
18	0	0	11	6	入賞－J	BB中揃レアハズ役(V字ベル揃い)	入賞06.17
19	1	0	0	7	1種BB－A		1種BB－A
20	2	0	0	8	1種BB－B		1種BB－B
21	2	1	7	9	1種BB－B＋入賞－C		1種BB－B＋入賞12.13
22	2	2	8	10	1種BB－B＋入賞－D		1種BB－B＋入賞14.15
23	2	3	9	11	1種BB－B＋入賞－E		1種BB－B＋入賞14.15.16
24	3	0	0	8	1種BB－C		1種BB－C
25	3	1	7	9	1種BB－C＋入賞－C		1種BB－C＋入賞12.13
26	3	2	8	10	1種BB－C＋入賞－D		1種BB－C＋入賞14.15
27	3	3	9	11	1種BB－C＋入賞－E		1種BB－C＋入賞14.15.16

【図４４３】

(図443)

【小役、再遊技役及びボーナス出現率一覧】※設定値が1である場合

当選番号	条件装置(名称)	役割	RT0	RT1	RT2	1種BB-A, B, C
0	ハズレ	ハズレ	37948	11152	34251	
1	再遊技－A	通常リプレイ	9000	9000	8000	
2	再遊技－B	逆押し目下段リプレイ	1	400	1	
3	再遊技－C	逆押し真下段リプレイ		400		
4	再遊技－D1	RT維持RP1★3枚	1	10000	1500	
5	再遊技－D2	RT維持RP4★3枚	1	10000	1500	
6	再遊技－D3	RT維持RP6★3枚	1	10000	1500	
7	入賞－A1	押し順ベル123役	2170	2170	2170	
8	入賞－A2	押し順ベル132役	2170	2170	2170	
9	入賞－A3	押し順ベル213役	2170	2170	2170	
10	入賞－A4	押し順ベル312役	2170	2170	2170	
11	入賞－A5	押し順ベル231役	2170	2170	2170	
12	入賞－A6	押し順ベル321役	2170	2170	2170	
13	入賞－B	共通ベル	3204	3204	3204	52038
14	入賞－C	チェリー	1000	1000	1000	
15	入賞－D	スイカA(主に平行揃い)	700	700	700	
16	入賞－E	スイカB(主に斜め揃い)	300	300	300	
17	入賞－H	BB中揃えアリ役(斜めベル揃い)				13000
18	入賞－I	BB中揃えアリ役(V子ベル揃い)				900
19	1種BB－A		40	40	40	
20	1種BB－B		40	40	40	
21	1種BB－B＋入賞－C		40	40	40	
22	1種BB－B＋入賞－D		40	40	40	
23	1種BB－B＋入賞－E		40	40	40	
24	1種BB－C		40	40	40	
25	1種BB－C＋入賞－C		40	40	40	
26	1種BB－C＋入賞－D		40	40	40	
27	1種BB－C＋入賞－E		40	40	40	

※RT2(BB内部中)において、当選番号21～23及び当選番号25～27のBB役と小役とが重複している条件装置に当選した場合には、BB役が実効となり小役のみが停止表示し得る。
RT2(BB内部中)において、当選番号19、20又は24のBB役が当選した場合には、BB役は無効となりハズレと同様の停止表示態様となる。

【押し順ナビあり時における期待値一覧】

RT状態	RT0	RT1	RT2
再遊技	9004	35800	12501
1:1 配役	18464	18464	18464
2:1	65536	65536	65536
1遊技あたりの平均払出数	3.511291504	4.737915033	3.67137146
1遊技あたりのメダル増減期待値	1.170430501	1.579300013	1.223790487

【共通ベル出現率】

共通ベル (RT状態に拘らず出現率は一律)		
設定1	設定2	設定3
3204	3404	3604
設定4	設定5	設定6
3804	4204	4504

※共通ベルの出現率(抽選確率)は設定値によって相違する。
また、共通ベルに当選しても、AT抽選、AT上乗せ抽選及び高確率状態移行抽選は実行されない。

【1種BB－A出現率】

1種BB－A (RT状態に拘らず出現率は一律)		
設定1	設定2	設定3
40	40	40
設定4	設定5	設定6
40	40	40

【1種BB－B出現率】

1種BB－Bを含む条件装置の合算 (RT状態に拘らず出現率は一律)		
設定1	設定2	設定3
160	180	200
設定4	設定5	設定6
220	240	270

【1種BB－C出現率】

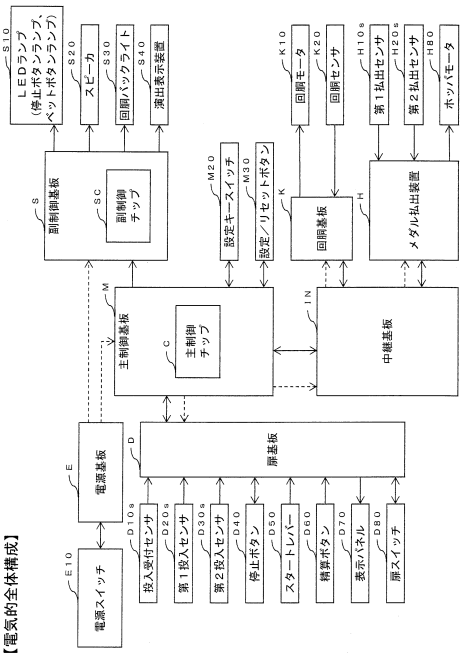
1種BB－Cを含む条件装置の合算 (RT状態に拘らず出現率は一律)		
設定1	設定2	設定3
160	160	160
設定4	設定5	設定6
160	160	160

※1種BB-A及び1種BB-C(合算)の出現率は設定値に拘らず同一であるが、
1種BB-B(合算)の出現率は設定値によって相違する

【図４４４】

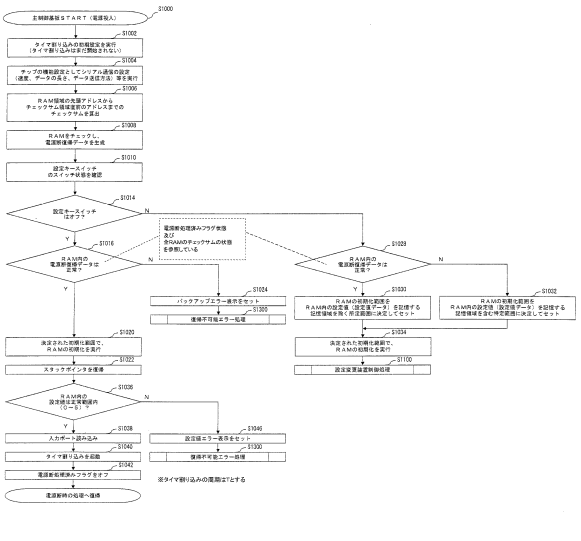
(図444)

【電気的全体構成】



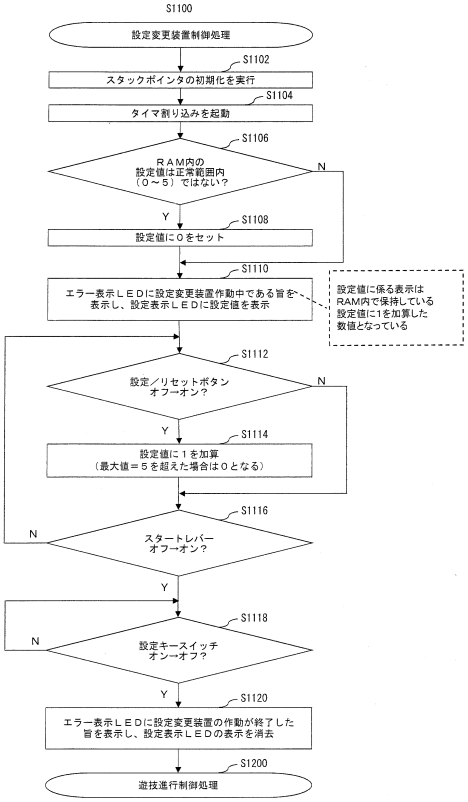
【図４４５】

(図445)



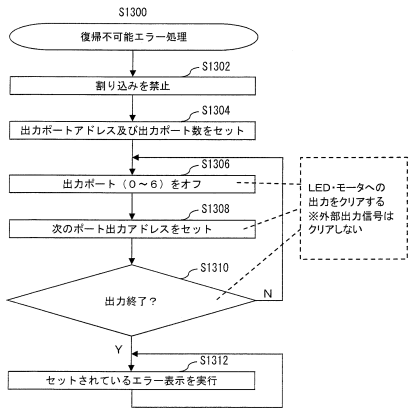
【図４４６】

(図446)



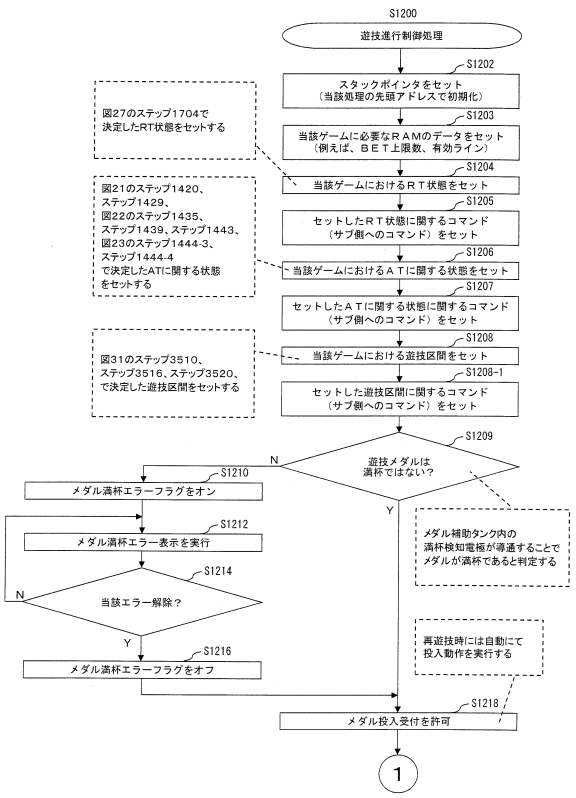
【図４４７】

(図447)



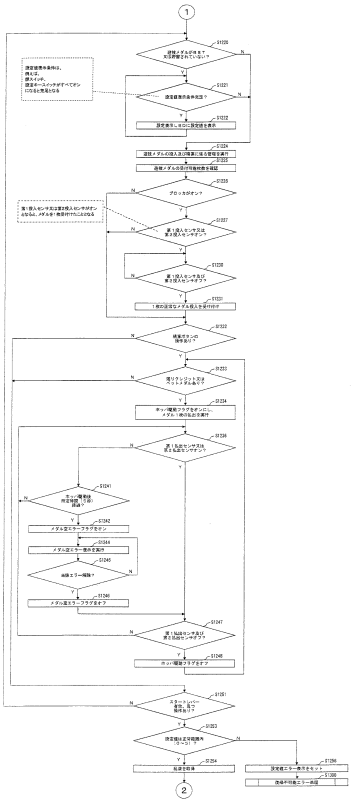
【図４４８】

(図448)



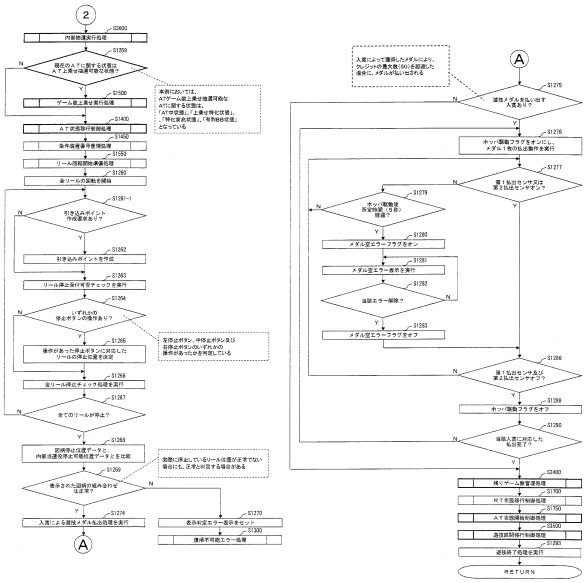
【図４４９】

(図449)



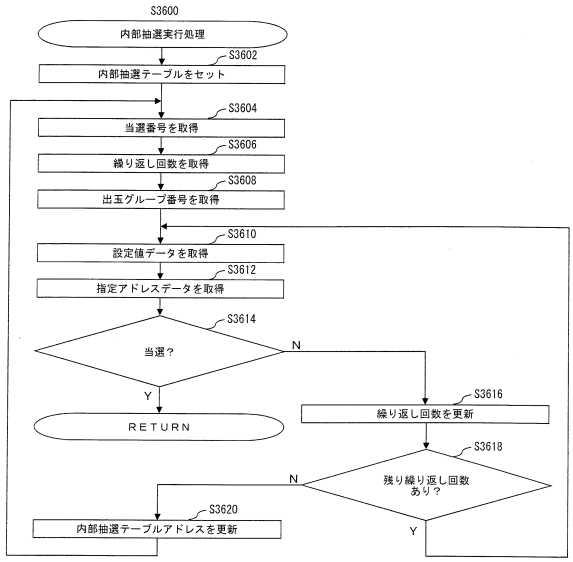
【図４５０】

(図450)



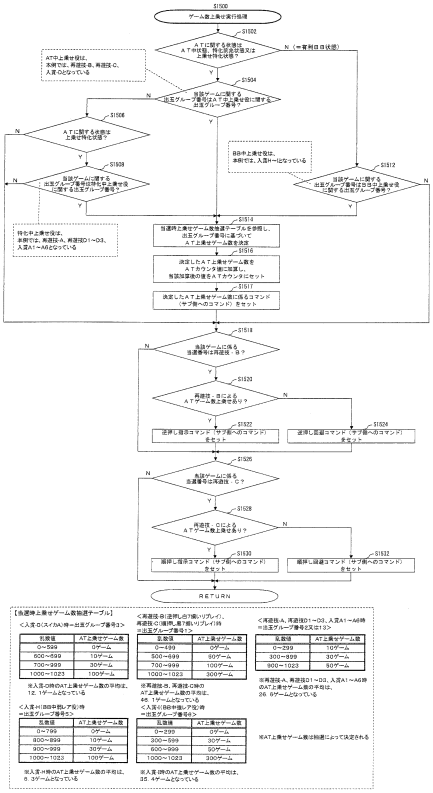
【図４５１】

(図451)



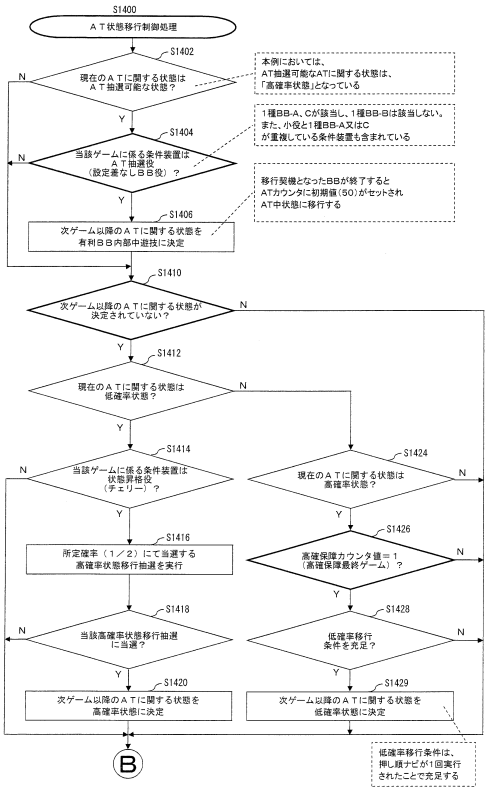
【図４５２】

(図452)



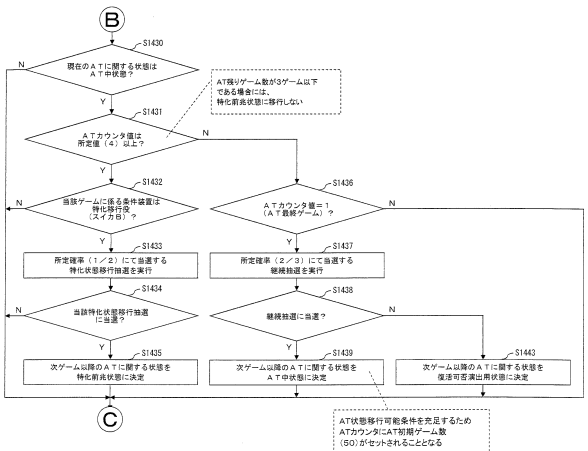
【図４５３】

(図453)

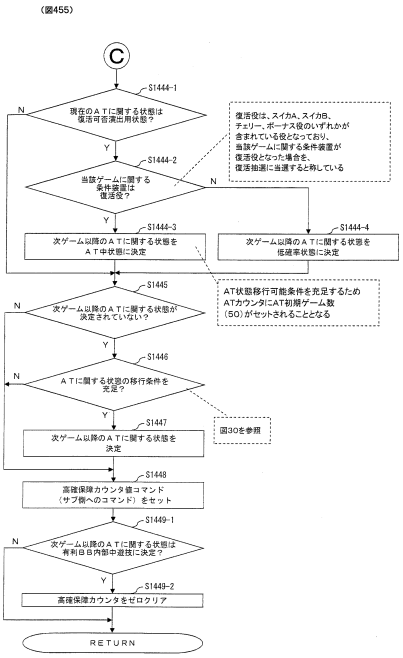


【図４５４】

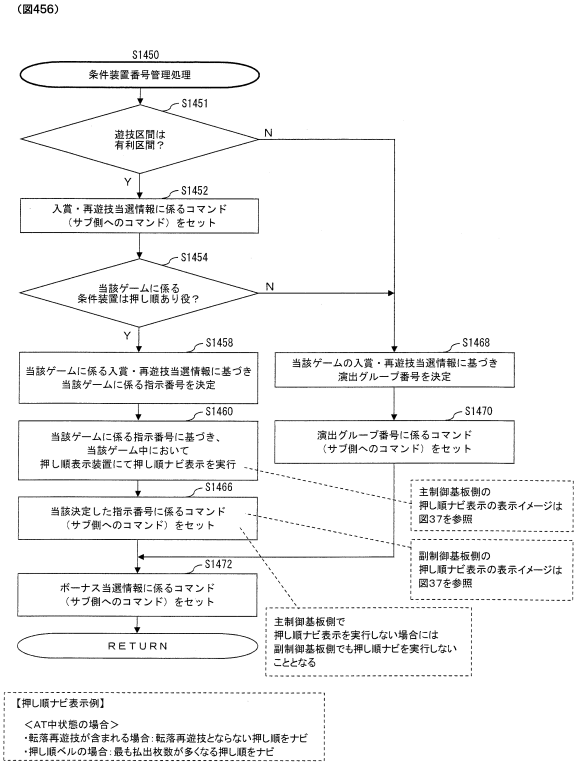
(図454)



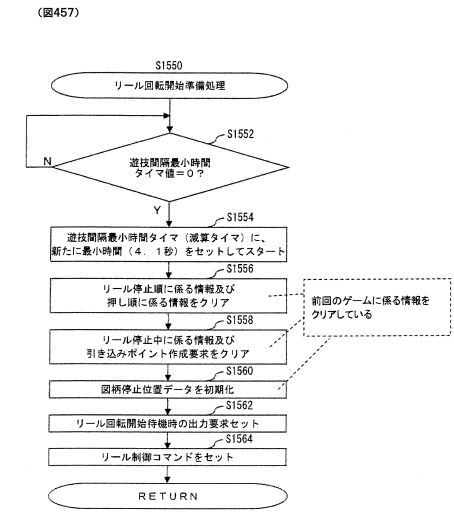
【図４５５】



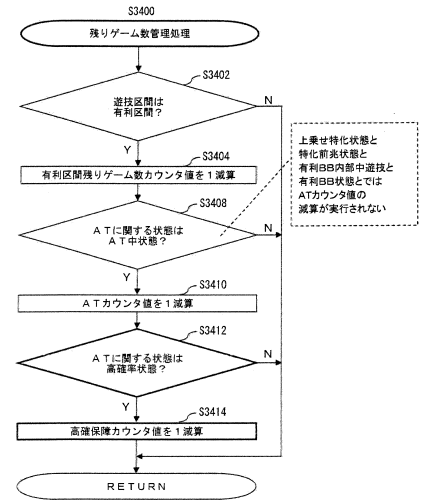
【図４５６】



【図４５７】

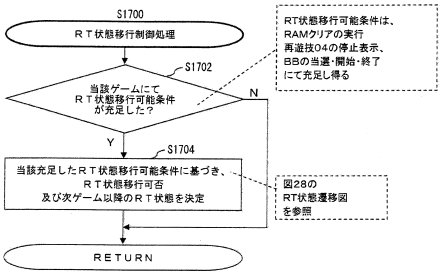


【図４５８】



【図４５９】

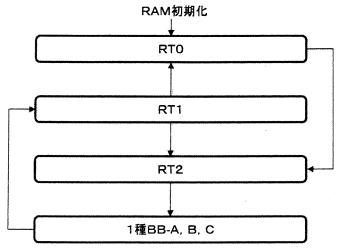
(図459)



【図４６０】

(図460)

【RT状態遷移図】

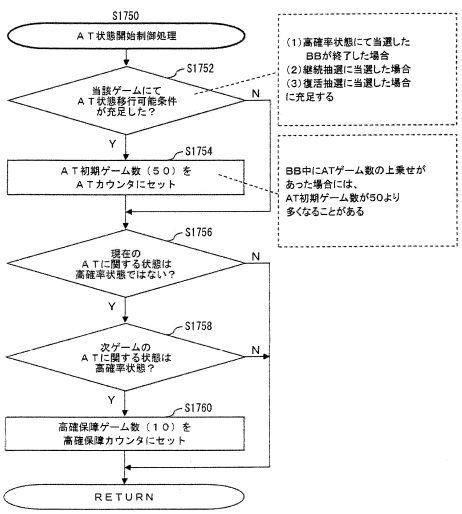


【RT状態の変動条件】

名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
RT0	∞	RAM初期化 再遊技04図柄表示	1種BB-A～Cに係る 条件装置作動	RT2
RT1	∞	1種BB-A～C作動終了	1種BB-A～Cに係る 条件装置作動 再遊技04図柄表示	RT2 RT0
RT2	∞	1種BB-A～Cに係る 条件装置作動	1種BB-A～C作動	1種BB-A～C 作動時
1種BB-A～C作動時	—	1種BB-A～C作動	1種BB-A～C作動終了	RT1

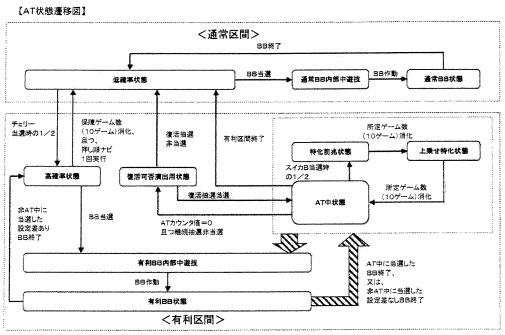
【図４６１】

(図461)



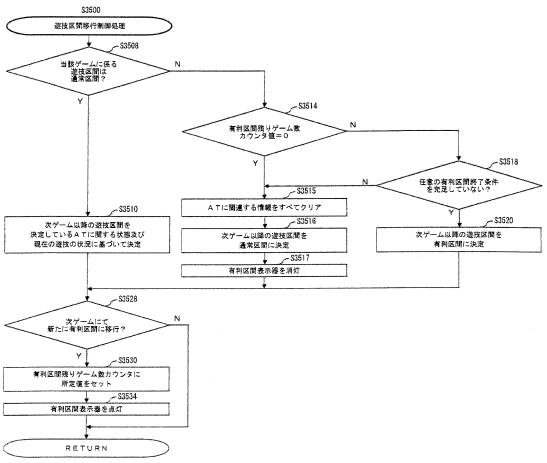
【図４６２】

(図462)



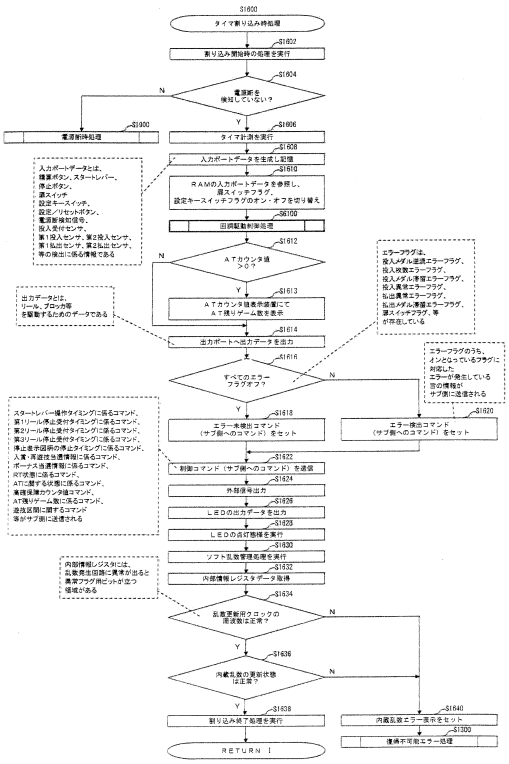
【図４６３】

(図463)



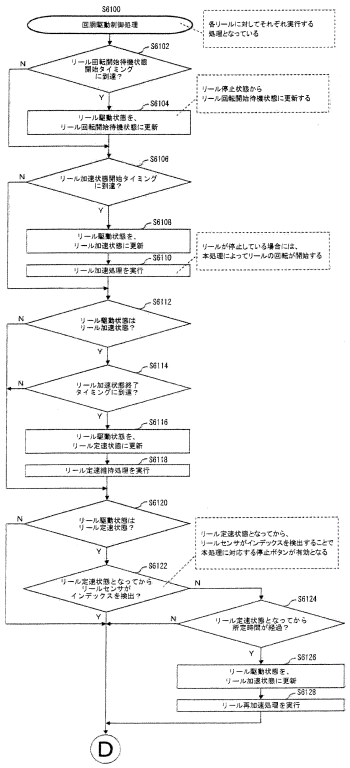
【図４６４】

(図464)



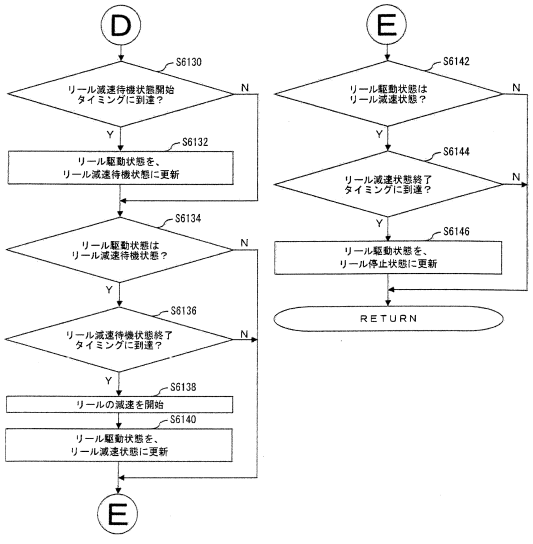
【図４６５】

(図465)



【図４６６】

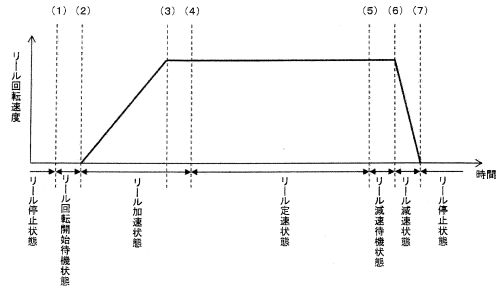
(図466)



【図４６７】

(図467)

<リール回転速度イメージ>



<ステップモータ励磁イメージ>

(リール加速状態)

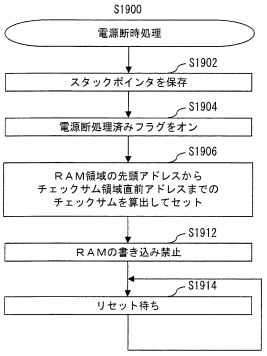
	割り込み実行回数	励磁する相
KA	100	Φ0
KB	60	Φ0、Φ1
KC	30	Φ1
KD	15	Φ1、Φ2
KE	8	Φ2
KF	4	Φ2、Φ3
KG	2	Φ3
KH	1	Φ3、Φ0

(リール定速状態)

	割り込み実行回数	励磁する相
TA	1	Φ0
TB	1	Φ0、Φ1
TC	1	Φ1
TD	1	Φ1、Φ2
TE	1	Φ2
TF	1	Φ2、Φ3
TG	1	Φ3
TH	1	Φ3、Φ0

【図４６８】

(図468)



【図４６９】

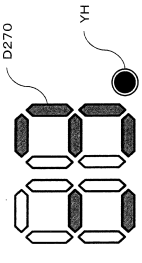
(図469)

【押し順表示イメージ図】

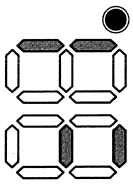
押し順ナビ指示番号	なし A0	左→中→右 A1	左→右→中 A2	中→左→右 A3	右→左→中 A4	中→右→左 A5	右→中→左 A6

<押し順> 左 → 中 → 右

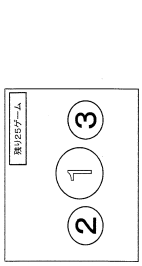
<指示番号> A1

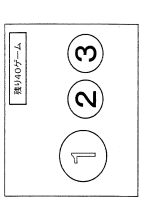


<押し順表示装置及び有利区間表示器>



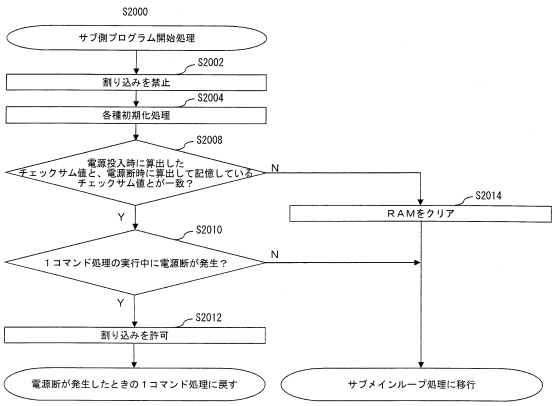
<演出表示装置>





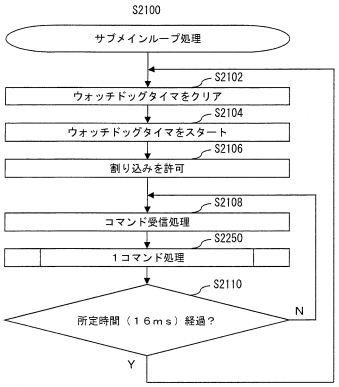
【図４７０】

(図470)



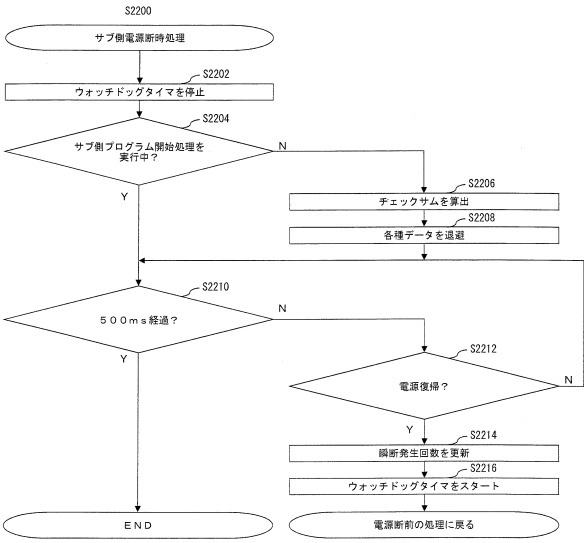
【図４７１】

(図471)



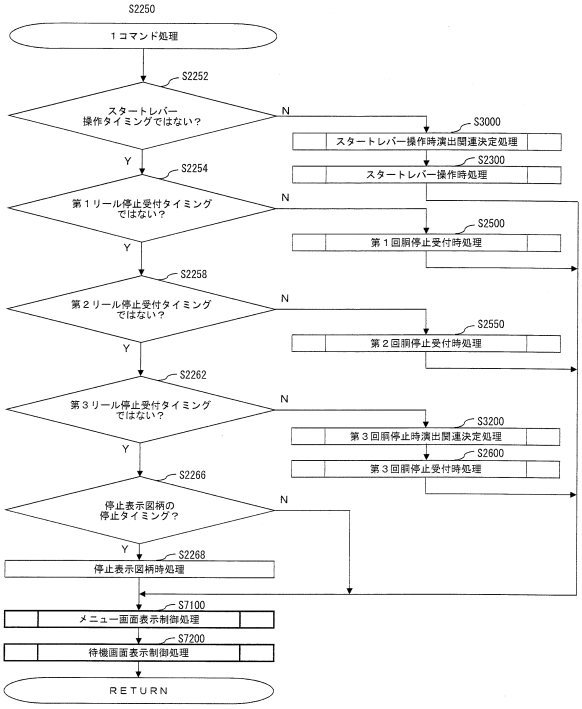
【図４７２】

(図472)



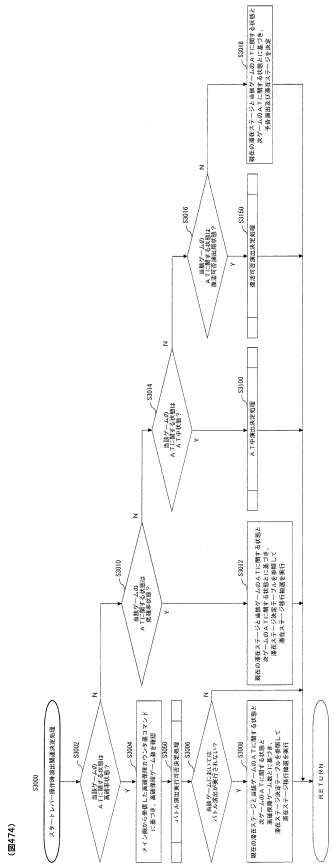
【図４７３】

(図473)

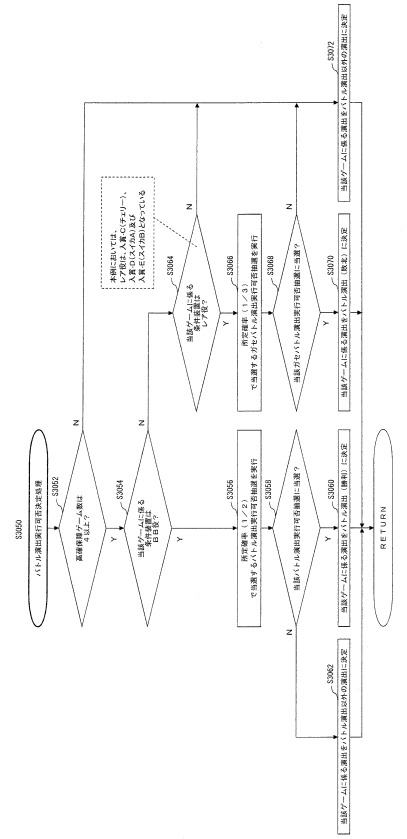


【図４７４】

(図474)



【図４７５】



(図475)

【図４７６】

(図476)

【滞在ステージ決定テーブルの一例】(一部抜粋)

＜当該ゲームが低確率状態＞

現在の滞在ステージ	次ゲームのATに関する状態	当該ゲームの滞在ステージ	置数
砂漠ステージ	低確率状態又は通常BB内部中遊技	砂漠ステージのまま	0～979
		砂漠ステージ→街ステージ	980～999
街ステージ		街ステージ→砂漠ステージ	0～19
		街ステージのまま	20～999
砂漠ステージ	高確率状態	砂漠ステージのまま	0～249
		砂漠ステージ→街ステージ	250～499
		砂漠ステージ→会議室ステージ	500～749
		砂漠ステージ→洞窟ステージ	750～999
街ステージ		街ステージ→砂漠ステージ	0～249
		街ステージのまま	250～499
		街ステージ→会議室ステージ	500～749
		街ステージ→洞窟ステージ	750～999

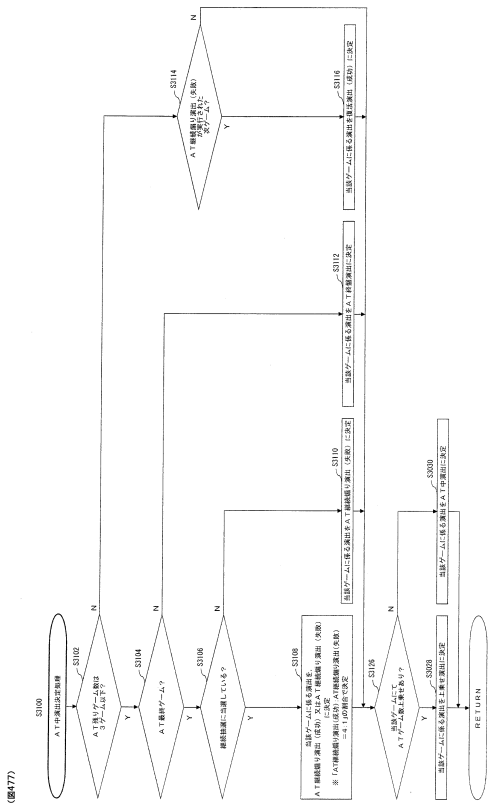
＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が4以上＞

現在の滞在ステージ	当該ゲームの滞在ステージ	置数
砂漠ステージ	砂漠ステージのまま	0～879
	砂漠ステージ→街ステージ	880～929
	砂漠ステージ→会議室ステージ	930～959
	砂漠ステージ→洞窟ステージ	960～999
街ステージ	街ステージ→砂漠ステージ	0～879
	街ステージのまま	880～929
	街ステージ→会議室ステージ	930～959
	街ステージ→洞窟ステージ	960～999
会議室ステージ	会議室ステージ→砂漠ステージ	0～49
	会議室ステージ→街ステージ	50～99
	会議室ステージのまま	100～949
	会議室ステージ→洞窟ステージ	950～999
洞窟ステージ	洞窟ステージ→砂漠ステージ	0～49
	洞窟ステージ→街ステージ	50～99
	東窟ステージ→会議室ステージ	100～199
	洞窟ステージのまま	200～999

＜当該ゲームが高確率状態且つ高確保障ゲーム数が3以下＞

現在の滞在ステージ	次ゲームのATに関する状態	当該ゲームの滞在ステージ	置数
砂漠ステージ	高確率状態又は有利BB内部中遊技	砂漠ステージのまま	0～979
		砂漠ステージ→街ステージ	980～999
街ステージ		街ステージ→砂漠ステージ	0～19
		街ステージのまま	20～999
会議室ステージ		会議室ステージ→砂漠ステージ	0～29
		会議室ステージ→街ステージ	30～59
		会議室ステージのまま	60～999
洞窟ステージ		洞窟ステージ→砂漠ステージ	0～29
		洞窟ステージ→街ステージ	30～59
		洞窟ステージ→会議室ステージ	60～99
		洞窟ステージのまま	100～999
砂漠ステージ	低確率状態	砂漠ステージのまま	0～499
		砂漠ステージ→街ステージ	500～999
街ステージ		街ステージ→砂漠ステージ	0～499
		街ステージのまま	500～999
会議室ステージ		会議室ステージ→砂漠ステージ	0～499
		会議室ステージ→街ステージ	500～999
洞窟ステージ		洞窟ステージ→砂漠ステージ	0～499
		洞窟ステージ→街ステージ	500～999

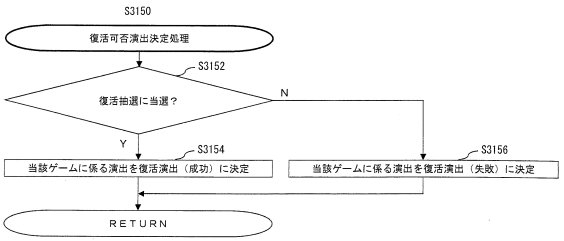
【図４７７】



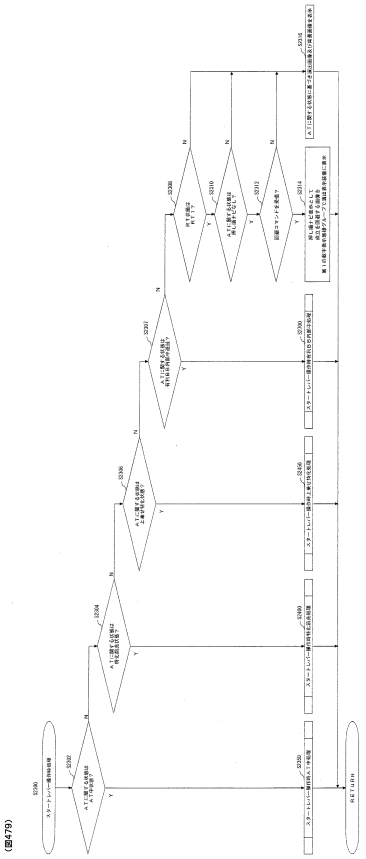
(図477)

【図４７８】

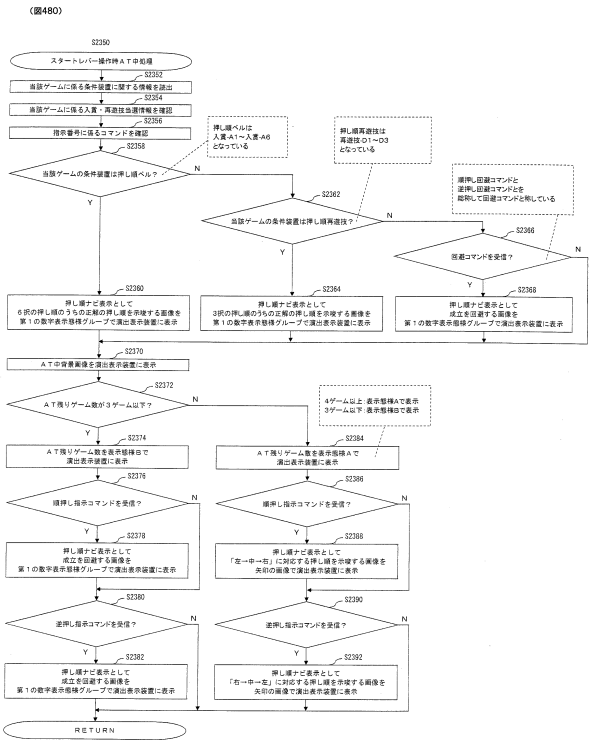
(図478)



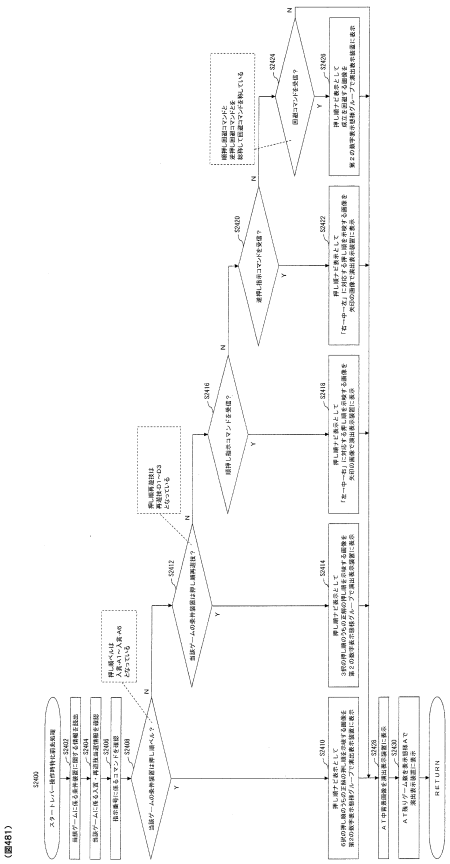
【図４７９】



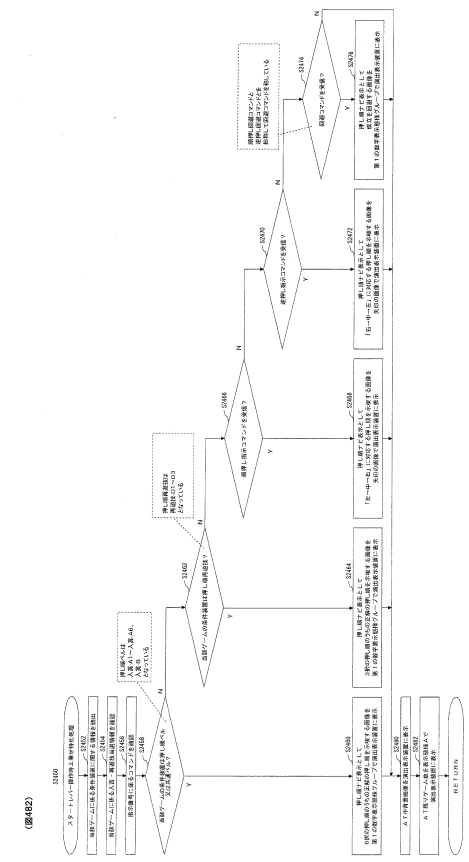
【図４８０】



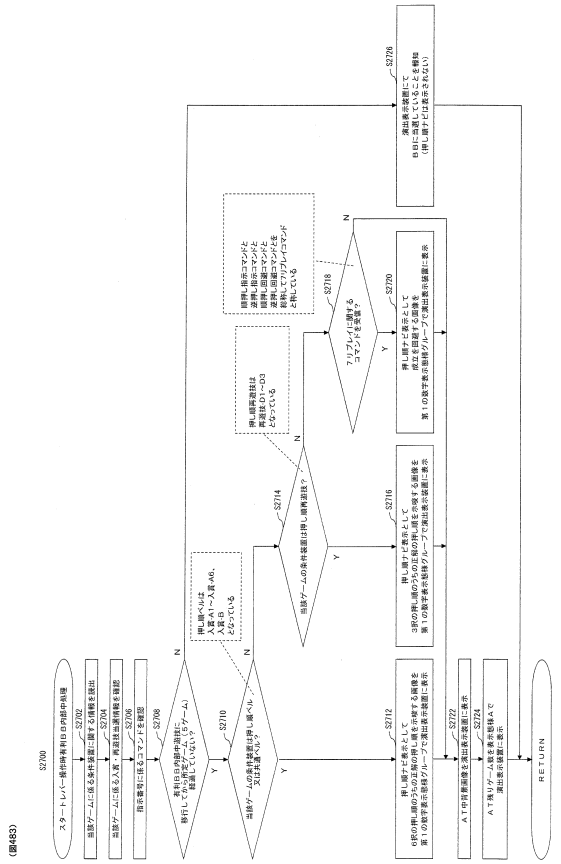
【図４８１】



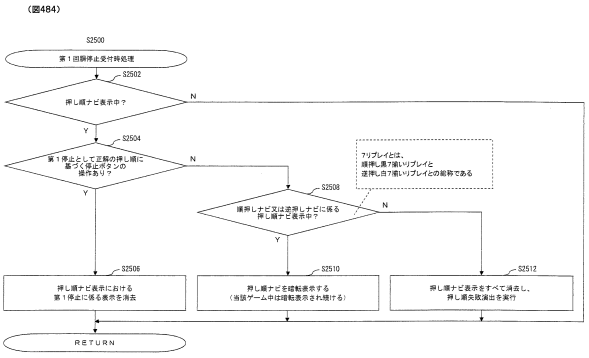
【図４８２】



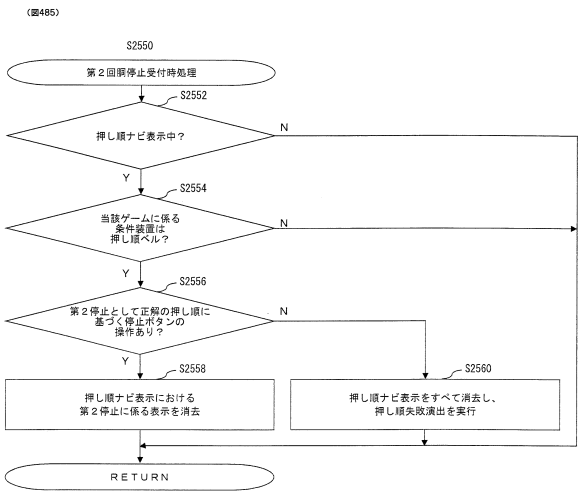
【図４８３】



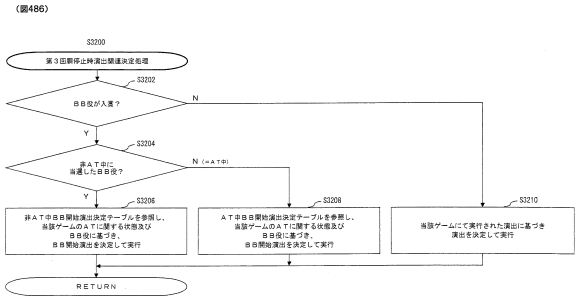
【図４８４】



【図４８５】



【図４８６】



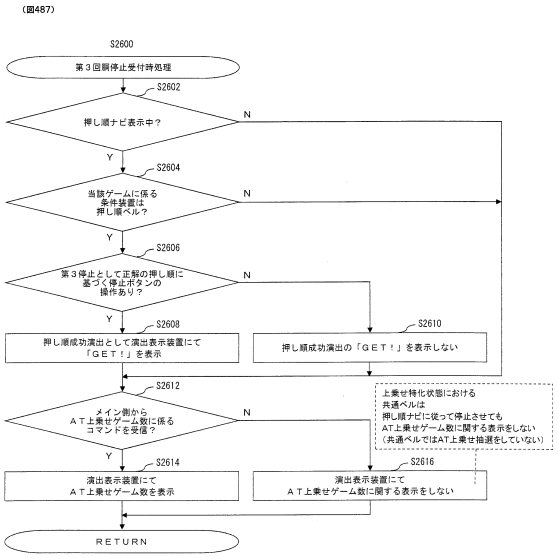
【非AT中BB開始演出決定テーブル】

BB役	当該ゲームのATに関する状態	BB開始演出	割分
設定差あり役物BB（1種BB-B）	通常BB内部中遊技	通常演出	179／256
		高期待度演出	77／256
		プレミア演出	0／256
	有利区間内部中遊技	通常演出	179／256
		高期待度演出	77／256
		プレミア演出	0／256
設定差なしBB（1種BB-A、1種BB-C）	通常BB内部中遊技	通常演出	179／256
		高期待度演出	77／256
		プレミア演出	0／256
	有利区間内部中遊技	通常演出	67／256
		高期待度演出	157／256
		プレミア演出	32／256

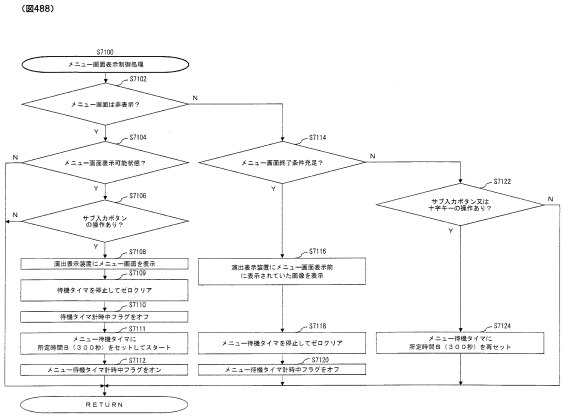
【AT中BB開始演出決定テーブル】

BB役	当該ゲームのATに関する状態	BB開始演出	割合
設定差あり役物BB（1種BB-B）	有利区間内部中遊技	上乗せ可能演出	0／256
		上乗せ不可演出	256／256
設定差なしBB（1種BB-A、1種BB-C）	有利区間内部中遊技	上乗せ可能演出	256／256
		上乗せ不可演出	0／256

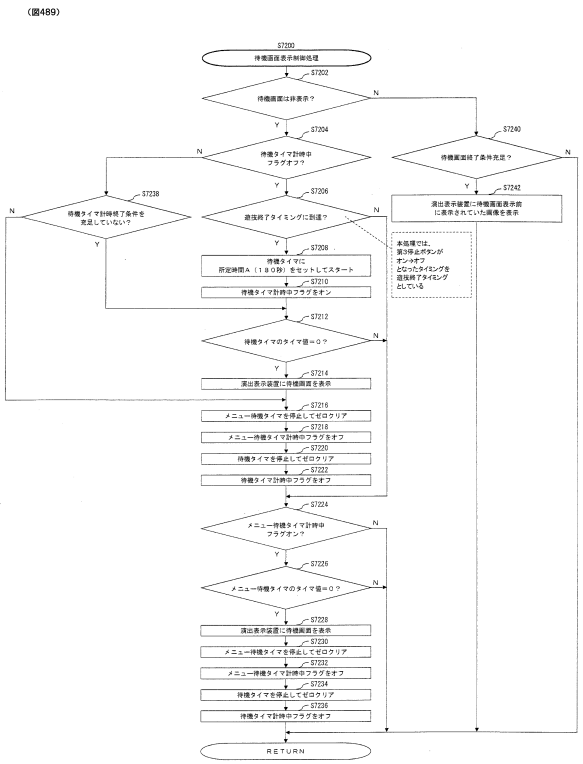
【図４８７】



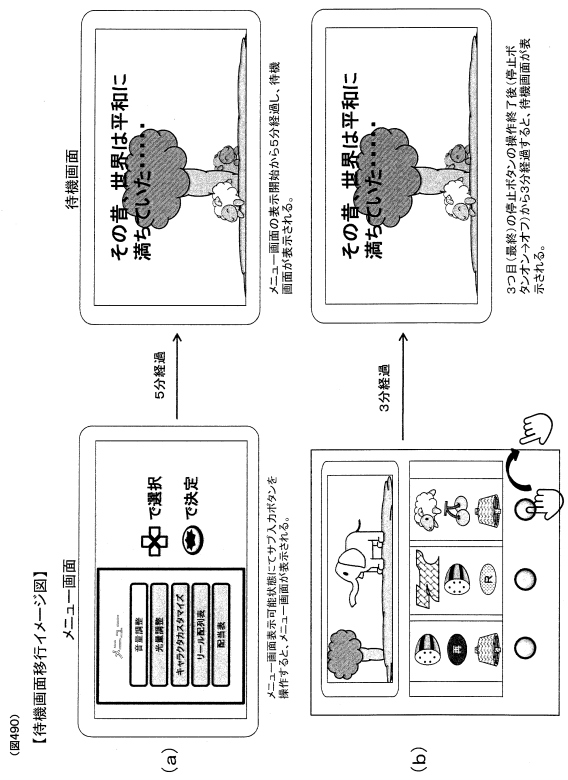
【図４８８】



【図４８９】

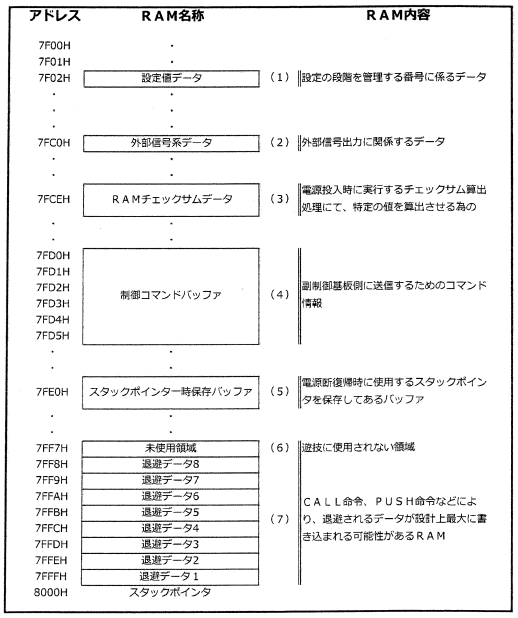


【図４９０】



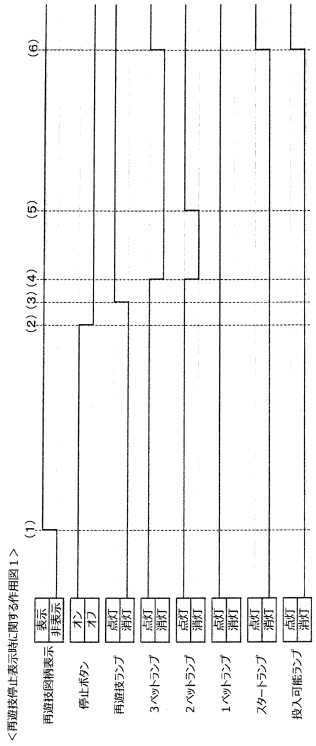
【図４９１】

(図491)



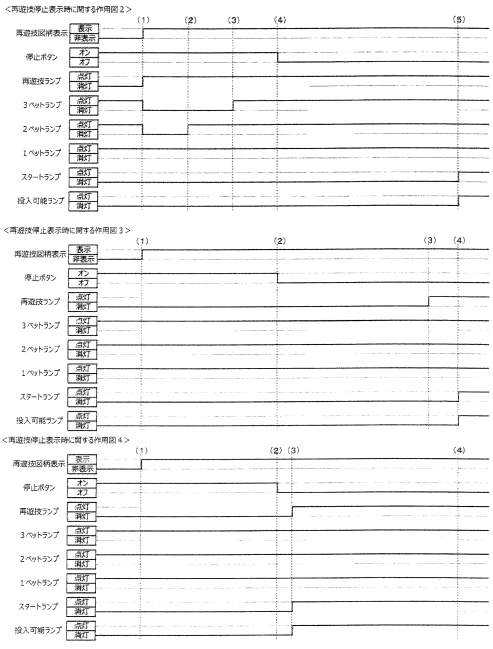
【図４９２】

(図492)



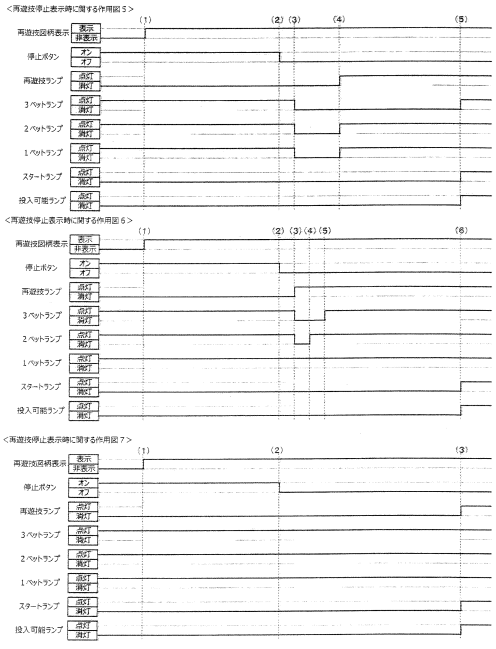
【図４９３】

(図493)



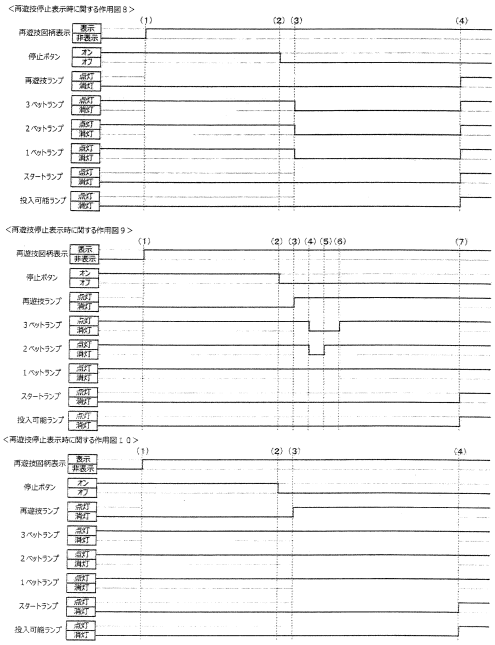
【図４９４】

(図494)



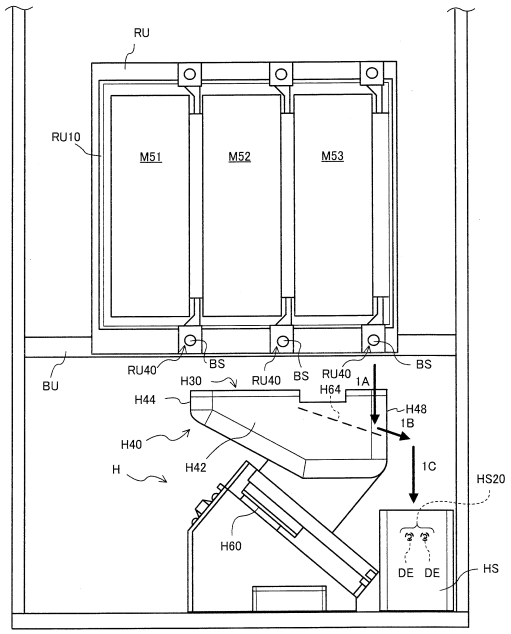
【図４９５】

(図495)



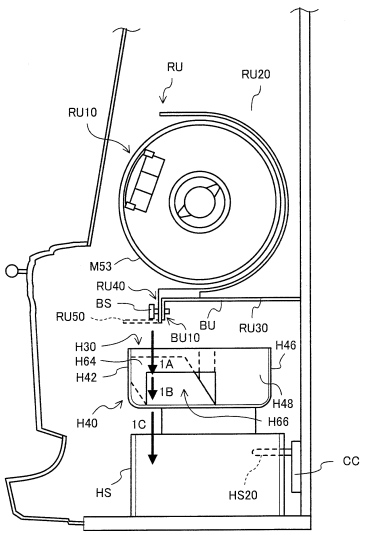
【図４９６】

(図496)



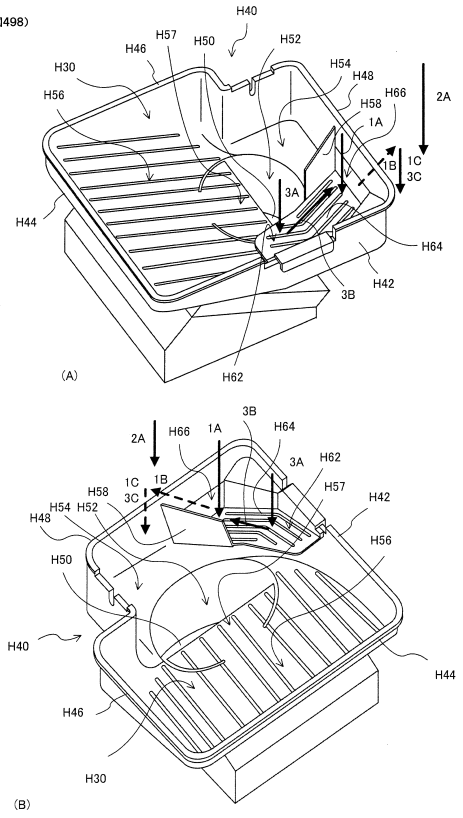
【図４９７】

(図497)



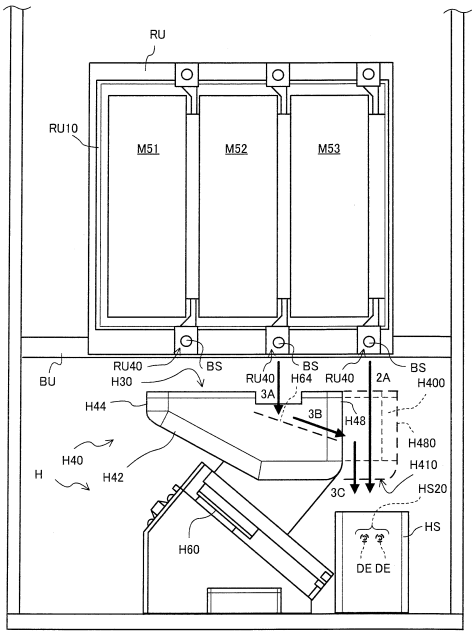
【図４９８】

(図498)



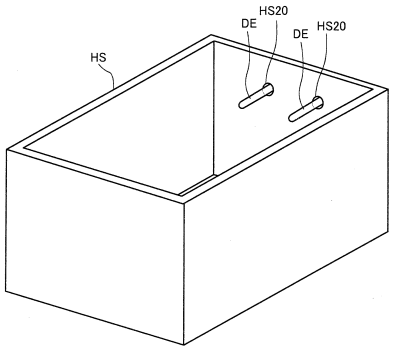
【図４９９】

(図499)



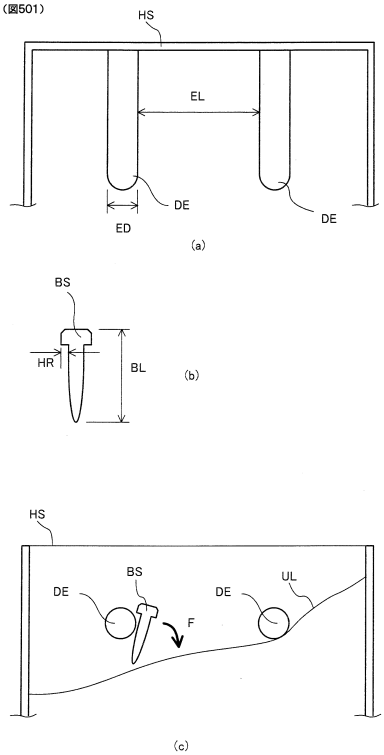
【図５００】

(図500)



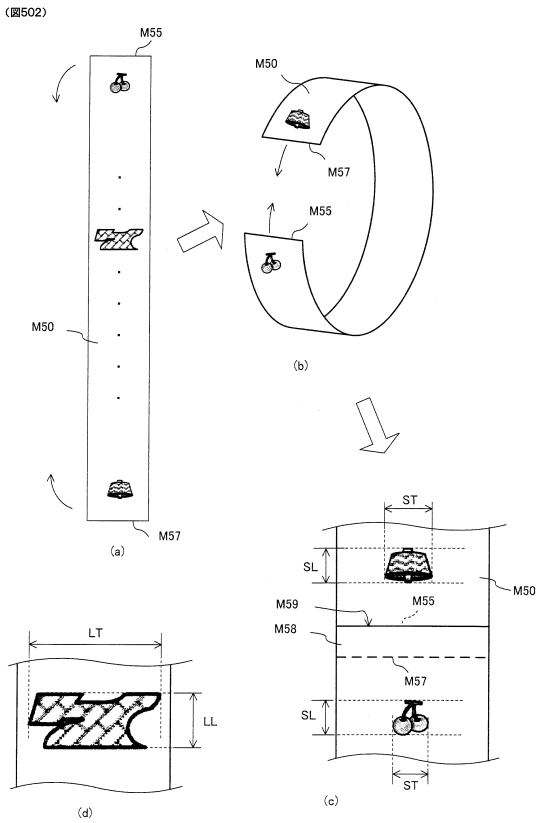
【図５０１】

(図501)

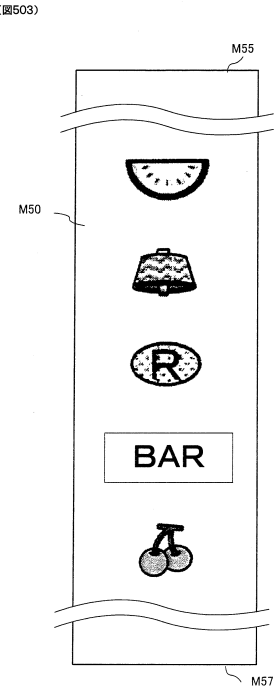


【図５０２】

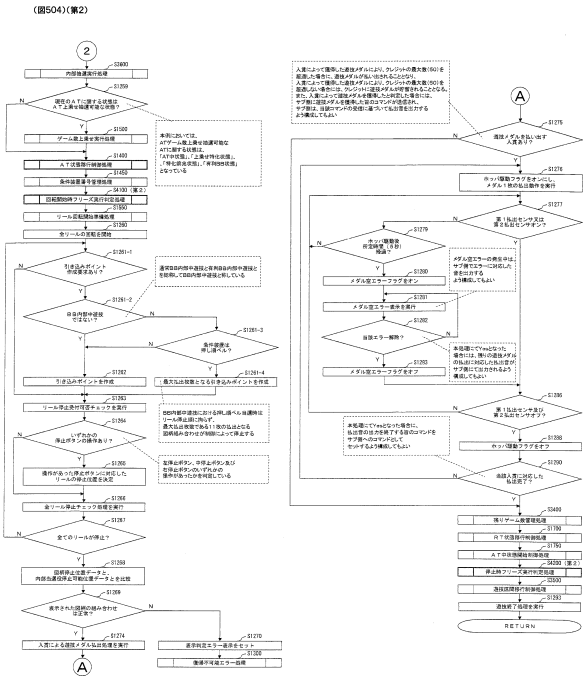
(図502)



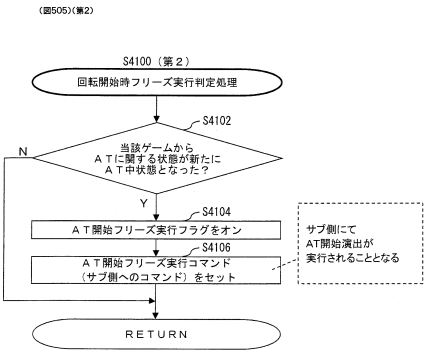
【図５０３】



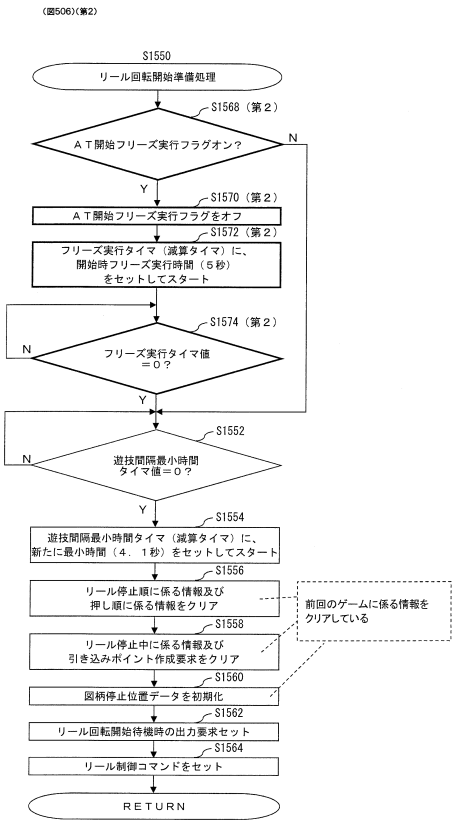
【図５０４】



【図５０５】

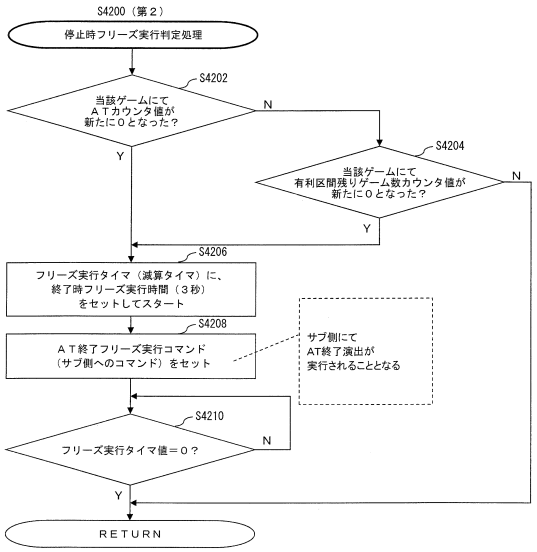


【図５０６】



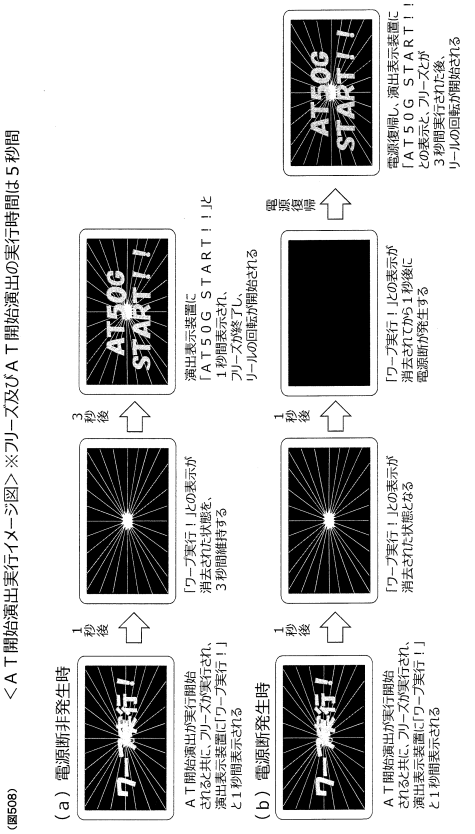
【図５０７】

(図507)(第2)



【図５０８】

(図508)



【図５０９】

(図509)

<ランプユニット点灯構成イメージ>※一部抜粋

要素１（点灯色）
赤色
青色
緑色
白色
赤色＋緑色
青色＋緑色
青色＋白色
色なし

要素２（点灯時間）
0.1秒
0.2秒
0.3秒
1秒
3秒
常時
点灯なし

要素３（消灯時間）
0.1秒
0.2秒
0.3秒
1秒
3秒
常時
消灯なし

要素４（点灯時間パターン）
0.1秒点灯→0.1秒消灯
0.1秒点灯→0.3秒消灯
0.2秒点灯→0.3秒消灯
1秒点灯→0.1秒消灯
3秒点灯→0.3秒消灯
常時点灯
常時消灯

要素５（点灯要素）	
点灯要素種別	点灯要素内容
a	0.1秒赤色点灯→0.1秒消灯
b	0.1秒青色点灯→0.1秒消灯
c	0.1秒赤色点灯→0.3秒消灯
d	0.1秒赤色＋青色点灯→0.3秒消灯
e	0.2秒赤色＋青色点灯→0.3秒消灯
f	0.2秒青色＋緑色点灯→0.3秒消灯
g	1秒白色点灯→0.1秒消灯
h	1秒青色＋白色点灯→0.1秒消灯
i	3秒緑色点灯→0.3秒消灯
j	3秒青色＋緑色点灯→0.3秒消灯
k	常時赤色点灯
l	常時青色点灯
m	常時緑色点灯
n	常時白色点灯
o	常時赤色＋緑色点灯
p	常時青色＋緑色点灯
q	常時青色＋白色点灯
r	常時消灯（色なし）

要素６（点灯パターン）	
点灯パターン種別	点灯パターン内容
パターン１	a→a→a→a
パターン２	b→b→b→b
パターン３	a→b→a→b
パターン４	a→a→g→g
パターン５	g→f→j
パターン６	i→h→b
パターン７	g→f→b
パターン８	i→j→g
パターン９	g→g→g
パターン１０	k
パターン１１	l
パターン１２	m
パターン１３	n
パターン１４	o
パターン１５	p
パターン１６	q
パターン１７	r

※アルファベットは点灯要素種別

【図５１０】

(図510)

<<状況別報知態様の一例>>

＜構成１＞

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１０	通常時よりも光量小	エラー音
電源投入時	パターン１３	消灯	電源投入音を所定時間出力
待機画面表示中	パターン１１	点灯	なし
設定確認モード中	パターン１２	消灯	設定確認モード中音
設定変更モード中	パターン９	消灯	設定変更モード中音
ＢＢ実行中	パターン７	点灯	ＢＢ中音

＜構成２＞

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１０	点灯	エラー音
電源投入時	パターン１７	非点灯	なし
待機画面表示中	パターン１１	特殊点灯	なし
設定確認モード中	パターン１０	点灯	なし
設定変更モード中	パターン１０	点灯	なし
ＢＢ実行中	パターン７	点灯	ＢＢ中音

＜構成３＞

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１	点灯	エラー音
電源投入時	パターン１３	点灯	なし
待機画面表示中	パターン５	点灯	なし
設定確認モード中	パターン１０	点灯	なし
設定変更モード中	パターン１０	点灯	なし
ＢＢ実行中	パターン６	点灯	ＢＢ中音

＜構成４＞

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１４	消灯	エラー音
電源投入時	パターン１７	消灯	なし
待機画面表示中	パターン１１	消灯	なし
設定確認モード中	パターン３	消灯	設定確認モード中音
設定変更モード中	パターン３	消灯	設定変更モード中音
ＢＢ実行中	パターン６	点灯	ＢＢ中音

＜構成５＞

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１３	点灯	エラー音
電源投入時	パターン１７	点灯→消灯	なし
待機画面表示中	パターン１７	消灯	なし
設定確認モード中	パターン１３	点灯	設定確認モード中音
設定変更モード中	パターン１３	点灯	設定変更モード中音
ＢＢ実行中	パターン５	点灯	ＢＢ中音

＜構成６＞

状況	ランプユニット点灯パターン	バックランプ点灯態様	スピーカのサウンド
メダル空エラー発生中	パターン１	点灯	エラー音
電源投入時	パターン１７	消灯	なし
待機画面表示中	パターン１１	消灯	なし
設定確認モード中	パターン４	点灯	設定確認モード中音
設定変更モード中	パターン４	点灯	設定変更モード中音
ＢＢ実行中	パターン５	点灯	ＢＢ中音

※通常遊技中における点灯パターンは、パターン２、パターン５、パターン６、パターン７、パターン８、パターン９、
パターン１１、パターン１５、パターン１６、パターン１７、のいずれか１つ又は複数の組み合わせとなる

【図５１１】

(図511)

<<払出に関する構成の一例>>

<構成１>

通常	前扉	前扉：閉鎖中
	音Ａ	なし
	第３停止ボタンを離すタイミング	押下中 / 非押下中
	音Ｂ	なし / 払出音 / なし
扉開放前に払出発生	前扉	前扉：閉鎖中 / 前扉：開放中
	音Ａ	なし / 前扉の開放報知 / なし
	第３停止ボタンを離すタイミング	押下中 / 非押下中
	音Ｂ	なし / 払出音 / なし
扉開放後に払出発生	前扉	前扉：閉鎖中 / 前扉：開放中
	音Ａ	なし / 前扉の開放報知 / なし
	第３停止ボタンを離すタイミング	押下中 / 非押下中
	音Ｂ	なし / 払出音 / なし

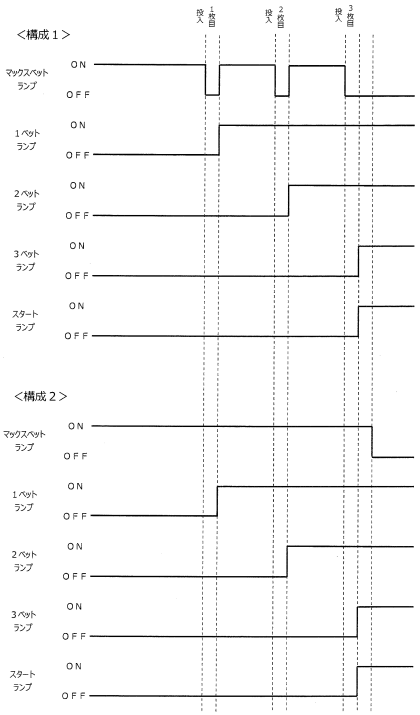
<構成２>

通常	前扉	前扉：閉鎖中
	音Ａ	なし
	第３停止ボタンを離すタイミング	押下中 / 非押下中
	音Ｂ	なし / 払出音 / なし
扉開放前に払出発生	前扉	前扉：閉鎖中 / 前扉：開放中
	音Ａ	なし / 前扉の開放報知 / なし
	第３停止ボタンを離すタイミング	押下中 / 非押下中
	音Ｂ	なし / 払出音 / なし
扉開放後に払出発生	前扉	前扉：閉鎖中 / 前扉：開放中
	音Ａ	なし / 前扉の開放報知 / なし
	第３停止ボタンを離すタイミング	押下中 / 非押下中
	音Ｂ	なし / 払出音 / なし

【図５１２】

(図512)

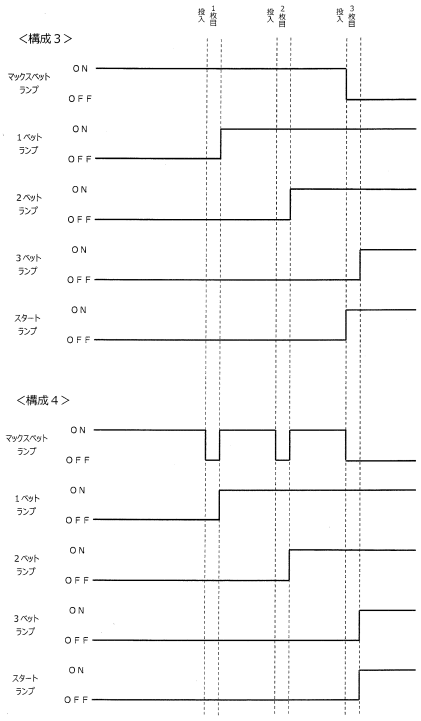
<<マックスベットランプの点灯態様の一例１>>



【図５１３】

(図513)

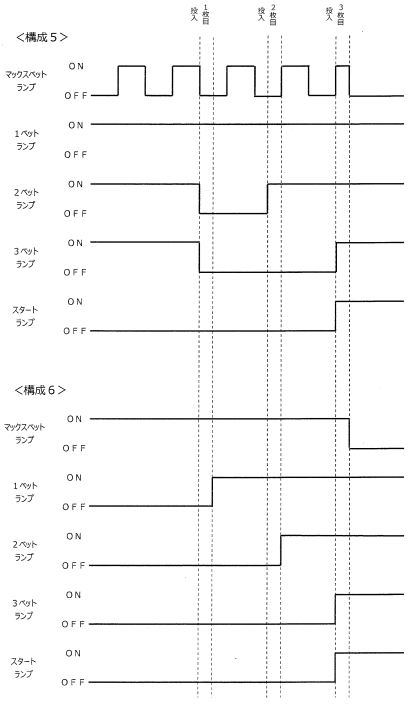
<<マックスベットランプの点灯態様の一例２>>



【図５１４】

(図514)

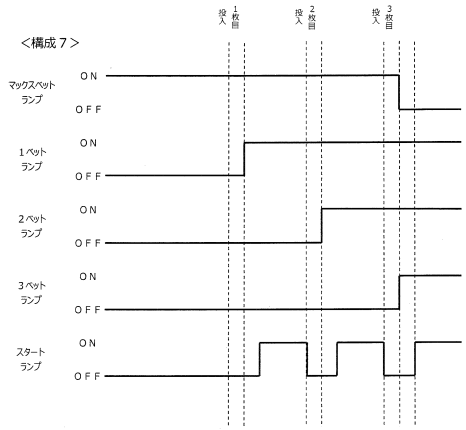
<<マックスベットランプの点灯態様の一例３>>



【図５１５】

(図515)

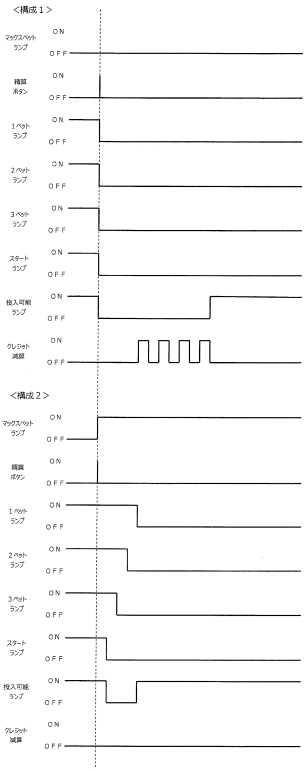
＜＜マックスベットランプの点灯態様の一例４＞＞



【図５１６】

(図516)

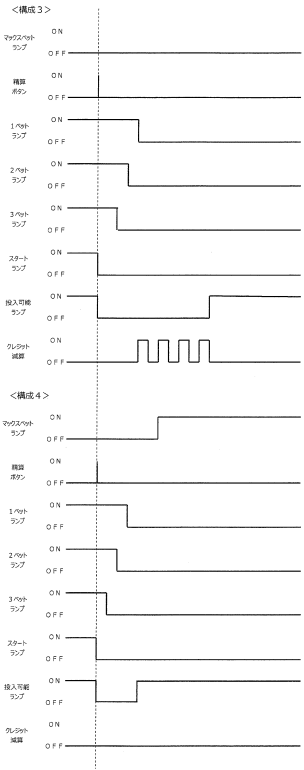
＜＜精算ボタン操作時の作用の一例１＞＞



【図５１７】

(図517)

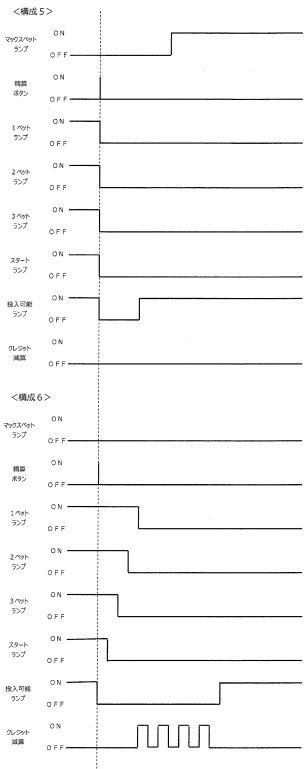
＜＜精算ボタン操作時の作用の一例２＞＞



【図５１８】

(図518)

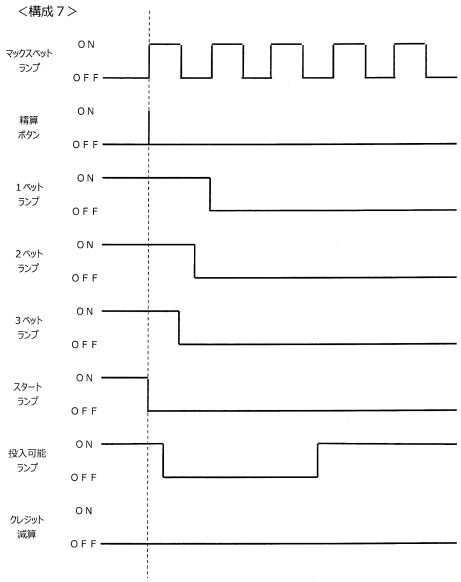
＜＜精算ボタン操作時の作用の一例３＞＞



【図５１９】

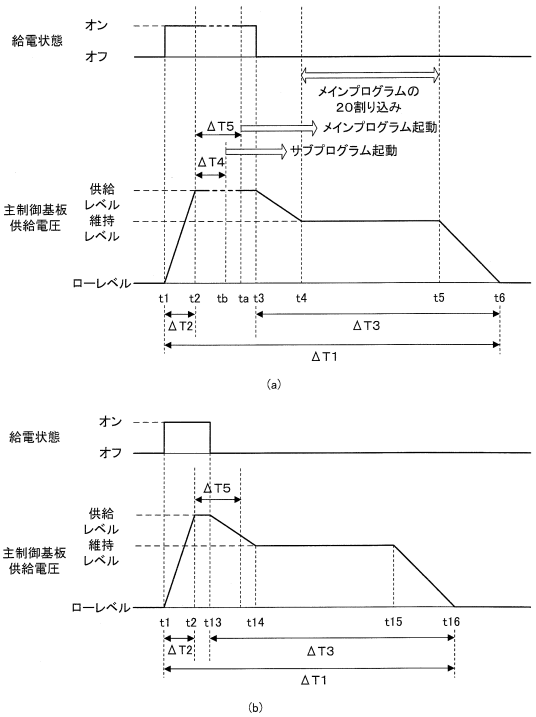
(図519)

＜＜精算ボタン操作時の作用の一例４＞＞



【図５２０】

(図520)



【図５２１】

(図521)

（第1の態様）

状態	設定キースイッチ	給電状態	状況
1	オフ	オン	通常状態に滞在
2		オフ	給電状態がオフとなったため 通常状態での戻り番地を記憶領域に保存
3	オン	オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオフとなる
4		オン	設定キースイッチがオンである状況下 給電状態がオンとなり、記憶領域を初期化し、 設定変更モードに移行する
5		オフ	設定変更モード中に給電状態がオフとなり、 設定変更モードでの戻り番地を記憶領域に保存
6	オフ	オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオフとなる
7		オン	給電状態がオンとなり、 設定変更モードの戻り番地に復帰

(a)

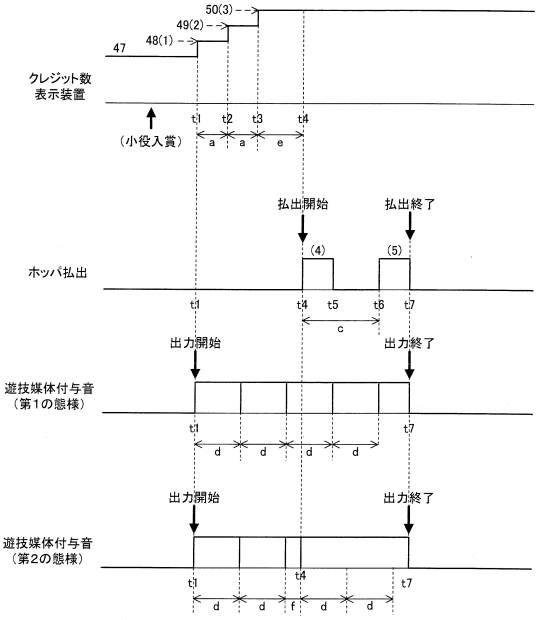
（第2の態様）

状態	設定キースイッチ	給電状態	状況
1	オフ	オン	通常状態に滞在
2		オフ	給電状態がオフとなったため 通常状態での戻り番地を記憶領域に保存
3	オン	オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオンとなる
4		オン	設定キースイッチがオンの状況下 給電状態がオンとなる
5		オフ	設定キースイッチがオンの状況下、 給電状態がオンとなった直後にオフとなる
6	オフ	オフ	給電状態がオフの状況下 設定キースイッチがオフとなる
7		オン	給電状態がオンとなり、 通常状態の戻り番地に復帰

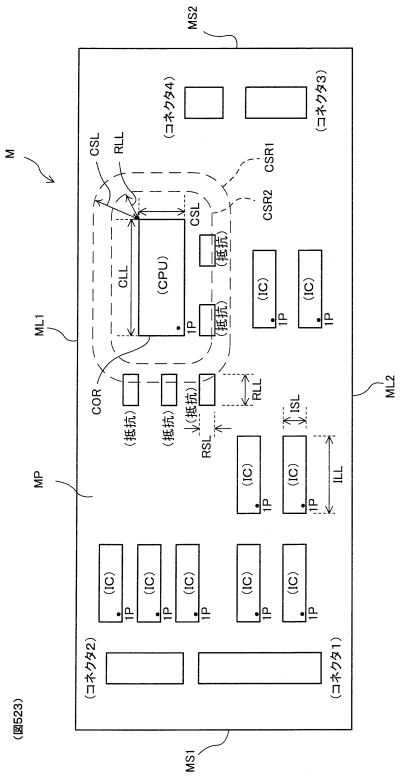
(b)

【図５２２】

(図522)

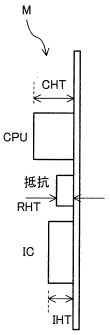


【図５２３】



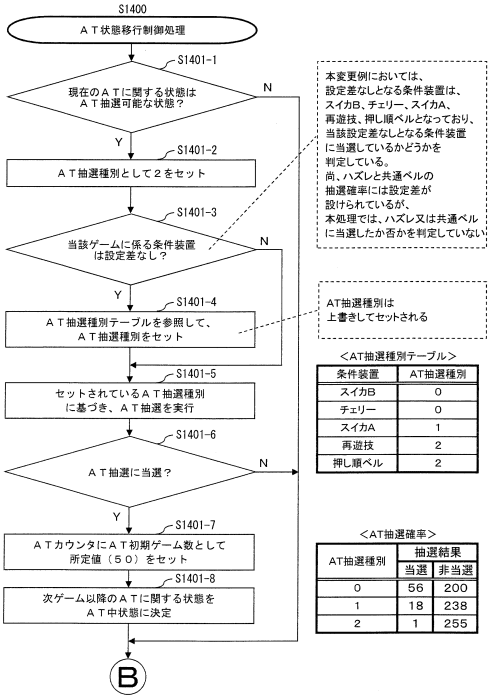
【図５２４】

(図524)



【図５２５】

(図525)



<AT抽選種別テーブル>

条件装置	AT抽選種別
スイカB	0
チェリー	0
スイカA	1
再遊技	2
押し順ベル	2

<AT抽選確率>

AT抽選種別	抽選結果	
	当選	非当選
0	56	200
1	18	238
2	1	255

【図５２６】

(図526)

アドレス（Ｈ）	データ（Ｄ）
１３００	１９
１３０１	３８
１３０２	５２
１３０３	５３
１３０４	５４
１３０５	５７
１３０６	７１
１３０７	７２
１３０８	７３

【図５２７】

(図527)

アドレス（H）	データ（D）
１２００	０
１２０１	１
１２０２	２
１２０３	３
１２０４	４
１２０５	４
１２０６	４
１２０７	５
１２０８	５
１２０９	５
１２０Ａ	５
１２０Ｂ	５
１２０Ｃ	５
１２０Ｄ	６
１２０Ｅ	７
１２０Ｆ	８
１２１０	９
１２１１	１０
１２１２	１１

【図５２８】

(図528)

アドレス（H）	データ（B）
１２００	０００１／０００００
１２０１	００１１／００１０
１２０２	０１００／０１００
１２０３	０１０１／０１００
１２０４	０１０１／０１０１
１２０５	０１０１／０１０１
１２０６	０１１０／０１０１
１２０７	１０００／０１１１
１２０８	１０１０／１００１
１２０９	０００００／１０１１

【図５２９】

(図529)

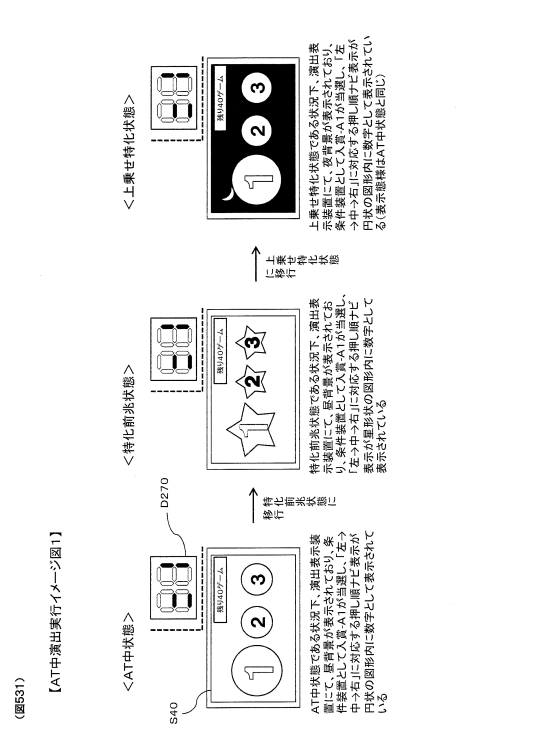
アドレス（H）	データ（B）
１２００	０１１１１００１
１２０１	００００００１１１
１２０２	１１１００００００

【図５３０】

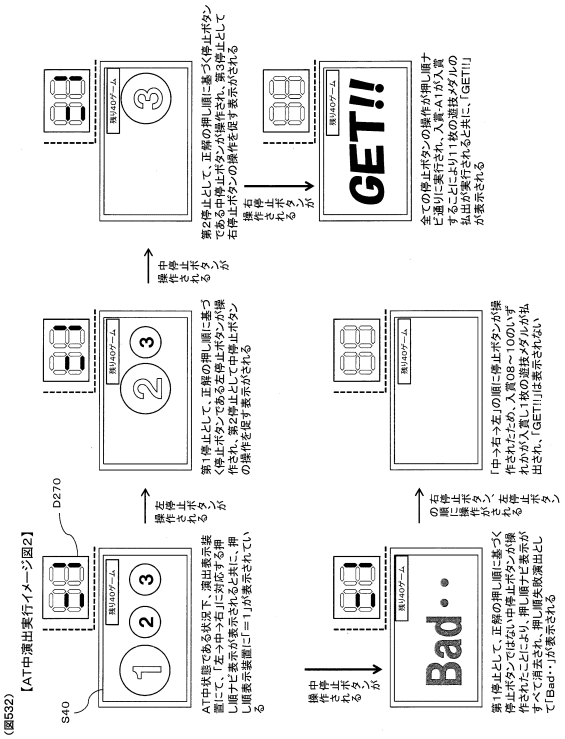
(図530)

DEFB	10000111	検索番号データ指定＋検索番号データ
DEFB	01000110	繰り返しデータ指定＋繰り返し当否判定回数
DEFB	00010010	出玉番号データ指定＋出玉番号データ
DEFB	00000010	2バイトデータ指定
DEFW	2034	確率データ(全設定共通)
：	：	：

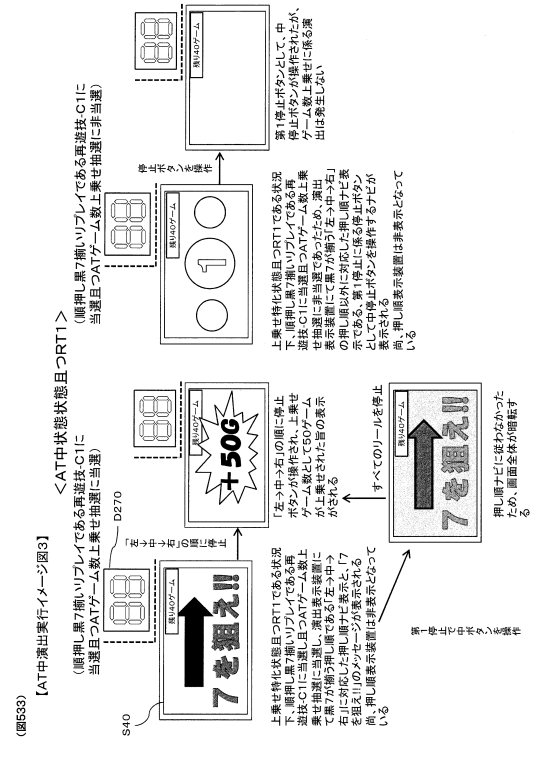
【図５３１】



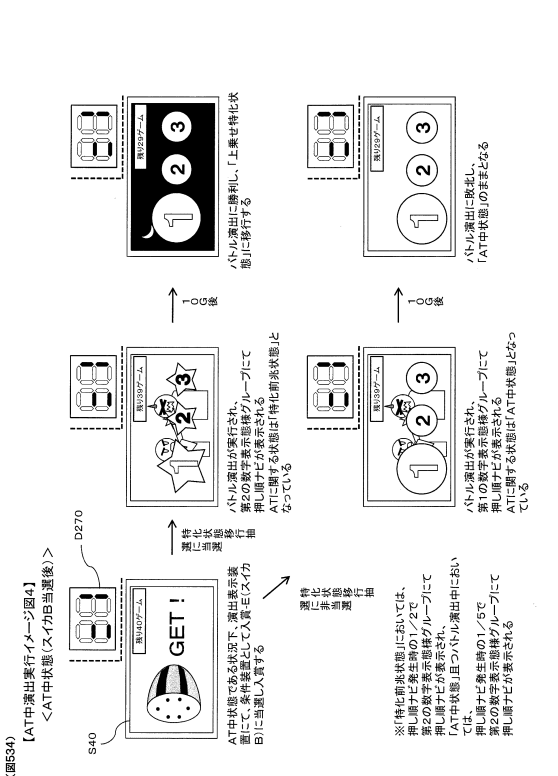
【図５３２】



【図５３３】



【図５３４】



【図５３５】

(図535)

【図柄組み合わせ一覧3】

	左リール	中リール	右リール	条件装置	払い出し枚数等	役説等
68	ベル	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲA	再遊技０６	再遊技	ＲＴ１へ移行（昇格）する図柄組み合わせ
69	ベル	ベル	チェリー	再遊技０７	再遊技	ＲＴ４へ移行する図柄組み合わせ

【図５３６】

(図536)

【条件装置一覧】

当選番号	ボーナス当選情報	入賞・再遊技当選情報	演出グループ番号	出玉グループ番号	条件装置(名称)	役説	条件装置書
0	0	0	0	0	ハズレ	ハズレ	再遊技01.02.03
1	0	0	1	13	再遊技－A	通常リプレイ	再遊技01.02.03.05
2	0	0	2	1	再遊技－B	逆押し白７揃いリプレイ	再遊技01.02.03.05
3	0	0	3	2	再遊技－C	順押し黒７揃いリプレイ	再遊技01.05
4	0	0	4	2	再遊技－D1	RT1獲得RP1★★(3枠)	再遊技01.02.03.04
5	0	0	5	4	再遊技－D2	RT2獲得RP2★★(3枠)	再遊技01.03.04
6	0	0	6	4	再遊技－D3	RT3獲得RP3★★(3枠)	再遊技01.03.04
7	0	0	7	2	入賞－A1	押し順ベル123(6枠)	入賞01.08.09.10
8	0	0	8	5	入賞－A2	押し順ベル132(6枠)	入賞01.08.09.11
9	0	0	9	2	入賞－A3	押し順ベル213(6枠)	入賞02.08
10	0	0	10	5	入賞－A4	押し順ベル231(6枠)	入賞02.09
11	0	0	11	2	入賞－A5	押し順ベル321(6枠)	入賞03.08.09.10.11
12	0	0	12	5	入賞－A6	押し順ベル321(6枠)	入賞03.08.09.10
13	0	0	13	2	入賞－B	共通ベル	入賞04~07
14	0	0	14	6	入賞－C	入賞なし(チェリー有り)	入賞12.13
15	0	0	15	7	入賞－D	スイカA(主に手前揃い)	入賞14.15
16	0	0	16	9	入賞－E	スイカB(主に奥め揃い)	入賞14.15.16
17	0	0	17	10	入賞－H	BB中強レア小役(斜めベル揃い)	入賞02
18	0	0	18	11	入賞－I	BB中強レア小役(ベル手ベル揃い)	入賞06.17
19	1	0	0	0	1種BB－A		1種BB-A
20	2	2	14	7	1種BB－B＋入賞－C		1種BB-B+入賞12.13
21	2	2	15	8	1種BB－B＋入賞－D		1種BB-B+入賞14.15
22	2	2	16	9	1種BB－B＋入賞－E		1種BB-B+入賞14.15.16
23	3	3	0	8	1種BB－C		1種BB-C
24	3	3	14	7	1種BB－C＋入賞－C		1種BB-C+入賞12.13
25	3	3	15	8	1種BB－C＋入賞－D		1種BB-C+入賞14.15
26	3	3	16	9	1種BB－C＋入賞－E		1種BB-C+入賞14.15.16
27	3	3	19	12	再遊技－E1	RT昇格RP1★★(3枠)	再遊技01.06
28	0	0	20	14	再遊技－E2	RT昇格RP1★★(3枠)	再遊技01.02.06
29	0	0	21	14	再遊技－E3	RT昇格RP1★★(3枠)	再遊技01.03.06
30	0	0	22	13	再遊技－F1	特化用移行RP1★★(3枠)	再遊技01.07
31	0	0	23	15	再遊技－F2	特化用移行RP2★★(3枠)	再遊技01.02.07
32	0	0	24	13	再遊技－F3	特化用移行RP3★★(3枠)	再遊技01.02.03.07
33	1	1	0	16	1種BB－B＋再遊技－A		1種BB-B+再遊技01.02.03
34	2	2	1	17	1種BB－B＋入賞－A1		1種BB-B+入賞01.08.09.10
35	2	2	8	17	1種BB－B＋入賞－A2		1種BB-B+入賞01.08.09.11
36	2	2	9	17	1種BB－B＋入賞－A3		1種BB-B+入賞02.08
37	2	2	10	17	1種BB－B＋入賞－A4		1種BB-B+入賞02.08.09
38	2	2	11	17	1種BB－B＋入賞－A5		1種BB-B+入賞03.08.09.10.11
39	2	2	12	17	1種BB－B＋入賞－A6		1種BB-B+入賞03.08.09.10
40	2	2	12	5	1種BB－B＋入賞－A6		1種BB-B+入賞03.08.09.10

【図５３７】

(図537)

【小役、再遊技役およびボーナス出現率一覧】※設定値が1である場合

当選番号	条件装置(名称)	役説	RT0	非RT	RT1	RT2	RT3	RT4	1種BB-A,B,C
0	ハズレ		48626	48827	19827	43126	45797	19827	
1	再遊技－A	通常リプレイ	4200	4200	5000	8000	4200	20000	
2	再遊技－B	逆押し白７揃いリプレイ	1	400	400	1	400	400	
3	再遊技－C	順押し黒７揃いリプレイ	1	400	400		400	400	
4	再遊技－D1	RT1獲得RP1★★(3枠)	100	1600	8000	1300	1610		
5	再遊技－D2	RT2獲得RP2★★(3枠)	100	1600	8000	1300	1610		
6	再遊技－D3	RT3獲得RP3★★(3枠)	100	1600	8000	1300	1610		
7	入賞－A1	押し順ベル123(6枠)	723	723	723	723	723	723	
8	入賞－A2	押し順ベル132(6枠)	723	723	723	723	723	723	
9	入賞－A3	押し順ベル213(6枠)	723	723	723	723	723	723	
10	入賞－A4	押し順ベル231(6枠)	723	723	723	723	723	723	
11	入賞－A5	押し順ベル321(6枠)	723	723	723	723	723	723	
12	入賞－A6	押し順ベル321(6枠)	723	723	723	723	723	723	
13	入賞－B	共通ベル	3204	3204	3204	3204	3204	3204	52038
14	入賞－C	チェリー	1000	1000	1000	1000	1000	1000	
15	入賞－D	スイカA(主に手前揃い)	700	700	700	700	700	700	
16	入賞－E	スイカB(主に奥め揃い)	300	300	300	300	300	300	
17	入賞－H	BB中強レア小役(斜めベル揃い)	1						13000
18	入賞－I	BB中強レア小役(ベル手ベル揃い)							500
19	1種BB－A		40	40	40	40	40	40	
20	1種BB－B		40	40	40	40	40	40	
21	1種BB－B＋入賞－C		40	40	40	40	40	40	
22	1種BB－B＋入賞－D		40	40	40	40	40	40	
23	1種BB－B＋入賞－E		40	40	40	40	40	40	
24	1種BB－C		40	40	40	40	40	40	
25	1種BB－C＋入賞－C		40	40	40	40	40	40	
26	1種BB－C＋入賞－D		40	40	40	40	40	40	
27	1種BB－C＋入賞－E		40	40	40	40	40	40	
28	再遊技－E1	RT昇格RP1★★(3枠)	1500			100		5000	
29	再遊技－E2	RT昇格RP1★★(3枠)	1500			100		5000	
30	再遊技－E3	RT昇格RP1★★(3枠)	1500			100		5000	
31	再遊技－F1	特化用昇格RP1★★(3枠)			2000	100			
32	再遊技－F2	特化用昇格RP2★★(3枠)			2000	100			
33	再遊技－F3	特化用昇格RP3★★(3枠)			2000	100			
34	1種BB－B＋再遊技－A		1	1	1	1	1	1	
35	1種BB－B＋入賞－A1		1	1	1	1	1	1	
36	1種BB－B＋入賞－A2		1	1	1	1	1	1	
37	1種BB－B＋入賞－A3		1	1	1	1	1	1	
38	1種BB－B＋入賞－A4		1	1	1	1	1	1	
39	1種BB－B＋入賞－A5		1	1	1	1	1	1	
40	1種BB－B＋入賞－A6		1	1	1	1	1	1	

※RT2（BB内部中）において、当選番号21～23及び当選番号25～27のBB役とが重複している条件装置に当選した場合には、
BB役が無効となり小役のみが停止表示し得る。
RT2（BB内部中）において、当選番号19、20又は24のBB役が当選した場合には、BB役は無効となりハズレと同様の停止表示態様となる。

【共通ベル出現率】

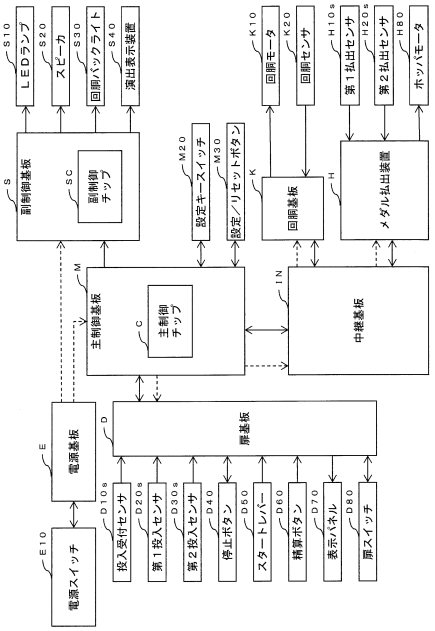
共通ベル（RT状態に拠らず出現率は一律）			
設定1	3204	設定2	3404
設定3	3604	設定4	3804
設定5	4004	設定6	4554

※共通ベルの出現率（抽選確率）は設定値によって変遷する。
また、共通ベルに当選しても、AT抽選、AT上乗せ抽選及び高確率状態移行抽選は実行されない。

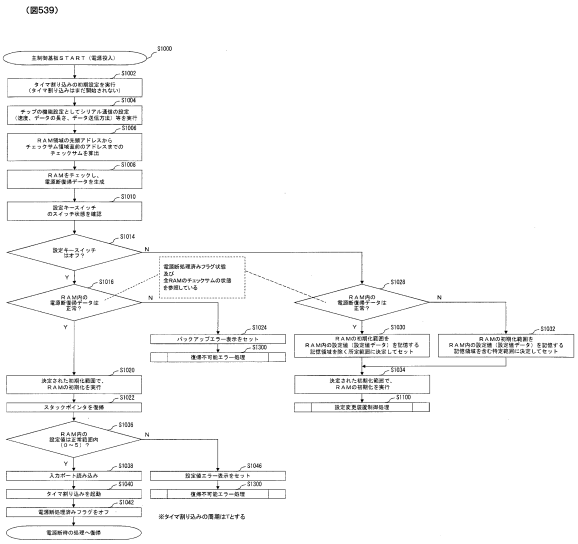
【図５３８】

(図538)

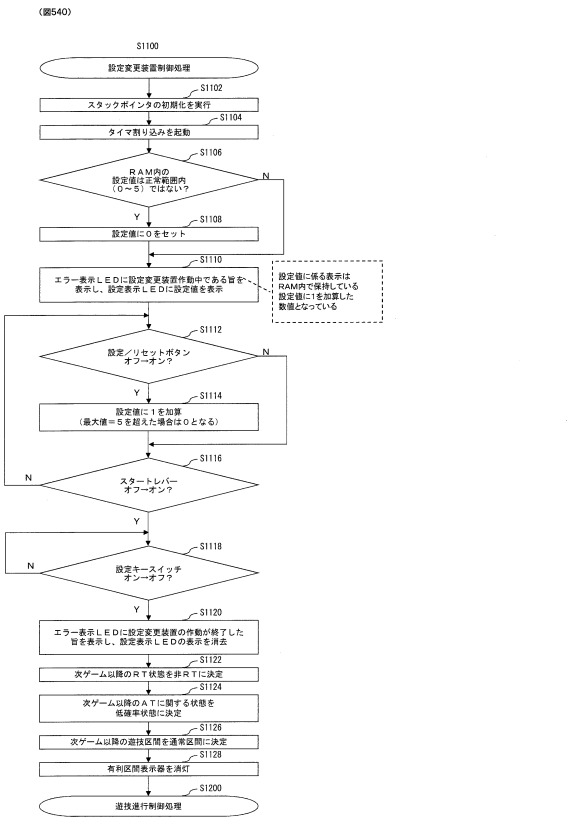
【電気的全体構成】



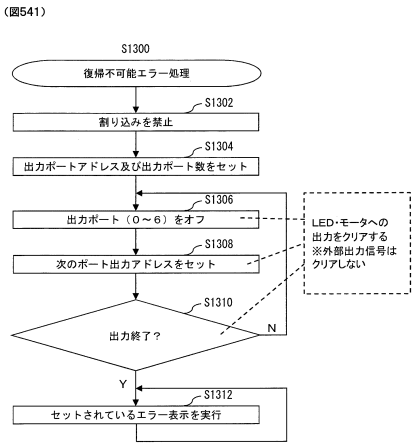
【図５３９】



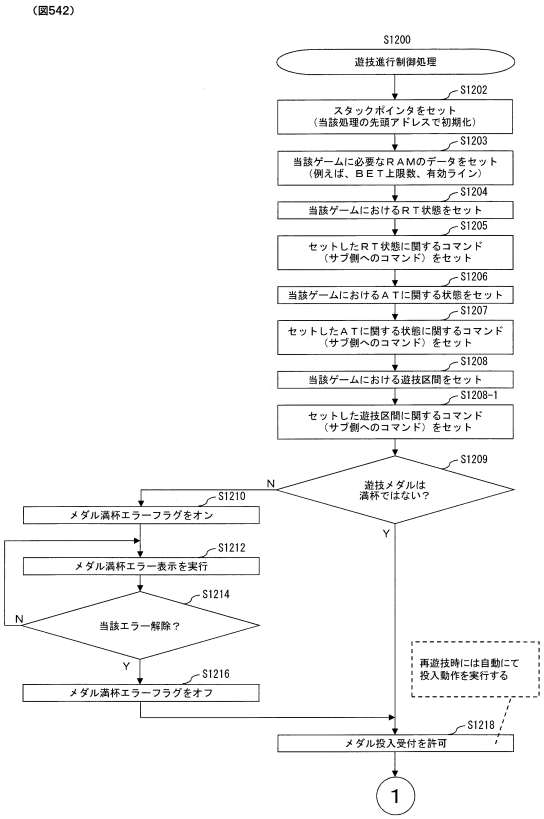
【図５４０】



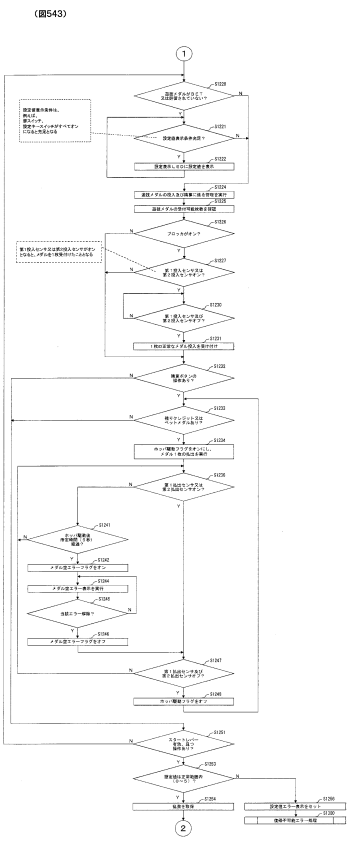
【図５４１】



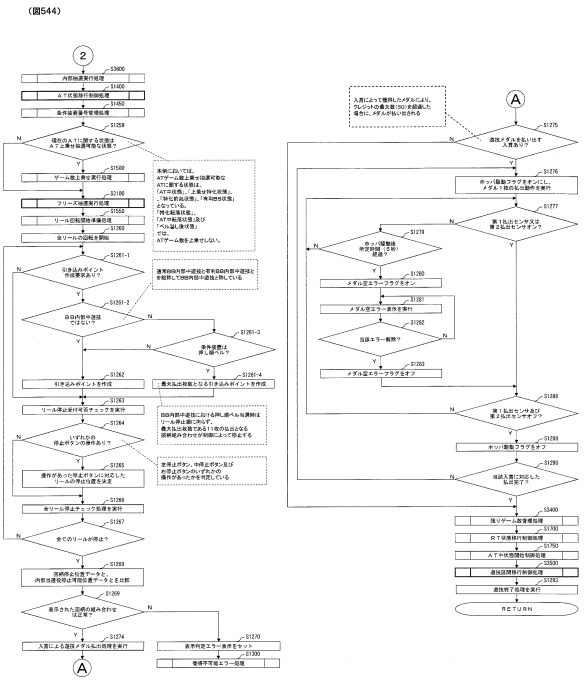
【図５４２】



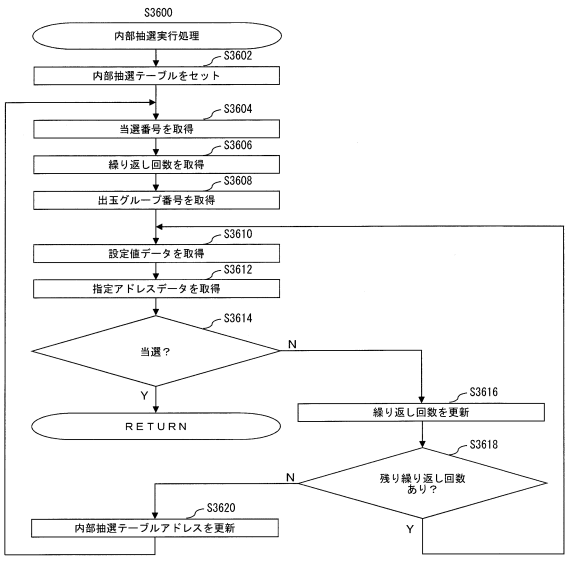
【図５４３】



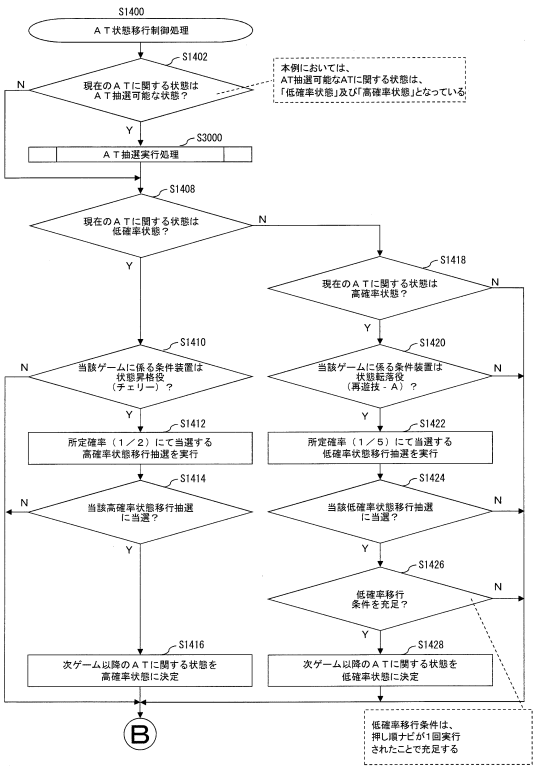
【図５４４】



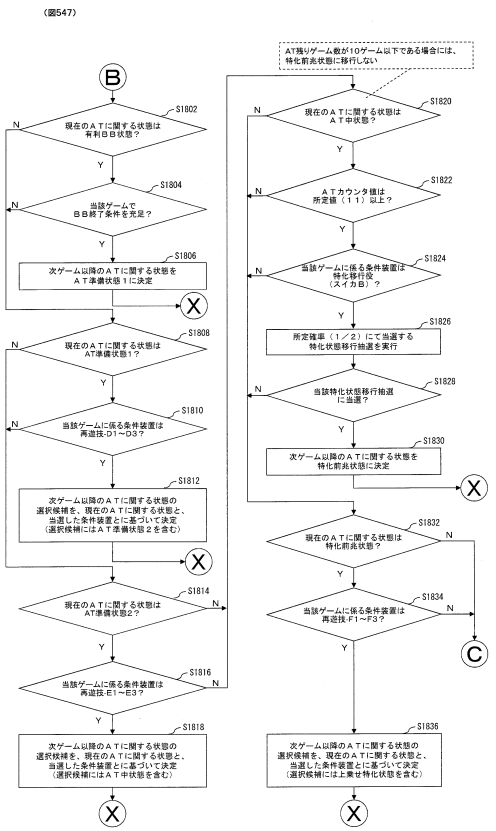
【図５４５】



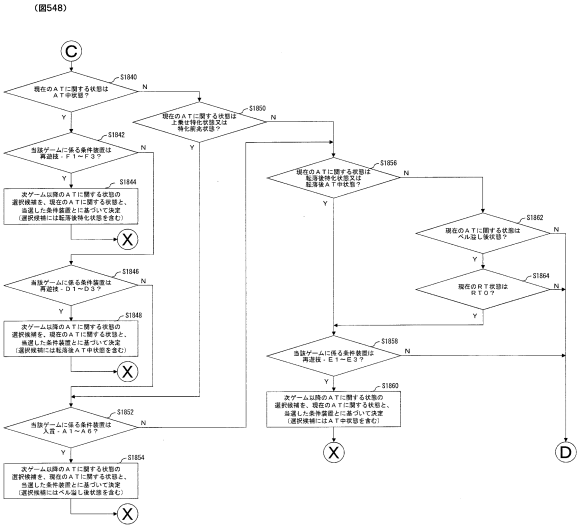
【図５４６】



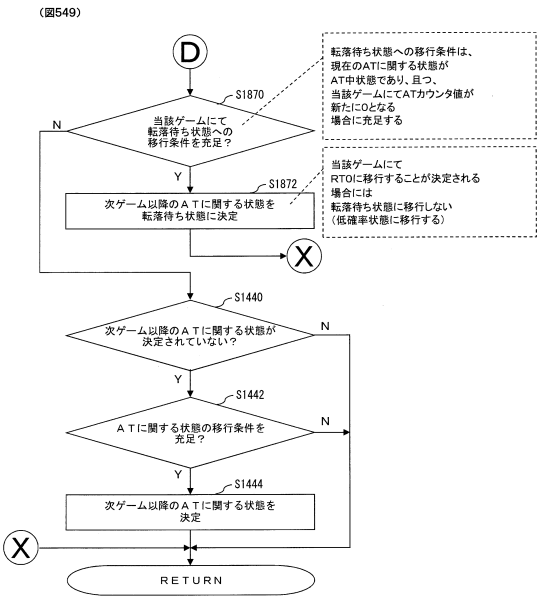
【図５４７】



【図５４８】



【図５４９】



【図５５０】

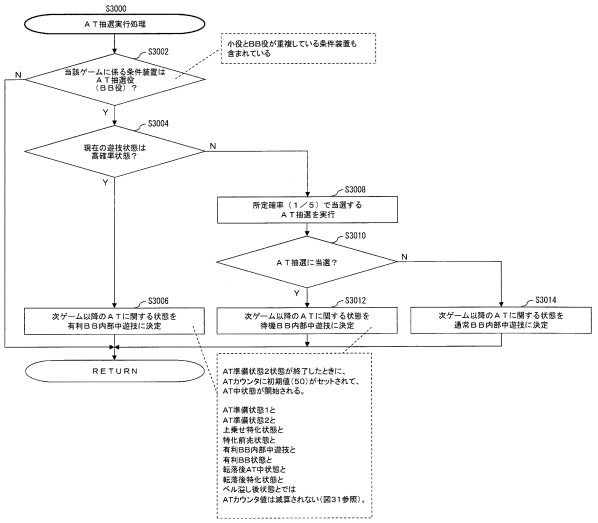
(図550)

【ATに関する状態の移行の一例】

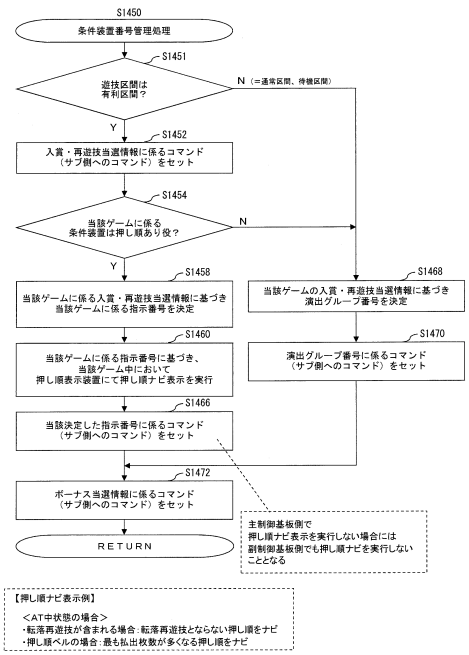
当該ゲームのATに関する状態	当該ゲームの条件装置	当該ゲームの停止表示図柄	次ゲーム以降のATに関する状態
AT準備状態1	再遊技-D1～D3	再遊技01	AT準備状態1
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技04	
AT準備状態2	再遊技-E1～E3	再遊技01	AT準備状態2
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技06	AT中状態
特化前兆状態	再遊技-F1～F3	再遊技01	特化前兆状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技07	上乗せ特化状態
AT中状態	再遊技-D1～D3	再遊技01	AT中状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技04	転落後AT中状態
AT中状態	再遊技-F1～F3	再遊技01	AT中状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技07	転落後特化状態
転落後特化状態	再遊技-E1～E3	再遊技02	転落後特化状態
		再遊技03	
		再遊技06	AT中状態
転落後AT中状態	再遊技-E1～E3	再遊技01	転落後AT中状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技06	AT中状態
ベル逃し後状態（RTO）	再遊技-E1～E3	再遊技01	ベル逃し後状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技06	AT中状態

当該ゲームのATに関する状態	当該ゲームの条件装置	当該ゲームの停止表示図柄	次ゲーム以降のATに関する状態
AT中状態	入賞-A1～A6	入賞01	AT中状態
		入賞02	
		入賞03	
		入賞08	ベル逃し後状態
		入賞09	
		入賞10	
		入賞11	
上乗せ特化状態	入賞-A1～A6	入賞01	上乗せ特化状態
		入賞02	
		入賞03	
		入賞08	ベル逃し後状態
		入賞09	
		入賞10	
		入賞11	
特化前兆状態	入賞-A1～A6	入賞01	特化前兆状態
		入賞02	
		入賞03	
		入賞08	ベル逃し後状態
		入賞09	
		入賞10	
		入賞11	

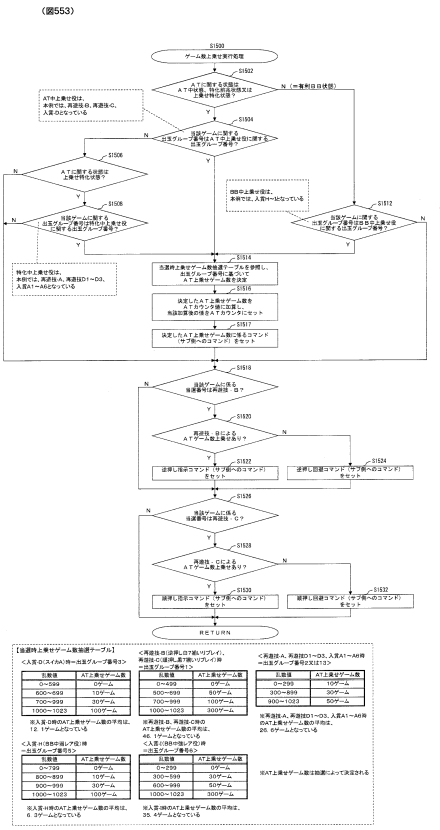
【図５５１】



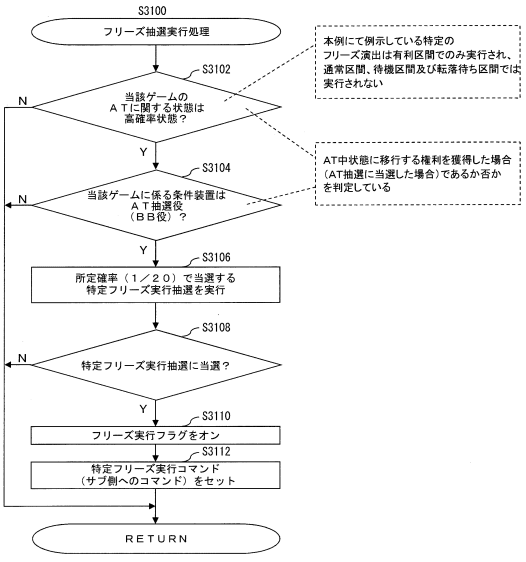
【図５５２】



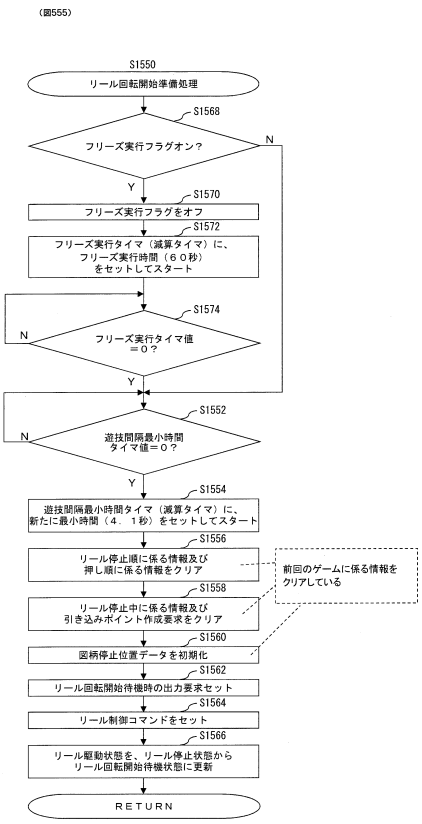
【図５５３】



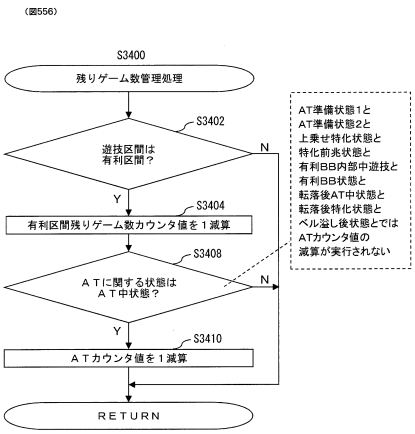
【図５５４】



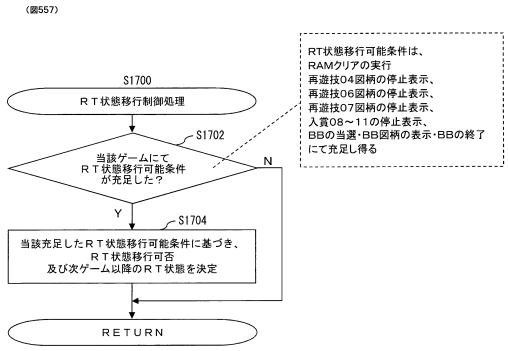
【図５５５】



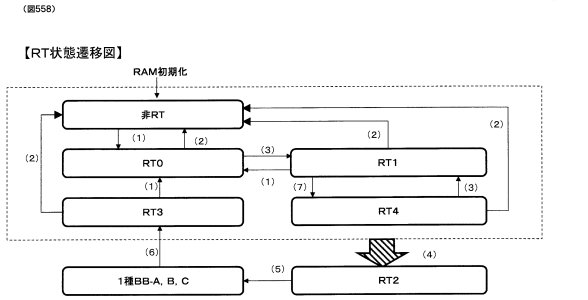
【図５５６】



【図５５７】



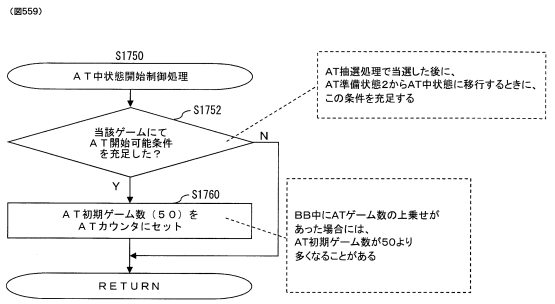
【図５５８】



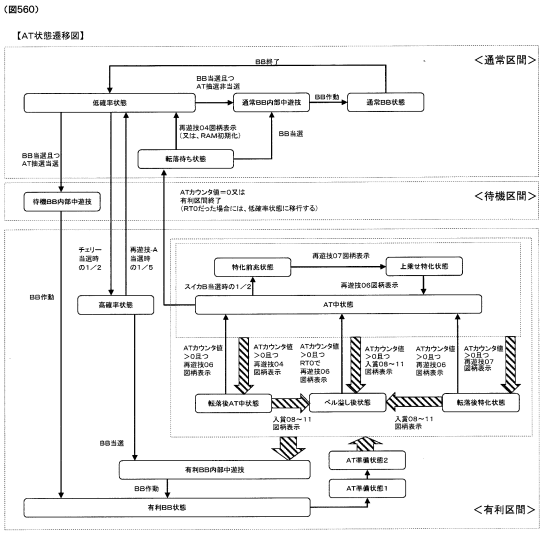
【RT状態の変動条件】

名称	遊技数	開始条件	終了条件	移行先
非RT	∞	RAM初期化	(1)再遊技04図柄表示 (4)1種BB-A～Cに係る条件装置作動	RT0 RT2
RT0	∞	(1)再遊技04図柄表示	(2)入賞08～11図柄表示 (3)再遊技06図柄表示 (4)1種BB-A～Cに係る条件装置作動	非RT RT1 RT2
RT1	∞	(3)再遊技06図柄表示	(1)再遊技04図柄表示 (2)入賞08～11図柄表示 (4)1種BB-A～Cに係る条件装置作動 (7)再遊技07図柄表示	非RT RT0 RT2 RT4
RT2	∞	(4)1種BB-A～Cに係る条件装置作動	(5)1種BB-A～C作動	1種BB-A～C作動時
RT3	∞	(6)1種BB-A～C作動終了	(1)再遊技04図柄表示 (2)入賞08～11図柄表示 (4)1種BB-A～Cに係る条件装置作動	RT0 非RT RT2
RT4	∞	(7)再遊技07図柄表示	(2)入賞08～11図柄表示 (3)再遊技06図柄表示 (4)1種BB-A～Cに係る条件装置作動	非RT RT1 RT2
1種BB-A～C作動時	—	(5)1種BB-A～C作動	(6)1種BB-A～C作動終了	RT3

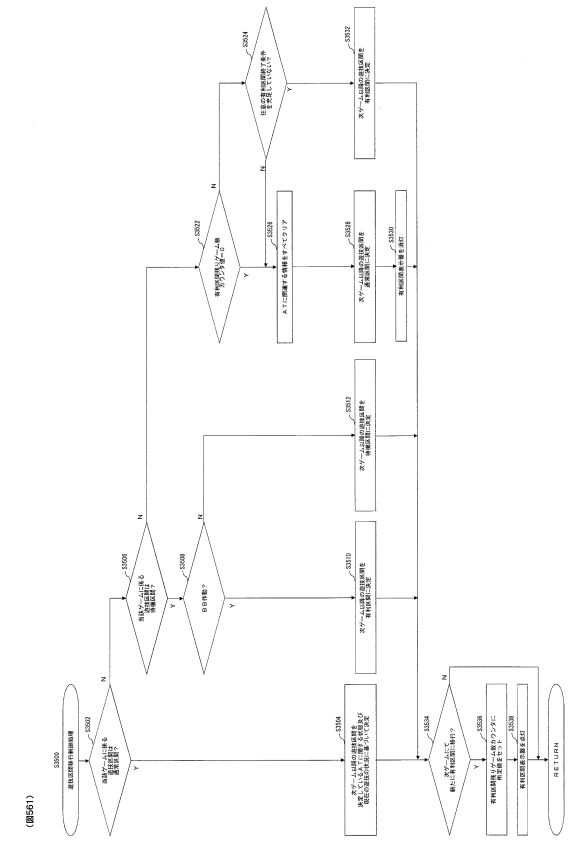
【図５５９】



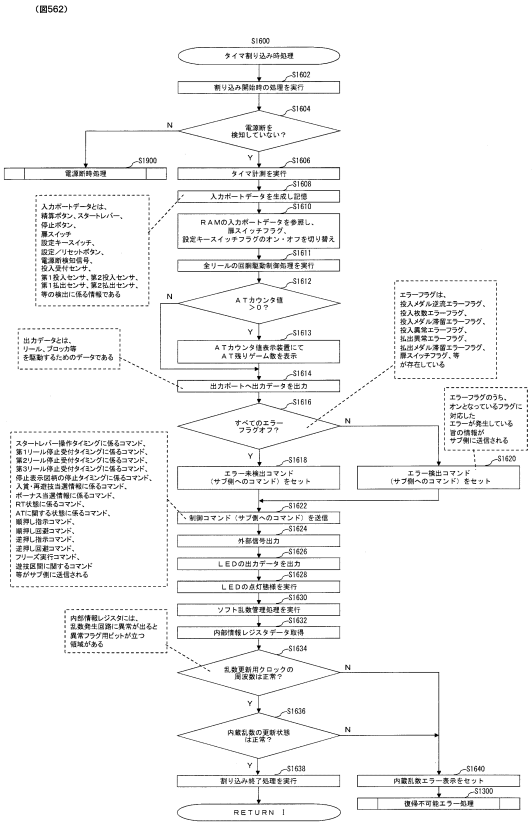
【図５６０】



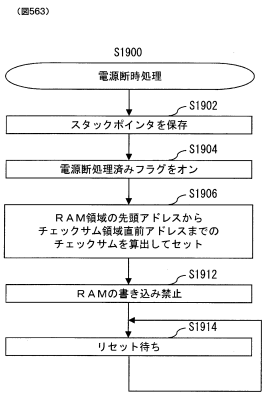
【図５６１】



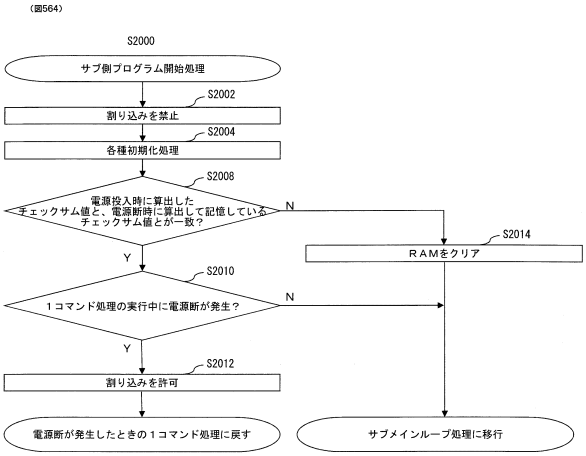
【図５６２】



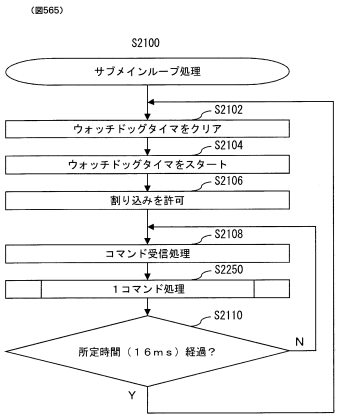
【図５６３】



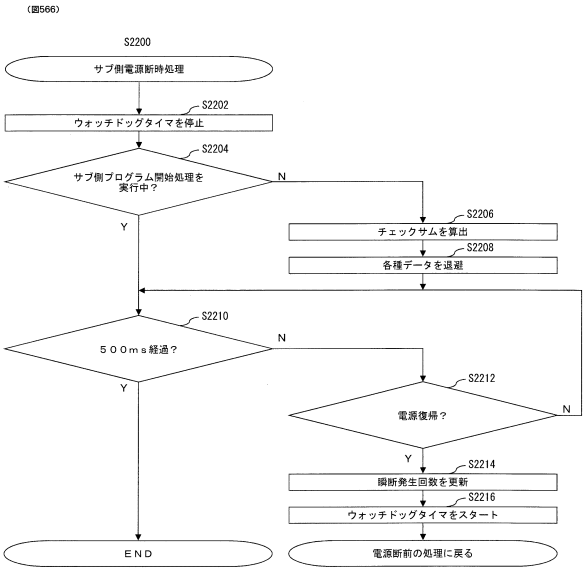
【図５６４】



【図５６５】

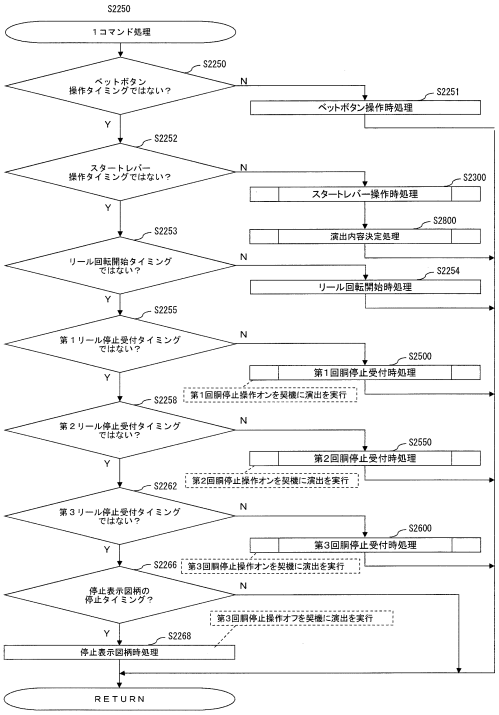


【図５６６】



【図５６７】

(図567)



【図５６８】

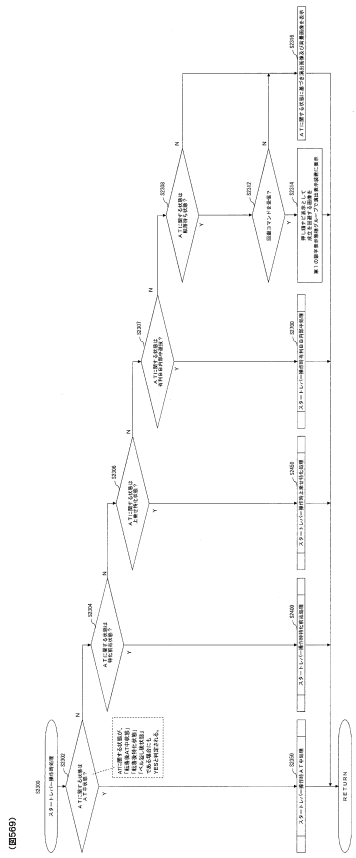
(図568)

＜演出の種類と演出の動作(再生)開始タイミングとの関係＞

演出分類		動作(再生)開始タイミング					
演出グループ	演出内容	スタートレバー	回胴回転	第1停止ボタン	第2停止ボタン	第3停止ボタン	ベット
グループ1	演出なし	(背景画像を継続表示)					
グループ2	キャラ演出	開始演出を出さず、背景画像の上にキャラ画像を透過表示させる	レバーでの演出を継続させる				対決演出(上乗せバトル)へ発展しない
グループ3	会話演出	開始演出を出さず、背景画像の上に表示枠画像を表示させる	レバーでの演出を継続させる				対決演出(上乗せバトル)へ発展しない
グループ4	カットイン演出	開始演出(予告音、カットイン画像)	背景画像から小役告知用演出に切り替え	第1～3停止ボタンの何れかで小役告知用演出を用いて、当該ゲームでの内部当選役を告知する			対決演出(上乗せバトル)へ発展する場合がある
グループ5	対決演出	対決演出用の演出を実行 ※主にボーナス告知用					
グループ6	上乗せバトル	対決演出用の演出を実行 ※主にATカウンタのカウント値の上乗せ告知用					
グループ7	共通ナビ演出	開始演出 (予告音、 共通ナビ演出用画像)	レバーでの演出を継続させる				対決演出(上乗せバトル)へ発展する場合がある
グループ8	狙え演出	ナビ用の画像を出す	レバーでの演出を継続させる				所定役の入賞有無に応じた背景画像に切り替え

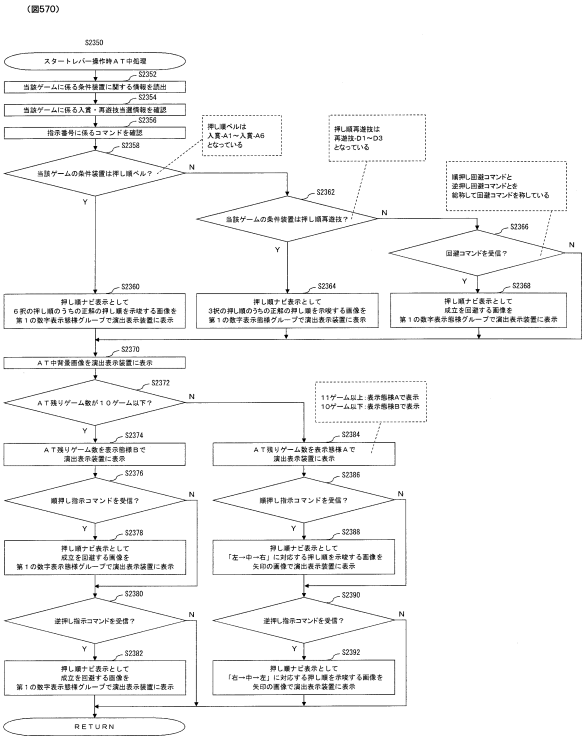
【図５６９】

(図569)

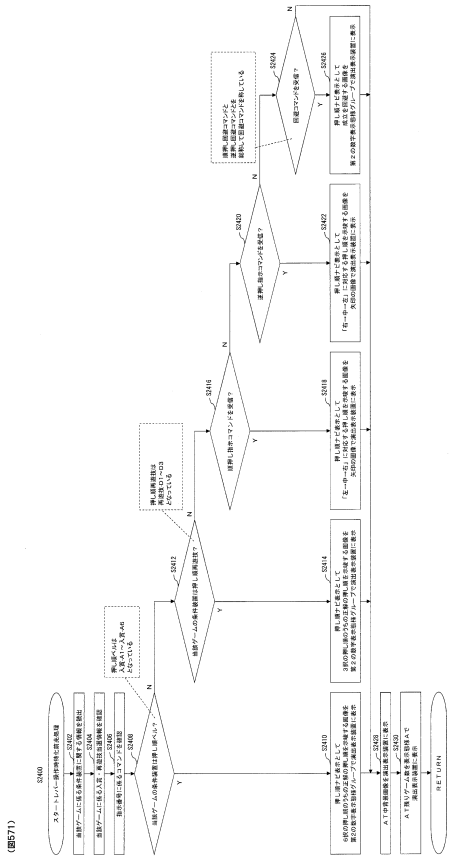


【図５７０】

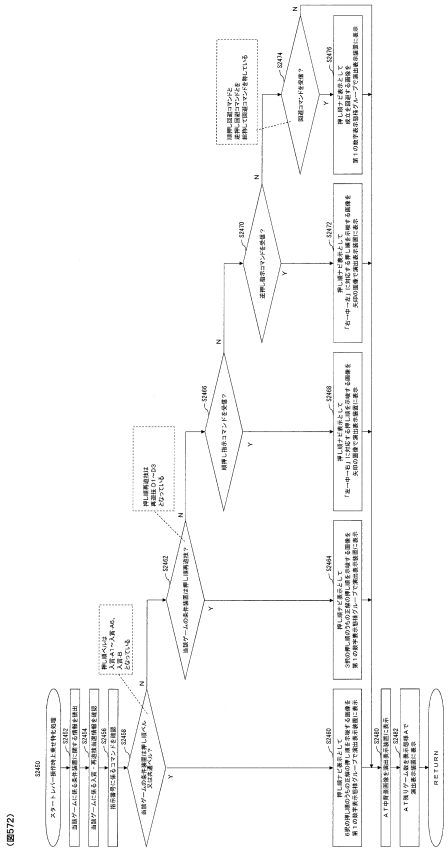
(図570)



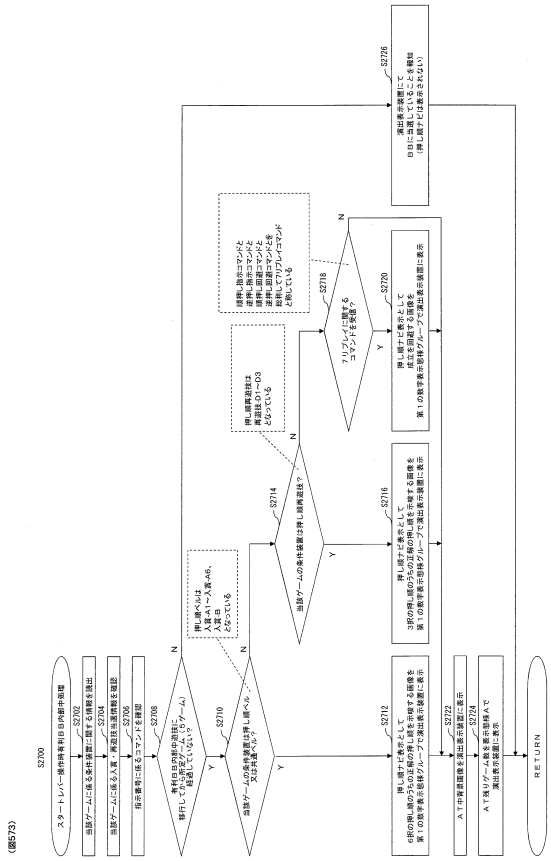
【図５７１】



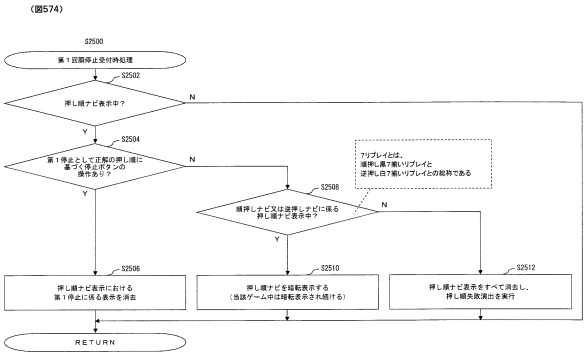
【図５７２】



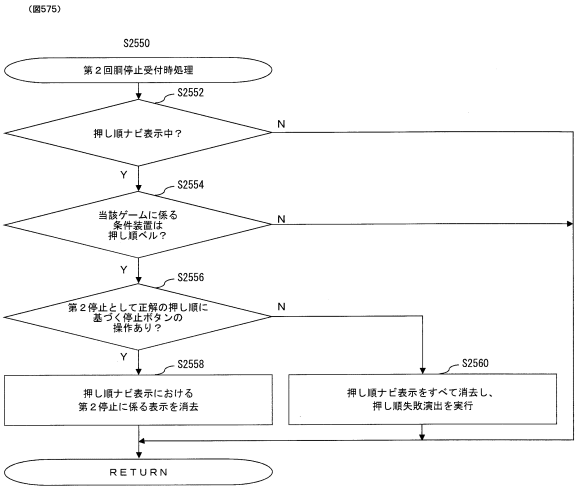
【図５７３】



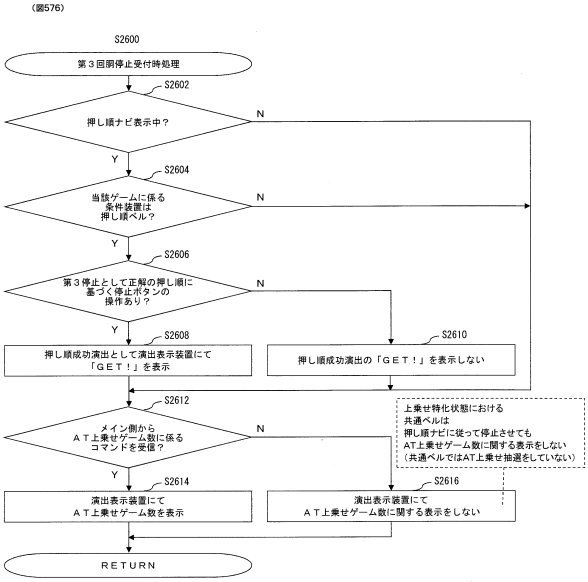
【図５７４】



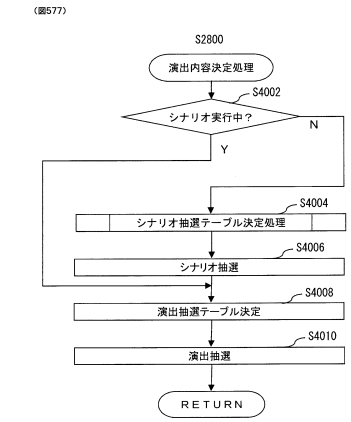
【図５７５】



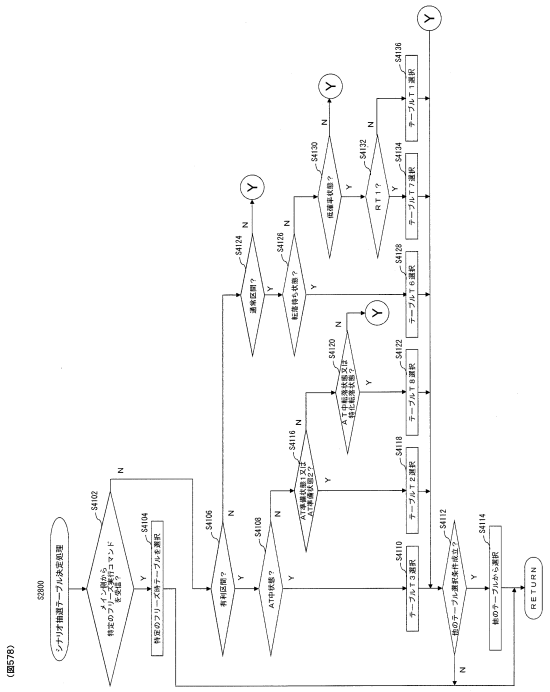
【図５７６】



【図５７７】



【図５７８】



【図５７９】

(図579)

<シナリオ抽選テーブル>

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
シナリオ	条件装置に対しての振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1(単独演出抽選)	250	250	250	0	24	24	24	12
シナリオ2	4	4	4	192	116	116	116	122
シナリオ3	2	2	2	64	116	116	116	122

(A)

<演出抽選テーブル振り分けテーブル>

選択シナリオ	1ゲーム目	2ゲーム目	3ゲーム目	4ゲーム目	5ゲーム目
シナリオ1(単独演出抽選)	演出抽選テーブルA	シナリオ無			
シナリオ2	演出抽選テーブルA	演出抽選テーブルA	演出抽選テーブルA	演出抽選テーブルC	シナリオ無
シナリオ3	演出抽選テーブルA	演出抽選テーブルA	演出抽選テーブルA	演出抽選テーブルC	シナリオ無

(B)

【図５８０】

(図580)

演出抽選テーブルA

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ	演出内容	条件装置に対しての振り分け						
		ボーナス重複なし			ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	128	128	128	0	16	16	16	16
グループ2	キャラ演出	64	64	64	64	16	16	16	16
グループ3	会話演出	62	62	62	64	192	192	192	32
グループ4	カットイン演出	0	0	0	128	32	32	32	192
グループ5	対決演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ6	上乗せバトル	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ7	共通ナビ演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ8	狙え演出	0	0	0	0	0	0	0	0

(A)

演出抽選テーブルB

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ	演出内容	条件装置に対しての振り分け						
		ボーナス重複なし			ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ2	キャラ演出	256	256	256	256	256	256	256	256
グループ3	会話演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ4	カットイン演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ5	対決演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ6	上乗せバトル	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ7	共通ナビ演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ8	狙え演出	0	0	0	0	0	0	0	0

(B)

演出抽選テーブルC

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ	演出内容	条件装置に対しての振り分け						
		ボーナス重複なし			ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ2	キャラ演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ3	会話演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ4	カットイン演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ5	対決演出	256	256	256	256	256	256	256	256
グループ6	上乗せバトル	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ7	共通ナビ演出	0	0	0	0	0	0	0	0
グループ8	狙え演出	0	0	0	0	0	0	0	0

(C)

【図５８１】

(図581)

【図５８２】

(図582)

【予告演出選択結果一覧1】

遊技区間	通常区間
RT状態	RT0
ATに関する状態	低確率状態

(A)

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け						
		ボーナス重複なし			ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	50.00%	50.00%	50.00%	0.00%	6.25%	6.25%	6.25%	6.25%
グループ2	キャラ演出	25.00%	25.00%	25.00%	25.00%	6.25%	6.25%	6.25%	6.25%
グループ3	会話演出	24.00%	24.00%	24.00%	25.00%	12.50%	12.50%	12.50%	12.50%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	0.00%	0.00%	0.00%	37.50%
グループ5	対決演出	1.00%	1.00%	1.00%	25.00%	75.00%	75.00%	75.00%	37.50%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	狙え演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

(B)

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1(なし)	97.00%	97.00%	97.00%	0.00%	10.00%	10.00%	10.00%	5.00%
シナリオ2	2.00%	2.00%	2.00%	75.00%	45.00%	45.00%	45.00%	50.00%
シナリオ3	1.00%	1.00%	1.00%	25.00%	45.00%	45.00%	45.00%	45.00%

【図５８３】

（図583）

【予告演出選択結果一覧2】

遊技区間	有利区間
RT状態	RT0
ATに関する状態	AT準備状態2

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E

（A）

演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	100.00%	100.00%	100.00%	0.00%	100.00%	100.00%	100.00%	0.00%
グループ2	キャラ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	会話演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ5	対決演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%
グループ8	狙え演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E

（B）

シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1（なし）	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	90.00%	90.00%	90.00%	90.00%
シナリオ2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
シナリオ3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%

【図５８４】

（図584）

【予告演出選択結果一覧3】

遊技区間	有利区間
RT状態	RT1
ATに関する状態	AT中状態

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E

（A）

演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	86.50%	86.50%	86.50%	0.00%	56.25%	56.25%	56.25%	12.50%
グループ2	キャラ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	会話演出	12.50%	12.50%	12.50%	12.50%	25.00%	25.00%	25.00%	12.50%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	6.25%	6.25%	6.25%	25.00%
グループ5	対決演出	1.00%	1.00%	1.00%	25.00%	12.50%	12.50%	12.50%	25.00%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	37.50%	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	狙え演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E

（C）

シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1（なし）	94.00%	94.00%	94.00%	0.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
シナリオ2	4.00%	4.00%	4.00%	75.00%	50.00%	50.00%	50.00%	50.00%
シナリオ3	2.00%	2.00%	2.00%	25.00%	45.00%	45.00%	45.00%	45.00%

【図５８５】

（図585）

【予告演出選択結果一覧4】

遊技区間	通常区間
RT状態	RT1
ATに関する状態	転落待ち状態

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E

（A）

演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	95.00%	95.00%	95.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ2	キャラ演出	2.50%	2.50%	2.50%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
グループ3	会話演出	2.50%	2.50%	2.50%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	90.00%	90.00%	90.00%	90.00%	90.00%
グループ5	対決演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	狙え演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E

（B）

シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1（なし）	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	25.00%	25.00%	25.00%	25.00%
シナリオ2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	50.00%	50.00%	50.00%	50.00%
シナリオ3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	25.00%	25.00%	25.00%

【図５８６】

（図586）

【予告演出選択結果一覧5】

遊技区間	通常区間
RT状態	RT1（押し順ナビ（白カ））
ATに関する状態	低確率状態

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E

（A）

演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	50.00%	0.00%	0.00%	0.00%	6.25%	6.25%	6.25%	6.25%
グループ2	キャラ演出	25.00%	0.00%	0.00%	25.00%	6.25%	6.25%	6.25%	6.25%
グループ3	会話演出	24.00%	0.00%	0.00%	25.00%	12.50%	12.50%	12.50%	12.50%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	0.00%	0.00%	0.00%	37.50%
グループ5	対決演出	1.00%	0.00%	0.00%	25.00%	75.00%	75.00%	75.00%	37.50%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	狙え演出	0.00%	100.00%	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E

（B）

シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1（なし）	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	10.00%	10.00%	10.00%	5.00%
シナリオ2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	45.00%	45.00%	45.00%	50.00%
シナリオ3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	45.00%	45.00%	45.00%	45.00%

【図５８７】

(図587)

【予告演出選択結果一覧⑥】

遊技区間	有利区間
RT状態	RT0
ATに関する状態	転落後AT中状態、転落後特化状態、ベル溢し後状態

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E

(A)

演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	100.00%	100.00%	100.00%	0.00%	56.25%	56.25%	56.25%	12.50%
グループ2	キャラ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	会話演出	0.00%	0.00%	0.00%	12.50%	25.00%	25.00%	25.00%	12.50%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	6.25%	6.25%	6.25%	37.50%
グループ5	対決演出	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	12.50%	12.50%	12.50%	37.50%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	37.50%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	狙え演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞　A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E

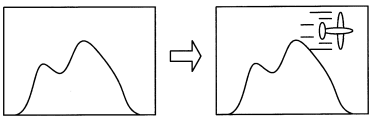
(B)

シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1（なし）	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%
シナリオ2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
シナリオ3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

【図５８８】

(図588)

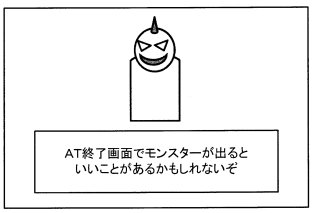
＜キャラ演出＞



(A)

リールM50回転時に一部にキャラクタが表示される。

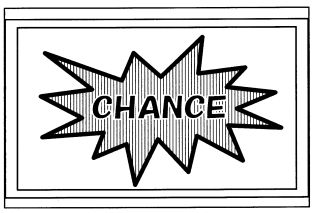
＜会話演出＞



(B)

表示枠が表示され表示枠の内側の領域に遊技性等を説明する文字情報が表示される。

＜カットイン演出＞



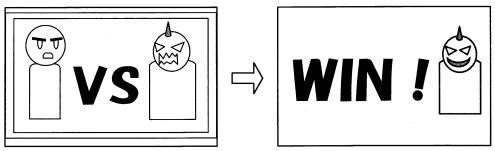
(C)

スタートレバーD50の操作時に、「CHANCE」と表示される。

【図５８９】

(図589)

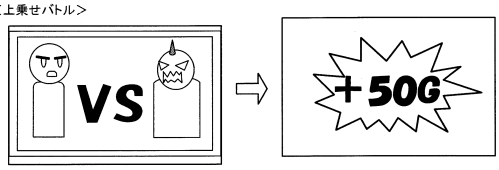
＜対決演出＞



1ゲーム完結型のバトル演出であり、スタートレバーD50が操作されてから次ゲームのベット操作がされるまでの間に実行される。勝利するとBB当選又はAT当選ゲームの最後に、「WIN！」と表示される。

(A)

＜上乗せバトル＞



1ゲーム完結型のバトル演出であり、スタートレバーD50が操作されてから次ゲームのベット操作がされるまでの間に実行される。勝利するとBB当選又はAT当選となる。ゲームの最後に、上乗せされるゲーム数が表示される。

(B)

【図５９０】

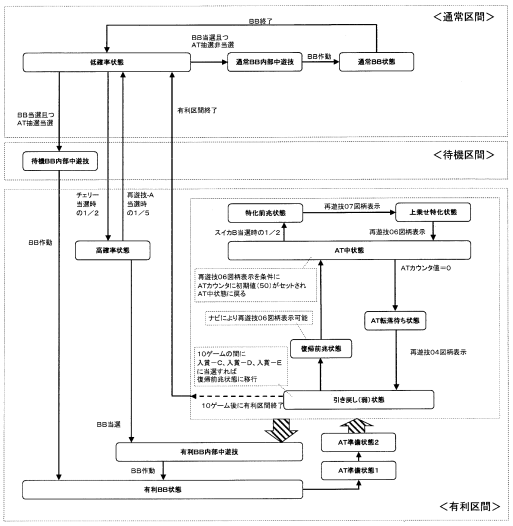
(図590)

＜狙え演出＞

順押し7揃いリプレイの当選時に実行され得る。
RT状態が高状態（RT1等）で表示される。
ATゲーム数の上乗せ抽選に当選しており、ATに関する状態がAT中状態であるときに表示される。

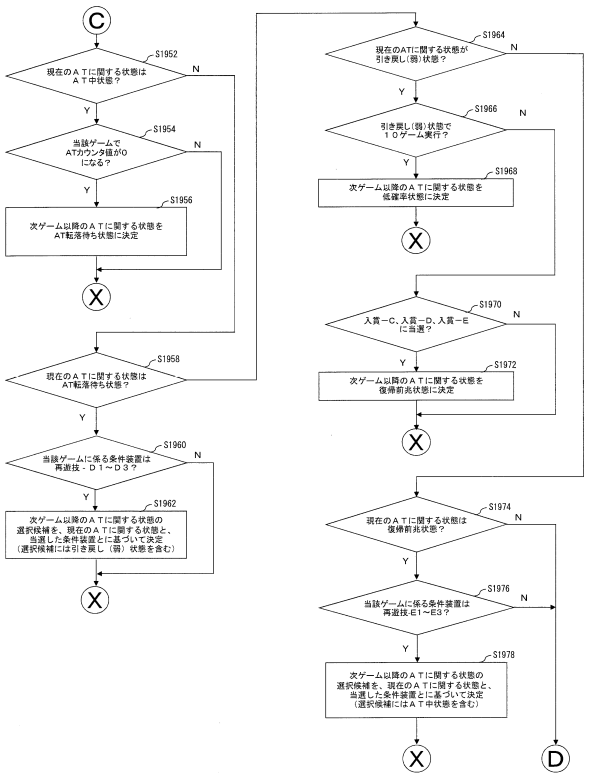
【図５９１】

(図591)



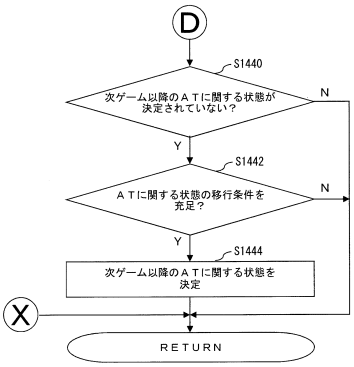
【図５９２】

(図592)



【図５９３】

(図593)



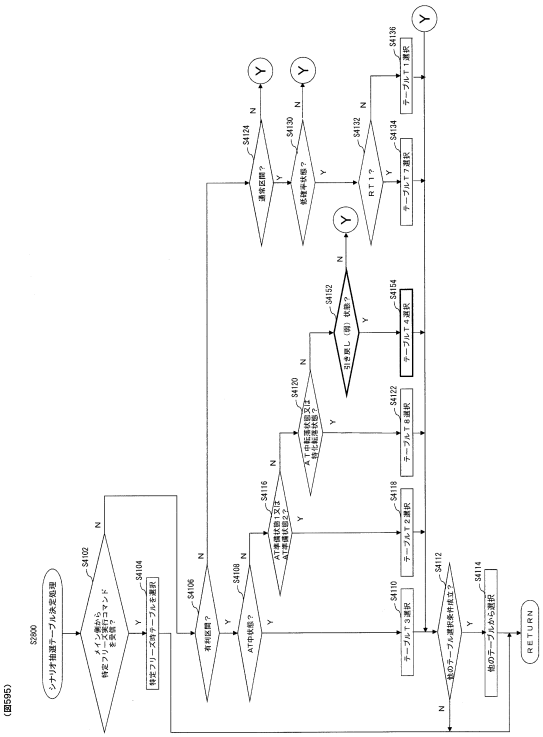
【図５９４】

(図594)

【ATに関する状態の移行の一例】

当該ゲームのATに関する状態	当該ゲームの条件装置	当該ゲームの停止表示図柄	次ゲーム以降のATに関する状態
AT準備状態1	再遊技-D1～D3	再遊技01	AT準備状態1
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技04	AT準備状態2
AT準備状態2	再遊技-E1～E3	再遊技01	AT準備状態2
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技06	AT中状態
特化前兆状態	再遊技-F1～F3	再遊技01	特化前兆状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技07	上乗せ特化状態
AT転落待ち状態	再遊技-D1～D3	再遊技01	AT転落待ち状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技04	引き戻し(弱)状態
引き戻し(弱)状態	入賞－C、D、E	その他	引き戻し(弱)状態
		入賞12～16	復帰前兆状態
復帰前兆状態	再遊技-E1～E3	再遊技01	復帰前兆状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技06	AT中状態

【図５９５】



【図５９６】

(図596)

【予告演出選択結果一覧7】

遊技区間	有利区間
RT状態	RT0
ATに関する状態	引き戻し(弱)状態

(A)

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E

演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	100.00%	100.00%	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ2	キャラ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	金冠演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%
グループ5	対決演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ6	上乗せバトル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	狙え演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

(B)

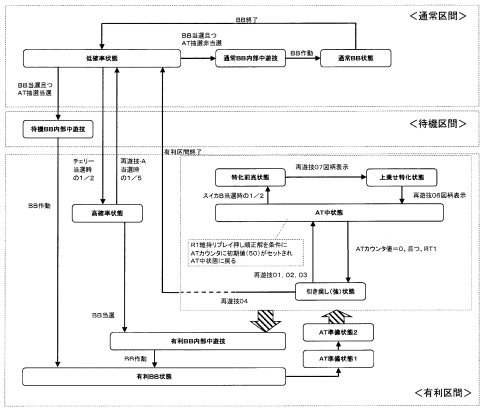
グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞　A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E

シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1（なし）	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%
シナリオ2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
シナリオ3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

【図５９７】

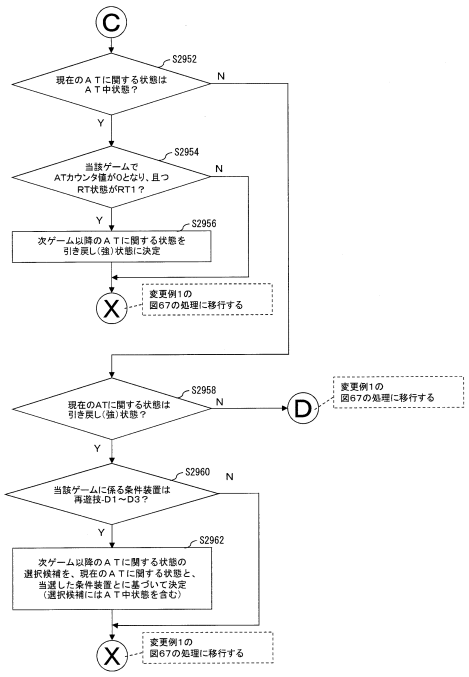
(図597)

【AT状態遷移図】



【図５９８】

(図598)



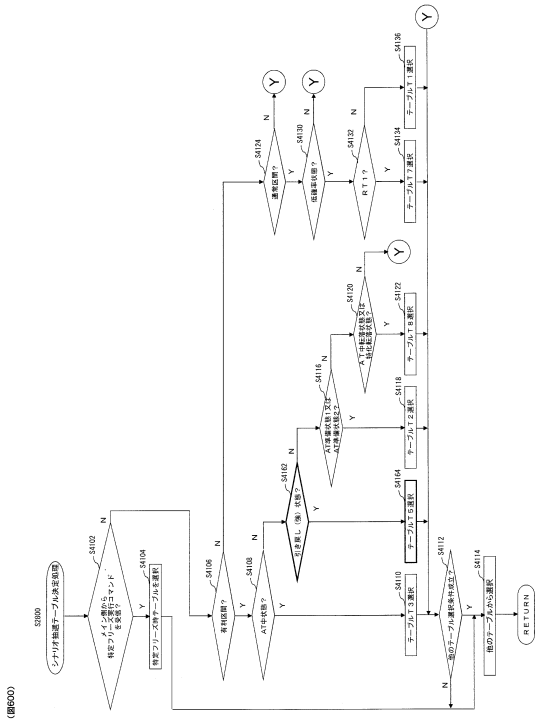
【図５９９】

(図599)

【ATに関する状態の移行の一例】

当該ゲームのATに関する状態	当該ゲームの条件装置	当該ゲームの停止表示図柄	次ゲーム以降のATに関する状態
AT準備状態1	再遊技-D1～D3	再遊技01	AT準備状態1
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技04	AT準備状態2
AT準備状態2	再遊技-E1～E3	再遊技01	AT準備状態2
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技06	AT中状態
特化前兆状態	再遊技-F1～F3	再遊技01	特化前兆状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技07	上乗せ特化状態
引き戻し(強)状態	再遊技-D1～D3	再遊技01	AT中状態
		再遊技02	
		再遊技03	
		再遊技04	低確率状態

【図６００】



(図600)

【図６０１】

(図601)

【予告演出選択結果一覧表】

遊技区間	有利区間
RT状態	RT1
ATに関する状態	引き戻し(強)状態

(A)

グループ		ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号		0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置		ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞－A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
演出グループ	演出内容	条件装置に対する振り分け							
		ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
グループ1	演出なし	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ2	キャラ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ3	会話演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ4	カットイン演出	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%
グループ5	対決演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ6	上乗せパネル	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ7	共通ナビ演出	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
グループ8	狙え演出	0.00%	100.00%	100.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%

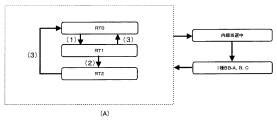
(B)

グループ	ハズレ	再遊技	ベル	レア役	単独1種BB	再遊技	ベル	レア役
演出グループ番号	0	1,2,3,4,12,13	5	6,7,8,9	0	2	5	7,8,9
条件装置	ハズレ	再遊技－A 再遊技－B 再遊技－C 再遊技－D1～D3 再遊技－E1～E3 再遊技－F1～F3	入賞　A1～A6	入賞－B 入賞－C 入賞－D 入賞－E	1種BB－A 1種BB－B 1種BB－C	再遊技－A	入賞－A1～A6	入賞－C 入賞－D 入賞－E
シナリオ	条件装置に対する振り分け							
	ボーナス重複なし				ボーナス重複あり			
シナリオ1(なし)	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	50.00%	50.00%	50.00%	50.00%
シナリオ2	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	25.00%	25.00%	25.00%
シナリオ3	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	25.00%	25.00%	25.00%

【図６０２】

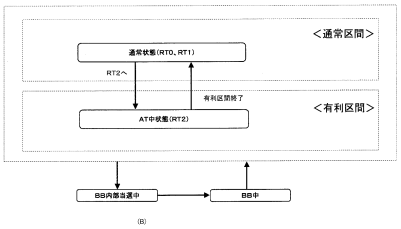
(図602)

【RT状態遷移図】



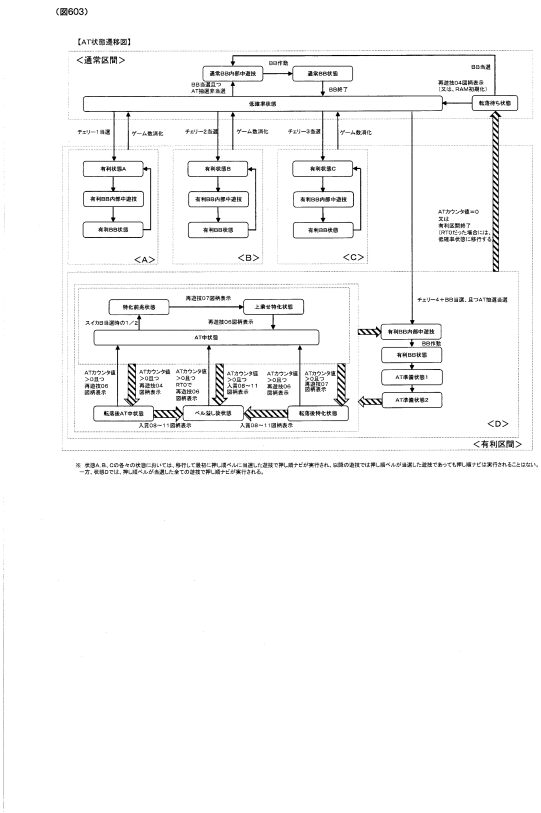
(A)

【AT状態遷移図】

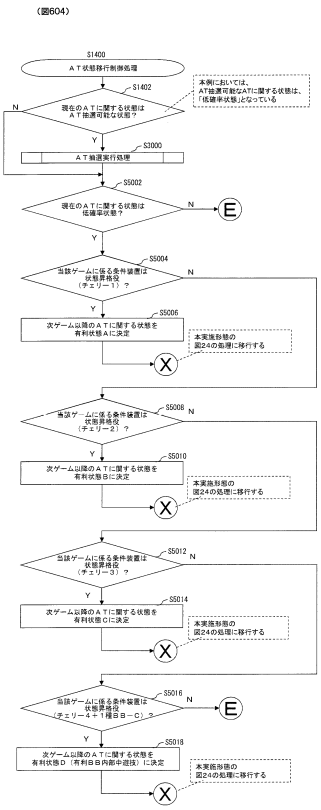


(B)

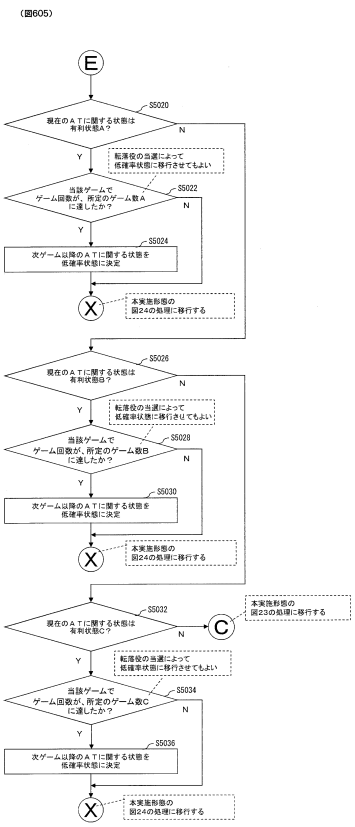
【図６０３】



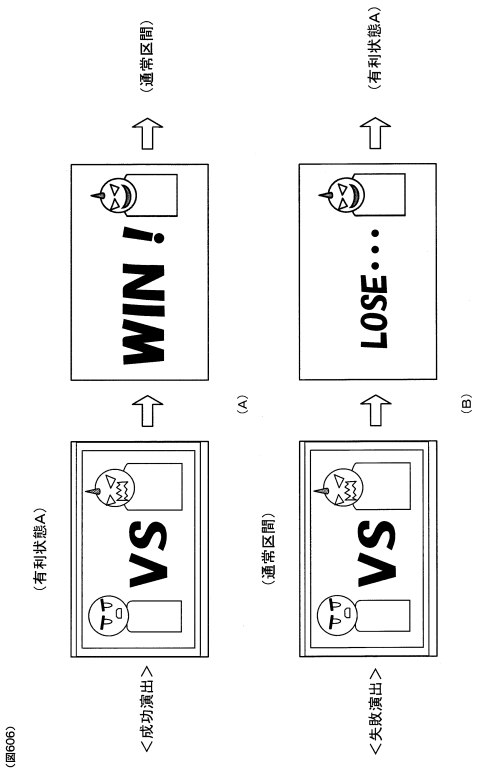
【図６０４】



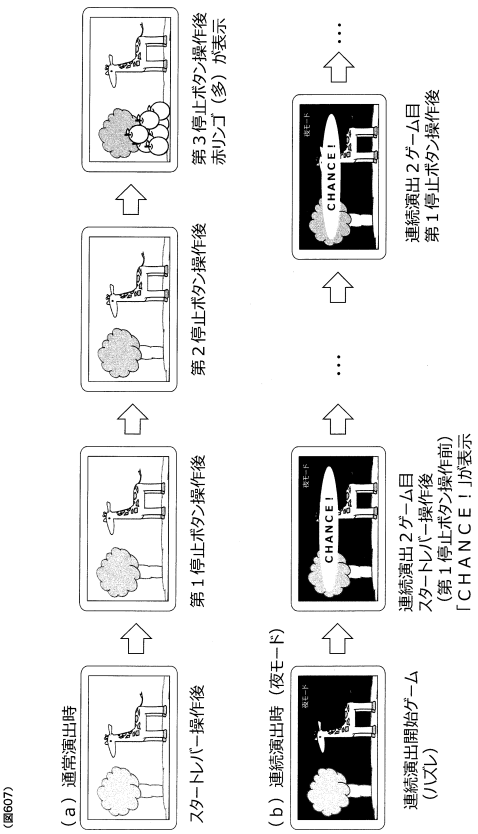
【図６０５】



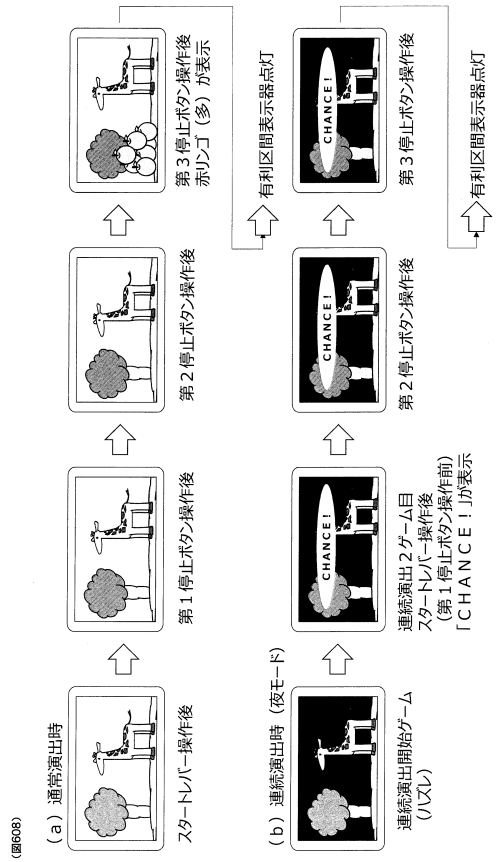
【図６０６】



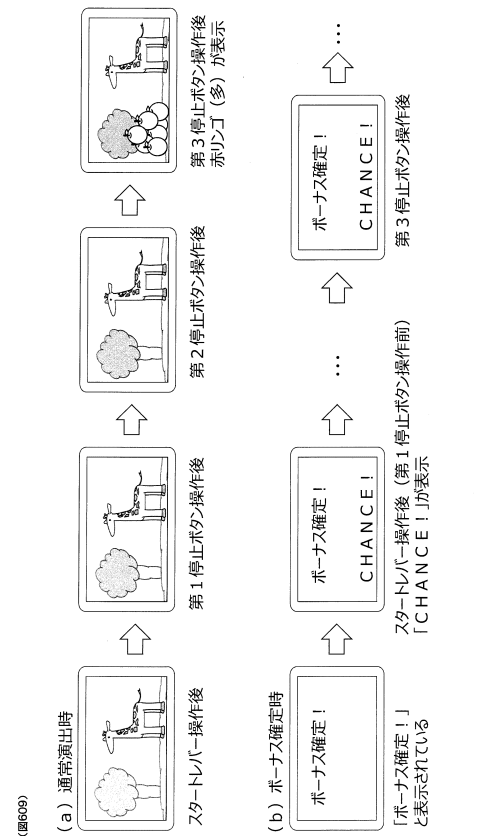
【図６０７】



【図６０８】



【図６０９】



【図６１０】

(図610)

<<レア役示唆演出選択態様の一例>>

<チェリー当選時>

		予告演出	演出選択率	演出開始契機 スタートレバー	第１停止ボタン	第２停止ボタン	第３停止ボタン
ＡＴ中	連続演出非実行中	共通演出	80/256	50/256	5/256	5/256	20/256
		果物演出	80/256	0/256	35/256	30/256	15/256
		カットイン演出	96/256	36/256	15/256	10/256	35/256
	連続演出実行中	ＣＨＡＮＣＥ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	ボーナス確定画面	ＣＨＡＮＣＥ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
非ＡＴ中	連続演出非実行中	共通演出	80/256	50/256	5/256	5/256	20/256
		ジャンプ演出	80/256	0/256	35/256	30/256	15/256
		カットイン演出	96/256	36/256	15/256	10/256	35/256
	連続演出実行中	ＣＨＡＮＣＥ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	ボーナス確定画面	ＣＨＡＮＣＥ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256

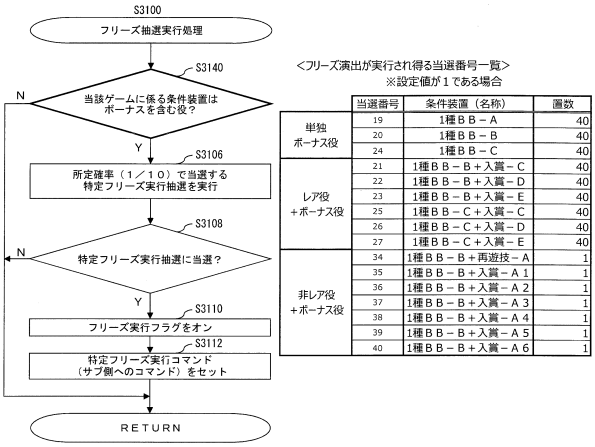
<押し順ベル当選時>

		予告演出	演出選択率	演出開始契機 スタートレバー	第１停止ボタン	第２停止ボタン	第３停止ボタン
ＡＴ中	連続演出非実行中	押し順ナビ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	連続演出実行中	押し順ナビ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	ボーナス確定画面	押し順ナビ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
非ＡＴ中	連続演出非実行中	共通演出	15/256	2/256	5/256	5/256	3/256
		ジャンプ演出	20/256	2/256	6/256	6/256	6/256
		会話演出	120/256	120/256	0/256	0/256	0/256
		カットイン演出	5/256	1/256	2/256	1/256	1/256
		演出なし	96/256	96/256	0/256	0/256	0/256
	連続演出実行中	演出なし	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256
	ボーナス確定画面	押し順ナビ演出	256/256	256/256	0/256	0/256	0/256

※ボーナス非重複時のみとしてもよい

【図６１１】

(図611)

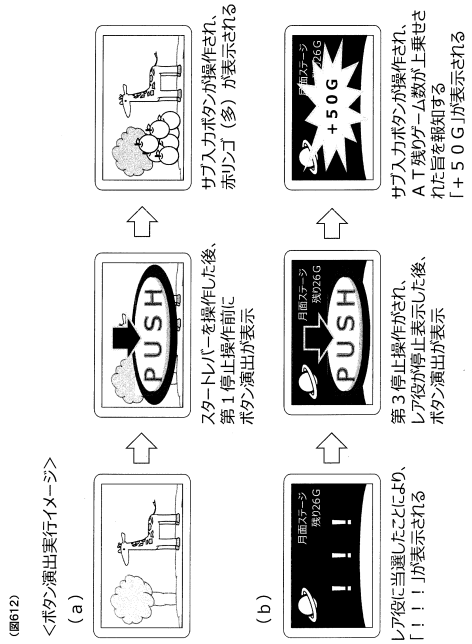


<フリーズ演出が実行され得る当選番号一覧>
※設定値が１である場合

	当選番号	条件装置（名称）	個数
単独ボーナス役	19	1種ＢＢ－Ａ	40
	20	1種ＢＢ－Ｂ	40
	24	1種ＢＢ－Ｃ	40
レア役＋ボーナス役	21	1種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｃ	40
	22	1種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｄ	40
	23	1種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ｅ	40
	25	1種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｃ	40
	26	1種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｄ	40
	27	1種ＢＢ－Ｃ＋入賞－Ｅ	40
非レア役＋ボーナス役	34	1種ＢＢ－Ｂ＋再遊技－Ａ	1
	35	1種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ１	1
	36	1種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ２	1
	37	1種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ３	1
	38	1種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ４	1
	39	1種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ５	1
	40	1種ＢＢ－Ｂ＋入賞－Ａ６	1

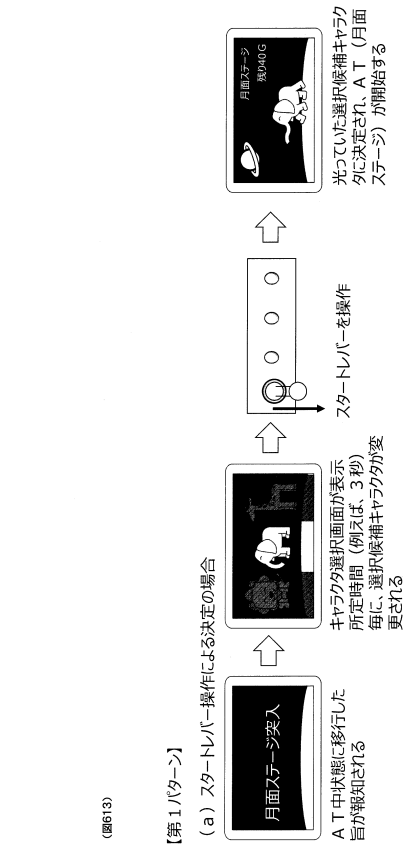
【図６１２】

(図612)



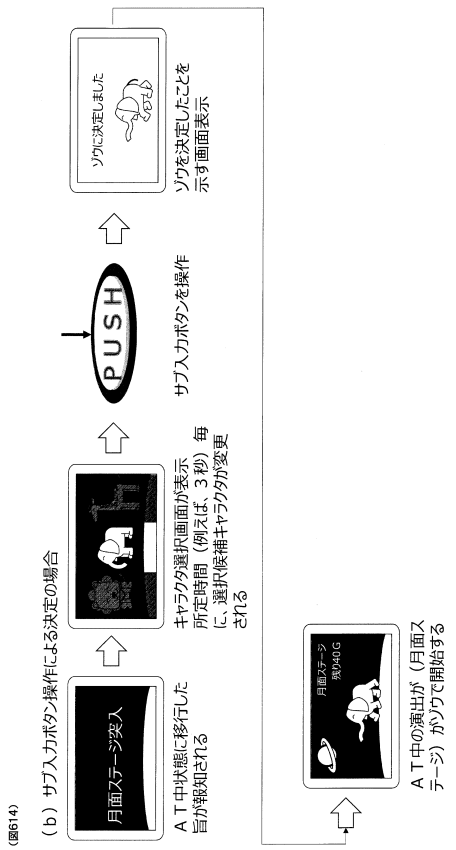
【図６１３】

(図613)

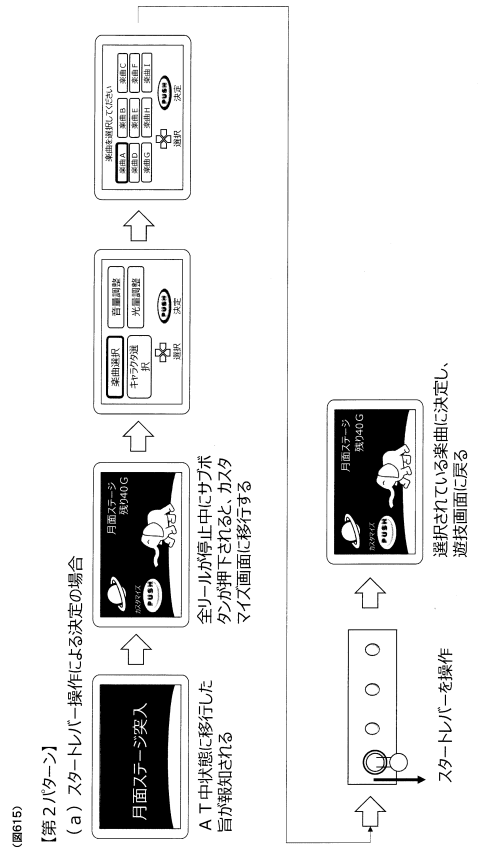


【図６１４】

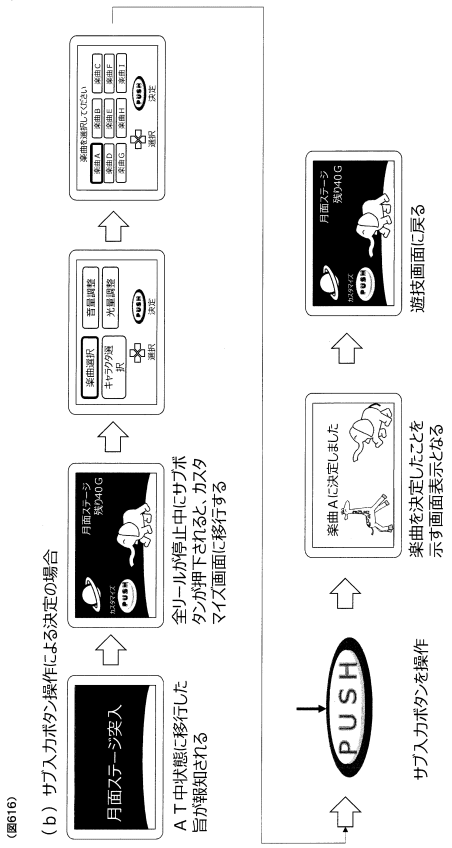
(図614)



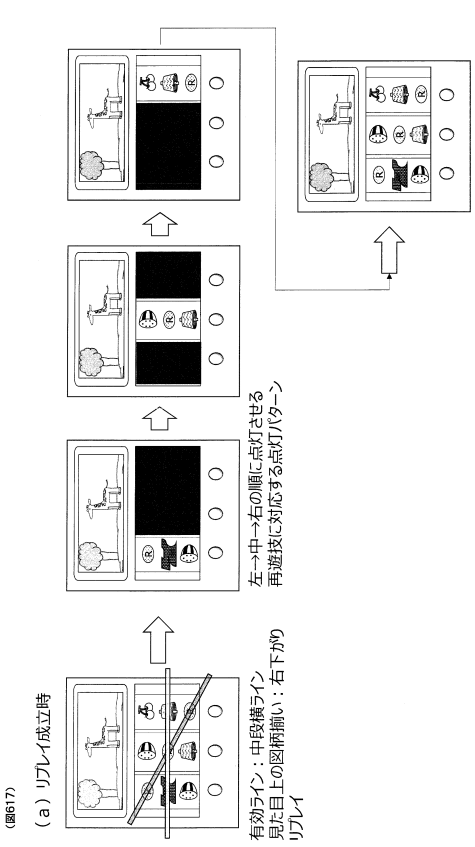
【図６１５】



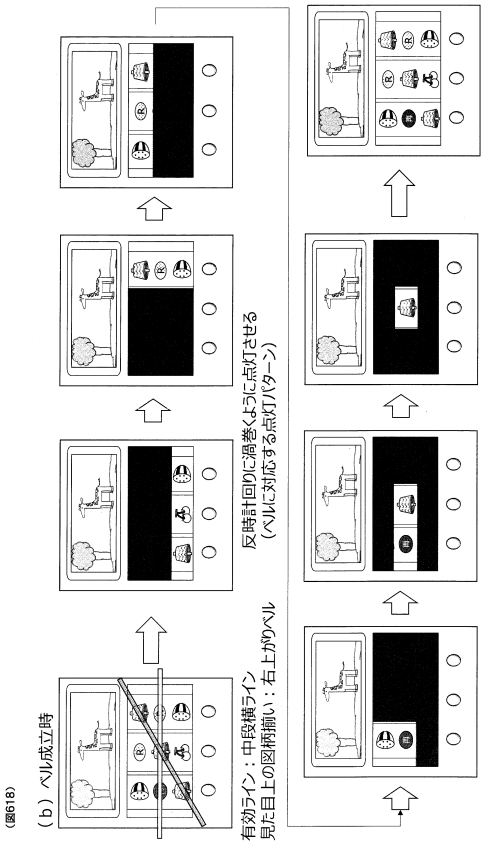
【図６１６】



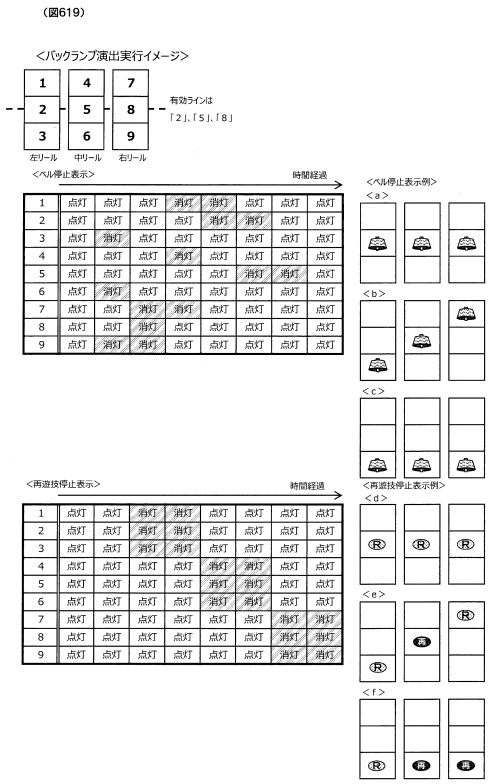
【図６１７】



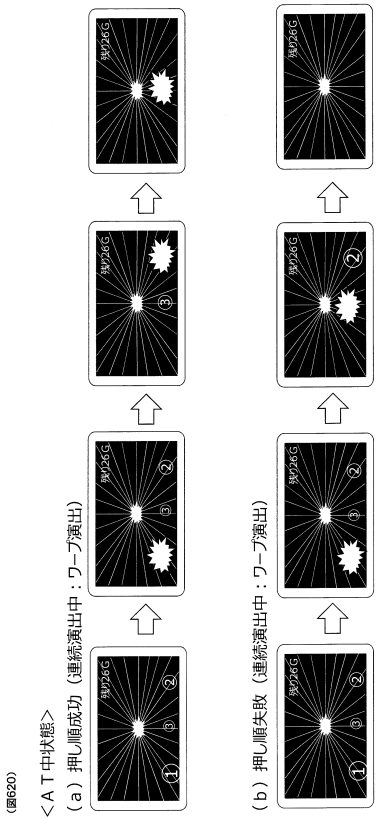
【図６１８】



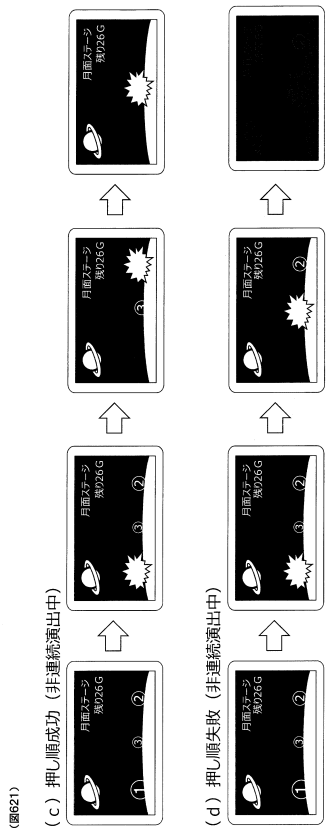
【図６１９】



【図６２０】



【図６２１】



【図６２２】

(図622)

	演出ステージ	ＢＧＭテンポ	ボリュームスイッチ	サブ入力ボタン音量 レベル１	レベル２	レベル３	レベル４	レベル５
非ＡＴ中	草原ステージ	１００	大	８０	８２	８５	９０	９０
			中	７５	７８	８０	８５	８８
			小	１	６８	７０	７２	７５
	砂漠ステージ	９０	大	８０	８２	８５	９０	９０
			中	７５	７８	８０	８５	８８
			小	１	６８	７０	７２	７５
	荒野ステージ	９５	大	８０	８２	８５	９０	９０
			中	７５	７８	８０	８５	８８
			小	１	６８	７０	７２	７５
	火山ステージ	１００	大	８０	８２	８５	９０	９０
			中	７５	７８	８０	８５	８８
			小	１	６８	７０	７２	７５
ＡＴ中	月面ステージ	１１０	大	８５	８９	９２	９２	９２
			中	８０	８５	９０	９０	９０
			小	１	７５	７８	８２	８５
	土星ステージ	１２０	大	８５	８９	９２	９２	９２
			中	８０	８５	９０	９０	９０
			小	１	７５	７８	８２	８５
エラー中	エラー画面	８０	大	９９	９９	９９	９９	９９
			中	９５	９５	９５	９５	９５
			小	９０	９０	９０	９０	９０

（単位：ｄＢ）

フロントページの続き

(56)参考文献　特許第６４１４２９３（ＪＰ，Ｂ１）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４